

地球の♡♡♡おどらせよう。



株主の皆様へ

第37期 第2四半期

株主通信

2015年9月1日から2016年2月29日まで

株式会社トーセ

TOP MESSAGE

昨年12月に発足した
新体制のもと、成長戦略を
より一層加速させ、さらなる
飛躍と持続的な成長を
目指していきます。



代表取締役会長 兼 CEO 齋藤 茂



代表取締役社長 兼 COO 渡辺 康人

新体制発足について

昨年12月1日、当社は新たな経営体制をスタートさせました。代表取締役会長兼CEOには齋藤茂が、代表取締役社長兼COOには渡辺康人がそれぞれ就任いたしました。このような代表取締役2名体制への移行は、今後の事業領域拡大に向けた経営管理体制および業務執行体制のさらなる強化が目的です。国内外の営業や新規事業における外交面については主に齋藤が担い、渡辺はグループ全体の開発体制の充実や新規事業の推進といった事業運営の執行を担ってまいります。この新経営体制のもと、事業領域の拡大と収益力の一層の強化に取り組み、当社グループのさらなる飛躍と持続的な成長を実現していく所存です。

株主の皆様におかれましては、今後とも変わらぬご理解、ご支援を賜りますよう、お願い申し上げます。

市場について

家庭用ゲーム市場では、当社が開発に携わった「ニンテンドー3DS」向け「モンスターストライク」が出荷本数100万本を突破するなど、複数の有力タイトルが好調に推移しました。また、「プレイステーション4」の販売が欧米において引き続き好調に推移するとともに、本体価格の値下げや国内メーカーによる人気シリーズタイトルの投入などにより国内においても普及が進むなど、明るい動きが見られました。

スマートフォン向けゲーム市場は、引き続き好調に推移する一方で、一部の有力タイトルに人気が集まるなど競争が激しさを増してきています。こうした背景のもと、顧客が家庭用ゲームソフト並みの高機能なネイティブアプリ*の供給を目指すなど活発な動きが見られ、コンテンツ開発の高度化・大型

化や運営業務の複雑化・多様化がより一層進行する状況となりました。

※ネイティブアプリ

プログラムをスマートフォンなどの端末にインストールし、端末自身で処理を行って画面を表示するアプリ。

業績について(当第2四半期連結累計期間)

こうした中、当社グループの事業環境は良好に推移し、開発ラインの稼動状況についても高水準で推移しました。良好な事業環境を背景に、当第2四半期の売上高は前年同期と比較して増加することを当初から見込んでおりましたが、一部の大型案件においてスケジュール変更が発生したことや東南アジア向けコンテンツ配信事業において事業の進展が遅れたことから、当初計画を下回る形となりました。

利益面においては、スマートフォン向け大型ゲームに関して、開発初期段階で実施した作業の成果物を開発中盤以降に大幅に改修する必要が生じ、現時点で予測できる損失額を最大限見込んで原価に計上したことから、営業利益は計画を大幅に下回りました。また、為替相場の変動により、当社が保有・運用する外貨建資産の評価損や為替差損などを計上したことから、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益ともに計画を下回る形で推移しました。

通期見通しについて(2016年8月期)

ゲームソフト開発事業およびモバイル開発事業におけるロイヤリティ売上が上期に引き続き好調に推移する予定であるものの、規制強化の影響によりパチンコ・パチスロ案件の売上が低調になると見込まれること、顧客の判断により一部のスマートフォン向け大型ゲームの運営業務が中止となること、東南アジア向けコンテンツ配信事業において事業の進展が遅

れていることなどから、通期の売上高は当初予想を下回る見込みです。

利益面においては、前述の大幅な改修となったスマートフォン向け大型ゲームや東南アジア向けコンテンツ配信事業の影響により、営業利益は当初予想を下回る見込みです。また、当社が保有・運用する外貨建資産の評価損や為替差損などを計上することから、経常利益、親会社株主に帰属する当期純利益ともに当初予想を大幅に下回る予定です。

なお、大幅な改修となったスマートフォン向け大型ゲームについては、業務内容の詳細な把握が不足していたことに起因する一過性のものであり、既に社内において原因を究明し、開発体制やレビュー工程の強化などの対策を実施するとともに、今後の再発防止に向けて品質管理体制の強化を推進しています。

