

平成14年3月期 決算短信(連結)

平成14年5月13日

上場会社名 株式会社 カプコン
 コード番号 9697
 (URL http://www.capcom.co.jp)
 問合せ先 責任者役職名 取締役副社長
 氏名 大島 平治
 決算取締役会開催日 平成14年5月13日
 米国会計基準採用の有無 無

上場取引所 東・大
 本社所在都道府県 大阪府
 TEL (06)6920-3605

1. 14年3月期の連結業績(平成13年4月1日~平成14年3月31日)

(1) 連結経営成績 (注) 記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	売上高		営業利益		経常利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
14年3月期	62,742	27.8	9,727	35.9	9,261	15.4
13年3月期	49,082	4.8	7,155	21.0	8,022	8.2

	当期純利益		1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	株主資本 当期純利益率	総資本 経常利益率	売上高 経常利益率
	百万円	%	円 銭	円 銭	%	%	%
14年3月期	4,912	18.2	84 21	76 61	7.5	7.7	14.8
13年3月期	6,007	38.1	109 90	98 47	10.5	7.3	16.3

(注) 持分法投資損益 14年3月期 - 百万円 13年3月期 - 百万円
 期中平均株式数(連結) 14年3月期 58,328,797株 13年3月期 54,663,287株
 会計処理の方法の変更 有
 売上高、営業利益、経常利益、当期純利益におけるパーセント表示は、対前期増減率

(2) 連結財政状態

	総資産	株主資本	株主資本比率	1株当たり株主資本
	百万円	百万円	%	円 銭
14年3月期	128,512	68,233	53.1	1,168 51
13年3月期	113,493	62,965	55.5	1,081 62

(注) 期末発行済株式数(連結) 14年3月期 58,393,645株 13年3月期 58,214,626株

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金および現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
14年3月期	3,315	3,066	8,589	35,000
13年3月期	3,652	4,547	1,768	25,675

(4) 連結範囲および持分法の適用に関する事項

連結子会社数 10社 持分法適用非連結子会社数 0社 持分法適用関連会社数 0社

(5) 連結範囲および持分法の適用の異動状況

連結(新規) 1社(除外) 1社 持分法(新規) 0社(除外) 0社

2. 15年3月期の連結業績予想(平成14年4月1日~平成15年3月31日)

	売上高	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円
中間期	25,500	2,050	1,100
通期	70,500	10,050	5,900

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 101円04銭

上記の予想は本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって大きく異なる結果となる可能性があります。

企業集団の状況

当社グループ（当社および関係会社）が営んでいる主な事業内容、各関係会社等の当該事業に係る位置付けおよび事業の種類別セグメントとの関連は、次のとおりであります。

〔コンシューマ用機器販売事業〕

当社が開発し、当社、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.（連結子会社）CAPCOM ASIA CO., LTD.（連結子会社）および CAPCOM EUROSOFTE LTD.（連結子会社）が販売しております。ゲームソフトの開発については、株式会社フラグシップ（連結子会社）CAPCOM DIGITAL STUDIOS, INC.（連結子会社）に一部委託しております。

〔業務用機器販売事業〕

当社が開発・製造し、当社、CAPCOM COIN-OP, INC.（連結子会社）および CAPCOM ASIA CO., LTD. が販売しております。

〔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については、当社、株式会社カプトロン（連結子会社）および CAPCOM COIN-OP, INC. が行っております。

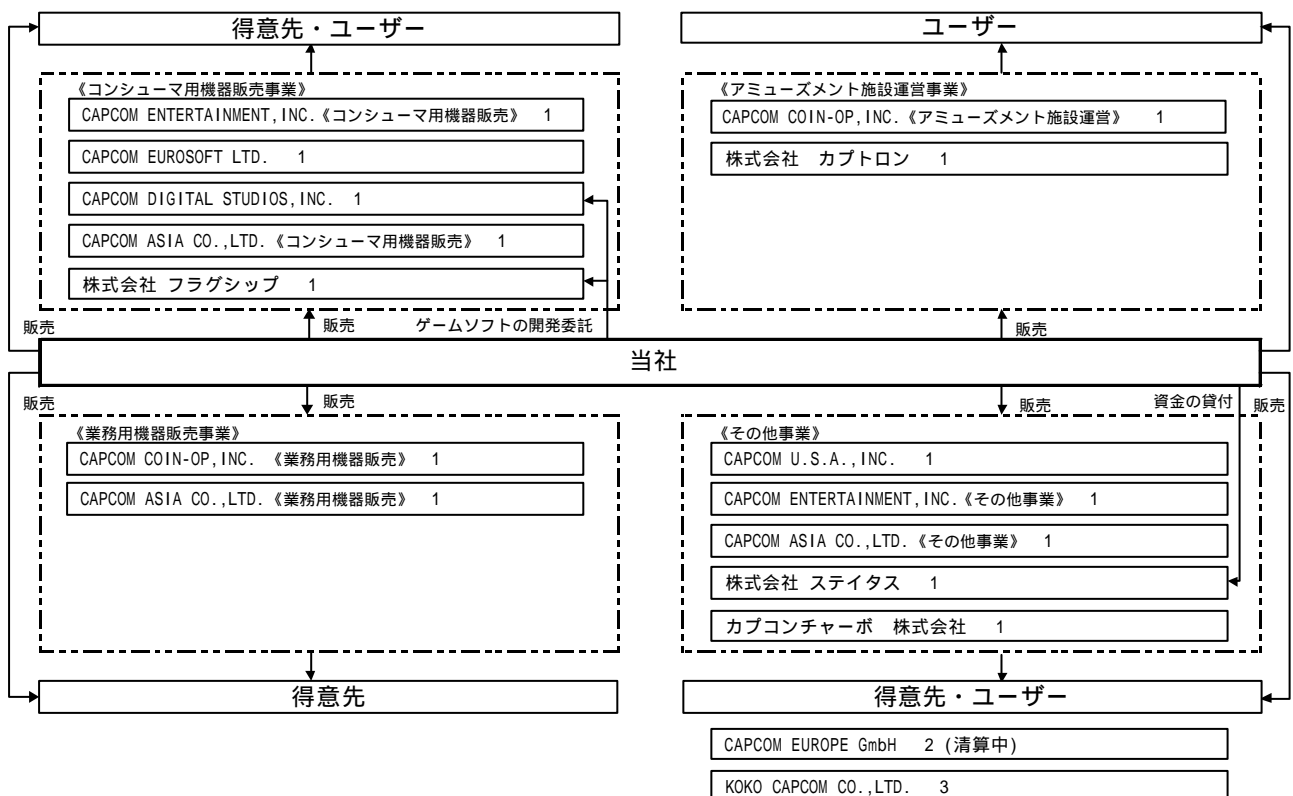
〔その他事業〕

当社が映像事業および業務用機器等のレンタル事業を行っており、当社、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.、CAPCOM ASIA CO., LTD. がキャラクター関連のライセンス許諾事業を行っております。株式会社ステイタス（連結子会社）は損害保険代理業務ならびに金融業を行っております。また、当連結会計年度において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主な事業目的としたカプコンチャーボ株式会社（連結子会社）を設立いたしました。

CAPCOM U.S.A., INC.（連結子会社）は、CAPCOM COIN-OP, INC.、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.、CAPCOM DIGITAL STUDIOS, INC. および CAPCOM EUROSOFTE LTD. の持株会社で米国および英国子会社の管理を行っております。

持分法非適用の会社につきましては、当連結会計年度においてゲームソフトの開発とアジア市場における新たな拠点として韓国に設立いたしました KOKO CAPCOM CO., LTD.（持分法非適用の関連会社）と現在清算手続中の CAPCOM EUROPE GmbH（非連結子会社）があります。

