

証券コード（3851）

第22期 事業報告書

2014.4.1～2015.3.31

日本一 SINCE 1993 SOFTWARE

株式会社日本一ソフトウェア



株主の皆様へ

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。

※『原点』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

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

第22期の概況および今後の方針・展望

第22期は、課題である「代表作となりえる新規IP（知的財産）の不足」を解消すべく、少数精鋭で産み出し、大きく育てるという強い意志のもと、“日本一ソフトウェア NEWBRAND”と銘打ち、『ハーレム天国だと思ったらヤンデレ地獄だった。』『htoL#NiQ -ホタルノニッキ-』『大江戸Blacksmith』というフレッシュで個性豊かな3タイトルをリリースすることができました。

今後ともチャレンジ精神旺盛に、コンシューマ（家庭用）ゲーム機だけにとどまらず、新規IPへのチャレンジを継続してまいりますので、どうぞご期待ください。



株主・投資家の皆様へのメッセージ

2015年3月26日に『魔界戦記ディスガイア5』を発売し、世界市場の中心となりつつあるプレイステーション4への対応をいち早く実行できたことは、必ずや未来につながるものであると確信しております。

第23期も、日本国内においては追加ダウンロードコンテンツを毎月配信するなど販売強化し、北米・欧州・アジアでも販売し、収益の最大化を図ってまいります。

また、海外展開、オンライン事業、ライセンス事業について更なる強化を図るために、新たに立ち上がったグループ会社、株式会社エンターテインメントサポートおよびNIPPON ICHI SOFTWARE VIETNAM CO.,LTD.を含めて、日本一ソフトウェアとグループ会社間のシナジー効果を高めてまいります。

日本一ソフトウェアは、世界を舞台にあらゆるエンターテインメント分野で活躍する企業、強いコンテンツを産み出せるコンテンツメーカーへと成長することを目指し続けます。

株主・投資家の皆様におかれましては、今後ともより一層のご支援とご鞭撻を賜りたく、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

