

第24期 事業報告書

2016.4.1～2017.3.31



日本一
SINCE 1993
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、『原点』を追求する姿勢を忘れません。



※『原点』の全文につきましては、当社WEBサイト(<http://nippon1.co.jp/>)をご覧ください。

INDEX

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

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。



株主の皆様へ

第24期の概況および今後の方針・展望

第24期は、新規IP(知的財産)として『ロゼと黄昏の古城』『ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団』『世界一長い5分間』『プリンセスは金の亡者』の4タイトルを生み出すことができました。中でも『ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団』は新規タイトルかつ初挑戦のジャンルでありながらも、ユーザーの皆様の熱烈な支持を頂戴し、ロコミで7万本を超えるスマッシュヒットとなりました。

一方で、『クラシックダンジョン戦国』『真流行り神2』『魔女と百騎兵2』の3つのシリーズタイトルを発売するとともに、Nintendo Switch™と同日に『魔界戦記ディスガイア5』を発売いたしました。

結果として、新規タイトルとシリーズタイトルの両輪で、当社コンテンツの継続的な育成とブランド構築に努めた一年となりました。

第25期においても“小さく生んで、大きく育てる”を指針とし、未来に向かっての成長の種まきを継続しつつ、短期的な課題の解決と、中長期的な成長戦略を実行に移していく方針です。

株主・投資家の皆様へメッセージ

株主・投資家の皆様には、日頃からご支援・ご厚情を賜わりまして、誠にありがとうございます。心から御礼申し上げます。

第24期は、パッケージ事業で生み出したタイトルを国内外で展開しつつ、PlayStation StoreおよびSteamでの配信(オンライン事業)、他社のアプリゲームとのコラボレーション(ライセンス事業)でコンテンツを広げていくという従来のビジネスモデル以外に、新たな取り組みを始めた一年でもありました。

一つは、2016年12月に発表したアプリゲーム版「夜廻」「魔界戦記ディスガイア」の開発です。

長年コンシューマゲームで培ってきたノウハウを活かした独自性、プラットフォームの垣根を超えた楽しさを提供する連動性、当社タイトルをより多くの方に、そしてより長く愛していただくための継続性を重視し、アプリゲームの開発に取り組んでまいりました。

もう一つは、「日本インディーズピリッツ」です。

海外の優良インディーゲームのライセンスを獲得し、日本国内で配信・販売する事業であり、今後タイトル数を堅調に増やしていくことで力になっていくと期待しております。

当社は、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。

第25期においても引き続き、皆様のご指導ご鞭撻を賜りたく、何卒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

プリンセスは金の亡者

2016年11月24日発売

PlayStation®Vita



『プリンセスは金の亡者』は、年に一度全社員から企画を募り、新たなゲームタイトルの選出を行うという、当社の取り組みから生まれたゲームタイトルです。

「金の力で全てを解決する」という斬新なゲームコンセプトを持つアクションゲームで、プレイヤーは立ち塞がる敵や罠を「買収」しながら、金の力にまかせた強引なステージクリアを行っていきます。

その独特なゲーム性が評価され、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。



魔女と百騎兵2

2017年2月23日発売

PlayStation®4



前作のダークな世界観を引き継ぎつつ、舞台やキャラクターを一新した『魔女と百騎兵シリーズ』の最新作『魔女と百騎兵2』。プレイヤーは魔女“チェルカ”の使い魔である百騎兵となって、人々を蝕む“魔女病”が蔓延する世界を冒険します。

前作と比べ、より洗練されたアクション要素・美しいグラフィックが評価され、ゲーム雑誌「週刊ファミ通」の「新作ゲーム クロスレビュー」で「ゴールド殿堂入り」となりました。



魔界戦記ディスガイア5

2017年3月3日発売

Nintendo Switch™



任天堂の新ハードであるNintendo Switch™の発売日と同日に、「魔界戦記ディスガイア5」を発売いたしました。

「魔界戦記ディスガイア5」は2015年に、PlayStation®4にて発売された「ディスガイアシリーズ」の最新タイトルです。この度、Nintendo Switch™で発売するにあたり、PlayStation®4にて配信したダウンロードコンテンツの収録、Nintendo Switch™への最適化を行い、豊富なやりこみ要素でお客様からご好評を頂きました。



