

平成25年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成25年5月10日
上場取引所 大

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25年6月27日
 有価証券報告書提出予定日 平成25年6月28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 平成25年6月28日
 TEL 058-371-7275

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年3月期の連結業績(平成24年4月1日～平成25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	%
25年3月期	2,530	2.8	△181	—	△168	—	△207	—
24年3月期	2,460	11.0	320	1.6	326	6.7	215	△6.2

(注) 包括利益 25年3月期 △156百万円 (—%) 24年3月期 228百万円 (17.2%)

	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	%	%	%
25年3月期	△49.09	—	△18.8	△7.4	△7.2
24年3月期	51.22	50.19	20.1	17.3	13.0

(参考) 持分法投資損益 25年3月期 ー百万円 24年3月期 ー百万円

(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
25年3月期	2,579	1,029	39.9	242.72
24年3月期	2,001	1,184	59.2	281.00

(参考) 自己資本 25年3月期 1,029百万円 24年3月期 1,184百万円

(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
25年3月期	△581	△76	572	627
24年3月期	190	△9	6	673

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	%	%
24年3月期	—	0.00	—	200.00	200.00	4	2.0	0.4
25年3月期	—	0.00	—	200.00	200.00	4	—	0.4
26年3月期(予想)	—	0.00	—	1.00	1.00		2.1	

3. 平成26年3月期の連結業績予想(平成25年4月1日～平成26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)	1,456	45.6	83	—	76	—	46	—	10.96
通期	2,674	5.6	265	—	251	—	201	—	47.48

※ 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)	25年3月期	4,299,200 株	24年3月期	4,275,000 株
② 期末自己株式数	25年3月期	58,000 株	24年3月期	58,000 株
③ 期中平均株式数	25年3月期	4,232,728 株	24年3月期	4,216,722 株

(参考)個別業績の概要

1. 平成25年3月期の個別業績(平成24年4月1日～平成25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	%
25年3月期	1,257	6.4	△202	—	△172	—	△224	—
24年3月期	1,182	△12.7	204	△14.4	219	△2.3	185	3.9

	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
	円 銭	円 銭
25年3月期	△53.10	—
24年3月期	43.90	43.02

(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	
25年3月期	1,966	—	644	—	32.8	—	152.02	
24年3月期	1,524	—	872	—	57.3	—	206.98	

(参考) 自己資本 25年3月期 644百万円 24年3月期 872百万円

2. 平成26年 3月期の個別業績予想(平成25年 4月 1日～平成26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)	652	103.2	16	—	13	—	3.21
通期	1,217	△3.2	109	—	109	—	25.78

※ 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。

当社は、平成25年4月1日付で普通株式1株につき200株の割合で株式分割を行いました。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株当たり当期純利益金額及び1株当たり純資産金額を算定しております。

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) 目標とする経営指標	9
(3) 中長期的な会社の経営戦略	9
(4) 会社の対処すべき課題	10
(5) その他、会社の経営上重要な事項	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
(会計方針の変更)	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)	23
5. その他	23
(1) 役員の変動	23
(2) その他	23

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わが国経済は、世界景気の減速や、依然として残る欧州の政府債務危機等の影響により、一時的に景気の落ち込みが見られました。しかしながら、昨年末以降は景気対策への期待感から、持ち直しの動きが見られるなど、景気回復の兆しが窺われました。

当社グループが属するゲーム業界におきましては、ソーシャルゲーム市場の拡大が続きまして。また、Wii Uの発売やPlayStation4の発表といった次世代ハードウェアに関する動きも見られました。

コンシューマゲーム業界では、昨年12月にWii Uが発売され、その後今年の2月にはPlayStation4の発売が発表されるなど、ハードウェアに関する活発な動きがありました。しかしながら、市場規模に関しましては、昨年度に比べて縮小が見られました。モバイル業界では、スマートフォン（高性能携帯電話）の需要が続いており、ソーシャルゲーム市場の拡大も続いております。アミューズメント業界は、個人消費が低調に推移したこと等により、市場が軟調に推移しました。

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、20周年記念タイトルを含む全11タイトルを発売いたしました。また、国内外で開催されたイベントに参加し、当社ブランド及び当社タイトルの認知度向上に努めました。オンライン事業では、GREE及びヤマダゲーム向けにソーシャルゲームの配信を行うとともに、PlayStation Networkを通じてダウンロードコンテンツの配信等を行ってまいりました。ライセンス事業では、他社とコラボレーションしたソーシャルゲームの配信等を行ってまいりました。その他事業では、他社タイトルの受託開発、カードゲームショップ「ブリニークラブ」の運営等を行いました。

