

(証券コード 9697)



「モンスターハンターポータブル 3rd」

© CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.

第32期 報告書

平成22年4月1日から平成23年3月31日まで

CAPCOM

会社の概要

(平成23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、モバイルコンテンツおよびアミューズメント機器等の企画、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2,089名(単体1,636名)
ホームページ	http://www.capcom.co.jp/

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

株主の皆様へ



辻本 憲三



辻本 春弘

平素は格別のご高配を賜り厚くお礼申し上げます。

このたびの東日本大震災で亡くなられた方々ならびにご遺族の皆様には、謹んで哀悼の意を表します。

また、被災された方々には衷心よりお見舞い申し上げますとともに、被災地の1日も早い復旧を心からお祈り申し上げます。

さて、ここに当社グループ第32期(平成22年4月1日から平成23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、一進一退ながら景気は回復の兆しがありましたものの、本年3月に発生した東日本大震災により東北および関東地方が甚大な被害を受け、世界を震撼させるとともに、放射性物質の漏洩や計画停電の実施による混乱なども重なって、未曾有の国難ともいべき事態に直面しました。

当業界におきましても、被災地域の店舗などが大震災の直撃を受けるとともに、各種イベントやプロモーション活動の自粛等を余儀なくされました。

一方、少子高齢化や娯楽の多様化に加え、スマートフォン(高機能携帯電話)や多機能情報端末等のゲーム専用機

以外の交流サイトで楽しめるソーシャルゲームが急成長するなど、地殻変動の波が押し寄せてまいりました。

こうした状況のもと、当社もアミューズメント施設10店舗が建屋損傷や浸水、設置機器の破損などにより損害を被り休業に追い込まれましたが、その後3店舗は再開に漕ぎ着けました。

他方、中核部門のコンシューマ・オンラインゲーム部門においては、看板タイトル「モンスターハンターポータブル 3rd」(プレイステーション・ポータブル用)が、発売を鶴首したユーザーの圧倒的支持により、初日から好調なスタートを切るなど年末年始商戦を席卷し、販売拡大のけん引役を果たしたほか、「デッドライジング2」(プレイステーション 3、Xbox 360用)等の海外に照準を合わせた4タイトルがいずれもミリオンセラーを達成したことにより、収益を押し上げました。

また、ソーシャルゲームの勢力拡大など環境の変化に対応するため、コア・コンピタンス(中核的競争力)である開発部門の再構築を推し進めるとともに、オンラインゲームや海外向けのゲーム開発に注力し、市場動向に対応した経営展開を図ってまいりました。

加えて、収益源の多角化を図るため、株式会社ディー・エヌ・エー運営の「Mobage(モバゲー)」への配信を皮切りに、市場規模が大きい海外市場の開拓を目指して、 아이폰/アイポッド・タッチ向けに全世界で5億人の利用者を有する米国のフェイスブックと連動したソーシャルゲームの供給を開始するなど、多面的なコンテンツ展開を推し進めてまいりました。

さらに、グローバル展開を加速させる一環として、欧米ユーザーの嗜好に適應した訴求ソフトを開発するため、現地法人を通じてカナダのゲーム会社ブルー・キャッスル・ゲームズ INC.を買収するなど、海外でのアドバンテージを確保するため、積極的に布石を打ってまいりました。

この結果、売上高は977億16百万円(前期比46.2%増)となりました。

利益面につきましては、営業利益142億95百万円(前期比155.8%増)となり、経常利益は128億61百万円(前期比132.6%増)となりました。また、当期純利益は事業再編損14億53百万円や災害損失1億5百万円などの特別損失を計上したものの77億50百万円(前期比257.6%増)となりました。

なお、当期の期末配当につきましては、当事業年度の業績を勘案いたしまして、1株当たり5円増配の25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40円となりました。

今後の見通しといたしましては、復興に向けて官民一体となって本格的に動き出すものと思われませんが、大震災による甚大な被害に加え、深刻化する放射性物質の拡散や電力の使用制限による経済損失は計り知れず、戦後最大の試練を迎え、先行き予断を許さない局面が続くものと予想されます。