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。



- 1 連結子会社
- 2 非連結子会社
- 3 持分法非適用の関連会社

経営方針

1. 経営の基本方針

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」をクリエイイトし、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」を基本理念としております。また、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。

さらに、企業体質の強化、資産効率の改善によりROE（株主資本当期純利益率）とROA（総資産当期純利益率）の向上に努めてまいります。

2. 会社の利益配分に関する基本方針

当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題のひとつと考えており、財務構造や将来の事業展開を勘案しつつ、必要な内部留保を確保し、安定配当の継続を基本方針としております。

3. 中長期的な会社の経営戦略

当社は、ゲームソフト分野におけるリーディングカンパニーを目指すとともに、下記の重点項目により、市場動向の変化や新会計基準の導入など、経営環境の変革に対応できる高収益体質を構築し、企業価値を高めるための体制づくりに取り組んでまいります。

- (1) 戦略的な連結経営によりグループの企業価値を創造してまいります。
- (2) 環境の変化に対応して、経営資源の選択と集中を推進し迅速に自己改革を推し進めてまいります。
- (3) インターネットの市場拡大を視野に入れた、ネットワークビジネスの構築を図ってまいります。
- (4) コンテンツの拡充により新規市場の開拓と既存市場の深耕に努め、ビジネスチャンスを確保してまいります。
- (5) 付加価値を創造するため、ブランド戦略を推し進めます。
- (6) 財務構造の改善を図るため、毎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。

4. 会社の経営管理組織の整備等に関する施策

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行う執行役員との位置づけにより経営と執行を分離いたしております。

これにより、機動的な事業展開を図り、経営効率を高めてまいります。

また、昨年 の 定 時 株 主 総 会 に お いて、2 名 の 社 外 取 締 役 を 登 用 し、経 営 監 視 機 能 の 強 化 や 透 明 性 の 向 上 に 努 め て お り ま す が、さ ら に コ ン プ ラ イ ア ン ス (法 令 遵 守) を 徹 底 さ せ る た め、今 次 の 定 時 株 主 総 会 に お いて 弁 護 士 の 資 格 を 有 す る 社 外 取 締 役 を 1 名 選 任 す る 予 定 で あり、コ ー ポ レ ー ト ・ ガ バ ナ ン ス が 十 分 に 機 能 す る 仕 組 み を 築 い て ま い り ま す。

5. 会社の対処すべき課題

当社は、コア事業である家庭用ゲームソフトの開発に傾注するため、東京の開発部門を中心に開発力を強化するとともに、「Catan(カタン)」、「ロード・オブ・ザ・リング」等のボードゲームや、「automodellista(アウトモデリスタ)」などのネットワークレースゲーム等、新ジャンルの投入により顧客満足度を高め、新規需要を掘り起こしファン層の拡大を図ってまいります。

また、海外戦略といたしましては欧米を中心に営業力の強化・拡充を図るなど、これまで以上に積極的な事業展開を推進するとともに、将来の市場拡大が見込まれるアジアへも現地法人と連携して、着実に足掛りを築いてまいります。

一方、直販システムの強化によりユーザーニーズへの即応化や流通コストの削減を行うとともに、販売の拡大・効率化に努めてまいります。加えて、情報の一元化・意思決定のスピード化を図るためイントラネットを再構築するとともに、コンピュータウイルスや不正アクセスなどの脅威から情報システムの機能不全や混乱を防ぐため、セキュリティの強化に取り組んでまいります。

なお、ネットワークビジネス戦略といたしましては、ADSL(非対称デジタル加入者線)の普及等、ブロードバンド(高速大容量)時代の到来に備え、平成12年にKDDIの対戦ゲーム用高速ネットサービスを利用したオンラインゲームへの参入を皮切りに、通信環境が比較的整備されているパソコン向けにソフトを多数投入するなど、環境の変化を見据えて布石を打っております。しかしながら、現在は種を蒔いてる段階であり、家庭用ゲーム機を利用したネットゲームのビジネスモデルを構築し、本格的な収穫の時期を迎えるまでには、まだ2、3年は要するものと予想されます。

また、一連の商法改正や連結納税制度・減損会計の導入等を勘案して、子会社や関連会社を含めたグループ全体の企業価値を高めてまいります。

経営成績および財政状態

1. 経営成績

(1) 当期の概況

当連結会計年度のわが国経済は、在庫調整が進展するとともに、輸出や生産に回復の兆しが見え始めましたものの、設備投資の落ち込みや雇用情勢の悪化に加え、個人消費の低迷、デフレの進行などにより、景気後退に歯止めがかかりませんでした。

当業界におきましては、家庭用新世代ゲーム機の本格的な登場をにらみ、上期まではゲーム機の端境期現象が続きましたが、期の後半にこれまでの「プレイステーション2」に加え「ニンテンドーゲームキューブ」および「Xbox」の新型ゲーム機が本格的に出揃ってまいりました。また、米国同時多発テロの影響による消費の落ち込みが懸念されましたが、旅行や外出などを控える「巣ごもり消費」の効果やハードの普及が需要回復のけん引役を果たしたことにより、市場は活況を呈してまいりました。

一方、携帯電話やインターネットなど顧客層が重なる他業種との競争が激化してまいりました。ハードの高機能化に伴うソフト開発費の高騰や少子化の進行により業界内における生き残りをかけた業務提携や合従連衡が加速してまいりました。さらに流通網の多様化や中古市場の拡大など、構造的な変化の波が押し寄せてまいりました。

こうした環境のもと、当社は家庭用ゲームソフトの開発、販売に経営資源を集中し、多様な顧客ニーズに即応するため、開発体制の充実強化に傾注してまいりました。

全てのゲーム機にソフトを供給するマルチプラットフォーム戦略を推進し、また不得手なジャンルを補完すべく、ソフトラインアップの拡充を図るとともに他社との提携ソフトの投入も行ってまいりました。また、ゲーム機の高度化や投入タイトル数の増加などにより漸増する開発費を抑制し競争力を高めるため、収益管理を徹底させるとともに開発業務の部分的アウトソーシング（外部委託）を推し進め、事業環境の変化に対応した経営展開を行うとともに、競争優位性の確保に努めてまいりました。

一方、事業効率を高めるため、業務用機器販売や業務用ゲーム機器等の既存レンタル事業の縮小など不採算部門の見直しを実施したほか、営業所の統廃合を遂行するなど事業戦略の明確化により収益力のアップに注力してまいりました。

さらに、組織間のデジタル・デバインド（情報格差）の解消や情報の共有化を図るため新システムを導入するとともに、意思決定のスピードアップや会議コストの削減を目的として、国内の事業所や海外子会社と結んだテレビ会議システムを導入するなど、企業体質の強化、向上に取り組んでまいりました。

この結果、当連結会計年度の売上高は627億42百万円（前期比27.8%増）となりました。

また、利益面につきましては、平成13年12月に発行した無担保転換社債の発行費用が発生しましたものの、経常利益は92億61百万円（前期比15.4%増）となり、当期純利益は保有株式の株価下落により投資有価証券評価損を特別損失に計上し、49億12百万円（前期比18.2%減）にとどまりました。

(2) 事業部門別の状況

コンシューマ用機器販売事業

当事業におきましては、プレイステーション2向けとして国内では前期に発売した「鬼武者」および緻密な映像と多彩でリアルな動きのスタイリッシュ・ハード・アクションの「デビル メイ クライ」がいずれも全世界で200万本を突破するメガヒットとなるとともに、業界初の「プレイステーション2」と「ドリームキャスト」の異機種間で通信対戦ゲームを可能にした「CAPCOM VS. SNK 2」を投入し、ユーザーの注目を浴びました。今年の3月に発売いたしました「鬼武者2」は前作を凌ぐ完成度の高さに加え、故松田優作氏を主人公にしたことやアーティストの布袋寅泰氏を主題歌に起用したことなど、話題性も手伝ってすでに国内だけでミリオンセラーを達成いたしました。

