

平成28年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年5月13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) 代表取締役社長
 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28年6月23日
 有価証券報告書提出予定日 平成28年6月24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) 新川宗平
 (氏名) 世古哲久
 配当支払開始予定日

TEL 058-371-7275
 平成28年6月24日

(百万円未満切捨て)

1. 平成28年3月期の連結業績(平成27年4月1日～平成28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		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年3月期	3,687	0.4	427	206.2	392	151.9	218	—
27年3月期	3,672	0.1	139	△75.9	155	△74.3	19	△95.9

(注) 包括利益 28年3月期 151百万円 (34.9%) 27年3月期 112百万円 (△78.9%)

	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	%	%	%
28年3月期	43.95	43.65	9.6	12.5	11.6
27年3月期	3.97	3.93	0.9	5.4	3.8

(参考) 持分法投資損益 28年3月期 一百万円 27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
28年3月期	3,182	2,372	73.7	469.50
27年3月期	3,128	2,212	70.4	444.80

(参考) 自己資本 28年3月期 2,329百万円 27年3月期 2,201百万円

(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
28年3月期	555	△481	△155	1,098
27年3月期	47	△56	250	1,243

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	%	%
27年3月期	—	0.00	—	2.00	2.00	9	50.4	0.5
28年3月期	—	0.00	—	3.00	3.00	14	6.8	0.7
29年3月期(予想)	—	0.00	—	3.00	3.00		11.4	

3. 平成29年3月期の連結業績予想(平成28年4月1日～平成29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		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
第2四半期(累計)	1,760	19.9	123	43.3	124	77.4	92	—	18.50
通期	3,100	△15.9	179	△57.9	180	△54.2	131	△39.9	26.30

※ 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 — 社 (社名) 、 除外 — 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 : 有
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

28年3月期	5,057,100 株	27年3月期	5,031,300 株
28年3月期	58,000 株	27年3月期	58,000 株
28年3月期	4,980,316 株	27年3月期	4,970,423 株

(参考)個別業績の概要

1. 平成28年3月期の個別業績(平成27年4月1日～平成28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	%
28年3月期	1,346	7.5	98	—	165	—	102	—
27年3月期	1,252	△27.2	△71	—	14	△96.0	△73	—

	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
28年3月期	20.49	20.35
27年3月期	△14.69	—

(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	%
28年3月期	1,758	—	1,446	—	80.8	—	289.28	—
27年3月期	1,874	—	1,373	—	72.7	—	276.21	—

(参考) 自己資本 28年3月期 1,420百万円 27年3月期 1,362百万円

2. 平成29年3月期の個別業績予想(平成28年4月1日～平成29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)	648	41.4	72	46.9	88	220.7	17.69	—
通期	1,447	7.5	133	△19.2	128	25.8	25.68	—

※ 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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	10
5. 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)	20
(1株当たり情報)	22
(重要な後発事象)	22
6. その他	22
(1) 役員の異動	22
(2) その他	22

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

当連結会計年度におけるわが国経済は、企業収益の向上や雇用情勢に改善が見られるなど、明るい兆しが見られましたが、円安による輸入原材料価格の高騰や物価の上昇等を受け個人消費が落ち込み、景気の行き先は依然として不透明な状況で推移しました。

当社グループが属するゲーム業界におきましては、スマートフォン向けゲーム市場が拡大しており、コンシューマゲーム市場は縮小傾向にあります。

コンシューマゲーム市場におきましては、PlayStation4専用タイトル数の増加及び、仮想現実の空間でゲームをプレイできるPlayStation VRが年内発売予定で、注目を集めています。

オンラインゲーム市場におきましては、海外・国内のゲームソフトをパソコンにダウンロードをして遊べる、ダウンロード販売プラットフォームSteamで、配信タイトル数及びユーザー登録数が増加しております。

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は、全24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、PlayStation Network及びSteamを通じてダウンロードコンテンツ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、他社が配信するオンラインゲームとのコラボレーションを行ってまいりました。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」の運営を行ってまいりました。

