

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

2011年3月期の連結業績は、前期に比べ
売上高 46.2%増、営業利益 155.8%増と好調に推移
～大型タイトルの好調な販売により、過去最高売上高を達成～

株式会社カプコンの2011年3月期の連結業績(2010年4月1日～2011年3月31日)は、売上高977億16百万円(前年同期比46.2%増)、営業利益142億95百万円(前年同期比155.8%増)、経常利益128億61百万円(前年同期比132.6%増)、当期純利益は77億50百万円(前年同期比257.6%増)となりました。

当連結会計年度においては、中核部門のコンシューマ・オンラインゲーム事業において、主力タイトル『モンスターハンターポータブル 3rd』がPSP向けタイトルとして史上最速で460万本を超える大ヒットを放ったことにより、業績向上のリード役を果たしました。

また、海外市場をターゲットにした大型タイトル『デッドライジング2』および『Marvel VS. Capcom 3 Fate of Two Worlds』がそれぞれ200万本以上を販売するなど、各コンテンツの持ち味が奏功したこと等により、合計5作品のミリオンタイトルを輩出し、不滅の金字塔を打ち立てました。

他方、オンラインゲーム『モンスターハンター フロンティア オンライン』も好調裡に推移いたしました。

モバイルコンテンツ事業においては、「モバゲータウン」向けに配信した『モンハン日記 モバイルアイランド』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。加えて、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『スマーフ・ヴィレッジ』が予想を大幅に上回るダウンロード数を獲得したほか、『ゾンビカフェ』も着実に会員数を増やすなど、ポジティブ・サプライズとなりました。

また、アミューズメント機器事業は、パチスロ機『戦国 BASARA2』が好調に推移したほか、前期発売の『新鬼武者』も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、売上高では過去最高売上高を達成し、利益面についても営業利益以下全ての項目で計画を上回る結果となりました。

なお、2012年3月期の業績予想につきましては、前期の大型タイトルの反動減により減収減益となるものの、オンラインゲーム事業およびモバイルコンテンツ事業の伸長により収益性を高めてまいります。

1. 2011年3月期 連結業績(累計)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2011年3月期	97,716	14,295	12,861	7,750
2010年3月期	66,837	5,587	5,530	2,167

2. 2012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
第2四半期 連結累計期間	26,000	700	600	200	3 38
2012年3月期	86,000	12,100	12,000	7,000	118 47

3. 2011年3月期 各事業セグメントの概況

(1) コンシューマ・オンラインゲーム事業

(単位:百万円)

	2010年3月期	2011年3月期	増減率
売上高	43,702	70,269	60.8%
営業利益	7,835	12,499	59.5%
営業利益率	17.9%	17.8%	

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)が出荷本数460万本を超える大ヒットを放ったことにより、業績向上のリード役を果たしました。

また、海外市場をターゲットにしたプレイステーション3およびXbox 360向け大型タイトルの『デッドライジング2』が220万本、『マーヴル VS. カプコン 3』が200万本、『スーパーストリートファイター』が160万本および『ロスト プラネット 2』が150万本をそれぞれ出荷するなど、各コンテンツの持ち味が奏功したことにより、いずれもミリオンセラーを達成した結果、合計5作品のミリオンタイトルを輩出し、不滅の金字塔を打ち立てました。

加えて、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。

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、Xbox 360用)も好調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は 702 億 69 百万円(前期比 60.8%増)、営業利益 124 億 99 百万円(前期比 59.5%増)となりました。

(2) モバイルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	2010年3月期	2011年3月期	増減率
売上高	3,554	4,028	13.3%
営業利益	745	1,366	83.2%
営業利益率	21.0%	33.9%	

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、iPhone/iPod・タッチ向けに投入した『ゴーストトリック』が健闘するとともに、前期に投入した『ストリートファイター』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『スマーフ・ヴィレッジ』が予想を大幅に上回るダウンロード数を獲得したほか、『ゾンビカフェ』も着実に会員数を増やすなど、ポジティブ・サプライズとなりました。

この結果、売上高は 40 億 28 百万円(前期比 13.3%増)、営業利益 13 億 66 百万円(前期比 83.2%増)となりました。

(3) アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	2010年3月期	2011年3月期	増減率
売上高	11,985	11,621	3.0%
営業利益	590	1,131	91.5%
営業利益率	4.9%	9.7%	

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努める状況下、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店舗展開に努めてまいりました。

また、女性、ファミリーや高齢者など客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。

他方、本年 3 月に発生した東日本大震災により東北および関東地方の 10 店舗が建屋の損傷、浸水や設備の破損などにより甚大な被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、その後 3 店舗は再開することができました。

当期は不採算店 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 116 億 21 百万円(前期比 3.0%減)となりましたが、営業利益は 11 億 31 百万円(前期比 91.5%増)となりました。

(4) アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	2010年3月期	2011年3月期	増減率
売上高	4,545	7,903	73.9%
営業利益	347	2,638	
営業利益率	7.6%	33.4%	

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』が手堅い売行きを示しました。

また、遊技機向け関連機器は、パチスロ機『戦国 BASARA2』が好調に推移したほか、前期発売の『新鬼武者』も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。

一方、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。

この結果、売上高は 79 億 3 百万円(前期比 73.9%増)となり、営業利益は 26 億 38 百万円(前期は営業損失 3 億 47 百万円)となりました。

(5) その他事業

(単位:百万円)

	2010年3月期	2011年3月期	増減率
売上高	3,049	3,893	27.7%
営業利益	1,016	1,098	8.0%
営業利益率	33.3%	28.2%	

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 38 億 93 百万円(前期比 27.7%増)、営業利益 10 億 98 百万円(前期比 8.0%増)となりました。