



株式会社 **トーセ**

証券コード：4728（スタンダード）

2026年8月期 第2四半期（中間期）

決算説明資料

2026年4月16日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.



2026年8月期 中間決算概要

2026年8月期 通期業績予想

中期的な課題と取り組み

参考資料

- **2026年8月期 中間決算概要**

2026年8月期 通期業績予想

中期的な課題と取り組み

参考資料

ゲーム事業が堅調に推移し、前年同期比で増収増益

ゲーム事業において、複数の主要なプロジェクトの開発活動が活発に進行。収益性も良好に推移したことで、売上・利益ともに前年同期を上回った。

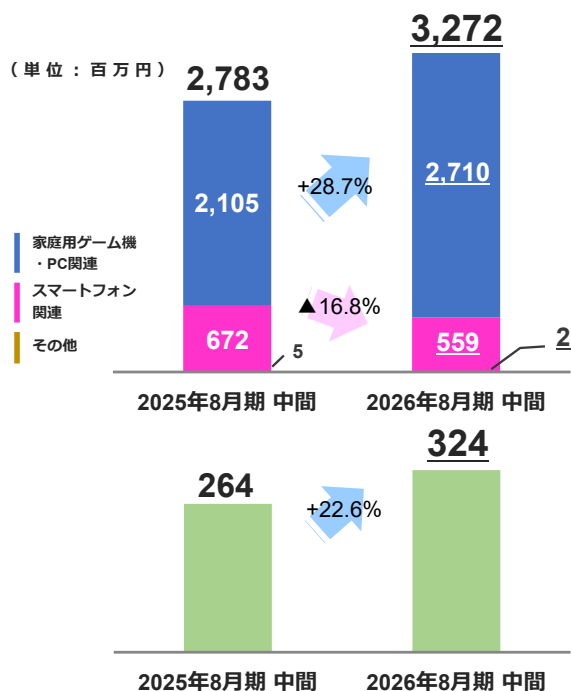
(単位：百万円)

	2025年8月期	2026年8月期	前年同期比	
	中間実績	中間実績	(額)	(率)
売上高	3,154	3,459	+304	+9.7%
売上総利益	874	912	+37	+4.3%
販管費	554	580	+25	+4.6%
営業利益	319	331	+12	+3.8%
営業利益率	10.1%	9.6%	▲0.5pt	—
経常利益	321	363	+42	+13.2%
経常利益率	10.2%	10.5%	+0.3pt	—
親会社株主に帰属する 中間純利益	94	242	+147	+156.2%

- 当中間連結会計期間においては、ゲーム事業における複数の主要なプロジェクトが、終盤工程を迎えております。開発終盤は、突発的な追加要望等もあるなか、限られた残り時間で品質追求に取り組む、負荷のかかる局面ですが、適正な管理体制のもとで稼働は堅調に推移しました。その他の主要な開発プロジェクトも活発に進行したことから、売上高は前年同期を上回り34億5,900万円となりました。
- 利益面については、ゲーム事業の主要な開発プロジェクトが概ね円滑に進行し、良好な収益性で推移したことから、営業利益は3億3,100万円、経常利益は3億6,300万円となりました。前年同期には、長岡京トーセビルの建替えに関連した、建物の減損損失やテナントの移転補償費用が特別損失として発生しましたが、当中間期はそのような損失がなかったことから、親会社株主に帰属する中間純利益は前年同期に比べ大幅に増益し、2億4,200万円となりました。

家庭用ゲーム機・PC関連が伸長し前年同期比で増収増益

家庭用ゲーム機・PC関連の複数の主要な開発プロジェクトが稼働高く推移し、ゲーム事業全体をけん引。各プロジェクトの収益性も良好で、セグメント利益も前年同期を上回る。



売上高

家庭用ゲーム機・PC関連

主要なプロジェクト（P.5参照）の開発活動が活発に進行。追加業務の受注や新規プロジェクトの立ち上げも寄与し、前年同期比増収。海外クライアントとの開発プロジェクトが一時停止（再開時期未定）となったが、2Qには影響なし。

スマートフォン関連

新規開発については、激しい市場競争を鑑み家庭用ゲーム機向けを優先していることから、前期に続き進行なし。運営に係る売上は、運営タイトルがいずれも配信開始から5年以上経過しており、前年同期を下回る水準で推移。

