



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2010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、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 >

- 1. コンシューマ用ゲームソフト事業 ……P 3
- 2. アミューズメント施設運営事業 ……P 9
- 3. 業務用機器販売事業 ……P 11
- 4. コンテンツエキспанション事業 ……P 13
- 5. 2010年3月期 業績予想 ……P 15

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

上期業績は、収益性の高いリピート販売や
大型タイトルのヒットにより好調に推移

1. 『モンスターハンター』シリーズのマルチプラットフォーム展開が成功

- ・『モンスターハンター3(トライ)』は、サードパーティのWii向けタイトルとして初のミリオンを達成
- ・『モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best』が廉価版では異例の累計100万本を販売、PSP向け定番タイトルとして継続的にリピート出荷
- ・PCオンラインゲーム「モンスターハンター フロンティア オンライン」も安定的な会員数を維持

2. 日本ゲーム大賞2009 において、全5作品が受賞

- ・ 経済産業大臣賞 『モンスターハンター』開発チーム
- ・ 年間作品部門 優秀賞 『バイオハザード5』
- ・ 年間作品部門 特別賞 『モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best』
- ・ フューチャー部門 『ロスト プラネット 2』、『ゴーストトリック』

3. ワンコンテンツ・マルチユース戦略に基づいた水平展開モデルの拡張

- ・ 『逆転裁判』シリーズ...宝塚歌劇団による公演『逆転裁判2 蘇る真実、再び...』(8月)
- ・ 『戦国BASARA』シリーズ...TVアニメの放映(4月)、舞台化(7月)、
宮城県知事選挙 啓発キャラクターへの登用(10月)など

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

上期 主要タイトル販売実績

「モンスターハンター」や「バイオハザード」等の
主要シリーズタイトルが着実にヒット

(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	1,100	1,100
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	500	900
		北米	6/23	150	
		欧州	6/26	250	
PS3 Xbox 360	バイオハザード5	日本	3/5	100	750
		北米	3/13	420	
		欧州	3/13	230	
PS3 Xbox 360	バイオニック コマンダー	日本	6/25	40	670
		北米	5/19	280	
		欧州	5/22	350	

コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

上期 コンシューマ用ゲームソフト事業

利益率の高いリピート販売および
大型タイトルが収益貢献し、利益率が改善

(単位:百万円)

	2007/9	2008/9	2009/9	増減
売上高	16,323	16,486	27,748	11,262
営業利益	2,458	3,637	7,299	3,662
営業利益率	15.1%	22.1%	26.3%	4.2%

(単位:千本)

	2007/9	2008/9	2009/9	増減
タイトル数	50	50	40	-10
日本	2,900	3,000	3,600	600
北米	1,700	1,100	1,800	700
欧州	1,200	800	2,000	1,200
アジア	100	200	200	0
合計	5,900	5,100	7,600	2,500

(内訳)

(単位:千本)

	2007/9	2008/9	2009/9	増減
他社タイトル	550	400	350	-50
旧作・廉価版	2,100	3,500	3,700	200

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

主要大型タイトルを順次発売。海外市場でのシェア拡大とオンライン戦略を通じ、販売本数を最大化

1. 海外市場を重視したタイトルラインナップを編成

- ・海外本数構成比は75%を計画

『ロストプラネット2』、『Dark Void』、『バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ』など

