



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2016年3月期
決算短信補足資料

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。

< 目次 >

- | | |
|------------------|--------|
| 1. 連結損益計算書 | ・・・P3 |
| 2. 連結貸借対照表 | ・・・P8 |
| 3. 連結キャッシュフロー計算書 | ・・・P10 |
| 4. 事業セグメント別概況 | ・・・P12 |

1. 2016年3月期 連結損益計算書

1-1. 2016年3月期 連結損益計算書

■ 2015/3 実績 対 2016/3 実績

(単位:百万円)

	2015/3	2016/3	増減
売上高	64,277	77,021	12,744
営業利益	10,582	12,029	1,447
経常利益	10,851	11,348	497
親会社株主に 帰属する当期純利益	6,616	7,745	1,129

- 主にデジタルコンテンツ事業のけん引により、前期比で増収増益
- コンシューマでの新作およびリピート販売が順調に伸長
- 為替差損752百万円を計上
- 1株当たり当期純利益 137円75銭

1-1. 2016年3月期 連結損益計算書

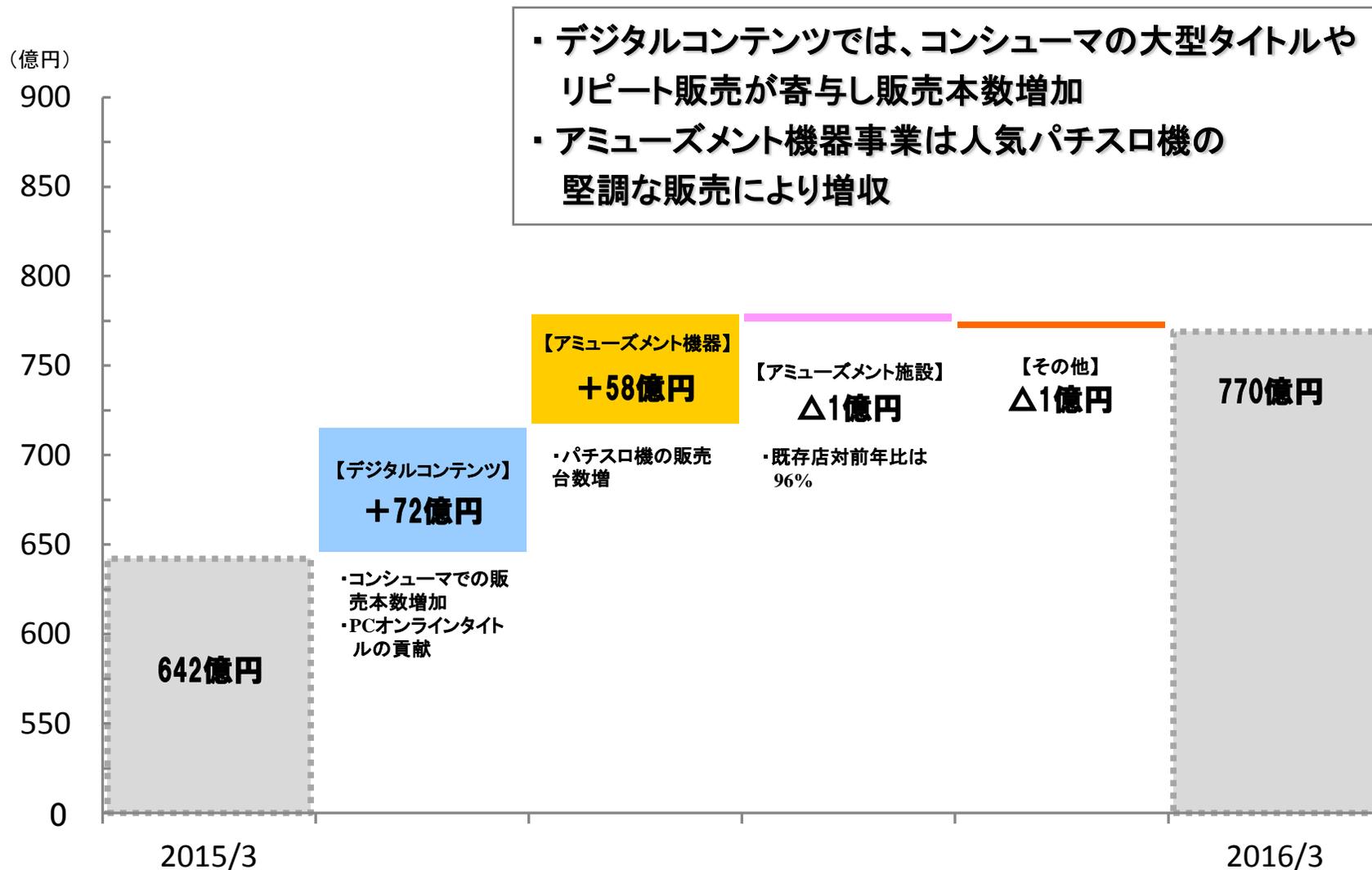
■ 2016/3 計画 対 2016/3 実績

(単位:百万円)

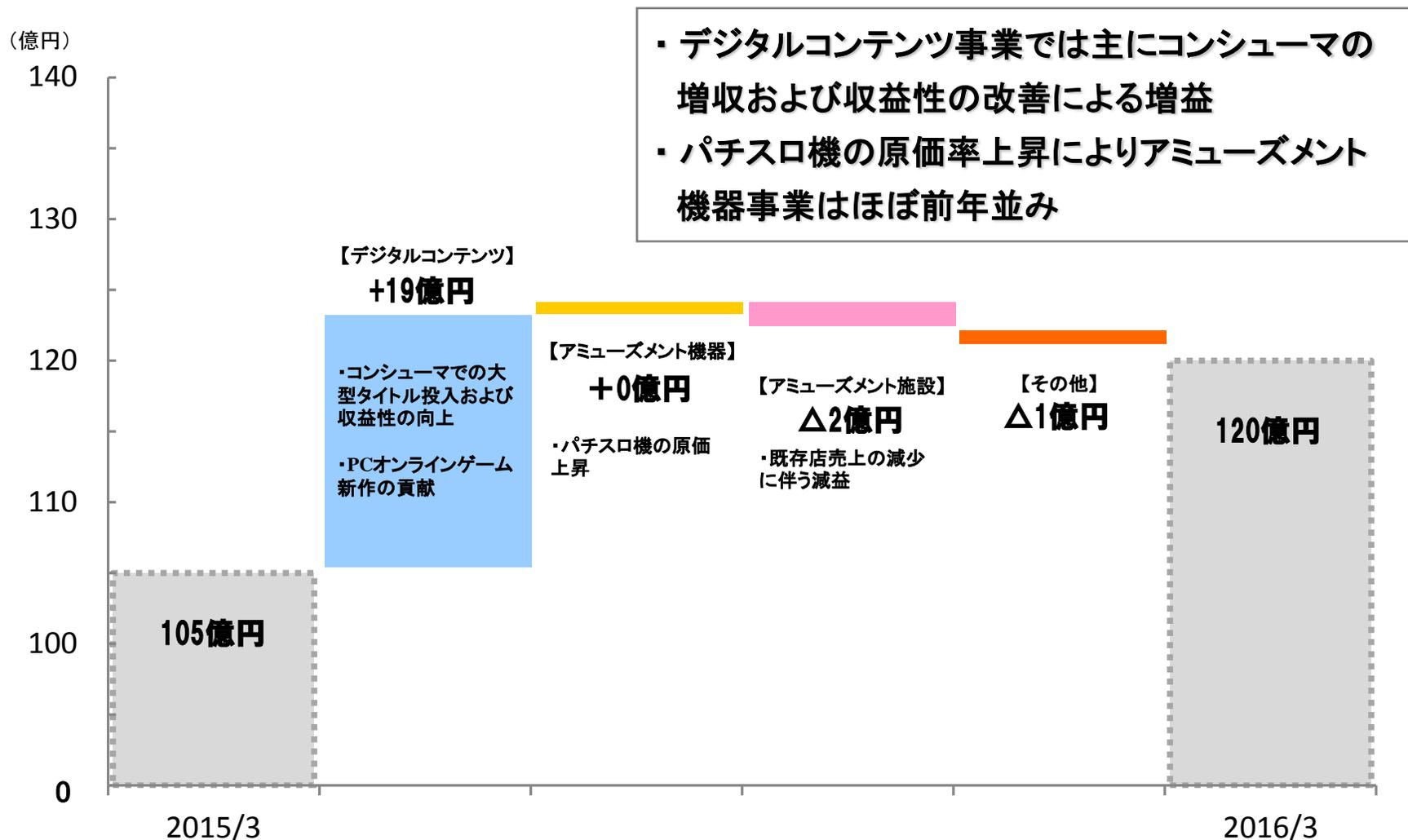
	2016/3 計画	2016/3	増減
売上高	76,000	77,021	1,021
営業利益	12,000	12,029	29
経常利益	11,700	11,348	-352
親会社株主に 帰属する当期純利益	7,700	7,745	45

