

平成26年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26年5月15日
上場取引所 東

上場会社名 株式会社 日本一ソフトウェア
 コード番号 3851 URL <http://www.nippon1.co.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役会長
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長
 定時株主総会開催予定日 平成26年6月26日
 有価証券報告書提出予定日 平成26年6月27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 : 無

(氏名) 北角浩一
 (氏名) 世古哲久
 配当支払開始予定日

TEL 058-371-7275
 平成26年6月27日

(百万円未満切捨て)

1. 平成26年3月期の連結業績(平成25年4月1日～平成26年3月31日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		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	%
26年3月期	3,669	45.0	580	—	607	—	481	—
25年3月期	2,530	2.8	△181	—	△168	—	△215	—

(注) 包括利益 26年3月期 530百万円 (—%) 25年3月期 △164百万円 (—%)

	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	%	%	%
26年3月期	106.54	105.43	30.9	23.3	15.8
25年3月期	△50.88	—	△19.5	△7.4	△7.2

(参考) 持分法投資損益 26年3月期 一百万円 25年3月期 一百万円

(2) 連結財政状態

	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
26年3月期	2,636	2,097	79.5	422.49
25年3月期	2,570	1,020	39.7	240.71

(参考) 自己資本 26年3月期 2,097百万円 25年3月期 1,020百万円

(3) 連結キャッシュ・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
26年3月期	961	△181	△557	890
25年3月期	△579	△79	572	627

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当 率(連結)
	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	%	%
25年3月期	—	0.00	—	200.00	200.00	4	—	0.4
26年3月期	—	0.00	—	2.00	2.00	9	1.9	0.6
27年3月期(予想)	—	0.00	—	2.00	2.00		6.8	

※平成26年3月期期末配当金の内訳 普通配当1円00銭 記念配当1円00銭

3. 平成27年3月期の連結業績予想(平成26年4月1日～平成27年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高		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2四半期(累計)	1,585	△23.6	△3	—	△3	—	△13	—	—
通期	2,858	△22.1	152	△73.7	151	△75.0	145	△69.7	29.40

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無
新規 一社 (社名) 、 除外 一社 (社名)

(2) 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

(3) 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)
② 期末自己株式数
③ 期中平均株式数

26年3月期	5,022,900 株	25年3月期	4,299,200 株
26年3月期	58,000 株	25年3月期	58,000 株
26年3月期	4,522,390 株	25年3月期	4,232,728 株

(参考)個別業績の概要

1. 平成26年3月期の個別業績(平成25年4月1日～平成26年3月31日)

(1) 個別経営成績

(%表示は対前期増減率)

	売上高		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	%
26年3月期	1,720	36.7	341	—	362	—	279	—
25年3月期	1,257	6.4	△202	—	△172	—	△224	—

	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
	円 銭	円 銭
26年3月期	61.88	61.23
25年3月期	△53.10	—

(2) 個別財政状態

	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	%	百万円	%	円 銭	
26年3月期	1,660	—	1,472	—	88.7	—	296.53	
25年3月期	1,966	—	644	—	32.8	—	152.02	

(参考) 自己資本 26年3月期 1,472百万円 25年3月期 644百万円

2. 平成27年 3月期の個別業績予想(平成26年 4月 1日～平成27年 3月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高		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	%	円 銭
第2四半期(累計)	428	△58.4	△37	—	△37	—	—
通期	1,228	△28.6	119	△67.0	119	△57.3	24.08

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく連結財務諸表の監査手続が実施中です。

※ 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予想等の将来に関する記述は、当社が本資料公表日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、実際の業績等はさまざま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仮定及び業績予想のご利用にあたっての注意事項については、添付資料の3ページ「1.経営成績(1)経営成績に関する分析」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	4
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	5
(4) 事業等のリスク	5
2. 企業集団の状況	6
3. 経営方針	9
(1) 会社の経営の基本方針	9
(2) 目標となる経営指標	9
(3) 中期的な会社の経営戦略	9
(4) 会社の対処すべき課題	10
4. 連結財務諸表	11
(1) 連結貸借対照表	11
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	13
連結損益計算書	13
連結包括利益計算書	14
(3) 連結株主資本等変動計算書	15
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	17
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	18
(継続企業の前提に関する注記)	18
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)	18
(セグメント情報等)	21
(1株当たり情報)	23
(重要な後発事象)	24
5. その他	24
(1) 役員の異動	24
(2) その他	24

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

① 当期の経営成績

当連結会計年度における我が国経済は、政府による経済政策と金融緩和策の効果により、株価上昇や円安が進行し緩やかな回復基調で推移してきました。一方で、中国並びに新興国の経済動向や消費税増税に伴う個人消費の減退への懸念など先行きの不透明感を払拭できない状況が続いております。

当社グループが属するゲーム業界におきましては、新型ハードウェアであるPlayStation4が海外では昨年11月に、国内では当年2月に発売され、累計販売台数が600万台を超えております。一昨年に発売されたWii U、今後国内で発売が予定されているXboxOneとあわせて、次世代ハードウェアに注目が集まり、今後の業界の動向が期待されております。コンシューマーゲーム業界におきましては、前述の新型ハードウェアの発売があったものの、世代交代に遅れが見られており、前年同期と比べてハードウェア・ソフトウェアともに販売数が減少しております。モバイル業界におきましては、ソーシャルゲーム市場への大手企業の参入や課金システムをはじめとしたビジネスモデルの多様化等により、競争が激しく、厳しい市場環境となっております。

