



平成25年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年10月31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11月2日 配当支払開始予定日 平成24年11月19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2四半期の連結業績(平成24年4月1日～平成24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	%
25年3月期第2四半期	45,538	55.7	6,515	134.2	6,076	218.5	4,125	355.1
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

(注) 包括利益 25年3月期第2四半期 3,036百万円(—%) 24年3月期第2四半期 △547百万円(—%)

	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
	円 銭	円 銭
25年3月期第2四半期	71 64	—
24年3月期第2四半期	15 56	—

(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	%
25年3月期第2四半期	104,891	60,948	58.1
24年3月期	98,247	59,352	60.4

(参考) 自己資本 25年3月期第2四半期 60,948百万円 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
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
24年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00
25年3月期	—	15 00			
25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2Q	67,723,244株	24年3月期	67,723,244株
25年3月期2Q	10,139,266株	24年3月期	10,138,856株
25年3月期2Q	57,584,153株	24年3月期2Q	58,243,307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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、個人消費や設備投資が堅調に推移しましたものの、欧州債務問題の再燃懸念や米国、中国経済の減速傾向に加え、長引く円高や株安などにより、景気はまだら模様ながら横ばい状態が続きました。

当業界におきましては、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、国内は昨年から今年にかけて新型携帯ゲーム機が相次いで登場したことが奏功するなど、ハードの増加が市場全体を押し上げたこともあって、回復基調で推移いたしました。

一方、破竹の勢いで成長が続いてきたソーシャルゲーム市場は、コンパ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、一時の勢いは弱まりましたものの、構造的な転換が進んでまいりました。

こうした状況下、当社においては、「ドラゴンズドグマ」(プレイステーション3、Xbox 360用)が国内で健闘したほか、目玉タイトル「バイオハザード6」(プレイステーション3、Xbox 360用)を9月末に出荷いたしました。

また、海外市場に照準を合わせたプライベートイベント「CAPTIVATE」(カプティベート)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」(カプコン サマージャム)の催しや「モンスターハンター オークストラコンサートツアー」を全国6都市で公演するなど、各種イベントを実施いたしました。加えて、人気ソフトとの相乗展開を図るため、「戦国BASARA」シリーズを実写ドラマ化したテレビ放送が開始されたほか、当社の旗艦ソフトである「バイオハザード」を題材にしたハリウッド映画「バイオハザードV リトリビューション」が日米をはじめ全世界で上映されるなど、メディアアミックス展開により有力コンテンツの知名度向上やブランド価値の増大を図ることができました。

この結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高455億38百万円(前年同期比55.7%増)、営業利益65億15百万円(前年同期比134.2%増)、経常利益60億76百万円(前年同期比218.5%増)、四半期純利益41億25百万円(前年同期比355.1%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、主力ソフト「バイオハザード6」(プレイステーション3、Xbox 360用)が堅調な出足を示したほか、初の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)が採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ち、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、前期に発売した「バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ」(プレイステーション3、Xbox 360用)も手堅く伸ばいたしました。加えて、ダウンロードコンテンツも安定した人気に支えられ収益向上に寄与いたしました。

一方、ソーシャルゲーム市場は、プラットフォームがフィーチャーフォン(従来型携帯電話)からスマートフォン(高性能携帯電話)への移行が進む中、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すとともに、同じく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200万人を突破したほか、「戦国BASARAカードヒーローズ」を提供いたしました。

さらに、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。

また、「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349億93百万円(前年同期比69.1%増)、営業利益57億77百万円(前年同期比83.1%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体験ツアーや会員制度の導入を行うなど、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、戦略的な店舗展開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需要増による反動減を避けられませんでした。

当期は、不採算店2店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は56億30百万円(前年同期比7.0%減)、営業利益9億86百万円(前年同期比19.4%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35億94百万円(前年同期比216.3%増)、営業利益13億36百万円(前年同期は営業損失2億16百万円)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13億20百万円(前年同期比3.4%減)、営業利益4億97百万円(前年同期比6.3%減)となりました。

