



平成25年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年5月8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
 定時株主総会開催予定日 平成25年6月18日 配当支払開始予定日 平成25年6月19日
 有価証券報告書提出予定日 平成25年6月19日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 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月期の連結業績(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

(1) 連結経営成績 (%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年3月期	94,075	14.6	10,151	△17.6	10,944	△7.4	2,973	△55.8
24年3月期	82,065	△16.0	12,318	△13.8	11,819	△8.1	6,723	△13.2

(注) 包括利益 25年3月期 5,780百万円(△9.5%) 24年3月期 6,389百万円(4.4%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
25年3月期	51 64	—	4.9	10.8	10.8
24年3月期	116 10	—	11.5	12.5	15.0

(参考) 持分法投資損益 25年3月期 一百万円 24年3月期 一百万円

(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
25年3月期	104,365	62,828	60.2	1,091 08
24年3月期	98,247	59,352	60.4	1,030 70

(参考) 自己資本 25年3月期 62,828百万円 24年3月期 59,352百万円

(3) 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	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
25年3月期	6,647	△1,375	1,162	31,522
24年3月期	△7,672	△4,794	587	22,287

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
24年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00	2,303	34.5	4.0
25年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00	2,303	77.5	3.8
26年3月期(予想)	—	15 00	—	25 00	40 00		33.6	

3. 平成26年3月期の連結業績予想(平成25年4月1日～平成26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	97,000	3.1	12,000	18.2	11,700	6.9	6,800	128.7	118 91

(注) 当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

※ 注記事項

(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
新規 一社（社名） — 、除外 一社（社名） —

(2) 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) 当連結会計年度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19ページ 3. 連結財務諸表 (5) 連結財務諸表に関する注記事項をご覧ください。

(3) 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）
② 期末自己株式数
③ 期中平均株式数

25年3月期	67,723,244株	24年3月期	67,723,244株
25年3月期	10,139,772株	24年3月期	10,138,856株
25年3月期	57,584,000株	24年3月期	57,913,902株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成25年3月期の個別業績（平成24年4月1日～平成25年3月31日）

(1) 個別経営成績 (%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
25年3月期	74,748	16.5	9,349	60.4	10,595	95.8	2,697	10.2
24年3月期	64,159	△15.5	5,828	△31.1	5,410	△23.4	2,447	△47.7

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
25年3月期	46.84	—
24年3月期	42.26	—

(2) 個別財政状態

	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
25年3月期	94,897	56,803	59.9	986.45
24年3月期	89,730	56,272	62.7	977.22

(参考) 自己資本 25年3月期 56,803百万円 24年3月期 56,272百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、財務諸表に対する監査手続が実施中です。

※ 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2ページ「経営成績に関する分析」をご覧ください。

当社は、平成25年5月9日（木）に機関投資家向けの決算説明会を開催する予定です。その模様および説明内容（音声）については、当日使用する決算説明資料とともに、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	5
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	6
2. 経営方針	7
(1) 会社の経営の基本方針	7
(2) 目標とする経営指標	7
(3) 中長期的な会社の経営戦略	7
(4) 会社の対処すべき課題	8
3. 連結財務諸表	9
(1) 連結貸借対照表	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	11
(3) 連結株主資本等変動計算書	13
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	15
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	17
(継続企業の前提に関する注記)	17
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)	17
(会計方針の変更)	19
(未適用の会計基準等)	19
(連結貸借対照表関係)	20
(連結損益計算書関係)	21
(連結包括利益計算書関係)	23
(連結株主資本等変動計算書関係)	24
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	26
(税効果会計関係)	27
(セグメント情報等)	29
(1株当たり情報)	34
(重要な後発事象)	34

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

・当期の経営成績

当連結会計年度におけるわが国経済は、電力不足や欧州債務危機の拡大が懸念されましたものの、今年に入ってから円安の加速、株価の上昇に加え、米国経済の好転などにより、景気は復調の兆しが見え始め、緩やかながらも回復過程に入っております。

当業界におきましては、国内の家庭用ゲーム市場は、据置型ゲーム機「Wii U」の投入効果などもあって縮小傾向に歯止めがかかり、5年ぶりに増加しました。しかしながら、海外につきましては、クリスマス商戦に向けて大型タイトルの投入が相次ぎましたが、総じて軟調に推移いたしました。

一方、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逆風がありましたものの、着実にマーケットシェアを伸ばしてまいりました。

事業環境が転換期に入っている状況下、スマートフォンなど急成長したプラットフォームと家庭用ゲーム機の相乗効果により全体の市場規模は拡大いたしました。

このような市況のもと、当社は多様な顧客ニーズに対応するため、各家庭用ゲーム機、パソコンやスマートフォン向けにゲームソフトを供給するマルチプラットフォーム展開を推進したほか、新たな収益基盤の構築を目指して、看板タイトルを題材にしたパチスロ機を投入するなど、需要増大に努めてまいりました。

また、人気タイトルを映画、テレビ、アニメ、出版、演劇、玩具および飲食品等の多方面に活用したワンコンテンツ・マルチユース戦略により、バリュー・チェーン（価値の連鎖）を築くなど、多面的なビジネス展開を推し進めてまいりました。

加えて、グローバル戦略を加速させるため成長余力があるアジア市場での事業拡大を目指して、同地域初の開発拠点を台湾に開設したほか、子会社を通じてタイに現地法人を設立するなど、海外市場の開拓に着々と布石を打ってまいりました。

