

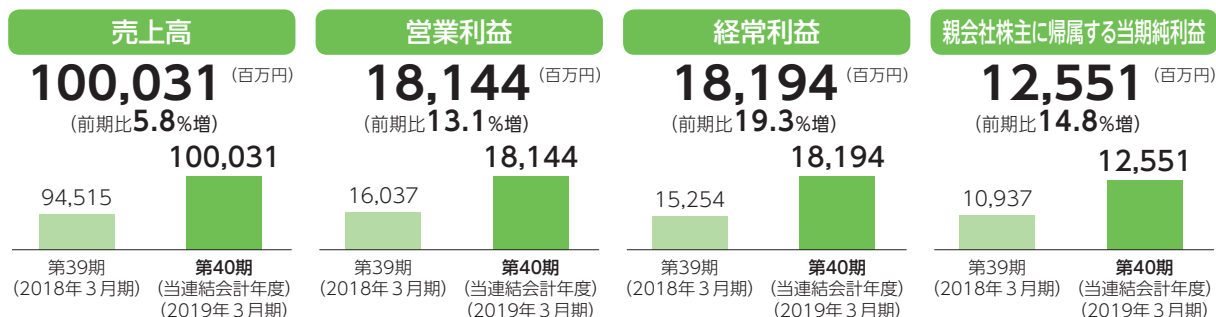
1. 企業集団の現況に関する事項

(1) 事業の経過およびその成果

当連結会計年度における当業界は、モバイルゲームが減速したほか、家庭用ゲーム市場は成熟化傾向によりまだら模様ながら全体としておおむね堅調に推移いたしました。

一方、昨年のジャカルタ・アジア大会で公開競技となったeスポーツにおいて、ファン層の裾野拡大に向けてリーグ戦の開幕やプロチームが発足するなど、全国的に人気広がってまいりました。このような状況のもと、当社は昨年市場を席卷した「モンスターハンター：ワールド」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)が続伸したことにより出荷本数が1,200万本を突破し、当社の単一タイトルとしては過去最高記録を更新したほか、当期の主カタイトル「バイオハザード RE:2」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)が400万本を超える大ヒットを放ったことに加え、同じく「デビルメイクライ 5」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)も海外で定着した人気により200万本を出荷するなど、いずれも訴求力を発揮したことにより好調に推移いたしました。また、昨年から脚光を浴びているeスポーツでは、「東京ゲームショウ2018」において開催した「CAPCOM Pro Tour (カプコンプロツアー) ジャパンプレミア」が観戦者の熱気に包まれ盛り上がったほか、今年2月にeスポーツの源流とも呼ばれる人気格闘ゲームを活用した「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」を開幕するなど、新たな事業領域を開拓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1,000億31百万円(前期比5.8%増)となりました。利益面につきましては、デジタルコンテンツ事業が好伸したことにより、営業利益181億44百万円(前期比13.1%増)、経常利益181億94百万円(前期比19.3%増)、親会社株主に帰属する当期純利益125億51百万円(前期比14.8%増)となり、前期に引き続きいずれも過去最高益を更新いたしました。



事業別の状況

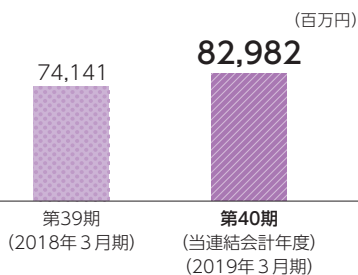


デジタルコンテンツ事業

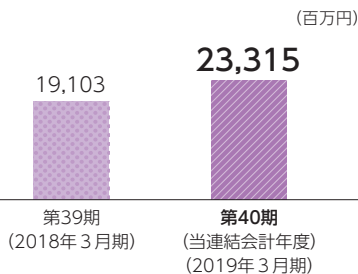


当事業におきましては、大型タイトル「バイオハザード RE:2」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）が予想を上回る大人気を博したことにより業績向上のけん引役を果たしたほか、海外をターゲットにした「デビル メイ クライ 5」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）も安定したニーズに支えられ、健闘しました。また、前期に大旋風を巻き起こした看板タイトル「モンスターハンター：ワールド」（プレイステーション 4、Xbox One用）がユーザー層の拡大により人気が続続したほか、パソコン向けスチーム版も堅調に推移したことにより利益を押し上げるとともに、同じく海外向けに投入した「モン

