



平成28年3月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

平成28年5月12日
上場取引所 東

上場会社名 株式会社マーベラス
 コード番号 7844 URL <http://www.marv.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役会長 CEO (氏名) 中山 晴喜
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 執行役員 CFO 管理統括本部長 (氏名) 加藤 征一郎 TEL 03-5769-7447
 定時株主総会開催予定日 平成28年6月21日 配当支払開始予定日 平成28年6月6日
 有価証券報告書提出予定日 平成28年6月21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	31,820	20.3	5,418	22.8	5,228	14.1	3,602	65.4
27年3月期	26,441	30.1	4,412	46.8	4,583	50.7	2,178	15.7

(注) 包括利益 28年3月期 3,557百万円 (60.8%) 27年3月期 2,212百万円 (16.7%)

	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	68.68	—	26.3	24.7	17.0
27年3月期	40.74	40.74	17.2	23.6	16.7

(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	20,370	13,921	68.3	268.84
27年3月期	22,039	13,450	61.0	251.55

(参考) 自己資本 28年3月期 13,904百万円 27年3月期 13,450百万円

(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	5,986	△2,874	△3,086	8,786
27年3月期	4,031	△2,218	△1,146	8,937

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	—	20.00	20.00	1,069	49.1	8.4
28年3月期	—	0.00	—	30.00	30.00	1,551	43.7	11.5
29年3月期 (予想)	—	0.00	—	30.00	30.00		37.4	

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		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	34,000	6.9	6,000	10.7	5,850	11.9	4,150	15.2	80.24

(注) 当社は、年次での業績管理を行っておりますので、第2四半期（累計）の業績予想の記載を省略しております。

※ 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： 無
④ 修正再表示： 無

(注) 詳細は、添付資料P.19「5. 連結財務諸表 (5) 連結財務諸表に関する注記事項 (会計方針の変更)」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）	28年3月期	53,593,100株	27年3月期	53,593,100株
② 期末自己株式数	28年3月期	1,872,400株	27年3月期	122,400株
③ 期中平均株式数	28年3月期	52,453,760株	27年3月期	53,467,751株

(参考) 個別業績の概要

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	26,793	9.7	3,989	△1.5	3,883	△7.5	2,414	33.5
27年3月期	24,433	32.1	4,049	38.7	4,198	36.3	1,808	△9.4

	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
	円 銭	円 銭
28年3月期	46.02	—
27年3月期	33.82	33.81

(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	%	円 銭
28年3月期	18,529	12,425	67.0	239.95
27年3月期	21,354	13,098	61.3	244.97

(参考) 自己資本 28年3月期 12,410百万円 27年3月期 13,098百万円

※ 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。

○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
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. 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) 連結損益及び包括利益計算書	13
(3) 連結株主資本等変動計算書	14
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	16
(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
(会計方針の変更)	19
(連結貸借対照表関係)	20
(連結損益及び包括利益計算書関係)	20
(連結株主資本等変動計算書関係)	22
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	24
(セグメント情報等)	25
(1株当たり情報)	28
(重要な後発事象)	29
6. その他	30

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エンターテインメント業界は、国内のアプリゲーム市場におきまして、人気IPタイトルの登場や、日本・欧米・アジア各国のゲーム会社による相互市場参入等により、市場環境が益々激化いたしました。また、海外におけるアプリゲーム市場は、特に新興国でのスマートフォンの普及とともに、今後も継続的な成長が見込まれております。家庭用ゲーム市場におきましては、海外での盛況は見られたものの、国内では引き続き市場全体の縮小傾向が続きました。アーケードゲーム市場につきましては、市場環境が厳しい中でも、有力IPを題材にした機器は好調に推移いたしました。音楽・映像分野におきましては、国内外におけるサブスクリプションサービス（月額課金）による新しい音楽配信、動画配信サービスの拡充が進みました。また、2次元で描かれた漫画・アニメ・ゲームなどの世界を舞台コンテンツ化した「2.5次元ミュージカル」は、国内ではすでに固有のジャンルとして定着し、公演数・動員数の増加とともに市場規模の拡大が継続いたしました。

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」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPの確立に向けた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27年4月1日～平成28年3月31日）の業績は、売上高31,820百万円（前期比20.3%増）、営業利益5,418百万円（前期比22.8%増）、経常利益5,228百万円（前期比14.1%増）、親会社株主に帰属する当期純利益3,602百万円（前期比65.4%増）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>

