



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2016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 |
| ■ 2016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)

■ 2014/6 実績 vs. 2015/6 実績

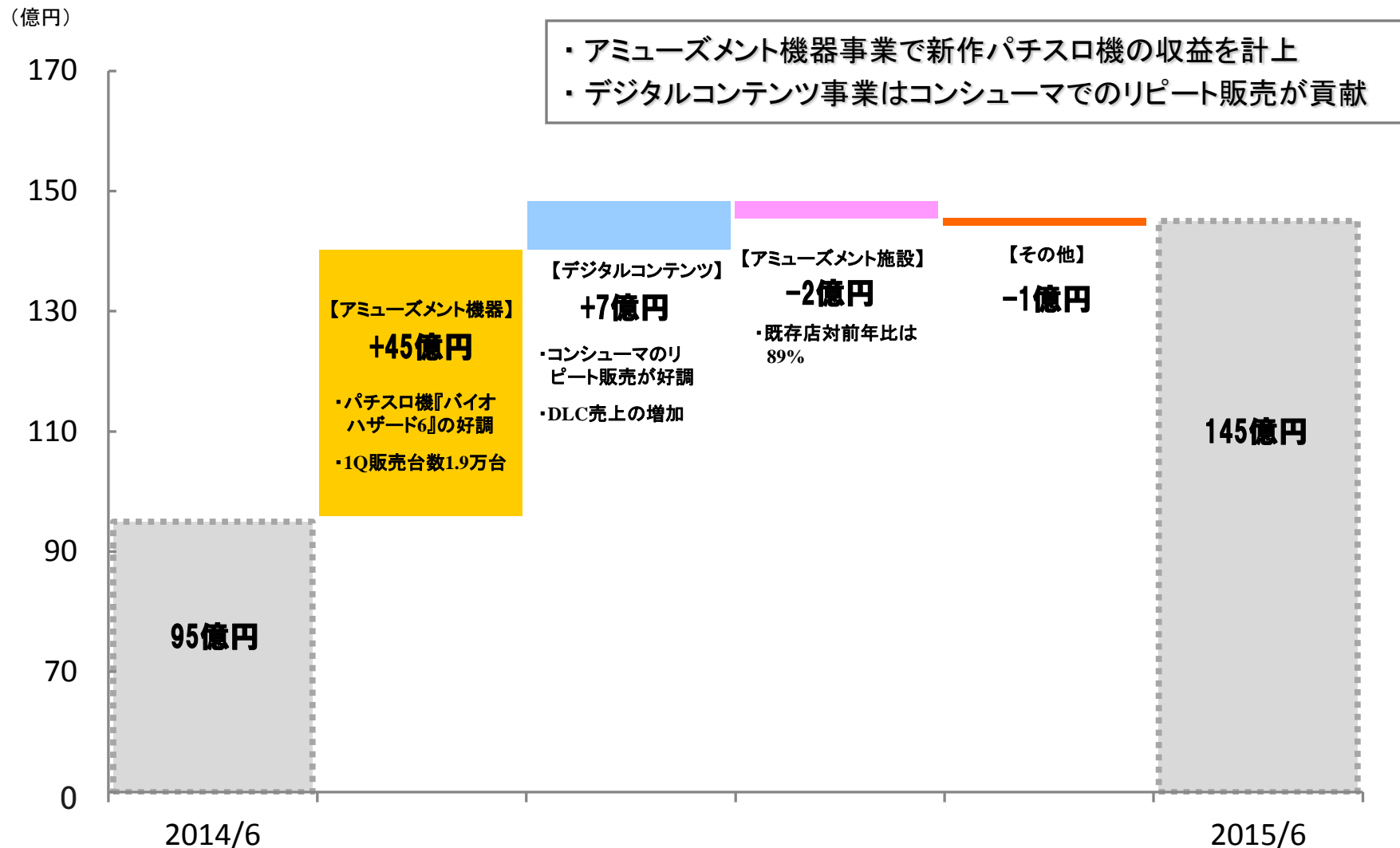
(単位:百万円)

| | 2014/6 | 2015/6 | 増減 |
|----------------------|--------|--------|-------|
| 売上高 | 9,575 | 14,541 | 4,966 |
| 営業利益 | 1,268 | 2,026 | 758 |
| 経常利益 | 1,223 | 2,135 | 912 |
| 親会社株主に帰属する 四半期純利益 | 765 | 1,569 | 804 |

