



株式会社カプコン  
(東証・大証一部:9697)

2008年3月期 決算短信補足資料

## < 目 次 >

|                  |        |
|------------------|--------|
| 1. 連結損益計算書       | ・・・P2  |
| 2. セグメント別概況      | ・・・P8  |
| 3. 連結貸借対照表       | ・・・P13 |
| 4. 連結キャッシュフロー計算書 | ・・・P17 |

# 1. 2008年3月期 連結損益計算書

## 2008年3月期 連結決算概況

(単位:百万円)

|       | 2007/3 | 2008/3 | 増減    |
|-------|--------|--------|-------|
| 売上高   | 74,542 | 83,097 | 8,555 |
| 営業利益  | 9,602  | 13,121 | 3,519 |
| 経常利益  | 10,600 | 12,267 | 1,667 |
| 当期純利益 | 5,852  | 7,807  | 1,955 |

■ 前期比では、全項目が上回る好調な業績を達成した

## 2008年3月期 連結決算概況

(単位:百万円)

|       | 2008/3修正計画 | 2008/3 | 増減    |
|-------|------------|--------|-------|
| 売上高   | 81,600     | 83,097 | 1,497 |
| 営業利益  | 11,500     | 13,121 | 1,621 |
| 経常利益  | 11,000     | 12,267 | 1,267 |
| 当期純利益 | 6,200      | 7,807  | 1,607 |

※2008/3 修正計画は、第三四半期決算時に発表

- 修正計画比でも、同じく全ての項目で計画を上回った。
- 当初計画比では、売上高で6.5%増加、営業利益で31.2%増加と大きく計画を上回った。

## 2008年3月期 連結決算概況のポイント ①

(単位:百万円)

|     | 2007/3 | 2008/3 | 増減    |
|-----|--------|--------|-------|
| 売上高 | 74,542 | 83,097 | 8,555 |

- コンシューマ用ゲームソフト事業にて、「デビル メイ クライ 4」、「バイオハザード4 Wii Edition」、「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」などの主力タイトルが百万本を超えてヒットしたこと、加えて前期発売の「モンスターハンターポータブル 2nd」のリピートなどで売上拡大
- コンテンツエキспанション事業が前期比20%増加と順調に拡大

## 2008年3月期 連結決算概況のポイント ②

(単位:百万円)

|      | 2007/3 | 2008/3 | 増減    |
|------|--------|--------|-------|
| 営業利益 | 9,602  | 13,121 | 3,519 |

■ 4本のミリオン級タイトルが大きく利益貢献

■ 前期発売タイトルのリピート販売が好調で利益を底上げした

(単位:百万円)

|      | 2007/3 | 2008/3 | 増減    |
|------|--------|--------|-------|
| 経常利益 | 10,600 | 12,267 | 1,667 |

■ 為替差損・・・2,086百万円

・円高傾向により、外貨建資産にかかる為替差損が発生した  
(1ドルについて、期末レート:100.19円)

## 2008年3月期 連結決算概況のポイント ③

(単位:百万円)

|       | 2007/3 | 2008/3 | 増減    |
|-------|--------|--------|-------|
| 当期純利益 | 5,852  | 7,807  | 1,955 |

- 法人税率が34.9%程度と、例年よりやや低くなっているが、これは北米の繰延税金資産にかかる評価性引当金の見直しによるもの



## 2. 2008年3月期 セグメント別概況

## 2008年3月期 事業セグメント別 概況

(単位:百万円)

|                   | 2007/3 | 2008/3 | 増減     |
|-------------------|--------|--------|--------|
| コンシューマ用<br>ゲームソフト | 43,813 | 51,679 | 7,866  |
| アミューズメント<br>施設運営  | 13,043 | 13,406 | 363    |
| 業務用機器販売           | 8,021  | 6,538  | -1,483 |
| コンテンツ<br>エキスパンション | 7,102  | 8,525  | 1,423  |
| その他               | 2,561  | 2,947  | 386    |
| 合計                | 74,542 | 83,097 | 8,555  |

- コンシューマ用ゲームソフト事業が売上・利益ともに牽引  
(事業別の詳細と計画については、別冊「事業戦略および計画」に記載)

## 2008年3月期 地域セグメント別概況 日本

(単位: 百万円)

|    |       | 2007/3 | 2008/3 | 増減    |
|----|-------|--------|--------|-------|
| 日本 | 売上高   | 50,074 | 56,457 | 6,383 |
|    | 営業利益  | 10,065 | 12,407 | 2,342 |
|    | 営業利益率 | 20.1%  | 22.0%  | 1.9%  |

- コンシューマ用ゲームソフト事業にて、「モンスターハンターポータブル」シリーズを中心に順調に推移
- アミューズメント施設運営事業、業務用機器販売事業では利益面で前期を下回り、日本地域の業績下押し要因となった

