

第2 【事業の状況】

1 【業績等の概要】

(1) 業績

当連結会計年度におけるわが国経済は、電力不足や欧州債務危機の拡大が懸念されましたものの、今年に入ってから円安の加速、株価の上昇に加え、米国経済の好転などにより、景気は復調の兆しが見え始め、緩やかながらも回復過程に入っております。

当業界におきましては、国内の家庭用ゲーム市場は、据置型ゲーム機「Wii U」の投入効果などあって縮小傾向に歯止めがかかり、5年ぶりに増加しました。しかしながら、海外につきましては、クリスマス商戦に向けて大型タイトルの投入が相次ぎましたが、総じて軟調に推移いたしました。

一方、ソーシャルゲーム市場は、コンパガチャ問題に端を発した利用限度額の制限など逆風がありましたものの、着実にマーケットシェアを伸ばしてまいりました。

事業環境が転換期に入っている状況下、スマートフォンなど急成長したプラットフォームと家庭用ゲーム機の相乗効果により全体の市場規模は拡大いたしました。

このような市況のもと、当社は多様な顧客ニーズに対応するため、各家庭用ゲーム機、パソコンやスマートフォン向けにゲームソフトを供給するマルチプラットフォーム展開を推進したほか、新たな収益基盤の構築を目指して、看板タイトルを題材にしたパチスロ機を投入するなど、需要増大に努めてまいりました。

また、人気タイトルを映画、テレビ、アニメ、出版、演劇、玩具および飲食品等の多方面に活用したワンコンテンツ・マルチユース戦略により、バリュー・チェーン（価値の連鎖）を築くなど、多面的なビジネス展開を推し進めてまいりました。

加えて、グローバル戦略を加速させるため成長余力があるアジア市場での事業拡大を目指して、同地域初の開発拠点を台湾に開設したほか、子会社を通じてタイに現地法人を設立するなど、海外市場の開拓に着々と布石を打ってまいりました。

こうした中、主力ソフトの計画未達や期待作の発売延期を余儀なくされましたものの、売上高は940億75百万円（前期比14.6%増）と増収となりました。

しかしながら、利益面につきましては、営業利益は売上原価や販売費および一般管理費の増加により101億51百万円（前期比17.6%減）となり、また、経常利益も為替差益の発生などがありましたものの109億44百万円（前期比7.4%減）となりました。

さらに、当期純利益は、開発体制等の見直しに伴う事業構造改善費用などの特別損失を計上したため、29億73百万円（前期比55.8%減）となり、減益のやむなきに至りました。

セグメントの業績は、次のとおりであります。

① デジタルコンテンツ事業

当社のコア・コンピタンス（中核的競争力）である当事業におきましては、主力ソフトの「バイオハザード6」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が発売当初は順調な出足を示しましたが、その後伸び悩んだことにより計画未達となり、販売拡大のリード役を果たすことができませんでした。一方、「ドラゴンズドグマ」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が採算性の高い国内市場において予想以上のヒットを放ち、近年のオリジナルタイトルとしては、異例のミリオンセラーを達成したほか、「DmC デビル メイ クライ」（プレイステーション 3、Xbox 360用）も海外で安定した人気に支えられ、手堅い売行きを示しました。また、昨年12月発売の新型の据置型ゲーム機「Wii U」向け初回作として「モンスターハンター3（トライ）G HD Ver. 」を投入したところ、スマッシュヒットを放ちましたものの、パッケージソフト販売は総じて伸び悩みました。

他方、スマートフォンが普及拡大する中、前期にモバゲー向けに配信した「みんなと モンハン カードマスター」が引き続き伸長するとともに、同じくグリー向けに供給した「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」が着実に新規ユーザーを増やしたことにより会員数は、それぞれ200万人を突破いたしました。

さらに、「モンスターハンター フロンティア オンライン」シリーズも根強い人気に支えられ、安定した収入を得るなど、オンラインコンテンツ部門が健闘したことにより、収益構造が変化してまいりました。

