

# 株式会社日本一ソフトウェア

## 2011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23年5月31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。



# 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 代表取締役社長 新川 宗平
資本金	243百万円(2011年3月末現在)
売上高	2,217百万円(2011年3月期連結)
従業員数	連結:107名、本社:74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)、宍喰屋(株)(神奈川県横浜市)、(株)カウンターストップ(岐阜県各務原市)、(株)ノラ(岐阜県各務原市)

(株)カウンターストップ、(株)ノラは2011年4月1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
社外取締役	後藤 昭人
常勤監査役	渡邊 克巳
常勤監査役	福井 明
非常勤監査役	貝沼 征司

## ● 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開発・発売
- ・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・発売(海外)

## モバイル事業

- ・携帯電話・スマートフォン向けゲームアプリ、着うた・待受画像等のモバイルコンテンツの開発・配信
- ・携帯電話向け総合ゲームサイトの運営

## アミューズメント事業

- ・業務用ゲーム機器の開発・発売
- ・アミューズメント施設の運営

## その他の事業

- ・通販サイトの運営及び当社タイトル関連グッズの企画・製作・販売
- ・コミックマーケット、ゲームコンベンション等のイベントへの出展

## 『魔界戦記ディスガイア』シリーズ

PS3

PS2

PSP

DS

シリーズ4タイトル+ スピンオフ3タイトル(アクションゲーム)の累計で世界販売本数170万本を数える、シミュレーションRPGです。2011年2月24日には最新作『魔界戦記ディスガイア4』を発売いたしました。





## 『流行り神』シリーズ

PS2

PSP

DS

iPhone/iPad

テキストタイプのホラーアドベンチャーゲームです。  
これまでにPSP、DS等向けにシリーズ3作品を発売  
しております。

当期では当社のスマートフォン向けアプリ第一弾  
として、『現代異聞 流行り神』(電子書籍)を  
iPhone、iPad向けにリリースいたしました。



# 2011年3月期の取り組みと決算概要

## ● 損益計算書(連結)

(単位:百万円)

	2010年3月期	2011年3月期	前期比増減率
売上高	2,123	2,217	4.4%
営業利益	235	315	—
経常利益	232	305	—
当期純利益	332	230	-

売上高は、前期比4.4%増であるものの、主要事業であるコンシューマ事業における発売タイトル数は、21タイトルと前期より、12タイトル減少  
タイトル数は、減少したものの、各タイトルが当初計画本数を超え、タイトル別の利益改善が図れた結果、粗利益が大幅増加

上記に伴い、営業利益、経常利益が大幅に改善

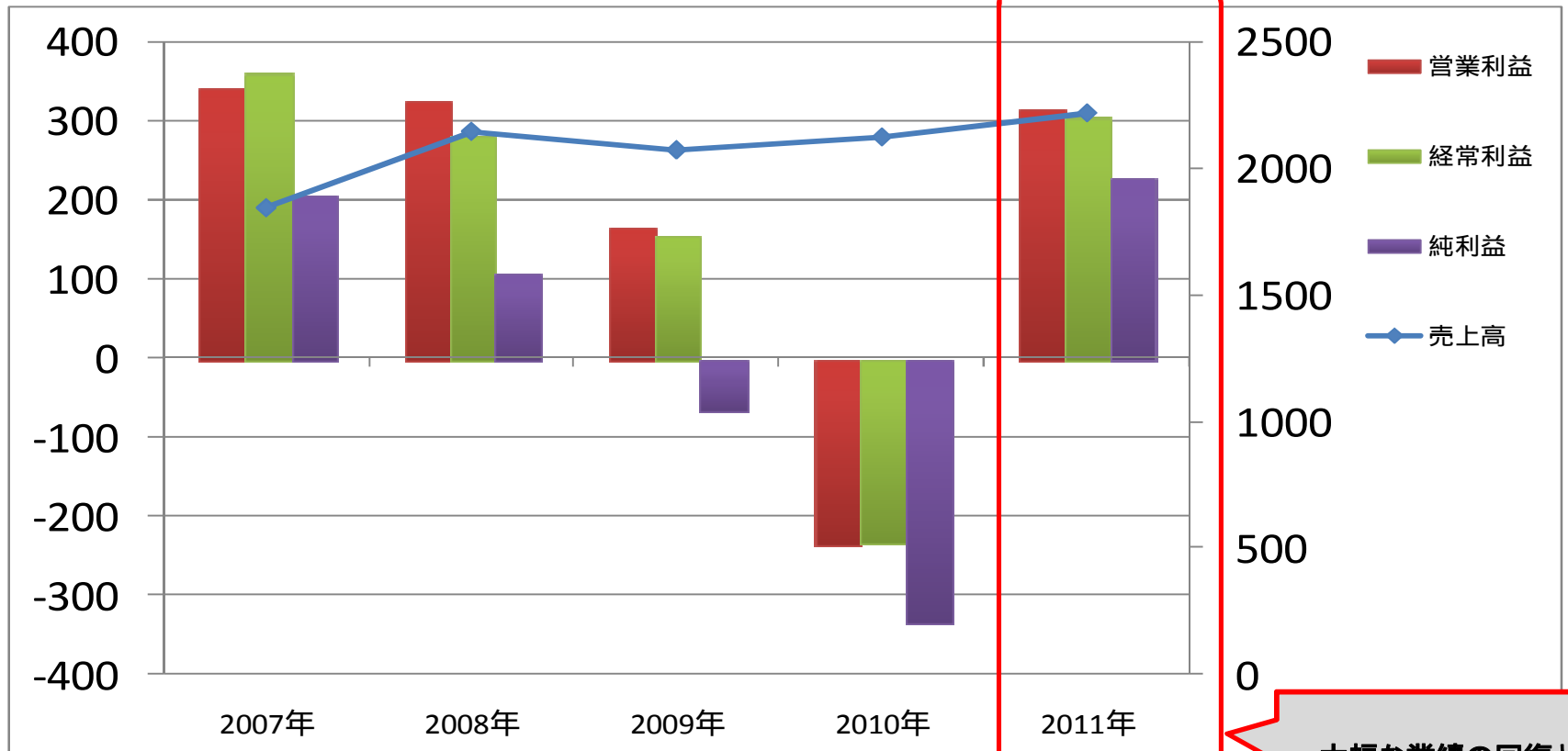
特別損失として、開発中止損失35百万円等を計上した結果、  
当期純利益は、230百万円



## ● 年間売上高・利益の推移(連結)

利益(百万円)

売上高(百万円)



大幅な業績の回復と  
営業利益等の改善

## ○ 財務状況(連結)

(単位:百万円)

