

アニュアルレポート 2003

2003年 3月期



COMMITTED TO AN ENTIRELY NEW WORLD OF  
SENSATION AND EXCITEMENT

**CAPCOM**

## 会社プロフィール

当社は、電子応用ゲーム機器の開発・販売会社として1979年に設立されたアイ・アール・エム株式会社を前身として、1983年に現在の当社の原点となる旧株式会社カプコンを設立し、同年が創業元年となっております。以後、1984年には業務用テレビゲームソフトの開発・販売事業に参入し、同時に世界的な販売ネットワークの構築に着手しました。そして1991年、対戦格闘ゲームの代表作となった業務用テレビゲームソフト「ストリートファイターⅡ」を投入し、国内外で大ヒットを放つとともに、その後も同シリーズは家庭用テレビゲームソフトでもミリオンタイトルを続出させるなど、当社発展の礎を築きました。

また、市場環境の変化と顧客ニーズの多様化に対応して家庭用テレビゲーム分野へも注力し、1996年には、プレイステーション向けソフト「バイオハザード」が1年間の長期に亘り異例のロングセラーを記録し、ホラーアドベンチャーのジャンルを新たに確立するなど、つね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。

その後、映画的な演出方法や鮮明な画像により、リアルな動きを実現した「鬼武者」や「デビルメイクライ」をはじめ、数々のミリオンタイトルを生み出しております。当社は、2003年6月で創業20周年を迎えましたが、これを機会に改めてより一層ユーザーニーズに即応したゲームソフトの創造を通して、これからも世界中の人びとに夢を与える企業活動を展開してまいります。



### 目次

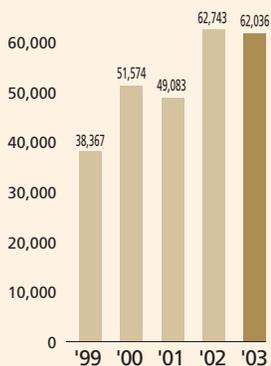
会社プロフィール	1	海外事業	13
財務ハイライト	2	財務情報	15
当社のビジョン	3	沿革	32
研究開発	7	会社概要	33
営業概況	9		

# 財務ハイライト

連結ベース	(単位：百万円)		(単位：千米ドル)
	2003年3月期	2002年3月期	2003年3月期
売上高	¥ 62,036	¥ 62,743	\$516,966
営業利益	6,680	9,727	55,667
当期純利益(純損失)	(19,598)	4,912	(163,317)
総資産額	106,648	128,512	888,733
株主資本	42,888	68,233	357,400
	(単位：円)		(単位：ドル)
1株当たり当期純利益(純損失)	( ¥ 338.01 )	¥ 84.21	( \$ 2.82 )
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	—	76.61	—
1株当たり配当額	20.00	20.00	0.17

(注)米ドル金額は、便宜上2003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=120円で換算しています。

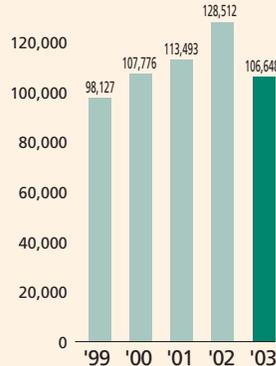
売上高  
(単位：百万円)



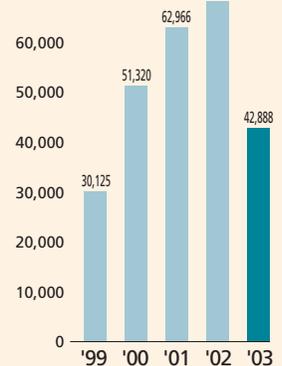
営業利益  
(単位：百万円)



総資産額  
(単位：百万円)



株主資本  
(単位：百万円)



## 当社のビジョン



代表取締役社長 辻本 憲三

### 当連結会計年度におけるカプコンの事業概要と業績についてご報告いたします

当業界におきましては、携帯電話やインターネット支出の増大に伴う可処分所得の減少、中古ソフト市場の定着、消費者の購買意欲の低下などにより、需要は盛り上がりを欠きました。こうした状況下、生き残りをかけた合併、事業統合や業務提携など再編が加速してまいりました。また、海外につきましては、欧米市場を中心に堅調に推移したものの、低価格ソフトの拡大や国内外のゲームメーカーとの競争が激化するなど、事業環境は大きな転換期を迎えております。

# impression

## 社長メッセージ



一方、市場振興の一環として、ゲームソフトの倫理審査機関である「コンピュータエンターテインメントレーティング機構(CERO)」の設立や「ゲーム学会」の創設など、健全な市場の育成、イメージの向上に取り組んでまいりました。

当社におきましては、多様なユーザーに対応するため、自社開発以外のソフトラインアップを充実し、需要の掘り起こしを図るとともに、全国的な販促キャンペーンの実施、新販路の拡大、地域密着型の施設展開などにより、業績の向上に努めてまいりました。

加えて、メディアミックス戦略として当社のゲームソフトの知名度向上など、副次的効果を狙って、ハリウッド映画「バイオハザード」の上映や「ロックマン エグゼ」のテレビ放映による、相乗展開を推し進めてまいりました。

この結果、当連結会計年度の売上高は、620億36百万円(前期比1.1%減)と減収となりました。

利益面につきましては、売上高の減少に加え、返品調整引当金の計上や、販売費および一般管理費の増加などにより、経常利益は67億97百万円(前期比26.6%減)となりました。

また、グループ全体の効率的な事業配分や財務内容の透明度を高めるとともに、当社所有の不動産に係る評価損にも積極的に対処するため、土地・建物をすべて子会社である株式会社カプトロンに譲渡いたしました。さらに、選択と集中による質的転換を図るため、収益が見込まれない開発ラインのソフトを見直したことにより、開発中止損などが発生し、368億50百万円の特別損失を計上しました。

この結果、税効果会計の適用に伴う法人税等調整額を計上しましたが、まことに遺憾ながら当期損失は195億98百万円となりました。

今後の見通しといたしましては、国内におけるデフレ対策の遅れ、株安基調や消費マインドの萎縮に加え、米国経済の減速懸念や混迷する国際情勢など不安定要因も多く、景気は先行き不透明感を払拭できないものと思われます。

当業界は、国内市場の落ち込みに加え、欧米の強豪メーカーの攻勢やオンラインゲームに強みを発揮している韓国、台湾勢など新興勢力の台頭などにより、海外市場での激烈な攻防戦が繰り広げられるものと思われます。また、開発費の高騰や中古市場の拡大、価格低下スパイラルなどにより、企業間競争はますます激化するとともに、市場環境は一層厳しくなることが予想され、淘汰が進むものと思われます。さらに、中古ソフト販売の適法化に対処するため、小売店との共存共栄を目指して、利益配分の方法など新たなルール作りやシステムの構築を志向してまいります。



いままでにない感動と興奮のニューワールドを



## 経営方針

当社は、ゲームというエンターテインメントを通じて「遊文化」を創造し、多くの人に「感動」を与えるソフト開発をメインとする「感性開発企業」を基本理念とし、株主、顧客および従業員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経営展開を図ってまいります。

## 経営環境の変化に対応するための収益構造の再構築により、企業革新を進めてまいります

当業界は開発コストの高騰に加え、合併や事業統合などの再編やグローバルな企業間競争の波が押し寄せ、優勝劣敗による勢力地図の塗り変えが進みつつあります。当社はこうした厳しい事業環境下において、生存競争を勝ち抜いていくために、早急に経営改革を断行してまいります。

