

連結財務指標11年間サマリー

主な実績指標

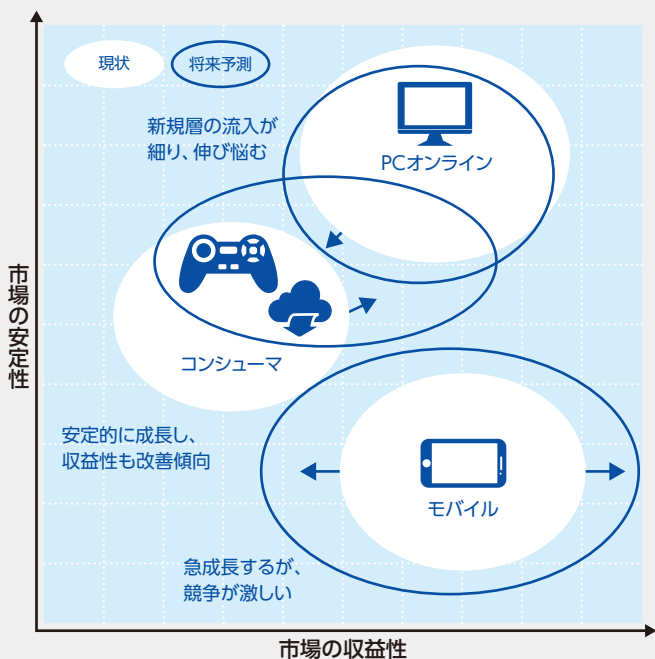
	2007	2008	2009	2010	2011
会計年度					
	百万円				
売上高	¥ 74,542	¥ 83,097	¥ 91,878	¥ 66,837	¥ 97,716
営業利益	9,602	13,121	14,618	5,587	14,295
税金等調整前当期純利益(純損失)	9,986	11,962	12,448	1,124	10,807
親会社株主に帰属する当期純利益(純損失)	5,852	7,807	8,063	2,167	7,750
減価償却費	2,774	3,393	4,143	3,368	3,315
資本的支出	4,495	4,503	2,906	2,205	2,758
研究開発費	1,828	2,972	2,329	2,125	2,924
会計年度末					
	百万円				
総資産額	¥ 91,478	¥ 93,606	¥ 106,210	¥ 86,621	¥ 90,408
純資産額	45,144	53,660	59,349	53,956	58,007
ネットキャッシュ	9,200	13,061	7,378	12,299	27,655
開発者数(名)	728	809	1,047	1,132	1,339
キャッシュ・フロー					
	百万円				
営業活動によるキャッシュ・フロー	¥ 16,063	¥ 7,452	¥ (551)	¥ 14,320	¥ 22,392
投資活動によるキャッシュ・フロー	(6,715)	(3,374)	(2,715)	(1,618)	(2,046)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(15,206)	(2,448)	(342)	(10,747)	(12,919)
現金及び現金同等物の期中増減額	(5,654)	(2,256)	(4,454)	1,203	5,196
現金及び現金同等物の期末残高	35,020	32,763	28,611	29,815	35,011
1株当たり情報					
	円				
1株当たり当期純利益(純損失)	¥ 107.52	¥ 132.90	¥ 130.98	¥ 35.71	¥ 131.18
1株当たり配当額	30.00	30.00	35.00	35.00	40.00
1株当たり純資産額	799.35	881.13	961.38	913.18	981.76
財務指標					
	%				
営業利益率	12.9	15.8	15.9	8.4	14.6
株主資本利益率(ROE)	13.8	15.8	14.3	3.8	13.8
総資産利益率(ROA)	6.2	8.4	8.1	2.3	8.8
自己資本比率	49.3	57.3	55.9	62.3	64.2
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	237.3	103.7	—	86.9	155.8
負債比率	102.6	74.4	79.0	60.5	55.9
株式情報					
株価収益率(倍)	15.7	25.6	13.3	49.5	12.1
発行済み株式総数(千株)	62,269	66,719	67,394	67,723	67,723
外国人持ち株比率(%)	32.60	27.72	33.73	24.22	22.17
デジタルコンテンツ事業					
	億円				
コンシューマ(パッケージ+DLC)売上高	¥ 438	¥ 516	¥ 600	¥ 387	¥ 636
オンライン(モバイルコンテンツ+PCオンライン)売上高	27	41	66	85	105
コンシューマ(パッケージ+本編DLC)ゲーム販売					
	千本				
総販売本数	12,200	15,750	18,100	13,900	21,700
主要タイトル販売本数	ロスト プラネット 1,370	デビル メイ クライ 4 2,320	バイオハザード5 4,400	モンスターハンター ポータブル 2nd G (ベスト版含む) 1,350	モンスターハンター ポータブル 3rd 4,600
	デッドライジング 1,220	バイオハザード4 Wii edition (Wii) 1,300	ストリート ファイターIV 2,500	モンスターハンター 3(トライ) 1,150	デッドライジング2 2,300
	モンスターハンター ポータブル 2nd 1,220	バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ 1,060	モンスターハンター ポータブル 2nd G (ベスト版含む) 2,200	バイオハザード5 950	マーベル VS. カブコン 3 2,000

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

	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2017
	百万円					千米ドル	
	¥ 82,065	¥ 94,075	¥ 102,200	¥ 64,277	¥ 77,021	¥ 87,170	\$ 778,306
	12,318	10,151	10,299	10,582	12,029	13,650	121,882
	11,425	3,719	5,315	10,701	11,150	12,489	111,513
	6,723	2,973	3,444	6,616	7,745	8,879	79,279
	3,123	3,406	4,638	3,535	5,712	5,980	53,396
	4,153	8,724	8,064	10,177	8,274	3,767	33,642
	2,236	1,982	2,002	823	1,073	695	6,212
	百万円					千米ドル	
	¥ 98,247	¥ 104,365	¥ 96,611	¥ 100,773	¥ 113,057	¥ 118,897	\$ 1,061,586
	59,352	62,828	63,875	71,331	75,168	77,774	694,417
	11,348	14,327	22,670	21,212	15,821	8,426	75,237
	1,455	1,623	1,808	1,902	2,052	1,994	
	百万円					千米ドル	
	¥ (7,672)	¥ 6,647	¥ 13,201	¥ 4,286	¥ 4,347	¥ 3,200	\$ 28,573
	(4,794)	(1,375)	(6,155)	(5,496)	(1,639)	(3,628)	(32,392)
	587	1,162	(15,099)	1,278	(1,115)	(3,130)	(27,950)
	(12,724)	9,235	(5,404)	1,879	431	(4,091)	(36,533)
	22,287	31,522	26,118	27,998	28,429	24,337	217,303
	円					米ドル	
	¥ 116.10	¥ 51.64	¥ 61.11	¥ 117.67	¥ 137.75	¥ 160.35	\$ 1.43
	40.00	40.00	40.00	40.00	40.00	50.00	0.45
	1,030.70	1,091.08	1,135.91	1,268.56	1,336.86	1,420.64	12.68
	%						
	15.0	10.8	10.1	16.5	15.6	15.7	
	11.5	4.9	5.4	9.8	10.6	11.6	
	7.1	2.9	3.4	6.7	7.2	7.7	
	60.4	60.2	66.1	70.8	66.5	65.4	
	-	62.4	136.8	50.2	36.5	22.8	
	65.5	66.1	51.2	41.3	50.4	52.9	
	16.3	28.6	32.0	20.3	19.9	13.5	
	67,723	67,723	67,723	67,723	67,723	67,723	
	27.05	32.37	37.29	36.87	39.35	31.19	
	億円						
	¥ 469	¥ 459	¥ 530	¥ 352	¥ 421	¥ 492	
	129	177	128	101	104	95	
	千本						
	17,000	16,700	17,500	13,000	15,000	19,400	
バイオハザード オペレーション・ ラウンジシティ	1,700	バイオハザード6 5,000	モンスターハンター4 4,100	モンスターハンター 4G 3,400	モンスターハンター クロス 3,300	バイオハザード7 レジデントイービル 3,500	
モンスターハンター 3(トライ)G	1,600	ドラゴンズドグマ 1,300	テッドライジング3 1,200	バイオハザード リベレーションズ2 1,100	ストリートファイター V 1,400	モンスターハンター ダブルクロス 1,700	
ストリートファイター X(クロス)鉄拳	1,400	DmC Devil May Cry 1,200	バイオハザード アンベールド エディション 1,200	バイオハザード HDリマスター 900	バイオハザード リベレーションズ2 850	モンスターハンター クロス 1,000	