当業界におきましては、娯楽、レジャー等の不要不急な支出抑制の消費者心理や外出控えなど、過度な自粛ムードの広がりによる消費マインドの減退も懸念され、国内市場の回復には時間を要するものと思われま。

一方、スマートフォンなどのゲーム専用機以外のプラットフォームが増勢する状況下、ソーシャルゲームの台頭により新勢力が拡大するなど、競争環境が変わりつつあります。

業界を取り巻く環境が急速に変化する情勢のもと、成長戦略を実現するためには市場規模が大きい海外での売上拡大が不可欠であり、これまで以上にグローバル展開を傾注してまいります。当期は海外においてミリオンセラーを4タイトル生み出すなど、当社は近年欧米市場において数多くの

ヒット作を続出した結果、商品ラインアップは着実に厚みを増しており、海外で人気がある豊富なコンテンツ資産を活用して積極的に攻勢をかけてまいります。

このため、現地法人の人材育成や優秀な人員の確保を図るなど、営業戦力の拡充に取り組んでまいります。

また、グループ戦略としてスマートフォン等新勢力台頭への対応や新規需要創出に向けて、ゲームの開発、販売およびマーケティング活動で培った経験、ノウハウを活かしたソーシャルゲームへの本格参入等により、事業領域の拡大を推し進めてまいります。

他方、大震災の被害を受けたアミューズメント施設につきましては、市場環境の変化を勘案しつつ、積極果敢にスクラップ・アンド・ビルドによる事業の再構築を推し進め、早期に立て直しを図ってまいります。

当社としては、このたびの大震災を契機にリスクの未然防止と地震等の自然災害や事故などの緊急事態が発生した場合において、迅速かつ適切な対応を図ることにより被害、損失や信用失墜を最小限に食い止めることができるよう、より一層危機管理体制を強化し、不測の事態が生じたときに経営機能が適正に確保できるよう努めてまいります。

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23年6月

代表取締役会長
最高経営責任者(CEO)

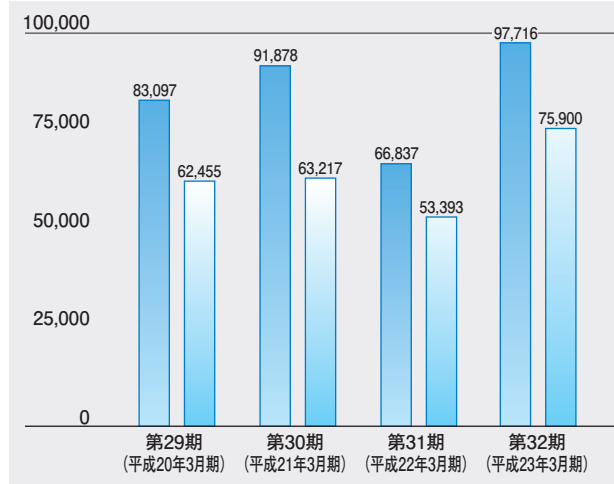
辻本憲三

代表取締役社長
最高執行責任者(COO)

辻本春弘

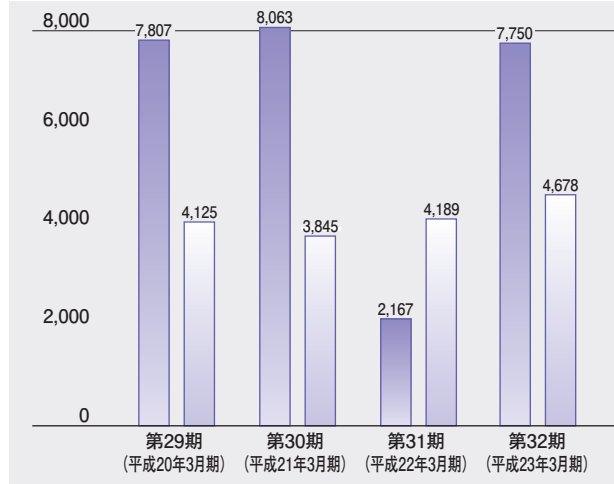
売上高

(単位:百万円)



