

平成22年3月期 第1四半期決算短信

平成21年7月30日

上場会社名 株式会社カプコン

上場取引所

東証一部・大証一部

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)取締役常務執行役員

(氏名)阿 部 和 彦

TEL (06)6920-3605

四半期報告書提出予定日 平成21年8月5日

配当支払開始予定日

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第1四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21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	%
22年3月期第1四半期	19,497	19.2	3,664	23.0	4,117	2.3	2,230	6.4
21年3月期第1四半期	16,352	—	2,978	—	4,024	—	2,382	—

	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
22年3月期第1四半期	36	08	35	95
21年3月期第1四半期	38	96	35	58

(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
22年3月期第1四半期	94,185		60,610		64.4		980	31
21年3月期	106,210		59,349		55.9		961	38

(参考) 自己資本 22年3月期第1四半期 60,610百万円 21年3月期 59,349百万円

2. 配当の状況

	1株当たり配当金				
(基準日)	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
21年3月期	—	20 00	—	15 00	35 00
22年3月期	—				35 00
22年3月期(予想)		15 00	—	20 00	

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 : 無

21年3月期第2四半期末配当金の内訳 記念配当 5円00銭 普通配当 15円00銭

3. 平成22年3月期の連結業績予想(平成21年4月1日～平成22年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、第2四半期連結累計期間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2四半期連結累計期間	43,200	38.3	4,400	31.0	4,300	4.5	2,300	22.8	37	20
通期	95,000	3.4	15,500	6.0	14,700	6.5	8,500	5.4	137	48

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 : 無

4. その他

(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) 簡便な会計処理及び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【定性的情報・財務諸表等】 4. その他をご覧ください。]

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更に記載されるもの)

会計基準等の改正に伴う変更 : 無

以外の変更 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)

22年3月期第1四半期	67,489,062株	21年3月期	67,394,568株
-------------	-------------	--------	-------------

期末自己株式数

22年3月期第1四半期	5,661,236株	21年3月期	5,660,792株
-------------	------------	--------	------------

期中平均株式数(四半期連結累計期間)

22年3月期第1四半期	61,826,818株	21年3月期第1四半期	61,155,205株
-------------	-------------	-------------	-------------

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

- ・上記の予想は本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって大きく異なる結果となる可能性があります。
- ・予想1株当たり当期純利益の算出に際しましては、発表日現在において合理的に算出可能な予想期中平均株式数(第2四半期連結累計期間: 61,827千株、通期: 61,827千株)を使用しております。

【定性的情報・財務諸表等】

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第1四半期におけるわが国経済は、在庫調整の進展や株価の上昇、原油価格の下落などにより景気は底打ちしましたものの、設備投資や個人消費の低迷等により総じて横ばい状態が続きました。

当業界におきましては、世界同時不況のもと外出を控える「巣ごもり需要」などにより、海外を中心に全体として順調に推移いたしました。

こうした状況下、当社は海外展開を加速させるため、モナコにおいてプライベートショー「CAPTIVATE09」を開催したほか、「戦国BASARA」のテレビアニメの放映や舞台化の決定を行うなど、様々なコンテンツ展開を図ってまいりました。

因みに、同ソフトは登場人物を用いた飲食品等の関連商品を生み出すとともに、武将ゆかりの地を観光客が多数訪れるなど副次的効果をもたらし、地域振興の起爆剤として耳目を集めました。

この結果、当第1四半期の連結業績は、売上高194億97百万円（前年同期比19.2%増）、営業利益36億64百万円（前年同期比23.0%増）、経常利益は前年同期に計上した為替差益の反動減がありましたものの、41億17百万円（前年同期比2.3%増）となりましたが、四半期純利益につきましては税負担の増加により22億30百万円（前年同期比6.4%減）となりました。

事業の種類別セグメントの状況

コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、人気ソフト「逆転裁判」の派生タイトル「逆転検事」（ニンテンドーDS用）が順調に販売を伸ばすとともに、前期大ヒットを放った「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）が続伸したほか、前々期に投入した「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）も息の長い売行きを示しました。また、「歴女（歴史好きな女性）」ブームの火付け役となり、戦国ブームを巻き起こしたシリーズ最新作「戦国BASARAバトルヒーローズ」（プレイステーション・ポータブル用）も健闘いたしました。

一方、海外向けに投入した「バイオニックコマンドー」（プレイステーション3、Xbox 360用）は伸び悩み計画未達となったほか、同じく「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）も軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は141億48百万円（前年同期比36.0%増）、営業利益47億11百万円（前年同期比32.5%増）となりました。