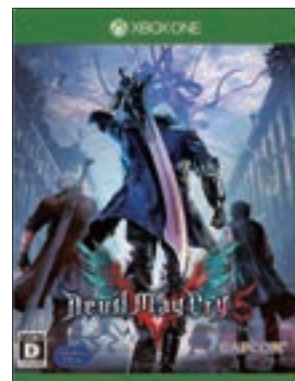
売上高



営業利益



「バイオハザード RE:2」

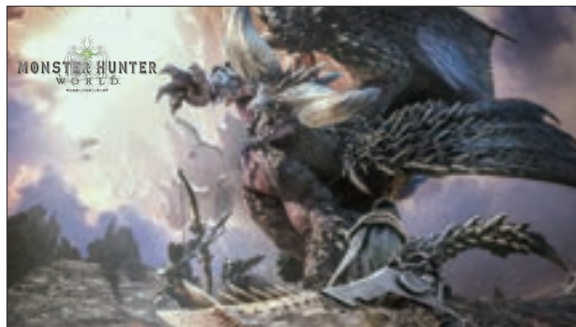


「デビル メイ クライ 5」

「スターハンターダブルクロス」(Nintendo Switch用)が順調に伸長するなど、モンスターハンターシリーズが収益向上に大きく貢献いたしました。

さらに、「ロックマン11 運命の歯車!!」(プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用)や「ストリートファイター 30th アニバーサリーコレクション」(プレイステーション 4、Nintendo Switch、Xbox One、パソコン用)が底堅い売行きを示しました。また、「バイオハザード7 レジデント イービル」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)など、利益率が高いリピータータイトルも根強い人気により続伸しました。

この結果、売上高は829億82百万円(前期比11.9%増)、営業利益233億15百万円(前期比22.0%増)となりました。



「モンスターハンター：ワールド」



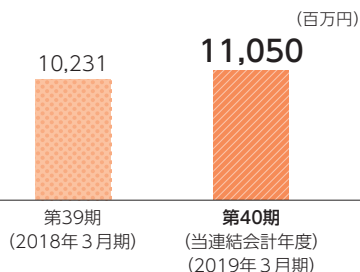
「ロックマン11 運命の歯車!!」



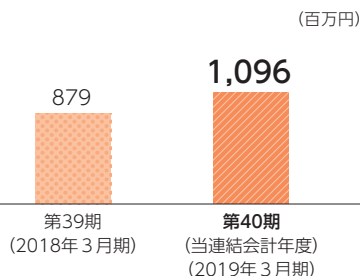
アミューズメント施設事業



売上高



営業利益



当事業におきましては、地域間競争が激化する状況のもと、多様な顧客に対応したゲーム機の設置やサービスデーの実施、各種イベントの開催等によりリピーターや中高年齢者、女性、親子連れに加え、訪日外国人（インバウンド）など幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。また、新機軸として昨年11月からスマートフォンやパソコンの遠隔操作によるオンラインクレーンゲーム「カプコンネットキャッチャー カプとれ」を開始いたしました。当期は、2店舗をオープンするとともに、1店舗を閉鎖しましたので、施設数は37店舗となっております。

この結果、売上高は110億50百万円（前期比8.0%増）、営業利益10億96百万円（前期比24.6%増）となりました。



「カプコンカフェ」



「プラサカプコン広島店」

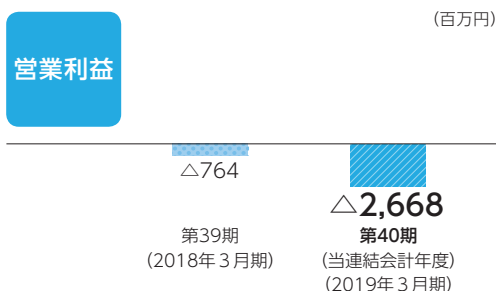
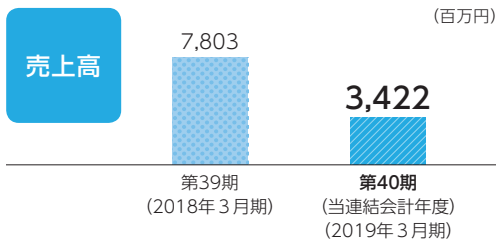


アミューズメント機器事業



パチスロ機部門は、市況軟化のもと「ストリートファイターV」や「バイオハザード イントゥザパニック」等を発売したものの、消費マインドの低下やホールオペレーターの投資抑制などにより、伸び悩みました。また、業務用機器部門につきましても商材不足により終始苦戦を強いられ、今後の戦略転換を余儀なくされるなど、同事業は全体として軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は34億22百万円（前期比56.1%減）、営業損失26億68百万円（前期は営業損失7億64百万円）となりました。