また、ゲームボーイアドバンス向けに発売しました「ロックマン」シリーズや「プレス オブ ファイア」シリーズも若年層を中心に順調な売れ行きを示したほか、趣向を凝らした法廷バトルゲームの「逆転裁判」が成年層にも好評を博しました。

さらに、マルチプラットフォーム戦略としてXbox向けに「幻魔鬼武者」を投入するとともに、ニンテンドーゲームキューブ向けに「バイオハザード」を発売いたしました。

また、ネットワークゲーム市場の将来の拡大を視野に入れて、パソコン向けに「エンパイア・アース」などオンラインゲーム対応のソフトを多数投入いたしました。

一方、協業展開の一環として、他社からの受託開発ソフトの「機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオンDX」（プレイステーション2用）など数タイトルが大ヒットを放ち、売上の増大、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は477億69百万円（前期比50.6%増）となり、営業利益につきましては112億57百万円（前期比52.0%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、消費不振や施設オペレーターの購買力の低下により市場規模が縮小スパイラルに陥る中、久々に行列ができるなどゲームセンターに活気を戻した前期発売の「機動戦士ガンダム 連邦 VS . ジオン」や「機動戦士ガンダム 連邦 VS . ジオンDX」のガンダムシリーズが好調に販売を伸ばしたほか、「CAPCOM VS . SNK 2」も安定したコアユーザーの支持により健闘いたしました。しかしながら、ビデオゲーム分野の需要減退が響き、その他の商品は総じて振るわず軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は39億54百万円（前期比42.3%減）となり、営業損失は4億56百万円で前連結会計年度に比べ5億43百万円の減益となりました。

アミューズメント施設運営事業

当事業は、余暇活動やライフスタイルの多様化、消費低迷に加え、家庭用ゲーム機との差別化展開が困難になるなど市況軟化の状況下、「ゲームの日」（毎年11月23日）におけるファン感謝イベントの実施など、業界を挙げて市場の活性化に努めてまいりました。

このような環境のもと、全国的展開により活況を呈した「CAPCOM VS . SNK 2 ミリオネアファイティング2001チャンピオンシップ」など、各種イベントの開催やファンサービスデーを実施するとともに、ハートフルな顧客対応による集客展開を行ってまいりました。

当期は「地域一番店」を事業理念に、これまでのロケーション展開と趣向を変え「祭り」をキーワードにした「プラサカブコン黒崎店」（福岡県）を初めて九州地区に出店するとともに、ショッピングセンター内にエキサイティングな快適空間を演出した「プラサカブコン新居浜店」（愛媛県）をオープンいたしました。反面、不採算店を10店舗閉鎖するなど、スクラップ・アンド・ビルドにより効率的な店舗展開を図ってまいりました。

この結果、売上高は83億27百万円（前期比16.5%増）となり、営業利益につきましては11億74百万円（前期比55.3%増）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、当社のゲームソフト資産や開発ノウハウを活用したパチンコ機向け液晶表示装置収入、映像事業収入等で、レンタル事業を含めた売上高は30億82百万円（前期比18.3%減）となり、営業利益につきましては2億5百万円（前期比77.1%減）となりました。

なお、当連結会計年度において事業区分の見直しを行い、前連結会計年度までの「業務用機器販売・レンタル事業」、「コンシューマ用機器販売事業」、「その他事業」の3事業区分を、「コンシューマ用機器販売事業」、「業務用機器販売事業」、「アミューズメント施設運営事業」、「その他事業」の4事業区分に変更しているため、前連結会計年度に係わる金額を新事業区分に組替えて計算した前年同期比を記載しております。

（3）所在地別セグメントの業績概況

日本

上期は軟調に推移しましたが、期の後半に新世代機がすべて出揃ったことにより、市場動向は強含みに展開いたしました。

このような状況のもと、プレイステーション2向けの話題作「デビル メイ クライ」が堅調な売行きを示すとともに、今年の3月に発売いたしました「鬼武者2」も定着した人気により、ミリオンセラーを達成することができました。また、他社からの受託開発ソフトの「機動戦士ガンダム連邦 VS . ジオンDX」（プレイステーション2用）など数タイトルも大ヒットを放ち、売上の増大、収益向上に寄与するなど、後半は販売拡大に弾みがついてまいりました。

この結果、売上高は461億38百万円（前期比19.5%増）、営業利益は87億30百万円（前期比45.2%増）となりました。

北米

昨年11月に発売されたXboxが順調に販売を伸ばさせるとともに、米国同時多発テロの余波による「巣ごもり」消費等の追い風もあって、クリスマス商戦も活況を呈するなど、市場規模は拡大基調で推移いたしました。このような事業環境下、プレイステーション2向け「デビル メイ クライ」や「鬼武者」が好調に販売を伸ばすとともに、昨年の米国E3（エレクトロニック エンタテインメント エキスポ）ショーで好評を博した「マキシモ」が手堅い売行きを示しました。

この結果、売上高は142億41百万円（前期比6.9%増）、営業利益は23億73百万円（前期比21.5%減）となりました。

欧州

三大市場の一角を占める欧州においては、前半は弱含みに展開いたしました。プレイステーション2のハード価格の値下げやゲームボーイカラーの健闘などにより、好転の兆しが見えてまいりました。こうした市況のもと、CAPCOM EUROSOFT LTD.で昨年の2月より実施している直販体制が奏効し売上高が飛躍的に増大するとともにプレイステーション2向けの「デビル メイ クライ」や「バイオハザードコードベロニカ 完全版」も順調に伸長するなど全般に好調に推移いたしました。

この結果、売上高は72億66百万円（前期比1,897.2%増）、営業利益は10億42百万円で前連結会計年度に比べ10億50百万円の大幅な増益となりました。

その他の地域

アジア地域では、景気低迷の環境のもと全体としては弱含みに推移いたしました。他方、プレイステーション2が香港、シンガポール、韓国などで発売されるなど、将来の有望市場に向けて動きが活発になってまいりました。この結果、売上高は6億26百万円（前期比4.2%増）、営業利益は41百万円（前期比20.3%減）となりました。

なお、従来、欧州地域は「その他の地域」に含めて表示しておりましたが、当連結会計年度より「欧州」として区分表示することに変更しているため、前連結会計年度に係わる金額を新事業区分に組替えて計算した前年同期比を記載しております。

2. 次期の見通し

今後の経済環境の見通しとしましては、規制緩和や税制改革の推進など総合デフレ対策により経済活性化策の実施が見込まれますものの、一段と厳しさを増す個人所得と雇用環境の悪化による個人消費の下振れ懸念に加え、設備投資の冷え込みなどにより、景気底入れの時期は不透明であり、依然として厳しい状況が続くものと思われまます。

一方、当業界は21世紀の初頭を担う新世代機が揃い踏みとなったことにより、市場はより活性化し、循環的ながら拡大過程に入るものと思われまます。また、ハードメーカー各社では主導権を巡る三つ巴の戦いが繰り広げられるとともに、業界の勢力図が一変することも予想されまます。

3. 財政状態

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350億円となり、前連結会計年度末より93億24百万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、33億15百万円となりました。この要因は、税金等調整前当期純利益74億20百万円の増加、ゲームソフト仕掛品の増加額24億89百万円による減少、法人税等の支払額31億55百万円等によるものであります。

（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、30億66百万円となりました。この要因は、アミューズメント施設機器などの有形固定資産の取得による支出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

