



平成24年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成24年5月7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
 定時株主総会開催予定日 平成24年6月15日 配当支払開始予定日 平成24年6月18日
 有価証券報告書提出予定日 平成24年6月18日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 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月期の連結業績(平成23年4月1日～平成24年3月31日)

(1) 連結経営成績 (%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年3月期	82,065	△16.0	12,318	△13.8	11,819	△8.1	6,723	△13.2
23年3月期	97,716	46.2	14,295	155.8	12,861	132.6	7,750	257.6

(注) 包括利益 24年3月期 6,389百万円(4.4%) 23年3月期 6,121百万円(394.4%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
24年3月期	116 10	—	11.5	12.5	15.0
23年3月期	131 18	—	13.8	14.5	14.6

(参考) 持分法投資損益 24年3月期 一百万円 23年3月期 一百万円

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
24年3月期	98,247	59,352	60.4	1,030 70
23年3月期	90,408	58,007	64.2	981 76

(参考) 自己資本 24年3月期 59,352百万円 23年3月期 58,007百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
24年3月期	△7,672	△4,794	587	22,287
23年3月期	22,392	△2,046	△12,919	35,011

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
23年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00	2,363	30.5	4.2
24年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00	2,303	34.5	4.0
25年3月期(予想)	—	15 00	—	25 00	40 00		23.5	

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	105,000	27.9	15,800	28.3	15,700	32.8	9,800	45.7	170 19

(注) 当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

※ 注記事項

- (1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動） : 無
- (2) 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

(3) 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	67,723,244株	23年3月期	67,723,244株
② 期末自己株式数	24年3月期	10,138,856株	23年3月期	8,637,817株
③ 期中平均株式数	24年3月期	57,913,902株	23年3月期	59,086,160株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成24年3月期の個別業績（平成23年4月1日～平成24年3月31日）

(1) 個別経営成績 (%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
24年3月期	64,159	△15.5	5,828	△31.1	5,410	△23.4	2,447	△47.7
23年3月期	75,900	42.2	8,464	18.9	7,061	5.2	4,678	11.7

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益
	円 銭	円 銭
24年3月期	42 26	—
23年3月期	79 18	—

(2) 個別財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
24年3月期	89,730	56,272	62.7	977 22
23年3月期	87,469	58,783	67.2	994 89

(参考) 自己資本 24年3月期 56,272百万円 23年3月期 58,783百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

- この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表の監査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、添付資料2ページ「経営成績に関する分析」をご覧ください。
- 当社は、平成24年5月11日に機関投資家向けの決算説明会を開催する予定です。その模様および説明内容（音声）については、当日使用する決算説明資料とともに、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○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
(1) 経営の基本方針	7
(2) 目標とする経営指標	7
(3) 中長期的な会社の経営戦略	7
(4) 会社の対処すべき課題	8
3. 連結財務諸表	9
(1) 連結貸借対照表	9
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	11
(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	17
(7) 表示方法の変更	19
(8) 追加情報	19
(9) 連結財務諸表に関する注記事項	20
(連結貸借対照表関係)	20
(連結損益計算書関係)	21
(連結包括利益計算書関係)	23
(連結株主資本等変動計算書関係)	24
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	26
(税効果会計関係)	27
(セグメント情報等)	29
(1株当たり情報)	34
(重要な後発事象)	34

1. 経営成績

(1) 経営成績に関する分析

・当期の経営成績

当連結会計年度におけるわが国経済は、期末の円安や株価上昇などにより復調の兆しが見られましたものの、電力供給不足への懸念や欧州の財政危機に加え、円相場の高騰に伴う輸出環境の悪化や株安により景気は踊り場状態が続き、先行き不透明感を払拭できませんでした。

当業界におきましては、新型携帯ゲーム機の登場や一部ハード価格の値下げに加え、人気タイトルの投入により国内市場が盛り上がるなど、年末年始商戦は活況を呈しました。

一方、携帯電話やスマートフォン（高機能携帯電話）の台頭に伴い、低価格かつ参入障壁が低いソーシャルゲームの急成長により新たなプラットフォームの存在感が増すなど、構造的な変化の波が押し寄せてまいりました。

こうした環境のもと、当社は、基軸部門のコンシューマ・オンラインゲーム事業およびモバイルコンテンツ事業において、開発費の抑制など効率的かつ迅速な事業展開を図るため、家庭用ゲーム機、パソコンに加え、携帯電話やスマートフォン向けの開発部門を再編いたしました。また、収益源の拡大を目指してソーシャルゲームの開発、供給に先手を打つなど、オンラインビジネスの強化に取り組んでまいりました。

加えて、既存顧客の深耕や新規ユーザーの開拓を目指して「バサラ祭2011～夏の陣～」や「モンスターハンターフェスタ'11」などの各種イベントの開催や全国的な販促キャンペーンに加え、知名度の向上やファン層の拡大等、人気ソフトとの相乗効果の創出を図るため、劇場版アニメ「劇場版 戦国BASARA-The Last Party-」や「逆転裁判」が全国上映されるとともに、人気キャラクターを活用した飲料水の発売など、有力コンテンツによるコラボレーション展開を推し進めました。

さらに、機動的なグループ展開を図るため米国子会社傘下のソーシャルゲーム会社を当社の直轄子会社としたほか、モバイルコンテンツ事業の拡充に経営資源を注力するなど、市場環境の変化に対応した経営展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は前期のコンシューマ・オンラインゲーム事業において、大型ソフトの投入が相次いだ反動や当初予定していた主力タイトルが次期にずれ込んだことなどにより、820億65百万円（前期比16.0%減）となりました。利益面につきましては、営業利益123億18百万円（前期比13.8%減）、経常利益118億19百万円（前期比8.1%減）、当期純利益67億23百万円（前期比13.2%減）となりました。

