



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2013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、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. 2013年3月期第2四半期決算概況 ……P 3
2. 今決算のポイント ……P 4
3. 事業セグメント別概況 ……P 6
4. 2013年3月期 連結業績予想 ……P 18
5. 主要経営指標 ……P 20

2013年3月期第2四半期決算概況

デジタルコンテンツ事業の好調を主因とし、
すべての項目において大幅な増収増益

■ 2011/9実績 対 2012/9実績

(単位:百万円)

	2011/9	2012/9	増減
売上高	29,252	45,538	16,286
営業利益	2,782	6,515	3,733
経常利益	1,907	6,076	4,169
四半期純利益	906	4,125	3,219

- パッケージおよびオンラインコンテンツの好調を主因とし
すべての項目において大幅な増収増益
- 円高の影響により、為替差損459百万円を計上
- 1株当たり四半期純利益 71円64銭

今決算のポイント

成長戦略の進捗状況

■ 家庭用ゲーム開発ラインナップの拡充

- ・『バイオハザード6』は初回出荷450万本を達成し、当社歴代最高記録を更新
- ・『モンスターハンター4』を2013年3月に発売予定

■ 成長余力の高いオンライン事業の強化

- ・『みんなとモンハンカードマスター』の登録者数200万人をはじめ、国内ソーシャルゲームの累計登録者数は640万人を突破 ※2012年10月末時点
- ・台湾、韓国およびタイに開発拠点を設立し、アジア進出を本格化

事業セグメント別概況

デジタルコンテンツ事業 上期概況①

大型タイトルの投入およびオンラインコンテンツの成長により、前期比で大幅な増収増益

■ 上期 実績および売上内訳

(単位: 億円)

	2011/9	2012/9	2013/3 計画	
売上高	206	349	780	
営業利益	31	57	140	
営業利益率	15.2%	16.5%	17.9%	
売上内訳	パッケージ	134	238	520
	オンラインコンテンツ			
	DLC	12	21	50
	モバイルコンテンツ	25	60	140
	PCその他	35	30	70
オンラインコンテンツ計	72	111	260	

デジタルコンテンツ事業 上期概況②

『バイオハザード6』は過去最高の初回出荷本数を記録
『ドラゴンズドグマ』のシリーズ化を決定

■ 上期 主要タイトル販売実績(パッケージ)

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績
PS3 Xbox 360	バイオハザード6	日本	10/4	3,700
		北米	10/2	
		欧州	10/2	
PS3 Xbox 360	ドラゴンズドグマ	日本	5/24	1,200
		北米	5/22	
		欧州	5/25	
PS3 Xbox 360 PC	バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ ※Xbox 360/PS3版の北米、欧州地域はリピーター販売	日本	4/26	600
		北米	3/20	
		欧州	3/23	

※日本にはアジア地域を含む

※『バイオハザード6』の初回出荷本数は450万本

※『バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ』PC版の発売日は2012年5月18日

デジタルコンテンツ事業 上期概況③

タイトル数は減少するものの、ミリオンタイトル2作品の
貢献により販売本数は大幅に増加

■ 上期 販売本数実績(パッケージ)

(単位:千本)

	2010/9	2011/9	2012/9	増減
タイトル数	27	34	17	-17
日本	3,100	3,000	1,800	-1,200
北米	2,800	1,100	3,100	2,000
欧州	2,800	800	2,300	1,500
アジア	300	100	200	100
合計	9,000	5,000	7,400	2,400

(内訳)

(単位:千本)

	2010/9	2011/9	2012/9	増減
他社タイトル	350	750	300	-450
旧作・廉価版	2,500	2,000	1,800	-200

ソーシャルゲームおよびDLCの拡充により
オンラインコンテンツ売上高は順調に拡大

■ 上期概況(DLC)

- ・『ドラゴンズドグマ』、『バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ』などの大型タイトルに付随するDLCの投入により、前期比で大幅な増収

■ 上期概況(PCその他)

- ・主力の『モンスターハンター フロンティア オンライン』は計画どおりに推移するものの、前期大型アップデートの反動により減収

■ 上期概況(モバイル)

- ・「カプコンブランド」では、国内ソーシャルゲームラインナップを増強
累計登録者数は600万人を突破
- ・「ビーラインブランド」では『スマーフ・ビレッジ』を中心に順調な推移
累計ダウンロード数は7,400万件を突破

デジタルコンテンツ事業 下期戦略①

主力大型タイトルを順次発売するとともに
『バイオハザード6』のレポート販売に注力

■ 下期 主要タイトル販売計画(パッケージ)

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	計画
PS3 Xbox 360	バイオハザード6	日本	10/4	6,000 (累計)
		北米	10/2	
		欧州	10/2	
PS3 Xbox 360	DmC Devil May Cry	日本	2013/1/17	2,000
		北米	2013/1/15	
		欧州	2013/1/15	
3DS	モンスターハンター4	日本	2013/3	2,000