営業利益

レベニューシェアが前年同期に比べ減少したものの、家庭用ゲーム機・PC関連の主要なプロジェクトの収益性が概ね良好に推移したことで、前年同期を大きく上回る。

- 家庭用ゲーム機・PC関連の、主要なプロジェクトごとの状況は次のページにまとめておりますので、併せてご覧ください。
当中間期において、前期に開始した海外の大手ゲーム会社との開発プロジェクトが、先方の方針変更により再開時期未定の一時停止となりましたが、当中間期までに予定していた工程はすべて完了しており、当中間期の業績への影響はありません。終盤工程にある主要な開発プロジェクトは徐々に稼働の下降が見込まれるものの、当中間期は開発の進捗に応じた収益への貢献が続きました。その他の主要な開発プロジェクトでも活発な進行に応じて売上が伸長し、加えて一部のプロジェクトで追加作業を受注したことや、第1四半期から続く中小規模の複数の開発プロジェクトの立ち上げも増収に寄与しました。これらの結果、売上高は前年同期に比べて28.7%増加し、27億1,000万円となりました。
- 次にスマートフォン関連については、市場競争の激しい状況を受け、現在、新規開発は家庭用ゲーム機向けのを優先して対応していることから、前年同期に比べ減収となりました。運営に係る売上についても、運営タイトルがいずれも配信開始から5年以上経過していることなどから前年同期を下回る水準で推移しました。これらの結果、売上高は前年同期に比べて16.8%減少し、5億5,900万円となりました。
- その他はアミューズメントやパチンコ・パチスロ関連で売上高200万円となり、これらの結果、ゲーム事業の売上高は32億7,200万円と、前年同期に比べ17.6%増加しました。
- セグメント営業利益については、家庭用ゲーム機・PC関連、スマートフォン関連の双方においてレベニューシェア※は前年同期よりも減少しているものの、ご説明したとおり、家庭用ゲーム機・PC関連の開発プロジェクトの活発な進行による増収と、それらの収益性が良好に推移したことにより、前年同期に比べて22.6%と大幅に増加し、

3億2,400万円となりました。

※ 開発したタイトルの販売に応じて分配される成功報酬であり、原価を伴わない収益。



**2026年8月期及び2027年8月期のあいだに
売上が5億円以上見込まれる、進行中の主要な開発プロジェクト※**

※この2Q以降に立ち上がるプロジェクトの本格化は2027年8月期以降が予想されることから、表記を変更。
Dは先方の方針変更により一時停止。一方で新たにEを立ち上げ。いずれも開発品質は良好。

▼家庭用ゲーム機・PC関連

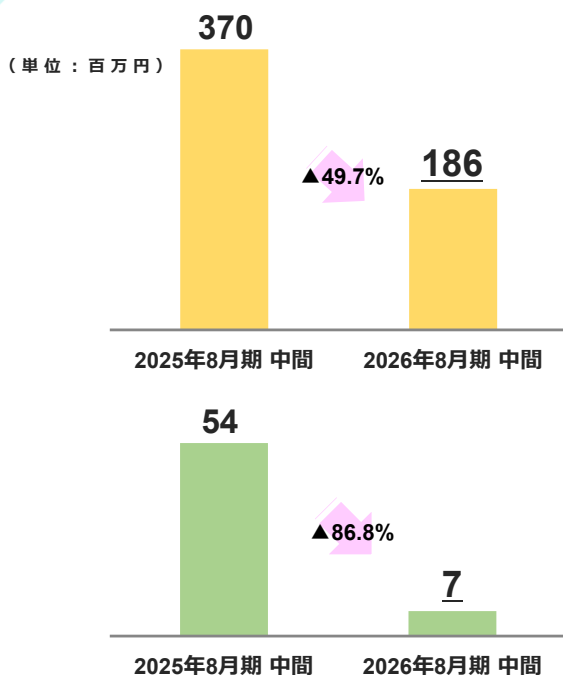
プロジェクト	クライアント	対応機種（予定）	状況
A	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	終盤に向かう、活発に進行中
B	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	活発に進行中
C	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	終盤、活発に進行中 (2026年8月期中に完了見込み)
D	海外クライアント	マルチプラットフォーム	一時停止・再開時期未定
E 	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	企画、立ち上げ段階 ※売上への本格的な貢献は2027年8月期以降を予定

注記 ・ こちらに掲載していないプロジェクトがある場合もあります。
 ・ 開発プロジェクトは、様々な要因により中止になる可能性があります。
 ・ 開発の詳細については一切お答えできません。ご了承をお願いいたします。

- ゲーム事業において、2026年8月期及び2027年8月期のあいだに、売上が5億円以上見込まれる、進行中の主要な開発プロジェクトはご覧のとおりです。
この第2四半期以降に立ち上がる新規プロジェクトが、本格的に売上に貢献してまいりますのは2027年8月期以降となることから、今回掲載する範囲を変更し、2027年8月期までに5億円以上の売上を見込むものも含めて掲載しております。
- いずれのプロジェクトも良好に進行しておりますが、先のページで申し上げた、クライアントの方針変更により一時停止となったプロジェクトがDであり、再開時期は未定です。
一方で新たに、プロジェクトEを立ち上げております。今後徐々に収益に寄与していく見込みです。

