

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2四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高0.4%増、営業利益9.8%増と堅調な推移
 ~大型タイトル集中の下期に向けて事業展開を加速~**

株式会社カプコンの2009年3月期第2四半期連結業績(2008年4月1日~2008年9月30日)は、売上高312億36百万円(前年同期比0.4%増)、営業利益33億57百万円(前年同期比9.8%増)、経常利益41億15百万円(前年同期比21.2%増)、四半期純利益は18億73百万円(前年同期比16.8%増)となりました。

増収増益を達成した主たる要因は、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日の発売から圧倒的な人気により、社会現象と呼ばれるまでのヒットとなったことで、当年の国内ゲームソフト市場で最高となる累計250万本の出荷を達成し、業績に大きく貢献したことによります。

一方、アミューズメント施設運営事業におきましては、市況の回復が見られず、依然として厳しい事業環境が継続したため既存店を中心に利益率が低下し、前年同期の利益水準を下回る結果となりました。

また、コンテンツエキスパンション事業にて、パチスロ機「春麗にまかせチャイナ」が計画を大幅に下回る結果となりました。

結果として、アミューズメント施設運営事業およびコンテンツエキスパンション事業にて、前年同期を下回ったものの、コンシューマ用ゲームソフト事業が大きく挽回し、増収増益を達成いたしました。

なお、2009年3月期の業績予想につきましては、コンシューマ用ゲームソフト事業は好調ながら、アミューズメント施設運営事業およびコンテンツエキスパンション事業などが軟調に推移しているため、期初の業績予想を変更しておりません。

1. 2009年3月期第2四半期 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2四半期	31,236	-	3,357	-	4,115	-	1,873	-
20年3月期第2四半期	31,108	6.6	3,058	0.5	3,395	10.3	1,603	16.4

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
通 期	95,300	14.7	14,600	11.3	14,800	20.6	8,600	10.1	139 70

3. 2009年3月期第2四半期 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2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	16,323	16,486	1.0%
営業利益	2,458	3,637	47.9%
営業利益率	15.1%	22.1%	-

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)が圧倒的な人気により快走を続け、累計出荷本数が250万本を達成するなど市場を席卷いたしました。因みに、同シリーズの躍進が携帯型ゲーム機「プレイステーション・ポータブル」普及のけん引役を果たしたことにより、ソフトの販売動向がマスコミや市場関係者の耳目を集めました。

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164億86百万円(前年同期比1.0%増)、営業利益36億37百万円(前年同期比47.9%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2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	6,375	6,847	7.4%
営業利益	682	231	66.1%
営業利益率	10.7%	3.4%	-

当事業におきましては停滞感に覆われ市場の冷え込みが続く状況下、清潔で明るく楽しい快適空間作りなど、顧客志向に立った店舗運営によりリピーターの確保や女性、ファミリー層などの取り込みを図ってまいりました。

しかしながら、けん引機種の不足や地域間競争の激化に加え、客足や客単価の落ち込みなど、苦戦を強いられました。同事業環境は当面厳しい状況が続くことが予想され、市況回復には一定の期間を要するものと思われまます。

なお、新規出店といたしましては、島根県に1店舗オープンするとともに、不採算店1店舗を閉鎖いたしました。これにより、第2四半期末の施設数は42店舗となっております。

この結果、売上高は前期の出店効果により68億47百万円(前年同期比7.4%増)と増収になりましたが、営業利益は収益環境の悪化により苦戦を強いられたため、2億31百万円(前年同期比66.1%減)と減益になりました。

(3) 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	1,353	4,071	196.2%
営業利益	570	737	-
営業利益率	42.1%	18.1%	-

(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、需要低迷を背景とした施設オペレーターの投資抑制の中、家庭用ゲームソフト等との相乗展開を図るため、「AOU2008 アミューズメントエキスポ」のビデオ基板部門で人気1位となった「ストリートファイター」が順調に販売を伸ばすとともに、「戦国BASARA X(クロス)」および「フェイト/アグリテッドコード」も根強いブランドやそれぞれの持ち味を活かした商品展開により底堅い売行きを示しました。

この結果、売上高は新機種の投入効果により40億79百万円(前年同期比196.2%増)と増収になり、営業利益は7億37百万円(前年同期は5億70百万円の営業損失)と黒字に転換いたしました。

(4) コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	5,644	2,547	54.9%
営業利益	1,863	261	86.0%
営業利益率	33.0%	10.2%	-

当事業におきましては、人気ソフトとの横展開を図ってまいりましたが、携帯電話向けゲーム配信事業を先導してきた「逆転裁判」の人気に陰りが見え始めるなど、軟調に推移いたしました。また、遊技機向け関連機器については、「バイオハザード」が手堅い売行きを示しましたものの、期待の「春麗にまかせチャイナ」の出荷が少数にとどまったことにより計画未達となるなど、総じて低水準で終始いたしました。

この結果、売上高は 25 億 47 百万円(前年同期比 54.9%減)、営業利益 2 億 61 百万円(前年同期比 86.0%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 2 四半期	当第 2 四半期	増減率
売上高	1,411	1,283	9.1%
営業利益	307	522	69.7%
営業利益率	21.8%	40.7%	-

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 12 億 83 百万円(前年同期比 9.1%減)、営業利益 5 億 22 百万円(前年同期比 69.7%増)となりました。