



株式会社カプコン(東証第1部:9697)

常務執行役員

財務・経理統括 兼 秘書・広報IR統括

野村謙吉

2015年7月4日

個人投資家説明会資料

<目次>

■ 株式会社カプコン 会社概要 (P.2) ■

■ カプコンの事業活動 (P.4) ■

■ ゲーム関連市場動向 (P.8) ■

■ カプコンの事業戦略 (P.11) ■

■ 当社の業績推移 (P.18) ■

■ 教育支援活動・IR活動 (P.22) ■

株式会社カプコン 会社概要



1-1. 会社概要

カプコンは、家庭用ゲームに強みをもつ、
業界を代表するコンテンツメーカーです

会社名	株式会社カプコン CAPCOM
設立年月日 創業年月日	1979年5月30日 1983年6月11日
主要な事業内容	家庭用テレビゲームソフト、オンラインゲーム、モバイルコンテンツ およびアミューズメント機器等の企画、開発、製造、販売ならびに アミューズメント施設の運営等
従業員数	単体2,033名、連結2,681名(2015年3月31日現在)
資本金	332億39百万円(2015年3月31日現在)
上場金融商品取引所	東証一部(証券コード:9697)情報・通信業
発行済株式総数	67,723,244株(2015年3月31日現在)

カプコンの事業活動



2-1. 当社の事業展開

ゲームコンテンツを核に、近接事業へと幅広く事業を展開しています

周辺事業

売上構成比: 30 %

コアファンの囲い込み
ブランド価値の向上

出版・映像・キャラグッズ事業

- ※ 関連書籍・キャラクター商品
- ※ ゲームの映画・アニメ・舞台化

パチンコ&パチスロ事業

- ※ 有力コンテンツを利用した自社筐体の企画・製造・販売
- ※ 他社筐体の開発受託

業務用機器販売事業

- ※ コンテンツを活用した機器開発

自社製品の投入
運営データの還流

アミューズメント施設事業

中核事業

売上構成比: 70 %

コンシューマ事業

- ※ 家庭用ゲームの企画・開発・販売
- ※ 本編および追加コンテンツのダウンロード販売
- ※ オリジナルタイトルの創出により新規ブランドの確立

相乗展開

PCその他事業

- ※ PCオンラインゲームの運営
- ※ ゲームのデジタル配信促進

モバイルコンテンツ事業

- ※ 携帯電話端末に適したゲーム開発
- ※ タブレット・電子書籍端末等への多ハード展開

CAPCOM
有力コンテンツ群

2-2. 当社が保有するコンテンツ群

当社の収益の源泉であり、高い競争力を有しています

■ 世界有数のゲーム開発力・技術力

- ・当社オリジナルの人気ゲームタイトルを多数保有
- ・それぞれが世界中のゲームファンに支持される、一大ブランドとなっています

(2015年3月31日時点)



