

# 第27期 事業報告書

平成17年4月1日から  
平成18年3月31日まで

(証券コード 9697)



# CAPCOM

「モンスターハンター2(ドス)」  
©CAPCOM CO., LTD. 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
- 営業の概況 5
- 連結財務諸表 7
- 単独財務諸表 9
- 株式の状況 11
- 子法人等の状況／役員の状況 12
- トピックス 13
- IR情報 14

## 会社の概要

(平成18年3月31日現在)

社名	株式会社 <b>カプコン</b> (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	275億81百万円
従業員数	1,028名(連結 1,212名)
主要な事業所	本社 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号 研究開発ビル 大阪市中央区内平野町三丁目2番8号 東京支店 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号 上野事業所 三重県伊賀市治田3902番地
ホームページ	<a href="http://www.capcom.co.jp/">http://www.capcom.co.jp/</a>

## 株主の皆様へ



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27期(平成17年4月1日から平成18年3月31日まで)の営業の概況と決算についてご報告申し上げます。

当連結会計年度におけるわが国経済は、原油高や輸出の伸び悩みはありましたが、堅調な個人消費や設備投資に加え、雇用環境の改善や株価の上昇などにより、景気は回復基調を持続しました。

当業界におきましては、次世代据置型ゲーム機への世代交替期の状況下、初心者や女性など広範な客層を取り込んだ新型携帯ゲーム機が旋風を巻き起こし主役に躍り出るとともに、年末年始商戦における需要増大のけん引役を果たしたことなどにより国内市場を押し上げ、おおむね順調に推移しました。

また、通信インフラの整備に伴い、新たな収益基盤を求めて多人数が同時に参加できるオンラインゲーム市場が、活発化してまいりました。

アミューズメント施設市場は、既存店がやや軟調に推移しましたがスクラップ・アンド・ビルドなどによる大型複合商業施設への新規出店が増加してまいりました。

一方、海外は世界最大の市場である米国において「Xbox360」の発売がありましたものの、市場成熟化の兆候や次世代据置型ハードへの移行期による需要停滞の影響などもあって、総じて軟調に推移しました。

こうした環境のもと、当社グループは組織改革によりマネジメント体制を強化するほか、国内外の多様な顧客ニーズに対応するため自社タイトルに加え、他社との提携ソフト販売や趣向を凝らした販促キャンペーンなど、積極的な営業展開を推し進めてまいりました。

加えて、携帯電話向けゲーム配信やパチスロ機向け液晶表示基板の供給など、コンテンツビジネスを拡充するとともに、グループ全体の収益力を高めるため、重点分野である海外事業の再構築を進めてまいりました。

さらに、海外市場においてアドバンテージを築く一環として、今年の2月に米国ラスベガスにおいて、「CAPCOM 2006 PRESS EVENT」(カプコン 2006プレスイベント)を開催し、欧米市場を対象とした商品の発表会を行ったところ、マスコミや流通関係者が殺到するなど、多くの耳目を引きつけ、今後の海外戦略に期待を抱くことができました。

以上の結果、連結売上高は702億53百万円(前期比6.6%増)と増収となりました。

一方、利益面につきましては、連結営業利益65億80百万円(前期比15.1%減)、連結経常利益70億16百万円(前期比5.2%減)となりました。

連結当期純利益につきましては、繰延税金資産に係る評価性引当金の見直しに伴う法人税等調整額を計上しましたが、移転価格税制に基づく更正通知を受けたことにより、



過年度税金費用が発生したため、69億41百万円(前期比91.6%増)となりました。

なお、当期の利益配当金につきましては、1株当たり10円とさせていただきます。

今後の見通しといたしましては、家庭用ゲーム機は年内に次世代据置型ゲーム機が出揃うことが予想されますものの、端境期現象が続くため市場環境は躍り場状態になるものと思われます。

一方、韓国や中国などのアジアを中心にオンラインゲームの市場規模は拡大することが見込まれます。

また、熾烈なシェア争いなどにより企業間競争が激化し、主導権を巡って激しいサバイバルレースが繰り広げられ、勢力地図が大きく塗り替わることも予想されます。

加えて、ソフトメーカーはハードの高度化、高機能化に伴う開発費高騰化傾向への対応が焦眉の急となっております。

さらに、映画、音楽、玩具、メディア等、業界の垣根を越えた異業種からの参入などにより、新たな地殻変動が起こる可能性もあります。

他方、経済産業省がゲーム業界の活性化を図るため表彰制度の創設や海外市場の開拓、人材育成の支援などについて検討し始めるなど、業界振興に向けて官民一体となった動きが出てまいりました。

