

2008年4月18日

カプコン(9697 東証1部)

企業訪問

セクター:エンタテインメント

株価 3,110円(08年4月17日終値) 株価レーティング A→A

アナリスト:今中 能夫

株価レーティング(基準株価は表紙記載の株価)

- A: 今後6~12ヶ月間で絶対株価が20%以上上昇すると予想される
- B: 今後6~12ヶ月間で絶対株価が5%以上20%未満上昇すると予想される
- C: 今後6~12ヶ月間で絶対株価が±5%未満の範囲に留まると予想される
- D: 今後6~12ヶ月間で絶対株価が5%以上20%未満下落すると予想される
- E: 今後6~12ヶ月間で絶対株価が20%以上下落すると予想される

連結決算

	07.3	08.3 予 会社旧	08.3 予 会社新	08.3 予 楽天証券旧	08.3 予 楽天証券新	09.3 予 楽天証券旧	09.3 予 楽天証券新	10.3 予 楽天証券新	07.7-9 2Q	07.10-12 3Q
売上高(百万円)	74,542	78,000	81,600	79,000	83,400	88,000	90,000	97,000	16,831	20,547
前年比(%)	6.1	4.6	9.5	6.0	11.9	11.4	7.9	7.8	-9.5	2.2
営業利益(百万円)	9,602	10,000	11,500	11,000	12,500	13,800	15,300	19,100	983	3,043
前年比(%)	45.9	4.1	19.8	14.6	30.2	25.5	22.4	24.8	-42.9	-15.6
経常利益(百万円)	10,600	11,000	11,000	12,000	11,500	14,800	15,800	19,600	882	3,125
前年比(%)	51.1	3.8	3.8	13.2	8.5	23.3	37.4	24.1	-63.0	-20.2
当期純利益(百万円)	5,852	6,200	6,200	6,800	6,500	8,400	8,900	11,100	473	1,971
	-15.7	5.9	5.9	16.2	11.1	23.5	36.9	24.7	-57.4	-18.9
EPS(円)	99.2	105.1	105.1	115.2	110.1	142.3	150.8	188.1		
配当(円)	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0		
PER(倍)	31.4	29.6	29.6	27.0	28.2	21.9	20.6	16.5		

株式時価総額
1,836億円

発行済株数
59,019千株(他に自己株5,817千株)

PCFR
18.7倍(08/3期予)

PBR
3.59倍

配当利回り
0.96%

ROE(08/3期予)
12.6%

自己資本比率
56.8%(07/12期末)

目標株価レンジ
4,400~4,600円

「デビルメイクライ4」「モンスターハンター2nd G」ともに好調要約

- 3Qまでの好調と、4Q発売の「デビルメイクライ4」「モンスターハンター2nd G」の好調見通しから、会社側は3Q決算発表時に08/3期会社予想を表記のように実質上方修正した。これに対して、4Qに「デビル4」が会社予想190万本を上回る232万本に達したため、為替差損があっても、08/3期業績は修正後会社予想を上回ったと思われる。
- 09/3期は上期は3月27日発売の「モンスターハンター2nd G」のリポート(08/3期分92万本に対して、09/3期分予想約110万本)、業務用「ストリートファイター4」、下期は「バイオハザード5」、「デッドライジング2」の大型2作や新作が予定されている。引き続き業績拡大が期待できよう。
- 世界市場に向けた開発力の高さを評価したい。株価レーティング「A」を維持する。目標株価レンジは3,500~3,700円から4,400~4,600円へ引き上げる。

楽天証券株式会社

〒106-6121 東京都港区六本木6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

本資料は、掲載されているいかなる銘柄についても、その売買に関する勧誘を意図して作成したものではありません。本資料に掲載されているアナリストの見解は、各投資家の状況、目標、あるいはニーズを考慮したものではなく、また特定の投資家に対し特定の銘柄、投資戦略を勧めるものではありません。また掲載されている投資戦略は、すべての投資家に適合するとは限りません。銘柄の選択、売買、売買価格等の投資の最終決定は、お客様ご自身の判断でなさるようお願いいたします。本資料で提供されている情報については、当社が情報の完全性、確実性を保証するものではありません。本資料にてバリュエーション、レーティング、推奨の根拠、リスクなどが言及されている場合、それらについて十分ご検討ください。また、過去のパフォーマンスは、将来における結果を示唆するものではありません。アナリストの見解や評価、予測は本資料作成時点での判断であり、予告なしに変更されることがあります。当社は、本資料に掲載されている銘柄について自己勘定取引を行ったことがあるか、今後行う場合があるか、引受人、アドバイザー、資金の貸手等となる場合があります。当社の親・子・関係会社は本資料に掲載されている銘柄について取引を行ったことがあるか、今後取引を行う場合があります。掲載されているレポート等は、アナリストが独自に銘柄等を選択し作成したものであり、対象会社から対価を得て、又は取引を獲得し若しくは維持するために作成するものではありません。この資料の著作権は楽天証券に帰属しており、事前の承諾なく本資料の全部または一部を引用、複製、転送などにより使用することを禁じます。本資料の記載内容に関するご質問・ご照会等には一切お答えいたしかねますので予めご了承願います。

08/3期3Q実績と4Q見通し ■ 08/3期3Qは、売上高 205 億 4700 万円 (前年比 2.2%増)、営業利益 30 億 4300 万円 (15.6%減)だった。また4Qは、コンシューマ用ゲームソフトの好調により、営業利益が前年比 2.2 倍の 64 億円前後になったと思われる(表3参照)。

コンシューマ用ゲームソフトでは、昨年 11 月発売の「バイオハザード アンブレラクロニクルズ」(Wii)を昨年 12 月末までに 90 万本出荷した(08年 3 月末までに累計 106 万本出荷、)。このほかに目立ったソフトはなかったものの、3Qとしては一応満足できる業績水準だった(表4参照)。

続く4Qに発売された「デビルメイクライ4」(PS3/Xbox360 のマルチプラットフォーム、日本 1/31、北米 2/5、欧州 2/8 発売)は、当初計画 180 万本が 2 月 6 日の3Q決算発表時に 190 万本に修正された。売れ行きは上々で、3 月末時点で会社計画を上回る 232 万本(日本 48 万本、北米 102 万本、欧州 82 万本)を出荷した。機種別には PS3 用が Xbox360 用よりも売れている模様。現在 3 月までに出荷した分の消化待ちの状態だが、09/3 期上期に 20~30 万本追加出荷できると思われる。

