



本社



東京支店



研究開発ビル

会社の紹介

商号 株式会社カプコン
 設立年月日 1979年5月30日
 創業年月日 1983年6月11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 33,239百万円
 決算期 3月31日
 従業員数 連結2,476名・単体1,820名

主要な子会社

- **株式会社カプトロン**
 〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
 TEL: 06-6920-3626 FAX: 06-6920-5126
 資本金: 1,640百万円
 事業内容: 不動産の賃貸および管理
- **株式会社ケーター**
 〒531-0072 大阪市北区豊崎五丁目6番10号 商業ビル7F
 TEL: 06-4802-4557 FAX: 06-4802-4559
<http://www.kei-two.co.jp/>
 資本金: 3百万円
 事業内容: 家庭用ゲームソフトの開発
- **株式会社エンターライズ**
 〒110-0015 東京都台東区東上野二丁目13番8号
 アルカディア上野ビル3F
 TEL: 03-5812-8725 FAX: 03-5812-8731
<http://www.enterrise.co.jp/>
 資本金: 30百万円
 事業内容: 遊技機等の製造および販売
- **株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン**
 〒541-0047 大阪市中央区淡路町二丁目2番14号
 TEL: 06-6920-7011 FAX: 06-6223-8007
<http://www.beeline-i.info/bij/index.html>
 資本金: 300百万円
 事業内容: 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.**
 800 Concar Drive, Suite 300 San Mateo,
 California 94402 U.S.A.
 TEL: 1-650-350-6500 FAX: 1-650-350-6655
<http://www.capcom.com/us/>
 資本金: 159,949千米ドル
 事業内容: 家庭用ゲームソフトの開発・販売
- **カプコンアジアCO., LTD.**
 Unit 504-5, New East Ocean Centre,
 No.9 Science Museum Road,
 Tsimshatsui East, Kowloon, Hong Kong
 TEL: 852-2366-1001 FAX: 852-2366-1985
<http://www.capcomasia.com.hk/>
 資本金: 21,500千香港ドル
 事業内容: 家庭用ゲームソフトの販売
- **CE・ヨーロッパLTD.**
 The Metro Building, 3rd Floor, 1 Butterwick,
 Hammersmith, London W6 8DL, U.K.
 TEL: 44-20-8600-6100 FAX: 44-20-8600-6197
<http://www.capcom-europe.com/>
 資本金: 1,000千英ポンド
 事業内容: 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**
 Nagelsweg 55, 20097 Hamburg, Germany
 TEL: 49-40-6965-620 FAX: 49-40-6965-6222
 資本金: 25千ユーロ
 事業内容: 家庭用ゲームソフトの販売

主な事業所

本社 〒540-0037
 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号
 TEL: 06-6920-3600 FAX: 06-6920-5100
 研究開発ビル 〒540-0037
 大阪市中央区内平野町三丁目2番8号
 TEL: 06-6920-7600 FAX: 06-6920-7698
 東京支店 〒163-0448
 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号
 TEL: 03-3340-0710 FAX: 03-3340-0711
 上野事業所 〒518-1155
 三重県伊賀市治田3902番地
 TEL: 0595-20-2030 FAX: 0595-20-2044

- **ビーライン・インタラクティブ, INC.**
 10960 Wilshire Blvd. Suite 1500, Los Angeles,
 CA 90024 U.S.A.
 TEL: 1-310-943-5470 FAX: 1-310-943-5489
<http://www.beeline-i.com/>
 資本金: 0千米ドル
 事業内容: 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.**
 401 The West Mall, Suite 415,
 Toronto ON, Canada, M9C 5J5
 TEL: 1-647-788-1600 FAX: 1-647-788-1601
 資本金: 0千カナダドル
 事業内容: 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.**
 13F, Yeon-Bong Bldg, 416 Teheran-ro, Gangnam-gu,
 Seoul, Korea
 TEL: 82-2-525-2160 FAX: 82-2-525-2161
<http://www.capcomkorea.com/>
 資本金: 1,000百万ウォン
 事業内容: 家庭用ゲームソフトの販売、
 オンラインゲームの開発および運営
- **カプコン・エンタテインメント・フランス SAS**
 30 bis, rue du Viel Abreuvoir
 78100 SAINT GERMAIN EN LAYE France
 TEL: 33-1-30-61-86-61 FAX: 33-1-39-73-16-15
 資本金: 37千ユーロ
 事業内容: 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.**
 4401 Still Creek Drive, Suite200, Burnaby,
 BC, Canada V5C 6G9
 TEL: 1-604-299-5626 FAX: 1-604-299-5653
<http://capcomvancouver.com/>
 資本金: 4,760千カナダドル
 事業内容: 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.**
 The Metro Building 3rd Floor, 1 Butterwick,
 Hammersmith, London W6 8DL, U.K.
 TEL: 44-20-8600-6100 FAX: 44-20-8600-6197
 資本金: 2,500千ユーロ
 事業内容: 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.**
 9th Floor 1016 Sri-Fueng-Fung Bld., Rama IV Road,
 Silom Bangrak, Bangkok 10500 Thailand
 TEL: 66-2-633-8612 FAX: 66-2-633-8614
 資本金: 15百万バーツ
 事業内容: 携帯電話向けコンテンツの開発
- **カプコン台湾CO., LTD.**
 4F.-3, No.129, Sec. 2, Zhongshan N. Rd.,
 Zhongshan Dist., Taipei City 10448, Taiwan (R.O.C.)
 TEL: 886-2-2563-7790 FAX: 886-2-2563-7972
 資本金: 80百万台湾ドル
 事業内容: オンラインゲームの開発および運営

