



株式会社カプコン  
(東証・大証一部:9697)

2008年3月期  
第3四半期決算概況

# 目次

	ページ
<b>決算ハイライト</b>	<b>2 ~ 5</b>
連結業績	2
財務状況	3
トピック	4
セグメント別業績	5
<b>個別事業の概況</b>	<b>6 ~ 10</b>
コンシューマ用ゲームソフト事業	6~7
アミューズメント施設運営事業	8
業務用機器販売事業	9
コンテンツエキスパンション事業	10
<b>2008年3月期 業績予想</b>	<b>11</b>

# 決算ハイライト

## 連結業績

- ・2007年度第3四半期決算は、前年同期に対して売上は上回るものの、利益面では下回る。

(単位:百万円)	2006年度 第3四半期	2007年度 第3四半期	前年同期比
・売上高	49,283	51,655	+4.8%
・営業利益	6,648	6,101	-8.2%
(営業利益率)	13.5%	11.8%	-1.7%
・経常利益	7,701	6,520	-15.3%
・四半期純利益	4,347	3,574	-17.8%
・一株当たり四半期純利益	79円38銭	61円45銭	-22.6%

## 財務状況

- ・貸借対照表における主要な変動理由は以下の通りである。  
(括弧内は対2008年3月期中間決算増減)

### 資産の部

(単位:百万円)

・投資有価証券	2,019	( + 493)
---------	-------	----------

・Street Fighter Film, LLC (映画ストリートファイター制作会社) への出資金

### 負債の部

(単位:百万円)

・新株予約権付社債	1,845	(-1,665)
-----------	-------	----------

・株式への転換に伴う減少

## トピック (2007年9月～12月)

- ・Wiiでの本格的なタイトル展開により、マルチプラットフォーム戦略を強化

「バイオハザード4 Wii edition」が出荷100万本を突破(10月30日)

新作のWii向けタイトルである「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」が100万本に迫る勢い

「モンスターハンター 3(トライ)」をWii向けに供給表明

- ・「モンスターハンターポータブル 2nd」が国内PSPのトップタイトルに成長

国内で出荷150万本を達成(12月4日)

2007年の日本市場において、PSPで第1位、全ハード総合でも第2位にランキング(出典:エンターブレイン調べ)

# 決算ハイライト

## セグメント別業績

- ・コンシューマ用ゲームソフト事業では、一部ヒットタイトルにより堅調に推移するものの、アミューズメント施設運営事業で想定以上に低迷し、連結業績において特に利益面で下押し要因となった

(単位:百万円)		2006年度 第3四半期	2007年度 第3四半期	前年同期比
コンシューマ用 ゲームソフト事業	売上高	25,012	30,852	+23.3%
	営業利益	4,369	6,039	+38.2%
アミューズメント施設 運営事業	売上高	9,627	9,577	-0.5%
	営業利益	1,516	573	-62.2%
業務用機器販売事業	売上高	6,834	2,170	-68.2%
	営業利益	947	-692	-
コンテンツ エクспанション事業	売上高	6,056	7,042	+16.3%
	営業利益	1,888	2,282	+20.9%
その他事業	売上高	1,753	2,012	+14.8%
	営業利益	-41	366	-

# 個別事業の概況

## コンシューマ用ゲームソフト事業

・第3四半期は主力タイトルが計画を上回り、堅調に推移

第3四半期 累計販売本数 1,040万本 (前年同期 820万本)

内訳	日本	500万本		
	北米	310万本	他社タイトル	144万本
	欧州	215万本	旧作・廉価版	365万本
	アジア	15万本		

## 第3四半期 販売タイトル 実績

	ハード	地域	実績	計画本数
バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ	Wii	全世界	95万本	62万本
宝島Z バルバロスの秘宝	Wii	全世界	30万本	非開示
MotoGP 07	PS2	全世界	28万本	非開示
モンスターハンターポータブル 2nd	PSP	全世界	27万本	非開示

(期中リポート)

