



株式会社カプコン  
(東証・大証一部:9697)

2012年3月期  
第1四半期決算概況

## 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。

# 目次

	ページ
<b>決算ハイライト</b>	<b>3 ~ 7</b>
連結業績	4
財務状況	5
<b>今決算のポイント</b>	<b>8 ~ 9</b>
<b>事業セグメント別概況</b>	<b>10 ~ 15</b>
コンシューマ・オンラインゲーム事業	11
モバイルコンテンツ事業	13
アミューズメント施設事業	14
アミューズメント機器事業	15
<b>2012年3月期 業績予想</b>	<b>16</b>

# 決算ハイライト

## 決算ハイライト(連結業績)

### 2011/6 業績 vs. 2010/6 業績

(単位:百万円)

	2010/6	2011/6	増減
売上高	19,037	11,953	-7,084
営業利益	1,005	775	-230
経常利益	216	546	330
四半期純利益	213	338	125

主にコンシューマ・オンラインゲーム事業で大型タイトルの発売がなく

前期比で減収減益

その他の事業では概ね前期比で増収増益となり、順調に推移

全社的なコスト改善策が奏功し収益性が大幅に改善

# 決算ハイライト(財務状況)

## 貸借対照表 2011/3末時点 対 2011/6末時点

(単位:百万円)

	2011/3	2011/6	増減
流動資産	67,176	61,799	-5,377
固定資産	23,232	23,328	96
資産合計	90,408	85,127	-5,281
流動負債	24,950	23,772	-1,178
固定負債	7,450	7,255	-195
負債合計	32,400	31,027	-1,373
純資産合計	58,007	54,099	-3,908
負債純資産合計	90,408	85,127	-5,281

# 決算ハイライト(財務状況)

## 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

資産の部	2011/3	2011/6	増減
受取手形及び売掛金	11,700	5,205	-6,495
ゲームソフト仕掛品	10,443	14,198	3,755

### (1) 受取手形及び売掛金

- ・ 前期末に発売した『MARVEL VS. CAPCOM 3』などの売掛金回収が進み、減少

### (2) ゲームソフト仕掛品

- ・ 2012年3月期以降発売タイトルの開発進行に伴う継続的な増加

(単位:百万円)

負債の部	2011/3	2011/6	増減
短期借入金	3,711	8,711	5,000

### (3) 短期借入金

- ・ 新規借入の実行による増加

# 決算ハイライト(財務状況)

## 連結キャッシュフロー計算書

(単位:百万円)

	2010/6	2011/6	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,554	-2,922	-5,476
投資活動によるキャッシュ・フロー	-326	-518	-192
財務活動によるキャッシュ・フロー	-1,446	894	2,340

### (1) 営業活動によるキャッシュ・フロー

・主にゲームソフト仕掛品の増加(-3,843百万円)等に伴う資金の減少

### (2) 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(-323百万円)等に伴う資金の減少

### (3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

・短期借入れによる収入(5,000百万円)および自己株式の取得(-2,374百万円)による支出、配当金の支払(-1,478百万円)等に伴う資金の増加

# 今決算のポイント

# 成長戦略の進捗状況

「ビーラインブランド」を用いたソーシャル展開

- ・ 戦略子会社である株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパンを設立
- ・ 既存3タイトルのダウンロード数は合計1,900万件を突破  
(2011年6月30日時点)
- ・ 第2四半期中に新規4タイトルを配信予定

# 事業セグメント別概況

# 事業セグメント別概況(コンシューマ・オンラインゲーム事業)

大型タイトルの販売がなく、中小型タイトルおよび  
リピート販売が収益を下支え

## 第1 四半期 主要タイトル販売実績

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績
3DS	バイオハザード ザ・マーセナリーズ3D	日本	6/2	400
		北米	6/28	
		欧州	7/1	
PS3 Xbox 360	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	日本	6/30	300
		北米	6/28	
		欧州	6/24	
PSP	モンスターハンターポータブル 3rd リピート販売	日本	2010/12/1	100

日本はアジアを含む。

# 事業セグメント別概況(コンシューマ・オンラインゲーム事業)

順調なオンライン事業およびコスト削減等により収益を確保

## 第1四半期 実績

(単位:百万円)

	2009/6	2010/6	2011/6	増減
売上高	-	14,995	6,462	-8,533
営業利益	-	1,784	419	-1,365
営業利益率	-	11.9%	6.5%	-

(単位:千本)

	2009/6	2010/6	2011/6	増減
タイトル数	19	16	19	3
日本	1,700	1,100	800	-300
北米	1,200	1,800	600	-1,200
欧州	1,100	1,600	450	-1,150
アジア	100	100	50	-50
合計	4,100	4,600	1,900	-2,700

(内訳)

(単位:千本)

