

平成27年3月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27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27年6月25日
 有価証券報告書提出予定日 平成27年6月26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27年6月26日

(百万円未満切捨て)

1. 平成27年3月期の連結業績(平成26年4月1日～平成27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	%
27年3月期	3,672	0.1	139	△75.9	155	△74.3	19	△95.9
26年3月期	3,669	45.0	580	—	607	—	481	—

(注) 包括利益 27年3月期 112百万円 (△78.9%) 26年3月期 530百万円 (—%)

	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	%	%	%
27年3月期	3.97	3.94	0.9	5.4	3.8
26年3月期	106.54	105.43	30.9	23.3	15.8

(参考) 持分法投資損益 27年3月期 ー百万円 26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
27年3月期	3,128	2,212	70.4	444.80
26年3月期	2,636	2,097	79.5	422.49

(参考) 自己資本 27年3月期 2,201百万円 26年3月期 2,097百万円

(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
27年3月期	47	△56	250	1,243
26年3月期	961	△181	△557	890

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	%	%
26年3月期	—	0.00	—	2.00	2.00	9	1.9	0.6
27年3月期	—	0.00	—	2.00	2.00	9	50.4	0.5
28年3月期(予想)	—	0.00	—	2.00	2.00	—	11.5	—

3. 平成28年3月期の連結業績予想(平成27年4月1日～平成28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)	1,181	△42.6	△119	—	△79	—	△78	—	—
通期	3,096	△15.7	123	△11.8	122	△21.3	68	249.6	13.87

※ 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

27年3月期	5,031,300 株	26年3月期	5,022,900 株
27年3月期	58,000 株	26年3月期	58,000 株
27年3月期	4,970,423 株	26年3月期	4,522,390 株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成27年3月期の個別業績(平成26年4月1日～平成27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	%
27年3月期	1,252	△27.2	△71	—	14	△96.0	△73	—
26年3月期	1,720	36.7	341	—	362	—	279	—

	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
27年3月期	△14.69	—
26年3月期	61.88	61.23

(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	%
27年3月期	1,874	—	1,373	—	72.7	—	276.21	—
26年3月期	1,660	—	1,472	—	88.7	—	296.53	—

(参考) 自己資本 27年3月期 1,362百万円 26年3月期 1,472百万円

2. 平成28年3月期の個別業績予想(平成27年4月1日～平成28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)	352	△40.3	△72	—	△72	—	—
通期	1,332	6.4	90	518.6	90	—	18.22

※ 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
(表示方法の変更)	20
(セグメント情報等)	20
(1株当たり情報)	23
(重要な後発事象)	23
6. その他	23
(1) 役員の異動	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、継続的な金融政策や経済政策により、円安・株高が進行し、企業収益改善の動きが見られ、全体として緩やかな景気回復基調を継続しました。

当社グループが属するゲーム業界におきましては、ゲームの分野にとどまらない様々なメディアに展開された商品がヒットしており、販売促進の手法が多様化しております。コンシューマゲーム業界におきましては、プレイステーション4が歴代「プレイステーション」ハードウェア史上最速で普及拡大を続けており、各社が主力タイトルを展開し始めたことから、今後国内でも普及が期待されます。モバイルゲーム業界におきましては、スマートフォンやタブレット型端末の大型化、高機能化が更に進み、質の高いアプリゲームを運営する会社が続々と登場しており、今後も市場は拡大していくと見られます。

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19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の配信等を行いました。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3,672,421千円（前年同期比0.1%増）、営業利益139,706千円（前年同期比75.9%減）、経常利益155,970千円（前年同期比74.3%減）、当期純利益19,735千円（前年同期比95.9%減）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19タイトルの発売を行いました。

