



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2014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. 今決算のポイント | ・・・P 9 |
| 3. 事業セグメント別概況 | ・・・P 11 |
| 4. 2014年3月期 連結業績予想 | ・・・P 27 |
| 5. 主要経営指標 | ・・・P 29 |

決算ハイライト

決算ハイライト(連結業績①)

主力タイトルの好調により増収となる一方、
前期パチスロ機の反動により減益

■ 2012/12実績 対 2013/12実績

(単位:百万円)

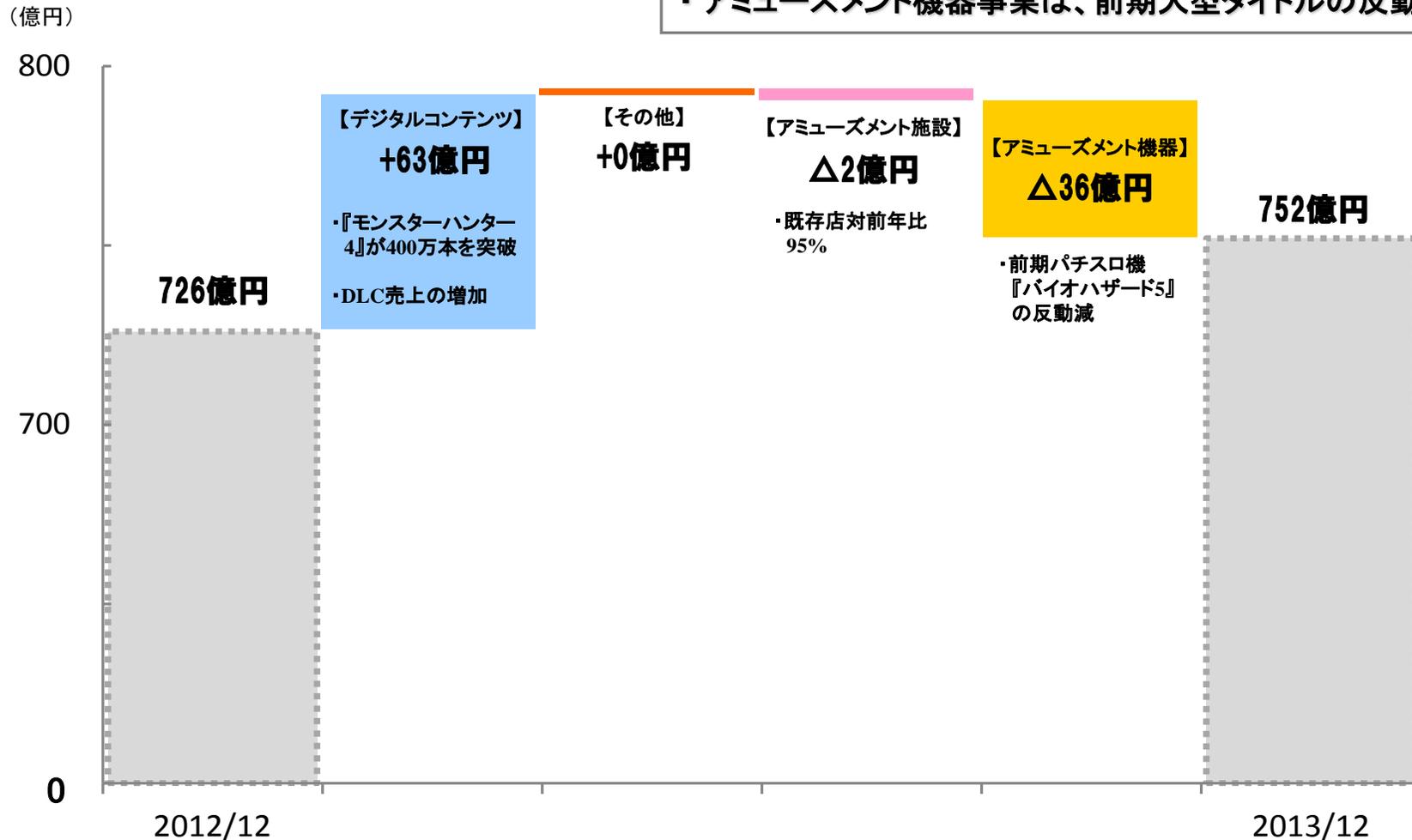
	2012/12	2013/12	増減
売上高	72,699	75,221	2,522
営業利益	9,838	8,521	-1,317
経常利益	10,054	9,251	-803
四半期純利益	6,645	5,957	-688

