

地球の 
おどらせよう。



株主のみなさまへ

第36期

株主通信

2014年9月1日から2015年8月31日まで

株式会社  ーセ

企業価値のさらなる拡大と
持続的な成長を目指して、
当社グループは新たに
中期経営計画を
スタートさせました。



市場について

家庭用ゲーム市場では、「ニンテンドー3DS」向けのゲームソフトにおいて複数のヒットタイトルが生まれ、「Newニンテンドー3DS／3DS LL」の販売も順調に推移したほか、「プレイステーション4」の国内における本格的な普及に向けて、有力タイトルが順次登場するなど、活発な動きが見られました。

スマートフォンゲーム市場は、競争が過熱する中、ゲーム市場全体の市場規模やユーザ数の拡大にも貢献しながら、成長が続きました。ビジネス、健康、ライフスタイルなど様々な分野のコンテンツについても、スマートフォンの普及に伴って活況を呈しており、ユーザの獲得とその後のサービス利用の維持・拡大に向けてリッチなコンテンツを楽しめるネイティブアプリ*の開発やコンテンツの運営に対する需要が全体的に高ま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。

2015年8月期の業績について

こうした中、当社グループにおいては開発条件の良い案件や有力タイトルの引き合いが増加するなど、受注環境が良好に推移し、開発部門の稼働状況は高水準で推移しました。売上高は、一部の案件で顧客による開発完了時期の変更が発生したことなどから当初計画を下回りましたが、家庭用ゲームソフトにおける開発売上が前期を上回る形で推移したほか、モバイル開発事業における開発売上とロイヤリティ売上が好調に推移した結果、前期を上回りました。利益面においては、売上高の増加に伴って営業利益が前期を大きく上回り当初計画を達成したほか、経常利益および当期純利益については、円安の進行に伴って当社が保有する外貨建資産の運用益や為替差益を想定以上に計上したことから、前期と当初計画をいずれも大きく上回る形となりました。

2016年8月期の展望

家庭用ゲーム市場においては、国内における「プレイステーション4」の普及拡大が注目されるとともに、ネットワークを通じてソフトのダウンロード販売やコンテンツ配信サービスの利用者の増加、「PlayStation Now」をはじめとするクラウドゲームサービスなどの新たな動きを背景として、開発需要の活性化が期待されます。また、スマートフォン向けコンテンツ市場では、Webアプリ※からネイティブアプリへの移行に伴う開発業務の高度化・大型化や運営業務の複雑化・多様化により、業界全体でコンテンツ開発や運営に必要な人材不足が続くものと思われます。

当社グループは、こうした状況を好機と捉え、国内最大級の開発体制、健全な財務体質に基づく強固な経営基盤のもと、家庭用ゲーム機やスマートフォンなど幅広いプラットフォームに向けて、企画・開発から運営まで一貫して行うコンテンツの開発サービスを引き続きタイムリーに提供していきます。

2016年8月期の業績につきましては、開発スケジュールの変動やトレンドの変更など不確定要素はありますが、良好な受注環境のもと、開発業務や運営業務の着実な推進を通じて売上高および営業利益の増加を見込んでいます。

※ Webアプリ

プログラムをネットワーク上のサーバ側において処理を行い、通信を介して画面を表示するアプリ。Webブラウザ上で動作させることができ、プログラムを端末にインストールしなくてもインターネットに接続できる環境であれば利用できる。ネイティブアプリとWebアプリの双方の利点を活かしたハイブリッド型のアプリもある。

中期経営計画の策定について

当社グループは、2016年8月期から2018年8月期の3年間を対象とする中期経営計画をスタートさせました。策定の背景としては、2019年11月に迎える設立40周年があります。1979年の設立以来、変化の激しいエンターテインメント業界の中で、独立系の受託開発専門企業として独自のビジネスモデルを構築し、黒字経営を維持しながら社業を拡大してきましたが、これからも持続的な成長を果たしていくために、これまでの取り組みや経営課題を中期的な視点で見つめ直しました。

また、もう一つの背景には、近年における事業環境の変化があります。特にゲーム市場においては、スマートフォンゲーム市場が大きく成長し、その規模は家庭用ゲーム市場を上回っていますが、一方で家庭用ゲーム市場も縮小傾向ながら根強い人気のもと、一定の規模を維持しており、ゲーム市場は人口の増加とともに、拡大しています。加えて、スマートフォンの普及は非ゲーム系コンテンツ市場の拡大をもたらしています。さらに、今後成長が期待される東南アジアにおける日本のコンテンツの配信ビジネス環境も整ってきており、当社グループの事業を中長期的に発展させていくための機運が広がっていると捉えています。

