

2019年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)



2019年2月13日

上場会社名 株式会社エヌジェイホールディングス 上場取引所 東
 コード番号 9421 URL https://www.njhd.jp/
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 筒井 俊光
 問合せ先責任者 (役職名) 経営企画室長 (氏名) 野澤 創一 (TEL) 03-5418-8128
 四半期報告書提出予定日 2019年2月13日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2019年3月期第3四半期の連結業績 (2018年4月1日～2018年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計) (%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2019年3月期第3四半期	8,126	△3.0	244	△53.3	216	△58.8	212	△48.7
2018年3月期第3四半期	8,374	21.9	522	—	524	—	413	—

(注) 包括利益 2019年3月期第3四半期 234百万円(△45.2%) 2018年3月期第3四半期 426百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2019年3月期第3四半期	40.11	—
2018年3月期第3四半期	78.37	—

- (注) 1. 2019年3月期第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式は存在しないため記載しておりません。
 2. 2018年3月期第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式は存在しないため記載しておりません。
 3. 当社は、2018年4月1日付で普通株式1株につき普通株式2株の割合で株式分割を行いました。2018年3月期の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、1株当たり四半期純利益を算定しております。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2019年3月期第3四半期	7,315	3,355	44.1
2018年3月期	6,193	3,188	49.7

(参考) 自己資本 2019年3月期第3四半期 3,225百万円 2018年3月期 3,079百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2018年3月期	—	0.00	—	20.00	20.00
2019年3月期	—	0.00	—	—	—
2019年3月期(予想)	—	—	—	10.00	10.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2019年3月期の連結業績予想 (2018年4月1日～2019年3月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	11,200	△1.1	350	△47.4	310	△53.5	250	△51.9	47.23

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 有
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 新規 一社(社名) 、除外 1社(社名) 株式会社トーテック
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	2019年3月期3Q	5,350,400株	2018年3月期	5,350,400株
② 期末自己株式数	2019年3月期3Q	57,550株	2018年3月期	57,550株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2019年3月期3Q	5,292,850株	2018年3月期3Q	5,276,250株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

・本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料4ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

・決算説明資料は、2019年2月13日(水)に当社ホームページに掲載する予定です。

・「2019年3月期 第3四半期決算短信」より日付の表示方法を和暦表示から西暦表示に変更しております。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)	9
(セグメント情報等)	10
(企業結合等関係)	12
(追加情報)	14

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、海外経済において通商問題の動向等による不確実性があるものの、総じて着実な成長を続けるなかで、わが国の景気も各種政策の効果もあって、雇用・所得環境の改善が続くなかで、個人消費の堅調さに弱含みが見られるものの持ち直しており、緩やかな回復が続きました。

ゲーム業界におきましては、スマホゲーム、コンシューマーゲーム、PCゲームいずれも拡大傾向にあります。スマホゲーム市場では、様々なIPを用いたタイトルや他プラットフォームでの有名IPなどリリースタイトル数の増加により競争が激化しており、ゲームコンテンツに対する期待基準の上昇により開発コスト等の増加傾向も続いております。コンシューマー市場では、人気シリーズタイトルのリリースと好調なセールスと合わせ、ハードの販売も好調であります。PCゲームでは、海外人気PCゲームタイトルの浸透に加え、ゲーミングPCへのハードルも下がっており、プレイヤー人口が増加するとともに、国内コンシューマー市場における海外タイトルのセールスへも好影響を起しております。また、ゲームプレイの配信・観戦環境の充実とともにタイトルの普及や評価へ及ぼす影響はより高まっております。

モバイル業界におきましては、大手キャリアは新料金プランや大容量に向けプランの充実等によりユーザーの新規獲得及び繋ぎ止めを強化しております。格安SIMを提供するMVNOにおいては、着実に契約数が伸びておりますが、大手キャリアの新料金プランや分離プランの浸透により、競争環境が激しくなるものと予想されます。また、スマホの進化の一服感と最新機種の高額化に伴い、買い替えサイクルの長期化が進んでおります。携帯事業を取り巻く環境においては、総務省より発表された通信料金と端末代金の完全分離が及ぼす影響について注目されております。