その結果、当連結会計年度の業績は、売上高2,530,553千円（前年同期比2.8%増）、営業損失181,500千円（前年同期は320,248千円の営業利益）、経常損失168,382千円（前年同期は326,114千円の経常利益）、当期純損失207,800千円（前年同期は215,989千円の当期純利益）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、国内外合わせ全11タイトルの発売を行いました。

国内市場では、『絶対ヒーロー改造計画 PSP the Best』（PlayStation Portable専用ゲームソフト）、『洞窟物語3D』（ニンテンドー3DS専用ゲームソフト）、『特殊報道部』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『MISSINGPARTS the TANTEI stories Complete』（PlayStation Portable専用ゲームソフト）、『神様と運命革命のパラドクス』（PlayStation3専用ゲームソフト）、『ディスガイア D2』（PlayStation3専用ゲームソフト）の6タイトルを発売いたしました。当連結会計年度におきましては、『ディスガイア D2』等3本の20周年記念タイトルを発売しており、その開発及びプロモーション活動を行いました。

海外市場では、『Disgaea3: Absence of Detention』（邦題：『魔界戦記ディスガイア3 Return』、PlayStation Vita専用ゲームソフト）他4タイトルの計5タイトルを発売いたしました。

グッズの製作・販売につきましては、「アサギFC Tシャツ」等の新規グッズの製作や、当社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。また、新規顧客の獲得に向けて「コミックマーケット83」をはじめとした国内外で行われたイベントに出展し、新規グッズの先行販売等を行いました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高1,920,758千円、営業損失136,855千円となりました。

(オンライン事業)

オンライン事業におきましては、GREE及びヤマダゲーム向けソーシャルゲーム『ディスガイア魔界コレクション』を配信いたしました。また、Android OS搭載のスマートフォン端末に向けたゲームアプリ『無限魔界ディスガイア』の配信、PlayStation Networkによるダウンロードコンテンツ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389,358千円、営業利益168,027千円となりました。

(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製作したGREE及びmixi向けソーシャルゲーム『ピックリマン』の配信をしてまいりました。また、当社タイトルのコミカライズ等を行いました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高80,680千円、営業利益60,515千円となりました。

(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ました『うたの☆プリンスさまっ♪All Star』（PlayStation Portable専用ゲームソフト）や同社から発売が予定されております『神々の悪戯（あそび）』（PlayStation Portable専用ゲームソフト）等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

ドゲームを扱う「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139,755千円、営業損失26,077千円となりました。

② 次期の見通し(平成25年4月1日～平成26年3月31日)

今後の経済情勢は、東日本大震災に係る復興需要や政権交代に基づく各種政策効果などの国内事情の変化により景気回復の兆しが見られたものの、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、株式会社プロコリーとの共同開発として展開しているカードゲーム「Z/X(ゼクス)」のコンシューマゲームである『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)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『ディスガイア魔界コレクション』を引き続き展開すると共に、新たに『ディスガイアレギオンバトル』等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	2,674,074千円	(前期比5.7%増)
営業利益	265,177千円	(前期は181,500千円の営業損失)
経常利益	251,477千円	(前期は168,382千円の経常損失)
当期純利益	201,354千円	(前期は207,800千円の当期純損失)

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2,579,159千円となり、前連結会計年度末に比べ577,499千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45,857千円の減少）、受取手形及び売掛金の増加（前連結会計年度に比べ458,729千円の増加）、仕掛品の増加（前連結会計年度に比べ35,963千円の増加）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8,609千円の減少）、土地の増加（前連結会計年度に比べ39,941千円の増加）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1,549,718千円となり、前連結会計年度末に比べ733,026千円の増加となりました。

主な流動負債の増減は、短期借入金の増加（前連結会計年度に比べ570,400千円の増加）、買掛金の増加（前連結会計年度に比べ130,427千円の増加）等によるものであります。

主な固定負債の増減は、退職給付引当金の増加（前連結会計年度に比べ3,852千円の増加）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、1,029,440千円となり、前連結会計年度末に比べ155,526千円の減少となりました。

主な純資産の増減は、利益剰余金の減少（前連結会計年度に比べ212,017千円の減少）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627,256千円となり、前連結会計年度に比べ45,857千円の減少（前年同期比6.8%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）