なお、当社はIR活動に注力しておりますが、昨年特に優れたアニュアルレポート（年次報告書）を表彰する「日経アニュアルレポートアワード2011」において「優秀賞」の荣誉に輝きました。

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、ニンテンドー3DS向け目玉タイトル「モンスターハンター3(トライ)G」が160万本を突破するなど手堅く伸長したほか、期末に発売した旗艦ソフトの「バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ」(プレイステーション3、Xbox 360用)も一定の出足を示しましたが、「ストリートファイター×(クロス)鉄拳」(プレイステーション3、Xbox 360用)は軟調に推移いたしました。

しかしながら、いずれも販売本数が100万本を超えたことにより、3作品のミリオンタイトルを輩出することができました。

また、「アスラズ ラース」(プレイステーション3、Xbox 360用)、「バイオハザード リベレーションズ」(ニンテンドー3DS用)や「アルティメット マーヴル VS. カブコン 3」(プレイステーション3、Xbox 360、プレイステーション・ヴィータ用)など、趣向を凝らした多彩なソフトを投入するとともに、多面的な商品展開の一環として数多くの提携ソフトを発売いたしました。

一方、オンライン専用ゲームの「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズ(パソコン、Xbox 360用)が安定した人気に支えられ好調裡に終始いたしました。

この結果、前期に大型タイトルを複数投入した反落や有力ソフト「ドラゴンズドグマ」(プレイステーション3、Xbox 360用)の発売延期などにより、売上高は535億1百万円(前期比23.9%減)、営業利益105億2百万円(前期比16.0%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、「スヌーピー ストリート」が日本やアジアで健闘したほか、「モンスターハンター」シリーズのグリー向け「モンハン探検記 まぼろしの島」が着実に会員数を増やすとともに、同じくMobage(モバゲー)用に提供した「みんなと モンハン カードマスター」も好伸したことにより、いずれも会員数が100万人を超えるなど、底力を発揮しました。

また、交流サイト世界最大手のフェイスブックと連動して配信を行った「スマーフ・ビレッジ」が好調に推移したことにより、当社の戦略ブランドであるビーラインタイトルは、国内外合わせて5,600万件のダウンロード数を突破するなど、収益力アップに大きく寄与しました。

この結果、売上高は63億8百万円(前期比56.6%増)、営業利益23億85百万円(前期比74.6%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、昨年3月に発生した東日本大震災による自粛ムードの影響や娯楽、消費支出の多様化などにより来場者数は減少しましたが、「安・近・短」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加え、節約志向も追風となって、市場は回復基調に転じてまいりました。

このような状況下、各種イベントの開催や既存店のリニューアルを実施したほか、新規需要の掘り起こしを図るためサービスデーの実施など、顧客志向に立った地域密着型の施設展開を行ってまいりました。

これらの施策により、スマートフォンなど顧客層が重なる他業種との競争激化や客足の伸び悩みがありました。また、自社製メダルゲーム機の寄与などもあって、客単価は増加いたしました。当期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117億29百万円(前期比0.9%増)、営業利益17億87百万円(前期比58.0%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、業務用機器はメダルゲーム機「モンスターハンター メダルハンティング」や「モンハン日記 すごろくアイルー村」を発売いたしました。

また、遊技機向け関連機器につきましては、「ストリートファイターIV」が堅調に推移するとともに、開発受託の事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は76億63百万円(前期比3.0%減)、営業利益8億90百万円(前期比66.2%減)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28億62百万円(前期比26.5%減)、営業利益8億77百万円(前期比20.1%減)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、当業界は昨年相次いで登場した新型携帯ゲーム機に加え、今年発売予定の据置型ゲーム機「Wii U」や大型タイトルの投入等により、縮小傾向が続いた家庭用ゲーム市場は回復軌道に乗るものと思われま

す。他方、既存市場が伸び悩む中、豊富なコンテンツの供給などにより破竹の勢いで利用者を増やし、ユーザー層のすそ野を広げたソーシャルゲームの急伸により、家庭用ゲーム機以外との顧客獲得競争が激化し、勢力図の色分けに影響を与えることも想定されます。

このような市場環境の変化により、プラットフォームの主導権を巡って熾烈な攻防戦が繰り広げられる状況下、ビジネスモデルの拡大を図るため、「売り切り型」のパッケージ販売以外にインターネット機能を活用した追加コンテンツやアイテム課金など、事業領域の多角化が進むものと予想されます。

産業構造が大きな転換期に入っている情勢のもと、当社といたしましては、環境の変化をチャンスとして捉え、国内外の多様な顧客ニーズに対応するため、家庭用ゲーム機、パソコン、スマートフォンおよび携帯電話などの各ハードにゲームソフトを供給するマルチプラットフォーム戦略を一層強化してまいります。

加えて、成長余力があるソーシャルゲームなどのモバイルコンテンツ事業の拡充に経営資源を投入するとともに、新ジャンルの開拓や提携ソフトの増大により商品ラインナップの充実を図るなど、市場動向に即応した経営展開により成長戦略を推し進めます。

また、ゲーム音楽や人気の高いゲームキャラクターなどとのシナジー展開により、コンテンツビジネスの強化に取り組んでまいります。

さらに、東日本大震災を契機に災害など不測の事態が発生した場合において、適切かつ迅速に対応できるよう、防災備品の設置や安否確認システムの導入に加え、新型インフルエンザ用「衛生対策キット」の備蓄など、「治に居て乱を忘れず」をモットーにリスクマネジメントの強化を図り、想定外の事象が起きても事業継続が可能な危機管理体制の構築に努めてまいります。

