

第2 【事業の状況】

1 【業績等の概要】

(1) 業績

当連結会計年度のわが国経済は、失業率の高止まりや賃金抑制等のデフレ圧力はありましたものの、輸出、個人消費の持ち直しや設備投資の下げ止まりなどにより、景気は一進一退ながら回復基調となりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場はゲーム機の値下げが相次いだこともあって、年末年始商戦は一定の盛り上がりを見せましたが、消費マインドの萎縮や需要減退など長引く不況も手伝って、全体として踊り場状態が続きました。

また、アミューズメント施設市場は「ゲームの日」（毎年11月23日）における全国的なイベント開催やファン感謝デーの実施など、業界を挙げて振興策を行ってまいりましたが、顧客誘引商品の不足や新型インフルエンザの影響などにより低迷状態から脱却できませんでした。

他方、ゲームやアニメなどを対象に「文化庁メディア芸術祭」が開催されたほか、今年の1月に経済産業省が「コンテンツ産業の成長戦略に関する研究会」を立ち上げるなど、官民一体となって市場活性化に向けた新たな動きが出てまいりました。

海外におきましては、けん引ソフト不足や娯楽の多様化などにより総じて軟調に推移いたしました。ゲームやアニメ、マンガなど日本のポップカルチャーを紹介した「ジャパンエキスポ」（フランス）や「コミック・コン・インターナショナル2009」（米国）などが開催され、いずれも活況を呈したほか、アジアにおいてもファン層が増大するなど、わが国を代表するコンテンツのプレゼンスが着実に高まってまいりました。

こうした状況下、当社は市場ニーズに適合したゲームソフトの開発、販売の注力や提携業務を押し進めるとともに、全国的な販促キャンペーンや人気タイトルを活用したワンコンテンツ・マルチユース展開の推進のほか、不採算部門の再構築を行うなど環境の変化に対応した事業戦略に取り組んでまいりました。

しかしながら、市場環境の急激な変化に即応するためコンシューマ用ゲームソフト事業の主力ソフトである「ロスト プラネット 2」（プレイステーション3、Xbox 360用）および「スーパーストリートファイターIV」（プレイステーション3、Xbox 360用）などの発売延期を余儀なくされました。

この結果、売上高は668億37百万円（前期比27.3%減）となりました。

利益面につきましては、営業利益は55億87百万円（前期比61.8%減）、経常利益は55億30百万円（前期比59.9%減）となりました。また、遊技機向け関連機器事業に係る開発体制等の見直しにより事業再構築費用が発生したことに伴い、特別損失計上のやむなきに至りました。

一方、移転価格税制に関する日米税務当局の合意により過年度法人税等を計上したため、当期純利益は21億67百万円（前期比73.1%減）となりました。

事業の種類別セグメントの業績は、次のとおりであります。

① コンシューマ用ゲームソフト事業

当事業におきましては、主力ソフト「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）が順調に販売を伸ばすとともに、「逆転検事」（ニンテンドーDS用）や「バイオハザード5 オルタナティブ エディション」（プレイステーション3、Xbox 360用）も健闘したことに加え、「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）が定着したブランド力により廉価版を含めて底堅い売行きを示したほか、過年度に大ヒットを放った「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）も根強い人気に支えられ続伸いたしました。

また、「歴女（歴史好きな女性）」ブームの火付け役となり、戦国ブームを巻き起こしたシリーズ最新作「戦国BASARA バトルヒーローズ」（プレイステーション・ポータブル用）が手堅く伸長するとともに、ゲームキャラクターが宮城県知事選の投票啓発用ポスターに採用されるなど、ゲーム以外にも世間の注目を浴びました。

しかしながら、海外において発売した「バイオニック コマンダー」（プレイステーション3、Xbox 360用）、「バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ」（Wii用）や「ダークボイド」（プレイステーション3、Xbox 360用）がいずれも計画未達となるなど、弱含みに展開いたしました。