このような事業環境のなか、当社は、ゲーム事業におきましては、新規受注に向けた体制整備に取り組むとともに、運営におけるサポート分野等の事業領域の拡大に取り組んでまいりました。モバイル事業におきましては、auショップ部門においては、販促強化による販売台数の確保、販売店部においては、MNPの獲得強化及び格安スマホ等の販売拡大に取り組んでまいりました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の連結業績につきましては、以下のとおりです。

売上高は、ゲーム事業においては、運営受託収益が拡大しており、また、開発及び運営に関連する派遣等のその他収益も伸びております。上期までは、増床タイミングの関係から開始時期が下期にずれ込んだ新規開発案件があったこと等により、前期並みの売上水準にて推移しておりましたが、2018年10月1日付にてISAO社からゲーム運営サポート事業を承継したことにより増収となりました。なお、レベニューシェア収益については、想定以上に好調であった前期には及ばないものの、継続タイトルは概ね見通しに近い水準で推移いたしました。モバイル事業においては、auショップ部門については、スマホ進化の一服感や新型機種の高額化、行政の携帯料金に対する動向から、買い替えタイミングについての様子見が見られ、第3四半期連結累計期間の販売状況は前年同期を下回りましたが、一方、販売店部門では、MNPの獲得強化や格安スマホの取り扱い強化により販売が堅調に推移した結果、全体としては前年同期に近い売上水準となりました。

以上のとおり、ゲーム事業は増収、モバイル事業は前期並みとなりましたが、第1四半期連結会計期間まで人材ソリューション事業を構成していた(株)トーテックについて、第2四半期連結会計期間以降は持分法による連結処理となったことから、売上高は、8,126百万円と前年同期と比べ248百万円(3.0%減)の減収となりました。

営業利益及び経常利益は、ゲーム事業においては、上期について、新規開発案件の開始時期の下期ずれ込み等による影響や、増床に伴う費用や採用強化及び開発環境整備等による販管費増加がありましたが、当第3四半期連結累計期間は、想定以上に好調であった前年同期には及ばないものの、概ね計画どおり進捗いたしました。モバイル事業においては、3G停波に伴う切り替え需要の取り込み等により利益確保に努めているものの、端末が高額化するなかで顧客獲得のための価格競争が激しくなっていることから、上期までの販管費削減額効果を打ち消し、前年同期並みとなりました。

この結果、営業利益は244百万円と前年同期と比べ278百万円(53.3%減)の減益となり、経常利益は216百万円と前年同期と比べ308百万円(58.8%減)の減益となりました。

親会社株主に帰属する四半期純利益は、第2四半期連結会計期間においてのれん等の減損損失39百万円及び関係会社株式売却益115百万円を計上しており、法人税等を加減した結果、212百万円と前年同期と比べ201百万円(48.7%減)の減益となりました。

セグメントの業績を示すと、次のとおりであります。

なお、第2四半期連結会計期間より、セグメント区分を変更しております。第1四半期連結会計期間まで独立したセグメントであった人材ソリューション事業について、当該セグメントを構成していた(株)トーテックが、2018年7月2日付にて、当社の連結子会社から持分法適用会社になり、連結業績に占める割合が低下したことから、その他事業に含めております。当第3四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

①ゲーム事業

当セグメントにおきましては、(株)ゲームスタジオ、(株)トライエース、(株)ブーム、(株)エヌジェイワン及び(株)ウィットワンにてゲームの開発受託及び運営受託等を行っております。

当第3四半期連結累計期間におきましては、売上高については、運営受託収益が拡大しており、また、開発及び運営に関連する派遣等のその他収益も伸びております。上期までは、増床タイミングの関係から開始時期が下期にずれ込んだ新規開発案件があったこと等により、前期並みの売上水準にて推移しておりましたが、2018年10月1日付にてISA0社からゲーム運営サポート事業を承継したことにより、4,895百万円と前年同期と比べ311百万円(6.8%増)の増収となりました。

