



「モンスターハンター3(トライ)G」  
©CAPCOM CO., LTD. 2009, 2011  
ALL RIGHTS RESERVED.



# 第33期報告書

平成23年4月1日から平成24年3月31日まで

# CAPCOM

(証券コード 9697)

## 会社の概要

(平成24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、オンラインゲーム、 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2,265名(単体1,698名)
ホームページ	<a href="http://www.capcom.co.jp/">http://www.capcom.co.jp/</a>

## 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。

ここに当社グループ第33期(平成23年4月1日から平成24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。

当連結会計年度におけるわが国経済は、期末の円安や株価上昇などにより復調の兆しが見られましたものの、電力供給不足への懸念や欧州の財政危機に加え、円相場の高騰に伴う輸出環境の悪化や株安により景気は踊り場状態が続き、先行き不透明感を払拭できませんでした。

当業界におきましては、新型携帯ゲーム機の登場や一部ハード価格の値下げに加え、人気タイトルの投入により国内市場が盛り上がるなど、年末年始商戦は活況を呈しました。

一方、携帯電話やスマートフォン(高性能携帯電話)の台頭に伴い、低価格かつ参入障壁が低いソーシャルゲームの急成長により新たなプラットフォームの存在感が増すなど、構造的な変化の波が押し寄せてまいりました。

こうした環境のもと、当社は、基軸部門のコンシューマ・オンラインゲーム事業およびモバイルコンテンツ事業において、開発費の抑制など効率的かつ迅速な事業展開を

図るため、家庭用ゲーム機、パソコンに加え、携帯電話やスマートフォン向けの開発部門を再編いたしました。また、収益源の拡大を目指してソーシャルゲームの開発、供給に先手を打つなど、オンラインビジネスの強化に取り組んでまいりました。

加えて、既存顧客の深耕や新規ユーザーの開拓を目指して「バサラ祭2011～夏の陣～」や「モンスターハンターフェスタ'11」などの各種イベントの開催や全国的な販促キャンペーンに加え、知名度の向上やファン層の拡大等、人気ソフトとの相乗効果の創出を図るため、劇場版アニメ「劇場版 戦国BASARA-The Last Party-」や「逆転裁判」が全国上映されるとともに、人気キャラクターを活用した飲料水の発売など、有力コンテンツによるコラボレーション展開を推し進めました。

さらに、機動的なグループ展開を図るため米国子会社傘下のソーシャルゲーム会社を当社の直轄子会社としたほか、モバイルコンテンツ事業の拡充に経営資源を注力するなど、市場環境の変化に対応した経営展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は前期のコンシューマ・オンラインゲーム事業において、大型ソフトの投入が相次いだ反動や当初予定していた主力タイトルが次期にずれ込んだことなどにより、820億65百万円(前期比16.0%減)となりました。利益面につきましては、営業利益123億18百万円(前期比13.8%減)、経常利益118億19百万円(前期比8.1%減)、当期純利益67億23百万円(前期比13.2%減)となりました。

なお、当社はIR活動に注力しておりますが、昨年特に優れたアニュアルレポート(年次報告書)を表彰する「日経アニュアルレポートアワード2011」において「優秀賞」の栄誉に輝きました。



また、当期の期末配当につきましては、1株当たり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、当業界は昨年相次いで登場した新型携帯ゲーム機に加え、今年発売予定の据置型ゲーム機「Wii U」や大型タイトルの投入等により、縮小傾向が続いた家庭用ゲーム市場は回復軌道に乗るものと思われま

す。他方、既存市場が伸び悩む中、豊富なコンテンツの供給などにより破竹の勢いで利用者を増やし、ユーザー層のすそ野を広げたソーシャルゲームの急伸により、家庭用ゲーム機以外との顧客獲得競争が激化し、勢力図の色分けに影響を与えることも想定されます。

このような市場環境の変化により、プラットフォームの主導権を巡って熾烈な攻防戦が繰り広げられる状況下、ビジネスモデルの拡大を図るため、「売り切り型」のパッケージ販売以外にインターネット機能を活用した追加コンテンツやアイテム課金など、事業領域の多角化が進むものと予想されます。

