

証券コード（3851）

第28期 第2四半期 事業報告書

2020.4.1～2020.9.30



株式会社日本ソフトウェア

株主の皆様へ

当第2四半期の概況および今後の方針・展望

当第2四半期は、コンシューマゲーム事業の新規IP（知的財産）として『ボク姫PROJECT』『少女地獄のドクムスメ』『夜、灯す』の3タイトルを創出いたしました。当下半期には新規IPとして『MAD RAT DEAD』、シリーズタイトルとして『ガレリアの地下迷宮と魔女ノ旅団』『魔界戦記ディスガイア6』、移植タイトルとして『プリニー1・2』のリリースを予定しております。今後も「小さく生んで大きく育てる」の方針のもと、新規IPの創出とシリーズタイトル育成に注力するとともに、PlayStation®5などの新ハードへの対応も積極的に検討してまいります。

オンラインゲーム事業においては『魔界ウォーズ』『魔界戦記ディスガイアRPG』の運営を継続してまいりました。また、広告なし・追加課金なしで心ゆくまで遊んでいただける買い切り型アプリ『ゲームバラエティー』シリーズのラインナップ拡充を図り、当第2四半期はコンシューマゲームとして人気を博した『htoL#NiQ -ホタルノニッキー-』『嘘つき姫と盲目王子』を配信、定番テーブルゲームの『ソリティア』、パズルゲーム『ずけいタワー』を配信いたしました。今後もラインナップの充実に努めてまいります。

第28期も引き続きビジョン『Entertainment for All』の実現に向けて、世界中の人々に「楽しさ」を提供していくよう尽力いたします。一方、外出制限・外出自粛の影響によりイベントや店頭体験会ができず、思うように営業活動ができない状態が続いているますが、生放送や通信販売の強化、Steamをはじめとした配信型プラットフォームへの対応タイトル増加などの施策を実行し、対策してまいります。

株主・投資家の皆様へメッセージ

株主・投資家の皆様にはいつも格別のご厚情を賜りまして、誠にありがとうございます。
当第2四半期におきましては、外出制限や外出自粛により社会的な活動が大きく制限され、
不安な日々を送られている方も多くいらっしゃるかと存じます。そんな中、日本一ソフトウェアグループにできることは何か？ 私は、ゲームをはじめとしたエンターテインメントを通して、一人でも多くの方たちに楽しい気持ちになっていただくこと、元気になっていただくことではないかと考えております。

楽しさを提供するエンターテインメント企業として、この情勢下で何ができるかを常に考え続け、商品・サービスの開発および販売に力を注いでまいります。株主・投資家の皆様におかれましては、今後とも変わらぬご支援とご指導を賜りたく、何卒よろしくお願い申し上げます。

代表取締役社長 新川宗平



連結財務ハイライト

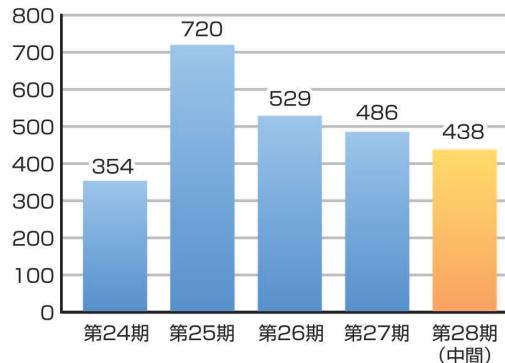
売上高

(単位：百万円)



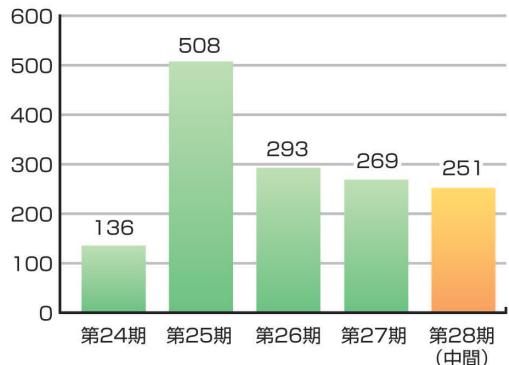
経常利益

(単位：百万円)



純利益(損益)

(単位：百万円)



純資産額

(単位：百万円)