このような状況の中で、当社グループのパッケージ事業におきまして、20周年記念タイトルを含む16タイトルを発売いたしました。オンライン事業におきましては、GREE、ヤマダゲーム及びMobageにてソーシャルゲームの配信を行うとともに、Android OS及びiOS対応のゲームアプリの配信を行いました。また、PlayStation Networkを通じてダウンロードコンテンツ等の配信を行ってまいりました。ライセンス事業におきましては、他社とコラボレーションしたソーシャルゲーム等の配信を行いました。その他事業におきましては、ゲームソフトの受託開発及びカードゲームショップ「プリニークラブ」の運営を行いました。

その結果、当連結会計年度の業績は、売上高3,669,668千円（前年同期比45.0%増）、営業利益580,148千円（前年同期は181,500千円の営業損失）、経常利益607,128千円（前年同期は168,382千円の経常損失）、当期純利益481,822千円（前年同期は215,370千円の当期純損失）となりました。

セグメント別の業績は以下のとおりです。

(パッケージ事業)

パッケージ事業におきましては、国内外あわせて全16タイトルの発売を行いました。

国内市場では『魔界戦記ディスガイア3 Return PlayStation Vita the Best』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『Z/X 絶界の聖戦』（PlayStation3専用ゲームソフト）、『魔女と百騎兵』（PlayStation3専用ゲームソフト）、『アルカディアスの戦姫』（PlayStation3専用ゲームソフト）、『クリミナルガールズ INVITATION』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『魔界戦記ディスガイア4 Return』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）の6タイトルを発売いたしました。

海外市場では、『Disgaea D2:A Brighter Darkness』（邦題：『ディスガイア D2』、PlayStation3専用ゲームソフト）、『Dragon's Crown』（欧州版、邦題：『ドラゴンズクラウン』、PlayStation3及びPlayStation Vita専用タイトル）、『The Guided Fate Paradox』（邦題：『神様と運命革命のパラドクス』、PlayStation3専用ゲームソフト）、『The Witch and the Hundred Knight』（邦題：『魔女と百騎兵』、PlayStation3専用タイトル）等の10タイトルを発売いたしました。

グッズの製作・販売におきましては、新規グッズの製作や当社ホームページでの通信販売サイトにおけるキャンペーンの展開を行い、既存顧客の満足度向上に努めました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高2,697,978千円、営業利益346,611千円となりました。

(オンライン事業)

オンライン事業におきましては、GREE、ヤマダゲーム及びMobageにて『ディスガイア魔界コレクション』の配信を行うとともに、Android OS対応ゲームアプリ『ディスガイア レギオンバトル』の配信を行いました。また、PlayStation Networkを通じて追加ダウンロードコンテンツやカスタムテーマ等の配信を行ってまいりました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高704,849千円、営業利益379,624千円となりました。

(ライセンス事業)

ライセンス事業におきましては、株式会社ドリコムとの共同事業として制作を行いましたGREE及びmixi向けソーシャルゲーム『ビックリマン』の配信をしてまいりました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高121,199千円、営業利益99,621千円となりました。

(その他事業)

その他事業におきましては、株式会社ブロッコリーから昨年10月に発売されました『神々の悪戯(あそび)』(PlayStation Portable専用ゲームソフト)の受託開発を行いました。また、当社のグッズやトレーディングカードを扱うアミューズメント施設「プリニークラブ」の運営を進めてまいりました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高145,641千円、営業利益33,631千円となりました。

② 次期の見通し(平成26年4月1日～平成27年3月31日)

今後の経済情勢は、政府による経済政策と金融緩和策の効果により、株価上昇や円安が進行し緩やかな回復基調で推移したものの、消費税引き上げ懸念等、依然として個人消費においては厳しい環境と考えられます。

当社グループが属するゲーム業界においても、個人消費の低迷等の影響を受け、厳しい状況が続くものと予想されます。

パッケージ事業においては、国内において、新規IP(知的財産)として『ハーレム天国だと思ったらヤンデレ地獄だった。』(PlayStation3専用ゲームソフト)、『htoL#NiQーホタルノニッキー』(PlayStation Vita専用ゲームソフト)等の発売を予定しており、新規顧客の獲得及び顧客満足度の向上を目指してまいります。海外においては、自社タイトル及び国内タイトルを現地化(ローカライズ)し、北米・欧州を中心に販売展開の強化を図ってまいります。

オンライン事業においては、前期より配信をしている『ディスガイアレギオンバトル』を引き続き展開すると共に、パッケージ事業において発売したタイトルのダウンロード版を配信することにより、当社のノウハウを活かした様々なコンテンツの配信を進めてまいります。

ライセンス事業においては、当社及び他社ライセンスを活用した新たな収益の柱を作ってまいります。

その他事業においては、アミューズメント施設運営及び他社タイトルの受託開発を展開してまいります。

以上の取り組みにより、次期の連結業績につきましては、下記のように見込んでおります。

売上高	2,858,840千円	(前期比22.1%減)
営業利益	152,400千円	(前期比73.7%減)
経常利益	151,857千円	(前期比75.0%減)
当期純利益	145,974千円	(前期比69.7%減)

業績予想に関する留意事項

本資料に掲載されている業績予想等の将来に関する記述は、本資料公表日現在の将来に関する前提・見通し・計画に基づく予測が含まれています。今後の経済情勢・市場の変動等に関わるリスクや不確定要因により、実際の業績は業績予想と大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

イ 資産

当連結会計年度末の総資産は2,636,988千円となり、前連結会計年度末に比べ66,383千円の増加となりました。

主な流動資産の増減は、現金及び預金の増加（前連結会計年度に比べ263,128千円の増加）、受取手形及び売掛金の減少（前連結会計年度に比べ365,351千円の減少）、仕掛品の減少（前連結会計年度に比べ38,042千円の減少）等によるものであります。

主な固定資産の増減は、建物及び構築物の減少（前連結会計年度に比べ41,864千円の減少）、土地の減少（前連結会計年度に比べ21,308千円の減少）投資有価証券の増加（前連結会計年度に比べ219,109千円の増加）等によるものであります。