こうした点を踏まえて、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」の4つの基本方針を策定しました。また近年、開発業務の高度化・大型化によって受注から開発が完了するまで概ね2～3年程度かかるようになっていたり、顧客による開発スケジュールの変更など当社がコントロールできない要因によって単年度の業績が変動しやすい要素を考慮し、本中期経営計画においては2016年8月期から2018年8月期の3年間の累計で連結経常利益25億円、2018年8月期における連結ROE8%を目標として、資本効率の観点からも企業価値の拡大を図るべく、取り組んでいきます。

当社グループは現在の主力事業で収益を得ながら、既存事業のさらなる強化や新規事業の育成など、事業領域の拡大に取り組むとともに、その土台となる収益基盤の拡充を進めることで、さらなる成長を目指していきます。

(中期経営計画の概要はP.9をご覧ください)

配当について

株主の皆さまへの期末配当金は、従来通り1株当たり12円50銭(中間配当と合わせて年間配当金25円)とさせていただきます。2016年8月期の配当につきましても、配当方針に従い、安定的な配当を目指します。

代表取締役社長 兼 CEO 齋藤 茂

❖ 連結業績 2015年8月期の連結業績

		前期比	当初計画比*
売上高	5,580百万円	5.8%増 ▲	3.9%減 ▼
営業利益	519百万円	32.5%増 ▲	0.7%増 ▲
経常利益	675百万円	55.1%増 ▲	24.1%増 ▲
当期純利益	416百万円	112.9%増 ▲	90.9%増 ▲

※2014年10月10日発表の連結業績予想ベース。

家庭用ゲーム業界は、「ニンテンドー3DS」を中心に複数の有力タイトルが好調に推移し、「Newニンテンドー3DS/3DS LL」も順調に販売台数を伸ばすなど、活発な動きが見られました。また、「プレイステーション4」の販売が欧米で好調に推移し、国内では本体価格の値下げの発表や有力タイトルの発売が開始されるなど、今後の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、本年3月末時点で国内のスマートフォンとフィーチャーフォンの合計契約数に占めるスマートフォンの比率が54.1%となり※、スマートフォン向けコンテンツ市場の成長が続きました。一方、市場の競争が過熱する中、コンテンツの高度化・大型化によって、これらの開発や運営に必要な人材の不足が業界内で顕著となりました。

こうした事業環境のもと、当社グループは幅広いクライアントの需要にタイムリーかつ柔軟に対応し、収益の向上に努めました。売上高は、ゲームソフト開発事業において一部の大型案件が来期以降に期ずれしたことやパチンコ・パチスロ案件が伸び悩んだことから、当初計画を下回りましたが、家庭用ゲームソフト開発部門の開発売上が伸長したことに加え、モバイル開発事業における開発売上およびロイヤリティ売上が好調に推移した結果、前期を上回りました。営業利益は、新規事業における先行投資を実施し、進展に遅れが生じたものの、売上高の増加に伴って売上総利益が伸長した結果、前期を大幅に上回り、当初計画を達成しました。また、円安の進行に伴って当社が保有する外貨建資産の運用益や為替差益などが想定以上に増加した結果、経常利益および当期純利益は前期および当初計画をいずれも大幅に上回りました。

※ 株式会社MM総研調べ。

❖ 2016年8月期の見通し 2016年8月期の連結業績予想

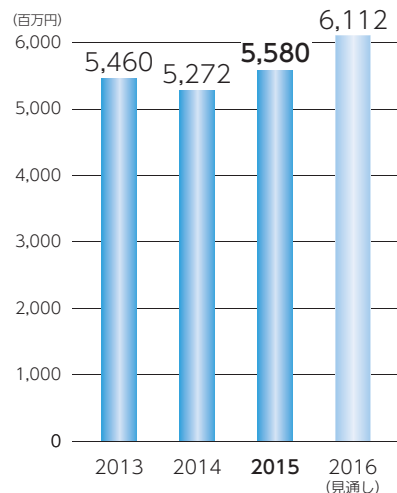
		前期比
売上高	6,112百万円	9.5%増 ▲
営業利益	673百万円	29.7%増 ▲
経常利益	702百万円	4.0%増 ▲
当期純利益	401百万円	3.5%減 ▼

