



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2009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. コンシューマ用ゲームソフト事業 | ・・・P 3 |
| 2. アミューズメント施設運営事業 | ・・・P 9 |
| 3. 業務用機器販売事業 | ・・・P 11 |
| 4. コンテンツエキスパンション事業 | ・・・P 13 |
| 5. 2009年3月期 業績予想 | ・・・P 15 |

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

上期は主力タイトルが無かったものの、前期販売タイトルの
リピートが好調に推移し、好業績を収めた

1. 「モンスターハンターポータブル 2nd G」の出荷本数累計が250万本を突破

- ・前期発売の同タイトルが第2四半期中に258万本を出荷(期中160万本)し、日本のトップタイトルとして社会現象化

2. フランスに子会社設立を表明 (2008年7月3日時点)

- ・仏販売子会社「カプコン・エンタテインメント・フランスS.A.S」を設立し、欧州での販売本数拡大を目指す

3. 日本ゲーム大賞2008 で、2年連続大賞を受賞(メーカー最多5タイトルを受賞)

- ・年間作品部門 大賞 『モンスターハンターポータブル 2nd G』
- ・年間作品部門 優秀賞 『デビルメイクライ 4』
- ・フューチャー部門 『バイオハザード5』 『モンスターハンター3(トライ)』 『逆転検事』

4. 「CEDEC AWARD」にて、MTフレームワークが最優秀賞を受賞

- ・当社独自の基礎研究開発の成果である、先進的な開発統合環境が、専門家からも高い評価を受けた

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

上期 主要タイトル販売実績

『モンスターハンターポータブル 2nd G』を中心とした
リピート販売本数が伸長した

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績	合計
PSP	モンスターハンターポータブル 2nd G (期中リピート)	日本	3/27	1,600	1,600
X360、PC	ロストプラネット コロニーズ	日本	5/29	30	400
		北米	5/27	120	
		欧州	6/1	250	
Wii	大神	北米	4/15	210	300
		欧州	4/15	90	



コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

上期 コンシューマ用ゲームソフト事業

出荷本数は減少したものの、リピート販売が好調に推移し、
利益率は大幅に改善した

(単位:百万円)

	2006/9	2007/9	2008/9	増減
売上	15,735	16,323	16,486	163
営業利益率	14.4%	15.1%	22.1%	7.0%

(単位:千本)

	2006/9	2007/9	2008/9	増減
タイトル数	32	50	50	0
日本	1,700	2,900	3,000	100
米国	2,000	1,700	1,100	-600
欧州	850	1,200	800	-400
アジア	150	100	200	100
合計	4,700	5,900	5,100	-800

(内訳)

(単位:千本)

	2006/9	2007/9	2008/9	増減
他社タイトル	620	960	540	-420
旧作・廉価版	1,500	2,100	3,500	1,400

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

海外におけるシェア拡大のため、タイトルの一層の拡充と
海外戦略の結実を目指す

1. 全般化したマルチプラットフォーム戦略

- ・下期の大型タイトルをマルチプラットフォーム対応で順次発売
 - ・『バイオハザード5』 Xbox 360、PS3向けに発売
 - ・『ストリートファイター 』 Xbox 360、PS3、PC(PC版は発売日未定)向けに発売
 - ・『デッドライジング ソンビのいけにえ』 Xbox 360で発売済みのタイトルをWii向けに供給

2. 海外開発タイトルの強化

- ・海外での開発体制を確立し、現地の嗜好に合ったタイトル供給を可能にする
- ・海外開発タイトルの一例
 - ・『バイオニックコマンドー』 PS3、Xbox 360、PC向け
 - ・『Moto GP 08』 Xbox 360、PS3、Wii、PS2、PC向け
 - ・『Super Puzzle Fighter』 配信タイトル(Xbox Live、PlayStation Network向け)

3. プロモーション手段として映画を有効活用

- ・映画公開とソフト発売時期を合わせることで、販売本数の最大化を狙う
 - ・『バイオハザード:ディジェネレーション』 2008年10月公開
 - ・『ストリートファイター ザレジェンドオブチュンリー』 2009年2月公開予定

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

下期 主要タイトル販売計画

今期主力タイトルを順次発売
「バイオハザード5」の計画本数を上方修正

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	計画
Xbox 360 PS3	バイオハザード5	日本	3/12	3,250
		米国	3/13	
		欧州		
Xbox 360 PS3 PC	ストリートファイター	日本	2009年冬予定	1,700
		米国		
		欧州		
Xbox 360 PS3 PC	バイオニックコマンドー	日本	2009年初頭予定	1,500
		米国		
		欧州		
Wii	デッドライジング ソンビのいけにえ	日本	2009年2月予定	500
		米国		
		欧州		

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

通期 コンシューマ用ゲームソフト事業

下期発売タイトルの計画本数見直しにより、
通期計画を上方修正する

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	2009/3 Plan	増減
売上	43,813	51,679	64,300	12,621
営業利益率	18.4%	22.5%	26.9%	4.4%