加えて、欧米向け目玉タイトルの「ロスト プラネット 2」（プレイステーション3、Xbox 360用）および「スーパーストリートファイターIV」（プレイステーション3、Xbox 360用）などの発売が次期にずれ込んだことにより、総じて軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は440億15百万円（前期比30.0%減）、営業利益78億46百万円（前期比52.1%減）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、市況回復の足取りが鈍い状況下、需要の喚起を図るため各種イベントの開催、サービスデーの実施や快適な空間作りなどによりコアユーザーの確保や女性、ファミリー層の取り込みに注力してまいりましたが、消費低迷や外出を控える「巣ごもり消費」の影響などにより集客力の低下は避けられず、足踏み状態が続きました。

他方、店舗運営コストの削減など収益構造の見直しにより採算性の向上に努めてまいりました。

また、市場環境の変化に対応するため、不採算店2店舗を閉鎖するなど、収益力アップに向けた施設展開を行ってまいりました。

これにより、当期末の施設数は38店舗となっております。

この結果、売上高は119億85百万円（前期比11.3%減）となりましたが、営業利益は収益改善策が功を奏し5億90百万円（前期比162.9%増）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、市場が冷え込んでいる環境のもと、メダルゲーム「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー」の投入等により、既存顧客の深耕や新規開拓に努めてまいりました。また、局面打開を図る一環として株式会社バンダイナムコゲームスと業務提携を行うなど、販売拡大に向けて全力を傾注してまいりましたが、リピート商品主体の営業展開となりましたため苦戦を強いられ、事業の見直しを余儀なくされました。

この結果、売上高は22億80百万円（前期比71.6%減）となり、営業損失2億3百万円（前期は17億58百万円の営業利益）と不本意な業績となりました。

④ コンテンツエキスパンション事業

当事業におきましては、携帯電話向けコンテンツ配信事業は「逆転裁判4」が堅調に推移したほか、iPhone/iPod・タッチ向け「バイオハザード デジエネレーション」も新規ユーザーを獲得するなど、おおむね計画どおり推移いたしました。

他方、遊技機向け関連機器事業については、厳しい事業環境や目玉商品の不在により不調が続きましたが、第4四半期に投入した「ビューティフル ジョー」が底堅い売行きを示したほか、協業展開の一環であります「新鬼武者」も人気ブランドとの相乗効果により健闘するなど、一陽来復の兆しが見えてまいりました。

この結果、売上高は58億19百万円（前期比25.7%増）と増収になり、営業利益5億9百万円（前期は2億30百万円の営業損失）と黒字に転換いたしました。

⑤ その他事業

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は27億36百万円（前期比3.1%減）、営業利益10億97百万円（前期比4.1%増）となりました。

所在地別セグメントの業績は、次のとおりであります。

① 日本

コンシューマ用ゲームソフト事業は、看板タイトルの「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）が安定した人気に支えられ順調に売上を伸ばすとともに、「逆転検事」（ニンテンドーDS用）や「戦国BASARAバトルヒーローズ」（プレイステーション・ポータブル用）も手堅く伸ばしたほか、「モンスターハンターポータブル 2nd G」（プレイステーション・ポータブル用）が定着したブランド力により廉価版を含めて底堅い売行きを示しました。

また、過年度に大ヒットを放った「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）も続伸し、利益を押し上げました。

アミューズメント施設運営事業は、需要低迷の状況下、軟調に推移いたしました。固定費の圧縮など収益改善策により増益となりました。

一方、業務用機器販売事業は、商品不足や市場停滞が響き精彩を欠きました。

コンテンツエクスパンション事業は、携帯電話向けコンテンツ配信事業は順調に展開いたしました。遊技機向け関連機器事業については、けん引商品や商材不足により軟調に推移いたしましたものの、復調の兆しが出てまいりました。

