

1. 企業集団の現況に関する事項

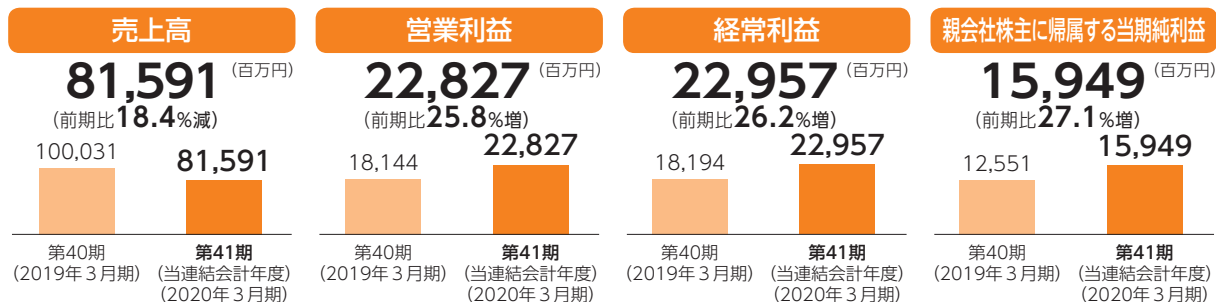
(1) 事業の経過およびその成果

当連結会計年度における当業界は、次世代通信規格「5G」の商用サービスが始まるなど、通信環境の進展を背景に米国のアップルが定額サービスの「アップルアーケード」をスタートしたことに加え、同じくグーグルもクラウド経由のゲーム配信サービスを開始するなど、大手IT企業の相次ぐ参入により、新たなうねりが出てまいりました。

このような状況のもと、当社は競争力の源泉である家庭用ゲームソフトの開発、販売に経営資源を集中するとともに、開発人員の増強や開発環境の整備など、開発体制の充実強化に努めてまいりました。こうした中、当期の主力タイトル「モンスターハンターワールド：アイスボーン」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)が安定した人気に支えられ全世界で500万本を販売しました。加えて、大型のリピートタイトルが海外を中心に人気を持続したほか、好採算のダウンロード販売が拡大したことにより収益向上に貢献しました。

また、マルチプラットフォーム展開を推し進めるため、サブスクリプションサービス型(定額制)の「アップルアーケード」向けに、新作タイトル「深世海 Into the Depths」の供給を開始いたしました。さらに、将来の成長が期待されるeスポーツビジネスを軌道に乗せるため、「ストリートファイターリーグ：Pro-JP operated by RAGE」を開催したほか、米国でも「Capcom Pro Tour」の世界決勝大会「CAPCOM CUP 2019」を実施するなど、新たな事業モデルの構築に向けて注力してまいりました。

この結果、売上高は、主な販売形態をパッケージ版からダウンロード版に転換したことなどもあって815億91百万円(前期比18.4%減)と減収になりました。一方、利益面につきましては、ダウンロード販売中心の「モンスターハンターワールド：アイスボーン」のヒットに加え、リピートタイトルにおいても利幅が大きいデジタル販売比率の向上等により営業利益228億27百万円(前期比25.8%増)、経常利益229億57百万円(前期比26.2%増)、親会社株主に帰属する当期純利益159億49百万円(前期比27.1%増)となり、収益構造の見直しが奏功したことにより、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

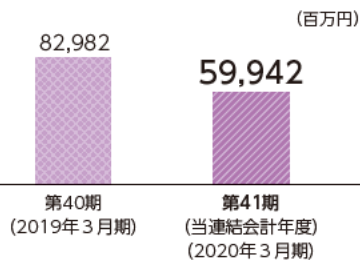


デジタルコンテンツ事業

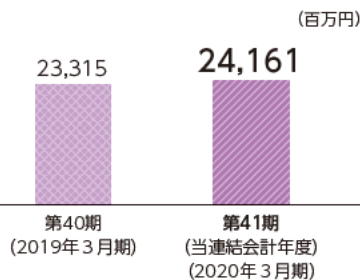


当事業におきましては、「モンスターハンターワールド：アイスボーン」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）が堅調に推移するとともに、採算性が高いダウンロード販売中心の事業展開により、収益アップのけん引役を果たしました。また、昨年の「日本ゲーム大賞2019」において優秀賞を受賞した前期発売の「バイオハザード RE:2」（プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用）および同じく「デビル メイ クライ 5」

