

DEVIL MAY CRY 4

第29期報告書

平成19年4月1日から平成20年3月31日まで

「デビル メイ クライ4」
© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM

会社の概要

(平成20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	326億26百万円
従業員数	連結1,506名(単体1,324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

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29期(平成19年4月1日から平成20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、輸出や設備投資は堅調に推移しましたものの、株価の下落や円高の進行に加え、長引く原油高や米国経済の減速などにより景気は踊り場状態となり、先行き不透明感が強まっております。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場では新型ゲーム機の普及に拍車がかかるとともに、高齢者や女性等の初心者層が増加したことにより、ゲーム人口のすそ野が拡大するなど活況を呈しました。

一方、アミューズメント施設市場は、家庭用ゲーム機の普及拡大の影響や顧客誘引商品の不足などにより市況悪化に直面し、軟調に推移いたしました。

こうした状況のもと、当社は新型ゲーム機の登場に伴う開発費の増大に対応するため、プレイステーション3、Xbox360およびパソコン等の異なるハードの開発プロセスを共有化できる当社独自の開発ツール「MTフレームワーク」により、開発期間の短縮、コストの削減を行うなど、徹底した収益管理によるソフト開発を行ってまいりました。

また、収益基盤の拡大を目指して国内外において、携帯電話向けゲーム配信事業の強化に傾注するとともに、オンラインビジネスの本格化に向けて体制づくりを進めてまいりました。

これらにより、主力部門のコンシューマ用ゲームソフト事業においてWii向け「バイオハザード4 Wii edition」および「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」が欧米を中心に好調に販売を伸ばしました。

加えて、海外市場に照準を合わせた「デビル メイ クライ4」(Xbox360、プレイステーション3用)も同じく真価を発揮したことにより計画を大きく上回り、出荷本数は200万本を突破いたしました。

それぞれの持ち味を活かした看板タイトルが、海外で強みを発揮した結果、前期に続き3タイトルがミリオンセラーを達成するなど、市場動向を的確に反映した事業展開が軌道に乗ってまいりました。

この結果、売上高は830億97百万円(前期比11.5%増)となりました。

利益面につきましては、営業利益131億21百万円(前期比36.6%増)、経常利益122億67百万円(前期比15.7%増)、当期純利益78億7百万円(前期比33.4%増)といずれも増益になりました。

なお、当期の期末配当につきましては、1株当たり15円とさせていただきます。これにより、中間配当を含めた当事業年度の年間配当は、1株当たり30円となりました。

今後の見通しといたしましては、当業界はハードとソフトの好循環により市場は活性化し、拡大過程に入るとの思われます。

一方、開発費の高騰はソフトメーカーの負担を増大させるとともに、企業間競争はますます激化し、優勝劣敗が鮮明になる淘汰の時代を迎えるものと予想されます。

こうした環境のもと、当社グループは新たな成長ステージに向けて、経営の根幹をなす開発部門の強化に加え、国内外の多様な顧客ニーズに対応するため、各ハードにソフトを供給するマルチプラットフォーム展開を推し進めるほか、新ジャンルの開拓や他社との提携ソフトを投入するとともに、商品ラインアップの拡充や市場動向に即応した開発戦略を図ることにより、競争優位性の確保に努めてまいります。

また、国内市場の成熟化傾向や少子高齢化に加え、携帯電話やインターネットなどユーザー層が重なる異業種との顧客獲得競争が進む状況下、成長戦略を推進していくためには積極的な海外展開が不可欠であります。

近年、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(カッコいい日本)」と呼ばれ、海外の若者たちの人気を集めており、ゲームは世界の共通語となっています。

こうした環境を追い風に、マーケティング活動の強化、海外ユーザーの嗜好に適合したソフトの投入や販売体制の拡充等、これまで以上に海外市場の開拓に注力す

るほか、顧客満足度の向上により「メイド イン カプコン」をアピールするとともに、カプコンブランドを浸透させてプレゼンスを高めるなど、着実に地歩を固めてまいります。