当社の理念

原点「美しさ」

1993年7月12日。当社創業時には、まだ経営理念すら存在していませんでした。当時、経営理念がない中でも、必死に目指そうとしていたものは、人として、企業として、当たり前のことを当たり前のように追求できる人と組織を創ることでした。その内容のひとつひとつを取ってみれば、当たり前のことばかりかもしれません。しかし、すべての内容を高いレベルで実現するのは、とても困難です。これを「困難だから」「忙しいから」と諦めるのではなく、どんな状況下においても真摯に愚直に取り組む姿勢を崩さない。それは、とても誇り高く、美しい働き方・美しい生き方と言えます。そして、この美しい働き方・美しい生き方を追い求めることが、当社グループならではの独自性の高い商品とサービスを産み出すことへの搖るぎない土台になるものと確信しております。

当社グループに所属する者は、いつ、いかなるときにおいても、この美しさを意識し、以下の『原点』を追求する姿勢を忘れません。

【目的(存在意義)】

日本一ソフトウェアは、継続企業として繁栄し、商品・サービスを通じて社会に貢献する。

【使命】

目的を達成する為に、人を創り、育てる。

【社員として大切にすること】

未来ある社員として「心技体」のバランスを大切にする。

一、心

人間力を身につけること。

主体性を持つこと、継続力を身に付けること、他人を思いやること、感謝の心を持つこと。

それによって責任感が沸き、自信と信頼を得ることができる。

一、技

技術力を身に付けること。

常に学び続けること、果敢に冒險・挑戦すること、結果を素直に、そして謙虚に受け入れること。

それによって、社会に貢献するための手段を得ることができる。

一、体

健康な身体を保ち続けること。

健康管理に気を遣うこと。自らを律し、良い生活習慣を守ること。自分自身を大切にすること。

それによって、継続して社会人としての責任を果たすことができる。そして、その成果を享受することができる。

【良い人生をおくるために大切にすること】

周りの環境を自ら構築することは各自の責任である。

一、職場環境を豊かにすること。

5S(整理、整頓、清掃、清潔、しつけ)、報連相を徹底する。

挨拶、笑顔、思いやり、感謝にあふれた職場を自ら創る。

職場環境を豊かにすることで物質的な豊かさを実現する。

一、家庭環境を豊かにすること。

家族を大切にし、愛情と信頼に満ちあふれた家庭を創る。

家庭環境を豊かにすることで精神的な豊かさを実現する。

一、地域社会を豊かにすること。

地域社会に支えられていることを理解し、貢献する。人との出会いが人を成長させる。

地域社会を豊かにすることで職場と家庭の安全を実現する。

創業理念「ゲームは作品ではなく商品である」

いつの頃からか、ゲームのことを作品と呼ぶようになりました。しかし当社グループは常に「商品」としてゲームの開発、販売に携わっております。

「作品」とは、制作者の血の滲むような努力の結果出来上がってきたものとのイメージがあります。確かに関わったスタッフ全員の才能や努力は必要です。

しかし、一番重要なことは「商品」を通じて業務として携わっていただいた方々、そしてなによりもユーザーの方々に喜んでいただくことだと信じております。

「日本一ソフトウェア」とは、スタッフひとりひとりが誰にも負けない能力を持ち続け、努力し続けるという意味で社名をつけました。

その能力を駆使し、努力を積み重ね、統合して、ユーザーはもちろんのこと、流通や出版、そのほか当社グループの「商品」に関わった多くの方々に喜んでいただいて、はじめて「売上」「利益」が意味を成すものだと考えており、スタッフ及び当社グループの繁栄に繋がるものだと考えております。

経営理念「それって、面白い？」

ゲームをはじめとしたエンターテインメント、すなわち娯楽は、衣食住には関係ありません。生活必需品ではないので、存在しなくても人は生きています。

しかし、だからこそ、私たちエンターテインメントに携わる者は、常にお客様に喜んでいただくことを第一に考え、行動しなければなりません。

どうすれば、お客様に喜んでいただけるのか?

どうすれば、お客様に笑っていただけるのか?