また、3 月 27 日発売の「モンスターハンター2nd G」(PSP、日本向けのみ、4800 円)は、前作「2nd」からほぼ全てのゲームデータが引き継げることや、PSPの通信機能を使って、仲間で協力してモンスターを倒せるというゲームコンセプトが受けて、3月末までに 92 万本、現在までに累計 170 万本を出荷する大ヒットとなっている。既に前作「2nd」の 170 万本と並んだが、09/3 期上期に累計 200 万本まで出荷できそうである。

この結果、コンシューマ用ゲームソフトの 08/3 期営業利益は、楽天証券の予想では 9 月中旬期時点の会社予想 83 億円、楽天証券の前回予想 100 億円を上回る 116 億円(前年比 44.0%増)になったと思われる(表1、2参照)。

また、2Qまで不振だった業務用機器は、不振の原因だった機器の不良(中型メダル機「ドンキーコング バナナキングダム」の発火事故)が解決したため、3Qから黒字転換した。4Qは 3 月に「機動戦士ガンダム ガンダム vs. ガンダム」の出荷があるため、好調に転換することが予想される。

一方で、不振が続いているアミューズメント施設事業は下期も不振から脱却できなかったようだ。3Qは約1億円の赤字だったが、4Qも同じ程度の赤字だったと思われる。

08/3 期業績見通し ■ 08/3 期通期では、3Q決算発表時に会社側は 08/3 期業績予想を表記のように上方修正し、売上高 816 億円(前年比 9.5%増)、営業利益 115 億円(19.8%増)、経常利益 110 億円(3.8%増)、当期純利益 62 億円(5.9%増)とした(経常利益と当期純利益予想が前回会社予想と同じなのは、下期平均並びに期末の為替前提を前回の 1 \$ = 115 円から 1 \$ = 105 円に修正したため、為替差損が拡大するため)。これに対して楽天証券では、「デビルメイクライ4」が予想以上に好調なことから、売上高 834 億円(11.9%増)、

営業利益 125 億円 (30.2%増)、経常利益 115 億円 (8.5%増)、当期純利益 65 億円 (11.1%増)と予想する。

なお、楽天証券予想の営業外収支が会社予想よりも拡大するのは、会社側の為替前提、3月末1\$ = 105 円に対して実績が1ドル=99.9 円であり、1円の円高で約1億円の営業外収支悪化につながるためである。営業外収支は為替差損によって会社予想よりも約5億円拡大すると思われる。

表1
セグメント別損益－四半期ベース

	07/3期				08/3期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q予
コンシューマ用ゲームソフト事業								
売上高	4,529	11,206	9,277	18,801	7,914	8,409	14,529	21,148
前年比	-13.1%	22.3%	-37.9%	40.1%	74.7%	-25.0%	56.6%	12.5%
営業利益	820	1,442	2,107	3,686	1,872	987	3,180	5,561
営業利益率	18.1%	12.9%	22.7%	19.6%	23.7%	11.7%	21.9%	26.3%
前年比	1722.2%	-218.7%	-39.3%	487.9%	128.3%	-31.6%	50.9%	50.9%
アミューズメント施設運営事業								
売上高	2,891	3,575	3,161	3,416	2,937	3,438	3,202	3,523
前年比	14.4%	14.7%	13.9%	8.4%	1.6%	-3.8%	1.3%	3.1%
営業利益	398	739	379	493	261	421	-109	-73
営業利益率	13.8%	20.7%	12.0%	14.4%	8.9%	12.2%	-3.4%	-2.1%
前年比	3.6%	-6.5%	-20.4%	-37.4%	-34.4%	-43.0%	-128.8%	-114.8%
業務機器用販売事業								
売上高	2,135	2,232	2,497	1,196	693	684	821	4,202
前年比	55.2%	-26.3%	103.2%	-12.2%	-67.5%	-69.4%	-67.1%	251.3%
営業利益	479	414	54	422	-167	-804	279	1,492
営業利益率	22.4%	18.5%	2.2%	35.3%	-24.1%	-117.5%	34.0%	35.5%
前年比	356.2%	-53.3%	-63.3%	-1934.8%	-134.9%	-294.2%	416.7%	253.6%
コンテンツエキスパンション事業								
売上高	507	826	4,723	1,046	2,174	3,470	1,398	1,858
前年比	-72.5%	125.1%	603.9%	-63.4%	328.8%	320.1%	-70.4%	77.6%
営業利益	110	-38	1,816	-264	826	1,037	419	218
営業利益率	21.7%	-4.6%	38.5%	-25.2%	38.0%	29.9%	30.0%	11.7%
前年比	-85.7%	-337.5%	336.5%	-122.7%	650.9%	-2828.9%	-76.9%	-182.6%
その他事業								
売上高	515	776	462	808	564	847	601	988
前年比	6.6%	10.2%	-13.6%	-47.7%	9.5%	9.1%	30.1%	22.3%
営業利益	149	-191	1	-398	134	173	59	134
営業利益率	28.9%	-24.6%	0.2%	-49.3%	23.8%	20.4%	9.8%	13.6%
前年比	-25.9%	-11.6%	-99.5%	-3161.5%	-10.1%	-190.6%	5800.0%	-133.7%
消去または全社								
売上高	-7	-11	-12	-9	-5	-18	-5	28
営業利益	-638	-642	-751	-986	-852	-831	-785	-932
合計								
売上高	10,571	18,604	20,108	25,259	14,277	16,831	20,547	31,745
前年比	-7.5%	13.6%	-0.1%	13.1%	35.1%	-9.5%	2.2%	25.7%
営業利益	1,320	1,722	3,606	2,954	2,075	983	3,043	6,399
営業利益率	12.5%	9.3%	17.9%	11.7%	14.5%	5.8%	14.8%	20.2%
前年比	48.1%	-865.3%	-11.6%	60.9%	57.2%	-42.9%	-15.6%	116.6%

