

第38期 株主通信

平成28年4月1日から
平成29年3月31日まで

囚われの
ハルマ



株式会社カプコン



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38期(平成28年4月1日から平成29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13.2%増、
営業利益13.5%増と増収増益**

～主カタイトルの投入やコンテンツの有効活用により、
4期連続の営業増益を達成～

当連結会計年度における当業界は、ゲームとの親和性が高いVR(バーチャルリアリティ・仮想現実)端末が相次いで発売されるなど、大きな変化の兆しが出始めるとともに、新規市場の創出に向けて「VR元年」と呼ばれる新たな時代を迎えてまいりました。

こうした環境のもと、当社は経営の根幹をなす開発部門の改革を図るため、組織再編やマネジメント体制を強化するとともに、指揮命令系統や責任の明確化などによる迅速な意思決定や機動的な事業展開を推し進めてまいりました。

また、平成28年10月から「モンスターハンター ストーリーズ」のアニメ放送(フジテレビ系列)が始まったほか、サバイバルホラーゲームでは世界初のミュージカルとなる「バイオハザード～ヴォイス・オブ・ガイア～」が東京・大阪で上演されるとともに、当社の人気ゲームを題材にしたハリウッド映画「バイオハザード:ザ・ファイナル」が昨年12月23日の日本での公開を皮切りに全世界で

上映されるなど、豊富なコンテンツ資産を活用したメディアミックス展開により知名度の向上やブランド価値の増大等、看板タイトルとの相乗効果の創出に努めてまいりました。

なお、当社は国内外の機関投資家等との建設的な対話を積極的に進めるとともに、一部の意見を経営に反映させるなど、コーポレートガバナンス・コードを通じて実効性の高い企業統治に取り組んでまいりました。

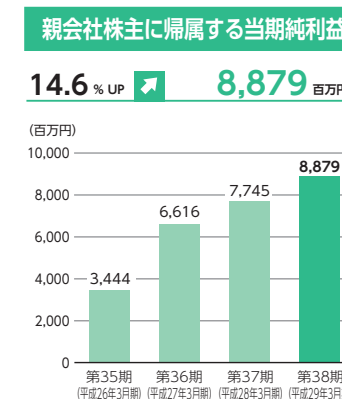
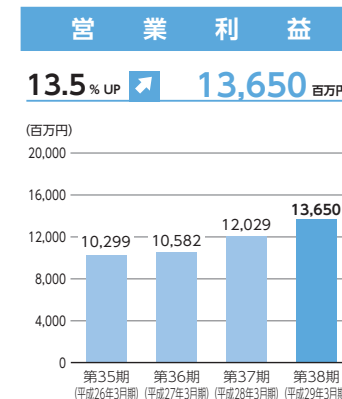
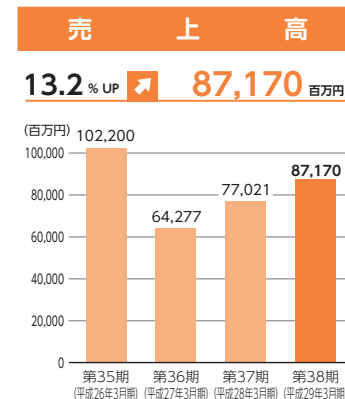
この結果、売上高は871億70百万円(前期比13.2%増)となりました。

利益面につきましては、営業利益136億50百万円(前期比13.5%増)、経常利益125億89百万円(前期比10.9%増)、親会社株主に帰属する当期純利益88億79百万円(前期比14.6%増)となりました。

また、当期の期末配当金につきましては、1株当たり25円とさせていただきます。中間配当金につきましては、株主還元の更なる充実や株主価値の向上などを図るため1株につき10円増配の25円をお支払いいたしましたので、当期の年間配当金は、1株につき50円となりました。

大型タイトル拡充、ダウンロード販売強化等により収益拡大を目指す

今後の見通しといたしましては、モバイルコンテンツの増勢やオンラインゲームの普及に加え、VRやAR(拡張現実)を用いた新たな事業領域が生み出されるとともに、今年3月に新型ゲーム機「ニンテンドースイッチ」が登場するなど、市場環境は急速に変化しております。



