

**【表紙】**

**【提出書類】** 四半期報告書

**【根拠条文】** 金融商品取引法第24条の4の7第1項

**【提出先】** 関東財務局長

**【提出日】** 平成25年2月6日

**【四半期会計期間】** 第34期第3四半期(自平成24年10月1日至平成24年12月31日)

**【会社名】** 株式会社カプコン

**【英訳名】** CAPCOM CO., LTD.

**【代表者の役職氏名】** 代表取締役社長 辻本春弘

**【本店の所在の場所】** 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号

**【電話番号】** 06(6920)3605(代表)

**【事務連絡者氏名】** 取締役副社長執行役員 小田民雄

**【最寄りの連絡場所】** 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号

**【電話番号】** 06(6920)3605(代表)

**【事務連絡者氏名】** 取締役副社長執行役員 小田民雄

**【縦覧に供する場所】** 株式会社東京証券取引所  
(東京都中央区日本橋兜町2番1号)

株式会社大阪証券取引所  
(大阪市中央区北浜一丁目8番16号)

## 第一部 【企業情報】

### 第1 【企業の概況】

#### 1 【主要な経営指標等の推移】

回次		第33期 第3四半期 連結累計期間		第34期 第3四半期 連結累計期間		第33期	
		自 至	平成23年4月1日 平成23年12月31日	自 至	平成24年4月1日 平成24年12月31日	自 至	平成23年4月1日 平成24年3月31日
売上高	(百万円)		50,270		72,699		82,065
経常利益	(百万円)		5,823		10,054		11,819
四半期(当期)純利益	(百万円)		3,242		6,645		6,723
四半期包括利益又は包括利益	(百万円)		1,837		7,731		6,389
純資産額	(百万円)		54,800		64,779		59,352
総資産額	(百万円)		91,410		109,278		98,247
1株当たり四半期(当期) 純利益金額	(円)		55.88		115.40		116.10
潜在株式調整後1株当たり 四半期(当期)純利益金額	(円)						
自己資本比率	(%)		60.0		59.3		60.4
営業活動による キャッシュ・フロー	(百万円)		10,748		3,971		7,672
投資活動による キャッシュ・フロー	(百万円)		4,229		498		4,794
財務活動による キャッシュ・フロー	(百万円)		4,152		1,664		587
現金及び現金同等物の 四半期末(期末)残高	(百万円)		22,041		28,405		22,287

回次		第33期 第3四半期 連結会計期間		第34期 第3四半期 連結会計期間	
		自 至	平成23年10月1日 平成23年12月31日	自 至	平成24年10月1日 平成24年12月31日
1株当たり四半期純利益金額	(円)		40.57		43.76

- (注) 1. 当社は四半期連結財務諸表を作成しておりますので、提出会社の主要な経営指標等の推移については記載しておりません。
2. 売上高には、消費税等は含まれておりません。
3. 潜在株式調整後1株当たり四半期(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 【事業の内容】

当第3四半期連結累計期間において、当社グループ（当社および当社の関係会社）において営まれている事業の内容について、重要な変更はありません。

また、主要な関係会社の異動は、以下のとおりであります。

### （デジタルコンテンツ事業）

当第3四半期連結会計期間において、CAPCOM TAIWAN CO.,LTD.およびBEELINE INTERACTIVE THAILAND CO.,LTD.を新規設立しております。

この結果、平成24年12月31日現在では、当社グループは、当社、子会社16社および関連会社1社により構成されることとなりました。

なお、第1四半期連結会計期間において、報告セグメントの区分を変更しております。詳細は、「第4 経理の状況 1 四半期連結財務諸表 注記事項（セグメント情報等）セグメント情報」の「3. 報告セグメントの変更等に関する事項」をご参照ください。

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間において、当四半期報告書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項の発生または前事業年度の有価証券報告書に記載した「事業等のリスク」についての重要な変更はありません。

なお、重要事象等は存在しておりません。

### 2 【経営上の重要な契約等】

当第3四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定または締結等はありません。

### 3 【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中の将来に関する事項は、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものであります。