その結果、当連結会計年度の業績は、売上高3,687,983千円、（前年同期比0.4%増）、営業利益427,742千円（前年同期比206.2%増）、経常利益392,904千円（前年同期比151.9%増）、親会社株主に帰属する当期純利益218,876千円（前年同期は19,735千円）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、国内外合わせて全24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 4 Return PlayStation Vita the Best』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『ディスガイア D2 PlayStation3 the Best』（PlayStation3専用ゲームソフト）、『真流行り神 The Best Price』（PlayStation3及びPlayStation Vita専用ゲームソフト）、『魔女と百騎兵 Revival』（PlayStation4専用ゲームソフト）、『夜廻』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『クリミナルガールズ2』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『勇者死す。』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）の7タイトルを発売いたしました。

海外市場では、『Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls』（邦題：『絶対絶望少女 ダンガンロンパ Another Episode』PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『Onechanbara Z2: Chaos』（邦題：『お姉ちゃんバラZ2 ～カオス～』PlayStation4専用ゲームソフト）、『Lost Dimension』（邦題：『ロストディメンション』PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『Etrian Mystery Dungeon』（邦題：『世界樹と不思議のダンジョン』ニンテンドー3DS専用ゲームソフト）、『Disgaea 5: Alliance of Vengeance』（邦題：『魔界戦記ディスガイア 5』PlayStation4専用ゲームソフト）、『The Witch and the Hundred Knight: Revival Edition』（邦題：『魔女と百騎兵 Revival』PlayStation4専用ゲームソフト）、『The Legend of Legacy』（邦題：『レジェンド オブ レガシー』ニンテンドー3DS専用ゲームソフト）、『Stella Glow』（邦題：『STELLA GLOW』ニンテンドー3DS専用ゲームソフト）、『Republique』（邦題：『Republique』PlayStation4専用ゲームソフト）、等の17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の通信販売サイトにおいて予約キャンペーンを展開し、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2,386,404千円、営業利益184,071千円となりました。

(オンライン事業)

オンライン事業におきましては、PlayStation Network及びSteamを通じてパッケージソフトのダウンロード販売及びダウンロードコンテンツ、カスタムテーマ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1,091,004千円、営業利益533,849千円となりました。

(ライセンス事業)

ライセンス事業におきましては、クローバーラボ株式会社が運営しておりますiPhone及びAndroidスマートフォンに対応のゲーム『ゆるドラシル』に『魔界戦記ディスガイア』シリーズのキャラクターが登場する等、他社コンテンツとコラボレーションとしてライセンス提供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62,323千円、営業利益47,174千円となりました。

（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発売された『うたの☆プリンスさまっ♪MUSIC3』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）及び発売が予定されている『神々の悪戯(あそび)InFinite』（PlayStation Portable及びPlayStation Vita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カードゲームショップ「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148,250千円、営業損失26,644千円となりました。

② 次期の見通し（平成28年4月1日～平成29年3月31日）

当社グループが属するゲーム業界は、コンシューマゲーム市場が引き続き縮小傾向にあるものの、Steamでの配信タイトル数及びユーザー登録数が増加、また、今後発売が予定されている、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントから仮想現実の空間でゲームをプレイできるPlayStation VR、任天堂株式会社から新しいハードウェア「NX（仮称）」などの登場により、次世代に向けた動きが活発化しております。

パッケージ事業におきましては、引き続きコンシューマゲームを主力商品として、未来の代表作となる新規IP（知的財産）の創出に注力いたします。

平成29年3月期は、新規IPとして『ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、過去タイトルのシリーズ化として『クラシックダンジョン戦国』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）等の発売を予定しております。また、自社タイトル及び国内タイトルをローカライズ（現地化）し、北米・欧州を中心に販売展開を継続してまいります。

オンライン事業におきましては、PlayStation Storeでの配信を更に強化すると共に、北米子会社NIS America, Inc.と連携し、Steamという新たなプラットフォームへの取り組みを行ってまいります。過去IPの有効活用と、パッケージ事業で産み出した商品の価値と収益の最大化を目指してまいります。

