

CAPCOM

Annual Report
2005

アニュアルレポート 2005年3月期

Business Synergy

オリジナルゲームコンテンツを 多彩なエンターテインメント領域へ——

コンテンツ事業領域で生み出したオリジナルゲームコンテンツを有効活用し、
映画やテレビアニメ、書籍、パチンコ・パチスロ機器、業務用ゲーム機器、キャラクター商品などエンターテインメントの事業領域へ幅広く展開——
両分野の相乗効果により、多くの人々に“楽しさ”を提供し、コンテンツが生み出す収益を最大化します。



コンシューマ用
機器販売事業

Contents Field





業務用機器
販売事業

鬼武者をテーマにした
パチスロ機



携帯電話へのゲーム配信



市場ニーズの高い業務用機器を開発



ゲームコンテンツの映画化

Entertainment Field

その他事業

アミューズメント施設「プラサカブコン」



アミューズメント
施設運営事業



キャラクター製品
(ライセンス事業)



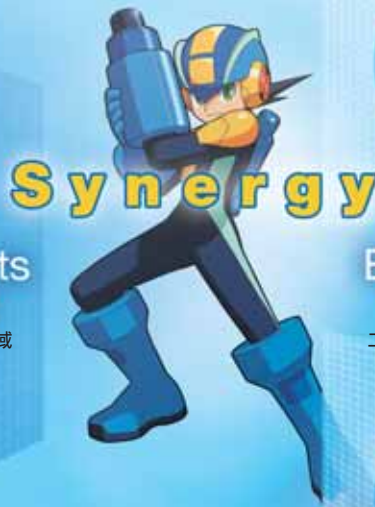
自社出版の攻略本



ゲームキャラクターを
活用したアニメ放映

Corporate Profile

当社は、家庭用ゲームソフトの開発・販売を中核事業とし、「ロックマン」や「バイオハザード」シリーズなど、国内外で数多くのヒット作品を生み出してまいりました。また近年は、ゲームソフトのキャラクターをアニメや映画、書籍など、幅広いエンターテインメント領域に展開し、相乗効果を図っております。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」をクリエイティブし、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。



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。当社売上高の65%以上を占める中核的かつ競争力の源泉であり、多様な顧客ニーズに対応するため経営資源を集中しています。特に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。

Contents Field

コンテンツ領域

Entertainment Field

エンターテインメント領域

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用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、出版事業、パチスロ向け液晶表示基板の販売および携帯電話用コンテンツの開発・販売など、ゲームソフト資産や開発ノウハウを活用した事業展開を図っています。

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、各種イベントの開催やサービスデーの実施など趣向を凝らした集客展開によりファミリー層や女性層を取り込むなど、客層を拡大するとともに、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。

Contents

1 **Corporate Profile**
プロフィール

2 **Consolidated Financial Highlights**
連結財務ハイライト

3 **To Our Shareholders**
株主の皆様へ

5 **Business Strategies**
事業戦略

7 **Operational Review**
2004年度の概況

11 **Financial Strategies**
財務戦略

13 **Corporate Governance**
コーポレート・ガバナンス

14 **Financial Section**
財務情報

33 **Research and Development**
研究開発

35 **Directors,
Corporate Auditors and
Corporate Officers**
役員紹介

37 **Corporate Data**
会社概要

38 **Stock Data**
株式情報

39 **Corporate & Products History**
沿革

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、①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、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦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。

Consolidated Financial Highlights

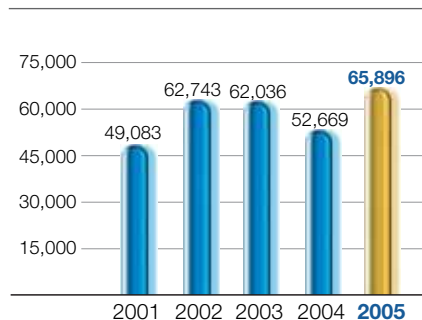
株式会社カプコンおよび連結子会社
3月31日に終了した各事業年度

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2005	2004	2005
売上高	¥ 65,896	¥ 52,669	\$ 615,850
営業利益	7,753	1,403	72,458
当期純利益(純損失)	3,622	(9,159)	33,850
総資産	106,361	93,096	994,028
株主資本	32,491	31,854	303,654
	単位：円		単位：ドル
1 株当たり当期純利益(純損失)	¥ 63.37	(¥ 160.91)	\$ 0.59
1 株当たり配当額	20.00	20.00	0.19
1 株当たり株主資本	589.99	559.66	5.51

(注)米ドル金額は、便宜上2005年3月31日現在の東京外国為替市場で実勢為替相場の概数1米ドル=107円で換算しています。

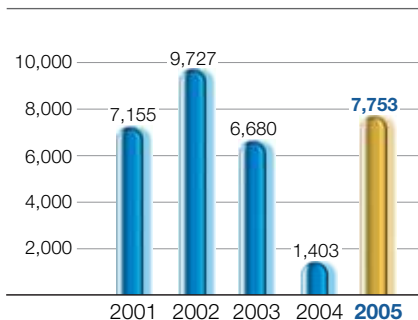
売上高

(単位：百万円)



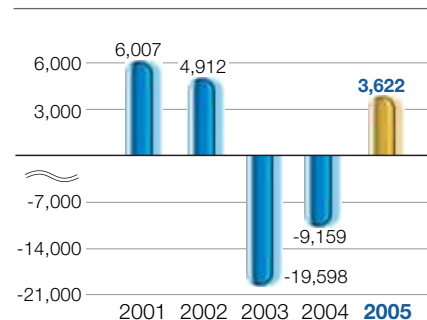
営業利益

(単位：百万円)



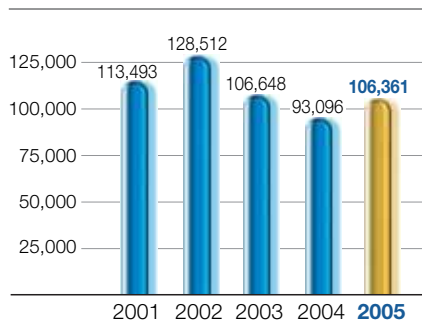
当期純利益(純損失)

(単位：百万円)



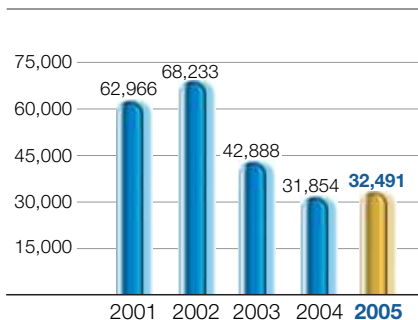
総資産額

(単位：百万円)



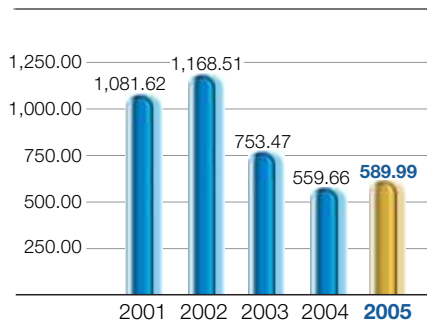
株主資本

(単位：百万円)



1株当たり株主資本

(単位：円)



To Our Shareholders



KENZO TSUJIMOTO President and CEO



構造改革の推進により、業績のV字回復を目指します

構造改革の果実の収穫はこれから

当社グループは前期および前々期(2003年3月期、2004年3月期)連続で当期純損失を計上しました。その主な理由としましては、経営としての戦略的な判断の中で、当社グループの今後の成長に向けて、積極的なバランスシートの改善を前倒して行ってきたことです。何よりも国際的な競争力の確保を念頭に、本業へ経営資源を集中させるため、2003年3月期より収益基盤の強化に向けた全社的な構造改革を推し進めてまいりました。この結果、既に売上原価率、販管費率の低減といった効果が出てきております。

当社グループは、マーケット規模の大きな日米欧の3市場を主要市場と位置付け、ワールドワイドでの成長を目指し、グループ内の開発、マーケティングおよびセールスの強化に取り組んでまいりました。

当社グループの中核事業である家庭用ゲームソフ

ト市場は、国内では携帯電話やインターネットなど顧客消費の多様化や中古ソフト流通の拡大等により成熟化が進んでおりますが、欧米ではユーザー層の拡大などもあり、成長し続けております。当期はこの事業セグメントの売上の約60%を海外で占めるに至っております。また、国内外において携帯電話向けゲーム配信に注力したほか、映画やテレビアニメ、書籍などのメディアミックス戦略を積極的に展開しました。

事業戦略の詳細については、後述のとおりCOO(最高営業責任者)よりご説明しております(P5~6に掲載)が、過去約2年半にわたって諸施策を実施しました結果、当期の売上高は658億96百万円(前期比25.1%増)、営業利益は77億53百万円(前期比452.6%増)、当期純利益は36億22百万円(前期は91億59百万円の当期純損失)となり、着実に構造改革の成果が出てまいりました。

ただし、当期の業績が、すべて構造改革の最終成果かという必ずしもそうではありません。先述しましたとおり、過去2期にわたって最終赤字を計上して

きたことは確かであり、現状の利益水準に満足しているわけではありません。本業の収益における構造改革の成果は、むしろ今後一層顕在化するものと予想しており、引き続き収益の拡大に全力をあげ、株主の皆様のご期待に応えたいと考えます。

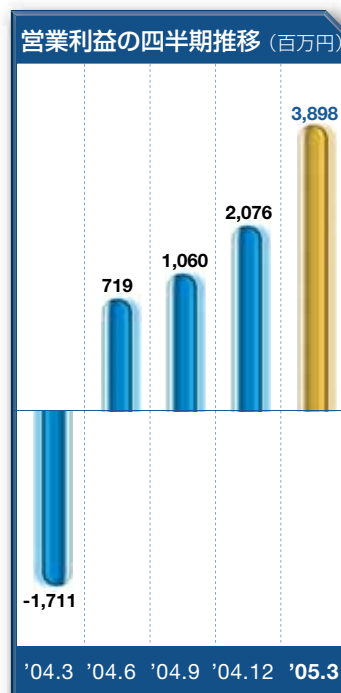
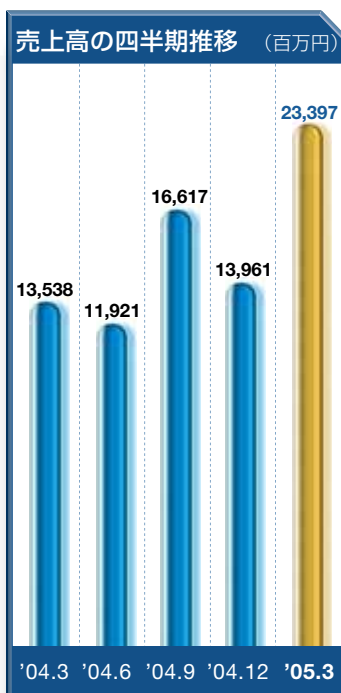
なお、当社は安定配当の継続を経営の重要課題の一つと考えており、前々期まで2期にわたる当期純損失計上時にも配当を継続しており、当期も引き続き、年間20円の配当を実施させていただきました。

二つの事業領域のシナジーで成長を期します

当社グループは現状、「コンテンツ事業領域」と「エンターテインメント事業領域」を両輪に、戦略的に経営資源を配分しています。(会計上の事業セグメントとは異なりますのでご注意ください。)

