



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 東

上場会社名 株式会社 マーベラスAQL

コード番号 7844 URL <http://www.maql.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 許田 周一

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 執行役員 管理統括本部長 (氏名) 山角 信行

定時株主総会開催予定日 平成25年6月21日

配当支払開始予定日

TEL 03-5769-7447

有価証券報告書提出予定日 平成25年6月21日

平成25年6月7日

決算補足説明資料作成の有無 : 有

決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家、アナリスト向け)

(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	17,579	68.6	2,329	123.0	2,325	126.9	1,919	△45.7
24年3月期	10,423	49.6	1,044	416.5	1,025	593.1	3,533	2,591.9

(注) 包括利益 25年3月期 1,915百万円 (△45.8%) 24年3月期 3,533百万円 (2,577.4%)

	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	3,590.01	—	19.4	16.0	13.3
24年3月期	10,762.44	—	75.0	11.6	10.0

(参考) 持分法投資損益 25年3月期 △62百万円 24年3月期 △12百万円

(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	15,341	10,694	69.7	20,006.82
24年3月期	13,667	9,102	66.6	17,028.50

(参考) 自己資本 25年3月期 10,694百万円 24年3月期 9,102百万円

(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	2,817	△2,130	△975	5,723
24年3月期	1,399	435	△479	5,979

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	—	605.00	605.00	323	5.6	6.1
25年3月期	—	0.00	—	1,250.00	1,250.00	668	34.8	6.8
26年3月期(予想)	—	—	—	1,200.00	1,200.00		36.2	

平成25年3月期期末配当金1,250円00銭の内訳は、普通配当1,200円00銭、東証一部上場記念配当50円00銭です。

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)	8,000	1.2	850	△23.1	845	△17.2	500	△22.5	935.36
通期	20,000	13.8	2,900	24.5	2,890	24.3	1,770	△7.8	3,311.19

※ 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 : 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 : 有
 ④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料P.17「4. 連結財務諸表(6)連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更」をご覧ください。

(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	535,931 株	24年3月期	535,931 株
② 期末自己株式数	25年3月期	1,380 株	24年3月期	1,380 株
③ 期中平均株式数	25年3月期	534,551 株	24年3月期	328,276 株

(参考) 個別業績の概要

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	16,611	63.4	2,258	119.0	2,335	127.9	1,851	△47.9
24年3月期	10,166	57.9	1,031	495.8	1,024	748.7	3,555	—

	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	3,464.51	—
24年3月期	10,829.63	—

(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	14,952	71.2	10,646	71.2	10,646	19,917.06	
24年3月期	13,562	67.2	9,118	67.2	9,118	17,058.09	

(参考) 自己資本 25年3月期 10,646百万円 24年3月期 9,118百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、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財務諸表の監査手続は終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件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、決算短信(添付資料)P. 2「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」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	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	4
(4) 事業等のリスク	4
(5) 継続企業の前提に関する重要事象等	7
2. 企業集団の状況	8
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と会社の対処すべき課題	9
4. 連結財務諸表	10
(1) 連結貸借対照表	10
(2) 連結損益及び包括利益計算書	12
(3) 連結株主資本等変動計算書	13
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	15
(5) 継続企業の前提に関する注記	17
(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更	17
(7) 連結財務諸表に関する注記事項	17
(セグメント情報)	17
(1株当たり情報)	20
(重要な後発事象)	20
5. その他	20

1. 経営成績・財政状態に関する分析

当社は、平成23年10月1日付で当社を存続会社とした吸収合併方式により、株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアと合併いたしました。また、合併に伴い、報告セグメントも「オンライン事業」「コンシューマ事業」「音楽映像事業」の3事業に変更いたしました。

したがって、前年同期との比較において前提条件が大きく異なることから比較数値は表示しておりません。

また、当社グループは、平成25年1月11日付で株式会社エンタースフィアの発行済株式52.7%を取得いたしました。この結果、当社グループは、平成25年3月31日現在、当社、連結子会社6社及び関連会社1社で構成されております。

(1) 経営成績に関する分析

①当期の経営成績

当社グループが属するエンターテインメント業界は、国内ソーシャルゲーム市場が依然として成長を続けており、今後も拡大基調を維持するものとみられております。一方、家庭用ゲーム市場につきましては、減少基調の推移となっておりますが、平成24年は前年比でほぼ横ばいとなり、特にニンテンドー3DSの販売が好調に推移しました。また、音楽・映像分野は、厳しい環境の中にも音楽ソフト市場に回復の兆しが見られ、映像ソフトにおきましてもブルーレイディスク市場の成長が見られました。

このような状況下、当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を掲げ、総合エンターテインメント企業として、強力なIPを中核とするブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。

この結果、当期（平成24年4月1日～平成25年3月31日）の業績は、売上高17,579百万円、営業利益2,329百万円、経常利益2,325百万円、当期純利益1,919百万円となりました。

事業の種類別セグメントの業績は次のとおりであります。

<オンライン事業>

当事業におきましては、引き続き好調を維持しましたPCブラウザゲーム「ブラウザ三国志」、「ブラウザプロ野球」、「剣と魔法のログレス」等の既存主力タイトルに加え、モバイルゲームでは平成24年5月サービス開始の「一騎当千バーストファイト」、平成24年11月サービス開始の「閃乱カグラNewWave」が順調な立ち上がりを見せました。一方で、スーパークリエイターズシリーズをはじめとした一部不採算タイトルの中止に伴う費用を計上したほか、新規タイトルの開発期間延長等により、当初予定していたタイトルのリリースに遅れが生じました。

