

株式会社 **カプコン**

(証券コード 9697)

「モンスターハンター 4」©CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED.



第35期報告書

平成25年4月1日から平成26年3月31日まで



辻本 憲三 辻本 春弘

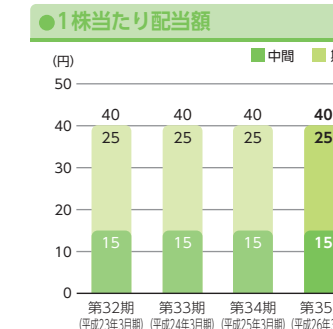
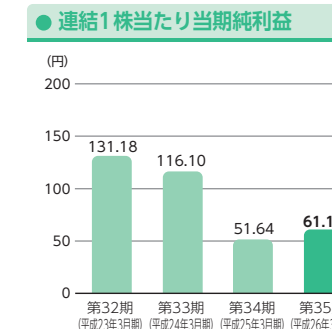
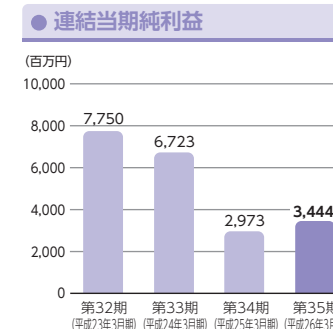
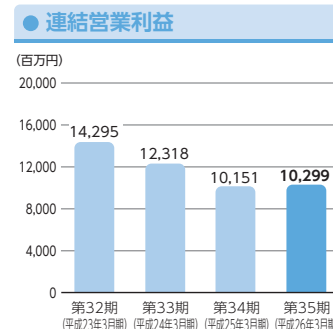
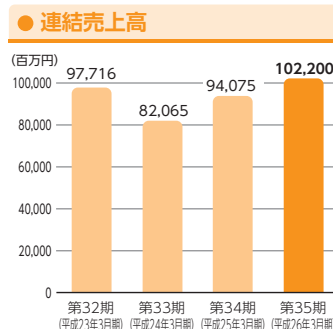
平素は格別のご高配を賜り厚くお礼申し上げます。
ここに当社グループ第35期(平成25年4月1日から平成26年3月31日まで)の事業の概況と決算についてご報告申し上げます。
当連結会計年度におけるわが国経済は、堅調な個人消費や円安、輸出に加え、雇用・所得環境の改善や株高のほか、「2020年東京五輪開催」決定の追い風もあって、景気は回復軌道に乗ってまいりました。
当業界におきましては、家庭用ゲーム市場は据置型次世代ゲーム機が昨年11月に北米や欧州などにおいて一斉に先行発売されましたが、国内での投入は最後発となることもあって、市場規模は総じて軟調に推移し、端境期を迎えました。
他方、ソーシャルゲーム市場は、プラットフォームの主流がフィーチャーフォン(従来型携帯電話)からスマートフォン(高性能携帯電話)に移行する中、ネイティブアプリゲームが急伸いたしました。
加えて、タブレット(多機能携帯端末)の普及や無料通話・無料メールアプリのLINEの台頭により存在感がますます高まるなど、事業構造の多極化が進み、市場環境は急速に変化してまいりました。
こうした状況下、当社は昨年9月に満を持して投入した旗艦タイトル「モンスターハンター 4」が発売初日から全国の主要販売店で長蛇の列ができるなどの爆発的な人気を博し、400万本を超える大ヒットを放つとともに、シリーズ累計販売本数も2,800万本を突破いたしました。
また、外部環境の変化に対応するため、海外を中心に開発委託の

