

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、円安や株価の上昇に加え、雇用環境の改善や堅調な設備投資に支えられ、景気は回復基調を持続いたしました。

当業界は家庭用ゲーム市場につきましては、パッケージ版は娯楽の分散化などにより国内市場の成熟化傾向が続いてまいりましたが、昨年9月に開催された「東京ゲームショウ2014」の来場者数が歴代2位となる25万人を突破するとともに、ダウンロード版を加えた事業環境は拡大過程に入っております。

他方、スマートフォンとの親和性が高いソーシャルゲームは、勢力拡大を持続いたしました。

アミューズメント施設市場は、既存店が軟調に推移する状況下、毎年11月23日の「ゲームの日」にファンサービスや感謝イベントを実施するなど、業界を挙げて活性化に取り組んでまいりました。

こうした環境のもと、当社グループは主力部門の家庭用ゲームソフトにおいて、期待作の「モンスターハンター4G」(Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用)が安定した人気に支えられ、順調に売上を伸ばしました。また、流通形態の多様化を図るため、持続的成長が見込まれるダウンロード販売に注力したほか、ゲームソフトの開発期間短縮やコスト削減などを図るため、大型の3Dスキャンシステムを導入するなど、開発体制の効率化、拡充を推し進めてまいりました。

さらに、モバイルコンテンツ部門等の事業構造改革に加え、売上原価の圧縮や販売費および一般管理費の抑制に努めるなど、収益改善に注力してまいりました。

また、大阪市のテーマパーク、ユニバーサル・スタジオ・ジャパン(USJ)において、「バイオハザード」および「モンスターハンター」のイベントを開催したほか、メガネトップとコラボレーションした眼鏡を発売するなど、多彩なワンコンテンツ・マルチユース展開を行ってまいりました。

一方で、パチスロ機部門は、平成26年9月16日からの型式試験方法変更の影響により、新機種投入の延期を余儀なくされました。

この結果、売上高はパチスロ新型機の発売延期などに加え、前期に大ヒットした「モンスターハンター4」(ニンテンドー3DS用)の反動減も重なって、642億77百万円(前期比37.1%減)となりました。

一方、利益面につきましては、ダウンロード販売による収益力アップや経費圧縮等の収益改善策が奏功したことにより、営業利益105億82百万円(前期比2.7%増)、経常利益は108億51百万円(前期比0.9%減)となりましたものの、当期純利益は66億16百万円(前期比92.1%増)と大幅な増益になりました。

なお、当社はダイバーシティー・マネジメントの観点から多様な人材の活用に取り組んでおり、性別、国籍、年齢などに関係なく採用、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およびグローバルな人材の確保、育成などを推進しております。この結果、現在の女性社員の管理職は21名(当社管理職に占める割合10.0%)、また外国人は69名(当社従業員に占める割合3.4%)となっております。

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、目玉タイトルの「モンスターハンター 4G」(Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用)がおおむね計画どおり推移したほか、海外をターゲットにした「ウルトラストリートファイターIV」(プレイステーション 3、Xbox 360、パソコン用)も根強い人気を反映して底堅い売行きを示しました。

また、趣向を凝らした販売(エピソードごとにダウンロード販売を行うほか、配信後はパッケージ版を発売。)が持ち味の「バイオハザード リベレーションズ2」(プレイステーション 3・4、Xbox 360・One、パソコン用)も堅調な出足を示しました。

さらに、前期にミリオンセラーを達成した「デッドライジング3」(Xbox One、パソコン用)が健闘したことに加え、利幅が大きいリピータイトルのダウンロード版が着実に販売本数を伸ばしたため、利益を押し上げました。

一方で、「ガイストクラッシャーゴッド」(ニンテンドー3DS用)は、低調に終始いたしました。かてて加えて、モバイルコンテンツも「モンスターハンターポータブル2nd G for iOS」など、一部を除いてヒット作には恵まれませんでした。収益構造の再構築が奏功したことにより採算性は向上しました。

