



株式会社カプコン  
(東証一部:9697)

2014年3月期  
第1四半期決算概況

# 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

	ページ
■ 決算ハイライト	3 ~ 8
連結業績	4
財務状況	7
■ 今決算のポイント	9 ~ 10
■ 事業セグメント別概況	11 ~ 19
デジタルコンテンツ事業	12
アミューズメント施設事業	18
アミューズメント機器事業	19
■ 2014年3月期 連結業績予想	20 ~ 21
■ 主要経営指標	22 ~ 24

# 決算ハイライト

# 決算ハイライト(連結業績①)

## ■ 2013/6 業績 vs. 2012/6 業績

(単位:百万円)

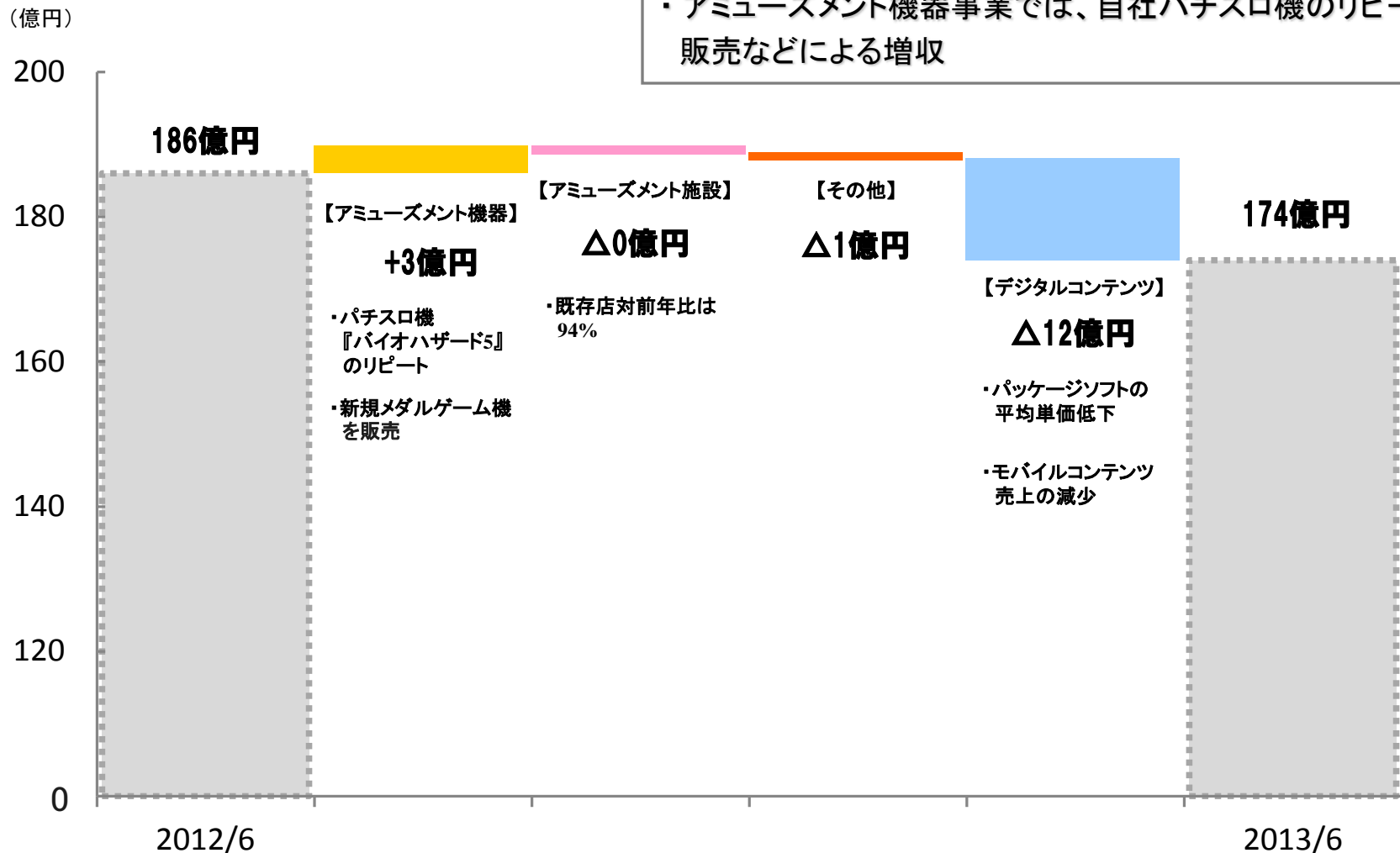
	2012/6	2013/6	増減
売上高	18,620	17,457	-1,163
営業利益	2,669	723	-1,946
経常利益	2,209	1,151	-1,058
四半期純利益	1,320	828	-492

