



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2011年3月期第2四半期 決算説明会
事業セグメント別概況および戦略

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 >

- 1. 2011年3月期第2四半期決算概況 ……P 3
- 2. 成長戦略 進捗状況 ……P 5
- 3. 事業セグメント別概況 ……P 7
- 4. 2011年3月期 業績予想 ……P 19

2011年3月期第2四半期決算概況

2011年3月期 第2四半期決算概況

開発コストおよび円高による為替の影響が
利益を押し下げ、前年同期比で増収減益

(単位:百万円)

	2009/9	2010/9	増減
売上高	38,892	40,706	1,814
営業利益	5,574	3,942	-1,632
経常利益	5,476	2,880	-2,596
四半期純利益	2,967	1,784	-1,183

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を複数投入
したことにより、増収
開発コストや円高による為替の影響を補完できず、営業利益では減益
為替差損1,097百万円を計上し、経常利益以下を更に圧迫
1株当たり四半期純利益 30円20銭

成長戦略 進捗状況

成長戦略 進捗状況

期初に掲げた成長戦略を
積極的に押し進め、各項目で一定の成果

1. 開発体制の構造改革

- ・海外開発会社との提携モデルが一定の成果を獲得
『デッドライジング2』を開発したBlue Castle Games社の子会社化を完了

2. オンライン事業の強化

- ・PC版およびXbox 360版『モンスターハンター フロンティア オンライン』が好調に推移

3. スマートフォン・SNS向けコンテンツの拡充

- ・SNS向けゲーム第1弾『モンハン日記 モバイルアイルー村』の登録会員数が100万人を突破

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 上期概況

上期 主要タイトル販売実績

大型タイトルを四半期毎に発売
国内向けタイトルが好調に推移

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績
PS3 Xbox 360 PC	デッドライジング2	日本	9/30	1,800
		北米	9/28	
		欧州	9/24	
PS3 Xbox 360	ロスト プラネット 2	日本	5/20	1,500
		北米	5/11	
		欧州	5/11	
PS3 Xbox 360	スーパーストリートファイター	日本	4/28	1,400
		北米	4/27	
		欧州	4/30	
PS3 Wii	戦国BASARA3	日本	7/29	550
PSP	モンハン日記 ぼかぼかアイルー村	日本	8/26	500

日本にはアジアを含む

日本でのPC版『デッドライジング2』は10月28日発売

コンシューマ・オンラインゲーム事業 上期概況

上期 コンシューマ・オンラインゲーム事業

国内向けタイトルが善戦するものの、
開発コストや為替の影響により利益率が減少

(単位:百万円)

	2008/9	2009/9	2010/9	増減
売上高	16,486	27,748	30,773	3,025
営業利益	3,637	7,299	4,530	-2,769
営業利益率	22.1%	26.3%	14.7%	-

(単位:千本)

	2008/9	2009/9	2010/9	増減
タイトル数	50	40	27	-13
日本	3,000	3,600	3,100	-500
北米	1,100	1,800	2,800	1,000
欧州	800	2,000	2,800	800
アジア	200	200	300	100
合計	5,100	7,600	9,000	1,400

(内訳)

(単位:千本)

	2008/9	2009/9	2010/9	増減
他社タイトル	540	500	350	-150
旧作・廉価版	3,500	3,700	2,500	-1,200

コンシューマ・オンラインゲーム事業 下期戦略

下期の大型タイトルを順次販売するとともに、
来期以降の開発体制を整備

1. 主力タイトルの販売に注力

- ・『モンスターハンターポータブル 3rd』(12月1日発売予定)の販促活動を積極的に展開
公式ファンクラブ「モンハン部」と連動した無料体験版の配信など

2. 自社開発体制の抜本的な見直し

- ・ 開発マネジメントを変更し、開発組織全体を見直す
- ・ コンシューマ、オンライン、モバイルの各部門を統合し、本格的なマルチプラットフォーム体制を構築

3. 外部開発会社との提携による効率的な開発モデルの確立

- ・ 『DmC Devil May Cry』、『重鉄騎』、『ASURA'S WRATH』など新作を順次発表

コンシューマ・オンラインゲーム事業 下期戦略

下期 主要タイトル販売計画

今期主力の大型タイトルを順次発売
下期発売タイトルの販売計画に変更なし

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	計画
PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	日本	12/1	3,600
PS3 Xbox 360	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	全世界	2011年春	2,000

(ご参考)

PS3 Xbox 360 PC	デッドライジング2	日本	9/30	2,100
		北米	9/28	
		欧州	9/24	

日本にはアジアを含む

日本でのPC版『デッドライジング2』は10月28日発売

コンシューマ・オンラインゲーム事業 下期戦略

通期 コンシューマ・オンラインゲーム事業計画

為替の影響を鑑み、通期計画を見直し

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	増減
売上高	62,892	44,015	66,000	21,985
営業利益	16,392	7,846	12,100	4,254
営業利益率	26.1%	17.8%	18.3%	-