一方、去年は当社の人気ゲームを題材にしたハリウッド映画が全世界で公開され、好評を博しましたが、コンテンツビジネスの強化を図るため、認知度の高いゲームキャラクターの有効活用により相乗効果を生み出すなど、バリュー・チェーン(価値の連鎖)を創出してまいります。

さらに、組織間の情報格差の解消や情報の共有化に加え、スピーディーな意思決定、業務の迅速化を図るため、グローバルな情報システムの再構築を行うとともに、環境の変化に対応したハイブリッド経営による効率的な事業配分によりグループ全体の企業体質を強化してまいります。

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20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)



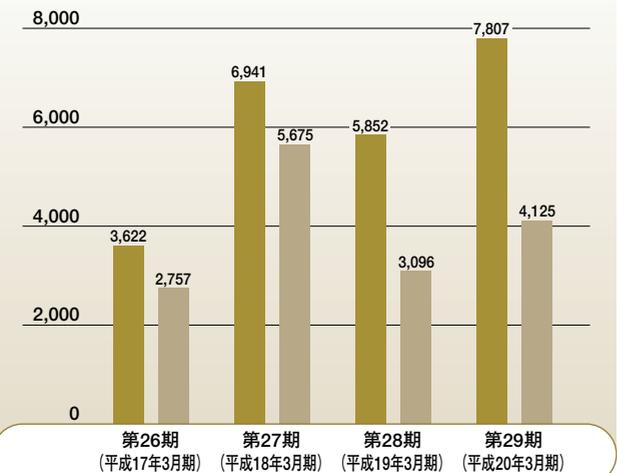
営業利益

(単位 百万円)



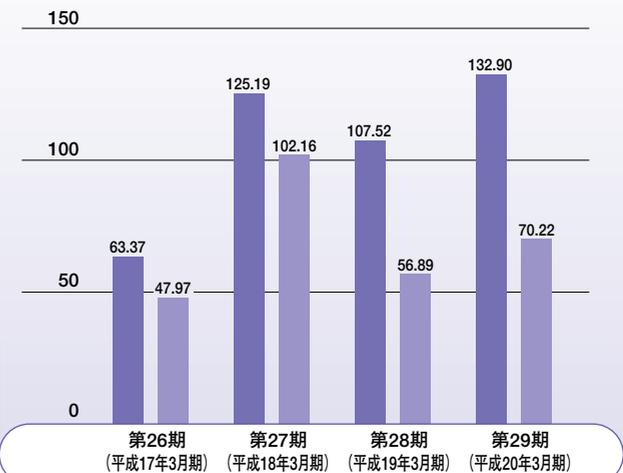
当期純利益

(単位 百万円)



1株当たり当期純利益

(単位 円)



● コンシューマ用ゲームソフト部門

Wii向けの「バイオハザード4 Wii edition」および「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」が海外を中心にブランド力を発揮し、予想を上回る売行きを示したことにより、出荷本数はいずれも100万本を突破いたしました。

また、「デビル メイ クライ4」(Xbox360、プレイステーション3用)も欧米において発売初日から好調なスタートを切るなど、圧倒的な人気を獲得したことにより快進撃が続き、近年では記録的なメガヒットとなる200万本を超過いたしました。

加えて、期末に発売した「モンスターハンターポータブル 2nd G」(プレイステーション・ポータブル用)も好調な出足により100万本に手が届く出荷を示すなど、有力ソフトが立て続けに大ヒットを放ちました。

さらに、当社独自の法廷ゲーム「逆転裁判4」(ニンテンドーDS用)もシリーズ最高の50万本を超える出荷となったほか、前期に大好評を博した「モンスターハンターポータブル 2nd」(プレイステーション・ポータブル用)も続伸し、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は516億79百万円(前期比18.0%増)、営業利益116億9百万円(前期比44.1%増)となり、業績向上に貢献いたしました。



「デビル メイ クライ4」
(Xbox360、プレイステーション3用)
個性豊かなキャラクターや爽快感が人気のシリーズ最新作。高機能な新型ゲーム機の特徴を活かした美麗な映像と多彩なアクションが欧米ユーザーの耳目をひき、発売3週間で200万本を超えるメガヒットとなりました。