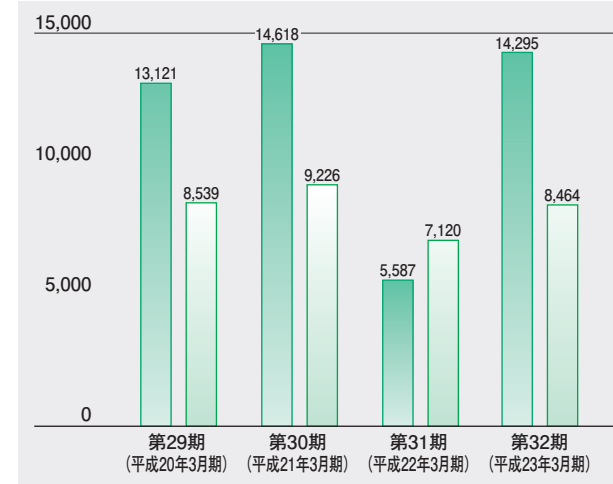
当期純利益

(単位:百万円)



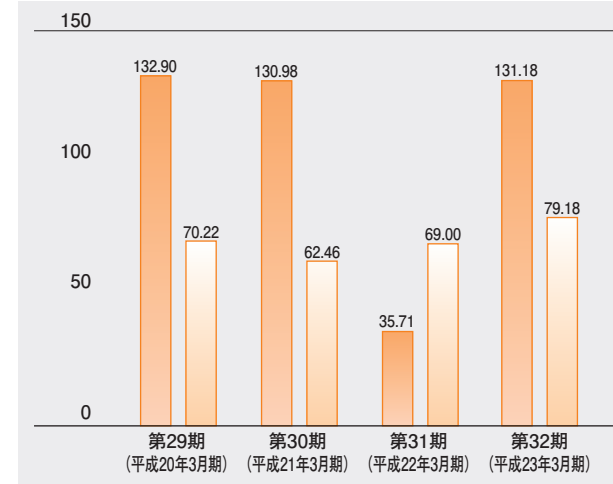
営業利益

(単位:百万円)



1株当たり当期純利益

(単位:円)



●コンシューマ・オンラインゲーム部門

昨年12月1日の発売初日に全国で長蛇の列ができた目玉タイトル「モンスターハンターポータブル 3rd」(プレイステーション・ポータブル用)が出荷本数460万本を超える大ヒットを放ったことにより、業績向上のリード役を果たしました。

また、海外市場をターゲットにしたプレイステーション 3およびXbox 360向け大型タイトルの「デッドライジング2」が220万本、「マーヴル VS. カプコン 3」が200万本、「スーパーストリートファイターⅣ」が160万本および「ロスト プラネット 2」が150万本をそれぞれ出荷するなど、各コンテンツの持ち味が奏功したことにより、いずれもミリオンセラーを達成した結果、合計5作品のミリオンタイトルを輩出し、不滅の金字塔を打ち立てました。

加えて、人気定着したシリーズ最新作「戦国BASARA3」(プレイステーション 3、Wii用)も手堅く伸長したほか、「モンスターハンター」シリーズの派生ソフト「モンハン日記 ぼかぼかアイルー村」(プレイステーション・ポータブル用)も人気キャラクターの「アイルー」がユーザーを魅了するなど、スマッシュヒットを放ちました。

他方、オンライン専用ゲーム「モンスターハンター フロンティア オンライン」(パソコン用、Xbox 360用)も好調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は702億69百万円(前期比60.8%増)、営業利益124億99百万円(前期比59.5%増)となりました。



「モンスターハンターポータブル 3rd」
(プレイステーション・ポータブル用)

異例の快進撃を続ける「モンスターハンターポータブル 3rd」は、シリーズならではのゲームスタイルを踏襲。多彩な新要素の追加によりプレイヤー同士のコミュニケーションを更に促進したことで大好評を博し平成22年12月1日発売以降、発売1ヵ月間で国内400万本を出荷し、プレイステーション・ポータブル市場最速記録を塗り替えました。



「デッドライジング2」
(プレイステーション 3、Xbox 360用)