次期の販売戦略としては、成長シナリオの実現に向けてグローバル展開を拡大するため、「バイオハザード6」（プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用）や「ドラゴンズドグマ」（プレイステーション 3、Xbox 360用）など、海外に照準を合わせた大型タイトルの投入により本格的攻勢をかけてまいります。

(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78億38百万円増加し982億47百万円となりました。

主な増加は、ゲームソフト仕掛品119億30百万円、受取手形及び売掛金55億85百万円および商品及び製品9億43百万円であり、主な減少は、現金及び預金102億58百万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64億94百万円増加し388億95百万円となりました。

主な増加は、短期借入金35億48百万円、長期借入金25億円および支払手形及び買掛金15億92百万円であり、主な減少は、未払法人税等4億66百万円および賞与引当金3億67百万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13億44百万円増加し593億52百万円となりました。

主な増加は、当期純利益67億23百万円であり、主な減少は、自己株式の増加27億3百万円、剰余金の配当23億40百万円および為替換算調整勘定(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3億44百万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127億24百万円減少し222億87百万円となりました。

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)

営業活動に使用された資金は、76億72百万円(前連結会計年度に得られた資金223億92百万円)となりました。

主な増加は、税金等調整前当期純利益114億25百万円(前連結会計年度は108億7百万円)、減価償却費31億23百万円(同33億15百万円)および仕入債務の増加17億20百万円(同22億64百万円)であり、主な減少は、ゲームソフト仕掛品の増加118億99百万円(同32億46百万円の減少)、売上債権の増加55億50百万円(同55億31百万円)および法人税等の支払額41億95百万円(同7億74百万円)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、47億94百万円(前連結会計年度は20億46百万円)となりました。

主な内訳は、定期預金の預入による支出24億65百万円(前連結会計年度なし)および有形固定資産の取得による支出21億53百万円(同17億34百万円)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)

財務活動で得られた資金は、5億87百万円(前連結会計年度に使用された資金129億19百万円)となりました。

主な増加は、短期借入金の純増加額67億60百万円(前連結会計年度は125億円の純減少額)および長期借入れによる収入30億円(同30億円)であり、主な減少は、長期借入金の返済による支出37億11百万円(同7億11百万円)、自己株式の取得による支出27億3百万円(同2百万円)および配当金の支払額23億39百万円(同20億64百万円)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	平成24年3月期
自己資本比率	57.3	55.9	62.3	64.2	60.4
時価ベースの自己資本比率	221.2	101.5	120.5	103.9	110.8
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	46.8	—	122.7	32.8	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ	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月期および平成24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、株主に対する利益還元を経営の重要政策のひとつと考えており、将来の事業展開や経営環境の変化などを勘案しつつ、安定配当の継続を基本方針としております。

当社の剰余金の配当は、中間および期末配当の年2回を基本的な方針としております。

また、配当の決定機関は、中間配当は取締役会、期末配当は株主総会であります。

内部留保につきましては、ゲームソフト開発、アミューズメント施設や成長事業への投資等に充当し、企業価値を高めてまいります。

当事業年度の期末配当につきましては1株につき25円とし、中間配当(1株につき15円)を含めた年間配当は、1株につき40円であります。

なお、当社は中間配当を行うことができる旨を定款に定めております。

2. 経営方針

(1) 経営の基本方針

当社グループは、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」を経営理念としております。また、株主、顧客および従業員などステークホルダーの満足度向上や信頼構築に努めるとともに、共存共栄を基軸とした経営展開を図っております。

(2) 目標とする経営指標

当社グループは、経営実態を示す指標として、会計処理の変更により変化する会計上の利益よりも、現金の動きを注視するキャッシュ・フロー経営を重視しております。

したがって、一部に限定した具体的な数値目標は掲げておりません。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

当業界は新型ゲーム機の登場に伴う開発費の高騰やソーシャルゲーム参入による競争激化に加え、合併、事業統合等の再編やグローバルな企業間競争の波が押し寄せ、優勝劣敗により勢力図が塗り変わりがつあります。

このように厳しい事業環境下、生存競争を勝ち抜いていくためには、経営環境の変化に対応できる体制作りが、最重要課題と認識しております。

今後さらなる成長のため、以下の戦略目標を推進、実行することにより企業価値の向上に努めてまいります。

- ①コア事業である家庭用ゲームソフトの開発、販売拡大に経営資源を集中してまいります。
- ②開発戦略といたしましては、市場動向を勘案しつつ、マルチプラットフォーム展開を推し進めてまいります。
- ③每期安定した売上や収益の確保を図るため、新規ユーザーの開拓や既存顧客の深耕などにより、アミューズメント施設の集客展開に注力してまいります。
- ④通信環境の進展および市場環境の変化に伴い、オンライン事業ならびにモバイルコンテンツ事業の強化に取り組んでまいります。
- ⑤海外市場での販売拡大を図るため、現地法人の強化などにより積極的なグローバル展開を行ってまいります。
- ⑥当社の豊富なコンテンツの活用により、新規市場の開拓と既存市場の掘り起しに努めるとともに、遊技機向け関連機器への注力やソーシャルゲームの運営に参入するなど、新たなビジネスチャンスを開いてまいります。
- ⑦当社コンテンツの有効活用により付加価値を創造するとともに、シナジー効果の創出によりブランド価値を高めてまいります。
- ⑧財務構造の強化を図るため、每期安定したキャッシュ・フローの創出に努めてまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループを取り巻く事業環境や今後の市場動向を踏まえた主要な対処すべき課題は、次のとおりであります。