当事業のネイティブアプリにおきましては、「剣と魔法のログレス いにしへの女神」が引き続き好調に推移し、当期の収益に大きく貢献いたしました。同タイトルは、平成27年10月22日よりGarena Online Private Limitedを通じて台湾・香港・マカオでのサービスを開始し、リリース当初より好調な推移となり、平成27年12月4日時点で台湾におけるApp Storeセールスランキングで1位を獲得いたしました。また、平成27年8月28日より「クロノドラゴン ～ななつの光と太初の樹～」を、平成27年9月10日より「幕末Rock 極魂（アルティメットソウル）」の配信を開始いたしました。ブラウザゲームにおきましては、平成27年11月25日より「VALKYRIE DRIVE - SIREN-(セイレーン)」のサービスを開始したほか、既存の各タイトルが底堅く推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は19,755百万円（前期比28.5%増）、営業利益は4,182百万円（前期比9.6%増）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向けに1作品、PS Vita向けに4作品、PS3/PS4向けに1作品で合計6作品の新作タイトルを発売いたしました。また、米国子会社Marvelous USA, Inc.におきましては、前期発売の「STORY OF SEASONS（ニンテンドー3DS）」（日本名称：「牧場物語 つながる新天地」）のリピーター販売や、平成28年3月15日発売の「SENTRAN KAGURA ESTIVAL VERSUS（PS Vita/PS4）」（日本名称：「閃乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女達の選択-」）の販売が非常に好調だったこと等から、過去最高益を記録いたしました。

アミューズメント部門におきましては、新型マシン「モンスターハンター スピリッツ」が平成27年6月25日より稼働を開始し、堅調な推移となったほか、「ポケモントレッタ」の新弾投入も好調に推移いたしました。

この結果、当事業の売上高は7,544百万円（前期比18.3%増）、営業利益は1,006百万円（前期比100.4%増）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、当社主幹事TVアニメ作品「やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。続」の映像商品化を行い、その販売が好調に推移したほか、当社ライブラリの映像配信や番組販売等の二次利用収入も好調に推移いたしました。

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』シリーズ」や「舞台『弱虫ペダル』シリーズ」等の主力タイトルに加え、「舞台『東京喰種トーキョーグール』」、「ミュージカル『青春-AOHARU-鉄道』」、ミュージカル「さよならソルシエ」といった新作タイトルの公演も多数行い、いずれも好評を博しました。

この結果、当事業の売上高は4,527百万円（前期比3.7%減）、営業利益は1,308百万円（前期比20.1%増）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、オンライン事業において既存のヒットタイトルの堅調維持に努めるとともに、海外展開や新規タイトルの投入等で収益の確保に注力いたします。コンシューマ事業は、アミューズメント部門で強力なIPを使用した筐体がサービス開始となり、パッケージゲームソフト部門でも人気シリーズの新作をラインナップしていることから、大幅な増収増益を目指してまいります。また、音楽映像事業においても、期待の新作アニメや舞台公演が控えており、引き続き堅調に推移するものと予想いたします。

以上から、次期の通期連結業績につきましては、売上高34,000百万円、営業利益6,000百万円、経常利益5,850百万円、親会社株主に帰属する当期純利益4,150百万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、現金及び預金や受取手形及び売掛金の減少等により、前連結会計年度末に比べ1,668百万円減少し20,370百万円となりました。

当連結会計年度末の負債残高は、未払金や未払法人税等の減少等により、前連結会計年度末に比べ2,139百万円減少し、6,448百万円となりました。

当連結会計年度末の純資産は、配当による利益剰余金の減少、自己株式の取得があったものの、親会社株主に帰属する当期純利益の計上等により、前連結会計年度末に比べ470百万円増加し、13,921百万円となりました。

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151百万円減少し、8,786百万円となりました。

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、税金等調整前当期純利益5,172百万円、減価償却費1,086百万円、売上債権の減少2,253百万円等の要因により増加したものの、法人税等の支払額2,647百万円等により、5,986百万円（前期比48.5%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414百万円、無形固定資産の取得による支出1,193百万円、連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出1,532百万円等があったものの、定期預金の払戻による収入600百万円等の要因により、2,874百万円（前期比29.6%増）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、自己株式の取得による支出2,033百万円、配当金の支払額1,069百万円等により、3,086百万円（前期比169.3%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	平成28年3月期
自己資本比率 (%)	66.6	69.7	70.9	61.0	68.3
時価ベースの自己資本比率 (%)	63.6	203.5	267.0	407.4	256.4
キャッシュ・フロー 対有利子負債比率 (年)	99.0	30.1	16.9	5.0	2.7
インタレスト・カバレッジ・ レシオ (倍)	54.7	280.3	490.0	704.6	4,832.4

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。

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。

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。

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。また、利払いについては、連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。

(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、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30円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30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について

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、アプリ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、当社グループ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まいります。

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について

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・インタラクティブエンタテインメント（プレイステーション4、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PlayStation Vita用ソフト）、任天堂株式会社（ニンテンドー3DS、ニンテンドーDS及びWii用ソフト）、Microsoft Corporation（Xboxシリーズ用ソフト）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った場合には、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について

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制作事業の今後の方針について

当社グループは、これまでのビデオグラム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制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・ミュージカル等の公演を行っておりますが、出演者の健康上の理由や不慮の事故等により、出演者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の拡大、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、公演内容及び出演者の話題性・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

音楽映像事業の商品は、再販価格維持制度（注）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を目的とする制度であり、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には、公正な競争が行われない等の廃止意見がある一方、廃止されれば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の状況であり、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。

