

# 第46期 中間株主通信

2024年4月1日から2024年9月30日まで



©CAPCOM

## 株主の皆様へ

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46期中間期(2024年4月1日から2024年9月30日まで)の事業の概況と業績についてご報告申し上げます。

当中間期におきましては、当社グループは、グローバル市場においてさらなる進化と拡大を図るため、デジタル販売の継続的な強化を主軸とした成長投資を積極的に推し進めました。また、当社グループの最優先課題の一つである人材投資戦略について、安定的、持続的な成長のため、将来を支える人材の確保と育成に向けた人的資本への投資を継続しました。このような経営戦略のもと、コンシューマゲーム開発におけるアニメーション制作を強みとする3DCG制作会社を子会社化するなど、開発力・技術力の持続的強化を図りました。加えて、取締役の報酬制度について、報酬の業績連動性を高めるとともに、株主との一層の価値共有を図るため、業績連動型株式報酬制度を導入するなど、中長期的な企業価値向上に向けた施策を実施しました。

事業の状況につきましては、中核事業であるデジタルコンテンツ事業において、当期における新作タイトルの発売時期は下期に重点を置くことから、当中間期は、人気シリーズタイトルの発売のほか、前期発売の大型タイトルを中心としたリピート販売による商戦を展開しました。その結果、デジタルコンテンツ事業の販売本数は2,002万本と『ストリートファイター6』等を発売した前年同期の2,260万本に比べ減少しましたものの、デジタル販売施策の推進によりリピートタイトルの販売本数は1,895万本と前年同期1,760万本を上回りました。これにより、全世界の220か国・地域に246タイトルを販売し、当社コンテンツの価値向上に寄与しました。

また、当社グループの主力コンテンツと映像作品やライセンス商品、eスポーツとの連携によるIPの持つブランド力の向上に努めました。加えて、アミューズメント施設事業における効率的な店舗運営や積極的な新業態店舗の推進、アミューズメント機器事業におけるスマートパチスロの継続投入や当社グループの人気IP活用等の施策により、収益の向上を図りました。

この結果、当中間期の売上高は564億2百万円(前年同期比24.7%減)、営業利益は207億26百万円(前年同期比38.7%減)、経常利益は207億6百万円(前年同期比42.7%減)、親会社株主に帰属する中間純利益は152億75百万円(前年同期比39.6%減)と順調に推移しました。

なお、中間配当金につきましては、1株当たり18円とさせていただきます。

今後、下期における新規タイトル販売などの施策により、今期の計画達成に向けて注力してまいります。

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。

2024年11月

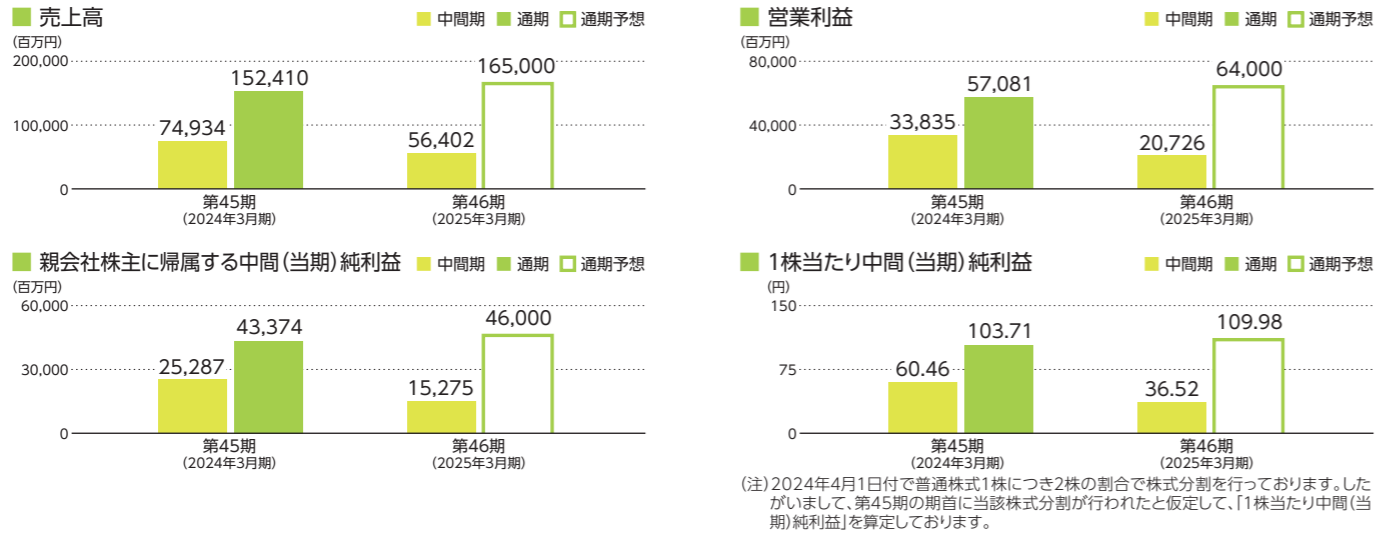
代表取締役会長  
最高経営責任者(CEO)