現在の難局を乗り越えていくには、経営環境の変化に対応できる体制作りが最重要課題であると考えます。そこで、経営の根幹をなす開発部門の見直しやマーケティング戦略の強化を図ることに加え、成果主義の推進、重層的な意思決定の改善や責任の明確化など、全社的な意識改革・組織改革により、社内全体を活性化させ、企業体質の改善に取り組んでまいります。

さらに、収益構造の再構築を図るため、営業部門の強化や差別化した施設運営の展開など、顧客志向に立って既存市場の深耕と新規市場の開拓に努めるとともに、徹底した経費の圧縮や流通コストの低減を推し進めるなど、経営の合理化・効率化に取り組み、強い危機感をもって業績の回復・向上に全力を傾注してまいります。

## 社長メッセージ

中長期的な経営戦略としては、次のような重点項目を掲げております。

コア事業である家庭用ゲームソフトの開発、販売拡大に経営資源を集中してまいります

市場動向を勘案しつつ、マルチプラットフォーム戦略を推進してまいります

第2の柱に育ってきましたアミューズメント施設の拡充に注力いたします

現地法人の設立など、積極果敢な事業展開により、海外市場での販売拡大を図ってまいります

コンテンツの拡充により、新たなビジネスチャンスを切り開いてまいります

付加価値を創造するため、ブランド戦略を推し進めてまいります

財務構造の向上を図るため、每期安定したキャッシュフローの創出に努めてまいります

## コーポレート・ガバナンスが十分に機能する仕組みを構築し、信頼性の向上に努めます

当社は、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、経営方針を決定する取締役会と業務執行を担う執行役員を明確に分離することにより、円滑かつ機動的な事業展開により、経営効率の向上を図っております。

また、弁護士1名を含む3名の社外取締役、同じく3名の社外監査役を在任させることにより、取締役会の監督機能を一層高め、信頼性の向上に努めております。

また、コンプライアンス(法令遵守)を徹底するために、コンプライアンス委員会を設置し、法令や企業倫理を遵守するとともに、危機管理体制の確立に努めております。

辻本 憲三

代表取締役社長 辻本 憲三





## 研究開発

### 世界市場を見据えて、より魅力あるソフト開発を

国内はいうまでもなく世界のゲームソフト市場で当社が確固とした地位を築いている大きな要素は、業界でも有数の高い開発力の存在です。優れた能力を持つクリエイターたちが創造力を駆使して、「バイオハザード」や「鬼武者」、「デビルメイクライ」をはじめとする数多くのメガヒットを生み出し、世界中のユーザーから高い評価を受けてまいりました。

当社の研究開発における基本方針は、世界の三大市場である日本、北米、欧州の3地域で高く支持されるゲームソフトを創り出

すことにあります。そのための開発拠点は、現在、主力の日本を含め、米国、韓国の3カ所にあり、とりわけ米国、韓国においては、それぞれの地域市場の特性や顧客志向に合致したソフトの開発に力を注いでおります。

ユーザーニーズが多様化し、市場それ自体も競争の激化から転換期を迎えている今、当社は開発業務の効率化に努める一方、外部の開発ノウハウ、人材の有効活用によって、高度な開発力をさらに確かなものとしてまいります。



収益管理体制を強固にする開発体制と  
マルチプラットフォーム展開



当社のソフト開発体制の特徴は、開発責任者であるプロデューサーの指揮のもと、企画、シナリオ制作から、キャラクターデザイン、プログラム制作、サウンド制作に至るまで、スタッフが一体となって進めている点にあります。各スタッフはゲームソフトのクオリティのみならず、スケジュールの遵守やコストの管理まで、責任をもって作業に取り組んでいます。加えて、全タイトルに進捗管理ツールを導入し、数次にわたる審査・検証により開発工程管理を厳格に行うとともに、2段階承認(試作開発・本格開発)による採算性のチェックやクオリティの向上に努めています。

また、今後はマーケティング体制を強化し、グローバルな市場や競合他社、ユーザー動向を分析するとともに、開発工程へマーケティング情報をフィードバックすることで、中長期視点に立ったソフト供給戦略を推し進めてまいります。

さらに、新ジャンルの開拓やACR(すべてのハードに同時発売が可能となるミドルウェア)を利用したソフトの増大を図るとともに、市場動向を勘案したマルチプラットフォーム展開を行ってまいります。



PS2  
© 2003 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.  
Design and specifications are subject to change without notice.



Xbox™  
Microsoft XBOX, and the XBOX Logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and used under license from Microsoft.



GAME BOY ADVANCE SP  
GAME BOY ADVANCE SP IS TRADEMARK OF NINTENDO

GAME BOY ADVANCE  
GAME BOY ADVANCE IS A REGISTERED TRADEMARK OF NINTENDO.



NINTENDO GAMECUBE  
NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO.



## 営業概況

### コンシューマ用機器販売事業

当事業におきましては、国内市場が停滞する中、プレイステーション2向けにアニメ的な描画手法を用いた当社発のレースゲーム「アウトモデリスタ」や「クロックタワー3」、「プレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター」を発売いたしました。いずれも足取りが重く苦戦を余儀なくされました。また、満を持して投入した当期の主要タイトルである「バイオハザード0」(ニンテンドーゲームキューブ用)や「デビル メイ クライ 2」(プレイステーション2用)も、停滞気味の市場を反映して伸び悩み、販売拡大のけん引役を果たすことができませんでした。このような厳しい競

争環境のもと、局面の打開を図るため、計画外の「カオスレギオン」(プレイステーション2用)や「PN03」(ニンテンドーゲームキューブ用)を発売いたしました。全体の落ち込みをカバーするまでには至りませんでした。

一方、ゲームボーイアドバンス向けの「ロックマン ゼロ」や「ロックマン エグゼ 3」などのロックマンシリーズや「逆転裁判2」は、安定した人気により底堅い売れ行きを示しました。さらに、事業領域の拡大を図るため、新機軸の卓上ゲーム「Catan(カタン)」を投入し、国内でのボードゲーム復活の端緒を開きました。



デビル メイ クライ 2



プレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター



カオスレギオン

© CAPCOM CO., LTD.  
 © SUNSOFT, © CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.  
 © SUNSOFT, © CAPCOM CO., LTD. 2002.  
 © CAPCOM U.S.A., INC. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.  
 © CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED.  
 © 1995 Kosmos Verlag, Stuttgart, Germany  
 Original Title: Die Siedler von Catan  
 Character by © 2002 Susumu Matsushita Company



Catan(カタン)



バイオハザード0



海外につきましては、堅調な欧米市場に支えられ「バイオハザード」(ニンテンドーゲームキューブ用)が健闘したほか、プレイステーション2向け廉価版ソフトの「鬼武者グレイテストヒッツ」や「バイオハザード コード: ペロニカ完全版グレイテストヒッツ」などが順調に推移し、販売数量の増大に寄与しました。

しかしながら、大半の新作ソフトが総じて伸び悩んだこともあり、全体に弱含みに展開した結果、売上高は480億90百万円(前期比0.7%増)となり、営業利益につきましては67億61百万円

(前期比39.9%減)となりました。

今後の展開につきましては、開発・マーケティング・販売体制を強化し、三位一体の事業展開を図ることを基本として、とくに規模と成長率で市場をけん引する米国、欧州における収益拡大を目指します。具体的には、欧米嗜好のソフト開発や、マーケティング情報の一元管理・分析の強化を行いつつ、各地域責任者ととも販売戦略を構築してまいります。



