



会社説明資料



株式会社日本一ソフトウェア

JASDAQ

証券コード3851

<http://nippon1.co.jp/>

2008年7月



注：当資料に記載された内容は、平成20年5月15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

- 1. 会社概要**
- 2. 2008年3月期の
取り組みと決算概要**
- 3. 今後の戦略・方向性と
2009年3月期業績見通し**

会社概要

社名	株式会社日本一ソフトウェア (NIPPON ICHI SOFTWARE INC.)
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	北角浩一
資本金	239百万円 (2008年3月末現在)
売上高	2,145百万円 (2008年3月期連結)
従業員数	81名 (2008年3月末現在連結)
事業内容	・コンシューマ事業----- 家庭用ゲームソフトの企画・開発 ・モバイル事業----- 携帯電話向けコンテンツの開発・配信 ・アミューズメント事業-- アミューズメント向けゲーム機器の開発・販売 ・その他事業----- 関連グッズ、攻略本の企画・開発等
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) NIS Europe, Inc. (米国カリフォルニア州)

1991年	9月	岐阜県各務原市鵜沼川崎町にて有限会社プリズムを設立
1993年	7月	岐阜県各務原市鵜沼三ツ池町にて有限会社プリズム企画を設立
1994年	11月	有限会社プリズム企画を有限会社日本一ソフトウェアに商号変更
1995年	7月	有限会社日本一ソフトウェアを株式会社に改組
1995年	9月	有限会社プリズムの開発業務を株式会社日本一ソフトウェアに移管
1998年	12月	PS専用ソフト「マール王国の人形姫」を発売
2001年	4月	iモード公式サイトにて携帯コンテンツを配信開始
2003年	1月	PS2専用ソフト「魔界戦記ディスガイア」を発売
2003年	12月	米国カリフォルニア州アナハイム市にNIS America Inc.を設立 (資本金20万ドル、現在は出資比率100%の連結子会社)
2006年	2月	PS2専用ソフト「魔界戦記ディスガイア2」発売
2007年	6月	JASDAQ市場に上場
2007年	9月	株式会社システムプリズマの株式を100%取得
2008年	1月	PS3専用ソフト「魔界戦記ディスガイア3」発売
2008年	2月	本社を各務原市蘇原月丘町に移転

ゲームは作品ではなく商品である

作 品

プロダクトアウト

技術者やクリエイターが自分達の趣味を押し付けがち

商 品

マーケットイン

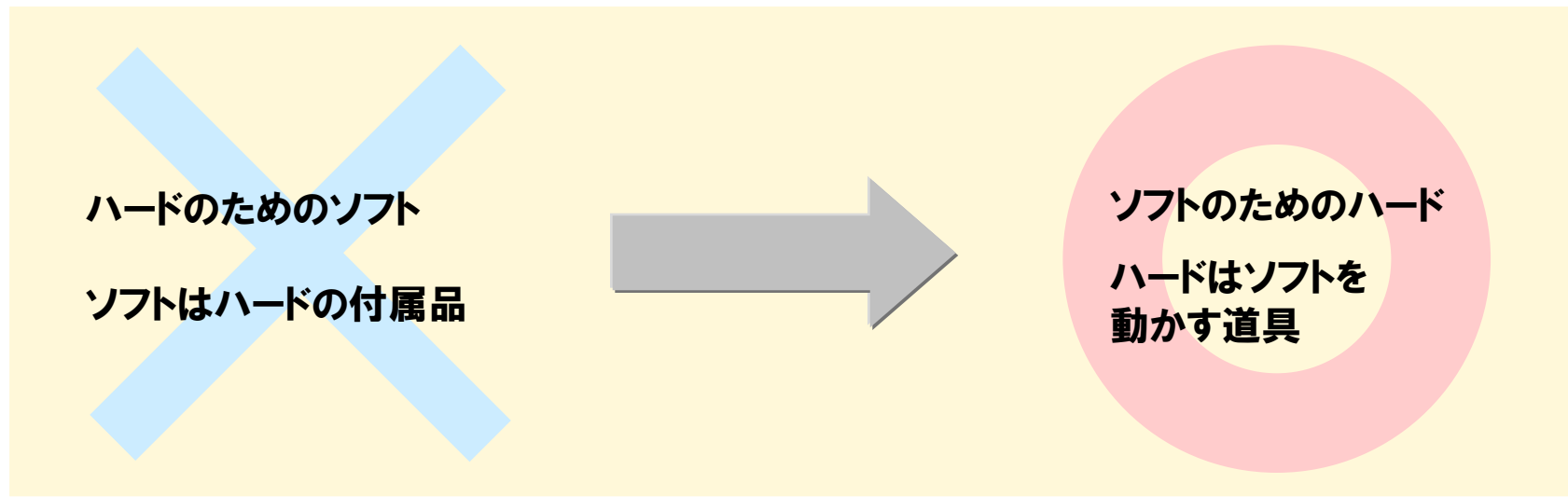
ユーザーに喜んでもらうことを最優先に考え、面白さと使い勝手や分かりやすさを両立させたもの

商品とは

我々スタッフやユーザーだけにとどまらず、流通関係者、出版関係者、仕入れ業者、下請け業者も含めて、当社のゲームに関わって良かったといえるもの

日本一ソフトウェアの名前の由来

それぞれが誰にも負けない才能を持ち寄ることで、今までにない面白いゲームを作りたいという理念からきたもの



良質なオリジナルコンテンツこそ最高の付加価値

良質なコンテンツとは？

- 難しい技術や過剰な演出を押し付けず、ストレスを感じさせない
- データの読み取りの迅速化や、操作などを簡単に分かりやすくする
- 何回プレイしても飽きないストーリー、キャラクターやデザインの工夫

当社ゲームソフトの特徴

安定した購買層へ集中

いわゆるマニア層を
ターゲット

S-RPG
(シミュレーションRPG)
への特化

【若年層】
ヘビーユーザー

当社の得意
とする領域

販売単価: 低い

販売単価: 高い

【ファミリー層】
流動的なユーザー

S-RPGに求められる要素

デザイン、キャラクター、
ストーリー性、スピード感



当社商品の優位性

操作が簡単、読み込みが早い、
自然な演出、ノンストレス

ゲームソフト開発ビジネスの考え方

**1タイトル当たりの
販売本数**

- 経営指標として最も重視する指標
- 本数＝ゲームを楽しんだ人数という考え方

×

販売単価

- 多くのゲームソフトの希望小売価格は¥6,800(Playstationの場合)で統一されており、内容で競争しようという業界の空気
- 当社商品は中古品に出にくく、値下がりしにくい

