

地球の    おどらせよう。

Tose Times

2017年8月期(第38期)株主通信
2016年9月1日～2017年8月31日

東証一部：4728

特集 社長に聞く！

当期の業績と今後の成長戦略

株式会社ト一也

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：社長に聞く！ 当期の業績と今後の成長戦略	3
▶ 当期の業績	5

▶ セグメント別の業績	7
▶ TOSE LOUNGE: PICK UP!	9
▶ 株式情報	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

各段階利益で大幅な増益を達成。企業価値と資本効率の持続的な向上を目指します。

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、家庭用ゲーム市場において、「プレイステーション4」の普及拡大が続く中、「Nintendo Switch」が好調な売れ行きを見せるとともに、ゲーム会社各社の有力タイトルがミリオンセラーとなるなど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、大手ゲームメーカーによる有力コンテンツの積極的な展開などにより成熟化が進み、ユーザー獲得に向けた競争がより激化しております。

このような状況のもと、当社グループは「サービス業務の拡大」「グローバル化の推進」「サービス分野の拡大」「収益基盤の拡充」を基本方針に掲げ、中長期的な企業価値と資本効率の向上に努めてまいりました。この結果、当期(2017年8月期)の業績は、売上高は47億5百万円と前期を下回ったものの、営業利益3億

7百万円、経常利益4億6百万円、親会社株主に帰属する当期純利益2億9百万円と、各段階利益で増益を達成いたしました。

次期は、当期に開発を完了した大型のスマートフォン向けゲームについて、顧客による本格的なプロモーション活動を通じて、ユーザー数を伸ばし、課金売上を増大させるための大事な時期となります。当社グループといたしましては、当該プロモーション活動に連動した運営業務を着実に遂行し、売上拡大に取り組んでまいります。また、当社グループの強みである技術力・開発力を活かした企画・提案力のさらなる向上に努めるとともに、開発業務から運営業務をワンストップで行う開発サービスを、より柔軟かつ迅速に推進するなど、既存事業の深化を図り、収益性の高い案件の受注拡大を進めてまいります。

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。

2017年8月期
年間配当金
(1株)

25.0 円

2018年8月期
年間配当金
(予想/1株)

