



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2016年3月期
第3四半期 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 >

- | | |
|--------------------|---------|
| 1. 決算ハイライト | ・・・P 3 |
| 2. 事業セグメント別概況 | ・・・P 9 |
| 3. 2016年3月期 連結業績予想 | ・・・P 24 |
| 4. 主要経営指標 | ・・・P 26 |

決算ハイライト

決算ハイライト(連結業績①)

デジタルコンテンツにおける大型タイトルの
貢献により増収増益

■ 2014/12実績 対 2015/12実績

(単位:百万円)

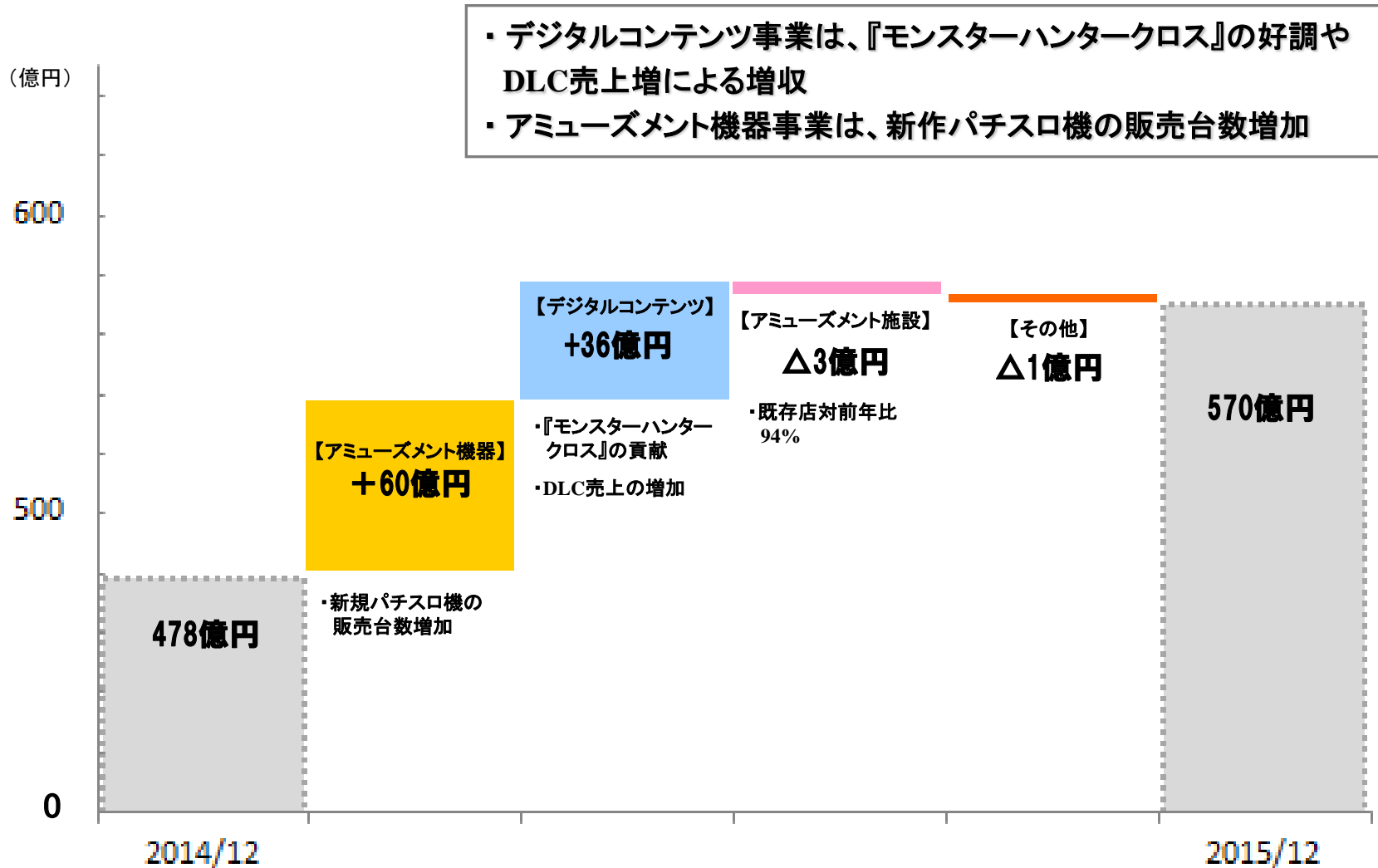
	2014/12	2015/12	増減
売上高	47,830	57,060	9,230
営業利益	9,727	10,604	877
経常利益	10,114	10,640	526
親会社に帰属する 四半期純利益	6,540	7,006	466

