



平成22年3月期 第2四半期決算短信

上場会社名 株式会社カプコン
 コード番号 9697
 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)取締役常務執行役員 (氏名)阿部和彦
 四半期報告書提出予定日 平成21年11月6日

上場取引所
 URL

平成21年10月29日
 東証一部・大証一部
<http://www.capcom.co.jp/>

TEL (06)6920-3605
 平成21年11月20日

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第2四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21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	%
22年3月期第2四半期	38,892	24.5	5,574	66.0	5,476	33.1	2,967	58.4
21年3月期第2四半期	31,236		3,357		4,115		1,873	

	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
22年3月期第2四半期	48	30	48	12
21年3月期第2四半期	30	51	27	99

(2) 連結財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円		百万円		%		円	銭
22年3月期第2四半期	90,102		57,546		63.9		953	46
21年3月期	106,210		59,349		55.9		961	38

(参考) 自己資本 22年3月期第2四半期 57,546百万円 21年3月期 59,349百万円

2. 配当の状況

	1株当たり配当金									
	第1四半期末		第2四半期末		第3四半期末		期末		年間	
	円	銭	円	銭	円	銭	円	銭	円	銭
21年3月期			20	00			15	00	35	00
22年3月期			15	00					35	00
22年3月期(予想)							20	00		

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 : 無

21年3月期第2四半期末配当金の内訳 記念配当 5円00銭 普通配当 15円00銭

3. 平成22年3月期の連結業績予想(平成21年4月1日～平成22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	95,000	3.4	15,500	6.0	14,700	6.5	8,500	5.4	139	31

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 : 無

4. その他

- (1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無
- (2) 簡便な会計処理及び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【定性的情報・財務諸表等】 4. その他をご覧ください。]
- (3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更に記載されるもの)
- 会計基準等の改正に伴う変更 : 無
以外の変更 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)

22年3月期第2四半期	67,489,062株	21年3月期	67,394,568株
-------------	-------------	--------	-------------

期末自己株式数

22年3月期第2四半期	7,133,216株	21年3月期	5,660,792株
-------------	------------	--------	------------

期中平均株式数(四半期連結累計期間)

22年3月期第2四半期	61,435,911株	21年3月期第2四半期	61,390,096株
-------------	-------------	-------------	-------------

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- ・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大きく異なる結果となる可能性があります。
- ・予想1株当たり当期純利益の算出に際しましては、発表日現在において合理的に算出可能な予想期中平均株式数(通期:61,013千株)を使用しております。

【定性的情報・財務諸表等】

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、在庫調整の進展や株価の上昇、原油価格の下落などがありましたものの、個人消費の低迷や雇用情勢の悪化などにより景気は先行き不透明感を払拭できず、横ばい状態が続きました。

当業界におきましては、国内市場は縮小傾向が続いてまいりましたが、大型タイトルの発売が相次いだこともあって家庭用ゲームソフトが活況を呈するなど、まだら模様ながら全体として市場底上げの兆候が出てまいりました。

また、海外市場につきましては、ゲームやアニメ、マンガなど日本のポップカルチャーを紹介した「ジャパンエキスポ」(フランス)や「コミック・コン・インターナショナル2009」(米国)などが開催されましたが、いずれの会場も盛り上がったほか、アジアにおいてもファン層が増大するなど、わが国を代表するコンテンツのプレゼンスが着実に高まってまいりました。

一方、アミューズメント施設市場は好転の兆しが見られず、依然として低迷状態から脱却できませんでした。

こうした状況のもと、当社は「モンスターハンターフェスタ'09」など、各種イベントの開催や全国的な販促キャンペーンを実施してまいりました。

加えて、上期の目玉タイトルである「モンスターハンター3(トライ)」(Wii用)を上市しましたが、発売初日から量販店に長蛇の列ができるなど大人気を博しました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高388億92百万円(前年同期比24.5%増)となりました。利益面につきましては、営業利益55億74百万円(前年同期比66.0%増)、経常利益は前年同期に計上した為替差益の反動減がありましたが、54億76百万円(前年同期比33.1%増)となり、四半期純利益は税負担の増加がありましたものの29億67百万円(前年同期比58.4%増)といずれも増益となりました。

事業の種類別セグメントの状況

コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、主力ソフト「モンスターハンター3(トライ)」(Wii用)の初回出荷が100万本を突破するなど、好調な売行きを示しました。

また、人気ソフト「逆転裁判」の派生タイトル「逆転検事」(ニンテンドーDS用)が順調に販売を伸ばしたほか、過年度に大ヒットを放った「バイオハザード5」(プレイステーション3、Xbox 360用)や「モンスターハンターポータブル 2nd G」(プレイステーション・ポータブル用)も根強い人気に支えられ続伸いたしました。

加えて、「歴女(歴史好きな女性)」ブームの火付け役となり、戦国ブームを巻き起こしたシリーズ最新作「戦国BASARAバトルヒーローズ」(プレイステーション・ポータブル用)も健闘いたしました。

