

証券コード（3851）

## 第20期 第2四半期 事業報告書

2012.4.1～2012.9.30



日本一  
SOFTWARE  
株式会社日本一ソフトウェア  
SINCE 1993

## 日本一ソフトウェア経営理念「Entertainment for All」



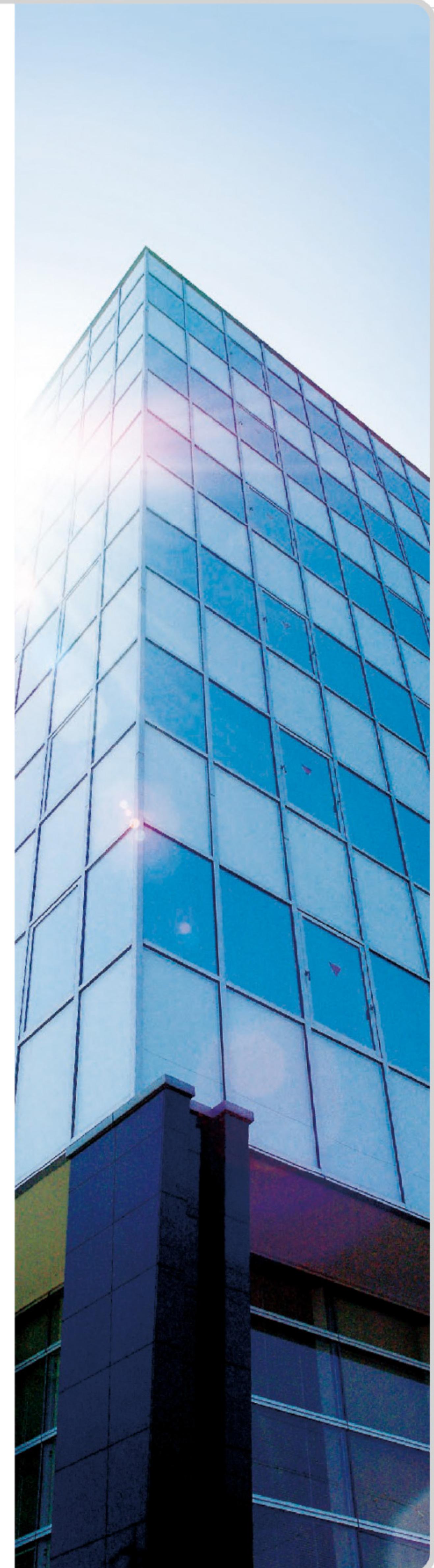
世の中は心の時代、夢や希望を求める時代になっています。  
私たち人間は、着るものも食べるものも住むところも満足にない時代から、  
心の安寧と豊かさを求めて、歌い、踊り、笑い合って生きてきました。  
私たちは、エンターテインメントが夢と感動、勇気と希望を与えてくれる、  
かけがえのない活力源であると確信しております。

当社は創業以来「ゲームは作品ではなく商品である」を経営理念として、  
ゲームを楽しんでくださるお客様をはじめ、  
関わってくださるすべての方たちと喜びを分かち合うことを目指し、  
ゲームというエンターテインメントを提供してまいりました。  
そして、これからは夢や希望をゲームという分野だけにとどまらず、  
様々なエンターテインメントに乗せて発信し、  
世界中の方々の活力源になりたいと考えております。

『Entertainment for All』  
私たち日本一ソフトウェアは、  
今まで支えていただいた多くの方たちへの感謝の気持ちを忘れずに、  
常に新たな可能性に向かって挑戦してまいります。

### INDEX

Top Interview .....	01	当第2四半期の取り組み .....	08
当第2四半期の 主なタイトルとサービス .....	02	中長期戦略 .....	09
トピックス .....	04	当第2四半期決算のポイント .....	11
株主様アンケート結果報告 .....	07	会社概要 .....	13



## 当第2四半期の概況および今後の方針・展望

第20期は『チャレンジ』という目標のもと、20周年記念タイトルの開発をはじめ、イベントへの積極参加など、スタッフひとりひとりが実力以上のチャレンジをしてまいりました。

おかげさまで多くのお客様に注目していただけたようになりましたが、一方で納期管理の強化や、プロモーションの強化など、今後の課題も明確になりました。

下半期はこれらの課題を改善すべく、納期管理に関するルール設定や、プロモーション強化のための組織改変など、具体策の実施を図ってまいります。



# 株主・投資家の皆様へのメッセージ

第20期は、来年7月12日に設立20周年を迎えるための重要な準備期間として、様々な取り組みをおこなっております。

中でも大きなトピックスは、複数の20周年記念タイトルです。

いずれも20周年の集大成として当社スタッフがアイデアと技術を凝らした企画に仕上がっております。

今後の日本一ソフトウェアを支える看板シリーズを生み出すべく一丸となって努力してまいりますので、株主、投資家の皆様におかれましては、今後とも一層の御支援と御鞭撻を賜りたく、よろしくお願ひ申し上げます。

代表取締役社長 新川宗平

## 当第2四半期の主要なタイトルとサービス

### パッケージ事業（国内）



#### 特殊報道部

PlayStation®Vita

当期実績 16,000本

©2012 Nippon Ichi Software, Inc./メ~テレ



#### 洞窟物語3D

ニンテンドー3DS

当期実績 8,000本



#### 絶対ヒーロー改造計画

#### PSP® the Best

PlayStation®Portable

当期実績 1,000本

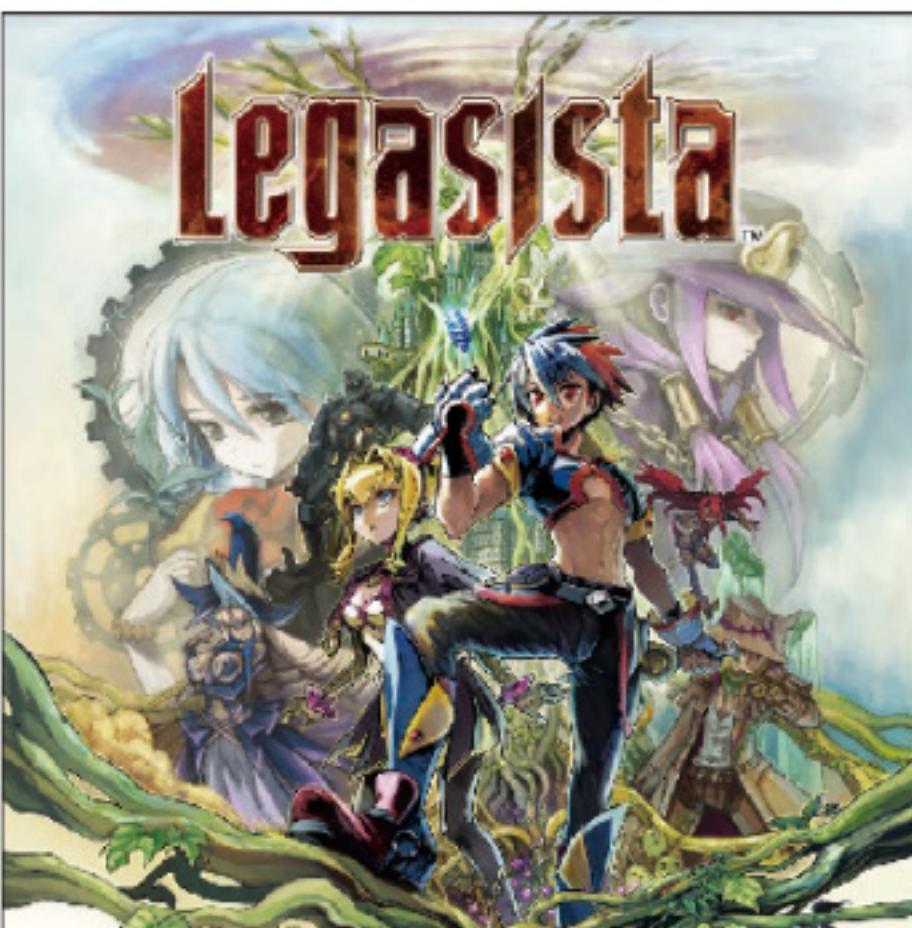
### パッケージ事業（海外）



#### Disgaea3:Absence of Detention

(邦題:『魔界戦記ディスガイア3 Return』)

PlayStation®Vita



#### Legasista™

(邦題:『迷宮塔路レガシスタ』)

PlayStation®3



#### Atelier Meruru: The Apprentice of Arland

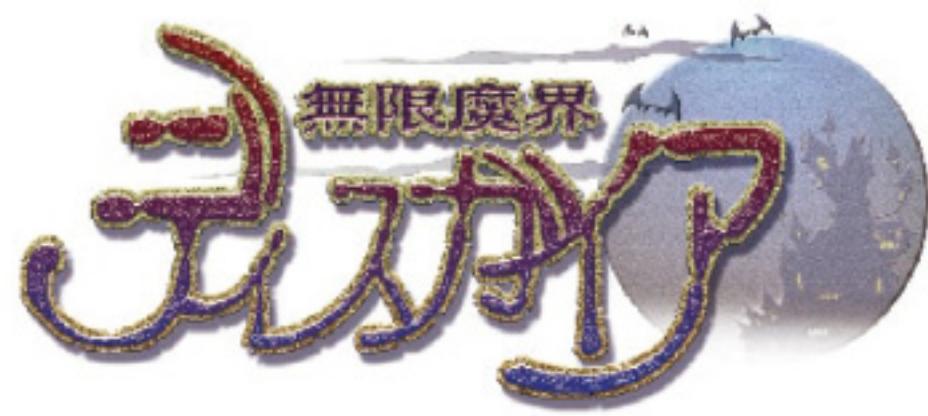
(邦題:『メルルのアトリエ～アーランドの錬金術師3～』)

PlayStation®3

©2012 GUST, INC. All rights reserved.



