

第一部 【企業情報】

第1 【企業の概況】

1 【主要な経営指標等の推移】

(1) 連結経営指標等

回次	第34期	第35期	第36期	第37期	第38期
決算年月	平成25年3月	平成26年3月	平成27年3月	平成28年3月	平成29年3月
売上高 (百万円)	94,075	102,200	64,277	77,021	87,170
経常利益 (百万円)	10,944	10,946	10,851	11,348	12,589
親会社株主に帰属する 当期純利益 (百万円)	2,973	3,444	6,616	7,745	8,879
包括利益 (百万円)	5,780	5,786	9,436	6,092	8,683
純資産額 (百万円)	62,828	63,875	71,331	75,168	77,774
総資産額 (百万円)	104,365	96,611	100,773	113,057	118,897
1株当たり純資産額 (円)	1,091.08	1,135.91	1,268.56	1,336.86	1,420.64
1株当たり 当期純利益金額 (円)	51.64	61.11	117.67	137.75	160.35
潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益金額 (円)	—	—	—	—	—
自己資本比率 (%)	60.2	66.1	70.8	66.5	65.4
自己資本利益率 (%)	4.9	5.4	9.8	10.6	11.6
株価収益率 (倍)	28.6	32.0	20.3	19.9	13.5
営業活動による キャッシュ・フロー (百万円)	6,647	13,201	4,286	4,347	3,200
投資活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△1,375	△6,155	△5,496	△1,639	△3,628
財務活動による キャッシュ・フロー (百万円)	1,162	△15,099	1,278	△1,115	△3,130
現金及び現金同等物 の期末残高 (百万円)	31,522	26,118	27,998	28,429	24,337
従業員数 (名)	2,476	2,601	2,681	2,839	2,811
〔ほか、平均臨時 雇用者数〕	〔670〕	〔631〕	〔547〕	〔590〕	〔593〕

(注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

(2) 提出会社の経営指標等

回次	第34期	第35期	第36期	第37期	第38期
決算年月	平成25年3月	平成26年3月	平成27年3月	平成28年3月	平成29年3月
売上高 (百万円)	74,748	88,246	53,493	64,131	64,424
経常利益 (百万円)	10,595	8,210	8,021	8,178	5,055
当期純利益 (百万円)	2,697	2,017	4,765	12,886	3,396
資本金 (百万円)	33,239	33,239	33,239	33,239	33,239
発行済株式総数 (千株)	67,723	67,723	67,723	67,723	67,723
純資産額 (百万円)	56,803	54,259	57,114	67,578	65,003
総資産額 (百万円)	94,897	83,722	79,072	94,819	98,153
1株当たり純資産額 (円)	986.45	964.90	1,015.73	1,201.87	1,187.36
1株当たり配当額 (1株当たり中間配当額) (円)	40.00 (15.00)	40.00 (15.00)	40.00 (15.00)	40.00 (15.00)	50.00 (25.00)
1株当たり 当期純利益金額 (円)	46.84	35.79	84.75	229.18	61.34
潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益金額 (円)	—	—	—	—	—
自己資本比率 (%)	59.9	64.8	72.2	71.3	66.2
自己資本利益率 (%)	4.8	3.6	8.5	20.7	5.1
株価収益率 (倍)	31.5	54.7	28.2	12.0	35.4
配当性向 (%)	85.4	111.8	47.2	17.5	81.5
従業員数 〔ほか、平均臨時 雇用者数〕 (名)	1,820 〔598〕	1,951 〔562〕	2,033 〔504〕	2,114 〔528〕	2,194 〔560〕

