



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2015年3月期第2四半期 決算説明会
事業セグメント別概況および戦略

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. 2015年3月期第2四半期決算概況 ……P 3
2. 今決算のポイント ……P 5
3. 事業セグメント別概況 ……P 7
4. 2015年3月期 連結業績予想 ……P 23
5. 主要経営指標 ……P 25

2015年3月期第2四半期決算概況

2015年3月期第2四半期決算概況

大型タイトルの反動減を主因とし、前年同期比では減収減益ながら、コスト削減等が奏功し利益率は向上

■ 2013/9実績 対 2014/9実績

(単位:百万円)

	2013/9	2014/9	増減
売上高	53,234	25,917	-27,317
営業利益	7,509	4,383	-3,126
経常利益	8,190	4,540	-3,650
四半期純利益	4,950	2,973	-1,977

■ コンシューマにおいて前年同期に投入した『モンスターハンター4』の反動減を主因として、売上・利益ともに減少

■ 1株当たり四半期純利益 52円89銭

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』は 200万本を出荷

※2014年10月15日時点。本編ダウンロード販売を含む。

- ・ 上期のコンシューマにおけるDLC売上比率は約 43%

■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開始

事業セグメント別概況

デジタルコンテンツ事業

デジタルコンテンツ事業 上期概況①

主カタイトルは不在ながら
既存タイトルのリピート販売およびDLC販売に注力

■ 上期概況(コンシューマ)

- ・ 『モンスターハンター4』の反動減により、前年同期比で減収
- ・ 『ウルトラストリートファイターIV』は50万本を達成し、計画通りに推移
- ・ 収益性の高いリピートタイトルを中心に、DLC販売が好調に推移

■ 上期 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
PS3 Xbox 360 PC	ウルトラストリートファイターIV	日本	8/7	500
		北米	8/5	
		欧州	8/8	

※ 本数には、本編ダウンロード販売を含む

※ 日本には、アジア地域を含む

デジタルコンテンツ事業 上期概況②

大型タイトルの反動減により販売本数は減少するものの、
本編DLC販売は好調

■ 上期 販売本数実績(コンシューマ)

(単位:千本)

	2012/9	2013/9	2014/9	増減
タイトル数	17	20	14	-6
パッケージ				
日本	1,800	3,800	600	-3,200
北米	3,100	1,600	1,050	-550
欧州	2,300	1,100	400	-700
アジア	200	200	50	-150
パッケージ計	7,400	6,700	2,100	-4,600
DLC				
本編DLC計	800	2,000	2,100	100
合計	8,200	8,700	4,200	-4,500

※ タイトル数には、ダウンロード専売タイトルを含む

モバイルコンテンツは事業構造改革途上に伴う端境期
PCその他は主力タイトルを中心に堅調に推移

■ 上期概況(モバイル)

- ・「カプコン」、「ビーライン」ブランドともに目玉タイトルが不在で減収となるものの、コスト負担の軽減により利益は増加
- ・カプコンブランドでは、新作『ストリートファイターIV アリーナ』を韓国に投入（2014年7月）
- ・ビーラインブランドでは、『Snoopy's Sugar Drop』を展開（2014年6月）

■ 上期概況(PCその他)

- ・主力の『モンスターハンター フロンティアG』は、PlayStation Vita版の投入（2014年8月）などにより堅調に推移
- ・中国において、PCブラウザゲーム『鬼武者Soul』（2014年7月）および、PCオンラインゲーム『魔界村オンライン』（2014年7月）を配信開始
- ・中国テンセント社との協業タイトル『モンスターハンターオンライン』の開発を推進

デジタルコンテンツ事業 上期実績

大型タイトルの不在により減収減益
コスト管理を徹底し、利益率は向上

■ 上期 デジタルコンテンツ事業

(単位: 億円)