産業構造が大きな転換期に入っている情勢のもと、当社といたしましては、環境の変化をチャンスとして捉え、国内外の多様な顧客ニーズに対応するため、家庭用ゲーム機、パソコン、スマートフォンおよび携帯電話などの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を一層強化してまいります。

加えて、成長余力があるソーシャルゲームなどのモバイルコンテンツ事業の拡充に経営資源を投入するとともに、新ジャンルの開拓や提携ソフトの増大により商品ライン

ナップの充実を図るなど、市場動向に即応した経営展開により成長戦略を推し進めます。

また、ゲーム音楽や人気の高いゲームキャラクターなどのシナジー展開により、コンテンツビジネスの強化に取り組んでまいります。

さらに、東日本大震災を契機に災害など不測の事態が発生した場合において、適切かつ迅速に対応できるよう、防災備品の設置や安否確認システムの導入に加え、新型インフルエンザ用「衛生対策キット」の備蓄など、「治に居て乱を忘れず」をモットーにリスクマネジメントの強化を図り、想定外の事象が起きても事業継続が可能な危機管理体制の構築に努めてまいります。

次期の販売戦略としては、成長シナリオの実現に向けてグローバル展開を拡大するため、「バイオハザード6」(プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用)や「ドラゴンズドグマ」(プレイステーション 3、Xbox 360用)など、海外に照準を合わせた大型タイトルの投入により本格的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24年6月

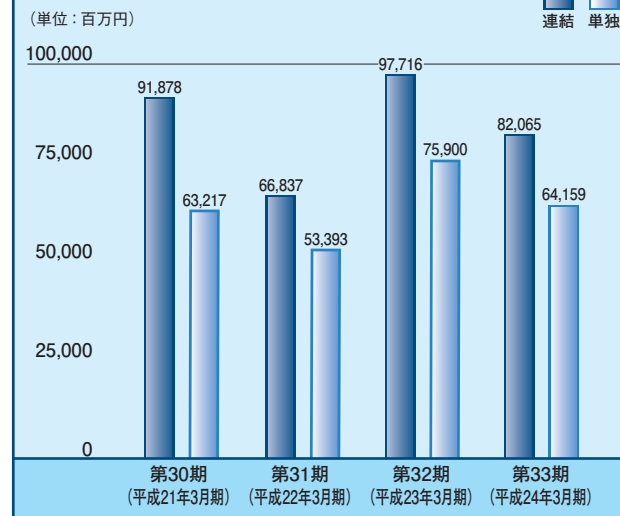
代表取締役会長  
最高経営責任者(CEO)

辻本憲三

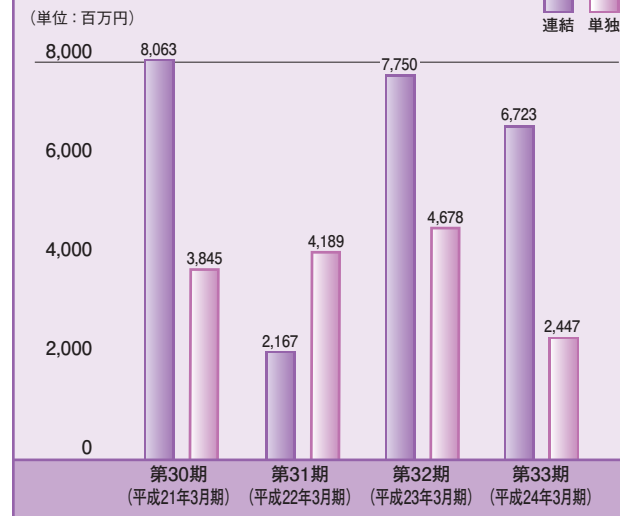
代表取締役社長  
最高執行責任者(COO)

