



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2013年3月期
決算短信補足資料

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. 連結損益計算書 | ・・・P3 |
| 2. 連結貸借対照表 | ・・・P8 |
| 3. 連結キャッシュフロー計算書 | ・・・P10 |
| 4. 事業セグメント別概況 | ・・・P12 |

1. 2013年3月期 連結損益計算書

1-1. 2013年3月期 連結損益計算書

■ 2012/3実績 対 2013/3実績

(単位:百万円)

	2012/3	2013/3	増減
売上高	82,065	94,075	12,010
営業利益	12,318	10,151	-2,167
経常利益	11,819	10,944	-875
当期純利益	6,723	2,973	-3,750

- 前期比で増収となるものの、コンシューマ事業の収益性悪化などを主因とし、営業利益は減少
- 事業構造改善費用を含む特別損失7,224百万円の計上により、当期純利益は大幅に減少
- 1株当たり当期純利益 51円64銭

1-1. 2013年3月期 連結損益計算書

■ 2013/3見込 対 2013/3実績

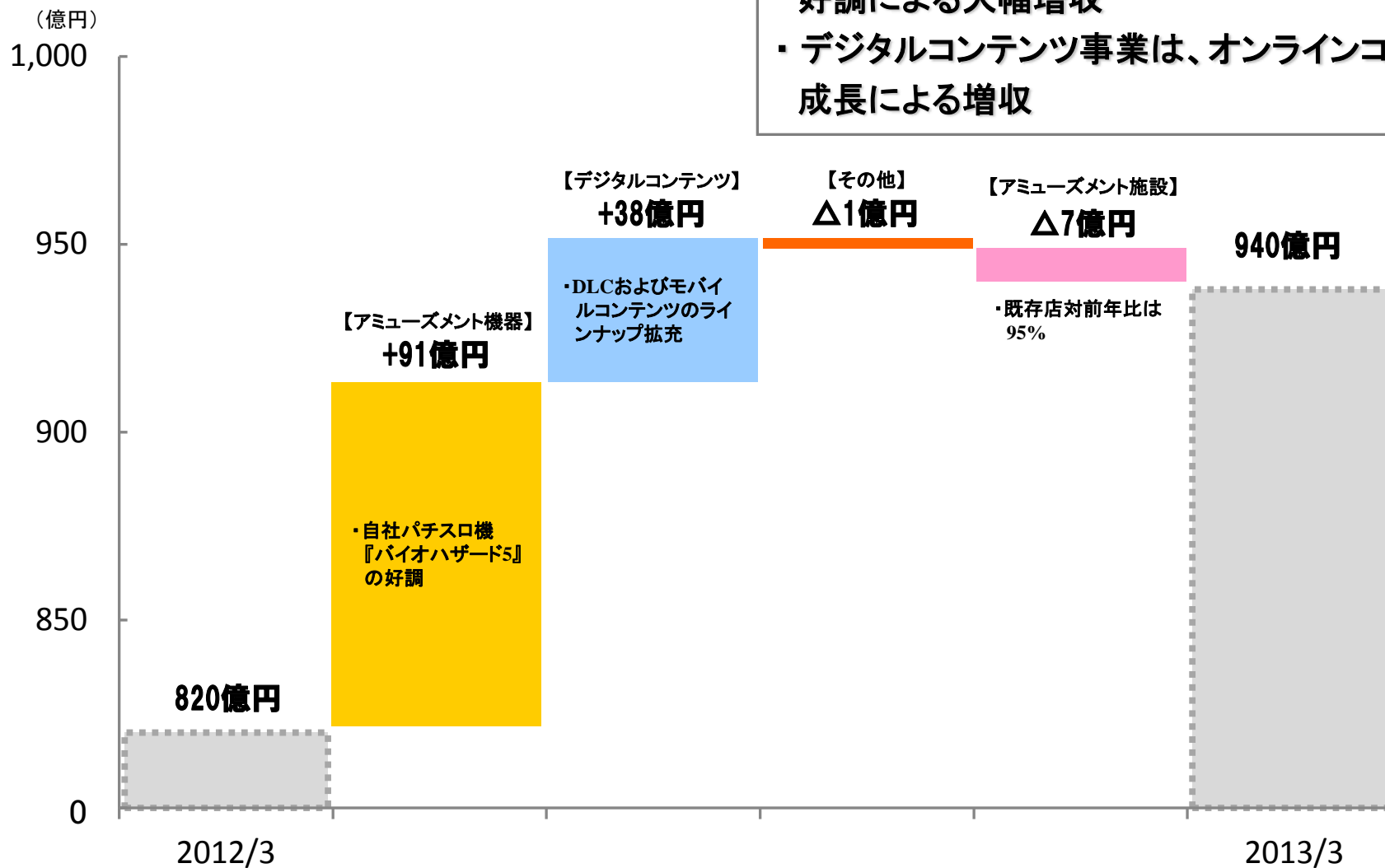
(単位:百万円)

