



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2015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. 2015年3月期 連結業績予想 | ・・・P 25 |
| 4. 主要経営指標 | ・・・P 27 |

決算ハイライト

決算ハイライト(連結業績①)

大型タイトルの反動により減収となるものの、
収益構造の改善により増益

■ 2013/12実績 対 2014/12実績

(単位:百万円)

	2013/12	2014/12	増減
売上高	75,221	47,830	-27,391
売上原価	52,097	27,169	-24,928
売上比(%)	69.3%	56.8%	-
販管費	14,681	11,014	-3,667
売上比(%)	19.5%	23.0%	-
営業利益	8,521	9,727	1,206
売上比(%)	11.3%	20.3%	-
経常利益	9,251	10,114	863
四半期純利益	5,957	6,540	583

- 前年同期比では、「モンスターハンター4」の反動減やパチスロ機の販売台数減少により減収
- 主にデジタルコンテンツの収益性向上などが寄与し、増益
- 円安により為替差益 393百万円を計上

コスト削減効果のポイント (※前期売上比率で計算した場合)

⇒連結売上原価の削減効果 60億円

■ コンシューマの原価改善効果

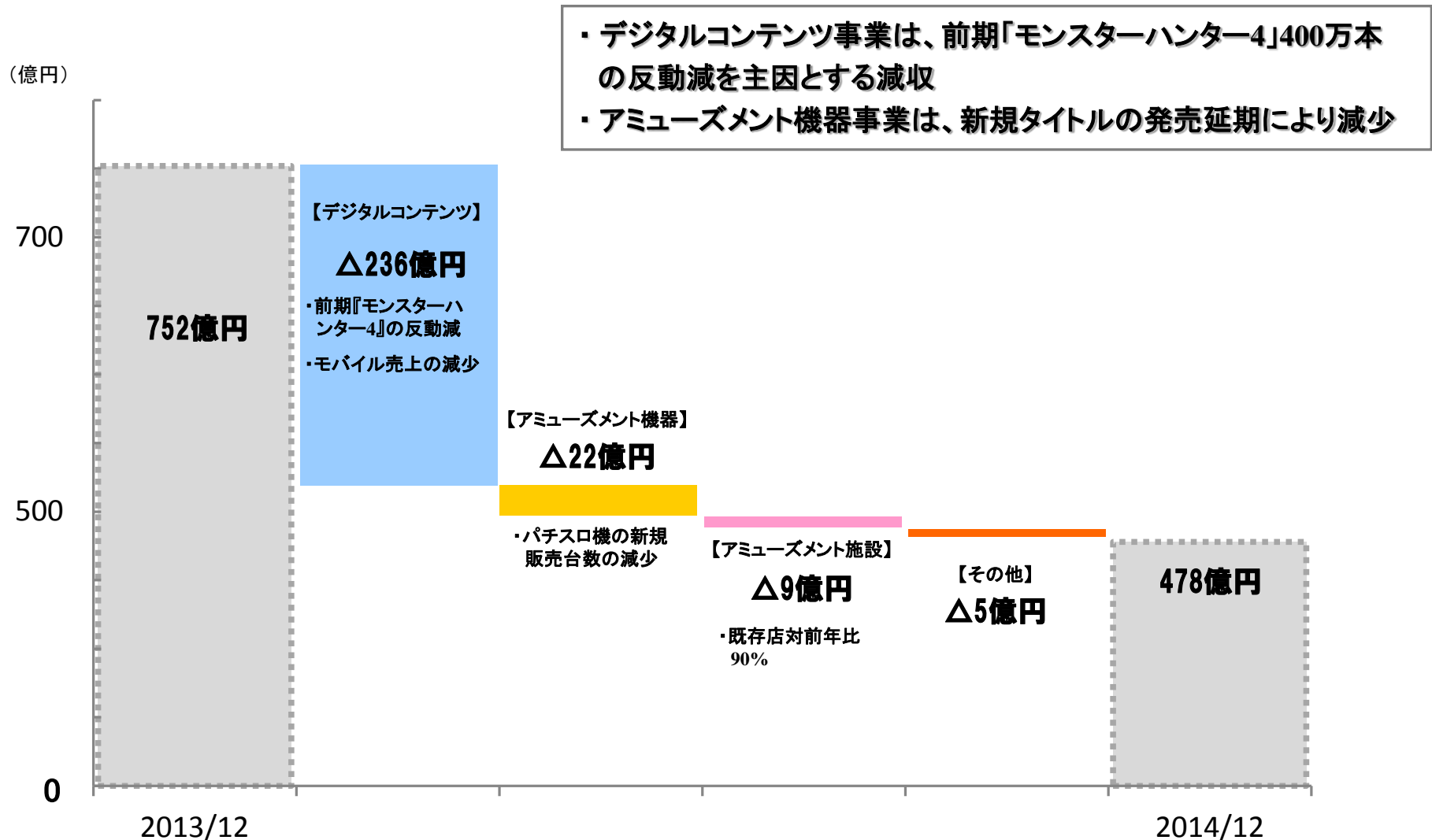
- 1) 外注タイトルの改善 : 20億円
- 2) 内作タイトルの効率化 : 16億円
- 3) DLC売上比率の向上 : 7億円

