

株式会社日本一ソフトウェア

2010年3月期 決算説明資料

JASDAQ
証券コード 3851

注: 当資料に記載された内容は、平成22年5月末日現在において一般的に認識されている経済・社会等の情勢および当社が合理的と判断した経営計画に基づいて作成されておりますが、経営環境の変化等の事由により、予告なしに変更される可能性があります。
また、業績見通し等の数値はその正確性を保証するものではありません。
投資に際しての最終的なご判断は、お客様ご自身がなされるよう、お願い致します。



● トップメッセージ	P.3
● 会社概要		
会社概要・事業紹介	P.5
市場の動向	P.7
● 2010年3月期の取り組みと決算概要		
決算ハイライト	P.12
発売状況	P.16
業界内ポジション	P.18
事業セグメント別概況	P.19
● 今後の戦略・方向性と2011年3月期業績予想		
世界のゲーム市場	P.21
中長期戦略	P.22
人材育成	P.23
対処すべき課題と当期目標	P.24
各事業の具体的強化策	P.25
業績予想・今後の販売計画	P.26



代表取締役社長
新川 宗平

株主・投資家の皆様へ

株主の皆様、投資家の皆様におかれましては、益々ご清祥のこととお慶び申し上げます。5月14日公表の決算短信にて詳細を発表いたしました。2009年度の業績につきまして、皆様方には大変ご心配をおかけいたしました。

2010年度におきましては、お客様からの信頼回復と、商品とサービスの質の向上に重点を置き、全社一丸となって全力で業績改善を図ってまいります。

具体的には、2月12日公表の今期(平成23年3月期)方針にも記載いたしましたとおり、

- ・弊社代表作である『魔界戦記ディスガイア』シリーズ最新作の投入
- ・PlayStation3を中心とした海外市場における販売本数増加
- ・モバイル事業の売上及び利益の増加

を実行するとともに、

- ・ひとつひとつの商品を充実させ、信頼を回復すること
- ・商品内容だけでなく、購入前後にもワクワクするようなサービスとPRを実施すること
- ・生み出した商品を海外展開、二次商品展開、追加ダウンロード施策等で拡充すること

を確実に、丁寧におこなっていくことで、信頼回復・品質向上・業績改善を実現いたします。

2010年度に本社単体で黒字化を実現することが、わたくしのまっとうするべき使命だと心得ております。

皆様方には引き続き、厳しいご指導と、温かいご支援を賜りたく、よろしくお願い申し上げます。

1. 会社概要

● 会社概要

商号	株式会社日本一ソフトウェア
設立年月日	1993年7月12日(創業:1991年9月)
本社	岐阜県各務原市蘇原月丘町3丁目17番
代表者	代表取締役会長 北角 浩一
資本金	240百万円(2010年3月末現在)
売上高	2,123百万円(2010年3月期連結)
従業員数	連結:99名、本社:68名
事業内容	コンピュータソフトウェアの開発・製造・販売
連結子会社	NIS America, Inc.(米国カリフォルニア州)、(株)システムプリズマ(大阪府大阪市)、(株)STUDIO ToOeuf(岐阜県各務原市)、(株)穴喰屋(神奈川県横浜市)

※(株)STUDIO ToOeuf は2010年2月22日、(株)穴喰屋 は2010年4月23日に設立いたしました。

● 役員

代表取締役会長	北角 浩一
代表取締役社長	新川 宗平
取締役管理部長	世古 哲久
常勤監査役	渡邊 克巳
非常勤監査役	河田 秀数
非常勤監査役	貝沼 征司

※非常勤監査役の河田は、2010年6月開催の第17期定時株主総会において退任予定となっております。

● 主要取引先銀行

十六銀行(各務原支店)	
三井住友銀行(岐阜支店)	
岐阜信用金庫(各務原支店)	
東濃信用金庫(蘇原支店)	ほか

コンシューマ事業

PlayStation3、PlayStation Portable、Wii、ニンテンドーDS等、家庭用ゲーム機向けソフトの企画・開発・販売を行っております。海外子会社では、他社ライセンス商品を含めた国内タイトルのローカライズ・販売を手がけております。



アミューズメント事業

業務用ゲーム機器の企画・開発・販売を行うとともに、岐阜県および愛知県においてアミューズメント施設2店舗を運営し、各種イベントの開催等を行っております。

モバイル事業

携帯電話向けの総合ゲームサイト及びアドベンチャーゲーム専門サイトの運営を通じて、携帯電話向けのゲームアプリケーション・着うた・待ち受け画像等、各種コンテンツの企画・開発・販売を行っております。



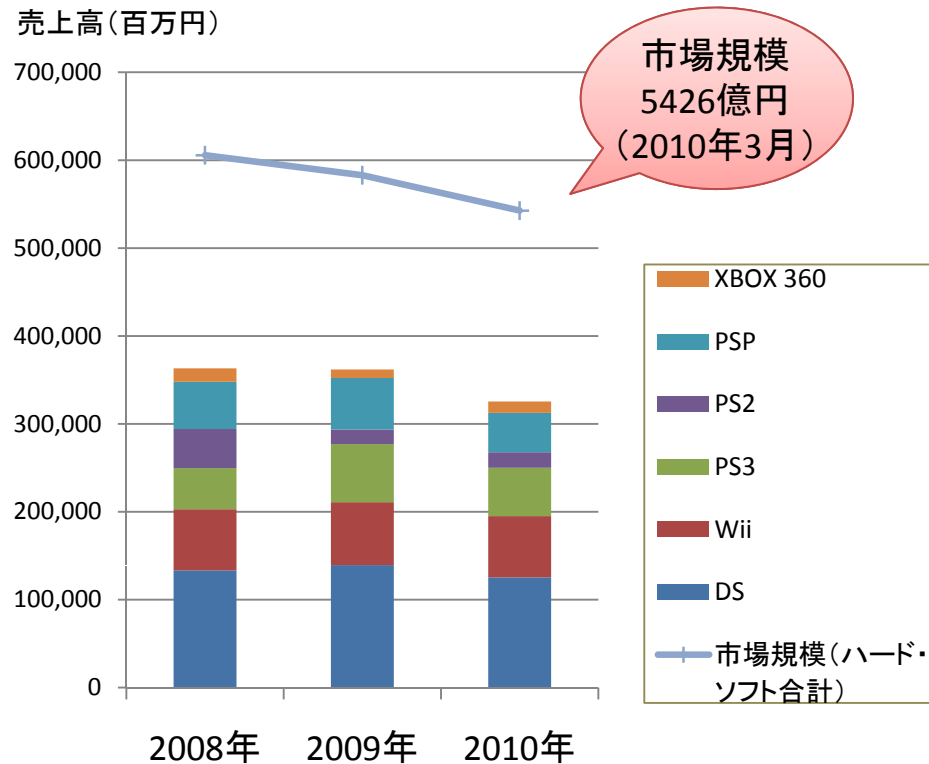
その他の事業

通販サイトの運営を通じて、当社で開発したゲームソフトの関連グッズの企画・製作・販売を行っております。また、コミックマーケット、ゲームコンベンションへの出展なども行っております。



