

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

2011年3月期第2四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高 4.7%増、営業利益 29.3%減と増収減益
 ~大型タイトルが善戦するものの、円高の影響が利益を押し下げ~

株式会社カプコンの2011年3月期第2四半期連結業績(2010年4月1日~2010年9月30日)は、売上高407億6百万円(前年同期比4.7%増)、営業利益39億42百万円(前年同期比29.3%減)、経常利益28億80百万円(前年同期比47.4%減)、四半期純利益は17億84百万円(前年同期比39.9%減)となりました。

当第2四半期連結累計期間においては、主にコンシューマ・オンラインゲーム事業において、『デッドライジング2』および『スーパーストリートファイター』などの大型タイトルを複数投入したことに加え、『戦国BASARA3』や『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』などの中型タイトルがいずれも50万本を突破するなど好調に推移したことにより、前年同期比4.7%の増収となりました。

しかしながら、円相場の高騰や有力ソフト『ロストプラネット2』の大幅な計画未達に加え、大型タイトル『デッドライジング2』の発売が遅れたことなどにより、営業利益では前年同期比29.3%の減益となりました。

なお、2011年3月期の業績予想につきましては、2010年10月4日発表の「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

1. 2011年3月期第2四半期 連結業績(累計)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2011年3月期 第2四半期	40,706	3,942	2,880	1,784
2010年3月期 第2四半期	38,892	5,574	5,476	2,967

2. 2011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
2011年3月期	91,000	13,000	11,000	6,500	110 01

3. 2011年3月期第2四半期 各事業セグメントの概況

2011年3月期より事業セグメント変更のため、過去実績を一部省略しております。

(1) コンシューマ・オンラインゲーム事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高		30,773	
営業利益		4,530	
営業利益率		14.7%	

当事業におきましては、主力タイトルの『デッドライジング2』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)を9月に発売いたしました。

また、『スーパーストリートファイター 』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)や『戦国 BASARA3』(プレイステーション 3、Wii 用)に加え、オンライン専用ゲーム『モンスターハンター フロントア オンライン』(パソコン用、Xbox 360 用)が堅調に推移したほか、『モンスターハンター』シリーズの派生ソフト『モンハン日記 ぼかぼかアイルー村』(プレイステーション・ポータブル用)も人気キャラクターのアイルーがユーザーを魅了するなど、スマッシュヒットを放ちました。

しかしながら、目玉タイトルの『ロスト プラネット 2』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)が大幅に計画を下回ったほか、『デッドライジング2』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)の投入遅れが重なったことにより弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は 307 億 73 百万円となり、営業利益は大型タイトルの開発費増大による収益の圧迫により 45 億 30 百万円となりました。

(2) モバイルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高		1,365	
営業利益		300	
営業利益率		22.0%	

当事業におきましては、携帯電話との親和性が高いソーシャルゲームが急成長する環境下、事業領域の拡大を図るため iPad 向けに配信を開始した『バイオハザード 4 iPad edition』のダウンロード数が増加したほか、携帯電話用交流サイト「モバゲータウン」向けに配信した『モンハン日記 モバイルアイルー村』も会員数が 50 万人を突破するなど、多様な新規ユーザーを獲得いたしました。

また、iPhone/iPod touch 向けに『魔界村騎士列伝 』を提供するとともに、前期に投入した『ストリートファイター 』や『逆転裁判 - 蘇る逆転 - 』も計画どおり推移いたしました。

この結果、売上高は 13 億 65 百万円、営業利益 3 億円となりました。

(3) アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	前第 2 四半期	当第 2 四半期	増減率
売上高		5,916	
営業利益		732	
営業利益率		12.4%	

当事業におきましては、多彩なイベント開催や店舗のリニューアル、サービスデーの実施など周辺住民に愛される地域密着型の施設展開により、女性、ファミリー客の取り込みやリピーターの確保に努めるとともに、投資抑制やコストの削減など、市場環境に対応した効率的な店舗運営により収益力アップに取り組んでまいりました。

上期は不採算店 1 店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は 37 店舗となりました。

この結果、売上高は 59 億 16 百万円と減収になりましたが、営業利益は収益改善策が奏効したことにより 7 億 32 百万円と増益になりました。

(4)アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	前第 2 四半期	当第 2 四半期	増減率
売上高		1,406	
営業利益		19	
営業利益率		1.4%	

当事業におきましては、業務用機器は施設オペレーターの購買力低下など市場停滞気味的环境下、需要の掘り起こしや新規顧客の開拓に努めましたものの、新商品の投入がなかったことによる商材不足の影響は避けられず、低調裡に終始いたしました。

一方、遊技機向け関連機器は、レポートタイトルの『新鬼武者』が息の長い売行きを示しました。

この結果、売上高は 14 億 6 百万円、営業利益 19 百万円となりました。

(5) その他事業

(単位:百万円)

	前第 2 四半期	当第 2 四半期	増減率
売上高		1,244	
営業利益		227	
営業利益率		18.2%	

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 12 億 44 百万円、営業利益 2 億 27 百万円となりました。