産業構造が大きな転換期に入っている情勢のもと、当社グループといたしましては、主体性のある機動的な経営により環境の変化に対して臨機応変な対応を図るとともに、既存部門の強化や事業構成の見直し、競争優位性の確保、財務体質の改善に取り組んでまいります。

このための事業戦略として、家庭用ゲーム分野において顧客層の拡大を図るため、シリーズ作品の充実や国内外の市場ニーズに対応したソフトの開発に傾注するほか、オ

ンラインゲームや他社との提携商品の開発、販売を行ってまいります。加えて、斬新な新作ソフトの開発や安定した人気を誇る寿命の長い旧作ソフトの活用などにより、商品ラインアップの拡充に努めるとともに、次世代機の動向などを直視しつつ、各ハードにゲームソフトを供給するマルチプラットフォーム戦略によりユーザー層の増大を目指し、バリューチェーン(価値の連鎖)を築いてまいります。

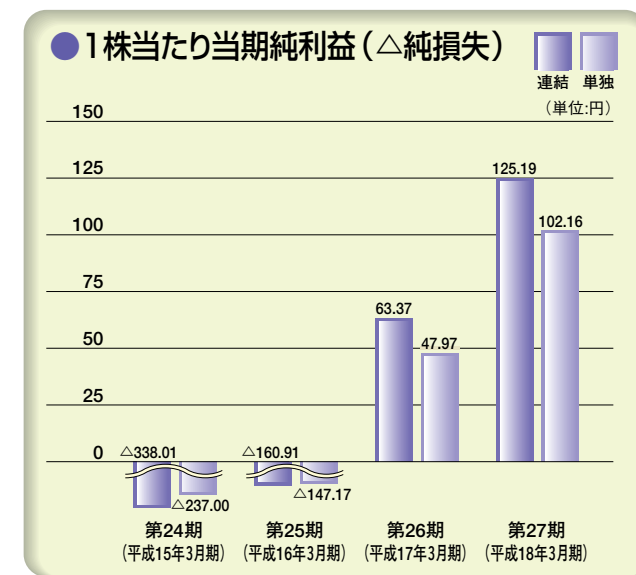
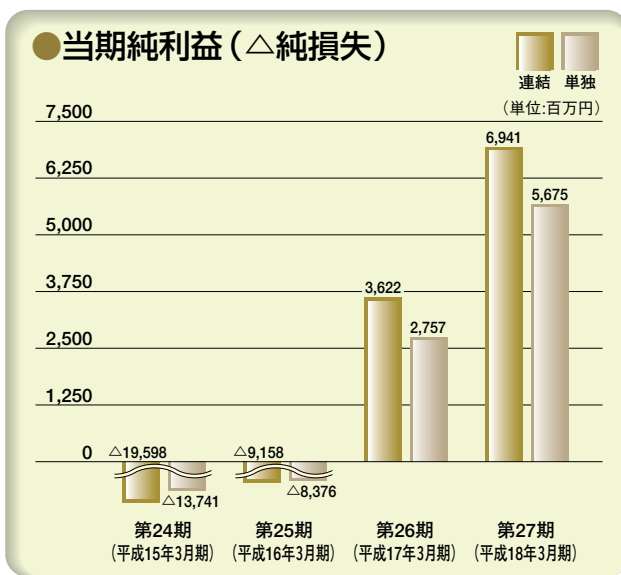
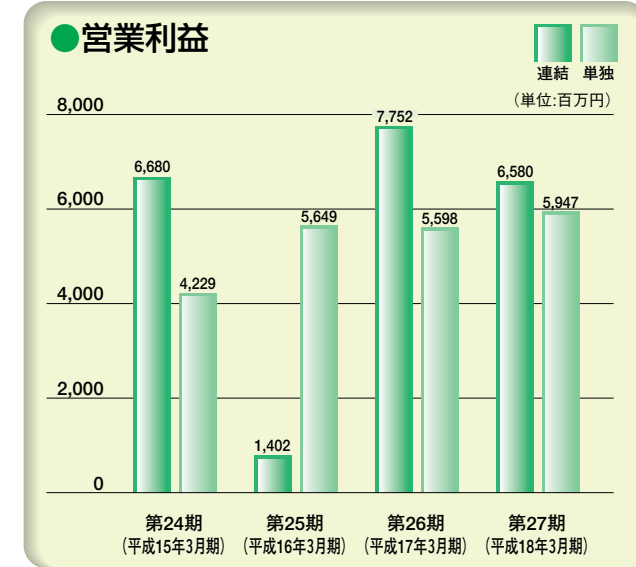
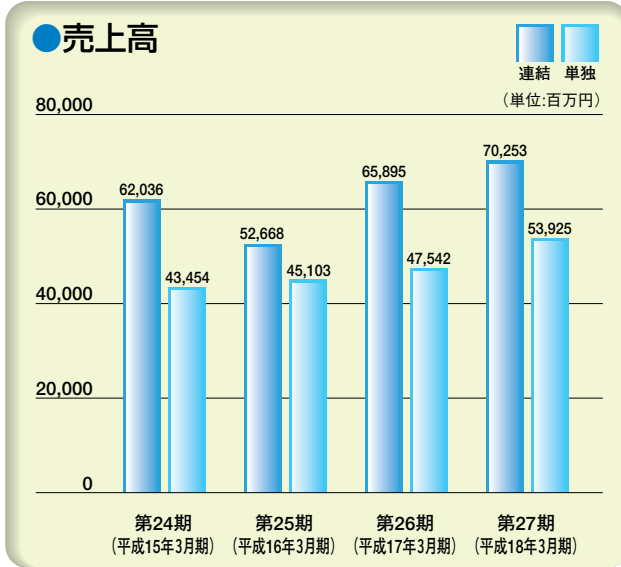
また、当社のコンテンツを活用した遊技機向け液晶表示基板等に注力することにより相乗効果を創出するほか、新たなビジネスチャンスを開くため、成長分野や新規事業開拓に向けて経営資源を投入し、商機の拡大を図るなど市場環境の変化に適応した事業ポートフォリオを構築してまいります。

