

平成20年3月期 第3四半期財務・業績の概況

平成20年2月8日

上場会社名 株式会社日本一ソフトウェア 上場取引所 J Q
 コード番号 3 8 5 1 U R L <http://nippon1.co.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 北角 浩一
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長 (氏名) 世古 哲久 T E L (058) 371-7275

(百万円未満切捨て)

1. 平成20年3月期第3四半期の連結業績 (平成19年4月1日 ~ 平成19年12月31日)

(1) 連結経営成績 (%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期(当期)純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
20年3月期第3四半期	1,347	-	172	-	149	-	78	-
19年3月期第3四半期	-	-	-	-	-	-	-	-
19年3月期	1,846	-	344	-	362	-	206	-

	1株当たり四半期(当期)純利益		潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益	
	円	銭	円	銭
20年3月期第3四半期	3,830	30	3,651	37
19年3月期第3四半期	-	-	-	-
19年3月期	12,152	22	-	-

(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
20年3月期第3四半期	2,334		1,209		51.8		57,652	19
19年3月期第3四半期	-		-		-		-	-
19年3月期	1,364		803		58.9		47,277	99

(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	
20年3月期第3四半期	△151		△640		867		504	
19年3月期第3四半期	-		-		-		-	
19年3月期	110		△222		△123		442	

2. 配当の状況

(基準日)	1株当たり配当金	
	第3四半期末	
	円	銭
20年3月期第3四半期	—	—
19年3月期第3四半期	—	—

3. 平成20年3月期の連結業績予想 (平成19年4月1日 ~ 平成20年3月31日) 【参考】

(%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		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	2,279	23.5	498	44.6	452	24.9	270	31.1	13,199	82

4. その他

- (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
- (2) 会計処理の方法における簡便な方法の採用の有無 : 有
- (3) 最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更の有無 : 有
- (注) 詳細は、4ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

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等については、4ページ「3. 連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

(その他特記事項)

当四半期決算より四半期業績の開示を行っているため、前年同四半期の実績及び増減比は記載しておりません。

【定性的情報・財務諸表等】

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第3四半期における我が国経済は、企業収益や雇用情勢の改善に足跡みが見られるなど、一部で弱さが見られるものの、回復の兆しを見せました。また、国際情勢ではサブプライム住宅ローン問題により、大幅にドル安が進みました。

当社グループが属するゲーム業界におきましては、幅広いユーザー層向けのゲームが多く発売された結果、ゲーム層の拡大とゲームの遊び方の多様化が一層進みました。モバイルゲーム業界では、ソフトバンクモバイル株式会社が大幅にシェアを伸ばしつつあり、3大キャリアの勢力図に大きな変化が予想されます。アミューズメント業界では、時期以降へ向けての設備投資が進み、アミューズメント施設の大型化や複合店化の動きが見られました。

このような状況の中で、当社グループにおきましては、コンシューマ事業では、弊社商品のブランド強化を目指すとともに、国内外の需要を見据えた商品の開発を図ってまいりました。モバイル事業では、幅広いユーザー層をターゲットにすると同時に安定的な収益を図るべく、当社コンテンツを複数キャリアに移植・配信する戦略を取ってまいりました。アミューズメント事業では、新規アミューズメント機器の開発・販売を軸に、アミューズメント施設の運営を行ってきました。アミューズメント施設においては、リピーターの定着を目指し、各種イベントの開催に力を入れてまいりました。

その結果、当第3四半期の業績は、売上高1,347,757千円、営業利益172,837千円、経常利益149,847千円、第3四半期純利益78,700千円となりました。

事業の種類別のセグメントの業績は次のとおりであります。

（コンシューマ事業）

当事業におきましては、国内外合わせまして全4タイトル（廉価版1タイトルを含む）を発売いたしました。

国内市場におきましては、PlayStation2専用ゲームソフトとしましては、『流行り神2 警視庁怪奇事件ファイル』を、PlaystationPortable専用ゲームソフトとしましては『魔界戦記ディスガイアPORTABLE通信対戦はじめました。』を発売いたしました。

海外市場におきましては、PlaystationPortable専用ゲームとしまして『DISGAEA :Afternoon of Darkness』を発売し、自社ライセンスゲームソフトのローカライズ版の制作に力を入れました。

その結果、当第3四半期の業績は、売上高1,187,296千円、営業利益335,166千円となりました。

（モバイル事業）

当事業におきましては、iモード向けの当社コンテンツを他キャリアに移植するなど、幅広いユーザー層の獲得に尽力してまいりました。平成19年10月にYahoo!ケータイ向けサービスを、12月にはEZweb向けサービスをそれぞれリニューアルし、『日本一GAMES』に統合して再スタートさせました。