日本一 Indie Spirits

インディー スピリッツ
PlayStation®4
PlayStation®Vita

「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。

インディー特有の独創性で、作りたいゲームを作るといふ、大きなタイトルにはできない大胆さと斬新さがインディーゲームの魅力です。

2017年2月に配信開始した「Nidhoggーニーズヘッグー」「Emily Wants to Play」「Back to Bed」を皮切りに、今後も魅力的なタイトルを発売し、インディーゲームの面白さを、より多くのお客様に楽しんで頂けるよう、活動してまいります。

日本一 Indie Spirits



海外パッケージ事業

YOMAWARI
NIGHT ALONE

Yomawari: Night Alone
邦題：夜廻

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

DISGAEA 2 PC

Disgaea 2 PC
邦題：ディスアエア2 PC

©2006-2017 Nippon Ichi Software, Inc.
©2017 NIS America, Inc. All rights reserved.
Disgaea is a trademark or registered
trademark of Nippon Ichi Software, Inc.

Danganronpa 1・2
Reload

Danganronpa 1・2 Reload
邦題：ダンガンロンパ1・2 Reload

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

TOUHO
Genso Wanderer

Touhou Genso Wanderer
邦題：不思議の幻想郷TOD-RELOADED-

©Team Shanghai Alice
©Mediascape Co., Ltd. /
AQUA STYLE Licensed to and
published by NIS America, Inc.

魔女と百騎兵

マジョトヒャッキヘイ

— Concert —

魔女たちの幻奏夜会



東京都・府中の森芸術劇場ウィーンホールにて、「魔女と百騎兵2」の発売を記念したアンサンブルコンサートを開催いたしました。出演者が数々の名曲を華麗かつ情熱的に演奏し、お越しいただきましたお客様から大好評をいただきました。

また、物販コーナーではコンサートパンフレット等のグッズの販売を行い、複数の完売商品が出るなど大盛況となりました。

日本一RADIO
公開録音

ディスガイア
ナイト
NIPPON ICHI SOFTWARE PRESENTS



東京都・Loft9 Shibuyaにて、公式ラジオ番組日本一RADIOの公開録音イベントと、「魔界戦記ディスガイア」シリーズのトークイベント「ディスガイアナイトin渋谷」を同日に開催いたしました。

当日は、イベント限定のコラボメニューの販売やラジオ番組やタイトルに登場する声優陣に登壇いただきトークショーを行いました。お客様とともに熱く盛り上が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

アニメ・ゲームイベント「マチ★アソビvol.17」と「コミックマーケット91」にブースを出展いたしました。「マチ★アソビ」では『プリンセスは金の亡者』の体験会を実施し、「コミックマーケット91」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タイトルの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りいただきました。

ぶろっぽん OFFICIAL WEB SHOP



2017年2月より、株式会社ブロッコリー様と当社によるグッズブランド「ぶろっぽん」を新たに創設いたしました。

記念すべき第1弾では「魔女と百騎兵」シリーズの商品を展開。当社デザイナーによる描き下ろしのイラストを使用した「魔女と百騎兵2」ベッドシーツ等、「ぶろっぽん」でしか手に入らない商品を展開いたしました。

今後も「ぶろっぽん」では、両社の強みを活かした新商品の発表を予定しております。



コラボレーション

前期から引き続き、他社タイトルとのコラボレーションを続けてまいりました。

クローバーラボ株式会社様の「ゆるドラシル」、株式会社S&Mゲームス様の「刻のイシュタリア」、株式会社Fuji&gumi Games様の「誰が為のアルケミスト」等、多数のタイトルに当社タイトルのコンテンツを期間限定で追加いただき、ご好評をいただきました。

今後も、お客様に喜んでいただけるコラボレーションを検討してまいります。

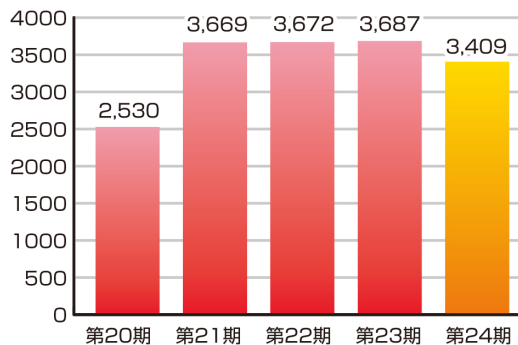
© 2014 Clover Lab., inc.
© S&M Games Inc. All rights reserved.
© Fuji&gumi Games