売上高



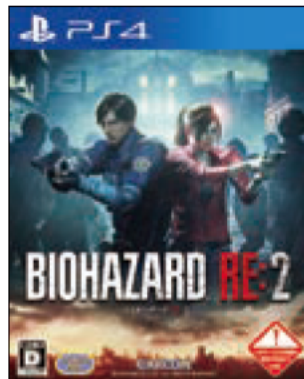
営業利益



「モンスターハンターワールド：アイスボーン」

(Xbox One、プレイステーション 4、パソコン用)がユーザー層の拡大により続伸しました。さらに、前々期に発売した「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)も息が長い売行きを示したことにより、累計販売本数が1,500万本を達成するなど、リピート販売の健闘により利益を押し上げました。

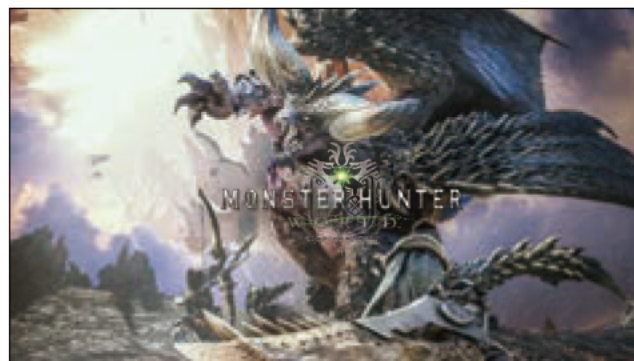
この結果、売上高はデジタル販売比率の向上により599億42百万円(前期比27.8%減)となりましたが、営業利益につきましては、「モンスターハンターワールド：アイスボーン」やリピートタイトルの寄与などにより241億61百万円(前期比3.6%増)となりました。



「バイオハザード RE:2」



「デビル メイ クライ 5」



「モンスターハンター：ワールド」



アミューズメント施設事業

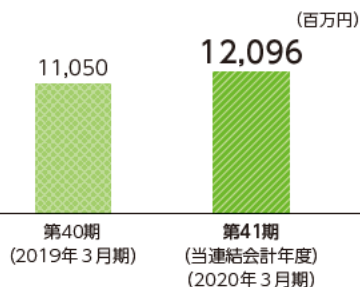


当事業におきましては、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催やサービスデーの実施など、地域密着型の集客展開により中高年齢者、訪日外国人等の新規顧客の獲得やリピーターの確保のほか、女性、ファミリー層の取り込みを図るなど、広範な客層の囲い込みや需要の掘り起こしに努めてまいりました。

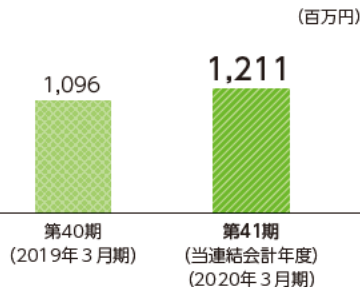
当期は、新機軸展開として当社のオリジナルグッズや限定商品などを取り扱う物販専門店の「カプコンストアトーキョー」を渋谷パルコ（東京都）に出店したほか、「プラサカプコン池袋店」（東京都）および「プラサカプコン藤井寺店」（大阪府）の2店舗をオープンしましたので、施設数は40店舗となっております。