クロックタワー3



ロックマン ゼロ



逆転裁判2



アトモデリスタ



## アミューズメント施設運営事業

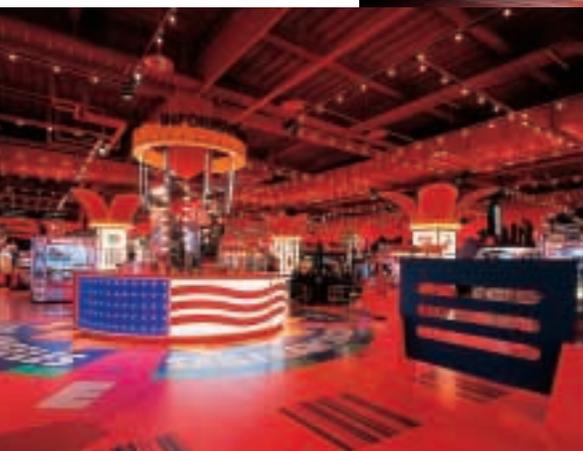
当事業は、これまで市場環境の頭打ち状態が続いておりましたが、「ゲームの日」(11月23日)の記念イベントの開催など、業界挙げての市場活性化策が奏功し、手軽な娯楽施設として見直されてきたこともあり、家族連れや女性の増加などによって回復基調に転じてまいりました。こうした中、当社は「地域一番店」を旗印に、大型商業施設などへ出展するとともに、各種イベントの開催など趣向を凝らした集客展開により、安定したコアユーザーの獲得、リピーターの確保、ファミリー層の取り込みなど客

層の拡大に努めてまいりました。また、当期は九州地区で2番目の店舗となる「プラサカブコン大分店」(大分県)をオープンしたほか、「プラサカブコン八千代店」(千葉県)を出店するとともに、不採算店9店舗を閉鎖するなど効率的な店舗戦略を展開して、売上の増大、収益力の向上に取り組んでまいりました。

この結果、売上高は92億43百万円(前期比11.0%増)となり、営業利益につきましても21億41百万円(前期比82.4%増)となりました。



プラサカブコン大分店



## 業務用機器販売事業

当事業におきましては、事業規模が縮小する状況下、収益構造の改善に向けて好採算のプライズゲーム(景品獲得ゲーム)「メチャとれ」や「ベルキャッチャーツイン」などを投入しましたが、競争激化や他社との差別化戦略が打ち出せなかったことに加え、けん引商品不足などにより苦戦を強いられ、低水準で推移いたしました。

この結果、売上高は11億14百万円(前期比71.8%減)となり、営業損失は5億34百万円となりました。

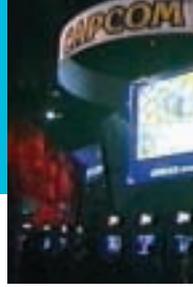


## その他事業

その他事業は、攻略本やキャラクターグッズなどのライセンス許諾によるロイヤリティ収入、携帯電話向けコンテンツ事業収入および映像事業収入等で、売上高は37億44百万円(前期比21.4%増)、営業利益につきましては、3億51百万円(前期比70.4%増)です。



ブラサカブコン八千代店



## 海外事業

これまで当社は、1985年8月に米国における販売拠点として「カプコンU.S.A.,INC.」を設立するとともに、欧州、アジアにも相次ぎ現地法人を設立するなど、海外市場の開拓に注力してまいりました。

当期におきましては、1,630万本のゲームソフトを出荷し、このうち海外は1,060万本を占めております。市場全体におけるゲームソフト販売本数は、北米と欧州で全世界の約80%を占めるなど、海外市場の重要度は年を追うごとに高まっています。





## 北米

世界最大の市場である北米は、有名タイトルの大ヒットに恵まれたほか、ゲームソフト、ゲーム機ともに順調な伸びを見せ、今や映画興行を上回る市場規模となりました。このような環境のもと、当社におきましては、「バイオハザード」(ニンテンドーゲームキューブ用)やプレイステーション2向け廉価版の「鬼武者グレイテストヒッツ」、「バイオハザード コード：ベロニカ完全版グレイテストヒッツ」などが好調に販売を伸ばしました。

しかしながら、販売けん引を期待しました主要タイトルの「バイオハザード0」(ニンテンドーゲームキューブ用)や「デビルメイクライ 2」(プレイステーション2用)が伸び悩み、全体としては弱含みに推移いたしました。

この結果、売上高は164億18百万円(前期比15.3%増)、営業利益は21億60百万円(前期比9.0%減)となりました。

## 欧州

三大市場の一角を占める欧州は、洪水被害のあったドイツなど一部の国は低迷したものの、各ハードの販売拡大や有力ソフトのヒットなどがあったことにより、英国をけん引役に市況はおおむね堅調に推移いたしました。こうした中、当社におきましては、「バイオハザード」(ニンテンドーゲームキューブ用)などが底堅い売れ行きを示しましたものの、期待ソフトの「アウトモデリスタ」(プレイステーション2用)や「バイオハザード0」(ニンテンドーゲームキューブ用)が精彩を欠きました。

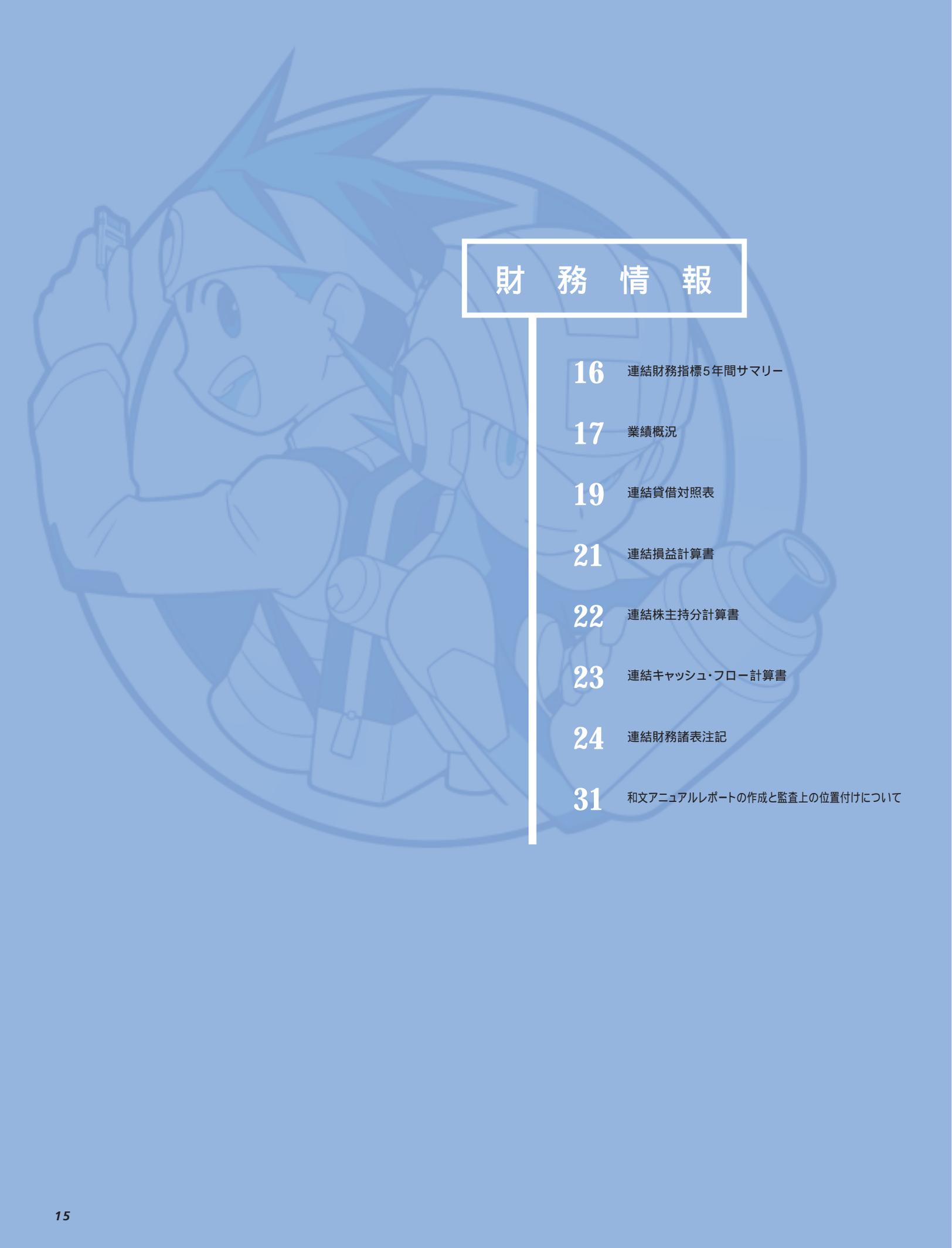
この結果、売上高は78億20百万円(前期比7.6%増)、営業利益は6億66百万円(前期比36.1%減)となりました。

