

平成31年3月期 決算短信(日本基準)(非連結)

平成31年4月19日

上場会社名 株式会社ベクター

上場取引所 東

コード番号 2656 URL <http://www.vector.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 梶並 伸博

問合せ先責任者 (役職名) 執行役員管理部長 (氏名) 梶並 京子

TEL 03-5337-6711

定時株主総会開催予定日 平成31年6月20日

有価証券報告書提出予定日 平成31年6月21日

配当支払開始予定日

決算補足説明資料作成の有無 : 無

決算説明会開催の有無 : 有 期間投資家・アナリスト向け

(百万円未満切捨て)

1. 平成31年3月期の業績(平成30年4月1日～平成31年3月31日)

(1) 経営成績

(%表示は対前期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
31年3月期	1,150	9.8	141		138		207	
30年3月期	1,275	13.6	233		223		229	

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり 当期純利益	自己資本当期純利益 率	総資産経常利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
31年3月期	14.91		17.8	8.0	12.3
30年3月期	16.52		16.6	13.5	18.3

(参考) 持分法投資損益 31年3月期 百万円 30年3月期 百万円

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
31年3月期	1,926	1,059	55.0	76.33
30年3月期	1,528	1,266	82.8	91.25

(参考) 自己資本 31年3月期 1,059百万円 30年3月期 1,266百万円

(3) キャッシュ・フローの状況

	営業活動によるキャッシュ・フロー	投資活動によるキャッシュ・フロー	財務活動によるキャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
31年3月期	46	506		757
30年3月期	152	276	3	1,216

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向	純資産配当 率
	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	百万円	%	%
30年3月期		0.00		0.00	0.00			
31年3月期		0.00		0.00	0.00			
32年3月期(予想)								

3. 平成32年 3月期の業績予想(平成31年 4月 1日～平成32年 3月31日)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	営業収益		営業利益		経常利益		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
第1四半期	245	0.6	2		2		2		0.14

注記事項

(1) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

会計基準等の改正に伴う会計方針の変更	: 無
以外の会計方針の変更	: 無
会計上の見積りの変更	: 無
修正再表示	: 無

(2) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	31年3月期	14,007,000 株	30年3月期	14,007,000 株
期末自己株式数	31年3月期	127,200 株	30年3月期	127,200 株
期中平均株式数	31年3月期	13,879,800 株	30年3月期	13,876,484 株

決算短信は公認会計士又は監査法人の監査の対象外です

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、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。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当期の経営成績の概況	2
(2) 当期の財政状態の概況	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況	4
(4) 今後の見通し	4
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	4
3. 財務諸表及び主な注記	5
(1) 貸借対照表	5
(2) 損益計算書	7
(3) 株主資本等変動計算書	8
(4) キャッシュ・フロー計算書	10
(5) 財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(重要な会計方針)	11
(セグメント情報等)	12
(持分法損益等)	15
(1株当たり情報)	15
(重要な後発事象)	16

1. 経営成績等の概況

(1) 当期の経営成績の概況

当事業年度(平成30年4月1日～平成31年3月31日)におけるわが国経済は、緩やかに景気の回復が持続しております。輸出はおおむね横ばいとなっているものの、企業収益が過去最高を記録する中で設備投資が増加するとともに、雇用・所得環境の改善により個人消費の持ち直しが続くなど、経済の好循環は着実に回りつつあります。ただし、相次いだ自然災害により、個人消費や輸出を中心に経済は一時的に押し下げられました。

当社の事業領域であるオンラインゲーム業界は、国内市場全体は成長しておりますが、その主たる要因はスマートフォンゲームによるものであります。また、現在主流となっているアイテム課金(Free to Play)モデルにおいて、課金ユーザー1人あたりの平均課金額はますます増加してきております。

ソフトウェア販売を取り巻く環境としましては、前年度の国内パソコン出荷台数は昨年対比で微減となり、そのうち個人向けは減少、法人向けは増加と明暗がはっきりと分かれております。今後の出荷台数は個人向けが横ばい、法人向けは増加となる見込みであります。

このような環境のもと、当事業年度のオンラインゲーム事業の営業収益は、前事業年度及び当事業年度に開始したタイトルの不振により、前事業年度と比べて減収の結果となりました。

