



株式会社カプコン  
(東証・大証一部:9697)

2010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
<b>決算ハイライト</b>	<b>3 ~ 9</b>
連結業績	4
財務状況	5
その他(自己株式の取得)	9
<b>事業セグメント別概況</b>	<b>10 ~ 20</b>
コンシューマ用ゲームソフト事業	11
アミューズメント施設運営事業	15
業務用機器販売事業	17
コンテンツエキスパンション事業	19
<b>2010年3月期 業績予想</b>	<b>21</b>
<b>2011年3月期 業績予想</b>	<b>23</b>

# 決算ハイライト

## 決算ハイライト(連結業績)

2008/12業績(累計) vs. 2009/12 業績(累計)

(単位:百万円)

	2008/12	2009/12	増減
売上高	47,223	49,987	2,764
営業利益	2,613	4,817	2,204
経常利益	2,107	4,795	2,688
四半期純利益	179	1,731	1,552

第2四半期累計期間の好業績が下支えとなり、全項目で増収増益

コンシューマ用ゲームソフト事業での「モンスターハンター」シリーズの  
順調な売れ行きが業績を底上げ

## 決算ハイライト(財務状況)

### 貸借対照表 2009/3末時点 対 2009/12末時点

(単位:百万円)

	2009/3	2009/12	増減
流動資産	78,806	60,305	-18,501
固定資産	27,404	26,048	-1,356
資産合計	106,210	86,354	-19,856
流動負債	38,415	22,584	-15,831
固定負債	8,445	7,762	-683
負債合計	46,861	30,347	-16,514
純資産合計	59,349	56,007	-3,342
負債純資産合計	106,210	86,354	-19,856

# 決算ハイライト(財務状況)

## 貸借対照表 資産の部 主要変動項目

(単位:百万円)

	2009/3	2009/12	増減
受取手形及び売掛金	27,894	4,117	-23,777
仕掛品	2,097	647	-1,450
原材料及び貯蔵品	2,745	1,642	-1,103
ゲームソフト仕掛品	10,432	14,050	3,618

### (1) 受取手形及び売掛金

前期末に発売した大型タイトル等の売掛金の回収などで減少

### (2) 仕掛品、原材料及び貯蔵品

パチスロ事業での部材評価損等の計上により減少

### (3) ゲームソフト仕掛品

来期以降の発売タイトルの開発が進み増加

## 決算ハイライト(財務状況)

### 貸借対照表 負債・純資産の部 主要変動項目

(単位:百万円)

	2009/3	2009/12	増減
支払手形及び買掛金	9,682	3,678	-6,004
短期借入金	15,766	10,711	-5,055
自己株式	-8,015	-10,720	-2,705

#### (4) 支払手形及び買掛金

前期末に発売した大型タイトルの仕入費用の返済による減少

#### (5) 短期借入金

コミットメントラインの返済による減少

#### (6) 自己株式

市場からの自己株式の取得

# 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)

	2008/12	2009/12	増減
営業活動によるキャッシュ・フロー	-1,640	14,845	16,485
投資活動によるキャッシュ・フロー	-2,503	-1,318	1,185
財務活動によるキャッシュ・フロー	-2,979	-10,216	-7,237

### (1) 営業活動によるキャッシュ・フロー

純利益の計上および売上債権の減少等による資金の増加

### (2) 投資活動によるキャッシュ・フロー

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

短期借入金の返済による支出および自己株式の取得による支出等による資金の減少

## その他(自己株式の取得)

### 自己株式の取得(2010年2月1日時点)

	決議内容	実績
取得する株式の総数	300万株(上限)	1,502,700株
取得価額の総額	45億円(上限)	2,420,722,500円
取得する株式の種類	当社普通株式	
自己株式取得期間	2010年1月4日から2010年1月29日まで	

東京証券取引所自主規制法人の「自己株式取得に関するガイドライン」

- ・ 寄付き前の買付け等の注文価格に関しては、前日の最終売買価格(最終気配値段を含む)を上回る価格で行わないこと
- ・ 前日終値よりも相場を高めを誘導することを防止するため制限している

# 事業セグメント別概況

# 事業セグメント別概況(コンシューマ用ゲームソフト事業)

## 第3四半期(累計) 主要タイトル販売実績

第3四半期会計期間は大型タイトルの発売がなく  
リピート商材を中心に展開

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績	合計
Wii	モンスターハンター3(トライ)	日本	8/1	1,150	1,150
PSP	モンスターハンターポータブル 2nd G ベスト版を含む	日本	2008/3/27	700	1,150
		北米	6/23	200	
		欧州	6/26	250	
PS3 Xbox 360	バイオハザード5	日本	3/5	100	850
		北米	3/13	480	
		欧州	3/13	270	
PS3 Xbox 360	バイオニック コマンドー	日本	6/25	50	700
		北米	5/19	300	
		欧州	5/22	350	

