

株式会社トーセ

地球の  おどらせよう。

Tose Times 

2021年8月期(第42期)株主通信

2020年9月1日～2021年8月31日

東証一部：4728

特集

社長
インタビュー

組織再編でチームの総合力・開発力を
高めてきたトーセの今後の取り組みとビジョン

開発者
インタビュー

新規 IP として手がけたアクションゲーム
『SCARLET NEXUS』の開発がもたらしたもの

経営方針

戦略 「永遠に続く会社づくり」

戦術 「縁の下の力持ち」

標語 「地球のココロおどらせよう」

ビジョン (基本方針)

より良い製品とサービスを社会に提供し、
健全で豊かな社会の実現に寄与する。

バリュー (行動指針)

信頼 信頼を得る正直かつ誠実な行動

私たちは、人間、文化、習慣を尊重するとともに、信頼が得られる正直かつ誠実な行動をとり、法令・倫理規範を遵守した企業活動を行います。

努力 人々に感動を与える努力・研鑽

私たちは、企業活動を通じて人々に感動を与えるために、努力を怠らず、自ら一人ひとりが成長してまいります。

挑戦 理想や目標に向けた変革への挑戦、リーダーシップ

私たちは、社会に価値あるものを提供するために、理想や目標に向けた変革を求め、失敗を恐れずに挑戦し続けます。

共生 感謝を忘れず共生の精神

私たちは、ステークホルダーとの関係を尊重し、感謝を忘れず、共に成長・発展してまいります。

貢献 ステークホルダーへの利益還元、社会への貢献

私たちは、企業活動を通じてステークホルダーへの利益還元を実現するとともに、地域社会の発展への協力など幅広く社会へ貢献してまいります。

CONTENTS

▶ トップメッセージ	2
▶ 特集①:社長インタビュー	3
▶ 特集②:開発者インタビュー	5
▶ 業績ハイライト	7

▶ セグメント別の業績	8
▶ TOSE LOUNGE: PICK UP!	9
▶ 株式情報	10
▶ 会社概要	裏表紙

ソフトウェア技術の高度化に対応べく 開発体制の充実・強化を図り 中長期的な企業価値と資本効率の 向上を目指してまいります。

齋藤 茂
代表取締役会長 兼 CEO

渡辺 康人
代表取締役社長 兼 COO

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

当社グループが属するゲーム業界では、コロナ禍による巣もり消費の拡大に伴い、ゲーム会社各社の業績が総じて好調に推移し、活況を呈しました。当社グループでは、ソフトウェア技術の高度化を受けて、開発体制の充実・強化に取り組みました。また、新型コロナウイルス感染拡大に対しては、従業員や家族、取引先をはじめとする様々なステークホルダーの安全を最優先に考え、感染拡大を防ぐための取り組みを実施しました。それに伴い、プロジェクトでの開発進行管理が難しくなる影響を受けたものの、事業への影響を最小限に抑えるように努めてまいりました。

当期の業績につきましては、デジタルエンタテインメント事業での開発売上が伸長したことにより増収となりました。一方、利益面につきましては、スマートフォン向けゲー

ム案件において、大幅に改修する必要が生じ、本案件の対応に費用がかかったことや、長期化する新型コロナウイルス感染拡大の防止に取り組んできたことで費用が想定以上に膨らんだことなどが影響し、減益となりました。

今後は、新型ゲーム機のさらなる普及や、国内のクラウドゲーム普及の本格化が見込まれることに伴い、さらに開発需要は高まると予想しています。当社グループは、中長期的な企業価値と資本効率の向上に向けて、引き続き、開発体制の充実・強化、様々なIP (Intellectual Property: キャラクター等の知的財産) を活用した新しい事業の開発、そして人事・教育・採用面での改革の3点に、重点的に取り組んでまいります。株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご指導、ご支援を賜りますようお願い申し上げます。

配当金について

企業体質の強化と新たなビジネス分野への積極的な事業展開に備えるために内部留保資金の充実を図りつつ、株主の皆様に対し安定的な配当を維持していくことを基本方針としております。

2021年8月期
年間配当金
(1株)

25.0 円

2022年8月期
年間配当金
(予想/1株)