25.0 円

社長に聞く！

当期の業績と今後の成長戦略

当期の業績とこれからのトーンについて、渡辺社長に伺いました。

Q.1 当期を振り返っていかがでしょうか。

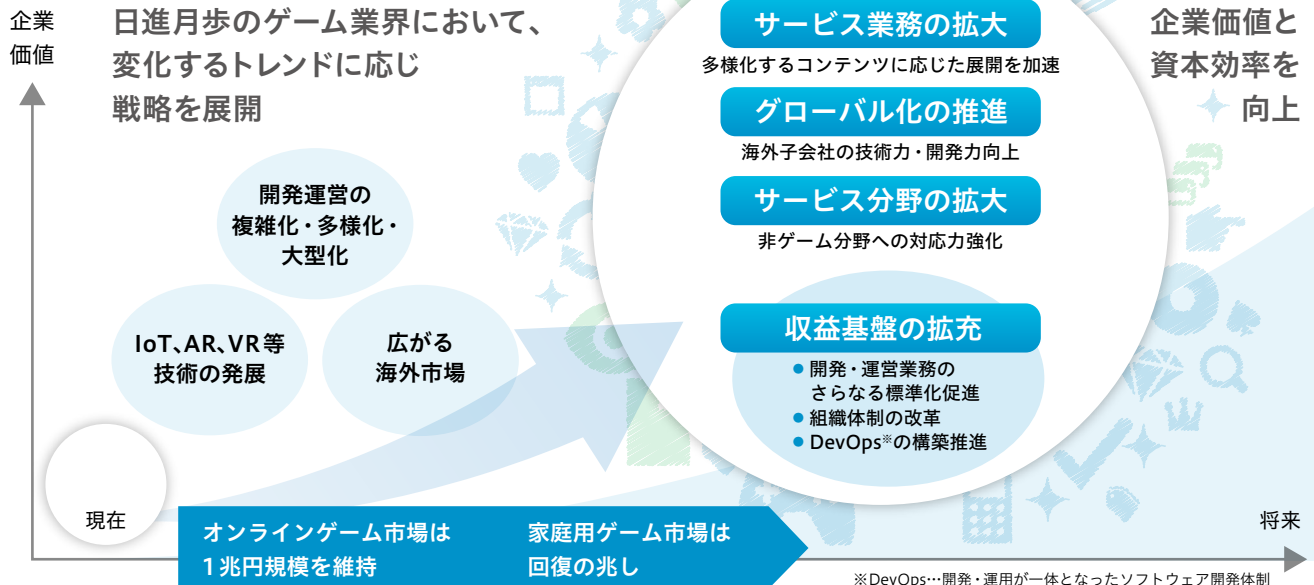
事業環境急変の影響を受け減収となるも、各段階利益で大幅な増益を確保

当期は、基本方針のうち「サービス業務の拡大」に掲げる企画提案から開発、運営に至るワンストップの開発体制構築を、より強力に推進いたしました。結果として、スマートフォン向けの大型案件が開発完了となり、多様化するコンテンツへの対応という面で着実に成果をあげることができました。おかげさまでスマートフォ

ン向けコンテンツへの引き合いは増加傾向で、次期以降の展開も大いに期待できます。

また、アーケード向けVR案件の開発などにも積極的に取り組むことができた1年でした。

業績面では、開発業務の大型化・高度化に伴って、受託先の開発スケジュールが頻繁に変更されるなど事業環境変化の影響を受け、売上高こそ減収となったものの、開発・運営業務の標準化が進み、収益向上に寄与した結果、各段階利益で増益を達成いたしました。



Q.2 事業環境と今後の成長戦略について教えてください。

「収益基盤の拡充」をベースに、「サービス業務の拡大」
「グローバル化の推進」「サービス分野の拡大」を推進

現在のゲーム業界は、1兆円規模を維持するオンラインゲーム市場に加え、家庭用ゲーム市場も回復基調にあり、総じて上向きの状況です。また、スマートフォンゲームではリッチコンテンツが求められ、開発・運営業務の複雑化・多様化・大型化が進んでいます。この状況は、市場環境変化へのフレキシブルな対応力と人財力を有する当社グループにとって、まさに追い風といえます。

このような状況のもと、当社グループは、引き続き、基本方針に掲げる「サービス業務の拡大」「グローバル化の推進」「サービス分野の拡大」「収益基盤の拡充」の重点施策に取り組んでまいります。

具体的には、成長戦略のベースとなる「収益基盤の拡充」に向け、組織体制の改革に着手いたします。まずは、組織をフラット化し、社内横断型のフレキシブルな開発体制を確立するとともに、プロジェクトマネージャーによる開発管理制度を構築。プロジェクト全体への責任を明確化することによって顧客の信頼獲得に努め、より安定的な収益確保につなげてまいります。

また、DevOps[※]を強化するとともに、開発・運営業務の標準化・効率化についても一層の促進を図り、今まで以上にクオリティの高いコンテンツを安定的に開発できる体制を実現いたします。

こうした取り組みにより、多様化するコンテンツへの対応が加速し、「サービス業務の拡大」につながっていくものと確信しています。

さらに、IoT、AR、VRといった非ゲームの新分野や、東南アジアを中心とする海外市場など、成長可能性のあるマーケットには、引き続き積極的に挑戦いたします。

以上のような事業戦略を推進し、さらなる収益拡大を図ることで、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。



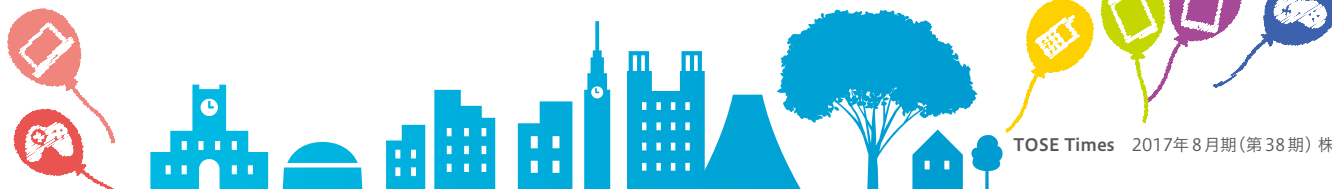
Q.3 株主の皆様に向けたメッセージをお願いします。

安定配当を維持し、次期は25円の配当を予定

当社は、ゲームなどの企画提案型の受託開発専門企業における国内最大手として、「永遠に続く会社づくり」を経営戦略に掲げております。これからも、「縁の下の力持ち」の戦術のもと、お客様を通じてより良い製品とサービスを社会に提供し、ひいては、健全で豊かな社会の実現に寄与してまいります。