家庭用ゲーム市場は、「ニンテンドー3DS」向けタイトルを中心に、様々なジャンルの有力タイトルの投入が引き続き注目されるほか、国内でも据置型ゲーム機のさらなる普及拡大が期待されます。また、ソフトのダウンロード販売や追加コンテンツ配信サービスの利用者が増加しているほか、クラウドゲームサービスの取り組みも広がっており、こうしたネットワーク機能を活用したサービスにより、市場全体の活性化が注目されます。

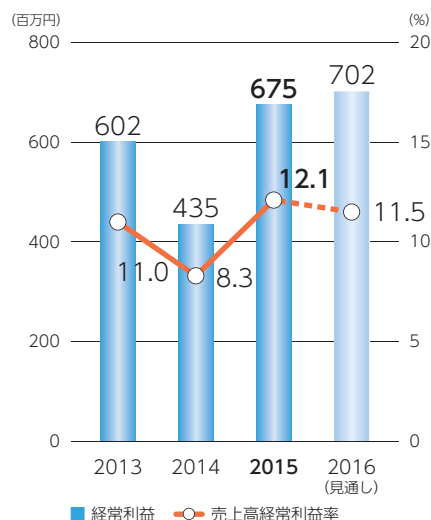
モバイル市場は、スマートフォン向けコンテンツ市場のさらなる成長が期待されますが、市場の競争も厳しさを増していくものと思われます。ユーザの支持が得られるアプリやコンテンツの提供に向けて、今後も高度なネイティブアプリの開発需要やサービス開始後における運営業務の重要性がより一層高まっていくことが予想されます。

こうした事業環境の変化に対し、当社は家庭用ゲームからスマートフォン向けゲームまで、ゲーム市場全体を視野に入れた開発サービスをタイムリーに提供するとともに、運営業務の高度化・複雑化への対応を進めながら、開発業務から運営業務まで一貫して推進する体制を一段と強化していきます。また、スマートフォンの普及によって広がっている様々な分野のコンテンツの開発需要にも当社グループの技術力・開発力とネットワークを活用し、対応を強化していきます。さらに、東南アジア向けコンテンツ配信事業においては、早期収益化に向けて配信コンテンツの充実、フィリピン現地子会社の開発体制の強化に取り組んでいきます。

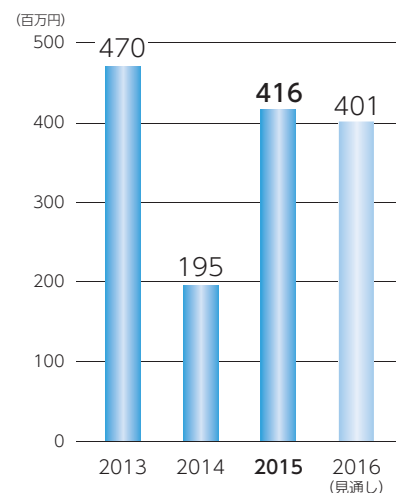
売上高



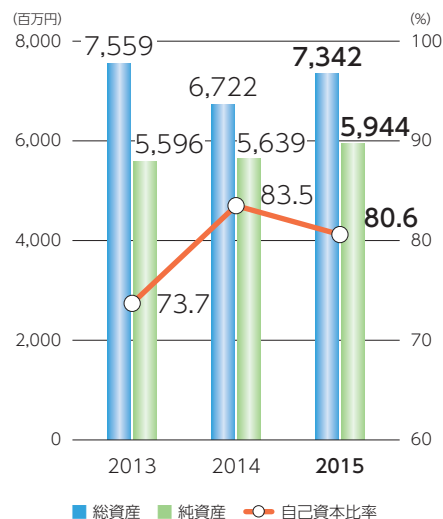
経常利益 (左目盛り) 売上高経常利益率 (右目盛り)