ソフトウェア販売事業につきましては、販売施策等で拡販に努めましたが当事業年度の営業収益は前事業年度と比べて減収の結果となりました。

また、ソフトバンク㈱との業務提携により平成31年1月より開始した「App Pass」の運用業務を開始したことにより、営業収益及び営業利益が増加しております。

営業費用につきましては、前事業年度と比べて大幅に減少しております。

以上の結果、当事業年度の営業収益は11億50百万円(前事業年度比9.8%減)、営業損失は1億41百万円(前事業年度は2億33百万円の営業損失)、経常損失は1億38百万円(前事業年度は2億23百万円の経常損失)、当期純損失2億7百万円(前事業年度は2億29百万円の当期純損失)となりました。

当事業年度のセグメント別販売実績については、以下のとおりであります。

(単位：千円、%)

	第31期3月期		
	金額	前年同期比	構成比
オンラインゲーム事業	564,106	△31.5	49.0
ソフトウェア販売事業	368,853	△2.8	32.1
サイト広告販売事業	41,822	△14.7	3.6
App Pass事業	163,049	—	14.2
その他	12,470	△45.8	1.1
合計	1,150,302	△9.8	100.0

オンラインゲーム事業

当事業年度におけるオンラインゲーム事業の販売金額は、5億64百万円(前事業年度31.5%減)となりました。当事業年度において、スマートフォンゲーム「幻想大陸エレストリア」、ブラウザゲーム「ドラゴンリベンジ」のサービスを開始し、当社運営のゲームポータル「VectorGame」でのブラウザゲームのチャネリングタイトルが9タイトル増加しました。一方、ブラウザゲーム「三国ベースボール」「リグレティア」「クリプトアイランド」、スマートフォンゲーム「B.LEAGUE ドリームアリーナ」「侵攻のオトメギアス」、「VectorGame」でのブラウザゲームのチャネリングタイトルが4タイトル運営を終了しました。

ゲームの区分と運営タイトル数については以下のとおりであります。

	第30期 期末	第31期		第31期 期末
		増加	減少	
従来型オンラインゲーム ※1	5	—	—	5
ブラウザゲーム ※2	24	10	7	27
スマートフォンゲーム	4	1	2	3
合計	33	11	9	35

(注)1. クライアントソフトをパソコンにダウンロードするもの
2. パソコンのブラウザ上で起動するダウンロード不要のもの

ソフトウェア販売事業

当事業年度におけるソフトウェア販売事業の販売金額は、3億68百万円(前事業年度比2.8%減)となりました。ソフトウェアのダウンロード販売事業は、法人向け市場の販売は底堅く推移し、個人向け市場は減少が続いておりますが、販売施策により減少幅は少なくなっております。

サイト広告販売事業

当事業年度におけるサイト広告販売事業の販売金額は、41百万円(前事業年度比14.7%減)となりました。ネットワーク配信型広告(キーワード広告、ユーザーの傾向を分析する行動ターゲティング広告等)の営業収益は、サイトページビュー数の減少に加え、配信単価の下落の影響を受けて大幅に減少しております。

App Pass事業

平成31年1月よりApp Pass運用受託を開始したことにより、App Pass事業として設定しております。当事業年度におけるApp Pass事業の販売金額は、1億63百万円となりました。App Pass利用者数に応じた収入が当事業の販売金額となっております。

その他

当事業年度におけるその他の販売金額は、12百万円(前事業年度比45.8%減)となりました。その他の販売金額には、ゲーム以外のスマートフォン向けサービスの販売金額が含まれております。

(2) 当期の財政状態の概況

当事業年度末の資産合計は、前事業年度末に比べ3億98百万円増加して19億26百万円となりました。また、負債合計が前事業年度末に比べ6億5百万円増加して8億67百万円となり、純資産合計が前事業年度末に比べ2億7百万円減少して10億59百万円となりました。

(資産)

流動資産減少の主な要因は、売掛金が56百万円、未収入金が3億円、前払費用が15百万円増加したものの、現金及び預金が4億59百万円、その他が3百万円減少したことに加え、貸倒引当金が3百万円増加したことによるものです。