（注）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諾するという販売契約制度です。

4. 法的規制について

当社グループにおいて、直接的・間接的に受ける主たる法的規制としては、消費者契約法、特定商取引に関する法律、資金決済に関する法律、不当景品類及び不当表示防止法、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（アミューズメントマシンに関する規制）、特定電子メールの送信の適正化等に関する法律及び下請代金支払遅延等防止法等があります。将来においてこれらの法律、規則等が改正又は変更され新たに事業活動が制約を受けることとなった場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

5. 知的財産権の侵害について

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、違法使用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る等、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

一方、当社グループは、他者の知的財産権の侵害防止に努めておりますが、万が一、侵害の事実が発生した場合は、差止請求や損害賠償請求等を受ける可能性があります、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. 人材・外注業者の確保について

当社グループは、ゲームソフト及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を確保することができなかった場合は、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

わが国の広告業界においては、広告計画や内容の突然の変更に柔軟に対応するため等の背景事情から、広告主と代理店との間における契約書の作成が必ずしも徹底されるとは限らない取引慣行があります。当社グループにおいても、取引内容の変更に柔軟に対応し機動性を重視する観点から、一部に代理店との間で契約書等の合意書面の作成がされない場合があります。

また、当社グループが扱う商品には素早い市場投入が必要とされることから、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あります。

当社グループとしては、できる限り速やかな契約書等の作成、締結に努めておりますが、取引慣行をはじめとする諸事情から契約書等が作成、締結されず、取引条件の合意内容を巡る紛争等不測の事態が生じた場合には、当社グループの業績に影響を与える可能性があります。

8. 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と判断した場合には、他企業との合弁企業の設立、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、合弁企業の設立が、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。

9. 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、取引先等との間で訴訟等の紛争が生じる可能性があります。また、知的財産権についても、前述の通り紛争を生じ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。

10. 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。

11. 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及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。

12. 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。

13. 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。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、連結子会社5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プラットフォームやApp Store、Google Play等へのオンラインゲームの企画・開発・運営を行っており、スマートフォン、フィーチャーフォン、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〕

Marvelous USA, Inc. (連結子会社)、Marvelous Europe Limited (連結子会社)、株式会社ジー・モード (連結子会社)

(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向けの業務用ゲーム筐体の企画・開発を行っています。

〔関係会社〕

Marvelous USA, Inc. (連結子会社)、Marvelous Europe Limited (連結子会社)

(3) 音楽映像事業

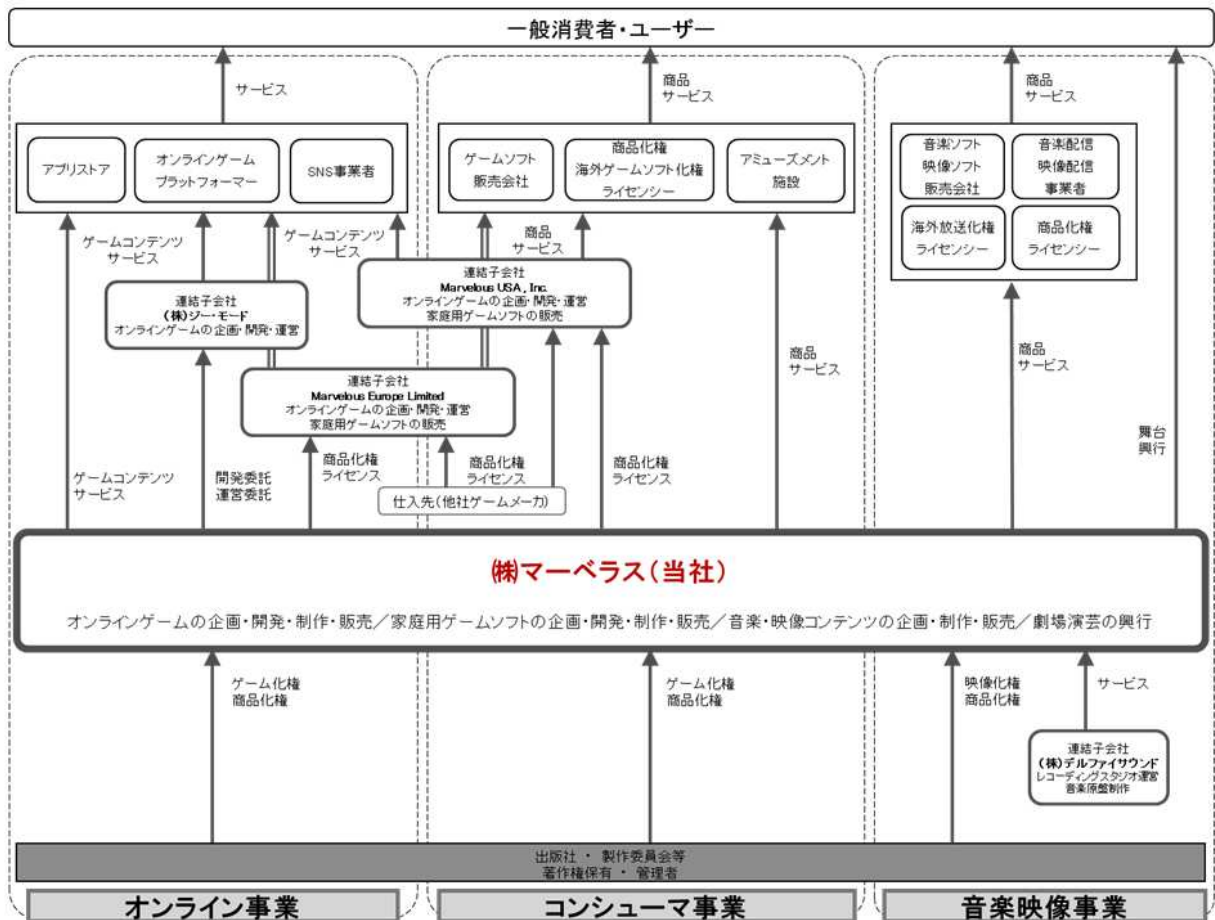
音楽映像事業においては、アニメーション番組の制作・プロデュース、音楽・映像コンテンツの商品化、オリジナルアーティスト作品の制作・販売、舞台・ミュージカルの企画・制作・興行等を行っています。多様なデバイスに向けた音楽・映像コンテンツの配信事業にも注力しています。

