

平成25年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年2月4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25年2月6日 配当支払開始予定日 —
 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3四半期の連結業績(平成24年4月1日～平成24年12月31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3四半期	72,699	44.6	9,838	45.9	10,054	72.6	6,645	104.9
24年3月期第3四半期	50,270	△29.0	6,744	△47.2	5,823	△48.5	3,242	△52.6

(注) 包括利益 25年3月期第3四半期 7,731百万円(320.8%) 24年3月期第3四半期1,837百万円(△61.7%)

	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3四半期	115 40	—
24年3月期第3四半期	55 88	—

(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3四半期	109,278	64,779	59.3
24年3月期	98,247	59,352	60.4

(参考) 自己資本 25年3月期第3四半期 64,779百万円 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	93,500	13.9	10,000	△18.8	10,000	△15.4	6,500	△3.3	112 88

(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3Q	67,723,244株	24年3月期	67,723,244株
25年3月期3Q	10,139,436株	24年3月期	10,138,856株
25年3月期3Q	57,584,080株	24年3月期3Q	58,022,925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3四半期連結累計期間における当業界におきましては、昨年9月開催の「東京ゲームショウ2012」が過去最高の来場者数を記録したことに加え、新型家庭用ゲーム機の登場により年末商戦が盛り上がるなど、国内は久々に活況を呈しました。一方、海外はクリスマスに向けて大型タイトルの投入が相次ぎましたものの、総じて軟調に推移いたしました。

また、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もあって一服感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（高性能携帯電話）と家庭用ゲーム機との棲み分けが進んでまいりましたが、双方の相乗効果により市場規模は増勢いたしました。

こうした市況のもと、当社は収益源の拡大を図るため、各家庭用ゲーム機、パソコンやスマートフォン向けにソフトを供給するマルチプラットフォーム展開に加え、豊富な商品ラインナップにより顧客満足度を高めるとともに、ファン層の増大を図ってまいりました。

さらに、グローバル展開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。

他方、主力タイトルの計画未達や期待作の発売延期を余儀なくされました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高726億99百万円（前年同期比44.6%増）、営業利益98億38百万円（前年同期比45.9%増）、経常利益100億54百万円（前年同期比72.6%増）、四半期純利益66億45百万円（前年同期比104.9%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）が発売当初は堅調な出足を示したものの、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、廉価版の「モンスターハンター3（トライ）Gベストプライス！」（ニンテンドー3DS用）も手堅く伸ばいたしました。

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。

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、それぞれ200万人を突破いたしました。

さらに、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したほか、昨年12月に配信を開始した「スマーフ・ライフ」が幸先のよいスタートを切るなど、ソーシャルゲームがおおむね順調に推移いたしました。

加えて、「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、息長く収入を得ることができました。

この結果、売上高は497億20百万円（前年同期比39.2%増）、営業利益73億22百万円（前年同期比0.2%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、顧客満足度の向上を図るため、各種イベントの開催や快適な店舗運営によりコアユーザーの確保、新規顧客の開拓に努めるなど、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、けん引機種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、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81億98百万円（前年同期比6.9%減）、営業利益12億71百万円（前年同期比14.7%減）となりました。

③アミューズメント機器事業

業務用機器部門におきましては、メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる!カーニバル」や「モンスターハンター メダルハンティング」など、既存商品主体のリピーター販売を行いました。

また、パチスロ機部門は、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したため、収益向上に大きく寄与したほか、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。

この結果、売上高は128億47百万円(前年同期比248.9%増)、営業利益37億1百万円(前年同期は営業利益20百万円)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19億33百万円(前年同期比5.7%減)、営業利益6億76百万円(前年同期比17.2%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3四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110億31百万円増加し1,092億78百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」36億52百万円、「ゲームソフト仕掛品」35億69百万円および「商品及び製品」15億20百万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56億3百万円増加し444億98百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」43億35百万円および「支払手形及び買掛金」23億43百万円であり、主な減少は、「賞与引当金」12億6百万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54億27百万円増加し647億79百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」66億45百万円であり、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。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成24年5月7日に公表しました、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12月19日に修正を行っております。詳細については、平成24年12月19日発表の「平成25年3月期業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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3四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3四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3四半期連結会計期間 (平成24年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	24,752	28,405
受取手形及び売掛金	17,285	14,561
商品及び製品	1,793	3,313
仕掛品	443	627
原材料及び貯蔵品	1,417	1,868
ゲームソフト仕掛品	22,373	25,943
その他	7,030	7,727
貸倒引当金	△58	△51
流動資産合計	75,038	82,396
固定資産		
有形固定資産	12,844	13,341
無形固定資産		
のれん	291	214
その他	3,619	6,993
無形固定資産合計	3,911	7,208
投資その他の資産		
その他	6,728	6,408
貸倒引当金	△275	△75
投資その他の資産合計	6,452	6,332
固定資産合計	23,208	26,882
資産合計	98,247	109,278
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	7,257	9,601
短期借入金	7,259	11,595
未払法人税等	2,977	1,815
賞与引当金	2,111	905
返品調整引当金	118	142
その他	9,604	10,779
流動負債合計	29,327	34,838
固定負債		
長期借入金	6,145	6,002
退職給付引当金	1,509	1,656
その他	1,912	2,001
固定負債合計	9,567	9,660
負債合計	38,895	44,498