これをひたすら考え方抜き、商品やサービスとして提供するのが、私たちの仕事です。

エンターテインメントである以上、面白くて当たり前の厳しい世界。チャレンジ精神とサービス精神を忘れることなく、そして『原点』『創業理念』に基づき、美しさを忘れることなく、面白さの探求者として、私たちは冒険し続けます。

『それって、面白い?』

私たちは日々問い合わせます。さらなる面白さを追求していくために。

当第2四半期までの取り組み

PlayStation®4、Nintendo Switch™発売ソフトや
その他取り組みをご紹介いたします。



ボク姫PROJECT

2020年4月23日発売

PlayStation 4 / Nintendo Switch



『ボク姫PROJECT』は、男女比が1:99の超お嬢様学校である私立百合愛学園を舞台に、男子生徒である伊草ミナトが、学園内の謎の事件に巻き込まれた姉を救うため、女子生徒として学園に潜入する、女装アドベンチャーゲームです。

本作は、男性が女性の服装をする“女装”をテーマとした目新しいタイトルとなっております。

学園一の美少女を目指す“女装”生活と学園の男子生徒としての二重生活を描くシナリオや、様々な個性的なキャラクターがお客様からご好評をいただいております。



少女地獄のドクムスメ

2020年6月25日発売

PlayStation 4 / Nintendo Switch



『少女地獄のドクムスメ』は、強い感情や欲望、妄念にとらわれた少女達が落ちる「少女地獄」を舞台にした陣取りアクションRPGです。

本作では、記憶を失ってしまった主人公が地獄で出会った「毒娘」と互いの目的の為、協力して地獄の浄化を行います。主人公と「毒娘」の操作を切り替えながら、地獄の毒を回収して戦う戦闘システムが特徴となっております。

かわいらしいイラストと、王道のストーリーがお客様にご好評をいただいております。



夜、灯す

2020年7月30日発売

PlayStation 4 / Nintendo Switch

『夜、灯す』は、とある歴史あるお嬢様学校の箏曲部を舞台に、主人公の十六夜鈴が仲間たちと共に、次々と起こる怪異事件に立ち向かっていくホラーアドベンチャーゲームです。

女の子同士の友情や愛を描く”百合”というジャンルに力を入れたタイトルとなっており、怪異事件を通して変化する女の子同士の関係性を描いたシナリオ、美しいイラストがお客様にご好評をいただいております。

ゲームバラエティー



『ゲームバラエティー』シリーズとして、スマートフォン向けの有料買い切り型アプリを配信してまいりました。『htoL#NiQ 一ホタルノニッキー』や『嘘つき姫と盲目王子』など、コンシューマーゲームで人気が高かったタイトルや、『ソリティア』など定番のテーブルゲームを広告表示や追加課金なくお楽しみいただけます。



北米・欧州での事業展開



Disaster Report 4: Summer Memories
邦題：絶体絶命都市4Plus -Summer Memories-

©Granzella Inc.
Licensed to and published by NIS America, Inc.



The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel III
邦題：英雄伝説 閃の軌跡III

© Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved.
Licensed to and published by NIS America, Inc.



void tRrLM(); //Void Terrarium
邦題：void tRrLM(); //ボイド・テラリウム

©2020 Nippon Ichi Software, Inc.
©2020 NIS America, Inc. All rights reserved.

地域との関わり

各務原市の新小学生の皆様へ『魔界戦記ディスガイア』シリーズに登場するキャラクター「ブリニー」の防犯ブザーをお配りしております。

また、同市内の公共施設にネーミングライツ（施設命名権）として、同じく「ブリニー」の名前を冠した名称をつけさせていただく等、地域と関わる活動をしております。



連結財務諸表(要旨)

第2四半期連結貸借対照表

[単位：千円]

科目	期別 前 期 (令和2年3月31日)	当第2四半期 (令和2年9月30日)
【資産の部】		
I 流動資産	3,701,356	4,388,985
II 固定資産		
有形固定資産	845,220	917,752
無形固定資産	15,983	40,687
投資その他資産	442,241	173,376
固定資産合計	1,303,444	1,131,816
資産合計	5,004,801	5,520,802
【負債の部】		
I 流動負債	1,265,678	1,348,163
II 固定負債	69,042	289,491
負債合計	1,334,721	1,637,654
【純資産の部】		
I 株主資本		
①資本金	545,499	545,499
②資本剰余金	535,499	535,499
③利益剰余金	2,408,103	2,626,763
④自己株式	△ 17,117	△ 17,167
株主資本合計	3,471,985	3,690,595
II その他の包括利益累計額		
①その他有価証券評価差額金	△ 26,668	925
②為替換算調整勘定	63,950	16,205
その他の包括利益累計額合計	37,281	17,130
新株予約権	160,813	175,421
純資産合計	3,670,079	3,883,147
負債純資産合計	5,004,801	5,520,802

