

**CAPCOM**



# ANNUAL REPORT 2004

アニュアルレポート 2004年3月期

## ▶▶▶プロフィール

当社は、家庭用ゲームソフトの開発・販売を中核事業としており、これまでに「ロックマン」や「バイオハザード」シリーズなど、数多くのヒット作品を生み出してまいりました。

電子応用ゲーム機器の開発・販売会社を前身に、1983年に創業した当社は、1984年に業務用ゲームソフトの開発・販売事業に参加するとともに、積極的な海外展開を図るため、世界的な販売ネットワークの構築に着手しました。

1991年には、対戦格闘ゲームの代表作となった業務用ゲームソフト「ストリートファイター」を市場に投入し、国内外で大ヒットを記録しました。また、家庭用ゲーム分野へ進出し、業務用ソフトとの相乗展開により事業規模を拡大し、1996年にはエポック・メーカーなヒット作「バイオハザード」(プレイステーション用)を発売するなど、常にゲーム業界の先駆けとなる商品を世に送り出し、確固たる地歩を占めてまいりました。

また、近年は家庭用ゲームソフトに次ぐ第2の柱となってまいりましたアミューズメント施設の運営事業にも注力し、安定した収益基盤を確立しております。

当社は今後とも、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」をクリエイイトし、多くの人に感動を与える「感性開発企業」を目指してまいります。

## ▶▶▶事業内容



### 【コンシューマ用機器販売事業】 (ゲームソフト開発・販売)

家庭用ゲームソフトの開発・販売を行っています。当社売上の64%を占める中核的業務であり、経営資源の集中等により更なる強化を図っています。アクションゲームやアドベンチャーゲームを得意とし、多くのミリオンタイトルを生み出しています。



### 【アミューズメント施設運営事業】

国内でアミューズメント施設を運営しています。主に大型複合商業施設に出店し、各種イベントなどの集客展開によりファミリー層を取り込むなど、客層を拡大しているほか、スクラップ・アンド・ビルドによる効率的な店舗展開を行っています。



### 【業務用機器販売事業】

国内で業務用ゲームソフトの開発、製造および販売を行っています。市場ニーズの高い景品獲得ゲームやメダルゲームの開発に注力するとともに、安定したコアユーザーを獲得できるビデオゲームにもソフトを供給しています。



### 【その他事業】

当社ゲームキャラクターのライセンス許諾、ゲーム攻略本を主とした出版事業および携帯電話用コンテンツの開発・販売などを手掛けています。キャラクターの有効活用とコンシューマ用機器販売事業との相乗効果を図っています。

## ▶▶▶目次

プロフィール、事業内容	1	コーポレート・ガバナンス	15
連結財務ハイライト	2	リスク情報	17
株主の皆様へ	3	財務情報	19
事業別セグメントにおける営業の概況	7	沿革	36
所在地別セグメントにおける営業の概況	13	会社概要	37
取締役および監査役	15	株式情報	38

### 将来の見通しに関する注意事項

このアニュアルレポートに記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、家庭用ゲーム機の普及動向、海外市場の売上状況、株価、為替動向、他社との開発、販売、業務提携、市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

# 連結財務ハイライト

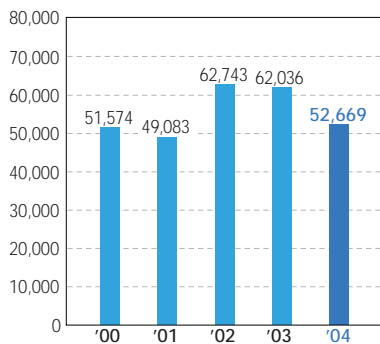
株式会社カプコンおよび連結子会社  
3月31日に終了した各事業年度

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2004	2003	2004
売上高	¥ 52,669	¥ 62,036	\$ 501,610
営業利益	1,403	6,680	13,362
当期純損失	9,159	19,598	87,229
総資産額	93,096	106,648	886,629
株主資本	31,854	42,888	303,372
	単位:円		単位:ドル
1株当たり当期純損失	¥ 160.91	¥ 338.01	\$ 1.53
1株当たり配当額	20.00	20.00	0.19
1株当たり株主資本	559.66	753.47	5.33

(注)米ドル金額は、便宜上2004年3月31日現在の東京外国為替市場での為替相場1米ドル=105円で換算しています。

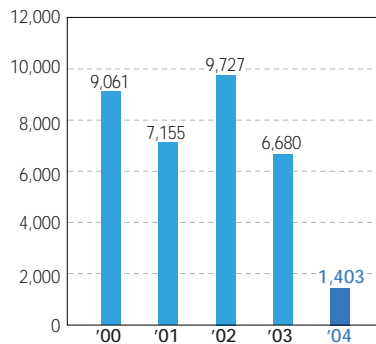
## 売上高

(単位:百万円)



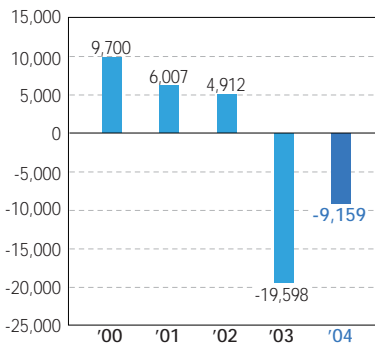
## 営業利益

(単位:百万円)



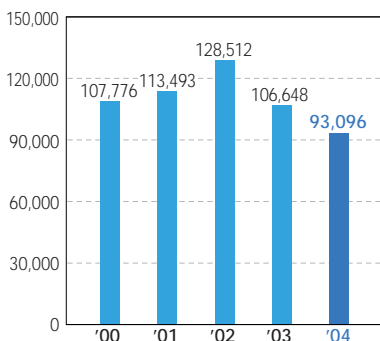
## 当期純利益(純損失)

(単位:百万円)



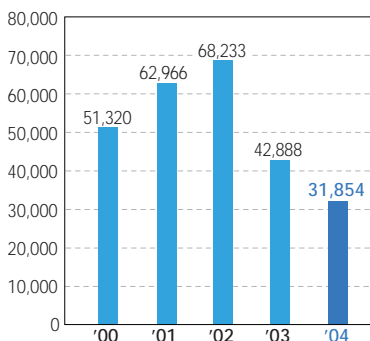
## 総資産額

(単位:百万円)



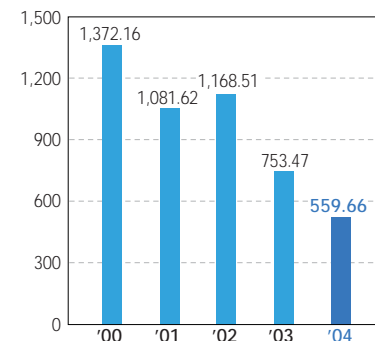
## 株主資本

(単位:百万円)



## 1株当たり株主資本

(単位:円)



# To Our Shareholders

株主の皆様へ

当期のわが国経済は、急激な円高や、所得・雇用環境改善の遅れはありましたものの、米国・アジア向け輸出が急拡大したことや、設備投資が増加の傾向を辿ったことなどから、景気は回復への足取りを確かなものとなりました。

当業界におきましては、国内家庭用ゲーム市場はハードの普及が進んだものの、顧客層の消費が多様化するとともに、低価格ソフトの増大や有力ソフトの不在などにより、全体の市場規模は伸び悩む結果となりました。

一方、欧米市場ではスポーツや人気映画を題材にしたゲームが活気づいたことに加え、各ハードの価格値下げなどもあって堅調に推移いたしました。

当社では、新作の販促キャンペーンやイベントを全国で展開するなど、売上の拡大に努めてまいりましたが、米国で大型ソフトの発売を次期に延期したことなどが影響して売上高が低迷しました。さらに、事業合理化のため金融子会社などを清算し、それに伴う特別損失を計上したことなどにより、遺憾ながら当期は、91億59百万円(前期は195億98百万円の当期純損失)の当期純損失という不本意な結果となりました。

代表取締役社長 **辻本 憲三**



## 当期の概況

当期は、業務用機器販売事業やアミューズメント施設運営事業が好調に推移したものの、中核的事業であるコンシューマ用機器販売事業において、海外市場での期待ソフトの不振に加え、大型タイトルの発売が次期にずれ込んだことなどにより、売上高は526億69百万円(前期比15.1%減)となりました。

利益面につきましては、売上の減少や北米における市中在庫対応などにより営業利益は14億3百万円(前期比79.0%減)となりました。

また、財務構造の健全化に向けて、経営全般にわたる合理化を推し進めるとともに、金融子会社である株式会社ステイタスの解散を決議するなど、選択と集中による事業の絞込みを行ったことにより、特別損失として棚卸資産処分損や貸倒引当金繰入額など77億30百万円を計上いたしました。このため、当期は91億59百万円(前期は195億98百万円の当期純損失)の当期純損失と不本意な結果になりました。

しかしながら、当社では株主還元を経営の重要課題のひとつと考えており、安定配当の継続を基本方針としております。従いまして、当期は年間20円の配当を継続させていただくことといたしました。

なお、主な事業の種類別セグメントの業績は以下のとおりです。

コンシューマ用機器販売事業におきましては、国内市場では輸入タイトルの「グランド・セフト・オート」(プレイステーション2用、以下PS2)が異例のヒットを放つとともに、主力タイトルの販売が概ね堅調に推移しました。しかし、海外での期待ソフトが伸び悩んだことに加え、北米で大型タイトル「バイオハザード アウトブレイク」(PS2用)の次期への発売延期や低価格販売による流通在庫の調整などにより、大幅な減収減益となりました。

一方、アミューズメント施設運営事業では、不採算店を閉鎖し、集客力のある複合商業施設内への出店に集中したことが効を奏し、増収増益となりました。

また、業務用機器販売事業は、ビデオゲーム機「機動戦士ガンダム エウゴ VS .ティターンズ」の好調な販売が寄与し、売上、利益とも大幅に改善しました。

# To Our Shareholders

株主の皆様へ

## 構造改革

近年、欧米のゲームソフトメーカーが、スポーツや人気映画を題材としたゲームなどで売上を伸ばすとともに、韓国、台湾などの新興勢力がオンラインゲームを強みに攻勢をかけるなど、ゲームソフト業界では国内外において企業間競争が激化してまいりました。こうした情勢のもと、生き残りをかけた合併や事業統合などの合従連衡も進み、業界の勢力地図が塗り替わりつつあります。

また、家庭用ゲームソフトの市場規模は北米5、欧州3、日本2と海外での比重が高まり、特に欧米での販売拡大が重要な課題となっております。

### (1) 経営体制の強化

現在、当社は、前期に続き当期純損失を計上したことを厳粛に受け止め、事業環境の変化に対応できる企業体質の確立とマーケットシェアの拡大を図るため、経営・開発・マーケティングを中核とした構造改革を推し進めております。

このため、コストの低減、財務構造の改善や各部門の効率化など、経営全般にわたる合理化を推進しております。さらに、マネジメント体制の強化を図るため、海外の重要拠点である北米および欧州での販売体制の見直しや現地法人の経営刷新に取り組むなど、今後の厳しい競争を勝ち抜いていくための積極果敢な企業革新を行っております。

### (2) 開発体制の強化

ハードの高機能化に伴うソフト開発費の高騰や中古ソフト販売の定着などにより市場環境が厳しさを増すなか、当社は事業資源をコア・コンピタンスである家庭用ゲームソフトに集中し、業績の向

上を図るため、開発システムの再構築を進めております。

具体的には、開発プロセスを、アイデアや企画を練りこむ試作開発と製品化を行う本開発の2段階に明確に分離し、工程ごとに品質、コスト等を徹底的にチェックするなど、効率的な体制作りに取り組んでおります。

加えて、開発部門に編成室を設置し、5年間のタイトルマップを作成するなど、中長期視点に立ったソフトラインナップの拡充を志向しております。さらに、新ジャンルやオリジナルタイトルを創出するため、開発部門の一部を分社化し、クローバースタジオ株式会社を新設するなど、収益の拡大に努めております。

また、マルチプラットフォーム戦略を踏襲しつつ、市場動向を勘案したソフト開発を行うなど、多様なユーザーの取り込みや開発費の分散化を図るとともに、「パイオハザード」や「鬼武者」、「デビルメイ クライ」、「ロックマン」などの安定した売上が見込めるシリーズタイトルを毎期発売できる体制を整えていくことなどにより、競争力の優位性を確保してまいります。

### (3) マーケティング体制の強化

ここ数年、ゲームソフト業界では、海外競合メーカーが優れたマーケティング戦略やオンラインゲーム等により売上を伸ばすなど、ますます競争が激しくなっております。

このような状況のもと、当社は、適確なプロモーション展開や欧米ユーザーの嗜好に即応したソフト供給を行うため、海外市場に精通したマーケティングの専門家を迎え入れ、プロダクト・マーケティングの強化に取り組むなど、グローバルな市場に対応できるマーケティング体制の構築を推し進めております。

また、開発、販売、マーケティングの各部門が三位一体



となった効率的な営業活動を目指し、販促キャンペーンや、イベント、広告展開など、常に顧客志向に立った機動力のある事業展開により売上、収益の拡大に努めております。

加えて、キャラクターブランドの認知度向上を図るため、国内外のテレビアニメや映画等とのメディアミックス戦略を推進するなど、ワールドワイドな視点に立ったマーケティングを展開しております。

### 次期の見通し

今後の見通しといたしましては、当業界は現行ゲーム機の普及一巡により収穫期を迎えると同時に、新型携帯ゲーム機プレイステーション・ポータブルやニンテンドー・ディーエス(仮称)などの登場に加え、通信インフラの進展に伴うオンラインゲームや携帯電話向けゲーム市場の拡大により市場活性化の兆しもあります。

一方、国内のアミューズメント施設市場は、ショッピングセンターとの協業展開などにより活気づいてまいりました。

このような状況のもと、当社では、2期連続で当期純損失を計上したことを厳粛に受け止め、安定した収益の確保ができる企業体質の確立を経営の最重要課題と考えております。

このため、国内外の関係会社を含めたマネジメント体制の強化やビジネスプロセスの改善を推し進め、新たな経営システムによる戦略的なグループ経営を実現することにより、競争優位性を確保してまいります。

他方、競争力の源泉である開発体制を拡充させ、新たに分社した開発子会社の経営を安定成長軌道に乗せる一方、ユーザーニーズに即応した商品の投入、マーケティング戦力の充実強化などにより売上の増大を図ってまいります。このほか、成長戦略として、出版事業をはじめとしたコンテンツ分野へ注力していくことなどにより、



