



地球のココロ♡おどらせよう。

TōSE TiMES

2017年8月期(第38期)第2四半期 株主通信
2016年9月1日～2017年2月28日

東証一部:4728

特集 クリエイターに聞く!
トーセの強みとビジネスモデル

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

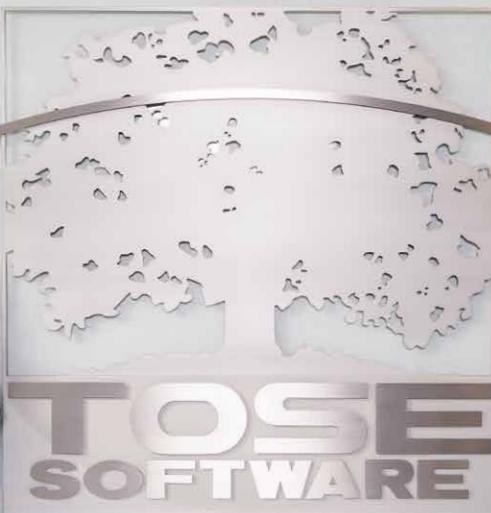
私たちは、企業活動を通じてステークホルダーへの利益還元を実現するとともに、地域社会の発展への協力など幅広く社会へ貢献してまいります。

CONTENTS

- | | | | |
|---|---|-------------------------------------|-----|
| ▶ トップメッセージ | 2 | ▶ セグメント別の業績 | 7 |
| ▶ 特集:クリエイターに聞く!
トーセの強みとビジネスモデル | 3 | ▶ TOSE LOUNGE: 株主様アンケート集計結果のご報告 ... | 9 |
| ▶ 当第2四半期(累計)の業績 | 5 | ▶ 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

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、任天堂の新型ゲーム機「Nintendo Switch」が好調な滑り出しを見せたほか、「プレイステーションVR」用コンテンツの増加が見込まれるなど、家庭用ゲーム市場で明るい動きが見られました。その一方で、スマートフォンゲーム市場の成熟化が進み、ユーザー獲得に向けた競争がさらに激化しております。

このような状況のもと、当社グループは中期経営計画に基づき、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。当第2四半期連結累計期間の業績は、家庭用ゲームソフトを中心に大型案件の開発完了が少なかったこと、レベニューシェア[※]案件でロイヤリティ売上が想定を下回ったこと

などにより、売上高、営業利益ともに前期と当初計画を下回り、減収減益となりました。一方で、スマートフォン向けゲームのコンテンツの大型化・高度化が進展する中、スマートフォン向けゲームの開発売上が伸長し、開発依頼が増加するなど、当社にとって追い風の状況となっております。今後は、引き続き既存案件の着実な遂行に努め、通期増収を達成すべくグループ一丸となって邁進してまいります。

株主の皆様におかれましては、今後とも一層のご支援、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

[※]レベニューシェア:アライアンス(提携)手段のひとつで、発注側と受託側がパートナーとして提携し、リスクを共有しながら、相互の協力で生み出した利益をあらかじめ決めておいた配分率で分け合うこと。今回のレベニューシェア案件では、ゲームソフトの開発費の一部を当社が負担し、当該費用をリリース後のロイヤリティ売上で回収するアライアンスモデルを採用。

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 配当金(1株当たり)

中間配当金	期末配当金	年間配当金
12.5円	12.5円 (予想)	25.0円 (予想)



モバイルコンテンツ
企画担当
Y.S.



家庭用ゲームソフト
デザイン担当
K.M.



クリエイターに聞く！トーセの

クリエイティビティを発揮できる環境

トーセのビジネスモデルの
特徴と強みを教えてください。

K.M. 受託開発専門企業として多くの実績を有し、
コンテンツの開発をワンストップで行えることです。

トーセは、独立系受託開発専門企業として幅広い業種のクライアントに、ゲームソフトやアプリといったさまざまなコンテンツの企画提案から開発、リリース後の運営までをワンストップで提供しています。1つのコンテンツの開発にはデザイナー、サウンドクリエイター、プログラマーなど多様な技術者の力が必要で、こうした人材をすべて揃えた国内最大規模の開発体制が、ワンストップの開発サービスを実現しています。



