



「モンハン日記 ぼかぼかアイルー村 G」© CAPCOM CO., LTD. 2010, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

# 第33期中間報告書

平成23年4月1日から平成23年9月30日まで

# CAPCOM

(証券コード 9697)

## 会社の概要

(平成23年9月30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2,199名(単体1,676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
- 中間連結財務諸表 7
- 株式の状況/役員の状況 9
- IR情報 10



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期上半期(平成23年4月1日  
から平成23年9月30日まで)の事業の概況と中間決算  
についてご報告申し上げます。

当中間連結会計期間におけるわが国経済は、電力  
供給不足への懸念や欧米の財政危機に加え、株価  
の低迷や円高の加速により輸出環境が悪化するなど、  
景気は踊り場状態となり、先行き不透明感が強まりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場の縮小  
傾向が続く中、携帯電話やスマートフォン(高性能携帯  
電話)の勢力拡大により、多様かつ低価格のソーシャル  
ゲームやダウンロードゲームが急成長するなど、新たな  
プラットフォームの存在感が増すとともに、構造的な  
変化の波が押し寄せてまいりました。

こうした状況のもと、当社は市場環境の変化に対応

するため、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家庭用ゲーム機、  
パソコンおよび携帯電話向けの開発部隊を統合し、  
効率的かつ機動的な開発展開を図るとともに、新たな収  
益源としてソーシャルゲームの開発、供給に先手を打つ  
など、オンライン事業の強化に取り組んでまいりました。

一方、主力タイトルであるモンスターハンターシリーズ  
の「モンスターハンターフェスタ'11」の全国イベントや  
ユニバーサル・スタジオ・ジャパン(大阪市)における  
「モンスターハンター・ザ・リアル」の開催に加え、戦国  
BASARAシリーズの「バサラ祭2011～夏の陣～」等  
の各種イベント、販促キャンペーンを行うなど、積極的な  
事業展開を図りました。

また、知名度の向上やファン層の拡大等、人気ソフト  
との相乗効果を創出するため、劇場版アニメ「劇場版  
戦国BASARA-The Last Party-」を今年の6月に上映  
したほか、「逆転裁判」や「デビルメイクライ」の映画化  
を決定するなど、有力コンテンツによるメディアミックス  
戦略を推し進めました。

この結果、当中間連結会計期間の業績は、前年同  
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減などもあって、売上高292億  
52百万円(前年同期比28.1%減)、営業利益27億82  
百万円(前年同期比29.4%減)、経常利益19億7百  
万円(前年同期比33.8%減)、中間純利益9億6百万円



(前年同期比49.2%減)となりましたが、計画を上回ることができました。

なお、中間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。

今後の見通しといたしましては、当業界は携帯型ゲーム機等の値下げや新型ゲーム機の登場により、有力ソフトの増加と相まって家庭用ゲーム市場は活性化するものと思われま

す。一方、既存市場が伸び悩む中、低価格で豊富なコンテンツの供給により騎虎の勢いで利用者を増やすなど、ユーザー層のすそ野を広げたソーシャルゲームの急成長により、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

どと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。

下期は、海外市場をターゲットにした「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)、「ドラゴンズ ドグマ」(プレイステーション 3、Xbox 360用)および「アスラズ ラース」(プレイステーション 3、Xbox 360用)に加え、「ストリートファイター × 鉄拳」(プレイステーション 3、Xbox 360用)や「モンスターハンター3(トライ)G」(ニンテンドー3DS用)などの投入により本格的攻勢をかけてまいります。