- コンシューマでのリピート販売や新規パチスロ機の貢献により
前年同期比で増収増益
- 営業増益および為替差益の計上により経常増益
- 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)

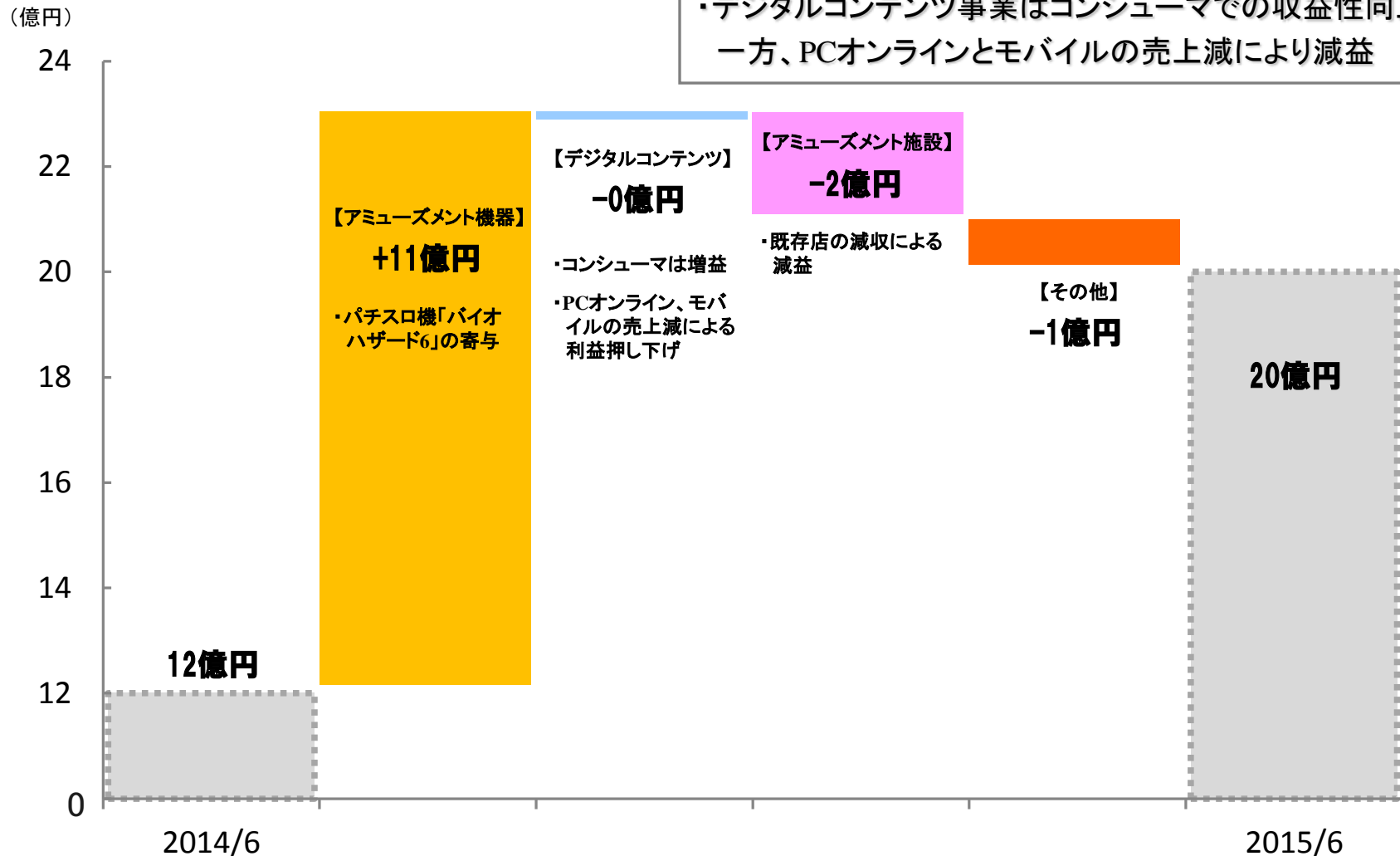
■ 2015/6 売上高増減要因



決算ハイライト(連結業績③)

