

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、堅調な個人消費や円安、輸出に加え、雇用・所得環境の改善や株高のほか、「2020年東京五輪開催」決定の追い風もあって、景気は回復軌道に乗ってまいりました。

当業界におきましては、家庭用ゲーム市場は据置型次世代ゲーム機が昨年11月に北米や欧州などにおいて一斉に先行発売されましたが、国内での投入は最後発となることもあって、市場規模は総じて軟調に推移し、端境期を迎えました。

他方、ソーシャルゲーム市場は、プラットフォームの主流がフィーチャーフォン（従来型携帯電話）からスマートフォン（高機能携帯電話）に移行する中、ネイティブアプリゲームが急伸びいたしました。加えて、タブレット（多機能携帯端末）の普及や無料通話・無料メールアプリのLINEの台頭により存在感がますます高まるなど、事業構造の多極化が進み、市場環境は急速に変化してまいりました。

こうした状況下、当社は昨年9月に満を持して投入した旗艦タイトル「モンスターハンター 4」が発売初日から全国の主要販売店で長蛇の列ができるなどの爆発的な人気を博し、400万本を超える大ヒットを放つとともに、シリーズ累計販売本数も2,800万本を突破いたしました。

また、外部環境の変化に対応するため、海外を中心に開発委託の削減を推し進めるなど、内作比率を高めることに加え、開発体制の再編による指揮命令系統や責任の明確化、意思決定の迅速化などにより、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。

加えて、昨秋に東京、大阪など全国5都市で「モンスターハンターフェスタ'13」を開催したところ、合計5万人近いファンが来場するなど、活況を呈しました。

さらに、今年の2月から大阪にあるテーマパーク「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」との連携により「モンスターハンター・ザ・リアル 2014」をイベント開催したところ来場者の人気を集めるなど、ブランド展開に弾みがついてまいりました。

この結果、売上高は1,022億円（前期比8.6%増）と増収になりました。

利益面につきましては、営業利益102億99百万円（前期比1.5%増）、経常利益109億46百万円（前期比0.0%増）といずれも横ばいになりました。

また、当期純利益は、モバイルコンテンツの不振を主因に事業構造改善費用などの特別損失を計上しましたものの34億44百万円（前期比15.9%増）となりました。

なお、当社は近年のダイバーシティー（人材の多様性）の重要性を十分に認識するとともに、女性の活用を積極的に進めており、性別、年齢などに関係なく実績に応じた評価を行っております。この一環として、女性社員の幹部登用にも努めており、現在2名の女性執行役員をはじめ部長、室長など20名の管理職が在任しております。

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

① デジタルコンテンツ事業

当事業におきましては、前述のとおり目玉タイトル「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）が圧倒的な人気に支えられ、一種の社会現象と言われるほどの大旋風を巻き起こしました。また、欧米に照準を合わせた「デッドライジング3」（Xbox One用）や「バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション」（プレイステーション 3、Xbox 360、Wii U、パソコン用）の販売本数が100万本を突破したことにより3タイトルがミリオンセラーを達成しました。

加えて、「ドラゴンズドグマ：ダークアリズン」（プレイステーション 3、Xbox 360用）が底堅い売行きを示すとともに、「逆転裁判5」（ニンテンドー3DS用）もおおむね計画どおり推移いたしました。

さらに、流通形態の変化に対応したダウンロード版において、上記の「モンスターハンター 4」が堅調な売行きを示したほか、海外向けの「ダックテイルズ」も予想以上に好伸するなど、ビジネスモデルの多様化が進むとともに、国内外で大きく伸長したことにより販売拡大に寄与いたしました。

一方で、海外をターゲットにした「ロスト プラネット 3」（プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用）は、低調裡に終始いたしました。

また、オンラインゲームの「モンスターハンター フロンティア G」（パソコン、Xbox 360、プレイステーション 3、Wii U用）は軟調に推移したものの、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者 Soul」の配信を開始したところ、人気ランキング1位となるなど脚光を浴び、一昨年に設立した現地法人の足場固めの端緒を開きました。

しかしながら、モバイルコンテンツは、「モンハン 大狩猟クエスト」が健闘しましたものの、有力タイトルの不足や熾烈な競争環境もあって精彩を欠き、総じて苦戦を強いられました。