新しいビジネスの仕込みで、前年同期比減収減益

教育関連分野やエンタメ領域など、多角的なフィールドで新規事業の創出に向けた活動を推進。
前年同期に貢献したコンテンツ開発や試作プロジェクト終了による反動もあり、前年同期比減収減益。



売上高

新しいビジネスの創出に向け、教育関連分野やエンタテインメント領域等で、市場調査やビジネス企画を進める。
前年同期の売上に貢献した教育関連のコンテンツ開発が前期中に終了した反動もあり、開発売上は前年同期比減収。
家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益は新規ユーザーの減少などから、前年同期比減収。

営業利益

減収による減益に加え、事業全体として収益化に向けた調査や企画など、仕込みに軸足を置き活動していることから、前年同期比減益。

- 新しいビジネスの創出に向けて、多角的なフィールドで市場調査やビジネス企画を推進しております。
例えば、教育関連分野では大学等の教育機関をパートナーとして、インタラクティブなデジタル学習基盤の構築や、AIとゲーム要素を応用した医療分野での対人業務のシミュレーションツールの構築などに取り組んでおります。これらは単一の用途に留まらず、幅広い事業分野での展開を見据えたサービスを目指すものです。また、エンタテインメント領域においても、アニメ等の人気IPやスポーツコンテンツを軸に、NFTなどのデジタルサービス及び、推し活グッズの提供などの非デジタルサービスを掛け合わせたビジネス企画を進めております。
こうした取り組みの一部で、試作等による売上があったものの、事業全体としては収益化に向けた調査やビジネス企画、パートナーへの提案等の仕込みに軸足を置いております。加えて、前年同期の売上に大きく貢献した教育関連のコンテンツ開発が前期中に終了した反動もあり、当中間期のその他事業の開発売上は減少しました。
- 家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益は、新規ユーザーが減少していることなどから、前年同期に比べ減収となりました。
- これらの結果、その他事業の売上高は前年同期に比べ49.7%減少し1億8,600万円に、セグメント営業利益は前年同期に比べ86.8%減少し、700万円となりました。

2026年8月期 中間決算概要

- **2026年8月期 通期業績予想**

中期的な課題と取り組み

参考資料

前回発表の業績予想を据え置く

当中間期の業績は、特に利益面で通期予想に対し高い進捗率となった一方、ゲーム事業でプロジェクトの一時停止が発生し、急な稼働の空きが発生。他のプロジェクト移行も重なり、3Q以降の稼働に不確実性が残ることから、通期業績予想は据え置く。

(単位：百万円)

	2025年8月期	2026年8月期		前期比		2026年8月期	
	実績	予想	(額)	(率)	中間実績	進捗率	
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%	3,459	53.1%	
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%	331	82.0%	
営業利益率	10.4%	6.2%	▲4.2pt	—	9.6%	—	
経常利益	677	410	▲267	▲39.5%	363	88.7%	
親会社株主に 帰属する 当期純利益	250	790	+539	+215.7%	242	30.7%	

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

8

- 2026年8月期の通期業績予想は、前回発表したものから変更はありません。
- 当中間期の業績は、売上・利益ともに堅調に推移いたしました。今後、主要な開発プロジェクトにおいてさらなる追加業務を受注する可能性もあります。一方で、4ページにてご説明しましたとおり、海外ゲーム会社との開発プロジェクトが先方都合により一時停止し、第3四半期以降に予定していた工程が延期、再開時期未定であることから、急な稼働の空きが出ている状況です。また、期初からの想定通り、主要なプロジェクトの一部が終盤工程に入っている状況と併せ、第3四半期以降は複数のプロジェクトの立ち上げ、開発リソースの移行が重なる見通しです。現在、稼働を最大化すべく、新規プロジェクトの早期受注とスムーズな立ち上げに全力を注いでおります。こうしたプロジェクト移行期の不確実性を慎重に考慮し、現時点では業績予想を据え置くことといたします。
- 今後も事業動向を注視し、見通しの確実性が高まった段階で、修正の必要性を含め速やかにお知らせいたします。

セグメント別概況



ゲーム事業堅調、収益性は想定上回るものの、下期に不確実性残る

ゲーム事業は堅調に推移し収益性も想定を大きく上回っているものの、プロジェクトの急な停止でリソースの最配置を要し、下期に不確実性残る。その他事業は追い上げ見込む。

(単位：百万円)

	2025年8月期 実績	2026年8月期 予想	前期比		2026年8月期 中間実績	進捗率
			(額)	(率)		
ゲーム事業						
売上高	6,045	6,110	+64	+1.1%	3,272	53.6%
営業利益	621	360	▲261	▲42.1%	324	90.2%
その他事業						
売上高	591	400	▲191	▲32.3%	186	46.6%
営業利益	68	45	▲23	▲34.0%	7	16.1%
連結合計						
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%	3,459	53.1%
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%	331	82.0%

