

第一部 【企業情報】

第1 【企業の概況】

1 【主要な経営指標等の推移】

(1) 連結経営指標等

回次	第30期	第31期	第32期	第33期	第34期
決算年月	平成21年3月	平成22年3月	平成23年3月	平成24年3月	平成25年3月
売上高 (百万円)	91,878	66,837	97,716	82,065	94,075
経常利益 (百万円)	13,808	5,530	12,861	11,819	10,944
当期純利益 (百万円)	8,063	2,167	7,750	6,723	2,973
包括利益 (百万円)	—	—	6,121	6,389	5,780
純資産額 (百万円)	59,349	53,956	58,007	59,352	62,828
総資産額 (百万円)	106,210	86,621	90,408	98,247	104,365
1株当たり純資産額 (円)	961.38	913.18	981.76	1,030.70	1,091.08
1株当たり 当期純利益金額 (円)	130.98	35.71	131.18	116.10	51.64
潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益金額 (円)	120.41	35.64	—	—	—
自己資本比率 (%)	55.9	62.3	64.2	60.4	60.2
自己資本利益率 (%)	14.3	3.8	13.8	11.5	4.9
株価収益率 (倍)	13.3	49.5	12.1	16.3	28.6
営業活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△ 551	14,320	22,392	△7,672	6,647
投資活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△ 2,715	△1,618	△2,046	△4,794	△1,375
財務活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△ 342	△10,747	△12,919	587	1,162
現金及び現金同等物 の期末残高 (百万円)	28,611	29,815	35,011	22,287	31,522
従業員数 〔ほか、平均臨時 雇用者数〕 (名)	1,813 〔809〕	1,930 〔722〕	2,089 〔666〕	2,265 〔670〕	2,476 〔670〕

(注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2. 平成23年3月期、平成24年3月期および平成25年3月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(2) 提出会社の経営指標等

回次	第30期	第31期	第32期	第33期	第34期
決算年月	平成21年3月	平成22年3月	平成23年3月	平成24年3月	平成25年3月
売上高 (百万円)	63,217	53,393	75,900	64,159	74,748
経常利益 (百万円)	9,002	6,709	7,061	5,410	10,595
当期純利益 (百万円)	3,845	4,189	4,678	2,447	2,697
資本金 (百万円)	33,039	33,239	33,239	33,239	33,239
発行済株式総数 (千株)	67,394	67,723	67,723	67,723	67,723
純資産額 (百万円)	58,357	56,251	58,783	56,272	56,803
総資産額 (百万円)	90,874	84,168	87,469	89,730	94,897
1株当たり純資産額 (円)	945.31	952.02	994.89	977.22	986.45
1株当たり配当額 (1株当たり中間配当額) (円)	35.00 (20.00)	35.00 (15.00)	40.00 (15.00)	40.00 (15.00)	40.00 (15.00)
1株当たり 当期純利益金額 (円)	62.46	69.00	79.18	42.26	46.84
潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益金額 (円)	57.47	68.87	—	—	—
自己資本比率 (%)	64.2	66.8	67.2	62.7	59.9
自己資本利益率 (%)	6.8	7.3	8.1	4.2	4.8
株価収益率 (倍)	28.0	25.6	20.1	44.7	31.5
配当性向 (%)	56.0	50.7	50.5	94.7	85.4
従業員数 〔ほか、平均臨時 雇用者数〕 (名)	1,455 〔762〕	1,620 〔689〕	1,636 〔626〕	1,698 〔611〕	1,820 〔598〕

(注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2. 平成21年3月期の1株当たり配当額35円には、創業25周年記念配当5円を含んでおります。

3. 平成23年3月期、平成24年3月期および平成25年3月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

2 【沿革】

当社は、昭和54年5月に電子応用のゲーム機器の開発および販売を目的として設立されましたが、その後昭和58年6月に販売会社として子会社株式会社カプコンを設立し、それ以降当社はゲーム用ソフトの開発を主たる業務としてまいりました。しかし、その後開発と販売の一体化による経営の合理化のため、昭和64年1月1日付にて株式会社カプコンを吸収合併し、同時に商号をサンビ株式会社から株式会社カプコンに変更し、今日に至っております。