財務活動の結果増加した資金は、85億89百万円となりました。この要因は、第4回および第5回無担保転換社債発行による収入250億円、第2回無担保転換社債の償還による支出138億65百万円等によるものであります。

（4）次期キャッシュ・フロー

次期のキャッシュ・フローにつきましては、営業活動によるキャッシュ・フローは増収増益により、増加することを目指しております。また、投資活動によるキャッシュ・フローは、アミューズメント施設の出店等による投資を予定しております。財務活動によるキャッシュ・フローは、環境の変化に機敏に対応すべく、自己株式の取得を検討しております。また、引続き、手許流動性の拡充を目指してまいります。

連結貸借対照表

(単位:百万円)

期 別 科 目	当連結会計年度 (平成14年3月31日現在)		前連結会計年度 (平成13年3月31日現在)		増 減 (印 減)
	金 額	構成比	金 額	構成比	
[資産の部]		%		%	
流動資産	[76,874]	59.8	[60,235]	53.1	[16,638]
現金および預金	27,661		25,675		1,985
受取手形および売掛金	15,240		15,390		150
有価証券	7,338		-		7,338
たな卸資産	6,516		4,963		1,553
ゲームソフト仕掛品	11,218		8,728		2,489
繰延税金資産	2,521		1,513		1,008
短期貸付金	4,948		5,336		388
その他	3,146		1,081		2,064
貸倒引当金	1,717		2,454		737
固定資産	[51,637]	40.2	[53,257]	46.9	[1,619]
(有形固定資産)	(39,227)	30.5	(38,191)	33.6	(1,036)
建物および構築物	7,400		7,781		381
機械装置および運搬具	220		270		49
工具器具備品	709		570		139
レンタル機器	2,015		600		1,415
アミューズメント施設機器	2,335		2,475		140
土地	26,499		26,492		7
建設仮勘定	45		-		45
(無形固定資産)	(1,084)	0.9	(803)	0.7	(280)
その他	1,084		803		280
(投資その他の資産)	(11,326)	8.8	(14,262)	12.6	(2,936)
投資有価証券	2,053		2,768		714
長期貸付金	5,755		5,596		158
繰延税金資産	1,229		2,277		1,048
破産債権更生債権等	163		2,536		2,373
その他	6,662		6,187		474
貸倒引当金	4,537		5,104		566
資産合計	128,512	100.0	113,493	100.0	15,019

(単位:百万円)

期 別 科 目	当連結会計年度 (平成14年3月31日現在)		前連結会計年度 (平成13年3月31日現在)		増 減 (印 減)
	金 額	構成比	金 額	構成比	
[負債の部]		%		%	
流動負債	[20,402]	15.9	[35,838]	31.6	[15,436]
支払手形および買掛金	4,742		5,023		280
短期借入金	8,780		10,083		1,302
1年以内償還予定の転換社債	-		14,261		14,261
未払法人税等	1,435		2,233		797
賞与引当金	461		877		415
その他	4,981		3,359		1,621
固定負債	[39,814]	31.0	[14,658]	12.9	[25,156]
転換社債	37,264		12,288		24,976
長期借入金	87		227		139
退職給付引当金	705		276		428
その他	1,757		1,866		108
負債合計	60,216	46.9	50,496	44.5	9,719
少数株主持分	62	0.0	30	0.0	31
[資本の部]					
資本金	[27,580]	21.5	[27,370]	24.1	[210]
資本準備金	[30,464]	23.7	[30,254]	26.7	[209]
連結剰余金	[8,776]	6.8	[5,218]	4.6	[3,558]
其他有価証券評価差額金	[94]	0.1	[159]	0.1	[65]
為替換算調整勘定	[1,551]	1.2	[368]	0.3	[1,182]
自己株式	[45]	0.0	[86]	0.1	[41]
資本合計	68,233	53.1	62,965	55.5	5,267
負債、少数株主持分 および資本合計	128,512	100.0	113,493	100.0	15,019

連結損益計算書

(単位:百万円)

期 別 科 目	当連結会計年度 (自平成13年4月1日) (至平成14年3月31日)		前連結会計年度 (自平成12年4月1日) (至平成13年3月31日)		増 減 (印 減)
	金 額	百分比	金 額	百分比	
売 上 高	62,742	100.0	49,082	100.0	13,660
売 上 原 価	38,229	60.9	29,764	60.6	8,465
売 上 総 利 益	24,513	39.1	19,318	39.4	5,195
販売費および一般管理費	14,786	23.6	12,163	24.8	2,623
営 業 利 益	9,727	15.5	7,155	14.6	2,572
営 業 外 収 益	(650)	1.0	(1,358)	2.7	(707)
受 取 利 息	273		537		264
受 取 配 当 金	3		14		11
海外子会社関係税還付金	-		26		26
受 取 賃 貸 料	108		95		12
自 己 株 式 売 却 益	9		368		359
為 替 差 益	126		99		26
そ の 他	130		216		86
営 業 外 費 用	(1,116)	1.7	(491)	1.0	(625)
支 払 利 息	325		425		100
社 債 償 還 費 用	48		-		48
社 債 発 行 費	579		-		579
そ の 他	164		65		98
経 常 利 益	9,261	14.8	8,022	16.3	1,238
特 別 利 益	(38)	0.0	(3)	0.0	(34)
固 定 資 産 売 却 益	1		3		2
投資有価証券売却益	5		-		5
貸倒引当金戻入益	0		-		0
償却債権取立益	31		-		31
特 別 損 失	(1,879)	3.0	(899)	1.8	(980)
固 定 資 産 除 売 却 損	107		123		16
投資有価証券評価損	1,036		18		1,017
その他金融商品評価損	22		198		175
貸倒引当金繰入額	603		558		44
特 別 退 職 金	109		-		109
税金等調整前当期純利益	7,420	11.8	7,126	14.5	293
法人税、住民税および事業税	2,753	4.4	2,556	5.2	196
法 人 税 等 調 整 額	276	0.4	1,437	2.9	1,160
少 数 株 主 利 益 (控 除)	31	0.0	0	0.0	31
当 期 純 利 益	4,912	7.8	6,007	12.2	1,095

連結剰余金計算書

(単位：百万円)

期 別 科 目	当連結会計年度 〔自平成13年4月1日〕 〔至平成14年3月31日〕	前連結会計年度 〔自平成12年4月1日〕 〔至平成13年3月31日〕	増 減 (印 減)
連結剰余金期首残高	(5,218)	(213)	(5,005)
連結剰余金減少高	(1,353)	(1,001)	(351)
配 当 金	1,165	941	223
役 員 賞 与	60	60	-
(うち監査役賞与金)	(4)	(4)	(-)
連結除外に伴う 連結剰余金減少高	127	-	127
当 期 純 利 益	4,912	6,007	1,095
連結剰余金期末残高	8,776	5,218	3,558