■ 『モンスターハンタークロス』が計画を上回り好調に推移

■ モバイル・PCオンラインでも新作タイトルが収益寄与

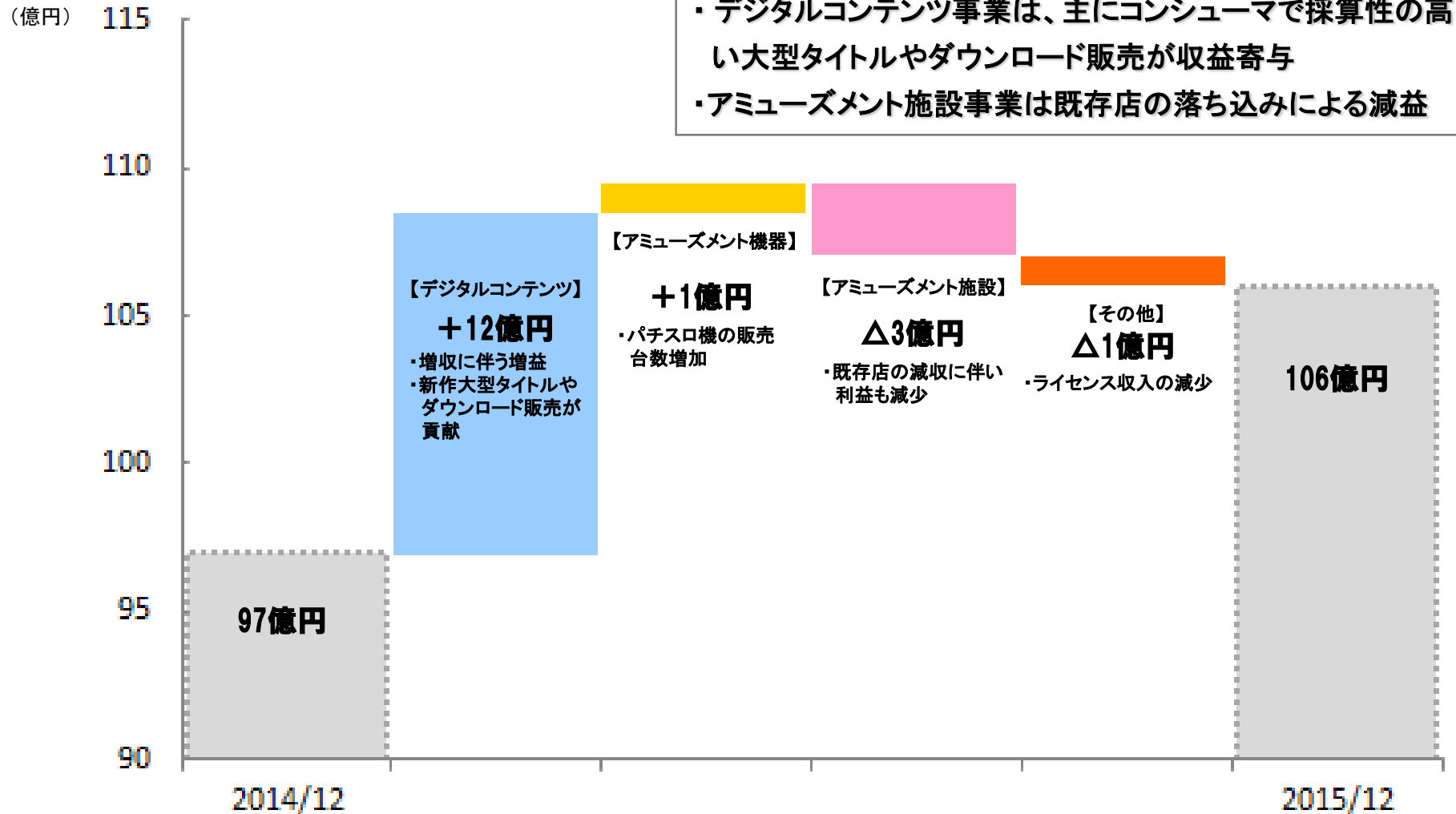
決算ハイライト(連結業績②)

