



株式会社 **トーセ**

証券コード：4728（スタンダード）

2023年8月期 第3四半期

決算説明資料

2023年7月6日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.



- **2023年8月期 第3四半期決算概要**

2023年8月期 通期業績予想

参考資料

業績ハイライト



家庭用ゲームソフトの開発案件、スマホゲームの運営案件が堅調に推移。
家庭用ゲームソフトの案件で対価増額があったことや、トラブルによる開発コスト増加の防止により、大幅営業増益。投資有価証券売却益（特別利益）1.2億円発生。

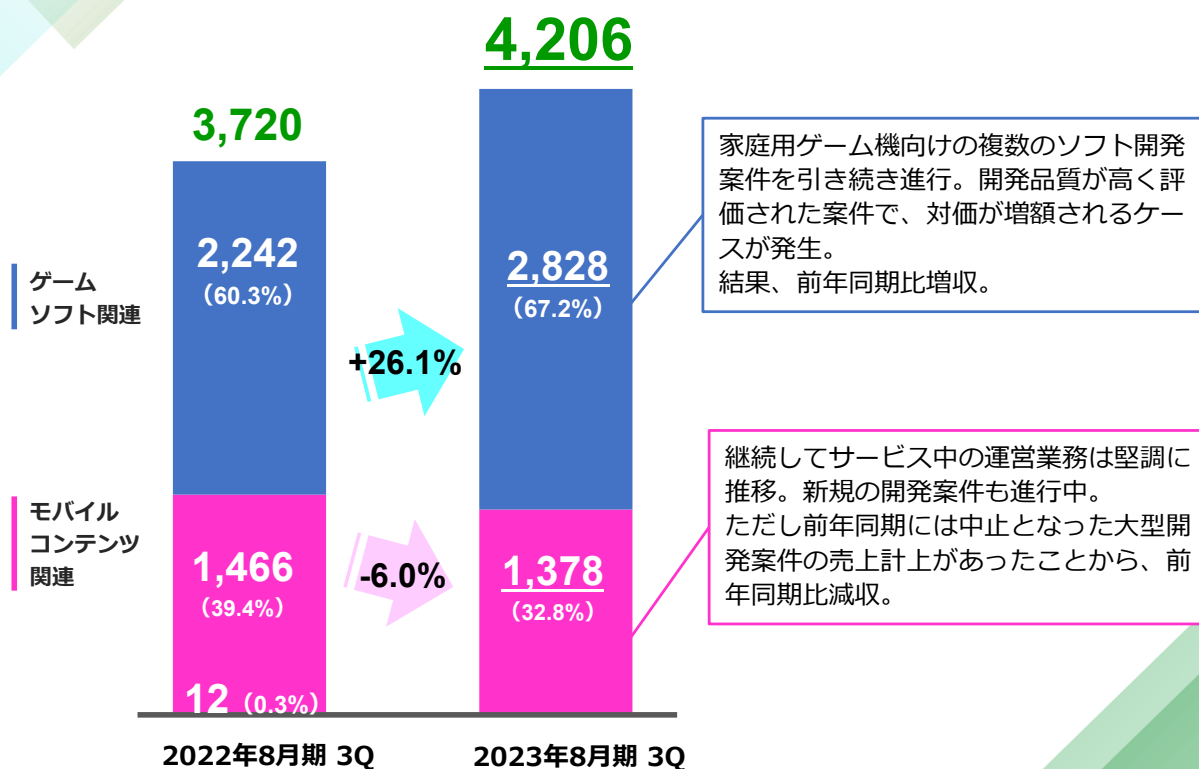
（単位：百万円）

	2022年8月期 3Q 実績	2023年8月期 3Q 実績	前年同期比 (額) (率)	
売上高	4,005	4,478	+473	+11.8%
売上総利益	966	1,246	+279	+28.9%
販管費	702	798	+96	+13.7%
営業利益	264	447	+182	+69.0%
営業利益率	6.6%	10.0%	+3.4pt	-
経常利益	280	464	+183	+65.4%
経常利益率	7.0%	10.4%	+3.4pt	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	169	403	+234	+138.7%

