

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績および連結業績予想に関する説明

①当第2四半期連結累計期間(2021年4月～9月)の概況

当社および当社グループは、2018年度に経営体制を刷新し、持続的な成長をめざして経営改革の諸施策を継続的に実行してきました。具体的には、以下の3施策となります。

①グループ経営の選択と集中の実行

2018年度からの経営改革では、グループ経営における選択と集中を実行してきました。すなわち、当社はパチンコ事業の流通分野に特化するとともに、今後の成長ドライバーとなるIP事業は、(株)円谷プロダクションと(株)デジタル・フロンティアに集約・集中させました。

(株)円谷プロダクションでは、現在、NTTドコモ社との共同事業であるデジタルサービスプラットフォーム「TSUBURAYA IMAGINATION」や、ECサイト「TSUBURAYA STORE ONLINE」、ライブ配信を積極的に展開しています。また、庵野秀明氏が企画・脚本を手掛ける『シン・ウルトラマン』はその公開が待たれています。グローバル展開では、Netflix、マーベル等との取り組みをはじめ、中国を中心としたアジアでのマーチャンダイジングが伸長しています。

(株)デジタル・フロンティアでは、国内トップクラスのCG映像、VFX技術を有し、IP事業に欠かせない映像分野での成長を担っています。現在も、国内大手ゲーム会社を中心としたCG映像制作や、NetflixとのVFX映像制作等で堅調に成長しています。

その他グループ企業の業績も、様々な改革を断行し、コロナ禍においても業績は順調に推移しました。

②グループ企業における商品力・技術力の強化

グループ経営の選択と集中を実行する中、将来期待される市場やお客様の嗜好を汲み取り、収益性の高い事業を展開するため、グループ各社の持つ商品・サービス、技術力の強化に取り組んできています。あわせてグループ間での人材や組織を超えての連携も強化しています。

とくに、パチンコ事業における商品力強化につきましては、2018年2月の新規則施行を受けて、我が国がまさに直面している成熟社会における余暇のあり方(適度な時間消費と金額消費)に基づくファンの顧客満足とホールの収益性を二本柱とする企画に立脚した「良い商品」を安定的に供給するため、商品企画・開発力の強化を最重要課題とし、そのプロセスを抜本的に改革、販売・開発一体となった組織づくりを進めてきました。これらの取り組みによって、以下表1の通り、販売台数にも改善が見られることとなりました。

表1) 当社販売台数の推移

	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
第2四半期累計実績	43,026台	64,561台	16,501台	77,918台
通期実績	138,023台	191,335台	95,911台	

③継続的なコスト削減施策の実施

当社グループは、それぞれの事業分野を取り巻く市場環境が著しく変化した場合においても、持続的な成長ができる筋肉質な経営体質をめざし、従来からあらゆる事業、業務のコストを見直し、削減してまいりました。こうした諸施策の効果は、以下表2の通り、販売費及び一般管理費の持続的な改善に繋がっており、今後もコスト削減施策を継続してまいります。

表2) 連結販管費の推移

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度	2021年度
	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円	百万円
第2四半期累計実績	11,964	11,461	9,724	7,759	6,902	5,896	5,770
	8.8%	△4.2%	△15.2%	△20.2%	△11.0%	△14.6%	△2.2%
通期実績	24,069	23,015	19,138	15,132	14,095	12,169	
	1.5%	△4.4%	△16.8%	△20.9%	△6.9%	△13.7%	

以上の通り、継続的な収益を生み出すグループ経営基盤が構築されてきており、当第2四半期連結累計期間の業績としましては、売上高37,348百万円（前年同期比252.6%増）、営業利益358百万円（同3,686百万円の増加）、経常利益597百万円（同3,844百万円の増加）、親会社株主に帰属する四半期純利益は315百万円（同4,239百万円の増加）となりました。