辻本憲三

代表取締役社長  
社長執行役員  
最高執行責任者(COO)

辻本春弘

## 決算ハイライト



## 事業の概況

### デジタルコンテンツ事業

7月に完全新作『祇(くに)つがみ』: Path of the Goddess』(Xbox Series X|S、Xbox One、プレイステーション 5、プレイステーション 4、パソコン用)を発売し、高い評価を得ました。加えて、9月に『逆転検事1&2 御剣セレクション』(Nintendo Switch、プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)、『デッドライジング デラックスリマスター』(プレイステーション 5、Xbox Series X|S、パソコン用)、『MARVEL vs. CAPCOM ファイティングコレクション: アーケードクラシックス』(Nintendo Switch、プレイステーション 4、パソコン用)を発売し、シリーズファンを中心とした根強い支持を集めました。

また、リピータイトルにおいては、『モンスターハンターワールド: アイスボーン』および『モンスターハンターライズ』が続伸し、「モンスターハンター」シリーズの全世界での累計販売本数が1億本を突破するなど、2025年2月発売のシリーズ最新作『モンスターハンターワイルズ』に向けたシリーズタイトルのブランド価値向上に寄与しました。そのほか、積極的なプロモーションによるIPの認知拡大と新たなファン層の獲得を図る施策等を行い、『バイオハザード RE:4』および『ドラゴンズドグマ 2』などシリーズタイトルを中心に販売しました。加えて、前期発売の主力シリーズの大型新作タイトル『ストリートファイター6』について、引き続きeスポーツ展開との連携強化によるブランド認知とユーザー数の拡大を推進しました。

この結果、当中間期の販売本数は、『ストリートファイター6』等を発売した前年同期と比較し減少しましたが、リピータイトルの販売本数が前年同期を上回ったことにより収益を押し上げ、年間計画達成に向け、計画どおりの進捗となりました。

モバイルコンテンツにおいては、前期に配信を開始した『モンスターハンターNow』が累計1,500万ダウンロードを突破するなど、引き続き多くのユーザーの人気を集め、ブランド浸透と価値向上に寄与しました。加えて、6月にグローバルで配信開始した『モンスターハンターパズル アイルーアイランド』(iOS、Android用)が、100万ダウンロードを達成しました。

また、8月にドイツで開催された「gamescom 2024」の欧州最大級のゲームアワード「gamescom award 2024」において、『モンスターハンターワイルズ』が最多受賞の4冠を達成しました。さらに、9月に開催された「東京ゲームショー2024」において、今後発売予定のタイトル試遊などを中心とした当社出展ブースが活況を呈しました。加えて、同期間中に発表された「日本ゲーム大賞2024」において、『ストリートファイター6』が年間作品部門で「優秀賞」および「特別賞」、『ドラゴンズドグマ 2』が「優秀賞」を受賞するとともに、

フューチャー部門で『モンスターハンターワイルズ』が選出され、今後のタイトル販売に弾みをつけました。

この結果、売上高は397億75百万円(前年同期比35.1%減)、営業利益は206億40百万円(前年同期比40.2%減)となりました。



『モンスターハンターワイルズ』

## アミューズメント施設事業

コロナ禍からの観光需要やインバウンドの回復に加え、ユーザーの消費行動に変化が生じつつある状況下、引き続き既存店の効率的な店舗運営や新業態での出店効果などにより来店客数が増加し、収益拡大に貢献しました。また、リアル店舗におけるイベント実施等による魅力の最大化と他事業とのシナジー効果の創出を推進しました。

当中間期において、4月に「プラサカパソコン 小矢部店」(富山県)をオープンしたことに加え、5月には「プラサカパソコン 池袋店」(東京都)に新区画をオープンしましたので、施設数は51店舗となっております。

この結果、売上高は109億91百万円(前年同期比19.9%増)、営業利益は16億67百万円(前年同期比47.8%増)となりました。



「プラサカパソコン 池袋店」(東京都)