国内パッケージ事業

ハーレム天国だと思ったらヤンデレ地獄だった。

2014年4月24日発売

PlayStation®3



当社が初めて着手した“美少女”アドベンチャーゲーム。

タイトル名通り、ストーリーのハーレム展開とヤンデレ展開のギャップが話題になりました。

物語の前半は、誰もが憧れるような3人の幼馴染とのハーレム天国な日常を送りますが、とある事件をきっかけに、主人公をめぐるヤンデレ地獄な展開が待ち受けています。



htoL#NiQ ーホタルノニッキー

2014年6月19日発売

PlayStation®Vita



タッチ操作による光と影のアクションゲーム。

プレイヤーは闇を照らす“ホタル”、影の中を進む“カゲホタル”となり、記憶喪失の少女“ミオン”を導きます。

絵本のようなあたたかい雰囲気、光と影、そして死をテーマに描かれた少し残酷な世界観に注目が集まりました。



真 流行り神

2014年8月7日発売

PlayStation®3／PlayStation®Vita





人気アドベンチャー「流行り神」シリーズの最新作。

都市伝説というシリーズの根幹は引き継ぎながら、新たなシステム“ライアーズアート”の搭載や、登場キャラクターを一新しました。

本作では、あらゆるジャンルにおける恐怖を追求し、猟奇殺人、監禁、サイコパス、悪霊など様々なストーリーを楽しめます。



神様と運命覚醒のクロステーゼ

2014年9月25日発売

PlayStation®3



『神様と運命革命のパラドクス』から続く、神様シリーズの第2弾。
キャラクターデザインをいとうのいぢ×堀愛里、テーマソングを妖精帝國が担当しています。

本作は、グラフィックを3Dに一新させ、“究極の選択”をテーマに、運命の覚醒を巡る物語を展開していきます。



大江戸BlackSmith

2014年11月27日発売

PlayStation®Vita



女と金をテーマにしたシミュレーションゲーム。
余命一年の刀匠として様々な方法で金を稼ぎ、女の子と逢うことが本タイトルの目的です。

遊楽都市を舞台に、そこで働く女の子達の影と向き合いながら仲を深めていく「大人の恋愛」を描きました。



風雨来記3

2015年2月19日発売

PlayStation®Vita



広大な北海道の大地を旅する「旅ゲー」。
駆け出しのライターとしてバイクで北海道を自由に取材します。

現地の写真を用いた背景や、実際に旅している感覚を味わえる独自のゲームシステムなどに注目が集まりました。



当期の取り組み

国内パッケージ事業

魔界戦記ディスガイア5

2015年3月26日発売

PlayStation®4



当社の看板タイトル『魔界戦記ディスガイア』シリーズの最新作。
さらなる進化を遂げた“果て無き”育成システムを盛り込んで、PlayStation®4に登場しました。
“復讐と叛逆”、そして“魔王集結”をテーマに、シリーズ史上最大のボリュームとスケールを誇る物語が展開します。
新たな戦闘システムとして“リベンジモード”を搭載。さらに既存のシステムも多くの改善が加えられており、シリーズ集大成として今まで以上に遊びやすくなっています。



『ゴーゴーカレー』&『ディスガイア5』コラボレーション

全国にチェーン店を展開する有名カレー店『ゴーゴーカレー』と『魔界戦記ディスガイア5』とのコラボレーションが実施されました。
カレー好きのキャラクター・ウサリアを絵柄にしたクリアファイルの配布も行われました。



ディスガイア展 ～原田たけひとギャラリー&カフェ～

阿佐ケ谷アニメストリート内『GoFa　LABO』にて、『ディスガイア展～原田たけひとギャラリー&カフェ～』が開催されました。
シリーズの原田たけひと氏によるイラスト展示や、ディスガイア展でしか食べられないオリジナルメニューが販売されました。



海外パッケージ事業

初回限定版・予約特典

初回限定版は、登場キャラクター『ウサリア』を可愛らしくデフォルメした特製フィギュア『にいてんご』や、豪華ハードカバー設定資料集など、盛りだくさんの内容でお届けしました。



NAtURAL DOCtRINE

NAtURAL DOCtRINE
邦題：NAtURAL DOCtRINE(ナチュラル ドクトリン)

PlayStation®4/PlayStation®3/PlayStaion®Vita
©2013-2014 KADOKAWA GAMES, Ltd.
NAtURAL DOCtRINE is a registered trademark of KADOKAWA GAMES.

PERSONA Q SHADOW OF THE LABYRINTH

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
邦題：ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス

ニンテンドー 3DS
©ATLUS ©SEGA. Developed by ATLUS.
Persona is a registered trademark of Atlus U.S.A., Inc.

AKIBA'S TRIP UNDEAD & UNDRESSED

AKIBA'S TRIP: Undead & Undressed
邦題：アキバズトリップ

PlayStation®4/PlayStation®3/PlayStaion®Vita
©2013-2015 ACQUIRE Corp.

ARCANA HEART 3 LOVE MAX!!!!!

Arcana Heart 3 LOVE MAX!!!!!
邦題：アルカナハート3 LOVE MAX!!!!!

PlayStation®3/PlayStaion®Vita
©EXAMU Inc. / ARC SYSTEM WORKS.

CRIMINAL GIRLS Invite Only

CRIMINAL GIRLS: Invite Only
邦題：クリミナルガールズ INVITATION

PlayStation®Vita

The Awakened Fate ULTIMATUM

The Awakened Fate Ultimatum
邦題：神様と運命革命のパラドクス

PlayStation®3

当期の取り組み

オンライン事業

魔界戦記ディスガイア 5 追加ダウンロードコンテンツ



魔界戦記ディスガイア5では、Playstation® Storeを通じてダウンロードコンテンツの配信を行っております。2015年3月26日の第1弾から、配信限定の物語や、即戦力となりうるキャラクターとの冒険を楽しむことができます。さらに、各配信分をまとめてダウンロードすることができるシーズンパスの販売も行いました。