この結果、売上高は7,269百万円、営業利益は665百万円となりました。

<コンシューマ事業>

当事業の自社販売部門におきましては、ニンテンドー3DS向けゲームソフトの販売が好調に推移し、新型ハード機であるPS Vita向けのゲームソフトについても好調な販売を記録しました。特に、閃乱カグラシリーズは、「閃乱カグラ Burst -紅蓮の少女達- (ニンテンドー3DS)」、「閃乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女達の証明- (PS Vita)」の連続ヒットにより、当社の新しいIPとして、その地位を確立することが出来ました。また、「ルーンファクトリー4 (ニンテンドー3DS)」、「フェイト/エクストラ CCC (PSP)」、「朧村正 (PS Vita)」等その他の新作も、好調な販売を記録しました。受託開発部門におきましては、ソニー・コンピュータエンタテインメントの「SOUL SACRIFICE (PS Vita)」の受託開発が順調に進捗しました。アミューズメント部門におきましては、平成24年7月に稼働を開始したキッズアミューズメント筐体「ポケモンレッタ」が、立ち上げ当初から好調な稼働を継続しました。

この結果、売上高は7,059百万円、営業利益は1,819百万円となりました。

<音楽映像事業>

当事業の音楽映像制作部門におきましては、「プリキュア」シリーズがテレビアニメ・劇場版ともにヒットし、大きく収益貢献したほか、新たにテレビ放映アニメ「人類は衰退しました」を制作しました。ステージ制作部門におきましては、「ミュージカル『テニスの王子様』」において合計95公演の実績を計上したほか、イベント興行や関連DVDの販売も好調に推移しました。また、「舞台『弱虫ペダル』箱根学園篇～眠れる直線鬼」の公演チケットが即日完売となるなど、前作同様に大好評を博したほか、「ミュージカル『薄桜鬼』」、「VISUALIVE『ペルソナ4』」など新たなシリーズ作品も成功を収めました。

この結果、売上高は3,256百万円、営業利益は738百万円となりました。

②次期の見通し

次期の事業展開につきましては、当期好調に推移したコンシューマ事業及び音楽映像事業を堅調維持させるとともに、引き続きオンライン事業に最大注力してまいります。特に、モバイルゲーム分野におきましては、新たに事業の柱となるようなタイトルを立ち上げるべく、これまで以上に取り組みを強化する所存であります。

以上の取り組みにより、次期の連結業績につきましては、売上高20,000百万円、営業利益2,900百万円、経常利益2,890百万円、当期純利益1,770百万円を見込んでおります。

(2) 財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

当社グループの当連結会計年度末の財政状態につきましては以下のとおりであります。

当連結会計年度末の資産残高は、売上高やオンラインゲームの開発が順調に推移し受取手形及び売掛金、無形固定資産が増加したことにより、前連結会計年度末に比べ1,674百万円増加し、15,341百万円となりました。

当連結会計年度末の負債残高は、短期借入金の返済により減少したものの、買掛金や未払法人税等の増加により、前連結会計年度末に比べ82百万円増加し、4,647百万円となりました。

当連結会計年度末の純資産は、配当により利益剰余金が減少したものの、当期純利益等の計上により、前連結会計年度末に比べ1,592百万円増加し、10,694百万円となりました。

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、前連結会計年度末に比べ255百万円減少し、5,723百万円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因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）

営業活動の結果得られた資金は、売上債権の増加998百万円、たな卸資産の増加186百万円の計上があったものの、税金等調整前当期純利益2,325百万円、減価償却費880百万円、仕入債務の増加155百万円、未払金の増加148百万円を計上したことなどの要因により、2,817百万円（前年同期比101.4%増）となりました。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果支出した資金は、有形固定資産の取得による支出645百万円、無形固定資産の取得による支出1,421百万円が主因となり、2,130百万円（前年同期は435百万円の収入）となりました。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動の結果支出した資金は、短期借入金及び長期借入金の純減少651百万円、配当金の支払額323百万円などにより、975百万円（前年同期比103.7%増）となりました。

（参考）キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成21年3月期	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（%）	19.0	4.1	7.9	66.6	69.7
時価ベースの自己資本比率（%）	16.1	33.2	47.1	63.6	203.5
キャッシュ・フロー対有利子負債比率（年）	—	—	155.5	99.0	30.1
インタレスト・カバレッジ・レシオ（倍）	—	—	21.7	54.7	280.3

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。

（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すべ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、株主の皆様に対する利益還元を経営における重要課題の一つと位置付け、将来の事業拡大と財務体質の強化のために必要な内部保留を確保しつつ、株主の皆様へ継続的かつ安定的な配当を行うことを基本方針としております。

当社の剰余金の配当の決定機関は、定款により取締役会と定められておりますので、当社グループの来期以降の事業展開等を総合的に勘案し、また、株主の皆様のご支援に報いるため、当連結会計年度につきましては、期末配当として1株当たり1,250円（普通配当1,200円に東証一部上場記念配当50円を含みます）とすることを決議いたしました。また、次期の年間配当金につきましては、1株当たり1,200円とさせていただくことを予定しております。

(4) 事業等のリスク

当社グループの経営成績、財政状態及び株価等に影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。なお、文中における将来に関する事項は、当連結会計年度末時点において当社グループが判断したものであります。

1. オンライン事業に関するリスク

①オンラインゲーム市場について

当社グループが重要分野と位置づけて事業を展開しているオンラインゲーム市場につきましては、SNSを介したソーシャルゲームを中心に今後も市場規模は拡大していくものと予測しております。しかしながら、オンラインゲーム市場の成長が当社グループの予測を下回ったり、新たな法的規制の導入等により、市場の成長を阻害する要因が発生した場合には、当社の経営成績及び今後の事業展開に重要な影響を与える可能性があります。