- 前年同期比では、主力タイトルの好調により増収となる一方、パチスロ機『バイオハザード5』の反動を主因として減益
- 通期計画に対しては、概ね順調な進捗
- 円安により、為替差益 662百万円を計上
- 1株当たり四半期純利益 105円58銭

決算ハイライト(連結業績②)

■ 2013/12 売上高増減要因

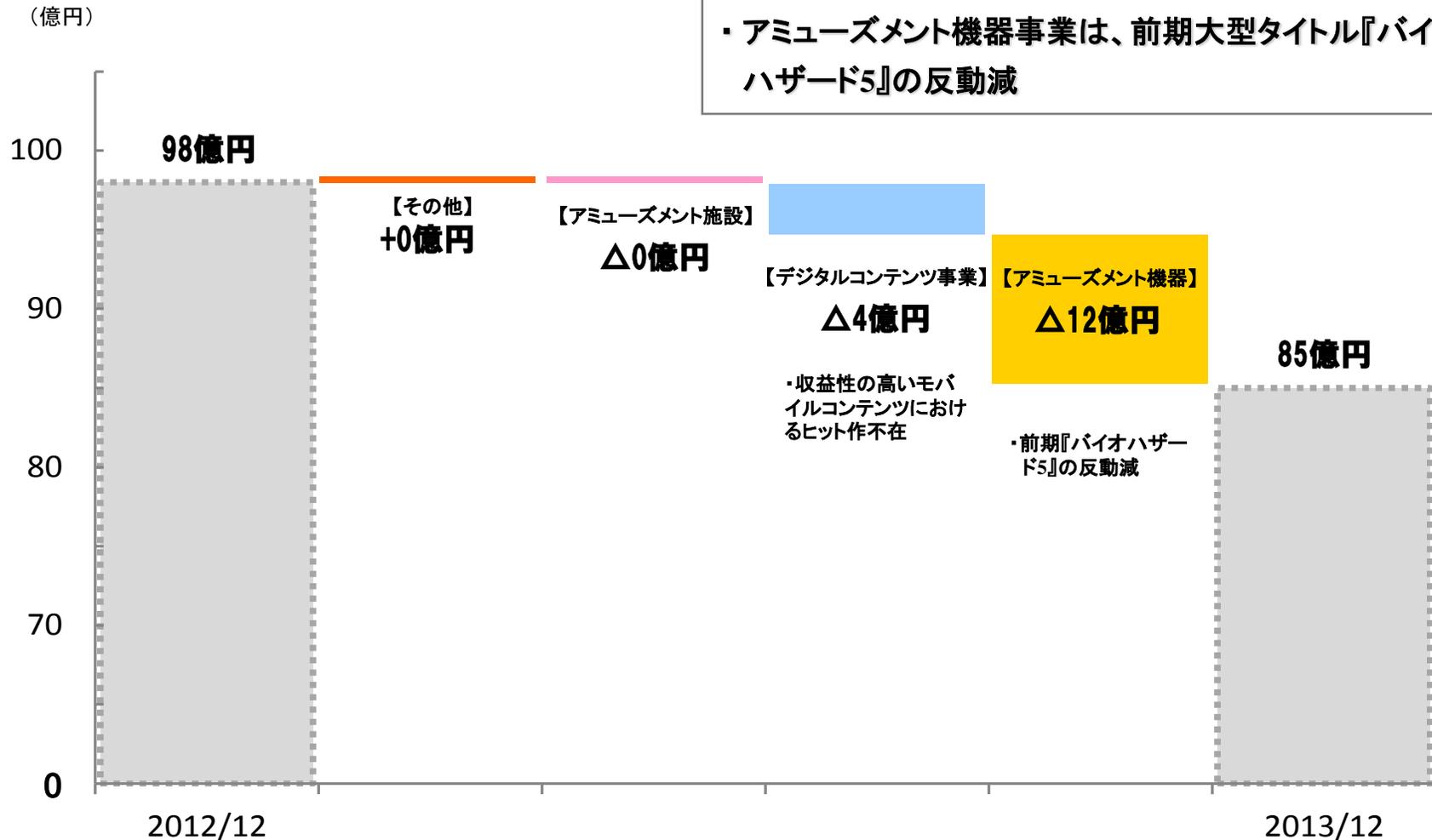
- ・ デジタルコンテンツ事業は、主カタイトルの好調な販売を主因とする増収
- ・ アミューズメント機器事業は、前期大型タイトルの反動による減収