削減を推し進めるなど、内作比率を高めることに加え、開発体制の再編による指揮命令系統や責任の明確化、意思決定の迅速化などにより、開発プロセスや収益管理の改善に取り組んでまいりました。
加えて、昨秋に東京、大阪など全国5都市で「モンスターハンターフェスタ'13」を開催したところ、合計5万人近いファンが来場するなど、活況を呈しました。
さらに、今年の2月から大阪にあるテーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」との連携により「モンスターハンター・ザ・リアル 2014」をイベント開催したところ来場者の人気を集めるなど、ブランド展開に弾みがついてまいりました。
この結果、売上高は1,022億円(前期比8.6%増)と増収になりました。
利益面につきましては、営業利益102億99百万円(前期比1.5%増)、経常利益109億46百万円(前期比0.0%増)といずれも横ばいになりました。
また、当期純利益は、モバイルコンテンツの不振を主因に事業構造改善費用などの特別損失を計上しましたものの34億44百万円(前期比15.9%増)となりました。
なお、当社は近年のダイバーシティー(人材の多様性)の重要性を十分に認識するとともに、女性の活用を積極的

に進めており、性別、年齢などに関係なく実績に応じた評価を行っております。この一環として、女性社員の幹部登用にも努めており、現在2名の女性執行役員をはじめ部長、室長など20名の管理職が在任しております。
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、家庭用ゲーム市場は、スマートフォンの普及などによるオンラインゲームの勢力拡大を見据えて、多彩なネットワーク機能を搭載した次世代機の登場によりビジネスモデルの転換が加速するものと思われまます。
一方で、ハードの高機能化による開発費の高騰は避けられず、ソフトメーカーの負担は一層増大するものと思料いたします。
また、参入障壁が低いソーシャルゲーム市場の増勢に伴い、ゲーム専用機とスマートフォン等の主導権争いが一段と激しくなるなど、地殻変動の波が押し寄せておりますが、双方の相乗作用によりユーザー層の裾野が広がり、全体の市場規模は膨らむとともに、企業間競争の激化により業界の勢力図が急速に塗り替わることも予想されます。

目次

- 株主の皆様へ/財務ハイライト 1
- 事業の概況 5
- 連結財務諸表 9
- 会社データ 11
- IR情報 13
- トピックス 14



企業を取り巻く環境が激変する情勢のもと、当社といたしましては、収益構造や事業モデルの見直しにより経営資源を重点部門、成長分野に投入するとともに、不採算部門から撤退するなど、選択と集中による機動的な経営展開によりグループ全体の企業価値を高めてまいります。

このため、持続的成長が見込まれるダウンロード販売やPCオンラインゲームに注力するほか、ここ数年着実に事業規模が拡大しているパチスロ機事業を強化することに加え、モバイルコンテンツの早期立て直しを図ってまいります。また、前期に続き特別損失を計上したことを厳粛に受け止めるとともに、局面の打開を図るためには、環境の変化に影響を受けることなく、安定した収益の確保ができる企業体質の確立が経営の重要課題と認識しております。

こうした状況下、新たに平成26年3月期から平成30年3月期までの5年間を対象とする「中期経営計画」を策定いたしました。本計画の骨格は、経営の根幹をなす開発、販売体制の改革による収益改善策により5年間の営業利益累計額を800億円とするほか、平成30年3月期の営業利益率を20%にすることを目標としております。

本計画の基本的な施策は以下のとおりであります。

1. 開発体制の再構築

- (1) 中期的な戦略マップに基づく開発プロセスの改革により、開発費の削減や開発期間の短縮を推進し、毎期安定した収益が確保できるよう、開発体制の拡充に取り組んでまいります。
- (2) オンラインゲーム市場の急速な拡大に対応するとともに、家庭用ゲームソフトよりも開発コストが安価で、在庫リスクや違法コピーの回避が可能なモバイルコンテンツなどの開発を充実強化してまいります。
- (3) 毎年、増加傾向の開発費の抑制や品質向上に加え、徹底した収益管理を図るため、内作比率のアップや開発業務のアウトソーシング(外部委託)の削減を推進し、市場ニーズに即応した多様なコンテンツを開発することにより競争力の優位性を確保してまいります。
- (4) 新世代機やパソコンなど異なるハードの開発ツールを共通化できる当社独自のゲームエンジン(開発統合環境)である「MTフレームワーク」や「パンタレイ」を活用して、同じソフトを複数のゲーム機等に供給することによりマルチプラットフォーム展開を推し進めるとともに、開発コストの抑制や開発期間の短縮に努めてまいります。