「ストリートファイターV」

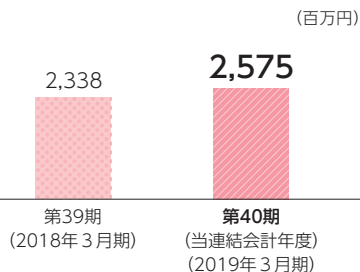


「バイオハザード イントゥザパニック」



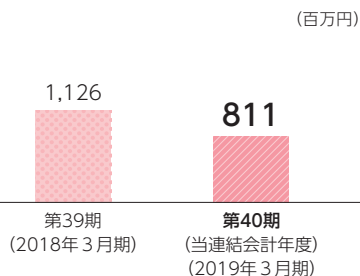
その他事業

売上高



その他事業につきましては、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は25億75百万円（前期比10.2%増）、営業利益8億11百万円（前期比28.0%減）となりました。

営業利益



(2) 設備投資の状況

当連結会計年度における設備投資は24億39百万円であり、主なものといたしましては、アミューズメント施設機器への投資であります。

(3) 資金調達の状況

当連結会計年度は、増資および社債発行による調達は行っておりません。

(4) 対処すべき課題

今後の見通しといたしましては、家庭用ゲームにおいてキャラクターの自然な動きやリアルな描写を表現するため、AI（人工知能）やVR（仮想現実）の導入に加え、高精細なグラフィックの活用など、ハイテク化が進展すると思われます。

こうした情勢のもと、当社は海外での知名度向上やブランド価値の増大など人気ゲームとの相乗効果を創出するため、これまで「ストリートファイター」および「バイオハザード」がハリウッドで映画化されているほか、「モンスターハンター」や「ロックマン」も同じく実写映画化が予定されるなど、世界トップ水準のコンテンツを制作しております。近年、国内市場が成熟傾向の状況下、持続的成長を図るためには、市場規模が大きい海外売上の一層の拡大が不可欠であります。このため、海外で人気のあるゲームをはじめ、多様な顧客ニーズに対応した訴求タイトルの開発、販売により顧客満足度の向上や競争力の優位性を確保してまいります。また、急成長のeスポーツ事業では、米国で培った豊富な経験や運営ノウハウの活用に加え、資金や人材の投入など、本格的参入により確固たる地歩を占めてまいります。さらに、成長分野や重点部門に経営資源を注力するほか、既存部門の強化や不採算部門の縮小、撤退を進めるなど、環境の変化に対応して事業の再構築を行い、求心力を高めた事業展開により経営効率アップを目指すとともに、以下の当社の強みを活かした経営戦略や重点施策によりグループ全体の企業価値を高めてまいります。

① 当社の強み

ア. 強力な開発体制

当社は、顧客満足度を高めた魅力的なコンテンツの開発により、每期ミリオンタイトルを輩出しており、開発体制は厚みを増しています。また、中期的な開発マップに基づき経営資源を家庭用ゲームの開発に傾注するとともに、内作比率の向上により市場ニーズに対応した多様なコンテンツを開発し、アドバンテージを築いてまいります。このため、開発人員の増強および開発環境の整備などを通じて、開発期間の短縮や開発コストの抑制等により収益管理の強化を図るなど、コア・コンピタンス（中核的競争力）である開発体制の拡充に取り組んでおります。

イ. 海外で人気のあるタイトルを多数保有

当社は、これまでハリウッドで映画化された「ストリートファイター」や「バイオハザード」など、欧米でヒット作を続出させたことにより、海外で人気のあるブランドタイトルを多数保有しており、世界有数のコンテンツホルダーであります。近年、「モンスターハンター：

ワールド」の大ヒットにより海外における当社のプレゼンスは着実に高まっておりますが、「カプコンブランド」を一層浸透させることにより欧米市場のほか、成長著しいアジアでも商機の拡大を目指してまいります。

ウ. IP（知的財産）を活用したワンコンテンツ・マルチユース展開

当社は、数多くのミリオンタイトルを創出した結果、豊富なコンテンツ資産を保有しております。これら人気タイトルとのシナジー展開により映画、アニメ、玩具および飲食品などにおいて、認知度の高いゲームキャラクターが各方面で有効活用されており、ライセンスビジネスによる収益源の多角化は、毎期安定した利益を確保しております。

エ. マルチプラットフォーム展開

プレイステーション 4、Xbox One、Nintendo Switch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「REエンジン」を活用して、同じソフトを複数のハードに供給するマルチプラットフォーム展開により売上増大や収益向上に寄与しております。

オ. デジタル戦略の推進

好採算で持続的な利益が見込まれるダウンロード販売が増加していることに加え、デジタルマーケティングによるユーザー動向の調査、分析により多様な反応や属性など、的確な顧客情報の把握が可能となるため、市場ニーズに対応した開発やプロモーション活動により販売の拡大に努めております。