第2四半期連結損益計算書

[単位：千円]

科目	期別 前第2四半期 (自 平成31年4月1日 至 令和元年9月30日)	当第2四半期 (自 令和2年4月1日 至 令和2年9月30日)
I 売上高	1,407,315	2,094,535
II 売上原価	621,152	906,964
売上総利益	786,162	1,187,571
III 販売費及び一般管理費	729,541	736,686
営業利益	56,621	450,885
IV 営業外収益	31,969	11,811
V 営業外費用	42,168	24,631
経常利益	46,423	438,065
VI 特別利益	487	2,066
VII 特別損失	36,204	24,271
税金等調整前当期純利益	10,705	415,860
法人税、住民税及び事業税	33,114	164,775
当期純利益	△ 22,408	251,085

第2四半期連結キャッシュ・フロー計算書

[単位：千円]

科目	期別 前第2四半期 (自 平成31年4月1日 至 令和元年9月30日)	当第2四半期 (自 令和2年4月1日 至 令和2年9月30日)
I 営業活動によるキャッシュ・フロー	△ 475,790	632,896
II 投資活動によるキャッシュ・フロー	366,445	151,328
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 321,958	△ 22,999
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 38,585	△ 30,288
V 現金及び現金同等物の増減額	△ 469,888	730,936
VI 現金及び現金同等物の期首残高	2,046,785	1,664,103
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	-	26,765
VII 現金及び現金同等物の中間期末残高	1,576,897	2,421,806

会社概要

■設立年月日	1993年7月12日																										
■本社	〒504-0903	岐阜県各務原市蘇原月丘町3丁目17番	TEL : 058-371-7275																								
■大阪開発室	〒530-0055	大阪府大阪市北区野崎町9丁目13番 梅田扇町通ビル8階	TEL : 06-6809-7250																								
■役員構成	<table><tr><td>取締役会長</td><td>北角 浩一</td><td>■連結子会社</td></tr><tr><td>代表取締役社長</td><td>新川 宗平</td><td>NIS America,Inc. (米国カリフォルニア州)</td></tr><tr><td>専務取締役</td><td>世古 哲久</td><td>株式会社STUDIO ToOuef (岐阜県各務原市)</td></tr><tr><td>取締役開発部長</td><td>多々内 良則</td><td>株式会社エンターテインメントサポート (岐阜県各務原市)</td></tr><tr><td>取締役</td><td>後藤 昭人</td><td>Nippon Ichi Software Asia Pte.Ltd. (シンガポール共和国)</td></tr><tr><td>常勤監査役</td><td>平野 勝美</td><td>Nippon Ichi Software Vietnam Co.,Ltd. (ベトナム社会主義共和国)</td></tr><tr><td>監査役</td><td>高木 正明</td><td>株式会社楽しみチーム (岐阜県各務原市)</td></tr><tr><td>監査役</td><td>杉山 豊</td><td>株式会社システムソフト・ベータ (福岡県福岡市)</td></tr></table>			取締役会長	北角 浩一	■連結子会社	代表取締役社長	新川 宗平	NIS America,Inc. (米国カリフォルニア州)	専務取締役	世古 哲久	株式会社STUDIO ToOuef (岐阜県各務原市)	取締役開発部長	多々内 良則	株式会社エンターテインメントサポート (岐阜県各務原市)	取締役	後藤 昭人	Nippon Ichi Software Asia Pte.Ltd. (シンガポール共和国)	常勤監査役	平野 勝美	Nippon Ichi Software Vietnam Co.,Ltd. (ベトナム社会主義共和国)	監査役	高木 正明	株式会社楽しみチーム (岐阜県各務原市)	監査役	杉山 豊	株式会社システムソフト・ベータ (福岡県福岡市)
取締役会長	北角 浩一	■連結子会社																									
代表取締役社長	新川 宗平	NIS America,Inc. (米国カリフォルニア州)																									
専務取締役	世古 哲久	株式会社STUDIO ToOuef (岐阜県各務原市)																									
取締役開発部長	多々内 良則	株式会社エンターテインメントサポート (岐阜県各務原市)																									
取締役	後藤 昭人	Nippon Ichi Software Asia Pte.Ltd. (シンガポール共和国)																									
常勤監査役	平野 勝美	Nippon Ichi Software Vietnam Co.,Ltd. (ベトナム社会主義共和国)																									
監査役	高木 正明	株式会社楽しみチーム (岐阜県各務原市)																									
監査役	杉山 豊	株式会社システムソフト・ベータ (福岡県福岡市)																									
■事業の内容	<p>コンピュータソフトウェアの開発・製造・販売</p> <p>■業種別分類 / コード 情報・通信 / 3851</p> <p>■銘柄略称 日本一 S</p> <p>■資本金 545,499,676円</p> <p>■従業員数 211名 (連結) (2020年9月30日現在)</p>																										

