



JASDAQ 証券コード3851

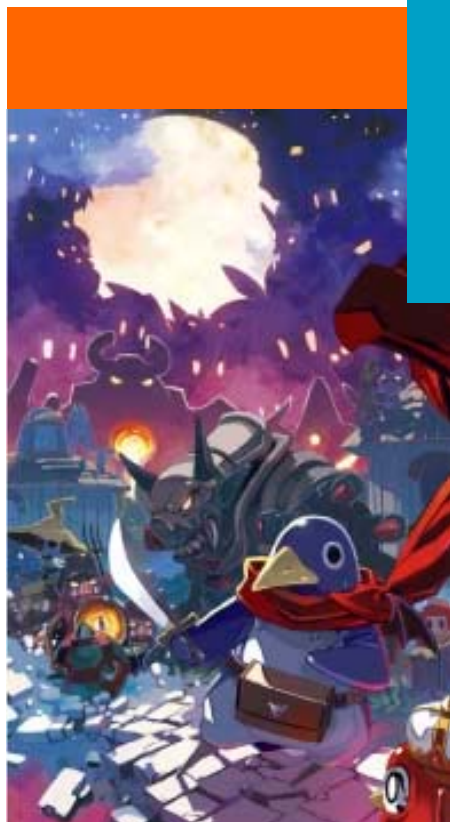


2009年3月期 第3四半期説明資料

2009年2月

株式会社日本一ソフトウェア

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



1. 第3四半期決算の概要
2. 当社の取り組み
3. 参考資料(会社概要等)

第3四半期決算の概要



主な発売タイトル(国内)

第1四半期

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)

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)

DS



第2四半期

インフィニットループ
 ～古城が見せた夢～
 (7月24日発売)

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)

DS



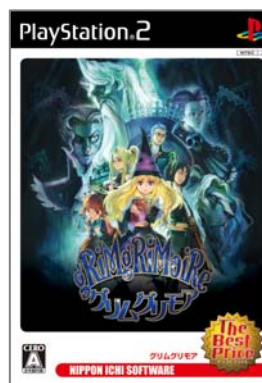
流行り神PORTABLE
 警視庁怪奇事件ファイル
 (8月7日発売)

PSP



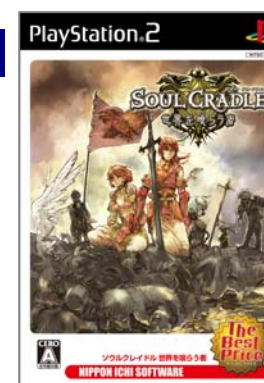
PS2

グリムグリモア
 The Best Price
 (8月7日発売)



SOUL CRADLE
 ～世界を喰らう者～
 The Best Price
 (9月25日発売)

PS2



主な発売タイトル(国内)

第3四半期

プリニー
～オレが主人公でイインスか?～
(11月20日発売)

PSP



ザ・コンビニDS
大人の経営カトレーニング
(11月27日発売)

DS



主な発売タイトル(海外)

第2四半期



DISGAEA 3
～Absence of Justice～
(8月26日発売)

PS3



DISGAEA DS
(9月23日発売)

DS



Rhapsody
～A Musical Adventure～
(9月23日発売)

DS



国内外タイトル販売状況



単位:万本(2008年12月末現在)

	発売日	タイトル	合計
国内	6月26日	魔界戦記ディスガイア ～魔界の王子と赤い月～	14.6
	6月26日	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	インフィニットループ ～古城が見せた夢～	
	8月 7日	マール王国の人形姫 ～天使が奏でる愛のうた～	
	8月 7日	流行り神PORTABLE ～警視庁怪奇事件ファイル～	
	8月 7日	グリムグリモア The Best Price	
	9月25日	SOUL CRADLE ～世界を喰らう者～ The Best Price	
	11月20日	プリニー ～オレが主人公でイインスか？～	
	11月27日	ザ・コンビニDS ～大人の経営力トレーニング～	
海外	8月26日	Disgaea 3 ～Absence of Justice～	19.0
	9月23日	Disgaea DS	
	9月23日	Rhapsody ～A Musical Adventure～	
計			33.6

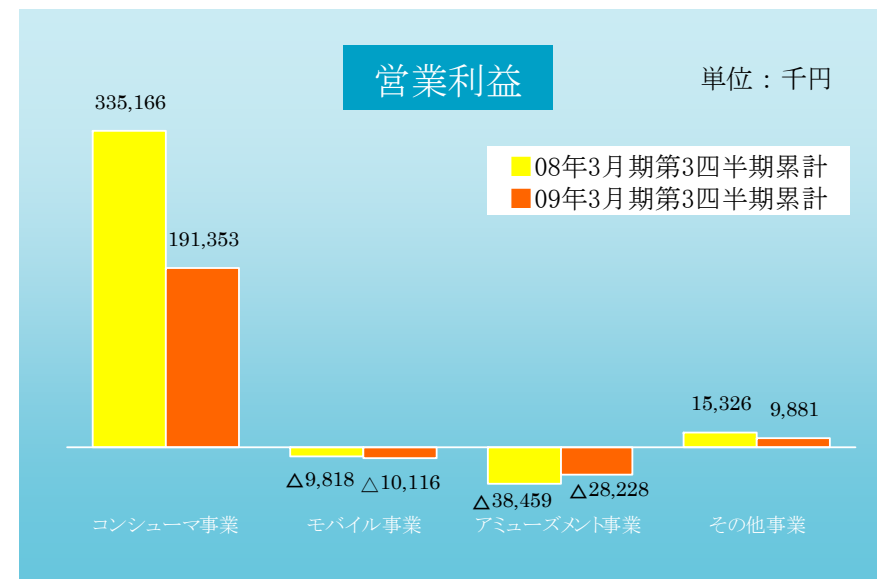
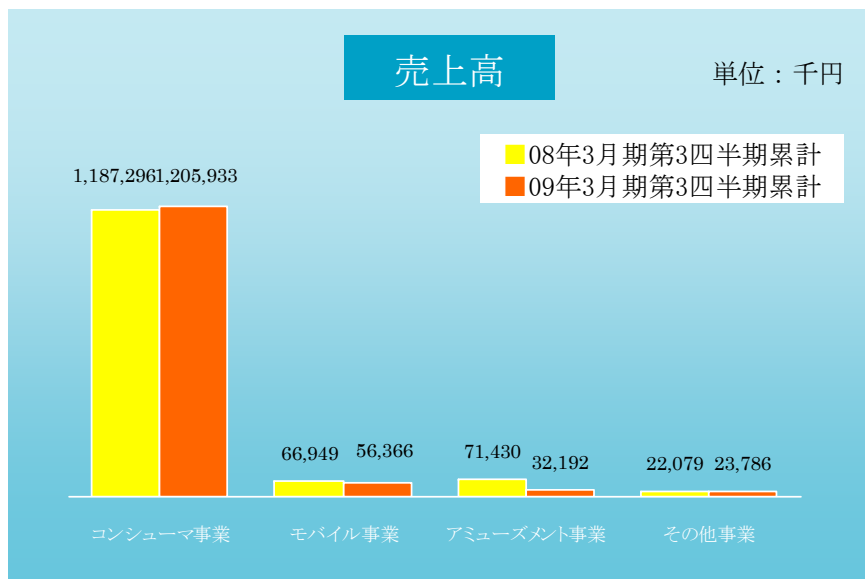
第3四半期累計連結損益概要



	前期3Q累計		当期3Q累計		増減 百万円	伸率 %
	百万円	%	百万円	%		
売上高	1,347	100.0	1,318	100.0	△29	△2.2
売上原価	679	50.4	726	55.1	46	6.9
売上総利益	668	49.6	592	44.9	△76	△11.4
販管費	495	36.8	591	44.9	95	19.3
営業利益	172	12.8	0	0.1	△172	△99.5
営業外収益	16	1.2	8	0.7	△7	△45.9
営業外費用	39	2.9	21	1.6	△17	△45.5
経常利益	149	11.1	△11	△0.9	△161	-
特別利益	-	-	-	-	-	-
特別損失	14	1.0	0	0.0	△13	△99.2
税引前利益	135	10.1	△11	△0.9	△147	-
四半期純利益	78	5.9	△110	△8.4	△189	-