② セグメントの取組み

ア. デジタルコンテンツ事業

ワールドワイドで不動の地位を築いた「モンスターハンター」や「バイオハザード」、「ストリートファイター」など、当社は、看板タイトルを多数所有しておりますが、マーケティング活動や市場動向に対応した既存顧客の深耕や新規ユーザーの開拓に一層努めてまいります。また、ダウンロード販売が欧米を先駆けとして増大しておりますが、成長著しいアジアでもネットワークインフラの進展に伴い、ダウンロード版の売り上げが伸びております。こうした環境を背景に売り切り型のパッケージ販売以外に利益率が高く、在庫リスクが少ないダウンロード販売を国内外で注力することにより収益向上を目指してまいります。

イ. アミューズメント施設事業

近年、アミューズメント施設は「安・近・短」の身近な娯楽施設として見直されております。こうした環境のもと、「地域一番店」を旗印に一定の集客が見込まれる大型商業施設への出

店を中心とした店舗展開を推進するとともに、家庭用ゲームやスマートフォンなどでは味わえない「景品獲得ゲーム」、「写真シール機（プリクラ等）」や「メダルゲーム」などにより、コアユーザーの若者を囲い込むほか、中高年齢者を対象にした「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」の設置等により新規ユーザーの開拓など、広範な利用者の増加に努め、毎期安定した収益を確保してまいります。

ウ. アミューズメント機器事業

パチスロ機部門は、型式試験方法の影響などによる遊技人口の減少や顧客の投資抑制等により市場規模が縮小スパイラルに陥るなど、構造的な変化の波が押し寄せています。こうした環境の影響により同部門は、近年苦戦を強いられていますが、局面打開を図るため組織改革に加え、ユーザー嗜好に対応した商品の開発や業務提携による商品ラインアップの拡充を行うとともに、環境の変化に対応して事業構成を見直すなど、事業の再構築により現状を打破し、回復軌道に乗せてまいります。

③ e スポーツ事業の取組み

e スポーツの競技人口は全世界で1億人超となっていますが、国内でも昨年からプロスポーツチームが参加するリーグの立ち上げや大手企業等がスポンサーになる動きが広がるなど、業界の垣根を超えた異業種からの参入等により、急速に盛り上がっております。当社は、長年にわたり米国現地法人を通じて「CAPCOM Pro Tour（カプコンプロツアー）」を開催するなど、e スポーツに関する豊富な経験や運営ノウハウを蓄積しております。このような環境のもと、今年2月に開幕した「ストリートファイターリーグ powered by RAGE」を皮切りに、米国でも4月に「STREET FIGHTER LEAGUE：Pro-US」（ストリートファイターリーグ）を開幕するなど、経営資源の集中により新規事業の開拓に向けて中長期的な視点から収益モデルを構築してまいります。

④ 海外展開の拡大

国内市場の成熟化に伴い成長戦略を推進していくためには、海外市場の開拓が肝要であります。日本のゲームはアニメ、マンガとならんで「クールジャパン（かっこいい日本）」と呼ばれ、海外の若者たちの人気を集めており、今やゲームは世界の共通語となっております。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、海外で人気のあるタイトルを数多く抱えていることに加え、これから成長が見込まれるアジア市場でも「モンスターハンター：ワールド」の大ヒットによりファン層が着実に増大しており、商機の拡大を図るため積極的なグローバル展開により攻勢をかけてまいります。

⑤ グループ経営の最適化

グループ全体のパフォーマンスを上げるため、マネジメント機能の強化、情報の共有化や業務の効率化を進めるほか、選択と集中によるスクラップ・アンド・ビルドにより重点分野の集約や不採算事業の縮小、撤退を行います。また、環境の変化に対応したスピード経営により海外現地法人の再編や企業間ネットワークの拡充などを進めるとともに、国内外の関係会社と求心力を高めた事業展開によりカプコングループの最適化を図り、企業価値を高めてまいります。

⑥ 情報セキュリティの強化

近年の個人情報管理体制の重要性に鑑み、情報漏洩の未然防止やEUの「一般データ保護規則（GDPR）」対応など、国内外の様々なサイバーリスクの対策が不可欠です。この一環としてコンピュータウイルスや不正アクセスなど、外部からのサイバー攻撃による情報システムの機能不全や混乱を防ぐため、専門知識を有する人材の確保、育成や社内教育の徹底、定期的なチェックなどにより、情報セキュリティ体制の強化に取り組んでまいります。

⑦ 事業継続性の確保

近年は、台風や地震など大規模な自然災害が全国各地で発生しておりますが、各種の緊急事態が起きた場合において、迅速かつ適切な対応を図ることにより被害、損失や重要業務への影響を最小限に抑えるとともに、早期復旧により事業活動が継続できるよう、危機管理体制の強化を推し進めてまいります。