## その他の地域

日米欧の三大市場に次いで、将来の成長が期待されるアジア地域での販売が主なものでありますが、同地域は家庭用ゲーム機の販売が緒に就いた段階であることに加え、パソコンゲームが根付いていることや未だにコピー問題が解消しないこともあって萌芽期の域を脱却できず、本格的な市場を形成するには、まだかなりの年数を要するものと思われます。このため、総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は6億48百万円(前期比3.5%増)、営業損失は42百万円となりました。





## 財 務 情 報

- 16 連結財務指標5年間サマリー
- 17 業績概況
- 19 連結貸借対照表
- 21 連結損益計算書
- 22 連結株主持分計算書
- 23 連結キャッシュ・フロー計算書
- 24 連結財務諸表注記
- 31 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

# 連結財務指標5年間サマリー

	単位:百万円					千米ドル(注)1.
	2003年	2002年	2001年	2000年	1999年	2003年
売上高	¥ 62,036	¥ 62,743	¥ 49,083	¥ 51,574	¥ 38,367	\$516,966
営業利益	6,680	9,727	7,155	9,061	3,611	55,667
税金等調整前当期純利益(純損失)	( 30,049)	7,420	7,127	8,712	2,085	( 250,408)
当期純利益(純損失)	( 19,598)	4,912	6,007	9,700	1,507	( 163,317)
1株当たり情報(注)2.	単位:円					米ドル(注)1.
1株当たり当期純利益(純損失)	( ¥ 338.01)	¥ 84.21	¥ 109.90	¥ 273.01	¥ 43.00	(\$ 2.82)
1株当たり配当額	20.00	20.00	20.00	20.00	20.00	0.17
1株当たり純資産額	753.47	1,168.51	1,081.62	1,372.16	862.96	6.28
	単位:百万円					千米ドル(注)1.
総資産額	¥106,648	¥128,512	¥113,493	¥107,776	¥98,127	\$888,733
株主資本	42,888	68,233	62,966	51,320	30,125	357,400
減価償却費	2,203	2,172	2,411	2,623	2,818	18,358
資本的支出	2,290	4,182	2,939	2,695	2,862	19,083
研究開発費	1,151	1,067	1,461	1,390	1,414	9,591
株主資本利益率(ROE)	( 35.3%)	7.5%	10.5%	23.8%	5.0%	
総資産利益率(ROA)	( 16.7)	4.1	5.4	9.4	1.5	
自己資本比率	40.2	53.1	55.5	47.6	30.7	

(注) 1. 米ドル金額は、便宜上2003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=120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。

# 業績概況

## 連結業績概況

当連結会計年度の売上高は620億36百万円(前期比1.1%減)と減収となりました。利益面につきましては、売上高の減少に加え、返品調整引当金の計上や販売費および一般管理費の増加などにより、経常利益は67億97百万円(前期比26.6%減)となりました。

また、グループ全体の効率的な事業配分や財務内容の透明度を高めるとともに、当社所有の不動産に係る評価損にも積極的に対処するため、土地・建物をすべて子会社である株式会社カプトロンに譲渡いたしました。さらに、選択と集中による質的転換を図るため、収益が見込まれない開発ラインのソフトを見直したことにより、開発中止損などが発生し、368億50百万円の特別損失を計上しました。

この結果、税効果会計の適用に伴う法人税等調整額を計上しましたが、当期損失は195億98百万円となりました。

## コンシューマ用機器販売事業

当事業におきましては、国内市場が停滞する中、プレイステーション2向けにアニメ的な描画手法を用いた当社初のレースゲーム「アウトモデリスタ」や「クロックタワー3」、「プレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター」を発売いたしました。いずれも足取りが重く苦戦を余儀なくされました。また、満を持して投入した当期の主要タイトルの「バイオハザード0」(ニンテンドーゲームキューブ用)や「デビル メイ クライ 2」(プレイステーション2用)も停滞気味の市場を反映して伸び悩み、販売拡大のけん引役を果たすことができず軟調に推移いたしました。

一方、ゲームボーイアドバンス向けの「ロックマン ゼロ」や「ロックマン エグゼ 3」などのロックマンシリーズや「逆転裁判2」は、安定した人気により底堅い売行きを示しました。

また、海外は堅調な欧米市場に支えられ「バイオハザード」(ニ

ンテンドーゲームキューブ用)が健闘したほか、プレイステーション2向け廉価版ソフトの「鬼武者グレイテストヒッツ」や「バイオハザード コード:ペロニカ完全版グレイテストヒッツ」などが順調に伸長し、販売数量の増大に寄与いたしました。

しかしながら、大半の新作ソフトが総じて伸び悩んだこともあって、弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は480億90百万円(前期比0.7%増)となり、営業利益につきましては67億61百万円(前期比39.9%減)となりました。

## アミューズメント施設運営事業

当事業では、「地域一番店」を旗印に、大型商業施設などへ出店するとともに、各種イベントの開催など趣向を凝らした集客展開により、安定したコアユーザーの獲得、リピーターの確保やファミリー層の取り込みなど客層の拡大に努めたほか、不採算店の閉鎖により効率的な店舗戦略を展開してまいりました。

この結果、売上高は92億43百万円(前期比11.0%増)となり、営業利益につきましても21億41百万円(前期比82.4%増)となりました。

## 業務用機器販売事業

当事業におきましては、事業規模が縮小する状況下、収益構造の改善に向けて好採算のプライズゲーム(景品獲得ゲーム)「メチャとれ」や「ベルキャッチャーツイン」などを投入いたしました。競争激化や他社との差別化戦略が打ち出せなかったことに加え、けん引商品の不足などにより苦戦を強いられ、低水準で終始いたしました。

この結果、売上高は11億14百万円(前期比71.8%減)となり、営業損失は5億34百万円となりました。

## その他事業

その他事業は、ライセンス許諾等のロイヤリティ収入、映像事業収入等で、売上高は37億44百万円(前期比21.4%増)、営業利益につきましては、3億51百万円(前期比70.4%増)です。

## キャッシュ・フロー

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」という)は334億45百万円となり、前連結会計年度末より15億55百万円減少いたしました。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、36億36百万円となりました。これは主に、税金等調整前当期純損失300億49百万円を計上し

