

第37期株主通信

平成27年4月1日から平成28年3月31日まで



「モンスターハンタークロス」
©CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.

株式会社 **カドコ**

(証券コード：9697)



辻本 憲三 辻本 春弘

目次

- 株主の皆様へ/財務ハイライト 1
- 事業の概況 5
- 連結財務諸表 9
- 会社データ 11
- IR情報 13
- トピックス 14

平素は格別のご高配を賜り厚くお礼申し上げます。
ここに当社グループ第37期(平成27年4月1日から平成28年3月31日まで)の事業の概況と決算についてご報告申し上げます。

前期に比べ売上高19.8%増、 営業利益13.7%増と増収増益

当連結会計年度におけるわが国経済は、雇用・所得環境や設備投資は堅調に推移したものの、個人消費の低迷や中国経済の減速に加え、年明け以降の株価の乱高下や円高の進行などにより景気は足踏み状態になるとともに、先行き不透明感が増してまいりました。

当業界は、スマートフォンを主体としたモバイルゲームの勢力拡大に加え、顧客嗜好の多様化に対応した既存市場の深耕や新規顧客の開拓による女性、ファミリー客や高齢者の取り込みなどにより全体のゲーム人口は増加いたしました。

こうした情勢のもと、当社は開発コストの低減や開発期間の短縮を行うため、外部委託の削減による内作比率の向上などにより、開発プロセスや収益管理の改善に取り組んでまいりました。また、多面的な収益展開を図るため、「モンスターハンター」や「ストリートファイター」などの優良コンテンツ資産を活用したワンコンテンツ・マルチユース戦略を推し進めました。

さらに、在庫リスクの回避や流通コストの削減を図るため、好採算のダウンロード販売の拡大に注力してまいりました。主な発売商品の中では、目玉タイトル「モンスターハンタークロス」(ニンテンドー3DSシリーズ用)が大ヒットを放ち、販売本数を伸ばすとともに、業績向上のけん引役を果たしました。

また、市場拡大が続いている中国において、 Tencent社が当社との提携によるPCオンラインゲーム「モンスターハンターオンライン」を昨年12月に配信を開始したところ、順調に推移したことにより同国における事業展開に期待を抱かせました。

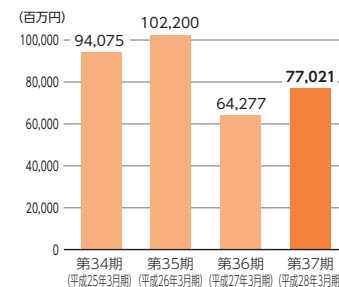
一方、アミューズメント市場は、好転の兆しが見られず軟調に終始いたしました。

この結果、売上高は770億21百万円(前期比19.8%増)と増収になりました。利益面につきましても、営業利益120億29百万円(前期比13.7%増)、経常利益113億48百万円(前期比4.6%増)、親会社株主に帰属する当期純利益77億45百万円(前期比17.1%増)といずれも増益になりました。

なお、当社は多様な人材の活用に取り組んでおり、性別、年齢、国籍などに関係なく採用、評価、昇進等によるダイバーシティを推進しております。この一環として育児休業、短時間勤務による子育て支援や女性従業員の幹部登用に加え、グローバルな人材の雇用や育成などに努めてまいりました。この結果、期末現在の女性の管理職は24名(当社管理職に占める割合10.3