⑧ 働き方改革の推進

2019年4月から働き方改革関連法が順次施行されるなど、時間外労働の削減等の対応が急務となっております。当社は、ここ数年ワーク・ライフ・バランス（仕事と生活の調和）を推進する一環として長時間労働の削減を図るため、有給休暇促進策の実施や安全衛生委員会を毎月開催するなど、従業員の健康維持、増進を図っております。また、事業所内保育所の設置など、子育て支援等により従業員が活躍できる環境づくりを進めるとともに、優秀な人材の確保や活用を図るため、働きがいのある企業風土の醸成に取り組んでまいります。

⑨ 人材の育成、確保

当社のようなゲームソフト会社にとって従業員は、まさに「人材」であり重要な経営資源と認識するとともに、持続的な成長を進めるためには、優秀な人材の育成、確保が不可欠であります。このため、部長研修、管理職候補者研修や新人研修などの階層別研修を充実させるとともに、環境の変化に対応した人事制度や適材適所の配置等により士気の高揚や潜在能力が顕在

化できるよう努めております。また、多様な人材を活用するため、ダイバーシティ（多様性）を推進するとともに、性別、国籍、年齢等に関係なく採用、評価等を行っており、先進的かつ独創性のある人材発掘などに努めております。

⑩ 資本政策の基本方針

ア. 配当政策

経営指標の一つである連結配当性向は、30%を基本方針としており、かつ安定配当の継続に努めてまいります。

イ. 自己株式の取得

経営環境の変化や財務内容等を勘案し、株主価値の向上に資すると判断できる場合は、機動的に自己株式の取得を行ってまいります。

当期は、株主還元の一環として公開買付けにより2,737,100株を取得いたしました。

ウ. 総還元性向

株主還元の度合いを示す総還元性向〔(配当金+自己株式取得総額)÷当期純利益〕にも留意しており、バランスの取れた資本戦略により市場の信頼獲得に努めてまいります。

当期は、上記のとおり自己株式を取得したことにより総還元性向は向上しました。

⑪ 政策保有株式の基本方針

ア. 政策保有株式については、継続的取引関係がある企業との関係強化、緊密化を図る一方で、慣例的な相互保有や人的関係の情実等を排除するとともに、将来の取引関係や持続的な企業価値の向上に資するかどうかなど、中長期的な観点から得失等を総合的に勘案のうえ、最小限に留めており期末現在で3銘柄のみ保有しています。

イ. 当該保有株式に関しては、取引内容や取引金額などを参酌するとともに、継続して保有することに伴う便益や株価変動リスクなどを検証しております。この結果、簿価が50%以上下落するなど持続して保有する経済合理性が乏しいと判断した場合は、経済情勢等を勘案のうえ、当該保有先との対話を経て、適切な時期に削減や売却を行います。

ウ. 議決権行使については、取引先の経営状況や重大な不祥事などを総合的に勘案のうえ、社内手続きを経て議案ごとに賛否を決定しております。

⑫ 株主、機関投資家等との建設的な対話

当社は、経営方針や成長戦略等について理解促進を図るため、毎年、株主や機関投資家などと積極的に対話（面談）を行うとともに、株主、機関投資家、顧客などステークホルダーの皆

様のご期待に添うよう努めております。また、統合報告書や当社のホームページなどを通じて株主総会や決算内容等の情報を提供していることに加え、「カプコンIRサイト」においても最新の情報発信を行うほか、ご要望ご質問などに対して迅速かつ、適切に対応するよう心掛けています。

⑬ IR・SR活動

前項に基づき、IR・SR活動に注力しており、毎年400件を超える株主や国内外の機関投資家の訪問、来訪に加え、トップマネジメントミーティングや決算説明会などを通じて経営方針や財務情報等を語るにより信頼関係を築き、カプコンファンの増大を図っております。

当期は、外部から主に以下の評価を得ることができました。

統合報告書	GPIFの国内株式運用機関が選ぶ「優れた統合報告書」において、4機関以上の運用機関から高い評価を得た「優れた統合報告書」11社のうちの1社に選定
	「第21回 日経アニュアルレポートアワード」優秀賞
IRサイト	日興アイ・アール株式会社「2018年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング」総合ランキング第1位
	大和インベスター・リレーションズ株式会社 2018年「インターネットIR表彰」最優秀賞