しかしながら、全体として前述の「モンスターハンター 4」(ニンテンドー3DS用)の反動減を補完するまでには至りませんでした。

この結果、売上高は453億51百万円(前期比31.1%減)、営業利益102億8百万円(前期比127.4%増)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、余暇の多様化や顧客誘引商品の不足などにより市況軟化が続く中、高齢者を対象にした無料体験ツアーや低年齢者向け「あそび王国びいかあぶう」を全国5ヵ所に設置するなど、若年層中心のコアユーザーに加え、シニア層やファミリー客の取り込みによる客層の拡大に努めてまいりました。

しかしながら、既存店の伸び悩みに加え、消費増税の影響や天候不順も重なって、弱含みに推移いたしました。当期は、埼玉県に1店舗出店するとともに、不採算店1店舗を閉鎖しましたので、施設数は33店舗となっております。

この結果、売上高は92億41百万円(前期比13.0%減)、営業利益9億40百万円(前期比41.8%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、型式試験方法の変更に伴う新機種の発売延期により、品薄の商品ラインアップとなりましたものの、上期に投入した「戦国BASARA3」や高採算のリピート販売が収益を下支えいたしました。

また、業務用機器部門につきましても既存商品主体の販売となりましたため、総じて商材不足により軟調に推移いたしました。

この結果、売上高は75億40百万円(前期比67.4%減)、営業利益27億36百万円(前期比61.6%減)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21億44百万円(前期比17.4%減)、営業利益6億61百万円(前期比34.0%減)となりました。

(2) キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物の期末残高は18億79百万円増加し279億98百万円となりました。
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、42億86百万円（前連結会計年度は132億1百万円）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」107億1百万円（同53億15百万円）および「売上債権の減少額」103億82百万円（同63億51百万円の増加額）であり、主な減少は、「仕入債務の減少額」78億56百万円（同48億6百万円の増加額）、「ゲームソフト仕掛品の増加額」64億43百万円（同60億10百万円の減少額）および「オンラインコンテンツ仮勘定の増加額」33億47百万円（同17億41百万円）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、54億96百万円（前連結会計年度は61億55百万円）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」54億65百万円（同22億3百万円）であります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動で得られた資金は、12億78百万円（前連結会計年度は使用された資金150億99百万円）となりました。

得られた資金の主な増加は、「長期借入れによる収入」81億62百万円（前連結会計年度なし）であり、主な減少は、「長期借入金の返済による支出」31億69百万円（同1億45百万円）、「配当金の支払額」22億51百万円（同22億83百万円）および「短期借入金の減少額」10億50百万円（同100億円）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	7,274	35.9
アミューズメント機器事業	3,716	26.5
合計	10,990	32.0

- (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	45,351	68.9
アミューズメント施設事業	9,241	87.0
アミューズメント機器事業	7,540	32.6
その他	2,144	82.6
合計	64,277	62.9

- (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
 なお、当連結会計年度については、総販売実績に対する割合が100分の10未満のため記載を省略しております。

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	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) 開発投資の選択と集中

近年ゲーム専用機の機能向上により増加傾向の開発投資を当社最大の事業資源ととらえ、選択と集中により徹底した収益管理を図るため、中期的なコンテンツ展開を可視化する戦略マップを用いて競争力の優位性を追求しております。具体的には、市場性と収益性を常に考慮したラインアップ戦略のもと、多様なタイトルごとの開発プロセスをきめ細かく管理しつつ、経営の視点から全体の最適化を図っております。結果として、市場ニーズに即応しない不採算タイトルが減少し、内作比率の向上と開発業務のアウトソーシング（外部委託）の削減が進んでおります。引き続き、収益に対して筋肉質な体質の定着を推し進めてまいります。