25.0 円

組織再編で チームの総合力・開発力を 高めてきたトーセの 今後の取り組みとビジョン

「中期経営ビジョンNEXT2021」の振り返りと今後のビジョンを渡辺康人社長に聞いた。

Q. 「中期経営ビジョンNEXT2021」の
振り返りをお願いします。

A フラットな組織編成と次世代人材育成に
注力、次の成長につながる基盤を社員と共に
構築できた点は評価したい。

中期経営ビジョンにおいては、中長期的な企業価値と資本効率の向上に向けて、組織戦略、事業戦略に取り組んでまいりました。

組織戦略においては、事業部門を、多階層のピラミッド型組織からフラットな組織にし、いくつもの階層の役職者が現場を管理する体制から、プロジェクト中心に機動する、ゲームソフト開発に相応しい体制に再編しました。それにより、プロジェクトメンバー全員が一丸となって、チームの総合力をより発揮

できる組織になったと思います。さらに、次世代を担う開発スタッフと、経営マインドを持った人材の育成も重点的に実行しました。ゲーム業界は日々進化していますので、新しい視点や新しい技術を柔軟に取り入れ、能動的に課題解決ができる人材を育成することが目標です。そのために、ゲーム開発者としての研修とは別に、ビジネスマンとして総合的なスキル・教養を得られるように、自社での研修、外部教育機関のサービスを活用した集合研修やeラーニングを充実させました。組織再編や人事制度の改革などは社員の不安や不満につながりやすいですが、私自身も社員との対話の時間を増やし、できるだけ社員の意見を聞き、施策の導入を進めてきました。各部署においても施策の丁寧な説明や議論をしてくれましたので、社員と共に新しい体制を構築できたと感じています。

事業戦略においては、新型ゲーム機や新しいIoTなどの技術の進歩に対応することも必要ですが、現在も事業として進



めている開発・運営等のサービスの高付加価値化も目指してまいりました。今のスマートフォン向けゲームは課金型のものが数多く存在し、ユーザーの継続率や課金額など様々なデータからユーザーの動向を分析し、その結果をゲームの面白さの追加や調整に活かすことが重要となっています。当社グループでも、KPI（重要業績評価指標）の分析を行い、スマートフォン向けゲームの開発・運営を軌道に乗せることができてきました。この実績を踏まえ、2021年8月期にはデータ分析を専門に行うチームを設置しました。今後、データ分析によるコンテンツの運営力をより一層高めるとともに、開発途上のゲームのマーケティングやプロモーションに活用し、ユーザーに喜んでいただけるゲーム開発につなげていきます。

Q. 2022年8月期の取り組みについて教えてください。

A 技術開発力の向上と成長性の高い事業への挑戦、そして人材投資を継続していきます。

基本的には中期経営ビジョンの取り組みの延長線上を強化していくつもりで考えています。その中でも重点施策としては3つあります。

1つ目は大規模・高度化する開発に対応した開発体制の充実・強化です。各スタジオが開発業務の実施で獲得した開発技術やノウハウは、以前までそのスタジオ内に滞りがちで、全社で有益に活用できていませんでした。「NEXT2021」の3年の間に、事業部門に機能ユニット（研究開発推進室、企画開発推進室、運営開発支援室）を設置し、そこで情報を集約・編集し、各スタジオに展開する仕組みをつくりました。今年度は、新技術を中心とした開発技術・ノウハウの展開を加速させ、運営・開発業務の効率化を進めます。

2つ目は成長性の高い事業と様々なIPを活用した事業への取り組みです。ビジネス系のデジタルコンテンツでは、DXの流れの中、従来よりも複雑なものを要望される企業が増えており、トセにとってはゲームの開発技術を応用できるビジネスチャンスだと捉えています。一方、エンタテインメントでは、ゲームのキャラクターを題材にしたアニメが制作されるなどといった、ゲーム・アニメ・小説・楽曲等様々なコンテンツの重なり合いがトレンドとなっています。様々なIPを活用し、ゲームに限らないエンタテインメント事業に挑戦していきます。

そして3つ目は、人事・教育・採用の改革を継続することです。ゲーム業界にとどまらず現在はクリエイター人材の獲得競争が激化しています。「働きやすい組織環境」、「風通しの良い企業風土づくり」を追求し、これまで構築してきた採用・教育・評価・待遇・キャリア形成の仕組みについても、さらに改善を行っていきます。