国内コンシューマゲーム市場の動向

● コンシューマ市場の推移と 対応ハード別のソフト売上高



ハード・ソフト合計での市場規模は年々減少。しかしながらソフト市場の総売上高は微減に留まっており、ニンテンドーDSなどのポータブルゲーム機向けを中心に、安定的に推移。

● 主要ハードの累計販売台数

単位: 千台

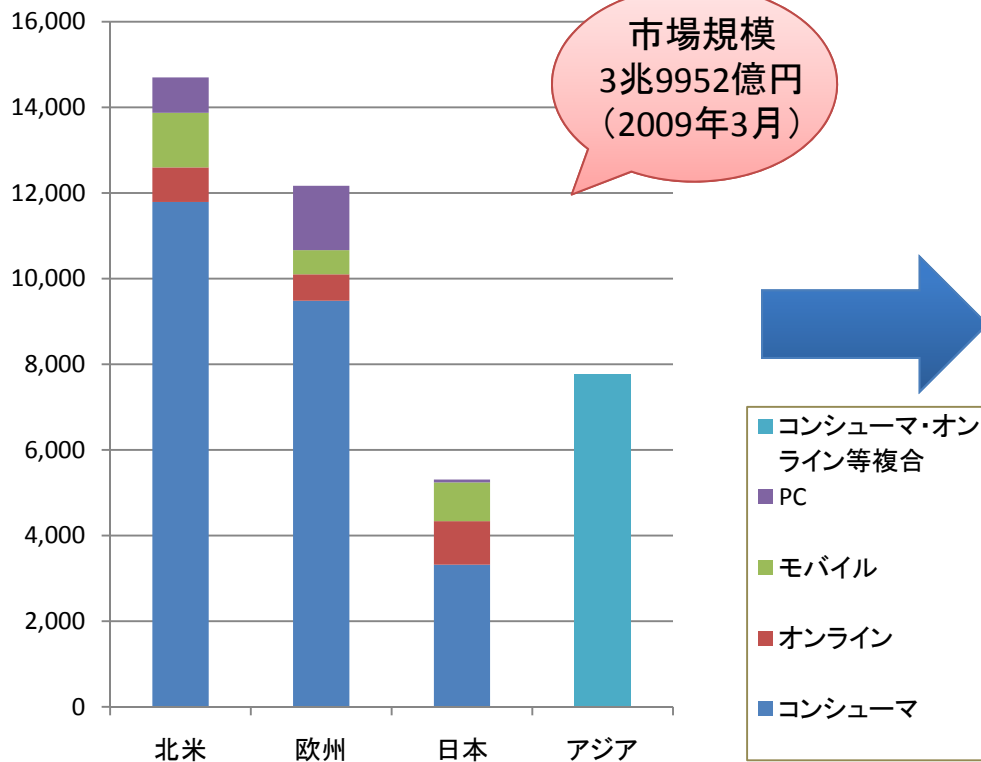
ハード名	2008年	2009年
Wii	7,526	10,180
ニンテンドー DS	25,135	29,780
PlayStation 3	2,664	5,000
PlayStation Portable	11,078	14,190
XBOX 360	866	1,270

ポータブルゲーム機の売行きが好調。PlayStation3などの据置型ゲーム機も累計販売台数が大幅に伸びたことで、今後は各ハードでコンテンツの充実が見込まれる。

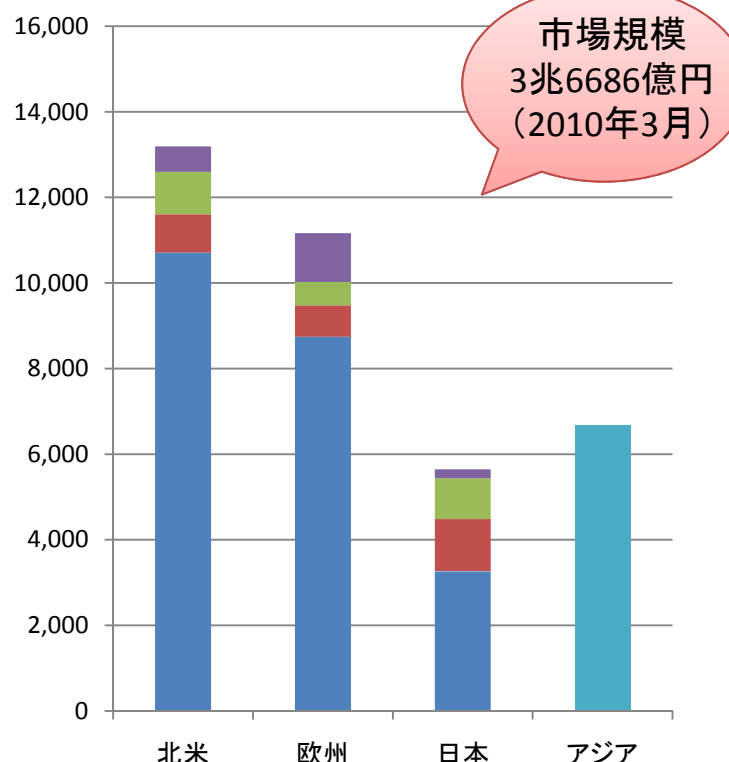
※PSP: PlayStation® Portable、PS3: PlayStation® 3、DS: ニンテンドーDS
出典: 『ファミ通ゲーム白書2010』(株)エンターブレイン)

● 市場規模の推移(地域・ハード別)

市場規模(億円)



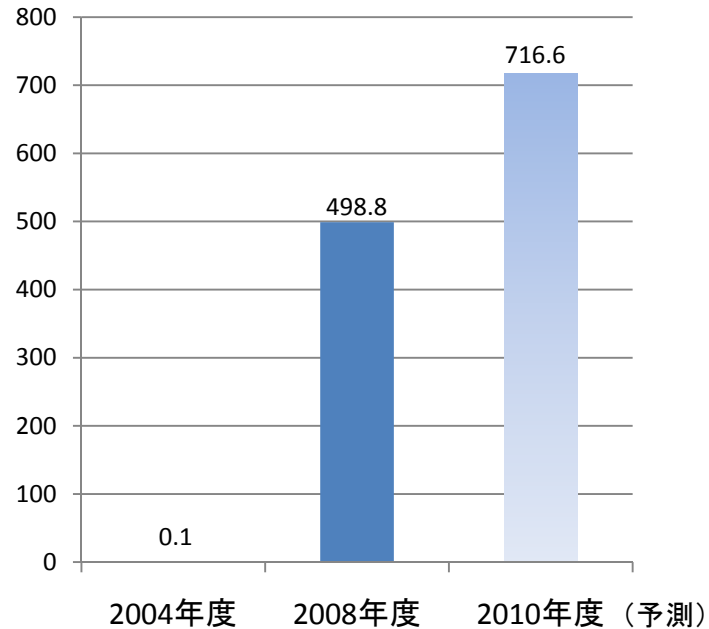
市場規模(億円)



世界的な景気後退の影響を受け、前年比8.1%減と規模が縮小。
 しかしながら日本市場はオンライン、モバイル分野が伸びを見せ、前年比6.4%増の成長。
 今後は、3D等の新技術の導入や新興国の需要拡大による市場回復が期待される。

