



株式会社カプコン  
(東証・大証一部:9697)

2013年3月期  
第1四半期決算概況

# 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

	ページ
■ 決算ハイライト	3 ~ 8
連結業績	4
財務状況	7
■ 今決算のポイント	9 ~ 10
■ 事業セグメント別概況	11 ~ 18
デジタルコンテンツ事業	12
アミューズメント施設事業	17
アミューズメント機器事業	18
■ 2013年3月期 連結業績予想	19 ~ 20
■ 主要経営指標	21 ~ 23

# 決算ハイライト

# 決算ハイライト(連結業績①)

## ■ 2012/6 業績 vs. 2011/6 業績

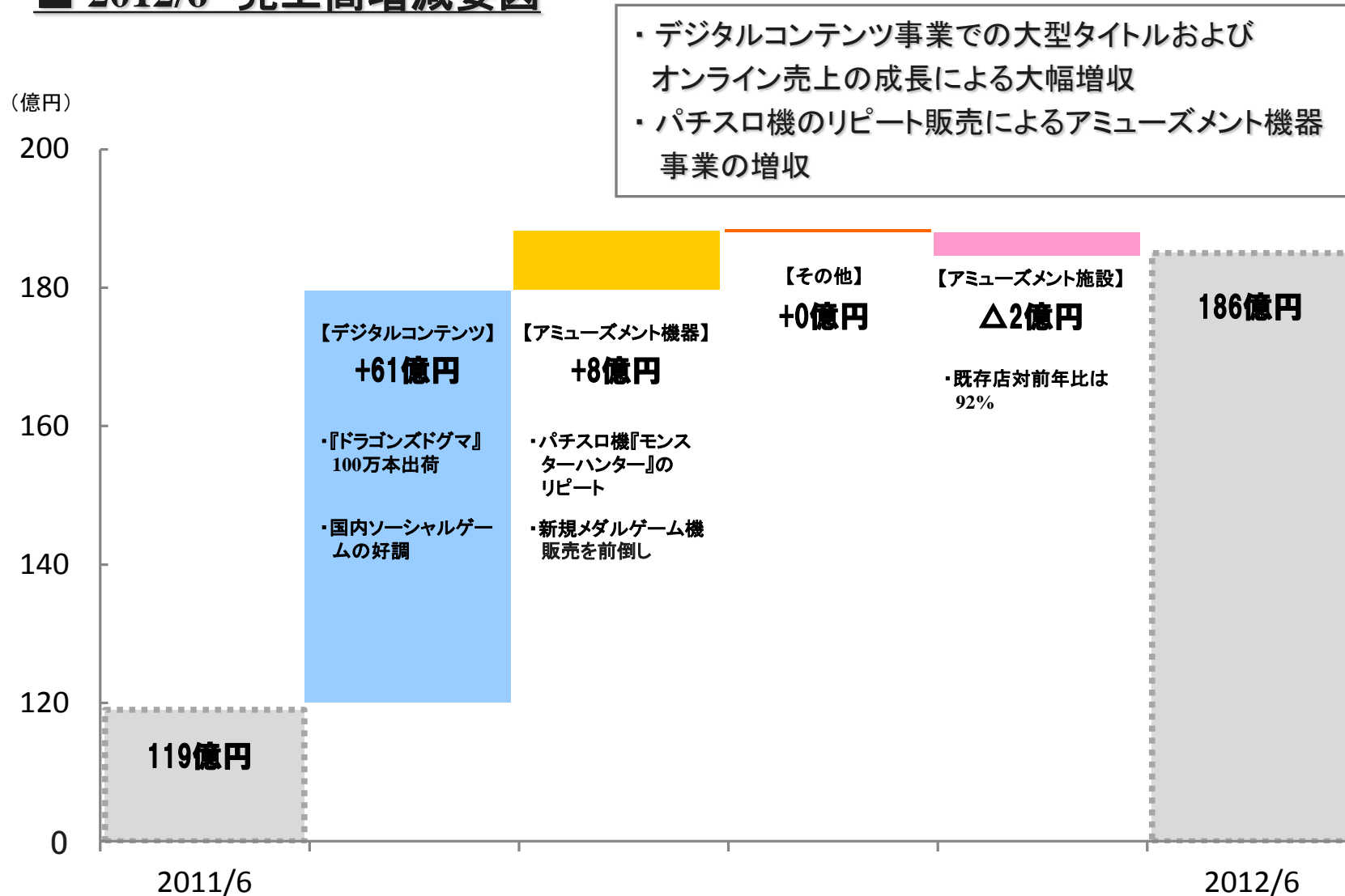
(単位:百万円)

