



株式会社 **トーセ**

証券コード：4728（スタンダード）

2024年8月期 第1四半期

決算説明資料

2024年1月11日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.



- **2024年8月期 第1四半期決算概要**

2024年8月期 通期業績予想

参考資料

前年同期に比べ大幅な減収で、一時的に赤字に

デジタルエンタテインメント事業のゲームソフト関連において、例年よりも開発序盤の案件が多いことなどから、開発売上が低調に推移。減収の影響に加え、一部の案件で開発が長引いたことでコストが膨らみ売上総利益率が低下し、一時的に赤字となった。

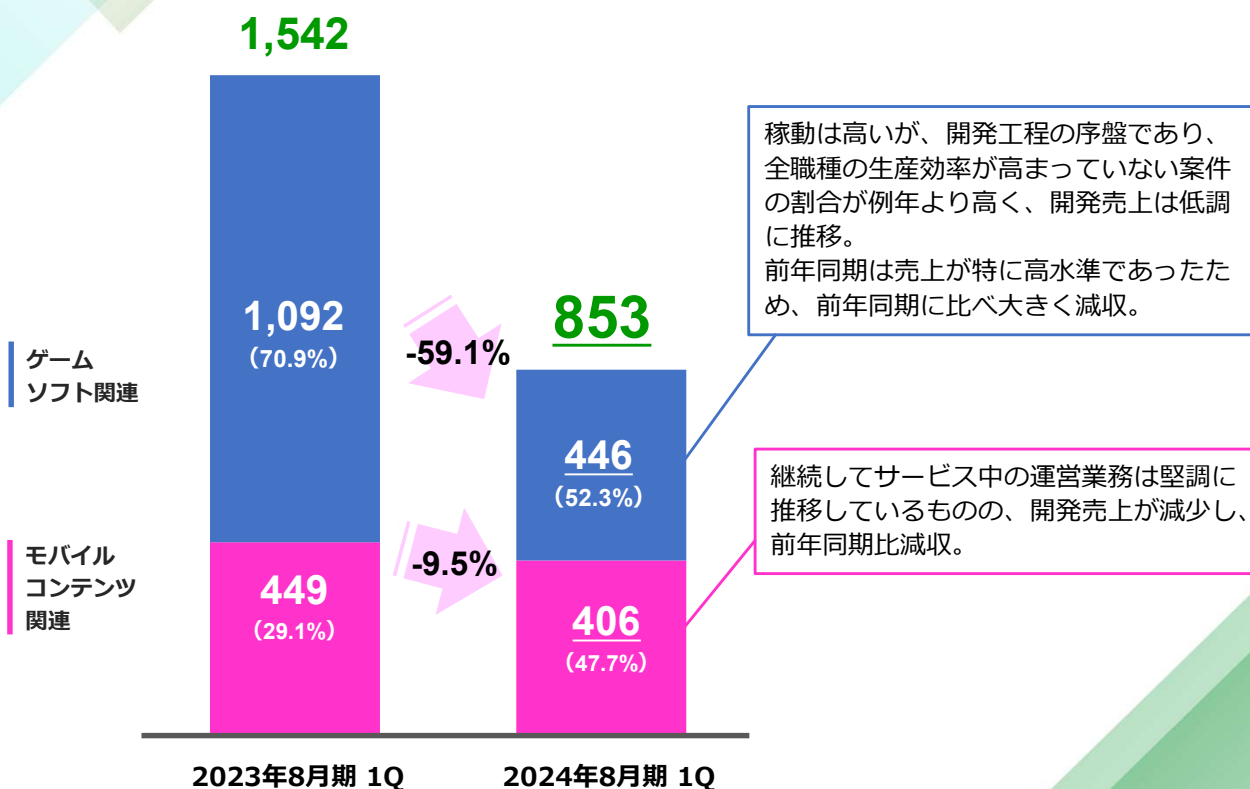
(単位：百万円)

	2023年8月期 1Q実績	2024年8月期 1Q実績	前年同期比 (額) (率)	
売上高	1,654	936	▲717	-43.4%
売上総利益	436	74	▲362	-83.1%
販管費	252	286	+34	+13.5%
営業利益	184	▲212	▲396	-
営業利益率	11.2%	-22.6%	-	-
経常利益	180	▲206	▲386	-
経常利益率	10.9%	-22.0%	-	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	113	▲139	▲253	-