×

発売タイトル数

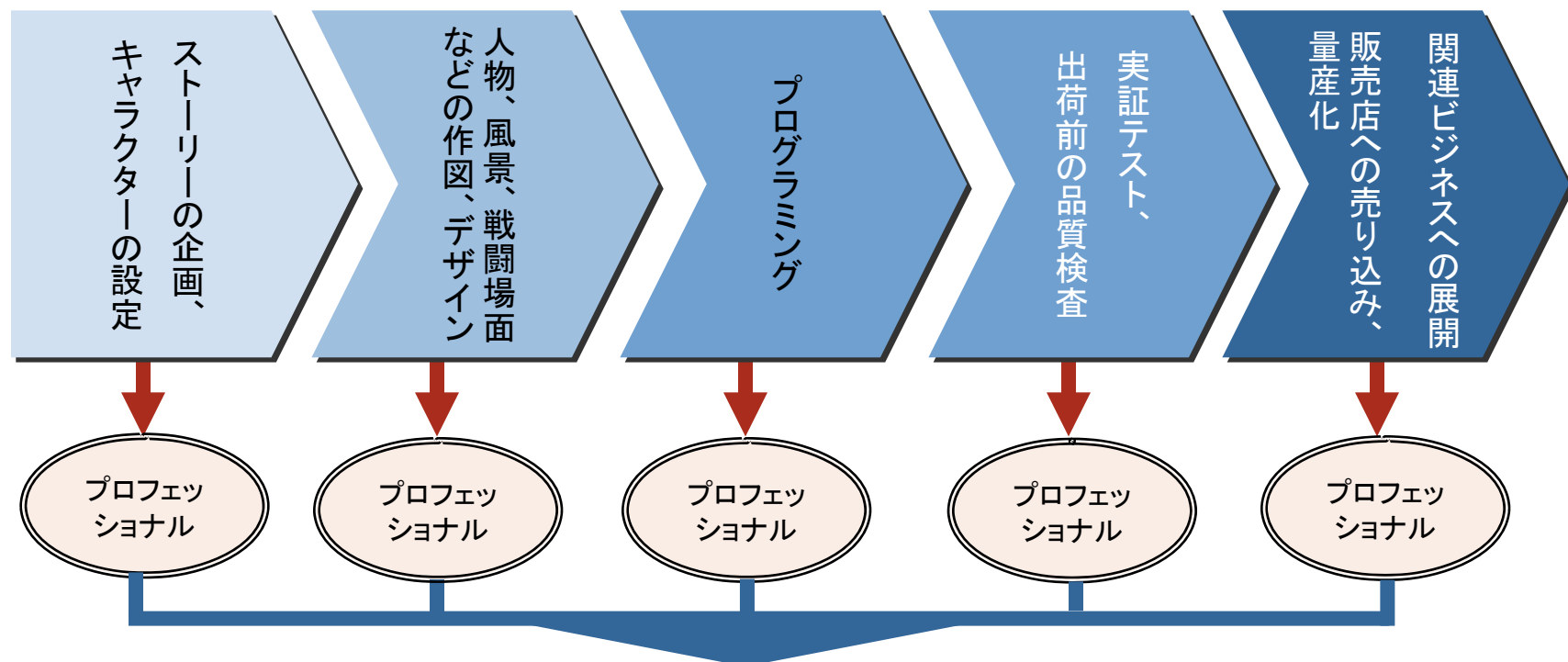
- 新作で年に10本程度という方針
- 顧客に喜んでいただくために作り込みを重視

