

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

**2016年3月期第1四半期の連結業績は、前年同期に比べ
 売上高 51.9%増、営業利益 59.8%増と増収増益**
 ～ リピート販売やデジタルダウンロードに加え、パチスロ機の好調により順調な滑り出し ～

株式会社カプコンの2016年3月期第1四半期連結業績(2015年4月1日～2015年6月30日)は、売上高145億41百万円(前年同期比51.9%増)、営業利益20億26百万円(前年同期比59.8%増)、経常利益21億35百万円(前年同期比74.5%増)、親会社株主に帰属する四半期純利益は15億69百万円(前年同期104.9%増)となりました。

当第1四半期は、主力となるデジタルコンテンツ事業において、『デビルメイクライ4 スペシャルエディション』が底堅い売れ行きを示したほか、前期に発売した『モンスターハンター4G』や『バイオハザード リベレーションズ 2』、『バイオハザード HD リマスター』等のリピート販売やダウンロード版も海外を中心に健闘しました。

またアミューズメント機器事業では、新規パチスロ機『バイオハザード 6』が安定したファン層に支えられ順調に推移し、1.9万台を販売したことにより収益向上のけん引役を果たしました。

この結果、売上高、営業利益ともに前年同期を上回り、通期計画の達成に向けて順調な滑り出しとなりました。

なお、2016年3月期の業績予想につきましては、2015年5月7日決算発表時の業績予想を変更しておりません。

1. 2016年3月期第1四半期 連結業績

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
2016年3月期第1四半期	14,541	2,026	2,135	1,569
2015年3月期第1四半期	9,575	1,268	1,223	765

2. 2016年3月期 連結業績予想

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益	1株当たり当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
2016年3月期	76,000	12,000	11,700	7,700	136 94

3. 2016年3月期第1四半期 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1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	5,506	6,294	14.3%
営業利益	1,131	1,107	△2.2%
営業利益率	20.5%	17.6%	-

- ① 当事業におきましては、『デビル メイ クライ 4 スペシャルエディション』(プレイステーション4、Xbox One、パソコン用)が底堅い売行きを示したほか、レポート販売やダウンロード版も海外を中心に健闘いたしました。
- ② 一方、オンラインゲームは弱含みに展開したほか、モバイルコンテンツも『スマーフ ビレッジ アンド ザ マジカル メドウ』(iOS 用)が順調な滑り出しを示しましたものの、訴求タイトルの不足などにより軟調に推移いたしました。
- ③ 当第1四半期は、有力タイトルの投入サイクルが端境期となりましたものの、全体として堅調に推移するなど、下期の本格的な攻勢に向けて地均しを行うことができました。
- ④ この結果、売上高は62億94百万円(前年同期比14.3%増)、営業利益11億7百万円(前年同期比2.2%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)

	前第1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	2,200	1,932	△12.2%
営業利益	214	35	△83.6%
営業利益率	9.7%	1.8%	-

- ① 当事業におきましては、市況回復の足取りが鈍い環境のもと、各種イベントの開催やサービスデーの実施に加え、顧客ニーズに即応した人気ゲーム機の設置など、様々な活性化策による集客展開により利用者の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。
- ② しかしながら、市場停滞を反映した消費マインドの低下などにより局面の打開には至りませんでした。当該期間は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19億32百万円(前年同期比12.2%減)、営業利益35百万円(前年同期比83.6%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1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	1,498	6,042	303.2%
営業利益	627	1,772	182.4%
営業利益率	41.9%	29.3%	-

- ① パチスロ機部門は、満を持して発売した『バイオハザード 6』が安定したファン層に支えられ、幸先のよいスタートを切ったことにより順調に販売台数を伸ばすとともに、売上高を押し上げるなど、収益向上のけん引役を果たしました。
- ② 一方、業務用機器部門につきましては、『ルイージマンション アーケード』を6月に発売したほか、既存商品のリピート販売主体による営業展開を行ってまいりました。
- ③ この結果、売上高は60億42百万円(前年同期比303.2%増)、営業利益17億72百万円(前年同期比182.4%増)となりました。

(4) その他事業

(単位:百万円)

	前第1四半期	当第1四半期	増減率
売上高	369	272	△26.2%
営業利益	177	50	△71.9%
営業利益率	48.0%	18.4%	-

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2億72百万円(前年同期比26.2%減)、営業利益50百万円(前年同期比71.9%減)となりました。