

## 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

**2008年3月期中間連結業績は、前年同期に比べ  
 売上高 6.6%増、営業利益 0.5%増と堅調に推移  
 ~ 中間業績予想を売上高 2.5%、営業利益 27.4%上回る ~**

株式会社カプコンの2008年3月期中間連結業績(2007年4月1日~2007年9月30日)は、売上高311億8百万円(前年同期比6.6%増)、営業利益30億58百万円(前年同期比0.5%増)、経常利益33億95百万円(前年同期比10.3%減)、中間純利益は16億3百万円(前年同期比16.4%減)となりました。

これは、「バイオハザード4 Wii edition」(Wii用)が海外を中心に予想を上回る売行きを示すとともに、「逆転裁判4」(ニンテンドーDS用)も堅調に販売を伸ばしたほか、前期大ヒットした「モンスターハンターポータブル 2nd」(プレイステーション・ポータブル用)も余勢を駆って続伸するなど、主力部門のコンシューマ用ゲームソフトが好調に展開したことによるものです。

## 1. 2008年3月期 中間連結業績

	売上高	営業利益	経常利益	中間(当期)純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2008年3月期中間	31,108	3,058	3,395	1,603
2007年3月期中間	29,175	3,042	3,785	1,918
(参考)2007年3月期	74,542	9,602	10,600	5,852

## 2. 2008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
通 期	78,000	10,000	11,000	6,200	105 77

### 3. 2008年3月期 中間決算 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)

	2006年9月中間期	2007年9月中間期	増減率
売上高	15,735	16,323	3.7%
営業利益	2,262	2,458	8.7%
営業利益率	14.4%	15.1%	-

当事業におきましては、「バイオハザード4 Wii edition」(Wii用)が欧米を中心に底力を発揮したことにより販売本数を伸ばし、計画を大きく上回るポジティブサプライズとなりました。

加えて、当社独自の法廷ゲーム「逆転裁判4」(ニンテンドーDS用)もシリーズ最高の50万本を超える売行きを示したほか、前期大ヒットを放った「モンスターハンターポータブル 2nd」(プレイステーション・ポータブル用)も続伸し、収益向上に寄与いたしました。

また、顧客層の拡大を図るため占いゲーム「ワンタメ うらないチャンネル」(ニンテンドーDS用)を発売し、女子ユーザーの深耕に向けて種蒔きを行いました。

この結果、売上高は163億23百万円(前年同期比3.7%増)、営業利益28億59百万円(前年同期比26.4%増)となり、業績向上のリード役を果たしました。

#### (2) アミューズメント施設運営事業

(単位:百万円)

	2006年9月中間期	2007年9月中間期	増減率
売上高	6,466	6,375	1.4%
営業利益	1,137	682	40.0%
営業利益率	17.6%	10.7%	-

当事業におきましては、市況軟化のもと顧客ニーズに対応した多様な機種揃えや各種イベントの開催等により女性や親子連れなど幅広い客層の取り込み、需要喚起に努めてまいりましたが、競合店との競争激化に加え、子供向けカードゲームの人気低下や記録的な猛暑も手伝って既存店が減収となるなど振るわず、総じて軟調に展開いたしました。

なお、新規出店といたしましては「ブラサカパソコン人間店」(埼玉県)および「ブラサカパソコンちはら台店」(千葉県)をオープンいたしました。

これにより、中間期末の施設数は35店舗となっております。

この結果、売上高は63億75百万円(前年同期比1.4%減)、営業利益は6億82百万円(前年同期比40.0%減)となりました。

### (3) 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	2006年9月中間期	2007年9月中間期	増減率
売上高	4,348	1,353	68.9%
営業利益	893	570	-
営業利益率	20.5%	42.1%	-

(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、市場が停滞気味の状況下、業務用カードゲーム機「ワンタメミュージックチャンネル」のカード販売等のリピート商品主体の販売となりましたが、けん引商材の不在など僅少なラインアップに加え、「ドンキーコング バナナキングダム」の不具合なども重なって苦戦を余儀なくされ、低調裡に終始いたしました。

この結果、売上高は13億77百万円(前年同期比68.5%減)となり、営業損失9億71百万円(前年同期は8億93百万円の営業利益)の計上のやむなきに至りました。

### (4) コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	2006年9月中間期	2007年9月中間期	増減率
売上高	1,333	5,644	323.2%
営業利益	72	1,863	2484.0%
営業利益率	5.4%	33.0%	-

当事業におきましては、パチスロ機向け液晶表示基板の「デビルメイクライ3」が順調に販売を伸ばしたほか、携帯電話向けゲーム配信事業も「逆転裁判」などが堅調に推移するなど、両部門が着実に事業を拡大し、収益向上に貢献いたしました。

この結果、売上高は56億44百万円(前年同期比323.2%増)、営業利益18億63百万円(前年同期比2484.0%増)となりました。

### (5) その他事業

(単位:百万円)

	2006年9月中間期	2007年9月中間期	増減率
売上高	1,291	1,411	9.3%
営業利益	42	307	-
営業利益率	3.3%	21.8%	-

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14億11百万円(前年同期比9.3%増)、営業利益3億7百万円(前年同期は42百万円の営業損失)となりました。