「コンテンツ事業領域」とは、より多くのユーザーに対して、より魅力的なコンテンツを提供していくビジネス領域です。当社コンテンツブランドの源泉である家庭用ゲームソフトの開発・販売を中心として、より多様なユーザーを魅了するコンテンツの提供を行っております。当社グループは、より多くの市場のニーズに対応するために、ソフト資産ごとの戦略構築を行い、基幹ブランドの更なる強化と既存のタイトル資産の掘り起こしを図っております。また、当社グループの優位性であるオリジナルブランド創出力を最大限に活用するため、開発資源の選択と集中を行っております。

他方、「エンターテインメント事業領域」とは、アミューズメント施設の運営など、当社の強みを生かしたエンターテインメントを展開する事業領域です。具体的には、業務用ゲーム機器の開発・販売、キャラクターのライセンス事業、出版事業、パチスロ機向け液晶表示基板の供給などを指します。たとえば、「ロックマン(欧米ではMegaman)」は、アニメ化され世界各国で放映されている他、玩具やキャラクター商品としても人気を博しております。また、ヒットシリーズ「バイオハザード(欧米では



Resident Evil)」がハリウッドで映画化され話題を集めたように、コンテンツ事業のソフト資産をエンターテインメント事業に戦略的に活用することで、シナジー効果を生み出しています。

これらの領域は、今後も、世界各地で大きく成長すると確信しています。戦略的な構造改革によってマネジメント体制を強化した当社グループは、每期、安定した成長を図るため、積極的な資源配分を行っていくことで、次なる成長を達成する決意です。

以上により、来期の見通しにつきましては売上高700億円、営業利益77億円、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(CEO)

辻本 憲三

Business Strategies

戦略的な事業展開によりシナジー効果を創出し、 収益の最大化を図ります

ゲームコンテンツを コアに成長を期す

当社グループは中期経営目標として、コアビジネスである家庭用ゲームソフト市場において、より多くのユーザーに対して、より魅力的なコンテンツを提供するために、「市場規模に対応した売上・利益比率(米国:5、欧州:3、日本:2)を目指しております。そのための事業戦略として、「プラットフォーム戦略」、「フランチャイズ戦略」および「ジャンル戦略」の3つの戦略を推進しております。

「プラットフォーム戦略」としては、複数のゲーム機向けにソフトを供給することにより顧客層を拡大するとともに、収益の最大化を図っております。

また、「フランチャイズ戦略」において、当社グループが強みをもつアクションゲームを中心としたシリーズソフトを強化するとともに、タイトルラインナップの拡充にも努めております。最後に、「ジャンル戦略」としては、タイトルポートフォリオを最適化するために、他社との提携なども常に視野に入れながら、新規ジャンルの創出による成長性の確保を図っております。

さらに、上記3つの戦略をもとに、ラインナップのさらなる拡充を図るため、2004年7月にオリジナルタイトルの開発を目的に「クローバースタジオ株式会社」を設立し、より独創性あるタイトルを開発し、作品性を追求しております。

拠点網を活かし、北米・欧州で 開発・販売戦略を強化

当社グループでは、マーケットが拡大傾向にある海外市場において販売拡充を図るため、海外市場に即応できるマーケティング・開発・マネジメント体制の構築に取り組んでまいりました。さらに2005年6月から、私や当社経営企画、CS事業戦略の責任者が毎月、欧米の現地法人で情報共有および経営指導を行い、グローバルな事業戦略の一体化を図っております。例えば、北米・欧州の各現地法人が海外の開発会社と提携して、海外市場に適應したタイトルの開発や販売展開を行うなど事業戦略の多角化が進んでおり、より一層の海外でのシェアアップが期待できます。



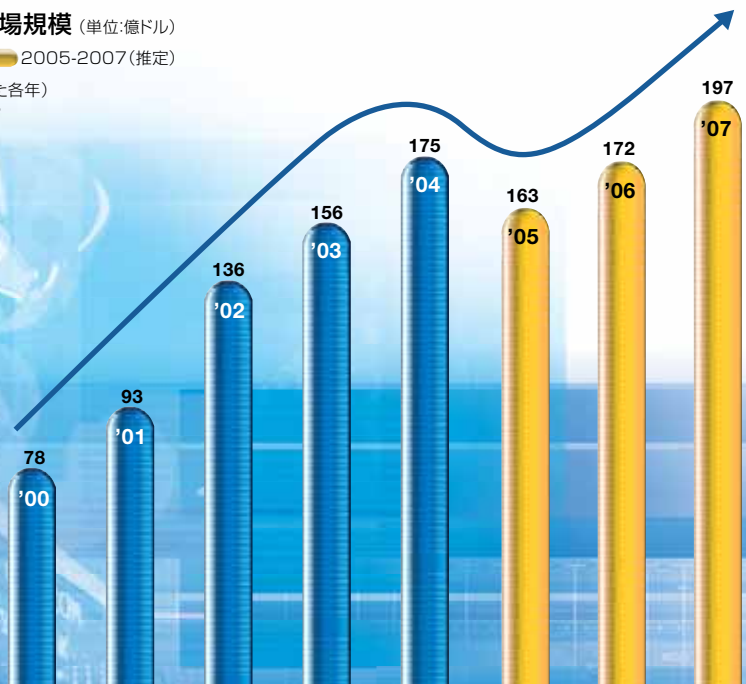
最高営業責任者(COO)
辻本 春弘

ゲームソフト市場規模 (単位:億ドル)

■ 2000-2004 ■ 2005-2007(推定)

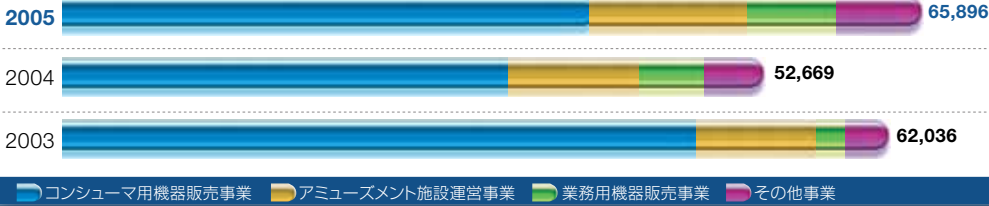
(12月31日に終了した各年)

出典: "IDG REPORT"



事業別売上高

(百万円)



所在地別売上高

(百万円)



コンテンツの多面的な展開により各事業で成長

次世代の据え置き型ゲーム機が市場投入されるのは2005年末から2006年頃の予定だと言われています。したがって、次世代機の発売を控え、需要が一時的に減退する端境期中、次世代ゲーム機向けのソフト開発に先行投資しなければならない調整局面が当面続くものと思われます。また、ハードの高性能、多機能化に伴いゲームソフトの開発費は上昇する傾向にあり、これを効率よく回収して利益を確保するためには、家庭用ゲームソフト事業だけにとらわれることなく、当社の強みである人気コンテンツを積極的に活用することにより、エンターテインメント事業領域でも大きく利益を生みだすシナジー効果を追求していく必要があります。

具体的には、当社が保有する知的財産をメダルゲーム機などの業務用ゲーム機器やパチスロ機向け液晶表示基板への活用が挙げられます。また、映画やテレビなどの映像、キャラクターグッズや攻略本を中心とした出版物に加え、グローバルでの携帯電話向け配信など数多くの事業へ多面的に展開することで、家庭用ゲームソフトとの相乗展開により収益の向上を図ります。

加えて、アミューズメント施設運営事業におきましては、引き続き大型ショッピングセンター内での出店を強化するとともに、今後はロードサイド型店舗の出店展開も検討しております。当社グループのアミューズメント施設はゲーム機器の構成やサービスの質に定評があり、高い収益率を確保しており、今後も人材教育を徹底するなど、幅広い年齢層に支持される店舗を築いてまいります。

次期は、主力の家庭用ゲームソフト事業は、次世代ハードの発売を控えた移行期に入るとは思われますが、アミューズメント施設運営事業の伸長とともに、エンターテインメント事業領域でのコンテンツ展開により利益を確保し、成長を期す考えです。株主の皆様におかれましては、当社の事業戦略にご期待いただき、倍旧のご支援・ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

私は、長年国内外で数々の企業をコンサルティングしてきた経験を活かして、カプコン経営陣に対しては、忌憚のない意見を述べるとともに、社外取締役の要諦である取締役会の活性化に努めております。

当社グループは、数年にわたる構造改革に一段落をつけ、これからは果実を得る段階に入っておりますが、一方では、スピード感が求められる昨今について、もっと早期に成果を出していかざるべきではないかという見方もあります。これまで、欧米でマーケティング・販売体制を構築・強化してきた際の多大な投資が、本当に成果を結ぶのかどうかを厳しく監視していく必要がありますし、国内での家庭用ゲームソフトの販売不振をどう解決していくのか、についても結果を求めます。

これからも取締役会では、虚心坦懐に発言させていただきま



社外取締役
株式会社ドリームインキュベータ
代表取締役社長

堀 紘一

Operational Review

コンテンツの多重活用に拍車——当期の成果

ゲームコンテンツの更なる拡充

当期は、中核事業である家庭用ゲームソフトの開発・販売において、「ロックマン エグゼ5」や「バイオハザード4」、「デビル メイ クライ3」など、人気シリーズ最新作や強固なブランド力を持つソフトを複数市場に投入し、人気を博しました。2004年10月の「第8回CESA GAME AWARDS」※では、当社の「モンスターハンター」が最優秀賞を受賞し、また3タイトルが優秀賞を、2タイトルがFUTURE賞を受賞するなど、当社ソフトのクオリティは業界内で高く評価されております。

このように最新作を市場投入すればヒットが見込める大型タイトルを多数保持していることが当社の強みです。加えて、マルチプラットフォーム戦略によりユーザー層の拡大を図っており、2005年度は新ハード機のプレイステーション・ポータブル(PSP)とニンテンドーDS向けにも13タイトルを投入予定です。さらに、次世代据え置き型ゲーム機にも迅速に対応しており、「バイオハザード5」(Xbox360、プレイステーション3用)や「デビル メイ クライ4」(プレイステーション3用)、「デッドライジング」(Xbox360用)の開発を進めるなど、次代を見据えた開発体制により成長を期しています。

※社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)主催の優れたゲームソフトを表彰する制度



モンスターハンター

鬼武者 3

逆転裁判3

グランド・セフト・オート III



バイオハザード4

ロックマン エグゼ5
チームオブブルース/チームオブカーネル

©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.