# 個別事業の概況

## コンシューマ用ゲームソフト事業

・通期業績については、第4四半期発売の大型2タイトルの販売に注力

・主力2タイトルの計画をそれぞれ上方修正

デビルメイクライ4 当初計画 180万本 190万本に修正

モンスターハンターポータブル2nd G 当初計画 50万本 90万本に修正

### 第4四半期 主要販売タイトル 計画

	ハード	地域	発売日	計画
デビルメイクライ4	X360, PS3	全世界	日本 1/31 北米 2/5 欧州 2/8	190万本
モンスターハンターポータブル 2nd G	PSP	日本	3/27	90万本



# 個別事業の概況

## アミューズメント施設運営事業

・第3四半期は、引き続き既存店を中心に厳しい営業状況が継続し、計画を下回った

・第3四半期累計 既存店売上 対前年比実績 86% (第3四半期単独:80%)

上期からのトレンドに大きく変化は無く、家庭用ゲーム隆盛の反動減や、競合店の出現による競争激化などの複合的な要因により、苦戦している

また第3四半期は6店舗を出店し、出店コストが増大したため赤字を計上

### 第3四半期 出店・退店状況

	出店数	退店数	合計店舗数
2007/4 ~ 2007/9末 実績	2	0	35
2007/10 ~ 2007/12末 実績	6	0	41
2007年度 通期計画	9	0	42

・第4四半期は既存店の利益率改善に取り組む。また来期出店計画も大幅に見直し

・全店で景品やオペレーションの見直しに加え、機器の入れ替えを進める

・来期は出店投資を一旦抑制し、事業の営業利益率改善を優先する

## 業務用機器販売事業

・第3四半期は主力タイトルの販売が無く、開発費の先行により赤字幅が拡大

・リピートのタイトル出荷を中心に営業展開

メダルゲーム機、プライズゲーム機のリピート出荷を継続するも、経費先行により業績回復には繋がらなかった

カードゲーム機「ワンタメミュージックチャンネル」の落ち込みが想定より若干早く、一部業績下押し要素となっている

・第4四半期に主力のビデオゲーム機を発売し、計画達成を図る

・「機動戦士ガンダム ガンダム vs. ガンダム」を3月に発売予定

©創通・サンライズ  
©創通・サンライズ・毎日放送

計画7,000台に対して、現在受注段階であるが達成の見込み

・カードゲーム機はリスク要素として対策を進めるものの、通期計画の主要素ビデオゲーム機は達成可能と予想、計画達成の確度が高まった

## コンテンツエキスパンション事業

### ・第3四半期は、計画通りの進捗

- ・パチンコ&パチスロ事業では、主要タイトルの発売が無かった
- ・モバイルコンテンツ事業は、国内は「逆転裁判」を中心に好調に推移  
買収を行い営業を開始した北米地域では、12月より単月黒字に転換し収益貢献
- ・第3四半期累計 売上比率 P&S : モバイル = 6 : 4

### ・通期計画に関しては計画通りとなる見込み

- ・パチンコ&パチスロ事業 第4四半期計上予定の一部タイトルを来期に変更
- ・モバイルコンテンツ事業 国内は引き続き「逆転裁判」中心に手堅く収益確保  
海外ではライトユーザーおよびコアユーザー向けタイトルを  
バランスよく取り揃え、より一層の事業拡大を目指す

## 2008年3月期 業績予想

### 2008年3月期 業績予想

(単位:百万円)	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	一株当たり 当期純利益
2007年3月期 連結業績	74,542	9,602	10,600	5,852	107円52銭
2008年3月期 当初連結業績予想	78,000	10,000	11,000	6,200	105円77銭
2008年3月期 修正連結業績予想	81,600	11,500	11,000	6,200	105円59銭
比較増減	+4.6%	+15.0%	-	-	-

#### ・通期業績予想を上方修正

- ・コンシューマ用ゲームソフト事業において、第4四半期販売タイトルの好調な出荷が見込まれており、これを織り込み通期連結業績予想を上方修正する

コンシューマ用ゲームソフト事業において、第4四半期発売である「デビルメイクライ 4」、  
「モンスターハンターポータブル 2nd G」の主力2タイトルの販売本数を上方修正  
一方でアミューズメント施設運営事業は業績下押しの要因となる見込み

## 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。