



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2四半期

# 決算説明資料

2024年4月18日



**2024年8月期 第2四半期決算概要**

**2024年8月期 通期業績予想**

**中期的な課題**

**参考資料**



- **2024年8月期 第2四半期決算概要**

**2024年8月期 通期業績予想**

**中期的な課題**

**参考資料**

## 前年同期に比べ減収、コスト増加が続き赤字拡大

デジタルエンタテインメント事業の開発案件2件で、想定外の問題がそれぞれ発生し、開発が遅延。また開発コストが大きく膨らんでいることで、1Q末からさらに赤字が拡大する結果となった。

(単位：百万円)

	2023年8月期 2Q 実績	2024年8月期		前年同期比	
		2Q 実績	(額)	(率)	
売上高	3,037	2,013	▲1,023	-33.7%	
売上総利益	774	67	▲706	-91.3%	
販管費	516	526	+10	+2.0%	
営業利益	258	▲459	▲717	-	
営業利益率	8.5%	-22.8%	-	-	
経常利益	274	▲451	▲725	-	
経常利益率	9.0%	-22.4%	-	-	
親会社株主に帰属する 四半期純利益	201	▲315	▲517	-	

## ゲームソフト関連の1案件：

家庭用ゲーム機向けソフトの開発終盤に、顧客とともにゲームの品質向上を図るなか、開発要件の増加で**作業が急増**した。

### 売上への影響

- 増加した部分についての対価は、現時点で調整ができておらず、2Qまでに売上の増加は発生していない。
- 別の開発案件の着手遅延による売上減少。