#### (1) 業績の状況

当第3四半期連結累計期間における当業界におきましては、昨年9月開催の「東京ゲームショウ2012」が過去最高の来場者数を記録したことに加え、新型家庭用ゲーム機の登場により年末商戦が盛り上がるなど、国内は徐々に活況を呈しました。一方、海外はクリスマスに向けて大型タイトルの投入が相次ぎましたものの、総じて軟調に推移いたしました。

また、ソーシャルゲーム市場は、コンプガチャ問題に端を発した利用限度額の制限などもあって一服感がありましたものの、着実にマーケットシェアを伸ばしてまいりました。

事業環境が転換期に入っている状況下、スマートフォン（高機能携帯電話）と家庭用ゲーム機との棲み分けが進んでまいりましたが、双方の相乗効果により市場規模は増勢いたしました。

こうした市況のもと、当社は収益源の拡大を図るため、各家庭用ゲーム機、パソコンやスマートフォン向けにソフトを供給するマルチプラットフォーム展開に加え、豊富な商品ラインナップにより顧客満足度を高めるとともに、ファン層の増大を図ってまいりました。

さらに、グローバル展開を加速させるため成長余力があるアジア市場での事業拡大を目指して、同地域初の開発拠点を台湾に開設したほか、子会社を通じてタイに現地法人を設立するなど、海外市場の開拓に着々と布石を打ってまいりました。

他方、主力タイトルの計画未達や期待作の発売延期を余儀なくされました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高726億99百万円（前年同期比44.6%増）、営業利益98億38百万円（前年同期比45.9%増）、経常利益100億54百万円（前年同期比72.6%増）、四半期純利益66億45百万円（前年同期比104.9%増）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。

#### デジタルコンテンツ事業

当社のコア・コンピタンス（中核的競争力）である当事業におきましては、主力ソフトの「バイオハザード6」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が発売当初は堅調な出足を示したものの、その後伸び悩んだことにより計画未達となり、販売拡大のリード役を果たすことができませんでした。一方、「ドラゴンズドグマ」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ち、近年のオリジナルタイトルとしては、異例のミリオンセラーを達成したほか、廉価版の「モンスターハンター3（トライ）Gベストプライス！」（ニンテンドー3DS用）も手堅く伸ばいたしました。

また、昨年12月発売の新型の据置型ゲーム機「Wii U」向け初回作として「モンスターハンター3（トライ）G HD Ver.」を投入したところ、スマッシュヒットを放ちました。

他方、スマートフォンが普及拡大する中、前期にモバゲー向けに配信した「みんなと モンハンカードマスター」が引き続き底堅い売上を示すとともに、同じくグリー向けに供給した「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」が着実に新規ユーザーを増やしたことにより会員数は、それぞれ200万人を突破いたしました。

さらに、ビーラインブランドの「スマーフ・ビレッジ」が長期にわたり安定した収益を確保したほか、昨年12月に配信を開始した「スマーフ・ライフ」が幸先のよいスタートを切るなど、ソーシャルゲームがおおむね順調に推移いたしました。

加えて、「モンスターハンター フロントニア オンライン」シリーズも根強い人気に支えられ、息長く収入を得ることができました。

この結果、売上高は497億20百万円（前年同期比39.2%増）、営業利益73億22百万円（前年同期比0.2%増）となりました。

#### アミューズメント施設事業

当事業におきましては、顧客満足度の向上を図るため、各種イベントの開催や快適な店舗運営によりコアユーザーの確保、新規顧客の開拓に努めるなど、幅広い客層の取り込みに注力してまいりました。

しかしながら、けん引機種不足や東日本大震災後の需要増による反動減を避けられず弱含みに展開いたしました。

当期は、不採算店3店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は81億98百万円（前年同期比6.9%減）、営業利益12億71百万円（前年同期比14.7%減）となりました。

#### アミューズメント機器事業

業務用機器部門におきましては、メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる！カーニバル」や「モンスターハンター メダルハンティング」など、既存商品主体のリピーター販売を行いました。