この結果、売上高は120億96百万円（前期比9.5%増）、営業利益は12億11百万円（前期比10.5%増）となりました。

売上高



営業利益



「カプコンストアトーキョー」(東京都)

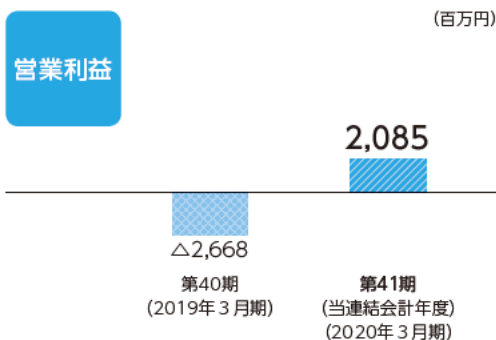
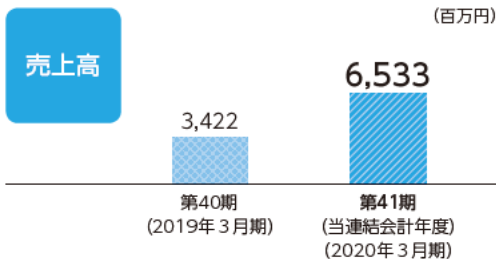


アミューズメント機器事業



近年、パチスロ機市場は、型式試験方法の変更などにより低迷状態が続いてまいりましたが、今年3月に投入した「新鬼武者 DAWN OF DREAMS」が好調に推移したことにより、予想を上回る販売台数を達成するなど、ようやく底を打つとともに、好転の兆しが出てまいりました。

この結果、売上高は65億33百万円（前期比90.9%増）、営業利益は20億85百万円（前期は営業損失26億68百万円）となりました。

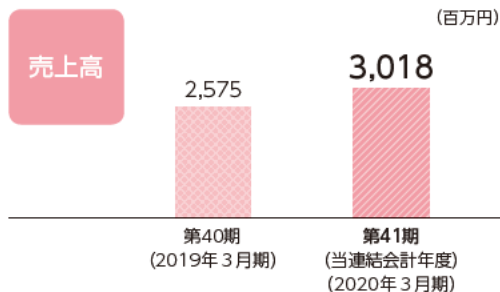


「新鬼武者 DAWN OF DREAMS」



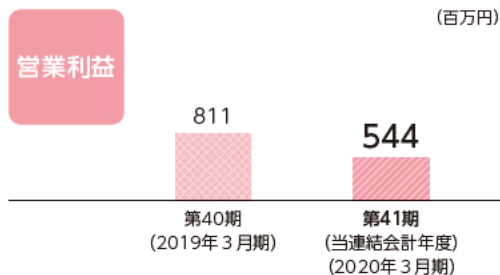
その他事業

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30億18百万円（前期比17.2%増）、営業利益は5億44百万円（前期比32.8%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25億4百万円であり、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、当業界は「5G」の商用サービスが今年から国内でも開始されたことに伴い、高速大容量かつ低遅延の通信が可能となるため、スマートフォンでも高精細で多数のユーザーが同時にプレイできるクラウドゲームの登場が予定されるなど、選択肢が多様化するものと思われます。また、異業種企業からの本格的な市場参入も想定されるなど、新たなビジネスチャンスを巡って地殻変動の波が押し寄せてまいりました。

業界を取り巻く環境が急激に変化する状況下、当社は経営の根幹をなす家庭用ゲームソフトの開発に注力するため優秀な人材の確保、育成により開発陣の充実を図ることに加え、ダウンロード販売の拡大など、採算性が高いデジタル戦略を推進するほか、マネジメント体制の強化により競争優位性を構築し、每期安定した収益が確保できるよう努めてまいります。また、国内市場は成熟化傾向や少子高齢化が進む状況下、成長シナリオを実現するためには海外展開の拡充が不可欠であります。このため、主戦場である欧米に加え、成長著しいアジアにおいて、海外で人気があるコンテンツの投入により顧客満足度の向上を図るとともに、販売シェアの増大によりアドバンテージを築いてまいります。