第8回 CESA GAME AWARDS	
GAME AWARDS 2003-2004	
最優秀賞	モンスターハンター
優秀賞	鬼武者 3 逆転裁判3 グランド・セフト・オート III
GAME AWARDS FUTURE	
FUTURE賞	バイオハザード4 ロックマン エグゼ5 チームオブブルース/ チームオブカーネル

「デビル メイ クライ」シリーズ

「鬼武者」シリーズ

「バイオハザード」シリーズ

「ロックマン」シリーズ

ジャンル別主要タイトル (2005年3月末時点)

ジャンル	主要タイトル	タイトル数	販売数 (千本)
シューティング	「1942」シリーズ	全3作	1,200
	「魔界村」シリーズ	全13作	4,100
アクション	「戦場の狼」シリーズ	全2作	1,100
	「ロックマン」シリーズ	全100作	24,000
	「ディズニー」シリーズ	全33作	13,200
	「ファイナルファイト」シリーズ	全8作	3,100
	「鬼武者」シリーズ	全10作	6,900
	「デビル メイ クライ」シリーズ	全4作	5,900
格闘	「ストリートファイター」シリーズ	全53作	24,000
RPG	「プレス オブ ファイア」シリーズ	全13作	3,000
アドベンチャー	「バイオハザード」シリーズ	全40作	27,300
	「ディノクライシス」シリーズ	全13作	4,400

人気アニメキャラクター
となったロックマン。
玩具の売れ行きも好調



玩具
「ロックマン エグゼ ストリーム
ブログレスベツト」

ゲーム「ロックマン エグゼ5」

コンテンツの積極的な活用による シナジーを追求

当社は家庭用ゲームソフト事業で生み出したコンテンツを映画・音楽・出版などと相乗展開することにより、ブランド力の強化および収益の向上を図っております。

当期は、人気ゲームソフト「ビューティフルジョー」および「ロックマン エグゼ」を題材とした最新作のテレビアニメが2004年10月からそれぞれスタートしました。

また、ハリウッド映画「バイオハザードII アポカリプス」が上映されたのをはじめ、2005年3月には「ロックマンエグゼ」も映画化されるとともに、今後も「鬼武者」や「デビル メイ クライ」が公開を予定しており、当社ゲームソフトの映画化が続いております。

一方、2005年3月にはパチスロ機向け液晶表示基板「鬼武者 3」を供給するとともに、「ストリートファイターII」がライセンス供与によりパチスロ機として登場するなど、新たなビジネスチャンスを開いております。

また、人気コンテンツを携帯電話に向けて配信する事業では、現在、欧米やアジアなど28カ国で18タイトルを配信しております。

加えて、2005年3月からは、攻略本とゲームソフトのセット商品を書籍流通により販売するとともにPSP向けにUMDビデオ対応ソフトとして、映画版「バイオハザード」を発売するなど、数々の知的所有権を有効活用し、グローバルでの収益の最大化を図っております。



映画「バイオハザードII アポカリプス」

ゲーム「バイオハザード4」



ゲームの映画化が続く
バイオハザード

ゲームと攻略本のセット発売で双方に収益



ゲーム「鬼武者 3」

攻略本「鬼武者 3」



パチスロ機「鬼武者 3」

ゲーム「ビューティフルジョー2」



アニメに登場した
ビューティフルジョー



TVアニメ「ビューティフルジョー」



携帯電話への配信事業

©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京
©2004 DAVIS FILMS IMPACT (CANADA) INC.
CONSTANTIN FILM (UK) LIMITED. All Rights Reserved.
©CAPCOM 2004/ ©Sammy ©RODEO
©2004 CAPCOM/VJ製作委員会・テレビ東京

主要ゲームソフト市場の販売金額推移 (単位:億ドル)

■ 2004年 ■ 2005~2007年(推定)

(12月31日に終了した各年)
出典: "IDG REPORT"



ゲームソフトの市場は
日・米・欧で 2:5:3 のシェア

主要タイトル販売実績

(2005年3月末時点)

主要タイトル	地域	本数(千本)
バイオハザード アウトブレイク	米 国 欧 州	530 290
鬼武者 3	米 国 欧 州	290 300
グランド・セフト・オート・バイスシティ	日 本	390
バイオハザード アウトブレイク FILE2	日 本	230
ロックマン エグゼ5 チームオブブルース/チームオブカーネル	日 本	610
ビューティフル ジョー2	日 本 米 国	80 270
モンスターハンターG	日 本	220
バイオハザード4	日 本 米 国 欧 州	210 660 360
デビル メイ クライ3	日 本 米 国 欧 州	290 410 400
ロックマンシリーズ	全世界	2,500

家庭用ゲームソフト事業の 海外展開を積極化

当社は中期経営目標である「市場規模に対応した売上比率(米国:5、欧州:3、日本:2)」を実現するため、家庭用ゲームソフトの海外での販売を強化しております。現在、当社グループは米国、英国、ドイツおよび香港に現地法人を開設し、マーケティング、販売体制を整えております。これらの拠点を活かして海外ニーズを汲み取るとともに、日本との情報共有を図り、海外市場をターゲットにしたソフトの開発も可能にしております。

当期は、「バイオハザード4」や「デビル メイ クライ3」、「ロックマンシリーズ」などの大型タイトルを中心に計71タイトル・1,350万本を全世界で販売しましたが、そのうちの約70%にあたる940万本を海外市場で販売しました。

来期はさらに、海外市場での販売拡大を図るため、米国と欧州の現地法人がそれぞれ現地の開発スタジオと提携して制作したタイトルを市場に投入します。全世界で計84タイトル1,500万本の販売を計画しており、うち1,020万本を海外市場で販売する予定です。



「モンスターハンターG」



「ビューティフル ジョー2」



「デビル メイ クライ3」



「バイオハザード
アウトブレイク FILE2」



「バイオハザード4」



「メガマン」と「ストリートファイター」のアニバーサリーコレクションが海外で好調。ブランドソフトを有効活用し、海外での販売拡大を実現しています。

©CAPCOM U.S.A., INC.

Operational Review

業務用機器と施設運営の
ノウハウを融合して

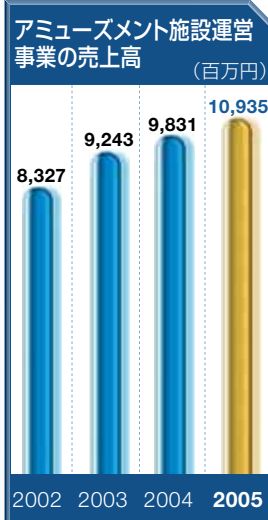
アミューズメント施設運営事業において、当社は年間売上120億円以上かつ駐車場台数2,000台以上の大型複合商業施設内に出店するとともに、徹底したスクラップ&ビルドによる収益展開を図ってまいりました。1店舗ごとのクオリティを追求することにより、収益の向上を図ってまいりました。

当期も1店舗をオープンするとともに、3店舗を閉鎖するなど、効率的な施設展開により、競合他社の約2倍の営業利益率を確保しました。

来期は3店舗の出店ならびに、1店舗の閉鎖を予定しております。また、来々期以降の出店につきましては、大型複合商業施設への出店に加え、ロードサイド型店舗の出店も検討しております。同店は大型複合商業施設のようにテナント入居するうえでの制約が少ないため、自社のノウハウを活用した出店戦略により、事業収益の一層の拡大を図ります。

このように営業利益率の高いアミューズメント施設を運営していることは、業務用ゲーム機器のマーケティングと開発にも好影響を及ぼしております。

また、直営施設によるリサーチを通じ、マーケットニーズを反映したゲーム機器をいち早く製品化することができ、当期に発売したメダルゲーム機「スーパーマリオ 不思議のころころパーティ」や「エイリアン」をはじめ、ビデオゲーム機なども好評を博しました。



ブラサカブコン直方店

「スーパーマリオ
不思議のころころパーティ」

「エイリアン」

「日本全国 加トちゃんのくるくる列車でペ」

ALIEN TM & ©1979, 2004 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.
マリオパーティ5 ©2003 Nintendo ©2003 HUDSON SOFT ©2004 CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©office cha ©CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

TOPICS 会社訪問の受け入れ

当社は、2004年度より、教育支援活動の一環として、CESA(社団法人コンピュータエンターテインメント協会)と連携して、小・中学生の会社訪問の受け入れを行っています。これは、社会見学や修学旅行時の自由学習に、ゲーム業界に興味のある学生の皆様に当社の事業内容やゲーム開発のプロセスについて理解を深めていただくという取り組みで、進路授業の一環として企業説明やゲーム体験などを行っています。

ゲームソフト開発者を将来の夢に掲げる子供たちが多く昨今、業界や仕事の仕組みを理解していただくよい機会となっています。



Financial Strategies

新たな成長に向けて、 財務戦略を足もとから見直していきます

キャッシュフロー重視の 経営を推進

当社は、経営判断や企業価値指標として、現金残高等も含めたキャッシュフローを重視しております。このことは、当社グループの中核事業である家庭用ゲームソフト開発への投資・回収とともに、第二の柱であるアミューズメント施設運営事業の出店戦略と深く関わっております。

現在、当社グループは経営資源を家庭用ゲームソフトの開発・販売に集中し、事業拡大を図っていますが、ゲームソフト1タイトルを開発するには約2年を要し、その間投じた開発費は発売後にしか回収できません。したがって、今後、次世代ゲーム機の登場に伴って発生する旺盛な資金需要を勘案すると、

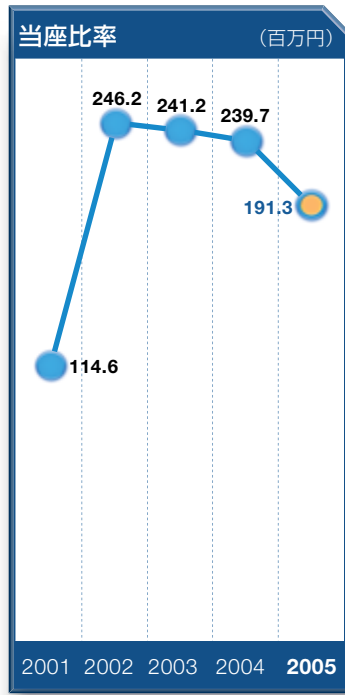
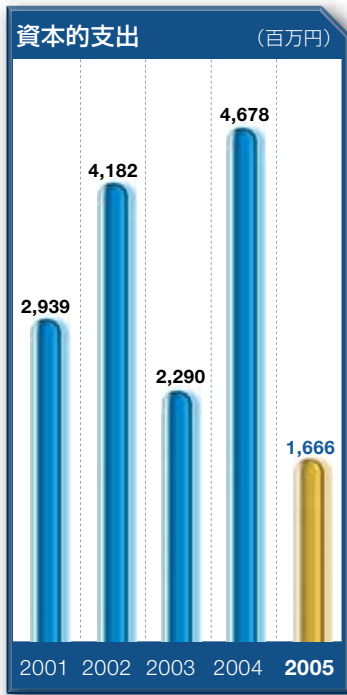
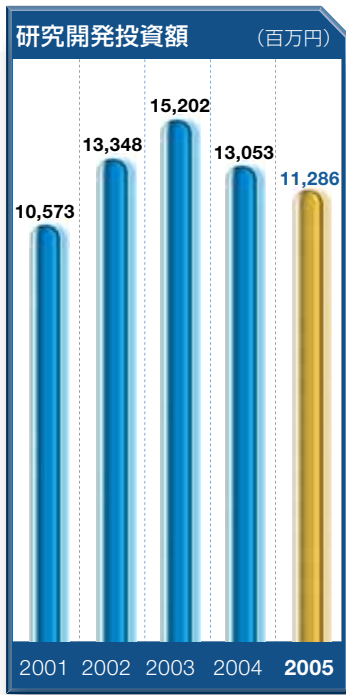
安全性の観点からある程度の現預金を積み上げておく必要があり、資本の効率性とバランスを取りながら、資金を運用してまいります。

