

株式会社日本一ソフトウェア

2012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24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

商号	株式会社日本一ソフトウェア (Nippon Ichi Software, Inc.)
設立年月日	1993年7月12日 (設立: 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	244百万円 (2012年3月末現在)
売上高	2,460百万円 (2012年3月期連結)
従業員数	連結: 136名、本社: 70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) 株式会社システムプリズマ (大阪府大阪市)、 株式会社STUDIO ToOeuf (岐阜県各務原市) 栄喰屋株式会社 (神奈川県横浜市)、 株式会社カウンターストップ (岐阜県各務原市) 株式会社ノラ (岐阜県各務原市)、 株式会社ディオnEnterテインメント (東京都豊島区)

● 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)

東濃信用金庫(蘇原支店)

大垣共立銀行(各務原支店)

岐阜信用金庫(各務原支店)

三井住友銀行(岐阜支店)

みずほ銀行(名古屋支店)

パッケージ事業

- ・ PlayStation3、PlayStation Vita、Wii、ニンテンドー3DS等、家庭用ゲームソフトの開発・発売、関連グッズ、物品販売

オンライン事業

- ・ 家庭用ゲームソフトのダウンロード販売、携帯電話用コンテンツ、スマートフォン用コンテンツ、SNS サイト課金

ライセンス事業

- ・ 著作権の使用許諾収入

その他事業

- ・ アミューズメント施設の運営、上記以外

2012年3月期の取り組みと決算概要

魔界戦記ディスガイア3 Return販売好調

PlayStation Vitaと同時発売。当社としては、初の新規ハードローンチ発売となる。販売本数は5万本を超え、好調に推移。

P5参照

『ビックリマン』マルチに展開

ニンテンドー3DS、ソーシャルゲームなどマルチに展開。元祖ビックリマンチョコは復刻版を発売中。

P6参照

ライセンス事業収益増

『ビックリマン』、『うたの☆プリンスさまっ♪』が大ヒットし、ライセンス事業の収益増加。

子会社を設立し、開発強化

2011年末株式会社ディオnEnterテインメント設立。PC,及びモバイル、スマートフォン向けのオンライン事業強化。

主要タイトルの紹介

『魔界戦記ディスガイア』シリーズ

PSVita

PS3

PS2

PSP

DS

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10月にはPS3用『魔界戦記ディスガイア4 フーカ&デスコ編』、12月にはPSVita用『魔界戦記 ディスガイア3 Return』を本体との同時発売を行いました。



主要タイトルの紹介

『ビックリマン』

3DS

SNS

株式会社ロッテのロングセラー商品『ビックリマンチョコ』とのコラボレーションタイトル。

2011年7月ニンテンドー3DS用『ビックリマン漢熟霸王 三位動乱戦創紀』発売。2011年4月株式会社ドリコムとの協同事業ソーシャルネットワークワーキングサービスGREE向けソーシャルゲーム『ビックリマン』サービス開始、その後mixiにてサービス開始。

『ビックリマンチョコ漢熟霸王』第三巻まで発売、現在ビックリマン伝説(復刻版)発売。

ビックリマンワールド拡大中。



決算ハイライト(1)



● 損益計算書（連結）

（単位：百万円）

	2011年3月期	2012年3月期	前期比増減率
売上高	2,217	2,460	11.0%
営業利益	315	320	1.6%
経常利益	305	326	6.7%
当期純利益	230	215	△6.2%

売上高は、前期比11.0%増
主要事業であるパッケージ事業における発売タイトル数は18タイトル。
前期より、6タイトル減少したものの、オンライン事業やライセンス事業において、利益率の高い商品が好調に推移。