たものの、その主要因がキャッシュの減少を伴わない土地建物等評価損243億32百万円ならびに貸倒引当金の増加額32億86百万円等の特別損失の計上によるものであります。営業活動においては資金が増加いたしました。

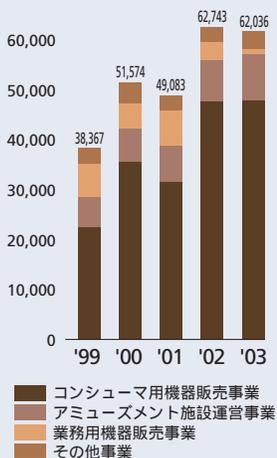
### (2) 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果減少した資金は、23億29百万円となりました。これは主に、アミューズメント運営事業における施設機器購入による支出8億9百万円等の有形固定資産の取得等によるものであります。

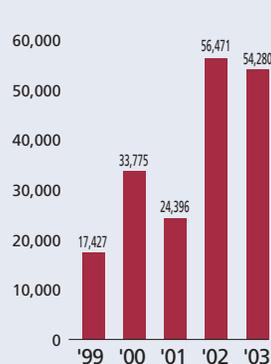
### (3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果減少した資金は、20億円となりました。これは主に、自己株式の取得による支出30億87百万円等によるものであります。

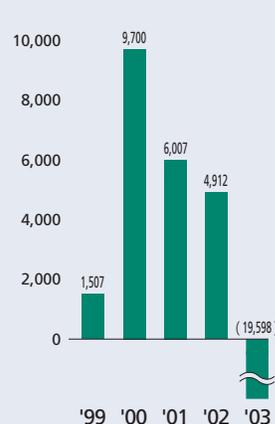
事業別売上高  
(単位：百万円)



運転資本  
(単位：百万円)



当期純利益(純損失)  
(単位：百万円)



株主資本利益率(ROE)  
(%)



# 連結貸借対照表

2003年および2002年3月31日現在

資産の部	単位:百万円		単位:千米ドル(注記1参照)
	2003年	2002年	2003年
<b>流動資産:</b>			
現金および現金同等物(注記3参照)	¥ 33,445	¥ 35,000	\$278,709
受取手形および売掛金			
営業債権	15,567	15,240	129,725
その他	1,363	637	11,358
貸倒引当金	( 2,595)	( 1,717)	( 21,625)
短期貸付金	4,337	4,948	36,142
たな卸資産(注記4参照)	6,361	6,517	53,008
ゲームソフト仕掛品	10,331	11,218	86,092
前払費用	405	2,174	3,375
繰延税金資産(注記9参照)	4,354	2,522	36,283
その他	1,030	335	8,583
<b>流動資産合計</b>	<b>74,598</b>	<b>76,874</b>	<b>621,650</b>
<b>投資およびその他資産:</b>			
投資有価証券(注記5参照)	1,782	2,006	14,850
関連会社および非連結会社への出資金	804	604	6,700
長期貸付金	7,220	5,919	60,167
長期前払費用	124	101	1,033
繰延税金資産(注記9参照)	10,535	1,230	87,792
その他	5,780	7,089	48,166
貸倒引当金	( 6,604)	( 4,538)	( 55,033)
<b>投資およびその他資産合計</b>	<b>19,641</b>	<b>12,411</b>	<b>163,675</b>
<b>有形固定資産(注記6参照):</b>			
土地(注記7参照)	4,701	26,500	39,175
建物および構築物(注記7参照)	5,290	13,417	44,083
機械装置および器具備品	10,752	13,920	89,600
建設仮勘定	27	45	225
減価償却累計額	( 8,361)	( 14,655)	( 69,675)
<b>有形固定資産合計</b>	<b>12,409</b>	<b>39,227</b>	<b>103,408</b>
<b>資産合計</b>	<b>¥ 106,648</b>	<b>¥ 128,512</b>	<b>\$888,733</b>

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

負債の部、少数株主持分および資本の部	単位:百万円		単位:千米ドル(注記1参照)
	2003年	2002年	2003年
<b>流動負債:</b>			
短期借入金(注記7参照)	¥ 6,997	¥ 8,640	\$ 58,309
1年以内返済予定の長期借入債務(注記7参照)	508	141	4,233
支払手形および買掛金	5,174	4,743	43,118
未払費用	2,371	2,109	19,758
未払法人税等(注記9参照)	649	1,436	5,408
返品調整引当金	613	—	5,108
その他	4,006	3,334	33,383
<b>流動負債合計</b>	<b>20,318</b>	<b>20,403</b>	<b>169,317</b>
<b>固定負債:</b>			
長期借入債務(注記7参照)	40,832	37,352	340,267
退職給付引当金(注記10参照)	804	705	6,700
その他	1,775	1,757	14,791
<b>固定負債合計</b>	<b>43,411</b>	<b>39,814</b>	<b>361,758</b>
<b>少数株主持分</b>	<b>31</b>	<b>62</b>	<b>258</b>
<b>資本の部:</b>			
資本金(注記11参照)			
総授權株式数-150,000,000株			
発行済株式総数-58,435,819株(2003年3月31日現在)	27,581	—	229,842
発行済株式総数-58,435,217株(2002年3月31日現在)	—	27,580	—
資本剰余金(注記11.12参照)	30,472	30,465	253,933
利益剰余金(注記11.12参照)	( 12,050)	8,777	( 100,417)
その他有価証券評価差額金(注記5.12参照)	( 161)	( 94)	( 1,342)
為替換算調整勘定	143	1,551	1,192
自己株式(注記13参照)	( 3,097)	( 46)	( 25,808)
<b>資本合計</b>	<b>42,888</b>	<b>68,233</b>	<b>357,400</b>
<b>負債、少数株主持分および資本合計</b>	<b>¥ 106,648</b>	<b>¥ 128,512</b>	<b>\$888,733</b>

# 連結損益計算書

2003年および2002年3月31日終了事業年度

	単位:百万円		単位:千米ドル(注記1参照)
	2003年	2002年	2003年
売上高	¥ 62,036	¥ 62,743	\$516,966
売上原価	39,198	38,229	326,650
売上総利益	22,838	24,514	190,316
販売費および一般管理費	15,007	13,720	125,058
研究開発費	1,151	1,067	9,591
営業利益	6,680	9,727	55,667
その他の収益(費用):			
受取利息、受取配当金	200	277	1,667
支払利息	( 255)	( 325)	( 2,125)
為替差益	145	127	1,208
貸倒引当金繰入額	( 2,709)	( 603)	( 22,575)
固定資産除売却損	( 187)	( 108)	( 1,558)
棚卸資産処分損	( 1,429)	—	( 11,908)
開発中止損	( 5,284)	—	( 44,033)
投資有価証券評価損	( 619)	( 1,036)	( 5,158)
土地建物等評価損	( 24,332)	—	( 202,767)
棚卸資産評価損	( 1,508)	—	( 12,567)
社債発行費	—	( 579)	—
その他	( 751)	( 60)	( 6,259)
税金等調整前当期純利益(純損失)	( 30,049)	7,420	( 250,408)
法人税等(注記9参照):			
法人税、住民税および事業税	1,105	2,753	9,209
過年度法人税等戻入額	( 221)	—	( 1,842)
法人税等調整額	( 11,304)	( 277)	( 94,200)
	( 10,420)	2,476	( 86,833)
少数株主利益または少数株主損失	( 31)	32	( 258)
当期純利益(純損失)	( ¥ 19,598)	¥ 4,912	(\$163,317)
	単位:円		単位:米ドル
1株当たり情報	2003年	2002年	2003年
当期純利益(純損失)	( ¥ 338.01)	¥ 84.21	(\$ 2.82)
潜在株式調整後当期純利益(純損失)	—	76.61	—
配当額	20.00	20.00	0.17

