

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28期	第29期	第30期	第31期	第32期
決算年月	平成19年3月	平成20年3月	平成21年3月	平成22年3月	平成23年3月
売上高 (百万円)	74,542	83,097	91,878	66,837	97,716
経常利益 (百万円)	10,600	12,267	13,808	5,530	12,861
当期純利益 (百万円)	5,852	7,807	8,063	2,167	7,750
包括利益 (百万円)	—	—	—	—	6,121
純資産額 (百万円)	45,144	53,660	59,349	53,956	58,007
総資産額 (百万円)	91,478	93,606	106,210	86,621	90,408
1株当たり純資産額 (円)	799.35	881.13	961.38	913.18	981.76
1株当たり 当期純利益金額 (円)	107.52	132.90	130.98	35.71	131.18
潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益金額 (円)	84.81	116.84	120.41	35.64	—
自己資本比率 (%)	49.3	57.3	55.9	62.3	64.2
自己資本利益率 (%)	13.8	15.8	14.3	3.8	13.8
株価収益率 (倍)	15.7	25.6	13.3	49.5	12.1
営業活動による キャッシュ・フロー (百万円)	16,063	7,452	△ 551	14,320	22,392
投資活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△ 6,715	△ 3,374	△ 2,715	△1,618	△2,046
財務活動による キャッシュ・フロー (百万円)	△ 15,206	△ 2,448	△ 342	△10,747	△12,919
現金及び現金同等物 の期末残高 (百万円)	35,020	32,763	28,611	29,815	35,011
従業員数 〔ほか、平均臨時 雇用者数〕 (名)	1,320 〔792〕	1,506 〔809〕	1,813 〔809〕	1,930 〔722〕	2,089 〔666〕

(注) 1 売上高には、消費税等は含まれておりません。

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

(2) 提出会社の経営指標等

回次	第28期	第29期	第30期	第31期	第32期
決算年月	平成19年3月	平成20年3月	平成21年3月	平成22年3月	平成23年3月
売上高 (百万円)	55,584	62,455	63,217	53,393	75,900
経常利益 (百万円)	6,134	7,104	9,002	6,709	7,061
当期純利益 (百万円)	3,096	4,125	3,845	4,189	4,678
資本金 (百万円)	29,915	32,626	33,039	33,239	33,239
発行済株式総数 (千株)	62,269	66,719	67,394	67,723	67,723
純資産額 (百万円)	48,003	55,510	58,357	56,251	58,783
総資産額 (百万円)	86,639	87,230	90,874	84,168	87,469
1株当たり純資産額 (円)	850.29	911.51	945.31	952.02	994.89
1株当たり配当額 (1株当たり中間配当額) (円)	30.00 (15.00)	30.00 (15.00)	35.00 (20.00)	35.00 (15.00)	40.00 (15.00)
1株当たり 当期純利益金額 (円)	56.89	70.22	62.46	69.00	79.18
潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益金額 (円)	45.04	61.78	57.47	68.87	—
自己資本比率 (%)	55.4	63.6	64.2	66.8	67.2
自己資本利益率 (%)	6.7	8.0	6.8	7.3	8.1
株価収益率 (倍)	29.7	48.4	28.0	25.6	20.1
配当性向 (%)	52.7	42.7	56.0	50.7	50.5
従業員数 〔ほか、平均臨時 雇用者数〕 (名)	1,196 〔788〕	1,324 〔807〕	1,455 〔762〕	1,620 〔689〕	1,636 〔626〕