また、パチスロ機部門は、旗艦タイトルの「バイオハザード5」が家庭用ゲームソフトとの好循環により予想を大幅に上回る売行きを示したため、収益向上に大きく寄与したほか、受託ビジネスも増大するなど、事業規模は着実に拡大してまいりました。

この結果、売上高は128億47百万円（前年同期比248.9%増）、営業利益37億1百万円（前年同期は営業利益20百万円）となりました。

#### 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19億33百万円（前年同期比5.7%減）、営業利益6億76百万円（前年同期比17.2%減）となりました。

第1四半期連結会計期間より、報告セグメントとして記載する事業セグメントを変更しており、当第3四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

## (2) 財政状態の分析

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ110億31百万円増加し1,092億78百万円となりました。主な増加は、「現金及び預金」36億52百万円、「ゲームソフト仕掛品」35億69百万円および「商品及び製品」15億20百万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56億3百万円増加し444億98百万円となりました。主な増加は、「短期借入金」43億35百万円および「支払手形及び買掛金」23億43百万円であり、主な減少は、「賞与引当金」12億6百万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54億27百万円増加し647億79百万円となりました。主な増加は、「四半期純利益」66億45百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」23億3百万円によるものであります。

## (3) キャッシュ・フローの状況

当第3四半期連結累計期間における現金及び現金同等物(以下、「資金」という。)は、前連結会計年度末に比べ61億18百万円増加し、284億5百万円となりました。

当第3四半期連結累計期間における各キャッシュ・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)

営業活動によって得られた資金は、39億71百万円(前年同期比147億19百万円の増加)となりました。主な増加は、「税金等調整前四半期純利益」99億9百万円および「売上債権の減少」24億3百万円であり、主な減少は、「法人税等の支払額」39億48百万円および「ゲームソフト仕掛品の増加」32億77百万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、4億98百万円(前年同期比37億30百万円の減少)となりました。主な増加は、「有形固定資産の取得による支出」25億62百万円および「無形固定資産の取得による支出」13億91百万円であり、主な減少は、「定期預金の払戻による収入」25億97百万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)

財務活動によって得られた資金は、16億64百万円(前年同期比24億87百万円の減少)となりました。主な増加は、「短期借入金の純増減額」45億50百万円であり、主な減少は、「配当金の支払額」23億1百万円および「長期借入金の返済による支出」3億57百万円によるものであります。

## (4) 事業上および財務上の対処すべき課題

当第3四半期連結累計期間において、当連結会社の事業上および財務上の対処すべき課題に重要な変更および新たに生じた課題はありません。

なお、当社は、財務および事業の方針の決定を支配する者の在り方に関する基本方針を定めており、その内容等(会社法施行規則第118条第3号に掲げる事項)は次のとおりであります。

当社の財務および事業の方針の決定を支配する者の在り方に関する基本方針の内容の概要およびその実現に資する取組み

### ア．経営理念

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。

#### イ．当社グループの企業価値の源泉について

当社グループは、家庭用ゲームソフトの開発・販売を中核に、オンラインゲームの開発・販売、モバイルコンテンツの開発・配信、アミューズメント施設の運営、業務用ゲーム機の製造販売、その他コンテンツビジネスの展開を行っております。

また、企業価値の源泉である開発部門の拡充、機動的なマーケティング戦略および販売体制の強化に加え、コンテンツの充実やグループ全体の効率的な事業展開、財務構造の改革、執行役員制の導入、経営と執行の役割明確化による意思決定の迅速化など、経営全般にわたる構造改革を推し進めることにより、企業価値の向上に努めております。

#### ウ．当社グループの企業価値の向上の取組みについて

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つつあります。

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、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。

基本方針に照らして不適切な者によって当社の財務および事業の方針の決定が支配されることを防止するための取組み

大規模買付者の行う大規模買付行為であっても、株主がこれを受け容れて大規模買付行為に応じるか否かの判断は、最終的に株主の判断に委ねられるべきものであります。しかしながら、大規模買付行為は、それが成就すれば、当社グループの経営に直ちに大きな影響を与えうるだけの経営権を取得するものであり、当社グループの企業価値および株主共同の利益に重大な影響を及ぼす可能性を内包しております。