● SNS市場規模の推移

市場規模(億円)



出典:「ブログ・SNSの経済効果の推計」
(総務省情報通信政策研究所)

直近の数年間で市場が急拡大。
コミュニケーションサービスや広告、電子商取引
とともに、ソフトウェアや出版など、関連サービスの
多様化と成長が進んでいる。

● 主要SNSサイト閲覧数

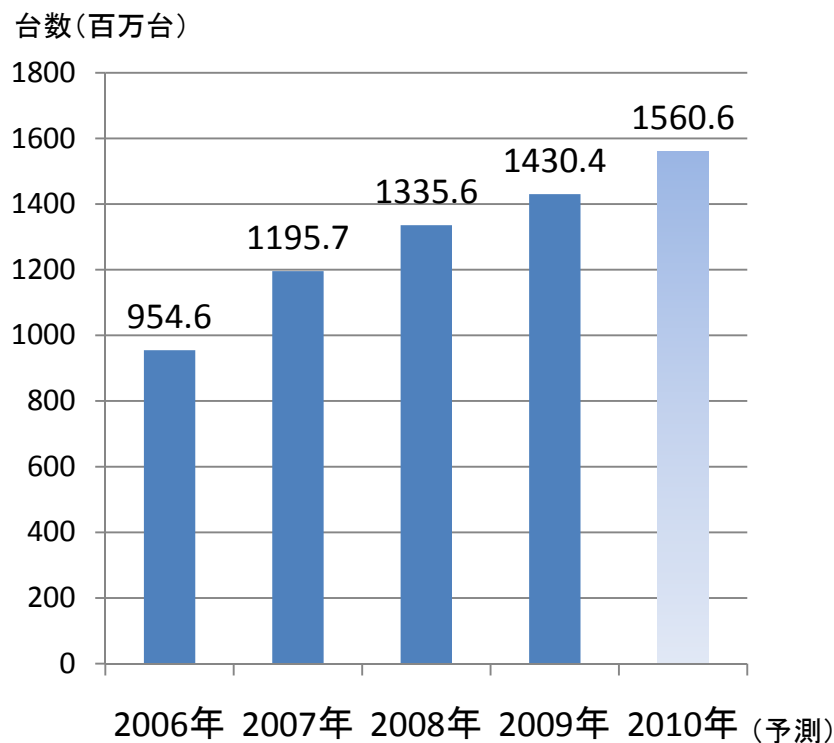
閲覧数: 億/月、会員数: 万人

サイト名	2008年		2009年	
	閲覧数	会員数	閲覧数	会員数
モバゲータウン	150	1,150	175	1,448
mixiモバイル	88	1,500	109	1,741
GREE	60	600	174	1,260
SNSサイト全体(民間 153サービスの総計)	—	—	439	7,134
《参考》 Yahoo! Japan(PC版)	444	—	465	—

出典:「ブログ・SNSの経済効果の推計」(総務省情報通信政策研究所)、
『ケータイ白書2010』(インプレスR&D)

SNSをオープンなプラットフォームとして利用し、
ゲームアプリケーションの配信を行うサイトが流行。
主要SNSサイトの閲覧数の総計は、PC向けポータル
サイト最大手のYahoo! Japanとほぼ同等。

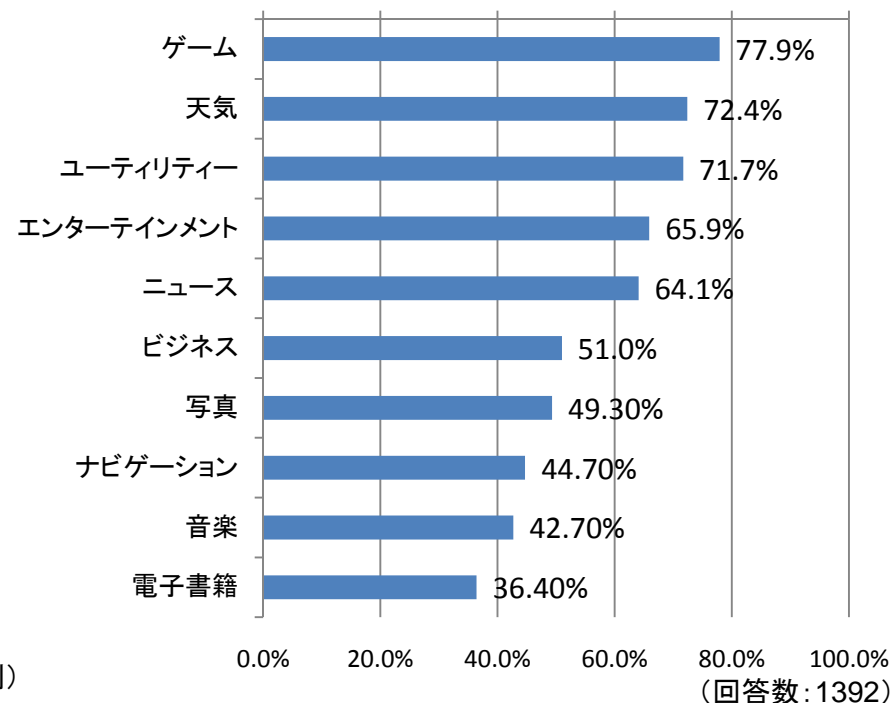
● 世界のスマートフォン普及台数



出典:『ファミ通ゲーム白書2010』(株)エンターブレイン

国内では、2008年7月のiPhone 3Gの発売以降、利用者が拡大。今後もAndroid搭載端末の発売などで成長が見込まれ、ゲームコンテンツの新しいプラットフォームとしても発展が期待される。

● モバイルアプリマーケットプレイスでダウンロードしたことがあるアプリ



出典:『ケータイ白書2010』(インプレスR&D)

App StoreやAndroid Market等のスマートフォン向けアプリマーケットプレイスからのダウンロード頻度をジャンル別にみると、ゲームの利用が最多。

2. 2010年3月期の取り組みと決算概要

決算ハイライト (1)

● 財務状況(連結)

単位:千円

	前期	今期	前期比増減率
流動資産	1,468,820	1,164,546	△20.7%
固定資産	800,041	855,797	7.0%
資産合計	2,268,862	2,020,344	△11.0%
流動負債	869,600	996,305	14.6%
固定負債	296,070	259,806	△12.2%
負債合計	1,165,670	1,256,112	7.8%
純資産合計	1,103,191	764,232	△30.7%

流動資産増減 仕掛品366,602千円→83,568千円に大幅減少

次期以降の販売見込みを保守的に見直し、開発中プロジェクト仕掛品を評価減及び開発中止により、棚卸資産の健全化

流動負債増減 短期借入金505,000千円→590,000千円に増加

3月発売タイトルの資金回収が翌期となったため、借入金の増加

純資産増減 利益剰余金704,675千円→367,615千円に大幅減少

当期純利益△332,880千円の影響を受け、大幅減少。自己資本比率は37.8%と前期より10.8%の減少

決算ハイライト (2)