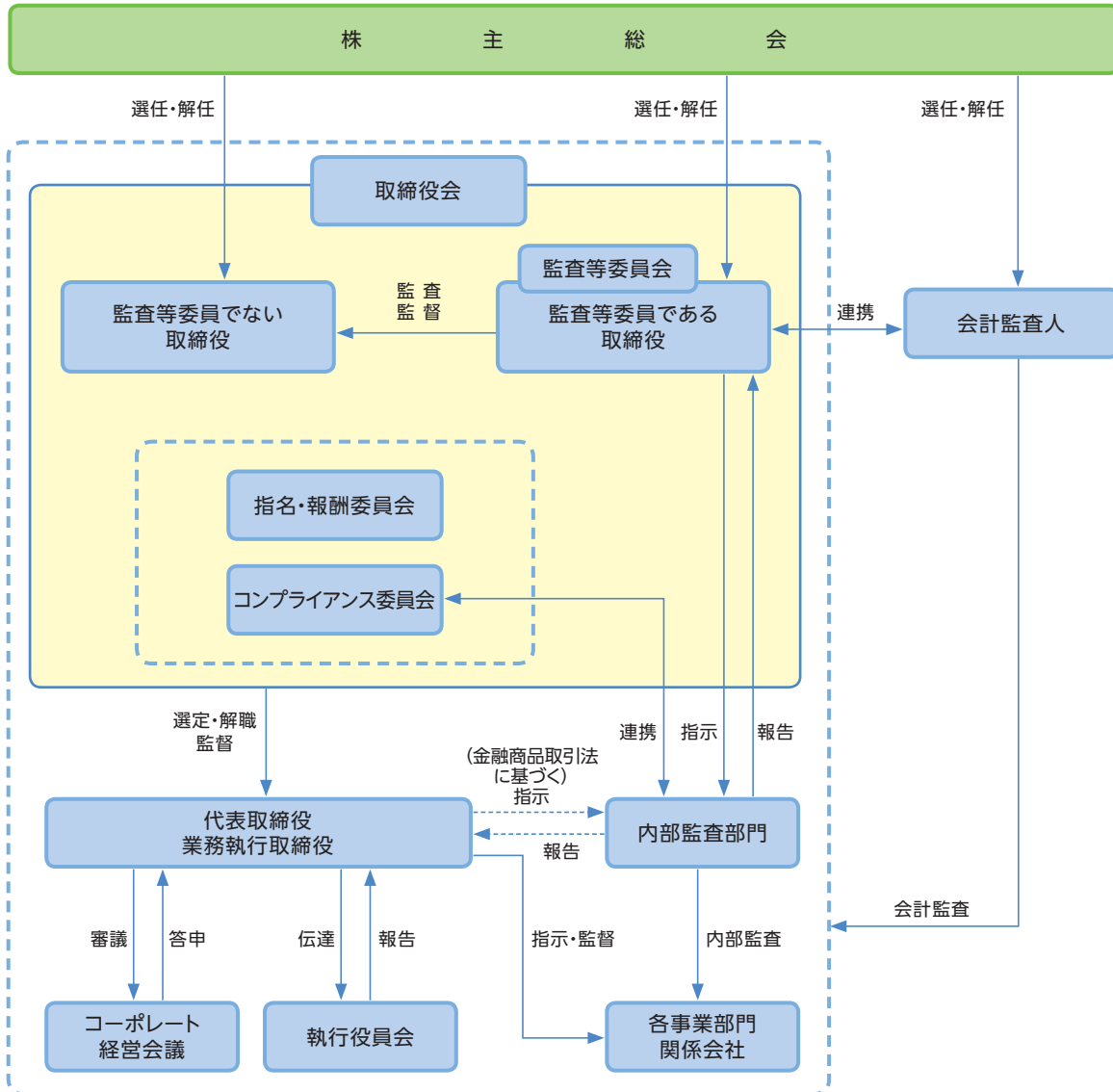
⑭ ESGの取組み

ESGとは、環境 (Environment)、社会 (Social)、統治 (Governance) の頭文字を取ったものです。当社は、良き企業市民として社会的責任を果たすためESGの観点から環境 (LED照明への切り替えによるCO₂排出の抑制、取扱説明書などの電子化による紙資源の削減等)、社会 (子供達を対象にした出前授業、当社のゲームを活用した地方創生等) および統治 (社外取締役比率の向上、指名・報酬委員会の設置等) を勘案した経営戦略を推進しており、ステークホルダーの皆様 (株主、機関投資家、顧客、取引先、債権者、従業員、地域社会等) との信頼を構築することにより企業価値の向上に努めております。

⑮ コーポレート・ガバナンスの取組み

当社は、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイトし、人々に感動を与える「感性開発企業」を基本理念とし、持続的な成長と中長期的な企業価値の向上を図るため、コーポレート・ガバナンスの充実に取り組んでおります。また、経営の健全性や透明性を高めるため、任意の指名・報酬委員会およびコンプライアンス委員会を設置するなど、ガバナンスが機能する組織体制を構築することによりリスクの回避や不祥事の防止に努めております。一方で、成長戦略を推し進めるため、成長分野への投資や提携戦略、M&Aなど、積極果敢に機動的な事業展開を行ってまいります。

[コーポレート・ガバナンス体制図]