連結財務ハイライト

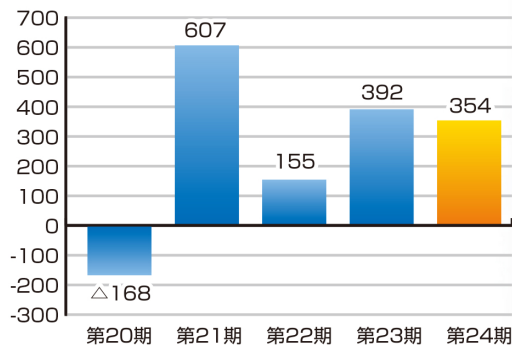
売上高

(単位：百万円)



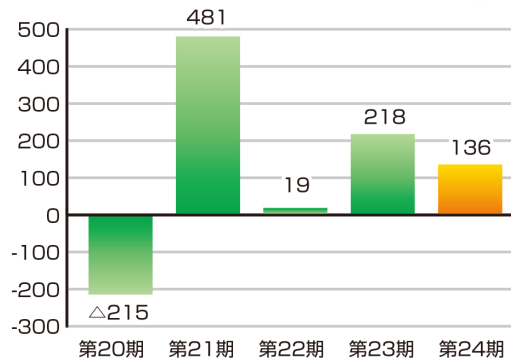
経常利益

(単位：百万円)



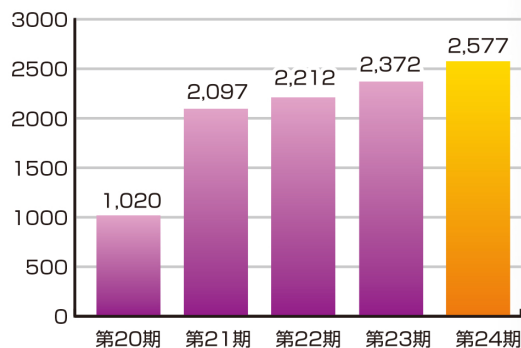
純利益(損益)

(単位：百万円)



純資産額

(単位：百万円)



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]

	前連結会計年度 (平成 28 年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (平成 29 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	1,096,993	1,181,316
②受取手形及び売掛金	194,397	182,174
③有価証券	53,329	-
④商品及び製品	49,927	102,359
⑤仕掛品	321,734	231,003
⑥前払費用	108,685	327,179
⑦繰延税金資産	65,579	-
⑧その他	119,930	211,154
⑨貸倒引当金	△ 2,300	△ 5,800
流動資産合計	1,899,591	2,229,388
II 固定資産		
有形固定資産		
①建物及び構築物 (純額)	278,683	267,738
②機械装置及び運搬具 (純額)	2,333	1,236
③土地	214,495	214,495
④その他 (純額)	32,497	30,993
有形固定資産合計	528,010	514,463
無形固定資産	26,840	25,684
投資その他資産		
①投資有価証券	701,354	1,089,858
②その他	26,649	23,984
投資その他の資産合計	728,003	1,113,842
固定資産合計	1,282,854	1,653,991
資産合計	3,182,445	3,883,379

[単位：千円]

	前連結会計年度 (平成 28 年 3 月 31 日)	当連結会計年度 (平成 29 年 3 月 31 日)
区分	金額	金額
(負債の部)		
I 流動負債		
①買掛金	113,222	91,785
②短期借入金	110,000	210,000
③未払金	112,186	130,718
④未払法人税等	45,292	5,127
⑤賞与引当金	122,462	92,780
⑥売上債引当金	197,366	119,091
⑦その他	66,798	132,069
流動負債合計	767,328	781,573
II 固定負債		
①長期借入金	-	458,051
②退職給付に関わる負債	21,472	30,007
③その他	20,799	36,633
固定負債合計	42,272	524,692
負債合計	809,601	1,306,265
(純資産の部)		
I 株主資本		
①資本金	524,177	525,840
②資本剰余金	514,177	515,840
③利益剰余金	1,282,318	1,403,341
④自己株式	△ 16,870	△ 16,870
株主資本合計	2,303,802	2,428,150
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	△ 63,121	11,522
②為替換算調整勘定	106,402	100,708
その他の包括利益累計額合計	43,281	112,230
新株予約権	25,760	36,733
純資産合計	2,372,844	2,577,114
負債純資産合計	3,182,445	3,883,379



