



株式会社カプコン
(東証・大証一部:9697)

2013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. 事業セグメント別概況 | ・・・P 10 |
| 3. 2013年3月期 連結業績予想 | ・・・P 22 |
| 4. 主要経営指標 | ・・・P 24 |

決算ハイライト

決算ハイライト(連結業績①)

2012年12月に通期計画を変更
期初計画に対して下方修正

■ 2013/3期 期初計画 対 修正計画

(単位:百万円)

	期初計画	2012/12 修正計画	増減
売上高	105,000	93,500	-11,500
営業利益	15,800	10,000	-5,800
経常利益	15,700	10,000	-5,700
当期純利益	9,800	6,500	-3,300

- パッケージ大型タイトルの計画未達および一部タイトルの発売延期などにより、すべての項目において期初計画から下方修正
- アミューズメント機器事業は、自社パチスロ機が好調に推移

決算ハイライト(連結業績②)

大型タイトルの投入および自社パチスロ機の好調により
前年同期比では増収増益

■ 2011/12実績 対 2012/12実績

(単位:百万円)

	2011/12	2012/12	増減
売上高	50,270	72,699	22,429
営業利益	6,744	9,838	3,094
経常利益	5,823	10,054	4,231
四半期純利益	3,242	6,645	3,403

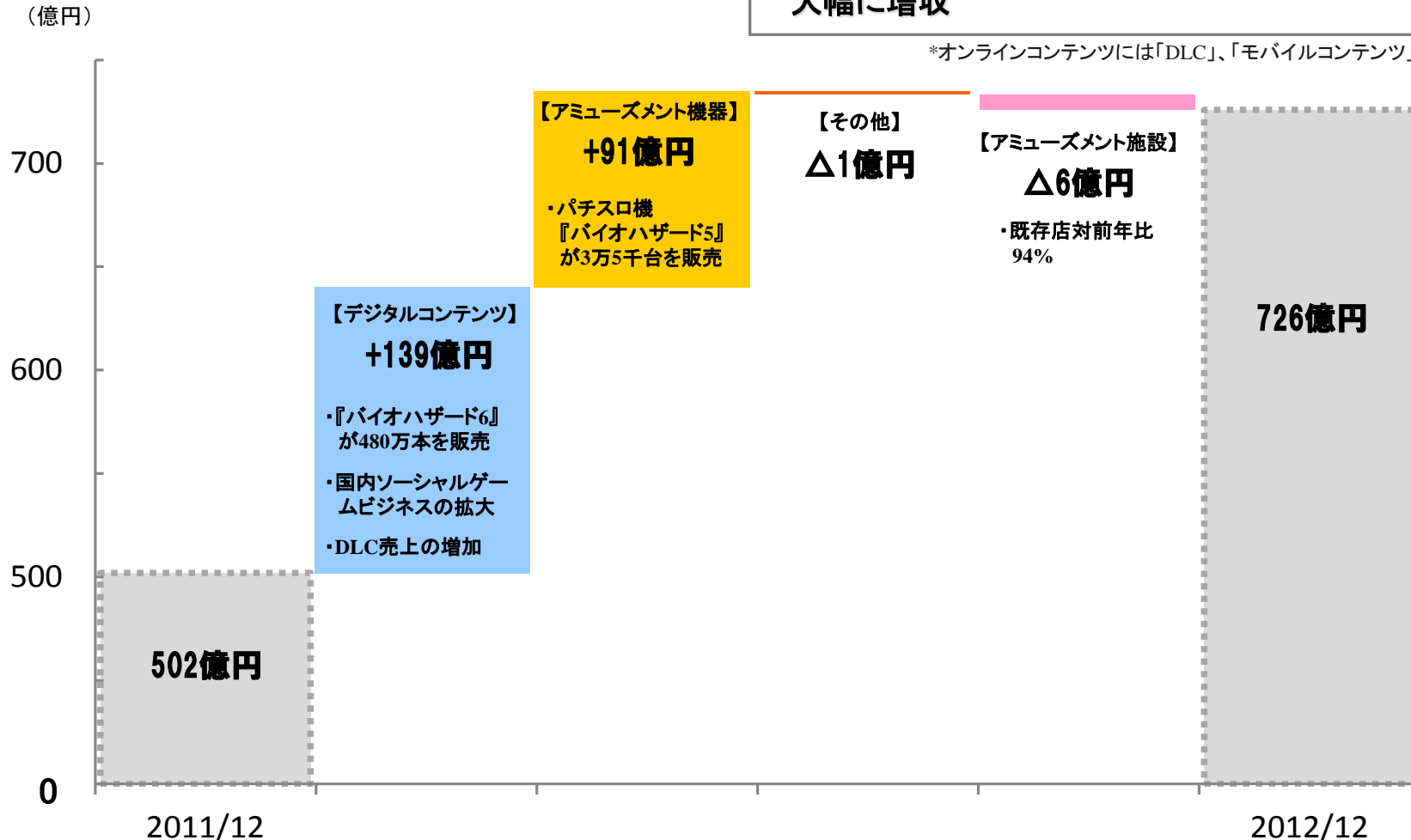
- パッケージ大型タイトルの投入および自社パチスロ機の好調を主因とし、すべての項目において増収増益
- 円安により、為替差益241百万円を計上
- 1株当たり四半期純利益 115円40銭