株主の皆様には、利益還元として、今後の事業展開に備えた内部留保資金の充実を図りつつ、安定的な配当を維持していくことを基本方針としています。2018年8月期の配当につきましては、方針に基づき25円の配当を予定しております。

株主の皆様におかれましては、当社の企業活動に引き続きご理解を賜りますとともに、今後とも一層のご支援のほどよろしくお願い申し上げます。



▶ 当期の業績

売上高

4,705 百万円

営業利益

307 百万円

親会社株主に帰属する
当期純利益

209 百万円

1 前期比減収となるも、各段階利益ともに増益を確保し、利益率も向上

販管費の削減および想定以上の為替差益の計上などにより、各段階利益ともに増益を達成しました。

2 次期は、収益性の高い案件の受注拡大により、売上・利益共に20%超の成長を目指す

スマートフォン向け大型プロジェクトの開発増加や運営業務の着実な遂行などにより、2018年8月期の業績は、売上高56億54百万円、営業利益5億10百万円と、大幅な増収増益を目指します。

連結業績ハイライト (単位:百万円)

売上高



営業利益



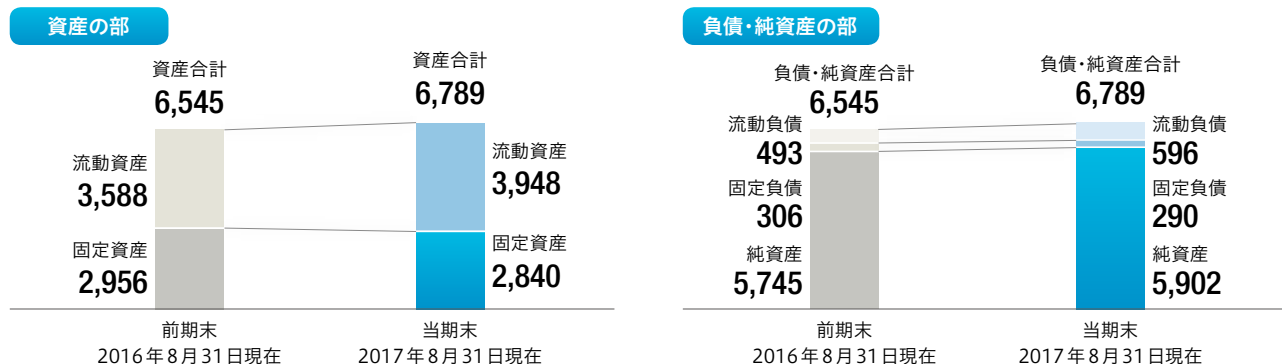
経常利益



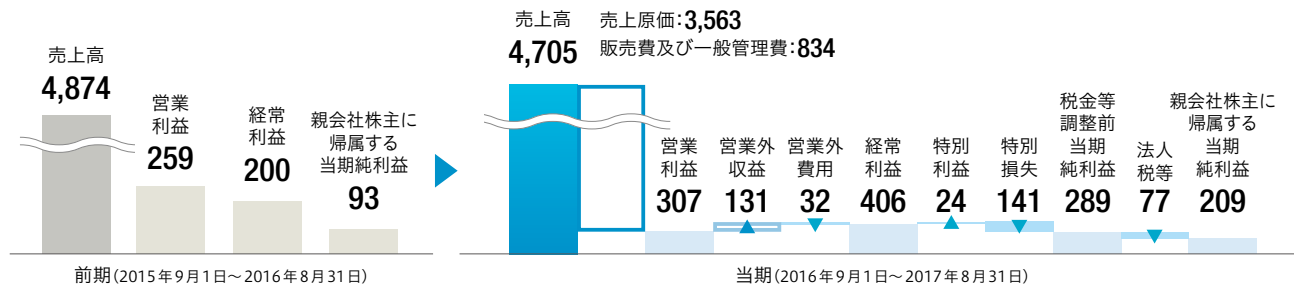
親会社株主に帰属する当期純利益



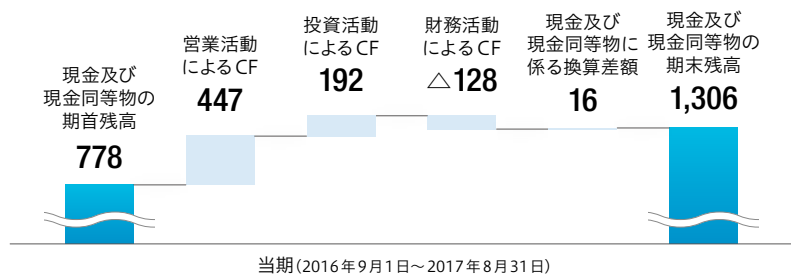
連結貸借対照表 (単位:百万円)



連結損益計算書 (単位:百万円)



連結キャッシュ・フロー計算書 (単位:百万円)



POINT

上期に行った減損処理の影響により、特別損失として1億41百万円を計上する一方、関係会社株式売却益23百万円を含む特別利益を24百万円計上いたしました。

詳細はこちらから

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



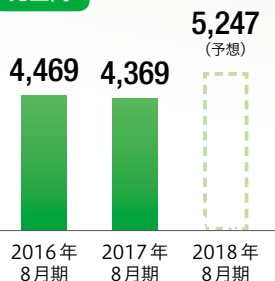