①重点戦略部門の強化

競争力の優位性を図るため、コア事業である家庭用ゲームソフトの開発とマーケティング部門の強化を柱に経営資源を集中してまいります。

②海外展開の注力

国内市場の成熟化に伴い、今後の事業拡大には海外市場への注力が不可欠であります。このため、重要な子会社であるCAPCOM U. S. A., INC.をはじめ、海外現地法人の経営改革などにより、グループ全体の事業の再構築を推し進めるとともに、戦略的な海外展開を図ってまいります。

③事業の選択と集中

開発資源の効率活用を図る一環として、明確なビジョンとスピード経営により活力を生み出すとともに、グループ全体の総合力を発揮させるため、成長分野への投資や不採算事業からの撤退を行うなど、選択と集中によるグループ会社のスクラップ・アンド・ビルドにより企業価値の向上に努めてまいります。

④事業領域の拡大

経営環境の変化に対応して、事業領域を拡大するため携帯電話やスマートフォン（高機能携帯電話）などのゲーム専用機以外に向けたゲーム配信事業への注力やソーシャルゲーム運営の参入など、コンテンツビジネスの拡大に傾注してまいります。

⑤企業体質の強化

経営革新により機動的な事業運営、経営効率の向上を図るとともに、収益基盤の強化に向けて体制作りを推し進めております。

この一環として、国内外の関係会社を含めた的確なマネジメント体制による戦略的なグループ運営と財務構造の改革などにより、経営体質を高めてまいります。

3. 連結財務諸表
(1) 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)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	35,011	24,752
受取手形及び売掛金	※4 11,700	※4 17,285
商品及び製品	849	1,793
仕掛品	340	443
原材料及び貯蔵品	1,075	1,417
ゲームソフト仕掛品	10,443	22,373
繰延税金資産	5,210	4,239
その他	2,582	2,791
貸倒引当金	△37	△58
流動資産合計	67,176	75,038
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	※2 5,455	※2 5,125
機械装置及び運搬具(純額)	28	21
工具、器具及び備品(純額)	894	1,052
レンタル機器(純額)	0	—
アミューズメント施設機器(純額)	1,815	1,637
土地	※2 4,408	※2 4,298
リース資産(純額)	924	709
建設仮勘定	5	—
有形固定資産合計	※1 13,532	※1 12,844
無形固定資産		
のれん	412	291
その他	2,658	3,619
無形固定資産合計	3,071	3,911
投資その他の資産		
投資有価証券	※3 390	※3 368
繰延税金資産	1,150	908
破産更生債権等	922	265
差入保証金	4,741	4,522
その他	392	663
貸倒引当金	△968	△275
投資その他の資産合計	6,628	6,452
固定資産合計	23,232	23,208
資産合計	90,408	98,247

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	※4 5,665	※4 7,257
短期借入金	※2 3,711	※2 7,259
リース債務	507	322
未払法人税等	3,443	2,977
繰延税金負債	30	7
賞与引当金	2,478	2,111
返品調整引当金	130	118
資産除去債務	—	19
その他	8,982	9,254
流動負債合計	24,950	29,327
固定負債		
長期借入金	※2 3,644	※2 6,145
リース債務	461	429
繰延税金負債	232	225
退職給付引当金	1,383	1,509
資産除去債務	340	325
その他	1,387	932
固定負債合計	7,450	9,567
負債合計	32,400	38,895
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	27,328
自己株式	△13,143	△15,846
株主資本合計	64,370	66,049
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△56	△46
為替換算調整勘定	△6,305	△6,650
その他の包括利益累計額合計	△6,362	△6,697
純資産合計	58,007	59,352
負債純資産合計	90,408	98,247

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
連結損益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
売上高	97,716	82,065
売上原価	60,371	49,609
売上総利益	37,344	32,456
返品調整引当金戻入額	—	12
返品調整引当金繰入額	40	—
差引売上総利益	37,304	32,469
販売費及び一般管理費	※1, ※3 23,009	※1, ※3 20,150
営業利益	14,295	12,318
営業外収益		
受取利息	122	85
受取配当金	19	10
受取和解金	—	67
その他	89	126
営業外収益合計	231	289
営業外費用		
支払利息	143	115
為替差損	1,102	456
支払手数料	60	66
寄付金	141	—
その他	217	151
営業外費用合計	1,664	788
経常利益	12,861	11,819
特別利益		
貸倒引当金戻入額	38	—
投資有価証券売却益	45	8
退職給付制度改定益	139	—
その他	4	—
特別利益合計	226	8
特別損失		
固定資産除売却損	※2 95	※2 321
投資有価証券評価損	259	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	204	—
減損損失	※4 149	※4 80
事業再編損	※5 1,453	—
災害による損失	105	—
その他	13	—
特別損失合計	2,281	402
税金等調整前当期純利益	10,807	11,425
法人税、住民税及び事業税	4,654	3,513
法人税等調整額	△1,598	1,188
法人税等合計	3,056	4,701
少数株主損益調整前当期純利益	7,750	6,723
当期純利益	7,750	6,723