あ 行

アミューズメント機器(業務用機器)

アミューズメント施設に設置される大型のアークード機器の総称です。メダルゲームやプライズゲーム、ビデオゲームなどのジャンルがあり、家庭では体感できないプレイスタイルが特徴です。

アミューズメント施設(アークード)

全国各地に展開されるゲームセンターの総称です。ショッピングセンターの中に出店する場合(SC型)や路面店として独自に出店する場合(ロードサイド型)など、様々な形態があります。

移植

元となる作品を別のプラットフォーム(ゲーム機)でもプレイ可能にするために、メディアや仕様を変更して再発売することを指します。

MTフレームワーク(エムティーフレームワーク)

カプコンが独自に開発した開発統合環境で、主にXbox 360、プレイステーション3、PCの3機種間で開発工程の約80%を共通化できるため、開発費用を大幅に削減し、それに要する期間も従来の3分の1に短縮することが可能となりました。市場のニーズに応じて対応機種も増加しており、現在ではニンテンドー3DSやWii、iPhoneにも対応可能です。「Meta-Tool」、「Multi-Thread」、「Multi-Target」など、様々な意味を含んでいます。

オリジナルコンテンツ

原作や他者の監修がなく、すべての要素を独自で制作した作品の総称です。カプコンでは、オリジナルのゲームコンテンツを数多く輩出することで多様なマルチユース展開が可能となっています。

オンライン(オンラインビジネス)

デジタルコンテンツ事業内の「モバイルコンテンツ」、「PCオンライン」、「ダウンロードコンテンツ(DLC)」の3つを総称する言葉。成長性の高いオンラインビジネスの強化は成長戦略の柱の1つ。

か 行

外注(委託)

作品の全て、または一部の要素を第三者の企業・機関へ委託すること、または委託した作品の総称です。

家庭用ゲーム(コンシューマ用ゲーム)

専用機器を使ってプレイするゲームの総称です。据え置き機ではプレイステーション3やXbox 360、Wiiなど、携帯機ではニンテンドー3DS、PlayStation Vita向けなどのゲームを指し、カプコンでは様々な機器に向けた作品を開発しています。

カニバリゼーション

家庭用ゲーム、オンラインゲーム、モバイルゲームなど、異なるジャンル間でユーザーが移動することで市場を浸食し、競合関係になること。

携帯機(ハンドヘルド)

小型化・軽量化され、持ち運び可能なゲーム機(ハード)の総称です。

ゲームソフト仕掛品

会計用語の1つです。カプコンでは、ゲームソフトの開発工程に係る費用を将来的な資産とみなし、発売日まで貸借対照表上の「資産の部」へ計上しています。

コアユーザー(ヘビーユーザー)

比較的ゲームに詳しく、長時間プレイしており、ゲーム内容に精通しているユーザーの総称です。

コンシューマ(コンシューマビジネス)

デジタルコンテンツ事業内の「パッケージ」、「ダウンロードコンテンツ(DLC)」の2つを総称する言葉。据え置き機(コンソール)向けゲームのこと。

コンテンツ(ゲームコンテンツ)

