



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

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.



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 2Q 実績 | 前年同期比 (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 | - |

- 2023年8月期の後半から立ち上がり、第1四半期まではまだ売上への貢献が小さかった家庭用ゲーム機向けの大型開発案件が、当第2四半期においては徐々に本格化しました。
一方で、ゲームソフト関連で1件、モバイルコンテンツ関連で1件、それぞれ想定外の問題が発生しました。いずれも開発スケジュールが遅延したことにより、売上高は前年同期に比べ33.7%減少し、20億1,300万円となりました。
- 利益面については、減収の影響に加え、問題が起きた案件でのコストの増加が著しく、営業損失4億5,900万円、経常損失4億5,100万円、親会社株主に帰属する四半期純損失3億1,500万円と、いずれも第1四半期よりも赤字が拡大する結果となりました。

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。

- 業績に大きな影響を与えている、開発案件2件について、それぞれの内容をご報告いたします。
- まず家庭用ゲーム機向けソフト開発の案件1件についてです。開発の終盤に、顧客とともにゲームの品質向上に取り組んでいたなか、開発要件が大きく増加し、作業が急増しました。
総力を上げて急ぎで対応を進め、開発スケジュールが遅延したものの現在は完了しており、無事リリースを迎える予定です。しかしながら、増加した作業に関する対価について顧客と現在も調整中であることから、多額のコストを計上した一方で、第2四半期までに売上の増加は実現しておりません。また開発スケジュールが伸びたことから、別の案件への着手が遅れることとなりました。その2つの面から、売上及び利益に大きく影響し、前年同期に比べて大きく減収・減益する要因となりました。
- 背景といたしましては、リリースに向けた品質向上のために、顧客と連携しながらブラッシュアップや仕上げを急ぐ、開発終盤の最も繁忙なときであったことなどから、増加した開発要件に対応する作業への対価について、顧客と確定させないままに、作業だけが進む結果となりました。
- ゲーム開発は、以前よりも大型化・長期化しております。顧客からのご要望も多く複雑になるなかで、開発の難易度が増しており、トラブルがあると以前よりも損害が甚大になる傾向にあります。そのため当社では、より慎重に、また着実に開発進行するため、開発業務に関するフレームワークを整えておりますが、プロジェクト管理のルールをより強化し、トラブルを未然に防ぐことに努めてまいります。