単位:百万円

出所:会社資料より楽天証券作成

表2
カプコンのセグメント別損益

	05/3期	06/3期	07/3期	08/3期	08/3期	08/3期	08/3期	09/3期	09/3期	10/3期
				会社予想(前回)	会社予想(今回)	楽天証券予想(前回)	楽天証券予想(今回)	楽天証券予想(前回)	楽天証券予想(今回)	楽天証券予想(今回)
コンシューマ用ゲームソフト事業										
売上高	39,985	42,718	43,813	45,300		48,000	52,000	55,000	57,000	63,000
前年比		6.8%	2.6%	3.4%		9.6%	18.7%	14.6%	9.6%	10.5%
営業利益	3,907	2,926	8,055	8,300		10,000	11,600	12,500	14,000	18,000
営業利益率	9.8%	6.8%	18.4%	18.3%		20.8%	22.3%	22.7%	24.6%	28.6%
前年比		-25.1%	175.3%	3.0%		24.1%	44.0%	25.0%	20.7%	28.6%
アミューズメント施設運営事業										
売上高	10,934	11,568	13,043	14,400		13,500	13,100	14,000	13,000	13,000
前年比		5.8%	12.8%	10.4%		3.5%	0.4%	3.7%	-0.8%	0.0%
営業利益	2,296	2,438	2,009	1,300		1,200	500	1,200	500	500
営業利益率	21.0%	21.1%	15.4%	9.0%		8.9%	3.8%	8.6%	3.8%	3.8%
前年比		6.2%	-17.6%	-35.3%		-40.3%	-75.1%	0.0%	0.0%	0.0%
業務機器用販売事業										
売上高	7,450	6,995	8,060	6,400		5,600	6,400	6,000	7,000	7,000
前年比		-6.1%	15.2%	-20.6%		-30.5%	-20.6%	7.1%	9.4%	0.0%
営業利益	1,944	1,116	1,369	800		200	800	500	1,200	1,000
営業利益率	26.1%	16.0%	17.0%	12.5%		3.6%	12.5%	8.3%	17.1%	14.3%
前年比		-42.6%	22.7%	-41.6%		-85.4%	-41.6%	150.0%	50.0%	-16.7%
コンテンツエキスパンション事業										
売上高	4,207	5,742	7,102	8,900		8,900	8,900	10,000	10,000	11,000
前年比		36.5%	23.7%	25.3%		25.3%	25.3%	12.4%	12.4%	10.0%
営業利益	1,742	2,362	1,624	2,500		2,500	2,500	2,800	2,800	3,100
営業利益率	41.4%	41.1%	22.9%	28.1%		28.1%	28.1%	28.0%	28.0%	28.2%
前年比		35.6%	-31.2%	53.9%		53.9%	53.9%	12.0%	12.0%	10.7%
その他事業										
売上高	3,356	3,268	2,561	3,000		3,000	3,000	3,000	3,000	3,000
前年比		-2.6%	-21.6%	17.1%		17.1%	17.1%	0.0%	0.0%	0.0%
営業利益	235	197	-439	500		500	500	500	500	500
営業利益率	7.0%	6.0%	-17.1%	16.7%		16.7%	16.7%	16.7%	16.7%	16.7%
前年比		-16.2%	-322.8%	-213.9%		-213.9%	-213.9%	0.0%	0.0%	0.0%
消去または全社										
売上高	-38	-39	-39	0		0	0	0	0	0
営業利益	-2,374	-2,460	-3,017	-3,400		-3,400	-3,400	-3,700	-3,700	-4,000
合計										
売上高	65,895	70,253	74,542	78,000	81,600	79,000	83,400	88,000	90,000	97,000
前年比		6.6%	6.1%	4.6%	4.6%	6.0%	11.9%	11.4%	7.9%	7.8%
営業利益	7,752	6,580	9,602	10,000	11,500	11,000	12,500	13,800	15,300	19,100
営業利益率	11.8%	9.4%	12.9%	12.8%	14.1%	13.9%	15.0%	15.7%	17.0%	19.7%
前年比		-15.1%	45.9%	4.1%	15.0%	14.6%	30.2%	25.5%	22.4%	24.8%

単位:百万円
出所:会社資料より楽天証券作成

表3
四半期ベース連結業績推移

	06/3期				07/3期				08/3期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q予
売上高	11,431	16,370	20,124	22,328	10,571	18,604	20,108	25,259	14,277	16,831	20,547	31,745
伸び率	-4.1%	-1.5%	44.1%	-4.6%	-7.5%	13.6%	-0.1%	13.1%	35.1%	-9.5%	2.2%	25.7%
売上総利益	3,783	3,600	8,780	6,152	4,128	6,165	7,447	8,642	6,022	5,116	7,687	12,675
売上総利益率	33.1%	22.0%	43.6%	27.6%	39.1%	33.1%	37.0%	34.2%	42.2%	30.4%	37.4%	39.9%
伸び率	-11.0%	-27.3%	68.7%	-26.2%	9.1%	71.3%	-15.2%	40.5%	45.9%	-17.0%	3.2%	46.7%
販管費	2,891	3,825	4,703	4,316	2,807	4,444	3,840	5,688	3,947	4,132	4,645	6,276
対売上高販管費比率	25.3%	23.4%	23.4%	19.3%	26.6%	23.9%	19.1%	22.5%	27.6%	24.5%	22.6%	19.8%
伸び率	-18.1%	-1.8%	50.4%	-2.8%	-2.9%	16.2%	-18.3%	31.8%	40.6%	-7.0%	21.0%	10.3%
営業利益	891	-225	4,078	1,836	1,320	1,722	3,606	2,954	2,075	983	3,043	6,399
営業利益率	7.8%	-1.4%	20.3%	8.2%	12.5%	9.3%	17.9%	11.7%	14.5%	5.8%	14.8%	20.2%
伸び率	24.1%	-121.2%	96.4%	-52.9%	48.1%	-865.3%	-11.6%	60.9%	57.2%	-42.9%	-15.6%	116.6%
税引前当期利益	1,073	-166	4,397	1,712	1,404	2,381	3,916	2,899	2,513	882	3,125	4,980
経常利益率	9.4%	-1.0%	21.8%	7.7%	13.3%	12.8%	19.5%	11.5%	17.6%	5.2%	15.2%	15.7%
伸び率	16.4%	-129.4%	156.5%	-59.2%	30.8%	-1534.3%	-10.9%	69.3%	79.0%	-63.0%	-20.2%	71.8%
当期純利益	608	2,516	4,303	-486	808	1,110	2,429	1,505	1,130	473	1,971	2,926
税引利益率	5.3%	15.4%	21.4%	-2.2%	7.6%	6.0%	12.1%	6.0%	7.9%	2.8%	9.6%	9.2%
伸び率	19.4%	7300.0%	383.5%	-122.2%	32.9%	-55.9%	-43.6%	-409.7%	39.9%	-57.4%	-18.9%	94.4%