②インターネット業界の成長性と技術革新について

当社グループは、独創性が高く、先端技術を取り入れた高品質なゲームソフトの創造を通じて、安定収益化を確保する方針であります。インターネットや通信環境の技術革新は著しく発展しております。また、ユーザーが多機能・高機能な端末を通じて多様なコンテンツにアクセスできるようになるなど、オンラインゲームの産業構造が大きく変化することが予想されます。当社グループは、急速に変化する環境に対応すべく、開発効率を向上させ優秀な技術者やプロデューサーの採用、教育システムの強化を通じ、更なるソフト開発力の向上を行なっております。

しかしながら、当社グループが想定していない新たな技術やサービスの普及により環境が急速に変化した場合、迅速な対応ができない恐れがあります。さらに、環境の変化に対応するための技術者の確保やシステムの投入により、多額の費用を投ずる可能性もあります。

③システムリスクについて

当社グループは、インターネットを介した商品・サービスを提供しており、ユーザー満足度の向上を図るためには、システムや通信環境の安定稼働が前提であると認識しております。その為、当社グループの提供する商品・サービスのユーザー数及びデータ量が当社グループの予測から大幅に乖離する場合、計画よりも多額の費用を投ずる可能性があります。また、当社グループのシステムや通信環境は第三者に依存しており、そのシステムの不具合や通信障害、自然災害、事故、ネットワークを通じての不正アクセス及びコンピュータウィルスの感染など、予期せぬ問題が発生した場合には、安定したサービスの提供が困難となり、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

2. コンシューマ事業に関するリスク

①家庭用ゲーム機器メーカーとの許諾契約について

家庭用ゲームソフトの開発・販売等については、対応機種ごとにメーカーとの間で契約を締結しており、各ゲームについては、それぞれ株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント（プレイステーション3、プレイステーション・ポータブル、及びプレイステーション・ヴィータ用ソフト）、任天堂株式会社（ニンテンドーDS、ニンテンドー3DS及びWii用ソフト）、Microsoft Corporation（Xbox 360用ソフト）の審査・承認が必要となります。当社グループが企画したゲームソフトが各メーカーの承認を受けられなかった場合には当該ゲームは開発・販売することができず、当社グループの業績に重要な影響を与える可能性があります。また、契約の変更や新たな契約内容によっては、今後の開発・販売計画や当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

②ゲームソフトの販売動向等について

国内のゲームソフト業界においては、一般に、少子化によるゲーム需要の伸び悩み、オンラインゲーム、モバイルコンテンツをはじめとする遊びの多様化及びユーザー層の嗜好変化、各ゲーム機の盛衰等に影響を受けております。当社グループにおいては、独創性が高く、先端技術を取り入れた高品質のゲームソフトを他社に先駆けて開発・販売することにより他社との差別化及び安定収益化を確保する方針であります。多様化するユーザー層のニーズを的確に把握し、ユーザーに受け入れられるソフトを供給できなかつた場合には、販売不振、競合他社との競争上の不利等が発生する可能性があります。また、外部環境の動向に加え、当社グループにおけるゲームソフトの年間開発・発売タイトル数の多寡、発売時期、ヒット作の有無及び1タイトル当たりの売上動向等により、期間の損益に大きな影響を与える可能性があります。

③受託開発について

当社グループが受託開発において販売先から得るゲームソフトの企画・開発の対価は、開発業務の進行にあわせて受け取る開発売上と、販売先からユーザーへのゲームソフト販売数量に基づき受け取るロイヤリティ収入からなります。開発売上については、市場動向や制作工程の事後的な変更などにより、販売先からゲームソフトの納期や仕様に変更の要請があった場合には、それに伴い売上の計上時期や金額が変わることがあります。当社グループでは売上の平準化を図るため、販売先や各ゲームソフトの納入時期を分散させると同時にゲームソフトの制作工程管理を適切に行い、受託開発契約に則した納品を行うよう努めておりますが、当初計画した見積と差異が生じた場合には、当社グループの業績に重要な影響を与える可能性があります。また当社グループの技術革新や変化への対応が遅れるなどした結果、販売先の当社グループに対する投資対効果の評価が低下した場合や、市場そのものが衰退した場合には、収益性の低下や開発依頼の減少など、当社グループの業績に大きな影響を与える可能性があります。

さらに、ゲームソフトの販売数量に基づき変動するロイヤリティ収入も、販売先が実施する各種の販売活動等により大きく影響を受け、その結果によっては、当社グループの業績に重要な影響を与える可能性があります。

3. 音楽映像事業に関するリスク

①「映像著作権（マスターライツ）」獲得を目的とした映像コンテンツ製作事業の今後の方針

当社グループは、これまでのビデオグラム化権及びDVD化権の獲得を行うだけでなく、映像著作権（マスターライツ）の獲得を目的とした製作出資を積極的に行っております。しかし、出資した製作費等を回収できなかった場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

②舞台公演等について

当社グループは、舞台・ミュージカルの公演を行っておりますが、出演俳優の健康上の理由や不慮の事故等により、出演俳優の変更や公演が中止になるリスクが存在します。また、新たな地域での公演や公演回数拡大、新作公演の実施等、事業の拡大に向け取り組んでおりますが、公演内容及び出演俳優の話題性・知名度やお客様の嗜好の変化等により、十分な観客動員が果たせないリスクも存在します。

これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

③再販価格維持制度について

音楽商品事業の商品は、再販価格維持制度の対象になっております。再販価格維持制度は、著作物商品の価格を固定化することで、著作物の安定した供給発展体制を保証する制度であり、商品価格の安定につながっております。しかし、著作物の再販価格維持制度は公正な競争が行われない等の廃止意見がある反面、文化振興への影響が生じるおそれがある等、存続意見も強く賛否両論がある状態であり、将来、当制度が変更もしくは撤廃された場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