辻本春弘

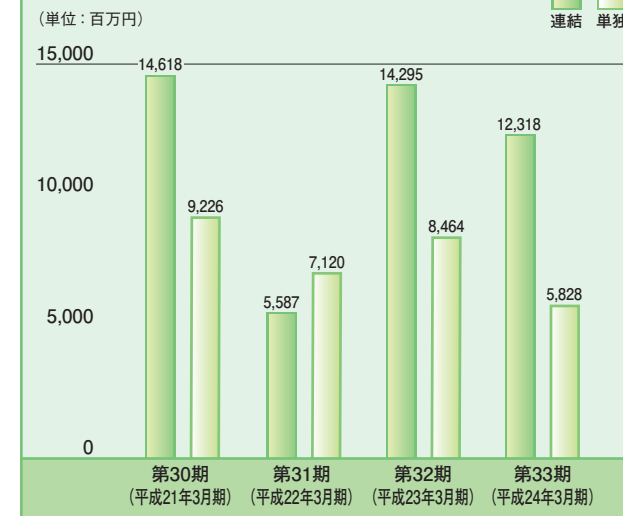
売上高



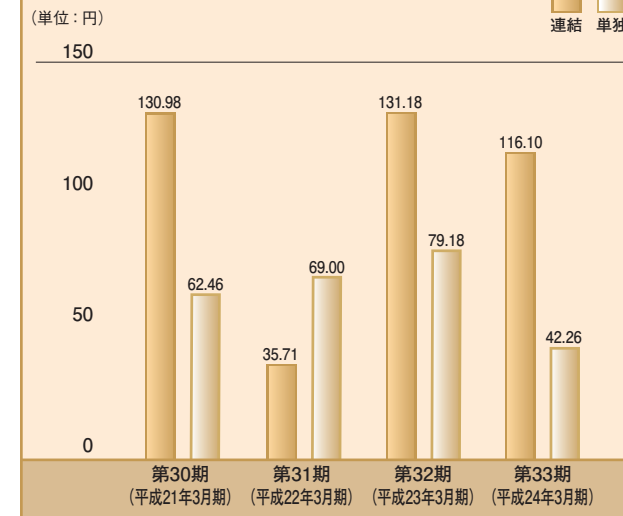
当期純利益



営業利益



1株当たり当期純利益





● コンシューマ・オンラインゲーム部門

ニンテンドー3DS向け目玉タイトル「モンスターハンター3(トライ)G」が160万本を突破するなど手堅く伸ばしたほか、期末に発売した旗艦ソフトの「バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ」(プレイステーション 3、Xbox 360用)も一定の出足を示しましたが、「ストリートファイター ×(クロス) 鉄拳」(プレイステーション 3、Xbox 360用)は軟調に推移いたしました。

しかしながら、いずれも販売本数が100万本を超えたことにより、3作品のミリオンタイトルを輩出することができました。

また、「アスラズ ラース」(プレイステーション 3、Xbox 360用)、「バイオハザード リベレーションズ」(ニンテンドー3DS用)や「アルティメット マーヴル VS. カプコン 3」(プレイステーション 3、Xbox 360、プレイステーション・ヴィータ用)など、趣向を凝らした多彩なソフトを投入するとともに、多面的な商品展開の一環として数多くの提携ソフトを発売いたしました。

一方、オンライン専用ゲームの「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズ(パソコン、Xbox 360用)が安定した人気に支えられ好調裡に終始いたしました。

この結果、前期に大型タイトルを複数投入した反落や有カソフト「ドラゴンズドグマ」(プレイステーション 3、Xbox 360用)の発売延期などにより、売上高は535億1百万円(前期比23.9%減)、営業利益105億2百万円(前期比16.0%減)となりました。



「モンスターハンター3(トライ)G」  
(ニンテンドー3DS用)

雄大な自然の中で巨大なモンスターに立ち向かうハンティングアクションです。ニンテンドー3DSの機能を活かした新たな要素の追加、難易度の高いクエストやシリーズ初登場のモンスターの追加などにより、既存の顧客から新規ユーザーまで幅広い層からの支持を獲得いたしました。