- 収益性の高い国内ソフト販売本数の減少などにより、前年同期比で減収減益
- 為替差益436百万円を計上
- 通期業績の達成に向け、概ね計画どおりの進捗

# 決算ハイライト(連結業績②)

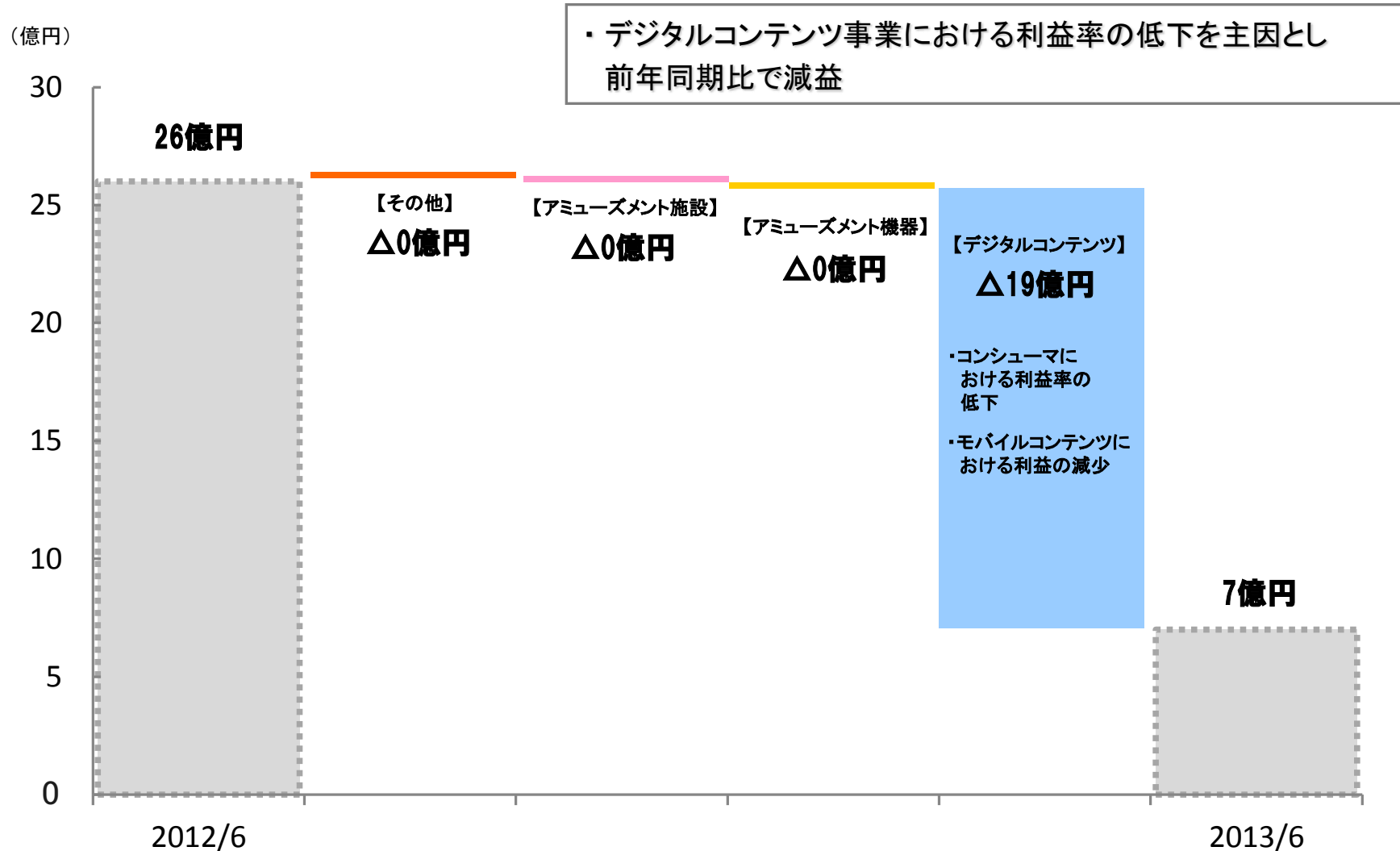
## ■ 2013/6 売上高増減要因

- ・ デジタルコンテンツ事業における、パッケージソフトの平均単価低下を主因とし、前年同期比で減収
- ・ アミューズメント機器事業では、自社パチスロ機のリピート販売などによる増収