国内市場では、『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）、『真 流行り神』（PlayStation3及びPlayStation Vita専用ゲームソフト）、『クリミナルガールズ INVITATION The Best Price』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『神様と運命覚醒のクロスステージ』（PlayStation3専用ゲームソフト）、『大江戸BlackSmith』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『風雨来記3』（PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『魔界戦記ディスガイア5』（PlayStation4専用ゲームソフト）の8タイトルを発売いたしました。

海外市場では、『Battle Princess of Arcadias』（邦題：『アルカディアスの戦姫』、Playstation3専用ゲームソフト）、『Disgaea 4 : A Promise Revisited』（邦題：『魔界戦記ディスガイア4 Return』、PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『CRIMINAL GIRLS : Invite Only』（邦題：『クリミナルガールズ INVITATION』、PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『htoL#NiQ : The Firefly Diary』（邦題：『htoL#NiQ ーホタルノニッキー』、PlayStation Vita専用ゲームソフト）、『The Awakened Fate Ultimatum』（邦題：『神様と運命覚醒のクロスステージ』、Playstation3専用ゲームソフト）、等の11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2,662,624千円、営業損失81,377千円となりました。

(オンライン事業)

オンライン事業におきましては、PlayStation Networkを通じて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820,391千円、営業利益486,068千円となりました。

(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、mixi及びdゲーム向けソーシャルゲーム『ビクリマン』の配信をしてまいりました。また、株式会社ブロッコリーが販売しておりますトレーディングカードゲーム『Z/X』より、『Z/X EXパック 第4弾 日本一ソフトウェア2』を発売いたしました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高55,497千円、営業利益40,710千円となりました。

(その他事業)

その他事業におきましては、株式会社プロコリーから発売された『うたの☆プリンスさまっ♪ All Star After Secret』(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133,907千円、営業損失32,313千円となりました。

② 次期の見通し(平成27年4月1日～平成28年3月31日)

当社グループが属するゲーム業界は、引き続き縮小傾向にあるものの、販売方法の多様化や、モバイルゲーム市場の拡大化により、業界全体の変化が予想されます。

パッケージ事業におきましては、国内外において主要事業であるコンシューマゲームを安定的にリリースしていく体制を構築していくと共に、9月に発売を予定している『魔女と百騎兵 Revival』(PlayStation4専用ゲームソフト)等、過去タイトルシリーズ化を実施してまいります。また、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を継続してまいります。

オンライン事業におきましては、パッケージ商品のダウンロード販売及び追加ダウンロードコンテンツの配信を主たる収益源として、引き続きキャンペーン等の施策を実施してまいります。さらに、オンライン事業の収益を伸ばすため、アプリゲーム開発・配信のノウハウ蓄積、STEAMへのタイトルの供給を実施してまいります。

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を積極的にライセンスアウトし、多様なメディアで露出することで各タイトルの認知と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利益の最大化を図ってまいります。

その他事業におきましては、安定的な収益の確保を目的とし、受託ビジネス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れ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	3,096,400千円	(前期比15.7%減)
営業利益	123,261千円	(前期比11.8%減)
経常利益	122,778千円	(前期比21.3%減)
親会社株主に帰属する当期純利益	68,993千円	(前期比249.6%増)

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3,128,874千円となり、前連結会計年度末に比べ491,886千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352,659千円の増加)、受取手形及び売掛金の増加(前連結会計年度に比べ174,885千円の増加)、仕掛品の減少(前連結会計年度に比べ24,623千円の減少)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10,445千円の減少)、投資有価証券の減少(前連結会計年度に比べ15,495千円の減少)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916,749千円となり、前連結会計年度末に比べ377,396千円増加となりました。

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260,000千円の増加)、買掛金の増加(前連結会計年度に比べ79,488千円の増加)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4,930千円の増加)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、2,212,125千円となり、前連結会計年度末に比べ114,490千円の増加となりました。