「モンスターハンター フロンティア オンライン」  
(パソコン、Xbox 360用)

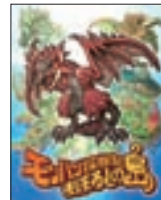
「ハンターとして生活を送る」というコンセプトと、初めての方でも爽快なアクションを楽しめるゲーム性が多数のユーザーの支持を得ているハンティングアクション「モンスターハンター」シリーズのオンライン専用タイトルです。

● モバイルコンテンツ部門

「スヌーピー ストリート」が日本やアジアで健闘したほか、「モンスターハンター」シリーズのグリー向け「モンハン探検記 まぼろしの島」が着実に会員数を増やすとともに、同じくMobage(モバゲー)用に提供した「みんなと モンハン カードマスター」も好伸びしたことにより、いずれも会員数が100万人を超えるなど、底力を発揮しました。

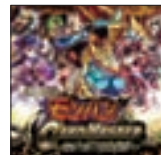
また、交流サイト世界最大手のフェイスブックと連動して配信を行った「スマーフピレッジ」が好調に推移したことにより、当社の戦略ブランドであるピーラインタイトルは、国内外合わせて5,600万件のダウンロード数を突破するなど、収益力アップに大きく寄与しました。

この結果、売上高は63億8百万円(前期比56.6%増)、営業利益23億85百万円(前期比74.6%増)となりました。



「モンハン探検記 まぼろしの島」

「モンスターハンター フロンティア オンライン」に登場するキャラクターを基にしたソーシャルゲームです。まぼろしの島を探検してモンスターを入手、育成し、様々なモンスターと対峙します。他のプレイヤーと力を合わせて巨大モンスターに立ち向かうなど、ソーシャルゲームならではの協力要素も組み込み、多くのユーザーに楽しんでいただいております。



「みんなと モンハン カードマスター」

「モンスターハンター」シリーズに登場するキャラクターを基にしたカードで競い合う、新作ソーシャルゲームです。プレイヤーはユーザーで組織される「ギルド」に所属し、カードを収集、強化しながら他のギルドと競い勝利を目指します。

● アミューズメント施設部門

昨年3月に発生した東日本大震災による自粛ムードの影響や娯楽、消費支出の多様化などにより来場者数は減少しましたが、「安・近・短」の身近な娯楽としてアミューズメント施設が見直されてきたことに加え、節約志向も追風となって、市場は回復基調に転じてまいりました。

このような状況下、各種イベントの開催や既存店のリニューアルを実施したほか、新規需要の掘り起こしを図るためサービスデーの実施など、顧客志向に立った地域密着型の施設展開を行ってまいりました。

これらの施策により、スマートフォンなど顧客層が重なる他業種との競争激化や客足の伸び悩みがありましたが、自社製メダルゲーム機の寄与などもあって、客単価は増加いたしました。当期の出退店はありませんでしたので、施設数は前期末と同じく37店舗であります。

この結果、売上高は117億29百万円(前期比0.9%増)、営業利益17億87百万円(前期比58.0%増)となりました。



「ブラサカプコン大分店」(大分市)

昨年12月にリニューアルオープン。スタイリッシュなグラフィックをふんだんに取り入れ、明るくエキサイティングなイメージとなっております。700坪の広い売場には最新ゲームマシンを豊富にラインナップし、ファミリーからシニアまで幅広い層のお客様にお楽しみいただいております。

● アミューズメント機器部門

業務用機器はメダルゲーム機「モンスターハンター メダルハンティング」や「モンハン日記 すごろくアイルー村」を発売いたしました。

また、遊技機向け関連機器につきましては、「ストリートファイターⅣ」が堅調に推移するとともに、開発受託の事業展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は76億63百万円(前期比3.0%減)、営業利益8億90百万円(前期比66.2%減)となりました。



「モンスターハンター メダルハンティング」

● 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28億62百万円(前期比26.5%減)、営業利益8億77百万円(前期比20.1%減)となりました。



©CAPCOM CO., LTD. 2009, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.  
©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2012 ALL RIGHTS RESERVED.  
©CAPCOM 2011 developed by gumi  
©CAPCOM developed by gloops  
©CAPCOM CO., LTD. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.