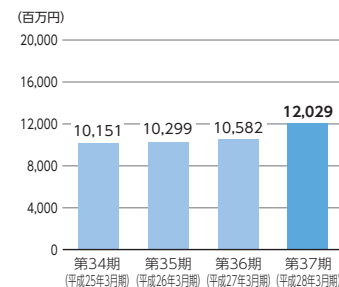
売上高

19.8% UP 77,021 百万円



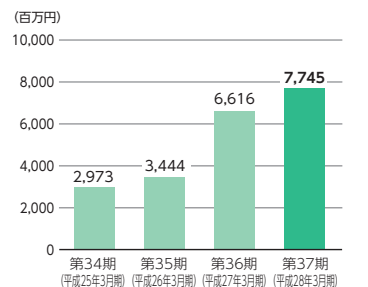
営業利益

13.7% UP 12,029 百万円



親会社株主に帰属する当期純利益

17.1% UP 7,745 百万円



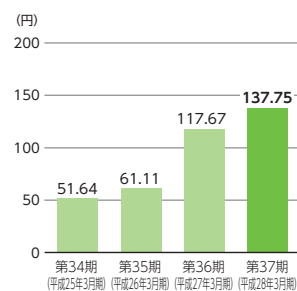
%)、外国人は91名(当社従業員に占める割合4.0%)となっております。

また、当期の期末配当につきましては、1株当たり25円とさせていただきます。これにより、中間配当(1株当たり15円)を含めた当事業年度の年間配当は、1株につき40円となりました。

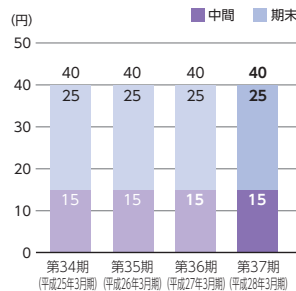
タイトルラインアップ拡充により 前期比で増収増益を見込む

今後の見通しといたしましては、当業界は参入障壁が低いモバイルゲームの成長により市場規模は拡大基調で推移する一方、主導権を巡って激しいサバイバルレースが繰り広げられるなど、競争環境は一段と厳しくなることが予想されます。

1株当たり当期純利益



1株当たり配当額



業界の構造的転換が進む状況下、当社は経営資源を基幹部門である家庭用ゲームソフトの開発に集中するほか、低迷状態が続いているモバイルコンテンツのテコ入れを図るため、日米開発体制の一本化による立て直しや中期的な開発マップに基づく商品ラインアップを拡充してまいります。また、ゲーム配信後の最適な運営や管理ノウハウの蓄積に加え、幅広いユーザーに対応した訴求コンテンツの投入など、顧客満足度の向上により利用者の増加に努めてまいります。

さらに、販売形態の多様化に伴う収益源の多角化や在庫負担、物流コストの削減を図るため、「売り切り型」のパッケージ販売以外に利幅が大きいダウンロード版の拡大を推進してまいります。また、持続的な成長を実現するためには、市場規模が大きい海外でのビジネス拡大が不可欠ですが、近年オンラインゲームが普及しているアジアでの積極展開を図るため、同地域を管轄する事業部門を新たに立ち上げました。

加えて、当社との提携によるテンセント社配信の「モンスターハンターオンライン」が健闘したことを足掛かりに、成長余力がある中国市場において当社ブランドの浸透を図るなど、本格的展開によりビジネスチャンスを開いてまいります。

他方、今年4月から女性活躍推進法が施行されたことに鑑み、事業所内保育所の設置等、働きやすい職場づくりにより女性活躍を一層推し進めるとともに、平成33年度までに女性従業員の当社管理職比率15%の達成に向けて、さらなる社内環境の整備に取り組んでまいります。

次期の商品戦略といたしましては、下期の本格的攻勢に向けた前哨戦として真田幸村にスポットを当てた「戦国BASARA 真田幸村伝」(プレイステーション 4、プレイステーション 3用)や今年3月にシリーズ発売20周年を迎えた「バイオハザード アンブレラコア」(プレイステーション 4、パソコン用)に加え、「逆転裁判6」(ニンテンドー3DSシリーズ用)や「モンスターハンター ストー