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

9

- セグメント別の売上・営業利益の業績予想も前回発表から変更はありません。
- ゲーム事業については、当中間期の売上は堅調に推移し、収益性も想定を大きく上回ったものの、8ページでご説明した通り、プロジェクトの急な一時停止による稼働の空きへの対処と、当初より予定していた第3四半期以降の複数のプロジェクト移行が重なり、稼働の最適化を進めるにあたって不確実性が残る状況です。
- その他事業については、当初より、当期は新規事業の創出に向けての仕込みのために、複数のフィールドで市場やニーズの調査、ビジネスの企画等に取り組む予定であり、計画通り活動を進めております。当中間期では、家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益が想定を下回って推移したことなどにより、売上・利益ともに通期業績予想に対して進捗率が少し低調ですが、新規ビジネスに関する試作等による利益貢献が、下期から上がってくることを見込んでおります。

2026年8月期 中間決算概要

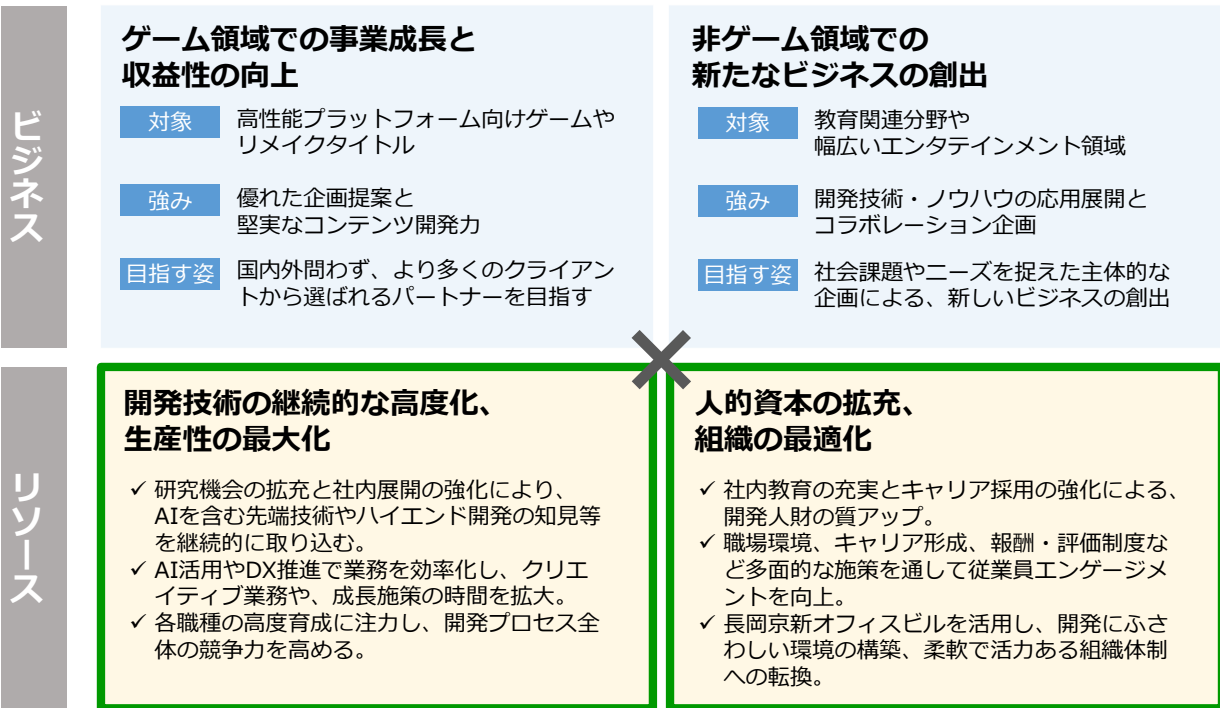
2026年8月期 通期業績予想

- **中期的な課題と取り組み**

参考資料

ビジネスの拡大・収益性の向上 × リソースの増強

人的資本、開発技術を軸に、ゲーム事業の収益性を向上させ、非ゲーム領域で新たな柱を打ち立てる。



- 当社は、中期的な経営戦略として、ビジネス面では、ゲーム領域と非ゲーム領域の2つの方向性で取り組み、リソース面では、開発技術や生産性の向上及び、人的資本の拡充と組織の最適化に注力しております。ここではリソース面の取り組み状況をご紹介します。

