

平成17年3月期 第1四半期財務・業績の概況（連結）

平成16年8月4日

上場会社名 株式会社 カブコン (コード番号：9697 東証・大証第1部)
 (URL <http://www.capcom.co.jp/>)
 代表者 役職名 代表取締役社長 辻本 憲三
 問合せ先責任者 役職名 取締役専務執行役員 小田 民雄 TEL (06)6920-3605

1. 四半期財務情報の作成等に係る事項

会計処理の方法における簡便な方法の採用の有無 : 有
 (内容) ・ 法人税等の計算等について、法定実効税率をベースとした簡便な方法を採用しております。
 ・ 引当金の計上基準等について、簡便な方法を採用しております。
 ・ その他、影響額の僅少なものにつき、一部簡便な手続きを採用しております。

最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更の有無 : 無

連結及び持分法の適用範囲の異動の有無 : 有
 連結 (新規) 0社 (除外) 0社 持分法 (新規) 1社 (除外) 0社

2. 平成17年3月期第1四半期財務・業績の概況 (平成16年4月1日～平成16年6月30日)

(1) 経営成績 (連結) の進捗状況 (注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	売上高	営業利益	経常利益	四半期(当期)純利益
	百万円 %	百万円 %	百万円 %	百万円 %
17年3月期第1四半期	11,921 77.9	718 -	922 -	509 -
16年3月期第1四半期	6,700 -	722 -	531 -	367 -
(参考) 16年3月期	52,668	1,402	791	9,158

	1株当たり四半期(当期)純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益
	円 銭	円 銭
17年3月期第1四半期	8.96	7.73
16年3月期第1四半期	6.46	-
(参考) 16年3月期	160.91	-

- (注) 1. 売上高、営業利益等におけるパーセント表示は、対前年同四半期増減率を示しております。
 2. 平成16年3月期第1四半期では売上高のみを開示しておりましたが、比較の便宜上、営業利益等についても参考数値として記載しております。
 3. 平成15年3月期第1四半期の経営成績は開示しておりませんので、平成16年3月期の対前年同四半期増減率は記載しておりません。

[経営成績 (連結) の進捗状況に関する定性的情報等]

当第1四半期におけるわが国経済は、堅調な個人消費や設備投資に加え、雇用情勢の改善、好調な輸出などにより、景気は回復軌道に乗ってまいりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場は大型タイトルの不足などにより、春商戦も勢いがつかず、市場環境は全体として盛り上がりを欠きました。

一方、アミューズメント施設市場はファミリー層の増加などにより、引き続き活況を呈するとともに、業務用ゲーム市場も趣向を凝らしたゲーム機の投入などが奏効し、緩やかながら回復基調が鮮明になってまいりました。

このような状況下、当社グループは既存市場の深耕や新規市場の開拓に努めるとともに、差別化展開や市場ニーズに即応した新商品の投入などにより、業績の向上を図ってまいりました。また、分社化した開発子会社を立ち上げるとともに、中長期計画を着実に推進するため、組織の再編や戦略的なマーケティング活動を図るなど、収益改善に向けて環境の変化に対応できる経営体制の構築に努めてまいりました。

なお、今年の5月に米国で開催された世界最大級のゲーム見本市、エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ (E3) に出展いたしました大型作品「デビル メイ クライ3」(プレイステーション2用) や「バイオハザード4」(ニンテンドーゲームキューブ用) が来場者の人気を集め長蛇の列ができるなど、今後の商品展開に期待を抱かせました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高119億21百万円 (前年同期比77.9%増)、営業利益7億18百万円、経常利益9億22百万円、四半期純利益5億9百万円となりました。

事業の種類別セグメントの状況

コンシューマ用機器販売事業

当事業におきましては、国内は市場が成熟化する中、「グランド・セフト・オート・バイシティ」（プレイステーション2用）が輸入タイトルとしては、前期の「グランド・セフト・オート」（プレイステーション2用）に続いてヒットを放つとともに、「ロックマン ゼロ3」（ゲームボーイアドバンス用）も堅調に推移いたしました。また、海外では「鬼武者3」（プレイステーション2用）はやや軟調に推移しましたものの、「バイオハザード アウトブレイク」（プレイステーション2用）やゲームボーイアドバンス向け「ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン」、「ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン」が健闘したほか、廉価版ソフトも底堅い売行きを示しました。

この結果、売上高は79億40百万円、営業利益6億14百万円となりました。

アミューズメント施設運営事業

当事業におきましては、女性や親子連れの増加など追い風が吹く中、広範な顧客ニーズに対応したゲーム機の設置や各種イベントの開催等、積極的な集客展開により、着実に売上を伸ばしました。

