

## 第2 【事業の状況】

### 1 【事業等のリスク】

当第3四半期連結累計期間において、当四半期報告書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項の発生又は前事業年度の有価証券報告書に記載した「事業等のリスク」についての重要な変更はありません。

なお、重要事象等は存在していません。

### 2 【経営上の重要な契約等】

当第3四半期連結会計期間において、経営上の重要な契約等の決定又は締結等はありません。

### 3 【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、当四半期連結会計期間の末日現在において当社グループが判断したものです。

#### (1) 業績の状況

[当第3四半期連結累計期間（4月－12月、以下「当第3四半期」）の概況]

当社グループは、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を掲げています。この実現に向けて、人々の心を豊かにする商品やサービスの企画、開発、提供に努め、持続的成長を目指しています。

中長期的な成長戦略としては、エンタテインメントの根幹となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）をコミック、映像、ゲーム、さらにはパチンコ・パチスロに至るクロスメディアで展開する循環型ビジネスを推進しています。

当年度においては、IP価値向上と収益力向上を目指して、メジャー化及びシリーズ化が見込めるIP群に投資を集中させ、国内外のパートナーと協力し、国内のみならずグローバルでのIPの展開を加速させています。

なお、各分野における個別IPの取り組み等については、「平成29年3月期 第3四半期決算短信 補足資料」をご覧ください。

当第3四半期の経営成績については、以下の通りです。

売上高は、前年同期比40.5%減となる42,626百万円となりました。

当社グループの主力であるパチンコ・パチスロ分野は、平成26年に実施されたパチスロ機の型式試験方法の変更により、遊技機販売市場の縮小傾向が続いております。

当第3四半期におきましては、パチンコでは、平成28年12月と定められた「検定と性能の異なる可能性のある遊技機」の撤去期限を受け、10月－12月期はパチンコ機の入替需要が活発化し、前年10月－12月期を上回る販売台数となりました。一方、パチスロでは、旧基準機がまだまだ多数設置されている状況です。こうした中、新基準機は、実績のあるシリーズ機に一定の需要があるものの、顧客ニーズに合致した遊技機の提供に至っていないと見られ、パチスロ市場全体の販売台数は引き続き減少傾向にあります。

このような環境下、当社グループでは、需要の集中が見込まれた年末年始商戦に向け、大型タイトルを含む複数の遊技機の販売を行いました。そのうち大型タイトル2機種については堅調な販売となりましたが、この売上計上の大半は第4四半期となります。

当年度に投入または投入中の遊技機につきましては、当社グループの強みであるマーケティング力等が功を奏し、1機種あたりの販売台数は、引き続き市場平均を上回り推移しています。

しかしながら、第3四半期以降に販売を予定していた遊技機のうち6機種については、商品力の強化、または販売時期の合意形成に至っていない等の理由により、来年度以降に販売を延期しました。

これらの結果、当第3四半期の遊技機販売は、パチンコ7.8万台（前年同期比4.8万台減）、パチスロ5.2万台（同4.0万台減）、計13.0万台（同8.9万台減）に留まり、前年同期に比べて売上高が減少しました。

営業損益は、7,394百万円の損失（前年同期は営業利益2,168百万円）となりました。

当第3四半期では、IPの育成、事業化に向けた取り組みが着実に進捗し、『ウルトラマンシリーズ』等のライセンス許諾によるロイヤリティ収入が前年同期を上回りました。また、事業の選択と集中並びに経営の効率化を推進したことにより、販売費及び一般管理費が減少しました。

しかしながら、パチンコ・パチスロ分野では、上述の通り遊技機販売台数の減少にともない、利益が大幅に減少しました。また、遊技機開発を行う子会社におきましても、開発ロイヤリティ及び受託案件等が減少しました。

ソーシャルゲーム分野におきましては、市場成長の鈍化や競争の激化が見られる中、スマートフォン端末等の高機能化によりゲームアプリにも高い技術力が求められ、開発コストが上昇傾向にあります。当社グループでは、収益性やゲーム性を改善したタイトルの積極的な広告展開等を実施しましたが、計画通りの成果が得られず、また、開発中の新規タイトルについても絞込みを行い、一部タイトルの開発中止等を決定しました。

映像分野におきましては、関連子会社で一部の大型プロジェクトの制作コストが増加し、収益が一時的に低下しました。

これらの要因により、上述の営業損失を計上する結果となりました。

経常損益は、7,945百万円の損失（同経常利益2,195百万円）となりました。

遊技機の開発・製造を行う持分法適用関連会社におきまして、市場縮小等による販売台数の減少並びに販売延期にともなう収益化の遅れ等の影響により、持分法投資損失等が発生しました。

以上の結果、親会社株主に帰属する四半期純損益は、9,072百万円の損失（同親会社株主に帰属する四半期純利益779百万円）となりました。

（注）本文に記載の商品名は各社の商標または登録商標です。

## (2) 財政状態の分析

### (資産)

流動資産は、43,016百万円と前連結会計年度末比9,918百万円の減少となりました。これは主に現金及び預金の減少によるものです。

有形固定資産は、10,710百万円と前連結会計年度末比737百万円の減少となりました。これは主に建物及び構築物の減少及び土地の減少によるものです。

無形固定資産は、2,891百万円と前連結会計年度末比854百万円の減少となりました。これは主にソフトウェアの減少によるものです。

投資その他の資産は、24,457百万円と前連結会計年度末比108百万円の増加となりました。

以上の結果、資産の部は81,076百万円と前連結会計年度末比11,402百万円の減少となりました。

### (負債)

流動負債は、25,566百万円と前連結会計年度末比4,243百万円の減少となりました。これは主に仕入債務の減少によるものです。

固定負債は、9,060百万円と前連結会計年度末比4,683百万円の増加となりました。これは主に長期借入金の増加によるものです。

以上の結果、負債の部は34,626百万円と前連結会計年度末比439百万円の増加となりました。

### (純資産)

純資産の部は、46,449百万円と前連結会計年度末比11,842百万円の減少となりました。これは主に利益剰余金の減少によるものです。

## (3) キャッシュ・フローの状況の分析

当第3四半期連結累計期間における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前連結会計年度末に比べ13,480百万円減少し、18,720百万円となりました。

### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果使用した資金は、13,046百万円（前年同期は8,896百万円の収入）となりました。これは主に税金等調整前四半期純損失8,360百万円、仕入債務の減少4,608百万円、減価償却費1,356百万円などによるものです。

### (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は、3,674百万円（前年同期は3,223百万円の支出）となりました。これは主に貸付けによる支出4,420百万円、貸付金の回収による収入2,024百万円、出資金の払込による支出864百万円などによるものです。

### (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果得られた資金は、3,228百万円（前年同期は2,691百万円の収入）となりました。これは主に長期借入れによる収入5,500百万円、配当金の支払1,655百万円などによるものです。

## (4) 研究開発活動

該当事項はありません。