



株式会社カプコン  
(東証・大証一部:9697)

2008年3月期中間決算説明会  
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. コンテンツエキスパンション事業	・・・P 14
5. 2008年3月期 業績予想	・・・P 16

# コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

上期は主力タイトルが無かったものの、販売タイトルは総じて  
堅調に推移し、好業績を収めた

## 1. 「逆転裁判」シリーズを上期約100万本出荷

- ・「逆転裁判4」(52万本)をはじめ廉価版も好調、NDS向けの新たな主力フランチャイズに成長した
- ・ライトユーザー、女性層に訴求し、新たな顧客層を開拓することに成功した

## 2. 「バイオハザード4 Wii edition」が100万本を突破(10月30日付)

- ・国内サードパーティのタイトルとしては初のミリオンセールス
- ・Wiiのゲーム性を活かしたタイトルを適時投入、新ハードでの開発力を示した

## 3. 日本ゲーム大賞2007で、メーカー最多7タイトルを受賞

- ・年間作品部門 大賞 「モンスターハンターポータブル 2nd」
- ・年間作品部門 優秀賞 「大神」「ロストプラネット」 ・グローバル賞 「デッドライジング」
- ・Future部門 「デビルメイクライ4」「戦国BASARA2 英雄外伝」「宝島Z」

## 4. 「モンスターハンター フロンティア」(PCオンラインゲーム)が正式サービス開始

- ・7月5日より正式サービスを開始
- ・初のカプコン主体のオンラインゲームとして経験値を高めつつ、新たなタイトルを開発中

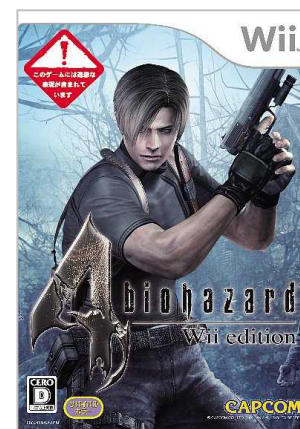
# コンシューマ用ゲームソフト事業 上期概況

## 上期 主要タイトル販売実績

Wii向け、NDS向けそれぞれにヒットタイトルを輩出し、  
新ハードへの開発体制に適切にシフトした

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績	合計
Wii	バイオハザード4 Wii edition	米国	6/19	420	970
		欧州	6/29	410	
		日本	5/31	140	
NDS	逆転裁判 4	日本	4/12	520	520
PSP	モンスターハンターポータブル 2nd (国内:リピート 海外:新規)	日本	-	250	470
		海外	8/28	220	
PC	ロストプラネット(PC版)	全世界	6/26	310	310



# 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

「バイオハザード4 Wii edition」や「逆転裁判4」を筆頭に、  
各販売タイトルが順調に推移し、計画を上回った

(単位:百万円)

	2005/9	2006/9	2007/9	増減
売上	14,373	15,735	16,323	588
営業利益率	-8.1%	14.4%	15.1%	0.7%

(単位:千本)

	2005/9	2006/9	2007/9	増減
タイトル数	36	32	50	18
日本	1,540	1,700	2,900	1,200
米国	1,530	2,000	1,700	-300
欧州	1,150	850	1,200	350
アジア	100	150	100	-50
合計	4,320	4,700	5,900	1,200

(内訳)

(単位:千本)

	2005/9	2006/9	2007/9	増減
他社タイトル	910	620	960	340
旧作・廉価版	880	1,500	2,100	600

# コンシューマ用ゲームソフト事業 下期戦略

海外戦略およびマルチプラットフォーム戦略を強化し、  
一層の成果を結実させる。

## 1. マルチプラットフォーム戦略の強化

- ・当社の基幹戦略を各フランチャイズで順次実現
- ・『デビルメイクライ』 最新作「デビルメイクライ 4」を Xbox 360、PS3、PCに発売
- ・『ロストプラネット』 Xbox 360、PCに発売済、今期PS3にも発売
- ・『モンスターハンター』 「モンスターハンターポータブル 2nd G」をPSPに、  
「モンスターハンター3(トライ)」をWii向けに供給表明