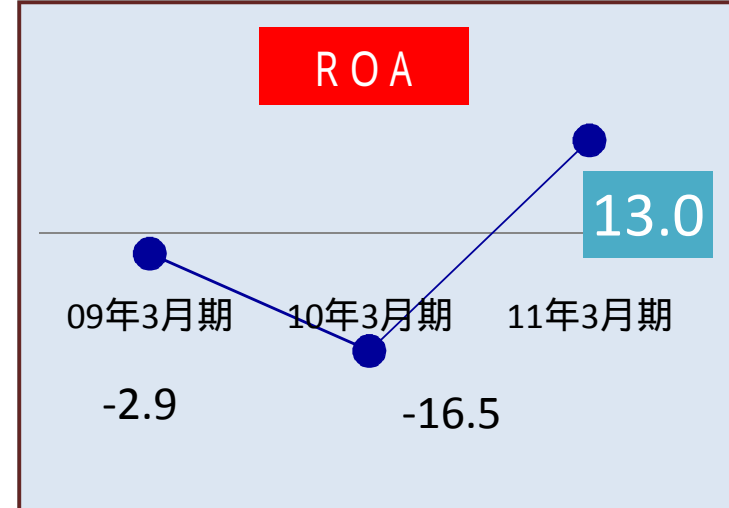
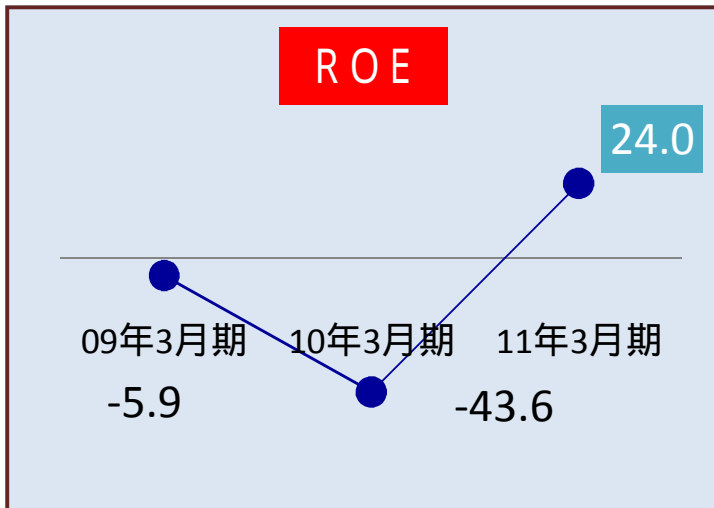
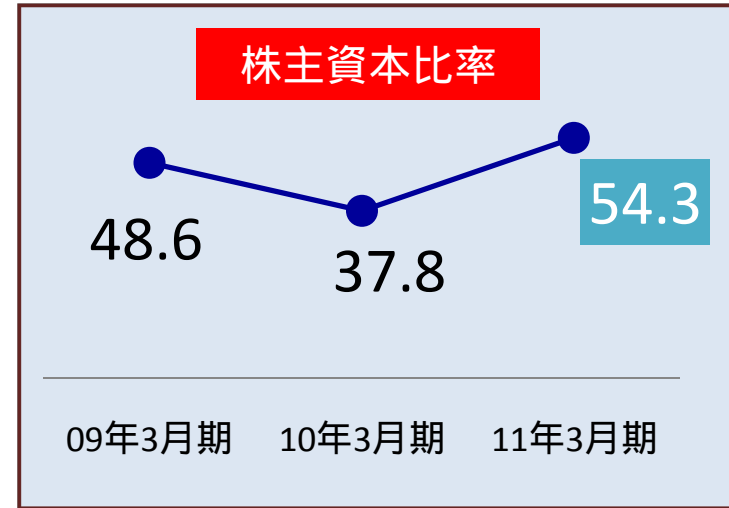
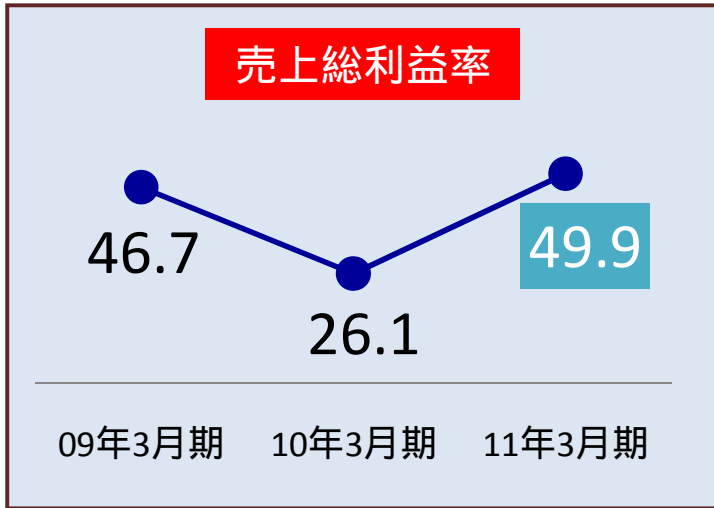
	2010年3月期	2011年3月期	前期比増減率
流動資産	1,164	952	18.2%
固定資産	855	816	4.6%
資産合計	2,020	1,768	12.5%
流動負債	996	617	38.1%
固定負債	259	190	26.5%
負債合計	1,256	808	35.7%
純資産合計	764	960	25.7%

資産：受取手形及び売掛金が、167百万円減少したこと等により、  
資産合計が前期比12.5%減少

負債：短期借入金が310百万円減少したこと等により、  
負債合計が前期比35.7%減少

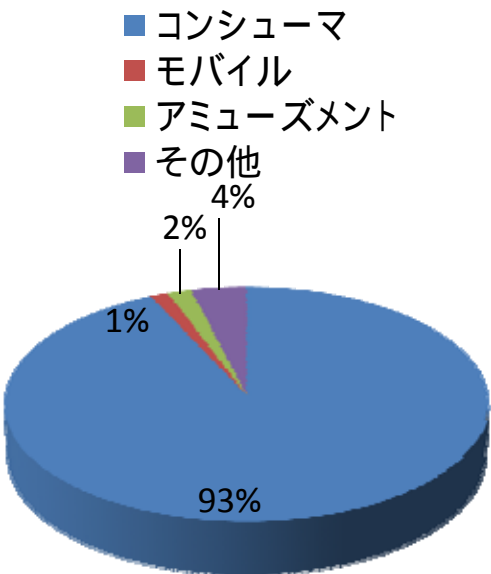
純資産：利益剰余金が226百万円増加したこと等により、  
純資産合計が前期比25.7%増加

(単位: %)



ROE: 株主資本利益率  $ROE = \text{株主資本} / \text{当期純利益} \times 100$

ROA: 総資本利益率  $ROA = \text{総資産} / \text{当期純利益} \times 100$



(単位：百万円)

## コンシューマ事業

国内外合わせ全21タイトルを発売。  
国内市場では、PlayStation Portable向けには新規タイトルとして『クラシックダンジョンX2』等8タイトルを投入し新たな顧客層の開拓に注力してまいりました。  
PlayStation 3向けには『魔界戦記ディスガイア4』を発売し、既存顧客を中心に当社ブランド力の強化を図る。