セグメント利益については、運営受託等の収益拡大による利益拡大や、ISA0社から承継したゲーム運営サポート事業の業績寄与があるものの、上期おける新規開発案件の開始時期の下期ずれ込みによる上期減収インパクトによる減益要因や、増床に伴う費用や採用強化及び開発環境整備等による販管費増加の影響により、434百万円のセグメント利益(営業利益)となりました。前年同期比については、前期は、開発案件が順調に進捗するなか、計画上見込んでいなかった追加的な受注が年間を通して一定程度あり、運営案件も概ね順調に推移し、レベニューシェア収益も想定以上に好調であったことから、256百万円(37.1%減)の減益となりました。

②モバイル事業

当セグメントにおきましては、(株)ネプロクリエイトにてauショップ等のキャリアショップ及び複数の通信事業者の端末・サービスを取り扱う販売店PiPoPark(ピポパーク)を運営しております。

当第3四半期連結累計期間におきましては、auショップ部門については、スマホ進化の一般感や新型機種の高額化、行政の携帯料金に対する動向から、買い替えタイミングについての様子見が見られ、当第3四半期連結累計期間の販売状況は前年同期を下回りましたが、一方、販売店部門について、MNPの獲得強化や格安スマホの取り扱い強化により販売が堅調に推移した結果、2,882百万円と前年同期と比べ11百万円(0.4%減)の減収となりました。

セグメント利益については、auショップ部門については、3G停波時期の発表に伴う切り替え需要の取り込み等により利益確保に努めておりますが、一方、販売店部門においては、端末が高額化するなかで顧客獲得のための価格競争が激しくなっていることから、上期までの販管費削減額効果を打ち消し、56百万円と前年同期と比べ3百万円(5.3%減)の減益となりました。

③その他

当セグメントにおきましては、クレジット決済事業及び外食事業等を行っております。また、第2四半期連結会計期間より、セグメント区分の変更に伴い、人材ソリューション事業を含めております。当第3四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後の区分に基づいております。

当第3四半期連結累計期間におきましては、(株)トーテックの連結子会社から持分法適用会社への異動により、売上高は367百万円と前年同期と比べ588百万円(61.6%減)の減収となりました。セグメント損益(営業損益)は、2百万円のセグメント損失(営業損失)(前年同期は、3百万円のセグメント利益(営業利益))となりました。

(2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末の総資産は、7,315百万円となり前連結会計年度末と比べ1,121百万円の増加となりました。主な要因はのれん615百万円の増加、差入保証金195百万円の増加及び有形固定資産148百万円の増加等によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末の負債は、3,959百万円となり前連結会計年度末と比べ953百万円の増加となりました。主な要因は長期借入金817百万円の増加等によるものであります。

当第3四半期連結会計期間末の純資産は、3,355百万円となり前連結会計年度末と比べ167百万円の増加となりました。主な増加要因は親会社株主に帰属する四半期純利益212百万円等によるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

今後の見通しにつきましては、当期上期は、ゲーム事業において、受注拡大に向けた体制及び環境作り等の投資や増床の影響から、業績が計画より下振れたものの、当第3四半期連結会計期間は、概ね計画通りに進捗しております。

ゲーム事業においては、当期において計画している開発受託案件及び運営受託案件は、概ね下期に見直した見通しに基づき進捗しておりますが、レベニューシェア案件の状況によって、業績に振れが生じる可能性があります。高い収益性の実現及び成長可能性を追求する上で、一定のレベニューシェア案件への取り組みは重要であると考えており、許容しうるリスクと業績への影響度を精査しながら、トライアルを継続してまいります。

モバイル事業においては、スマホ進化の一服感や新型機種の高額化、行政の携帯料金に対する動向から、買い替えタイミングについての様子見が見られたものの、年末商戦頃から販売は前期並みに戻ってきており、年度末の繁忙期に向け販売の強化に努めてまいります。また、堅調な販売実績をベースに、着実な事業拡大に取り組んでまいります。

