

報道関係者各位

大阪府中央区内平野町三丁目1番3号
 株式会社カプコン
 代表取締役社長 辻本春弘
 (コード番号：9697 東証・大証)

**2011年3月期第3四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高41.6%増、営業利益165.1%増と好調に推移
 ~ 『モンスターハンターポータブル 3rd』の好調なセールスが貢献~**

株式会社カプコンの2011年3月期第3四半期連結業績(2010年4月1日~2010年12月31日)は、売上高707億73百万円(前年同期比41.6%増)、営業利益127億69百万円(前年同期比165.1%増)、経常利益113億3百万円(前年同期比135.7%増)、四半期純利益は68億36百万円(前年同期比294.8%増)となりました。

当第3四半期連結累計期間は、主力部門のコンシューマ・オンラインゲーム事業において年末商戦の本命タイトル『モンスターハンターポータブル 3rd』が発売初日よりユーザーの圧倒的な支持を受け、400万本という驚異的な記録を達成するなど快進撃を続けました。また、海外では『デッドライジング2』も堅調に推移いたしました。

さらに、欧米を中心に『スーパーストリートファイター 』が手堅く推移したほか、国内では『戦国BASARA3』や『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』などの中小型タイトルが続伸しました。この結果、当該期間で4本のミリオンタイトルを輩出するなど、全体の収益へ大きく寄与いたしました。

また、高機能携帯電話(スマートフォン)の勃興など急激な環境の変化に対応するため、コア・コンピタンス(中核的競争力)である開発部門の再構築を推し進めるとともに、オンラインゲームや海外向けのゲーム開発に注力し、市場動向に対応した経営展開を図ってまいりました。

なお、2011年3月期の業績予想につきましては、第4四半期に発売される大型タイトルの販売動向および全社的な構造改革の進捗を注視する必要があることから、平成22年10月4日に公表した計画を変更していません。

1. 2011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
2011年3月期 第3四半期	70,773	12,769	11,303	6,836
2010年3月期 第3四半期	49,987	4,817	4,795	1,731

2. 2011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
2011年3月期	91,000	13,000	11,000	6,500	110 01

3. 2011年3月期 第3四半期 各事業セグメントの概況

2011年3月期より事業セグメント変更のため、過去実績を省略しております。

(1) コンシューマ・オンラインゲーム事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高		54,057	
営業利益		12,941	
営業利益率		23.9%	

当事業におきましては、昨年12月1日の発売初日に全国で長蛇の列ができた目玉タイトル『モンスターハンターポータブル 3rd』(プレイステーション・ポータブル用)の出荷本数が400万本を突破するなど、年末商戦の主役に躍り出たほか、海外に照準を合わせた大型ソフト『デッドライジング2』(プレイステーション 3、Xbox 360用)も安定したファン層により、出荷本数が200万本を超えるヒットとなりました。

また、『スーパーストリートファイター』(プレイステーション 3、Xbox 360用)が欧米を中心に160万本を出荷するとともに、人気が定着したシリーズ最新作『戦国 BASARA3』(プレイステーション 3、Wii用)も手堅く伸ばしたほか、「モンスターハンター」シリーズの派生ソフト『モンハン日記 ぽかぽかアイルー村』(プレイステーション・ポータブル用)も人気キャラクターの「アイルー」がユーザーを魅了するなど、スマッシュヒットを放ちました。

加えて、海外向け有力タイトル『ロスト プラネット 2』(プレイステーション 3、Xbox 360用)が計画は下回りましたものの、150万本を出荷したことにより当該期間において4作品のミリオンタイトルを輩出することができました。

他方、オンライン専用ゲーム『モンスターハンター フロンティア オンライン』(パソコン用、Xbox360用)も健闘し、好調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は540億57百万円、営業利益129億41百万円となりました。

(2) モバイルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高		2,383	
営業利益		472	
営業利益率		19.8%	

当事業におきましては、携帯電話との親和性が高いソーシャルゲームが急成長する環境下、携帯電話用交流サイト「モバゲータウン」向けに配信した『モンハン日記 モバイルアイルー村』の会員数が100万人を突破するなど、多様な新規ユーザーを獲得いたしました。

また、iPad向けに配信を開始した『バイオハザード4 iPad エディション』のダウンロード数が増加したほか、iPhone/iPod・タッチ向けに『ゴーストリック』や『魔界村騎士列伝』等の多彩なコンテンツを提供するとともに、前期に投入した『ストリートファイター』や『逆転裁判 - 蘇る逆転 -』も計画どおり推移いたしました。

一方、海外展開として米国のフェイスブックと連動して配信をスタートした『ザ・スマーフス・ヴィレッジ』が予想を大幅に上回る会員数を獲得するなど、ポジティブ・サプライズとなりました。

この結果、売上高は23億83百万円、営業利益4億72百万円となりました。

(3) アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高		8,727	
営業利益		938	
営業利益率		10.7%	

当事業におきましては、「ゲームの日」(毎年11月23日)におけるファン感謝祭の実施など、業界を挙げて市場の活性化に注力する状況下、多彩なイベント開催や店舗のリニューアル、サービスデーの実施など顧客志向に立った集客展開に努めてまいりました。

また、女性やファミリー層の拡大を図るとともに、投資抑制やコストの削減等、市場環境に対応した効率的な店舗運営により収益力アップに取り組んでまいりました。

当該期間は不採算店1店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となりました。

この結果、売上高は87億27百万円、営業利益9億38百万円となりました。

(4) アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高		2,849	
営業利益		444	
営業利益率		15.6%	

当事業におきましては、業務用機器は市況環境が軟調に推移する中、ビデオゲーム機『スーパーストリートファイター アーケードエディション』が計画どおり推移いたしました。また、リピート商品主体の営業展開を余儀なくされたため、商材不足の影響は避けられませんでした。

他方、コスト削減など事業全般にわたる合理化を推し進めた結果、採算性は改善いたしました。

また、遊技機向け関連機器は、前期発売の「新 鬼武者」が息の長い売行きを示したことにより、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は28億49百万円となり、営業利益は4億44百万円となりました。

(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		2,756	
営業利益		906	
営業利益率		32.9%	

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27億56百万円、営業利益9億6百万円となりました。