固定資産増加の主な要因は、無形固定資産が4億円、投資その他の資産が87百万円、有形固定資産が3百万円増加したことによるものです。

(負債)

流動負債増加の主な要因は、買掛金が18百万円、前受金が2百万円減少したものの、預り金が4億59百万円、未払金が1億17百万円、事業譲渡損失引当金が32百万円増加したこと等によるものです。

固定負債増加の要因は、退職給付引当金が2百万円減少したことによるものです。

(純資産)

純資産減少の主な要因は、当期純損失2億7百万円を計上したこと等によるものです。

また、自己資本比率は55.0%となりました。

(3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当事業年度において現金及び現金同等物は、期首残高の12億16百万円から4億59百万円減少し、期末残高が7億57百万円となりました。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当事業年度の営業活動によるキャッシュ・フローは、税引前当期純損失2億4百万円から減価償却費1億21百万円、売上債権の減少額等を差し引いた小計段階で47百万円の収入となり、利息及び配当金の受取りと法人税等の支払いを差し引きした結果、46百万円の収入(前事業年度は1億52百万円の支出)となりました。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当事業年度の投資活動によるキャッシュ・フローは、無形固定資産(ソフトウェア)取得による支出4億10百万円、投資有価証券の取得による支出1億円等があり、5億6百万円の支出(前事業年度は2億76百万円の収入)となりました。

この結果、営業活動によるキャッシュ・フローと投資活動によるキャッシュ・フローを合わせた純現金収支(フリーキャッシュ・フロー)は、4億59百万円の支出超過となり、現金及び現金同等物の残高の減少要因となりました。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当事業年度の財務活動によるキャッシュ・フローの収支はありませんでした(前事業年度は3百万円の収入)。

(4) 今後の見通し

当社は、平成18年にオンラインゲーム事業を開始して以来、パソコン向けゲーム、携帯電話向けゲーム、スマートフォン向けゲーム等で事業を展開してまいりました。しかしながら、昨今のスマートフォン向けゲーム市場での競争の激化、PC向けゲーム市場の縮小等の影響を受け、ゲーム事業の売上はここ数年、減少の一途を辿っております。当社では、新規タイトルのリリース、運営コストの圧縮等の諸施策を実施して参りましたが、業績改善を図ることは困難と判断し、オンラインゲーム事業を譲渡することを平成31年3月20日開催の取締役会で決議いたしました。今後はソフトウェア販売事業及びサイト広告販売事業に加え、平成31年1月より開始した「App Pass」運営の業務提携とその拡大、新たな分野への事業参画を模索しつつ事業を進めて参ります。

以上の理由を背景として現段階での合理的な業績予想数値の算定を行うことが困難であるため、通期の業績予想に代えて翌四半期累計期間の業績予想を開示しております。

2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社は、国際的な事業展開や資金調達を行っておりませんので、国内でのIFRSの採用動向を検討した結果、当面は日本基準に基づき財務諸表を作成する方針です。

3. 財務諸表及び主な注記

(1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成30年3月31日)	当事業年度 (平成31年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,216,694	757,242
売掛金	155,930	212,872
未収入金	17,454	318,438
前払費用	6,964	22,175
その他	9,824	6,192
貸倒引当金	-	△3,247
流動資産合計	1,406,868	1,313,673
固定資産		
有形固定資産		
建物	8,940	8,503
減価償却累計額	△7,727	△4,286
建物(純額)	1,213	4,217
車両運搬具	2,826	2,826
減価償却累計額	△2,797	△2,826
車両運搬具(純額)	28	0
工具、器具及び備品	128,476	94,675
減価償却累計額及び減損損失累計額	△127,383	△93,265
工具、器具及び備品(純額)	1,092	1,410
有形固定資産合計	2,334	5,627
無形固定資産		
ソフトウェア	63,695	485,833
その他	21,776	328
無形固定資産合計	85,471	486,161
投資その他の資産		
投資有価証券	-	100,000
長期前払費用	462	579
敷金	33,514	20,875
投資その他の資産合計	33,976	121,455
固定資産合計	121,782	613,245
資産合計	1,528,651	1,926,918

(単位：千円)