## オンライン事業



### 無限魔界ディスガイア

Gゲームにて配信中  
(AndroidOS搭載端末対応、  
OSバージョン2.1以上)



### ディスガイア 魔界コレクション

GREEにて配信中  
(スマートフォン、フィーチャーフォン対応)  
©DiONE Entertainment 2012  
©2012 Nippon Ichi Software, Inc.

## ライセンス事業



### ビックリマンソーシャル

©LOTTE/ビックリマンプロジェクト



### Web ファントムブレイブ

©2004-2012 Nippon Ichi Software, Inc.  
©2012 Gamania Digital Entertainment Co., Ltd.

## その他の事業 (アミューズメント等)



### Z/X(ゼクス) -Zillions of Enemy X-

©BROCCOLI/Nippon Ichi Software, Inc.



### コミック 魔女と百騎兵

©サンクロー(月刊チャンピオンRED)



### コミック 「伏 少女とケモノの烈花譚」

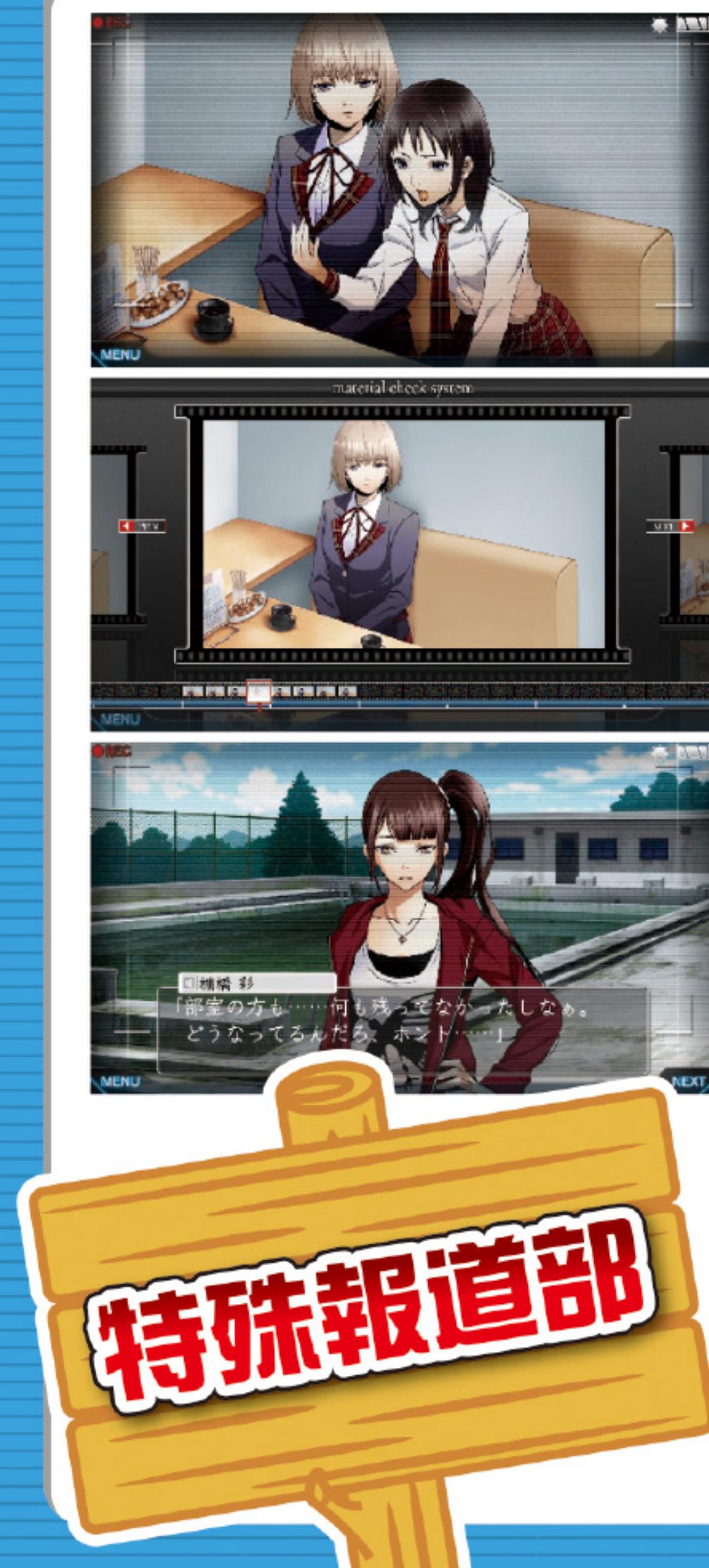
原作: 桜庭一樹(著)  
「伏 賢作・里見八犬伝」(文春文庫刊)  
©hakus・MakotoTsuduki/SQUARE ENIX



### カード&グッズショップ PRINNY CLUB

03





04

©2012 Nippon Ichi Software, Inc./ メ~テレ

# 特殊報道部

トクシュホウドウブ



## メ~テレとコラボ! PlayStation Vita 「特殊報道部」

地元テレビ局の名古屋テレビ放送株式会社(メ~テレ)とタッグを組み制作したPlayStation Vita専用タイトル『特殊報道部』、好評発売中!

同局の協力を得て設定した架空のテレビ局「尾張テレビ」を舞台に、UFO、未確認生物、超能力といった超常現象を扱うテレビ番組「特殊報道部」の取材班が遭遇する、ミステリアスな事件の数々を追うアドベンチャーゲームです。

企画・開発は『流行り神』シリーズ等、数多くのアドベンチャーゲーム制作を手掛けてきた当社の制作チームが担当。キャラクターデザインには人気イラストレーターの清原紘氏を迎え、魅力的な登場人物たちがゲームの雰囲気を盛り上げています。

Flex Comixでのコミカラライズや株式会社ブロッコリーの人気タイトル『うたの☆プリンスさまっ♪』とのクロスオーバーも行われ、当社の認知度向上と新たな顧客層の開拓に貢献しております!

# 20周年記念企画、続々登場！



20周年記念  
プロジェクト



当社は、2012年7月12日から設立20周年目の節目を迎えております。

20周年のコンセプトは、「チャレンジ！」です。当社ではこの記念すべき年を最大限活用し、顧客層の安定と拡大につながる斬新な企画を積極的に打ち出していく方針です。

社名ロゴの変更もそのひとつ。書道家の安達花鏡氏により制作された新しいロゴは、魅力的なエンターテインメントの創出に挑戦し続ける当社の力強い姿勢を表したものであり、幅広い顧客層に訴求できる企業ブランドを確立するための礎となってくれるものと考えております。

商品ラインナップも、メ～テレとのコラボレーションタイトル『特殊報道部』や新規タイトル『神様と運命革命のパラドクス』といったゲームのみならず、株式会社ブロックリーとの共同企画『Z/X』や様々なタイトルのコミカライズ、メディアミックス展開など、全方位的に拡大と充実を図ってまいります。

今後ますます盛り上がる20周年記念企画をご期待ください！



©BROCCOLI / Nippon Ichi Software, Inc.