事業別実績

- コンシューマ事業は、当期より参入したニンテンドーDS向け6タイトルを含む内外12タイトルを発売し、前年同期比増収となったが、平均販売単価の下落と開発コスト負担により営業減益。
- モバイル事業は、iモード向け2タイトル、Yahoo!ケータイ向け1タイトルの配信を開始したが、配信件数伸びず、前年同期比減収、営業赤字拡大。
- アミューズメント事業は、来客数の落ち込みで低迷。その他の事業は、内外インターネット通信販売の商品ラインナップ強化で増収。

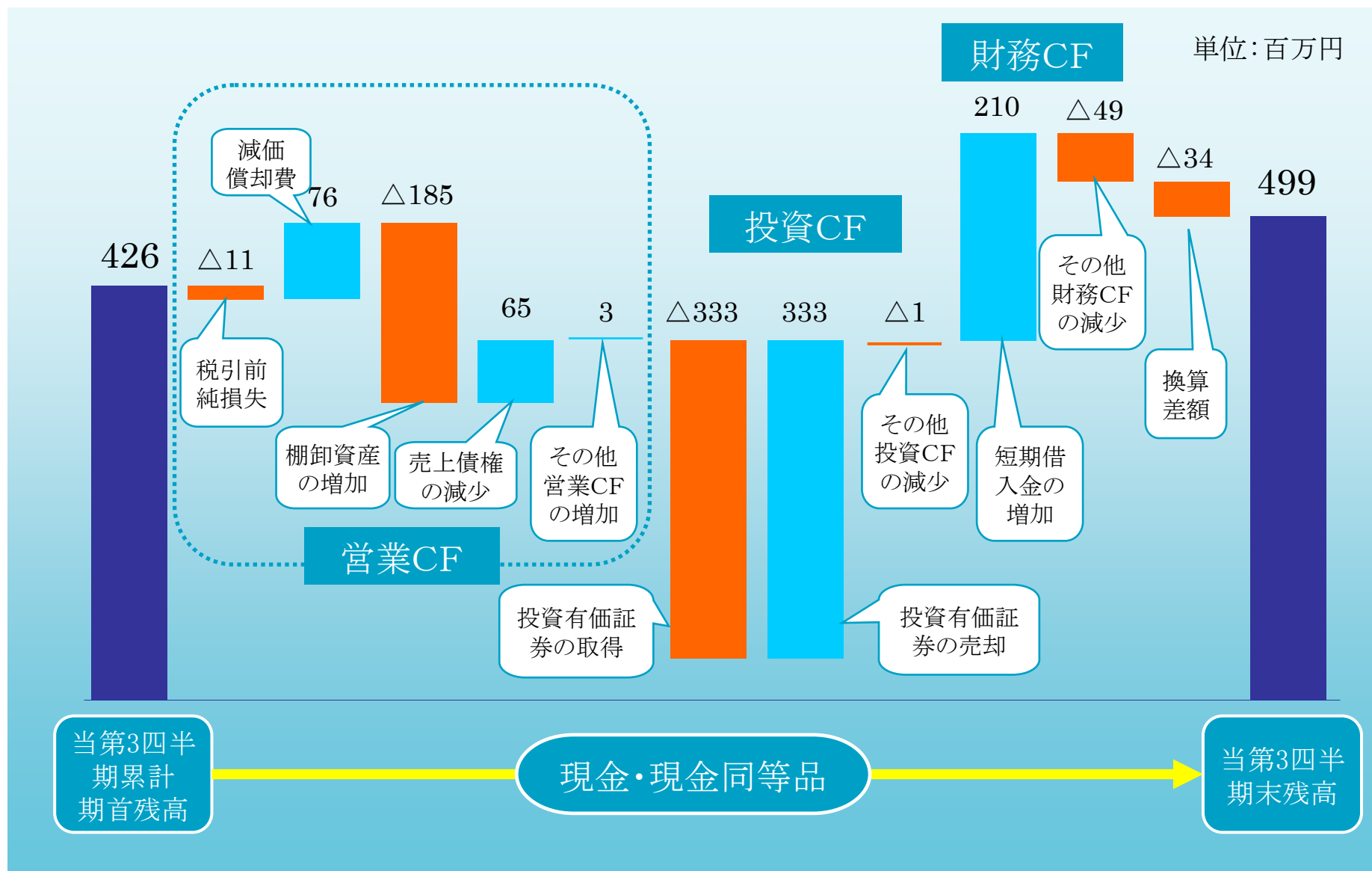


連結貸借対照表



	08年3月31日		08年12月31日		増減 百万円
	百万円	%	百万円	%	
流動資産	1,150	52.9	1,260	56.9	110
現預金	546	25.1	579	26.2	33
受手・売掛金	209	9.6	144	6.5	△65
棚卸在庫	261	12.0	440	19.9	179
固定資産	1,024	47.1	955	43.1	△68
資産計	2,174	100.0	2,216	100.0	41
流動負債	627	28.8	873	39.4	246
借入金等	350	16.1	560	25.3	210
固定負債	334	15.4	304	13.8	△29
借入金	333	15.3	304	0.0	△29
社債	0	0.0	0	0.0	0
負債計	961	44.2	1,178	53.2	216
純資産	1,213	55.8	1,038	46.8	△175
有利子負債	683	31.4	864	39.0	181

連結キャッシュフロー計算書



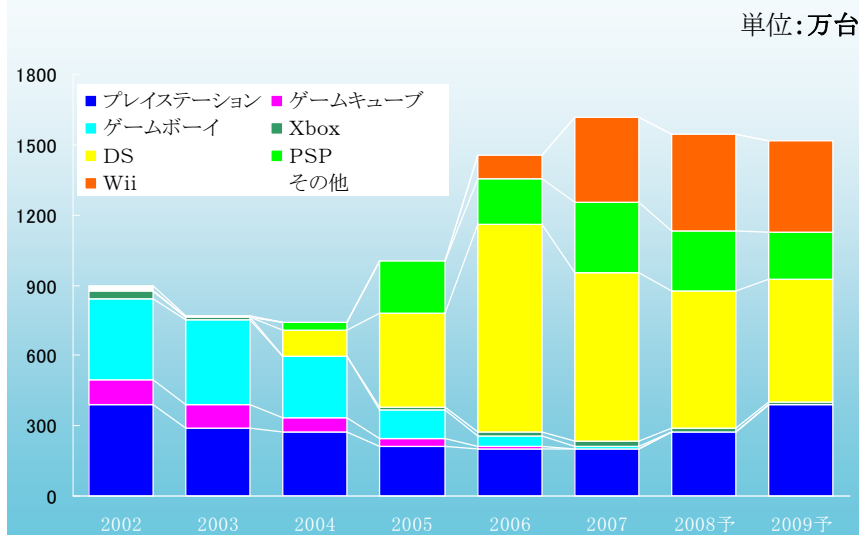
当社の取り組み



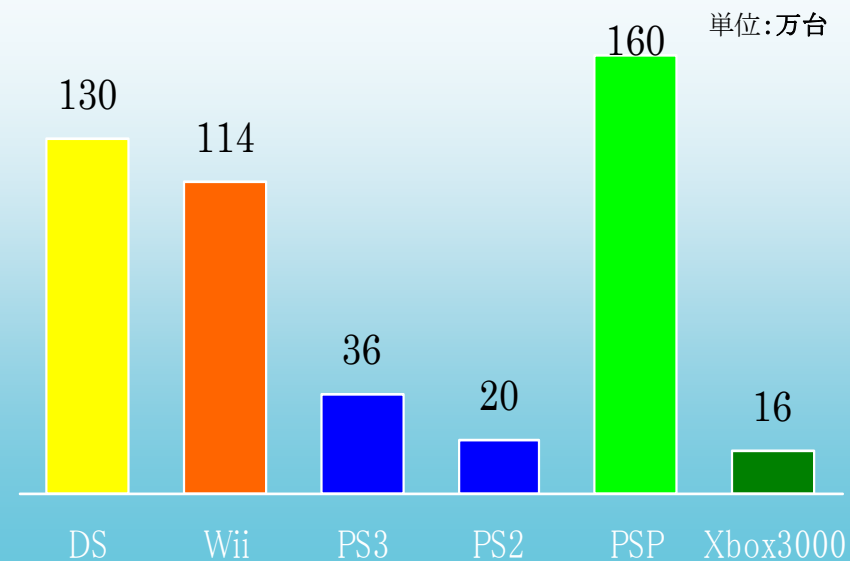
ゲーム業界の動向(ハード)