ゲーム業界の産業特性

各市場の特性



* 出典: International Development Group を基に当社作成。

コンシューマ市場特性 パッケージ+ダウンロードコンテンツ(DLC)

市場規模は212億ドルであり、2021年に272億ドルと今後5年間で約30%成長すると予想されています。顧客層はコアユーザーの構成比がかなり高く、ゲームへのロイヤリティ(忠誠心)は高めです。続編やリメイク作品への購買意欲は相対的に高いことから、価格感応度および景気感応度は低い特性があります。収益性は3市場の中で一番低いものの、日本の産業全体からすれば高い位置にあります。今後はデジタル販売比率が向上し、他2市場との利益率の差は縮小する見通しです。→詳細はP44参照

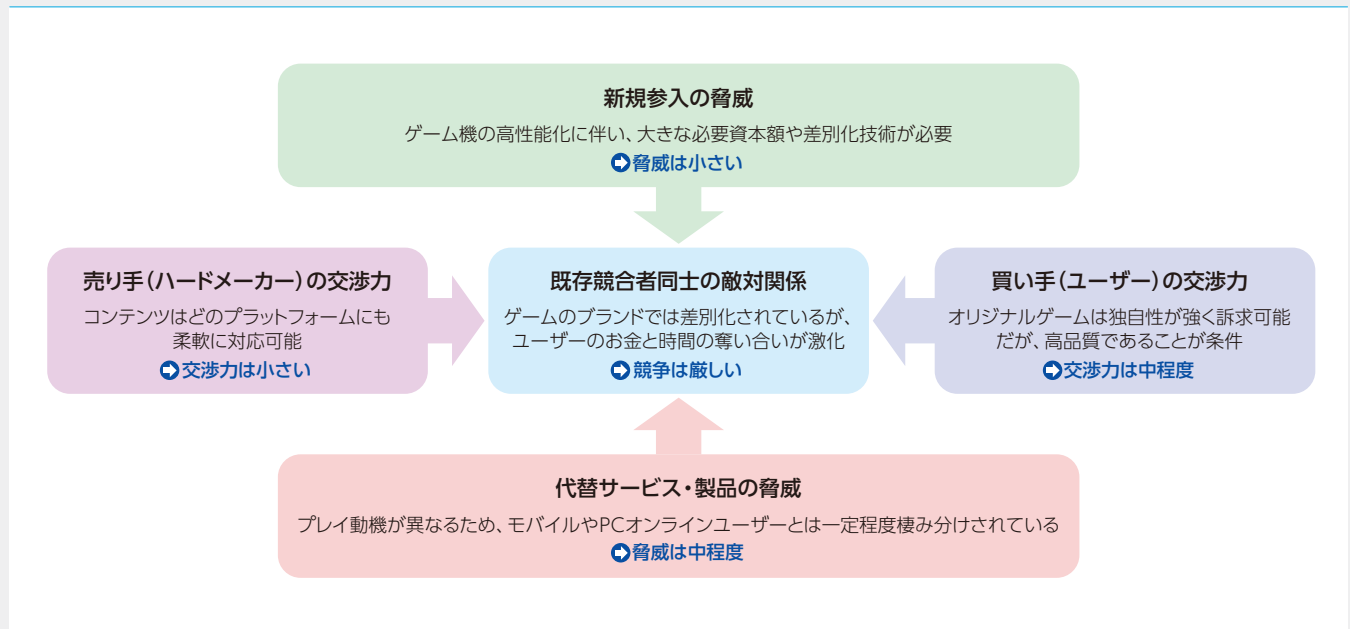
モバイルコンテンツ市場特性

市場規模は485億ドルであり、2021年に810億ドルまで急伸すると予想されています。顧客層はカジュアルユーザーの構成比が非常に高く、プレイ目的は時間つぶしが多いため、ゲームへのロイヤリティは一番低めです。課金意欲は一部に留まることから、価格感応度および景気感応度は一番高いのが特徴です。収益性は3市場の中で最も高めですが、長期・安定的な収益を生み出すタイトルは限定的です。今後もスマートフォンは最も普及するゲーム機として急成長を遂げる見込みです。→詳細はP45参照

PCオンライン市場特性

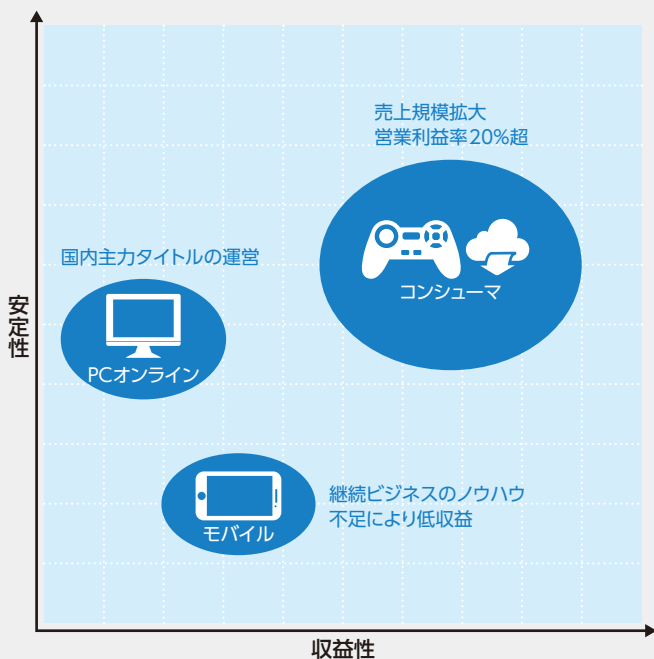
市場規模は310億ドルであり、2021年に328億ドルと頭打ちの見通しです。顧客層はコアユーザーの構成比が非常に高く、ゲームへのロイヤリティは一番高めです。継続的な課金意欲はかなり高いことから、価格感応度および景気感応度は一番低いのが特徴です。収益性は3市場の中で比較的高く、ヒットすれば長期間にわたり安定的な収益を生み出す傾向にあります。今後は新規層の流入が細り、伸び悩むと予想されています。→詳細はP46参照