リーズ」(ニンテンドー3DSシリーズ用)などを投入する予定であります。

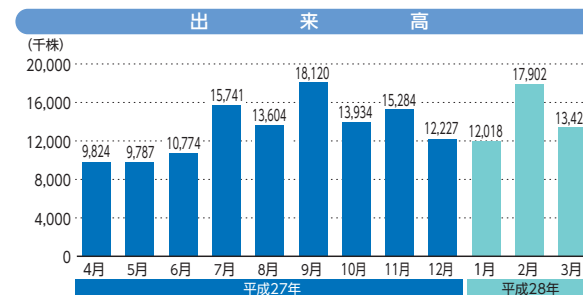
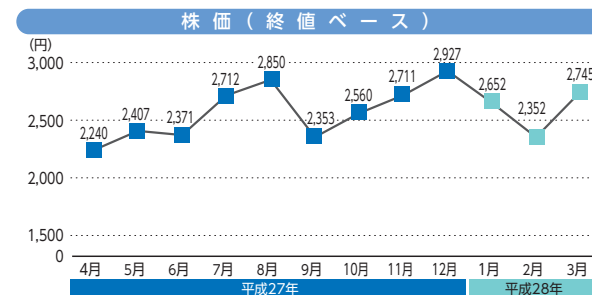
株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

平成28年6月

代表取締役会長
最高経営責任者(CEO)

代表取締役社長
最高執行責任者(COO)

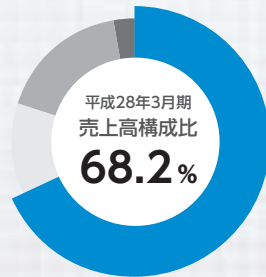
株 価 お よ び 出 来 高 の 推 移



デジタルコンテンツ事業

売上高

52,577 百万円
15.9% UP



看板タイトルのシリーズ最新作「**モンスターハンタークロス**」(ニンテンドー3DSシリーズ用)が大人気を博し、当初計画250万本を上回る300万本を突破するなど、増収増益に大きく寄与いたしました。また、「**バイオハザード0 HDリマスター**」(プレイステーション 4、プレイステーション 3、Xbox One、Xbox 360、パソコン用)が手堅く販売本数を伸ばしたほか、「**ストリートファイターV**」(プレイステーション 4、パソコン用)も根強い人気に支えられ、海外を中心に一定の売行きを示しました。加えて、リピート販売が好伸したほか、ダウンロード版もパッケージ販売と

の相乗作用により健闘し、安定した収益源となってまいりました。

一方、オンラインゲームは、さまざまな遊びが自由に体験できるオープンワールドタイプの「**ドラゴンズドグマ オンライン**」(プレイステーション 4、プレイステーション 3、パソコン用)が堅調に推移したほか、モバイルコンテンツでは「**モンスターハンター エクスプロア**」(アンドロイド、iOS用)のダウンロード数が300万件を超え、局面打開の端緒を開きました。

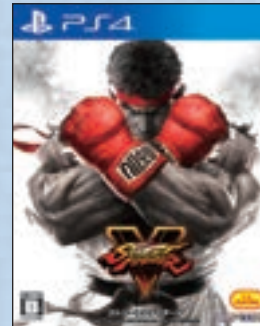
この結果、売上高は525億77百万円(前期比15.9%増)、営業利益121億67百万円(前期比19.2%増)となりました。



「モンスターハンタークロス」
(ニンテンドー3DSシリーズ用)



「バイオハザード0 HDリマスター」
(プレイステーション 4、プレイステーション 3、
Xbox One、Xbox 360、パソコン用)



「ストリートファイターV」
(プレイステーション 4、パソコン用)



「ドラゴンズドグマ オンライン」
(プレイステーション 4、
プレイステーション 3、パソコン用)



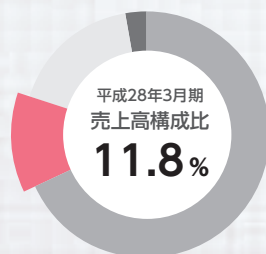
「モンスターハンター エクスプロア」
(アンドロイド、iOS用)