■ 2015/12 売上高増減要因



決算ハイライト(連結業績③)

■ 2015/12 営業利益増減要因



決算ハイライト(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	2015/12	増減
受取手形及び売掛金	8,005	13,384	5,379
ゲームソフト仕掛品	16,833	23,734	6,901
オンラインコンテンツ仮勘定	7,895	5,214	-2,681

(1) ゲームソフト仕掛品

- ・ コンシューマでの新作タイトル開発進行に伴う増加

(2) オンラインコンテンツ仮勘定

- ・ PCオンライン・モバイルコンテンツの新作投入に伴う減少

(単位:百万円)

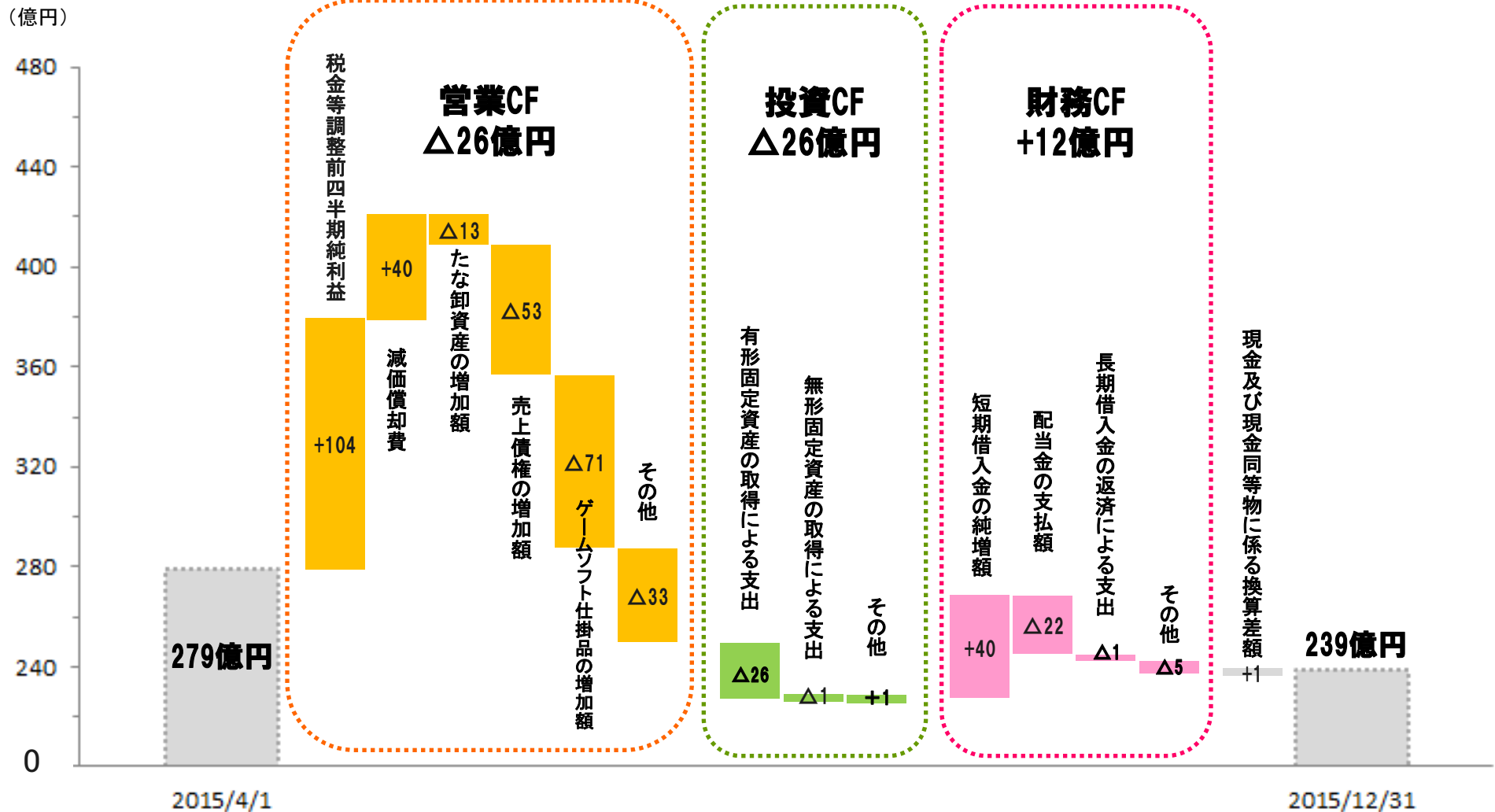
負債の部	2015/3	2015/12	増減
支払手形及び買掛金	3,089	2,325	-764
電子記録債務	988	2,475	1,487