	2011/6	2012/6	増減
売上高	11,953	18,620	6,667
営業利益	775	2,669	1,894
経常利益	546	2,209	1,663
四半期純利益	338	1,320	982

- デジタルコンテンツ事業におけるパッケージ大型タイトルの発売とオンライン売上の成長を主因とし、前期比で増収増益
- 為替差損453百万円を計上するも、経常利益は大幅増益
- 過去最高収益の達成に向け、計画どおりの進捗

# 決算ハイライト(連結業績②)

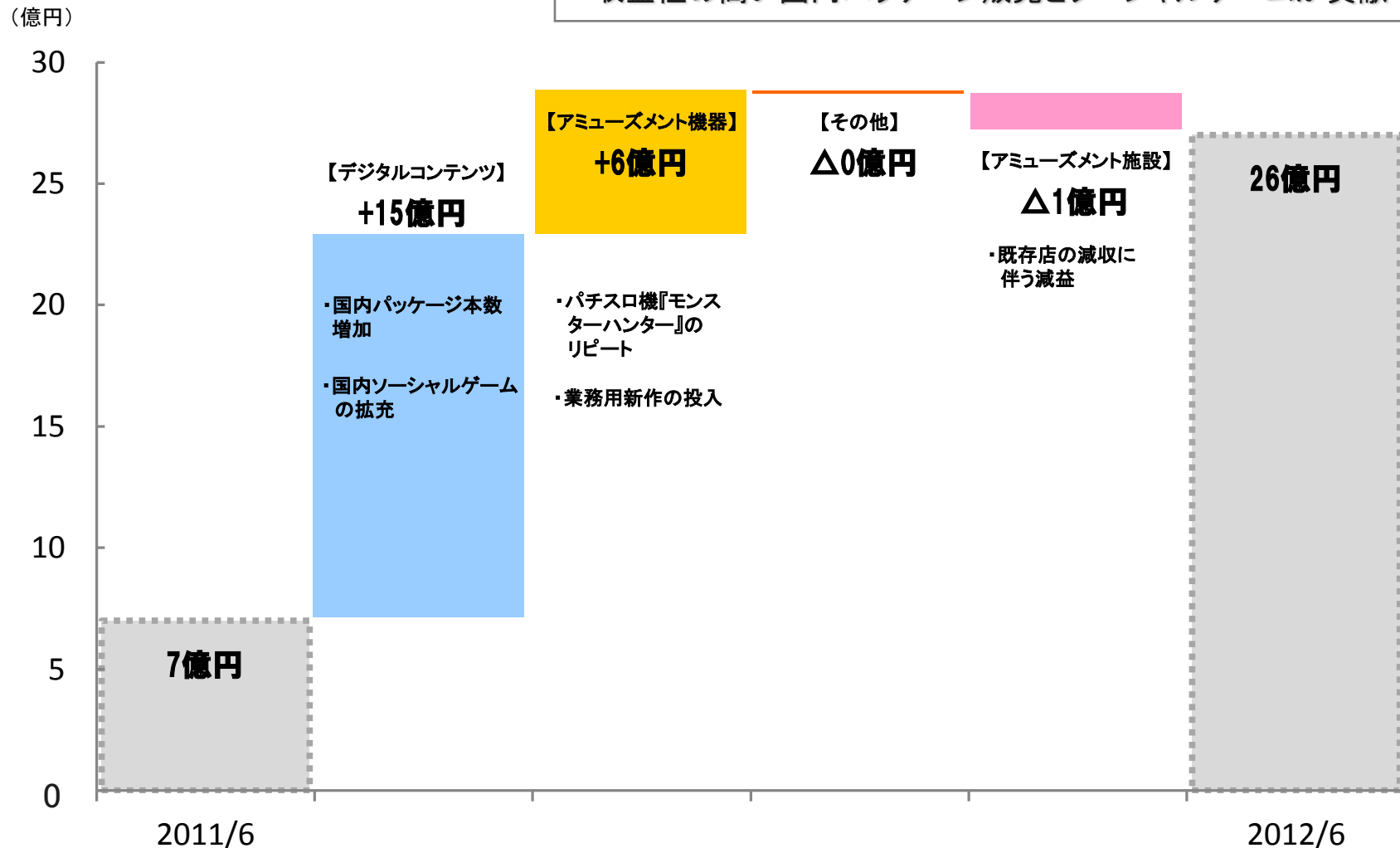
## ■ 2012/6 売上高増減要因



# 決算ハイライト(連結業績③)

## ■ 2012/6 営業利益増減要因

・収益性の高い国内パッケージ販売とソーシャルゲームが貢献



# 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	2012/3	2012/6	増減
受取手形及び売掛金	17,285	7,827	-9,458
ゲームソフト仕掛品	22,373	24,258	1,885

