



NIPPON ICHI SOFTWARE 2009

株式会社日本一ソフトウェア

2009年3月期 決算説明資料

JASDAQ

証券コード3851

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

注: 当資料に記載された内容は、平成21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. 2009年3月期の  
取り組みと決算概要
3. 今後の戦略・方向性と  
2010年3月期業績見通し

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

**240百万円(2009年3月末現在)**

売上高

**2,073百万円(2009年3月期連結)**

従業員数

**96名(2009年3月末現在連結)**

事業内容

**家庭用ゲームソフトの企画・開発、携帯電話向けコンテンツの開発・配信  
アミューズメントゲーム機器の開発・販売、関連グッズの企画・販売等**

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)**

**NIS Europe, Inc.(米国カリフォルニア州)(2009年3月末現在)**



# 2009年3月期の 取り組みと決算概要

# 主な発売タイトル(国内)



インフィニットループ  
～古城が見せた夢～  
(7月24日発売)

PSP

プリニー  
～オレが主人公でインスか?～  
(11月20日発売)

PSP



魔界戦記ディスガイア2  
PORTABLE  
(3月26日発売)

PSP



流行り神PORTABLE  
警視庁怪奇事件ファイル  
(8月7日発売)

PSP



夢想灯籠  
(3月19日発売)

PSP

# 主な発売タイトル(国内)

DS 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 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)



ザ・コンビニDS  
大人の経営カトレーニング  
(11月27日発売)



ファントム・ブレイブ Wii  
(3月12日発売)



# 主な発売タイトル(海外)

**PS3** DISGAEA 3  
~Absence of Justice~  
(8月26日発売)



DISGAEA DS  
(9月23日発売)

**DS**



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

**DS**



Prinny  
~Can I Really Be the hero?~  
(2月17日)

**PSP**



Mana Khemia  
~Student Alliance~  
(3月10日発売)

**PSP**



Ar tonelico 2  
~Melody of Metafalica~  
(1月20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	2008年 6月	魔界戦記ディスガイアDS 魔界の王子と赤い月	27.8万本
	2008年 6月	ジグソーワールド ～大激闘！ジグバトル・ヒーローズ～	
	2008年 7月	インフィニットループ ～古城が見せた夢～	
	2008年 8月	流行り神2 PORTABLE	
	2008年 8月	マール王国の人形姫 ～天使が奏でる愛のうた～	
	2008年11月	プリニー ～オレが主人公でイイんすか？～	
	2008年11月	コンビニDS 大人の経営カトレニング	
	2009年 3月	ファントム・ブレイブWii	
	2009年 3月	夢想灯籠	
	2009年 3月	魔界戦記ディスガイア2 PORTABLE	
北米	2008年 8月	Disgaea3: Absence of Justice	30.5万本
	2008年 9月	DisgaeaDS	
	2008年 9月	Rhapsody: A Musical Adventure	
	2009年 2月	Prinny: Can I Really Be the Hero?	
欧州	2009年 3月	Rhapsody: A Musical Adventure	58.3万本
	2009年 3月	DisgaeaDS	
	2009年 1月	Disgaea3: Absence of Justice	
	2009年 3月	Manakhemia	
2009年3月期総販売本数			58.3万本



# 業界内ポジション(2008年)

順位	前年	メーカー	販売本数	タイトル数	シェア
1	1	任天堂	19,101,625	69	28.9%
2	2	バンダイナムコゲームス	8,558,382	149	13.0%
3	4	カプコン	5,343,121	72	8.1%
4	5	KONAMI	5,042,741	93	7.6%
5	3	スクウェア・エニックス	4,037,482	60	6.1%
6	7	ポケモン	3,489,283	7	5.3%
7	6	セガ	3,116,101	84	4.7%
8	8	ソニーコンピュータエンタテインメントジャパン	1,992,137	54	3.0%
9	9	コーエー	1,542,048	70	2.3%
10	10	レベルファイブ	1,270,609	4	1.9%
11	14	エレクトロニック・アーツ	1,028,044	105	1.6%
12	13	マーベラスエンターテインメント	972,406	50	1.5%
13	15	ディースリー・パブリッシャー	806,140	67	1.2%
..	..	.....	.....	....	....
22	23	<b>日本一ソフトウェア</b>	<b>289,057</b>	<b>15</b>	<b>0.4%</b>
..	..	.....	.....	....	....
計	計	全タイトルソフト販売数	66,055,663	1,679	100.0%

