

第一部 【企業情報】

第1 【企業の概況】

1 【主要な経営指標等の推移】

回次		第32期	第33期	第32期
		第3四半期 連結累計期間	第3四半期 連結累計期間	第32期
会計期間		自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日	自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31日	自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日
売上高	(百万円)	70,773	50,270	97,716
経常利益	(百万円)	11,303	5,823	12,861
四半期(当期)純利益	(百万円)	6,836	3,242	7,750
四半期包括利益又は包括利益	(百万円)	4,796	1,837	6,121
純資産額	(百万円)	56,683	54,800	58,007
総資産額	(百万円)	91,144	91,410	90,408
1株当たり四半期(当期) 純利益金額	(円)	115.71	55.88	131.18
潜在株式調整後1株当たり 四半期(当期)純利益金額	(円)	—	—	—
自己資本比率	(%)	62.2	60.0	64.2
営業活動による キャッシュ・フロー	(百万円)	10,474	△10,748	22,392
投資活動による キャッシュ・フロー	(百万円)	△1,909	△4,229	△2,046
財務活動による キャッシュ・フロー	(百万円)	△8,496	4,152	△12,919
現金及び現金同等物の 四半期末(期末)残高	(百万円)	26,828	22,041	35,011

回次		第32期	第33期
		第3四半期 連結会計期間	第3四半期 連結会計期間
会計期間		自 平成22年10月1日 至 平成22年12月31日	自 平成23年10月1日 至 平成23年12月31日
1株当たり四半期純利益金額	(円)	85.51	40.57

- (注) 1. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。
2. 売上高には、消費税等は含まれておりません。
3. 潜在株式調整後1株当たり四半期(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おりません。
4. 第32期第3四半期連結累計期間の四半期包括利益の算定にあたり、「包括利益の表示に関する会計基準」(企業会計基準第25号 平成22年6月30日)を適用し、遡及処理しております。

2 【事業の内容】

当第3四半期連結累計期間において、当社グループ（当社および当社の関係会社）において営まれている事業の内容に重要な変更はありません。

また、主要な関係会社の異動は、以下のとおりであります。

（コンシューマ・オンラインゲーム事業）

連結子会社であるCAPCOM U.S.A., INC. は、平成23年11月1日付で、連結子会社であるCAPCOM ENTERTAINMENT, INC. を吸収合併しております。

これに伴いCAPCOM U.S.A., INC. は、コンシューマ・オンラインゲーム事業に携わることとなりました。

（モバイルコンテンツ事業）

新規設立：株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン

この結果、平成23年12月31日現在では、当社グループは、当社、子会社13社および関連会社1社により構成されることとなりました。