ゲームソフト、およびその中に含まれるキャラクター、音楽、映像などすべての要素の総称です。特にメディアに記録されていない場合でも、デジタルデータ化された無形資産として「デジタルコンテンツ」とも呼ばれています。

コンプガチャ(コンプリートガチャ)

ソーシャルゲーム内でアイテムを購入して、決められた数種類を組み合わせ、揃えると別の希少なアイテムを獲得することができる仕組みのこと。2012年5月に、日本の消費者庁がコンプガチャを景品表示法違反に抵触するとの指針を発表。

さ 行

サードパーティ

ファーストパーティに対して、ソフトウェア、または

ゲームコンテンツを提供する企業・機関の総称です。

次世代機

新型のゲーム機(ハード)を指します。家庭用ゲーム市場では約5年ごとに新たな機器が発売され、「次世代機」として常に新しい機能や遊び方が追加されています。

シリーズ

継続的に続編や派生作品が発売される作品を指します。「フランチャイズ」とも呼ばれ、カプコンでは「ストリートファイター」や「バイオハザード」、「モンスターハンター」などの数多くの人気シリーズを生み出してきました。

据え置き機(コンソール)

主にテレビやモニターに接続し、固定された場所に設置してプレイするゲーム機(ハード)の総称です。

スマートフォン

インターネットとの親和性が高く、PCをベースとして作られた高機能・多機能な携帯電話端末の総称です。性能の飛躍的な向上により、現在ではゲームのプラットフォームの1つとして位置づけられています。

CERO(セロ)

「特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構」(COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION)の略称です。「コンピュータエンターテインメント文化の発展にともないコンピュータゲームの多様化が進行するなか、ゲームソフトの年齢別レーティングを実施することにより、一般市民やユーザーに対しゲームソフトの選択に必要な情報を提供し、青少年の健全な育成を計り且つ社会の倫理水準を適正に維持すること」を目的としています。(同機構ホームページより)カプコンの家庭用ゲームもCEROによるレーティング審査を経て発売されています。

ソーシャルゲーム(SNSゲーム)

1人で遊ぶだけでなく、他のユーザーとのコミュニケーションを重視したスタイルのオンラインゲームの総称です。ソーシャル・ネットワーク・サービス(SNS)上で提供されたり、ゲーム内に各種SNSサービスとの連携が付与されています。新たなゲームの楽しみ方として、昨今世界中で急速に拡大しています。

ソフト(ソフトウェア、家庭用ゲーム コンシューマ用ゲーム)

ゲーム機(ハード)に挿入、もしくはパソコンや携帯

電話などにインストールすることで起動するゲームコンテンツの総称です。パッケージでの販売や、オンラインを通じたダウンロード販売などがあります。

た 行

タイトル

ゲーム作品のこと、またはその題名を指します。

ダウンロードコンテンツ(DLC)

パッケージを必要とせず、オンライン上のネットワークを通じて販売(配信)される無形のゲームコンテンツを指します。PlayStation NetworkやXbox Live、Wii Wareなど家庭用ゲーム機と連動したネットワークをはじめ、パソコンでダウンロードするゲームなど、様々な形態があります。

デベロッパー

ゲームコンテンツの開発を行う企業・機関の総称です。

な 行

内製(内作)

第三者の企業・機関に依存せず、自社内で開発を行うこと、または開発した作品の総称です。

は 行

ハード(ハードウェア、家庭用ゲーム機)

ゲームソフトを起動するために必要な専用機器の総称です。

端境期(はざかいき)

現行機から次世代のゲーム機(ハード)が発売されるまでの移行期間を指します。世代交代までの中継ぎ時期として、一般的に市場は端境期には縮小すると言われています。

派生タイトル

シリーズにおいて、純粋な続編(ナンバリング)ではなく、一部の要素を取り出してサイドストーリーなどを描いた作品の総称です。

パッケージ

主に店頭や通信販売で流通している家庭用ゲーム機向けのソフトウェア、またはメディアの総称です。DVD、ブルーレイディスクなど、ゲーム機によって

様々なメディアに対応しており、小売店等を通じて販売されています。

パブリッシャー

ゲームコンテンツの開発および販売を行う企業・機関の総称です。

PCオンラインゲーム

専用の機器ではなく、パソコンを通じてオンライン上でプレイするゲームです。企業が提供するポータルサイト等へアクセスし、他のユーザーとオンラインのネットワークを通じて協力・対戦することでプレイすることができます。

