

平成 21 年 3 月 10 日

各 位

会社名 株式会社アトラス
代表者名 代表取締役社長 猪狩 茂
(J A S D A Q ・ コード 7 8 6 6)
問合せ先 コーポレートサポート部長
秋庭 克彦
電 話 0 3 - 3 2 3 5 - 7 8 0 1

平成 21 年 7 月期第 2 四半期累計期間連結業績予想の修正および特別損失等の発生 ならびに通期連結業績予想の修正に関するお知らせ

平成 20 年 9 月 29 日付当社「平成 20 年 7 月期 決算短信」において発表いたしました、平成 21 年 7 月期第 2 四半期累計期間(平成 20 年 8 月 1 日～平成 21 年 1 月 31 日)の連結業績予想を下記のとおり修正いたしますとともに、特別損失等が発生いたしますので、お知らせいたします。

また、併せて通期(平成 20 年 8 月 1 日～平成 21 年 7 月 31 日)連結業績予想を下記のとおり修正いたします。

記

1. 特別損失等の発生およびその内容

(1) 営業外費用について

当第 2 四半期累計期間において、外貨建資産の邦貨換算による為替差損を連結で 103 百万円、個別で 99 百万円計上いたします。

(2) 特別損失について

当第 2 四半期累計期間において、当社における業務用ゲーム関連事業の撤退に係る損失、およびアミューズメント施設関連事業に係る固定資産の減損等により、連結で 2,374 百万円、個別で 2,332 百万円の特別損失が発生いたします。その主な内容は以下のとおりであります。

固定資産除却損 (連結) 143 百万円 (個別) 134 百万円

主に家庭用ゲーム関連事業におきまして、モバイル媒体システムの交換に伴う除却を行ったこと、およびアミューズメント施設関連事業におきまして、旧型となった保有業務用ゲーム機器の廃棄処理を行ったこと等によるものであります。

減損損失 (連結・個別) 468 百万円

アミューズメント施設関連事業におきまして、内装設備等固定資産の一部について、収益性および投下資本の回収可能性を勘案した結果、当該資産価値の下落が認められたことから減損処理を行うものであります。また、業務用ゲーム関連事業を廃止することから、稼働中の業務用カードゲーム機器について、将来収益性が不透明なため減損処理を行うものであります。

投資有価証券評価損（連結・個別）134百万円

当社が保有する「其他有価証券」に区分される保有有価証券のうち、時価が著しく下落し、その回復可能性が認められないものおよび不明なものに対し減損処理を行ったことによるものであります。

平成21年7月期第2四半期における投資有価証券評価損

	連結	個別
(A) 平成21年7月期第2四半期会計期間(平成20年11月1日から平成21年1月31日まで)の投資有価証券評価損の総額(=イ-ロ)	20百万円	20百万円
(イ) 平成21年7月期第2四半期累計期間(平成20年8月1日から平成21年1月31日まで)の投資有価証券評価損の総額	134百万円	134百万円
(ロ) 直前四半期(平成21年7月期第1四半期 平成20年8月1日から平成20年10月31日まで)の投資有価証券評価損の総額	113百万円	113百万円

四半期における有価証券の評価方法は、洗替え方式を採用しております。

当社の事業年度の末日は、7月31日です。

純資産額・経常利益額・当期純利益額に対する割合

	連結	個別
(B) 平成20年7月期末の純資産額	11,354百万円	9,790百万円
(A/B×100)	0.2%	0.2%
(イ/B×100)	1.2%	1.4%
(C) 平成20年7月期末の経常利益額	1,636百万円	1,076百万円
(A/C×100)	1.3%	1.9%
(イ/C×100)	8.2%	12.5%
(D) 平成20年7月期末の当期純利益額	587百万円	198百万円
(A/D×100)	3.5%	10.3%
(イ/D×100)	22.8%	67.5%

事業撤退損（連結・個別）1,504百万円

業務用ゲーム関連事業の廃止に伴い、在庫・仕掛品の処分、当該事業に供した固定資産の減損処理等を行ったことにより、事業撤退損として計上するものであります。

貸倒引当金繰入額（連結・個別）77百万円

関連会社等に対する債権のうち、財政状態および業績動向を踏まえ、回収可能性に疑義があると判断されたものに対し、貸倒引当金繰入額を計上するものであります。

2. 平成 21 年 7 月期第 2 四半期累計期間（平成 20 年 8 月 1 日～平成 21 年 1 月 31 日）連結業績予想の修正

(1) 連結業績予想の修正

(単位：百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
前回発表予想 (A)	11,584	541	528	151
今回修正予想 (B)	11,162	433	351	2,142
増減額 (B - A)	421	107	176	2,293
増減率	3.6%	19.9%	33.5%	-
参考：前期実績 (平成 20 年 7 月第 2 四半期)	10,042	506	693	490

(2) 修正理由

(売上高)

おおむね予想どおり推移しております。

(営業利益)

家庭用ゲーム関連事業は概ね堅調に推移いたしましたが、アミューズメント施設関連事業において、既存店売上高前年対比が 89.4%と苦戦を強いられた結果、利益率が低下したことなどによるものであります。

(経常利益)

営業利益の修正理由に加え、円高の影響による外貨建資産の為替差損の計上によるものであります。

(四半期純利益)

経常利益の修正理由による減少があり、さらに下記「1. 特別損失等の発生およびその内容」に記載のとおり特別損失が発生したことによるものであります。

3. 平成 21 年 7 月期通期（平成 20 年 8 月 1 日～平成 21 年 7 月 31 日）連結業績予想の修正

(1) 連結業績予想の修正

(単位：百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
前回発表予想 (A)	23,733	1,040	1,020	100
今回修正予想 (B)	20,640	549	455	2,470
増減額 (B - A)	3,093	491	565	2,570
増減率	13.0%	47.2%	55.4%	-
参考：前期実績 (平成 20 年 7 月通期)	23,305	1,401	1,636	587

(2) 修正理由

(売上高)

平成 21 年 2 月 6 日に発表しました「業務用ゲーム関連事業の廃止および特別損失の発生に関するお知らせ」のとおり、平成 21 年 3 月 31 日をもって同事業を廃止することにより、業績予想を見直した結果であります。

(営業利益)

上記「売上高」の修正理由と同様であります。業務用ゲーム関連事業につきましては、期初の業績予想におきまして、第 3 四半期以降に大幅な営業利益を見込んでおりました。しかしながら、この度、同事業を廃止することとなったことから、期初の見込み値を差し引いたこと等によるものであります。

(経常利益)

上記「営業利益」の修正理由に加え、第 2 四半期累計期間連結業績の修正理由のとおり、円高の影響による外貨建資産の為替差損の計上を、今後の動向を踏まえ見積もったこと等によるものであります。

(当期純利益)

上記「営業利益」の修正理由に加え、上記「1. 特別損失等の発生およびその内容」に記載のとおり特別損失が発生したことによるものであります。

(注) 上記予想は、いずれも本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。

以上