

CAPCOM

(証券コード 9697)



第31期 報告書

平成21年4月1日から平成22年3月31日まで

「戦国BASARA バトルヒーローズ」
© CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

目次

●会社の概要	1
●株主の皆様へ	2
●財務ハイライト	4
●事業の概況	5
●連結財務諸表	7
●単独財務諸表	9
●株式の状況	11
●重要な子会社の状況 / 役員の状況	12
●トピックス	13
●IR情報	14

会社の概要

(平成22年3月31日現在)

社名	株式会社 カプコン (CAPCOM CO., LTD.)
設立	昭和54年5月30日
主要な事業内容	家庭用テレビゲームソフトおよび業務用ゲーム機器等の企画、開発、製造、販売ならびにアミューズメント施設の運営
資本金	332億39百万円
従業員数	連結1,930名(単体1,620名)
ホームページ	http://www.capcom.co.jp/

株主の皆様へ



辻本 憲三



辻本 春弘

株主の皆様には、ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。

ここに当社グループ第31期(平成21年4月1日から平成22年3月31日まで)の事業の概況と決算についてご報告申し上げます。

当連結会計年度のわが国経済は、失業率の高止まりや賃金抑制等のデフレ圧力はありましたものの、輸出、個人消費の持ち直しや設備投資の下げ止まりなどにより、景気は一進一退ながら回復基調となりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場はゲーム機の値下げが相次いだこともあって、年末年始商戦は一定の盛り上がりを見せましたが、消費マインドの萎縮や需要減退など長引く不況も手伝って、全体として踊り場状態が続きました。

また、アミューズメント施設市場は「ゲームの日」(毎年11月23日)における全国的なイベント開催やファン感謝デーの実施など、業界を挙げて振興策を行ってまいりましたが、顧客誘引商品の不足や新型インフルエンザの影響などにより低迷状態から脱却できませんでした。

他方、ゲームやアニメなどを対象に「文化庁メディア芸術祭」が開催されたほか、今年の1月に経済産業省が「コンテン

ツ産業の成長戦略に関する研究会」を立ち上げるなど、官民一体となって市場活性化に向けた新たな動きが出てまいりました。

海外におきましては、けん引ソフト不足や娯楽の多様化などにより総じて軟調に推移いたしました。ゲームやアニメ、マンガなど日本のポップカルチャーを紹介した「ジャパンエキスポ」(フランス)や「コミック・コン・インターナショナル2009」(米国)などが開催され、いずれも活況を呈したほか、アジアにおいてもファン層が増大するなど、わが国を代表するコンテンツのプレゼンスが着実に高まってまいりました。

こうした状況下、当社は市場ニーズに適合したゲームソフトの開発、販売の注力や提携業務を推し進めるとともに、全国的な販促キャンペーンや人気タイトルを活用したワンコンテンツ・マルチユース展開の推進のほか、不採算部門の再構築を行うなど環境の変化に対応した事業戦略に取り組んでまいりました。

しかしながら、市場環境の急激な変化に即応するためコンシューマ用ゲームソフト事業の主力ソフトである「ロスト プラネット 2」(プレイステーション 3、Xbox 360用)および「スーパーストリートファイターⅣ」(プレイステーション 3、Xbox 360用)などの発売延期を余儀なくされました。

この結果、売上高は668億37百万円(前期比27.3%減)となりました。

利益面につきましては、営業利益は55億87百万円(前期比61.8%減)、経常利益は55億30百万円(前期比59.9%減)となりました。また、遊技機向け関連機器事業に係る開発体制等の見直しにより事業再構築費用が発生したことに伴い、特別損失計上のやむなきに至りました。

一方、移転価格税制に関する日米税務当局の合意により過年度法人税等を計上したため、当期純利益は21億67百万円(前期比73.1%減)となりました。

なお、当期の期末配当につきましては、1株当たり20円とさせていただきます。これにより、中間配当（1株当たり15円）を含めた当事業年度の年間配当は、1株につき35円となりました。

今後の見通しといたしましては、当業界は国内市場が成熟化する情勢下、限られたマーケットでのパイの奪い合いが繰り広げられ、企業間競争はますます激化するとともに、優勝劣敗により「勝ち組」と「負け組」の二極化が顕在化していくものと思われます。

また、家庭用ゲーム機の高機能化や高機能携帯電話機の登場に加え、クラウドコンピューティングの台頭によりダウンロードゲームの増大や交流サイト内で利用者が遊べるソーシャルゲームによる配信市場が拡大するなど、新たな収益源を求めてこれまでのパッケージソフト販売とは異なるビジネスモデルの胎動により、構造的変化が加速することも予想されます。