ファーストパーティ

ハードやプラットフォームを提供する企業・機関の総称です。

フィーチャーフォン

スマートフォン登場以前の、既存の携帯電話端末の総称です。カプコンでは従来より、自社コンテンツを用いた比較的操作性のやさしいゲームコンテンツや着信メロディ・待ち受け画像などを配信しています。

プラットフォーム

ゲームコンテンツを起動するために必要な環境の総称です。カプコンにおけるプラットフォームとは、家庭用ゲーム機やパソコンだけでなく、携帯電話・スマートフォンなど、多様な形態で年々広がりを見せています。

フリーミアム

基本的なゲームコンテンツやサービスを無料でダウンロードし、追加要素や特別な機能に対して個別課金をする仕組みのビジネスモデル、またはそのようなスタイルでプレイするゲームの総称です。主に携帯電話、スマートフォン向けのゲームコンテンツとして、急速に市場が拡大しています。

プレミアム

従来の携帯電話向けコンテンツの総称です。1つのコンテンツまたはサービスに対してそれぞれ課金をする仕組みのビジネスモデル、または月額(定額)でサービスを提供する会員制のビジネスモデルによって提供されるゲームコンテンツの総称です。

ま 行

マルチプラットフォーム

1つのコンテンツを独占的ではなく、様々なプラットフォームで展開することでユーザーへの訴求力を向上するとともに、収益を最大化する、カプコンの基幹戦略の1つです。カプコン独自の開発統合環境「MTフレームワーク」の活用により、開発工程の効率化が可能となりました。

ら 行

ライセンスアウト

キャラクターやタイトルロゴ等の使用权を第三者の企業または機関へ許諾することを指します。

ライトユーザー(カジュアルユーザー)

普段ゲームに触れる時間の少ない初心者ユーザーの総称です。

リメイク

過去の作品を、ゲーム機(ハード)およびプラットフォームの性能や進化に合わせて新たに手を加えて刷新すること、または刷新した作品の総称です。

レーティング

CERO(特定非営利活動法人コンピュータエンターテインメントレーティング機構)による審査を経て、ゲームソフトの表現内容により、対象年齢等を表示する制度です。日本国内では全ての家庭用ゲームソフトを対象にレーティング審査を行い、年齢区分マーク([A][B][C][D][Z]の5段階)のほか、注意喚起アイコン等も記載しています。

ローンチタイトル(ローンチ)

ゲーム機(ハード)の発売に合わせてソフトを同時発売すること、または同時に発売した作品の総称です。

わ 行

ワンコンテンツ・マルチユース

カプコンが開発する人気オリジナルコンテンツを家庭用ゲームだけでなく、キャラクターグッズや映画などの近接事業へ幅広く展開することにより収益の最大化を図ることで、カプコンの基幹戦略の1つです。

株式の状況

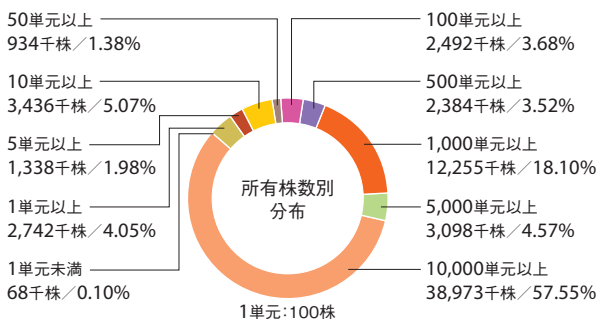
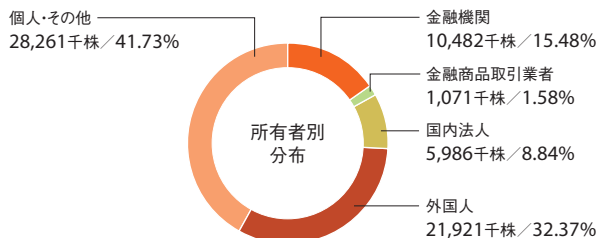
発行可能株式総数 150,000,000株
 発行済株式の総数 67,723,244株
 株主数 22,350名

大株主 (上位10名)