2. ダウンロード販売の拡大

近年の音楽は、CD販売からダウンロード販売が主流となっておりますが、家庭用ゲームソフトもパッケージ版以外にダウンロード版が増大するなど、流通形態の多様化が進んでいることに鑑み、ダウンロード販売に注力してまいります。

このため、開発、マーケティングおよびプロモーションが三位一体となった事業展開により収益の拡大を図ってまいります。

3. オンラインゲームの強化

(1) ソーシャルゲームなどのデジタルコンテンツは、フリートゥープレイ(基本は無料)が主流であるものの、開発費がパッケージソフトに比べて安価なことに加え、在庫リスクや違法コピーの発生もなく、また、利用者の反応を見ながらアイテム課金や追加コンテンツの供給が可能のため、売切り型のパッケージソフトに比べて利益が平準化する傾向にあります。このため、コンテンツ提供後の的確な運営や管理ノウハウの蓄積などにより安定した利益が継続して確保できるよう、傾注してまいります。

(2) 当社は、「モンスターハンター」や「バイオハザード」など、パッケージソフト事業で大ヒットした人気タイトルを豊富に有しており、これら優良コンテンツとゲーム運営(利用者の的確な動向把握、供給コンテンツへの反映等)の拡充によるシナジー展開により、モバイルコンテンツの巻き返しを図るなどしてオンラインゲームの強化に努めてまいります。

4. ワンコンテンツ・マルチユース展開の推進

これまで、「モンスターハンター」や「バイオハザード」など、幾多のミリオンタイトルを創出した結果、認知度が高いキャラクターを多数保有しており、人気コンテンツがテレビ、アニメ、出版、映画、演劇、玩具および飲食品などの各方面で使用されております。これらの著作権を活用したライセンス事業は、安定した収益が確保できることに加え、これからも成長余力があるため、積極的に事業展開を推し進めてまいります。

5. 海外販売拡大の注力

国内市場の成熟化や少子高齢化が進む環境下、成長戦略を推進していくためには、市場規模が大きい海外の開拓が不可欠であります。当社は、ハリウッドで映画化された「バイオハザード」や「ストリートファイター」など海外で人気のあるミリオンタイトルを数多く抱えており、世界有数のコンテンツホルダーであります。このため、「メイド・イン・カプコン」をアピールしてカプコンブランドを浸透させるなど、積極的な攻勢をかけることにより、収益の増大に努力してまいります。

6. パチスロ展開の拡充

近年、パチスロ機事業は人気タイトルとの好循環により着実に成長しており、有力な収益源に育ってまいりました。今後、デジタルコンテンツ部門に次ぐ収益の柱とするため、開発スタッフの拡充に加え、毎年複数機種の自社筐体を安定して投入するなど、顧客満足度の向上により商機の拡大に注力してまいります。

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26年6月

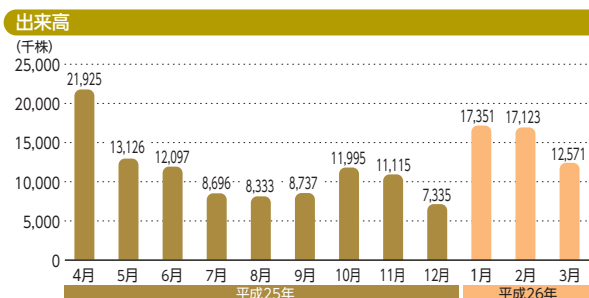
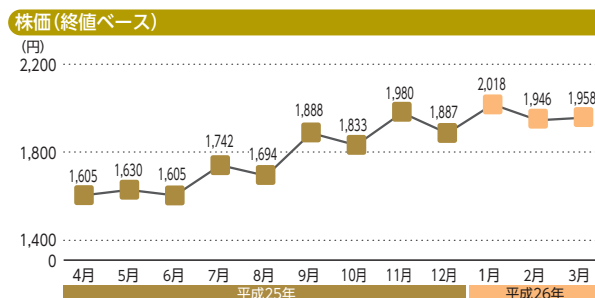
代表取締役会長
最高経営責任者(CEO)