＝

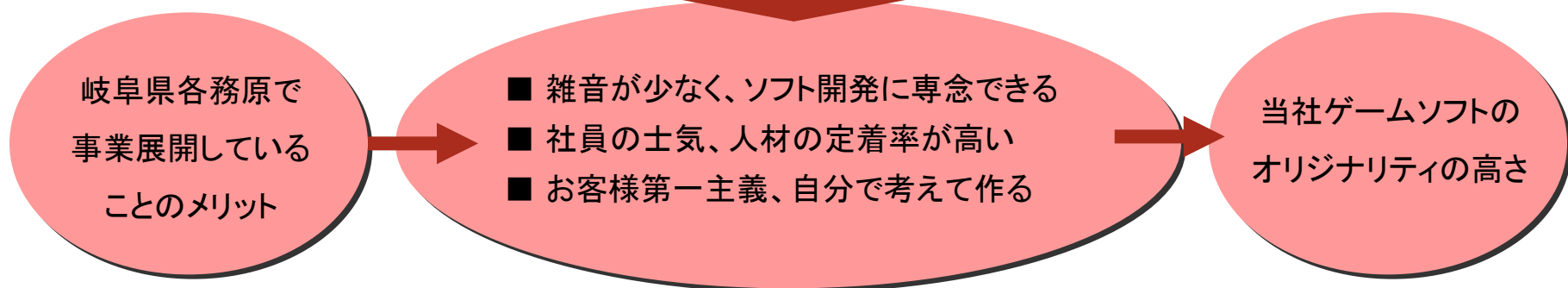
売上高

というシンプルなビジネスモデル

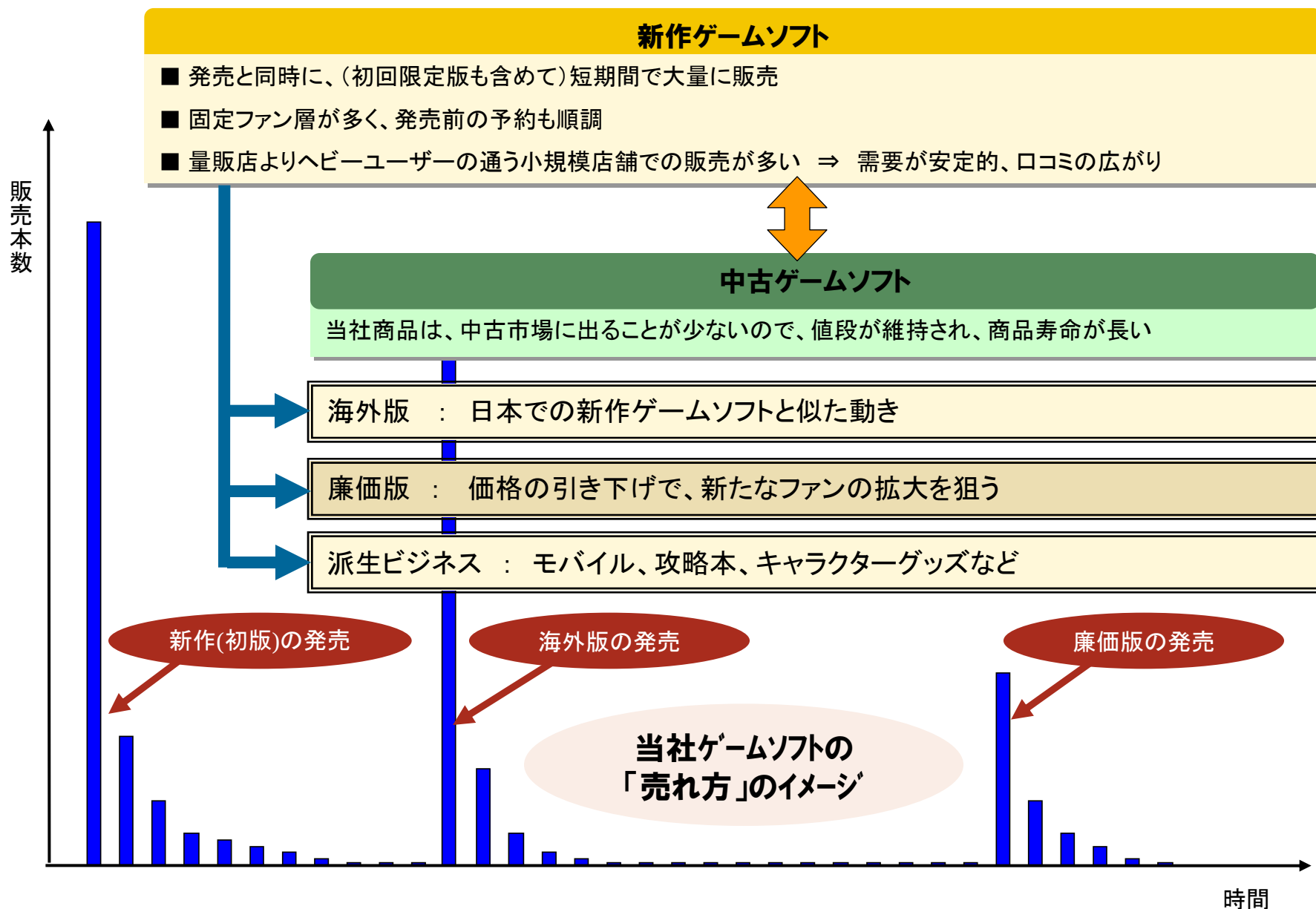
当社のゲームソフト開発体制



各分野のプロフェッショナルを配した上で、相互協力(横のつながり)を重視する



当社事業と業績との関係



2008年3月期の 取り組みと決算概要

主な発売タイトル(国内)

グリムグリモア (4月12日発売)

PS2



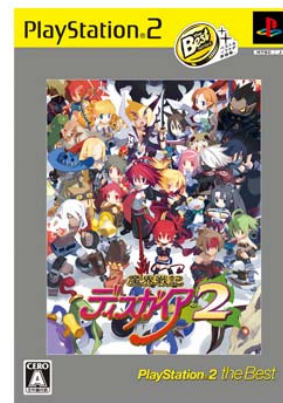
流行り神PORTABLE 警視庁怪異事件ファイル (7月5日発売)

PSP



魔界戦記ディスガイア2 PS2 the best (7月12日発売)

PS2



ドラグナースアリア 竜が眠るまで (8月23日発売)

PSP



流行り神2 警視庁怪異事件ファイル (11月15日発売)

PS2



魔界戦記ディスガイアPORTABLE 通信対戦はじめました。 (11月29日発売)

PSP



魔界戦記ディスガイア3 (1月31日発売)

PS3



トリノホシ ～Aerial Planet～ (2月28日発売)

PS2



主な発売タイトル(海外)

Aedis Eclipse
～Generation of Chaos～
(4月24日発売)

PSP



Atelier Iris 3
～Grand Phantasm～
(5月29日発売)

PS2



GrimGrimoire
(6月26日発売)

PS2



Dragoneer's Aria
(8月21日発売)

PSP



Soul Nomad
& the World Eaters
(9月28日発売)

PS2



Disgaea
～Afternoon of Darkness～
(10月30日発売)

PSP



Mana Khemia
～Alchemists of Al-Revis～
(3月31日発売)

PS2



国内外タイトル販売状況

	発売日	タイトル	合計
国内	2007年4月	グリムグリモア(限定版含む)	35.3万本
	2007年7月	流行り神 PORTABLE 警視庁怪異事件ファイル The Best Price	
	2007年7月	魔界戦記 ディスガイア2 PlayStation 2 the Best	
	2007年8月	ドラグナーズアリア 竜が眠るまで	
	2007年11月	流行り神2 警視庁怪異事件ファイル	
	2007年11月	魔界戦記 ディスガイア PORTABLE 通信対戦ははじめました。	
	2008年1月	魔界戦記 ディスガイア3(限定版含む)	
	2008年2月	トリノホシ～Aerial Planet～	
	2008年3月	奈落の城 ～一柳和、二度目の受難～	
	2008年3月	雨格子の館 ～一柳和、最初の受難～ The Best Price	
海外	2007年4月	Aedis Eclipse ～Generation of Chaos～	23.3万本
	2007年5月	Atelier Iris 3 ～Grand Phantasm～	
	2007年6月	GrimGrimoire	
	2007年8月	Dragoneer's Aria	
	2007年9月	Soul Nomad & the World Eaters	
	2007年10月	Disgaea ～Afternoon of Darkness～	
	2008年3月	Mana Khemia ～Alchemists of Al-Revis～	
		2008年3月期 総販売本数	58.6万本

業界内ポジション(2007年)

順位	前年	メーカー	販売本数	タイトル数	1本あたり	シェア
1	1	任天堂	23,522,200	76	309,502	31.1%
2	2	スクウェア・エニックス	7,584,220	62	122,326	10.0%
3	3	バンダイナムコゲームス	7,502,868	131	57,273	9.9%
4	7	カプコン	5,555,290	75	74,070	7.3%
5	5	KONAMI	4,908,927	113	43,441	6.5%
6	6	セガ	2,925,413	77	37,992	3.9%
7	4	ポケモン	2,867,657	8	358,457	3.8%
8	8	ソニーコンピュータエンタテインメントジャパン	2,227,554	64	34,805	2.9%
9	9	コーエー	1,940,427	66	29,400	2.6%
10	11	バンプレスト	1,786,398	28	63,799	2.4%
11	-	レベルファイブ	1,381,096	2	690,548	1.8%
12	18	IEインスティテュート	995,176	26	38,276	1.3%
13	12	ハドソン	852,822	48	17,767	1.1%
..	..					
24	27	日本一ソフトウェア	265,527	10	26,552	0.4%
..	..					
計	計	全タイトルソフト販売数	75,742,447	1,638	46,240	100.0%

出所:「ファミ通ゲーム白書2008」

ルーキータイトルランキング(2007年)

順位	メーカー	販売本数	シェア
1	任天堂	5,549,491	23.6%
2	レベルファイブ	765,758	55.4%
3	ソニーコンピュータエンタテインメントジャパン	412,508	18.5%
4	マイクロソフト	275,472	56.5%
5	アトラス	218,741	46.0%
6	スクウェア・エニックス	192,955	2.5%
7	日本一ソフトウェア	178,117	67.1%
8	ディースリー・パブリッシャー	155,751	20.6%
9	コーエー	128,684	6.6%
10	バンダイナムコゲームス	114,351	1.5%
..			
計	全タイトルソフト販売数	8,998,031	100.0%