「モンスターハンターポータブル 2nd G」
(プレイステーション・ポータブル用)
雄大な自然の中で主人公の狩人を操り、巨大なモンスターを倒すハンティングアクションゲーム。友人や見知らぬ仲間と最大4人が同時に遊べるなど、通信プレイの醍醐味が若者たちの間で大ブレイクし、社会現象とも言えるべきブームを巻き起こしております。

● アミューズメント施設部門

顧客ニーズに対応した多様な機種種の設置や各種のイベント、サービスデーの実施に加え、清潔で明るく楽しい店舗運営によりリピーターの確保や家族連れ、女性客の取り込みなど集客展開に努めてまいりました。

しかしながら、家庭用ゲーム機普及の影響や子供向けカードゲームの人気低下、競合店との競争激化に加え、ガソリン高に伴う郊外ショッピングセンター内設置店における来店者数の減少など、市場環境の悪化により精彩を欠き、軟調に推移いたしました。

なお、新規出店といたしましては、埼玉県に「プラサカブコン入間店」、「プラサカブコンエルミこうのす店」および「プラサカブコン羽生店」の3店舗をオープンしたほか、宮城県に「プラサカブコンロックシティ佐沼店」および「プラサカブコン仙台泉店」を出店するとともに、「プラサカブコンちはら台店」(千葉県)、「プラサカブコン甲府店」(山梨県)、「プラサカブコンりんくう店」(大阪府)、「プラサカブコン足利店」(栃木県)の計9店舗を開店いたしました。これにより、当期末の施設数は42店舗となっております。

この結果、売上高は出店効果により134億6百万円(前期比2.8%増)となりましたが、営業利益は新規出店費用の増大などにより収益を圧迫し7億53百万円(前期比62.5%減)となりました。



「プラサカブコン羽生店」

「ニューヨーク」をモチーフに、エントランスは明るくポップな雰囲気を醸し出すとともに、店内はシックでアダルトに装飾するなど、趣向を凝らした演出に加え、メダルゲームやプライズゲーム(景品獲得ゲーム)等の多様な最新機種を多数取り揃え、来場者に人気を集めています。

● 業務用機器部門

施設オペレーターの購買力の低下や需要低迷などにより、市場規模が縮小スパイラルに陥る状況下、業務用カードゲーム機「ワンタメ ミュージックチャンネル」のカード販売等のリピート商材主体の販売となりましたことに加え、「ドンキーコング バナナキングダム」の不具合なども重なって、第3四半期までは苦戦を余儀なくされました。このような環境のもと、期末において有カビデオゲーム機の投入により反転攻勢をかけたが、それまでの落ち込みが響き、総じて低水準で推移いたしました。

この結果、売上高は65億74百万円(前期比18.4%減)、営業利益11億82百万円(前期比13.7%減)となりました。



「ワンタメ ミュージックチャンネル」
(カード一例)

CMクイーンを目指すバビー(子犬)たちが服やアクセサリを身につけておしゃれをし、音楽にあわせてダンスで点数を競う女兒に人気のキッズカードゲーム。

● コンテンツエキスパンション部門

携帯電話向けゲーム配信事業において、家庭用ゲームソフトとの相乗展開を推し進めた結果、「逆転裁判」が収益拡大のリード役を果たすなど、好調に推移いたしました。また、パチスロ機向け液晶表示基板は「デビル メイ クライ3」の投入などにより、おおむね横ばい状態となりました。

この結果、売上高は85億25百万円(前期比20.0%増)となり、営業利益は、携帯電話向けゲーム配信事業の寄与により利益を押し上げ26億33百万円(前期比62.1%増)となりました。



「逆転裁判」
(携帯電話向けゲーム配信)

プレイヤーが弁護士となって無実の罪を着せられた依頼人を救い出す、手に汗にぎる法廷バトルゲーム「逆転裁判」シリーズが、携帯電話でも楽しめます。オリジナル版を忠実に再現し、遊び応えたっぷりのゲームとなっています。

● その他の部門

その他の部門につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は29億47百万円(前期比15.1%増)、営業利益4億68百万円(前期は4億39百万円の営業損失)となりました。