(単位:千本)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	増減
タイトル数	110	72	55	-17
日本	6,300	5,200	8,000	2,800
北米	6,000	3,600	6,000	2,400
欧州	4,500	3,400	4,500	1,100
アジア	500	300	500	200
合計	17,300	12,500	19,000	6,500

(内訳)

(単位:千本)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	増減
他社タイトル	1,350	1,000	450	-550
旧作・廉価版	5,400	5,500	4,000	-1,500

モバイルコンテンツ事業 上期概況

スマートフォンおよびSNSを中心にコンテンツを配信し、
概ね計画通りに推移

上期概況

- ・『ストリートファイター 』の継続的なアップデートが奏功し、ダウンロード数が続伸
 - ・iPhone向け『魔界村騎士列伝 』をダウンロード販売およびアイテム課金で配信
 - ・SNSコンテンツを「モバゲータウン」に提供開始
- 『モンハン日記 モバイルアイルー村』登録会員数は100万人を突破

上期 モバイルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	2008/9	2009/9	2010/9	増減
売上高	-	-	1,365	-
営業利益	-	-	300	-
営業利益率	-	-	22.0%	-

モバイルコンテンツ事業 下期戦略

成長事業と位置付け、新規ジャンルに積極的に参入

下期事業戦略

- ・ 海外におけるSNS市場への参入
「Face Book」と連動し、iPhone向けのSNSコンテンツを複数配信
(「Lil Pirates」、 「Zombie Café」、 「THE SMURFS」)
- ・ 国内iPhone向け追加課金型コンテンツのタイトルラインナップを拡充
iPhone向け「CAPCOM ARCADE」



「Lil Pirates」

通期 モバイルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	増減
売上高	-	-	4,000	-
営業利益	-	-	900	-
営業利益率	-	-	22.5%	-

アミューズメント施設事業 上期概況

市場は回復の兆しを見せるとともに、
効率的な運営体制により利益率が改善

上期概況

- ・ 上期既存店売上は、対前年同期比 98%（第1四半期92%・第2四半期102%）
- ・ 7月以降の単月売上高は対前年比100%を超えるなど、回復基調

上期 アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	2008/9	2009/9	2010/9	増減
売上高	6,847	6,249	5,916	-333
営業利益	231	480	732	252
営業利益率	3.4%	7.7%	12.4%	-
既存店売上前年比	84%	86%	98%	-

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2009/3	2010/3	2010/9	2011/3 計画
出店	6	0	0	0
退店	8	2	1	1
総店舗数	40	38	37	37

アミューズメント施設事業 下期戦略

既存店売上高の回復に伴い、通期計画を上方修正

下期事業戦略

- ・引き続き、徹底したコスト削減を実施し収益を確保

下期計画

- ・下期出退店予定なし(計37店舗)
- ・通期の既存店対前年比計画を98%に修正

通期 アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	増減
売上高	13,509	11,985	11,500	-485
営業利益	224	590	1,000	410
営業利益率	1.7%	4.9%	8.7%	-
既存店売上前年比	85%	86%	98%	-

アミューズメント機器事業 上期概況

P&S事業での受託商品のリピート販売が好調に推移し
期初計画を上回る

業務用機器販売事業 上期概況

- ・ 既存商品のリピート販売に加え、固定費を削減
- ・ 主なリピート製品『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー』

P&S事業 上期概況

- ・ 受託商品『新鬼武者』のリピート販売が好調に推移し、収益に貢献

上期アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	2008/9	2009/9	2010/9	増減
売上高	-	-	1,406	-
営業利益	-	-	19	-
営業利益率	-	-	1.4%	-

売上比 AM事業 : P&S事業 = 5 : 5

アミューズメント機器事業 下期戦略

両事業で今期主力タイトルを順次投入

業務用機器販売事業 下期戦略

- ・ 人気キャラクターを活用したメダルゲーム機およびビデオゲーム機を発売
『スーパーストリートファイター 』 2010年12月稼働予定

P&S事業 下期戦略

- ・ 自社コンテンツを活用したパチスロ機を発売
- ・ フィールズ株式会社と提携し、販売体制および製品クオリティを強化

通期 アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3計画	増減
売上高	-	-	6,000	-
営業利益	-	-	2,000	-
営業利益率	-	-	33.3%	-

売上比 AM事業 : P&S事業 = 4 : 6

2011年3月期 連結業績予想

2011年3月期 業績予想

為替レートの見直しにより期初計画を修正するものの、
前期比では増収増益を継続

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3 計画	増減額
売上高	66,837	91,000	24,163
営業利益	5,587	13,000	7,413
経常利益	5,530	11,000	5,470
当期純利益	2,167	6,500	4,333

