



CAPCOM

株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2008年3月期 決算短信補足資料

< 目次 >

- 1. 連結損益計算書 ……P2
- 2. セグメント別概況 ……P8
- 3. 連結貸借対照表 ……P13
- 4. 連結キャッシュフロー計算書 ……P17

1 . 2008年3月期 連結損益計算書

2008年3月期 連結決算概況

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
売上高	74,542	83,097	8,555
営業利益	9,602	13,121	3,519
経常利益	10,600	12,267	1,667
当期純利益	5,852	7,807	1,955

前期比では、全項目が上回る好調な業績を達成した

2008年3月期 連結決算概況

(単位:百万円)

	2008/3修正計画	2008/3	増減
売上高	81,600	83,097	1,497
営業利益	11,500	13,121	1,621
経常利益	11,000	12,267	1,267
当期純利益	6,200	7,807	1,607

2008/3 修正計画は、第三四半期決算時に発表

修正計画比でも、同じく全ての項目で計画を上回った。

当初計画比では、売上高で6.5%増加、営業利益で31.2%増加と大きく計画を上回った。

2008年3月期 連結決算概況のポイント

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
売上高	74,542	83,097	8,555

コンシューマ用ゲームソフト事業にて、「デビルメイクライ4」、「バイオハザード4 Wii Edition」、「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」などの主力タイトルが百万本を超えてヒットしたこと、加えて前期発売の「モンスターハンターポータブル 2nd」のリピートなどで売上拡大

コンテンツエキспанション事業が前期比20%増加と順調に拡大

2008年3月期 連結決算概況のポイント

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
営業利益	9,602	13,121	3,519

4本のミリオン級タイトルが大きく利益貢献

前期発売タイトルのリピート販売が好調で利益を底上げした

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
経常利益	10,600	12,267	1,667

為替差損・・・2,086百万円

- ・円高傾向により、外貨建資産にかかる為替差損が発生した
(1ドルについて、期末レート:100.19円)

2008年3月期 連結決算概況のポイント

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
当期純利益	5,852	7,807	1,955

法人税率が34.9%程度と、例年よりやや低くなっているが、これは北米の繰延税金資産にかかる評価性引当金の見直しによるもの

2 . 2008年3月期 セグメント別概況

2008年3月期 事業セグメント別 概況

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
コンシューマ用 ゲームソフト	43,813	51,679	7,866
アミューズメント 施設運営	13,043	13,406	363
業務用機器販売	8,021	6,538	-1,483
コンテンツ エキスパンション	7,102	8,525	1,423
その他	2,561	2,947	386
合計	74,542	83,097	8,555

**コンシューマ用ゲームソフト事業が売上・利益ともに牽引
(事業別の詳細と計画については、別冊「事業戦略および計画」に記載)**

2008年3月期 地域セグメント別概況 日本

(単位:百万円)

		2007/3	2008/3	増減
日本	売上高	50,074	56,457	6,383
	営業利益	10,065	12,407	2,342
	営業利益率	20.1%	22.0%	1.9%

コンシューマ用ゲームソフト事業にて、「モンスターハンターポータブル」シリーズを中心に順調に推移

アミューズメント施設運営事業、業務用機器販売事業では利益面で前期を下回り、日本地域の業績下押し要因となった

2008年3月期 地域セグメント別概況 北米

(単位:百万円)

		2007/3	2008/3	増減
北米	売上高	15,450	15,796	346
	営業利益	1,443	2,326	883
	営業利益率	9.3%	14.7%	5.4%

「デビルメイクライ4」や「バイオハザード」関連2タイトルが業績を牽引し、増収増益となる

2008年3月期 地域セグメント別概況 欧州

(単位:百万円)

		2007/3	2008/3	増減
欧州	売上高	8,090	9,782	1,692
	営業利益	1,016	1,819	803
	営業利益率	12.6%	18.6%	6.0%

北米同様に海外向け主力タイトルが順調に推移し、増収増益

北米主導で販売を進めたMotoGP 07も計画通りの成果を挙げ、
海外開発タイトルの先駆となった

3 . 2008年3月期 連結貸借対照表

2008年3月期 連結貸借対照表

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
流動資産	60,089	62,505	2,416
固定資産	31,389	31,101	-288
資産合計	91,478	93,606	2,128
流動負債	19,747	34,818	15,071
固定負債	26,586	5,128	-21,458
負債合計	46,334	39,946	-6,388
純資産合計	45,144	53,660	8,516
負債純資産合計	91,478	93,606	2,128

2008年3月期 連結貸借対照表のポイント

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
ゲームソフト仕掛品	3,415	6,241	2,826
無形固定資産 その他	1,219	3,197	1,978

(1) ゲームソフト仕掛品

来期以降発売の大型タイトルの開発が進行しているため増加傾向

(2) 無形固定資産 その他

情報システム投資や、オンラインゲームコンテンツが増加

2008年3月期 連結貸借対照表のポイント

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
1年以内償還予定の転換社債	-	14,997	14,997
新株予約権付社債	6,635	1,220	-5,415
短期借入金	755	2,015	1,260
長期借入金	3,430	1,470	-1,960

(3) 1年以内償還予定の転換社債

第5回無担保転換社債が、固定負債から振り替え
(償還期限2009年3月31日、発行総額150億円、転換価格3,020円)

(4) 新株予約権付社債

ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債が転換
(償還期限2009年10月8日、発行総額115億円、転換価格1,217円)

(5) 短期借入金・長期借入金

長期から短期への振り替え、および短期借入金の返済

4 . 2008年3月期 連結キャッシュ・フロー計算書

2008年3月期 連結キャッシュ・フロー計算書のポイント

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	16,063	7,452	-8,611
投資活動によるキャッシュ・フロー	-6,715	-3,374	3,341
財務活動によるキャッシュ・フロー	-15,206	-2,448	12,758

(1)営業活動によるキャッシュ・フロー

売上債権の増加(-3,911百万円)や、ゲームソフト仕掛品の増加(-2,962百万円)などで、前期より減少

(2)投資活動によるキャッシュ・フロー

貸付金の回収が実現(1,570百万円)、また企業買収に伴う支出がなかった(前期は-1,612百万円)

(3)財務活動によるキャッシュ・フロー

前期には転換社債の償還による支出があったこと(前期は-10,000百万円)、自己株式取得が僅少であったこと(前期は-3,251百万円)など

4 . 財務活動の基本方針

財務活動の基本方針

企業価値の最大化を目指すため、

(1) 事業投資に必要な資金の確保

既存事業拡大への投資・新規プロジェクト投資など、リターンを生み出す事業への投資に必要な資金を確保、維持

(2) 流動性の維持

機動的な資金調達を可能とするため、コミットメントライン枠を維持し、流動性を補完(未使用残高150億円)

(3) 事業・財務活動成果の配分

リターンを生み出す事業への再投資など

事業利益による自己資本の着実な積み上げなどにより、財務体質を継続的に改善

株主還元を検討



CAPCOM

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、家庭用ゲーム機の普及動向、海外市場の売上状況、株価、為替動向、他社との開発、販売、業務提携、市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。