- 07年度までニンテンドーWii/DS、ソニー・コンピュータエンタテインメントPLAYSTATION3/PlayStationPortableなど市場導入で拡大が続いてきた国内ハード市場は、今08年度上半期には販売金額ベースで前年同期比で33.5%減少した(エンターブレイン調べ)。
- 各ハードメーカーは今下半期に現行モデルのマイナーチェンジによる機能・性能アップをおこなっており、当面のハード需要下支え要因となると思われる。

ハードの出荷台数(実績・予想)



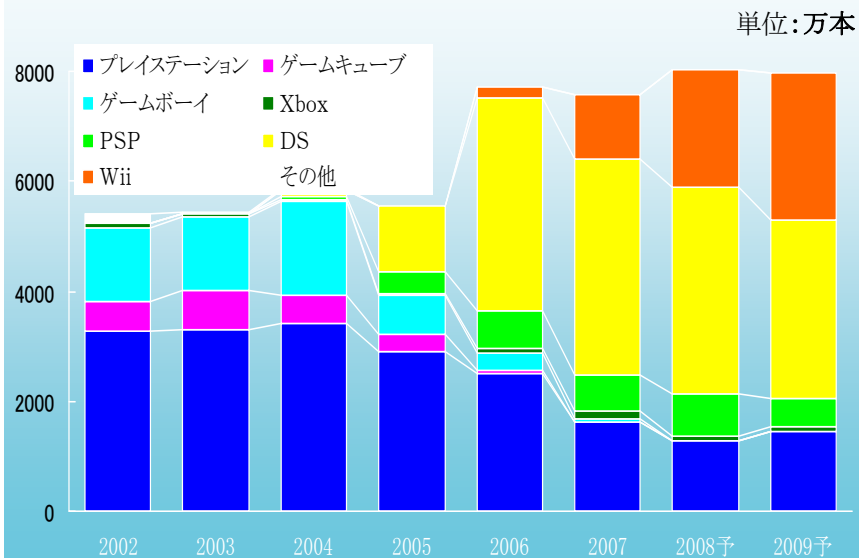
08年上半期ハード出荷台数



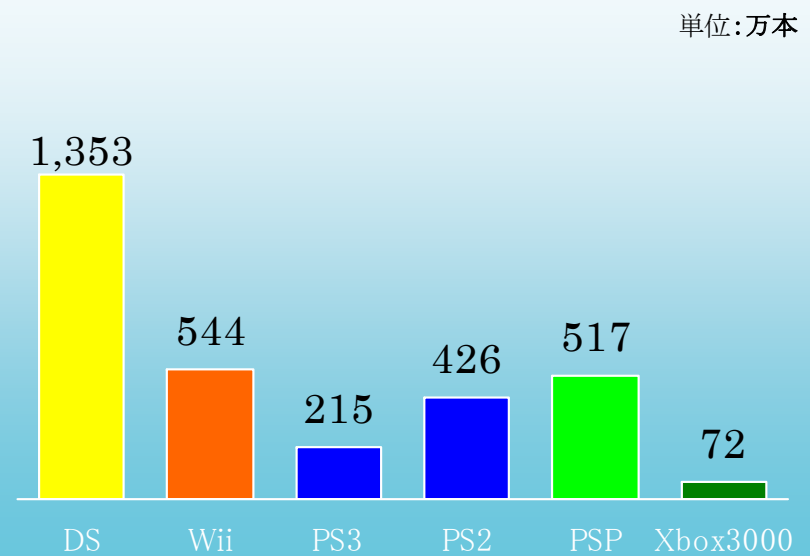
ゲーム業界の動向(ソフト)

- 国内ソフト市場は、今08年度上半期は前年同期の新ハード導入効果の剥落により同比11.3%減と反落した(エンターブレイン調べ)。
- 今後はこれまでのゲーム人口の広がりに対応した多様なコンテンツ提供、オンラインゲームやモバイルの取り込みが売上拡大のカギを握ると見られる。

ソフトの出荷本数(実績・予想)



08年上半期ソフト出荷本数



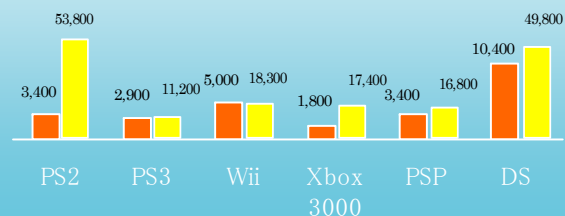
グラフデータ出所:「ファミ通ゲーム白書2008」/アスキー

海外ゲーム市場の動向

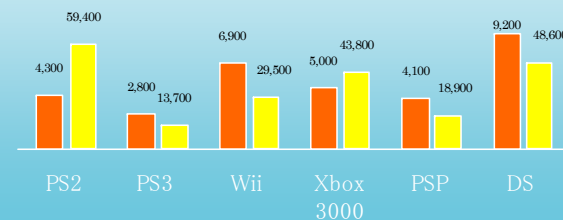
- 海外ハード市場は、北米・欧州とも国内市場を大きく上回る勢いで、新ハードの普及が継続しており、各フォーマットとも出荷台数を伸ばしている。
- 海外ソフト市場は新ハードの普及に伴い、各地域、各フォーマットとも出荷本数が伸びている。購買層は国内市場よりもマニア層の比重高い。

■ ゲームハード(千台) ■ ゲームソフト(千本)