「ストリートファイター」シリーズ
全80作 累計3,600万本



「バイオハザード」シリーズ
全98作 累計6,500万本



「モンスターハンター」シリーズ
全30作 累計3,200万本



「戦国BASARA」シリーズ
全26作 累計360万本



「デビルメイクライ」シリーズ
全21作 累計1,400万本



「デッドライジング」シリーズ
全13作 累計820万本

その他:ロックマンシリーズ 全131作 3,000万本、鬼武者シリーズ 全12作 800万本、逆転裁判シリーズ 全18作 530万本 など

2-3. 当社の基本ビジネスモデル

ヒットビジネスでありながら、長期・安定的に
収益をあげる仕組みを構築しています

■ 人気タイトル続編による収益安定化

- ・大ヒットしたタイトルは、シリーズ第2弾、第3弾と続編を発売します
- ・シリーズは根強いファンに支えられるため、安定的な収益を見込めます



ゲーム関連市場動向



3-1. 当社を取り巻く環境

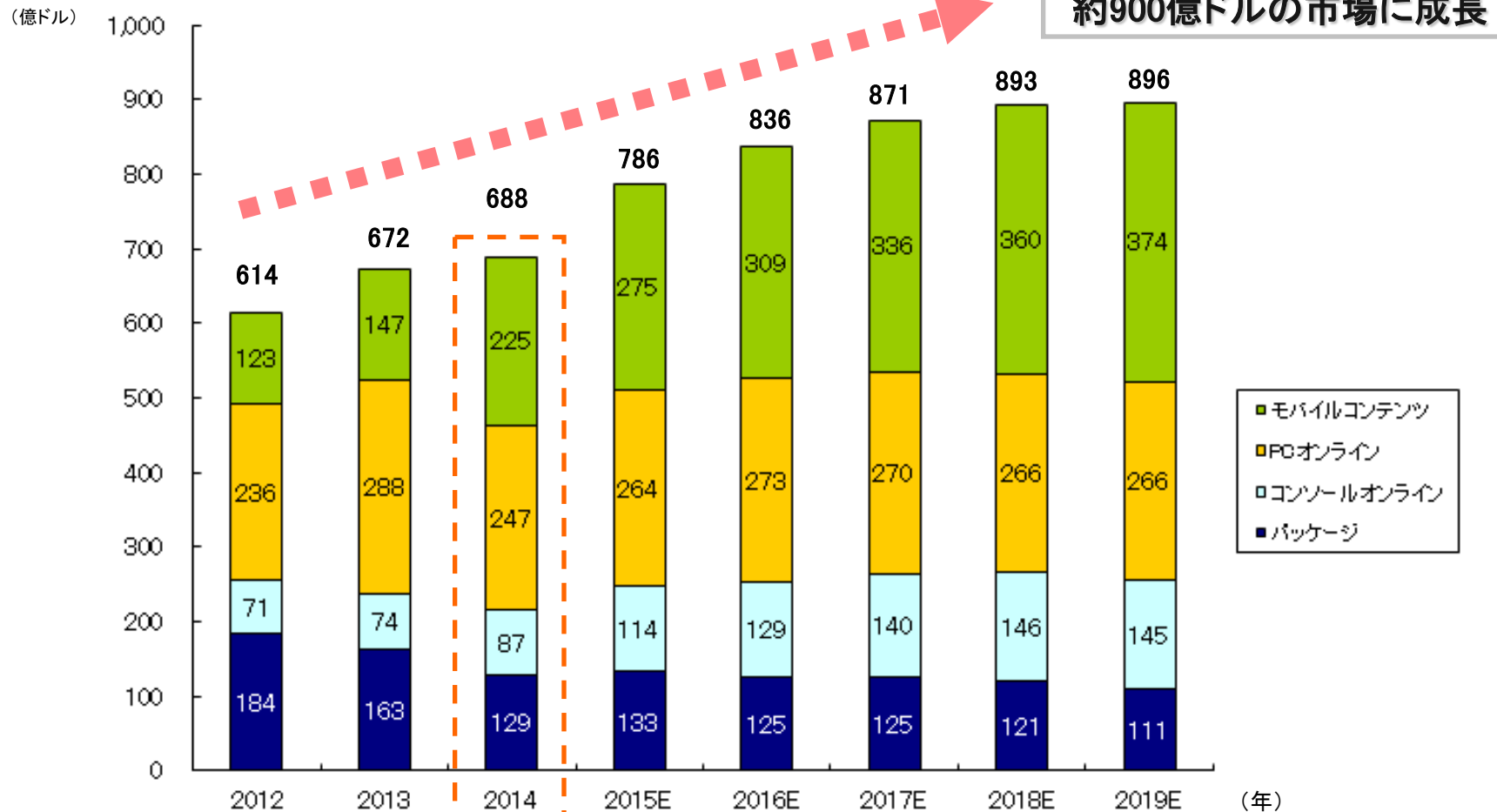
ゲームマーケットは最先端技術が集結する市場であり、
その環境は急激に変化しつつあります