連結貸借対照表

(単位:百万円)

科目	期別		科目	期別	
	当連結会計年度 (平成24年3月31日現在)	前連結会計年度 (平成23年3月31日現在)		当連結会計年度 (平成24年3月31日現在)	前連結会計年度 (平成23年3月31日現在)
<b>【資産の部】</b>			<b>【負債の部】</b>		
流動資産	75,038	67,176	流動負債	29,327	24,950
現金および預金	24,752	35,011	支払手形および買掛金	7,257	5,665
受取手形および売掛金	17,285	11,700	短期借入金	7,259	3,711
たな卸資産	3,654	2,265	賞与引当金	2,111	2,478
ゲームソフト仕掛品	22,373	10,443	その他	12,699	13,095
繰延税金資産	4,239	5,210	固定負債	9,567	7,450
その他	2,791	2,582	長期借入金	6,145	3,644
貸倒引当金	△ 58	△ 37	その他	3,422	3,806
固定資産	23,208	23,232	<b>負債合計</b>	<b>38,895</b>	<b>32,400</b>
有形固定資産	12,844	13,532	<b>【純資産の部】</b>		
建物および構築物	5,125	5,455	株主資本	66,049	64,370
アミューズメント施設機器	1,637	1,815	資本金	33,239	33,239
建設仮勘定	—	5	資本剰余金	21,328	21,328
その他	6,081	6,256	利益剰余金	27,328	22,945
無形固定資産	3,911	3,071	自己株式	△ 15,846	△ 13,143
投資その他の資産	6,452	6,628	その他の包括利益累計額	△ 6,697	△ 6,362
投資有価証券	368	390	その他有価証券評価差額金	△ 46	△ 56
繰延税金資産	908	1,150	為替換算調整勘定	△ 6,650	△ 6,305
その他	5,451	6,056	<b>純資産合計</b>	<b>59,352</b>	<b>58,007</b>
貸倒引当金	△ 275	△ 968	<b>負債純資産合計</b>	<b>98,247</b>	<b>90,408</b>
<b>資産合計</b>	<b>98,247</b>	<b>90,408</b>			

**POINT 資産の部**

流動資産は、現金および預金の減少があったものの、受取手形および売掛金、ゲームソフト仕掛品の増加などにより、前期末に比べ78億62百万円増加し、750億38百万円となりました。固定資産は、有形固定資産の減価償却による減少などにより、前期末に比べ23百万円減少し、232億8百万円となりました。この結果、資産合計は前期末に比べ78億38百万円(8.7%増)増加し、982億47百万円となりました。

**POINT 負債の部**

流動負債は、支払手形および買掛金、短期借入金の増加などにより、前期末に比べ43億77百万円増加し、293億27百万円となりました。固定負債は、長期借入金の増加などにより、前期末に比べ21億16百万円増加し、95億67百万円となりました。この結果、負債合計は前期末に比べ64億94百万円(20.0%増)増加し、388億95百万円となりました。

**POINT 純資産の部**

純資産は、自己株式の取得により自己株式が増加したものの、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13億44百万円(2.3%増)増加し、593億52百万円となりました。

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23年4月1日から 平成24年3月31日まで)	前連結会計年度 (平成22年4月1日から 平成23年3月31日まで)
売上高	82,065	97,716
売上原価	49,596	60,411
売上総利益	32,469	37,304
販売費および一般管理費	20,150	23,009
<b>営業利益</b>	<b>12,318</b>	<b>14,295</b>
営業外収益	289	231
受取利息および配当金	95	142
その他	194	89
営業外費用	788	1,664
支払利息	115	143
その他	673	1,520
経常利益	11,819	12,861
特別利益	8	226
特別損失	402	2,281
税金等調整前当期純利益	11,425	10,807
法人税、住民税および事業税	3,513	4,654
法人税等調整額	1,188	△ 1,598
少数株主損益調整前当期純利益	6,723	7,750
<b>当期純利益</b>	<b>6,723</b>	<b>7,750</b>