	配信日 (予定)	配信コンテンツ（予定）
第 1 弾	3 月 26 日 (木)	**シナリオ配信：ディスガイア D2 ラハール編** 仲間になるキャラクター：ラハール・エトナ・フロン・シシリー
		キャラクター配信：ラハールちゃん
第 2 弾	4 月 30 日 (木)	**シナリオ配信：ディスガイア 4　ヴァルバトーゼ編** 仲間になるキャラクター：ヴァルバトーゼ・フェンリッヒ・アルティナ
		シナリオ配信：ディスガイア 4　フーカ編 仲間になるキャラクター：フーカ・デスコ・エミーゼル
		キャラクター配信：日本一ちゃん
第 3 弾	5 月 28 日 (木)	**シナリオ配信：ディスガイア 3　マオ編** 仲間になるキャラクター：マオ・ラズベリル・サルバトーレ
		シナリオ配信：ディスガイア 3　アルマース編 仲間になるキャラクター：アルマース・サファイア
		キャラクター配信：メタリカ
第 4 弾	6 月 25 日 (木)	**シナリオ配信：ディスガイア 2　アデル編** 仲間になるキャラクター：アデル・ロザリンド・アクターレ
第 5 弾	7 月 30 日 (木)	**シナリオ配信：ファントム・キングダム　ゼタ編** 仲間になるキャラクター：ゼタ・プラム・ペタ
		シナリオ配信：ラ・ピュセル　魔王プリエ編 仲間になるキャラクター：魔王プリエ

ライセンス事業

Z/X EXパック 日本一ソフトウェア2



株式会社ブロッコリーが発売しております「Z/X -Zillions of enemy X-」から、当社キャラクターが登場する「EXパック　第4弾 日本一ソフトウェア2」が発売されました。

その他事業

プリニークラブ

カード&グッズショップ「プリニークラブ」が、各務原本店・金山店の2店舗で営業中です。各種トレーディングカードゲームの大会も随時開催しております。



うたの☆プリンスさまっ♪ All Star After Secret

PSP®（PlayStation®Portable）

© 早乙女学園

当社が開発を担当いたしました「うたの☆プリンスさまっ♪All Star After Secret」が、株式会社ブロッコリーから発売されました。

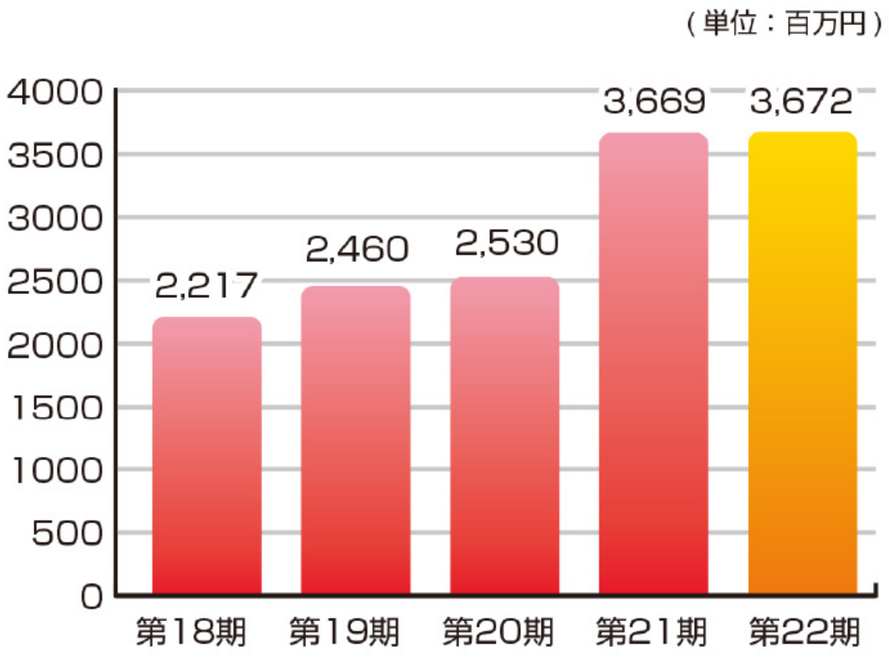
セグメント利益(当連結会計年度)