こうした中、主力ソフトの計画未達や期待作の発売延期を余儀なくされましたものの、売上高は940億75百万円（前期比14.6%増）と増収となりました。

しかしながら、利益面につきましては、営業利益は売上原価や販売費および一般管理費の増加により101億51百万円（前期比17.6%減）となり、また、経常利益も為替差益の発生などがありましたものの109億44百万円（前期比7.4%減）となりました。

さらに、当期純利益は、開発体制等の見直しに伴う事業構造改善費用などの特別損失を計上したため、29億73百万円（前期比55.8%減）となり、減益のやむなきに至りました。

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

① デジタルコンテンツ事業

当社のコア・コンピタンス（中核的競争力）である当事業におきましては、主力ソフトの「バイオハザード6」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が発売当初は順調な出足を示しましたが、その後伸び悩んだことにより計画未達となり、販売拡大のリード役を果たすことができませんでした。一方、「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たほか、「DmC デビル メイ クライ」（プレイステーション 3、Xbox 360用）も海外で安定した人気に支えられ、手堅い売行きを示しました。また、昨年12月発売の新型の据置型ゲーム機「Wii U」向け初回作として「モンスターハンター3（トライ）G HD Ver.」を投入したところ、スマッシュヒットを放ちましたものの、パッケージソフト販売は総じて伸び悩みました。

他方、スマートフォンが普及拡大する中、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」が引き続き伸長するとともに、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、それぞれ200万人を突破いたしました。

さらに、「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズも根強い人気に支えられ、安定した収入を得るなど、オンラインコンテンツ部門が健闘したことにより、収益構造が変化してまいりました。

加えて、ビーラインブランドの「スマーフ・ビレッジ」が長期にわたり安定した収益を確保いたしました。

この結果、売上高は636億36百万円（前期比6.4%増）、営業利益70億62百万円（前期比45.2%減）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、市況軟化の中、集客力アップを図るため各種イベントの開催や快適な店舗運営によるコアユーザーの確保に加え、新規顧客の開拓を目指して中高年者を対象にゲーム機を無料で体験できるツアーの実施や親子連れが遊べる機種種の設置など、幅広い客層の取り込みに注力してまいりました。しかしながら、スマートフォンなどとユーザー層が重なる娯楽の分散化に加え、けん引機種種の不足や東日本大震災後の需要増による反動減を避けられず、弱含みに展開いたしました。

当期は、市場環境を勘案して新規出店は先送りしましたが、不採算店3店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は109億44百万円（前期比6.7%減）、営業利益17億9百万円（前期比4.4%減）となりました。

③ アミューズメント機器事業

パチスロ機部門におきましては、旗艦タイトルの「バイオハザード5」が家庭用ゲームソフトとの好循環により予想を大幅に上回る売行きを示すとともに、収益を下支えしたほか、受託ビジネスも増大するなど、事業規模は着実に拡大してまいりました。

一方、業務用機器部門は、商品の供給サイクルが端境期の状況下、メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる！カーニバル」が堅調に推移したほか、既存商品のリピート販売も健闘いたしました。

この結果、売上高は167億83百万円（前期比119.0%増）、営業利益48億92百万円（前期比449.3%増）となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は27億11百万円（前期比5.3%減）、営業利益7億40百万円（前期比15.6%減）となりました。

当連結会計年度より、報告セグメントの区分を変更しており、前連結会計年度との比較は変更後の区分により作成した情報に基づいて記載しております。

・今後の見通し

今後の見通しといたしましては、当業界は主戦場である家庭用ゲーム市場が成熟化しつつある情勢のもと、新型の据置型ゲーム機が出揃うことが予想されますものの、当該次世代機の本格的な登場を控え、端境期に入るものと思われます。一方で、ハードの高機能化、多機能化に伴う開発費の高騰化は避けられず、業務提携や合従連衡などが進むことも予測されます。

また、スマートフォンの台頭によりゲーム専用機以外のプラットフォームが増勢する中、ソーシャルゲーム市場は拡大基調で推移することが予想される一方、企業間競争は熾烈を極めるものと思われます。

市場環境が激変する状況下、当社といたしましては中期的な戦略マップにもとづき、開発資源を重点部門の家庭用ゲームソフトと成長分野のオンラインゲームの開発に集中するほか、収益の多角化に向けてパチスロ事業の拡大や良質なソフト資産を活用したコンテンツビジネスの拡充に傾注することに加え、多様なユーザーニーズに対応したマーケティング戦略やプロモーション活動により、競争力の優位性を確保し、生存競争を勝ち抜いてまいります。

加えて、成長戦略を進めるためには市場規模が大きい海外市場の開拓が不可欠なため、スマートフォンの急伸等、通信インフラの整備に伴い、高い成長が見込まれる東南アジアにおいて、コンテンツ配信事業の拡大に注力するなど、グローバル展開を加速してまいります。

さらに、開発コストの低減や開発期間の短縮を図るため、海外外注の見直しを中心として、内作比率のアップなど経営の根幹をなす開発部門の見直しを行うほか、マネジメント体制の強化により情報の共有化、業務の効率化、コスト削減や財務構造の改善等、経営全般にわたる合理化を推し進めるとともに、グループ全体の求心力を高めることにより、環境の変化に対応できる企業体質の確立に取り組んでまいります。