デジタルエンタテインメント事業

DIGITAL ENTERTAINMENT BUSINESS

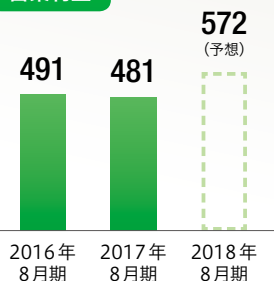
ゲームを中心とするデジタルコンテンツの企画・開発・運営などの受託

(単位:百万円)

売上高



営業利益



売上高

4,369 百万円

製品別売上構成

パチンコ・パチスロ関連

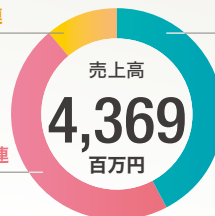
 **485** 百万円
11.1%

モバイルコンテンツ関連

 **2,032** 百万円
46.5%

ゲームソフト関連

 **1,851** 百万円
42.4%



営業利益

481 百万円

● ゲームソフト関連

「Nintendo Switch」向けソフトの開発案件が増加したものの、前期に比べて「プレイステーション4」向けを中心に家庭用ゲームソフトの大型タイトルの開発完了が少なかった影響により、売上高は18億51百万円となりました。

● モバイルコンテンツ関連

スマートフォン向けゲームの案件において有力なIP（知的財産）などを活用した大型タイトルの開発を完了したことで開発売上が伸長した結果、売上高は20億32百万円となりました。

● 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4億85百万円となりました。

● 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43億69百万円、営業利益は4億81百万円となりました。

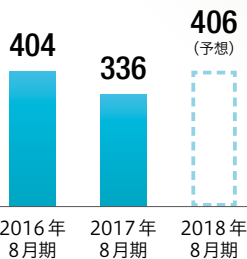
その他事業

OTHERS

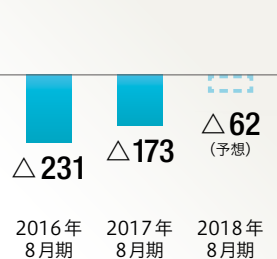
東南アジア向けコンテンツ配信事業やSI事業、子会社の株式会社フォネックス・コミュニケーションズによる家庭用カラオケ楽曲配信事業やパソコン向けアバター制作業務などの新規事業

(単位:百万円)

