

**2012年3月期第2四半期 決算説明会**  
**代表取締役社長 COO 辻本春弘説明要旨**  
**(2011年10月28日)**

2012年3月期第2四半期における各事業の上期概況および下期戦略についてご説明させていただきます。

**P.5-P.6 成長戦略の進捗状況**

まず初めに、今決算のポイントとして成長戦略の進捗状況についてご説明いたします。

当社は昨今のモバイルコンテンツ市場の成長に着目し、ユーザー層の更なる深耕と収益向上を目的として、スマートフォン向けゲームおよびソーシャルゲームの増強に注力しています。海外ソーシャルゲーム強化のため設立した別ブランド「ビーライン」より提供しているタイトルについては、10月26日時点で総ダウンロード数が3,000万件を突破するなど、好調に推移しています。

さらにビーラインからは『スマーフ・ビレッジ』に次ぐ期待のタイトル『Snoopy's Street Fair』を、日本国以外の地域で11月中旬より配信することを決定しました。『スマーフ・ビレッジ』で培った経験を活かし、非常に良い出来栄になっていると自負しています。

また、各種スマートフォンの普及が進む中で、当社が掲げるマルチプラットフォーム戦略に基づき、iOSとAndroidの両プラットフォームでの展開を推進してまいります。先月9月28日からは、Android版『スマーフ・ビレッジ』の配信も開始しました。

加えて、カプコンブランドを用いた国内ソーシャルゲーム事業についても、下期から組織体制の強化を図ってまいります。

**P.8-P.12 コンシューマ・オンラインゲーム事業**

引き続き、事業セグメント別の概況をご説明いたします。

まずはコンシューマ・オンラインゲーム事業の上期実績についてご報告いたします。

今上期は前年同期と異なり大型タイトルの発売がなかったものの、シリーズの派生タイトル等が手堅く収益を下支えしました。

販売本数実績は、『モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.』が 45 万本、『スーパーストリートファイターIV アーケードエディション』が 40 万本、『バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D』が 40 万本となりました。なお、これらの実績はパッケージの出荷本数であり、実際はデジタルダウンロードの配信数が加わります。

このように、国内向けタイトルが善戦するものの収益性の高い大型タイトルを欠いたため、上期実績は前年同期に比べて減収減益となりました。

売上高は 18,113 百万円、営業利益は 2,251 百万円、営業利益率は 12.4%となりました。

タイトル数は 34 作を発売しましたが、これはベスト版およびニンテンドー3DS 向けタイトルの販売があったため、前年同期比で若干増加しています。

地域別では、日本は前年同期並みに 300 万本を販売したものの、北米や欧州では大幅に本数が減少しました。これは、前年上期に『デッドライジング 2』、『ロスト プラネット 2』、『スーパーストリートファイターIV』等のミリオンタイトルを発売した反動によるものです。総販売本数は前年同期比 400 万本減の 500 万本となりました。

他社タイトルは前年同期に対して 40 万本増加しましたが、これはフロムソフトウェア社様の『ダークソウル』や、ロックスター・ゲームス社様の『L.A. ノワール』等のヒットタイトルが牽引したことによるものです。一方、旧作・廉価版は前年同期比で 50 万本減少しましたが、前期は『モンスターハンターポータブル 2nd G』が貢献していたため、反動を受けての減少となりました。

続いてコンシューマ・オンラインゲーム事業の下期戦略ですが、今後予定されている大型主力タイトルの販売に注力するとともに、来期以降を見据えて、開発および販売組織体制の強化を進めてまいります。

下期の主力タイトルとしては、国内で「モンスターハンター」シリーズの最新作『モンスターハンター3(トライ)G』をニンテンドー3DS にて 12 月 10 日に発売いたします。

加えて、『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』等の大型タイトルを、PS3 および Xbox 360 にて順次投入してまいります。

また、グローバル事業の組織再編として、北米の子会社である「カプコン USA., INC.」が「カプコン・エンタテインメント, INC.」を吸収合併し、1) 重複する組織を統合することによる合理化と 2) 意思決定の迅速化を進め、北米ならびに南米地域での事業展開を強化してまいります。

続いて、下期の主要タイトルの販売計画についてご説明いたします。

『バイオハザード オペレーションラクーンシティ』は欧米の発売時期を2012年初頭と決定し、日本については今後随時決定していきますが、全世界で200万本の販売を計画しています。

また、バンダイナムコゲームズ社様とのコラボレーションタイトル『ストリートファイター×(クロス)鉄拳』は、2012年3月初旬発売で200万本、『ドラゴンズドグマ』は2012年初頭発売で150万本、『モンスターハンター3(トライ)G』は、12月10日発売で国内120万本の計画としています。

次に、通期事業計画ですが、下期は主力タイトルの販売に注力し、売上高580億円、営業利益110億円、営業利益率19.0%を計画しています。期初計画では営業利益125億円としていましたが、市場環境に合わせた欧米でのマーケティング強化費用の増加などを勘案し、営業利益のみ修正をいたしました。

タイトル数は前期同等の55作、地域別販売計画本数は、日本では前期の『モンスターハンターポータブル3rd』の反動減を考慮して700万本、北米は前期と同等の670万本、欧州は370万本としています。今期は北米での主力タイトルが多いこと、および欧州の市場環境などを勘案し、欧州の計画値が前期比でやや減少しています。総販売本数は1,800万本、うち他社タイトルは55万本、旧作・廉価版は300万本の計画です。