2. グローバルなオンラインゲームビジネスへの注力と強化

- ・PCオンラインゲーム『モンスターハンター フロンティア オンライン』の運営強化

継続的なアップデートにより、安定した会員数を確保

韓国、台湾などアジア地域での展開により、新規ユーザー層の獲得を図る

- ・オンラインネットワークプレイに対応したゲームソフトの開発

『モンスターハンター3(トライ)』のオンライン接続数は計画以上に推移

『ロストプラネット2』では最大16人でのオンラインプレイに対応予定

3. デジタルディストリビューションへの対応によるソフト販売機会の最大化

- ・ネットワークを通じたゲームソフトのダウンロード販売へ対応、ユーザーの選択肢を拡大

・『Marvel VS. Capcom2』、『Fate/unlimited codes(海外)』など

- ・PSN,XLAを通じた追加コンテンツの配信による継続的な更新と収益の獲得

・『バイオハザード5』、『ストリートファイター』などの追加コンテンツを継続的に販売

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

下期 主要タイトル販売計画

今期主力の大型タイトルを順次発売
一部タイトルの計画本数を見直し

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	計画
PS3 Xbox 360	ロスト プラネット 2	日本	今冬予定	3,700
		北米		
		欧州		
PS3 Xbox 360	Dark Void	北米	2010/1/12	1,300
		欧州	2010/1/15	
PS3 Xbox 360	スーパーストリートファイター	日本	2010年春予定	1,100
		北米		
		欧州		
Wii	バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ	日本	2010/1/14	800
		北米	2009/11/17	
		欧州	2009/11/27	

ご参考

PS3 バイオハザード5 Alternative Edition 全世界 2010年春予定 販売計画 30万本

コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

通期 コンシューマ用ゲームソフト事業

好調なオンライン事業および下期発売タイトルの
計画本数見直しにより、通期計画を上方修正

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	増減
売上	51,679	62,892	72,000	9,108
営業利益	11,609	16,392	19,000	2,608
営業利益率	22.5%	26.1%	26.4%	0.3%

(単位:千本)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	増減
タイトル数	106	110	94	-16
日本	7,100	6,300	5,100	-1,200
北米	4,700	6,000	7,700	1,700
欧州	3,450	4,500	6,900	2,400
アジア	350	500	300	-200
合計	15,600	17,300	20,000	2,700

(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	600	-750
旧作・廉価版	4,550	5,400	5,600	200

アミューズメント施設運営事業 上期概況

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

上期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 86 % (第1四半期86%・第2四半期85%)
- ・ 既存店は以下の複合的な要因により苦戦
 - ・ 新型インフルエンザの影響による客数の減少
 - ・ 人気機種のない

上期 アミューズメント施設運営事業

(単位:百万円)

	2007/9	2008/9	2009/9	増減
売上	6,375	6,847	6,249	-598
営業利益	682	231	480	249
営業利益率	10.7%	3.4%	7.7%	4.3%
既存店売上前年比	88%	84%	86%	2%

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2008/3	2009/3	2009/9	2010/3 計画
出店	9	6	0	0
退店	0	8	0	1
総店舗数	42	40	40	39

アミューズメント施設運営事業 下期戦略

既存店売上高の継続的な不振に伴い、通期計画を見直し

下期事業戦略

- ・ 効率的な運営体制の構築により、徹底したコスト削減を実施し収益を確保
 - ・ 設備投資の精査
 - ・ 配置人員の見直しによる人件費の抑制
 - ・ 赤字店舗の閉鎖による収益の改善
- ・ 自社製品の積極的な投入による他社競合店との差別化

下期計画

- ・ 下期1店閉店予定(計39店舗)
- ・ 下期の既存店対前年比計画を87%に修正

通期 アミューズメント施設運営事業

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	増減
売上	13,406	13,509	12,000	-1,509
営業利益	753	224	600	376
営業利益率	5.6%	1.7%	5.0%	3.3%
既存店売上前年比	86%	85%	87%	2%

業務用機器販売事業 上期概況

新規機種の不在により、売上・利益ともに大幅な減収減益

上期概況

- ・ 上期は新規発売タイトルがなく、固定費先行による赤字計上(計画通り)
- ・ 開発人員および営業人員の業務配置の見直し

上期実績

- ・ メダルゲーム機、プライズゲーム機、ビデオゲーム機で合計170台を販売

上期 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	2007/9	2008/9	2009/9	増減
売上	1,353	4,071	656	-3,415
営業利益	-570	737	-334	-1,071
営業利益率	-42.1%	18.1%	-50.9%	-