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科 目	当連結会計年度	前連結会計年度	増 減 (印 減)
	(自平成13年4月1日 至平成14年3月31日)	(自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)	
・営業活動によるキャッシュ・フロー			
1.税金等調整前当期純利益	7,420	7,126	293
2.減価償却費	2,172	2,411	238
3.貸倒引当金の増減額(減少)	943	56	1,000
4.賞与引当金の減少額	-	316	316
5.賞与引当金および未払賞与の増加額	198	-	198
6.退職給付引当金の増加額	428	-	428
7.受取利息および受取配当金	276	552	275
8.支払利息	325	425	100
9.有形固定資産売却益	1	3	2
10.有形固定資産除売却損	107	123	16
11.自己株式売却益	9	368	359
12.投資有価証券売却益	5	-	5
13.投資有価証券評価損	1,036	18	1,017
14.その他金融商品評価損	22	198	175
15.その他資産売却等損益	-	86	86
16.売上債権の増減額(増加)	86	5,468	5,554
17.たな卸資産の増減額(増加)	981	248	1,229
18.ゲームソフト仕掛品の増減額(増加)	2,489	144	2,634
19.仕入債務の増減額(減少)	348	723	1,071
20.その他流動資産の増減額(増加)	1,846	382	2,228
21.その他流動負債の減少額	95	1,316	1,221
22.役員賞与支払額	60	60	-
23.その他	76	391	468
小 計	6,550	4,139	2,411
24.利息および配当金の受取額	152	413	260
25.利息の支払額	232	419	186
26.法人税等の支払額	3,155	480	2,674
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,315	3,652	337
・投資活動によるキャッシュ・フロー			
1.有形固定資産の取得による支出	2,696	1,830	865
2.有形固定資産の売却による収入	100	186	85
3.無形固定資産の取得による支出	496	747	250
4.無形固定資産の売却による収入	12	-	12
5.投資有価証券の取得による支出	247	432	185
6.投資有価証券の売却による収入	43	-	43
7.貸付けによる支出	28	2,579	2,551
8.貸付金の回収による収入	258	893	634
9.その他投資活動による支出	398	448	50
10.その他投資活動による収入	385	411	25
投資活動によるキャッシュ・フロー	3,066	4,547	1,480
・財務活動によるキャッシュ・フロー			
1.短期借入れによる収入	8,682	979	7,702
2.短期借入金返済による支出	10,127	2,214	7,913
3.長期借入金返済による支出	-	189	189
4.転換社債の発行による収入	25,000	-	25,000
5.転換社債の転換による支出	0	0	0
6.転換社債の償還による支出	13,865	-	13,865
7.自己株式の売却による収入	50	596	546
8.親会社による配当金の支払額	1,151	941	209
財務活動によるキャッシュ・フロー	8,589	1,768	10,358
・現金および現金同等物に係る換算差額	681	900	218
・現金および現金同等物の増減額(減少)	9,519	1,763	11,282
・現金および現金同等物の期首残高	25,675	27,439	1,763
・連結外に伴う現金および現金同等物の減少額	194	-	194
現金および現金同等物の期末残高	35,000	25,675	9,324

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社 10社 CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM COIN-OP, INC.
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. CAPCOM EUROSOFT LTD.
CAPCOM DIGITAL STUDIOS, INC. 株式会社 ステイタス
株式会社 カプトロン CAPCOM ASIA CO., LTD.
株式会社 フラグシップ カプコンチャーボ 株式会社
カプコンチャーボ 株式会社は、当連結会計年度において新たに設立したことにより連結子会社を含めております。
また、CAPCOM EUROPE GmbH は現在清算手続中であり、総資産、売上高、当期純損益および剰余金は、いずれも連結財務諸表に重要な影響を及ぼしていないため連結の範囲より除外しております。

非連結子会社 1社 CAPCOM EUROPE GmbH
CAPCOM EUROPE GmbH は現在清算手続中であり、総資産、売上高、当期純損益および剰余金は、いずれも連結財務諸表に重要な影響を及ぼしていないため連結の範囲より除外しております。

2. 持分法の適用に関する事項

非連結子会社の CAPCOM EUROPE GmbH および当連結会計年度において新たに設立した関連会社の KOKO CAPCOM CO., LTD. は、連結純損益および連結剰余金に及ぼす影響が軽微であるため、持分法は適用していません。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の決算日はすべて連結決算日と同一であります。

4. 会計処理基準に関する事項

(イ) 重要な資産の評価基準および評価方法

有価証券

その他有価証券

時価のあるもの.....決算期末日の市場価格等に基づく時価法

(評価差額は全部資本直入法により処理し、売却原価は総平均法により算定しております。)

時価のないもの.....総平均法に基づく原価法

たな卸資産.....主として移動平均法による低価法

ただし、映画製作品については、個別法による原価法

ゲームソフト仕掛品... 3 2 ビット機以降に発売された機種に対応するゲームソフトの開発費用 (コンテンツ部分およびコンテンツと不可分のソフトウェア部分) は、個別法による原価法

(ロ) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

有形固定資産.....建物 (建物附属設備を除く) は定額法、建物以外については定率法を採用しております。ただし、在外連結子会社については定額法を採用しております。
なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物および構築物 3 ~ 50 年

レンタル機器 3 ~ 5 年

アミューズメント施設機器 3 ~ 20 年

無形固定資産.....定額法

なお、ソフトウェア (自社利用分) については、社内における利用可能期間 (5 年) に基づく定額法を採用しております。

長期前払費用.....定額法

(八) 重要な繰延資産の処理方法

社債発行費……………支出時に全額費用として処理しております。

(二) 重要な引当金の計上基準

賞与引当金

従業員に対する賞与の支給に充てるため、当連結会計年度末までに支給額が確定していない従業員賞与の支給見込額のうち、当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

(追加情報)

従来、従業員に対する賞与の支給に充てるため、支給見込額を「賞与引当金」として表示していましたが、リサーチ・センター審理情報[No.15]「未払従業員賞与の財務諸表における表示科目について」(平成13年2月14日付 日本公認会計士協会)が公表されたことに伴い、当連結会計年度から支給見込額のうち支給額が確定している部分(631百万円)については「未払費用」(流動負債の「その他」として表示することに変更いたしました。

なお、前連結会計年度の「賞与引当金」に含まれる賞与支給確定額は582百万円であります。

また、連結キャッシュ・フロー計算書においては従来、「賞与引当金の減少額」として表示していましたが、当連結会計年度より、「賞与引当金および未払賞与の増加額」として表示しております。

退職給付引当金

従業員の退職給付に備えるため、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おります。

なお、会計基準変更時差異(552百万円)については、15年による按分額を費用処理しております。数理計算上の差異は、その発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数(13年)による定額法により翌連結会計年度から費用処理することとしております。

貸倒引当金

売上債権および貸付金等の貸倒れによ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個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しております。

(ホ) 重要な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。

(ヘ) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

収益の認識基準

映像事業のうち映画事業の収益は、当期中の上映期間に係る収入額を計上しております。

消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

5. 連結子会社の資産および負債の評価に関する事項

連結子会社の資産および負債の評価方法は、全面時価評価法によっております。

6. 連結調整勘定の償却に関する事項

該当事項はありません。

7. 利益処分項目等の取扱いに関する事項

連結剰余金計算書は、連結会社の連結会計年度中に確定した利益処分に基いて作成しております。

8. 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

連結キャッシュ・フロー計算書における資金(現金および現金同等物)は、手許現金、要求払預金および容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

(表示方法の変更)

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前連結会計年度において、営業活動によるキャッシュ・フローの「その他」に含めていた「退職給付引当金の増加額」は重要性が増したため、区分掲記することにしております。なお、前連結会計年度の営業活動によるキャッシュ・フローの「その他」に含まれる「退職給付引当金の増加額」は63百万円でありませ

注記事項

(連結貸借対照表関係)

1. 有形固定資産の減価償却累計額

[当連結会計年度]

14,655 百万円

[前連結会計年度]

14,786 百万円

2. 担保資産

(1) 担保に供している資産

土	地	6,107 百万円	6,100 百万円
建	物	628 百万円	608 百万円
	計	6,736 百万円	6,709 百万円

(2) 担保提供資産に対応する債務

一年以内返済予定の長期借入金 (流動負債の「短期借入金」)	20 百万円	77 百万円
長期借入金	- 百万円	19 百万円
未経過リース料	1,800 百万円	1,800 百万円
長期預り金 (固定負債の「その他」)	1,200 百万円	1,200 百万円
計	3,020 百万円	3,096 百万円