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

# 連結株主持分計算書

2003年および2002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)
	2003年	2002年	2003年
<b>資本金:</b>			
期首残高	¥ 27,580	¥ 27,370	\$229,834
転換社債の転換	1	210	8
期末残高	¥ 27,581	¥ 27,580	\$229,842
<b>資本剰余金:</b>			
期首残高	¥ 30,465	¥ 30,255	\$253,875
転換社債の転換による資本準備金組入れ	1	210	8
自己株式処分差益	6	—	50
期末残高	¥ 30,472	¥ 30,465	\$253,933
<b>利益剰余金:</b>			
期首残高	¥ 8,777	¥ 5,219	\$ 73,142
当期純利益(純損失)	( 19,598)	4,912	( 163,317)
配当金	( 1,169)	( 1,166)	( 9,742)
役員賞与	( 60)	( 60)	( 500)
連結除外に伴う利益剰余金減少高	—	( 128)	—
期末残高	(¥ 12,050)	¥ 8,777	(\$100,417)
その他有価証券評価差額金	(¥ 161)	(¥ 94)	(\$ 1,342)
為替換算調整勘定	¥ 143	¥ 1,551	\$ 1,192
自己株式	(¥ 3,097)	(¥ 46)	(\$ 25,808)

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

# 連結キャッシュ・フロー計算書

2003年および2002年3月31日終了事業年度

	単位:百万円		単位:千米ドル (注記1参照)
	2003年	2002年	2003年
<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利益(純損失)	( ¥ 30,049)	¥ 7,420	(\$250,408)
営業活動によるキャッシュ・フローに対する調整：			
減価償却費	2,203	2,172	18,358
土地建物等評価損	24,332	—	202,767
投資有価証券評価損	619	1,036	5,158
貸倒引当金増加額	3,286	944	27,383
返品調整引当金の増加額	613	—	5,108
売上債権の増減額(増加)	( 736)	86	( 6,133)
棚卸資産の増減額(増加)	2,064	( 981)	17,200
ゲームソフト仕掛品の増減額(増加)	887	( 2,489)	7,392
仕入債務の増減額(減少)	513	( 349)	4,275
退職給付引当金の増加額	98	428	817
その他	( 194)	( 4,951)	( 1,617)
調整金額計	33,685	( 4,104)	280,708
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>3,636</b>	<b>3,316</b>	<b>30,300</b>
<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	( 1,812)	( 2,696)	( 15,100)
有形固定資産の売却による収入	125	101	1,042
投資有価証券取得による支出	( 773)	( 200)	( 6,442)
関係会社株式取得による支出	—	( 47)	—
投資有価証券売却による収入	180	43	1,500
短期貸付金増減額(増加)	( 79)	212	( 658)
長期貸付金減少額	97	18	808
その他	( 67)	( 498)	( 558)
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>( 2,329)</b>	<b>( 3,067)</b>	<b>( 19,408)</b>
<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	( 1,642)	( 1,325)	( 13,683)
長期借入れによる収入	4,200	—	35,000
長期借入金の返済による支出	( 349)	( 13,985)	( 2,908)
転換社債発行による収入	—	25,000	—
自己株式の購入による支出	( 3,087)	—	( 25,725)
配当金支払による支出	( 1,164)	( 1,151)	( 9,700)
その他	42	50	350
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>	<b>( 2,000)</b>	<b>8,589</b>	<b>( 16,666)</b>
現金および現金同等物に係る換算差額	( 862)	681	( 7,183)
現金および現金同等物の増減額(減少)	( 1,555)	9,519	( 12,957)
連結除外に伴う現金および現金同等物の減少額	—	( 195)	—
現金および現金同等物の期首残高	35,000	25,676	291,666
現金および現金同等物の期末残高	¥ 33,445	¥ 35,000	\$278,709

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部であります。

# 連結財務諸表注記

2003年および2002年3月31日現在

## 1. 連結財務諸表作成のための主要な会計方針;

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)に準拠して作成・公表され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、2003年3月31日現在のおよその実勢為替相場1米ドル=120円を使用しています。当連結財務諸表およ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、株式会社カプコン(以下「当社」と称する)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)12社(以下13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。非連結子会社および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ヵ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、資産および負債は連結決算日の為替相場、損益取引は当連結会計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・プリント費用およ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;

#### ① 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。

#### ② 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) 有形固定資産およびその減価償却;

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、当社および国内子会社は、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。

### (7) 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。

### (8) 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。

当連結会計年度より、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、当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(5,108千米ドル)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。

(9)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国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繰延税効果を認識しています。

(10)退職給付引当金;

従業員に対する退職給付引当金は、当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。

(11)収益認識;

商品および製品売上高は、出荷基準で計上しています。

(12)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。

(13)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は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。

(14)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、なら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。

(15)勘定科目の組替え再表示;

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え再表示されています。

(16)新会計基準の適用;

①自己株式および法定準備金の取崩等に関する会計基準;

当連結会計年度から「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。これによる当連結会計年度の損益に与える影響は軽微であります。

②1株当たり当期純利益に関する会計基準;

当連結会計年度から「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。

### 3. キャッシュ・フローに関する補足情報;

2003年および2002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
	2003年	2002年	2003年
現金および預金	¥ 30,446	¥ 27,662	\$ 253,717
コマーシャルペーパー	2,999	7,338	24,992
	¥ 33,445	¥ 35,000	\$ 278,709

2003年3月31日および2002年3月31日に終了した各1年間における法人税等の支払額、利息支払額、および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
	2003年	2002年	2003年
当連結会計年度における現金支払額-			
利息支払額	¥ 249	¥ 233	\$ 2,075
法人税等支払額	¥ 1,670	¥ 3,155	\$ 13,917
重要な非資金取引の内容 -			
転換社債の転換による			
資本金の増加	¥ 1	¥ 210	\$ 8
資本準備金の増加	¥ 1	¥ 210	\$ 8

### 4. たな卸資産;

2003年および2002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
	2003年	2002年	2003年
製品および商品	¥ 3,465	¥ 3,344	\$ 28,875
仕掛品	110	100	917
原材料	1,296	1,164	10,800
貯蔵品	603	625	5,025
映画製作品	887	1,284	7,391
合計	¥ 6,361	¥ 6,517	\$ 53,008

### 5. 有価証券;

下記の表は、2003年および2002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。

	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)
2003年3月31日現在				
持分証券	612	2	(163)	451
2003年3月31日現在				
持分証券	5,099	17	(1,358)	3,758
2002年3月31日現在				
持分証券	849	—	(163)	686

## 6.有形固定資産;

2003年および2002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、1,968百万円(16,400千米ドル)および1,903百万円です。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、機械および器具においては3年から20年(主に3年)であります。

## 7.短期借入金および長期借入債務;

2003年3月31日現在における短期借入金残高は6,697百万円(58,309千米ドル)であり、その年利率は0.84%から1.375%です。

2003年3月31日現在における長期借入債務残高の内訳:

	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	\$102,184
無担保転換社債 - 利率:なし,償還期限:2007年	10,000	83,333
無担保転換社債 - 利率:なし,償還期限:2009年	15,000	125,000
銀行およびその他金融機関からの借入金		
- 利率:年0.696%から1.8%		
- 返済期限:2002年から2003年		
担保付	3,990	33,250
無担保	88	733
	¥41,340	\$344,500
1年以内の返済予定額	(508)	(4,233)
合計	¥40,832	\$340,267