一方で、実際には、大規模買付者に関する十分な情報の提供なくしては、株主が当該大規模買付行為による当社グループの企業価値に及ぼす影響を適切に判断することは困難であります。

当社は、大規模買付者から株主の判断に必要なかつ十分な情報を提供していただくこと、さらに、大規模買付者の提案する経営方針等が当社グループの企業価値に与える影響を当社取締役会が検討・評価して株主の判断の参考に供すること、場合によっては、当社取締役会が大規模買付行為または当社グループの経営方針等に関して大規模買付者と交渉または協議を行い、あるいは当社取締役会としての経営方針等の代替的提案を株主に提示することが、当社の取締役としての責務であると考えております。

かかる見解を具体化する施策として、平成20年6月19日開催の第29期定時株主総会において株主の皆様のご承認をいただき、大規模買付行為がなされた場合の対応方針として、当社取締役会から独立した独立委員会の勧告を最大限尊重するかたちで、大規模買付者が大規模買付ルールを遵守しないなど、当該買付行為が当社グループの企業価値および株主共同の利益を著しく損なう場合には、対抗措置として新株予約権の無償割り当てを行うことを主眼とした「当社株券等の大規模買付行為に関する対応策（買収防衛策）」（以下「旧施策」といいます。）を導入し、平成22年6月18日開催の第31期定時株主総会において、旧施策に所要の修正を行ったもの（以下「現施策」といいます。）を継続し、平成24年6月15日開催の第33期定時株主総会において、現施策を継続すること（以下「本施策」といいます。）を決議しております。

## 上記取組みに対する当社取締役会の判断およびその理由

本施策は、株主の皆様をして大規模買付行為に応じるか否かについての適切な判断を可能ならしめ、かつ当社グループの企業価値および株主共同の利益に対する明白な侵害を防止するために、大規模買付者が従うべきルールならびに当社が発動しうる大規模買付対抗措置の要件および内容をあらかじめ設定するものであり、当社グループの企業価値および株主共同の利益の確保・向上を目的とするものです。

また、大規模買付ルールの内容ならびに大規模買付対抗措置の内容および発動要件は、当社グループの企業価値および株主共同の利益の確保・向上という目的に照らして合理的であり、当社グループの企業価値および株主共同の利益の確保・向上に資するような大規模買付行為までも不当に制限するものではないと考えます。

なお、本施策においては、大規模買付対抗措置の内容および発動等に際して取締役の恣意的判断を排除し、当社グループの企業価値および株主共同の利益の確保・向上という観点から客観的に適切な判断を行うための諮問機関として独立委員会を設置することとしております。当社取締役会は、大規模買付対抗措置の発動等の決定に先立ち、独立委員会の勧告を得る必要があります。また当社取締役会にかかる独立委員会の勧告を最大限尊重しなければなりませんので、これにより、当社取締役会による恣意的判断が排除されることとなります。

よって、当社役員の地位の維持を目的とするものではなく、当社の基本方針に沿い、企業価値ひいては株主共同の利益に資するものであります。

### (5) 研究開発活動

当第3四半期連結累計期間におけるグループ全体の研究開発活動の金額は、233億51百万円でありま

す。  
また、当第3四半期連結累計期間における研究開発活動の状況の重要な変更はありません。

### (6) 生産、受注及び販売の実績

当第3四半期連結累計期間において、アミューズメント機器事業の販売の実績が著しく増加しております。

その内容については「(1) 業績の状況」をご参照ください。



### 第3 【提出会社の状況】

#### 1 【株式等の状況】

##### (1) 【株式の総数等】

###### 【株式の総数】

種類	発行可能株式総数(株)
普通株式	150,000,000
計	150,000,000

###### 【発行済株式】

種類	第3四半期会計期間 末現在発行数(株) (平成24年12月31日)	提出日現在 発行数(株) (平成25年2月6日)	上場金融商品取引所 名又は登録認可金融 商品取引業協会名	内容
普通株式	67,723,244	67,723,244	東京証券取引所 (市場第一部) 大阪証券取引所 (市場第一部)	完全議決権株式であり、権利 内容に何ら限定のない当社に おける標準となる株式。 単元株式数は100株でありま す。
計	67,723,244	67,723,244		