次期の商品戦略といたしましては、「モンスターハンター4」（ニンテンドー3DS用）と「ロスト プラネット 3」（プレイステーション 3、Xbox 360用）のそれぞれ国内外に照準を合わせた大型タイトルを主軸に反転攻勢をかけてまいります。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産)

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ61億17百万円増加し1,043億65百万円となりました。

主な増加は、「現金及び預金」67億69百万円および「繰延税金資産(短期)」22億58百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」55億97百万円によるものであります。

(負債)

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ26億41百万円増加し415億36百万円となりました。

主な増加は、「短期借入金」39億35百万円であり、主な減少は、「支払手形及び買掛金」9億53百万円によるものであります。

(純資産)

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ34億75百万円増加し628億28百万円となりました。主な増加は、「当期純利益」29億73百万円および「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26億69百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」23億3百万円によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は92億35百万円増加し315億22百万円となりました。

各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は、次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動で得られた資金は、66億47百万円(前連結会計年度は使用された資金76億72百万円)となりました。

得られた資金の主な増加は、「売上債権の減少額」57億60百万円(同55億50百万円の増加額)および「税金等調整前当期純利益」37億19百万円(同114億25百万円)であり、主な減少は、「法人税等の支払額」36億10百万円(同41億95百万円)および「ゲームソフト仕掛品の増加額」28億37百万円(同118億99百万円)によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動に使用された資金は、13億75百万円(前連結会計年度は47億94百万円)となりました。

使用された資金の主な増加は、「有形固定資産の取得による支出」30億86百万円(同21億53百万円)および「無形固定資産の取得による支出」15億78百万円(同5億27百万円)であり、主な減少は、「定期預金の払戻による収入」24億99百万円(前連結会計年度なし)によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動で得られた資金は、11億62百万円(前連結会計年度は5億87百万円)となりました。

得られた資金の主な増加は、「短期借入金の純増加額」42億90百万円(同67億60百万円)であり、主な減少は、「配当金の支払額」22億98百万円(同23億39百万円)によるものであります。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成21年3月期	平成22年3月期	平成23年3月期	平成24年3月期	平成25年3月期
自己資本比率	55.9	62.3	64.2	60.4	60.2
時価ベースの自己資本比率	101.5	120.5	103.9	110.8	81.4
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	—	122.7	32.8	—	258.7
インタレスト・カバレッジ・レシオ	—	86.9	155.8	—	62.4

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

(注1) いずれも連結ベースの財務数値により計算しています。

(注2) 株式時価総額は自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しています。

(注3) キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しています。

(注4) 有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としています。

(注5) キャッシュ・フロー対有利子負債比率およびインタレスト・カバレッジ・レシオは、平成21年3月期および平成24年3月期におきまして、営業キャッシュ・フロー数値がマイナスのため、表記を省略しております。

(3) 利益分配に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主に対する利益還元を経営の重要政策のひとつと考えており、将来の事業展開や経営環境の変化などを勘案しつつ、安定配当の継続を基本方針としております。

当社の剰余金の配当は、中間および期末配当の年2回を基本的な方針としております。

また、配当の決定機関は、中間配当は取締役会、期末配当は株主総会であります。

内部留保につきましては、ゲームソフト開発、アミューズメント施設や成長事業への投資等に充当し、企業価値を高めてまいります。

当事業年度の期末配当につきましては1株につき25円とし、中間配当(1株につき15円)を含めた年間配当は、1株につき40円であります。

なお、当社は中間配当を行うことができる旨を定款に定めております。

2. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」を経営理念としております。また、株主、顧客および従業員などステークホルダーの満足度向上や信頼構築に努めるとともに、共存共栄を基軸とした経営展開を図っております。

(2) 目標とする経営指標

当社グループは、経営実態を示す指標として、会計処理の変更により変化する会計上の利益よりも、現金の動きを注視するキャッシュ・フロー経営を重視しております。

したがって、一部に限定した具体的な数値目標は掲げておりません。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当業界は新型ゲーム機の登場に伴う開発費の高騰やソーシャルゲーム参入による競争激化に加え、合併、事業統合等の再編やグローバルな企業間競争の波が押し寄せ、優勝劣敗により勢力図が塗り変わりがつあります。

このように厳しい事業環境下、生存競争を勝ち抜いていくためには、経営環境の変化に対応できる体制作りが、最重要課題と認識しております。

今後さらなる成長のため、以下の戦略目標を推進、実行することにより企業価値の向上に努めてまいります。

- ①コア事業である家庭用ゲームソフトの開発、販売拡大に経営資源を集中してまいります。
- ②開発戦略といたしましては、市場動向を勘案しつつ、マルチプラットフォーム展開を推し進めてまいります。
- ③通信環境の進展および市場環境の変化に伴い、オンライン事業ならびにモバイルコンテンツ事業の強化に取り組んでまいります。
- ④海外市場での販売拡大を図るため、現地法人の強化などにより積極的なグローバル展開を行ってまいります。
- ⑤每期安定した売上や収益の確保を図るため、新規ユーザーの開拓や既存顧客の深耕などにより、アミューズメント施設の集客展開に注力してまいります。
- ⑥当社の豊富なコンテンツの活用により、パチスロ機事業および業務用機器事業の強化に注力してまいります。
- ⑦当社コンテンツの有効活用により付加価値を創造するとともに、シナジー効果の創出によりブランド価値を高めてまいります。
- ⑧財務構造の強化を図るため、每期安定したキャッシュ・フローの創出に努めてまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループを取り巻く事業環境や今後の市場動向を踏まえた主要な対処すべき課題は、次のとおりであります。