(単位:千本)

	2007/3	2008/3	2009/3 Plan	増減
タイトル数	90	106	89	-17
日本	5,200	7,100	6,000	-1,100
米国	4,300	4,700	5,900	1,200
欧州	2,400	3,450	6,900	3,450
アジア	300	350	400	50
合計	12,200	15,600	19,200	3,600

(内訳)

(単位:千本)

	2007/3	2008/3	2009/3 Plan	増減
他社タイトル	1,200	1,650	1,400	-250
旧作・廉価版	3,100	4,550	3,750	-800

アミューズメント施設運営事業 上期概況

軟調な市況環境が続き、計画を下回った

上期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 84 % (第1四半期84%・第2四半期84%)
- ・ 既存店は以下の複合的な要因により苦戦
 - ・ 原油高による母体SCへの客数減
 - ・ 人気機種不在
 - ・ 家庭用ゲームの好調による、アミューズメント施設からの客離れ

上期 アミューズメント施設運営事業

(単位:百万円)

	2006/9	2007/9	2008/9	増減
売 上	6,466	6,375	6,847	472
営業利益率	17.6%	10.7%	3.4%	-7.3%
既存店売上前年比	99%	88%	84%	-4%

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2007/3	2008/3	2008/9	2009/3 Plan
出 店	6	9	1	6
退 店	3	0	1	5
総店舗数	33	42	42	43

アミューズメント施設運営事業 下期戦略

厳しい事業状態を鑑み、通期計画を下方修正する

通期事業戦略

- ・スクラップ&ビルドの徹底と事業効率の改善
 - ・不採算店舗の閉店を促進
 - ・収益性の高い新店の精査
 - ・賃下げ交渉による、経費削減の徹底

下期見通し

- ・既存店売上対前年比の急回復は見込めないが、上記施策により赤字回避を目指す
- ・下期4店、通期計5店閉店予定
- ・下期の既存店対前年比計画を93%に設定

通期 アミューズメント施設運営事業

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	2009/3 Plan	増減
売上	13,043	13,406	14,200	794
営業利益率	15.4%	5.6%	0.0%	-5.6%
既存店売上前年比	96%	86%	88%	2%

業務用機器販売事業 上期概況

ビデオゲーム機やカードゲーム機関連商品の販売により
売上・利益ともほぼ計画通りに推移

上期概況

- ・ 上期はビデオゲーム機およびカードゲーム機のリピート販売が堅調に推移した
- ・ 前年同期の機器事故の影響がなくなったため、ほぼ計画通りの営業利益を確保した

上期ジャンル別販売台数

- ・ メダルゲーム機……………合計30台
- ・ プライスゲーム機 ……合計30台
- ・ ビデオゲーム機……………合計5,300台
 - ・ 『戦国BASARA X(クロス)』、『Fate unlimited code』、『ストリートファイター 』

上期 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	2006/9	2007/9	2008/9	増減
売上	4,348	1,353	4,079	2,726
営業利益率	20.5%	-42.1%	18.1%	-

業務用機器販売事業 下期戦略

アミューズメント市況の悪化に伴う需要減により、
通期計画を下方修正する

下期見通し

- ・上期同様、新規ビデオゲーム機の投入とカードのリピート販売を中心に、事業計画の達成を目指す

下期ジャンル別販売計画

- ・メダルゲーム機 ……計画11台
- ・プライズゲーム機 ……計画30台
- ・ビデオゲーム機 ……計画6,800台
 - ・『タツノコ Vs. カプコン CROSS GENERATION OF HEROES』他1タイトル

通期 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	2009/3 Plan	増減
売上	8,021	6,538	7,700	1,162
営業利益率	17.1%	18.1%	16.9%	-1.2%

コンテンツエキスパンション事業 上期概況

P&S事業の不振に加え、モバイルコンテンツ事業も減速したため、計画比では大幅な減少となった

P&S事業 上期概況

- ・ 株式会社山佐よりパチスロ機『バイオハザード』を発売し、計画通りの進捗
- ・ 株式会社エンターライズよりパチスロ機『春麗にまかせチャイナ』を発売するも、大幅な計画未達に終わり、事業の業績を押し下げた

モバイルコンテンツ事業 上期概況

- ・ 国内では第2四半期以降『逆転裁判』シリーズが落ち込み傾向となる
- ・ 海外では、北米での人気タイトル続編が好調に推移

上期 コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	2006/9	2007/9	2008/9	増減
売上	1,333	5,644	2,547	-3,097
営業利益率	5.4%	33.0%	10.2%	-22.8%

売上比 P&S事業 : モバイルコンテンツ事業 = 2 : 8

コンテンツエキスパンション事業 下期戦略

P&S事業における上期の業績不振、および
両事業の下期見込みを見直し、通期計画を下方修正

P&S事業 下期見通し

- ・ 株式会社エンターライズを子会社化し、パチスロ筐体ビジネスへ参入
- ・ 発売予定タイトルが期ずれし、当初計画台数より大きく減少
- ・ 新規に発売するパチスロ機1タイトルに注力し、挽回を目指す