4. 法的規制

オンライン事業およびコンシューマ事業における法的規制としては、制作物に対しての著作権法があります。また、音楽・映像事業における主たる法的規制は以下のとおりです。

区 分	法的規制
音楽・映像	著作権法
音楽	再販価格維持制度（注1）
音楽出版	ベルヌ条約（注2） 万国著作権条約（注3） 実演家、レコード著作者及び放送機関の保護に関する国際条約

- （注）1. 再販価格維持制度とは、レコード会社が商品価格を決定し、販売店は指定された価格で販売することを約するという販売契約制度です。
2. ベルヌ条約とは、著作権の発生に何ら手続きを要しない無方式主義を原則としてヨーロッパ諸国を中心に創設された条約です。
3. 万国著作権条約とは、すべての国において文学的、学術的及び美術的著作物の著作権の保護を確保することを目的とした条約です。

5. 知的財産権の侵害

当社グループは、デジタルコンテンツや音楽・映像コンテンツ等の知的財産権を多数保有しておりますが、海賊版や違法コピー、ファイル交換等による権利侵害が確認されております。それらにつきましては個別に適切な対応を図っておりますが、海外やインターネットでは十分な知的財産権保護を受けられない可能性があります。これらの知的財産権侵害により、正規商品の売上が阻害され、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

6. 開発要員・外注業者の確保

当社グループは、ゲームソフトおよび映像コンテンツの企画、開発においてデザイナーやプログラマー、音楽や効果音に取り組むコンポーザーなど特殊技術を持つ数多くの人材、外注業者を活用しております。当社グループは、継続的に優秀な人材の確保や育成に努めてまいりますが、これらの人材が当社グループより流出した場合や外注業者の確保が行えなかった場合は、当社グループが計画していた事業活動を遂行できず、その結果によっては、当社グループの業績に重要な影響を与える可能性があります。

7. 現在の事業における取引慣行について

広告業界においては広告取引に携わる発注元、広告代理店双方の事情により取引内容に突発的な変更が生じる可能性があります。そのため契約書、発注書等の取り交わしは通常行なわれない場合が多くあります。これは取引内容の変更に対応するため、当事者間の機動性を重視することによるものであります。当社グループにおいてもアニメ版権獲得を目的としてTVアニメ番組を提供する際、当社グループと代理店間に提供条件を定める契約は結んでおりません。

一方、当社グループでは番組出資等により結果として生じる知的財産権の使用が含まれる取引については、文書による契約を締結しております。しかし当社グループが扱う商品が素早い市場投入を必要とされる場合には、当事者間の口頭合意によりただちに制作、製造作業に入る場合が多くあります。当社グループとしてはできる限り迅速な契約締結を目指しておりますが、不測の事態により締結されなかった場合、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

8. 過去との業績比較について

現状のグループ構成になってからの期間が短いため、期間業績比較等を行うには十分な財務数値を得ることができません。なお、平成23年10月1日付で当社を存続会社とした吸収合併方式により、株式会社AQインタラクティブ及び株式会社ライブウェアと合併したことにより、今後の決算においても過去との期間業績比較をする上でこれらグループ体制の変遷に留意する必要があります。

9. M&Aについて

当社グループは、将来的な成長可能性の拡大に結びつく判断した場合には、他企業との合併企業の設立、M&A等の施策を積極的に推進し、企業規模の拡大に取り組んでいく方針です。これらの施策により、当社グループをめぐる事業環境が大きく変化する可能性があります。また、M&A、合併企業の設立が、当社の期待する効果が上げられない場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

10. 訴訟等について

当社グループが事業拡大を行っていく上で、投融資先、取引先との間で訴訟や係争が生じる可能性があります。また、当社グループの商品・サービスが、他者の知的財産権を侵害しないように相応な注意を払っておりますが、当社グループが他者の知的財産権を認識せずに侵害し、損害賠償請求等をされる可能性があります。これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

11. 暴力シーン及び性的シーン等の描写について

当社グループが提供する商品・サービスの一部には、暴力シーンや性的シーンが含まれているものがあります。このため、青少年犯罪が起きた場合等に、一部のマスコミ等からアニメやゲームとの関連性や影響を指摘され、誹謗中傷や行政機関による販売規制、テレビ局による番組放映の中止等がなされる可能性があります。これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

12. 海外での事業展開について

当社グループは、北米・欧州をはじめとして海外市場にもデジタルコンテンツおよび映像コンテンツの販売等、事業を展開しております。海外販売国における市場動向、政治、経済、法律、文化、習慣、競合会社の存在の他、様々なカントリーリスクや人材の確保、海外取引における税務のリスク等が存在します。また、当社グループは、在外連結子会社を設立しており、外貨建ての取引を行っているため、為替変動は、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

13. 商品・サービスのリリース時期の変更について

当社グループが提供するコンテンツの制作につきましては、スケジュール管理を徹底しておりますが、市場動向の変化や、やむをえない事由による制作・開発スケジュールの変更により商品・サービスのリリース時期が変更となる可能性があります。これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

14. 商品・サービスの瑕疵について

当社グループが提供する商品・サービスについて、発売後に重大な瑕疵が発覚した場合、販売停止や製品回収等を行う可能性があります。これらが生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

(5) 継続企業の前提に関する重要事象等

該当事項はありません。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、連結子会社6社及び関連会社1社で構成されており「オンライン事業」「コンシューマ事業」「音楽映像事業」を主たる事業としております。

