

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

**2014年3月期第2四半期連結業績は、前年同期に比べ  
 売上高16.9%増、営業利益15.2%増と大幅な増収増益**

～『モンスターハンター4』および自社パチスロ機の貢献により、上期における当社最高業績を達成～

株式会社カプコンの2014年3月期第2四半期連結業績(2013年4月1日～2013年9月30日)は、売上高532億34百万円(前年同期比16.9%増)、営業利益75億9百万円(前年同期比15.2%増)、経常利益81億90百万円(前年同期比34.8%増)、四半期純利益49億50百万円(前年同期比20.0%増)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主力タイトルの『モンスターハンター4』が280万本を出荷し※、サードパーティーのニンテンドー3DSタイトルとしては国内最高の出荷本数を達成する大ヒットとなったほか、『バイオハザード リベレーションズ アンバーールド エディション』や『逆転裁判5』も概ね計画通りに推移しました。

※2013年10月15日時点で出荷本数は300万本を突破

また、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『デビル メイ クライ 4』が予想を上回る売行きにより、販売拡大のけん引役を果たすとともに、収益を押し上げました。

この結果、2001年3月期連結中間決算の開示以降、売上、営業利益、経常利益、当期純利益の全ての項目で過去最高記録を達成いたしました。

なお、2014年3月期の業績予想につきましては、2013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. 2014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
2014年3月期 第2四半期	53,234	7,509	8,190	4,950
2013年3月期 第2四半期	45,538	6,515	6,076	4,125

2. 2014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
2014年3月期	97,000	12,000	11,700	6,800	120 61

### 3. 2014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	34,993	37,510	7.2%
営業利益	5,777	5,380	△6.9%
営業利益率	16.5%	14.3%	-

- ① 当事業におきましては、目玉タイトル『モンスターハンター4』(ニンテンドー3DS用)が安定したファン層により9月14日の発売後忽ち出荷本数が200万本を超える大ヒットを放ったことに加え、『ドラゴンズドグマ:ダークアリズン』(プレイステーション 3、Xbox 360用)も順調に進捗したほか、『バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション』(プレイステーション 3、Xbox 360、Wii U、パソコン用)や『逆転裁判5』(ニンテンドー3DS 用)もおおむね計画どおり推移いたしました。
- ② 一方、海外をターゲットにした『ロスト プラネット 3』(プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用)は、欧米市場の伸び悩みや競争の激化などあつて、苦戦を強いられました。
- ③ 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』(パソコン、Xbox 360用)が健闘したことに加え、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム『鬼武者 Soul』の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど脚光を浴び、昨年設立した現地法人の足場固めの端緒を開きました。
- ④ また、ピーラインブランドの旗艦タイトルである『スマーフ・ビレッジ』も息の長い人気により安定した収入を得ることができました。
- ⑤ しかしながら、モバイルコンテンツは、有力タイトルの不在や熾烈な競争環境もあつて精彩を欠き、軟調に終始いたしました。
- ⑥ この結果、売上高は375億10百万円(前年同期比7.2%増)、営業利益53億80百万円(前年同期比6.9%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	5,630	5,461	△3.0%
営業利益	986	975	△1.1%
営業利益率	17.5%	17.9%	-

- ① 当事業におきましては、市場が停滞気味のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やキッズコーナーの設置など、趣向を凝らした地域密着型の集客展開によりコアユーザーの獲得、リピーターの確保やファミリー層の取り込みを図るなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

- ② しかしながら、けん引機種不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。
- ③ 当期は、静岡市に「マークイズ静岡店」を出店しましたので、当該期末の施設数は35店舗となっております。
- ④ この結果、売上高は54億61百万円（前年同期比3.0%減）、営業利益9億75百万円（前年同期比1.1%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	3,594	8,921	148.2%
営業利益	1,336	2,519	88.5%
営業利益率	37.2%	28.2%	-

- ① パチスロ機部門は、9月に発売した『Devil May Cry 4』が予想を上回る売行きにより、販売拡大のけん引役を果たすとともに、収益を押し上げました。
- ② また、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー2』が堅調に推移したほか、『モンハン日記 プリプリプーギーレース』を投入いたしました。
- ③ この結果、売上高は89億21百万円（前年同期比148.2%増）、営業利益25億19百万円（前年同期比88.5%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	1,320	1,341	1.6%
営業利益	497	518	4.2%
営業利益率	37.7%	38.6%	-

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13億41百万円（前年同期比1.6%増）、営業利益5億18百万円（前年同期比4.2%増）となりました。