■連結損益計算書

[単位：千円]

	前連結会計年度 (自平成27年4月1日 至平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自平成28年4月1日 至平成29年3月31日)
区分	金額	金額
I 売上高	3,687,983	3,409,763
II 売上原価	1,910,360	1,702,189
売上総利益	1,777,622	1,707,573
III 販売費及び一般管理費	1,349,880	1,340,687
営業利益	427,742	366,886
IV 営業外収益	41,868	55,145
V 営業外費用	76,707	67,350
経常利益	392,904	354,681
VI 特別利益	12,347	10,903
VII 特別損失	29,800	92,933
税金等調整前当期純利益	375,451	272,651
法人税等	156,574	136,631
当期純利益	218,876	136,020

■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27年4月1日 至平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自平成28年4月1日 至平成29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	555,951	△ 61,892
II 投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 481,643	△ 390,237
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 155,431	546,378
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 63,291	△ 11,562
V 現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△ 144,414	82,686
VI 現金及び現金同等物の期首残高	1,243,044	1,098,630
VII 現金及び現金同等物の期末残高	1,098,630	1,181,316

■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27年4月1日 至平成28年3月31日)	当連結会計年度 (自平成28年4月1日 至平成29年3月31日)
区分	金額	金額
株主資本		
I 資本金		
前期末残高	521,920	524,177
当期変動額	2,257	1,662
当期末残高	524,177	525,840
II 資本剰余金		
前期末残高	511,920	514,177
当期変動額	2,257	1,662
当期末残高	514,177	515,840
III 利益剰余金		
前期末残高	1,073,388	1,282,318
当期変動額	208,930	121,022
当期末残高	1,282,318	1,403,341
IV 自己株式		
前期末残高	△ 16,870	△ 16,870
当期変動額合計	-	-
当期末残高	△ 16,870	△ 16,870
V 株主資本合計		
前期末残高	2,090,357	2,303,802
当期変動額	213,445	124,347
当期末残高	2,303,802	2,428,150
評価・換算差額等		
VI 評価・換算差額等		
前期末残高	110,935	43,281
当期変動額	△ 67,653	68,949
当期末残高	43,281	112,230
VII 新株予約権		
前期末残高	10,832	25,760
当期変動額	14,927	10,972
当期末残高	25,760	36,733
VII 純資産合計		
前期末残高	2,212,125	2,372,844
当期変動額	160,718	204,269
当期末残高	2,372,844	2,577,114



中期戦略

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、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。

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

技術力の強化

強いコンテンツを
生み出せるコンテンツメーカー

Entertainment for All

人材育成

グループ統制

世界を舞台に活躍できる



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、新たな商品戦略を策定し、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及び、『魔界戦記ディスガイア』、『流行り神』をはじめとした既存IPの活用を積極的に行い、商品を軸にしたブランド価値向上へ向けて戦略的な展開を行ってまいります。

具体的には、新規IPの創出と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する機会を作り出してまいります。

技術力の強化

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
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、SNSサイトの運営、
スマートフォン用コンテンツの配信・運営
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、
他社タイトルの受託開発、上記以外

■業種別分類 / コード 情報・通信 / 3851
■銘柄略称 日本一S
■資本金 525,840,076円
■従業員数 168名 (連結)
(2017年3月31日現在)

株式の状況

(2017年3月31日現在)

発行可能株式数 13,600,000株
発行済株式数 5,076,100株
株主数 3,322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	1,698,400	33.9
北角 浩一	657,700	13.1
加藤 修	180,400	3.6
岐阜信用金庫	100,000	2.0
日本証券金融株式会社	95,600	1.9

※当社は自己株式58,000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 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。