さらに、将来の成長戦略の一つと位置付けているeスポーツビジネスにつきましては、プロ選手を養成する「eスポーツアカデミー」(仮称)の創設や地方チーム、女性リーグの設立を計画するなど、市場拡大を見据えて人材や資金の投入により地固めを行ってまいります。また、環境の変化に対応した組織改革を行うほか、成長分野への集中投資や不採算事業の見直しなど、選択と集中による経営資源の効率的な配分により、事業ポートフォリオの最適化を目指すとともに、企業価値の向上に傾注してまいります。

このため、以下の重点施策や当社の強みなどを活かして、持続的な成長に努めてまいります。

① 重点施策

ア. デジタル戦略の推進

- (ア) 当期の増益要因の一つは、ダウンロード販売の拡大によるものですが、これからもインターネット環境の進展等、デジタル化の流れによりパッケージ販売からダウンロード販売への転換を加速してまいります。
- (イ) ダウンロード販売は、ディスクや包装容器の製造費用が不要となることに加え、流通コストや在庫リスクを軽減できるほか、販売時期や販売地域に応じて価格を弾力的に設定できます。また、違法コピーや中古販売も極少するとともに、長期間にわたる販売が可能となるため、每期安定した利益を確保することができます。
- (ウ) デジタルマーケティングに基づきユーザーのプレイ履歴を一元管理し、顧客の嗜好を分析、予測するほか、市場ニーズに対応した開発や多様な顧客動向に即応したデジタル展開により販売価格をリアルタイムに変えるなど、効率的な販促活動を進めてまいります。

(エ) デジタル戦略を推進するためには、利用者勧誘等のためのマーケティングが不可欠なため、プレイ履歴的的確な分析、行動予測など最新のテクノロジーを駆使できる専門知識や高いスキルを有するデジタル人材の確保が重要となります。このため、当該人材を外部から獲得するほか、社内研修や実践教育などにより必要な人材の育成、レベルアップに取り組んでまいります。

イ. eスポーツ事業の強化

(ア) 昨年の茨城国体において国体史上初となるeスポーツ大会が行われたほか、2022年開催の中国・杭州のアジア競技大会では、eスポーツが正式種目になる予定であり、様々な活性化策により、今後ますます注目を集めるものと思われます。

(イ) eスポーツは、「5G」向けのコンテンツとしても注目を浴びており、海外に先行された日本でも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。

(ウ) 当社は、長年にわたり米国現地法人を通じて「Capcom Pro Tour」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いるため、新規事業の開拓に向けて経営資源を投入しております。

(エ) 一方で、黎明期の国内は種をまいている段階であり、クリアすべき法規制やプロゲーマーの育成等、環境の整備や克服すべき課題もあります。このため、本事業をマネタイズ（収益化）するためには、中長期的な観点からビジネスモデルを構築する必要があり、本格的な収穫の時期を迎えるには、まだ一定期間を要するものと思われます。

ウ. グローバル展開の拡大

(ア) 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、海外市場の開拓が不可欠であります。

(イ) 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。

(ウ) 近年は、「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のほか、現地法人の再編等により今後も成長が見込まれるアジア地域での販売拡充に注力するとともに、南米等の新規市場の開拓を進めるなど、積極的な海外展開により、商機の拡大を図ってまいります。

② 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、競争力を高めてまいります。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. 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輩出した結果、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、每期安定した利益を確保しております。

今年は、当社の「モンスターハンター」を題材にしたハリウッド映画の世界公開が予定されておりますが、今後も映画、テレビ等とのメディアミックス展開により、カプコンのブランド価値を高め、バリューチェーン（価値の連鎖）を創出してまいります。

ウ. 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「REエンジン」や「MTフレームワーク」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。