長期借入債務残高の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
2004年(1年以内の返済予定額)	¥508	\$4,233
2005年	420	3,500
2006年	12,682	105,684
2007年	10,420	86,833
2008年およびそれ以降	17,310	144,250
合計	¥41,340	\$344,500

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3,321.3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4,037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3,774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。

2003年3月31日現在における長期借入債務およびその他債務に対する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	\$32,517
建物および構築物(簿価)	3,451	28,758
合計	¥7,353	\$61,275

## 8.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。

## 9.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、2003年および2002年3月31日に終了した1年間における法定税率は約42%であります。

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。2002年連結会計年度の調整は以下のとおりです。

	2002年
法定税率	42.0%
評価性引当金の減少	(6.0)
その他調整	(2.6)
実効税率	33.4%

2003年および2002年3月31日現在における繰延税金資産の主な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
	2003年	2002年	2003年
たな卸資産	¥ 516	¥ 189	\$ 4,300
貸倒引当金	2,351	1,677	19,592
未払費用	1,249	541	10,408
未払事業税	—	123	—
退職給付引当金	254	189	2,117
その他有価証券評価差額金	65	68	544
開発中止損	1,798	—	14,983
親会社の繰越欠損金	9,930	—	82,750
連結子会社の繰越欠損金	1,204	2,806	10,033
その他	838	228	6,984
計	18,205	5,821	151,711
差引:評価性引当金	( 3,316)	( 2,069)	( 27,636)
繰延税金資産の合計	¥ 14,889	¥ 3,752	\$ 124,075

## 10.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、2003年および2002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
	2003年	2002年	2003年
退職給付債務	¥ 1,976	¥ 1,929	\$ 16,467
年金資産	467	503	3,892
積立金状況:			
未積立退職給付債務	1,509	1,426	12,575
会計基準変更時差異の未処理額	442	479	3,683
未認識数理計算上の差異	263	242	2,192
連結貸借対照表上の退職給付引当金	¥ 804	¥ 705	\$ 6,700

2003年3月31日および2002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
	2003年	2002年	2003年
勤務費用	¥ 158	¥ 497	\$ 1,317
利息費用	48	52	400
期待運用収益	( 18)	( 16)	( 150)
償却:			
会計基準変更時差異の費用処理額	37	37	308
数理計算上の差異の費用処理額	19	14	158
臨時に支払った割増退職金	82	109	684
純退職・年金費用	¥ 326	¥ 693	\$ 2,717

2003年3月31日および2002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。

	2003年	2002年
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	2.5%	2.5%
期待運用収益率	2.5%	3.5%
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

## 11.資本金、資本剰余金および利益剰余金;

2003年3月31日および2002年3月31日に終了した各1年間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	
	2003年	2002年
期首発行済普通株式数	58,435	58,309
転換社債による株式発行	1	126
期末発行済普通株式数	58,436	58,435

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」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。

## 12.当期末処分利益またはその他資本剰余金の処分と法定準備金;

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てる必要があります。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の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金は、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。

2003年6月20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。

	単位:百万円	単位:千米ドル
(1)当期末処理損失の処理		
2003年3月31日現在の未処理損失残高	(¥ 12,050)	(\$100,417)
処理 -		
別途積立金取崩額	7,000	58,334
資本金および資本準備金減少差益取崩額	5,050	42,083
次期繰越損失	¥ 0	\$ 0

	単位:百万円	単位:千米ドル
(2)その他資本剰余金の処分		
2003年3月31日現在のその他資本剰余金残高	¥ 23,006	\$191,717
処分 -		
配当金 (1株につき10円)	( 569)	( 4,742)
資本金および資本準備金減少差益取崩額	( 5,050)	( 42,083)
その他資本剰余金次期繰越額	¥ 17,387	\$144,892

### 13.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。

2003年3月31日現在において、当社は発行済株式総数のうち、1,515,405株を保有しております。

### 14.関連当事者との取引;

2003年3月31日および2002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:千米ドル
	2003年	2002年	2003年
関連会社;			
KOKO CAPCOM CO., LTD.			
売掛金	¥ 176	¥ 94	\$ 1,467
売上高	¥ 265	¥ 94	\$ 2,208

### 15.セグメント情報;

#### (1)事業別セグメント情報

2003年3月31日および2002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:千米ドル
	2003年	2002年	2003年
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	¥ 48,090	¥ 47,769	\$400,750
業務用機器販売事業			
外部顧客に対する売上高	960	3,565	8,000
セグメント間の内部売上高	154	389	1,283
	1,114	3,954	9,283
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	9,243	8,327	77,025
その他事業			
外部顧客に対する売上高	3,744	3,082	31,200
セグメント間の内部売上高	-	1	-
	3,744	3,083	31,200
計	62,191	63,133	518,258
消去または全社	( 155)	( 390)	( 1,292)
連結合計	¥ 62,036	¥ 62,743	\$516,966

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003年	2002年	2003年
営業費用:			
コンシューマ用機器販売事業	¥ 41,329	¥ 36,512	\$344,408
業務用機器販売事業	1,648	4,410	13,733
アミューズメント施設運営事業	7,102	7,153	59,183
その他事業	3,393	2,877	28,275
計	53,472	50,952	445,599
消去または全社	1,884	2,064	15,700
連結合計	¥ 55,356	¥ 53,016	\$461,299

営業利益(損失):			
コンシューマ用機器販売事業	¥ 6,761	¥ 11,257	\$ 56,342
業務用機器販売事業	( 534)	( 456)	( 4,450)
アミューズメント施設運営事業	2,141	1,174	17,842
その他事業	351	206	2,925
計	8,719	12,181	72,659
消去または全社	( 2,039)	( 2,454)	( 16,992)
連結合計	¥ 6,680	¥ 9,727	\$ 55,667

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003年	2002年	2003年
資産:			
コンシューマ用機器販売事業	¥ 38,742	¥ 42,717	\$322,850
業務用機器販売事業	5,225	12,545	43,542
アミューズメント施設運営事業	7,217	9,757	60,142
その他事業	14,708	16,357	122,566
計	65,892	81,376	549,100
消去または全社	40,756	47,136	339,633
連結合計	¥106,648	¥128,512	\$888,733

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003年	2002年	2003年
減価償却費:			
コンシューマ用機器販売事業	¥ 461	¥ 400	\$ 3,842
業務用機器販売事業	78	226	650
アミューズメント施設運営事業	1,033	1,086	8,608
その他事業	264	72	2,200
計	1,836	1,784	15,300
消去または全社	367	388	3,058
連結合計	¥ 2,203	¥ 2,172	\$ 18,358

	単位:百万円		単位:千米ドル
	2003年	2002年	2003年
資本的支出:			
コンシューマ用機器販売事業	¥ 570	¥ 379	\$ 4,750
業務用機器販売事業	30	90	250
アミューズメント施設運営事業	809	1,098	6,742
その他事業	577	2,086	4,808
計	1,986	3,653	16,550
消去または全社	304	529	2,533
連結合計	¥ 2,290	¥ 4,182	\$ 19,083

当社グループの事業内容は以下のとおりであります。

- コンシューマ用機器販売事業
- 家庭用ゲームソフトの開発、販売事業
- 業務用機器販売事業
- 業務用ゲーム機器の開発、製造、販売事業
- アミューズメント施設運営事業
- アミューズメント施設の運営事業
- その他事業
- 映像事業、充電器のレンタル事業

