



株式会社カプコン  
(東証一部:9697)

2015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. 2015年3月期 連結損益計算書

# 1-1. 2015年3月期 連結損益計算書

## ■ 2014/3 実績 対 2015/3 実績

(単位:百万円)

	2014/3	2015/3	増減
売上高	102,200	64,277	-37,923
営業利益	10,299	10,582	283
経常利益	10,946	10,851	-95
当期純利益	3,444	6,616	3,172

- 前期比で減収となるものの、主にデジタルコンテンツ事業でのコスト削減に伴う収益性の向上により、営業増益
- 前期計上した特別損失が解消し、純利益は大幅増益
- 1株当たり当期純利益 117円67銭

# 1-1. 2015年3月期 連結損益計算書

## ■ 2015/3 予想 対 2015/3 実績

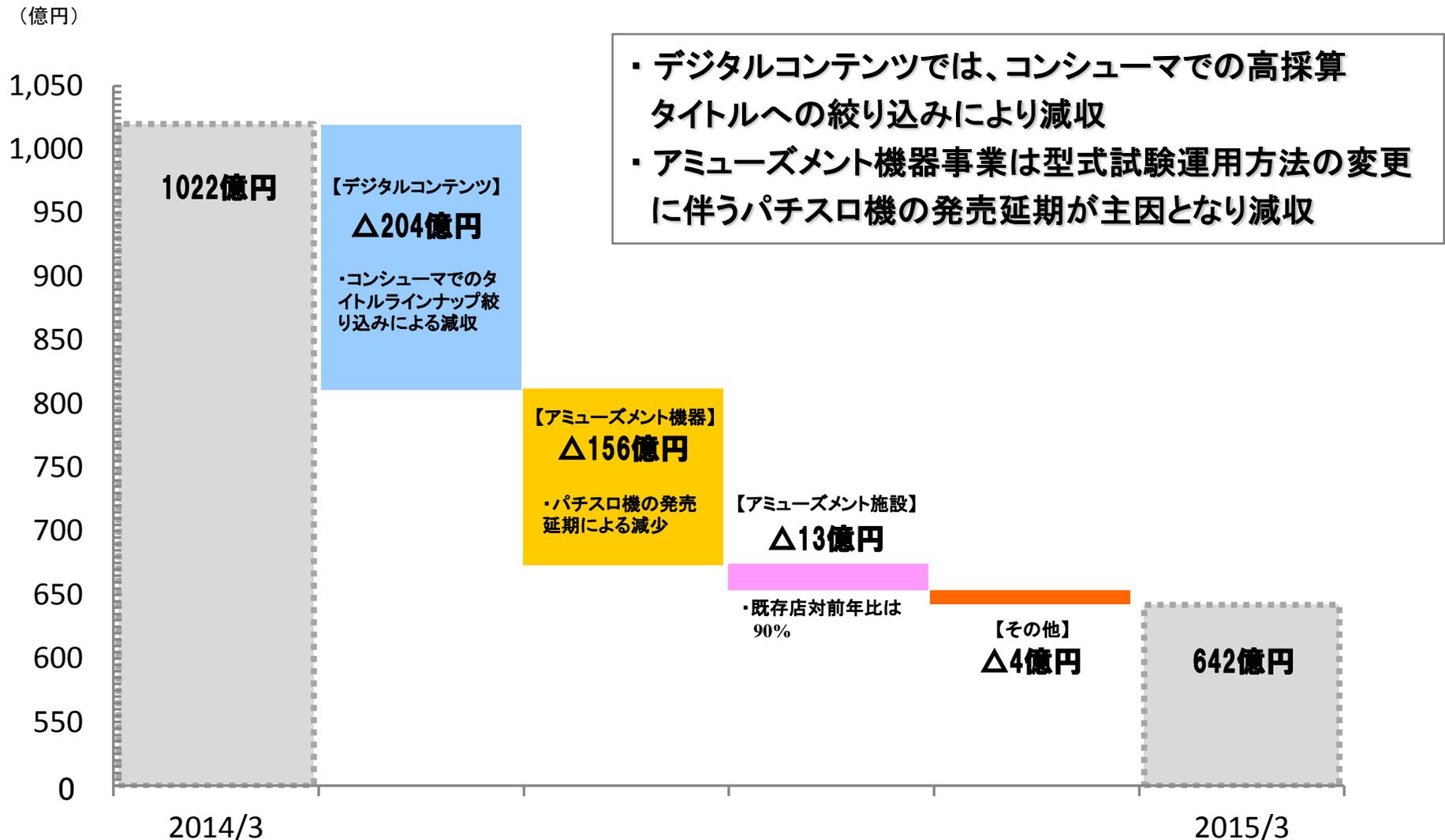
(単位:百万円)

