



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2014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. 2014年3月期 連結損益計算書

1-1. 2014年3月期 連結損益計算書

■ 2013/3 実績 対 2014/3 実績

(単位:百万円)

| | 2013/3 | 2014/3 | 増減 |
|-------|--------|---------|-------|
| 売上高 | 94,075 | 102,200 | 8,125 |
| 営業利益 | 10,151 | 10,299 | 148 |
| 経常利益 | 10,944 | 10,946 | 2 |
| 当期純利益 | 2,973 | 3,444 | 471 |

- 前期比で増収となるものの、モバイルおよびPCその他の収益性低下などを主因とし、営業利益および経常利益は横ばい
- 事業構造改善費用を含む特別損失5,630百万円を計上
- 1株当たり当期純利益 61円11銭

1-1. 2014年3月期 連結損益計算書

■ 2014/3 予想 対 2014/3 実績

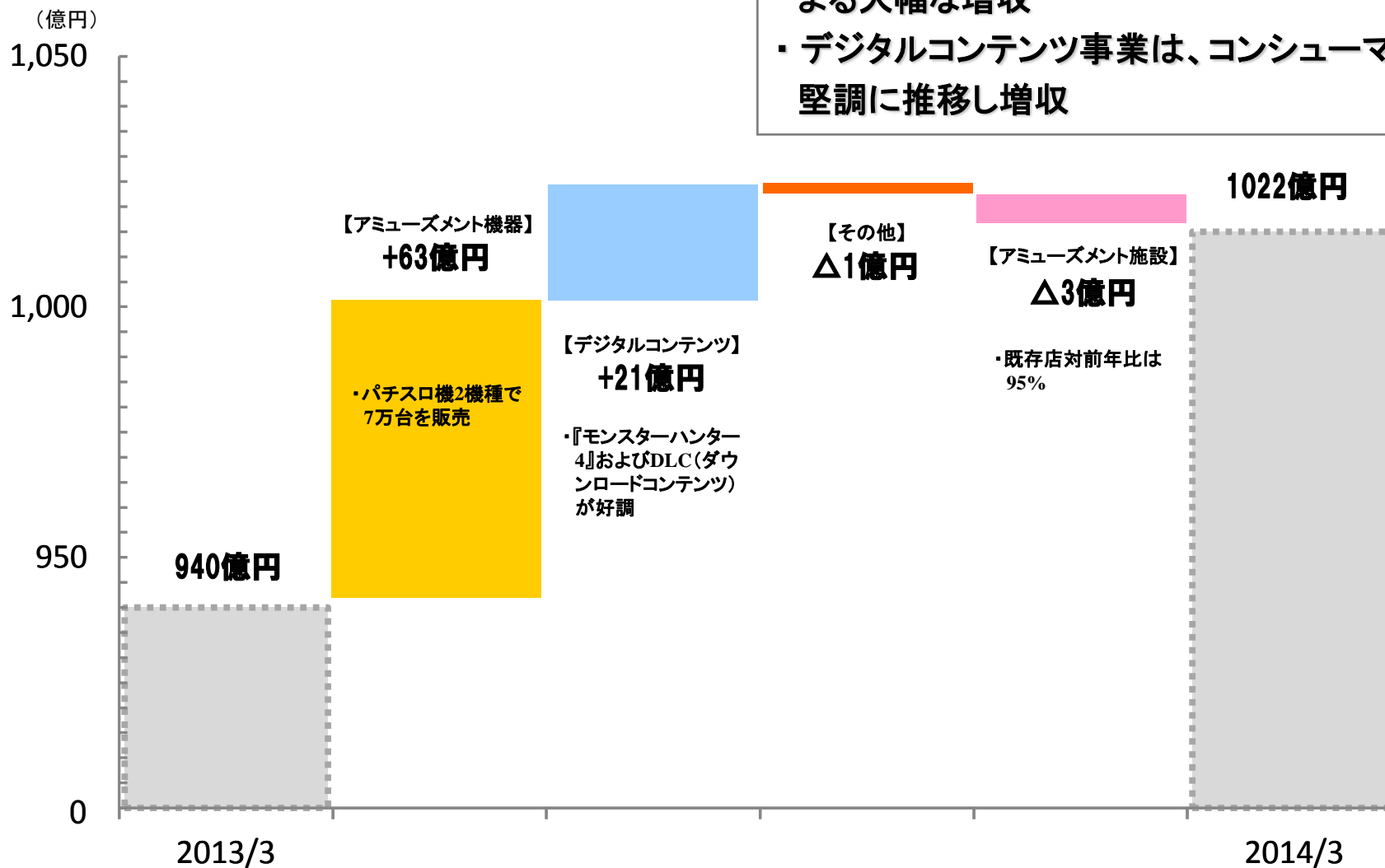
(単位:百万円)

