

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3四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高 5.9%増、営業利益 84.3%増で推移
 ~人気シリーズの安定的なリピートが収益を底上げ~**

株式会社カプコンの2010年3月期第3四半期連結業績(2009年4月1日~2009年12月31日)は、売上高499億87百万円(前年同期比5.9%増)、営業利益48億17百万円(前年同期比84.3%増)、経常利益47億95百万円(前年同期比127.5%増)、四半期純利益は17億31百万円(前年同期比865.9%増)となりました。

当第3四半期連結会計期間は、主力部門のコンシューマ用ゲームソフト事業において主力ソフトの投入が少なかったことに加え、アミューズメント施設運営事業やコンテンツエキスパンション事業で苦戦を強いられたため、総じて弱含みに展開しました。しかしながら、第2四半期累計期間における「モンスターハンター3(トライ)」(Wii向け)やその他リピートタイトルの販売が続伸したことが下支えとなり、売上高、営業利益および経常利益は前年同期を上回りました。

また、パチスロ事業に係る開発体制等の見直しに伴い事業再構築費用が発生し、特別損失の増大を余儀なくされました。

一方、移転価格税制に関する日米税務当局の合意により過年度法人税等を計上したため、四半期純利益は前年同期に比べ増益となりました。

なお、2010年3月期の業績予想につきましては、2009年12月22日発表の「平成22年3月期通期業績予想の修正および特別損失の発生に関するお知らせ」をご参照ください。

1. 2010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	四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2010年3月期 第3四半期	49,987	4,817	4,795	1,731
2009年3月期 第3四半期	47,223	2,613	2,107	179

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	65,000	6,000	5,000	2,000	32 94

3. 2010年3月期 第3四半期 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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	26,709	33,426	25.2%
営業利益	4,404	6,994	58.8%
営業利益率	16.5%	20.9%	-

当事業におきましては、第3四半期連結会計期間は「ロックマン エグゼ オペレート シューティングスター」(ニンテンドーDS 用)や再廉価版ソフト「モンスターハンターポータブル 2nd G PSP the Best」(プレイステーション・ポータブル用)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、「バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ」(Wii 用)や「大神」(Wii 用)は軟調に推移いたしました。

一方、第2四半期連結累計期間は主力ソフト「モンスターハンター3(トライ)」(Wii 用)が順調に販売を伸ばしたほか、「逆転検事」(ニンテンドーDS 用)も健闘しました。また、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 用)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・ポータブル用)が手堅く伸長するとともに、ゲームキャラクターが宮城県知事選の投票啓発用ポスターに採用されるなど、ゲーム以外にも世間の注目を浴びました。

この結果、売上高は第2四半期連結累計期間の押し上げもあって 334 億 26 百万円(前年同期比 25.2%増)、営業利益 69 億 94 百万円(前年同期比 58.8%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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	10,039	8,935	11.0%
営業利益	113	448	295.9%
営業利益率	1.1%	5.0%	-

当事業におきましては、市況軟化のもと身近な娯楽施設として各種イベントの開催、サービスデーの実施や快適な空間作りなどによりコアユーザーの確保や女性、ファミリー層の取り込みに注力してまいりましたが、消費低迷や外出を控える「巣ごもり消費」の影響などにより、足踏み状態が続きました。

他方、店舗運営コストの削減など収益構造の見直しにより採算性の向上に努めてまいりました。

この結果、売上高は89億35百万円(前年同期比11.0%減)となりましたが、営業利益は収益改善策が功を奏し4億48百万円(前年同期比295.9%増)となりました。

(3) 業務用機器販売事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	4,841	2,012	58.5%
営業利益	381	63	-
営業利益率	7.9%	3.1%	-

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、閉塞感が漂う中メダルゲーム「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー」の投入等により、既存顧客の深耕や新規開拓に努めるとともに、局面打開を図る一環として株式会社バンダイナムコゲームスと業務提携を行うなど、販売拡大に向けて全力を傾注してまいりましたが、リピート商品主体の営業展開となりましたため、苦戦を免れませんでした。

この結果、売上高は20億12百万円(前年同期比58.5%減)となり、営業損失63百万円(前年同期は3億81百万円の営業利益)と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3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	3,801	3,385	10.9%
営業利益	188	299	-
営業利益率	4.9%	8.8%	-

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は「逆転裁判 4」が堅調に推移したほか、iPhone/iPod・タッチ向け「魔界村騎士列伝」や「逆転裁判 - 蘇る逆転 -」も新規ユーザーを獲得するなど、おおむね計画どおり推移いたしました。

他方、遊技機向け関連機器事業については、厳しい事業環境や目玉商品の不在により苦況が続きました。

この結果、売上高は33億85百万円(前年同期比10.9%減)、営業損失2億99百万円(前年同期は1億88百万円の営業利益)となりました。

(5) 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	1,832	2,227	21.5%
営業利益	633	897	41.7%
営業利益率	34.6%	40.3%	-

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22億27百万円(前年同期比21.5%増)、営業利益8億97百万円(前年同期比41.7%増)となりました。