収益構造を改善してまいります。

また、金融情勢や新会計基準の導入などに鑑み、会計処理方法の変更などで変化する会計上の利益よりも、経営判断や企業価値の評価基準として、より公正な指標であるキャッシュ・フロー経営を重視することにより、強固な事業基盤を築き、企業価値を高めてまいります。

以上の経営改革により、当社は環境の変化に対応できる企業体質を確立し、株主、取引先、従業員などのステーク・ホルダーの満足度向上や信頼構築に努めるとともに、共存共栄を基軸とした事業展開を目指してまいります。

次期の業績予想につきましては、売上高655億円、経常利益68億円、当期純利益39億円を見込んでおります。

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。

代表取締役社長

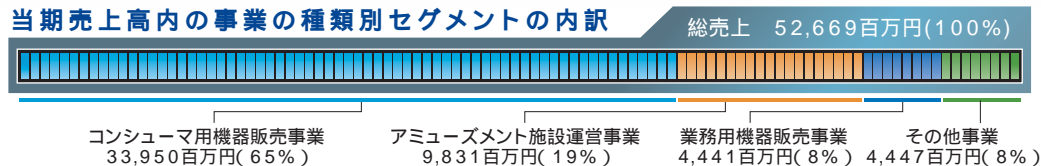
辻本憲三



# Review of Operations by Business Segments

## 事業別セグメントにおける営業の概況

### 当期売上高内の事業の種類別セグメントの内訳



(注) 上記の事業の種類別セグメント売上高は外部顧客に対する売上高を示しており、以下のセグメント売上高はセグメント間の内部売上高を含めて表示しております。

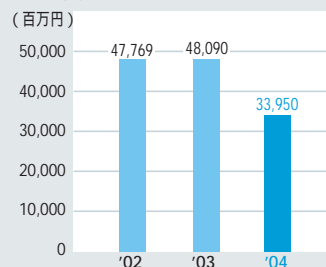
### ▼ コンシューマ用機器販売事業 (ゲームソフト開発・販売)



当事業では、家庭用ゲームソフトの開発・販売を行うほか、当社販売網を活用した他社製品の販売も手掛けております。当社の中核事業であり、グループ全体の売上の64%を占めております。

当期は、海外市場における販売不振や北米での在庫調整などにより、当事業の売上高は339億50百万円(前期比29.4%減)、営業損失は9億72百万円となりました。

売上高



ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン  
ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン



モンスターハンター グランド・セフト・オート

© 2001-2003 Take-Two Interactive Software, Inc. All Rights Reserved. Rockstar Games and the R logo and Grand Theft Auto are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Rockstar Games, Inc. and Rockstar North limited are subsidiaries of Take-Two Interactive Software, Inc.

### ▶ 当期の概況 / 海外での売上不振が響く

#### コンシューマ用機器販売事業

国内の家庭用ゲーム市場は、プレイステーション2以下PS2をはじめとする据え置き型ゲーム機や携帯用ゲーム機のゲームボーイアドバンス(以下GBA)の普及が進んだものの、顧客層の消費が多様化するとともに、低価格ソフトの増大や有力ソフトの不在などにより、全体の市場規模は伸び悩みました。一方、欧米市場ではスポーツや人気映画を題材にしたゲームが活気づいたことに加え、PS2、ニンテンドーゲームキューブ(以下GC)およびXbox各ハードの価格値下げなどもあって堅調に推移いたしました。

このような状況下、当社は、国内市場においてPS2用にシリーズ作品の「バイオハザード アウトブレイク」、「鬼武者3」やオンライン対応のオリジナルソフト「モンスターハンター」などを発売し、コアユーザーの拡大やライトユーザーの取り込みに努めてまいりました。

また、海外で800万本以上の販売実績をもつ「グランド・セフト・オート」(PS2用)が、海外輸入タイトルとしては異例のヒットとなりました。

加えて、GBA向けソフト「ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン」、「ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン」や「逆転裁判3」が底堅い売行きを示しました。

海外では、「ロックマン エグゼ3」(GBA用)が順調に伸びていたにもかかわらず、廉価版ソフトも堅調に販売を伸ばしました。しかしながら、期待タイトル「ビューティフルジョー」(GC用)や「ディノクライシス3」(Xbox用)などが伸び悩んだことに加え、北米市場で大型タイトル「バイオハザード アウトブレイク」(PS2用)の発売が次期にずれ込むなど、苦戦を強いられました。

また、流通在庫の調整を図るため、北米市場などで一部のソフトの低価格販売を実施したことも重なり、収益を圧迫いたしました。

この結果、当期は91タイトルを発売し、1,160万本のソフトを出荷いたしました。売上高は339億50百万円(前期比29.4%減)、営業損失は9億72百万円となりました。



## ▶ 主なロングセラー(人気シリーズ)ソフト



### 「バイオハザード」シリーズ

1996年～ 36作品発売

サバイバルホラーという新ゲーム分野を開拓した名作。プレイヤーは主人公キャラクターを操り、生物災害が発生した街や施設からの脱出を目指します。1996年に発売以降、計36作品をリリースし、全世界で計2,470万本を販売しました。



### 「鬼武者」シリーズ

2001年～ 9作品発売

美しい3Dグラフィックを誇る戦国サバイバルアクションゲーム。プレイヤーは主人公の侍を操り、織田信長率いる幻魔軍団と戦います。これまでPS2、Xbox用などに計9作品をリリースし、2001年に発売以降、全世界で計600万本を販売しました。



### 「デビルメイクライ」シリーズ

2001年～ 3作品発売

アクション性の高さが話題となった3Dアクションアドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公の魔剣士に扮し、剣や銃で悪魔と戦います。2001年に発売以降、PS2用に3作品をリリースし、全世界で計450万本を販売しました。

### 「ロックマン」シリーズ

1987年～ 87作品発売

「ロックマン」を主人公としたアクションゲーム。1987年に発売以降、計87作品がリリースされた当社の最長寿タイトルです。子供から大人まで、幅広い層が楽しめるゲーム性を誇る一方、キャラクターとしても高い人気を得ており、テレビアニメ番組も世界各地で放映されています。これまでに全世界で計2,140万本を販売しました。

(2004年3月31日現在)



## ▶ 次期の見通し / 欧米市場で成長目指す

### エンターテインメント用機器販売事業

今後の見通しにつきましては、現行ゲーム機の普及一巡により収穫期を迎えると同時に、携帯型ゲーム機プレイステーション・ポータブルやニンテンドー・ディーエス(仮称)の登場により、新たな需要を喚起すると見込まれ、市場の活性化も期待されます。

当社におきましては、家庭用ゲームソフト市場の8割を占める欧米でのマーケットシェアを拡大するため、次の開発戦略を実行してまいります。

#### (1) プラットフォーム戦略

主要な各ハードにソフトを供給する「マルチプラットフォーム戦略」を踏襲しつつ、今後は、普及台数を勘案したソフト開発を原則とし、効率的な収益体制の構築を図ってまいります。

次期は、PS2向けに「バイオハザード アウトブレイク」シリーズを投入するとともに、PS2およびGCに「ビューティフル ジョー2」や「キラーセブン」を供給することなどにより、高騰する開発費を分散し、安定した収益向上に努めてまいります。

▶(次ページへ)

▶ 次期の見通し / 欧米市場で成長目指す

エンシューマ用機器販売事業

(2) フランチャイズ戦略

「バイオハザード」、「鬼武者」、「デビルメイクライ」や「ロックマン」などの安定した売上が見込めるシリーズタイトルを毎期発売できる体制を整えるとともに、各タイトルのブランド力の強化に取り組んでまいります。また、タイトルのシリーズ化を行う基準として販売本数20万本、タイトル利益率15%という設定を行いました。

(3) ジャンル戦略

多様なユーザーニーズへの対応を図るため、開発部門の一部を分社化し、新機軸ジャンルやオリジナルタイトルなどの開発・育成に取り組んでまいります。なお、新作

とシリーズ作への経営資源の投資比率を3対7と適正に配分することで、常にタイトルの新陳代謝が行われるよう努力してまいります。

次期におきましては、PS2向け「デビルメイクライ3」や「バイオハザード4」(GC用)をはじめ、海外市場にPS2向け「バイオハザードアウトブレイク」や「鬼武者3」などの有力タイトルを含め69タイトルを発売し、1,350万本の出荷を計画しております。

これにより、売上高は417億円(前期比22.8%増)、営業利益は46億円を予定しております。

▽ アミューズメント施設運営事業

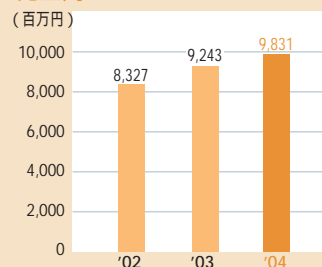
19%

当事業では、日本全国で、景品獲得ゲームやメダルゲームを主力としたアミューズメント施設を運営しております。「地域一番店戦略」のもと、成長軌道に乗り、ここ数年増収増益を達成するなど、エンシューマ用機器販売事業に続く当社の第2の柱に成長してまいりました。また、不採算地域のアメリカ市場から撤退するなど、スクラップ・アンド・ビルドを推し進め、利益率の向上に努めてまいりました。

当事業の売上高は98億31百万円(前期比6.4%増)、営業利益は23億27百万円(前期比8.7%増)と、増収増益となりました。

売上高

(百万円)



▶ 当期の概況 / 「地域一番店戦略」が奏効

アミューズメント施設運営事業

アミューズメント施設市場は、家庭用ゲームでは味わえない景品獲得ゲームやメダルゲームが人気を集めるとともに、ネットワークやトレーディングカードを活用した対戦型ゲームや複数人数参加型ゲームなどが投入されたこともあり、事業環境は回復基調が鮮明となってまいりました。また、近年では集客力のあるショッピングセンター等との相乗展開を図るため、複合商業施設への出店が増加しており、顧客層もコアユーザーである若者層から女性やファミリー層へと拡大しつつあります。

このような中、当社は、地域で最も集客力のある店舗に出店する「地域一番店」をコンセプトに、大型複合商業施設内に積極的に新規出店、売上規模の小さい100坪以下の不採算店舗を閉鎖、複合商業施設の客層に鑑み、景品獲得・メダルゲームに重点をおいたジャンル構成、景品原価等を厳格に管理した低コスト運営、といった効率的運営を心がけております。

また、ユーザーニーズに即応した集客力のある商品

を設置することにより、客足・客単価の向上を図るとともに、幼児を対象とした「キッズプラザ」の併設など趣向を凝らしたロケーション運営により、既存市場の深耕や新規顧客の開拓に努めてまいりました。

さらに、利益率の向上を図るためスクラップ・アンド・ビルドにも積極的に取り組んでまいりました。当期は、複合商業施設に「プラサカブコン奈良店」(奈良県)、「プラサカブコン盛岡店」(岩手県)、「プラサカブコン京都店」(京都府)、「プラサカブコンつくば店」(茨城県)の4店舗をオープンするとともに、米国3店舗および国内2店舗を閉鎖しました。これにより海外でのアミューズメント施設運営事業は完全に撤退しております。

以上の結果、売上高は98億31百万円(前期比6.4%増)、営業利益は23億27百万円(前期比8.7%増)と、増収増益となるとともに、営業利益率も過去最高の23.7%を達成しました。

## ▶ 今期出店のプラサカプコン4店舗のご紹介



### プラサカプコン奈良店

ショッピングセンター内の2フロアに、それぞれのコンセプトにより異なる客層を狙った店舗を展開。ファミリー向けフロアには、幼児も楽しめる乗り物などを用意した『キッズプラザ』を併設。



### プラサカプコン京都店

店内を大きく「ヤングアダルトゾーン」と「ファミリーゾーン」に二分し、それぞれの客層に合わせたゲーム機を設置。併設の『キッズプラザ』では幼児向け英会話教室も開催。



### プラサカプコン盛岡店

県下最大級の店舗に、景品獲得ゲームやメダルゲームをはじめ、最新ゲーム機種を多数設置。ヤングアダルトをターゲットとした、高揚感溢れる内装デザインが特徴。



### プラサカプコンつくば店

プライズゲームやメダルゲームを中心に、体感ゲーム機やプリントシール機などの最新機種を設置。『キッズプラザ』も独立区画として併設しており、入居先ショッピングセンターの集客の要となっている。

## ▶ 次期の見通し / シェア向上を目指す

今後の見通しといたしましては、アミューズメント施設市場は大型複合商業施設の増加により、安定的に成長していくと思われま。当社におきましては、マーケットシェアの向上を図るため、「地域一番店」を旗印に、競合店との差別化展開や地域密着型の店舗戦略により事業の拡大を図ってまいります。次期は、出店および退店を各1店舗計画しております。

以上により、次期の売上高は112億円(前期比13.9%増)、営業利益は28億円(前期比20.3%増)を予定しております。

## アミューズメント施設運営事業



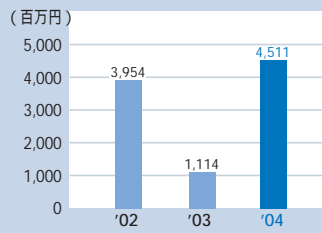
## ▼ 業務用機器販売事業

9%

当事業では、アミューズメント施設向け景品獲得ゲーム、メダルゲームやビデオゲーム機用ソフトなどを開発・製造・販売しております。

前期は、ビデオゲーム機の開発から景品獲得ゲームやメダルゲームの開発への移行期のため、けん引商品が不足し赤字を計上いたしました。当社はビデオゲーム機向けに有力ソフトを発売したことにより業績が回復し、当事業の売上高は45億11百万円(前期比305.1%増)、営業利益は14億24百万円となりました。

売上高



メチャレキング



スーパーマリオ  
不思議のジャンジャンランド

© 1983-2003 Nintendo  
© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

### ▶ 当期の概況 / ビデオゲーム“Zガンダム”が売上をけん引

業務用機器販売事業

当期は、アミューズメント施設への人気が高まり、顧客のすそ野が女性やファミリー層に広がったことなどから、景品獲得ゲームやメダルゲームなどの需要が増加し、事業環境が好転いたしました。

このような状況下、当社は、市場ニーズの高い景品獲得ゲームやメダルゲームの開発に注力し、ファミリー層向けに集客力の高い景品獲得ゲーム「メチャレキン

グ」を販売いたしました。また、前回大ヒットとなった「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン DX」の続編であり、根強い人気シリーズのビデオゲーム機「機動戦士Zガンダム エウゴ VS. ティターンズ」が安定した顧客層により好調に伸長し、売上拡大のけん引役を果たしました。