出所:「ファミ通ゲーム白書2009」(集計期間:2007年12月31日～2008年12月28日)

# タイトルランキング (2008年:PLAYSTATION3)

順位	タイトル	メーカー	発売日	販売本数	ジャンル
1	メタルギアソリッド 4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット	KONAMI	2008/06/12	686,254	ACT
2	デビル メイ クライ 4	カプコン	2008/01/31	310,102	ACT
3	ワールドサッカー ウイニングイレブン2009	KONAMI	2008/11/27	297,896	ACT
4	龍が如く 見参!	セガ	2008/03/06	270,438	ACT
5	グランツーリスモ5 プロロード SpecIII	ソニーコンピュータ エンタテインメント ジャパン	2008/10/30	223,837	ACT・ADV
6	ガンダム無双 2	バンダイナムコゲームス	2008/12/18	206,438	シミュレーター
7	白騎士物語ー古の鼓動ー	ソニーコンピュータ エンタテインメント ジャパン	2008/12/25	203,033	ACT
8	グランド・セフト・オートIV	カプコン	2008/10/30	195,779	RPG
..	.....	.....	.....	.....	....
16	魔界戦記ディスガイア 3	日本一ソフトウェア	2008/01/31	93,227	SLG・RPG

※ACT:アクション ADV:アドベンチャー RPG:ロールプレイングゲーム SLG:シミュレーションゲーム

出所:「ファミ通ゲーム白書2009」(集計期間:2007年12月31日~2008年12月28日)

# 廉価版タイトルランキング(2008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2nd G	カプコン	2008/10/30	199,117	8.1%
2	モンスターハンターポータブル	カプコン	2007/04/26	83,787	23.5%
3	<b>魔界戦記ディスガイアPORTABLE 通信対戦はじめました。</b>	<b>日本一ソフトウェア</b>	<b>2007/11/29</b>	<b>70,902</b>	<b>210.3%</b>
4	鉄拳 DARK RESURRECTION	バンダイナムコゲームス	2007/07/12	62,566	81.0%
5	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	2007/09/20	60,488	77.3%
6	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー inいただきストリートポータブル	スクウェア・エニックス	2008/03/06	43,460	39.2%
7	ぷよぷよ！(スペシャルプライス)	セガ	2008/06/19	37,075	154.9%
8	麻雀格闘倶楽部 全国対戦版 (コナミ・ザ・ベスト)	KONAMI	2008/04/24	36,860	192.2%
9	ヴァルキリープロファイルーレナスー	スクウェア・エニックス	2008/03/06	35,089	20.8%
10	グランド・セフト・オート・リバティーシティ・ ストーリーズ	カプコン	2008/07/24	33,532	26.5%

出所:「ファミ通ゲーム白書2009」(集計期間:2007年12月31日～2008年12月28日)

# 2009年3月期 連結貸借対照表概要

	09年3月期		08年3月期		増減 百万円
	百万円	%	百万円	%	
流動資産	1,468	64.7	1,150	52.9	318
固定資産	800	35.3	1,024	47.1	△224
資産計	2,268	100.0	2,174	100.0	94
流動負債	869	38.3	627	28.8	242
固定負債	296	13.0	334	15.4	△37
負債計	1,165	51.4	961	44.2	204
純資産	1,103	48.6	1,213	55.8	△110
有利子負債	838	37.0	683	31.4	154

流動資産の増加は主に売掛金の増加194百万円、仕掛品の増加116百万円等によるもの

固定資産の減少は主に建物、土地、特許権の減損処理等によるもの

流動負債の増加は短期借入金の増加195百万円等によるもの

純資産の減少は、自己株式取得に伴う減少、利益剰余金の減少等によるもの

# 2009年3月期 連結損益概要

	09年3月期		08年3月期		増減	伸び率
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
売上高	<b>2,073</b>	<b>100.0</b>	2,145	100.0	△71	△3.4
売上原価	<b>1,104</b>	<b>53.2</b>	1,129	52.7	△24	△2.2
売上総利益	<b>968</b>	<b>46.7</b>	1,015	47.3	△46	△4.6
販管費	<b>802</b>	<b>38.7</b>	688	32.1	113	16.5
営業利益	<b>166</b>	<b>8.0</b>	326	15.2	△160	△49.2
経常利益	<b>155</b>	<b>7.5</b>	283	13.2	△127	△45.0
当期純利益	<b>△65</b>	<b>△3.2</b>	109	5.1	△174	-