決算ハイライト(連結業績③)

■ 2012/12 売上高増減要因

- ・ デジタルコンテンツ事業での大型タイトル発売およびオンラインコンテンツの成長による増収
- ・ アミューズメント機器事業は、自社パチスロ機の貢献により大幅に増収

*オンラインコンテンツには「DLC」、「モバイルコンテンツ」、「PCその他」を含む。

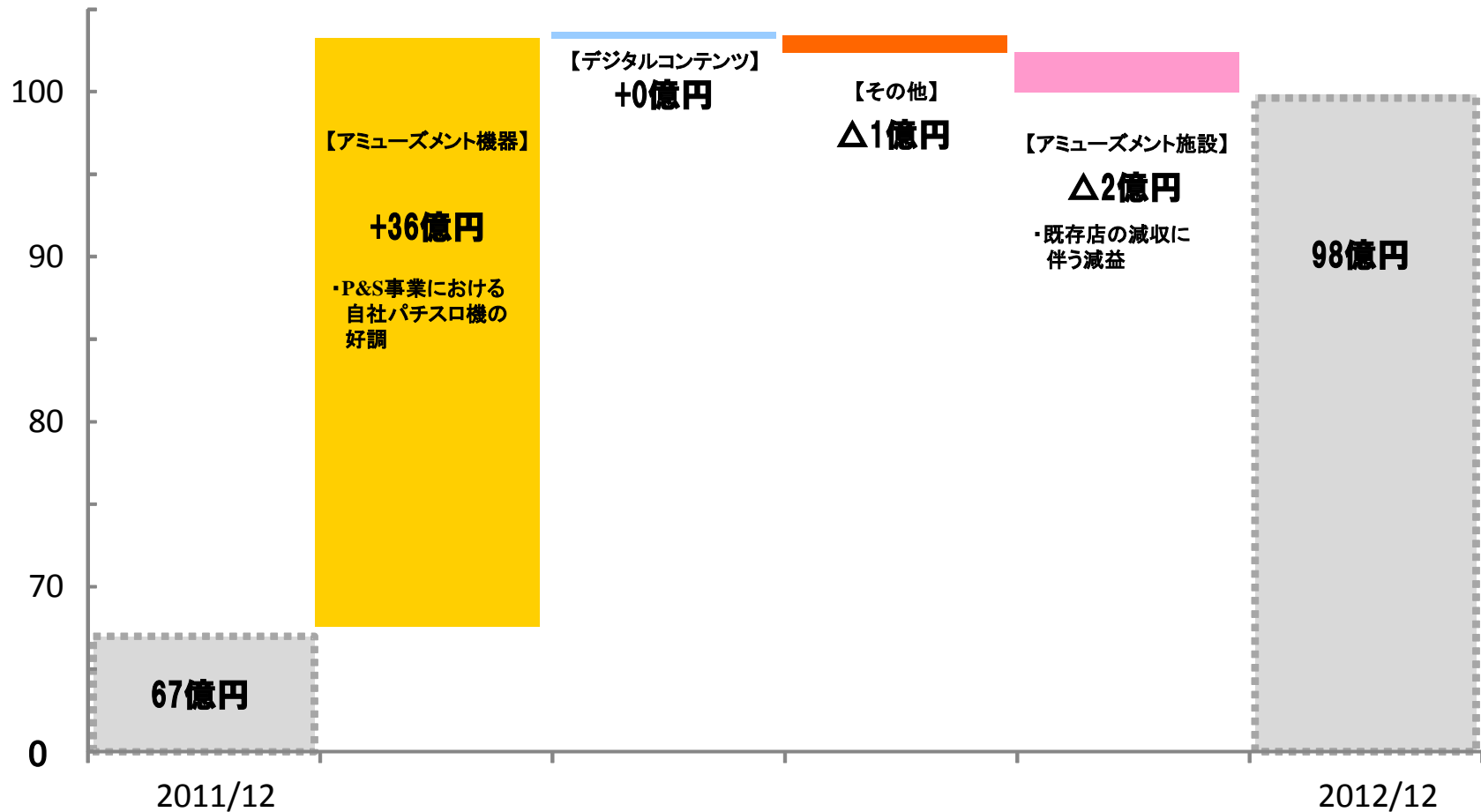


決算ハイライト(連結業績④)

■ 2012/12 営業利益増減要因

・ アミューズメント機器事業の好調を主因とし、増益

(億円)



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	2012/12	増減