当社グループとしては、今回の反省を活かしつつ、引き続き開発業務の高度化・大型化や運営業務の複雑化・多様化に柔軟に対応しながら、着実に既存案件を遂行してまいります。また、業界全体でコンテンツ開発や運営に必要な人材が不足している状況を好機として捉え、中期経営計画の目標達成に向けて全力で取り組んでいきます。

配当金について

当社グループは「縁の下の力持ち」の企業姿勢のもと、時代のニーズに即応するサービスや新たな価値の創造を今後もグローバルに追求し、持続的に成長する企業を目指していきます。

株主の皆様への中間配当金は、1株当たり12円50銭とさせていただきます。また、2016年8月期の期末配当については、配当方針に従い、引き続き安定的な配当を目指します。

BUSINESS REPORT

連結業績

● 2016年8月期の第2四半期連結累計期間の業績

		前年同期比	当初計画比
売上高	2,213百万円	31.5%増	14.0%減
営業利益	72百万円	約25倍増	59.7%減
経常利益	19百万円	81.9%減	89.9%減
親会社株主に帰属する四半期純利益*	△23百万円	—	—

家庭用ゲーム業界は、据置型ゲームを牽引するタイトルが登場するなど、ゲームソフト全般の販売状況が有力タイトルを中心に堅調に推移しました。また、「プレイステーション4」はソフトラインナップの更なる充実が図られるなど、普及・拡大が期待される状況となりました。

モバイル業界は、家庭用ゲームソフトとして人気の高いタイトルを活用したゲームアプリが好調に推移するとともに、大規模多人数同時参加型オンラインRPGの運営ノウハウを保有する家庭用ゲームソフトメーカーが高機能なネイティブアプリを投入するなど、活発な動きが見られました。

こうした事業環境のもと、当第2四半期連結累計期間の業績は、携帯型および据置型ゲーム機向けの大型案件の開発が完了するとともに、ゲームソフト開発事業およびモバイル開発事業におけるロイヤリティ売上が好調に推移しましたが、一部の据置型ゲーム機向けの大型案件が顧客による仕様の変更・追加に伴って第3四半期以降に納期変更となったこと、スマートフォン向け大型ゲームの開発案件において、開発初期段階で実施した作業の成果物を開発中盤以降に大幅に改修する必要が生じ、スケジュールを変更することになったため、売上高は前年同期を上回ったものの計画を下回りました。また、前年同期に比べて売上高が増加したことに伴い売上総利益が伸長した結果、営業利益は前年同期を大きく上回ったものの、当該改修による損失額を計上した結果、計画を大幅に下回りました。また、前年同期に計上した為替差益などの営業外収益が減少したことに加え、為替相場の変動により、当社が保有・運用する外貨建資産の評価損や為替差損などを計上した結果、経常利益および親会社株主に帰属する四半期純利益については、前年同期および計画を大きく下回りました。

2016年8月期の通期見通し

● 2016年8月期の連結業績予想 ※2016年4月7日発表の連結業績予想ベース

		前期比
売上高	5,473百万円	1.9%減
営業利益	470百万円	9.3%減
経常利益	444百万円	34.3%減
親会社株主に帰属する当期純利益*	227百万円	45.3%減

家庭用ゲーム市場は、バーチャルリアリティシステム「プレイステーション ヴィーアール」が本年10月より日本、北米、欧州、アジアにてそれぞれ発売されることが発表されるなど、今後VR（仮想現実）の活用による市場全体の活性化が期待されます。

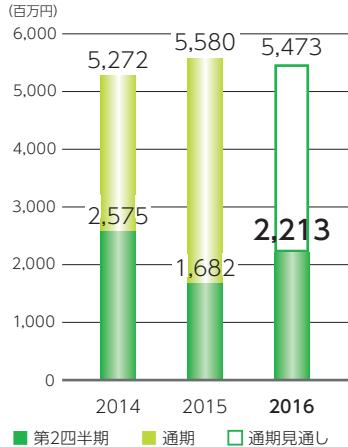
モバイル市場は、ゲームを中心にライフスタイル、健康、ビジネス、教育など幅広い分野のコンテンツ市場がますます活況を呈する中、新たに家庭用ゲーム機メーカーがスマートフォンゲーム市場に参入するなど、引き続き好調に推移することが期待されます。