- 当第3四半期においては、家庭用ゲームソフトの開発案件や、スマートフォンゲームの運営案件を着実に進行させていることなどから、売上高は前年同期に比べ11.8%増加し、44億7,800万円となりました。
- 利益面については、急激な物価上昇に配慮した一時金の支給や、4月からの賃金のベースアップなど、当初計画していなかった人財投資を積極的に実施しているため関連コストは増加しています。しかし、家庭用ゲームソフトの開発案件で対価増額により利益率が好転するものがあったことや、開発トラブルによるコスト増加の防止が徹底できていることなどの、増益要因の影響が上回っています。その結果、営業利益は4億4,700万円、経常利益は4億6,400万円となりました。加えて、投資有価証券の売却益が1億2,100万円発生し、特別利益としたことで、親会社株主に帰属する四半期純利益は4億300万円となり、前年同期に比べていずれも増益となりました。

デジタルエンタテインメント事業（売上構成）

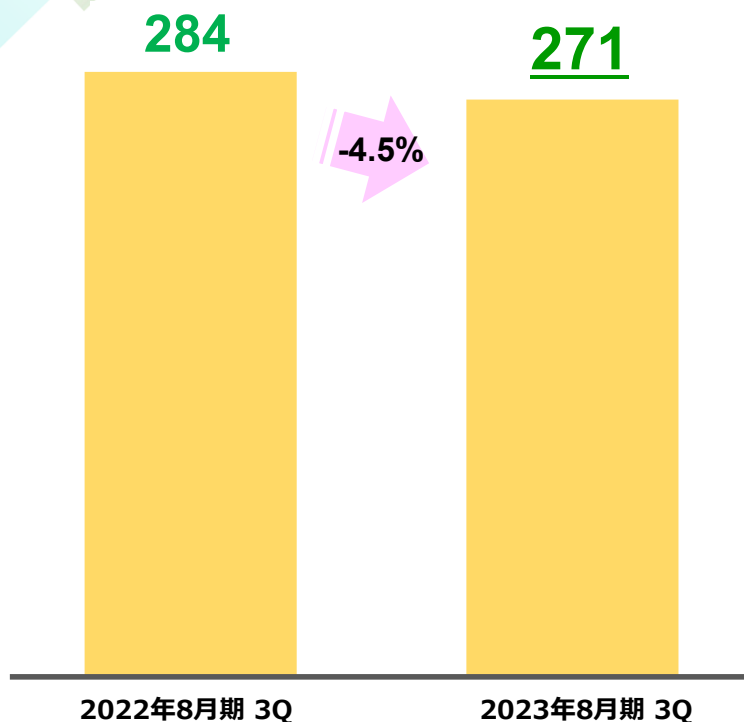
（単位：百万円）



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

3

- ゲームソフト関連では、多数いただいている開発依頼の受注体制を調整している中、家庭用ゲーム機向けの複数のソフト開発案件を引き続き進行しております。当第3四半期の開発収益にも大きく貢献しているNintendo Switch向けのゲームソフトは、顧客より本年12月に発売が予定されています（6ページご参照）。また他の案件において、開発品質が高く評価され、対価が増額されるケースがありました。一方で、海外顧客からの依頼で前期に着手し、当期の早い段階で開発が本格化し稼働が高まっていた大型開発案件が、顧客の都合により第2四半期に中止となりました。それにとまなない案件の切り替えのために、当第3四半期には、第1四半期・第2四半期に比べ、一部スタッフの稼働が低下する状況となりました。当第3四半期累計では、それらの結果、ゲームソフト関連の売上高は、前年同期に比べ26.1%増加し、28億2,800万円となりました。
- モバイルコンテンツ関連では、継続してサービスしております運営業務は堅調に推移し、新規の開発案件も複数進行中です。しかし、前年同期には中止となった大型開発案件の売上計上があったため、その反動減をカバーするには及ばず、開発売上は減少しました。その結果、モバイルコンテンツ関連の売上高は、前年同期に比べ6.0%減少し、13億7,800万円となりました。
- 以上の結果、デジタルエンタテインメント事業の売上高は42億600万円となりました。



家庭用カラオケ楽曲配信事業は、巣ごもり需要の減退の影響はあるものの、Nintendo Switch™本体がシェアを伸ばしてきたことや、“家庭でカラオケを楽しむ”ことがコロナ禍以前に比べて定着したことなどにより、前年同期比微減のまま推移。