業界の構造的な転換が進む状況下、当社は、中期的な戦略マップに基づきコア・コンピタンス（中核的競争力）である家庭用ゲームソフトやモバイルコンテンツ等の重点部門に開発資源を投入するなど、選択と集中による経営展開により利益の向上に努めてまいります。

また、収益構造の多角化を図るため、家庭用ゲームソフトはパッケージ販売に加え、利益率が高いダウンロード版の拡大に注力するほか、提携ソフトや人気タイトルのリメイク版など商品ラインアップの拡充により既存顧客の深耕や新規ユーザーの開拓に傾注してまいります。

当社は、「モンスターハンター」など、家庭用ゲームソフトで大ヒットした人気タイトルを多数保有しておりますが、オンラインゲームやモバイルコンテンツ事業の現状を打破するため、

これらの豊富な優良資産を活用したシナジー展開を図るとともに、開発、マーケティングおよび運営の各部門が三位一体となって市場動向に即応した訴求タイトルの開発を進めるほか、時宜にかなった追加コンテンツの供給等により顧客満足度を高め、バリュー・チェーン（価値の連鎖）を創出してまいります。

さらに、成長シナリオを実現していくためには、市場規模が大きい海外売上の拡大が不可欠であります。当社は、「バイオハザード」や「ストリートファイター」など、ハリウッドで映画化された海外で人気のあるゲームを数多く抱えており、世界有数のコンテンツホルダーであります。

こうした強みを活かして、現地法人との連携により海外のユーザーニーズに適合したソフトを投入するとともに、「カプコンブランド」を浸透させてプレゼンスを高めるなど、積極的なグローバル戦略を進めてまいります。

他方、パチスロ市場は近年の型式試験方法の変更や規制の強化等により、先行き不透明感がありますものの、新基準に適合した機種を開発を迅速に進めるなど、環境の変化に即応できるよう機動的な事業展開を図ってまいります。

加えて、VR対応ゲームや高画質の4K映像等、家庭用ゲーム機やスマートデバイスが日進月歩で進化する中、ハードの高機能化や多様な顧客ニーズに対応したゲームソフトを開発するためには、開発体制の拡充が不可欠であります。

当社は、「大阪から世界へ」を合言葉に昨年、新たな開発拠点となった研究開発第2ビルを稼働させましたが、これからも持続的成長や中長期的な企業価値の向上を図るため、戦略的な業務提携やM&Aなどあらゆる選択肢を視野に入れて、攻めの経営を推し進めてまいります。

なお、従業員の育児と仕事を両立させるとともに、優秀な人材の確保、活用を図るため、子育

て支援等によるワーク・ライフ・バランス（仕事と生活の調和）に取り組んでまいりましたが、今年4月に事業所内保育所を開設いたしました。

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29年6月

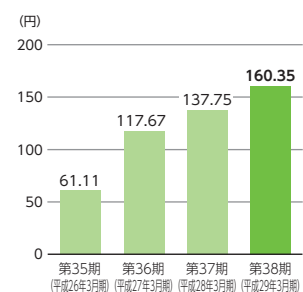
代表取締役会長
最高経営責任者(CEO)



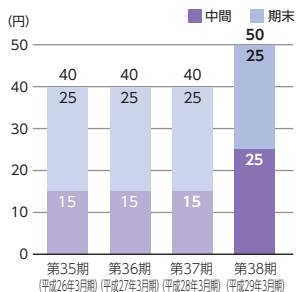
代表取締役社長
社長執行役員
最高執行責任者(COO)



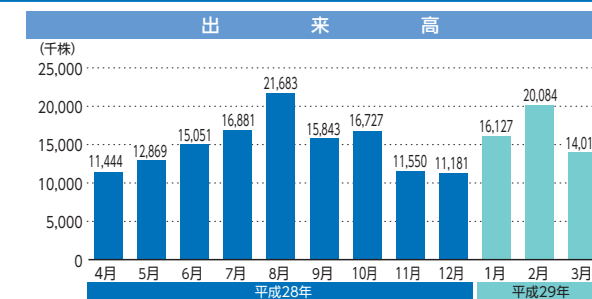
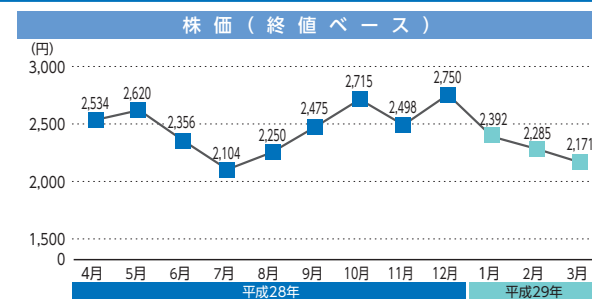
1株当たり当期純利益