DSタイトルや新ジャンルでの販売が計画より減少したものの、海外での『DISGAEA3』国内でのディスガイアシリーズの販売が順調に推移し、前期比3.4%減にとどまる

人員の増加、新社屋移転による減価償却負担の増加等により、前期比16.5%増

本社、連結子会社のすべてで営業利益、経常利益については、黒字を確保

繰延税金資産の取崩、減損損失などの特別損失の計上の影響により最終赤字となる

# 2009年3月期 セグメント情報

## 事業の種類別

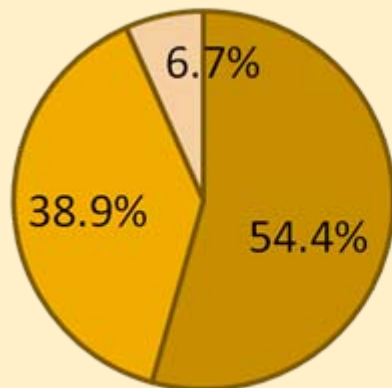
(百万円)

	2009年3月期			2008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	1,929	70	42	1,945	90	82
営業費用	1,524	70	77	1,362	112	135
営業利益	404	0	△77	583	△22	△53

## 海外売上高比率

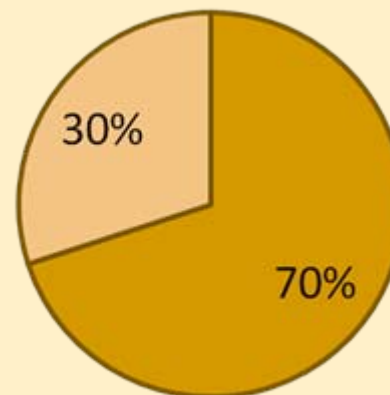


2009年3月期



- 国内
- 北米
- 欧州

2008年3月期

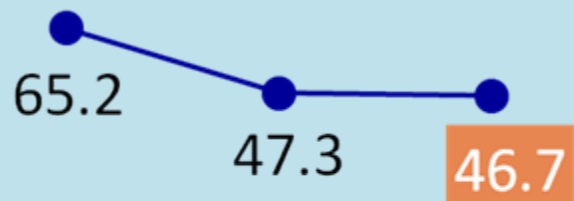


- 国内