ロ 負債

当連結会計年度末の負債は539,352千円となり、前連結会計年度末に比べ1,010,366千円の減少となりました。

主な流動負債の増減は、短期借入金の減少（前連結会計年度に比べ900,000千円の減少）、買掛金の減少（前連結会計年度に比べ94,672千円の減少）等によるものであります。

主な固定負債の増減は、長期借入金の減少（前連結会計年度に比べ143,438千円の減少）等によるものであります。

ハ 純資産

当連結会計年度末の純資産は、2,097,635千円となり、前連結会計年度末に比べ1,076,749千円の増加となりました。

主な純資産の増減は、公募増資及び第三者割当増資による普通株式発行により資本金が増加（前連結会計年度末に比べ275,005千円の増加）、資本準備金が増加（前連結会計年度末に比べ275,005千円の増加）したこと、利益剰余金の増加（前連結会計年度に比べ477,580千円の増加）等によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は890,385千円となり、前連結会計年度に比べ263,128千円の増加（前年同期比41.9%増）となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況は次のとおりであります。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果獲得した資金は、961,545千円（前年同期は579,094千円の使用）となりました。これは主に、仕入債務の減少額106,977千円等があったものの、税金等調整前当期純利益588,913千円、売上債権の減少額382,491千円、売上値引引当金の増加額71,603千円等があったことによるものであります。

（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、181,450千円（前年同期は79,499千円の使用）となりました。これは主に、投資有価証券の売却による収入305,026千円等があったものの、投資有価証券の取得による支出512,514千円、有形固定資産の取得による支出25,049千円等があったことによるものであります。

（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、557,249千円（前年同期は572,124千円の獲得）となりました。これは主に、株式の発行による収入542,782千円等があったものの、短期借入金の純減少額900,000千円、長期借入金の返済による支出190,310千円等があったことによるものであります。

当社グループのキャッシュ・フロー関連指標の推移は下記のとおりであります。

	平成23年3月期	平成24年3月期	平成25年3月期	平成26年3月期
自己資本比率(%)	54.3	59.2	39.7	79.5
時価ベースの自己資本比率(%)	125.1	90.3	111.0	137.6
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	1.2	2.7	—	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	47.9	29.5	—	221.8

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

(注1) いずれも連結ベースの財務数値により計算しております。

(注2) 株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

(注3) キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しております。

なお、平成25年3月期におけるキャッシュ・フロー対有利子負債比率及びインタレスト・カバレッジ・レシオにつきましては営業キャッシュ・フローがマイナスのため記載しておりません。

(注4) 有利子負債は連結貸借対照表に計上されている負債のうち、利子を支払っている全ての負債を対象としております。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社は、平成25年7月に設立20周年を迎えました。これもひとえに株主の皆さまをはじめ、関係各位のご支援の賜物と心から感謝申し上げます。つきましては、株主の皆さまの日頃のご支援にお応えするために、平成26年3月期の期末配当金について、1株当たり1円の記念配当を実施させていただくことといたしました。

なお、当社では、株主に対する利益還元を重要な経営課題として位置付け、更なる事業拡大を図るために必要な投資原資として内部留保を確保しつつ、当社の株式を長期的かつ安定的に保有していただくため、安定した配当を継続的に実施していくことを念頭に置き、経営成績及び財政状態や今後の見通し、配当性向などを総合的に勘案して利益配分を決定し、中間配当は取締役会、期末配当は株主総会を決定機関とし、毎事業年度において2回の配当を行うことを基本方針としております。

この方針に基づき、当期の配当につきましては、期末配当として普通配当1円に、上記の記念配当1円を加えた合計2円を予定しております。

また、内部留保資金につきましては、主として優秀な人材確保、研究開発資金、開発ツール、サーバー等のシステム設備投資及び新規事業に向けた投資等に充当する方針であります。

(4) 事業等のリスク

最近の有価証券報告書(2013年6月28日提出)における「事業等のリスク」から重要な変更がないため開示を省略いたします。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社（株式会社日本一ソフトウェア）及び連結子会社6社（NIS America, Inc.、株式会社システムブリズマ、株式会社STUDIO To0euf、穴喰屋株式会社、株式会社ディオンエンターテインメント、Nippon Ichi Software Asia Pte. Ltd.）により構成されており、コンピュータソフトウェアの開発・製造・販売を主要な事業としております。当社グループの事業は、主に家庭用ゲームソフト及び関連グッズの企画・開発・販売を行う「パッケージ事業」、家庭用ゲームソフトのダウンロード販売、携帯電話及びスマートフォン用コンテンツの製作を主たる業務とする「オンライン事業」、当社のキャラクターをはじめとする著作権等の商標貸与を主たる業務とする「ライセンス事業」、アミューズメント施設の運営及び他社タイトルの受託開発等を行う「その他の事業」の4事業で構成しております。

なお、事業の内容と当社及び子会社の当該事業における位置付けは次のとおりであります。

(1) パッケージ事業

当事業におきましては、主に株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントのPlayStation Portable、PlayStation Vita、PlayStation3及び任天堂株式会社のニンテンドー3DS、Wii向けに、ゲームソフトの企画・開発・販売を行っております。

ゲームソフトの企画は当社で、ゲームソフトの開発は当社及び当社の子会社である株式会社システムブリズマ及び株式会社STUDIO To0eufで行っておりますが、製品の生産については、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント及び任天堂株式会社に委託しております。販売については、日本市場向けの製品を当社が流通会社経由でゲームソフト販売店に販売しており、欧米向けの製品は当社の海外子会社であるNIS America, Inc.が流通会社を経由するなどしてゲームソフト販売店に販売しております。