現金及び預金	24,752	28,405	3,653
受取手形及び売掛金	17,285	14,561	-2,724
ゲームソフト仕掛品	22,373	25,943	3,570

(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により減少

(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強化などに伴う継続的な増加

(単位:百万円)

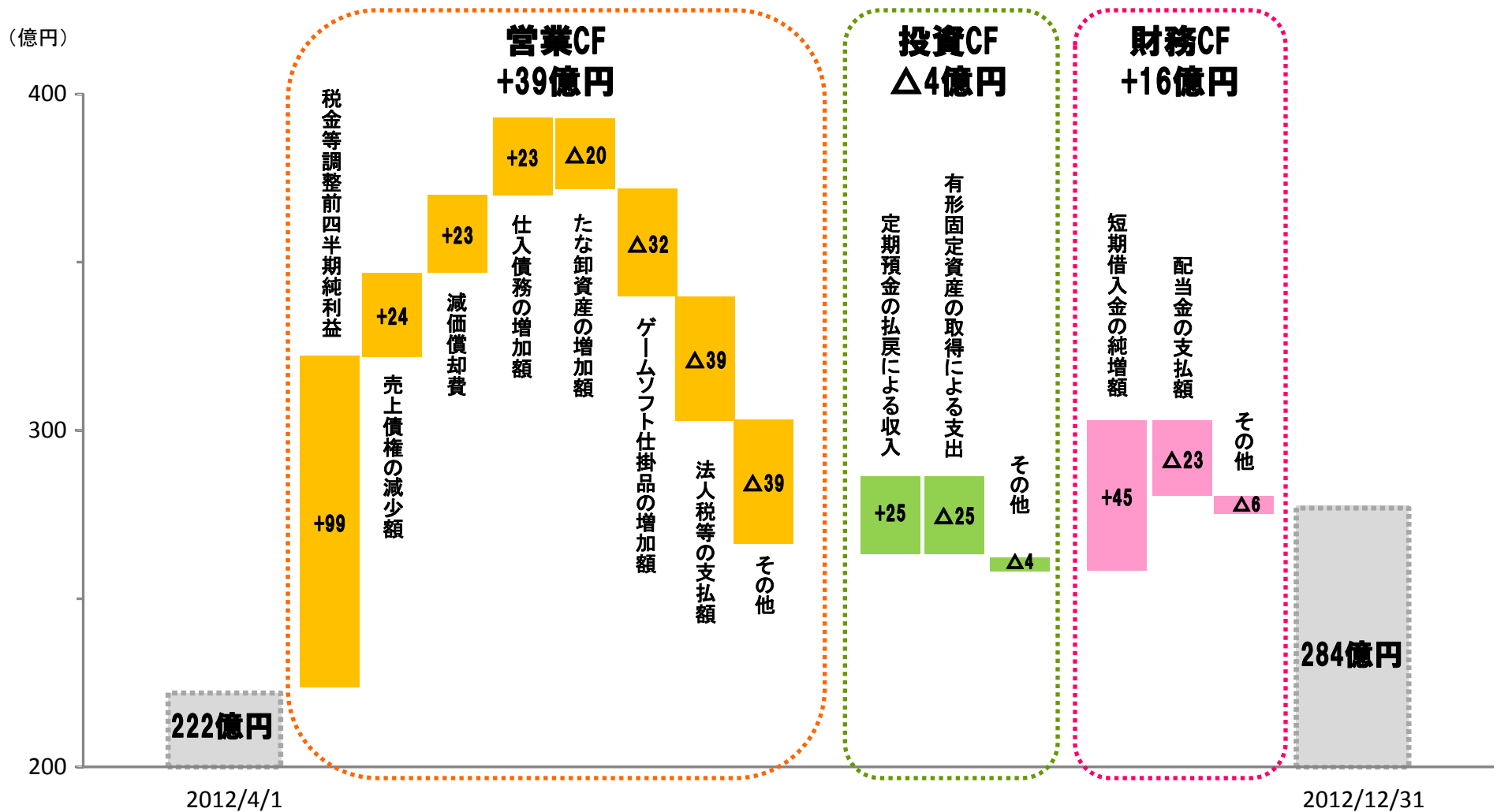
負債の部	2012/3	2012/12	増減
短期借入金	7,259	11,595	4,336