①重点戦略部門の強化

競争力の優位性を図るため、コア事業である家庭用ゲームソフトの開発とマーケティング部門の強化を柱に経営資源を集中してまいります。

②事業領域の拡大

経営環境の変化に対応して、事業領域を拡大するため携帯電話やスマートフォン（高機能携帯電話）などのゲーム専用機以外に向けたゲーム配信事業やソーシャルゲーム運営への注力をはじめとしたコンテンツビジネスの拡大に傾注してまいります。

③海外展開の注力

国内市場の成熟化に伴い、今後の事業拡大には海外市場への注力が不可欠であります。このため、重要な子会社であるCAPCOM U. S. A., INC.をはじめ、海外現地法人の経営改革などにより、グループ全体の事業の再構築を推し進めるとともに、戦略的なグローバル展開を図ってまいります。

④事業の選択と集中

開発資源の効率活用を図る一環として、明確なビジョンとスピード経営により活力を生み出すとともに、グループ全体の総合力を発揮させるため、成長分野への投資や不採算事業からの撤退を行うなど、選択と集中によるグループ会社のスクラップ・アンド・ビルドにより企業価値の向上に努めてまいります。

⑤企業体質の強化

経営革新により機動的な事業運営、経営効率の向上を図るとともに、収益基盤の強化に向けて体制作りを推し進めております。

この一環として、国内外の関係会社を含めた的確なマネジメント体制による戦略的なグループ運営と財務構造の改革などにより、経営体質を高めてまいります。

3. 連結財務諸表
 (1) 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)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	24,752	31,522
受取手形及び売掛金	※3 17,285	※3 11,687
商品及び製品	1,793	1,756
仕掛品	443	906
原材料及び貯蔵品	1,417	1,592
ゲームソフト仕掛品	22,373	18,888
繰延税金資産	4,239	6,497
その他	2,791	4,054
貸倒引当金	△58	△64
流動資産合計	75,038	76,841
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	※2 5,125	※2 4,907
機械装置及び運搬具（純額）	21	34
工具、器具及び備品（純額）	1,052	1,105
アミューズメント施設機器（純額）	1,637	1,199
土地	※2 4,298	※2 5,052
リース資産（純額）	709	849
建設仮勘定	—	108
有形固定資産合計	※1 12,844	※1 13,258
無形固定資産		
のれん	291	200
その他	3,619	7,709
無形固定資産合計	3,911	7,909
投資その他の資産		
投資有価証券	368	515
破産更生債権等	265	66
差入保証金	4,522	4,341
繰延税金資産	908	733
その他	663	776
貸倒引当金	△275	△78
投資その他の資産合計	6,452	6,355
固定資産合計	23,208	27,523
資産合計	98,247	104,365

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	※3 7,257	※3 6,304
電子記録債務	—	634
短期借入金	※2 7,259	※2 11,194
リース債務	322	364
未払法人税等	2,977	2,111
繰延税金負債	7	—
賞与引当金	2,111	1,679
返品調整引当金	118	187
資産除去債務	19	20
その他	9,254	9,409
流動負債合計	29,327	31,905
固定負債		
長期借入金	※2 6,145	※2 6,000
リース債務	429	553
繰延税金負債	225	2
退職給付引当金	1,509	1,697
資産除去債務	325	329
その他	932	1,047
固定負債合計	9,567	9,630
負債合計	38,895	41,536
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	27,998
自己株式	△15,846	△15,848
株主資本合計	66,049	66,718
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△46	91
為替換算調整勘定	△6,650	△3,981
その他の包括利益累計額合計	△6,697	△3,889
純資産合計	59,352	62,828
負債純資産合計	98,247	104,365

（2）連結損益計算書及び連結包括利益計算書
連結損益計算書

（単位：百万円）

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
売上高	82,065	94,075
売上原価	49,609	61,911
売上総利益	32,456	32,163
返品調整引当金戻入額	12	—
返品調整引当金繰入額	—	69
差引売上総利益	32,469	32,094
販売費及び一般管理費	※1, ※3 20,150	※1, ※3 21,942
営業利益	12,318	10,151
営業外収益		
受取利息	85	92
受取配当金	10	9
受取和解金	67	—
為替差益	—	745
その他	126	257
営業外収益合計	289	1,105
営業外費用		
支払利息	115	107
為替差損	456	—
支払手数料	66	60
その他	151	144
営業外費用合計	788	312
経常利益	11,819	10,944
特別利益		
投資有価証券売却益	8	—
特別利益合計	8	—
特別損失		
固定資産除売却損	※2 321	※2 216
減損損失	※4 80	※4 58
事業構造改善費用	—	※5 6,949
特別損失合計	402	7,224
税金等調整前当期純利益	11,425	3,719
法人税、住民税及び事業税	3,513	2,968
法人税等調整額	1,188	△2,222
法人税等合計	4,701	746
少数株主損益調整前当期純利益	6,723	2,973
当期純利益	6,723	2,973