# 決算ハイライト(連結業績③)

## ■ 2013/6 営業利益増減要因



# 決算ハイライト(貸借対照表)

## ■ 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

資産の部	2013/3	2013/6	増減
受取手形及び売掛金	11,687	7,063	-4,624
ゲームソフト仕掛品	18,888	18,171	-717

### (1) 受取手形及び売掛金

- ・ 前期に発売した自社パチスロ機の売掛金回収が進み、減少

### (2) ゲームソフト仕掛品

- ・ 外注費用の削減に伴い、仕掛品が減少

(単位:百万円)

負債の部	2013/3	2013/6	増減
支払手形及び買掛金	6,304	2,614	-3,690

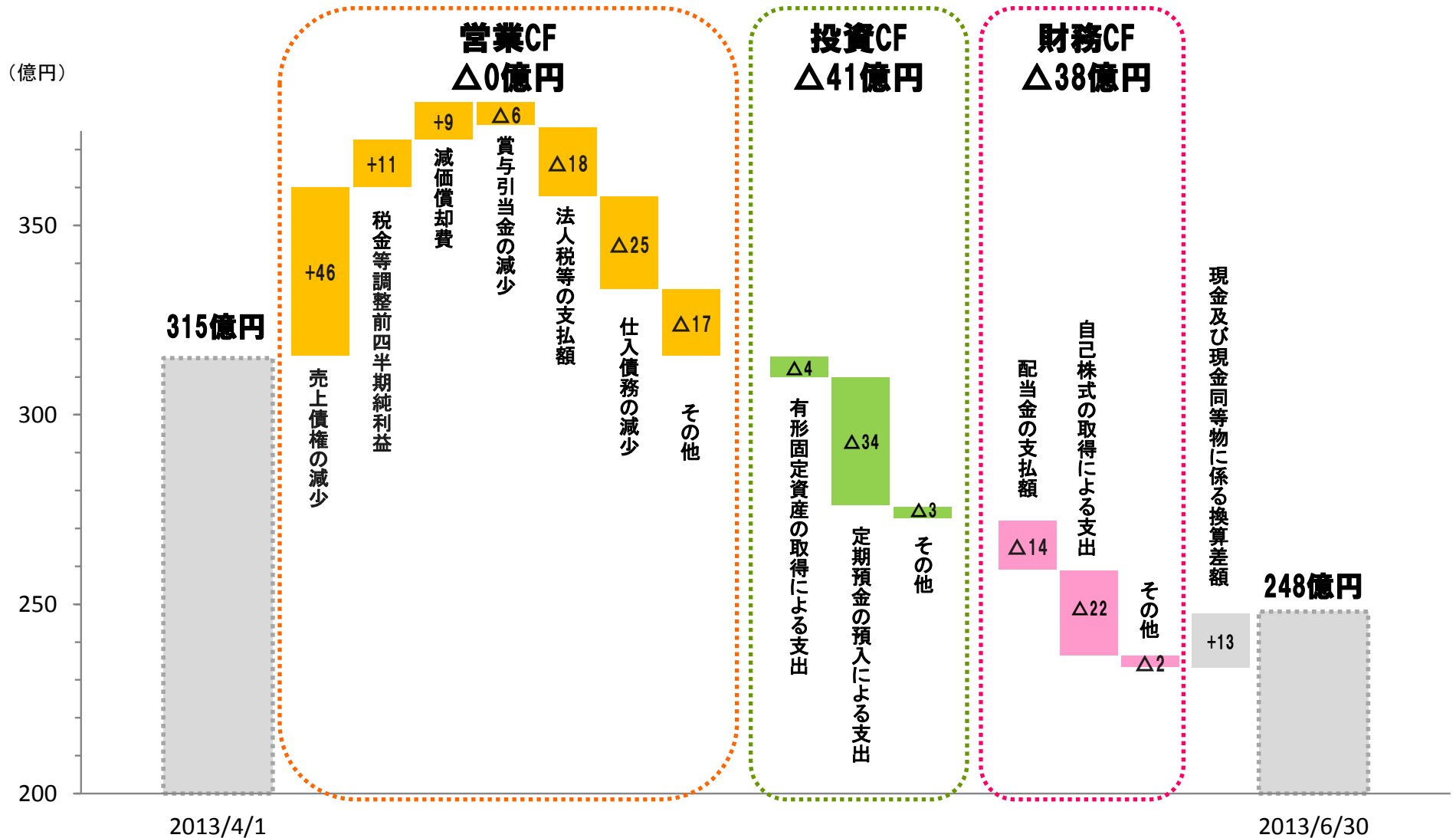
### (3) 支払手形及び買掛金

- ・ 主に自社パチスロ機の部材費用支払い等による減少



# 決算ハイライト(キャッシュフロー計算書)

## ■ 2013/6 キャッシュフロー計算書 増減要因



# 今決算のポイント

## 成長戦略の進捗状況

### ■コンシューマ事業の改善

- ・ 『モンスターハンター4』の発売日を2013年9月14日に決定
- ・ DLC売上は、前年同期比で60%増の16億円
- ・ 前期の事業構造改善に伴う組織再編（開発・海外子会社）を進行中

# 事業セグメント別概況

# 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業①)

DLCの寄与により、コンシューマビジネスとしての売上高は  
若干の減少にとどまる

## ■ 第1 四半期 事業概況(パッケージ)

- ・ 『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、PC)を投入
- ・ Xbox One向けタイトル『デッドライジング3』、2013年11月の欧米での投入を発表

## ■ 第1 四半期 事業概況(DLC)

- ・ 『DmC Devil May Cry』、『ドラゴンズドグマ:ダークアリズン』、『バイオハザード6』などの追加コンテンツを販売
- ・ 新作および旧作の本編ダウンロード販売が拡大

# 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業②)

『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』をはじめ、  
シリーズタイトルが底堅く推移

## ■ 第1 四半期 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 Wii U PC	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	日本	5/23	900
		北米	5/21	
		欧州	5/24	
PS3 Xbox 360	ドラゴンズドグマ:ダークアリズン	日本	4/25	550
		北米	4/23	
		欧州	4/26	

※日本はアジアを含む。

# 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業③)

『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』の  
貢献などにより、販売本数は前年同期比で微増

## ■ 第1 四半期 販売本数実績(パッケージ)

(単位:千本)