株式の状況

発行可能株式数	13,600,000株
発行済株式数	5,110,500株
株主数	3,001名 (2020年9月30日現在)

大株主

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
有限会社ローゼンクイーン商会	1,863,400	36.9
北角 浩一	480,000	9.5
株式会社SBI証券	246,438	4.9
仙石 丈晴	113,200	2.2
野村證券株式会社	103,000	2.0

※当社は自己株式58,236株を保有しております。持ち株比率は、自己株式を除いて算出しております。

株主メモ・WEB サイトのご案内

- 上場証券取引所 東京証券取引所
- 事業年度 每年4月1日から翌年3月31日まで
- 期末配当金受領株主確定日 毎年3月31日
- 中間配当金受領株主確定日 每年9月30日
- 定時株主総会 每年事業年度末日の翌日から3ヶ月以内
- 公告掲載方法 電子公告とします。<https://nippon1.co.jp>
ただし、事故その他やむを得ない事由によって公告をすることができない場合は、日本経済新聞に掲載いたします。
- 株主名簿管理人 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社
- 事務取扱場所 愛知県名古屋市中区栄三丁目 15番 33号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
- 郵便物送付先 〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
(電話照会先) TEL : 0120-782-031(フリーダイヤル)
- 住所変更、配当金受取方法の
ご指定等について 株主様の口座のある証券会社にお申出ください。なお、証券会社に口座がないため特別口座が開設されました株主様は、
特別口座の口座管理機関である三井住友信託銀行株式会社にお申出ください。
- 未払配当金の支払いについて 株主名簿管理人である三井住友信託銀行株式会社にお申出ください。
- マイナンバー制度について マイナンバーの利用範囲には株式の税務関係手続きが含まれます。株主様はお取引口座がある証券会社等にマイナンバー
を申告してください。
【マイナンバーのお取り扱いに関するお問い合わせ先】
株主様のお取引口座がある証券会社等にお申し出ください。なお、証券会社等にお取引口座がなく、特別口座で株式をご
所有の株主様は、三井住友信託銀行株式会社 (TEL : 0120-782-031) にお申出ください。

●配当金計算書について●

配当金お支払いの際にご送付しております「配当金計算書」は、租税特別措置法の規定に基づく「支払通知書」を兼ねております。確定申告を行う際は、その添付資料としてご使用いただくことができます。ただし、株式数比例配分方式をご選択いただいたいる株主様につきましては、源泉徴収税額の計算は証券会社等にて行われます。確定申告を行う際の添付資料につきましては、お取引の証券会社にご確認をお願いいたします。なお、配当金領収証にて配当金をお受取の株主様につきましても、配当金のお支払いの都度「配当金計算書」を同封させていただいております。確定申告をなされる株主様は大切に保管ください。

<https://nippon1.co.jp>

当社会社概要、IR 情報などを掲載しています。

<https://nippon1.jp>

当社 WEB サイトでは最新のゲーム情報をはじめ、最新動向、グッズの販売まで、随時更新しています。ぜひご覧ください。