アミューズメント施設事業

売上高

9,056 百万円

2.0% DOWN



市場回復の足取りが鈍い状況下、中高年者を対象にゲームの無料体験ができるゲームセンターツアーやサービスデーの実施に加え、低年齢者向けに「あそび王国ぴいかあぶう」や「キッズコーナー」を増設するとともに、女性や家族連れなど新規ファン層の獲得を図るため、地域密着型の店舗戦略により客層の拡大に努めてまいりました。

しかしながら、目玉機種不足やスマートフォン等、ユーザー層が重なる娯楽の分散化の影響による需要減退などにより弱含みに展開いたしました。

当期間は、「アミューズファクトリー常滑店」(愛知県)をオープンしたほか、新機軸の飲食店「カプコンカフェ」(埼玉県)等の4店舗を開店するとともに、3店舗を閉鎖するなど、スクラップ・アンド・ビルドによる施設展開を行ってまいりました。これにより、施設数は34店舗となっております。

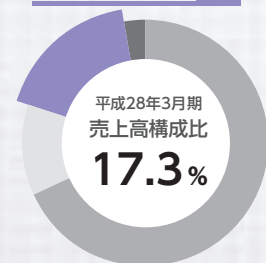
この結果、売上高は90億56百万円(前期比2.0%減)、営業利益6億99百万円(前期比25.6%減)となりました。

アミューズメント機器事業

売上高

13,343 百万円

77.0% UP



パチスロ機部門は、「バイオハザード6」が人気ブランドの強みを発揮して順調に販売台数を伸ばしたことにより売上高を押し上げるなど、収益を下支えしましたが、「アスラズ ラース」は軟調に推移いたしました。

また、業務用機器部門につきましては、停滞気味の市場を反映して「ルイージマンション アーケード」が弱含みに展開したほか、「クロスビーツレヴ」も苦戦を余儀なくされました。

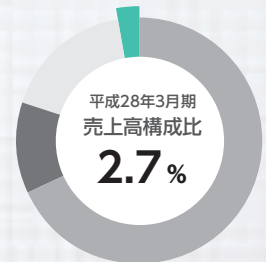
この結果、売上高は133億43百万円(前期比77.0%増)、営業利益28億12百万円(前期比2.8%増)となりました。

その他事業

売上高

2,043 百万円

4.7% DOWN



主なものはゲームガイドブック等の出版やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は20億43百万円(前期比4.7%減)、営業利益5億11百万円(前期比22.7%減)となりました。



「アミューズファクトリー常滑店」(愛知県)



「カプコンカフェ」(埼玉県)



「バイオハザード6」

©CAPCOM CO., LTD. 2015 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO., LTD. 2002, 2016 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM U.S.A., INC. 2016 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM 2015
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

連結貸借対照表

(単位:百万円)