3-2. ゲーム市場概況

ゲーム市場はモバイルやダウンロード販売の拡大により
グローバルで成長を続けています

■ ゲーム市場規模推移



※E: 推定 ※出所: International Development Group

カプコンの事業戦略



4-1. 戦略① マルチプラットフォーム展開

マルチプラットフォーム戦略に基づき
多様化する機種に対応する開発体制を構築します

■ グローバルなマルチプラットフォーム戦略の展開



4-1. 戦略① マルチプラットフォーム展開

ゲーム機だけでなく、オンライン上のプラットフォームで
配信するコンテンツも積極的に展開しています

■ グローバルなマルチプラットフォーム戦略の展開（デジタル）



CAPCOM®

XBOX
LIVE®

「Xbox LIVE」



スマートフォン向けゲーム
(アプリ)の配信

家庭用ゲームの
オンライン対応

4-2. 戦略② 新興市場への対応

高性能化する携帯端末(スマートフォン)への柔軟な対応
により、新たなユーザー層を獲得します

■ スマートフォン(多機能端末)への対応

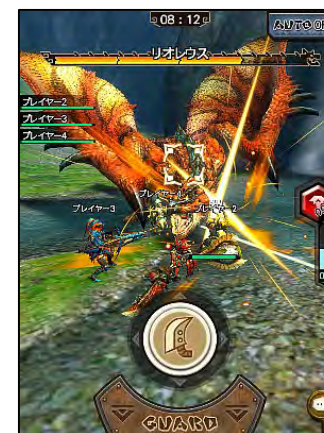
- ・iPhone(アイフォン)やAndroid(アンドロイド)などのスマートフォン向けに様々なコンテンツを配信しています

■ ネイティブアプリ(アプリ型ゲーム)への対応

- ・海外では別ブランド「ビーライン」を用いてスマートフォン向けゲームの開発に注力しています
- ・国内では当社の人気コンテンツを使用したスマートフォン向けゲームを配信しています
- ・ライトユーザー層への訴求により、これまでの当社にない新たなユーザーの確保が期待できます



「スヌーピードロップス」



「モンスターハンターエクスプロア」

4-2. 戦略② 新興市場への対応

急成長を続けるアジアのオンラインゲーム市場へ
参入し、新たな収益を確保します

■ 国内外でのPCオンラインゲーム展開

- ・オンラインゲーム市場はアジアを中心に拡大を続けています
- ・PCオンラインゲーム「モンスターハンター フロンティアG」を日本国内で安定的に運営し、今後中国での展開も予定しています
- ・国内での新規タイトル投入とアジアでのライセンス展開により、更なる収益拡大を目指します