■ 概ね、2015年5月7日に発表した業績予想通りに推移

■ 2016/3 売上高増減要因



■ 2016/3 営業利益増減要因



- ・ デジタルコンテンツ事業では主にコンシューマの増収および収益性の改善による増益
- ・ パチスロ機の原価率上昇によりアミューズメント機器事業はほぼ前年並み

2. 連結貸借対照表

2. 2016年3月期 連結貸借対照表のポイント

■ 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

資産の部	2015/3	2016/3	増減
ゲームソフト仕掛品	16,833	24,825	7,992
建物および構築物(純額)	6,136	11,297	5,161
オンラインコンテンツ仮勘定	7,895	2,395	-5,500

(1) ゲームソフト仕掛品

- ・タイトルの開発進行に伴う増加

(2) 建物及び構築物(純額)

- ・研究開発第2ビルの竣工に伴う増加

(3) オンラインコンテンツ仮勘定

- ・新規タイトルのサービス開始による減少

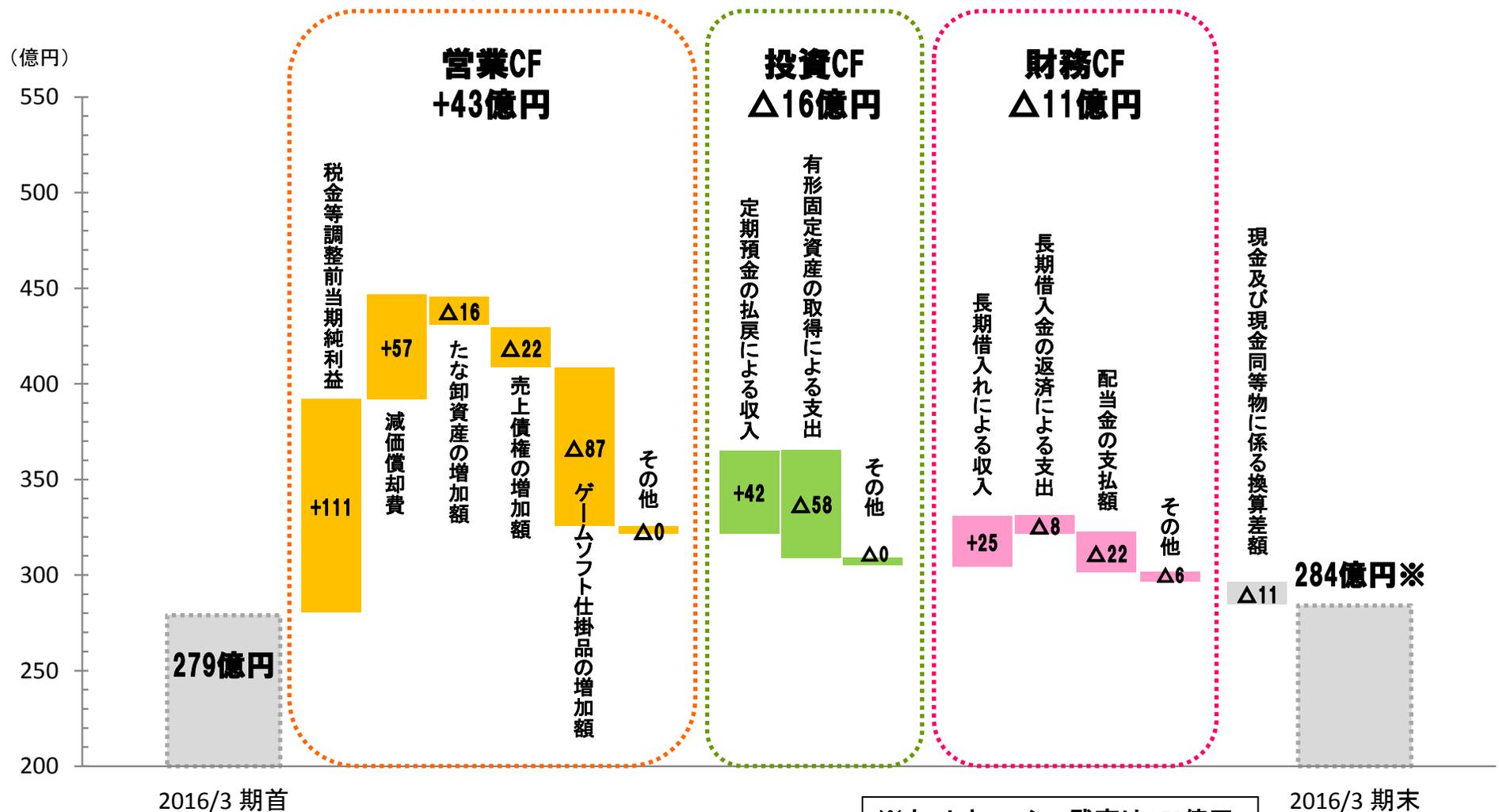
(単位:百万円)