主な純資産の増減は、為替換算調整勘定の増加(前連結会計年度に比べ120,300千円の増加)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1,243,044千円となり、前連結会計年度に比べ352,659千円の増加(前年同期比39.6%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、47,440千円(前年同期比95.1%減)となりました。これは主に、仕入債務の増加額58,660千円、前払費用の減少額76,455千円、税金等調整前当期純利益140,605千円等による増加があったものの、売上債権の増加額147,527千円、法人税等の支払額206,473千円等による減少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、56,395千円(前年同期比68.9%減)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694,694千円等があったものの、投資有価証券の取得による支出704,971千円、有形固定資産の取得による支出26,638千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、250,985千円(前年同期は557,249千円の使用)となりました。これは主に、短期借入金の純増加額260,000千円等があったものの、配当金の支払による支出9,929千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24年3月期	平成25年3月期	平成26年3月期	平成27年3月期
自己資本比率(%)	59.2	39.7	79.5	70.4
時価ベースの自己資本比率(%)	90.3	111.0	137.6	121.3
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(年)	2.7	—	—	5.5
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	29.5	—	221.8	3,357.1

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2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2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(2014年6月27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、株式会社エンターテインメントサポート、Nippon IchiSoftware 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、PlayStation4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、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、株式会社STUDIO To0euf、株式会社エンターテインメントサポート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株式会社エンターテインメントサポート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

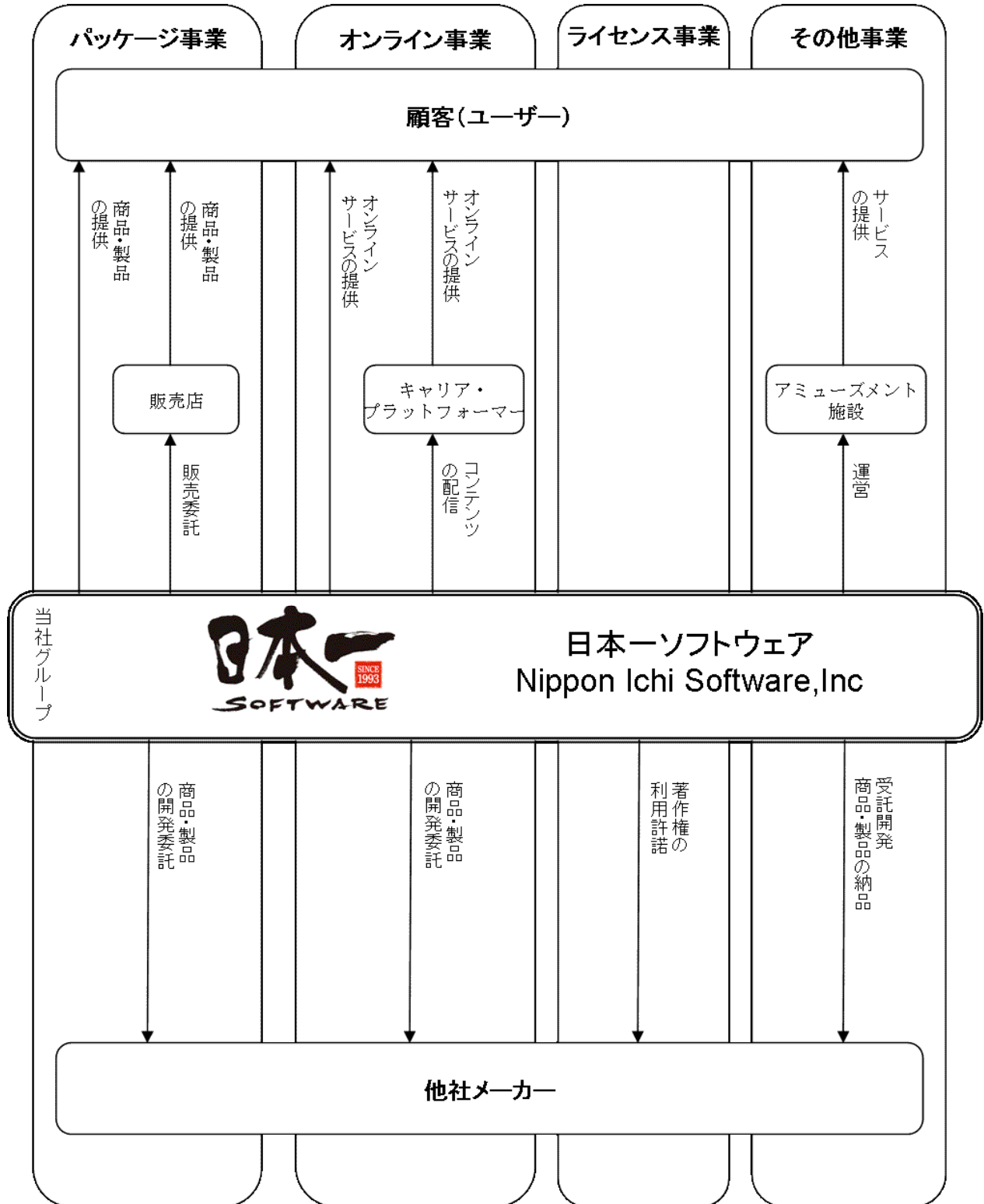
当事業におきましては、著作権元として当社が所有している著作権等の商標を貸与することで、貸与先から得られるロイヤリティ収入が売上となります。