	2011/6	2012/6	2013/6	増減
タイトル数	19	9	9	0
日 本	800	1,100	600	-500
北 米	600	600	900	300
欧 州	450	600	900	300
ア ジ ア	50	100	100	0
合 計	1,900	2,400	2,500	100

(内訳)

(単位:千本)

	2011/6	2012/6	2013/6	増減
他社タイトル	150	70	50	-20
旧作・廉価版	1,000	1,000	700	-300

# 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業④)

モバイルコンテンツは国内外で踊り場を迎え、  
前年同期比で減収減益

## ■ 第1 四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・「カプコンブランド」による国内ソーシャルゲームの展開
  - ⇒ 『みんなとバイオハザード クランマスター』などの既存タイトルで収益を計上
  - ⇒ 第2四半期以降、アプリ・ブラウザ型の新作タイトルを積極的に投入予定
- ・「ビーラインブランド」によるソーシャルゲームのグローバル展開
  - ⇒ 主力の『スマーフ・ビレッジ』(iOS、Android、Kindle)は安定的に推移するものの、新規ヒットタイトルが不在



主カタイトルの大型アップデートにより  
収益基盤を強化

## ■ 第1 四半期 事業概況(PCその他)

- ・ 主カタイトル最新作『モンスターハンター フロンティアG』は、底堅く推移  
7月の大型アップデートにより、更なるファン層の拡大を目指す
- ・ 台湾では、『鬼武者Soul』が大手ゲームサイトのPCブラウザゲームランキングにおいて  
1位となるなど、好調な出足を示す
- ・ 中国テンセント社において『モンスターハンター オンライン』のベータテストを開始

# 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業⑥)

前年同期比で減収減益ながら  
DLCおよびPCその他の売上高は拡大

## ■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2012/6	2013/6	2014/3 計画
売上高	137	124	645
営業利益	24	4	91
営業利益率	17.5%	3.4%	14.1%
パッケージ	84	72	365
売上内訳 オンラインコンテンツ			
DLC	10	16	60
モバイルコンテンツ	29	19	125
PCその他	14	17	95
オンラインコンテンツ計	53	52	280

# 事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

出退店の厳格な精査およびコスト管理の徹底により  
前年同期並の収益を維持

## ■ 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上対前年同期比 94%
- ・ 不採算店舗を前期末までに退店したこと等により、収益性を維持
- ・ 2013年4月に静岡店を新規出店し、好調に推移

## ■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2011/6	2012/6	2013/6	増減
売上高	28	25	24	-1
営業利益	5	3	3	0
営業利益率	18.4%	15.0%	14.7%	-
既存店売上前年比	108%	92%	94%	-