決算ハイライト(連結業績③)

■ 2013/12 営業利益増減要因

- ・ デジタルコンテンツ事業は、モバイルコンテンツのヒット作不在により減益
- ・ アミューズメント機器事業は、前期大型タイトル『バイオハザード5』の反動減



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	2013/3	2013/12	増減
受取手形及び売掛金	11,687	8,045	-3,642
ゲームソフト仕掛品	18,888	10,952	-7,936
無形固定資産 その他	7,709	10,722	3,013

(1) ゲームソフト仕掛品

- ・ 複数の大型タイトル発売に伴う減少

(2) 無形固定資産 その他

- ・ オンラインコンテンツの拡充に伴う増加

(単位:百万円)

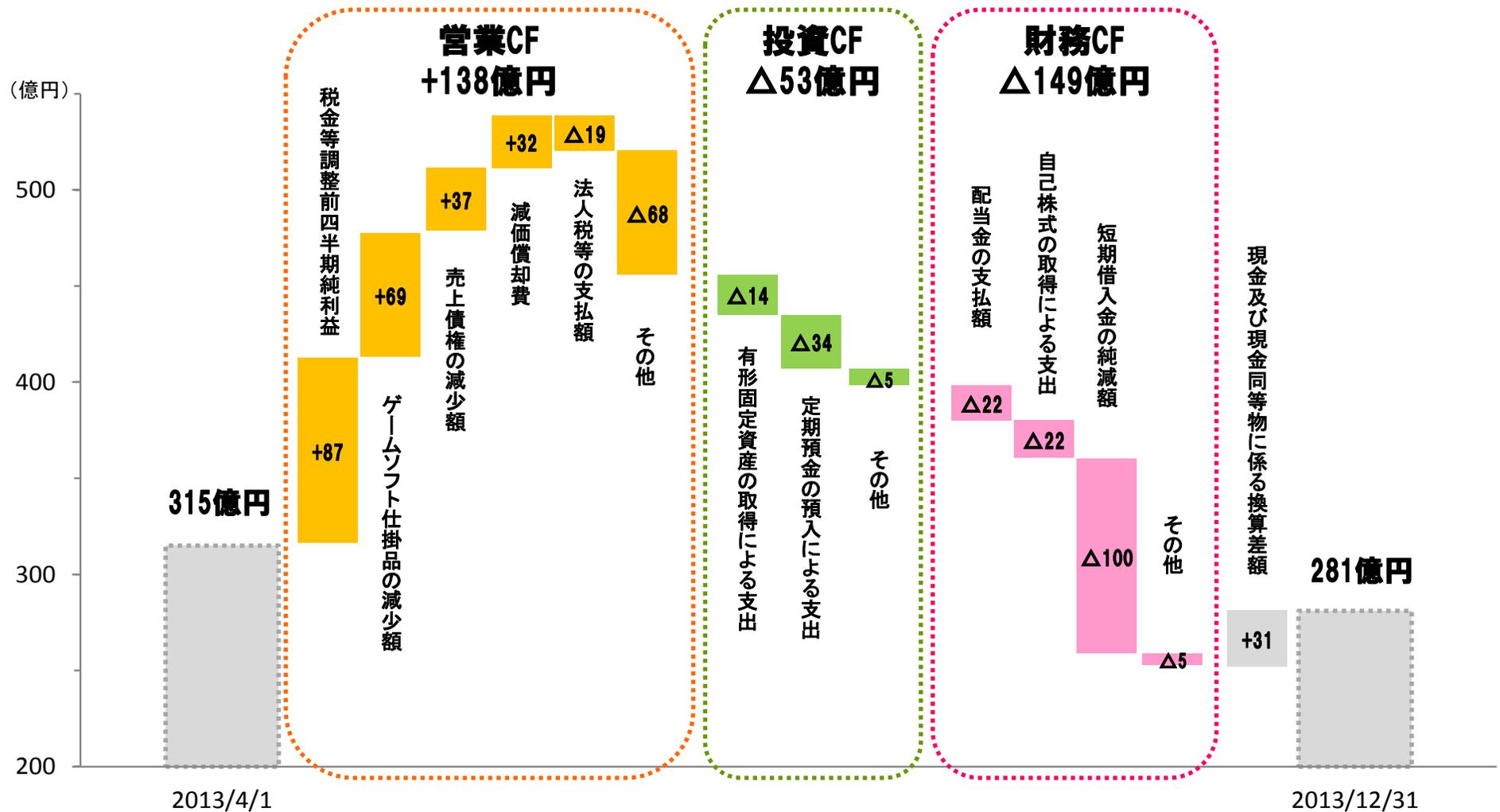
負債の部	2013/3	2013/12	増減
短期借入金	11,194	1,052	-10,142