連結包括利益計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	7,750	6,723
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△76	9
為替換算調整勘定	△1,553	△344
その他の包括利益合計	△1,629	※ △334
包括利益	6,121	6,389
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	6,121	6,389
少数株主に係る包括利益	—	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	33,239	33,239
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	33,239	33,239
資本剰余金		
当期首残高	21,328	21,328
当期変動額		
自己株式の処分	△0	0
当期変動額合計	△0	0
当期末残高	21,328	21,328
利益剰余金		
当期首残高	17,262	22,945
当期変動額		
剰余金の配当	△2,068	△2,340
当期純利益	7,750	6,723
当期変動額合計	5,682	4,383
当期末残高	22,945	27,328
自己株式		
当期首残高	△13,141	△13,143
当期変動額		
自己株式の取得	△2	△2,703
自己株式の処分	0	0
当期変動額合計	△2	△2,703
当期末残高	△13,143	△15,846
株主資本合計		
当期首残高	58,689	64,370
当期変動額		
剰余金の配当	△2,068	△2,340
当期純利益	7,750	6,723
自己株式の取得	△2	△2,703
自己株式の処分	0	0
当期変動額合計	5,680	1,679
当期末残高	64,370	66,049

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金		
当期首残高	19	△56
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△76	9
当期変動額合計	△76	9
当期末残高	△56	△46
為替換算調整勘定		
当期首残高	△4,752	△6,305
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△1,553	△344
当期変動額合計	△1,553	△344
当期末残高	△6,305	△6,650
その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△4,732	△6,362
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△1,629	△334
当期変動額合計	△1,629	△334
当期末残高	△6,362	△6,697
純資産合計		
当期首残高	53,956	58,007
当期変動額		
剰余金の配当	△2,068	△2,340
当期純利益	7,750	6,723
自己株式の取得	△2	△2,703
自己株式の処分	0	0
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	△1,629	△334
当期変動額合計	4,050	1,344
当期末残高	58,007	59,352

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益	10,807	11,425
減価償却費	3,315	3,123
減損損失	149	80
のれん償却額	239	112
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△56	9
賞与引当金の増減額 (△は減少)	1,180	△362
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	40	△12
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	△4	126
受取利息及び受取配当金	△142	△95
支払利息	143	115
為替差損益 (△は益)	1,039	424
固定資産除売却損益 (△は益)	95	321
投資有価証券売却損益 (△は益)	△45	△8
投資有価証券評価損益 (△は益)	259	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	204	—
事業再編損失	1,453	—
災害損失	105	—
売上債権の増減額 (△は増加)	△5,531	△5,550
たな卸資産の増減額 (△は増加)	409	△1,450
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	3,246	△11,899
仕入債務の増減額 (△は減少)	2,264	1,720
その他の流動資産の増減額 (△は増加)	57	△309
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	3,186	202
その他	913	△1,419
小計	23,331	△3,447
利息及び配当金の受取額	141	86
利息の支払額	△144	△115
訴訟関連損失の支払額	△161	—
法人税等の支払額	△774	△4,195
営業活動によるキャッシュ・フロー	22,392	△7,672

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
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	—	△2,465
有形固定資産の取得による支出	△1,734	△2,153
有形固定資産の売却による収入	1	434
無形固定資産の取得による支出	△429	△527
投資有価証券の取得による支出	△12	△12
投資有価証券の売却による収入	290	47
貸付金の回収による収入	1	0
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△482	—
その他の支出	△166	△379
その他の収入	485	260
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,046	△4,794
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)	△12,500	6,760
長期借入れによる収入	3,000	3,000
長期借入金の返済による支出	△711	△3,711
リース債務の返済による支出	△640	△418
自己株式の取得による支出	△2	△2,703
自己株式の売却による収入	0	0
配当金の支払額	△2,064	△2,339
財務活動によるキャッシュ・フロー	△12,919	587
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,230	△845
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	5,196	△12,724
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期末残高	※1 35,011	※1 22,287

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社の数 14社

主要な連結子会社の名称

CAPCOM U. S. A. , INC.

株式会社カプトロン

CE EUROPE LTD.

CAPCOM ASIA CO. , LTD.

CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC.

CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO. , LTD.

株式会社エンターライズ

CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS

CEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbH

株式会社ケーター

BEELINE INTERACTIVE, INC.

BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC.

BEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD.

株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン

このうち、BEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD. および株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパンについては、当連結会計年度において新たに設立したことにより、当連結会計年度より連結の範囲に含めております。

なお、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. については、当連結会計年度においてCAPCOM U. S. A. , INC. を存続会社として吸収合併したことにより、連結の範囲から除外しております。

また、CAPCOM INTERACTIVE, INC. はBEELINE INTERACTIVE, INC. に、CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC. はBEELINE INTERACTIVE CANADA, INC. に商号を変更しております。

2. 持分法の適用に関する事項

持分法適用関連会社の数 1社

STREET FIGHTER FILM, LLC

3. 会計処理基準に関する事項

(イ) 重要な資産の評価基準及び評価方法

a 有価証券

その他有価証券

時価のあるもの： 決算期末日の市場価格等に基づく時価法

(評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は総平均法により算定)

時価のないもの： 総平均法に基づく原価法

b 商品及び製品・仕掛品・原材料及び貯蔵品

主として移動平均法による原価法

(貸借対照表価額は収益性の低下に基づく簿価切下げの方法により算定)

c ゲームソフト仕掛品

ゲームソフトの開発費用(コンテンツ部分およびコンテンツと不可分のソフトウェア部分)は、個別法による原価法

(貸借対照表価額は収益性の低下に基づく簿価切下げの方法により算定)

(ロ) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

a 有形固定資産(リース資産を除く)

建物(建物附属設備を除く)は定額法、建物以外については定率法を採用しております。ただし、在外連結子会社については一部の子会社を除き定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

建物及び構築物	3～50年
アミューズメント施設機器	3～20年

b 無形固定資産(リース資産を除く)

