



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3四半期

決算説明資料

2024年7月10日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.



- **2024年8月期 第3四半期決算概要**

2024年8月期 通期業績予想

参考資料

デジタルエンタテインメント事業で、複数の開発案件が中止となり、大きな損失が発生した。2Qまでに発生した不採算案件2件の影響もあり、営業損失、経常損失、四半期純損失ともに2Qより拡大した。

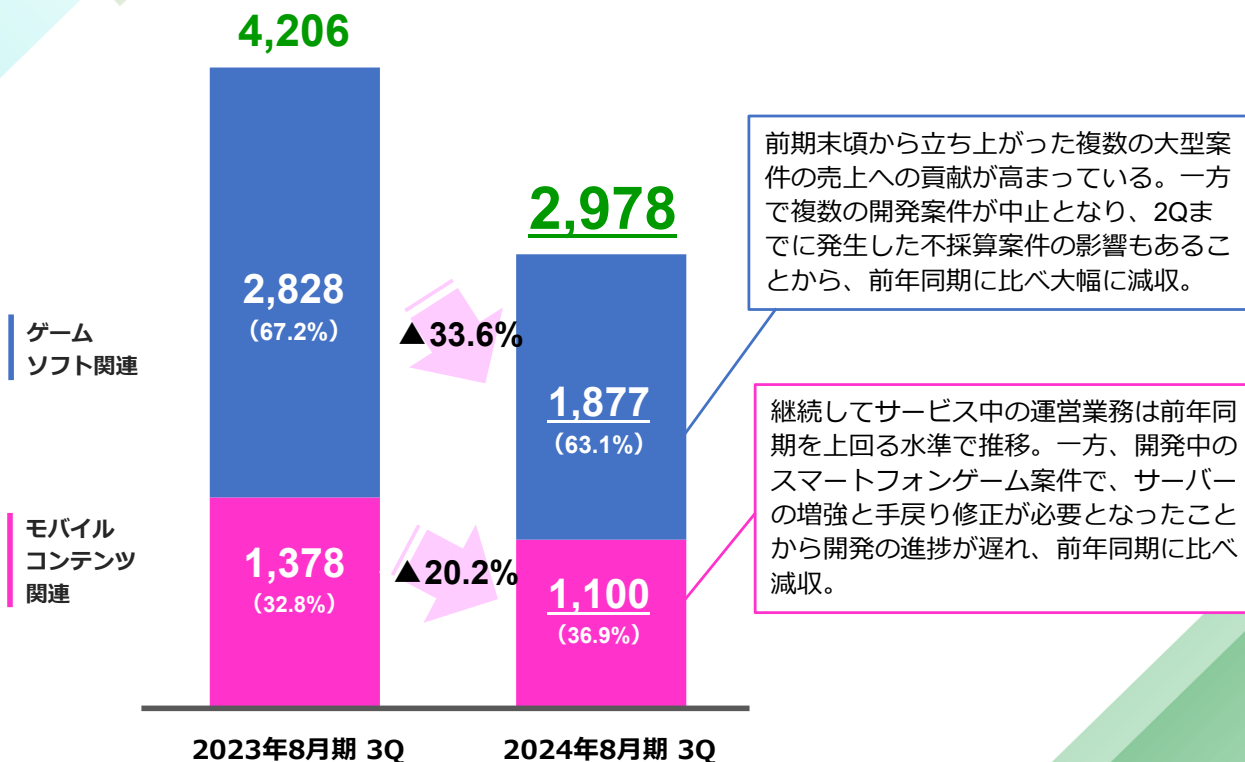
(単位：百万円)

	2023年8月期 3Q 実績	2024年8月期 3Q 実績	前年同期比	
			(額)	(率)
売上高	4,478	3,243	▲1,235	▲27.6%
売上総利益	1,246	174	▲1,071	▲86.0%
販管費	798	774	▲24	▲3.0%
営業利益	447	▲599	▲1,046	-
経常利益	464	▲580	▲1,044	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	403	▲367	▲770	-