加えて、ピーラインブランドの「スマーフ・ビレッジ」が長期にわたり安定した収益を確保いたしました。

この結果、売上高は636億36百万円（前期比6.4%増）、営業利益70億62百万円（前期比45.2%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、市況軟化の中、集客力アップを図るため各種イベントの開催や快適な店舗運営によるコアユーザーの確保に加え、新規顧客の開拓を目指して中高年者を対象にゲーム機を無料で体験できるツアーの実施や親子連れが遊べる機種の設定など、幅広い客層の取り込みに注力してまいりました。しかしながら、スマートフォンなどとユーザー層が重なる娯楽の分散化に加え、けん引機種の不足や東日本大震災後の需要増による反動減を避けられず、弱含みに展開いたしました。

当期は、市場環境を勘案して新規出店は先送りしましたが、不採算店3店舗を閉鎖しましたので、当該期末の施設数は34店舗となっております。

この結果、売上高は109億44百万円（前期比6.7%減）、営業利益17億9百万円（前期比4.4%減）となりました。

③ アミューズメント機器事業

パチスロ機部門におきましては、旗艦タイトルの「バイオハザード5」が家庭用ゲームソフトとの好循環により予想を大幅に上回る売行きを示すとともに、収益を下支えしたほか、受託ビジネスも増大するなど、事業規模は着実に拡大してまいりました。

一方、業務用機器部門は、商品の供給サイクルが端境期の状況下、メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる！カーニバル」が堅調に推移したほか、既存商品のリピート販売も健闘いたしました。

この結果、売上高は167億83百万円（前期比119.0%増）、営業利益48億92百万円（前期比449.3%増）となりました。

④ その他事業

その他事業につきましては、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27億11百万円（前期比5.3%減）、営業利益7億40百万円（前期比15.6%減）となりました。

当連結会計年度より、報告セグメントの区分を変更しており、前連結会計年度との比較は変更後の区分により作成した情報に基づいて記載しております。

(2) 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92億35百万円増加し315億22百万円となりました。

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、66億47百万円（前連結会計年度は使用された資金76億72百万円）となりました。

得られた資金の主な増加は、「売上債権の減少額」57億60百万円（同55億50百万円の増加額）および「税金等調整前当期純利益」37億19百万円（同114億25百万円）であり、主な減少は、「法人税等の支払額」36億10百万円（同41億95百万円）および「ゲームソフト仕掛品の増加額」28億37百万円（同118億99百万円）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、13億75百万円（前連結会計年度は47億94百万円）となりました。

使用された資金の主な増加は、「有形固定資産の取得による支出」30億86百万円（同21億53百万円）および「無形固定資産の取得による支出」15億78百万円（同5億27百万円）であり、主な減少は、「定期預金の払戻による収入」24億99百万円（前連結会計年度なし）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)

財務活動で得られた資金は、11億62百万円（前連結会計年度は5億87百万円）となりました。

得られた資金の主な増加は、「短期借入金の純増加額」42億90百万円（同67億60百万円）であり、主な減少は、「配当金の支払額」22億98百万円（同23億39百万円）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セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

セグメントの名称	金額(百万円)	前年同期比(%)
デジタルコンテンツ事業	19,225	120.2
アミューズメント機器事業	9,903	197.2
合計	29,128	138.6

- (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

当社グループ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セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

セグメントの名称	金額(百万円)	前年同期比(%)
デジタルコンテンツ事業	63,636	106.4
アミューズメント施設事業	10,944	93.3
アミューズメント機器事業	16,783	219.0
その他	2,711	94.7
合計	94,075	114.6

- (注) 1. 主な相手先別の販売実績および当該販売実績の総販売実績に対する割合

相手先	前連結会計年度		当連結会計年度	
	販売高(百万円)	割合(%)	販売高(百万円)	割合(%)
フィールズ株式会社	1,670	2.0	12,513	13.3

