

## 平成22年3月期 第1四半期決算短信

平成21年8月7日

上場取引所 JQ

上場会社名 株式会社 日本一ソフトウェア  
 コード番号 3851 URL <http://www.nippon1.co.jp>  
 代表者 (役職名) 代表取締役会長  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長  
 四半期報告書提出予定日 平成21年8月10日  
 配当支払開始予定日 —

(氏名) 北角浩一  
 (氏名) 世古哲久

TEL 058-371-7275

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成22年3月期第1四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年6月30日)

## (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
22年3月期第1四半期	494	75.1	12	—	20	—	12	—
21年3月期第1四半期	282	—	△56	—	△39	—	△19	—

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円銭	円銭
22年3月期第1四半期	584.95	582.20
21年3月期第1四半期	△930.86	—

## (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
22年3月期第1四半期	2,162	1,108	51.2	53,023.83
21年3月期	2,268	1,103	48.6	52,791.87

(参考) 自己資本 22年3月期第1四半期 1,108百万円 21年3月期 1,103百万円

## 2. 配当の状況

(基準日)	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
	円銭	円銭	円銭	円銭	円銭
21年3月期	—	—	—	200.00	200.00
22年3月期	—	—	—	—	—
22年3月期(予想)	—	—	—	200.00	200.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

## 3. 平成22年3月期の連結業績予想(平成21年4月1日～平成22年3月31日)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間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	903	△12.6	△62	—	△70	—	△91	—	△4,359.33
連結累計期間	2,721	31.2	112	△32.1	89	△42.7	53	—	2,625.20

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

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) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 有

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更に記載されるもの)

- ① 会計基準等の改正に伴う変更 有
- ② ①以外の変更 無

(4) 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)	22年3月期第1四半期	21,187株	21年3月期	21,187株
② 期末自己株式数	22年3月期第1四半期	290株	21年3月期	290株
③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	22年3月期第1四半期	20,897株	21年3月期第1四半期	21,131株

## 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1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、輸出や生産等一部に持ち直しの動きが見られたものの、設備投資や個人消費の低迷等により依然として先行きが不透明な状況となりました。

当社が属しておりますコンシューマゲーム業界におきましては、業界全体でミリオンヒットのソフトがなかったことで、ソフトウェア・ハードウェア共に国内市場での販売本数が減少傾向にあります。海外市場では国内と比較して販売数を維持しており、国内でも消費者が自宅でお金を遣う「巣籠もり消費」が増え、全体的には堅調に推移いたしました。モバイルゲーム業界におきましては、高速データ通信可能な端末が普及したことや、iPhone向けコンテンツの配信増加といったプラットフォームの多様化により、市場は拡大傾向となりました。また、オンライン要素を加えたタイトルが配信され始めましたが、対応端末の少なさから、著しい普及には至らない状況となりました。アミューズメント業界におきましては、新型インフルエンザの流行やアーケードゲームのコンシューマへの移植、個人消費の低迷等により集客数が低下する厳しい状況が続きました。

このような環境の下、当社ではコンシューマ事業におきましては、若年層の女性をターゲットとしたタイトルを発売する等、新しい顧客層の開拓に注力してまいりました。モバイル事業におきましては、新しくサイトを立ち上げ、会員数の増加に努めてまいりました。アミューズメント事業におきましては、既存店舗でのイベントの開催による新規顧客の獲得、新規店舗の出店等、収益性を高めるために努めてまいりました。

その結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高494,998千円（前年度比75.1%増）、営業利益12,055千円（前年同期は56,888千円の営業損失）、経常利益20,857千円（前年同期は39,190千円の経常損失）、四半期純利益12,223千円（前年同期は19,670千円の四半期純損失）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。

#### （コンシューマ事業）

当事業におきましては、国内で5タイトル、海外で4タイトルを発売いたしました。

国内市場におきましては、『MARUHAN・パチンコ&パチスロ必勝ガイド協力 ザ・パチンコホール』（ニンテンドーDS専用ゲームソフト）を発売、また若年層の女性をターゲットにした『ウィッチテイル 見習い魔女と7人の姫』（ニンテンドーDS専用ゲームソフト）を発売し、新しい顧客層の開拓に注力しました。

廉価版として『インフィニットループ ～古城が見せた夢～ The Best Price』（PlayStation Portable専用ゲームソフト）、『流行り神2 警視庁怪異事件ファイル The Best Price』（PlayStation 2専用ゲームソフト）を発売し、移植タイトルとして『流行り神DS 都市伝説怪異事件』（ニンテンドーDS専用ゲームソフト）を発売いたしました。

また、前期に発売された『魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE』（PlayStation Portable専用ゲームソフト）が引き続き、堅調に推移してまいりました。

