



平成24年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年7月28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23年8月4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24年3月期第1四半期の連結業績(平成23年4月1日～平成23年6月30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	%
24年3月期第1四半期	11,953	△37.2	775	△22.9	546	152.8	338	58.2
23年3月期第1四半期	19,037	△2.4	1,005	△72.6	216	△94.8	213	△90.4

(注) 包括利益 24年3月期第1四半期 △56百万円(—%) 23年3月期第1四半期 △920百万円(—%)

	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
24年3月期第1四半期	5 75	—
23年3月期第1四半期	3 62	—

(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	%
24年3月期第1四半期	85,127	54,099	63.6
23年3月期	90,408	58,007	64.2

(参考) 自己資本 24年3月期第1四半期 54,099百万円 23年3月期 58,007百万円

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
23年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00
24年3月期	—				
24年3月期(予想)		15 00	—	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24年3月期の連結業績予想(平成23年4月1日～平成24年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、第2四半期(累計)は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期(累計)	26,000	△36.1	700	△82.2	600	△79.2	200	△88.8	3 43
通期	86,000	△12.0	12,100	△15.4	12,000	△6.7	7,000	△9.7	120 87

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

4. その他

(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

(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、4ページ「2. サマリー情報（その他）に関する事項」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 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(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）

24年3月期1Q	67,723,244株	23年3月期	67,723,244株
24年3月期1Q	9,963,927株	23年3月期	8,637,817株
24年3月期1Q	58,876,766株	23年3月期1Q	59,086,662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、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 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、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、四半期決算短信（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（その他）に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
(4) 追加情報	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(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	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 継続企業の前提に関する注記	10
(5) セグメント情報等	10
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	11

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1四半期における当業界は、携帯型ゲーム機や据置型ゲーム機など、次世代機の発表が相次ぐ中、家庭用ゲーム市場は東日本大震災の発生も重なって、縮小傾向に歯止めがかかりませんでした。

一方、ソーシャルゲーム市場がスマートフォン（高性能携帯電話）の急速な普及に加え、参入障壁の低さもあって急成長するなど、存在感を増してまいりました。

こうした環境のもと、当社は新たな潮流に対応するため、多面的なコンテンツ戦略により新規需要の開拓や既存市場の深耕を図るなど、幅広い顧客層の獲得に努めてまいりました。

また、新機軸展開として今年の4月にスマートフォン（高性能携帯電話）等向け新ブランド「Beeline（ビーライン）」を立ち上げるとともに、ゲーム開発や配信などを行う株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパンを設立いたしました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高119億53百万円（前年同期比37.2%減）、営業利益7億75百万円（前年同期比22.9%減）、経常利益5億46百万円（前年同期比152.8%増）、四半期純利益3億38百万円（前年同期比58.2%増）となりました。

セグメントの状況

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、前期に大ヒットを放った「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）が続伸したほか、「バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D」（ニンテンドー3DS用）、「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」（プレイステーション3、Xbox 360用）や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 フォワード.1」（パソコン、Xbox 360用）もおおむね計画どおり推移いたしました。

この結果、売上高は64億62百万円（前年同期比56.9%減）、営業利益4億19百万円（前年同期比76.5%減）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、ソーシャルゲーム市場が急拡大する状況下、前期に米国のフェイスブックと連動した配信により大旋風を巻き起こした「スマーフ・ビレッジ」が絶好調を維持するとともに、同じく伸長した「ゾンビカフェ」、「リル・パイレーツ」と合わせて1,900万件のダウンロード数を突破するなど、快進撃を続けたことにより業績を押し上げるけん引役を果たしました。

また、アイフォン/アイポッド・タッチ向け「モンスターハンター Dynamic Hunting」が順調に推移するとともに、6月に携帯電話用交流サイト「GREE」向けに「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」の配信を開始したほか、「Mobage（モバゲー）」用に「戦国BASARA MOBILE」を提供いたしました。

この結果、売上高は12億23百万円（前年同期比79.8%増）、営業利益4億51百万円（前年同期比362.2%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、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、浸水や設置機器の破損などにより被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、その後の懸命な復旧作業により同年4月に全店舗を再開することができました。

こうした環境のもと、震災直後の過度な自粛ムードが薄れてきたことに加え、節約志向も追風となつて、「安・近・短」型の身近な娯楽としてアミューズメント施設が見直されてきたことにより、復調してまいりました。

当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく37店舗であります。

この結果、売上高は28億32百万円（前年同期比7.7%増）、営業利益5億21百万円（前年同期比192.5%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、商品の供給サイクルが端境期のもと、業務用機器につきましては「New スーパーマリオブラザーズ Wiiコインワールド」を投入したほか、既存商品の営業展開を行ってまいりました。

また、遊技機向け関連機器につきましては、播種期となったため新商品の出荷はなく、リピート販売を行いました。

この結果、売上高は8億70百万円（前年同期比245.3%増）、営業利益6百万円（前年同期は営業損失1億69百万円）となりました。

⑤その他

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5億64百万円（前年同期比17.8%増）、営業利益2億54百万円（前年同期比729.2%増）となりました。

(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52億81百万円減少し851億27百万円となりました。主な増加は、ゲームソフト仕掛品37億55百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金64億94百万円および現金及び預金31億12百万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13億73百万円減少し310億27百万円となりました。主な増加は、短期借入金50億円であり、主な減少は、未払法人税等32億48百万円、支払手形及び買掛金19億11百万円および賞与引当金14億30百万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39億7百万円減少し540億99百万円となりました。主な増加は、四半期純利益3億38百万円であり、主な減少は、自己株式の増加23億74百万円および剰余金の配当14億77百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成24年3月期の連結業績予想につきましては、平成23年5月6日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