さらに、積極果敢にグローバルな事業戦略を推し進めるとともに、経営効率を高めるため海外現地法人の再編や企業間ネットワークの拡充など、国内外の子会社と求心力を高めた事業展開によりグループ全体の最適化を図り、企業価値を高めてまいります。

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18年6月

代表取締役社長 辻本憲三



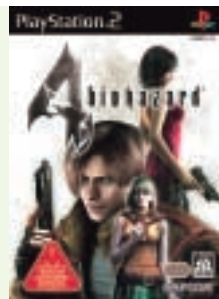


### コンシューマ用ゲームソフト部門

主カタイトル「バイオハザード4」(プレイステーション2用)が定着したブランド力により順調に販売を伸ばすとともに、通信プレイが可能な「モンスターハンター ポータブル」(プレイステーション・ポータブル用)および「モンスターハンター2(ドス)」(プレイステーション2用)のモンスターハンターシリーズを投入したところ訴求力を発揮し、いずれも予想を上回るヒットを放つなど、当社の看板タイトルの一つに育ってまいりました。また、シリーズ最新作の「ロックマン エグゼ6」(ゲームボーイアドバンス用)も安定した人気により底堅い売上を示すとともに、ゲームボーイアドバンス向けに投入した初回作に新エピソードを追加した「逆転裁判」(ニンテンドーDS用)も手堅く伸ばしました。

一方、「新 鬼武者」(プレイステーション2用)、「ウィズアウトウォーニング」(プレイステーション2、Xbox用)や「ビートダウン」(プレイステーション2、Xbox用)などが米国市場停滞の影響や海外ゲームメーカーの攻勢もあって、特に海外において精彩を欠き苦戦を強いられました。

この結果、売上高は427億18百万円(うち海外売上高215億61百万円)となり、前期に比べ27億33百万円の増収(前期比6.8%増)となりました。



「バイオハザード4」  
(プレイステーション2用)

最新作では、シリーズの持ち味である恐怖感そのままに、従来のシステムを一新し、アクション性を重視した展開が注目を集めるとともに、斬新なストーリー性と最先端の映像技術で世界中のファンを魅了しています。



「モンスターハンターポータブル」  
(プレイステーション・ポータブル用)

プレイステーション2で人気を博した「モンスターハンターG」をベースに新たな要素を追加したほか、醍醐味である通信プレイが堪能できることや、ゲーム初心者でも気軽に楽しめる内容が話題を呼び、大ヒットとなりました。

### アミューズメント施設部門

身近な娯楽施設として地域間競争が激化する中、各種イベントの開催、店舗のリニューアルや多様な顧客ニーズに対応した品揃えに加え、安全かつ清潔で明るい快適空間作りにより、女性、ファミリー層等の新規顧客の取り込みやリピーターの増大に努めるなど、ユーザー志向に立ったロケーション展開に取り組んでまいりました。

また、一部の地域において豪雪による影響がありましたものの、既存店が横ばいとなったほか、近年オープンした新店がいずれも好伸し、売上拡大のリード役を果たしました。

当期は、福岡県のショッピングセンター内にニューヨークの街をイメージした「プラサカブコン直方店」と大人の雰囲気も醸し出した新業態の大型ロードサイド店「プラサカブコン水戸店」(茨城県)を出店するとともに、不採算の2店舗を閉鎖しました。