- 当第1四半期においては、2023年8月期の後半から家庭用ゲーム機向けの大型の開発案件が複数件立ち上がったことで、例年よりも開発序盤の案件が多くを占めている状況です。開発序盤は、ゲームについての様々な構想を練るフェーズであり、全職種の生産効率が高まっていないことから、進捗に合わせて収益認識する開発売上は低水準に留まりました。その結果、売上高は前年同期に比べ43.4%減少し、9億3,600万円となりました。
- 利益面については、減収の影響に加え、ゲームソフト関連の一部の案件において、当第1四半期に計画していた開発が想定よりも長引いており、開発コストも想定を超えました。そのことから、全体の売上総利益率が大きく低下し、営業損失2億1,200万円、経常損失2億600万円、親会社株主に帰属する四半期純損失1億3,900万円と、いずれも一時的に赤字となりました。

デジタルエンタテインメント事業（売上構成）

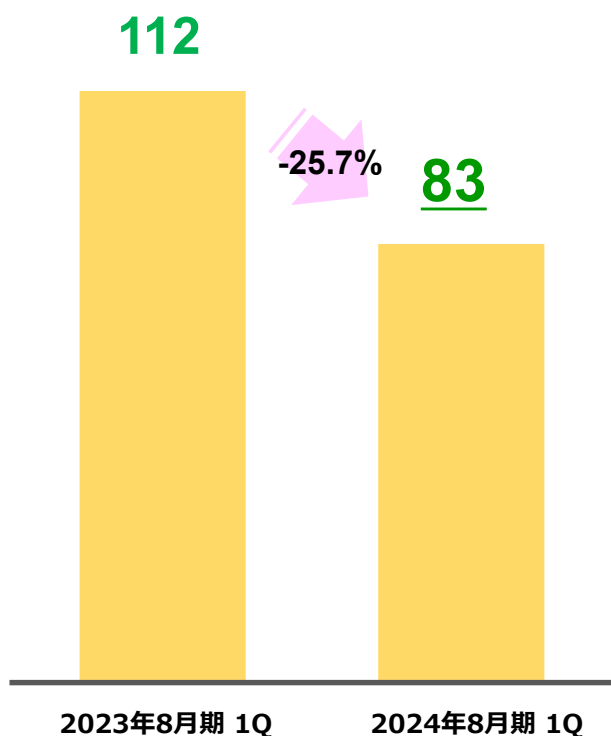
（単位：百万円）



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

3

- ゲームソフト関連では、家庭用ゲーム機向けに複数のソフト開発案件を進行させております。2023年8月期の後半から立ち上がった開発案件のなかには、数年かけて数十億円規模の開発を予定しているものが複数件あり、前期以前から引き続き取り組んでいる開発案件もあわせ、稼働は高い状況です。しかしながら立ち上がって間もない案件は、企画や構想などを進めるフェーズであることから、全職種での生産効率がじゅうぶんに高まっておらず、そのような案件の占める割合が例年より高かったことから、当第1四半期の開発売上は低調に推移しました。また一部の案件で、当第1四半期における開発が想定より長引いていることも影響し、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59.1%減少し、4億4,600万円となりました。なお前年同期には、開発が佳境を迎え、開発活動が最も活発化していた案件が大きく貢献し、開発売上が膨らんでいたため、当第1四半期と前第1四半期の収益の差異が大きくなっております。
- 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スマートフォン向けゲームの運営業務は堅調に推移し、運営売上は前年同期よりも伸長しました。一方で、スマートフォン向けの新規のゲーム開発にも取り組んでおりますが、現時点では、案件数、規模ともに前年同期よりは小さく、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9.5%減少し、4億600万円となりました。
- 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8億5,300万円となりました。



家庭用カラオケ楽曲配信事業の売上は、引き続き高水準で推移。

SI事業は、想定していた案件の一部失注や、開発の遅延等により前年同期比減収。

- 家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、安定して高水準な収益を維持しております。
- SI（システムインテグレーション）事業では、想定していた案件の一部失注や、開発の遅延等が影響し、開発売上が減少しました。
- 以上の結果、その他事業の売上高は前年同期に比べ25.7%減少し、8,300万円となりました。なお、前第1四半期には、数年間隔でお受けしている数千万円規模のライセンス監修案件の収益があったため、当第1四半期においてはその反動減の影響もあり、前年同期と比べたときの減収幅が大きくなっております。

	2023年8月期 1Q 実績	2024年8月期 1Q 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	1,542	853	▲688	-44.7%
営業利益	162	▲232	▲395	-
その他事業				
売上高	112	83	▲28	-25.7%
営業利益	22	20	▲1	-8.5%
連結合計				
売上高	1,654	936	▲717	-43.4%
営業利益	184	▲212	▲396	-

- デジタルエンタテインメント事業のセグメント営業利益について、減収の影響に加え、一部の開発案件において、成果物の品質を高めるために開発が長引いたことでコストが想定を大きく超えて膨らみました。その影響でデジタルエンタテインメント事業全体の売上総利益率は5%を下回ったなか、一般管理費は人件費等で前年同期よりも増加し、結果、第1四半期末時点での同事業の営業損失は2億3,200万円となりました。
- その他事業のセグメント営業利益は、コストが固定である家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益が堅調に推移していることに加え、SI事業の売上総利益率も改善していることから、減収したもののセグメント営業利益は安定して推移し、前年同期に比べ8.5%減少の2,000万円となりました。