## 2. 海外プライベートショーでのプレゼンス強化

- ・E3ショーの変容に伴い、海外向けタイトルのプレゼンス向上策として、当社プライベートショー「Gamers' Day」を強化し、欧米にて開催(米国4月・英国10月)
- ・Gamers' Dayでの発表タイトル一例(発売日全て未定)
  - ・『トップシークレット』(海外名:Bionic Commando) PS3/Xbox 360/PC向け
  - ・『Dark Void』 対応機種未定
  - ・『Lost Planet』 PS3版(Xbox 360版、PC版発売済)
  - ・『Street Fighter』 対応機種未定
  - ・『大神』 Wii版(PS2版発売済)



# 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

下記戦略タイトルの販売を最大化し、  
下期偏重の事業計画の達成をはかる

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	計画
Xbox 360 PS3	デビル メイ クライ 4	日本	1/31	1,800
		米国	2月	
		欧州		
PSP	モンスターハンターポータブル 2nd G	日本	3月	500
Wii	バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ	日本	11/15	620
		米国	11/13	
		欧州	11/30	





# 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

好調な上期実績を織り込み、  
通期の計画を上方修正する

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	2008/3 Plan	増減
売上	42,718	43,813	45,300	1,487
営業利益率	6.8%	18.4%	18.3%	-0.1%

(単位:千本)

	2006/3	2007/3	2008/3 Plan	増減
タイトル数	88	90	113	23
日本	5,400	5,200	5,400	200
米国	4,700	4,300	4,900	600
欧州	3,120	2,400	3,000	600
アジア	180	300	200	-100
合計	13,400	12,200	13,500	1,300

(内訳)

(単位:千本)

	2006/3	2007/3	2008/3 Plan	増減
他社タイトル	1,400	1,200	1,430	230
旧作・廉価版	2,000	3,100	4,000	900

# アミューズメント施設運営事業 上期概況

既存店の業績落ち込みに苦しみ、計画を下回った

## 上期概況

- ・既存店売上 対前年同期比 88% (第1四半期90%・第2四半期87%)
- ・既存店は以下の複合的な要因により苦戦
  - ・家庭用ゲーム機市場が隆盛期を迎えた反動減
  - ・天候不順
  - ・プライズジャンルの不振
  - ・競合店新設による競合激化

## 上期 アミューズメント施設運営事業

(単位:百万円)

	2005/9	2006/9	2007/9	増減
売 上	5,642	6,466	6,375	-91
営業利益率	20.8%	17.6%	10.7%	-6.9%
既存店売上前年比	95%	99%	88%	-11%

## アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2006/3	2007/3	2007/9	2008/3Plan
出 店	2	6	2	8
退 店	2	3	0	3
総店舗数	30	33	35	38

# アミューズメント施設運営事業 下期戦略

上期の厳しい業績を鑑み、通期の計画を下方修正する

## 出店戦略

- ・改正まちづくり三法施行前に、良好なロケーションを確保する
  - ・ 大型複合商業施設内への出店を確保
  - ・ ロードサイド型店舗の出店を加速
- ・ スクラップ&ビルドの徹底による収益確保

## 下期見通し

- ・ 既存店売上対前年比の急回復は見込めないが、昨年4Q以降落ち込みが拡大した分の反動を織り込み、通期計画を94%に修正
- ・ 下期に6店舗を出店予定(10月に3店舗開店済み)

## 通期 アミューズメント施設運営事業

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	2008/3 Plan	増減
売上	11,568	13,043	14,400	1,357
営業利益率	21.1%	15.4%	9.0%	-6.4%
既存店売上前年比	100%	96%	94%	-2%

# 業務用機器販売事業 上期概況

上期は、主力のメダルゲーム機、プライズゲーム機共に  
計画を大きく下回る厳しい決算となった

## 上期概況

- ・上期はリピート中心のタイトル展開であったが、総じて販売が振るわず、経費が先行して営業赤字となった
- ・ドンキーコング・バナナキングダム(中型メダル機)・・・33台
  - ・機器事故の影響があり、以降の出荷が低迷
- ・プライズゲーム機リピート出荷・・・101台
  - ・各機種共に不調に終わり、計画を大きく下回る

