

第25期 事業報告書

2017.4.1～2018.3.31

日本一
SOFTWARE

株式会社日本一ソフトウェア

原点「美しさ」

1993年7月12日。当社創業時には、まだ経営理念すら存在していませんでした。当時、経営理念がない中でも、必死に目指そうとしていたものは、人として、企業として、当たり前のことを当たり前のように追求できる人と組織を創ることでした。その内容のひとつひとつを取ってみれば、当たり前のことばかりかもしれません。しかし、すべての内容を高いレベルで実現するのは、とても困難です。これを「困難だから」「忙しいから」と諦めるのではなく、どんな状況下においても真摯に愚直に取り組む姿勢を崩さない。それは、とても誇り高く、美しい働き方・美しい生き方と言えます。そして、この美しい働き方・美しい生き方を追い求めることが、当社グループならではの独自性の高い商品とサービスを産み出すことへの揺るぎない土台になるものと確信しております。

当社グループに所属する者は、いつ、いかなるときにおいても、この美しさを意識し、以下の『原点』を追求する姿勢を忘れません。

【目的(存在意義)】

日本一ソフトウェアは、継続企業として繁栄し、商品・サービスを通じて社会に貢献する。

【使命】

目的を達成する為に、人を創り、育てる。

【社員として大切にすること】

未来ある社員として「心・技・体」のバランスを大切にすること。

一、心

人間力を身につけること。

主体性を持つこと、継続力を身につけること、他人を思いやること、感謝の心を持つこと。

それによって責任感が沸き、自信と信頼を得ることができる。

一、技

技術力を身につけること。

常に学び続けること、果敢に冒険・挑戦すること、結果を素直に、そして謙虚に受け入れること。

それによって、社会に貢献するための手段を得ることができる。

一、体

健康な身体を保ち続けること。

健康管理に気を遣うこと。自らを律し、良い生活習慣を守ること。自分自身を大切にすること。

それによって、継続して社会人としての責任を果たすことができる。そして、その成果を享受することができる。

【良い人生をおくるために大切にすること】

周りの環境を自ら構築することは各自の責任である。

一、職場環境を豊かにすること。

5S(整理、整頓、清掃、清潔、しつけ)、報連相を徹底する。

挨拶、笑顔、思いやり、感謝にあふれた職場を自ら創る。

職場環境を豊かにすることで物質的な豊かさを実現する。

一、家庭環境を豊かにすること。

家族を大切に、愛情と信頼に満ちあふれた家庭を創る。

家庭環境を豊かにすることで精神的な豊かさを実現する。

一、地域社会を豊かにすること。

地域社会に支えられていることを理解し、貢献する。人との出会いが人を成長させる。

地域社会を豊かにすることで職場と家庭の安全を実現する。

創業理念「ゲームは作品ではなく商品である」

いつの頃からか、ゲームのことを作品と呼ぶようになりました。しかし当社グループは常に「商品」としてゲームの開発、販売に携わっております。

「作品」とは、制作者の血の滲むような努力の結果出来上がってきたものとのイメージがあります。確かに関わったスタッフ全員の才能や努力は必要です。

しかし、一番重要なことは「商品」を通じて業務として携わっていただいた方々、そしてなによりもユーザーの方々に喜んでいただくことだと信じております。

「日本一ソフトウェア」とは、スタッフひとりひとりが誰にも負けない能力を持ち続け、努力し続けるという意味で社名をつけました。その能力を駆使し、努力を積み重ね、統合して、ユーザーはもちろんのこと、流通や出版、そのほか当社グループの「商品」に関わった多くの方々に喜んでいただいて、はじめて「売上」「利益」が意味を成すものだと考えており、スタッフ及び当社グループの繁栄に繋がるものだと考えております。