	前事業年度 (平成30年 3月31日)	当事業年度 (平成31年 3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	79,494	60,556
未払金	50,299	167,686
未払費用	13,428	13,166
未払法人税等	8,107	9,652
前受金	8,586	5,887
預り金	33,310	493,293
賞与引当金	24,139	24,021
事業譲渡損失引当金	-	32,477
その他	0	13,639
流動負債合計	217,365	820,382
固定負債		
退職給付引当金	44,808	47,066
固定負債合計	44,808	47,066
負債合計	262,174	867,449
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,018,718	1,018,718
資本剰余金		
資本準備金	357,715	357,715
その他資本剰余金	1,050,000	1,050,000
資本剰余金合計	1,407,715	1,407,715
利益剰余金		
利益準備金	750	750
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	△1,065,760	△1,272,769
利益剰余金合計	△1,065,010	△1,272,019
自己株式	△94,952	△94,952
株主資本合計	1,266,471	1,059,462
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	-	-
評価・換算差額等合計	-	-
新株予約権	5	5
純資産合計	1,266,477	1,059,468
負債純資産合計	1,528,651	1,926,918

(2) 損益計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成29年 4月 1日 至 平成30年 3月 31日)	当事業年度 (自 平成30年 4月 1日 至 平成31年 3月 31日)
営業収益		
売上高	1,275,256	1,150,302
営業収益合計	1,275,256	1,150,302
営業費用		
ソフトウェア販売原価	264,424	256,380
オンラインゲームロイヤリティ	154,727	90,411
支払手数料	262,056	207,494
広告宣伝費	161,629	63,659
給料手当及び賞与	290,878	275,056
賞与引当金繰入額	22,605	22,508
通信費	54,758	58,018
減価償却費	63,985	121,937
その他	233,839	196,798
営業費用合計	1,508,904	1,292,264
営業損失(△)	△233,648	△141,962
営業外収益		
受取利息	4	0
有価証券利息	1,752	2,039
受取配当金	170	-
受取手数料	586	520
為替差益	365	-
有価証券売却益	7,823	-
その他	5	1,380
営業外収益合計	10,707	3,939
営業外費用		
株式交付費	60	-
為替差損	-	12
事務所移転費用	-	785
その他	-	39
営業外費用合計	60	836
経常損失(△)	△223,001	△138,859
特別損失		
固定資産除却損	-	873
減損損失	3,896	19,423
事業譲渡損	-	45,554
特別損失合計	3,896	65,851
税引前当期純損失(△)	△226,897	△204,710
法人税、住民税及び事業税	2,290	2,298
法人税等調整額	-	-
法人税等合計	2,290	2,298
当期純損失(△)	△229,187	△207,008

(3) 株主資本等変動計算書

前事業年度(自 平成29年4月1日 至 平成30年3月31日)

(単位：千円)

	株主資本						
	資本金	資本剰余金			利益剰余金		
		資本準備金	その他 資本剰余金	資本剰余金合計	利益準備金	繰越利益剰余金	利益剰余金合計
当期首残高	1,017,210	356,208	1,050,000	1,406,208	750	△836,572	△835,822
当期変動額							
新株の発行（新株予約権の行使）	1,507	1,507	-	1,507	-	-	-
当期純損失（△）	-	-	-	-	-	△229,187	△229,187
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	-	-	-	-	-	-	-
当期変動額合計	1,507	1,507	-	1,507	-	△229,187	△229,187
当期末残高	1,018,718	357,715	1,050,000	1,407,715	750	△1,065,760	△1,065,010

	株主資本		評価・換算差額等		新株予約権	純資産合計
	自己株式	株主資本合計	その他有価証券 評価差額金	評価・換算 差額等合計		
当期首残高	△94,952	1,492,644	5,347	5,347	20	1,498,012
当期変動額						
新株の発行（新株予約権の行使）	-	3,014	-	-	-	3,014
当期純損失（△）	-	△229,187	-	-	-	△229,187
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	-	-	△5,347	△5,347	△14	△5,362
当期変動額合計	-	△226,172	△5,347	△5,347	△14	△231,535
当期末残高	△94,952	1,266,471	-	-	5	1,266,477

当事業年度(自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)

(単位：千円)