科目	期別	前連結会計年度 (平成27年3月31日現在)	当連結会計年度 (平成28年3月31日現在)	科目	期別	前連結会計年度 (平成27年3月31日現在)	当連結会計年度 (平成28年3月31日現在)
【資産の部】				【負債の部】			
流動資産		65,659	75,917	流動負債		17,246	22,355
現金および預金		32,204	28,429	支払手形および買掛金		3,089	4,053
受取手形および売掛金		8,005	9,879	電子記録債務		988	888
商品および製品		1,225	1,704	短期借入金		3,452	1,497
仕掛品		1,672	2,085	リース債務		483	525
原材料および貯蔵品		1,020	1,954	未払法人税等		823	6,470
ゲームソフト仕掛品		16,833	24,825	繰延税金負債		147	40
繰延税金資産		2,042	3,382	賞与引当金		1,832	2,080
その他		2,712	3,673	資産除去債務		6	-
貸倒引当金		△56	△18	その他		6,421	6,799
固定資産		35,113	37,140	固定負債		12,195	15,532
有形固定資産		17,328	20,825	長期借入金		7,540	11,111
建物および構築物		6,136	11,297	リース債務		589	601
機械装置および運搬具		22	23	繰延税金負債		48	18
工具、器具および備品		1,578	1,875	退職給付に係る負債		2,101	2,323
アミューズメント施設機器		1,101	1,342	資産除去債務		489	502
土地		4,953	5,234	その他		1,427	975
リース資産		995	1,042	負債合計		29,442	37,888
建設仮勘定		2,541	8	【純資産の部】			
無形固定資産		10,668	8,135	株主資本		70,228	75,719
オンラインコンテンツ仮勘定		7,895	2,395	資本金		33,239	33,239
その他		2,772	5,740	資本剰余金		21,328	21,328
投資その他の資産		7,117	8,179	利益剰余金		33,801	39,297
投資有価証券		621	454	自己株式		△18,140	△18,145
破産更生債権等		66	65	その他の包括利益累計額		1,102	△550
差入保証金		4,036	3,867	その他有価証券評価差額金		170	2
繰延税金資産		1,595	2,952	為替換算調整勘定		1,215	△278
その他		876	916	退職給付に係る調整累計額		△283	△274
貸倒引当金		△78	△78	純資産合計		71,331	75,168
資産合計		100,773	113,057	負債純資産合計		100,773	113,057

連結損益計算書

(単位:百万円)

科目	期別	前連結会計年度 (平成26年4月1日から 平成27年3月31日まで)	当連結会計年度 (平成27年4月1日から 平成28年3月31日まで)
売上高		64,277	77,021
売上原価		38,379	47,175
売上総利益		25,898	29,846
返品調整引当金戻入額		87	-
差引売上総利益		25,985	29,846
販売費および一般管理費		15,403	17,816
営業利益		10,582	12,029
営業外収益		664	304
受取利息		98	95
受取配当金		13	13
受取補償金		92	-
為替差益		292	-
その他		168	195
営業外費用		396	985
支払利息		85	119
為替差損		-	752
支払手数料		83	59
その他		226	55
経常利益		10,851	11,348
特別損失		150	197
固定資産除売却損		100	92
減損損失		49	105
税金等調整前当期純利益		10,701	11,150
法人税等		4,084	3,405
法人税、住民税および事業税		1,146	6,377
法人税等調整額		2,937	△2,972
当期純利益		6,616	7,745
親会社株主に帰属する当期純利益		6,616	7,745

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

科目	期別	前連結会計年度 (平成26年4月1日から 平成27年3月31日まで)	当連結会計年度 (平成27年4月1日から 平成28年3月31日まで)
営業活動による キャッシュ・フロー		4,286	4,347
投資活動による キャッシュ・フロー		△5,496	△1,639
財務活動による キャッシュ・フロー		1,278	△1,115
現金および現金同等物 に係る換算差額		1,811	△1,160
現金および現金同等物 の増減額		1,879	431
現金および現金同等物 の期首残高		26,118	27,998
現金および現金同等物 の期末残高		27,998	28,429



株式の状況

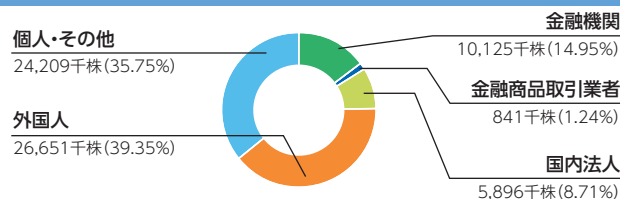
(平成28年3月31日現在)

- 発行可能株式総数 150,000,000株
- 発行済株式の総数 67,723,244株
- 株主数 11,564名
- 大株主(上位10名)