こうした中、通期の連結業績予想につきましては、当社が開発に携わった「ニンテンドー3DS」向け「モンスターストライク」のロイヤリティ売上が計上されるなど、ロイヤリティ売上が好調に推移する予定です。しかしながら、規制強化によるパチンコ・パチスロ機の販売動向の変化に伴い、パチンコ・パチスロ案件の売上が低調になると見込まれること、東南アジア向けコンテンツ配信事業において大手通信キャリアを通じてタイでのコンテンツ配信を開始するものの、当初想定していた時期よりもコンテンツ配信が遅れたことなどから、売上高は当初予想を下回る見込みです。また、利益面においても、スマートフォン向け大型ゲームの開発案件において大幅な改修が必要となり、想定以上に原価が膨らむことや東南アジア向けコンテンツ配信事業の推進にかかる費用が引き続き先行することから、当初予想を大幅に下回る見込みです。

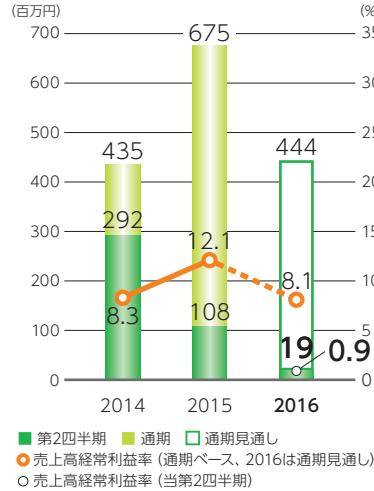
当社グループとしては、「プレイステーション4」が国内外において普及が進んでいることや家庭用ゲームソフト並みの高機能なネイティブアプリの供給を目指す顧客の動きなどを背景とした開発業務の高度化・大型化に柔軟かつタイムリーに対応するとともに、開発業務から運営業務まで一貫して推進する体制の強化を引き続き図ることで、既存案件の着実な推進に努めていきます。

*「企業統合に関する会計基準」等の適用に伴い、従来の「四半期(当期)純利益」は「親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益」に名称が変更になりました。

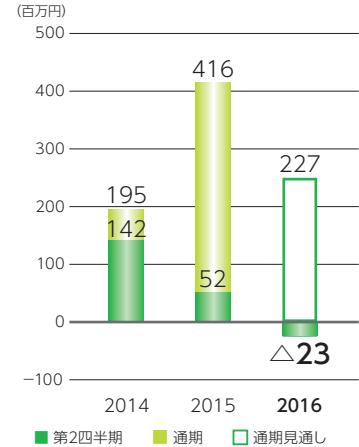
売上高



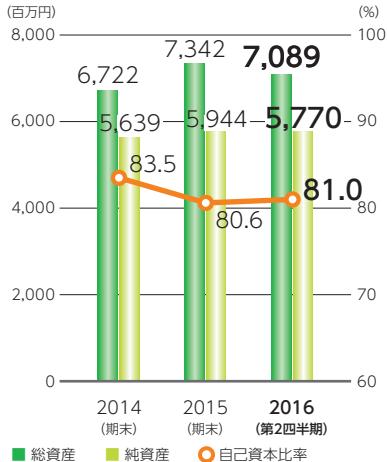
経常利益(左目盛り)
売上高経常利益率(右目盛り)



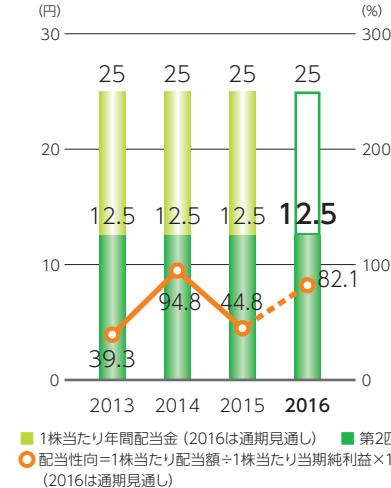
親会社株主に帰属する
四半期(当期)純利益*



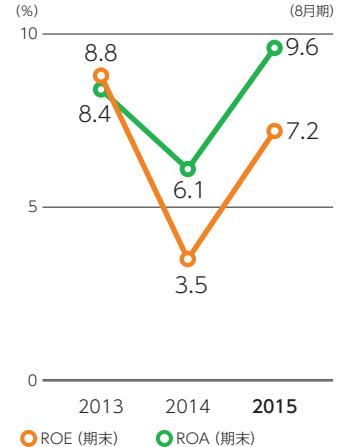
総資産 純資産(左目盛り)
自己資本比率(右目盛り)