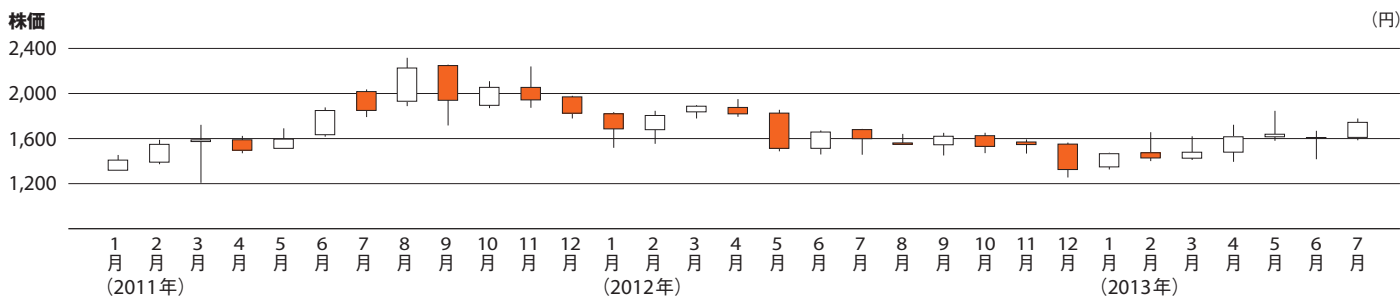
株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
有限会社クロスロード	5,276	9.16
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,875	4.99
ザ チェース マンハッタン バンク エヌエイ ロンドン エス エル オムニバス アカウント	2,874	4.99
818517ノムラルクスマルチカレンシジエイビストクリド	2,860	4.97
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505223	2,393	4.16
辻 本 憲 三	2,008	3.49
辻 本 美 佐 子	1,964	3.41
辻 本 美 之	1,669	2.90
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	1,611	2.80
辻 本 春 弘	1,548	2.69

(注)持株比率については、自己株式数(10,139千株)を控除して算出しております。

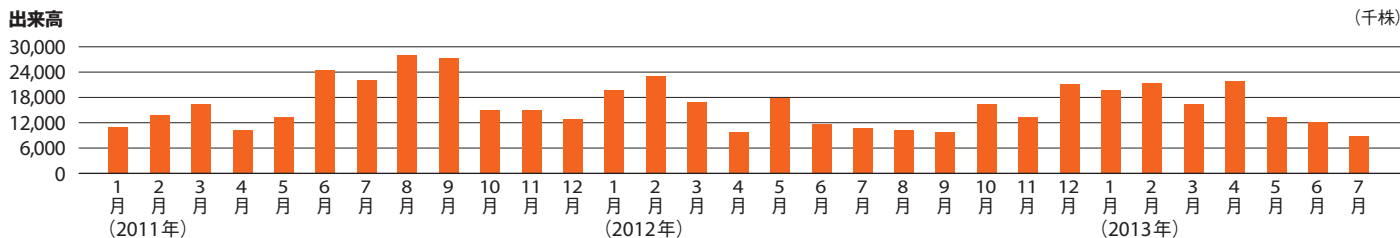
株式の分布状況



株価推移



出来高推移



株価・出来高11年推移

	2003年3月期	2004年3月期	2005年3月期	2006年3月期	2007年3月期	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期
株価(期末)	1,033	1,032	1,047	1,209	1,692	3,400	1,746	1,766	1,590	1,891	1,476
最高値	3,860	1,685	1,246	1,450	2,445	3,490	3,640	2,010	1,907	2,311	1,959
最安値	999	857	880	1,000	1,102	1,660	1,475	1,297	1,145	1,473	1,250
出来高(合計)	69,891,300	109,462,300	90,898,400	93,995,100	137,965,900	19,179,500	179,636,900	181,065,800	149,613,900	227,386,800	178,008,200

