



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2015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 ~ 20
デジタルコンテンツ事業	12
アミューズメント施設事業	17
アミューズメント機器事業	19
■ 2015年3月期 連結業績予想	21 ~ 22
■ 主要経営指標	23 ~ 25

決算ハイライト

決算ハイライト(連結業績①)

■ 2013/6 実績 vs. 2014/6 実績

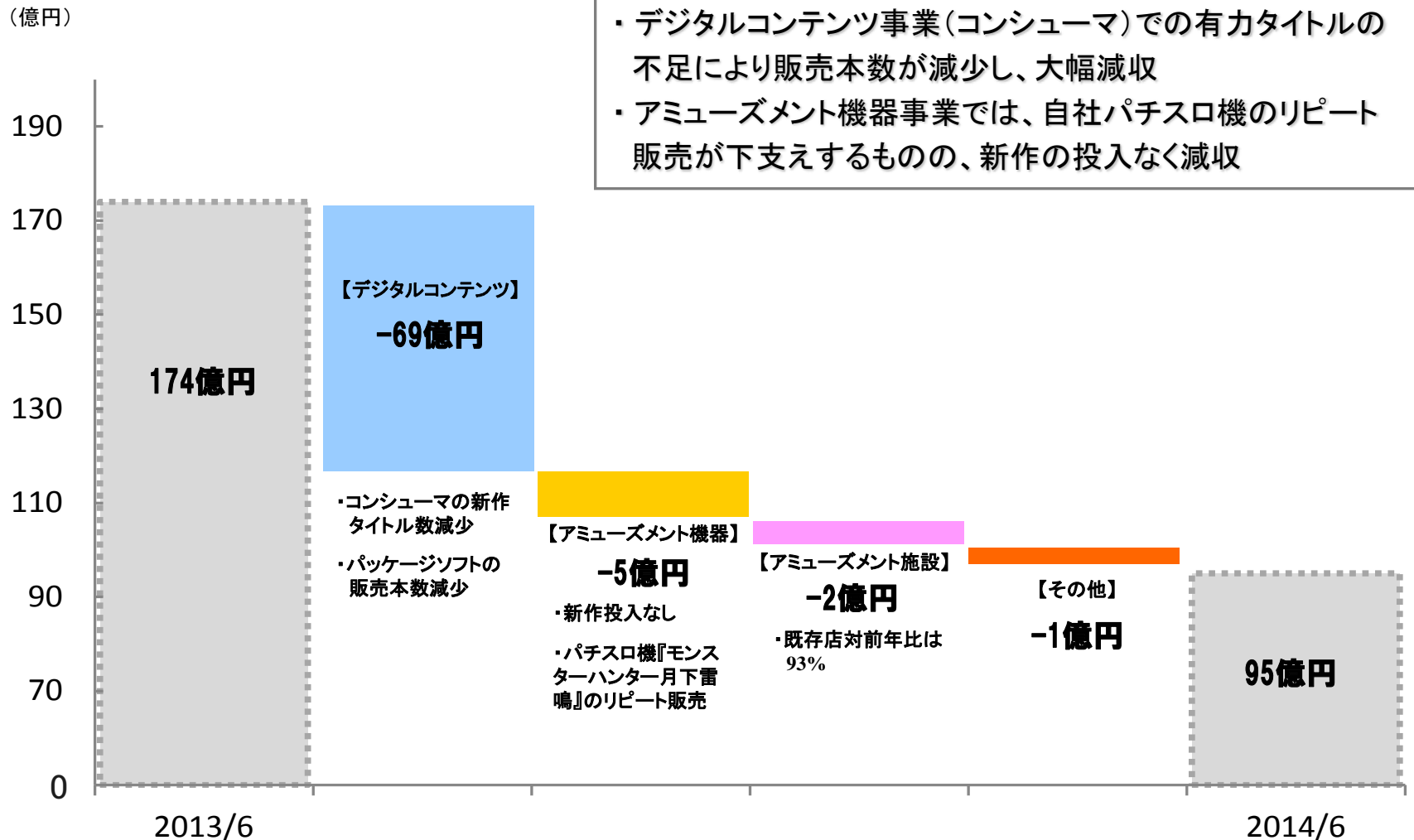
(単位:百万円)