1株当たり年間配当金(左目盛り)
配当性向(連結)(右目盛り)



ROE(自己資本当期純利益率)
ROA(総資産経常利益率)



*「企業統合に関する会計基準」等の適用に伴い、従来の「四半期(当期)純利益」は「親会社株主に帰属する四半期(当期)純利益」に名称が変更になりました。

SEGMENT INFORMATION

各セグメントの売上高は、セグメント間の内部売上高を除いています。



GAME

ゲームソフト開発事業

開発条件の良い案件や有力タイトルの引き合いなど受注環境が良好に推移する中、顧客による仕様の変更・追加によって据置型ゲーム機向けの大型案件が納期変更となったことやスマートフォン向け大型ゲームの開発案件が第3四半期以降にずれ込んだ結果、**開発売上**は1,409百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、過年度に開発完了した「ニンテンドー3DS」向けタイトルやパチンコ・パチスロ案件が好調に推移した結果、11百万円となりました。



		前年同期比	当初計画比
当第2四半期実績			
売上高	1,420百万円	40.0%増 ↗	15.7%減 ↘
開発売上	1,409百万円	45.5%増 ↗	16.0%減 ↘
ロイヤリティ売上	11百万円	57.3%減 ↘	60.7%増 ↗
営業利益	24百万円	16.4%減 ↘	
通期見通し			
売上高	3,810百万円	2.8%減 ↘	

※通期見通しは、2016年4月7日発表の連結業績予想ベース。



MOBILE

モバイル開発事業

スマートフォン向け大型案件を計画通り完了できたものの、一部の新規案件で受注に至らなかった案件が発生したことや、顧客による仕様の変更・追加に伴い開発完了の時期が変更となった案件が発生した結果、**開発売上**は228百万円となりました。**運営売上**は、第1四半期から運営業務を開始した大型案件が複数あったことから、279百万円となりました。**ロイヤリティ売上**は、スマートフォン向けコンテンツおよびパソコン向けSNSの売上が好調に推移した結果、83百万円となりました。



		前年同期比	当初計画比
当第2四半期実績			
売上高	590百万円	13.8%増 ↗	14.1%減 ↘
開発売上	228百万円	5.6%減 ↘	40.0%減 ↘
運営売上	279百万円	41.6%増 ↗	9.0%増 ↗
ロイヤリティ売上	83百万円	3.8%増 ↗	62.5%増 ↗
営業利益	159百万円	64.2%増 ↗	
通期見通し			
売上高	1,201百万円	1.5%減 ↘	



OTHER

その他事業

開発売上は、パソコン向けアバター制作業務が概ね計画通りに推移するとともに、ウェアラブル端末などの受注状況が好調に推移した結果、130百万円となりました。**運営売上**は、スマートフォン向けコンテンツ配信サービスにおいて、音楽およびエンターテインメント業界で採用実績を拡大したほか、コンビニエンスストアでの販路拡大などにも注力した結果、34百万円となりました。**ロイヤリティ売上**は、東南アジア向けコンテンツ配信事業の進展に遅れが生じたことなどから、36百万円となりました。



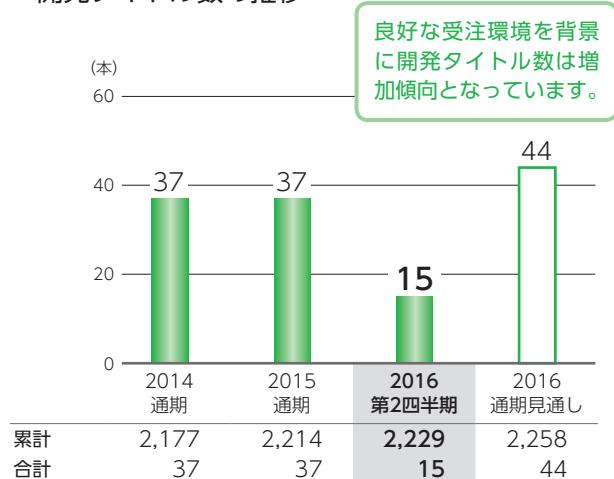
		前年同期比	当初計画比
当第2四半期実績			
売上高	201百万円	35.6%増 ↗	1.1%増 ↗
開発売上	130百万円	82.7%増 ↗	40.1%増 ↗
運営売上	34百万円	12.6%増 ↗	6.0%減 ↓
ロイヤリティ売上	36百万円	21.1%減 ↓	47.2%減 ↓
営業損失	111百万円	前年同期は営業損失122百万円	
通期見直し			
売上高	460百万円	4.5%増 ↗	