沿革 日本の「カプコン」から世界の「CAPCOM」へ

商品の歴史

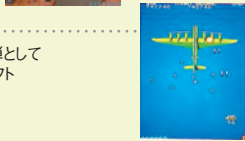
1983年7月

開発第1号機(メダル)『リトルリーグ』を発売。



1984年5月

業務用テレビゲーム第一弾『バルガス』を発売。



1985年12月

家庭用テレビゲーム第一弾としてファミリーコンピュータ用ソフト『1942』を発売。



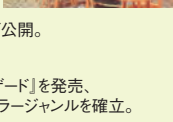
1987年12月

ファミリーコンピュータ用ソフト『ロックマン』を発売。



1991年3月

業務用テレビゲーム『ストリートファイターII』を発売、ストIIブームを巻き起こす。



1993年7月

新潟県下最大のアミューズメント施設「カプコサーカス新潟東店」をオープン。

1994年12月

ハリウッド映画「ストリートファイター」が公開。

1996年3月

プレイステーション用ソフト『バイオハザード』を発売、記録的なロングセラーでサバイバルホラージャンルを確立。

2001年8月

プレイステーション2用ソフト『デビル メイ クライ』を発売、大ヒットに。

2001年10月

ゲームボーイアドバンス用ソフト『逆転裁判』を発売。法廷バトルゲームとして注目を集める。

2005年7月

プレイステーション2用ソフト『戦国BASARA』を発売。斬新な世界観で若いユーザー層を中心に人気を博す。

2006年8月

Xbox 360用ソフト『デッドライジング』を発売。新型ゲーム機での新作としては異例のミリオンセールスとなる。

2006年12月

Xbox 360用ソフト『ロストプラネット』を発売。『デッドライジング』に引き続き、新作では異例の100万本を突破。



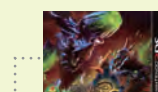
2009年10月

「戦国BASARA」より、伊達政宗が宮城県知事選の選挙啓発キャラクターに起用される。



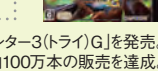
2010年11月

iPhone用ソーシャルゲーム『スマーフピレッジ』を配信開始。世界80カ国でダウンロード数No.1を記録。



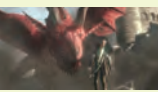
2011年12月

ニンテンドー3DS用ソフト『モンスターハンター3(トライ)G』を発売。ニンテンドー3DSでは当社初となる、国内100万本の販売を達成。



2012年5月

家庭用ゲームソフト『ドラゴンズドグマ』を発売。完全新作ブランドとしては異例の100万本を突破。



会社の歴史

1979年5月

電子応用ゲーム機器の開発および販売を目的として、大阪府松原市にアイ・アール・エム株式会社(資本金1,000万円)を設立。

1981年5月

子会社日本カプセルコンピュータ株式会社を設立。

1981年9月

サンビ株式会社(現カプコン)に商号を変更し、本店を大阪府羽曳野市に移転。

1983年6月

販売部門を担当する会社として、大阪市平野区に(旧)株式会社カプコン(資本金1,000万円)を設立。

1983年10月

東京都新宿区に東京支店設置。

1989年1月

(旧)株式会社カプコンを吸収合併。商号を株式会社カプコンに変更し、本店を大阪市東区に移転。

1990年10月

株式を社団法人日本証券業協会へ店頭銘柄として登録。

1993年10月

株式を大阪証券取引所市場第二部に上場。

1994年7月

本社ビル竣工。本店を大阪市中央区内平野町に移転。

1999年9月

大阪証券取引所市場第一部に指定替え。

2000年10月

株式を東京証券取引所市場第一部に上場。

別冊 最新開発レポート2013

IT'S NOT A GAME UNTIL YOU PLAY IT.

P1



開発マネジメント
シナジー効果を発揮し
新たな「楽しさ」を創出する
取締役専務執行役員 コンシューマゲーム事業管掌
一井 克彦

P3



デジタルコンテンツ事業(コンシューマ用ゲームソフト)
チャレンジし続けることで
新たな魅力を付加していく
CS開発統括 第三開発部 部長 プロデューサー
辻本 良三

P5



デジタルコンテンツ事業
カプコンのものづくりに特化した
次世代機向け開発エンジン
「Panta Rhei」
CS開発統括 技術開発部 技術統括室 室長
伊集院 勝

P7



デジタルコンテンツ事業(オンライン)
全てのゲームが
ソーシャル化する新時代へ
CS開発統括 第二開発部 部長
杉浦 一徳

P9



デジタルコンテンツ事業(オンライン)
地域特性に合った「楽しさ」を提供し
世界のオンライン市場を切り拓く
執行役員 CS開発統括 副統括
小野 義徳

P11



アミューズメント機器事業
開発クオリティを高め、自社開発・
受託機ともに結果を出す
P&S事業統括 P&S制作部 プロデュース室 室長
小野 健太郎

P13



特集 バイオハザード ヒットの秘訣
第一開発部 CS第一開発室 ディレクター 安保 康弘
CS制作管理統括 竹内 潤
CS開発統括 副統括 第一開発部 兼 第四開発部 部長 小林 裕幸
CS営業推進部 プロモーション企画推進室 室長 増田 努
カプコンUSAインク MCPチーム シニア・ディレクター 榎元 太樹
第一開発部 プロデュース室 プロデューサー 平林 良章

会社
概要