● 連結決算

単位: 千円

	前期	今期	前期比増減率
売上高	2,073,562	2,123,139	2.4%
営業利益	166,056	△235,291	—
経常利益	155,838	△232,780	—
当期純利益	△65,611	△332,880	407.4%

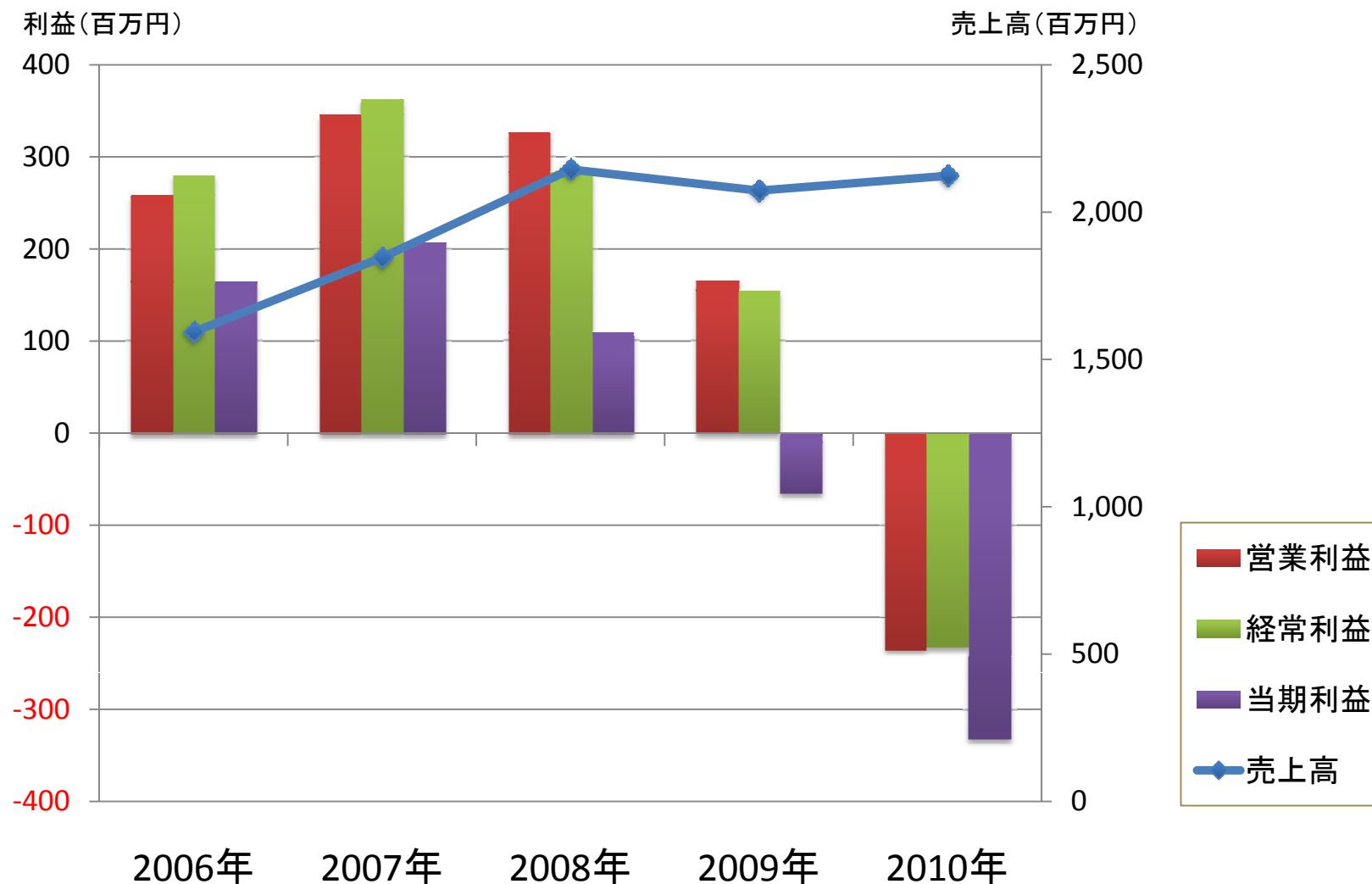
売上高については、発売タイトル数が前期に比べ8タイトル増加したこと等により、前期に比べ2.4%の増加となり、当初計画に対しては、22.0%の減少となりました。

営業利益の大幅な減少は、売上高の未達による赤字プロジェクトの増加、販売見込の見直しに伴う仕掛品の評価減等により前期に比べ大幅に減少し、創業来の営業利益ベースでの赤字となり、当初計画に対して△348,093千円の減少となりました。

当期純利益は上記事項に加え開発中タイトルの開発中止を実施したことに伴う、開発中止損失の計上により前期に比べ407.4%の増加となり、当初計画に対しては、△386,485千円の減少となりました。

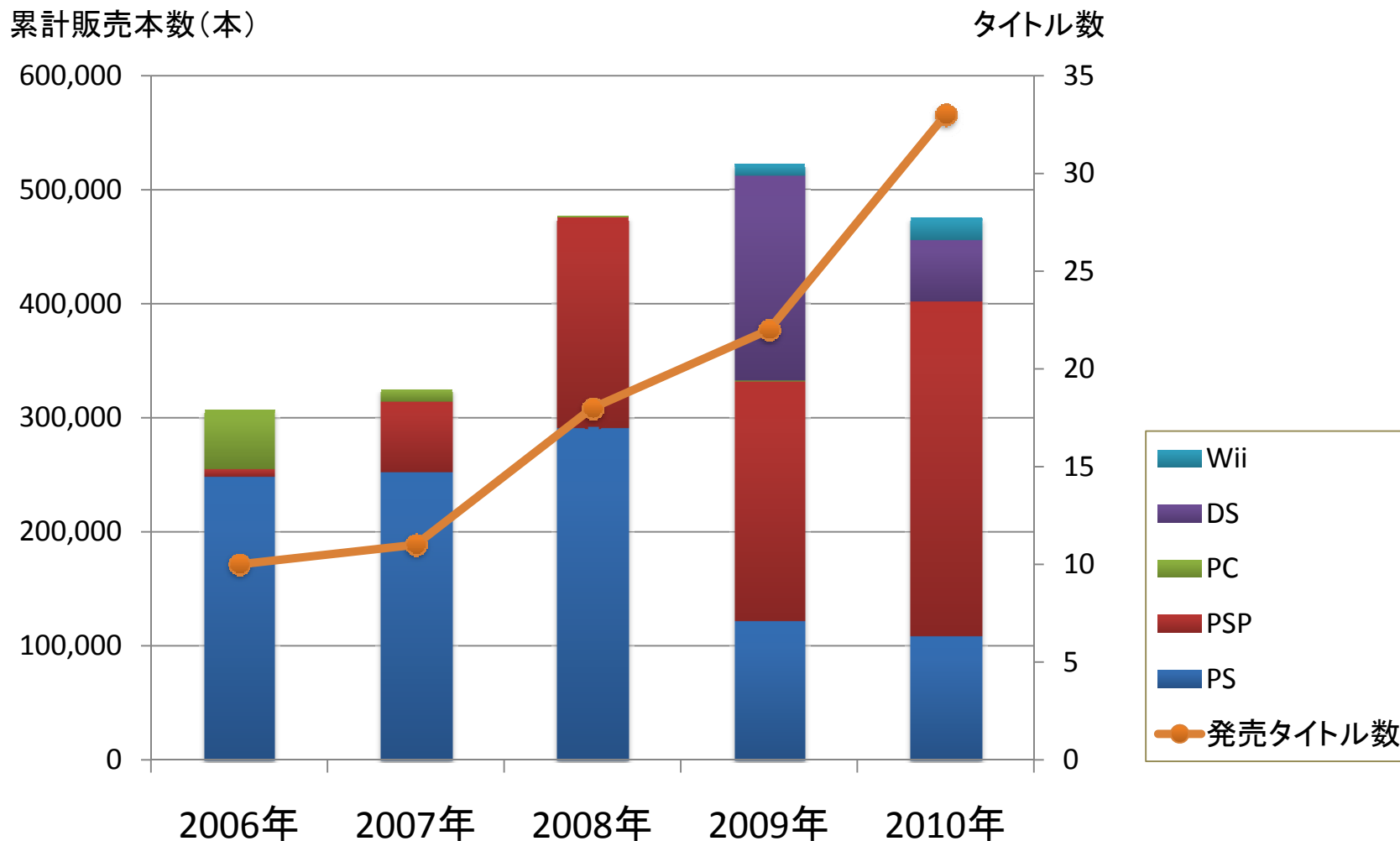
決算ハイライト (3)