## モバイル事業

当事業におきましては、既存の総合サイト「日本一GAMES」と「日本一アドベンチャー」を統合し、顧客の一本化と経営資源の集中を図りながら、『魔界学園ディスガイア』等のゲームアプリ、着うた等のデジタルコンテンツの配信

## アミューズメント事業

地域性のあるイベントを開催することで集客率の向上に繋がるとともに、業務内容等の効率化を行い、収益体質の改善を図る。

## 通販・グッズ事業

国内外にてグッズの製作・販売を行うとともに、コミックマーケット等へのイベント参加を積極的に行い新規顧客への認知度・既存顧客の満足度向上を図る。

	2010年3月期			2011年3月期		
	コンシューマ	モバイル	アミューズメント	コンシューマ	モバイル	アミューズメント
売上高	2,000	42	45	2,058	30	37
営業利益	39	4	20	505	5	9

## 『魔界戦記ディスガイア 4』

PS3



当期出荷本数: 123,000本

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「魔界戦記  
ディスガイア」シリーズの最新作です。  
「週刊ファミ通」の新作ゲームクロス  
レビューにて「ゴールド殿堂入り」を果た  
すなど各方面から高い評価をいただく  
ことができ、累計販売本数12万本を突  
破いたしました。

## 『BLUE ROSES ~ 妖精と青い瞳の戦士たち ~』

PSP



当期出荷本数: 20,000本

『サモンナイト』シリーズを手掛けた開発  
チームによるPlayStation Portable専用のシ  
ミュレーションRPGです。  
骨太のシナリオと、複数のキャラクターを同  
時に戦闘に参加させられるという斬新なシ  
ステムが、シミュレーションRPGファンへの  
訴求力を高めております。

## 『クラシックダンジョンX2』

PSP



当期出荷本数: 16,000本

前作『クラシックダン ~ 扶翼の魔装陣 ~』  
で好評をいただいた職業、武器、  
エディット要素、魔装陣システムなど、  
あらゆるやりこみ要素をさらに  
パワーアップさせた『クラシックダンジョン  
X2』を2011年3月24日に発売いたしまし  
た。

## 『クリミナルガールズ』

PSP



当期出荷本数: 33,000本

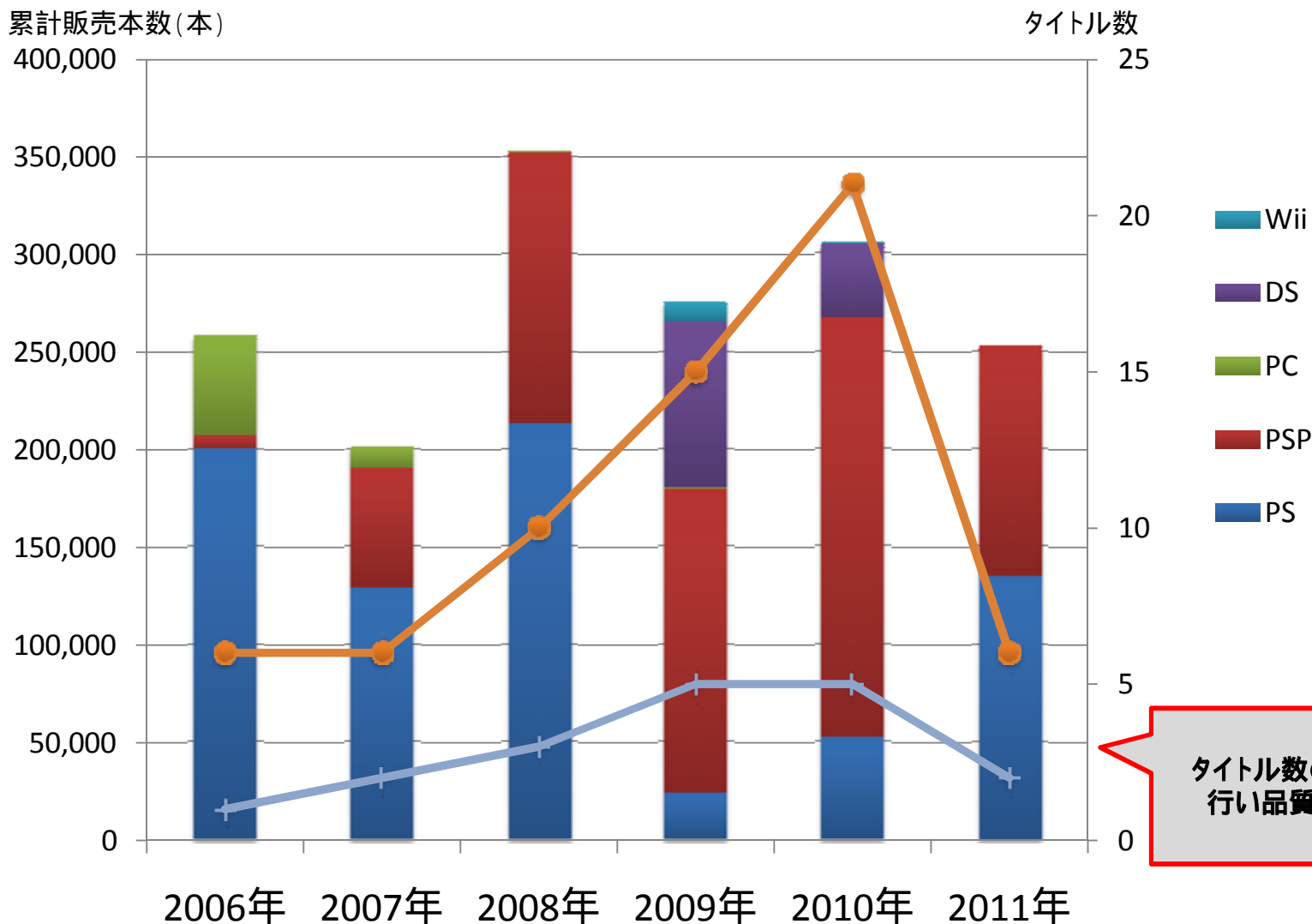
それぞれに罪を抱えた個性的な少  
女たちの教官として、教育的指導を  
施しながら、地獄の試練を乗り越え  
ていくRPGです。  
少女たちを再び現世に甦らせるとい  
う独特のシナリオとゲームシステム  
に大変好評をいただいております。

出荷本数は、2011年3月31日時点の情報を基に作成しております。

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



## 国内累計販売本数と発売タイトル数の推移



タイトルの絞り込みを行い品質向上を図る

## ● 財務状況(海外子会社)

(単位:百万円)