(2) 開発環境の拡充と整備

効果的な開発投資を実現するための開発体制の拡充と整備について、まず人材面では、新卒者を中心とした計画的なクリエイター人材の採用と育成および開発プロセス等を可視化する戦略マップの活用により、開発人員の配置管理を強化し、稼働率を改善することで、品質の向上とノウハウの蓄積を図っております。

また、同時に設備面では、新たなスタジオの建設などを含めた開発環境の拡充と整備を推し進めており、内作比率の拡大により開発コストの抑制や開発期間の短縮に努めております。

(3) ダウンロード販売の拡大

近年、家庭用ゲームソフト市場ではパッケージ版以外に、ネットワークインフラの進展やオンライン課金モデルの確立に伴い、本編や追加シナリオをダウンロードする市場が、特に欧米市場をその先駆けとして着実に成長しております。当社も、流通形態の多様化へと柔軟に対応し、ダウンロード販売の拡大に注力しており、開発、マーケティングおよび販売を三位一体とした事業展開により収益の増大を図ってまいります。

(4) PCオンラインゲーム展開の強化

PCオンラインゲーム市場においては、売り切り型のパッケージソフトに比べて、利用者の反応をみながら継続的なアイテム課金や追加コンテンツの供給が可能なため、市場での管理方法の工夫により収益を拡大する余地があります。当社は、コンテンツの魅力により市場での競争力を高めるとともに、サービス開始後の的確な運営や管理ノウハウの蓄積などにより安定した利益が継続して確保できるよう、傾注してまいります。

また、成長著しいアジア市場においては、現地での展開力に強みを持つ有力企業との協業を通じ、デジタルコンテンツの強みを最大限活かす版権ビジネスとしての展開も行ってまいります。

(5) モバイルコンテンツ事業の強化

当社グループは、モバイルコンテンツ事業においても、「カブコンブランド」では人気コンテンツを豊富に有している強みを活かし市場での巻き返しを図るほか、米国ロサンゼルスを本拠地とし独自性を構築する「ビーラインブランド」でも女性カジュアル層での強みを活かし再び攻勢を図ります。これら優良コンテンツとゲーム運営（利用者の的確な動向把握、供給コンテンツへの反映等）の拡充によるシナジー展開により、モバイルコンテンツの事業強化に努めてまいります。

(6) パチスロ機器他のアミューズメント関連事業での推進

パチスロ機事業への展開においても、「モンスターハンター」や「戦国BASARA」などの人気コンテンツの活用により、機器の魅力向上に努めております。

また、平成26年9月からの型式試験方法の変更による規制強化により、事業環境はまだまだ模様の部分はありますものの、同試験に適合する機種を早期に増やすべく、総力を挙げて開発に取り組んでおります。この結果、毎年複数機種の自社管体を安定して投入できれば、再軌道に乗せるとともに、新たな展望が開けるものと認識しております。

他方、アミューズメント機器事業およびアミューズメント施設事業におきましても、人気コンテンツを導入した機器の開発や施設でのテーマ展開等を行っております。

(7) キャラクターコンテンツ事業の展開と攻勢

当社グループでは、テレビ、アニメ、出版、映画、演劇、玩具および飲食品などの各方面で人気キャラクターを活用したコンテンツのライセンスビジネスを積極的に展開しており、相乗効果を創出しております。当社グループは、ハリウッドで映画化された「バイオハザード」や「ストリートファイター」など、海外で人気のあるミリオンタイトルを数多く抱える世界有数のコンテンツホルダーであります。今後とも、キャラクターコンテンツ事業への積極的な攻勢をかけることにより、当社全体のブランド価値の向上と収益の増大に努力してまいります。

(8) 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、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。

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・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推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、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やタブレットの普及などにより、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。

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

当社は、大規模買付者の行う大規模買付行為に応じるか否かは、最終的に当社株主の判断に委ねられるべきものであると考えています。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、当社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および株主共同の利益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、大規模買付者から当社株主の判断に必要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・評価して当社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当社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27年6月12日開催の第36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「当社株式等の大規模買付行為に関する対応策（買収防衛策）」（以下「本施策」といいます。）を導入しております。

