



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2012年3月期
決算短信補足資料

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、①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、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦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. 連結損益計算書 | ・・・P3 |
| 2. 連結貸借対照表 | ・・・P8 |
| 3. 連結キャッシュフロー計算書 | ・・・P10 |
| 4. 事業セグメント別概況 | ・・・P12 |

1. 2012年3月期 連結損益計算書

1-1. 2012年3月期 連結損益計算書

■ 2011/3実績 対 2012/3実績

(単位:百万円)

	2011/3	2012 /3	増減
売上高	97,716	82,065	-15,651
営業利益	14,295	12,318	-1,977
経常利益	12,861	11,819	-1,042
当期純利益	7,750	6,723	-1,027

- コンシューマ・オンラインゲーム事業での大型タイトルが減少し
減収減益
- 効率的なコスト管理等による収益性の向上により、
営業利益率15%を達成

1-1. 2012年3月期 連結損益計算書

■ 2012/3計画 対 2012/3実績

(単位:百万円)

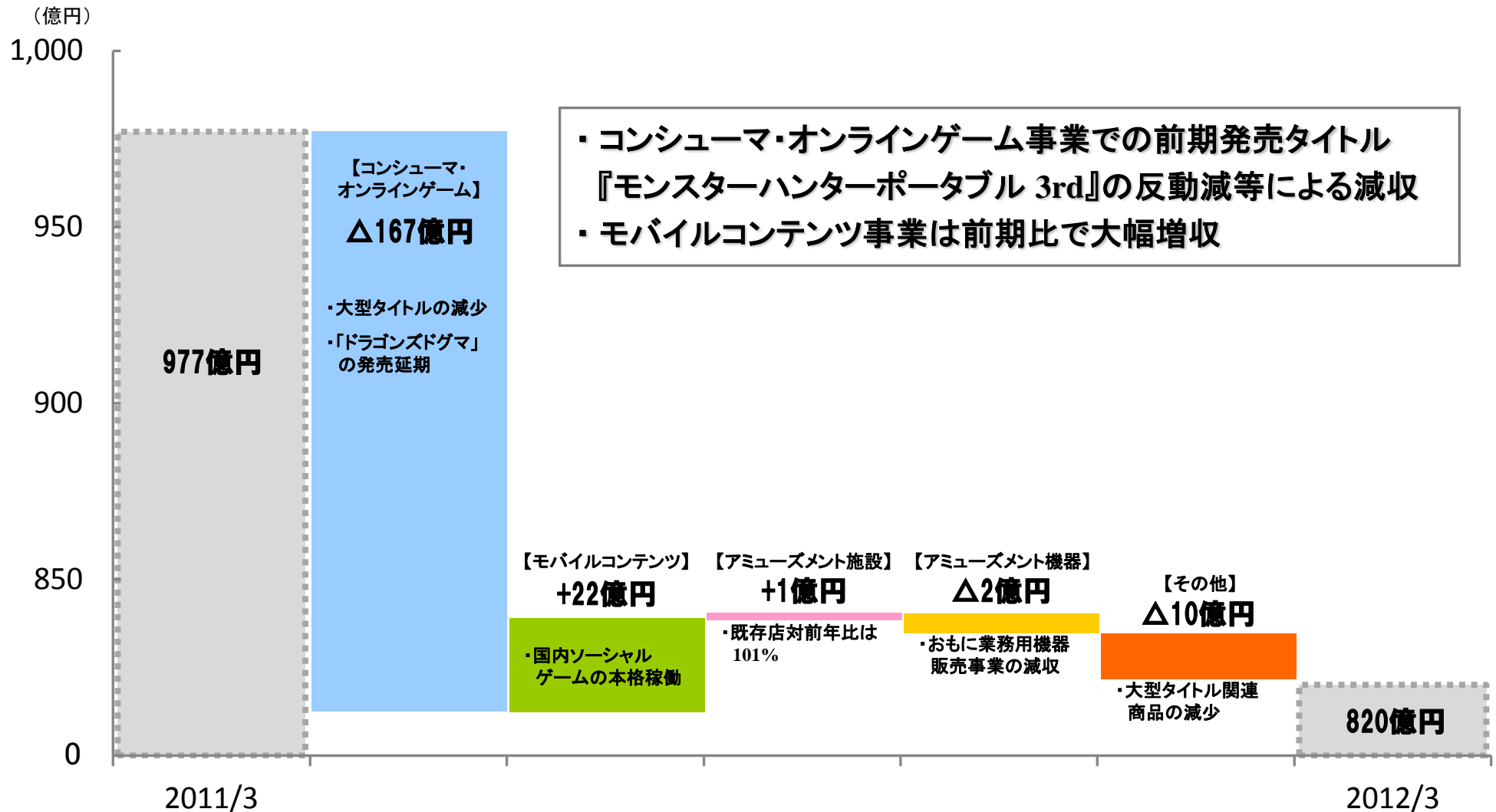
	2012/3計画	2012/3	増減
売上高	86,000	82,065	-3,935
営業利益	12,100	12,318	218
経常利益	12,000	11,819	-181
当期純利益	7,000	6,723	-277