当連結会計年度（2019年3月期）における通期の業績見通しにつきましては、2018年11月13日発表の業績予想に変更はありません。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2018年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,091,191	2,103,514
売掛金	1,508,568	1,378,997
商品	248,690	328,454
仕掛品	101,452	170,720
貯蔵品	2,068	2,031
その他	136,403	271,903
貸倒引当金	△372	△372
流動資産合計	4,088,002	4,255,249
固定資産		
有形固定資産	157,915	306,039
無形固定資産		
のれん	625,416	1,240,518
その他	263,567	244,714
無形固定資産合計	888,984	1,485,232
投資その他の資産		
差入保証金	770,621	966,047
その他	433,199	447,912
貸倒引当金	△144,890	△144,890
投資その他の資産合計	1,058,931	1,269,070
固定資産合計	2,105,831	3,060,342
資産合計	6,193,833	7,315,592
負債の部		
流動負債		
買掛金	752,996	774,566
短期借入金	958,099	803,700
1年内返済予定の長期借入金	180,171	659,676
未払法人税等	48,418	12,861
賞与引当金	139,141	114,131
その他	601,391	509,625
流動負債合計	2,680,217	2,874,560
固定負債		
長期借入金	129,402	946,508
退職給付に係る負債	102,665	89,036
その他	93,478	49,529
固定負債合計	325,545	1,085,074
負債合計	3,005,762	3,959,634

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2018年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2018年12月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	592,845	592,845
資本剰余金	338,978	343,388
利益剰余金	2,206,598	2,348,368
自己株式	△59,111	△59,111
株主資本合計	3,079,310	3,225,490
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	△161
その他の包括利益累計額合計	—	△161
新株予約権	34	34
非支配株主持分	108,725	130,593
純資産合計	3,188,070	3,355,957
負債純資産合計	6,193,833	7,315,592

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2017年4月1日 至2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2018年4月1日 至2018年12月31日)
売上高	8,374,984	8,126,154
売上原価	6,079,973	5,960,804
売上総利益	2,295,010	2,165,350
販売費及び一般管理費	1,772,401	1,921,266
営業利益	522,609	244,083
営業外収益		
受取利息	4,419	3,049
持分法による投資利益	—	2,398
不動産賃貸料	16,829	16,699
その他	11,907	5,289
営業外収益合計	33,156	27,437
営業外費用		
支払利息	11,302	18,520
支払手数料	5,673	12,003
不動産賃貸原価	11,003	10,956
その他	3,432	13,949
営業外費用合計	31,412	55,430
経常利益	524,353	216,090
特別利益		
関係会社整理益	53,973	—
関係会社株式売却益	—	115,546
特別利益合計	53,973	115,546
特別損失		
減損損失	18,275	39,471
賃貸借契約解約損	4,422	—
特別損失合計	22,697	39,471
税金等調整前四半期純利益	555,628	292,165
法人税等	134,310	57,998
四半期純利益	421,318	234,167
非支配株主に帰属する四半期純利益	7,809	21,868
親会社株主に帰属する四半期純利益	413,508	212,299

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
四半期純利益	421,318	234,167
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	5,394	△161
その他の包括利益合計	5,394	△161
四半期包括利益	426,712	234,006
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	418,903	212,138
非支配株主に係る四半期包括利益	7,809	21,868

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第3四半期連結累計期間(自 2017年4月1日 至 2017年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)	合計
	ゲーム事業	モバイル事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	4,576,866	2,894,475	7,471,342	903,642	8,374,984
セグメント間の内部売上高 又は振替高	7,124	—	7,124	51,699	58,824
計	4,583,991	2,894,475	7,478,467	955,342	8,433,809
セグメント利益	690,561	60,162	750,724	3,763	754,487

(注) 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、人材ソリューション事業、クレジット決済事業、外食事業等であります。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の内容
(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益又は損失(△)	金額
報告セグメント計	750,724
「その他」の区分の利益	3,763
セグメント間取引消去	—
のれん償却額	△75,909
全社費用(注)	△155,968
四半期連結損益計算書の営業利益	522,609

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報
(固定資産に係る重要な減損損失)

該当事項はありません。

(のれんの金額の重要な変動)

重要な変動はありません。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)	合計
	ゲーム事業	モバイル事業	計		
売上高					
外部顧客への売上高	4,893,714	2,880,460	7,774,175	351,978	8,126,154
セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,814	2,379	4,194	15,050	19,244
計	4,895,529	2,882,840	7,778,369	367,029	8,145,398
セグメント利益又は損失(△)	434,272	56,996	491,269	△2,371	488,897