(3) 短期借入金

コミットメントライン枠の使用

決算ハイライト(キャッシュフロー計算書)

■ 2012/12 キャッシュフロー計算書 増減要因



事業セグメント別概況

デジタルコンテンツ事業 概況①

大型タイトルの投入およびオンラインコンテンツの成長により、前年同期比で増収

■ 第3四半期(累計)実績および売上内訳

(単位:億円)

	2011/12	2012/12	2013/3 修正計画	
売上高	357	497	655	
営業利益	73	73	77	
営業利益率	20.5%	14.7%	11.8%	
売上内訳	パッケージ	248	330	395
	オンラインコンテンツ			
	DLC	19	33	50
	モバイルコンテンツ	40	86	140
	PCその他	50	48	70
	オンラインコンテンツ計	109	167	260

デジタルコンテンツ事業 概況②

『バイオハザード6』は第3四半期で110万本を販売したものの
リピートは伸び悩む

■ 第3四半期(累計) 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	バイオハザード6	日本	10/4	4,800
		北米	10/2	
		欧州	10/2	
PS3 Xbox 360	ドラゴンズドグマ	日本	5/24	1,250
		北米	5/22	
		欧州	5/25	
PS3 Xbox 360 PC	バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ ※Xbox 360/PS3版の北米、欧州地域はリピート販売	日本	4/26	650
		北米	3/20	
		欧州	3/23	

※日本にはアジア地域を含む

※『バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ』PC版の発売日は2012年5月18日

デジタルコンテンツ事業 概況③

タイトル数は減少するものの、大型タイトルの貢献により
販売本数は堅調に推移

■ 第3四半期(累計) 販売本数実績(パッケージ)

(単位:千本)

	2010/12	2011/12	2012/12	増減
タイトル数	37	46	33	-13
日本	7,500	5,000	3,700	-1,300
北米	3,900	2,500	4,000	1,500
欧州	3,700	1,700	2,600	900
アジア	400	200	400	200
合計	15,500	9,400	10,700	1,300

(内訳)

(単位:千本)

	2010/12	2011/12	2012/12	増減
他社タイトル	550	900	450	-450
旧作・廉価版	3,700	3,300	3,500	200

ソーシャルゲームおよびDLCの拡充により
オンラインコンテンツ売上高は順調に拡大

■ 第3四半期概況(DLC)

- ・ 大型タイトルに付随するDLCの投入および、本編ダウンロード販売の拡充により、前年同期比で大幅な増収

■ 第3四半期概況(モバイルコンテンツ)

- ・ 「カプコンブランド」では、国内ソーシャルゲームラインナップを増強
累計登録者数は720万人を突破
- ・ 「ビーラインブランド」では、『スマーフ・ビレッジ』を中核に累計ダウンロード数は8,600万件を突破
- ・ 『スマーフ・ライフ』(iOS)、『ちびまる子ちゃんとおかしの国』(iOS/Android)も順調な出足