通期予想を下方修正(2010年10月4日付)

- ・主に為替レートの見直しに伴う売上および利益の押し下げ

1株当たり予想当期純利益 110円01銭

配当は 中間15円、期末20円の年間35円を予定



Data File

主要経営指数(2009/3-2010/9実績、2011/3計画)

経営成績

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
売上高	91,878	66,837	91,000	136.2%	40,706
売上総利益	36,917	24,720	37,000	149.7%	14,618
利益率	40.2%	37.0%	40.5%	-	35.9%
販売管理費	22,299	19,133	24,000	125.4%	10,675
営業利益	14,618	5,587	13,000	89.3%	3,942
利益率	15.9%	8.4%	16.3%	-	9.7%
経常利益	13,808	5,530	11,000	198.9%	2,880
利益率	15.0%	8.3%	15.5%	-	7.1%
当期純利益	8,063	2,167	6,500	300.0%	1,784
利益率	8.8%	3.2%	8.9%	-	4.4%

セグメント別業績 < 事業種別 >

(単位:百万円)

		2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
コンシューマ・ オンラインゲーム	売上高	62,892	44,015	66,000	149.9%	30,773
	営業利益	16,392	7,846	12,100	154.2%	4,530
	利益率	26.1%	17.8%	18.3%	-	14.7%
モバイルコンテンツ	売上高	-	-	4,000	-	1,365
	営業利益	-	-	900	-	300
	利益率	-	-	22.5%	-	22.0%
アミューズメント 施設	売上高	13,509	11,985	11,500	96.0%	5,916
	営業利益	224	590	1,000	169.5%	732
	利益率	1.7%	4.9%	8.7%	-	12.4%
アミューズメント機器	売上高	-	-	6,000	-	1,406
	営業利益	-	-	2,000	-	19
	利益率	-	-	33.3%	-	1.4%
その他	売上高	2,824	2,736	3,500	127.9%	1,244
	営業利益	1,053	1,097	1,000	91.2%	227
	利益率	37.3%	40.1%	28.6%	-	18.2%

セグメント別売上 < 所在地別 >

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
日本	54,193	47,269	60,500	128.0%	24,300
北米	21,851	10,825	19,500	180.1%	9,782
欧州	14,167	7,813	10,000	128.0%	5,775
その他	1,665	928	1,000	107.8%	847

主要経営指数(2009/3-2010/9実績、2011/3計画)

広告宣伝

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
単 体	2,926	2,686	3,700	137.8%	1,522
連 結	6,816	5,299	7,300	137.8%	3,834

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
連 結	40	38	37	-1	37

設備投資

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
単 体	1,817	1,276	2,200	172.4%	607
連 結	2,062	1,636	2,600	158.9%	1,052

減価償却費

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
単 体	3,390	2,876	2,700	93.9%	1,278
連 結	4,143	3,368	3,000	89.1%	1,481

従業員数

(単位:人)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
単 体	1,455	1,620	1,790	110.5%	1,624
連 結	1,813	1,930	2,140	110.9%	1,924

開発投資額

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
開発投資額	19,744	19,126	27,000	141.2%	11,052
内 研究開発費	2,329	2,125	2,600	122.4%	978

為替レート(期末)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
ドル/円	98	93	84	90.3%	84
ユーロ/円	129	124	110	88.7%	114

主要経営指数 (2009/3-2010/9実績、2011/3計画)

CSソフト出荷本数 <プラットフォーム別>

(単位:千本)

		2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
Playstation 2	タイトル数	10	10	2	-8	1
	計	1,550	600	300	50.0%	100
Playstation 3	タイトル数	15	11	13	2	5
	計	4,450	2,700	5,200	192.6%	3,600
PSP	タイトル数	18	20	11	-9	5
	計	3,250	2,400	5,200	216.7%	1,200
Game Cube	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	100	-	-	-	-
Wii	タイトル数	14	8	3	-5	2
	計	1,700	3,200	1,600	50.0%	1,000
NintendoDS	タイトル数	37	12	11	-1	5
	計	1,350	1,000	2,000	200.0%	400
Xbox 360	タイトル数	12	8	12	4	7
	計	4,300	1,700	4,200	247.1%	2,600
PCその他	タイトル数	4	3	3	0	2
	計	600	900	500	55.6%	100
合計	タイトル数	110	72	55	-17	27
	計	17,300	12,500	19,000	152.0%	9,000

CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2009/3	2010/3	2011/3 計画	前期比	2010/9
日本	6,300	5,200	8,000	153.8%	3,100
北米	6,000	3,600	6,000	166.7%	2,800
欧州	4,500	3,400	4,500	132.4%	2,800
アジア	500	300	500	166.7%	300
合計	17,300	12,500	19,000	152.0%	9,000