[単位：千円]

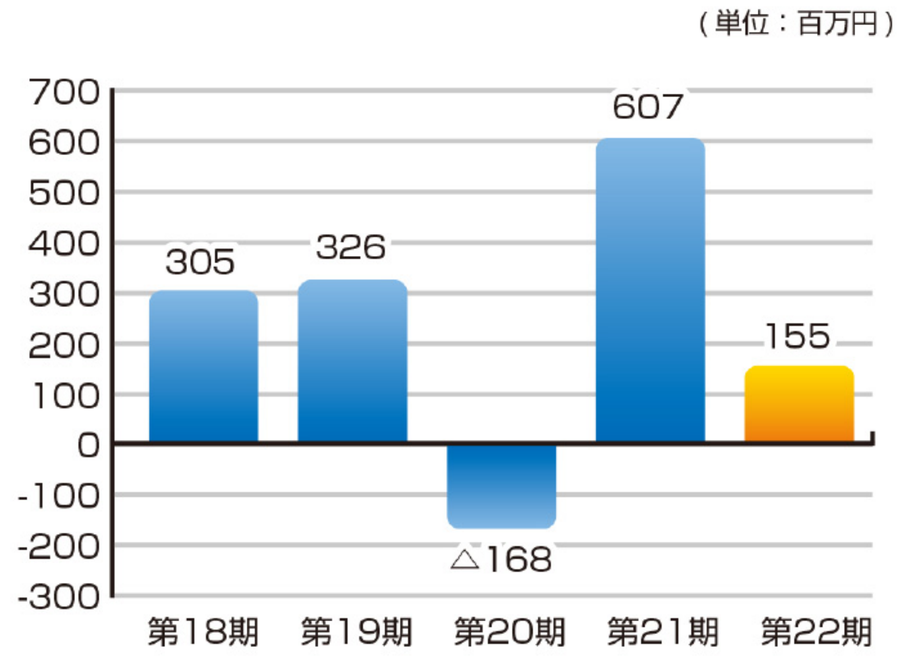
	売上高	セグメント利益又はセグメント損失 (△)
パッケージ事業	2,662,624	△ 81,377
オンライン事業	820,391	486,068
ライセンス事業	55,497	40,710
その他事業	133,907	△ 32,313