2024年8月期 第1四半期決算概要

- 2024年8月期 通期業績予想

参考資料

前回発表を据え置く

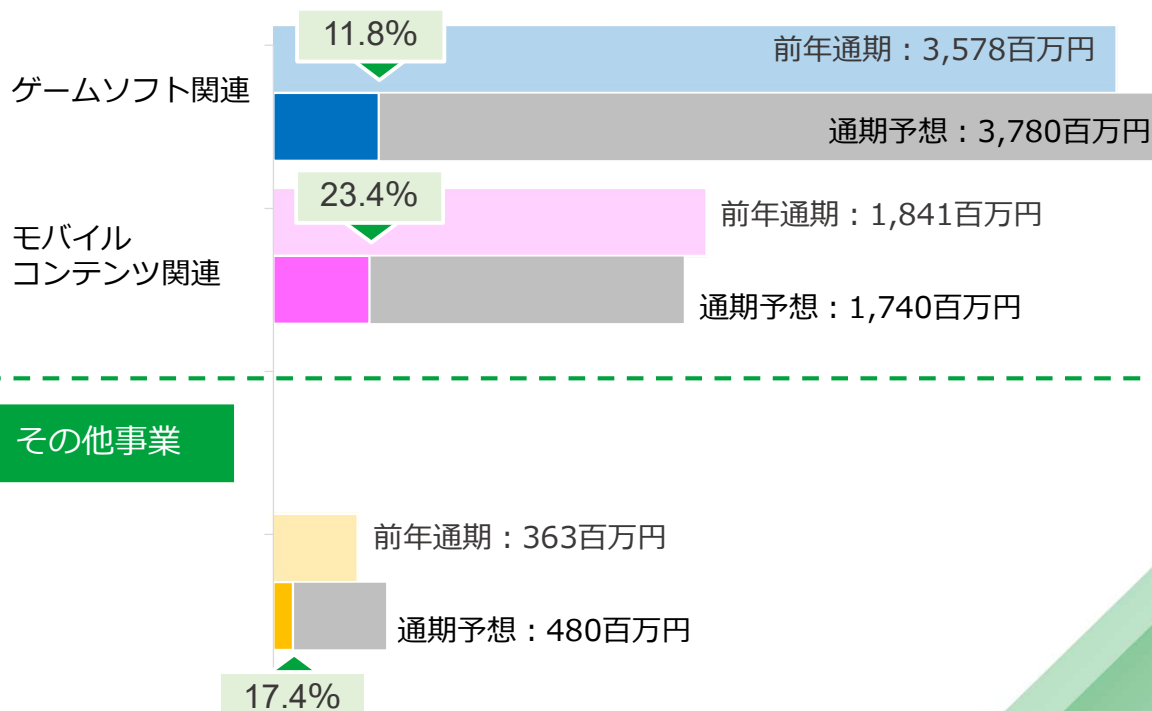
第1四半期末時点では、売上・利益ともに、業績予想に対し進捗が大きく遅れているものの、第1四半期の売上の水準は当初の想定内。第1四半期に急増した開発コストについては、第2四半期以降でリカバリ策を検討しているため、現時点では前回発表の業績予想を据え置く。

(単位：百万円)

	23年8月期	24年8月期		前期比		24年8月期	
	実績	予想	(額)	(率)	1Q実績	進捗率	
売上高	5,783	6,000	+216	+3.8%	936	15.6%	
営業利益	488	550	+61	+12.6%	▲212	-	
営業利益率	8.4%	9.2%	-	+0.7pt	-22.6%	-	
経常利益	531	554	+22	+4.3%	▲206	-	
親会社株主に帰属する四半期純利益	499	370	▲129	-25.9%	▲139	-	

- 2024年8月期の通期の業績見込は、前回発表したものから変更はありません。
- 売上・利益ともに、第1四半期末では進捗が低いものの、開発序盤の案件が例年より多くを占めることから、当第1四半期の売上水準が低いことは、当初の想定範囲内です。それらの案件は、第2四半期以降に生産効率が高まることを見込んでおります。また、第1四半期の計画に対して、開発が長引いたことでコストが増加した一部の開発案件については、第2四半期に状況の改善を見込んでおります。それらのことから、現時点では、前回発表の業績予想を据え置きといたします。