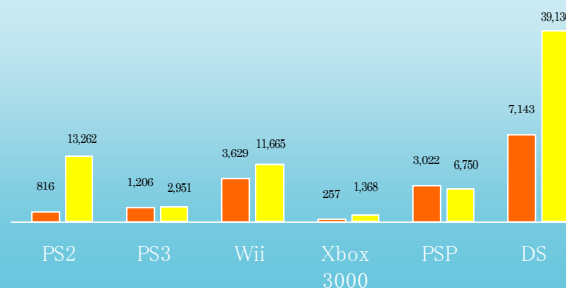
欧州07年ハード・ソフト販売数量



北米07年ハード・ソフト販売数量



日本07年ハード・ソフト販売数量



出所:「ファミ通ゲーム白書2008」

当社の強みである

「優良なオリジナルコンテンツを生み出す力」

を最大限に発揮できる戦略を推進して
発展・変貌著しい世界の家庭用ゲームソフト市場で
安定成長をめざします。

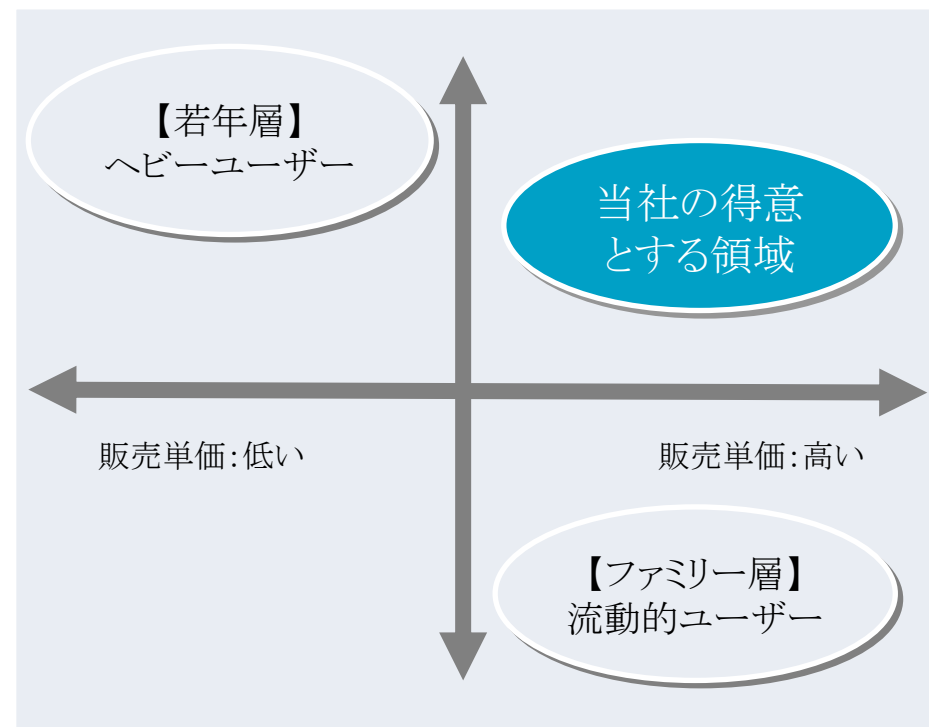
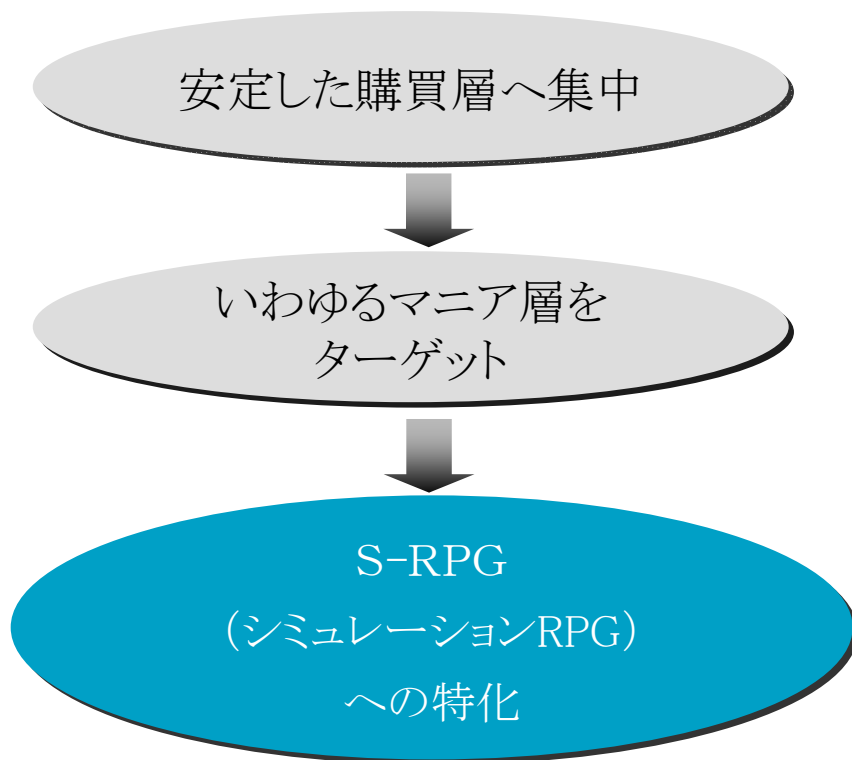


コンテンツ価値を
極大化する全方
位プラットフォーム
戦略

コンテンツ価値を
極大化する事業
分野拡大戦略

コンテンツ価値を
極大化するコラボ
レーション戦略

当社ゲームソフトの特徴



S-RPGに求められる要素

ゲーム性(戦術制・戦略性の高さ、成長要素)、
デザイン、キャラクター性、ストーリー性、爽快感



当社商品の優位性

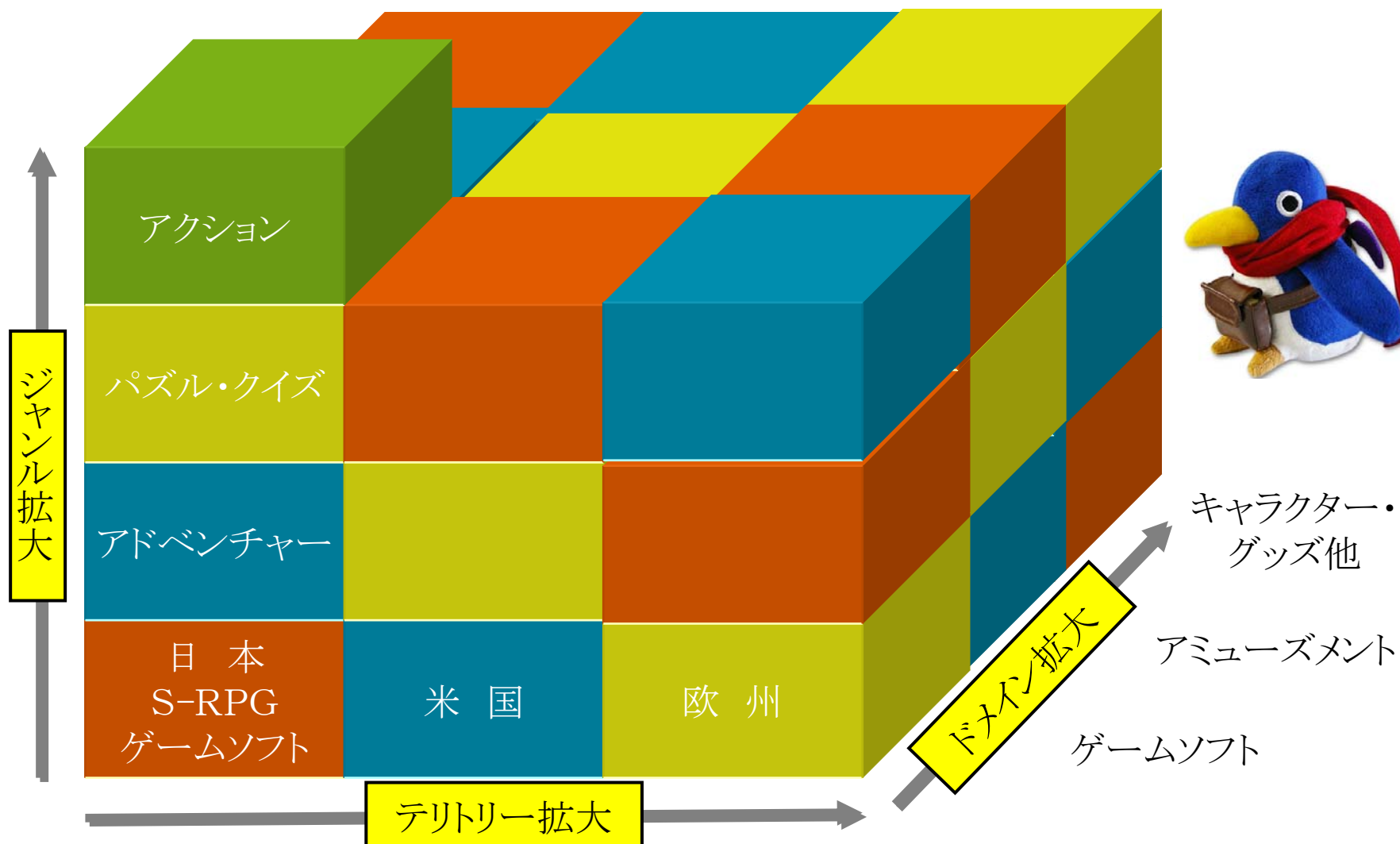
ユーザフレンドリーな操作性、
長時間楽しめる革新的なゲーム性、
ふんだんに盛り込まれた付加価値