全世界で大ヒットしたシリーズ第2弾。主人公が愛娘を助けるため、危険を顧みず身の回りの様々なものを利用して、無数のゾンビに立ち向かうアクションゲームです。前作をはるかに凌ぐ圧倒的なボリュームとオンラインによる協力プレイなどの新要素も加わり、より自由度の高い操作が可能となりました。

●モバイルコンテンツ部門

携帯電話との親和性が高いソーシャルゲームが急成長する環境下、携帯電話用交流サイト「Mobage(モバゲー)」向けに配信した「モンハン日記 モバイルアイルー村」の会員数が100万人を突破するなど、多様な新規ユーザーを獲得いたしました。

また、アイフォーン／アイポッド・タッチ向けに投入した「ゴーストトリック」が健闘するとともに、前期に投入した「ストリートファイターⅣ」も計画どおり推移いたしました。

一方、海外展開として米国のフェイスブックと連動して配信をスタートした「スマーフ・ヴェレッジ」が予想を大幅に上回るダウンロード数を獲得したほか、「ゾンビカフェ」も着実に会員数を増やすなど、ポジティブ・サプライズとなりました。

この結果、売上高は40億28百万円(前期比13.3%増)、営業利益13億66百万円(前期比83.2%増)となりました。



「モンハン日記 モバイルアイルー村」
(携帯電話向けソーシャルゲーム)

「モンハン日記 モバイルアイルー村」は、家庭用ゲームソフト「モンハン日記 ぼかぼかアイルー村」のほのぼのとした世界観を活かした当社初の携帯電話向けソーシャルゲームです。「モンスターハンター」シリーズのマスコット的存在である「アイルー」が主人公となり、アイテム収集や協力プレイにより仲間を増やしながら自分の村を発展させていきます。

●アミューズメント施設部門

「ゲームの日」(毎年11月23日)におけるファン感謝祭の実施など、業界を挙げて市場の活性化に努める状況下、多彩なイベント開催や店舗のリニューアル、サービスデーの実施など顧客志向に立った店舗展開に努めてまいりました。

また、女性、ファミリーや高齢者など客層の拡大を図るとともに、投資抑制やコストの削減等、市場環境に対応した効率的な店舗運営により収益力アップに取り組んでまいりました。

他方、本年3月に発生した東日本大震災により東北および関東地方の10店舗が建屋の損傷、浸水や設備の破損などにより甚大な被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、その後3店舗は再開することができました。

当期は不採算店1店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となりました。

この結果、売上高は116億21百万円(前期比3.0%減)となりましたが、営業利益は11億31百万円(前期比91.5%増)となりました。



「プラサカプコン京都店」

京都市の「プラサカプコン京都店」は6月12日にリニューアルオープンいたしました。「カプコンエアライン」をデザインテーマに、「空港」や「航空会社」の持つスタイリッシュなイメージを表現しております。「お客様の生活にひとときの「華」を」をモットーに幅広いお客様にお楽しみいただける様々なゲームマシンをご用意しております。

●アミューズメント機器部門

業務用機器は市況環境が軟調に推移する中、ビデオゲーム機「スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション」が手堅い売行きを示しました。

また、遊技機向け関連機器は、パチスロ機「戦国BASARA2」が好調に推移したほか、前期発売の「新鬼武者」も息の長い売行きを示したことにより、収益向上に寄与いたしました。

一方、コスト削減など事業全般にわたる合理化を推し進めた結果、採算性は改善いたしました。

この結果、売上高は79億3百万円(前期比73.9%増)となり、営業利益は26億38百万円(前期は営業損失3億47百万円)となりました。



「戦国BASARA2」
(パチスロ機)

平成18年に発売された戦国アクションゲーム「戦国BASARA2」をパチスロ機向けに発売いたしました。家庭用ゲームの人気シリーズを積極的に活用したことにより、相乗効果を生み出しました。

●その他部門

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38億93百万円(前期比27.7%増)、営業利益10億98百万円(前期比8.0%増)となりました。



©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©DeNA
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