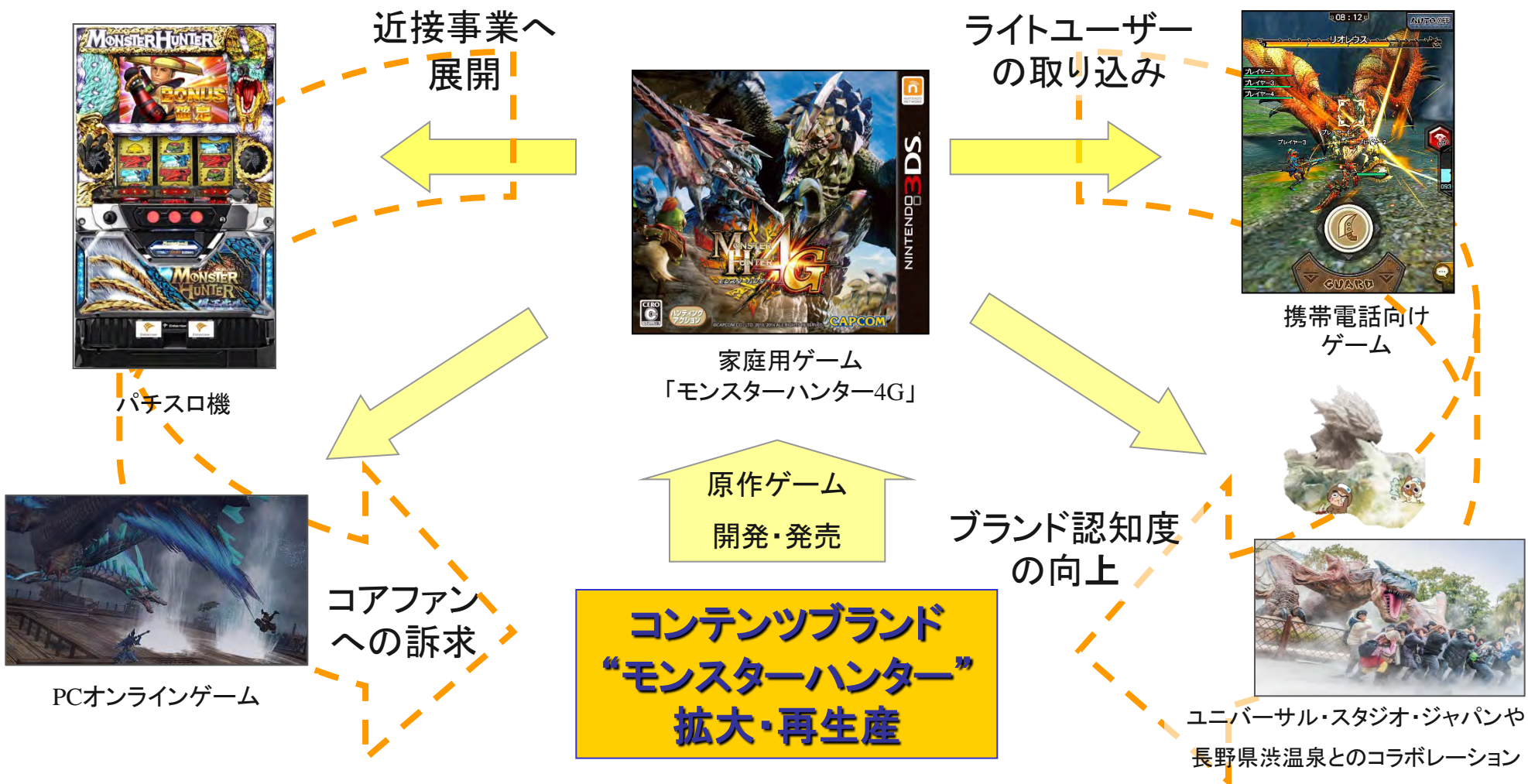
オンラインゲーム「モンスターハンター フロンティア G」



オンラインゲーム「ブレスオブファイア6」

4-3. 戦略③ ワンコンテンツマルチユース

当社の持つ強力なオリジナルゲームコンテンツは、
家庭用ゲーム機に留まらず多様な事業で活躍しています



4-3. 戦略③ ワンコンテンツ・マルチユース

人気キャラクターを様々なメディアへ展開することで
知名度の向上とゲーム販売強化を図ります

■ 映画・映像への展開

- ・ハリウッドの映画会社と提携し、当社のゲームコンテンツを映画化しています

■ キャラクターコンテンツ事業

- ・コンテンツのアニメ化や舞台化など、ゲームに留まらない様々な展開を積極的に進めています
- ・「戦国BASARA」のキャラクターは大阪府警、京都府警、兵庫県警の啓発ポスターにも採用されるなど、産官連携の一端を担っています