上記に伴い、営業利益、経常利益が堅調に推移。

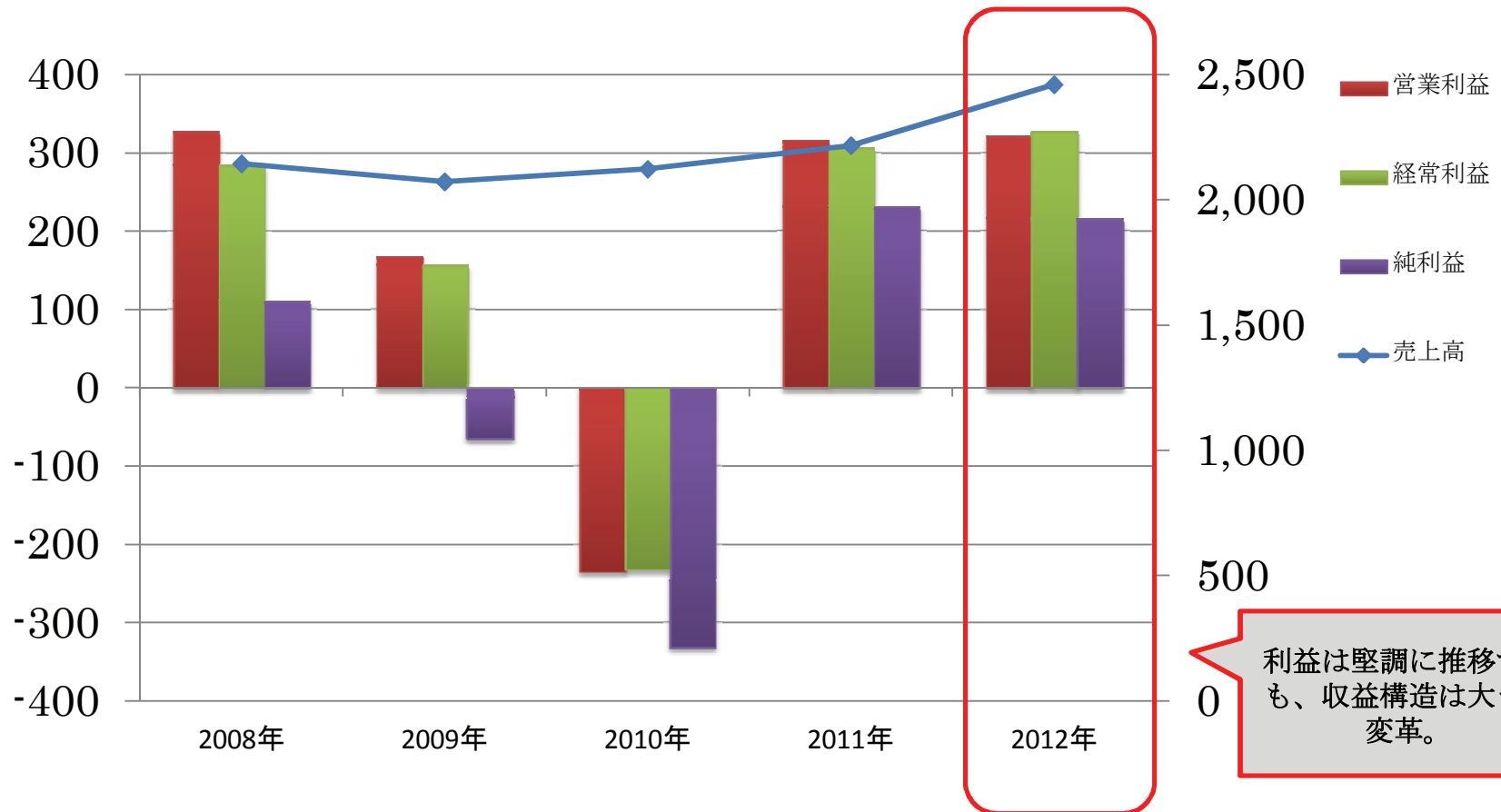
特別損失として、投資有価証券評価損16百万円等を計上した結果、
当期純利益は、215百万円。

決算ハイライト(2)

● 年間売上高・利益の推移 (連結)

利益 (百万円)

売上高 (百万円)



決算ハイライト(3)