招集通知
株主総会

参考書類
株主総会

事業報告

連結計算書類

計算書類

監査報告書

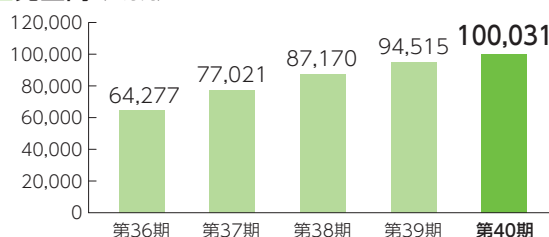
(5) 財産および損益の状況の推移

① 企業集団の財産および損益の状況

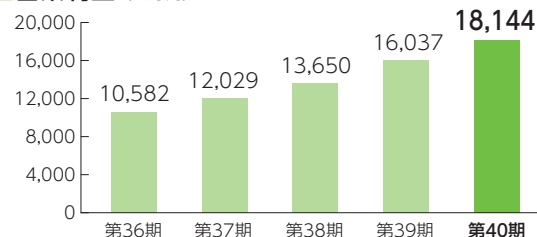
区 分	期 別	第 36 期 (2015年3月期)	第 37 期 (2016年3月期)	第 38 期 (2017年3月期)	第 39 期 (2018年3月期)	第 40 期 (当連結会計年度 (2019年3月期))
売 上 高(百万円)		64,277	77,021	87,170	94,515	100,031
営 業 利 益(百万円)		10,582	12,029	13,650	16,037	18,144
経 常 利 益(百万円)		10,851	11,348	12,589	15,254	18,194
親会社株主に帰属する 当期純利益(百万円)		6,616	7,745	8,879	10,937	12,551
1株当たり当期純利益(円)		58.84	68.87	80.18	99.89	115.45
総 資 産(百万円)		100,773	113,057	118,897	124,829	123,407
純 資 産(百万円)		71,331	75,168	77,774	85,421	88,749
1株当たり純資産(円)		634.28	668.43	710.32	780.18	831.37
ROE[自己資本利益率](%)		9.8	10.6	11.6	13.4	14.4
DOE[純資産配当率](%)		3.3	3.1	3.6	4.0	4.3

- (注) 1. 1株当たり当期純利益は期中平均発行済株式総数、1株当たり純資産は期末発行済株式総数に基づき算出しております。また、期中平均発行済株式総数および期末発行済株式総数は、いずれも自己株式数を除いて算出しております。
2. 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。このため、第36期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益および1株当たり純資産を算定しております。
3. 「[税効果会計に係る会計基準]の一部改正」(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を当連結会計年度の期首から適用しており、前連結会計年度に係る数値等については、当該会計基準等を遡って適用した後の数値等となっております。

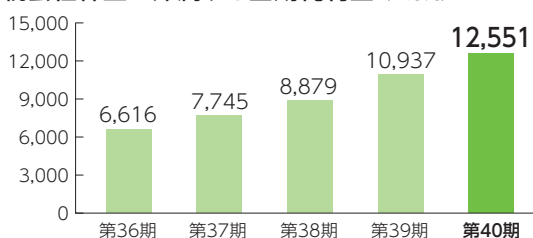
■ 売上高 (百万円)



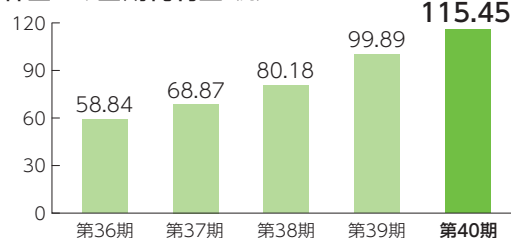
■ 営業利益 (百万円)



■ 親会社株主に帰属する当期純利益 (百万円)



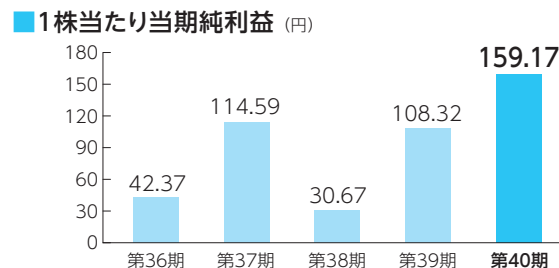
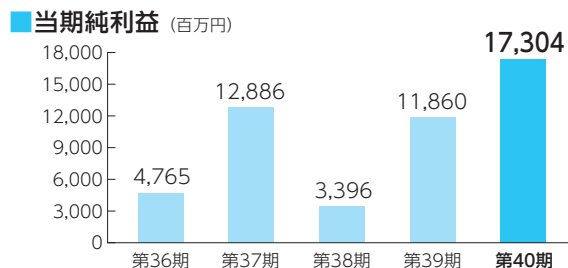
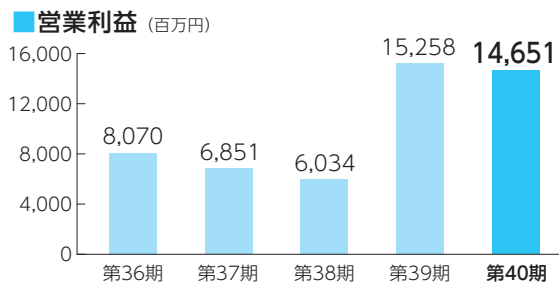
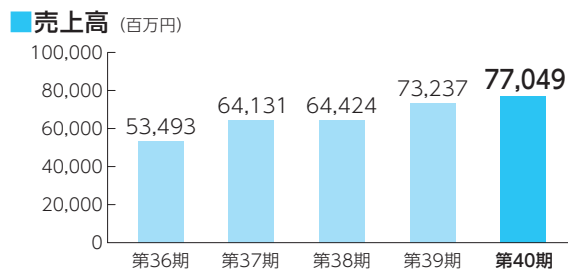
■ 1株当たり当期純利益 (円)