(注) 1 売上高には、消費税等は含まれておりません。

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

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

2 【沿革】

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

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

年月	概要
昭和54年5月	電子応用のゲーム機器の開発および販売を目的として、大阪府松原市にアイ・アール・エム株式会社(資本金1,000万円)を設立。
56年5月	子会社日本カプセルコンピュータ株式会社設立。
9月	サンビ株式会社に商号を変更し、本店を大阪府羽曳野市に移転。
58年6月	販売部門を担当する会社として、大阪市平野区に(旧)株式会社カプコン(資本金1,000万円)を設立。
7月	開発第1号機(メダル)「リトルリーグ」製造・販売。
10月	東京都新宿区に東京支店設置。
59年5月	業務用テレビゲーム開発・販売。
60年8月	米国に於ける当社製品の販売を目的として、カリフォルニア州にCAPCOM U. S. A., INC. 設立。
12月	家庭用ゲームソフト開発・販売。
64年1月	サンビ株式会社が(旧)株式会社カプコンを吸収合併。商号を株式会社カプコンに変更し、本店を大阪市東区に移転。
平成2年10月	株式を社団法人日本証券業協会へ店頭銘柄として登録。
3年2月	株式会社ユニカを買収し、100%子会社とする。
12月	株式会社ユニカを株式会社カプトロンに商号変更。
5年7月	東南アジアの販売拠点としてCAPCOM ASIA CO., LTD. を香港に設立。
10月	株式を大阪証券取引所市場第二部に上場。
6年5月	上野事業所竣工。
7月	本社ビル竣工。本店を大阪市中央区内平野町に移転。
7年6月	米国における当社製品の販売拡大を目的として、CAPCOM U. S. A., INC. を持株会社としたCAPCOM COIN-OP, INC.、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. およびCAPCOM DIGITAL STUDIOS, INC. (平成15年5月CAPCOM STUDIO 8, INC. に社名変更)を設立。
9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。
10年7月	英国ロンドンにCAPCOM EUROSOFT LTD. (CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. が株式を100%所有)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	英国ロンドンにCE EUROPE LTD. を設立。
15年2月	ドイツにCEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbH(CE EUROPE LTD. が株式を100%所有)を設立。
18年6月	海外における携帯電話向けコンテンツの開発・配信を目的として、米国にCAPCOM INTERACTIVE, INC. (CAPCOM U. S. A., INC. が株式を100%所有)を設立し、さらにCAPCOM INTERACTIVE, INC. が、CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC. (旧COSMIC INFINITY INC.)の全株式を取得し、100%子会社とする。
18年10月	ダウンゴグループと共同し、ポータルサイト運営会社の株式会社ダレットを設立。
19年3月	アジアの販売拠点として韓国に100%子会社CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD. を設立。CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. がCAPCOM STUDIO 8, INC. を吸収合併。
19年6月	当社が株式会社フラグシップを吸収合併。
20年5月	当社が株式会社ケーツの全株式を取得し、100%子会社とする。
20年7月	フランスにCAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS(CE EUROPE LTD. が株式を100%所有)を設立。
20年11月	当社が株式会社エンターライズの株式を90%取得。
22年8月	カナダにCAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC. (CAPCOM U. S. A., INC. が株式を100%所有)を設立。
22年10月	CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC. がBLUE CASTLE GAMES INC. の全株式を取得し、合併。
23年3月	当社が株式会社ダレットを吸収合併。

3 【事業の内容】

当社および当社の関係会社（当社、子会社13社および関連会社1社により構成）は、コンシューマ・オンラインゲーム事業、モバイルコンテンツ事業、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。

〔コンシューマ・オンラインゲーム事業〕

当部門においては、ユーザー向けのゲームの開発・販売をしております。

当社、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.（連結子会社）、CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC.（連結子会社）および株式会社ケーター（連結子会社）が開発し、当社、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.、CAPCOM ASIA CO., LTD.（連結子会社）、CE EUROPE LTD.（連結子会社）、CEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbH（連結子会社）、CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS（連結子会社）およびCAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD.（連結子会社）が販売しております。

〔モバイルコンテンツ事業〕

当部門においては、モバイル向けコンテンツの開発・販売をしております。

当社、CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC.（連結子会社）およびCE EUROPE LTD.が開発を行い、当社、CAPCOM INTERACTIVE, INC.（連結子会社）、CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC.、およびCE EUROPE LTD.が各通信事業者等を通じ配信を行っております。