2. 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

競争力の優位性を確保するため、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) 事業領域の拡大

経営環境の変化に対応して、スマートフォン（高機能携帯電話）や携帯電話などのゲーム専用機以外に向けたゲーム配信事業およびソーシャルゲームなど、オンラインコンテンツ事業の拡大やパチスロ機事業の注力をはじめとしたコンテンツビジネスの拡大に傾注してまいります。

(3) 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、成長余力があるアジア市場の開拓など戦略的なグローバル展開を図ってまいります。

(4) 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的確なマネジメント体制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、経営体質を高めてまいります。

(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の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（会社法施行規則第118条第3号に掲げる事項）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の概要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、オンラインゲームの開発・販売、モバイルコンテンツの開発・配信、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ソーシャルゲーム参入による競争激化に加え、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。

今後さらなる成長のため、戦略目標を推進、実行することにより企業価値の向上に努めてまいります。

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。

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グループの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。）を導入しております。また、平成22年6月18日開催の第31期定時株主総会において、旧施策に所要の修正を行ったもの（以下「現施策」といいます。）を継続し、さらに、平成24年6月15日開催の第33期定時株主総会において、現施策を継続すること（以下、「本施策」といいます。）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、かつ当社グループ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、当社グループ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、当社グループ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、当社グループ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、当社グループ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。また当社取締役会に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、文中の将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において当社グループが判断したものであります。

(1) デジタルコンテンツ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技術やインターネット機能の取り込みなどにより、高機能化、多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るほか、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、3～7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。

⑩ インターネット市場の拡大等

近年、インターネット市場はスマートフォン（高機能携帯電話）等のモバイル端末の急成長などにより拡大しておりますが、新技術への対応が遅れたときは、ゲーム等のデジタルコンテンツの円滑な供給ができなくなる場合があります。また、娯楽の分散化や消費ニーズの多様化などにより、コンテンツを配信しているSNSサイトの利用者数が減少した場合は、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。

(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 アミューズメント機器事業

パチスロ機は、少数の取引先のみで販売しているうえ、アミューズメント機器事業に占める売上依存度も近年は過半数から大部分に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。

一方、業務用機器は、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。

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、関税などの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、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、これまでに著作権侵害等で提訴した場合や他に訴訟を受けたことがあります。また、今後も事業領域の拡大などにより、製造物責任や労務、知的財産権等に関し、訴訟を受ける蓋然性があります。これにより、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) 情報漏洩によるリスク

当社の想定を超えた技術による不正アクセスやコンピュータウイルス、その他予測不可能な事象などにより、ハードウェア、ソフトウェアおよびデータベース等に支障をきたす可能性があります。その結果、個人情報やゲーム開発情報など機密情報の漏洩が生じた場合には、損害賠償義務の発生や企業イメージの低下、ゲーム開発の中止等を招く恐れがあり、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あります。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
(株)カプコン	任天堂(株)	日本	ニンテンドー3DS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3DS」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22年12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	「プレイステーションVITA」ライセンス契約	家庭用ゲーム機「プレイステーションVITA」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23年10月1日より平成25年3月31日まで、以後1ヵ年毎の自動更新

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。

研究開発活動は、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で行っており、当連結会計年度末現在の研究開発要員は1,623名、従業員の66%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、309億78百万円（消費税等抜き）で、売上比32.9%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19億82百万円で、売上比2.1%であります。

セグメントごとの研究開発活動を示すと次のとおりであります。

(1) デジタルコンテンツ事業

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通りです。

マルチプラットフォームタイトルにつきましては、当社人気シリーズの最新作であるサバイバルホラー「バイオハザード6」、バイオハザードシリーズのスピンオフとなるサバイバルシューター「バイオハザード オペレーション・ラクーンシティ」、人気スタイリッシュアクションのシリーズ最新作「DmC デビル メイ クライ」、アーケードで大人気を博した対戦格闘のHD化タイトル「ヴァンパイア リザレクション」等の続編タイトルを開発いたしました。完全新作タイトルといたしましては、オープンワールドアクション「ドラゴンズドグマ」、マンガチック爽快アクション「エクストルーパーズ」を開発いたしました。また、ダウンロード配信専用タイトルとして、人気対戦格闘のHD化タイトル「ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 HD Ver.」や、当社30周年記念タイトル「CAPCOM ARCADE CABINET -レトロゲームコレクション-」を開発いたしました。