#### (2)所在地別セグメント情報

2003年3月31日および2002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
	2003年	2002年	2003年
売上高			
日本:			
外部顧客に対する売上高	¥ 37,191	¥ 40,666	\$309,925
セグメント間の内部売上高	6,682	5,473	55,683
計	43,873	46,139	365,608
北米:			
外部顧客に対する売上高	16,418	14,236	136,817
セグメント間の内部売上高	—	6	—
計	16,418	14,242	136,817
欧州:			
外部顧客に対する売上高	7,820	7,267	65,167
計	7,820	7,267	65,167
その他の地域:			
外部顧客に対する売上高	608	573	5,067
セグメント間の内部売上高	40	53	333
計	648	626	5,400
計	68,759	68,274	572,992
消去または全社	( 6,723)	( 5,531)	( 56,026)
連結合計	¥ 62,036	¥ 62,743	\$516,966

## 16.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となっている取引

2003年3月31日および2002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・リース取引に係る支払リース料は、それぞれ1,183百万円(9,858千米ドル)および1,207百万円です。

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)および2002年3月31日現在の未経過リース料(支払利息相当額を含む)はそれぞれ以下のとおりです。尚、未経過リース料の算定方法の変更は有形固定資産残高に対するファイナンス・リース残高の重要性が増加したことによるものであります。

	単位:百万円		単位:千米ドル	
	2003年	2002年	2003年	2002年
1年以内	¥ 886	¥ 936	\$ 7,383	
1年超	748	806	6,233	
	¥ 1,634	¥ 1,742	\$ 13,616	

(2)オペレーティング・リース

2003年および2002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あります。

	単位:百万円		単位:千米ドル	
	2003年	2002年	2003年	2002年
1年以内	¥ 546	¥ 546	\$ 4,550	
1年超	1,336	1,883	11,133	
	¥ 1,882	¥ 2,429	\$ 15,683	

	単位:百万円		単位:千米ドル	
	2003年	2002年	2003年	2002年
営業費用:				
日本	¥ 37,836	¥ 37,409	\$315,300	
北米	14,258	11,869	118,816	
欧州	7,154	6,224	59,617	
その他の地域	690	586	5,750	
計	59,938	56,088	499,483	
消去または全社	( 4,582)	( 3,072)	( 38,184)	
連結合計	¥ 55,356	¥ 53,016	\$461,299	
営業利益(損失):				
日本	¥ 6,037	¥ 8,730	\$ 50,308	
北米	2,160	2,373	18,001	
欧州	666	1,043	5,550	
その他の地域	( 42)	40	( 350)	
計	8,821	12,186	73,509	
消去または全社	( 2,141)	( 2,459)	( 17,842)	
連結合計	¥ 6,680	¥ 9,727	\$ 55,667	

	単位:百万円		単位:千米ドル	
	2003年	2002年	2003年	2002年
資産:				
日本	¥ 50,950	¥ 70,377	\$424,583	
北米	11,279	9,969	93,992	
欧州	7,034	3,231	58,617	
その他の地域	302	345	2,516	
計	69,565	83,922	579,708	
消去または全社	37,083	44,590	309,025	
連結合計	¥106,648	¥128,512	\$888,733	

(3)海外売上高

2003年3月31日および2002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	
	2003年	2002年	2003年	2002年
売上高				
北米	¥ 17,419	¥ 15,337	\$145,158	
欧州	8,081	7,410	67,342	
その他の地域	816	782	6,800	
	¥ 26,316	¥ 23,529	\$219,300	

	海外売上高比率	
	2003年	2002年
連結売上高に占める 海外売上高比率	42.4%	37.5%

## 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、当社の事業概況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、皆様に提供することといたしました。

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

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・エム株式会社を設立

## 1979



大阪市平野区に(旧)株式会社カプコンを設立

## 1983



業務用テレビゲームソフト第1弾「パルガス」を開発、販売

## 1984



カプコンU.S.A.,INC.(カリフォルニア州)を設立  
家庭用テレビゲームソフトを開発、販売

## 1985

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

## 1989

株式を社団法人日本証券業協会へ店頭銘柄として登録

## 1990



## 1991

業務用テレビゲームソフト「ストリートファイター」を発売



## 1993

大阪証券取引所市場第二部に上場

## 1994

本社ビル竣工、本店を大阪市中央区に移転



## 1996

プレイステーション用ソフト「バイオハザード」を発売



## 1999

大阪証券取引所市場第一部に指定替え

## 2000

東京証券取引所市場第一部に上場



## 2001

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」を発売



## 2002

CE・ヨーロッパLTD.(英国)を設立



## 2003

CEG・インタラクティブ・エンタテインメントGmbH(ドイツ)を設立

# 会社概要

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 275億8,114万3,152円  
発行済株式の総数 58,435,819株  
決 算 期 3月31日  
従 業 員 数 連結1,305名・単体1,162名  
上場証券取引所 東京・大阪

(2003年3月31日現在)

## 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 : 06-6920-3611  
FAX : 06-6920-5100  
<http://www.capcom.co.jp/>

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 〒163-0411  
東京都新宿区西新宿二丁目1番1号  
TEL : 03-3340-0710  
FAX : 03-3340-0711

## 役 員

代表取締役社長 辻 本 憲 三  
取締役副社長 大 島 平 治  
専務取締役 辻 本 春 弘  
常務取締役 小 田 民 雄  
取 締 役 北 村 恭 二  
取 締 役 堀 紘 一  
取 締 役 家 近 正 直  
監査役(常勤) 山 口 省 二  
監査役(常勤) 小 西 繁 男  
監 査 役 黒 田 守 雄  
監 査 役 中 山 好 雄

(2003年6月20日現在)

## 主要な子会社

カプコンU.S.A.,INC.  
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale,California 94085, U.S.A.  
TEL : 408-774-0500  
FAX : 408-774-3994  
<http://www.capcom.com/>

カプコン・コインオブ,INC.  
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale,California 94085, U.S.A.  
TEL : 408-774-0500  
FAX : 408-522-5331

カプコン・エンタテイメント,INC.  
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale,California 94085, U.S.A.  
TEL : 408-774-0500  
FAX : 408-774-3995

カプコン・スタジオ 8,INC.  
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale,California 94085, U.S.A.  
TEL : 408-774-0500  
FAX : 408-774-3955

カプコン・ユーロソフトLTD.  
9th Floor, 26-28 Hammersmith Grove, Hammersmith,  
London W6 7HA, U.K.  
TEL : 020-8846-2550  
FAX : 020-8741-4176

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

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 : 06-6920-3637  
FAX : 06-6920-5138

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 : 2366-1001  
FAX : 2366-1985  
<http://www.capcomasia.com.hk/>

株式会社フラグシップ  
〒164-0012 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号  
TEL : 03-5328-8071  
FAX : 03-5328-8072

カプコンチャープ株式会社  
〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号  
TEL : 06-6920-3616  
FAX : 06-6920-3632

CE・ヨーロッパLTD.  
9th Floor, 26-28 Hammersmith Grove, Hammersmith,  
London W6 7HA, U.K.  
TEL : 020-8846-2550  
FAX : 020-8741-4176

CEG・インタラクティブ・エンタテイメントGmbH  
Barmbeker Str.4b D-22303 Hamburg Germany  
TEL : 4069-656230  
FAX : 4069-656222



株式会社 

〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目1番3号

TEL 06-6920-3611 FAX 06-6920-5100

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