〔関係会社〕

株式会社デルファイサウンド (連結子会社)

〔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いません。

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から、売上高営業利益率を重点経営指標とするとともに、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いくのか」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 自社コンテンツの育成と新規創出

総合エンターテインメント企業として、強力な自社コンテンツが必要であると認識しております。デジタル領域において革新的であり、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、新規コンテンツの創出に努めてまいります。また、当社グループの既存コンテンツの育成に加え、他社著作権の獲得を推進することで活用コンテンツ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、業務用ゲーム、音楽、映像、舞台公演まで多岐にわたっており、様々な分野においてお客様の獲得が可能なものとなっております。それらを一体的な顧客基盤として相乗的に拡大し、これを市場ニーズに合わせて有効活用するために、適時かつ適切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

スマートフォンの普及等に伴う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、この分野における事業の更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

当社グループの事業領域の中でも、とりわけオンラインゲーム市場においては、海外市場が国内市場以上に成長していることから、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。当社グループでは、継続的に海外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独創性、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、開発効率を高めることが企業収益の拡大に繋がると認識しております。当社グループは、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し、更なるソフト開発力の向上を推進してまいります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社では、日本基準を適用して財務諸表等を作成しております。IFRSの任意適用について検討をしているものの、同業他社との比較可能性の確保の観点や、海外市場での資金調達の可能性から総合的に勘案し、日本基準の適用を継続していく予定であります。なお、今後もIFRSの任意適用に関する検討は進めていく所存です。

5. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：百万円)

	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	9,537	8,786
受取手形及び売掛金	6,451	4,558
電子記録債権	44	39
有価証券	—	567
商品及び製品	72	69
仕掛品	1,211	1,014
原材料及び貯蔵品	59	31
映像コンテンツ	97	19
繰延税金資産	270	505
その他	902	628
貸倒引当金	△23	△15
流動資産合計	18,624	16,204
固定資産		
有形固定資産		
建物	316	398
減価償却累計額	△184	△212
建物(純額)	132	186
車両運搬具	32	32
減価償却累計額	△14	△20
車両運搬具(純額)	18	12
工具、器具及び備品	1,516	1,421
減価償却累計額	△1,232	△1,157
工具、器具及び備品(純額)	284	263
有形固定資産合計	434	461
無形固定資産		
のれん	102	761
ソフトウェア	738	386
ソフトウェア仮勘定	322	870
その他	1	1
無形固定資産合計	1,164	2,019
投資その他の資産		
投資有価証券	820	※1 602
破産更生債権等	12	12
敷金及び保証金	148	176
繰延税金資産	758	893
その他	86	97
貸倒引当金	△10	△98
投資その他の資産合計	1,814	1,684
固定資産合計	3,414	4,165
資産合計	22,039	20,370

(単位：百万円)

	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	757	876
短期借入金	160	160
1年内返済予定の長期借入金	15	—
未払金	3,804	2,796
未払印税	1,025	965
未払法人税等	1,557	497
前受金	592	444
賞与引当金	138	179
役員賞与引当金	22	12
その他	461	489
流動負債合計	8,535	6,421
固定負債		
長期借入金	25	—
資産除去債務	26	26
その他	1	1
固定負債合計	52	27
負債合計	8,588	6,448
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,128	1,128
資本剰余金	6,382	6,382
利益剰余金	5,923	8,456
自己株式	△24	△2,057
株主資本合計	13,409	13,909
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	40	△5
その他の包括利益累計額合計	40	△5
新株予約権	—	15
非支配株主持分	—	1
純資産合計	13,450	13,921
負債純資産合計	22,039	20,370

(2) 連結損益及び包括利益計算書

(単位：百万円)

