



T☺SE TIMES

地球の ココロ おどらせよう。

2018年8月期(第39期)第2四半期 株主通信
2017年9月1日～2018年2月28日

東証一部:4728

特集 トーセの
モバイルゲーム収益モデル

株式会社 **トーセ**

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：人気ゲームを支えるトーセの取り組み トーセのモバイルゲーム収益モデル	3
▶ 当第2四半期（累計）の業績	5

▶ セグメント別の業績	7
▶ TOSE LOUNGE : PICK UP!	9
▶ 株主情報	10
▶ 会社概要	裏表紙

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



株主の皆様へ

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

当社グループを取り巻く事業環境は、「プレイステーション4」の普及拡大や「Nintendo Switch」の好調な売れ行きが継続するなど、家庭用ゲーム市場で明るい動きが見られました。一方、スマートフォンゲーム市場は、国内の成長率に鈍化が見られるものの、海外を中心に今後も拡大していくものと思われます。国内においては、ゲーム会社各社がユーザー獲得に向けて有力なIP（知的財産）を活用した質の高いコンテンツを供給すべく、多額の開発費を投入するとともに、開発期間が長期化する傾向が顕著となりました。

このような状況のもと、デジタルエンタテインメント事業において、開発期間の長期化に伴い、顧客の要望により開発完了が下期以降にずれ込む案件や開発中止案件が複数発生した結

果、当初予想こそ下回ったものの、スマートフォン向けゲームの運營業務などを着実に推進し、前年同期比で増収増益の着地となりました。

一方、通期の連結業績予想につきましては、開発案件の動向に加え、開発人員の減少に伴い、受注計画の見直しを行った結果、大変恐縮ながら下方修正をさせていただきました。株主の皆様にはご心配とご迷惑をおかけすることとなり、深くお詫び申し上げます。

今後は、既存案件の着実な遂行とともに、開発人員の補強施策を実行し、旺盛な開発需要に応える収益基盤の構築を図り、一刻も早い業績回復に向け、全社一丸となって取り組んでまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援、ご鞭撻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。

2018年8月期 配当金(1株)

中間配当金
12.5 円

期末配当金
12.5 円
(予想)

年間配当金
25.0 円
(予想)

人気ゲームを支えるトーセの取り組み

トーセのモバイルゲーム収益モデル

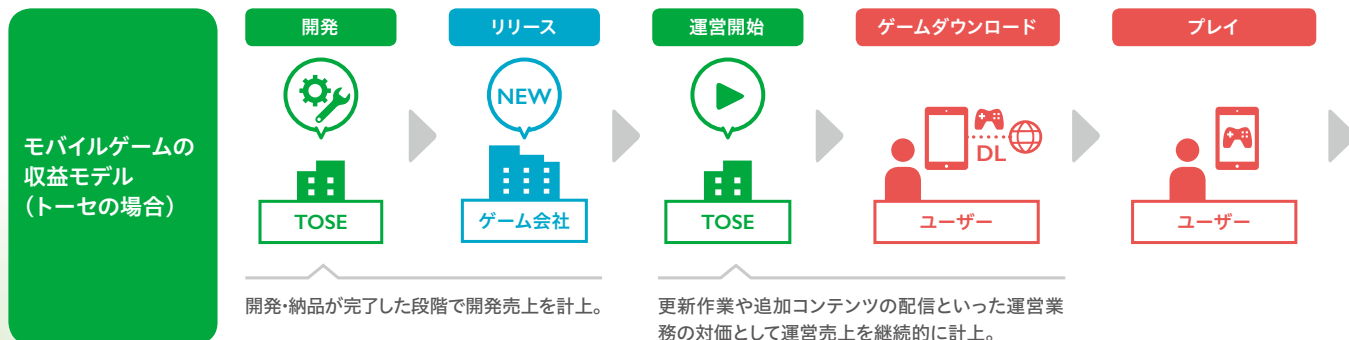
モバイルゲーム市場の現在と
トーセの開発・運営体制

2015年に9,453億円だった日本のモバイルゲーム市場規模は、2016年には1兆1,701億円に伸び、2017年には1兆4,169億円に達すると見込まれています。こうした市場拡大が続くなか、独立系受託開発専門企業最大手として数々の人気モバイルゲームの開発・運営を手がけているトーセでも開発件数が年々増加しており、2012年に1件だった大型プロジェクトは2017年には7件に増え、業績に寄与しています。