■ 大型タイトルの発売延期等により売上高は計画を下回る

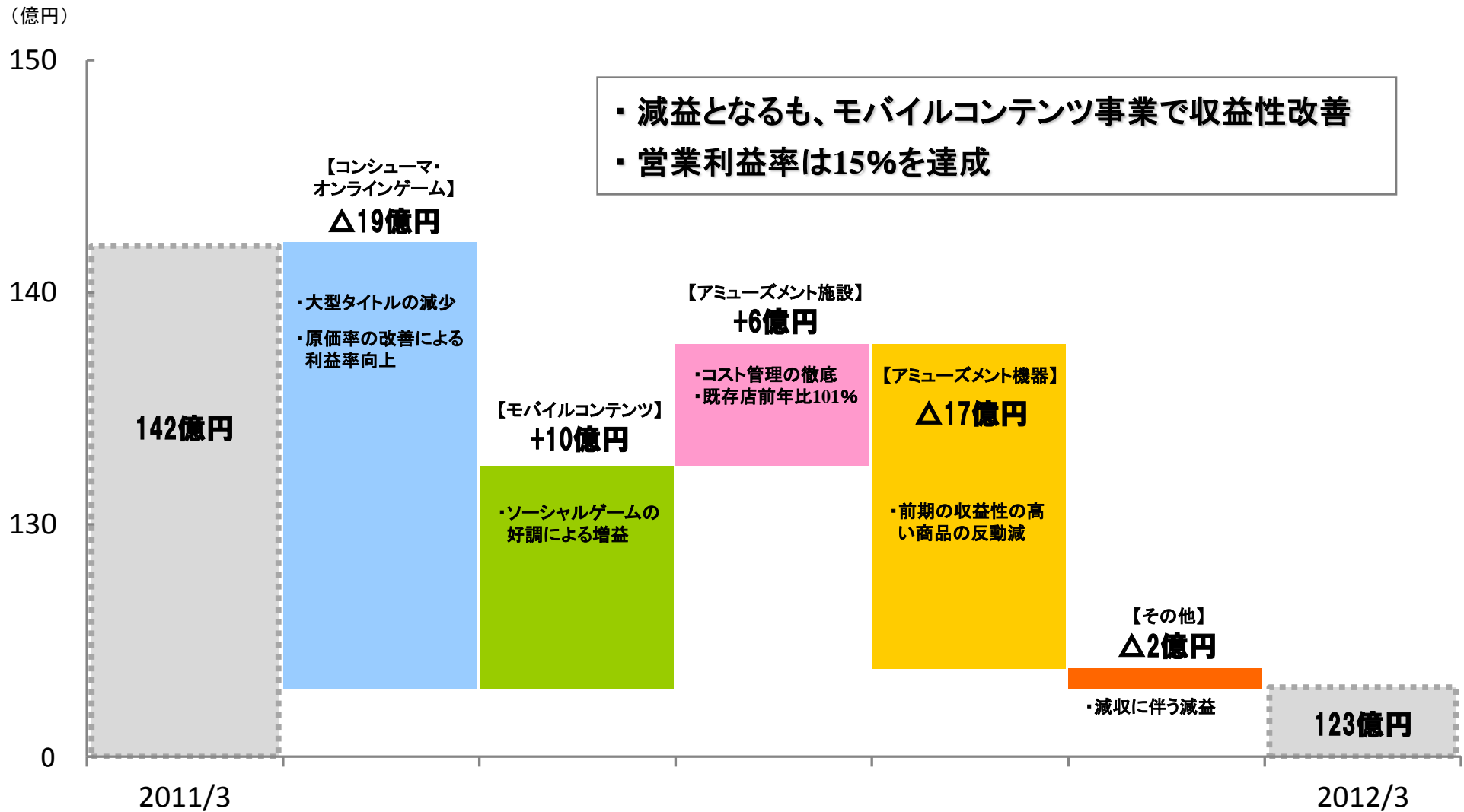
■ おもにモバイルコンテンツ事業が順調に推移し、
利益面では概ね計画を達成

1-2. 2012年3月期 連結損益計算書のポイント ①

■ 2012/3 売上高増減要因



■ 2012/3 営業利益増減要因



2. 連結貸借対照表

2. 2012年3月期 連結貸借対照表のポイント

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3	増減
現金及び預金	35,011	24,752	-10,259
受取手形及び売掛金	11,700	17,285	5,585
ゲームソフト仕掛品	10,443	22,373	11,930