単位:百万円
出所:会社資料より楽天証券作成

表4

主要タイトル販売動向

	タイトル名	機種	日本	米国	欧州	計
06/3期	バイオハザード4	PS2	49	61	71	181
	新鬼武者	PS2	34	16	14	64
	モンスターハンターポータブル	PSP	61			61
	ロックマンエグゼ	GBA	61			61
	モンスターハンター2	PS2	54			54
	戦国BASARA	PS2	19	8	4	31
	ダークウォッチ	PS2		34		34
	ロックマンシリーズ					170
07/3期	ロストプラネット	Xbox360	9	81	47	137
	デッドライジング	Xbox360	8	73	41	122
	モンスターハンターポータブル2nd	PSP	122			122
	バイオハザード4(廉価版)	PS2	9	32	25	66
	流星のロックマン	DS	63			63
	グランドセフトオート・サンアントニオ	PS2	43			43
	ロックマンシリーズ					130
08/3期	逆転裁判4	DS	52			52
	バイオハザード4 Wii Edition	Wii	14	42	41	97
	モンスターハンターポータブル2nd	PSP	25	22		47
	ロストプラネット(PC版)					31
	バイオハザード アンブレラクロニクルス	Wii	27	46	33	106
	デビルメイクライ4	PS3/Xbox360	48	102	82	232
	モンスターハンター2nd G	PSP	92			92

単位:万本

出所:会社資料とヒアリングにより楽天証券作成

09/3期以降の家庭用ビデオゲーム市場見通し ■ コンシューマ用ゲームソフトの市場動向を見ると、北米ではWiiの品不足が続く中、「大乱闘スマッシュブラザーズX」「Wii Fit」(いずれも任天堂)などの大型ソフトが相次いで投入される。Xbox360はハードの伸びが鈍ったものの、ソフトは好調。また、PS3が伸び始めている。欧州でも、Wiiに続きPS3が伸びている。また、欧米の携帯型市場でDSに続いてPSPが伸びている。

日本では、据置型がおとなしい動きになっているが、携帯型はPSPが躍進している。DSは08/3期からハードが減少に転じたが、今年中には「ドラゴンクエスト9」(スクウェア・エニックス)が発売されると思われ、これが市場を刺激すると思われる。

世界市場全体では、これまで高成長してきたXbox360とDSがややスローダウンし、Wii、PS3、PSPが高い成長率での成長が期待できる。ただし、市場規模では、DS、Wiiが他機種を引き離している状況は容易には変わらないだろう。

伸び始めてきたPS3の動きは、カプコンをはじめ日本の大手ゲーム会社にとって重要だが、今後相次いで発売される大型ソフトが、PS3の世界市場を刺激すると思われる。まず、カプコンの「デビルメイクライ4」が北米でミリオンセラー、欧州でも好成績を達成した。5月には米ロックスター・ゲームズの「グランドセフトオート4」、6月にコナミの「メタルギアソリッド4」、下期にカプコンの「バイオハザード5」など有力ソフトが予定されている。

このような状況の中で、未だにソフトが売れているPS2も含めて、Wii、PS3、Xbox360、DS、PSPの計6機種が世界市場で「生きている」状態であり、この状況が今後2～3年続くと思われる。最終的に今後2～3年でPS2は大きく減少して(ほぼ消滅して)、そのユーザーがWiiかPS3、あるいは携帯型に移行すると思われるが、複数のハードウェアが市場で生きている状況は変わらないと思われる。世界市場のこの状況は、各ハードの性能、性格と、個々のゲームのゲーム特性、ユーザー層、地域的な嗜好の差をうまく組み合わせる最適な製品ポートフォリオを構築できるという意味で、カプコンのようなソフト専業にとってかつてなく良い環境であるといえよう。

このように、地域別、ハード別に見たとき機種の動きに濃淡はあるものの、ゲームの世界市場全体は引き続き成長中である。全体では日本市場も世界市場も見通せる範囲内では10/3期まで市場の成長が続くと思われる。特に世界市場は、従来の米国、欧州から中国など新興国に拡大しようとしている。世界市場を目指せる日本の大手ソフト会社に注目したい。

09/3期以降の業績見通し ■ 09/3期、10/3期とも、コンシューマ用ゲームソフトが牽引役となり、業績は順調に拡大すると思われる。楽天証券の予想では、営業利益は09/3期153億円(前年比22.4%増)、10/3期191億円(24.8%増)と順調に伸びる見通しである(表2、6参照)。

楽天証券の09/3期、10/3期営業利益予想と、同じく08/3期見通し(営業利益125億円、前年比30.2%増)を比べると、09/3期、10/3期はスローダウンするような印象を持たれるかもしれないが、これは、カプコンの中核事業であるコンシューマ用ゲームソフトの09/3期、10/3期について、現時点で見通せる範囲内の作品しか織り込んでいないためである(表5参照)。

まず09/3期は、上期に「モンスターハンター2nd G」のリピーターが約110万本予想される(楽天証券予想では、累計200万本)。「デビルメイクライ4」のリピーターも30万本程度あろう。ただし、大型ソフトは上期はないと思われる。下期には、「バイオハザード5」が300～400万本(業績予想上は350万本とした)、「デッドライジング2」が150～200万本(同じく150万本)見込まれる。これに、「ロックマン」のような定番ソフト、他の中小型ソフトを入れて、09/3期のコンシューマ用ゲームソフト事業営業利益を140億円(前年比20.7%増)とした。

また、10/3期は、「ロストプラネット2」200～300万本(業績予想上は200万本)、「モンスターハンター3」200～300万本(同じく300万本)、「Street FighterIV」100～200万本(同じく150万本)、「逆転裁判5」50～100万本(同じく70万本)に、定番ソフトと中小型ソフトを加えて、コンシューマ用ゲームソフト事業営業利益を180億円(28.6%増)とした。

ただし、この予想の中には、会社側が期待している新作「トップシークレット」と「Dark Void」は織り込んでいない。また、会社側はWiiへの対応拡大のために大型新作を検討している模様だが、これも織り込んでいない。したがって、09/3期、10/3期のコンシューマ用ゲームソフト