■ 2015/6 営業利益増減要因

- ・主にパチスロ機「バイオハザード6」の貢献により増益
- ・デジタルコンテンツ事業はコンシューマでの収益性向上の一方、PCオンラインとモバイルの売上減により減益



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 | 2015/3 | 2015/6 | 増減 |
|-----------|--------|--------|-------|
| ゲームソフト仕掛品 | 16,833 | 19,993 | 3,160 |
| 商品及び製品 | 1,225 | 2,878 | 1,653 |
| 仕掛品 | 1,672 | 3,124 | 1,452 |

(1) ゲームソフト仕掛品

- ・ コンシューマでのラインナップ拡充と開発進行に伴う増加

(2) 商品及び製品、仕掛品

- ・ パチスロ機の開発および製造の進行に伴う増加

(単位:百万円)

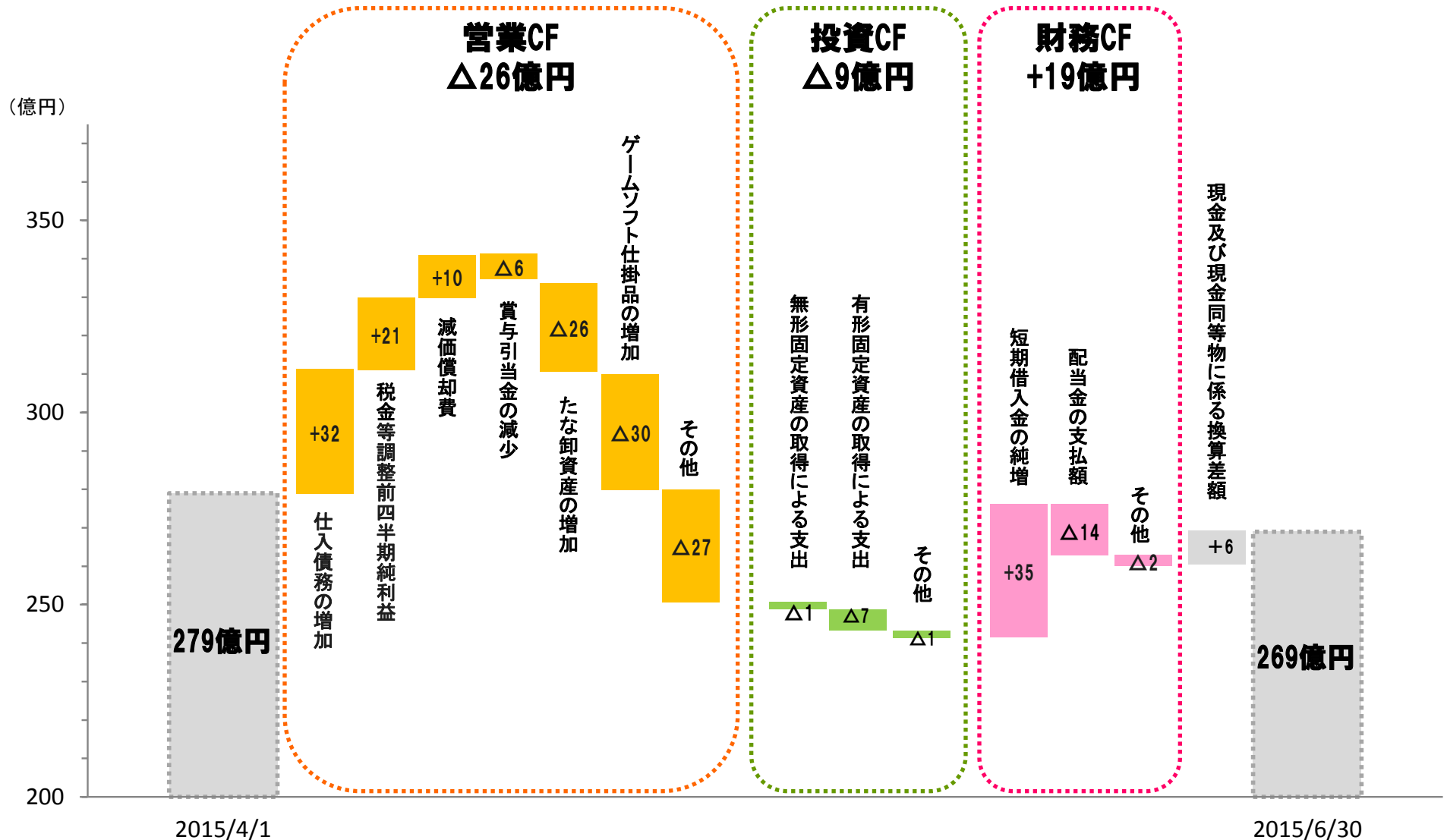
| 負債の部 | 2015/3 | 2015/6 | 増減 |
|-----------|--------|--------|-------|
| 支払手形及び買掛金 | 3,089 | 5,300 | 2,211 |
| 電子記録債務 | 988 | 2,033 | 1,045 |