ライセンス事業におきましては、パッケージ事業及びオンライン事業で産み出したIPを他社コンテンツとコラボレーションとしてライセンス提供を行うことで、当社IPの価値、既存タイトルの認知度及び顧客満足度の向上を図り、収益の最大化を目指します。

その他事業におきましては、『うたの☆プリンスさまっ♪』シリーズおよび『神々の悪戯』シリーズの開発を継続してまいります。また、直営店であるプリニークラブはトレーディングカードゲームと当社グッズの販売を主要業務としつつも、お客様と直接コミュニケーションを取る事ができる重要な場として継続してまいります。

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	3,100,638千円（前期比15.9%減）
営業利益	179,900千円（前期比57.9%減）
経常利益	180,020千円（前期比54.2%減）
親会社株主に帰属する当期純利益	131,458千円（前期比39.9%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3,182,445千円となり、前連結会計年度末に比べ53,570千円の増加となりました。

主な流動資産の増減は、現金及び預金の減少(前連結会計年度に比べ146,051千円の減少)、受取手形及び売掛金の減少(前連結会計年度に比べ305,675千円の減少)、仕掛品の増加(前連結会計年度に比べ168,428千円の増加)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12,011千円の減少)、投資有価証券の増加(前連結会計年度に比べ312,147千円の増加)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809,601千円となり、前連結会計年度末に比べ107,148千円減少となりました。

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150,000千円の減少)、売上引当金の増加(前連結会計年度に比べ63,069千円の増加)等によるものであります。

主な固定負債の増減は、退職給付に係る負債の増加(前連結会計年度に比べ2,735千円の増加)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、2,372,844千円となり、前連結会計年度末に比べ160,718千円の増加となりました。

主な純資産の増減は、利益剰余金の増加(前連結会計年度に比べ208,930千円の増加)、為替換算調整勘定の減少(前連結会計年度に比べ26,283千円の減少)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1,098,630千円となり、前連結会計年度に比べ144,414千円の減少(前年同期比11.6%減)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、555,951千円(前期は47,440千円)の獲得となりました。これは主に、仕入債務の減少額68,893千円、前払費用の増加額58,535千円、たな卸資産の増加額124,770千円等の減少があったものの、税金等調整前当期純利益375,451千円、売上債権の減少額296,277千円等による増加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、481,643千円(前年同期比754.0%増)となりました。これは主に、投資有価証券の売却及び償還による収入73,963千円等があったものの、投資有価証券の取得による支出507,537千円、有形固定資産の取得による支出32,961千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、155,431千円(前年同期は250,985千円の獲得)となりました。これは主に、株式の発行による収入の純増額4,515千円等があったものの、短期借入金の純減少額150,000千円等があったこと、配当金の支払による支出9,946千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25年3月期	平成26年3月期	平成27年3月期	平成28年3月期
自己資本比率(%)	39.7	79.5	70.4	73.7
時価ベースの自己資本比率(%)	111.0	137.6	121.3	92.7
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	—	—	5.5	0.2
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	—	221.8	3,368.6	690.8

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。

また、平成26年3月期におけるキャッシュ・フロー対有利子負債比率につきましては有利子負債が存在しない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、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1株当たり3円の実施を予定しております。

なお、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。

また、次期の配当につきましては、期末配当1株当たり3円とする予定であります。なお、内部留保につきましては、当期と同様の方針で臨む所存であります。

(4) 事業等のリスク

最近の有価証券報告書(2015年6月26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.、株式会社システムプリズマ、株式会社STUDIO ToOeuf、株式会社エンターテインメントサポート、Nippon Ichi Software Asia Pte. Ltd.、Nippon Ichi Software Vietnam Co., 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・インタラクティブエンタテインメントのPlayStation Vita、PlayStation3、PlayStation4及び任天堂株式会社のニンテンドー3DS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プリズマ、株式会社STUDIO ToOeuf、株式会社エンターテインメントサポート、Nippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd.で行っております。また、製品の生産については、株式会社ソニー・インタラクティブ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、販売については、日本市場向けは当社が流通会社経由で販売店に、欧米向け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販売店に販売しております。また、当社で開発したゲームソフト関連グッズの販売、株式会社エンターテインメントサポートではゲーム機器周辺グッズの販売も行っております。