### 利益への影響

- 開発コストの大幅増加。
- 別の開発案件の着手遅延による機会損失。

### 背景と対策

- 対価についての、顧客との確認等の不足。



開発のプロジェクトマネジメント標準の充実に加えて、プロジェクト管理ルールを強化・徹底いたします。

## モバイルコンテンツ関連の1案件：

スマートフォンゲームの開発中に大規模な**サーバー増強**が必要となり、一部**手戻り**も発生した。

### 売上への影響

- 増強作業への対価はなく、運営サービスでの回収を目指す。

### 利益への影響

- 開発コストの大幅増加。

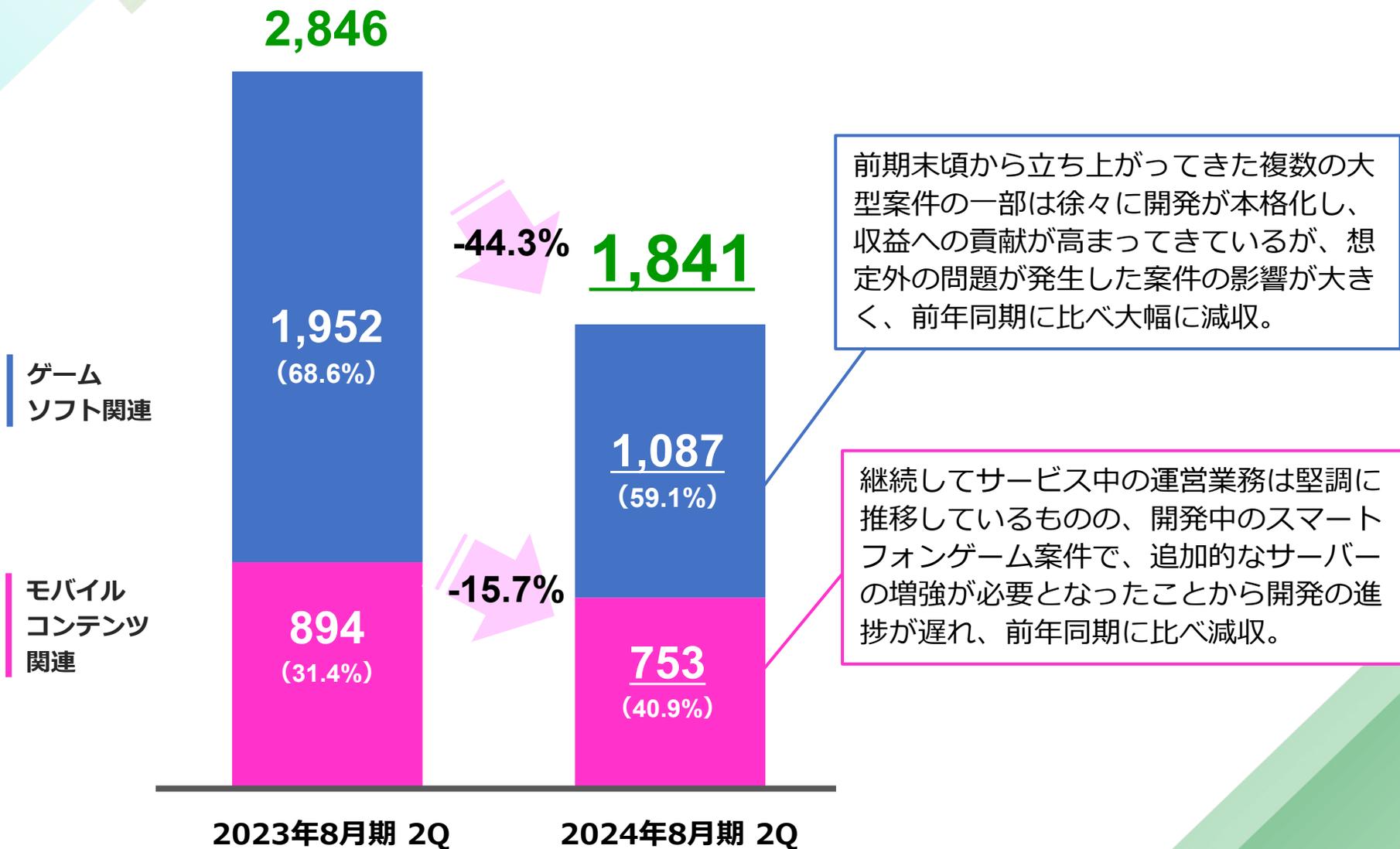


ソーシャルゲームの開発・運営に長く従事し、高い技術とノウハウを持つスタジオのメンバーがサポートに入り、対応しております。

# デジタルエンタテインメント事業（売上構成）

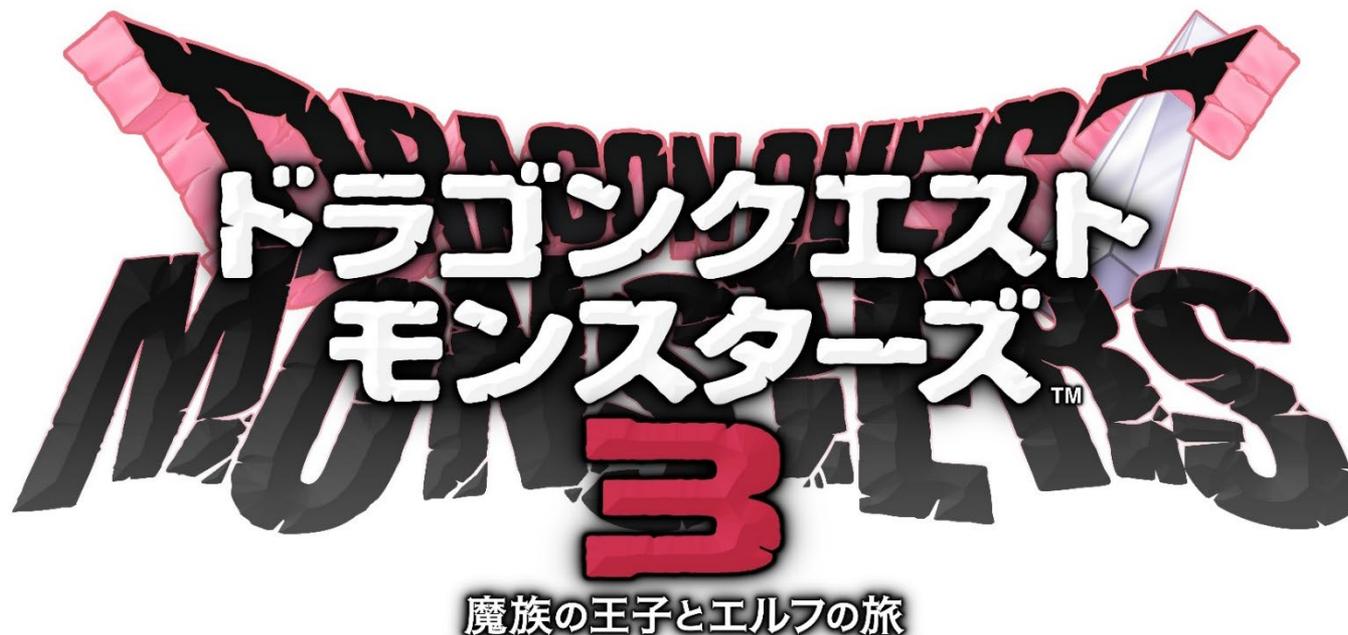


（単位：百万円）



「ドラゴンクエストモンスターズ3 魔族の王子とエルフの旅」  
全世界出荷・ダウンロード販売本数が100万本を突破しました

2024年1月19日 株式会社スクウェア・エニックスより発表



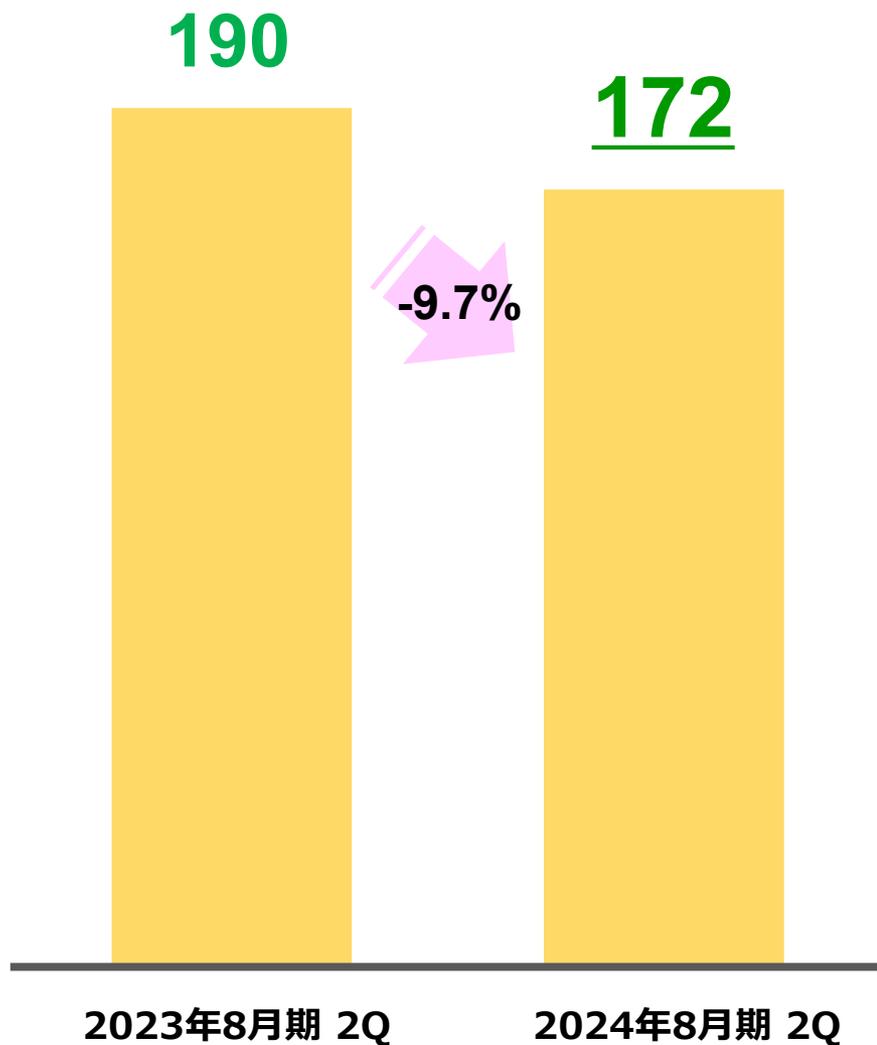
株式会社スクウェア・エニックス様  
2023年12月1日発売  
対応機種：Nintendo Switch™

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

## その他事業（売上構成）



（単位：百万円）