	2009/6	2010/6	2011/6	増減
他社タイトル	200	250	150	-100
旧作・廉価版	2,500	1,300	1,000	-300

# 事業セグメント別概況(モバイルコンテンツ事業)

海外でスマートフォン向けSNSゲームが順調に推移  
国内でも新たなタイトルを配信開始

## 第1 四半期 事業概況

- ・「ビーラインブランド」によるソーシャルゲームの収益拡大  
『スマーフ・ビレッジ』を中心にダウンロード数は1,900万件を突破  
株式会社 ビーライン・インタラクティブ・ジャパンを設立し、日本・アジア展開を強化
- ・「カプコンブランド」による国内ソーシャルゲームの展開  
『戦国BASARA モバイル』(Mobage(モバゲー)) および  
『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』(GREE)の配信を開始

## 第1 四半期 実績

(単位:百万円)

	2009/6	2010/6	2011/6	増減
売上高	-	680	1,223	543
営業利益	-	97	451	354
営業利益率	-	14.3%	36.9%	-

# 事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

営業休止店舗の再開および  
既存店の回復により、好調に推移

## 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上対前年同期比 108%
- ・ 震災後の自粛ムードも薄れ、市場は総じて回復基調

## 第1 四半期 実績

(単位:百万円)

	2009/6	2010/6	2011/6	増減
売上高	2,926	2,630	2,832	202
営業利益	114	178	521	343
営業利益率	3.9%	6.8%	18.4%	-
既存店売上前年比	86%	92%	108%	-

## アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2010/3	2011/3	2011/6	2012/3 計画
出 店	0	0	0	1
退 店	2	1	0	0
総店舗数	38	37	37	38

# 事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

P&S事業でのリピート販売や業務用機器販売事業での  
新規商材が堅調に推移し、計画通りに進捗

## 第1 四半期 P&S事業概況

- ・ 新規発売タイトルなし
- ・ 前期発売タイトル『戦国BASARA2』のリピート販売などが貢献

## 第1 四半期 業務用機器販売事業概況

- ・ 新規メダルゲーム機『New スーパーマリオブラザーズWii コインワールド』の投入

## 第1 四半期 実績

(単位:百万円)

	2009/6	2010/6	2011/6	増減
売上高	-	252	870	618
営業利益	-	-169	6	175
営業利益率	-	-67.1%	0.7%	-

売上比 P&S事業 : 業務用機器販売事業 = 40% : 60%



# 2012年3月期 連結業績予想

## 2012年3月期 業績予想

第2四半期以降の動向を注視する必要があるため、上期および  
通期業績予想は据え置き

(単位:百万円)

	2012年3月期 第1四半期	2012年3月期 第2四半期(累計) (予想)	2012年3月期 通期(予想)
売上高	11,953	26,000	86,000
営業利益	775	700	12,100
経常利益	546	600	12,000
当期純利益	338	200	7,000

2011年5月6日発表の業績予想から変更なし

通期1株当たり予想当期純利益 120円87銭

配当は第2四半期末15円、期末25円の年間40円を予定

## 補足：主要經營指標

## 5-1. 主要経営指標

### 経営成績

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/6
売上高	66,837	97,716	86,000	88.0%	11,953
売上総利益	24,720	37,304	35,100	94.1%	4,756
利益率	37.0%	38.2%	40.8%	-	39.8%
販売管理費	19,133	23,009	23,000	100.0%	3,981
営業利益	5,587	14,295	12,100	84.6%	775
利益率	8.4%	14.6%	14.1%	-	6.5%
経常利益	5,530	12,861	12,000	93.3%	546
利益率	8.3%	13.2%	14.0%	-	4.6%
当期純利益	2,167	7,750	7,000	90.3%	338
利益率	3.2%	7.9%	8.1%	-	2.8%

### セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/6
コンシューマ・ オンラインゲーム	売上高	43,702	70,269	58,000	82.5%	6,462
	営業利益	7,835	12,499	12,500	100.0%	419
	利益率	17.9%	17.8%	21.6%	-	6.5%
モバイルコンテンツ	売上高	3,554	4,028	4,700	116.7%	1,223
	営業利益	745	1,366	800	58.6%	451
	利益率	21.0%	33.9%	17.0%	-	36.9%
アミューズメント施設	売上高	11,985	11,621	11,000	94.7%	2,832
	営業利益	590	1,131	800	70.7%	521
	利益率	4.9%	9.7%	7.3%	-	18.4%
アミューズメント機器	売上高	4,545	7,903	8,800	111.4%	870
	営業利益	-347	2,638	1,200	-	6
	利益率	-7.6%	33.4%	13.6%	-	0.7%
その他	売上高	3,049	3,893	3,500	89.9%	564
	営業利益	1,016	1,098	800	72.9%	254
	利益率	33.3%	28.2%	22.9%	-	45.0%

### セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/6
日本	47,269	67,033	55,000	82.0%	9,221
北米	10,825	19,340	20,500	106.0%	1,841
欧州	7,813	9,966	9,000	90.3%	723
その他	928	1,376	1,500	109.0%	167