こうした状況のもと、当社は主力部門である家庭用ゲームソフトの販売において海外市場急変への対応が遅れたことに鑑み、マーケティング活動の強化や迅速で的確な市場動向の把握などにより、環境の変化に即応した機動的な事業展開を図ってまいります。

加えて、経営資源をコア・コンピタンス（中核的競争力）である家庭用ゲームソフトの開発に集中するほか、ネットワークゲーム市場の拡大に適應するため、オンライン対応ゲームや携帯電話向けコンテンツ配信事業の拡充など、多様な国内外のユーザー嗜好に適應したソフトを投入することにより顧客満足度の向上や競争優位性を確保し、熾烈な生存競争を勝ち抜いてまいります。

さらに、商機の拡大を図るためキャラクタービジネスへの注力など、当社の人気コンテンツとの相乗展開により新たなビジネスチャンスを切り開いてまいります。

また、意思決定の迅速化、指揮命令系統や責任の明確化など、全社的な機構改革により社内を活性化させるとともに、不採算事業の再編や最適な事業ポートフォリオの構築による組織のスリム化に加え、業務の効率化、コスト削減など、経営全般にわたる合理化を推し進め、強固な企業体質の確立に取り組んでまいります。

他方、テレビ会議システムやイントラネットなどの企業間ネットワークの拡充により国内外の関係会社を含めた情報の共有化、ビジネスプロセスの効率化を進めるとともに、一元管理によるマネジメント機能の強化によりグループ全体の求心力を高め、環境の変化に対応したハイブリッド経営により安定した収益が確保できるよう努めてまいります。

次期の販売戦略といたしましては、国内市場が縮小傾向のもと、成長シナリオの実現に向けて市場規模が大きい海外展開を拡大するため、欧米での人気ソフト「ロスト ブラネット 2」（プレイステーション 3、Xbox 360用）、「スーパーストリートファイターⅣ」（プレイステーション 3、Xbox 360用）および「デッドライジング2」（プレイステーション 3、Xbox 360用）などを投入するほか、国内で不動の地位を築いた「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）を発売するなど、海外に照準を合わせた強力なラインナップにより反転攻勢をかけてまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