営業活動の結果使用した資金は、579,094千円（前年同期は190,450千円の獲得）となりました。これは主に、仕入債務の増加額115,038千円等があったものの、税金等調整前当期純損失168,849千円、売上債権の増加額440,417千円、法人税等の支払額66,562千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、79,499千円（前年同期は9,713千円の使用）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85,211千円等があったものの、投資有価証券の取得による支出104,043千円、有形固定資産の取得による支出55,051千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）

財務活動の結果獲得した資金は、572,124千円（前年同期は6,543千円の獲得）となりました。これは主に、長期借入金の返済による支出40,939千円等があったものの、短期借入金の純増加額570,400千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22年3月期	平成23年3月期	平成24年3月期	平成25年3月期
自己資本比率 (%)	37.8	54.3	59.2	39.9
時価ベースの自己資本比率 (%)	34.1	125.1	90.3	110.7
キャッシュ・フロー対有利子負債比率 (年)	12.8	1.2	2.7	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	6.8	47.9	29.5	—

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、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200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1円（平成25年4月1日付株式分割（1：200）後の額。分割前に換算すると200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（2012年6月22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8社（NIS America, Inc.、株式会社システムプリズマ、株式会社STUDIO ToOeuf、実喰屋株式会社、株式会社カウンターストップ、株式会社ノラ、株式会社ディオ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DS、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プリズマ、株式会社STUDIO ToOeuf、株式会社カウンターストップ及び株式会社ノラ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実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。