(3) 支払手形及び買掛金、電子記録債務

- ・ 主にパチスロ機の仕入れ等に伴う買掛金の増加

決算ハイライト(キャッシュフロー計算書)

■ 2015/12 キャッシュフロー計算書 増減要因



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 概況①

主力タイトル『モンスターハンタークロス』の好調に加え
海外でのリピート販売も順調に伸長

■ 第3 四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・『モンスターハンタークロス』が320万本を突破し、250万本の計画を上回る
- ・主に海外でリピートおよびダウンロード販売が伸長

■ 第3 四半期(累計) 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
3DS	モンスターハンタークロス	日本	2015/11/28	3,200
3DS	モンスターハンター4G (リピート販売)	日本	2014/10/11	600
		北米	2015/2/13	
		欧州	2015/2/13	
PS3 Xbox 360 PC PS4 XboxOne	バイオハザード リベレーションズ2 (リピート販売)	日本	2015/2/25	500
		北米	2015/2/24	
		欧州	2015/2/25	

※ 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 概況②

『モンスターハンタークロス』等の大型タイトル投入により
パッケージ・ダウンロードとも前年同期を上回る

■ 第3 四半期（累計） 販売本数実績（コンシューマ）

（単位：千本）

	2013/12	2014/12	2015/12	増減
タイトル数	33	20	28	8
パッケージ				
日本	5,800	3,500	4,000	500
北米	3,100	1,600	1,100	-500
欧州	1,700	500	500	-
アジア	200	100	200	100
パッケージ計	10,800	5,700	5,800	100
DLC				
本編DLC計	3,600	3,000	4,000	1,000
合計	14,400	8,700	9,800	1,100

モバイルコンテンツ・PCオンラインともに
新作タイトルの投入により収益基盤を拡大

■ 第3 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エクスポア』を配信
⇒累計ダウンロード数350万件を突破し、想定通りの収益貢献

■ 第3 四半期 事業概況(PCその他)

- ・新作オンラインゲーム『ドラゴンズドグマ オンライン』が順調な滑り出し
⇒150万ダウンロードを突破し、『モンスターハンター フロンティア』に次ぐ基幹タイトルへ成長
- ・主力の『モンスターハンター フロンティアG』は、「G9」へのアップデートにより安定的に推移
- ・中国テンセント社での『モンスターハンターオンライン』が12月17日より正式サービス開始
⇒第3四半期で一部ロイヤリティを計上

デジタルコンテンツ事業 概況④

『モンスターハンタークロス』を中心に
各サブセグメントでの新作タイトル投入により、増収増益

■ 第3 四半期（累計）実績

（単位：億円）

	2013/12	2014/12	2015/12	増減	
売上高	560	324	360	36	
営業利益	69	84	97	13	
営業利益率	12.3%	26.1%	26.9%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	385	190	217	27
	DLC	77	53	63	10
	コンシューマ計	462	243	280	37
	モバイルコンテンツ	52	33	24	-9
	PCその他	46	48	56	8