ト事業の営業利益予想には上乘せの余地がある。

また、業務用機器は、今年夏に業務用「Street FighterIV」を発売する予定なので、業績は上向くと予想した。アミューズメント施設は依然として採算に問題はあがあるが、店舗のスクラップアンドビルドによって、通期で黒字は確保できると想定した。コンテンツエキスパンション事業（携帯電話のコンテンツ配信、パチンコ、パチスロ用液晶基板）、その他事業（ライセンス事業等）は順調に拡大すると予想した。

このような見方から、上述のように、09/3期、10/3期の営業利益は20%台前半の伸びを実現できると予想した。

表5
09/3期～10/3期発売予定の大型ソフト

タイトル名	機種	発売時期(予想)	推定開発費	前作出荷本数
バイオハザード5	Xbox360、PS3、PC	09/3期	約20億円	PS2版(05/12)200万本、GC版(05/1)160万本
デッドライジング2	Xbox360、PS3	09/3期	15～20億円	Xbox360版(06/9)122万本
ロストプラネット2	Xbox360、PS3	09/3期～10/3期	15～20億円	Xbox360版(06/12)137万本
モンスターハンター3	Wii	10/3期	5～10億円	ポータブル2nd(07/2)172万本
逆転裁判5	DS?	10/3期	3～4億円	DS版(07/4)52万本
トップシークレット	Xbox360、PS3、PC	09/3期～10/3期	不明	
Dark Void	未定	09/3期～10/3期	不明	
Street Fighter IV	Xbox360、PS3	09/3期～10/3期	不明	

出所:会社からのヒアリングにより楽天証券作成

株価見通し ■ カプコン株は、現在 08/3 期予想ベースでPER28 倍で評価されている(4/17 終値ベース)。会社予想ベースで営業増益率 19.8%増に対してPER29.6 倍、楽天証券予想ベースで、営業増益率 30.2%増に対してPER28.2 倍である。また、直近ザラ場高値の 4 月 2 日 3540 円では楽天証券予想ベースで 32 倍まで評価されていた。我々は、世界のゲーム市場の持続的成長が続き、その大手であるカプコンも少なく見積もっても年率20%台の営業利益成長が見込まれるため、PEGは1よりも高くても良いと考えている。そのため、09/3 期もPER30 倍前後が適正と考えている。

この見方から、カプコン株の今後1年間の目標株価を4400～4600円(09/3期予想PER29～31倍)として、前回レポートの3500～3700円から引き上げる。株価レーティング「A」は維持する。

なお、株価は4月16日、17日と急落し4月17日終値は3110円となった。直近高値の4月2日3540円に対して12%下落している。この要因として考えられるものは、後述のリスク要因で述べるが、「ドラゴンクエスト9」の影響、「モバゲータウン」の影響、「事前警告型買収防衛策」の導入の影響である。ただし、後述するように、このいずれもカプコンの評価を引き下げものではない。

リスク要因 ■

- ① **「ドラゴンクエスト9」**:日本では 2008 年中にスクウェア・エニックスの「ドラゴンクエスト9」が発売される予定だが、正式な発売日はまだ決まっていない。ただし、「ドラクエ9」を盛り上げるために旧作のリメイク版「ドラクエ5」が7月17日に発売されるため(4月16日発表)、「ドラクエ9」が会社側が公表しているように 2008 年中に発売されるのであれば、2008 年9~12月に発売されると思われる。「ドラクエ9」は予想販売本数 300~400 万本以上の超大型ソフトなので、発売日程は当社のソフト販売スケジュールと販売本数に影響する可能性がある。例えば、09/3 期下期に予想される「バイオハザード5」「デッドライジング2」の発売日は「ドラクエ9」の前か後にしなければならないかもしれない。

ただし、「ドラクエ」シリーズは国内販売が主力であり、分野もRPGである。これに対して、カプコンの主力ソフトの多くはグローバル展開するアクションゲームであり、需要層、販売地域が異なる。影響を過大視する必要はないだろう。

- ② **「モバゲータウン」の影響**:4月16日付けで、スクウェア・エニックス、ハドソンなどゲーム会社6社は、ディー・エヌ・エーが運営するゲームとSNSを中心とする携帯電話ポータルサイト「モバゲータウン」に自社のゲームを配信すると発表した。モバゲータウンのゲームの大半は無料だが、今回参加する6社はアイテム課金などの有料課金を行う。モバゲータウンは会員数1000万人を超える総合エンタテインメントサイトであり、これが本格的な有料ゲームを取り込むことになる。この発表後、カプコン、コナミ、スクウェア・エニックスなどゲーム大手の株価は揃って下落した。株式市場はとりあえず、Wii、PS3、DSなどの専用機用ゲーム市場に対して携帯ゲーム市場が脅威となりうると判断しているようだ。

ただし、これも過大評価と思われる。モバゲータウンは従来はゲームの対象にならなかった5~20分程度の暇つぶし時間をターゲットにした手軽な無料ゲームを会員に提供して、広告によってマネタイズ(収益化)することで急成長した。しかし、携帯電話の狭い画面でのゲームなので、長時間の本格的なゲームには向かないし、高機能携帯電話の普及が海外では進んでいないことから海外展開も難しいと思われる。このため、モバゲータウンが今の専用機用ゲーム市場を侵食することはほとんど考えられない。専用機用ゲーム市場とモバゲータウンは別の市場と考えたほうがよいだろう。

- ③ **買収防衛策**:4月17日付けでカプコンは事前警告型買収防衛策の導入を発表した。カプコン株を大量買付けしようとする買収者に対して、一定の期間において、カプコン取締役会が買収目的を精査し、取締役会の諮問を受けた独立委員会が買収の可否を決定する。買収を否決したにもかかわらず、買収者が大量買付けを行う場合には、既存株主への株式の無償交付等の対抗策を講じる。

事前警告型買収防衛策は一見すると経営陣の保身のために導入する投資家軽視の制度と思われるが、ゲーム会社のように付加価値の全てを「人」が作っている場合、敵対的買収とその成功といった強い外的ショックによって人材流出のリスクが生じる場合があるため、買収のための一定のルールはあっても良いだろう。また、最近同じように株価が下がったコナミ、スクウェア・エニックスは事前警告型買収防衛策を既に導入しており、カプコンがこれを導入したから株価に悪影響があったとは言えないだろう。