■ 販管費(固定費)の削減

- 4) 人件費を含む諸経費の削減 : 11億円

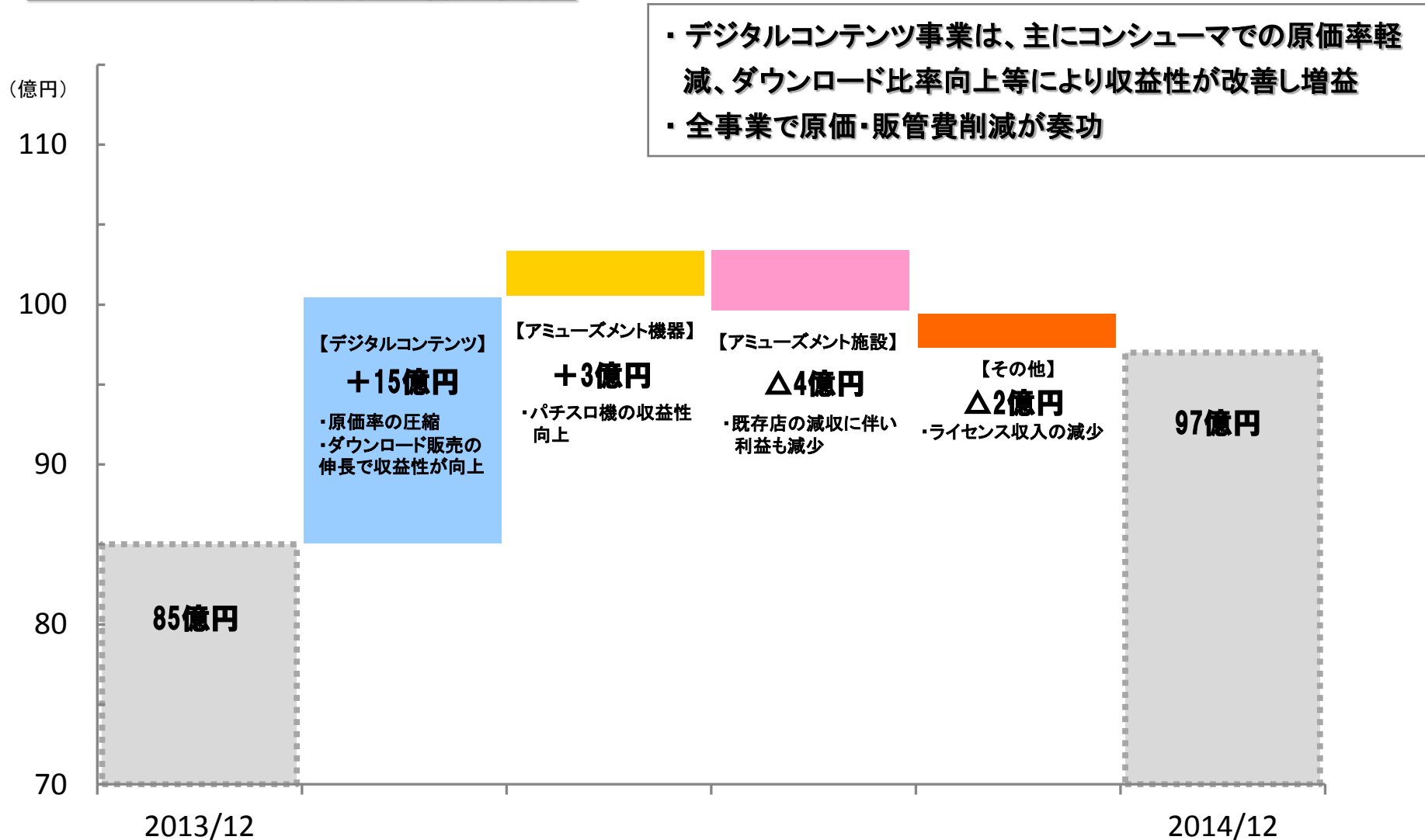
決算ハイライト(連結業績③)