私は家庭用ゲームソフトのデザイン分野を担当し、グラフィック制作やスタッフの総括、プロジェクトの進行管理などを行っています。多様なスタッフと協力し、コストや納期をにらみつつクオリティを追求していく過程には苦労もありますが、有名タイトルに携わる機会も多く、やりがいを感じます。

クリエイターから見て、トーセの成長の源泉は
どんなところにあると思いますか。

T.A. 豊富な実績とノウハウに基づく優れた提案力が、
成長の源泉です。

入社以来、家庭用ゲームソフト、アーケードゲーム、パチンコ・パチスロなど、さまざまな開発業務に携わってきました。ゲームのジャンルやハードが異なれば、開発に必要な知識や技術も自ずと異なります。さまざまなクライアントと仕事することによって、自身のスキルアップにつながるのはもちろん、社内に多種多様なノウハウや膨大な知識、技術、経験が蓄積されていきます。こうした蓄積が、トーセの優れた提案力や開発力の基盤となっており、成長の源泉だと思っています。



家庭用ゲームソフト
デザイン担当

T.A.

パチンコ・パチスロ
映像企画担当

S.N.

ICIAL
TURE

強みとビジネスモデル

とチーム力が開発を支えています

Y.S.

ユーザー視点を重視した開発のノウハウと環境づくりが成長を支えています。

魅力的なコンテンツを開発するには、ユーザー視点を意識することが重要です。トーセには、プレイヤーがゲームを続けたいくなるような動機付けや難易度設定、ゲーム内で課金しやすくなるしくみ作りのノウハウがあります。また、コンテンツ制作をよりスムーズに行うための環境整備にも取り組んでおり、開発力や成長力の源泉になっているのではないのでしょうか。

変化の激しい業界において、トーセは設立以来黒字経営を続けています。それはなぜだと思いませんか。

T.A.

クライアントの期待に応える質の高いモノづくりが評価されているからだと思えます。

新しい技術や多様なノウハウを活かした積極的な提案により、多くの魅力的なコンテンツを生み出してきたことが、クライアントの信頼を獲得し受注に結びついていると思えます。

S.N.

豊富なアイデアとアイデアを実現する高い技術力が、成長を牽引しています。

最新技術を率先して取り入れ、常に新たな企画提案を行うとする姿勢があるからこそ、結果を出し続けているのだと思います。社内では毎月アイデア募集が行われており、そこから新事業のきっかけが生まれたこともあります。また、異業種とのコラボレーション企画も積極的に提案しています。豊かな発想力や高い技術力を武器に、今後大きな成長が期待されるゲーム以外の分野でも、事業を展開していける強さがあると考えています。

今後の展望と株主様へのメッセージをお願いします。

Y.S.

時代の変化やニーズを先取りし、さらなる成長を目指すトーセにご期待ください。

これからも時代のトレンドを先取りし、今まで以上に魅力あるコンテンツを創造していきたいと思えます。ぜひトーセのさらなる成長にご期待いただき、引き続きご支援をお願いします。



▶ 当第2四半期(累計)の業績

売上高

1,746 百万円

経常利益

26 百万円

前年同期比で減収減益となるも、大型タイトルの開発を着実に推進し、通期目標の達成をめざします。

家庭用ゲームソフトを中心に、大型タイトルの開発完了が少なかったことなどにより、売上高は17億46百万円となりました。利益面では、レベニューシェア案件のロイヤリティ売上が想定を下回った結果、営業損失54百万円となりました。通期は大型タイトルの開発を着実に推進し、目標達成をめざします。また、円安の進行に伴い、外貨建資産の運用益や為替差益を想定以上に計上した結果、経常利益は26百万円となりました。