その結果、当第3四半期の業績は、売上高66,949千円営業利益△9,818千円となりました。

（アミューズメント事業）

当事業におきましては、業務用ゲーム機器『NETCASTとあみ』の販売とアミューズメント施設の運営をする他、業務用ゲーム機器の中古販売を行いました。

その結果、当第3四半期の業績は、売上高71,430千円、営業利益△38,459千円となりました。

（その他の事業）

当事業におきましては、国内・海外にてグッズ販売を行いました。国内では、当社の固定顧客のニーズに対して継続的に応えていけるよう、新規グッズの企画・販売に力を入れました。海外ではオンライングッズショップを運営し、当社ゲームソフトや当社ライセンス商品をはじめ、商品ラインナップの充実に注力しました。

その結果、当第3四半期会の業績は、売上高22,079千円、営業利益15,326千円となりました。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

(1) 財政状態の変動状況

当第3四半期における総資産は2,334,295千円となり、前連結会計年度末に比べ969,615千円増加いたしました。これは主に、現金及び預金の増加302,726千円、棚卸資産の増加399,013千円によるものであります。

また、負債は1,124,752千円となり、前連結会計年度末に比べ563,797千円増加いたしました。これは主に、短期借入金の増加230,000千円、新社屋建設に伴う長期借入金の増加304,413千円によるものであります。

純資産は1,209,543千円となり、前連結会計年度末に比べ405,817千円増加いたしました。これは主に、新株発行によるものであります。

(2) キャッシュフローの状況

当第3四半期の現金及び現金同等物（以下「資金」という）は、期首より62,685千円増加し、504,696千円となりました。

当第3四半期における各キャッシュ・フローの状況につきましては、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、資金は151,262千円の減少となりました。主な要因といたしましては、棚卸資産の増加399,393千円や法人税等の支払額118,368千円など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、640,830千円となりました。主な要因といたしましては、定期預金の預入による支出240,000千円や有形固定資産の取得による支出237,788千円など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）

財務活動の結果増加した資金は、867,290千円となりました。主な要因といたしましては、長期借入による収入400,000千円や株式の発行による収入330,764千円などによるものであります。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

平成20年3月期業績予想につきましては、平成20年1月31日にPlaystation3専用ゲームソフトとして『魔界戦記ディスガイア3』を発売いたしました。本資料の発表日現在において受注本数が当初予想を下回っており、今後の受注状況によっては、平成20年3月期業績予想の変更の可能性があります。業績予想の数値に変更が生じた際には、速やかに適時開示いたします。

4. その他

(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）

該当事項はありません。

(2) 会計処理の方法における簡便な方法の採用

法人税等の処理は、法定実効税率をベースとした簡便な方法を採用しております。

(3) 最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更

当社及び国内連結子会社は、平成19年度の法人税法の改正に伴い、有形固定資産の減価償却費の計上方法を変更しております。なお、この変更に伴う当第3四半期における影響額は軽微であります。

5. (要約) 四半期連結財務諸表

(1) (要約) 四半期連結貸借対照表

科目	当四半期末 (平成20年3月期 第3四半期末)	(参考) 前期末 (平成19年3月期末)
	金額 (千円)	金額 (千円)
(資産の部)		
I 流動資産		
現金及び預金	824,736	522,010
受取手形及び売掛金	173,765	206,491
たな卸資産	418,166	19,152
繰延税金資産	65,752	59,223
その他	71,967	131,751
流動資産合計	1,554,389	938,629
II 固定資産		
1.有形固定資産	541,783	338,511
2.無形固定資産	147,813	46,076
3.投資その他の資産	90,308	41,462
固定資産合計	779,905	426,050
資産合計	2,334,295	1,364,680
(負債の部)		
I 流動負債		
買掛金	56,714	35,096
短期借入金	450,000	220,000
一年以内返済予定 長期借入金	42,509	21,663
未払金	70,233	46,641
売上値引引当金	87,574	101,564
その他	71,379	85,837
流動負債合計	778,411	510,803
II 固定負債		
長期借入金	344,275	39,862
その他	2,065	10,288
固定負債合計	346,340	50,150
負債合計	1,124,752	560,954

科目	当四半期末 (平成20年3月期 第3四半期末)	(参考) 前期末 (平成19年3月期末)
	金額 (千円)	金額 (千円)
(純資産の部)		
I 株主資本		
1. 資本金	239,900	67,500
2. 資本剰余金	229,900	57,500
3. 利益剰余金	747,505	673,055
4. 自己株式	△4,980	—
株主資本合計	1,212,325	798,055
II 評価・換算差額等		
1. その他有価証券 評価差額金	△445	△87
2. 為替換算調整勘定	△2,337	5,757
評価・換算差額等合計	△2,782	5,669
純資産合計	1,209,543	803,725
負債、純資産合計	2,334,295	1,364,680

