



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2011年3月期
第3四半期決算概況

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
決算ハイライト	3 ~ 7
連結業績	4
財務状況	5
今決算のポイント	8 ~ 10
事業セグメント別概況	11 ~ 20
コンシューマ・オンラインゲーム事業	12
モバイルコンテンツ事業	15
アミューズメント施設事業	17
アミューズメント機器事業	19
2011年3月期 業績予想	21

決算ハイライト

決算ハイライト(連結業績)

2009/12 業績 vs. 2010/12 業績

(単位:百万円)

	2009/12	2010/12	増減
売上高	49,987	70,773	20,786
営業利益	4,817	12,769	7,952
経常利益	4,795	11,303	6,508
四半期純利益	1,731	6,836	5,105

コンシューマ・オンラインゲーム事業での大型タイトルが収益寄与
その他の事業においても概ね計画を上回り、全事業とも順調に推移
全項目で前年同期を大きく上回り、増収増益

決算ハイライト(財務状況)

貸借対照表 2010/3末時点 対 2010/12末時点

(単位:百万円)

	2010/3	2010/12	増減
流動資産	61,303	65,780	4,477
固定資産	25,318	25,363	45
資産合計	86,621	91,144	4,523
流動負債	25,211	23,706	-1,505
固定負債	7,453	10,754	3,301
負債合計	32,665	34,461	1,796
純資産合計	53,956	56,683	2,727
負債純資産合計	86,621	91,144	4,523

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	2010/3	2010/12	増減
受取手形及び売掛金	6,288	16,092	9,804
ゲームソフト仕掛品	14,333	12,217	-2,116

(1) 受取手形および売掛金

- ・『モンスターハンターポータブル 3rd』の発売に伴う売掛金の増加

(2) ゲームソフト仕掛品

- ・新作大型タイトルの発売等による減少

(単位:百万円)

負債の部	2010/3	2010/12	増減
短期借入金	13,211	4,711	-8,500

(3) 短期借入金

- ・借入金の返済による減少

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)

	2009/12	2010/12	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	14,845	10,474	-4,371
投資活動によるキャッシュ・フロー	-1,111	-1,909	-798
財務活動によるキャッシュ・フロー	-10,423	-8,496	1,927

(1) 営業活動によるキャッシュ・フロー

- ・前期は大型タイトルの売掛金回収が進んだが、今期は12月発売の『モンスターハンターポータブル 3rd』の売掛金が増加

(2) 投資活動によるキャッシュ・フロー

- ・連結子会社株式の取得による支出の増加

(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

- ・借入金と同水準に推移するものの、前期は自己株式の取得による支出(2,704百万円)を計上

今決算のポイント

ポイント 第二次構造改革の進捗

ステージ1 2009年12月～

- ・ 低収益事業の抜本的な見直し
- ・ 海外外注会社との提携モデル変更
- ・ 国内開発体制の刷新およびオンライン事業の強化

ステージ2 2010年11月～

- ・ コンシューマ、モバイル、オンライン開発部門の組織改革
および統合

ステージ3 2011年4月～

- ・ グローバルでの組織機能の融合

ポイント 第二次構造改革の成果(現時点)

SNS向けゲームの拡大

- ・知名度の高い既存の人気フランチャイズをマルチ展開
- ・海外を中心にライトユーザー向け新規コンテンツを展開

PCオンラインゲームの定着

- ・『モンスターハンター フロンティア オンライン』が堅調に推移

海外外注会社の活用

- ・『デッドライジング2』の成功によりノウハウ蓄積

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)

『モンスターハンターポータブル 3rd』が国内で400万本を達成し、
計4本のミリオンタイトルを創出

第3四半期(累計) 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
PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	日本	12/1	4,100
PS3 Xbox 360 PC	デッドライジング2	日本	9/30	2,200
		北米	9/28	
		欧州	9/24	
PS3 Xbox 360	スーパーストリートファイター	日本	4/28	1,600
		北米	4/27	
		欧州	4/30	
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	

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)

国内外で新規発売の大型タイトルが貢献し、大幅な増収増益

第3 四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2008/12	2009/12	2010/12	増減
売上高	26,709	33,426	54,057	20,631
営業利益	4,404	6,994	12,941	5,947
営業利益率	16.5%	20.9%	23.9%	-

(単位:千本)