© 2008 CAPCOM / TOMY
© 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		前連結会計年度	
		(平成20年3月31日現在)		(平成19年3月31日現在)	
【資産の部】					
流動資産		62,505	60,089		
現金および預金		32,763	35,020		
受取手形および売掛金		14,182	11,417		
たな卸資産		4,144	3,488		
ゲームソフト仕掛品		6,241	3,415		
繰延税金資産		3,009	3,215		
その他		2,620	5,075		
貸倒引当金		△ 456	△ 1,543		
固定資産		31,101	31,389		
有形固定資産		15,253	15,500		
建物および構築物		5,442	6,091		
アミューズメント施設機器		3,849	3,022		
建設仮勘定		291	287		
その他		5,669	6,099		
無形固定資産		4,091	2,277		
投資その他の資産		11,755	13,611		
投資有価証券		1,728	1,794		
繰延税金資産		2,989	5,786		
その他		8,218	6,635		
貸倒引当金		△ 1,179	△ 605		
資産合計		93,606	91,478		
【負債の部】					
流動負債		34,818	19,747		
支払手形および買掛金		7,303	7,489		
短期借入金		2,015	755		
1年以内償還予定の転換社債		14,997	—		
賞与引当金		2,057	1,746		
その他		8,444	9,755		
固定負債		5,128	26,586		
転換社債		—	15,000		
新株予約権付社債		1,220	6,635		
長期借入金		1,470	3,430		
その他		2,438	1,521		
負債合計		39,946	46,334		
【純資産の部】					
株主資本		56,447	44,970		
資本金		32,626	29,915		
資本剰余金		20,344	17,637		
利益剰余金		11,631	5,555		
自己株式		△ 8,155	△ 8,138		
評価・換算差額等		△ 2,787	157		
その他有価証券評価差額金		127	482		
その他		△ 2,914	△ 325		
少数株主持分		—	16		
純資産合計		53,660	45,144		
負債純資産合計		93,606	91,478		

POINT 資産の部

流動資産は、受取手形および売掛金ならびにゲームソフト仕掛品等の増加により、前期に比べ24億16百万円増加し、625億5百万円となりました。
 固定資産は、繰延税金資産などが減少したことにより、前期に比べ2億88百万円減少し、311億1百万円となりました。
 この結果、資産合計は前期に比べ21億28百万円(2.3%増)増加し、936億6百万円となりました。

POINT 負債の部

流動負債は、1年以内に償還予定の第5回無担保転換社債が固定負債から流動負債へ振り替わったため、前期に比べ150億70百万円増加し、348億18百万円となりました。
 固定負債は、第5回無担保転換社債の流動負債への振替や、ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使等により、前期に比べ214億58百万円減少し、51億28百万円となりました。
 この結果、負債合計は前期に比べ63億87百万円(13.8%減)減少し、399億46百万円となりました。

POINT 純資産の部

純資産は、当期純利益の計上等により利益剰余金が増えたことやユーロ円建転換社債型新株予約権付社債の権利行使等による資本金および資本剰余金の増加などにより、前期に比べ85億15百万円増加し、536億60百万円となりました。

連結損益計算書

(単位 百万円)

科目	期別	当連結会計年度		前連結会計年度	
		(平成19年4月1日から平成20年3月31日まで)		(平成18年4月1日から平成19年3月31日まで)	
売上高		83,097	74,542		
売上原価		50,503	48,160		
売上総利益		32,594	26,382		
販売費および一般管理費		19,473	16,779		
営業利益		13,121	9,602		
営業外収益		1,416	1,405		
受取利息および配当金		1,161	900		
その他		254	505		
営業外費用		2,269	407		
支払利息		71	72		
その他		2,198	335		
経常利益		12,267	10,600		
特別利益		762	104		
特別損失		1,068	718		
税金等調整前当期純利益		11,962	9,986		
法人税、住民税および事業税		1,040	1,085		
法人税等調整額		3,131	3,058		
少数株主損失		16	9		
当期純利益		7,807	5,852		

