

報道関係者各位

大阪府中央区内平野町三丁目1番3号
 株式会社カプコン
 代表取締役社長 辻本春弘
 (コード番号:9697 東証・大証)

2010年3月期第1四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高19.2%増、営業利益23.0%増と好調に推移
 ~ 四半期開示開始以来、最高の売上高および営業利益、経常利益を記録 ~

株式会社カプコンの2010年3月期第1四半期連結業績(2009年4月1日~2009年6月30日)は、売上高194億97百万円(前年同期比19.2%増)、営業利益36億64百万円(前年同期比23.0%増)、経常利益41億17百万円(前年同期比2.3%増)、四半期純利益は22億30百万円(前年同期比6.4%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、前期末に発売された『バイオハザード5』など、大型タイトルのリピート販売が海外を中心に続伸したことに加え、国内では『モンスターハンターポータブル2nd G』も息の長い売れ行きを示し、ベスト版を含めて累計350万本を達成するなど、全体の業績を大きく牽引したことによるものです。また、国内での新作タイトル『逆転検事』や『戦国BASARA バトルヒーローズ』も堅調に推移したことにより、四半期開示開始以来、最高の売上高および営業利益、経常利益を記録しました。

なお、2010年3月期の業績予想につきましては、第2四半期以降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. 2010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
2010年3月期第1四半期	19,497	3,664	4,117	2,230
2009年3月期第1四半期	16,352	2,978	4,024	2,382

2. 2010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
第2四半期連結累計期間	43,200	4,400	4,300	2,300	37 20
2010年3月期	95,000	15,500	14,700	8,500	137 48

3. 2010年3月期第1四半期 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1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	10,406	14,148	36.0%
営業利益	3,556	4,711	32.5%
営業利益率	34.2%	33.3%	0.9%

当事業におきましては、人気ソフト「逆転裁判」の派生タイトル「逆転検事」(ニンテンドーDS用)が順調に販売を伸ばすとともに、前期大ヒットを放った「バイオハザード 5」(プレイステーション 3、Xbox 360 用)が続伸したほか、前々期に投入した「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)も息の長い売行きを示しました。また、「歴女(歴史好きな女性)」ブームの火付け役となり、戦国ブームを巻き起こしたシリーズ最新作「戦国BASARA バトルヒーローズ」(プレイステーション・ポータブル用)も健闘いたしました。

一方、海外向けに投入した「バイオニック コマンダー」(プレイステーション 3、Xbox 360 用)は伸び悩み計画未達となったほか、同じく「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)も軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は 141 億 48 百万円(前年同期比 36.0%増)、営業利益 47 億 11 百万円(前年同期比 32.5%増)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1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	3,128	2,926	6.5%
営業利益	73	114	-
営業利益率	2.3%	3.9%	-

当事業におきましては市況軟化のもと、顧客の困り込みや需要の喚起を図るため、ファン感謝イベントの開催や多様な顧客に対応した人気ゲーム機の設置など、積極的なオペレーション展開を行ってまいりました。

当該期間の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく 40 店舗であります。

この結果、売上高は 29 億 26 百万円(前年同期比 6.5%減)となりましたが、営業利益は不採算店の閉鎖などが奏功し 1 億 14 百万円(前年同期は 73 百万円の営業損失)と小幅ながら黒字に転換いたしました。

(3) 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	前第 1 四半期	当第 1 四半期	増減率
売上高	1,010	313	69.0%
営業利益	245	168	-
営業利益率	24.3%	53.7%	-

(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、商品の供給サイクルが端境期の状況下、既存ゲーム機のリピート販売を行ってまいりましたが、施設オペレーターの購買意欲の減退など市場停滞の影響もあって精彩を欠きました。

この結果、売上高は 3 億 13 百万円(前年同期比 69.1%減)、営業損失 1 億 68 百万円(前年同期は 2 億 45 百万円の営業損失)となりました。

(4) コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	前第 1 四半期	当第 1 四半期	増減率
売上高	1,097	1,474	34.4%
営業利益	279	65	-
営業利益率	25.4%	4.4%	-

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、ワンコンテンツ・マルチコース戦略のもと投入した「逆転裁判 4」が堅調に推移したほか、全世界で配信を開始した iPhone / iPod touch 向け「バイオハザード ディジェネレーション」も新規ユーザーを獲得するなど順調な滑り出しを示しました。

他方、遊技機向け関連機器については厳しい市場環境に加え、商材不足により終始苦戦を強いられました。同事業は、現在種をまいている段階であり本格的な収穫の時期を迎えるまでには、一定の期間を要するものと思われます。

この結果、売上高は 14 億 74 百万円(前年同期比 34.4%増)、営業損失 65 百万円(前年同期は 2 億 79 百万円の営業利益)となりました。

(5) 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	710	635	10.6%
営業利益	302	239	20.9%
営業利益率	42.5%	37.6%	4.9%

その他事業におきましては、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6億35百万円(前年同期比10.6%減)、営業利益2億39百万円(前年同期比20.9%減)となりました。