コンシューマ市場に関する5つの競争要因 (5フォース分析)



当社の事業特性

デジタルコンテンツ事業ポートフォリオ



注) 2017年3月期の収益を基に算出。

コンシューマビジネス (売上構成比56%)
パッケージ+ダウンロードコンテンツ (DLC)

コンシューマ機向けに多数のオリジナルコンテンツを創出する当社の中核事業です。人気コンテンツの続編を定期的に入力するとともに、ダウンロード売上比率の向上などにより、近年、売上規模の拡大に加え、営業利益率は20%を超えています。

モバイルコンテンツビジネス (売上構成比4%)

スマートフォン向けに、当社の人気コンテンツを活用したゲームを配信し、カジュアル層など新規層を開拓し新たな収益機会を生み出しています。一方、コンシューマとは異なる継続ビジネスのノウハウ不足により、売上は市場成長を下回っています。

PCオンラインビジネス (売上構成比7%)

PCオンライン向けに、当社の人気コンテンツを活用したゲームを配信し、日本およびアジアで現存コンテンツの安定的な運営に努めています。

カプコンの経営資源に関するVRIO分析と評価・対策

V:経済価値(Value) R:希少性(Rarity) I:模倣困難性(Inimitability) O:組織(Organization)
○:高い △:普通 ×:低い

分野	経営資源	V	R	I	O	評価
経営者	高品質のモノづくりにこだわり、社員に信頼され、リーダーシップの強い経営トップ	○	○	○	○	持続的な競争優位
	世界トップレベルの品質、オリジナル作品を生み出す開発力	○	○	○	○	持続的な競争優位
開発・技術	開発を効率化するRE ENGINEや、VRをフル対応を実現する技術力	○	○	○	○	他企業でも見られる強み
	若手を育てる社内風土	○	× _{※1}	△	○	更に先行する企業あり
ガバナンス	ガバナンス改革の推進(社外取締役比率・監査等委員会設置会社)	○	△	×	○	オーナー企業に多く見られる強み
	迅速な意思決定システム	○	△	×	○	他にも知名度の高い企業あり
ブランド	世界に通用する多数の人気IPを保有	○	○	○	○	持続的な競争優位
	アクションゲームでは世界的に知名度の高い企業ブランド	○	×	○	○	他にも知名度の高い企業あり
財務	上場以来、26年間配当を継続	○	△	×	○	10年以上連続増配の企業は約40社
販売	コンシューマのデジタル売上販売比率30%以上	○	△	× _{※2}	○	海外大手企業が先行
マーケティング	休眠IPや過去作品の再利用によるラインナップ充実	○	△	△	○	人気IPの保有企業は展開可能
	人気IPを多メディアに展開するワンコンテンツ・マルチユース	○	×	△ _{※3}	○	
社外パートナー	ハードメーカー各社との信頼関係	○	△	○	○	同業他社の中で比較的上位

注) アナリストからのヒアリングをもとに当社作成。

評価への対策

※1 若手を育成する仕組みの独自性への低評価に対して、①「経営の見える化」により、新しいことに挑戦できる環境の整備、②若手人材の抜擢や、拠点集約により切磋琢磨する環境の構築、などの仕組みづくりを進めています。(詳細はP26、P37参照)

※2 日本で先行するものの、グローバルでの低評価に対して、①多数の人気IP保有の優位性

を生かし、ミリオンセラーの過去作品(79タイトル)をDLCへ再活用、②IP毎のブランド戦略で販売期間の長期化、などの施策を進めています。(詳細はP32参照)

※3 IPの強さの割に、モバイル展開が成功していない組織への低評価に対して、①内作への有力クリエイターの配置、②運営ノウハウの豊富なモバイル会社との協業、などの施策を進めています。(詳細はP33参照)

財務の状況

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

1. 業績

2017年3月期 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います。

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きました。

また、2016年10月から『モンスターハンターシリーズ』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2016年12月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きました。

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きました。

2. 売上・利益の状況

(1) 売上高

当期の売上高は、871億70百万円(前期比13.2%増)となりました。主力ビジネスであるデジタルコンテンツ事業において、『バイオハザード7 レジデント イービル』が350万本、『モンスターハンターダブルクロス』が170万本を販売して業績をけん引したほか、『バイオ

ハザード4』、『5』、『6』など過去作の現行機移植版や、リピータイトルもダウンロード販売を中心として順調に推移しました。更にアミューズメント機器事業においても、自社パチスロ機『モンスターハンター 狂竜戦線』が3.7万台を販売して前期比で台数を伸ばすなど、主にデジタルコンテンツ事業およびアミューズメント機器事業が増収をけん引しました。

(2) 営業利益

当期の売上原価は564億38百万円(前期比19.6%増)、売上原価率は64.7%と前期から3.5ポイント上昇しました。これは主にデジタルコンテンツ事業において、1) コンシューマでの新作タイトル拡充により開発原価が増加したこと、2) PCその他で前期投入タイトルの開発コストの償却負担が増加したこと、によるものです。

また、販売費及び一般管理費は170億80百万円(前期比4.1%減)、売上高に占める販管費率は19.6%と前期比で3.5ポイント減少しました。これは、増収により固定費率が低下したためで、連結での販管費率は当社の想定水準である25%の範囲内で適正に推移していると考えています。