### (1) 受取手形及び売掛金

- ・ 前期末に発売した大型タイトルの売掛金回収が進み、減少

### (2) ゲームソフト仕掛品

- ・ 大型タイトル発売も、開発ラインナップの拡充に伴う継続的な増加

(単位:百万円)

負債の部	2012/3	2012/6	増減
短期借入金	7,259	9,652	2,393

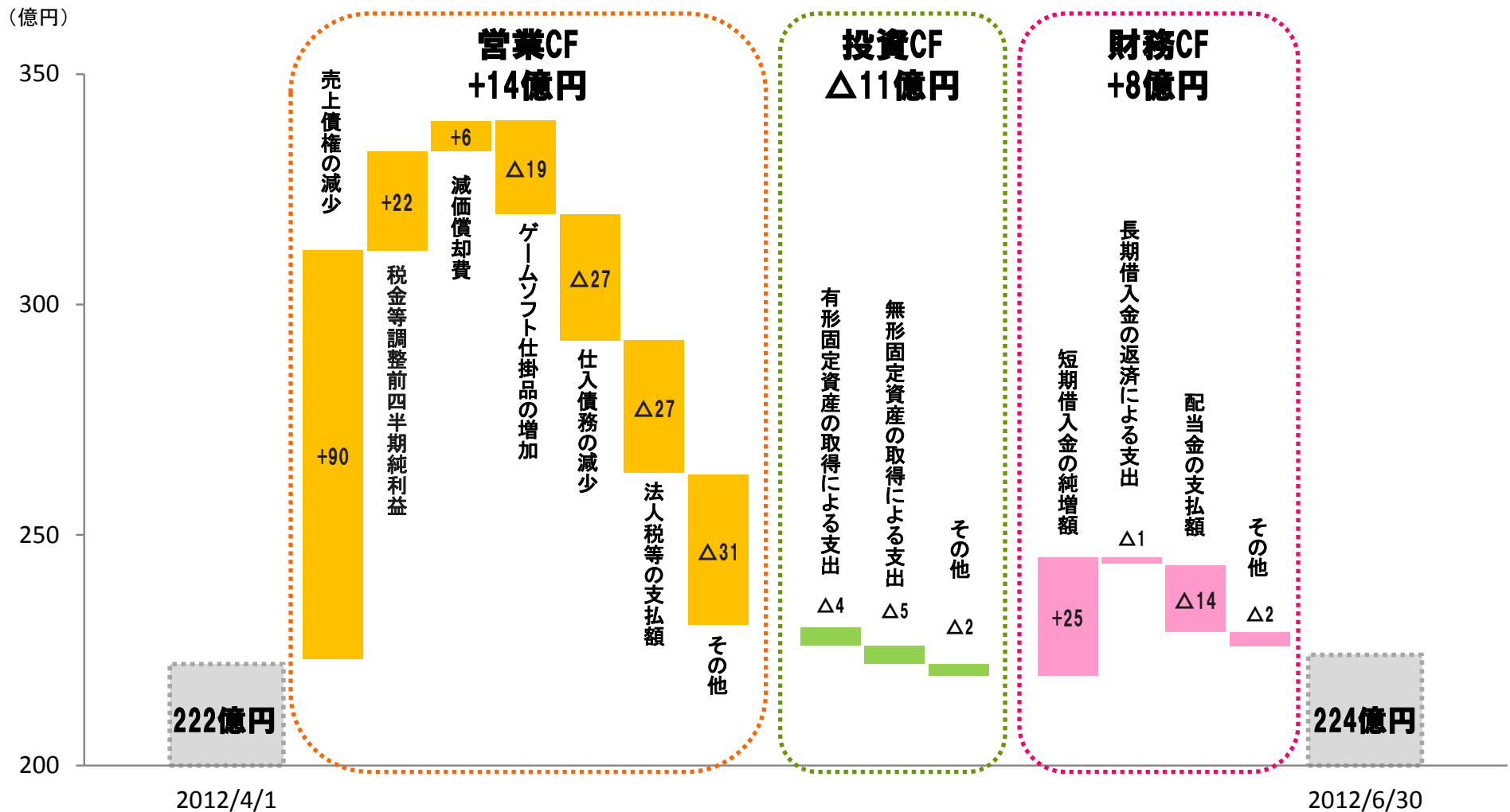
### (3) 短期借入金

- ・ 新規借入の実行による増加



# 決算ハイライト(キャッシュフロー計算書)

## ■ 2012/6 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

### ■ 家庭用ゲーム開発ラインナップの拡充

- ・ 『ドラゴンズドグマ』は全世界で100万本を達成、シリーズ化に手応え
- ・ 『バイオハザード6』のE3での試遊プレビューが好評  
(メディア表彰で計33部門ノミネート)