②通期の見通し

【第3四半期（10-12月）の状況】

PS事業では、パチスロ『パチスロGANTZ極 THE SURVIVAL GAME』、『パチスロ モンスターハンター：ワールド™ 黄金狩猟』の2機種を販売しており、概ね販売目標を達成しています。また、年末商戦に向けて販売を進めているパチンコ『新世紀エヴァンゲリオン ～未来への咆哮～』は、市場から大きな期待が寄せられています。

これらの機種を中心にさらなる販売活動を継続しており、第3四半期の納品台数は6.5万台を超える見込みです。

(株)円谷プロダクションでは、7月にテレビ放送を開始した『ウルトラマントリガー NEW GENERATION TIGA』が好評を博しているほか、放送から25周年を迎えた人気作『ウルトラマンティガ』を同社のプラットフォームで配信し、幼少期にティガを視聴した20～30代にもファン層を拡げています。第3四半期（10-12月）におきましても、引き続き国内外のマーチャンダイジングが堅調に推移する見込みです。

(株)デジタル・フロンティアはじめ、その他のグループ企業も順調に推移しています。

【第4四半期（1-3月）および通期見通し】

PS事業では、販売予定機種は、概ね型式試験に適合済みであり、既に販売準備の諸施策を展開しています。一方で、世界的な半導体不足により、遊技機メーカー各社の部材調達に影響が出ていることから受注に対応する供給ができるかが不透明な状況にあります。

また、医師や感染症専門家の多くが今冬に新型コロナウイルス第6波の到来を予測する等、依然として予断を許さない市場環境が続くと見込まれます。

これらにより、2022年3月期の連結業績予想につきましては、現時点では未定とさせていただき、市場環境を見極めながら合理的な算定根拠の収集を継続し、業績への影響が予測可能となった時点で速やかに公表させていただきます。

(注1) 本短信に記載の数値は全て当社推計によるものです。

(注2) 本短信に記載の商品名は各社の商標または登録商標です。

(2) 財政状態に関する説明

(資産の部)

流動資産は、41,696百万円と前連結会計年度末比2,549百万円の増加となりました。これは主に売上債権の増加によるものです。

有形固定資産は、4,349百万円と前連結会計年度末比77百万円の増加となりました。これは主に工具、器具及び備品の増加によるものです。

無形固定資産は、2,555百万円と前連結会計年度末比72百万円の減少となりました。これは主にのれんの減少によるものです。

投資その他の資産は、6,522百万円と前連結会計年度末比200百万円の増加となりました。これは主に出資金の増加によるものです。

以上の結果、資産の部は55,124百万円と前連結会計年度末比2,753百万円の増加となりました。

(負債の部)

流動負債は、16,792百万円と前連結会計年度末比5,897百万円の増加となりました。これは主に有償支給取引に係る負債および仕入債務の増加によるものです。

固定負債は、9,299百万円と前連結会計年度末比1,732百万円の減少となりました。これは主に長期借入金の減少によるものです。

以上の結果、負債の部は26,091百万円と前連結会計年度末比4,164百万円の増加となりました。

(純資産の部)

純資産の部は、29,032百万円と前連結会計年度末比1,410百万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。

(キャッシュ・フローの状況の分析)

当第2四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1,687百万円減少し、22,822百万円となりました。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は、1,006百万円（前年同期は1,037百万円の収入）となりました。これは主に税金等調整前四半期純利益788百万円、仕入債務の増加1,643百万円、棚卸資産の増加1,003百万円、売上債権の増加749百万円、減価償却費346百万円によるものです。

(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、493百万円（前年同期は666百万円の支出）となりました。これは主に出資金の払込による支出558百万円、投資有価証券の売却による収入463百万円、固定資産の取得による支出418百万円によるものです。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果使用した資金は、2,214百万円（前年同期は3,055百万円の支出）となりました。これは主に長期借入金の返済による支出2,041百万円、配当金の支払322百万円、長期借入れによる収入200百万円によるものです。