	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	26,441	31,820
売上原価	※4 11,466	※4 12,608
売上総利益	14,975	19,211
販売費及び一般管理費	※1,※2 10,562	※1,※2 13,793
営業利益	4,412	5,418
営業外収益		
受取利息	3	10
為替差益	163	—
受取賃貸料	7	8
貸倒引当金戻入額	0	13
その他	3	9
営業外収益合計	178	41
営業外費用		
支払利息	6	1
為替差損	—	183
事務所移転費用	—	44
その他	1	2
営業外費用合計	7	231
経常利益	4,583	5,228
特別利益		
投資有価証券売却益	※5 4	—
関係会社株式売却益	—	※6 30
特別利益合計	4	30
特別損失		
固定資産除却損	—	※3 2
投資有価証券評価損	10	—
貸倒引当金繰入額	—	83
減損損失	※7 414	—
開発中止損	461	—
特別損失合計	885	86
税金等調整前当期純利益	3,701	5,172
法人税、住民税及び事業税	2,411	1,598
法人税等調整額	△887	△29
法人税等合計	1,523	1,569
当期純利益	2,178	3,603
(内訳)		
親会社株主に帰属する当期純利益	2,178	3,602
非支配株主に帰属する当期純利益	—	0
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△0	—
為替換算調整勘定	33	△46
その他の包括利益合計	※8 33	※8 △46
包括利益	2,212	3,557
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	2,212	3,556
非支配株主に係る包括利益	—	0

(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:百万円)

	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	1,128	6,373	4,440	△27	11,914
当期変動額					
剰余金の配当			△694		△694
親会社株主に帰属する当期純利益			2,178		2,178
自己株式の取得					—
新株予約権の発行					—
新株予約権の行使		8		3	11
新株予約権の失効					—
連結子会社の増加による非支配株主持分の増減					—
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動					—
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					—
当期変動額合計	—	8	1,483	3	1,495
当期末残高	1,128	6,382	5,923	△24	13,409

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	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	0	6	6	—	—	11,921
当期変動額						
剰余金の配当						△694
親会社株主に帰属する当期純利益						2,178
自己株式の取得						—
新株予約権の発行						—
新株予約権の行使						11
新株予約権の失効						—
連結子会社の増加による非支配株主持分の増減						—
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動						—
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△0	33	33			33
当期変動額合計	△0	33	33	—	—	1,529
当期末残高	—	40	40	—	—	13,450

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：百万円）

	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	1,128	6,382	5,923	△24	13,409
当期変動額					
剰余金の配当			△1,069		△1,069
親会社株主に帰属する当期純利益			3,602		3,602
自己株式の取得				△2,033	△2,033
新株予約権の発行					—
新株予約権の行使					—
新株予約権の失効					—
連結子会社の増加による非支配株主持分の増減					—
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		△0			△0
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）					—
当期変動額合計	—	△0	2,533	△2,033	500
当期末残高	1,128	6,382	8,456	△2,057	13,909

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	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	—	40	40	—	—	13,450
当期変動額						
剰余金の配当						△1,069
親会社株主に帰属する当期純利益						3,602
自己株式の取得						△2,033
新株予約権の発行				15		15
新株予約権の行使						—
新株予約権の失効				△0		△0
連結子会社の増加による非支配株主持分の増減					1	1
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動					△0	△0
株主資本以外の項目の当期変動額（純額）		△46	△46		0	△45
当期変動額合計	—	△46	△46	15	1	470
当期末残高	—	△5	△5	15	1	13,921

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	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	3,701	5,172
減価償却費	1,119	1,086
映像コンテンツ償却額	268	220
減損損失	414	—
開発中止損	461	—
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△111	69
受取利息	△3	△10
支払利息	6	1
売上債権の増減額 (△は増加)	△2,773	2,253
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△691	79
仕入債務の増減額 (△は減少)	△0	2
投資有価証券売却損益 (△は益)	△4	—
投資有価証券評価損益 (△は益)	10	—
関係会社株式売却損益 (△は益)	—	△30
固定資産除却損	—	2
賞与引当金の増減額 (△は減少)	123	43
役員賞与引当金の増減額 (△は減少)	7	△8
未払金の増減額 (△は減少)	2,318	△966
未払印税の増減額 (△は減少)	103	△52
未払消費税等の増減額 (△は減少)	299	△201
その他	304	961
小計	5,552	8,624
利息及び配当金の受取額	3	10
利息の支払額	△5	△1
法人税等の支払額又は還付額 (△は支払)	△1,519	△2,647
営業活動によるキャッシュ・フロー	4,031	5,986
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	△646	△414
有形固定資産の売却による収入	—	4
投資有価証券の取得による支出	△597	△340
投資有価証券の売却による収入	6	—
投資有価証券の償還による収入	81	—
無形固定資産の取得による支出	△1,364	△1,193
定期預金の預入による支出	△1,500	—
定期預金の払戻による収入	1,800	600
資産除去債務の履行による支出	—	△13
敷金及び保証金の差入による支出	△0	△47
敷金及び保証金の回収による収入	1	63
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	※2 △1,532
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却による支出	—	※3 △4
その他	1	3
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,218	△2,874