なお、当第1四半期は出店および閉店を行っておりません。

この結果、売上高は25億32百万円、営業利益5億56百万円となりました。

業務用機器販売事業

当事業におきましては、家庭用ゲーム機では味わえないメダルゲームの「スーパーマリオ 不思議のジャンジャンランド」が好評を博するとともに、既存商品の「ちびまる子ちゃん みんなですごろく遊びの巻」も底堅い売行きを示しました。しかしながら、開発コストの増加などにより収益の確保には至りませんでした。

この結果、売上高は6億37百万円と増収となりましたものの、営業損失65百万円となりました。

その他事業

その他事業につきましては、主なものはライセンス許諾などのロイヤリティ収入で、売上高は8億19百万円、営業利益2億29百万円となりました。

(2) 財政状態（連結）の変動状況

	総 資 産	株 主 資 本	株主資本比率	1株当たり株主資本
	百万円	百万円	%	円 銭
17年3月期第1四半期	91,277	31,466	34.5	557.19
16年3月期第1四半期	100,688	42,028	41.7	738.38
(参考) 16年3月期	93,096	31,854	34.2	559.66

(注) 平成16年3月期第1四半期においては財政状態を開示しておりませんが、比較の便宜上、参考数値として記載しております。

【連結キャッシュ・フローの状況】

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金および現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
17年3月期第1四半期	908	205	1,560	31,534
16年3月期第1四半期	-	-	-	-
(参考) 16年3月期	5,577	5,011	395	32,131

(注) 平成16年3月期第1四半期の連結キャッシュ・フローは作成しておりません。

[財政状態（連結）の変動状況に関する定性的情報等]

当第1四半期末における総資産は912億77百万円となり、前連結会計年度末に比べ18億18百万円減少しました。また、株主資本は314億66百万円となり、前連結会計年度末に比べ3億88百万円減少しました。これらの主な要因は、自己株式444,400株の取得や配当金の支払を行ったことなどによるものであります。この結果、株主資本比率は34.5%となりました。

当第1四半期末における連結キャッシュ・フローの状況は以下のとおりであります。

営業活動によるキャッシュ・フロー

売上債権の減少によるキャッシュの増加を中心として、営業活動によるキャッシュ・フローは9億800万円の増加となりました。

投資活動によるキャッシュ・フロー

有形固定資産の取得による支出等により、投資活動によるキャッシュ・フローは2億500万円の減少となりました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

自己株式の取得および配当金の支払を行ったことにより、財務活動によるキャッシュ・フローは15億600万円の減少となりました。

以上の結果、当第1四半期末における現金および現金同等物は、前連結会計年度末に比べ5億97百万円減少し、315億34百万円となりました。

3 . 平成17年3月期の連結業績予想（平成16年4月1日～平成17年3月31日）

平成17年3月期の業績予想につきましては、おおむね予想どおりに推移しているため、平成16年5月17日決算発表時の業績予想を変更していません。

なお上記の予想は、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づいており、実際の業績は、今後様々な要因により予想数値と異なる可能性があります。

1. (要約) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

期 別 科 目	前連結会計年度 (平成16年3月31日)		当第1四半期 (平成16年6月30日)		増 減 額 (前連結会計年度比)	前第1四半期 (平成15年6月30日)	
	金額	構成比	金額	構成比		金額	構成比
(資産の部)		%		%			
流動資産							
1 現金および預金	29,809		31,534		1,724	30,471	
2 受取手形および売掛金	8,922		6,510		2,411	6,675	
3 有価証券	2,321		-		2,321	599	
4 たな卸資産	4,338		4,145		193	6,925	
5 ゲームソフト仕掛品	9,640		10,602		961	12,491	
6 繰延税金資産	4,989		5,048		58	4,347	
7 短期貸付金	1,555		1,556		1	4,324	
8 その他	2,544		2,713		168	3,504	
9 貸倒引当金	1,164		762		402	554	
流動資産合計	62,957	67.6	61,348	67.2	1,608	68,785	68.3
固定資産							
1 有形固定資産							
(1) 建物および構築物	6,959		6,886		73	4,624	
(2) 機械装置および運搬具	112		104		7	155	
(3) 工具器具備品	642		610		32	686	
(4) レンタル機器	135		128		6	167	
(5) アミューズメント施設機器	2,245		2,213		31	1,897	
(6) 土地	4,471		4,473		2	4,700	
(7) 建設仮勘定	11		135		124	91	
有形固定資産合計	14,577	15.7	14,552	16.0	24	12,322	12.2
2 無形固定資産							
(1) その他	934		852		82	1,093	
無形固定資産合計	934	1.0	852	0.9	82	1,093	1.1
3 投資その他の資産							
(1) 投資有価証券	2,195		2,084		110	2,029	
(2) 長期貸付金	3,638		3,629		9	943	
(3) 繰延税金資産	7,960		7,960		-	10,534	
(4) 破産債権更生債権等	108		118		10	6,270	
(5) その他	4,821		4,838		17	5,283	
(6) 貸倒引当金	4,097		4,108		10	6,574	
投資その他の資産合計	14,627	15.7	14,523	15.9	103	18,487	18.4
固定資産合計	30,138	32.4	29,928	32.8	209	31,903	31.7
資産合計	93,096	100.0	91,277	100.0	1,818	100,688	100.0