これにより、当施設は30店舗となっております。

この結果、売上高は115億68百万円となり、前期に比べ6億33百万円の増収(前期比5.8%増)となりました。



「プラサカブコン直方店」

地域最大規模のフロアには、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、ファミリー層など多数の来場者に人気を博しています。

### 業務用機器部門

ビデオゲーム機「機動戦士ガンダムSEED 連合 VS. Z. A. F. T.」が根強い人気により販売を伸ばすとともに、前期に投入しましたメダルゲーム機「スーパーマリオ 不思議のころころパーティ」も続伸しました。

また、昨年のアミューズメントマシンショーのシングルメダル部門において、それぞれ1、2位の人気に輝いた「ドンキーコング ジャングルフィーバー」や「撃魔界村」を発売し注目を浴びました。

しかしながら、一部有力商品が次期にずれ込んだことなどもあって売上を押し上げることができず、計画未達となりました。

なお、新機軸商品として業務用ゲーム機、家庭用ゲーム機および玩具の三つの機器でキャラクターが連動して新しい遊びが堪能できる「ロックマン エグゼ バトルチップスタジアム」を投入しました。

この結果、売上高は69億95百万円となり、前期に比べ4億54百万円の減収(前期比6.1%減)となりました。



「ロックマン エグゼ バトルチップスタジアム」

「ロックマン エグゼ」の世界をテーマにした業務用ゲーム機。自分で育てたキャラクターを使って他人との対戦が可能になるなど、コミュニケーションする楽しさも魅力のひとつです。

(注)実際の商品とは一部仕様が異なります。

### コンテンツエキスパンション部門

遊技機向け液晶表示基板が好調に販売を伸ばし、売上拡大のけん引役を果たすとともに、「逆転裁判」シリーズや「モンスターハンター i」などの携帯電話向けゲーム配信も堅調に推移しました。

また、他社との協業展開を図るため、当社の開発ノウハウを駆使したパチンコ機向け液晶表示ソフトの受託開発に注力しました。

この結果、売上高は57億42百万円となり、前期に比べ15億35百万円の増収(前期比36.5%増)となりました。

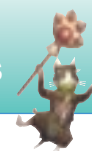


「モンスターハンター i」

家庭用ゲームソフトでヒットした「モンスターハンター」が、携帯電話向けゲームになって登場。広大な砂漠や火山地帯などを舞台に迫力あるハンティングをプレイできます。

### その他の部門

その他の部門といたしましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業や不動産賃貸事業による収入で、売上高は32億68百万円となり、前期に比べ88百万円の減収(前期比2.6%減)となりました。



●連結貸借対照表

(単位:百万円)

科目	期別	当連結会計年度		前連結会計年度		科目	期別	当連結会計年度		前連結会計年度	
		(平成18年3月31日現在)	(平成17年3月31日現在)	(平成18年3月31日現在)	(平成17年3月31日現在)			(平成18年3月31日現在)	(平成17年3月31日現在)		
<b>POINT 1</b> 【資産の部】						<b>POINT 2</b> 【負債の部】					
流動資産		68,075	78,884	流動負債		26,942	31,344				
現金および預金		40,453	43,538	支払手形および買掛金		7,213	8,472				
受取手形および売掛金		12,812	14,417	短期借入金		700	4,893				
たな卸資産		3,741	3,912	1年以内償還予定の転換社債		10,000	12,262				
ゲームソフト仕掛品		6,348	9,399	賞与引当金		1,062	1,137				
繰延税金資産		3,266	4,004	その他		7,966	4,578				
その他		2,749	4,739	固定負債		32,050	42,525				
貸倒引当金		△ 1,295	△ 1,128	転換社債		15,000	25,000				
固定資産		30,381	27,476	新株予約権付社債		11,500	11,500				
有形固定資産		13,820	13,881	長期借入金		4,130	4,830				
建物および構築物		6,366	6,677	その他		1,420	1,195				
アミューズメント施設機器		2,064	1,878	負債合計		58,992	73,869				
建設仮勘定		73	72	<b>POINT 3</b> 【資本の部】							
その他		5,316	5,253	資本金		27,581	27,581				
無形固定資産		333	636	資本剰余金		15,336	15,336				
投資その他の資産		16,227	12,959	利益剰余金		1,099	△ 4,681				
投資有価証券		2,305	1,562	その他有価証券評価差額金		793	470				
繰延税金資産		8,624	6,029	為替換算調整勘定		△ 228	△ 1,103				
その他		6,010	5,777	自己株式		△ 5,117	△ 5,111				
貸倒引当金		△ 712	△ 410	資本合計		39,464	32,491				
資産合計		98,457	106,361	負債および資本合計		98,457	106,361				

●連結損益計算書

(単位:百万円)