(単位：百万円)

	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)
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)	△439	—
長期借入金の返済による支出	△23	△24
長期借入れによる収入	—	25
自己株式の取得による支出	—	△2,033
配当金の支払額	△694	△1,069
ストックオプションの行使による収入	11	—
新株予約権の発行による収入	—	15
連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の取得による支出	—	△0
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,146	△3,086
現金及び現金同等物に係る換算差額	149	△175
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	816	△151
現金及び現金同等物の期首残高	8,120	8,937
現金及び現金同等物の期末残高	※1 8,937	※1 8,786

(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 5社

連結子会社の名称

株式会社ジー・モード

Marvelous USA, Inc.

Marvelous Europe Limited

株式会社デルファイサウンド

株式会社リンクシンク

(連結範囲の変更)

当社は、平成27年4月1日に株式会社ジー・モードの株式を取得し、新たに連結の範囲に含めております。

なお、株式会社アートランドは平成27年4月1日付で当社が吸収合併したため、連結の範囲から除いております。

また、前連結会計年度において連結子会社でありました株式会社エンタースフィアの全株式を売却したことに伴い、みなし売却日を平成27年6月30日として、同社を連結の範囲から除いております。

(2) 非連結子会社の名称等

ONE-UP ASIA HOLDING PTE. LTD.

(連結の範囲から除いた理由)

非連結子会社は、小規模であり、合計の総資産、売上高、当期純損益及び利益剰余金等は、いずれも連結財務諸表に重要な影響を及ぼしていないためであります。

2. 連結子会社の事業年度等に関する事項

すべての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。

3. 会計方針に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

① 有価証券

a 満期保有目的の債券

償却原価法(定額法)を採用しております。

b 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。

時価のないもの

移動平均法による原価法

② たな卸資産

評価基準は原価法(収益性の低下による簿価切下げの方法)によっております。

a 商品及び製品

先入先出法

b 仕掛品

個別法

c 原材料

移動平均法

d 貯蔵品

個別法

e 映像コンテンツ

見積回収期間にわたる月次均等償却

なお、映画に関しては劇場上映時と映像化商品発売時の予想収益に応じて按分し、それぞれ収益獲得時に一括償却しております。

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① 有形固定資産

当社及び国内連結子会社は定率法、また在外連結子会社は定額法を採用しております。ただし、当社及び国内連結子会社は平成10年4月1日以降取得した建物(建物附属設備を除く)は、定額法によっております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物 3～39年

車両運搬具 6年

工具、器具及び備品 2～15年

ただし、取得価額が10万円以上20万円未満の少額減価償却資産については、3年均等償却による方法を採用しております。

- ② 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、社内における見込利用可能期間（5年）による定額法を採用しております。
 ただし、市場販売目的のソフトウェアについては、見込販売収益に基づく償却額と当該ソフトウェア残存期間に基づく定額法償却額とのいずれか大きい額を計上する方法を採用しております。
- (3) 重要な引当金の計上基準
- ① 貸倒引当金
 債権の貸倒損失に備えるため、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しております。
- ② 賞与引当金
 従業員に対する賞与の支給に充てるため、支給見込額のうち当連結会計年度に負担すべき金額を計上しております。
- ③ 役員賞与引当金
 役員賞与の支出に備えるため、当連結会計年度末における支給見込額に基づき計上しております。
- (4) 重要な収益及び費用の計上基準
 受注ソフトウェア開発に係る収益の計上基準
- a 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場合
 工事進行基準（工事の進捗率の見積りは原価比例法）
- b その他の場合
 工事完成基準
- (5) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算の基準
 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、為替差額は損益として処理しております。なお、在外子会社等の資産及び負債は、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おります。
- (6) のれんの償却方法及び償却期間
 のれんの償却については、5年間の定額法により償却を行っております。
- (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、要求払預金及び取得日から3ヶ月以内に満期日の到来する流動性の高い、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短期的な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。

(会計方針の変更)

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。）、「連結財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。）及び「事業分離等に関する会計基準」（企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。）等を当連結会計年度から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更しております。また、当連結会計年度の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する連結会計年度の連結財務諸表に反映させる方法に変更しております。加えて、当期純利益等の表示の変更及び少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前連結会計年度については、連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)及び事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首時点から将来にわたって適用しております。

当連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書においては、連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は売却に係るキャッシュ・フローについては、「財務活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載し、連結範囲の変動を伴う子会社株式の取得関連費用もしくは連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は売却に関連して生じた費用に係るキャッシュ・フローは、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載しております。

なお、当該会計方針の変更による、当連結会計年度の連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

(連結貸借対照表関係)

※1 非連結子会社及び関連会社に対するものは、次のとおりであります。

	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)
投資有価証券(株式)	一百万円	30百万円

2 偶発債務

連結会社以外の会社の金融機関からの借入等に対し、重畳的債務引受を行っております。

	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)
㈱アニメーションスタジオ・アートランド	15百万円	12百万円