	2015 /3 予想	2015/3	増減
売上高	65,000	64,277	-723
営業利益	10,500	10,582	82
経常利益	10,700	10,851	151
当期純利益	6,800	6,616	-184

■ 概ね、2015年1月9日に発表した修正業績予想通りに推移

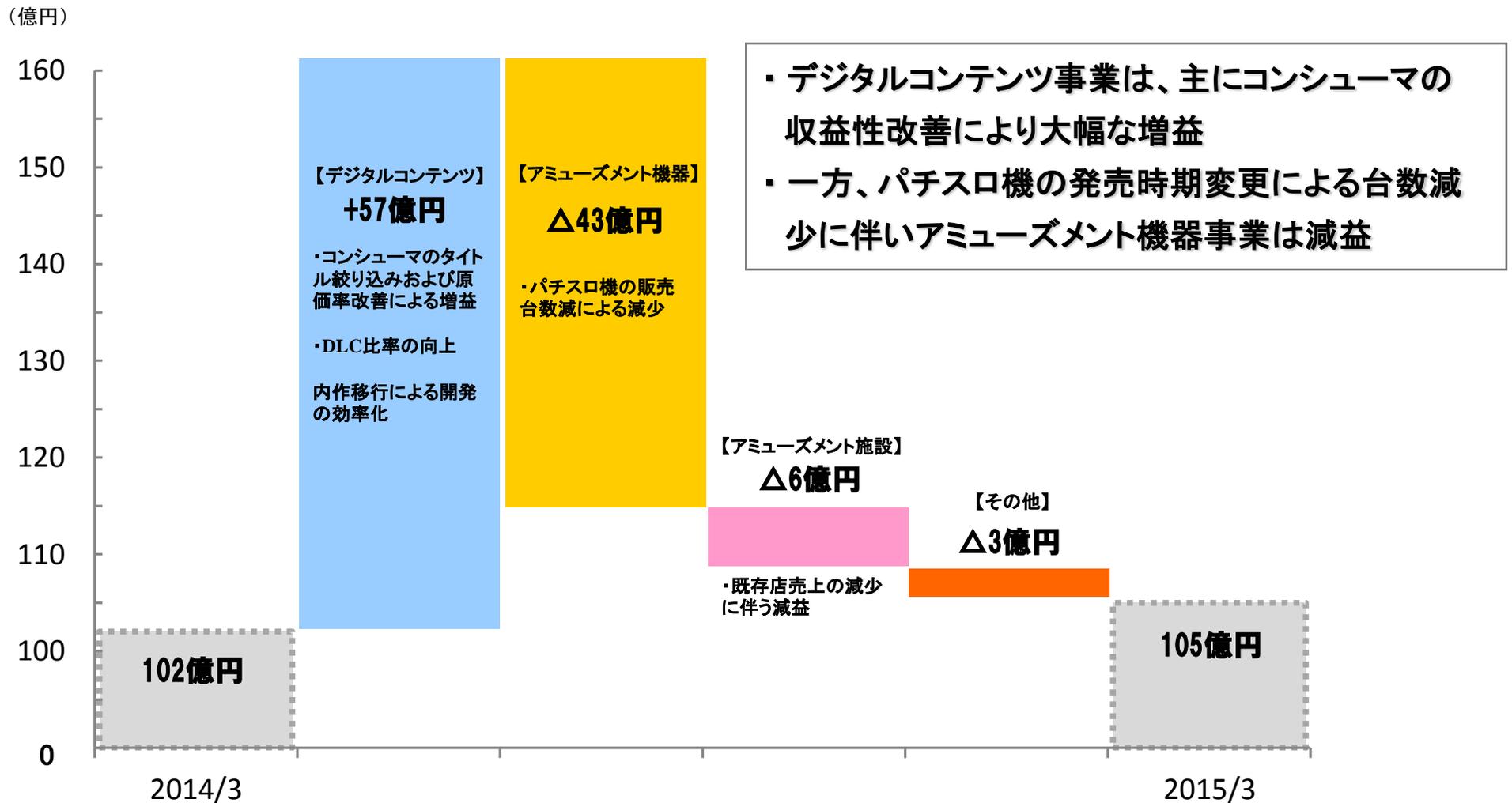
# 1-2. 2015年3月期 連結損益計算書のポイント ①

## ■ 2015/3 売上高増減要因



# 1-2. 2015年3月期 連結損益計算書のポイント ②

## ■ 2015/3 営業利益増減要因



## 2. 連結貸借対照表

## 2. 2015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	2014/3	2015/3	増減
受取手形及び売掛金	18,134	8,005	-10,129
ゲームソフト仕掛品	10,355	16,833	6,478
オンラインコンテンツ仮勘定	4,547	7,895	3,348

#### (1) 受取手形及び売掛金

- ・前期末に発売したパチスロ機の売掛回収が進み、減少

#### (2) ゲームソフト仕掛品・オンラインコンテンツ仮勘定

- ・タイトルの開発進行に伴う増加

(単位:百万円)