この結果、売上高は539億60百万円（前期比14.9%減）、営業利益117億75百万円（前期比10.8%減）となりました。

② 北米

「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）等のリピーター販売や廉価版タイトルが大半を占めたことに加え、有カソフトの「ダークボイド」（プレイステーション3、Xbox 360用）や「バイオニック コマンダー」（プレイステーション3、Xbox 360用）が伸び悩んだほか、目玉タイトルの「ロスト プラネット 2」（プレイステーション3、Xbox 360用）や「スーパーストリートファイターIV」（プレイステーション3、Xbox 360用）などの発売を延期したことにより、苦戦を強いられました。

この結果、売上高は125億43百万円（前期比49.6%減）、営業損失20億72百万円（前期は40億54百万円の営業利益）となりました。

③ 欧州

「バイオハザード5」（プレイステーション3、Xbox 360用）などのリピータータイトルや小型ソフトを中心に販売展開したほか、「ダークボイド」（プレイステーション3、Xbox 360用）や「バイオニック コマンダー」（プレイステーション3、Xbox 360用）の不振に加え、期待作の「ロスト プラネット 2」（プレイステーション3、Xbox 360用）などの投入が次期にずれ込んだため、軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は79億33百万円（前期比44.0%減）、営業利益1億36百万円（前期比91.2%減）となりました。

④ その他の地域

アジア市場において「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）や「バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ」（Wii用）を投入したほか、提携タイトルや廉価版ソフトを中心に展開しましたが、総じて弱含みに展開いたしました。

この結果、売上高は9億82百万円（前期比42.2%減）、営業利益1億53百万円（前期比57.9%減）となりました。

(2) 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及び現金同等物（以下「資金」という）は298億15百万円となり、前連結会計年度末より12億3百万円増加いたしました。

各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は、次のとおりであります。

（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、前連結会計年度に比べ148億71百万円多い143億20百万円となりました。

主な収入は、売上債権の減少208億97百万円、減価償却費33億68百万円、税金等調整前当期純利益11億24百万円であり、主な支出は、仕入債務の減少59億52百万円、ゲームソフト仕掛品の増加55億45百万円によるものであります。

（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、前連結会計年度に比べ10億96百万円少ない16億18百万円となりました。

主な支出は、有形固定資産の取得による支出16億93百万円によるものであります。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動に使用された資金は、前連結会計年度に比べ104億4百万円多い107億47百万円となりました。

主な支出は、自己株式の取得による支出51億25百万円、短期借入金の返済による支出25億55百万円、配当金の支払額18億29百万円によるものであります。

2 【生産、受注及び販売の状況】

(1) 生産実績

当連結会計年度における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。

事業の種類別セグメントの名称	金額(百万円)	前年同期比(%)
コンシューマ用ゲームソフト事業	7,609	75.2
業務用機器販売事業	1,118	25.4
コンテンツエキスパンション事業	2,450	84.9
合計	11,178	64.2

- (注) 1 上記の金額は、製造原価により算出しております。
2 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。
3 上記の金額は、ゲームソフト開発費を含んでおります。

(2) 受注状況

当社は受注生産を行っておりません。

(3) 販売実績

当連結会計年度における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。

事業の種類別セグメントの名称	金額(百万円)	前年同期比(%)
コンシューマ用ゲームソフト事業	44,015	70.0
アミューズメント施設運営事業	11,985	88.7
業務用機器販売事業	2,280	28.4
コンテンツエキスパンション事業	5,819	125.7
その他事業	2,736	96.9
合計	66,837	72.7

- (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。

3 【対処すべき課題】

当社グループを取り巻く事業環境や今後の市場動向を踏まえた主要な対処すべき課題は、次のとおりであります。

(1) 重点戦略部門の強化

競争力の強化を図るため、コア事業である家庭用ゲームソフトの開発とマーケティング部門の強化を柱に経営資源を集中してまいります。

(2) 海外展開の注力

国内市場の成熟化に伴い、今後の事業拡大には海外市場への注力が不可欠であります。

このため、重要な子会社であるCAPCOM U. S. A., INC.をはじめ、海外現地法人の経営改革などにより、グループ全体の事業の再構築を推し進めるとともに、戦略的な海外展開を図っております。