海外市場におきましては、北米市場で『PUCHI PUCHI VIRUS』（ニンテンドーDS専用ゲームソフト）、『CROSS EDGE』（PLAYSTATION 3専用ゲームソフト）を発売、欧州市場で『AR TONELICO 2』（PlayStation 2専用ゲームソフト）、『PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?』（PlayStation Portable専用ゲームソフト）を発売いたしました。

その結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高466,597千円（前年同期比87.6%増）、営業利益69,348千円（前年同期比1,691.0%増）となりました。

#### （モバイル事業）

当事業におきましては、4月にiモード公式サイト「日本一アドベンチャー」を立ち上げるとともに、『MISSING PARTS MOBILE 鳴らないオルゴール』、『Deep Diver』を配信し、会員数の増加に努めてまいりました。

その結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高12,399千円（前年同期比39.8%減）、営業損失5,097千円（前年同期は4,853千円の営業利益）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、アミューズメント施設の運営を中心に事業を展開してまいりました。また、既存店舗でのイベントの開催等による新規顧客の獲得、新規店舗の出店等、収益性を高めるために努めてまいりました。

その結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高11,154千円（前年同期比25.6%増）、営業損失9,370千円（前年同期比7.1%増）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、当社の新作タイトルの発売に合わせた新作グッズの企画・販売や、当社ホームページでのオンライン通信販売を行ってまいりました。海外ではオンライングッズショップを運営し、当社ライセンス商品をはじめ、多様なニーズに対応できる商品ラインナップを目指してまいりました。

その結果、当事業における当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高4,845千円（前年同期比10.1%増）、営業利益3,148千円（前年同期比59.0%増）となりました。

## 2. 連結財政状態に関する定性的情報

### ① 資産、負債及び純資産の状況

(資産の部)

当第1四半期連結会計期間末における総資産は2,162,693千円となり、前連結会計年度末に比べ106,169千円の減少となりました。

主な流動資産の増減は、現金及び預金の増加（前連結会計年度に比べ22,478千円の増加）、受取手形及び売掛金の減少（前連結会計年度に比べ、258,152千円の減少）等によるものであります。

主な固定資産の増減は、投資有価証券の取得等による増加（前連結会計年度に比べ27,363千円の増加）等によるものであります。

(負債の部)

当第1四半期連結会計期間における負債は1,054,653千円となり、前連結会計年度に比べ111,016千円の減少となりました。

主な流動負債の増減は、買掛金の減少（前連結会計年度に比べ10,334千円の減少）、短期借入金の減少（前連結会計年度に比べ85,000千円の減少）等によるものであります。

主な固定負債の増減は、長期借入金の減少（前連結会計年度に比べ10,002千円の減少）等によるものであります。

(純資産の部)

当第1四半期連結会計期間における純資産は1,108,039千円となり、前連結会計年度に比べ4,848千円の増加となりました。

主な純資産の増減は、四半期純利益による増加等によるものであります。

当第1四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は495,280千円となり、前連結会計年度末に比べ22,478千円の増加となりました。

当第1四半期連結会計期間における各キャッシュ・フローの状況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178,267千円となりました。これは主に、税金等調整前四半期純利益20,857千円、売上債権の減少額256,912千円、たな卸資産の増加額80,552千円、仕入債務の減少額9,032千円、法人税等の支払額53,062千円等があったこと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48,499千円となりました。これは主に、投資有価証券の取得による支出61,242千円等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)

財務活動の結果使用した資金は101,703千円となりました。これは主に、短期借入金の純減少額85,000千円、長期借入金の返済による支出10,002千円等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

当第1四半期会計期間の業務は概ね当初予想どおりに推移しており、平成21年3月期決算短信（平成21年5月15日付公表）において発表いたしました業績予想からの変更はありません。

平成22年3月期の連結業績予想は以下のとおりであります。

売上高	2,721,068千円（前期比31.2%増）
営業利益	112,802千円（前期比32.1%減）
経常利益	89,342千円（前期比42.7%減）
当期純利益	53,605千円（前期は65,611千円の当期純損失）

#### 業績予想に関する留意事項

本資料に掲載されている業績予想等の将来に関する記述は、本資料公表日現在の将来に関する前提・見通し・計画に基づく予測が含まれています。今後の経済情勢・市場の変動等に関わるリスクや不確定要因により、実際の業績は業績予想と大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

### 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) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

①税金費用については、海外連結子会社については、当第1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。なお、法人税等調整額は、法人税等を含めて表示しております。

②定率法を採用している固定資産については、連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分して算定する方法によっております。