| | 2014/3予想 | 2014/3 | 増減 |
|-------|----------|---------|-----|
| 売上高 | 101,500 | 102,200 | 700 |
| 営業利益 | 10,000 | 10,299 | 299 |
| 経常利益 | 10,500 | 10,946 | 446 |
| 当期純利益 | 3,300 | 3,444 | 144 |

■ 概ね、2014年3月31日に発表した修正業績予想通りに推移

1-2. 2014年3月期 連結損益計算書のポイント ①

■ 2014/3 売上高増減要因

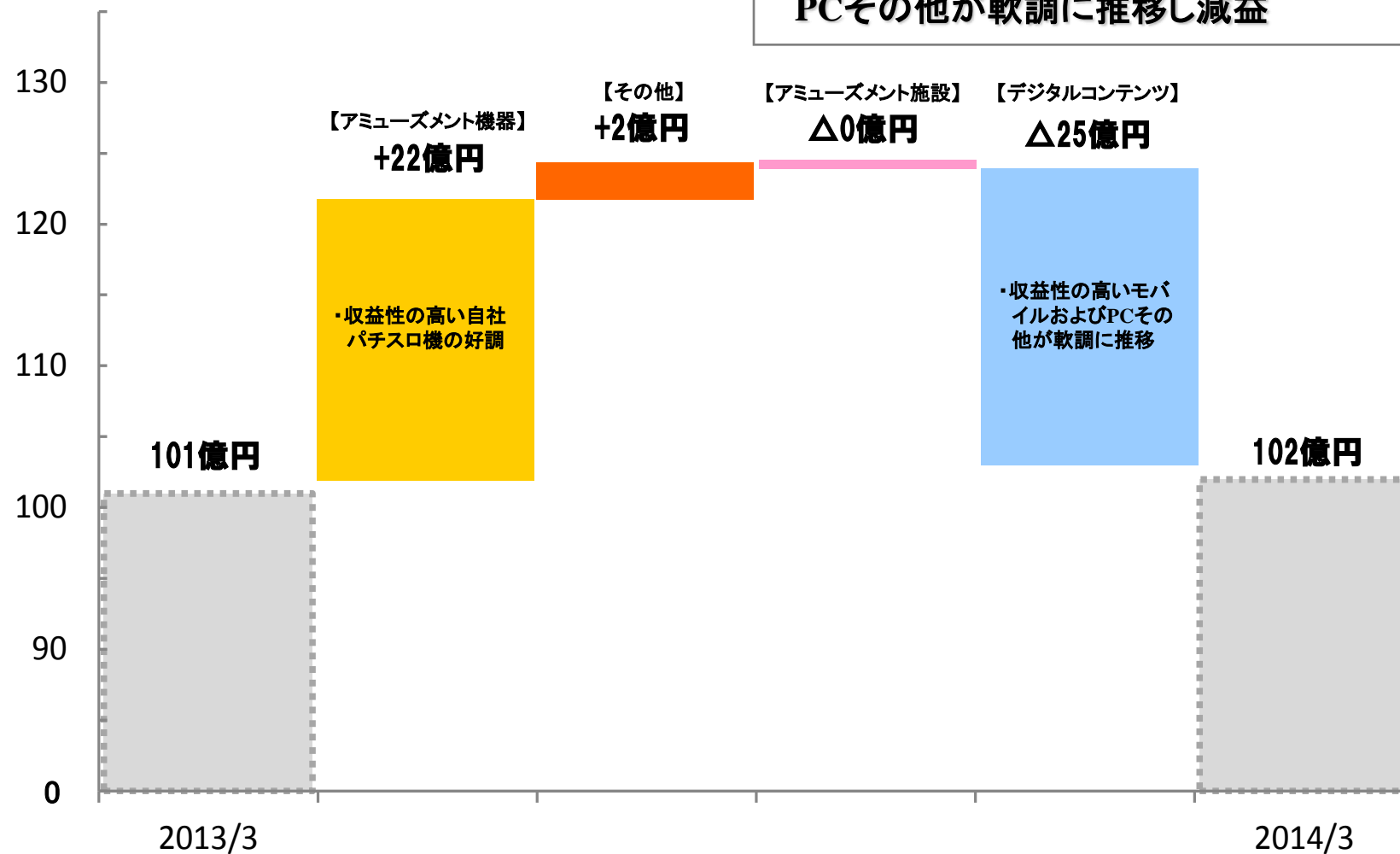


- ・ アミューズメント機器事業は、パチスロ機の販売増による大幅な増収
- ・ デジタルコンテンツ事業は、コンシューマビジネスが堅調に推移し増収

1-2. 2014年3月期 連結損益計算書のポイント ②

2014/3 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、大幅な増益
- ・ デジタルコンテンツ事業は、モバイルおよびPCその他が軟調に推移し減益

2. 連結貸借対照表

2. 2014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)

| 資産の部 | 2013/3 | 2014/3 | 増減 |
|-----------|--------|--------|--------|
| 受取手形及び売掛金 | 11,687 | 18,134 | 6,447 |
| ゲームソフト仕掛品 | 18,888 | 10,355 | -8,533 |

(1) 受取手形及び売掛金

- ・当期末におけるパチスロ機の発売に伴う増加

(2) ゲームソフト仕掛品

- ・大型タイトルの発売および、外注費の削減に伴う減少

(単位:百万円)

| 負債の部 | 2013/3 | 2014/3 | 増減 |
|-------|--------|--------|--------|
| 短期借入金 | 11,194 | 4,050 | -7,144 |