アミューズメント施設の出店戦略においては、投資効率上のメリットから、大規模なショッピングセンターをはじめとする集客力の高い複合商業施設への出店を積極化してきました。今後も引き続き、大型店舗への設備投資を計画しているため、やはり現預金を保有しておくことが必要です。

そのため、2004年10月に、「2009年満期ユーロ円建転換社債型新株予約権付社債」の発行により115億円を調達しました。

また、2004年11月から12月にかけて自己株式の市場買付を行い、150万株を取得いたしました。自己株式の取得には、正負両面がありますが、株式保有によって実質的に株式消却と同じ効果を生み、株主資本比率(ROE)や1株当たり利益(EPS)の上昇など、株式価値を高める効果があります。取得した自己株式は、新株予約権付社債の行使による代用株式やストックオプション等に活用していく方針です。

最高財務責任者(CFO)
小田 民雄



安全性を確保しつつも、積極的な投資による成長へ

過去2期連続の当期純損失計上や負債の増加に加え、先述のユーロ円建転換社債型新株予約権付社債を発行したことにより、株主資本比率の低下を懸念される株主様もおられるでしょうが、2005年9月に迎える転換社債の償還につきましては手元資金で充当していきたいと考えており、結果的にその分、株主資本比率が約4ポイント向上することになります。今後につきましては、業績の向上により、資本の積み上げを行っていく方針です。

また、当座比率が低下しましたが、これは1年以内償還予定の転換社債が流動負債に移動したためです。それでも191.3%と、一般基準である100%を上回っており、安全性は確保しております。

今後は成長のシナリオをより確かなものとするために、調達した資金を、家庭用ゲームソフト開発などに積極的に投入し、利益増加による資本の効

率性向上を図ってまいります。近年、国内の家庭用ゲームソフト市場は成熟化しているため、投入した開発費を回収し、利益をあげていくには、欧米でヒットするタイトルをより多く手掛けていく必要があります。そこで投入する経営資源の7割程度を、国内外で確実に需要が見込めるシリーズ作品の大型タイトルに投資し、残り3割程度を新しいタイトルの開発に配分し、将来にわたって安定的に利益を確保していく投資戦略を実施していきます。

また、据え置き型・携帯型ゲーム機ともに次世代機向けのソフト開発に積極的に投資するとともに、中国をはじめとするアジア市場の開拓のため、携帯型ゲームソフトの開発やオンライン事業にも投資するなど、先行投資的な取り組みにも注力していきます。

株主の皆様に対しては、安定配当を継続するとともに、業績向上により企業価値を増大してまいります。当社グループの財務内容ならびに資本政策にご理解をいただき、今後ともご指導・ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

家庭用ゲームソフト業界では今、据え置き型の次世代機を睨んだ開発競争が繰り広げられています。カプコンは投資はかさむが回収はまだ先という厳しい局面に立たされているわけですが、安全性を重視したキャッシュ運用により乗り切らねばならないでしょう。

証券取引所の理事長にも就いたことのある私は社外取締役として、今後とくに適時開示性の徹底に目を光らせてまいります。

当社が積極的に構造改革を推進し、利益体質への転換を図ってきたことは評価できますが、今後も適時開示を実践し、より一層透明性の確保に努めねばなりません。株主の信頼を裏切ることのないよう、しっかりと役割を果たしたいと考えております。



社外取締役
元大阪証券取引所理事長
北村 恭二

企業統治システムの状況

当社は企業統治システムとして監査役制度を採用し、3名の社外監査役を含む4名で監査役会を構成しております。監査役会は、監査による重要事項について協議するとともに、監査指摘事項を代表取締役社長に提出し、会計監査人と意見交換・情報交換を行っております。

また取締役会は、3名の社外取締役を含む7名の取締役で構成し、毎月1回の定時取締役会のほか、必要に応じて臨時取締役会を開催しております。社外取締役のアドバイスやチェック、意見交換を通じて、取締役会の活性化とともに、経営監視機能の強化を図っております。なお、取締役の報酬については、社外取締役を委員長とする報酬委員会を設置し、公平性・妥当性を確保しております。

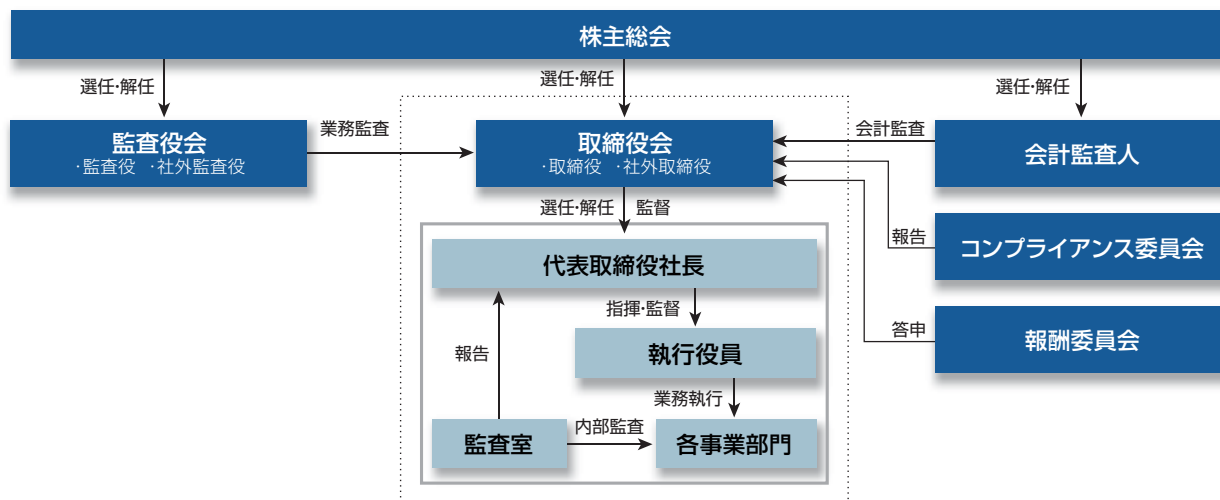
加えて内部監査機関として、業務執行部門から独立した社長直轄の監査室を設置しております。監査室は監査役とも連携しながら、全部門を対象に内部監査を行うとともに、監査結果に基づき被監査部門に対して改善事項の勧告を行うなど、各事業部門において内部統制が有効に機能するよう努めております。

コンプライアンスへの取り組み

当社はリスク管理のために、弁護士の社外取締役を構成員に加えたコンプライアンス委員会を設置しております。また「コンプライアンス定期チェック」により、リスク管理の実施状況を3カ月に1回調査し、取締役会に報告するとともに、関係者に対して注意喚起・勧告・助言などを行っております。

さらに内部統制システムの充実に向けて「株式会社カプコンの行動基準」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と適法性の確保に努め、コーポレート・ガバナンスが有効に機能するよう注力しております。

2004年度は、2005年4月施行の「個人情報の保護に関する法律（個人情報保護法）」に備え、「個人情報保護プログラム」を早期に作成し、「情報セキュリティ基本方針」や「個人情報保護規程」を制定するなど、所要の対策を講じました。今後もプライバシー・ポリシーを社内外に公表・周知するとともに、本システムが円滑に機能するよう、啓蒙活動や社内の意識改革に努めてまいります。



社外取締役
弁護士
家近 正直氏

私は弁護士でもありますので、その知見を活かして、カプコンの「コンプライアンス委員会」の委員を務めるとともに、「カプコンの行動基準」や「個人情報保護プログラム」、「情報セキュリティ基本方針」、「個人情報保護規定」の制定など経営全般について法令遵守が機能するよう所要のアドバイスや勧告を行っております。

これらの内容は公正かつ相当なものであると認識して

おりますが、体裁を整えただけでは何ら意味がありません。実際に機能させ、しかもその行動を定着させてこそ効果を発揮するものです。したがって私は今後とも同委員会の活動を継続的に厳しく監査してまいります。CSR（企業の社会的責任）が広く問われる時代にあって、社外取締役の責任は非常に大きいと痛感しております。

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:千米ドル (注記1参照)
	2005	2004	2003	2002	2001	2005
売上高	¥ 65,896	¥ 52,669	¥ 62,036	¥ 62,743	¥ 49,083	\$ 615,850
営業利益	7,753	1,403	6,680	9,727	7,155	72,458
税金等調整前当期純利益(純損失)	7,006	(6,901)	(30,049)	7,420	7,127	65,477
当期純利益(純損失)	3,622	(9,159)	(19,598)	4,912	6,007	33,850
	単位:円					単位:米ドル
1株当たり当期純利益(純損失)	63.37	(160.91)	(338.01)	84.21	109.90	0.59
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	589.99	559.66	753.47	1,168.51	1,081.62	5.51
	単位:百万円					単位:千米ドル
総資産額	106,361	93,096	106,648	128,512	113,493	994,028
株主資本	32,491	31,854	42,888	68,233	62,966	303,654
減価償却費	2,101	2,081	2,203	2,172	2,411	19,636
資本的支出	1,666	4,678	2,290	4,182	2,939	15,570
研究開発費	1,324	1,124	1,151	1,067	1,461	12,374
	%					
株主資本利益率(ROE)	11.3	(24.5)	(35.3)	7.5	10.5	11.3
総資産利益率(ROA)	3.6	(9.2)	(16.7)	4.1	5.4	3.6
自己資本比率	30.5	34.2	40.2	53.1	55.5	30.5

(注)1. 米ドル金額は、便宜上2005年3月31日現在の東京外国為替市場での実勢為替相場の概数1米ドル=107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	14
財務の概況	15
リスク情報	17
連結貸借対照表	19
連結損益計算書	21
連結株主持分計算書	22
連結キャッシュ・フロー計算書	23
連結財務諸表注記	24
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	32

1. 業績

当連結会計年度(2004年4月1日~2005年3月31日)の売上高は、658億96百万円(前年同期比25.1%増)となりました。

利益面につきましては、営業利益は売上増やコストダウンなどにより77億53百万円(前年同期比452.6%増)となり、当期純利益は36億22百万円(前連結会計年度は91億59百万円の当期純損失)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、「グランド・セフト・オート・バイシティ」(プレイステーション2用)が輸入タイトルとしては、前作に続いてヒットを放ったことに加え、オンライン対応ゲームの「モンスターハンターG」(プレイステーション2用)も気を吐くとともに、ゲームボーイアドバンス向けの「ロックマン エグゼ5」や「ロックマン ゼロ3」などのロックマンシリーズも底固い売行きを示しました。

また、シリーズ最新作の「バイオハザード4」(ニンテンドーゲームキューブ用)も定着したブランドやコアユーザーに支えられ堅調に推移いたしました。

しかしながら、プレイステーション2向けの「バイオハザード アウトブレイク FILE2」や「デビル メイ クライ3」は伸び悩むとともに、「ビューティフル ジョー2」(プレイステーション2・ニンテンドーゲームキューブ用)も弱含みに展開いたしました。

一方、海外におきましては、「バイオハザード4」(ニンテンドーゲームキューブ用)、「デビル メイ クライ3」(プレイステーション2用)や「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)が堅調な欧米市場に支えられ、おおむね順調に販売を伸ばすとともに、廉価版ソフトも続伸いたしました。