〔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。

当社がアミューズメント施設の運営を行っております。

〔アミューズメント機器事業〕

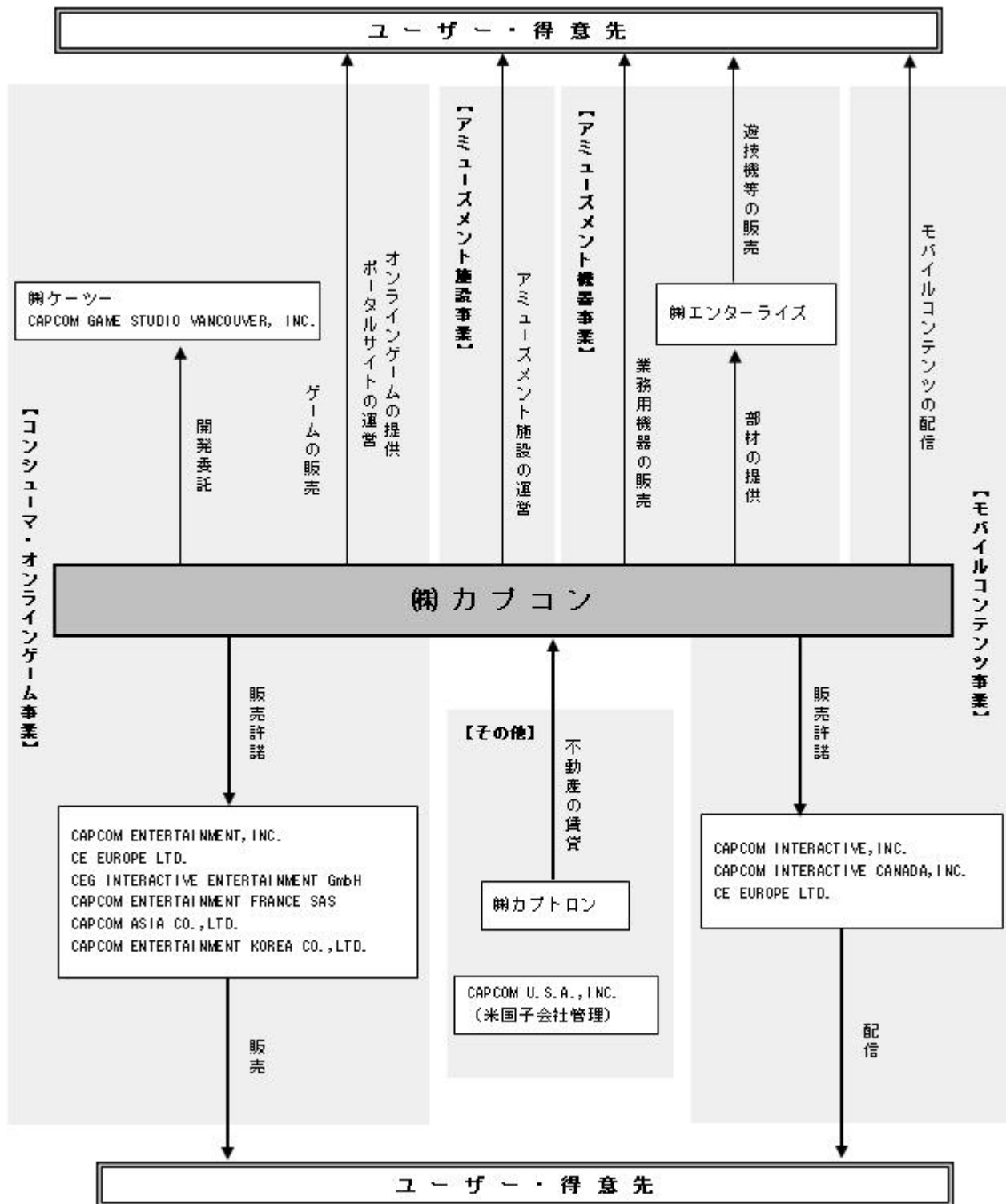
当部門においては、店舗運営業者等に販売するゲーム機や遊技機等の製造・販売しております。

当社および株式会社エンターライズ（連結子会社）が、遊技機等の開発・製造・販売を行っております。

〔その他事業〕

当社、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.がキャラクター関連のライセンス事業を行っております。また、株式会社カプトロン（連結子会社）が不動産の賃貸事業を行っております。なお、CAPCOM U. S. A., INC.（連結子会社）は、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.、CAPCOM INTERACTIVE, INC.、およびCAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC.の持株会社で、当該米国子会社の管理を行っております。