(3) 短期借入金

- ・ 返済に伴う減少

決算ハイライト(キャッシュフロー計算書)

■ 2013/12 キャッシュフロー計算書 増減要因



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改善

- ・『モンスターハンター4』は 400万本を突破
- ・次世代機向け『デッドライジング3』が、ミリオンセールスを達成

■成長性の高いオンライン事業の強化

- ・DLC売上は、通期計画比110%となる77億円を達成

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 概況①

主力タイトルの好調および本編DLCの成長により、
コンシューマビジネスの採算性は改善

■ 第3 四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・ 『モンスターハンター4』(3DS)は計画を上回り収益に貢献
- ・ Xbox One向けタイトル『デッドライジング3』は欧米でミリオンセールスを達成
- ・ 新作および旧作の本編ダウンロード販売が好調に推移

■ 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4	日本	2013/9/14	4,000
PS3 Xbox 360 Wii U PC	バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション	日本	2013/5/23	1,100
		北米	2013/5/21	
		欧州	2013/5/24	
Xbox One	デッドライジング3	北米	2013/11/22	1,000
		欧州	2013/11/22	

※ 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4』の貢献により、パッケージ販売本数は微増
本編DLC販売も大幅に伸長

■ 第3 四半期（累計） 販売本数実績（コンシューマ）

（単位：千本）

	2011/12	2012/12	2013/12	増減
タイトル数	46	33	33	0
パッケージ				
日本	5,000	3,700	5,800	2,100
北米	2,500	4,000	3,100	-900
欧州	1,700	2,600	1,700	-900
アジア	200	400	200	-200
パッケージ計	9,400	10,700	10,800	100
DLC				
本編DLC計	1,000	1,500	3,600	2,100
合計	10,400	12,200	14,400	2,200

モバイルコンテンツは軟調に推移
PCその他では新規タイトルが複数始動

■ 第3 四半期 事業概況(モバイルコンテンツ)

- ・「カプコン」、「ビーライン」ブランドともに新作ヒットタイトルの不在により、軟調に推移
- ・国内では、『CROSS×BEATS』(iOS)などネイティブアプリのラインナップを拡大
- ・ビーラインでは、『Kiwi & Me』(iOS)など新作を投入

■ 第3 四半期 事業概況(PCその他)

- ・主力の『モンスターハンター フロンティアG』は、PS3とWii Uでもサービスを開始し、累計400万IDを突破
- ・新作PCブラウザゲーム『百年戦記 ユーロ・ヒストリア』がCOG/Yahooゲームでサービス開始

デジタルコンテンツ事業 概況④

コンシューマ事業は順調に推移する一方、
モバイルコンテンツはヒット不在により減収

■ 第3 四半期（累計） 実績

（単位：億円）

	2011/12	2012/12	2013/12	増減
売上高	357	497	560	63
営業利益	73	73	69	-4
営業利益率	20.5%	14.7%	12.3%	—
パッケージ	248	330	385	55
売上内訳 オンラインコンテンツ				
DLC	19	33	77	44
モバイルコンテンツ	40	86	52	-34
PCその他	50	48	46	-2
オンラインコンテンツ計	109	167	175	8