(2) オンライン事業

当事業におきましては、PlayStation Network及びSteamを通じてパッケージ商品のダウンロード販売、ダウンロードコンテンツの配信を行っております。また、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。

(3) ライセンス事業

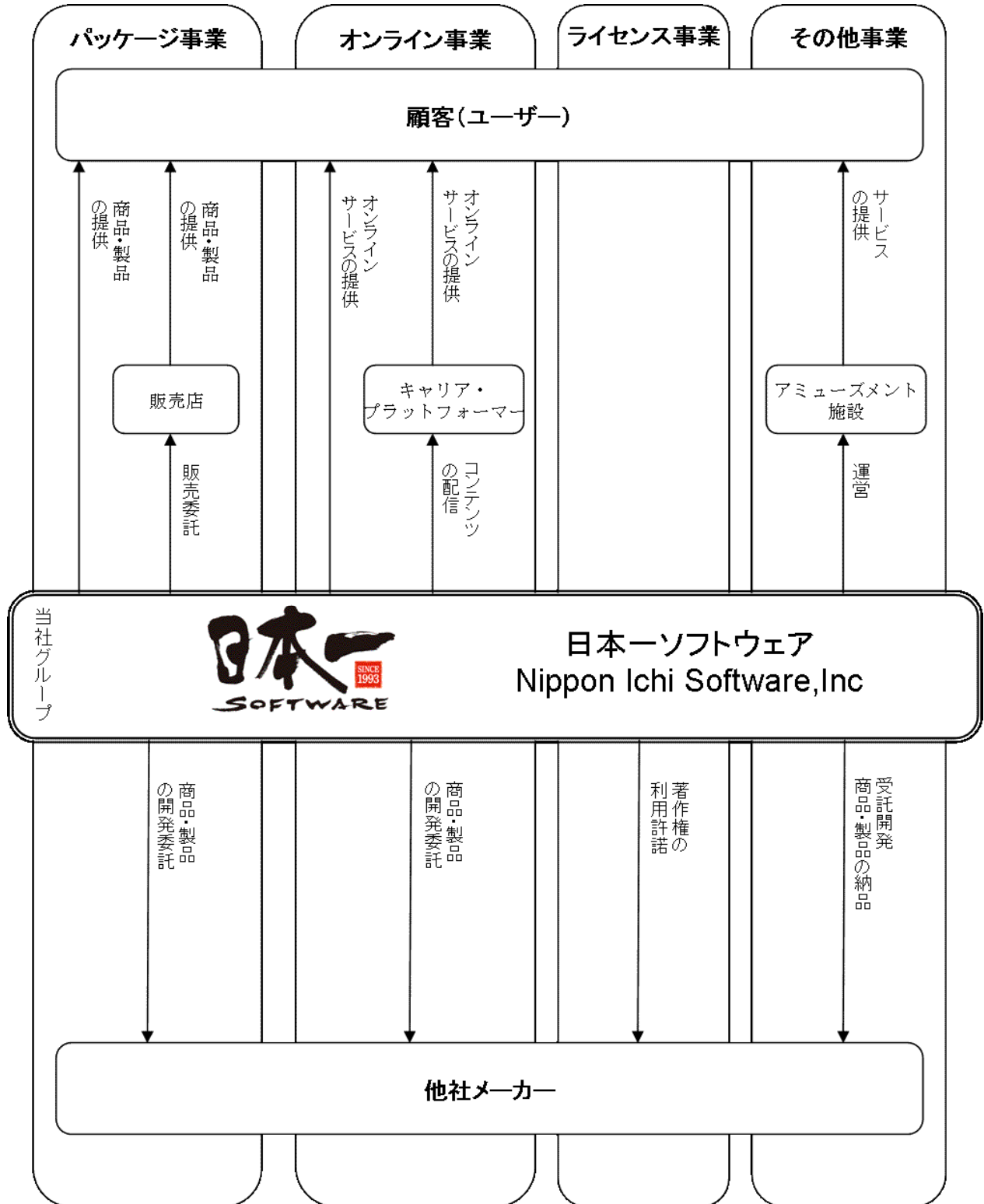
当事業におきましては、著作権元として当社が所有している著作権等の商標を貸与することで、貸与先から得られるロイヤリティ収入が売上となります。

