

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3四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高 44.6%増、営業利益 45.9%増と増収増益
 ~ 大型タイトルおよび自社パチスロ機などの販売により、計画の達成を目指す ~

株式会社カプコンの2013年3月期第3四半期連結業績(2012年4月1日~2012年12月31日)は、売上高726億99百万円(前年同期比44.6%増)、営業利益98億38百万円(前年同期比45.9%増)、経常利益100億54百万円(前年同期比72.6%増)、四半期純利益66億45百万円(前年同期比104.9%増)となりました。

当第3四半期連結累計期間においては、旗艦タイトルの『バイオハザード6』がグローバルで480万本を出荷したほか、完全新作『ドラゴンズドグマ』や新型ゲーム機Wii U向け『モンスターハンター3(トライ)G HD Ver.』などが採算性の高い国内市場において好調に推移しました。また、成長余力の高いオンラインコンテンツに関しても、国内ソーシャルゲームの累計登録者数が720万人を突破するなど、事業規模は増勢しました。

さらに、アミューズメント機器事業では、自社パチスロ機『バイオハザード5』が市場の高評価を得て計画を上回る売れ行きを示し、増益に大きく貢献しました。

この結果、当第3四半期の連結業績は前年同期比で増収増益となりました。

なお、2013年3月期の業績予想につきましては、2012年12月19日発表の「平成25年3月期業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

1. 2013年3月期第3四半期 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3四半期	72,699	9,838	10,054	6,645
2012年3月期 第3四半期	50,270	6,744	5,823	3,242

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	93,500	10,000	10,000	6,500	112 88

3. 2013年3月期第3四半期 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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	35,730	49,720	39.2%
営業利益	7,308	7,322	0.2%
営業利益率	20.5%	14.7%	

当社のコア・コンピタンス(中核的競争力)である当事業におきましては、主力ソフトの『バイオハザード6』(プレイステーション 3、Xbox 360用)が発売当初は堅調な出足を示したものの、その後伸び悩んだことにより計画未達となり、販売拡大のリード役を果たすことができませんでした。一方、『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たほか、廉価版の『モンスターハンター3(トライ)G Best Price!』(ニンテンドー3DS用)も手堅く伸ばいたしました。

また、昨年12月発売の新型の据置型ゲーム機「Wii U」向け初回作として『モンスターハンター3(トライ)G HD Ver.』を投入したところ、スマッシュヒットを放ちました。

他方、スマートフォンが普及拡大する中、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、それぞれ200万人を突破いたしました。

さらに、ピーラインブランドの『スマーフ・ビレッジ』が長期にわたり安定した収益を確保したほか、昨年12月に配信を開始した『スマーフ・ライフ』が幸先のよいスタートを切るなど、ソーシャルゲームがおおむね順調に推移いたしました。

加えて、『モンスターハンター フロンティア オンライン』シリーズも根強い人気に支えられ、息長く収入を得ることができました。

この結果、売上高は497億20百万円(前年同期比39.2%増)、営業利益73億22百万円(前年同期比0.2%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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	8,805	8,198	6.9%
営業利益	1,490	1,271	14.7%
営業利益率	16.9%	15.5%	

当事業におきましては、顧客満足度の向上を図るため、各種イベントの開催や快適な店舗運営によりコアユーザーの確保、新規顧客の開拓に努めるなど、幅広い客層の取り込みに注力してまいりました。

しかしながら、けん引機種不足や東日本大震災後の需要増による反動減を避けられず弱含みに展開いたしました。

当期は、不採算店3店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は81億98百万円(前年同期比6.9%減)、営業利益12億71百万円(前年同期比14.7%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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	3,682	12,847	248.9%
営業利益	20	3,701	
営業利益率	0.5%	28.8%	

業務用機器部門におきましては、メダルゲーム機『マリオパーティ くるくる!カーニバル』や『モンスターハンター メダルハンティング』など、既存商品主体のリピーター販売を行いました。

また、パチスロ機部門は、旗艦タイトルの『バイオハザード5』が家庭用ゲームソフトとの好循環により予想を上回る売行きを示したため、収益向上に大きく寄与したほか、受託ビジネスも増大するなど、事業規模は着実に拡大してまいりました。

この結果、売上高は128億47百万円(前年同期比248.9%増)、営業利益37億1百万円(前年同期は営業利益20百万円)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	2,051	1,933	5.7%
営業利益	816	676	17.2%
営業利益率	39.8%	35.0%	

その他事業につきましては、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は19億33百万円(前年同期比5.7%減)、営業利益6億76百万円(前年同期比17.2%減)となりました。