連結業績ハイライト (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



経常利益

■ 第2四半期 ■ 通期



親会社株主に帰属する当期(四半期)純利益

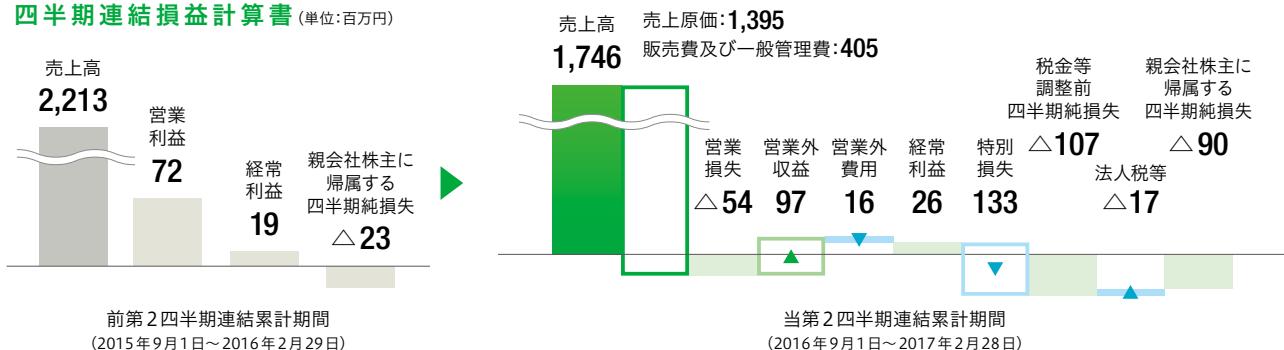
■ 第2四半期 ■ 通期



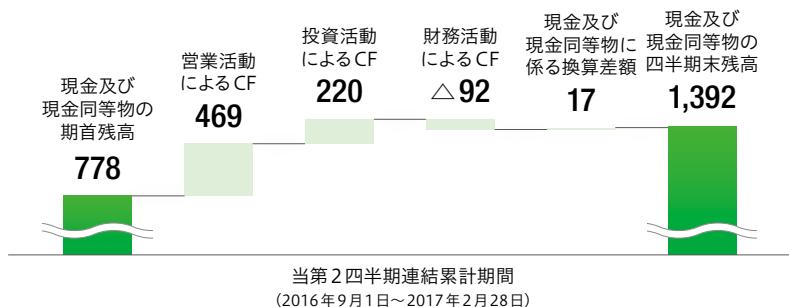
四半期連結貸借対照表 (単位:百万円)



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)



POINT

当社が保有する有価証券のうち実質価額が著しく下落したものについて評価した結果、減損処理による投資有価証券評価損として1億15百万円を特別損失に計上いたしました。

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



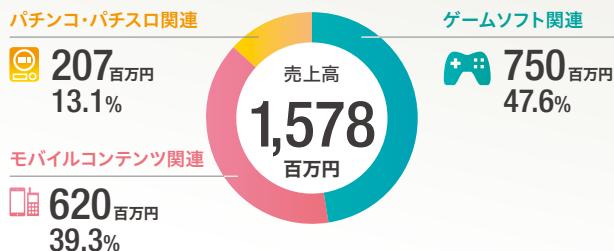
● ゲームソフト関連

家庭用ゲームソフトを中心に前年同期に比べ大型タイトルの開発完了が少なかったことや、子会社の東星軟件(杭州)有限公司において欧米のクライアントを中心に受注が伸びなかった影響により、売上高は7億50百万円となりました。

● モバイルコンテンツ関連

スマートフォン向けゲームの大型化・高度化を背景として開発売上が伸長した結果、売上高は前年同期比2桁増の6億20百万円となりました。

製品別売上構成



● パチンコ・パチスロ関連

規制強化の影響により受注が低調に推移した結果、売上高は2億7百万円となりました。

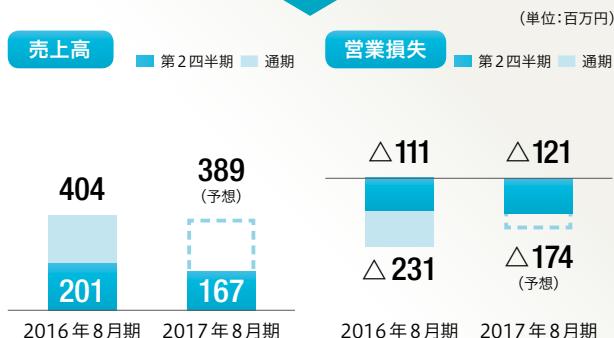
● 事業全体

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15億78百万円となりました。また、営業利益は、レベニューシェア案件の影響により、66百万円となりました。