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19年4月1日から平成20年3月31日まで)		(平成18年4月1日から平成19年3月31日まで)	
営業活動によるキャッシュ・フロー		7,452	16,063		
投資活動によるキャッシュ・フロー		△ 3,374	△ 6,715		
財務活動によるキャッシュ・フロー		△ 2,448	△ 15,206		
現金および現金同等物に係る換算差額		△ 3,887	203		
現金および現金同等物の減少額		△ 2,256	△ 5,654		
現金および現金同等物の期首残高		35,020	40,652		
新規連結に伴う現金および現金同等物の増加額		—	22		
現金および現金同等物の期末残高		32,763	35,020		

POINT 売上高

コンシューマ用ゲームソフト部門(前期比18.0%増)やコンテンツエキスパンション部門(前期比20.0%増)などが順調に売上を伸ばした結果、830億97百万円(前期比11.5%増)となりました。

POINT 営業利益

増収効果ならびに売上原価率等の改善などにより、131億21百万円(前期比36.6%増)と増益となりました。
 この結果、営業利益率は2.9ポイント上昇し15.8%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、当期純利益につきましても、78億7百万円(前期比33.4%増)と増益となりました。

連結株主資本等変動計算書

(平成19年4月1日から平成20年3月31日まで) (単位 百万円)

	株主資本					評価・換算差額等				少数株主持分	純資産合計
	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	繰延ヘッジ損	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計		
平成19年3月31日残高	29,915	17,637	5,555	△ 8,138	44,970	482	1	△ 326	157	16	45,144
連結会計年度中の変動額											
新株の発行	2,711	2,706			5,417						5,417
剰余金の配当			△ 1,732		△ 1,732						△ 1,732
当期純利益			7,807		7,807						7,807
自己株式の取得				△ 16	△ 16						△ 16
自己株式の処分				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)						△ 355	△ 1	△ 2,587	△ 2,944	△ 16	△ 2,961
連結会計年度中の変動額合計	2,711	2,706	6,075	△ 16	11,477	△ 355	△ 1	△ 2,587	△ 2,944	△ 16	8,515
平成20年3月31日残高	32,626	20,344	11,631	△ 8,155	56,447	127	0	△ 2,914	△ 2,787	—	53,660

貸借対照表

科目	期別	貸借対照表		科目	期別	貸借対照表	
		当事業年度 (平成20年3月31日現在)	前事業年度 (平成19年3月31日現在)			当事業年度 (平成20年3月31日現在)	前事業年度 (平成19年3月31日現在)
(単位 百万円)							
【資産の部】				【負債の部】			
流動資産		43,515	42,950	流動負債		28,678	15,627
現金および預金		15,733	16,971	支払手形		1,106	2,721
売掛金		12,631	9,975	買掛金		3,844	3,130
たな卸資産		3,787	3,201	1年以内償還予定の転換社債		14,997	—
ゲームソフト仕掛品		5,296	3,527	未払法人税等		164	173
繰延税金資産		2,898	2,562	賞与引当金		1,716	1,431
短期貸付金		564	2,068	返品調整引当金		405	462
その他		3,080	5,926	その他		6,444	7,709
貸倒引当金		△ 477	△ 1,282	固定負債		3,041	23,008
固定資産		43,715	43,689	転換社債		—	15,000
有形固定資産		5,367	4,889	新株予約権付社債		1,220	6,635
無形固定資産		2,311	470	退職給付引当金		1,045	933
投資その他の資産		36,036	38,329	その他		775	440
資産合計		87,230	86,639	負債合計		31,719	38,636
【純資産の部】				【純資産の部】			
				株主資本		55,617	47,822
				資本金		32,626	29,915
				資本剰余金		20,344	17,637
				利益剰余金		10,801	8,407
				自己株式		△ 8,155	△ 8,138
				評価・換算差額等		△ 106	181
				その他有価証券評価差額金		△ 106	181
				純資産合計		55,510	48,003
				負債純資産合計		87,230	86,639