平成22年6月

代表取締役会長
最高経営責任者（CEO）

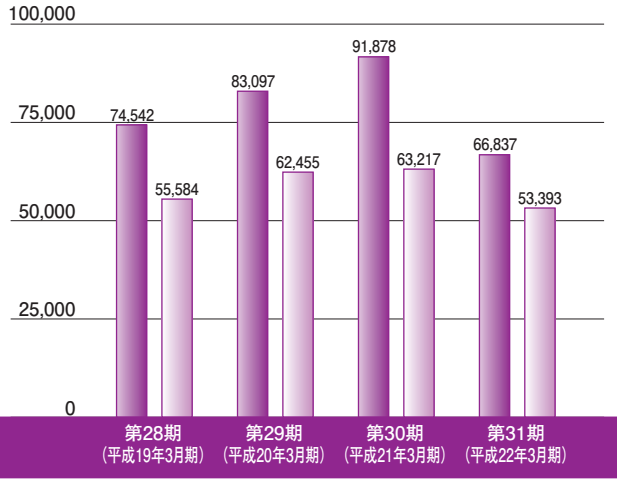
辻本憲三

代表取締役社長
最高執行責任者（COO）

辻本春弘

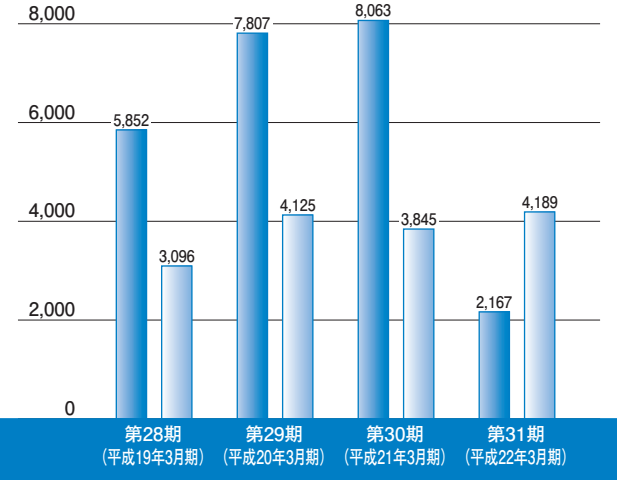
売上高

（単位：百万円）



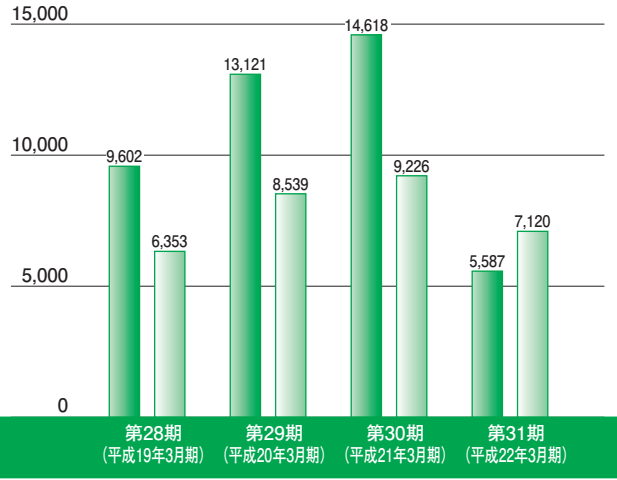
当期純利益

（単位：百万円）



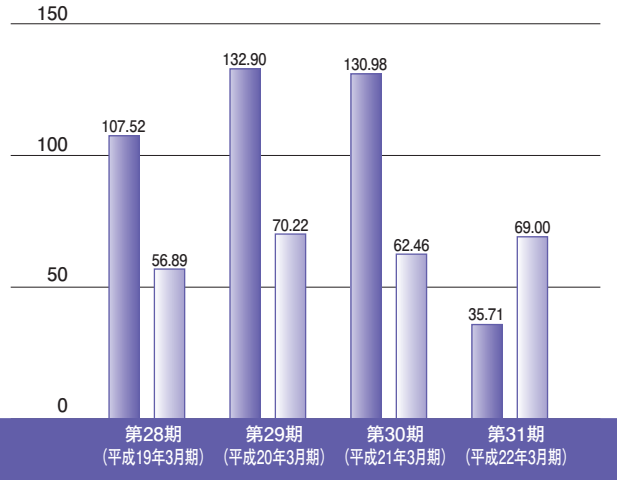
営業利益

（単位：百万円）



1株当たり当期純利益

（単位：円）



●コンシューマ用ゲームソフト部門

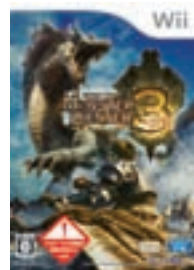
主カソフト「モンスターハンター3(トライ) (Wii用)」が順調に販売を伸ばすとともに、「逆転検事」(ニンテンドーDS用)や「バイオハザード5 オルタナティブ エディション」(プレイステーション 3、Xbox 360用)も健闘したことに加え、「モンスターハンターポータブル 2nd G」(プレイステーション・ポータブル用)が定着したブランド力により廉価版を含めて底堅い売行きを示したほか、過年度に大ヒットを放った「バイオハザード5」(プレイステーション 3、Xbox 360用)も根強い人気に支えられ続伸いたしました。

また、「歴女(歴史好きな女性)」ブームの火付け役となり、戦国ブームを巻き起こしたシリーズ最新作「戦国BASARA バトルヒーローズ」(プレイステーション・ポータブル用)が手堅く伸長するとともに、ゲームキャラクターが宮城県知事選の投票啓発用ポスターに採用されるなど、ゲーム以外にも世間の注目を浴びました。

しかしながら、海外において発売した「バイオニック コマンダー」(プレイステーション 3、Xbox 360用)、「バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ」(Wii用)や「ダークボイド」(プレイステーション 3、Xbox 360用)がいずれも計画未達となるなど、弱含みに展開いたしました。

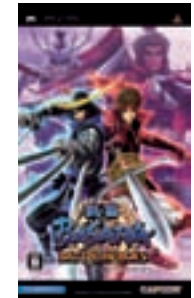
加えて、欧米向け目玉タイトルの「ロスト プラネット 2」(プレイステーション 3、Xbox 360用)および「スーパーストリートファイターIV」(プレイステーション 3、Xbox 360用)などの発売が次期にずれ込んだことにより、総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は440億15百万円(前期比30.0%減)、営業利益78億46百万円(前期比52.1%減)となりました。



「モンスターハンター3(トライ) (Wii用)」

異例の快進撃を続ける「モンスターハンター」シリーズ最新作がWii用ソフトとして登場。モンスターの生態をよりリアルに表現し、水中での狩りが可能となるなど、これまでのシリーズ以上に世界観の広がりを目指しています。Wiiの通信機能を活かしたオンラインプレイなど、据置型ゲーム機としての魅力を満載しております。



「戦国BASARA バトルヒーローズ」(プレイステーション・ポータブル用)