	前期	今期	前期比増減率
売上高	821	859	4.7%
経常利益	140	51	63.7%
当期純利益	85	33	61.3%

## ● 海外売上比率

### 主な発売タイトル

邦題:『アルトネリコ3』

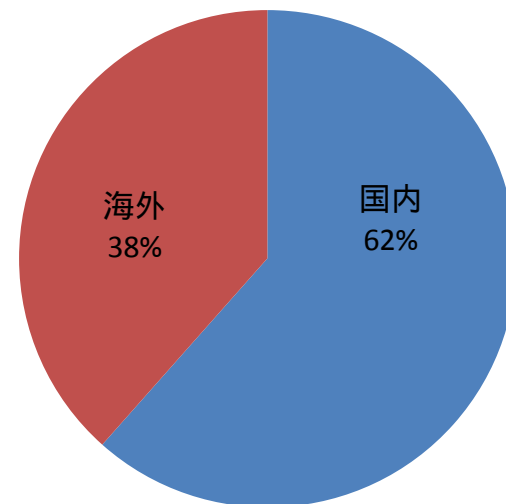


©2010,2011 GUST CO.,LTD.  
©2010 NAMCO BANDAI Games Inc.

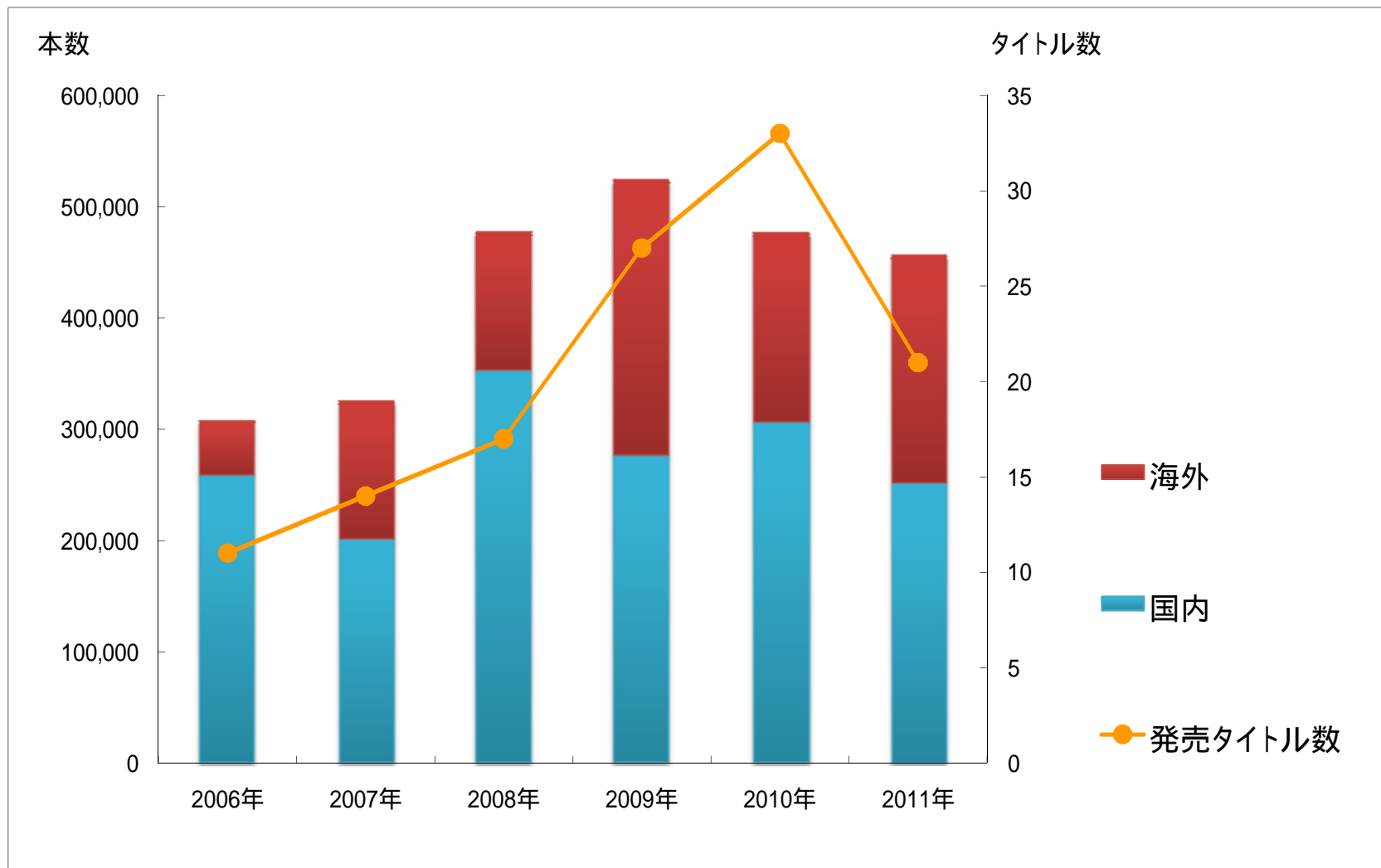
邦題:『超次元ネプテューヌ』



©SEGA ©GUST CO.,LTD. ©2011 IDEA FACTORY ©2011 COMPILE HEART. All Rights Reserved.



## 販売本数推移（国内・海外別）



# 今後の成長戦略

## 全世界におけるゲームコンテンツ市場規模

形態を進化・拡張  
させながら拡大

2010年：4兆2,878億円

2009年：3兆6,686億円

2008年：3兆9,952億円

2007年：3兆7,972億円

2010年集計は、家庭用及びPCゲームの新品/中古パッケージ販売・レンタル収益・ダウンロード販売、オンラインゲームなどの基本使用料や有料DLC、ソーシャルネットワークゲーム、モバイル用ゲームアプリなど全ゲームコンテンツの合計での数値