その結果、売上高は45億11百万円(前期比305.1%増)、営業利益は14億24百万円と大幅に回復いたしました。

### ▶ 次期の見通し / 景品獲得ゲーム、メダルゲームの開発・販売に注力

業務用機器販売事業

次期につきましては、アミューズメント機器市場は、需要の旺盛な景品獲得ゲームなどにより、伸長するものと見込まれます。

当社では、引き続き景品獲得ゲームやメダルゲームの開発に注力するとともに、ビデオゲームにおきましてもコンシューマ用機器販売事業との相乗効果が見込めるソフトは、積極的に開発に取り組んでまいります。

次期の主な新商品として、メダルゲーム「スー

パーマリオ 不思議のジャンジャンランド」をはじめ、景品獲得ゲーム「メチャレ3」や有力シリーズ作品のビデオゲーム「機動戦士Zガンダム エウゴ V.S. ティターンズ DX」の発売を予定しております。

以上により、次期の売上高は62億円(前期比37.4%増)、営業利益は14億円(前期比1.7%減)となる見通しです。

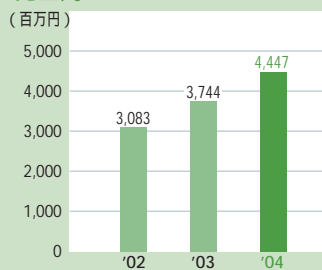
## ▼ その他事業

8%

当事業では、ゲームキャラクターのライセンス事業やモバイルコンテンツの配信などに取り組むほか、新たに出版事業に進出しております。また、自社の有力コンテンツを映画化・アニメ化することで、自社キャラクターの認知度を向上させるとともに、ゲームソフトの販売拡大につなげるメディアミックス戦略を展開し、出版などの新事業においてもコンシューマ用機器販売事業とのシナジー効果を最大限に発揮できるよう努めております。

当事業の売上高は44億47百万円(前期比18.8%増)、営業利益は9億40百万円(前期比167.5%増)となりました。

売上高



### ▶ 当期の概況 / ロックマンが好調、出版事業に進出

その他事業

当社のライセンス事業は、商品化権、映画化権やアニメ化権を制作会社にライセンスするローリスクのビジ

ネスモデルです。当期は、人気ゲームキャラクター「ロックマン」を主人公とした最新作アニメを2003年10月か

ら国内で放映し、「ロックマン」の認知度の向上を図りました。また、アメリカでは、「MEGAMAN」(ロックマンの海外名)15周年プロモーションを実施し、全米でアニメ番組の放送を行ったことなどにより、「MEGAMAN」シリーズのブランド力の強化を推し進めるとともに、ソフトの売上増加にも貢献しました。

2004年9月には、映画「バイオハザード アポカリプス」が米国を皮切りに全世界で公開されるほか、2005年には「鬼武者」、2006年には「デビルメイクライ」も映画化される予定であり、コンシューマ用機器販売事業との相乗展開を図ってまいります。

一方、出版事業は、コンテンツビジネス強化の一環として進出いたしました。社内に専任の編集、書籍管

業スタッフを配置し、自社で出版することで収益の向上を図ってまいります。当期は、2004年2月に第一弾として、PS2用ゲームソフト「鬼武者3」と同時発売でゲーム攻略本を出版いたしました。

また、モバイルコンテンツ事業におきましては、国内では株式会社エヌ・ティ・ティ・ドコモ、KDDI株式会社およびボーダフォン株式会社に携帯電話向けコンテンツを配信するとともに、欧州ではボーダフォングループ各社に、「魔界村」、「戦場の狼」や「1942」を始め、多数のコンテンツを配信しております。

以上の結果、売上高は44億47百万円(前期比18.8%増)、営業利益は9億40百万円(前期比167.5%増)となりました。



テレビアニメ「ロックマンエグゼ アクセス」  
毎週土曜日 朝8:30~9:00  
テレビ東京系全国ネット他にて放送中  
© CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京



自社出版の「鬼武者3」  
「モンスターハンター」攻略本



モバイルコンテンツ

## 次期の見通し / 米国でのライセンス事業の拡大

その他事業

次期につきましては、出版事業や米国におけるライセンス事業を拡大し収益基盤の強化を図るとともに、欧州でもMEGAMAN(ロックマンの海外名)のアニメを放映するなど、グローバルなメディアミックス展開を推進してまいります。また、モバイルコンテンツ事業においても、第3世代携帯電話に対応したソフトの開発に傾

注するとともに、成長が見込まれる海外市場向けに多様なコンテンツを配信してまいります。

以上により、次期の売上高は64億円(前期比43.9%増)、営業利益は9億円(前期比4.3%減)となる見通しです。

## キャラクタービジネスについて

### MEGAMAN(ロックマン)生誕15周年 全米でメディアミックス戦略展開



MEGAMAN(ロックマンの海外名)の誕生15周年を記念し、当社では2003年、アメリカで大規模なプロモーションを実施しました。

プロモーションでは、子供番組が多く放映される土曜朝のテレビ枠を全米で確保し、新作アニメ番組「Megaman NT Warrior」を放映するとともに、大手小売各社やゲーム専門店チェーンなどの協力のもと拡販キャンペーンを行ったほか、ゲーム誌やオンライン上での宣伝も強化しました。加えて、食品メーカーやおもちゃメーカーとタイアップしたスナック菓子、ジュースや人形などのキャラクター商品を発売し、積極的な展開を図ってまいりました。当期は「Megaman Battle Network 3」など新作計6本を各プラットフォーム向けに発売し、米国で計150万本を販売しました。



Webサイト



新発売6タイトル



米国でのアニメ放映  
「Megaman NT Warrior」

© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002



フィギュア



# Review of Operations by Geographical Segments

## 所在地別セグメントにおける営業の概況

### 当期売上高内の所在地別セグメントの内訳

総売上 52,669百万円(100%)

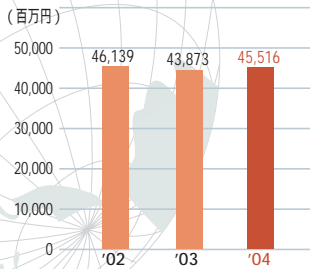


(注) 上記の所在地別セグメント売上高は外部顧客に対する売上高を示しており、以下のセグメント売上高はセグメント間の内部売上高を含めて表示しております。

### 日本

77%

#### 売上高



国内の家庭用ゲーム市場は、娯楽の多様化や中古ソフト販売増加などを背景に軟調に推移しました。

このような状況下、高い自由度が特徴のアクションゲーム「グランド・セフト・オート」(PS2用)が海外輸入タイトルとしては異例のヒット

となったほか、GBA向け「ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン」や「ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン」がテレビアニメ放映との相乗効果により好調に推移いたしました。加えて、PS2向けの主力タイトル「バイオハザード アウトブレイク」や「鬼武者3」も健闘しました。

また、業務用機器販売事業が「機動戦士Zガンダム エウゴ VS. ティターンズ」の好調などに支えられ業績が改善したほか、アミューズメント施設運営事業も店舗のスクラップ・アンド・ビルドなどが効を奏して、安定的に収益を拡大しております。

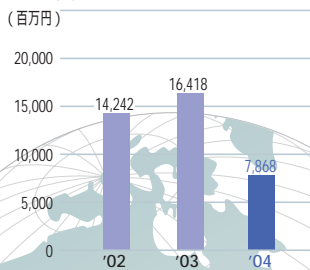
以上の結果、売上高は455億16百万円(前期比3.7%増)、営業利益は80億13百万円(前期比32.7%増)と、増収増益を達成できました。

次期におきましては、PS2向け「バイオハザード アウトブレイク FILE 2」やGC向け「バイオハザード 4」のほか、業務用機器販売事業にて「機動戦士Zガンダム エウゴ VS. ティターンズ DX」などの有力ソフトの発売を予定しております。

### 北米

13%

#### 売上高



世界最大のゲーム市場である北米は、底堅い個人消費などに支えられ、家庭用ゲーム市場は概ね順調に推移いたしました。当地域では「ロックマン エクゼ3」(GBA用)をはじめとしたロックマンシリーズが、生誕15周年記念プロモーションの効果により、売上総計150万本と好調だったものの、期待タイトル「ビューティフルジョー」(GC用)や「ディノ クライシス 3」(Xbox用)が

伸び悩みました。さらに、主力タイトルの「バイオハザード アウトブレイク」(PS2用)の発売が次期にずれ込んだことに加え、市中在庫の販売促進施策の実施などにより、売上高は78億68百万円(前期比52.1%減)営業損失は46億27百万円となりました。

次期につきましては、PS2向け「バイオハザード アウトブレイク」や「鬼武者3」などの大型タイトルの発売を予定しております。



バイオハザード アウトブレイク

## ▼ 欧州

9%

EU圏内を中心とする欧州市場は、クリスマス商戦が盛り上がるなど活況を呈するとともに、次の成長ステージへ向けて、事業統合などの合従連衡が加速してまいりました。



鬼武者3

Character Samanosuke by  
© Fu Long Production,  
© CAPCOM CO., LTD.  
2004 ALL RIGHTS RESERVED.

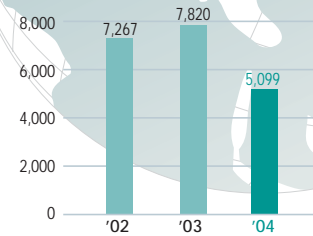
そのような中で、期待のタイトル「ビューティフルジョー」(GC用)や「ディノ クライシス 3」(Xbox用)が軟調に推移するとともに、大型タイトルの不在も重なり、

売上高は50億99百万円(前期比34.8%減)、営業利益は3億31百万円(前期比50.4%減)となりました。

次期におきましては、「鬼武者3」(PS2用)などの有力ソフトを発売する予定です。

売上高

(百万円)



## ▼ その他の地域

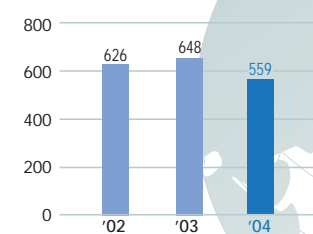
1%

その他の地域では、韓国、台湾や中国などのアジア市場が、パソコン用オンラインゲームを主流に急成長し、日米欧の3大市場に次ぐ市場として期待されています。

しかしながら、海賊版の横行など著作権の問題が根深いことに加え、家庭用ゲーム機の普及は未だ初期段階のため軟調に推移し、売上高は5億59百万円(前期比13.7%減)、営業利益は14百万円となりました。

売上高

(百万円)



### ▶ 欧米責任者が語る今後の海外戦略

当社は、海外市場でのシェア拡大を図るため、開発・販売を含めた根本的なマーケティング体制の強化に取り組んでおります。2003年にはその一策として、欧米市場を熟知したマーケティングの専門家を欧米各現地法人に配置しました。新しい経営体制のもと、海外市場でのシェアを高めてまいります。

#### 北米地域での戦略

ゲームソフト市場で最大規模である米国市場において、マーケットシェアの拡大を図るために、開発部門と緊密な連携をとり、米国のユーザーニーズに適合した商品を投入してまいります。

また、現行ゲーム機が収穫期を迎えるのに合わせて有力ソフトを投入するのに加え、市場拡大が期待できる新型携帯ゲーム機やオンラインゲームにも意欲的に取り組むなど、中長期視点に立ったソフトラインナップを策定することにより、市場規模比率に見合った収益を確保してまいります。

#### 欧州地域での戦略

欧州市場は、北米に次ぐ市場規模ですが、各国の言語にローカライズ(翻訳)する必要があるなど、欧州各国の市場に適したマーケティングが重要であります。

当社では、欧州のユーザー嗜好に即応したソフトを開発するため、プロダクト・マーケティングを推進し、グローバルに対応できるマーケティング体制の拡充を図るとともに、流通体制の再構築などを行うことにより、販売力を強化し、欧州市場でのシェア拡大を図ってまいります。

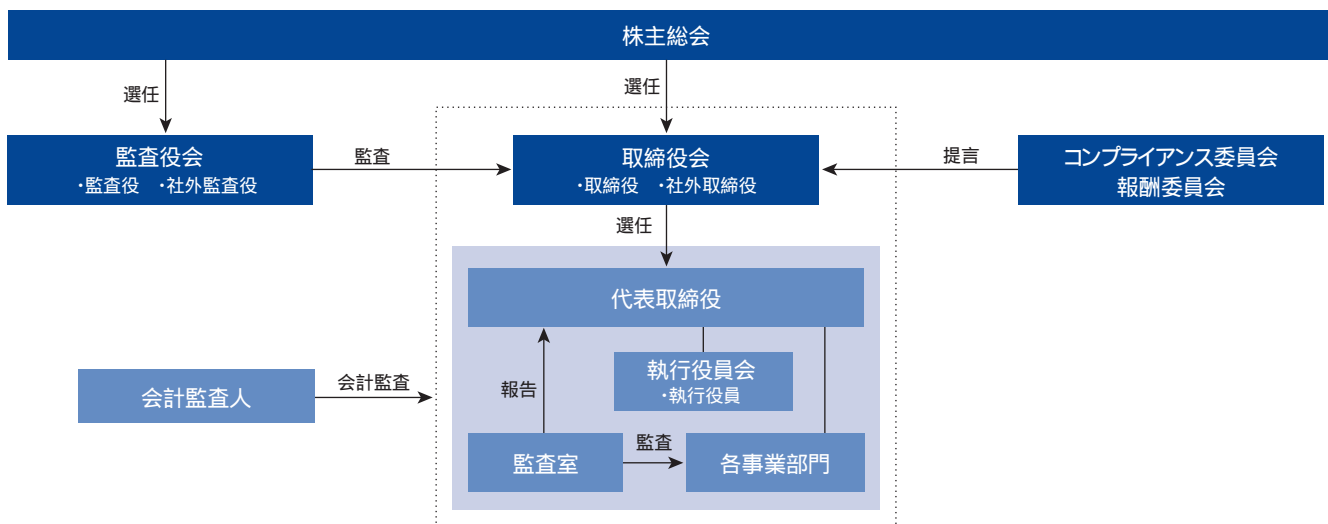
常務執行役員

カプコン・U.S.A.,INC. 兼 CE・ヨーロッパLTD. プレジデント 飛澤 宏

## 取締役および監査役



## コーポレート・ガバナンス





## 取締役

代表取締役社長  
最高経営責任者(CEO)