- 北米

# 主な経営指標

単位：%

## 売上総利益率



07年3月期 08年3月期 09年3月期

## 株主資本比率



07年3月期 08年3月期 09年3月期

## ROE



07年3月期 08年3月期 09年3月期

## ROA



07年3月期 08年3月期 09年3月期

ROE: 株主資本利益率 ROE = 株主資本 / 当期純利益 × 100

ROA: 総資本利益率 ROA = 総資産 / 当期純利益 × 100

# 今後の戦略・方向性と 2010年3月期業績見通し



# 世界のゲームコンテンツ市場

オンライン

携帯ゲーム

2008年の全世界におけるゲームコンテンツ市場規模

3兆9952億円

家庭用ゲーム

- PS2
- PS3
- PSP
- その他
- DS
- Wii
- Xbox

2008年の家庭用ゲーム市場

PCゲーム

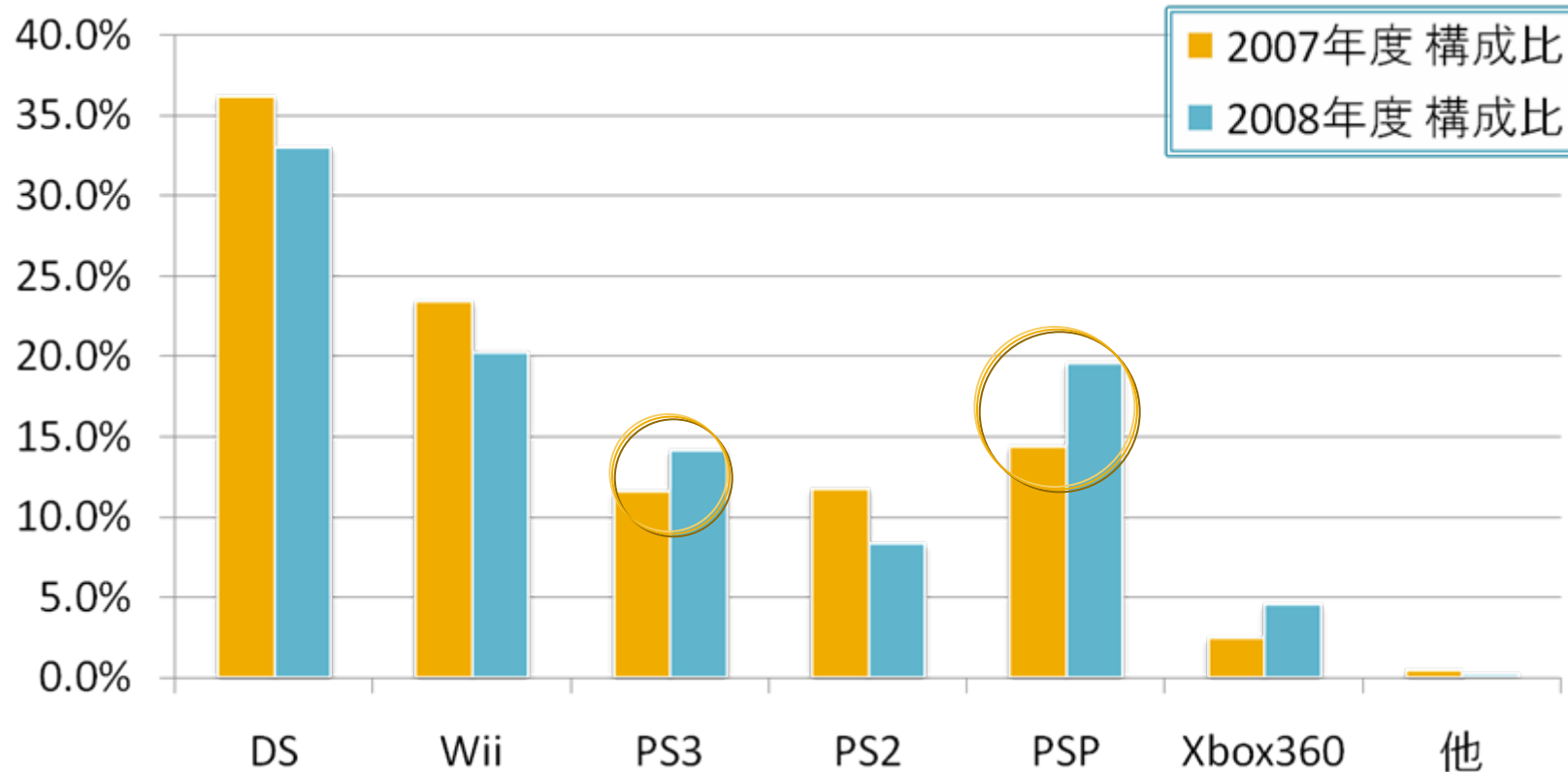
2007年: 3兆7972億円

2006年: 2兆8330億円

地域	市場規模(年間)	前年比
北米	11,793億円	+12.7%
欧州	9,485億円	+6.8%
日本	3,321億円	-7.9%

出所:「ファミ通ゲーム白書2009」