	2013/3見込	2013/3	増減
売上高	94,000	94,075	75
営業利益	10,000	10,151	151
経常利益	10,900	10,944	44
当期純利益	2,900	2,973	73

■ 2013年4月18日に発表した業績修正見込み通りに推移

1-2. 2013年3月期 連結損益計算書のポイント ①

■ 2013/3 売上高増減要因



- ・ アミューズメント機器事業では、自社パチスロ機の好調による大幅増収
- ・ デジタルコンテンツ事業は、オンラインコンテンツの成長による増収

【アミューズメント機器】
+91億円

・ 自社パチスロ機
『バイオハザード5』
の好調

【デジタルコンテンツ】
+38億円

・ DLCおよびモバイル
コンテンツのラインナップ
拡充

【その他】
△1億円

【アミューズメント施設】
△7億円

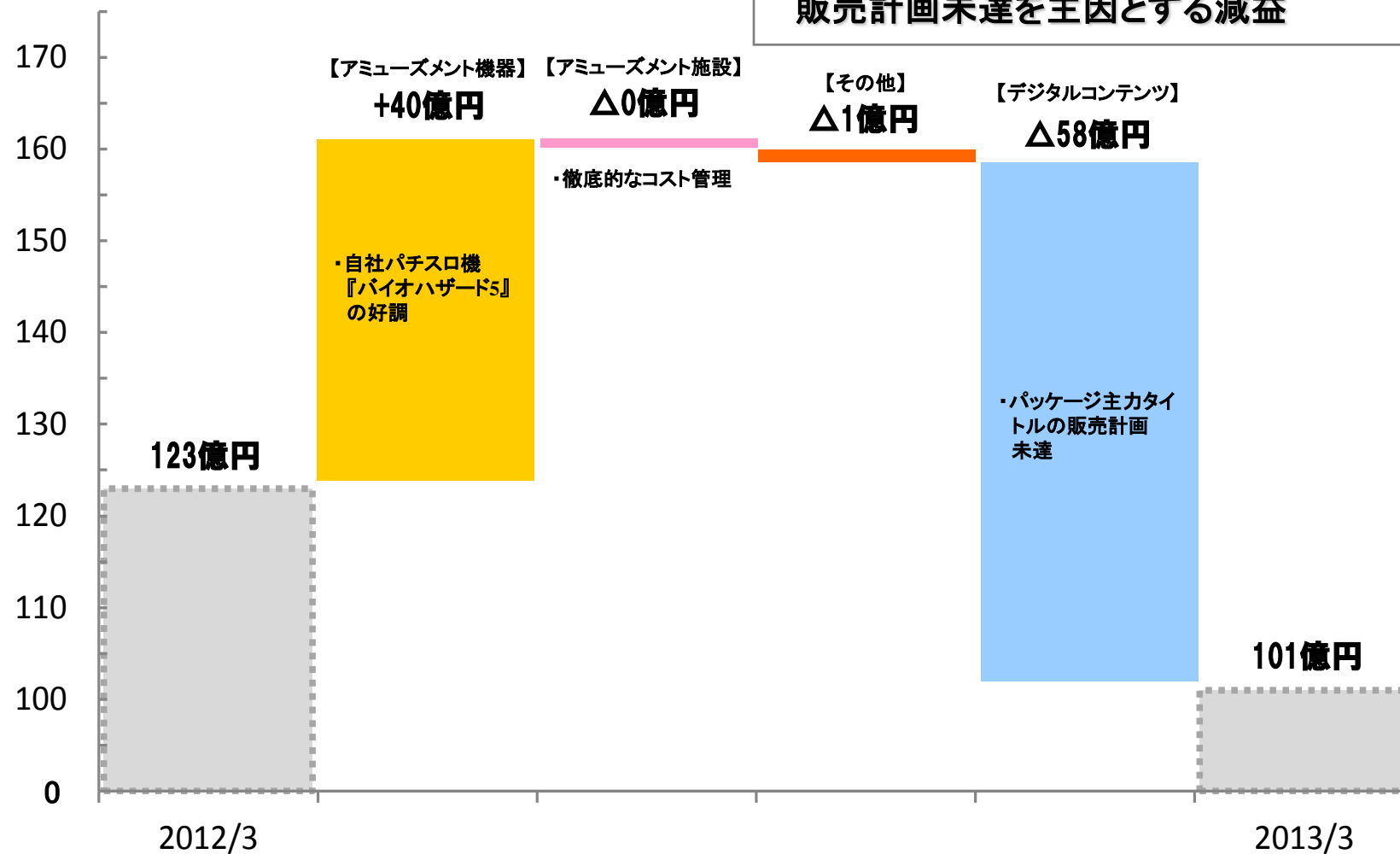
・ 既存店対前年比は
95%

940億円

1-2. 2013年3月期 連結損益計算書のポイント ②

■ 2013/3 営業利益増減要因

(億円)



- ・ アミューズメント機器事業において、大幅増益
- ・ デジタルコンテンツ事業は、パッケージ主カタイトルの販売計画未達を主因とする減益

2. 連結貸借対照表

2. 2013年3月期 連結貸借対照表のポイント

■ 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

	2012/3	2013/3	増減
現金及び預金	24,752	31,522	6,770
受取手形及び売掛金	17,285	11,687	-5,598
ゲームソフト仕掛品	22,373	18,888	-3,485