③ 情報セキュリティの強化

近年の個人情報管理体制等の重要性に鑑み、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。

④ 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。

また、新型コロナウイルスの感染拡大に伴う緊急事態宣言の発出によりアミューズメント施設事業、アミューズメント機器事業および在宅勤務によるコンテンツ制作業務への影響が懸念されます。

中でもアミューズメント施設事業におきましては、一定期間の店舗休業による減収が想定されることに加え、アミューズメント機器事業も販売先であるホールオペレーターの営業自粛により需要減退を注視する必要があります。他方、コンテンツ制作業務につきましては、開発プロセスの見直し等、創意工夫や英知を結集して影響の極小化に努めてまいります。

一方、基軸部門のデジタルコンテンツ事業におきましては、近年、積極的に推進してまいりましたデジタル販売が奏功しているため、全世界の小売店が営業自粛の状況下においても継続的な業績貢献が期待されます。

当社としましては、新型コロナウイルスによる事業環境変化に留意しつつ、引き続き強固な経営基盤の構築に注力してまいります。

⑤ 人事戦略

ア. 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「人財」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。

イ. 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注力してまいります。

⑥ 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。

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。

⑦ 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。

⑧ 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ウェブサイト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。

⑨ IR・SR活動

当社は、時勢に先んじてIR・SR活動に注力しており、毎年350件を超える株主や機関投資家の訪問、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こと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」に選定
	日本経済新聞社「第22回 日経アニュアルリポートアワード」優秀賞
IRサイト	大和インベスター・リレーションズ株式会社 2019年「インターネットIR表彰」最優秀賞
	日興アイ・アール株式会社「2019年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング」最優秀サイト
	モーニングスター株式会社 ゴメス・コンサルティング事業部「Gomez IRサイトランキング2019」総合ランキング第2位

⑩ 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、当社のゲームやeスポーツ事業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、女性、外国人を活用したダイバーシティの推進、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、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。

⑪ SDGsとESGの関係

SDGsとは、「Sustainable Development Goals（持続可能な開発目標）」の略称で、国連が定めた2016年から2030年までの15年間で世界が達成すべき持続可能な開発目標（17の目標）であります。ESGは、現状から改善策を実行するフォア・キャスト型となっております。

これに対して、SDGsは将来から逆算して必要な施策を設定、実施するバック・キャスト型となっており、環境、経済、社会の3要素から構成され、ESGと関連性も高く包含する側面も有しております。これらは、総花的に取り組むのではなく、当社の事業や実態に応じた活動を進めております。この一環として、デジタル販売促進による廃棄プラスチック（ディスク、包装容器の廃止等）の削減、働きがいのある職場環境（事業所内保育所の設置等）、子供の虐待防止活動への支援（当該団体、施設等への寄付金の支出等）、従業員の健康維持、増進（長時間労働の削減を図るため有給休暇促進策の実施）などを推進しております。

⑫ その他企業集団の現況に関する重要な事項

新型コロナウイルス感染拡大による緊急事態宣言を受け、在宅勤務等の要請が出されたことに鑑み、従業員や取引先等の感染防止策を一層推進するためおおむね緊急事態宣言期間中はすべての事業所を閉鎖し、全従業員（一部の事業継続要員を除く）を対象に在宅勤務を実施しております。

