

## 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

**2009年3月期第3四半期連結業績は、前年同期比に比べ売上高  
 8.6%減、営業利益 57.2%減と軟調に推移**  
 ~ 第4四半期の大型タイトルの発売により、通期業績予想を堅持 ~

株式会社カプコンの2009年3月期第3四半期連結業績(2008年4月1日~2008年12月31日)は、売上高472億23百万円(前年同期比8.6%減)、営業利益26億13百万円(前年同期比57.2%減)、経常利益21億07百万円(前年同期比67.7%減)、四半期純利益は1億79百万円(前年同期比95.0%減)となりました。

これは、コンシューマ用ゲームソフト事業において、大型タイトルの投入が第4四半期に予定されていることに加え、アミューズメント施設運営の不振やコンテンツエキスパンション事業の悪化に直面するとともに、円相場の急騰が響いたことにより、売上、利益ともに伸び悩んだことによるものです。

また、急激な円高の直撃による為替差損の発生等により経常利益が落ち込み、さらに、一部オンラインコンテンツおよびアミューズメント施設店舗について特別損失を計上したため、四半期純利益は1億79百万円(前年同期比95.0%減)と減収減益を余儀なくされました。

なお、2009年3月期の業績予想につきましては、第4四半期に発売予定の大型タイトルの動向を注視する必要があるため、期初の業績予想に変更はありません。

## 1. 2009年3月期第3四半期 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
2009年3月期第3四半期	47,223	2,613	2,107	179
2008年3月期第3四半期	51,655	6,101	6,520	3,574

## 2. 2009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
2009年3月期	95,300	14,600	14,800	8,600	140 60

### 3. 2009年3月期第3四半期 各事業セグメントの概況

#### (1) コンシューマ用ゲームソフト事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	30,852	26,709	13.4%
営業利益	6,039	4,404	27.1%
営業利益率	19.6%	16.5%	-

当事業におきましては、廉価版ソフト「モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best」(プレイステーション・ポータブル用)が安定した人気に支えられ販売本数を伸ばしたほか、シリーズ最新作の「グランド・セフト・オート」(プレイステーション 3、Xbox360 用)や「流星のロックマン3」(ニンテンドーDS 用)もおおむね計画どおり推移いたしました。また、上期における「モンスターハンターポータブル 2nd G」(プレイステーション・ポータブル用)のメガヒットは社会的な大センセーションを巻き起こしました。

しかしながら、第4四半期における有力タイトルの集中投入を控え、第3四半期が端境期となり、けん引ソフト不在のラインアップとなりましたため、収益面において芳しい成果を挙げることができず、全体として弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は267億9百万円(前年同期比13.4%減)、営業利益44億4百万円(前年同期比27.1%減)となりました。

#### (2) アミューズメント施設運営事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	9,577	10,039	4.8%
営業利益	573	113	80.2%
営業利益率	6.0%	1.1%	-

当事業におきましては好転の兆しが見られない中、各種イベントの開催やサービスデーを実施するとともに、女性やファミリー客など新規顧客の開拓や需要の掘り起しにより客層の拡大を図ってまいりましたが、市況軟化の影響により精彩を欠き、苦戦を免れませんでした。

なお、新規出店といたしましては、「プラサカブコン大曲店」(秋田県)をはじめ滋賀県、愛知県および島根県に各1店舗をオープンするとともに、不採算店2店舗を閉鎖するなど、収益環境に対応した施設展開を行ってまいりました。

これにより、第3四半期末の施設数は44店舗となっております。

この結果、売上高は新店による上乘せや前期の出店効果により100億39百万円(前年同期比4.8%増)と増収になりましたが、市場停滞の影響や新規開店費用の増大等により営業利益1億13百万円(前年同期比80.2%減)の計上となりました。

### (3) 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	21,98	4,848	120.6%
営業利益	692	381	-
営業利益率	31.5%	7.9%	-

(注)上記の事業の種類別セグメント売上高は外部顧客に対する売上高を示しており、以下のセグメント売上高はセグメント間の内部売上高を含めて表示しております。

当事業におきましては逆風下、家庭用ゲームソフトとの横展開を図るため、ビデオゲーム機「タツノコVS.CAPCOM」を投入したほか、積極的な販売活動に努めてまいりましたが、僅少な品揃えや需要低迷が響き、厳しい商戦となりました。

一方、上期にヒットした「ストリートファイター」等の寄与がありましたため、全体として一定の成果を挙げることができました。

この結果、売上高は48億48百万円(前年同期比120.6%増)と増収になり、営業利益は3億81百万円(前年同期は6億92百万円の営業損失)と黒字に転換いたしました。

### (4) コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	7,042	3,801	46.0%
営業利益	2,282	188	91.8%
営業利益率	32.4%	4.9%	-

当事業におきましては、携帯電話向けゲーム配信事業において、人気ソフトとのシナジー展開を図ってまいりましたが、収益をけん引してきた「逆転裁判」の需要一巡や訴求コンテンツの不足などにより軟調に推移いたしました。

また、遊技機向け関連機器については、「バイオハザード」が手堅い売行きを示しましたものの、期待商品「春麗にまかせチャイナ」の不振に加え、商材不足や事業環境の悪化により厳しい状況が続きました。

この結果、売上高は 38 億 1 百万円 (前年同期比 46.0%減)、営業利益 1 億 88 百万円 (前年同期比 91.8%減)と減収減益を余儀なくされました。

(5) 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	2,012	1,832	8.9%
営業利益	366	633	73.0%
営業利益率	18.2%	34.6%	-

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 18 億 32 百万円 (前年同期比 8.9%減)、営業利益 6 億 33 百万円 (前年同期比 73.0%増)となりました。