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	6,723	2,973
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	9	138
為替換算調整勘定	△344	2,669
その他の包括利益合計	※ △334	※ 2,807
包括利益	6,389	5,780
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	6,389	5,780
少数株主に係る包括利益	—	—

（3）連結株主資本等変動計算書

（単位：百万円）

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	33,239	33,239
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	33,239	33,239
資本剰余金		
当期首残高	21,328	21,328
当期変動額		
自己株式の処分	0	0
当期変動額合計	0	0
当期末残高	21,328	21,328
利益剰余金		
当期首残高	22,945	27,328
当期変動額		
剰余金の配当	△2,340	△2,303
当期純利益	6,723	2,973
当期変動額合計	4,383	670
当期末残高	27,328	27,998
自己株式		
当期首残高	△13,143	△15,846
当期変動額		
自己株式の取得	△2,703	△1
自己株式の処分	0	0
当期変動額合計	△2,703	△1
当期末残高	△15,846	△15,848
株主資本合計		
当期首残高	64,370	66,049
当期変動額		
剰余金の配当	△2,340	△2,303
当期純利益	6,723	2,973
自己株式の取得	△2,703	△1
自己株式の処分	0	0
当期変動額合計	1,679	668
当期末残高	66,049	66,718

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金		
当期首残高	△56	△46
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	9	138
当期変動額合計	9	138
当期末残高	△46	91
為替換算調整勘定		
当期首残高	△6,305	△6,650
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△344	2,669
当期変動額合計	△344	2,669
当期末残高	△6,650	△3,981
その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△6,362	△6,697
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△334	2,807
当期変動額合計	△334	2,807
当期末残高	△6,697	△3,889
純資産合計		
当期首残高	58,007	59,352
当期変動額		
剰余金の配当	△2,340	△2,303
当期純利益	6,723	2,973
自己株式の取得	△2,703	△1
自己株式の処分	0	0
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△334	2,807
当期変動額合計	1,344	3,475
当期末残高	59,352	62,828

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	11,425	3,719
減価償却費	3,123	3,406
減損損失	80	58
のれん償却額	112	132
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	9	1
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△362	△474
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	△12	69
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	126	185
受取利息及び受取配当金	△95	△101
支払利息	115	107
為替差損益 (△は益)	424	△485
固定資産除売却損益 (△は益)	321	216
投資有価証券売却損益 (△は益)	△8	—
事業構造改善費用	—	6,949
売上債権の増減額 (△は増加)	△5,550	5,760
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△1,450	△493
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△11,899	△2,837
仕入債務の増減額 (△は減少)	1,720	△474
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	△309	△1,031
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	202	△1,553
その他	△1,419	△2,901
小計	△3,447	10,253
利息及び配当金の受取額	86	109
利息の支払額	△115	△105
法人税等の支払額	△4,195	△3,610
営業活動によるキャッシュ・フロー	△7,672	6,647
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△2,465	—
定期預金の払戻による収入	—	2,499
有形固定資産の取得による支出	△2,153	△3,086
有形固定資産の売却による収入	434	659
無形固定資産の取得による支出	△527	△1,578
投資有価証券の取得による支出	△12	△12
投資有価証券の売却による収入	47	—
貸付金の回収による収入	0	—
その他の支出	△379	△453
その他の収入	260	597
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,794	△1,375

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
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)	6,760	4,290
長期借入れによる収入	3,000	—
長期借入金の返済による支出	△3,711	△499
リース債務の返済による支出	△418	△327
自己株式の取得による支出	△2,703	△1
自己株式の売却による収入	0	0
配当金の支払額	△2,339	△2,298
財務活動によるキャッシュ・フロー	587	1,162
現金及び現金同等物に係る換算差額	△845	2,800
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△12,724	9,235
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期末残高	※1 22,287	※1 31,522

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社の数 16社

主要な連結子会社の名称

CAPCOM U. S. A. , INC.

株式会社カプトロン

CE EUROPE LTD.

CAPCOM ASIA CO. , LTD.

CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC.

CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO. , LTD.

株式会社エンターライズ

CAPCOM TAIWAN CO. , LTD.

CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS

CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbH

株式会社ケーター

BEELINE INTERACTIVE, INC.

BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC.

BEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD.

株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン

BEELINE INTERACTIVE THAILAND CO. , LTD.

このうち、CAPCOM TAIWAN CO. , LTD. およびBEELINE INTERACTIVE THAILAND CO. , LTD. については、当連結会計年度において新たに設立したことにより、当連結会計年度より連結の範囲に含めております。

また、CEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbHは、CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbHに商号を変更しております。

2. 持分法の適用に関する事項

持分法適用関連会社の数 1社

STREET FIGHTER FILM, LLC

3. 会計処理基準に関する事項

(イ)重要な資産の評価基準及び評価方法

a 有価証券

その他有価証券

時価のあるもの： 決算期末日の市場価格等に基づく時価法

(評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は総平均法により算定)

時価のないもの： 総平均法に基づく原価法

b 商品及び製品・仕掛品・原材料及び貯蔵品

主として移動平均法による原価法

(貸借対照表価額は収益性の低下に基づく簿価切下げの方法により算定)

c ゲームソフト仕掛品

ゲームソフトの開発費用(コンテンツ部分およびコンテンツと不可分のソフトウェア部分)は、個別法による原価法

(貸借対照表価額は収益性の低下に基づく簿価切下げの方法により算定)