(3) 支払手形及び買掛金、電子記録債務

- ・ 主にパチスロ機に係る支払い等による増加

財務状況(キャッシュフロー計算書)

■ 2015/6 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拡充

- ・『モンスターハンター4G』の海外リピート販売が伸長し、累計390万突破
- ・『モンスターハンタークロス』の発売日を11月28日に決定

■オンライン事業の拡充

- ・アプリ『モンスターハンター エクスプロア』のCBTを7月10日より開始
※2015年秋よりサービス開始予定
- ・PC/PS3/PS4『ドラゴンズドグマ オンライン』のCBT1回目を7月7日より開始
※CBT2回目は8月7日より、サービス開始は8月27日予定

事業セグメント別概況

デジタルコンテンツ事業

収益性の高い海外での旧作リピート販売に注力
デジタル販売が順調に伸長

■ 第1 四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・ 『モンスターハンター4G』、『バイオハザード リベレーションズ2』等のリピート販売が貢献
- ・ 『モンスターハンター4G』の累計販売本数は390万本を突破
- ・ 新作『デビル メイ クライ4 スペシャルエディション』もダウンロードを中心に堅調に推移

事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業②)

リピート販売の伸長により販売本数は前年同期比で増加
ダウンロード版の販売本数がパッケージを上回る

■ 第1 四半期 販売本数実績 (コンシューマ)

(単位:千本)

| | 2013/6 | 2014/6 | 2015/6 | 2016/3計画 |
|--------|--------|--------|--------|----------|
| タイトル数 | 9 | 2 | 8 | 29 |
| パッケージ | | | | |
| 日本 | 600 | 200 | 250 | 4,300 |
| 北米 | 900 | 400 | 550 | 1,200 |
| 欧州 | 900 | 100 | 250 | 300 |
| アジア | 100 | 0 | 50 | 200 |
| パッケージ計 | 2,500 | 700 | 1,100 | 6,000 |
| DLC | | | | |
| 本編DLC計 | 600 | 700 | 1,400 | 7,000 |
| 合計 | 3,100 | 1,400 | 2,500 | 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中心の運営
PCオンラインは主力タイトルがやや軟調に推移

■ 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主力の新作投入がなく、既存タイトルの緩やかな減収が続く
- ・ ビーラインブランドでは『Smurfs' Village and the Magical Meadow』を投入
- ・ 『Ghostbusters Puzzle Fighters』など順次新作を投入予定

■ 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G7』アップデート後の動向が収益を押し下げ
- ・ 『G8』への大型アップデート(7月22日実施)により再活性化を図る
- ・ 中国テンセント社との提携による『モンスターハンターオンライン』はCBTを実施中

事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業④)