## 大型カードゲームプロジェクト「Z/X」、本格始動！

株式会社ブロッコリーと当社が共同で企画するカードゲーム『Z/X(ゼクス)』がスタートいたしました！トレーディングカードゲームから、コンシューマゲームやコミックなど様々なジャンルへのメディアミックス展開を予定しております。

2012年7月に発売されたカードゲーム第一弾「異世界との邂逅」では、当社デザイナーの手掛けたキャラクターも参戦！当社直営のカード&グッズショップ「プリニーカラブ」も全面的に協賛し、地域大会の開催やここでしか入手できないオリジナルカード「絶対的守護神ゴプリオン」の提供等を通じて、プロジェクトのブランド強化を図っております。

## コミック「伏 ケモノと少女の烈花譚」の作画を担当！

株式会社スクウェア・エニックス発刊の「月刊ビッグガンガン」に連載中のコミック「伏 ケモノと少女の烈花譚」の作画を、当社デザイナーが担当いたしました。

2012年9月にはコミックス第一巻も発売され、原作小説「伏 廣作・里見ハ犬伝」のファンをはじめとする幅広い顧客層にご好評をいただいております。

当社では、他社とのコラボレーションを通じてゲーム以外のコンテンツにも積極的に挑戦し、総合エンターテインメント企業として多彩な事業展開を目指してまいります。



原作：桜庭一樹（著）  
『伏 廣作・里見ハ犬伝』（文春文庫刊）  
©hakus · MakotoTsuduki/SQUARE ENIX



06

## 「魔女と百騎兵」、ゲームに先駆けコミカライズ!!

株式会社秋田書店発刊の「月刊チャンピオンRED」にて、当社初のフル3DアクションRPGとなるPlayStation3専用タイトル『魔女と百騎兵』のコミック連載を開始いたしました。

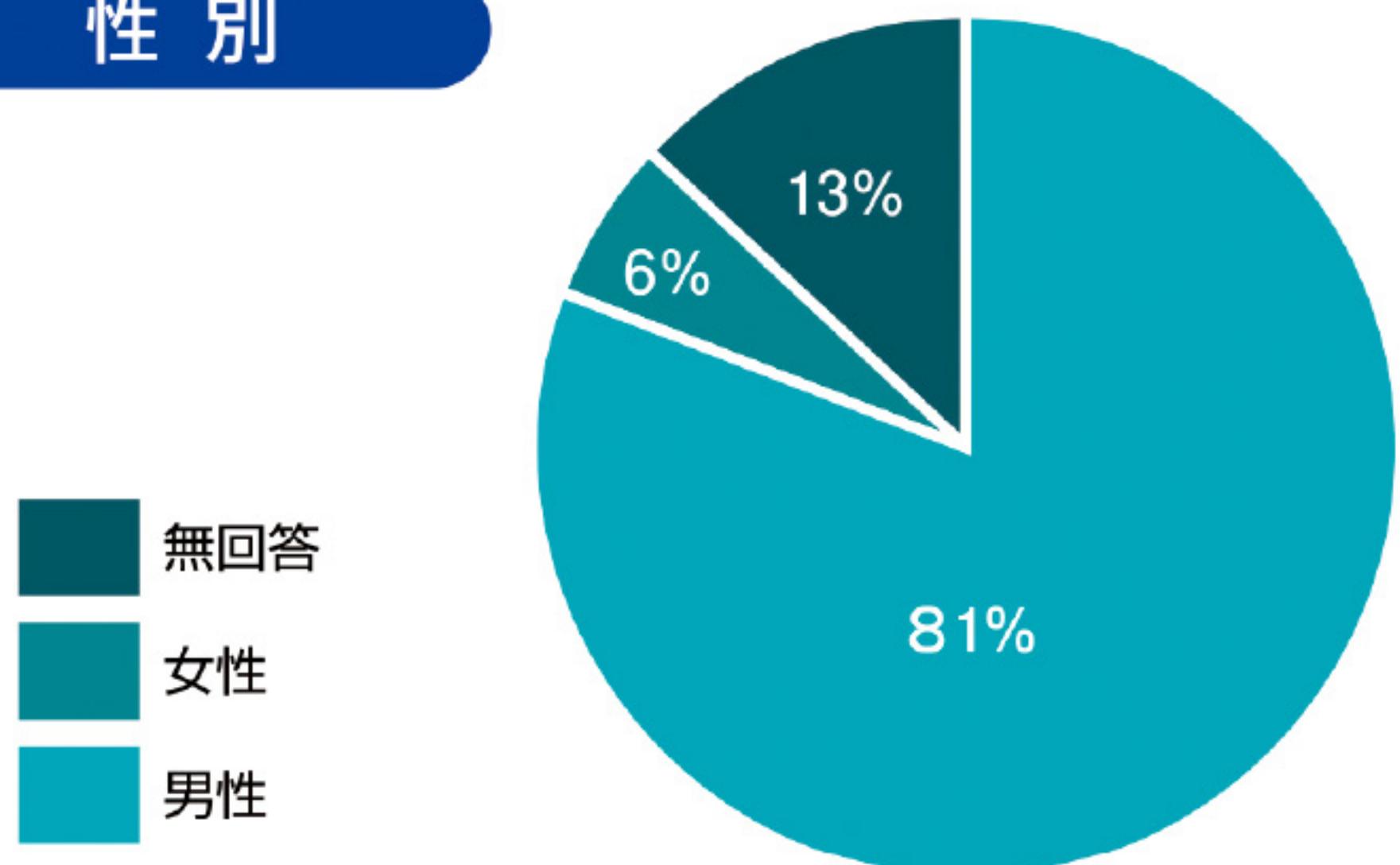
魔女「メタリカ」とそのシモベ「百騎兵」が繰り広げる、剣と魔法の魔訶不思議な物語。コンシューマゲームの発売に先駆け、誌面でも新しい世界観を盛り上げてまいります。



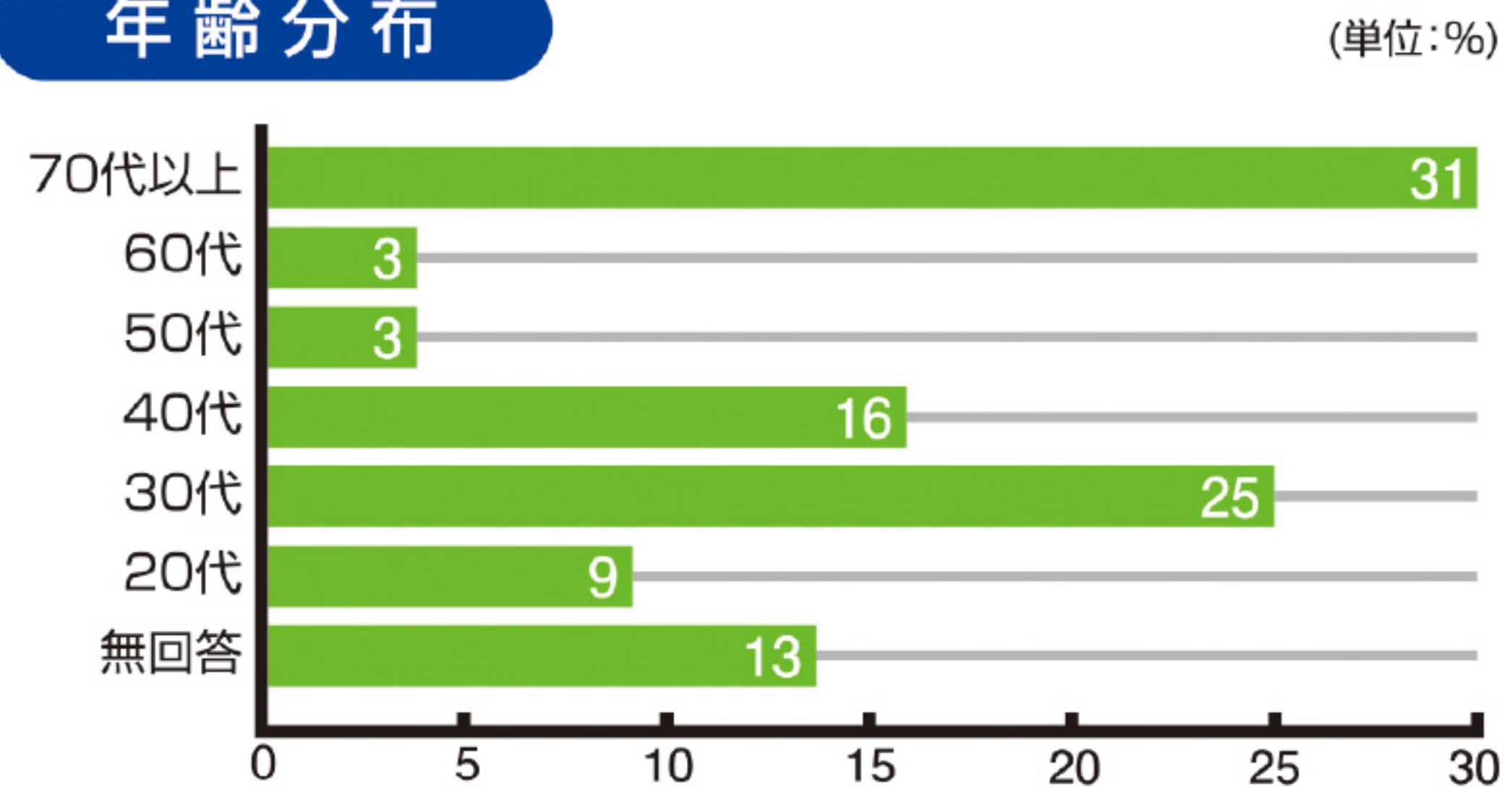
# 株主様アンケート結果報告

第19期事業報告書に同封いたしましたアンケートに多数のご回答をいただき、誠にありがとうございました。  
ここにアンケート集計結果の一部をご報告させていただきます。