科目	期別	当連結会計年度		前連結会計年度					
		(平成17年4月1日から平成18年3月31日まで)	(平成16年4月1日から平成17年3月31日まで)	(平成17年4月1日から平成18年3月31日まで)	(平成16年4月1日から平成17年3月31日まで)				
<b>POINT 4</b>									
売上高		70,253	65,895	売上原価		47,937	43,151		
売上総利益		22,315	22,744	売上総利益		22,315	22,744		
販売費および一般管理費		15,735	14,991	営業利益		6,580	7,752		
営業利益		6,580	7,752	営業外収益		1,089	719		
営業外収益		1,089	719	営業外費用		653	1,073		
営業外費用		653	1,073	<b>POINT 5</b>					
経常利益		7,016	7,399	特別利益		116	66		
特別利益		116	66	特別損失		220	459		
特別損失		220	459	税金等調整前当期純利益		6,912	7,006		
税金等調整前当期純利益		6,912	7,006	法人税、住民税および事業税		551	628		
法人税、住民税および事業税		551	628	過年度法人税等		1,832	—		
過年度法人税等		1,832	—	過年度法人税等還付額等		—	△ 58		
過年度法人税等還付額等		—	△ 58	法人税等調整額		△ 2,413	2,813		
法人税等調整額		△ 2,413	2,813	<b>POINT 6</b>					
当期純利益		6,941	3,622						

●連結剰余金計算書

(単位:百万円)

科目	期別	当連結会計年度		前連結会計年度					
		(平成17年4月1日から平成18年3月31日まで)	(平成16年4月1日から平成17年3月31日まで)	(平成17年4月1日から平成18年3月31日まで)	(平成16年4月1日から平成17年3月31日まで)				
<b>【資本剰余金の部】</b>									
資本剰余金期首残高		15,336	24,852	資本剰余金減少高		0	9,515		
資本剰余金減少高		0	9,515	配当		—	569		
配当		—	569	自己株式処分差損		0	0		
自己株式処分差損		0	0	資本金および資本準備金減少差益取崩額		—	8,945		
資本金および資本準備金減少差益取崩額		—	8,945	資本剰余金期末残高		15,336	15,336		
資本剰余金期末残高		15,336	15,336	<b>【利益剰余金の部】</b>					
利益剰余金期首残高		△ 4,681	△ 16,727	利益剰余金増加高		6,941	12,610		
利益剰余金増加高		6,941	12,610	当期純利益		6,941	3,622		
当期純利益		6,941	3,622	資本金および資本準備金減少差益取崩額		—	8,945		
資本金および資本準備金減少差益取崩額		—	8,945	その他		—	42		
その他		—	42	利益剰余金減少高		1,159	564		
利益剰余金減少高		1,159	564	配当		1,099	564		
配当		1,099	564	役員賞与		60	—		
役員賞与		60	—	利益剰余金期末残高		1,099	△ 4,681		
利益剰余金期末残高		1,099	△ 4,681						

●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		前連結会計年度			
		(平成17年4月1日から平成18年3月31日まで)	(平成16年4月1日から平成17年3月31日まで)	(平成17年4月1日から平成18年3月31日まで)	(平成16年4月1日から平成17年3月31日まで)		
営業活動によるキャッシュ・フロー		13,921	7,977	投資活動によるキャッシュ・フロー		△ 1,779	△ 1,099
投資活動によるキャッシュ・フロー		△ 1,779	△ 1,099	財務活動によるキャッシュ・フロー		△ 18,259	6,251
財務活動によるキャッシュ・フロー		△ 18,259	6,251	現金および現金同等物に係る換算差額		1,232	277
現金および現金同等物に係る換算差額		1,232	277	現金および現金同等物の増減額		△ 4,885	13,406
現金および現金同等物の増減額		△ 4,885	13,406	現金および現金同等物の期首残高		45,538	32,131
現金および現金同等物の期首残高		45,538	32,131	現金および現金同等物の期末残高		40,652	45,538
現金および現金同等物の期末残高		40,652	45,538				

**POINT 1** ▶▶▶ 資産の部

流動資産は、現金および預金やゲームソフト仕掛品等が減少したことにより68,075百万円(前期比13.7%減)となりました。  
固定資産は、繰延税金資産および投資有価証券などが増加したことにより30,381百万円(前期比10.6%増)となりました。  
この結果、資産合計は98,457百万円(前期比7.4%減)となりました。

**POINT 2** ▶▶▶ 負債の部

流動負債は、第3回無担保転換社債の償還や短期借入金の返済などにより26,942百万円(前期比14.0%減)となりました。  
固定負債は、1年以内に償還予定の第4回無担保転換社債が流動負債へ振り替わったことや長期借入金の減少などにより、32,050百万円(前期比24.6%減)となりました。  
この結果、負債合計は有利子負債の圧縮などにより58,992百万円(前期比20.1%減)となりました。