(注) 1. 売上高には、消費税等は含まれておりません。

2. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

2 【沿革】

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

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

年月	概要
昭和54年5月	電子応用のゲーム機器の開発および販売を目的として、大阪府松原市にアイ・アール・エム株式会社(資本金1,000万円)を設立。
56年5月	子会社日本カプセルコンピュータ株式会社設立。
9月	サンビ株式会社に商号を変更し、本店を大阪府羽曳野市に移転。
58年6月	販売部門を担当する会社として、大阪市平野区に(旧)株式会社カプコン(資本金1,000万円)を設立。
7月	開発第1号機(メダル)「リトルリーグ」製造・販売。
10月	東京都新宿区に東京支店設置。
59年5月	業務用テレビゲーム開発・販売。
60年8月	米国にCAPCOM U. S. A., INC. 設立。
12月	家庭用ゲームソフト開発・販売。
64年1月	サンビ株式会社が(旧)株式会社カプコンを吸収合併。商号を株式会社カプコンに変更し、本店を大阪市東区(現 大阪府中央区)に移転。
平成2年10月	株式を社団法人日本証券業協会へ店頭銘柄として登録。
3年2月	株式会社ユニカ(平成3年12月株式会社カプトロンに商号変更)を買収し、子会社とする。
5年7月	香港にCAPCOM ASIA CO., LTD. を設立。
10月	株式を大阪証券取引所市場第二部に上場。
6年5月	上野事業所竣工。
7月	本社ビル竣工。本店を大阪府中央区内平野町に移転。
7年6月	米国にCAPCOM ENTERTAINMENT, INC. およびCAPCOM DIGITAL STUDIOS, INC. (平成15年5月CAPCOM STUDIO 8, INC. に商号変更)を設立。
9年4月	株式会社フラグシップを設立。
11年9月	大阪証券取引所市場第一部に指定替え。
12年10月	株式を東京証券取引所市場第一部に上場。
14年11月	英国にCE EUROPE LTD. を設立。
15年2月	ドイツにCEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbH(平成24年11月CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbHに商号変更)を設立。
18年6月	米国にCAPCOM INTERACTIVE, INC. (平成23年11月BEELINE INTERACTIVE, INC. に商号変更)を設立。CAPCOM INTERACTIVE, INC. が、CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC. (旧COSMIC INFINITY INC.。平成23年11月BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC. に商号変更)の株式を取得し、子会社とする。
10月	株式会社ダレットを設立。
19年3月	韓国にCAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD. を設立。 CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. がCAPCOM STUDIO 8, INC. を吸収合併。
6月	当社が株式会社フラグシップを吸収合併。
20年5月	株式会社ケーターの株式を取得し、子会社とする。
7月	フランスにCAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SASを設立。
11月	株式会社エンターライズの株式を取得し、子会社とする。
22年8月	カナダにCAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC. を設立。
10月	CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC. がBLUE CASTLE GAMES INC. の株式を取得し、合併。
23年3月	当社が株式会社ダレットを吸収合併。
4月	株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン(平成28年4月株式会社カプコン・モバイルに商号変更)を設立。
11月	CAPCOM U. S. A., INC. がCAPCOM ENTERTAINMENT, INC. を吸収合併。
24年3月	英国にBEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD. を設立。
24年10月	台湾にCAPCOM TAIWAN CO., LTD. を設立。

3 【事業の内容】

当社および当社の関係会社（当社、子会社15社および関連会社1社により構成）は、デジタルコンテンツ事業、アミューズメント施設事業、アミューズメント機器事業等を展開しております。当社および当社の関係会社の事業に係る位置付けおよびセグメントとの関連は、次のとおりであります。

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

（デジタルコンテンツ事業）

当部門においては、家庭用ゲームおよびオンラインゲーム、モバイルコンテンツの開発・販売をしております。

〔主な関係会社〕

（開発）株式会社カプコン、CAPCOM U. S. A., INC.、CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC.、

CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD.、CAPCOM TAIWAN CO., LTD.、株式会社ケーター、
株式会社カプコン・モバイル、BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC.

（販売）株式会社カプコン、CAPCOM U. S. A., INC.、CE EUROPE LTD.、CAPCOM ASIA CO., LTD.、

CAPCOM TAIWAN CO., LTD.、CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS、CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbH、
株式会社カプコン・モバイル、BEELINE INTERACTIVE, INC.、BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC.、
BEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD.