(1) 現金及び預金

- ・売掛金の回収等に伴う増加

(2) 受取手形及び売掛金

- ・前期末の大型タイトル発売に伴う売掛金増加の反動減

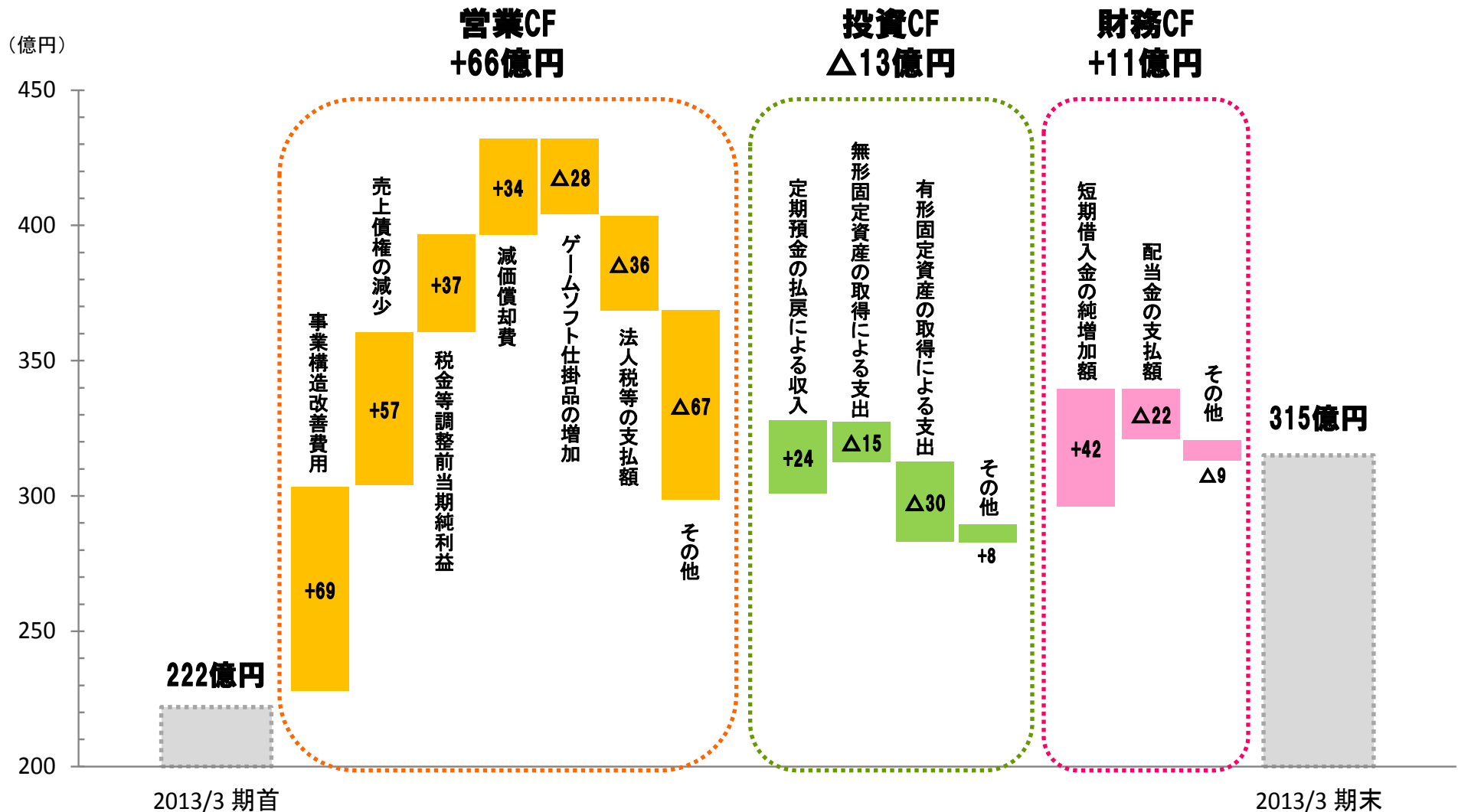
(3) ゲームソフト仕掛品

- ・事業構造改善に伴うタイトルラインナップ再評価による減少

3. 連結キャッシュフロー計算書

3. 2013年3月期 連結キャッシュフロー計算書のポイント

■ 2013/3 キャッシュフロー計算書 増減要因



4. 事業セグメント別概況

4-1. デジタルコンテンツ事業 ①

オンラインコンテンツの成長により増収
パッケージ主カタイトルの計画未達を主因とし利益は減少

■ 2013年3月期 実績および売上内訳

(単位:億円)

	2011/3	2012/3	2013/3	
売上高	742	598	636	
営業利益	138	128	70	
営業利益率	18.7%	21.5%	11.1%	
売上内訳	パッケージ	613	441	407
	オンラインコンテンツ			
	DLC	24	28	52
	モバイルコンテンツ	40	63	110
	PCその他	65	66	67
	オンラインコンテンツ計	129	157	229

4-1. デジタルコンテンツ事業 ②

ダウンロード販売は伸長したものの
コンシューマ事業における売上高は前期並に推移

■ 2013年3月期 概況(パッケージ)

・主カタイトルの計画未達および一部タイトルの発売延期により、当初計画を下回る

⇒『バイオハザード6』は490万本を出荷するも、リピートは伸び悩む

⇒『モンスターハンター4』の発売を2013年夏に延期

■ 2013年3月期 概況(DLC)

・本編ダウンロードおよび追加ダウンロード販売の拡充

⇒『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、
大型タイトルに付随するDLCが貢献

⇒『バイオハザード4』など、過去タイトルの本編ダウンロード販売が拡大