戦国時代の武将や史実を主軸としながらも、ユニークで斬新な世界観を創造した戦国アクションゲーム。平成17年に初回作を発売以降、着実にファン層を拡大しており、ワンコンテンツ・マルチユース戦略の一翼を担っております。



「プラサカブコン千葉ニュータウン店」

千葉県印西市の「プラサカブコン千葉ニュータウン店」のテーマコンセプトは「ニューヨーク」。小さなお子様と保護者様に楽しんでいただけるキッズコーナー「遊KIDS愛ランド」を併設するほか、プライズゲーム(景品獲得ゲーム)やメダルゲームを中心に最新機種を多数取り揃え、女性やファミリー層など幅広い来場者に人気を博しています。

●業務用機器販売部門

市場が冷え込んでいる環境のもと、メダルゲーム「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー」の投入等により、既存顧客の深耕や新規開拓に努めてまいりました。また、局面打開を図る一環として株式会社バンダイナムコゲームスと業務提携を行うなど、販売拡大に向けて全力を傾注してまいりましたが、リピート商品主体の営業展開となりましたため苦戦を強いられ、事業の見直しを余儀なくされました。

この結果、売上高は22億80百万円(前期比71.6%減)となり、営業損失2億3百万円(前期は17億58百万円の営業利益)と不本意な業績となりました。



「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー」

●コンテンツエキスパンション部門

携帯電話向けコンテンツ配信事業は「逆転裁判 4」が堅調に推移したほか、iPhone／iPad向け「バイオハザード デジネレーション」も新規ユーザーを獲得するなど、おおむね計画どおり推移いたしました。

他方、遊技機向け関連機器事業については、厳しい事業環境や目玉商品の不在により不調が続きましたが、第4四半期に投入した「ビューティフル ジョー」が底堅い売行きを示したほか、協業展開の一環であります「新鬼武者」も定着したブランドにより健闘するなど、一陽来復の兆しが見えてまいりました。

この結果、売上高は58億19百万円(前期比25.7%増)と増収になり、営業利益は5億9百万円(前期は2億30百万円の営業損失)と黒字に転換いたしました。



「バイオハザード デジネレーション」(iPhone／iPad向けゲーム配信)

人気シリーズの「バイオハザード」が、iPhone／iPad向けゲーム配信に登場。日本では発売初日から「アイチューンズ・ストア」でダウンロードランキング第1位に選出されたほか、欧米各国でも上位にランクインするなど、国内外において家庭用ゲーム以外のファンを獲得し、ユーザー層の拡大に貢献しています。

●その他の部門

その他の部門におきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は27億36百万円(前期比3.1%減)、営業利益10億97百万円(前期比4.1%増)となりました。



©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED.
Licensed by Nintendo ©2007 Nintendo / ©2007 HUDSON SOFT
©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED.
©2008 C/BHCGFP

連結財務諸表

Consolidated Financial Statements

連結貸借対照表

(単位:百万円)

科目	期別	当連結会計年度 (平成22年3月31日現在)	前連結会計年度 (平成21年3月31日現在)
【資産の部】			
流動資産		61,303	78,806
現金および預金		29,865	28,611
受取手形および売掛金		6,288	27,894
たな卸資産		2,731	6,588
ゲームソフト仕掛品		14,333	10,432
繰延税金資産		3,204	2,712
その他		4,927	2,949
貸倒引当金	△	48	△ 383
固定資産		25,318	27,404
有形固定資産		14,049	15,217
建物および構築物		5,259	5,452
アミューズメント施設機器		2,251	2,892
建設仮勘定		305	74
その他		6,233	6,798
無形固定資産		3,227	3,574
投資その他の資産		8,040	8,612
投資有価証券		957	920
繰延税金資産		1,339	1,425
その他		6,763	7,308
貸倒引当金	△	1,019	△ 1,042
資産合計		86,621	106,210

POINT 資産の部

流動資産は、受取手形および売掛金の減少などにより、前期に比べ17,502百万円減少し、61,303百万円となりました。
固定資産はアミューズメント施設の閉鎖等に伴うアミューズメント施設機器や差入保証金の減少などにより、前期に比べ2,086百万円減少し25,318百万円となりました。
この結果、資産合計は前期に比べ19,588百万円(18.4%)減少し、86,621百万円となりました。

POINT 負債の部

流動負債は、支払手形および買掛金ならびに短期借入金等の減少により、前期に比べ13,204百万円減少し、25,211百万円となりました。
固定負債は、長期借入金の流動負債への一部振替などにより、前期に比べ991百万円減少し、7,453百万円となりました。
この結果、負債合計は前期に比べ14,195百万円(30.3%)減少し、32,665百万円となりました。