■ 第3四半期概況(PCその他)

- ・ 主力の『モンスターハンター フロンティア オンライン』は引き続き堅調に推移
- ・ ブラウザゲーム『鬼武者Soul』も好調に推移

デジタルコンテンツ事業 概況⑤

『DmC Devil May Cry』は2013年1月時点で
初回出荷100万本を達成

■ 2013年3月期 主要タイトル販売計画(パッケージ)

(単位:千本)

ハード	タイトル名	地域	発売日	計画
PS3 Xbox 360	バイオハザード6	日本	10/4	5,000 (累計)
		北米	10/2	
		欧州	10/2	
PS3 Xbox 360	DmC Devil May Cry	日本	2013/1/17	1,200
		北米	2013/1/15	
		欧州	2013/1/15	

※ 日本には、アジア地域を含む



『DmC Devil May Cry』

デジタルコンテンツ事業 概況⑥

2012年12月の業績修正に伴い
通期販売本数計画を修正

■ 2013年3月期 販売本数計画(パッケージ)

(単位:千本)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	増減
タイトル数	53	68	40	-28
日 本	9,000	6,800	4,800	-2,000
北 米	6,000	5,100	5,200	100
欧 州	5,000	3,300	3,500	200
ア ジ ア	500	500	500	-
合 計	20,500	15,700	14,000	-1,700

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	増減
他社タイトル	650	1,250	450	-800
旧作・廉価版	4,000	3,900	4,000	100

オンラインではラインナップを拡充し
収益の増加を目指す

■ 2013年3月期 今後の見通し(DLC)

- ・『バイオハザード6』をはじめ、大型タイトルの追加コンテンツを継続的に投入

■ 2013年3月期 今後の見通し(モバイルコンテンツ)

- ・「ビーラインブランド」では、著名ライセンスタイトル『ゴーストバスターズ』(iOS)を
2013年1月24日配信
- ・「カプコンブランド」では、『みんなと 鬼武者 カードマスター』(Mobage)など新作ソーシャルゲーム
を複数投入予定

■ 2013年3月期 今後の見通し(PCその他)

- ・ PCオンラインゲーム新作『イクシオン・サーガ』を3月14日にサービス開始予定

アミューズメント施設事業 概況①

既存店売上の前年同期比減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 94%（上期94%・第3四半期 96%）
- ・ 3店舗を退店

■ 第3四半期実績

（単位：億円）

	2010/12	2011/12	2012/12	増減
売上高	87	88	81	-7
営業利益	9	14	12	-2
営業利益率	10.7%	16.9%	15.5%	-
既存店売上前年比	100%	100%	94%	-

■ アミューズメント施設店舗数

（単位：店）

	2011/3	2012/3	2012/12	2013/3 計画
出店	0	0	0	0
退店	1	0	3	3
総店舗数	37	37	34	34

減収を見込むものの
効率的な運営体制により営業利益率は微増

■ 2013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改善
- ・ シニア層を対象とした体験ツアーの開催などにより、顧客層を拡大
- ・ 第4四半期の出退店予定はなし(計34店舗)
- ・ 通期の既存店対前年比計画:98%

■ 2013年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	増減
売上高	116	117	110	-7
営業利益	11	17	17	-
営業利益率	9.7%	15.2%	15.5%	-
既存店売上前年比	99%	101%	98%	-

アミューズメント機器事業 概況①

パチスロ機『バイオハザード5』の投入により、
前年同期比で大幅な増収増益

■ 業務用機器販売事業 第3四半期概況

- ・ 既存機種のリピート販売が堅調に推移

■ P&S事業 第3四半期概況

- ・ 12月に投入した自社パチスロ機『バイオハザード5』が当社最高の3万5千台を販売し、収益に大きく貢献

■ 第3四半期実績

(単位:億円)

	2010/12	2011/12	2012/12	増減
売上高	28	36	128	92
営業利益	4	0	37	37
営業利益率	15.6%	0.5%	28.8%	-