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。

(単位：百万円)

	2023年8月期 2Q 実績	2024年8月期 2Q 実績	前年同期比	
			(額)	(率)
<b>デジタルエンタテインメント事業</b>				
売上高	2,846	1,841	▲1,005	-35.3%
営業利益	225	▲498	▲723	-
<b>その他事業</b>				
売上高	190	172	▲18	-9.7%
営業利益	32	39	+6	+20.0%
<b>連結合計</b>				
売上高	3,037	2,013	▲1,023	-33.7%
営業利益	258	▲459	▲717	-



# 2024年8月期 第2四半期決算概要

- 2024年8月期 通期業績予想

中期的な課題

参考資料

## 売上・利益ともに下方修正

開発案件2件の問題による、売上・利益への影響が大変大きく、下期以降、他の案件での挽回は難しい見通しであることから、売上・利益ともに下方修正。他の案件の、業績への貢献最大化に注力する。

(単位：百万円)

	23年8月期	24年8月期		前期比		24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	5,783	5,520	▲263	-4.5%		6,000	▲480
営業利益	488	20	▲468	-95.9%		550	▲530
営業利益率	8.4%	0.4%	-	-8.1pt		9.2%	-8.8pt
経常利益	531	20	▲511	-96.2%		554	▲534
親会社株主に 帰属する 当期純利益	499	54	▲445	-89.2%		370	▲316

# セグメント別概況



(単位：百万円)