● 年間売上高・利益の推移(連結)



決算ハイライト (4)

● 累計販売本数と発売タイトル数の推移(国内・海外累計)



※本数は、2010年3月31日時点の情報を基とした、ダウンロード配信数を含んだ数値です。

※PSP: PlayStation® Portable、PS3: PlayStation® 3、DS: ニンテンドーDS

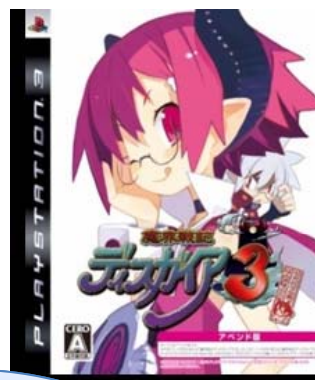


『絶対ヒーロー改造計画』

PSP

当期実績：53,400本

当社初のダンジョンロールプレイングゲームです。“ヒーロー育成”という独特の世界観や『電撃文庫』とのコラボレーション企画が話題を呼び、発売初週で出荷本数47,000本を突破いたしました。「週刊ファミ通」の新作ゲームクロスレビューでも高い評価を受け、“ゴールド殿堂”入りを果たしております。



『魔界戦記ディスガイア』シリーズ

DS PSP PS3

当期実績：117,500本
累計実績：950,500本

シリーズ4作＋スピンオフ2作の累計で世界販売本数160万本を数える、当社の大ヒット・シミュレーションロールプレイングゲームです。今期はシリーズ初のアドベンチャーゲームとなる新作『ディスガイア インフィニット』をはじめとする5作(廉価版・移植版含む)を発売いたしました。

**当期総販売本数
334,800本**



『クラシックダンジョン ～扶翼の魔装陣～』

PSP

当期実績：22,600本

2Dグラフィックに定評のある当社の技術を生かした、2Dアクションロールプレイングゲームです。好きなキャラクターを主役に設定できる魔装陣システムや、自動生成されるランダムダンジョン、キャラクター画像の自作機能など、盛り沢山のやりこみ要素が好評を博しております。



『流行り神』シリーズ

DS PSP

当期実績：38,100本
累計実績：120,900本

テキスト型のホラーアドベンチャーゲームです。今期はシリーズ完結編となる『流行り神3 警視庁怪異事件ファイル』に加え、ニンテンドーDSへの移植作『流行り神 DS』、『流行り神2 DS』等の5作(廉価版・移植版含む)を発売いたしました。

※本数は、2010年3月31日時点の情報を基とした、ダウンロード配信数を含んだ数値です。

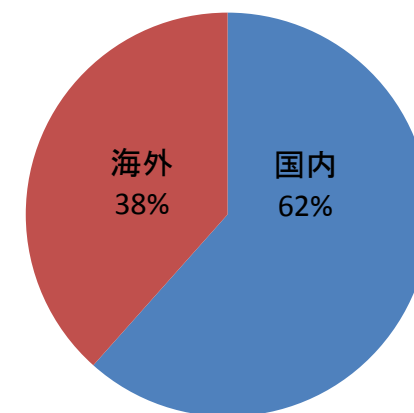
※PSP：PlayStation® Portable、PS3：PlayStation® 3、DS：ニンテンドーDS

● 財務状況(海外子会社)

単位:千円

	前期	今期	前期比増減率
売上高	821,658	859,910	4.7%
経常利益	140,602	51,107	△63.7%
当期純利益	85,999	33,298	△61.3%

● 海外売上比率



当社ライセンス商品



『Phantom Brave
:We meet Again』

Wii

当期実績: 19,300本

『Disgaea2
:Dark Hero Days』

PSP

当期実績: 36,300本



他社ライセンス商品



『Sakura Wars
: So Long, My Love』

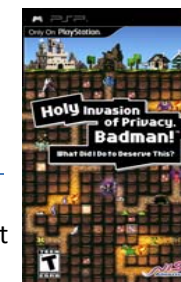
PS3

©SEGA ©RED All rights reserved. Distributed exclusively by TECMO KOEI AMERICA Corporation.

『Holy Invasion of Privacy, Badman!』

PSP

©2008-2010 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



※本数は、2010年3月31日時点の情報を基とした数値です。

※PSP: PlayStation® Portable、PS3: PlayStation®3

● 国内メーカー別販売本数ランキング

2008年度(08年4月～09年3月)

※単位:本(シェア率は本数ベース)

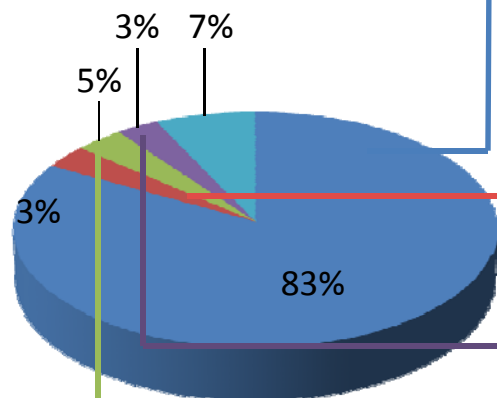
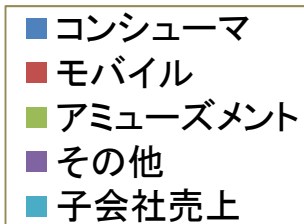
順位	社名	累計販売本数	シェア	年度内売上No.1タイトル
1	任天堂	16,662,638	26.0%	マリオカートWii
2	バンダイナムコゲームス	8,813,309	13.8%	めっちゃ! 太鼓の達人DS
3	KONAMI	5,318,043	8.3%	メタルギア ソリッド4
4	カプコン	4,840,473	7.6%	モンスターハンターポータブル 2ndG
5	スクウェア・エニックス	4,397,299	6.9%	ドラゴンクエストV 天空の花嫁
		...		
24	日本一ソフトウェア	215,073	0.3%	魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE



2009年度(09年4月～10年3月)

順位	社名	累計販売本数	シェア	年度内売上No.1タイトル
1	任天堂	15,726,710	24.0%	Newスーパーマリオブラザーズ Wii
2	スクウェア・エニックス	10,500,587	16.0%	ドラゴンクエストIX 星空の守り人
3	バンダイナムコゲームス	7,211,638	11.0%	GOD EATER
4	ポケモン	5,169,837	7.9%	ポケットモンスター ハートゴールド&ソウルシルバー
5	KONAMI	4,201,493	6.4%	ワールドサッカー ウイニングイレブン2010
		...		
19	日本一ソフトウェア	275,209	0.4%	絶対ヒーロー改造計画

事業セグメント別概況



コンシューマ事業

当事業におきましては、国内21タイトル、海外12タイトルを発売いたしました。国内市場におきましては、既存タイトルの続編として『流行り神3』等3タイトル、新作タイトルとして『絶対ヒーロー改造計画』等6タイトルを発売し、海外市場におきましては、当社ゲームソフトのローカライズ版として『Phantom Brave: We Meet Again』、『Disgaea 2: Dark Hero Days』等6タイトルを発売いたしました。その結果、当期の業績は、売上高 2,000,987千円(前年同期比3.7%減)、営業損失39,504千円(前年同期は404,904千円の営業利益)となりました。

モバイル事業

当事業におきましては、09年4月より公式サイト「日本一アドベンチャー」を立ち上げ、既存の総合サイト「日本一GAMES」とともにオリジナルゲームアプリ、着うた等の配信を行ってまいりました。その結果、当期の業績は、売上高42,007千円(前年同期比40.2%減)、営業損失4,811千円(前年同期は425千円の営業利益)となりました。

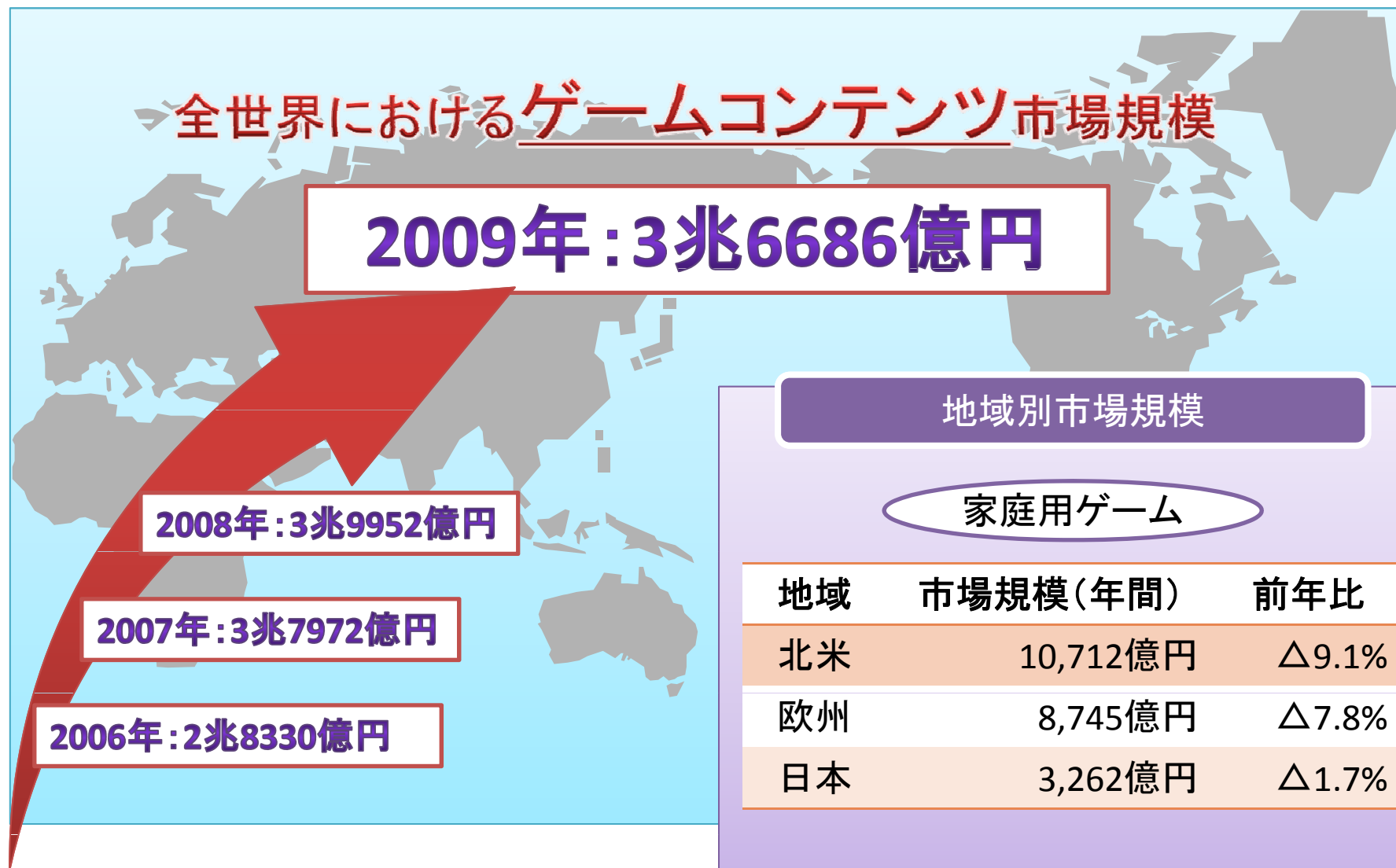
アミューズメント事業

当事業におきましては、新規店舗の開設を行い、地域性のあるイベントを開催する等の施策で収益力の改善を図りました。その結果、当期の業績は、売上高 45,948千円(前年同期比8.5%減)、営業損失20,303千円(前年同期比42.1%減)となりました。

