

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

2012年3月期第3四半期連結業績は、前年同期に比べ  
 売上高 29.0%減、営業利益 47.2%減と減収減益  
 ~ ソーシャルゲームの伸長によるモバイル事業の拡大で、通期の計画達成へ向け邁進 ~

株式会社カプコンの2012年3月期第3四半期連結業績(2011年4月1日~2011年12月31日)は、売上高 502 億 70 百万円(前年同期比 29.0%減)、営業利益 67 億 44 百万円(前年同期比 47.2%減)、経常利益 58 億 23 百万円(前年同期比 48.5%減)、四半期純利益 32 億 42 百万円(前年同期比 52.6%減)となりました。

当第3四半期連結累計期間においては、コンシューマ・オンラインゲーム事業にて、目玉タイトル『モンスターハンター3(トライ)G』が 100 万本を突破し順調に推移したほか、『アルティメット マーヴル バース カプコン 3』や『デッドライジング2 オフ・ザ・レコード』が海外を中心に健闘いたしました。

また、モバイルコンテンツ事業では、ビーラインブランドの最新作『スヌーピー ストリート』が日本やアジア地域で健闘したことに加え、フェイスブックと連動して配信を行った『スマーフ・ビレッジ』をはじめとするビーラインタイトルが全世界で累計 4,600 万件のダウンロードを記録するなど、収益に大きく貢献しました。さらに、国内では12月に投入したソーシャルゲーム『モンハン探検記 まぼろしの島』が配信から10日で登録会員数 50 万人を突破するなど、堅調な出足を示しました。

しかしながら、前年同期に大型ソフトの投入が相次いだ反動減などもあって第3四半期連結業績は減収減益となりました。

なお、2012年3月期の業績予想につきましては、2011年5月6日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

#### 1. 2012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    |
| 2012年3月期 第3四半期 | 50,270 | 6,744  | 5,823  | 3,242  |
| 2011年3月期 第3四半期 | 70,773 | 12,769 | 11,303 | 6,836  |

#### 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<br>当期純利益 |
|----------|--------|--------|--------|-------|----------------|
|          | 百万円    | 百万円    | 百万円    | 百万円   | 円 銭            |
| 2012年3月期 | 86,000 | 12,100 | 12,000 | 7,000 | 120 87         |

### 3. 2012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・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 | 31,721 | 41.3% |
| 営業利益  | 12,941 | 5,943  | 54.1% |
| 営業利益率 | 23.9%  | 18.7%  |       |

当事業におきましては、ニンテンドー3DS向け目玉タイトル『モンスターハンター3(トライ)G』が100万本を突破し計画どおり推移したほか、同じく『バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D』を発売いたしました。

また、『アルティメット マーヴル VS. カプコン 3』(プレイステーション 3、Xbox 360用)や『デッドライジング 2 オフ・ザ・レコード』(プレイステーション 3、Xbox 360用)が海外を中心に健闘するとともに、『モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.』(プレイステーション 3用)を投入したほか、数多くの提携ソフトを発売いたしました。

加えて、オンライン専用ゲームの『モンスターハンター フロンティア オンライン』シリーズ(パソコン、Xbox 360用)が安定した人気に支えられ堅調に終始いたしました。

この結果、前年同期に主力タイトルを複数投入した反落もあって売上高は317億21百万円(前年同期比41.3%減)、営業利益59億43百万円(前年同期比54.1%減)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  | 4,008  | 68.2%  |
| 営業利益  | 472    | 1,365  | 189.1% |
| 営業利益率 | 19.8%  | 34.1%  |        |

当事業におきましては、『スヌーピー ストリート』が日本やアジアで健闘したほか、『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』に続いて、昨年末に投入したグリー向け第2弾の『モンハン 探検記 まぼろしの島』が堅調な出足を示しました。

また、交流サイト世界最大手のフェイスブックと連動して配信を行った『スマーフ・ビレッジ』が好調に推移したことにより、当社の戦略ブランドであるビーラインタイトルは、国内外合わせて4,600万件のダウンロード数を突破するなど、収益力アップに大きく寄与しました。

この結果、売上高は40億8百万円(前年同期比68.2%増)、営業利益13億65百万円(前年同期比189.1%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)

|       | 前第3四半期 | 当第3四半期 | 増減率   |
|-------|--------|--------|-------|
| 売上高   | 8,727  | 8,805  | 0.9%  |
| 営業利益  | 938    | 1,490  | 58.9% |
| 営業利益率 | 10.7%  | 16.9%  |       |

当事業におきましては、各種イベントの開催や既存店のリニューアルを実施したほか、新規需要の掘り起こしを図るため高齢者の集客活動など、顧客志向に立った地域密着型の施設展開を行ってまいりました。これらの施策により、スマートフォンなど顧客層が重なる他業種との競争激化や客足の伸び悩みがありましたものの、自社製メダルゲーム機の寄与などもあって、客単価は増加いたしました。

当該期間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37店舗であります。

この結果、売上高は88億5百万円(前年同期比0.9%増)、営業利益14億90百万円(前年同期比58.9%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)

|       | 前第3四半期 | 当第3四半期 | 増減率   |
|-------|--------|--------|-------|
| 売上高   | 2,849  | 3,682  | 29.2% |
| 営業利益  | 444    | 20     | 95.3% |
| 営業利益率 | 15.6%  | 0.5%   |       |

当事業におきましては、業務用機器はメダルゲーム機『モンスターハンター メダルハンティング』や『モンハン日記 すごくアイルー村』を発売いたしました。

また、遊技機向け関連機器につきましては、『ストリートファイター』が堅調に推移するとともに、開発受託の事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は36億82百万円(前年同期比29.2%増)、営業利益20百万円(前年同期比95.3%減)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  | 2,051  | 25.6% |
| 営業利益  | 906    | 816    | 9.9%  |
| 営業利益率 | 32.9%  | 39.8%  |       |

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20億51百万円(前年同期比25.6%減)、営業利益8億16百万円(前年同期比9.9%減)となりました。