(3) 事業の選択と集中

開発資源の効率活用を図る一環として、明確なビジョンとスピード経営により活力を生み出すとともに、グループ全体の総合力を発揮させるため、成長分野への投資や不採算事業からの撤退を行うなど、選択と集中によるグループ会社のスクラップ・アンド・ビルドにより企業価値の向上に努めております。

(4) 事業領域の拡大

経営環境の変化に対応して、事業領域を拡大するため携帯電話向けゲーム配信事業への注力やポータルサイトの運営への参入など、コンテンツビジネスの拡大に注力してまいります。

(5) 企業体質の強化

経営革新により機動的な事業運営、経営効率の向上を図るとともに、収益基盤の強化に向けて体制作りを推し進めております。

この一環として、国内外の関係会社を含めたマネジメント体制の拡充による戦略的なグループ運営と財務構造の改革などにより、経営基盤の強化を目指してまいります。

(6) 株式会社の支配に関する基本方針について

当社は、財務および事業の方針を決定を支配する者の在り方に関する基本方針を定めており、その内容等は次のとおりであります。

① 当社の財務および事業の方針の決定を支配する者の在り方に関する基本方針の内容およびその実現に資する取組み

ア. 経営理念

当社グループは、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」を経営理念としております。また、株主、顧客および従業員などステークホルダー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おります。

イ．当社グループの企業価値の源泉について

当社グループは、家庭用ゲームソフトの開発、販売を中核にアミューズメント施設の運営、業務用ゲーム機の製造販売、その他コンテンツビジネスの展開を行っております。

また、企業価値の源泉である開発部門の拡充、機動的なマーケティング戦略および販売体制の強化に加え、コンテンツの充実やグループ全体の効率的な事業展開、財務構造の改革、執行役員制の導入、経営と執行の役割明確化による意思決定の迅速化など、経営全般にわたる構造改革を押し進めることにより、企業価値の向上に努めております。

ウ．当社グループの今後の企業価値の向上の取組みについて

当業界は新型ゲーム機の登場に伴う開発費の高騰や携帯電話など顧客層が重なる他業種との競争激化に加え、合併、事業統合等の再編やグローバルな企業間競争の波が押し寄せ、優勝劣敗により勢力地図が塗り変わりつつあります。

このように厳しい事業環境下、生存競争を勝ち抜いていくためには、経営環境の変化に対応できる体制作りが、最重要課題と認識しております。

② 基本方針に照らして不適切な者によって当社の財務および事業の方針の決定が支配されることを防止するための取組み

大規模買付者の行う大規模買付行為であっても、株主がこれを受け容れて大規模買付行為に応じるか否かの判断は、最終的に株主の判断に委ねられるべきものであります。しかしながら、大規模買付行為は、それが成就すれば、当社グループの経営に直ちに大きな影響を与えうるだけの経営権を取得するものであり、当社グループの企業価値および株主共同の利益に重大な影響を及ぼす可能性を内包しております。

一方で、実際には、大規模買付者に関する十分な情報の提供なくしては、株主が当該大規模買付行為による当社グループの企業価値に及ぼす影響を適切に判断することは困難であります。

当社は、大規模買付者から株主の判断に必要なかつ十分な情報を提供していただくこと、さらに、大規模買付者の提案する経営方針等が当社グループの企業価値に与える影響を当社取締役会が検討・評価して株主の判断の参考に供すること、場合によっては、当社取締役会が大規模買付行為または当社グループの経営方針等に関して大規模買付者と交渉または協議を行い、あるいは当社取締役会としての経営方針等の代替的提案を株主に提示することが、当社の取締役としての責務であると考えております。

