



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2014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

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. 中期経営目標 | ・・・P 3 |
| 2. 2014年3月期第2四半期決算概況 | ・・・P 5 |
| 3. 今決算のポイント | ・・・P 7 |
| 4. 事業セグメント別概況 | ・・・P 9 |
| 5. 2014年3月期 連結業績予想 | ・・・P 25 |
| 6. 主要経営指標 | ・・・P 27 |

中期経営目標

■ 2014年3月期からの5カ年(累計)目標

(1) 営業利益累計 800億円

(2) 2018年3月期の営業利益率 20%

■ 事業セグメント別 営業利益累計および2018年3月期の営業利益率

| | 2014年3月期～ 2018年3月期 営業利益累計 | 2018年3月期 営業利益率 |
|--------------|---------------------------------|-------------------|
| デジタルコンテンツ事業 | 570億円 | 22% |
| アミューズメント施設事業 | 85億円 | 15% |
| アミューズメント機器事業 | 300億円 | 27% |
| その他事業 | 55億円 | 45% |

2014年3月期第2四半期決算概況

2014年3月期第2四半期決算概況

デジタルコンテンツ事業における増収および
P&S事業の好調を主因とし、すべての項目において増収増益

■ 2012/9実績 対 2013/9実績

(単位:百万円)

| | 2012/9 | 2013/9 | 増減 |
|--------|--------|--------|-------|
| 売上高 | 45,538 | 53,234 | 7,696 |
| 営業利益 | 6,515 | 7,509 | 994 |
| 経常利益 | 6,076 | 8,190 | 2,114 |
| 四半期純利益 | 4,125 | 4,950 | 825 |

- 『モンスターハンター4』発売を主因とするコンシューマビジネスの増収に加え、自社パチスロ機のヒットにより、すべての項目において過去最高を更新
- 円安の影響により、為替差益387百万円を計上
- 1株当たり四半期純利益 87円59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改善

- ・ 『モンスターハンター4』は 300万本を出荷 ※2013年10月15日時点。本編ダウンロード販売を含む。
- ・ 前期の事業構造改善に伴う組織再編（開発・海外子会社）を進行中

■成長性の高いオンライン事業の強化

- ・ DLC売上は、前年同期比で150%増の54億円を達成
- ・ 2013年8月にオンライン新作14タイトルを発表

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

主カタイトルは明暗を分けたものの
DLC比率の向上によりコンシューマ事業の採算性が改善

■ 上期概況(コンシューマ)

- ・ 今期主力の『モンスターハンター4』は、収益性の高い国内市場中心の販売かつ本編DLC比率の向上により、好調に推移
- ・ 『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』はミリオンセールスを達成
- ・ 『ロストプラネット3』は、欧米市場の伸び悩みにより、30万本に留まる

■ 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4 | 日本 | 9/14 | 2,800 |
| 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 | 5/23 | 1,000 |
| | | 北米 | 5/21 | |
| | | 欧州 | 5/24 | |
| PS3 Xbox 360 | ドラゴンズドグマ:ダークアリズン | 日本 | 4/25 | 650 |
| | | 北米 | 4/23 | |
| | | 欧州 | 4/26 | |

※ 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 上期概況②

前期大型タイトルの反動減によりパッケージ販売本数は減少
デジタル戦略(DLC)の強化により、本編DLC販売は増加

■ 上期 販売本数実績(コンシューマ)

(単位:千本)

| | 2011/9 | 2012/9 | 2013/9 | 増減 |
|--------|--------|--------|--------|--------|
| タイトル数 | 34 | 17 | 20 | 3 |
| パッケージ | | | | |
| 日本 | 3,000 | 1,800 | 3,800 | 2,000 |
| 北米 | 1,100 | 3,100 | 1,600 | -1,500 |
| 欧州 | 800 | 2,300 | 1,100 | -1,200 |
| アジア | 100 | 200 | 200 | 0 |
| パッケージ計 | 5,000 | 7,400 | 6,700 | -700 |
| DLC | | | | |
| 本編DLC計 | 550 | 800 | 2,000 | 1,200 |
| 合計 | 5,550 | 8,200 | 8,700 | 500 |

※ 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は国内外で踊り場を迎える
PCその他は主カタイトルを中心に底堅く推移

■ 上期概況(モバイル)

- ・「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、軟調に終始
- ・国内では、『オトレンジャー』などネイティブ型アプリを投入開始

■ 上期概況(PCその他)