■ 2014/12 売上高増減要因



決算ハイライト(連結業績④)

■ 2014/12 営業利益増減要因



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	2014/3	2014/12	増減
受取手形及び売掛金	18,134	6,341	-11,793
ゲームソフト仕掛品	10,355	16,967	6,612
無形固定資産 その他	7,300	9,989	2,689

(1) 受取手形及び売掛金

- ・ 前期末に発売した大型タイトル売掛金の回収が進み、減少

(2) ゲームソフト仕掛品・無形固定資産 その他

- ・ タイトルの開発進行に伴う増加

(単位:百万円)

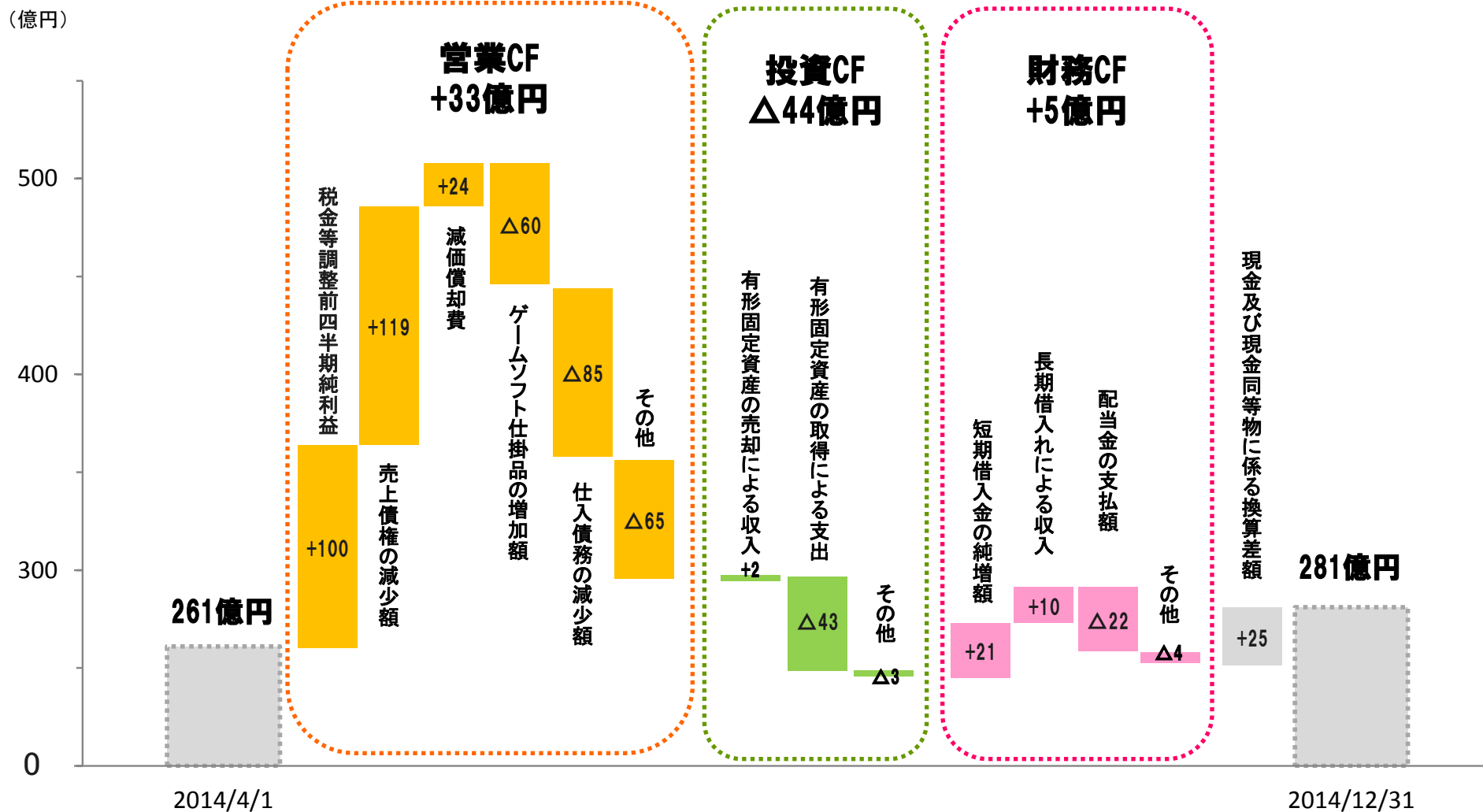
負債の部	2014/3	2014/12	増減
短期借入金	4,050	9,359	5,309
長期借入金	3,000	781	-2,219