## 2008年3月期 地域セグメント別概況 北米

(単位: 百万円)

|    |       | 2007/3 | 2008/3 | 増減   |
|----|-------|--------|--------|------|
| 北米 | 売上高   | 15,450 | 15,796 | 346  |
|    | 営業利益  | 1,443  | 2,326  | 883  |
|    | 営業利益率 | 9.3%   | 14.7%  | 5.4% |

- 「デビル メイ クライ 4」や「バイオハザード」関連2タイトルが業績を牽引し、増収増益となる

## 2008年3月期 地域セグメント別概況 欧州

(単位: 百万円)

|    |       | 2007/3 | 2008/3 | 増減    |
|----|-------|--------|--------|-------|
| 欧州 | 売上高   | 8,090  | 9,782  | 1,692 |
|    | 営業利益  | 1,016  | 1,819  | 803   |
|    | 営業利益率 | 12.6%  | 18.6%  | 6.0%  |

- 北米同様に海外向け主力タイトルが順調に推移し、増収増益
- 北米主導で販売を進めたMotoGP 07 も計画通りの成果を挙げ、海外開発タイトルの先駆となった

### 3. 2008年3月期 連結貸借対照表

## 2008年3月期 連結貸借対照表

(単位:百万円)

|         | 2007/3 | 2008/3 | 増減      |
|---------|--------|--------|---------|
| 流動資産    | 60,089 | 62,505 | 2,416   |
| 固定資産    | 31,389 | 31,101 | -288    |
| 資産合計    | 91,478 | 93,606 | 2,128   |
| 流動負債    | 19,747 | 34,818 | 15,071  |
| 固定負債    | 26,586 | 5,128  | -21,458 |
| 負債合計    | 46,334 | 39,946 | -6,388  |
| 純資産合計   | 45,144 | 53,660 | 8,516   |
| 負債純資産合計 | 91,478 | 93,606 | 2,128   |

## 2008年3月期 連結貸借対照表のポイント①

(単位:百万円)

|            | 2007/3 | 2008/3 | 増減    |
|------------|--------|--------|-------|
| ゲームソフト仕掛品  | 3,415  | 6,241  | 2,826 |
| 無形固定資産 その他 | 1,219  | 3,197  | 1,978 |

### (1) ゲームソフト仕掛品

■ 来期以降発売の大型タイトルの開発が進行しているため増加傾向

### (2) 無形固定資産 その他

■ 情報システム投資や、オンラインゲームコンテンツが増加



## 2008年3月期 連結貸借対照表のポイント②

(単位:百万円)

|               | 2007/3 | 2008/3 | 増減     |
|---------------|--------|--------|--------|
| 1年以内償還予定の転換社債 | -      | 14,997 | 14,997 |
| 新株予約権付社債      | 6,635  | 1,220  | -5,415 |
| 短期借入金         | 755    | 2,015  | 1,260  |
| 長期借入金         | 3,430  | 1,470  | -1,960 |

### (3) 1年以内償還予定の転換社債

- 第5回無担保転換社債が、固定負債から振り替え  
(償還期限2009年3月31日、発行総額150億円、転換価格3,020円)

### (4) 新株予約権付社債

- ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債が転換  
(償還期限2009年10月8日、発行総額115億円、転換価格1,217円)

### (5) 短期借入金・長期借入金

- 長期から短期への振り替え、および短期借入金の返済

## 4. 2008年3月期 連結キャッシュ・フロー計算書

## 2008年3月期 連結キャッシュ・フロー計算書のポイント

(単位:百万円)

|                  | 2007/3  | 2008/3 | 増減     |
|------------------|---------|--------|--------|
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 16,063  | 7,452  | -8,611 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | -6,715  | -3,374 | 3,341  |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | -15,206 | -2,448 | 12,758 |

### (1)営業活動によるキャッシュ・フロー

- 売上債権の増加 (-3,911百万円) や、ゲームソフト仕掛品の増加 (-2,962百万円) など、前期より減少

### (2)投資活動によるキャッシュ・フロー

- 貸付金の回収が実現 (1,570百万円) 、また企業買収に伴う支出がなかった (前期は-1,612百万円)

### (3)財務活動によるキャッシュ・フロー

- 前期には転換社債の償還による支出があったこと (前期は-10,000百万円) 、自己株式取得が僅少であったこと (前期は-3,251百万円) など

## 4. 財務活動の基本方針

# 財務活動の基本方針

## ■ 財務活動の基本方針

企業価値の最大化を目指すため、

### (1) 事業投資に必要な資金の確保

- 既存事業拡大への投資・新規プロジェクト投資など、リターンを生み出す事業への投資に必要な資金を確保、維持

### (2) 流動性の維持

- 機動的な資金調達を可能とするため、コミットメントライン枠を維持し、流動性を補完（未使用残高150億円）

### (3) 事業・財務活動成果の配分

- リターンを生み出す事業への再投資など
- 事業利益による自己資本の着実な積み上げなどにより、財務体質を継続的に改善
- 株主還元の検討



# CAPCOM

## 将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。