	2012/9	2013/9	2014/9	増減	
売上高	349	375	134	-241	
営業利益	57	53	21	-32	
営業利益率	16.5%	14.3%	16.0%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	238	253	45	-208
	DLC	21	54	34	-20
	コンシューマ計	259	307	79	-228
	モバイルコンテンツ	60	36	24	-12
	PCその他	30	32	31	-1

主カタイトルの販売に注力するとともに DLC販売を拡大

■ 下期 戦略(コンシューマ)

- ・ 『モンスターハンター4G』は国内で10月11日に投入、欧米では2015年初頭に発売予定
- ・ 『バイオハザードリベレーションズ2』を、2015年初頭にグローバルで投入し、
ミリオンセールスを目指す
- ・ 本編DLCおよび追加DLCの拡販により、DLC売上比率を向上

■ 下期 主要タイトル販売計画(コンシューマ)

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	計画
3DS	モンスターハンター4G	日本	10/11	3,900
		北米	2015年初頭	
		欧州	2015年初頭	

※ 本数には、本編ダウンロード販売を含む

※ 日本には、アジア地域を含む

デジタルコンテンツ事業 下期戦略②

DLC販売が順調に進捗
 期初計画に対し、販売本数増を見込む

■ 通期 販売本数計画(コンシューマ)

(単位:千本)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	増減
タイトル数	46	42	25	-17
パッケージ				
日本	4,500	6,700	5,200	-1,500
北米	5,400	3,800	2,600	-1,200
欧州	3,600	1,900	1,000	-900
アジア	500	300	200	-100
パッケージ計	14,000	12,700	9,000	-3,700
DLC				
本編DLC計	2,700	4,800	6,000	1,200
合計	16,700	17,500	15,000	-2,500

※ タイトル数には、ダウンロード専売タイトルを含む

デジタルコンテンツ事業 下期戦略③

モバイルおよびPCオンラインにおいてタイトルを投入
ヒット作の創出を目指す

■ 下期 戦略(モバイル)

- ・ カプコンブランド:
 - ⇒ 既存ブランドを活用したネイティブアプリを投入
 - 中国版『モンハン 大狩猟クエスト』(iOS /Android、2014年配信予定)、
 - 『ストリートファイター パズルスピリッツ』(iOS /Android、今冬配信予定)他
- ・ ビーラインブランド:
 - ⇒ 女性カジュアル層をターゲットとした新作を順次投入予定



中国版
「モンハン 大狩猟クエスト」

■ 下期 戦略(PCその他)

- ・ PCブラウザゲーム『モンスターハンター メゼポルタ開拓記』を2014年11月27日にサービス開始予定
- ・ 『ブレス オブ ファイア 6 白竜の守護者たち』を、2015年春投入予定

デジタルコンテンツ事業 通期計画

上期リピート販売の順調な推移に伴い、
コンシューマの通期計画を修正

■ 通期 デジタルコンテンツ事業

(単位: 億円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	増減	
売上高	636	658	565	-93	
営業利益	70	44	80	36	
営業利益率	11.1%	6.8%	14.2%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	407	433	320	-113
	DLC	52	97	115	18
	コンシューマ計	459	530	435	-95
	モバイルコンテンツ	110	65	50	-15
	PCその他	67	63	80	17

アミューズメント施設事業

アミューズメント施設事業 上期概況

既存店の伸び悩みや消費増税の影響により
減収減益

■ 上期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 92%（第1四半期 93%・第2四半期 91%）
- ・ 1店舗を退店（2014年7月 入間店）

■ 上期 アミューズメント施設事業

（単位：億円）

	2012/9	2013/9	2014/9	増減
売上高	56	54	48	-6
営業利益	9	9	6	-3
営業利益率	17.5%	17.9%	13.7%	-
既存店売上前年比	94%	95%	92%	-