(単位：百万円)

期 別 科 目	前連結会計年度 (平成16年3月31日)		当第1四半期 (平成16年6月30日)		増 減 額 (前連結会計年度比)	前第1四半期 (平成15年6月30日)	
	金額	構成比	金額	構成比		金額	構成比
		%		%			%
(負債の部)							
流動負債							
1 支払手形および買掛金	4,497		3,908		588	2,952	
2 短期借入金	6,295		5,944		350	7,319	
3 未払法人税等	152		160		7	192	
4 賞与引当金	1,114		393		721	296	
5 返品調整引当金	699		354		345	613	
6 その他	4,369		5,020		651	3,975	
流動負債合計	17,129	18.4	15,781	17.3	1,347	15,349	15.3
固定負債							
1 転換社債	37,262		37,262		-	37,262	
2 長期借入金	5,530		5,425		105	3,465	
3 退職給付引当金	847		870		22	776	
4 その他	472		472		0	1,769	
固定負債合計	44,111	47.4	44,029	48.2	82	43,272	43.0
負債合計	61,241	65.8	59,811	65.5	1,430	58,621	58.3
(少数株主持分)							
少数株主持分	-	-	-	-	-	38	0.0
(資本の部)							
資本金	27,581	29.6	27,581	30.2	-	27,581	27.4
資本剰余金	24,852	26.7	15,337	16.8	9,515	24,852	24.7
利益剰余金	16,727	18.0	7,233	7.9	9,494	7,367	7.3
其他有価証券評価差額金	589	0.6	482	0.5	106	160	0.2
為替換算調整勘定	1,340	1.4	1,066	1.1	273	219	0.2
自己株式	3,099	3.3	3,634	4.0	535	3,097	3.1
資本合計	31,854	34.2	31,466	34.5	388	42,028	41.7
負債、少数株主持分 および資本合計	93,096	100.0	91,277	100.0	1,818	100,688	100.0

2. (要約) 四半期連結損益計算書

(単位：百万円)

科 目	期 別		前第1四半期		当第1四半期		増減額 (前第1 四半期 比)	前連結会計年度		
			自平成15年4月1日 至平成15年6月30日		自平成16年4月1日 至平成16年6月30日			自平成15年4月1日 至平成16年3月31日		
			金額		金額			金額		
			%		%				%	
売上高		6,700	100.0		11,921	100.0	5,220		52,668	100.0
売上原価		4,616	68.9		8,016	67.3	3,400		37,276	70.8
売上総利益		2,084	31.1		3,904	32.7	1,820		15,392	29.2
返品調整引当金繰入額		-	-		-	-	-		86	0.1
返品調整引当金戻入額		-	-		345	2.9	345		-	-
差引売上総利益		2,084	31.1		4,250	35.6	2,165		15,305	29.1
販売費および一般管理費		2,806	41.9		3,531	29.6	724		13,902	26.4
営業利益		722	10.8		718	6.0	1,441		1,402	2.7
営業外収益										
1 受取利息	48			32				207		
2 受取配当金	1			10				2		
3 為替差益	206			218				-		
4 その他	15	271	4.1	53	315	2.6	44	120	330	0.6
営業外費用										
1 支払利息	67			68				276		
2 為替差損	-			-				381		
3 貸倒引当金繰入額	-			-				97		
4 その他	12	79	1.2	42	111	0.9	31	187	942	1.8
経常利益		531	7.9		922	7.7	1,454		791	1.5
特別利益										
1 固定資産売却益	0			-				38		
2 投資有価証券売却益	-	0	0.0	67	67	0.6	67	-	38	0.1
特別損失										
1 固定資産除売却損	25			27				177		
2 投資有価証券評価損	-			-				192		
3 投資有価証券売却損	-			-				158		
4 棚卸資産処分損	-			-				3,057		
5 貸倒引当金繰入額	-	25	0.4	-	27	0.2	1	4,144	7,730	14.7
税金等調整前四半期純利益 または税金等調整前四半期 (当期)純損失()		557	8.3		963	8.1	1,520		6,900	13.1
法人税、住民税および事業税		196	2.9		454	3.8	650		2,273	4.3
少数株主利益または損失()		7	0.1		-		7		15	0.0
四半期純利益または 四半期(当期)純損失()		367	5.5		509	4.3	876		9,158	17.4