(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	議決権の所有割合又は被所有割合(%)	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1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) 株式会社 エンターテインメントサポート	東京都豊島区	千円 20,000	パッケージ事業	100	役員の兼任2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
(連結子会社) Nippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd.	ベトナム社会主義共和国	VNドン 3,228,750,000	パッケージ事業	100 (100)	—

- (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.	2,676,388	401,706	283,614	936,082	1,510,592

4. 議決権の所有又は被所有割合の()内は、間接所有割合で内数であります。

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。

(2) 目標となる経営指標

原点、創業理念、経営理念、人事理念、ビジョンに基づき、お客様に喜んでいただける商品とサービスを国内外において提供し続けます。これを実現すべく、人材育成に注力し、商品力・技術力の強化を図ります。

(3) 中期的な会社の経営戦略

経営指標に基づき、当社グループを安定的に成長させていくために、新規IP(知的財産)を積極的に産み出し丁寧に育てることで、各タイトルの価値と収益の最大化を図り、当社グループのブランド価値を強化します。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いたします。

① パッケージ事業

前年度に引き続き、得意分野であるコンシューマゲームを主力商品として、積極的に新規IPの創出に注力すると共に、国内外において主要事業であるコンシューマゲームのパッケージ商品を安定的にリリースしていく体制を構築いたします。また、新規IPのみならず、お客様からの続編の要望が多い過去タイトルも積極的にシリーズ化を検討してまいります。パッケージ事業をIP創出の主軸とし、オンライン事業・ライセンス事業・その他事業の売上及び利益の最大化を目指します。

② オンライン事業

堅調なPlayStation Storeでの配信を更に強化するとともに、北米子会社NIS America, Inc.と連携し、Steamという新たなプラットフォームへの取り組みを本格的にスタートし、過去資産の有効活用と、パッケージ事業で産み出した商品の価値と収益の最大化を目指し、事業を成長・拡大してまいります。近年、パッケージ事業のゲームソフトのダウンロード販売及び追加ダウンロードコンテンツ・カスタムテーマなどの配信がオンライン事業の主たる収益源として堅調に成長しており、引き続き、キャンペーン等の施策を実施し、強化いたします。また、事業の拡大を図るため、海外市場におけるオンライン事業の収益向上を狙い、Steamへのタイトルの供給に注力いたします。

③ ライセンス事業

前期好調だった他社アプリゲームとのコラボレーションを更に強化し、当社IPの価値の向上を図ることにより、コラボレーションの枠組みを超えた取り組みへと発展させ、ライセンス事業のみならず、オンライン事業の拡大につなげていくことを目指します。

④ その他事業

受託タイトルである『うたの☆プリンスさまっ♪』シリーズおよび『神々の悪戯』シリーズの開発に尽力してまいります。トレーディングカード&グッズの直営店舗『プリニークラブ』(各務原店/金山店)におきましても、お客様に「楽しい」を提供する場として、より一層のサービス向上に努めます。

(4)会社の対処すべき課題

当社グループの更なる発展を目指し、引き続き「商品力・技術力の強化」「人材育成」を中心に、中期経営戦略として以下の課題に注力いたします。

◆商品力強化

前期に続き、近年の当社グループの重要課題となっております「新たな代表作の創出」を促進いたします。積極的に新規IPの創出に取り組み、お客様からのニーズの高いシリーズタイトル及び『夜廻』をはじめとした既出の新規タイトルにつきましても、継続して丁寧な育ててまいります。