当社は、かかる見解を具体化する施策として、平成20年6月19日開催の第29期定時株主総会において株主の皆様のご承認をいただき、大規模買付行為がなされた場合の対応方針として、当社取締役会から独立した独立委員会の勧告を最大限尊重するかたちで、大規模買付者が大規模買付ルールを遵守しないなど、当該買付行為が当社企業価値および株主共同の利益を著しく損なう場合には、対抗措置として新株予約権の無償割り当てを行うことを主眼とした「当社株券等の大規模買付行為に関する対応策（買収防衛策）」（以下「旧施策」といいます。）の導入を決議しております。

旧施策は、平成22年6月18日開催の第31期定時株主総会（以下、「本定時株主総会」といいます。）終結の時をもって有効期間が満了となりましたため、本定時株主総会において、旧施策に法令改正等に伴う所要の修正（以下「本施策」といいます。）を行い、これを継続することを決議しております。

③ 上記取組みに対する当社取締役会の判断およびその理由

本施策は、株主の皆様をして大規模買付行為に応じるか否かについての適切な判断を可能ならしめ、かつ当社の企業価値および株主共同の利益に対する明白な侵害を防止するために、大規模買付者が従うべきルールならびに当社が発動しうる大規模買付対抗措置の要件および内容をあらかじめ設定するものであり、当社の企業価値および株主共同の利益の確保・向上を目的とするものです。

また、大規模買付ルールの内容ならびに大規模買付対抗措置の内容および発動要件は、当社の企業価値および株主共同の利益の確保・向上という目的に照らして合理的であり、当社の企業価値および株主共同の利益の確保・向上に資するような大規模買付行為までも不当に制限するものではないと考えます。

なお、本施策においては、大規模買付対抗措置の内容および発動等に際して取締役の恣意的判断を排除し、当社の企業価値および株主共同の利益の確保・向上という観点から客観的に適切な判断を行うための諮問機関として独立委員会を設置することとしております。当社取締役会は、大規模買付対抗措置の発動等の決定に先立ち、独立委員会の勧告を得る必要があります。また当社取締役会はかかる独立委員会の勧告を最大限尊重しなければなりませんので、これにより、当社取締役会による恣意的判断が排除されることとなります。

よって、当社役員の地位の維持を目的とするものではなく、当社の基本方針に沿い、企業価値ひいては株主の共同の利益に資するものであります。

4 【事業等のリスク】

当社グループの経営成績、財務状況等に重要な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、将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において判断したものであります。

(1) コンシューマ用ゲームソフト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いうえ、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往々にして、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、誹謗中傷や行政機関に販売を規制される恐れがあります。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を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の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 コンテンツエキスパンション事業

遊技機向け関連機器は少数の取引先のみで販売しており、コンテンツエキスパンション事業に占める売上依存度も事業年度によっては、高くなる場合があります。また、当該取引先は「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」に基づき、財団法人保安電子通信技術協会の型式試験に合格した機種だけが販売を許可されますが、この動向によっては売上が大きく左右される場合があります。

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。

(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や人材の確保などにおいて、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 海外取引の拡大に伴い、税率、関税など監督当局による法令の解釈、規制などにより損失や費用負担が増大する恐れがあり、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 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ます、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に悪影響を及ぼす可能性があります。

(9) 個人情報の漏洩によるリスク

当社は個人情報取扱事業者として、社内教育などにより万全を期しておりますが、万一漏洩が生じた場合には損害賠償義務の発生の可能性や企業イメージの低下を招く恐れがあり、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。

(10) 人材の育成と確保

「事業は人なり」と言われるように、会社の将来と発展のためには、有能な従業員の確保が不可欠です。このため、当社グループは優秀な人材を採用し、育成、確保に努めております。しかしながら、ゲーム業界は相対的に従業員の流動性が高く、優秀な人材が多数退職したり、競合他社等に流出した場合は、事業活動に支障を来す恐れがあります。

