

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月期の連結業績は、前期に比べ
売上高 16.0%減、営業利益 13.8%減と減収減益

～大型タイトルの投入およびオンラインコンテンツの順調な拡大により、
2013年3月期の連結業績は全項目で過去最高を見込む～

株式会社カプコンの2012年3月期連結業績(2011年4月1日～2012年3月31日)は、売上高820億65百万円(前年比16.0%減)、営業利益123億18百万円(前年比13.8%減)、経常利益118億19百万円(前年比8.1%減)、当期純利益は67億23百万円(前年比13.2%減)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で、主力タイトル『モンスターハンター3(トライ)G』が国内出荷本数160万本を突破するなど手堅く伸長したほか、期末に発売した旗艦ソフト『バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ』も一定の出足を示しました。

一方、モバイルコンテンツ事業では、国内で『みんなと モンハン カードマスター』(Mobage)および『モンハン探検記 まぼろしの島』(GREE)が好進し、いずれも会員数が100万人を突破するなど底力を発揮いたしました。また海外では、ピーラインブランドの新作『スヌーピー ストリート』が日本やアジアで健闘したほか、『スマーフ・ビレッジ』が引き続き好調に推移し、ピーラインタイトルは国内外合わせて5,600万件のダウンロードを突破するなど、収益力向上に大きく貢献いたしました。

しかしながら、前期のコンシューマ・オンラインゲーム事業において大型ソフトの投入が相次いだ反動や、当初予定していた主力タイトルの発売が次期にずれ込んだことなどにより、通期連結業績は減収減益となりました。

2013年3月期の連結業績予想につきましては、成長余力の高いオンラインコンテンツ(モバイル、PCオンライン、コンシューマ向けダウンロード)へ経営資源を集中させるとともに、当社の主力シリーズ最新作となる『バイオハザード 6』など海外に照準を合わせた大型タイトルの投入により、売上高1,050億円、営業利益158億円と過去最高業績を予定しております。

1. 2012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
2012年3月期	82,065	12,318	11,819	6,723
2011年3月期	97,716	14,295	12,861	7,750

2. 2013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
2013年3月期	105,000	15,800	15,700	9,800	170 19

(注)当社は年次での業績管理を行っているため、通期のみの開示としております。

3. 2012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)

	2011年3月期	2012年3月期	増減率
売上高	70,269	53,501	23.9%
営業利益	12,499	10,502	16.0%
営業利益率	17.8%	19.6%	

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160万本を突破するなど手堅く伸長したほか、期末に発売した旗艦ソフトの『バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ』(プレイステーション 3、Xbox 360用)も一定の出足を示しましたが、『ストリートファイター X(クロス) 鉄拳』(プレイステーション 3、Xbox 360用)は軟調に推移いたしました。

しかしながら、いずれも販売本数が100万本を超えたことにより、3作品のミリオンタイトルを輩出することができました。

また、『アスラズ ラース』(プレイステーション 3、Xbox 360用)、『バイオハザード リベレーションズ』(ニンテンドー3DS用)や『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、プレイステーション・ヴィータ用)など、趣向を凝らした多彩なソフトを投入するとともに、多面的な商品展開の一環として数多くの提携ソフトを発売いたしました。

一方、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好調裡に終始いたしました。

この結果、前期に大型タイトルを複数投入した反落や有カソフト『ドラゴンズドグマ』(プレイステーション 3、Xbox 360用)の発売延期などにより、売上高は535億1百万円(前期比23.9%減)、営業利益105億2百万円(前期比16.0%減)となりました。

(2) モバイルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	2011年3月期	2012年3月期	増減率
売上高	4,028	6,308	56.6%
営業利益	1,366	2,385	74.6%
営業利益率	33.9%	37.8%	

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、「モンスターハンター」シリーズのGREE向け『モンハン探検記 まぼろしの島』が着実に会員数を増やすとともに、同じくMobage(モバゲー)用に提供した『みんなと モンハン カードマスター』も好伸したことにより、いずれも会員数が100万人を超えるなど、底力を発揮しました。

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ピーラインタイトルは、国内外合わせて5,600万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63億8百万円(前期比56.6%増)、営業利益23億85百万円(前期比74.6%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)

	2011年3月期	2012年3月期	増減率
売上高	11,621	11,729	0.9%
営業利益	1,131	1,787	58.0%
営業利益率	9.7%	15.2%	

当事業におきましては、昨年3月に発生した東日本大震災による自粛ムードの影響や娯楽、消費支出の多様化などにより来場者数は減少しましたが、「安・近・短」の身近な娯楽としてアミューズメント施設が見直されてきたことに加え、節約志向も追風となって、市場は回復基調に転じてまいりました。

このような状況下、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サービスデーの実施など、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が、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37店舗であります。

この結果、売上高は117億29百万円(前期比0.9%増)、営業利益17億87百万円(前期比58.0%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)

	2011年3月期	2012年3月期	増減率
売上高	7,903	7,663	3.0%
営業利益	2,638	890	66.2%
営業利益率	33.4%	11.6%	

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76億63百万円(前期比3.0%減)、営業利益8億90百万円(前期比66.2%減)となりました。

(5) その他事業

(単位:百万円)

	2011年3月期	2012年3月期	増減率
売上高	3,893	2,862	26.5%
営業利益	1,098	877	20.1%
営業利益率	28.2%	30.6%	

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28億62百万円(前期比26.5%減)、営業利益8億77百万円(前期比20.1%減)となりました。