また、自社主催のイベントの活性化、通販の強化、ライセンス事業の拡大などを通じて、各タイトルの商品価値、顧客満足度の向上を図ります。

◆技術力強化

新作ゲームの開発を通じて、得意分野である2D開発技術の向上を行います。また、課題分野となる3D開発技術につきましては、採用、人材育成、ツール整備、子会社のNippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd.と連携を通じて克服・向上を図ります。

◆コンシューマ依存からの脱却

得意分野であるコンシューマ事業は従来通り継続しつつ、前期より開始したSteamへのタイトル供給に注力し、事業として確立いたします。また、新規ビジネスモデルとしての異業種連携の取り組みや、ソーシャルゲームとのコラボ施策など、当社のノウハウとIPを活用し、事業の強化・拡大を積極的に行います。

◆海外展開強化

好調の北米・欧州市場へのローカライズについて、引き続き注力いたします。また、日本以外のアジア地域においても、『夜廻』『クリミナルガールズ2』など、できるだけ多くのタイトルを積極的にローカライズしてまいります。

Nippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd.では、引き続き3D技術の向上及びコスト削減に注力いたします。

◆グループ間シナジー強化

日本一ソフトウェアおよび国内外の子会社間のシナジーを強化するとともに、グループ内の経営効率の向上を図ってまいります。具体的には、NIS America, Inc.との連携による北米・欧州市場への展開の強化、開発子会社エンターテインメントサポートとの連携によるゲーム開発業務・ローカライズ業務・デバッグ業務の促進、海外開発拠点Nippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd.との連携による3DCG業務の強化を図ります。

◆組織強化

人事理念「自ら考えて行動する、自ら考えて切り拓く」を体現し、当社グループの原点・理念を理解し、実践し、後進を指導できる人材を育成します。学ぶことの大切さを理解し、主体性を持った人材を育成するため、社内外における研修を強化いたします。

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. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

将来のIFRS適用に備え、必要な人材の育成、社内のマニュアルや指針等の整備を今後進めてまいる所存です。

5. 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27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,243,044	1,096,993
受取手形及び売掛金	500,072	194,397
有価証券	—	53,329
商品及び製品	96,264	49,927
仕掛品	153,305	321,734
繰延税金資産	62,969	65,579
その他	108,338	119,930
貸倒引当金	△1,700	△2,300
流動資産合計	2,162,295	1,899,591
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	290,694	278,683
機械装置及び運搬具(純額)	4,015	2,333
土地	191,379	214,495
その他(純額)	39,645	32,497
有形固定資産合計	525,735	528,010
無形固定資産		
投資その他の資産	28,279	26,840
投資有価証券	389,206	701,354
その他	23,358	26,649
投資その他の資産合計	412,564	728,003
固定資産合計	966,579	1,282,854
資産合計	3,128,874	3,182,445

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	189,555	113,222
短期借入金	260,000	110,000
未払金	107,058	112,186
未払法人税等	4,267	45,292
賞与引当金	100,773	122,462
売上値引引当金	134,297	197,366
その他	78,417	66,798
流動負債合計	874,368	767,328
固定負債		
退職給付に係る負債	18,737	21,472
その他	23,643	20,799
固定負債合計	42,380	42,272
負債合計	916,749	809,601
純資産の部		
株主資本		
資本金	521,920	524,177
資本剰余金	511,920	514,177
利益剰余金	1,073,388	1,282,318
自己株式	△16,870	△16,870
株主資本合計	2,090,357	2,303,802
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△21,750	△63,121
為替換算調整勘定	132,685	106,402
その他の包括利益累計額合計	110,935	43,281
新株予約権	10,832	25,760
純資産合計	2,212,125	2,372,844
負債純資産合計	3,128,874	3,182,445

