

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

**2013年3月期の連結業績は、前期に比べ  
売上高 14.6%増、営業利益 17.6%減と増収減益**

～ 開発体制の見直しやオンライン戦略の推進により、次世代サイクルに向けた  
更なる収益力の向上を目指す ～

株式会社カプコンの2013年3月期連結業績(2012年4月1日～2013年3月31日)は、売上高940億75百万円(前年比14.6%増)、営業利益101億51百万円(前年比17.6%減)、経常利益109億44百万円(前年比7.4%減)、当期純利益は29億73百万円(前年比55.8%減)となりました。

当連結会計年度においては、中核部門であるデジタルコンテンツ事業で、パッケージ主力タイトル『バイオハザード6』が490万本を販売したものの、リピート販売が伸び悩んだことにより計画未達となりました。一方、新作タイトル『ドラゴンズドグマ』が採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ち、近年のオリジナルタイトルとしては異例のミリオンセラーを達成しました。

また、スマートフォンの普及が拡大する中、『みんなとモンハン カードマスター』および『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』が着実に新規ユーザーを獲得し、それぞれ会員数200万人を突破したほか、ビーラインブランドの『スマーフ・ビレッジ』も長期にわたり安定した収益を確保しました。

加えて、アミューズメント機器事業では、旗艦タイトルのパチスロ機『バイオハザード5』が、家庭用ゲームソフトとの好循環により予想を大幅に上回る売行きを示し、収益を下支えしました。

この結果、売上高は前期比で増収となるものの、利益面では売上原価や販売費および一般管理費の増加により前期比で17%の減少となりました。さらに、開発体制等の見直しに伴う事業構造改善費用などの特別損失を計上したため、通期連結業績は増収減益のやむなきに至りました。

2014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、ダウンロードコンテンツ(DLC))へ経営資源を集中させるとともに、『モンスターハンター4』や『ロストプラネット3』など国内外に照準を合わせた大型タイトルの投入により、売上高970億円、営業利益120億円と増収増益を見込んでいます。

### 1. 2013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
2013年3月期	94,075	10,151	10,944	2,973
2012年3月期	82,065	12,318	11,819	6,723

### 2. 2014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
2014年3月期	97,000	12,000	11,700	6,800	118 91

(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. 2013年3月期 各事業セグメントの概況

#### (1) デジタルコンテンツ事業

(単位:百万円)

	2012年3月期	2013年3月期	増減率
売上高	59,810	63,636	6.4%
営業利益	12,888	7,062	△45.2%
営業利益率	21.5%	11.1%	-

- ① 当社のコア・コンピタンス(中核的競争力)である当事業におきましては、主力ソフトの『バイオハザード6』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)が発売当初は順調な出足を示しましたが、その後伸び悩んだことにより計画未達となり、販売拡大のリード役を果たすことができませんでした。一方、『ドラゴンズドグマ』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)が採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ち、近年のオリジナルタイトルとしては、異例のミリオンセラーを達成したほか、『DmC デビル メイ クライ』(プレイステーション 3、Xbox 360 用)も海外で安定した人気に支えられ、手堅い売行きを示しました。また、昨年12月発売の新型の据置型ゲーム機「Wii U」向け初回作として『モンスターハンター3(トライ)G HD Ver.』を投入したところ、スマッシュヒットを放ちましたものの、パッケージソフト販売は総じて伸び悩みました。
- ② 他方、スマートフォンが普及拡大する中、前期にモバゲー向けに配信した『みんなとモンハンカード マスター』が引き続き伸長するとともに、同じくグリー向けに供給した『バイオハザード アウトブレイク サバイヴ』が着実に新規ユーザーを増やしたことで会員数は、それぞれ200万人を突破いたしました。
- ③ さらに、「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズも根強い人気に支えられ、安定した収入を得るなど、オンラインコンテンツ部門が健闘したことにより、収益構造が変化してまいりました。
- ④ 加えて、ビーラインブランドの『スマーフ・ビレッジ』が長期にわたり安定した収益を確保いたしました。

- ⑤ この結果、売上高は 636 億 36 百万円(前期比 6.4%増)、営業利益 70 億 62 百万円(前期比 45.2%減)となりました。

(2) アミューズメント施設事業

(単位:百万円)

	2012年3月期	2013年3月期	増減率
売上高	11,729	10,944	△6.7%
営業利益	1,787	1,709	△4.4%
営業利益率	15.2%	15.6%	-

- ① 当事業におきましては、市況軟化の中、集客力アップを図るため各種イベントの開催や快適な店舗運営によるコアユーザーの確保に加え、新規顧客の開拓を目指して中高年者を対象にゲーム機を無料で体験できるツアーの実施や親子連れが遊べる機種を設置など、幅広い客層の取り込みに注力してまいりました。しかしながら、スマートフォンなどとユーザー層が重なる娯楽の分散化に加え、けん引機種の不足や東日本大震災後の需要増による反動減を避けられず、弱含みに展開いたしました。
- ② 当期は、市場環境を勘案して新規出店は先送りしましたが、不採算店 3 店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は 34 店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は 109 億 44 百万円(前期比 6.7%減)、営業利益 17 億9百万円(前期比 4.4%減)となりました。

(3) アミューズメント機器事業

(単位:百万円)

	2012年3月期	2013年3月期	増減率
売上高	7,663	16,783	119.0%
営業利益	890	4,892	449.3%
営業利益率	11.6%	29.1%	-

- ① パチスロ機部門におきましては、旗艦タイトルの『バイオハザード 5』が家庭用ゲームソフトとの好循環により予想を大幅に上回る売行きを示すとともに、収益を下支えしたほか、受託ビジネスも増大するなど、事業規模は着実に拡大してまいりました。
- ② 一方、業務用機器部門は、商品の供給サイクルが端境期の状況下、メダルゲーム機『マリオパーティ くるくる！カーニバル』が堅調に推移したほか、既存商品のリピート販売も健闘いたしました。
- ③ この結果、売上高は 167 億 83 百万円(前期比 119.0%増)、営業利益 48 億 92 百万円(前期比 449.3%増)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	2012年3月期	2013年3月期	増減率
売上高	2,862	2,711	△5.3%
営業利益	877	740	△15.6%
営業利益率	30.6%	27.3%	-

その他事業につきましては、主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は27億11百万円(前期比5.3%減)、営業利益7億40百万円(前期比15.6%減)となりました。