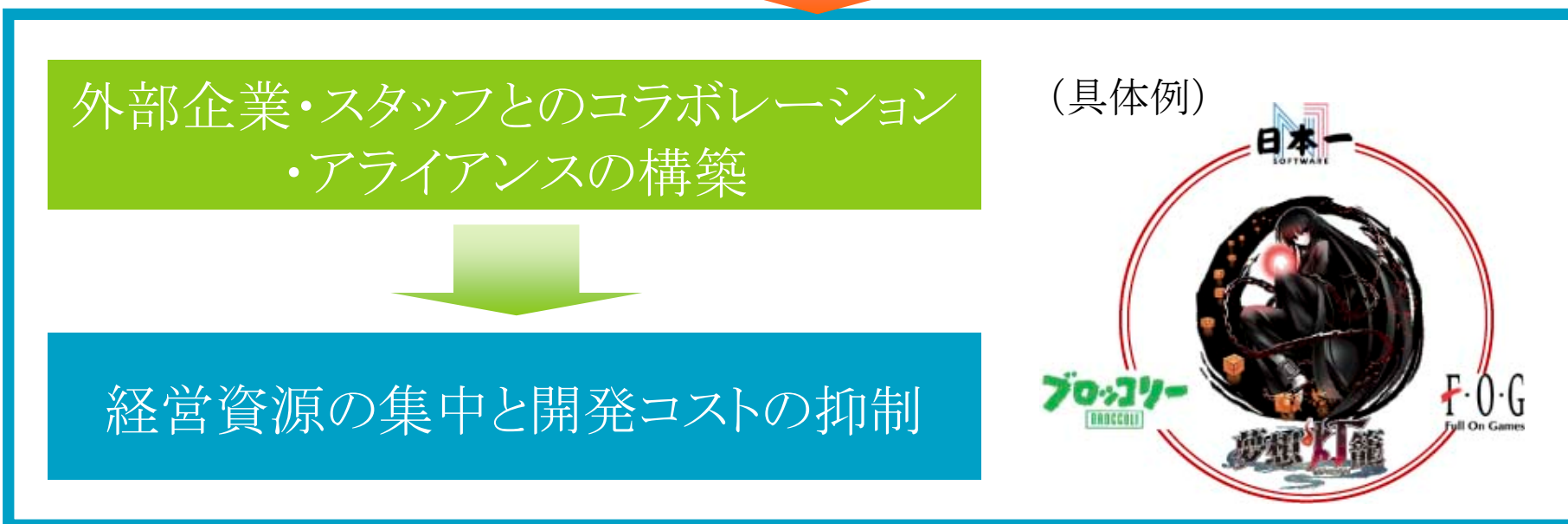
全方位プラットフォーム戦略



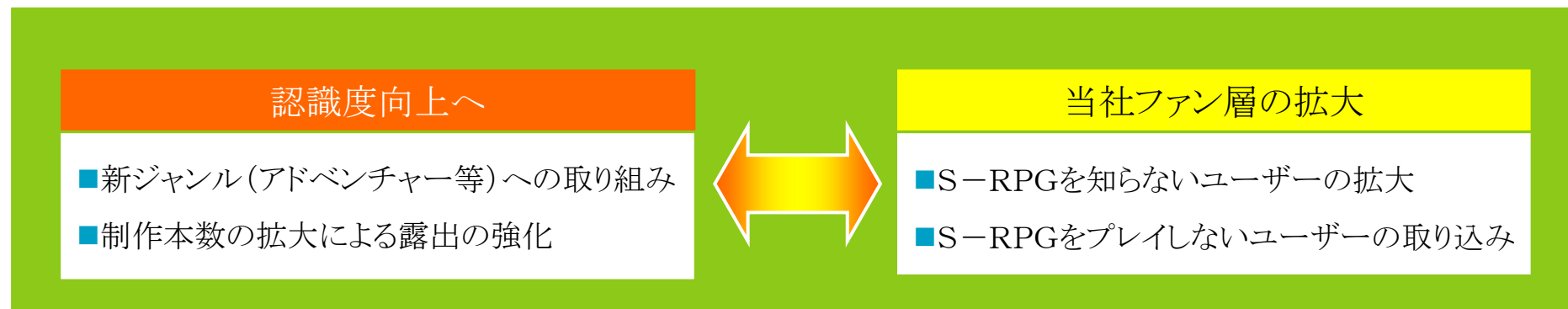
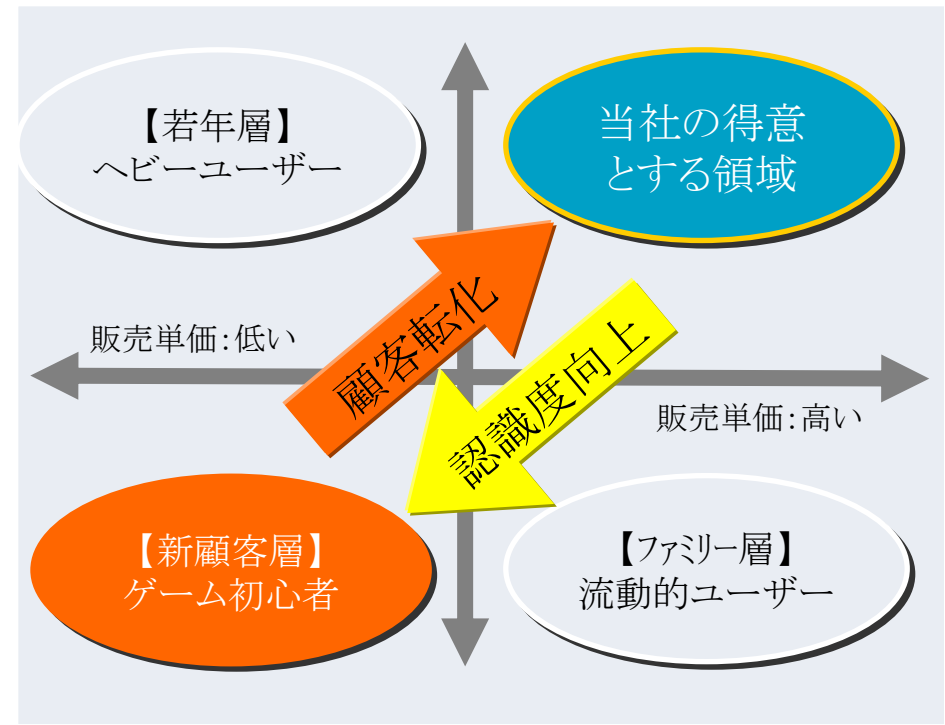
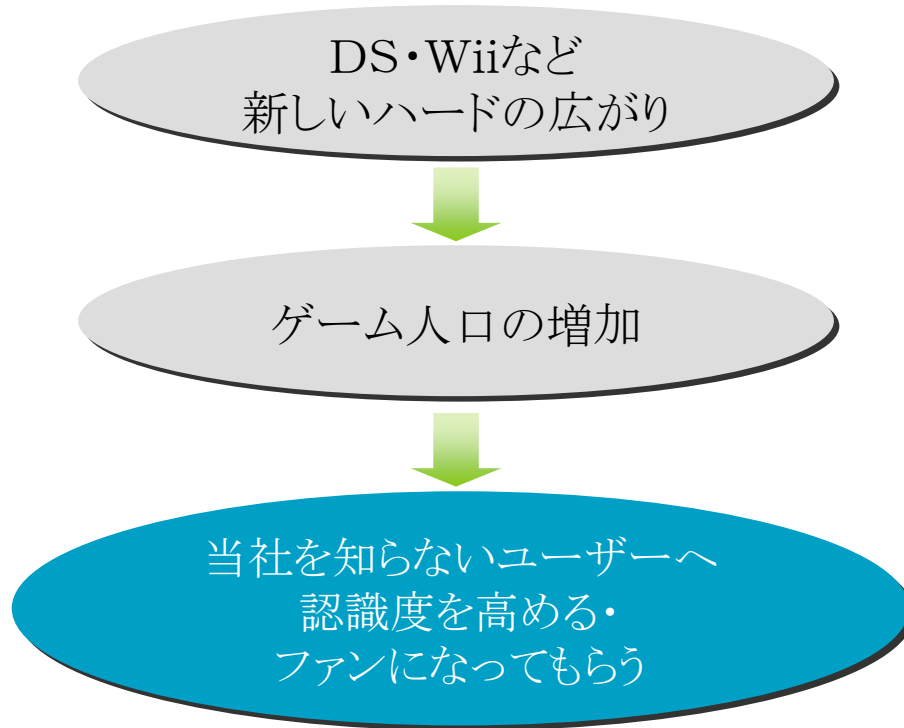
事業分野拡大戦略

ゲームジャンル・事業テリトリー・事業ドメインの拡大によるコンテンツ価値極大化





新しい顧客層の開拓



具体的な取り組み

全方位プラットフォーム戦略

- ニンテンドーDS向けゲームソフトの発売
- Wii向けゲームソフト『ファントム・ブレイブWii』を2009年3月に発売予定

事業分野拡大戦略

- 新商品カテゴリー（「ジグソーワールド」「プリニー」）の各タイトル発売
- 欧州市場の本格開拓化開始 当期第4四半期において複数タイトルを発売予定
- オンライングッズショップの内外展開

コラボレーション戦略

- PSP向けゲームソフト「夢想灯籠」（アドベンチャーゲーム）を（株）フォグと（株）ブロッコリーと協力して開発発売予定



通期業績見通し



販売計画(国内)

第4四半期

魔界戦記ディスガイア3
廉価版
(09年1月発売)

PS3



奈落の城
～一柳和、二度目の受難～
The Best Price
(09年3月発売予定)

PS2



魔界戦記ディスガイア2
PORTABLE
(09年3月発売予定)

PSP



ファントム・ブレイブ Wii
(09年3月発売予定)

Wii



夢想灯籠
(09年3月発売予定)

PSP



販売計画(海外)

第4四半期

Ar tonelico 2
～Melody of Metafalica～
(2009年1月発売予定)

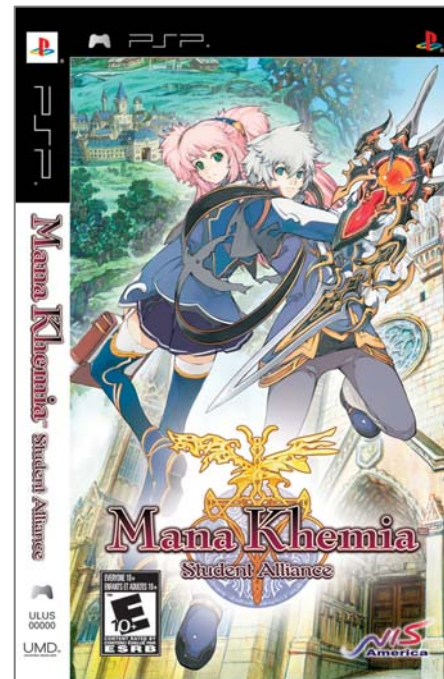
PS2



© 2009 NIS America, Inc. All rights reserved.