2009年までは、家庭用ゲームソフト・オンラインゲーム・携帯電話ゲーム・PCゲームのみでの集計



ハードウェア、メディアの変化

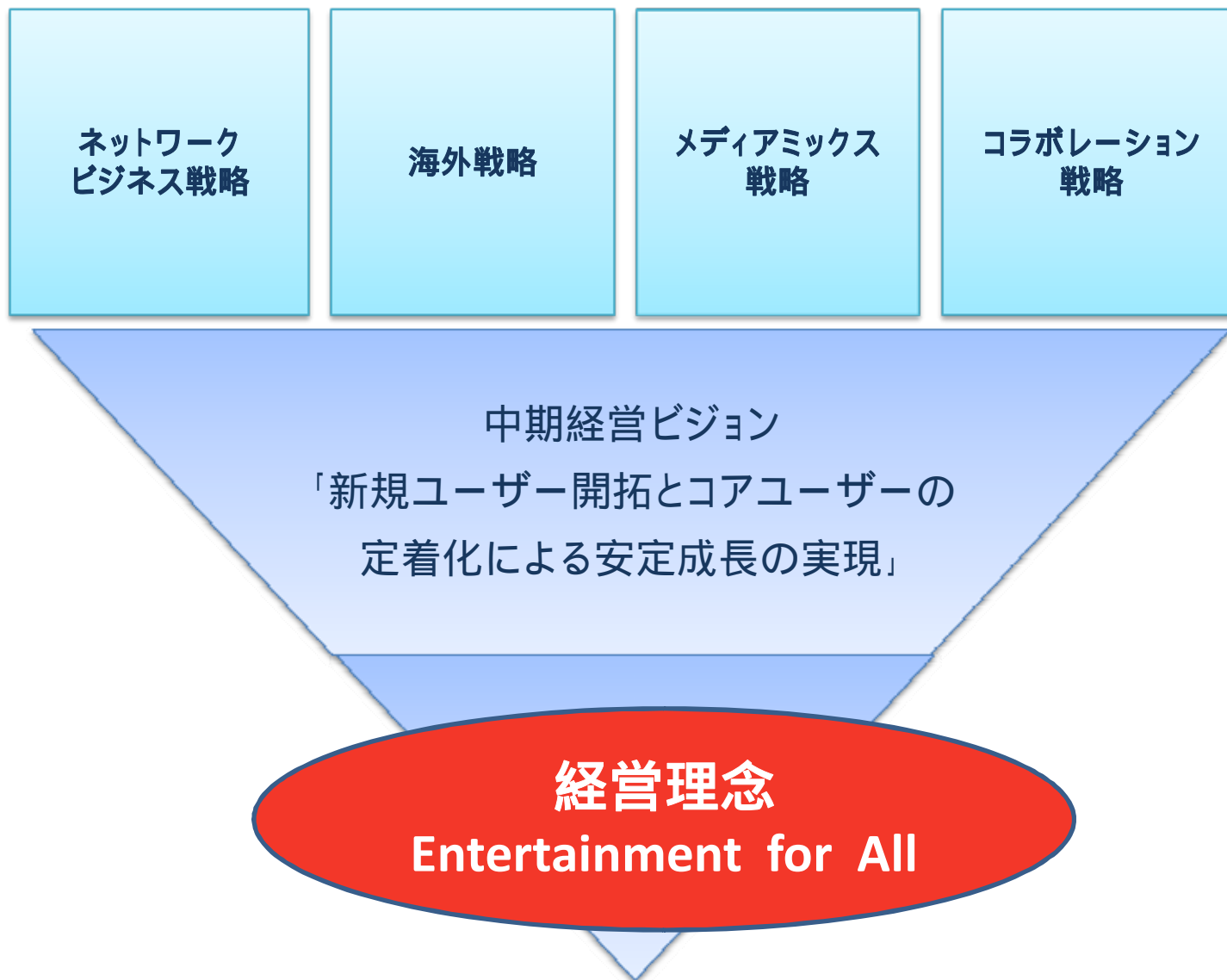
ネットワークへ



人口減、少子高齢化

ユーザー層の変化、遊び方の多様化

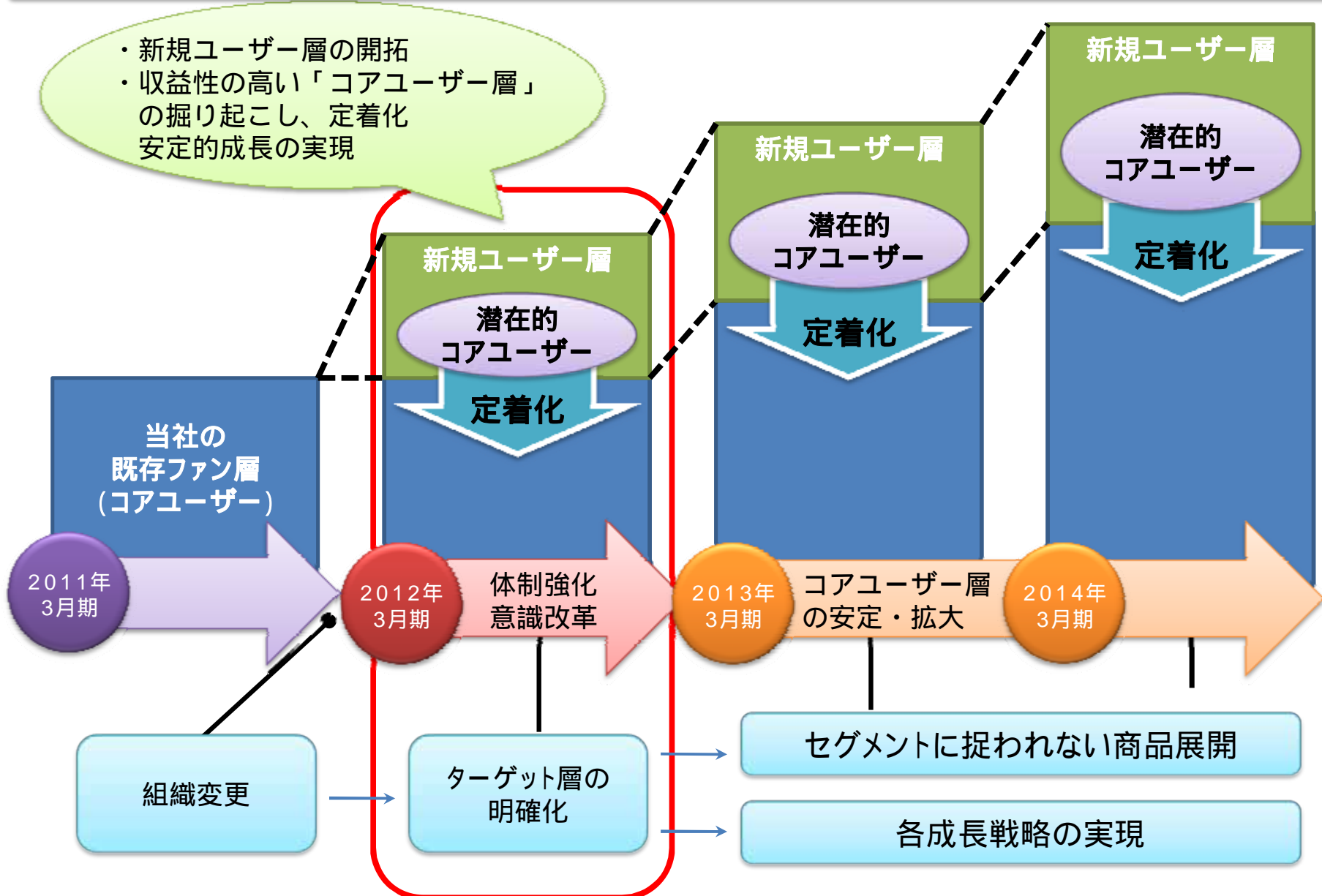
# 今後の成長戦略（相関図）





我々は、ゲームにとどまらない幅広い分野でのエンターテインメント創出を目指し、これまでの経営理念を大切にしつつ、新たな挑戦を続けてまいります。

# 中期経営ビジョン



- ・新規ユーザー層の開拓
- ・収益性の高い「コアユーザー層」の掘り起こし、定着化
- ・安定的成長の実現