他方、海外は「バイオニックコマンドー」(プレイステーション3、Xbox 360用)や「モンスターハンターポータブル 2nd G」(プレイステーション・ポータブル用)が伸び悩んだことに加え、「ダークボイド」(プレイステーション3、Xbox 360、パソコン用)の投入が下期にずれ込んだことにより軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は277億48百万円(前年同期比68.3%増)、営業利益72億99百万円(前年同期比100.7%増)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、厳しい市場環境の中、多様な顧客ニーズに対応した機種揃えや多彩なイベント、サービスデーの実施など各種の活性化策により、女性や親子連れ等の幅広い客層の取り込み、リピーターの確保に努めてまいりましたが、競合店との競争激化や今夏の天候不順も手伝って弱含みに展開いたしました。

上期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40店舗であります。

この結果、売上高は62億49百万円(前年同期比8.7%減)となりましたが、営業利益につきましては前期に実施したスクラップ・アンド・ビルドが奏効したことにより4億80百万円(前年同期比107.8%増)と増益となりました。

業務用機器販売事業

当事業におきましては、需要減退が続く環境のもと、既存ゲーム機のリピーター販売を行ってまいりましたが、新商品の不在や市場停滞の影響もあって精彩を欠き、低調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は6億56百万円(前年同期比83.9%減)、営業損失3億34百万円(前年同期は7億37百万円の営業利益)となり、不本意な業績となりました。

コンテンツエキスパンション事業

当事業におきましては、携帯電話向けコンテンツ配信事業において「モンスターハンターモバイル」や「逆転裁判4」が順調に推移したほか、全世界で配信を開始した 아이폰 / アイポッド・タッチ向け「バイオハザード ディジェネレーション」も新規ユーザーを獲得するなど底堅い展開を示しました。

他方、遊技機向け関連機器については、現況を克服するため中長期的な視点に立った戦略展開を進めましたが、市場低迷に加え播種期のため目ぼしい成果をあげることはできませんでした。

この結果、売上高は25億60百万円（前年同期比0.5%増）、営業損失4億3百万円（前年同期は2億61百万円の営業利益）と苦戦を余儀なくされました。

その他事業

その他事業におきましては、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16億76百万円（前年同期比30.6%増）、営業利益6億68百万円（前年同期比28.0%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161億8百万円減少し901億2百万円となりました。主な増加は、現金及び預金87億40百万円およびゲームソフト仕掛品27億2百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金246億54百万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143億6百万円減少し325億55百万円となりました。主な減少は、支払手形及び買掛金70億円および短期借入金の一部返済50億55百万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18億2百万円減少し575億46百万円となりました。主な増加は、四半期純利益29億67百万円であり、主な減少は、剰余金の配当9億26百万円、自己株式の取得27億4百万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12億71百万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22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21年5月8日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第2四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

棚卸資産の評価方法

当第2四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算出する方法によっております。また、棚卸資産の簿価切り下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切り下げを行う方法によっております。

法人税等ならびに繰延税金資産および繰延税金負債の算定方法

当社の法人税等の納付額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定する方法によっております。繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等および一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるので、前連結会計年度において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。連結子会社の税金費用に関しては、当第2四半期連結累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) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

該当事項はありません。

5.【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)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成21年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	37,351	28,611
受取手形及び売掛金	3,240	27,894
商品及び製品	1,076	1,746
仕掛品	1,556	2,097
原材料及び貯蔵品	2,893	2,745
ゲームソフト仕掛品	13,135	10,432
その他	5,106	5,661
貸倒引当金	237	383
流動資産合計	64,123	78,806
固定資産		
有形固定資産	14,624	15,217
無形固定資産		
のれん	280	419
その他	3,100	3,154
無形固定資産合計	3,381	3,574
投資その他の資産		
その他	9,013	9,654
貸倒引当金	1,040	1,042
投資その他の資産合計	7,973	8,612
固定資産合計	25,978	27,404
資産合計	90,102	106,210
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	2,682	9,682
短期借入金	10,711	15,766
1年内償還予定の新株予約権付社債	285	400
未払法人税等	2,264	1,923
賞与引当金	963	2,091
返品調整引当金	285	313
その他	7,503	8,238
流動負債合計	24,695	38,415
固定負債		
長期借入金	4,711	5,067
退職給付引当金	1,280	1,171
役員退職慰労引当金	-	406
その他	1,867	1,800
固定負債合計	7,859	8,445
負債合計	32,555	46,861

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成21年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,096	33,039
資本剰余金	21,186	21,129
利益剰余金	19,041	17,000
自己株式	10,719	8,015
株主資本合計	62,604	63,152
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	4	12
為替換算調整勘定	5,062	3,790
評価・換算差額等合計	5,057	3,803
純資産合計	57,546	59,349
負債純資産合計	90,102	106,210