Mana Khemia
～Student Alliance～
(2009年3月発売予定)

PSP



PSP



Prinny
～Can I Really Be the hero?～
(2009年2月発売予定)



業績見通し(連結)

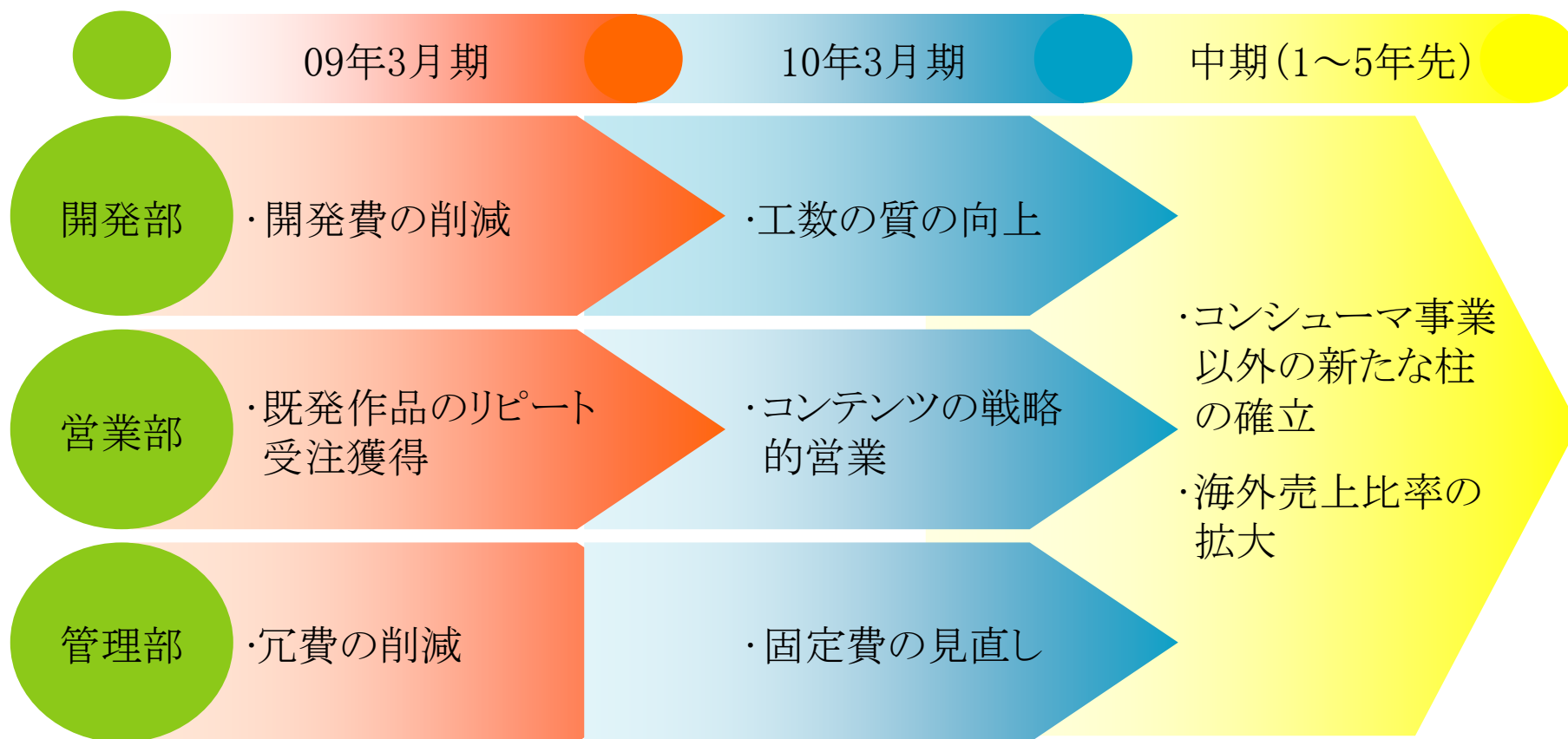


- 北米市場は「デイスガイアシリーズ」のPS3向けソフトを牽引役に売上続伸を見込むが、国内市場はDS向けソフト市場に参入するも、市場浸透不足で新規ファン層獲得に苦戦。今第4四半期にWii向けソフトの発売を開始するが、期初の通年売上見通しを下方修正する。
- 国内販売計画の下方修正、DS、Wii向けソフト開発コスト負担、為替差損発生および繰延税金資産取り崩しもあり、経常利益、当期純利益は当初計画を下回る見通し。

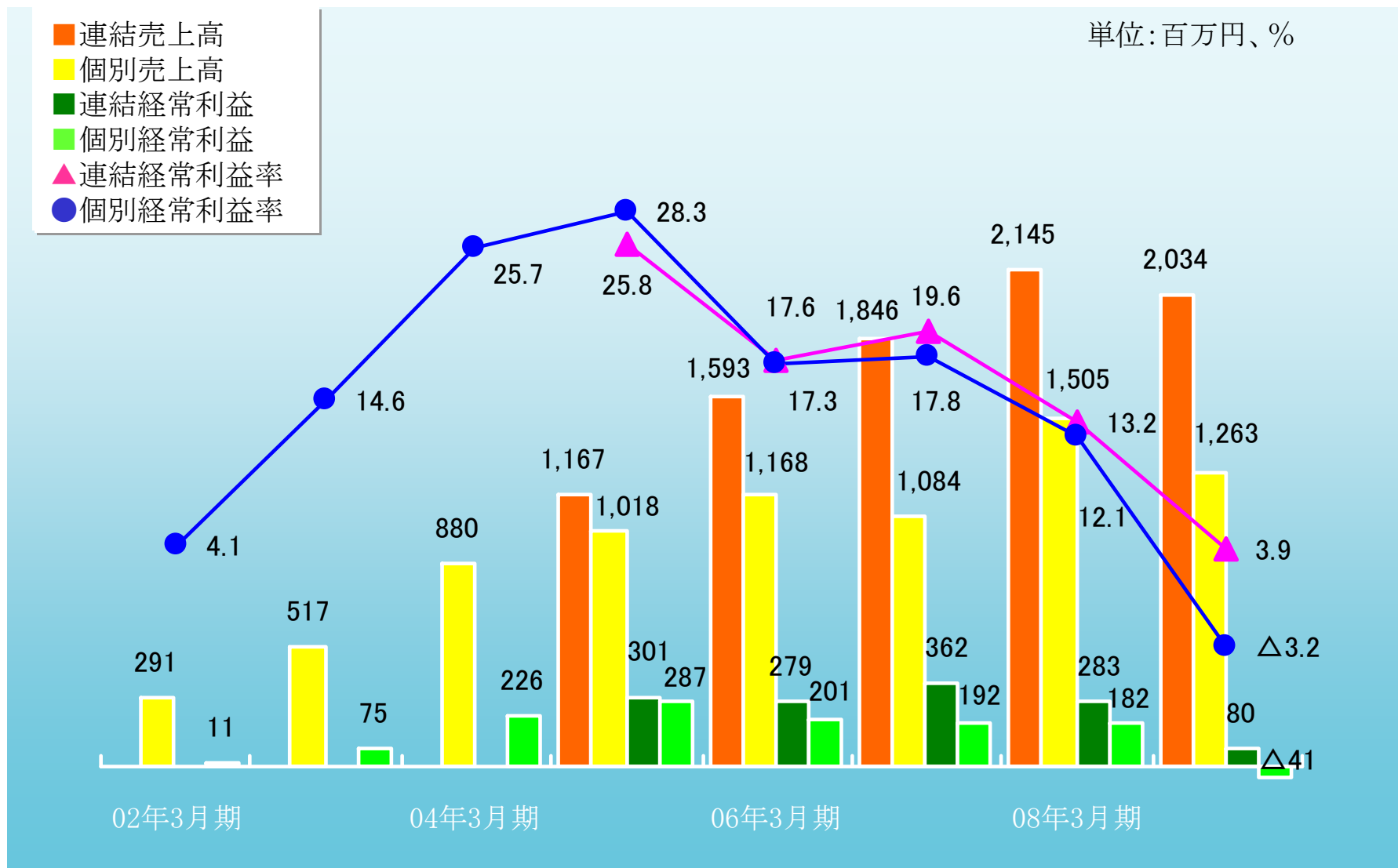
	08年3月期		09年3月期予想		増減 百万円	伸率 %
	百万円	%	百万円	%		
売上高	2,145	100.0	2,034	100.0	△111	△5.2
営業利益	326	15.2	100	4.9	△226	△69.4
経常利益	283	13.2	80	3.9	△203	△71.8
当期純利益	109	5.1	△1	△0.0	△110	△100.9