(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(%)	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) 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 エンターテインメントサポート (注) 4	東京都豊島区	千円 20,000	パッケージ事業	100	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。
 4. 株式会社エンターテインメントサポートは平成27年2月1日に株式会社ディオンエンターテインメントから商号変更しております。

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.	2,302,182	238,109	139,989	975,601	1,444,029

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てまいります。

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いたします。

① パッケージ事業

前年度に引き続き、積極的に新規IPを創出するために「NEW BRAND」戦略を継続するとともに、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してまいります。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てまいります。

② オンライン事業

PSストアにおける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・壁紙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、強化してまいります。オンラインゲームの開発・配信につきましても、これまでと同様に丁寧にノウハウを積み上げてまいります。また海外市場におけるオンライン事業の収益を伸ばすためにSTEAMへのタイトルの供給を実施してまいります。

③ ライセンス事業

パッケージ事業及びオンライン事業で産み出したIPを積極的にライセンスアウトし、コミック・小説・攻略本・イラスト集・音楽CD・アニメ・映画など、多様なメディアで露出することで各タイトルの認知と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利益の最大化を図ってまいります。

④ その他事業

安定的な収益の確保を目的とし、受託ビジネス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れる重要な場として継続してまいります。

(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、『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してまいります。

◆商品力強化

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』を促進してまいります。具体的には前年度に引き続きまして「NEW BRAND」戦略を実施し、積極的に新規IPの創出に取り組んでまいります。お客様からのニーズの高いシリーズタイトルにつきましても、継続して丁寧に育ててまいります。

また、自社通販の強化、ライセンスビジネスの強化、そして、イベントを通じてお客様との交流の場を増やすことで、各タイトルの商品価値と顧客満足度の向上を図ります。

◆技術力強化

自社ライブラリ及び自社ツールの開発と充実に取り組むことで技術力の強化を図ります。これに伴い、得意分野の2D技術につきましても開発効率アップとコスト削減を実現し、課題となる3D技術につきましても開発中の複数のプロジェクトを通して克服してまいります。

◆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、リスクヘッジとして海外ユーザーからのニーズが高まってきたおりますSTEAMへのタイトル供給を開始いたします。オンライン事業については好調のPSストアでのゲーム及び壁紙等の配信に注力しつつ、スマートフォン向けのゲーム開発も継続してまいります。

◆海外展開強化

好調の北米・欧州市場を主軸としつつ、コンシューマハード以外にもSTEAMやスマートフォンへのタイトルの供給を検討・実施してまいります。日本以外のアジア地域においても、発売する多くのタイトルを丁寧にローカライズしていくことでアジア市場の今後の成長に対応してまいります。