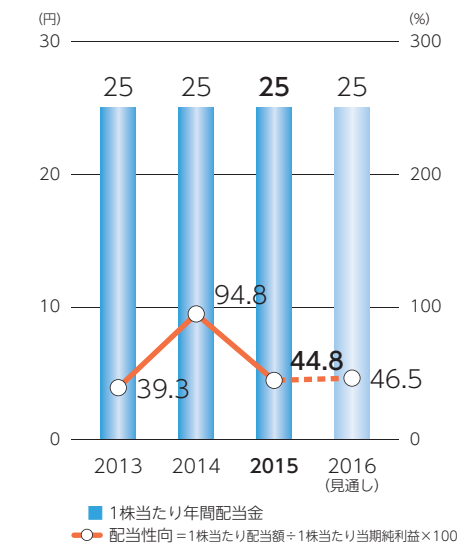
当期純利益



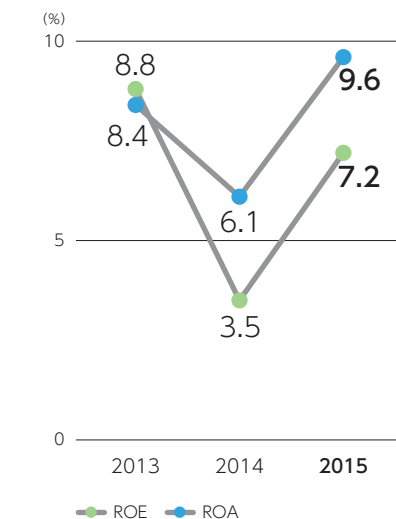
総資産 純資産 (左目盛り) 自己資本比率 (右目盛り)



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)

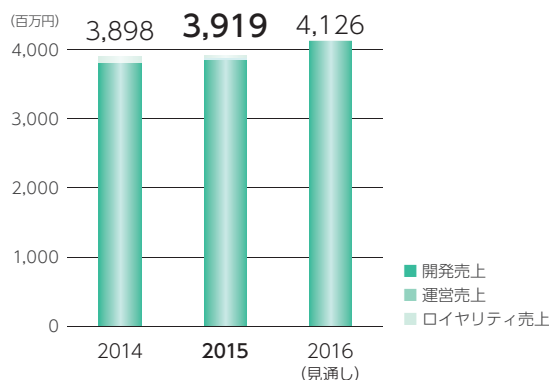


GAME

ゲームソフト開発事業



据置型ゲーム機向けを中心に複数の大型案件を開発完了しましたが、顧客による開発スケジュールの変更に伴って来期に期ずれした案件が一部で発生したことに加え、パチンコ・パチスロ関連の新規案件の受注状況が低調に推移した結果、**開発売上**は3,837百万円となりました。**運営売上**は、スマートフォン向けゲームの運営業務が順調に推移した結果、34百万円となりました。**ロイヤリティ売上**につきましては、「ニンテンドー3DS」向けタイトルを中心に想定以上に推移した結果、46百万円となりました。



当期実績		前期比		当初計画比*	
売上高	3,919百万円	0.5%増	▲	3.6%減	▲
開発売上	3,837百万円	1.0%増	▲	4.9%減	▲
運営売上	34百万円	—		249.4%増	▲
ロイヤリティ売上	46百万円	51.7%減	▲	179.5%増	▲
営業利益	641百万円	55.1%増	▲		
次期見通し					
売上高	4,126百万円	5.3%増	▲		

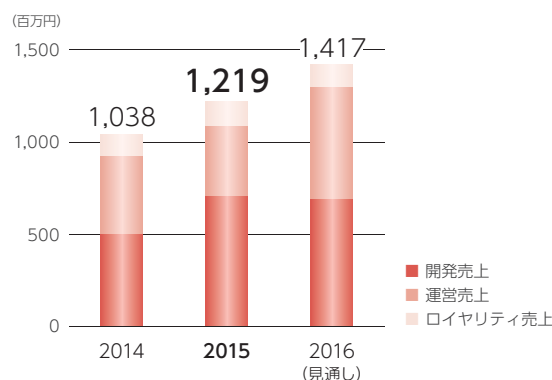
※2014年10月10日発表の連結業績予想ベース。

MOBILE

モバイル開発事業



来期以降に期ずれした案件が一部で発生したものの、スマートフォン向けコンテンツの旺盛な開発需要を背景に、開発業務を概ね計画通りに完了できた結果、**開発売上**は701百万円となりました。**運営売上**は、顧客による開発スケジュールの変更に伴って運営業務の開始時期がずれ込んだ大型案件があったことや非ゲーム系の既存案件の一部が当初の想定を下回った結果、379百万円となりました。**ロイヤリティ売上**は、スマートフォン向けコンテンツの売上が好調に推移した結果、138百万円となりました。