定額法によっております。

なお、ソフトウェア(自社利用分)については、社内における利用可能期間(3～5年)に基づく定額法、オンラインコンテンツにつきましては見積サービス提供期間(2～3年)に基づく定額法を採用しております。

c リース資産

所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。ただし、リース契約上に残価保証の取決めのある場合においては、当該残価保証額を残存価額としております。

なお、所有権移転外ファイナンス・リース取引のうち、リース取引開始日が平成20年3月31日以前のものについては、従来どおりの賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

所有権移転ファイナンス・リース取引に係るリース資産

自己所有の固定資産に適用する減価償却方法と同一の方法を採用しております。

(ハ) 重要な引当金の計上基準

a 貸倒引当金

売上債権および貸付金等の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しております。

b 賞与引当金

従業員に対する賞与の支給に充てるため、当連結会計年度末までに支給額が確定していない従業員賞与の支給見込額のうち、当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

c 退職給付引当金

従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務および年金資産の見込額に基づき計上しております。

会計基準変更時差異(552百万円)については、15年による按分額を費用処理しております。

過去勤務債務は、その発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(8年)による定額法により費用処理しております。

数理計算上の差異は、各連結会計年度の発生時における従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(8~9年)による定額法により按分した額をそれぞれ発生翌連結会計年度から費用処理することとしております。

d 返品調整引当金

決算期末日後予想される返品による損失に備えるため、過去の返品実績等に基づき、計上しております。

(二) のれんの償却方法及び償却期間

のれんについては、発生の実態に基づいて償却期間を見積り、4年で均等償却しております。なお、金額の重要性が乏しいものについては一括償却しております。

(ホ) 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、要求払預金および容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なりスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

(ヘ) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

(7) 表示方法の変更

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前連結会計年度において、「財務活動によるキャッシュ・フロー」の短期借入金に係る収支は、総額表示としておりましたが、キャッシュ・フローの状況をより適切に表示するため、当連結会計年度より「短期借入金の純増減額」と純額表示に変更しております。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度のキャッシュ・フロー計算書において、総額表示されていた「財務活動によるキャッシュ・フロー」の短期借入金に係る収支は、「短期借入金の純増減額」△12,500百万円として組替えております。

(8) 追加情報

当連結会計年度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。

(9) 連結財務諸表に関する注記事項

(連結貸借対照表関係)

※1

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
有形固定資産の減価償却累計額	16,688百万円	16,712百万円

(減価償却累計額には、減損損失累計額が含まれております。)

※2 担保資産

(1) 担保に供している資産

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
建物	4,285百万円	3,817百万円
土地	3,902百万円	3,314百万円
計	8,187百万円	7,131百万円

(2) 担保提供資産に対応する債務

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
短期借入金	一百万円	260百万円
1年内返済予定の長期借入金 (流動負債の「短期借入金」)	700百万円	490百万円
長期借入金	630百万円	140百万円
計	1,330百万円	890百万円

※3 関連会社の株式等

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
投資有価証券	0百万円	一百万円

※4 期末日満期手形の会計処理については、満期日に決済が行われたものとして処理しております。

なお、当連結会計年度末日が金融機関の休日であったため、次の期末日満期手形を満期日に決済が行われたものとして処理しております。

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
受取手形	一百万円	1百万円
支払手形	一百万円	41百万円

5 当社は、効率的かつ安定した資金調達や、資金効率の向上、財務基盤の改善を図ることを目的として、貸出コミットメント契約を締結しております。

当連結会計年度末における借入未実行残高は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
契約の総額	26,500百万円	26,500百万円
借入実行残高	一百万円	6,500百万円
差引未実行残高	26,500百万円	20,000百万円

(連結損益計算書関係)

※1 販売費及び一般管理費の主要な費目および金額は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
広告宣伝費	5,622百万円	4,105百万円
販売促進費	1,576百万円	1,601百万円
給料・賞与等	4,431百万円	4,589百万円
減価償却費	867百万円	795百万円
賞与引当金繰入額	1,275百万円	848百万円
支払手数料	1,382百万円	1,055百万円
研究開発費	2,924百万円	2,236百万円

※2 固定資産除売却損の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
建物及び構築物	4百万円	33百万円
工具、器具及び備品	13百万円	11百万円
アミューズメント施設機器	71百万円	5百万円
土地	一百万円	117百万円
その他	4百万円	153百万円
計	95百万円	321百万円

※3

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
一般管理費に含まれる研究開発費	2,924百万円	2,236百万円

※4 減損損失

当社グループは、以下の資産グループについて減損損失を計上いたしました。

前連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

用途	場所	種類	金額 (百万円)
処分予定資産	奈良県桜井市等	アミューズメント 施設機器	149

当社グループは、事業に供している資産のうちオンラインゲーム用コンテンツ、賃貸用資産、遊休資産および処分予定資産を個別単位にグルーピングを行い、その他の事業用資産を事業セグメントに基づきグルーピングを行っております。

処分予定資産は、営業方針を変更し処分の決定をしたことから、収益性の低下により該当資産の帳簿価額の回収が見込まれないため、減損損失を計上いたしました。

処分予定資産については、除却を予定しており、回収可能価額を零として算定しております。

当連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

用途	場所	種類	金額 (百万円)
処分予定資産	静岡県静岡市	土地	37
		建物及び構築物	23
		アミューズメント 施設機器等	18

当社グループは、事業に供している資産のうちオンラインゲーム用コンテンツ、賃貸用資産、遊休資産および処分予定資産を個別単位にグルーピングを行い、その他の事業用資産を事業セグメントに基づきグルーピングを行っております。

