

平成 20 年 4 月 18 日

各 位

会社名 株式会社日本一ソフトウェア  
 代表者名 代表取締役社長 北角 浩一  
 (JASDAQ・コード番号:3851)  
 問合わせ先  
 役職・氏名 取締役管理部長 世古 哲久  
 電 話 058-371-7275

平成 20 年 3 月期通期 (連結・個別) 業績予想の修正に関するお知らせ

平成 19 年 11 月 16 日付「平成 20 年 3 月期 中間決算短信」にて発表いたしました平成 20 年 3 月期通期 (平成 19 年 4 月 1 日～平成 20 年 3 月 31 日) 業績予想 (連結・個別) について下記のとおり修正いたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 平成 20 年 3 月期通期 (連結・個別) 業績予想の修正

(1) 平成 20 年 3 月期通期連結業績予想 (平成 19 年 4 月 1 日～平成 20 年 3 月 31 日)

(単位:百万円)

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	当 期 純 利 益
前回予想 (A)	2,279	498	452	270
今回修正 (B)	2,111	311	266	86
増減額 (B - A)	△168	△187	△186	△184
増減率	△7.4%	△37.6%	△41.2%	△68.1%

(2) 平成 20 年 3 月期通期個別業績予想 (平成 19 年 4 月 1 日～平成 20 年 3 月 31 日)

(単位:百万円)

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	当 期 純 利 益
前回予想 (A)	1,598	382	336	198
今回修正 (B)	1,516	232	181	48
増減額 (B - A)	△82	△150	△155	△150
増減率	△5.1%	△39.3%	△46.1%	△75.8%

## 2. 修正の理由

### (1) 連結

当社、主力であるコンシューマ事業におきまして、平成 20 年 1 月に発売いたしました PLAYSTATION3 専用ゲームソフト『魔界戦記ディスガイア 3』の販売本数が計画を下回ったものの、『魔界戦記ディスガイア PORTABLE 通信対戦はじめました。』、『魔界戦記ディスガイア 2 PlayStation2 the Best』などのディスガイアシリーズのリピーター販売が好調に推移し、概ね計画どおりの売上高を見込んでおります。

売上高が計画を下回った要因といたしましては、モバイル事業におきまして、競合他社の増加及び携帯電話向けゲーム市場の多様化が想定以上に進み平成 18 年 12 月配信開始の『リトルブリンセス i〜マール王国物語〜』をはじめとする携帯電話向けゲーム配信において会員数の獲得が計画を約 50%下回ったこと、アミューズメント事業におきまして、アーケード業界における業務用プライズ機の著しい売上低迷を受け、平成 20 年 3 月期において 300 台の販売を計画しておりました業務用ゲーム機『NETCAST とあみ』の販売が 122 台と計画を大幅に下回ったことを主たる要因として、前回予想を 168 百万円下回る見込みとなりました。

営業利益につきましては、コンシューマ事業全体の売上高が順調に推移しているなか、『魔界戦記ディスガイア 3』の当初計画の販売本数の達成によって見込んでおりました、前述の売上高の減少、及び当初計画されておられませんでした PlayStation Portable、ニンテンドーDS の平成 21 年 3 月期発売予定タイトルへの展開に伴う開発機材の導入をはじめとする開発関連費用の増加を補填するまでに至らず、前回予想を 187 百万円下回る見込みとなりました。

経常利益につきましては営業利益の減少に加え、平成 20 年 4 月 18 日付「営業外費用（為替差損）及び特別損失の発生に関するお知らせ」に記載いたしましたとおり、為替差損 42 百万円の影響を主たる要因として、前回予想を 186 百万円下回る見込みとなりました。

当期純利益につきましては、平成 20 年 4 月 18 日付「営業外費用（為替差損）及び特別損失の発生に関するお知らせ」に記載いたしましたとおり、74 百万円の特別損失を計上したことを主たる要因として、前回予想を 184 百万円下回る見込みとなりました。

### (2) 個別

連結業績予想修正理由と同様の理由によるものであります。

※配当予想の変更はございません。

(注) 上記予想は、本資料発表日現在における入手可能な情報に基づいて作成したものであり、実際の業績は今後さまざまな要因によって異なる結果となる可能性があります。