3. 非連結子会社および関連会社の株式等

投資有価証券 (株式)	47 百万円	- 百万円
その他 (出資金)	556 百万円	- 百万円

4. 連結会計年度末日満期手形の会計処理

当連結会計年度末日および前連結会計年度末日は、金融機関の休業日でありますが、連結会計年度末日に満期となる手形については、満期日に決済が行われたものとして処理しております。

なお、当連結会計年度末日および前連結会計年度末日満期手形は、それぞれ次のとおりであります。

	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
受取手形	2 百万円	31 百万円
支払手形	68 百万円	238 百万円

(連結損益計算書関係)

1. 販売費および一般管理費のうち主要な費目および金額は、次のとおりであります。

	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
広告宣伝費	3,401 百万円	2,392 百万円
販売促進費	2,237 百万円	1,444 百万円
給料・賞与等	3,717 百万円	2,863 百万円
賞与引当金繰入額	210 百万円	165 百万円
退職給付引当金繰入額	73 百万円	39 百万円
減価償却費	635 百万円	480 百万円
支払手数料	775 百万円	510 百万円
貸倒引当金繰入額	10 百万円	324 百万円
研究開発費	1,067 百万円	1,461 百万円

2. 固定資産売却益の内訳

	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
建物および構築物	0 百万円	- 百万円
機械装置および運搬具	0 百万円	0 百万円
アミューズメント施設機器	1 百万円	3 百万円

3. 固定資産除売却損の内訳

	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
建物および構築物	3 百万円	0 百万円
機械装置および運搬具	- 百万円	2 百万円
工具器具備品	31 百万円	6 百万円
レンタル機器	7 百万円	16 百万円
アミューズメント施設機器	65 百万円	97 百万円

4. 一般管理費および当期製造費用に含まれる研究開発費

	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
	1,067 百万円	1,461 百万円

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

1. 現金および現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
現金および預金勘定	27,661 百万円	25,675 百万円
取得日から3か月以内に償還期限の到来する短期投資(有価証券)	7,338 百万円	- 百万円
現金および現金同等物	<u>35,000 百万円</u>	<u>25,675 百万円</u>

2. 重要な非資金取引の内容

	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
転換社債の転換		
転換社債の転換による資本金増加額	210 百万円	3,102 百万円
転換社債の転換による資本準備金増加額	209 百万円	3,100 百万円
転換による転換社債減少額	<u>420 百万円</u>	<u>6,202 百万円</u>

(リース取引関係)

1. 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

(1) リース物件の取得価額相当額、減価償却累計額相当額および期末残高相当額

(単位：百万円)

	当連結会計年度			前連結会計年度		
	取得価額 相当額	減価償却累計額 相当額	期末残高 相当額	取得価額 相当額	減価償却累計額 相当額	期末残高 相当額
機械装置 および運搬具	295	202	93	328	175	152
工具器具備品	1,944	1,197	747	2,296	1,226	1,069
アミューズメント 施設機器	2,135	1,234	901	2,277	1,181	1,095
合計	4,375	2,634	1,741	4,902	2,584	2,318

(注) なお、取得価額相当額は、有形固定資産の期末残高等に占める未経過リース料期末残高の割合が低いため、「支払利子込み法」により算定しております。

(2) 未経過リース料期末残高相当額	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
1年以内	935百万円	1,100百万円
1年超	805百万円	1,217百万円
合計	1,741百万円	2,318百万円

(注) なお、未経過リース料期末残高相当額は未経過リース料期末残高が有形固定資産の期末残高等に占める割合が低いため、「支払利子込み法」により算定しております。

(3) 支払リース料および減価償却費相当額	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
支払リース料	1,207百万円	1,236百万円
減価償却費相当額	1,207百万円	1,236百万円

(4) 減価償却費相当額の算定方法

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。

2. オペレーティング・リース取引

未経過リース料	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
1年以内	546百万円	546百万円
1年超	1,882百万円	2,428百万円
合計	2,428百万円	2,974百万円

(有価証券関係)

[当連結会計年度] (平成 14 年 3 月 31 日現在)

有価証券

1 . その他有価証券で時価のあるもの (平成 14 年 3 月 31 日現在) (単位 : 百万円)

	取 得 原 価	連結貸借対照表 計 上 額	差 額
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの			
(1) 株 式	-	-	-
(2) 債 券	-	-	-
(3) そ の 他	-	-	-
小 計	-	-	-
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの			
(1) 株 式	848	685	162
(2) 債 券	-	-	-
(3) そ の 他	-	-	-
小 計	848	685	162
合 計	848	685	162

2 . 時価のない有価証券の主な内容および連結貸借対照表計上額 (平成 14 年 3 月 31 日現在)

その他有価証券

非上場株式 (店頭売買株式を除く)	1,275 百万円
転換社債	45 百万円
コマーシャル・ペーパー	7,338 百万円

3 . その他有価証券のうち満期があるものおよび満期保有目的の債券の今後の償還予定額 (平成 14 年 3 月 31 日現在)

1 年以内

債券

コマーシャル・ペーパー	7,338 百万円
-------------	-----------

(注) 当連結会計年度において、その他有価証券で時価のある株式について 1,036 百万円の減損処理を行っております。

なお、株式の減損に当たっては、回復可能性があると思われる場合を除き、当連結会計年度末における時価が取得原価の 50% 以下に下落したときに減損処理を行っております。

また、回復可能性があると思われる場合を除き、当連結会計年度末における時価の下落率が取得原価の 30% 以上 50% 未満であるときは、過去一定期間における時価と取得原価との乖離状況等保有有価証券の時価水準を把握するとともに、発行体の公表財務諸表ベースでの各種財務諸表比率の検討等により、総合的に判断して減損処理を行っております。

[前連結会計年度] (平成13年3月31日現在)

有価証券

1. その他有価証券で時価のあるもの

(単位:百万円)

	取得原価	連結貸借対照表計上額	差額
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの			
(1) 株式	683	713	30
(2) 債券	-	-	-
(3) その他	-	-	-
小計	683	713	30
連結貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの			
(1) 株式	1,239	933	305
(2) 債券	-	-	-
(3) その他	-	-	-
小計	1,239	933	305
合計	1,922	1,647	275

2. 時価のない有価証券の主な内容および連結貸借対照表計上額 (平成13年3月31日現在)

その他有価証券

非上場株式(店頭売買株式を除く) 1,120百万円

(デリバティブ取引関係)

当社グループは、デリバティブ取引を全く利用しておりませんので、該当事項はありません。

(退職給付関係)

1. 採用している退職給付制度の概要

当社および国内連結子会社は、確定給付型の制度として、適格退職年金制度および退職一時金制度を設けております。

2. 退職給付債務に関する事項

(単位：百万円)

	当連結会計年度 (平成14年3月31日現在)	前連結会計年度 (平成13年3月31日現在)
イ. 退職給付債務	1,929	1,332
ロ. 年金資産	502	468
ハ. 未積立退職給付債務(イ+ロ)	1,426	864
ニ. 会計基準変更時差異の未処理額	478	515
ホ. 未認識数理計算上の差異	242	71
ヘ. 未認識過去勤務債務	-	-
ト. 連結貸借対照表計上額純額(ハ+ニ+ホ+ヘ)	705	276
チ. 前払年金費用	-	-
リ. 退職給付引当金(ト-チ)	705	276

(注) 一部の子会社は、退職給付債務の算定にあたり、簡便法を採用しております。

3. 退職給付費用に関する事項

(単位：百万円)

	当連結会計年度 〔自平成13年4月1日〕 〔至平成14年3月31日〕	前連結会計年度 〔自平成12年4月1日〕 〔至平成13年3月31日〕
イ. 勤務費用(注)1	496	120
ロ. 利息費用	52	42
ハ. 期待運用収益	16	15
ニ. 会計基準変更時差異の費用処理額	36	36
ホ. 数理計算上の差異の費用処理額(注)2	14	-
ヘ. 過去勤務債務の費用処理額	-	-
ト. 臨時に支払った割増退職金(注)3	109	-
チ. 退職給付費用(イ+ロ+ハ+ニ+ホ+ヘ+ト)	693	183

