



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2012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. 2012年3月期第2四半期決算概況 ……P 3
- 2. 今決算のポイント ……P 5
- 3. 事業セグメント別概況 ……P 7
- 4. 2012年3月期 連結業績予想 ……P 19



2012年3月期第2四半期決算概況

2012年3月期 第2四半期 決算概況

コンシューマ・オンラインゲーム事業において大型商材を欠き
売上・利益ともに大幅な減収減益

(単位:百万円)

	2010/9	2011/9	増減
売上高	40,706	29,252	-11,454
営業利益	3,942	2,782	-1,160
経常利益	2,880	1,907	-973
四半期純利益	1,784	906	-878

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欠き
大幅な減収減益

すべての項目において修正計画(9月14日発表)を上回る
円高の影響により、為替差損937百万円を計上

1株当たり四半期純利益 15円56銭

今決算のポイント

成長戦略の進捗状況

スマートフォン・SNS向けタイトルの増強

- ・ ビーラインタイトルのダウンロード数は合計3,000万件を突破
(2011年10月26日時点)
- ・ 『Snoopy's Street Fair』は11月中旬配信予定
- ・ iOSおよびAndroidのマルチプラットフォーム展開を強化
- ・ 国内ソーシャルゲーム事業の組織体制の強化

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

大型タイトルの発売がなく、
シリーズの派生タイトル等が堅調に収益を下支え

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績
PS3	モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.	日本	8/25	450
PS3 Xbox 360	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	日本	6/30	400
		北米	6/28	
		欧州	6/24	
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	

日本にはアジアを含む

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
収益性の高い大型ソフトを欠き、減収減益

(単位:百万円)

	2009/9	2010/9	2011/9	増減
売上高	27,748	30,773	18,113	-12,660
営業利益	7,299	4,530	2,251	-2,279
営業利益率	26.3%	14.7%	12.4%	-

(単位:千本)

	2009/9	2010/9	2011/9	増減
タイトル数	40	27	34	7
日本	3,600	3,100	3,000	-100
北米	1,800	2,800	1,100	-1,700
欧州	2,000	2,800	800	-2,000
アジア	200	300	100	-200
合計	7,600	9,000	5,000	-4,000

(内訳)

(単位:千本)

	2009/9	2010/9	2011/9	増減
他社タイトル	500	350	750	400
旧作・廉価版	3,700	2,500	2,000	-500

コンシューマ・オンラインゲーム事業 下期戦略

大型タイトルを順次販売するとともに、
来期以降に向けた開発・販売体制の強化

1. 主力タイトルの販売に注力

- ・ニンテンドー3DS向け『モンスターハンター 3(トライ)G』 (12月10日発売予定)
- ・PS3/Xbox 360向け『バイオハザード オペレーションラクーンシティ』、『ストリートファイター × (クロス)鉄拳』、『ドラゴンズドグマ』など

2. グローバル事業再編

- ・北米における子会社「カプコンU.S.A., INC.」が「カプコン・エンタテインメント, INC.」を吸収合併し、機能を集約・合理化
- ・コンシューマ・オンラインゲーム事業でのマーケットシェア拡大のため、南米地域への展開を強化

コンシューマ・オンラインゲーム事業 ソフト販売計画

下期 主要タイトル販売計画

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	計画
PS3 Xbox 360	バイオハザード オペレーション ラクーンシティ	日本	未定	2,000
		北米	2012年初頭	
		欧州	2012年初頭	
PS3 Xbox 360	ストリートファイター×(クロス)鉄拳	日本	2012/3/8	2,000
		北米	2012/3/6	
		欧州	2012/3/9	
PS3 Xbox 360	ドラゴンズ ドグマ	全世界	2012年初頭	1,500
3DS	モンスターハンター3(トライ)G	日本	12/10	1,200

日本には、アジア地域を含む

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

下期発売予定の主力大型タイトルに注力する

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	増減
売上高	43,702	70,269	58,000	-12,269
営業利益	7,835	12,499	11,000	-1,499
営業利益率	17.9%	17.8%	19.0%	-

(単位:千本)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	増減
タイトル数	72	53	55	2
日本	5,200	9,000	7,000	-2,000
北米	3,600	6,000	6,700	700
欧州	3,400	5,000	3,700	-1,300
アジア	300	500	600	100
合計	12,500	20,500	18,000	-2,500

(内訳)

(単位:千本)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	増減
他社タイトル	1,000	650	550	-100
旧作・廉価版	5,500	4,000	3,000	-1,000