連結財務ハイライト

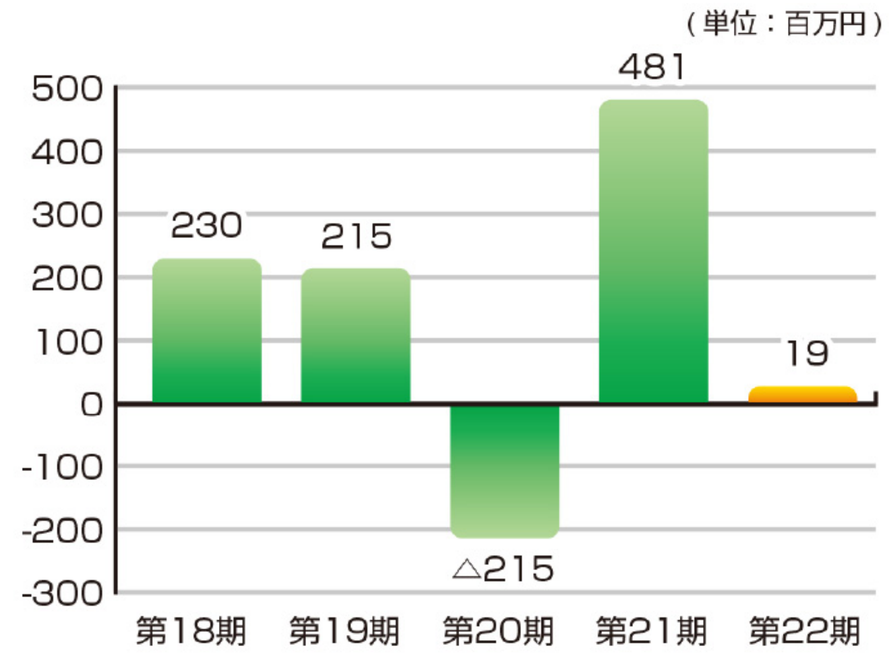
売上高



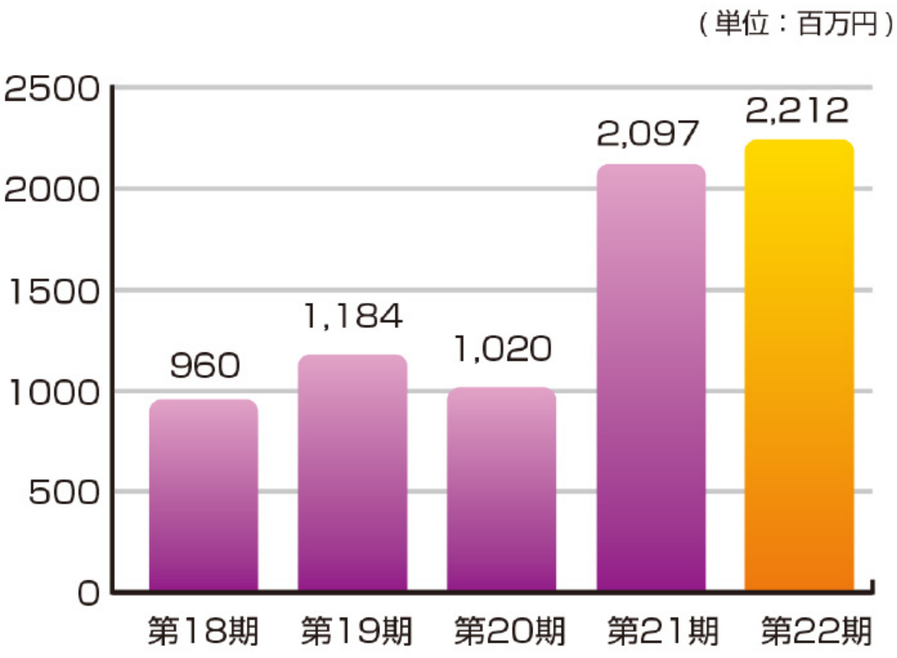
経常利益



純利益(損益)



純資産額



連結財務諸表(要旨)

■連結貸借対照表

[単位：千円]

区分	前連結会計年度 (平成 26 年 3 月 31 日) 金額	当連結会計年度 (平成 27 年 3 月 31 日) 金額
(資産の部)		
Ⅰ流動資産		
①現金および預金	890,385	1,243,044
②受取手形及び売掛金	325,187	500,072
③商品及び製品	82,594	96,264
④仕掛品	177,929	153,305
⑤繰延税金資産	54,893	62,969
⑥その他	135,270	108,338
⑦貸倒引当金	△ 1,700	△ 1,700
流動資産合計	1,664,560	2,162,295
Ⅱ固定資産		
有形固定資産		
①建物及び構築物 (純額)	301,140	290,694
②機械装置及び運搬具 (純額)	6,099	4,015
③土地	191,379	191,379
④その他 (純額)	29,857	39,645
有形固定資産合計	528,476	525,735
無形固定資産	9,740	28,279
投資その他資産		
①投資有価証券	404,702	389,206
②その他	29,507	23,358
投資その他の資産合計	434,209	412,564
固定資産合計	972,427	966,579
資産合計	2,636,988	3,128,874

[単位：千円]