- ・主カタイトルを大型アップデートし、『モンスターハンター フロンティアG』として市場へ投入
- ・PCブラウザゲーム『鬼武者Soul』を台湾で配信開始し、好調な出足
- ・中国テンセント社との協業タイトル『モンスターハンターオンライン』のクローズドβテストを実施

デジタルコンテンツ事業 上期実績

DLCが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踊り場

■ 上期 デジタルコンテンツ事業

(単位: 億円)

| | 2011/9 | 2012/9 | 2013/9 | 増減 | |
|-------------|------------|--------|--------|-----|-----|
| 売上高 | 206 | 349 | 375 | 26 | |
| 営業利益 | 31 | 57 | 53 | -4 | |
| 営業利益率 | 15.2% | 16.5% | 14.3% | — | |
| 売上内訳 | パッケージ | 134 | 238 | 253 | 15 |
| | オンラインコンテンツ | | | | |
| | DLC | 12 | 21 | 54 | 33 |
| | モバイルコンテンツ | 25 | 60 | 36 | -24 |
| | PCその他 | 35 | 30 | 32 | 2 |
| オンラインコンテンツ計 | 72 | 111 | 122 | 11 | |

デジタルコンテンツ事業 下期戦略①

主カタイトルのリピート販売に注力するとともに
デジタル販売の拡大を推進

■ 下期 戦略(コンシューマ)

- ・ 『モンスターハンター4』は、継続的なプロモーションやユーザーイベントの実施により拡販を目指す
- ・ 次世代機 Xbox One向け『デッドライジング3』を、2013年11月に欧米で発売予定
- ・ 本編DLC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 | 地域 | 発売日 | 計画 |
|----------|------------|----|----------|---------------|
| 3DS | モンスターハンター4 | 日本 | 9/14 | 3,300 (累計) |
| Xbox One | デッドライジング3 | 北米 | 2013年11月 | 1,200 |
| | | 欧州 | 2013年11月 | |

※ 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 下期戦略②

上期実績を反映し、
パッケージおよびDLCの通期販売本数計画を修正

■ 通期 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 | 6,300 | 1,800 |
| 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 | 12,000 | -2,000 |
| DLC | | | | |
| 本編DLC計 | 1,300 | 2,700 | 4,000 | 1,300 |
| 合計 | 17,000 | 16,700 | 16,000 | -700 |

※ 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オンラインにおいてタイトルを多数投入
ヒット作の創出を目指す

■ 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型アプリを多数投入予定
『モンスターハンタースマート』(iOS、2013年秋配信予定)他
- ・ 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新作パズルゲーム
『Kiwi & Me』(iOS、2013年12月配信予定)などを順次投入予定



「モンスターハンタースマート」

■ 下期 戦略(PCその他)

- ・ 主力の『モンスターハンター フロンティアG』は、年内にPS3とWii Uでもサービスを開始
- ・ 新規オリジナルIPのPCブラウザゲームのクローズドβテストを実施、12月正式サービス予定

デジタルコンテンツ事業 通期計画

上期実績を反映し、
DLCおよびモバイルコンテンツの通期計画を修正

■ 通期 デジタルコンテンツ事業

(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 | 355 | -52 |
| 売上内訳 | オンラインコンテンツ | | | | |
| | DLC | 28 | 52 | 70 | 18 |
| | モバイルコンテンツ | 63 | 110 | 110 | 0 |
| | PCその他 | 66 | 67 | 95 | 28 |
| | オンラインコンテンツ計 | 157 | 229 | 275 | 46 |

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

既存店売上は前年同期を下回るものの
徹底したコスト管理により、収益水準を維持

■ 上期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 95%（第1四半期 94%・第2四半期 96%）
- ・ 1店舗を出店（2013年4月 マークイズ静岡店）

■ 上期 アミューズメント施設事業

（単位：億円）

| | 2011/9 | 2012/9 | 2013/9 | 増減 |
|----------|--------|--------|--------|----|
| 売上高 | 60 | 56 | 54 | -2 |
| 営業利益 | 12 | 9 | 9 | 0 |
| 営業利益率 | 20.2% | 17.5% | 17.9% | - |
| 既存店売上前年比 | 102% | 94% | 95% | - |

■ アミューズメント施設店舗数

（単位：店）

| | 2012/3 | 2013/3 | 2013/9 | 2014/3 計画 |
|------|--------|--------|--------|-----------|
| 出店 | 0 | 0 | 1 | 2 |
| 退店 | 0 | 3 | 0 | 2 |
| 総店舗数 | 37 | 34 | 35 | 34 |

アミューズメント施設事業 下期戦略

通期計画は据え置き
効率的な運営体制により前期並の収益を目指す

■ 下期戦略

- ・ 引き続き、徹底したコスト管理を実施し収益を確保
- ・ 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、顧客層を拡大