デジタルエンタテインメント事業



- ゲームソフト関連の、第1四半期末時点での通期売上予想に対する進捗率は11.8%と低くなっておりませんが、第2四半期以降に、2023年8月期後半から立ち上がった複数の案件の寄与度が高まってくることを見込んでいます。
- モバイルコンテンツ関連の同進捗率は23.4%であり、概ね順調に推移しております。
- その他事業の同進捗率は17.4%に留まっています。これは4ページでの説明の通り、SI事業の一部案件の失注や開発の遅延が要因です。

	23年8月期 実績	24年8月期 通期予想	前期比 (額) (率)		24年8月期 1Q実績	進捗率
デジタルエンタテインメント事業						
売上高	5,419	5,520	+100	+1.8%	853	15.5%
営業利益	423	475	+51	+12.2%	▲232	-
その他事業						
売上高	363	480	+116	+32.2%	83	17.3%
営業利益	64	75	+10	+15.4%	20	26.7%
連結合計						
売上高	5,783	6,000	+216	+3.8%	936	15.6%
営業利益	488	550	+61	+12.6%	▲212	-

- デジタルエンタテインメント事業のセグメント営業利益は、4億7,500万円の通期予想に対し、第1四半期末時点では、一時的に赤字となりました。5ページの説明の通り、売上が低水準だったことと、一部の開発案件でコストが膨んだことが主な要因です。8ページの説明の通り、第1四半期にはまだ序盤だった案件の生産効率が、第2四半期以降には高まっていく見込みであることに加え、開発が長引いていることでコストが増加した案件のリカバリを進めておりますので、現時点では前回発表の業績予想を据え置くこととしております。
- その他事業のセグメント利益の、第1四半期末時点での通期予想に対する進捗率は、26.7%となりました。家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益が想定よりも高いことに加え、5ページの説明の通りSI事業の売上総利益率が改善していることで、売上高の進捗率は低いものの、セグメント営業利益は順調に推移しております。

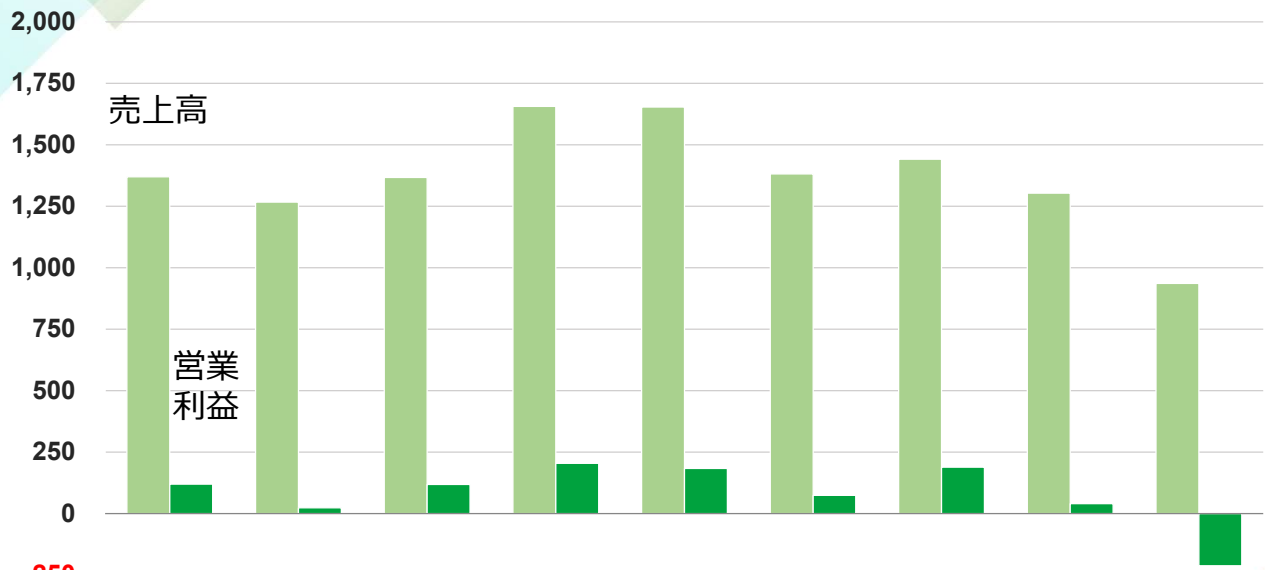
2024年8月期 第1四半期決算概要

2024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)



	22年8月期 1Q	22年8月期 2Q	22年8月期 3Q	22年8月期 4Q	23年8月期 1Q	23年8月期 2Q	23年8月期 3Q	23年8月期 4Q	24年8月期 1Q
売上高	1,370	1,267	1,367	1,657	1,654	1,382	1,441	1,304	936
営業利益	120	24	119	204	184	74	189	40	-212



(2023年11月30日現在)

会社名	株式会社トーセ (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)	630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>