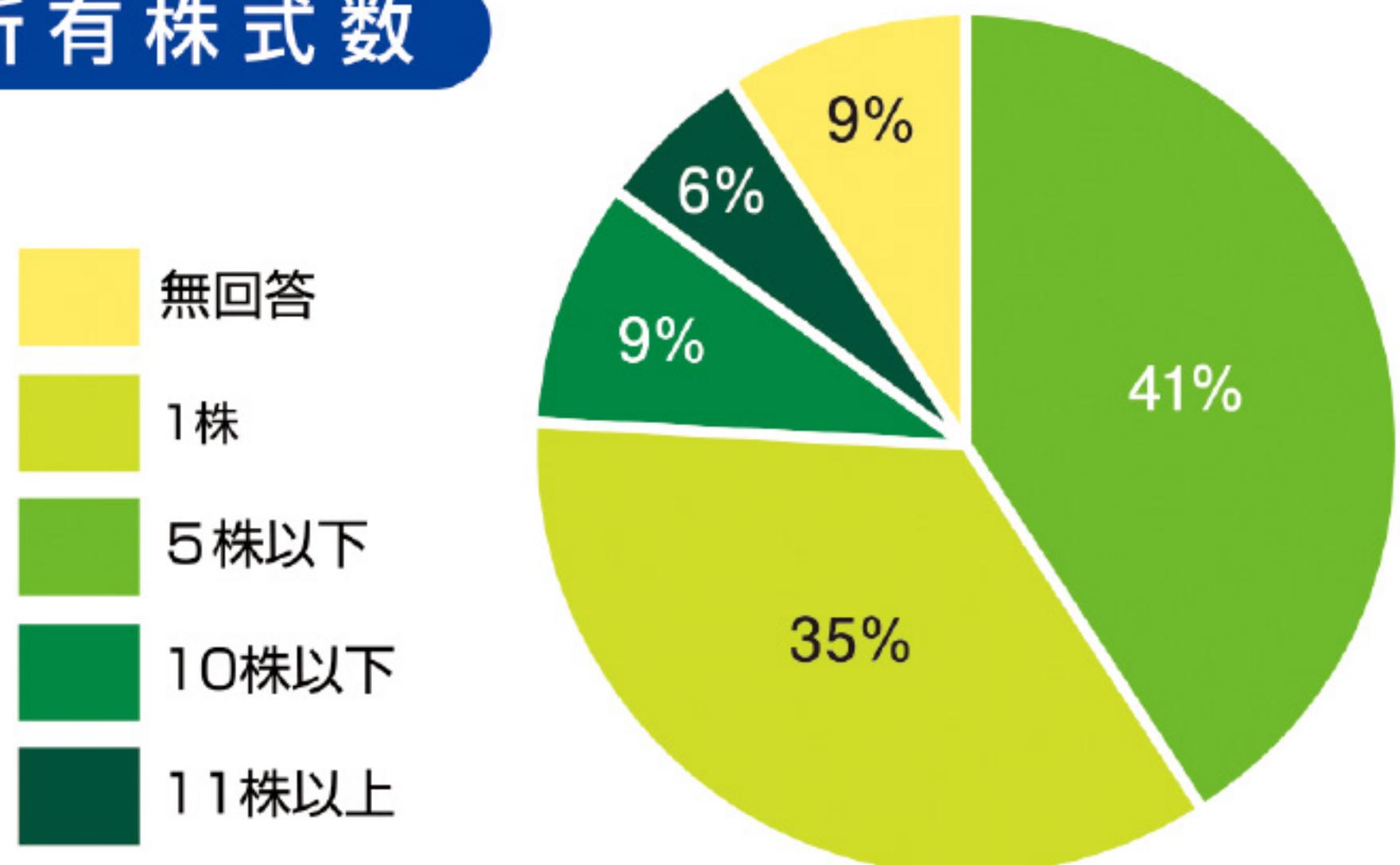
## 性別



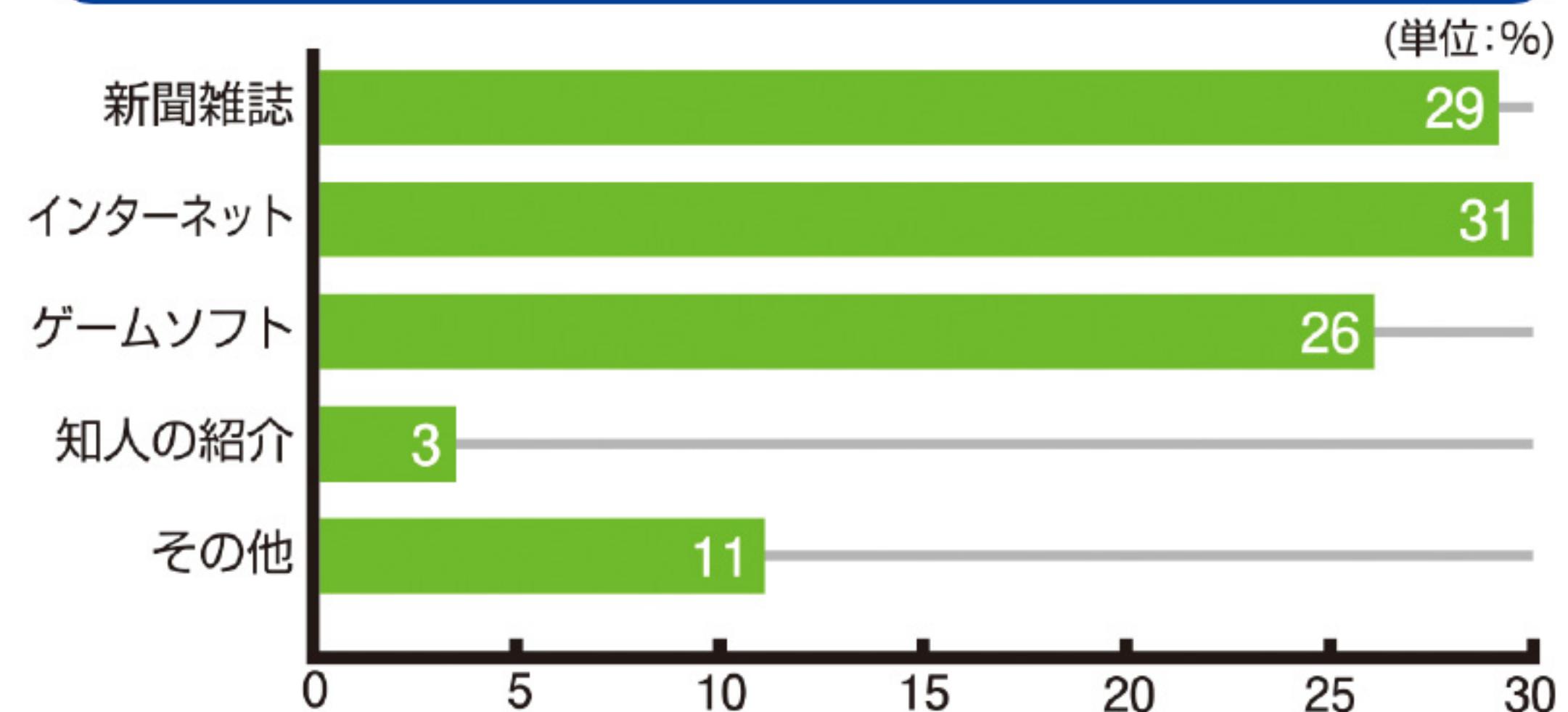
## 年齢分布



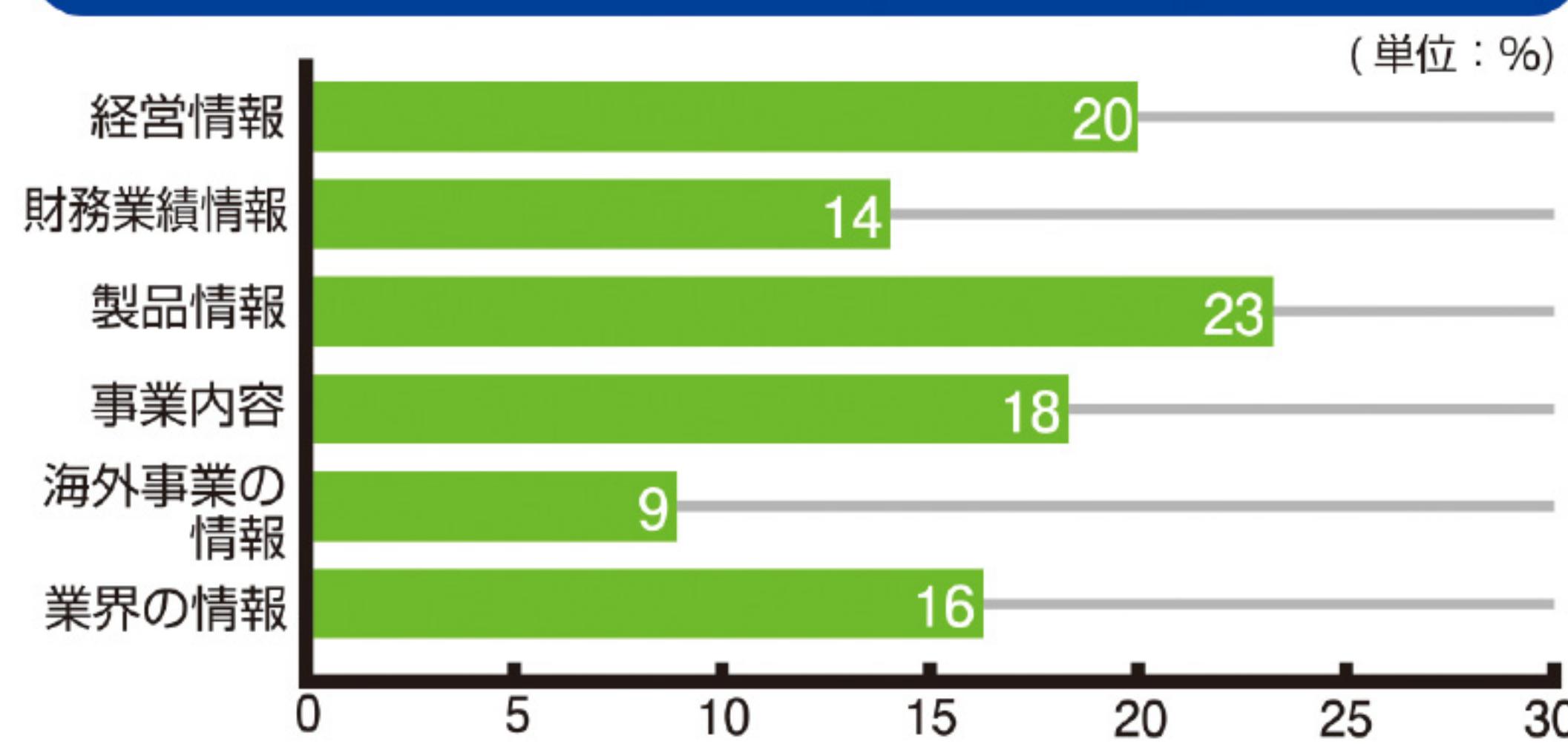
## 所有株式数



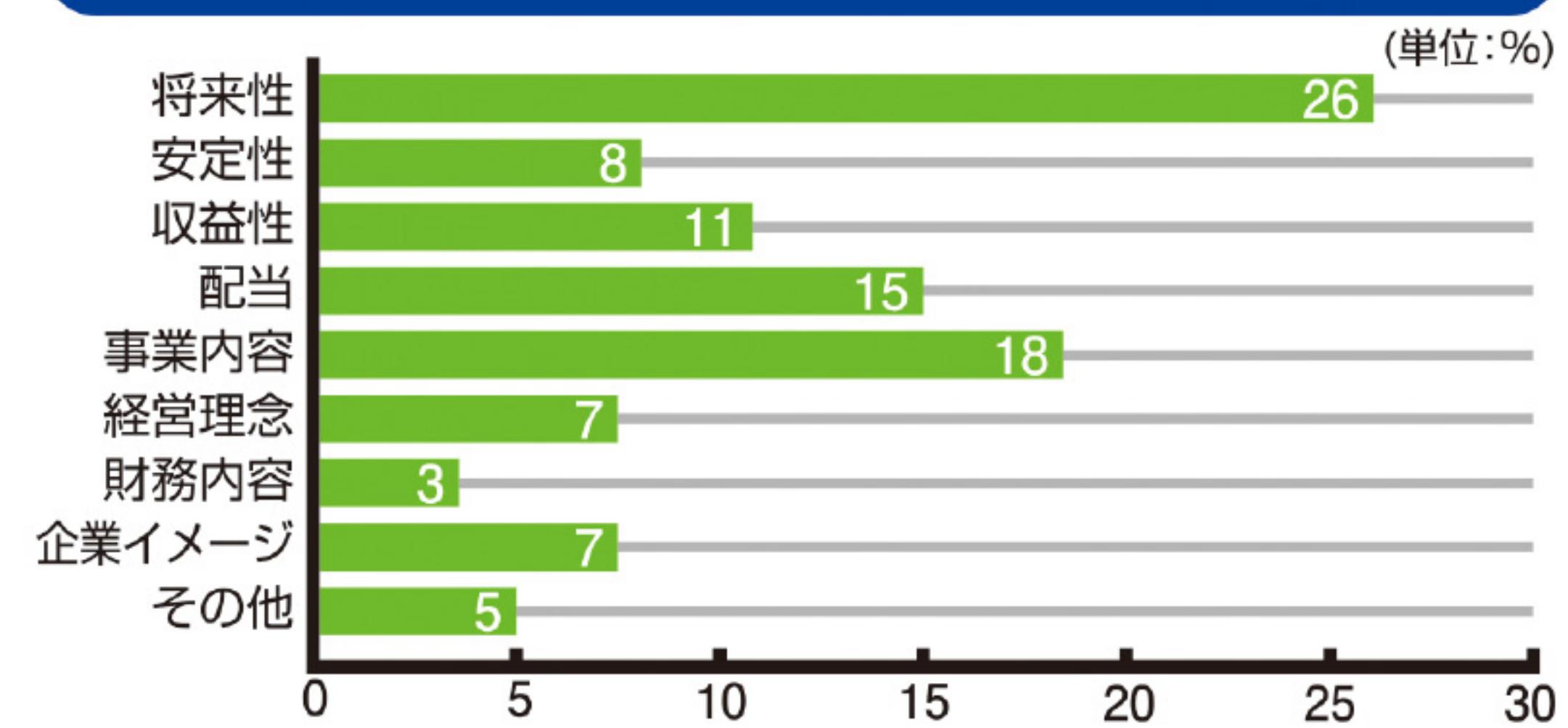
## 弊社をどこでお知りになりましたか？



## どのような情報をお知りになりたいですか？(複数可)



## 弊社株式を購入された理由をお選びください(複数可)



# 当第2四半期の取り組み

## ■パッケージ事業

パッケージ事業におきましては、国内外合わせ全6タイトルの発売を行いました。

国内市場では、『絶対ヒーロー改造計画PSP the Best』(PlayStation Portable専用ゲームソフト)、『洞窟物語3D』(ニンテンドー3DS専用ゲームソフト)、『特殊報道部』(PlayStation Vita専用ゲームソフト)の3タイトルを発売いたしました。また、当社は2013年7月12日に設立20周年を迎えるにあたり、『神様と運命革命のパラドクス』(PlayStation3専用ゲームソフト)をはじめとした記念タイトルの発売を予定しており、その開発及びプロモーション活動等を行いました。海外市場では、『Disgaea3:Absence of Detention』(邦題:『魔界戦記ディスガイア3 Return』)、PlayStation Vita専用ゲームソフト)、『Atelier Meruru:The Apprentice of Arland』(邦題:『メルルのアトリエ～アーランドの錬金術師3～』)、PlayStation3専用ゲームソフト)、『Legasista』(邦題:『迷宮塔路レガシスタ』)、PlayStation3専用ゲームソフト)の3タイトルを発売いたしました。