モバイルゲームでは、大半が「フリーミアム」というビジネスモデルを採用しています。これは、基本的なサービスを無料

で提供し、サービスに関連する付加機能を有料で提供するものです。モバイルゲームの場合は、ゲーム自体は無料でダウンロードし、プレイすることができます。ただし、ゲーム内で用いるアイテムを購入するとゲームを有利に進められるなど、課金によりさらにゲームを楽しめるようになります。こうしたゲーム内課金や広告収入により、モバイルゲームの収益は生まれます。この手法は、「実際にゲームを体験してからお金を払いたい」というユーザー心理をつかみ、多くのユーザー獲得に成功しています。

トーセは、モバイルゲームの企画・提案から開発・運営までをワンストップで提供しています。このため、開発・納品時点で得られる開発売上のみならず、リリース後の運営売上、開発した

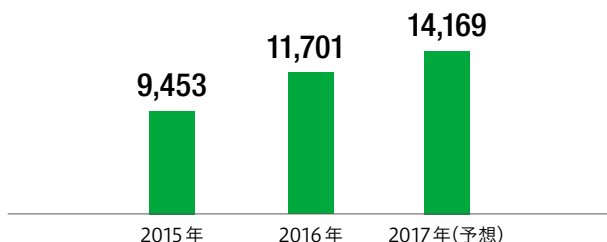


トーセでは、数々の人気モバイルゲームの開発をサポートさせていただいております。
人気モバイルゲームのビジネスモデルとトーセの開発・運営体制、収益モデルについて解説いたします。

ゲームの課金売上から得られるロイヤリティ売上等、各段階で売上が発生します。また、開発したゲームが人気を集め、長期間運営されるほど運営売上が伸びるとともに、課金売上に応じてロイヤリティ売上が得られる可能性が高まります。ロイヤ

リティが期待されるタイトルの人気も継続しており、来期（2019年8月期）以降、ロイヤリティ売上の増加が期待できます。トーセでは、今後も魅力あるコンテンツの開発・運営に注力し、さらなる収益力向上に努めてまいります。

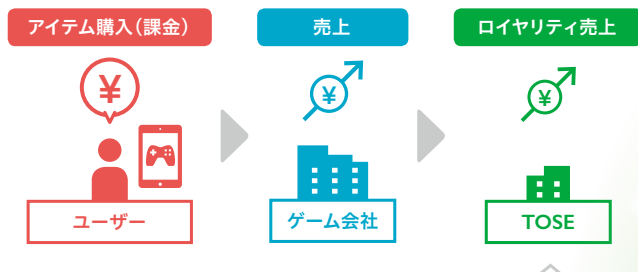
日本のモバイルゲーム年間市場規模の推移（単位：億円）



出典：ファミ通モバイルゲーム白書2018(株式会社Gzブレイン)

POINT

国内のモバイルゲーム市場は2016年には1兆円を突破、世界第2位となりました。国内市場の成長率は鈍化が見られるものの、世界のモバイルゲーム市場は2016年に5兆6,761億円と5兆円を突破するなど、今後は海外を中心に市場が拡大していくものと予想されています。