1株当たり配当額



株価および出来高の推移

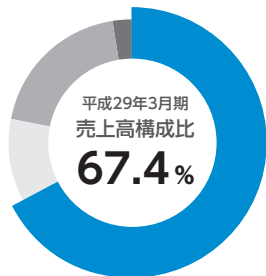




デジタルコンテンツ事業

売上高

58,704百万円
11.7% UP



VR完全対応の主力タイトル「バイオハザード7 レジデント イービル」(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)がおおむね順調に推移したほか、今年3月に発売した「モンスターハンターダブルクロス」(ニンテンドー3DSシリーズ用)も堅調な出足を示しました。

しかしながら、「デッドライジング4」(Xbox One、パソコン用)および低年齢者向けに投入した「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)は、総じて軟調に推移いたしました。一方で、「バイオハザード」シリーズのHD(高精細度)版等

が安定したユーザーに支えられ健闘いたしました。また、海外向け「モンスターハンタークロス」(ニンテンドー3DSシリーズ用)も定着したブランド力により底堅い売行きを示しました。

さらに、オンラインゲームやモバイルコンテンツは、局面打開に向けて開発体制や運営方法の見直しを進める中、女性スタッフが中心となって開発したスマートフォン向け恋愛ゲーム「囚われの palma」(アンドロイド、iOS用)が配信開始日にアップストア有料ランキング1位となるなど、新境地を開きました。

この結果、売上高は587億4百万円(前期比11.7%増)、営業利益110億96百万円(前期比8.8%減)となりました。



「バイオハザード7 レジデント イービル」
(プレイステーション 4、Xbox One、パソコン用)



「モンスターハンターダブルクロス」
(ニンテンドー3DSシリーズ用)



「デッドライジング4」
(Xbox One、パソコン用)



「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)



「バイオハザード6」
(プレイステーション 4、Xbox One用)



「囚われの palma」
(アンドロイド、iOS用)



アミューズメント施設事業

売上高

9,525 百万円
5.2% UP



風適法(風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律)の改正が昨年6月に施行されたことにより夜間の入店規制が緩和されたこともあり、市場環境は復調の兆しが出てまいりました。こうした状況のもと、「地域一番店」を旗印に各種イベントの開催や快適な店舗運営など、地域密着型の集客展開によりリピーターの確保、中高年齢者や親子連れのファミリー等、幅広い客層の取り込みに努めてまいりました。

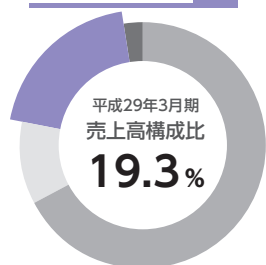
また、新たなビジネスチャンスを開き切るため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカプ」を店舗に併設するなど、新機軸事業を推進してまいりました。当期間は、3店舗を開店するとともに、1店舗を閉鎖いたしました。これにより、施設数は36店舗となっております。

この結果、売上高は95億25百万円(前期比5.2%増)、営業利益7億52百万円(前期比7.5%増)となりました。

アミューズメント機器事業

売上高

16,856 百万円
26.3% UP



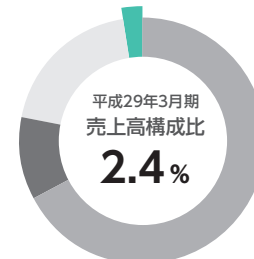
パチスロ機部門は、目玉機種「**モンスターハンター 狂竜戦線**」が家庭用ゲームとの好循環により大ヒットを放つとともに、販売拡大のけん引役を果たしました。また、業務用機器部門につきましては、「**マリオパーティ ぶしぎのチャレンジワールド**」を発売したほか、既存商品のリピート販売に注力しました。

この結果、売上高は168億56百万円(前期比26.3%増)、営業利益51億6百万円(前期比81.6%増)となりました。

その他事業

売上高

2,083 百万円
2.0% UP



主なものはライセンス許諾によるロイヤリティ収入やキャラクターグッズなどの物品販売で、売上高は20億83百万円(前期比2.0%増)、営業利益9億69百万円(前期比89.8%増)となりました。