# 中期経営ビジョン達成のための戦略

ネットワークビジネス戦略

海外(グローバル)戦略

メディアミックス戦略

コラボレーション戦略



# ネットワークビジネス戦略

当社の強みを活かし、拡大するネットワークビジネス時代に対応

## 家庭用ゲーム機

ダウンロード  
コンテンツの配信



PC

オンラインゲーム  
として配信



## スマートフォン端末

スマートフォン向け  
コンテンツの配信

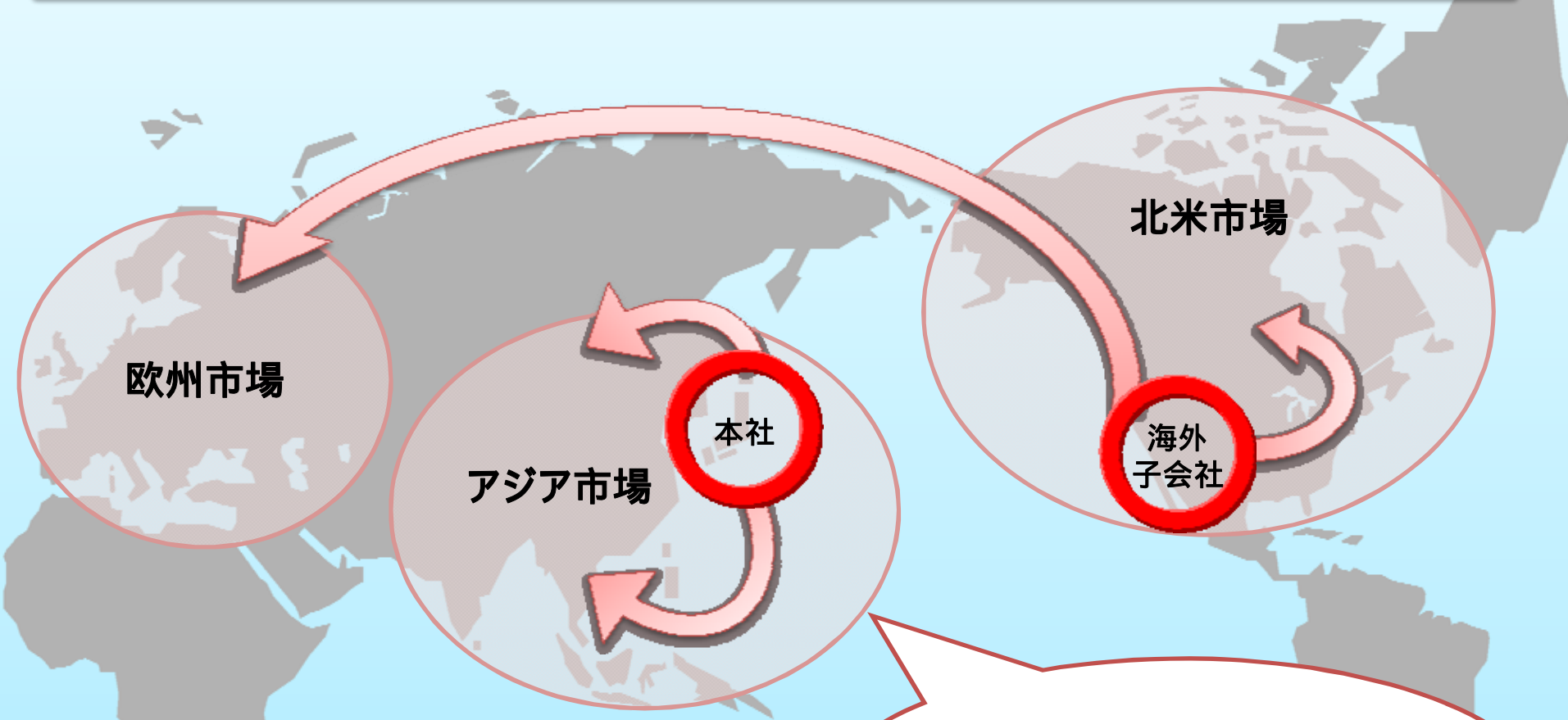


## Webサイトでの通信販売

通信販売体制の拡充



当社の人気コンテンツ  
「魔界戦記ディスガイア」シリーズ、  
「ファントムブレイブ」 etc...