ゲーム会社との契約条件によっては、ゲーム会社がユーザーから受け取った課金売上に応じてロイヤリティ売上が発生。

▶ 当第2四半期(累計)の業績

売上高

1,889 百万円

営業利益

91 百万円

親会社株主に帰属する
四半期純利益

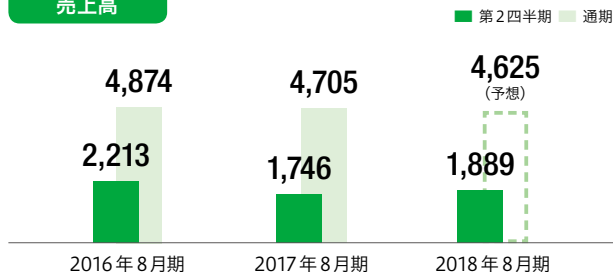
48 百万円

複数のスマートフォン向けゲームにおける運營業務の着実な遂行などにより、増収増益を達成。

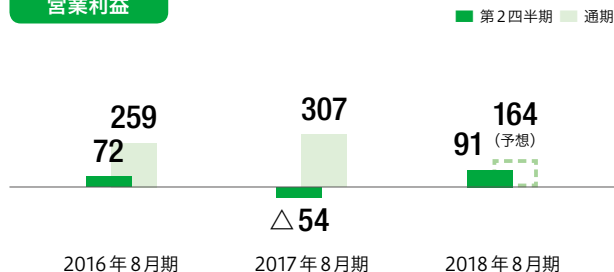
複数のスマートフォン向けゲームにおける運營業務の着実な遂行などにより、売上高は18億89百万円となりました。利益面では、前期試みた開発費の一部を負担し当該費用をロイヤリティ売上で回収するビジネスモデルの採用を抑えた結果、売上総利益が大幅に伸長し、営業利益91百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益48百万円と大幅な増益となりました。

連結業績ハイライト (単位:百万円)

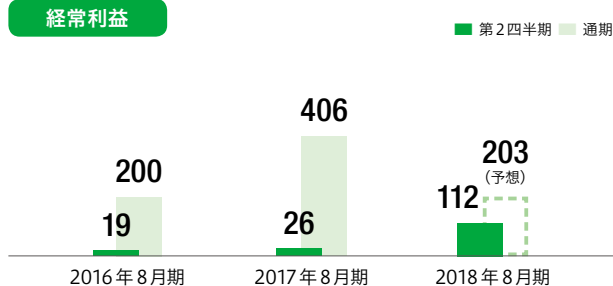
売上高



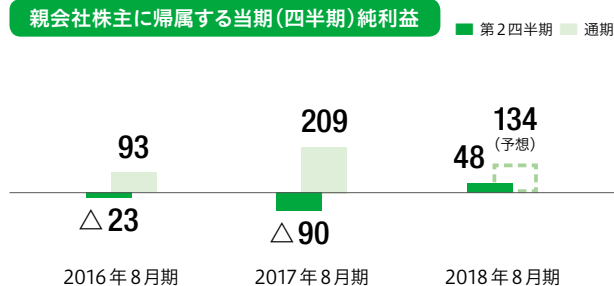
営業利益



経常利益



親会社株主に帰属する当期(四半期)純利益



四半期連結貸借対照表 (単位:百万円)

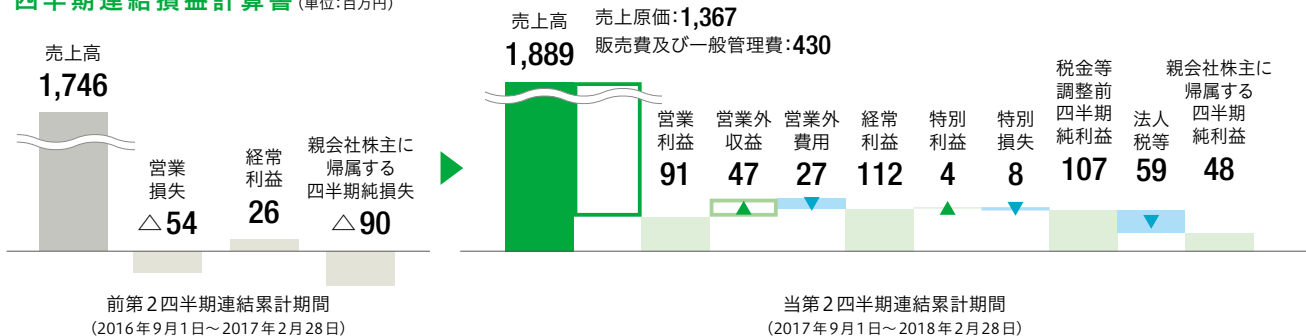
資産の部

	前期末 2017年8月31日現在	当第2四半期末 2018年2月28日現在
資産合計	6,789	6,762
流動資産	3,948	3,685
固定資産	2,840	3,076

