

## 報道関係者各位

会社名 株式会社カプコン  
 代表者名 代表取締役社長 辻本春弘  
 (コード番号: 9697 東証・大証第1部)  
 連絡先 広報・IR室  
 電話番号 (06) 6920-3623

**2009年3月期連結業績は過去最高の売上高で3期連続増収増益**  
 ~ 次期も過去最高の売上高、営業利益、経常利益を見込む ~

株式会社カプコンの2009年3月期連結業績(2008年4月1日~2009年3月31日)は、売上高918億78百万円(前年同期比10.6%増)、営業利益146億18百万円(前年同期比11.4%増)、経常利益138億08百万円(前年同期比12.6%増)、当期純利益は80億63百万円(前年同期比3.3%増)となりました。

これは、コンシューマ用ゲームソフト事業において、第4四半期に投入した主力タイトル「バイオハザード5」(プレイステーション3、Xbox 360用)の初回出荷が全世界で400万本を超える大ヒットを放ったほか、「ストリートファイター」(プレイステーション3、Xbox 360用)も200万本を突破するなど、海外で人気の高い両タイトルがブランドの強みを発揮したことに加え、日本国内では前期末に発売した「モンスターハンターポータブル 2nd G」(プレイステーション・ポータブル用)も余勢を駆って続伸したことによるものです。この結果、連結業績は、過去最高の売上高を記録し、3期連続の増収増益となりました。

2010年3月期の連結業績予想につきましては、コンシューマ用ゲームソフト事業の順調な成長およびコンテンツエキスパンション事業の改善により、売上高は950億円、営業利益で155億円、経常利益147億円といずれも過去最高を更新し4期連続の増収増益を予定しております。

## 1. 2009年3月期 連結業績

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2009年3月期	91,878	14,618	13,808	8,063
2008年3月期	83,097	13,121	12,267	7,807

## 2. 2010年3月期 連結業績予想

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株当たり 当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2010年3月期	95,000	15,500	14,700	8,500	137 48

### 3. 2009年3月期第3四半期 各事業セグメントの概況

#### (1) コンシューマ用ゲームソフト事業

(単位:百万円)

	2008年3月期	2009年3月期	増減率
売上高	51,679	62,892	21.7%
営業利益	11,609	16,392	41.2%
営業利益率	22.5%	26.1%	-

当事業におきましては、期末に投入した大型タイトル「バイオハザード 5」(プレイステーション 3、Xbox 360 用)が大ブレイクし、初回出荷が 400 万本を越える爆発的なヒットを放ったほか、一世を風靡したシリーズ最新作「ストリートファイター 」（プレイステーション 3、Xbox 360 用）も根強いブランド力や堅調な欧米市場に支えられ底力を発揮するなど、両タイトルの主導により海外での販売拡大に弾みがついてまいりました。

また、前期末に発売した「モンスターハンターポータブル 2nd G」(プレイステーション・ポータブル用)も圧倒的な人気により快進撃を続け、業績向上に大きく貢献いたしました。因みに、同タイトルは昨年末に 255 万本を突破したことにより、権威ある業界誌「ファミ通」の「2008 年ソフト販売本数 TOP100」において堂々の1位に輝きました。

さらに、廉価版ソフト「モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best」(プレイステーション・ポータブル用)が安定したファン層により健闘するとともに、シリーズ最新作の「グランド・セフト・オート 」（プレイステーション 3、Xbox 360 用）や「流星のロックマン 3」(ニンテンドーDS 用)も底堅い売行きを示しました。

この結果、売上高は 628 億 92 百万円(前期比 21.7%増)、営業利益 163 億 92 百万円(前期比 41.2%増)となりました。

#### (2) アミューズメント施設運営事業

(単位:百万円)

	2008年3月期	2009年3月期	増減率
売上高	13,406	13,509	0.8%
営業利益	753	224	70.2%
営業利益率	5.6%	1.7%	-

当事業におきましては市場停滞が続く環境のもと、各種イベントの開催、サービスデーの実施や店舗のリニューアルなどの集客展開により、女性やファミリー客等の新規ユーザーの開拓や既存顧客の深耕に努めてまいりました。

しかしながら、家庭用ゲームとの差別化が希薄になったことやけん引機種不足等により、来場者が減少するなど既存店が振るわず、市況軟化の影響により苦戦を強いられました。

なお、新規出店といたしましては、愛知県の2店舗をはじめ秋田県、滋賀県、島根県および奈良県に計6店舗をオープンするとともに、不採算店8店舗を閉鎖するなど、局面打開を図るためスクラップ・アンド・ビルドによる施設展開を行ってまいりました。

これにより、当期末の施設数は40店舗となっております。

この結果、売上高は新店による上乘せや前期の出店効果により135億9百万円(前年同期比0.8%増)となりましたが、市場停滞の影響や新規开店費用の増大等により営業利益2億24百万円(前期比70.2%減)となりました。

### (3) 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	2008年3月期	2009年3月期	増減率
売上高	6,538	8,023	22.7%
営業利益	1,182	1,758	48.7%
営業利益率	18.1%	21.9%	-

(注)上記の事業の種類別セグメント売上高は外部顧客に対する売上高を示しており、以下のセグメント売上高はセグメント間の内部売上高を含めて表示しております。

当事業におきましては需要低迷を背景とした施設オペレーターの投資抑制の中、家庭用ゲームソフトとの横展開を図るため、「AOU2008 アミューズメント・エキスポ」のビデオ基板部門で人気1位となったビデオゲーム機「ストリートファイター」を投入したほか、期末に他社と提携した有力ビデオゲーム機を発売するなど反転攻勢が奏効し、停滞感に覆われる現況下において、一定の成果を挙げることができました。

この結果、売上高は80億31百万円(前期比22.2%増)、営業利益17億58百万円(前期比48.8%増)となりました。

### (4) コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	2008年3月期	2009年3月期	増減率
売上高	8,525	4,628	45.7%
営業利益	2,633	230	108.7%
営業利益率	30.9%	5.0%	-

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム配信事業において、人気ゲームソフトとのシナジー展開を図ってまいりましたが、収益を先導してきた「逆転裁判」の需要一巡や訴求コンテンツの不足などにより低調に推移いたしました。

また、市場の低迷状態が続いている遊技機向け関連機器については、「バイオハザード」が手堅い売行きを示しましたものの、期待作「春麗にまかせチャイナ」の不振に加え、商材不足や事業環境の悪化により低調裡に終始いたしました。

この結果、売上高は46億28百万円(前期比45.7%減)、営業損失2億30百万円(前期は26億33百万円の営業利益)と減収減益を余儀なくされました。

#### (5) その他事業

(単位:百万円)

	2008年3月期	2009年3期	増減率
売上高	2,947	2,824	4.2%
営業利益	468	1,053	125.0%
営業利益率	15.9%	37.3%	-

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は28億24百万円(前期比4.2%減)、営業利益10億53百万円(前期比125.0%増)となりました。