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



売上高

167 百万円

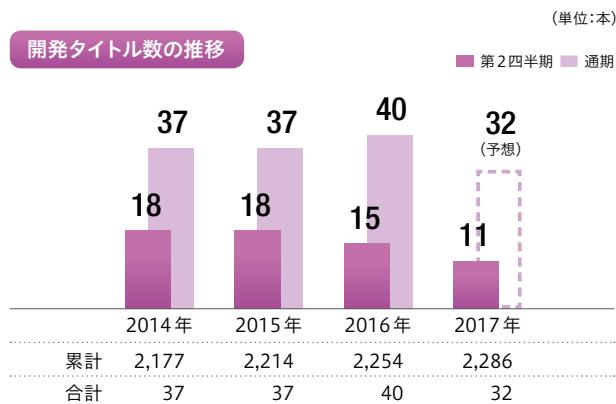
営業損失

△121 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で、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パソコン向けアバター制作が低調な結果にとどまり、売上高は1億67百万円となりました。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1億21百万円となりました。

▶ 当第2四半期の 開発タイトル数・運営サイト数

「プレイステーション4」を中心とした大型ハイエンド機やスマートフォン向けゲームの試作などのプリプロ案件増加により、開発タイトル数は減少する見込みです。



(単位:タイトル)

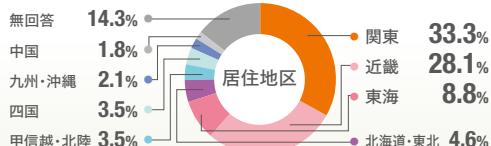
	上期実績	通期見込み
携帯型ゲーム機向けソフト		
ニンテンドー3DS向けソフト(内 3DSDL)	2(0)	4(0)
PSV向けソフト(内 PSV ネット*)	0(0)	2(0)
据置型ゲーム機向けソフト		
Switch向けソフト	0	1
PS3向けソフト(内 PS3 ネット*)	0(0)	1(0)
PS4向けソフト	0	2
パソコン向けソフト	3	5
携帯電話向けコンテンツ		
iPhone・iPad向けコンテンツ	3	7
Android向けコンテンツ	3	7
アミューズメント	0	2
その他		
パチンコ・パチスロ関連	0	1
開発タイトル数 合計	11	32
運営サイト数	28	29

※ともに PlayStation Network

株主様アンケート 集計結果のご報告

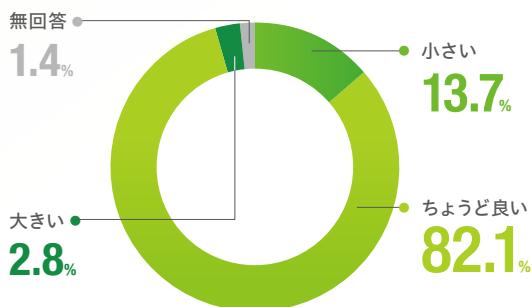
前期末の株主通信に同封させていただいたアンケートにご協力いただき、ありがとうございます。いただきましたご意見の一部をご紹介します。皆様からの貴重なご意見を活かし、IR活動のさらなる充実に努めてまいります。

返信数
285通



株主通信について

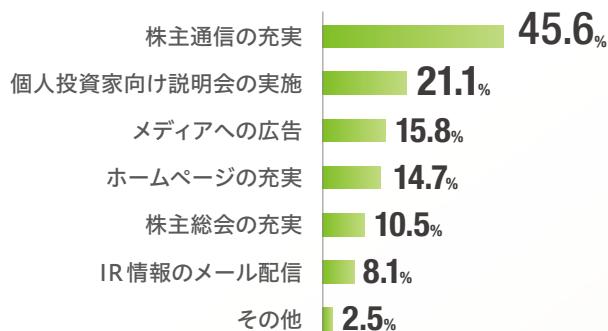
Q. 文字の大きさはいかがですか。



株主様からのご意見

今後も、アンケートを通じて株主の声を広く集めていただければ幸いです。

Q. 当社のIR活動でさらに充実を望むことは何ですか。



回答

貴重なご意見をありがとうございます。株主様からの意見を反映し、文字の大きさの適正化や内容の充実を図り、株主通信をリニューアルいたしました。引き続き、アンケートにご協力ください。

今後のIR活動の参考とさせていただくため、株主様を対象としたアンケートを実施いたします。ご多用のところ誠にお手数ではございますが、同封のハガキにてご回答ください。ご協力のほど、よろしくお願いいたします。

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	4,422 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	471,900	6.08
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

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
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

<海外>

株式会社フォネックス・コミュニケーションズ
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」という意味を併せ持ちます。