モバイルコンテンツ事業 下期見通し

- ・ 国内では『逆転裁判』の収益が落ち込む想定。一方、ワンコンテンツ・マルチユース戦略が奏功し、人気が拡大する『モンスターハンター』が収益に貢献
- ・ 北米・欧州では既存タイトルに加え新規タイトル(『Pang 3』など)も順次投入し、事業拡大を図る

通期 コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3	2009/3Plan	増減
売上	7,102	8,525	6,100	-2,425
営業利益率	22.9%	30.9%	-8.1%	-

2009年3月期 業績予想

上方修正のコンシューマ用ゲームソフト事業を
その他の各事業が相殺し、通期計画は据え置き

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3 Plan	増減額
売上高	83,097	95,300	12,203
営業利益	13,121	14,600	1,479
経常利益	12,267	14,800	2,533
当期純利益	7,807	8,600	793

通期予想は据置き

- ・ コンシューマ用ゲームソフト事業の本数見直しによる上方修正(営業利益:+46億円)
- ・ コンシューマ用ゲームソフト事業以外での事業計画修正の織り込み(営業利益:-43億円)
- ・ 消去および全社費用の増加(営業利益:-3億円)

1株当たり予想当期純利益 139円70銭

配当は 中間20円(記念配当5円を含む)、期末15円の年間35円を予定



Data File

主要経営指数(2008/3、2008/9実績、2009/3計画)

経営成績

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3(E)	%	2008/9
売上高	83,097	95,300	114.7%	31,236
売上総利益	32,536	42,000	129.1%	12,004
利益率	39.2%	44.1%	-	38.4%
販売管理費	19,473	27,400	140.7%	8,716
営業利益	13,121	14,600	111.3%	3,357
利益率	15.8%	15.3%	-	10.7%
経常利益	12,267	14,800	120.6%	4,115
利益率	14.8%	15.5%	-	13.2%
当期純利益	7,807	8,600	110.2%	1,873
利益率	9.4%	9.0%	-	6.0%

セグメント別売上 < 事業種別 >

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3(E)	%	2008/9
コンシューマ用ゲームソフト	51,679	64,300	124.4%	16,486
アミューズメント施設運営	13,406	14,200	105.9%	6,847
業務用機器販売	6,538	7,700	117.8%	4,079
コンテンツエキスパンション	8,525	6,100	71.6%	2,547
その他	2,947	3,000	101.8%	1,283
合計	83,097	95,300	114.7%	31,236

セグメント別売上 < 所在地別 >

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3(E)	%	2008/9
日本	56,457	55,500	98.3%	26,389
北米	15,796	23,000	145.6%	4,366
欧州	9,782	15,500	158.5%	2,183
その他	1,060	1,300	122.6%	570
合計	83,097	95,300	114.7%	31,236

広告宣伝

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3(E)	%	2008/9
単体	3,773	3,500	92.8%	1,150
連結	5,693	8,000	140.5%	1,852

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2007/3	2008/3	2009/3(E)	2008/9
連結	33	42	43	42

設備投資

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3(E)	%	2008/9
単体	2,915	2,800	96.1%	913
連結	3,166	3,000	94.8%	1,093

減価償却費

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3(E)	%	2008/9
単体	2,825	3,100	109.7%	1,443
連結	3,393	3,900	114.9%	1,839

従業員数

(単位:人)

	2008/3	2009/3(E)	%	2008/9
単体	1,324	1,524	115.1%	1,466
連結	1,506	1,752	116.3%	1,788

開発投資額

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3(E)	%	2008/9
開発投資額	18,458	24,700	133.8%	10,520
内 研究開発費	2,972	2,700	90.8%	1,076

ソフト出荷本数

		2007/3	2008/3	2008/9	2009/3(Plan)
Playstation 2	タイトル数	46	29	7	10
	計	4,100	3,100	550	500
Playstation 3	タイトル数		8	3	12
	計		1,750	150	4,900
PSP	タイトル数	20	16	8	6
	計	2,700	3,150	2,000	2,450
Wii	タイトル数	14	13	5	10
	計	1,700	2,930	790	2,200
Game Cube	タイトル数	1	0	0	
	計	300	140	60	
Game Boy	タイトル数	3	0		
	計	100	10		
NintendoDS	タイトル数	1	27	22	22
	計	500	2,400	800	2,100
Xbox	タイトル数	2	0		
	計	100	20		
Xbox360	タイトル数	3	10	3	10
	計	2,700	1,620	400	4,550
PCその他	タイトル数	0	3	2	8
	計	0	480	350	2,500
合計	タイトル数	90	106	50	89
	計	12,200	15,600	5,100	19,200