■ 展開作品一例



ハリウッド映画「バイオハザードV：リトリビューション」



映画「逆転裁判」



近畿3府県警察
車上ねらい防止ポスター

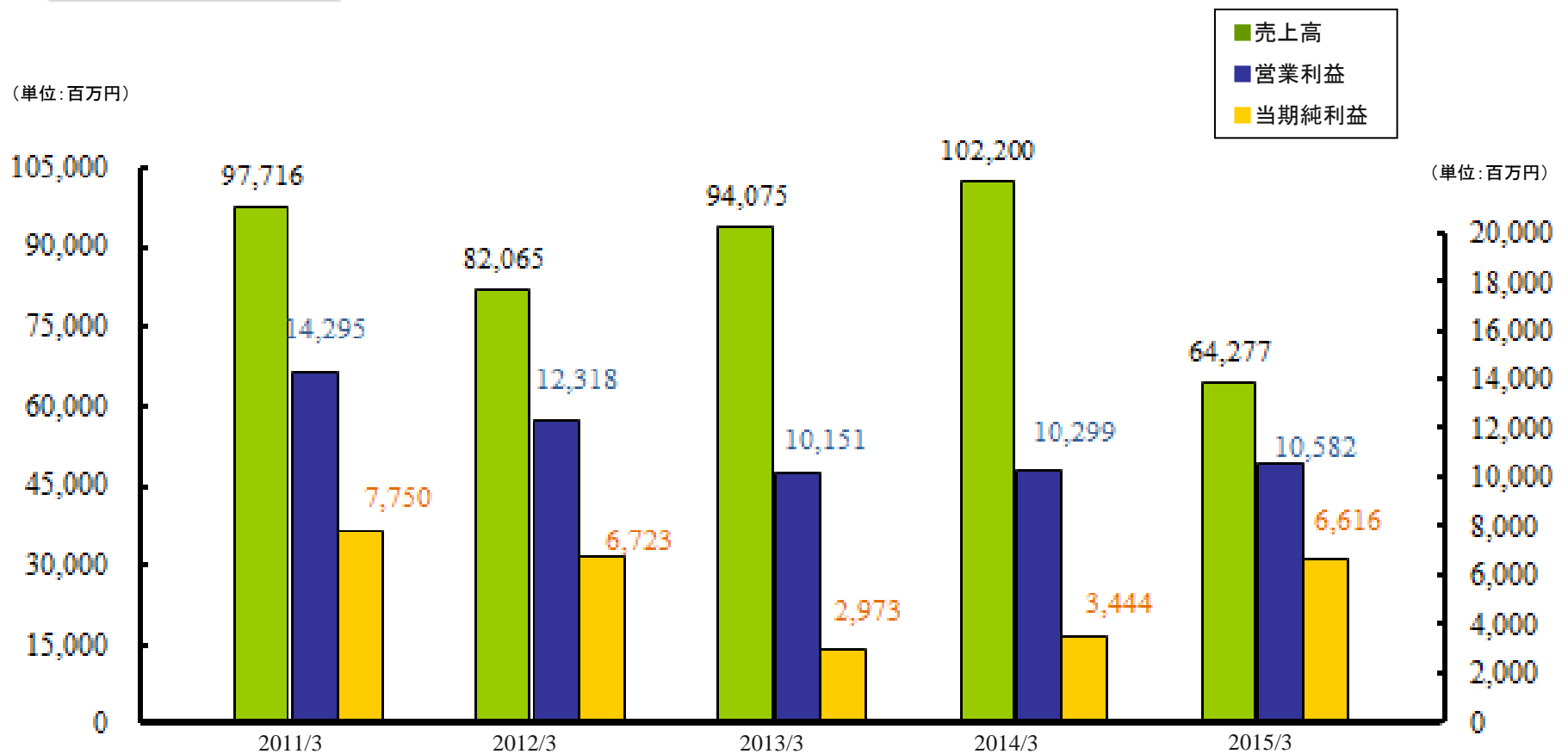
当社の業績推移



5-1. 過年度業績推移

前期は「モンスターハンター4G」のヒットに加え
開発効率化や全社的なコスト削減により減収増益となりました

■ 当社業績推移



5-2. 中期経営目標

■中期経営目標(2018年3月期までの5年間累計)