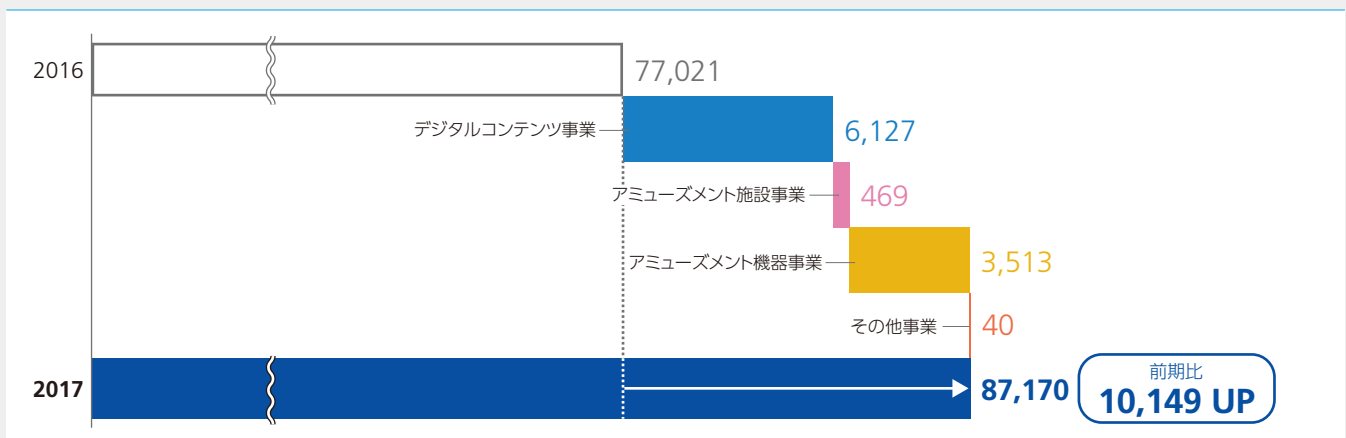
この結果、営業利益は136億50百万円(前期比13.5%増)と4期連続の増益となりました。なお、営業利益率は、デジタルコンテンツ事業の収益性が若干低下したため、15.7%(前期比0.1ポイント増)と微増に留まりました。

(3) 親会社株主に帰属する当期純利益

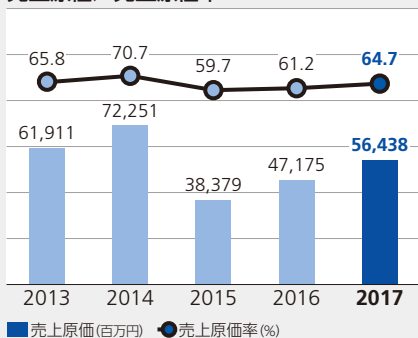
当期は、主に上期における円高の進行により為替差損7億46百万円を計上したものの、営業増益に伴い経常利益は125億89百万円(前期比10.9%増)となりました。

これらの増益の結果、特別損失99百万円を計上したものの、株主に帰属する当期純利益は88億79百万円(前期比14.6%増)となり、当期純利益率は10.2%(前期比0.1ポイント増)となりました。

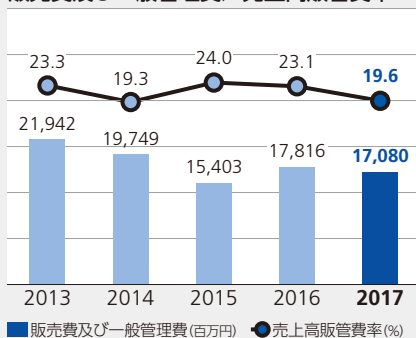
売上高 分析図 (百万円)



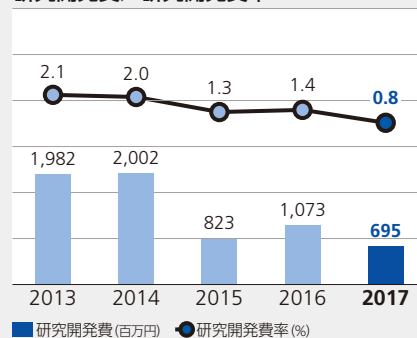
売上原価／売上原価率



販売費及び一般管理費／売上高販管費率



研究開発費／研究開発費率



3. 事業の種類別セグメントの業績

(1) デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、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』（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」シリーズの現行機移植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。

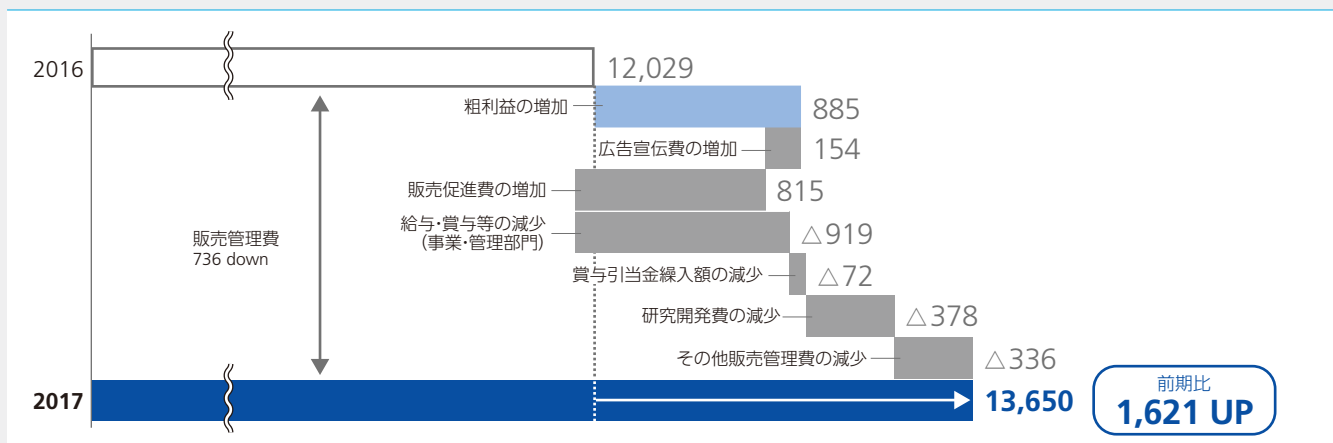
(2) アミューズメント施設事業

当事業におきましては、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きました。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きました。

また、新たなビジネスチャンスを開き開くため、キャラクターグッズ等の販売を目的とする新業態の「キャラカブ」を店舗に併設するなど、新機軸事業を推し進めてきました。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。

営業利益 分析図 (百万円)



財務の状況

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

(3) アミューズメント機器事業

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 ふ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。