	2013/6	2014/6	増減
売上高	17,457	9,575	-7,882
営業利益	723	1,268	545
経常利益	1,151	1,223	72
四半期純利益	828	765	-63

- 有力ソフトの不足により減収となるものの、収益性の高いリピート販売や各事業でのコスト削減により営業増益
- 為替差益は前年同期比で大幅に減少
- 通期業績の達成に向け、順調な立ち上がり

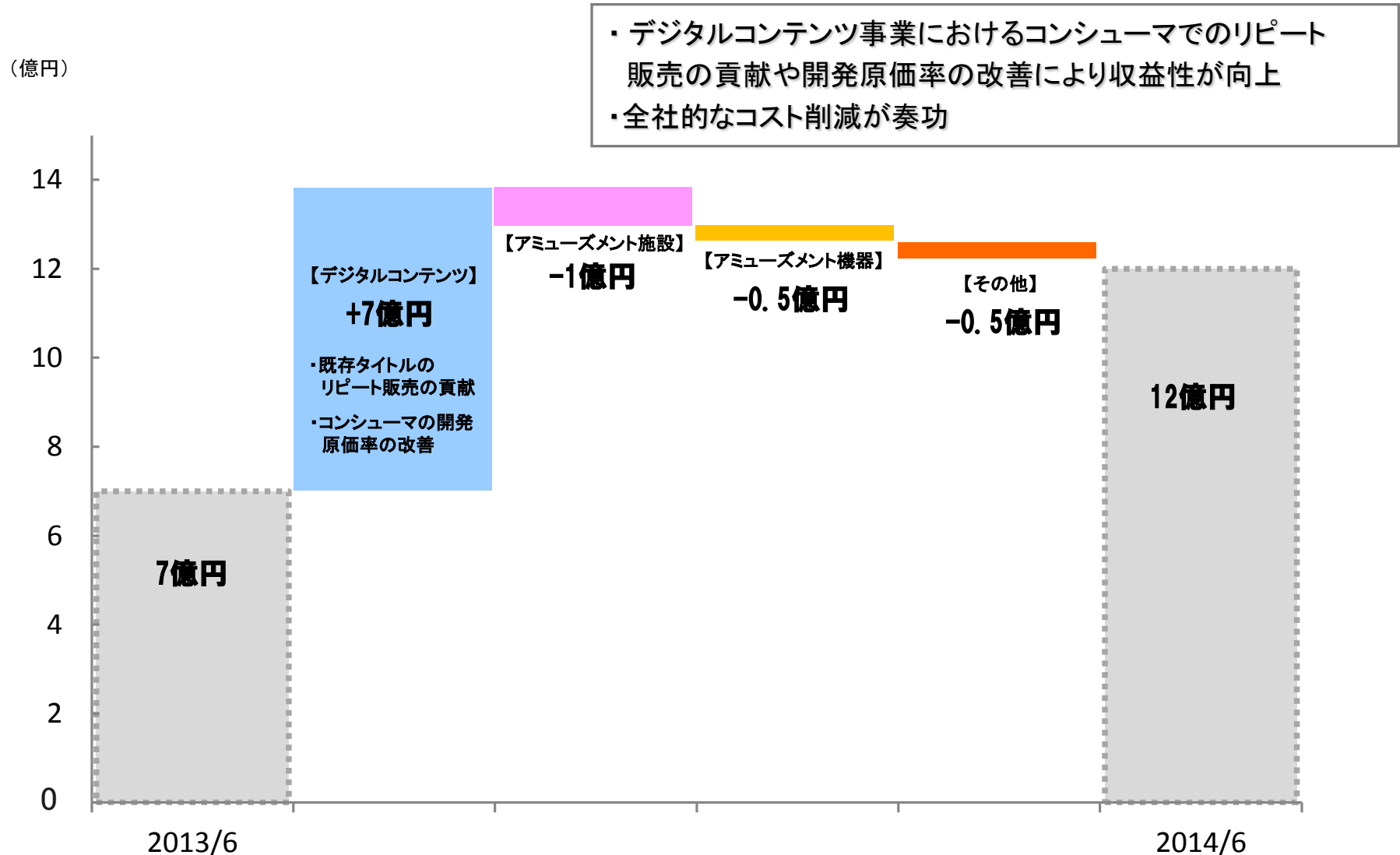
決算ハイライト(連結業績②)

