



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2011年3月期
業績予想修正 説明資料

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、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、家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、家庭用ゲーム機の普及動向、海外市場の売上状況、株価、為替動向、他社との開発、販売、業務提携、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。

< 業績修正の主なポイント >

1.【上期】

- ・為替の影響

- ・「デッドライジング2」発売時期の影響

2.【通期】

- ・為替レートの見直し

2011年3月期 上期連結業績予想

2011年3月期 上期連結業績修正予想 (1)

2011年3月期 上期業績予想

(単位:百万円)

	前回予想	今回予想	増減額	増減率
売上高	45,300	40,500	4,800	-10.6%
営業利益	4,800	3,700	1,100	-22.9%
経常利益	4,700	2,800	1,900	-40.4%
当期純利益	2,900	1,700	1,200	-41.4%

< 主な差異理由 >

- ・円高による為替の影響
- ・「デッドライジング2」の発売時期を9月末に変更したことによる上期出荷本数の減少(通期は計画通り)

2011年3月期 上期連結業績修正予想 (2)

2011年3月期 上期業績予想(事業セグメント別)

(単位:百万円)

	売上高			営業利益		
	2009/9	2010/9	増減	2009/9	2010/9	増減
コンシューマ・オンライン ゲーム事業	27,748	30,600	2,852	7,299	4,300	2,999
モバイルコンテンツ事業	-	1,400	-	-	250	-
アミューズメント施設事業	6,249	6,000	249	480	800	320
アミューズメント機器事業	-	1,300	-	-	0	-
その他事業	1,676	1,200	476	668	150	518
全社消去	-	-	-	2,137	1,800	337
連結	38,892	40,500	1,608	5,574	3,700	1,874

< 主な差異理由 >

- ・主にコンシューマ・オンラインゲーム事業が計画を下回る
- ・アミューズメント施設事業およびアミューズメント機器事業は計画を上回る

2011年3月期 上期連結業績修正予想 (3)

2011年3月期 上期主要タイトル実績見込

(単位:千本)

タイトル名	ハード	実績見込
デッドライジング2	PS3 Xbox 360	1,800
ロスト プラネット 2	PS3 Xbox 360	1,500
スーパーストリートファイター	PS3 Xbox 360	1,400
戦国BASARA3	PS3 Wii	550
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	PSP	500

< 主な差異理由 >

- ・発売日の延期により、「デッドライジング2」の上期販売本数が未達
- ・国内向け中小型タイトルは好調に推移

2011年3月期 通期連結業績予想

2011年3月期 連結業績修正予想 (1)

2011年3月期 通期連結業績予想

(単位:百万円)

	前回予想	今回予想	増減額	増減率
売上高	95,000	91,000	4,000	-4.2%
営業利益	15,000	13,000	2,000	-13.3%
経常利益	14,000	11,000	3,000	-21.4%
当期純利益	8,000	6,500	1,500	-18.8%

< 主な差異理由 >

- ・為替レートの見直しに伴う売上および利益の押し下げ
- ・主要タイトルの通期販売本数計画に変更なし

2011年3月期 連結業績修正予想 (2)

為替の影響度

(単位:円)

	前回想定レート	2011/3末 想定レート
ドル/円	90	84
ユーロ/円	130	110

< 営業利益 >

- ・1円の変動における営業利益(年間)への影響は

ドルで約150百万円

ユーロで約50百万円

< 経常利益 >

- ・さらに営業外損失として、為替差損を計上する見込み