負債の部	2014/3	2015/3	増減
長期借入金	3,000	7,540	4,540

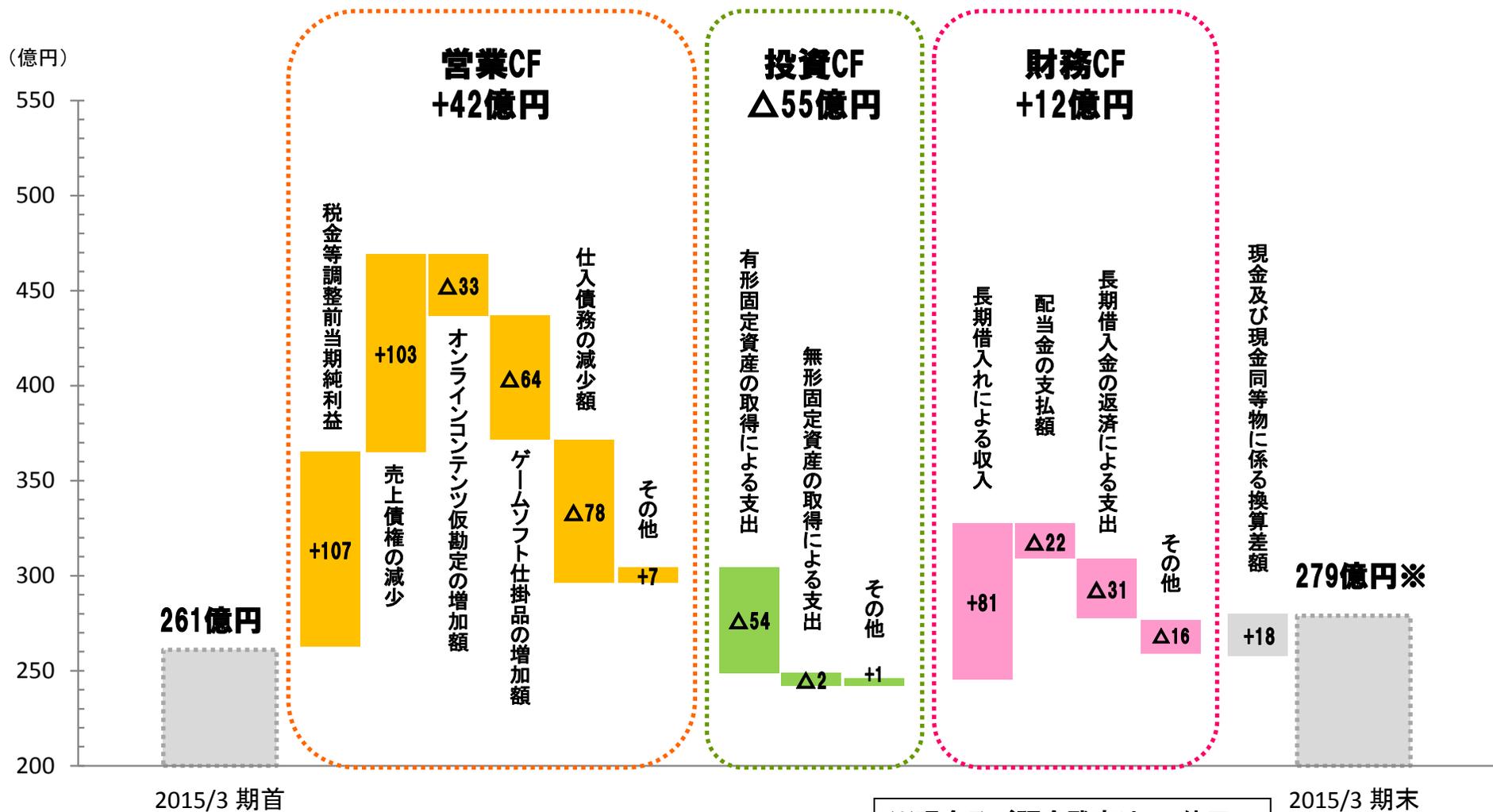
#### (3) 長期借入金

- ・開発ビル建設に伴う新規借入の実行等による増加

### 3. 連結キャッシュフロー計算書

# 3. 2015年3月期 連結キャッシュフロー計算書のポイント

## 2015/3 キャッシュフロー計算書 増減要因



※現金及び預金残高は322億円

## 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

内作タイトルの効率化およびダウンロード販売の推進など  
原価改善効果により収益性の高い開発・販売体制を整備

### ■ 2015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4G』はグローバルで340万本を出荷

⇒ 『バイオハザード リベレーションズ2』は110万本を達成

※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

#### ・旧作および新作のダウンロード販売の拡充

⇒ 主に海外で旧作リピートタイトルのダウンロード販売が順調に拡大

⇒ 新作『バイオハザード リベレーションズ2』ではエピソード配信を実施

⇒ コンシューマにおけるDLC売上比率は25%台へ上昇



『モンスターハンター4G』

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 ②

### 『モンスターハンター4G』をはじめ 主カシリーズの派生作品を着実に販売

#### ■ 2015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4G	日本	2014/10/11	3,400
		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	日本	2015/2/25	1,100
		北米	2015/2/24	
		欧州	2015/2/25	
PS3/PS4 Xbox 360 Xbox One PC	バイオハザード HDリマスター	日本	2014/11/27	900
		北米	2015/1/20	
		欧州	2015/1/20	

※ 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

※「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

※「バイオハザード HDリマスター」は日本・アジアのみPlayStation®3のディスク版を発売

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 ③

タイトル数および販売本数は減少するものの、  
ダウンロード比率が約4割まで向上

### ■ 2015年3月期 販売本数実績(コンシューマ)

(単位:千本)