## ■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	2013/6
出店	0	0	3	1
退店	0	3	5	0
総店舗数	37	34	32	35

# 事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

P&S事業でのリピート販売に加え、  
業務用機器販売事業での新作投入により増収

## ■ 第1 四半期 P&S事業概況

- ・ 自社パチスロ機『バイオハザード5』のリピート販売および受託ビジネスが貢献
- ・ 自社パチスロ機『Devil May Cry 4』を2013年9月に投入予定

## ■ 第1 四半期 業務用機器販売事業概況

- ・ 新規メダルゲーム機『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー2』を投入

## ■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2011/6	2012/6	2013/6	増減
売上高	8	17	20	3
営業利益	0	6	6	0
営業利益率	0.7%	40.4%	32.3%	-

※ 売上比 P&S事業 : 業務用機器販売事業 = 6 : 4

# 2014年3月期 連結業績予想

# 2014年3月期 業績予想

第1四半期業績は、通期業績予想に対して計画通りに推移

(単位:百万円)

	2014年3月期 第1四半期	2014年3月期 通期(予想)
売上高	17,457	97,000
営業利益	723	12,000
経常利益	1,151	11,700
当期純利益	828	6,800

- 通期1株当たり予想当期純利益 120円61銭
- 配当は 中間15円、期末25円の年間40円を予定

# 補足：主要經營指標

# 主要経営指標 ①

## ●経営成績

(単位:百万円)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/6
売上高	82,065	94,075	97,000	103.1%	17,457
売上総利益	32,456	32,163	32,000	99.5%	5,517
利益率	39.5%	34.2%	33.0%	-	31.6%
販売管理費	20,150	21,942	20,000	91.1%	4,867
営業利益	12,318	10,151	12,000	118.2%	723
利益率	15.0%	10.8%	12.4%	-	4.1%
経常利益	11,819	10,944	11,700	106.9%	1,151
利益率	14.4%	11.6%	12.1%	-	6.6%
当期純利益	6,723	2,973	6,800	228.7%	828
利益率	8.2%	3.2%	7.0%	-	4.7%

## ●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/6
デジタルコンテンツ	売上高	59,809	63,636	64,500	101.4%	12,454
	営業利益	12,887	7,062	9,100	128.9%	423
	利益率	21.5%	11.1%	14.1%	-	3.4%
アミューズメント施設	売上高	11,729	10,944	11,000	100.5%	2,484
	営業利益	1,787	1,709	1,700	99.5%	366
	利益率	15.2%	15.6%	15.5%	-	14.7%
アミューズメント機器	売上高	7,663	16,783	18,500	110.2%	2,042
	営業利益	890	4,892	4,300	87.9%	659
	利益率	11.6%	29.1%	23.2%	-	32.3%
その他	売上高	2,862	2,711	3,000	110.7%	476
	営業利益	877	740	1,200	162.2%	224
	利益率	30.6%	27.3%	40.0%	-	47.1%

※デジタルコンテンツ事業の業績は、旧コンシューマ・オンラインゲーム事業およびモバイルコンテンツ事業の合算により算出

## ●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/6
日 本	57,899	65,873	81,000	123.0%	10,721
北 米	15,867	17,377	11,000	63.3%	4,237
欧 州	6,930	9,406	4,000	42.5%	2,193
そ の 他	1,368	1,417	1,000	70.6%	306



## 主要経営指標 ②

### ●CSソフト出荷本数 <プラットフォーム別>

(単位:千本)

		2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/6
Playstation 2	タイトル数	0	0	-	-	-
	計	200	100	-	-	-
Playstation 3	タイトル数	25	21	-	-	3
	計	6,200	7,100	-	-	1,300
PSP PS Vita	タイトル数	9	4	-	-	-
	計	1,900	600	-	-	50
Wii Wii U	タイトル数	4	2	-	-	1
	計	650	700	-	-	160
NintendoDS Nintendo 3DS	タイトル数	12	7	-	-	-
	計	3,300	1,300	-	-	200
Xbox 360	タイトル数	16	8	-	-	3
	計	3,200	3,700	-	-	650
PCその他	タイトル数	2	4	-	-	2
	計	250	500	-	-	140
合計	タイトル数 計	68 15,700	46 14,000	30 13,000	-16 92.9%	9 2,500

### ●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/6
日本	6,800	4,500	6,300	140.0%	600
北米	5,100	5,400	4,000	74.1%	900
欧州	3,300	3,600	2,400	66.7%	900
アジア	500	500	300	60.0%	100
合計	15,700	14,000	13,000	92.9%	2,500