経営理念「それって、面白い？」

ゲームをはじめとしたエンターテインメント、すなわち娯楽は、衣食住には関係ありません。生活必需品ではないので、存在しなくても人は生きていけます。

しかし、だからこそ、私たちエンターテインメントに携わる者は、常にお客様に喜んでいただくことを第一に考え、行動しなければなりません。

どうすれば、お客様に喜んでいただけるのか？
どうすれば、お客様に笑っていただけるのか？
これをひたすら考え抜き、商品やサービスとして提供するのが、私たちの仕事です。

エンターテインメントである以上、面白くて当たり前の厳しい世界。チャレンジ精神とサービス精神を忘れることなく、そして『原点』『創業理念』に基づき、美しさを忘れることなく、面白さの探求者として、私たちは冒険し続けます。

『それって、面白い？』
私たちは日々問い続けます。さらなる面白さを追求していくために。

INDEX

株主の皆様へ	02	決算のポイント	08
当期の取り組み	03	中期経営戦略	10
連結財務ハイライト	07	会社概要	13

株主の皆様へ

第25期の概況および今後の方針・展望

第25期は、『追放選挙』『ハコニワカンパニワークス』『あなたの四騎姫教導譚』の3つの新規IP(知的財産)を創出いたしました。一方で、お客様からの要望が強かった『夜廻』の続編として『深夜廻』を発売いたしました。

また、『祝姫 -祀-』『シルバー2425』など、著名なクリエイターが手掛けたタイトルを当社がリメイクして発売するという新たな商品展開の道を切り拓くことができました。

そして、2018年2月にはiOS/Android端末向けアプリゲーム『魔界ウォーズ』の配信を開始いたしました。皆様に永く楽しんでいただける『魔界ウォーズ』に育てていくために、引き続き運営を強化してまいります。どうぞご期待ください。

業績としては『魔界戦記ディスガイア5』が国内で堅調に推移し、北米欧州市場においては計画を大きく上回る実績となりました。また、日本以外のアジア地域での販売もスタートし、業績に寄与いたしました。

アプリゲーム『魔界ウォーズ』につきましても、新規IPながら計画を上回る売上となりました。

第26期におきましては、引き続きコンシューマゲーム事業として新規IPの創出と続編タイトルの育成に注力すること、北米・欧州・アジア地域でのタイトル販売を更に強化すること、そしてコンシューマゲーム事業で育てたIPをオンラインゲーム事業で丁寧に活用していくことを推し進めてまいります。

株主・投資家の皆様へのメッセージ



株主・投資家の皆様には日頃から格別のご厚情を賜わりまして、心よりお礼申し上げます。おかげさまで2018年7月12日に当社は設立25周年を迎えます。私たちが変化の激しいゲーム業界で何とか生き残ってこられたのも、ひとえに皆様のご支援あってのことと感謝しております。本当にありがとうございます。

第26期におきましては、すでに発表済みのタイトルとして『嘘つき姫と盲目王子』をはじめとした新規IPの創出、日本ファルコム社の人気タイトル『イースVIII -Lacrimosa of DANA-』のNintendo Switch版の発売など、新しい挑戦を継続してまいります。

当社は、これからもビジョン『Entertainment for All』の実現に向けて、ゲームに限らず、あらゆるエンターテインメント分野で活躍できる強いコンテンツメーカーを目指してまいります。

株主・投資家の皆様におかれましては今後とも変わらぬご指導ご鞭撻を賜りたく、また末永いお付き合いをお願いいたしたく、どうぞよろしくお願い申し上げます。

代表取締役社長 新川宗平



当期の取り組み

あなたの四騎姫教導譚

2018年3月8日発売

PlayStation®4 / PlayStation®Vita / Nintendo Switch™



『あなたの四騎姫教導譚』は、2018年3月8日にPlayStation®4及びPlayStation®Vita、Nintendo Switch™にて発売を行ったアクションゲームです。

ゲームは大きく4人のヒロインを教導する育成パートと、兵団を率いて戦うアクションパートに別れており、プレイヤーは両パートを行き来しながら物語を進めていきます。ゲーム中のプレイヤーの選択によって、異なるエンディングを迎えるのも本作の特徴です。