コンシューマの販売本数増により増収となるものの
モバイル・PCオンラインの減少により収益性が低下

■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

| | 2014/6 | 2015/6 | 2016/3 計画 | |
|--------|-----------|--------|-----------|-----|
| 売上高 | 55 | 62 | 485 | |
| 営業利益 | 11 | 11 | 110 | |
| 営業利益率 | 20.5% | 17.6% | 22.7% | |
| コンシューマ | | | | |
| 売上内訳 | パッケージ | 14 | 28 | 260 |
| | DLC | 13 | 18 | 90 |
| | コンシューマ計 | 27 | 46 | 350 |
| | モバイルコンテンツ | 14 | 6 | 55 |
| | PCその他 | 14 | 10 | 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)

既存店売上の伸び悩みや集客力の高い人気コンテンツの不在等により減収減益

■ 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 89%
- ・ 大型SC店の客足が伸び悩み、弱含みに推移

■ 第1四半期 実績

(単位:億円)

| | 2013/6 | 2014/6 | 2015/6 | 2016/3計画 |
|----------|--------|--------|--------|----------|
| 売上高 | 24 | 22 | 19 | 100 |
| 営業利益 | 3 | 2 | 0 | 11 |
| 営業利益率 | 14.7% | 9.7% | 1.8% | 11.0% |
| 既存店売上前年比 | 94% | 93% | 89% | 101% |

■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

| | 2014/3 | 2015/3 | 2015/6 | 2016/3 計画 |
|------|--------|--------|--------|-----------|
| 出 店 | 1 | 1 | 0 | 4 |
| 退 店 | 2 | 1 | 1 | 2 |
| 総店舗数 | 33 | 33 | 32 | 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)

パチスロ機『バイオハザード6』を順調に販売
前年同期比で大幅な増収増益

■ 第1 四半期 PS事業概況

- ・ パチスロ機『バイオハザード6』を1.9万台計上し、収益寄与(累計3万台計画)
- ・ 新規パチスロ機1機種 適合取得済み

■ 第1 四半期 業務用機器販売事業概況

- ・ 新作アーケード機『ルイージマンション アーケード』を販売

■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

| | 2013/6 | 2014/6 | 2015/6 | 2016/3 計画 |
|-------|--------|--------|--------|-----------|
| 売上高 | 20 | 14 | 60 | 150 |
| 営業利益 | 6 | 6 | 17 | 30 |
| 営業利益率 | 32.3% | 41.9% | 29.3% | 20.0% |

※ 売上比 PS : 業務用機器販売 = 9 : 1

2016年3月期 連結業績予想

2016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)

| | 2016年3月期 第1四半期 | 2016年3月期 通期(予想) |
|---------------------|-------------------|--------------------|
| 売上高 | 14,541 | 76,000 |
| 営業利益 | 2,026 | 12,000 |
| 経常利益 | 2,135 | 11,700 |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 1,569 | 7,700 |

■ 通期1株当たり予想当期純利益 136円94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)

| | 2014/3 | 2015/3 | 2016/3 計画 | 前期比 | 2015/6 |
|-----------------|---------|--------|-----------|--------|--------|
| 売上高 | 102,200 | 64,277 | 76,000 | 118.2% | 14,541 |
| 売上総利益 | 29,949 | 25,898 | 29,500 | 113.9% | 5,989 |
| 利益率 | 29.3% | 40.3% | 38.8% | - | 41.2% |
| 販売管理費 | 19,749 | 15,403 | 17,500 | 113.6% | 3,962 |
| 営業利益 | 10,299 | 10,582 | 12,000 | 113.4% | 2,026 |
| 利益率 | 10.1% | 16.5% | 15.8% | - | 13.9% |
| 経常利益 | 10,946 | 10,851 | 11,700 | 107.8% | 2,135 |
| 利益率 | 10.7% | 16.9% | 15.4% | - | 14.7% |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | 3,444 | 6,616 | 7,700 | 116.4% | 1,569 |
| 利益率 | 3.4% | 10.3% | 10.1% | - | 10.8% |