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2四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66億43百万円増加し1,048億91百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品15億48百万円、現金及び預金13億78百万円、商品及び製品13億76百万円および原材料及び貯蔵品10億60百万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50億47百万円増加し439億43百万円となりました。主な増加は、短期借入金42億86百万円および支払手形及び買掛金25億71百万円であり、主な減少は、未払法人税等18億79百万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15億95百万円増加し609億48百万円となりました。主な増加は、四半期純利益41億25百万円であり、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10億64百万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2四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、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2四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2四半期連結会計期間 (平成24年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	24,752	26,131
受取手形及び売掛金	17,285	15,706
商品及び製品	1,793	3,169
仕掛品	443	922
原材料及び貯蔵品	1,417	2,478
ゲームソフト仕掛品	22,373	23,922
その他	7,030	7,518
貸倒引当金	△58	△60
流動資産合計	75,038	79,788
固定資産		
有形固定資産	12,844	12,484
無形固定資産		
のれん	291	220
その他	3,619	5,861
無形固定資産合計	3,911	6,081
投資その他の資産		
その他	6,728	6,811
貸倒引当金	△275	△275
投資その他の資産合計	6,452	6,536
固定資産合計	23,208	25,102
資産合計	98,247	104,891
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	7,257	9,829
短期借入金	7,259	11,546
未払法人税等	2,977	1,097
賞与引当金	2,111	206
返品調整引当金	118	116
その他	9,604	11,528
流動負債合計	29,327	34,324
固定負債		
長期借入金	6,145	6,002
退職給付引当金	1,509	1,603
その他	1,912	2,012
固定負債合計	9,567	9,618
負債合計	38,895	43,943

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成24年9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	30,013
自己株式	△15,846	△15,847
株主資本合計	66,049	68,734
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△46	△71
為替換算調整勘定	△6,650	△7,714
その他の包括利益累計額合計	△6,697	△7,786
純資産合計	59,352	60,948
負債純資産合計	98,247	104,891

(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23年4月1日 至平成23年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年9月30日)
売上高	29,252	45,538
売上原価	17,525	28,079
売上総利益	11,726	17,458
返品調整引当金戻入額	40	1
差引売上総利益	11,767	17,460
販売費及び一般管理費	8,985	10,945
営業利益	2,782	6,515
営業外収益		
受取利息	40	40
受取配当金	5	4
受取和解金	67	—
その他	75	80
営業外収益合計	189	125
営業外費用		
支払利息	56	50
為替差損	937	459
その他	70	55
営業外費用合計	1,063	565
経常利益	1,907	6,076
特別損失		
固定資産除売却損	111	28
特別損失合計	111	28
税金等調整前四半期純利益	1,796	6,047
法人税、住民税及び事業税	1,045	1,205
法人税等調整額	△155	717
法人税等合計	889	1,922
少数株主損益調整前四半期純利益	906	4,125
四半期純利益	906	4,125

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23年4月1日 至平成23年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年9月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	906	4,125
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△21	△24
為替換算調整勘定	△1,431	△1,064
その他の包括利益合計	△1,453	△1,088
四半期包括利益	△547	3,036
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△547	3,036
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23年4月1日 至平成23年9月30日）	当第2四半期連結累計期間 （自平成24年4月1日 至平成24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	1,796	6,047
減価償却費	1,471	1,426
のれん償却額	56	70
貸倒引当金の増減額（△は減少）	5	8
賞与引当金の増減額（△は減少）	△834	△546
受取利息及び受取配当金	△46	△44
支払利息	56	50
為替差損益（△は益）	865	361
固定資産除売却損益（△は益）	111	28
売上債権の増減額（△は増加）	6,057	1,018
たな卸資産の増減額（△は増加）	△1,773	△2,961
ゲームソフト仕掛品の増減額（△は増加）	△8,268	△1,646
仕入債務の増減額（△は減少）	481	2,761
その他の流動負債の増減額（△は減少）	△1,131	549
その他	△426	△2,401
小計	△1,579	4,720
利息及び配当金の受取額	48	34
利息の支払額	△56	△49
法人税等の支払額	△3,249	△2,965
営業活動によるキャッシュ・フロー	△4,836	1,740
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	△850	△928
有形固定資産の売却による収入	202	244
無形固定資産の取得による支出	△88	△737
その他	△73	△164
投資活動によるキャッシュ・フロー	△810	△1,586
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額（△は減少）	5,000	4,500
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	△2,703	△0
配当金の支払額	△1,481	△1,436
その他	△257	△164
財務活動によるキャッシュ・フロー	202	2,542
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,165	△1,180
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	△7,610	1,515
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	27,401	23,803

(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
	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	20,695	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	20,695	6,054	1,136	27,885	1,366	29,252	—	29,252
セグメント損益	3,154	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。

Ⅱ 当第2四半期連結累計期間(自 平成24年4月1日 至 平成24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
	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	34,993	5,630	3,594	44,217	1,320	45,538	—	45,538
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	34,993	5,630	3,594	44,217	1,320	45,538	—	45,538
セグメント損益	5,777	986	1,336	8,099	497	8,597	△2,081	6,515

(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△2,081百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,081百万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

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2四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2四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。