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24年3月31日まで)	前連結会計年度 (平成23年3月31日まで)
営業活動によるキャッシュ・フロー	△ 7,672	22,392
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 4,794	△ 2,046
財務活動によるキャッシュ・フロー	587	△ 12,919
現金および現金同等物に係る換算差額	△ 845	△ 2,230
現金および現金同等物の増減額	△ 12,724	5,196
現金および現金同等物の期首残高	35,011	29,815
現金および現金同等物の期末残高	22,287	35,011

**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3(トライ)G」など3本のミリオンタイトルを輩出できましたものの、前期に大型タイトルを複数投入した反落や有カソフトの発売延期などにより、820億65百万円(前期比16.0%減)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減収などにより、123億18百万円(前期比13.8%減)となりました。

**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、当期純利益は67億23百万円(前期比13.2%減)となりました。

連結株主資本等変動計算書

(平成23年4月1日から平成24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	
当期首残高	33,239	21,328	22,945	△ 13,143	64,370	△ 56	△ 6,305	△ 6,362	58,007
当期変動額	—	—	—	—	—	—	—	—	—
剰余金の配当	—	—	△ 2,340	—	△ 2,340	—	—	—	△ 2,340
当期純利益	—	—	6,723	—	6,723	—	—	—	6,723
自己株式の取得	—	—	—	△ 2,703	△ 2,703	—	—	—	△ 2,703
自己株式の処分	—	—	—	0	0	—	—	—	0
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	—	—	—	—	—	9	△ 344	△ 334	△ 334
当期変動額合計	—	0	4,383	△ 2,703	1,679	9	△ 344	△ 334	1,344
当期末残高	33,239	21,328	27,328	△ 15,846	66,049	△ 46	△ 6,650	△ 6,697	59,352



貸借対照表

(単位:百万円)

科目	期別	貸借対照表	
		当事業年度 (平成24年3月31日現在)	前事業年度 (平成23年3月31日現在)
<b>【資産の部】</b>			
流動資産		50,278	49,063
現金および預金		8,006	18,629
売掛金		12,000	10,999
たな卸資産		3,053	1,912
ゲームソフト仕掛品		20,146	10,501
繰延税金資産		5,258	5,123
短期貸付金		850	500
その他		1,553	2,097
貸倒引当金		△ 589	△ 701
固定資産		39,452	38,406
有形固定資産		3,604	3,934
無形固定資産		3,448	2,399
投資その他の資産		32,399	32,072
資産合計		89,730	87,469
<b>【負債の部】</b>			
流動負債		24,598	22,837
支払手形		513	657
買掛金		3,885	3,240
短期借入金		6,500	3,000
未払法人税等		2,131	2,824
賞与引当金		1,538	1,980
返品調整引当金		118	130
その他		9,911	11,003
固定負債		8,859	5,848
長期借入金		6,000	3,000
退職給付引当金		1,493	1,374
その他		1,365	1,474
負債合計		33,457	28,686
<b>【純資産の部】</b>			
株主資本		56,294	58,891
資本金		33,239	33,239
資本剰余金		21,328	21,328
利益剰余金		17,572	17,466
自己株式		△ 15,846	△ 13,143
評価・換算差額等		△ 21	△ 107
その他有価証券評価差額金		△ 21	△ 107
純資産合計		56,272	58,783
負債純資産合計		89,730	87,469

損益計算書

(単位:百万円)

科目	期別	損益計算書	
		当事業年度 (平成23年4月1日から 平成24年3月31日まで)	前事業年度 (平成22年4月1日から 平成23年3月31日まで)
売上高		64,159	75,900
売上原価		45,545	53,227
売上総利益		18,613	22,673
返品調整引当金戻入額		12	—
返品調整引当金繰入額		—	40
差引売上総利益		18,626	22,633
販売費および一般管理費		12,798	14,168
営業利益		5,828	8,464
営業外収益		351	201
営業外費用		769	1,603
経常利益		5,410	7,061
特別利益		—	577
特別損失		251	2,309
税引前当期純利益		5,158	5,329
法人税・住民税および事業税		2,652	2,866
法人税等調整額		58	△ 2,215
当期純利益		2,447	4,678