区分	前連結会計年度 (平成 26 年 3 月 31 日) 金額	当連結会計年度 (平成 27 年 3 月 31 日) 金額
(負債の部)		
Ⅰ流動負債		
①買掛金	110,066	189,555
②短期借入金	–	260,000
③未払金	80,523	107,058
④未払法人税等	68,519	4,267
⑤賞与引当金	68,602	100,773
⑥売上値引引当金	127,917	134,297
⑦その他	66,952	78,417
流動負債合計	522,582	874,368
Ⅱ固定負債	16,770	42,380
負債合計	539,352	916,749
(純資産の部)		
Ⅰ株主資本		
①資本金	521,185	521,920
②資本剰余金	511,185	511,920
③利益剰余金	1,063,582	1,073,388
④自己株式	△ 16,870	△ 16,870
株主資本合計	2,079,081	2,090,357
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	6,168	△ 21,750
②為替換算調整勘定	12,385	132,685
その他の包括利益累計額合計	18,553	110,935
新株予約権	–	10,832
純資産合計	2,097,635	2,212,125
負債純資産合計	2,636,988	3,128,874

■連結損益計算書

［単位：千円］

	前連結会計年度 （自 平成25年4月1日 至 平成26年3月31日）	当連結会計年度 （自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日）
区分	金額	金額
Ⅰ売上高	3,669,668	3,672,421
Ⅱ売上原価	1,962,612	2,286,796
売上総利益	1,707,056	1,385,624
Ⅲ販売費及び一般管理費	1,126,908	1,245,918
営業利益	580,148	139,706
Ⅳ営業外収益	46,476	27,900
Ⅴ営業外費用	19,496	11,636
経常利益	607,128	155,970
Ⅵ特別利益	1,162	8,626
Ⅶ特別損失	19,376	23,990
税金等調整前当期純利益	588,913	140,605
法人税、住民税及び事業税	164,591	98,715
法人税調整額	△ 57,500	22,155
当期純利益	481,822	19,735

■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25年4月1日 至 平成26年3月31日）	当連結会計年度 （自 平成26年4月1日 至 平成27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	961,545	47,440
Ⅱ投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 181,450	△ 56,395
Ⅲ財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 557,249	250,985
Ⅳ現金及び現金同等物に係る換算差額	40,283	110,629
Ⅴ現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	263,128	352,659
Ⅵ現金及び現金同等物の期首残高	627,256	890,385
Ⅶ現金及び現金同等物の期末残高	890,385	1,243,044

■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25年4月1日 至 平成26年3月31日）	当連結会計年度 （自 平成26年4月1日 至 平成27年3月31日）
区分	金額	金額
株主資本		
Ⅰ資本金		
前期末残高	246,180	521,185
当期変動額	275,005	735
当期末残高	521,185	521,920
Ⅱ資本余剰金		
前期末残高	236,180	511,185
当期変動額	275,005	735
当期末残高	511,185	511,920
Ⅲ利益余剰金		
前期末残高	586,001	1,063,582
当期変動額	477,580	9,806
当期末残高	1,063,582	1,073,388
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	1,051,490	2,079,081
当期変動額	1,027,591	11,276
当期末残高	2,079,081	2,090,357
評価・換算差額等		
Ⅵ評価・換算差額等		
前期末残高	△ 30,604	18,553
当期変動額	49,158	92,381
当期末残高	18,553	110,935
Ⅶ新株予約権		
前期末残高	－	－
当期変動額	－	10,832
当期末残高	－	10,832
Ⅶ純資産合計		
前期末残高	1,020,885	2,097,635
当期変動額	1,076,749	114,490
当期末残高	2,097,635	2,212,125