(3) 借入金(短期・長期)

- ・ 開発ビル建設に伴う新規借入の実行による増加

2015年3月期第3四半期 連結キャッシュ・フロー計算書

■ 2014/12 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

デジタルコンテンツ事業 概況①

主カタイトルに加え旧作ダウンロード販売が伸長し
コンシューマの採算性は改善

■ 第3 四半期 事業概況(コンシューマ)

- ・『モンスターハンター4G』は概ね計画通りに推移し、収益に貢献
- ・主に海外での旧作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4G	日本	2014/10/11	2,700
PS3 Xbox 360 PC	ウルトラストリートファイターIV	日本	2014/8/7	500
		北米	2014/8/5	
		欧州	2014/8/8	

※ 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

前作『モンスターハンター4』等の大型タイトルの反動により
パッケージおよびダウンロード販売本数は減少

■ 第3 四半期（累計） 販売本数実績（コンシューマ）

（単位：千本）

	2012/12	2013/12	2014/12	増減
タイトル数	33	33	20	-13
パッケージ				
日本	3,700	5,800	3,500	-2,300
北米	4,000	3,100	1,600	-1,500
欧州	2,600	1,700	500	-1,200
アジア	400	200	100	-100
パッケージ計	10,700	10,800	5,700	-5,100
DLC				
本編DLC計	1,500	3,600	3,000	-600
合計	12,200	14,400	8,700	-5,700

モバイルコンテンツはヒット作が不在
PCその他は既存タイトルが安定的に貢献

■ 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が不在となるものの、収益構造の見直しにより収益性は向上
- ・カプコンでは、『ストリートファイター パズルスピリッツ』(Android)を投入
- ・ビーラインでは、『スヌーピードロップス』(Android/iOS)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、「G6」へのアップデートにより堅調に推移
- ・新作PCブラウザゲーム『モンスターハンター メゼポルタ開拓記』がDMMゲームズでサービス開始

デジタルコンテンツ事業 概況④

コンシューマの反動減で減収となるものの、
構造改革による収益性改善が奏功し増益

■ 第3 四半期（累計）実績

（単位：億円）

	2012/12	2013/12	2014/12	増減	
売上高	497	560	324	-236	
営業利益	73	69	84	15	
営業利益率	14.7%	12.3%	26.1%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	330	385	190	-195
	DLC	33	77	53	-24
	コンシューマ計	363	462	243	-219
	モバイルコンテンツ	86	52	33	-19
	PCその他	48	46	48	2