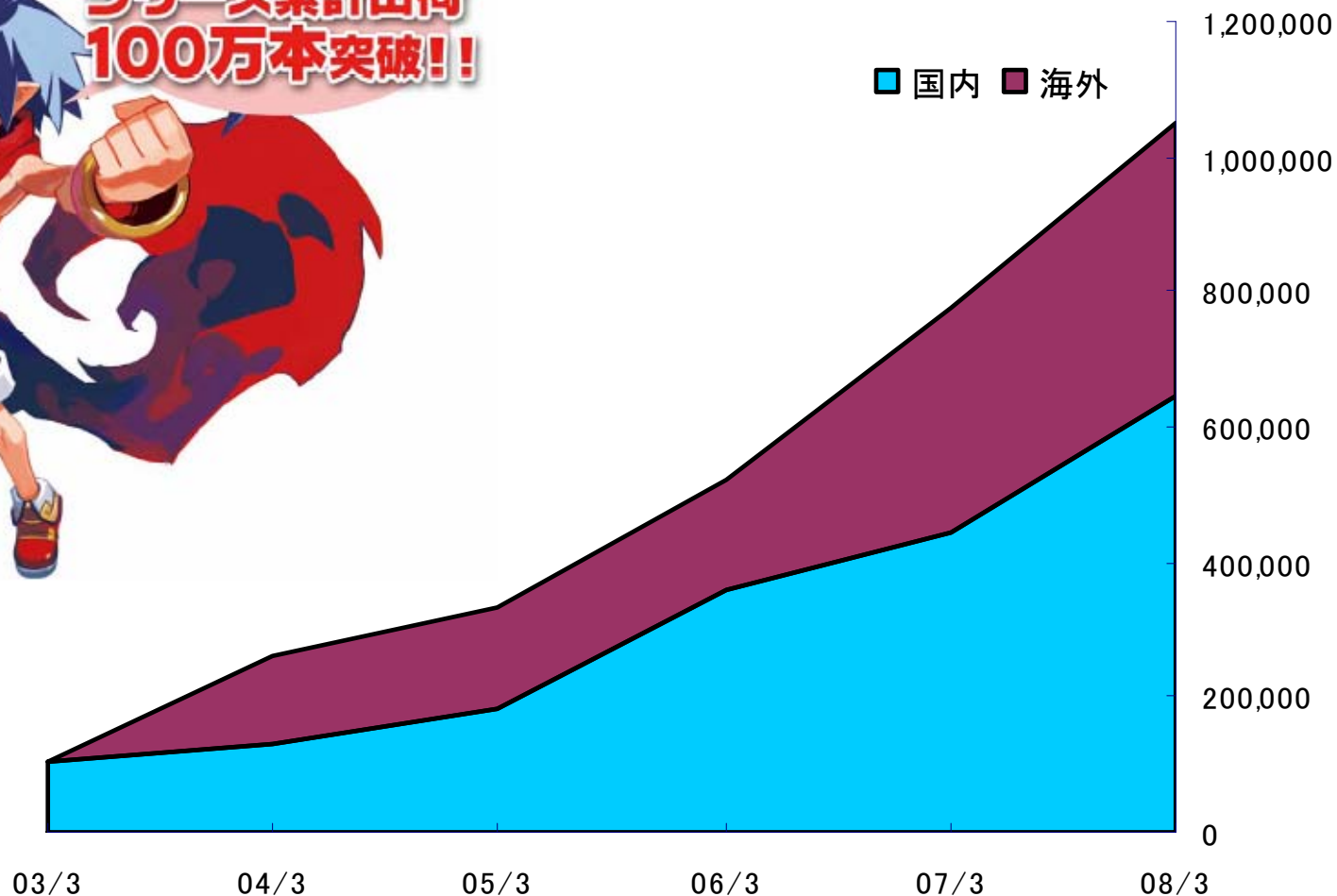
順位	タイトル	ハード	販売本数
17	ソウルクレイドル	PS2	80,557
29	ドラグナーズアリア	PSP	44,407
37	グリムグリモア	PS2	36,586

※ルーキータイトルとは…シリーズ作品ではなく、漫画やアニメ・書籍などを原作としないソフト

出所:「ファミ通ゲーム白書2008」

ディスガイアシリーズ累計100万本達成

単位:本



ディスガイアシリーズ累計100万本達成

タイトル名	対応機種	発売日
魔界戦記ディスガイア	PS2	2003年1月
DISGAEA (アジア版)	PS2	2003年5月
DISGAEA Hour of Darkness (北米版)	PS2	2003年8月
DISGAEA Hour of Darkness (欧州版)	PS2	2004年5月
魔界戦記ディスガイア Playstation2 the Best	PS2	2004年11月
魔界戦記ディスガイア2	PS2	2006年2月
DISGAEA2 -Cursed Memories (北米版)	PS2	2006年8月
魔界戦記ディスガイア PORTABLE	PSP	2006年11月
DISGAEA2 -Cursed Memories (欧州版)	PS2	2006年11月
魔界戦記ディスガイア2 Playstation2 the Best	PS2	2007年7月
DISGAEA : Afternoon of Darkness (北米版)	PSP	2007年10月
魔界戦記ディスガイア PORTABLE 通信対戦はじめました。	PSP	2007年11月
DISGAEA : Afternoon of Darkness (欧州版)	PSP	2007年12月
DISGAEA PORTABLE(アジア版)	PSP	2008年1月
魔界戦記ディスガイア3	PS3	2008年1月
DISGAEA3 (アジア版)	PS3	2008年3月

廉価版タイトルランキング(2007年:PSP)

順位	タイトル	メーカー	発売日	販売本数	本作比率
1	モンスターハンターポータブル	カプコン	2006/8/3	136,717	43.5%
2	みんなのゴルフポータブル	SCEJ	2005/11/17	74,872	65.4%
3	モンスターハンターポータブル	カプコン	2007/4/26	73,318	9.2%
4	ぼくのなつやすみポータブル	SCEJ	2007/6/28	38,016	39.3%
5	魔界戦記ディスガイアPORTABLE 通信対戦はじめました。	日本一ソフトウェア	2007/11/29	36,267	71.2%
6	ワールドサッカーウイニングイレブン10 ユビキタスエヴォリューション	KONAMI	2007/6/28	32,639	24.9%
7	鉄拳 DARK RESURRECTION	バンダイナムコゲームス	2007/7/12	30,331	26.4%
8	エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション	バンダイナムコゲームス	2007/9/20	29,337	25.3%
9	カプコンクラシックスコレクション	カプコン	2007/9/13	23,844	107.6%
10	メタルギア20thアニバーサリー メタルギアソリッドポータブル・オプス	KONAMI	2007/7/26	20,776	5.8%

出所:「ファミ通ゲーム白書2008」

2008年3月期 連結損益概要

	07年3月期		08年3月期		増減 千円	伸び率 %
	千円	%	千円	%		
売上高	1,846,118	100.0	2,145,471	100.0	299,352	16.2
売上原価	642,717	34.8	1,129,606	52.7	486,889	75.8
売上総利益	1,203,401	65.2	1,015,864	47.3	△ 187,536	△ 15.6
販管費	858,653	46.5	688,902	32.1	△ 169,751	△ 19.8
営業利益	344,747	18.7	326,962	15.2	△ 17,785	△ 5.2
営業外収益	22,859	1.2	35,303	1.7	12,444	54.4
営業外費用	5,205	0.3	78,809	3.7	73,604	1414.1
経常利益	362,401	19.6	283,456	13.2	△ 78,945	△ 21.8
特別利益	—	—	—	—	—	—
特別損失	16,411	0.9	88,824	4.1	72,413	441.2
税引前利益	345,990	18.7	194,631	9.1	△ 151,358	△ 43.7
当期純利益	206,587	11.2	109,302	5.1	△ 97,284	△ 47.1