##### (2) 【新株予約権等の状況】

該当事項はありません。

##### (3) 【行使価額修正条項付新株予約権付社債券等の行使状況等】

該当事項はありません。

##### (4) 【ライツプランの内容】

該当事項はありません。

##### (5) 【発行済株式総数、資本金等の推移】

年月日	発行済株式 総数増減数 (千株)	発行済株式 総数残高 (千株)	資本金増減額 (百万円)	資本金残高 (百万円)	資本準備金 増減額 (百万円)	資本準備金 残高 (百万円)
平成24年12月31日		67,723		33,239		13,114

##### (6) 【大株主の状況】

当四半期会計期間は第3四半期会計期間であるため、記載事項はありません。

(7) 【議決権の状況】

当第3四半期会計期間末日現在の議決権の状況については、株主名簿の記載内容が確認できず、記載することができないことから、直前の基準日である平成24年9月30日の株主名簿により記載しております。

【発行済株式】

平成24年9月30日現在

区分	株式数(株)	議決権の数(個)	内容
無議決権株式			
議決権制限株式(自己株式等)			
議決権制限株式(その他)			
完全議決権株式(自己株式等)	(自己保有株式) 普通株式 10,139,200		権利内容に何ら限定のない当社における標準となる株式
完全議決権株式(その他)	普通株式 57,349,000	573,490	同上
単元未満株式	普通株式 235,044		同上
発行済株式総数	67,723,244		
総株主の議決権		573,490	

- (注) 1. 「完全議決権株式(その他)」欄の普通株式には、証券保管振替機構名義の株式が5,500株(議決権55個)含まれております。
2. 「単元未満株式」欄の普通株式には、当社所有の自己株式66株および証券保管振替機構名義の株式60株が含まれております。

【自己株式等】

平成24年9月30日現在

所有者の氏名 又は名称	所有者の住所	自己名義 所有株式数 (株)	他人名義 所有株式数 (株)	所有株式数 の合計 (株)	発行済株式 総数に対する 所有株式数 の割合(%)
(自己保有株式) 株式会社カプコン	大阪市中央区内平野町 三丁目1番3号	10,139,200		10,139,200	14.97
計		10,139,200		10,139,200	14.97

2 【役員の状況】

前事業年度の有価証券報告書提出日後、当四半期累計期間における役員の異動は、次のとおりであります。

役職の異動

新役名および職名	旧役名および職名	氏名	異動年月日
取締役専務執行役員 総務・法務・人事 兼 IT管掌	取締役専務執行役員 人事・IT 兼 開発管理管掌	山下 佳文	平成24年10月1日

## 第4 【経理の状況】

### 1．四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」(平成19年内閣府令第64号。以下「四半期連結財務諸表規則」という。)に基づいて作成しております。

なお、四半期連結財務諸表規則第5条の2第3項により、四半期連結キャッシュ・フロー計算書を作成しております。

### 2．監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、第3四半期連結会計期間(平成24年10月1日から平成24年12月31日まで)および第3四半期連結累計期間(平成24年4月1日から平成24年12月31日まで)に係る四半期連結財務諸表について、有限責任 あずさ監査法人による四半期レビューを受けております。

