



平成25年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年7月30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24年8月1日 配当支払開始予定日 —  
 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25年3月期第1四半期の連結業績(平成24年4月1日～平成24年6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	%
25年3月期第1四半期	18,620	55.8	2,669	244.4	2,209	304.5	1,320	290.2
24年3月期第1四半期	11,953	△37.2	775	△22.9	546	152.8	338	58.2

(注) 包括利益 25年3月期第1四半期 331百万円(—%) 24年3月期第1四半期 △56百万円(—%)

	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
25年3月期第1四半期	円 銭 22 93	円 銭 —
24年3月期第1四半期	円 銭 5 75	円 銭 —

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
25年3月期第1四半期	百万円 91,898	百万円 58,243	% 63.4
24年3月期	百万円 98,247	百万円 59,352	% 60.4

(参考) 自己資本 25年3月期第1四半期 58,243百万円 24年3月期 59,352百万円

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
24年3月期	円 銭 —	円 銭 15 00	円 銭 —	円 銭 25 00	円 銭 40 00
25年3月期	円 銭 —	円 銭 —	円 銭 —	円 銭 —	円 銭 —
25年3月期(予想)	円 銭 —	円 銭 15 00	円 銭 —	円 銭 25 00	円 銭 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25年3月期の連結業績予想(平成24年4月1日～平成25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	105,000	27.9	15,800	28.3	15,700	32.8	9,800	45.7	170 19

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無

(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 一社(社名) — 、除外 一社(社名) —

(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、添付資料3ページ「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項」(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用をご覧ください。

(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 : 有

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 有

④ 修正再表示 : 無

(注) 第1四半期より減価償却方法の変更を行っており、「会計方針の変更を会計上の見積りの変更と区別することが困難な場合」に該当しております。詳細は、添付資料3ページ「2. サマリー情報(注記事項)に関する事項」(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示をご覧ください。

(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)

25年3月期1Q	67,723,244株	24年3月期	67,723,244株
25年3月期1Q	10,139,106株	24年3月期	10,138,856株
25年3月期1Q	57,584,251株	24年3月期1Q	58,876,766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、四半期連結財務諸表に対する四半期レビュー手続が実施中です。

※ 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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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、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(注記事項)に関する事項 .....	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 .....	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	3
3. 四半期連結財務諸表 .....	4
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	4
(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 .....	6
四半期連結損益計算書 .....	6
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 .....	8
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	9
(5) セグメント情報等 .....	9
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	10

## 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1四半期における当業界は、主戦場である家庭用ゲーム市場において、海外は弱含みに展開しましたものの、国内は回復基調で推移いたしました。一方、スマートフォン（高機能携帯電話）の普及拡大等により急成長が続いたソーシャルゲーム市場は、コンプガチャ問題に端を発した利用限度額の制限などもあって一服感がありましたものの、構造的な転換が進んでまいりました。

こうした状況下、当社は欧米市場に照準を合わせたプライベートイベント「CAPTIVATE」をイタリアで開催したほか、カプコンの最新作が体験できる「CAPCOM SUMMER JAM」を東京で開催しました。また、メディア戦略の一環として人気コンテンツとの相乗展開を図るため、「戦国BASARA」シリーズのテレビドラマ化を決定するなど、積極的なプロモーション活動や販促キャンペーン、各種イベントを行ってまいりました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高186億20百万円（前年同期比55.8%増）、営業利益26億69百万円（前年同期比244.4%増）、経常利益22億9百万円（前年同期比304.5%増）、四半期純利益13億20百万円（前年同期比290.2%増）となりました。

## セグメントの状況

## ①デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、初の大型オープンワールドゲームである「ドラゴンズドグマ」（プレイステーション3、Xbox 360用）が海外では伸び悩みましたものの、採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ったことによりポジティブサプライズとなり、近年のオリジナルタイトルとしては、異例のミリオンセラーを達成しました。

また、前期にモバゲー向けに配信した「みんなとモンハンカードマスター」が引き続き底堅い売上を示したほか、「戦国BASARAカードヒーローズ」を提供するとともに、グリー向けに供給した「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」が着実に新規ユーザーを増やしたことにより会員数は200万人を突破しました。