「キャラカプ盛岡店」(岩手県)



「モンスターハンター 狂竜戦線」



「マリオパーティ ぶしぎのチャレンジワールド」

©CAPCOM CO., LTD. 2017 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM CO., LTD. 2015, 2017 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM CO., LTD. 2016 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2016 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

Licensed by Nintendo©2012 Nintendo

©CAPCOM CO., LTD. 2016 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28年3月31日現在)	当連結会計年度 (平成29年3月31日現在)	科目	期別 前連結会計年度 (平成28年3月31日現在)	当連結会計年度 (平成29年3月31日現在)
【資産の部】			【負債の部】		
流動資産	75,917	85,480	流動負債	22,355	29,994
現金および預金	28,429	24,537	支払手形および買掛金	4,053	2,288
受取手形および売掛金	9,879	20,175	電子記録債務	888	4,886
商品および製品	1,704	1,583	短期借入金	1,497	9,323
仕掛品	2,085	2,040	リース債務	525	502
原材料および貯蔵品	1,954	2,040	未払法人税等	6,470	1,580
ゲームソフト仕掛品	24,825	30,150	繰延税金負債	40	2,308
繰延税金資産	3,382	2,495	賞与引当金	2,080	2,263
その他	3,673	2,478	その他	6,799	6,840
貸倒引当金	△18	△21	固定負債	15,532	11,128
固定資産	37,140	33,417	長期借入金	11,111	6,788
有形固定資産	20,825	20,768	リース債務	601	399
建物および構築物	11,297	11,004	繰延税金負債	18	29
機械装置および運搬具	23	16	退職給付に係る負債	2,323	2,596
工具、器具および備品	1,875	1,932	資産除去債務	502	509
アミューズメント施設機器	1,342	1,616	その他	975	805
土地	5,234	5,234	負債合計	37,888	41,122
リース資産	1,042	835	【純資産の部】		
建設仮勘定	8	128	株主資本	75,719	78,521
無形固定資産	8,135	2,843	資本金	33,239	33,239
オンラインコンテンツ仮勘定	2,395	—	資本剰余金	21,328	21,328
その他	5,740	2,843	利益剰余金	39,297	45,402
投資その他の資産	8,179	9,804	自己株式	△18,145	△21,448
投資有価証券	454	574	その他の包括利益累計額	△550	△747
破産更生債権等	65	67	その他有価証券評価差額金	2	107
差入保証金	3,867	3,920	為替換算調整勘定	△278	△541
繰延税金資産	2,952	4,311	退職給付に係る調整累計額	△274	△313
その他	916	1,003	純資産合計	75,168	77,774
貸倒引当金	△78	△72	負債純資産合計	113,057	118,897
資産合計	113,057	118,897			

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27年4月1日から 平成28年3月31日まで)	当連結会計年度 (平成28年4月1日から 平成29年3月31日まで)
売上高	77,021	87,170
売上原価	47,175	56,438
売上総利益	29,846	30,731
販売費および一般管理費	17,816	17,080
営業利益	12,029	13,650
営業外収益	304	192
受取利息	95	47
受取配当金	13	13
その他	195	130
営業外費用	985	1,253
支払利息	119	141
支払手数料	59	44
為替差損	752	746
その他	55	322
経常利益	11,348	12,589
特別損失	197	99
固定資産除売却損	92	99
減損損失	105	—
税金等調整前当期純利益	11,150	12,489
法人税等	3,405	3,610
法人税、住民税および事業税	6,377	1,832
法人税等調整額	△2,972	1,777
当期純利益	7,745	8,879
親会社株主に帰属する当期純利益	7,745	8,879

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27年4月1日から 平成28年3月31日まで)	当連結会計年度 (平成28年4月1日から 平成29年3月31日まで)
営業活動による キャッシュ・フロー	4,347	3,200
投資活動による キャッシュ・フロー	△1,639	△3,628
財務活動による キャッシュ・フロー	△1,115	△3,130
現金および現金同等物 に係る換算差額	△1,160	△533
現金および現金同等物 の増減額	431	△4,091
現金および現金同等物 の期首残高	27,998	28,429
現金および現金同等物 の期末残高	28,429	24,337



