○添付資料の目次

１．経営成績 …………………………………………………………………………………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
３．連結財務諸表 ……………………………………………………………………………８
（１）連結貸借対照表 ……………………………………………………………………８
（２）連結損益計算書及び連結包括利益計算書 ………………………………………10
（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）継続企業の前提に関する注記 ……………………………………………………17
（６）連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項 ……………………………18
（７）連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更 ……………………22
（８）連結財務諸表に関する注記事項 …………………………………………………24
（連結貸借対照表関係） ………………………………………………………………24
（連結損益計算書関係） ………………………………………………………………25
（連結包括利益計算書関係） …………………………………………………………27
（連結株主資本等変動計算書関係） …………………………………………………28
（連結キャッシュ・フロー計算書関係） ……………………………………………30
（税効果会計関係） ……………………………………………………………………31
（セグメント情報等） …………………………………………………………………32
（１株当たり情報） ……………………………………………………………………39
（重要な後発事象） ……………………………………………………………………40
４．その他 ……………………………………………………………………………………41
（１）役員の異動 …………………………………………………………………………41
５．（参照）セグメント情報等 ……………………………………………………………42
（１）（参考）所在地セグメント …………………………………………………………42

※　当社は、以下のとおり投資家向け説明会を開催する予定です。この説明会で配布した資料、動画、主なＱ＆Ａ等については、開催後速やかに当社ホームページで掲載する予定です。

・平成23年５月10日（火）・・・・・・機関投資家向け決算説明会

１．経営成績

（１）経営成績に関する分析

・当期の経営成績

このたびの東日本大震災で亡くなられた方々ならびにご遺族の皆様には、謹んで哀悼の意を表します。

また、被災された方々には衷心よりお見舞い申しあげますとともに、被災地の１日も早い復旧を心からお祈り申しあげます。

さて、当連結会計年度におけるわが国経済は、一進一退ながら景気は回復の兆しがありましたものの、本年３月に発生した東日本大震災により東北および関東地方が甚大な被害を受け、世界を震撼させるとともに、放射性物質の漏洩や計画停電の実施による混乱なども重なって、未曾有の国難ともいうべき事態に直面しました。

当業界におきましても、被災地域の店舗などが大震災の直撃を受けるとともに、各種イベントやプロモーション活動の自粛等を余儀なくされました。

一方、少子高齢化や娯楽の多様化に加え、スマートフォン（高機能携帯電話）や多機能情報端末等のゲーム専用機以外の交流サイトで楽しめるソーシャルゲームが急成長するなど、地殻変動の波が押し寄せてまいりました。

こうした状況のもと、当社もアミューズメント施設10店舗が建屋損傷や浸水、設置機器の破損などにより損害を被り休業に追い込まれましたが、その後３店舗は再開に漕ぎ着けました。

他方、中核部門のコンシューマ・オンラインゲーム事業においては、看板タイトル「モンスターハンターポータブル 3rd」（プレイステーション・ポータブル用）が、発売を鶴首したユーザーの圧倒的支持により、初日から好調なスタートを切るなど年末年始商戦を席巻し、販売拡大のけん引役を果たしたほか、「デッドライジング２」（プレイステーション 3、Xbox 360用）等の海外に照準を合わせた４タイトルがいずれもミリオンセラーを達成したことにより、収益を押し上げました。

また、ソーシャルゲームの勢力拡大など環境の変化に対応するため、コア・コンピタンス（中核的競争力）である開発部門の再構築を推し進めるとともに、オンラインゲームや海外向けのゲーム開発に注力し、市場動向に対応した経営展開を図ってまいりました。

加えて、収益源の多角化を図るため、株式会社ディー・エヌ・エー運営の「Mobage（モバゲー）」への配信を皮切りに、市場規模が大きい海外市場の開拓を目指して、アイフォーン／アイポッド・タッチ向けに全世界で５億人の利用者を有する米国のフェイスブックと連動したソーシャルゲームの供給を開始するなど、多面的なコンテンツ展開を推し進めてまいりました。

さらに、グローバル展開を加速させる一環として、欧米ユーザーの嗜好に適応した訴求ソフトを開発するため、現地法人を通じてカナダのゲーム会社ブルー・キャッスル・ゲームズ Inc.を買収するなど、海外でのアドバンテージを確保するため、積極的に布石を打ってまいりました。

この結果、売上高は977億16百万円（前期比46.2％増）となりました。

利益面につきましては、営業利益142億95百万円（前期比155.8％増）となり、経常利益は128億61百万円（前期比132.6％増）となりました。また、当期純利益は事業再編損14億53百万円や災害損失１億５百万円などの特別損失を計上したものの77億50百万円（前期比257.6％増）となりました。

