

## 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

2009年3月期第1四半期連結業績は、前年同期に比べ  
 売上高15%増、営業利益44%増と好調に推移  
 ~ 四半期開示開始以来、最高の売上および利益 ~

株式会社カプコンの2009年3月期第1四半期連結業績(2008年4月1日~2008年6月30日)は、売上高163億52百万円(前年同期比14.5%増)、営業利益29億78百万円(前年同期比43.5%増)、経常利益40億24百万円(前年同期比60.1%増)、四半期純利益は23億82百万円(前年同期比110.8%増)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、「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)が3月27日の発売日から圧倒的な人気により快進撃を続け、国内向けのプレイステーション・ポータブル用ソフトとしては初めて200万本を突破するなど、業績に大きく貢献したことによるものです。

一方、アミューズメント施設運営事業におきましては好転の兆しが見られず、依然として厳しい環境が続く、軟調に推移しておりますが、好調なコンシューマ用ゲームソフト事業が補完し、四半期開示開始以来最高の売上および利益となりました。

なお、2009年3月期の業績予想につきましては、第1四半期に引き続きアミューズメント施設運営事業が軟調に推移すると予想されるため、期初の業績予想に変更はありません。

## 1. 2009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
21年3月期第1四半期	16,352	2,978	4,024	2,382
20年3月期第1四半期	14,277	2,075	2,513	1,130

## 2. 2009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	34,700	3,300	3,400	1,800	29 40
通 期	95,300	14,600	14,800	8,600	140 36

### 3. 2009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	7,914	10,406	31.5%
営業利益	1,872	3,556	90.0%
営業利益率	23.7%	34.2%	-

当事業におきましては、「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)が通信システム(アドホック通信)の醍醐味を堪能できることと相まって、240万本弱の出荷となる爆発的なヒットを放ち、国内向けのプレイステーション・ポータブル用ソフトとしては、初めて200万本を突破するなど、過去最高の販売記録を更新しました。

その他は、派生ソフトなどの小型タイトルやリピート販売が大半を占めましたが、全体として好調に推移いたしました。

この結果、売上高は104億6百万円(前年同期比31.5%増)、営業利益35億56百万円(前年同期比89.9%増)となり、「モンスターハンターポータブル 2nd G」の貢献により大幅な増収増益となりました。

#### (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	2,937	3,128	6.5%
営業利益	261	73	-
営業利益率	8.9%	2.3%	-

当事業におきましては逆風が吹き荒れる中、店舗効率の改善や各種イベントの実施など地域密着型の集客展開により顧客の困り込み、需要の掘り起こしに努めてまいりました。

しかしながら、市場停滞を反映した消費マインドの低下により客足や客単価が伸び悩み、苦戦を免れませんでした。

なお、新規出店といたしましては、島根県に1店舗オープンしました。

この結果、売上高は31億28百万円(前年同期比6.5%増)となり、営業損失73百万円(前年同期は2億61百万円の営業利益)計上のやむなきに至り、不本意な結果となりました。

### (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	693	1,015	46.5%
営業利益	167	245	-
営業利益率	24.1%	24.1%	-

(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、家庭用ゲームソフト等との相乗展開を図るため、ビデオゲーム機「戦国BASARA X(クロス)」や「フェイト/アンリミテッドコード」を発売し、それぞれの持ち味を活かした差別化展開により販売の拡大に注力いたしました。

この結果、売上高は新機種の投入効果により10億15百万円(前年同期比46.5%増)となりましたが、開発費の増大による収益の圧迫により営業損失2億45百万円(前年同期は1億67百万円の営業損失)を余儀なくされました。

### (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	2,174	1,097	49.5%
営業利益	826	279	66.2%
営業利益率	38.1%	25.4%	-

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、「逆転裁判」が息の長い人気により安定した収益を確保するなど堅調に推移いたしましたが、遊技機向け関連機器については、下期の本格展開に向けた地ならしにより出荷がなかったため、総じて低水準で終始いたしました。

この結果、遊技機向け関連機器投入の不在が響き、売上高は10億97百万円(前年同期比49.5%減)、営業利益2億79百万円(前年同期比66.3%減)と減収減益を余儀なくされました。

(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	564	710	25.9%
営業利益	134	302	125.4%
営業利益率	23.8%	42.5%	-

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7億10百万円(前年同期比25.7%増)、営業利益3億2百万円(前年同期比124.6%増)となりました。