	23年8月期 実績	24年8月期 修正予想	前期比 (額) (率)		24年8月期 期初予想	期初予想 との差額
<b>デジタルエンタテインメント事業</b>						
売上高	5,419	5,123	▲296	-5.5%	5,520	▲397
営業利益	423	▲57	▲480	—	475	▲532
<b>その他事業</b>						
売上高	363	397	+33	+9.3%	480	▲83
営業利益	64	77	+12	+18.5%	75	+2
<b>連結合計</b>						
売上高	5,783	5,520	▲263	-4.5%	6,000	▲480
営業利益	488	20	▲468	-95.9%	550	▲530



# 2024年8月期 第2四半期決算概要

## 2024年8月期 通期業績予想

- **中期的な課題**

## 参考資料

事業の拡大

開発人財の増強

グローバル案件の取り込み推進

新規事業へのアプローチ

収益の拡大

開発技術力の継続的な成長、発展

取引価格の引き上げ

開発プロセスの効率化、省力化

## 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。

### 2024年8月期（予想）

**12.5円**  
中間配当

**12.5円**  
期末配当

配当  
合計

**25円**



# 2024年8月期 第2四半期決算概要

## 2024年8月期 通期業績予想

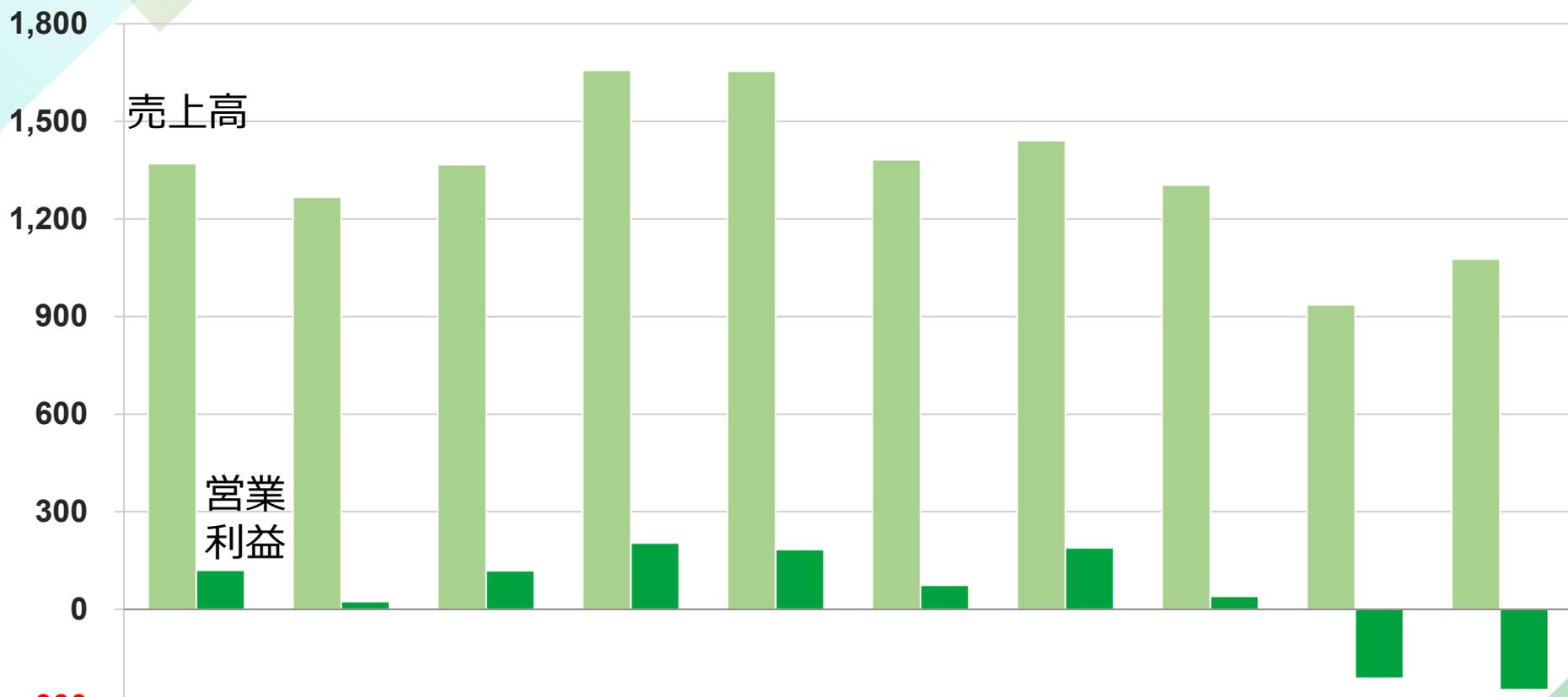
### 中期的な課題

- 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	24年8月期 2Q
売上高	1,370	1,267	1,367	1,657	1,654	1,382	1,441	1,304	936	1,077
営業利益	120	24	119	204	184	74	189	40	-212	-247



(2024年2月29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）	631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>