	株主資本						
	資本金	資本剰余金			利益剰余金		
		資本準備金	その他 資本剰余金	資本剰余金合計	利益準備金	繰越利益剰余金	利益剰余金合計
当期首残高	1,018,718	357,715	1,050,000	1,407,715	750	△1,065,760	△1,065,010
当期変動額							
新株の発行(新株予 約権の行使)	-	-	-	-	-	-	-
当期純損失(△)	-	-	-	-	-	△207,008	△207,008
株主資本以外の項目 の当期変動額(純 額)	-	-	-	-	-	-	-
当期変動額合計	-	-	-	-	-	△207,008	△207,008
当期末残高	1,018,718	357,715	1,050,000	1,407,715	750	△1,272,769	△1,272,019

	株主資本		評価・換算差額等		新株予約権	純資産合計
	自己株式	株主資本合計	その他有価証券 評価差額金	評価・換算 差額等合計		
当期首残高	△94,952	1,266,471	-	-	5	1,266,477
当期変動額						
新株の発行(新株予 約権の行使)	-	-	-	-	-	-
当期純損失(△)	-	△207,008	-	-	-	△207,008
株主資本以外の項目 の当期変動額(純 額)	-	-	-	-	-	-
当期変動額合計	-	△207,008	-	-	-	△207,008
当期末残高	△94,952	1,059,462	-	-	5	1,059,468

(4) キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成29年 4月 1日 至 平成30年 3月 31日)	当事業年度 (自 平成30年 4月 1日 至 平成31年 3月 31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前当期純損失 (△)	△226,897	△204,710
減価償却費	63,985	121,937
減損損失	3,896	19,423
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	-	3,247
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	2,207	2,258
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,075	△118
受取利息及び受取配当金	△1,927	△2,039
投資有価証券売却損益 (△は益)	△7,823	-
固定資産除却損	-	873
事業譲渡損失引当金の増減額 (△は減少)	-	32,477
売上債権の増減額 (△は増加)	24,396	△360,624
仕入債務の増減額 (△は減少)	2,360	△22,521
預り金の増減額 (△は減少)	△1,518	459,983
未払又は未収消費税等の増減額	△24,852	20,332
その他	14,244	△23,028
小計	△153,003	47,491
利息及び配当金の受取額	2,647	1,139
法人税等の支払額又は還付額 (△は支払)	△2,200	△1,801
営業活動によるキャッシュ・フロー	△152,557	46,828
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有価証券の売却による収入	400,000	-
投資有価証券の取得による支出	-	△100,000
投資有価証券の売却による収入	9,984	-
有形固定資産の取得による支出	-	△5,194
無形固定資産の取得による支出	△132,990	△410,431
長期前払費用の取得による支出	△504	△554
敷金の差入による支出	-	△3,943
敷金の回収による収入	-	19,192
資産除去債務の履行による支出	-	△5,350
投資活動によるキャッシュ・フロー	276,489	△506,281
財務活動によるキャッシュ・フロー		
新株予約権の行使による株式の発行による収入	3,000	-
財務活動によるキャッシュ・フロー	3,000	-
現金及び現金同等物に係る換算差額	-	-
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	126,932	△459,452
現金及び現金同等物の期首残高	1,089,761	1,216,694
現金及び現金同等物の期末残高	1,216,694	757,242

(5) 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。

(重要な会計方針)

1 有価証券の評価基準及び評価方法

(1) 満期保有目的の債券

償却原価法(定額法)

(2) その他有価証券

(イ) 時価のあるもの

決算末日の市場価格等に基づく時価法(評価差額は全部純資産直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算定)

(ロ) 時価のないもの

移動平均法による原価法

2 固定資産の減価償却の方法

(1) 有形固定資産

定率法によっております。

なお、主な耐用年数は以下のとおりであります。

工具、器具及び備品 4～10年

(2) 無形固定資産

定額法によっております。

なお、自社利用のソフトウェアについては、社内における見込利用可能期間(主として1年から5年)に基づいております。

3 引当金の計上基準

(1) 貸倒引当金

債権の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

(2) 賞与引当金

従業員の賞与の支給に充てるため、将来の支給見込額のうち当事業年度の負担額を計上しております。

(3) 退職給付引当金

従業員の退職給付に備えるため、退職給付に関する会計基準の適用指針(企業会計基準適用指針第25号)に定める簡便法に基づき会社規程による期末自己都合要支給額を計上しております。