- ④ **カプコンゲームの性格**: 当社のソフトのいくつかの作品は、残虐な表現があるために販売時に購入者の年齢制限がある。「バイオハザード」シリーズがそれである。今のところは特に問題は起きていないが、例えば殺人事件とゲームとの関連を結びつける社会的風潮が強くなれば、当社にも何らかの社会的圧力がかかるかもしれない。販売本数等業績には影響はないと思われるが、株価には一時的に影響があるかもしれない。

表6
カプコン(9697)

	更新日 2008/4/18												
	株 価 3,110 円(08/4/17) 発行済株数 59,019,187 株												
	時価総額 183,550 百万円 自己株(外数) 5,817,604 株												
	EV 173,035 百万円												
連結業績推移	単位:百万円												
	2002/3通	2003/3通	2004/3通	2005/3通	2006/3通	2007/3通	2008/3通予 会社予想 (前回)	2008/3通予 会社予想 (今回)	2008/3通予 楽天証券予想 (前回)	2008/3通予 楽天証券予想 (今回)	2009/3通予 楽天証券予 想(前回)	2009/3通予 楽天証券予 想(今回)	2010/3通予 楽天証券予 想(今回)
売上高	62,742	62,036	52,668	65,895	70,253	74,542	78,000	81,600	79,000	83,400	88,000	90,000	97,000
伸び率		-1.1%	-15.1%	25.1%	6.6%	6.1%	4.6%	9.5%	6.0%	11.9%	11.4%	7.9%	7.8%
売上総利益	24,513	22,838	15,305	22,744	22,315	26,382	29,000		30,000	31,500	34,800	36,300	42,600
売上総利益率	39.1%	36.8%	29.1%	34.5%	31.8%	35.4%	37.2%	0.0%	38.0%	37.8%	39.5%	40.3%	43.9%
伸び率		-6.8%	-33.0%	48.6%	-1.9%	18.2%	9.9%	-100.0%	13.7%	19.4%	16.0%	15.2%	17.4%
販売費及び一般管理費	14,786	16,158	13,902	14,991	15,735	16,779	19,000		19,000	19,000	21,000	21,000	23,500
対売上高販管費比率	23.6%	26.0%	26.4%	22.7%	22.4%	22.5%	24.4%	0.0%	24.1%	22.8%	23.9%	23.3%	24.2%
伸び率		9.3%	-14.0%	7.8%	5.0%	6.6%	13.2%	-100.0%	13.2%	13.2%	10.5%	10.5%	11.9%
営業利益	9,727	6,680	1,402	7,752	6,580	9,602	10,000	11,500	11,000	12,500	13,800	15,300	19,100
営業利益率	15.5%	10.8%	2.7%	11.8%	9.4%	12.9%	12.8%	14.1%	13.9%	15.0%	15.7%	17.0%	19.7%
伸び率		-31.3%	-79.0%	452.9%	-15.1%	45.9%	4.1%	19.8%	14.6%	30.2%	25.5%	22.4%	24.8%
経常利益	9,261	6,797	791	7,399	7,016	10,600	11,000	11,000	12,000	11,500	14,800	15,800	19,600
経常利益率	14.8%	11.0%	1.5%	11.2%	10.0%	14.2%	14.1%	13.5%	15.2%	13.8%	16.8%	17.6%	20.2%
伸び率		-26.6%	-88.4%	835.4%	-5.2%	51.1%	3.8%	3.8%	13.2%	8.5%	23.3%	37.4%	24.1%
当期純利益	4,912	-19,598	-9,158	3,622	6,941	5,852	6,200	6,200	6,800	6,500	8,400	8,900	11,100
当期純利益率	9.5%	6.6%	7.7%	6.4%	7.9%	8.6%	8.6%	8.6%	9.2%	9.2%	9.9%	9.9%	9.9%
伸び率		-36.8%	-50.7%	163.3%	12.5%	-15.7%	5.9%	5.9%	16.2%	11.1%	23.5%	36.9%	24.7%
適及済みEPS	83.2	-332.1	-155.2	61.4	117.6	99.2	105.1	105.1	115.2	110.1	142.3	150.8	188.1
配当	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0	30.0
配当金額	1,167	1,153	1,138	1,114	1,099	1,633	1,771	1,771	1,771	1,771	1,771	1,771	1,771
設備投資額	3,652	1,811	4,678	1,586	1,512	3,804	3,700	3,700	3,700	3,700	3,700	3,700	3,700
減価償却費等	2,172	2,202	2,081	2,101	1,936	2,774	3,300	3,300	3,300	3,300	3,300	3,300	3,300
キャッシュフロー	7,084	-17,396	-7,077	5,723	8,877	8,626	9,500	9,500	10,100	9,800	11,700	12,200	14,400
フリーキャッシュフロー	2,265	-20,360	-12,893	3,023	6,266	3,189	4,029	4,029	4,629	4,329	6,229	6,729	8,929
CFPS	120.0	-294.8	-119.9	97.0	150.4	146.2	161.0	161.0	171.1	166.0	198.2	206.7	244.0
FCFPS	38.4	-345.0	-218.5	51.2	106.2	54.0	68.3	68.3	78.4	73.4	105.5	114.0	151.3
EBITDA(*)	11,899	8,882	3,483	9,853	8,516	12,376	13,300	14,800	14,300	15,800	17,100	18,600	22,400
PER	37.4	-9.4	-20.0	50.7	26.4	31.4	29.6	29.6	27.0	28.2	21.9	20.6	16.5
PCFR	25.9	-10.6	-25.9	32.1	20.7	21.3	19.3	19.3	18.2	18.7	15.7	15.0	12.7
EV/EBITDA	14.5	19.5	49.7	17.6	20.3	14.0	13.0	11.7	12.1	11.0	10.1	9.3	7.7

出所:会社資料より楽天証券作成
注:EBITDAは、営業利益+減価償却費

表6
機種別ソフト出荷本数

	05/3期	06/3期	07/3期	08/3期	08/3期	09/3期	10/3期
				会社予想	楽天証券予想	楽天証券予想	楽天証券予想
PS2	730	793	410	180	300	200	100
PS3				140	150	370	400
PSP	15	160	270	190	270	270	250
GameCube	200	80	30		17		
Wii			10	340	280	300	500
Game Boy	340	150	50		1		
DS		95	170	280	280	300	350
Xbox	25	58	10		2		
Xbox360		0.5	270	160	150	150	150
PCその他	40	3.5	0	60	50	50	50
合計	1,350	1,340	1,220	1,350	1,500	1,640	1,800