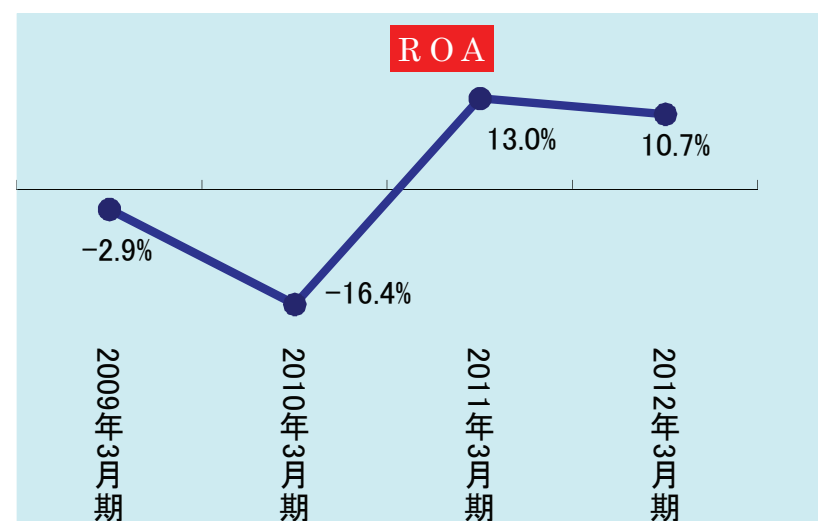
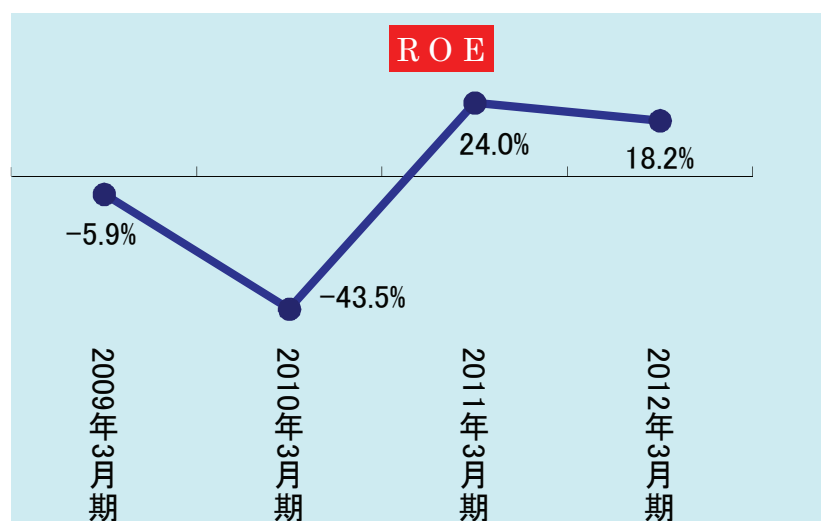
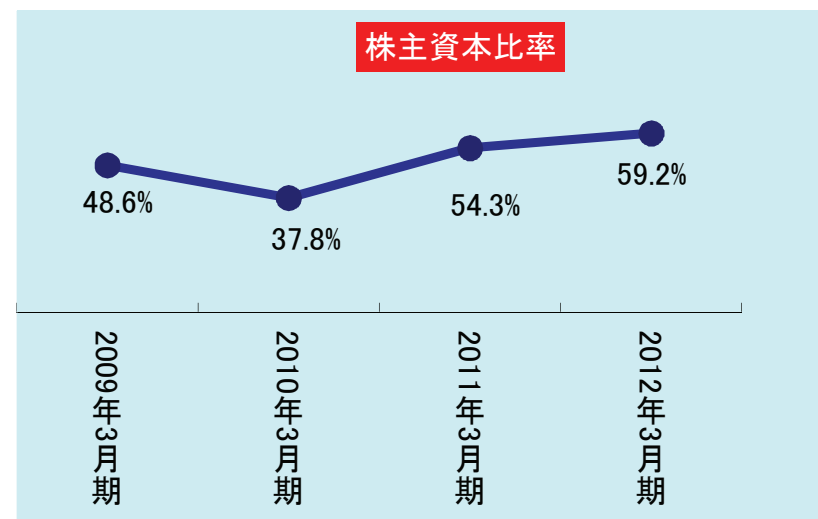
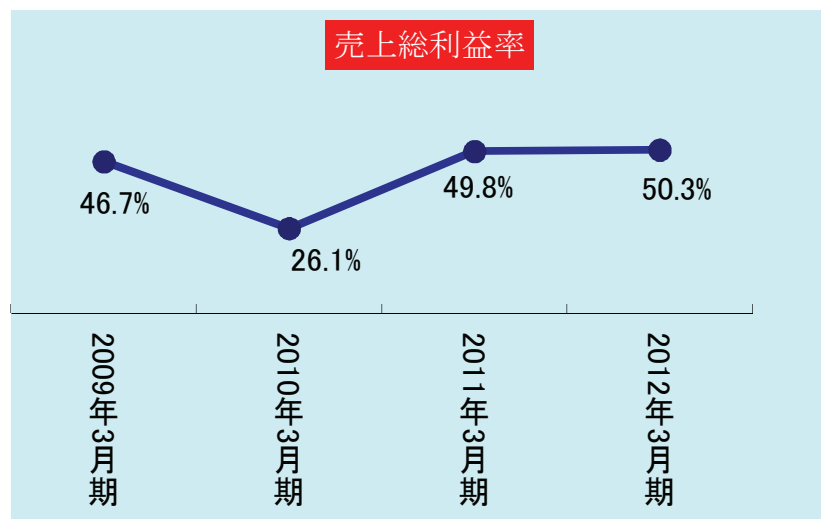
○ 財務状況 (連結)