■ アミューズメント施設店舗数

（単位：店）

	2013/3	2014/3	2014/9	2015/3 計画
出店	0	1	0	3
退店	3	2	1	1
総店舗数	34	33	32	35

アミューズメント施設事業 下期戦略

上期実績を反映し、利益計画を引き下げ
効率的な運営体制により収益の確保を図る

■ 下期戦略

- ・ 低年齢層やシニア、女性層に向けた新コンテンツの導入やイベント開催により、集客力を向上
- ・ 時間課金制キッズコーナー「あそび王国ぴいかあぶう」は年間3店舗程度の導入を目指す

■ 下期計画

- ・ 下期出店3店舗、退店0店舗を予定(計35店舗)
- ・ 通期の既存店対前年比計画：95%

■ 通期 アミューズメント施設事業

(単位:億円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	増減
売上高	109	106	100	-6
営業利益	17	16	13	-3
営業利益率	15.6%	15.2%	13.0%	-
既存店売上前年比	95%	95%	95%	-

アミューズメント機器事業

アミューズメント機器事業 上期概況

パチスロ機および業務用機器販売の減少に伴い減収
収益性の高い自社パチスロ機の貢献により増益

■ P&S事業 上期概況

- ・ 2014年9月に投入したパチスロ機『戦国BASARA3』は2万台を販売
- ・ パチスロ機『モンスターハンター 月下雷鳴』のリピート販売が貢献

■ 業務用機器販売事業 上期概況

- ・ 新規メダルゲーム機『鬼武者Soul カードラッシュ』を投入（2014年6月）

■ 上期アミューズメント機器事業

(単位:億円)

	2012/9	2013/9	2014/9	増減
売上高	35	89	68	-21
営業利益	13	25	31	6
営業利益率	37.2%	28.2%	45.9%	-

※ 売上比 P&S事業 : AM事業 = 9 : 1



「戦国BASARA3」

アミューズメント機器事業 下期戦略

下期はパチスロ機 1機種を投入予定
期初計画に対しては、減収減益の見通し

■ P&S事業 下期戦略

- ・ 保通協によるパチスロ機の型式試験方法の変更に伴い、通期計画を修正
- ・ 下期 2機種 of 投入予定を見直し、新規にパチスロ機 1機種を投入予定

■ 業務用機器販売事業 下期戦略

- ・ 既存タイトルのリピート販売に注力

■ 通期 アミューズメント機器事業

(単位: 億円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	増減
売上高	167	231	110	-121
営業利益	48	71	40	-31
営業利益率	29.1%	30.8%	36.4%	-

※ 売上比 P&S事業 : AM事業 = 9 : 1

2015年3月期 連結業績予想

2015年3月期 連結業績予想

期初計画は据え置き、大型タイトルの販売および、
オンラインコンテンツの活性化に注力

(単位:百万円)

	2014/3	2015/3 計画	増減
売上高	102,200	80,000	-22,200
営業利益	10,299	10,500	201
経常利益	10,946	10,200	-746
当期純利益	3,444	6,600	3,156

- 通期予想は期初から変更なし
- 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

主要経営指数(2013/3-2014/9実績、2015/3計画)

●経営成績

(単位:百万円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/9
売上高	94,075	102,200	80,000	78.3%	25,917
売上総利益	32,163	29,949	28,800	96.2%	11,276
利益率	34.2%	29.3%	36.0%	-	43.5%
販売管理費	21,942	19,749	18,300	92.7%	6,892
営業利益	10,151	10,299	10,500	102.0%	4,383
利益率	10.8%	10.1%	13.1%	-	16.9%
経常利益	10,944	10,946	10,200	93.2%	4,540
利益率	11.6%	10.7%	12.8%	-	17.5%
当期純利益	2,973	3,444	6,600	191.6%	2,973
利益率	3.2%	3.4%	8.3%	-	11.5%

