



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2014年3月期 業績修正
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。

2014年3月期 連結業績予想修正

< 業績修正の背景 >

課題

- ・東阪モバイル開発の並行によるリソースの分散
- ・コンシューマ開発の踏襲によるネイティブアプリ開発部門(大阪)の運営ノウハウの不足
- ・PCオンラインでの他社タイトルとの競合激化およびブランド戦略の遅れ

対策

- ・事業再構築にあたりモバイル・オンラインの仕掛品を厳格に評価
- ・オンライン開発フローの抜本的な見直しと新たな開発マップ策定
- ・東阪のスキルを融合したオンラインビジネスでのシナジー創出

2014年3月期 連結業績予想修正 (2)

■ 2014年3月期 通期業績予想

(単位:百万円)

	2014/3 計画	2014/3 修正計画	増減額	増減率
売上高	97,000	101,500	4,500	104.6%
営業利益	12,000	10,000	△ 2,000	83.3%
経常利益	11,700	10,500	△ 1,200	89.7%
当期純利益	6,800	3,300	△ 3,500	48.5%

- ・売上高はコンシューマの主力タイトルや新作パチスロ機が好調に推移したことにより、計画を上回る
- ・営業利益は収益性の高いモバイルコンテンツおよびPCオンラインゲームの軟調による利益率の低下を主因とし、計画未達
- ・軟調なモバイルコンテンツおよびPCオンラインの回収可能性を検討した結果、特別損失約50億円を計上

2014年3月期 連結業績予想修正 (3)

■ 2014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		
	計画	2014/3 見込	増減	計画	2014/3 見込	増減
デジタルコンテンツ事業	63,000	65,000	2,000	7,800	4,500	△ 3,300
アミューズメント施設事業	11,000	11,000	0	1,700	1,600	△ 100
アミューズメント機器事業	20,000	23,000	3,000	5,500	7,000	1,500
その他事業	3,000	2,500	△ 500	1,200	900	△ 300
消去または全社	-	-	-	△ 4,200	△ 4,000	200
連結	97,000	101,500	4,500	12,000	10,000	△ 2,000

- ・デジタルコンテンツ事業では「モンスターハンター4」等の主力タイトルが好調に推移し増収の一方、営業利益は収益性の高いモバイルコンテンツおよび「モンスターハンターフロンティアG」が軟調のため未達
- ・アミューズメント機器事業はパチスロ機「モンスターハンター一月下雷鳴」が好調に推移

■ 特別損失

(単位:百万円)

	第3四半期実績	2014/3 見込
特別損失	501	約5,500

<特別損失計上の理由>

- ・モバイルコンテンツおよびPCオンラインゲームにおいて計画未達が続く厳しい状況
 - ⇒ 開発および運営体制の大規模な見直しと組織の変更
 - ⇒ 全てのモバイル・オンラインタイトルにおける将来の回収可能性を総合的に検討した結果、事業構造改善費用を計上することを決定