(4) その他事業

当事業につきましては、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。

4. 財政状態

(1) 資産

前連結会計年度末に比べ58億40百万円増加し1,188億97百万円となりました。

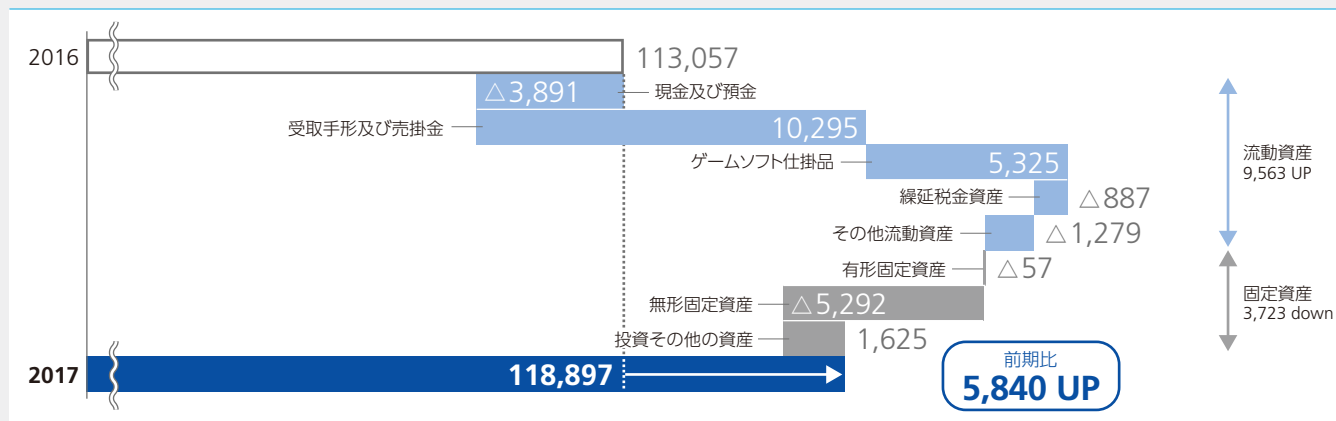
主な増加は、「受取手形及び売掛金」102億95百万円であり、主な減少は、「現金及び預金」38億91百万円によるものです。

(2) 負債

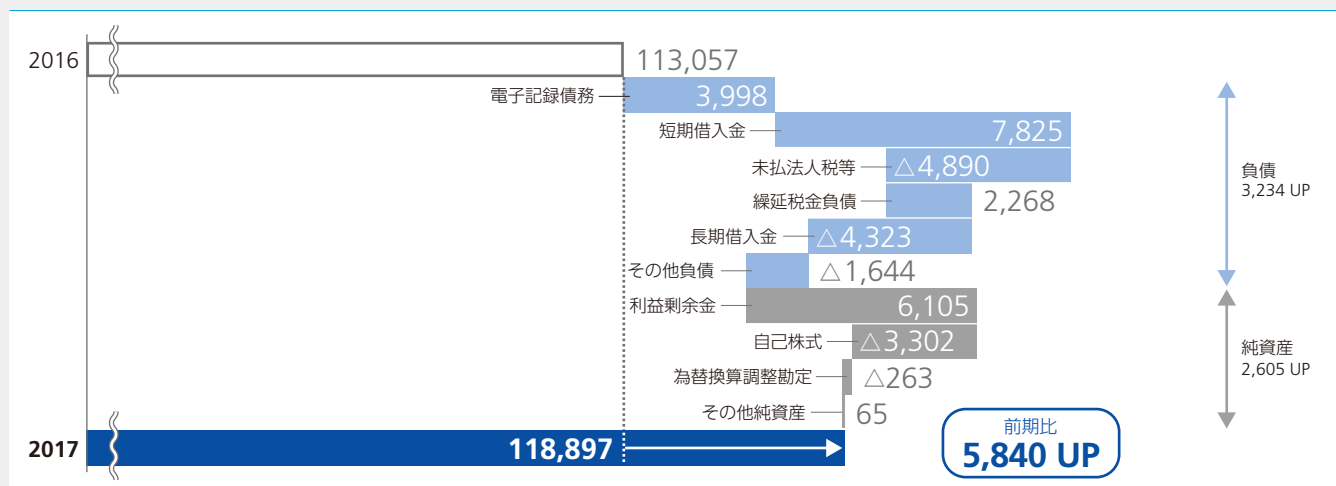
前連結会計年度末に比べ32億34百万円増加し411億22百万円となりました。

主な増加は、「短期借入金」78億25百万円であり、主な減少は、「長期借入金」43億23百万円によるものです。

資産の部 分析図 (百万円)



負債・純資産の部 分析図 (百万円)



(3) 純資産

前連結会計年度末に比べ26億5百万円増加し777億74百万円となりました。

主な増加は、「親会社株主に帰属する当期純利益」88億79百万円であり、主な減少は、「自己株式」の増加33億2百万円および「剰余金の配当」27億74百万円によるものです。

5. キャッシュ・フローの状況

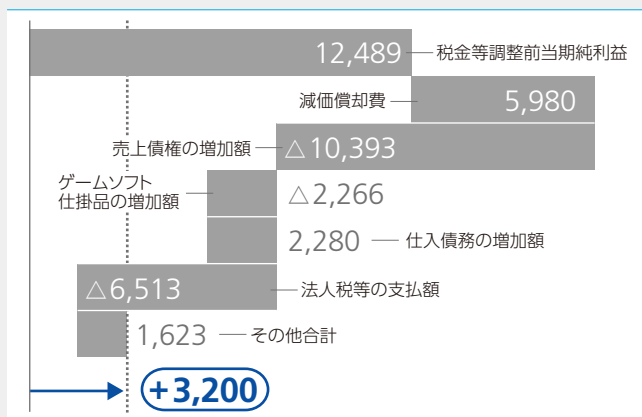
当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は40億91百万円減少し243億37百万円となりました。各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は、次のとおりです。

(1) 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動で得られた資金は、32億円(前連結会計年度は43億47百万円)となりました。

得られた資金の主な増加は、「税金等調整前当期純利益」124億89百万円(同111億50百万円)、「減価償却費」59億80百万円(同57億12百万円)および「仕入債務の増加額」22億80百万円(同9億35百万円)であり、主な減少は、「売上債権の増加額」103億93百万円(同22億8百万円)および「法人税等の支払額」65億13百万円(同9億72百万円)によるものです。

営業キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)

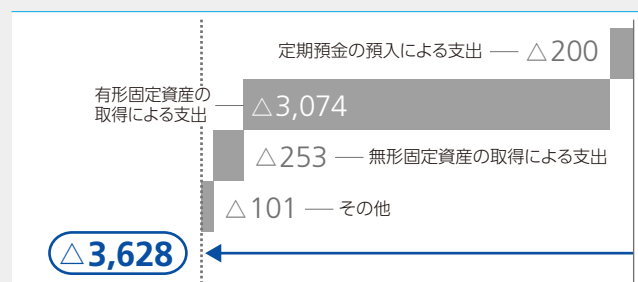


(2) 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動に使用された資金は、36億28百万円(前連結会計年度は16億39百万円)となりました。

使用された資金の主な内訳は、「有形固定資産の取得による支出」30億74百万円(同58億13百万円)によるものです。

投資キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)

