



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2013年3月期 業績修正および
2014年3月期計画 説明資料

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. 2013年3月期 連結業績予想修正 … P 3
2. 2014年3月期 連結業績予想 … P 11

2013年3月期 連結業績予想修正

< 業績修正の背景 >

課題分析

- 1) 市場分析
 - ・ゲーム業界を取り巻く市場環境の急激な変化
 - ・海外競合他社AAAタイトルの寡占化
- 2) 業績分析
 - ・2013年3月期の計画未達

分析結果

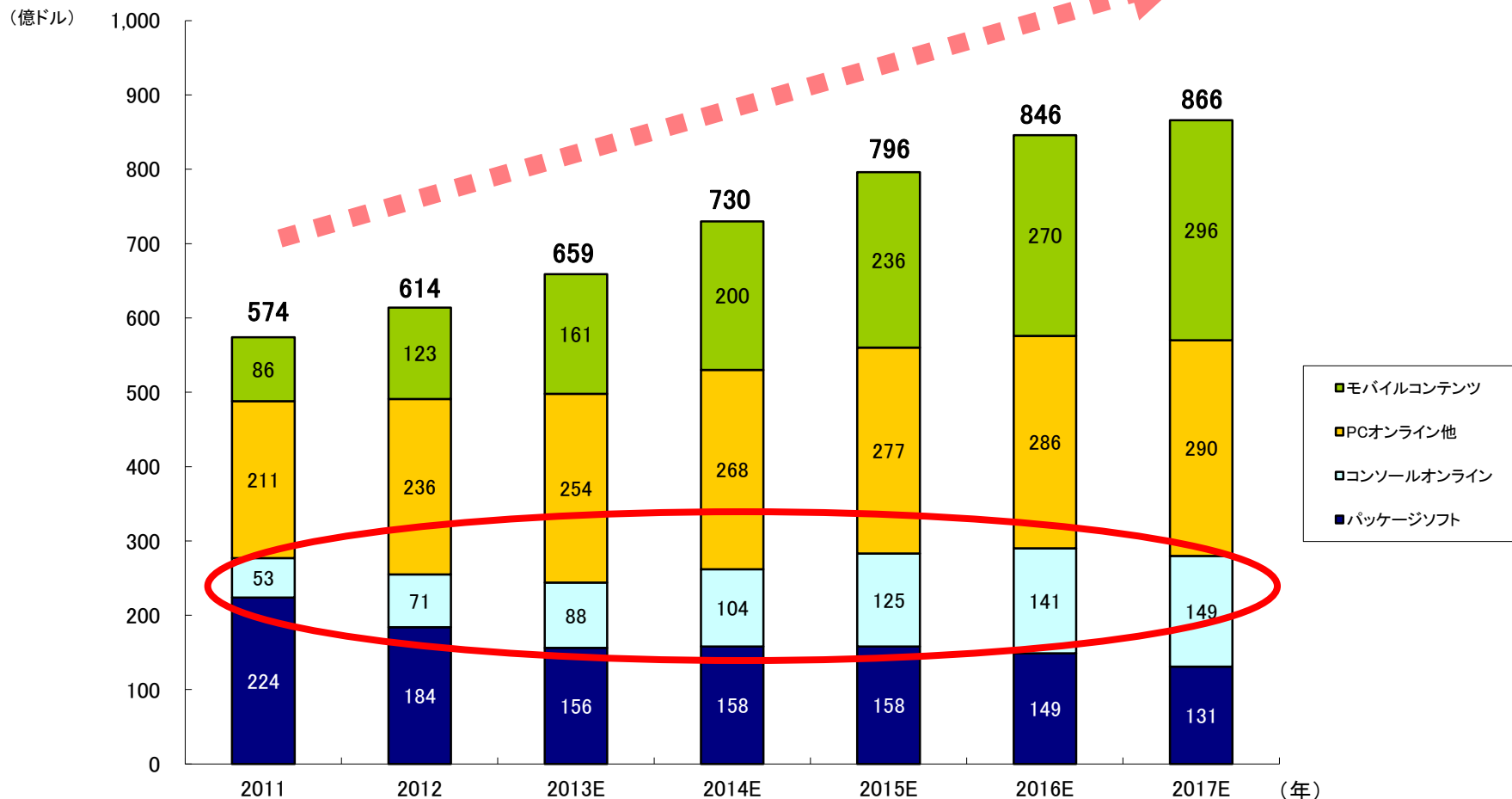
- ・コンシューマ事業におけるデジタル対応への遅れ
- ・海外外注タイトルの品質低下

対策

- ・コンシューマ事業における戦略転換（DLC比率増加、内作への移行）
- ・事業再構築にあたりゲームソフト仕掛品を厳格に評価

2013年3月期 連結業績予想修正 (2)