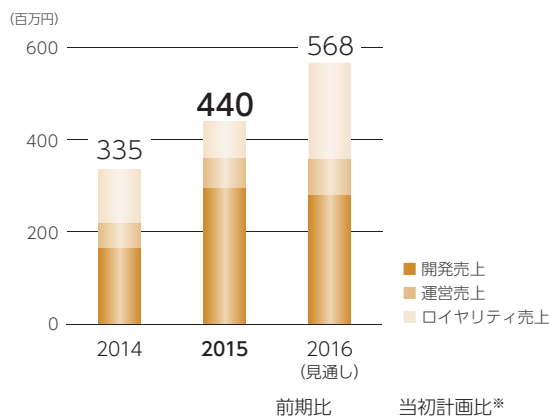


当期実績		前期比		当初計画比*	
売上高	1,219百万円	17.5%増	▲	11.9%増	▲
開発売上	701百万円	41.9%増	▲	28.9%増	▲
運営売上	379百万円	10.6%減	▲	12.8%減	▲
ロイヤリティ売上	138百万円	16.2%増	▲	25.7%増	▲
営業利益	174百万円	14.7%増	▲		
次期見通し					
売上高	1,417百万円	16.2%増	▲		

OTHER

その他事業

パソコン向けアバター制作業務が堅調に推移したものの、デジタル広告分野などにおける新規事業の進展が遅れた結果、**開発売上**は294百万円となりました。**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「テイクアウトライブ／Take Out Live」において実績を拡大したほか、様々な業種での採用が進んだ結果、65百万円となりました。**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が遅れたことから、家庭用カラオケ楽曲配信事業を中心に80百万円となりました。



当期実績				
売上高	440百万円	31.2%増	▲	32.6%減
開発売上	294百万円	78.4%増	▲	12.5%減
運営売上	65百万円	19.7%増	▲	5.8%減
ロイヤリティ売上	80百万円	30.5%減	▲	67.5%減
営業損失	296百万円	前期は営業損失173百万円		
次期見通し				
売上高	568百万円	28.8%増	▲	

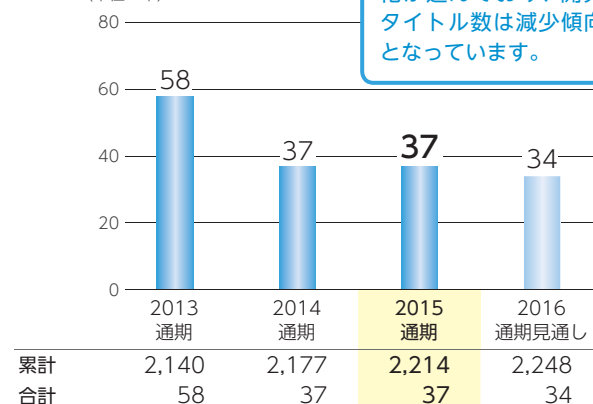
当期の開発タイトル数・運営サイト数

(単位：タイトル)

	15通期実績	16通期見通し
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)	4(2)	8(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		
Wii U向けソフト	0	1
PS3向けソフト (内 PS3ネット*)	1(0)	2(0)
PS4向けソフト	2	5
Xbox360向けソフト (内 Xbox Live*)	1(0)	1(0)
Xbox One向けソフト	2	1
パソコン向けソフト	9	1
携帯電話向けコンテンツ開発		
iPhone・iPad向けコンテンツ	5	6
Android向けコンテンツ	10	6
アミューズメント	1	0
その他		
パチンコ・パチスロ関連業務	2	1
開発タイトル数 合計	37	34
※ともにPlayStation Network		
運営サイト数	25	29

開発タイトル数の推移

(単位：本)



受注案件の大型化・高度化が進んでおり、開発タイトル数は減少傾向となっています。

FINANCIAL STATEMENTS

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 2014年8月31日	当期末 2015年8月31日
〈資産の部〉		
流動資産	3,480	4,235
固定資産	3,241	3,107
資産合計	6,722	7,342
〈負債の部〉		
流動負債	805	1,098
固定負債	277	299
負債合計	1,083	1,398
〈純資産の部〉		
株主資本	5,594	5,878
その他の包括利益累計額	17	41
新株予約権	12	8
少数株主持分	14	16
純資産合計	5,639	5,944
負債純資産合計	6,722	7,342

連結損益計算書(要約)