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 【経営上の重要な契約等】

(1) 当社グループが許諾を受けている重要な契約の状況

契約会社名	相手方の名称	国名	契約の名称	契約内容	契約期間
(株)カプコン	(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント	日本	「プレイステーション2」ライセンス契約	家庭用ゲーム機「プレイステーション2」向けゲームソフトの製造・販売に関する商標権および技術情報の供与	平成14年4月1日より1ヵ年以後自動更新
(株)カプコン	(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント	日本	「PSP」ライセンス契約	家庭用ゲーム機「PSP」向けゲームソフトの製造・販売に関する商標権および技術情報の供与	平成16年11月19日より平成17年3月31日まで、以後1ヵ年毎の自動更新
(株)カプコン	任天堂(株)	日本	DSライセンス/製造委託契約	携帯液晶ゲーム機「ニンテンドーDS」向けゲームソフトの製造・販売に関する商標権および技術情報の供与	平成17年4月18日より1ヵ年以後自動更新
(株)カプコン	MICROSOFT LICENSING, GP	米国	Xbox360 PUBLISHER LICENSE AGREEMENT	家庭用ゲーム機「Xbox360」向けゲームソフトの製造・販売に関する商標権および技術情報の供与	平成18年5月4日よりXbox360米国発売3ヵ年経過後まで、以降1ヵ年毎の自動更新
(株)カプコン	(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント	日本	「プレイステーション3」ライセンス契約	家庭用ゲーム機「プレイステーション3」向けゲームソフトの製造・販売に関する商標権および技術情報の供与	平成19年6月6日より平成20年3月31日まで以後1ヵ年毎の自動更新
(株)カプコン	任天堂(株)	日本	Wiiライセンス/製造委託契約	家庭用ゲーム機「Wii」向けゲームソフトの製造・販売に関する商標権および技術情報の供与およびゲームソフトウェアを記録したディスクの製造の委託	平成19年4月6日より1ヵ年以後自動更新

6 【研究開発活動】

当社グループ（当社および連結子会社）は、コンピュータを介した「遊文化」をクリエイトすることにより、社会の安定発展に寄与し、「遊びの社会性」を高めるハイテク企業を志向しております。そのため、時代の変化や価値観の変化を先取りし、市場のニーズに合った新商品を開発することが当社の根幹事業であると認識し、研究開発に重点をおいております。

(1) 研究開発体制

当社グループの研究開発活動は、当社と連結子会社6社の計7社で行っております。

当社は、コンシューマ用および業務用ゲームソフト等を開発する「CS開発統括」、業務用機器を開発する「AM開発」、携帯電話向けコンテンツ等を開発する「MC開発」等があり、連結子会社として、株式会社ダレット、株式会社ケーター、株式会社エンターライズ、CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.、CE EUROPE LTD. およびカナダのモバイルゲーム開発会社CAPCOM INTERACTIVE CANADA, INC. があります。

当連結会計年度末現在の研究開発要員は1,132名で、従業員の約6割になっております。

当連結会計年度におけるグループ全体の研究開発投資額は、191億26百万円（消費税等抜き）で、売上比28.6%であります。なお、研究開発投資額にはコンテンツ部分の金額を含めて記載しております。一般管理費に含まれる研究開発費は21億25百万円で、売上比3.2%であります。

(2) 研究開発の成果

① コンシューマ用ゲームソフト事業

当連結会計年度の当社グループのコンシューマ用ゲームソフト開発・市場投入実績は以下のとおりです。

マルチプラットフォームタイトルにつきましては、サバイバルホラーシリーズの前作に豊富な追加要素を盛り込んだ「バイオハザード5 Alternative Edition」、新世代スウィングアクション「バイオニックコマンドー」、アクションアドベンチャー「Dark Void」を開発いたしました。

ネットワーク配信専用タイトルとして、横スクロールアクション「ロックマン10」、対戦格闘「Marvel vs Capcom2」を開発いたしました。

Wii用タイトルにつきましては、ハンティングアクション最新作「モンスターハンター3（トライ）」、対戦格闘の「タツノコvsカプコンUltimate All-stars」、ホラーガンシューティング「バイオハザード／ダークサイド・クロニクルズ」を開発いたしました。