『モンスターハンター4G』および 『バイオハザードリベレーションズ2』の販売に注力

■ 2015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4G	日本	2014/10/11	3,900
		北米	2015/2/13	
		欧州	2015/2/13	

※ 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

- ・『バイオハザードリベレーションズ2』は各話ダウンロード販売およびパッケージ販売にて
2015年2月25日より配信開始(パッケージ販売は3月19日)

デジタルコンテンツ事業 概況⑥

新作および旧作の販売強化により
パッケージ販売本数の減少を一定程度補完

■ 2015年3月期 販売本数計画(コンシューマ)

(単位:千本)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	増減
タイトル数	46	42	33	-9
パッケージ				
日本	4,500	6,700	4,400	-2,300
北米	5,400	3,800	2,400	-1,400
欧州	3,600	1,900	1,000	-900
アジア	500	300	200	-100
パッケージ計	14,000	12,700	8,000	-4,700
DLC				
本編DLC計	2,700	4,800	5,500	700
合計	16,700	17,500	13,500	-4,000

デジタルコンテンツ事業 概況⑦

開発体制の効率化やダウンロード販売、コスト削減が奏功し
前期比で収益性が大きく改善

■ 2015年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	増減	
売上高	636	658	455	-203	
営業利益	70	44	95	51	
営業利益率	11.1%	6.8%	20.9%	—	
コンシューマ					
売上内訳	パッケージ	407	433	245	-188
	DLC	52	97	105	8
	コンシューマ計	459	530	350	-180
	モバイルコンテンツ	110	65	43	-22
	PCその他	67	63	62	-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

消費増税や天候不順の影響により
既存店売上高は落ち込み

■ 第3四半期概況

- ・ 既存店売上 対前年同期比 90%（上期92%・第3四半期 88%）
- ・ 1店舗を退店（2014年7月 入間店）

■ 第3四半期実績

（単位：億円）

	2012/12	2013/12	2014/12	増減
売上高	81	79	69	-10
営業利益	12	12	7	-5
営業利益率	15.5%	15.6%	11.0%	-
既存店売上前年比	94%	95%	90%	-

■ アミューズメント施設店舗数

（単位：店）

	2013/3	2014/3	2014/12	2015/3 計画
出店	0	1	0	1
退店	3	2	1	1
総店舗数	34	33	32	33

既存店売上は前期比で僅かに減少
運営効率化と厳格な原価管理により収益を確保

■ 2015年3月期 今後の見通し

- ・ 時間課金制キッズコーナーや飲食展開などにより、集客を強化
- ・ 第4四半期に出店1店舗を予定(計33店舗)
- ・ 通期の既存店対前年比計画:92%

■ 2015年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	増減
売上高	109	106	95	-11
営業利益	17	16	12	-4
営業利益率	15.6%	15.2%	12.6%	-
既存店売上前年比	95%	95%	92%	-

アミューズメント機器事業

アミューズメント機器事業 概況①

型式試験運用ルール変更により減収ながら
高採算の自社パチスロ機の投入により増益

■ P&S事業 第3四半期概況

- ・ 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、概ね計画どおりに推移

■ 第3四半期実績

(単位:億円)

	2012/12	2013/12	2014/12	増減
売上高	128	92	70	-22
営業利益	37	24	27	3
営業利益率	28.8%	26.6%	39.8%	-

※ 売上比 P&S事業 : AM事業 = 9 : 1

事業環境の変化による販売台数の減少で減収となるものの
徹底したコスト管理等により収益性は向上

■ P&S事業 2015年3月期 今後の見通し

- ・パチスロ機の新規投入はなし
- ・開発進行タイトルの仕様見直しおよび新規開発に注力

■ 業務用機器販売事業 2015年3月期 今後の見通し

- ・新作タイトルの投入はなし

■ 2015年3月期 通期計画

(単位:億円)

	2013/3	2014/3	2015/3計画	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%	36.0%	-

