

## 平成22年3月期 第2四半期決算短信

平成21年11月6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11月12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2四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年9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2四半期	971	△6.0	40	△60.0	49	△55.5	21	△60.9
21年3月期第2四半期	1,033	—	102	—	110	—	54	—

  

	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2四半期	1,025.37	1,020.02
21年3月期第2四半期	2,590.57	2,523.31

## (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2四半期	2,241		1,102		49.2	52,748.52		
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2四半期 1,102百万円 21年3月期 1,103百万円

## 2. 配当の状況

	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	合計
	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	2,721	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2四半期	21,192株	21年3月期	21,187株
② 期末自己株式数	22年3月期第2四半期	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2四半期	20,898株	21年3月期第2四半期	21,155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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、輸出や生産が持ち直し始めたことや経済対策の効果により個人消費も上向きになりつつありますが、雇用情勢は悪化し続けているなど、依然として景気の先行き不透明感が払拭出来ない状況が続きました。

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、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したが、大型タイトルの発売や各ハードウェアの値下げなどにより市場底上げの兆候をみせ、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、iPhone向けコンテンツの配信が増加したことや、高速データ通信可能な端末の普及が進み、それに伴ってオンラインゲームが増加したことにより、市場は拡大傾向となりました。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、個人消費の低迷等により、厳しい事業環境が続きました。

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、新しい顧客層の開拓や既存顧客の満足度向上に注力してまいりました。モバイル事業におきましては、新規サイトを立ち上げる等、会員数の増加に注力してまいりました。アミューズメント事業におきましては、イベントの開催、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2四半期連結累計期間の業績は、売上高971,434千円（前年同期比6.0%減）、営業利益40,856千円（前年同期比60.0%減）、経常利益49,070千円（前年同期比55.5%減）、四半期純利益21,428千円（前年同期比60.9%減）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10タイトル、海外で9タイトルを発売いたしました。

国内市場におきましては、新規タイトルとして『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）、『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）、『流行り神3 警視庁怪異事件ファイル』（PlayStationPortable専用ゲームソフト）を発売するとともに、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）等3タイトルを発売、廉価版タイトルとして『流行り神2 警視庁怪異事件ファイル The Best Price』（PlayStation2専用ゲームソフト）等3タイトルを発売いたしました。また、『魔界戦記ディスガイア3』（PlayStation3専用ゲームソフト）にゲーム内容を追加できる『魔界戦記ディスガイア3 ラズベリル編はじめました。』（PlayStation3専用ゲームソフト）を発売いたしました。

海外市場におきましては、北米市場で『Disgaea 2: Dark Hero Days』（PlayStationPortable専用ゲームソフト）、『Mana Khemia 2: Fall of Alchemy』（PlayStation2専用ゲームソフト）等6タイトルを発売、欧州市場で『Cross Edge』（PlayStation3専用ゲームソフト）、『Ar tonelico 2: Melody of Metafalica』（PlayStation2専用ゲームソフト）、『Prinny: Can I Really Be the Hero?』（PlayStationPortable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2四半期連結累計期間の業績は、売上高904,072千円（前年同期比5.0%減）、営業利益140,896千円（前年同期比39.6%減）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、『MISSINGPARTS MOBILE 鳴らないオルゴール』、『Deep Diver』を配信し、また既存サイトでのキャンペーン展開を行い、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2四半期連結累計期間の業績は、売上高23,422千円（前年同期比41.8%減）、営業損失421千円（前年同期比92.2%減）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、イベントの開催等による新規顧客の獲得及び既存顧客の固定顧客化、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2四半期連結累計期間の業績は、売上高24,458千円（前年同期比11.7%増）、営業損失13,940千円（前年同期比33.8%減）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及びコミックマーケット出展に合わせた新作グッズの企画・販売、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。また、幼児向け玩具『ネームトレイン』の販売を開始いたしました。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2四半期連結累計期間の業績は、売上高19,481千円(前年同期比2.4%増)、営業利益10,617千円(前年同期比13.0%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2四半期連結累計期間末における総資産は2,241,887千円となり、前連結会計年度末に比べ26,975千円の減少となりました。