- 当第3四半期に、ゲームソフト関連で複数の開発案件が中止となりました。また受注を想定していた案件の失注や着手の延期も発生しました。そのことから、売上高は前年同期に比べ27.6%減少し、32億4,300万円となりました。
- 利益面については、開発途中で中止となった案件の損失や、失注や着手延期により一時的な稼働低下が発生したことから、営業損失5億9,900万円、経常損失5億8,000万円と赤字が拡大しました。
なお特別利益では、投資有価証券売却益6,700万円を計上しております。

デジタルエンタテインメント事業（売上構成）

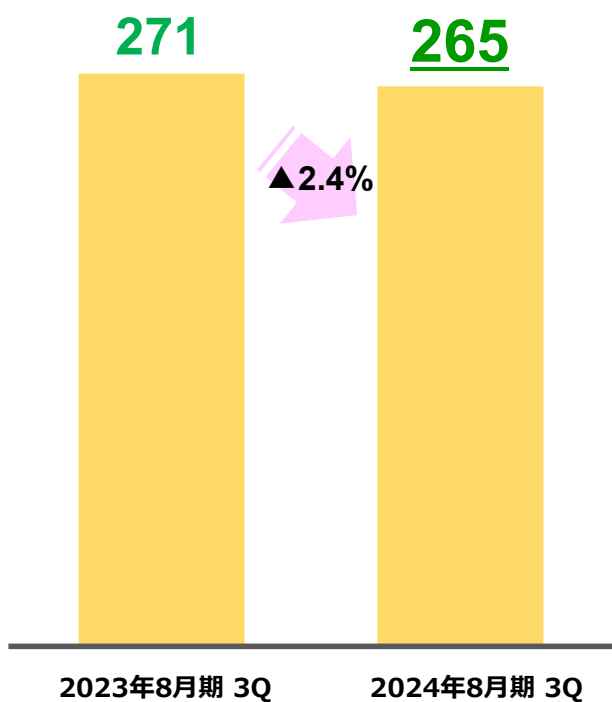
（単位：百万円）



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

3

- ゲームソフト関連では、前期末頃より立ち上がった大型案件数件の開発活動が本格化しており、売上・利益に大きく寄与し始めております。一方で、顧客において事業や開発の方針転換があったことから、第3四半期中に、複数の開発案件が中止となりました。顧客からの引き合いに基づき、当連結会計年度の期初から一部の制作を進めておりましたが、その部分の売上も見込めない状況です。コストのみが発生した事態となり、大きな損失となりました。また、受注を想定していた開発案件の失注や、開始時期の遅れも発生しており、開発リソースの稼働率が想定よりも低下しました。第2四半期にご報告した、開発終盤に顧客とともにゲームの品質向上に取り組むなか、開発要件の大幅な増加によって作業が急増し開発期間が延びた案件は、無事リリースを迎えることができました。しかしながら、作業増加部分の対価に関する顧客との交渉は限定的な内容に留まり、当連結会計年度中の売上の増加はほぼ実現することができませんでした。今後のレベニューシェアにより、回収してまいります。以上よりゲームソフト関連の売上高は、前年同期に比べ33.6%減少し、18億7,700万円となりました。
- モバイルコンテンツ関連では、継続して運営中の案件は前年同期を上回る水準で推移しております。第2四半期にご報告した、開発中にサーバーの大規模な増強が必要となり、それに付随して一部作業の手戻りも発生したスマートフォンゲームの開発案件は、当連結会計年度中の納品に向けて開発を進めておりますが、当初想定より開発スケジュールが延びていることから、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20.2%減少し、11億円となりました。
- 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29億7,800万円となりました。



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、新しい案件の獲得があり、前年同比減収幅縮小。

結果、前年同期比ほぼ横ばいで推移。

- 家庭用カラオケ楽曲配信事業では、第3四半期においても安定して高水準な収益を維持しております。
- SI事業では、第3四半期に新しい開発案件を獲得し売上を伸ばしており、第2四半期までに発生した失注や着手遅延の影響で前年同期に比べると減収ではあるものの、減収幅は縮小しております。
- 以上の結果、その他事業の売上高は前年同期に比べ2.4%減少し、2億6,500万円となりました。