高いアクション性と、個性豊かなヒロイン達と織り成すシナリオについて、ご好評をいただいております。



シルバー2425

2018年3月15日発売

PlayStation®4



『シルバー2425』は、2018年3月15日にPlayStation®4にて発売を行ったアドベンチャーゲームです。

株式会社グラスホッパー・マニファクチュア様が手掛けたアドベンチャーゲーム『シルバー事件』及び『シルバー事件25区』を1つにまとめ、そのミステリアスなシナリオとスタイリッシュな演出が評価されました。また、ゲーム雑誌「週刊ファミ通」の「新作ゲーム クロスレビュー」において“シルバー殿堂入り”となりました。



魔界ウォーズ

Android / iOS

iOS/Android端末向けアプリゲーム『魔界ウォーズ』（Android版、iOS版）の配信を開始いたしました。

『魔界ウォーズ』は、当社の人気シリーズである『魔界戦記ディスガイア』のIP（知的財産）を活かしたタイトルとなっており、当社の人気キャラクターである「永遠の『次回作の主人公』アサギ」が、初登場から13年の歳月を経てついに主人公として登場します。

『魔界ウォーズ』は、『魔界戦記ディスガイア』シリーズを彷彿とさせるやりこみ要素に加えて、豊富なキャラクターが繰り出すストーリーが、お客様からご好評をいただいております。



アジアローカライズ

当社から発売したタイトルの言語を韓国語版及び中文繁体字版に翻訳し、アジア地域に販売するプロジェクトです。前年度を上回る全12タイトルを発売し、お客様からご好評をいただいております。



インディーズスピリッツ

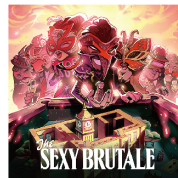
日本一 Indie Spirits

PlayStation®4 / Nintendo Switch™

「日本一 Indie Spirits」は海外のインディーゲームを中心に、まだ日本で知られていない面白く斬新なタイトルを発掘し、国内向けに移植・販売を行うプロジェクトです。

インディーゲームは独創的で、作りたいゲームを作るという、大きなタイトルにはできない大胆さと斬新さがその魅力です。

2017年は『Yonder 青と大地と雲の物語』『The Sexy Brutale』を始めとしたインディーゲームを発売し多くのお客様からご好評をいただいております。



©2017 Messhof LLC. All Rights Reserved. ©2017 Cavalier Games Studios & Tequila works S.L. All rights reserved. ©2017 Francisco Tellez De Meneses All Rights Reserved. ©2017-2018 Pridelful Sloth Pty Ltd. All rights reserved.



海外パッケージ事業



Birthdays the Beginning

© ARC SYSTEM WORKS/TOYBOX Inc.
Licensed to and published
by NIS America, Inc.



Danganronpa V3: Killing Harmony
邦題: ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期

© Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.
Licensed to and published by NIS America, Inc.
"DANGANRONPA" is a registered trademark of
Spike Chunsoft Co., Ltd.



Demon Gaze II
邦題: デモンゲイズ2

©2017 KADOKAWA GAMES /
EXPERIENCE Licensed
to and published by NIS America, Inc.
Demon Gaze is a registered trademark
of Kadokawa Games, Ltd.



Yomawari: Night Alone
邦題: 夜廻

©2015 Nippon Ichi Software, Inc.
©2016 NIS America, Inc. All rights reserved.

全国エンタメまつり

「全国エンタメまつり実行委員会」を設立し、第1回「全国エンタメまつり」を開催いたしました。

岐阜県岐阜市にて8月5日～6日の2日間で開催した本イベントには、50以上のエンターテインメント団体に参加いただきました。

体験会、トークショー、ゲーム大会、物販など、さまざまな催し物が行われ、来場者数2.5万人を超えるイベントとなりました。



コミックマーケット マチ★アソビ

「マチ★アソビvol.18、19」と「コミックマーケット92」に出展いたしました。

「マチ★アソビ」では、『Nidhogg(ニーズヘッグ)』や『ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団』の体験会を実施し、「コミックマーケット」ではノベルティの配布や『魔界戦記ディスガイア』シリーズをはじめとした新作グッズの販売を行い、多くのお客様にブースに立ち寄っていただきました。