損益計算書

科目	期別	損益計算書	
		当事業年度 (平成19年4月1日から平成20年3月31日まで)	前事業年度 (平成18年4月1日から平成19年3月31日まで)
(単位 百万円)			
売上高		62,455	55,584
売上原価		41,217	38,941
売上総利益		21,237	16,643
返品調整引当金繰入額		—	113
返品調整引当金戻入額		57	—
差引売上総利益		21,295	16,529
販売費および一般管理費		12,756	10,175
営業利益		8,539	6,353
営業外収益		725	564
営業外費用		2,161	784
経常利益		7,104	6,134
特別利益		717	104
特別損失		1,126	663
税引前当期純利益		6,695	5,575
法人税、住民税および事業税		65	159
法人税等調整額		2,504	2,319
当期純利益		4,125	3,096



株主資本等変動計算書

	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		
(平成19年4月1日から平成20年3月31日まで) (単位 百万円)							
平成19年3月31日残高	29,915	17,637	8,407	△ 8,138	47,822	181	48,003
事業年度中の変動額							
新株の発行	2,711	2,706			5,417		5,417
剰余金の配当			△ 1,732		△ 1,732		△ 1,732
当期純利益			4,125		4,125		4,125
自己株式の取得				△ 16	△ 16		△ 16
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)						△ 287	△ 287
事業年度中の変動額合計	2,711	2,706	2,393	△ 16	7,794	△ 287	7,506
平成20年3月31日残高	32,626	20,344	10,801	△ 8,155	55,617	△ 106	55,510

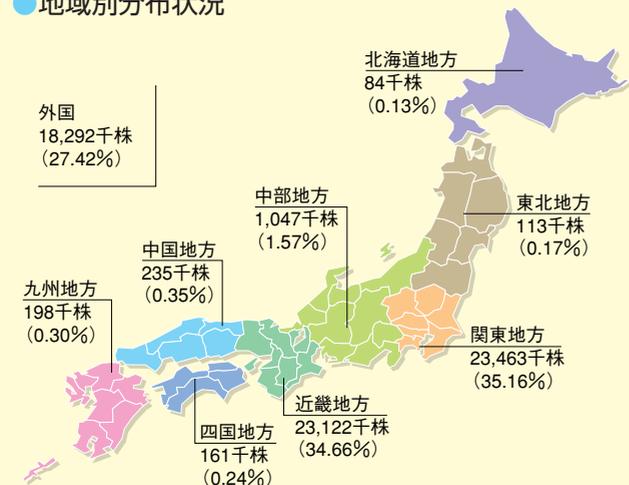
●株式の状況 (平成20年3月31日現在)

- 発行可能株式総数 150,000,000株
- 発行済株式の総数 66,719,458株
- 株主数 14,209名
- 大株主(上位10名)

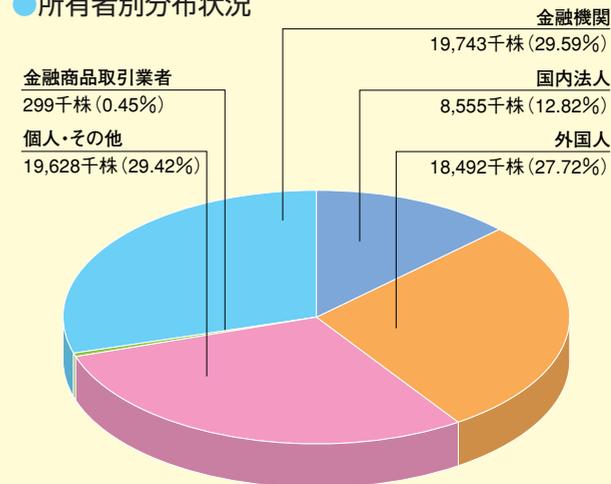
株主名	持株数 千株	出資比率 %
有限会社クロスロード	6,771	11.12
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	5,470	8.98
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	5,384	8.84
資産管理サービス信託銀行株式会社(信託口)	2,678	4.40
辻本憲三	2,416	3.97
辻本美之	1,669	2.74
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	1,605	2.64
辻本春弘	1,546	2.54
辻本良三	1,545	2.54
モルガンスタンレーアンドカンパニーインターナショナルビ-エル	1,376	2.26