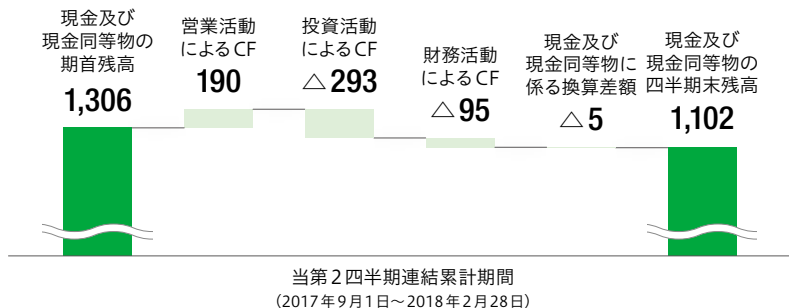
負債・純資産の部

	前期末 2017年8月31日現在	当第2四半期末 2018年2月28日現在
負債・純資産合計	6,789	6,762
流動負債	596	584
固定負債	290	326
純資産	5,902	5,850

四半期連結損益計算書 (単位:百万円)



四半期連結キャッシュ・フロー計算書 (単位:百万円)



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

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

デジタルエンタテインメント事業

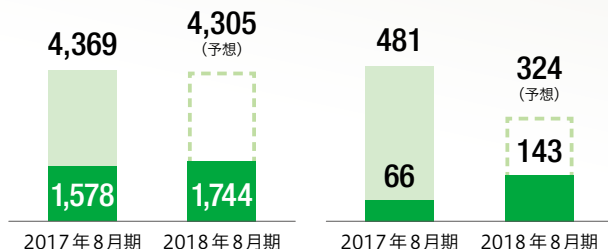
DIGITAL ENTERTAINMENT BUSINESS

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)

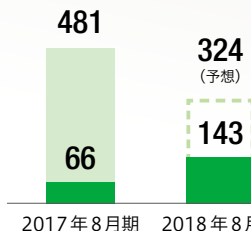
売上高

■ 第2四半期 ■ 通期



営業利益

■ 第2四半期 ■ 通期



製品別売上構成

パチンコ・パチスロ関連

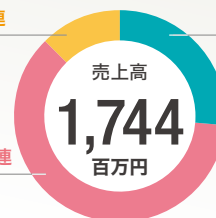
216 百万円
12.4%

モバイルコンテンツ関連

1,067 百万円
61.2%

ゲームソフト関連

460 百万円
26.4%



売上高

1,744 百万円

営業利益

143 百万円

● ゲームソフト関連

スマートフォン向けゲームの開発依頼の増加に伴い、適切な人員配置を行うべく、モバイルコンテンツ関連に多くの開発人員を投入した結果、売上高は4億60百万円となりました。

● モバイルコンテンツ関連

複数のスマートフォン向けゲームにおいて運營業務を着実に遂行し、運営売上が大幅に伸長した結果、売上高は10億67百万円となりました。

● パチンコ・パチスロ関連

規制強化の影響により引き続き厳しい受注環境が続いたものの、売上高は2億16百万円となりました。

● 事業全体

これらの結果、デジタルエンタテインメント事業全体の売上高は17億44百万円となりました。なお、当第2四半期連結累計期間には、開発費の一部を当社が負担し、当該費用をロイヤリティ売上で回収するビジネスモデルを採用した案件がなかったことから、営業利益は1億43百万円と大幅な増加となりました。

その他事業

OTHER BUSINESS

東南アジア向けコンテンツ配信事業や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やパソコン向けアバター制作業務などの新規事業

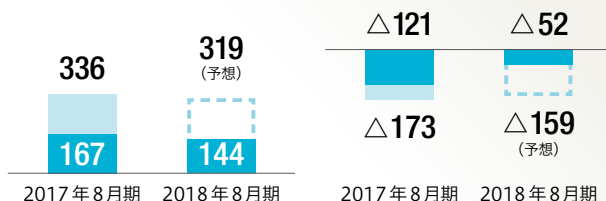
(単位:百万円)