『ストリートファイターV』を含む新作タイトルの販売に注力

■ 2016年3月期 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
PS4 PC	ストリートファイターV	日本	2016/2/18	2,000
		北米	2016/2/16	
		欧州	2016/2/16	

※ 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 概況⑥

好調な大型タイトルおよび海外ダウンロード販売の
寄与により、通期計画を見直す

■ 2016年3月期 販売本数計画(コンシューマ)

(単位:千本)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	増減
タイトル数	42	33	38	5
パッケージ				
日本	6,700	4,000	4,400	400
北米	3,800	2,400	2,200	-200
欧州	1,900	1,300	1,100	-200
アジア	300	300	300	-
パッケージ計	12,700	8,000	8,000	-
DLC				
本編DLC計	4,800	5,000	7,000	2,000
合計	17,500	13,000	15,000	2,000

デジタルコンテンツ事業 概況⑦

コンシューマビジネスの貢献により
デジタルコンテンツの計画を上方修正

■ 2016年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	増減	
売上高	658	453	520	67	
営業利益	44	102	125	23	
営業利益率	6.8%	22.5%	24.0%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	433	262	310	48
	DLC	97	90	100	10
	コンシューマ計	530	352	410	58
	モバイルコンテンツ	65	41	35	-6
	PCその他	63	60	75	15

アミューズメント施設事業

アミューズメント施設事業 概況①

大型機種や人気景品の不在により
既存店売上高は軟調に推移

■ 第3四半期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 94%（上期92%・第3四半期 99%）
- ・ 3店舗を出店（11月：レイクタウン越谷店（カプコンカフェ）、12月：イオンモール常滑店）

■ 第3四半期実績

（単位：億円）

	2013/12	2014/12	2015/12	増減
売上高	79	69	65	-4
営業利益	12	7	4	-3
営業利益率	15.6%	11.0%	7.0%	-
既存店売上前年比	95%	90%	94%	-

■ アミューズメント施設店舗数

（単位：店）

	2014/3	2015/3	2015/12	2016/3 計画
出店	1	1	3	4
退店	2	1	2	3
総店舗数	33	33	34	34

新規店舗の貢献と運営効率化を見込むものの
 厳しい事業環境が続き、通期計画を下方修正

■ 2016年3月期 今後の見通し

- ・ 自社キャラクターと連携した「カプコンカフェ」等の多面的な展開により新規顧客を獲得
- ・ 第4四半期に出退店とも1店舗を予定(計34店舗)
- ・ 通期の既存店対前年比計画:97%

■ 2016年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	増減
売上高	106	92	90	-2
営業利益	16	9	7	-2
営業利益率	15.2%	10.2%	7.8%	-
既存店売上前年比	95%	90%	97%	-

アミューズメント機器事業

アミューズメント機器事業 概況①

パチスロ機『バイオハザード6』の順調な販売により増収増益
業務用機器販売事業は軟調に推移

■ PS事業 第3四半期概況

- ・ 当四半期の新作投入はなし
- ・ 販売台数(9ヵ月累計) 2機種 4万2千台

■ 業務用機器販売事業 第3四半期概況

- ・ 一部音楽ゲームが同ジャンルの競合激化などにより苦戦

■ 第3四半期実績

(単位:億円)

	2013 /12	2014/12	2015/12	増減
売上高	92	70	130	60
営業利益	24	27	28	1
営業利益率	26.6%	39.8%	22.1%	-

※ 売上比 PS事業 : AM事業 = 9 : 1

通期計画を見直し
受託ビジネスおよび徹底したコスト管理に注力

■ PS事業 2016年3月期 今後の見通し

- ・パチスロ機の新規投入はなし
- ・新基準に対応した新規機種の開発に注力

■ 業務用機器販売事業 2016年3月期 今後の見通し

- ・新作タイトルの投入はなし

■ 2016年3月期 通期計画

(単位: 億円)

	2014/3	2015/3	2016/3計画	増減
売上高	231	75	130	55
営業利益	71	27	25	-2
営業利益率	30.8%	36.3%	19.2%	-