SI事業では、当初想定していた案件の受注が一部遅れ、前年同期比減収。

- 家庭用カラオケ楽曲配信事業は、対応機種であるNintendo Switch本体が販売台数を伸ばしてきたことや、“家庭でカラオケを楽しむ”ことがコロナ禍以前に比べて定着したことなどにより、前年同期からの落ち込みは軽微なまま推移しております。
- SI（システムインテグレーション）事業では、当初想定していた案件の受注が一部遅れたことが影響し、前年同期比減収となりました。
- 以上の結果、その他事業の売上高は2億7,100万円となりました。

	2022年8月期 3Q 実績	2023年8月期 3Q 実績	前年同期比	
			(額)	(率)
デジタルエンタテインメント事業				
売上高	3,720	4,206	+485	+13.1%
営業利益	184	397	+212	+115.2%
その他事業				
売上高	284	271	▲12	▲4.5%
営業利益	80	50	▲29	▲37.1%
連結合計				
売上高	4,005	4,478	+473	+11.8%
営業利益	264	447	+182	+69.0%

- 3ページでご説明した通り、デジタルエンタテインメント事業では、ゲームソフト関連で開発品質が評価され、対価が増額された案件があり、増益に大きく貢献しています。また、開発トラブルによるコスト増加は、引き続き一切発生させておりません。その結果、デジタルエンタテインメント事業の営業利益は、前年同期に比べ115.2%増加し、3億9,700万円となりました。
- その他事業では、4ページでもご説明した通り、家庭用カラオケ楽曲配信事業は、健闘はしているものの前年同期に比べ減少しており、ロイヤリティ収入であるため利益への影響度が大きくなっております。SI事業では、一部の受注が想定より遅れたために、稼働率が低下する期間が発生し、利益が減少しております。その結果、その他事業の営業利益は、前年同期に比べ37.1%減少し、5,000万円となりました。

ドラゴンクエスト MONSTERS 3

魔族の王子とエルフの旅

株式会社スクウェア・エニックス様

2023年12月1日発売予定

Nintendo Switch™向けゲームソフト「ドラゴンクエスト
MONSTERS 3 魔族の王子とエルフの旅」を、開発させていただいています。

© 2023 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

- 開発案件のご紹介です。株式会社スクウェア・エニックス様から2023年12月1日に発売が予定されております、Nintendo Switch向けゲームソフト「ドラゴンクエストMONSTERS 3 魔族の王子とエルフの旅」を、開発させていただいています。発売に向けて、スクウェア・エニックス様と開発を進めてまいりますので、ぜひ楽しみにお待ちください。



2023年8月期 第3四半期決算概要

- 2023年8月期 通期業績予想

参考資料

業績予想を修正

大型案件の中止などがあり案件の入れ替えのため稼働が低下したことで売上を下方修正。減収による減益を見込み、計画外の人財投資コストすべての吸収が難しく、営業利益、経常利益を下方修正。一方、投資有価証券売却益の発生により当期純利益は上方修正。

(単位：百万円)

	22年8月期	23年8月期	前期比		23年8月期	期初予想との差額
	実績	修正予想	(額)	(率)	期初予想	
売上高	5,662	5,900	+237	+4.2%	6,256	▲356
営業利益	469	500	+30	+6.5%	580	▲80
経常利益	505	520	+14	+2.8%	600	▲80
親会社株主に帰属する当期純利益	310	410	+99	+32.2%	352	+57

- 2023年8月期の業績予想を修正いたします。
- デジタルエンタテインメント事業において、3ページでの説明の通り、本格稼働し始めていた大型開発案件の中止や、他にも想定していた案件の見直しなどがあり、案件の入れ替えや立ち上げを要する状況が重なりました。その他事業においても、想定していた案件の受注が一部遅延し、それらの結果、一部スタッフの稼働の低下が発生しております。その状況を鑑み、売上高は、期初予想を下方修正し、通期で59億円の見通しといたします。
- このように稼働が一時的に低下したことによる減収にともない、減益が見込まれます。引き続き、開発品質に対する評価の向上により取引価格の上昇に努め、急激な物価上昇に配慮した一時金の支給や、ベアなど、期初には計画していなかった施策によって増加しているコストの吸収を図っております。しかしながら予定通りの稼働が確保できない状況となり、すべてを吸収することは難しく、営業利益及び経常利益は、期初予想を下方修正し、通期でそれぞれ5億円、5億2,000万円の見通しといたします。
 一方で、当第3四半期に、当初想定していなかった投資有価証券売却益が1億2,100万円発生したことを受け、親会社株主に帰属する当期純利益は上方修正し、通期で4億1,000万円の見通しといたします。
- 引き続き引き合いは旺盛な状況であるため、当会計期間中に案件の切り替え及び立ち上げを、スムーズに、しっかりと進めてまいります。その結果として、2024年8月期はより充実した事業活動を背景に、人材投資を継続しつつ、増収増益も実現していくと考えております。