パッケージは主カタイトルのリピート販売に注力
モバイルコンテンツでは新規タイトルの投入を継続

■ 2014年3月期 今後の見通し

- ・ 『モンスターハンター4』(3DS)、『デッドライジング3』(Xbox One)のリピート販売に注力
- ・ 新作ネイティブアプリでは、『ストリートファイター バトルコンビネーション』(iOS/Android)および『モンハンいつでもアイルーライフ』(iOS)など複数投入予定
- ・ 『モンスターハンター フロンティアG』の新規プラットフォームでの積極的なイベント投入



『デッドライジング3』

デジタルコンテンツ事業 概況⑥

主カタイトルはリピート販売により伸長を図る

■ 2014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
3DS	モンスターハンター4	日本	2013/9/14	4,000
PS3 Xbox 360 Wii U PC	バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション	日本	2013/5/23	1,200
		北米	2013/5/21	
		欧州	2013/5/24	
Xbox One	デッドライジング3	北米	2013/11/22	1,200
		欧州	2013/11/22	

※ 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⑦

主カタイトルの好調な販売に伴い計画を見直し
パッケージとDLCの合計で前期比増を目指す

■ 2014年3月期 販売本数計画(コンシューマ)

(単位:千本)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	増減
タイトル数	68	46	40	-6
パッケージ				
日本	6,800	4,500	6,800	2,300
北米	5,100	5,400	3,500	-1,900
欧州	3,300	3,600	1,900	-1,700
アジア	500	500	300	-200
パッケージ計	15,700	14,000	12,500	-1,500
DLC				
本編DLC計	1,300	2,700	5,000	2,300
合計	17,000	16,700	17,500	800

デジタルコンテンツ事業 概況⑧

コンシューマの好調および他セグメントの軟調を踏まえ
計画を見直し

■ 2014年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	増減
売上高	598	636	630	-6
営業利益	128	70	78	8
営業利益率	21.5%	11.1%	12.4%	—
パッケージ	441	407	400	-7
オンラインコンテンツ				
DLC	28	52	85	33
モバイルコンテンツ	63	110	70	-40
PCその他	66	67	75	8
オンラインコンテンツ計	157	229	230	1

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

既存店売上の減少により減収となるものの
利益率は15%台を確保

■ 第3四半期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 95%（上期95%・第3四半期 95%）
- ・ 1店舗を退店（2013年11月 長沼店）

■ 第3四半期実績

（単位：億円）

	2011/12	2012/12	2013/12	増減
売上高	88	81	79	-2
営業利益	14	12	12	0
営業利益率	16.9%	15.5%	15.6%	-
既存店売上前年比	100%	94%	95%	-

■ アミューズメント施設店舗数

（単位：店）

	2012/3	2013/3	2013/12	2014/3 計画
出店	0	0	1	1
退店	0	3	1	2
総店舗数	37	34	34	33

通期計画は据え置き
効率的な運営体制により前期並みの収益を目指す

■ 2014年3月期 今後の見通し

- ・ 引き続き、徹底したコスト管理を実施し収益性を維持
- ・ シニア向け体験ツアーの開催や時間課金制キッズコーナーの展開などにより、集客を強化
- ・ 第4四半期に退店1店舗を予定(計33店舗)
- ・ 通期の既存店対前年比計画:99%(据え置き)

■ 2014年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	増減
売上高	117	109	110	1
営業利益	17	17	17	-
営業利益率	15.2%	15.6%	15.5%	-
既存店売上前年比	101%	95%	99%	-

アミューズメント機器事業

前年同期比では減収減益ながら
計画比では順調に推移

■ P&S事業 第3四半期概況

- ・ 前期に投入したパチスロ機『バイオハザード5』の反動により、減収減益
- ・ 当四半期の新作投入はなし

■ 業務用機器販売事業 第3四半期概況

- ・ リピート販売に注力し、概ね計画どおりの推移

■ 第3四半期実績

(単位:億円)

	2011/12	2012/12	2013/12	増減
売上高	36	128	92	-36
営業利益	0	37	24	-13
営業利益率	0.5%	28.8%	26.6%	-

※ 売上比 P&S事業 : AM事業 = 9 : 1

アミューズメント機器事業 概況②

今期2機種目となるパチスロ機を投入、
増収増益を目指す

■ P&S事業 2014年3月期 今後の見通し

- ・パチスロ機『モンスターハンター 月下雷鳴』を投入予定(2014年3月)