(単位：百万円)

	2011年3月期	2012年3月期	前期比増減率
流動資産	952	1,214	27.5%
固定資産	816	786	-3.7%
資産合計	1,768	2,001	13.2%
流動負債	617	652	5.7%
固定負債	190	164	-13.7%
負債合計	808	816	1.0%
純資産合計	960	1,184	23.3%

資 産 : 現金及び預金が185百万円増加、棚卸資産が146百万円増加したこと等により、資産合計が前期比13.2%増加
負 債 : 短期借入金が50百万円増加したこと等により、負債合計が前期比1.0%増加
純資産 : 利益剰余金が211百万円増加したこと等により、純資産合計が前期比23.3%増加

決算ハイライト(4)

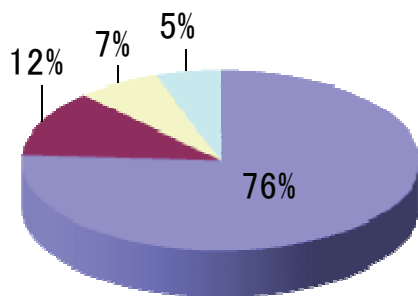


ROE : 株主資本利益率 $ROE = \text{株主資本} / \text{当期純利益} \times 100$

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

セグメント別状況

- パッケージ
- オンライン
- ライセンス
- その他



パッケージ事業

国内外合わせ全8タイトルを発売。『ディスクガイア 3 Return』PlayStation Vitaと同時発売。グッズの製作・販売では、コミケ80、秋葉原電気外祭りなど大型イベントに出展。

ライセンス事業

株式会社ガマニアデジタルエンターテインメントとの共同事業PC向けオンラインゲーム『webファントム・ブレイブ』、株式会社ドリコムとの共同事業ソーシャルゲーム『ビックリマン』などの展開を図る。

オンライン事業

PlayStationNetworkの不正アクセス障害があったものの復旧後『ディガイア4』等のダウンロードコンテンツは堅調に好調。株式会社ディオンエンターテインメントを設立し、今後の充実を図る。

その他事業

株式会社ブロッコリーからの受託開発『うたの☆プリンスさまっ♪』は7月からTVアニメも放映され、販売本数急増。ゲームとしても高い評価を得る。また新規店舗カード&グッズショップ『プリニークラブ』オープン。

(単位：百万円)

新セグメント	2012年3月期			
	パッケージ	オンライン	ライセンス	その他
売上高	1,868	294	166	131
営業利益	221	227	150	△34

旧セグメント	2011年3月期				2012年3月期			
	コンシューマ	モバイル	アミューズ	その他	コンシューマ	モバイル	アミューズ	その他
売上高	2,058	30	37	90	2,119	35	16	289
営業利益	505	5	△9	7	610	△24	△27	7