負債の部	2015/3	2016/3	増減
長期借入金	7,540	11,111	3,571

3. 連結キャッシュフロー計算書

3. 2016年3月期 連結キャッシュフロー計算書のポイント

■ 2016/3 キャッシュフロー計算書 増減要因



4. 事業セグメント別概況

4-1. デジタルコンテンツ事業

4-1. デジタルコンテンツ事業 ①

ラインナップの拡充と採算性の向上が実現
構造改革の成果が可視化しつつある

■ 2016年3月期 概況(コンシューマ)

・国内外で主カタイトルを堅調に販売

⇒ 『モンスターハンタークロス』は国内330万本で計画を上回る

⇒ 『ストリートファイターV』は140万本と静かな初速



『モンスターハンタークロス』

・ダウンロード販売の拡充

⇒ 欧米での新作およびリピータイトルのデジタル販売が加速

⇒ 「バイオハザード」、「デビル メイ クライ」など主カシリーズの販売が好調

⇒ コンシューマにおけるDLC売上比率は約26%

4-1. デジタルコンテンツ事業 ②

主力タイトル『モンスターハンタークロス』が好調に推移
その他新作やリピート作を着実に販売

■ 2016年3月期 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
3DS	モンスターハンタークロス	日本	2015/11/28	3,300
PS4 PC	ストリートファイターV	日本	2016/2/18	1,400
		北米	2016/2/16	
		欧州	2016/2/16	
PS3/PS4 Xbox 360 Xbox One PC	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	850
		北米	2015/2/24	
		欧州	2015/2/25	

※ 本数には、本編DLC販売を含む

※ 日本には、アジア地域を含む

※ 「バイオハザードリベレーションズ2」はパッケージおよびダウンロード版各種シーズンパスの販売本数

4-1. デジタルコンテンツ事業 ③

前期からのラインナップ拡充路線が奏功
パッケージ・ダウンロードともに成長

■ 2016年3月期 販売本数実績(コンシューマ)

(単位:千本)