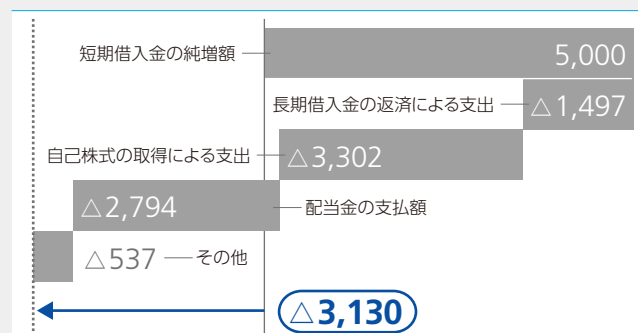


(3) 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動で使用された資金は、31億30百万円(前連結会計年度は11億15百万円)となりました。

使用された資金の主な増加は、「自己株式の取得による支出」33億2百万円(同5百万円)、「配当金の支払額」27億94百万円(同22億28百万円)および「長期借入金の返済による支出」14億97百万円(同8億83百万円)であり、主な減少は、「短期借入金の増加額」50億円(前連結会計年度なし)によるものです。

財務キャッシュ・フロー 分析図 (百万円)



連結貸借対照表

	前連結会計年度 2016年3月31日現在	当連結会計年度 2017年3月31日現在	当連結会計年度 2017年3月31日現在
	百万円	百万円	千米ドル
(資産の部)			
流動資産:			
現金及び預金	¥ 28,429	¥ 24,537	\$ 219,088
受取手形及び売掛金	9,879	20,175	180,135
商品及び製品	1,704	1,583	14,138
仕掛品	2,085	2,040	18,223
原材料及び貯蔵品	1,954	2,040	18,218
ゲームソフト仕掛品	24,825	30,150	269,199
繰延税金資産	3,382	2,495	22,277
その他	3,673	2,478	22,126
貸倒引当金	(18)	(21)	(190)
流動資産合計	75,917	85,480	763,217
固定資産:			
有形固定資産			
建物及び構築物 (純額)	11,297	11,004	98,255
機械装置及び運搬具 (純額)	23	16	146
工具、器具及び備品 (純額)	1,875	1,932	17,258
アミューズメント施設機器 (純額)	1,342	1,616	14,431
土地	5,234	5,234	46,738
リース資産 (純額)	1,042	835	7,458
建設仮勘定	8	128	1,144
有形固定資産合計	20,825	20,768	185,434
無形固定資産			
オンラインコンテンツ仮勘定	2,395	-	-
その他	5,740	2,843	25,391
無形固定資産合計	8,135	2,843	25,391
投資その他の資産			
投資有価証券	454	574	5,131
破産更生債権等	65	67	600
差入保証金	3,867	3,920	35,003
繰延税金資産	2,952	4,311	38,494
その他	916	1,003	8,962
貸倒引当金	(78)	(72)	(648)
投資その他の資産合計	8,179	9,804	87,543
固定資産合計	37,140	33,417	298,368
資産合計	¥ 113,057	¥ 118,897	\$ 1,061,586

→連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。
http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2017/annual_2017_06.pdf

	前連結会計年度 2016年3月31日現在	当連結会計年度 2017年3月31日現在	当連結会計年度 2017年3月31日現在
	百万円	百万円	千米ドル
(負債の部)			
流動負債:			
支払手形及び買掛金	¥ 4,053	¥ 2,288	\$ 20,434
電子記録債務	888	4,886	43,633
短期借入金	1,497	9,323	83,242
リース債務	525	502	4,489
未払法人税等	6,470	1,580	14,111
繰延税金負債	40	2,308	20,607
賞与引当金	2,080	2,263	20,211
その他	6,799	6,840	61,076
流動負債合計	22,355	29,994	267,806
固定負債:			
長期借入金	11,111	6,788	60,609
リース債務	601	399	3,566
繰延税金負債	18	29	261
退職給付に係る負債	2,323	2,596	23,182
資産除去債務	502	509	4,550
その他	975	805	7,191
固定負債合計	15,532	11,128	99,361
負債合計	37,888	41,122	367,168
(純資産の部)			
株主資本:			
資本金	33,239	33,239	296,779
資本剰余金	21,328	21,328	190,436
利益剰余金	39,297	45,402	405,378
自己株式	(18,145)	(21,448)	(191,506)
株主資本合計	75,719	78,521	701,088
その他の包括利益累計額:			
その他有価証券評価差額金	2	107	963
為替換算調整勘定	(278)	(541)	(4,833)
退職給付に係る調整累計額	(274)	(313)	(2,800)
その他の包括利益累計額合計	(550)	(747)	(6,670)
純資産合計	75,168	77,774	694,417
負債純資産合計	¥ 113,057	¥ 118,897	\$ 1,061,586

▶連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。

http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2017/annual_2017_06.pdf

連結財務諸表

連結損益計算書

	前連結会計年度 2015年4月1日～ 2016年3月31日	当連結会計年度 2016年4月1日～ 2017年3月31日	当連結会計年度 2016年4月1日～ 2017年3月31日
	百万円	百万円	千米ドル
売上高	¥ 77,021	¥ 87,170	\$ 778,306
売上原価	47,175	56,438	503,917
売上総利益	29,846	30,731	274,389
販売費及び一般管理費	17,816	17,080	152,506
営業利益	12,029	13,650	121,882
営業外収益:			
受取利息	95	47	426
受取配当金	13	13	123
その他	195	130	1,165
営業外収益合計	304	192	1,715
営業外費用:			
支払利息	119	141	1,259
支払手数料	59	44	393
為替差損	752	746	6,665
その他	55	322	2,875
営業外費用合計	985	1,253	11,193
経常利益	11,348	12,589	112,404
特別損失:			
固定資産除売却損	92	99	891
減損損失	105	-	-
特別損失合計	197	99	891
税金等調整前当期純利益	11,150	12,489	111,513
法人税、住民税及び事業税	6,377	1,832	16,360
法人税等調整額	(2,972)	1,777	15,873
法人税等合計	3,405	3,610	32,234
当期純利益	7,745	8,879	79,279
親会社株主に帰属する当期純利益	¥ 7,745	¥ 8,879	\$ 79,279

連結包括利益計算書

	前連結会計年度 2015年4月1日～ 2016年3月31日	当連結会計年度 2016年4月1日～ 2017年3月31日	当連結会計年度 2016年4月1日～ 2017年3月31日
	百万円	百万円	千米ドル
当期純利益	¥ 7,745	¥ 8,879	\$ 79,279
その他の包括利益			
その他有価証券評価差額金	(168)	105	943
為替換算調整勘定	(1,494)	(262)	(2,348)
退職給付に係る調整額	9	(38)	(346)
その他の包括利益合計	(1,653)	(196)	(1,751)
包括利益	6,092	8,683	77,527
(内訳)			
親会社株主に係る包括利益	¥ 6,092	¥ 8,683	\$ 77,527
非支配株主に係る包括利益	-	-	-

→連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。
http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2017/annual_2017_06.pdf