グッズの製作・販売につきましては、ラバーストラップ等の新規グッズの製作や、当社の通信販売サイトにおけるキャンペーンの展開を行い、既存顧客の満足度向上に努めました。また、新規顧客の獲得に向けて「最強Vジャンプフェスタ2012」、「秋葉原電気外祭り2012 SUMMER in 新宿」をはじめとした国内各所で行われたイベントに出展し、新規グッズの先行販売等を行いました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高738,257千円、営業損失79,382千円となりました。

## ■オンライン事業

オンライン事業におきましては、Android OS搭載のスマートフォン端末に向けたゲームアプリ『無限魔界ディスガイア』の配信、PlayStation Networkによるダウンロードコンテンツの配信をしてまいりました。また、GREE向けソーシャルゲーム『ディスガイア魔界コレクション』の配信を新たに開始いたしました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高171,839千円、営業利益117,598千円となりました。

## ■ライセンス事業

ライセンス事業におきましては、株式会社ドリコムとの共同事業として製作したGREE及びmixi向けソーシャルゲーム『ビックリマン』の配信をしてまいりました。また、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としてPC向けオンラインゲーム『Webファンタム・ブレイブ』の配信を行ってまいりました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高41,829千円、営業利益34,503千円となりました。

## ■その他事業

その他事業におきましては、株式会社ブロックリーから発売が予定されております『うたの☆プリンスさまっ♪All Star』(PlayStation Portable専用ゲームソフト)、『神々の悪戯(あそび)』(PlayStation Portable専用ゲームソフト)の受託開発を行いました。また、同社と共に制作したカードゲーム『Z/X(ゼクス)』の好調を受け、トレーディングカードゲームや当社のグッズを扱う「プリニークラブ」の売上も堅調に推移いたしました。