(注) 1. 簡便法を採用している連結子会社の退職給付費用は、「イ. 勤務費用」に計上しております。

2. 一部の連結子会社における簡便法から原則法への変更による退職給付債務の差異は、「ホ. 数理計算上の差異の費用処理額」に含めて計上しております。

3. 早期退職者への加算退職金であり、特別損失として処理しております。

4. 退職給付債務等の計算の基礎に関する事項

	当連結会計年度 〔自平成13年4月1日〕 〔至平成14年3月31日〕	前連結会計年度 〔自平成12年4月1日〕 〔至平成13年3月31日〕
イ. 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
ロ. 割引率	2.5%	3.5%
ハ. 期待運用収益率	3.5%	3.5%
ニ. 数理計算上の差異の処理年数	13年 (発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数による定額法により、翌連結会計年度から費用処理することとしております。)	13年 (発生時の従業員の平均残存勤務期間以内の一定の年数による定額法により、翌連結会計年度から費用処理することとしております。)
ホ. 会計基準変更時差異の処理年数	15年	15年

(税効果会計関係)

1. 繰延税金資産および繰延税金負債の発生の主な原因別の内訳

	(単位 : 百万円)	
	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
(繰延税金資産)		
たな卸資産評価損損金不算入額	188	374
貸倒引当金損金算入限度超過額	1,677	384
賞与引当金損金算入限度超過額	247	140
一括償却資産損金算入限度超過額	66	45
未払事業税	122	167
退職給付引当金損金算入限度超過額	188	14
その他金融商品評価損損金不算入額	91	83
その他有価証券評価差額金	68	115
未払費用損金不算入額	293	366
たな卸資産未実現利益	3	3
連結子会社の繰越欠損金等	2,806	4,573
減価償却費損金算入限度超過額	30	53
その他	36	44
小計	5,820	6,366
評価性引当金額	2,069	2,575
繰延税金資産の合計額	3,751	3,790

2. 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間に重要な差異があるときの、当該差異の原因となった主要な項目別の内訳

	(単位 : %)	
	[当連結会計年度]	[前連結会計年度]
法定実効税率	42.0	42.0
(調整)		
過年度繰越欠損金当期税効果認識額	2.0	16.3
回収可能性の見直しに伴い繰延税金資産を計上した項目	10.2	14.9
貸倒引当金損金不算入額	-	4.8
評価性引当金の計上	6.2	-
連結子会社の税率差	2.2	-
その他	0.4	0.1
税効果会計適用後の法人税等の負担率	33.4	15.7

(セグメント情報)

1. 事業の種類別セグメント情報

当連結会計年度 (自平成13年4月1日 至平成14年3月31日)

(単位:百万円)

	コンシューマ 機器販売事業	業務用機器 販売事業	アミューズメント 施設運営事業	その 他 業	計	消 去 または 全社	連 結
・売上高および営業損益							
売 上 高							
(1)外部顧客に対する売上高	47,769	3,564	8,327	3,081	62,742	(-)	62,742
(2)セグメント間の 内部売上高または振替高	-	389	-	0	389	(389)	-
計	47,769	3,954	8,327	3,082	63,132	(389)	62,742
営 業 費 用	36,512	4,410	7,152	2,876	50,951	2,063	53,015
営業利益または損失()	11,257	456	1,174	205	12,180	(2,453)	9,727
・資産、減価償却費 および資本的支出							
資 産	42,716	12,544	9,756	16,357	81,375	47,136	128,512
減 価 償 却 費	399	226	1,086	72	1,784	387	2,172
資 本 的 支 出	378	90	1,097	2,085	3,652	529	4,181

前連結会計年度 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)

(単位:百万円)

	業務用機器販売 ・レンタル事業	コンシューマ用 機器販売事業	その 他 業	計	消 去 または 全社	連 結
・売上高および営業損益						
売 上 高						
(1)外部顧客に対する売上高	7,108	31,727	10,246	49,082	(-)	49,082
(2)セグメント間の 内部売上高または振替高	423	-	-	423	(423)	-
計	7,531	31,727	10,246	49,506	(423)	49,082
営 業 費 用	7,588	24,323	8,448	40,360	1,566	41,927
営業利益または損失()	57	7,404	1,797	9,145	(1,989)	7,155
・資産、減価償却費 および資本的支出						
資 産	18,822	32,859	22,456	74,138	39,354	113,493
減 価 償 却 費	859	269	1,043	2,172	238	2,411
資 本 的 支 出	558	294	1,387	2,240	698	2,938

(注) 1. 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各事業の主な製品および事業内容

- (1) 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
- (2) 業務用機器販売事業.....業務用ゲーム機器、IC基板等の開発、製造、販売事業
- (3) 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
- (4) その他事業.....映像事業、レンタル事業、その他

3. 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は下記のとおりであり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

[当連結会計年度]

2,458百万円

[前連結会計年度]

1,989百万円

4. 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は下記のとおりであり、その主なものは、余資運用資金(現金および預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。

[当連結会計年度]

47,324百万円

[前連結会計年度]

39,485百万円

5. 減価償却費および資本的支出には、長期前払費用と同費用に係る償却費が含まれております。

6. 事業区分の方法の変更

業務用ゲーム機器等の既存レンタル事業の縮小およびアミューズメント施設運営事業の拡大に伴い、当連結会計年度において事業区分の見直しを行った結果、経営の多角化の実態を連結財務諸表により適切に反映させるため、前連結会計年度までの事業区分「業務用機器販売・レンタル事業」を「業務用機器販売事業」と「レンタル事業」に、「その他事業」を「アミューズメント施設運営事業」と「その他事業」に区分し、「レンタル事業」は全セグメントに占める割合が少ないため、「その他事業」に含めて表示することとし、従来の「業務用機器販売・レンタル事業」、「コンシューマ用機器販売事業」、「その他事業」の3事業区分を「コンシューマ用機器販売事業」、「業務用機器販売事業」、「アミューズメント施設運営事業」、「その他事業」の4事業区分に変更しております。当連結会計年度の「その他事業」に含まれる「レンタル事業」の売上高（外部顧客に対する売上高）、営業費用、営業損失、資産、減価償却費および資本的支出はそれぞれ113百万円、603百万円、489百万円、277百万円、58百万円および1,989百万円であり、前連結会計年度の「業務用機器販売・レンタル事業」に含まれる「レンタル事業」の売上高（外部顧客に対する売上高）、営業費用、営業損失、資産、減価償却費および資本的支出は、それぞれ674百万円、819百万円、144百万円、1,956百万円、365百万円および410百万円であります。

なお、前連結会計年度の事業の種類別セグメント情報を当連結会計年度において用いた事業区分の方法により区分すると次のようになります。

前連結会計年度（自平成12年4月1日至平成13年3月31日）（単位：百万円）

	コンシューマ 機器販売事業	業務用機器 販売事業	アミューズメント 施設運営事業	その他 事業	計	消 去 または全社	連 結
・売上高および営業損益							
売 上 高							
(1)外部顧客に対する売上高	31,727	6,433	7,147	3,774	49,082	(-)	49,082
(2)セグメント間の 内部売上高または振替高	-	423	-	-	423	(423)	-
計	31,727	6,856	7,147	3,774	49,506	(423)	49,082
営 業 費 用	24,323	6,769	6,390	2,877	40,360	1,566	41,927
営 業 利 益	7,404	87	756	897	9,145	(1,989)	7,155
・資産、減価償却費 および資本的支出							
資 産	32,859	16,865	9,774	14,638	74,138	39,354	113,493
減 価 償 却 費	269	493	1,036	372	2,172	238	2,411
資 本 的 支 出	294	147	1,386	411	2,240	698	2,938