## アミューズメント機器事業



『ストリートファイターV 挑戦者の道』



『鬼武者3』

スマートパチスロのけん引によりパチスロ市場は堅調に推移している環境下、6月稼働の新機種『ストリートファイターV 挑戦者の道』を5千台販売するとともに、10月6日稼働開始の新機種『鬼武者3』を9月に11千台出荷し、収益に貢献しました。

また、3月発売の『ストライク・ザ・ブラッド』も続伸しました。

この結果、売上高は31億76百万円(前年同期比22.2%増)、営業利益は15億87百万円(前年同期比10.9%減)となりました。

## その他事業

社内組織の統合によりeスポーツとライセンスビジネスの連携を加速し、当社タイトルのブランド価値向上に向け体制強化を図りました。

このような体制のもと、eスポーツにおいては、人気タイトル『ストリートファイター6』を用いた「CAPCOM Pro Tour 2024」を6月から世界各地で開催するとともに、国内でのチームリーグ戦「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2024」を8月から開催するなど、各大会において熱戦が繰り広げられました。また、「CAPCOM Pro Tour 2024」の決勝大会「CAPCOM CUP 11」は昨季に続き優勝賞金100万ドルに決定したほか、グローバル規模でのユーザー層の裾野拡大に向けた施策に加え、国内における普及にも貢献すべく、2024年シーズンの各決勝大会は両国国技館での開催を決定するなど、各大会のさらなる振興を図りました。

そのほか、「モンスターハンター」シリーズ20周年にあわせた各種イベントやコラボレーション展開の推進等、主力IPを活用した映像化や人気タイトル等のキャラクターグッズ展開などに注力しました。

この結果、売上高は24億59百万円(前年同期比30.1%増)、営業利益は11億95百万円(前年同期比94.7%増)となりました。



「ストリートファイターリーグ: Pro-JP 2024」

## 会社の概要

(2024年9月30日現在)

社名	株式会社 <b>カプコン</b> (CAPCOM CO., LTD.)
設立	1979年5月30日
創業	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、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、配信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3,755名(単体3,362名)
ウェブサイト	<a href="https://www.capcom.co.jp/">https://www.capcom.co.jp/</a>

## 取締役および監査等委員である取締役 (2024年9月30日現在)

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 社長執行役員 最高執行責任者(COO)	辻	本	春	弘
代表取締役 副社長執行役員 最高人事責任者(CHO)	宮	崎	智	史
取締役 副社長執行役員 最高財務責任者(CFO)	野	村	謙	吉
取締役 専務執行役員 最高製品責任者(CPO)	江	川	陽	一
取締役 専務執行役員	石	田	義	則
取締役 専務執行役員	辻	本	良	三
社外取締役	村	中	徹	豊
社外取締役	水	越	敏	郎
社外取締役	武	藤	敏	郎
社外取締役	廣	瀬	由	美
社外取締役	幸	田	真	音
取締役 (常勤監査等委員)	平	尾	一	氏
社外取締役 (常勤監査等委員)	上	良	睦	彦
社外取締役 (監査等委員)	小	谷	渉	

## 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、ウェブサイトを活用したIR活動にも注力しております。ここでは、株式情報や経営戦略に加え、販売データ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。

### スマートフォンからもIR情報へアクセス

QRコードの読み取りに対応したスマートフォンをお持ちの方は、右の画像を読み込むことで簡単にIRサイトにアクセスできます。

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



※「QRコード」は株式会社デンソーウェーブの登録商標です。

## 株式の状況

(2024年9月30日現在)

■発行可能株式総数	1,200,000,000株
■発行済株式の総数	533,011,246株
■株主数	29,035名
■大株主(上位10名)	

株主名	持株数 千株	持株比率 %
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	56,506	13.26
株式会社クロスロード	43,734	10.26
ジェーピー モルガン チェース バンク 380815	35,188	8.26
株式会社日本カストディ銀行(信託口)	25,412	5.96
辻 本 美 之	15,927	3.74
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505001	13,907	3.26
ジェーピー モルガン チェース バンク 385632	13,550	3.18
辻 本 春 弘	10,052	2.36
辻 本 良 三	9,937	2.33
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー 505025	9,741	2.29

(注) 持株比率については、自己株式数(106,789千株)を控除して算出しております。

## 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
同 連 絡 先	T541-8502 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( <a href="https://www.capcom.co.jp/">https://www.capcom.co.jp/</a> )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】

- 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。
- 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。
- 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。