また、当社グループ初となる海外開発拠点、Nippon Ichi Software Vietnamでは、コスト削減及び3D技術の向上に注力してまいります。

◆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し、グループ内の経営効率の向上を図ります。具体的には日本一ソフトウェアと北米子会社NISAの連携を高め、日本国内の優良コンテンツを獲得し、北米・欧州で展開することを強化してまいります。また、開発子会社エンターテインメントサポートを活用し、当社グループが所有するコンテンツの移植業務・ローカライズ業務・デバッグ業務・グッズ化を促進することで、各コンテンツの利益の最大化と経営効率の向上を目指します。その他、人材育成を目的としたグループ間での人材交流も実施してまいります。

◆組織強化

当社グループの理念を理解・実践できる人材を育成してまいります。経営方針の具体化と周知徹底、社内外における研修の導入、グループ間での人材の交流などを実施し、人事理念「自ら考えて行動する、自ら考えて切り拓く」を体現できる人材を育成してまいります。

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. 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、社内マニュアルや指針等の整備を今後進めてまいります。

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26年3月31日)	当連結会計年度 (平成27年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	890,385	1,243,044
受取手形及び売掛金	325,187	500,072
商品及び製品	82,594	96,264
仕掛品	177,929	153,305
繰延税金資産	54,893	62,969
その他	135,270	108,338
貸倒引当金	△1,700	△1,700
流動資産合計	1,664,560	2,162,295
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	301,140	290,694
機械装置及び運搬具(純額)	6,099	4,015
土地	191,379	191,379
その他(純額)	29,857	39,645
有形固定資産合計	528,476	525,735
無形固定資産	9,740	28,279
投資その他の資産		
投資有価証券	404,702	389,206
その他	29,507	23,358
投資その他の資産合計	434,209	412,564
固定資産合計	972,427	966,579
資産合計	2,636,988	3,128,874

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当連結会計年度 (平成27年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	110,066	189,555
短期借入金	—	260,000
未払金	80,523	107,058
未払法人税等	68,519	4,267
賞与引当金	68,602	100,773
売上値引引当金	127,917	134,297
その他	66,952	78,417
流動負債合計	522,582	874,368
固定負債		
退職給付に係る負債	13,806	18,737
その他	2,964	23,643
固定負債合計	16,770	42,380
負債合計	539,352	916,749
純資産の部		
株主資本		
資本金	521,185	521,920
資本剰余金	511,185	511,920
利益剰余金	1,063,582	1,073,388
自己株式	△16,870	△16,870
株主資本合計	2,079,081	2,090,357
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	6,168	△21,750
為替換算調整勘定	12,385	132,685
その他の包括利益累計額合計	18,553	110,935
新株予約権	—	10,832
純資産合計	2,097,635	2,212,125
負債純資産合計	2,636,988	3,128,874

(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25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)
売上高	3,669,668	3,672,421
売上原価	1,962,612	2,286,796
売上総利益	1,707,056	1,385,624
販売費及び一般管理費	1,126,908	1,245,918
営業利益	580,148	139,706
営業外収益		
受取利息	1,834	22,049
受取配当金	7,019	2,232
為替差益	32,551	—
その他	5,070	3,618
営業外収益合計	46,476	27,900
営業外費用		
支払利息	4,634	37
投資事業組合運用損	4,380	3,832
支払手数料	2,149	74
株式交付費	7,227	—
為替差損	—	7,123
その他	1,104	569
営業外費用合計	19,496	11,636
経常利益	607,128	155,970
特別利益		
固定資産売却益	98	—
投資有価証券売却益	1,064	8,626
特別利益合計	1,162	8,626
特別損失		
固定資産売却損	781	—
減損損失	18,595	—
投資有価証券売却損	—	23,990
特別損失合計	19,376	23,990
税金等調整前当期純利益	588,913	140,605
法人税、住民税及び事業税	164,591	98,715
法人税等調整額	△57,500	22,155
法人税等合計	107,091	120,870
少数株主損益調整前当期純利益	481,822	19,735
当期純利益	481,822	19,735