百万円単位、単位未満は切り捨て

	前期 2013年9月 1日から 2014年8月31日まで	当期 2014年9月 1日から 2015年8月31日まで
売上高	5,272	5,580
売上原価	3,981	4,169
販売費及び一般管理費	899	891
営業利益	391	519
営業外収益	156	240
営業外費用	113	84
経常利益	435	675
特別利益	39	38
特別損失	10	0
税金等調整前当期純利益	464	714
法人税、住民税及び事業税	189	186
法人税等調整額	77	109
少数株主損益調整前当期純利益	197	418
少数株主利益	1	2
当期純利益	195	416

〈資産の部〉

7,342百万円 (前期末比620百万円増加)

仕掛品や繰延税金資産が減少したものの、現金及び預金、売掛金、有価証券などが増加したことにより流動資産は754百万円増加しました。また、退職給付に係る資産などの増加があったものの、有形固定資産の償却による減少や投資有価証券などが減少したことにより、固定資産が134百万円減少したことによるものです。

〈負債の部〉

1,398百万円 (前期末比314百万円増加)

主に、短期借入金が減少したものの、買掛金、未払法人税等、前受金および賞与引当金などが増加したことによるものです。

〈純資産の部〉

5,944百万円 (前期末比305百万円増加)

主に、配当金の支払いにより利益剰余金が減少したものの、当期純利益の計上、その他有価証券評価差額金の変動やストック・オプションの行使に伴い自己株式が減少したことによるものです。

●利益分配に関する基本方針および配当について

年間配当金 25円

(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、株主のみなさま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。当期の期末配当金は、2014年10月10日の決算発表時に公表いたしましたとおり、1株当たり12円50銭とさせていただきます。中間配当金1株当たり12円50銭の普通配当と合わせ、年間配当金は25円となりました。

なお、次期の配当金は中間、期末ともに12円50銭の年間25円を予定しております。

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

	前期 2013年9月 1日から 2014年8月31日まで	当期 2014年9月 1日から 2015年8月31日まで
① 営業活動によるキャッシュ・フロー	△171	571
② 投資活動によるキャッシュ・フロー	151	△78
③ 財務活動によるキャッシュ・フロー	△182	△172
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△177	398
現金及び現金同等物の期首残高	1,083	906
④ 現金及び現金同等物の期末残高	906	1,305

① 営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前当期純利益714百万円、減価償却費116百万円、たな卸資産の減少額84百万円、仕入債務の増加額51百万円などの収入があった一方で、為替差益64百万円、売上債権の増加額301百万円、法人税等の支払額111百万円などの支出により、571百万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

有価証券の売却による収入238百万円、有価証券の償還による収入100百万円、投資有価証券の償還による収入463百万円などの収入があった一方で、有価証券の取得による支出575百万円、投資有価証券の取得による支出292百万円などの支出により、78百万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23百万円があったものの、配当金の支払額185百万円などの支出により、172百万円の資金使用となりました。

④ 現金及び現金同等物の当期末残高

現金及び現金同等物の当期末残高は1,305百万円となりました。

TOPICS ホームページリニューアルのお知らせ

より多くのみなさまに、当社の事業内容やビジネスモデルなどをご理解いただけるよう、内容の充実を図るとともに、ユーザーが欲しい情報にアクセスしやすいようデザイン・レイアウトも見直しました。ぜひご覧ください。

トップページ

PC版

スマートフォン版

トーセについて3つのこと

事業内容



トーセ <http://www.tose.co.jp/>



「レスパンスWebデザイン」を採用し、スマートフォンやタブレットなど端末の画面幅に応じて最適化したレイアウトでコンテンツが表示されます。

当社のビジネスモデルや強みをわかりやすくご紹介しています。

当社の開発サービスや事業内容の詳細についてご紹介しています。

当社グループは、今後も持続的な成長を実現し、企業価値のさらなる向上を図っていくため、2016年8月期から2018年8月期の3ヵ年を対象とする中期経営計画を策定しました。その概要についてご紹介します。

数値目標

連結経常利益
3年間累計

25 億円

2016年8月期
2018年8月期

連結ROE

8 %

2018年8月期

※ROE(自己資本利益率)＝親会社株主に帰属する当期純利益÷自己資本(期首期末平均)

中期経営計画の 基本方針

経営戦略

永遠に続く会社づくり

経営戦術

縁の下での力持ち



中期経営計画の重点施策

1. サービス業務の拡大

企画提案から開発、運営に至るワンストップの開発サービスの業務範囲を拡大し、サブライセンス、情報系システム開発や情報インフラ構築など、より包括的なサービスの提供を目指します。