アミューズメント施設運営事業

当事業におきましては市況軟化のもと、顧客の困い込みや需要の喚起を図るため、ファン感謝イベントの開催や多様な顧客に対応した人気ゲーム機の設置など、積極的なオペレーション展開を行ってまいりました。

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40店舗であります。

この結果、売上高は29億26百万円（前年同期比6.5%減）となりましたが、営業利益は不採算店の閉鎖などが奏功し1億14百万円（前年同期は73百万円の営業損失）と小幅ながら黒字に転換いたしました。

業務用機器販売事業

当事業におきましては、商品の供給サイクルが端境期の状況下、既存ゲーム機のリピーター販売を行ってまいりましたが、施設オペレーターの購買意欲の減退など市場停滞の影響もあって精彩を欠きました。

この結果、売上高は3億13百万円（前年同期比69.1%減）、営業損失1億68百万円（前年同期は2億45百万円の営業損失）となりました。

コンテンツエキスパンション事業

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム配信事業において、ワンコンテンツ・マルチユース戦略のもと投入した「逆転裁判4」が堅調に推移したほか、全世界で配信を開始したiPhone / iPod touch向け「バイオハザード ディジエネレーション」も新規ユーザーを獲得するなど順調な滑り出しを示しました。

他方、遊技機向け関連機器については厳しい市場環境に加え、商材不足により終始苦戦を強いられました。同事業は、現在種をまいている段階であり本格的な収穫の時期を迎えるまでには、一定の期間を要するものと思われます。

この結果、売上高は14億74百万円（前年同期比34.4%増）、営業損失65百万円（前年同期は2億79百万円の営業利益）となりました。

その他事業

その他事業におきましては、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6億35百万円（前年同期比10.6%減）、営業利益2億39百万円（前年同期比20.9%減）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120億25百万円減少し941億85百万円となりました。主な増加は、現金及び預金69億18百万円およびゲームソフト仕掛品14億8百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金207億69百万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132億86百万円減少し335億74百万円となりました。主な減少は、支払手形及び買掛金60億26百万円、短期借入金の一部返済などによる50億55百万円および賞与引当金7億61百万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12億61百万円増加し606億10百万円となりました。主な増加は、四半期純利益22億30百万円であり、主な減少は、配当金の支払い9億26百万円であります。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

平成22年3月期の業績予想につきましては、おおむね予想どおりに推移しているため、平成21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。

4. その他

(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)

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第1四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

棚卸資産の評価方法

当第1四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算出する方法によっております。また、棚卸資産の簿価切り下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切り下げを行う方法によっております。

法人税等ならびに繰延税金資産および繰延税金負債の算定方法

当社の法人税等の納付額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定する方法によっております。繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等および一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるので、前連結会計年度において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。連結子会社の税金費用に関しては、当第1四半期連結累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) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

該当事項はありません。

5.【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)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成21年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	35,530	28,611
受取手形及び売掛金	7,125	27,894
商品及び製品	1,314	1,746
仕掛品	1,838	2,097
原材料及び貯蔵品	2,846	2,745
ゲームソフト仕掛品	11,841	10,432
その他	7,018	5,661
貸倒引当金	308	383
流動資産合計	67,206	78,806
固定資産		
有形固定資産	15,001	15,217
無形固定資産		
のれん	327	419
その他	3,081	3,154
無形固定資産合計	3,408	3,574
投資その他の資産		
その他	9,608	9,654
貸倒引当金	1,039	1,042
投資その他の資産合計	8,568	8,612
固定資産合計	26,979	27,404
資産合計	94,185	106,210
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,656	9,682
短期借入金	10,711	15,766
1年内償還予定の新株予約権付社債	285	400
未払法人税等	2,321	1,923
賞与引当金	1,330	2,091
返品調整引当金	291	313
その他	6,805	8,238
流動負債合計	25,401	38,415
固定負債		
長期借入金	4,959	5,067
退職給付引当金	1,223	1,171
役員退職慰労引当金	-	406
その他	1,990	1,800
固定負債合計	8,173	8,445
負債合計	33,574	46,861

(単位：百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成21年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,096	33,039
資本剰余金	21,186	21,129
利益剰余金	18,304	17,000
自己株式	8,016	8,015
株主資本合計	64,571	63,152
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	59	12
為替換算調整勘定	4,020	3,790
評価・換算差額等合計	3,961	3,803
純資産合計	60,610	59,349
負債純資産合計	94,185	106,210