(4) 事業譲渡損失引当金

事業の譲渡に伴い発生すると予想される損失に備えるため、将来発生見込額を計上しております。

4 キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価格の変動について僅少なりリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

5 その他財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

税抜方式によっております。

(セグメント情報等)

(セグメント情報)

1 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社は本社に事業別の部署を置き、各部署は取扱う事業サービスについて包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しており、App Pass事業、オンラインゲーム事業、ソフトウェア販売事業、サイト広告販売事業の4つを報告セグメントとしております。

なお、App Pass事業は、App Pass(ソフトバンク株が提供するAndroidスマートフォン向けアプリ取り放題サービス)の運用に関する業務受託を行っております。オンラインゲーム事業は、オンラインゲームの企画・運営・配信業務を行っております。ソフトウェア販売事業は、ソフトダウンロード販売(プロレジ・サービス、シェアレジ・サービス)、ソフトハウス向けダウンロード販売総合支援サービス業務などを行っております。サイト広告販売事業は、Web広告販売、メール広告販売業務などを行っております。

2 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「重要な会計方針」における記載と概ね同一であります。

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。

なお、セグメント間の内部売上高及び振替高はありません。

3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前事業年度(自 平成29年4月1日 至 平成30年3月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント				その他	合計
	オンラインゲーム事業	ソフトウェア販売事業	サイト広告販売事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	823,565	379,653	49,011	1,252,229	23,026	1,275,256
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	823,565	379,653	49,011	1,252,229	23,026	1,275,256
セグメント利益又はセグメント損失(△)	△194,366	18,860	3,804	△171,701	6,759	△164,942
セグメント資産	217,155	46,906	4,692	268,753	2,043	270,797
その他の項目						
減価償却費	63,062	89	59	63,211	773	63,985
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	132,544	—	—	132,544	—	132,544

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業であり、ゲーム以外のスマートフォン向けサービスを含んでおります。

当事業年度(自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント					その他	合計
	App Pass 事業	オンライン ゲーム事業	ソフトウエ ア販売事業	サイト広告 販売事業	計		
売上高							
外部顧客への売上高	163,049	564,106	368,853	41,822	1,137,831	12,470	1,150,302
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	163,049	564,106	368,853	41,822	1,137,831	12,470	1,150,302
セグメント利益又は セグメント損失(△)	97,177	△159,228	14,988	10,318	△36,743	4,603	△32,140
セグメント資産	925,696	69,038	43,664	7,836	1,046,235	471	1,046,707
その他の項目							
減価償却費	44,247	77,496	125	59	121,929	8	121,937
有形固定資産及び 無形固定資産の増加額	530,000	12,931	—	—	542,931	—	542,931

(注) その他の区分は、報告セグメントに含まれない事業であり、ゲーム以外のスマートフォン向けサービスを含んでおります。

4 報告セグメント合計額と財務諸表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)

売上高	前事業年度	当事業年度
報告セグメント計	1,252,229	1,137,831
「その他」の区分の売上高	23,026	12,470
セグメント間取引消去	—	—
財務諸表の売上高	1,275,256	1,150,302

(単位：千円)

利益	前事業年度	当事業年度
報告セグメント計	△171,701	△36,743
「その他」の区分の利益	△6,759	4,603
セグメント間取引消去	—	—
全社費用(注)	△68,706	△109,821
財務諸表の営業利益	△233,648	△141,962

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない新規事業に係る開発関連費及び管理部門に係る費用であります。

(単位：千円)

資産	前事業年度	当事業年度
報告セグメント計	268,753	1,046,235
「その他」の区分の資産	2,043	471
全社資産(注)	1,257,854	880,210
その他の調整額	—	—
財務諸表の資産合計	1,528,651	1,926,918

(注) 全社資産は、主に報告セグメントに帰属しない余裕運用資金(現金及び預金等)、長期投資資金(投資有価証券)及び管理部門に係る資産等であります。

(単位：千円)