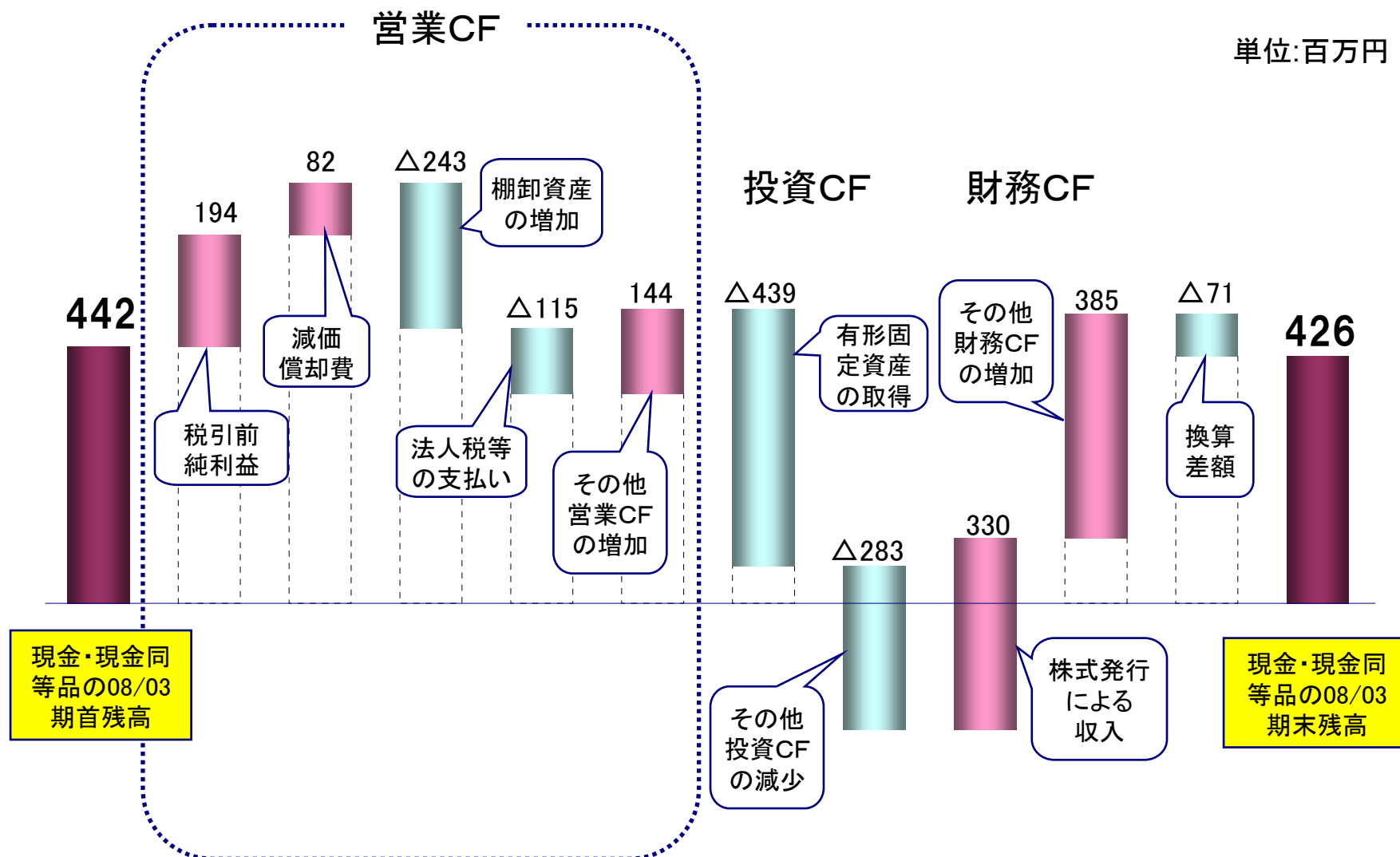
連結貸借対照表

	07年3月期		08年3月期		増減
	千円	%	千円	%	千円
流動資産	938,629	68.8	1,150,286	52.9	211,657
現預金	522,010	38.3	546,616	25.1	24,606
受手・売掛金	206,491	15.1	209,660	9.6	3,169
棚卸在庫	19,152	1.4	261,519	12.0	242,367
固定資産	426,050	31.2	1,024,177	47.1	598,127
資産計	1,364,680	100.0	2,174,463	100.0	809,783
流動負債	510,803	37.4	627,092	28.8	116,288
借入金等	241,663	17.7	350,008	16.1	108,345
固定負債	50,150	3.7	334,060	15.4	283,910
借入金	39,862	2.9	333,440	15.3	293,578
社債	10,000	0.7	0	0.0	△ 10,000
負債計	560,954	41.1	961,152	44.2	400,198
純資産	803,725	58.9	1,213,311	55.8	409,585
有利子負債	291,525	21.4	683,448	31.4	391,923

- 07年6月の上場により自己資本の充実進む
- 新本社の完成、2月移転に伴い固定資産・借入金が増加
- 会計処理の見直しにより、ゲームソフト開発費をコンテンツとして仕掛品へ振り替え