(2)【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20年4月1日 至 平成20年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)
売上高	16,352	19,497
売上原価	9,285	10,596
売上総利益	7,066	8,901
返品調整引当金戻入額	26	21
差引売上総利益	7,093	8,923
販売費及び一般管理費	4,114	5,258
営業利益	2,978	3,664
営業外収益		
受取利息	200	53
受取配当金	17	16
持分法による投資利益	0	-
為替差益	843	367
その他	22	85
営業外収益合計	1,085	523
営業外費用		
支払利息	17	51
支払手数料	11	-
その他	10	18
営業外費用合計	39	70
経常利益	4,024	4,117
特別利益		
貸倒引当金戻入額	4	16
特別利益合計	4	16
特別損失		
固定資産除売却損	-	7
特別損失合計	-	7
税金等調整前四半期純利益	4,028	4,126
法人税、住民税及び事業税	192	2,239
法人税等調整額	1,453	343
法人税等合計	1,646	1,895
四半期純利益	2,382	2,230

(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20年4月1日 至 平成20年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21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	4,028	4,126
減価償却費	769	801
のれん償却額	123	92
貸倒引当金の増減額(は減少)	49	80
受取利息及び受取配当金	218	70
支払利息	17	51
為替差損益(は益)	625	23
持分法による投資損益(は益)	0	-
固定資産除売却損益(は益)	-	7
売上債権の増減額(は増加)	7,985	20,781
たな卸資産の増減額(は増加)	1,488	574
ゲームソフト仕掛品の増減額(は増加)	2,297	1,465
仕入債務の増減額(は減少)	2,181	6,037
その他	3,277	3,449
小計	2,785	15,309
利息及び配当金の受取額	245	68
利息の支払額	10	50
法人税等の支払額	853	1,757
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,167	13,570
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	569	493
有形固定資産の売却による収入	3	-
無形固定資産の取得による支出	101	118
その他	105	187
投資活動によるキャッシュ・フロー	773	425
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の返済による支出	3	5,055
長期借入金の返済による支出	105	107
自己株式の取得による支出	131	0
自己株式の売却による収入	0	-
配当金の支払額	876	927
その他	19	121
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,135	6,213
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,592	69
現金及び現金同等物の増減額(は減少)	1,850	6,862
現金及び現金同等物の期首残高	32,763	28,611
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	220	-
現金及び現金同等物の四半期末残高	34,834	35,474

(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

【事業の種類別セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設運営事業 (百万円)	業務用機器販売事業 (百万円)	コンテンツエクスパンション事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	10,406	3,128	1,010	1,097	710	16,352	—	16,352
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	—	—	5	—	—	5	(5)	—
計	10,406	3,128	1,015	1,097	710	16,357	(5)	16,352
営業利益または営業損失()	3,556	73	245	279	302	3,818	(840)	2,978

当第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設運営事業 (百万円)	業務用機器販売事業 (百万円)	コンテンツエクスパンション事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	14,148	2,926	313	1,474	635	19,497	—	19,497
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	(—)	—
計	14,148	2,926	313	1,474	635	19,497	(—)	19,497
営業利益または営業損失()	4,711	114	168	65	239	4,830	(1,165)	3,664

【所在地別セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他 の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	12,874	1,820	1,349	308	16,352	—	16,352
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	801	133	—	—	934	(934)	—
計	13,675	1,954	1,349	308	17,287	(934)	16,352
営業利益または 営業損失()	3,968	330	106	32	3,775	(797)	2,978

当第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他 の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	11,871	4,169	3,090	365	19,497	—	19,497
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	2,288	403	1	2	2,694	(2,694)	—
計	14,160	4,572	3,091	368	22,192	(2,694)	19,497
営業利益	3,597	767	271	83	4,719	(1,055)	3,664

7/27/2009

【海外売上高】

前第 1 四半期連結累計期間(自 平成20年 4 月 1 日 至 平成20年 6 月30日)

	北米	欧州	その他の地域	計
海外売上高(百万円)	1,864	1,250	429	3,545
連結売上高(百万円)	—	—	—	16,352
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	11.4	7.7	2.6	21.7

当第 1 四半期連結累計期間(自 平成21年 4 月 1 日 至 平成21年 6 月30日)

	北米	欧州	その他の地域	計
海外売上高(百万円)	4,378	2,708	797	7,884
連結売上高(百万円)	—	—	—	19,497
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	22.5	13.9	4.1	40.4

7/27/2009

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

該当事項はありません。