この結果、売上高は399億85百万円(前年同期比17.8%増)となり、営業利益につきましても39億8百万円(前連結会計年度は9億72百万円の損失)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、新規出店として、静岡県下最大級の複合商業施設に「ブラサカプコン志都呂店」をオープンするとともに、不採算店3店舗を閉鎖するなど、戦略的な施設展開により収益の向上に努めてまいりました。これにより、当施設は30店舗となっております。

この結果、売上高は109億35百万円(前年同期比11.2%増)となりましたが、営業利益は22億96百万円(前年同期比1.3%減)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DX」が安定した人気に支えられ好調に販売を伸ばし、売上拡大のリード役を果たすとともに、メダルゲーム機「スーパーマリオ 不思議のころころパーティ」や「エイリアン」も順調に伸ばしたほか、世代を超えて家族連れなどが楽しめる、「日本全国加トちゃんのくるくる列車でべ」も健闘いたしました。

この結果、売上高は74億50百万円(前年同期比65.2%増)となり、営業利益につきましても19億45百万円(前年同期比36.5%増)となりました。

(4) その他事業

その他事業といたしましては、新規事業としてパチスロ機向け液晶表示基板「鬼武者3」の供給を開始し、家庭用ゲームソフトとの相乗作用により予想を上回る売行きを示しました。

また、携帯電話向けゲーム配信やライセンス許諾によるロイヤリティ収入も順調に推移いたしました。

この結果、売上高は75億64百万円(前年同期比70.1%増)となり、営業利益につきましても19億78百万円(前年同期比110.4%増)となりました。

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、次のとおりです。

(1) 日本

国内市場が成熟化の中、「グランド・セフト・オート・バイシティ」(プレイステーション2用)が輸入タイトルとしては、前作に続いてヒットを放ったことに加え、オンライン対応ゲームの「モンスターハンターG」(プレイステーション2用)も気を吐くとともに、ゲームボーイアドバンス向けの「ロックマン エグゼ5」や「ロックマン ゼロ3」などのロックマンシリーズも底固い売行きを示しました。

しかしながら、プレイステーション2向けの「バイオハザード アウトブレイク FILE2」や「デビル メイ クライ3」は伸び悩むとともに、「ビューティフル ジョー2」(プレイステーション2・ニンテンドーゲームキューブ用)も弱含みに展開いたしました。

一方、アミューズメント施設運営事業は、店舗のリニューアルや多彩なイベント、サービスデーの実施など、地域密着型の集客展開により顧客の囲い込みや需要の掘り起こしに注力してまいりました。

また、業務用機器販売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DX」が安定した人気に支えられ好調に販売を伸ばし、売上拡大のリード役を果たしました。

なお、新規事業として開始しましたパチスロ機向け液晶表示基板「鬼武者3」が予想を上回る売行きを示しました。

この結果、売上高は482億87百万円(前年同期比6.1%増)、営業利益は82億98百万円(前年同期比3.6%増)となりました。

(2) 北米

北米は、新型携帯ゲーム機「ニンテンドーDS」や「プレイステーション・ポータブル(PSP)」の投入効果に加え、スポーツゲームやハリウッド映画を題材にした大型ソフトの発売や新型携帯ゲーム機の寄与もあって市場規模は増大しました。

このような環境下、期待ソフトの「鬼武者3」(プレイステーション2用)は軟調に推移しましたものの、「メガマン アニバーサリーコレクション」(プレイステーション2・ニンテンドーゲームキューブ用)や「ロックマン エグゼ4」(ゲームボーイアドバンス用)が好調に販売を伸ばしました。また、「バイオハザード4」(ニンテンドーゲームキューブ用)、「デビル メイ クライ3」(プレイステーション2用)や「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)が根強いブランド力もあって健闘するとともに、「ストリートファイター アニバーサリーコレクション」(プレイステーション2用)や廉価版ソフトも底固い売行きを示しました。

この結果、売上高は149億57百万円(前年同期比90.1%増)、営業利益は14億34百万円(前連結会計年度は46億27百万円の損失)となりました。

(3) 欧州

欧州はハードの値下げなど需要喚起策により、ゲーム市場は順調に成長軌道に乗ってまいりました。

こうした状況のもと、「デビル メイ クライ3」(プレイステーション2用)や「バイオハザード4」(ニンテンドーゲームキューブ用)が堅調な売行きを示すとともに、プレイステーション2向けの「鬼武者3」や「バイオハザード アウトブレイク」も健闘いたしました。

この結果、売上高は83億89百万円(前年同期比64.5%増)、営業利益は3億86百万円(前年同期比16.9%増)となりました。

(4) その他の地域

アジアは、中国や韓国などを中心にパソコン向けのオンラインゲーム市場が急成長しておりますが、違法コピー問題が解消しないこともあって家庭用ゲームソフトは、揺籃期から進展しておりません。

このため、家庭用ゲーム機向けのパッケージ販売は低調に推移いたしました。

この結果、売上高は4億27百万円(前年同期比23.7%減)、営業損失は16百万円(前連結会計年度は14百万円の営業利益)となりました。

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」という)は455億38百万円となり、前連結会計年度末より134億7百万円増加いたしました。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、前期に比べ24億円多い79億77百万円となりました。これは主に、売上債権の増加54億円による資金減少があったものの、税金等調整前当期純利益として70億6百万円および仕入債務の増加39億30百万円によるものです。

(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、前期に比べ39億12百万円少ない11億円となりました。これは主に、アミューズメント施設機器の購入を中心とした有形固定資産の取得による支出13億21百万円によるものです。

(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果増加した資金は、62億52百万円となりました。これは主に、新株予約権付社債の発行による収入115億円、自己株式の取得による支出20億13百万円、短期借入金の返済14億2百万円、配当金の支払いによる支出11億33百万円によるものです。

キャッシュ・フロー指標のトレンド

	平成17年 3月期 2005	平成16年 3月期 2004	平成15年 3月期 2003
株主資本比率(%)	30.5	34.2	40.2
時価ベースの 株主資本比率(%)	54.1	63.1	55.1
債務償還年数(年)	2.8	4.4	6.5
インタレスト・カバレッジ・レシオ	30.0	20.3	14.6

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おります。

(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・フローを使用しております。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、利子を支払っている全ての負債を対象としております。

当社グループの経営成績、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、当連結会計年度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く、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当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(4) 暴力シーン等の描写について

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等々にして、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、この結果当社グループの業績および財務状況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1四半期が相対的に盛り上がりや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、事業戦略や当社グループの業績および財務状況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、今後の開発戦略や当社グループの業績および財務状況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当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(9) 中古ソフト市場の拡大等

現在中古ソフトは市場の3分の1前後を占めており、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、当社グループの業績および財務状況にも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当社グループの業績および財務状況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当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

3. 海外事業について

(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、今後の事業戦略や当社グループの業績および財務状況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当社グループの業績および財務状況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) 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ため、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当社グループの業績および財務状況に悪影響を及ぼす可能性があります。

(2) 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、次期以降の当社グループの業績および財務状況に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、対応の遅れによっては販売機会の損失など当社グループの業績および財務状況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業務の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、当該事業や当社グループの業績および財務状況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

ゲームソフトや業務用ゲーム機の開発、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、当社グループの業績および財務状況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、当社グループの業績および財務状況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ついて

当社は、転換社債や新株予約権付社債の発行残高が487億62百万円あり、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れり、当社株価に影響が出る可能性があります。

10. 株価の変動について

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。

連結貸借対照表

株式会社カブコンおよび連結子会社
2005年および2004年3月31日現在

	単位:百万円		単位:千米ドル(注記1参照)
	2005	2004	2005
(資産の部)			
流動資産:			
現金および現金同等物(注記3参照)	¥ 45,538	¥ 32,131	\$ 425,589
受取手形および売掛金	14,418	8,922	134,748
短期貸付金	1,286	1,555	12,019
たな卸資産(注記4参照)	3,913	4,339	36,570
ゲームソフト仕掛品	9,400	9,640	87,850
前払費用	816	1,489	7,626
繰延税金資産(注記10参照)	4,004	4,990	37,421
その他	638	1,056	5,962
貸倒引当金	(1,129)	(1,165)	(10,551)
流動資産合計	78,884	62,957	737,234
固定資産:			
有形固定資産(注記6参照):			
土地(注記8参照)	4,473	4,471	41,804
建物および構築物(注記8参照)	6,678	6,960	62,411
アミューズメント施設機器	1,878	2,245	17,551
機械装置および工具器具備品等	780	890	7,290
建設仮勘定	72	11	673
有形固定資産合計	13,881	14,577	129,729
無形固定資産(注記7参照)	636	934	5,944
投資およびその他資産			
投資有価証券(注記5参照)	1,483	1,948	13,860
関係会社株式	80	247	748
長期貸付金	865	3,639	8,084
繰延税金資産(注記10参照)	6,030	7,960	56,355
その他	4,913	4,932	45,915
貸倒引当金	(411)	(4,098)	(3,841)
投資およびその他資産合計	12,960	14,628	121,121
固定資産合計	27,477	30,139	256,794
資産合計	¥ 106,361	¥ 93,096	\$ 994,028

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:千米ドル(注記1参照)

2005

2004

2005

(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)	¥ 4,193	¥ 5,596	\$ 39,187
1年以内返済予定の長期借入債務(注記8参照)	12,962	700	121,140
支払手形および買掛金	8,473	4,497	79,187
未払費用	2,499	2,339	23,355
未払法人税等(注記10参照)	559	153	5,224
返品調整引当金	211	700	1,972
その他	2,447	3,145	22,870
流動負債合計	31,344	17,130	292,935

固定負債:

長期借入債務(注記8参照)	41,330	42,792	386,262
退職給付引当金(注記11参照)	741	848	6,925
その他	455	472	4,252
固定負債合計	42,526	44,112	397,439

資本の部:

資本金			
授權株式総数 - 150,000,000株			
発行済株式総数 - 58,435,819株(2005年および2004年3月31日現在)	27,581	27,581	257,766
資本剰余金(注記12.13参照)	15,337	24,852	143,336
欠損金(注記12.13参照)	(4,682)	(16,728)	(43,757)
その他有価証券評価差額金(注記5.13参照)	471	589	4,402
為替換算調整勘定	(1,104)	(1,340)	(10,317)
自己株式(注記14参照)	(5,112)	(3,100)	(47,776)
資本合計	32,491	31,854	303,654

契約義務又は偶発債務(注記17参照)

負債、少数株主持分および資本合計	¥ 106,361	¥ 93,096	\$ 994,028
-------------------------------	------------------	-----------------	-------------------

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部です。

連結損益計算書

株式会社カブコンおよび連結子会社
2005年および2004年3月31日現在

	単位:百万円		単位:千米ドル(注記1参照)
	2005	2004	2005
売上高	¥ 65,896	¥ 52,669	\$ 615,850
売上原価	43,152	37,363	403,289
売上総利益	22,744	15,306	212,561
販売費および一般管理費	13,667	12,779	127,729
研究開発費	1,324	1,124	12,374
営業利益	7,753	1,403	72,458
その他の収益(費用):			
受取利息および受取配当金	230	210	2,150
支払利息	(266)	(276)	(2,486)
為替差損益	340	(382)	3,178
貸倒引当金繰入額	(626)	(4,242)	(5,850)
棚卸資産処分損	—	(3,057)	—
投資有価証券評価損	(315)	(193)	(2,944)
その他	(110)	(364)	(1,029)
税金等調整前当期純利益(損失)	7,006	(6,901)	65,477
法人税等(注記10参照):			
法人税、住民税および事業税	628	602	5,869
過年度法人税等	(58)	(71)	(541)
法人税等調整額	2,814	1,742	26,299
	3,384	2,273	31,627
少数株主損失	—	(15)	—
当期純利益(損失)	¥ 3,622	(¥ 9,159)	\$ 33,850