また、プレイステーション 3では、当社人気作のHD化タイトル「戦国BASARA HDコレクション」、「大神 絶景版 (HDリマスター)」を開発、プレイステーション・ヴィータでは、株式会社バンダイナムコゲームスとのコラボレーション対戦格闘「ストリートファイター X (クロス) 鉄拳」を移植開発いたしました。ニンテンドー3DSでは、株式会社レベルファイブとのコラボレーションタイトル「レイتون教授 VS 逆転裁判」、Wii Uでは、3DSで人気を博したハンティングアクションのHD化タイトル「モンスターハンター3 (トライ) G HD Ver.」をWii Uのローンチタイトルとして開発いたしました。Xbox 360では、Kinect専用タイトルとしてドラマティック戦場体験「重鉄騎」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、運営中であるパソコン用ならびにXbox 360用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。また、新たにパソコン向け「イクシオン サーガ」ならびにブラウザ向けに「鬼武者Soul (ソウル)」を開発し、サービスを開始いたしました。

海外オンラインゲーム市場につきましては、Seed9 Games社と「魔界村オンライン」を共同開発し、同国でのサービスを開始いたしました。

ソーシャルゲームにつきましては、GREE向けに「バイオハザード アウトブレイク サバイヴ」「モンハン探検記 まぼろしの島」における追加コンテンツの継続開発を行い、投入いたしましたほか、新たに「みんなと 放課後ソウルハンターズ」を開発し、サービスを開始いたしました。また、同じくMobage向けに「みんなと モンハン カードマスター」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ほか、新たに「みんなと アカシックヒーローズ」「みんなと 妖怪ヒーローズ」「みんなと バイオハザード クランマスター」「みんなと 鬼武者 カードマスター」を開発し、サービスを開始いたしました。

MC開発部門では、スマートフォンで安定継続した収益を見込めるアプリケーションの開発および運営体制について、研究開発を継続しております。開発・投入実績としましては、Mobage向けに「戦国BASARAカードヒーローズ」を、GREE向けに「モンスターハンター マッシュヴハンティング」を投入

いたしました。また、当社単独配信のスマートフォン向けネイティブアプリとして、「マーヴル VS. カプコン2」「ロックマン クロスオーバー」および「忍者アームズ」を開発、投入いたしました。

当事業に係る研究開発投資額は285億16百万円で、一般管理費に含まれる研究開発費は18億40百万円であります。

(2) アミューズメント機器事業

P & S 開発部門の遊技機筐体事業におきましては、パチスロ遊技機「バイオハザード5」を開発いたしました。バイオハザード専用筐体を用いて、原作の世界観をそのままに特殊演出を施し、緊張感や臨場感を再現しました。

ソフトウェア受託事業におきましては、ぱちんこ遊技機「CR戦国BASARA3～関ヶ原の戦い～」、パチスロ遊技機「新鬼武者 再臨」の液晶表示ソフトウェアを開発いたしました。「CR戦国BASARA3～関ヶ原の戦い～」では、戦国武将たちが壮大な物語を繰り広げるゲームの世界観を忠実に再現し、多種多彩に展開する美しい演出表現を、「新鬼武者 再臨」では、豊富な演出と多彩な展開パターンによる「終わらない期待感」という新感覚で高評価の前作に、新しいキャラクターと多彩なアクションを加え進化した「新鬼武者」の世界観を創り上げております。