### 辻本 憲三

1983年6月 (旧)株カブコン代表取締役  
1985年7月 当社代表取締役社長(現任)  
2001年4月 当社最高経営責任者(CEO)(現任)

取締役副社長  
最高財務責任者(CFO)

### 大島 平治

1983年6月 (旧)株カブコン経理部長  
1984年8月 同社取締役  
1989年1月 当社取締役  
1996年6月 当社常務取締役  
1997年6月 当社専務取締役  
2001年4月 当社取締役副社長兼  
最高財務責任者(CFO)(現任)

専務取締役  
営業最高執行責任者(COO)

### 辻本 春弘

1987年4月 当社入社  
1997年6月 当社取締役  
1998年6月 当社東京支店長  
1999年2月 当社常務取締役  
2001年4月 当社専務取締役兼  
営業最高執行責任者(COO)(現任)

常務取締役

### 小田 民雄

1969年4月 (株)三和銀行(現UFJ銀行)入行  
1997年6月 同行中之島支店長  
2001年5月 当社顧問  
2001年6月 当社取締役  
2003年6月 当社常務取締役(現任)

取締役

### 北村 恭二

1956年4月 大蔵省入省  
1973年7月 大阪国税局調査部長  
1983年6月 銀行局検査部長  
1986年6月 証券局長  
1994年6月 大阪証券取引所理事長  
2001年1月 当社顧問  
2001年6月 当社取締役(現任)

取締役

### 堀 紘一

1989年6月 (株)ボストンコンサルティンググループ代表取締役社長  
2000年6月 (株)ドリームインキュベータ代表取締役社長(現任)  
2001年6月 当社取締役(現任)

取締役

### 家近 正直

1962年4月 弁護士(現任)  
1981年4月 大阪弁護士会副会長  
1981年4月 日本弁護士連合会理事  
1988年3月 法務省法制審議会商法部会委員  
2002年6月 当社取締役(現任)

## 監査役

監査役(常勤)

### 山口 省二

1962年4月 国税庁入行  
1990年6月 名古屋国税不服審判所長  
1992年6月 住友信託銀行(株)業務推進部審議役  
2001年6月 当社監査役(常勤)(現任)

監査役(常勤)

### 平尾 一氏

1975年4月 日立造船(株)入社  
1987年4月 同社主事  
1988年6月 当社入社  
1997年4月 当社海外業務部長  
1999年7月 当社執行役員海外事業部長  
2002年10月 当社総務部長  
2004年4月 当社IR室長  
2004年6月 当社監査役(常勤)(現任)

監査役

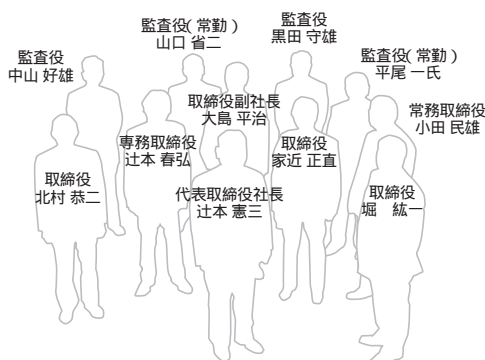
### 黒田 守雄

1954年4月 国税庁入行  
1980年7月 熊本国税不服審判所長  
1982年8月 京セラ(株)入社  
1989年12月 当社顧問  
1990年1月 当社監査役(常勤)  
2001年6月 当社監査役(現任)  
2002年12月 (株)カブコン監査役(常勤)(現任)

監査役

### 中山 好雄

1956年4月 警察庁入行  
1980年4月 愛媛県警察本部長  
1983年8月 警察庁警備局審議官  
1985年6月 神奈川県警察本部長  
2001年6月 当社監査役(現任)



(注)1. 取締役 北村恭二、堀 紘一および家近正直の各氏は、商法第188条第2項第7号ノ2に定める社外取締役です。  
2. 監査役 山口省二、黒田守雄および中山好雄の各氏は、株式会社の監査等に関する商法の特例に関する法律第18条第1項に定める社外監査役です。

当社は、経営効率を高めるとともに経営の透明性・健全性を確保するため、コーポレート・ガバナンスの充実を図ることが重要な経営課題の一つと認識しております。

当社では1999年から経営システム改革の一環として執行役員制を導入しております。これは、経営方針を決定する取締役会と業務執行を行う執行役員とを明確に分離することにより、迅速な意思決定と機動的な業務執行を可能とするものです。取締役会は3名の社外取締役を含む7名の取締役から構成されており、社外取締役のアドバイスやチェックを通して、経営監視機能の強化を図っております。

また、当社では監査役制度を採用しており、社外監査役3名と社内監査役1名で構成される監査役会が適切な監査を行っております。

さらに、報酬委員会により取締役の公平かつ妥当な報酬額を答申

するほか、法令遵守の見地から、社外取締役である弁護士1名が必要に応じて重要案件や問題事項を諮問するなど、取締役会の監督機能を一層強化し、経営の透明性を確保しております。なお、社外取締役および監査役の職務が円滑に遂行できるように、当社社員が補助業務を行っております。

加えて、1998年には「株式会社カブコンの行動規準」を制定し、企業倫理の理念を社内に浸透させることにより、違法行為や不正の未然防止、適法性の確保に努めております。こうした内部統制システムの充実を担うのが、弁護士である社外取締役を構成員に加えたコンプライアンス委員会です。同委員会は3か月ごとに開催され、行動規準に根ざした企業行動を社内に徹底させることで、コーポレート・ガバナンスが有効に機能するよう努めております。

## リスク情報

当社の経営成績、財務状況および株価等に影響を及ぼす可能性のあるリスクには、以下のようなものがあります。なお、下記事項は、当期末現在において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の条件に基づいており、当社の事業リスク等はこれらに限定されるものではありません。

### 1 コンシューマ用機器販売事業に関するリスク

#### (1) 開発費の高騰化

近年、家庭用ゲーム機はコンピュータグラフィックス技術の取り込みなどにより、高機能化しており開発費が高騰する傾向にあります。

したがって、販売計画未達等の一部のソフトにつきましては、開発資金を回収できない可能性があります。

#### (2) ゲームソフトの陳腐化について

ゲームの主なユーザーは子供や若者が多いうえ、携帯電話やインターネットなど、顧客層が重なる業種との競争も激化しており、商品寿命は必ずしも長くはありません。このため、陳腐化が早く、商品在庫の増加や開発資金を回収できない可能性があります。

#### (3) 人気シリーズへの依存について

当社は多数のゲームソフトを投入しておりますが、一部のタイトルに人気が集まる傾向があります。シリーズ作品は売上の振幅が少なく、業績の安定化には寄与しますものの、これらの人気ソフトに不具合が生じたり市場環境の変化によっては、ユーザー離れが起きる恐れがあり、今後の事業戦略および業績に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### (4) 暴力シーン等について

当社の人気ゲームソフトの中には、一部暴力シーンやグロテスクな場面など、刺激的な描写が含まれているものがあります。このため、暴力事件などの少年犯罪が起きた場合、往々にして、一部のマスコミなどからゲームとの関連性や影響を指摘され、誹謗中傷される可能性があります。この結果、業績等に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### (5) 季節要因による変動

ゲームの需給動向は年間を通じて大きく変動し、年末年始のクリスマスシーズンから正月にかけて最大の需要期を迎えます。したが

って、第一四半期が相対的に盛り上がり<sup>1)</sup>を欠く傾向にあるなど、四半期ごとに業績が大幅に変動する可能性があります。

#### (6) 家庭用ゲーム機の普及動向について

当社の家庭用ゲームソフトは、主に株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂株式会社および米国マイクロソフト社の各ゲーム機向けに供給しておりますが、これらの普及動向やゲーム機に不具合が生じた場合、事業戦略や業績等に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### (7) 家庭用ゲーム機会社との許諾契約について

当社は、家庭用ゲームソフトを現行の各ゲーム機に供給するマルチプラットフォーム展開を行っております。このため、競合会社でもある株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、任天堂株式会社および米国のマイクロソフト社からゲームソフトの製造、販売に関する許諾を得ておりますが、契約の変更や新たな契約内容によっては、今後の開発戦略や業績に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### (8) 家庭用ゲーム機の更新について

家庭用ゲーム機は過去、4～6年のサイクルで新型機が出ておりますが、ハードの移行期において、ユーザーは新作ソフトを買い控える傾向があります。このため、端境期は販売の伸び悩みなどにより、業績に悪影響を及ぼす可能性があります。

### 2 その他の事業に関するリスク

#### (1) アミューズメント施設運営事業

設置機種の人気の有無、娯楽の多様化、少子化問題、競争の激化や市場環境の変化などにより、客足や客単価に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### (2) 業務用機器販売事業

家庭用ゲーム機との垣根が低くなったことに加え、施設オペレーターの購買力の低下、事業環境の変化や成長の不確実性により、悪影響を及ぼす可能性があります。

### 3 海外事業に関するリスク

(1) 海外販売国における市場動向、競合会社の存在、政治、経済、法律、文化、宗教、習慣や為替その他の様々なカントリーリスクなど

によって、当社の事業戦略や業績に悪影響を及ぼす可能性があります。

(2) フィジビリティ・スタディーで予見できない不測の事態が発生した場合には、経費の増加や海外投資を回収できず、業績等に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### 4 財政状態および経営成績に関するリスク

(1) 前述のとおり、当社の主要な事業である家庭用ゲームソフトは総じて商品寿命が短い、陳腐化が早く、棚卸資産の増加を招く恐れがあり、これらの処分により財政状態や経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

(2) 既述の如く、当業界は年間を通じて市場環境が変化する場合があるため、四半期ごとに業績が大きく変動する蓋然性があります。

また、売上高の減少や経営戦略の変更などにより当初予定していたキャッシュ・フローを生み出さない場合があり、次期以降の経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

(3) 中古ソフト市場の拡大等

現在中古ソフトは国内市場の3分の1を占めており、拡大傾向にあります。また、アジア市場における違法コピー商品の氾濫も深刻化しております。

このため、開発資金の回収も徐々に難しくなっており、同市場の動向によっては、経営成績にも悪影響を及ぼす可能性があります。

#### 5 開発技術のリスク

家庭用ゲーム機をはじめ、ゲーム機関連の商品は技術革新が速く、日進月歩で進化しております。このため対応の遅れによっては販売機会の損失など、当社の経営成績等に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### 6 規制に関わるリスク

アミューズメント施設運営事業は、「風俗営業等の規制及び適正化等に関する法律」およびその関連する法令の規制を受けておりますが、今後の法令の改正や制定によっては事業活動の範囲が狭くなったり、監督官庁の事前審査や検査等が厳しくなることも

考えられます。この結果、当社の事業計画が阻害される恐れがあり、当該事業や経営成績等に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### 7 知的財産権に関するリスク

ゲームソフトの開発、販売においては、特許権、商標権、実用新案権、意匠権、著作権等の知的財産権が関係しております。したがって、当社が知的財産権の取得ができない場合には、ゲームソフトの開発または販売が困難となる蓋然性があります。また、第三者の所有する知的財産権を当社が侵害するリスクも否定できません。これらにより、当社の経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### 8 訴訟等に関するリスク

当社はコンテンツビジネス事業を展開している関係から、これまでに提訴した場合や、逆に訴訟を受けたことがあります。また、今後も事業の性格上、訴訟を受ける蓋然性があります。訴訟の内容および金額によっては当社の経営成績に悪影響を及ぼす可能性があります。

#### 9 株式価値の希薄化に関するリスク

当社は、無担保転換社債の発行残高が372億62百万円あり、これらの権利が行使された場合、株式価値の希薄化が起こり、当社株価に影響が出る可能性があります。

#### 10 株価の変動に関するリスク

以上のリスク要因、市場環境の変化や不測の事態の発生などにより、当社の株価はこれまで大きく変動し、今後も大幅に動く可能性があります。これらの要因は、当社に起因するものや業界の事業環境の変化、証券アナリストの分析資料など調査機関、投資家の動向、株式市況など様々な要因があります。また、これらに限定されるものではありません。

# Financial Section

## 財務情報

### ▶ 連結財務指標5年間サマリー

株式会社カブコンおよび連結子会社  
3月31日に終了した各事業年度

	単位:百万円					単位:千ドル
	2004	2003	2002	2001	2000	2004
売上高	¥ 52,669	¥ 62,036	¥ 62,743	¥ 49,083	¥ 51,574	\$ 501,610
営業利益	1,403	6,680	9,727	7,155	9,061	13,362
税金等調整前当期純利益(純損失)	( 6,901)	( 30,049)	7,420	7,127	8,712	( 65,724)
当期純利益(純損失)	( 9,159)	( 19,598)	4,912	6,007	9,700	( 87,229)
	単位:円					単位:米ドル
1株当たり当期純利益(純損失)	( 160.91)	( 338.01)	84.21	109.90	273.01	( 1.53)
1株当たり配当額	20.00	20.00	20.00	20.00	20.00	0.19
1株当たり純資産額	559.66	753.47	1,168.51	1,081.62	1,372.16	5.33
	単位:百万円					単位:千ドル
総資産額	93,096	106,648	128,512	113,493	107,776	886,629
株主資本	31,854	42,888	68,233	62,966	51,320	303,372
減価償却費	2,081	2,203	2,172	2,411	2,623	19,819
資本的支出	4,678	2,290	4,182	2,939	2,695	44,552
研究開発費	1,124	1,151	1,067	1,461	1,390	10,705
	(%)					
株主資本利益率(ROE)	( 24.5)	( 35.3)	7.5	10.5	23.8	( 24.5)
総資産利益率(ROA)	( 9.2)	( 16.7)	4.1	5.4	9.4	( 9.2)
自己資本比率	34.2	40.2	53.1	55.5	47.6	34.2

(注) 1. 米ドル金額は、便宜上2004年3月31日現在の東京外国為替市場での為替相場1米ドル=105円で換算しています。  
2. 1株当たり情報は、各年度における期中平均株式数に基づき算出しており、株式分割による影響を反映し調整しています。

## Contents

▶ 連結財務指標5年間サマリー	19
▶ 財務の概況	20
▶ 連結貸借対照表	23
▶ 連結損益計算書	25
▶ 連結株主持分計算書	26
▶ 連結キャッシュ・フロー計算書	27
▶ 連結財務諸表注記	28
▶ 和文アニュアルレポートの作成と監査上の位置付けについて	35