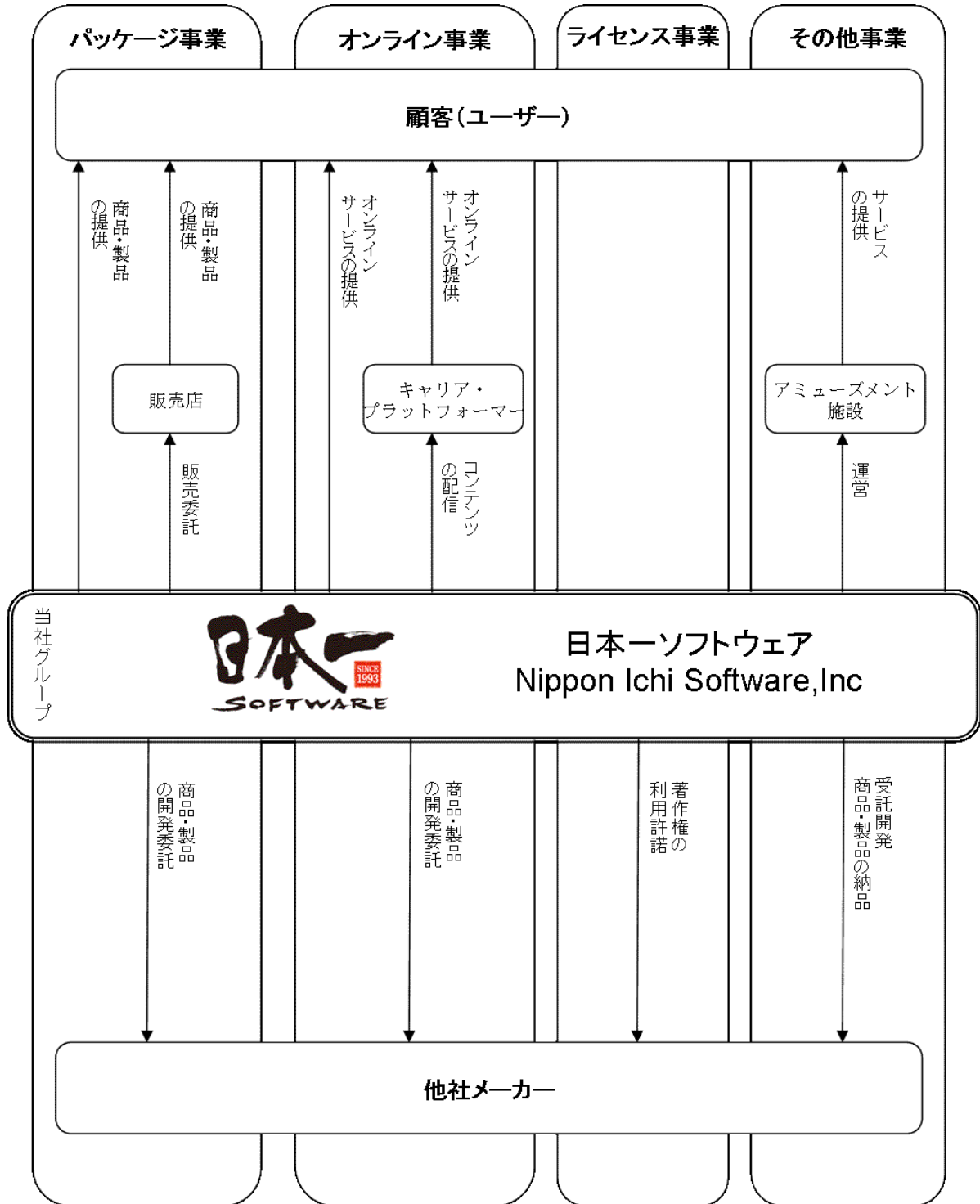
(3) ライセンス事業

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、他社タイトルの受託開発及び中古商品の購入・販売等を行っております。

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 システムブリズマ	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、4	横浜市中区	千円 100,000	パッケージ事業	100 (100)	—
(連結子会社) 株式会社 カウンターストップ	岐阜県各務原市	千円 1,000	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 ノラ	岐阜県各務原市	千円 1,000	パッケージ事業	100	当社製品の開発
(連結子会社) 株式会社 ディオエンターテインメント	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.	1,174,114	133,702	96,832	606,702	824,175

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

2011年4月、当社は創業以来の経営理念「ゲームは作品ではなく商品である」を「Entertainment for All」へと進化させました。

ゲーム、特にコンシューマゲームを主要事業として成長してきた当社はコンシューマゲームに依存してきたとも言え換えられます。ソーシャルゲームをはじめとした娯楽の多様化により、コンシューマゲームビジネスが縮小傾向にある昨今、その依存体質を改善する必要があります。

また、変化の激しいエンターテインメント業界の中で、世界中のどの地域でも通用するキャラクター、ストーリー、世界観などといった『コンテンツ』を生み出せるコンテンツメーカーとして存在感を出していきたいと考えております。

(2) 目標となる経営指標

当社グループでは、生み出したオリジナルコンテンツを様々なメディアを通し、世界中に向けて発信していける企業を目指しています。中長期的な指標といたしましては、売上・利益という指標のみならず、毎年少しずつでも確実にファンを増やしていくことで、収益性及び安定性にも配慮したバランスの取れた成長を図りたいと考えております。

(3) 中期的な会社の経営戦略

経営理念「Entertainment for All」に基づき、幅広いメディア、幅広いジャンルを通して当社グループの価値を提供し、国内外の事業における収益の安定化と成長を図ってまいります。そして、今後も常に新たな可能性に対する挑戦を続け、あらゆるメディア、あらゆるジャンルにおいて、当社グループのコンテンツを支持していただけるよう、中期経営ビジョンである以下の戦略を更に推進してまいります。

①オンラインビジネス戦略

コンテンツの流通方法は、パッケージを店頭で販売するという手法から通信販売へと変わりつつあります。また、パッケージ販売という形態からネットワーク配信へと移行が始まっています。

オンラインビジネスの重要度はますます高まるものと予想されますので、2011年12月に設立いたしました株式会社ディオンエンターテインメントと連携し、オンライン事業を重要な柱として育ててまいります。

②海外（グローバル）戦略

従来どおり北米・欧州・アジア地域での展開に注力いたします。また、コンシューマゲームという枠にとらわれず、海外における様々なコンテンツビジネスの機会をうかがってまいります。

③メディアミックス戦略

コミック・アニメ・映画・小説・イラスト集・音楽CD・ドラマCD・電子書籍等をはじめとした様々なメディアにおいて、当社グループのコンテンツを積極的に展開し、顧客満足度と認知の向上を図るとともに、収益機会の最大化を目指してまいります。

④コラボレーション戦略

当社グループのコンテンツ及びキャラクターの認知度と価値を最大化するべく、他社とのコラボレーション展開を強化・促進してまいります。同時にこれらの取り組みから生まれる同業他社・他業種とのコラボレーションを有効に活用し、新たなビジネスチャンスの獲得を図ってまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループの属するゲーム業界は、国内市場においては少子化の進行と趣味・娯楽の多様化などの要因に加え、ソーシャルゲーム市場の急成長により、業界内の競争が激しさを増しております。