『魔界戦記ディスガイア 3 Return』

PSV



当期出荷本数：52,000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。多数のシ
ナリオ、キャラクター等を追加して、
PlayStation Vita同時発売。「週刊
ファミ通」ゴールド殿堂入り。累計
販売本数5万本突破。

『魔界戦記ディスガイア 4 フーカ&デスコ編』

PS3



当期出荷本数：44,000本

当社の大ヒットシミュレーションロール
プレイングゲーム最新作。オンラインコ
ンテンツ、パッチデータに加え、大活躍
のヒロイン「フーカ」と「デスコ」にス
ポットを当てたストーリーを収録。「週
刊ファミ通」ゴールド殿堂入り。4万本
突破。

『ファントム・キングダム PORTABLE』

PSP



当期出荷本数：16,000本

史上最凶はちゃめちゃシミュレー
ションロールプレイングゲーム。
独特なシステムで人気を呼び移植
が熱望されていたタイトルが登場。
新シナリオ、新キャラクターも登
場。

『迷宮塔路レガシスタ』

PS3



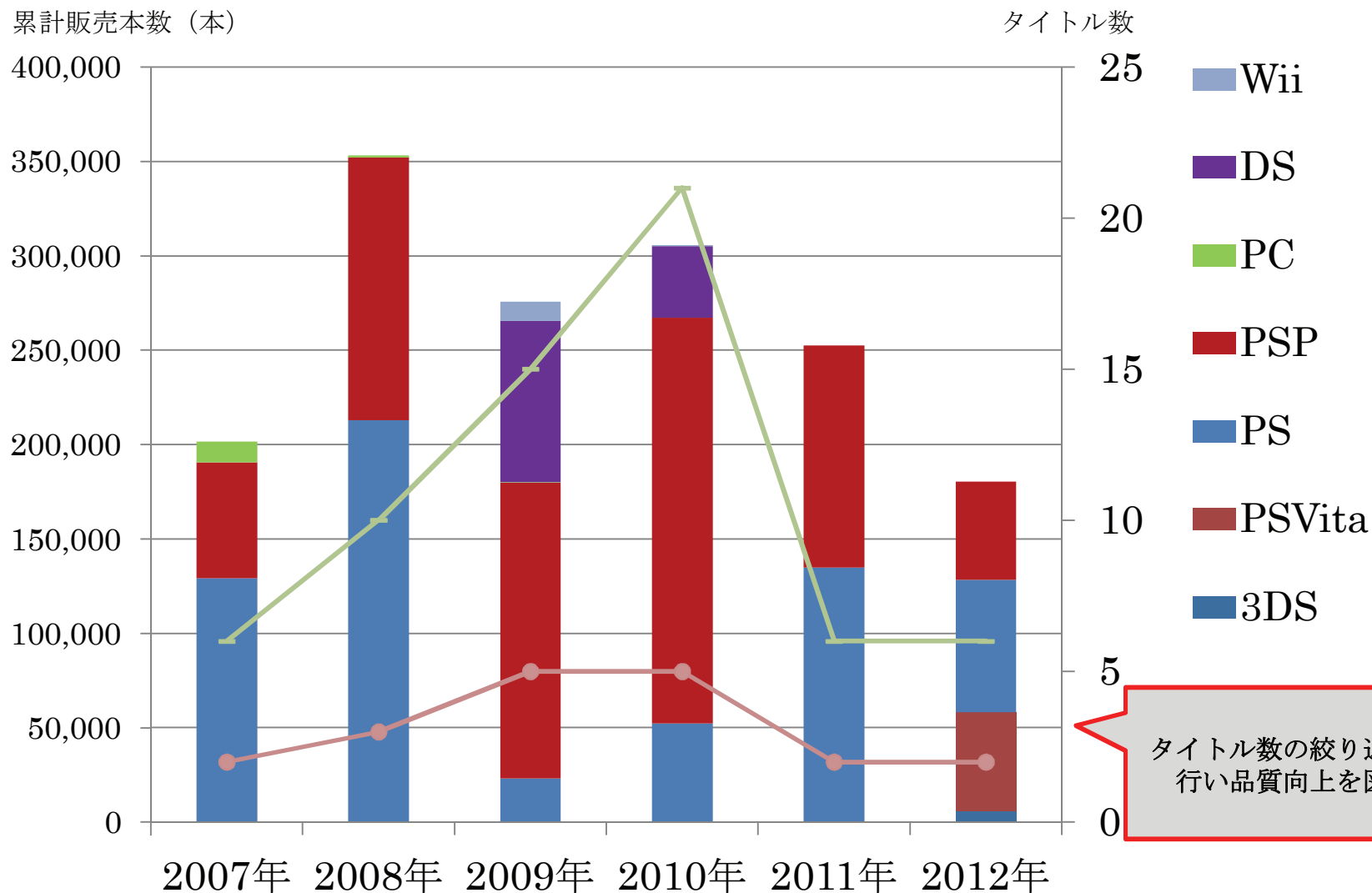
当期出荷本数：16,000本

『クラシックダンジョン』『クラ
シックダンジョンX2』に続くサ
バイバルアクションRPG。評価が
高く発売後の配信コンテンツも充
実。webコンテンツのモヤシスタ
も大人気。

※出荷本数は、2012年3月31日時点の情報を基に作成しております。

国内の状況(2)

国内累計販売本数と発売タイトル数の推移



○ 財務状況（海外子会社）

（単位：百万円）

	2011年3月期	2012年3月期	前期比増減率
売上高	814	1,186	45.6%
経常利益	86	172	99.6%
当期純利益	51	97	90.3%

主な発売タイトル

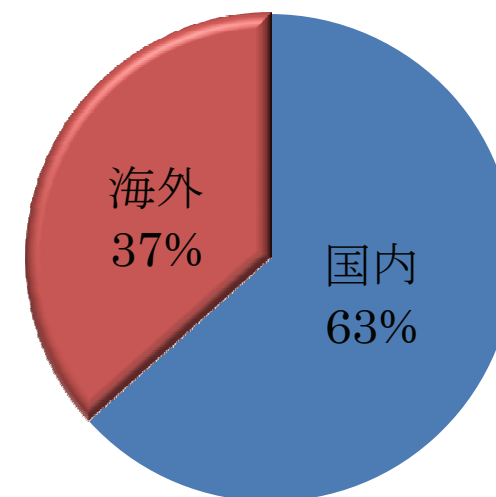
邦題：『魔界戦記ディスガイア4』

邦題：『BLEACH SOUL IGNITION』



©Tite Kubo/Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot. ©BMP 2010. All rights reserved.