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。
①コンシューマ・オンラインゲーム事業
　当事業におきましては、昨年12月1日の発売初日に全国で長蛇の列ができた目玉タイトル「モンスターハンターポータブル 3rd」（プレイステーション・ポータブル用）が出荷本数460万本を超える大ヒットを放ったことにより、業績向上のリード役を果しました。
　また、海外市場をターゲットにしたプレイステーション 3およびXbox 360向け大型タイトルの「デッドライジング２」が220万本、「マーヴル VS. カプコン3」が200万本、「スーパーストリートファイターⅣ」が160万本および「ロスト プラネット 2」が150万本をそれぞれ出荷するなど、各コンテンツの持ち味が奏功したことにより、いずれもミリオンセラーを達成した結果、合計５作品のミリオンタイトルを輩出し、不滅の金字塔を打ち立てました。
　加えて、人気が定着したシリーズ最新作「戦国BASARA3」（プレイステーション 3、Wii用）も手堅く伸長したほか、「モンスターハンター」シリーズの派生ソフト「モンハン日記 ぽかぽかアイルー村」（プレイステーション・ポータブル用）も人気キャラクターの「アイルー」がユーザーを魅了するなど、スマッシュヒットを放ちました。
　他方、オンライン専用ゲーム「モンスターハンター フロンティア オンライン」（パソコン用、Xbox 360用）も好調裡に推移いたしました。
　この結果、売上高は702億69百万円（前期比60.8%増）、営業利益124億99百万円（前期比59.5%増）となりました。

②モバイルコンテンツ事業
　当事業におきましては、携帯電話との親和性が高いソーシャルゲームが急成長する環境下、携帯電話用交流サイト「Mobage（モバゲー）」向けに配信した「モンハン日記 モバイルアイルー村」の会員数が100万人を突破するなど、多様な新規ユーザーを獲得いたしました。
　また、アイフォーン／アイポッド・タッチ向けに投入した「ゴースト トリック」が健闘するとともに、前期に投入した「ストリートファイターⅣ」も計画どおり推移いたしました。
　一方、海外展開として米国のフェイスブックと連動して配信をスタートした「スマーフ・ヴィレッジ」が予想を大幅に上回るダウンロード数を獲得したほか、「ゾンビカフェ」も着実に会員数を増やすなど、ポジティブ・サプライズとなりました。
　この結果、売上高は40億28百万円（前期比13.3%増）、営業利益13億66百万円（前期比83.2%増）となりました。

③アミューズメント施設事業
　当事業におきましては、「ゲームの日」（毎年11月23日）におけるファン感謝祭の実施など、業界を挙げて市場の活性化に努める状況下、多彩なイベント開催や店舗のリニューアル、サービスデーの実施など顧客志向に立った店舗展開に努めてまいりました。
　また、女性、ファミリーや高齢者など客層の拡大を図るとともに、投資抑制やコストの削減等、市場環境に対応した効率的な店舗運営により収益力アップに取り組んでまいりました。
　他方、本年３月に発生した東日本大震災により東北および関東地方の10店舗が建屋の損傷、浸水や設備の破損などにより甚大な被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、その後３店舗は再開することができました。
　当期は不採算店１店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となりました。
　この結果、売上高は116億21百万円（前期比3.0%減）となりましたが、営業利益は11億31百万円（前期比91.5%増）となりました。

④アミューズメント機器事業
　当事業におきましては、業務用機器は市況環境が軟調に推移する中、ビデオゲーム機「スーパーストリートファイターⅣ　アーケードエディション」が手堅い売行きを示しました。
　また、遊技機向け関連機器は、パチスロ機「戦国BASARA2」が好調に推移したほか、前期発売の「新鬼武者」も息の長い売行きを示したことにより、収益向上に寄与いたしました。
　一方、コスト削減など事業全般にわたる合理化を推し進めた結果、採算性は改善いたしました。
　この結果、売上高は79億３百万円（前期比73.9%増）となり、営業利益は26億38百万円（前期は営業損失３億47百万円）となりました。

⑤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38億93百万円（前期比27.7%増）、営業利益10億98百万円（前期比8.0%増）となりました。

・次期の見通し

今後の見通しといたしましては、復興に向けて官民一体となって本格的に動き出すものと思われますが、大震災による甚大な被害に加え、深刻化する放射性物質の拡散や電力の使用制限による経済損失は計り知れず、戦後最大の試練を迎え、先行き予断を許さない局面が続くものと予想されます。

当業界におきましては、娯楽、レジャー等の不要不急な支出抑制の消費者心理や外出控えなど、過度な自粛ムードの広がりによる消費マインドの減退も懸念され、国内市場の回復には時間を要するものと思われます。

