

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 I R 室  
 電話番号 (06) 6920-3623

**2013年3月期第2四半期連結業績は、前年同期に比べ  
 売上高 55.7%増、営業利益 134.2%増と大幅な増収増益**

～『バイオハザード6』およびソーシャルゲームなどの貢献により、第2四半期の当社最高業績を達成～

株式会社カプコンの2013年3月期第2四半期連結業績(2012年4月1日～2012年9月30日)は、売上高455億38百万円(前年同期比55.7%増)、営業利益65億15百万円(前年同期比134.2%増)、経常利益60億76百万円(前年同期比218.5%増)、四半期純利益41億25百万円(前年同期比355.1%増)となりました。

当第2四半期連結累計期間においては、デジタルコンテンツ事業での主力タイトル『バイオハザード6』が370万本を出荷<sup>※</sup>し堅調な出足を示したほか、初のオープンワールドゲームである『ドラゴンズドグマ』が採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ちました。

<sup>※</sup>2012年10月4日時点での初回出荷本数は450万本

また、前期に配信を開始したソーシャルゲーム『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』が会員数200万人を突破したほか、『みんなと モンハン カードマスター』も着実に新規ユーザーを獲得し、好調に推移いたしました。さらに、戦略ブランドであるビーラインにおいても『スマーフ・ビレッジ』が幅広い利用者の獲得により息の長い配信収入を得るなど、グローバルなモバイルコンテンツの成長が収益へ大きく貢献しました。

この結果、2001年3月期連結中間決算の開示以降、売上、営業利益、経常利益、当期純利益の全ての項目で過去最高記録を達成いたしました。

なお、2013年3月期の業績予想につきましては、2012年5月7日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

1. 2013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
2013年3月期 第2四半期	45,538	6,515	6,076	4,125
2012年3月期 第2四半期	29,252	2,782	1,907	906

2. 2013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
2013年3月期	105,000	15,800	15,700	9,800	170 19

### 3. 2013年3月期第2四半期 各事業セグメントの概況

#### (1) デジタルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	20,695	34,993	69.1%
営業利益	3,154	5,777	83.1%
営業利益率	15.2%	16.5%	-

- ① 当事業におきましては、主力ソフト『バイオハザード6』(プレイステーション3、Xbox 360用)が堅調な出足を示したほか、初のオープンワールドゲームである『ドラゴンズドグマ』(プレイステーション3、Xbox 360用)が採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ち、近年のオリジナルタイトルとしては、異例のミリオンセラーを達成しました。
- ② また、前期に発売した『バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ』(プレイステーション3、Xbox 360用)も手堅く伸長いたしました。加えて、ダウンロードコンテンツも安定した人気に支えられ収益向上に寄与いたしました。
- ③ 一方、ソーシャルゲーム市場は、プラットフォームがフィーチャーフォン(従来型携帯電話)からスマートフォン(高機能携帯電話)への移行が進む中、前期にモバゲー向けに配信した『みんなと モンハン カードマスター』が引き続き底堅い売上を示すとともに、同じくグリー向けに供給した『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』が着実に新規ユーザーを増やしたことにより会員数は200万人を突破したほか、『戦国BASARAカードヒーローズ』を提供いたしました。
- ④ さらに、戦略ブランドであるビーラインタイトルの『スマーフ・ビレッジ』や『スヌーピー ストリート』などの人気コンテンツが幅広い利用者の獲得により息の長い配信収入を得るなど、ソーシャルゲームが好調に推移いたしました。
- ⑤ また、「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズも安定した収益を確保しました。
- ⑥ この結果、売上高は349億93百万円(前年同期比69.1%増)、営業利益57億77百万円(前年同期比83.1%増)となりました。

#### (2) 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	6,054	5,630	△7.0%
営業利益	1,223	986	△19.4%
営業利益率	20.2%	17.5%	-

- ① 当事業におきましては、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施に加え、高齢者を対象にした体験ツアーや会員制度の導入を行うなど、趣向を凝らした集客展開により新規ユーザーの開拓、リピーターの確保等、客層の拡大に取り組むとともに、不採算施設の閉店など、戦略的な店舗展開を推し進めてまいりました。

- ② しかしながら、顧客誘引商品の不足や前年同期における東日本大震災後の需要増による反動減を避けられませんでした。
- ③ 当期は、不採算店2店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は35店舗となっております。
- ④ この結果、売上高は56億30百万円(前年同期比7.0%減)、営業利益9億86百万円(前年同期比19.4%減)となりました。

### (3) 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	1,136	3,594	216.3%
営業利益	△216	1,336	-
営業利益率	△19.0%	37.2%	-

- ① 当事業におきましては、業務用機器につきましては新型メダルゲーム機『マリオパーティ くるくる！カーニバル』を投入したほか、『モンスターハンター メダルハンティング』など、既存商品主体の販売展開を行いました。
- ② また、遊技機向け関連機器は、受託ビジネスの拡大に努めてまいりました。
- ③ この結果、売上高は35億94百万円(前年同期比216.3%増)、営業利益13億36百万円(前年同期は営業損失2億16百万円)となりました。

### (4) 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	1,366	1,320	△3.4%
営業利益	530	497	△6.3%
営業利益率	38.8%	37.7%	-

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13億20百万円(前年同期比3.4%減)、営業利益4億97百万円(前年同期比6.3%減)となりました。