ニンテンドーDS用タイトルにつきましては、推理アドベンチャー「逆転検事」、データアクションRPG「ロックマンエグゼ オペレートシューティングスター」を開発いたしました。

プレイステーション・ポータブル用タイトルにつきましては、対戦格闘「Fate／Unlimited codes Portable」を開発いたしました。

日本国内オンラインゲーム市場向けにつきましては、運営中であるハンティングアクション「モンスターハンターフロンティア オンライン」における追加コンテンツの継続開発を行い、投入いたしました。

海外オンラインゲーム市場向けにつきましては、上記「モンスターハンターフロンティア オンライン」を運営中である韓国市場の嗜好にあわせるべく、追加コンテンツの継続開発を行い、投入いたしましたほか、台湾市場においても同様に追加の開発を行い、新たに市場に投入いたしました。

当事業に係る研究開発投資額は163億93百万円で、一般管理費に含まれる研究開発費は12億2百万円であります。

② 業務用機器販売事業

業務用機器販売事業につきましては、新規にて8人用マスメダル機『マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー』を開発、販売いたしました。

また、2006年よりレンタルビジネスにて継続展開を行っておりますカードゲーム機『ワンタメ ミュージックチャンネル』の継続開発、市場投入をいたしました。

当事業に係る研究開発投資額は6億81百万円で、一般管理費に含まれる研究開発費は6億80百万円であります。

③ コンテンツエキスパンション事業

コンテンツエキスパンション事業の開発・市場投入実績は以下のとおりです。

液晶表示基板関連につきましては、「新鬼武者」、「ヴァンパイア」、「ビューティフル ジョー」を開発し、特に「ヴァンパイア」、「ビューティフル ジョー」については遊技機も併せて開発いたしました。話題性や映像・音楽による演出表現の重要度は高く、当社のコンテンツを遊技機ならではの演出で表現いたしました。

MC開発部門におきましては、ドメスティックな流通である「キャリアビジネス」端末向けにカプコン主要ゲームタイトルの携帯電話向けコンテンツの開発を継続しながらも、N-gageやiPhone、WindowsMobile、Androidなど国を超えた流通サービスの端末向けにも開発リソースを割り振りました。

今後ハードウェアやOSの共通化、統合化がなされていくことを想定し、グローバルへのアプリケーション配信時代にも対応できるよう研究を進めております。

また、iPhoneなどのフルタッチ端末（ハードウェアキーが無くタッチパネルのみの端末）で快適にゲームを遊べる操作法「ビジュアルパッド」を開発し、アクションやシューティング、格闘ゲームなど様々なゲームをフルタッチ端末向けに開発する障壁を大幅に減らしました。

当事業に係る研究開発投資額は20億52百万円で、一般管理費に含まれる研究開発費は2億43百万円です。

7 【財政状態、経営成績及びキャッシュ・フローの状況の分析】

文中における将来に関する事項は、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前提条件に基づいて当社グループが判断したものであります。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。

(1) 財政状態の分析

(資産)

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ195億88百万円減少し866億21百万円となりました。

主な増加は、ゲームソフト仕掛品39億1百万円であり、主な減少は、受取手形及び売掛金216億5百万円および商品及び製品8億96百万円によるものであります。

(負債)

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ141億95百万円減少し326億65百万円となりました。

主な減少は、支払手形及び買掛金62億5百万円や短期借入金25億55百万円、未払法人税等12億59百万円によるものであります。

(純資産)

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ53億92百万円減少し539億56百万円となりました。

主な増加は、当期純利益21億67百万円であり、主な減少は、自己株式の取得51億25百万円、剰余金の配当18億31百万円によるものであります。

(2) キャッシュ・フローの分析

キャッシュ・フローの分析については、「第2 事業の状況 1 業績等の概要 (2) キャッシュ・フローの状況」に記載しております。

(3) 経営成績の分析

(売上高)