1.業績

当連結会計年度(2003年4月1日～2004年3月31日)の売上高は526億69百万円(前年同期比15.1%減)と減少しました。

利益面につきましては、経常利益は売上減や市中在庫対策などにより7億91百万円(前年同期比88.4%減)となりました。また、構造改革を推進するため、特別損失として貸倒引当金繰入額など、77億30百万円を計上いたしました。このため、91億59百万円(前連結会計年度は195億98百万円の当期純損失)の当期純損失となりました。

2.事業の種類別セグメントの業績

事業の種類別セグメントの業績は以下のとおりです。

(1)コンシューマ用機器販売事業

当事業におきましては、国内では、プレイステーション2用にシリーズ作品の「バイオハザード アウトブレイク」、「鬼武者3」、「鬼武者無頼伝」などを発売いたしました。「グランド・セフト・オート」が、海外輸入タイトルとしては異例のヒットになるとともに、オンライン対応のオリジナルソフト「モンスターハンター」も健闘いたしました。

また、ゲームボーイアドバンス向けソフト「ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン」、「ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン」や「逆転裁判3」が底堅い売行きを示しました。

海外では、「ロックマン エグゼ3」(ゲームボーイアドバンス用)が順調に伸長し、廉価版ソフトも堅調に販売を伸ばしました。しかしながら、主力タイトルを含めた販売ソフトが伸び悩んだことに加え、一部

海外向け大型ソフトが次期にずれ込むなど、苦戦を強いられました。

この結果、売上高は339億50百万円(前年同期比29.4%減)となり、営業損失につきましては9億72百万円となりました。

(2)アミューズメント施設運営事業

当事業におきましては、複合商業施設に「プラサカプコン奈良店」(奈良県)、「プラサカプコン盛岡店」(岩手県)、「プラサカプコン京都店」(京都府)および「プラサカプコンつくば店」(茨城県)の4店舗をオープンするとともに、5店舗を閉鎖するなどスクラップ・アンド・ビルドによる施設展開を行ってまいりました。

この結果、売上高は98億31百万円(前年同期比6.4%増)となり、営業利益につきましても23億27百万円(前年同期比8.7%増)となりました。

(3)業務用機器販売事業

当事業におきましては、ビデオゲーム機「機動戦士Zガンダム エウゴ VS.ティターンズ」が好調に推移し、売上拡大のけん引役を果たすとともに、プライズゲーム(景品獲得ゲーム)の「メチャトレキング」も健闘いたしました。

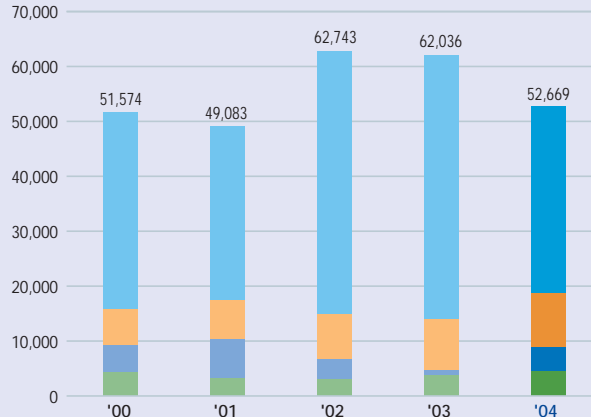
この結果、売上高は45億11百万円(前年同期比305.1%増)となり、営業利益につきましても14億24百万円となりました。

(4)その他事業

その他事業の売上高は44億47百万円(前年同期比18.8%増)

事業別売上高

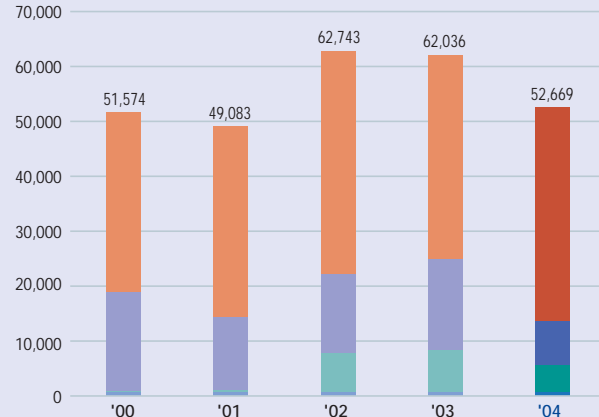
(単位:百万円)



■ コンシューマ用機器販売事業  
 ■ アミューズメント施設運営事業  
 ■ 業務用機器販売事業  
 ■ その他の事業

所在地別売上高

(単位:百万円)



■ 日本  
 ■ 北米  
 ■ 欧州  
 ■ その他の地域

営業利益は9億40百万円(前年同期比167.5%増)で、主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入です。

### 3.所在地別セグメントの業績

所在地別セグメントの業績は以下のとおりです。

#### (1)日本

国内市場では、コンシューマ用機器販売事業において「グランド・セフト・オート」(プレイステーション2用)が海外輸入タイトルとしては異例のヒットを放つとともに、ゲームボーイアドバンス向けソフト「ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン」や「ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン」なども順調な売行きを示しました。

また、「鬼武者3」(プレイステーション2用)やプレイステーション2向けオンライン対応ゲームの「バイオハザード アウトブレイク」および「モンスターハンター」などの主力タイトルは堅調に推移いたしました。

アミューズメント施設運営事業は、地域密着型のロケーション運営やショッピングセンターとのコラボレーション展開などが奏効し、順調に伸ばいたしました。

業務用機器販売事業は、ビデオゲーム機「機動戦士Zガンダム エウゴ VS .ティターンズ」が圧倒的な人気により、売上拡大のけん引役を果たしました。

この結果、売上高は455億16百万円(前年同期比3.7%増)営業利益は80億13百万円(前年同期比32.7%増)となりました。

#### (2)北米

北米市場におきましては、「ロックマン エグゼ3」(ゲームボーイアドバンス用)や「カオスレギオン」(プレイステーション2用)が堅調に

伸ばしましたが、期待ソフトの「ディノクライシス 3」(Xbox用)や「ビューティフル ジョー」(ニンテンドーゲームキューブ用)などが伸び悩むとともに、市中在庫の販売促進に伴う利益率の悪化や主力タイトルの「バイオハザード アウトブレイク」(プレイステーション2用)が次期にずれ込んだことにより極めて低調に終始し、かなりの苦戦を強いられました。

この結果、売上高は78億68百万円(前年同期比52.1%減)営業損失は46億27百万円となりました。

#### (3)欧州

欧州市場におきましては、「カオスレギオン」(プレイステーション2用)や「ディノクライシス 3」(Xbox用)、「ビューティフル ジョー」(ニンテンドーゲームキューブ用)などが軟調に推移するとともに、総じて小粒なソフトが多く有力タイトルが不在なことによって弱含みに展開いたしました。

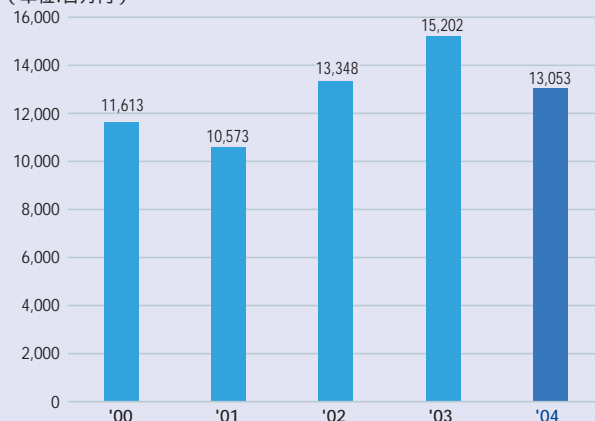
この結果、売上高は50億99百万円(前年同期比34.8%減)営業利益は3億31百万円(前年同期比50.4%減)となりました。

#### (4)その他の地域

同市場はパソコン向けオンラインゲームが主流なため、家庭用ゲーム機向けソフトは軟調に推移いたしました。この結果、売上高は5億59百万円(前年同期比13.7%減)営業利益は14百万円となりました。

研究開発投資額

(単位:百万円)



#### 4. キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金および現金同等物(以下「資金」といふ)は321億31百万円となり、前連結会計年度末より13億14百万円(3.9%)減少いたしました。各キャッシュ・フローの状況は次のとおりであります。

##### (1) 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果増加した資金は、55億77百万円となり、前連結会計年度に比べ19億41百万円(53.4%)の資金増加となりました。これは主に、税金等調整前当期純損失69億1百万円を計上したものの、その主要因が貸倒引当金の増加額43億75百万円を中心としたキャッシュの減少を伴わないもので、営業活動においては、売掛債権の減少43億円等により資金が増加しました。

##### (2) 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果減少した資金は、50億11百万円となり、前連結会計年度に比べ26億82百万円(115.1%)の資金減少となりました。これは主に、アミューズメント施設機器購入および国内連結子会社における事業用資産の取得等による有形固定資産の取得による支出45億58百万円によるものであります。

##### (3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果減少した資金は、3億95百万円となり、前連結会計年度に比べ16億5百万円(80.2%)の資金増加となりました。これは主に、配当金の支払による支出11億42百万円等によるものであります。

#### キャッシュ・フロー指標のトレンド

	2002年3月期	2003年3月期	2004年3月期
株主資本比率(%)	53.1	40.2	34.2
時価ベースの株主資本比率(%)	157.6	55.1	63.1
債務償還年数(年)	6.5	6.5	4.4
インタレスト・カバレッジ・レシオ	14.2	14.6	20.3

株主資本比率:株主資本 / 総資産

時価ベースの株主資本比率:株式時価総額 / 総資産

債務償還年数:有利子負債 / 営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ:営業キャッシュ・フロー / 利払い

(1)各指標は、いずれも連結ベースの財務数値により計算しています。

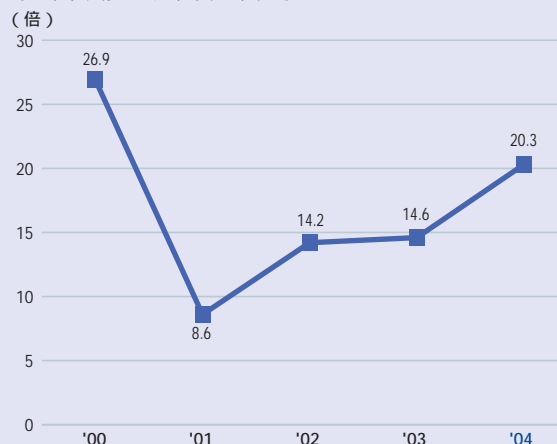
(2)営業キャッシュ・フローは連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しています。

有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち、利子を払っている全ての負債を対象としています。

#### 株主資本比率



#### インタレスト・カバレッジ・レシオ



## ▶ 連結貸借対照表

株式会社カプコンおよび連結子会社  
2004年および2003年3月31日現在

	単位：百万円		単位：千ドル(注記1参照)
	2004	2003	2004
<b>(資産の部)</b>			
<b>流動資産:</b>			
現金および現金同等物(注記3参照).....	¥ 32,131	¥ 33,445	\$ 306,010
受取手形および売掛金.....	8,922	15,567	84,971
短期貸付金.....	1,555	4,337	14,810
たな卸資産(注記4参照).....	4,339	6,361	41,324
ゲームソフト仕掛品.....	9,640	10,331	91,810
前払費用.....	1,489	405	14,181
繰延税金資産(注記10参照).....	4,990	4,354	47,524
その他.....	1,056	2,393	10,055
貸倒引当金.....	( 1,165)	( 2,595)	( 11,095)
流動資産合計.....	62,957	74,598	599,590
<b>固定資産:</b>			
<b>有形固定資産(注記6参照):</b>			
土地(注記8参照).....	4,471	4,701	42,581
建物および構築物(注記8参照).....	6,960	4,710	66,287
アミューズメント施設機器.....	2,245	1,949	21,381
機械装置および器具備品等.....	890	1,022	8,476
建設仮勘定.....	11	27	104
有形固定資産合計.....	14,577	12,409	138,829
無形固定資産(注記7参照).....	934	1,152	8,895
<b>投資およびその他資産</b>			
投資有価証券(注記5参照).....	1,948	1,782	18,552
非連結会社および関連会社への出資金.....	247	804	2,352
長期貸付金.....	3,639	7,220	34,657
繰延税金資産(注記10参照).....	7,960	10,535	75,810
その他.....	4,932	4,752	46,973
貸倒引当金.....	( 4,098)	( 6,604)	( 39,029)
投資およびその他資産合計.....	14,628	18,489	139,315
固定資産合計.....	30,139	32,050	287,039
<b>資産合計.....</b>	<b>¥ 93,096</b>	<b>¥ 106,648</b>	<b>\$ 886,629</b>

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部です。



	単位:百万円		単位:千ドル(注記1参照)
	2004	2003	2004
(負債の部、少数株主持分および資本の部)			
流動負債:			
短期借入金(注記8参照).....	¥ 5,596	¥ 6,997	\$ 53,295
1年以内返済予定の長期借入債務(注記8参照).....	700	508	6,667
支払手形および買掛金.....	4,497	5,174	42,829
未払費用.....	2,339	2,371	22,276
未払法人税等(注記10参照).....	153	649	1,457
返品調整引当金.....	700	613	6,667
その他.....	3,145	4,006	29,952
流動負債合計.....	17,130	20,318	163,143
固定負債:			
長期借入債務(注記8参照).....	42,792	40,832	407,543
退職給付引当金(注記11参照).....	848	804	8,076
その他.....	472	1,775	4,495
固定負債合計.....	44,112	43,411	420,114
少数株主持分.....	-	31	-
資本の部:			
資本金(注記12参照)			
総授權株式数-150,000,000株			
発行株式総数-58,435,819株(2004年および2003年3月31日現在).....	27,581	27,581	262,676
資本剰余金(注記12 13参照).....	24,852	30,472	236,686
欠損金(注記12 13参照).....	( 16,728)	( 12,050)	( 159,314)
その他有価証券評価差額金(注記5 13参照).....	589	( 161)	5,610
為替換算調整勘定.....	( 1,340)	143	( 12,762)
自己株式(注記14参照).....	( 3,100)	( 3,097)	( 29,524)
資本合計.....	31,854	42,888	303,372
負債、少数株主持分および資本合計.....	¥ 93,096	¥ 106,648	\$ 886,629