コラボレーション

株式会社マイネットゲームス様の『刻のイシュタリア』、株式会社gumi様の『誰が為のアルケミスト』、クローバーラボ株式会社様の『ゆるドラシル』等、多数のタイトルとコラボレーションを行い、ご好評をいただいております。



©Mynet Games Inc. All rights reserved. © Fuji&gumi Games ©2014 Clover Lab.,inc.

設立25周年の取り組み

2018年7月12日に迎える弊社設立25周年に向けて、「ありがとうを直接お客様に伝える」のテーマのもと様々な取り組みを行っております。2017年7月15日に開催したプレスカンファレンスを皮切りに、大小さまざまなイベントや他社とのコラボレーションを行いました。

名古屋、大阪、東京、札幌、福岡の全国5カ所にあるプリンセスカフェで「日本一ソフトウェア設立25周年コラボレーションカフェ」を開催し、多くのお客様にご来場いただきました。コラボカフェ開催期間中には、主に当社開発スタッフが登壇する「トークイベント」を行い、ご来場いただいた方々にご好評をいただきました。

また、弊社が出展したイベントやSNS上での写真撮影・投稿で参加できる「乾杯キャンペーン」も展開し、様々な方々にご参加いただきました。

2018年7月15日には、東京にて設立25周年の取り組みの集大成、フィナーレイベントの開催も予定しております。

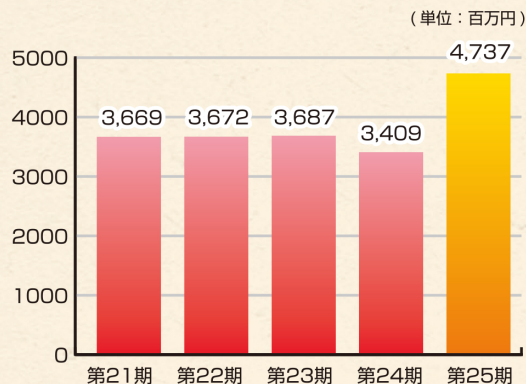


※「当期の取り組み」のタイトルに関しまして一部抜粋して掲載しております。

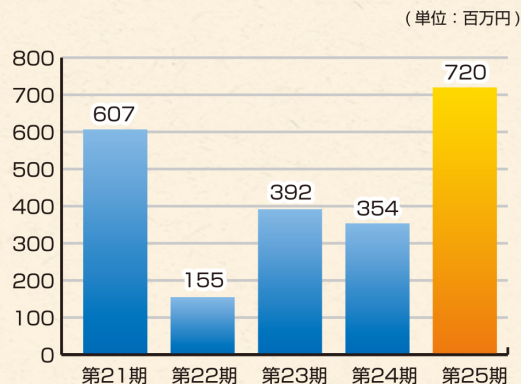


連結財務ハイライト

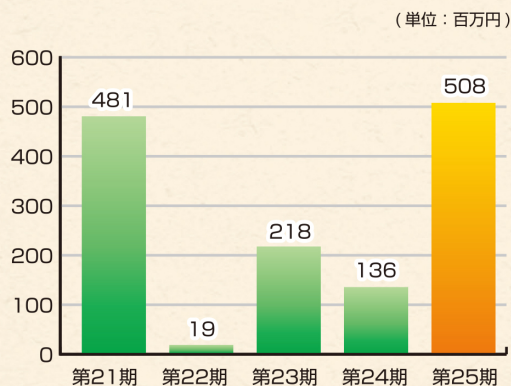
売上高



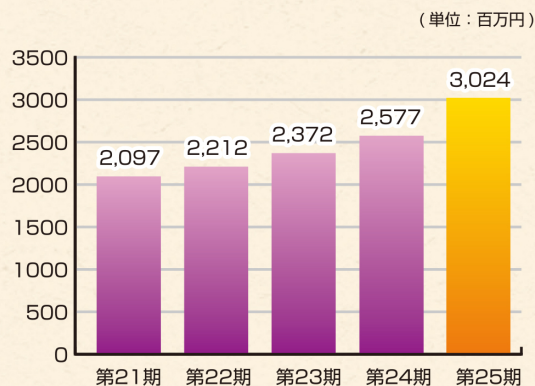
経常利益



純利益(損益)