## 上期 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	2005/9	2006/9	2007/9	増減
売上	4,387	4,348	1,353	-2,995
営業利益率	22.6%	20.5%	-42.1%	-

# 業務用機器販売事業 上期概況

メダルゲーム機での事故を受けて、現在事業改革を推進中

## 事故概要

- ・中型メダル機「ドンキーコング・バナナキングダム」で発火事故
  - ・事故連絡当日に出荷済み全289台を各店舗様に通電停止依頼、併せて事故調査開始
  - ・事故の9日後に原因特定した不良部材の交換を行う
  - ・業界誌にて、オペレーターに対する本件事故のお詫び広告を掲載
- ・事故原因は、外部業者から納入された部材の不良が主原因と判明
  - ・事故の修理対応費用は関連各社と調整済
  - ・取引先への対応はほぼ円満に終了しているが、一部取引先とは引き続き調整中

## 業務用機器販売事業の改革

- ・事故機を出した開発体制を見直し、品質向上策を策定
  - ・筐体品質管理部の新設と、実機検証期間の拡大、第三者認証機関でのSマーク認証の取得
  - ・製品化までに、5回の定点レビュー（デザイン・設計・品質のAM関連部内横断チェック）を制度化
  - ・開発情報の共有化徹底、仕様・部材決定基準の明確化による技術レベルの向上
- ・ゲームの面白さのみに安住せず、高品質で安定した製品を市場に供給することで、アミューズメント機器市場での信頼回復に努める

# 業務用機器販売事業 下期戦略

上期での計画未達、およびリピート販売の弱さを勘案し、  
通期計画を下方修正する

## 下期主要販売タイトル

- ・ビデオゲーム機 …… 計画7,000台
- ・「機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム」  
©創通・サンライズ  
©創通・サンライズ・毎日放送

## 下期見通し

- ・上期での計画未達、および上期を通じて低調だったリピート販売のトレンドが下期にも継続する可能性が高いため、リスクを織り込み通期計画を修正する

## 通期 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	2008/3 Plan	増減
売上	6,956	8,021	6,400	-1,621
営業利益率	16.0%	17.1%	12.5%	1.1%

# コンテンツエキスパンション事業 上期概況

上期は、P&S事業、モバイルコンテンツ事業共に  
計画通りの進捗となった

## P&S事業 上期概況

- ・今期主力のパチスロ機「デビルメイクライ 3」を発売し、計画通りの進捗
- ・その他2製品、合計3製品を発売した

## モバイルコンテンツ事業 上期概況

- ・国内では「逆転裁判」シリーズがNDSでのヒットもあり、引き続き好調に推移
- ・一方で海外は、キャリア側トラブルによるタイトル期ズレが発生し弱含み

## 上期 コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	2005/9	2006/9	2007/9	増減
売上	2,210	1,333	5,644	4,311
営業利益率	35.5%	5.4%	33.0%	27.6%

売上比 P&S事業 : MC事業 = 6 : 4



# コンテンツエキスパンション事業 下期戦略

現時点で業績を大きく変動させる要因は無く、  
通期予想は据え置きとする

## P&S事業 下期見通し

- ・業績は上期偏重であったが、下期も引き続き計画通りの製品販売を見込む(下期2製品を予定)

## モバイルコンテンツ事業 下期見通し

- ・au向けW54S(ソニーエリクソン社製)に「バイオハザード4 モバイルエディション」をプリインストール販売
- ・北米でカジュアルゲーム「Are You Smarter Than a 5<sup>th</sup> Grader?」を投入

## 通期 コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	2006/3	2007/3	2008/3Plan	増減
売上	5,742	7,102	8,900	1,798
営業利益率	41.1%	22.9%	28.1%	5.2%