■ 業務用機器販売事業 2014年3月期 今後の見通し

- ・新作メダルゲーム機『モンスターハンター メダルハンティング コンパクト』を投入予定(2014年春)

■ 2014年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2012/3	2013/3	2014/3計画	増減
売上高	76	167	200	33
営業利益	8	48	55	7
営業利益率	11.6%	29.1%	27.5%	-

※ 売上比 P&S事業 : AM事業 = 9 : 1



『モンスターハンター 月下雷鳴』

2014年3月期 連結業績予想

2014年3月期 連結業績予想

主カタイトルのリピート販売、オンラインコンテンツおよびパチスロ機の販売に注力し、計画は据え置き

(単位:百万円)

	2013/3	2014/3 計画	増減
売上高	94,075	97,000	2,925
営業利益	10,151	12,000	1,849
経常利益	10,944	11,700	756
当期純利益	2,973	6,800	3,827

- 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 120円62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)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/12
売上高	82,065	94,075	97,000	103.1%	75,221
売上総利益	32,469	32,163	32,000	99.5%	23,203
利益率	39.6%	34.2%	33.0%	—	30.8%
販売管理費	20,150	21,942	20,000	91.1%	14,681
営業利益	12,318	10,151	12,000	118.2%	8,521
利益率	15.0%	10.8%	12.4%	—	11.3%
経常利益	11,819	10,944	11,700	106.9%	9,251
利益率	14.4%	11.6%	12.1%	—	12.3%
当期純利益	6,723	2,973	6,800	228.7%	5,957
利益率	8.2%	3.2%	7.0%	—	7.9%

●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/12
デジタルコンテンツ	売上高	59,809	63,636	63,000	99.0%	56,067
	営業利益	12,887	7,062	7,800	110.5%	6,919
	利益率	21.5%	11.1%	12.4%	—	12.3%
アミューズメント施設	売上高	11,729	10,944	11,000	100.5%	7,949
	営業利益	1,787	1,709	1,700	99.5%	1,242
	利益率	15.2%	15.6%	15.5%	—	15.6%
アミューズメント機器	売上高	7,663	16,783	20,000	119.2%	9,213
	営業利益	890	4,892	5,500	112.4%	2,450
	利益率	11.6%	29.1%	27.5%	—	26.6%
その他	売上高	2,862	2,711	3,000	110.7%	1,991
	営業利益	877	740	1,200	162.2%	721
	利益率	30.6%	27.3%	40.0%	—	36.2%

●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/12
日 本	57,899	65,873	83,000	126.0%	61,848
北 米	15,867	17,377	9,500	54.7%	8,757
欧 州	6,930	9,406	3,500	37.2%	3,669
そ の 他	1,368	1,417	1,000	70.6%	945

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)

		2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/12
Playstation 2	タイトル数	0	0	-	-	0
	計	200	100	-	-	0
Playstation 3	タイトル数	25	21	-	-	14
	計	6,200	7,100	-	-	3,100
PSP	タイトル数	9	4	-	-	0
	計	1,900	600	-	-	150
Wii	タイトル数	4	2	-	-	2
	計	650	700	-	-	250
NintendoDS	タイトル数	12	7	-	-	4
	計	3,300	1,300	-	-	4,650
Xbox 360	タイトル数	16	8	-	-	8
	計	3,200	3,700	-	-	2,400
Xbox One	タイトル数	2	4	-	-	3
	計	250	500	-	-	250
PCその他	タイトル数	68	46	38	-7	31
	計	15,700	14,000	12,500	89.3%	10,800
パッケージ計	タイトル数	0	0	2	1	2
	計	1,300	2,700	5,000	185.2%	3,600
本編DLC計	タイトル数	68	46	40	-6	33
	計	17,000	16,700	17,500	104.8%	14,400

※ 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)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/12
他社タイトル	1,250	550	1,100	200.0%	950
旧作・廉価版	3,900	3,900	6,000	153.8%	4,500

●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2012/3	2013/3	2014/3 計画	前期比	2013/12
日本	6,800	4,500	6,800	151.1%	5,800
北米	5,100	5,400	3,500	64.8%	3,100
欧州	3,300	3,600	1,900	52.8%	1,700
アジア	500	500	300	60.0%	200
本編DLC(全世界)	1,300	2,700	5,000	185.2%	3,600
合計	17,000	16,700	17,500	104.8%	14,400