

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 東証第1部)
 連絡先 広報 I R 室
 電話番号 (06)6920-3623

**2014年3月期第1四半期の連結業績は、前年同期に比べ
 売上高6.2%減、営業利益72.9%減と減収減益**

～ 大型商材に欠くものの、概ね計画通りの堅調な滑り出し ～

株式会社カプコンの2014年3月期第1四半期連結業績(2013年4月1日～2013年6月30日)は、売上高174億57百万円(前年同期比6.2%減)、営業利益7億23百万円(前年同期比72.9%減)、経常利益11億51百万円(前年同期比47.9%減)、四半期純利益は8億28百万円(前年同期比37.3%減)となりました。

当第1四半期は、主力となるデジタルコンテンツ事業において、『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』が概ね計画通りに推移したほか、『ドラゴンズドグマ:ダークアリズン』も底堅い売れ行きを示しました。他方、オンラインゲームの『モンスターハンター フロントティア G』が健闘したことに加え、台湾にて配信を開始した『鬼武者 Soul』が順調な滑り出しを示しました。

また、アミューズメント機器事業では、前期発売したパチスロ機『バイオハザード 5』のリピート販売が好調に推移し、業績を下支えしました。

しかしながら、デジタルコンテンツ事業におけるパッケージソフトの販売単価の低下、およびモバイルコンテンツでの有力タイトルの不在などにより、売上高および全ての利益項目において、前年同期比で減少しました。

なお、2014年3月期の業績予想につきましては、2013年5月8日決算発表時の業績予想を変更していません。

1. 2014年3月期第1四半期 連結業績

	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
2014年3月期第1四半期	17,457	723	1,151	828
2013年3月期第1四半期	18,620	2,669	2,209	1,320

2. 2014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
2014年3月期	97,000	12,000	11,700	6,800	120 61

3. 2014年3月期第1四半期 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1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	13,740	12,454	△9.4%
営業利益	2,401	423	△82.4%
営業利益率	17.5%	3.4%	-

- ① 当事業におきましては、『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』(プレイステーション 3、Xbox 360、Wii U、パソコン用)がおおむね計画どおり推移したほか、『ドラゴンズドグマ:ダークアリズン』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)も底堅い売行きを示しましたが、販売拡大のけん引役を果すまでには至りませんでした。
- ② 他方、オンラインゲームの『モンスターハンター フロントニア G』(パソコン、Xbox 360 用)が健闘したことに加え、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム『鬼武者 Soul』の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど光彩を放ち、順調な滑り出しを示しました。
- ③ また、ピーラインブランドの旗艦タイトルである『スマーフ・ビレッジ』が息の長い人気により安定した収入を得ることができました。
- ④ しかしながら、モバイルコンテンツは有力タイトルの不在もあって精彩を欠き、軟調に終始いたしました。
- ⑤ この結果、売上高は124億54百万円(前年同期比9.4%減)、営業利益4億23百万円(前年同期比82.4%減)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1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	2,575	2,484	△3.5%
営業利益	386	366	△5.1%
営業利益率	15.0%	14.7%	-

- ① 当事業におきましては、市場が停滞気味のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催等、趣向を凝らした地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得、リピーターの確保やファミリー層の取り込みなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

- ② しかしながら、けん引機種不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。
- ③ 当期は、静岡市に「マークイズ静岡店」を出店しましたので、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 24 億 84 百万円(前年同期比 3.5%減)、営業利益 3 億 66 百万円(前年同期比 5.1%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 1 四半期	当第 1 四半期	増減率
売上高	1,711	2,042	19.4%
営業利益	691	659	△4.7%
営業利益率	40.4%	32.3%	-

- ① パチスロ機部門は、新商品の投入はありませんでしたので、リピート販売や受託ビジネス中心の事業展開となりました。
- ② また、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機『マリオパーティふしぎのコロコロキャッチャー2』が堅調に推移いたしました。
- ③ この結果、売上高は 20 億 42 百万円(前年同期比 19.4%増)、営業利益 6 億 59 百万円(前年同期比 4.7%減)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	前第 1 四半期	当第 1 四半期	増減率
売上高	593	476	△19.7%
営業利益	230	224	△2.6%
営業利益率	38.8%	47.1%	-

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 4 億 76 百万円(前年同期比 19.7%減)、営業利益 2 億 24 百万円(前年同期比 2.6%減)となりました。