純資産額



決算のポイント

連結財務諸表(要旨)

■ 連結貸借対照表

[単位：千円]

[単位：千円]

	前連結会計年度 (平成 29 年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (平成 30 年 3 月 31 日)
区分	金額	金額
(資産の部)		
I 流動資産		
①現金および預金	1,181,316	1,596,427
②受取手形及び売掛金	182,174	270,961
③商品及び製品	102,359	48,538
④仕掛品	231,003	407,348
⑤前払費用	327,179	263,053
⑥その他	211,154	208,280
⑦貸倒引当金	△ 5,800	△ 5,808
流動資産合計	2,229,388	2,788,800
II 固定資産		
有形固定資産		
①建物及び構築物（純額）	267,738	257,244
②機械装置及び運搬具（純額）	1,236	8,526
③土地	214,495	253,780
④その他（純額）	30,993	23,864
有形固定資産合計	514,463	543,415
無形固定資産	25,684	24,909
投資その他資産		
①投資有価証券	1,089,858	1,192,047
②その他	23,984	20,980
投資その他の資産合計	1,113,842	1,213,028
固定資産合計	1,653,991	1,781,353
資産合計	3,883,379	4,570,154

	前連結会計年度 (平成 29 年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (平成 30 年 3 月 31 日)
区分	金額	金額
(負債の部)		
I 流動負債		
①買掛金	91,785	109,905
②短期借入金	210,000	90,000
③未払金	130,718	146,586
④未払法人税等	5,127	77,229
⑤賞与引当金	92,780	111,545
⑥売上債引当金	119,091	221,153
⑦その他	132,069	147,417
流動負債合計	781,573	903,837
II 固定負債		
①長期借入金	458,051	565,201
②退職給付に関わる負債	30,007	37,820
③その他	36,633	38,952
固定負債合計	524,692	641,974
負債合計	1,306,265	1,545,812
(純資産の部)		
I 株主資本		
①資本金	525,840	543,442
②資本剰余金	515,840	533,442
③利益剰余金	1,403,341	1,896,767
④自己株式	△ 16,870	△ 16,872
株主資本合計	2,428,150	2,956,779
II その他の包括利益累計額		
①その他有価証券評価差額金	11,522	△ 34,031
②為替換算調整勘定	100,708	34,097
その他の包括利益累計額合計	112,230	66
新株予約権	36,733	67,495
純資産合計	2,577,114	3,024,341
負債純資産合計	3,883,379	4,570,154



■連結損益計算書

[単位：千円]

	前連結会計年度 (自 平成 28 年 4 月 1 日 至 平成 29 年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (自 平成 29 年 4 月 1 日 至 平成 30 年 3 月 31 日)
区分	金額	金額
I 売上高	3,409,763	4,737,693
II 売上原価	1,702,189	2,482,935
売上総利益	1,707,573	2,254,757
III 販売費及び一般管理費	1,340,687	1,596,306
営業利益	366,886	658,451
IV 営業外収益	55,145	75,928
V 営業外費用	67,350	13,714
経常利益	354,681	720,665
VI 特別利益	10,903	21,776
VII 特別損失	92,933	2,533
税金等調整前当期純利益	272,651	739,908
法人税等	136,631	231,427
当期純利益	136,020	508,480

■連結キャッシュ・フロー計算書

[単位：千円]