## 2008年3月期 業績予想

上期計画超過分を算入するが、アミューズメント施設運営事業、業務用機器販売事業の下方修正等を織り込み、通期据置き

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3Plan	増減額
売上高	74,542	78,000	3,458
営業利益	9,602	10,000	398
経常利益	10,600	11,000	400
当期純利益	5,852	6,200	348

### 通期予想は据置き

- ・コンシューマ用ゲームソフト事業の好調な上期実績を算入(営業利益:+18億円)
- ・アミューズメント施設運営事業は、既存店弱含みのトレンドをリスクと想定(営業利益:-11億円)
- ・業務用機器販売事業の上期の損失、およびリピートの弱さをリスクと想定(営業利益:-7億円)

1株当たり予想当期純利益 105円77銭  
 配当は 中間15円、期末15円の年間30円を予定



# Data File

# 主要経営指数(2007/3 2007/9 実績、2008/3計画)

## 経営成績

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3(E)	%	2007/9
売上高	74,542	78,000	104.6%	31,108
売上総利益	26,496	29,000	109.5%	11,029
利益率	35.5%	37.2%		35.5%
販売管理費	16,779	19,000	113.2%	8,079
営業利益	9,602	10,000	104.1%	3,058
利益率	12.9%	12.8%		9.8%
経常利益	10,600	11,000	103.8%	3,395
利益率	14.2%	14.1%		10.9%
当期利益	5,852	6,200	105.9%	1,603
利益率	7.9%	7.9%		5.2%

## セグメント別売上 < 事業種別 >

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3(E)	%	2007/9
コンシューマ用 ゲームソフト	43,813	45,300	103.4%	16,323
AM施設	13,043	14,400	110.4%	6,375
業務用機器	8,021	6,400	79.8%	1,353
CE事業	7,102	8,900	125.3%	5,644
その他	2,561	3,000	117.1%	1,411
合計	74,542	78,000	104.6%	31,108

## セグメント別売上 < 所在地別 >

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3(E)	%	2007/9
日本	50,074	52,600	105.0%	23,766
北米	15,450	16,300	105.5%	4,554
欧州	8,090	8,400	103.8%	2,529
その他	927	700	75.5%	257
合計	74,542	78,000	104.6%	31,108

## 広告宣伝

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3(E)	%	2007/9
単体	2,901	3,200	110.3%	1,460
連結	5,516	5,400	97.9%	1,978

## AM施設店舗数

(単位:店)

	2006/3	2007/3	2008/3(E)	2007/9
連結	30	33	38	35

## 設備投資

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3(E)	%	2007/9
単体	3,594	3,600	100.2%	1,499
連結	3,804	3,700	97.3%	1,688

## 減価償却費

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3(E)	%	2007/9
単体	2,217	2,900	130.8%	1,156
連結	2,774	3,300	119.0%	1,434

## 従業員数

(単位:人)

	2007/3	2008/3(E)	%	2007/9
単体	1,196	1,346	112.5%	1,304
連結	1,320	1,490	112.9%	1,439

## 開発投資額

(単位:百万円)

	2007/3	2008/3(E)	%	2007/9
開発投資額	13,068	16,500	126.3%	8,576
内 研究開発費	1,828	2,500	136.8%	1,357

## ソフト出荷本数

(単位:千本)

		2006/3	2007/3	2008/3(Plan)	2007/9
Playstation 2	タイトル数	51	46	33	16
	計	7,930	4,100	1,800	1,330
Playstation 3	タイトル数			9	3
	計			1,400	60
PSP	タイトル数	15	20	17	10
	計	1,600	2,700	1,900	1,210
Wii	タイトル数		3	9	2
	計		100	3,400	980
Game Cube	タイトル数	2	1		0
	計	800	300		90
Game Boy	タイトル数	2	1		0
	計	1,500	500		10
NintendoDS	タイトル数	4	14	30	12
	計	950	1,700	2,800	1,480
Xbox	タイトル数	12	2		0
	計	580	100		20
Xbox360	タイトル数	1	3	9	4
	計	5	2,700	1,600	320
PCその他	タイトル数	1	0	6	3
	計	35	0	600	400
合計	タイトル数	88	90	113	50
Total	計	13,400	12,200	13,500	5,900