

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 IR 室  
 電話番号 (06)6920-3623

**2015年3月期第2四半期連結業績は、前年同期に比べ  
 売上高 51.3%減、営業利益 41.6%減と大幅な減収減益**

～前年同期の大型タイトルの反動減となるものの、収益性は向上～

株式会社カプコンの2015年3月期第2四半期連結業績(2014年4月1日～2014年9月30日)は、売上高259億17百万円(前年同期比51.3%減)、営業利益43億83百万円(前年同期比41.6%減)、経常利益45億40百万円(前年同期比44.6%減)、四半期純利益29億73百万円(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、デジタルコンテンツ事業で大型ソフトの不在を余儀なくされるものの、主力タイトル『ウルトラストリートファイターIV』が底堅い売れ行きを示したほか、ダウンロード販売の注力や趣向を凝らしたプロモーション活動などにより販売本数の拡大に努めました。また、モバイルコンテンツ部門等の事業構造改善策に加え、売上原価の圧縮や販売費および一般管理費の抑制に努めるなど、収益向上に取り組んでまいりました。

さらに、アミューズメント機器事業においては、9月に発売したパチスロ機『戦国BASARA3』が計画通りの順調な売れ行きにより、収益を下支えしました。

この結果、2015年3月期第2四半期の連結業績は、前期大型タイトル『モンスターハンター4』の反動減等により大幅な減収減益となるものの、営業利益率は16.9%(前年同期比2.8ポイント増)となり、収益性は向上いたしました。

なお、2015年3月期の業績予想につきましては、2014年5月8日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

1. 2015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
2015年3月期 第2四半期	25,917	4,383	4,540	2,973
2014年3月期 第2四半期	53,234	7,509	8,190	4,950

2. 2015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
2015年3月期	80,000	10,500	10,200	6,600	117 37

### 3. 2015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	37,510	13,463	△64.1%
営業利益	5,380	2,150	△60.0%
営業利益率	14.3%	16.0%	-

- ① 当事業におきましては、『ウルトラストリートファイターIV』(プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用)や『逆転裁判123 成歩堂セレクション』(ニンテンドー3DS用)が底堅い売行きを示したほか、前期にミリオンセラーを達成した『デッドライジング3』(Xbox One、パソコン用)も続伸しましたものの、目玉タイトル不在の商戦を余儀なくされました。
- ② 他方、オンラインゲームの「モンスターハンター フロンティア G」シリーズ(パソコン、Xbox 360、プレイステーション 3、Wii U、プレイステーション ヴィータ用)は健闘いたしました。
- ③ また、モバイルコンテンツは『モンスターハンターポータブル2nd G for iOS』など、一部を除いてヒット作には恵まれませんでした。収益構造の見直しが奏功したことにより採算性は向上しました。
- ④ しかしながら、ダウンロードによる販売拡大の下支えがありましたものの、当該期間のラインナップは有カソフトが不十分だったことにより、全般的に小型タイトルやリピート販売が大半を占めたため、前述の『モンスターハンター4』(ニンテンドー3DS用)の反動減を穴埋めするまでには至りませんでした。
- ⑤ この結果、売上高は134億63百万円(前年同期比64.1%減)、営業利益21億50百万円(前年同期比60.0%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2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	5,461	4,820	△11.7%
営業利益	975	660	△32.3%
営業利益率	17.9%	13.7%	-

- ① 当事業におきましては、娯楽の分散化や顧客誘引商品の不足などにより市況軟化が続く中、集客イベントの開催や多様な顧客に対応したゲーム機の設置など、地域密着型の施設展開に努めてまいりました。
- ② しかしながら、既存店の伸び悩みに加え、消費増税の影響や天候不順も重なって、弱含みに推移いたしました。
- ③ 当該期間は、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、施設数は32店舗となっております。
- ④ この結果、売上高は48億20百万円(前年同期比11.7%減)、営業利益6億60百万円(前年同期比32.3%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	8,921	6,881	△22.9%
営業利益	2,519	3,159	25.4%
営業利益率	28.2%	45.9%	-

- ① パチスロ機部門は、収益力がアップした『戦国BASARA3』が計画どおり推移するとともに、リピート販売や受託ビジネス事業に傾注してまいりました。
- ② また、業務用機器部門につきましては、『鬼武者Soulカードラッシュ』を発売したほかは、既存商品主体の販売となりました。
- ③ この結果、売上高は68億81百万円(前年同期比22.9%減)、営業利益は31億59百万円(前年同期比25.4%増)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	1,341	752	△43.9%
営業利益	518	225	△56.5%
営業利益率	38.6%	29.9%	-

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7億52百万円(前年同期比43.9%減)、営業利益2億25百万円(前年同期比56.5%減)となりました。