■ 下期計画

- ・ 下期出店1店舗、退店2店舗を予定(計34店舗)
- ・ 通期の既存店対前年比計画：99%

■ 通期 アミューズメント施設事業

(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 | 0 |
| 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

アミューズメント機器事業 上期概況

P&S事業における自社パチスロ機の好調を主因とし
大幅に増収増益

■ P&S事業 上期概況

- ・ 2013年9月に投入した自社パチスロ機『DEVIL MAY CRY 4』は25,000台を販売し、好調に稼働
- ・ 受託ビジネスも堅実に収益に貢献

■ 業務用機器販売事業 上期概況

- ・ 新規メダルゲーム機『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー2』を投入

■ 上期アミューズメント機器事業

(単位: 億円)

| | 2011/9 | 2012/9 | 2013/9 | 増減 |
|-------|--------|--------|--------|----|
| 売上高 | 11 | 35 | 89 | 54 |
| 営業利益 | -2 | 13 | 25 | 12 |
| 営業利益率 | -19.0% | 37.2% | 28.2% | - |

※ 売上比 P&S事業 : AM事業 = 9 : 1



「DEVIL MAY CRY 4」

アミューズメント機器事業 下期戦略

今期2機種目となる自社パチスロ機を投入
通期計画を見直し、増収増益を見込む

■ P&S事業 下期戦略

- ・ 第4四半期に主力ブランドを使用した自社パチスロ機を投入

■ 業務用機器販売事業 下期戦略

- ・ 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)

■ 通期 アミューズメント機器事業

(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

2014年3月期 連結業績予想

2014年3月期 連結業績予想

期初計画は据え置き、大型タイトルのリピート販売、
オンラインコンテンツならびに自社パチスロ機の販売に注力

(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61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(2012/3-2013/9実績、2014/3計画)

●経営成績

(単位:百万円)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 計画 | 前期比 | 2013/9 |
|-------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 売上高 | 82,065 | 94,075 | 97,000 | 103.1% | 53,234 |
| 売上総利益 | 32,456 | 32,163 | 32,000 | 99.5% | 17,547 |
| 利益率 | 39.5% | 34.2% | 33.0% | - | 33.0% |
| 販売管理費 | 20,150 | 21,942 | 20,000 | 91.1% | 10,038 |
| 営業利益 | 12,318 | 10,151 | 12,000 | 118.2% | 7,509 |
| 利益率 | 15.0% | 10.8% | 12.4% | - | 14.1% |
| 経常利益 | 11,819 | 10,944 | 11,700 | 106.9% | 8,190 |
| 利益率 | 14.4% | 11.6% | 12.1% | - | 15.4% |
| 当期純利益 | 6,723 | 2,973 | 6,800 | 228.7% | 4,950 |
| 利益率 | 8.2% | 3.2% | 7.0% | - | 9.3% |

●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 | 2013/9 |
|------------|------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| デジタルコンテンツ | 売上高 | 59,809 | 63,636 | 63,000 | 99.0% | 37,510 |
| | 営業利益 | 12,887 | 7,062 | 7,800 | 110.5% | 5,380 |
| | 利益率 | 21.5% | 11.1% | 12.4% | - | 14.3% |
| アミューズメント施設 | 売上高 | 11,729 | 10,944 | 11,000 | 100.5% | 5,461 |
| | 営業利益 | 1,787 | 1,709 | 1,700 | 99.5% | 975 |
| | 利益率 | 15.2% | 15.6% | 15.5% | - | 17.9% |
| アミューズメント機器 | 売上高 | 7,663 | 16,783 | 20,000 | 119.2% | 8,921 |
| | 営業利益 | 890 | 4,892 | 5,500 | 112.4% | 2,519 |
| | 利益率 | 11.6% | 29.1% | 27.5% | - | 28.2% |
| その他 | 売上高 | 2,862 | 2,711 | 3,000 | 110.7% | 1,341 |
| | 営業利益 | 877 | 740 | 1,200 | 162.2% | 518 |
| | 利益率 | 30.6% | 27.3% | 40.0% | - | 38.6% |

●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 | 2013/9 |
|-----|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 日本 | 57,899 | 65,873 | 83,000 | 126.0% | 42,701 |
| 北米 | 15,867 | 17,377 | 9,500 | 54.7% | 6,599 |
| 欧州 | 6,930 | 9,406 | 3,500 | 37.2% | 3,116 |
| その他 | 1,368 | 1,417 | 1,000 | 70.6% | 816 |