(連結損益及び包括利益計算書関係)

※1 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。

	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)
広告宣伝費	2,035百万円	3,187百万円
貸倒引当金繰入額	5	0
支払手数料	4,994	5,879
従業員給料及び賞与	823	989
減価償却費	85	101
賞与引当金繰入額	45	97
役員賞与引当金繰入額	21	13

※2 一般管理費及び当期製造費用に含まれる研究開発費の総額

	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)
研究開発費	330百万円	518百万円

※3 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。

	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)
工具、器具及び備品	一百万円	2百万円

※4 期末たな卸高は収益性の低下に伴う簿価切下後の金額であり、次のたな卸資産評価損が売上原価に含まれております。

	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)
売上原価	147百万円	68百万円

※5 投資有価証券売却益の内容は次のとおりであります。

	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)
株式会社バンダイチャンネル株式	4百万円	一百万円

※6 関係会社株式売却益の内容は次のとおりであります。

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）

連結子会社であった株式会社エンタースフィアの全株式を売却したことによるものであります。

※7 減損損失の内容は次のとおりであります。

当社グループは、以下の資産について減損損失を計上いたしました。

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）

① 減損損失を認識した資産

用途	種類	場所	減損損失
アミューズメント事業用資産	工具、器具及び備品	全国	252百万円
	ソフトウェア	—	162百万円

② 減損損失の認識に至った経緯

平成26年6月にサービスを開始した、キッズアミューズメント筐体「パズドラZ テイマーバトル」において、当初想定していた収益の進捗に大きな遅れが生じており、計画値の達成は困難であると判断したことから、今後収益が見込めないと認められた資産について減損損失を認識し、当該資産の帳簿価額を全額減損損失としております。

③ 資産のグルーピング方法

減損会計の適用にあたっては、概ね独立したキャッシュ・フローを生み出す最小単位によって資産のグルーピングを行っております。

④ 回収可能価額の算定方法

当該資産の回収可能価額は使用価値によっておりますが、将来キャッシュ・フローが見込まれないことから、帳簿価額の全額を減損損失として計上しております。

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）

該当事項はありません。

※8 その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

	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)
その他有価証券評価差額金：		
当期発生額	△0百万円	—百万円
組替調整額	—	—
税効果調整前	△0	—
税効果額	△0	—
その他有価証券評価差額金	△0	—
為替換算調整勘定：		
当期発生額	33	△46
為替換算調整勘定	33	△46
持分法適用会社に対する持分相当額：		
当期発生額	—	—
組替調整額	—	—
持分法適用会社に対する持分相当額	—	—
その他の包括利益合計	33	△46

(連結株主資本等変動計算書関係)

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)

1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	53,593,100	—	—	53,593,100

2 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	138,000	—	15,600	122,400

(注) 自己株式数の減少15,600株は、新株予約権の行使による減少分であります。

3 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

該当事項はありません。

4 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成26年5月9日 取締役会	普通株式	694	13	平成26年3月31日	平成26年6月9日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

(決議)	株式の種類	配当金の総額 (百万円)	配当の原資	1株当たり 配当額 (円)	基準日	効力発生日
平成27年5月12日 取締役会	普通株式	1,069	利益剰余金	20	平成27年3月31日	平成27年6月8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 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式（株）	53,593,100	—	—	53,593,100

2 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式（株）	122,400	1,750,000	—	1,872,400

(注) 普通株式における自己株式数の増加1,750,000株の内訳は、次のとおりです。

- 平成27年4月1日を効力発生日とする当社と㈱アートランドとの合併における反対株主からの買取請求に応じて、自己株式を150,000株取得いたしました。
- 平成27年9月3日付取締役会決議により、会社法第165条第3項により読み替えて適用される同法第156条の規定に基づき、自己株式取得に係る事項について決定し、平成27年9月10日及び平成27年9月11日に自己株式を取得いたしました。

取得した株式の種類	普通株式
取得した株式の総数	1,600,000株
株式の取得価額の総額	1,783百万円
取得方法	信託方式による市場買付

3 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の目的となる株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数（株）				当連結会計年度末残高（百万円）
			当連結会計年度期首	当連結会計年度増加	当連結会計年度減少	当連結会計年度末	
提出会社（親会社）	ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	15
合計		—	—	—	—	—	15

4 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

(決議)	株式の種類	配当金の総額（百万円）	1株当たり配当額（円）	基準日	効力発生日
平成27年5月12日 取締役会	普通株式	1,069	20	平成27年3月31日	平成27年6月8日

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

(決議)	株式の種類	配当金の総額（百万円）	配当の原資	1株当たり配当額（円）	基準日	効力発生日
平成28年5月12日 取締役会	普通株式	1,551	利益剰余金	30	平成28年3月31日	平成28年6月6日

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	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)
現金及び預金勘定	9,537百万円	8,786百万円
預入期間が3か月を超える定期預金	△600	—
現金及び現金同等物	8,937	8,786

※2 株式の取得により新たに連結子会社となった会社の資産及び負債の主な内訳

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)