#### (3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

##### 完成工事高及び完成工事原価の計上基準の変更

受注制作のソフトウェアに係る収益の計上基準については、従来、工事完成基準を適用しておりましたが、「工事契約に関する会計基準」（企業会計基準第15号 平成19年12月27日）及び「工事契約に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第18号 平成19年12月27日）を当第1四半期連結会計期間より適用し、当第1四半期連結会計期間末までの進捗部分について成果の確実性が認められる受注契約については工事進行基準（工事の進捗率の見積りは原価比例法）を、その他の受注契約については工事完成基準を適用しております。

これにより、売上高は8,719千円増加し、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益は、それぞれ4,172千円増加しております。

5. 四半期連結財務諸表  
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成21年6月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	575,280	552,801
受取手形及び売掛金	146,376	404,528
商品及び製品	71,225	35,834
仕掛品	411,062	366,602
繰延税金資産	21,698	32,209
その他	99,765	76,843
流動資産合計	1,325,408	1,468,820
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物(純額)	408,535	412,696
機械装置及び運搬具(純額)	4,498	4,973
土地	182,024	182,024
その他(純額)	55,933	48,420
有形固定資産合計	650,991	648,114
無形固定資産		
のれん	30,336	33,525
その他	28,986	23,897
無形固定資産合計	59,322	57,422
投資その他の資産		
投資有価証券	102,216	74,852
その他	42,554	37,451
貸倒引当金	△17,800	△17,800
投資その他の資産合計	126,970	94,504
固定資産合計	837,284	800,041
資産合計	2,162,693	2,268,862

(単位：千円)

当第1四半期連結会計期間末  
(平成21年6月30日)前連結会計年度末に係る  
要約連結貸借対照表  
(平成21年3月31日)

負債の部		
流動負債		
買掛金	81,381	91,716
短期借入金	420,000	505,000
1年内返済予定の長期借入金	40,008	40,008
未払金	86,659	71,672
未払法人税等	6,816	30,661
賞与引当金	21,287	25,346
売上値引引当金	70,933	63,920
その他	41,444	41,274
流動負債合計	768,531	869,600
固定負債		
長期借入金	283,430	293,432
退職給付引当金	2,643	2,046
その他	49	591
固定負債合計	286,122	296,070
負債合計	1,054,653	1,165,670
純資産の部		
株主資本		
資本金	240,835	240,835
資本剰余金	230,835	230,835
利益剰余金	710,197	704,675
自己株式	△16,870	△16,870
株主資本合計	1,164,997	1,159,474
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△11,792	△16,093
為替換算調整勘定	△45,164	△40,189
評価・換算差額等合計	△56,957	△56,282
純資産合計	1,108,039	1,103,191
負債純資産合計	2,162,693	2,268,862

(2) 四半期連結損益計算書  
(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)
売上高	282,674	494,998
売上原価	145,400	286,956
売上総利益	137,273	208,042
販売費及び一般管理費	194,161	195,986
営業利益又は営業損失(△)	△56,888	12,055
営業外収益		
受取利息	2,219	1,218
受取配当金	782	237
為替差益	16,225	10,267
その他	1,179	433
営業外収益合計	20,406	12,156
営業外費用		
支払利息	2,679	2,820
その他	29	534
営業外費用合計	2,709	3,354
経常利益又は経常損失(△)	△39,190	20,857
特別損失		
固定資産売却損	117	—
特別損失合計	117	—
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△39,308	20,857
法人税等	△19,637	8,633
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△19,670	12,223

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△39,308	20,857
減価償却費	23,054	17,276
のれん償却額	1,731	1,731
賞与引当金の増減額(△は減少)	△3,307	△4,018
売上値引引当金の増減額(△は減少)	△5,219	8,523
退職給付引当金の増減額(△は減少)	82	597
受取利息及び受取配当金	△3,001	△1,455
支払利息	2,679	2,820
為替差損益(△は益)	△9,463	△3,834
有形固定資産売却損益(△は益)	117	—
売上債権の増減額(△は増加)	△12,370	256,912
たな卸資産の増減額(△は増加)	△104,448	△80,552
仕入債務の増減額(△は減少)	△63,229	△9,032
その他	72,960	22,507
小計	△139,722	232,331
利息及び配当金の受取額	2,476	1,942
利息の支払額	△2,649	△2,945
法人税等の支払額	△41,387	△53,062
営業活動によるキャッシュ・フロー	△181,283	178,267
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△9,502	△15,773
有形固定資産の売却による収入	153	—
無形固定資産の取得による支出	△9,883	△8,127
投資有価証券の取得による支出	△7,285	△61,242
投資有価証券の売却による収入	71,347	41,936
その他	△963	△5,291
投資活動によるキャッシュ・フロー	43,866	△48,499
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	86,500	△85,000
長期借入金の返済による支出	△10,002	△10,002
株式の発行による収入	1,750	—
自己株式の取得による支出	—	△2,522
配当金の支払額	△5,250	△4,179
財務活動によるキャッシュ・フロー	72,998	△101,703
現金及び現金同等物に係る換算差額	22,712	△5,584
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△41,706	22,478
現金及び現金同等物の期首残高	426,556	472,801
現金及び現金同等物の四半期末残高	384,850	495,280