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、当社株主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、大規模買付者が従うべき大規模買付ルール、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、発動の要件および手続は、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当社取締役会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、当社グループの企業価値および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、スマートフォン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、ゲームユーザーが減少した場合は、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るため、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ます。また、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	XBOX 360 PUBLISHER LICENSE AGREEMENT	家庭用ゲーム機「Xbox 360」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Xbox 360米国発売3ヵ年経過後まで、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	(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日まで
(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4」ライセンス契約	家庭用ゲーム機「プレイステーション4」向けゲームソフトを開発ツールを使用して開発する権利の許諾	平成25年11月11日より平成26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1,902名、従業員の71%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、253億1百万円（消費税等抜き）で、売上比39.4%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8億23百万円で、売上比1.3%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、2014年の目玉タイトルであるモンスターハンターシリーズの新作「モンスターハンター 4G」（Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用）を開発し、安定した人気に支えられ好評を博しました。他にもニンテンドー3DSタイトルとしましては、逆転裁判シリーズ原点の作品をリメイクした「逆転裁判123 成歩堂セレクション」や、カスタム武装アクション「ガイストクラッシャーゴッド」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、シリーズ原点回帰を銘打ったバイオハザードシリーズの最新作「バイオハザード リベレーションズ2」（プレイステーション 4、プレイステーション 3、Xbox One、Xbox 360、パソコン用）、シリーズ第1作目のリメイク「バイオハザード HDリマスター」（プレイステーション 4、プレイステーション 3、Xbox One、Xbox 360、パソコン用）を開発いたしました。他にも、人気対戦格闘ゲーム、ストリートファイターシリーズの新作「ウルトラストリートファイターIV」（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。

モバイルコンテンツにおきましては「モンスターハンターポータブル2nd G for iOS」を開発し、サービスを開始いたしました。

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「モンスターハンター フロントティア G」（パソコン、Xbox 360、プレイステーション 3、Wii U用）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 VITA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Sou1」「百年戦記ユーロヒストリア」の追加コンテンツの開発を行い、投入いたしました。そのほか、新規にブラウザゲーム「モンスターハンター メゼポルタ開拓記」を開発し、DMM.comにてサービスを開始いたしましたところ、同サイトのオンラインゲーム人気ランキング1位を獲得するなど反響を呼びました。海外オンラインゲーム市場向けにつきましては、台湾においてパソコン用の「モンスターハンター フロントティア G」の開発を行い、新たにサービスを開始いたしました。また、台湾においてブラウザゲーム「鬼武者Soul（繁体中文版）」の追加コンテンツの継続開発に加え、中国市場向けに「鬼武者Soul（簡体中文版）」の開発を行いました。

ソーシャルゲーム市場向けにつきましては、GREEプラットフォームではGrani社との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」、Mobageプラットフォームでは「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、投下いたしました。日本国内スマートフォン向けアプリにおきましては「ストリートファイター パズルスピリッツ」、「ストリートファイター バトルコンビネーション」といったストリートファイターシリーズのタイトルを開発し、新たにサービスを開始いたしましたほか、「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」といったモンスターハンターシリーズのタイトルにおける追加コンテンツの継続開発を行い、投下いたしました。そのほか、海外スマートフォン向け市場につきましては、台湾において「モンハン 大狩猟クエスト」を開発し、サービスを開始いたしました。また、韓国においてNEXON KOREA社と「STREET FIGHTER IV ARENA」を共同開発いたしました。

当事業に係る研究開発投資額は220億78百万円で、一般管理費に含まれる研究開発費は7億60百万円であります。

(2) アミューズメント機器事業

PS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「戦国BASARA3」を開発いたしました。

コンシューマゲームさながらにキャラクター性豊かな戦国武将の多彩な演出シーンを映像で再現し、ゲームユーザーはもちろんのこと幅広いスロットユーザーの方に迫力と興奮のスロット機を存分にお楽しみいただけます。