以上述べた事項を事業系統図によって示すと、次のとおりであります。



※ 上記に記載の当社以外のすべての会社は、連結子会社であります。

4 【関係会社の状況】

名称	住所	資本金または出資金 (百万円)	主要な事業 の内容	議決権の 所有割合(%)	関係内容
(連結子会社) CAPCOM U. S. A., INC.	米国カリフォルニア 州サンマテオ市	千USドル 159,949	持株会社・米国子会 社の管理	100.0	役員の兼任5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	不動産の賃貸 および管理	100.0	当社への不動産の賃貸 なお、当社より資金援助を受けて おります。 役員の兼任2名 従業員の兼任3名
CAPCOM ASIA CO., LTD.	香港九龍	千香港ドル 21,500	家庭用ゲームソフト の販売	100.0	特約販売店契約に基づき、当社製 品の販売 役員の兼任2名 従業員の兼任2名
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.	米国カリフォルニア 州サンマテオ市	千USドル 2,000	家庭用ゲームソフト の開発・販売	100.0 (100.0)	特約販売店契約に基づき、当社製 品の販売 役員の兼任5名 従業員の兼任4名
CE EUROPE LTD.	英国ロンドン市	千英ポンド 1,000	家庭用ゲームソフト の販売	100.0	欧州地域における当社製品の販売 役員の兼任5名 従業員の兼任2名
CEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT GmbH	ドイツ国 ハンブルク市	千ユーロ 25	家庭用ゲームソフト の販売	100.0 (100.0)	ドイツ周辺諸国における当社製品 の販売 役員の兼任1名 従業員の兼任1名
CAPCOM ENTERTAINMENT FRANCE SAS	フランス国サンジェ ルマン・アン・レー 市	千ユーロ 37	家庭用ゲームソフト の販売	100.0 (100.0)	フランス周辺諸国における当社製 品の販売 役員の兼任1名
CAPCOM INTERACTIVE, INC.	米国カリフォルニア 州ロサンゼルス市	千USドル 0	携帯電話向けコンテ ンツの配信	100.0 (100.0)	役員の兼任1名 従業員の兼任4名
CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC.	カナダ国オンタリオ 州トロント市	千カナダドル 0	携帯電話向けコンテ ンツの開発および配 信	100.0 (100.0)	役員の兼任1名
CAPCOM GAME STUDIO VANCOUVER, INC.	カナダ国ブリティッ シュ・コロンビア州 バンクーバー市	千カナダドル 2,961	家庭用ゲームソフト の開発	100.0 (100.0)	従業員の兼任3名
株式会社ケーター	大阪市北区	3	家庭用ゲームソフト の開発	100.0	役員の兼任1名 従業員の兼任5名
株式会社エンターライズ	東京都台東区	30	遊技機等の製造およ び販売	90.0	当社より資金援助を受けておりま す。 役員の兼任2名 従業員の兼任4名
CAPCOM ENTERTAINMENT KOREA CO., LTD.	韓国ソウル市	百万ウォン 1,000	家庭用ゲームソフト の販売、オンライン ゲームの開発および 運営	100.0	役員の兼任3名 従業員の兼任2名
(持分法適用関連会社) STREET FIGHTER FILM, LLC	米国カリフォルニア 州シャーマンオーク ス市	千USドル 10,000	映画の製作	50.0	—————

- (注) 1 CAPCOM U. S. A., INC. は特定子会社に該当します。
2 有価証券届出書または有価証券報告書を提出している会社はありません。
3 議決権の所有割合の()内の数字は、間接所有する割合であります。
4 売上高(連結会社相互間の内部売上高を除く。)が連結売上高の10%を超える連結子会社の「主要な損益情報等」は次のとおりであります。

会社名	売上高 (百万円)	経常利益 (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 ENTERTAINMENT, INC.	23,094	1,462	1,462	△72	7,013

5 【従業員の状況】

(1) 連結会社の状況

平成23年3月31日現在

セグメントの名称	従業員数(名)
コンシューマ・オンラインゲーム事業	1,447 (285)
モバイルコンテンツ事業	100 (25)
アミューズメント施設事業	136 (321)
アミューズメント機器事業	165 (3)
その他事業	45 (5)
全社(共通)	196 (27)
合計	2,089 (666)

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

(2) 提出会社の状況

平成23年3月31日現在

従業員数(名)	平均年齢(歳)	平均勤続年数(年)	平均年間給与(千円)
1,636 (626)	34.6	8.1	5,719

セグメントの名称	従業員数(名)
コンシューマ・オンラインゲーム事業	1,100 (271)
モバイルコンテンツ事業	64 (13)
アミューズメント施設事業	136 (321)
アミューズメント機器事業	149 (2)
その他事業	43 (2)
全社(共通)	144 (17)
合計	1,636 (626)

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

当社および当社の連結子会社（以下「当社グループ」という）には労働組合は結成されておきませんが、労使関係は円満に推移しております。