株式の取得により新たに株式会社ジー・モードを連結したことに伴う連結開始時の資産及び負債の内訳並びに株式会社ジー・モード株式の取得価額と株式会社ジー・モード取得のための支出(純額)との関係は次のとおりであります。

流動資産	1,773百万円
固定資産	166
のれん	950
流動負債	△375
固定負債	△14
非支配株主持分	△1
株式会社ジー・モード株式の取得価額	2,498
株式会社ジー・モードの現金及び現金同等物	△965
差引:株式会社ジー・モード取得のための支出	1,532

※3 株式の売却により連結子会社でなくなった会社の資産及び負債の主な内訳

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)

株式の売却により株式会社エンタースフィアが連結子会社でなくなったことに伴う売却時の資産及び負債の内訳並びに株式会社エンタースフィア株式の売却価額と株式会社エンタースフィア売却による支出(純額)との関係は次のとおりであります。

流動資産	9百万円
固定資産	1
のれん	91
流動負債	△19
固定負債	△113
関係会社株式売却益	30
株式会社エンタースフィア株式の売却価額	0
株式会社エンタースフィアの現金及び現金同等物	△4
差引:株式会社エンタースフィア売却による支出	△4

(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

当社グループ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、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、当社グループは、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、当社グループ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おります。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・販売を行っております。

「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おります。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。

(企業結合に関する会計基準等の適用)

「会計方針の変更」に記載のとおり、当連結会計年度から「企業結合に関する会計基準」等を適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更しております。また、当連結会計年度の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する連結会計年度の連結財務諸表に反映させる方法に変更しております。

なお、当該会計方針の変更による、当連結会計年度のセグメント利益に与え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（自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日）

(単位：百万円)

	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	15,379	6,376	4,685	26,441	—	26,441
セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	14	14	△14	—
計	15,379	6,376	4,699	26,455	△14	26,441
セグメント利益	3,815	502	1,089	5,407	△995	4,412
セグメント資産	5,754	3,906	1,319	10,981	11,057	22,039
その他の項目						
減価償却費	430	619	7	1,058	60	1,119
有形固定資産及び無形 固定資産の増加額	964	984	16	1,965	117	2,082

(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△995百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用△995百万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11,057百万円は、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60百万円は、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117百万円は、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27年4月1日 至 平成28年3月31日）

（単位：百万円）

	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	19,755	7,544	4,520	31,820	—	31,820
セグメント間の内部売上高又は振替高	0	0	7	7	△7	—
計	19,755	7,544	4,527	31,827	△7	31,820
セグメント利益	4,182	1,006	1,308	6,497	△1,079	5,418
セグメント資産	7,019	3,111	1,047	11,177	9,192	20,370
その他の項目						
減価償却費	607	399	9	1,016	70	1,086
有形固定資産及び無形固定資産の増加額	949	446	4	1,400	144	1,545

(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△1,079百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用△1,079百万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9,192百万円は、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70百万円は、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144百万円は、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	251.55円	268.84円
1株当たり当期純利益金額	40.74円	68.68円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	40.74円	－円

(注) 1 当連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、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おりません。

2 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金額		
親会社株主に帰属する当期純利益(百万円)	2,178	3,602
普通株式に係る親会社株主に帰属する 当期純利益(百万円)	2,178	3,602
普通株主に帰属しない金額(百万円)	－	－
普通株式の期中平均株式数(株)	53,467,751	52,453,760
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(百万円)	－	－
普通株式増加数(株)	674	－
(うち新株予約権(株))	(674)	－
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5回新株予約権 7,730個 (普通株式 773,000株) 発行日 平成27年5月29日

(注) 当連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、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おりません。

4 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27年3月31日)	当連結会計年度 (平成28年3月31日)
純資産の部の合計額(百万円)	13,450	13,921
純資産の部の合計額から控除する金額(百万円)	－	16
(うち新株予約権(百万円))	－	(15)
(うち非支配株主持分(百万円))	－	(1)
普通株式に係る純資産額(百万円)	13,450	13,904
普通株式の発行済株式数(株)	53,593,100	53,593,100
普通株式の自己株式数(株)	122,400	1,872,400
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)	53,470,700	51,720,700

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

6. その他

役員の変動

① 代表取締役の変動

- ・新任代表取締役候補
代表取締役副社長 泉水 敬 (現 顧問)

② その他の役員の変動

- ・新任取締役候補
取締役 泉水 敬 (現 顧問)
取締役 有馬 誠 (現 株式会社MAK コーポレーション設立 代表取締役社長、
アドロール株式会社 取締役会長 兼 アドロール・グローバル副社長、
C Channel 株式会社 取締役、株式会社マイナビ 特別顧問)
(注) 有馬 誠は、社外取締役の候補者であります。

・退任予定取締役

- 取締役 久寿良木 健
(注) 久寿良木 健は、社外取締役であります。

③ 就任及び退任予定日

平成28年6月21日

詳細は、本日開示の「代表取締役の変動および役員人事に関するお知らせ」をご参照ください。