2014年3月期からの5カ年(累計)目標

(1) 営業利益累計 700億円

(2) 2018年3月期の営業利益率 20%

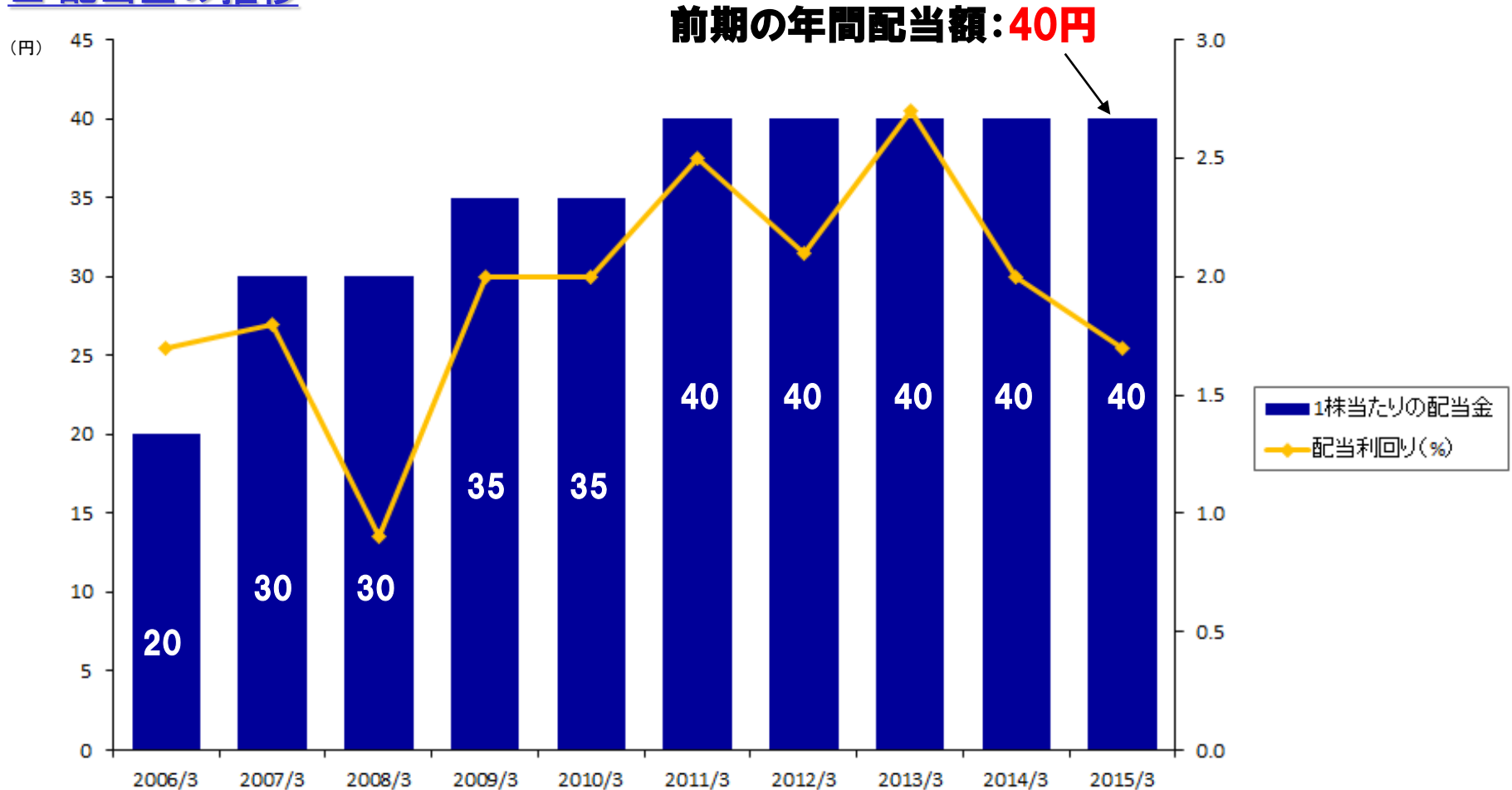
事業セグメント別 営業利益累計および2018年3月期の営業利益率

	2014年3月期～2018年3月期 営業利益累計(新計画)	2018年3月期 営業利益率
デジタルコンテンツ事業	570億円	22%
アミューズメント施設事業	85億円	15%
アミューズメント機器事業	200億円	27%
その他事業	55億円	45%
計	700億円	20%