**POINT 3** ▶▶▶ 資本の部

資本合計は、当期純利益の増加により利益剰余金大幅に改善されましたため、39,464百万円(前期比21.5%増)となりました。

**POINT 4** ▶▶▶ 売上高

売上高は、コンシューマ用ゲームソフト部門およびアミューズメント施設部門がそれぞれ増収となったことに加え、コンテンツエキスパンション部門も大幅に伸ばしたことにより70,253百万円(前期比6.6%増)となりました。

**POINT 5** ▶▶▶ 経常利益

経常利益は、開発費の増加や販売促進活動の注力により営業費用が増えたため、7,016百万円(前期比5.2%減)となりました。

**POINT 6** ▶▶▶ 当期純利益

当期純利益は、営業利益や経常利益の減少に加え、移転価格税制に基づく過年度法人税等が発生しましたが、繰延税金資産に係る評価性引当金の見直しにより利益が押し上がりましたため、6,941百万円(前期比91.6%増)となりました。





●貸借対照表(単独)

(単位:百万円)

科目	期別	当 期 (平成18年3月31日現在)	前 期 (平成17年3月31日現在)	科目	期別	当 期 (平成18年3月31日現在)	前 期 (平成17年3月31日現在)
<b>【資産の部】</b>				<b>【負債の部】</b>			
流動資産		52,359	63,487	流動負債		23,574	27,754
現金および預金		27,422	30,740	支払手形		2,639	2,533
売掛金		10,630	12,694	買掛金		3,458	4,009
有価証券		199	1,999	短期借入金		—	4,193
製品		2,023	2,005	1年以内償還予定の転換社債		10,000	12,262
ゲームソフト仕掛品		5,614	9,249	未払金		2,434	2,075
前払費用		700	802	未払法人税等		1,884	234
繰延税金資産		2,519	2,300	未払消費税等		293	175
短期貸付金		2,297	6,636	未払費用		720	889
その他		2,123	2,890	その他		2,143	1,381
貸倒引当金		△ 1,171	△ 5,831	固定負債		27,762	37,702
固定資産		43,977	41,931	転換社債		15,000	25,000
有形固定資産		2,955	2,678	新株予約権付社債		11,500	11,500
無形固定資産		305	616	退職給付引当金		816	740
投資その他の資産		40,716	38,636	長期預り金		446	461
資産合計		96,336	105,418	負債合計		51,336	65,457
<b>【資本の部】</b>							
				資本金		27,581	27,581
				資本剰余金		15,336	15,336
				利益剰余金		6,708	2,192
				当期末処分利益		6,708	2,192
				その他有価証券評価差額金		491	△ 36
				自己株式		△ 5,117	△ 5,111
				資本合計		45,000	39,961
				負債および資本合計		96,336	105,418

●損益計算書(単独)

(単位:百万円)

科目	期別	当 期 (平成17年4月1日から 平成18年3月31日まで)	前 期 (平成16年4月1日から 平成17年3月31日まで)
売上高		53,925	47,542
売上原価		38,357	33,956
返品調整引当金繰入額		138	—
返品調整引当金戻入額		—	489
販売費および一般管理費		9,482	8,476
営業利益		5,947	5,598
営業外収益		854	689
営業外費用		1,177	745
経常利益		5,624	5,542
特別利益		116	—
特別損失		436	338
税引前当期純利益		5,304	5,203
法人税、住民税および事業税		379	262
過年度法人税等		1,832	—
過年度法人税等還付額等		—	△ 57
法人税等調整額		△ 2,583	2,241
当期純利益		5,675	2,757
前期繰越利益		1,582	—
中間配当額		549	564
当期末処分利益		6,708	2,192

●利益処分

(単位:円)

科目	期別	当 期 (平成17年4月1日から 平成18年3月31日まで)
〈当期末処分利益の処分〉		
当期末処分利益		6,708,168,437
これを次のとおり処分いたします。		
利益配当金 (1株につき10円)		549,647,280
役員賞与金 (うち監査役賞与金)		60,000,000 ( 6,000,000)
次期繰越利益		6,098,521,157
〈その他資本剰余金の処分〉		
その他資本剰余金残高		7,870,667,334
資本金および資本準備金減少差益		7,865,792,484
自己株式処分差益		4,874,850
これを次のとおり処分いたします。		
その他資本剰余金次期繰越額		7,870,667,334
資本金および資本準備金減少差益		7,865,792,484
自己株式処分差益		4,874,850