その結果、当事業全体におきましては、売上高48,544千円、営業利益587千円となりました。



## ■成長戦略

### ■オンラインビジネス戦略

- 家庭用ゲーム機の通信機能を最大限に活用し、ダウンロードコンテンツの配信をはじめとしたオンラインコンテンツの拡充およびキャンペーンの実施をしてまいります。
- 今後も新規プロジェクトを立ち上げ、オンラインビジネスの肝となる課金と運営のノウハウの蓄積に注力してまいります。
- 子会社ディオンエンターテインメントと連携し、オンラインビジネスへの対応速度を速めるとともに、企画および運営の精度向上を図ります。
- 自社運営の通信販売サイトを軸に、商品ラインナップの充実と顧客満足度の向上を実現してまいります。

当第2四半期の  
主な成果

『無限魔界ディスガイア』(Gゲー)の  
配信および運営  
『ディスガイア魔界コレクション』(GREE)  
の配信および運営

### ■メディアミックス、コラボレーション戦略

- 他業種とのメディアミックス、他社とのコラボレーション企画等を積極的に実施し、「コンテンツ価値の最大化サイクル」を実践いたします。
- ゲームのみに限らず、幅広いエンターテインメントに関わることで、新規ビジネスチャンスを発掘します。

当第2四半期の  
主な成果

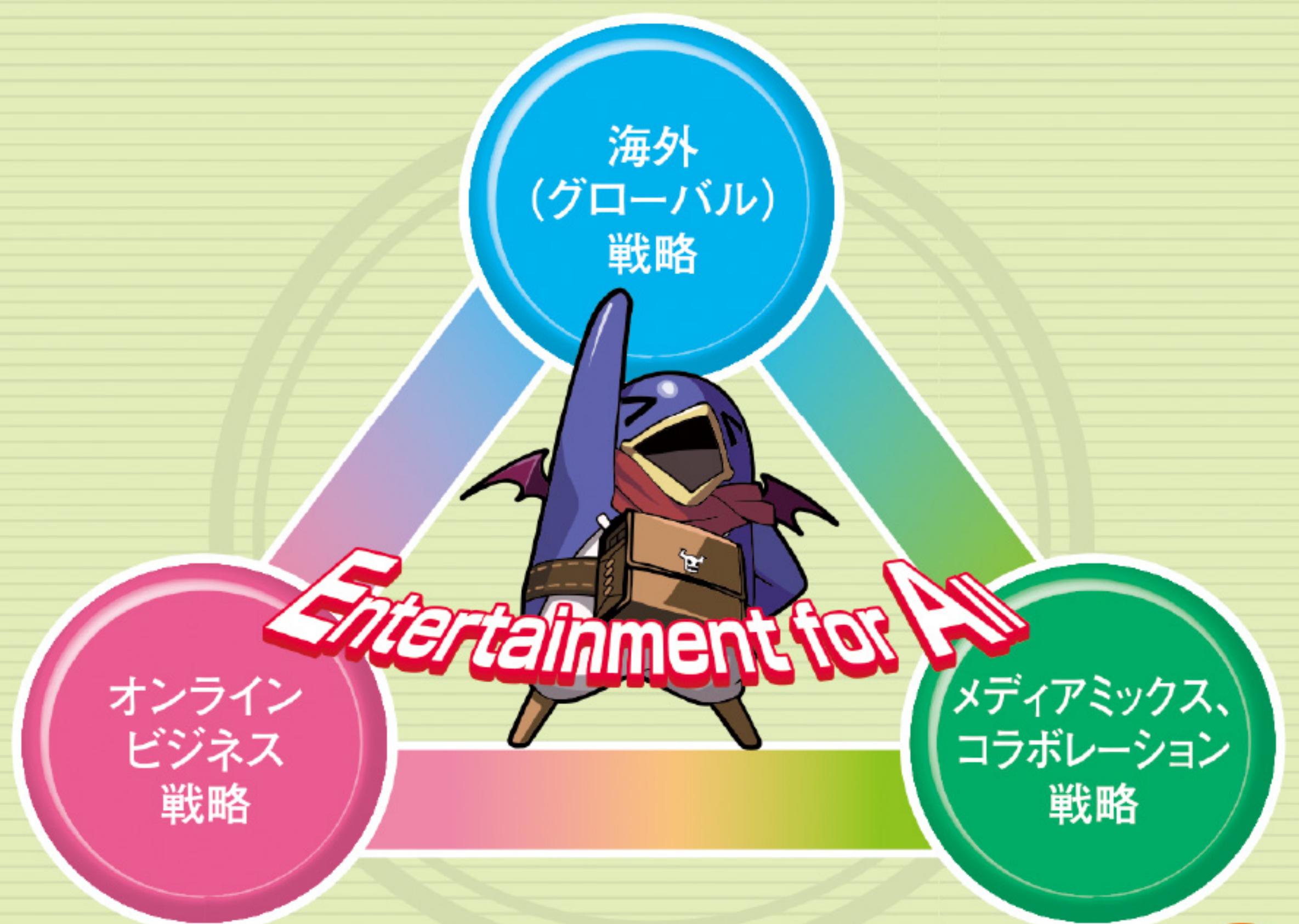
トレーディングカードゲーム『Z/X』  
(株)ブロックリーと共同開発)  
ゲーム『特殊報道部』(名古屋テレビ放送  
(株)と共同開発)  
マンガ『魔女と百騎兵』(月刊チャンピオン  
REDIにて連載スタート)  
※当社版権のライセンスアウト作品となります。  
マンガ『伏 少女とケモノの烈花譚』  
(月刊ビッグガンガンにて連載スタート)  
※他社版権のコミック化作品となります。

## ■海外(グローバル)戦略

- 北米子会社NIS America, Inc.と連携し、自社タイトルを含めた国内秀作ゲームタイトルのローカライズ(現地化)版を発売することで、当社ブランドの国際的な認知度向上を図ります。
- 北米子会社NIS America, Inc.の事業として、国内秀作アニメーションを発売することで、ゲームとの親和性の高い顧客を獲得し、顧客層の拡大を図ります。
- 海外においてアニメビジネスを手掛けることで、アニメ業界との関連性を深め、日本国内のビジネスにおいても、アニメ業界とのコラボレーションの実現性を高めてまいります。

当第2四半期の  
主な成果

ゲーム『魔界戦記ディスガイア3 Return』、  
『メルルのアトリエ』の北米・欧州発売  
アニメ『君に届け』、『あの日見た花の名前を  
僕たちはまだ知らない。』の北米発売



## ■中期経営ビジョン

(2012年10月1日策定)

### 収益性の高いコアユーザの掘り起こしと定着化による、安定的成長の実現にむけて



PlayStation Vita専用タイトル『特殊報道部』や、PlayStation 3専用タイトル『神様と運命革命のパラドクス』等、複数の新規IPの開発により、将来の柱となる看板商品の創出に注力いたします。

同時に、設立20周年に向けた積極的なメディアミックス展開と全国各地でのイベントを実施することで、既存顧客層の安定にも注力してまいります。

2013年3月期に取り組んだ新規IP開発と並行して、新規顧客層へアップロードするために、セグメントにとらわれない新規商品の開発にも注力いたします。

具体的には、カードゲーム『Z/X』やシール付き菓子『ビックリマン』を題材としたメディアミックスプロジェクトにより、低年齢層をはじめとした従来とは異なる顧客層の獲得を目指してまいります。