連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度 (2015年4月1日～2016年3月31日) 百万円	株主資本				株主資本合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	
当期首残高	¥ 33,239	¥ 21,328	¥ 33,801	¥ (18,140)	¥ 70,228
当期変動額					
剰余金の配当			(2,249)		(2,249)
親会社株主に帰属する当期純利益			7,745		7,745
自己株式の取得				(5)	(5)
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)					
当期変動額合計	-	-	5,496	(5)	5,491
当期末残高	¥ 33,239	¥ 21,328	¥ 39,297	¥ (18,145)	¥ 75,719
前連結会計年度 (2015年4月1日～2016年3月31日) 百万円	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計	
当期首残高	¥ 170	¥ 1,215	¥ (283)	¥ 1,102	¥ 71,331
当期変動額					
剰余金の配当					(2,249)
親会社株主に帰属する当期純利益					7,745
自己株式の取得					(5)
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	(168)	(1,494)	9	(1,653)	(1,653)
当期変動額合計	(168)	(1,494)	9	(1,653)	3,837
当期末残高	¥ 2	¥ (278)	¥ (274)	¥ (550)	¥ 75,168
当連結会計年度 (2016年4月1日～2017年3月31日) 百万円	株主資本				株主資本合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	
当期首残高	¥ 33,239	¥ 21,328	¥ 39,297	¥ (18,145)	¥ 75,719
当期変動額					
剰余金の配当			(2,774)		(2,774)
親会社株主に帰属する当期純利益			8,879		8,879
自己株式の取得				(3,302)	(3,302)
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)					
当期変動額合計	-	-	6,104	(3,302)	2,802
当期末残高	¥ 33,239	¥ 21,328	¥ 45,402	¥ (21,448)	¥ 78,521
当連結会計年度 (2016年4月1日～2017年3月31日) 百万円	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計	
当期首残高	¥ 2	¥ (278)	¥ (274)	¥ (550)	¥ 75,168
当期変動額					
剰余金の配当					(2,774)
親会社株主に帰属する当期純利益					8,879
自己株式の取得					(3,302)
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	105	(262)	(38)	(196)	(196)
当期変動額合計	105	(262)	(38)	(196)	2,605
当期末残高	¥ 107	¥ (541)	¥ (313)	¥ (747)	¥ 77,774
当連結会計年度 (2016年4月1日～2017年3月31日) 千米ドル	株主資本				株主資本合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	
当期首残高	\$ 296,779	\$ 190,436	\$ 350,870	\$ (162,016)	\$ 676,069
当期変動額					
剰余金の配当			(24,771)		(24,771)
親会社株主に帰属する当期純利益			79,279		79,279
自己株式の取得				(29,489)	(29,489)
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)					
当期変動額合計	-	-	54,508	(29,489)	25,018
当期末残高	\$ 296,779	\$ 190,436	\$ 405,378	\$ (191,506)	\$ 701,088
当連結会計年度 (2016年4月1日～2017年3月31日) 千米ドル	その他の包括利益累計額				純資産合計
	その他有価証券 評価差額金	為替換算調整勘定	退職給付に係る 調整累計額	その他の包括利益 累計額合計	
当期首残高	\$ 20	\$ (2,485)	\$ (2,453)	\$ (4,918)	\$ 671,150
当期変動額					
剰余金の配当					(24,771)
親会社株主に帰属する当期純利益					79,279
自己株式の取得					(29,489)
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	943	(2,348)	(346)	(1,751)	(1,751)
当期変動額合計	943	(2,348)	(346)	(1,751)	23,267
当期末残高	\$ 963	\$ (4,833)	\$ (2,800)	\$ (6,670)	\$ 694,417

▶ 連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。

http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2017/annual_2017_06.pdf

連結キャッシュ・フロー計算書

	前連結会計年度 2015年4月1日～ 2016年3月31日	当連結会計年度 2016年4月1日～ 2017年3月31日	当連結会計年度 2016年4月1日～ 2017年3月31日
	百万円	百万円	千米ドル
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	¥ 11,150	¥ 12,489	\$ 111,513
減価償却費	5,712	5,980	53,396
減損損失	105	-	-
貸倒引当金の増減額(減少)	(38)	(1)	(15)
賞与引当金の増減額(減少)	263	186	1,665
退職給付に係る負債の増減額(減少)	264	204	1,829
受取利息及び受取配当金	(109)	(61)	(549)
支払利息	119	141	1,259
為替差損益(益)	60	18	163
固定資産除売却損(益)	92	99	891
売上債権の増減額(増加)	(2,208)	(10,393)	(92,802)
たな卸資産の増減額(増加)	(1,651)	158	1,410
ゲームソフト仕掛品の増減額(増加)	(8,778)	(2,266)	(20,236)
オンラインコンテンツ仮勘定の増減額(増加)	1,479	(704)	(6,294)
仕入債務の増減額(減少)	935	2,280	20,365
その他流動資産の増減額(増加)	(1,260)	875	7,817
その他流動負債の増減額(減少)	1,718	545	4,873
その他	(2,545)	239	2,141
小計	5,309	9,792	87,429
利息及び配当金の受取額	130	62	557
利息の支払額	(120)	(140)	(1,257)
法人税等の支払額	(972)	(6,513)	(58,156)
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,347	3,200	28,573
投資活動によるキャッシュ・フロー：			
定期預金の預入による支出	-	(200)	(1,785)
定期預金の払戻による収入	4,205	-	-
有形固定資産の取得による支出	(5,813)	(3,074)	(27,454)
有形固定資産の売却による収入	4	5	46
無形固定資産の取得による支出	(290)	(253)	(2,261)
投資有価証券の取得による支出	(13)	(13)	(119)
その他の支出	(113)	(222)	(1,987)
その他の収入	380	131	1,169
投資活動によるキャッシュ・フロー	(1,639)	(3,628)	(32,392)
財務活動によるキャッシュ・フロー：			
短期借入金の純増減額(減少)	-	5,000	44,642
長期借入れによる収入	2,500	-	-
長期借入金の返済による支出	(883)	(1,497)	(13,367)
リース債務の返済による支出	(496)	(535)	(4,783)
自己株式の取得による支出	(5)	(3,302)	(29,489)
配当金の支払額	(2,228)	(2,794)	(24,952)
財務活動によるキャッシュ・フロー	(1,115)	(3,130)	(27,950)
現金及び現金同等物に係る換算差額	(1,160)	(533)	(4,762)
現金及び現金同等物の増減額(減少)	431	(4,091)	(36,533)
現金及び現金同等物の期首残高	27,998	28,429	253,836
現金及び現金同等物の期末残高	¥ 28,429	¥ 24,337	\$ 217,303

→連結財務諸表注記はWEBサイトをご覧ください。
http://www.capcom.co.jp/ir/data/pdf/annual/2017/annual_2017_06.pdf