辻 正三

代表取締役社長
最高執行責任者(COO)

辻 本 春 弘

● 株価および出来高の推移



● デジタルコンテンツ部門

目玉タイトル「モンスターハンター 4」(ニンテンドー3DS用)が圧倒的な人気に支えられ、一種の社会現象と言われるほどの大旋風を巻き起こしました。また、欧米に照準を合わせた「デッドライジング3」(Xbox One用)や「バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション」(プレイステーション 3、Xbox 360、Wii U、パソコン用)の販売本数が100万本を突破したことにより3タイトルがミリオンセラーを達成しました。

加えて、「ドラゴンズドグマ：ダークアリズン」(プレイステーション 3、Xbox 360用)が底堅い売行きを示すとともに、「逆転裁判5」(ニンテンドー3DS用)もおおむね計画どおり推移いたしました。

さらに、流通形態の変化に対応したダウンロード版において、上記の「モンスターハンター 4」が堅調な売行きを示したほか、海外向けの「ダックテイルズ」も予想以上に好伸するなど、ビジネスモデルの多様化が進むとともに、国内外で大きく伸ばしたことにより販売拡大に寄与いたしました。

一方で、海外をターゲットにした「ロスト プラネット 3」(プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用)は、低調裡に終始いたしました。

また、オンラインゲームの「モンスターハンター フロントニア G」(パソコン、Xbox 360、プレイステーション 3、Wii U用)は軟調に推移したものの、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Soul」の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど脚光を浴び、一昨年に設立した現地法人の足場固めの端緒を開きました。

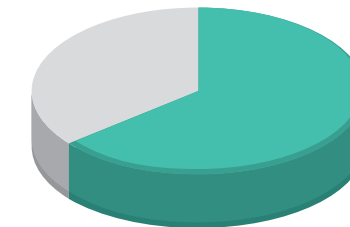
しかしながら、モバイルコンテンツは、「モンハン 大狩猟クエスト」が健闘しましたものの、有力タイトルの不足や熾烈な競争環境もあって精彩を欠き、総じて苦戦を強いられました。

この結果、売上高は658億24百万円(前期比3.4%増)、営業利益44億89百万円(前期比36.4%減)となりました。

売上高構成比

平成26年3月期

64.4%



「モンスターハンター 4」
(ニンテンドー3DS用)



「デッドライジング3」
(Xbox One用)



「バイオハザード リベレーションズ
アンベールド エディション」
(プレイステーション 3、Xbox 360、Wii U、パソコン用)



「ドラゴンズドグマ：ダークアリズン」
(プレイステーション 3、Xbox 360用)



「モンスターハンター フロントニア G3」
(パソコン、Xbox 360、プレイステーション 3、Wii U用)



「モンハン 大狩猟クエスト」
(スマートフォン用)



●アミューズメント施設部門

市場停滞が続く環境のもと、客層の拡大を図るため中高年を対象にした「ゲーム無料体験ツアー」の実施や幼児向け「キッズコーナー」の設置等、趣向を凝らした集客展開により新規顧客の開拓に注力したほか、店舗のリニューアルや各種イベント開催によりコアユーザーやリピーター、ファミリー層など、広範な利用者の取り込みに努めてまいりました。しかしながら、けん引機種不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。

