

## 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）の概況

売上高は71,628百万円（前年同期比144.3%増）、営業利益2,168百万円（前年同期は営業損失6,599百万円）、経常利益2,195百万円（同経常損失5,633百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益779百万円（同親会社株主に帰属する四半期純損失3,215百万円）となりました。

業績の主な要因は、下記のとおりです。

遊技機販売においては、販売台数は前年同期比43.7%増の220千台となりました。とくに、パチスロ販売台数は『エヴァンゲリオン』シリーズをはじめ複数のタイトルが寄与し、同164.6%増の93千台となりました。また、パチンコ販売台数は同7.4%増の126千台となりました。販売済み及び営業活動中の主なタイトルは下表のとおりとなっています。

<販売済み及び営業活動中の主なタイトル（平成28年1月29日現在）>

パチスロ遊技機販売タイトル	納品月
エヴァンゲリオン・希望の槍	平成27年6月
パチスロ バイオハザード6	平成27年7月
アスラズ ラース	平成27年9月
銀河機攻隊 マジェスティックプリンス	平成27年11月
ああっ女神さまっ	平成27年11月
エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの	平成27年12月
パチスロ 機動戦士ガンダム 覚醒-Chained battle-	平成28年1月
PACHISLOT NINJA GAIDEN (※)	平成28年2月
パチスロ ひぐらしのなく頃に 絆 (※)	平成28年2月

パチンコ遊技機販売タイトル	納品月
CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ループVer.	平成27年5月
CRミリオンゴッドライジング	平成27年7月
CR機動戦艦ナデシコ	平成27年8月
CR魁!!男塾	平成27年8月
CRエヴァンゲリオンX	平成27年9月
CR緑ドン 花火DEボ～ンジョルノ	平成27年11月
CRミリオンゴッドライジング-ZEUS再び-	平成27年12月
CR天元突破グレンラガン (※)	平成28年2月

(注) 「※」印は、平成28年1月29日現在、営業活動中のタイトルになります。

主なIP（知的財産）の創出・事業化の取り組みは、下記のとおりです。

当社グループは、中長期を見据えた成長戦略として、キャラクターやストーリーをはじめとするIPを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。

コミックスにおいては、『月刊ヒーローズ』を中心にクロスメディア展開を見据えたIP開発に注力しています。同誌掲載作品『ULTRAMAN（ウルトラマン）』については、単行本第7巻を刊行し、発行部数は第1巻から累計で200万部を超えました。また、『天元突破グレンラガン』については、クロスメディア展開の一環としてパチンコ機の営業活動（平成28年2月納品）を開始しました。なお、この他のタイトルについても、映像化プロジェクトやゲーム、パチンコ・パチスロなどへの商品化が複数進行しています。

映像メディアにおいては、『ウルトラマンX』の劇場公開が決定しました。なお、『ウルトラマンシリーズ』は、国内はもとより東南アジアにおいて、広告や商品展開を活性化させています。また、テレビメディアでは、平成28年1月より『アクティヴレイド -機動強襲室第八係-』及び『灰と幻想のグリムガル』の放送を開始しました。これらのタイトルは、今後、多様なメディアでの商品化を予定しています。

ソーシャルゲームにおいては、平成27年12月に2タイトルをリリースしました。現在は、既存タイトルも含めて収益性やゲーム性の改善に注力しています。なお、サービス中のタイトルは下表のとおりとなっています。

ライブエンタテインメントにおいては、引き続き『ウルトラマンシリーズ』を活用したヒーローショーや体感型ライブエンタテインメントショーを公演しています。今後は、国内はもとよりアジアの5つの国と地域で公演を予定しています。

<サービス中のソーシャルゲームタイトル（平成28年1月29日現在）>

ソーシャルゲームタイトル	サービス開始年月
AKB48ステージファイター	平成23年10月
AKB48の野望	平成25年1月
AKB48グループ ついに公式音ゲーでした。	平成26年5月
フリージング ヴァイブレーション 聖痕の翼	平成26年12月
アニマル×モンスター	平成27年3月
タワー オブ プリンセス	平成27年8月
ソウル・オブ・セブンス	平成27年12月
ガーディアンズ・ヴァイオレーション	平成27年12月

（注）上表のソーシャルゲームタイトルには、ライセンス展開を含んでいます。

（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、49,042百万円と前連結会計年度末比21,972百万円の減少となりました。これは主に売上債権の減少によるものです。

有形固定資産は、11,679百万円と前連結会計年度末比517百万円の減少となりました。これは主に土地の減少によるものです。

無形固定資産は、4,063百万円と前連結会計年度末比427百万円の減少となりました。これは主にソフトウェア仮勘定の減少及びのれんの減少によるものです。

投資その他の資産は、24,373百万円と前連結会計年度末比1,758百万円の増加となりました。これは主に長期貸付金の増加によるものです。

以上の結果、資産の部は89,158百万円と前連結会計年度末比21,158百万円の減少となりました。

### (負債)

流動負債は、25,478百万円と前連結会計年度末比20,295百万円の減少となりました。これは主に仕入債務の減少及び未払法人税等の減少によるものです。

固定負債は、4,464百万円と前連結会計年度末比167百万円の増加となりました。これは主に資産除去債務の増加によるものです。

以上の結果、負債の部は29,943百万円と前連結会計年度末比20,127百万円の減少となりました。

### (純資産)

純資産の部は、59,215百万円と前連結会計年度末比1,030百万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8,364百万円増加し、24,188百万円となりました。

### (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、8,896百万円（前年同期は12,232百万円の支出）となりました。これは主に売上債権の減少35,093百万円、仕入債務の減少25,296百万円、法人税等の支払3,382百万円等によるものです。

### (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、3,223百万円（前年同期は4,838百万円の支出）となりました。これは主に貸付けによる支出4,473百万円、貸付金の回収による収入1,594百万円等によるものです。

### (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、2,691百万円（前年同期は778百万円の収入）となりました。これは主に短期借入れによる収入4,860百万円、配当金の支払1,986百万円等によるものです。

## (4) 研究開発活動

該当事項はありません。