※ 売上比 AM事業 : P&S事業 = 1 : 9

アミューズメント機器事業 概況②

P&S事業は今後の収益の柱の一つとするべく、
組織体制を強化

■ 業務用機器販売事業 2013年3月期 今後の見通し

- ・人気コンテンツを使用した既存メダルゲーム機のレポート販売を継続

■ P&S事業 2013年3月期 今後の見通し

- ・パチスロ機『バイオハザード5』のレポート販売に注力

■ 2013年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2011/3	2012/3	2013/3計画	増減
売上高	79	76	140	64
営業利益	26	8	40	32
営業利益率	33.4%	11.6%	28.6%	-

※ 売上比 AM事業 : P&S事業 = 1 : 9



『バイオハザード5』

2013年3月期 連結業績予想

2013年3月期 連結業績予想

2012年12月の業績修正に伴い
前期比では増収減益

(単位:百万円)

	2012/3	2013/3 計画	増減
売上高	82,065	93,500	11,435
営業利益	12,318	10,000	-2,318
経常利益	11,819	10,000	-1,819
当期純利益	6,723	6,500	-223

- パッケージ販売計画の見直しにより、連結業績は増収減益
- 1株当たり予想当期純利益 112円88銭
- 配当は 中間15円、期末25円の年間40円の予定を変更せず

補足：主要經營指標

主要経営指数(2012/3-2012/12実績、2013/3計画)①

●経営成績

(単位:百万円)

	2011/3	2012/3	2013/3 計画	前期比	2012/12
売上高	97,716	82,065	93,500	113.9%	72,699
売上総利益	37,304	32,469	32,900	101.3%	26,674
利益率	38.2%	39.6%	35.2%	-	36.7%
販売管理費	23,009	20,150	22,900	113.6%	16,835
営業利益	14,295	12,318	10,000	81.2%	9,838
利益率	14.6%	15.0%	10.7%	-	13.5%
経常利益	12,861	11,819	10,000	84.6%	10,054
利益率	13.2%	14.4%	10.7%	-	13.8%
当期純利益	7,750	6,723	6,500	96.7%	6,645
利益率	7.9%	8.2%	7.0%	-	9.1%

●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	2012/12
デジタルコンテンツ	売上高	74,297	59,809	65,500	109.5%	49,720
	営業利益	13,865	12,887	7,700	59.8%	7,322
	利益率	18.7%	21.5%	11.8%	-	14.7%
アミューズメント施設	売上高	11,621	11,729	11,000	93.8%	8,198
	営業利益	1,131	1,787	1,700	95.1%	1,271
	利益率	9.7%	15.2%	15.5%	-	15.5%
アミューズメント機器	売上高	7,903	7,663	14,000	182.7%	12,847
	営業利益	2,638	890	4,000	449.4%	3,701
	利益率	33.4%	11.6%	28.6%	-	28.8%
その他	売上高	3,893	2,862	3,000	104.8%	1,933
	営業利益	1,098	877	800	91.2%	676
	利益率	28.2%	30.6%	26.7%	-	35.0%

●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	2012/12
日 本	67,033	57,899	67,500	116.6%	51,453
北 米	19,340	15,867	15,500	97.7%	12,887
欧 州	9,966	6,930	9,000	129.9%	7,318
そ の 他	1,376	1,368	1,500	109.6%	1,040

主要経営指数(2012/3-2012/12実績、2013/3計画)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	2012/12
Playstation 2	タイトル数	1	0	-	-	0
	計	300	200	-	-	50
Playstation 3	タイトル数	11	25	-	-	15
	計	6,200	6,200	-	-	5,800
PSP PS Vita	タイトル数	11	9	-	-	4
	計	6,200	1,900	-	-	550
Wii Wii U	タイトル数	5	4	-	-	2
	計	1,400	650	-	-	400
NintendoDS Nintendo 3DS	タイトル数	11	12	-	-	5
	計	1,700	3,300	-	-	700
Xbox 360	タイトル数	11	16	-	-	5
	計	4,200	3,200	-	-	3,000
PCその他	タイトル数	3	2	-	-	2
	計	500	250	-	-	200
合計	タイトル数 計	53 20,500	68 15,700	40 14,000	-28 89.2%	33 10,700

●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	2012/12
日本	9,000	6,800	4,800	70.6%	3,700
北米	6,000	5,100	5,200	102.0%	4,000
欧州	5,000	3,300	3,500	106.1%	2,600
アジア	500	500	500	100.0%	400
合計	20,500	15,700	14,000	89.2%	10,700