©CAPCOM CO., LTD. 2009, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

株主資本等変動計算書

(平成23年4月1日から平成24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	株主資本計		
当期首残高	33,239	21,328	17,466	△ 13,143	58,891	△ 107	58,783
当期変動額							
剰余金の配当			△ 2,340		△ 2,340		△ 2,340
当期純利益			2,447		2,447		2,447
自己株式の取得				△ 2,703	△ 2,703		△ 2,703
自己株式の処分		0		0	0		0
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)						86	86
当期変動額合計	—	0	106	△ 2,703	△ 2,597	86	△ 2,510
当期末残高	33,239	21,328	17,572	△ 15,846	59,294	△ 21	56,272

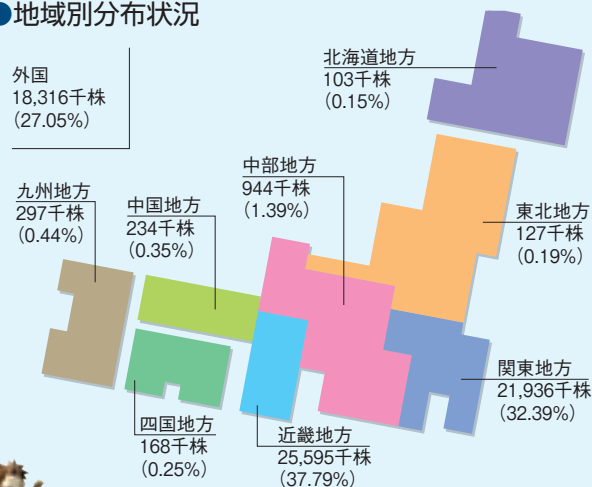
## 株式の状況 (平成24年3月31日現在)

- 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 16,963名
- 大株主(上位10名)

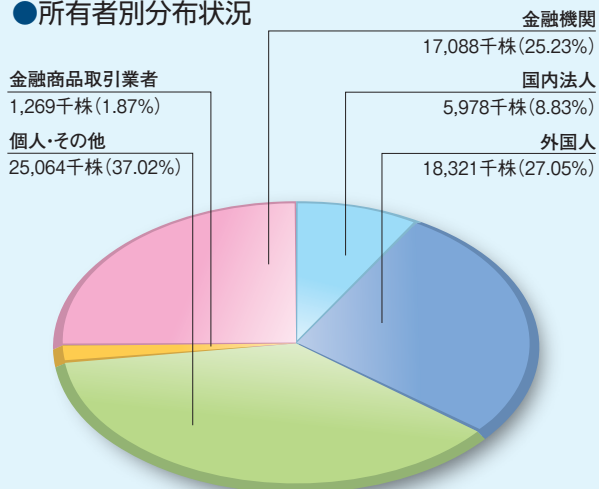
株主名	持株数 千株	持株比率 %
日本トラスティサービス信託銀行株式会社(信託口)	5,772	10.02
有限会社クロロード	5,276	9.16
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	3,779	6.56
818517ノムラルクスマルチカンシジエビストクリド	2,442	4.24
辻本憲三	2,007	3.49
辻本美佐子	1,964	3.41
辻本美之	1,669	2.90
辻本春弘	1,547	2.69
辻本良三	1,545	2.68
ゴールドマン・サックス・アンド・カンパニーレギュラーアカウント	1,189	2.07