加えて、戦略ブランドであるビーラインタイトルの「スマーフ・ビレッジ」や「スヌーピー ストリート」などの人気コンテンツが幅広い利用者の獲得により息の長い配信収入を得るなど、ソーシャルゲームが好調に推移いたしました。

さらに、ブラウザゲーム参入の第1弾として「ブラウザ戦国BASARA」のサービスを開始したほか、「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズも安定した収益を確保しました。

この結果、売上高は137億40百万円（前年同期比78.8%増）、営業利益24億1百万円（前年同期比175.6%増）となりました。

## ②アミューズメント施設事業

当事業におきましては、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施に加え、高齢者を対象にしたゲーム機の体験説明会を行うなど、趣向を凝らした集客展開により新規ユーザーの開拓、リピーターの確保等、客層の拡大に取り組むとともに、不採算施設の閉店など、効率的な店舗戦略を推し進めてまいりました。

しかしながら、顧客誘引商品の不足や前年同期における東日本大震災後の特需の反動による影響を避けられませんでした。

当期は、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は36店舗となっております。

この結果、売上高は25億75百万円（前年同期比9.1%減）、営業利益3億86百万円（前年同期比25.9%減）となりました。

## ③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新型メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる！カーニバル」を投入したほか、「モンスターハンター メダルハンティング」など、既存商品主体の販売展開を行いました。

また、遊技機向け関連機器は、受託ビジネスの拡大に努めてまいりました。

この結果、売上高は17億11百万円（前年同期比96.6%増）、営業利益6億91百万円（前年同期は営業利益6百万円）となりました。

## ④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5億93百万円（前年同期比5.1%増）、営業利益2億30百万円（前年同期比9.7%減）となりました。

当第1四半期連結会計期間より、報告セグメントとして記載する事業セグメントを変更しており、当第1四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

(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63億48百万円減少し918億98百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品18億84百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金94億57百万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52億40百万円減少し336億55百万円となりました。主な増加は、短期借入金23億93百万円であり、主な減少は、支払手形及び買掛金28億70百万円、未払法人税等28億47百万円および賞与引当金11億23百万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11億8百万円減少し582億43百万円となりました。主な増加は、四半期純利益13億20百万円であり、主な減少は、剰余金の配当14億39百万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9億62百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成25年3月期の連結業績予想につきましては、平成24年5月7日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

2. サマリー情報(注記事項)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1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引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、税引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

(会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更)

当社および国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当第1四半期連結会計期間より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

なお、この変更による当第1四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

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24年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	24,752	24,870
受取手形及び売掛金	17,285	7,827
商品及び製品	1,793	1,527
仕掛品	443	561
原材料及び貯蔵品	1,417	1,601
ゲームソフト仕掛品	22,373	24,258
その他	7,030	7,181
貸倒引当金	△58	△50
流動資産合計	75,038	67,777
固定資産		
有形固定資産	12,844	12,650
無形固定資産		
のれん	291	253
その他	3,619	4,700
無形固定資産合計	3,911	4,953
投資その他の資産		
その他	6,728	6,793
貸倒引当金	△275	△275
投資その他の資産合計	6,452	6,517
固定資産合計	23,208	24,121
資産合計	98,247	91,898
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	7,257	4,386
短期借入金	7,259	9,652
未払法人税等	2,977	130
賞与引当金	2,111	987
返品調整引当金	118	131
その他	9,604	8,687
流動負債合計	29,327	23,975
固定負債		
長期借入金	6,145	6,144
退職給付引当金	1,509	1,553
その他	1,912	1,982
固定負債合計	9,567	9,679
負債合計	38,895	33,655

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成24年6月30日)
純資産の部		
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	27,328	27,209
自己株式	△15,846	△15,847
株主資本合計	66,049	65,930
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△46	△72
為替換算調整勘定	△6,650	△7,613
その他の包括利益累計額合計	△6,697	△7,686
純資産合計	59,352	58,243
負債純資産合計	98,247	91,898