さらに、人気キャラクター「スヌーピー」を使用したソーシャルゲームを全世界で配信するなど、有力コンテンツの投入により事業拡大に弾みをつけてまいり所存であります。

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。

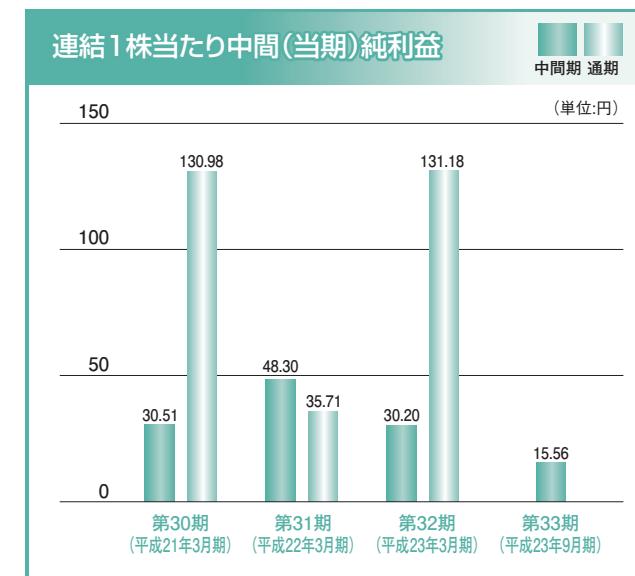
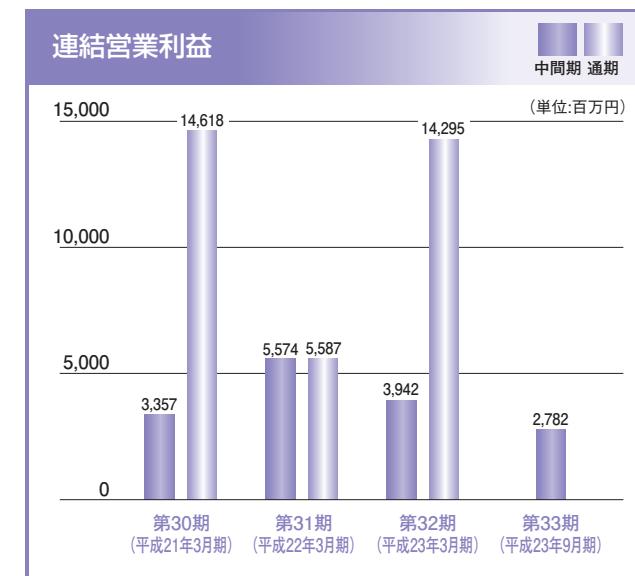
平成23年11月

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



コンシューマ・オンラインゲーム部門

「バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D」(ニンテンドー3DS用)や「モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver.」(プレイステーション 3用)が底堅い売行きを示しました。また、「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」(プレイステーション 3、Xbox 360用)や「戦国BASARAクロニクルヒーローズ」(プレイステーション・ポータブル用)がおおむね計画どおり推移したほか、「モンハン日記 ぼかぼかアイルー村 G」(プレイステーション・ポータブル用)や数多くの携帯ソフトを発売いたしました。

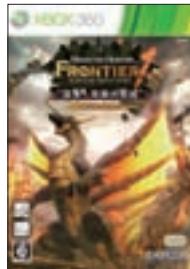
加えて、オンライン専用ゲームの「モンスターハンター フロンティア オンライン フォワード.1」(パソコン、Xbox 360用)が持ち味を活かして好伸びいたしました。

この結果、前年同期に目玉タイトルを複数投入した反落もあって売上高は181億13百万円(前年同期比41.1%減)、営業利益22億51百万円(前年同期比50.3%減)となりましたが、計画を上振れいたしました。



「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」  
(プレイステーション 3、Xbox 360用)

ゲームセンターで好評を博している「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」がプレイステーション 3およびXbox 360用で登場。新キャラクターが追加され、総勢39キャラクターが使用可能となりました。また、オンラインモードに新たな追加機能を搭載し、ゲームセンターの興奮を家庭でお楽しみいただけます。



「モンスターハンター フロンティア  
オンライン フォワード.1」  
(パソコン、Xbox 360用)

インターネットを介して、たくさんのハンターたちと協力して狩りやチャットを通じた交流が楽しめる、オンライン専用タイトルです。

モバイルコンテンツ部門

ソーシャルゲーム市場が急拡大する情勢のもと、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・ビレッジ」が好調に推移し、業績向上のけん引役を果たすとともに、同じく投入した「ゾンビカフェ」および「リル・パイレーツ」と合わせて2,000万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。

また、アイフォーン／アイポッド・タッチ向け「モンスターハンター DYNAMIC HUNTING」が健闘したほか、携帯電話用交流サイト「GREE」用に「バイオハザードアウトブレイク サバイヴ」を提供いたしました。

この結果、売上高は25億81百万円(前年同期比89.0%増)、営業利益9億3百万円(前年同期比201.0%増)となりました。



「スマーフ・ビレッジ」  
(アイフォーン／アイポッド・タッチ／アイパッド向けソーシャルゲーム)

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。

アミューズメント施設部門

本年3月に発生した東日本大震災により10店舗が被害を受け、営業休止を余儀なくされましたが、4月に全店舗を再開することができました。

こうした環境のもと、ファン感謝イベントの開催やサービスデーの実施に加え、既存店のリニューアルなど、各種の活性化策による集客展開を行ってまいりました。

他方、震災直後の過度な自粛ムードが薄れてきたことや節約志向も追風となって、「安・近・短」型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より、回復基調に転じてまいりました。