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23年3月31日現在)	前連結会計年度 (平成22年3月31日現在)	科目	期別	当連結会計年度 (平成23年3月31日現在)	前連結会計年度 (平成22年3月31日現在)
【資産の部】				【負債の部】			
流動資産		67,176	61,303	流動負債		24,950	25,211
現金および預金		35,011	29,865	支払手形および買掛金		5,665	3,477
受取手形および売掛金		11,700	6,288	短期借入金		3,711	13,211
たな卸資産		2,265	2,731	賞与引当金		2,478	1,318
ゲームソフト仕掛品		10,443	14,333	その他		13,095	7,204
繰延税金資産		5,210	3,204	固定負債		7,450	7,453
その他		2,582	4,927	長期借入金		3,644	4,355
貸倒引当金	△	37	△ 48	その他		3,806	3,097
固定資産		23,232	25,318	負債合計		32,400	32,665
有形固定資産		13,532	14,049	【純資産の部】			
建物および構築物		5,455	5,259	株主資本		64,370	58,689
アミューズメント施設機器		1,815	2,251	資本金		33,239	33,239
建設仮勘定		5	305	資本剰余金		21,328	21,328
その他		6,256	6,233	利益剰余金		22,945	17,262
無形固定資産		3,071	3,227	自己株式		△ 13,143	△ 13,141
投資その他の資産		6,628	8,040	その他の包括利益累計額		△ 6,362	△ 4,732
投資有価証券		390	957	その他有価証券評価差額金		△ 56	19
繰延税金資産		1,150	1,339	為替換算調整勘定		△ 6,305	△ 4,752
その他		6,056	6,763	純資産合計		58,007	53,956
貸倒引当金	△	968	△ 1,019	負債純資産合計		90,408	86,621
資産合計		90,408	86,621				

POINT 資産の部

流動資産は、大型タイトルの発売によるゲームソフト仕掛品の減少があったものの、現金および預金、受取手形および売掛金の増加などにより、前期末に比べ58億72百万円増加し、671億76百万円となりました。
固定資産は、投資有価証券の減少などにより、前期末に比べ20億85百万円減少し、232億32百万円となりました。
この結果、資産合計は前期末に比べ37億86百万円(4.4%増)増加し、904億8百万円となりました。

POINT 負債の部

流動負債は、未払法人税等が増加したものの、短期借入金金の大幅な減少により、前期末に比べ2億61百万円減少し、249億50百万円となりました。
固定負債は、長期借入金金の流動負債への一部振替などにより、前期末に比べ2百万円減少し、74億50百万円となりました。
この結果、負債合計は前期末に比べ2億64百万円(0.8%減)減少し、324億円となりました。

POINT 純資産の部

純資産は、配当の支払により減少したものの、当期純利益の計上による利益剰余金の増加により、前期末に比べ40億50百万円(7.5%増)増加し、580億7百万円となりました。

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22年4月1日から 平成23年3月31日まで)	前連結会計年度 (平成21年4月1日から 平成22年3月31日まで)
売上高		97,716	66,837
売上原価		60,411	42,116
売上総利益		37,304	24,720
販売費および一般管理費		23,009	19,133
営業利益		14,295	5,587
営業外収益		231	631
受取利息および配当金		142	438
その他		89	193
営業外費用		1,664	687
支払利息		143	165
その他		1,520	522
経常利益		12,861	5,530
特別利益		226	233
特別損失		2,281	4,639
税金等調整前当期純利益		10,807	1,124
法人税、住民税および事業税		4,654	1,299
過年度法人税等		-	△ 1,761
法人税等調整額		△ 1,598	△ 582
少数株主損益調整前当期純利益		7,750	-
当期純利益		7,750	2,167

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22年4月1日から 平成23年3月31日まで)	前連結会計年度 (平成21年4月1日から 平成22年3月31日まで)
営業活動によるキャッシュ・フロー		22,392	14,320
投資活動によるキャッシュ・フロー		△ 2,046	△ 1,618
財務活動によるキャッシュ・フロー		△ 12,919	△ 10,747
現金および現金同等物に係る換算差額		△ 2,230	△ 751
現金および現金同等物の増減額		5,196	1,203
現金および現金同等物の期首残高		29,815	28,611
現金および現金同等物の期末残高		35,011	29,815

