

平成17年3月期 第3四半期財務・業績の概況（連結）

平成17年2月9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3四半期財務・業績の概況(平成16年4月1日～平成16年12月31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3四半期	42,499	8.6	3,854	23.8	3,200	14.1	1,433	2.7
16年3月期第3四半期	39,130	3.9	3,113	27.7	2,805	9.2	1,472	-
(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3四半期	25.38	20.52
16年3月期第3四半期	25.87	22.86
(参考) 16年3月期	160.91	-

(注) 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。

[経営成績(連結)の進捗状況に関する定性的情報等]

当第3四半期におけるわが国経済は、円高基調や原油高に加え、輸出に陰りが見えましたが、堅調な個人消費、設備投資や雇用、所得環境の改善などにより、景気は踊り場状態となりました。

当業界におきましては、国内の家庭用ゲーム市場は昨年12月に登場しました新型携帯ゲーム機の「ニンテンドーDS」および「プレイステーション・ポータブル(PSP)」の好調な出足により年末商戦が盛り上がるなど、久々に活況を呈しました。

また、海外も大作ソフトの発売が相次いだことなどもあって、順調に推移いたしました。

さらに、業務用ゲーム市場も「ゲームの日」(11月23日)10周年を記念して、業界を挙げて全国的なイベントを行うとともに、趣向を凝らしたゲーム機の投入やショッピングセンターとの相乗展開が奏効するなど、活気づいてまいりました。

こうした状況のもと、当社グループは市場環境の変化に対応した機動的な開発展開や直販体制拡充の志向、マーケティング体制の強化を図るとともに、将来を見据えた事業戦略や海外戦略の再構築を推し進めるなど、諸種の経営改革、布石を打ってまいりました。

この結果、当第3四半期までの経営成績といたしまして、売上高は424億99百万円(前年同期比8.6%増)となりました。利益面につきましては、営業利益は38億54百万円(前年同期比23.8%増)、経常利益は32億円(前年同期比14.1%増)となりましたが、四半期純利益は14億33百万円(前年同期比2.7%減)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

国内では、「ビューティフル ジョー2」（プレイステーション2・ニンテンドーゲームキューブ用）が苦戦を余儀なくされましたが、「カプコン ファイティング ジャム」（プレイステーション2用）が業務用ゲームとの相乗作用も手伝って底固い売行きを示しました。

また、携帯型ゲーム機向けの「ロックマン エグゼ5」（ゲームボーイアドバンス用）が堅調に推移するとともに、「プレイステーション・ポータブル（PSP）」の発売日に合わせて「ヴァンパイア クロニクル」を投入いたしました。

一方、海外におきましては、「ロックマンX8」（プレイステーション2用）や「ロックマン ゼロ3」（ゲームボーイアドバンス用）がおおむね順調に販売を伸ばすとともに、廉価版ソフトも健闘いたしました。

この結果、売上高は252億19百万円（前年同期比1.8%減）、営業利益14億円（前年同期比13.5%増）となりました。

アミューズメント施設運営事業

市場環境が回復軌道を迎える状況下、各種イベントの開催や家庭用ゲームでは味わえない多彩なゲーム機の設置に加え、地域一番店戦略のもと、清潔で明るく周辺住民に愛される快適な店舗運営により、親子連れなどファミリー層の拡大や女性、リピーターの確保等、幅広い客層の取り込みに注力し、売上の拡大に努めてまいりました。

この結果、売上高は昨年の出店効果もあって81億99百万円（前年同期比14.6%増）、営業利益17億34百万円（前年同期比3.6%増）となりました。

業務用機器販売事業

人気キャラクターの持ち味を活かしたミニゲーム満載のメダルゲーム機「スーパーマリオ 不思議の国 加トちゃんのくるくる列車でペ」も健闘いたしました。

また、ビデオゲーム機の格闘ゲーム「カプコン ファイティング ジャム」も家庭用ゲームとのシナジー効果等により安定した売上を示しました。

この結果、売上高は51億40百万円（前年同期比29.0%増）、営業利益16億24百万円（前年同期比10.8%増）となりました。

その他事業

その他事業につきましては、主なものはパチスロ機向け液晶表示装置販売等であります。

この結果、売上高は39億68百万円（前年同期比67.4%増）、営業利益8億3百万円（前年同期比58.3%増）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3四半期	102,486	30,024	29.3	546.19
16年3月期第3四半期	104,908	42,122	40.1	740.05
(参考) 16年3月期	93,096	31,854	34.2	559.66

【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3四半期	1,460	952	6,796	39,281
16年3月期第3四半期	-	-	-	-
(参考) 16年3月期	5,577	5,011	395	32,131

(注) 平成16年3月期第3四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3四半期末における総資産は1,024億86百万円となり、前連結会計年度末に比べ93億89百万円増加しました。また、株主資本は300億24百万円となり、前連結会計年度末に比べ18億30百万円減少しました。これらの主な要因は、新株予約権付社債115億円の発行および自己株式1,944,400株の取得ならびに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29.3%となりました。