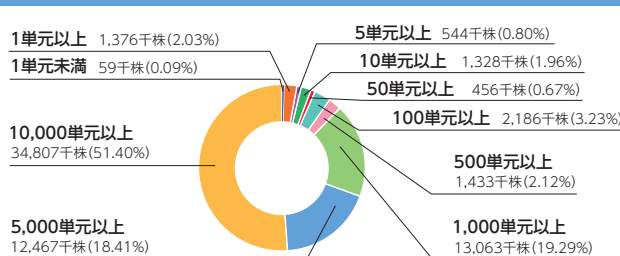
株主名	持株数 千株	持株比率 %
有限会社クロスロード	5,276	9.38
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2,553	4.54
辻本美之	2,325	4.14
辻本春弘	2,202	3.92
辻本良三	2,199	3.91
辻本憲三	2,009	3.57
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	1,844	3.28
ゴールドマン・サックス・アンド・カンパニー・レギュラー・アカウント	1,650	2.94
ピクテアンドシーヨーロッパエスエー	1,151	2.05
ジェーピー・モルガン・チェース・バンク 385174	1,062	1.89

(注)持株比率については、自己株式数(11,495千株)を控除して算出しております。

所有者別分布状況



所有株数別分布状況



取締役および監査等委員である取締役

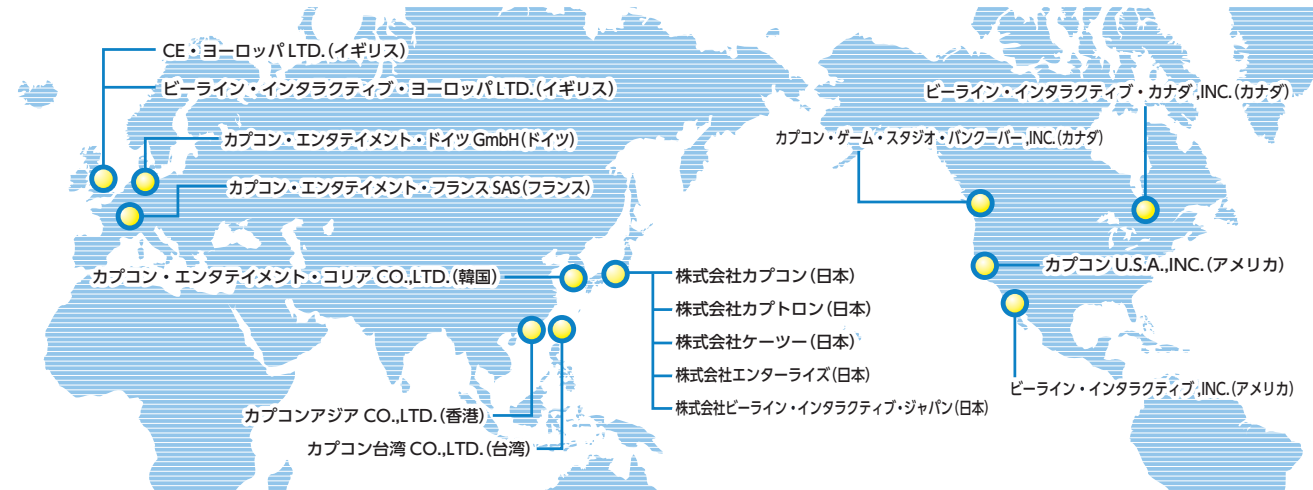
(平成28年6月17日現在)

代表取締役会長 最高経営責任者(CEO)	辻本憲三
代表取締役社長 最高執行責任者(COO)	辻本春弘
取締役専務執行役員	江川陽一
取締役専務執行役員 最高財務責任者(CFO)	野村謙吉
取締役	保田博
取締役	佐藤正夫
取締役	村中徹
取締役 (常勤監査等委員)	平尾一氏
取締役 (常勤監査等委員)	岩崎吉彦
取締役 (監査等委員)	小田民雄
取締役 (監査等委員)	まつ松尾眞
取締役 (監査等委員)	もり守永孝之

