

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

**2013年3月期第1四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高 55.8%増、営業利益 244.4%増と大幅な増収増益
 ～ オンラインコンテンツ売上の拡大により、今期計画の達成へ順調な滑り出し ～**

株式会社カプコンの2013年3月期第1四半期連結業績(2012年4月1日～2012年6月30日)は、売上高186億20百万円(前年同期比55.8%増)、営業利益26億69百万円(前年同期比244.4%増)、経常利益22億9百万円(前年同期比304.5%増)、四半期純利益は13億20百万円(前年同期比290.2%増)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、当社初の大型オープンワールドアクションゲーム『ドラゴンズドグマ』が、完全新作ブランドとしてこの10年間で最高の国内初週販売本数を記録する出足を見せ、全世界で100万本の出荷を達成したことで収益に貢献しました。

また、前期に配信を開始したソーシャルゲーム『みんなとモンハン カードマスター』が引き続き底堅い売上を示したほか、『バイオハザード アウトブレイク サバイブ』が着実に新規ユーザーを増やしたことにより会員数は200万人を突破しました。

さらに、戦略ブランドであるビーラインブランドでは『スマーフ・ビレッジ』や『スヌーピー ストリート』などの人気コンテンツが息の長い配信収入を得るなど、ソーシャルゲームが好調に推移いたしました。

この結果、第1四半期の連結業績は前年同期比で大幅な増収増益となりました。

なお、2013年3月期の業績予想につきましては、2012年5月7日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

1. 2013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
2013年3月期第1四半期	18,620	2,669	2,209	1,320
2012年3月期第1四半期	11,953	775	546	338

2. 2013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
2013年3月期	105,000	15,800	15,700	9,800	170 19

3. 2013年3月期第1四半期 各事業セグメントの概況

当第1四半期連結会計期間より、報告セグメントとして記載する事業セグメントを変更しており、当第1四半期連結累計期間の比較・分析は変更後の区分に基づいております。

(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	7,686	13,740	78.8%
営業利益	871	2,401	175.6%
営業利益率	11.3%	17.5%	-

- ① 当事業におきましては、初の大型オープンワールドアクションゲームである『ドラゴンズドグマ』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)が海外では伸び悩みましたものの、採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ったことによりポジティブサプライズとなり、近年のオリジナルタイトルとしては、異例のミリオンセラーを達成しました。
- ② また、前期に Mobage(モバゲー)向けに配信した『みんなと モンハン カードマスター』が引き続き底堅い売上を示したほか、『戦国 BASARA カードヒーローズ』を提供するとともに、GREE 向けに供給した『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』が着実に新規ユーザーを増やしたことにより会員数は 200 万人を突破しました。
- ③ 加えて、戦略ブランドであるビーラインタイトルの『スマーフ・ビレッジ』や『スヌーピー ストリート』などの人気コンテンツが幅広い利用者の獲得により息の長い配信収入を得るなど、ソーシャルゲームが好調に推移いたしました。
- ④ さらに、ブラウザゲーム参入の第1弾として『ブラウザ戦国 BASARA』のサービスを開始したほか、『モンスターハンター フロンティア オンライン』シリーズも安定した収益を確保しました。
- ⑤ この結果、売上高は 137 億 40 百万円(前年同期比 78.8%増)、営業利益 24 億 1 百万円(前年同期比 175.6%増)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	2,832	2,575	△9.1%
営業利益	521	386	△25.9%
営業利益率	18.4%	15.0%	-

- ① 当事業におきましては、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施に加え、高齢者を対象にしたゲーム機の体験説明会を行うなど、趣向を凝らした集客展開により新規ユーザーの開拓、リピーターの確保等、客層の拡大に取り組むとともに、不採算施設の閉店など、効率的な店舗戦略を推し進めてまいりました。
- ② しかしながら、顧客誘引商品の不足や前年同期における東日本大震災後の特需の反動による影響を避けられませんでした。
- ③ 当期は、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は 36 店舗となっております。
- ④ この結果、売上高は 25 億 75 百万円(前年同期比 9.1%減)、営業利益 3 億 86 百万円(前年同期比 25.9%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	870	1,711	96.6%
営業利益	6	691	11,416.7%
営業利益率	0.7%	40.4%	-

- ① 当事業におきましては、業務用機器につきましては新型メダルゲーム機『マリオパーティ くるくる！カーニバル』を投入したほか、『モンスターハンター メダルハンティング』など、既存商品主体の販売展開を行いました。
- ② また、遊技機向け関連機器は、受託ビジネスの拡大に努めてまいりました。
- ③ この結果、売上高は 17 億 11 百万円(前年同期比 96.6%増)、営業利益 6 億 91 百万円(前年同期は営業利益 6 百万円)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	564	593	5.1%
営業利益	254	230	△9.7%
営業利益率	45.0%	38.8%	-

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 93 百万円(前年同期比 5.1%増)、営業利益 2 億 30 百万円(前年同期比 9.7%減)となりました。