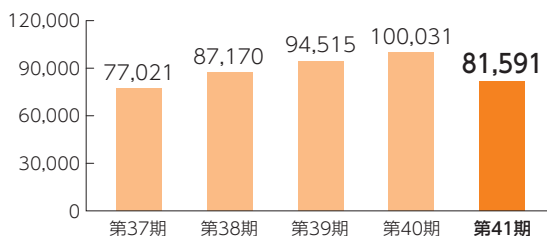
(5) 財産および損益の状況の推移

① 企業集団の財産および損益の状況

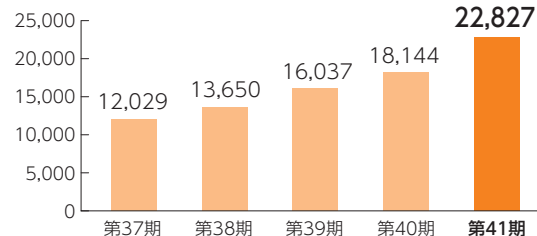
区 分	期 別	第 37 期 (2016年3月期)	第 38 期 (2017年3月期)	第 39 期 (2018年3月期)	第 40 期 (2019年3月期)	第 41 期 (当連結会計年度 (2020年3月期))
売上高(百万円)		77,021	87,170	94,515	100,031	81,591
営業利益(百万円)		12,029	13,650	16,037	18,144	22,827
経常利益(百万円)		11,348	12,589	15,254	18,194	22,957
親会社株主に帰属する 当期純利益(百万円)		7,745	8,879	10,937	12,551	15,949
1株当たり当期純利益(円)		68.87	80.18	99.89	115.45	149.41
総資産(百万円)		113,057	118,897	124,829	123,407	143,466
純資産(百万円)		75,168	77,774	85,421	88,749	99,735
1株当たり純資産(円)		668.43	710.32	780.18	831.37	934.28
ROE[自己資本利益率](%)		10.6	11.6	13.4	14.4	16.9
DOE[純資産配当率](%)		3.1	3.6	4.0	4.3	5.1

- (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37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)等を第40期の期首から適用しており、第39期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。

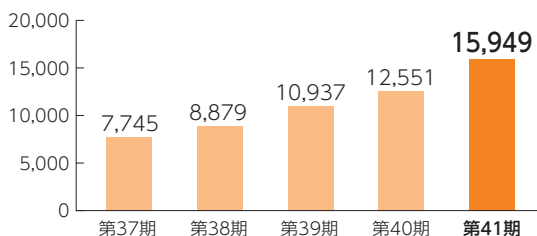
■売上高 (百万円)



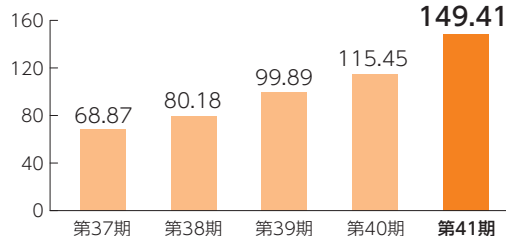
■営業利益 (百万円)



■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)

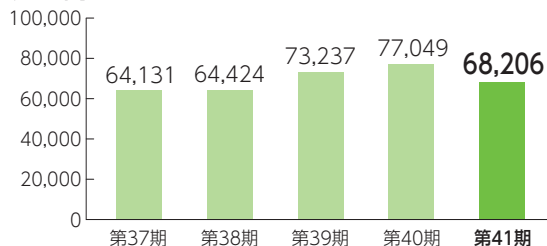


② 当社の財産および損益の状況

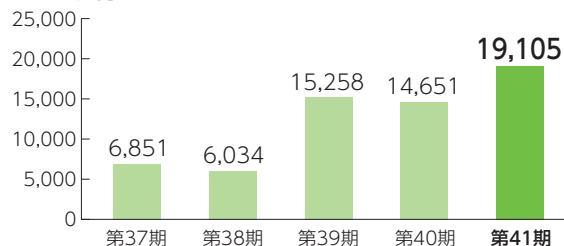
区 分	期 別	第 37 期 (2016年3月期)	第 38 期 (2017年3月期)	第 39 期 (2018年3月期)	第 40 期 (2019年3月期)	第 41 期 (当事業年度) (2020年3月期)
売 上 高(百万円)		64,131	64,424	73,237	77,049	68,206
営 業 利 益(百万円)		6,851	6,034	15,258	14,651	19,105
経 常 利 益(百万円)		8,178	5,055	15,237	18,381	18,820
当 期 純 利 益(百万円)		12,886	3,396	11,860	17,304	16,947
1 株 当 た り 当 期 純 利 益(円)		114.59	30.67	108.32	159.17	158.76
総 資 産(百万円)		94,819	98,153	105,309	121,105	149,533
純 資 産(百万円)		67,578	65,003	74,152	81,784	94,326
1 株 当 た り 純 資 産(円)		600.93	593.68	677.26	766.12	883.62