業務用機器販売事業につきましては、新規にて任天堂社のマリオのIPを使用した、4人用メダルゲーム機「マリオパーティ くるくる！カーニバル」を開発し、販売いたしました。

合わせて、定番タイトルとして、6人用メダルゲーム機「モンスターハンターメダルハンティング」、4人用メダルゲーム機「モンハン日記すごろくアイルー村」を継続的に販売いたしました。

当事業に係る研究開発投資額は24億61百万円で、一般管理費に含まれる研究開発費は1億41百万円であります。

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】

文中の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61億17百万円増加し1,043億65百万円となりました。

主な増加は、「現金及び預金」67億69百万円および「繰延税金資産（短期）」22億58百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」55億97百万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26億41百万円増加し415億36百万円となりました。

主な増加は、「短期借入金」39億35百万円であり、主な減少は、「支払手形及び買掛金」9億53百万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34億75百万円増加し628億28百万円となりました。

主な増加は、「当期純利益」29億73百万円および「為替換算調整勘定（海外連結子会社等の純資産の為替換算に係るもの）」の変動26億69百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」23億3百万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

当連結会計年度の売上高は、「バイオハザード6」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が伸び悩み計画未達となりましたが、パチスロ機部門におきましては「バイオハザード5」が家庭用ゲームソフトとの好循環により予想を大幅に上回る売行きを示したことなどにより、前連結会計年度に比べ120億9百万円増加し940億75百万円となりました。

しかしながら、営業利益は、売上原価や販売費および一般管理費の増加により前連結会計年度に比べ21億67百万円減少し101億51百万円となり、また経常利益も、為替差益の発生などがありましたものの前連結会計年度に比べ8億74百万円減少し109億44百万円となりました。

さらに、当期純利益は、開発体制等の見直しに伴う事業構造改善費用などの特別損失を計上したため、前連結会計年度に比べ37億50百万円減少し29億73百万円となりました。

(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、当業界は主戦場である家庭用ゲーム市場が成熟化しつつある情勢のもと、新型の据置型ゲーム機が出揃うことが予想されますものの、当該次世代機の本格的な登場を控え、端境期に入るものと思われます。一方で、ハードの高機能化、多機能化に伴う開発費の高騰化は避けられず、業務提携や合従連衡などが進むことも予測されます。

また、スマートフォンの台頭によりゲーム専用機以外のプラットフォームが増勢する中、ソーシャルゲーム市場は拡大基調で推移することが予想される一方、企業間競争は熾烈を極めるものと思われます。

市場環境が激変する状況下、当社といたしましては中期的な戦略マップに基づき、開発資源を重点部門の家庭用ゲームソフトと成長分野のオンラインゲームの開発に集中するほか、収益の多角化に向けてパチスロ事業の拡大や良質なソフト資産を活用したコンテンツビジネスの拡充に傾注することに加え、多様なユーザーニーズに対応したマーケティング戦略やプロモーション活動により、競争力の優位性を確保し、生存競争を勝ち抜いてまいります。

加えて、成長戦略を進めるためには市場規模が大きい海外市場の開拓が不可欠なため、スマートフォンの急伸等、通信インフラの整備に伴い、高い成長が見込まれる東南アジアにおいて、コンテンツ配信事業の拡大に注力するなど、グローバル展開を加速してまいります。

さらに、開発コストの低減や開発期間の短縮を図るため、海外外注の見直しを中心として、内作比率のアップなど経営の根幹をなす開発部門の見直しを行うほか、マネジメント体制の強化により情報の共有化、業務の効率化、コスト削減や財務構造の改善等、経営全般にわたる合理化を推し進めるとともに、グループ全体の求心力を高めることにより、環境の変化に対応できる企業体質の確立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、「モンスターハンター4」（ニンテンドー3DS用）と「ロストプラネット 3」（プレイステーション 3、Xbox 360用）のそれぞれ国内外に照準を合わせた大型タイトルを主軸に反転攻勢をかけてまいります。