また、当社で製作したゲームソフトの関連グッズ等の販売や穴喰屋株式会社によるゲーム機器周辺グッズ等の販売を行っております。

(2) オンライン事業

当事業におきましては、PC・携帯電話・スマートフォン用コンテンツ（アプリゲーム、待受け画像、着うた等）の開発・配信を行っております。コンテンツの開発は、当社及び子会社である株式会社ディオンエンターテインメントで行っており、月額課金及びアイテム課金等によるコンテンツ利用料が売上となります。

また、PlayStation Networkを通じてパッケージ商品のダウンロード販売及びダウンロードコンテンツの配信を行っております。

(3) ライセンス事業

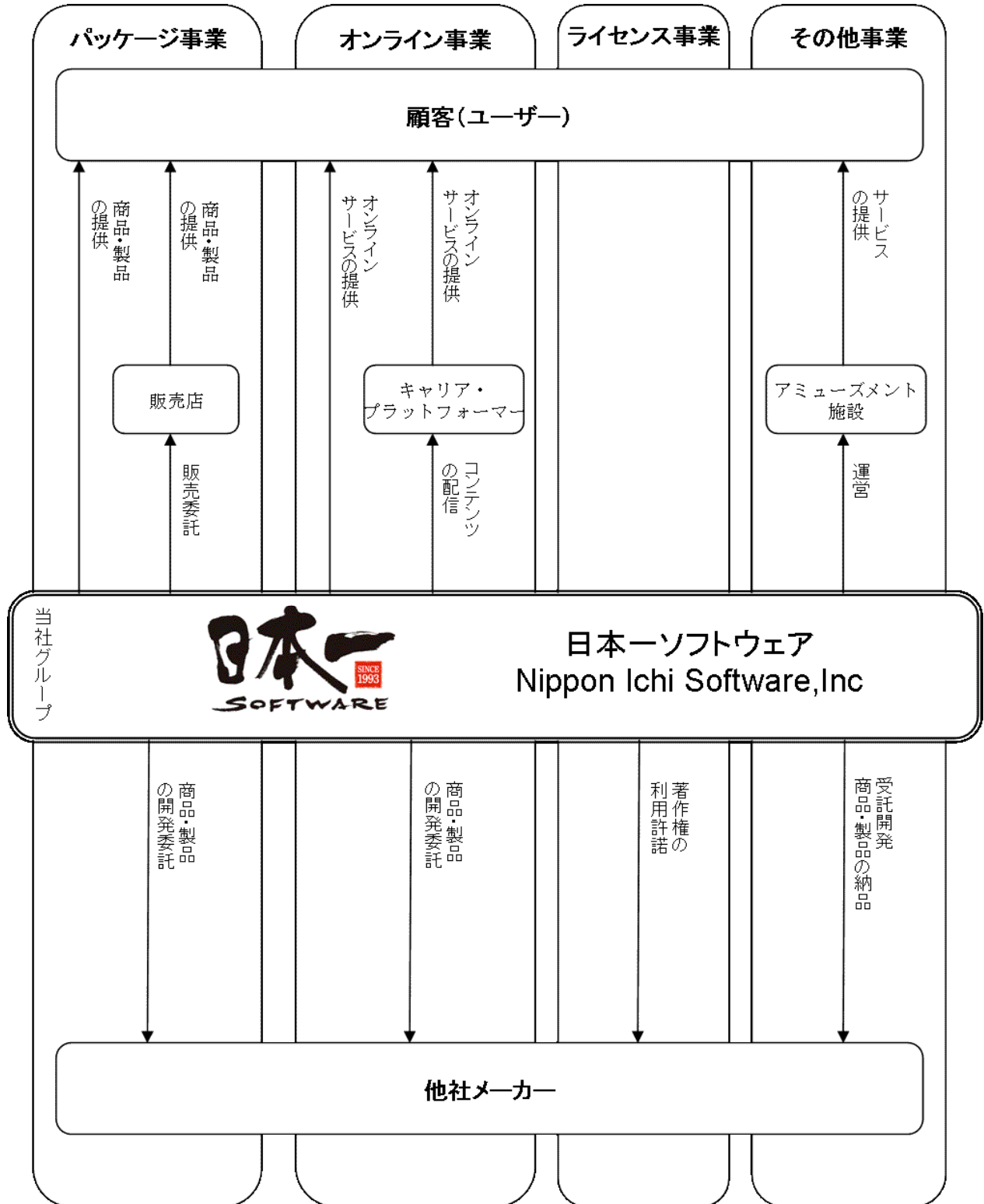
当事業におきましては、著作権元として当社が所持している著作権等、商標を貸与することで、貸与先から得られるロイヤリティ収入が売上となります。

(4) その他の事業

当事業におきましては、アミューズメント施設の運営及び他社タイトルの受託開発を行っております。

当社グループの事業の系統図を示すと以下のとおりであります。

(事業系統図)



当社の関係会社の状況は以下のとおりであります。

名称	住所	資本金	主要な事業の内容	議決権の所有割合(%)	関係内容
(連結子会社) NIS America, Inc. (注) 2、3	米国カリフォルニア州サンタアナ市	USドル 200,000	パッケージ事業	100	当社ソフトウェアを北米に販売 役員の兼任2名
(連結子会社) 株式会社 システムプリズマ	大阪市北区	千円 10,000	パッケージ事業	100	当社製品の開発 役員の兼任2名
(連結子会社) 株式会社 STUDIO To0euf	岐阜県各務原市	千円 2,000	パッケージ事業	100	当社製品の開発 役員の兼任1名
(連結子会社) 穴喰屋 株式会社 (注) 2	横浜市中区	千円 100,000	パッケージ事業	100	—
(連結子会社) 株式会社 ディオnEnterテイメント	東京都豊島区	千円 20,000	オンライン事業	90	役員の兼任3名
(連結子会社) Nippon Ichi Software Asia Pte. Ltd	シンガポール共和国	SGドル 30,000	ライセンス事業	100	役員の兼任1名