以上の重点施策により、優秀な開発者が集まる収益性の高い組織体質を目指します。

新規IPとして手がけたアクションゲーム 『SCARLET NEXUS』の開発がもた

2021年6月24日(Steam® 版は6月25日)にバンダイナムコエンターテインメントより発売された『SCARLET NEXUS(スカーレットネクサス)』。開発

Q. このゲームの世界観、アピールポイントを教えてください。

A. 2人の主人公の視点によるシナリオと、誰もがイメージできる“超脳力”で敵を倒す爽快感。

K.E. 舞台は、異形の生命体「怪異」が空から降ってきて人間を襲っている数千年後の地球です。主人公はこの「怪異」を倒すために編成された怪伐軍の新人隊員ユイト・スメラギとカサネ・ランドール。それぞれの視点で、怪伐軍の真の目的や仲間達との絆を描いていきます。

Y.T. アピールポイントは、怪伐軍の隊員が使う様々な“超脳力”のチョイス。手を触れずにものを動かす念力や、透視、瞬間移動をはじめ、誰もがイメージできる力(“超脳力”)を使って敵を倒す爽快感をうまく表現できたと思います。

PROFILE

山崎スタジオ
K.E.

Q. プロジェクトを進めていくなかで大変だったこと、得たものは？

A. 未知のジャンル、開発環境で新規IPにチャレンジ。積極的な提案と綿密なコミュニケーションで想像以上の成果を得られた。

K.E. まずは新型ゲーム機への対応です。現行の主要ゲーム機向けに開発をスタートした後で新型ゲーム機への対応が決まったので、チーム編成を見直しながら、ハードの特性や解像度、フレームレート※¹について理解する必要性がありました。そこに多くの時間を費やしたことが、開発が長期化(約4年半)したひとつの要因だと思います。

Y.T. 新型ゲーム機向けのタイトルとして開発がスタートしてからは、コミュニケーションの難しさを感じていました。スタッフの数が100名を超えていたので「スクラム」と呼ばれる少人数のチームをいくつもつくり、役割を明確にしたうえで横の連携を大事にしていたのですが、コロナ禍で対面業務が制限され、微妙なニュアンスを言葉で伝えることが難しくなりました。

K.E. 新規IPということで、クライアントに対してはこちらから積極的に提案と問題提起をしてきました。現場の空気を共有するのが一番の目的で、コミュニケーションにはかなり時間を要しましたが、そこを疎かにしなかったからこそ、スタッフが開発に集中できたと考えています。

らしたものの

を支えた2人のクリエイターにインタビューしました。



SCARLET NEXUS™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Y.T. 良かったと思うのは、タイトルの企画段階から参加して意見やアイデアをどんどん提案できたことです。アクションRPGというジャンル、Unreal Engine^{※2}による開発、私にとっては胸躍るようなチャレンジでした。特にグラフィックとキャラクターを動かしたときのイメージはイニシアチブをとって議論を重ねたので、リリースされた時は今までにない達成感を覚えました。

Q. 今後の課題、チャレンジしたいことは何ですか？

A. これまで以上にチームワークの向上をはかり、アクションゲーム市場で実績を積み上げていく。

Y.T. 『SCARLET NEXUS』についてはまだまだできることがたくさんあります。ユーザーの意見を取り入れながらダウンロードコンテンツを提供し、多くのユーザーの記憶に残るゲームへと昇華させたいです。

K.E. 今回の開発によって、トーセの業界内での評価は大きく変わりました。ゲームに求められるものは時代とともに変わっていきませんが、アクションゲーム市場でさらに実績を積み上げていきたいです。そのためにはリモート体制でもチームワークの向上をはかる必要があると思っています。

Q. 今後の目標は？

A. 人材を確保するためにも誰もが知る代表作をつくること。

K.E. これまで世界的に有名な日本のゲームメーカーと仕事をさせていただき、多くの技術とノウハウを蓄積してきましたので、それを活かして代表作となるゲームをつくることは当社の責務だと思います。販売数の目安としては300万～500万本。ゲーム業界と関連がない一般の人、ゲームにまったく興味がない人にも「知っている」「プレイしてみたい」と言われるような代表作をつくることは、人材の確保の面でも大きな意味を持つてくると思っています。これからもあらゆるジャンルの作品の開発に積極的に取り組んでいきます。



『SCARLET NEXUS』
公式サイトはこちら▶



PROFILE

山崎スタジオ
Y.T.