POINT 純資産の部

純資産は、主に自己株式が増えたことに加え、円高に伴う為替換算調整勘定の増加などがありましたため、前期に比べ5,392百万円(9.1%)減少し、53,956百万円となりました。

連結損益計算書

(単位:百万円)

科目	期別	当連結会計年度 (平成21年4月1日から 平成22年3月31日まで)	前連結会計年度 (平成20年4月1日から 平成21年3月31日まで)
売上高		66,837	91,878
売上原価		42,116	54,960
売上総利益		24,720	36,917
販売費および一般管理費		19,133	22,299
営業利益		5,587	14,618
営業外収益		631	1,077
受取利息および配当金		438	923
その他		193	153
営業外費用		687	1,887
支払利息		165	86
その他		522	1,800
経常利益		5,530	13,808
特別利益		233	174
特別損失		4,639	1,534
税金等調整前当期純利益		1,124	12,448
法人税、住民税および事業税		1,299	2,125
過年度法人税等	△	1,761	—
法人税等調整額	△	582	2,258
当期純利益		2,167	8,063

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

科目	期別	当連結会計年度 (平成21年4月1日から 平成22年3月31日まで)	前連結会計年度 (平成20年4月1日から 平成21年3月31日まで)
営業活動によるキャッシュ・フロー		14,320	△ 551
投資活動によるキャッシュ・フロー	△	1,618	△ 2,715
財務活動によるキャッシュ・フロー	△	10,747	△ 342
現金および現金同等物に係る換算差額	△	751	△ 845
現金および現金同等物の増減額		1,203	△ 4,454
現金および現金同等物の期首残高		28,611	32,763
新規連結に伴う現金および現金同等物の増加額		—	302
現金および現金同等物の期末残高		29,815	28,611

POINT 売上高

主力部門のコンシューマ用ゲームソフト部門(前期比30.0%減)におきまして、「ロストプラネット 2」などの目玉タイトルの発売を次期に延期したことが響き、66,837百万円(前期比27.3%減)となりました。

POINT 営業利益

減収による影響や売上原価率の悪化などにより、5,587百万円(前期比61.8%減)と減益になりました。

POINT 当期純利益

売上高の減少により営業利益および経常利益がいずれも減益となり、当期純利益につきましても、2,167百万円(前期比73.1%減)と減益になりました。

連結株主資本等変動計算書

(平成21年4月1日から平成22年3月31日まで)

(単位:百万円)

	株主資本					評価・換算差額等			純資産計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計	その他の有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計	
平成21年3月31日残高	33,039	21,129	17,000	△ 8,015	63,152	△ 12	△ 3,790	△ 3,803	59,349
在外子会社の会計処理の変更に伴う増減			△ 74		△ 74				△ 74
連結会計年度中の変動額									
新株の発行	200	199			400				400
剰余金の配当			△ 1,831		△ 1,831				△ 1,831
当期純利益			2,167		2,167				2,167
自己株式の取得				△ 5,125	△ 5,125				△ 5,125
自己株式の処分			0	0	0				0
株主資本以外の項目の連結会計年度中の変動額(純額)						32	△ 962	△ 929	△ 929
連結会計年度中の変動額合計	200	199	336	△ 5,125	△ 4,389	32	△ 962	△ 929	△ 5,318
平成22年3月31日残高	33,239	21,328	17,262	△ 13,141	58,689	19	△ 4,752	△ 4,732	53,956

貸借対照表

		(単位:百万円)		
期別		当事業年度	前事業年度	
科目		(平成22年3月31日現在)	(平成21年3月31日現在)	
【資産の部】				
流動資産		43,463	49,544	
現金および預金		16,608	14,578	
売掛金		5,983	14,642	
たな卸資産		2,020	5,226	
ゲームソフト仕掛品		13,660	8,518	
繰延税金資産		2,853	2,634	
短期貸付金		600	1,344	
その他		2,475	3,398	
貸倒引当金		△ 738	△ 798	
固定資産		40,704	41,330	
有形固定資産		4,365	5,486	
無形固定資産		2,990	2,938	
投資その他の資産		33,348	32,905	
資産合計		84,168	90,874	