	2013/3	2014/3	2015/3	増減
タイトル数	46	42	33	-9
パッケージ				
日本	4,500	6,700	4,000	-2,700
北米	5,400	3,800	2,400	-1,400
欧州	3,600	1,900	1,300	-600
アジア	500	300	300	0
パッケージ計	14,000	12,700	8,000	-4,700
DLC				
本編DLC計	2,700	4,800	5,000	200
合計	16,700	17,500	13,000	-4,500

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 ④

### モバイルおよびPCその他は収益性が改善

#### ■ 2015年3月期 概況(モバイルコンテンツ)

- ・「カプコン」、「ビーライン」ともに新作ヒットタイトルの不在により緩やかに減収するものの、徹底したコスト管理により収益性は向上
- ・カプコンでは、『モンハン 大狩猟クエスト』など既存タイトルが売上を下支え
- ・ビーラインでは、『スヌーピー・ドロップス』の配信など女性・ファミリー層に訴求

#### ■ 2015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』は定期的なアップデートにより安定的に寄与
- ・PCブラウザ『モンスターハンター メゼポルタ開拓記』を投入

## 4-1. デジタルコンテンツ事業 ⑤

各サブセグメントは減収となるものの、  
DLC売上比率の向上など原価率の改善により大幅増益

### ■ 2015年3月期 実績および売上内訳

(単位:億円)

	2013/3	2014/3	2015/3	増減
売上高	636	658	453	-205
営業利益	70	44	102	58
営業利益率	11.1%	6.8%	22.5%	—
コンシューマ				
パッケージ	407	433	262	-171
DLC	52	97	90	-7
コンシューマ計	459	530	352	-178
モバイルコンテンツ				
モバイルコンテンツ	110	65	41	-24
PCその他	67	63	60	-3

## 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

### 消費増税の環境下において コスト管理の徹底および活性化策を推進

#### ■ 2015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):90%

#### ■ アミューズメント施設 店舗数

	2013/3	2014/3	2015/3	(店)
出店	0	1	1	
退店	3	2	1	
総店舗数	34	33	33	



「MARK IS静岡店内 アミューズメントパーク」

#### ■ 2015年3月期 実績

(単位:億円)

	2013/3	2014/3	2015/3	増減
売上高	109	106	92	-14
営業利益	17	16	9	-7
営業利益率	15.6%	15.2%	10.2%	-
既存店売上前年比	95%	95%	90%	-

## 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

型式試験方法の変更によりパチスロ機販売台数は減少  
開発・製造の効率化で収益性は向上

### ■ 2015年3月期 概況(PS)

・高収益のパチスロ機1機種が収益を下支え

⇒ 『戦国BASARA3』販売台数 2万台

### ■ 2015年3月期 概況(業務用機器販売)

・自社コンテンツを活用したメダルゲーム機の販売

⇒ 大型の新作投入はなく、メダルゲーム機のリピート販売に注力

### ■ 2015年3月期 実績

(単位:億円)

	2013/3	2014/3	2015/3	増減
売上高	167	231	75	-156
営業利益	48	71	27	-44
営業利益率	29.1%	30.8%	36.3%	-

※PS事業:業務用機器販売事業 売上構成比 = 9 : 1



パチスロ機  
『戦国BASARA3』

## 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

### ■ 2015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攻略本の販売を展開
- ・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

⇒ TVアニメ『戦国BASARA Judge End』2014年7月放映

⇒ 舞台『戦国BASARA4』2014年10月～12月 公演



TVアニメ「戦国BASARA Judge End」  
©CAPCOM / BASARA JE

### ■ 2015年3月期 実績

(単位:億円)

	2013/3	2014/3	2015/3	増減
売上高	27	25	21	-4
営業利益	7	10	6	-4
営業利益率	27.3%	38.6%	30.8%	-



**CAPCOM**