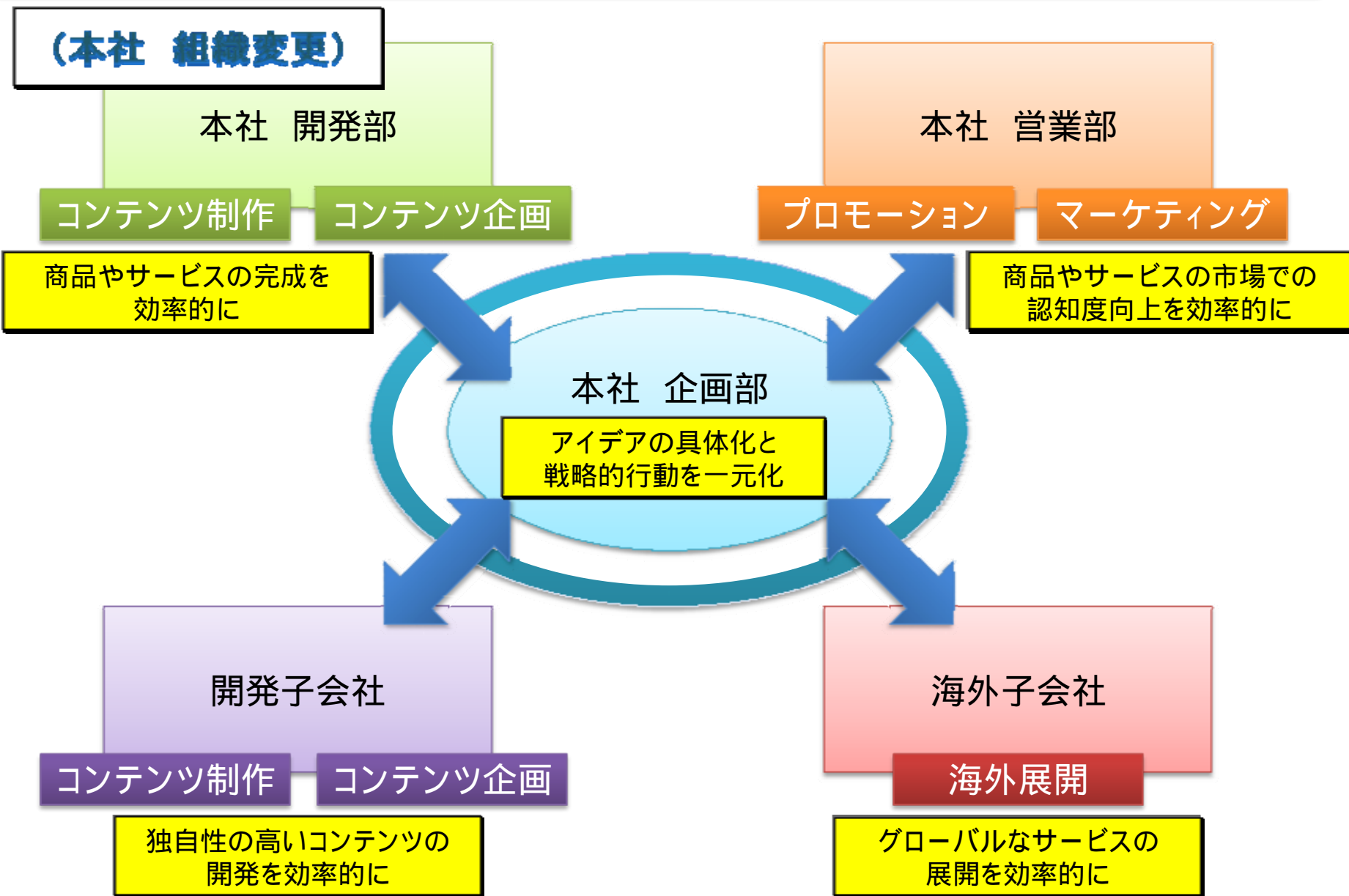
海外でのユーザー拡大に対応し、  
グローバル展開を強化

海外売上高を更に伸ばす

2012年3月期には、  
『魔界戦記ディスガイア4』を  
英語・フランス語・中国語・韓国語に  
対応して発売予定



# 組織変更等の狙い (1)





## (開発部 体制変更)

より高度な品質で、より機動的に  
効率よく市場に提供できる体制に

本社 開発部

少人数のユニット制による機動性の向上

権限委譲によるスタッフの成長促進

ユニット

ユニット

ユニット

ユニット

ユニット

ユニット

ユニット

ユニット

組織と人材の  
可能性を最大化

若手社員の活躍の  
機会が増加



## (子会社設立)

優秀なクリエイターたちが持つ自由な発想の実現

開発子会社

(株)システムプリズマ

(株)STUDIO ToOeuf

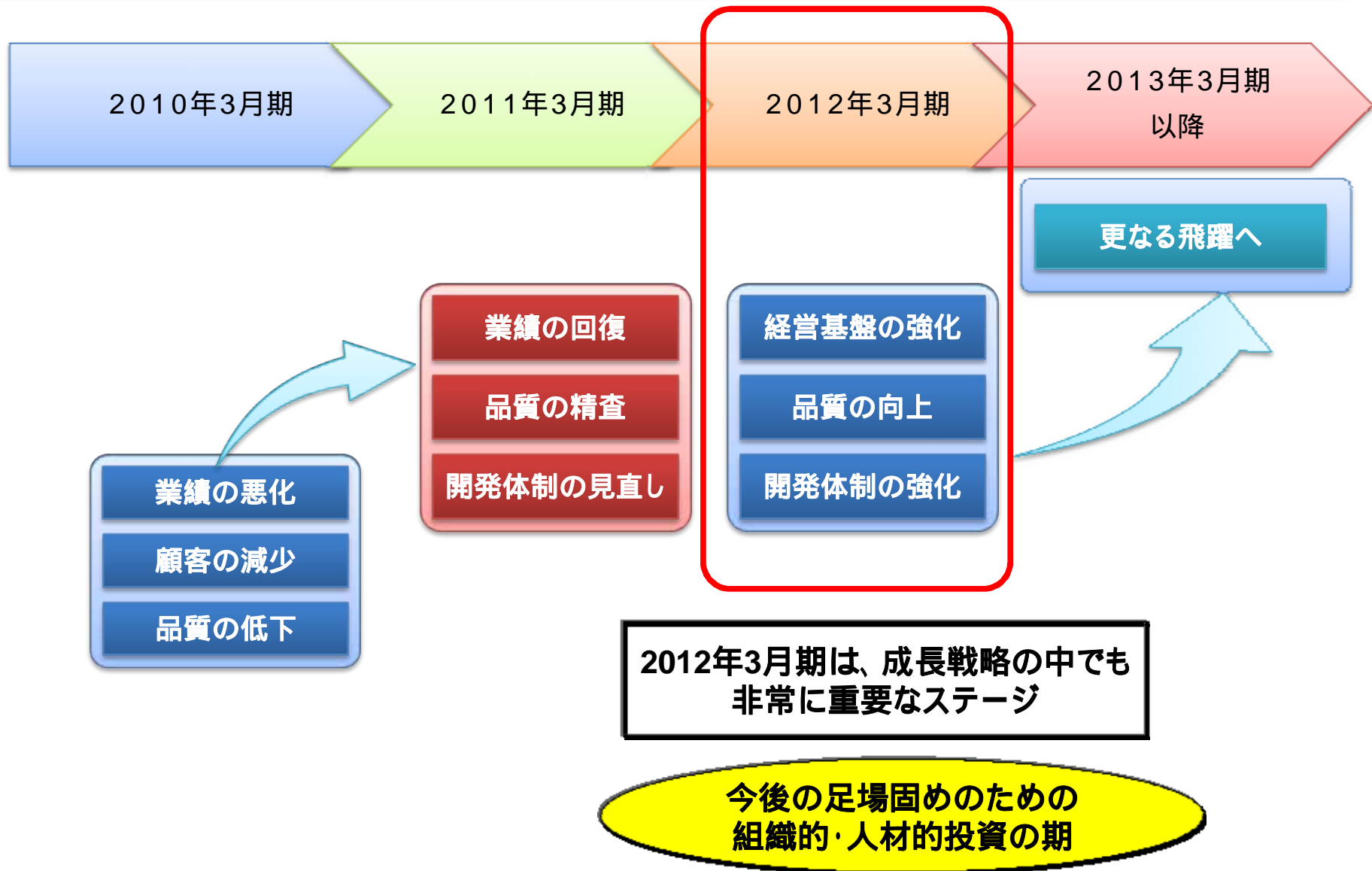
(株)カウンターストップ  
(新設)

(株)ノラ(新設)

当社の有力タイトルを手掛けてきた  
クリエイターを中心に、  
新たに2社の開発子会社を設立

世界中で永く愛される  
人気コンテンツの創出を  
目指す

# 当期業績見通



## ● 連結業績予想

(百万円)

	第2四半期累計		通 期	
	2012年3月期	2011年3月期	2012年3月期	2011年3月期
売上高	1,049	695	2,288	2,217
営業利益	29	10	107	315
経常利益	25	0	97	305
当期純利益	10	38	59	230