海外市場においては、コンシューマゲーム市場が安定成長を続ける中、ソーシャルゲーム市場がどこまで影響を及ぼすかに注目が集まっております。このような経営環境の中、消費者ニーズの多様化・市場動向の変化への対応・世界規模の競争の激化など、対処すべき課題が数多くあります。当社グループは「Entertainment for All」という経営理念のもと、当事業年度の反省点を踏まえて以下の課題に対処することで更なる成長を目指してまいります。

①開発力の強化

当事業年度に計画していたタイトルの多くが発売延期となり、業績に大きな影響を及ぼしました。これを改善すべく、開発体制の強化をいたします。

これにより、プロジェクトの開発期間の適正化を図るとともに、外注に頼り過ぎない開発体制を整え、品質の安定化及びコストの削減を実現いたします。

②新規IP（知的財産）の創出

ここ数年最大のテーマのひとつとなっている新規IPの創出につきまして、新規オリジナルタイトルの立ち上げ、過去タイトルのブランド再構築等による実現を目指します。

③オンラインビジネスの強化

子会社である株式会社ディオンエンターテインメントと連携し、拡大するソーシャルゲーム市場にも対応してまいります。当社の認知度が低い比較的ライトなユーザーを抱えるソーシャルゲーム市場に当社コンテンツを投入することで、当社ファンの増加、当社商品の売上向上につなげることを実現いたします。

④メディアミックスの強化

当社コンテンツを題材としたメディアミックス、特に権利を貸与して収益を得るライセンスアウトを強化いたします。これによって収益性のみならず、当社コンテンツの認知度と価値の向上を図ります。

⑤コラボレーションの強化

市場の変化が激しいゲーム業界のみに留まることの危険性に対するリスクヘッジといたしまして、ゲーム以外のエンターテインメント業界とのつながりを強化してまいります。

これにより、新たなビジネスチャンスの可能性を広げてまいります。

(5) その他、会社の経営上重要な事項

該当事項はありません

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24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	673,114	627,256
受取手形及び売掛金	231,808	690,538
商品及び製品	59,772	48,265
仕掛品	180,007	215,971
繰延税金資産	30,163	12,696
その他	40,746	167,529
貸倒引当金	△850	△1,700
流動資産合計	1,214,763	1,760,558
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	351,614	343,004
機械装置及び運搬具（純額）	7,372	4,583
土地	172,746	212,687
その他（純額）	38,943	31,730
有形固定資産合計	570,676	592,006
無形固定資産		
投資その他の資産	11,892	11,307
投資有価証券	177,768	185,593
その他	26,558	29,693
投資その他の資産合計	204,327	215,286
固定資産合計	786,896	818,600
資産合計	2,001,659	2,579,159

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成24年3月31日)	当連結会計年度 (平成25年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	74,312	204,739
短期借入金	329,600	900,000
1年内返済予定の長期借入金	37,507	46,872
未払金	72,468	98,650
未払法人税等	25,529	9,103
賞与引当金	17,492	27,987
売上値引引当金	55,876	49,550
その他	39,791	51,327
流動負債合計	652,577	1,388,230
固定負債		
長期借入金	145,742	143,438
退職給付引当金	10,375	14,227
その他	7,997	3,822
固定負債合計	164,115	161,488
負債合計	816,692	1,549,718
純資産の部		
株主資本		
資本金	244,062	246,180
資本剰余金	234,062	236,180
利益剰余金	805,589	593,571
自己株式	△16,870	△16,870
株主資本合計	1,266,843	1,059,061
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	7,644	4,302
為替換算調整勘定	△89,521	△33,922
その他の包括利益累計額合計	△81,877	△29,620
純資産合計	1,184,966	1,029,440
負債純資産合計	2,001,659	2,579,159