## ▶ 連結損益計算書

株式会社カプコンおよび連結子会社  
2004年および2003年3月31日終了事業年度

	単位:百万円		単位:千ドル(注記1参照)
	2004	2003	2004
売上高	¥ 52,669	¥ 62,036	\$ 501,610
売上原価	37,363	39,198	355,839
売上総利益	15,306	22,838	145,771
販売費および一般管理費	12,779	15,007	121,704
研究開発費	1,124	1,151	10,705
営業利益	1,403	6,680	13,362
その他の収益(費用):			
受取利息、受取配当金	210	200	2,000
支払利息	( 276)	( 255)	( 2,629)
為替差損益	( 382)	145	( 3,638)
貸倒引当金繰入額	( 4,242)	( 2,709)	( 40,400)
棚卸資産処分損	( 3,057)	( 1,429)	( 29,114)
開発中止損	-	( 5,284)	-
投資有価証券評価損	( 193)	( 619)	( 1,838)
土地建物等評価損	-	( 24,332)	-
棚卸資産評価損	-	( 1,508)	-
その他	( 364)	( 938)	( 3,467)
税金等調整前当期純損失	( 6,901)	( 30,049)	( 65,724)
法人税等(注記10参照):			
法人税、住民税および事業税	602	1,105	5,733
過年度法人税等	( 71)	( 221)	( 676)
法人税等調整額	1,742	( 11,304)	16,591
	2,273	( 10,420)	21,648
少数株主損失	( 15)	( 31)	( 143)
当期純損失	(¥ 9,159)	(¥ 19,598)	(\$ 87,229)

	単位:円		単位:ドル
	2004	2003	2004
1株当たり情報			
当期純損失	(¥ 160.91)	(¥ 338.01)	(\$ 1.53)
配当額	20.00	20.00	0.19

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部です。

## ▶ 連結株主持分計算書

株式会社カプコンおよび連結子会社  
2004年および2003年3月31日終了事業年度

	単位：百万円		単位：千ドル(注記1参照)
	2004	2003	2004
<b>資本金:</b>			
期首残高	¥ 27,581	¥ 27,580	\$ 262,676
転換社債の転換	-	1	-
期末残高	¥ 27,581	¥ 27,581	\$ 262,676
<b>資本剰余金:</b>			
期首残高	¥ 30,472	¥ 30,465	\$ 290,210
転換社債の転換による資本準備金組入れ	-	1	-
配当金	( 569)	-	( 5,419)
自己株式処分差損益	( 1)	6	( 10)
資本準備金減少差益取崩額	( 5,050)	-	( 48,095)
期末残高	¥ 24,852	¥ 30,472	\$ 236,686
<b>利益剰余金(欠損金):</b>			
期首残高	(¥ 12,050)	¥ 8,777	(\$ 114,761)
当期純損失	( 9,159)	( 19,598)	( 87,229)
資本準備金減少差益取崩額	5,050	-	48,095
配当金	( 569)	( 1,169)	( 5,419)
役員賞与	-	( 60)	-
期末残高	(¥ 16,728)	(¥ 12,050)	(\$ 159,314)
その他有価証券評価差額金	¥ 589	(¥ 161)	\$ 5,610
為替換算調整勘定	(¥ 1,340)	¥ 143	(\$ 12,762)
自己株式	(¥ 3,100)	(¥ 3,097)	(\$ 29,524)

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部です。

## ▶ 連結キャッシュ・フロー計算書

株式会社カプコンおよび連結子会社  
2004年および2003年3月31日終了事業年度

	単位：百万円		単位：千ドル
	2004	2003	2004
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー：</b>			
税金等調整前当期純損失	(¥ 6,901)	(¥ 30,049)	(\$ 65,724)
営業活動から得た現金・預金(純額)への税金等調整前当期純損失への調整			
減価償却費	2,081	2,203	19,819
土地建物等評価損	-	24,332	-
投資有価証券評価損	193	619	1,838
貸倒引当金の増加額	4,375	3,286	41,667
返品調整引当金の増加額	87	613	829
売上債権の増減額(増加)	4,300	( 736)	40,952
棚卸資産の減少額	1,893	2,064	18,029
ゲームソフト仕掛品の減少額	694	887	6,610
仕入債務の増減額(減少)	( 568)	513	( 5,410)
その他	682	1,823	6,494
小計	6,836	5,555	65,104
利息の支払額	( 275)	( 249)	( 2,619)
法人税等の支払額	( 984)	( 1,670)	( 9,371)
営業活動によるキャッシュ・フロー	5,577	3,636	53,114
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー：</b>			
有形固定資産の取得による支出	( 4,558)	( 1,812)	( 43,410)
有形固定資産の売却による収入	331	125	3,152
投資有価証券取得による支出	-	( 773)	-
投資有価証券売却による収入	233	180	2,219
短期貸付金増減額(増加)	200	( 79)	1,905
長期貸付金減少額	-	97	-
預り金の返済による支出	( 1,200)	-	( 11,429)
その他	( 17)	( 67)	( 161)
投資活動によるキャッシュ・フロー	( 5,011)	( 2,329)	( 47,724)
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー：</b>			
短期借入金の返済による支出	( 1,822)	( 1,642)	( 17,352)
長期借入による収入	2,800	4,200	26,667
長期借入金の返済による支出	( 228)	( 349)	( 2,171)
自己株式の購入による支出	( 4)	( 3,087)	( 38)
配当金支払による支出	( 1,142)	( 1,164)	( 10,876)
その他	1	42	8
財務活動によるキャッシュ・フロー	( 395)	( 2,000)	( 3,762)
現金および現金同等物に係る換算差額	( 1,485)	( 862)	( 14,142)
現金および現金同等物の減少額	( 1,314)	( 1,555)	( 12,514)
現金および現金同等物の期首残高	33,445	35,000	318,524
現金および現金同等物の期末残高	¥ 32,131	¥ 33,445	\$ 306,010

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部です。

### 1. 連結財務諸表作成のための主要な会計方針

株式会社カプコン(以下「当社」と称する)およびその子会社に関する当連結財務諸表は、日本において一般に公正妥当と認められた会計原則(以下「日本の会計基準」と称する)に準拠して日本の証券取引法の要請により当社が作成した連結財務諸表を基礎にして、在外読者のより良い理解のために一部修正を加えております。日本の会計基準は国際会計基準で要求される会計処理や開示事項と異なる部分があります。

また、当連結財務諸表注記には、日本の会計基準では要求されていませんが追加情報として記載したものが一部含まれています。

当連結財務諸表上の米ドル額表示のために、2004年3月31日現在のおよその実勢が替相場1米ドル=105円を使用しています。当連結財務諸表及び注記に表示しているこれらの米ドル額は、単に読者の便宜のために円貨を米ドルに換算したにすぎず、円金額が実際の米ドルを表したり、または、米ドルに換金されたり、或いは換金されうると解されるものではありません。

### 2. 主要な会計方針

#### (1) 連結の基本方針

当連結財務諸表は、当社および当社が過半数の株式を所有する子会社(一部重要性のない子会社を除く)11社(以下12社を総称して「当社グループ」と称する)の連結決算日現在の勘定を含んでおります。重要な連結会社間の取引ならびに債権債務はすべて消去しています。

20%以上50%以下の持分比率を有する会社(以下「関連会社」と称する)に対する投資は、重要性なきため取得原価で計上しています。

連結範囲の変動が生じた場合には、連結財務諸表の遡及的修正再表示は行わず、その変動が期首利益剰余金に与えた影響を直接、その連結会計期間の利益剰余金に加減算する会計処理を行います。

#### (2) 現金および現金同等物

現金および現金同等物は、表示された金額で容易に換金され、かつ満期日まで短期間であるため価値変動リスクが僅少なもので、取得日から3ヶ月以内に満期の到来する流動性の高い投資を含んでいます。

#### (3) 外貨換算

外貨建金銭債権債務は連結決算日の為替相場によって換算し、外貨建損益取引は取引発生日の為替相場によって換算しています。その結果生じた為替差損益は当連結会計期間の損益に計上しています。

連結財務諸表作成における在外子会社の財務諸表項目の換算において、資産及び負債は連結決算日の為替相場、損益取引は当連結会期間の月次平均為替相場によってそれぞれ円貨に換算し、また、資本の部の諸科目は取引発生日の為替相場により円貨に換算しています。以上の換算手続の結果生じる為替換算調整勘定は当連結財務諸表の資本の部に独立項目として表示しています。

#### (4) たな卸資産およびゲームソフト仕掛品

たな卸資産は主として移動平均法による低価法によって評価しています。ただし、たな卸資産に含まれる繰延映画製作費(個別の映画作品に係る製作費、フィルム・プリント費用及び特定の広告宣伝費用などを含む)は、映画作品毎に、予想総収入に対する稼得収入割合で償却した未償却残高あるいは正味実現可能価額のいずれか低い価額で評価しています。

ゲームソフト仕掛品(ゲーム機用のゲームソフト開発費用(外注製作費を含む))は個別法による原価法で評価しています。

#### (5) 金融商品

##### 投資有価証券

売却可能証券に区分された投資有価証券で時価のあるものは、決算日の市場価格等に基づく時価法で評価しています。未実現評価損益(税効果考慮後)は資本の部に独立項目として表示しています。それらの売却原価は総平均法により算定しています。時価のないその他の有価証券は、総平均法に基づく原価法で評価しています。

##### ヘッジ会計の方法

金利スワップ会計は、繰延ヘッジ処理によっております。

##### a. ヘッジ手段とヘッジ対象

ヘッジ手段: デリバティブ取引(金利スワップ取引)

ヘッジ対象: 市場金利(長期借入金に係る変動金利)の変動により、キャッシュ・フローが変動するもの

##### b. ヘッジ方針

当社の社内規程におけるリスク管理方針に従い、将来の金利変動の影響をヘッジすることを目的としております。

##### c. ヘッジ有効性の評価方法

金利スワップ取引においては、当社はヘッジ手段の取引開始時からのキャッシュ・フロー変動累計とヘッジ対象の当該キャッシュ・フロー変動累計との比率を計算することにより、ヘッジ有効性を評価しています。

#### (6) 貸倒引当金

債権の回収に関する損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については期末時点での個別の回収可能性の検討により、回収不能見込総額を貸倒引当金として計上しております。

#### (7) 有形固定資産

有形固定資産は取得原価で計上しています。減価償却の方法に関しては、当社及び国内子会社は、当該資産の見積耐用年数に基づいて、建物(建物附属設備を除く)は定額法、それ以外の資産は定率法により減価償却費を計算しています。また、在外子会社に関しては、それぞれの在外子会社の所在地国の会計基準に準拠した定額法により減価償却費を計算しています。

#### (8) 無形固定資産

償却対象の無形固定資産は(自社使用のコンピューターソフトを除く)、各資産の見積耐用年数に基づいて、定額法により償却費を計算しています。自社使用のコンピューターソフトは、自社における利用可能期間(5年)に基づいて、定額法により償却費を計算しています。

#### (9) リース取引の処理方法

リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

#### (10) 返品調整引当金

決算期末日後予想される返品による損失に備えるため、過去の返品実績等に基づき、返品調整引当金を計上しております。

## ▶ 連結財務諸表注記

前連結会計年度において、当社は売上返品に伴う損失の会計処理に関して、従来の実際返品受入時に費用計上する方法から過去の返品実績等に基づき返品調整引当金を計上する方法に変更いたしました。その結果、前連結会計年度の売上総利益および営業利益は、従来の方法により会計処理した場合に比べて、613百万円減少しており、税金等調整前当期純損失は同額増加しております。

### (11) 法人税等

当社グループの損益計算書には、財務会計目的では収益や費用であっても税務会計目的では課税されない項目や損金算入されない項目が含まれています。当社グループはそれぞれの会社の所在地で一般に認められている税金の期間配分に関する会計処理方法に従って、それらの一時的差異に対する税効果を認識しています。

### (12) 退職給付引当金

従業員に対する退職給付引当金は、連結会計年度末における退職給付債務および年金資産の見込額に基づき計上しています。会計基準変更時差異については15年で償却しています。数理計算上の差異については13年(平均残存勤務期間以内の一定の年数)で、それらが発生した連結会計期間の翌連結会計期間から償却しております。

### (13) 収益認識

商品及び製品売上高は、出荷基準で計上しています。

### (14) 研究開発費

ゲームソフト仕掛品に計上したものを除き、基礎研究費用、新規製品開発や既存製品の改良のための研究開発費は発生時に費用処理しています。

### (15) 1株当たり情報

1株当たり当期純利益は、各算定期間の発行済普通株式総数(自己株式を除く)の加重平均に基づいて計算されます。1株当たり現金配当額は、株主総会での承認が得られる翌会計期間でなく利益処分の源泉が発生した会計期間を基準にして、各算定期間末の発行済普通株式総数(自己株式を除く)に基づいて計算されます。

### (16) 財務諸表作成上の見積り

一般に公正妥当と認められた会計原則に従った連結財務諸表を作成するにあたり、当社の経営陣は、決算日における資産・負債の報告金額および偶発資産・負債として開示した事項、並びに報告期間における収入・費用のそれぞれの報告金額に影響を与えるような見積りおよび予測を行っております。結果として、このような見積額と実績額とが相違する場合があります。

### (17) 勘定科目の組替再表示

特定の前連結会計期間に関する金額は当連結会計期間の表示に合わせて組替再表示されています。

### (18) 新会計基準の適用

自己株式および法定準備金の取崩等に関する会計基準

前連結会計年度から「自己株式および法定準備金の取崩等に関する会計基準」(企業会計基準第1号(平成14年2月21日 企業会計基準委員会))を適用しております。これによる前連結会計年度の損益に与える影響は軽微であります。

### 1株当たり当期純利益に関する会計基準

前連結会計年度から「1株当たり当期純利益に関する会計基準」(企業会計基準第2号(平成14年9月25日 企業会計基準委員会))および「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準第4号(平成14年9月25日 企業会計基準委員会))を適用しております。これによる影響は軽微であります。

### (19) 最近公表された会計基準

固定資産の減損に係る会計基準

2002年8月9日付にて、日本の企業会計審議会より「固定資産の減損に係る会計基準の設定に関する意見書」が発行されました。当該基準は固定資産への投下資本が回収不能と判断されるような事象や状況の変化を示す兆候が生じた場合において、当該固定資産の減損の有無を検討することを要求しています。減損損失は、減損している固定資産、或いは固定資産グループの帳簿価額と回収可能価額(正味売却価額と使用価値のいずれか高い方)との差額として測定され、損益計算書において認識されます。当該基準は2005年4月1日以降開始の会計年度より強制適用されます。当社はこの新会計基準の適用が、当社の業績及び財政状態に与える影響を評価しているところです。