売上高につきましては、前連結会計年度に比べ250億40百万円減少し668億37百万円となりました。主に、「モンスターハンター3 (トライ)」(Wii用)や「バイオハザード5」(プレイステーション3、Xbox 360用)が順調に販売を伸ばしたことに加え、「モンスターハンターポータブル 2nd G」(プレイステーション・ポータブル用)が引続き好調だったことにより底堅い売行きを示しましたが、大型タイトルの発売延期により減少いたしました。

(営業利益)

営業利益につきましては、前連結会計年度に比べ90億31百万円減少し55億87百万円となりました。主に、大型タイトルの発売延期により減少いたしました。

(経常利益)

経常利益につきましては、前連結会計年度に比べ82億77百万円減少し55億30百万円となりました。主に、営業利益が減少しましたが、為替の影響が軽微に収まったため著しい増減がなかったことによるものであります。

(当期純利益)

当期純利益につきましては、前連結会計年度に比べ58億95百万円減少し21億67百万円となりました。主に、遊技機向け関連機器事業に係る開発体制等の見直しにより事業再構築費用が発生したことにより減少いたしました。

(4) 今後の見通しについて

今後の見通しといたしましては、当業界は国内市場が成熟化する情勢下、限られたマーケットでのパイの奪い合いが繰り返され、企業間競争はますます激化するとともに、優勝劣敗により「勝ち組」と「負け組」の二極化が顕在化していくものと思われま

す。また、家庭用ゲーム機の多機能化や高機能携帯電話機の登場に加え、クラウドコンピューティングの台頭によりダウンロードゲームの増大や交流サイト内で利用者が遊べるソーシャルゲームによる配信市場が拡大するなど、新たな収益源を求めてこれまでのパッケージソフト販売とは異なるビジネスモデルの胎動により、構造的変化が加速することも予想されます。

こうした状況のもと、当社は主力部門である家庭用ゲームソフトの販売において海外市場急変への対応が遅れたことに鑑み、マーケティング活動の強化や迅速で的確な市場動向の把握などにより、環境の変化に即応した機動的な事業展開を図ってまいります。

加えて、経営資源をコア・コンピタンス（中核的競争力）である家庭用ゲームソフトの開発に集中するほか、ネットワークゲーム市場の拡大に対応するため、オンライン対応ゲームや携帯電話向けコンテンツ配信事業の拡充など、多様な国内外のユーザー嗜好に適応したソフトを投入することにより顧客満足度の向上や競争優位性を確保し、熾烈な生存競争を勝ち抜いてまいります。

さらに、商機の拡大を図るためキャラクタービジネスへの注力など、当社の人気コンテンツとの相乗展開により新たなビジネスチャンスを開いてまいります。

また、意思決定の迅速化、指揮命令系統や責任の明確化など、全社的な機構改革により社内を活性化させるとともに、不採算事業の再編や最適な事業ポートフォリオの構築による組織のスリム化に加え、業務の効率化、コスト削減など、経営全般にわたる合理化を推し進め、強固な企業体質の確立に取り組んでまいります。

他方、テレビ会議システムやイントラネットなどの企業間ネットワークの拡充により国内外の関係会社を含めた情報の共有化、ビジネスプロセスの効率化を進めるとともに、一元管理によるマネジメント機能の強化によりグループ全体の求心力を高め、環境の変化に対応したハイブリッド経営により安定した収益が確保できるよう努めてまいります。

次期の販売戦略といたしましては、国内市場が縮小傾向のもと、成長シナリオの実現に向けて市場規模が大きい海外展開を拡大するため、欧米での人気ソフト「ロスト プラネット 2」（プレイステーション3、Xbox 360用）、「スーパーストリートファイターIV」（プレイステーション3、Xbox 360用）および「デッドライジング2」（プレイステーション3、Xbox 360用）などを投入するほか、国内で不動の地位を築いた「モンスターハンター3（トライ）」（Wii用）を発売するなど、海外に照準を合わせた強力なラインナップにより反転攻勢をかけてまいります。