一方、スマートフォンなどのゲーム専用機以外のプラットフォームが増勢する状況下、ソーシャルゲームの台頭により新勢力が拡大するなど、競争環境が変わりつつあります。

業界を取り巻く環境が急速に変化する情勢のもと、成長戦略を実現するためには市場規模が大きい海外での売上拡大が不可欠であり、これまで以上にグローバル展開を傾注してまいります。当期は海外においてミリオンセラーを４タイトル生み出すなど、当社は近年欧米市場において数多くのヒット作を続出した結果、商品ラインアップは着実に厚みを増しており、海外で人気がある豊富なコンテンツ資産を活用して積極的に攻勢をかけてまいります。

このため、現地法人の人材育成や優秀な人員の確保を図るなど、営業戦力の拡充に取り組んでまいります。

また、グループ戦略としてスマートフォンなど新勢力台頭への対応や新規需要創出に向けて、ゲームの開発、販売およびマーケティング活動で培った経験、ノウハウを活かしたソーシャルゲームへの本格参入等により、事業領域の拡大を推し進めてまいります。

他方、大震災の被害を受けたアミューズメント施設につきましては、市場環境の変化を勘案しつつ、積極果敢にスクラップ・アンド・ビルドによる事業の再構築を推し進め、早期に立て直しを図ってまいります。

当社としては、このたびの大震災を契機にリスクの未然防止と地震等の自然災害や事故などの緊急事態が発生した場合において、迅速かつ適切な対応を図ることにより被害、損失や信用失墜を最小限に食い止めることができるよう、より一層危機管理体制を強化し、不測の事態が生じたときに経営機能が適正に確保できるよう努めてまいります。

（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37億86百万円増加し904億８百万円となりました。

主な増加は、現金及び預金51億45百万円および受取手形及び売掛金54億11百万円であり、主な減少は、ゲームソフト仕掛品38億90百万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２億64百万円減少し324億円となりました。

主な増加は、未払法人税等27億80百万円、支払手形及び買掛金21億88百万円および賞与引当金11億60百万円であり、主な減少は、短期借入金95億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40億50百万円増加し580億７百万円となりました。

主な増加は、当期純利益77億50百万円であり、主な減少は、剰余金の配当20億68百万円および為替調整勘定（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15億53百万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51億96百万円増加し350億11百万円となりました。

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、223億92百万円（前連結会計年度は143億20百万円）となりました。

主な増加は、税金等調整前当期純利益108億７百万円（同11億24百万円）、その他流動負債の増加31億86百万円（同12億96百万円の減少）、減価償却費33億15百万円（同33億68百万円）、ゲームソフト仕掛品の減少32億46百万円（同55億45百万円の増加）、仕入債務の増加22億64百百円（同59億52百万円の減少）および賞与引当金の増加11億80百万円（同７億55百万円の減少）であり、主な減少は、売上債権の増加55億31百万円（同208億97百万円の減少）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、20億46百万円（前連結会計年度は16億18百万円）となりました。

主な増加は、有形固定資産の取得による支出17億34百万円（同16億93百万円）、連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出４億82百万円（前連結会計年度はなし）および無形固定資産の取得による支出４億29百万円（同２億89百万円）であり、主な減少は、投資有価証券の売却による収入２億90百万円（前連結会計年度はなし）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）

財務活動に使用された資金は、129億19百万円（前連結会計年度は107億47百万円）となりました。

主な増加は、短期借入金の返済による支出125億円（同25億55百万円）および配当金の支払額20億64百万円（同18億29百万円）となり、主な減少は、長期借入れによる収入30億円（前連結会計年度はなし）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19年３月期	平成20年３月期	平成21年３月期	平成22年３月期	平成23年３月期
自己資本比率	49.3	57.3	55.9	62.3	64.2
時価ベースの自己資本比率	104.4	221.2	101.5	120.5	103.9
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	28.6	46.8	―	122.7	32.8
インタレスト・カバレッジ・レシオ	237.3	103.7	―	86.9	155.8

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／営業キャッシュ・フロー
インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー／利払い
（注１）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おります。
（注２）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おります。
（注３）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）利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題のひとつとして考えており、将来の事業展開や経営環境などを勘案しつつ、安定配当の継続を基本方針としております。
当期の期末配当としては、１株当たり25円とさせていただく予定であります。
なお、中間配当として１株当たり15円の普通配当を支払っておりますので、年間配当は40円になる予定です。
また、次期の配当につきましては、今後の業績見通しを基本に１株当たり40円の年間配当を予定しております。なお、中間配当につきましては、１株当たり15円を予定しております。

２．経営方針

平成20年３月期中間決算短信（平成19年11月８日開示）により開示を行った内容から重要な変更がないため開示を省略します。

当該決算短信は、次のＵＲＬからご覧いただくことができます。

(当社ホームページ)

http://www.capcom.co.jp/ir/data/result_2008.html

（東京証券取引所ホームページ（上場会社情報検索ページ））

http://www.tse.or.jp/listing/compsearch/index.html