セグメント別概況



(単位：百万円)

	22年8月期 実績	23年8月期 修正予想	前期比 (額) (率)	23年8月期 期初予想	修正予想 との差額
デジタルエンタテインメント事業					
売上高	5,297	5,520	+223 +4.2%	5,809	▲289
営業利益	387	430	+43 +11.1%	463	▲33
その他事業					
売上高	364	380	+16 +4.4%	446	▲66
営業利益	82	70	▲12 ▲14.6%	116	▲46
連結合計					
売上高	5,662	5,900	+237 +4.2%	6,256	▲356
営業利益	469	500	+30 +6.5%	580	▲80

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

9

- 修正後の業績予想の、セグメント別の売上高及び営業利益は、こちらの通りです。デジタルエンタテインメント事業及びその他事業、いずれのセグメントにおいても、売上高と営業利益ともに、下方修正いたします。



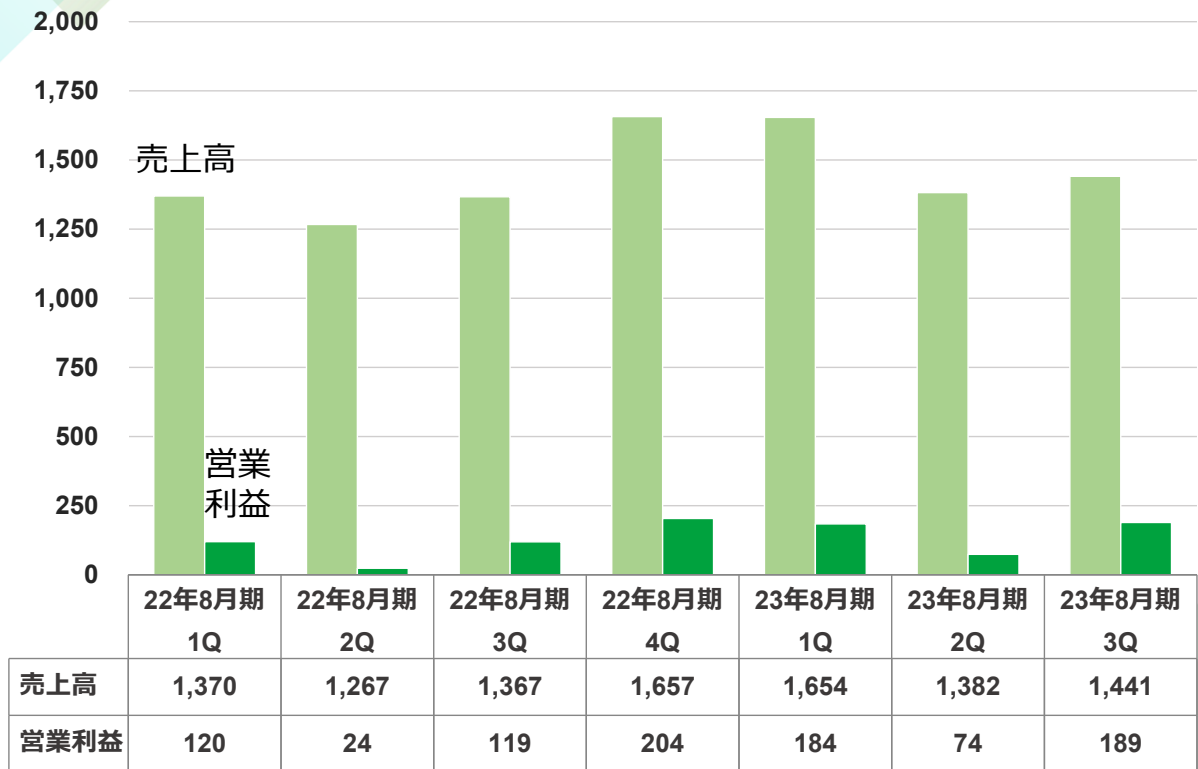
2023年8月期 第3四半期決算概要

2023年8月期 通期業績予想

参考資料

売上高・営業利益の四半期推移

(単位：百万円)





(2023年5月31日現在)

会社名	株式会社ト一セ (英訳名 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)	633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>