		(単位:百万円)		
期別		当事業年度	前事業年度	
科目		(平成22年3月31日現在)	(平成21年3月31日現在)	
【負債の部】				
流動負債		22,263	26,629	
支払手形		381	481	
買掛金		1,777	1,963	
短期借入金		12,500	15,000	
1年内償還予定の新株予約権付社債		—	400	
未払法人税等		405	185	
賞与引当金		1,176	1,685	
返品調整引当金		90	313	
その他		5,931	6,599	
固定負債		5,653	5,888	
長期借入金		3,000	3,000	
退職給付引当金		1,381	1,166	
その他		1,272	1,722	
負債合計		27,916	32,517	
【純資産の部】				
株主資本		56,283	58,651	
資本金		33,239	33,039	
資本剰余金		21,328	21,129	
利益剰余金		14,856	12,498	
自己株式		△ 13,141	△ 8,015	
評価・換算差額等		△ 31	△ 293	
その他有価証券評価差額金		△ 31	△ 293	
純資産合計		56,251	58,357	
負債純資産合計		84,168	90,874	

損益計算書

		(単位:百万円)	
期別		当事業年度	前事業年度
科目		(平成21年4月1日から平成22年3月31日まで)	(平成20年4月1日から平成21年3月31日まで)
売上高		53,393	63,217
売上原価		34,502	41,028
売上総利益		18,890	22,189
返品調整引当金戻入額		222	91
差引売上総利益		19,113	22,280
販売費および一般管理費		11,992	13,054
営業利益		7,120	9,226
営業外収益		399	790
営業外費用		810	1,015
経常利益		6,709	9,002
特別利益		2,599	205
特別損失		4,547	3,202
税引前当期純利益		4,762	6,005
法人税、住民税および事業税		1,268	92
過年度法人税等		△ 846	—
法人税等調整額		151	2,067
当期純利益		4,189	3,845



© CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

株主資本等変動計算書

		(平成21年4月1日から平成22年3月31日まで)					(単位:百万円)
		株主資本				評価・換算差額等	純資産計
		資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本計	
平成21年3月31日残高		33,039	21,129	12,498	△ 8,015	58,651	58,357
事業年度中の変動額							
新株の発行		200	199			400	400
剰余金の配当				△ 1,831		△ 1,831	△ 1,831
当期純利益				4,189		4,189	4,189
自己株式の取得					△ 5,125	△ 5,125	△ 5,125
自己株式の処分			0		0	0	0
株主資本以外の項目の事業年度中の変動額(純額)						262	262
事業年度中の変動額合計		200	199	2,357	△ 5,125	262	△ 2,105
平成22年3月31日残高		33,239	21,328	14,856	△ 13,141	56,283	56,251

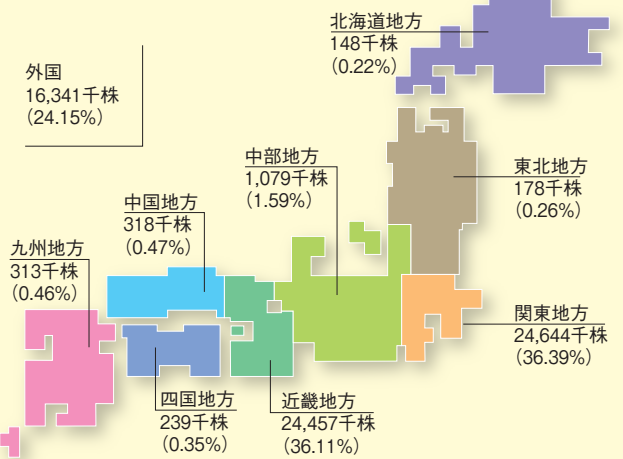
株式の状況 (平成22年3月31日現在)

- 発行可能株式総数 150,000,000株
- 発行済株式の総数 67,723,244株
- 株主数 20,526名
- 大株主(上位10名)

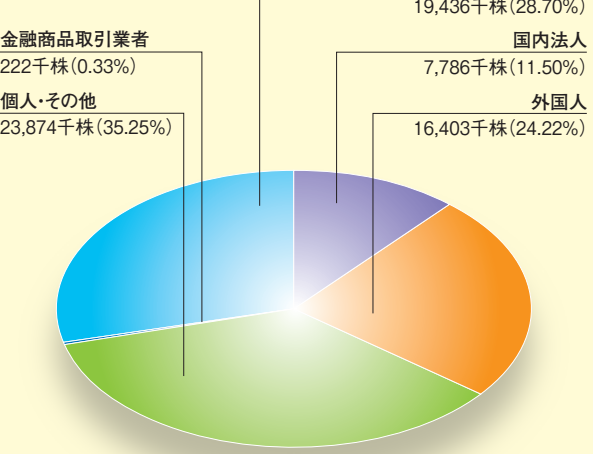
株主名	持株数 千株	持株比率 %
有限会社クロスロード	6,771	11.46
日本スタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	5,154	8.72
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	5,128	8.68
辻本憲三	2,006	3.40
辻本美之	1,669	2.83
辻本春弘	1,546	2.62
辻本良三	1,545	2.62
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	1,527	2.58
辻本美佐子	895	1.52
メロンバンクイービーエヌアムグローバルカस्टディエヌアイ	835	1.41