(注)平成17年12月5日に549,676,910円(1株につき10円)の中間配当を実施いたしました。

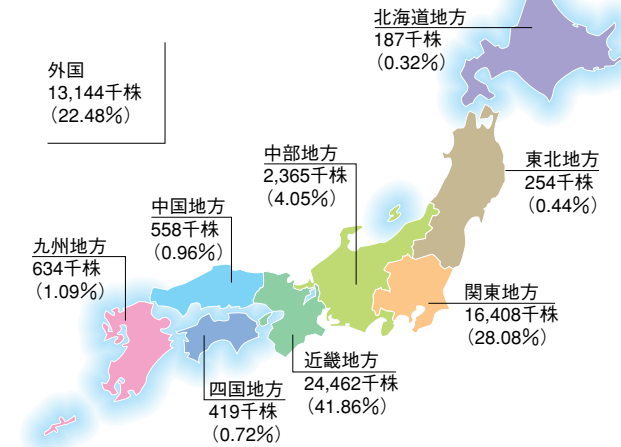
## 株式の状況 (平成18年3月31日現在)

- 会社が発行する株式の総数 150,000,000株
- 発行済株式の総数 58,435,819株
- 株主数 25,505名
- 大株主(上位10名)

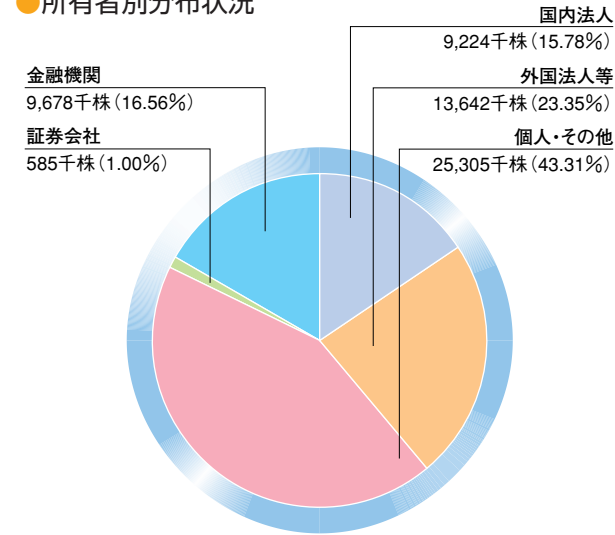
株主名	持株数 千株	出資比率 %
有限会社クロスロード	6,771	11.59
日本トラスト・サービス信託銀行株式会社(信託口)	3,650	6.25
辻本憲三	2,900	4.96
辻本美之	1,669	2.86
辻本良三	1,545	2.65
辻本春弘	1,545	2.65
モルガンスタンレーアンドカンパニーインク	1,459	2.50
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,289	2.21
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー-505019	1,229	2.10
有限会社ケンゾー	1,170	2.00

(注) 当社は、自己株式3,471千株を保有しておりますが、上記大株主から除外しております。

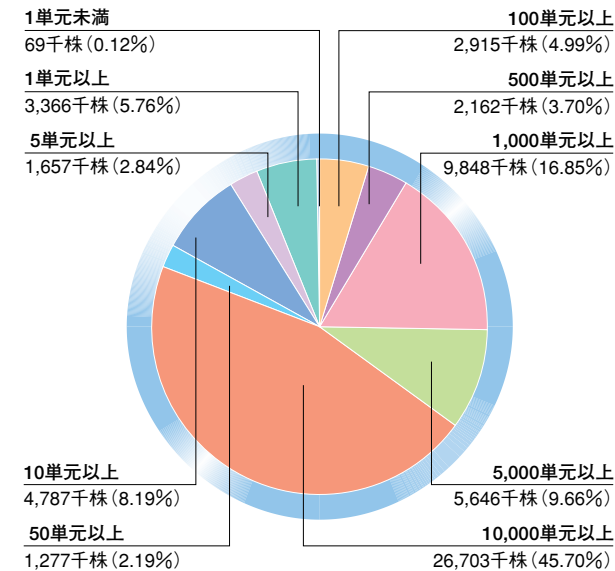
### ● 地域別分布状況



### ● 所有者別分布状況



### ● 所有株数別分布状況



## 子法人等の状況 (平成18年3月31日現在)

会社名	資本金	主な事業内容
カプコン U.S.A., INC. (米国)	159,949千米ドル	持株会社、米国子会社の管理
カプコン・エンタテインメント, INC. (米国)	1,000千米ドル	家庭用ゲームソフトの販売
カプコン・スタジオ 8, INC. (米国)	1,000千米ドル	ゲームソフトの開発
カプコン・ユーロソフト LTD. (英国)	5,000千ポンド	家庭用ゲームソフトの販売
株式会社カプトロン	1,640百万円	不動産の賃貸および管理
カプコンアジア CO., LTD. (香港)	21,500千香港ドル	家庭用ゲームソフトの販売
株式会社フラグシップ	70百万円	ゲームソフトの企画、開発
カプコンチャーム株式会社	300百万円	携帯電話用充電器の販売、レンタル
クローバースタジオ株式会社	90百万円	ゲームソフトの企画、開発
CE・ヨーロッパ LTD. (英国)	1,000千ポンド	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 (ドイツ)	25千ユーロ	家庭用ゲームソフトの販売