業務用機器販売事業 下期戦略

市況の悪化に伴う需要減により新規機種の
販売計画を見直し、通期計画を下方修正

下期事業戦略

- ・ 株式会社バンダイナムコゲームスとの業務提携による販売台数の最大化
開発および販売において、両社の持つ資源を最大限有効活用したビジネス展開
- ・ 開発・事業一体型の組織変革を検討中

下期計画

- ・ メダルゲーム機『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー』 2009年11月発売予定
- ・ 通期業務用機器販売計画 合計280台

通期 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	増減
売上	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%	-

コンテンツエキスパンション事業 上期概況

P&S事業での自社筐体の販売不振が
業績を押し下げ、営業赤字を計上

P&S事業 上期概況

- ・ 自社筐体2号機「ヴァンパイア」を発売するも、計画未達
販売台数実績 1,100台

モバイルコンテンツ事業 上期概況

- ・ 国内では「逆転裁判 4」を配信開始、ほぼ計画通りの進捗
- ・ iPhone/iPod touch 向けコンテンツとして、家庭用ゲームの人気シリーズを配信
「バイオハザード ディジェネレーション」、「バイオハザード4」など
既存ブランドの効率的な水平展開

上期 コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	2007/9	2008/9	2009/9	増減
売上	5,644	2,547	2,560	13
営業利益	1,863	261	-403	-664
営業利益率	33.0%	10.2%	-15.7%	-

売上比 P&S事業 : モバイルコンテンツ事業 = 3 : 7

コンテンツエキスパンション事業 下期戦略

P&S事業における上期の業績不振を鑑み
通期計画を下方修正

P&S事業 下期戦略

- ・ タイトルラインナップを見直し、下期は新規1機種に絞り込み (計画3,000台)
- ・ 大手販売会社との業務提携を検討し、販売体制および製品クオリティの強化を目指す
- ・ エンターライズ社の開発部門をカプコンへ統合し、一体化した機種開発を推進
- ・ 受託タイトルの開発を再開し、収益リスクをヘッジ(下期受託筐体1機種販売予定)

モバイルコンテンツ事業 下期戦略

- ・ 国内キャリア向けに当社コンテンツの有効利用とカジュアルタイトルの開発
「モンスターハンターモバイル」、「逆転裁判 4」、「Are You Smarter Than A 5th Grader? 2009」など
- ・ 新型端末への迅速な対応により、早期に開発ノウハウを蓄積
「魔界村騎士列伝 (iPhone / iPod touch向け)」など

通期 コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3計画	増減
売上	8,525	4,628	5,500	872
営業利益	2,633	-230	400	630
営業利益率	30.9%	-5.0%	7.3%	-

2010年3月期 業績予想

コンシューマ用ゲームソフト事業およびアミューズメント施設運営事業の上ぶれをその他の事業が相殺し、通期計画は据え置き

(単位:百万円)

	2009/3	2010/3 計画	増減額
売上高	91,878	95,000	3,122
営業利益	14,618	15,500	882
経常利益	13,808	14,700	892
当期純利益	8,063	8,500	437

通期予想は据置き

- ・ 主にコンシューマ用ゲームソフト事業での販売本数計画見直し等による上方修正 (営業利益:+24億円)
- ・ 主に業務用機器販売およびP&S事業での販売不振による下方修正 (営業利益:-23億円)
- ・ 消去および全社費用の増加 (営業利益:-1億円)

1株当たり予想当期純利益 139円31銭

配当は 中間15円、期末20円の年間35円を予定



Data File

主要経営指数(2008/3-2009/9実績、2010/3計画)

経営成績

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
売上高	83,097	91,878	95,000	103.4%	38,892
売上総利益	32,594	36,917	38,500	104.3%	15,883
利益率	39.2%	40.2%	40.5%	0.3%	40.8%
販売管理費	19,473	22,299	23,000	103.1%	10,336
営業利益	13,121	14,618	15,500	106.0%	5,574
利益率	15.8%	15.9%	16.3%	0.4%	14.3%
経常利益	12,267	13,808	14,700	106.5%	5,476
利益率	14.8%	15.0%	15.5%	0.5%	14.1%
当期純利益	7,807	8,063	8,500	105.4%	2,967
利益率	9.4%	8.8%	8.9%	0.1%	7.6%

