



株式会社カプコン  
(東証一部:9697)

2016年3月期第2四半期 決算説明会  
事業セグメント別概況および戦略

## < 目 次 >

1. 2016年3月期第2四半期決算概況 ……P 3
2. 今決算のポイント ……P 5
3. 事業セグメント別概況 ……P 7
4. 2016年3月期 連結業績予想 ……P 23
5. 主要経営指標 ……P 25

# 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。

# 2016年3月期第2四半期決算概況

# 2016年3月期第2四半期決算概況

一部パチスロ機の計画未達や新作タイトルのコスト増により  
売上は増収となるものの、減益

## ■ 2014/9実績 対 2015/9実績

(単位:百万円)

	2014/9	2015/9	増減
売上高	25,917	31,638	5,721
営業利益	4,383	2,844	-1,539
営業利益率	16.9%	9.0%	-
経常利益	4,540	2,891	-1,649
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,973	1,951	-1,022

- 主にパチスロ機の大型商材の投入等により前年同期比で増収
- アミューズメント機器、デジタルコンテンツ事業での原価率上昇および一部タイトルの計画未達が利益を圧迫
- 1株当たり四半期純利益 34円71銭

# 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』は海外100万本、累計400万本を達成<sup>※1</sup>

※1 10月21日時点で達成

### ■オンライン事業の拡充

- ・『ドラゴンズドグマ オンライン』(PS4/PS3/PC)が100万DLを突破<sup>※2</sup>
- ・『モンスターハンター エクスプロア』(Android/iOS)が200万DLを突破<sup>※3</sup>

※2 8月27日サービス開始後、5日間で達成

※3 9月3日Android版、9月29日iOS版 配信開始。10月28日時点で達成

# 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 上期概況①

大型タイトルは不在ながら  
国内新作および海外でのリピート販売に注力

## ■ 上期概況(コンシューマ)

- ・ 前期タイトルのリピート販売がダウンロード版・パッケージ版ともに伸長
- ・ 国内では『大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒険-』、『戦国BASARA4 皇』など中小型タイトルを投入

## ■ 上期 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4G (リピート販売)	日本	2014/10/11	500
		北米	2015/2/13	
		欧州	2015/2/13	
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	400
		北米	2015/2/24	
		欧州	2015/2/25	

※ 日本には、アジア地域を含む ※ 本数には、本編ダウンロード販売を含む

※ 「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

※ 「バイオハザードリベレーションズ2」の発売日はエピソード配信開始日

# デジタルコンテンツ事業 上期概況②

リピートを中心とした本編DLC販売の拡大により  
販売本数は前年同期を上回る

## ■ 上期 販売本数実績(コンシューマ)

(単位:千本)

	2013/9	2014/9	2015/9	増減
タイトル数	20	14	20	6
パッケージ				
日本	3,800	600	1,000	400
北米	1,600	1,050	800	-250
欧州	1,100	400	250	-150
アジア	200	50	50	0
パッケージ計	6,700	2,100	2,100	0
DLC				
本編DLC計	2,000	2,100	2,400	300
合計	8,700	4,200	4,500	300

※ タイトル数には、ダウンロード専売タイトルを含む

モバイルコンテンツおよびPCオンラインともに  
国内での主カタイトルのサービスを開始

## ■ 上期概況(モバイル)

- ・ カプコンブランドでは『モンスターハンター エクスプロア』を配信し、下期から本格寄与を見込む  
⇒Android版9月3日、iOS版9月29日配信
- ・ ビーラインブランドでは『スヌーピードロップス』において積極的なプロモーションが奏功し  
安定的にユーザーを獲得

## ■ 上期概況(PCその他)

- ・ 『モンスターハンター フロンティアG』は「G8」へのアップデートにより堅調に推移
- ・ 8月27日より国内で『ドラゴンズドグマ オンライン』(PS4、PS3、PC) のサービス開始  
⇒開始後5日間で100万DL、同時接続者数10万人を達成するなど、順調な滑り出し

# デジタルコンテンツ事業 上期実績

コンシューマの販売本数増により売上は前年同期を上回る  
モバイル・PCオンラインの既存タイトルの軟調により減益

## ■ 上期 デジタルコンテンツ事業

(単位:億円)

	2013/9	2014/9	2015/9	増減	
売上高	375	134	143	9	
営業利益	53	21	15	-6	
営業利益率	14.3%	16.0%	10.7%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	253	45	66	21
	DLC	54	34	37	3
	コンシューマ計	307	79	103	24
	モバイルコンテンツ	36	24	13	-11
	PCその他	32	31	27	-4

# デジタルコンテンツ事業 下期戦略①

グローバルで主力タイトルの販売に注力するとともに  
旧作および新作のDLC販売を拡大

## ■ 下期 戦略(コンシューマ)

- ・『モンスターハンタークロス』は11月28日に発売予定
- ・『ストリートファイターV』 第2回クローズドβテストを10月22日～10月25日に実施  
⇒eスポーツを活用したプロモーション活動等により長期的な展開を目指す
- ・本編および追加DLCの拡販により、DLC売上比率を向上