中期戦略

創業理念
ゲームは作品ではなく
商品である

経営理念
それって、面白い？

原点
美しさ

人事理念
自ら考えて行動する、
自ら考えて切り拓く

ビジョン
Entertainment for All

商品力・技術力の強化

人材育成

1995年の設立以来、当社は『ゲームは作品ではなく商品である』という創業理念のもと、家庭用ゲームソフトウェアの国内外での販売を主要なビジネスとして、多くの関係者の皆様に支えていただきながら成長してまいりました。当社グループの更なる発展を目指し、理念に則った『商品力・技術力の強化』『人材育成』を中心に、中期経営戦略として右記の課題に注力してまいります。

中期経営戦略

◆ 商品力強化

近年の当社グループの重要課題となっております『新たな代表作の創出』を促進してまいります。具体的には前年度に引き続きまして「NEW BRAND」戦略を実施し、積極的に新規IP（知的財産）の創出に取り組んでまいります。お客様からのニーズの高いシリーズタイトルにつきましても、継続して丁寧に育ててまいります。また、自社通販の強化、ライセンスビジネスの強化、そして、イベントを通じてお客様との交流の場を増やすことで、各タイトルの商品価値と顧客満足度の向上を図ります。

◆ 技術力強化

自社ライブラリ及び自社ツールの開発と充実に取り組むことで技術力の強化を図ります。これに伴い、得意分野の２Ｄ技術につきましては開発効率アップとコスト削減を実現し、課題となる３Ｄ技術につきましても開発中の複数のプロジェクトを通して克服してまいります。

◆ 海外展開強化

好調の北米・欧州市場を主軸としつつ、コンシューマハード以外にもSTEAMやスマートフォンへのタイトルの供給を検討・実施してまいります。日本以外のアジア地域においても、発売する多くのタイトルを丁寧にローカライズしていくことでアジア市場の今後の成長に対応してまいります。

◆ コンシューマ依存からの脱却

得意分野であるコンシューマ事業は従来通り継続しつつ、リスクヘッジとして海外ユーザーからのニーズが高まってきておりますSTEAMへのタイトル供給を開始いたします。オンライン事業については好調のPSストアでのゲーム及び壁紙等の配信に注力しつつ、スマートフォン向けのゲーム開発も継続してまいります。