② 当社の財産および損益の状況

区 分 \ 期 別	第 36 期 (2015年3月期)	第 37 期 (2016年3月期)	第 38 期 (2017年3月期)	第 39 期 (2018年3月期)	第 40 期 (当事業年度) (2019年3月期)
売 上 高(百万円)	53,493	64,131	64,424	73,237	77,049
営 業 利 益(百万円)	8,070	6,851	6,034	15,258	14,651
経 常 利 益(百万円)	8,021	8,178	5,055	15,237	18,381
当 期 純 利 益(百万円)	4,765	12,886	3,396	11,860	17,304
1 株 当 た り 当 期 純 利 益(円)	42.37	114.59	30.67	108.32	159.17
総 資 産(百万円)	79,072	94,819	98,153	105,309	121,105
純 資 産(百万円)	57,114	67,578	65,003	74,152	81,784
1 株 当 た り 純 資 産(円)	507.87	600.93	593.68	677.26	766.12

- (注) 1. 1株当たり当期純利益は期中平均発行済株式総数、1株当たり純資産は期末発行済株式総数に基づき算出しております。また、期中平均発行済株式総数および期末発行済株式総数は、いずれも自己株式数を除いて算出しております。
2. 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。このため、第36期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益および1株当たり純資産を算定しております。



(ご参考)

トピックス

「JPX日経インデックス400」の構成銘柄に選定



JPX-NIKKEI 400

2018年度選定

当社は、2018年8月7日に株式会社日本取引所グループ、株式会社東京証券取引所および株式会社日本経済新聞社が共同で開発した株価指数である「JPX日経インデックス400」の構成銘柄に選定されました。

本指数は、資本の効率的活用や投資者を意識した経営視点など、グローバルな投資基準に求められる諸要件を満たした、「投資者にとって投資魅力の高い会社」で構成され、日本企業の魅力を内外にアピールするとともに、その持続的な企業価値向上を促し、株式市場の活性化を図ることを目的として開発された株価指数です。

当社は、今後も企業価値を向上させ、多くの投資家の皆様のご期待に応えるよう努めてまいります。

大阪府警察のサイバー犯罪防止啓発施策に 「ロックマン」シリーズのキャラクターが採用! ～グローバルで親しまれる人気IPを活用し、サイバー犯罪抑止に貢献～

大阪府警察が実施するサイバー犯罪防止啓発施策の啓発物イメージキャラクターに、「ロックマン」が採用されました。

「ロックマン」シリーズは、ファミリーコンピュータ向けアクションゲームとして1987年に第1作を発売して以来、累計販売本数3,500万本（2019年3月31日時点）を誇る当社主力ブランドのひとつです。キャラクターのルックスと、それに反する硬派なゲーム性が支持を受け、多数の派生作品を含め、発売から30年以上を経た今なお若年層からコアゲーマーまで根強い人気を獲得しています。さらに、キャラクターグッズ、コミック、TVアニメや映画など、グローバルで多彩に展開しております。

当社では2013年から毎年、大阪府警察をはじめとする近隣府県警察の防犯啓発に協力しており、この度、大阪府警察と大阪府クレジットカード犯罪対策連絡協議会が被害防止啓発物として配布する、ポスターやチラシのほか、ステッカーやメモ帳に「ロックマン」シリーズの最新作『ロックマン11 運命の歯車!!』のメインビジュアルが採用されました。当啓発物により、大阪府ならびに全国の犯罪抑止活動を支援していきます。

今後も当社は、社会から信頼される良き企業市民として、ゲームコンテンツを活用することにより地域活性化や治安向上に貢献するなど、CSR活動に積極的に努めてまいります。



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
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
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

■ 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。

カプコンIRサイトのご案内

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。

<http://www.capcom.co.jp/ir/>