- (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37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。

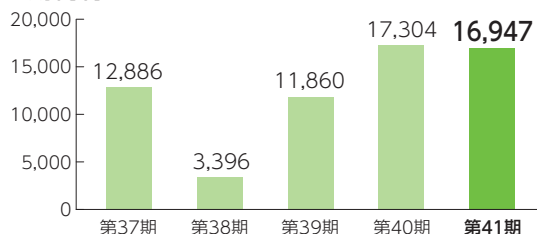
■ 売上高 (百万円)



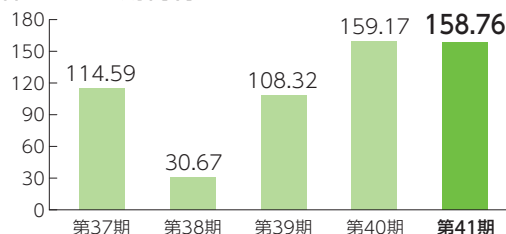
■ 営業利益 (百万円)



■ 当期純利益 (百万円)



■ 1株当たり当期純利益 (円)



(ご参考)

トピックス

超大型拡張コンテンツ 「モンスターハンターワールド：アイスボーン」が 全世界で500万本を突破!

～ゲームへの高い評価を背景に、全世界で堅実に販売を伸長～

「モンスターハンター」シリーズは、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ゲームです。2004年の第1作発売以来、ネットワークを介して「他のプレイヤーと協力して強大なモンスターに挑む」というプレイジャンルを確立し、シリーズ累計販売本数6,300万本を誇る大ヒットシリーズに成長しています。2018年1月には「モンスターハンター：ワールド」(以下、「ワールド」)を発売し、持続的なアップデートによる既存ユーザーの安定確保に加え、ゲーム進行に役立つアイテム等の無料配信を行い、離脱ユーザーの復帰促進や新規ユーザーの獲得などにより、当社至上最高の1,500万本を達成するなど、今なお世界中で人気を博しています。

「ワールド」の超大型拡張コンテンツ(有料)として発売した「モンスターハンターワールド：アイスボーン」は、新たなフィールドやモンスターをはじめ、新規アクションなどが追加され、「ワールド」のエンディング後の物語が展開されます。同作は2019年9月の発売後に「レビュー集積サイト」で高い評価を獲得、同年12月には日本を含むアジア地域でヒットしたタイトルを対象に送られる「PlayStation® Awards 2019 (プレイステーションアワード 2019)」にて「PlayStation™ Network Award (プレイステーションネットワークアワード)」をはじめ3賞(注)を受賞するなど、全世界で高い注目を集め、着実に販売本数を伸ばした結果、累計販売本数500万本を達成しました。(注)「モンスターハンター：ワールド」の受賞を含む

また、同シリーズでは、今年2月にスマートフォン(Android/iOS)向け新作アプリ「モンスターハンター ライダーズ」を投入し、500万ダウンロード(2020年4月17日現在)を達成、同じく9月から、シリーズ初となるハリウッド映画の公開も予定されるなど、グローバルブランドとしての地位を確固たるものとするため、今後も数々の施策を展開してまいります。



MONSTER HUNTER
WORLD
ICEBORNE



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
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 当社のウェブサイト(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



当社は、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ています。

■ 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。

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、当社ウェブサイトを活用したIR活動にも注力しております。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の評価など様々な情報提供を行っております。

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