

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 IR 室  
電話番号 (06)6920-3623

**2014年3月期の連結業績は、前期に比べ  
売上高 8.6%増、営業利益 1.5%増と増収増益**

～ 収益構造や事業モデルの見直しにより、成長分野への  
経営資源集中と安定した企業体質の確立を目指す ～

株式会社カプコンの2014年3月期連結業績(2013年4月1日～2014年3月31日)は、売上高1,022億円(前年比8.6%増)、営業利益102億99百万円(前年比1.5%増)、経常利益109億46百万円(前年比0.0%増)、当期純利益は34億44百万円(前年比15.9%増)となりました。

当連結会計年度においては、旗艦タイトル『モンスターハンター4』が400万本を超える大ヒットを放つとともに、欧米に照準を合わせた『デッドライジング 3』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』の販売本数が100万本を突破したことにより3タイトルがミリオンセラーを達成しました。また、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すなど、ビジネスモデルの多様化が進むとともに、収益拡大に寄与いたしました。

加えて、アミューズメント機器事業においては、看板タイトルをモチーフにしたパチスロ機『モンスターハンター月下雷鳴』が4.6万台を販売し、家庭用ゲームとの相乗効果により好調な出足を示すなど、収益を下支えいたしました。

しかしながら、モバイルコンテンツにおきましては、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、総じて苦戦を強いられました。

この結果、売上高は1,022億円、営業利益102億99百万円、経常利益109億46百万円となりました。また、当期純利益におきましては、モバイルコンテンツの不振を主因に事業構造改善費用などの特別損失を計上しましたものの、34億44百万円となりました。

今後の見通しといたしましては、収益構造や事業モデルの見直しにより経営資源を成長分野に集中するとともに、モバイルコンテンツの早期立て直し等により安定した収益の確保できる企業体質の確立を最重要課題として取り組んでまいります。なお、2015年3月期の連結業績予想につきましては、売上高800億円、営業利益105億円と減収増益を見込んでいます。

### 1. 2014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
2014年3月期	102,200	10,299	10,946	3,444
2013年3月期	94,075	10,151	10,944	2,973

### 2. 2015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
2015年3月期	80,000	10,500	10,200	6,600	117 37

(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. 2014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)

	2013年3月期	2014年3月期	増減率
売上高	63,636	65,824	3.4%
営業利益	7,062	4,489	△36.4%
営業利益率	11.1%	6.8%	-

- 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ました。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)の販売本数が 100 万本を突破したことにより3タイトルがミリオンセラーを達成しました。
- ② 加えて、『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)が底堅い売行きを示すとともに、『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、低調裡に終始いたしました。

- ⑤ また、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)は軟調に推移したものの、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、一昨年に設立した現地法人の足場固めの端緒を開きました。
- ⑥ 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、総じて苦戦を強いられました。
- ⑦ この結果、売上高は 658 億 24 百万円(前期比 3.4%増)、営業利益 44 億 89 百万円(前期比 36.4%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)

	2013年3月期	2014年3月期	増減率
売上高	10,944	10,620	△3.0%
営業利益	1,709	1,617	△5.4%
営業利益率	15.6%	15.2%	-

- 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、店舗のリニューアルや各種イベント開催により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、環境の変化に対応してスクラップ・アンド・ビルドを推し進めましたので、静岡市に1店舗出店するとともに、不採算店2店舗を閉鎖したため、当該期末の施設数は 33 店舗となっております。
- ④ この結果、売上高は 106 億 20 百万円(前期比 3.0%減)、営業利益 16 億 17 百万円(前期比 5.4%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)

	2013年3月期	2014年3月期	増減率
売上高	16,783	23,160	38.0%
営業利益	4,892	7,131	45.8%
営業利益率	29.1%	30.8%	-

- ① パチスロ機部門は、看板タイトルをモチーフにした『モンスターハンター月下雷鳴』が家庭用ゲームソフトとの相乗効果により好調な出足を示すなど、売上増大のけん引役を果たすとともに収益を下支えいたしました。

- ② また、昨年9月に発売した『デビル メイ クライ 4』も予想を上回る売行きにより、販売拡大に貢献いたしました。
- ③ 他方、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機『モンスターハンター メダルハンティング コンパクト』や『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。
- ④ この結果、売上高は 231 億 60 百万円(前期比 38.0%増)、営業利益 71 億 31 百万円(前期比 45.8%増)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	2013年3月期	2014年3月期	増減率
売上高	2,711	2,594	△4.3%
営業利益	740	1,001	35.2%
営業利益率	27.3%	38.6%	-

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 25 億 94 百万円(前期比 4.3%減)、営業利益 10 億1百万円(前期比 35.2%増)となりました。