売上高

■ 第2四半期 ■ 通期

営業損失

■ 第2四半期 ■ 通期



売上高

144 百万円

営業損失

△ 52 百万円

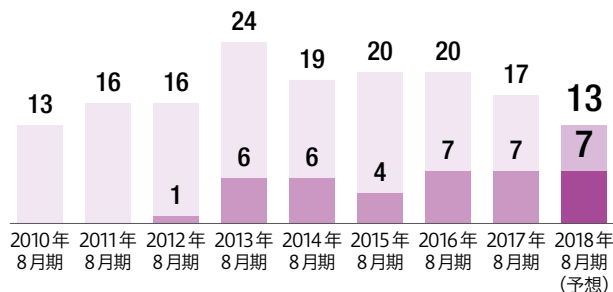
子会社の株式会社フォネックス・コミュニケーションズにおいて、新規案件の受注が低調に推移した結果、当事業の売上高は1億44百万円となりました。なお、事業戦略の見直しに伴い、東南アジア向けコンテンツ配信事業における先行投資の費用が大幅に減少したことで赤字幅が縮小し、営業損失は52百万円となりました。

大型プロジェクト数の推移

多種多様なジャンルのゲームが登場する中、ユーザー獲得に向けて品質の高いコンテンツを供給するために開発期間は長期化の傾向が顕著となっております。スマートフォン向けゲームを中心に開発の引き合いは引き続き堅調であるものの、開発完了が来期にずれ込む案件の発生などにより、通期の大型プロジェクト数^{*}は減少する見込みです。

^{*}開発金額が50百万円を超える案件。なお、件数は試作案件を含むため、タイトル数を示すものではありません。

■ 大型プロジェクト数 ■ モバイルコンテンツ数 (単位:件数)



開発タイトル数・運営サイト数

(単位:タイトル)

	上期実績	通期(予想)
携帯型ゲーム機向けソフト		
ニンテンドー3DS	1	1
据置型ゲーム機向けソフト		
Switch	0	1
PS4	0	1
Xbox One	0	1
パソコン向けソフト	1	3
スマートフォン向けコンテンツ	8	10
開発タイトル数 合計	10	17
運営サイト数	27	29

PICK UP!

新作スマートフォン向け ゲームアプリ「千銃士」の開発を サポートさせていただきました

「千銃士」は、歴史上に名高い古銃の化身である「貴銃士」を収集・育成し、圧政を敷く世界帝に戦いを挑む「貴銃士×育成ゲーム」。LINE 株式会社様、株式会社マーベラス様により共同開発され、2018年3月22日より配信がスタートしました。事前登録キャンペーンでは、登録者数が100万人を突破。さらに、2018年7月より、TVアニメ『千銃士』の放送が決定するなど、話題の新作スマートフォン向けゲームアプリの開発をサポートいたしました。



©LINE Corporation / Marvelous Inc.

ホームページでの情報開示を 積極的に推進しております

より多くの方々に当社を理解していただけるよう、ホームページでの情報発信の充実化を推進しております。

最新 IR 情報やガバナンスに関する情報など、株主の皆様にとってタイムリーで分かりやすい情報開示を目指し、IR 活動の向上に取り組んでおります。今後も引き続き、情報発信の拡充に取り組んでまいりますので、是非ご活用ください。

<http://www.tose.co.jp/>



IR 情報



最新資料一括ダウンロードボタンを新設いたしました。

コーポレート・ガバナンス



コーポレート・ガバナンスページの充実を図りました。

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	5,846 名

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 (http://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

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
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社	389,300	5.01
株式会社シン	388,700	5.01
株式会社京都銀行	311,200	4.01
齋藤 茂	225,500	2.90

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) 576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.

役員

代表取締役会長 齋藤 茂
 代表取締役社長 渡辺 康人
 取締役 平井 富士男
 取締役 齋藤 真也
 取締役(社外) 舟橋 良博
 常勤監査役 馬場 均
 監査役(社外) 藤岡 博史
 監査役(社外) 山田 善紀

執行役員

CEO 齋藤 茂
 COO 渡辺 康人
 上席執行役員 平井 富士男
 執行役員 齋藤 真也
 執行役員 中川 尚樹

トーセ ホームページ
 「IR情報」のご案内

株主・投資家様向けの情報を
開示しています。是非ご覧ください。

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

●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
 て」という意味を併せ持ちます。