	単位:円		単位:米ドル
	2005	2004	2005
1株当たり情報			
当期純利益(損失)	¥ 63.37	(¥ 160.91)	\$ 0.59
潜在株式調整後	50.28	—	0.47
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

株式会社カブコンおよび連結子会社
2005年および2004年3月31日現在

	単位:百万円		単位:千米ドル(注記1参照)
	2005	2004	2005
資本金:			
期末残高	¥ 27,581	¥ 27,581	\$ 257,766
資本剰余金:			
期首残高	¥ 24,852	¥ 30,472	\$ 232,262
配当金	(569)	(569)	(5,319)
自己株式処分差損	(0)	(1)	(0)
資本金および資本準備金減少差益取崩額	(8,946)	(5,050)	(83,607)
期末残高	¥ 15,337	¥ 24,852	\$ 143,336
利益剰余金(欠損金):			
期首残高	(¥ 16,728)	(¥ 12,050)	(\$ 156,336)
当期純利益(損失)	3,622	(9,159)	33,850
資本金および資本準備金減少差益取崩額	8,946	5,050	83,607
配当金	(565)	(569)	(5,280)
連結範囲の変更による増加高	43	—	402
期末残高	(¥ 4,682)	(¥ 16,728)	(\$ 43,757)
その他有価証券評価差額金	¥ 471	¥ 589	\$ 4,402
為替換算調整勘定	(¥ 1,104)	(¥ 1,340)	(\$ 10,317)
自己株式	(¥ 5,112)	(¥ 3,100)	(\$ 47,776)

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

株式会社カブコンおよび連結子会社
2005年および2004年3月31日終了年度

	単位:百万円		単位:千米ドル(注記1参照)
	2005	2004	2005
営業活動によるキャッシュ・フロー:			
税金等調整前当期純利益(損失)	¥ 7,006	(¥ 6,901)	\$ 65,477
営業活動により得た資金(純額)への税金等調整前当期純利益(損失)の調整			
減価償却費	2,101	2,081	19,636
投資有価証券評価損	315	193	2,944
貸倒引当金の増加額	544	4,375	5,084
返品調整引当金の増減額(減少)	(489)	87	(4,570)
売上債権の増減額(増加)	(5,400)	4,300	(50,467)
棚卸資産の減少額	455	1,893	4,252
ゲームソフト仕掛品の減少額	241	694	2,252
仕入債務の増減額(減少)	3,930	(568)	36,729
その他	(414)	543	(3,870)
小計	8,289	6,697	77,467
利息および配当金の受取額	239	139	2,234
利息の支払額	(266)	(275)	(2,486)
法人税等の支払額	(285)	(984)	(2,664)
営業活動により得た資金(純額)	7,977	5,577	74,551
投資活動によるキャッシュ・フロー:			
有形固定資産の取得による支出	(1,321)	(4,558)	(12,346)
有形固定資産の売却による収入	0	331	0
投資有価証券取得による支出	(5)	—	(47)
投資有価証券売却による収入	219	233	2,047
貸付金の回収による収入	42	200	393
預り金の返済による支出	—	(1,200)	—
その他	(35)	(17)	(327)
投資活動に使用した資金(純額)	(1,100)	(5,011)	(10,280)
財務活動によるキャッシュ・フロー:			
短期借入金の返済による支出	(1,402)	(1,822)	(13,103)
長期借入れによる収入	—	2,800	—
長期借入金の返済による支出	(700)	(228)	(6,542)
新株予約権付社債の発行による収入	11,500	—	107,477
自己株式の取得による支出	(2,013)	(4)	(18,813)
配当金支払による支出	(1,133)	(1,142)	(10,589)
その他	0	1	0
財務活動により得た(使用した)資金(純額)	6,252	(395)	58,430
現金および現金同等物に係る換算差額	278	(1,485)	2,598
現金および現金同等物の増減額(減少)	13,407	(1,314)	125,299
現金および現金同等物の期首残高	32,131	33,445	300,290
現金および現金同等物の期末残高	¥ 45,538	¥ 32,131	\$ 425,589

添付の注記は、これらの連結財務諸表の一部です。

1. 主要な連結財務諸表作成方針

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。当連結財務諸表注記は、日本語で作成された原本(有価証券報告書に記載の連結財務諸表)から抜粋したものであり、その情報の範囲及び性質は、原本で開示されたものに限定されております。

当連結財務諸表上の米ドル額表示のために、2005年3月31日現在のおよその実勢為替相場1米ドル=107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、ある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。

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)には、持分法を適用しております。

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、その連結会計年度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年度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年度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。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) 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。

(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、それらの一時差異に対する税効果を認識しています。

(追加情報)

日本における2003年度の税制改革の一環として、法人事業税の外形標準課税制度の導入により人件費や資本金の規模が税額を決める要因になりました。地方税法によると、当外形標準課税制度は、2004年4月1日以降に開始される事業年度より特定の法人に対して適用されることになっております。結果として、従来からの所得割事業税は継続適用され、その部分は損益計算書上「法人税、住民税および事業税」の中に含まれており、付加価値割および資本割部分は「販売費および一般管理費」の中に計上されており、その金額は、当連結会計年度では208百万円であります。

(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年度の翌連結会計年度から償却しております。

(13) 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。

(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。

(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、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。

(17) 勘定科目の組替再表示

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

(18) 最近公表された会計基準

①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前兆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、ある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

2005年および2004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です。

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
現金および預金	¥ 43,539	¥ 29,809	\$ 406,907
コマーシャルペーパー	1,999	2,322	18,682
	¥ 45,538	¥ 32,131	\$ 425,589

4. たな卸資産

2005年および2004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です。

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
製品および商品	¥ 2,821	¥ 3,671	\$ 26,364
仕掛品	877	456	8,196
原材料	114	145	1,065
貯蔵品	101	67	945
合計	¥ 3,913	¥ 4,339	\$ 36,570

5. 有価証券

下記の表は、2005年および2004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であります。

2005年3月31日現在	単位:百万円			連結貸借対照表 計上額 (評価額)
	取得原価	評価差益	評価差損	
株式	¥ 343	¥ 472	(¥ 1)	¥ 814

2005年3月31日現在	単位:千米ドル			連結貸借対照表 計上額 (評価額)
	取得原価	評価差益	評価差損	
株式	\$ 3,206	\$ 4,411	(\$ 9)	\$ 7,608

2004年3月31日現在	単位:百万円			連結貸借対照表 計上額 (評価額)
	取得原価	評価差益	評価差損	
株式	¥ 401	¥ 595	(¥ 6)	¥ 990

6. 有形固定資産

2005年および2004年3月31日に終了する連結会計年度の減価償却費はそれぞれ、1,736百万円(16,224千米ドル)および1,721百万円です。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)であります。

2005年および2004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です。

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
建物および構築物	¥ 1,458	¥ 1,003	\$ 13,626
アミューズメント施設機器	4,551	4,653	42,533
機械装置および工具器具備品等	2,429	2,290	22,701
合計	¥ 8,438	¥ 7,946	\$ 78,860

7. 無形固定資産

2005年および2004年3月31日に終了する連結会計年度の償却費はそれぞれ334百万円(3,121千米ドル)および326百万円です。

8. 短期借入金および長期借入債務

2005年3月31日現在における短期借入金残高は4,193百万円(39,187千米ドル)であり、その年利率は0.89%から1.375%です。

2005年3月31日現在における長期借入債務残高の内訳は以下のとおりです。

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
転換社債			
無担保転換社債 - 利率:年1%、 償還期限:2005年	¥ 12,262		\$ 114,598
無担保転換社債 - 利率:なし、 償還期限:2007年	10,000		93,458
無担保転換社債 - 利率:なし、 償還期限:2009年	15,000		140,187
転換社債型新株予約権付社債 - 利率:なし、 償還期限:2009年	11,500		107,477
銀行およびその他金融機関からの借入金 - 利率:年1.099%から1.800%			
返済期限:2005年から2009年			
担保付	5,530		51,682
	¥ 54,292		\$ 507,402
控除:1年以内の返済予定額	(12,962)		(121,140)
合計	¥ 41,330		\$ 386,262

2005年3月31日現在の長期借入債務残高の各年度毎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
2006(1年以内の返済予定額)……………	¥ 12,962	\$ 121,140
2007……………	10,700	100,000
2008……………	700	6,542
2009……………	16,960	158,505
2010およびそれ以降……………	12,970	121,215
合計……………	¥ 54,292	\$ 507,402

1994年6月17日に発行した2005年満期第3回無担保転換社債(年利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年満期130%コールオプション条項付第4回無担保転換社債(無利息)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年満期130%コールオプション条項付第5回無担保転換社債(無利息)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10月8日に2009年満期新株予約権(以下「転換権」と称する)付社債(無利息)を発行しました。当転換権は2004年10月15日より2009年10月2日まで、期日前償還または取得による消却のない限り権利行使可能であり、1株当たり1,217.00円で普通株に転換されます。但し、一定の事象により転換価額の調整が加わる可能性があります。

2005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す。

	単位:百万円	単位: 千米ドル
土地……………	¥ 3,902	\$ 36,467
建物および構築物(簿価)……………	5,553	51,897
合計……………	¥ 9,455	\$ 88,364

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、2005年3月31日に終了した1年間における法定実効税率は約40.6%であります。

2004年では6,901百万円の税金等調整前当期純損失を計上しましたので、法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との差異の原因となった主要項目別の内訳は作成しておりません。2005年は以下のとおりです。

	2005
法定実効税率……………	40.6%
(調整)	
評価性引当金の増加に係る項目……………	2.9%
未実現利益消去等に係る項目……………	3.5%
その他……………	1.3%
税効果会計適用後の法人税等の負担率……………	48.3%

2005年および2004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す。

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
棚卸資産	¥ 521	¥ 478	\$ 4,869
貸倒引当金	466	1,980	4,355
未払費用	1,577	1,484	14,738
退職給付引当金	280	302	2,617
棚卸資産処分損	1,693	1,798	15,822
当社の繰越欠損金	7,505	9,294	70,140
連結子会社の繰越欠損金	4,590	3,647	42,897
その他	705	1,069	6,590
計	17,337	20,052	162,028
差引:評価性引当金	(7,303)	(7,102)	(68,252)
繰延税金資産合計	¥ 10,034	¥ 12,950	\$ 93,776

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、退職時の基本給与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み立てております。

下記の表は、2005年および2004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
	2005	2004	2005
退職給付債務	¥ 1,959	¥ 2,156	\$ 18,308
年金資産	596	556	5,570
積立金状況:			
未積立退職給付債務	1,363	1,600	12,738
会計基準変更時差異の未処理額	368	405	3,439
未認識数理計算上の差異	254	347	2,374
連結貸借対照表上の			
退職給付引当金	¥ 741	¥ 848	\$ 6,925