4-1. デジタルコンテンツ事業 ③

新作『ドラゴンズドグマ』がミリオンセールスを達成

■ 2013年3月期 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	2012/10/4	4,900
		北米	2012/10/2	
		欧州	2012/10/2	
PS3 Xbox 360	ドラゴンズドグマ	日本	2012/5/24	1,300
		北米	2012/5/22	
		欧州	2012/5/25	
PS3 Xbox 360	DmC Devil May Cry	日本	2013/1/17	1,150
		北米	2013/1/15	
		欧州	2013/1/15	
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、欧州地域はレポート販売	日本	2012/4/26	650
		北米	2012/3/20	
		欧州	2012/3/23	

※日本には、アジア地域を含む

4-1. デジタルコンテンツ事業 ④

日本市場における前期大型タイトルの投入の反動等に伴い、
販売本数は減少

■ 2013年3月期 販売本数実績(パッケージ)

(単位:千本)

	2011/3	2012/3	2013/3	増減
タイトル数(本)	53	68	46	-22
日本	9,000	6,800	4,500	-2,300
北米	6,000	5,100	5,400	300
欧州	5,000	3,300	3,600	300
アジア	500	500	500	0
合計	20,500	15,700	14,000	-1,700

(内訳)

(単位:千本)

	2011/3	2012/3	2013/3	増減
他社タイトル	650	1,250	550	-700
旧作・廉価版	4,000	3,900	3,900	0

4-1. デジタルコンテンツ事業 ⑤

ソーシャルゲームの拡充により
オンラインコンテンツ売上高はグローバルで拡大

■ 2013年3月期 概況(モバイルコンテンツ)