(2)【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20年4月1日 至平成20年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)
売上高	31,236	38,892
売上原価	19,232	23,008
売上総利益	12,004	15,883
返品調整引当金戻入額	70	27
差引売上総利益	12,074	15,911
販売費及び一般管理費	8,716	10,336
営業利益	3,357	5,574
営業外収益		
受取利息	406	143
受取配当金	17	16
為替差益	555	-
その他	80	126
営業外収益合計	1,060	286
営業外費用		
支払利息	41	88
貸倒引当金繰入額	178	2
持分法による投資損失	0	-
支払手数料	34	92
為替差損	-	167
その他	48	32
営業外費用合計	302	384
経常利益	4,115	5,476
特別利益		
貸倒引当金戻入額	4	17
特別利益合計	4	17
特別損失		
固定資産除売却損	5	23
訴訟関連損失	142	-
特別損失合計	148	23
税金等調整前四半期純利益	3,971	5,470
法人税、住民税及び事業税	305	2,284
法人税等調整額	1,793	219
法人税等合計	2,098	2,503
四半期純利益	1,873	2,967

(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20年4月1日 至平成20年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)
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	3,971	5,470
減価償却費	1,839	1,595
のれん償却額	247	137
貸倒引当金の増減額(は減少)	141	144
受取利息及び受取配当金	424	160
支払利息	41	88
為替差損益(は益)	374	265
持分法による投資損益(は益)	0	-
固定資産除売却損益(は益)	5	23
訴訟関連損失	142	-
売上債権の増減額(は増加)	8,828	24,379
たな卸資産の増減額(は増加)	2,497	1,018
ゲームソフト仕掛品の増減額(は増加)	5,155	2,891
仕入債務の増減額(は減少)	166	6,903
その他の流動負債の増減額(は減少)	2,663	1,175
その他	806	146
小計	3,179	21,557
利息及び配当金の受取額	448	161
利息の支払額	35	94
訴訟関連損失の支払額	142	-
法人税等の支払額	726	1,678
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,722	19,946
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	1,321	775
有形固定資産の売却による収入	8	-
無形固定資産の取得による支出	499	204
投資有価証券の売却による収入	4	-
その他	13	112
投資活動によるキャッシュ・フロー	1,820	867
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の返済による支出	6	5,055
長期借入れによる収入	1,400	-
長期借入金の返済による支出	1,757	355
自己株式の取得による支出	140	2,704
自己株式の売却による収入	0	0
配当金の支払額	877	923
その他	60	160
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,440	9,199
現金及び現金同等物に係る換算差額	721	1,191
現金及び現金同等物の増減額(は減少)	182	8,687
現金及び現金同等物の期首残高	32,763	28,611
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	302	-
現金及び現金同等物の四半期末残高	33,248	37,299

(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

【事業の種類別セグメント情報】

前第2四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設運営事業 (百万円)	業務用機器販売事業 (百万円)	コンテンツエクスパンション事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
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	16,486	6,847	4,071	2,547	1,283	31,236		31,236
(2) セグメント間の内部売上高または振替高			7			7	(7)	
計	16,486	6,847	4,079	2,547	1,283	31,243	(7)	31,236
営業利益	3,637	231	737	261	522	5,390	(2,032)	3,357

当第2四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設運営事業 (百万円)	業務用機器販売事業 (百万円)	コンテンツエクスパンション事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
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	27,748	6,249	656	2,560	1,676	38,892		38,892
(2) セグメント間の内部売上高または振替高							()	
計	27,748	6,249	656	2,560	1,676	38,892	()	38,892
営業利益または 営業損失()	7,299	480	334	403	668	7,711	(2,137)	5,574

【所在地別セグメント情報】

前第2四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他 の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
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	24,913	3,581	2,183	557	31,236		31,236
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	1,476	785		12	2,274	(2,274)	
計	26,389	4,366	2,183	570	33,510	(2,274)	31,236
営業利益または 営業損失()	5,529	228	20	48	5,369	(2,011)	3,357

当第2四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他 の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
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	27,906	6,098	4,371	515	38,892		38,892
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	3,272	654	54	29	4,011	(4,011)	
計	31,179	6,752	4,425	545	42,903	(4,011)	38,892
営業利益または 営業損失()	7,738	454	255	118	7,657	(2,083)	5,574

【海外売上高】

前第2四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日)

	北米	欧州	その他の地域	計
海外売上高(百万円)	3,769	1,869	1,159	6,798
連結売上高(百万円)				31,236
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	12.1	6.0	3.7	21.8

当第2四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

	北米	欧州	その他の地域	計
海外売上高(百万円)	6,499	3,850	1,389	11,739
連結売上高(百万円)				38,892
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	16.7	9.9	3.6	30.2

(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21年7月30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、実施いたしました。平成21年8月1日から平成21年8月31日までに1,471千株、2,703百万円の自己株式を取得いたしました。