(ロ)重要な減価償却資産の減価償却の方法

a 有形固定資産(リース資産を除く)

建物(建物附属設備を除く)は定額法、建物以外については定率法を採用しております。ただし、在外連結子会社については一部の子会社を除き定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物及び構築物	3～50年
アミューズメント施設機器	3～20年

b 無形固定資産(リース資産を除く)

定額法を採用しております。なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における利用可能期間(3～5年)に基づく定額法、オンラインコンテンツについては見積サービス提供期間(2～3年)に基づく定額法によっております。

c リース資産

所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。ただし、リース契約上に残価保証の取決めのある場合においては、当該残価保証額を残存価額としております。

なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が平成20年3月31日以前のものについては、従来どおりの賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

所有権移転ファイナンス・リース取引に係るリース資産

自己所有の固定資産に適用する減価償却方法と同一の方法を採用しております。

(ハ)重要な引当金の計上基準

a 貸倒引当金

売上債権および貸付金等の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しております。

b 賞与引当金

従業員に対する賞与の支給に充てるため、当連結会計年度末までに支給額が確定していない従業員賞与の支給見込額のうち、当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

c 退職給付引当金

従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務の見込額に基づき計上しております。

会計基準変更時差異(552百万円)については、15年による按分額を費用処理しております。

過去勤務債務は、その発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数（8年）による定額法により費用処理しております。

数理計算上の差異は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間の年数（8～14年）による定額法により按分した額をそれぞれ発生翌連結会計年度から費用処理することとしております。

d 返品調整引当金

決算期末日後予想される返品による損失に備えるため、過去の返品実績等に基づき、計上しております。

(ニ)のれんの償却方法及び償却期間

のれんについては、発生の実態に基づいて償却期間を見積り、4年で均等償却しております。なお、金額の重要性が乏しいものについては一括償却しております。

(ホ)連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、要求払預金および容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なりリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

(ヘ)その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

(会計方針の変更)

(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、当連結会計年度より、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、この変更による当連結会計年度の損益に与える影響は軽微であります。

(未適用の会計基準等)

- ・「退職給付に関する会計基準」（企業会計基準第26号 平成24年5月17日）
- ・「退職給付に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第25号 平成24年5月17日）

(1) 概要

本会計基準等は、財務報告を改善する観点および国際的な動向を踏まえ、未認識数理計算上の差異および未認識過去勤務費用の処理方法、退職給付債務および勤務費用の計算方法ならびに開示の拡充を中心に改正されたものであります。

(2) 適用予定日

平成26年3月期の期末より適用予定です。ただし、退職給付債務および勤務費用の計算方法の改正については、平成27年3月期の期首より適用予定であります。

(3) 当該会計基準等の適用による影響

影響額は、当連結財務諸表の作成時において評価中であります。

(連結貸借対照表関係)

※1 有形固定資産の減価償却累計額

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
	16,712百万円	16,890百万円

(減価償却累計額には、減損損失累計額が含まれております。)

※2 担保資産

(1) 担保に供している資産

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
建物	3,817百万円	3,806百万円
土地	3,314百万円	3,314百万円
計	7,131百万円	7,120百万円

(2) 担保提供資産に対応する債務

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
短期借入金	260百万円	1,050百万円
1年内返済予定の長期借入金 (流動負債の「短期借入金」)	490百万円	140百万円
長期借入金	140百万円	—百万円
計	890百万円	1,190百万円

※3 期末日満期手形の会計処理については、満期日に決済が行われたものとして処理しております。

なお、当連結会計年度末日が金融機関の休日であったため、次の期末日満期手形を満期日に決済が行われたものとして処理しております。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
受取手形	1百万円	2百万円
支払手形	41百万円	39百万円

4 当社は、効率的かつ安定した資金調達や、資金効率の向上、財務基盤の改善を図ることを目的として、貸出コミットメント契約を締結しております。

当連結会計年度末における借入未実行残高は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
契約の総額	26,500百万円	26,500百万円
借入実行残高	6,500百万円	10,000百万円
差引未実行残高	20,000百万円	16,500百万円

(連結損益計算書関係)

※1 販売費及び一般管理費の主要な費目および金額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
広告宣伝費	4,105百万円	4,907百万円
販売促進費	1,601百万円	2,140百万円
給料・賞与等	4,589百万円	5,030百万円
減価償却費	795百万円	865百万円
賞与引当金繰入額	848百万円	742百万円
支払手数料	1,055百万円	1,343百万円
研究開発費	2,236百万円	1,982百万円

※2 固定資産除売却損の内容は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
建物及び構築物	33百万円	34百万円
工具、器具及び備品	11百万円	56百万円
アミューズメント施設機器	5百万円	7百万円
土地	117百万円	101百万円
その他	153百万円	17百万円
計	321百万円	216百万円

※3 一般管理費に含まれる研究開発費の総額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
	2,236百万円	1,982百万円

※4 減損損失

当社グループは、以下の資産グループについて減損損失を計上いたしました。

前連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

用途	場所	種類	金額 (百万円)
処分予定資産	静岡県静岡市	土地	37
		建物及び構築物	23
		アミューズメント 施設機器等	18

当社グループは、事業に供している資産のうちオンラインゲーム用コンテンツ、貸貸用資産、遊休資産および処分予定資産を個別単位にグルーピングを行い、その他の事業用資産を事業セグメントに基づきグルーピングを行っております。