- ・「カプコンブランド」では、国内でソーシャルゲームラインナップを増強
累計登録者数は860万人を突破
- ・「ビーラインブランド」では、『スマーフ・ビレッジ』を中核に累計ダウンロード数 1億件を突破
- ・両ブランドにおいてアジア展開を推進、地域拡充の基盤を固める

■ 2013年3月期 概況(PCその他)

- ・主カタイトル『モンスターハンター フロンティア オンライン』は安定的に収益貢献
- ・ブラウザゲーム『鬼武者Soul』など、新規サービスを展開

4-2. アミューズメント施設事業

徹底したコスト管理と出退店の厳格な精査により
減収となるも利益は維持

■ 2013年3月期 概況

- ・既存店の運営体制を徹底的に効率化
⇒ 対既存店前年比実績(累計): 95%

■ アミューズメント施設 店舗数

	2011/3	2012/3	2013/3	(店)
出 店	0	0	0	
退 店	1	0	3	
総店舗数	37	37	34	



「プラサカプコン盛岡店」

■ 2013年3月期 実績

	2011/3	2012/3	2013/3	増減	(単位: 億円)
売上高	116	117	109	-8	
営業利益	11	17	17	0	
営業利益率	9.7%	15.2%	15.6%	-	
既存店売上前年比	99%	101%	95%	-	

4-3. アミューズメント機器事業 ①

家庭用の主力シリーズを活用した自社パチスロ機が好調に推移
開発および生産体制を強化

■ 2013年3月期 概況(P&S事業)

・自社パチスロ機が過去最高のヒット

⇒ 『バイオハザード5』販売台数 約48,000台

⇒ フィールズ株式会社との販売提携を継続

・受託ビジネスも堅調に推移

⇒ パチンコ機『CR 戦国BASARA3 ～関ヶ原の戦い～』 2012年7月稼働

⇒ パチスロ機『新鬼武者 再臨』 2013年3月稼働

⇒ 前期発売のパチスロ機『モンスターハンター』のリピート販売も貢献



パチスロ機『バイオハザード5』

4-3. アミューズメント機器事業 ②

P&S事業における成長を主因として
前期比で大幅な増収増益

■ 2013年3月期 概況(業務用機器販売事業)

・自社コンテンツを活用したメダルゲーム機の投入

⇒『マリオパーティくるくる！カーニバル』 2012年6月稼働

■ 2013年3月期 実績

(単位:億円)

	2011/3	2012/3	2013/3	増減
売上高	79	76	167	91
営業利益	26	8	48	40
営業利益率	33.4%	11.6%	29.1%	-

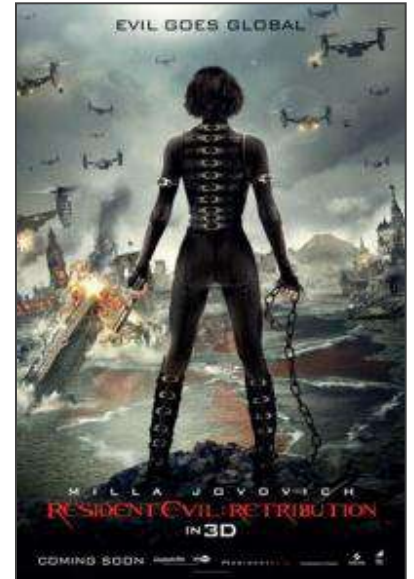
※P&S事業:業務用機器販売事業 売上構成比 = 9 : 1

4-4. その他事業

当社ゲームコンテンツの水平展開における一端として
ワンコンテンツ・マルチユースを継続

■ 2013年3月期 概況(キャラクターコンテンツ事業)

- ・家庭用ゲームと連動したキャラクターグッズや攻略本の販売を展開
- ・映像・舞台化等による非ゲームユーザー層への認知度向上
 - ⇒ ハリウッド映画『バイオハザードV リトリビューション』2012年9月公開
 - ⇒ TVドラマ『戦国BASARA-MOONLIGHT PARTY-』2012年放送
 - ⇒ 宝塚歌劇『逆転裁判3 検事マイルズ・エッジワース』2013年1月公演



『バイオハザードV リトリビューション』

©2012 Screen Gems, Inc. All Rights Reserved.

■ 2013年3月期 実績

(単位:億円)

	2011/3	2012/3	2013/3	増減
売上高	38	28	27	-1
営業利益	10	8	7	-1
営業利益率	28.2%	30.6%	27.3%	-