■ 2014/6 売上高増減要因



決算ハイライト(連結業績③)

■ 2014/6 営業利益増減要因



財務状況(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	2014/3	2014/6	増減
受取手形及び売掛金	18,134	8,603	-9,531
ゲームソフト仕掛品	10,355	13,034	2,679

(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

- ・ コンシューマでの開発進行に伴う増加

(単位:百万円)

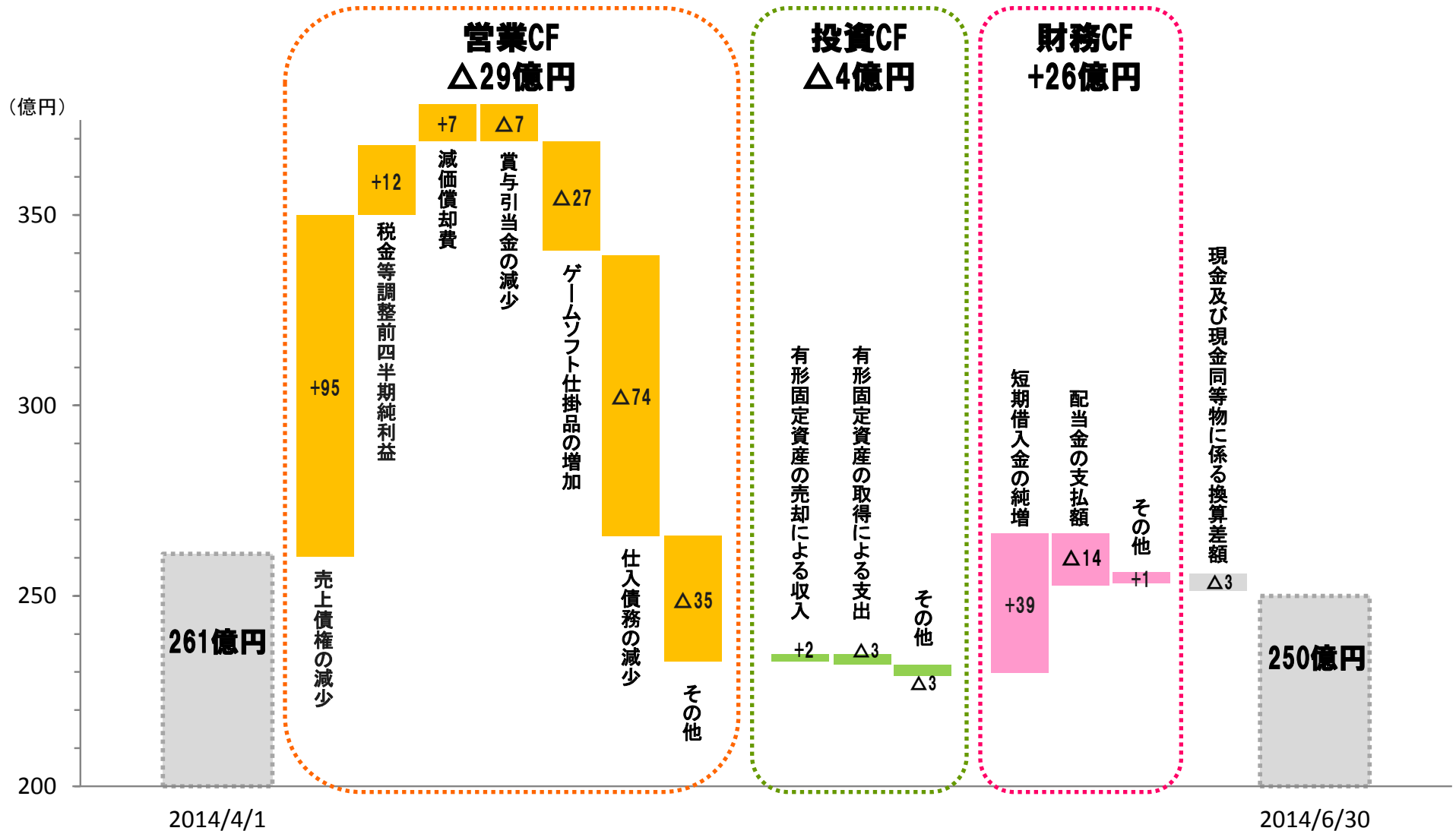
負債の部	2014/3	2014/6	増減
支払手形及び買掛金	4,950	1,513	-3,437
電子記録債務	6,926	2,955	-3,971