(1) 現金及び預金

- ・ゲームソフト仕掛品の増加等に伴う支出の増加

(2) 受取手形及び売掛金

- ・前期末の大型タイトル発売に伴う売掛金の増加

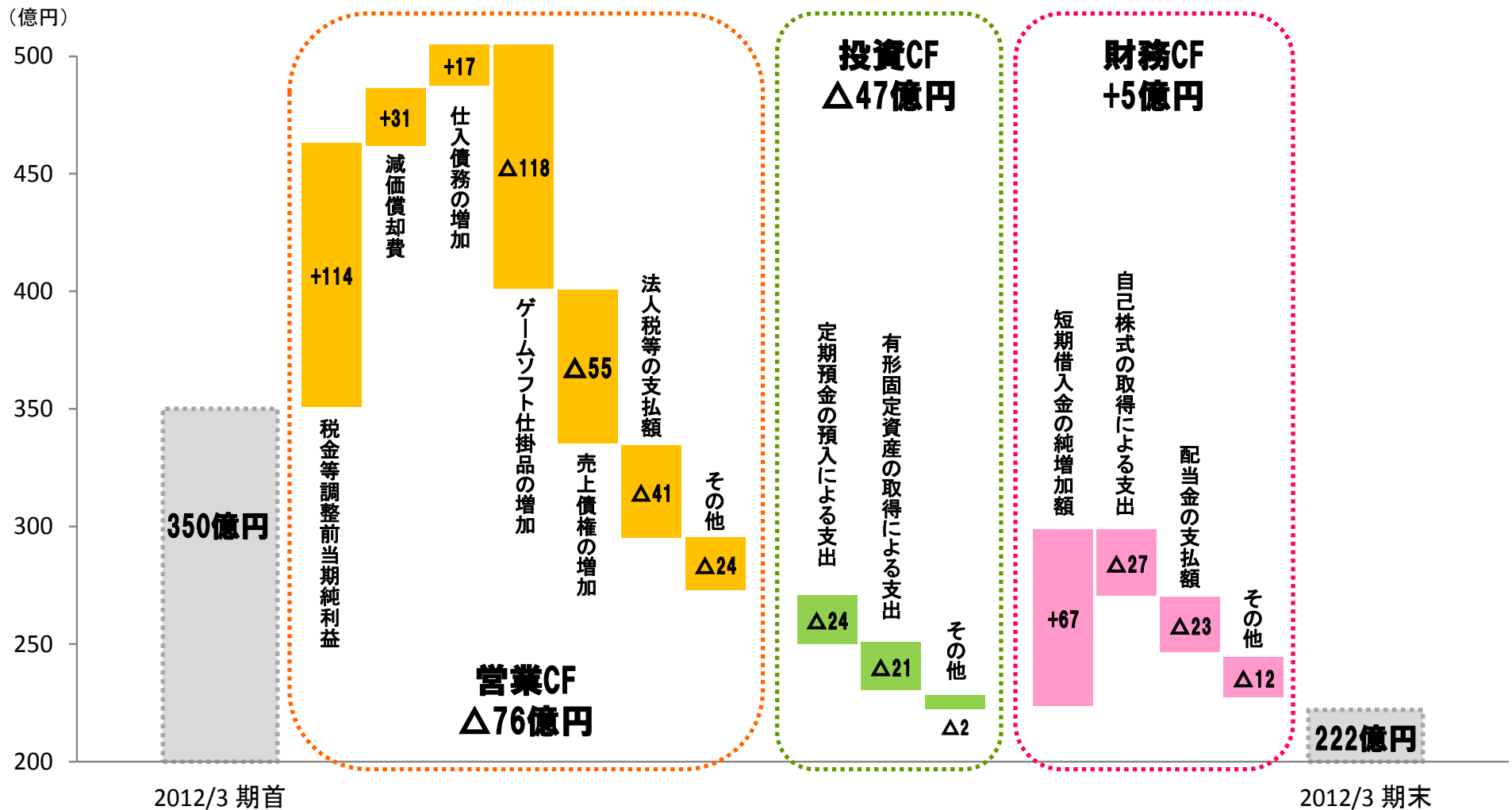
(3) ゲームソフト仕掛品

- ・2013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

3. 連結キャッシュフロー計算書

3. 2012年3月期 連結キャッシュフロー計算書のポイント

■ 2012/3 キャッシュフロー計算書 増減要因



4. 事業セグメント別概況

4-1. コンシューマ・オンラインゲーム事業 ①

パッケージの主カソフトを3タイトル発売
オンライン事業は着実に収益貢献

■ コンシューマ・オンラインゲーム事業 概要

・国内外で大型タイトルが概ね堅調に推移

⇒『モンスターハンター3(トライ)G』の国内出荷本数は160万本を達成

⇒海外での大型タイトルは一部計画を下回る

⇒『ドラゴンズドグマ』の発売日を2012年5月に変更

・オンラインゲーム事業の着実な成長

⇒『モンスターハンター フロンティア オンライン』(PC/Xbox 360)は安定的に推移

⇒ダウンロードコンテンツ(DLC)も計画通りに推移

4-1. コンシューマ・オンラインゲーム事業 ②

国内外で3本のミリオンセールスを達成
中型タイトルも堅調に推移

■ 2012年3月期 主要タイトル販売実績

(単位:千本)

タイトル名	地域	発売日	合計
PS3 Xbox 360 バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ	北米	12/3/20	1,700
	欧州	12/3/23	
3DS モンスターハンター3(トライ) G	日本	11/12/10	1,600
PS3 Xbox 360 ストリートファイターX (クロス) 鉄拳	日本	12/3/8	1,400
	北米	12/3/6	
	欧州	12/3/9	

※日本には、アジア地域を含む

4-1. コンシューマ・オンラインゲーム事業 ③

前期大型タイトルの投入が相次いだ
反動等に伴い、減収減益

■ コンシューマ・オンラインゲーム事業 実績

(単位: 億円)

	2010/3	2011/3	2012/3	増減
売上高	437	702	535	-167
営業利益	78	124	105	-19
営業利益率	17.9%	17.8%	19.6%	-

(単位: 千本)