当該期間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60億54百万円(前年同期比2.3%増)、営業利益12億23百万円(前年同期比67.1%増)となりました。



「ブラサカブコン志都呂店」(静岡県浜松市)  
「ニューヨーク」をデザインコンセプトに、明るくポップな雰囲気の内には、プライズゲーム(景品獲得ゲーム)やメダルゲームを中心に最新機種を多数取り揃えております。ファミリー層など多く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

業務用機器につきましては「New スーパーマリオブラザーズ Wiiコインワールド」を投入しましたが、商材不足の影響は避けられず、軟調に推移いたしました。

また、遊技機向け関連機器は、商品の供給サイクルが端境期のもと、他社からの開発受託中心の事業展開となりましたため、総じて弱含みに終始いたしました。

この結果、売上高は11億36百万円(前年同期比19.2%減)、営業損失2億16百万円(前年同期は19百万円の営業利益)となりました。



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13億66百万円(前年同期比9.9%増)、営業利益5億30百万円(前年同期比133.0%増)となりました。



「モンスターハンター  
オーケストラコンサート  
～狩猟音楽祭2011～」

「モンスターハンターポータブル 3rd」および「モンスターハンター3(トライ)」の楽曲を携えて、待望のオーケストラコンサートを開催。指揮者栗田博文氏と東京フィルハーモニー交響楽団の演奏により、躍動するモンスターとハンターの熱い鼓動や独特の世界観を表現しました。

©CAPCOM U.S.A., INC. 2010, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM CO., LTD. 2007, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

© Peyo - 2010 - Licensed through Lafig Belgium - www.smurf.com. All game code ©2011 Beeline Interactive, Inc.

©CAPCOM CO., LTD.

中間連結貸借対照表

(単位:百万円)

科目	期別	当中間期 (平成23年9月30日現在)	前中間期 (平成22年9月30日現在)	前 期 (平成23年3月31日現在)	科目	期別	当中間期 (平成23年9月30日現在)	前中間期 (平成22年9月30日現在)	前 期 (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		63,618	65,462	67,176	流動負債		25,976	26,991	24,950
現金および預金		27,401	33,454	35,011	支払手形および買掛金		5,937	4,611	5,665
受取手形および売掛金		5,481	9,601	11,700	短期借入金		8,711	13,211	3,711
たな卸資産		3,934	2,979	2,265	賞与引当金		204	429	2,478
ゲームソフト仕掛品		18,437	12,055	10,443	その他		11,123	8,738	13,095
繰延税金資産		5,341	3,197	5,210	固定負債		6,959	10,520	7,450
その他		3,063	4,218	2,582	長期借入金		3,288	7,000	3,644
貸倒引当金	△	40	△ 45	△ 37	その他		3,670	3,520	3,806
固定資産		22,596	24,946	23,232	負債合計		32,935	37,511	32,400
有形固定資産		12,943	14,128	13,532	<b>【純資産の部】</b>				
建物および構築物		5,447	5,553	5,455	株主資本		61,096	59,290	64,370
アミューズメント施設機器		1,633	2,109	1,815	資本金		33,239	33,239	33,239
建設仮勘定		—	0	5	資本剰余金		21,328	21,328	21,328
その他		5,862	6,464	6,256	利益剰余金		22,374	17,864	22,945
無形固定資産		3,000	3,435	3,071	自己株式	△	15,846	△ 13,141	△ 13,143
投資その他の資産		6,652	7,382	6,628	その他の包括利益累計額	△	7,816	△ 6,393	△ 6,362
投資有価証券		374	596	390	その他有価証券評価差額金	△	78	△ 88	△ 56
繰延税金資産		1,157	1,596	1,150	為替換算調整勘定	△	7,737	△ 6,305	△ 6,305
その他		5,494	6,209	6,056	純資産合計		53,280	52,897	58,007
貸倒引当金	△	373	△ 1,020	△ 968	負債純資産合計		86,215	90,408	90,408
資産合計		86,215	90,408	90,408					

POINT 資産の部

流動資産は、ゲームソフト仕掛品の増加があったものの、現金および預金、受取手形および売掛金の減少などにより、前期末に比べ35億57百万円減少し、636億18百万円となりました。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6億35百万円減少し、225億96百万円となりました。この結果、資産合計は前期末に比べ41億93百万円(4.6%減)減少し、862億15百万円となりました。