### ■ 成長余力の高いオンライン事業の強化

- ・ 国内ソーシャルゲームは『みんなとモンハン カードマスター』を中心に収益貢献
- ・ アジア地域への本格的な進出を目指し、台湾に開発拠点を設立

# 事業セグメント別概況

# 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業①)

大型タイトルの発売とオンラインコンテンツの成長により  
前期比で増収増益

## ■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2011/6	2012/6	2013/3 計画
売上高	76	137	800
営業利益	8	24	150
営業利益率	11.3%	17.5%	18.8%
パッケージ	40	84	570
売上内訳 オンラインコンテンツ			
DLC	7	10	35
モバイルコンテンツ	12	29	120
PCその他	17	14	75
オンラインコンテンツ計	36	53	230

# 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業②)

新作『ドラゴンズドグマ』が100万本出荷を達成し、  
国内を中心に好調に推移

## ■ 第1 四半期 主要タイトル販売実績(パッケージ)

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	実績
PS3 Xbox 360	ドラゴンズドグマ	日本	5/24	1,050
		北米	5/22	
		欧州	5/25	
PS3 Xbox 360	バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ ※北米、欧州はリピーター販売	日本	4/26	450
		北米	3/20	
		欧州	3/23	

※日本はアジアを含む。

# 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業③)

『ドラゴンズドグマ』の貢献により販売本数は前期比で増加

## ■ 第1 四半期 販売本数実績(パッケージ)

(単位:千本)

	2010/6	2011/6	2012/6	増減
タイトル数	16	19	9	-10
日 本	1,100	800	1,100	300
北 米	1,800	600	600	0
欧 州	1,600	450	600	150
ア ジ ア	100	50	100	50
合 計	4,600	1,900	2,400	500

(内訳)

(単位:千本)

	2010/6	2011/6	2012/6	増減
他社タイトル	250	150	70	-80
旧作・廉価版	1,300	1,000	1,000	0

# 事業セグメント別概況(デジタルコンテンツ事業④)

大型タイトルに付随するDLCを積極投入  
PCその他は主カタイトルの大規模アップデートにより安定的に貢献

## ■ 第1 四半期 事業概況(DLC)

- ・『バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ』、『ドラゴンズドグマ』など  
大型タイトルの追加コンテンツおよび旧作のダウンロードを中心に販売

## ■ 第1 四半期 事業概況(PCその他)

- ・『モンスターハンター フロンティア オンライン』の大規模アップデートを実施
- ・『ブラウザ戦国BASARA 』を第1弾として、PCブラウザ市場へ参入(6月)
- ・台湾に開発拠点を設立し、アジア地域における収益の拡大を目指す



好調な国内ソーシャルゲームが成長の原動力  
ビーラインブランドも堅調に推移

## ■ 第1 四半期 事業概況(モバイル)

- ・「カプコンブランド」による国内ソーシャルゲームラインナップの増強
  - ⇒ 『みんなとモンハン カードマスター』(Mobage)など5タイトルで会員数490万人突破
  - ⇒ 『戦国BASARA カードヒーローズ』(Mobage)を5月に配信開始
- ・「ビーラインブランド」によるソーシャルゲームのグローバル展開
  - ⇒ 『スマーフ・ビレッジ』を中心に累計ダウンロード数は6,500万件を突破
  - ⇒ 『Shrek's Fairytale Kingdom』を6月に投入

# 事業セグメント別概況(アミューズメント施設事業)

安近短レジャー需要の反動減により既存店売上は前期を下回る

## ■ 第1四半期 事業概況

- ・ 既存店売上対前年同期比 92%
- ・ 東日本大震災後の安近短レジャー需要増の反動減により一時的に落ち込み

## ■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2010/6	2011/6	2012/6	増減
売上高	26	28	25	-3
営業利益	1	5	3	-2
営業利益率	6.8%	18.4%	15.0%	-
既存店売上前年比	92%	108%	92%	-