日本はアジアを含む。

# 事業セグメント別概況(コンシューマ用ゲームソフト事業)

## 第3四半期(累計) 実績

第3四半期会計期間では赤字を計上するも、  
上期までの業績下支えにより増収増益を維持

(単位:百万円)

	2007/12	2008/12	2009/12	増減
売上高	30,852	26,709	33,426	6,717
営業利益	6,039	4,404	6,994	2,590
営業利益率	19.6%	16.5%	20.9%	4.4%

(単位:千本)

	2007/12	2008/12	2009/12	増減
タイトル数	84	82	55	-27
日本	5,000	4,600	4,300	-300
北米	3,100	2,200	2,400	200
欧州	2,150	1,700	2,400	700
アジア	150	200	200	0
合計	10,400	8,700	9,300	600

(内訳)

(単位:千本)

	2007/12	2008/12	2009/12	増減
他社タイトル	1,440	1,050	750	-300
旧作・廉価版	3,650	4,800	4,500	-300

# 事業セグメント別概況(コンシューマ用ゲームソフト事業)

## 2010年3月期 主要タイトル販売計画

大型タイトルの戦略的な発売延期により  
第4四半期のタイトルラインナップは減少

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	計画
PS3 Xbox 360	Dark Void	北米	2010/1/19	600
		欧州	2010/1/22	
PS3 Xbox 360	バイオハザード5 Alternative Edition Xbox 360版は海外のみ発売	日本	2010/2/18	350
		北米	2010/3/9	
		欧州	2010/3/12	

# 事業セグメント別概況(コンシューマ用ゲームソフト事業)

## 2010年3月期 通期計画

オンライン事業が収益貢献するも、大型タイトルの  
ラインナップ数の減少により大幅な減収減益

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	増減
売上高	51,679	62,892	43,500	-19,392
営業利益	11,609	16,392	9,000	-7,392
営業利益率	22.5%	26.1%	20.7%	-5.4%

(単位:千本)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	増減
タイトル数	106	110	75	-35
日本	7,100	6,300	4,800	-1,500
北米	4,700	6,000	4,500	-1,500
欧州	3,450	4,500	4,400	-100
アジア	350	500	300	-200
合計	15,600	17,300	14,000	-3,300

(内訳)

(単位:千本)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	増減
他社タイトル	1,650	1,350	1,000	-350
旧作・廉価版	4,550	5,400	5,600	200

# 事業セグメント別概況(アミューズメント施設運営事業)

客数減少による落ち込みが止まらず減収となるも、  
コスト削減により増益

## 第3四半期(累計) 事業概況

- ・ 既存店売上対前年同期比 84 %
- ・ 既存店は厳しい状況が続くが、コスト削減等により利益率は改善

## 第3四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2007/12	2008/12	2009/12	増減
売上高	9,577	10,039	8,935	-1,104
営業利益	573	113	448	335
営業利益率	6.0%	1.1%	5.0%	3.9%
既存店売上前年比	86%	88%	84%	-4%

## アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2008/3	2009/3	2009/12	2010/3 計画
出 店	9	6	0	0
退 店	0	8	0	3
総店舗数	42	40	40	37

# 事業セグメント別概況(アミューズメント施設運営事業)

不採算店舗の閉鎖を進め、さらなる経営効率化を図る

## 2010年3月期 今後の見通し

- ・ 不採算店3店舗を閉鎖
- ・ 既存店の状況を鑑み、既存店売上対前年比計画を85%に修正

## 2010年3月期 通期計画

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	増減
売上高	13,406	13,509	11,500	-2,009
営業利益	753	224	400	176
営業利益率	5.6%	1.7%	3.5%	1.8%
既存店売上前年比	86%	85%	85%	0%

## 事業セグメント別概況(業務用機器販売事業)

新規機種の不足により、大幅な減収減益で赤字を計上

### 第3四半期(累計) 事業概況

- ・メダルゲーム機 『マリオパーティ 不思議のころころキャッチャー』 80台を販売
- ・業務用機器販売事業とアミューズメント施設運営事業を統合し、組織体制を整理

### 第3四半期(累計) ジャンル別販売台数

- ・メダルゲーム・プライズゲーム機 合計100台
- ・ビデオゲーム機 合計160台
- ・合計260台

### 第3四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2007/12	2008/12	2009/12	増減
売上高	2,170	4,841	2,012	-2,829
営業利益	-692	381	-63	-444
営業利益率	-31.9%	7.9%	-3.1%	-