この結果、売上高は658億24百万円（前期比3.4%増）、営業利益44億89百万円（前期比36.4%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、市場停滞が続く環境のもと、客層の拡大を図るため中高年を対象にした「ゲーム無料体験ツアー」の実施や幼児向け「キッズコーナー」の設置等、趣向を凝らした集客展開により新規顧客の開拓に注力したほか、店舗のリニューアルや各種イベント開催によりコアユーザーやリピーター、ファミリー層など、広範な利用者の取り込みに努めてまいりました。

しかしながら、けん引機種不足や競合娯楽との競争激化に加え、天候不順も重なって客足が伸び悩みました。

当期は、環境の変化に対応してスクラップ・アンド・ビルドを推し進めましたので、静岡市に1店舗出店するとともに、不採算店2店舗を閉鎖したため、当該期末の施設数は33店舗となっております。

この結果、売上高は106億20百万円（前期比3.0%減）、営業利益16億17百万円（前期比5.4%減）となりました。

③ アミューズメント機器事業

パチスロ機部門は、看板タイトルをモチーフにした「モンスターハンター月下雷鳴」が家庭用ゲームソフトとの相乗効果により好調な出足を示すなど、売上増大のけん引役を果たすとともに収益を下支えいたしました。また、昨年9月に発売した「デビルメイクライ4」も予想を上回る売行きにより、販売拡大に貢献いたしました。

他方、業務用機器部門につきましては、新型メダルゲーム機「モンスターハンター メダルハンティング コンパクト」や「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー 2」が堅調に推移いたしました。

この結果、売上高は231億60百万円（前期比38.0%増）、営業利益71億31百万円（前期比45.8%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25億94百万円（前期比4.3%減）、営業利益10億1百万円（前期比35.2%増）となりました。

(2) キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は54億4百万円減少し261億18百万円となりました。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、132億1百万円（前連結会計年度は66億47百万円）となりました。

得られた資金の主な増加は、「ゲームソフト仕掛品の減少額」60億10百万円（同28億37百万円の増加額）、「税金等調整前当期純利益」53億15百万円（同37億19百万円）および「仕入債務の増加額」48億6百万円（同4億74百万円の減少額）であり、主な減少は、「売上債権の増加額」63億51百万円（同57億60百万円の減少額）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、61億55百万円（前連結会計年度は13億75百万円）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「定期預金の預入による支出」35億17百万円（前連結会計年度なし）および「有形固定資産の取得による支出」22億3百万円（同30億86百万円）であります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動で使用された資金は、150億99百万円（前連結会計年度は得られた資金11億62百万円）となりました。

使用された資金の主な内訳は、「短期借入金の純減少額」100億円（同42億90百万円の純増加額）、「自己株式の取得による支出」22億86百万円（同1百万円）および「配当金の支払額」22億83百万円（同22億98百万円）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	20,285	105.5
アミューズメント機器事業	14,012	141.5
合計	34,298	117.8

- (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	65,824	103.4
アミューズメント施設事業	10,620	97.0
アミューズメント機器事業	23,160	138.0
その他	2,594	95.7
合計	102,200	108.6

- (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	12,513	13.3	18,918	18.5

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、事業領域を拡大するためスマートフォンやタブレットなどのゲーム専用機以外に向けたゲーム配信事業への注力やパチスロ機事業の強化など、コンテンツビジネスの拡大に傾注してまいります。

また、流通形態の多様化に対応するため、ダウンロード販売の拡大に努めてまいります。

(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、当社グループ全体の事業の再構築を押し進めるとともに、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、当社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、選択と集中による当社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当社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。

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

① 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、当社株主、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。

② 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・配信、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、アミューズメント機器の開発・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。

③ 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、家庭用ゲーム市場における据置型次世代ゲーム機の登場に加え、ソーシャルゲーム市場におけるスマートフォン（高機能携帯電話）やタブレット（多機能携帯端末）の普及などにより、事業構造の多極化が進み、市場環境が急速に変化しております。

このように厳しい事業環境下、当社グループが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。

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中する傾向があります。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 中古ソフト市場について