業務用機器販売事業につきましては、当社ブラウザゲームをIPとした6人用メダルゲーム機「鬼武者Soulカードラッシュ」を開発し、販売いたしました。

当事業に係る研究開発投資額は32億23百万円で、一般管理費に含まれる研究開発費は62百万円であります。

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41億62百万円増加し1,007億73百万円となりました。

主な増加は、「ゲームソフト仕掛品」64億78百万円、「オンラインコンテンツ仮勘定」33億47百万円、「建設仮勘定」24億97百万円および「現金及び預金」24億83百万円であり、主な減少は、「受取手形及び売掛金」101億29百万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32億92百万円減少し294億42百万円となりました。

主な増加は、「長期借入金」45億40百万円であり、主な減少は、「電子記録債務」59億37百万円および「支払手形及び買掛金」18億60百万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74億55百万円増加し713億31百万円となりました。

主な増加は、「当期純利益」66億16百万円および「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28億63百万円であり、主な減少は、「剰余金の配当」22億49百万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 4G」（Newニンテンドー3DS・ニンテンドー3DS用）が順調に売上を伸ばしましたものの、パチスロ新型機の発売延期などに加え、前期に大ヒットした「モンスターハンター4」（ニンテンドー3DS用）の反動減も重なって、前連結会計年度に比べ379億23百万円減少し642億77百万円となりました。

しかしながら、ダウンロード販売による収益力アップや経費圧縮等の収益改善策が奏功したことにより、営業利益は前連結会計年度に比べ2億82百万円増加の105億82百万円、経常利益は前連結会計年度に比べ95百万円減少の108億51百万円となりましたものの、当期純利益は前連結会計年度に比べ31億71百万円増加の66億16百万円と大幅な増益となりました。

(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勢力拡大が続いているソーシャルゲームと家庭用ゲーム機との顧客争奪戦が激化するなど、プラットフォームの主導権を巡って熾烈な攻防が繰り広げられるとともに、「売り切り型」のパッケージ販売以外にオンライン機能を活用した追加コンテンツやアイテム課金の伸長など、事業領域の多角化により勢力図が塗り替わることも予想される一方で、双方のシナジー効果により全体の市場規模は膨らむものと思われま

す。市場環境が変化する状況のもと、当社グループといたしましては、有力タイトルの投入やダウンロード販売の強化などにより収益展開を図ってまいります。

この一環として、低迷状態が続いているモバイルコンテンツ事業の局面を打開するため、開発プロセスの改善やマネジメント体制の強化に加え、運営ノウハウの蓄積や的確なマーケティング活動など、顧客満足度を高めた魅力的なコンテンツの開発、供給により利用者の増加に努めてまいります。

他方、パチスロ機については、型式試験方法の変更により、不透明感は完全に払拭できないものの、新基準に対応した仕様変更により同試験に適合できる機種の開発を迅速に進めるなど、環境の変化に対応した機動的な事業戦略により、新商品の早期発売に取り組んでまいります。

さらに、内作比率の向上、業務の効率化やコスト削減など経営全般にわたる合理化の推進により、安定した利益が確保できる企業体質を構築してまいります。

加えて、国内市場が成熟する状況下、成長余力がある海外展開を加速させるため、中国、韓国およびタイなど、これから成長が見込まれるアジア地域において、現地企業との協業展開などによりオンラインゲーム配信を拡充するとともに、橋頭堡を築くことにより同地域における事業拡大に注力してまいります。

次期の商品戦略といたしましては、「ドラゴンズドグマ オンライン」（プレイステーション 3・4、パソコン用）やモバイルコンテンツの「モンスターハンター エクスプロア」などを投入する予定であります。