モバイルコンテンツ事業 上期概況

スマートフォン向けゲームおよびSNSゲームを中心に配信し、
『スマーフ・ビレッジ』等が好調に推移

上期概況

- ・ 『スマーフ・ビレッジ』の継続的なアップデートが奏功し、大きく収益貢献
- ・ ビーラインブランドから新規2タイトルを配信開始
- ・ 国内SNSゲームでのダウンロード数が続伸
『バイオハザードアウトブレイク サバイヴ』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)

	2009/9	2010/9	2011/9	増減
売上高	-	1,365	2,581	1,216
営業利益	-	300	903	603
営業利益率	-	22.0%	35.0%	-

モバイルコンテンツ事業 下期戦略

海外での新規大型タイトルの投入および
国内SNSゲームの強化により、グローバルでの拡大を目指す

下期事業戦略

- ・ SNSゲーム開発人員の増強
- ・ ビーラインブランド：
『Snoopy's Street Fair』を11月中旬より配信予定
iOSおよびAndroidのマルチプラットフォーム展開を推進
カプコンUSAより本体の子会社へ移行し、ビーライン
グループの連携強化
- ・ カプコンブランド：
SNSゲーム開発組織を強化し、開発ラインナップを拡充



『Snoopy's Street Fair』

© 2011 Peanuts Worldwide LLC

通期 モバイルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	増減
売上高	3,554	4,028	6,000	1,972
営業利益	745	1,366	1,900	534
営業利益率	21.0%	33.9%	31.7%	-

アミューズメント施設事業 上期概況

「安・近・短」志向による既存店の回復により
前年同期を上回る収益

上期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 102% (第1四半期108%・第2四半期98%)

上期 アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	2009/9	2010/9	2011/9	増減
売上高	6,249	5,916	6,054	138
営業利益	480	732	1,223	491
営業利益率	7.7%	12.4%	20.2%	-
既存店売上前年比	86%	98%	102%	-

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2010/3	2011/3	2011/9	2012/3 計画
出店	0	0	0	1
退店	2	1	0	0
総店舗数	38	37	37	38

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ともない、通期計画を上方修正

下期事業戦略

- ・引き続き、徹底したコストコントロールを実施し収益を確保
- ・自社コンテンツを利用した新製品の積極的な導入
- ・自社の新規タイトルと連携したイベントによる集客拡大

下期計画

- ・下期出店1店舗の予定(計38店舗)
- ・通期の既存店対前年比計画:102%

通期 アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	増減
売上高	11,985	11,621	11,700	79
営業利益	590	1,131	1,700	569
営業利益率	4.9%	9.7%	14.5%	-
既存店売上前年比	86%	99%	102%	-

アミューズメント機器事業 上期概況

業務用機器販売事業で既存製品が計画通りに推移するも
経費先行で赤字計上

業務用機器販売事業 上期概況

- 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」を着実に販売

P&S事業 上期概況

- 前期発売タイトル「戦国BASARA2」のリピート販売などが貢献

上期アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	2009/9	2010/9	2011/9	増減
売上高	-	1,406	1,136	-270
営業利益	-	19	-216	-235
営業利益率	-	1.4%	-19.0%	-

売上比 AM事業 : P&S事業 = 7 : 3

アミューズメント機器事業 下期戦略

両事業で主力タイトルを順次投入し、通期計画の達成を目指す

業務用機器販売事業 下期戦略

- ・自社の人気キャラクターを活用したメダルゲーム機を発売
 - 『モンスターハンター メダルハンティング』 2011年11月稼働予定
 - 『モンハン日記 すごくアイルー村』 2011年12月稼働予定

P&S事業 下期戦略

- ・自社筐体の販売および受託ビジネスの継続
 - 自社筐体『ストリートファイター』 2011年11月稼働予定

通期 アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3計画	増減
売上高	4,545	7,903	7,700	-203
営業利益	-347	2,638	1,000	-1,638
営業利益率	-7.6%	33.4%	13.0%	-

売上比 AM事業 : P&S事業 = 4 : 6



2012年3月期 連結業績予想

2012年3月期 業績予想

期初計画は据え置くものの、下期発売予定の
大型タイトルおよびSNSゲームに注力

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3 計画	増減額
売上高	97,716	86,000	-11,716
営業利益	14,295	12,100	-2,195
経常利益	12,861	12,000	-861
当期純利益	7,750	7,000	-750