- (注) 1. 「主要な事業の内容」欄には、セグメントの名称を記載しております。
 2. 特定子会社に該当しております。
 3. NIS America, Inc.については、売上高(連結相互間の内部売上高を除く。)の連結売上高に占める割合が100分の10を超えております。

名称	主要な損益情報等				
	売上高 (千円)	経常利益 (千円)	当期純利益 (千円)	純資産額 (千円)	総資産額 (千円)
NIS America, Inc.	1,878,775	217,082	133,870	792,339	1,182,135

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、創業理念「ゲームは作品ではなく商品である」に基づき、商品を購入してくださるユーザーの皆様のみならず、お取引先の皆様、株主や投資家の皆様など、当社グループに関わるすべてのお客様と喜びを分かち合える企業として発展していくことを使命と考えております。

また、当社グループでは2011年4月より経営理念「Entertainment for All」を掲げ、ゲームという分野だけにとどまらず、あらゆるエンターテインメント分野で活躍するコンテンツメーカーとして、世界中の方々に喜びをお届けできる企業に成長することを目指しております。

(2) 目標となる経営指標

創業理念および経営理念の実現に向けて、現在の当社グループの強みと弱みを分析し、重要度・緊急度の高いものから、強みは更に伸ばし、弱みは改善を図ってまいります。

特に重要度・緊急度の高い課題は「代表作となりえる新規IP(知的財産)の不足」だと認識しており、これの解決を中期的な目標としてグループ全体として取り組んでまいります。

(3) 中期的な会社の経営戦略

創業理念および経営理念に基づき、当社グループを安定的に成長させていくためには、新規IPを積極的に産み出し、代表作へと育てていく必要があります。これを実現するために各事業において、以下のような戦略を選択します。

① パッケージ事業

新たな代表作を産み出すことを目的とし「NEW BRAND」戦略を実施いたします。主要事業であるコンシューマゲームのパッケージ販売を今後も安定的に継続していくために、積極的に新規IPの創出に取り組んでまいります。

『魔界戦記ディスガイア』シリーズは今後も安定的に商品のリリースを継続するとともに、平成26年3月期に9万本超を販売した『魔女と百騎兵』や、その他のお客様からの続編の要望が多い過去タイトルもシリーズ化を検討してまいります。

以上の戦略をもって新たな代表作の創出および既存タイトルの育成に取り組むことで、海外展開の充実、オンライン事業・ライセンス事業の売上および利益の拡大を同時に目指してまいります。

② オンライン事業

コンテンツの流通方法について、パッケージを店頭で販売するという手法から、通信販売およびダウンロード販売という手法への移行が進んでいます。当社においては引き続き、限定版など付加価値のある商品をパッケージとして販売することを継続するとともに、お客様と時代のニーズに合わせてダウンロード販売にも対応・促進していくことで、収益力の強化を図ります。

当社グループとしては今後のゲームビジネスの多様な変化に備え、オンラインゲームの開発・配信を継続し、ノウハウを蓄積し、新たな代表作の創出と育成を目指してまいります。

③ ライセンス事業

コミック・小説・攻略本・イラスト集・音楽CD・アニメ・映画などをはじめとした様々なメディアに対して、当社グループのコンテンツを積極的にライセンスアウトすることで、各タイトルの認知拡大および顧客満足度の向上を図り、新たな代表作の誕生を促進するとともに、収益機会の最大化を図ってまいります。

④ その他事業

受託ビジネスにおいては安定的な収益の確保を目的とし、また直営店である「プリニークラブ」では新たなファン層の拡大を図るとともに、新規ビジネスとして収益化を目指してまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

現在、モバイル市場ではスマートフォン、タブレット型端末の普及が進み、また、それらのプラットフォーム上ではソーシャルゲームやネイティブアプリが一般化し、多くのユーザーが無料ゲームをプレイしております。

コンシューマ市場に注力を行ってきた当社は、現時点においてこれらモバイル市場への対応に遅れが生じており、少なからず業績への影響はあるものと認識しております。

しかし、スマートフォンやタブレット型端末の大型化、高機能化により高度なゲーム開発技術が必要となり、コンシューマビジネスを20年にわたり継続し、ゲームタイトルの開発を続けてきた当社にとっては、有利な土壌となりつつあります。

これからはプラットフォームを限定せず、良質なコンテンツを創り続けていくことがメーカーとしての強みになると考えております。

コンシューマビジネスはこれからも当社の中核事業であると位置付けております。

急激に変化する市場環境ではありますが、当社では重要な課題と位置づけている「コンシューマビジネスの強化」と「人材育成」を引き続き行っていくことにより、安定した成長を目指してまいります。

「コンシューマビジネスの強化」

・発売サイクルの見直し

これまで当社は年度の主力タイトルに注力し、人的・資金的資源を投入してまいりましたが、販売状況により業績への影響が顕著に現れておりました。

これからは中長期的に発売のサイクルを構築し、ブランド価値の向上を図っていくとともに、人的・資金的資源の最適化を図ります。

・開発力の向上

ゲーム市場ではゲーム機の高性能化、ゲームの大型化に伴い、各社開発費の高騰が進んでおり、当社においても同様に開発規模が拡大、人員増にもつながりました。

当社においては、今後開発規模、開発手法の見直しを実施し、開発の最適化を行います。

また、現在のコンシューマ市場は特定タイトルによる市場の寡占化が進んでおりますが、当社は常に新規タイトルに挑戦し、業界を活性化させていきたいと考えております。そのため「日本一ソフトウェアNEW BRAND」を立ち上げ、継続的・安定的に新規IPを小さく産み出し、大きく育てていけるよう尽力してまいります。