主要経営指数(2012/3-2013/9実績、2014/3計画)

●広告宣伝

(単位:百万円)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 計画 | 前期比 | 2013/9 |
|-----|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 単 体 | 2,833 | 2,632 | 4,000 | 152.0% | 1,422 |
| 連 結 | 5,639 | 6,875 | 5,500 | 80.0% | 2,304 |

●アミューズメント施設店舗数

(単位:店)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 計画 | 前期比 | 2013/9 |
|-----|--------|--------|-----------|-----|--------|
| 連 結 | 37 | 34 | 34 | - | 35 |

●設備投資

(単位:百万円)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 計画 | 前期比 | 2013/9 |
|-----|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 単 体 | 1,519 | 1,364 | 2,500 | 183.3% | 1,086 |
| 連 結 | 2,289 | 3,077 | 3,000 | 97.5% | 1,286 |

●減価償却費

(単位:百万円)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 計画 | 前期比 | 2013/9 |
|-----|--------|--------|-----------|-------|--------|
| 単 体 | 2,606 | 2,891 | 2,600 | 89.9% | 1,837 |
| 連 結 | 3,123 | 3,406 | 3,100 | 91.0% | 2,100 |

●従業員数

(単位:人)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 計画 | 前期比 | 2013/9 |
|-----|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 単 体 | 1,698 | 1,820 | 1,958 | 107.6% | 1,944 |
| 連 結 | 2,265 | 2,476 | 2,646 | 106.9% | 2,602 |

●開発投資額

(単位:百万円)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 計画 | 前期比 | 2013/9 |
|---------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 開発投資額 | 30,648 | 30,992 | 31,000 | 100.0% | 13,040 |
| 内 研究開発費 | 2,236 | 1,982 | 2,300 | 116.0% | 956 |

●為替レート(期末)

| | 2012/3 | 2013/3 | 2014/3 計画 | 前期比 | 2013/9 |
|-------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| ドル/円 | 82 | 94 | 90 | 95.7% | 97 |
| ユーロ/円 | 109 | 120 | 120 | 100.0% | 131 |

主要経営指数(2012/3-2013/9実績、2014/3計画)

●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 | 2013/9 |
|---------------|-------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| Playstation 2 | タイトル数 | 0 | 0 | - | - | 0 |
| | 計 | 200 | 100 | - | - | 0 |
| Playstation 3 | タイトル数 | 25 | 21 | - | - | 8 |
| | 計 | 6,200 | 7,100 | - | - | 2,000 |
| PSP | タイトル数 | 9 | 4 | - | - | 0 |
| | 計 | 1,900 | 600 | - | - | 100 |
| Wii | タイトル数 | 4 | 2 | - | - | 1 |
| | 計 | 650 | 700 | - | - | 200 |
| NintendoDS | タイトル数 | 12 | 7 | - | - | 2 |
| | 計 | 3,300 | 1,300 | - | - | 3,200 |
| Xbox 360 | タイトル数 | 16 | 8 | - | - | 5 |
| | 計 | 3,200 | 3,700 | - | - | 1,100 |
| PCその他 | タイトル数 | 2 | 4 | - | - | 3 |
| | 計 | 250 | 500 | - | - | 100 |
| パッケージ計 | タイトル数 | 68 | 46 | 39 | -7 | 19 |
| | 計 | 15,700 | 14,000 | 12,000 | 85.7% | 6,700 |
| 本編DLC計 | タイトル数 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |
| | 計 | 1,300 | 2,700 | 4,000 | 148.1% | 2,000 |
| 合計 | タイトル数 | 68 | 46 | 40 | -6 | 20 |
| | 計 | 17,000 | 16,700 | 16,000 | 95.8% | 8,700 |

※ 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 | 2013/9 |
|--------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 他社タイトル | 1,250 | 550 | 850 | 102.1% | 200 |
| 旧作・廉価版 | 3,900 | 3,900 | 3,000 | 93.6% | 2,400 |

●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 | 2013/9 |
|------------|--------|--------|-----------|--------|--------|
| 日本 | 6,800 | 4,500 | 6,300 | 140.0% | 3,800 |
| 北米 | 5,100 | 5,400 | 3,500 | 64.8% | 1,600 |
| 欧州 | 3,300 | 3,600 | 1,900 | 52.8% | 1,100 |
| アジア | 500 | 500 | 300 | 60.0% | 200 |
| 本編DLC(全世界) | 1,300 | 2,700 | 4,000 | 148.1% | 2,000 |
| 合計 | 17,000 | 16,700 | 16,000 | 95.8% | 8,700 |



CAPCOM