



平成24年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年10月26日

上場会社名 株式会社カプコン 上場取引所 東・大  
 コード番号 9697 URL <http://www.capcom.co.jp/>  
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)辻本 春弘  
 問合せ先責任者 (役職名)取締役副社長執行役員 (氏名)小田 民雄 TEL (06)6920-3605  
 四半期報告書提出予定日 平成23年10月31日 配当支払開始予定日 平成23年11月17日  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成24年3月期第2四半期の連結業績(平成23年4月1日～平成23年9月30日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年3月期第2四半期	29,252	△28.1	2,782	△29.4	1,907	△33.8	906	△49.2
23年3月期第2四半期	40,706	4.7	3,942	△29.3	2,880	△47.4	1,784	△39.9

(注) 包括利益 24年3月期第2四半期 △547百万円(一%) 23年3月期第2四半期 123百万円(△92.8%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
24年3月期第2四半期	15 56	—
23年3月期第2四半期	30 20	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
24年3月期第2四半期	86,215	53,280	61.8
23年3月期	90,408	58,007	64.2

(参考) 自己資本 24年3月期第2四半期 53,280百万円 23年3月期 58,007百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
23年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00
24年3月期	—	15 00			
24年3月期(予想)			—	25 00	40 00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 平成24年3月期の連結業績予想(平成23年4月1日～平成24年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	86,000	△12.0	12,100	△15.4	12,000	△6.7	7,000	△9.7	120 87

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

#### 4. その他

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

(注) 詳細は、4 ページ「2. サマリー情報（その他）に関する事項」をご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）

24年3月期2Q	67,723,244株	23年3月期	67,723,244株
24年3月期2Q	10,138,616株	23年3月期	8,637,817株
24年3月期2Q	58,243,307株	23年3月期2Q	59,086,499株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

#### ※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

#### ※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件および業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信（添付資料）3 ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報 .....	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報 .....	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報 .....	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	3
2. サマリー情報(その他)に関する事項 .....	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 .....	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	4
(4) 追加情報 .....	4
3. 四半期連結財務諸表 .....	5
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 .....	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	9
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	10
(5) セグメント情報等 .....	10
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	11

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、電力供給不足への懸念や欧米の財政危機に加え、株価の低迷や円高の加速により輸出環境が悪化するなど、景気は踊り場状態となり、先行き不透明感が強まりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場の縮小傾向が続く中、携帯電話やスマートフォン（高機能携帯電話）の勢力拡大により、多様かつ低価格のソーシャルゲームやダウンロードゲームが急成長するなど、新たなプラットフォームの存在感が増すとともに、構造的な変化の波が押し寄せてまいりました。

こうした状況のもと、当社は市場環境の変化に対応するため、基軸部門のコンシューマ・オンラインゲーム事業およびモバイルコンテンツ事業において家庭用ゲーム機、パソコンおよび携帯電話向けの開発部隊を統合し、効率的かつ機動的な開発展開を図るとともに、新たな収益源としてソーシャルゲームの開発、供給に先手を打つなど、オンライン事業の強化に取り組んでまいりました。

一方、主力タイトルであるモンスターハンターシリーズの「モンスターハンターフェスタ'11」の全国イベントやユニバーサル・スタジオ・ジャパン（大阪市）における「モンスターハンター・ザ・リアル」の開催に加え、戦国BASARAシリーズの「バサラ祭2011～夏の陣～」等の各種イベント、販促キャンペーンを行うなど、積極的な事業展開を図りました。

また、知名度の向上やファン層の拡大等、人気ソフトとの相乗効果を創出するため、劇場版アニメ「劇場版 戦国BASARA-The Last Party-」を今年の6月に上映したほか、「逆転裁判」や「デビルメイクライ」の映画化を決定するなど、有力コンテンツによるメディアミックス戦略を推し進めました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、前年同期のコンシューマ・オンラインゲーム事業において、大型ソフトの投入が相次いだ反動減などもあって、売上高292億52百万円（前年同期比28.1%減）、営業利益27億82百万円（前年同期比29.4%減）、経常利益19億7百万円（前年同期比33.8%減）、四半期純利益9億6百万円（前年同期比49.2%減）となりましたが、計画を上回ることができました。

## セグメントの状況

## ①コンシューマ・オンラインゲーム事業

当事業におきましては、「バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D」（ニンテンドー3DS用）や「モンスターハンターポータブル3rd HD Ver.」（プレイステーション 3用）が底堅い売行きを示しました。また、「スーパーストリートファイターIV アーケードエディション」（プレイステーション 3、Xbox 360用）や「戦国BASARAクロニクルヒーローズ」（プレイステーション・ポータブル用）がおおむね計画どおり推移したほか、「モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G」（プレイステーション・ポータブル用）や数多くの提携ソフトを発売いたしました。

加えて、オンライン専用ゲームの「モンスターハンター フロンティア オンライン フォワード.1」（パソコン、Xbox 360用）が持ち味を活かして好伸びいたしました。