2. 所在地別セグメント情報

当連結会計年度（自平成13年4月1日 至平成14年3月31日）

（単位：百万円）

	日 本	北 米	欧 州	その他の 地域	計	消 去 または全社	連 結
・売上高および営業損益							
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	40,666	14,236	7,266	573	62,742	(-)	62,742
(2)セグメント間の内部 売上高または振替高	5,472	5	-	53	5,531	(5,531)	-
計	46,138	14,241	7,266	626	68,274	(5,531)	62,742
営 業 費 用	37,408	11,868	6,224	585	56,087	(3,071)	53,015
営 業 利 益	8,730	2,373	1,042	41	12,186	(2,459)	9,727
・ 資 産	70,377	9,968	3,231	344	83,922	44,589	128,512

前連結会計年度（自平成12年4月1日 至平成13年3月31日）

（単位：百万円）

	日 本	北 米	その他の 地域	計	消 去 または全社	連 結
・売上高および営業損益						
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	34,838	13,326	917	49,082	(-)	49,082
(2)セグメント間の内部 売上高または振替高	3,756	0	48	3,805	(3,805)	-
計	38,595	13,326	965	52,887	(3,805)	49,082
営 業 費 用	32,582	10,303	921	43,807	(1,880)	41,927
営 業 利 益	6,013	3,023	43	9,080	(1,924)	7,155
・ 資 産	66,583	9,241	1,120	76,945	36,547	113,493

(注) 1. 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 本邦以外の区分に属する主な国または地域

(1) 北 米.....アメリカ合衆国

(2) 欧 州.....ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域...アジア、その他

3. 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は下記のとおりであり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

[当連結会計年度] [前連結会計年度]

2,458 百万円 1,989 百万円

4. 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は下記のとおりであり、その主なものは、余資運用資金（現金および預金、有価証券）、長期投資資金（投資有価証券）および管理部門に係る資産であります。

[当連結会計年度] [前連結会計年度]

47,324 百万円 39,485 百万円

5. 地域区分の表示の変更

従来、欧州地域は「その他の地域」に含めて表示しておりましたが、当該地域区分の売上割合が増加し全セグメントの10%を超えたため、当連結会計年度より「欧州」として区分表示することに変更いたしました。なお、前連結会計年度の「その他の地域」に含まれる「欧州」の売上高（外部顧客に対する売上高）、営業費用、営業損失および資産はそれぞれ361百万円、372百万円、8百万円および960百万円であります。

3. 海外売上高

当連結会計年度（自平成13年4月1日至平成14年3月31日）

（単位：百万円）

	北 米	欧 州	その他の地域	計
. 海外売上高	15,336	7,409	783	23,529
. 連結売上高				62,742
. 連結売上高に占める 海外売上高の割合	24.4%	11.8%	1.3%	37.5%

前連結会計年度（自平成12年4月1日至平成13年3月31日）

（単位：百万円）

	北 米	その他の地域	計
. 海外売上高	12,431	2,763	15,194
. 連結売上高			49,082
. 連結売上高に占める 海外売上高の割合	25.3%	5.7%	31.0%

（注）1. 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 各区分に属する主な国または地域

（1）北 米.....アメリカ合衆国

（2）欧 州.....ヨーロッパ諸国

（3）その他の地域...アジア、その他

3. 海外売上高は、当社および連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高の合計額（ただし、連結会社間の内部売上高を除く。）であります。

4. 地域区分の表示の変更

従来、欧州地域は「その他の地域」に含めて表示しておりましたが、当該地域区分の売上割合が増加し連結売上高の10%を超えたため、当連結会計年度より「欧州」として区分表示することに変更いたしました。なお、前連結会計年度の「その他の地域」に含まれる「欧州」の海外売上高は1,659百万円、連結売上高に占める海外売上高の割合は3.4%であります。

（関連当事者との取引）

当連結会計年度（自平成13年4月1日至平成14年3月31日）

子会社等

属性	会社等の 名称	住所	資本金	事業の内容 または職業	議決権等 の所有 割合(%)	関係内容		取引の 内容	取引金額 (百万円)	科目	期末残高 (百万円)
						役員の 兼任等	事業上 の関係				
関連 会社	KOKO CAPCOM CO.,LTD.	韓国ソウル 瑞草区	1,000 百万 ウォン	ゲームソフト の開発お よび販売	(所有) 直接 49.0	兼任 2人	当社製品 の販売	家庭用 ゲームソフト の販売	93	売掛金	93

（注）取引金額および期末残高には消費税等は含まれておりません。

取引条件および取引条件の決定方針等

家庭用ゲームソフトの販売につきましては、市場価格、総原価を勘案して当社希望価格を提示し、その都度交渉の上、一般的取引条件と同様に決定しております。

（重要な後発事象）

該当事項はありません。

生産、受注および販売の状況

1. 生産実績

生産実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

当連結会計年度（自平成13年4月1日至平成14年3月31日）（単位：百万円）

事業の種類別セグメントの名称	金額	前期比(%)
コンシューマ用機器販売事業	12,316	131.8
業務用機器販売事業	3,536	79.1
合計	15,852	114.8

前連結会計年度（自平成12年4月1日至平成13年3月31日）（単位：百万円）

事業の種類別セグメントの名称	金額	前期比(%)
業務用機器販売・レンタル事業	4,471	77.9
コンシューマ用機器販売事業	9,341	132.9
合計	13,813	108.2

- (注) 1. 上記金額は、製造原価により算出しております。
 2. 上記金額は、消費税等抜きの価格により算出しております。
 3. 上記金額は、ゲームソフトの開発費を含んでおります。
 4. 当連結会計年度において事業区分の見直しを行い、前連結会計年度までの「業務用機器販売・レンタル事業」、「コンシューマ用機器販売事業」、「その他事業」の3事業区分を「コンシューマ用機器販売事業」、「業務用機器販売事業」、「アミューズメント施設運営事業」、「その他事業」の4事業区分に変更しているため、前連結会計年度に係わる金額を新事業区分に組替えて計算した前年同期比を記載しております。

2. 受注状況

当社グループは受注生産は行っておりませんので該当事項はありません。

3. 販売実績

販売実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

当連結会計年度（自平成13年4月1日至平成14年3月31日）（単位：百万円）

事業の種類別セグメントの名称	金額	前期比(%)
コンシューマ用機器販売事業	47,769	150.6
業務用機器販売事業	3,564	55.4
アミューズメント施設運営事業	8,327	116.5
その他事業	3,081	81.6
合計	62,742	127.8

前連結会計年度（自平成12年4月1日至平成13年3月31日）（単位：百万円）

事業の種類別セグメントの名称	金額	前期比(%)
業務用機器販売・レンタル事業	7,108	141.9
コンシューマ用機器販売事業	31,727	88.7
その他事業	10,246	94.8
合計	49,082	95.2

- (注) 1. セグメント間の取引については相殺消去しております。
 2. 主な相手先別の販売実績および総販売実績に対する割合は、当該割合が100分の10未満のため記載を省略しております。
 3. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。
 4. 当連結会計年度において事業区分の見直しを行い、前連結会計年度までの「業務用機器販売・レンタル事業」、「コンシューマ用機器販売事業」、「その他事業」の3事業区分を「コンシューマ用機器販売事業」、「業務用機器販売事業」、「アミューズメント施設運営事業」、「その他事業」の4事業区分に変更しているため、前連結会計年度に係わる金額を新事業区分に組替えて計算した前年同期比を記載しております。