



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2012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 ~ 21
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	16
アミューズメント施設事業	18
アミューズメント機器事業	20
2012年3月期 業績予想	22

決算ハイライト

決算ハイライト(連結業績)

2010/12 業績 vs. 2011/12 業績

(単位:百万円)

	2010/12	2011/12	増減
売上高	70,773	50,270	-20,503
営業利益	12,769	6,744	-6,025
経常利益	11,303	5,823	-5,480
四半期純利益	6,836	3,242	-3,594

前年同期の大型タイトルの反動により、前期比では減収減益
第3四半期では、コンシューマ・オンラインゲーム事業において
『モンスターハンター 3(トライ)G』が収益貢献

その他の事業においても概ね計画通りに進捗し、全事業とも順調に推移

決算ハイライト(財務状況)

貸借対照表 2011/3末時点 対 2011/12末時点

(単位:百万円)

	2011/3	2011/12	増減
流動資産	67,176	68,367	1,191
固定資産	23,232	23,043	-189
資産合計	90,408	91,410	1,002

流動負債	24,950	29,974	5,024
固定負債	7,450	6,635	-815
負債合計	32,400	36,609	4,209

純資産合計	58,007	54,800	-3,207
-------	--------	--------	--------

負債純資産合計	90,408	91,410	1,002
---------	--------	--------	-------

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)

	2011/3	2011/12	増減
現金及び預金	35,011	24,373	-10,638
ゲームソフト仕掛品	10,443	22,061	11,618

(1) 現金及び預金

- ・主にゲームソフト仕掛品の増加および自己株式の取得等による減少

(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)

	2011/3	2011/12	増減
短期借入金	3,711	13,605	9,894

(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)

	2010/12	2011/12	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,474	-10,748	-21,222
投資活動によるキャッシュ・フロー	-1,909	-4,229	-2,320
財務活動によるキャッシュ・フロー	-8,496	4,152	12,648

(1) 営業活動によるキャッシュ・フロー

- ・ ゲームソフト仕掛品の増加等による資金の減少

(2) 投資活動によるキャッシュ・フロー

- ・ 定期預金の預入および有形固定資産の取得による支出等による資金の減少

(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

- ・ 短期借入金が増加等による資金の増加

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

・ビーラインブランド

合計ダウンロード数は4,600万件突破 (2011年12月末時点)

月間アクティブユーザー数は3カ月で約30%増加 (2011年12月末時点)

『Shrek®'s Fairytale Kingdom』を配信予定

・カプコンブランド

『モンハン探検記 まぼろしの島』(GREE)を配信中

『みんなとモンハン カードマスター』(Mobage)を配信予定

成長戦略の進捗状況

開発ラインナップの拡充

- ・シリーズタイトルの開発短期化
『バイオハザード6』 2012年11月(全世界)に発売予定
- ・新規ブランドの立ち上げ
『ドラゴンズドグマ』 2012年5月(全世界)に発売予定
- ・「Capivate2012」は4月2日~4日に開催予定

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)

『モンスターハンター3(トライ)G』が国内でミリオンを突破し、
計画を達成

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
3DS	モンスターハンター3(トライ)G	日本	12/10	1,200
PS3 Xbox 360	ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3	日本	11/17	600
		北米	11/15	
		欧州	11/18	
PS3 Xbox 360 PC	デッドライジング2 オフ・ザ・レコード	日本	10/13	500
		北米	10/11	
		欧州	10/14	

日本はアジアを含む

『デッドライジング2 オフ・ザ・レコード』PC版(日本)の発売日は11月24日

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)

国内外での大型タイトルに欠き、
収益および販売本数は大幅に減少

第3 四半期 (累計) 実績

(単位:百万円)

	2009/12	2010/12	2011/12	増減
売上高	33,426	54,057	31,721	-22,336
営業利益	6,994	12,941	5,943	-6,998
営業利益率	20.9%	23.9%	18.7%	-

(単位:千本)

	2009/12	2010/12	2011/12	増減
タイトル数	55	37	46	9
日本	4,300	7,500	5,000	-2,500
北米	2,400	3,900	2,500	-1,400
欧州	2,400	3,700	1,700	-2,000
アジア	200	400	200	-200
合計	9,300	15,500	9,400	-6,100

(内訳)

(単位:千本)

	2009/12	2010/12	2011/12	増減
他社タイトル	750	550	900	350
旧作・廉価版	4,500	3,700	3,300	-400

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)

第4四半期に大型タイトルを順次投入
『ドラゴンズドグマ』は2012年5月に発売

2012年3月期 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	2012/4/26	2,000
		北米	2012/3/20	
		欧州	2012/3/23	
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	

日本には、アジア地域を含む

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)

販売本数計画を見直すが、通期計画の達成を目指す

2012年3月期 通期計画

(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	65	12
日本	5,200	9,000	6,800	-2,200
北米	3,600	6,000	5,400	-600
欧州	3,400	5,000	3,700	-1,300
アジア	300	500	600	100
合計	12,500	20,500	16,500	-4,000

(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	1,000	350
旧作・廉価版	5,500	4,000	4,000	0

事業セグメント別概況(モバイルコンテンツ事業)