POINT 売上高

主力部門のコンシューマ・オンラインゲーム部門において、「モンスターハンターポータブル 3rd」の大ヒットなど5本のミリオンタイトルを輩出したことなどにより、977億16百万円(前期比46.2%増)となりました。

POINT 営業利益

コンシューマ・オンラインゲーム部門の収益貢献による増益などにより、142億95百万円(前期比155.8%増)となりました。
この結果、営業利益率は6.3ポイント上昇し14.6%となりました。

POINT 当期純利益

売上高の増加により、営業利益および経常利益がいずれも増益となり、当期純利益は77億50百万円(前期比257.6%増)となりました。

連結株主資本等変動計算書

(平成22年4月1日から平成23年3月31日まで)

(単位:百万円)

	株主資本					その他の包括利益累計額			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	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計	
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
連結会計年度中の変動額									
剰余金の配当			△ 2,068		△ 2,068				△ 2,068
当期純利益			7,750		7,750				7,750
自己株式の取得				△ 2	△ 2				△ 2
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)						△ 76	△ 1,553	△ 1,629	△ 1,629
連結会計年度中の変動額合計	-	△ 0	5,682	△ 2	5,680	△ 76	△ 1,553	△ 1,629	4,050
平成23年3月31日残高	33,239	21,328	22,945	△ 13,143	64,370	△ 56	△ 6,305	△ 6,362	58,007

貸借対照表

(単位:百万円)

科目	期別	当事業年度 (平成23年3月31日現在)	前事業年度 (平成22年3月31日現在)	科目	期別	当事業年度 (平成23年3月31日現在)	前事業年度 (平成22年3月31日現在)
【資産の部】				【負債の部】			
流動資産		49,063	43,463	流動負債		22,837	22,263
現金および預金		18,629	16,608	支払手形		657	381
売掛金		10,999	5,983	買掛金		3,240	1,777
たな卸資産		1,912	2,020	短期借入金		3,000	12,500
ゲームソフト仕掛品		10,501	13,660	未払法人税等		2,824	405
繰延税金資産		5,123	2,853	賞与引当金		1,980	1,176
短期貸付金		500	600	返品調整引当金		130	90
その他		2,097	2,475	その他		11,003	5,931
貸倒引当金		△ 701	△ 738	固定負債		5,848	5,653
固定資産		38,406	40,704	長期借入金		3,000	3,000
有形固定資産		3,934	4,365	退職給付引当金		1,374	1,381
無形固定資産		2,399	2,990	その他		1,474	1,272
投資その他の資産		32,072	33,348	負債合計		28,686	27,916
資産合計		87,469	84,168	【純資産の部】			
				株主資本		58,891	56,283
				資本金		33,239	33,239
				資本剰余金		21,328	21,328
				利益剰余金		17,466	14,856
				自己株式		△ 13,143	△ 13,141
				評価・換算差額等		△ 107	△ 31
				その他有価証券評価差額金		△ 107	△ 31
				純資産合計		58,783	56,251
				負債純資産合計		87,469	84,168

損益計算書

(単位:百万円)

科目	期別	当事業年度 (平成22年4月1日から 平成23年3月31日まで)	前事業年度 (平成21年4月1日から 平成22年3月31日まで)
売上高		75,900	53,393
売上原価		53,227	34,502
売上総利益		22,673	18,890
返品調整引当金戻入額		—	222
返品調整引当金繰入額		40	—
差引売上総利益		22,633	19,113
販売費および一般管理費		14,168	11,992
営業利益		8,464	7,120
営業外収益		201	399
営業外費用		1,603	810
経常利益		7,061	6,709
特別利益		577	2,599
特別損失		2,309	4,547
税引前当期純利益		5,329	4,762
法人税・住民税および事業税		2,866	1,268
過年度法人税等		—	△ 846
法人税等調整額		△ 2,215	151
当期純利益		4,678	4,189



©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.