以下は被合併会社である旧株式会社カプコンを含めて、企業集団に係る経緯を記載しております。

年月	概要
昭和54年5月	電子応用の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。
56年5月	子会社日本カプセルコンピュータ株式会社設立。
9月	サンビ株式会社に商号を変更し、本店を大阪府羽曳野市に移転。
58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。
7月	開発第1号機(メダル)「リトルリーグ」製造・販売。
10月	東京都新宿区に東京支店設置。
59年5月	業務用テレビゲーム開発・販売。
60年8月	米国にCAPCOM U. S. A., INC. 設立。
12月	家庭用ゲームソフト開発・販売。
64年1月	サンビ株式会社が(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。
平成2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。
3年2月	株式会社ユニカ(平成3年12月株式会社カプトロンに商号変更)を買収し、子会社とする。
5年7月	香港にCAPCOM ASIA CO., LTD. を設立。
10月	株式を大阪証券取引所市場第二部に上場。
6年5月	上野事業所竣工。
7月	本社ビル竣工。本店を大阪市中央区内平野町に移転。
7年6月	米国にCAPCOM ENTERTAINMENT, INC. およびCAPCOM DIGITAL STUDIOS, INC. (平成15年5月CAPCOM STUDIO 8, INC. に商号変更)を設立。
9年4月	株式会社フラグシップを設立。
11年9月	大阪証券取引所市場第一部に指定替え。
12年10月	株式を東京証券取引所市場第一部に上場。
14年11月	英国にCE EUROPE LTD. を設立。
15年2月	ドイツにCEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbH(平成24年11月CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbHに商号変更)を設立。
18年6月	米国にCAPCOM INTERACTIVE, INC. (平成23年11月BEELINE INTERACTIVE, INC. に商号変更)を設立。CAPCOM INTERACTIVE, INC. が、CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC. (旧COSMIC INFINITY INC.。平成23年11月BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC. に商号変更)の株式を取得し、子会社とする。
10月	株式会社ダレットを設立。
19年3月	韓国にCAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD. を設立。CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. がCAPCOM STUDIO 8, INC. を吸収合併。
6月	当社が株式会社フラグシップを吸収合併。
20年5月	株式会社ケーツの株式を取得し、子会社とする。
7月	フランスにCAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SASを設立。
11月	株式会社エンターライズの株式を取得し、子会社とする。
22年8月	カナダにCAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC. を設立。
10月	CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC. がBLUE CASTLE GAMES INC. の株式を取得し、合併。
23年3月	当社が株式会社ダレットを吸収合併。
4月	株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパンを設立。
11月	CAPCOM U. S. A., INC. がCAPCOM ENTERTAINMENT, INC. を吸収合併。
24年3月	英国にBEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD. を設立。
24年9月	タイにBEELINE INTERACTIVE THAILAND CO., LTD. を設立。
24年10月	台湾にCAPCOM TAIWAN CO., LTD. を設立。

3 【事業の内容】

当社および当社の関係会社（当社、子会社16社および関連会社1社により構成）は、デジタルコンテンツ事業、アミューズメント施設事業、アミューズメント機器事業等を展開しております。当社および当社の関係会社の事業に係る位置付けおよびセグメントとの関連は、次のとおりであります。

なお、次の3部門は、「第5 経理の状況 1 (1) 連結財務諸表 注記事項」に掲げるセグメントの区分と同一であります。

（デジタルコンテンツ事業）

当部門においては、家庭用ゲームおよびオンラインゲーム、携帯電話向けコンテンツの開発・販売をしております。

〔主な関係会社〕

- （開発）株式会社カプコン、CAPCOM U. S. A. , INC. 、CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC. 、CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO. , LTD. 、CAPCOM TAIWAN CO. , LTD. 、株式会社ケーツー
BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC. 、BEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD. 、
株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン、BEELINE INTERACTIVE THAILAND CO. , LTD.
- （販売）株式会社カプコン、CAPCOM U. S. A. , INC. 、CE EUROPE LTD. 、CAPCOM ASIA CO. , LTD. 、CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO. , LTD. 、CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS、CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbH、
BEELINE INTERACTIVE, INC. 、BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC. 、
BEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD. 、株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン

（アミューズメント施設事業）

当部門においては、ゲーム機を設置した店舗の運営をしております。

〔主な関係会社〕株式会社カプコン

（アミューズメント機器事業）

当部門においては、店舗運営業者等に販売するゲーム機等や遊技機等の開発・製造・販売をしております。

〔主な関係会社〕株式会社カプコン、株式会社エンターライズ

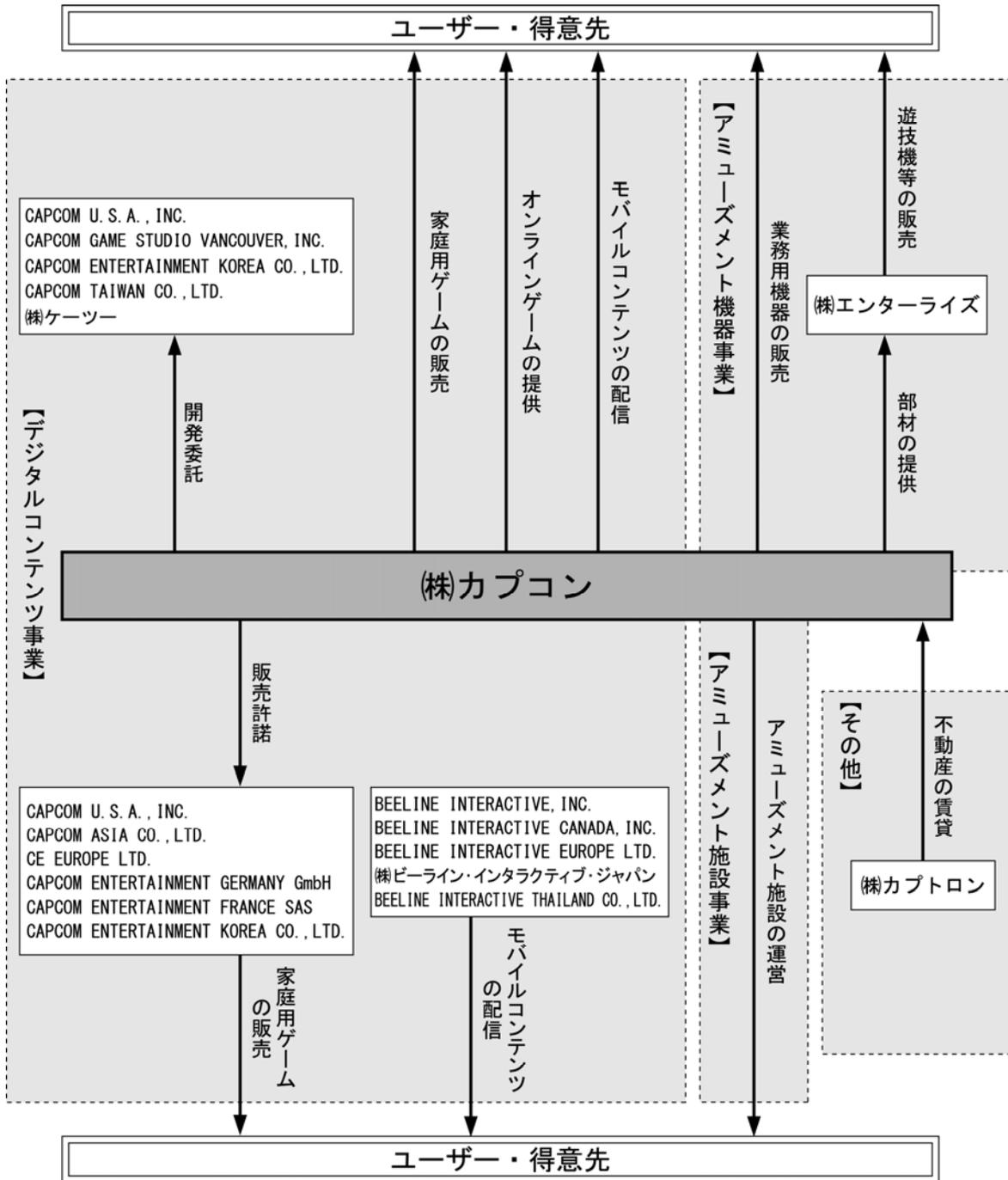
（その他事業）

キャラクター関連のライセンス事業および不動産の賃貸事業を行っております。

〔主な関係会社〕株式会社カプコン、CAPCOM U. S. A. , INC. 、株式会社カプトロン、CE EUROPE LTD.

なお、当連結会計年度より、報告セグメントの区分を変更しております。詳細は、「第5 経理の状況 1 連結財務諸表等 注記事項（セグメント情報等）」をご参照ください。