（アミューズメント施設事業）

当部門においては、ゲーム機を設置した店舗の運営をしております。

〔主な関係会社〕株式会社カプコン

（アミューズメント機器事業）

当部門においては、店舗運営業者等に販売する業務用機器や遊技機等の開発・製造・販売をしております。

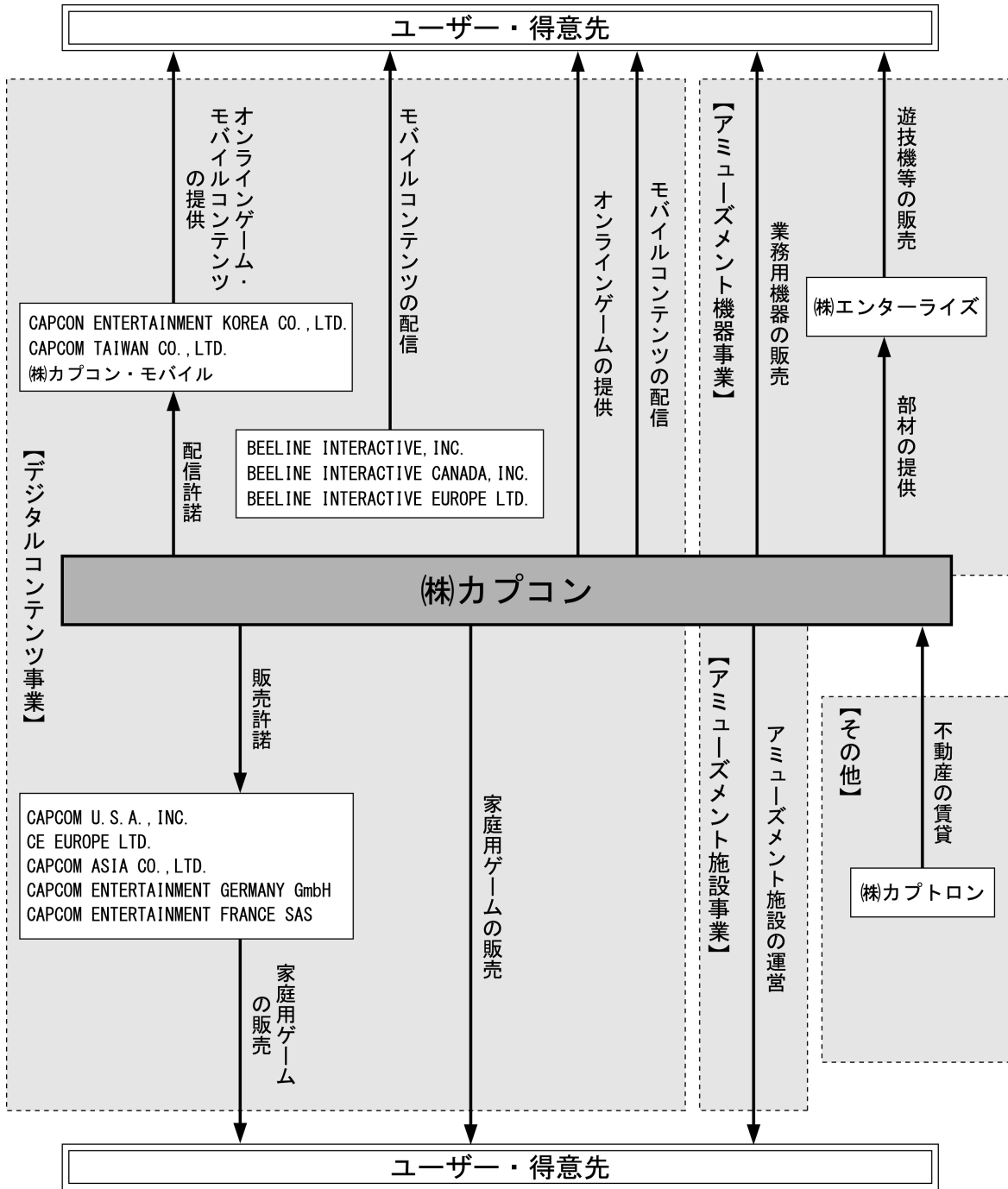
〔主な関係会社〕株式会社カプコン、株式会社エンターライズ

（その他事業）

キャラクター関連のライセンス事業および不動産の賃貸事業を行っております。

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

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、次のとおりであります。



(注) 上記に記載の当社以外のすべての会社は、連結子会社であります。

4 【関係会社の状況】

名称	住所	資本金 (百万円)	主要な事業 の内容	議決権の所有 (又は被所有) 割合(%)	関係内容
(連結子会社)					
CAPCOM U. S. A., INC. (注) 2, 5	米国 カリフォルニア州サ ンフランシスコ市	千USドル 159,949	デジタルコンテンツ 事業、その他事業	100.0	特約販売店契約に基づき、当社製 品の販売 役員の兼任3名 従業員の兼任2名
株式会社カプトロン	大阪市中央区	1,640	その他事業	100.0	当社への不動産の賃貸 役員の兼任2名 従業員の兼任3名
CE EUROPE LTD.	英国 ロンドン市	千英ポンド 1,000	デジタルコンテンツ 事業、その他事業	100.0	欧州地域における当社製品の販売 役員の兼任3名 従業員の兼任2名
CAPCOM ASIA CO., LTD.	香港 九龍	千香港ドル 21,500	デジタルコンテンツ 事業、その他事業	100.0	特約販売店契約に基づき、当社製 品の販売 役員の兼任1名 従業員の兼任3名
CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC.	カナダ ブリティッシュ・コ ロンビア州バンクー バー市	千カナダドル 4,760	デジタルコンテンツ 事業	100.0 (100.0)	役員の兼任2名 従業員の兼任3名
CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD.	韓国 ソウル市	百万ウォン 1,000	デジタルコンテンツ 事業	100.0	役員の兼任1名 従業員の兼任5名
株式会社エンターライズ (注) 2, 5	東京都台東区	30	アミューズメント機 器事業	100.0	役員の兼任3名 従業員の兼任1名
CAPCOM TAIWAN CO., LTD.	台湾 台北市	百万台湾元 80	デジタルコンテンツ 事業	100.0	従業員の兼任5名
CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS	フランス サンジェルマン・ア ン・レー市	千ユーロ 37	デジタルコンテンツ 事業	100.0 (100.0)	フランス周辺諸国における当社製 品の販売 従業員の兼任1名