株式の状況

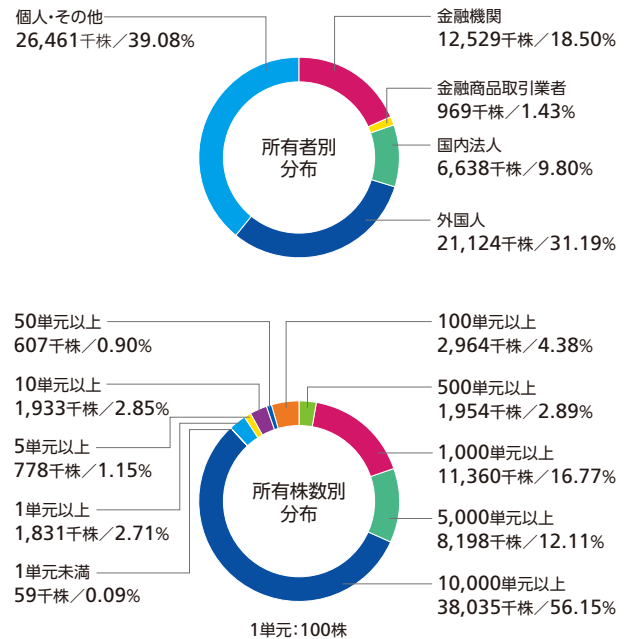
発行可能株式総数 150,000,000株
 発行済株式の総数 67,723,244株
 株主数 15,211名

大株主 (上位10名)

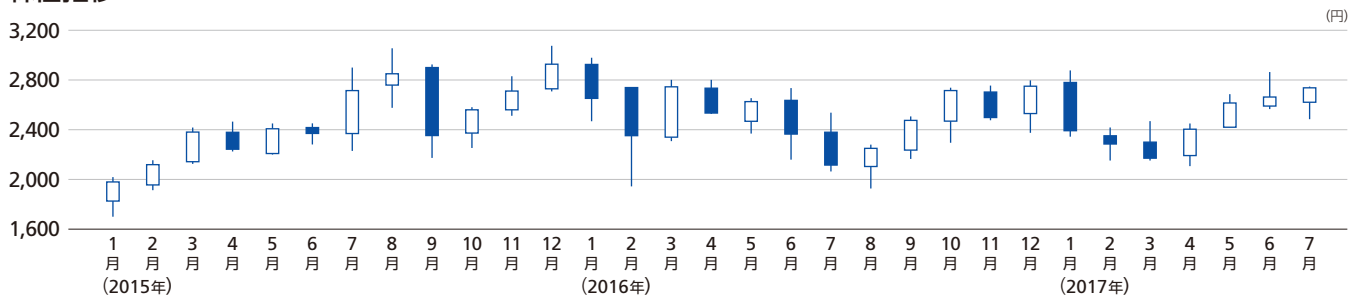
株主名	持株数(千株)	持株比率(%)
株式会社クロスロード	6,374	11.64
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	4,200	7.67
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2,336	4.27
辻本 良三	2,019	3.69
辻本 美之	2,019	3.69
辻本 春弘	2,018	3.69
辻本 憲三	2,009	3.67
クレディ・スイス・アーゲー ダブリン ブランチ プライム クライアント アセット エクイティ アカウント	1,535	2.80
ジェーピー モルガン チェース バンク 380055	1,482	2.71
ジェーピー モルガン チェース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

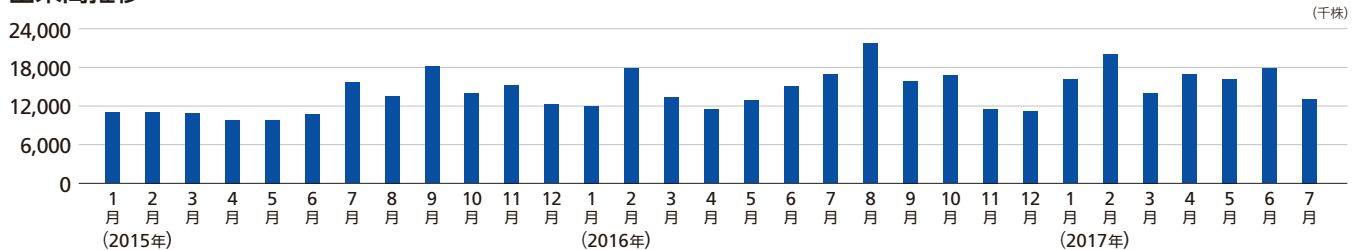
株式の分布状況



株価推移



出来高推移



株価・出来高11年推移

	2007年3月期	2008年3月期	2009年3月期	2010年3月期	2011年3月期	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期	2017年3月期
株価(期末)	1,692	3,400	1,746	1,766	1,590	1,891	1,476	1,958	2,389	2,745	2,171
最高値	2,445	3,490	3,640	2,010	1,907	2,311	1,959	2,330	2,413	3,075	2,877
最安値	1,102	1,660	1,475	1,297	1,145	1,473	1,250	1,396	1,541	1,944	1,927
出来高(株)	137,965,900	191,795,000	179,636,900	181,065,800	149,613,900	227,386,800	178,008,200	150,408,300	143,234,700	162,642,100	183,455,500

会社概要

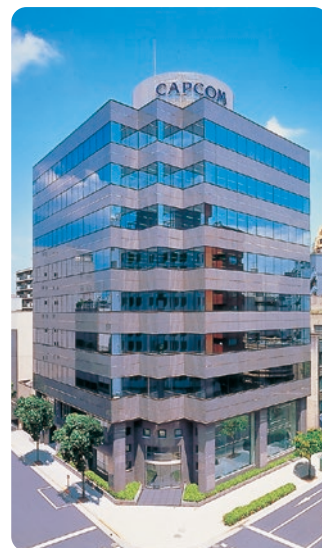
(2017年3月31日現在)

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、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……………33,239百万円
 決算期……………3月31日
 従業員数……………連結2,811名
 単体2,194名

主な事業所

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
 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
 研究開発第2ビル……………〒540-0037
 大阪市中央区内平野町三丁目1番10号
 TEL:06-6920-7750
 東京支店……………〒163-0448
 東京都新宿区西新宿二丁目1番1号
 新宿三井ビル
 TEL:03-3340-0710
 上野事業所……………〒518-1155
 三重県伊賀市治田3902番地
 TEL:0595-20-2030



本社



研究開発ビル



研究開発第2ビル

主要な子会社 (2017年9月1日現在)

株式会社カプトロン／株式会社ケーター／株式会社エンターライズ／カプコンU.S.A., INC.／カプコンアジアCO., LTD.／CE・ヨーロッパLTD.／カプコンエンタテインメント・ドイツGmbH／ビーライン・インタラクティブ, INC.／ビーライン・インタラクティブ・カナダ, INC.／カプコン・エンタテインメント・コリアCO., LTD.／カプコン・エンタテインメント・フランス SAS／カプコン・ゲーム・スタジオ・バンクーバー, INC.／ビーライン・インタラクティブ・ヨーロッパLTD.／カプコン台湾CO., LTD.