※ 売上比 PS事業 : AM事業 = 9 : 1

2016年3月期 連結業績予想

2016年3月期 連結業績予想

期初計画を据え置き、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)

	2015/3	2016/3 計画	増減
売上高	64,277	76,000	11,723
営業利益	10,582	12,000	1,418
経常利益	10,851	11,700	849
親会社に帰属する 四半期純利益	6,616	7,700	1,084

- 2015年5月7日発表の通期業績予想から変更なし
- 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	2015/12
売上高	102,200	64,277	76,000	118.2%	57,060
売上総利益	29,949	25,898	29,500	113.9%	22,845
利益率	29.3%	40.3%	38.8%	-	40.0%
販売管理費	19,749	15,403	17,500	113.6%	12,240
営業利益	10,299	10,582	12,000	113.4%	10,604
利益率	10.1%	16.5%	15.8%	-	18.6%
経常利益	10,946	10,851	11,700	107.8%	10,640
利益率	10.7%	16.9%	15.4%	-	18.6%
当期純利益	3,444	6,616	7,700	116.4%	7,006
利益率	3.4%	10.3%	10.1%	-	12.3%

●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	2015/12
デジタルコンテンツ	売上高	65,824	45,351	52,000	114.7%	36,080
	営業利益	4,489	10,208	12,500	122.5%	9,706
	利益率	6.8%	22.5%	24.0%	-	26.9%
アミューズメント施設	売上高	10,620	9,241	9,000	97.4%	6,578
	営業利益	1,617	940	700	74.5%	459
	利益率	15.2%	10.2%	7.8%	-	7.0%
アミューズメント機器	売上高	23,160	7,540	13,000	172.4%	13,091
	営業利益	7,131	2,736	2,500	91.4%	2,895
	利益率	30.8%	36.3%	19.2%	-	22.1%
その他	売上高	2,594	2,144	2,000	93.3%	1,310
	営業利益	1,001	661	600	90.8%	354
	利益率	38.6%	30.8%	30.0%	-	27.0%

●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	2015/12
日本	86,532	50,877	59,000	116.0%	48,660
北米	10,179	8,678	12,500	144.0%	5,044
欧州	4,320	3,413	3,500	102.5%	2,108
その他	1,167	1,308	1,000	76.5%	1,246

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	2015/12
Playstation 2	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	-	-	-	-	-
Playstation 3	タイトル数	17	13	-	-	12
	計	4,200	2,450	-	-	1,250
PlayStation4	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	-	-	-	-	-
PSP	タイトル数	-	5	-	-	6
	計	200	250	-	-	250
PS Vita	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	-	-	-	-	-
Wii	タイトル数	2	-	-	-	-
	計	350	150	-	-	50
Wii U	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	-	-	-	-	-
NintendoDS	タイトル数	4	5	-	-	6
	計	4,700	3,750	-	-	3,850
Nintendo 3DS	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	-	-	-	-	-
Xbox 360	タイトル数	11	7	-	-	2
	計	2,950	1,200	-	-	300
Xbox One	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	-	-	-	-	-
PCその他	タイトル数	5	3	-	-	1
	計	300	200	-	-	100
パッケージ計	タイトル数	39	33	37	4	27
	計	12,700	8,000	8,000	100.0%	5,800
本編DLC計	タイトル数	3	-	1	1	1
	計	4,800	5,000	7,000	140.0%	4,000
合計	タイトル数	42	33	38	5	28
	計	17,500	13,000	15,000	115.4%	9,800

※ 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)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	前期比	2015/12
他社タイトル	1,400	750	500	66.7%	400
旧作・廉価版	5,700	6,000	7,200	120.0%	5,100

●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	2015/12
日本	6,700	4,000	4,400	110.0%	4,000
北米	3,800	2,400	2,200	91.7%	1,100
欧州	1,900	1,300	1,100	84.6%	500
アジア	300	300	300	100.0%	200
本編DLC(全世界)	4,800	5,000	7,000	140.0%	4,000
合計	17,500	13,000	15,000	115.4%	9,800