	2010/3	2011/3	2012/3	増減
タイトル数	72	53	68	15
日本	5,200	9,000	6,800	-2,200
北米	3,600	6,000	5,100	-900
欧州	3,400	5,000	3,300	-1,700
アジア	300	500	500	0
合計	12,500	20,500	15,700	-4,800

(内訳)

(単位: 千本)

	2010/3	2011/3	2012/3	増減
他社タイトル	1,000	650	1,250	600
旧作・廉価版	5,500	4,000	3,900	-100

4-2. モバイルコンテンツ事業

海外に加え、国内ソーシャルゲーム事業の
立ち上がりにより、大幅に増収増益

■ モバイルコンテンツ事業 概要

- ・カプコン: 有力コンテンツの積極的なソーシャルゲームへの活用
 - ⇒『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』(GREE) 150万人突破
 - ⇒『モンハン探検記 まぼろしの島』(GREE) 100万人突破
 - ⇒『みんなとモンハン カードマスター』(Mobage) 150万人突破
- ・ビーライン: グローバルで幅広いユーザー層を獲得し、順調な成長 (累計ダウンロード数5,600万件)
 - ⇒『スマーフ・ビレッジ』(iOS/Android) が世界80カ国で1位を獲得し、継続的に収益貢献
 - ⇒『スヌーピー ストリート』(iOS) は日本・アジア地域で健闘

■ モバイルコンテンツ事業 実績

(単位: 億円)

	2010/3	2011/3	2012/3	増減
売上高	35	40	63	23
営業利益	7	13	23	10
営業利益率	21.0%	33.9%	37.8%	-

4-3. アミューズメント施設事業

震災影響の回復および徹底した
コスト管理等により、増収増益

■ アミューズメント施設事業 実績

・既存店の運営体制を徹底的に効率化

⇒対既存店前年比実績(累計):101%

・出退店を厳しく精査

⇒前期実績:出店0、退店0

⇒合計37店舗



「プラサカプコン盛岡店」

(単位:億円)

	2010/3	2011/3	2012/3	増減
売上高	119	116	117	1
営業利益	5	11	17	6
営業利益率	4.9%	9.7%	15.2%	-

4-4. アミューズメント機器事業 ①

家庭用ゲームの人気シリーズを積極的に活用し
収益貢献事業として機能

■ パチンコ&パチスロ事業 概要

- ・自社筐体ビジネスの継続的な展開
⇒『ストリートファイターIV』販売台数 約7,000台
- ・受託ビジネスによる収益の確保
⇒ 受託筐体『モンスターハンター』 2012年3月稼働
⇒ その他受託ビジネスも継続的に稼働



パチスロ機『ストリートファイターIV』

4-4. アミューズメント機器事業 ②

前期投入した収益性の高いビデオゲームの
反動減等により、減収減益

■ 業務用機器販売事業 概要

・自社コンテンツを活用したメダルゲーム機の投入

⇒『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 すごろくアイルー村』 2011年12月稼働

■ アミューズメント機器事業 実績

(単位:億円)

	2010/3	2011/3	2012/3	増減
売上高	45	79	76	-3
営業利益	-3	26	8	-18
営業利益率	-7.6%	33.4%	11.6%	-

※P&S事業:業務用機器販売事業 売上構成比= 8:2

4-5. その他事業

前期の大型タイトル関連商品の 反動減により、減収減益

■ キャラクターコンテンツ事業 実績

- ・家庭用ゲームと連動したキャラクターグッズや攻略本の展開
⇒「モンスターハンター」や「戦国BASARA」など
国内人気シリーズのグッズ展開等が貢献
- ・映像・映画化による非ゲームユーザー層への認知度向上
⇒劇場版『逆転裁判』2012年2月公開
⇒劇場版『戦国BASARA -The Last Party-』2011年6月公開



劇場版『逆転裁判』

(単位:億円)

	2010/3	2011/3	2012/3	増減
売上高	30	38	28	-10
営業利益	10	10	8	-2
営業利益率	33.3%	28.2%	30.6%	-

©2012 CAPCOM/「逆転裁判」製作委員会



CAPCOM