## ■ 下期 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	発売日	計画
3DS	モンスターハンタークロス	2015/11/28	2,500
PS4 PC	ストリートファイターV	2016/2/18	2,000

※ 本数には、本編ダウンロード販売を含む

# デジタルコンテンツ事業 下期戦略②

旧作リポート販売が順調に推移  
 期初計画に対し、計画の変更なし

## ■ 通期 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	29	-4
パッケージ				
日本	6,700	4,000	4,300	300
北米	3,800	2,400	1,200	-1,200
欧州	1,900	1,300	300	-1,000
アジア	300	300	200	-100
パッケージ計	12,700	8,000	6,000	-2,000
DLC				
本編DLC計	4,800	5,000	7,000	2,000
合計	17,500	13,000	13,000	0

※ タイトル数には、ダウンロード専売タイトルを含む

モバイルおよびPCオンラインとも新作の収益貢献を見込む  
売上・利益ともに下期から成長を加速

## ■ 下期 戦略(モバイル)

- ・ カプコンブランド:  
⇒ 既存ブランドを活用したネイティブアプリの運営を本格化  
『モンスターハンター エクスプロア』(Android/iOS版 2015年9月配信)
- ・ ビーラインブランド:  
⇒ 女性カジュアル層をターゲットとしたコンテンツの安定的な運営



「モンスターハンターエクスプロア」

## ■ 下期 戦略(PCその他)

- ・ 『ドラゴンズドグマ オンライン』の継続的なアップデートによりDAUの拡大を目指す
- ・ 『ブレス オブ ファイア 6 白竜の守護者たち』 年内にサービス開始予定
- ・ 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』 正式サービス準備中



# デジタルコンテンツ事業 通期計画

コンシューマやオンライン各タイトルの  
最新動向を鑑み、通期計画は据え置き

## ■ 通期 デジタルコンテンツ事業

(単位: 億円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	増減	
売上高	658	453	485	32	
営業利益	44	102	110	8	
営業利益率	6.8%	22.5%	22.7%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	433	262	260	-2
	DLC	97	90	90	0
	コンシューマ計	530	352	350	-2
	モバイルコンテンツ	65	41	55	14
	PCその他	63	60	80	20

# アミューズメント施設事業

# アミューズメント施設事業 上期概況

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が続き、減収減益

## ■ 上期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 92%（第1四半期 89%・第2四半期 95%）
- ・ 1店舗を出店、1店舗を退店

## ■ 上期 アミューズメント施設事業

（単位：億円）

	2013/9	2014/9	2015/9	増減
売上高	54	48	44	-4
営業利益	9	6	3	-3
営業利益率	17.9%	13.7%	8.1%	-
既存店売上前年比	95%	92%	92%	-

## ■ アミューズメント施設店舗数

（単位：店）

	2014/3	2015/3	2015/9	2016/3 計画
出店	1	1	1	4
退店	2	1	1	2
総店舗数	33	33	33	35

# アミューズメント施設事業 下期戦略

効率的な運営体制により収益の確保を図り  
下期での挽回を目指す

## ■ 下期戦略

- ・「カプコンカフェ」等、キャラクターとの連携を強化した施設展開
- ・物販コーナーの併設等を通じて集客力の向上および収益機会を最大化

## ■ 下期計画

- ・下期出店3店舗、退店1店舗を予定(計35店舗)
- ・通期の既存店対前年比計画：101%

## ■ 通期 アミューズメント施設事業

(単位: 億円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	増減
売上高	106	92	100	8
営業利益	16	9	11	2
営業利益率	15.2%	10.2%	11.0%	-
既存店売上前年比	95%	90%	101%	-

# アミューズメント機器事業

# アミューズメント機器事業 上期概況

大型パチスロ機の投入により増収の一方、  
一部タイトルが計画を下回り収益性は低下

## ■ PS事業 上期概況

- ・ パチスロ機『バイオハザード6』 2015年7月稼働 3.5万台
- ・ パチスロ機『ASURA's Wrath』 2015年9月稼働 4.5千台

## ■ 業務用機器販売事業 上期概況

- ・ 新規音楽ゲーム『crossbeats REV.』2015年7月より稼働開始

## ■ 上期アミューズメント機器事業

(単位: 億円)

	2013/9	2014/9	2015/9	増減
売上高	89	68	121	53
営業利益	25	31	25	-6
営業利益率	28.2%	45.9%	21.0%	-

※ 売上比 P&S事業 : AM事業 = 9 : 1



「バイオハザード6」

# アミューズメント機器事業 下期戦略

下期はリピートおよび受託販売に注力し、  
通期計画は据え置き

## ■ PS事業 下期戦略

- ・ 自社筐体の新規投入予定なし
- ・ リピート販売や受託売上の寄与を見込む

## ■ 業務用機器販売事業 下期戦略

- ・ 新作音楽ゲーム機などの通信型課金による収益を見込む

## ■ 通期 アミューズメント機器事業

(単位: 億円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	増減
売上高	231	75	150	75
営業利益	71	27	30	3
営業利益率	30.8%	36.3%	20.0%	-