当社グループの主な事業内容と、当社グループを構成している関係会社の位置付けは次のとおりであります。

(1) オンライン事業

オンライン事業においては、SNS向けソーシャルゲームを中心としたオンラインゲームやゲームアプリケーションの企画・開発・サービス運営を行っており、フィーチャーフォン、スマートフォン、PC等の多様なデバイスに向けてコンテンツを供給しています。

〔関係会社〕

XSEED JKS, Inc. (連結子会社)、MAQL Europe Limited (連結子会社)、株式会社エンタースフィア (連結子会社)、Checkpoint Studios Inc. (持分法適用関連会社)

(2) コンシューマ事業

コンシューマ事業においては、当社が発売元となる家庭用ゲーム機向けソフトの企画・開発・販売を行うほか、蓄積された高度な開発技術を背景に、業界他社が発売するゲームソフトの開発受託を行っています。加えて、アミューズメント施設運営会社向けに、業務用機器や商品の企画・開発・販売を行っています。

〔関係会社〕

XSEED JKS, Inc. (連結子会社)、MAQL Europe Limited (連結子会社)

(3) 音楽映像事業

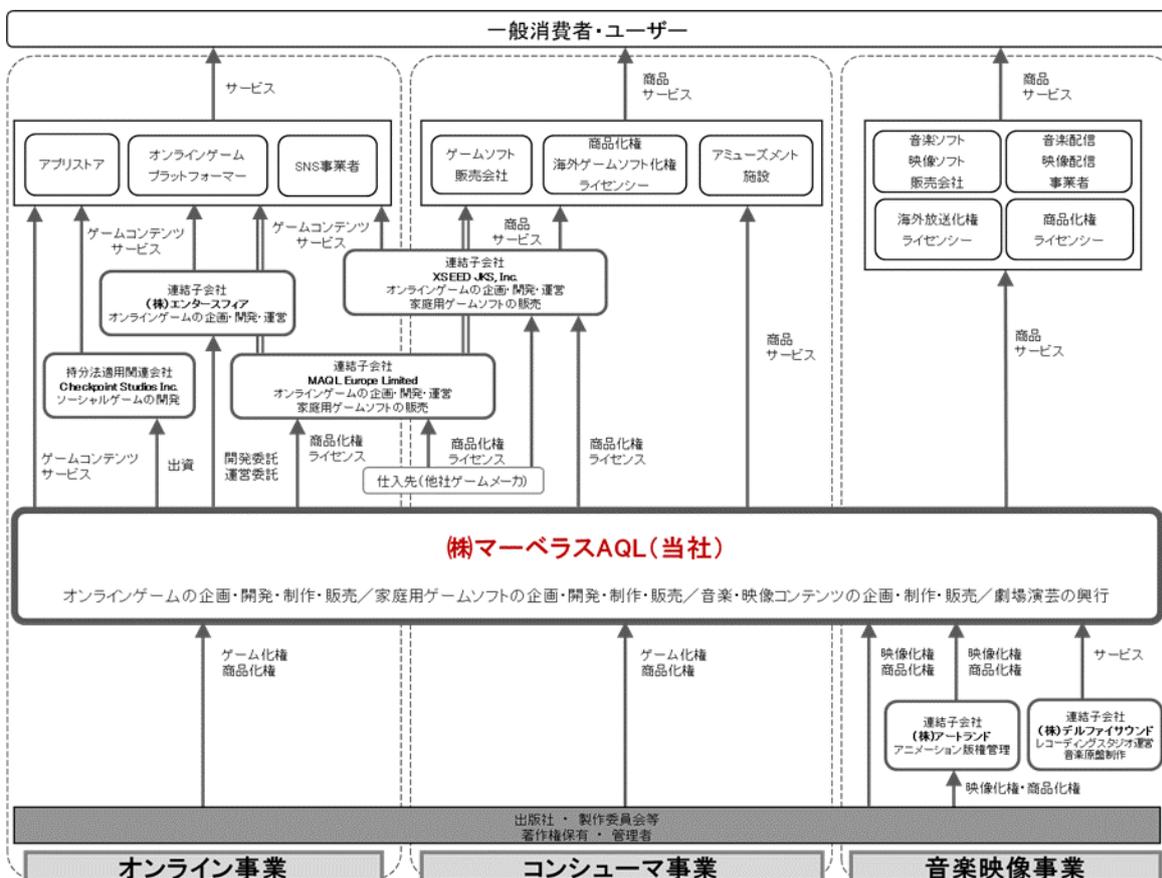
音楽映像事業においては、アニメーションを中心とした音楽・映像コンテンツの制作・プロデュースを行い、音楽・映像商品化から、配信ビジネスやキャラクター商品化といった二次利用へのマルチユース展開を積極的に行っています。加えて、漫画やアニメ、ゲームの人気作品を原作にした舞台興行作品の制作・プロデュースにより興行ビジネスを手掛け、ライブエンターテインメントと音楽・映像との融合を図り、コンテンツの多面的な展開を推進しています。

〔関係会社〕

株式会社デルファイサウンド (連結子会社)、株式会社アートランド (連結子会社)

〔事業系統図〕

以上述べた事項を事業系統図によって示すと次のとおりであります。



株式会社リンクシンク (連結子会社) は事実上の休眠会社ですので、上記事業系統図には記載しておりません。

なお、XSEED JKS, Inc. (連結子会社) は平成25年5月6日付けでMarvelous USA, Inc. に社名変更しております。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、「『驚き』と『感動』を世界に届ける新しいエンターテインメントの創造」という経営理念を掲げ、あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造により、世界の人々に「驚き」と「感動」を届ける企業として、誰もが夢見る楽しい未来の創造に貢献いたします。また、株主、顧客及び従業員の満足度向上や信頼構築に努めるとともに、共存共栄を機軸とした経営展開を図ってまいります。