	2014/3	2015/3	2016/3	増減
タイトル数(SKU)	42	33	45	12
パッケージ				
日本	6,700	4,000	4,700	700
北米	3,800	2,400	2,600	200
欧州	1,900	1,300	1,200	-100
アジア	300	300	400	100
パッケージ計	12,700	8,000	8,900	900
DLC				
本編DLC計	4,800	5,000	6,100	1,100
合計	17,500	13,000	15,000	2,000

4-1. デジタルコンテンツ事業 ④

モバイルおよびPCその他は新作タイトルが稼働

■ 2016年3月期 概況(モバイルコンテンツ)

- ・カプコンでは『モンスターハンター エクスプロア』のサービスを開始し、堅調に収益寄与
- ・ビーラインでは既存タイトルの運営に注力するものの、伸び悩む
- ・モバイル事業統括を立ち上げ、一体化した組織で次期への攻勢を図る

■ 2016年3月期 概況(PCその他)

- ・『モンスターハンター フロンティアG』(MHF)は定期的なアップデートにより底打ち感
- ・『ドラゴンズドグマ オンライン』はMHFに次ぐ基幹タイトルへ成長
- ・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』の実質的な正式サービス開始

4-1. デジタルコンテンツ事業 ⑤

主にコンシューマの寄与により増収増益となるものの
モバイルコンテンツは伸び悩む

■ 2016年3月期 実績および売上内訳

(単位: 億円)

	2014/3	2015/3	2016/3	増減	
売上高	658	453	525	72	
営業利益	44	102	121	19	
営業利益率	6.8%	22.5%	23.1%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	433	262	312	50
	DLC	97	90	109	19
	コンシューマ計	530	352	421	69
	モバイルコンテンツ	65	41	33	-8
	PCその他	63	60	71	11

4-2. アミューズメント施設事業

4-2. アミューズメント施設事業

効率的な運営と厳選した新規出店
を継続するものの、収益性は低下

■ 2016年3月期 概況

・既存店の運営体制を徹底的に効率化

⇒ 対既存店前年比実績(12ヵ月累計):96%

■ アミューズメント施設 店舗数

	2014/3	2015/3	2016/3	(店)
出 店	1	1	4	
退 店	2	1	3	
総店舗数	33	33	34	



『カプコンカフェ』(イオンレイクタウンkaze)

■ 2016年3月期 実績

	2014/3	2015/3	2016/3	増減	(単位:億円)
売上高	106	92	90	-2	
営業利益	16	9	7	-2	
営業利益率	15.2%	10.2%	7.7%	-	
既存店売上前年比	95%	90%	96%	-	

4-3. アミューズメント機器事業

4-3. アミューズメント機器事業

人気パチスロ機の投入により前期比で増収
新適合ルール対応等で売上原価率は上昇

■ 2016年3月期 概況(PS)

・パチスロ機 2機種 4.2万台を販売

⇒ 『バイオハザード6』販売台数 3.7万台

■ 2016年3月期 概況(業務用機器販売)

・新作音楽ゲームの投入に注力

⇒ 同ジャンルの競合激化などにより苦戦を強いられる

■ 2016年3月期 実績

(単位:億円)

	2014/3	2015/3	2016/3	増減
売上高	231	75	133	58
営業利益	71	27	28	1
営業利益率	30.8%	36.3%	21.1%	-

※PS事業:業務用機器販売事業 売上構成比 = 9 : 1



パチスロ機
『バイオハザード6』

4-4. その他事業

4-4. その他事業

当社ゲームコンテンツの水平展開における一端として
ワンコンテンツ・マルチユースを継続

■ 2016年3月期 概況(キャラクターコンテンツ事業)

- ・家庭用ゲームと連動したキャラクターグッズやライセンス展開
- ・映像・舞台化等による非ゲームユーザー層への認知度向上
 - ⇒ 新作発売に連動した各種コラボレーション実施
 - ⇒ 舞台『戦国BASARA4 皇』、『BIOHAZARD THE STAGE』等上演



舞台「戦国BASARA4皇」

■ 2016年3月期 実績

(単位:億円)

	2014/3	2015/3	2016/3	増減
売上高	25	21	20	-1
営業利益	10	6	5	-1
営業利益率	38.6%	30.8%	25.0%	-



CAPCOM