○ 海外売上比率

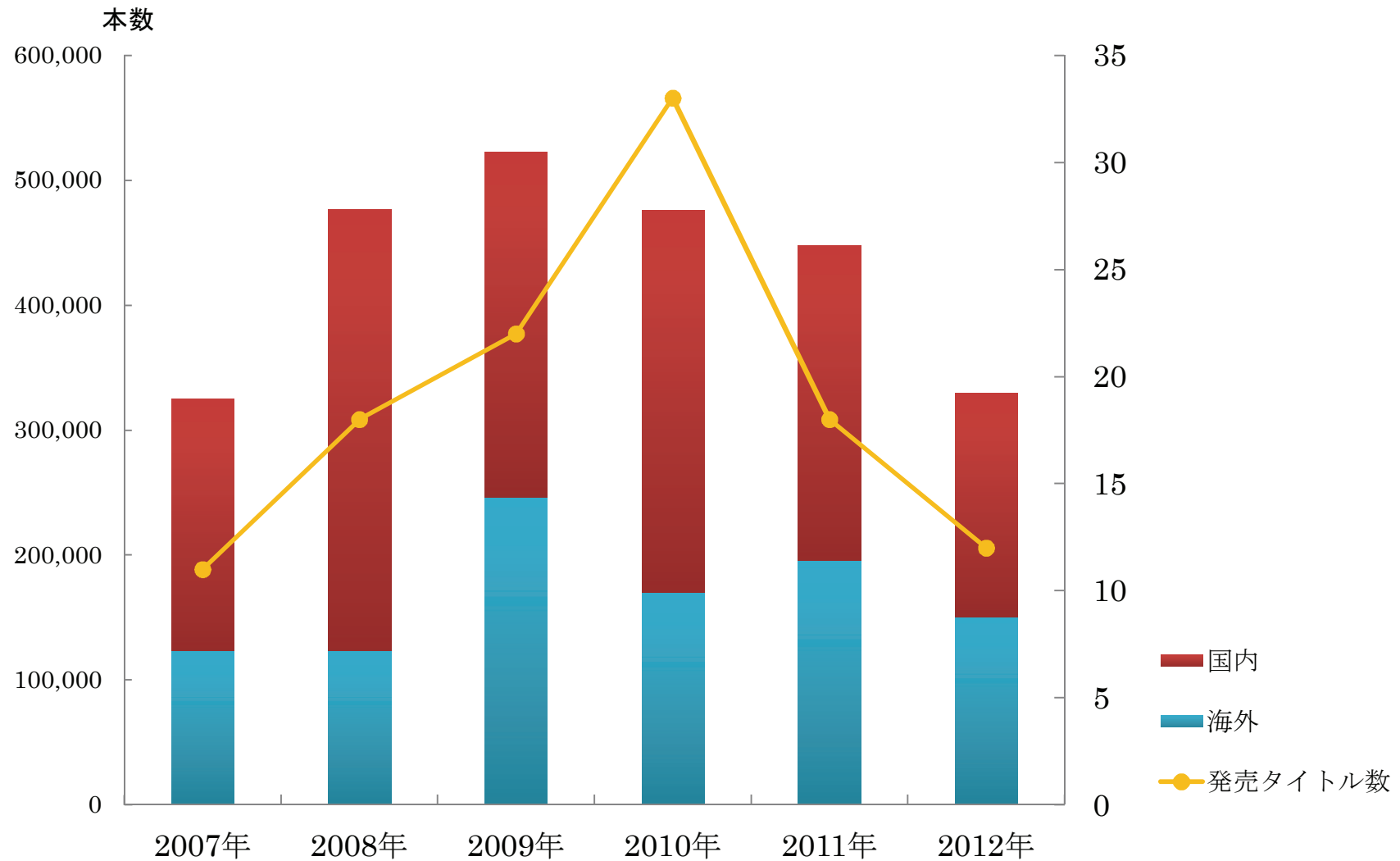


販売本数推移(国内・海外別)



● 販売本数推移 (国内・海外別)

タイトル数



2013年3月期の重点課題

20周年期に新規顧客獲得

2012年7月12日より20周年目の節目を迎える年を最大限活用し、1年間にわたりプロモーション展開、イベントなどを充実させ、ユーザ満足度の向上、売上の拡大、新規顧客の獲得を行う。

ディスガイアシリーズに並ぶコンテンツの創出

新規オリジナルコンテンツを多数発売し、ディスガイアシリーズに並ぶ、あるいは超えるコンテンツの創出し、同シリーズへの依存体質からの脱却を目指す。

オンラインビジネスの強化

昨年末設立の子会社株式会社ディオンエンターテインメントと連携し、急伸するソーシャルゲーム市場にも対応。当社に馴染みの薄いライトユーザを抱えるソーシャルゲーム市場にコンテンツを投入し、当社のファンの拡大、コアユーザへの転換を促す。

メディアミックスの強化

当社コンテンツを題材としたメディアミックス、特にライセンスアウトを強化し、収益性の向上と当社コンテンツの認知と価値の向上を図る。

開発力の強化

当社コンテンツのラインナップの強化に対応するため、企画部、開発部を中心とした人材の補強を行い、開発スケジュールの厳守と高品質な商品開発の双方を両立できる開発体制の構築。

コラボレーションの強化

新経営理念である「Entertainment for All」に則り、ゲーム業界のみに留まらずゲーム以外のエンターテインメント業界とのつながりの強化。

これまでになかったメディアミックス、コラボレーションの可能性を拡大させる。

2013年3月期業績見通し

2013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	
	2013年3月期	2012年3月期	2013年3月期	2012年3月期
売上高	959	1,183	2,712	2,460
営業利益	△132	222	57	320
経常利益	△138	208	45	326
当期純利益	△122	122	18	215

