



平成 29 年 5 月 12 日

各 位

会社名 株式会社日本一ソフトウェア
代表者名 代表取締役社長 新川 宗平
(JASDAQ・コード番号：3851)
問合わせ先
役職・氏名 取締役管理部長 世古 哲久
電 話 058-371-7275

株式会社日本一ソフトウェア 成長戦略策定に関するお知らせ

1993 年の設立以来、当社は創業理念「ゲームは作品ではなく商品である」に基づき、商品を購入してくださるユーザーの皆様のみならず、お取引先の皆様、株主や投資家の皆様など、当社に関わるすべてのお客様と喜びを分かち合える企業を目指し、事業を行ってまいりました。

また、来るべき設立 25 周年、30 周年、そしてその先の企業の継続を見据え、2014 年に当社の規範となる『原点(美しさ)』を明文化いたしました。引き続きこの『原点(美しさ)』ならびに『創業理念』『経営理念』『人事理念』『ビジョン』に基づき、ゲームという分野にとどまらず、あらゆるエンターテインメント分野で活躍するコンテンツメーカーとして、世界中の方々に楽しさをお届けできるよう成長してまいりたいと存じます。つきましては、成長戦略の策定を行いましたので、その概要についてお知らせいたします。

中期目標

中期目標として、ビジョン「Entertainment for All」の達成を目指してまいります。

現在、コンシューマハードの多くが SNS(ソーシャルネットワークサービス)との親和性が高くなり、またスマートフォンの高機能化、大画面化が進み、多くのユーザーの皆様が、コンシューマゲーム機、並びにスマートフォンの垣根なくゲームをプレイされております。

そのような環境の中、当社はこれからはプラットフォームに限らず、良質なコンテンツを創り続けていることがメーカーとしての強みになると確信しております。

当社の掲げるビジョン「Entertainment for All」とは、以下の三つに分解して考えており、中期戦略としてそれぞれの達成に向けて、実行してまいります。

- A：あらゆるエンターテインメント分野で活躍する → 「商品戦略」
- B：強いコンテンツを生み出せるコンテンツメーカー → 「技術力の強化」
- C：世界を舞台に活躍できる → 「人材育成」「グループ統制」

中期戦略

◆「商品戦略」

中期目標を達成するための成長戦略として、当社グループのブランド価値向上に取り組んでまいります。

当社はこれまで「NEW BRAND」戦略として、新規 IP(知的財産)の創出に取り組んできました。この結果生み出された「夜廻」、「ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団」といった新規 IP について、「魔界戦記ディスガイア」、「流行り神」をはじめとした既存 IP と同様に積極的に活用し、新規 IP の創出に向けて継続して取り組むことで、商品を軸にしたブランド価値向上を図ってまいります。

具体的には、シリーズタイトルの継続、北米欧州及びアジアローカライズの促進、他プラットフォームへの移植、関連商品のライセンスアウト、他業種とのコラボレーション、タイトル毎のイベント開催など、お客様との接点を増やすことで、当社商品を継続的に購買していただく機会を作り出してまいります。

◆「技術力向上」

中期目標を達成するための成長戦略として、技術力向上に引き続き注力してまいります。

3D 技術におきましては、「魔女と百騎兵シリーズ」「ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団」を制作し、販売するに至りました。今後は、デザイン業務の大量生産を行う Nippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd. (ベトナム) との 3D 制作の一貫体制を構築し、さらなる技術力向上および生産性向上に取り組んでまいります。

2D 技術におきましては、従来定評のある 2D 表現を用いた商品を数多く制作してまいりました。今後は、自社ライブラリ及び自社ツールの拡充に取り組むことでコスト削減に注力し 2D 制作の生産性のさらなる向上を図っていきます。

オンライン技術におきましては、家庭用ゲームソフトウェアにおいて創出された IP (知的財産)を活かし、スマートフォン向けゲームアプリの制作を行い、中期目標である「Entertainment for All」の実現を行ってまいります。

◆「人材育成」

中期目標を達成するための成長戦略として、人材育成に引き続き注力してまいります。

当社では、人材こそが最も大切な資源として、理念を共有し、共に学び、共に成長していける人材、人事理念を体現する人材を育成します。

そのために、幹部層には理念を深く共有し、幹部層から中間管理職、中堅社員と順次育成を行うこと、一般社員層には、先輩からの技術指導と共に担当職務のローテーションを行い、一業務に特化した人材ではなく、個人が成長し、会社の成長につながるチャンスとチャレンジの人材育成のサイクルを強化してまいります。

◆「グループ統制」

中期目標を達成するための成長戦略として、グループ統制に注力してまいります。

当社では、お客様により良い商品を提供するための主要な役割を持つ、グループ会社を設立してまいりました。

・北米、欧州市場にて当社商品や他社商品を現地仕様(ローカライズ)にして販売する NIS America, Inc.(アメリカ)

・ゲームの開発、他ゲーム機への移植、ローカライズ、デバッグなどを行う株式会社エンターテインメントサポート(東京都)

・アジア地域展開の拠点となる Nippon Ichi Software Asia PTE. LTD.(シンガポール)

・デザイン業務の大量生産を行う Nippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd.(ベトナム)

これら本社を含めたグループ間の連携のもと、理念・戦略の共有化を図り、開発・販売の一貫体制を強化、人材交流を実施し、生産性の向上とブランド力の拡大を行います。

以 上

(参考情報)

<グループ会社>