※1 動画の1秒間当りに表示される静止画像数。フレームレートの数値が大きいほど被写体の動きがなめらかできれいな動画になる。

※2 アメリカのEpic Games社が開発したソフトウェア。「Unity」と並ぶ業界のスタンダードとなっているゲームエンジン。

売上高

5,960 百万円

営業利益

266 百万円

親会社株主に帰属する
当期純利益

148 百万円

2021年8月期 前期比増収減益

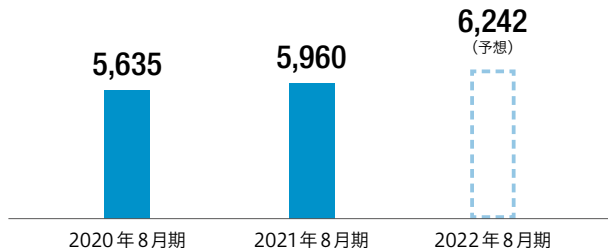
デジタルエンタテインメント事業において開発売上が伸長したことに加え、家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上也好調に推移し増収。一方、スマートフォン向けゲームの開発案件において改修作業が発生し対応費用がかかったことや、同案件の完了時期が来期にずれ込んだこと、新型コロナウイルス感染拡大の防止対策に想定以上の費用がかかったことなどにより減益。

2022年8月期 増収大幅増益を予想

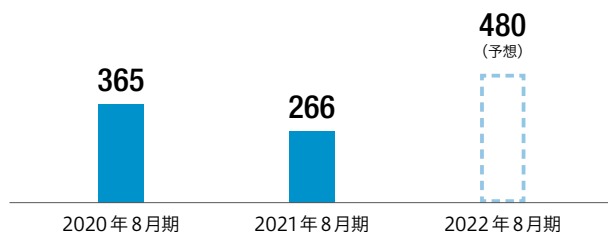
開発需要が高まり引き合いが増加していることに伴い、主力のデジタルエンタテインメント事業において複数の大型案件が進行中であることから売上高62億42百万円（前期比4.7%増）、営業利益4億80百万円（前期比80.3%増）の増収大幅増益となる見込み。

連結業績ハイライト (単位:百万円)

売上高



営業利益



経常利益



親会社株主に帰属する当期純利益

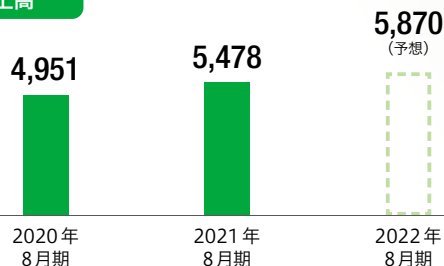


デジタルエンタテインメント事業

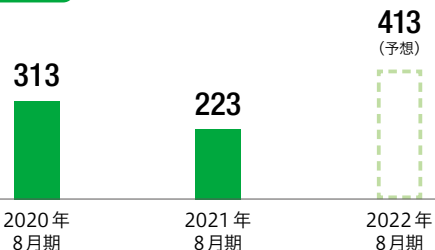
ゲームを中心とするデジタルコンテンツの
企画・開発・運営などの受託

(単位:百万円)

売上高



営業利益



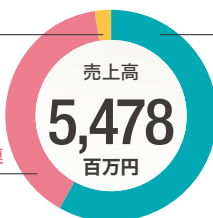
製品別売上構成

パチンコ・パチスロ関連

124 百万円
2.3%

モバイルコンテンツ関連

2,159 百万円
39.4%



ゲームソフト関連

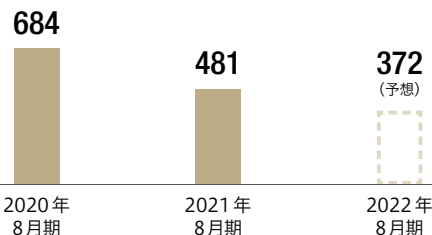
3,195 百万円
58.3%

その他事業

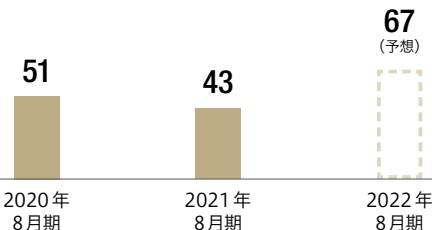
SI事業、子会社の株式会社フォネックス・コミュニケーションズによる家庭用カラオケ楽曲配信事業、新規事業の創出