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。

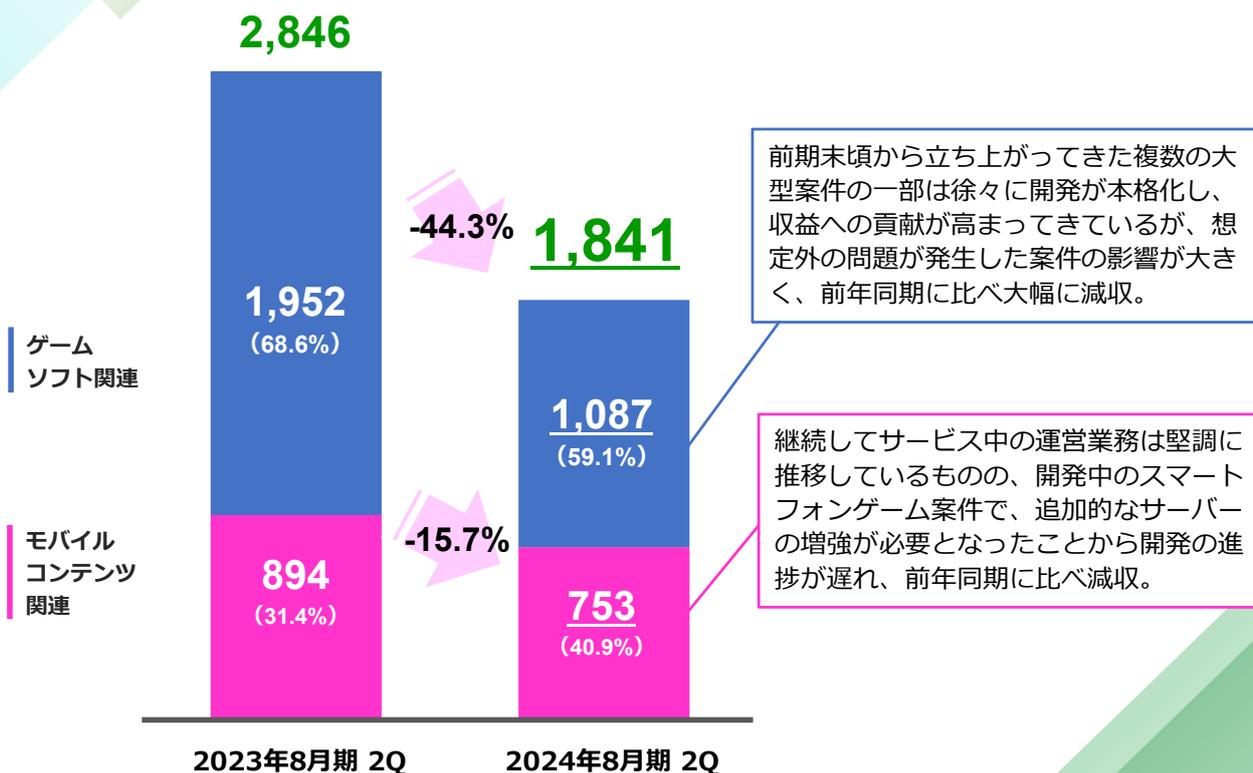


ソーシャルゲームの開発・運営に長く従事し、高い技術とノウハウを持つスタジオのメンバーがサポートに入り、対応しております。

- モバイルコンテンツ関連の1件です。
こちらの案件は開発の後半に入った段階でしたが、当初の想定よりユーザー数の増加が見込まれることやユーザーの特性に配慮し、サーバーの大規模な増強が必要となりました。サーバー増強に付随して、制作してきたコンテンツ部分に手戻りが発生し、それらの対応を急ぎ進めるために、多額のコストを計上する見込みとなりました。また開発スケジュールが遅延しているため、売上と利益双方に大きく影響し、減収・減益の要因となっております。
- 現在は、長くソーシャルゲームの開発・運営に従事し、高い技術力やノウハウを持つスタジオのメンバーがサポートに入り、急ぎ対応を進めております。

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.

6

- ゲームソフト関連では、家庭用ゲーム機向けの複数のソフト開発案件を、引き続き進行させております。第1四半期にはまだ売上への貢献が小さかった案件も、一部が徐々に本格化し始め、貢献度は上がってきております。一方で一部、顧客の方針転換等により、立ち上がりが見込めず遅れている案件も出ております。また4ページで申し上げました通り、作業が急増し開発コストが大きく増加した案件において、作業増加分の対価の調整がまだできておりません。とれない別の案件への着手の遅れも出たことから、ゲームソフト関連の売上高は、前年同期に比べ44.3%減少し、10億8,700万円となりました。
- モバイルコンテンツ関連では、継続してサービスしておりますスマートフォン向けゲームの運營業務は堅調に推移し、運営売上は前年同期をわずかに上回る状況が継続しております。一方で、5ページでご説明した、問題の起こったスマートフォン向けのゲーム開発案件の影響で、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15.7%減少し、7億5,300万円となりました。
- 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18億4,100万円となりました。