(注)出資比率については、自己株式数(5,820千株)を控除して算出しております。

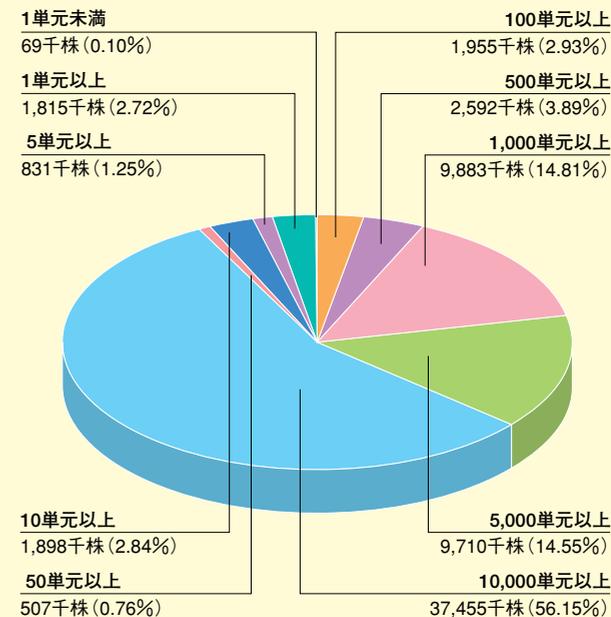
●地域別分布状況



●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20年3月31日現在)

会社名	資本金	主要な事業内容
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
株式会社ダレット	90百万円	オンラインポータルの運営
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
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開発および販売
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
カプコン・インタラクティブ,INC.(米国)	0千米ドル	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.(カナダ)	0千カナダドル	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.(韓国)	1,000百万ウォン	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

●役員の状況 (平成20年6月19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(GEO)	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	初野純孝	監査役(常勤)	山口省二
取締役	飛澤宏	監査役(常勤)	平尾一氏
取締役 最高財務責任者(CFO)	阿部和彦	監査役	家近正直
取締役	小田民雄	監査役	滝藤浩二
取締役	堀紘一		

(注)1. 取締役 堀 紘一、保田 博および松尾 眞の各氏は、社外取締役であります。
2. 監査役 山口省二および滝藤浩二の両氏は、社外監査役であります。



本社ビル

今年は創業25周年!

当社は、今年の6月11日に創業25周年を迎えることができました。これもひとえに株主様をはじめ、取引先様、ユーザー様ならびに関係者各位のご支援、ご協力の賜と深く感謝申し上げます。

人の年齢に例えれば、若い青年企業ではありますが、これを機会に心を新たにして、社業発展のため一層努力してまいり所存でございますので、今後ともご指導ご鞭撻のほどお願い申し上げます。



ミリオンタイトルが続出!

「バイオハザード4 Wii edition」(130万本)、「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」(106万本)および「デビル メイ クライ4」(232万本)がそれぞれ100万本を超える出荷を達成し、前期に引き続き3作品のミリオンタイトルを輩出するとともに、業績向上のけん引役を果たすなど、当社のソフト開発展開が勢い付いてまいりました。



「バイオハザード4 Wii edition」
(Wii用)



「バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ」
(Wii用)



「デビル メイ クライ4」
(Xbox360、プレイステーション3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。IRサイトは、高齢者や障害をお持ちの方々にも配慮し、音声読み上げソフトへの対応や「文字サイズ変更ボタン」を設置するなど、更なるユーザビリティの強化を図っておりますので、ぜひご利用ください。

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。



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、決算説明会の様子をパソコン上で閲覧できるだけでなく、動画をポッドキャストにも対応させるなど、豊富な情報を取り揃えております。

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「当社の強み」や「市場動向」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 2008』発行

本年度は、経営トップ自らが、中長期の経営課題に対する戦略および具体的施策をQ&A方式にて明快に解説しております。また、特集にて、コンテンツの多面展開や海外営業組織体制の強化など安定成長に向けた様々な取り組みを詳解することにより、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。

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://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。

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 〒530-0004
(お問合わせ先) 大阪市北区堂島浜一丁目1番5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。

上場金融商品取引所 東京・大阪証券取引所

株式会社 **カパコン**



環境に配慮し、大豆油インキ
を使用しております。