連結キャッシュフロー計算書

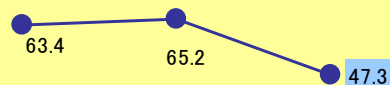
単位:百万円



主な経営指標

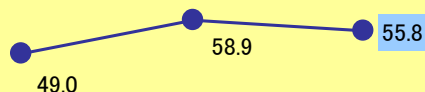
単位: %、百万円、人

売上総利益率



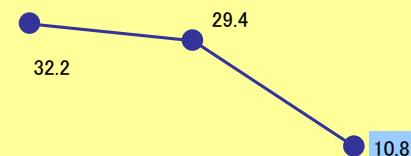
06年3月期 07年3月期 08年3月期

株主資本比率



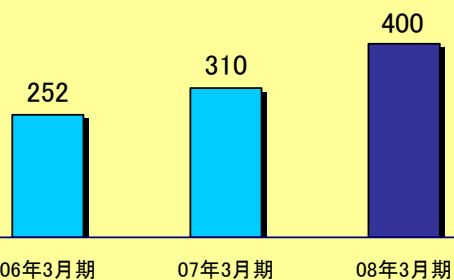
06年3月期 07年3月期 08年3月期

ROE



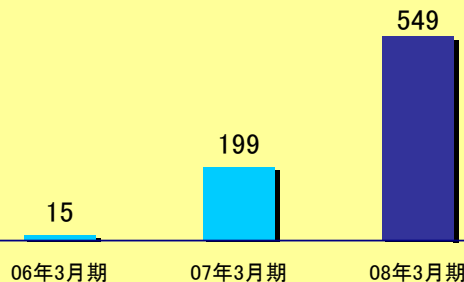
06年3月期 07年3月期 08年3月期

研究開発費



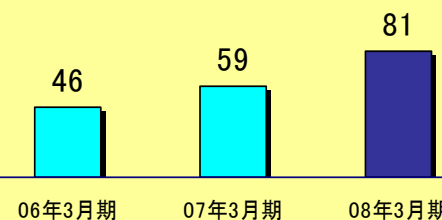
06年3月期 07年3月期 08年3月期

設備投資額



06年3月期 07年3月期 08年3月期

従業員数



06年3月期 07年3月期 08年3月期

今後の戦略・方向性と 2009年3月期業績見通し

ゲーム業界の動向

業界の動向

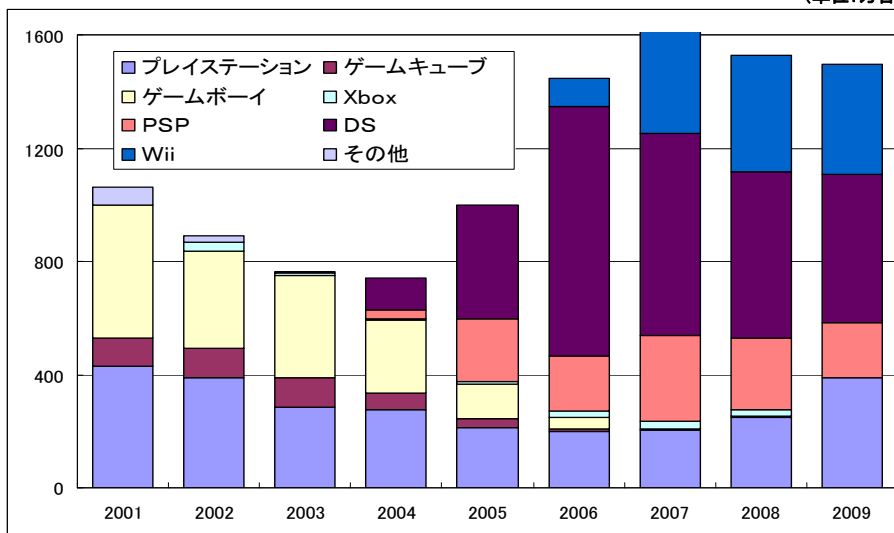
- ポータブル機であるニンテンドーDS、プレイステーションポータブルの発売を機に、ハードの販売が活況を呈す。
- ソフト面においては、特に脳トレのような新ジャンルの展開により、今までゲームをしたことのない女性・高齢者がゲームをするようになったことも活況の一因となっている。
- 2006年には任天堂「Wii」やSCE「プレイステーション3」といった次世代機の発売により、さらに新たなユーザーの拡大が起こっている。

当社への効果

- 子供や「マニア」のものと思われていたゲームが、DS（特に脳トレ）の爆発的なヒットによりあらゆる世代でプレイされるものとなり、ゲーム人口の拡大とともに出荷本数の拡大が期待できる。

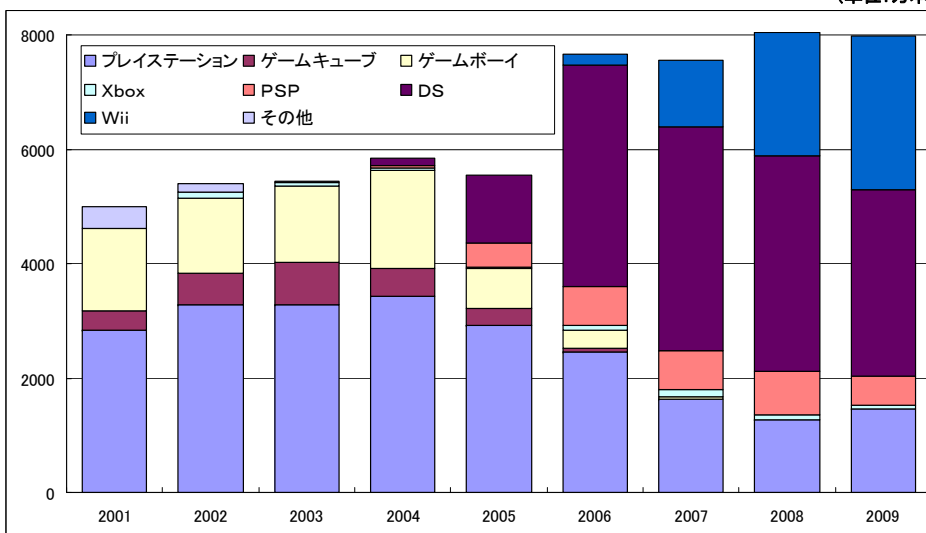
ハードの出荷台数(2008からは予測)

(単位:万台)



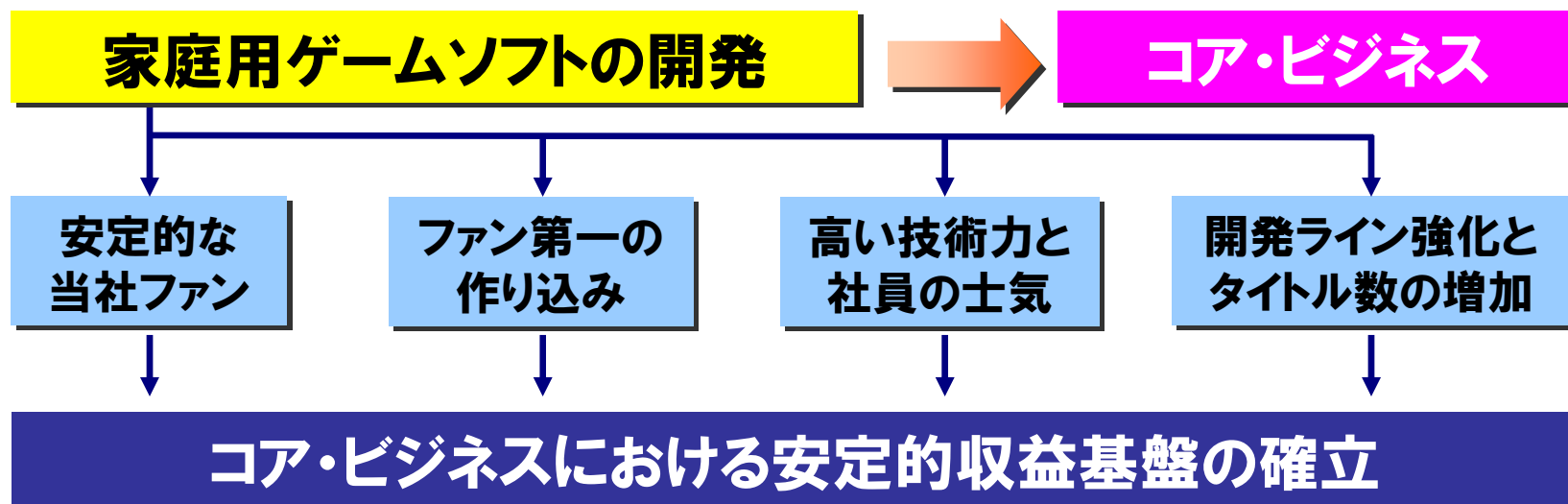
ソフトの出荷台数(2008からは予測)

(単位:万本)



出所:「ファミ通ゲーム白書2008」

多面的展開による成長余力



- 海外展開 ⇒ 米国に続き欧州にも子会社を設立し、コンテンツの多次利用を促進
- キャラクターグッズ、攻略本 ⇒ 当社のソフトは攻略本のニーズが高く、海外でも有望
- モバイル ⇒ キャリア3社に公式サイトを有し、ゲームの評価は高い
- 業務用、アミューズメント機器 ⇒ ソフト開発の強みをあらゆる機会に活用

当社ゲームソフトの特徴(現状)