	前連結会計年度 (自 平成 28 年 4 月 1 日 至 平成 29 年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (自 平成 29 年 4 月 1 日 至 平成 30 年 3 月 31 日)
区分	金額	金額
I 営業活動によるキャッシュ・フロー	△ 61,892	679,927
II 投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 390,237	△ 164,279
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	546,378	△ 48,174
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 11,562	△ 52,362
V 現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	82,686	415,110
VI 現金及び現金同等物の期首残高	1,098,630	1,181,316
VII 現金及び現金同等物の期末残高	1,181,316	1,596,427

■連結株主資本変動計算書

[単位：千円]

	前連結会計年度 (自 平成 28 年 4 月 1 日 至 平成 29 年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (自 平成 29 年 4 月 1 日 至 平成 30 年 3 月 31 日)
区分	金額	金額
株主資本		
I 資本金		
前期末残高	524,177	525,840
当期変動額	1,662	17,602
当期末残高	525,840	543,442
II 資本剰余金		
前期末残高	514,177	515,840
当期変動額	1,662	17,602
当期末残高	515,840	533,442
III 利益剰余金		
前期末残高	1,282,318	1,403,341
当期変動額	121,022	493,426
当期末残高	1,403,341	1,896,767
IV 自己株式		
前期末残高	△ 16,870	△ 16,870
当期変動額合計	-	△ 1
当期末残高	△ 16,870	△ 16,872
V 株主資本合計		
前期末残高	2,303,802	2,428,150
当期変動額	124,347	528,628
当期末残高	2,428,150	2,956,779
評価・換算差額等		
VI 評価・換算差額等		
前期末残高	43,281	112,230
当期変動額	68,949	△ 112,163
当期末残高	112,230	66
VII 新株予約権		
前期末残高	25,760	36,733
当期変動額	10,972	30,762
当期末残高	36,733	67,495
VII 純資産合計		
前期末残高	2,372,844	2,577,114
当期変動額	204,269	447,227
当期末残高	2,577,114	3,024,341



中期経営戦略

中期目標

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とスマートフォンとの垣根なくゲームをプレイされております。このような環境の中、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、引き続き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

技術力向上

Entertainment for All

C 世界を舞台に活躍できる

人材育成

グループ統制



商品戦略

あらゆるエンターテインメント分野で活躍する

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の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

強いコンテンツを生み出せるコンテンツメーカー

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、更なる技術力向上及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制作の生産性の更なる向上を図ってまいります。

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

世界を舞台に活躍できる

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、人事理念を体现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とも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。



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3丁目17番 TEL：058-371-7275

■大阪開発室 〒530-0055 大阪府大阪市北区野崎町9丁目13番 梅田扇町通ビル8階 TEL：06-6809-7250

■役員構成

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	後藤 昭人
常勤監査役	高木 正明
常勤監査役	平野 勝美
監査役	杉山 豊

■連結子会社

NIS America, Inc. (米国カリフォルニア州)

株式会社STUDIO ToOuef (岐阜県各務原市)

株式会社エンターテインメントサポート (東京都豊島区)

Nippon Ichi Software Asia Pte.Ltd. (シンガポール共和国)

Nippon Ichi Software Vietnam Co., Ltd. (ベトナム社会主義共和国)

■事業の内容

コンピュータソフトウェアの開発・製造・販売

■業種別分類 / コード 情報・通信 / 3851

■銘柄略称 日本一 S

■資本金 543,442,276円

■従業員数 198名 (連結)

株式の状況

発行可能株式数 13,600,000株

発行済株式数 5,106,900株

株主数 2,828名

大株主

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
有限会社ローゼンクイーン商会	1,773,400	35.1
北角 浩一	570,000	11.3
株式会社SBI証券	210,400	4.2
加藤 修	100,400	2.0
岐阜信用金庫	100,000	2.0

※当社は自己株式58,001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。

(2018年3月31日現在)



株主メモ・WEB サイトのご案内

- 上場証券取引所 東京証券取引所
- 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 毎年3月31日
- 中間配当金受領株主確定日 毎年9月30日
- 定時株主総会 毎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 愛知県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: 0120-782-031(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。