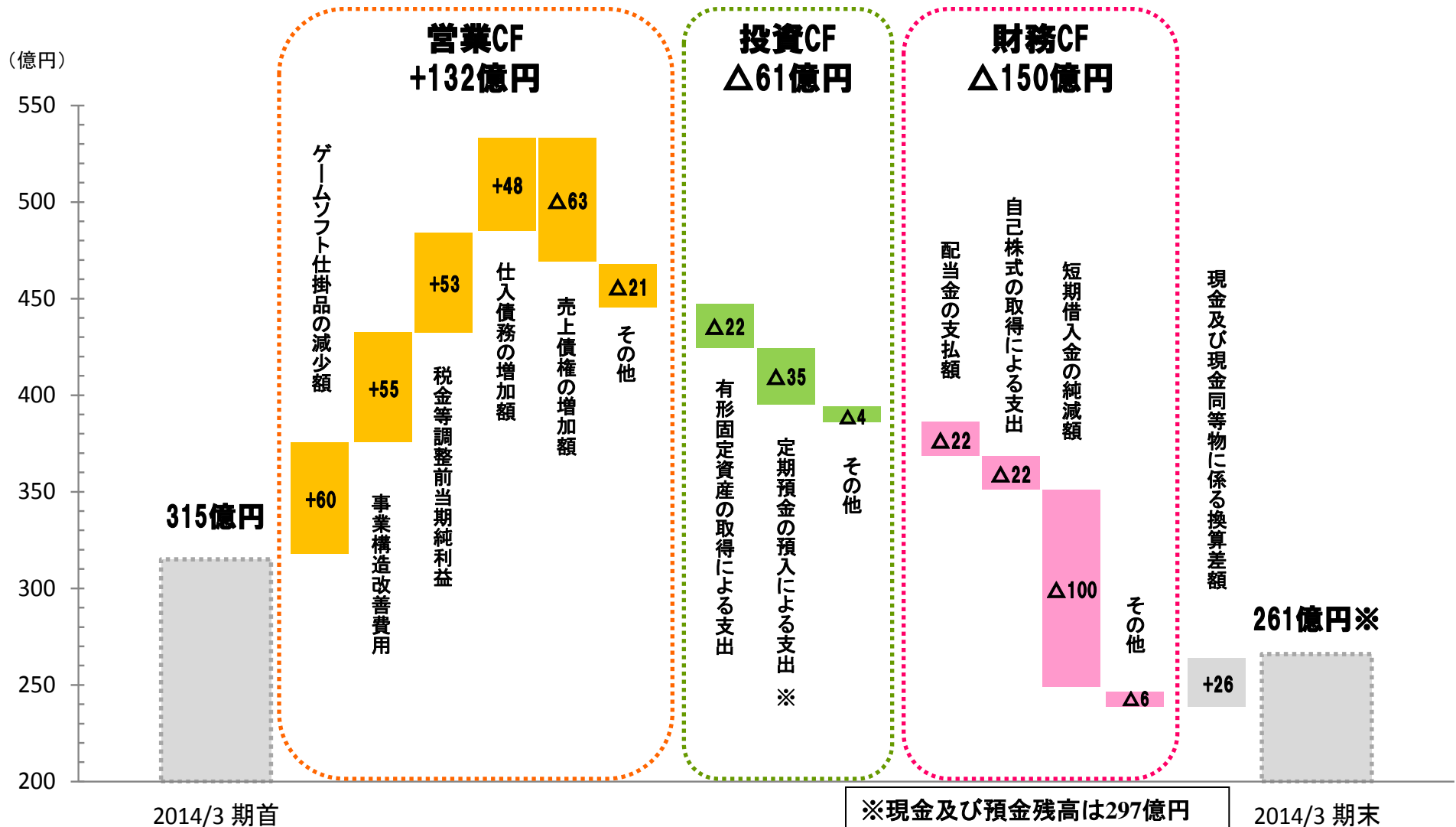
(3) 短期借入金

- ・営業収入の増加に伴う借入返済

3. 連結キャッシュフロー計算書

3. 2014年3月期 連結キャッシュフロー計算書のポイント

2014/3 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

4-1. デジタルコンテンツ事業 ①

パッケージは大型タイトルが好調に推移
DLC(ダウンロードコンテンツ)売上も大幅に成長

■ 2014年3月期 概況(コンシューマ)

・主カタイトルが好調に推移し、計画を上回る

⇒ 『モンスターハンター4』は、410万本を出荷

⇒ 次世代機向け『デッドライジング3』は、120万本へ伸長



『モンスターハンター4』

・本編DLCおよび追加DLC販売の拡充

⇒ 本編DLC売上は、『モンスターハンター4』などの貢献により大幅に増加

⇒ 追加DLCも堅調に推移

⇒ コンシューマにおける売上比率は18%台へ大幅上昇

4-1. デジタルコンテンツ事業 ②

旗艦タイトル『モンスターハンター4』は410万本を達成

■ 2014年3月期 主要タイトル販売実績(コンシューマ)

(単位:千本)

| ハード | タイトル名 | 地域 | 発売日 | 実績 |
|--------------------------------|-----------------------------------|----|------------|-------|
| 3DS | モンスターハンター4 | 日本 | 2013/9/14 | 4,100 |
| Xbox One | デッドライジング3 | 北米 | 2013/11/22 | 1,200 |
| | | 欧州 | 2013/11/22 | |
| 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 | 2013/5/23 | 1,200 |
| | | 北米 | 2013/5/21 | |
| | | 欧州 | 2013/5/24 | |

※ 本数には、本編DLC販売を含む

※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 ③

『モンスターハンター4』の好調およびDLC強化により
販売本数は増加

■ 2014年3月期 販売本数実績(コンシューマ)

(単位:千本)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 | 増減 |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| タイトル数 | 68 | 46 | 42 | -4 |
| パッケージ | | | | |
| 日本 | 6,800 | 4,500 | 6,700 | 2,200 |
| 北米 | 5,100 | 5,400 | 3,800 | -1,600 |
| 欧州 | 3,300 | 3,600 | 1,900 | -1,700 |
| アジア | 500 | 500 | 300 | -200 |
| パッケージ計 | 15,700 | 14,000 | 12,700 | -1,300 |
| DLC | | | | |
| 本編DLC計 | 1,300 | 2,700 | 4,800 | 2,100 |
| 合計 | 17,000 | 16,700 | 17,500 | 800 |