処分予定資産は、営業方針を変更し処分の決定をしたことから、収益性の低下により該当資産の帳簿価額の回収が見込まれないため、減損損失を計上いたしました。

処分予定資産のうち、売却を予定しているものについては、不動産鑑定士による不動産鑑定評価額をもとに算定した正味売却価額を回収可能価額としております。除却を予定しているものについては、回収可能価額を零としております。

当連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

用途	場所	種類	金額 (百万円)
処分予定資産	千葉県千葉市等	アミューズメント 施設機器等	58

当社グループは、事業に供している資産のうちオンラインゲーム用コンテンツ、貸貸用資産、遊休資産および処分予定資産を個別単位にグルーピングを行い、その他の事業用資産を事業セグメントに基づきグルーピングを行っております。

処分予定資産は、除却の決定をしたことから、該当資産の帳簿価額の回収が見込まれないため、減損損失を計上いたしました。

処分予定資産については、除却を予定しており、回収可能価額を零としております。

※5 事業構造改善費用

前連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

デジタルコンテンツ事業における開発体制の見直しに伴い、開発費用等について将来の回収可能性を再検討したことにより発生した費用であります。

(連結包括利益計算書関係)

※ その他の包括利益に係る組替調整額および税効果額

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
その他有価証券評価差額金		
当期発生額	18百万円	138百万円
組替調整額	△8百万円	—百万円
税効果調整前	9百万円	138百万円
税効果額	—百万円	—百万円
その他有価証券評価差額金	9百万円	138百万円
為替換算調整勘定		
当期発生額	△344百万円	2,669百万円
その他の包括利益合計	△334百万円	2,807百万円

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自平成23年4月1日至平成24年3月31日)

1. 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	67,723	—	—	67,723

当連結会計年度においては、増減はありません。

2. 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	8,637	1,501	0	10,138

(変動事由の概要)

増加数の主な内訳は、次のとおりであります。

自己株式の買付による増加	1,500千株
単元未満株式の買取りによる増加	1千株

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成23年6月17日 定時株主総会	普通株式	1,477	25	平成23年3月31日	平成23年6月20日
平成23年10月26日 取締役会	普通株式	863	15	平成23年9月30日	平成23年11月17日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当の原資	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日
平成24年6月15日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	1,439	25	平成24年3月31日	平成24年6月18日

当連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

1. 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	67,723	—	—	67,723

当連結会計年度においては、増減はありません。

2. 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	10,138	0	0	10,139

(変動事由の概要)

単元未満株式の買取りによる増加 0千株
 単元未満株式の買増請求による減少 0千株

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成24年6月15日 定時株主総会	普通株式	1,439	25	平成24年3月31日	平成24年6月18日
平成24年10月31日 取締役会	普通株式	863	15	平成24年9月30日	平成24年11月19日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当の原資	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日
平成25年6月18日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	1,439	25	平成25年3月31日	平成25年6月19日

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
現金及び預金勘定	24,752百万円	31,522百万円
預入期間が3か月を超える 定期預金	△2,465百万円	一百万円
現金及び現金同等物	22,287百万円	31,522百万円

(税効果会計関係)

1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
繰延税金資産		
貸倒引当金	14百万円	21百万円
賞与引当金	754百万円	640百万円
退職給付引当金	534百万円	599百万円
役員退職慰労金	141百万円	141百万円
たな卸資産	2,247百万円	4,677百万円
前払費用	118百万円	44百万円
連結子会社の繰越欠損金等	252百万円	25百万円
関係会社株式	196百万円	176百万円
減価償却費	445百万円	524百万円
減損損失	108百万円	44百万円
前受収益	440百万円	545百万円
その他	1,565百万円	1,731百万円
繰延税金資産小計	6,819百万円	9,173百万円
評価性引当額	△1,527百万円	△1,574百万円
繰延税金資産合計	5,291百万円	7,598百万円
繰延税金負債		
在外子会社たな卸資産	△367百万円	△186百万円
その他	△9百万円	△182百万円
繰延税金負債合計	△377百万円	△369百万円
繰延税金資産純額	4,914百万円	7,229百万円

(注) 前連結会計年度および当連結会計年度における繰延税金資産の純額は、連結貸借対照表の以下の項目に含まれております。

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
流動資産－繰延税金資産	4,239百万円	6,497百万円
固定資産－繰延税金資産	908百万円	733百万円
流動負債－繰延税金負債	△7百万円	一百万円
固定負債－繰延税金負債	△225百万円	△2百万円

2. 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
法定実効税率	—	37.9%
(調整)		
評価性引当金額の増減に係る項目	—	△1.7%
法人税等税額控除	—	△16.1%
のれん償却額	—	1.4%
海外連結子会社の適用税率差	—	△4.1%
交際費等の永久差異	—	1.0%
留保利益の税効果	—	2.5%
連結上の消去等に係る項目	—	7.5%
その他	—	△8.2%
税効果会計適用後の法人税等の負担率	—	20.1%

(注) 前連結会計年度は、法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間の差異が法定実効税率の100分の5以下であるため注記を省略しております。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

1. 報告セグメントの概要

(1) 報告セグメントの決定方法

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものがあります。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内および海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「デジタルコンテンツ事業」、「アミューズメント施設事業」および「アミューズメント機器事業」の3つを報告セグメントとしております。