●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

| | | 2014/3 | 2015/3 | 2016/3 計画 | 前期比 | 2015/6 |
|------------|------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| デジタルコンテンツ | 売上高 | 65,824 | 45,351 | 48,500 | 106.9% | 6,294 |
| | 営業利益 | 4,489 | 10,208 | 11,000 | 107.8% | 1,107 |
| | 利益率 | 6.8% | 22.5% | 22.7% | - | 17.6% |
| アミューズメント施設 | 売上高 | 10,620 | 9,241 | 10,000 | 108.2% | 1,932 |
| | 営業利益 | 1,617 | 940 | 1,100 | 117.0% | 35 |
| | 利益率 | 15.2% | 10.2% | 11.0% | - | 1.8% |
| アミューズメント機器 | 売上高 | 23,160 | 7,540 | 15,000 | 198.9% | 6,042 |
| | 営業利益 | 7,131 | 2,736 | 3,000 | 109.6% | 1,772 |
| | 利益率 | 30.8% | 36.3% | 20.0% | - | 29.3% |
| その他 | 売上高 | 2,594 | 2,144 | 2,500 | 116.6% | 272 |
| | 営業利益 | 1,001 | 661 | 1,000 | 151.3% | 50 |
| | 利益率 | 38.6% | 30.8% | 40.0% | - | 18.4% |

●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

| | 2014/3 | 2015/3 | 2016/3 計画 | 前期比 | 2015/6 |
|-----|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 日本 | 86,532 | 50,877 | 59,000 | 116.0% | 11,248 |
| 北米 | 10,179 | 8,678 | 12,500 | 144.0% | 1,966 |
| 欧州 | 4,320 | 3,413 | 3,500 | 102.5% | 948 |
| その他 | 1,167 | 1,308 | 1,000 | 76.5% | 324 |

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)

| | | 2014/3 | 2015/3 | 2016/3 計画 | 前期比 | 2015/6 |
|---------------|-------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| Playstation 2 | タイトル数 | - | - | - | - | - |
| | 計 | - | - | - | - | - |
| Playstation 3 | タイトル数 | 17 | 13 | - | - | 4 |
| Playstation 4 | 計 | 4,200 | 2,450 | - | - | 470 |
| PSP | タイトル数 | - | 5 | - | - | - |
| PS Vita | 計 | 200 | 250 | - | - | 20 |
| Wii | タイトル数 | 2 | - | - | - | - |
| Wii U | 計 | 350 | 150 | - | - | 20 |
| NintendoDS | タイトル数 | 4 | 5 | - | - | 2 |
| Nintendo 3DS | 計 | 4,700 | 3,750 | - | - | 420 |
| Xbox 360 | タイトル数 | 11 | 7 | - | - | 2 |
| Xbox One | 計 | 2,950 | 1,200 | - | - | 150 |
| PCその他 | タイトル数 | 5 | 3 | - | - | - |
| | 計 | 300 | 200 | - | - | 20 |
| パッケージ計 | タイトル数 | 39 | 33 | 27 | -6 | 8 |
| | 計 | 12,700 | 8,000 | 6,000 | 75.0% | 1,100 |
| 本編DLC計 | タイトル数 | 3 | - | 2 | 2 | - |
| | 計 | 4,800 | 5,000 | 7,000 | 140.0% | 1,400 |
| 合計 | タイトル数 | 42 | 33 | 29 | -4 | 8 |
| | 計 | 17,500 | 13,000 | 13,000 | 100.0% | 2,500 |

※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)

| | 2014/3 | 2015/3 | 2016/3 計画 | 前期比 | 2015/6 |
|--------|--------|--------|-----------|-------|--------|
| 他社タイトル | 1,400 | 750 | 500 | 66.7% | 100 |
| 旧作・廉価版 | 5,700 | 6,000 | 5,500 | 91.7% | 2,300 |

●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

| | 2014/3 | 2015/3 | 2016/3 計画 | 前期比 | 2015/6 |
|------------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 日本 | 6,700 | 4,000 | 4,300 | 107.5% | 250 |
| 北米 | 3,800 | 2,400 | 1,200 | 50.0% | 550 |
| 欧州 | 1,900 | 1,300 | 300 | 23.1% | 250 |
| アジア | 300 | 300 | 200 | 66.7% | 50 |
| 本編DLC(全世界) | 4,800 | 5,000 | 7,000 | 140.0% | 1,400 |
| 合計 | 17,500 | 13,000 | 13,000 | 100.0% | 2,500 |