3. (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科 目	期 別	
	当第1四半期 自 平成16年4月1日 至 平成16年6月30日 金額	前連結会計年度 自 平成15年4月1日 至 平成16年3月31日 金額
営業活動によるキャッシュ・フロー		
1 税金等調整前四半期純利益 または税金等調整前当期純損失()	963	6,900
2 減価償却費	478	2,081
3 貸倒引当金の増減額(減少)	397	4,375
4 受取利息および受取配当金	42	209
5 支払利息	68	276
6 投資有価証券売却益	67	-
7 売上債権の減少額	2,429	4,300
8 たな卸資産の減少額	225	1,892
9 ゲームソフト仕掛品の増減額(増加)	961	693
10 仕入債務の減少額	614	567
11 その他	944	756
小計	1,137	6,696
12 利息および配当金の受取額	47	139
13 利息の支払額	30	275
14 法人税等の支払額	245	983
営業活動によるキャッシュ・フロー	908	5,577
投資活動によるキャッシュ・フロー		
1 有形固定資産の取得による支出	322	4,558
2 投資有価証券の売却による収入	107	232
3 その他	9	685
投資活動によるキャッシュ・フロー	205	5,011
財務活動によるキャッシュ・フロー		
1 短期借入金の返済による支出	350	1,822
2 長期借入れによる収入	-	2,800
3 長期借入金の返済による支出	105	227
4 自己株式の売却による収入	0	0
5 自己株式の購入による支出	535	4
6 親会社による配当金の支払額	569	1,141
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,560	395
現金および現金同等物に係る換算差額	260	1,484
現金および現金同等物の減少額	597	1,313
現金および現金同等物の期首残高	32,131	33,444
現金および現金同等物の期末残高	31,534	32,131

4. セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

当第1四半期（自平成16年4月1日 至平成16年6月30日）

（単位 百万円）

	コンシューマ 用機器 販売事業	アミューズ メント施設 運営事業	業務用機器 販売事業	その他事業	計	消去 または全社	連結
売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に 対する売上高	7,940	2,532	628	819	11,921	(-)	11,921
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	9	-	9	(9)	-
計	7,940	2,532	637	819	11,930	(9)	11,921
営業費用	7,326	1,975	702	589	10,594	608	11,202
営業利益	614	556	65	229	1,336	(617)	718

(注) 1 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2 各事業の主な製品および事業内容

(1) コンシューマ用機器販売事業.....家庭用ゲームソフトの開発、販売事業

(2) アミューズメント施設運営事業...アミューズメント施設の運営事業

(3) 業務用機器販売事業.....業務用ゲーム機器、IC基板等の開発、製造、販売事業

(4) その他事業.....ライセンス事業、その他

3 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は627百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

前第1四半期（自平成15年4月1日 至平成15年6月30日）

前第1四半期の事業の種類別セグメント情報は作成しておりません。

前連結会計年度（自平成15年4月1日 至平成16年3月31日）

（単位 百万円）

	コンシューマ 用機器 販売事業	アミューズ メント施設 運営事業	業務用機器 販売事業	その他事業	計	消去 または全社	連結
売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に 対する売上高	33,949	9,830	4,440	4,447	52,668	(-)	52,668
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	70	-	70	(70)	-
計	33,949	9,830	4,511	4,447	52,739	(70)	52,668
営業費用	34,921	7,503	3,086	3,507	49,019	2,245	51,265
営業利益または営業損失()	971	2,326	1,424	939	3,719	(2,316)	1,402

(注) 1 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2 各事業の主な製品および事業内容

(1) コンシューマ用機器販売事業.....家庭用ゲームソフトの開発、販売事業

(2) アミューズメント施設運営事業...アミューズメント施設の運営事業

(3) 業務用機器販売事業.....業務用ゲーム機器、IC基板等の開発、製造、販売事業

(4) その他事業.....映像事業、ライセンス事業、その他

3 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は2,341百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。