①多様化するコンテンツ事業への対応力強化

- ・様々なプラットフォーム、動作環境への対応
- ・配信型コンテンツのビジネスモデルへの対応

②ワンストップの開発サービス拡大

- ・サブライセンス事業の展開
- ・情報系システムの開発事業、運営事業
- ・情報インフラの構築事業、保守事業

2. グローバル化の推進

東南アジアにおけるコンテンツ配信事業の確立を目指します。また、中長期的な事業の拡大を見据えて当社グループのグローバル開発体制強化、グローバル人材育成などの施策を進めていきます。

①東南アジア向けコンテンツ配信事業の確立

②東南アジアでのコンテンツ開発事業の増強

③グローバル人材の育成

3. サービス分野の拡大

エンターテインメント系のソフト開発で培った技術やノウハウを活用し、非ゲーム系分野のコンテンツやサービスの拡大、当社の幅広いネットワークを活用した新規事業の創造に取り組んでいきます。

①異業種とのコラボレーションによる新規事業の創生

②ビジネス系ソフト分野にも取り組み、エンターテインメント系ソフト分野の技術やノウハウも活かした当社ならではの付加価値を提供し、事業の拡大を目指す

4. 収益基盤の拡充

今後の持続的な成長を実現していく上で、その基盤となる開発人材の増強、次世代の経営者やリーダーの育成、社内の技術や情報をより有効活用するための仕組みづくりを進めていきます。

①ソフト開発技術の強化と有効活用

- ・コア技術であるソフト開発技術の強化と有効活用(標準化、効率化、データ化)
- ・技術の有効活用と応用、周辺技術の習得

②人材の育成、より働きやすい環境づくり

- ・複雑化、多様化する環境下で事業を牽引する次世代の経営人材の育成
- ・ダイバーシティ対応に向けた採用の柔軟化
- ・女性の管理・監督職の育成

会社概要 (2015年9月1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

代表取締役社長	齋藤 茂
取締役	渡辺 康人
	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
常務執行役員	早川 郁久
執行役員	平井富士男
	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.



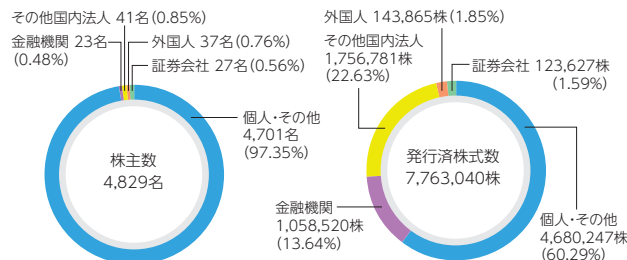
CI (コーポレートアイデンティティ)

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」という意味を併せ持ちます。

株式の状況 (2015年8月31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	4,829名

● 株主分布状況

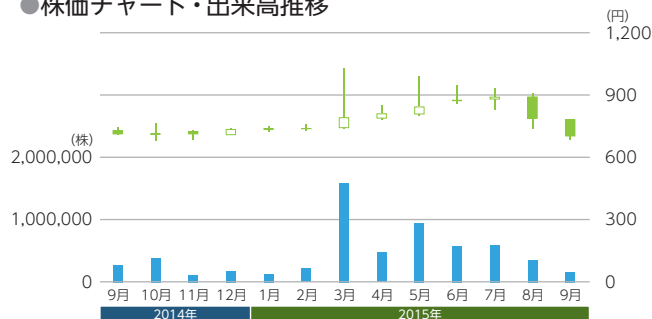


● 大株主

氏名または名称	持株数(株)	持株比率(%)
株 式 会 社 S - C A N	1,178,500	15.18
日本トラスティ・サービス 信託銀行株式会社	414,200	5.34
株 式 会 社 シ ン	388,700	5.01
株 式 会 社 京 都 銀 行	311,200	4.01
齋 藤 真 茂	225,500	2.90
齋 藤 真 也	224,500	2.89
齋 藤 豊	199,760	2.57
齋 藤 一 枝	198,560	2.56
京 都 中 央 信 用 金 庫	130,100	1.68
齋 藤 千 恵 子	120,000	1.55

(注) 上記からは自己株式294,005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)

株主さま・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
株主さま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さまは、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さまにつきましては、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さまにつきましても、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いております。確定申告をなされる株主さまは、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)。