2005年3月31日および2004年3月31日に終了した各1年間の退職給付費用は以下のとおりです。

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
勤務費用	¥ 187	¥ 169	\$ 1,748
利息費用	22	30	206
期待運用収益	(14)	(12)	(131)
償却:			
会計基準変更時差異の費用処理額	37	37	346
数理計算上の差異の費用処理額	30	22	280
加算退職金	—	19	—
退職給付費用	¥ 262	¥ 265	\$ 2,449

2005年3月31日および2004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。

	2005	2004
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%	1.5%
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

また、アメリカに所在する在外連結子会社において、確定拠出型の退職給付費用として、2005年3月31日に終了した1年間で25百万円(234千米ドル)を計上しています。

12. 資本剰余金および欠損金

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、「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 および法定準備金の処分

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ができません。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。

2005年6月21日開催の定時株主総会において以下の当期末処分利益の処分が取締役会から提案され、承認可決されています。

(1) 当期末処分利益の処分

	単位:百万円		単位: 千米ドル	
2005年3月31日現在の				
当期末処分利益残高	¥	2,192	\$	20,486
処分 -				
配当金(1株につき10円)	(549)	(5,131)
役員賞与	(60)	(561)
次期繰越利益	¥	1,583	\$	14,794

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。2005年3月31日現在において、当社は発行済株式総数の内3,466,387株を保有しております。

15. 関連当事者との取引

2005年3月31日および2004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)との取引高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	
	2005	2004	2005	2004
関連会社:				
KOKO CAPCOM CO., LTD.				
売掛金	¥	54	¥	98
売上高	¥	59	¥	104
	\$	505	\$	551

16. セグメント情報

(1) 事業の種類別セグメント情報

当社には4つの事業セグメントがあります。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開発・販売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。その他事業には当社キャラクターのライセンス事業や携帯電話へのコンテンツ配信事業が含まれております。

2005年3月31日および2004年3月31日に終了した各1年間における事業の種類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
	2005	2004	2005
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 ……	¥ 39,985	¥ 33,950	\$ 373,692
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 ……	10,935	9,831	102,196
業務用機器販売事業:			
外部顧客に対する売上高 ……	7,412	4,441	69,271
セグメント間の内部売上高 ……	38	70	355
計 ……	7,450	4,511	69,626
その他事業:			
外部顧客に対する売上高 ……	7,564	4,447	70,692
計 ……	65,934	52,739	616,206
消去または全社 ……	(38)	(70)	(356)
連結合計 ……	¥ 65,896	¥ 52,669	\$ 615,850

営業費用:			
コンシューマ用機器販売事業 ……	¥ 36,077	¥ 34,922	\$ 337,168
アミューズメント施設運営事業 ……	8,638	7,504	80,729
業務用機器販売事業 ……	5,505	3,087	51,449
その他事業 ……	5,587	3,507	52,215
計 ……	55,807	49,020	521,561
消去または全社 ……	2,336	2,246	21,831
連結合計 ……	¥ 58,143	¥ 51,266	\$ 543,392

営業利益(損失):			
コンシューマ用機器販売事業 ……	¥ 3,908	(¥ 972)	\$ 36,523
アミューズメント施設運営事業 ……	2,296	2,327	21,458
業務用機器販売事業 ……	1,945	1,424	18,178
その他事業 ……	1,978	940	18,486
計 ……	10,127	3,719	94,645
消去または全社 ……	(2,374)	(2,316)	(22,187)
連結合計 ……	¥ 7,753	¥ 1,403	\$ 72,458

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
資産:			
コンシューマ用機器販売事業 ……	¥ 28,931	¥ 28,418	\$ 270,383
アミューズメント施設運営事業 ……	7,814	7,794	73,028
業務用機器販売事業 ……	7,056	3,801	65,944
その他事業 ……	6,238	8,657	58,299
計 ……	50,039	48,670	467,654
消去または全社 ……	56,322	44,426	526,374
連結合計 ……	¥106,361	¥ 93,096	\$ 994,028

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
減価償却費:			
コンシューマ用機器販売事業 ……	¥ 410	¥ 456	\$ 3,832
アミューズメント施設運営事業 ……	855	820	7,991
業務用機器販売事業 ……	47	63	439
その他事業 ……	495	501	4,626
計 ……	1,807	1,840	16,888
消去または全社 ……	294	241	2,748
連結合計 ……	¥ 2,101	¥ 2,081	\$ 19,636

資本的支出:			
コンシューマ用機器販売事業 ……	¥ 224	¥ 1,800	\$ 2,093
アミューズメント施設運営事業 ……	1,218	1,280	11,383
業務用機器販売事業 ……	58	405	542
その他事業 ……	32	934	300
計 ……	1,532	4,419	14,318
消去または全社 ……	134	259	1,252
連結合計 ……	¥ 1,666	¥ 4,678	\$ 15,570

(2) 所在地別セグメント情報

2005年3月31日および2004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
	2005	2004	2005
売上高:			
日本:			
外部顧客に対する売上高 ……	¥ 42,359	¥ 39,150	\$ 395,879
セグメント間の内部売上高 ……	5,928	6,366	55,401
計 ……	48,287	45,516	451,280
北米:			
外部顧客に対する売上高 ……	14,721	7,861	137,579
セグメント間の内部売上高 ……	236	7	2,206
計 ……	14,957	7,868	139,785
欧州:			
外部顧客に対する売上高 ……	8,389	5,099	78,402
その他の地域:			
外部顧客に対する売上高 ……	427	559	3,991
計 ……	72,060	59,042	673,458
消去または全社 ……	(6,164)	(6,373)	(57,608)
連結合計 ……	¥ 65,896	¥ 52,669	\$ 615,850

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
営業費用:			
日本	¥ 39,989	¥ 37,503	\$ 373,729
北米	13,523	12,495	126,383
欧州	8,003	4,768	74,794
その他の地域	443	545	4,140
計	61,958	55,311	579,046
消去または全社	(3,815)	(4,045)	(35,654)
連結合計	¥ 58,143	¥ 51,266	\$ 543,392

営業利益(損失):			
日本	¥ 8,298	¥ 8,013	\$ 77,551
北米	1,434	(4,627)	13,402
欧州	386	331	3,607
その他の地域	(16)	14	(149)
計	10,102	3,731	94,411
消去または全社	(2,349)	(2,328)	(21,953)
連結合計	¥ 7,753	¥ 1,403	\$ 72,458

	単位:百万円		単位: 千米ドル
	2005	2004	2005
資産:			
日本	¥ 42,269	¥ 43,031	\$ 395,037
北米	5,952	4,917	55,626
欧州	5,408	2,830	50,542
その他の地域	201	376	1,879
計	53,830	51,154	503,084
消去または全社	52,531	41,942	490,944
連結合計	¥106,361	¥ 93,096	\$ 994,028

(3) 海外売上高

2005年3月31日および2004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
	2005	2004	2005
売上高:			
北米	¥ 15,526	¥ 8,470	\$ 145,103
欧州	8,697	5,172	81,280
その他の地域	506	681	4,729
	¥ 24,729	¥ 14,323	\$ 231,112

	比率	
	2005	2004
連結売上高に占める海外売上高比率	37.5%	27.2%

17. リース

(1) ファイナンス・リース:借主としてのリース取引

2005年3月31日および2004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1,287百万円(12,028千米ドル)および1,130百万円です。

2005年3月31日および2004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
	2005	2004	2005
1年以内	¥ 1,094	¥ 988	\$ 10,224
1年超	1,106	1,048	10,337
	¥ 2,200	¥ 2,036	\$ 20,561

(2) オペレーティングリース

2005年および2004年3月31日現在の解約不可能なオペレーティング・リース取引に係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
	2005	2004	2005
1年以内	¥ 1	¥ 1	\$ 9
1年超	1	0	10
	¥ 2	¥ 1	\$ 19

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。

Research & Development

クオリティ追求とコスト管理を両立させる開発体制

品質の高い作品を効率よくグローバルに提供する開発体制を確立

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追求はもちろんのこと、スケジュールの遵守やコストの管理にも責任を持って、作業に取り組んでおります。加えて、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、開発承認制度とプラットフォーム選択も含めた経営者サイドの判断を通じ、採算性の

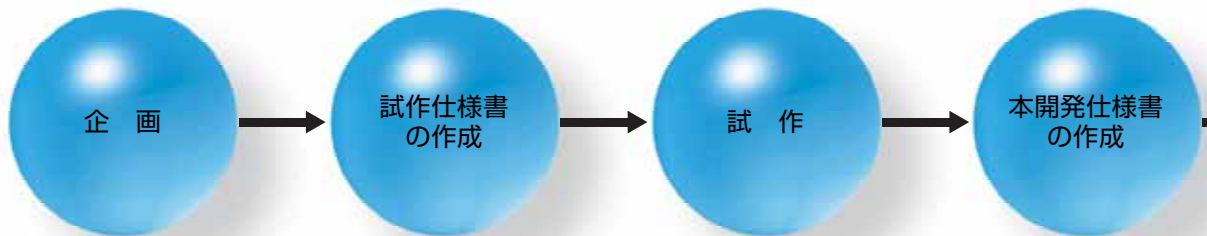
チェックやクオリティの向上に努めております。

また、マーケティング体制を強化し、グローバルな市場における競合他社やユーザーの動向を分析するとともに、マーケティング情報をソフト開発部門へフィードバックすることで、中長期的視点に立ったソフト供給戦略を推し進めております。

加えて、海外現地法人が現地の開発会社と提携し、現地市場のニーズにより適応した作品づくりにも積極的に取り組んでおります。

当社では、海外のゲームソフトメーカーが開発した作品を、当社が日本市場向けにローカライズして販売する取り組みも成功を収めており、グローバルなマーケティング体制を活かしたゲームソフト開発にいっそう拍車がかかっています。

ゲームの開発・
チェックプロセス



- ①サウンド素材の作成
- ②パチスロ機の開発
- ③白熱する企画会議風景
- ④個別ブースで区切られた開発室(クリエイターズオフィス)
- ⑤キャラクターの作成
- ⑥効果音の作成
- ⑦ゲーム内容や表現のチェック
- ⑧業務用機器の開発
- ⑨立体音響環境の調整
- ⑩ネイティブによるローカライズ
- ⑪モバイルコンテンツの開発



オリジナルソフト開発を重視する「クローバースタジオ」を設立

当社は2004年7月、「新しい価値の創造」によるグループ収益の最大化を図るため、家庭用ゲームソフトの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」を設立しました。これは開発体制の再構築の一環として取り組んだもので、今後、「クローバースタジオ」は当社グループの中でも、より独創性のあるオリジナルタイトルを開発し、作品性を追求することにより、独自のブランドバリューを高めていく方針です。

また、分社化して独立採算制を取ることで、経営責任を明確にし、収益基盤の強化を図ってまいります。



クローバースタジオ開発タイトル「大神」



「第8回 CESA GAME AWARDS」で最優秀賞を受賞した「モンスターハンター」



Directors, Corporate Auditors and Corporate Officers

取締役・監査役



代表取締役社長 最高経営責任者(CEO)

辻本 憲三

1983年6月 (旧)株式会社カプコン代表取締役
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)

取締役専務執行役員 最高営業責任者(COO)

