

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

**2015年3月期第3四半期連結業績は、前年同期に比べ
 売上高 36.4%減、営業利益 14.1%増と減収増益**

~構造改革の成果とコスト抑制を通じた筋肉質な収益基盤により、収益性は大きく改善~

株式会社カプコンの2015年3月期第3四半期連結業績(2014年4月1日~2014年12月31日)は、売上高478億30百万円(前年同期比36.4%減)、営業利益97億27百万円(前年同期比14.1%増)、経常利益101億14百万円(前年同期比9.3%増)、四半期純利益65億40百万円(前年同期比9.8%増)となりました。

当第3四半期連結累計期間においては、デジタルコンテンツ事業で目玉タイトルの『モンスターハンター4G』が概ね計画通りに推移したほか、『ウルトラストリートファイターIV』も底堅い売れ行きを示しました。また、旧作リポートタイトルのダウンロード販売も伸長しました。

さらに、アミューズメント機器事業においては、9月に発売したパチスロ機『戦国BASARA3』が計画通りの順調な売れ行きにより、収益を下支えました。

しかしながら、パチスロ新型機の発売延期などに加え、前年同期に大ヒットした『モンスターハンター4』の反動も重なって、売上高は前期比で36.4%の減収となりました。

一方、利益面につきましては、売上原価の圧縮や販管費の抑制に努めて収益改善策に取り組んだほか、コンシューマにおけるダウンロード販売の増加による収益性の向上も奏功し、営業利益は前期比で14.1%の増益となりました。

なお、2015年3月期の業績予想につきましては、2015年1月9日に修正を行っております。詳細については、2015年1月9日発表の「連結業績予想の修正ならびに個別業績予想および前期実績値との差異に関するお知らせ」をご参照ください。

1. 2015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
2015年3月期 第3四半期	47,830	9,727	10,114	6,540
2014年3月期 第3四半期	75,221	8,521	9,251	5,957

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	65,000	10,500	10,700	6,800	120 93

3. 2015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	56,067	32,408	△42.2%
営業利益	6,919	8,469	22.4%
営業利益率	12.3%	26.1%	-

- ① 当事業におきましては、目玉タイトルの『モンスターハンター4G』(Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用)がおおむね計画どおり推移したほか、海外をターゲットにした『ウルトラストリートファイターIV』(プレイステーション3、Xbox 360、パソコン用)も根強い人気を反映して底堅い売行きを示しました。また、前期にミリオンセラーを達成した『デッドライジング3』(Xbox One、パソコン用)が健闘したことに加え、オンラインゲーム『モンスターハンター メゼポルタ開拓記』も堅調な出足を示しました。さらに、高採算のダウンロード販売が着実に販売本数を伸ばしたため、利益を押し上げました。
- ② 一方で、有力タイトルの『ガイストクラッシャーゴッド』(ニンテンドー3DS用)は、低調に終始いたしました。かてて加えて、モバイルコンテンツも『モンスターハンターポータブル2nd G for iOS』など、一部を除いてヒット作には恵まれませんでした。収益構造の見直しが奏功したことにより採算性は向上しました。
- ③ この結果、売上高は前述の『モンスターハンター4』(ニンテンドー3DS用)の反動減などもあって324億8百万円(前年同期比42.2%減)となりましたが、営業利益につきましては84億69百万円(前年同期比22.4%増)と増益になりました。

(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	7,949	6,952	△12.5%
営業利益	1,242	763	△38.6%
営業利益率	15.6%	11.0%	-

- ① 当事業におきましては、娯楽の分散化や顧客誘引商品の不足などにより市況軟化が続く中、集客イベントの開催や多様な顧客に対応したゲーム機の設置などにより、女性、ファミリー客等の新規来場者の開拓や既存顧客の深耕に努めてまいりました。
- ② しかしながら、既存店の伸び悩みに加え、消費増税の影響や天候不順も重なって、弱含みに推移いたしました。当該期間は、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、施設数は32店舗となっております。
- ③ この結果、売上高は69億52百万円(前年同期比12.5%減)、営業利益7億63百万円(前年同期比38.6%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	9,213	7,002	△24.0%
営業利益	2,450	2,789	13.9%
営業利益率	26.6%	39.8%	-

- ① 当事業におきましては、パチスロ機部門は型式試験変更に伴う新機種が発売延期により、品薄の商品ラインナップとなりましたものの、第2四半期会計期間に投入した『戦国BASARA3』や高採算のリピート販売が収益を下支えいたしました。
- ② また、業務用機器部門につきましても既存商品主体の販売となりましたため、総じて商材不足により軟調に推移いたしました。
- ③ この結果、売上高は70億2百万円(前年同期比24.0%減)、営業利益は27億89百万円(前年同期比13.9%増)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	1,991	1,466	△26.3%
営業利益	721	458	△36.5%
営業利益率	36.2%	31.2%	-

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14億66百万円(前年同期比26.3%減)、営業利益4億58百万円(前年同期比36.5%減)となりました。