現在、中古ソフトは市場の4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、一般財団法人保安通信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	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	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	(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	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
(株)カプコン	任天堂(株)	日本	Wii U プラットフォーム ライセンス契約書	家庭用ゲーム機「Wii U」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、ダウンロード形式による販売・頒布委託。	平成24年10月25日より3ヵ年 以後1ヵ年毎の自動更新
(株)カプコン	MICROSOFT LICENSING, GP	米国	XBOX ONE PUBLISHER LICENSE AGREEMENT	家庭用ゲーム機「Xbox One」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25年10月1日より 平成28年12月31日

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1,808名、従業員の70%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、266億91百万円（消費税等抜き）で、売上比26.1%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20億2百万円で、売上比2.0%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

当事業における当社グループのゲームソフト開発・市場投入実績は以下のとおりです。

まず、2013年を代表するタイトルである「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）を開発し、一種の社会現象とも言われるほどの大旋風を巻き起こしました。他にもニンテンドー3DSタイトルとしましては、人気シリーズの続編である「逆転裁判5」や、新作タイトルの「ガイストクラッシャー」を開発いたしました。

マルチプラットフォームタイトルとしましては、オープンワールドタイプのアクションゲーム「ドラゴンズドグマ：ダークアリズン」（プレイステーション 3、Xbox 360用）、バイオハザードシリーズの原点回帰を銘打った「バイオハザード リベレーションズ アンベールド エディション」（プレイステーション 3、Xbox 360、Wii U、パソコン用）、海外をターゲットにしたシネマティックシューティング「ロスト プラネット 3」（プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用）を開発いたしました。また、プレイステーション4、Xbox Oneタイトルの開発も進め、「ストライダー飛竜」（プレイステーション 4、Xbox One用）、「デッドライジング3」（Xbox One用）を開発いたしました。

その他、プレイステーション 3タイトルとしましては、スタイリッシュ英雄アクションの最新作「戦国BASARA4」、アーケードにて好評を博したRPGアクションのHD化タイトル「ダンジョンズ&ドラゴンズ®ーミスタラ英雄戦記ー」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、運営サービスを行っておりますパソコンならびにXbox 360「モンスターハンター フロンティア G」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、新たにプレイステーション 3ならびにWii Uでのサービスを開始いたしました。また、ブラウザゲーム「鬼武者Soul」の追加コンテンツの開発を行ったほか、新規にブラウザゲーム「百年戦記ユーロヒストリア」を開発し、サービスを開始いたしました。また、事業領域の拡大を図るため、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Soul」の配信を開始したところ、台湾の大手ゲーム総合サイト「バハムート」のブラウザゲームタイトルにて、人気ランキング1位となるなど脚光を浴び、現地法人の足場固めの端緒を開きました。

ソーシャルゲーム市場向けにつきましては、GREEプラットフォームにて、「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」等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、Grani社と共同開発を行いました「モンスターハンター ロア オブ カード」を新たにサービス開始いたしました。また、Mobageプラットフォームにて、「みんなと モンハンカードマスター」「みんなと バイオハザードクランマスター」等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、「バイオハザードチームサバイヴ」のサービスを開始いたしました。

スマートフォン向けアプリにおきましては「モンハン 大狩猟クエスト」や「モンハン いつでもアイルーライフ」、「モンハン商店 アイルーでバザール」といったモンスターハンターシリーズや、当社初の音楽ゲームとなる「CROSS×BEATS」や「オトレンジャー」を開発いたしました。そのほか「LINE DROP スピリットキャッチャーレイレイ」、「ドラゴンズドグマ クエスト」、「みんなと バイオハザード チームサバイヴ」、「完乗！全国鉄道の旅」、「ブレイド ファンタジア」、「ストリートファイター×オールカブコン」といったタイトルを開発し、サービスを開始いたしました。

当事業に係る研究開発投資額は235億73百万円で、一般管理費に含まれる研究開発費は18億5百万円であります。

(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「デビルメイクライ4」、「モンスターハンター月下雷鳴」を開発いたしました。