- (4) 継続企業の前提に関する注記  
該当事項はありません。

(5) セグメント情報

〔事業の種類別セグメント情報〕

前第1四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日）

	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)	その他事業 (千円)	計 (千円)	消去又は 全社 (千円)	連結 (千円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	248,784	20,606	8,881	4,402	282,674	—	282,674
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	248,784	20,606	8,881	4,402	282,674	—	282,674
営業利益又は営業損失（△）	3,871	4,853	△8,750	1,980	1,956	(58,844)	△56,888

当第1四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日）

	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)	その他事業 (千円)	計 (千円)	消去又は 全社 (千円)	連結 (千円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	466,597	12,399	11,154	4,845	494,998	—	494,998
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	466,597	12,399	11,154	4,845	494,998	—	494,998
営業利益又は営業損失（△）	69,348	△5,097	△9,370	3,148	58,029	(45,974)	12,055

(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、PLAYSTATION3専用ゲームソフト、ニンテンドーDS専用ゲームソフト、Wii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

〔所在地別セグメント情報〕

前第1四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日）

	日本（千円）	北米（千円）	計（千円）	消去又は全社 （千円）	連結（千円）
売上高					
（1）外部顧客に対する売上高	218,944	63,729	282,674	—	282,674
（2）セグメント間の内部売上高 又は振替高	10,199	456	10,655	(10,655)	—
計	229,144	64,185	293,330	(10,655)	282,674
営業利益又は営業損失（△）	16,179	△14,222	1,956	(58,844)	△56,888

当第1四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日）

	日本（千円）	北米（千円）	計（千円）	消去又は全社 （千円）	連結（千円）
売上高					
（1）外部顧客に対する売上高	300,074	194,924	494,998	—	494,998
（2）セグメント間の内部売上高 又は振替高	9,314	690	10,005	(10,005)	—
計	309,388	195,615	505,003	(10,005)	494,998
営業利益	44,641	13,388	58,029	(45,974)	12,055

（注）1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 本邦以外の区分に属する主な国又は地域

北米・・・米国

〔海外売上高〕

前第1四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日）

	北米	計
I 海外売上高（千円）	58,701	58,701
II 連結売上高（千円）	—	282,674
III 連結売上高に占める海外売上高の 割合（％）	20.8	20.8

当第1四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日）

	北米	欧州	計
I 海外売上高（千円）	164,468	30,455	194,924
II 連結売上高（千円）	—	—	494,998
III 連結売上高に占める海外売上高の 割合（％）	33.2	6.2	39.4

（注）1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 本邦以外の区分に属する主な国又は地域

北米・・・米国

欧州・・・イギリス、フランス

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

（6）株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。

## 6. その他の情報

### (1) 生産実績

当第1四半期連結会計期間における生産実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

事業の種類別セグメントの名称	当第1四半期連結会計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)	前年同期比 (%)
コンシューマ事業 (千円)	238,665	1.5
モバイル事業 (千円)	23,511	△23.2
合計 (千円)	262,177	△1.3

- (注) 1. 金額は、製造原価によっております。  
 2. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。  
 3. コンシューマ事業の金額は製造委託製品仕入高を含んでおります。

### (2) 受注実績

当社グループは、受注生産は行っておりません。

### (3) 販売実績

当第1四半期連結会計期間における販売実績を事業の種類別セグメント別に示すと、次のとおりであります。

事業の種類別セグメントの名称	当第1四半期連結会計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)	前年同期比 (%)
コンシューマ事業 (千円)	466,597	87.6
モバイル事業 (千円)	12,399	△39.8
アミューズメント事業 (千円)	11,154	25.6
その他の事業 (千円)	4,845	10.1
消去 (千円)	—	—
合計 (千円)	494,998	75.1

- (注) 1. 前第1四半期連結会計期間及び当第1四半期連結会計期間における主な相手先別の販売実績及び当該販売実績の総販売実績に対する割合は次のとおりであります。

相手先	前第1四半期連結会計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)		当第1四半期連結会計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)	
	販売高 (千円)	割合 (%)	販売高 (千円)	割合 (%)
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント	36,160	12.8	163,831	33.1
Koei Corporation	8,948	3.2	159,897	32.3
株式会社コーエーネット	141,960	50.2	86,309	17.4
ATLUS U. S. A. INC	43,964	15.6	1,451	0.3

2. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。