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成24年12月31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	31,670
自己株式	△15,846	△15,847
株主資本合計	66,049	70,390
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△46	△5
為替換算調整勘定	△6,650	△5,604
その他の包括利益累計額合計	△6,697	△5,610
純資産合計	59,352	64,779
負債純資産合計	98,247	109,278

(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3四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)
売上高	50,270	72,699
売上原価	29,840	46,000
売上総利益	20,429	26,699
返品調整引当金戻入額	28	—
返品調整引当金繰入額	—	24
差引売上総利益	20,458	26,674
販売費及び一般管理費	13,714	16,835
営業利益	6,744	9,838
営業外収益		
受取利息	61	57
受取配当金	10	9
受取和解金	67	—
為替差益	—	241
その他	99	110
営業外収益合計	238	419
営業外費用		
支払利息	85	78
為替差損	911	—
支払手数料	50	45
その他	110	80
営業外費用合計	1,158	203
経常利益	5,823	10,054
特別利益		
投資有価証券売却益	2	—
特別利益合計	2	—
特別損失		
固定資産除売却損	118	144
特別損失合計	118	144
税金等調整前四半期純利益	5,707	9,909
法人税、住民税及び事業税	1,681	2,180
法人税等調整額	784	1,083
法人税等合計	2,465	3,264
少数株主損益調整前四半期純利益	3,242	6,645
四半期純利益	3,242	6,645

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位:百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	3,242	6,645
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△51	41
為替換算調整勘定	△1,353	1,045
その他の包括利益合計	△1,404	1,086
四半期包括利益	1,837	7,731
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,837	7,731
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3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31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	5,707	9,909
減価償却費	2,259	2,324
のれん償却額	83	99
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	2	△207
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,657	△1,196
受取利息及び受取配当金	△71	△66
支払利息	85	78
為替差損益 (△は益)	886	△221
固定資産除売却損益 (△は益)	118	144
投資有価証券売却損益 (△は益)	△2	—
売上債権の増減額 (△は増加)	1,515	2,403
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△1,471	△2,030
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△11,787	△3,277
仕入債務の増減額 (△は減少)	△918	2,318
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	△565	323
その他	△817	△2,679
小計	△6,631	7,921
利息及び配当金の受取額	69	74
利息の支払額	△84	△76
法人税等の支払額	△4,102	△3,948
営業活動によるキャッシュ・フロー	△10,748	3,971
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	△2,332	—
定期預金の払戻による収入	—	2,597
有形固定資産の取得による支出	△1,648	△2,562
有形固定資産の売却による収入	202	643
無形固定資産の取得による支出	△252	△1,391
投資有価証券の売却による収入	12	—
その他	△210	213
投資活動によるキャッシュ・フロー	△4,229	△498
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)	10,000	4,550
長期借入金の返済による支出	△463	△357
自己株式の取得による支出	△2,703	△0
配当金の支払額	△2,340	△2,301
その他	△340	△225
財務活動によるキャッシュ・フロー	4,152	1,664
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,145	981
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△12,970	6,118
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	22,041	28,405

(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3四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31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	35,730	8,805	3,682	48,218	2,051	50,270	—	50,270
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	35,730	8,805	3,682	48,218	2,051	50,270	—	50,270
セグメント損益	7,308	1,490	20	8,820	816	9,637	△2,892	6,744

(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△2,892百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,892百万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3四半期連結累計期間(自平成24年4月1日至平成24年12月31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	49,720	8,198	12,847	70,765	1,933	72,699	—	72,699
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	49,720	8,198	12,847	70,765	1,933	72,699	—	72,699
セグメント損益	7,322	1,271	3,701	12,295	676	12,971	△3,132	9,838

- (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△3,132百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△3,132百万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3四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3四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。