	07/3期				08/3期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
PS2	72	108	150	80	45	88	137	30
PS3	0	0	0	0	2	4	4	140
PSP	35	55	40	140	48	73	54	95
GameCube	10	10	10	0	5	4	3	5
Wii	0	0	8	2	47	51	162	20
Game Boy	25	5	15	5	1	0	0	0
DS	18	22	100	30	81	67	72	60
Xbox	4	6	0	0	2	0	0	0
Xbox360	1	99	25	145	19	13	13	105
PCその他	0	0	2	-2	18	22	5	5
合計	165	305	350	400	268	322	450	460

単位:万本

出所:会社資料、会社予想は07/9中間決算時点の予想。

株価・財務指標の計算式

PER=株価÷EPS(一株当たり当期利益)

配当利回り=配当÷株価

株式時価総額=株価×発行済株数

PCFR=株価÷一株当たりグロスキャッシュフロー

(グロスキャッシュフロー=当期利益+減価償却費)

ROE(株主資本利益率)=当期利益÷株主資本(純資産)

PBR=株価÷一株当たり純資産

自己資本比率=自己資本(純資産)÷総資産

【リスクについてのご説明】

◆上場有価証券等のリスク

〔現物取引〕

国内外の金融商品取引所に上場されている株式（現物取引）等の上場有価証券（以下「上場有価証券等」（※1）といいます。）には、以下のリスクがあります。

・上場有価証券等の売買等にあたっては、株式相場、金利水準、為替相場、不動産相場、商品相場等の変動や、投資信託、投資証券、預託証券、受益証券発行信託の受益証券等の裏付けとなっている株式、債券、投資信託、不動産、商品、カバードワラント等（以下「裏付け資産」（※2）といいます。）の価格や評価額の変動に伴い、上場有価証券等の価格が変動することによって損失が生じる場合があります。

・上場有価証券等の発行者または保証会社等の業務や財産の状況に変化が生じた際や、裏付け資産の発行者または保証会社等の業務や財産の状況の変化が生じた際に、上場有価証券等の価格が変動することによって損失が生じる場合があります。

・上場有価証券等のうち、他の種類株式、社債、新株予約権その他の財産に転換される（できる）旨の条件または権利が付されている場合において、当該財産の価格や評価額の変動や、当該財産の発行者の業務や財産の状況の変化に伴い、上場有価証券等の価格が変動することや、転換後の当該財産の価格や評価額が当初購入金額を下回ることによって損失が生じる場合があります。

・また、新株予約権、取得請求権等が付された上場有価証券等については、これらの権利を行使できる期間に制限がありますのでご注意ください。

・なお、上場有価証券等が外貨建ての場合、為替相場（円貨と外貨の交換比率）が変化することにより、為替相場が円高になる過程で円貨換算した価値は下落し、逆に円安になる過程で円貨換算した価値は上昇することになります。したがって、売却時等の為替相場の状況によっては為替差損が生じる場合があります。

〔信用取引〕

上場有価証券等を「信用取引」でおこなう場合は、以下のリスクがあります。

・信用取引を行うにあたっては、株式相場、為替相場、不動産相場、商品相場等の変動や、投資信託、投資証券等の裏付けとなっている株式、債券、不動産、商品等（以下「裏付け資産」（※2）といいます。）の価格や評価額の変動に伴い、信用取引の対象となっている株式等の価格が変動することによって損失が生じる場合があります。また、その損失の額が、差し入れた委託保証金の額を上回る場合があります。

・信用取引の対象となっている株式等の発行者又は保証会社等の業務や財産の状況に変化が生じた場合や、裏付け資産の発行者又は保証会社等の業務や財産の状況の変化が生じた場合、信用取引の対象となっている株式等の価格が変動することによって損失が生じる場合があります。また、その損失の額が、差し入れた委託保証金の額を上回る場合があります。

・信用取引により売買した株券等のその後の値動きにより計算上の損失（評価損）が生じたり、代用有価証券の価格が値下がりすること等によって、委託保証金の維持率 20%未滿となった場合には、不足額を所定の期日までに当社に差し入れていただく必要があります。

・所定の期日までに不足額を差し入れない場合や、約諾書の定めによりその他の期限の利益の喪失の事由に該当した場合には、計算上の損失が生じている状態で建玉（信用取引のうち決済が終了していないもの）の一部又は全部を決済（反対売買または現引・現渡）される場合もあります。この場合、その決済で生じた実現損失について責任を負うことになります。

□信用取引の利用が過度であると金融商品取引所または当社が認める場合には、委託保証金率の引上げ、信用取引の制限または禁止の措置等をとることがあります。

※1 「上場有価証券等」には、国内外の店頭売買有価証券市場において取引されている有価証券を含み、カバードワラントなど、法令で指定される有価証券を除きます。また、外国又は外国の者の発行する証券又は証書で同様の性質を有するものを含みます。

※2 裏付け資産が、投資信託、投資証券、預託証券、受益証券発行信託の受益証券等である場合には、その最終的な裏付け資産を含みます。

※3 各有価証券には、外国又は外国の者の発行する証券又は証書で同様の性質を有するものを含みます。

【手数料等についてのご説明】

○手数料について

（以下、手数料・費用は何れも税込）

国内の金融商品取引所に上場する株式等（日本株式）の現物取引における売買手数料

日本株式（現物取引）の売買が約定した際には、次の2つの手数料コースのうち、お客様が選択されたコースの手数料を支払っていただきます。お客様が選択されている手数料コースは、当社メンバー画面にてご確認ください。

[いちにち定額コース]

1日の約定代金合計		手数料
ミニ 定額	20万円まで	450円/1日(※1)
	50万円まで	450円/1日
	100万円まで	900円/1日
200万円まで		2100円/1日
300万円まで(※2)		3150円/1日

[ワンショットコース]