この結果、前年同期に目玉タイトルを複数投入した反落もあって売上高は181億13百万円（前年同期比41.1%減）、営業利益22億51百万円（前年同期比50.3%減）となりましたが、計画を上振れいたしました。

## ②モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、ソーシャルゲーム市場が急拡大する情勢のもと、交流サイト世界最大手のフェイスブックと連動して配信を行った「スマーフ・ビレッジ」が好調に推移し、業績向上のけん引役を果たすとともに、同じく投入した「ゾンビカフェ」および「リル・パイレーツ」と合わせて2,000万件のダウンロード数を突破するなど、収益力アップに大きく寄与しました。

また、iPhone/iPod・タッチ向け「モンスターハンター DYNAMIC HUNTING」が健闘したほか、携帯電話用交流サイト「GREE」用に「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」を提供いたしました。

この結果、売上高は25億81百万円（前年同期比89.0%増）、営業利益9億3百万円（前年同期比201.0%増）となりました。

## ③アミューズメント施設事業

当事業におきましては、本年3月に発生した東日本大震災により10店舗が被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、4月に全店舗を再開することができました。

こうした環境のもと、ファン感謝イベントの開催やサービスデーの実施に加え、既存店のリニューアルなど、各種の活性化策による集客展開を行ってまいりました。

他方、震災直後の過度な自粛ムードが薄れてきたことや節約志向も追風となって、「安・近・短」型の身近な娯楽としてアミューズメント施設が見直されてきたことにより、回復基調に転じてまいりました。

当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく37店舗であります。

この結果、売上高は60億54百万円（前年同期比2.3%増）、営業利益12億23百万円（前年同期比67.1%増）となりました。

④アミューズメント機器事業

当事業におきましては、業務用機器につきましては「New スーパーマリオブラザーズ Wiiコインワールド」を投入しましたが、商材不足の影響は避けられず、軟調に推移いたしました。

また、遊技機向け関連機器は、商品の供給サイクルが端境期のもと、他社からの開発受託中心の事業展開となりましたため、総じて弱含みに終始いたしました。

この結果、売上高は11億36百万円（前年同期比19.2%減）、営業損失2億16百万円（前年同期は19百万円の営業利益）となりました。

⑤その他事業

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は13億66百万円（前年同期比9.9%増）、営業利益5億30百万円（前年同期比133.0%増）となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ41億93百万円減少し862億15百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品79億93百万円および原材料及び貯蔵品7億78百万円であり、主な減少は、現金及び預金76億10百万円および受取手形及び売掛金62億18百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ5億34百万円増加し329億35百万円となりました。主な増加は、短期借入金50億円であり、主な減少は、未払法人税等21億99百万円および賞与引当金22億74百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ47億27百万円減少し532億80百万円となりました。主な増加は、四半期純利益9億6百万円であり、主な減少は、自己株式の増加27億3百万円、剰余金の配当14億77百万円および為替換算調整勘定（海外連結子会社等の純資産の為替換算に係るもの）の変動14億31百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成23年5月6日に公表しました、平成24年3月期の第2四半期連結累計期間の連結業績予想につきましては、平成23年9月14日に修正を行っております。詳細については、平成23年9月14日発表の「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

平成24年3月期の通期の連結業績予想につきましては、平成23年5月6日決算発表時の業績予想を変更していません。

## 2. サマリー情報(その他)に関する事項

### (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

### (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

#### 税金費用の計算

連結子会社の税金費用に関しては、当第2四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税金等調整前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税金等調整前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

### (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

### (4) 追加情報

#### 会計上の変更および誤謬の訂正に関する会計基準等の適用

第1四半期連結会計期間の期首以後に行われる会計上の変更および過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」(企業会計基準第24号 平成21年12月4日)および「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第24号 平成21年12月4日)を適用しております。

3. 四半期連結財務諸表  
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成23年9月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	35,011	27,401
受取手形及び売掛金	11,700	5,481
商品及び製品	849	1,440
仕掛品	340	640
原材料及び貯蔵品	1,075	1,853
ゲームソフト仕掛品	10,443	18,437
その他	7,793	8,404
貸倒引当金	△37	△40
流動資産合計	67,176	63,618
固定資産		
有形固定資産	13,532	12,943
無形固定資産		
のれん	412	326
その他	2,658	2,674
無形固定資産合計	3,071	3,000
投資その他の資産		
その他	7,597	7,026
貸倒引当金	△968	△373
投資その他の資産合計	6,628	6,652
固定資産合計	23,232	22,596
資産合計	90,408	86,215
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	5,665	5,937
短期借入金	3,711	8,711
未払法人税等	3,443	1,244
賞与引当金	2,478	204
返品調整引当金	130	90
その他	9,520	9,788
流動負債合計	24,950	25,976
固定負債		
長期借入金	3,644	3,288
退職給付引当金	1,383	1,438
その他	2,422	2,231
固定負債合計	7,450	6,959
負債合計	32,400	32,935