処分予定資産は、営業方針を変更し処分の決定をしたことから、収益性の低下により該当資産の帳簿価額の回収が見込まれないため、減損損失を計上いたしました。

処分予定資産のうち、売却を予定しているものについては、不動産鑑定士による不動産鑑定評価額をもとに算定した正味売却価額を回収可能価額としております。除却を予定しているものについては、回収可能価額を零としております。

※5 事業再編損

前連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

各事業の収益性を検討したことにより、オンライン関連事業等につきまして、開発体制等を見直し保有資産を厳格に評価したことによって発生した費用であります。

当連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

該当事項はありません。

(連結包括利益計算書関係)

当連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

※ その他の包括利益に係る組替調整額および税効果額

その他有価証券評価差額金

当期発生額	18百万円
組替調整額	△8百万円
税効果調整前	9百万円
税効果額	一百万円
その他有価証券評価差額金	9百万円

為替換算調整勘定

当期発生額	△344百万円
-------	---------

その他の包括利益合計	△334百万円
------------	---------

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自平成22年4月1日至平成23年3月31日)

1. 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	67,723	—	—	67,723

当連結会計年度においては、増減はありません。

2. 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	8,636	1	0	8,637

(変動事由の概要)

増加数の主な内訳は、次のとおりであります。

単元未満株式の買取りによる増加 1千株

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成22年6月18日 定時株主総会	普通株式	1,181	20	平成22年3月31日	平成22年6月21日
平成22年10月28日 取締役会	普通株式	886	15	平成22年9月30日	平成22年11月19日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当の原資	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日
平成23年6月17日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	1,477	25	平成23年3月31日	平成23年6月20日

当連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

1. 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	67,723	—	—	67,723

当連結会計年度においては、増減はありません。

2. 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(千株)	8,637	1,501	0	10,138

(変動事由の概要)

増加数の主な内訳は、次のとおりであります。

自己株式の買付による増加 1,500千株
 単元未満株式の買取りによる増加 1千株

3. 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成23年6月17日 定時株主総会	普通株式	1,477	25	平成23年3月31日	平成23年6月20日
平成23年10月26日 取締役会	普通株式	863	15	平成23年9月30日	平成23年11月17日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当の原資	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日
平成24年6月15日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	1,439	25	平成24年3月31日	平成24年6月18日

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
現金及び預金勘定	35,011百万円	24,752百万円
預入期間が3か月を超える 定期預金	一百万円	△2,465百万円
現金及び現金同等物	35,011百万円	22,287百万円

2 重要な非資金取引の内容

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
ファイナンス・リース取引に 係る資産の額	590百万円	321百万円

(税効果会計関係)

1. 繰延税金資産及び繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
(繰延税金資産)		
貸倒引当金	233百万円	14百万円
賞与引当金	835百万円	754百万円
退職給付引当金	559百万円	534百万円
役員退職慰労金	166百万円	141百万円
たな卸資産	2,947百万円	2,247百万円
前払費用	273百万円	118百万円
連結子会社の繰越欠損金等	416百万円	252百万円
関係会社株式	224百万円	196百万円
減価償却費	84百万円	117百万円
減損損失	140百万円	108百万円
前受収益	555百万円	440百万円
その他	1,612百万円	1,565百万円
小計	8,051百万円	6,491百万円
評価性引当金額	△1,262百万円	△1,200百万円
繰延税金資産の合計額	6,789百万円	5,291百万円
(繰延税金負債)		
在外子会社たな卸資産	△629百万円	△367百万円
その他	△62百万円	△9百万円
繰延税金負債の合計	△692百万円	△377百万円
差引:繰延税金資産の純額	6,097百万円	4,914百万円

連結貸借対照表との関係は以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
流動資産—繰延税金資産	5,210百万円	4,239百万円
固定資産—繰延税金資産	1,150百万円	908百万円
流動負債—繰延税金負債	△30百万円	△7百万円
固定負債—繰延税金負債	△232百万円	△225百万円
合計	6,097百万円	4,914百万円

2. 法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
法定実効税率 (調整)	40.6%	—
評価性引当金額の増減に係る項目	△13.1%	—
法人税等税額控除	0.5%	—
のれん償却額	0.9%	—
海外連結子会社の適用税率差	△1.2%	—
交際費等の永久差異	0.7%	—
留保利益の税効果	0.4%	—
連結上の消去等に係る項目	0.4%	—
その他	△0.9%	—
税効果会計適用後の法人税等の 負担率	28.3%	—

(注) 当連結会計年度は、法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との間の差異が法定実効税率の100分の5以下であるため注記を省略しております。

3. 法定実効税率の変更による繰延税金資産及び繰延税金負債の金額の修正

経済社会の構造の変化に対応した税制の構築を図るための所得税法等の一部を改正する法律および東日本大震災からの復興のための施策を実施するために必要な財源の確保に関する特別措置法が平成23年12月2日に公布されたことに伴い、当連結会計年度の繰延税金資産および繰延税金負債の計算(ただし、平成24年4月1日以降解消されるものに限る)に使用した法定実効税率は、前連結会計年度の40.6%から、回収または支払が見込まれる期間が平成24年4月1日から平成27年3月31日までのものは37.9%、平成27年4月1日以降のものについては35.5%にそれぞれ変更されております。

その結果、繰延税金資産の金額(繰延税金負債の金額を控除した金額)が312百万円減少し、当連結会計年度に計上された法人税等調整額が312百万円増加しております。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定および業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものがあります。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内および海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「コンシューマ・オンラインゲーム事業」、「モバイルコンテンツ事業」、「アミューズメント施設事業」および「アミューズメント機器事業」の4つを報告セグメントとしております。

