

**【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8月1日

**【四半期会計期間】** 第35期第1四半期(自平成25年4月1日至平成25年6月30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)

## 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34期 第1四半期 連結累計期間	第35期 第1四半期 連結累計期間	第34期
会計期間	自 平成24年 4月 1日 至 平成24年 6月 30日	自 平成25年 4月 1日 至 平成25年 6月 30日	自 平成24年 4月 1日 至 平成25年 3月 31日
売上高 (百万円)	18,620	17,457	94,075
経常利益 (百万円)	2,209	1,151	10,944
四半期(当期)純利益 (百万円)	1,320	828	2,973
四半期包括利益又は包括利益 (百万円)	331	1,881	5,780
純資産額 (百万円)	58,243	60,986	62,828
総資産額 (百万円)	91,898	96,766	104,365
1株当たり四半期(当期)純利益金額 (円)	22.93	14.58	51.64
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 (%)	63.4	63.0	60.2
営業活動によるキャッシュ・フロー (百万円)	1,480	70	6,647
投資活動によるキャッシュ・フロー (百万円)	1,109	4,160	1,375
財務活動によるキャッシュ・フロー (百万円)	881	3,820	1,162
現金及び現金同等物の四半期末(期末)残高 (百万円)	22,491	24,801	31,522

(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1四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、主要な関係会社についても異動はありません。

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第1四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。

### 2 【経営上の重要な契約等】

当第1四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（高性能携帯電話）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。

#### 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、ピ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。

#### 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。

#### 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ャッチャー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。

#### その他

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) 財政状態の分析

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) キャッシュ・フローの状況

当第1四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67億20百万円減少し、248億1百万円となりました。

当第1四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）

営業活動で使用された資金は、70百万円（前年同期比15億50百万円の増加）となりました。

使用された資金の主な増加は、「仕入債務の減少額」25億4百万円、「法人税等の支払額」18億36百万円および「賞与引当金の減少額」6億11百万円であり、主な減少は、「売上債権の減少額」46億67百万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、41億60百万円（前年同期比30億51百万円の増加）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「定期預金の預入による支出」34億73百万円、「有形固定資産の取得による支出」4億88百万円および「無形固定資産の取得による支出」2億22百万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）

財務活動で使用された資金は、38億20百万円（前年同期比47億2百万円の増加）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「自己株式の取得による支出」22億82百万円および「配当金の支払額」14億40百万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1四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進することにより、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。）を導入しております。また、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、さらに、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1四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、64億41百万円であります。また、当第1四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。

### 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1四半期会計期間 末現在発行数(株) (平成25年6月30日)	提出日現在 発行数(株) (平成25年8月1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)	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25年6月30日		67,723		33,239		13,114

##### (6) 【大株主の状況】

当四半期会計期間は第1四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1四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25年3月31日の株主名簿により記載しております。

【発行済株式】

平成25年3月31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 10,139,700		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 57,352,300	573,523	同上
単元未満株式	普通株式 231,244		同上
発行済株式総数	67,723,244		
総株主の議決権		573,523	

(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72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25年3月31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	10,139,700		10,139,700	14.97
計		10,139,700		10,139,700	14.97

(注) 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。

2 【役員の状況】

該当事項はありません。



## 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2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1四半期連結会計期間(平成25年4月1日から平成25年6月30日まで)および第1四半期連結累計期間(平成25年4月1日から平成25年6月30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。

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
負債の部		
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)
<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	27,998	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

【注記事項】

(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)
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。

(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1四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)
受取手形	2百万円	3百万円
支払手形	39百万円	3百万円

(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)
現金及び預金勘定	24,870百万円	28,252百万円
預入期間が3か月を超える定期預金	2,379百万円	3,450百万円
現金及び現金同等物	22,491百万円	24,801百万円

(株主資本等関係)

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. 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

2. 基準日が当第1四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1四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。

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. 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25年6月18日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	1,439	25	平成25年3月31日	平成25年6月19日

2. 基準日が当第1四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1四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】

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。

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。

(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)
1株当たり四半期純利益金額	22円93銭	14円58銭
(算定上の基礎)		
四半期純利益金額(百万円)	1,320	828
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)	1,320	828
普通株式の期中平均株式数(千株)	57,584	56,808

(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】

該当事項はありません。

## 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7月31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 三 浦 洋 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25年4月1日から平成26年3月31日までの連結会計年度の第1四半期連結会計期間(平成25年4月1日から平成25年6月30日まで)及び第1四半期連結累計期間(平成25年4月1日から平成25年6月30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25年6月30日現在の財政状態並びに同日をもって終了する第1四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。

### 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。