(注) 1. カプコン・ユーロソフト LTD. は、平成18年3月8日に解散決議を行い、現在清算手続中であります。  
2. カプコン・スタジオ 8, INC. は、平成18年3月22日に営業の休止の決議を行い、現在営業活動を行っておりません。

## 役員の状況 (平成18年6月23日現在)

### ● 取締役および監査役

代表取締役社長	辻本 憲三	監査役(常勤)	山口 省二
取締役(副社長執行役員)	辻本 春弘	監査役(常勤)	平尾 一氏
取締役(専務執行役員)	初野 純孝	監査役	黒田 守雄
取締役(常務執行役員)	飛澤 宏	監査役	中山 好雄
取締役(常務執行役員)	阿部 和彦		
取締役	小田 民雄		
取締役	北村 恭二		
取締役	堀 紘一		
取締役	家近 正直		

(注) 1. 取締役 北村恭二、堀 紘一および家近正直の各氏は、社外取締役であります。  
2. 監査役 山口省二、黒田守雄および中山好雄の各氏は、社外監査役であります。



本社ビル

「モンスターハンター2 (ドス)」  
(プレイステーション2用)「モンスターハンター ポータブル」  
(プレイステーション・ポータブル用)

## モンスターハンターシリーズが大ブレイク!

人気ハンティングアクションゲームの最新作「モンスターハンター2 (ドス)」(プレイステーション2用)および「モンスターハンター ポータブル」(プレイステーション・ポータブル用)がそれぞれ50万本以上を出荷し、合わせて国内でミリオンセールスを達成しました。同シリーズは、独創的かつ完成度の高いグラフィックや世界観に加え、ネットワークを活かした通信プレイなどがユーザーの人気を博し、当社を代表するタイトルに成長してまいりました。

## 次世代ゲーム機に向け、本格的始動!

当社は、5月に米国で開催された世界最大のゲームの祭典「エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ(E3)」において、「ロストプラネット」など次世代ゲーム機向けソフトを展示したほか、体験コーナーでは来場者の話題を集め、活況を呈しました。

また、ミリオンセラータイトルの最新作「バイオハザード5」を「Xbox360」および「プレイステーション3」向けに投入するとともに、引き続きその他人気シリーズソフトの発売も予定しておりますので、ご期待ください。

「バイオハザード5」  
(Xbox360、プレイステーション3用)「ロスト プラネット」  
(Xbox360用)

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

当社では、株主や投資家の皆様に当社の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、「株価情報」や「IR資料室」を追加するなど定期的にコンテンツのリニューアルを行い、内容の更なる充実を図っておりますのでぜひご活用ください。

当社IRホームページは、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。



### 株価情報

IRトップページにて、直近の株価や詳細なチャートを表示しております。

### 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。

### IR資料室

マーケットデータや人気ソフトの販売本数をグラフや画像等でわかりやすく掲載するとともに、決算説明会の模様を動画で配信するなど、豊富な情報を取り揃えております。

### 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。

### 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。

### 「アニュアルレポート 2006」発行

本年度は、経営トップによる企業戦略や配当方針に関するQ&Aに加え、当社の強みである研究開発体制をクリエイターや実際の人気タイトルの開発過程を交えて紹介するなど、投資家の皆様が注目するポイントをわかりやすく解説しております。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  
TEL : 06-6920-3623 Email : [ir@capcom.co.jp](mailto:ir@capcom.co.jp)



## 株主メモ

定時株主総会 毎年6月中  
基準日 定時株主総会 3月31日  
剰余金の配当  
期末配当 3月31日  
中間配当 9月30日

単元株式数 100株  
株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番5号  
三菱UFJ信託銀行株式会社

同事務取扱場所 〒541-8502  
(お問合わせ先) 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

同取次所 三菱UFJ信託銀行株式会社 全国本支店  
野村證券株式会社 全国本支店

○株式関係のお手続き用紙のご請求は、次の三菱UFJ信託銀行の電話およびインターネットでも24時間承っております。

電話(通話料無料)  
0120-244-479 (本店証券代行部)  
0120-684-479 (大阪証券代行部)  
ホームページ  
<http://www.tr.mufg.jp/daikou/>

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。

上場証券取引所 東京・大阪証券取引所

# 株式会社カプコン



この事業報告書は、環境に配慮し、再生紙と大豆インキを使用しております。