※ 日本には、アジア地域を含む



「モンスターハンター4」



「DmC Devil May Cry」

デジタルコンテンツ事業 下期戦略②

一部タイトルの発売時期の組替え等により
通期販売本数およびタイトル数を修正

■ 通期 販売本数計画

(単位:千本)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	増減
タイトル数	53	68	50	-18
日 本	9,000	6,800	7,500	700
北 米	6,000	5,100	5,600	500
欧 州	5,000	3,300	4,400	1,100
ア ジ ア	500	500	500	-
合 計	20,500	15,700	18,000	2,300

(内 訳)

(単位:千本)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	増減
他社タイトル	650	1,250	400	-850
旧作・廉価版	4,000	3,900	4,000	100

国内外でのコンテンツ拡充およびアジアでのビジネス展開など、
成長分野として経営資源を集中

■ 下期 戦略(DLC)

- ・『ドラゴンズドグマ』や『バイオハザード6』など、大型タイトルの追加DLCを積極的に投入
- ・『モンスターハンター3(トライ)G』など、本編ダウンロード販売の取り扱いを強化

■ 下期 戦略(PCその他)

- ・ PCオンラインゲーム『イクシオン サーガ』、ブラウザゲーム『鬼武者Soul』のサービスを開始
- ・台湾での「カプコン台湾Co., Ltd.」設立のほか、韓国子会社でも開発ラインを確保

■ 下期 戦略(モバイル)

- ・ カプコンブランド:
 - ⇒ 国内では新作ソーシャルゲームを多数投入予定
 - ⇒ 海外では「GREE Platform」向けに3タイトルを投入
- ・ ビーラインブランド:
 - ⇒ 『Smurf Life』、『ちびまる子ちゃんとおかしの国』など、人気コンテンツを通期15タイトル投入
 - ⇒ 「ビーライン・インタラクティブ・タイランド Co., Ltd.」を設立し、開発ラインを強化



「ちびまる子ちゃんとおかしの国」

アミューズメント施設事業 上期概況

前年同期の東日本大震災後の需要増による反動減で
既存店売上は前期を下回る

■ 上期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 94% (第1四半期 92%・第2四半期 96%)
- ・ 2店舗を退店

■ 上期 アミューズメント施設事業

(単位:億円)

	2010/9	2011/9	2012/9	増減
売上高	59	60	56	-4
営業利益	7	12	9	-3
営業利益率	12.4%	20.2%	17.5%	-
既存店売上前年比	98%	102%	94%	-

■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2011/3	2012/3	2012/9	2013/3 計画
出店	0	0	0	2
退店	1	0	2	3
総店舗数	37	37	35	36

通期計画を見直し、減収を見込むものの
効率的な運営体制により営業利益率は改善

■ 下期戦略

- ・ 引き続き、徹底したコスト管理を実施し収益を確保
- ・ シニア層を対象とした体験ツアーの開催などにより、顧客層を拡大

■ 下期計画

- ・ 下期出店2店舗、退店1店舗を予定(計36店舗)
- ・ 通期の既存店対前年比計画:98%

■ 通期 アミューズメント施設事業

(単位:億円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	増減
売上高	116	117	110	-7
営業利益	11	17	17	0
営業利益率	9.7%	15.2%	15.5%	-
既存店売上前年比	99%	101%	98%	-

アミューズメント機器事業 上期概況

主にP&S事業での受託ビジネスが順調に推移し
収益性が大幅に改善

■ 業務用機器販売事業 上期概況

- ・メダルゲーム機『マリオパーティくるくる！カーニバル』を投入

■ P&S事業 上期概況

- ・前期発売のパチスロ機『モンスターハンター』のレポート販売およびパチンコ機『CR 戦国BASARA3 ～関ヶ原の戦い～』など、受託ビジネスが順調に推移

■ 上期アミューズメント機器事業

(単位: 億円)

	2010/9	2011/9	2012/9	増減
売上高	14	11	35	24
営業利益	0	-2	13	15
営業利益率	1.4%	-19.0%	37.2%	-

※ 売上比 AM事業 : P&S事業 = 4 : 6

アミューズメント機器事業 下期戦略

P&S事業での自社筐体の販売により
前期比で大幅な増収増益を目指す

■ 業務用機器販売事業 下期戦略

- ・人気コンテンツを使用した既存メダルゲーム機のレポート販売を継続

■ P&S事業 下期戦略

- ・自社筐体の販売および受託ビジネスの拡大
⇒ 自社筐体パチスロ機『バイオハザード5』 2012年12月稼働予定

■ 通期 アミューズメント機器事業

(単位: 億円)

	2011/3	2012/3	2013/3計画	増減
売上高	79	76	130	54
営業利益	26	8	35	27
営業利益率	33.4%	11.6%	26.9%	-