株主資本等変動計算書

(平成22年4月1日から平成23年3月31日まで)

(単位:百万円)

	株主資本					評価・換算差額等 その他有価証券 評価差額金	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		
平成22年3月31日残高	33,239	21,328	14,856	△ 13,141	56,283	△ 31	56,251
事業年度中の変動額							
剰余金の配当			△ 2,068		△ 2,068		△ 2,068
当期純利益			4,678		4,678		4,678
自己株式の取得				△ 2	△ 2		△ 2
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)						△ 76	△ 76
事業年度中の変動額合計	—	△ 0	2,610	△ 2	2,608	△ 76	2,531
平成23年3月31日残高	33,239	21,328	17,466	△ 13,143	58,891	△ 107	58,783

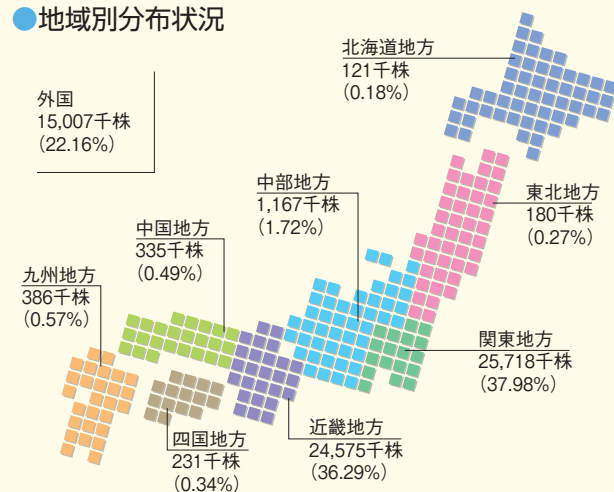
●株式の状況 (平成23年3月31日現在)

- 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 20,783名
- 大株主(上位10名)

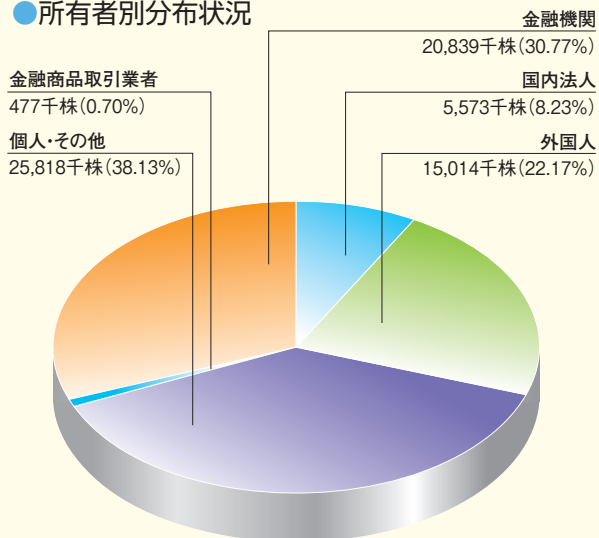
株主名	持株数 千株	持株比率 %
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	6,689	11.32
有限会社クロロード	5,276	8.93
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	5,149	8.71
辻本美佐子	2,391	4.05
辻本憲三	2,007	3.40
辻本美之	1,669	2.83
辻本春弘	1,547	2.62
辻本良三	1,545	2.62
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口9)	1,243	2.10
818517ノムラルクスマルチカレンシジェイビスクリド	1,058	1.79

