

報道関係者各位

会社名 株式会社カプコン
代表者名 代表取締役社長 辻本春弘
(コード番号：9697 東証第1部)
連絡先 広報 IR 室
電話番号 (06)6920-3623

**2015年3月期の連結業績は、前期に比べ
売上高 37.1%減、営業利益 2.7%増と減収増益**

～ 効率的な開発体制が奏功し、営業利益率は 16.5%と大幅に改善 ～

株式会社カプコンの2015年3月期連結業績(2014年4月1日～2015年3月31日)は、売上高 642億77百万円(前年比37.1%減)、営業利益 105億82百万円(前年比2.7%増)、経常利益 108億51百万円(前年比0.9%減)、当期純利益は66億16百万円(前年比92.1%増)となりました。

当連結会計年度においては、デジタルコンテンツ事業において旗艦タイトルである『モンスターハンター4G』が概ね計画どおり推移したほか、エピソードごとのダウンロード配信後にパッケージを発売する新たなビジネスモデルへの取組を示した『バイオハザード リベレーションズ 2』もミリオンセールスを達成するなど、堅調な売れ行きとなりました。加えて、リピートタイトルのダウンロード販売が順調に伸長し、利益を押し上げました。しかしながら、モバイルコンテンツでのヒット作の不足や前期大型タイトルの反動減等によりデジタルコンテンツ事業は大幅な減収となりました。さらに、アミューズメント機器事業においては、パチスロ機型式試験方法の変更に伴う新機種の新規発売延期により、品薄の商品ラインアップとなりました。この結果、売上高は前期比37.1%の減収となりました。

一方、利益面につきましては、全社的な売上原価の圧縮や販管費の抑制に努めたほか、コンシューマにおけるダウンロード販売の増加や効率的な開発体制の構築による収益性の向上も奏功し、営業利益は前期比で2.7%の増益となりました。

今後の見通しといたしましては、有力タイトルの投入やダウンロード販売の強化などにより収益展開を図るとともに、引き続き内作比率の向上や業務効率化などを通じて安定した利益が確保できる企業体質を構築してまいります。なお、2016年3月期の連結業績予想につきましては、売上高760億円、営業利益120億円と増収増益を見込んでいます。

1. 2015年3月期 連結業績(累計)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2015年3月期	64,277	10,582	10,851	6,616
2014年3月期	102,200	10,299	10,946	3,444

2. 2016年3月期 連結業績予想

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属 する当期純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2016年3月期	76,000	12,000	11,700	7,700	136.94

(注) 当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

3. 2015年3月期 各事業セグメントの概況

(1) デジタルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	2014年3月期	2015年3月期	増減率
売上高	65,824	45,351	△31.1%
営業利益	4,489	10,208	127.4%
営業利益率	6.8%	22.5%	-

- ① 当事業におきましては、目玉タイトルの『モンスターハンター 4G』(New ニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用)がおおむね計画どおり推移したほか、海外をターゲットにした『ウルトラストリートファイターIV』(プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用)も根強い人気を反映して底堅い売行きを示しました。
- ② また、趣向を凝らした販売(エピソードごとにダウンロード販売を行うほか、配信後はパッケージ版を発売。)が持ち味の『バイオハザード リベレーションズ 2』(プレイステーション 3、プレイステーション 4、Xbox 360、Xbox One、パソコン用)も堅調な出足を示しました。
- ③ さらに、前期にミリオンセラーを達成した『デッドライジング 3』(Xbox One、パソコン用)が健闘したことに加え、利幅が大きいリピートタイトルのダウンロード版が着実に販売本数を伸ばしたため、利益を押し上げました。
- ④ 一方で、『ガイストクラッシャーゴッド』(ニンテンドー3DS用)は、低調に終始いたしました。かたて加えて、モバイルコンテンツも『モンスターハンターポータブル 2nd G for iOS』など、一部を除いてヒット作には恵まれませんでした。収益構造の再構築が奏功したことにより採算性は向上しました。

⑤ しかしながら、全体として前述の『モンスターハンター 4』(ニンテンドー3DS 用)の反動減を補完するまでには至りませんでした。

⑥ この結果、売上高は 453 億 51 百万円(前期比 31.1%減)、営業利益 102 億 8 百万円(前期比 127.4%増)となりました。

(2) アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	2014年3月期	2015年3月期	増減率
売上高	10,620	9,241	△13.0%
営業利益	1,617	940	△41.8%
営業利益率	15.2%	10.2%	-

① 当事業におきましては、余暇の多様化や顧客誘引商品の不足などにより市況軟化が続く中、高齢者を対象にした無料体験ツアーや低年齢者向け「あそび王国ぴいかあぼう」を全国5カ所に設置するなど、若年層中心のコアユーザーに加え、シニア層やファミリー客の取り込みによる客層の拡大に努めてまいりました。

② しかしながら、既存店の伸び悩みに加え、消費増税の影響や天候不順も重なって、弱含みに推移いたしました。当期は、埼玉県に1店舗出店するとともに、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、施設数は33店舗となっております。

③ この結果、売上高は 92 億 41 百万円(前期比 13.0%減)、営業利益 9 億 40 百万円(前期比 41.8%減)となりました。

(3) アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	2014年3月期	2015年3月期	増減率
売上高	23,160	7,540	△67.4%
営業利益	7,131	2,736	△61.6%
営業利益率	30.8%	36.3%	-

① パチスロ機部門は、型式試験方法の変更に伴う新機種 of 発売延期により、品薄の商品ラインアップとなりましたものの、上期に投入した『戦国 BASARA3』や高採算のレポート販売が収益を下支えいたしました。

② また、業務用機器部門につきましても既存商品主体の販売となりましたため、総じて商材不足により軟調に推移いたしました。

③ この結果、売上高は 75 億 40 百万円(前期比 67.4%減)、営業利益 27 億 36 百万円(前期比 61.6%減)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	2014年3月期	2015年3月期	増減率
売上高	2,594	2,144	△17.4%
営業利益	1,001	661	△34.0%
営業利益率	38.6%	30.8%	-

その他事業につきましては、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は 21 億 44 百万円(前期比 17.4%減)、営業利益 6 億 61 百万円(前期比 34.0%減)となりました。