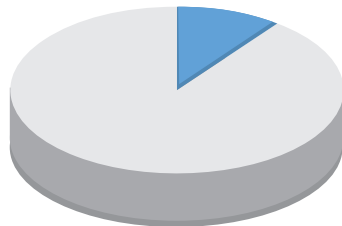
当期は、環境の変化に対応してスクラップ・アンド・ビルドを推し進めましたので、静岡市に1店舗出店するとともに、不採算店2店舗を閉鎖したため、当該期末の施設数は33店舗となっております。

この結果、売上高は106億20百万円(前期比3.0%減)、営業利益16億17百万円(前期比5.4%減)となりました。

売上高構成比

平成26年3月期

10.4%



●アミューズメント機器部門

パチスロ機事業は、看板タイトルをモチーフにした「モンスターハンター月下雷鳴」が家庭用ゲームソフトとの相乗効果により好調な出足を示すなど、売上増大のけん引役を果たすとともに収益を下支えいたしました。また、昨年9月に発売した「デビルメイクライ4」も予想を上回る売行きにより、販売拡大に貢献いたしました。

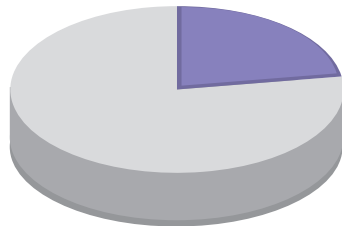
他方、業務用機器事業につきましては、新型メダルゲーム機「モンスターハンター メダルハンティング コンパクト」や「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー 2」が堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は231億60百万円(前期比38.0%増)、営業利益71億31百万円(前期比45.8%増)となりました。

売上高構成比

平成26年3月期

22.7%



●その他部門

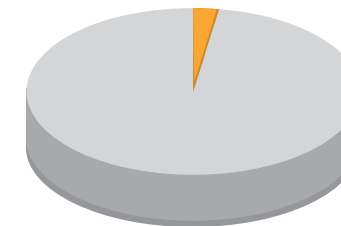
主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は25億94百万円(前期比4.3%減)、営業利益10億1百万円(前期比35.2%増)となりました。



売上高構成比

平成26年3月期

2.5%



「プラサカブコン大分店」



「モンスターハンター月下雷鳴」



「モンスターハンターメダルハンティングコンパクト」

©CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2013 ALL RIGHTS RESERVED.
©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26年3月31日現在)	前連結会計年度 (平成25年3月31日現在)	科目	期別	当連結会計年度 (平成26年3月31日現在)	前連結会計年度 (平成25年3月31日現在)
【資産の部】				【負債の部】			
流動資産		66,506	76,841	流動負債		25,547	31,905
現金および預金		29,720	31,522	支払手形および買掛金		4,950	6,304
受取手形および売掛金		18,134	11,687	電子記録債務		6,926	634
商品および製品		1,191	1,756	短期借入金		4,050	11,194
仕掛品		942	906	リース債務		370	364
原材料および貯蔵品		996	1,592	未払法人税等		758	2,111
ゲームソフト仕掛品		10,355	18,888	繰延税金負債		93	—
繰延税金資産		2,865	6,497	賞与引当金		1,802	1,679
その他		2,355	4,054	返品調整引当金		87	187
貸倒引当金		△55	△64	資産除去債務		8	20
固定資産		30,104	27,523	その他		6,499	9,409
有形固定資産		13,577	13,258	固定負債		7,187	9,630
建物および構築物		4,998	4,907	長期借入金		3,000	6,000
機械装置および運搬具		15	34	リース債務		519	553
工具、器具および備品		1,208	1,105	繰延税金負債		46	2
アミューズメント施設機器		1,431	1,199	退職給付引当金		—	1,697
土地		5,052	5,052	退職給付に係る負債		2,158	—
リース資産		825	849	資産除去債務		404	329
建設仮勘定		44	108	その他		1,059	1,047
無形固定資産		7,368	7,909	負債合計		32,735	41,536
のれん		67	200	【純資産の部】			
その他		7,300	7,709	株主資本		65,593	66,718
投資その他の資産		9,159	6,355	資本金		33,239	33,239
投資有価証券		542	515	資本剰余金		21,328	21,328
破産更生債権等		65	66	利益剰余金		29,160	27,998
差入保証金		4,108	4,341	自己株式		△18,134	△15,848
繰延税金資産		3,699	733	その他の包括利益累計額		△1,717	△3,889
その他		819	776	その他有価証券評価差額金		99	91
貸倒引当金		△77	△78	為替換算調整勘定		△1,647	△3,981
資産合計		96,611	104,365	退職給付に係る調整累計額		△169	—
				純資産合計		63,875	62,828
				負債純資産合計		96,611	104,365