(注) 1.当社は第37期定時株主総会終結の時をもって、監査等委員会設置会社に移行いたしました。
2.取締役 保田 博、佐藤正夫、村中 徹、岩崎吉彦、松尾 眞および守永孝之の各氏は、社外取締役であります。
3.取締役 保田 博、佐藤正夫、村中 徹、岩崎吉彦、松尾 眞および守永孝之の各氏につきましては、株式会社東京証券取引所に対し、独立役員として届け出ております。

グローバルネットワーク

(平成28年3月31日現在)



会社の概要

(平成28年3月31日現在)

社名	株式会社カプコン (CAPCOM CO., LTD.)
設立	昭和54年5月30日
創業	昭和58年6月11日
主要な事業内容	家庭用テレビゲームソフト、オンラインゲーム、モバイルコンテンツおよびアミューズメント機器等の企画、開発、製造、販売、配信ならびにアミューズメント施設の運営
資本金	332億39百万円
従業員数	連結2,839名(単体2,114名)
ホームページ	http://www.capcom.co.jp/

重要な子会社の状況

(平成28年3月31日現在)

会社名	主要な事業内容
株式会社カプトロン	不動産の賃貸および管理
株式会社ケーツー	家庭用ゲームソフトの開発
株式会社エンターライズ	遊技機の製造および販売
株式会社ビーライン・インタラクティブ・ジャパン	携帯電話向けコンテンツの開発および配信
カプコンU.S.A.,INC.	家庭用ゲームソフトの開発および販売
カプコンアジアCO.,LTD.	家庭用ゲームソフトの販売
CE・ヨーロッパLTD.	家庭用ゲームソフトの販売
カプコン・エンタテインメント・ドイツGmbH	家庭用ゲームソフトの販売
ビーライン・インタラクティブ,INC.	携帯電話向けコンテンツの配信
ビーライン・インタラクティブ・カナダ,INC.	携帯電話向けコンテンツの開発および配信
カプコン・エンタテインメント・コリアCO.,LTD.	オンラインゲームの開発、運営
カプコン・エンタテインメント・フランスSAS	家庭用ゲームソフトの販売
カプコン・ゲーム・スタジオ・バンクーバー,INC.	家庭用ゲームソフトの開発
ビーライン・インタラクティブ・ヨーロッパLTD.	携帯電話向けコンテンツの開発および配信
カプコン台湾CO.,LTD.	オンラインゲームの開発、運営

カプコンIRサイトのご案内 <http://www.capcom.co.jp/ir/>

当社では、株主や投資家の皆様へ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。カプコンIRサイトでは、株式情報や経営戦略に加え、開発者へのインタビューやアナリストコンセンサスなど様々な情報提供を行っております。

当社IRサイトは、情報の充実度や使いやすさにおいて評価機関より高い評価をいただいております。



IRトピックス

いま注目すべきIR活動をメインビジュアルで視覚的に告知することに加え、最新情報が素早く確認できるシステム(RSS)にも対応しております。

個人投資家の皆様へ

当社をより深くご理解いただけるよう、「カプコンの強み」や「事業内容」などをわかりやすくご説明しております。

ソーシャルメディア CAPCOM IR 公式アカウント

TwitterやFacebookなどのソーシャルメディアを通じてプレスリリースや新聞・テレビでのメディア掲載情報などを発信しております。

IRアプリ「カプコンIR (iOS版)」

最新リリースや決算情報などのIR情報をお届けするiPhone向けアプリケーションです。資料の閲覧や保存ができるほか、IRイベントのスケジュール登録などが簡単な画面操作でご利用いただけます。
<http://www.capcom.co.jp/ir/mobile/apps.html>