●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	2014/9
デジタルコンテンツ	売上高	63,636	65,824	56,500	85.8%	13,463
	営業利益	7,062	4,489	8,000	178.2%	2,150
	利益率	11.1%	6.8%	14.2%	-	16.0%
アミューズメント施設	売上高	10,944	10,620	10,000	94.2%	4,820
	営業利益	1,709	1,617	1,300	80.4%	660
	利益率	15.6%	15.2%	13.0%	-	13.7%
アミューズメント機器	売上高	16,783	23,160	11,000	47.5%	6,881
	営業利益	4,892	7,131	4,000	56.1%	3,159
	利益率	29.1%	30.8%	36.4%	-	45.9%
その他	売上高	2,711	2,594	2,500	96.4%	752
	営業利益	740	1,001	900	89.9%	225
	利益率	27.3%	38.6%	36.0%	-	29.9%

●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	2014/9
日本	65,873	86,532	69,000	79.7%	21,890
北米	17,377	10,179	7,500	73.7%	2,978
欧州	9,406	4,320	2,200	50.9%	871
その他	1,417	1,167	1,300	111.4%	177

主要経営指数(2013/3-2014/9実績、2015/3計画)

●広告宣伝

(単位:百万円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/9
単 体	2,632	3,074	3,100	100.8%	693
連 結	6,875	4,269	4,100	96.0%	1,064

●アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/9
連 結	34	33	35	2	32

●設備投資

(単位:百万円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/9
単 体	1,364	1,846	3,200	173.3%	786
連 結	3,077	2,252	8,200	364.1%	1,454

●減価償却費

(単位:百万円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/9
単 体	2,891	4,130	3,000	72.6%	1,330
連 結	3,406	4,638	3,400	73.3%	1,557

●従業員数

(単位:人)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/9
単 体	1,820	1,951	2,211	113.3%	2,039
連 結	2,476	2,601	2,906	111.7%	2,674

●開発投資額

(単位:百万円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/9
開発投資額	30,992	26,691	28,000	104.9%	11,849
内 研究開発費	1,982	2,002	1,500	74.9%	380

●為替レート(期末)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/9
ドル/円	94	102	100	98.0%	109
ユーロ/円	120	141	135	95.7%	138

主要経営指数(2013/3-2014/9実績、2015/3計画)

●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	2014/9
Playstation 2	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	100	-	-	-	-
Playstation 3	タイトル数	21	17	-	-	5
	計	7,100	4,200	-	-	900
Playstation 4	タイトル数	4	-	-	-	3
	計	600	200	-	-	100
PSP	タイトル数	2	2	-	-	-
	計	700	350	-	-	100
Wii	タイトル数	7	4	-	-	3
	計	1,300	4,700	-	-	400
Wii U	タイトル数	8	11	-	-	1
	計	3,700	2,950	-	-	500
NintendoDS	タイトル数	4	5	-	-	2
	計	500	300	-	-	100
Nintendo 3DS	タイトル数	46	39	25	-14	14
	計	14,000	12,700	9,000	70.9%	2,100
Xbox 360	タイトル数	0	3	0	-3	-
	計	2,700	4,800	6,000	125.0%	2,100
Xbox One	タイトル数	46	42	25	-17	14
	計	16,700	17,500	15,000	85.7%	4,200
PCその他	タイトル数	46	42	25	-17	14
	計	16,700	17,500	15,000	85.7%	4,200

※ 本編DLCのタイトル数は、ダウンロード専売タイトルのみ

●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	2014/9
他社タイトル	550	1,400	450	32.1%	300
旧作・廉価版	3,900	5,700	8,000	140.4%	3,300

●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	2014/9
日本	4,500	6,700	5,200	77.6%	600
北米	5,400	3,800	2,600	68.4%	1,050
欧州	3,600	1,900	1,000	52.6%	400
アジア	500	300	200	66.7%	50
本編DLC(全世界)	2,700	4,800	6,000	125.0%	2,100
合計	16,700	17,500	15,000	85.7%	4,200



CAPCOM