■ 当第2四半期の開発タイトル数・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)	5(0)	11(3)
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		
Wii U向けソフト	1	1
PS3向けソフト(内 PS3ネット※)	1(0)	2(0)
PS4向けソフト	1	5
Xbox360向けソフト(内 Xbox Live)	1(0)	1(0)
Xbox One向けソフト	1	1
パソコン向けソフト		
	1	2
携帯電話向けコンテンツ		
iPhone・iPad向けコンテンツ	2	9
Android向けコンテンツ	2	10
開発タイトル数 合計	15	44
※ともにPlayStation Network		
運営サイト数	25	26

■ 開発タイトル数の推移



FINANCIAL STATEMENTS

■ 四半期連結貸借対照表(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前期末 2015年8月31日	当第2四半期末 2016年2月29日
〈資産の部〉		
流動資産	4,235	3,972
固定資産	3,107	3,116
資産合計	7,342	7,089
〈負債の部〉		
流動負債	1,098	1,020
固定負債	299	299
負債合計	1,398	1,319
〈純資産の部〉		
株主資本	5,878	5,764
その他の包括利益累計額	41	△20
新株予約権	8	7
非支配株主持分 ^{※1}	16	18
純資産合計	5,944	5,770
負債純資産合計	7,342	7,089

■ 四半期連結損益計算書(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前第2四半期累計 2014年9月1日から 2015年2月28日まで	当第2四半期累計 2015年9月1日から 2016年2月29日まで
売上高	1,682	2,213
売上原価	1,262	1,699
販売費及び一般管理費	417	441
営業利益	2	72
営業外収益	164	48
営業外費用	59	100
経常利益	108	19
特別利益	23	0
特別損失	0	23
税金等調整前四半期純利益(△は損失)	131	△4
法人税、住民税及び事業税	6	16
法人税等調整額	71	0
四半期純利益(△は損失)^{※2}	53	△21
非支配株主に帰属する四半期純利益 ^{※3}	0	1
親会社株主に帰属する四半期純利益(△は損失)^{※4}	52	△23

〔企業統合に関する会計基準等の適用に伴い、※1従来の「少数株主持分」は「非支配株主持分」に、※2「少数株主損益調整前四半期純利益」は「四半期純利益」に、※3「少数株主利益」は「非支配株主に帰属する四半期純利益」に、※4「四半期純利益」は「親会社株主に帰属する四半期純利益」にそれぞれ名称が変更になりました。〕

〈資産の部〉

7,089百万円 (前期末比253百万円減少)

有価証券や仕掛品が増加したものの、現金及び預金、売掛金、繰延税金資産などが減少したことにより、流動資産は262百万円減少しました。また、償却による有形固定資産の減少などがあったものの、投資有価証券や繰延税金資産などが増加したことにより、固定資産が9百万円増加したことによるものです。

〈負債の部〉

1,319百万円 (前期末比78百万円減少)

前受金、役員退職慰勞引当金などが増加したものの、買掛金、未払法人税等、賞与引当金などが減少したことによるものです。

〈純資産の部〉

5,770百万円 (前期末比174百万円減少)

ストック・オプションの行使に伴う自己株式の減少などがあったものの、配当金の支払いによる利益剰余金の減少やその他有価証券評価差額金の変動したことによるものです。

利益配分に関する基本方針 および配当について

中間配当金 12 円 50 銭

当社は、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。当期の中間配当金は、2015年10月9日の決算発表時に公表しましたとおり、1株当たり12円50銭とさせていただきます。