なお、当社の監査法人は次のとおり交代しております。

第33期連結会計年度 あらた監査法人

第34期第3四半期連結会計期間および第3四半期連結累計期間 有限責任 あずさ監査法人

1【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24年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成24年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	24,752	28,405
受取手形及び売掛金	17,285	14,561
商品及び製品	1,793	3,313
仕掛品	443	627
原材料及び貯蔵品	1,417	1,868
ゲームソフト仕掛品	22,373	25,943
その他	7,030	7,727
貸倒引当金	58	51
流動資産合計	75,038	82,396
固定資産		
有形固定資産	12,844	13,341
無形固定資産		
のれん	291	214
その他	3,619	6,993
無形固定資産合計	3,911	7,208
投資その他の資産		
その他	6,728	6,408
貸倒引当金	275	75
投資その他の資産合計	6,452	6,332
固定資産合計	23,208	26,882
資産合計	98,247	109,278
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	7,257	9,601
短期借入金	7,259	11,595
未払法人税等	2,977	1,815
賞与引当金	2,111	905
返品調整引当金	118	142
その他	9,604	10,779
流動負債合計	29,327	34,838
固定負債		
長期借入金	6,145	6,002
退職給付引当金	1,509	1,656
その他	1,912	2,001
固定負債合計	9,567	9,660
負債合計	38,895	44,498

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成24年12月31日)
<b>純資産の部</b>		
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	27,328	31,670
自己株式	15,846	15,847
株主資本合計	66,049	70,390
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	46	5
為替換算調整勘定	6,650	5,604
その他の包括利益累計額合計	6,697	5,610
純資産合計	59,352	64,779
負債純資産合計	98,247	109,278

## (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3四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)
売上高	50,270	72,699
売上原価	29,840	46,000
売上総利益	20,429	26,699
返品調整引当金戻入額	28	-
返品調整引当金繰入額	-	24
差引売上総利益	20,458	26,674
販売費及び一般管理費	13,714	16,835
営業利益	6,744	9,838
営業外収益		
受取利息	61	57
受取配当金	10	9
受取和解金	67	-
為替差益	-	241
その他	99	110
営業外収益合計	238	419
営業外費用		
支払利息	85	78
為替差損	911	-
支払手数料	50	45
その他	110	80
営業外費用合計	1,158	203
経常利益	5,823	10,054
特別利益		
投資有価証券売却益	2	-
特別利益合計	2	-
特別損失		
固定資産除売却損	118	144
特別損失合計	118	144
税金等調整前四半期純利益	5,707	9,909
法人税、住民税及び事業税	1,681	2,180
法人税等調整額	784	1,083
法人税等合計	2,465	3,264
少数株主損益調整前四半期純利益	3,242	6,645
四半期純利益	3,242	6,645

【四半期連結包括利益計算書】  
【第3四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	3,242	6,645
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	51	41
為替換算調整勘定	1,353	1,045
その他の包括利益合計	1,404	1,086
四半期包括利益	1,837	7,731
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	1,837	7,731
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3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31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	5,707	9,909
減価償却費	2,259	2,324
のれん償却額	83	99
貸倒引当金の増減額（は減少）	2	207
賞与引当金の増減額（は減少）	1,657	1,196
受取利息及び受取配当金	71	66
支払利息	85	78
為替差損益（は益）	886	221
固定資産除売却損益（は益）	118	144
投資有価証券売却損益（は益）	2	-
売上債権の増減額（は増加）	1,515	2,403
たな卸資産の増減額（は増加）	1,471	2,030
ゲームソフト仕掛品の増減額（は増加）	11,787	3,277
仕入債務の増減額（は減少）	918	2,318
その他の流動負債の増減額（は減少）	565	323
その他	817	2,679
小計	6,631	7,921
利息及び配当金の受取額	69	74
利息の支払額	84	76
法人税等の支払額	4,102	3,948
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,748	3,971
<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	2,332	-
定期預金の払戻による収入	-	2,597
有形固定資産の取得による支出	1,648	2,562
有形固定資産の売却による収入	202	643
無形固定資産の取得による支出	252	1,391
投資有価証券の売却による収入	12	-
その他	210	213
投資活動によるキャッシュ・フロー	4,229	498
<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）	10,000	4,550
長期借入金の返済による支出	463	357
自己株式の取得による支出	2,703	0
配当金の支払額	2,340	2,301
その他	340	225
財務活動によるキャッシュ・フロー	4,152	1,664
現金及び現金同等物に係る換算差額	2,145	981
現金及び現金同等物の増減額（は減少）	12,970	6,118
現金及び現金同等物の期首残高	35,011	22,287
現金及び現金同等物の四半期末残高	22,041	28,405