(注) 持株比率については、自己株式数(8,636千株)を控除して算出しております。

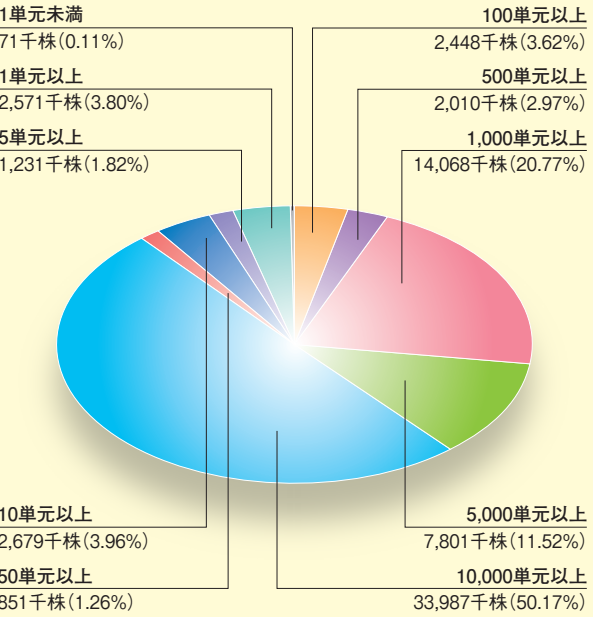
●地域別分布状況



●所有者別分布状況



●所有株数別分布状況



重要な子会社の状況 (平成22年3月31日現在)

会社名	資本金	当社の持株比率	主要な事業内容
株式会社カプトロン	1,640百万円	100%	不動産の賃貸および管理
株式会社ダレット	1,090百万円	100%	オンラインポータルの運営
株式会社ケーツー	3百万円	100%	家庭用ゲームソフトの開発
株式会社エンターライズ	30百万円	90%	遊技機の製造および販売
カプコン U.S.A., INC.	159,949千米ドル	100%	持株会社、米国子会社の管理
カプコンアジア CO., LTD.	21,500千香港ドル	100%	家庭用ゲームソフトの販売
カプコン・エンタテインメント, INC.	2,000千米ドル	100%(100%)	家庭用ゲームソフトの開発および販売
C E・ヨーロッパ LTD.	1,000千英ポンド	100%	家庭用ゲームソフトの販売
CEG・インタラクティブ・エンタテインメントGmbH	25千ユーロ	100%(100%)	家庭用ゲームソフトの販売
カプコン・インタラクティブ, INC.	0千米ドル	100%(100%)	携帯電話向けコンテンツの配信
カプコン・インタラクティブ・カナダ, INC.	0千カナダドル	100%(100%)	携帯電話向けコンテンツの開発および配信
カプコン・エンタテインメント・コリア CO., LTD.	1,000百万ウォン	100%	家庭用ゲームソフトの販売、オンラインゲームの開発、運営
カプコン・エンタテインメント・フランス SAS	37千ユーロ	100%(100%)	家庭用ゲームソフトの販売

(注) 当社の持株比率欄の()内の数字は、間接所有する持株比率を内数で示しております。

役員の状況 (平成22年6月18日現在)

●取締役および監査役

代表取締役会長 最高経営責任者(CEO)	辻本憲三	取締役	松尾眞
代表取締役社長 最高執行責任者(COO)	辻本春弘	取締役	守永孝之
取締役	初野純孝	監査役(常勤)	山口省二
取締役	飛澤宏	監査役(常勤)	平尾一氏
取締役 最高財務責任者(CFO)	阿部和彦	監査役	家近正直
取締役	小田民雄	監査役	滝藤浩二
取締役	保田博		

(注) 1. 取締役 保田 博、松尾 眞および守永孝之の各氏は、社外取締役であります。
2. 監査役 山口省二および滝藤浩二の両氏は、社外監査役であります。
3. 取締役 保田 博および監査役 山口省二の両氏は、株式会社東京証券取引所および株式会社大阪証券取引所の定める独立役員であります。



本社ビル

宮城県知事選挙のイメージキャラクターに「戦国BASARA」のゲームキャラクターが採用

当社の人気ゲーム「戦国BASARA」に登場するキャラクター「伊達政宗」が宮城県で行われた「宮城県知事選挙」の選挙啓発イメージキャラクターとして起用されました。

「戦国BASARA」シリーズは、個性溢れる戦国武将が活躍するアクションゲームです。戦国ブームの火付け役として多くの女性ファンから高い支持を受けるなど、耳目を集めるとともに、ゲームソフトにとどまらず、キャラクターグッズをはじめ、アニメ、ラジオ、書籍、イベント出展など多方面に相乗展開を行っております。



ホームページランキングで高評価!