収益改善対策

V字型の収益回復をめざし、社内各部門ごとに緊急対策を進める。



業績推移

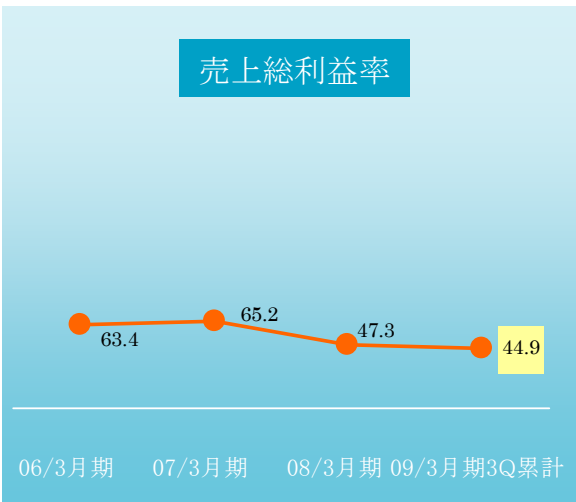


主な経営指標

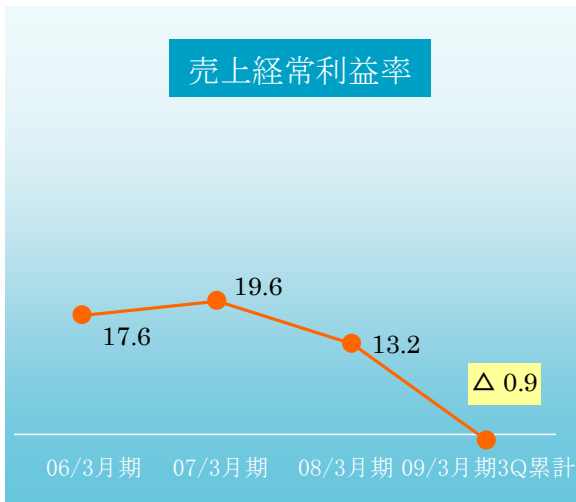


単位: %、百万円、人

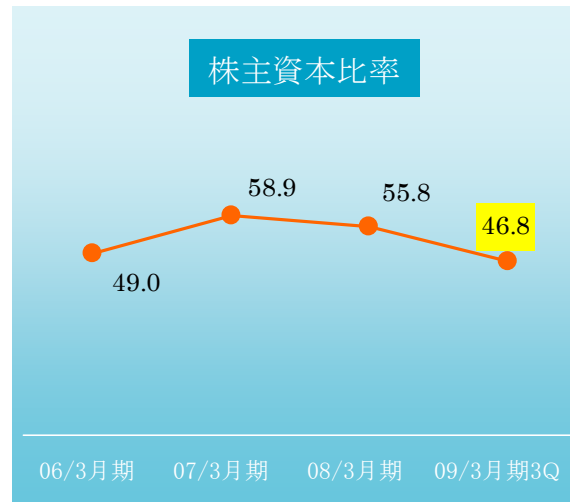
売上総利益率



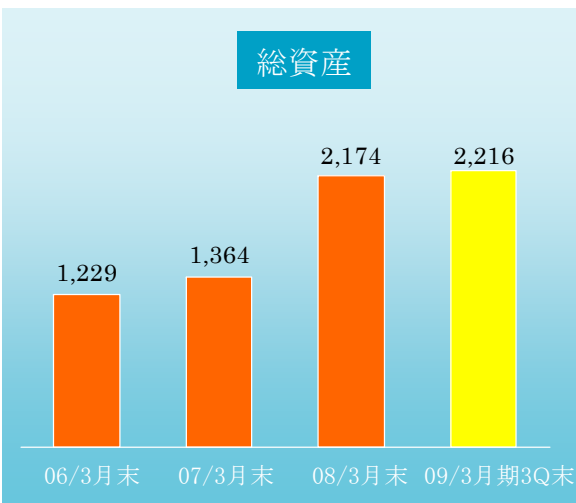
売上経常利益率



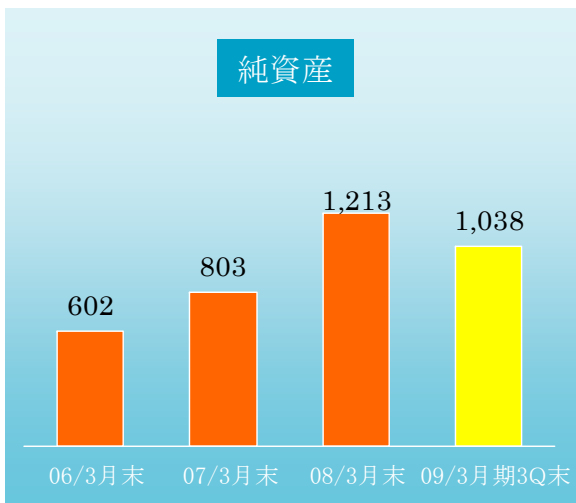
株主資本比率



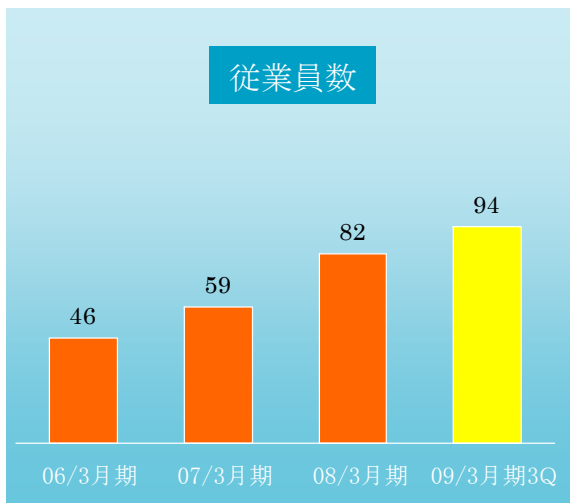
総資産



純資産



従業員数



自己株式の取得

- 自己株式取得を実施： 2008年11月10日～12月26日
取得株数： 290株（発行済株式総数に対する割合1.37%）

配当政策

- 企業価値向上のため、永続的な事業拡大に必要な内部留保を維持しつつ、安定配当を図る。
- 2008年3月期は一株当たり250円（記念配50円を含む）の配当を実施。
- 2009年3月期は一株当たり200円の配当を予定。

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えますので、ご承知おきいただきますようお願いいたします。なお、当事業年度(09年3月期)から「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)および「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期財務諸表等規則」に従い四半期財務諸表を作成しております。



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



参考資料(会社概要等)



会社概要



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	97名(2008年9月末現在連結)
事業内容	<ul style="list-style-type: none">・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)