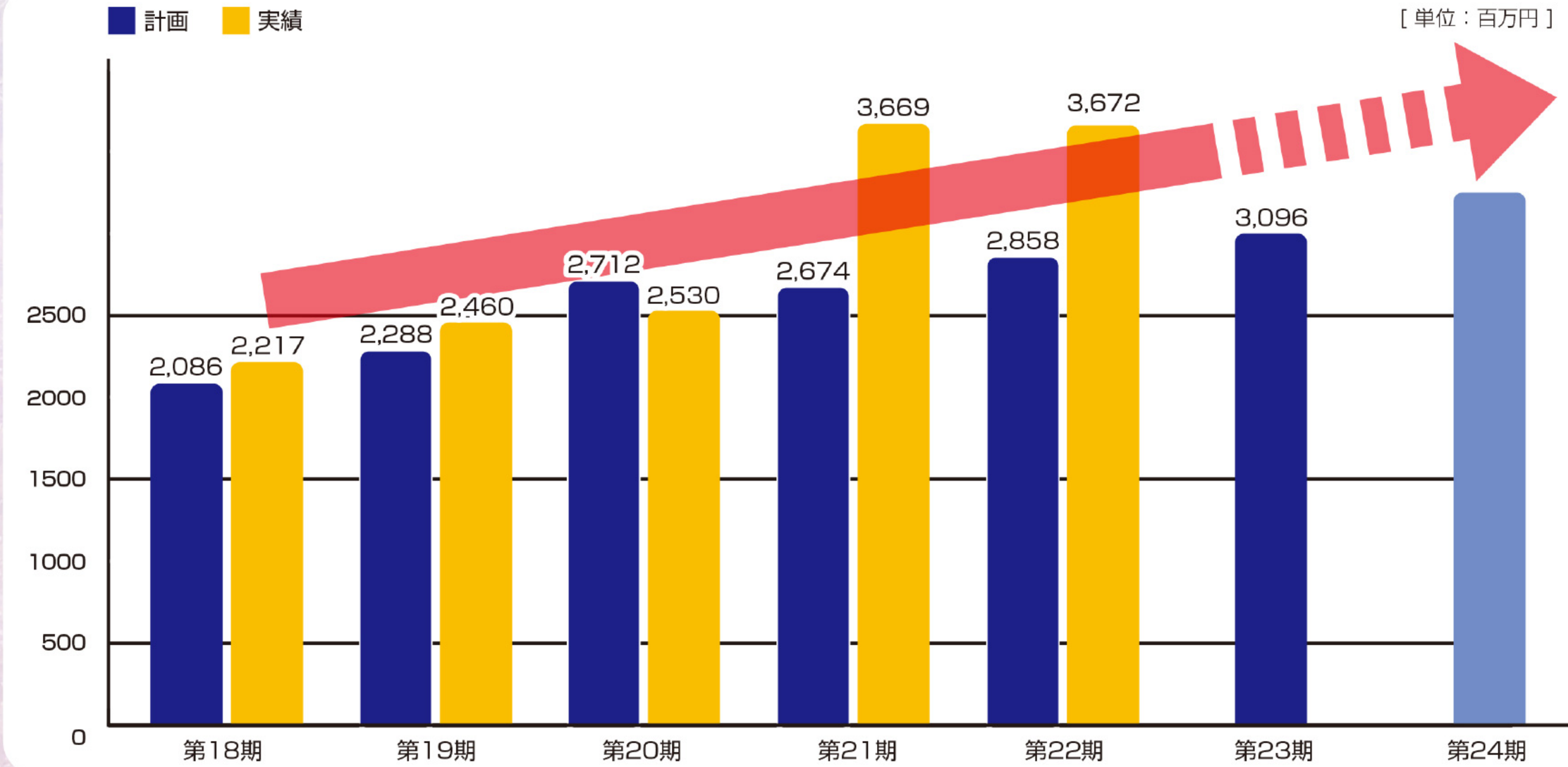
◆ グループ間シナジー強化

日本一ソフトウェアおよび国内外の子会社間のシナジーを強化し、グループ内の経営効率の向上を図ります。具体的には日本一ソフトウェアと北米子会社NIS Americaの連携を高め、日本国内の優良コンテンツを獲得し、北米・欧州で展開することを強化してまいります。また、開発子会社エンターテインメントサポートを活用し、当社グループが所有するコンテンツの移植業務・ローカライズ業務・デバッグ業務・グッズ化を促進することで、各コンテンツの利益の最大化と経営効率の向上を目指します。その他、人材育成を目的としたグループ間での人材交流も実施してまいります。

◆ 組織強化

当社グループの理念を理解・実践できる人材を育成してまいります。経営方針の具体化と周知徹底、社内外における研修の導入、グループ間での人材の交流などを実施し、人事理念「自ら考えて行動する、自ら考えて切り拓く」を体現できる人材を育成してまいります。

中期計画














日本一ソフトウェア NEW BRAND

既存タイトルの育成
新規タイトルへの挑戦

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

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	後藤	昭人
常勤監査役	高木	正明
監査役	福井	明
監査役	貝沼	征司

■連結子会社

NIS America,Inc.（米国カリフォルニア州）
株式会社システムプリズマ（大阪府大阪市）
株式会社STUDIO ToOeuf（岐阜県各務原市）
宍喰屋株式会社（神奈川県横浜市）
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)

■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　521,920,076円
■従業員数　134名（連結）

（2015年3月31日現在）

株式の状況

（2015年3月31日現在）

発行可能株式数	13,600,000株
発行済株式数	5,031,300株
株主数	2,282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	1,523,400	30.6
北角　浩一	815,900	16.4
加藤　修	190,400	3.8
井筒　象二郎	147,700	3.0
楽天証券株式会社	132,700	2.7

※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・・・・・・・・・・・・・・・ 〒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：0120-782-031（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。