(単位:百万円)

売上高



営業利益



詳細はこちらから

▶ QRコードで簡単アクセス

※ QRコードの読み取りには、専用のアプリが必要です。



▶ ブラウザから検索

トーセ IR情報

検索

▶ URLを直接入力

<https://www.tose.co.jp/ir/index.html>

PICK UP!

地域社会への功績が認められ 紺綬褒章を受賞しました

当社は、株主・投資家をはじめとする様々なステークホルダーの皆様に対し、企業としての社会的責任を果たしていくことが重要であるという考えのもと、事業活動を行っております。

昨年、京都市が文化芸術活動に取り組まれている方々の支援を目的に設けた「京都市文化芸術活動緊急奨励金」の趣旨に賛同し寄付いたしましたことにより、このたび京都市より推薦を頂き、紺綬褒章を受章いたしました。

今回の受賞を励みに、京都という地域に根差し、皆様から愛される企業として、今後も活動を継続・発展させてまいります。



京都市文化芸術政策監の山中博昭様(左)と
当社会長の齋藤(右)

Look
数字で見るトーセ

育休取得者の
復職率

100%

(2021年度8月現在)



育休取得者の復職率は、100% (2021年度8月現在)。トーセでは、ライフイベントによって働き方が変わってもスムーズに復職できる環境を整え、生活と仕事の両立をサポートしています。

復職した社員はみな、ブランクを感じさせない活躍をしています。

株式の状況

発行可能株式総数	31,000,000 株
発行済株式総数	7,763,040 株
株主数	5,106 名

大株主 (上位5名)

氏名または名称	持株数(株)	持株比率(%)
株式会社 S-CAN	1,178,500	15.18
株式会社日本カストディ銀行	445,100	5.73
株式会社シン	388,700	5.01
日本マスタートラスト信託銀行株式会社	330,000	4.25
株式会社京都銀行	311,200	4.01

株主メモ

事業年度	毎年9月1日から翌年8月31日まで
定時株主総会	毎年11月下旬
配当の基準日	期末配当 毎年8月31日 中間配当 毎年2月末日
公告方法	電子公告とし、当社ホームページ (https://www.tose.co.jp/) に掲載いたします。電子公告によることができない事故、その他のやむを得ない事由が生じた場合は、日本経済新聞に掲載いたします。
単元株式数	100 株
上場証券取引所	東京証券取引所市場第一部
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

同事務取扱場所	〒540-8639 大阪市中央区北浜四丁目5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	電話 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。



会社名 株式会社トーセ (TOSE CO., LTD.)
証券コード 4728
設立 1979年11月1日
資本金 9億6,700万円
本社所在地 京都市下京区東洞院通四条下ル
事業内容 家庭用ゲームソフトの企画・開発・運営
 モバイル・インターネット関連コンテンツの
 企画・開発・運営
従業員数(連結) 630名

ネットワーク

<国内>

株式会社トーセ
 京都本社
 山崎開発センター
 西大路開発センター
 長岡京開発センター
 東京開発センター
 札幌開発センター
 株式会社フォネックス・コミュニケーションズ

<海外>

東星軟件(杭州)有限公司
 TOSE PHILIPPINES, INC.

「IR情報」のご案内

当社では、IRメール配信サービスを提供しています。適時開示情報やニュースリリースなど最新のIR情報を素早くお届けしていますので、ぜひご登録ください。また、ホームページでは、株主・投資家向けの情報を随時更新しています。こちらもぜひご覧ください。

 <https://www.tose.co.jp/ir/index.html>

● IRメール配信登録



● コーポレートサイト



● IRサイト



CI (コーポレートアイデンティティ)

成長しつづける緑の大樹としっかりと大地に張った根をモチーフにデザインを展開。根っこで成長企業を支えながら、ともに成長して行く方向性を表わしています。視覚訴求の赤いラインは「自制・節度を持つ」という意味を併せ持ちます。