(3) 支払手形及び買掛金、電子記録債務

- ・ ディストリビューションタイトル、およびパチスロ機向け部材に係る支払い等による減少

財務状況(キャッシュフロー計算書)

■ 2014/6 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4G』の国内発売日を2014年10月11日に決定
- ・第1四半期のコンシューマにおけるDLC売上比率は約50%

■オンライン事業の改革

- ・アジア地域でのネイティブアプリ・オンラインゲーム配信を決定

事業セグメント別概況

デジタルコンテンツ事業

事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業①)

収益性の高い既存タイトルのリピート販売および
追加ダウンロード販売に注力

■ 第1 四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・ Xbox One向け『デッドライジング3』等のリピート販売が伸長
- ・ 『モンスターハンター4G』の国内発売日を10月11日に決定
- ・ 『デッドライジング3』や『戦国BASARA4』等の追加コンテンツを順次配信
- ・ 旧作・廉価版の本編ダウンロード販売が堅調に推移

事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業②)

ダウンロード販売が順調に拡大するものの、
有カソフトの不足により販売本数は大幅に減少

■ 第1 四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(単位:千本)

	2012/6	2013/6	2014/6	2015/3計画
タイトル数	9	9	2	25
パッケージ				
日本	1,100	600	200	5,200
北米	600	900	400	2,600
欧州	600	900	100	1,000
アジア	100	100	0	200
パッケージ計	2,400	2,500	700	9,000
DLC				
本編DLC計	350	600	700	4,000
合計	2,750	3,100	1,400	13,000

事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業③)

モバイルコンテンツは既存タイトルを中心に安定した推移
PCオンラインでは国内活性化とアジア展開へ注力

■ 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」では『モンスターハンターポータブル 2nd G for iOS』等を投入
- ・中国・アジア地域でのネイティブアプリ配信を強化
- ・「ビーラインブランド」において新作2タイトルの配信を開始
⇒『Smurfette's Magic Match』 および 『Snoopy's Sugar Drop』

■ 第1 四半期 事業概況(PCその他)

- ・『モンスターハンター フロンティアGG』への大型アップデートを実施し、順調な滑り出し
⇒PS Vita版は8月20日より正式サービス開始予定
- ・中国などアジア地域でPCオンラインゲームを随時配信予定
⇒PCオンラインゲーム『魔界村オンライン』(中国、韓国)
⇒PCブラウザゲーム『鬼武者Soul』(中国、タイ)
⇒PCオンラインゲーム『モンスターハンターオンライン』(中国)

事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業④)

開発原価率の改善および経費削減により
大幅減収ながら収益性を向上

■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2013/6	2014/6	2015/3 計画	
売上高	124	55	500	
営業利益	4	11	68	
営業利益率	3.4%	20.5%	13.6%	
コンシューマ				
売上内訳	パッケージ	72	14	290
	DLC	16	13	80
	コンシューマ計	88	27	370
	モバイルコンテンツ	19	14	50
	PCその他	17	14	80

アミューズメント施設事業

事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

既存店の伸び悩みや消費増税の影響により
減収減益

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上対前年同期比 93%
- ・ 消費増税の影響もあり、弱含みに推移

■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2012/6	2013/6	2014/6	2015/3計画
売上高	25	24	22	100
営業利益	3	3	2	15
営業利益率	15.0%	14.7%	9.7%	15.0%
既存店売上前年比	92%	94%	93%	98%

■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2013/3	2014/3	2014/6	2015/3 計画
出 店	0	1	0	3
退 店	3	2	0	1
総店舗数	34	33	33	35

アミューズメント機器事業

事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

新作に欠くものの、収益性の高いリピート販売の
貢献により減収増益

■ 第1 四半期 P&S事業概況

- ・パチスロ機『モンスターハンター一月下雷鳴』のリピート販売が貢献
- ・新規パチスロ機『戦国BASARA3』を2014年9月上旬に投入予定

■ 第1 四半期 業務用機器販売事業概況

- ・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』等の販売を継続

■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2012/6	2013/6	2014/6	2015/3計画
売上高	17	20	14	175
営業利益	6	6	6	50
営業利益率	40.4%	32.3%	41.9%	28.6%