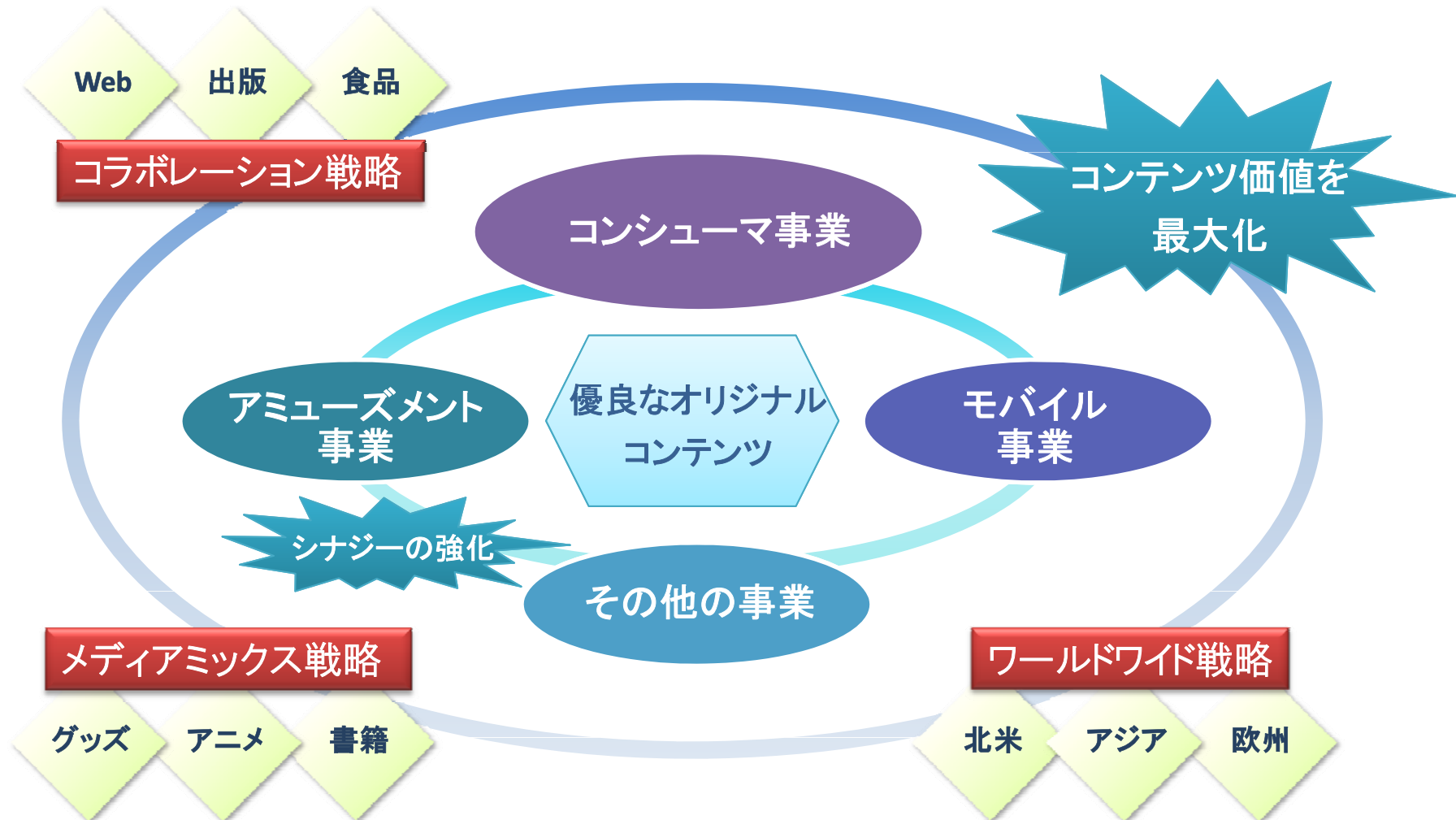
通販・グッズ事業

当事業におきましては、通販サイトの運営・国内外のコミックマーケットへの出展を通じ、当社ライセンス商品を中心としたグッズの販売等を展開しました。その結果、当期の業績は、売上高 34,195千円(前年同期比8.7%増)、営業利益17,781千円(前年同期比31.2%増)となりました。

3. 今後の戦略・方向性と2011年3月期業績予想



コンシューマ事業を中心に優良なオリジナルコンテンツを制作し、近接事業との連携によるシナジーの向上、海外展開の拡大を図ってまいります。



当社は、社員の成長を会社の成長と捉え、適正かつ効率的な労働環境のもと、一致団結して顧客満足度の向上と業績の回復を目指してまいります。



世界に通用する
エンターテイメント企業へ！



顧客満足度の向上・社員一人一人の
目標達成から生まれる企業成長



定期的な研修の実施・経営
理念の共有による人材の成長



社員一人一人が一流の
エンターテイナーを目指す



採用体制の見直し
現場に必要な人材の確保

対処すべき課題と当期目標

課題

- コンシューマにおけるタイトル数の急増
- 新規タイトルの販売不振
- 1タイトル当たりの品質の低下



対策

- 開発タイトルの絞り込み + 経営資源の集中 = 質の向上
- 二次商品・追加ダウンロード等の施策による商品展開の拡充
- PRの強化による新規ユーザーの獲得
- 海外事業の拡大による収益力の強化



目標

- 個々のプロジェクトで黒字化を達成
- コンシューマ事業と並ぶ収益源の確立
- 高い付加価値による顧客満足度の向上

コンシューマ事業

- ディスガイアシリーズ最新作の投入
- 既存シリーズに並ぶ新作タイトルの開発
- コンテンツのネットワーク配信の強化
- 海外販売可能なタイトルの開発

モバイル事業

- 既存サイトの継続的な更新
- 携帯電話向けゲームアプリケーションの拡充
- スマートフォン向けコンテンツ市場への参入

アミューズメント事業

- イベントの強化等による他社店舗との差別化

2011年3月期 業績予想



● 連結業績予想

(百万円)