株式の状況

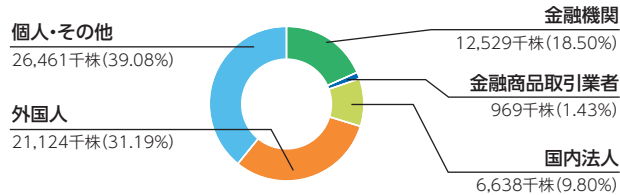
(平成29年3月31日現在)

- 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 15,211名
- 大株主(上位10名)

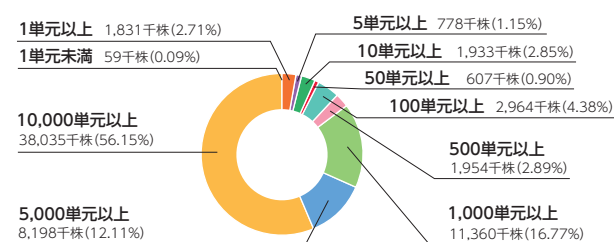
株主名	持株数 千株	持株比率 %
株式会社クロスロード	6,374	11.64
日本トラスティサービス信託銀行株式会社(信託口)	4,200	7.67
日本スタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,336	4.27
辻本良三	2,019	3.69
辻本美之	2,019	3.69
辻本春弘	2,018	3.69
辻本憲三	2,009	3.67
クレディスイス・アーゲー ダブリン ブランチ プライム クライアント アセット エグイティア アカウント	1,535	2.80
ジェーピー モルガン チェース バンク 380055	1,482	2.71
ジェーピー モルガン チェース バンク 385632	1,061	1.94

(注)持株比率については、自己株式数(12,977千株)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29年6月9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 社長執行役員 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)	松尾眞
取締役 (監査等委員)	守永孝之

(注)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。また、社外取締役6名全員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29年3月31日現在)



会社の概要

(平成29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2,811名(単体2,194名)
ホームページ	http://www.capcom.co.jp/

重要な子会社の状況

(平成29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
株式会社カプコン・モバイル	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
カプコン・エンタテインメント・韓国 CO., LTD.	オンラインゲームの開発および運営
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配信
カプコン台湾 CO., LTD.	オンラインゲームの開発および運営

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に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 2016』発行

当社の「統合報告書」は、株主・投資家ならびにステークホルダーの皆様へ、年次業績と中長期的な企業価値向上に向けた取り組みをお伝えし、更なる対話のきっかけになることを目指して発行しています。編集にあたっては、国際統合報告委員会(IIRC)が発表した「国際統合報告フレームワーク」を参考にしました。また、シンプルでわかりやすい表現を目指し、重要な項目について視覚的に内容が理解できるように工夫しました。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

2016年度 全上場企業ホームページ 充実度ランキングで初の総合1位を獲得!

本ランキングは、国内全上場企業を対象に、日興アイ・アール株式会社の調査により選出されたものであり、同調査データは、株式会社日本経済新聞デジタルメディアの「NEEDS-Cges」(コーポレート・ガバナンス評価システム)の「情報開示・ウェブの充実度」の指標に採用されるなど、信頼度の高いデータとして認識されています。

当社IRサイトでは、投資家の皆様およびユーザーの方々から直感的に閲覧でき、理解をより深めていただくためのツールとして、市場環境や事業内容などに加え、開発者インタビューや過去のヒット作ランキングなど、非財務情報の拡充を進めており、今年度はガバナンス関連情報の一層の充実に向けてまいりました。

当社では今後とも、「充実した情報開示」および「適時開示体制の確立」に努め、上場会社としての説明責任を果たしてまいります。

事業所内保育所を開設し、今年の4月から保育を開始!

昨年の4月から女性活躍推進法が施行されたことに鑑み、働きやすい職場づくりによる女性の活躍を一層推進するため、事業所内保育所の開設を進めておりましたが、このほど設置が完了し今年の4月から保育を開始いたしました。

また、当社は女性従業員の幹部登用にも努めており、女性管理職は平成29年3月期末において、執行役員2名を含め25名(当社管理職に占める割合10.5%)となっております。

今後も当該保育所を活用し、従業員の子育て支援を充実させるなど、優秀な人材の活用、確保に努めてまいります。



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 確定	3月31日
中間配当金受領株主日 確定	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。