2. サマリー情報(その他)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1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税金等調整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、税金等調整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

該当事項はありません。

(4) 追加情報

会計上の変更および誤謬の訂正に関する会計基準等の適用

当第1四半期連結会計期間の期首以後に行われる会計上の変更および過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」(企業会計基準第24号 平成21年12月4日)および「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第24号 平成21年12月4日)を適用しております。

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23年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成23年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	35,011	31,899
受取手形及び売掛金	11,700	5,205
商品及び製品	849	977
仕掛品	340	324
原材料及び貯蔵品	1,075	1,073
ゲームソフト仕掛品	10,443	14,198
その他	7,793	8,159
貸倒引当金	△37	△40
流動資産合計	67,176	61,799
固定資産		
有形固定資産	13,532	13,550
無形固定資産		
のれん	412	372
その他	2,658	2,704
無形固定資産合計	3,071	3,076
投資その他の資産		
その他	7,597	7,645
貸倒引当金	△968	△944
投資その他の資産合計	6,628	6,701
固定資産合計	23,232	23,328
資産合計	90,408	85,127
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	5,665	3,753
短期借入金	3,711	8,711
未払法人税等	3,443	195
賞与引当金	2,478	1,048
返品調整引当金	130	109
その他	9,520	9,954
流動負債合計	24,950	23,772
固定負債		
長期借入金	3,644	3,536
退職給付引当金	1,383	1,405
その他	2,422	2,312
固定負債合計	7,450	7,255
負債合計	32,400	31,027

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成23年6月30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	22,945	21,806
自己株式	△13,143	△15,517
株主資本合計	64,370	60,857
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△56	△43
為替換算調整勘定	△6,305	△6,714
その他の包括利益累計額合計	△6,362	△6,757
純資産合計	58,007	54,099
負債純資産合計	90,408	85,127

(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1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)
売上高	19,037	11,953
売上原価	12,386	7,218
売上総利益	6,651	4,735
返品調整引当金戻入額	—	21
返品調整引当金繰入額	10	—
差引売上総利益	6,640	4,756
販売費及び一般管理費	5,635	3,981
営業利益	1,005	775
営業外収益		
受取利息	68	17
受取配当金	16	5
受取和解金	—	67
その他	37	14
営業外収益合計	122	105
営業外費用		
支払利息	38	26
為替差損	852	266
その他	21	41
営業外費用合計	912	334
経常利益	216	546
特別利益		
貸倒引当金戻入額	0	—
特別利益合計	0	—
特別損失		
固定資産除売却損	15	6
投資有価証券評価損	257	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	204	—
その他	1	—
特別損失合計	478	6
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△261	540
法人税、住民税及び事業税	185	52
法人税等調整額	△661	148
法人税等合計	△475	201
少数株主損益調整前四半期純利益	213	338
四半期純利益	213	338

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：百万円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	213	338
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△67	13
為替換算調整勘定	△1,066	△408
その他の包括利益合計	△1,134	△394
四半期包括利益	△920	△56
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△920	△56
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1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30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又は税金等調整前四半期純損失(△)	△261	540
減価償却費	726	730
のれん償却額	44	28
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△3	3
賞与引当金の増減額(△は減少)	△392	△1,420
受取利息及び受取配当金	△84	△23
支払利息	38	26
為替差損益(△は益)	874	212
固定資産除売却損益(△は益)	15	6
投資有価証券評価損益(△は益)	257	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	204	—
売上債権の増減額(△は増加)	217	6,455
たな卸資産の増減額(△は増加)	28	△184
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	1,682	△3,843
仕入債務の増減額(△は減少)	239	△1,794
その他	△357	△402
小計	3,228	334
利息及び配当金の受取額	82	22
利息の支払額	△36	△25
訴訟関連損失の支払額	△161	—
法人税等の支払額	△557	△3,254
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,554	△2,922
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△368	△323
無形固定資産の取得による支出	△235	△58
その他	277	△136
投資活動によるキャッシュ・フロー	△326	△518
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)	—	5,000
長期借入金の返済による支出	△107	△107
自己株式の取得による支出	△0	△2,374
自己株式の売却による収入	0	—
配当金の支払額	△1,182	△1,478
その他	△155	△145
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,446	894
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,861	△565
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△1,079	△3,112
現金及び現金同等物の期首残高	29,815	35,011
現金及び現金同等物の四半期末残高	28,735	31,899

(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

I 前第1四半期連結累計期間(自平成22年4月1日至平成22年6月30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)
	コンシューマ ・オンライン ゲーム	モバイル 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	14,995	680	2,630	252	18,558	479	19,037	—	19,037
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—	—
計	14,995	680	2,630	252	18,558	479	19,037	—	19,037
セグメント損益	1,784	97	178	△169	1,891	30	1,922	△916	1,005

(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△916百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△916百万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1四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年6月30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)
	コンシューマ ・オンライン ゲーム	モバイル 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	6,462	1,223	2,832	870	11,389	564	11,953	—	11,953
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—	—
計	6,462	1,223	2,832	870	11,389	564	11,953	—	11,953
セグメント損益	419	451	521	6	1,399	254	1,653	△878	775

(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△878百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△878百万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。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

自己株式の取得

当社は、平成23年6月8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し、実施いたしました。平成23年6月9日から平成23年6月30日までに1,325千株、2,373百万円の自己株式を取得いたしました。