【連結の範囲又は持分法適用の範囲の変更】

当第3四半期連結累計期間 (自 平成24年4月1日 至 平成24年12月31日)	
連結の範囲の重要な変更	当第3四半期連結会計期間より、新たに設立したCAPCOM TAIWAN CO.,LTD.およびBEELINE INTERACTIVE THAILAND CO.,LTD.を連結の範囲に含めております。 また、CEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbHは、CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbHに商号を変更しております。

【会計方針の変更等】

当第3四半期連結累計期間 (自 平成24年4月1日 至 平成24年12月31日)	
(会計上の見積りの変更と区別することが困難な会計方針の変更)	当社および国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、第1四半期連結会計期間より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。 なお、この変更による当第3四半期連結累計期間の損益に与える影響は軽微であります。

【四半期連結財務諸表の作成にあたり適用した特有の会計処理】

当第3四半期連結累計期間 (自 平成24年4月1日 至 平成24年12月31日)	
税金費用の計算	連結子会社の税金費用に関しては、当第3四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。

【注記事項】

(四半期連結貸借対照表関係)

四半期連結会計期間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、当第3四半期連結会計期間末日が金融機関の休日であったため、次の四半期連結会計期間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24年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成24年12月31日)
受取手形	1百万円	百万円
支払手形	41百万円	28百万円

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

現金及び現金同等物の四半期末残高と四半期連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係は、次のとおりであります。

	前第3四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成24年4月1日 至平成24年12月31日)
現金及び預金勘定	24,373百万円	28,405百万円
預入期間が3か月を超える 定期預金	2,332百万円	百万円
現金及び現金同等物	22,041百万円	28,405百万円

(株主資本等関係)

前第3四半期連結累計期間(自平成23年4月1日至平成23年12月31日)

1. 配当金支払額

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
平成23年10月26日 取締役会	普通株式	利益剰余金	863	15	平成23年9月30日	平成23年11月17日

2. 基準日が当第3四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第3四半期連結会計期間の末日後となるもの

該当事項はありません。

3. 株主資本の著しい変動

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、平成23年6月9日から平成23年7月20日までに1,500,000株、2,701百万円の自己株式を取得いたしました。

当第3四半期連結累計期間(自平成24年4月1日至平成24年12月31日)

1. 配当金支払額

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
平成24年10月31日 取締役会	普通株式	利益剰余金	863	15	平成24年9月30日	平成24年11月19日

2. 基準日が当第3四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第3四半期連結会計期間の末日後となるもの

該当事項はありません。

3. 株主資本の著しい変動

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間(自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31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	35,730	8,805	3,682	48,218	2,051	50,270		50,270
セグメント間の内部 売上高または振替高								
計	35,730	8,805	3,682	48,218	2,051	50,270		50,270
セグメント損益	7,308	1,490	20	8,820	816	9,637	2,892	6,744

- (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 2,892百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用 2,892百万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。

当第3四半期連結累計期間(自 平成24年4月1日 至 平成24年12月31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	49,720	8,198	12,847	70,765	1,933	72,699		72,699
セグメント間の内部 売上高または振替高								
計	49,720	8,198	12,847	70,765	1,933	72,699		72,699
セグメント損益	7,322	1,271	3,701	12,295	676	12,971	3,132	9,838

- (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 3,132百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用 3,132百万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。

### 3. 報告セグメントの変更等に関する事項

第1四半期連結会計期間より、近年激変する市場環境に対応するため、効率的な開発および管理体制を整備すべく、プラットフォームにとらわれないビジネス展開を目指す事業活動に合わせた組織一体化を行いました。それにより、報告セグメントの区分方法を変更し「モバイルコンテンツ」を「コンシューマ・オンラインゲーム」に編入しております。

また、この再編に伴い、報告セグメントの名称を「コンシューマ・オンラインゲーム」から「デジタルコンテンツ」に変更しております。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成しており、前第3四半期連結累計期間の「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」に記載しております。