映像表現については、これまで当社は2D表現に定評があり、2D表現を用いた商品を多く開発して参りました。今後は当社の得意とする2D表現をさらに向上させるべく、海外での生産拠点を視野にいれ、品質の向上と最適化に取り組んでまいります。

「人材育成」

中期的な目標を達成していくための成長戦略として、今後の当社における当社グループを担っていく経営幹部および若手リーダーを更に充実させていくために、人材育成に注力してまいります。

当社グループの意思統一を強固にするため、新しく「グループ中長期策定委員会」を設置し、各社の中長期計画を本社の意思統一のもと計画、管理していくとともに、経営・財務に精通したスタッフの育成を行います。

また、社内外での研修を強化し、創業理念に基づいた経営幹部の意思統一を強化し、一般社員には、仕事を通じて社会人としての基本を徹底して強化していきます。

さらに、仕事を通じてプロフェッショナルとしての考え方と仕事の仕方を後進に伝えていき、チャンスとチャレンジのサイクルを構築してまいります。

以上の項目を中心に強化を図り、当社グループの安定的な成長と新たな代表作創出の土壌を作ってまいります。

4. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当連結会計年度 (平成26年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	627,256	890,385
受取手形及び売掛金	690,538	325,187
商品及び製品	48,265	82,594
仕掛品	215,971	177,929
繰延税金資産	4,142	54,893
その他	167,529	135,270
貸倒引当金	△1,700	△1,700
流動資産合計	1,752,003	1,664,560
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	343,004	301,140
機械装置及び運搬具(純額)	4,583	6,099
土地	212,687	191,379
その他(純額)	31,730	29,857
有形固定資産合計	592,006	528,476
無形固定資産	11,307	9,740
投資その他の資産		
投資有価証券	185,593	404,702
その他	29,693	29,507
投資その他の資産合計	215,286	434,209
固定資産合計	818,600	972,427
資産合計	2,570,604	2,636,988

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成25年3月31日)	当連結会計年度 (平成26年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	204,739	110,066
短期借入金	900,000	—
1年内返済予定の長期借入金	46,872	—
未払金	98,650	80,523
未払法人税等	9,103	68,519
賞与引当金	27,987	68,602
売上値引引当金	49,550	127,917
その他	51,327	66,952
流動負債合計	1,388,230	522,582
固定負債		
長期借入金	143,438	—
退職給付引当金	14,227	—
退職給付に係る負債	—	13,806
その他	3,822	2,964
固定負債合計	161,488	16,770
負債合計	1,549,718	539,352
純資産の部		
株主資本		
資本金	246,180	521,185
資本剰余金	236,180	511,185
利益剰余金	586,001	1,063,582
自己株式	△16,870	△16,870
株主資本合計	1,051,490	2,079,081
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	4,302	6,168
為替換算調整勘定	△34,907	12,385
その他の包括利益累計額合計	△30,604	18,553
純資産合計	1,020,885	2,097,635
負債純資産合計	2,570,604	2,636,988

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書
(連結損益計算書)

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
売上高	2,530,553	3,669,668
売上原価	1,664,690	1,962,612
売上総利益	865,863	1,707,056
販売費及び一般管理費	1,047,363	1,126,908
営業利益又は営業損失(△)	△181,500	580,148
営業外収益		
受取利息	1,939	1,834
受取配当金	3,856	7,019
投資事業組合運用益	7,374	—
為替差益	1,900	32,551
その他	5,375	5,070
営業外収益合計	20,446	46,476
営業外費用		
支払利息	6,893	4,634
投資事業組合運用損	338	4,380
支払手数料	—	2,149
株式交付費	—	7,227
その他	98	1,104
営業外費用合計	7,329	19,496
経常利益又は経常損失(△)	△168,382	607,128
特別利益		
固定資産売却益	—	98
投資有価証券売却益	90	1,064
子会社株式売却益	3,378	—
受取保険金	2,850	—
特別利益合計	6,318	1,162
特別損失		
固定資産売却損	—	781
固定資産除却損	2,884	—
投資有価証券評価損	3,900	—
減損損失	—	18,595
特別損失合計	6,784	19,376
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△168,849	588,913
法人税、住民税及び事業税	20,846	164,591
法人税等調整額	26,297	△57,500
法人税等合計	47,143	107,091
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	△215,992	481,822
少数株主利益	△621	—
当期純利益又は当期純損失(△)	△215,370	481,822

(連結包括利益計算書)

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	△215,992	481,822
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△3,342	1,866
為替換算調整勘定	54,614	47,292
その他の包括利益合計	51,272	49,158
包括利益	△164,720	530,980
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△164,098	530,980
少数株主に係る包括利益	△621	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自平成24年4月1日至平成25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	自己株式	株主資本合計
当期首残高	244,062	234,062	805,589	△16,870	1,266,843
当期変動額					
新株の発行	2,117	2,117			4,235
剰余金の配当			△4,217		△4,217
当期純利益又は当期純損失(△)			△215,370		△215,370
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	2,117	2,117	△219,587	—	△215,352
当期末残高	246,180	236,180	586,001	△16,870	1,051,490

	その他の包括利益累計額			純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	7,644	△89,521	△81,877	1,184,966
当期変動額				
新株の発行				4,235
剰余金の配当				△4,217
当期純利益又は当期純損失(△)				△215,370
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△3,342	54,614	51,272	51,272
当期変動額合計	△3,342	54,614	51,272	△164,080
当期末残高	4,302	△34,907	△30,604	1,020,885

当連結会計年度(自平成25年4月1日至平成26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	自己株式	株主資本合計
当期首残高	246,180	236,180	586,001	△16,870	1,051,490
当期変動額					
新株の発行	275,005	275,005			550,010
剰余金の配当			△4,241		△4,241
当期純利益又は当期純損失(△)			481,822		481,822
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	275,005	275,005	477,580	—	1,027,591
当期末残高	521,185	511,185	1,063,582	△16,870	2,079,081