## 家庭用ゲーム市場動向(国内) (ハード市場+ソフト市場)



出所:アスキー総合研究所/「2008年度 ゲーム市場白書」

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

マーケティング戦略

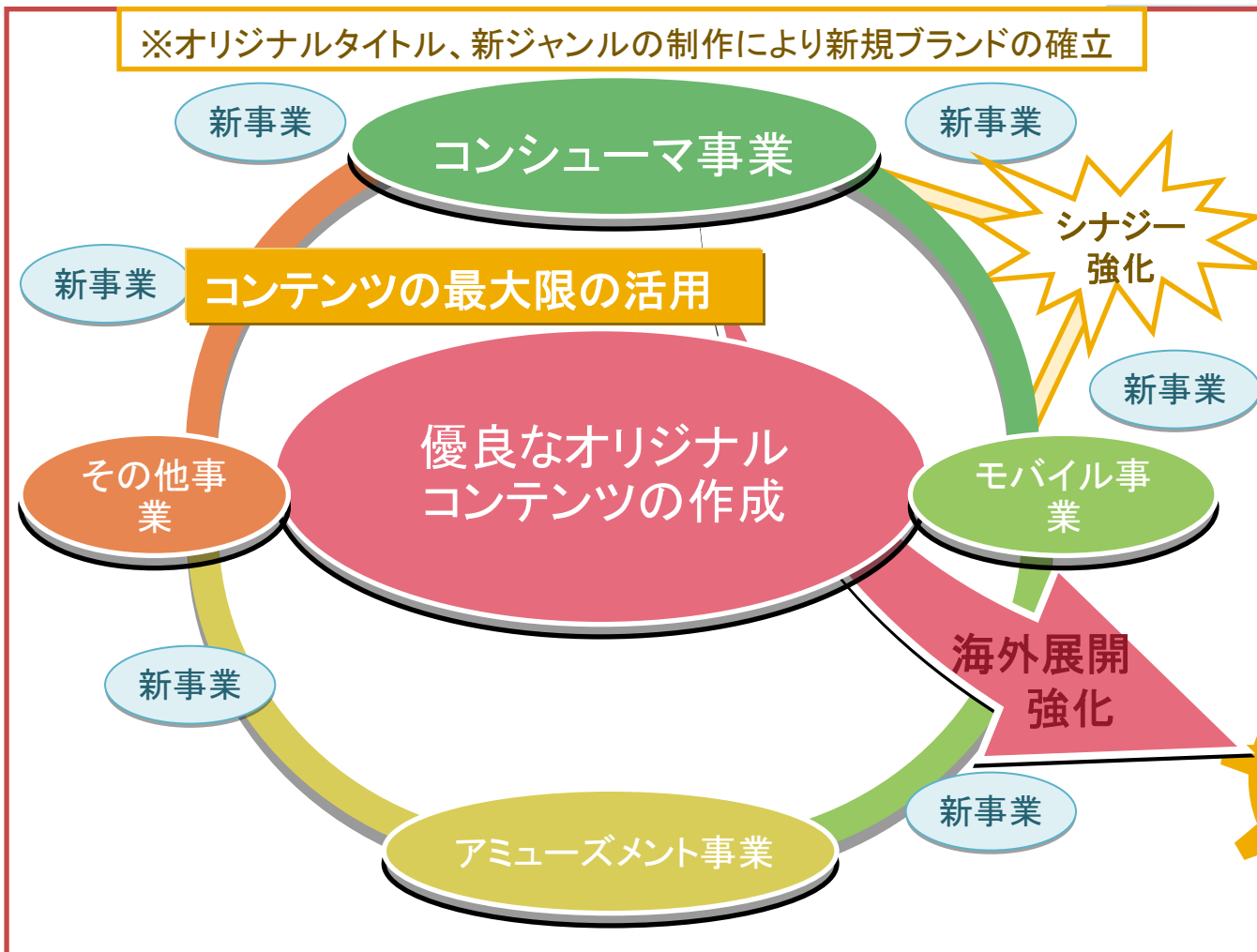
コンテンツ価値を極大化する

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

コンシューマ事業を中心に優良なオリジナルコンテンツを制作し近接事業への幅広い展開によるシナジー、海外市場へのさらなる展開の拡大



世界に通用する  
エンターテインメント企業へ

社員

社員教育

企業成長

※社員一人一人が一流のエンターテイナーを目指す！！

社員の成長 = 会社の成長



# コンシューマ事業 ブランド力の向上

前期



新ジャンル開拓

DS



Wii

新規ユーザーの獲得



当期

DS

新ジャンル開拓

- 女性向け
- パチンコ経営



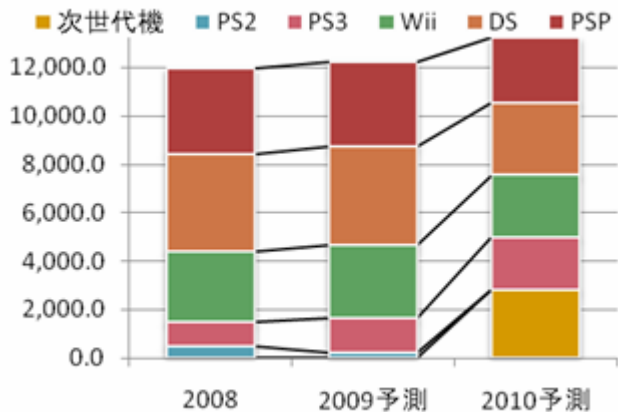
PSP

オリジナル新作  
4タイトル発売  
(※予定)