安定した購買層へ集中

いわゆるマニア層を
ターゲット

S-RPG
(シミュレーションRPG)
への特化

【若年層】
ヘビーユーザー

当社の得意
とする領域

販売単価: 低い

販売単価: 高い

【ファミリー層】
流動的なユーザー

S-RPGに求められる要素

デザイン、キャラクター、
ストーリー性、スピード感



当社商品の優位性

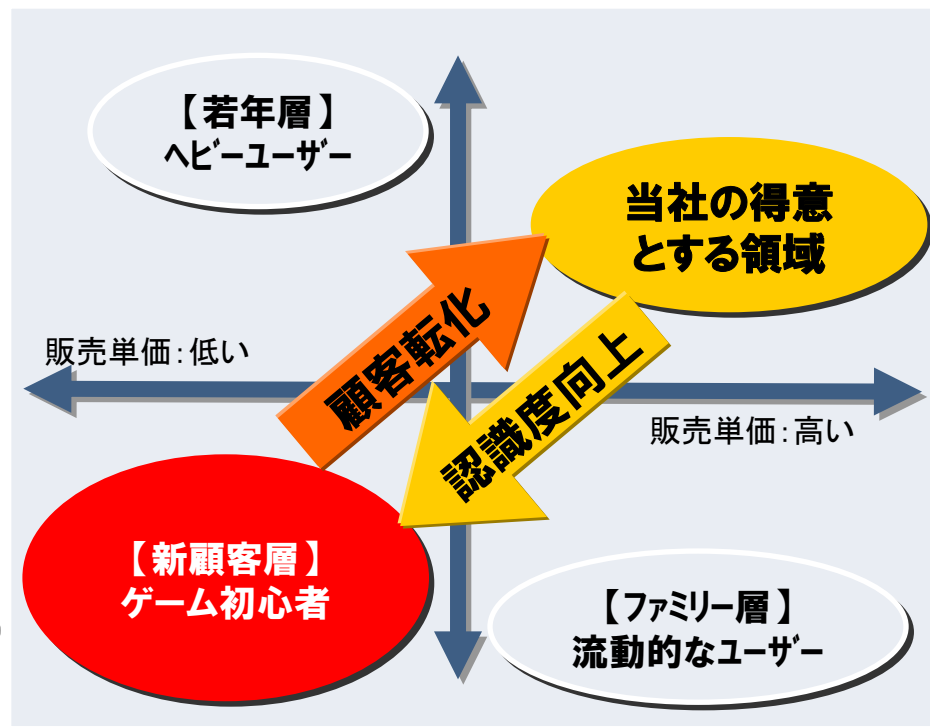
操作が簡単、読み込みが早い、
自然な演出、ノンストレス

新しい顧客層の開拓

DS・Wiiなど
新しいハードの広がり

ゲーム人口の増加

当社を知らないユーザーへ
認識度を高める・
ファンになってもらう



認識度向上へ

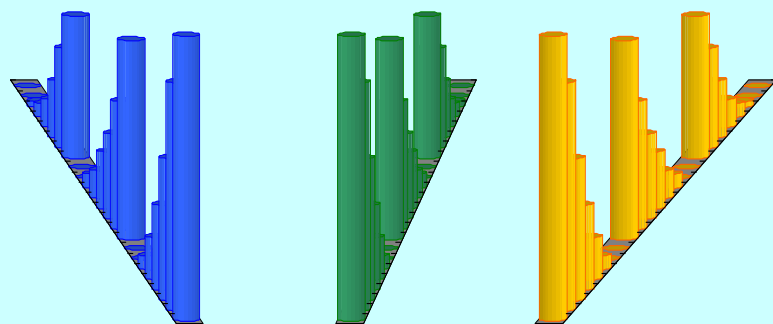
- ・新ジャンル(アドベンチャー等)への取組み
- ・制作本数の拡大による露出の強化



当社ファン層の拡大

- ・S-RPGを知らないユーザーの拡大
- ・S-RPGをプレイしないユーザーの取込み

当社開発の独自コンテンツを様々な経路で活用



異なるハードウェア、異なる地域で流通

当社独自のコンテンツ

魔界戦記ディスガイア

マール王国の人形姫

など



魔界戦記ディスガイア～魔界の王子と赤い月～
(プレイステーションシリーズ→ニンテンドー DS)



マール王国の人形姫
(プレイステーション→iモード)
(プレイステーション→ニンテンドーDS)

組織変更による多面展開の推進

世界の市場で複数のハードウェアが並立する状況を鑑み、2008年1月に組織を変更

マルチプラットフォーム戦略

エンターテインメント事業部

家庭用ゲームソフトの企画・開発・販売

ネットワークコンテンツ事業部

インターネット関連コンテンツの企画・開発・販売

アミューズメント事業部

アーケードゲームのパブリッシング



開発部

研究開発グループ

第一開発グループ

第二開発グループ

第三開発グループ

第四開発グループ

第五開発グループ

開発サポートグループ

営業部

営業グループ

SPグループ

ニンテンドーDSへの展開

ネットワークの活用

ヨーロッパへの展開

**成長加速への
足場固め**

販売計画(国内)

魔界戦記ディスガイア ～魔界の王子と赤い月～ (6月26日発売予定)

DS



ジグソーワールド ～大激闘! ジグバトル・ヒーローズ～ (6月26日発売予定)

DS



インフィニットループ ～古城が見せた夢～ (7月24日発売予定)

PSP



マール王国の人形姫 ～天使が奏でる愛のうた～ (8月7日発売予定)

DS



ザ・コンビニDS 大人の経営力トレーニング (2008年秋発売予定)

DS



その他

5～10タイトルを予定

販売計画(海外)

Disgaea 3
～Absence of Justice～
(8月26日発売予定)