ビジネスの拡大・収益性の向上 × リソースの増強

人的資本、開発技術を軸に、ゲーム事業の収益性を向上させ、非ゲーム領域で新たな柱を打ち立てる。

- ✓ AIの活用範囲の積極的な拡大
 - 全従業員へ使用ルール解説
 - 研究開発部署からの活用奨励を強化

- ✓ 報酬アップをさらに強化
- ✓ 次世代の育成を推進
- ✓ 長岡京新オフィスビルを活用し、よりよい組織体制・職場環境へ
- ※ これまでの取り組みについてはP.16もご参照ください。

リ
ソ
ー
ス

開発技術の継続的な高度化、生産性の最大化

- ✓ 研究機会の拡充と社内展開の強化により、AIを含む先端技術やハイエンド開発の知見等を継続的に取り込む。
- ✓ AI活用やDX推進で業務を効率化し、クリエイティブ業務や、成長施策の時間を拡大。
- ✓ 各職種の高齢育成に注力し、開発プロセス全体の競争力を高める。

人的資本の拡充、組織の最適化

- ✓ 社内教育の充実とキャリア採用の強化による、開発人財の質アップ。
- ✓ 職場環境、キャリア形成、報酬・評価制度など多面的な施策を通して従業員エンゲージメントを向上。
- ✓ 長岡京新オフィスビルを活用し、開発にふさわしい環境の構築、柔軟で活力ある組織体制への転換。

- 開発技術の継続的な高度化と生産性の最大化に関連して、安全性を担保しつつ生成AIの活用範囲を積極的に拡大するため、全従業員を対象に、生成AIを活用できる環境を用意するとともに、生成AIの使用ルールを解説し、活用を促す研修を実施しました。また、AIをはじめとする研究開発を担う部署による情報発信や活用奨励も強化しており、新しい技術を取り込みやすい仕組みの整備を進めております。
ゲーム業界では、知的財産がビジネスの中核であることや、ひとつのゲームのなかでもキャラクターや音楽、技術的なアイデアや仕様など多種多様な権利が絡み合っていることに加え、ファンとの関係性やブランド価値への配慮を背景に、生成AIの活用については比較的慎重な姿勢が見られてきました。しかしながら昨今、開発のバックエンドではAIを用いた効率化や品質向上が進んでおり、グラフィックやサウンドなどユーザーが直接触れる領域においても、活用範囲が広がりつつあります。そうした事業環境の変化を捉え、情報収集や技術の研鑽を進めるとともに、社内の方針やルールも継続的にアップデートし、柔軟かつスピーディに対応しています。
加えて、コーポレート業務においてもAIを用いた効率化に注力しております。数年後にリプレースを予定している基幹システムにも一部AIを取り入れることを想定し、システムインテグレーション事業を担う部署も導入の中心メンバーに入り、検討を進めております。
- 次に、人的資本の拡充と組織の最適化に関連して、従来実施していた全従業員を対象とした職場の推奨度に関するアンケートに代わり、前期よりエンゲージメントサーベイを導入しました。エンゲージメントの向上は、離職の抑制だけでなく、収益性や生産性の改善、顧客満足度の向上に直結することが国内外の研究で実証されています。当社においても、本サーベイの調査結果を、従業員が最大限に能力を発揮できる環境構築につなげるべく、抽出された課題への具体的な対策を講じております。数年前より継続して取り組んできた報酬のてこ入れは、さらに強化していく方針です。あわせて、報酬の公平性を支える評価制度の再考にも着手しております。そして、人財ひとりひとりが生産性と付加価値、双方の向上を目指し、先に述べたAIの活用奨励など従

業員のリスキリング促進に注力するとともに、次世代育成を見据え、経営層とリーダー層の交流促進などの取り組みも推進しております。

さらに、開発効率の向上や事業に最適な組織体制への進化に、現在建設中の長岡京新オフィスビルを最大限活用してまいります。幅広いコンテンツ開発に柔軟に対応できる組織、多様な働き方と活発なコミュニケーションでクリエイティビティが生まれる環境の実現を目指し、現在、社内アンケートにもとづく最適なオフィス設計を進めております。このような要素を含む投資計画の詳細については、改めてご説明を予定しております。

配当方針

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います。

2026年8月期（予想）



- 株主還元については、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、2026年8月期においても、年間配当金は25円を目指しております。
今後、事業展開の節目や業績を鑑みながら、記念配当などを実施し、株主の皆様への利益還元を行ってまいりたいと思います。

2026年8月期 中間決算概要

2026年8月期 通期業績予想

中期的な課題と取り組み

- **参考資料**



長岡京トーセビル建替えに伴う一部の土地売却で特別利益が発生

長岡京トーセビル建替えに伴い、2026年8月期4Qに土地売却による特別利益を見込む。2027年8月期には西大路開発センターの建物・土地の売却による特別利益を見込む。これら売却収入は、新オフィスビルの建設資金として活用予定。