## ■ アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

	2011/3	2012/3	2012/6	2013/3 計画
出 店	0	0	0	2
退 店	1	0	1	3
総店舗数	37	37	36	36

# 事業セグメント別概況(アミューズメント機器事業)

P&S事業でのリピート販売に加え、  
業務用機器販売事業で新作を投入し、大幅に増収増益

## ■ 第1 四半期 P&S事業概況

- ・ 新規発売タイトルなし
- ・ 前期発売のパチスロ機『モンスターハンター』のリピート販売などが貢献

## ■ 第1 四半期 業務用機器販売事業概況

- ・ 新規メダルゲーム機『マリオパーティくるくる！カーニバル』を投入

## ■ 第1 四半期 実績

(単位:億円)

	2010/6	2011/6	2012/6	増減
売上高	2	8	17	9
営業利益	-1	0	6	6
営業利益率	-67.1%	0.7%	40.4%	-

※ 売上比 P&S事業 : 業務用機器販売事業 = 6 : 4

# 2013年3月期 連結業績予想

# 2013年3月期 業績予想

第1四半期業績は通期業績予想に対して順調な滑り出し

(単位:百万円)

	2013年3月期 第1四半期	2013年3月期 通期(予想)
売上高	18,620	105,000
営業利益	2,669	15,800
経常利益	2,209	15,700
当期純利益	1,320	9,800

- 2012年5月7日発表の業績予想から変更なし
- 通期1株当たり予想当期純利益 170円19銭
- 配当は 第2四半期末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)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/6
売上高	97,716	82,065	105,000	127.9%	18,620
売上総利益	37,304	32,469	39,300	121.0%	7,922
利益率	38.2%	39.6%	37.4%	-	42.5%
販売管理費	23,009	20,150	23,500	116.6%	5,253
営業利益	14,295	12,318	15,800	128.3%	2,669
利益率	14.6%	15.0%	15.0%	-	14.3%
経常利益	12,861	11,819	15,700	132.8%	2,209
利益率	13.2%	14.4%	15.0%	-	11.9%
当期純利益	7,750	6,723	9,800	145.8%	1,320
利益率	7.9%	8.2%	9.3%	-	7.1%

## ●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/6
デジタルコンテンツ	売上高	74,297	59,809	80,000	133.8%	13,740
	営業利益	13,865	12,887	15,000	116.4%	2,401
	利益率	18.7%	21.5%	18.8%	-	17.5%
アミューズメント施設	売上高	11,621	11,729	12,000	102.3%	2,575
	営業利益	1,131	1,787	1,900	106.3%	386
	利益率	9.7%	15.2%	15.8%	-	15.0%
アミューズメント機器	売上高	7,903	7,663	10,000	130.5%	1,711
	営業利益	2,638	890	2,300	258.4%	691
	利益率	33.4%	11.6%	23.0%	-	40.4%
その他	売上高	3,893	2,862	3,000	104.8%	593
	営業利益	1,098	877	800	91.2%	230
	利益率	28.2%	30.6%	26.7%	-	38.8%

※デジタルコンテンツ事業の過年度業績は、旧コンシューマ・オンラインゲーム事業およびモバイルコンテンツ事業の合算により算出

## ●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/6
日本	67,033	57,899	60,000	103.6%	14,254
北米	19,340	15,867	28,000	176.5%	2,716
欧州	9,966	6,930	15,000	216.5%	1,415
その他	1,376	1,368	2,000	146.2%	235

# 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)

		2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/6
Playstation 2	タイトル数	1	0	-	-	-
	計	300	200	-	-	20
Playstation 3	タイトル数	11	25	-	-	2
	計	6,200	6,200	-	-	1,350
PSP PS Vita	タイトル数	11	9	-	-	2
	計	6,200	1,900	-	-	100
Wii	タイトル数	5	4	-	-	-
	計	1,400	650	-	-	30
NintendoDS Nintendo 3DS	タイトル数	11	12	-	-	1
	計	1,700	3,300	-	-	100
Xbox 360	タイトル数	11	16	-	-	2
	計	4,200	3,200	-	-	600
PCその他	タイトル数	3	2	-	-	2
	計	500	250	-	-	200
合計	タイトル数	53	68	75	7	9
	計	20,500	15,700	20,000	127.4%	2,400

## ●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/6
日本	9,000	6,800	6,500	95.6%	1,100
北米	6,000	5,100	7,600	149.0%	600
欧州	5,000	3,300	5,200	157.6%	600
アジア	500	500	700	140.0%	100
合計	20,500	15,700	20,000	127.4%	2,400