PS3

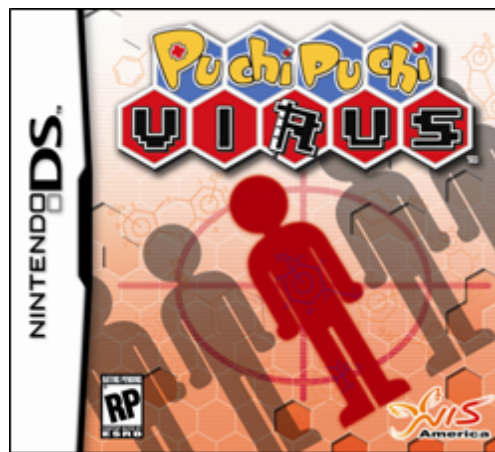


DS

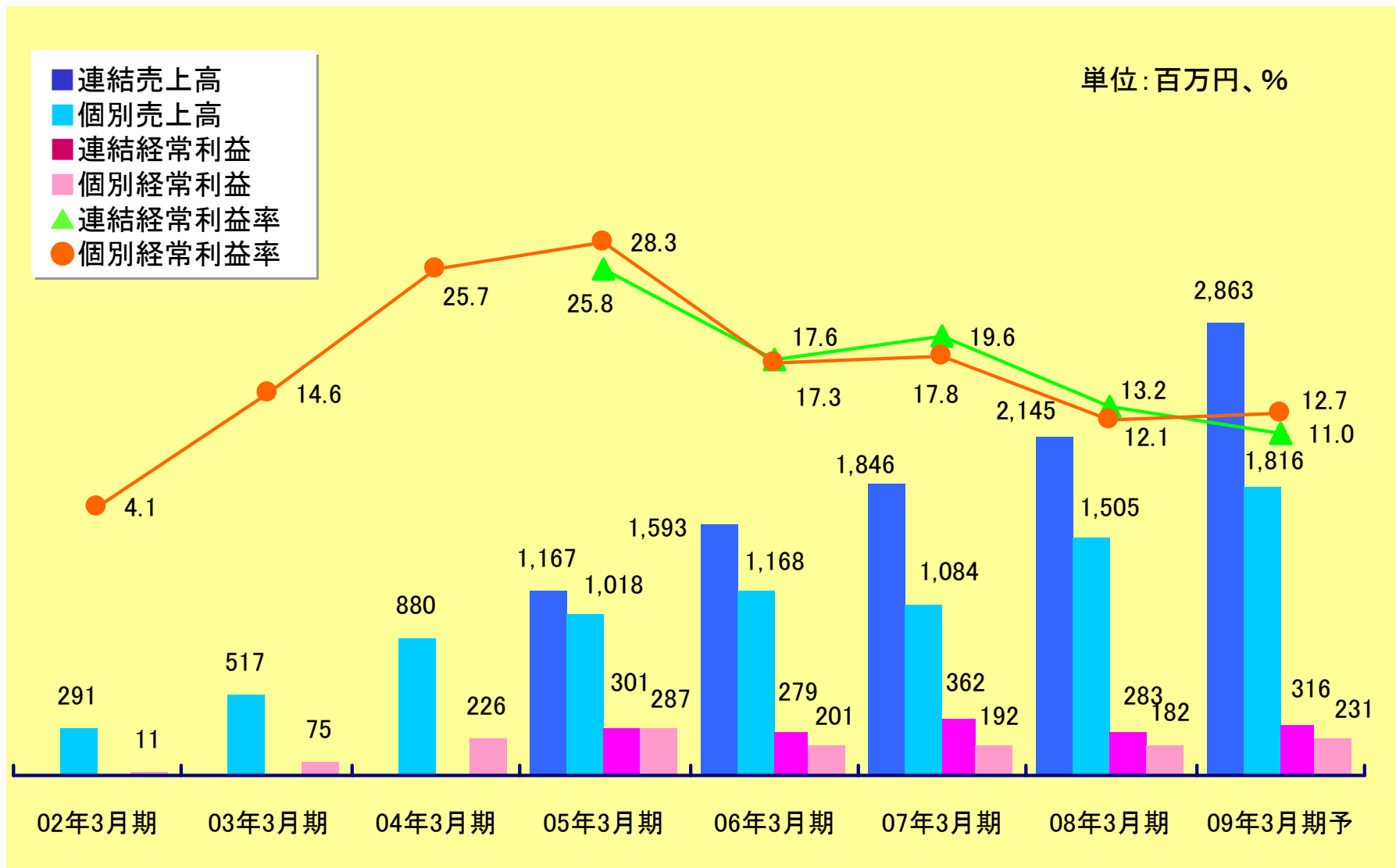


Puchi Puchi Virus
(7月22日発売予定)

DS

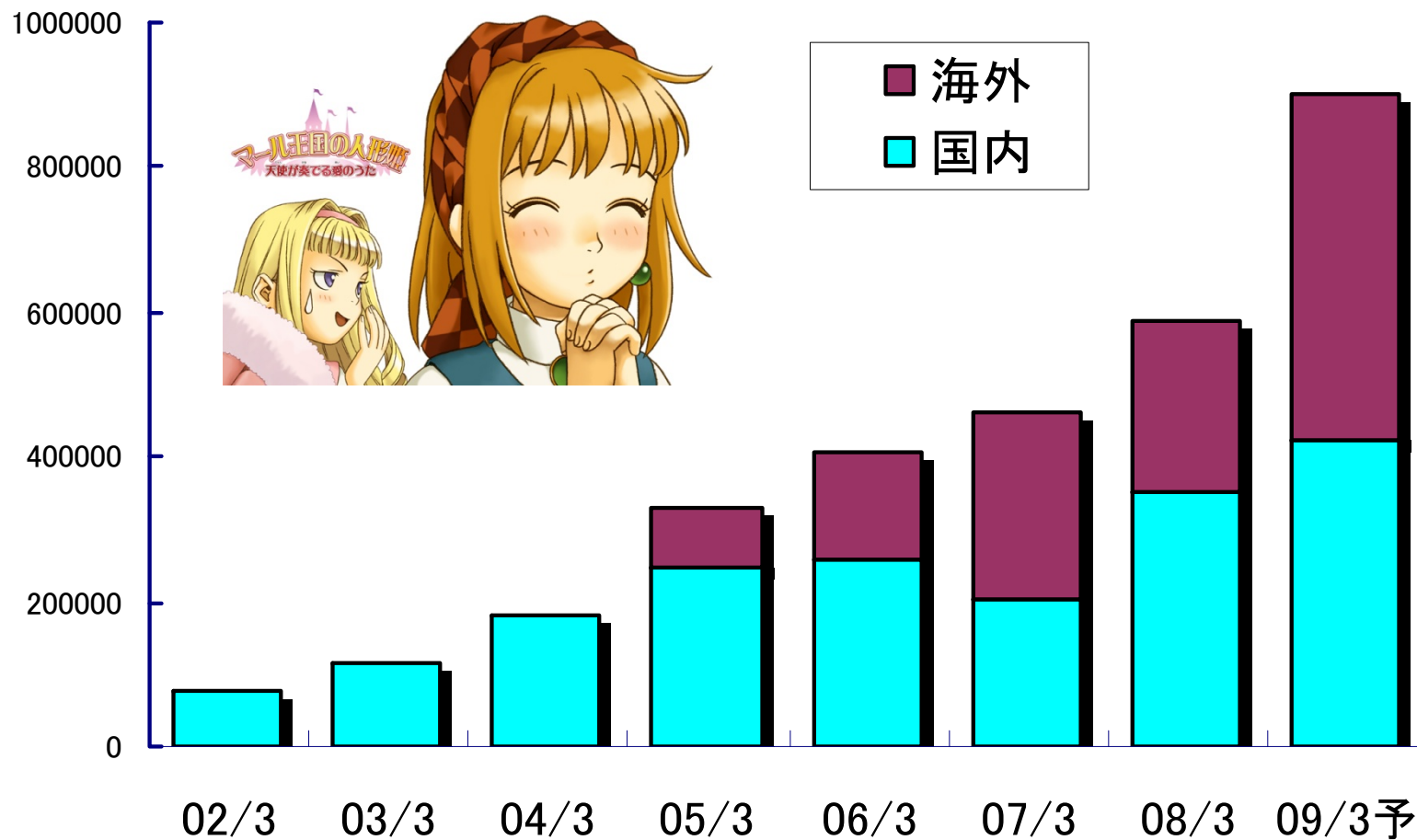


業績推移



販売本数推移

単位:本



お問い合わせ先

株式会社日本一ソフトウェア 管理部

T e l : 0 5 8 - 3 7 1 - 7 2 7 5

F a x : 0 5 8 - 3 7 1 - 7 2 1 2

M a i l : ir-info@nippon1.co.jp

NIPPON ICHI SOFTWARE

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。