■ 四半期連結キャッシュ・フロー計算書(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前第2四半期累計 2014年9月 1日から 2015年2月28日まで	当第2四半期累計 2015年9月 1日から 2016年2月29日まで
① 営業活動によるキャッシュ・フロー	375	52
② 投資活動によるキャッシュ・フロー	123	△149
③ 財務活動によるキャッシュ・フロー	△87	△90
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	479	△202
現金及び現金同等物の期首残高	906	1,305
④ 現金及び現金同等物の四半期末残高	1,385	1,102

① 営業活動によるキャッシュ・フロー

投資有価証券評価損60百万円、売上債権の減少額157百万円、前受金の増加額199百万円などの収入があった一方で、賞与引当金の減少額74百万円、たな卸資産の増加額156百万円、仕入債務の減少額60百万円、法人税等の支払額99百万円などの支出により、52百万円の資金獲得となりました。

② 投資活動によるキャッシュ・フロー

定期預金の減少額110百万円、投資有価証券の償還による収入100百万円などの収入があった一方で、投資有価証券の取得による支出333百万円などの支出により、149百万円の資金使用となりました

③ 財務活動によるキャッシュ・フロー

ストック・オプションの行使に伴う自己株式の処分による収入2百万円があったものの、配当金の支払額93百万円の支出により、90百万円の資金使用となりました。

④ 現金及び現金同等物の当第2四半期末残高

現金及び現金同等物の当第2四半期末残高は1,102百万円となりました。

齋藤豊最高顧問 逝去のお知らせ



当社の設立者であり、最高顧問の齋藤豊が平成27年12月1日(享年87歳)に逝去いたしました。

齋藤豊は、平成22年まで当社取締役会長を務め、事業拡大、株式上場など当社の発展に尽力するとともに、現在の礎を築き上げました。取締役退任後は、最高顧問として経営全般に関する助言を行うなど、当社を見守り続けてまいりました。

平成28年1月20日には、当社および株式会社東亜セイコー合同社葬を執り行い、多くの皆様にご会葬いただきました。故人が生前に皆様より賜りましたご厚誼に対して、心より御礼申し上げます。

略歴	昭和27年 竜頭電機創業
	昭和34年 株式会社精工電機製作所設立
	昭和43年 株式会社東亜セイコーに社名変更
	昭和54年 当社設立
	平成 6年 当社取締役就任
栄誉	平成 8年 当社取締役会長に就任
	平成22年 当社最高顧問に就任
	昭和53年 京都市府発明等功労者表彰 近畿地方発明表彰
	昭和63年 大山崎町自治功労者表彰
	平成 3年 京都市府自治功労者表彰 平成20年 旭日双光章(教育功労)



プロフィール

氏名 渡辺 康人

出身地 京都府

生年月日 昭和38年8月7日生

最終学歴 昭和61年3月 関西大学 工学部卒業

新社長ごあいさつ

新経営体制のもと新たな成長ステージへの挑戦

株主の皆様におかれましては、平素より格別のご支援を賜りまして、誠にありがとうございます。平成27年12月1日付で代表取締役社長兼COOに就任いたしました渡辺康人でございます。

当社を取り巻く事業環境は、スマートフォンゲーム市場が拡大し、国内においては家庭用ゲーム市場を上回る規模になるなど、市場構造が大きく変化しております。当社は、刻々と変化する開発ニーズへの対応力を強みとして、培ってきた豊富なノウハウをゲームソフトのみならず様々なジャンルに活かし、高品質なサービスをタイムリーかつグローバルに提供することで、持続的な成長を目指しております。

私の使命は、中期経営計画に基づき既存事業の強化と新規事業の育成を図り、中長期的な利益水準の向上を図ることにある、と強く認識しております。今回、当社として初めて中期経営計画を策定した節目に社長に就任し、責任の重さを痛感するとともに身の引き締まる思いであります。

私は、会長の齋藤とともに当社グループの企業価値向上に努め、ご支援いただいております株主の皆様のご期待に応えてまいりたいと存じます。株主の皆様におかれましては、今後ともご支援、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