	その他の包括利益累計額			純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計	
当期首残高	4,302	△34,907	△30,604	1,020,885
当期変動額				
新株の発行				550,010
剰余金の配当				△4,241
当期純利益又は当期純損失(△)				481,822
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	1,866	47,292	49,158	49,158
当期変動額合計	1,866	47,292	49,158	1,076,749
当期末残高	6,168	12,385	18,553	2,097,635

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△168,849	588,913
減価償却費	46,426	41,945
賞与引当金の増減額(△は減少)	9,921	39,117
売上値引引当金の増減額(△は減少)	△12,734	71,603
退職給付引当金の増減額(△は減少)	3,852	—
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	—	△421
貸倒引当金の増減額(△は減少)	850	—
受取利息及び受取配当金	△5,796	△8,854
支払利息	6,893	4,634
投資事業組合運用損益(△は益)	△7,036	4,380
為替差損益(△は益)	△13,311	△11,817
子会社株式売却損益(△は益)	△3,378	—
株式交付費	—	7,227
固定資産売却損益(△は益)	—	683
減損損失	—	18,595
固定資産除却損	2,884	—
投資有価証券評価損益(△は益)	3,900	—
投資有価証券売却損益(△は益)	△90	△1,064
売上債権の増減額(△は増加)	△440,417	382,491
たな卸資産の増減額(△は増加)	△20,053	8,700
仕入債務の増減額(△は減少)	115,038	△106,977
その他	△29,424	△37,466
小計	△511,325	1,001,694
利息及び配当金の受取額	5,828	8,638
利息の支払額	△7,035	△4,335
法人税等の支払額	△66,562	△44,452
営業活動によるキャッシュ・フロー	△579,094	961,545
投資活動によるキャッシュ・フロー		
出資金の回収による収入	200	—
有形固定資産の取得による支出	△55,051	△25,049
有形固定資産の売却による収入	—	32,530
無形固定資産の取得による支出	△6,528	△2,834
投資有価証券の取得による支出	△104,043	△512,514
投資有価証券の売却による収入	85,211	305,026
貸付けによる支出	△40,000	—
貸付金の回収による収入	13,218	20,041
子会社株式の売却による収入	4,000	—
投資事業組合からの分配による収入	22,500	—
その他	993	1,349
投資活動によるキャッシュ・フロー	△79,499	△181,450
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	570,400	△900,000
長期借入れによる収入	48,000	—
長期借入金の返済による支出	△40,939	△190,310
リース債務の返済による支出	△5,354	△5,480
株式の発行による収入	4,235	542,782
配当金の支払額	△4,217	△4,241
財務活動によるキャッシュ・フロー	572,124	△557,249
現金及び現金同等物に係る換算差額	40,612	40,283
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△45,857	263,128
現金及び現金同等物の期首残高	673,114	627,256
現金及び現金同等物の期末残高	627,256	890,385

(5) 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。

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

1. 連結の範囲に関する事項

(1) 連結子会社の数 6社

連結子会社の名称

NIS America, Inc.

株式会社システムプリズマ

株式会社STUDIO ToOeuf

穴喰屋株式会社

株式会社ディオンエンターテインメント

Nippon Ichi Software Asia Pte. Ltd.

前連結会計年度まで連結子会社でありました株式会社カウンターストップ及び株式会社ノラは、当連結会計年度において清算手続きが完了となったため、連結の範囲から除外しております。なお、株式会社カウンターストップ及び株式会社ノラの清算完了までの期間の損益は、連結損益計算書に含まれております。

(2) 主要な非連結子会社の名称等

該当ありません。

2. 持分法の適用に関する事項

該当ありません。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の事業年度の末日は、連結決算日と一致しております。

4. 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

イ 有価証券

その他有価証券

・時価のあるもの

決算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）を採用しております。

なお、債券のうち、「取得原価」と「債券金額」との差額の性格が金利の調整と認められるものについては、償却原価法（定額法）により原価を算定しております。

・時価のないもの

移動平均法による原価法を採用しております。

なお、投資事業有限責任組合及びそれに類する組合への出資（金融商品取引法第2条第2項により有価証券とみなされるもの）については、組合契約に規定される決算報告書に応じて入手可能な最近の決算書を基礎とし、持分相当額を純額で取り込む方法によっております。

ロ たな卸資産

通常の販売目的で保有するたな卸資産

評価基準は原価法（貸借対照表は収益性の低下に基づく簿価切り下げの方法により算定）によっております。

(評価方法)

- ・商品
主として総平均法
- ・製品及び仕掛品
主として個別法
- ・貯蔵品
最終仕入原価法

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

イ 有形固定資産

リース資産以外の有形固定資産

主として定率法（ただし平成10年4月1日以降に取得した建物（附属設備を除く）については定額法）を採用しております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物	3～50年
構築物	10～20年
車両運搬具	6年
工具器具備品	3～15年

リース資産

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。

なお、リース資産は全て所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るものであります。

ロ 無形固定資産

定額法を採用しております。

なお、自社利用のソフトウェアについては社内における利用可能期間（3～5年）に基づいております。

(3) 重要な引当金の計上基準

イ 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することとしております。

ロ 賞与引当金

従業員に対して支給する賞与の支出に充てるため、支給見込額に基づき計上しております。

ハ 売上値引引当金

製品の販売において、将来発生する可能性があると思込まれる売上値引に備えるため、その見込額を計上しております。

(4) 退職給付に係る会計処理の方法

当社グループは、退職給付に係る負債及び退職給付費用の計算に、退職給付に係る期末自己都合要支給額を退職給付債務とする方法を用いた簡便法を適用しております。

(5) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算基準

外貨建金銭債権債務は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。

なお、在外子会社の資産及び負債は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し収益及び費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は純資産の部における為替換算調整勘定に含めて計上しております。