主な沿革



- 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 2月 PlayStation専用ゲームソフト「ジグソーワールド」を発売
- 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
- 1998年12月 PlayStation専用ゲームソフト「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「ローゼンクイーンランド(現 日本一GAMES)」を配信開始
- 2003年 1月 PlayStation2専用ゲームソフト「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(現・連結子会社)
- 2007年 6月 JASDAQ証券取引所に上場
- 2007年 9月 株式会社システムプリズマの株式取得により子会社化
- 2008年 1月 PLAYSTATION3専用ゲームソフト「魔界戦記ディスガイア3」を発売
- 2008年 1月 本社を現在地である各務原市蘇原月丘町に移転
- 2008年 4月 米国カリフォルニア州アナハイム市にNIS Europe, Inc.を設立(現・連結子会社)
- 2008年 6月 NINTENDO DS専用ゲームソフト「ジグソーワールド～大激闘！ジグバトルヒーローズ～」、「魔界戦記ディスガイア～魔界の王子と赤い月～」を発売
- 2008年 6月 「魔界戦記ディスガイア3」がPLAYSTATION@Storeに対応し、ネットワーク専用追加ダウンロードコンテンツの配信を開始
- 2008年11月 PlayStationPortable専用ゲームソフト「プリニー ～オレが主人公でイイんすか？～」を発売

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

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

×

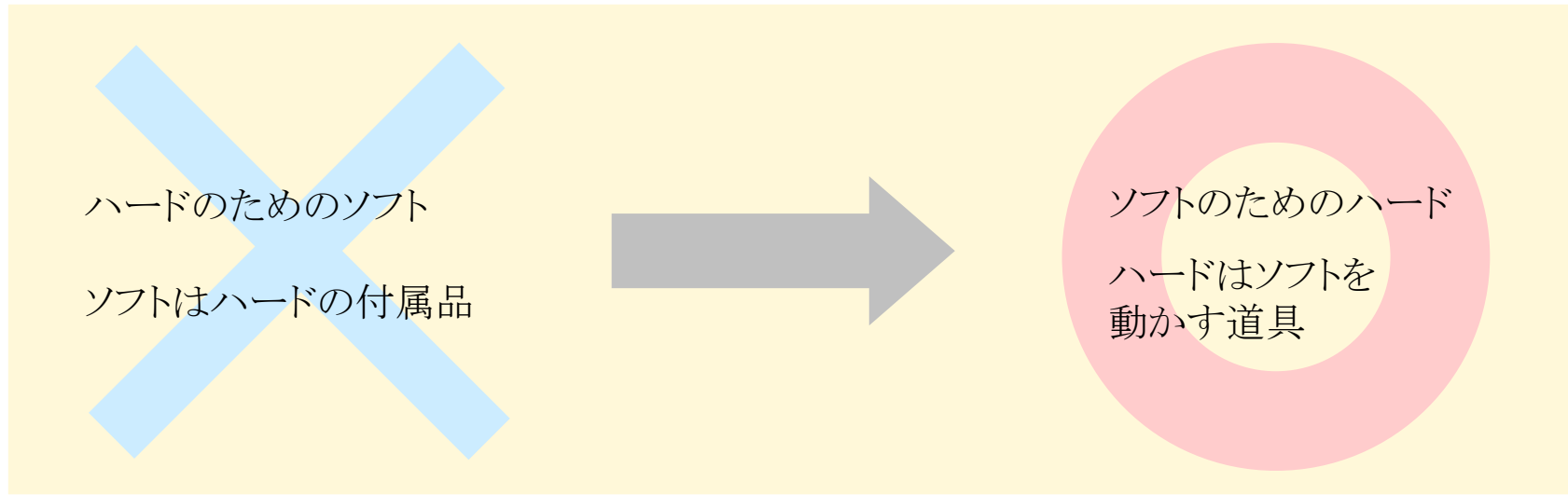
発売タイトル数

- 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

ゲームソフト制作の信条

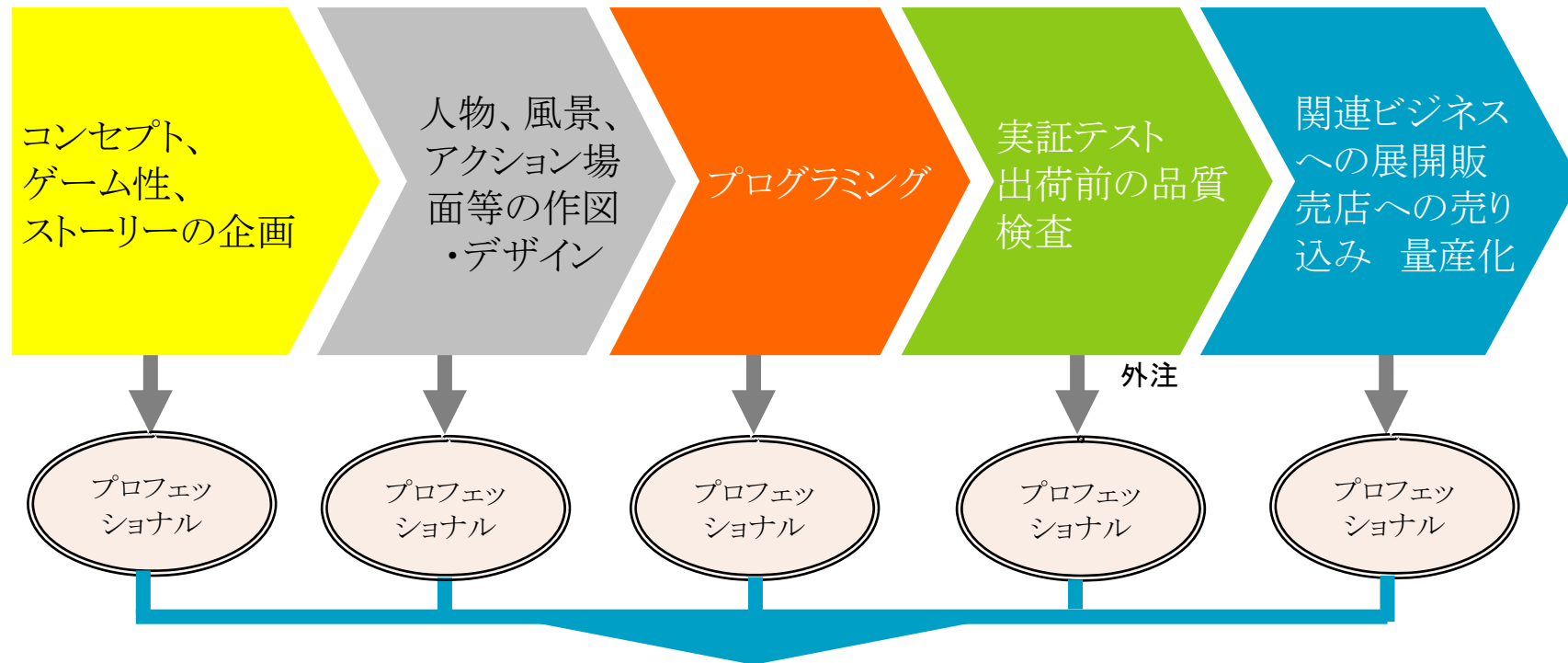


良質なオリジナルコンテンツこそ最高の付加価値

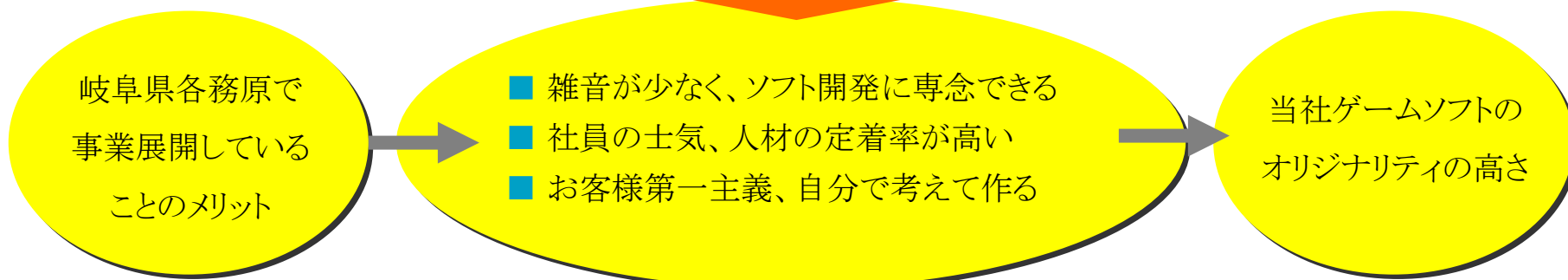
良質なコンテンツとは？

- 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ゲーム性、ストーリーの工夫

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