#### **P.13-P.14 モバイルコンテンツ事業**

引き続き、モバイルコンテンツ事業の上期概況についてご説明いたします。

スマートフォン向けゲームおよびソーシャルゲームを中心に配信し、『スマーフ・ビレッジ』をはじめ好調に推移しています。

特にビーラインブランドの『スマーフ・ビレッジ』は継続的なアップデートが奏功し、大きく収益貢献しました。9月にはさらに2タイトル、『スマーフ・グラバー』や『モンスターペットシヨップ』の配信を開始しています。

国内のソーシャルゲームのダウンロード数も続伸しており、GREE向け『バイオハザードアウトブレイク サバイヴ』は、6月の配信開始から9月末までの約3か月で登録会員数100万人を突破いたしました。

この結果、上期の売上高は 2,581 百万円、営業利益 903 百万円、営業利益 35.0%と、売上・営業利益ともに前年同期を大きく上回りました。

下期につきましては、海外の新規大型タイトルの投入および国内のソーシャルゲーム事業の増強により、グローバルでの拡大を目指してまいります。

まず、ソーシャルゲームの開発人員をグローバルで増強いたします。

さらに、ビーラインブランドからは『Snoopy's Street Fair』を 11 月中旬より配信します。

また、先程ご説明のとおり、スマートフォンにおいてもマルチプラットフォーム戦略に基づき、同業他社に先んじて Android に向けた配信を推進いたします。戦略的なデータベースの蓄積は、非常に大きな当社のアドバンテージになると考えています。

ビーラインはこれまで「カプコン U.S.A., Inc.」の管理下にあるグループ会社でしたが、今後さらなるソーシャルゲーム事業の強化を図るため、日本の本社の直轄管理化へ移行させ、全社を挙げてより円滑な組織体制に変更いたします。

さらにカプコンブランドでも、国内ソーシャルゲーム開発部門を新設し、タイトルラインナップを拡充してまいります。

通期計画ですが、売上高 60 億円、営業利益は 19 億円、営業利益率は 31.7%を見込んでおり、期初計画の売上高 47 億円、営業利益 8 億円に対して大幅な上方修正を行っています。

#### **P.15-P.16 アミューズメント施設事業**

続いて、アミューズメント施設事業の上期状況についてご説明いたします。

「安・近・短」志向により既存店が回復し、前年同期を上回る収益を達成することができました。なお、上期の既存店は前年比 102%となりました。第 1 四半期は 108%、第 2 四半期は 98%ですので、やや軟調な推移と考えられるかもしれませんが、前期第 2 四半期から既存店の回復が進んだため、数字としては前年同期を下回っているものの傾向は変わらず順調に推移しています。

上期実績は売上高 6,054 百万円、営業利益 1,223 百万円、営業利益率は 20.2%となりました。

なお、上期は新規出店がありませんでしたので計 37 店舗となっています。

引き続き下期についても、上期の好調を維持しながら通期の計画達成を目指します。徹底したコストコントロールを継続するとともに、自社コンテンツ「モンスターハンター」を利用したメダルゲーム機 2 機種を、年末までに導入します。また、『モンスターハンター3(トライ)G』の発売と連動したゲームイベント等を企画し、当社独自の集客効果を狙ってまいります。

下期の新規出店は 1 店舗を予定しており計 38 店舗、既存店の売上対前年比は 102%とし、通期計画では、売上高 117 億円、営業利益 17 億円、営業利益率 14.5%としています。期初計画に比べ、売上・利益ともに改善してまいります。

#### **P.17-P.18 アミューズメント機器事業**

次にアミューズメント機器事業における上期概況のご報告をいたします。

当事業では既存製品を計画どおり販売いたしましたが、開発投資等が先行し、赤字計上となりました。

業務用機器販売事業では『New スーパーマリオブラザーズ Wii コインワールド』を計画どおり販売いたしました。一方、P&S 事業では前期発売の『戦国 BASARA2』のリピート販売に注力しましたが、上期に新規タイトルがなく、売上高 1,136 百万円、営業損失 216 百万円となりました。前期は『新鬼武者』のリピート販売等も貢献しておりましたので、その反動により減収減益となっています。

次に、下期戦略ですが、両事業とも下期に新規タイトルを販売し、通期計画の達成を目指してまいります。

まず、業務用機器販売事業では「モンスターハンター」のメダルゲーム機 2 機種、1)『モンスターハンター メダルハンティング』、2)『モンハン日記 すごろくアイルー村』を、それぞれ 11 月および 12 月に投入予定です。

P&S 事業では、11 月に『ストリートファイターIV』を発売いたします。また、受託ビジネスも継続する予定です。

通期計画ですが、売上高 77 億円、営業利益は 10 億円、営業利益率 13.0%を見込んでいます。期初計画では売上高 88 億円、営業利益 12 億円でしたが、現在の P&S 事業における市場環境の競争激化を踏まえ、『ストリートファイターIV』の計画台数を若干変更したため、通期計画へ反映しています。

## **P.20 2012年3月期 連結業績予想**

最後に、2012年3月期の連結業績予想についてご説明いたします。

下期はコンシューマ・オンラインゲーム事業の主要大型タイトルの販売に注力するとともに、ソーシャルゲームの新規タイトルを投入することで、期初計画の達成を目指します。

連結業績予想は期初計画から変更せず、売上高 860 億円、営業利益 121 億円、経常利益 120 億円、当期純利益 70 億円、1 株当たり当期純利益 120 円 87 銭、配当は中間 15 円、期末 25 円、年間 40 円を計画しています。

今期も当社一丸となり計画を達成すべく、全力で邁進する所存ですので、何卒よろしく願い申しあげます。