※ 売上比 P&S事業 : 業務用機器販売事業 = 9 : 1

2015年3月期 連結業績予想

2015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順調に推移

(単位:百万円)

	2015年3月期 第1四半期	2015年3月期 通期(予想)
売上高	9,575	80,000
営業利益	1,268	10,500
経常利益	1,223	10,200
当期純利益	765	6,600

■ 通期1株当たり予想当期純利益 117円37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)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/6
売上高	94,075	102,200	80,000	78.3%	9,575
売上総利益	32,163	29,949	28,800	96.2%	4,368
利益率	34.2%	29.3%	36.0%	-	45.6%
販売管理費	21,942	19,749	18,300	92.7%	3,100
営業利益	10,151	10,299	10,500	102.0%	1,268
利益率	10.8%	10.1%	13.1%	-	13.2%
経常利益	10,944	10,946	10,200	93.2%	1,223
利益率	11.6%	10.7%	12.8%	-	12.8%
当期純利益	2,973	3,444	6,600	191.6%	765
利益率	3.2%	3.4%	8.3%	-	8.0%

●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/6
デジタルコンテンツ	売上高	63,636	65,824	50,000	76.0%	5,506
	営業利益	7,062	4,489	6,800	151.5%	1,131
	利益率	11.1%	6.8%	13.6%	-	20.5%
アミューズメント施設	売上高	10,944	10,620	10,000	94.2%	2,200
	営業利益	1,709	1,617	1,500	92.8%	214
	利益率	15.6%	15.2%	15.0%	-	9.7%
アミューズメント機器	売上高	16,783	23,160	17,500	75.6%	1,498
	営業利益	4,892	7,131	5,000	70.1%	627
	利益率	29.1%	30.8%	28.6%	-	41.9%
その他	売上高	2,711	2,594	2,500	96.4%	369
	営業利益	740	1,001	900	89.9%	177
	利益率	27.3%	38.6%	36.0%	-	48.0%

●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/6
日本	65,873	86,532	69,000	79.7%	7,942
北米	17,377	10,179	7,500	73.7%	1,248
欧州	9,406	4,320	2,200	50.9%	321
その他	1,417	1,167	1,300	111.4%	63

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)

		2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/6
Playstation 2	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	100	-	-	-	-
Playstation 3	タイトル数	21	17	-	-	1
	計	7,100	4,200	-	-	300
Playstation 4	タイトル数	4	0	-	-	-
	計	600	200	-	-	10
PSP	タイトル数	2	2	-	-	-
	計	700	350	-	-	30
Wii	タイトル数	7	4	-	-	1
	計	1,300	4,700	-	-	150
Wii U	タイトル数	8	11	-	-	-
	計	3,700	2,950	-	-	200
NintendoDS	タイトル数	4	5	-	-	-
	計	500	300	-	-	10
Nintendo 3DS	タイトル数	46	39	25	-14	2
	計	14,000	12,700	9,000	70.9%	700
Xbox 360	タイトル数	0	3	0	-3	-
	計	2,700	4,800	4,000	83.3%	700
Xbox One	タイトル数	46	42	25	-17	2
	計	16,700	17,500	13,000	74.3%	1,400
PCその他	タイトル数	46	42	25	-17	2
	計	16,700	17,500	13,000	74.3%	1,400
パッケージ計	タイトル数	46	39	25	-14	2
	計	14,000	12,700	9,000	70.9%	700
本編DLC計	タイトル数	0	3	0	-3	-
	計	2,700	4,800	4,000	83.3%	700
合計	タイトル数	46	42	25	-17	2
	計	16,700	17,500	13,000	74.3%	1,400

※本編DLCのタイトル数は、ダウンロード専売タイトルのみ含む

●CSソフト出荷本数 <他社タイトル/旧作・廉価版> (内訳)

(単位:千本)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/6
他社タイトル	550	1,400	450	32.1%	80
旧作・廉価版	3,900	5,700	6,000	105.3%	1,300

●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/6
日本	4,500	6,700	5,200	77.6%	200
北米	5,400	3,800	2,600	68.4%	400
欧州	3,600	1,900	1,000	52.6%	100
アジア	500	300	200	66.7%	-
本編DLC(全世界)	2,700	4,800	4,000	83.3%	700
合計	16,700	17,500	13,000	74.3%	1,400