(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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
売上高	3,672,421	3,687,983
売上原価	2,286,796	1,910,360
売上総利益	1,385,624	1,777,622
販売費及び一般管理費	1,245,918	1,349,880
営業利益	139,706	427,742
営業外収益		
受取利息	22,049	35,319
受取配当金	2,232	3,333
その他	3,618	3,216
営業外収益合計	27,900	41,868
営業外費用		
支払利息	37	786
投資事業組合運用損	3,832	224
支払手数料	74	25
為替差損	7,123	74,037
その他	569	1,632
営業外費用合計	11,636	76,707
経常利益	155,970	392,904
特別利益		
投資有価証券売却益	8,626	331
投資有価証券償還益	—	12,016
特別利益合計	8,626	12,347
特別損失		
有形固定資産除却損	—	172
投資有価証券評価損	—	11,650
投資有価証券売却損	23,990	17,977
特別損失合計	23,990	29,800
税金等調整前当期純利益	140,605	375,451
法人税、住民税及び事業税	98,715	161,591
法人税等調整額	22,155	△5,017
法人税等合計	120,870	156,574
当期純利益	19,735	218,876
親会社株主に帰属する当期純利益	19,735	218,876

(連結包括利益計算書)

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
当期純利益	19,735	218,876
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△27,919	△41,370
為替換算調整勘定	120,300	△26,283
その他の包括利益合計	92,381	△67,653
包括利益	112,117	151,222
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	112,117	151,222
非支配株主に係る包括利益	—	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成26年4月1日 至 平成27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	521,185	511,185	1,063,582	△16,870	2,079,081
当期変動額					
新株の発行	735	735			1,470
剰余金の配当			△9,929		△9,929
親会社株主に帰属する当期純利益			19,735		19,735
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	735	735	9,806	—	11,276
当期末残高	521,920	511,920	1,073,388	△16,870	2,090,357

	その他の包括利益累計額			新株予約権	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	6,168	12,385	18,553	—	2,097,635
当期変動額					
新株の発行					1,470
剰余金の配当					△9,929
親会社株主に帰属する当期純利益					19,735
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△27,919	120,300	92,381	10,832	103,214
当期変動額合計	△27,919	120,300	92,381	10,832	114,490
当期末残高	△21,750	132,685	110,935	10,832	2,212,125

当連結会計年度(自平成27年4月1日至平成28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	521,920	511,920	1,073,388	△16,870	2,090,357
当期変動額					
新株の発行	2,257	2,257			4,515
剰余金の配当			△9,946		△9,946
親会社株主に帰属する当期純利益			218,876		218,876
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	2,257	2,257	208,930	—	213,445
当期末残高	524,177	514,177	1,282,318	△16,870	2,303,802

	その他の包括利益累計額			新株予約権	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	△21,750	132,685	110,935	10,832	2,212,125
当期変動額					
新株の発行					4,515
剰余金の配当					△9,946
親会社株主に帰属する当期純利益					218,876
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△41,370	△26,283	△67,653	14,927	△52,726
当期変動額合計	△41,370	△26,283	△67,653	14,927	160,718
当期末残高	△63,121	106,402	43,281	25,760	2,372,844