#### (1 株当たり情報)

1株当たり四半期純利益金額および算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前第3四半期連結累計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成24年4月1日 至 平成24年12月31日)
1株当たり四半期純利益金額	55円88銭	115円40銭
(算定上の基礎)		
四半期純利益金額(百万円)	3,242	6,645
普通株主に帰属しない金額(百万円)		
普通株式に係る四半期純利益金額(百万円)	3,242	6,645
普通株式の期中平均株式数(千株)	58,022	57,584

(注) 潜在株式調整後1株当たり四半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。

#### (重要な後発事象)

該当事項はありません。

## 2 【その他】

第34期(平成24年4月1日から平成25年3月31日まで)中間配当について、平成24年10月31日開催の取締役会において、平成24年9月30日の株主名簿に記録された株主に対し、次のとおり中間配当を行うことを決議し、配当を行いました。

配当金の総額	863百万円
1株当たりの金額	15円00銭
支払請求権の効力発生日および支払開始日	平成24年11月19日

## 第二部 【提出会社の保証会社等の情報】

該当事項はありません。

## 独立監査人の四半期レビュー報告書

平成25年2月5日

株式会社カブコン  
取締役会 御中

有限責任 あずさ監査法人

指定有限責任社員  
業務執行社員 公認会計士 土 居 正 明 印

指定有限責任社員  
業務執行社員 公認会計士 小 幡 琢 哉 印

当監査法人は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、「経理の状況」に掲げられている株式会社カブコンの平成24年4月1日から平成25年3月31日までの連結会計年度の第3四半期連結会計期間(平成24年10月1日から平成24年12月31日まで)及び第3四半期連結累計期間(平成24年4月1日から平成24年12月31日まで)に係る四半期連結財務諸表、すなわち、四半期連結貸借対照表、四半期連結損益計算書、四半期連結包括利益計算書、四半期連結キャッシュ・フロー計算書及び注記について四半期レビューを行った。

### 四半期連結財務諸表に対する経営者の責任

経営者の責任は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して四半期連結財務諸表を作成し適正に表示することにある。これには、不正又は誤謬による重要な虚偽表示のない四半期連結財務諸表を作成し適正に表示するために経営者が必要と判断した内部統制を整備及び運用することが含まれる。

### 監査人の責任

当監査法人の責任は、当監査法人が実施した四半期レビューに基づいて、独立の立場から四半期連結財務諸表に対する結論を表明することにある。当監査法人は、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期レビューの基準に準拠して四半期レビューを行った。

四半期レビューにおいては、主として経営者、財務及び会計に関する事項に責任を有する者等に対して実施される質問、分析的手続その他の四半期レビュー手続が実施される。四半期レビュー手続は、我が国において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して実施される年度の財務諸表の監査に比べて限定された手続である。

当監査法人は、結論の表明の基礎となる証拠を入手したと判断している。

### 監査人の結論

当監査法人が実施した四半期レビューにおいて、上記の四半期連結財務諸表が、我が国において一般に公正妥当と認められる四半期連結財務諸表の作成基準に準拠して、株式会社カブコン及び連結子会社の平成24年12月31日現在の財政状態並びに同日をもって終了する第3四半期連結累計期間の経営成績及びキャッシュ・フローの状況を適正に表示していないと信じさせる事項がすべての重要な点において認められなかった。

### その他の事項

会社の平成24年3月31日をもって終了した前連結会計年度の第3四半期連結会計期間及び第3四半期連結累計期間に係る四半期連結財務諸表並びに前連結会計年度の連結財務諸表は、それぞれ、前任監査人によって四半期レビュー及び監査が実施されている。前任監査人は、当該四半期連結財務諸表に対して平成24年2月2日付けで無限定の結論を表明しており、また、当該連結財務諸表に対して平成24年6月15日付けで無限定適正意見を表明している。

### 利害関係

会社と当監査法人又は業務執行社員との間には、公認会計士法の規定により記載すべき利害関係はない。  
以上

- (注) 1. 上記は、四半期レビュー報告書の原本に記載された事項を電子化したものであり、その原本は当社(四半期報告書提出会社)が別途保管しております。  
2. 四半期連結財務諸表の範囲にはXBRLデータ自体は含まれていません。