(2) 目標とする経営指標

当社グループは、収益性の高い効率経営の観点と株主資本有効活用の観点から、売上高営業利益率と自己資本利益率（ROE）を重点経営指標とするとともに、併せてキャッシュフロー経営についても重視していく所存であります。

(3) 中長期的な会社の経営戦略と会社の対処すべき課題

当社グループを取り巻く事業環境は、SNS利用者の拡大やスマートフォン販売台数の伸びに伴い、デバイスを問わずにエンターテインメントコンテンツを楽しむことが出来る環境が急速に整備されており、「どのようなエンターテインメントコンテンツをどのように供給してゆくのか」という経営課題に対して、多様なアプローチが求められております。

当社グループは、「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」を事業ドメインとして、エンターテインメントコンテンツのさまざまな側面をカバーする強力なバリューチェーンを構築し、多様なエンターテインメントコンテンツを制作・保有しております。それらを事業のフレームを越えて有機的に展開することで、市場環境にフォーカスした高品質なエンターテインメントコンテンツを、より迅速に多様なアプローチで市場へと供給いたします。そのために、以下の点を個別の経営課題と捉え、経営強化に取り組んでおります。

① 自社IPの育成と新規創出

総合エンターテインメント企業として、当社グループを代表するような強力な自社IPが必要であると認識しております。デジタルな領域で革新的なもの、今までにない新しいエンターテインメントの創造のために、既存IPの育成とともに新規IPの創出に努めてまいります。また、自社IPに加え、他社著作権の獲得を強化することでライブラリの拡充を進めてまいります。

② 顧客基盤の有効活用

当社グループの事業領域は、オンラインゲームから家庭用ゲームソフト、業務用筐体、音楽、映像、舞台公演まで多岐にわたっており、様々なステージにおいて顧客の獲得が可能であります。それらを一つの顧客基盤としてユーザーベースを拡大し、そのユーザーベースを市場ニーズに合わせて有効活用することで、適時に経営資源を投下してまいります。

③ オンライン事業のさらなる拡充

PCや携帯電話、スマートフォン等でのSNSを通じたオンラインゲーム市場の成長は今後も継続すると見込まれており、当社グループはこの成長分野における事業のさらなる拡大と発展に向けて、ユーザーニーズの変化を先取りしたネットワークゲーム、モバイル端末向けゲームの企画開発を強化してまいります。

④ グローバル展開の推進

オンラインゲーム市場においては、海外が国内以上に成長しており、企業成長のためには海外市場での事業展開が重要な課題であります。当社グループといたしましては、米国、英国での海外子会社を通じて、現地でのオンラインゲーム等の運営やマーケティングの強化を図ってまいります。

⑤ 技術開発力の向上

ゲーム自体のアイデアや獨創性、面白さの追求はもちろんのこと、それぞれのハードウェアの特性を最大限に生かしたソフト開発技術と、ワンソース・マルチプラットフォーム対応ができる開発技術により開発効率を向上させることが企業収益の向上に繋がると考えており、優秀な技術者やプロデューサーの採用、教育システムの強化を通じ、更なるソフト開発力の向上を行なってまいります。

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	7,179,272	7,123,957
受取手形及び売掛金	2,520,681	3,515,610
電子記録債権	—	28,386
有価証券	280,371	—
商品及び製品	17,386	16,537
仕掛品	863,650	909,425
原材料及び貯蔵品	23,902	31,711
繰延税金資産	658,950	451,492
その他	411,471	561,887
貸倒引当金	△23,193	△45,541
流動資産合計	11,932,492	12,593,467
固定資産		
有形固定資産		
建物	300,901	311,700
減価償却累計額	△93,059	△128,398
建物(純額)	207,842	183,302
車両運搬具	23,829	23,829
減価償却累計額	△7,433	△14,270
車両運搬具(純額)	16,396	9,559
工具、器具及び備品	1,003,720	935,318
減価償却累計額	△896,722	△517,070
工具、器具及び備品(純額)	106,997	418,247
リース資産	6,986	4,870
減価償却累計額	△5,525	△4,383
リース資産(純額)	1,461	487
有形固定資産合計	332,698	611,596
無形固定資産		
のれん	6,968	227,096
ソフトウェア	227,400	485,506
ソフトウェア仮勘定	497,485	654,826
その他	1,544	1,519
無形固定資産合計	733,400	1,368,949
投資その他の資産		
投資有価証券	303,872	546,485
関係会社株式	68,850	—
破産更生債権等	95,561	108,989
敷金及び保証金	285,766	176,767
その他	10,111	44,616
貸倒引当金	△95,561	△108,989
投資その他の資産合計	668,600	767,869
固定資産合計	1,734,699	2,748,415
資産合計	13,667,191	15,341,883

(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	609,087	769,468
短期借入金	1,107,491	602,005
1年内返済予定の長期借入金	73,200	180,503
未払金	1,044,591	1,067,664
未払印税	934,294	965,837
未払法人税等	33,663	226,863
前受金	366,004	445,476
賞与引当金	57,272	109,047
役員賞与引当金	15,242	17,167
その他	120,806	186,604
流動負債合計	4,361,653	4,570,637
固定負債		
長期借入金	202,400	64,520
資産除去債務	—	12,059
その他	538	—
固定負債合計	202,938	76,579
負債合計	4,564,592	4,647,217
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,128,472	1,128,472
資本剰余金	6,373,514	6,373,514
利益剰余金	1,630,975	3,226,614
自己株式	△27,726	△27,726
株主資本合計	9,105,236	10,700,875
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	298	11
為替換算調整勘定	△2,935	△6,220
その他の包括利益累計額合計	△2,637	△6,209
純資産合計	9,102,599	10,694,665
負債純資産合計	13,667,191	15,341,883