「コンシューマ・オンラインゲーム事業」は、ユーザー向けのゲームの開発・販売をしております。「モバイルコンテンツ事業」は、モバイル向けコンテンツの開発・販売をしております。「アミューズメント施設事業」は、ゲーム機を設置した店舗の運営をしております。「アミューズメント機器事業」は、店舗運営業者等に販売するゲーム機や遊技機等を製造・販売しております。

2. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。

事業セグメントの利益は営業利益をベースとした数値であります。

3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他 (注1)	合計	調整額 (注2)	連結 財務諸表 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	70,269	4,028	11,621	7,903	93,823	3,893	97,716	—	97,716
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—	—
計	70,269	4,028	11,621	7,903	93,823	3,893	97,716	—	97,716
セグメント損益	12,499	1,366	1,131	2,638	17,636	1,098	18,734	△4,439	14,295
セグメント資産	30,038	1,936	8,668	9,136	49,779	2,767	52,547	37,861	90,408
その他の項目									
減価償却費	591	52	1,708	127	2,480	263	2,743	571	3,315
有形固定資産及び 無形固定資産の増加 額	1,404	86	926	171	2,588	115	2,703	54	2,758

(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. 調整額は以下のとおりであります。

(1) セグメント損益の調整額△4,439百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,439百万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。

(2) セグメント資産の調整額37,861百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産37,966百万円が含まれております。

(3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額54百万円は、本社の設備投資額であります。

3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント					その他 (注1)	合計	調整額 (注2)	連結 財務諸表 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	53,501	6,308	11,729	7,663	79,202	2,862	82,065	—	82,065
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—	—
計	53,501	6,308	11,729	7,663	79,202	2,862	82,065	—	82,065
セグメント損益	10,502	2,385	1,787	890	15,566	877	16,444	△4,125	12,318
セグメント資産	48,559	2,983	8,006	8,294	67,844	2,931	70,776	27,471	98,247
その他の項目									
減価償却費	696	50	1,380	114	2,242	276	2,518	605	3,123
有形固定資産及び 無形固定資産の増加 額	1,830	501	936	232	3,500	509	4,009	143	4,153

(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. 調整額は以下のとおりであります。

- (1) セグメント損益の調整額△4,125百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,125百万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。
- (2) セグメント資産の調整額27,471百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産27,471百万円が含まれております。
- (3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額143百万円は、本社の設備投資額であります。

3. セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(関連情報)

前連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

当社は、製品・サービスの種類を基礎として報告セグメントを構成しており、詳細については「セグメント情報」3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報の「外部顧客への売上高」に記載のとおりであります。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：百万円)

日本	北米	欧州	その他	合計
65,017	20,986	9,106	2,606	97,716

(注) 1. 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国または地域に分類しております

2. 本邦以外の区分に属する主な国または地域

- (1) 北米……………アメリカ合衆国
- (2) 欧州……………ヨーロッパ諸国
- (3) その他の地域…アジア、その他

(2) 有形固定資産

本邦に所在している有形固定資産の金額が連結貸借対照表の有形固定資産の金額の90%を超えるため、地域ごとの有形固定資産の記載を省略しております。

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載しておりません。

当連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

1. 製品及びサービスごとの情報

当社は、製品・サービスの種類を基礎として報告セグメントを構成しており、詳細については「セグメント情報」3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報の「外部顧客への売上高」に記載のとおりであります。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：百万円)

日本	北米	欧州	その他	合計
56,311	17,334	5,623	2,796	82,065

(注) 1. 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国または地域に分類しております

2. 本邦以外の区分に属する主な国または地域

- (1) 北米……………アメリカ合衆国
- (2) 欧州……………ヨーロッパ諸国
- (3) その他の地域…アジア、その他

(2) 有形固定資産

本邦に所在している有形固定資産の金額が連結貸借対照表の有形固定資産の金額の90%を超えるため、地域ごとの有形固定資産の記載を省略しております。

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載しておりません。

(報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報)

前連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント		その他	全社・消去	合計
	アミューズメント施設	計			
減損損失	149	149	—	—	149

当連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント		その他	全社・消去	合計
	アミューズメント施設	計			
減損損失	80	80	—	—	80

(報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報)

前連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント		その他	全社・消去	合計
	コンシューマ・オンラインゲーム	計			
当期償却額	239	239	—	—	239
当期末残高	412	412	—	—	412

当連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

(単位:百万円)

	報告セグメント		その他	全社・消去	合計
	コンシューマ・オンラインゲーム	計			
当期償却額	112	112	—	—	112
当期末残高	291	291	—	—	291

(報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報)

前連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
1株当たり純資産額	981.76円	1,030.70円
1株当たり当期純利益金額	131.18円	116.10円

- (注) 1. 潜在株式調整後1株当たり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。
2. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目		前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当連結会計年度 (平成24年3月31日)
純資産の部の合計額	(百万円)	58,007	59,352
純資産の部の合計額から控除する金額	(百万円)	—	—
普通株式に係る期末の純資産額	(百万円)	58,007	59,352
1株当たり純資産額の算定に用いられた 期末の普通株式の数	(千株)	59,085	57,584

3. 1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目		前連結会計年度 (自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)
当期純利益	(百万円)	7,750	6,723
普通株主に帰属しない金額	(百万円)	—	—
普通株式に係る当期純利益	(百万円)	7,750	6,723
普通株式の期中平均株式数	(千株)	59,086	57,913

(重要な後発事象)

該当事項はありません。