	2023年8月期 3Q 実績	2024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	4,206	2,978	▲1,228	▲29.2%
営業利益	397	▲662	▲1,059	-
その他事業				
売上高	271	265	▲6	▲2.4%
営業利益	50	62	+12	+24.3%
連結合計				
売上高	4,478	3,243	▲1,235	▲27.6%
営業利益	447	▲599	▲1,046	-

- 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は、ゲームソフト関連で開発途中の案件が中止となったことにより売上が見込めず、大きな損失が発生しました。また受注を想定していた案件の失注や開始時期の遅れにより利益を積み上げることができず、第2四半期までに発生した不採算案件2件の影響もあることから、営業損失は6億6,200万円となりました。
- 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安定して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、セグメント営業利益は前年同期に比べ24.3%増加の6,200万円となりました。

2024年8月期 第3四半期決算概要

- 2024年8月期 通期業績予想

参考資料

売上・利益ともに下方修正

3Qに複数の開発案件が中止となったこと、及び開発開始が2025年8月期以降にずれ込むものも出たことから、売上・利益ともに下方修正。2025年8月期は業績回復に努める。

(単位：百万円)

	23年8月期	24年8月期		前期比		24年8月期	前回予想との差額
	実績	修正予想	(額)	(率)		前回予想	
売上高	5,783	4,830	▲953	▲16.5%		5,520	▲690
営業利益	488	▲450	▲938	-		20	▲470
経常利益	531	▲445	▲976	-		20	▲465
親会社株主に 帰属する 当期純利益	499	▲296	▲795	-		54	▲350

- 3ページでの説明の通り、顧客の方針転換等に伴ってゲームソフト関連の開発案件数の中止及び失注があり、大きな損失を計上することとなりました。さらに、当連結会計年度中の着手を見込んでいた複数の開発案件も、2025年8月期以降に開始がずれ込むことから、2024年8月期の通期の業績予想を表の通り下方修正いたします。なお、第2四半期決算説明資料にてご報告した不採算案件2件とそれに伴う他案件遅延の影響は、前回（2024年4月11日）発表の業績予想に反映済みであり、見通しの状況に変更はありません。

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 前回予想	前回予想 との差額
デジタルエンタテインメント事業					
売上高	5,419	4,493	▲926 ▲17.1%	5,123	▲630
営業利益	423	▲525	▲948 -	▲57	▲468
その他事業					
売上高	363	337	▲26 ▲7.2%	397	▲60
営業利益	64	75	+10 +15.4%	77	▲2
連結合計					
売上高	5,783	4,830	▲953 ▲16.5%	5,520	▲690
営業利益	488	▲450	▲938 -	20	▲470

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

8

- 顧客の事業方針の転換等に伴って発生した大型案件の中止や発注の遅れは、いずれもゲームソフト関連の案件であることから、デジタルエンタテインメント事業は、売上44億9,300万円、営業損失5億2,500万円となる見込です。
- その他事業は、SI事業等の開発案件において、徐々に事業状況は改善してきているものの、前回予想で想定していたよりも遅れが出ているものがあることから、売上は3億3,700万円、営業利益は7,500万円となる見込です。

不採算案件や案件中止・失注時の損失の発生防止

- ✓ 個別案件の営業活動に関する費用や期間の制限を強化します。
- ✓ 契約締結や注文受領が早期に完了するよう管理ルールを強化します。
- ✓ 稼働中の案件にて顧客より要件変更等を求められた際の対応に関するルールを厳格化します。

リスク分散の推進

- ✓ 既存の顧客との信頼関係を高める一方で、新規顧客との取引拡大を推進します。
- ✓ 非ゲーム分野の開発案件を増加させ、ゲーム業界の環境変化の影響を受けない事業領域を広げます。

事業の具体的な見通しについて

- ✓ 主軸のゲームソフト関連の開発案件は大型のものが3件進行中であり、いずれも中間評価は良好で、順調に推移しています。
- ✓ 2024年8月期末から2025年8月期初頭頃にかけて、ゲームソフト関連の大型案件の立ち上がりを予定しています。
- ✓ 運営中のスマートフォンゲームは引き続き堅調に推移することを見込んでいます。
- ✓ その他事業の家庭用カラオケ楽曲配信事業は今後の施策も含めて安定した推移が見込まれ、SI事業では新規顧客との開発案件の開始を予定しています。