今後の日程	
2026年 7月	長岡京トーセビル及び長岡ターミナルビルの建物の解体完了
2026年 8月	新オフィスビル建設予定地以外の土地の譲渡（引渡し）
2026年 8月	新オフィスビル着工
2027年 3月	西大路開発センターの土地・建物の譲渡、同リース開始
2027年 10月（予定）	新オフィスビル竣工
2028年 1月（予定）	新オフィスビルへスタッフ移動後、稼働開始

損益表示・百万円単位

関連する特別損益 (見込含む)	2025年 8月期 (実績)	2026年 8月期 (見込)	2027年 8月期 (見込)	新オフィスビルの概要（計画）	
				項目	概要
特別利益 土地（建物）の 売却益	-	789※1	745※1	延床面積	4,902㎡
特別損失 移転補償金、 減損損失等※2	▲314			構造	鉄骨造 地上6階建
損益合計	▲314	789	745	建物本体の 建築費用	約2,660百万円

※1 譲渡価格から帳簿価格、譲渡に係る費用等の見積額を控除し、特別利益と特別損失をネットした概算額です。

※2 関連費用は今後も追加で発生する可能性があります。

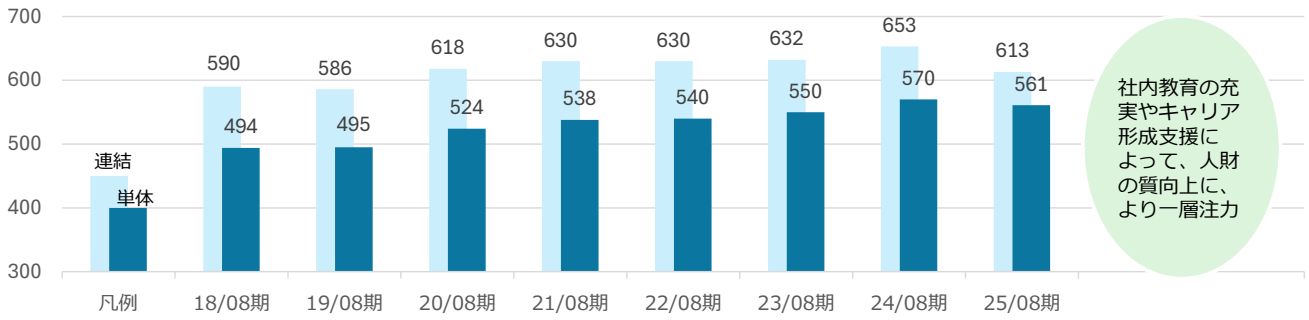
- 長岡京トーセビルの建替えに伴う土地の売却に関連して、2026年8月期に特別利益の発生を見込んでおります。
- 前期よりお知らせしておりますとおり、当社が京都府長岡京市に有する、長岡京トーセビル及び隣接する長岡ターミナルビルの老朽化が進んでいたことからその2棟を解体し、新たなオフィスビル1棟を建設することを計画しております。それに伴い、2棟のビル解体後、新オフィスビル建設予定地以外の土地を売却することといたしました。当該売却益の計上を2026年8月期に見込んでおります。
- また、2026年2月27日の適時開示でお知らせしたとおり、西大路開発センターに勤務する従業員は、この長岡京新オフィスビルへの移動を予定していることから、西大路開発センターの建物と土地を譲渡することといたしました。この譲渡益につきましては、2027年8月期の業績予想に織り込む予定です。
- なお、これら固定資産の売却による収入は新オフィスビルの建設資金として活用することを予定しております。