(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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28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	140,605	375,451
減価償却費	35,141	37,780
貸倒引当金の増減額(△は減少)	—	600
賞与引当金の増減額(△は減少)	23,535	27,491
売上値引引当金の増減額(△は減少)	△13,808	76,182
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	4,930	2,735
受取利息及び受取配当金	△24,282	△38,652
支払利息	37	786
投資事業組合運用損益(△は益)	3,832	224
為替差損益(△は益)	△10,102	62,381
固定資産除却損	—	172
投資有価証券償還損益(△は益)	—	△12,016
投資有価証券売却及び評価損益(△は益)	15,364	29,296
売上債権の増減額(△は増加)	△147,527	296,277
たな卸資産の増減額(△は増加)	20,268	△124,770
仕入債務の増減額(△は減少)	58,660	△68,893
前払費用の増減額(△は増加)	76,455	△58,535
前受金の増減額(△は減少)	23,048	△13,913
その他	24,790	11,717
小計	230,952	604,316
利息及び配当金の受取額	22,974	28,225
利息の支払額	△14	△804
法人税等の支払額	△206,473	△75,786
営業活動によるキャッシュ・フロー	47,440	555,951
投資活動によるキャッシュ・フロー		
出資金の払込による支出	—	△1,000
有形固定資産の取得による支出	△26,638	△32,961
無形固定資産の取得による支出	△21,957	△13,774
投資有価証券の取得による支出	△704,971	△507,537
投資有価証券の売却及び償還による収入	694,694	73,963
貸付金の回収による収入	6,739	—
その他	△4,261	△332
投資活動によるキャッシュ・フロー	△56,395	△481,643
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)	260,000	△150,000
リース債務の返済による支出	△555	—
株式の発行による収入	1,470	4,515
配当金の支払額	△9,929	△9,946
財務活動によるキャッシュ・フロー	250,985	△155,431
現金及び現金同等物に係る換算差額	110,629	△63,291
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	352,659	△144,414
現金及び現金同等物の期首残高	890,385	1,243,044
現金及び現金同等物の期末残高	1,243,044	1,098,630

(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

株式会社エンターテインメントサポート

Nippon Ichi Software Asia Pte.Ltd.

Nippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd.

(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

連結子会社の決算日は、Nippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd.は12月31日であり、他の5社は3月31日です。

なお、決算日が異なる連結子会社については、連結決算日に仮決算を行った財務諸表を基礎としております。

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

主として移動平均法

・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に係る負債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

① 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。

② 受注制作のソフトウェアに係る収益の計上基準

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受注契約については、工事進行基準(ソフトウェア開発の進捗率の見積もりは原価比例法)を、その他の受注契約については、工事完成基準を適用しております。

(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りスクシカ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、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26年4月1日～平成27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	2,662,624	820,391	55,497	133,907	3,672,421	—	3,672,421
セグメント間の内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	2,662,624	820,391	55,497	133,907	3,672,421	—	3,672,421
セグメント利益又はセグメント損 失(△)	△81,377	486,068	40,710	△32,313	413,089	(273,383)	139,706
セグメント資産	1,945,020	134,287	19,533	44,836	2,143,676	985,198	3,128,874
その他の項目							
減価償却費	27,281	1,693	218	2,151	31,345	3,795	35,141
有形固定資産及び無形固定資産 の増加額	44,421	3,966	—	—	48,388	207	48,595
減損損失	—	—	—	—	—	—	—

- (注) 1. セグメント利益の調整額273,383千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985,198千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27年4月1日～平成28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	2,386,404	1,091,004	62,323	148,250	3,687,983	—	3,687,983
セグメント間の内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	2,386,404	1,091,004	62,323	148,250	3,687,983	—	3,687,983
セグメント利益又はセグメント損 失(△)	184,071	533,849	47,174	△26,644	738,451	(310,708)	427,742
セグメント資産	1,804,390	41,992	16,401	44,740	1,907,524	1,274,920	3,182,445
その他の項目							
減価償却費	27,237	2,053	61	1,626	30,979	5,088	36,067
有形固定資産及び無形固定資産 の増加額	15,653	830	—	—	16,483	30,251	46,735
減損損失	—	—	—	—	—	—	—

- (注) 1. セグメント利益の調整額310,708千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1,274,920千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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
1株当たり純資産額	444円80銭	469円50銭
1株当たり当期純利益	3円97銭	43円95銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	3円93銭	43円65銭

(注) 1株当たり当期純利益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26年4月1日 至 平成27年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成27年4月1日 至 平成28年3月31日)
1株当たり当期純利益		
親会社株主に帰属する当期純利益(千円)	19,735	218,876
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益(千円)	19,735	218,876
期中平均株式数(株)	4,970,423	4,980,316
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)	43,885	33,830
(うち新株予約権)	43,885	33,830
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	第4回新株予約権 新株予約権の数1,069個	第4回新株予約権 新株予約権の数1,039個

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

6. 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。