当第3四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

税金等調整前四半期純利益31億63百万円および減価償却費15億51百万円、売上債権の増加額32億94百万円などにより、営業活動によるキャッシュ・フローは14億60百万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9億52百万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いました。社債発行による収入114億49百万円があり、財務活動によるキャッシュ・フローは67億96百万円の増加となりました。

以上の結果、当第3四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71億50百万円増加し、392億81百万円となりました。

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）

現時点の業績予想につきましては、平成16年11月19日に発表いたしました平成17年3月期の連結業績予想の変更はありません。

[業績予想に関する定性的情報等]

当業界は、相次いで登場した新型携帯ゲーム機がけん引役となり、需要の喚起や国境を越えたユーザー層の拡大により市場全体を押し上げることも期待されます。

一方、近い将来に据え置き型ゲーム機の次世代版の登場が予想され、高性能、多機能化に対応した開発体制づくりが急務になるものと思われまます。

このような環境下、当社グループといたしましては、開発スタッフの充実強化や新ジャンルの開拓、適確なマーケティング戦略により多様な顧客ニーズに対応した商品を投入し、既存市場の深耕と新規市場の開拓を図ってまいります。

また、戦略的な海外展開を図る一環として、将来の人材確保を視野に入れた海外の人材育成に努めてまいります。

なお、今年の4月から個人情報保護法が施行されることに鑑み、万全を期すため所要の対策を進めてまいります。

第4四半期は米国で快調なスタートを切った「バイオハザード4」や目玉タイトルの「デビルメイクライ3」に加え、前評判が高いパチスロ機向け液晶表示装置の「鬼武者3」などにより攻勢をかけてまいります。

上記の業績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き作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。

1. (要約) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

科 目	前連結会計年度 (平成16年3月31日)		当第3四半期 (平成16年12月31日)		増 減 額 (前連結会計年度比)	前第3四半期 (平成15年12月31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		37,969		8,160	24,018	
2 受取手形および売掛金	8,922		12,314		3,391	13,421	
3 有価証券	2,321		1,311		1,010	3,818	
4 たな卸資産	4,338		3,685		652	5,973	
5 ゲームソフト仕掛品	9,640		10,981		1,341	12,319	
6 繰延税金資産	4,989		4,192		797	3,482	
7 短期貸付金	1,555		1,569		14	4,282	
8 その他	2,544		2,797		252	3,727	
9 貸倒引当金	1,164		1,644		479	534	
流動資産合計	62,957	67.6	73,177	71.4	10,220	70,510	67.2
固定資産							
1 有形固定資産							
(1) 建物および構築物	6,959		6,775		183	7,122	
(2) 機械装置および運搬具	112		63		48	111	
(3) 工具器具備品	642		589		52	677	
(4) レンタル機器	135		115		19	147	
(5) アミューズメント施設機器	2,245		2,005		240	2,168	
(6) 土地	4,471		4,470		1	4,472	
(7) 建設仮勘定	11		20		8	32	
有形固定資産合計	14,577	15.7	14,039	13.7	537	14,732	14.0
2 無形固定資産							
(1) その他	934		703		231	992	
無形固定資産合計	934	1.0	703	0.7	231	992	1.0
3 投資その他の資産							
(1) 投資有価証券	2,195		2,026		169	2,311	
(2) 長期貸付金	3,638		3,594		44	914	
(3) 繰延税金資産	7,960		7,909		50	10,613	
(4) 破産債権更生債権等	108		113		4	108	
(5) その他	4,821		4,815		6	5,187	
(6) 貸倒引当金	4,097		3,893		204	462	
投資その他の資産合計	14,627	15.7	14,565	14.2	61	18,672	17.8
固定資産合計	30,138	32.4	29,308	28.6	830	34,398	32.8
資産合計	93,096	100.0	102,486	100.0	9,389	104,908	100.0

(単位：百万円)

