



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2009年3月期
第1四半期決算概況

目次

	ページ
決算ハイライト	2 ~ 5
連結業績	2
セグメント別業績	3
財務状況	4
トピック	5
個別事業の概況	6 ~ 10
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
2009年3月期 業績予想	11

決算ハイライト

連結業績

- ・2008年度第1四半期決算は、前年同期に対して各項目で上回り、堅調なスタートとなった
- ・円安傾向により、為替差益8億4千万円が発生し、経常利益が一層上昇した

(単位:百万円)	2007年度 第1四半期	2008年度 第1四半期	前年同期比
・売上高	14,277	16,352	+14.5%
・営業利益	2,075	2,978	+43.5%
(営業利益率)	14.5%	18.2%	+3.7%
・経常利益	2,513	4,024	+60.1%
・四半期純利益	1,130	2,382	+110.8%
・一株当たり四半期純利益	20円02銭	38円96銭	+94.6%

セグメント別業績

- ・ コンシューマ用ゲームソフト事業で前期発売の「モンスターハンターポータブル 2nd G」が
続伸し、業績を牽引した
- ・ 一方でアミューズメント施設運営事業は市況の悪化に苦しみ、想定以上の落ち込みとなった

(単位:百万円)		2007年度 第1四半期	2008年度 第1四半期	前年同期比
コンシューマ用 ゲームソフト事業	売上高	7,914	10,406	+31.5%
	営業利益	1,872	3,556	+90.0%
アミューズメント施設 運営事業	売上高	2,937	3,128	+6.5%
	営業利益	261	-73	-
業務用機器販売事業	売上高	687	1,010	+47.0%
	営業利益	-167	-245	-
コンテンツ エクспанション事業	売上高	2,174	1,097	-49.5%
	営業利益	826	279	-66.2%
その他事業	売上高	564	710	+25.9%
	営業利益	134	302	+125.4%

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月期本決算増減)

資産の部

(単位:百万円)

・ゲームソフト仕掛品	8,800	(+ 2,559)
------------	-------	------------

・大型タイトルの発売が無かったため、漸増傾向

・受取手形及び売掛金	6,446	(- 7,736)
------------	-------	------------

・前期末に発売の「モンスターハンターポータブル2nd G」などの回収が進む

トピック (2008年4月～7月末日)

- ・「モンスターハンターポータブル 2nd G」の大ヒット

7月30日現在、累計出荷本数は248万本となる (日本・アジア地域)

2008年上期の日本市場で、販売本数全ハード総合1位(出展:エンターブレイン調べ)

社会現象的なヒットとなり、リピートは現在も好調に推移

- ・フランスに販売子会社設立を表明 (7月3日)

欧州市場での直販体制の一層の強化を目指す

欧州地域では、英国・ドイツに続く3つ目の直販拠点

個別事業の概況

コンシューマ用ゲームソフト事業 1

- ・第1四半期は前期発売タイトルのリピートが続伸し、堅調に推移

第1四半期 累計出荷本数 376万本（前年同期 268万本）

内訳	日本	212万本		
	北米	85万本	他社タイトル	21万本
	欧州	65万本	旧作・廉価版	280万本
	アジア	14万本		

第1四半期 期中販売タイトル 実績

	ハード	地域	実績	当年度計画
モンスターハンターポータブル2nd G	PSP	日本	142万本	150万本
ロストプラネット コロニーズ	X360,PC	全世界	39万本	61万本
大神	Wii	北米、欧州	28万本	非開示

日本にはアジア地域を含む

個別事業の概況

コンシューマ用ゲームソフト事業 2

- ・通期業績については、下期発売予定である大型タイトル群の販売動向にかかる
 - ・第2四半期には、現在のところ大型タイトルは予定していない
 - ・「バイオハザード5」は3月にグローバルで発売予定

通期 主要販売タイトル 計画

	ハード	地域	発売日	当年度計画
バイオハザード5	X360, PS3	全世界	日本 3/12 北米 3/13 欧州 3/13	230万本
ストリートファイター	X360, PS3, PC	全世界	未定	170万本
バイオニックコマンドー	X360, PS3, PC	全世界	未定	150万本
デッドライジング ゾンビのいけにえ	Wii	全世界	今冬	50万本

個別事業の概況

アミューズメント施設運営事業

- ・第1四半期は、引き続き既存店を中心に厳しい営業状況が継続し、業績は悪化した

この四半期は、家庭用ゲーム人気の反動減に加えて、ガソリン高の影響も強まり、SC型店舗で苦戦を強いられた

第1四半期 既存店売上 対前年比

第1四半期 84%

通期計画 99%

第1四半期 出店・退店状況

	出店数	退店数	合計店舗数
2008年3月末時点	-	-	42
2008年4月～2008年6月末 実績	1	0	43
2008年度 通期計画	3	5	40

- ・通期業績に関しては不透明感が強まっている

- ・通期業績計画は現在見直し作業中

業務用機器販売事業

- ・第1四半期は発売タイトルが小粒であり、開発費負担が重く、赤字(計画通り)
 - ・販売タイトルは、ビデオゲーム機が中心
 - 「戦国BASARA X」「Fate アンリミテッドコード」を出荷、計画より若干下回る
 - 業務用機器のカード販売が計画よりやや強めに推移
- ・第1四半期以降に主力タイトルを発売予定
 - ・ビデオゲーム機のラインナップを中心としたタイトルを発売予定
 - ・第2四半期発売の「ストリートファイター 」はほぼ計画通りの推移
 - ・通期業績計画は現時点で変更せず

コンテンツエキスパンション事業

- ・第1四半期はほぼ計画通りに着地

- ・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・海外ともにほぼ計画通り

- ・第1四半期累計 売上比率は、モバイルがほぼ全てを占める

- ・通期計画に関しては見直しを変更せず

- ・パチンコ&パチスロ事業 第2四半期以降、主要タイトルの販売を予定

- ・モバイルコンテンツ事業 現時点では修正検討すべき事象無し

2009年3月期 業績予想

2009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
2009年3月期 第1四半期業績	16,352	2,978	4,024	2,382	38円96銭
2009年3月期 第2四半期累計業績予想	34,700	3,300	3,400	1,800	29円40銭
2009年3月期 業績予想	95,300	14,600	14,800	8,600	140円36銭
前期比 増減	+13.6%	+11.3%	+20.6%	+10.2%	+5.6%

・第2四半期累計業績予想、通期業績予想ともに据置とする

為替要因の影響は、今後変動が見込まれる

コンシューマ用ゲームソフト事業では、業績に影響を与えるタイトルは
下期に集中している

アミューズメント施設運営事業は業績下押しのリスクあり

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。