	2008/12	2009/12	2010/12	増減
タイトル数	82	55	37	-18
日本	4,600	4,300	7,500	3,200
北米	2,200	2,400	3,900	1,500
欧州	1,700	2,400	3,700	1,300
アジア	200	200	400	200
合計	8,700	9,300	15,500	6,200

(内訳)

(単位:千本)

	2008/12	2009/12	2010/12	増減
他社タイトル	1,050	750	550	-200
旧作・廉価版	4,800	4,500	3,700	-800

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)

『モンスターハンターポータブル 3rd』など大型タイトルの
貢献により、大幅な増収増益

2011年3月期 通期計画

(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

事業セグメント別概況(モバイルコンテンツ事業)

自社コンテンツと他社コンテンツを効率的に利用し
販促やユーザー層の拡大に貢献

第3四半期(累計) 事業概況

- ・国内外でSNS向けゲームの展開を本格化

『The Smurfs Village』は「トップセールスApp」において52カ国で第1位を獲得

『モンハン日記 モバイルアイルー村』はPSPタイトルとの連動が奏功し、

シリーズの新規ユーザー獲得に貢献

第3四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2008/12	2009/12	2010/12	増減
売上高	-	-	2,383	-
営業利益	-	-	472	-
営業利益率	-	-	19.8%	-

事業セグメント別概況(モバイルコンテンツ事業)

SNS・スマートフォン向けコンテンツの開発に注力し、
中核事業への育成を目指す

2011年3月期 今後の見通し

- ・ 海外で新規SNSタイトル『Zombie Cafe』などを投入
- ・ 国内ではiPhone向け『ゴーストトリック』などを早期に配信し、家庭用ゲームソフトウェアとの連動を図る

2011年3月期 通期計画

(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%	-

事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

徹底した店舗運営コストの圧縮および
既存店の回復により、好調に推移

第3四半期(累計) 事業概況

- ・ 既存店売上対前年同期比 100%
- ・ 客数の増加など、市場は回復基調

第3四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2008/12	2009/12	2010/12	増減
売上高	10,039	8,935	8,727	-208
営業利益	113	448	938	490
営業利益率	1.1%	5.0%	10.7%	-
既存店売上前年比	88%	84%	100%	-

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2009/3	2010/3	2010/12	2011/3 計画
出 店	6	0	0	0
退 店	8	2	1	1
総店舗数	40	38	37	37

事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

市況の回復に加え、効率的な運営体制を継続し
更なる収益性の改善を目指す

2011年3月期 今後の見通し

- ・ コスト抑制による効率的な運営を継続
- ・ 既存店売上対前年比計画 98%

2011年3月期 通期計画

(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%	-

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、利益を確保

第3四半期(累計) P&S事業概況

- ・ 新規発売タイトルなし
- ・ 受託商品『新鬼武者』のリピート販売が好調に推移

第3四半期(累計) 業務用機器販売事業概況

- ・ 新規ビデオゲーム機の投入により、収益性が改善
- ・ ビデオゲーム機『スーパーストリートファイター アーケードエディション』
2010年12月稼働

第3四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2008/12	2009/12	2010/12	増減
売上高	-	-	2,849	-
営業利益	-	-	444	-
営業利益率	-	-	15.6%	-

売上比 P&S事業 : 業務用機器販売事業 = 50% : 50%

事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

P&S事業における自社筐体の投入などにより
収益性の大幅な改善を見込む

2011年3月期 P&S事業 今後の見通し

- ・ 自社筐体『戦国BASARA2』 2011年2月下旬 稼働予定
- ・ 株式会社フィールズとの提携により、販売網を拡大

2011年3月期 業務用機器販売事業 今後の見通し

- ・ 新規タイトル『New スーパーマリオブラザーズ Wii コインワールド』(メダルゲーム機)
2011年3月末以降稼働予定

2011年3月期 通期計画

(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 P&S事業 : 業務用機器販売事業 = 60% : 40%

2011年3月期 連結業績予想

2011年3月期 業績予想

第4四半期の大型タイトル販売動向および
構造改革の進捗を注視し、通期業績予想は据え置き

(単位:百万円)

	2011年3月期 第3四半期	2011年3月期 通期(予想)	前期比(通期)
売上高	70,773	91,000	136.2%
営業利益	12,769	13,000	232.7%
経常利益	11,303	11,000	198.9%
当期純利益	6,836	6,500	300.0%

2010年10月4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 110円01銭

配当は 第2四半期末15円、期末20円の年間35円を予定