科 目	期 別		当第3四半期		増 減 額 (前連結会計年度比)	前第3四半期	
	前連結会計年度 (平成16年3月31日)		(平成16年12月31日)			(平成15年12月31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		5,108		610	4,452	
2 短期借入金	6,295		5,243		1,051	6,646	
3 1年以内償還予定の 転換社債	-		12,262		12,262	-	
4 未払法人税等	152		185		32	74	
5 賞与引当金	1,114		390		724	283	
6 返品調整引当金	699		285		414	390	
7 その他	4,369		6,236		1,866	6,368	
流動負債合計	17,129	18.4	29,711	29.0	12,581	18,215	17.4
固定負債							
1 転換社債	37,262		25,000		12,262	37,262	
2 新株予約権付社債	-		11,500		11,500	-	
3 長期借入金	5,530		5,075		455	5,775	
4 繰延税金負債	-		-		-	161	
5 退職給付引当金	847		714		132	837	
6 その他	472		460		11	534	
固定負債合計	44,111	47.4	42,750	41.7	1,361	44,570	42.5
負債合計	61,241	65.8	72,462	70.7	11,220	62,785	59.9
(資本の部)							
資本金							
資本金	27,581	29.6	27,581	26.9	-	27,581	26.3
資本剰余金	24,852	26.7	15,337	15.0	9,515	24,852	23.7
利益剰余金	16,727	18.0	6,870	6.7	9,856	6,096	5.8
その他有価証券評価差額金	589	0.6	508	0.5	80	236	0.2
為替換算調整勘定	1,340	1.4	1,421	1.4	80	1,351	1.3
自己株式	3,099	3.3	5,111	5.0	2,011	3,099	3.0
資本合計	31,854	34.2	30,024	29.3	1,830	42,122	40.1
負債、少数株主持分 および資本合計	93,096	100.0	102,486	100.0	9,389	104,908	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3四半期		当第3四半期		増減額 <small>(前第3四半期比)</small>	前連結会計年度		
			自平成15年4月1日 至平成15年12月31日		自平成16年4月1日 至平成16年12月31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		39,130	100.0	42,499	100.0	3,368		52,668	100.0	
売上原価		26,235	67.0	28,506	67.1	2,271		37,276	70.8	
売上総利益		12,895	33.0	13,992	32.9	1,097		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		222	0.5	414	1.0	191		-	-	
差引売上総利益		13,118	33.5	14,407	33.9	1,288		15,305	29.1	
販売費および一般管理費		10,004	25.5	10,552	24.8	547		13,902	26.4	
営業利益		3,113	8.0	3,854	9.1	740		1,402	2.7	
営業外収益										
1 受取利息	132			143				207		
2 受取配当金	2			13				2		
3 為替差益	-			142				-		
4 その他	78	213	0.5	89	388	0.9	175	120	330	0.6
営業外費用										
1 支払利息	178			204				276		
2 為替差損	291			-				381		
3 貸倒引当金繰入額	-			665				97		
4 その他	51	521	1.3	172	1,043	2.5	521	187	942	1.8
経常利益		2,805	7.2	3,200	7.5	394		791	1.5	
特別利益										
1 固定資産売却益	33			-				38		
2 投資有価証券売却益	91			67				-		
3 事業譲渡益	-			66				-		
4 貸倒引当金戻入益	10	135	0.3	-	134	0.3	1	-	38	0.1
特別損失										
1 固定資産除売却損	96			108				177		
2 投資有価証券評価損	-			62				192		
3 投資有価証券売却損	173			-				158		
4 棚卸資産処分損	-			-				3,057		
5 貸倒引当金繰入額	-	269	0.7	-	171	0.4	98	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当期 純損失()		2,671	6.8	3,163	7.4	491		6,900	13.1	
法人税、住民税および事業税		1,214	3.1	1,729	4.0	515		2,273	4.3	
少数株主損失		15	0.0	-	-	15		15	0.0	
四半期純利益または 当期純損失()		1,472	3.7	1,433	3.4	39		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3四半期	前連結会計年度
		自平成16年4月1日 至平成16年12月31日	自平成15年4月1日 至平成16年3月31日
		金額	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()	3,163	6,900
2	減価償却費	1,551	2,081
3	貸倒引当金の増加額	695	4,375
4	受取利息および受取配当金	157	209
5	支払利息	204	276
6	投資有価証券売却益	67	-
7	売上債権の増減額(増加)	3,294	4,300
8	たな卸資産の減少額	473	1,892
9	ゲームソフト仕掛品の増減額(増加)	1,108	693
10	仕入債務の増減額(減少)	554	567
11	その他	279	756
	小計	1,734	6,696
12	利息および配当金の受取額	157	139
13	利息の支払額	162	275
14	法人税等の支払額	269	983
	営業活動によるキャッシュ・フロー	1,460	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	1,136	4,558
2	投資有価証券の売却による収入	106	232
3	その他	76	685
	投資活動によるキャッシュ・フロー	952	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	1,051	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	455	227
4	社債の発行による収入	11,449	-
5	自己株式の売却による収入	0	0
6	自己株式の購入による支出	2,011	4
7	親会社による配当金の支払額	1,134	1,141
	財務活動によるキャッシュ・フロー	6,796	395
	現金および現金同等物に係る換算差額	154	1,484
	現金および現金同等物の増減額	7,150	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	39,281	32,131

4. セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

前第3四半期（自平成15年4月1日 至平成15年12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	25,678	7,156	3,925	2,370	39,130	(-)	39,130
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	59	-	59	(59)	-
計	25,678	7,156	3,984	2,370	39,190	(59)	39,130
営業費用	24,444	5,481	2,518	1,862	34,307	1,709	36,017
営業利益	1,234	1,674	1,466	507	4,882	(1,768)	3,113

- (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1,787百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

当第3四半期（自平成16年4月1日 至平成16年12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	25,219	8,199	5,112	3,968	42,499	(-)	42,499
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	-	-	28	-	28	(28)	-
計	25,219	8,199	5,140	3,968	42,528	(28)	42,499
営業費用	23,818	6,464	3,516	3,165	36,965	1,679	38,644
営業利益	1,400	1,734	1,624	803	5,562	(1,707)	3,854

- (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1,707百万円であり、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。