CAPCOM ENTERTAINMENT GERMANY GmbH	ドイツ ハンブルク市	千ユーロ 25	デジタルコンテンツ 事業	100.0 (100.0)	ドイツ周辺諸国における当社製 品の販売 従業員の兼任1名
株式会社ケーター	大阪市北区	3	デジタルコンテンツ 事業	100.0	役員の兼任1名 従業員の兼任3名
BEELINE INTERACTIVE, INC.	米国 カリフォルニア州ロ サンゼルス市	千USドル 0	デジタルコンテンツ 事業	100.0	役員の兼任2名 従業員の兼任3名
BEELINE INTERACTIVE CANADA, INC.	カナダ オンタリオ州トロ ント市	千カナダドル 0	デジタルコンテンツ 事業	100.0 (100.0)	従業員の兼任2名
BEELINE INTERACTIVE EUROPE LTD.	英国 ロンドン市	千ユーロ 1,500	デジタルコンテンツ 事業	100.0 (100.0)	従業員の兼任1名
株式会社カプコン・モバイル	大阪市中央区	300	デジタルコンテンツ 事業	100.0	役員の兼任1名 従業員の兼任4名
(持分法適用関連会社)					
STREET FIGHTER FILM, LLC	米国 カリフォルニア州バ ーバンク市	千USドル 10,000	その他事業	50.0	—————

- (注) 1. 「主要な事業の内容」欄には、セグメント情報に記載された名称を記載しております。
2. 特定子会社であります。
3. 有価証券届出書または有価証券報告書を提出している会社はありません。
4. 議決権の所有割合の()内の数字は、間接所有する割合であります。
5. 売上高(連結会社相互間の内部売上高を除く)が連結売上高の10%を超える連結子会社の「主要な損益情報等」は次のとおりであります。

会社名	売上高 (百万円)	経常利益 (百万円)	当期純利益 (百万円)	純資産額 (百万円)	総資産額 (百万円)
CAPCOM U. S. A., INC.	21,116	3,263	2,064	19,996	29,953
株式会社エンターライズ	15,579	1,506	987	2,632	6,394

5 【従業員の状況】

(1) 連結会社の状況

平成29年3月31日現在

セグメントの名称	従業員数(名)
デジタルコンテンツ事業	2,215 (229)
アミューズメント施設事業	133 (323)
アミューズメント機器事業	233 (7)
その他事業	35 (1)
全社(共通)	195 (33)
合計	2,811 (593)

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

(2) 提出会社の状況

平成29年3月31日現在

従業員数(名)	平均年齢(歳)	平均勤続年数(年)	平均年間給与(千円)
2,194 (560)	36.6	10.0	5,712

セグメントの名称	従業員数(名)
デジタルコンテンツ事業	1,668 (199)
アミューズメント施設事業	133 (323)
アミューズメント機器事業	212 (5)
その他事業	29
全社(共通)	152 (33)
合計	2,194 (560)

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

(3) 労働組合の状況

当社には、一部の従業員で組織する労働組合があります。

なお、当社の労働組合の状況については、特記すべき事項はありません。