

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

**2016年3月期第3四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高 19.3%増、営業利益 9.0%増と増収増益**

～好調な『モンスターハンタークロス』や海外ダウンロード販売など、コンシューマビジネスが貢献～

株式会社カプコンの2016年3月期第3四半期連結業績(2015年4月1日～2015年12月31日)は、売上高570億60百万円(前年同期比19.3%増)、営業利益106億4百万円(前年同期比9.0%増)、経常利益106億40百万円(前年同期比5.2%増)、四半期純利益70億6百万円(前年同期比7.1%増)となりました。

当第3四半期連結累計期間においては、主力のデジタルコンテンツ事業でシリーズ最新作『モンスターハンタークロス』が好調なスタートを切り、当初の計画を上回る320万本と販売本数を伸ばすとともに、海外ではリピートタイトルのダウンロード販売も貢献しました。

また、オンラインゲームでは、オープンワールドゲーム『ドラゴンズドグマ オンライン』が堅調に推移したほか、スマートフォン向けアプリ『モンスターハンターエクスプロア』のダウンロード数が300万件を超えるなど、好転の兆しが見えてまいりました。さらに、成長余力のある中国において、テンセント社が当社との提携によるPCオンラインゲーム『モンスターハンターオンライン』の配信を開始し、順調な滑り出しを示しました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は570億60百万円(前年同期比19.3%増)、営業利益は106億4百万円(前年同期比9.0%増)となり、売上、利益の全項目において前年同期を上回る結果となりました。

なお、2016年3月期の業績予想につきましては、2015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. 2016年3月期第3四半期 連結業績(累計)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2016年3月期 第3四半期	57,060	10,604	10,640	7,006
2015年3月期 第3四半期	47,830	9,727	10,114	6,540

2. 2016年3月期 連結業績予想

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2016年3月期	76,000	12,000	11,700	7,700	136 94

3. 2016年3月期第3四半期 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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	32,408	36,080	11.3%
営業利益	8,469	9,706	14.6%
営業利益率	26.1%	26.9%	-

- ① 当事業におきましては、看板タイトルのシリーズ最新作『モンスターハンタークロス』(ニンテンドー3DSシリーズ用)が発売を待ち望んだユーザーの圧倒的な人気により大ヒットを放ち、当初計画250万本を上回る300万本を突破するなど、売上増加に大きく寄与いたしました。また、『戦国BASARA4 皇』(プレイステーション 4、プレイステーション 3用)が定着したブランド力により底堅い売行きを示しましたが、『大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒険-』(ニンテンドー3DSシリーズ用)は、軟調に推移いたしました。
- ② 一方で、リピート販売やダウンロード版が海外を中心に健闘いたしました。
- ③ また、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの『ドラゴンズドグマ オンライン』(プレイステーション 4、プレイステーション 3、パソコン用)が堅調に推移したほか、モバイルコンテンツでは『モンスターハンター エクスプロア』(Android、iOS用)のダウンロード数が300万件を超えたことにより好転の兆しが見えてまいりました。
- ④ この結果、売上高は360億80百万円(前年同期比11.3%増)、営業利益97億6百万円(前年同期比14.6%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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	6,952	6,578	△5.4%
営業利益	763	459	△39.8%
営業利益率	11.0%	7.0%	-

- ① 当事業におきましては、市場停滞が続く状況下、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターツアーやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国ぴいかあぶら」や「キッズコーナー」を増設するなど、女性や家族連れなど新規ファン層の獲得を図ることにより客層の拡大に努めてまいりました。
- ② しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化の影響による需要減退などにより弱含みに展開いたしました。

- ③ 当該期間は、「アミューズファクトリー常滑店」(愛知県)をオープンしたほか、趣向を凝らした飲食店「カプコンカフェ」(埼玉県)を開店するとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は34店舗となっております。
- ④ この結果、売上高は65億78百万円(前年同期比5.4%減)、営業利益4億59百万円(前年同期比39.8%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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	7,002	13,091	87.0%
営業利益	2,789	2,895	3.8%
営業利益率	39.8%	22.1%	-

- ① パチスロ機部門は、『バイオハザード6』が安定したファン層に支えられ、順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしましたが、『アスラズ ラース』は軟調に推移いたしました。
- ② 一方、業務用機器部門につきましては、停滞気味の市場を反映して『ルイージマンション アーケード』が弱含みに展開したほか、『crossbeats REV.』も苦戦を余儀なくされました。
- ③ この結果、売上高は130億91百万円(前年同期比87.0%増)、営業利益28億95百万円(前年同期比3.8%増)となりました。

(4) 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	1,466	1,310	△10.7%
営業利益	458	354	△22.7%
営業利益率	31.2%	27.0%	-

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13億10百万円(前年同期比10.7%減)、営業利益3億54百万円(前年同期比22.7%減)となりました。