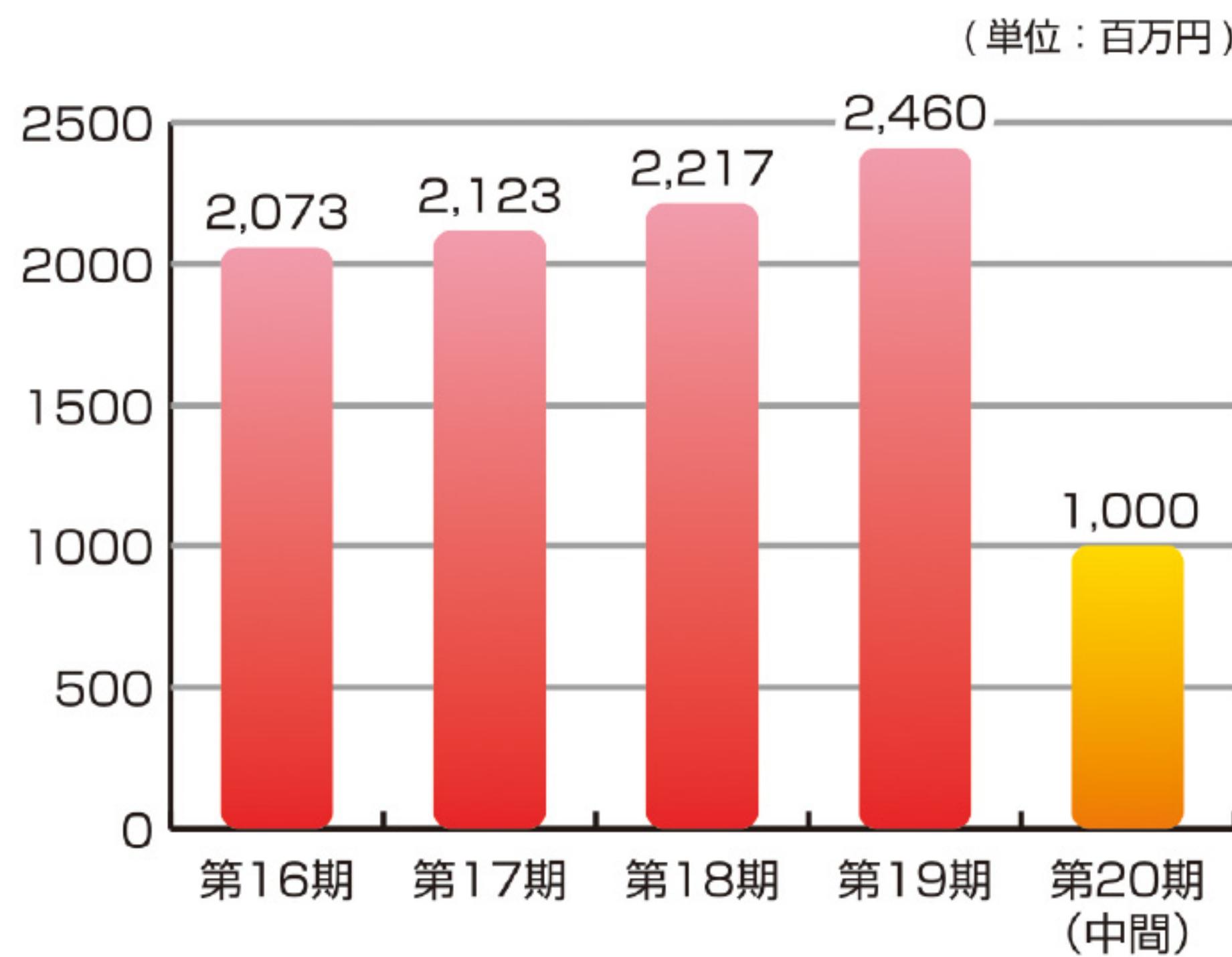
幅広いゲームジャンル、幅広いエンターテインメントにチャレンジし、未来への資産と選択肢を増やします。

ストーリー、キャラクター、ビジュアル表現方法においても様々なジャンルに挑戦し、コンテンツメーカーとして対応できる分野の拡大に努め、事業展開の可能性を拡大してまいります。