- 2025年8月期以降の事業の見通しにつきましては、一部顧客での事業や開発に関する方針の転換により、発注の取り止めや承認プロセスの変更による着手や進行の遅れ等、当社の業績へ影響が及ぶ可能性があります。当社ではこの現状とこれまでの反省を踏まえ、プロジェクト管理の適正化を進め、着実に業績回復に努めてまいります。
- 具体的には記載の通り、不採算案件や案件中止・失注時の損失の発生を防止するための対策を進めるとともに、事業のリスク分散を進めてまいります。また、進行中の開発案件や立ち上がりを予定している案件を品質高く進めていくことにより、2025年8月期には一定程度の水準まで業績回復を見込んでおります。
- ゲームを含むデジタルエンタテインメントのグローバル市場は拡大を続けており、今後も技術の発展に伴って成長が予想されます。当社グループは、先進技術の研究開発や開発スタッフの育成に注力し開発の質向上に努め、また海外顧客との取引拡大に向けて商談機会の増加を図り、安定して業績を伸ばしてまいります。

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。

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

- 業績予想は2回にわたって下方修正することとなりましたが、期末配当は2024年4月11日に公表した内容から変更せず、12.5円を予定しております。

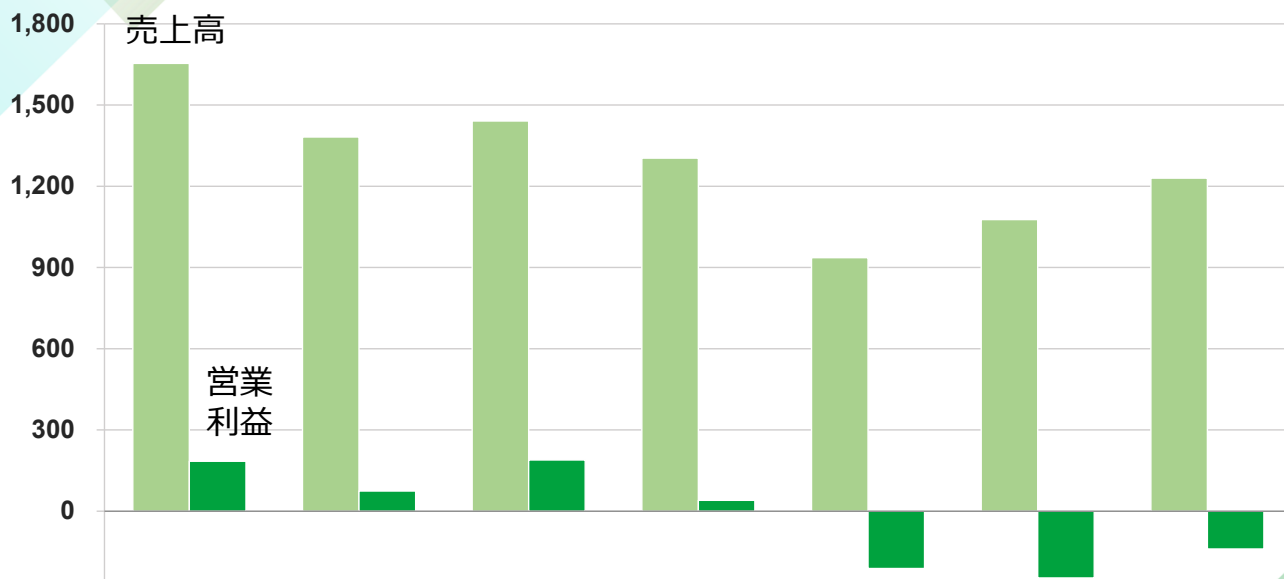
2024年8月期 第3四半期決算概要

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)



	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	24年8月期 3Q
売上高	1,654	1,382	1,441	1,304	936	1,077	1,230
営業利益	184	74	189	40	▲ 212	▲ 247	▲ 140



(2024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)	657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>