(注) 持株比率については、自己株式数(10,138千株)を控除して算出しております。

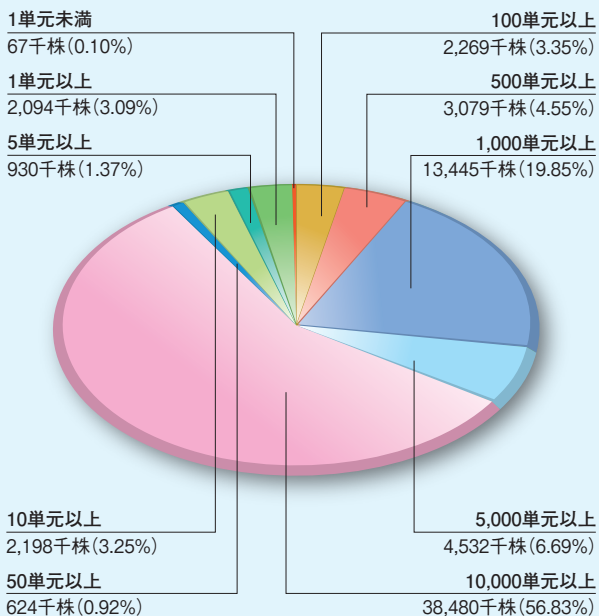
### ●地域別分布状況



### ●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24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
株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン	300百万円	100%	携帯電話向けコンテンツの開発および配信
カプコン U.S.A., INC.	159,949千米ドル	100%	家庭用ゲームソフトの開発および販売
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
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
ビーライン・インタラクティブ, INC.	0千米ドル	100%	携帯電話向けコンテンツの配信
ビーライン・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.	4,537千カナダドル	100%(100%)	家庭用ゲームソフトの開発
ビーライン・インタラクティブ・ヨーロッパ LTD.	2,500千ユーロ	100%(100%)	携帯電話向けコンテンツの開発および配信

(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24年6月15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	松尾真
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(常勤)	岩崎吉彦
取締役専務執行役員	一井克彦	監査役	家近正直
取締役	初野純孝	監査役	松崎彬彦
取締役	飛澤宏		



本社ビル

- (注) 1. 監査役 岩崎吉彦および松崎彬彦の両氏は、新任の監査役であります。  
 2. 取締役 保田博、松尾真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 岩崎吉彦および松崎彬彦の両氏は、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。



## 「アニュアルレポート2011」が 「日経アニュアルレポートアワード2011」で優秀賞を獲得!

「アニュアルレポート2011」は、個人投資家から機関投資家までの幅広い読者を対象に、当社の経営方針や事業戦略の理解に役立つコミュニケーションツールと位置づけ、中期経営目標に対する具体的施策を解説するとともに、今後の成長の核となるオンライン・モバイル戦略や海外での開発戦略などを様々なデータや図表を用いて詳解しています。また、成長戦略やコーポレート・ガバナンスの課題について、経営トップが有識者と議論を交わすなど、業績だけでなく、ゲームおよびエンターテインメント市場のトレンドを理解できるよう工夫しております。

「日経アニュアルレポートアワード」とは、1998年より毎年開催されている、日本企業が発行しているアニュアルレポートを評価する権威あるコンテストです。今回、「日経アニュアルレポートアワード2011」において、投資家の皆様に当社の理解を一層深めていただくための活動が評価され、優秀賞を獲得することができました。

当社では、今後も「責任あるIR体制の確立」、「充実した情報開示」および「適時開示体制の確立」を基本姿勢にIR活動を推進することにより、透明性の高い経営を行ってまいります。



## ●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。

### ソーシャルメディア CAPCOM IR 公式アカウント

TwitterやFacebookなどのソーシャルメディアを通じてプレスリリースや新聞・テレビでのメディア掲載情報などを発信しております。

### 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「カプコンの強み」や「事業内容」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けますと、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 2012』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2012年9月を予定しております。

株式会社カプコン 秘書・広報IR部 広報IR室 電話06-6920-3623

### 携帯・スマートフォンからもIR情報へアクセス

当社の業績概要や株式情報が携帯電話やスマートフォンからも閲覧できます。スマートフォンからは上記IRサイトに直接アクセスしてご覧いただけます。携帯電話は右のQRコードを読み取るか下記URLよりご覧ください。 <http://2mobile.jp/9697>

※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 三菱UFJ信託銀行株式会社

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。