来期へ

ハード市場予測値



ネットワーク配信

新たなユーザーへの訴求  
追加コンテンツの充実による付加価値

出所:「ファミ通ゲーム白書2009」

# モバイル・アミューズ事業



# 海外事業

前期



北米市場

NIS America, Inc.



欧州市場

NIS Europe, Inc.



当期

マーケティング業務  
パブリッシング業務  
ローカライズ業務



北米市場

欧州市場

+  
アジア市場

来期へ



# 2010年3月期 業績予想

## 連結

(百万円)

	第2四半期累計		通 期	
	2010年3月期	2009年3月期	2010年3月期	2009年3月期
売上高	903	1,033	2,721	2,073
営業利益	△62	102	112	166
経常利益	△70	110	89	155
当期純利益	△91	54	53	△65

## 個別

(百万円)

	第2四半期累計		通 期	
	2010年3月期	2009年3月期	2010年3月期	2009年3月期
売上高	385	560	1,788	1,288
営業利益	△117	△16	30	25
経常利益	△121	△10	21	11
当期純利益	△121	△7	12	△153

# コンシューマ事業 発売予定(国内)



ウィッチテイル  
見習い魔女と7人の姫  
(5月28日発売)

DS



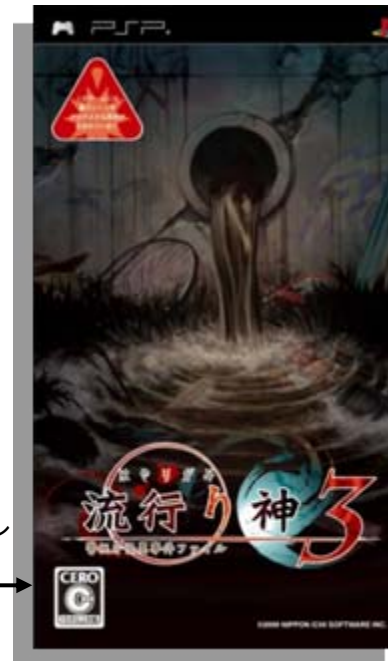
MARUHAN・パチンコ &  
パチスロ必勝ガイド協力  
ザ・パチンコホール  
(6月25日発売予定)

DS



流行り神2DS  
都市伝説怪異事件  
(7月9日発売予定)

DS



流行り神3  
警視庁怪異事件ファイル  
(8月6日発売予定)

PSP

プラス



オリジナル新作  
タイトル発売予定

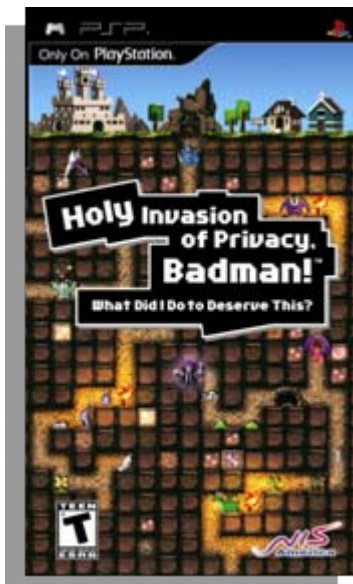
PSP 4タイトル  
PS3 1タイトル

# コンシューマ事業発売予定(海外)



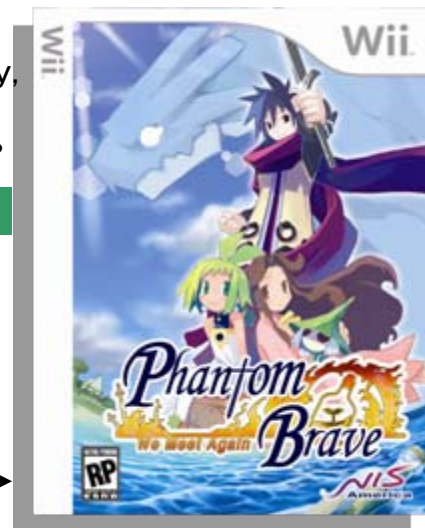
Cross Edge  
(5月26日発売)