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、次のとおりであります。



※ 上記に記載の当社以外のすべての会社は、連結子会社であります。

4 【関係会社の状況】

名称	住所	資本金 (百万円)	主要な事業 の内容	議決権の所有 (又は被所有) 割合(%)	関係内容
(連結子会社) CAPCOM U. S. A., INC. (注) 1, 4	米国カリフォルニア 州サンマテオ市	千USD 159,949	家庭用ゲームソフト の開発・販売	100.0	特約販売店契約に基づき、当社製 品の販売 役員の兼任5名 従業員の兼任3名
株式会社カプトロン	大阪市中央区	1,640	不動産の賃貸 および管理	100.0	当社への不動産の賃貸 なお、当社より資金援助を受けて おります。 役員の兼任3名 従業員の兼任4名
CE EUROPE LTD.	英国ロンドン市	千英ポンド 1,000	家庭用ゲームソフト の販売	100.0	欧州地域における当社製品の販売 役員の兼任6名 従業員の兼任1名
CAPCOM ASIA CO., LTD.	香港九龍	千香港ドル 21,500	家庭用ゲームソフト の販売	100.0	特約販売店契約に基づき、当社製 品の販売 役員の兼任3名 従業員の兼任4名
CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC.	カナダ国ブリティッ シュ・コロンビア州 バンクーバー市	千カナダドル 4,760	家庭用ゲームソフト の開発	100.0 (100.0)	役員の兼任1名 従業員の兼任2名
CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD.	韓国ソウル市	百万ウォン 1,000	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	100.0	特約販売店契約に基づき、当社製 品の販売 役員の兼任3名 従業員の兼任2名
株式会社エンターライズ (注) 1, 4	東京都台東区	30	遊技機等の製造およ び販売	100.0	当社より資金援助を受けておりま す。 役員の兼任2名 従業員の兼任4名
CAPCOM TAIWAN CO., LTD.	台湾台北市	百万台湾元 80	オンラインゲームの 開発および運営	100.0	役員の兼任2名 従業員の兼任2名
CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS	フランス国サンジェ ルマン・アン・レー 市	千ユーロ 37	家庭用ゲームソフト の販売	100.0 (100.0)	フランス周辺諸国における当社製 品の販売 従業員の兼任1名
CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbH	ドイツ国 ハンブルク市	千ユーロ 25	家庭用ゲームソフト の販売	100.0 (100.0)	ドイツ周辺諸国における当社製品 の販売 従業員の兼任1名
株式会社ケーツー	大阪市北区	3	家庭用ゲームソフト の開発	100.0	役員の兼任3名 従業員の兼任2名
BEELINE INTERACTIVE, INC.	米国カリフォルニア 州ロサンゼルス市	千USD 0	携帯電話向けコンテ ンツの配信	100.0	役員の兼任3名 従業員の兼任2名
BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC.	カナダ国オンタリオ 州トロント市	千カナダドル 0	携帯電話向けコンテ ンツの開発および配 信	100.0 (100.0)	従業員の兼任1名
BEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD.	英国ロンドン市	千ユーロ 2,500	携帯電話向けコンテ ンツの開発および配 信	100.0 (100.0)	役員の兼任3名 従業員の兼任2名
株式会社ビーライン・イン タラクティブ・ジャパン	大阪市中央区	300	携帯電話向けコンテ ンツの開発および配 信	100.0	役員の兼任3名 従業員の兼任2名
BEELINE INTERACTIVE THAILAND CO., LTD.	タイ国バンコク市	百万バーツ 15	携帯電話向けコンテ ンツの開発および配 信	100.0 (100.0)	従業員の兼任1名
(持分法適用関連会社) STREET FIGHTER FILM, LLC	米国カリフォルニア 州シャーマンオー クス市	千USD 10,000	映画の製作	50.0	—————

(注) 1. 特定子会社であります。

2. 有価証券届出書または有価証券報告書を提出している会社はありません。

3. 議決権の所有割合の()内の数字は、間接所有する割合であります。

4. 売上高(連結会社相互間の内部売上高を除く。)が連結売上高の10%を超える連結子会社の「主要な損益情報等」は次のとおりであります。

会社名	売上高 (百万円)	経常利益又は 経常損失(△) (百万円)	当期純利益又は 当期純損失(△) (百万円)	純資産額 (百万円)	総資産額 (百万円)
CAPCOM U. S. A., INC.	22,366	△357	△147	16,622	19,931
株式会社エンター ライズ	12,363	707	657	67	7,121

5 【従業員の状況】

(1) 連結会社の状況

平成25年3月31日現在

セグメントの名称	従業員数(名)
デジタルコンテンツ事業	1,915 (315)
アミューズメント施設事業	130 (317)
アミューズメント機器事業	169 (3)
その他事業	54 (10)
全社(共通)	208 (25)
合計	2,476 (670)

- (注) 1. 従業員数は、就業人員数であります。
2. 従業員数欄の(外書)は、臨時従業員の年間平均雇用人員であります。
3. 臨時従業員には、アルバイト、パートタイマーおよび嘱託契約の従業員を含み、派遣社員を除いています。

(2) 提出会社の状況

平成25年3月31日現在

従業員数(名)	平均年齢(歳)	平均勤続年数(年)	平均年間給与(千円)
1,820 (598)	35.7	8.8	5,845

セグメントの名称	従業員数(名)
デジタルコンテンツ事業	1,340 (258)
アミューズメント施設事業	130 (317)
アミューズメント機器事業	153 (3)
その他事業	46 (2)
全社(共通)	151 (18)
合計	1,820 (598)

- (注) 1. 従業員数は、就業人員数であります。
2. 従業員数欄の(外書)は、臨時従業員の年間平均雇用人員であります。
3. 臨時従業員には、アルバイト、パートタイマー、および嘱託契約の従業員を含み、派遣社員を除いています。
4. 平均年間給与は、賞与および基準外賃金を含んでおります。

(3) 労働組合の状況

当社グループには、労働組合は結成されておりませんが、労使関係は円満に推移しております。