(6) 重要な収益及び費用の計上基準

ゲームソフト制作費の会計処理

ゲームソフトについてはソフトウェアとコンテンツが高度に組み合わせられて制作される特徴を有したものであり、両者が一体不可分なものとして明確に区分できないものと捉えております。

また、その主要な性格についてはゲーム内容を含め画像・音楽データが組合わされた、いわゆるコンテンツであると判断しております。

以上のことからゲームソフト制作費については、制作段階における支出額は仕掛品に計上し、発売時に出荷数量に応じて売上原価に振り替える処理を適用しております。

完成工事高及び完成工事原価の計上基準

イ 当連結会計年度末までの進捗部分について成果の確実性が認められる工事

工事進行基準（工事の進捗率の見積りは原価比例法）

ロ その他の工事

工事完成基準

(7) 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少な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。

(8) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

消費税及び地方消費税の会計処理は、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。

当社グループは、パッケージ事業、オンライン事業、ライセンス事業、その他事業を営んでおり、取り扱う製品・サービスによって、当社及び当社の連結子会社を設置し、国内及び海外の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

したがって、当社グループは、製品・サービスを基礎とした事業別のセグメントから構成されており、「パッケージ事業」、「オンライン事業」、「ライセンス事業」及び「その他事業」の4つを報告セグメントとしております。なお、各報告セグメントに含まれる主要品目は、以下のとおりであります。

事業区分	主要製品
パッケージ事業	家庭用ゲームソフト、関連グッズ、物品販売
オンライン事業	家庭用ゲームソフトのダウンロード販売、携帯電話用コンテンツ、スマートフォン用コンテンツ、SNSサイト運営
ライセンス事業	著作権の使用許諾収入
その他事業	アミューズメント施設の運営、他社タイトルの受託開発、上記以外

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は棚卸資産の評価基準を除き、連結財務諸表作成のために採用している会計処理基準に基づく金額により記載しております。

報告セグメントの利益は、営業利益(のれん償却前)ベースの数値であります。

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

前連結会計年度(平成24年4月1日～平成25年3月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1、3、4	連結財務諸 表計上額 (注) 2
	パッケージ 事業	オンライ ン事業	ライセン ス事業	その他事 業	合計		
売上高							
外部顧客への売上高	1,920,758	389,358	80,680	139,755	2,530,553	—	2,530,553
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,920,758	389,358	80,680	139,755	2,530,553	—	2,530,553
セグメント利益又はセグメント損失(△)	△110,063	141,235	60,515	△26,077	65,609	(247,109)	△181,500
セグメント資産	1,489,086	59,691	29,152	110,933	1,688,864	881,740	2,570,604
その他の項目							
減価償却費	32,470	2,218	9	3,677	38,375	7,926	46,302
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	11,205	866	—	1,796	13,867	53,777	67,644

(注) 1. セグメント利益の調整額247,109千円は当社管理部門に係わる費用であります。

2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業損失と調整を行っております。

3. セグメント資産の調整額881,740千円は当社管理部門に係わるものであります。

4. その他の項目の減価償却費及び有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額は当社管理部門に係わるものであります。

当連結会計年度(平成25年4月1日～平成26年3月31日)

(単位:千円)

	報告セグメント					調整額 (注) 1、3、4	連結財務諸 表計上額 (注)2
	パッケージ 事業	オンライ ン事業	ライセンス 事業	その他事業	合計		
売上高							
外部顧客への売上高	2,697,978	704,849	121,199	145,641	3,669,668	—	3,669,668
セグメント間の内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	2,697,978	704,849	121,199	145,641	3,669,668	—	3,669,668
セグメント利益	346,611	379,624	99,621	33,631	859,488	(279,340)	580,148
セグメント資産	1,416,772	48,398	22,075	35,984	1,523,232	1,113,755	2,636,988
その他の項目							
減価償却費	29,693	1,557	231	2,765	34,248	7,671	41,920
有形固定資産及び無形固定資産 の増加額	15,298	2,249	—	4,536	22,085	5,282	27,367

- (注) 1. セグメント利益の調整額279,340千円は当社管理部門に係わる費用であります。
2. セグメント利益は、連結財務諸表の営業利益と調整を行っております。
3. セグメント資産の調整額1,113,755千円は当社管理部門に係わるものであります。
4. その他の項目の減価償却費及び有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額は当社管理部門に係わるものであります。

(1株当たり情報)

項目	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
1株当たり純資産額	240円71銭	422円49銭
1株当たり当期純利益又は当期純損失(△)金額	△50円88銭	106円54銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	—	105円43銭

- (注) 1. 当社は、平成25年3月15日開催の取締役会に基づき、平成25年4月1日付をもって、普通株式1株を200株に分割を行っております。当該株式分割については、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり純資産額、1株当たり当期純利益又は当期純損失金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額を算定しております。
2. 前連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。
3. 1株当たり当期純利益又は当期純損失金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)
1株当たり当期純利益又は当期純損失金額		
当期純利益又は当期純損失(△)金額(千円)	△215,370	481,822
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る当期純利益又は 当期純損失(△)金額(千円)	△215,370	481,822
期中平均株式数(株)	4,232,728	4,522,390
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	—	47,823
(うち新株予約権)	—	47,823
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株 当たり当期純利益の算定に含まれなかった潜在株 式の概要	① 第2回新株予約権 新株予約権の数 15個 ② 第3回新株予約権 新株予約権の数 426個	—

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

5. その他

(1) 役員の変動

該当事項はありません。

(2) その他

該当事項はありません。