売上高



営業損失



売上高

336 百万円

営業損失

△173 百万円

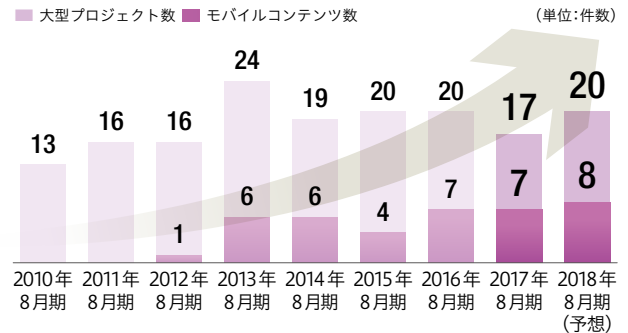
SI事業においてスマート家電専用アプリの開発が好調に推移した一方、子会社の株式会社フォネックス・コミュニケーションズにおいてパソコン向けアバター制作業務を中心に開発売上が低調に推移した結果、売上高は3億36百万円となりました。また、東南アジア向けコンテンツ配信事業の事業戦略見直しに伴い、たな卸資産の費用処理を行ったことにより、一時的に費用がかさみ、営業損失は1億73百万円となりました。

▶ 大型プロジェクト数の推移

業績への寄与度が高い大型プロジェクト※が増加傾向

「プレイステーション4」を中心としたハイエンド機向けのプロジェクトやモバイルコンテンツの開発件数が増加。引き合いも多く、今後も大型プロジェクト数は伸びる見込み。

※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。



▶ 開発タイトル数・運営サイト数

(単位:タイトル)

	2017年 8月期	2018年 8月期(予想)
携帯型ゲーム機向けソフト		
ニンテンドー3DS	4	1
PS Vita	2	0
据置型ゲーム機向けソフト		
Switch	1	1
PS3	1	0
PS4	2	1
Xbox One	0	1
パソコン向けソフト	6	3
スマートフォン向けコンテンツ	14	18
アミューズメント	2	0
その他		
パチンコ・パチスロ関連	1	0
開発タイトル数 合計	33	25
運営サイト数	29	32

Switch向けソフトの
引き合いが増加し、
試作案件も複数進行中

ストック収入となる
運営サイト数は増加
する見込み

PICK UP!

人気ゲームの開発・運営をサポート

トーセでは、多くの人気ゲームの開発・運営をサポートしています。



© 2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE
ENIX All Rights Reserved

ドラゴンクエストライバルズ

ドラゴンクエストシリーズ待望のスマホ向けデジタルカードゲーム。『ドラゴンクエスト』に登場するキャラクターやモンスターのカードで、ターン制バトルが楽しめる本格対戦カードゲームです。さまざまなカードを組み合わせた自分だけのデッキで、全国のライバルたちといつでもどこでもカードバトルをすることができます。株式会社スクウェア・エニックス様より2017年11月2日に配信開始。



©XFLAG
©mixi, Inc. All right reserved.

ファイトリーグ™

スマホアプリ「ファイトリーグ」は、スマートフォンやタブレットを使って遊べる『タッグバトルエンターテインメント』。株式会社ミクシィ XFLAG™ スタジオ様から2017年6月22日に配信が開始され、2017年6月30日には、世界累計利用者数100万人を突破しました。

日本・韓国・台湾・香港・マカオ・カナダの全6カ国・地域で配信しています。

京都美術工芸大学で「トーセゼミ」がスタートしました



トーセでは、CSRの一環として、京都美術工芸大学でゲームクリエイターを養成する講座「トーセゼミ」を開始しました。授業では、3DCGツールを用いて、ゲーム・映像等で使用されるキャラクターや背景の3Dデザイン制作技術の習得を目指します。3Dデザイン制作を基礎から学ぶことで、知識とスキルを身に付け、ゲームを含めたCGを扱う業界で活躍できる人材を育成することを目的としています。

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	4,627 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
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社	440,000	5.67
株式会社シン	388,700	5.01
株式会社京都銀行	311,200	4.01
齋藤 千恵子	230,000	2.96

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。

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。
-------	--

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



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
スタッフ数	約1,000名(外部スタッフ含む)

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

スピーカー トーセ ホームページ

「IRサイト」内に個人投資家の皆様に向けたページを新設いたしました。

当社の情報をわかりやすくご案内しております。
是非ご活用ください。

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

IRサイト



個人投資家の皆様へ



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。