辻本 春弘

1987年4月 当社入社
1997年6月 当社取締役
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)
2004年7月 当社取締役専務執行役員、営業最高執行責任者(COO)兼事業管掌
2005年4月 当社取締役専務執行役員、営業最高執行責任者(COO)兼開発・CS事業戦略・キャラクター・コンテンツ事業管掌(現任)

取締役専務執行役員 最高財務責任者(CFO)

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
2004年7月 当社取締役専務執行役員、最高財務責任者(CFO)兼経営戦略・管理・秘書関係会社管理管掌(現任)

(2005年7月1日現在)

執行役員

取締役常務執行役員

飛澤 宏

1997年8月 当社入社
1998年4月 当社経営企画部長
1999年6月 当社執行役員CS国内販売事業部長
2001年4月 当社常務執行役員(現任)
2004年1月 カブコンU.S.A.,Inc.兼CE:ヨーロッパLTD.
プレジデント(現任)
2005年6月 当社取締役(現任)

取締役常務執行役員

初野 純孝

1989年12月 当社入社
1993年4月 当社アミューズメント施設事業部長
1999年6月 当社執行役員OP事業部長
2004年7月 当社常務執行役員(現任)
2005年4月 当社国内事業管掌(現任)
2005年6月 当社取締役(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 株式会社ポ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 株式会社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(常勤)

山口 省二

1962年4月 国税庁入庁
1990年6月 名古屋国税不服審判所長
1992年8月 住友信託銀行株式会社
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 日立造船株式会社入社
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 国税庁入庁
1980年7月 熊本国税不服審判所長
1982年8月 京セラ株式会社入社
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 株式会社カプトロン監査役
(常勤)(現在)

監査役

中山 好雄

1956年4月 警察庁入庁
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8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。



常務執行役員
開発管理統括兼
開発管理部長

山下 佳文



常務執行役員
開発統括編成室長兼
第二開発部長

稲船 敬二



執行役員
CS国内販売統括

許田 周一



執行役員
秘書統括兼社長室長

山田 節雄



執行役員
経営戦略統括経営企画部長
経営企画室長兼広報室長

阿部 和彦



執行役員
CS事業戦略統括兼
CS事業企画室長

一井 克彦



執行役員
CE事業統括兼
P&S開発チーム長

江川 陽一



執行役員
キャラクター・コンテンツ
事業統括

徳丸 敏弘



執行役員
OP事業統括兼
店舗開発部長

今泉 元秀



執行役員
AM事業統括兼
AM開発部長

泉 治

Corporate Data

(2005年3月31日現在)



本社



東京支店



研究開発ビル

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1,175名・単体971名

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、米国子会社の管理

カプコン・エンタテインメント, 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

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

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
 〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目2番8号
 TEL: 06-6966-0973 FAX: 06-6920-7695
 資本金:70百万円
 事業内容:ゲームソフトの企画、開発

カプコンチャーボ株式会社
 〒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・エンタテインメント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

クローバースタジオ株式会社
 〒540-0037 大阪市中央区内平野町三丁目2番8号
 TEL: 06-6920-7855 FAX: 06-6920-7670
 資本金:90百万円
 事業内容:ゲームソフトの企画、開発

(2005年3月31日現在)

株式の状況

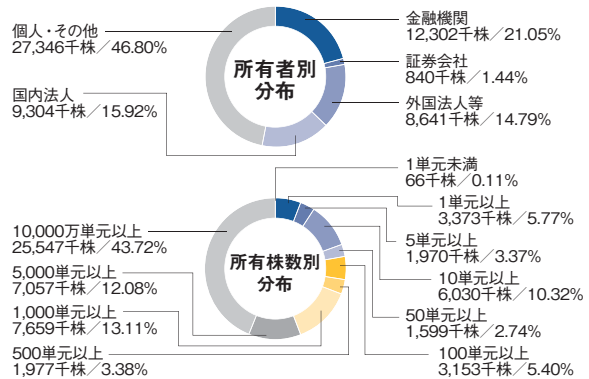
上場証券取引所	東京・大阪証券取引所
会社が発行する株式の総数	150,000,000株
発行済株式の総数	58,435,819株
株主数	26,200名

大株主 (上位10名)

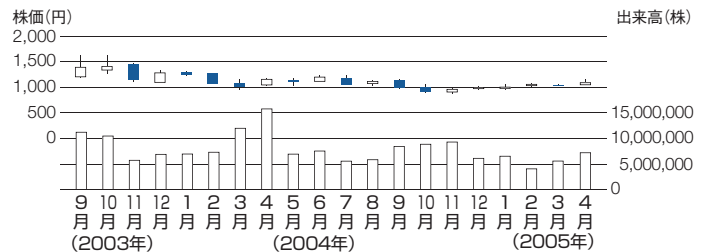
株主名	持株数(千株)	出資比率(%)
有限会社クロロード	6,771	11.59
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	3,818	6.53
辻本 憲三	2,900	4.96
日本スタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,658	4.55
辻本 美之	1,669	2.86
辻本 良三	1,545	2.65
辻本 春弘	1,545	2.64
有限会社ケンゾー	1,170	2.00
辻本 美佐子	895	1.53
モルガンスタンレーアンドカンパニーインク	797	1.36

(注)当社は、自己株式3,466千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けますと、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。

携帯電話からご利用の場合 ▶▶▶ <http://m-ir.jp/c/9697>

- 株価の終値を毎日お知らせします。
- 業績概況や株式情報などが閲覧できます。



QRコードの読み取りに対応した携帯電話をお持ちの方は、左の画像を読み込むと簡単にアクセスできます。

*ご利用方法は各携帯電話の取扱説明書をご覧ください。



Corporate & Products History

当社は、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、業務用ゲームの開発・販売事業に参入しました。その後、家庭用ゲームソフト事業との相乗展開により事業規模を拡大し、急成長を遂げてまいりました。これまでに、当社発展の礎を築いた「ストリートファイターII」をはじめ、「ロックマン」や「バイオハザード」、「鬼武者」など国内外で数多くのヒット作品を生み出すなど、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。これからも、当社はより多くの人々に楽しさと感動を提供する企業として歩み続けます。

1983年7月
開発第1号機(メダル)
「リトルリーグ」を発売。



1983年10月
メダルゲーム
「フィーバーチャンス」を発売。

1983年12月
直営ゲームセンター
「アクティ24」をオープン。



1984年5月
業務用テレビゲーム
第一弾「バルガス」を発売。



1984年12月
業務用テレビゲーム
「1942」を発売。

1985年5月
業務用テレビゲーム「戦場の狼」を発売。

1985年9月
業務用テレビゲーム
「魔界村」を発売。



1985年12月
家庭用テレビゲーム第一弾として
ファミリーコンピュータ用ソフト「1942」を発売。

1986年6月
ファミリーコンピュータ用ソフト「魔界村」を発売。

1986年9月
ファミリーコンピュータ用ソフト
「戦場の狼」を発売。



1987年8月
業務用テレビゲーム
「ストリートファイター」を発売。



1987年12月
ファミリーコンピュータ用
ソフト「ロックマン」を発売。



1989年12月
業務用テレビゲーム「ファイナルファイト」を発売。

1990年12月
スーパーファミコン用ソフト
「ファイナルファイト」を発売。



1991年3月
業務用テレビゲーム
「ストリートファイターII」を発売、
ストロボームを巻き起こす。



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II」を発売、
大ヒットを放つ。



1993年4月
スーパーファミコン用ソフト
「プレス オブ ファイア」を発売。

1993年7月
新潟県下最大の
アミューズメント施設
「カプコンサーカス新潟東店」を
オープン。



1994年8月
劇場版アニメ
「ストリートファイターII」が公開。



1994年12月
ハリウッド映画
「ストリートファイター」が公開。

1979~

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5月
子会社日本カプセルコンピュータ株式会社を設立。

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。

1983年10月
東京都新宿区に東京支店設置。

1985~

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。

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。

1989年8月
英国ロンドンに
英国駐在員事務所設置。

1990~

1990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。

1991年2月
株式会社ユニカを買収し、100%子会社とする。

1991年12月
株式会社ユニカを株式会社カプトロンに商号変更。

1993年7月
東南アジアの販売拠点として
カプコンアジアCO., LTD.を香港に設立。

1993年10月
株式を大阪証券取引所市場第二部に上場。

1994年5月
上野事業所竣工。

1994年7月
本社ビル竣工。本店を大阪府中央区内平野町に移転。



1995年4月
テレビアニメ
「ストリートファイターⅣ」
が放映開始。

1996年3月
プレイステーション用ソフト
「バイオハザード」を発売、
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。



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」を発売、
大ヒットを放つ。



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100万本販売を達成。



2001年3月
ゲームボーイアドバンス用ソフト
「ロックマン エグゼ」を発売。



2001年8月
プレイステーション2用ソフト
「デビル メイ クライ」を発売。
大ヒットに。



2001年10月
ゲームボーイアドバンス用ソフト
「逆転裁判」を発売。
法廷バトルゲームとして注目を集める。



2002年3月
人気ゲーム「ロックマン
エグゼ」を題材にした
テレビアニメがスタート。

2002年3月
ハリウッド映画
「バイオハザード」が公開、
全世界で1億200万ドルの
興行収入を達成。



2003年6月
ゲームキューブ用ソフト
「ビューティフル ジョー」を
発売。

2004年2月
出版事業に進出、第一弾として
「鬼武者 3」の攻略本を発売。



2004年3月
プレイステーション2用ソフト
「モンスターハンター」を発売。

2004年8月
静岡県最大級の商業施設に
アミューズメント施設
「ブラサカブコン志都呂店」をオープン。



2004年9月
ハリウッド映画「バイオハザードII
アポカリプス」が公開、
1億ドルの興業収入を突破。

2004年10月
第8回CESA GAME AWARDSにおいて
「モンスターハンター」が最優秀賞を受賞。

2004年10月
人気ゲーム
「ビューティフル ジョー」を
題材にしたテレビアニメが
スタート。



2005年3月
劇場版アニメ
「ロックマンエグゼ」が公開。

2005年3月
書籍流通にて
ゲームソフトを販売開始。
第一弾として
「カプコン レトロゲーム
コレクション」を発売。

2005年4月
福岡県にアミューズメント施設
「ブラサカブコン直方店」をオープン。



1995~

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月カプコン・スタジオ8、INC.に
社名変更)を設立。

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
英国ロンドンにカプコン・ユーロソフトLTD.を設立。

1999年9月
大阪証券取引所市場第一部に指定替え。

2000~

2000年10月
株式を東京証券取引所
市場第一部に上場。

2001年9月
携帯電話等のコミュニケーション・
ツールへのサポートビジネスを
目的とした100%子会社カプコン
チャージ株式会社を設立。

2002年11月
英国ロンドンに
CE・ヨーロッパLTD.を設立。

2005~

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。

©2002 CONSTANTIN FILM PRODUKTION GMBH/NEW LEGACY FILM LTD
©2004 DAVIS FILMS IMPACT (CANADA) INC.CONSTANTIN FILM (UK) LIMITED. All Rights Reserved.
©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京 ©劇場版ロックマンエグゼ制作委員会 2005
©CAPCOM・小学館・ShoPro・テレビ東京
Composed by ©Mamoru Samuragouchi.
Character Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production,
©CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. Guest Creator: Takeshi Kaneshiro

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.