

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

2010年3月期第2四半期連結業績は、前年同期に比べ
売上高24.5%増、営業利益66.0%増と好調に推移
～大型タイトルの投入により過去最高業績を記録～

株式会社カプコンの2010年3月期第2四半期連結業績(2009年4月1日～2009年9月30日)は、売上高388億92百万円(前年同期比24.5%増)、営業利益55億74百万円(前年同期比66.0%増)、経常利益54億76百万円(前年同期比33.1%増)、四半期純利益は29億67百万円(前年同期比58.4%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主力ソフト「モンスターハンター3(トライ)」(Wii向け)が、サードパーティーのWii用タイトルとしては初の100万本を達成するヒット作となったこと、および過年度に発売された「バイオハザード5」(プレイステーション3、Xbox 360向け)、「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・ポータブル向け)などのリピート販売が順調に推移するなど、収益へ貢献したことによるものです。

一方、業務用機器販売事業においては、当該期間での新規機種が発売がなく、経費先行による赤字を計上し、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では、パチスロ機の筐体販売が計画を大幅に下回る結果となり、収益を押し下げました。

結果として、業務用機器販売事業およびコンテンツエキスパンション事業では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、第2四半期累計業績では大幅な増収増益を達成いたしました。

なお、2010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、業務用機器販売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. 2010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
2010年3月期 第2四半期	38,892	5,574	5,476	2,967
2009年3月期 第2四半期	31,236	3,357	4,115	1,873

2. 2010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
2010年3月期	95,000	15,500	14,700	8,500	139 31

3. 2010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	16,486	27,748	68.3%
営業利益	3,637	7,299	100.7%
営業利益率	22.1%	26.3%	-

当事業におきましては、主力ソフト「モンスターハンター3(トライ)」(Wii 向け)の初回出荷が100万本を突破するなど、好調な売行きを示しました。

また、人気ソフト「逆転裁判」の派生タイトル「逆転検事」(ニンテンドーDS 向け)が順調に販売を伸ばしたほか、過年度に大ヒットを放った「バイオハザード 5」(プレイステーション 3、Xbox 360 向け)や「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・ポータブル向け)も根強い人気に支えられ続伸いたしました。

加えて、「歴女(歴史好きな女性)」ブームの火付け役となり、戦国ブームを巻き起こしたシリーズ最新作「戦国BASARA バトルヒーローズ」(プレイステーション・ポータブル向け)も健闘いたしました。

他方、海外は「バイオニック コマンダー」(プレイステーション 3、Xbox 360 向け)や「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・ポータブル向け)が伸び悩んだことに加え、「ダークボイド」(プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン向け)の投入が下期にずれ込んだことにより軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は277億48百万円(前年同期比68.3%増)、営業利益72億99百万円(前年同期比100.7%増)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	6,847	6,249	8.7%
営業利益	231	480	107.8%
営業利益率	3.4%	7.7%	-

当事業におきましては厳しい市場環境の中、多様な顧客ニーズに対応した機種揃えや多彩なイベント、サービスデーの実施など各種の活性化策により、女性や親子連れ等の幅広い客層の取り込み、リピーターの確保に努めてまいりましたが、競合店との競争激化や今夏の天候不順も手伝って弱含みに展開いたしました。

上期の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく40店舗であります。

この結果、売上高は62億49百万円(前年同期比8.7%減)となりましたが、営業利益につきましては前期に実施したスクラップ・アンド・ビルドが奏効したことにより4億80百万円(前年同期比107.8%増)と小幅ながら増益となりました。

(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	4,071	656	83.9%
営業利益	737	334	-
営業利益率	18.1%	50.9%	-

当事業におきましては需要減退が続く環境のもと、既存ゲーム機のリピート販売を行ってまいりましたが、新商品の不在や市場停滞の影響もあって精彩を欠き、低調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は6億56百万円(前年同期比83.9%減)、営業損失3億34百万円(前年同期は7億37百万円の営業利益)となり、不本意な業績となりました。

(4) コンテンツエキスパンション事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	2,547	2,560	0.5%
営業利益	261	403	-
営業利益率	10.2%	15.7%	-

当事業におきましては、携帯電話向けコンテンツ配信事業において「モンスターハンターモバイル」や「逆転裁判 4」が順調に推移したほか、全世界で配信を開始した iPhone / iPod touch 向け「バイオハザード デジネレーション」も新規ユーザーを獲得するなど底堅い展開を示しました。他方、遊技機向け関連機器については、現況を超克するため中長期的な視点に立った戦略展開を進めましたが、市場低迷に加え播種期のため目ぼしい成果をあげることはできませんでした。

この結果、売上高は 25 億 60 百万円(前年同期比 0.5%増)、営業損失 4 億 3 百万円(前年同期は 2 億 61 百万円の営業利益)と苦戦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	1,283	1,676	30.6%
営業利益	522	668	28.0%
営業利益率	40.7%	39.9%	-

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 16 億 76 百万円(前年同期比 30.6%増)、営業利益 6 億 68 百万円(前年同期比 28.0%増)となりました。