※ 売上比 AM事業 : P&S事業 = 1 : 9



「バイオハザード5」

2013年3月期 連結業績予想

2013年3月期 連結業績予想

期初計画は据え置き、大型タイトルの販売および
オンラインコンテンツの成長に注力

(単位:百万円)

	2012/3	2013/3 計画	増減
売上高	82,065	105,000	22,935
営業利益	12,318	15,800	3,482
経常利益	11,819	15,700	3,881
当期純利益	6,723	9,800	3,077

- 通期予想は期初から変更なし
- 1株当たり予想当期純利益 170円19銭
- 配当は 中間15円、期末25円の年間40円を予定

補足：主要経営指標

主要経営指数(2011/3-2012/9実績、2013/3計画)

●経営成績

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
売上高	97,716	82,065	105,000	127.9%	45,538
売上総利益	37,304	32,456	39,300	121.1%	17,460
利益率	38.2%	39.5%	37.4%	-	38.3%
販売管理費	23,009	20,150	23,500	116.6%	10,945
営業利益	14,295	12,318	15,800	128.3%	6,515
利益率	14.6%	15.0%	15.0%	-	14.3%
経常利益	12,861	11,819	15,700	132.8%	6,076
利益率	13.2%	14.4%	15.0%	-	13.3%
当期純利益	7,750	6,723	9,800	145.8%	4,125
利益率	7.9%	8.2%	9.3%	-	9.1%

●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
デジタルコンテンツ	売上高	74,297	59,809	78,000	130.4%	34,993
	営業利益	13,865	12,887	14,000	108.6%	5,777
	利益率	18.7%	21.5%	17.9%	-	16.5%
アミューズメント施設	売上高	11,621	11,729	11,000	93.8%	5,630
	営業利益	1,131	1,787	1,700	95.1%	986
	利益率	9.7%	15.2%	15.5%	-	17.5%
アミューズメント機器	売上高	7,903	7,663	13,000	169.6%	3,594
	営業利益	2,638	890	3,500	393.3%	1,336
	利益率	33.4%	11.6%	26.9%	-	37.2%
その他	売上高	3,893	2,862	3,000	104.8%	1,320
	営業利益	1,098	877	800	91.2%	497
	利益率	28.2%	30.6%	26.7%	-	37.7%

●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
日本	67,033	57,899	60,000	103.6%	27,060
北米	19,340	15,867	28,000	176.5%	11,089
欧州	9,966	6,930	15,000	216.5%	6,853
その他	1,376	1,368	2,000	146.2%	536

主要経営指数(2011/3-2012/9実績、2013/3計画)

●広告宣伝

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
単 体	3,293	2,833	4,400	155.3%	1,530
連 結	7,046	5,639	10,600	188.0%	3,971

●アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
連 結	37	37	36	-1	35

●設備投資

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
単 体	1,561	1,519	2,400	158.0%	636
連 結	1,725	2,289	4,300	187.9%	889

●減価償却費

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
単 体	2,846	2,606	2,000	76.7%	1,180
連 結	3,315	3,123	2,600	83.3%	1,426

●従業員数

(単位:人)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
単 体	1,636	1,698	1,857	109.4%	1,782
連 結	2,089	2,265	2,552	112.7%	2,385

●開発投資額

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
開発投資額	26,150	30,648	32,000	104.4%	15,097
内 研究開発費	2,924	2,236	2,300	102.9%	853

●為替レート(期末)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
ドル/円	83	82	78	95.1%	77
ユーロ/円	117	109	100	91.7%	100

主要経営指数(2011/3-2012/9実績、2013/3計画)

●CSソフト出荷本数 <プラットフォーム別>

(単位:千本)

		2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
Playstation 2	タイトル数	1	0	-	-	0
	計	300	200	-	-	50
Playstation 3	タイトル数	11	25	-	-	6
	計	6,200	6,200	-	-	4,100
PSP PS Vita	タイトル数	11	9	-	-	3
	計	6,200	1,900	-	-	250
Wii	タイトル数	5	4	-	-	0
	計	1,400	650	-	-	50
NintendoDS Nintendo 3DS	タイトル数	11	12	-	-	2
	計	1,700	3,300	-	-	250
Xbox 360	タイトル数	11	16	-	-	4
	計	4,200	3,200	-	-	2,500
PCその他	タイトル数	3	2	-	-	2
	計	500	250	-	-	200
合計	タイトル数	53	68	50	-18	17
	計	20,500	15,700	18,000	114.6%	7,400

●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/9
日本	9,000	6,800	7,500	110.3%	1,800
北米	6,000	5,100	5,600	109.8%	3,100
欧州	5,000	3,300	4,400	133.3%	2,300
アジア	500	500	500	100.0%	200
合計	20,500	15,700	18,000	114.6%	7,400