国内外でスマートフォン向けソーシャルゲームが貢献し、
前期比で大幅な増収増益

第3四半期(累計) 事業概況

- ・ ビーラインブランド:
『Snoopy's Street Fair』(iOS)は主に日本・アジア地域で好調に推移
- ・ カプコンブランド:
『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』(GREE)が堅調に推移
『モンハン探検記 まぼろしの島』(GREE)は登録会員数50万人を突破

第3四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2009/12	2010/12	2011/12	増減
売上高	-	2,383	4,008	1,625
営業利益	-	472	1,365	893
営業利益率	-	19.8%	34.1%	-

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ゲームの開発を加速し
両ブランドでグローバルに積極展開

2012年3月期 今後の見通し

・ピーラインブランド:

『Snoopy's Street Fair』(iOS)が本格的に収益寄与

『Shrek®'s Fairytale Kingdom』(iOS)は2012年上半期の配信予定

・カプコンブランド:

『みんなとモンハン カードマスター』(Mobage)を2月21日より配信開始
ブランド力を活用した国内向けコンテンツの拡充

2012年3月期 通期計画

(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%	-

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
自社メダルゲーム機の投入が奏功し、順調に推移

第3四半期(累計) 事業概況

- ・ 既存店売上対前年同期比 100%
- ・ 新規自社メダルゲーム機2種のインカムが好調

第3四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2009/12	2010/12	2011/12	増減
売上高	8,935	8,727	8,805	78
営業利益	448	938	1,490	552
営業利益率	5.0%	10.7%	16.9%	-
既存店売上前年比	84%	100%	100%	-

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2010/3	2011/3	2011/12	2012/3 計画
出 店	0	0	0	0
退 店	2	1	0	0
総店舗数	38	37	37	37

事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

運営体制の効率化およびコスト削減を継続し、
収益性の改善を目指す

2012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 102%

2012年3月期 通期計画

(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%	-

事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

両事業で新規商材を発売し、
堅調に推移したことにより黒字化

第3四半期(累計) P&S事業概況

- ・ 自社筐体『ストリートファイター 』を発売し、計画通りに進捗

第3四半期(累計) 業務用機器販売事業概況

- ・ 新規メダルゲーム機の投入により、収益性が改善
『モンスターハンター メダルハンティング』 2011年11月稼働
『モンハン日記 すごくアイルー村』 2011年12月稼働

第3四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2009/12	2010/12	2011/12	増減
売上高	-	2,849	3,682	833
営業利益	-	444	20	-424
営業利益率	-	15.6%	0.5%	-

売上比 P&S事業 : 業務用機器販売事業 = 60% : 40%

事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

P&S事業における受託筐体の投入などにより
通期計画の達成を目指す

2012年3月期 P&S事業 今後の見通し

- ・ 受託筐体1機種 稼働予定

2012年3月期 業務用機器販売事業 今後の見通し

- ・ 主に既存商材のリピート販売を中心に展開

2012年3月期 通期計画

(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 P&S事業 : 業務用機器販売事業 = 60% : 40%



2012年3月期 連結業績予想

2012年3月期 業績予想

全事業における順調な進捗状況を鑑み
通期業績予想を据え置き

(単位:百万円)

	2012年3月期 第3四半期	2012年3月期 通期(予想)	前期比(通期)
売上高	50,270	86,000	88.0%
営業利益	6,744	12,100	84.6%
経常利益	5,823	12,000	93.3%
当期純利益	3,242	7,000	90.3%

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：主要経営指標

主要経営指数 (2010/3-2011/12 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	2011/12
売上高	66,837	97,716	86,000	88.0%	50,270
売上総利益	24,720	37,304	35,100	94.1%	20,458
利益率	37.0%	38.2%	40.7%	-	40.7%
販売管理費	19,133	23,009	23,000	100.0%	13,714
営業利益	5,587	14,295	12,100	101.2%	6,744
利益率	8.4%	14.6%	14.1%	-	13.4%
経常利益	5,530	12,861	12,000	93.3%	5,823
利益率	8.3%	13.2%	14.0%	-	11.6%
当期純利益	2,167	7,750	7,000	90.3%	3,242
利益率	3.2%	7.9%	8.1%	-	6.4%

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%	31,721
	営業利益	7,835	12,499	11,000	88.0%	5,943
	利益率	17.9%	17.8%	19.0%	-	18.7%
モバイルコンテンツ	売上高	3,554	4,028	6,000	149.0%	4,008
	営業利益	745	1,366	1,900	139.1%	1,365
	利益率	21.0%	33.9%	31.7%	-	34.1%
アミューズメント 施設	売上高	11,985	11,621	11,700	100.7%	8,805
	営業利益	590	1,131	1,700	150.3%	1,490
	利益率	4.9%	9.7%	14.5%	-	16.9%
アミューズメント機器	売上高	4,545	7,903	7,700	97.4%	3,682
	営業利益	-347	2,638	1,000	37.9%	20
	利益率	-7.6%	33.4%	13.0%	-	0.5%
その他	売上高	3,049	3,893	2,600	66.8%	2,051
	営業利益	1,016	1,098	700	63.8%	816
	利益率	33.3%	28.2%	26.9%	-	39.8%

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	2011/12
日本	47,269	67,033	55,000	82.0%	40,763
北米	10,825	19,340	20,500	106.0%	6,669
欧州	7,813	9,966	9,000	90.3%	2,279
その他	928	1,376	1,500	109.0%	558