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成23年9月30日)
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	21,328	21,328
利益剰余金	22,945	22,374
自己株式	△13,143	△15,846
株主資本合計	64,370	61,096
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△56	△78
為替換算調整勘定	△6,305	△7,737
その他の包括利益累計額合計	△6,362	△7,816
純資産合計	58,007	53,280
負債純資産合計	90,408	86,215

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第2四半期連結累計期間

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年9月30日)
売上高	40,706	29,252
売上原価	26,098	17,525
売上総利益	14,607	11,726
返品調整引当金戻入額	10	40
差引売上総利益	14,618	11,767
販売費及び一般管理費	10,675	8,985
営業利益	3,942	2,782
営業外収益		
受取利息	92	40
受取配当金	16	5
受取和解金	—	67
その他	49	75
営業外収益合計	158	189
営業外費用		
支払利息	78	56
為替差損	1,097	937
その他	44	70
営業外費用合計	1,220	1,063
経常利益	2,880	1,907
特別利益		
固定資産売却益	1	—
貸倒引当金戻入額	1	—
特別利益合計	2	—
特別損失		
固定資産除売却損	15	111
投資有価証券評価損	257	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	204	—
その他	1	—
特別損失合計	478	111
税金等調整前四半期純利益	2,404	1,796
法人税、住民税及び事業税	784	1,045
法人税等調整額	△163	△155
法人税等合計	620	889
少数株主損益調整前四半期純利益	1,784	906
四半期純利益	1,784	906

四半期連結包括利益計算書  
第2四半期連結累計期間

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	1,784	906
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△107	△21
為替換算調整勘定	△1,553	△1,431
その他の包括利益合計	△1,660	△1,453
四半期包括利益	123	△547
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	123	△547
少数株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益	2,404	1,796
減価償却費	1,481	1,471
のれん償却額	89	56
貸倒引当金の増減額(△は減少)	1	5
賞与引当金の増減額(△は減少)	75	△834
受取利息及び受取配当金	△108	△46
支払利息	78	56
為替差損益(△は益)	1,101	865
固定資産除売却損益(△は益)	14	111
投資有価証券評価損益(△は益)	257	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	204	—
売上債権の増減額(△は増加)	△3,551	6,057
たな卸資産の増減額(△は増加)	△304	△1,773
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	2,076	△8,268
仕入債務の増減額(△は減少)	1,266	481
その他の流動負債の増減額(△は減少)	1,577	△1,131
その他	△502	△426
小計	6,162	△1,579
利息及び配当金の受取額	106	48
利息の支払額	△79	△56
訴訟関連損失の支払額	△161	—
法人税等の支払額	△606	△3,249
営業活動によるキャッシュ・フロー	5,420	△4,836
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△751	△850
有形固定資産の売却による収入	—	202
無形固定資産の取得による支出	△215	△88
その他	360	△73
投資活動によるキャッシュ・フロー	△605	△810
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	—	5,000
長期借入れによる収入	3,000	—
長期借入金の返済による支出	△355	△355
自己株式の取得による支出	△0	△2,703
自己株式の売却による収入	0	—
配当金の支払額	△1,179	△1,481
その他	△300	△257
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,163	202
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,338	△2,165
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	3,639	△7,610
現金及び現金同等物の期首残高	29,815	35,011
現金及び現金同等物の四半期末残高	33,454	27,401

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報等

I 前第2四半期連結累計期間(自平成22年4月1日至平成22年9月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント					その他 (注1)	合計	調整額 (注2)	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注3)
	コンシューマ ・オンライン ゲーム	モバイル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高									
外部顧客への売上高	30,773	1,365	5,916	1,406	39,462	1,244	40,706	—	40,706
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—	—
計	30,773	1,365	5,916	1,406	39,462	1,244	40,706	—	40,706
セグメント損益	4,530	300	732	19	5,583	227	5,810	△1,867	3,942

(注) 1 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2 セグメント損益の調整額△1,867百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,867百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3 セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

Ⅱ 当第2四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年9月30日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位：百万円)

	報告セグメント					その他 (注1)	合計	調整額 (注2)	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注3)
	コンシューマ ・オンライン ゲーム	モバイル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高									
外部顧客への売上高	18,113	2,581	6,054	1,136	27,885	1,366	29,252	—	29,252
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—	—
計	18,113	2,581	6,054	1,136	27,885	1,366	29,252	—	29,252
セグメント損益	2,251	903	1,223	△216	4,162	530	4,693	△1,910	2,782

(注) 1 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2 セグメント損益の調整額△1,910百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,910百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3 セグメント損益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

自己株式の取得

当社は、平成23年6月8日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式を取得することを決議し、平成23年6月9日から平成23年7月20日までに1,500,000株、2,701百万円の自己株式を取得いたしました。