従業員数、人的資本に関する施策の推移



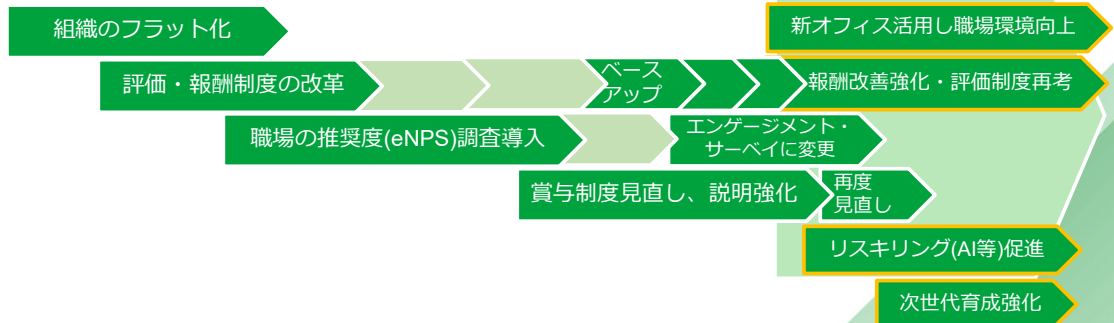
人財の質向上に優先的に取り組み、キャリア採用をより強化する方針。

従業員数（単位：人）の推移



人的資本に関する施策の例

多面的な施策を実施し、従業員エンゲージメントの向上を図る



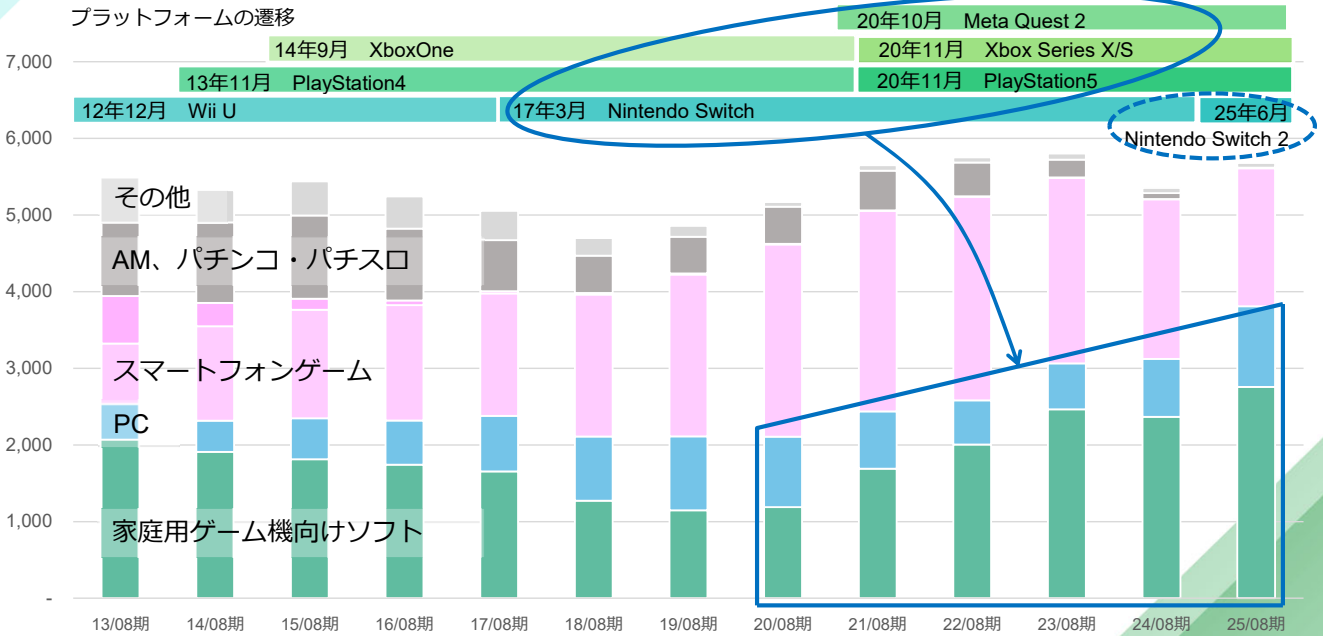
- 2025年8月期決算説明資料より（一部内容更新）

プラットフォーム別売上（3年平均）の推移



家庭用ゲーム機の進化、海外を含むユーザー層の広がりにより、PC込みの家庭用ゲーム機向けのマルチプラットフォーム開発が増加。Nintendo Switch 2の普及にも期待。

(単位：百万円)