(注) 「その他」の区分は、報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、人材ソリューション事業、クレジット決済事業、外食事業等であります。

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容
(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益又は損失(△)	金額
報告セグメント計	491,269
「その他」の区分の損失(△)	△2,371
セグメント間取引消去	—
のれん償却額	△86,489
全社費用(注)	△158,324
四半期連結損益計算書の営業利益	244,083

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

第2四半期連結会計期間において「人材ソリューション事業」を営んでおりました連結子会社株式会社トーテック株式の70%を売却したことにより、当該事業の重要性が低下したため、報告セグメントに属さない「その他」に含めております。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の報告セグメントの区分に基づき作成したものを開示しております。

4. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「ゲーム事業」セグメントにおいて、固定資産の減損損失を計上しております。なお、当該減損損失の計上額は、当第3四半期連結累計期間において39,471千円であります。

(のれんの金額の重要な変動)

「ゲーム事業」セグメントにおいて、連結子会社である株式会社ウィットワンが吸収分割によりゲーム運営サポート事業を承継したことに伴い、当第3四半期連結会計期間において、のれん800,000千円を計上しております。

企業結合等関係

(取得による企業結合)

当社連結子会社である株式会社ウィットワン（以下、ウィットワンという。）は、2018年8月22日に締結した吸収分割契約に基づき、2018年10月1日付けで、株式会社ISAO（以下、ISAO社という。）のゲーム運営サポート事業を承継いたしました。

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 株式会社ISAO

事業の内容 ゲーム運営サポート事業（ゲーム運営代行、メールサポート、電話サポート、ゲーム運営監視、ゲームローカライズ支援、その他ゲーム運営サポートに係る人材派遣等）であります。

(2) 企業結合を行った主な理由

ゲーム業界におきまして、スマホゲーム市場が大きく成長する中、ユーザーのゲーム評価等をタイムリーに把握し、適切な対応とともに、速やかに運営に反映していく重要性が増しており、カスタマーサポートという運営業務が拡大しております。

このような中、当社グループは、従来から行っている運営フェーズにおける開発業務だけでなく、上記業務まで一貫して対応できる体制による幅広い運営ノウハウの蓄積とユーザー動向の的確な把握を、運営力と企画・開発力の向上に繋げ、ゲーム開発及び運営事業の一段の成長と収益基盤の安定性の強化を実現することを目的としております。

(3) 企業結合日

2018年10月1日

(4) 企業結合後の名称変更

変更はありません。

(5) 企業結合の法的形式

ISAO社を分割会社とし、ウィットワンを承継会社とする吸収分割であります。

(6) 取得企業を決定するに至った主な根拠

ウィットワンが現金を対価として対象事業を会社分割の方法により承継することによるものであります。

2. 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれている被取得企業の業績の期間

2018年10月1日から2018年12月31日まで

3. 取得した事業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	809,400千円
<hr/>		
取得原価		809,400千円

4. 主要な取得関連費用の内容及び金額

デュー・デリジェンス費用 1,000千円

5. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

(1) 発生したのれん

800,000千円

(2) 発生原因

取得原価が受け入れた資産に配分された純額を上回ったため、その超過額をのれんとして計上しております。

(3) 償却方法及び償却期間

10年間にわたる均等償却

6. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

固定資産	9,400千円
資産合計	9,400千円

追加情報

当第3四半期連結累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年12月31日)
「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 平成30年2月16日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金資産は投資その他の資産の区分に表示し、繰延税金負債は固定負債の区分に表示しております。
(財務制限条項) 長期借入金(一年以内返済予定額を含む)の一部(金銭消費貸借契約による借入残高183百万円)について財務制限条項がついております。当該条項は以下の通りであります。 <ul style="list-style-type: none">・2019年3月決算期を初回とする各年度決算期の末日における連結の貸借対照表において、純資産の部の合計額を、2018年3月決算期の年度決算期の末日における純資産の部の合計額又は前年度決算期の末日における純資産の部の合計額のいずれか大きい方の70%以上に維持すること。・2019年3月決算期を初回とする各年度決算期の末日における損益計算書において、経常損益の金額を0円以上に維持すること。