主な流動資産の増減は、現金及び預金の減少(前連結会計年度に比べ69,668千円の減少)、受取手形及び売掛金の減少(前連結会計年度に比べ、186,802千円の減少)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64,523千円の増加)等によるものであります。

(負債の部)

当第2四半期連結会計期間における負債は1,139,337千円となり、前連結会計年度に比べ26,333千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15,193千円の減少)、短期借入金の減少(前連結会計年度に比べ45,000千円の減少)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20,004千円の減少)等によるものであります。

(純資産の部)

当第2四半期連結累計期間における純資産は1,102,549千円となり、前連結会計年度に比べ642千円の減少となりました。

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2四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403,133千円となり、前連結会計年度末に比べ69,668千円の減少となりました。

当第2四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114,985千円となりました。これは主に、税金等調整前四半期純利益44,228千円、売上債権の減少額178,568千円、たな卸資産の増加額202,206千円、仕入債務の減少額9,384千円、法人税等の支払額25,579千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90,861千円となりました。これは主に、投資有価証券の取得による支出99,856千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69,133千円となりました。これは主に、短期借入金の純減少額45,000千円、長期借入金の返済による支出20,004千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

平成22年3月期の通期業績見通しにつきましては、当第2四半期連結会計期間の業績は順調に推移しているものの、需要動向及び為替相場の動向などを不安材料とした厳しい事業環境が予測されることや、下半期（平成21年10月1日～平成22年3月31日）発売予定の商品の販売動向ははまだ不確定な要素を含んでいるため、平成21年5月15日に公表した当初業績予想を変更しておりません。今後の業績動向を踏まえ、修正が必要と判断した場合には速やかに開示いたします。

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2四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2四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27,796千円増加し、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10,949千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2四半期連結会計期間末 (平成21年9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	483,133	552,801
受取手形及び売掛金	217,725	404,528
商品及び製品	124,773	35,834
仕掛品	476,828	366,602
繰延税金資産	20,387	32,209
その他	59,309	76,843
流動資産合計	1,382,157	1,468,820
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	402,074	412,696
機械装置及び運搬具（純額）	3,929	4,973
土地	182,024	182,024
その他（純額）	52,995	48,420
有形固定資産合計	641,023	648,114
無形固定資産		
のれん	27,147	33,525
その他	27,507	23,897
無形固定資産合計	54,654	57,422
投資その他の資産		
投資有価証券	139,375	74,852
その他	42,475	37,451
貸倒引当金	△17,800	△17,800
投資その他の資産合計	164,051	94,504
固定資産合計	859,729	800,041
資産合計	2,241,887	2,268,862

(単位：千円)

当第2四半期連結会計期間末  
(平成21年9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	76,523	91,716
短期借入金	460,000	505,000
1年内返済予定の長期借入金	40,008	40,008
未払金	96,438	71,672
未払法人税等	11,999	30,661
賞与引当金	39,064	25,346
売上値引引当金	79,661	63,920
その他	58,752	41,274
流動負債合計	862,447	869,600
固定負債		
長期借入金	273,428	293,432
退職給付引当金	3,400	2,046
その他	61	591
固定負債合計	276,889	296,070
負債合計	1,139,337	1,165,670
純資産の部		
株主資本		
資本金	240,860	240,835
資本剰余金	230,860	230,835
利益剰余金	721,924	704,675
自己株式	△16,870	△16,870
株主資本合計	1,176,773	1,159,474
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△7,161	△16,093
為替換算調整勘定	△67,062	△40,189
評価・換算差額等合計	△74,223	△56,282
純資産合計	1,102,549	1,103,191
負債純資産合計	2,241,887	2,268,862