当期発売予定タイトル

『Z/X(ゼクス) Zillions of enemy X』



『魔女と百騎兵』



『特殊報道部』



『????』



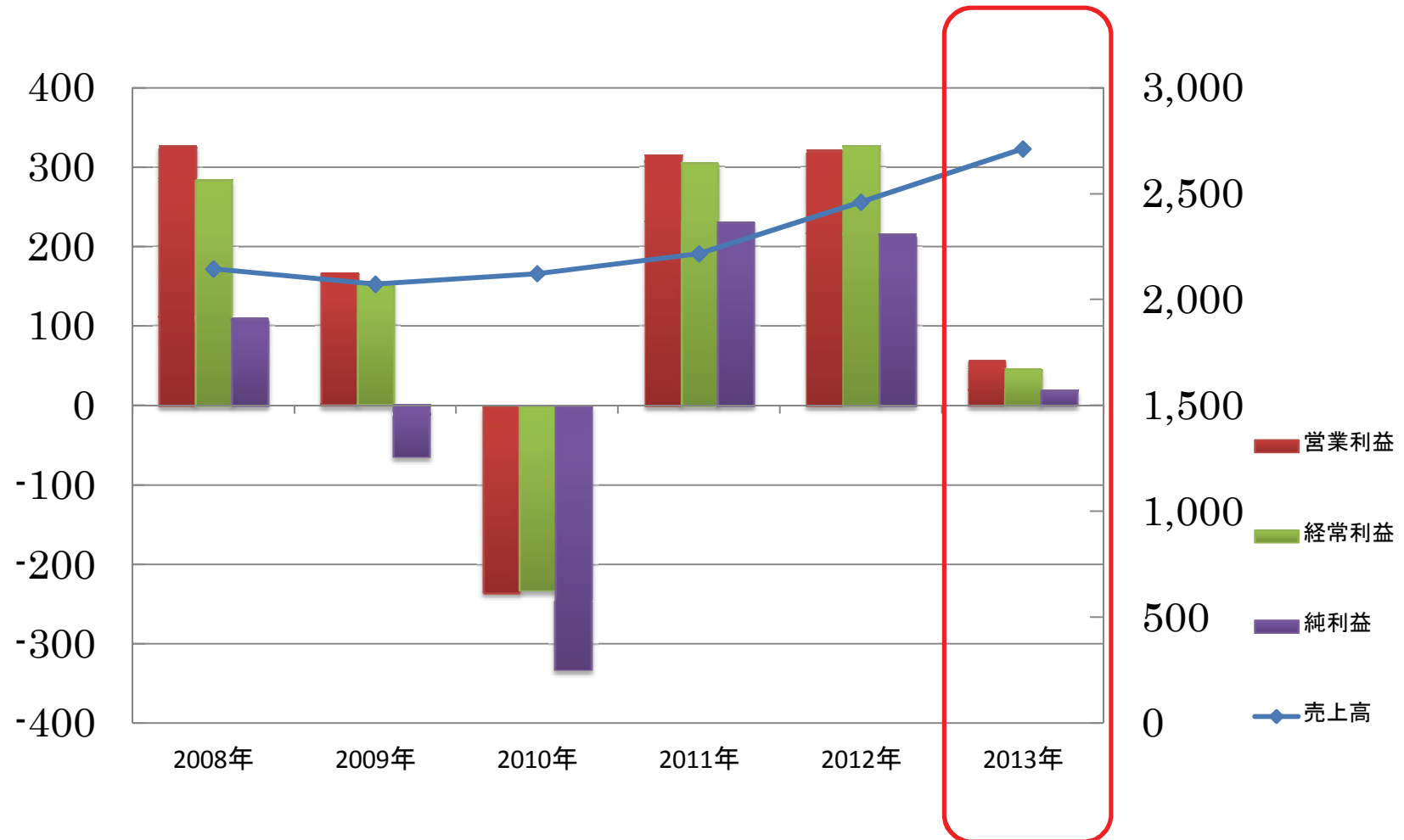
業績推移及び業績予想



● 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

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。