(2) 連結損益及び包括利益計算書

(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)
売上高	10,423,643	17,579,434
売上原価	5,932,259	9,462,658
売上総利益	4,491,384	8,116,775
販売費及び一般管理費	3,446,560	5,787,047
営業利益	1,044,823	2,329,727
営業外収益		
受取利息	6,530	5,248
為替差益	10,291	61,188
その他	8,598	4,932
営業外収益合計	25,420	71,368
営業外費用		
支払利息	30,834	12,122
持分法による投資損失	12,671	62,028
その他	1,585	1,044
営業外費用合計	45,091	75,194
経常利益	1,025,153	2,325,901
特別利益		
負ののれん発生益	2,208,869	—
特別利益合計	2,208,869	—
特別損失		
関係会社株式売却損	3,103	—
賃貸借契約解約損	78,056	—
その他	2,600	—
特別損失合計	83,760	—
税金等調整前当期純利益	3,150,262	2,325,901
法人税、住民税及び事業税	8,379	203,096
法人税等調整額	△391,168	203,763
法人税等合計	△382,788	406,859
少数株主損益調整前当期純利益	3,533,051	1,919,042
少数株主利益	—	—
当期純利益	3,533,051	1,919,042
少数株主利益	—	—
少数株主損益調整前当期純利益	3,533,051	1,919,042
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	298	△287
為替換算調整勘定	△2,960	3,536
持分法適用会社に対する持分相当額	3,532	△6,822
その他の包括利益合計	869	△3,572
包括利益	3,533,920	1,915,469
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	3,533,920	1,915,469
少数株主に係る包括利益	—	—

(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	1,128,472	1,128,472
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	1,128,472	1,128,472
資本剰余金		
当期首残高	1,129,991	6,373,514
当期変動額		
合併による増加	5,243,523	—
当期変動額合計	5,243,523	—
当期末残高	6,373,514	6,373,514
利益剰余金		
当期首残高	△1,902,075	1,630,975
当期変動額		
剰余金の配当	—	△323,403
当期純利益	3,533,051	1,919,042
当期変動額合計	3,533,051	1,595,639
当期末残高	1,630,975	3,226,614
自己株式		
当期首残高	△27,726	△27,726
当期変動額		
当期変動額合計	—	—
当期末残高	△27,726	△27,726
株主資本合計		
当期首残高	328,661	9,105,236
当期変動額		
合併による増加	5,243,523	—
剰余金の配当	—	△323,403
当期純利益	3,533,051	1,919,042
当期変動額合計	8,776,574	1,595,639
当期末残高	9,105,236	10,700,875
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	—	298
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	298	△287
当期変動額合計	298	△287
当期末残高	298	11
為替換算調整勘定		
当期首残高	△3,506	△2,935
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	571	△3,285
当期変動額合計	571	△3,285
当期末残高	△2,935	△6,220
その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△3,506	△2,637
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額 (純額)	869	△3,572
当期変動額合計	869	△3,572
当期末残高	△2,637	△6,209

(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)
純資産合計		
当期首残高	325,155	9,102,599
当期変動額		
合併による増加	5,243,523	—
剰余金の配当	—	△323,403
当期純利益	3,533,051	1,919,042
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）	869	△3,572
当期変動額合計	8,777,444	1,592,066
当期末残高	9,102,599	10,694,665

(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	3,150,262	2,325,901
減価償却費	506,155	880,159
映像コンテンツ償却額	309,576	136,650
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	7,348	21,854
受取利息	△6,530	△5,248
支払利息	30,834	12,122
持分法による投資損益 (△は益)	12,671	62,028
売上債権の増減額 (△は増加)	△558,707	△998,950
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△405,973	△186,845
仕入債務の増減額 (△は減少)	△93,891	155,048
負ののれん発生益	△2,208,869	—
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△9,015	50,888
役員賞与引当金の増減額 (△は減少)	15,242	1,924
関係会社株式売却損益 (△は益)	3,103	—
賃貸借契約解約損	78,056	—
未払金の増減額 (△は減少)	167,473	148,793
未払印税の増減額 (△は減少)	194,339	25,585
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△74,741	33,801
その他	294,439	164,247
小計	1,411,775	2,827,962
利息及び配当金の受取額	6,567	6,136
利息の支払額	△25,592	△10,052
法人税等の支払額又は還付額 (△は支払)	6,487	△6,068
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,399,238	2,817,978
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	△117,125	△645,870
投資有価証券の取得による支出	—	△65,897
関係会社株式の取得による支出	△77,990	—
投資有価証券の償還による収入	1,150,000	283,587
無形固定資産の取得による支出	△552,580	△1,421,041
資産除去債務の履行による支出	—	△82,640
定期預金の預入による支出	—	△2,000,000
定期預金の払戻による収入	—	1,800,000
敷金及び保証金の差入による支出	△128,385	△3,786
敷金及び保証金の回収による収入	22,350	104,109
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△99,282
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による収入	144,805	—
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による支出	△9	—
その他	△5,555	430
投資活動によるキャッシュ・フロー	435,509	△2,130,392

(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)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	1,754,426	1,188,000
短期借入金の返済による支出	△2,208,000	△1,729,586
長期借入金の返済による支出	△24,400	△109,800
配当金の支払額	△14	△323,403
ファイナンス・リース債務の返済による支出	△1,034	△1,058
財務活動によるキャッシュ・フロー	△479,022	△975,847
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,259	32,946
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	1,356,985	△255,315
現金及び現金同等物の期首残高	1,749,836	5,979,272
合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	2,872,450	—
現金及び現金同等物の期末残高	5,979,272	5,723,957