(2) 四半期連結損益計算書  
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)
売上高	1,033,292	971,434
売上原価	516,747	537,922
売上総利益	516,545	433,512
販売費及び一般管理費	414,361	392,656
営業利益	102,183	40,856
営業外収益		
受取利息	3,697	2,174
受取配当金	1,363	430
為替差益	7,188	9,159
その他	1,500	2,627
営業外収益合計	13,749	14,391
営業外費用		
支払利息	5,417	5,121
その他	125	1,056
営業外費用合計	5,542	6,177
経常利益	110,390	49,070
特別損失		
投資有価証券評価損	—	4,842
固定資産売却損	117	—
特別損失合計	117	4,842
税金等調整前四半期純利益	110,273	44,228
法人税等	55,469	22,799
四半期純利益	54,803	21,428

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9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	110,273	44,228
減価償却費	51,001	35,420
のれん償却額	3,462	3,462
賞与引当金の増減額 (△は減少)	16,026	14,210
売上値引引当金の増減額 (△は減少)	17,027	22,021
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	34	1,353
受取利息及び受取配当金	△5,060	△2,604
支払利息	5,417	5,121
為替差損益 (△は益)	△10,945	△6,797
有形固定資産売却損益 (△は益)	117	—
投資有価証券評価損益 (△は益)	—	4,842
売上債権の増減額 (△は増加)	△125,560	178,568
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△100,890	△202,206
仕入債務の増減額 (△は減少)	△26,002	△9,384
その他	50,914	54,832
小計	△14,184	143,068
利息及び配当金の受取額	5,192	2,757
利息の支払額	△5,367	△5,260
法人税等の支払額	△41,549	△25,579
営業活動によるキャッシュ・フロー	△55,909	114,985
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	△80,000	—
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	△16,280	△19,673
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	△15,391	△9,869
投資有価証券の取得による支出	△165,698	△99,856
投資有価証券の売却による収入	196,029	42,936
その他	△978	△4,397
投資活動によるキャッシュ・フロー	37,833	△90,861
<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)	△4,600	△45,000
長期借入金の返済による支出	△20,004	△20,004
株式の発行による収入	1,870	50
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	△27,984	△69,133
現金及び現金同等物に係る換算差額	13,566	△24,659
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△32,493	△69,668
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	394,062	403,133

- (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2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9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	952,141	40,219	21,898	19,032	1,033,292	—	1,033,292
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	952,141	40,219	21,898	19,032	1,033,292	—	1,033,292
営業利益又は営業損失（△）	233,398	△5,375	△21,046	9,400	216,376	(114,192)	102,183

当第2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年9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	904,072	23,422	24,458	19,481	971,434	—	971,434
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	904,072	23,422	24,458	19,481	971,434	—	971,434
営業利益又は営業損失（△）	140,896	△421	△13,940	10,617	137,152	(96,296)	40,856

(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、PlayStation 2専用ゲームソフト、PlayStation Portable専用ゲームソフト、PlayStation 3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2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9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	440,329	592,963	1,033,292	—	1,033,292
（2）セグメント間の内部売上高 又は振替高	132,352	1,115	133,467	(133,467)	—
計	572,681	594,079	1,166,760	(133,467)	1,033,292
営業利益	94,101	122,275	216,376	(114,192)	102,183

当第2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年9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	531,028	440,406	971,434	—	971,434
（2）セグメント間の内部売上高 又は振替高	38,505	1,462	39,967	(39,967)	—
計	569,534	441,868	1,011,402	(39,967)	971,434
営業利益	86,511	50,641	137,152	(96,296)	40,856

(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2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日）

	北米	計
I 海外売上高（千円）	581,359	581,359
II 連結売上高（千円）	—	1,033,292
III 連結売上高に占める海外売上高の 割合（%）	56.3	56.3

当第2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日）

	北米	欧州	計
I 海外売上高（千円）	359,272	81,133	440,406
II 連結売上高（千円）	—	—	971,434
III 連結売上高に占める海外売上高の 割合（%）	37.0	8.4	45.3

(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。