※ 売上比 P&S事業 : AM事業 = 9 : 1

2015年3月期 連結業績予想

2015年3月期 連結業績予想

コンシューマでの主カタイトルおよびダウンロード販売に注力し
通期計画の達成を目指す

(単位:百万円)

	2014/3	2015/3 計画	増減
売上高	102,200	65,000	-37,200
営業利益	10,299	10,500	201
経常利益	10,946	10,700	-246
当期純利益	3,444	6,800	3,356

- 2015年1月9日発表の通期業績予想から変更なし
- 1株当たり予想当期純利益 120円93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)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/12
売上高	94,075	102,200	65,000	63.6%	47,830
売上総利益	32,163	29,949	28,000	93.5%	20,661
利益率	34.2%	29.3%	43.1%	-	43.2%
販売管理費	21,942	19,749	17,500	88.6%	11,014
営業利益	10,151	10,299	10,500	102.0%	9,727
利益率	10.8%	10.1%	16.2%	-	20.3%
経常利益	10,944	10,946	10,700	97.8%	10,114
利益率	11.6%	10.7%	16.5%	-	21.1%
当期純利益	2,973	3,444	6,800	197.4%	6,540
利益率	3.2%	3.4%	10.5%	-	13.7%

●セグメント別業績 <事業種別>

(単位:百万円)

		2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/12
デジタルコンテンツ	売上高	63,636	65,824	45,500	69.1%	32,408
	営業利益	7,062	4,489	9,500	211.6%	8,469
	利益率	11.1%	6.8%	20.9%	-	26.1%
アミューズメント施設	売上高	10,944	10,620	9,500	89.5%	6,952
	営業利益	1,709	1,617	1,200	74.2%	763
	利益率	15.6%	15.2%	12.6%	-	11.0%
アミューズメント機器	売上高	16,783	23,160	7,500	32.4%	7,002
	営業利益	4,892	7,131	2,700	37.9%	2,789
	利益率	29.1%	30.8%	36.0%	-	39.8%
その他	売上高	2,711	2,594	2,500	96.4%	1,466
	営業利益	740	1,001	800	79.9%	458
	利益率	27.3%	38.6%	32.0%	-	31.2%

●セグメント別売上 <所在地別>

(単位:百万円)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/12
日本	65,873	86,532	54,000	62.4%	41,714
北米	17,377	10,179	7,500	73.7%	4,287
欧州	9,406	4,320	2,500	57.9%	1,159
その他	1,417	1,167	1,000	85.7%	668

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)

		2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/12
Playstation 2	タイトル数	-	-	-	-	-
	計	100	-	-	-	-
Playstation 3	タイトル数	21	17	-	-	7
	計	7,100	4,200	-	-	1,400
PSP	タイトル数	4	-	-	-	4
	計	600	200	-	-	150
Wii	タイトル数	2	2	-	-	-
	計	700	350	-	-	150
NintendoDS	タイトル数	7	4	-	-	5
	計	1,300	4,700	-	-	3,100
Xbox 360	タイトル数	8	11	-	-	2
	計	3,700	2,950	-	-	800
PCその他	タイトル数	4	5	-	-	2
	計	500	300	-	-	100
パッケージ計	タイトル数	46	39	33	-6	20
	計	14,000	12,700	8,000	63.0%	5,700
本編DLC計	タイトル数	-	3	-	-3	-
	計	2,700	4,800	5,500	114.6%	3,000
合計	タイトル数	46	42	33	-9	20
	計	16,700	17,500	13,500	77.1%	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)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/12
他社タイトル	550	1,400	800	57.1%	500
旧作・廉価版	3,900	5,700	7,300	128.1%	4,500

●CSソフト出荷本数 <所在地別>

(単位:千本)

	2013/3	2014/3	2015/3 計画	前期比	2014/12
日本	4,500	6,700	4,400	65.7%	3,500
北米	5,400	3,800	2,400	63.2%	1,600
欧州	3,600	1,900	1,000	52.6%	500
アジア	500	300	200	66.7%	100
本編DLC(全世界)	2,700	4,800	5,500	114.6%	3,000
合計	16,700	17,500	13,500	77.1%	8,700