(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23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
売上高	2,460,752	2,530,553
売上原価	1,237,324	1,664,690
売上総利益	1,223,428	865,863
販売費及び一般管理費	903,179	1,047,363
営業利益又は営業損失(△)	320,248	△181,500
営業外収益		
受取利息	3,419	1,939
受取配当金	1,169	3,856
投資事業組合運用益	11,991	7,374
為替差益	—	1,900
その他	5,231	5,375
営業外収益合計	21,812	20,446
営業外費用		
支払利息	6,435	6,893
投資事業組合運用損	—	338
為替差損	9,373	—
その他	138	98
営業外費用合計	15,947	7,329
経常利益又は経常損失(△)	326,114	△168,382
特別利益		
固定資産売却益	523	—
投資有価証券売却益	882	90
子会社株式売却益	—	3,378
受取保険金	—	2,850
特別利益合計	1,405	6,318
特別損失		
固定資産売却損	643	—
固定資産除却損	5,362	2,884
投資有価証券売却損	5,443	—
投資有価証券評価損	16,412	3,900
特別損失合計	27,861	6,784
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	299,658	△168,849
法人税、住民税及び事業税	98,577	20,846
法人税等調整額	△14,908	18,726
法人税等合計	83,669	39,572
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(△)	215,989	△208,422
少数株主利益	—	△621
当期純利益又は当期純損失(△)	215,989	△207,800

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25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(△)	215,989	△208,422
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	12,770	△3,342
為替換算調整勘定	△621	55,598
その他の包括利益合計	12,148	52,256
包括利益	228,137	△156,165
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	228,137	△155,544
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

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	243,870	244,062
当期変動額		
新株の発行	192	2,117
当期変動額合計	192	2,117
当期末残高	244,062	246,180
資本剰余金		
当期首残高	233,870	234,062
当期変動額		
新株の発行	192	2,117
当期変動額合計	192	2,117
当期末残高	234,062	236,180
利益剰余金		
当期首残高	593,815	805,589
当期変動額		
剰余金の配当	△4,214	△4,217
当期純利益又は当期純損失(△)	215,989	△207,800
当期変動額合計	211,774	△212,017
当期末残高	805,589	593,571
自己株式		
当期首残高	△16,870	△16,870
当期末残高	△16,870	△16,870
株主資本合計		
当期首残高	1,054,684	1,266,843
当期変動額		
新株の発行	385	4,235
剰余金の配当	△4,214	△4,217
当期純利益又は当期純損失(△)	215,989	△207,800
当期変動額合計	212,159	△207,782
当期末残高	1,266,843	1,059,061

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金		
当期首残高	△5,126	7,644
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	12,770	△3,342
当期変動額合計	12,770	△3,342
当期末残高	7,644	4,302
為替換算調整勘定		
当期首残高	△88,899	△89,521
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△621	55,598
当期変動額合計	△621	55,598
当期末残高	△89,521	△33,922
その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△94,025	△81,877
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	12,148	52,256
当期変動額合計	12,148	52,256
当期末残高	△81,877	△29,620
純資産合計		
当期首残高	960,658	1,184,966
当期変動額		
新株の発行	385	4,235
剰余金の配当	△4,214	△4,217
当期純利益又は当期純損失(△)	215,989	△207,800
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	12,148	52,256
当期変動額合計	224,308	△155,526
当期末残高	1,184,966	1,029,440

(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23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25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(△)	299,658	△168,849
減価償却費	44,416	46,426
賞与引当金の増減額(△は減少)	△812	9,921
売上値引引当金の増減額(△は減少)	△13,236	△12,734
退職給付引当金の増減額(△は減少)	3,283	3,852
貸倒引当金の増減額(△は減少)	850	850
受取利息及び受取配当金	△4,589	△5,796
支払利息	6,435	6,893
投資事業組合運用損益(△は益)	△11,991	△7,036
為替差損益(△は益)	5,115	△13,311
子会社株式売却損益(△は益)	—	△3,378
固定資産売却損益(△は益)	119	—
固定資産除却損	5,362	2,884
投資有価証券評価損益(△は益)	16,412	3,900
投資有価証券売却損益(△は益)	4,561	△90
売上債権の増減額(△は増加)	54,699	△440,417
たな卸資産の増減額(△は増加)	△146,079	△20,053
仕入債務の増減額(△は減少)	△4,565	115,038
その他	23,802	△29,424
小計	283,442	△511,325
利息及び配当金の受取額	4,452	5,828
利息の支払額	△6,455	△7,035
法人税等の支払額	△90,989	△66,562
営業活動によるキャッシュ・フロー	190,450	△579,094
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	△20	—
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	△23,204	△55,051
有形固定資産の売却による収入	314	—
無形固定資産の取得による支出	△3,275	△6,528
投資有価証券の取得による支出	△123,655	△104,043
投資有価証券の売却による収入	126,824	85,211
貸付けによる支出	—	△40,000
貸付金の回収による収入	—	13,218
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	15,000	22,500
その他	△1,697	993
投資活動によるキャッシュ・フロー	△9,713	△79,499
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)	50,000	570,400
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	△39,175	△40,939
リース債務の返済による支出	△451	△5,354
株式の発行による収入	385	4,235
配当金の支払額	△4,214	△4,217
財務活動によるキャッシュ・フロー	6,543	572,124
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,417	40,612
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	185,862	△45,857
現金及び現金同等物の期首残高	487,251	673,114
現金及び現金同等物の期末残高	673,114	627,256