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25年4月1日から 平成26年3月31日まで)	前連結会計年度 (平成24年4月1日から 平成25年3月31日まで)
売上高		102,200	94,075
売上原価		72,251	61,911
売上総利益		29,949	32,163
返品調整引当金戻入額		100	—
返品調整引当金繰入額		—	69
差引売上総利益		30,049	32,094
販売費および一般管理費		19,749	21,942
営業利益		10,299	10,151
営業外収益		1,122	1,105
受取利息		97	92
受取配当金		10	9
受取補償		210	—
為替差益		566	745
その他		238	257
営業外費用		475	312
支払手数料		96	107
支払手数料		69	60
支払補償		138	—
店舗閉鎖損		142	—
その他		27	144
経常利益		10,946	10,944
特別損失		5,630	7,224
固定資産売却損		93	216
減損損失		—	58
事業構造改善費用		5,537	6,949
税金等調整前当期純利益		5,315	3,719
法人税、住民税および事業税		950	2,968
法人税等調整額		920	△2,222
少数株主損益調整前当期純利益		3,444	2,973
当期純利益		3,444	2,973

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25年4月1日から 平成26年3月31日まで)	前連結会計年度 (平成24年4月1日から 平成25年3月31日まで)
営業活動による キャッシュ・フロー		13,201	6,647
投資活動による キャッシュ・フロー		△6,155	△1,375
財務活動による キャッシュ・フロー		△15,099	1,162
現金および現金同等物 に係る換算差額		2,648	2,800
現金および現金同等物 の増減額		△5,404	9,235
現金および現金同等物 の期首残高		31,522	22,287
現金および現金同等物 の期末残高		26,118	31,522

連結株主資本等変動計算書

(平成25年4月1日から平成26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	株主資本計	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付調整	その他の包括利益累計額	
当期首残高	33,239	21,328	27,998	△15,848	66,718	91	△3,981	—	△3,889	62,828
当期変動額										
剰余金の配当			△2,283		△2,283					△2,283
当期純利益			3,444		3,444					3,444
自己株式の取得				△2,286	△2,286					△2,286
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)						8	2,333	△169	2,172	2,172
当期変動額合計	—	0	1,161	△2,286	△1,124	8	2,333	△169	2,172	1,047
当期末残高	33,239	21,328	29,160	△18,134	65,593	99	△1,647	△169	△1,717	63,875



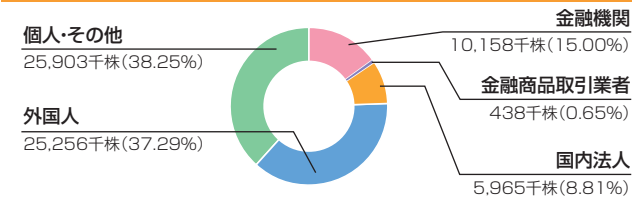
株式の状況 (平成26年3月31日現在)

- 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 15,741名
- 大株主(上位10名)

