



平成26年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年7月31日

上場会社名 株式会社カプコン 上場取引所 東  
 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8月1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26年3月期第1四半期の連結業績 (平成25年4月1日～平成25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	%
26年3月期第1四半期	17,457	△6.2	723	△72.9	1,151	△47.9	828	△37.3
25年3月期第1四半期	18,620	55.8	2,669	244.4	2,209	304.5	1,320	290.2

(注) 包括利益 26年3月期第1四半期 1,881百万円 (467.2%) 25年3月期第1四半期 331百万円 (—%)

	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
26年3月期第1四半期	14 58	—
25年3月期第1四半期	22 93	—

(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	%
26年3月期第1四半期	96,766	60,986	63.0
25年3月期	104,365	62,828	60.2

(参考) 自己資本 26年3月期第1四半期 60,986百万円 25年3月期 62,828百万円

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
25年3月期	—	15 00	—	25 00	40 00
26年3月期	—				
26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26年3月期の連結業績予想 (平成25年4月1日～平成26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	97,000	3.1	12,000	18.2	11,700	6.9	6,800	128.7	120 61

(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 : 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)

26年3月期1Q	67,723,244株	25年3月期	67,723,244株	
② 期末自己株式数	26年3月期1Q	11,487,632株	25年3月期	10,139,772株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	26年3月期1Q	56,808,765株	25年3月期1Q	57,584,251株

※ 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「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」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) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	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. 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
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	8
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	10

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

当第1四半期における当業界は家庭用ゲーム市場において、年内に据置型次世代ゲーム機が出揃うことを見据えて、端境期を迎えました。

一方、スマートフォン(高機能携帯電話)やタブレット(多機能携帯端末)の普及を背景に在庫リスクのないソーシャルゲームが伸び率は鈍化したものの、勢力を持続したことに加え、低価格のクラウドゲームも胎動するなど、競争環境は多極化が進むとともに、新たな成長モデルの構築、収益構造の改革に迫られてまいりました。

こうした状況下、当社は構造改革を図る一環として、内作比率を高めるため海外を中心に開発委託の削減を漸進するとともに、開発体制の拡大、強化に努めてまいりました。

また、当社の人気ゲームを舞台化した「戦国BASARA3 宴」が福岡公演を皮切りに東京、大阪および名古屋の4大都市で上演されるなど、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。

加えて、「ストリートファイター」に登場する技を写真で表現することが世界的ブームになっていることに鑑み、写真コンテストを開催したところ好評を博するなど、ゲームファン以外の耳目を集めるとともに、顧客層の裾野を広げる一助となりました。

他方、斯界で権威のある「ファミ通アワード2012」において、当社は3年連続の「最優秀ゲームメーカー賞」を受賞しました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高174億57百万円(前年同期比6.2%減)、営業利益7億23百万円(前年同期比72.9%減)、経常利益11億51百万円(前年同期比47.9%減)、四半期純利益8億28百万円(前年同期比37.3%減)となりました。

セグメントの業績は、次のとおりであります。

## ①デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、「バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション」(プレイステーション3、Xbox 360、Wii U、パソコン用)がおおむね計画どおり推移したほか、「ドラゴンズドグマ:ダークアリズン」(プレイステーション3、Xbox 360用)も底堅い売行きを示しましたが、販売拡大のけん引役を果すまでには至りませんでした。

他方、オンラインゲームの「モンスターハンター フロンティア G」(パソコン、Xbox 360用)が健闘したことに加え、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Soul」の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど光彩を放ち、順調な滑り出しを示しました。

また、ビーラインブランドの旗艦タイトルである「スマーフ・ビレッジ」が息の長い人気により安定した収入を得ることができました。

しかしながら、モバイルコンテンツは有力タイトルの不在もあって精彩を欠き、軟調に終始いたしました。

この結果、売上高は124億54百万円(前年同期比9.4%減)、営業利益4億23百万円(前年同期比82.4%減)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、市場が停滞気味のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催等、趣向を凝らした地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得、リピーターの確保やファミリー層の取り込みなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

しかしながら、けん引機種の不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。

当期は、静岡市に「マークイズ静岡店」を出店しましたので、当該期末の施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は24億84百万円(前年同期比3.5%減)、営業利益3億66百万円(前年同期比5.1%減)となりました。

## ③アミューズメント機器事業

パチスロ機部門は、新商品の投入はありませんでしたので、リピート販売や受託ビジネス中心の事業展開となりました。

また、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機「マリオパーティふしぎのコロコロキヤッチャー2」が堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は20億42百万円(前年同期比19.4%増)、営業利益6億59百万円(前年同期比4.7%減)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4億76百万円(前年同期比19.7%減)、営業利益2億24百万円(前年同期比2.6%減)となりました。