代表取締役社長 兼 COO 渡辺 康人

略歴

昭和61年 4月 当社入社
プログラマーとして、ゲームソフト開発に携わる

平成 3年10月 当社を一旦退社
大手SI企業のSEとして、業務系システムの提案、構築に携わる

平成 8年 4月 当社再入社
株式上場に向け会社整備の業務にあたる

平成 9年 1月 当社管理部総務課長

平成13年 4月 当社管理部経営企画課長

平成16年 9月 当社管理本部経営企画部長

平成19年12月 当社執行役員経営管理本部長兼経営企画部長

平成20年11月 当社取締役(コーポレート部門統括)
兼執行役員経営管理本部長兼経営企画部長

平成24年11月 当社取締役(コーポレート部門統括)
兼常務執行役員経営管理本部長兼経営企画部長

平成26年 3月 当社取締役(コーポレート部門統括兼SI事業部門担当)
兼常務執行役員経営管理本部長兼経営企画部長
兼SI事業推進室長

平成27年 9月 当社取締役兼COO

平成27年12月 当社代表取締役社長兼COO(現任)

会社概要 (2016年2月29日現在)

社名	株式会社トーセ
ホームページ	http://www.tose.co.jp/
設立	1979年11月1日
資本金	967,000,000円
スタッフ数	約1,000名(外部スタッフ含む)

●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	早川 郁久 平井富士男 齋藤 真也 舟橋 良博
常勤監査役	坂口 次郎
監査役	八幡 朋納 茂原 宏敏

●執行役員

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

(注)取締役のうち、舟橋良博は社外取締役です。また、監査役のうち、八幡朋納および茂原宏敏は、社外監査役です。

●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.



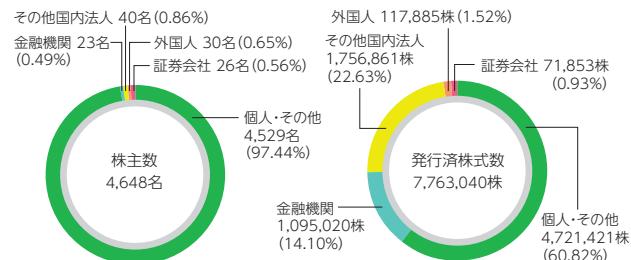
CI (コーポレートアイデンティティ)

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・節度を持って」と言う意味を併せ持ちます。

株式の状況 (2016年2月29日現在)

発行可能株式総数	31,000,000株
発行済株式数	7,763,040株
株主数	4,648名

●株主分布状況

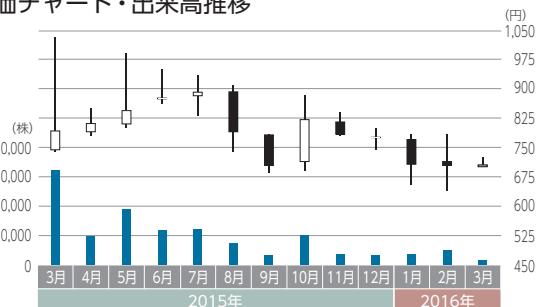


●大株主

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	452,300	5.83
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
齋藤 茂	225,500	2.90
齋藤 真也	224,500	2.89
齋藤 一枝	198,560	2.56
京都中央信用金庫	130,100	1.68
齋藤 淳子	118,160	1.52

(注)上記からは自己株式290,005株を除いています。

●株価チャート・出来高推移



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
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。

[トーセホームページ「IR情報」](http://www.tose.co.jp/ir/index.html)

株主様・投資家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>

お知らせ

- 住所変更、単元未満株式の買取等のお申し出先について
株主様の口座のある証券会社にお申し出ください。
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し出ください。
- 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し出ください。
- 「配当金計算書」について
配当金のお支払いの際に送付しております「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、お取引の証券会社等にご確認をお願いします。
なお、配当金領収証にて配当金をお受取りの株主様につきましても、配当金の支払いの都度「配当金計算書」を同封させていただきます。確定申告をなされる株主様は、大切に保管ください。

将来の見通しに関する注意事項

この株主通信に掲載されている当社の計画、戦略、判断および財務的予測などのうち、歴史的事実以外のものは、当社の将来に関する見通しです。これらは現在入手可能な情報・仮定および当社の経営陣の判断に基づいたものであり、多くの潜在的なリスクや不確実な要素を含んでいます。したがって、これらの将来に関する見通しに全面的に依拠することはお控えいただきますよう、お願いいたします。また、実際の業績に影響を与えうる要素は、これらに限定されるものではないことをご理解ください(さらに詳細なリスク要因は、有価証券報告書に掲載しています)。

