

平成 24 年 2 月 3 日

各 位

会社名 株式会社日本一ソフトウェア
 代表者名 代表取締役会長 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

業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、平成 24 年 3 月期（平成 23 年 4 月 1 日～平成 24 年 3 月 31 日）におきまして、下記のとおり平成 23 年 5 月 13 日付にて公表いたしました平成 24 年 3 月期の通期業績予想（連結・個別）を修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 業績予想の修正

平成 24 年 3 月期 通期連結業績予想の修正（平成 23 年 4 月 1 日～平成 24 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	1 株 当 たり 当 期 純 利 益
前回予想 (A)	2,288	107	97	59	2,838 円 23 銭
今回修正 (B)	2,246	303	291	203	9,632 円 65 銭
増減額 (B - A)	△42	196	193	143	
増減率	△1.8%	183.7%	198.1%	239.6%	
前期実績 (平成 23 年 3 月期)	2,217	315	305	230	10,989 円 69 銭

平成 24 年 3 月期 通期個別業績予想数値の修正(平成 23 年 4 月 1 日～平成 24 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	1 株 当 たり 当 期 純 利 益
前回予想 (A)	1,026	11	3	1	93 円 05 銭
今回修正 (B)	1,086	187	175	139	6,609 円 04 銭
増減額 (B - A)	59	176	171	137	
増減率	5.8%	—	—	—	
前期実績 (平成 23 年 3 月期)	1,354	238	225	178	8,498 円 51 銭

2. 修正の理由

(1) 連結業績予想の修正

当社が平成23年5月13日付で公表いたしました「平成23年3月期決算短信」記載の通期業績予想に対する差異の要因は以下のようになっております。

売上高につきましては、パッケージ事業において、国内ではPlayStation Vitaと同日に発売いたしました『魔界戦記ディスガイア3 Return』などの新作タイトルが、当初計画を上回り順調に販売本数を増やしたほか、国外では北米版、欧州版『魔界戦記ディスガイア4』のいずれもが堅調に推移いたしました。オンライン事業において、『魔界戦記ディスガイア4』の追加ダウンロードコンテンツ等の売上が伸張いたしました。加えて、新しい経営理念『Entertainment for All』に基づき、新たな事業への挑戦、他社とのコラボレーションを行った結果、GREE、mixi向けソーシャルゲーム『ビックリマン』、当社が受託開発を行いました『うたの☆プリンスさまっ♪』のロイヤリティ収入が順調に推移いたしました。

また、当初計画において今期に発売を予定しておりました『魔女と百騎兵』(PlayStation3専用ゲームソフト)及び、北米版『魔界戦記ディスガイア3 Return』(PlayStation Vita専用ゲームソフト)の発売を、品質及び顧客満足度の向上のために来期に延期いたしました。それに伴い第4四半期売上計画が減少いたしました。

上記の要因を勘案し、前回予想2,288百万円から2,246百万円に業績予想の修正を行います。

営業利益につきましては、売上高は減少するものの、利益率の高いロイヤリティ収入が好調であったこと、『魔女と百騎兵』の発売延期に伴う売上原価の減少、経費等コストの削減・業務効率の改善等を要因として前回予想107百万円から303百万円に業績予想の修正を行います。

経常利益につきましては、為替変動に伴う為替差損等の影響を受けたものの、上記事項を主たる要因として、前回予想97百万円から291百万円に業績予想の修正を行います。

当期純利益につきましては、投資有価証券評価損及び投資証券売却損を計上したものの、上記事項を主たる要因として、前回予想59百万円から203百万円に業績予想の修正を行います。

(2) 個別業績予想

個別業績予想につきましても、上記と同様の理由により修正いたします。

(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。

以上