POINT 負債の部

流動負債は、短期借入金の増加により、前期末に比べ10億26百万円増加し、259億76百万円となりました。固定負債は、長期借入金の流動負債への一部振替などにより、前期末に比べ4億91百万円減少し、69億59百万円となりました。この結果、負債合計は前期末に比べ5億34百万円(1.6%増)増加し、329億35百万円となりました。

POINT 純資産の部

純資産は、主に自己株式が増えたことに加え、円高に伴う為替換算調整勘定の増加などがありましたため、前期末に比べ47億27百万円(8.1%減)減少し、532億80百万円となりました。

中間連結損益計算書

(単位:百万円)

科目	期別	当中間期 (平成23年4月1日から 平成23年9月30日まで)	前中間期 (平成22年4月1日から 平成22年9月30日まで)	前 期 (平成22年4月1日から 平成23年3月31日まで)
売上高		29,252	40,706	97,716
売上原価		17,485	26,087	60,411
売上総利益		11,767	14,618	37,304
販売費および一般管理費		8,985	10,675	23,009
営業利益		2,782	3,942	14,295
営業外収益		189	158	231
受取利息および配当金		46	108	142
その他		143	49	89
営業外費用		1,063	1,220	1,664
支払利息		56	78	143
その他		1,007	1,141	1,520
経常利益		1,907	2,880	12,861
特別利益		—	2	226
特別損失		111	478	2,281
税金等調整前中間(当期)純利益		1,796	2,404	10,807
法人税、住民税および事業税		1,045	784	4,654
法人税等調整額	△	155	△ 163	△ 1,598
少数株主損益調整前中間(当期)純利益		906	1,784	7,750
中間(当期)純利益		906	1,784	7,750

中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

科目	期別	当中間期 (平成23年4月1日から 平成23年9月30日まで)	前中間期 (平成22年4月1日から 平成22年9月30日まで)	前 期 (平成22年4月1日から 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		△ 4,836	5,420	22,392
投資活動によるキャッシュ・フロー		△ 810	△ 605	△ 2,046
財務活動によるキャッシュ・フロー		202	1,163	△ 12,919
現金および現金同等物に係る換算差額		△ 2,165	△ 2,338	△ 2,230
現金および現金同等物の増減額		△ 7,610	3,639	5,196
現金および現金同等物の期首残高		35,011	29,815	29,815
現金および現金同等物の中間期末(期末)残高		27,401	33,454	35,011

POINT 売上高

計画を上回ることができたものの、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、前年同期に「デッドライジング2」などの大型ソフトを投入した反動減等により、292億52百万円(前年同期比28.1%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、27億82百万円(前年同期比29.4%減)となりました。

POINT 中間純利益

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、中間純利益は9億6百万円(前年同期比49.2%減)と減益となりました。

- 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 16,513名
- 大株主(上位10名)

株 主 名	持 株 数	持株比率
	千株	%
有 限 会 社 ク ロ ス 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)	4,730	8.22
日 本 ト ラ ス テ ィ ・ サ ー ビ ス 信 託 銀 行 株 式 会 社 (信 託 口)	3,661	6.36
辻 本 美 佐 子	2,391	4.15
辻 本 憲 三	2,007	3.49
818517ノムラルクスマルチ カレンシジエイピストクリド	1,861	3.23
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	1,795	3.12
辻 本 美 之	1,669	2.90
辻 本 春 弘	1,547	2.69
辻 本 良 三	1,545	2.68

(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。

- 取締役および監査役
- |                            |         |
|----------------------------|---------|
| 代表取締役会長<br>最高経営責任者 (CEO)   | 辻 本 憲 三 |
| 代表取締役社長<br>最高執行責任者 (COO)   | 辻 本 春 弘 |
| 取締役副社長執行役員<br>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                      | 初 野 純 孝 |
| 取 締 役                      | 飛 澤 宏   |
| 取 締 役                      | 保 田 博   |
| 取 締 役                      | 松 尾 眞   |
| 取 締 役                      | 守 永 孝 之 |
| 監 査 役 ( 常 勤 )              | 平 尾 一 氏 |
| 監 査 役                      | 家 近 正 直 |
| 監 査 役                      | 滝 藤 浩 二 |
| 監 査 役                      | 山 口 省 二 |

(注) 1. 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。  
2. 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。  
3. 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。

●カブコン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。  
カブコン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。



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。

カブコン検定

カブコンのことをどれくらい知っていますか?カブ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「カブコンの強み」や「事業内容」などをわかりやすくご説明しております。

カブコン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。  
株式会社カブコン 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。