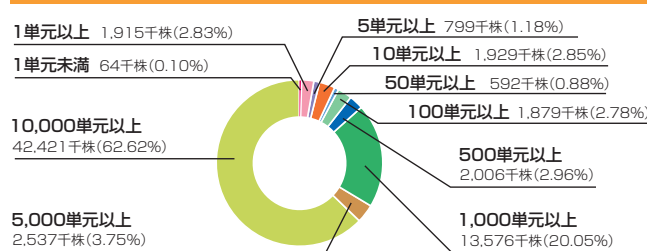
株主名	持株数 千株	持株比率 %
有限会社クロスロード	5,276	9.38
ジェーピー・モルガン・チェース・バンク385632	4,322	7.69
818517/ムラルクスマルチカレンシージェイピストクリド	2,604	4.63
辻本憲三	2,008	3.57
辻本美佐子	1,964	3.49
ステート・ストリート・バンク・アンド・トラスト・カンパニー-505223	1,920	3.41
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,803	3.21
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	1,709	3.04
辻本美之	1,669	2.97
ステート・ストリート・バンク・アンド・トラスト・カンパニー	1,654	2.94

(注)持株比率については、自己株式数(11,490千株)を控除して算出しております。

●所有者別分布状況



●所有株数別分布状況

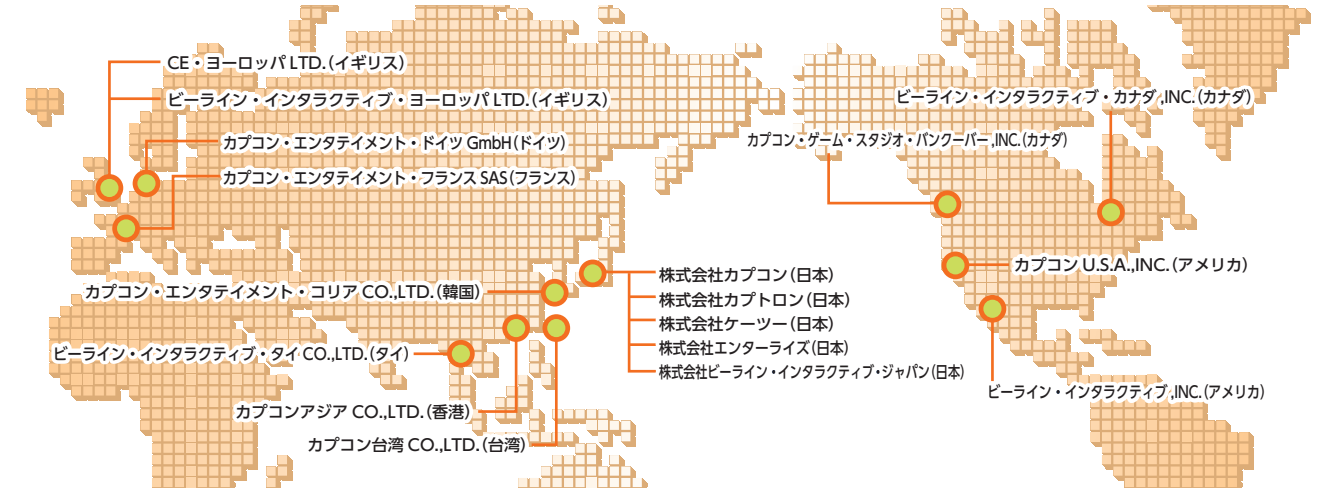


取締役および監査役 (平成26年6月16日現在)

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
取締役副社長執行役員 最高財務責任者(CFO)	小田民雄
取締役専務執行役員	阿部和彦
取締役専務執行役員	山下佳文
取締役専務執行役員	一井克彦
取締役専務執行役員	江川陽一
取締役	保田博
取締役	松尾真
取締役	守永孝之
監査役(常勤)	平尾一氏
監査役(常勤)	岩崎吉彦
監査役	家近正直
監査役	松崎彬彦