## 3. キャッシュ・フローに関する補足情報

2004年および2003年3月31日現在における現金および現金同等物の内訳は以下のとおりとなっております。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
現金および預金	¥ 29,809	¥ 30,446	\$283,896
コマーシャルペーパー	2,322	2,999	22,114
	¥ 32,131	¥ 33,445	\$306,010

2004年3月31日および2003年3月31日に終了した各1年間における財務活動における主な非資金取引は以下のとおりとなっております。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
転換社債の転換による			
資本金の増加	-	¥ 1	-
資本準備金の増加	-	¥ 1	-

## 4. たな卸資産

2004年および2003年3月31日現在におけるたな卸資産の内訳は以下のとおりとなっております。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
製品および商品	¥ 3,671	¥ 3,465	\$ 34,962
仕掛品	456	110	4,343
原材料	145	1,296	1,381
貯蔵品	67	603	638
映画製作品	-	887	-
合計	¥ 4,339	¥ 6,361	\$ 41,324

## 5. 有価証券

下記の表は、2004年および2003年3月31日現在における売却可能証券に区分された投資有価証券の要約表となっております。

2004年3月31日現在				
単位: 百万円				
	取得原価	未実現利益	未実現損失	連結貸借対照表計上額(適正評価額)
持分証券	¥ 401	¥ 595	( ¥ 6)	¥ 990

2004年3月31日現在				
単位: 千米ドル				
	取得原価	未実現利益	未実現損失	連結貸借対照表計上額(適正評価額)
持分証券	\$ 3,819	\$ 5,667	( \$ 57)	\$ 9,429

2003年3月31日現在				
単位: 百万円				
	取得原価	未実現利益	未実現損失	連結貸借対照表計上額(適正評価額)
持分証券	¥ 612	¥ 2	( ¥ 163)	¥ 451

## 6. 有形固定資産

2004年および2003年3月31日に終了する連結会計期間の減価償却費はそれぞれ、1,721百万円(16,390千米ドル)および1,876百万円です。償却資産の主な区分毎の見積耐用年数は、建物および構築物においては3年から50年(主に47年)であり、アミューズメント施設機器においては3年から20年(主に3年)です。

2004年および2003年3月31日現在における減価償却累計額の内訳は以下のとおりとなっております。

	単位: 百万円		単位: 千米ドル
	2004	2003	2004
建物および構築物	¥ 1,003	¥ 580	\$ 9,552
アミューズメント施設機器	4,653	5,056	44,314
機器装置および工具器具備品等	2,290	2,725	21,810
合計	¥ 7,946	¥ 8,361	\$ 75,676

## 7. 無形固定資産

2004年および2003年3月31日終了する連結会計期間の償却費はそれぞれ326百万円(3,105千米ドル)および288百万円です。

## 8. 短期借入金および長期借入債務

2004年3月31日現在における短期借入金残高は5,596百万円(53,295千米ドル)であり、その年利率は0.89%から1.375%です。

2004年3月31日現在における長期借入財務の残高内訳:

	単位: 百万円	単位: 千米ドル
転換社債		
無担保転換社債 - 利率: 年1%、償還期限: 2005年	¥ 12,262	\$ 116,781
無担保転換社債 - 利率: なし、償還期限: 2007年	10,000	95,238
無担保転換社債 - 利率: なし、償還期限: 2009年	15,000	142,857
銀行およびその他金融機関からの借入金		
- 利率: 年1.090%から1.800%		
- 返済期限: 2004年から2009年		
担保付	6,230	59,334
	¥ 43,492	\$ 414,210
1年以内の返済予定額	( 700)	( 6,667)
合計	¥ 42,792	\$ 407,543

長期借入残高の3月31日に終了する各年の返済予定額は以下のとおりです。

	単位: 百万円	単位: 千米ドル
2005年(1年以内の返済予定額)	¥ 700	\$ 6,667
2006	12,962	123,448
2007	10,700	101,905
2008	700	6,667
2009およびそれ以降	18,430	175,523
合計	¥ 43,492	\$ 414,210

1994年6月17日に発行した2005年に償還期限が到来する第3回無担保転換社債(年利率1%)の普通株式への転換価格は1株当たり3,321.30円となっております。この転換社債は、2000年10月1日から2005年9月29日の間に償還する権利を当社が保持しています。

2001年12月20日に発行した2007年に償還期限が到来する130%コールオプション条項付第4回無担保転換社債(金利なし)の普通株式への転換価格は1株当たり3,230.00円となっております。この転換社債は、2002年2月1日以降、普通株式の終値が転換価格の130%以上の状態が20日間継続した場合は償還できる権利を当社が保持しています。

2001年12月20日に発行した2009年に償還期限が到来する130%コールオプション条項付第5回無担保転換社債(金利なし)の普通株式への転換価格は1株当たり3,020.00円となっております。この転換社債は、2002年2月1日以降、普通株式の終値が転換価格の130%以上の状態が20日間継続した場合は償還できる権利を当社が保持しています。

2004年3月31日現在における長期借入債務の担保提供資産の内訳は以下のとおりであります。

	単位: 百万円	単位: 千米ドル
土地	¥ 3,902	\$ 37,162
建物および構築物(簿価)	5,915	56,333
合計	¥ 9,817	\$ 93,495

## 9. デリバティブ金融商品

当社グループは金利変動から生じる損失のリスクを軽減するため、デリバティブ金融商品を利用しており、当社グループでは金利スワップを利用しています。金利スワップには市場リスクおよび信用リスクがあります。当該市場リスクとは金利変動の結果として金利スワップの価値変動に伴う損益を指しますが、金利スワップの価値変動に伴う損益はヘッジ対象としている原債務元本の金利変動に伴う損益と相殺される方向になっていきます。また、当該信用リスクとは金利スワップの取引金融機関の債務不履行に伴う損失のリスクを指しますが、当社グループは信用格付けの高い金融機関との取引に限定しているため、金利スワップの取引金融機関の債務不履行に伴う損失のリスクは極めて低いと考えております。

## 10. 法人税等

当社は所得に対して種々の税金を課されておりますが、2004年3月31日に終了した1年間における法定税率は約41%であります(2003年は42%)。2004年連結会計年度は6,901百万円(65,724千米ドル)、2003年連結会計年度は30,049百万円の税金等調整前当期純損失をそれぞれ計上しましたので、法定税率と実効税率との調整を行っていません。2004年および

▶ 連結財務諸表注記

2003年3月31日現在における繰延税金資産の主な内容は以下のとおりです。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
棚卸資産	¥ 478	¥ 516	\$ 4,552
貸倒引当金	1,980	2,351	18,857
未払費用	1,484	1,249	14,133
退職給付引当金	302	254	2,876
開発中止損	-	1,798	-
棚卸資産処分損	1,798	-	17,124
親会社の繰越欠損金	9,294	9,930	88,514
連結子会社の繰越欠損金	3,647	1,204	34,733
その他	1,069	903	10,182
計	20,052	18,205	190,971
差引：評価性引当金	( 7,102)	( 3,316)	( 67,637)
繰延税金資産の合計	¥ 12,950	¥ 14,889	\$ 123,334

### 11 退職給付引当金

当社および国内連結子会社においては、原則として全ての従業員に対して退職一時金制度および適格退職年金制度を設けております。この制度の下では、実質的に全ての従業員が退職一時金を退職時に受け取る権利を付与されており、その金額は一般的には勤務期間、退職時の基本給とおよび退職事由に基づき算定されます。適格退職年金制度は勤続10年以上、かつ、年齢が45歳以上の従業員に適用され、退職後10年間の年金を受け取るか、あるいは退職時に一括で受け取るかの選択ができます。適格退職年金制度への拠出額は数理計算に基づき算定され、外部の年金資産信託会社へ每期拠出し積立られています。

下記の表は、2004年および2003年3月31日現在における当社および国内連結子会社の退職給付債務、年金資産の変動と年金資産の積立状況を表しております。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
退職給付債務	¥ 2,156	¥ 1,976	\$ 20,533
年金資産	556	467	5,295
積立金状況：			
未積立退職給付債務	1,600	1,509	15,238
会計基準変更時差異の			
未処理額	405	442	3,857
未認識数理計算上の差異	347	263	3,305
連結貸借対照表上の			
退職給付引当金	¥ 848	¥ 804	\$ 8,076

2004年3月31日および2003年3月31日に終了した各1年間の退職金および退職年金費用は以下のとおりです。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
勤務費用	¥ 169	¥ 158	\$ 1,609
利息費用	30	48	286
期待運用収益	( 12)	( 18)	( 114)
償却：			
会計基準変更時差異の			
費用処理額	37	37	352
数理計算上の差異の			
費用処理額	22	19	210
臨時に支払った割増退職金	-	82	-
加算退職金	19	-	181
退職金及び			
退職年金費用の純額	¥ 265	¥ 326	\$ 2,524

2004年3月31日および2003年3月31日に終了した各1年間において、退職給付債務計算上の想定率および会計処理方法は以下のとおりです。

	2004	2003
退職給付見込額の期間配分方法	期間定額基準	期間定額基準
割引率	1.5%	2.5%
期待運用収益率	2.5%	2.5%
会計基準変更時差異の処理年数	15年	15年
数理計算上の差異の処理年数	13年	13年

### 12 資本金、資本剰余金および利益剰余金(欠損金)

2004年3月31日および2003年3月31日に終了した各1年における発行済普通株式総数の推移は以下のとおりです。

	単位：千株	
	2004	2003
期首発行済普通株式数	58,436	58,435
転換社債による株式発行	-	1
期末発行済普通株式数	58,436	58,436

当連結財務諸表において、「資本剰余金」は日本の商法の規定に基づく「資本準備金」、「資本金および資本準備金減少差益」および「自己株式処分差益(これらを総称して「その他資本剰余金」)等により構成され、「利益剰余金(欠損金)」は日本の商法の規定に基づく「利益準備金」、「任意積立金」、「当期末処分利益(当期末処理損失)」等から構成されています。

### 13 当期末処分利益またはその他資本剰余金の処分(当期末処理損失の処理)と法定準備金

日本の商法では当期末処分利益の処分は、中間配当を除いて、定時株主総会の承認が必要になります。日本の会計慣行では、当期末処分利益の処分内容を当該財務諸表に繰上計上することはなく、株主総会での承認が行われた会計期間の財務諸表に計上されます。

日本の商法では利益処分された現金配当および役員賞与などの社外流出額の少なくとも10%を利益準備金として積立する必要があります。但し、日本の商法の規定に基づく利益準備金と資本準備金(これらを総称して「法定



準備金」の合計額が資本金の25%に達した場合、それ以上の利益準備金の積み立ては要求されません。また、法定準備金は株主総会での決議により欠損金の補填に使用、あるいは取締役会の決議により資本に組み入れに使用することができます。

配当可能限度額の計算は日本の商法の規定では当社の個別財務諸表に基づいて行います。さらに、その他の有価証券評価差額は、現金配当および役員賞与として処分することはできません。また、改正された日本の商法では、「資本金および資本準備金減少差益」を現金配当として処分することができます。

2004年6月18日開催の定時株主総会に以下の当期末処理損失の処理とその他資本剰余金の処分が提案され、承認可決されています。

(1) 当期末処理損失の処理

	単位：百万円	単位：千ドル
2004年3月31日現在の当期末処理損失残高	( ¥ 8,946 )	( \$ 85,200 )
処理 -		
資本金および資本準備金		
減少差益取崩額	8,946	( 85,200 )
次期繰越損失	¥ -	\$ -

(2) その他資本剰余金の処分

	単位：百万円	単位：千ドル
2004年3月31日現在のその他の		
資本剰余金残高	¥ 17,387	\$ 165,590
処分 -		
配当金(1株につき10円)	( 570 )	( 5,428 )
資本金および資本準備金		
減少差益取崩額	( 8,946 )	( 85,200 )
その他資本剰余金次期繰越額	¥ 7,871	\$ 74,962

14. 自己株式

改正された日本の商法では、自己株式の取得価額累計が配当可能限度額を越えない範囲において自己株式を取得することができます。当連結財務諸表では自己株式は取得原価で資本の部に計上しています。また、自己株式処分差益は当連結財務諸表の資本の部の「資本剰余金」に含まれています。

2004年3月31日現在において、当社は発行済株式総数の内、1,518,050株を保有しております。

15. 関連当事者との取引

2004年3月31日および2003年3月31日に終了した各1年間における当社と関連当事者(連結子会社を除く)との取引および債権残高の要約は以下のとおりです。

	単位：百万円		単位：千ドル	
	2004	2003	2004	
関連会社:				
KOKO CAPCOM CO., LTD.				
売掛金	¥ 98	¥ 176	\$ 933	
売上高	¥ 104	¥ 265	\$ 990	

16. セグメント情報

(1) 事業別セグメント情報

当社には4つの事業があります。コンシューマ用機器販売事業では、家庭用ゲームソフトの販売・開発を手掛けております。アミューズメント施設運営事業では、アミューズメント施設を運営しています。業務用機器販売事業においては業務用ゲームソフトおよびハードの開発、製造および販売を行っております。その他事業につきましては主に映像事業、ライセンス事業を行っております。

2004年3月31日および2003年3月31日に終了した各1年間における事業別セグメント情報は以下のとおりであります。

	単位：百万円		単位：千ドル	
	2004	2003	2004	
売上高:				
コンシューマ用機器販売事業:				
外部顧客に対する売上高	¥ 33,950	¥ 48,090	\$ 323,333	
アミューズメント施設運営事業:				
外部顧客に対する売上高	9,831	9,243	93,629	
業務用機器販売事業:				
外部顧客に対する売上高	4,441	960	42,295	
セグメント間の内部売上高	70	154	667	
	4,511	1,114	42,962	
その他事業:				
外部顧客に対する売上高	4,447	3,744	42,352	
計	52,739	62,191	502,276	
消去または全社	( 70 )	( 155 )	( 666 )	
連結合計	¥ 52,669	¥ 62,036	\$ 501,610	
営業費用:				
コンシューマ用機器販売事業	¥ 34,922	¥ 41,329	\$ 332,590	
アミューズメント施設運営事業	7,504	7,102	71,467	
業務用機器販売事業	3,087	1,648	29,400	
その他事業	3,507	3,393	33,400	
計	49,020	53,472	466,857	
消去または全社	2,246	1,884	21,391	
連結合計	¥ 51,266	¥ 55,356	\$ 488,248	
営業利益(損失):				
コンシューマ用機器販売事業	( ¥ 972 )	¥ 6,761	( \$ 9,257 )	
アミューズメント施設運営事業	2,327	2,141	22,162	
業務用機器販売事業	1,424	( 534 )	13,562	
その他事業	940	351	8,952	
計	3,719	8,719	35,419	
消去または全社	( 2,316 )	( 2,039 )	( 22,057 )	
連結合計	¥ 1,403	¥ 6,680	\$ 13,362	