(2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

「デジタルコンテンツ事業」は、ユーザー向けのゲームおよびモバイル向けコンテンツの開発・販売をしております。「アミューズメント施設事業」は、ゲーム機を設置した店舗の運営をしております。「アミューズメント機器事業」は、店舗運営業者等に販売するゲーム機や遊技機等を開発・製造・販売しております。

(3) 報告セグメントの変更等に関する事項

当連結会計年度より、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を変更し「モバイルコンテンツ事業」を「コンシューマ・オンラインゲーム事業」に変更しております。

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・オンラインゲーム事業」から「デジタルコンテンツ事業」に変更しております。

なお、前連結会計年度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、「3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報」の前連結会計年度に記載しております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。

事業セグメントの利益は営業利益をベースとした数値であります。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	連結財務諸 表計上額 (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	59,810	11,729	7,663	79,202	2,862	82,065	—	82,065
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	59,810	11,729	7,663	79,202	2,862	82,065	—	82,065
セグメント損益	12,888	1,787	890	15,566	877	16,444	△4,125	12,318
セグメント資産	51,543	8,006	8,294	67,844	2,931	70,776	27,471	98,247
その他の項目								
減価償却費	747	1,380	114	2,242	276	2,518	605	3,123
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	2,331	936	232	3,500	509	4,009	143	4,153

(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. 調整額は以下のとおりであります。

(1) セグメント損益の調整額△4,125百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,125百万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。

(2) セグメント資産の調整額27,471百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産27,471百万円が含まれております。

(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額143百万円は、本社の設備投資額であります。

3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント				その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	連結財務諸 表計上額 (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	63,636	10,944	16,783	91,363	2,711	94,075	—	94,075
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	63,636	10,944	16,783	91,363	2,711	94,075	—	94,075
セグメント損益	7,062	1,709	4,892	13,664	740	14,405	△4,253	10,151
セグメント資産	44,950	7,046	13,054	65,051	4,236	69,288	35,076	104,365
その他の項目								
減価償却費	1,067	1,186	235	2,489	253	2,743	663	3,406
有形固定資産及び 無形固定資産の 増加額	6,091	698	278	7,068	1,458	8,526	197	8,724

(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. 調整額は以下のとおりであります。

(1) セグメント損益の調整額△4,253百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,253百万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。

(2) セグメント資産の調整額35,076百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産35,076百万円が含まれております。

(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額197百万円は、本社の設備投資額であります。

3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(関連情報)

前連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：百万円)

日本	北米	欧州	その他	合計
56,311	17,334	5,623	2,796	82,065

(注) 1. 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国または地域に分類しております

2. 本邦以外の区分に属する主な国または地域

(1) 北米……………アメリカ合衆国

(2) 欧州……………ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域…アジア、その他

(2) 有形固定資産

本邦に所在している有形固定資産の金額が連結貸借対照表の有形固定資産の金額の90%を超えるため、記載を省略しております。

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上高のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載しておりません。

当連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：百万円)

日本	北米	欧州	その他	合計
63,531	19,012	8,312	3,218	94,075

(注) 1. 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国または地域に分類しております

2. 本邦以外の区分に属する主な国または地域

(1) 北米……………アメリカ合衆国

(2) 欧州……………ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域…アジア、その他

(2) 有形固定資産

本邦に所在している有形固定資産の金額が連結貸借対照表の有形固定資産の金額の90%を超えるため、記載を省略しております。

3. 主要な顧客ごとの情報

(単位：百万円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
フィールズ株式会社	12,513	アミューズメント機器

(報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報)

前連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント		その他	全社・消去	合計
	アミューズメント施設	計			
減損損失	80	80	—	—	80

当連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント		その他	全社・消去	合計
	アミューズメント施設	計			
減損損失	58	58	—	—	58

(報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報)

前連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント		その他	全社・消去	合計
	デジタルコンテンツ	計			
当期償却額	112	112	—	—	112
当期末残高	291	291	—	—	291

当連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント			その他	全社・消去	合計
	デジタルコンテンツ	アミューズメント機器	計			
当期償却額	118	14	132	—	—	132
当期末残高	200	—	200	—	—	200

(報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報)

前連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
1株当たり純資産額	1,030.70円	1,091.08円
1株当たり当期純利益金額	116.10円	51.64円

- (注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載していません。
2. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
純資産の部の合計額 (百万円)	59,352	62,828
純資産の部の合計額から控除する金額 (百万円)	—	—
普通株式に係る期末の純資産額 (百万円)	59,352	62,828
1株当たり純資産額の算定に用いられた 期末の普通株式の数 (千株)	57,584	57,583

3. 1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
当期純利益 (百万円)	6,723	2,973
普通株主に帰属しない金額 (百万円)	—	—
普通株式に係る当期純利益 (百万円)	6,723	2,973
普通株式の期中平均株式数 (千株)	57,913	57,584

(重要な後発事象)

当社は、平成25年4月18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いたしました。

1. 理由

経営環境の変化に対応して、機動的な資本政策の遂行を可能とするため

2. 取得する株式の種類

普通株式

3. 取得する株式の総数

150万株(上限)

4. 取得価額の総額

25億円(上限)

5. 自己株式取得期間

平成25年4月22日から平成25年5月31日まで

6. 取得方法

市場買付