PS3



Holy Invasion of Privacy,  
Badman!  
What Did I Do to Deserve This?  
(7月4日発売予定)

PSP



Phantom Brave  
We Meet Again  
(8月4日発売予定)

Wii

PS2 Mana Khemia2  
Fall of Alchemist  
(8月25日発売予定)



Disgaea2  
Dark Hero  
(9月22日発売予定)

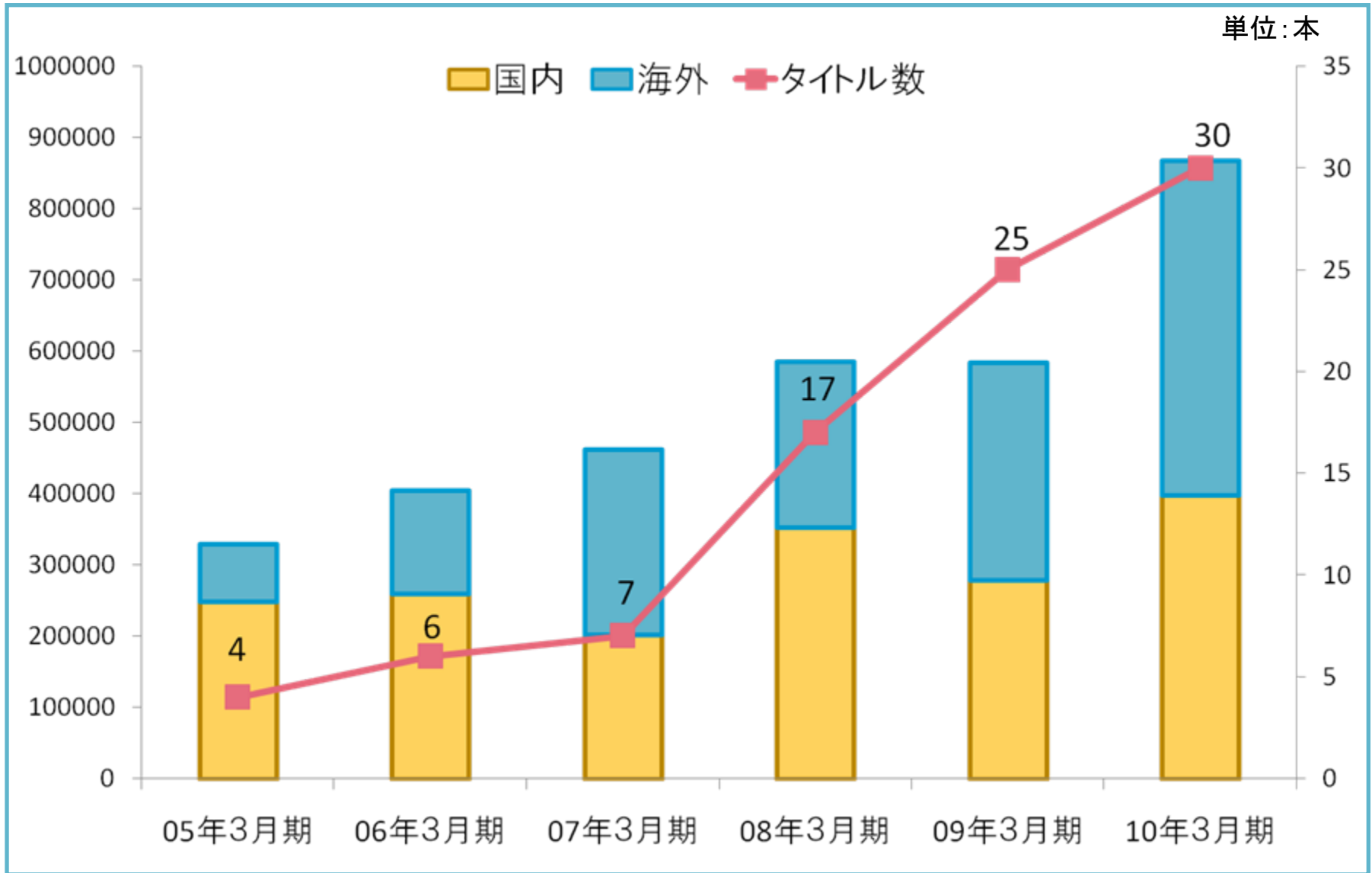
PSP



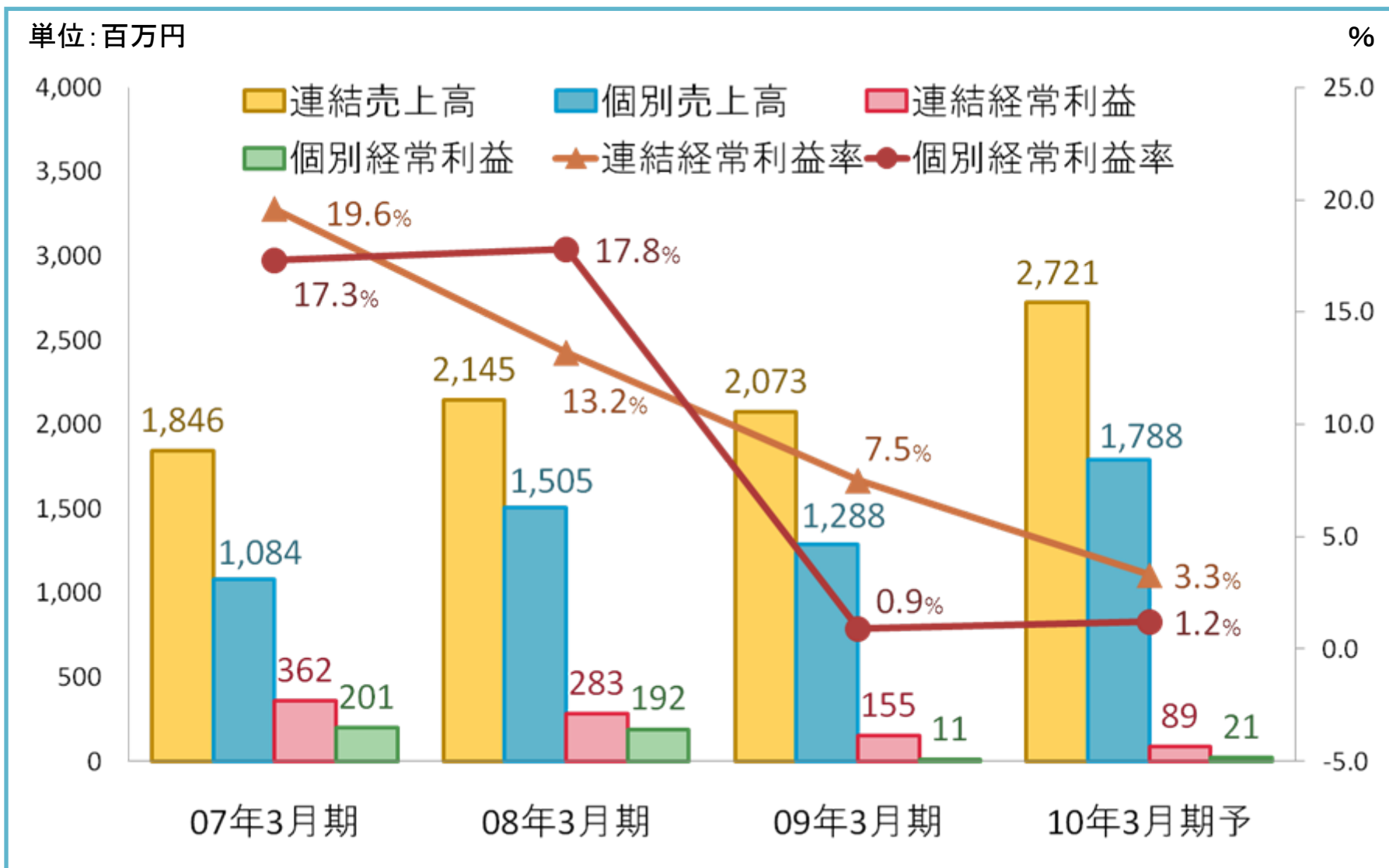
A Witch's Tale  
(10月6日発売予定)

DS

# コンシューマ事業 販売本数推移



# 業績推移



# NIPPON ICHII SOFTWARE

**\* 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。