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

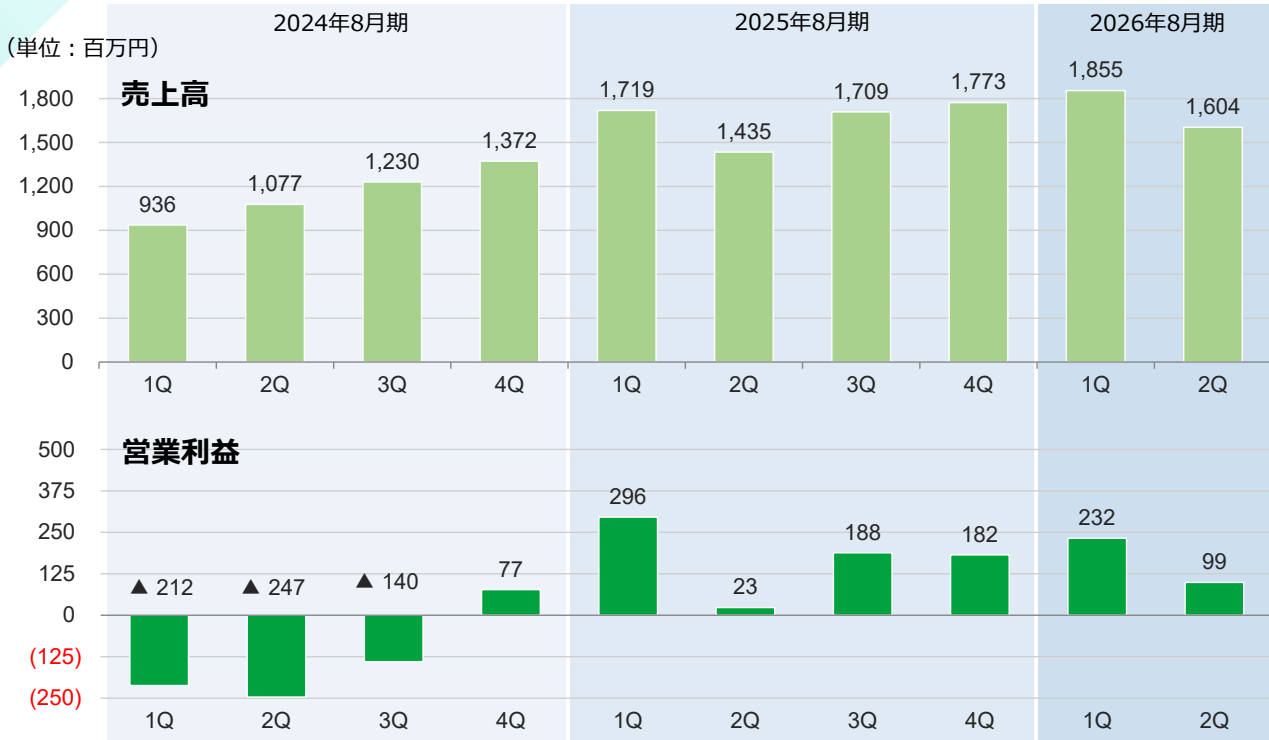
17

- 2025年8月期決算説明資料より

売上高・営業利益の四半期推移



2025年8月期、早期に業績復調し、以降安定して高い水準を維持。



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

18

- 2024年8月期は次世代ゲーム機発表前の端境期であり、また加速する市場の変化により複数のゲーム関連会社において、開発中または開発したタイトルの評価替えがされるなど、ゲーム開発の方針や考え方の転換が見られました。当社においてもプロジェクトの中止や失注があったことに加え、新規クライアントとの開発プロジェクトでのトラブル等が重なり業績が一時的に低迷しましたが、地道に開発技術力の強化を進めてきたことで、2025年8月期に早期に復調し、売上・利益ともに安定して推移しています。この第3四半期以降、プロジェクトの移行が重なる見込みですが、開発リソースの最適化に努め、引き続き安定した売上・利益の成長を目指します。

報告セグメント別 売上高・営業利益の四半期推移



(単位：百万円)

	2024年8月期					2025年8月期					2026年8月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	通期 (予想)
ゲーム事業													
売上高	806	974	1,120	1,266	4,166	1,514	1,269	1,573	1,689	6,045	1,758	1,514	6,110
営業利益	▲234	▲261	▲157	79	▲573	267	▲3	188	169	621	223	101	360
その他事業													
売上高	130	102	110	107	449	204	166	136	85	591	97	89	400
営業利益	22	14	17	▲2	51	29	25	0	14	68	9	▲2	45
連結合計													
売上高	936	1,077	1,230	1,372	4,615	1,719	1,435	1,709	1,773	6,636	1,855	1,604	6,510
営業利益	▲212	▲247	▲140	77	▲522	296	23	188	182	689	232	99	405



(2026年2月28日現在)

会社名	株式会社ト一セ (英語表記 TOSE CO., LTD.)
設立年月日	1979年 (昭和54年) 11月1日
本社所在地	京都市下京区東洞院通四条下ル
代表者	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
資本金	9億6,700万円
従業員数 (連結)	597名
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や その他デジタルコンテンツの企画・開発・運営

本資料お取扱上の注意



- 本資料には将来に関する見通し、期待、判断、計画あるいは戦略が含まれています。この将来予測に基づく記載は、受託開発に対する需要変動、プラットフォーム別の需要変動、各プロジェクトの受託内容の変動ならびにその他のリスクや不確定要素を含みます。
- 本資料に含まれる全ての将来予測に基づく記載は、資料掲載日に入手可能な情報に基づいており、私たちは、このような将来予測に基づく記載を更新する義務を負いません。またこの記載は、将来の実績を保証するものではなく、実際の結果が、私たちの現在の期待とは実体的に異なる場合があります。このような違いには、多数の要素が原因となりえます。

本資料に関するお問い合わせ

株式会社トーセ IR・広報グループ

電話：075-342-2525（代表）

E-mail：keiki@tose.co.jp

✉ 最新の適時開示やニュースリリース等のIR情報を、ご登録のメールアドレスにお知らせするサービスを、下記URLからお申込みいただけます。

<https://www.magicalir.net/4728/mail/index.php>