▶ 連結財務諸表注記

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
<b>資産：</b>			
コンシューマ用機器販売事業	¥ 28,418	¥ 38,742	\$270,648
アミューズメント施設運営事業	7,794	7,217	74,229
業務用機器販売事業	3,801	5,225	36,200
その他事業	8,657	14,708	82,447
計	48,670	65,892	463,524
消去または全社	44,426	40,756	423,105
連結合計	¥ 93,096	¥106,648	\$886,629
<b>減価償却費</b>			
コンシューマ用機器販売事業	¥ 456	¥ 461	\$ 4,343
アミューズメント施設運営事業	820	1,033	7,810
業務用機器販売事業	63	78	600
その他事業	501	264	4,771
計	1,840	1,836	17,524
消去または全社	241	367	2,295
連結合計	¥ 2,081	¥ 2,203	\$ 19,819
<b>資本的支出：</b>			
コンシューマ用機器販売事業	¥ 1,800	¥ 570	\$ 17,143
アミューズメント施設運営事業	1,280	809	12,190
業務用機器販売事業	405	30	3,857
その他事業	934	577	8,895
計	4,419	1,986	42,085
消去または全社	259	304	2,467
連結合計	¥ 4,678	¥ 2,290	\$ 44,552

(2) 所在地別セグメント情報

2004年3月31日および2003年3月31日に終了した各1年間における所在地別セグメント情報は以下のとおりであります。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
<b>売上高：</b>			
<b>日本：</b>			
外部顧客に対する売上高	¥ 39,150	¥ 37,191	\$372,857
セグメント間の内部売上高	6,366	6,682	60,629
	45,516	43,873	433,486
<b>北米：</b>			
外部顧客に対する売上高	7,861	16,418	74,867
セグメント間の内部売上高	7	-	67
	7,868	16,418	74,934
<b>欧州：</b>			
外部顧客に対する売上高	5,099	7,820	48,562
<b>その他の地域：</b>			
外部顧客に対する売上高	559	608	5,323
セグメント間の内部売上高	-	40	-
	559	648	5,323
計	59,042	68,759	562,305
消去または全社	( 6,373)	( 6,723)	( 60,695)
連結合計	¥ 52,669	¥ 62,036	\$501,610
<b>営業費用：</b>			
日本	¥ 37,503	¥ 37,836	\$357,171
北米	12,495	14,258	119,000
欧州	4,768	7,154	45,410
その他の地域	545	690	5,190
計	55,311	59,938	526,771
消去または全社	( 4,045)	( 4,582)	( 38,523)
連結合計	¥ 51,266	¥ 55,356	\$488,248
<b>営業利益(損失)：</b>			
日本	¥ 8,013	¥ 6,037	\$ 76,315
北米	( 4,627)	2,160	( 44,066)
欧州	331	666	3,152
その他の地域	14	( 42)	133
計	3,731	8,821	35,534
消去または全社	( 2,328)	( 2,141)	( 22,172)
連結合計	¥ 1,403	¥ 6,680	\$ 13,362

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
資産:			
日本	¥ 43,031	¥ 50,950	\$409,819
北米	4,917	11,279	46,829
欧州	2,830	7,034	26,952
その他の地域	376	302	3,581
計	51,154	69,565	487,181
消去または全社	41,942	37,083	399,448
連結合計	¥ 93,096	¥106,648	\$886,629

(3)海外売上高

2004年3月31日および2003年3月31日に終了した各1年間における海外売上高は以下のとおりであります。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
売上高:			
北米	¥ 8,470	¥ 17,419	\$ 80,667
欧州	5,172	8,081	49,257
その他の地域	681	816	6,486
	¥ 14,323	¥ 26,316	\$136,410

	海外売上高比率	
	2004	2003
連結売上高に占める		
海外売上高比率	27.2%	42.4%

17 リース

(1)ファイナンス・リース:当社グループがリース借主になっている取引

2004年3月31日および2003年3月31日に終了した各1年間における所有権移転外ファイナンス・リース取引にかかる支払リース料は、それぞれ1,130百万円(10,762千米ドル)および1,183百万円です。

2004年3月31日および2003年3月31日現在の未経過リース料(支払利息相当額を控除)はそれぞれ以下のとおりです。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
1年以内	¥ 988	¥ 886	\$ 9,409
1年超	1,048	748	9,981
	¥ 2,036	¥ 1,634	\$ 19,390

(2)オペレーティングリース

2004年および2003年3月31日現在の解約不可能なオペレーティングリース取引に対する未経過リース料は以下のとおりです。

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2004	2003	2004
1年以内	¥ 1	¥ 546	\$ 10
1年超	0	1,336	0
	¥ 1	¥ 1,882	\$ 10

## 和文アニュアルレポートの作成と 監査上の位置付けについて

当社は、当社の事業概要および連結財務諸表を含む財務内容を中心としたアニュアルレポートを英文で作成しておりますが、年次報告書の開示の公平性を考慮し、英文アニュアルレポートを和訳した和文アニュアルレポートも作成し、皆様に提供しております。

また、和文アニュアルレポートに関しましては、英文と和文との表現に相違がないよう留意するとともに、和文アニュアルレポート所収の当社連結財務諸表につきましては、監査済英文連結財務諸表の和訳を掲載しております。なお当該和訳は当社の責任において行ったものであり、中央青山監査法人の査閲は受けておりません。

## 沿革

- 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 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
- 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
- 10月 東京都新宿区に東京支店を設置
- 1984年 5月 業務用テレビゲーム第1弾「バルガス」開発、販売
- 1985年 8月 米国における当社製品の販売を目的として、カリフォルニア州にカプコンU.S.A., INC.を設立
- 12月 家庭用ゲームソフトを開発、販売
- 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
- 4月 業務用ゲーム機のレンタル業務開始
- 1990年 3月 500円額面株式1株を50円額面株式10株に株式分割
- 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
- 1991年 3月 業務用テレビゲーム「ストリートファイター」を発売、スト ブームを巻き起こす
- 1992年 6月 スーパーファミコン用ソフト「ストリートファイター」を発売、大ヒットを放つ
- 1993年 7月 東南アジアにおける当社製品の販売を目的として、香港にカプコンアジアCO., LTD.を設立
- 8月 1単位の株式数を1,000株から100株に変更
- 10月 大阪証券取引所市場第二部に上場
- 1994年 5月 上野事業所( 三重県上野市 )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
- 1995年 6月 米国における当社製品の販売拡大を目的として、カプコンU.S.A., INC. を持株会社としたカプコン・コインオブ、INC.、カプコン・エンタテインメント、INC. およびカプコン・デジタル・スタジオ、INC.( 2003年5月にカプコン・スタジオ8, INC. に商号変更 )を設立
- 1996年 3月 プレイステーション用ソフト「バイオハザード」の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
- 1997年 4月 シナリオ制作を中心としたゲームソフトの企画・開発を目的として、株式会社フラグシップを設立
- 1998年 7月 欧州における当社製品の販売を目的として、英国にカプコン・ユーロソフトLTD.を設立
- 1999年 7月 プレイステーション用ソフト「ディノクライシス」発売、大ヒットを放つ
- 9月 大阪証券取引所市場第一部に指定替え
- 2000年 10月 東京証券取引所市場第一部に上場
- 2001年 1月 プレイステーション2用ソフト「鬼武者」を発売  
プレイステーション2用ソフトとして、初の国内100万本を達成
- 6月 韓国におけるゲームソフトの企画・開発を目的として、韓国にココカプコンCO., LTD.を設立
- 9月 携帯電話用充電機の販売・レンタルを目的として、カプコンチャーボ株式会社を設立
- 2002年 2月 プレイステーション2用ソフト「鬼武者」、「デビルメイクライ」が全世界でダブルミリオンセールスを達成
- 3月 プレイステーション2用ソフト「鬼武者2」を発売し、前作に続いて国内100万本を達成
- 11月 英国にCE・ヨーロッパLTD.を設立
- 2003年 2月 ドイツにCEG・インタラクティブ・エンタテインメントGmbHを設立
- 2004年 7月 ゲームソフトの開発を目的として、クローバースタジオ株式会社を設立



ロックマン



ストリートファイター



バイオハザード



ディノクライシス



鬼武者



デビルメイクライ

## 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の企画、開発、販売ならびにアミューズメント施設の運営  
 資本金 27,581百万円  
 決算期 3月31日  
 従業員数 連結1,206名・単体1,061名

## 主要な事業所

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 〒163-0425 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号  
 TEL: 03-3340-0710 FAX: 03-3340-0711



本社



東京支店



研究開発ビル

## 主要な子会社

**カプコンU.S.A., INC.**  
 475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, California 94085 U.S.A.  
 TEL: 1-408-774-0500 FAX: 1-408-774-3994  
<http://www.capcom.com/>  
 資本金:159,949千米ドル  
 事業内容:持株会社、米国会社の管理

**カプコン・エンタテイメント, INC.**  
 475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, California 94085 U.S.A.  
 TEL: 1-408-774-0500 FAX: 1-408-774-3995  
 資本金:1,000千米ドル  
 事業内容:家庭用ゲームソフトの販売

**カプコン・スタジオ8, INC.**  
 475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, California 94085 U.S.A.  
 TEL: 1-408-774-0500 FAX: 1-408-774-3955  
 資本金:1,000千米ドル  
 事業内容:ゲームソフトの開発

**カプコン・ユーロソフトLTD.**  
 9th Floor, 26-28 Hammersmith Grove, Hammersmith, London W6 7HA, U.K.  
 TEL: 44-20-8846-2550 FAX: 44-20-8741-4176  
 資本金:5,000千ポンド  
 事業内容:家庭用ゲームソフトの販売

**株式会社ステイタス**  
 〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号  
 TEL: 06-6920-3655 FAX: 06-6920-5154  
 資本金:32百万円  
 事業内容:損害保険代理業ならびに金融業

**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

**カプコンアジアCO., LTD.**  
 Units 1205-6, 12/F, New East Ocean Centre, 9 Science Museum Rd.,  
 T.S.T.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:業務用ゲーム機器および家庭用ゲームソフトの販売

**株式会社フラグシップ**  
 〒163-0025 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号  
 TEL: 03-5328-8071 FAX: 03-5328-8072  
 資本金:70百万円  
 事業内容:ゲームソフトの企画、開発

**カプコンチャージャ株式会社**  
 〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号  
 TEL: 06-6920-3616 FAX: 06-6920-5170  
 資本金:300百万円  
 事業内容:携帯電話用充電器の販売、レンタル

**CE・ヨーロッパLTD.**  
 9th Floor, 26-28 Hammersmith Grove, Hammersmith, London W6 7HA, U.K.  
 TEL: 44-20-8846-2550 FAX: 44-20-8741-4176  
<http://www.capcom-europe.com/>  
 資本金:1,000千ポンド  
 事業内容:家庭用ゲームソフトの販売

**CEG・インタラクティブ・エンタテイメントGmbH**  
 Barmbeker Str.4b 22303 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

## 株式の状況

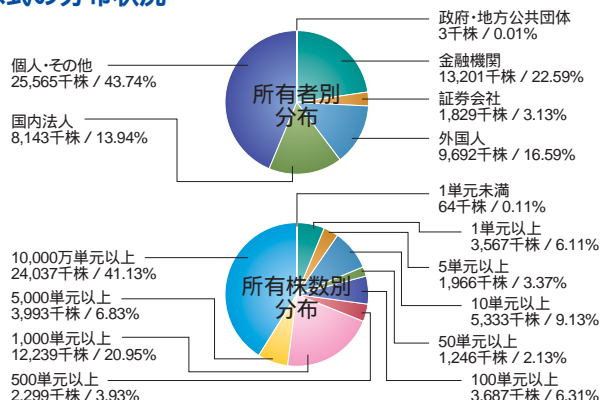
上場証券取引所	東京・大阪証券取引所
会社が発行する株式の総数	150,000,000株
発行済株式の総数	58,435,819株
株主数	26,831名

## 大株主(上位10名)

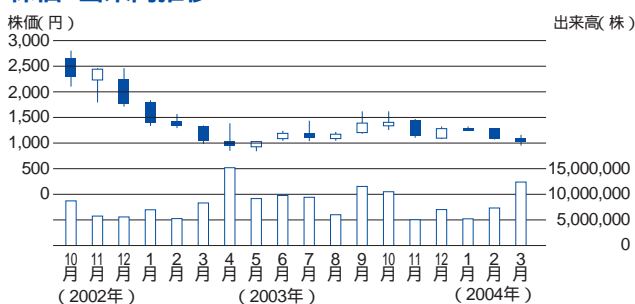
株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
有限会社クロスロード	6,772	11.59
辻本憲三	4,070	6.97
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	3,592	6.15
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,126	3.64
辻本美之	1,669	2.86
辻本良三	1,545	2.65
辻本春弘	1,545	2.64
日本証券金融株式会社	1,196	2.05
辻本美佐子	895	1.53
株式会社みずほコーポレート銀行	699	1.20

(注)当社は、自己株式1,518,050株を保有しておりますが、上記大株主から除外しております。

## 株式の分布状況



## 株価・出来高推移



## ▶ IRホームページをご利用ください。

トップページ ▶▶▶ <http://www.capcom.co.jp/>



CLICK!

当社では、株主や投資家の皆様に当社の最新情報をタイムリーに提供することを目的として、ホームページを活用したIR活動にも注力しております。IRホームページでは、財務データや株式に関する情報などに加え、経営戦略など様々な情報提供を行っております。

当社のIR活動は、「ロイター・インスティテューショナル・インベスター誌 日本株投資調査2003」において、セルサイドグループ・ソフトウェア部門で1位にランキングしております。

「ロイター・インスティテューショナル・インベスター誌」は、世界で最も権威ある金融専門誌です。

IRホームページ ▶▶▶ <http://www.capcom.co.jp/ir/>



### 財務情報

決算数値や財務指数をグラフ等で分かりやすく掲載しております。



### IR資料集

決算説明会の様子を資料とともに動画でご覧いただけます。



### カプコンIRメール

メールアドレスをご登録いただきますと、プレスリリースや決算資料などの最新情報を電子メールでお知らせいたします。

**CAPCOM**

株式会社 **カプコン**

〒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

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

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.