

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 東証第1部)
 連絡先 広報 I R 室
 電話番号 (06)6920-3623

2014年3月期第3四半期連結業績は、前年同期に比べ
売上高 3.5%増、営業利益 13.4%減と増収減益
 ～ 「モンスターハンター4」など主力シリーズ最新作が国内外で順調に推移 ～

株式会社カプコンの2014年3月期第3四半期連結業績(2013年4月1日～2013年12月31日)は、売上高752億21百万円(前年同期比3.5%増)、営業利益85億21百万円(前年同期比13.4%減)、経常利益92億51百万円(前年同期比8.0%減)、四半期純利益59億57百万円(前年同期比10.3%減)となりました。

当第3四半期連結累計期間においては、旗艦タイトルの『モンスターハンター4』が発売初日から全国の販売店で長蛇の列が出来るなどの爆発的な人気を博し、400万本を超える大ヒットを放つとともに、欧米にて次世代ゲーム機「Xbox One®」向け『デッドライジング3』が初のミリオンセールスを記録しました。

一方、アミューズメント機器事業では、パチスロ機『DEVIL MAY CRY 4』が予想を上回る売れ行きにより収益をけん引するものの、前期に発売された『バイオハザード5』の反動減により、大幅な減収減益を余儀なくされました。

この結果、当第3四半期の連結業績は前年同期比で増収減益となりました。

なお、2014年3月期の業績予想につきましては、2013年5月8日発表の業績予想を変更しておりません。

1. 2014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
2014年3月期 第3四半期	75,221	8,521	9,251	5,957
2013年3月期 第3四半期	72,699	9,838	10,054	6,645

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	120 62

3. 2014年3月期第3四半期 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)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	49,720	56,067	12.8%
営業利益	7,322	6,919	△5.5%
営業利益率	14.7%	12.3%	-

- ① 当事業におきましては、前述のとおり目玉タイトル『モンスターハンター4』(ニンテンドー3DS用)が圧倒的な人気に支えられ、一種の社会現象と言われるほどの大旋風を巻き起こしたほか、『ドラゴンズドグマ:ダークアリズン』(プレイステーション 3、Xbox 360用)も順調に販売を伸ばしました。
- ② また、欧米に照準を合わせた『デッドライジング3』(Xbox One用)や『バイオハザード リベレーションズ アンバーールド エディション』(プレイステーション3、Xbox 360、Wii U、パソコン用)に加え、『逆転裁判5』(ニンテンドー3DS用)もおおむね計画どおり推移いたしました。
- ③ さらに、流通形態の変化に対応したダウンロード版において、上記の『モンスターハンター4』が堅調な売行きを示したほか、海外向けの『ダックテイルズ』も予想以上に好伸するなど、ビジネスモデルの多様化が進むとともに、国内外で大きく伸長したことにより販売拡大に寄与いたしました。
- ④ 一方で、海外をターゲットにした『ロスト プラネット 3』(プレイステーション3、Xbox 360、パソコン用)は、苦戦を強いられ低調裡に終始いたしました。
- ⑤ 他方、オンラインゲームの『モンスターハンター フロンティア G』(パソコン、Xbox 360、プレイステーション3、Wii U用)が底堅く展開したことに加え、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Soul」の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど脚光を浴び、一昨年設立した現地法人の足場固めの端緒を開きました。
- ⑥ また、ピーラインブランドの主力タイトルである『スマーフ・ビレッジ』も息の長い人気により安定した収入を得ることができました。
- ⑦ しかしながら、モバイルコンテンツは、『モンハン 大狩猟クエスト』が健闘しましたものの、有力タイトルの不足や熾烈な競争環境もあって精彩を欠き、軟調に推移いたしました。
- ⑧ この結果、売上高は560億67百万円(前年同期比12.8%増)、営業利益69億19百万円(前年同期比5.5%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)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	8,198	7,949	△3.0%
営業利益	1,271	1,242	△2.3%
営業利益率	15.5%	15.6%	-

- ① 当事業におきましては、市場停滞が続く環境のもと、客層の拡大を図るため中高年を対象にした「ゲーム無料体験ツアー」の実施や幼児向け「キッズコーナー」の設置等、趣向を凝らした集客展開により新規顧客の開拓に注力したほか、コアユーザーやリピーター、ファミリー層など、広範な利用者の取り込みに努めてまいりました。
- ② しかしながら、けん引機種不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。
- ③ 当期は、静岡市に1店舗出店するとともに、不採算店1店舗を閉鎖したため、当該期末の施設数は34店舗となっております。
- ④ この結果、売上高は79億49百万円(前年同期比3.0%減)、営業利益12億42百万円(前年同期比2.3%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)

	前第3四半期	当第3四半期	増減率
売上高	12,847	9,213	△28.3%
営業利益	3,701	2,450	△33.8%
営業利益率	28.8%	26.6%	-

- ① パチスロ機部門は、昨年9月に発売した『DEVIL MAY CRY 4』が予想を上回る売行きにより、販売拡大のリード役を果たすと同時に、収益を下支えしました。
- ② また、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー2』が堅調に推移いたしました。
- ③ しかしながら、前期大ヒットした『バイオハザード5』の反動により、大幅な減収減益を余儀なくされました。
- ④ この結果、売上高は92億13百万円(前年同期比28.3%減)、営業利益24億50百万円(前年同期比33.8%減)となりました。

(4) 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	1,933	1,991	3.0%
営業利益	676	721	6.7%
営業利益率	35.0%	36.2%	-

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19億91百万円(前年同期比3.0%増)、営業利7億21百万円(前年同期比6.7%増)となりました。