当社IRサイトが、ゴメス・コンサルティング株式会社が選定する「IR サイトランキング2009」において、「ウェブサイトの使いやすさ」や「きめこまやかな情報開示」が高く評価され総合ランキング堂々の第1位を獲得いたしました。また、日興アイ・アール株式会社が調査した「2009年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング」では、「分かりやすさ」や「情報の多さ」が支持され、第2位に選出されました。今後とも、投資家およびユーザーの皆様が直観的に理解でき、使いやすいサイトを目指して、充実した情報開示の徹底に努めてまいります。



●カプコンIRサイトのご案内 <http://www.capcom.co.jp/ir>

当社では、株主や投資家の皆様に最新情報をタイムリーに提供することを目的として、ホームページを活用したIR活動にも注力しております。

カプコンIRサイトでは、株式情報や経営戦略に加え、開発者インタビューや、アナリストコンセンサスなど様々な情報提供を行っております。

当社IRサイトは、情報の充実度や使いやすさにおいて各評価機関より高い評価をいただいております。



最新情報

いま注目すべきIR情報を大きく中央に表示していることに加え、新着情報やプレスリリースなどの最新情報を素早く確認できるシステム(RSS)にも対応しております。

事業戦略・データ

当社が展開する各事業の市場環境や今後の戦略を、グラフやテキストを用いて詳細にご説明するとともに、当社の人気ソフトの販売本数などを豊富な画像、動画を用いて分かりやすく掲載しております。

個人投資家の皆様へ

当社をより深くご理解いただけるよう「当社の強み」や「市場動向」などをわかりやすくご説明しております。

カプコンIRメール

メールアドレスをご登録いただきますと、プレスリリースや決算資料などの最新情報をメールにてお知らせいたします。

『アニュアルレポート 2010』発行

経営トップ自らが、中長期課題に対する具体的施策をQ&A方式にて明快に解説しております。また今後の事業戦略について、成長分野であるオンライン事業への取り組みや強みである多メディア展開の更なる強化など、安定成長に向けた様々な取り組みを詳解しており、投資家の皆様により理解を深めていただくため内容の充実を図っております。

ご希望の方は当社広報・IR室までお問い合わせいただくか、当社IRサイトの資料請求フォームをご利用ください。なお、発行は今年の9月を予定しております。株式会社カプコン 広報・IR室 電話06-6920-3623

携帯からもIR情報へアクセス <http://m-ir.jp/c/9697/>

当社の業績概況や株式情報が携帯電話から閲覧できるほか、株価の終値や最新のリリース情報も取得できます。QRコード(二次元コード)の読み取りに対応した携帯電話をお持ちの方は右の画像を読み込むと簡単にアクセスできます。

※読み取り方法についてはお手持ちの携帯電話取扱説明書をご覧ください。



株主メモ

事業年度 毎年4月1日から翌年3月31日まで

定時株主総会 毎年6月

期末配当金受領株主
確定日 3月31日

中間配当金受領株主
確定日 9月30日

単元株式数 100株

株主名簿管理人および
特別口座の口座管理機関

同連絡先 〒541-8502
大阪市中央区伏見町三丁目6番3号
三菱UFJ信託銀行株式会社 大阪証券代行部
電話(通話料無料)0120-094-777

公告方法 電子公告

当社のホームページ(<http://www.capcom.co.jp/>)に
掲載します。

ただし、やむを得ない事由によって電子公告による公告を
することができない場合は、日本経済新聞に掲載します。

上場金融商品取引所 株式会社東京証券取引所・株式会社大阪証券取引所

(ご注意)

1. 株券電子化に伴い、株主様の住所変更、買取請求その他各種お手続きにつきましては、原則として株主様が口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)で承ることとなっておりますので、口座を開設されている証券会社等にお問い合わせください。株主名簿管理人ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
2. 特別口座に記録された株式に関する各種お手続きにつきましては、三菱UFJ信託銀行が口座管理機関となっておりますので、同行にお問い合わせください。
なお、同行全国各支店においてもお取次ぎいたします。
3. 未受領の配当金につきましては、三菱UFJ信託銀行本支店でお支払いいたします。