4-1. デジタルコンテンツ事業 ④

モバイルおよびPCその他は計画を下回り推移

■ 2014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、『モンハン 大狩猟クエスト』が健闘するものの、全体として軟調に推移
- ・「ビーラインブランド」では、『スマーフ・ビレッジ』が収益を下支えするものの、新規ヒット作が不在

■ 2014年3月期 概況(PCその他)

- ・『モンスターハンター フロンティアG』は、多ハード対応による収益寄与が想定を下回る

4-1. デジタルコンテンツ事業 ⑤

コンシューマが好調に推移し増収となる一方、
モバイルおよびPCその他の軟調を主因とし減益

■ 2014年3月期 実績および売上内訳

(単位:億円)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 |
|-----------|--------|--------|--------|
| 売上高 | 598 | 636 | 658 |
| 営業利益 | 128 | 70 | 44 |
| 営業利益率 | 21.5% | 11.1% | 6.8% |
| 売上内訳 | | | |
| コンシューマ | | | |
| パッケージ | 441 | 407 | 433 |
| DLC | 28 | 52 | 97 |
| コンシューマ計 | 469 | 459 | 530 |
| モバイルコンテンツ | | | |
| モバイルコンテンツ | 63 | 110 | 65 |
| PCその他 | | | |
| PCその他 | 66 | 67 | 63 |

4-2. アミューズメント施設事業

4-2. アミューズメント施設事業

既存店売上の減少に伴い減収となるものの
徹底したコスト管理により利益水準を維持

■ 2014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

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 | (店) |
|------|--------|--------|--------|-----|
| 出 店 | 0 | 0 | 1 | |
| 退 店 | 0 | 3 | 2 | |
| 総店舗数 | 37 | 34 | 33 | |



「MARK IS静岡店内 アミューズメントパーク」

■ 2014年3月期 実績

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 | 増減 | (単位: 億円) |
|----------|--------|--------|--------|----|----------|
| 売上高 | 117 | 109 | 106 | -3 | |
| 営業利益 | 17 | 17 | 16 | -1 | |
| 営業利益率 | 15.2% | 15.6% | 15.2% | - | |
| 既存店売上前年比 | 101% | 95% | 95% | - | |

4-3. アミューズメント機器事業

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 パチスロ機 2機種が好調に推移

■ 2014年3月期 概況(P&S事業)

・パチスロ機2機種のヒットにより、7万台以上を販売

⇒ 『Devil May Cry4』 販売台数 約2.5万台

⇒ 『モンスターハンター 月下雷鳴』 販売台数 約4.6万台

・受託ビジネスも堅調に推移

⇒ パチンコ機『ぱちんこCRモンスターハンター』 2014年3月稼働

⇒ パチンコ機『CRぱちんこ新鬼武者』 2014年3月稼働



パチスロ機
『モンスターハンター 月下雷鳴』

4-3. アミューズメント機器事業 ②

P&S事業の成長を主因とし、
前期比では大幅な増収増益

■ 2014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販売

⇒『モンスターハンター メダルハンティング コンパクト』 2014年3月稼働

■ 2014年3月期 実績

(単位:億円)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 | 増減 |
|-------|--------|--------|--------|----|
| 売上高 | 76 | 167 | 231 | 64 |
| 営業利益 | 8 | 48 | 71 | 23 |
| 営業利益率 | 11.6% | 29.1% | 30.8% | - |

※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

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

■ 2014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

⇒ 宝塚歌劇『戦国BASARA』－真田幸村編－ 2013年6月公演

⇒ 舞台『逆転裁判 ～逆転のスポットライト～』2013年7月公演



宝塚歌劇『戦国BASARA』
－真田幸村編－

©TAKARAZUKA REVUE COMPANY/©CAPCOM

■ 2014年3月期 実績

(単位:億円)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 | 増減 |
|-------|--------|--------|--------|----|
| 売上高 | 28 | 27 | 25 | -2 |
| 営業利益 | 8 | 7 | 10 | 3 |
| 営業利益率 | 30.6% | 27.3% | 38.6% | - |