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。

(会計方針の変更)

(減価償却方法の変更)

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当連結会計年度より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産について、改正後の法人税法に基づく減価償却方法に変更しております。

この変更による影響は軽微であります。

(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 8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 To0euf

穴喰屋株式会社

株式会社カウンターストップ

株式会社ノラ

株式会社ディオンエンターテインメント

Nippon Ichi Software Asia Pte. Ltd.

Nippon Ichi Software Asia Pte. Ltd.は平成24年11月に設立し、当連結会計年度より連結子会社を含めております。

(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。

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（付属設備を除く）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
アミューズメント施設機器	2～3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。
- ニ 退職給付引当金
 従業員の退職給付に備えるため当連結会計年度末における退職給付債務及び年金資産の見込額に基づき計上しております。

(4) 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。

(5) 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

(6) 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。

(7) 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サイト課金
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。

(減価償却方法の変更)

当社及び国内連結子会社は、法人税法の改正に伴い、当連結会計年度より、平成24年4月1日以後に取得した有形固定資産について、改正後の法人税法に基づく減価償却方法に変更しております。

この変更による影響は軽微であります。

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23年4月1日～平成24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	1,868,553	294,258	166,006	131,933	2,460,752	—	2,460,752
セグメント間の内部売上高又は 振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	1,868,553	294,258	166,006	131,933	2,460,752	—	2,460,752
セグメント利益又はセグメント損 失(△)	221,505	227,882	150,258	△34,329	565,316	(245,067)	320,248
セグメント資産	915,438	68,306	34,236	104,941	1,122,922	878,736	2,001,659
その他の項目							
減価償却費	24,454	2,657	27	3,102	30,240	14,175	44,416
有形固定資産及び無形固定資産 の増加額	20,149	1,802	—	2,247	24,199	7,423	31,622

- (注) 1. セグメント利益又はセグメント損失の調整額245,067千円は当社管理部門に係わる費用であります。
 2. セグメント利益又はセグメント損失は、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878,736千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(△)	△136,855	168,027	60,515	△26,077	65,609	(247,109)	△181,500
セグメント資産	1,497,641	59,691	29,152	110,933	1,697,419	881,740	2,579,159
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. セグメント利益又はセグメント損失の調整額247,109千円は当社管理部門に係わる費用であります。
 2. セグメント利益又はセグメント損失は、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881,935千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23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25年3月31日)
1株当たり純資産額	281円00銭	242円72銭
1株当たり当期純利益又は当期純損失金額(△)	51円22銭	△49円09銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	50円19銭	なお、潜在株式調整後1株当たり当期純利益額については、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。

(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。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株当たり純資産額及び1株当たり当期純利益又は当期純損失金額を算定しております。

なお当該株式分割を考慮しなかった場合の当連結会計年度の1株当たり純資産額及び1株当たり当期純損失金額は、以下のとおりであります。

1株当たり純資産額 48,544円77銭

1株当たり当期純損失金額(△) △9,818円74銭

2. 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23年4月1日 至 平成24年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成24年4月1日 至 平成25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)	215,989	△207,800
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)	215,989	△207,800
期中平均株式数(株)	4,216,722	4,232,728
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)	86,400	—
(うち新株予約権)	86,400	—
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金額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回新株予約権の数 新株予約権の数 426個

(重要な後発事象)

平成25年3月15日開催の当社取締役会の決議に基づき、次のように株式分割による新株式を発行しております。

平成25年4月1日をもって普通株式1株につき200株に分割します。

(1) 分割により増加する株式数

普通株式 4,277,704株

(2) 分割方法

平成25年3月31日を基準日として、同日最終の株主名簿に記載または記載された株主の所有する普通株式1株につき、200株の割合をもって分割いたします。

なお、「1株当たり情報」は、当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定して算出しており、これによる影響額は当該箇所に記載しております。

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。