(注) 1. 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。
2. 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。
3. 取締役 保田 博および守永孝之の両氏につきましては、株式会社東京証券取引所に対し、独立役員として届け出ております。

グローバルネットワーク



会社の概要 (平成26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、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、配信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2,601名(単体1,951名)
ホームページ	http://www.capcom.co.jp/

重要な子会社の状況 (平成26年3月31日現在)

会社名	主要な事業内容
株式会社カプロン	不動産の賃貸および管理
株式会社ケーツー	家庭用ゲームソフトの開発
株式会社エンターライズ	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	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.	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.	家庭用ゲームソフトの販売
CE・ヨーロッパ LTD.	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・ドイツ GmbH	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.	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.	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.	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	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.	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.	携帯電話向けコンテンツの開発および配信
ビーライン・インタラクティブ・タイ CO., LTD.	携帯電話向けコンテンツの開発
カプコン台湾 CO., LTD.	オンラインゲームの開発、運営



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、開発者への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。

IRアプリ「カプコンIR for iOS」

最新リリースや決算情報などのIR情報をお届けするiPhone向けアプリケーションです。資料の閲覧や保存ができるほか、IRイベントのスケジュール登録などが簡単な画面操作でご利用いただけます。
<http://www.capcom.co.jp/ir/mobile/apps.html>

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。

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。

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。

『アニュアルレポート 2014』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ワンコンテンツ・マルチユース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2014年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



「IR グローバルランキング2013」の「IRウェブサイト」部門においてアジア・太平洋地域で第1位を獲得!

「IR グローバルランキング」は、ロンドン証券取引所をはじめ、国際的な法律事務所Arnold & Porterや監査法人KPMG、IRコンサルタント大手MZ Group、コーポレート・ガバナンスコンサルタント大手Sodaliが共同開発したランキングであり、その分析および評価は国際的に定評があります。

当社は、「IRウェブサイト」、「オンラインアニュアルレポート」、「フィナンシャルディスクロージャー」、「コーポレート・ガバナンス」の4部門のうち、アジア・太平洋地域における「IRウェブサイト」部門にて1位を受賞しました。

当社では今後とも「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」に努め、上場企業としての説明責任を果たしてまいります。

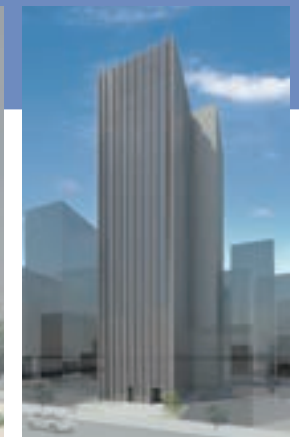
開発体制強化のため、新たに研究開発ビル2棟を建設

大阪本社周辺において新たに研究開発ビルS棟(仮称)および研究開発ビルN棟(仮称)の建設に着工いたしました。

開発部門を集約することにより、事業環境の変化に対応した機動的な開発展開が可能となります。また、先進的なデザインの両ビルは免震構造や情報インフラの構築に加え、セキュリティの確保や省エネ対策を講じるなど、環境やBCP(事業継続計画)にも対応した設計となっており、完成の暁には快適な開発環境を実現することができます。



研究開発ビルS棟(仮称)
(平成27年1月完成予定)



研究開発ビルN棟(仮称)
(平成28年2月完成予定)



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日	3月31日
中間配当金受領株主日	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 〒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
同連絡先	電子公告
公告方法	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



ゆうちょ銀行での 口座振込みが可能になります

本年度(第36期)中間配当金から、口座振込み先に「ゆうちょ銀行」をご指定いただけるようになります。
お手続きにつきましては、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)にお問い合わせください。



●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. 特別口座に登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。



この報告書は、環境に配慮し、
植物油インキを使用しております。



見やすく読みまちがえにくい
ユニバーサルデザインフォント
を採用しています。