## 事業セグメント別概況(業務用機器販売事業)

大型メダルゲーム機の継続的な販売により  
通期計画の達成を目指す

### 2010年3月期 今後の見通し

- ・ メダルゲーム機 『マリオパーティ 不思議のころころキャッチャー』の継続的な販売
- ・ アミューズメント施設運営事業との統合による事業運営の効率化

### 2010年3月期 ジャンル別販売台数計画

- ・ 通期業務用機器販売計画 合計280台

### 2010年3月期 通期計画

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	増減
売上高	6,538	8,023	2,200	-5,823
営業利益	1,182	1,758	-400	-2,158
営業利益率	18.1%	21.9%	-18.2%	-

# 事業セグメント別概況(コンテンツエキスパンション事業)

パチスロ筐体の販売不振が業績を押し下げ、  
営業赤字を計上

## 第3四半期(累計) P&S事業 概況

- ・ 新製品の不足による経費先行のため、赤字計上
- ・ 筐体部材の評価減および開発中止損を特別損失として計上

## 第3四半期(累計) モバイルコンテンツ事業 概況

- ・ 国内外で主にiPhone向け新規タイトルを配信  
『逆転裁判-蘇る逆転-』、『魔界村騎士列伝』など

## 第3四半期(累計) 実績

(単位:百万円)

	2007/12	2008/12	2009/12	増減
売上高	7,042	3,801	3,385	-416
営業利益	2,282	188	-299	-487
営業利益率	32.4%	4.9%	-8.8%	-

売上比 P&S事業 : モバイルコンテンツ事業 = 20% : 80%

# 事業セグメント別概況(コンテンツエキスパンション事業)

P&S事業における自社および受託筐体の投入により  
通期業績は黒字化の見通し

## 2010年3月期 P&S事業 今後の見通し

- ・ 自社筐体『ビューティフル・ジョー』 2010年2月稼働予定
- ・ 受託筐体『新鬼武者』(ロデオ社製)2010年3月稼働予定
- ・ 自社筐体通期販売計画 2機種 合計2,000台

## 2010年3月期 モバイルコンテンツ事業 今後の見通し

- ・ 『フルハウスキス』(NTTドコモ向け)など、継続的に新規タイトルを投入

## 2010年3月期 通期計画

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3計画	増減
売上高	8,525	4,628	4,800	172
営業利益	2,633	-230	400	630
営業利益率	30.9%	-5.0%	4.2%	-

売上比 P&S事業 : モバイルコンテンツ事業 = 25% : 75%

# 2010年3月期 連結業績予想

## 2010年3月期 業績予想

コンシューマ用ゲームソフト事業での大型タイトルの  
発売延期に伴い、通期計画は減収減益

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3 計画	増減額
売上高	91,878	65,000	-26,878
営業利益	14,618	6,000	-8,618
経常利益	13,808	5,000	-8,808
当期純利益	8,063	2,000	-6,063

2009年12月22日発表の通期業績予想から変更なし

1株当たり予想当期純利益 32円94銭

配当は 第2四半期15円、期末20円の年間35円を予定

# 2011年3月期 連結業績予想

# 2011年3月期 連結業績予想

## 2011年3月期 通期業績予想

(単位:百万円)

	2011年3月期 (予想)	2010年3月期 (予想)	増減額	増減率
売上高	約95,000	65,000	30,000	46.2%
営業利益	約15,000	6,000	9,000	150.0%
経常利益	約14,000	5,000	9,000	180.0%
当期純利益	約8,000	2,000	6,000	300.0%

来期の通期業績予想の詳細につきましては、2010年3月期決算短信に記載いたします。

- ・発売延期タイトルを有効活用し、持続的かつ安定的な成長を目指す
- ・オンライン事業への投資を強化し、収益の補完機能を充実
- ・アーケード関連事業の構造改革を実施し、収益性の改善に注力

## 2011年3月期 連結業績予想

### 2011年3月期 主要タイトルラインナップ

ハード	タイトル名	地域	発売日
PS3 Xbox 360	スーパーストリートファイター	日本	2010/4/28
		北米	2010/4/27
		欧州	2010/4/30
Wii	モンスターハンター3(トライ) 海外版	欧米	2010年4月
PS3 Xbox 360	ロスト プラネット 2	日本	2010/5/20
		北米	2010/5/18
		欧州	
PS3 Xbox 360 PC	デッドライジング2	全世界	2010年予定
	その他大型タイトル(数タイトル)		

・上記タイトルを四半期に分散して発売し、第4四半期偏重の業績を回避