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項の変更

重要な会計方針の変更

(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の方法に変更しております。

これにより、従来の方法に比べて、当連結会計年度の減価償却費が35,504千円減少し、営業利益、経常利益及び税金等調整前当期純利益はそれぞれ35,504千円増加しております。

(7) 連結財務諸表に関する注記事項

(セグメント情報)

1. 報告セグメントの概要

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

当社は、取り扱う製品・サービスについて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、当社は、製品・サービス別のセグメントから構成されており、「オンライン事業」、「コンシューマ事業」及び「音楽映像事業」の3つを報告セグメントとしております。

「オンライン事業」においては、SNS向けソーシャルゲームを中心としたオンラインゲームやゲームアプリケーションの企画・開発・サービス運営を行っており、フィーチャーフォン、スマートフォン、PC等の多様なデバイスに向けてコンテンツを供給しています。

「コンシューマ事業」においては、当社が発売元となる家庭用ゲーム機向けソフトの企画・開発・販売を行うほか、蓄積された高度な開発技術を背景に、業界他社が発売するゲームソフトの開発受託を行っています。加えて、アミューズメント施設運営会社向けに、業務用機器や商品の企画・開発・販売を行っています。

「音楽映像事業」においては、アニメーションを中心とした音楽・映像コンテンツの制作・プロデュースを行い、音楽・映像商品化から、配信ビジネスやキャラクター商品化といった二次利用へのマルチユース展開を積極的に行っています。加えて、漫画やアニメ、ゲームの人気作品を原作にした舞台興行作品の制作・プロデュースにより興行ビジネスを手掛け、ライブエンターテインメントと音楽・映像との融合を図り、コンテンツの多面的な展開を推進しています。

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

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。

報告セグメントの利益は、営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は市場実勢価格に基づいております。

(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日以降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の方法に変更しております。

この変更に伴い、従来の方法に比べて、当連結会計年度のセグメント利益が、それぞれ「オンライン事業」で236千円、「コンシューマ事業」で34,187千円、「音楽映像事業」で1千円増加し、報告セグメントに帰属しないセグメント利益の調整額が、1,078千円減少いたしました。

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（自 平成23年4月1日 至 平成24年3月31日）

(単位：千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1	連結財務諸表 計上額 (注) 2
	オンライン 事業	コンシューマ 事業	音楽映像事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	3,692,938	3,526,283	3,204,421	10,423,643	—	10,423,643
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	470	470	△470	—
計	3,692,938	3,526,283	3,204,891	10,424,113	△470	10,423,643
セグメント利益	672,553	550,581	547,074	1,770,210	△725,386	1,044,823
セグメント資産	2,152,966	1,982,293	844,044	4,979,303	8,687,887	13,667,191
その他の項目						
減価償却費	322,684	111,561	13,731	447,977	58,125	506,103
持分法適用会社への投資額	68,850	—	—	68,850	—	68,850
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	764,352	249,114	510	1,013,977	261,664	1,275,641

(注) 1 調整額は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益の調整額△725,386千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用△725,386千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
- (2) セグメント資産の調整額8,687,887千円は、主に提出会社の余資運用資金（現金及び預金）及び管理部門に係る資産であります。
- (3) 減価償却費の調整額58,125千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であります。
- (4) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額261,664千円は、主に本社管理部門に係る資産の増加額であります。

2 セグメント利益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

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）

（単位：千円）

	報告セグメント				調整額 (注) 1	連結財務諸表 計上額 (注) 2
	オンライン 事業	コンシューマ 事業	音楽映像事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	7,269,804	7,059,742	3,249,887	17,579,434	—	17,579,434
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	6,600	6,600	△6,600	—
計	7,269,804	7,059,742	3,256,487	17,586,034	△6,600	17,579,434
セグメント利益	665,351	1,819,214	738,910	3,223,476	△893,748	2,329,727
セグメント資産	2,721,344	3,490,139	1,221,105	7,432,589	7,909,293	15,341,883
その他の項目						
減価償却費	605,810	227,780	7,154	840,745	39,414	880,159
持分法適用会社への投 資額	—	—	—	—	—	—
有形固定資産及び無形 固定資産の増加額	1,515,488	668,158	107	2,183,754	47,676	2,231,430

(注) 1 調整額は、以下のとおりであります。

- (1) セグメント利益の調整額△893,748千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用△893,748千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。
- (2) セグメント資産の調整額7,909,293千円は、主に提出会社の余資運用資金（現金及び預金）及び管理部門に係る資産であります。
- (3) 減価償却費の調整額39,414千円は、各報告セグメントに配分していない全社費用であります。
- (4) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額47,676千円は、主に本社管理部門に係る資産の増加額であります。

2 セグメント利益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(1株当たり情報)

	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	17,028.50円	20,006.82円
1株当たり当期純利益金額	10,762.44円	3,590.01円

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式が存在しないため記載していません。

2. 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)
連結損益計算書上の当期純利益(千円)	3,533,051	1,919,042
普通株式に係る当期純利益(千円)	3,533,051	1,919,042
普通株式に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式の期中平均株式数(株)	328,276	534,551
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2回～第3回新株予約権(新株予約権の数 4,056株)	第3回新株予約権(新株予約権の数 3,692株)

3. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	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)
連結貸借対照表の純資産の部の合計額(千円)	9,102,599	10,694,665
普通株式に係る純資産額(千円)	9,102,599	10,694,665
普通株式の発行済株式数(株)	535,931	535,931
普通株式の自己株式数(株)	1,380	1,380
1株当たり純資産額の算定に用いられた普通株式の数(株)	534,551	534,551

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

5. その他

該当事項はありません。