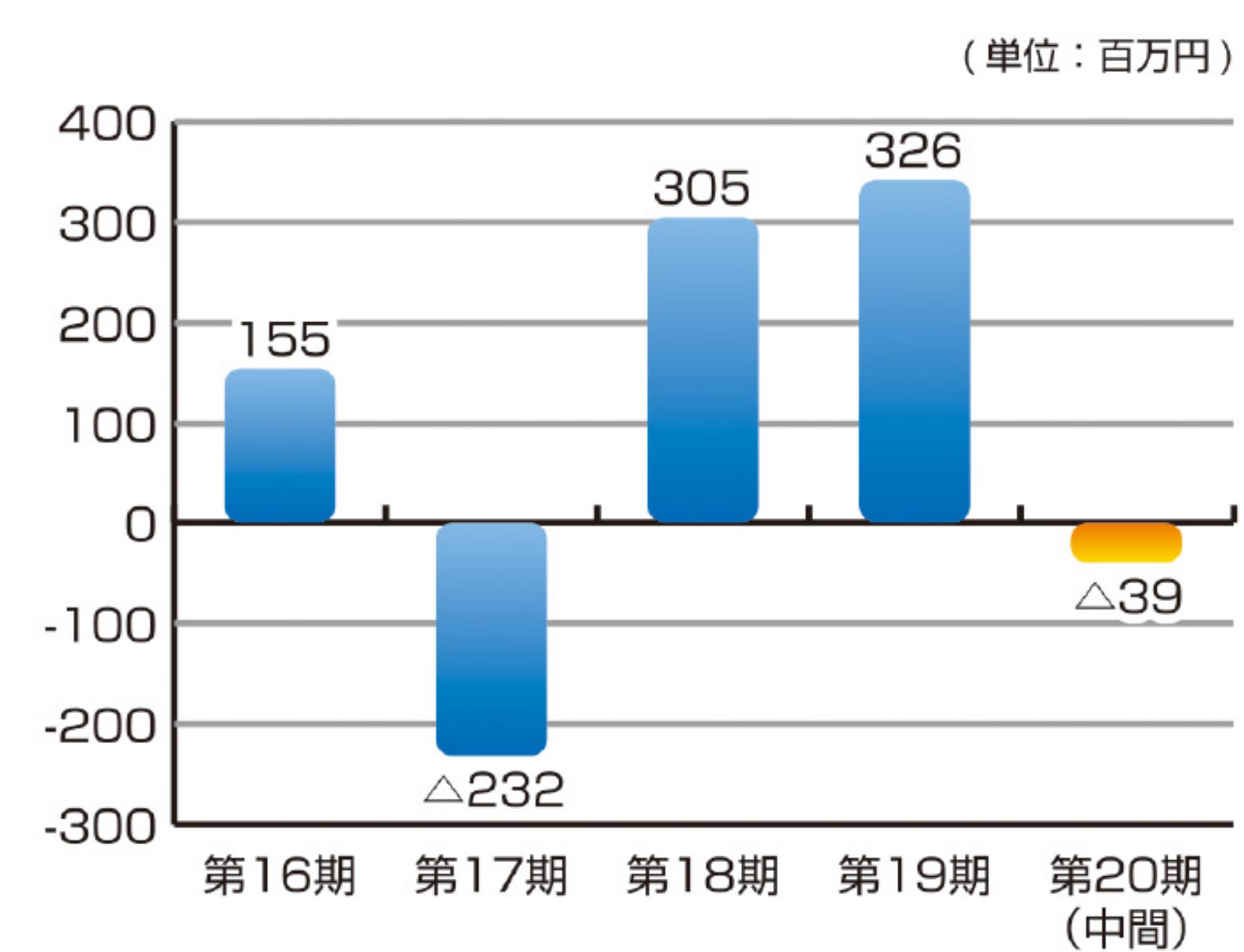
# 当第2四半期決算のポイント

## ■連結財務ハイライト

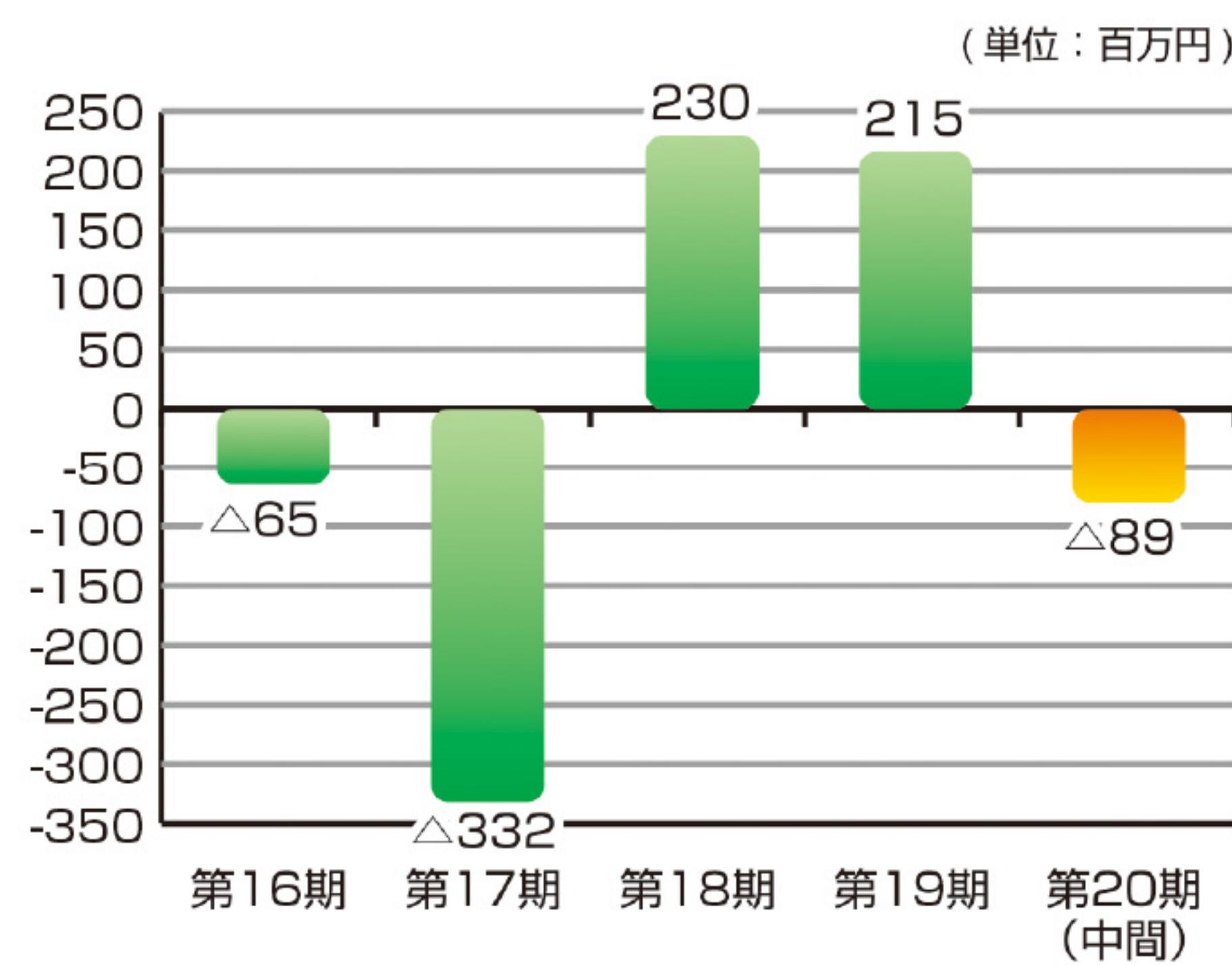
### 売上高



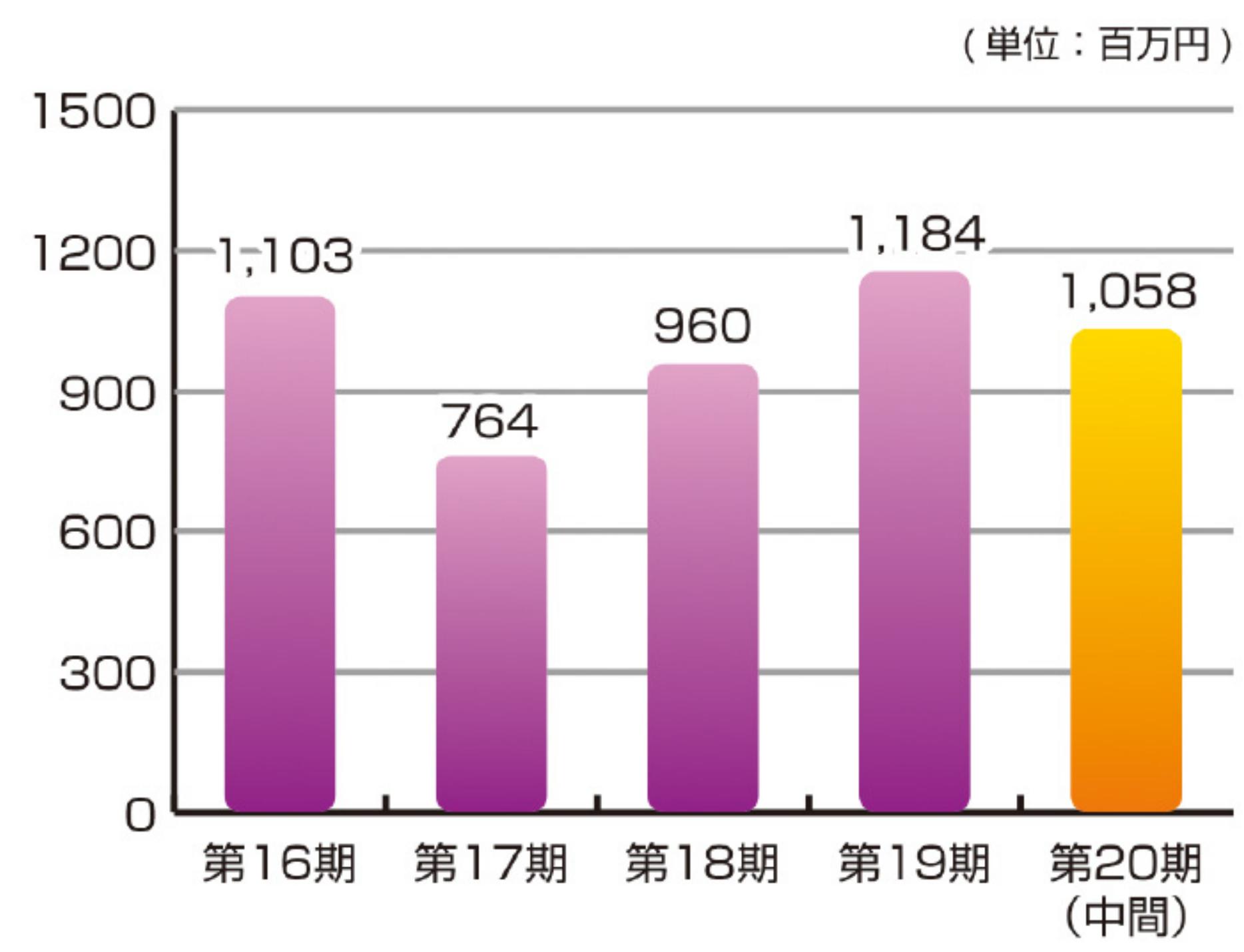
### 経常利益



### 純利益(損益)



### 純資産額



## ■連結財務諸表(要旨)

### ■第2四半期連結貸借対照表

[単位：千円]

前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成24年3月31日現在)		当第2四半期連結会計期間末 (平成24年9月30日現在)
区分	金額	金額
(資産の部)		
I 流動資産		
流动資産合計	1,214,763	1,530,106
II 固定資産		
有形固定資産合計	570,676	567,526
無形固定資産	11,892	13,724
投資その他の資産合計	204,327	244,611
固定資産合計	786,896	825,863
資産合計	2,001,659	2,355,969
(負債の部)		
流動負債合計	652,577	1,116,797
I 固定負債	164,115	180,388
負債合計	816,692	1,297,185
(純資産の部)		
I 株主資本		
①資本金	244,062	245,602
②資本剰余金	234,062	235,602
③利益剰余金	805,589	712,531
④自己株式	△ 16,870	△ 16,870
株主資本合計	1,266,843	1,176,865
II 評価・換算差額等		
①その他有価証券評価差額金	7,644	△ 2,833
②為替換算調整勘定	△ 89,521	△ 115,870
評価・換算差額等合計	△ 81,877	△ 118,703
純資産合計	1,184,966	1,058,784
負債純資産合計	2,001,659	2,355,969

### ■第2四半期連結損益計算書

[単位：千円]

前第2四半期連結累計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23年9月30日)		当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年4月1日 至 平成24年9月30日)
区分	金額	金額
I 売上高	1,183,647	1,000,471
II 売上原価	539,499	540,467
売上総利益	644,148	460,003
III 販売費及び一般管理費	421,564	506,221
営業利益	222,584	△ 46,217
IV 営業外収益	4,156	15,871
V 営業外費用	17,866	9,169
経常利益	208,873	△ 39,515
VI 特別利益	4	3,468
VII 特別損失	15,946	3,900
税金等調整前当期純利益	192,932	△ 39,947
法人税等	122,170	△ 89,239
四半期純利益又は当期純損失(△)	122,170	△ 89,239

### ■第2四半期連結キャッシュ・フロー計算書

[単位：千円]

前第2四半期連結累計期間 (自 平成23年4月1日 至 平成23年9月30日)		当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年4月1日 至 平成24年9月30日)
区分	金額	金額
I 営業活動によるキャッシュ・フロー	△ 237,451	△ 290,784
II 投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 20,766	△ 83,567
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	156,166	346,960
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 10,540	△ 16,899
V 現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△ 112,591	△ 44,292
VI 現金及び現金同等物の期首残高	487,251	673,114
VII 現金及び現金同等物の中間期末残高	374,659	628,822



# 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三丁目17番  
TEL : 058-371-7275

■役員構成	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 世古 哲久 取締役 築瀬 涼司 取締役 後藤 昭人 常勤監査役 渡邊 克巳 常勤監査役 福井 明 監査役 貝沼 征司	
■事業の内容	<p>パッケージ事業 家庭用ゲームソフト、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 その他の事業 アミューズメント施設の運営、上記以外</p>	
	<p>■業種別分類 / コード 情報・通信 / 3851 ■銘柄略称 日本一 S ■資本金 245,602,000円 ■従業員数 161名(連結)</p>	
	(2012年9月30日現在)	

## 株式の状況

(2012年9月30日現在)

発行可能株式数 68,000株  
発行済株式数 21,463株  
株主数 1,247名

## 大株主

株主名	合計所有株式数(株)	持株比率(%)
有限会社 ローゼンクイーン商会	7,867	36.7
北角 浩一	5,000	23.3
加藤 修	1,262	5.9
岐阜信用金庫	500	2.3
株式会社十六銀行	450	2.1

※当社は自己株式 290 株を保有しております。持株比率は、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 ..... 大阪証券取引所
- 事業年度 ..... 毎年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 ..... 每年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。(<http://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 ..... ☎460-8685 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: 0120-78-2031(フリーダイヤル)  
取次事務は三井住友信託銀行株式会社の本店および全国各支店で行っております。
- 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。

## ●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て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、配当金領収書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。

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

当社会社概要、IR情報などを掲載しています。

**<http://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。

**<http://nippon1.mobi>**

携帯アプリゲームから待受け画像・着信メロディーの配信等、携帯で日本一 GAMES を楽しめます。