「デビルメイクライ4」では、ゲームの特徴であるスタイリッシュアクション要素を専用筐体の各仕様や映像演出に盛り込み、世界観を再現しております。また、「モンスターハンター月下雷鳴」では、モンスターをイメージした専用筐体と映像演出では「狩り」をゲームシステムに取り入れ、数々のモンスターとの狩猟が楽しめる新感覚の遊びとして創り上げております。

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バイオハザード」「ぱちんこCRモンスターハンター」を開発いたしました。「CRバイオハザード」では、「サバイバルホラー」をパチンコ演出に盛り込み、恐怖体験の出来るぱちんこ機をお楽しみいただけます。「ぱちんこCRモンスターハンター」では、モンスターハンターの世界観をそのまま再現し、パチンコを楽しみながら緊迫感のあるモンスターとの討伐も同時に楽しめる演出に創りあげております。

業務用機器販売事業につきましましては、2009年の発売より、好評を博しておりました「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー」のバージョンアップ版となる、8人用メダルゲーム機「マリオパーティ ふしぎのコロコロキャッチャー 2」を開発し、販売いたしました。また、当社主力IPである「モンスターハンター」を使用した4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 コンパクト」を開発し、株式会社セガへ販売委託を行うことで販売拡大に努めてまいりました。

メダルゲーム機以外のジャンルにおきましては、アーケードレースゲーム機「モンハン日記 プリプリプーギーレース」、プライズゲーム機「ポチ☆トレ」を開発、販売いたしました。

当事業に係る研究開発投資額は31億17百万円で、一般管理費に含まれる研究開発費は1億97百万円であります。

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77億54百万円減少し966億11百万円となりました。

主な増加は、「受取手形及び売掛金」64億46百万円であり、主な減少は、「ゲームソフト仕掛品」85億33百万円、「現金及び預金」18億1百万円、「原材料及び貯蔵品」5億95百万円および「商品及び製品」5億64百万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88億1百万円減少し327億35百万円となりました。

主な減少は、「短期借入金」71億44百万円および「長期借入金」30億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10億47百万円増加し638億75百万円となりました。

主な増加は、「当期純利益」34億44百万円および「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23億33百万円であり、主な減少は、「自己株式」22億86百万円および「剰余金の配当」22億83百万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、「モンスターハンター 4」（ニンテンドー3DS用）が400万本を超える大ヒットなどにより、前連結会計年度に比べ81億25百万円増加し1,022億円となりました。

営業利益は前連結会計年度に比べ1億48百万円増加の102億99百万円、経常利益も前連結会計年度に比べ1百万円増加の109億46百万円といずれも横ばいとなりました。

当期純利益は、開発体制の再編、開発プロセスの改革に伴う事業構造改善費用などの特別損失を計上したものの、前連結会計年度に比べ4億71百万円増加し34億44百万円となりました。

(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、家庭用ゲーム市場は、スマートフォンの普及などによるオンラインゲームの勢力拡大を見据えて、多彩なネットワーク機能を搭載した次世代機の登場によりビジネスモデルの転換が加速するものと思われま

す。一方で、ハードの高機能化による開発費の高騰は避けられず、ソフトメーカーの負担は一層増大するものと思料いたします。

また、参入障壁が低いソーシャルゲーム市場の増勢に伴い、ゲーム専用機とスマートフォン等の主導権争いが一段と激しくなるなど、地殻変動の波が押し寄せておりますが、双方の相乗作用によりユーザー層の裾野が広がり、全体の市場規模は膨らむとともに、企業間競争の激化により業界の勢力図が急速に塗り替わることも予想されま

す。企業を取り巻く環境が激変する情勢のもと、当社といたしましては、収益構造や事業モデルの見直しにより経営資源を重点部門、成長分野に投入するとともに、不採算部門から撤退するなど、選択と集中による機動的な経営展開によりグループ全体の企業価値を高めてまいります。

このため、持続的成長が見込まれるダウンロード販売やPCオンラインゲームに注力するほか、ここ数年着実に事業規模が拡大しているパチスロ機事業を強化することに加え、モバイルコンテンツの早期立て直しを図ってまいります。また、前期に続き特別損失を計上したことを厳粛に受け止めるとともに、局面の打開を図るためには、環境の変化に影響を受けることなく、安定した収益の確保ができる企業体質の確立が経営の重要課題と認識しております。