

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

2012年3月期第2四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高 28.1%減、営業利益 29.4%減と減収減益

~ 下期の主力大型タイトルおよび SNS ゲームの配信に注力し、通期計画の達成を目指す ~

株式会社カプコンの2012年3月期第2四半期連結業績(2011年4月1日~2011年9月30日)は、売上高 292億52百万円(前年同期比 28.1%減)、営業利益 27億82百万円(前年同期比 29.4%減)、経常利益 19億7百万円(前年同期比 33.8%減)、四半期純利益 9億6百万円(前年同期比 49.2%減)となりました。

当第2四半期連結累計期間においては、コンシューマ・オンラインゲーム事業において、『モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.』および『バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D』などが底堅い売れ行きを示したほか、モバイルコンテンツ事業においてはフェイスブックと連動して配信を行った『スマーフ・ビレッジ』が好調に推移し、業績のけん引役を果たしました。

また、アミューズメント施設事業では、震災直後の過度な自粛ムードが薄れてきたことや節約志向も追風となって、「安・近・短」型の身近な娯楽として見直されてきたことにより回復基調に転じました。

この結果、前年同期に大型ソフトの投入が相次いだ反動減などもあって減収減益となるものの、計画を上回ることができました。

なお、2012年3月期の業績予想につきましては、2011年5月6日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

1. 2012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
2012年3月期 第2四半期	29,252	2,782	1,907	906
2011年3月期 第2四半期	40,706	3,942	2,880	1,784

2. 2012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
2012年3月期	86,000	12,100	12,000	7,000	120 87

3. 2012年3月期第2四半期 各事業セグメントの概況

(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	18,113	41.1%
営業利益	4,530	2,251	50.3%
営業利益率	14.7%	14.2%	

当事業におきましては、『バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D』(ニンテンドー3DS 用)や『モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.』(プレイステーション 3 用)が底堅い売行きを示しました。また、『スーパーストリートファイター アーケードエディション』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)や『戦国 BASARA クロニクルヒーローズ』(プレイステーション・ポータブル用)がおおむね計画どおり推移したほか、『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村 G』(プレイステーション・ポータブル用)や数多くの提携ソフトを発売いたしました。

加えて、オンライン専用ゲームの『モンスターハンター フロンティア オンライン フォワード.1』(パソコン、Xbox 360 用)が持ち味を活かして好伸びいたしました。

この結果、前年同期に目玉タイトルを複数投入した反落もあって売上高は181億13百万円(前年同期比41.1%減)、営業利益22億51百万円(前年同期比50.3%減)となりましたが、計画を上振れいたしました。

(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	2,581	89.0%
営業利益	300	903	201.0%
営業利益率	22.0%	35.0%	

当事業におきましては、ソーシャルゲーム市場が急拡大する情勢のもと、交流サイト世界最大のフェイスブックと連動して配信を行った『スマーフ・ビレッジ』が好調に推移し、業績向上のけん引役を果たすとともに、同じく投入した『ゾンビカフェ』および『リル・パイレーツ』と合わせて2,000万件のダウンロード数を突破するなど、収益力アップに大きく寄与しました。

また、iPhone/ iPod・タッチ向け『モンスターハンター DYNAMIC HUNTING』が健闘したほか、携帯電話用交流サイト「GREE」用に『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』を提供いたしました。

この結果、売上高は25億81百万円(前年同期比89.0%増)、営業利益9億3百万円(前年同期比201.0%増)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	6,054	2.3%
営業利益	732	1,223	67.1%
営業利益率	12.4%	20.2%	

当事業におきましては、本年3月に発生した東日本大震災により10店舗が被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、4月に全店舗を再開することができました。

こうした環境のもと、ファン感謝イベントの開催やサービスデーの実施に加え、既存店のリニューアルなど、各種の活性化策による集客展開を行ってまいりました。

他方、震災直後の過度な自粛ムードが薄れてきたことや節約志向も追風となって、「安・近・短」型の身近な娯楽としてアミューズメント施設が見直されてきたことにより、回復基調に転じてまいりました。

当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく37店舗であります。

この結果、売上高は60億54百万円(前年同期比2.3%増)、営業利益12億23百万円(前年同期比67.1%増)となりました。

(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	1,136	19.2%
営業利益	19	216	
営業利益率	1.4%	19.0%	

当事業におきましては、業務用機器につきましては『New スーパーマリオブラザーズ Wii コインワールド』を投入しましたが、商材不足の影響は避けられず、軟調に推移いたしました。

また、遊技機向け関連機器は、商品の供給サイクルが端境期のもと、他社からの開発受託中心の事業展開となりましたため、総じて弱含みに終始いたしました。

この結果、売上高は11億36百万円(前年同期比19.2%減)、営業損失2億16百万円(前年同期は19百万円の営業利益)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	1,366	9.9%
営業利益	227	530	133.0%
営業利益率	18.2%	38.8%	

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 13 億 66 百万円(前年同期比 9.9%増)、営業利益 5 億 30 百万円(前年同期比 133.0%増)となりました。