その他の項目	報告セグメント計		その他		調整額		財務諸表計上額	
	前事業年度	当事業年度	前事業年度	当事業年度	前事業年度	当事業年度	前事業年度	当事業年度
減価償却費	63,211	121,929	773	8	—	—	63,985	121,937
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	132,544	542,931	—	—	—	—	132,544	542,931

5. 報告セグメントの変更等に関する事項

前事業年度(自 平成29年4月1日 至 平成30年3月31日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)

該当事項はありません。

【関連情報】

前事業年度(平成30年3月31日)及び当事業年度(平成31年3月31日)

1. サービスごとの情報

セグメント情報の中に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2. 地域ごとの情報

(1) 売上高

本邦における売上高が90%を超えているため、記載を省略しております。

(2) 有形固定資産

本邦以外に所在している有形固定資産がないため、該当事項はありません。

3. 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上高のうち、損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載事項はありません。

【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

前事業年度(自 平成29年4月1日 至 平成30年3月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント				その他	全社・消去	合計
	オンラインゲーム事業	ソフトウェア販売事業	サイト広告販売事業	計			
減損損失	3,896	—	—	3,896	—	—	3,896

当事業年度(自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)

(単位：千円)

	報告セグメント					その他	全社・消去	合計
	App Pass事業	オンラインゲーム事業	ソフトウェア販売事業	サイト広告販売事業	計			
減損損失	—	27,722	—	—	27,722	—	—	27,722

(注) 上記金額には、事業譲渡損 45,554千円に含まれている減損損失 8,298千円が合算されております。

【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

前事業年度(自 平成29年4月1日 至 平成30年3月31日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)

該当事項はありません。

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

前事業年度(自 平成29年4月1日 至 平成30年3月31日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)

該当事項はありません。

(持分法損益等)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前事業年度 (自 平成29年4月1日 至 平成30年3月31日)	当事業年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)
1株当たり純資産額	91.25円	76.33円
1株当たり当期純損失金額	△16.52円	△14.91円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	—	—

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。

2. 1株当たり当期純損失金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成29年4月1日 至 平成30年3月31日)	当事業年度 (自 平成30年4月1日 至 平成31年3月31日)
当期純損失(千円)	△229,187	△207,008
普通株式に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る当期純損失(千円)	△229,187	△207,008
普通株式の期中平均株式数(株)	13,876,484	13,879,800

3. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前事業年度 (平成30年3月31日)	当事業年度 (平成31年3月31日)
純資産の部の合計額(千円)	1,266,477	1,059,468
純資産の部の合計から控除する金額(千円)	5	5
(うち、新株予約権(千円))	(5)	(5)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	1,266,471	1,059,462
1株当たり純資産額の算定に用いられた普通株式の数(株)	13,879,800	13,879,800

(重要な後発事象)

当社は、オンラインゲーム事業について、平成31年3月20開催の取締役会で決議し、平成31年4月12日付けでライオンズフィルム株式会社と譲渡契約を締結しております。

1. 事業譲渡の理由

当社は、平成18年にオンラインゲーム事業を開始して以来、パソコン向けゲーム、携帯電話向けゲーム、スマートフォン向けゲーム等で事業を展開してまいりました。しかしながら、昨今のスマートフォン向けゲーム市場での競争の激化、PC向けゲーム市場の縮小等の影響を受け、ゲーム事業の売上はここ数年、減少の一途を辿っております。当社では、新規タイトルのリリース、運営コストの圧縮等の諸施策を実施して参りましたが、業績改善を図ることは困難と判断し、オンラインゲーム事業を譲渡することといたしました。

2. 譲渡する相手会社の名称

ライオンズフィルム株式会社

3. 譲渡する事業の内容、規模

譲渡する事業	オンラインゲーム事業
直近の売上高	564,106千円(第31期3月期)

4. 譲渡する資産・負債の額

譲渡する資産 ソフトウェア ただし、減価償却及び減損損失を行ったため帳簿価格はありません。

譲渡する負債 ありません。

5. 譲渡の時期

令和1年5月8日(予定)

6. 譲渡価格

譲渡後の一定期間、オンラインゲームの売上の一部を金銭で受け取ることになっています。

7. その他重要な特約等がある場合にはその内容

該当事項はありません。