(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1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)
売上高	11,953	18,620
売上原価	7,218	10,684
売上総利益	4,735	7,936
返品調整引当金戻入額	21	—
返品調整引当金繰入額	—	13
差引売上総利益	4,756	7,922
販売費及び一般管理費	3,981	5,253
営業利益	775	2,669
営業外収益		
受取利息	17	19
受取配当金	5	4
受取和解金	67	—
その他	14	17
営業外収益合計	105	41
営業外費用		
支払利息	26	23
為替差損	266	453
その他	41	24
営業外費用合計	334	501
経常利益	546	2,209
特別損失		
固定資産除売却損	6	1
特別損失合計	6	1
税金等調整前四半期純利益	540	2,208
法人税、住民税及び事業税	52	61
法人税等調整額	148	826
法人税等合計	201	887
少数株主損益調整前四半期純利益	338	1,320
四半期純利益	338	1,320

四半期連結包括利益計算書  
第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	338	1,320
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	13	△25
為替換算調整勘定	△408	△962
その他の包括利益合計	△394	△988
四半期包括利益	△56	331
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△56	331
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1四半期連結累計期間 （自平成23年4月1日 至平成23年6月30日）	当第1四半期連結累計期間 （自平成24年4月1日 至平成24年6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	540	2,208
減価償却費	730	671
のれん償却額	28	28
貸倒引当金の増減額（△は減少）	3	△7
賞与引当金の増減額（△は減少）	△1,420	△1,105
受取利息及び受取配当金	△23	△24
支払利息	26	23
為替差損益（△は益）	212	347
固定資産除売却損益（△は益）	6	1
売上債権の増減額（△は増加）	6,455	9,050
たな卸資産の増減額（△は増加）	△184	△62
ゲームソフト仕掛品の増減額（△は増加）	△3,843	△1,923
仕入債務の増減額（△は減少）	△1,794	△2,718
その他	△402	△2,235
小計	334	4,253
利息及び配当金の受取額	22	20
利息の支払額	△25	△21
法人税等の支払額	△3,254	△2,771
営業活動によるキャッシュ・フロー	△2,922	1,480
<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	△323	△407
無形固定資産の取得による支出	△58	△541
その他	△136	△159
投資活動によるキャッシュ・フロー	△518	△1,109
<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	2,500
長期借入金の返済による支出	△107	△107
自己株式の取得による支出	△2,374	△0
配当金の支払額	△1,478	△1,440
その他	△145	△69
財務活動によるキャッシュ・フロー	894	881
現金及び現金同等物に係る換算差額	△565	△1,048
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	△3,112	203
現金及び現金同等物の期首残高	35,011	22,287
現金及び現金同等物の四半期末残高	31,899	22,491

(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

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年6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
	デジタル 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	7,686	2,832	870	11,389	564	11,953	—	11,953
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	7,686	2,832	870	11,389	564	11,953	—	11,953
セグメント損益	871	521	6	1,399	254	1,653	△878	775

(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△878百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△878百万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1四半期連結累計期間(自 平成24年4月1日 至 平成24年6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
	デジタル 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	13,740	2,575	1,711	18,027	593	18,620	—	18,620
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	13,740	2,575	1,711	18,027	593	18,620	—	18,620
セグメント損益	2,401	386	691	3,479	230	3,709	△1,039	2,669

(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△1,039百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,039百万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。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

当第1四半期連結会計期間より、近年激変する市場環境に対応するため、効率的な開発および管理体制を整備すべく、プラットフォームにとらわれないビジネス展開を目指す事業活動に合わせた組織一体化を行いました。それにより、報告セグメントの区分方法を変更し「モバイルコンテンツ」を「コンシューマ・オンラインゲーム」に編入しております。

また、この再編に伴い、報告セグメントの名称を「コンシューマ・オンラインゲーム」から「デジタルコンテンツ」に変更しております。

なお、前第1四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成しており、前第1四半期連結累計期間の「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」に記載しております。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。