(連結包括利益計算書)

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)
少数株主損益調整前当期純利益	481,822	19,735
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	1,866	△27,919
為替換算調整勘定	47,292	120,300
その他の包括利益合計	49,158	92,381
包括利益	530,980	112,117
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	530,980	112,117
少数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			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			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	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					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

当連結会計年度(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
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
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

(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25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27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	588,913	140,605
減価償却費	41,945	35,141
賞与引当金の増減額(△は減少)	39,117	23,535
売上値引引当金の増減額(△は減少)	71,603	△13,808
退職給付に係る負債の増減額(△は減少)	△421	4,930
受取利息及び受取配当金	△8,854	△24,282
支払利息	4,634	37
投資事業組合運用損益(△は益)	4,380	3,832
為替差損益(△は益)	△11,817	△10,102
株式交付費	7,227	—
固定資産売却損益(△は益)	683	—
減損損失	18,595	—
投資有価証券売却損益(△は益)	△1,064	15,364
売上債権の増減額(△は増加)	382,491	△147,527
たな卸資産の増減額(△は増加)	8,700	20,268
仕入債務の増減額(△は減少)	△106,977	58,660
前払費用の増減額(△は増加)	△28,067	76,455
前受金の増減額(△は減少)	1,320	23,048
その他	△10,719	24,790
小計	1,001,694	230,952
利息及び配当金の受取額	8,638	22,974
利息の支払額	△4,335	△14
法人税等の支払額	△44,452	△206,473
営業活動によるキャッシュ・フロー	961,545	47,440
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△25,049	△26,638
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	△2,834	△21,957
投資有価証券の取得による支出	△512,514	△704,971
投資有価証券の売却及び償還による収入	305,026	694,694
貸付金の回収による収入	20,041	6,739
その他	1,349	△4,261
投資活動によるキャッシュ・フロー	△181,450	△56,395
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)	△900,000	260,000
長期借入金の返済による支出	△190,310	—
リース債務の返済による支出	△5,480	△555
株式の発行による収入	542,782	1,470
配当金の支払額	△4,241	△9,929
財務活動によるキャッシュ・フロー	△557,249	250,985
現金及び現金同等物に係る換算差額	40,283	110,629
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	263,128	352,659
現金及び現金同等物の期首残高	627,256	890,385
現金及び現金同等物の期末残高	890,385	1,243,044

(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

株式会社エンターテインメントサポート

Nippon Ichi Software Asia Pte. 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

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。

(表示方法の変更)

(連結キャッシュ・フロー計算書)

前連結会計年度において、「営業活動のキャッシュ・フロー」の「その他」に含めていた「前払費用の増減額」及び「前受金の増減額」は、営業活動のキャッシュフローにおける金額的重要性が増したため、当連結会計年度より独立記載することといたしました。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書において、「営業活動のキャッシュ・フロー」の「その他」に表示していた△26,747千円は、「前払費用の増減額」△28,067千円、「前受金の増減額」1,320千円として組み替えております。

(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
セグメント利益又はセグメント損 失(△)	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
減損損失	—	—	—	—	—	18,595	18,595

- (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。

当連結会計年度(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。

(1株当たり情報)

項目	前連結会計年度 (自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)
1株当たり純資産額	422円49銭	444円80銭
1株当たり当期純利益	106円54銭	3円97銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	105円43銭	3円94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25年4月1日 至 平成26年3月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日)
1株当たり当期純利益		
当期純利益(千円)	481,822	19,735
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(千円)	481,822	19,735
期中平均株式数(株)	4,522,390	4,970,423
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	43,885
(うち新株予約権)	47,823	43,885
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	—	—

(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。