※ 売上比 P&S事業 : AM事業 = 8 : 2

# 2016年3月期 連結業績予想



# 2016年3月期 連結業績予想

期初計画は据え置き、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
親会社株主に帰属する 当期純利益	6,616	7,700	1,084

- 通期予想は期初から変更なし
- 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

# 主要経営指数(2014/3-2015/9実績、2016/3計画)

## ●経営成績

(単位:百万円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	前期比	2015/9
売上高	102,200	64,277	76,000	118.2%	31,638
売上総利益	29,949	25,898	29,500	113.9%	10,892
利益率	29.3%	40.3%	38.8%	-	34.4%
販売管理費	19,749	15,403	17,500	113.6%	8,048
営業利益	10,299	10,582	12,000	113.4%	2,844
利益率	10.1%	16.5%	15.8%	-	9.0%
経常利益	10,946	10,851	11,700	107.8%	2,891
利益率	10.7%	16.9%	15.4%	-	9.1%
当期純利益	3,444	6,616	7,700	116.4%	1,951
利益率	3.4%	10.3%	10.1%	-	6.2%

## ●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	2015/9
デジタルコンテンツ	売上高	65,824	45,351	48,500	106.9%	14,304
	営業利益	4,489	10,208	11,000	107.8%	1,533
	利益率	6.8%	22.5%	22.7%	-	10.7%
アミューズメント施設	売上高	10,620	9,241	10,000	108.2%	4,405
	営業利益	1,617	940	1,100	117.0%	355
	利益率	15.2%	10.2%	11.0%	-	8.1%
アミューズメント機器	売上高	23,160	7,540	15,000	198.9%	12,132
	営業利益	7,131	2,736	3,000	109.6%	2,551
	利益率	30.8%	36.3%	20.0%	-	21.0%
その他	売上高	2,594	2,144	2,500	116.6%	795
	営業利益	1,001	661	1,000	151.3%	253
	利益率	38.6%	30.8%	40.0%	-	31.8%

## ●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	2015/9
日本	86,532	50,877	59,000	116.0%	25,879
北米	10,179	8,678	12,500	144.0%	3,527
欧州	4,320	3,413	3,500	102.5%	1,484
その他	1,167	1,308	1,000	76.5%	746

# 主要経営指数(2014/3-2015/9実績、2016/3計画)

## ●広告宣伝

(単位:百万円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	前期比	2015/9
単 体	3,074	1,889	2,100	111.2%	828
連 結	4,269	2,798	4,300	153.7%	1,702

## ●アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	前期比	2015/9
連 結	33	33	35	2	33

## ●設備投資

(単位:百万円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	前期比	2015/9
単 体	1,846	1,499	2,800	186.8%	886
連 結	2,252	5,564	6,200	111.4%	1,036

## ●減価償却費

(単位:百万円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	前期比	2015/9
単 体	4,130	2,882	4,900	170.0%	1,747
連 結	4,638	3,535	5,500	155.6%	2,105

## ●従業員数

(単位:人)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	前期比	2015/9
単 体	1,951	2,033	2,200	108.2%	2,114
連 結	2,601	2,681	3,000	111.9%	2,816

## ●開発投資額

(単位:百万円)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	前期比	2015/9
開発投資額	26,691	25,301	30,000	118.6%	13,164
内 研究開発費	2,002	823	1,400	170.1%	407

## ●為替レート(期末)

	2014/3	2015/3	2016/3 計画	前期比	2015/9
ドル/円	102	120	118	98.3%	119
ユーロ/円	141	130	128	98.5%	134

# 主要経営指数(2014/3-2015/9実績、2016/3計画)

## ●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	2015/9
Playstation 2	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	-	-	-	-	-
Playstation 3	タイトル数	17	13	-	-	9
	計	4,200	2,450	-	-	800
Playstation 4	タイトル数	0	5	-	-	3
	計	200	250	-	-	150
PSP	タイトル数	2	-	-	-	-
	計	350	150	-	-	50
PS Vita	タイトル数	4	5	-	-	4
	計	4,700	3,750	-	-	850
Wii	タイトル数	11	7	-	-	2
	計	2,950	1,200	-	-	200
Wii U	タイトル数	5	3	-	-	1
	計	300	200	-	-	50
NintendoDS	タイトル数	39	33	27	-6	19
	計	12,700	8,000	6,000	75.0%	2,100
Nintendo 3DS	タイトル数	3	0	2	2	1
	計	4,800	5,000	7,000	140.0%	2,400
Xbox 360	タイトル数	42	33	29	-4	20
	計	17,500	13,000	13,000	100.0%	4,500
Xbox One	タイトル数					
	計					
PCその他	タイトル数					
	計					
パッケージ計	タイトル数					
本編DLC計	タイトル数					
合計	タイトル数					
	計					

※ 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	2015/9
他社タイトル	1,400	750	500	66.7%	200
旧作・廉価版	5,700	6,000	5,500	91.7%	3,500

## ●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	2015/9
日本	6,700	4,000	4,300	107.5%	1,000
北米	3,800	2,400	1,200	50.0%	800
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%	2,400
合計	17,500	13,000	13,000	100.0%	4,500



**CAPCOM**