セグメント別業績 < 事業種別 >

(単位:百万円)

		2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
コンシューマ用 ゲームソフト	売上高	51,679	62,892	72,000	114.5%	27,748
	営業利益	11,609	16,392	19,000	115.9%	7,299
	利益率	22.5%	26.1%	26.4%	0.3%	26.3%
アミューズメント 施設運営	売上高	13,406	13,509	12,000	88.8%	6,249
	営業利益	753	224	600	267.9%	480
	利益率	5.6%	1.7%	5.0%	3.3%	7.7%
業務用機器販売	売上高	6,538	8,023	2,200	27.4%	656
	営業利益	1,182	1,758	-400	-	-334
	利益率	18.1%	21.9%	-18.2%	-	-50.9%
コンテンツ エキスパンション	売上高	8,525	4,628	5,500	118.8%	2,560
	営業利益	2,633	-230	400	-	-403
	利益率	30.9%	-5.0%	7.3%	-	-15.7%
その他	売上高	2,947	2,824	3,300	116.9%	1,676
	営業利益	468	1,053	900	85.5%	668
	利益率	15.9%	37.3%	27.3%	-10.0%	39.9%

セグメント別売上 < 所在地別 >

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
日本	56,457	54,193	47,500	87.6%	27,906
北米	15,796	21,851	31,500	144.2%	6,098
欧州	9,782	14,167	14,900	105.2%	4,371
その他	1,060	1,665	1,100	66.1%	515

主要経営指数(2008/3-2009/9実績、2010/3計画)

広告宣伝

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
単 体	3,773	2,925	3,100	106.0%	1,828
連 結	5,693	6,815	7,500	110.1%	3,115

アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
連 結	33	40	39	-1	40

設備投資

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
単 体	2,915	1,817	1,500	82.6%	440
連 結	3,166	2,062	2,000	97.0%	721

減価償却費

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
単 体	2,825	3,391	3,000	88.5%	1,349
連 結	3,393	4,143	3,500	84.5%	1,595

従業員数

(単位:人)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
単 体	1,324	1,455	1,694	116.4%	1,587
連 結	1,506	1,813	2,075	114.5%	1,932

開発投資額

(単位:百万円)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
開発投資額	18,458	16,660	23,000	138.1%	9,817
内 研究開発費	2,972	2,329	2,100	90.2%	1,147

為替レート(期末)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
ドル/円	100	98	95	96.9%	90
ユーロ/円	158	129	115	89.1%	132

主要経営指数(2008/3-2009/9実績、2010/3計画)

CSソフト出荷本数 <プラットフォーム別>

(単位:千本)

		2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
Playstation 2	タイトル数	29	10	10	0	8
	計	3,100	1,550	600	38.7%	400
Playstation 3	タイトル数	8	15	15	0	5
	計	1,750	4,450	5,700	128.1%	1,100
PSP	タイトル数	16	18	14	-4	10
	計	3,150	3,250	2,100	64.6%	1,550
Game Cube	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	140	100	-	-	-
Wii	タイトル数	13	14	9	-5	4
	計	2,930	1,700	3,800	223.5%	2,000
NintendoDS	タイトル数	27	37	28	-9	6
	計	2,400	1,350	1,200	88.9%	800
Xbox	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	20	-	-	-	-
Xbox 360	タイトル数	10	12	12	0	4
	計	1,620	4,300	5,400	125.6%	950
PCその他	タイトル数	3	4	6	2	3
	計	490	600	1,200	200.0%	800
合計	タイトル数	106	110	94	-16	40
	計	15,600	17,300	20,000	115.6%	7,600

CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2008/3	2009/3	2010/3 計画	前期比	2009/9
日本	7,100	6,300	5,100	81.0%	3,600
北米	4,700	6,000	7,700	128.3%	1,800
欧州	3,450	4,500	6,900	153.3%	2,000
アジア	350	500	300	60.0%	200
合計	15,600	17,300	20,000	115.6%	7,600