通期予想は期初から変更なし

1株当たり予想当期純利益 120円87銭

配当は 中間15円、期末25円の年間40円を予定

補足：主要経営指標

主要経営指数(2010/3-2011/9実績、2012/3計画)

経営成績

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
売上高	66,837	97,716	86,000	88.0%	29,252
売上総利益	24,720	37,304	35,100	94.1%	11,767
利益率	37.0%	38.2%	40.7%	-	40.2%
販売管理費	19,133	23,009	23,000	100.0%	8,985
営業利益	5,587	14,295	12,100	101.2%	2,782
利益率	8.4%	14.6%	14.1%	-	9.5%
経常利益	5,530	12,861	12,000	93.3%	1,907
利益率	8.3%	13.2%	14.0%	-	6.5%
当期純利益	2,167	7,750	7,000	90.3%	906
利益率	3.2%	7.9%	8.1%	-	3.1%

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	2011/9
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%	18,113
	営業利益	7,835	12,499	11,000	88.0%	2,251
	利益率	17.9%	17.8%	19.0%	-	12.4%
モバイルコンテンツ	売上高	3,554	4,028	6,000	149.0%	2,581
	営業利益	745	1,366	1,900	139.1%	903
	利益率	21.0%	33.9%	31.7%	-	35.0%
アミューズメント 施設	売上高	11,985	11,621	11,700	100.7%	6,054
	営業利益	590	1,131	1,700	150.3%	1,223
	利益率	4.9%	9.7%	14.5%	-	20.2%
アミューズメント機器	売上高	4,545	7,903	7,700	97.4%	1,136
	営業利益	-347	2,638	1,000	37.9%	-216
	利益率	-7.6%	33.4%	13.0%	-	-19.0%
その他	売上高	3,049	3,893	2,600	66.8%	1,366
	営業利益	1,016	1,098	700	63.8%	530
	利益率	33.3%	28.2%	26.9%	-	38.8%

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	2011/9
日本	47,269	67,033	55,000	82.0%	24,018
北米	10,825	19,340	20,500	106.0%	3,675
欧州	7,813	9,966	9,000	90.3%	1,235
その他	928	1,376	1,500	109.0%	322

主要経営指数 (2010/3-2011/9実績、2012/3計画)

広告宣伝

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
単 体	2,686	3,293	3,400	103.2%	1,501
連 結	5,299	7,046	7,000	99.3%	2,344

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
連 結	38	37	38	-1	37

設備投資

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
単 体	1,276	1,561	2,100	134.5%	424
連 結	1,636	1,725	2,700	156.5%	803

減価償却費

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
単 体	2,876	2,846	2,800	98.4%	1,211
連 結	3,368	3,315	3,400	102.6%	1,471

従業員数

(単位:人)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
単 体	1,620	1,636	1,670	102.1%	1,676
連 結	1,930	2,089	2,228	106.7%	2,199

開発投資額

(単位:百万円)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
開発投資額	19,126	26,150	33,000	126.2%	14,082
内 研究開発費	2,125	2,924	2,400	82.1%	1,020

為替レート(期末)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
ドル/円	93	83	84	101.2%	76
ユーロ/円	124	117	110	94.0%	104

主要経営指数 (2010/3-2011/9実績、2012/3計画)

CSソフト出荷本数 <プラットフォーム別>

(単位:千本)

		2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
Playstation 2	タイトル数	10	1	-	-	0
	計	600	300	-	-	150
Playstation 3	タイトル数	11	11	-	-	10
	計	2,700	6,200	-	-	2,000
PSP	タイトル数	20	11	-	-	6
	計	2,400	6,200	-	-	1,100
Wii	タイトル数	8	5	-	-	3
	計	3,200	1,400	-	-	350
NintendoDS	タイトル数	12	11	-	-	9
	計	1,000	1,700	-	-	800
Xbox 360	タイトル数	8	11	-	-	5
	計	1,700	4,200	-	-	500
PCその他	タイトル数	3	3	-	-	1
	計	900	500	-	-	100
合計	タイトル数	72	53	55	2	34
	計	12,500	20,500	18,000	87.8%	5,000

CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2010/3	2011/3	2012/3 計画	前期比	2011/9
日本	5,200	9,000	7,000	77.8%	3,000
北米	3,600	6,000	6,700	111.7%	1,100
欧州	3,400	5,000	3,700	74.0%	800
アジア	300	500	600	120.0%	100
合計	12,500	20,500	18,000	87.8%	5,000