(注) 持株比率については、自己株式数(8,637千株)を控除して算出しております。

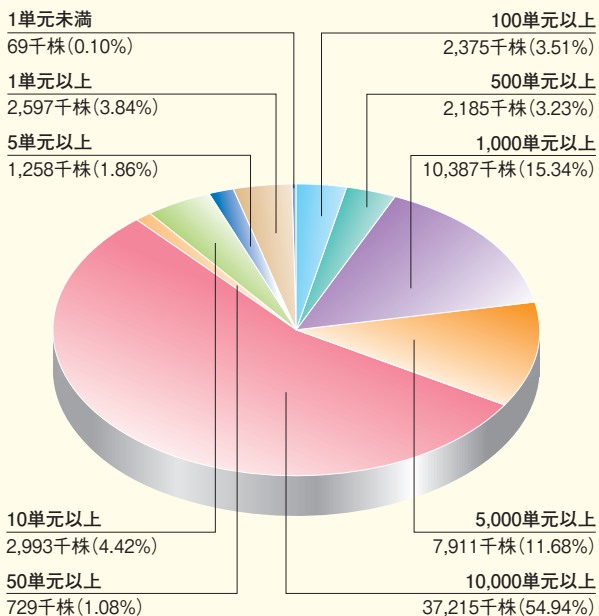
●地域別分布状況



●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23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
CE・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
カプコン・ゲーム・スタジオ・バンクーバー,INC.	2,961千カナダドル	100%(100%)	家庭用ゲームソフトの開発

(注) 1. 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。
2. 平成23年4月19日をもってカプコン・インタラクティブ,INC.はビーライン・インタラクティブ,INC.に、またカプコン・インタラクティブ・カナダ,INC.はビーライン・インタラクティブ・カナダ,INC.にそれぞれ商号を変更しております。

●役員の状況 (平成23年6月17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	保田博
代表取締役社長 最高執行責任者(COO)	辻本春弘	取締役	松尾眞
取締役副社長執行役員 最高財務責任者(CFO)	小田民雄	取締役	守永孝之
取締役専務執行役員	阿部和彦	監査役(常勤)	平尾一氏
取締役専務執行役員	山下佳文	監査役	家近正直
取締役専務執行役員	一井克彦	監査役	滝藤浩二
取締役	初野純孝	監査役	山口省二
取締役	飛澤宏		



本社ビル

(注) 1. 取締役 山下佳文および一井克彦の両氏は、新任の取締役であります。
2. 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。
3. 監査役 滝藤浩二および山口省二の両氏は、社外監査役であります。
4. 取締役 保田 博および守永孝之の両氏は、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。

5作品のミリオンタイトルを輩出

「モンスターハンターポータブル 3rd」(プレイステーション・ポータブル用)は、発売以降国内出荷本数460万本を突破し、前作「モンスターハンターポータブル 2nd G」が2年を要した販売数量(400万本)にわずか1ヵ月間で到達するなど、年末年始商戦の主役に躍り出たほか、海外に照準を合わせた大型ソフト「デッドライジング2」(プレイステーション 3、Xbox 360用)も安定したファン層により、出荷本数が220万本を超えるヒットとなりました。また、「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)が欧米を中心に160万本を出荷するとともに、海外向け有カタイトル「ロスト プラネット 2」(プレイステーション 3、Xbox 360用)が150万本および「マーヴル VS. カプコン 3」が200万本を出荷したことにより5作品のミリオンタイトルを輩出することができました。

カプコンのソーシャルゲーム「スマーフ・ヴィレッジ」等が わずか4ヵ月間で1,000万のダウンロード数を突破!

「スマーフ・ヴィレッジ」および「ゾンビカフェ」(아이폰 / アイポッド・タッチ / アイパッド向けソーシャルゲーム)のダウンロード数が、アップルのアップストア上で合計1,000万件を突破いたしました。今後も当社は、市場を更に活性化させる新しいゲームを創出し、飛躍的に拡大を続けるソーシャルゲーム市場を席卷することにより、一層の収益拡大に努めてまいります。



「スマーフ・ヴィレッジ」

ベルギーの歴史あるコミックから誕生した「スマーフ」のカラフルでコミカルな世界観を活かしたソーシャルゲームです。小さな青いキャラクター「スマーフ」が主人公となり、畑を耕したり家を建てるなど自分好みの村を発展させていくゲームです。



「ゾンビカフェ」

カフェのシェフとなり、メニューを作るだけでなく100以上のアイテムを使用し、様々なゾンビを雇いながらカフェを運営するゲームです。

© Peyo - 2010 - Licensed through Lafig Belgium - www.smurf.com. All game code ©2010 Capcom Interactive, Inc.
©2010 Capcom Interactive, Inc. All rights reserved.

●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へ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。

カプコン検定

カプコンのことをどれくらい知っていますか?カプコンに関する様々なジャンルのクイズに挑戦して当社への理解を深めていただけます。

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 2011』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://2mobile.jp/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。