5-3. 利益還元および配当方針

安定配当を旨としながら、業績水準に応じた配当を実施します

■ 配当金の推移



教育支援活動・IR活動



6-1. CSR(教育支援活動)について①

ゲームメーカーの社会的責任として、学生に対する 教育支援活動を行っています

■ 独自開発の教育支援プログラムを実施

- ・ 当社では、普段子供たちが親しんでいるゲームを通して「働くこと」を身近に感じられるように、職業学習活動の一環として企業訪問の受け入れ、および出前授業を実施しています
- ・ キャリア教育支援：
「ゲームクリエイター」の仕事を紹介するほか、様々な職種で活躍する人や仕事のやりがいなどを紹介します
- ・ ゲームリテラシー育成・生活指導支援：
専門家のアドバイスをいただきながら、「ゲームとの上手な付き合い方」を提案しています
- ・ 小学校、中学校を中心に363校、約9,559名を受け入れ
および訪問しました（2015年5月31日現在）



出前授業の風景

6-1. CSR(社会教育活動)について②

テレビゲームに関する正しい知識の啓蒙のため、学習教材の発刊や出前授業の実施など積極的に行なっています

■ 株式会社学習研究社と協力し、学習まんが『テレビゲームのひみつ』を発刊しました

- ・全国約24,000の小学校と約2,700の公立図書館に寄贈しました
- ・ゲームの開発過程やゲームとの適切な付き合い方やクリエイターになるために必要な勉強方法など 総合学習にも使用される教育用図書として、社団法人日本PTA全国協議会から推薦を受けています



6-2. IR活動について①

当社は積極的なIR活動を推進しており、
投資家の皆様に豊富な資料を提供しています

■ アニュアルレポートアワードで入賞しました

- ・経営トップ自らが具体的な施策を詳解するなど、内容の充実を図っています
- ・多彩で直観性の高いデザインも高評価を獲得しました

日本経済新聞社
日経アニュアルレポートアワード2014
「入賞」



■ IRサイトランキングで総合第2位を獲得しました

- ・ホームページでのタイムリーな情報開示を目指しています
- ・アナリスト向け決算説明会の模様及び配布資料は、即時にホームページ上で開示し、情報格差の是正に努めています



モーニングスター株式会社
「Gomez IRサイトランキング2014」
総合ランキング第2位

6-2. IR活動について②

個人投資家の皆様への充実した情報開示を実現すべく、
JIS規格に準拠したIRホームページを運用しています

- ・ 当社IRホームページでは、皆様の投資判断に必要とする情報を即座に取得できるように、使いやすいホームページ作りに努めています

スマートフォンへの対応

タブレットやスマートフォンでも
見やすいデザインを構築
iOS向けアプリも配信しています

ソーシャルアカウントの設置

TwitterやFacebookなどのソー
シャルメディアを通じて、最新情
報をいち早く発信しています

■ 株式会社カプコン IRサイト

<http://www.capcom.co.jp/ir/>



個人投資家向けページを充実
個人投資家の皆様に当社を
深く理解していただく為の
特設ページです

資料請求フォームの設置

アニュアルレポートやニュー
スサマリーなどの資料を
簡単にご請求いただける
ページをご用意しています

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。

「スヌーピードロップス」 © 2014 Peanuts Worldwide LLC. All game code © 2014 Beeline Interactive, Inc.

映画「逆転裁判」 ©2012 CAPCOM/「逆転裁判」製作委員会

※ “プレイステーション”および“ ”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※ ©2012 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

※ Xbox Oneは、米国 Microsoft Corporationおよび / またはその関連会社の登録商標または商標です。

※ Xbox LIVEロゴは米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の登録商標であり、Microsoftの許可を得て使用します。

※ ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

※ Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

メモ①