(2) 財政状態に関する説明

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ75億98百万円減少し967億66百万円となりました。主な減少は、「受取手形及び売掛金」46億24百万円および「現金及び預金」32億70百万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57億56百万円減少し357億80百万円となりました。主な減少は、「支払手形及び買掛金」36億89百万円および「未払法人税等」18億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18億41百万円減少し609億86百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」8億28百万円および「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よるもの)」の変動10億43百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加22億82百万円および「剰余金の配当」14億39百万円によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成26年3月期の連結業績予想につきましては、平成25年5月8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(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ついては、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. 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25年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成25年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	31,522	28,252
受取手形及び売掛金	11,687	7,063
商品及び製品	1,756	1,827
仕掛品	906	845
原材料及び貯蔵品	1,592	1,367
ゲームソフト仕掛品	18,888	18,171
その他	10,552	10,659
貸倒引当金	△64	△60
流動資産合計	76,841	68,125
固定資産		
有形固定資産	13,258	13,451
無形固定資産		
のれん	200	170
その他	7,709	8,669
無形固定資産合計	7,909	8,840
投資その他の資産		
その他	6,433	6,428
貸倒引当金	△78	△78
投資その他の資産合計	6,355	6,350
固定資産合計	27,523	28,641
資産合計	104,365	96,766
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	6,304	2,614
電子記録債務	634	1,897
短期借入金	11,194	11,194
未払法人税等	2,111	310
賞与引当金	1,679	1,085
返品調整引当金	187	113
その他	9,793	8,952
流動負債合計	31,905	26,168
固定負債		
長期借入金	6,000	6,000
退職給付引当金	1,697	1,748
その他	1,932	1,863
固定負債合計	9,630	9,611
負債合計	41,536	35,780

(単位:百万円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成25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	27,998	27,385
自己株式	△15,848	△18,130
株主資本合計	66,718	63,823
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	91	100
為替換算調整勘定	△3,981	△2,937
その他の包括利益累計額合計	△3,889	△2,837
純資産合計	62,828	60,986
負債純資産合計	104,365	96,766

(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24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)
売上高	18,620	17,457
売上原価	10,684	11,940
売上総利益	7,936	5,517
返品調整引当金戻入額	—	73
返品調整引当金繰入額	13	—
差引売上総利益	7,922	5,590
販売費及び一般管理費	5,253	4,867
営業利益	2,669	723
営業外収益		
受取利息	19	22
受取配当金	4	5
為替差益	—	436
その他	17	15
営業外収益合計	41	479
営業外費用		
支払利息	23	28
為替差損	453	—
支払手数料	15	14
その他	9	9
営業外費用合計	501	52
経常利益	2,209	1,151
特別損失		
固定資産除売却損	1	38
特別損失合計	1	38
税金等調整前四半期純利益	2,208	1,112
法人税、住民税及び事業税	61	182
法人税等調整額	826	101
法人税等合計	887	283
少数株主損益調整前四半期純利益	1,320	828
四半期純利益	1,320	828

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24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	1,320	828
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△25	8
為替換算調整勘定	△962	1,043
その他の包括利益合計	△988	1,052
四半期包括利益	331	1,881
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	331	1,881
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24年4月1日 至平成24年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年6月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益	2,208	1,112
減価償却費	671	970
のれん償却額	28	33
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△7	△7
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,105	△611
受取利息及び受取配当金	△24	△27
支払利息	23	28
為替差損益 (△は益)	347	△259
固定資産除売却損益 (△は益)	1	38
売上債権の増減額 (△は増加)	9,050	4,667
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△62	260
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△1,923	560
仕入債務の増減額 (△は減少)	△2,718	△2,504
その他	△2,235	△2,497
小計	4,253	1,766
利息及び配当金の受取額	20	29
利息の支払額	△21	△29
法人税等の支払額	△2,771	△1,836
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,480	△70
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	—	△3,473
有形固定資産の取得による支出	△407	△488
無形固定資産の取得による支出	△541	△222
その他	△159	23
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,109	△4,160
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	2,500	—
長期借入金の返済による支出	△107	△1
自己株式の取得による支出	△0	△2,282
配当金の支払額	△1,440	△1,440
その他	△69	△97
財務活動によるキャッシュ・フロー	881	△3,820
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,048	1,330
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	203	△6,720
現金及び現金同等物の期首残高	22,287	31,522
現金及び現金同等物の四半期末残高	22,491	24,801

(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当社は、平成25年4月18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、平成25年4月22日から平成25年5月31日までに1,347千株、2,281百万円の自己株式を取得いたしました。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 平成24年4月1日 至 平成24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
	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	13,740	2,575	1,711	18,027	593	18,620	—	18,620
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	13,740	2,575	1,711	18,027	593	18,620	—	18,620
セグメント損益	2,401	386	691	3,479	230	3,709	△1,039	2,669

(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△1,039百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,039百万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25年4月1日 至 平成25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
	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	12,454	2,484	2,042	16,981	476	17,457	—	17,457
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—
計	12,454	2,484	2,042	16,981	476	17,457	—	17,457
セグメント損益	423	366	659	1,449	224	1,673	△949	723

(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△949百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△949百万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。