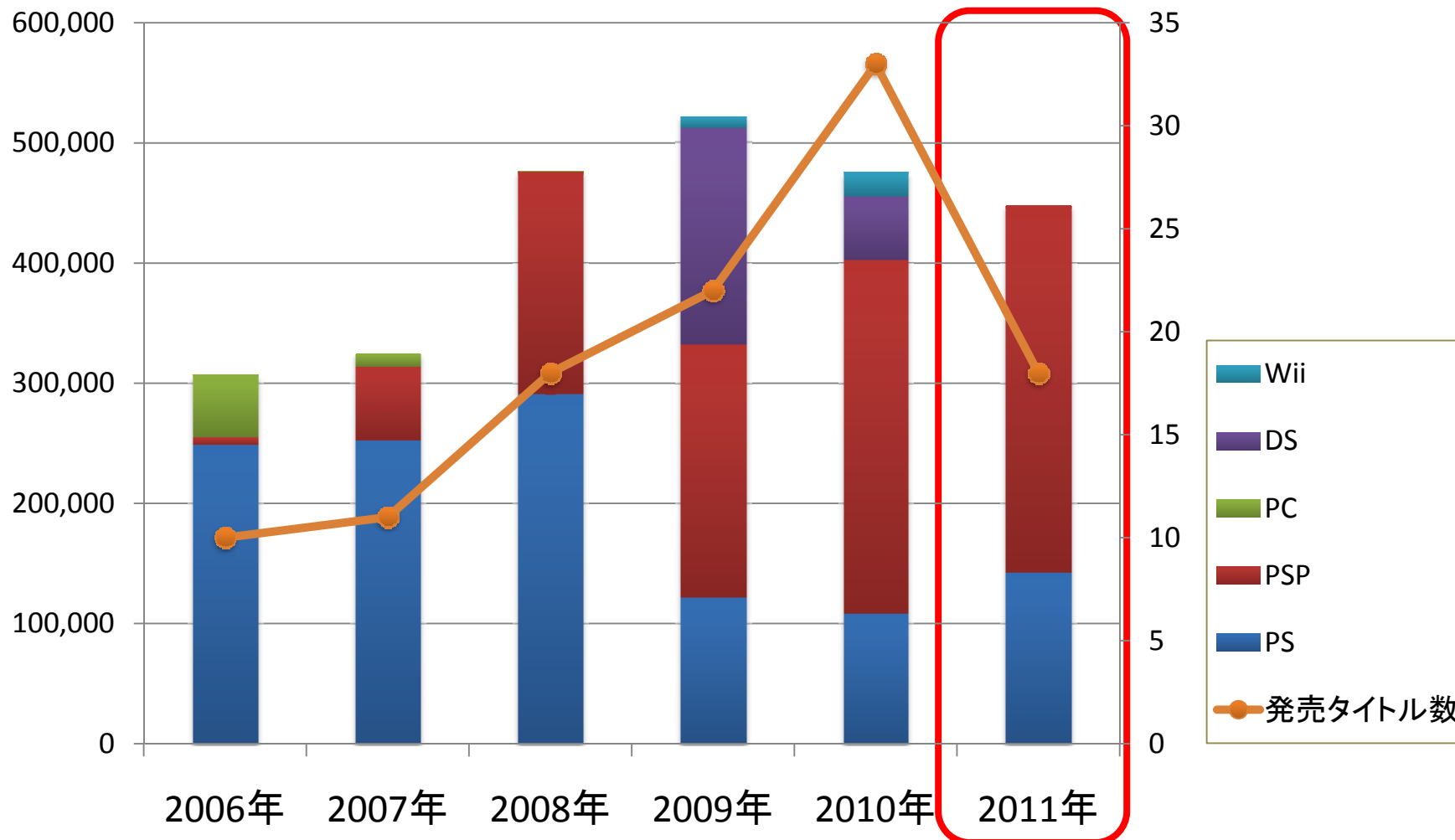
	第2四半期累計		通 期	
	2011年3月期	2010年3月期	2011年3月期	2010年3月期
売上高	686	971	2,086	2,123
営業利益	△125	40	41	△235
経常利益	△128	49	34	△232
当期純利益	△138	21	16	△332

国内及び海外市場での新作タイトルの発売が下半期に集中しているため、第2Qまでは、前期よりも売上高、営業利益とも減少を見込んでおります。下半期に、ディスガイアシリーズの最新作を筆頭に、タイトルを厳選して発売を行い、通期で売上高は減少となるものの、利益の大幅な改善を図り、早期の黒字化を予定しております。

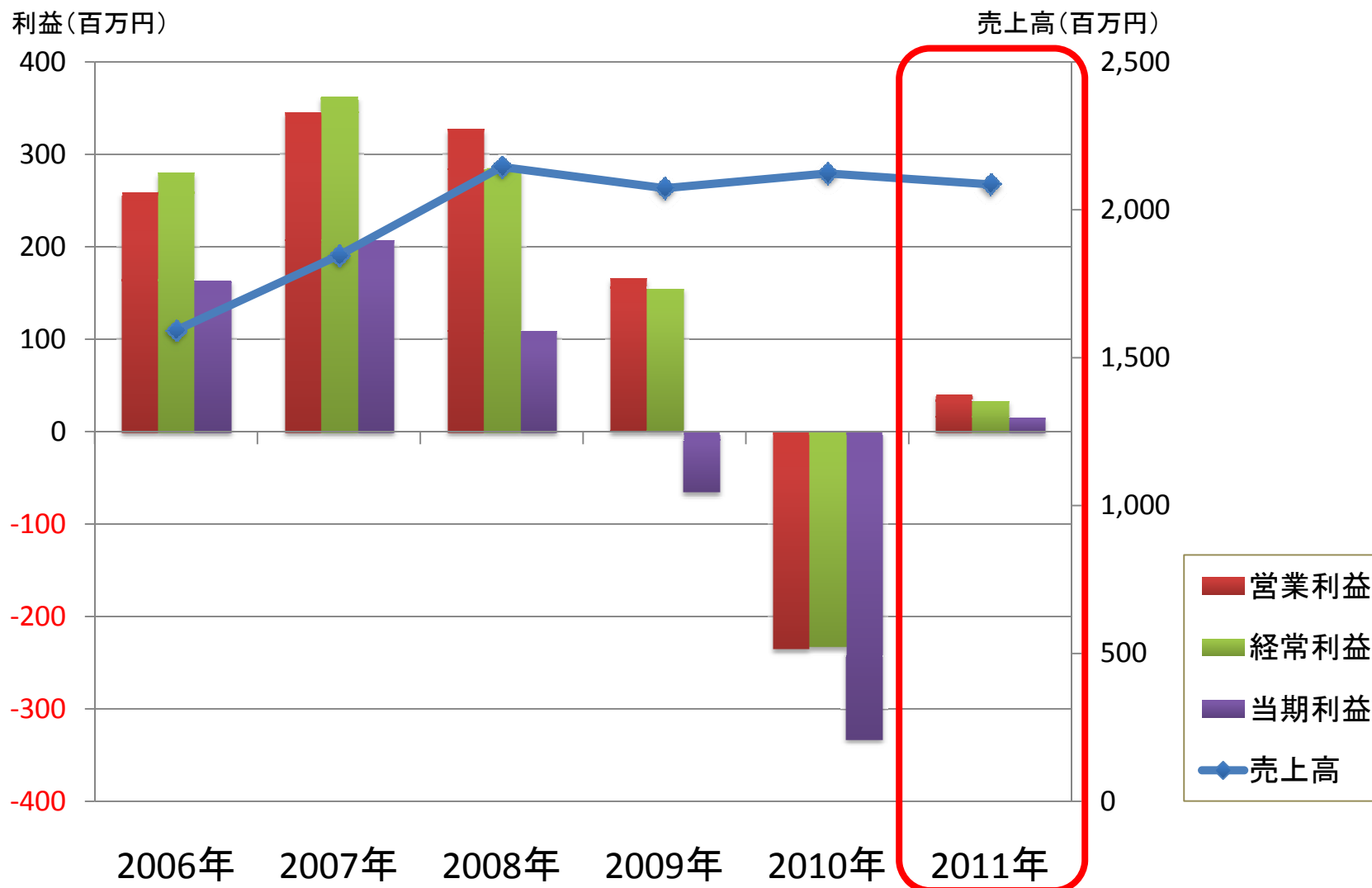
● 累計販売本数と発売タイトル数の推移予測(国内・海外累計)

累計販売本数(本)

タイトル数



● 年間売上高・利益の推移予想(連結)



*** お問い合わせ先 ***

**株式会社日本一ソフトウェア
管理部**

Tel : 058-371-7275

Fax : 058-371-7212

Mail : ir-info@nippon1.co.jp

本資料で記述しております業績予想並びに将来予想は、現時点で入手可能な情報に基づいて算定しておりますが、需要動向などの業況の変化、為替レートの変動等、多分に不確実要素を含んでおります。そのため、実際の業績は、様々な要因の変化により業績予想と乖離することもありますので、ご承知おきいただきますようお願いいたします。

