



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2015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。

< 業績修正の要因 >

- ・自社パチスロ機の発売延期
- ・コンシューマでの一部小型タイトルの発売延期
- ・PCオンラインでの一部タイトルの配信時期変更

2015年3月期 連結業績予想修正 (2)

■ 2015年3月期 通期業績予想

(単位:百万円)

	2015/3 計画	2015/3 修正計画	増減額	増減率
売上高	80,000	65,000	△ 15,000	△ 18.8%
営業利益	10,500	10,500	-	0.0%
経常利益	10,200	10,700	500	4.9%
当期純利益	6,600	6,800	200	3.0%

- ・売上高はデジタルコンテンツ事業およびアミューズメント機器事業での
タイトル発売延期等により計画を下回る
- ・営業利益は、収益性の高いDLC販売の貢献や全社的なコスト削減が奏功し、
期初計画を据え置き
- ・経常利益および当期純利益は、為替差益の発生に伴い増益

2015年3月期 連結業績予想修正 (3)

■ 2015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		
	2015/3 計画	2015/3 修正計画	増減	2015/3 計画	2015/3 修正計画	増減
デジタルコンテンツ事業	56,500	45,500	△ 11,000	8,000	9,500	1,500
コンシューマ	43,500	35,000	△ 8,500	-	-	-
モバイルコンテンツ	5,000	4,300	△ 700	-	-	-
PCその他	8,000	6,200	△ 1,800	-	-	-
アミューズメント施設事業	10,000	9,500	△ 500	1,300	1,200	△ 100
アミューズメント機器事業	11,000	7,500	△ 3,500	4,000	2,700	△ 1,300
その他事業	2,500	2,500	-	900	800	△ 100
消去または全社	-	-	-	△ 3,700	△ 3,700	-
連結	80,000	65,000	△ 15,000	10,500	10,500	-

2015年3月期 連結業績予想修正 (4)

■ 2015年3月期 販売本数計画(コンシューマ)

(単位:千本)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	2015/3 新計画	増減
タイトル数	46	42	25	33	8
パッケージ					
日本	4,500	6,700	5,200	4,400	-800
北米	5,400	3,800	2,600	2,400	-200
欧州	3,600	1,900	1,000	1,000	-
アジア	500	300	200	200	-
パッケージ計	14,000	12,700	9,000	8,000	-1,000
DLC					
本編DLC計	2,700	4,800	6,000	5,500	-500
合計	16,700	17,500	15,000	13,500	-1,500