約定代金	手数料
50万円まで	472円/1回
100万円まで	840円/1回
150万円まで	1050円/1回
150万円超	1575円/1回

※1 総合取引口座開設後3ヶ月間は0円。ただし手数料無料の対象外銘柄があります。

※2 以降、100万円増えるごとに1050円追加。

また、カスタマーサービスのオペレーター取次ぎによる電話注文においては、次の手数料を支払っていただきます。

約定代金	手数料
50万円まで	3622円/1回
100万円まで	3990円/1回
150万円まで	4200円/1回
150万円超	4725円/1回

※上記の「株式等」には「上場投資信託受益証券（ETF）」、「不動産投資信託証券（REIT）」、「預託証券（DR）」を含みます。

※手数料は当社の判断により変更する場合があります。

国内の金融商品取引所に上場する株式等（日本株式）の信用取引における売買手数料

信用取引による売買が約定した際には、インターネット（マーケットスピード含む）又は自動音声応答ダイヤルを経由した場合、次の2つの手数料コースのうち、お客様が選択されたコースの手数料を支払っていただきます。お客様が選択されている手数料コースは、当社メンバー画面にてご確認ください。（手数料は当社の判断により変更する場合があります。）

[いちにち定額コース]

1日の約定代金合計		手数料
ミニ 定額	20万円まで	450円/1日(※1)
	50万円まで	450円/1日
	100万円まで	900円/1日
200万円まで		2100円/1日
300万円まで(※2)		3150円/1日

[ワンショットコース]

約定代金	手数料
30万円まで	262円/1回
30万円超	472円/1回

※1 総合取引口座開設後3ヶ月間は0円。ただし手数料無料の対象外銘柄があります。

※2 以降、100万円増えるごとに1050円追加。

また、カスタマーサービスのオペレーター取次ぎによる電話注文においては、次の手数料を支払っていただきます。

約定代金	手数料
30万円まで	3412円/1回
30万円超	3622円/1回

なお、お客様が追加保証金（追証）や不足額を入金されず、当社の任意でお客様の計算により建玉又は代用有価証券を決済・処分（強制執行）する際には、オペレーター取次ぎの手料を支払っていただきます。さらに、信用期日の前営業日までにお客様が信用建玉を処分されなかった場合の強制執行においては、オペレーター取次ぎの手料に10500円を加算した額の手料を支払っていただきます。

信用取引関係諸費用

[事務管理費]

建約定日から1ヶ月経過するごとに、1株あたり10.5銭の事務管理費がかかります。（単元株制度の適用を受けない銘柄（売買単位1株）については1株あたり105円になります。）ただし、同一銘柄、同一日に成立した売付株数又は買付株数をそれぞれ合計し105円に満たない場合は105円、1050円を超える場合には1050円とします。
※税込金額を基に計算した結果生じた円未満の端数は切捨てております。

[名義書換料]

権利確定日を越えて買建をしている場合、信用建玉毎に1売買単位あたり52.5円の名義書換料がかかります。
※税込金額を基に計算した結果生じた円未満の端数は切捨てております。

【名義書換料の一部例外について】

平成13年10月1日以降に行われた株式の分割もしくは併合または1売買単位の株式の数の変更（取引所に上場される前に行われたものを除く。）について、それぞれ行われる都度算出された当該分割比率もしくは当該併合比率または当該1売買単位の株式の数の変更比率をそれぞれ乗じて得た数（以下「分割等による調整率」といいます。）が10以上となった場合の銘柄を例外の対象とします。

※分割比率：当該株式の分割後の発行済み株式の総数を当該分割前の発行済み株式の総数で除して得た数をいいます。

※併合比率：当該株式の併合後の発行済み株式の総数を当該併合前の発行済み株式の総数で除して得た数をいいます。

※変更比率：1売買単位の株式の数の変更前の1売買単位の株式の数を当該変更後の1売買単位の株式の数で除して得た数をいいます。

例外の対象となった銘柄については、信用建玉毎に1売買単位あたり52.5円に10を乗じ、分割等による調整率で除してもとめられる金額（円未満の端数切捨て）を名義書換料としてお支払いいただきます。

○委託保証金について

委託保証金は、売買代金の30%以上で、かつ30万円以上が必要です。また、有価証券により代用する場合の代用価格は、以下に掲げる銘柄に応じて、前日終値にそれぞれの掛目を乗じた価格となります。

東証（マザーズを含む）上場銘柄	前日終値の	80%
大証（ヘラクレスを含む）上場銘柄	〃	80%
JASDAQ上場銘柄	〃	80%
名証単独上場銘柄	〃	0%

委託保証金率及び代用有価証券の掛目については、市場の動向により金融商品取引所により変更されること又は当社の判断により変更することがありますので、ご注意ください。

なお、当社の判断により代用有価証券の掛目の変更又は除外（以下「掛目の変更等」といいます。）を行う事象は以下のとおりです。掛目の変更等を行う場合には、あらかじめその内容をご通知し、変更後の掛目（又は除外）の適用日につきましては、通知した日から起算して5営業日目の日といたします。ただし、下記③の事象の場合において、当社が必要と認めるときには、通知した日の翌営業日から適用することができるものといたします。（当社「信用取引規定」第5条の2参照）

- ①株価が一定の水準を継続して下回る、または、出来高が過少で流動性が確保できないなど、決済リスクの観点から当社が不適当と判断した場合。
- ②当社での信用取引建玉状況や代用有価証券の預り状況等に照らして、著しく偏りが見られるなど、与信管理の観点から当社が不適切と判断した場合。
- ③特定の銘柄について、明らかに経営に重大な影響を与えると認められる事象等が発生し、今後、株価が継続かつ大幅に下落することが予想され、当該銘柄の時価が本来の株価水準を反映していないことから、保証金としての適切な評価を行うことができないと当社が認めた場合。

なお、明らかに経営に重大な影響を与えると認められる事象等の事例としては、例えば、次のようなケースが想定されます。

- ・ 重大な粉飾決算の疑いが発覚し、直近の株価の水準が粉飾されたとされる決算内容に基づき形成されていたと判断される場合
- ・ 業務上の取引等で経営に重大な影響を与える巨額な損失が発生した場合
- ・ 突発的な事故等により長期にわたりすべての業務が停止される場合
- ・ 行政庁による法令等に基づく処分又は行政庁による法令違反に係る告発等により、すべての業務が停止される場合
- ・ その他上場廃止につながる可能性が非常に高い事象が発生した場合

商号等：楽天証券株式会社

金融商品取引業者：関東財務局長（金商）第 195 号

加入協会：日本証券業協会、社団法人金融先物取引業協会
