

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

2012年3月期第1四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高 37.2%減、営業利益 22.9%減少と減収減益
 ~大型タイトルに欠くも、堅調なモバイルおよびオンライン事業が収益貢献~

株式会社カプコンの2012年3月期第1四半期連結業績(2011年4月1日~2011年6月30日)は、売上高119億53百万円(前年同期比37.2%減)、営業利益7億75百万円(前年同期比22.9%減)、経常利益5億46百万円(前年同期比152.8%増)、四半期純利益は3億38百万円(前年同期比58.2%増)となりました。

当第1四半期は、主力となるコンシューマ・オンライン事業で前期に大ヒットを放った『モンスターハンターポータブル 3rd』や『バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D』、『スーパーストリートファイター アークードエディション』などがおおむね計画どおり推移したものの、新作大型タイトルの発売がありませんでした。

また、モバイルコンテンツ事業においては、新機軸展開として2011年4月にスマートフォン(高性能携帯電話)等向け新ブランド「Beeline(ビーライン)」を立ち上げるとともに、前期大ヒットを放った『スマーフ・ビレッジ』が引き続き好調に推移しました。

この結果、コンシューマ・オンライン事業における大型タイトルの不在の影響を受け、第1四半期連結業績は減収減益となりました。

なお、2012年3月期の業績予想につきましては、第2四半期以降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. 2012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
2012年3月期第1四半期	11,953	775	546	338
2011年3月期第1四半期	19,037	1,005	216	213

2. 2012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	26,000	700	600	200	3 43
2012年3月期	86,000	12,100	12,000	7,000	120 87

3. 2012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・オンラインゲーム事業

(単位:百万円)

	前第1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	4,995	6,462	56.9%
営業利益	1,784	419	76.5%
営業利益率	11.9%	6.5%	-

当事業におきましては、前期に大ヒットを放った『モンスターハンターポータブル 3rd』(プレイステーション・ポータブル用)が続伸したほか、『バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D』(ニンテンドー3DS 用)、『スーパーストリートファイター アーケードエディション』(プレイステーション3、Xbox 360 用)やオンライン専用ゲーム『モンスターハンター フロントティア オンライン フォワード.1』(パソコン、Xbox 360 用)もおおむね計画どおり推移いたしました。

この結果、売上高は64億62百万円(前年同期比56.9%減)、営業利益4億19百万円(前年同期比76.5%減)となりました。

(2) モバイルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	前第1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	680	1,223	79.8%
営業利益	97	451	362.2%
営業利益率	14.3%	36.9%	-

当事業におきましては、ソーシャルゲーム市場が急拡大する状況下、前期に米国のフェイスブックと連動した配信により大旋風を巻き起こした『スマーフ・ビレッジ』が絶好調を維持するとともに、同じく伸長した『ゾンビカフェ』、『リル・パイレーツ』と合わせて1,900万件のダウンロード数を突破するなど、快進撃を続けたことにより業績を押し上げるけん引役を果たしました。

また、iPhone/ iPod touch向け『モンスターハンター Dynamic Hunting』が順調に推移するとともに、6月に携帯電話用交流サイト「GREE」向けに『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』の配信を開始したほか、「Mobage(モバゲー)」用に『戦国 BASARA MOBILE』を提供いたしました。

この結果、売上高は12億23百万円(前年同期比79.8%増)、営業利益4億51百万円(前年同期比362.2%増)となりました。

(3) 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	2,630	2,832	7.7%
営業利益	178	521	192.5%
営業利益率	6.8%	18.4%	-

当事業におきましては、本年3月に発生した東日本大震災により東北および関東地方の10店舗が建屋の損傷、浸水や設置機器の破損などにより被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、その後の懸命な復旧作業により同年4月に全店舗を再開することができました。

こうした環境のもと、震災直後の過度な自粛ムードが薄れてきたことに加え、節約志向も追風となって、「安・近・短」型の身近な娯楽としてアミューズメント施設が見直されてきたことにより、復調してまいりました。

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37店舗であります。

この結果、売上高は28億32百万円(前年同期比7.7%増)、営業利益5億21百万円(前年同期比192.5%増)となりました。

(4) 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	252	870	245.3%
営業利益	169	6	-
営業利益率	67.1%	0.7%	-

当事業におきましては、商品の供給サイクルが端境期のもと、業務用機器につきましては『New スーパーマリオブラザーズ Wii コインワールド』を投入したほか、既存商品の営業展開を行ってまいりました。

また、遊技機向け関連機器につきましては、播種期となったため新商品の出荷はなく、リピート販売を余儀なくされました。

この結果、売上高は8億70百万円(前年同期比245.3%増)、営業利益6百万円(前年同期は営業損失1億69百万円)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	479	564	17.8%
営業利益	30	254	729.2%
営業利益率	6.3%	45.0%	-

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 5 億 64 百万円(前年同期比 17.8%増)、営業利益 2 億 54 百万円(前年同期比 729.2%増)となりました。