2012年3月期は、当社グループの今後の成長戦略における、組織的・人材的な投資と体制基盤を整える期と位置付けております。

従って、売上高は、海外での『魔界戦記ディスガイア4』の発売や、スマートフォンへの展開等により、前期に比べて3.2%増加するものの営業利益以下については、減少いたします。

## 『魔界戦記ディスガイア4』 ダウンロード追加配信



2011年2月発売の『魔界戦記ディスガイア4』をさらに面白くするためにPlayStation®NetworkやPlayStation®Storeを利用することで追加キャラクターや便利な機能をゲームに追加できます。

## 『ビックリマン ソーシャルゲーム』



株式会社ドリコムとの共同事業として、ビックリマンシリーズの悪魔vs天使編をソーシャルゲーム化し、2011年4月18日GREEにてサービスを開始。

## 『無限魔界ディスガイア』



『魔界戦記ディスガイア』の人気システムであるランダムダンジョン「アイテム界」を舞台としたやり込み要素満載のゲームアプリです。本アプリは、Andoroid端末向けのゲームアプリマーケット「Gゲー」で基本料金無料のゲームアプリです。

2011年5月16日に配信を開始

## 『ママトコ王国』



ママトコ王国とは、全国の子供たちが受講するコミュニティ英会話エイムのレッスンカリキュラムを採用した無料英会話レッスンロールプレイングゲームです。自分の分身であるオリジナルアバターを作成し冒険の旅に出かけます。親と子が、一緒に楽しみながら英会話を学ぶことが可能です。

## 国内

### 『ビックリマン 漢熟霸王』

3 DS



2011年7月21日にニンテンドー3DS専用ゲームソフト『ビックリマン漢熟霸王三位動乱戦創期』が発売されます。「ビックリマン」・「ディスガイア」双方のファンに新たな魅力を提供するとともに、ニンテンドー3DSで発売することにより、若年層の新たなファンの獲得を図り、漢字学習に興味を持つ幅広い年齢層への拡大を狙います。

## 海外

### 『魔界戦記ディスガイア4』

PS3



当社の主力商品であるディスガイアシリーズの最新作のローカライズPlayStation 3専用ソフト『Disgaea 4: A Promise Unforgotten』の発売を2011年9月に予定しております。国内で好評をいただいた『魔界戦記ディスガイア4』を海外で販売することにより、国外でのブランド力の強化を狙います。

## その他

NGP 対応タイトル

PS3 オリジナル新作タイトル  
等多数予定

随時公表いたします。

## 海外

### 『BLEACH』

PS3



日本で2011年6月23日に発売されるPlayStation 3専用ソフト『BLEACH ソウル・イグニッション』のローカライズ『BLEACH™: Soul Resurrección』の発売を同年8月に予定いたしております。「BLEACH」は国内外で人気のある漫画であり、多数の海外ユーザの獲得を狙います。

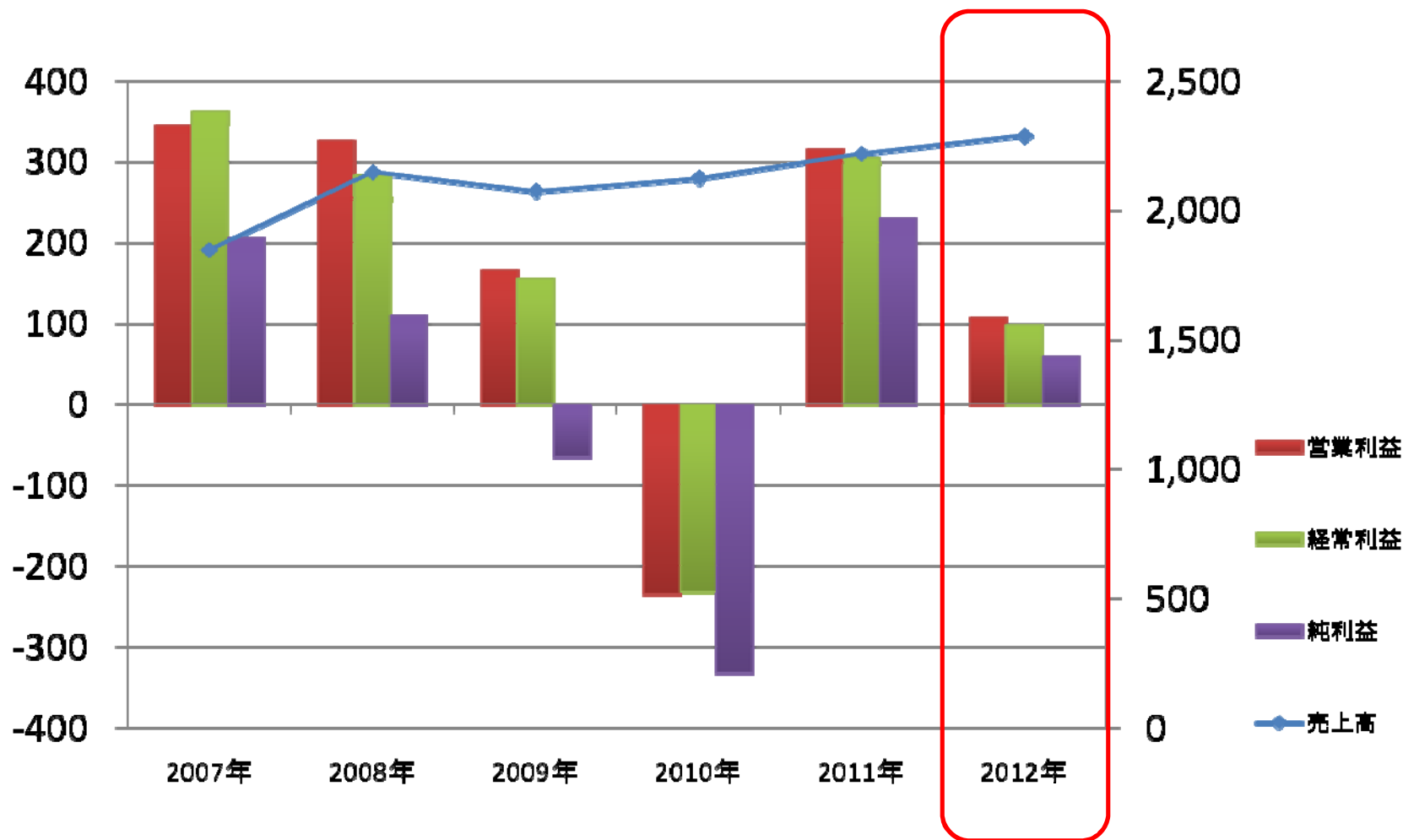
©2011 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



## ● 年間売上高・利益の推移予想(連結)

利益(百万円)

売上高(百万円)





**\*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](mailto: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、多分に不確定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。