スマートフォンからもIR情報へアクセス

当社の業績概要や株式情報がスマートフォンからも閲覧できます。スマートフォンからは上記IRサイトに直接アクセスしてご覧いただけます。

『統合報告書 2015』発行

今年度からESG情報などの非財務情報を充実させた「統合報告書」として発行しました。本書では、当社の企業価値創造活動の解説に加え、コーポレートガバナンス・コードの適用が注目される昨今、当社のガバナンスの実効性を紹介すべく、社外取締役と投資家のスモールミーティングの概要を新たに収録しました。更に、当社の経営トップと社外取締役の対談や取締役会の議論、ガバナンスの外部評価を掲載しています。ご希望の方は当社広報IR室までお問い合わせいただくか、当社IRサイトの資料請求フォームをご利用ください。
株式会社カプコン 広報IR室 電話06-6920-3623

トピックス
Topics

『モンスターハンタークロス』が300万本を突破!

「モンスターハンター」シリーズは、雄大な自然の中で巨大なモンスターに立ち向かうハンティングアクションゲームです。インターネット回線や無線通信を介した通信協力プレイが若年層を中心に好評を博し、「モンハン現象」と呼ばれる社会現象を巻き起こしました。2004年に第1作を発売して以降、ゲームに留まらない様々なメディアへ展開し、累計販売本数3,600万本(2016年3月31日時点)を誇る大ヒットシリーズに成長しています。

最新作『モンスターハンタークロス』は、従来のシリーズにおける世界観やゲーム性をベースとしながらも、「狩技」や「狩猟スタイル」といった新たな要素と、14種類の武器を組み合わせることで、多彩かつ新鮮なプレイスタイルを実現する自由度の高さを特徴としたユーザーそれぞれのハンティングの可能性を提案する新作タイトルとなっております。

今作は、自身が「オトマイルー」となりクエストを進めることができる「ニャンターモード」などの新要素が好評を得たことに加え、異業種との様々なコラボレーションが奏功した結果、発売後わずか1ヵ月足らずで300万本の出荷を達成しました。

研究開発第2ビルが完成し、今年の4月から業務を開始!

本社近隣にかねてより建設中の「研究開発第2ビル」がこのほど完成し、今年の4月から業務を開始いたしました。

シンプルで機能的なデザインの同ビルは、情報インフラの整備やセキュリティ機能の強化に加え、免震構造の採用など地震等の災害の発生にも対応した設計となっており、安全で快適な開発環境を実現することができました。

これにより、大阪の開発部門を集約することができ、効率的かつ機動的な開発展開が可能となります。

今後も大阪から世界へ人気のコンテンツを創出すべく、開発体制の拡充に取り組んでまいります。



株主メモ

事業年度	毎年4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	毎年6月
期末配当金受領株主日	3月31日
中間配当金受領株主日	9月30日
単元株式数	100株
株主名簿管理人および特別口座の口座管理機関	三菱UFJ信託銀行株式会社
同連絡先	〒541-8502 大阪市中央区伏見町三丁目6番3号 三菱UFJ信託銀行株式会社 大阪証券代行部 電話(通話料無料)0120-094-777
公告方法	電子公告 当社のホームページ(http://www.capcom.co.jp/)に掲載します。 ただし、やむを得ない事由によって電子公告による公告をすることができない場合は、日本経済新聞に掲載します。
上場金融商品取引所	株式会社東京証券取引所

●ご注意

- 株主様の住所変更、買取請求その他各種お手続きにつきましては、原則として株主様が口座を開設されている口座管理機関(証券会社等)で承ることとなっておりますので、口座を開設されている証券会社等にお問い合わせください。株主名簿管理人ではお取り扱いできませんのでご注意ください。
- 特別口座に記録された株式に関する各種お手続きにつきましては、三菱UFJ信託銀行が口座管理機関となっておりますので、同行にお問い合わせください。なお、同行全国各支店においてもお取次ぎいたします。
- 未受領の配当金につきましては、三菱UFJ信託銀行本支店でお支払いいたします。



この報告書は、環境に配慮し、
植物油インキを使用しており
ます。



見やすく読みまちがえにくい
ユニバーサルデザインフォント
を採用しています。