■ ゲーム市場推移



モバイルやPCオンラインに加えて、コンソールオンライン(DLC)
市場も急伸する見込み

2013年3月期 連結業績予想修正 (3)

■ 2013年3月期 通期業績予想

(単位:百万円)

	期初計画	2012/12 修正計画	2013/3 見込	増減額 (対修正計画)	増減率 (対修正計画)
売上高	105,000	93,500	94,000	500	100.5%
営業利益	15,800	10,000	10,000	-	100.0%
経常利益	15,700	10,000	10,900	900	109.0%
当期純利益	9,800	6,500	2,900	△ 3,600	44.6%

- ・売上高および営業利益は修正計画通りに推移
- ・市場の変化に伴う開発ラインナップの精査等により、特別損失72億円を計上

2013年3月期 連結業績予想修正 (4)

■ 2013年3月期 通期業績予想(事業セグメント別)

(単位:百万円)

	売上高				営業利益			
	期初計画	2012/12 修正計画	2013/3 見込	増減 (対期初計画)	期初計画	2012/12 修正計画	2013/3 見込	増減 (対期初計画)
デジタルコンテンツ事業	80,000	65,500	63,500	△ 16,500	15,000	7,700	6,900	△ 8,100
アミューズメント施設事業	12,000	11,000	11,000	△ 1,000	1,900	1,700	1,700	△ 200
アミューズメント機器事業	10,000	14,000	16,800	6,800	2,300	4,000	4,800	2,500
その他事業	3,000	3,000	2,700	△ 300	800	800	800	—
消去または全社	—	—	—	—	△ 4,200	△ 4,200	△ 4,200	—
連結	105,000	93,500	94,000	△ 11,000	15,800	10,000	10,000	△ 5,800

- ・期初計画比：主力パッケージタイトルの伸び悩みなどにより、デジタルコンテンツ事業で大幅な計画未達
- ・修正計画比：モバイルコンテンツ事業において計画未達となるも、アミューズメント機器事業での自社パチスロ機の好調な販売が収益貢献し、計画通りに推移

■ 2013年3月期 主要タイトルラインナップ

(単位:千本)

タイトル名	ハード	期初計画	2012/12 修正計画	2013/3 見込
バイオハザード6	PS3 Xbox 360	7,000	5,000	4,900
DmC Devil May Cry	PS3 Xbox 360	2,000	1,200	1,150
通期販売本数計画	-	20,000	14,000	14,000

< 期初計画未達の理由 >

- ・拡大するデジタル市場への対応の遅れ
- ・海外市場におけるマーケティング部門と開発部門の連携不足
- ・外注の多用による品質の低下
- ・但し、修正計画比では堅調に推移

■ 特別損失

(単位:百万円)

	第3四半期実績	2013/3 見込
特別損失	144	約7,200

<特別損失計上の理由>

- ・デジタル戦略推進に向けた開発およびマーケティング体制の見直し
 - ⇒ 市場ニーズに適応せず、デジタル対応が遅れたタイトルの開発中止損を計上
 - ⇒ 戦略に合致しない一部の海外外注タイトルの開発中止損を計上

■ 自己株式の取得

<取得の内容>

- ・取得する株式の種類： 当社普通株式
- ・取得する株式の総数： 150万株(上限)
- ・取得価額の総額： 25億円(上限)
- ・自己株式取得期間： 2013年4月22日から2013年5月31日まで

(ご参考)

・2013年3月31日時点の自己株式の保有

発行済株式総数(自己株式を含む)： 67,723,244株

自己株式数： 10,139,772株

2014年3月期 連結業績予想

＜今後の戦略のポイント＞

1. コンシューマ事業におけるデジタル戦略の強化
2. 外注から内作への移行による品質向上
3. 開発・マーケティング部門のグローバルな連携強化

2014年3月期 連結業績予想 (2)

■ 2014年3月期 通期業績予想

(単位:百万円)

	2013年3月期 (見込)	2014年3月期 (予想)	増減額	増減率
売上高	94,000	約97,000	3,000	103.2%
営業利益	10,000	約12,000	2,000	120.0%
経常利益	10,900	約11,700	800	107.3%
当期純利益	2,900	約6,800	3,900	234.5%

※2014年3月期通期業績予想の詳細につきましては、2013年3月期決算時に公表いたします。

- ・コンシューマ事業でのデジタル(DLC)戦略の推進により収益性を改善
- ・オンライン・モバイルコンテンツ事業の強化により、市場成長を上回る成長を目指す
- ・P&S事業におけるタイトルラインナップの拡充により収益基盤を強化

■ 2014年3月期 主要タイトルラインナップ

タイトル名	ハード	発売日
モンスターハンター4	3DS	2013年夏
ロスト プラネット 3	PS3 X360	2013年8月
バイオハザード リベレーションズ アンベールドエディション	PS3 X360 Wii U	2013年5月
その他大型タイトル		-