

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

**2016年3月期第2四半期の連結業績は、前年同期に比べ  
 売上高 22.1%増、営業利益 35.1%減と増収減益**

～レポートやデジタル販売が下支えし、下期の主力タイトルによる攻勢に向けて順調な進捗～

株式会社カプコンの2016年3月期第2四半期連結業績(2015年4月1日～2015年9月30日)は、売上高316億38百万円(前年同期比22.1%増)、営業利益28億44百万円(前年同期比35.1%減)、経常利益28億91百万円(前年同期比36.3%減)、親会社株主に帰属する四半期純利益は19億51百万円(前年同期34.4%減)となりました。

当第2四半期連結累計期間においては、主力となるデジタルコンテンツ事業において、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』等のレポート販売ならびにダウンロード版が海外を中心に健闘しました。更に、国内では『戦国 BASARA4 皇』が底堅い売れ行きを示しました。また、オンラインゲーム『ドラゴンズドグマ オンライン』およびスマートフォン向けアプリ『モンスターハンター エクスプロア』の配信を開始し、両タイトルとも好調なスタートを切りました。

また、アミューズメント機器事業では、パチスロ機『バイオハザード 6』の投入により売上高を押し上げました。

しかしながら、アミューズメント機器事業における新作投入による原価率の上昇や一部タイトルの計画未達に加え、オンライン・モバイルコンテンツでの既存タイトルの収益減などにより、利益面では減益となりました。

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2四半期 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2四半期	31,638	2,844	2,891	1,951
2015年3月期第2四半期	25,917	4,383	4,540	2,973

## 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2四半期 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2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	13,463	14,304	6.2%
営業利益	2,150	1,533	△28.7%
営業利益率	16.0%	10.7%	-

- ① 当事業におきましては、『戦国 BASARA4 皇』(プレイステーション 4、プレイステーション 3 用)が定着したブランド力により底堅い売行きを示しましたが、『大逆転裁判 -成歩堂龍ノ介の冒険-』(ニンテンドー3DS シリーズ用)は、軟調に推移いたしました。一方、レポート販売やダウンロード版が海外を中心に健闘いたしました。
- ② また、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの『ドラゴンズドグマ オンライン』(プレイステーション 4、プレイステーション 3、パソコン用)が好調なスタートを切ったほか、モバイルコンテンツでは『モンスターハンター エクスプロア』(Android、iOS 用)の配信を開始いたしました。
- ③ この結果、売上高は143億4百万円(前年同期比6.2%増)、営業利益15億33百万円(前年同期比28.7%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2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	4,820	4,405	△8.6%
営業利益	660	355	△46.2%
営業利益率	13.7%	8.1%	-

- ① 当事業におきましては、市場停滞が続く環境のもと、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターツアーやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国びいかあぶら」や「キッズコーナー」を設置するなど、趣向を凝らした集客展開により客層の拡大に努めてまいりました。
- ② しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化などにより弱含みに展開いたしました。
- ③ 当該期間は、1店舗出店するとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は33店舗となっております。
- ④ この結果、売上高は44億5百万円(前年同期比8.6%減)、営業利益3億55百万円(前年同期比46.2%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2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	6,881	12,132	76.3%
営業利益	3,159	2,551	△19.2%
営業利益率	45.9%	21.0%	-

- ① パチスロ機部門は、満を持して投入した『バイオハザード 6』が安定したファン層に支えられ、順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしたほか、9月に『アスラズ ラース』を発売いたしました。
- 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』を投入したほか、業務用としては最初の音楽ゲームとなる『crossbeats REV.』が稼働いたしました。
- ③ この結果、売上高は121億32百万円(前年同期比76.3%増)、営業利益25億51百万円(前年同期比19.2%減)となりました。

### (4) その他事業

(単位:百万円)

	前第2四半期	当第2四半期	増減率
売上高	752	795	5.8%
営業利益	225	253	12.5%
営業利益率	29.9%	31.8%	-

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7億95百万円(前年同期比5.8%増)、営業利益2億53百万円(前年同期比12.5%増)となりました。