(2) (要約) 四半期連結損益計算書

科目	当四半期 (平成20年3月期 第3四半期)	(参考) 前期 (平成19年3月期)
	金額 (千円)	金額 (千円)
I 売上高	1,347,757	1,846,118
II 売上原価	679,325	642,717
売上総利益	668,431	1,203,401
III 販売費及び一般管理費	495,594	858,653
営業利益	172,837	344,747
IV 営業外収益	16,195	22,859
V 営業外費用	39,185	5,205
経常利益	149,847	362,401
VI 特別利益	—	—
VII 特別損失	14,064	16,411
税金等調整前四半期 (当期) 純利益	135,782	345,990
税金費用	57,082	139,402
四半期 (当期) 純利益	78,700	206,587

(3) (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

	当四半期 (平成20年3月期 第3四半期)	(参考) 前期 (平成19年3月期)
区分	金額 (千円)	金額 (千円)
I 営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期 (当期) 純利益	135,782	345,990
減価償却費	49,900	17,797
のれん償却額	7,647	3,572
賞与引当金の増加額	11,198	4,620
売上値引引当金の増減額	△10,985	75,512
退職給付引当金の増減額	△34	115
受取利息及び受取配当金	△10,944	△15,070
支払利息	6,358	3,432
為替差損益	5,325	△1,610
株式交付費	4,035	—
固定資産売却損	64	—
固定資産除却損	—	246
出資金評価損	—	14,801
和解金損失	14,000	—
売上債権の増減額 (△は増加)	38,443	△63,794
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△399,393	△5,463
前渡金の増減額 (△は増加)	106,387	△55,352
仕入債務の増減額 (△は減少)	21,979	△28,463
役員賞与の支払額	—	△2,700
その他	△5,655	△16,001
小計	△25,890	277,634
利息及び配当金の受取額	12,700	13,272
利息の支払額	△5,704	△3,314
和解金の支払額	△14,000	—
法人税等の支払額	△118,368	△177,279
営業活動によるキャッシュ・フロー	△151,262	110,313

	当四半期 (平成20年3月期 第3四半期)	(参考) 前期 (平成19年3月期)
区分	金額 (千円)	金額 (千円)
II 投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の預入による支出	△240,000	△120,000
定期預金の払戻による収入	—	120,000
有形固定資産の取得による支出	△237,788	△165,703
有形固定資産の売却による収入	1,390	—
無形固定資産の取得による支出	△106,408	△34,024
投資有価証券の売却による収入	—	58,130
投資有価証券の取得による支出	△47,135	△79,403
連結の範囲の変更に伴う子会社株式の取得による支出	△10,963	—
その他	75	△1,826
投資活動によるキャッシュ・フロー	△640,830	△222,827
III 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	230,000	△18,334
長期借入による収入	400,000	—
長期借入金の返済による支出	△89,224	△101,581
株式の発行による収入	330,764	—
配当金の支払額	△4,250	△4,025
財務活動によるキャッシュ・フロー	867,290	△123,940
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	△12,511	1,087
V 現金及び現金同等物の増加又は減少	62,685	△235,366
VI 現金及び現金同等物の期首残高	442,010	677,376
VII 現金及び現金同等物の期末残高	504,696	442,010

(4) セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

当四半期 (平成20年3月期第3四半期)

	コンシューマ 事業 (千円)	モバイル 事業 (千円)	アミューズ メント事業 (千円)	その他の 事業 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高	1,187,296	66,949	71,430	22,079	1,347,757	—	1,347,757
営業費用	852,130	76,768	109,890	6,753	1,045,542	129,377	1,174,919
営業利益	335,166	△9,818	△38,459	15,326	302,214	△129,377	172,837

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な製品

事業区分	主要製品
コンシューマ事業	PlayStation専用ゲームソフト、PlayStation2専用ゲームソフト、 PlayStationPortable専用ゲームソフト
モバイル事業	携帯電話用コンテンツ
アミューズメント事業	業務用アーケードゲーム機器、アミューズメント施設運営
その他事業	関連グッズ、関連攻略本

(参考) 前期 (平成19年3月期)

	コンシューマ 事業 (千円)	モバイル事業 (千円)	アミューズ メント事業 (千円)	その他の 事業 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高	1,645,300	114,275	52,440	34,101	1,846,118	—	1,846,118
営業費用	1,165,675	85,817	86,437	15,231	1,353,162	148,207	1,501,370
営業利益	479,624	28,457	△33,997	18,870	492,955	△148,207	344,747