「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



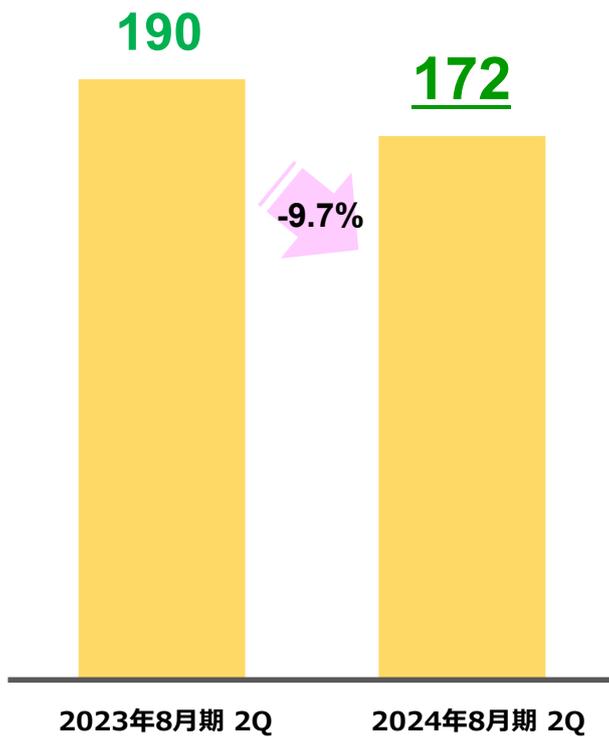
株式会社スクウェア・エニックス様
2023年12月1日発売
対応機種：Nintendo Switch™

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

7

- 当社が開発させていただき、昨年12月1日にスクウェア・エニックス社より発売された「ドラゴンクエストモンスターズ3（スリー）魔族の王子とエルフの旅」が、全世界で、出荷及びダウンロード販売本数100万本を突破いたしました。今後も、多くの方に楽しんでいただけるデジタルコンテンツの開発に、努めてまいります。



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では、安定した高水準な収益を維持しております。
- システムインテグレーション事業では、第1四半期からの、想定していた案件の一部失注や、開発の遅延等の影響が継続しており、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9.7%減少し、1億7,200万円となりました。

| | 2023年8月期 2Q 実績 | 2024年8月期 2Q 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 | 2,846 | 1,841 | ▲1,005 | -35.3% |
| 営業利益 | 225 | ▲498 | ▲723 | - |
| その他事業 | | | | |
| 売上高 | 190 | 172 | ▲18 | -9.7% |
| 営業利益 | 32 | 39 | +6 | +20.0% |
| 連結合計 | | | | |
| 売上高 | 3,037 | 2,013 | ▲1,023 | -33.7% |
| 営業利益 | 258 | ▲459 | ▲717 | - |

- 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、お伝えしておりますゲームソフト関連とモバイルコンテンツ関連の2件の開発トラブルで大きくコストが膨らんでおり、次の案件に着手できていないことによる機会損失もあることから、赤字が拡大し、営業損失は4億9,800万円となりました。
- 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、セグメント営業利益は安定して推移し、前年同期に比べ20.0%増加の3,900万円となりました。

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 | |

- 決算概要でご説明した2案件の影響により、2024年8月期の通期の業績予想を下方修正いたします。
- 同2案件への対応のために別の案件への着手が遅れたことなどから、2024年8月期に計画していた売上の一部が2025年8月期にずれ込むことが避けられない見通しです。そのため、売上は当初の予想60億円から4億8,000万円下方修正し、55億2,000万円の見込といたします。利益については、開発コストが大幅に膨らんでおり、下期以降に他の案件で挽回することが難しい状況であるため、営業利益は当初予想の5億5,000万円から5億3,000万円下方修正し、2,000万円といたします。以下、経常利益は2,000万円に、親会社株主に帰属する当期純利益は、5,400万円に修正いたします。

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 |
|------------------------|--------------|----------------|----------------|--------|----------------|--------------|
| デジタルエンタテインメント事業 | | | | | | |
| 売上高 | 5,419 | 5,123 | ▲296 | -5.5% | 5,520 | ▲397 |
| 営業利益 | 423 | ▲57 | ▲480 | — | 475 | ▲532 |
| その他事業 | | | | | | |
| 売上高 | 363 | 397 | +33 | +9.3% | 480 | ▲83 |
| 営業利益 | 64 | 77 | +12 | +18.5% | 75 | +2 |
| 連結合計 | | | | | | |
| 売上高 | 5,783 | 5,520 | ▲263 | -4.5% | 6,000 | ▲480 |
| 営業利益 | 488 | 20 | ▲468 | -95.9% | 550 | ▲530 |

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

12

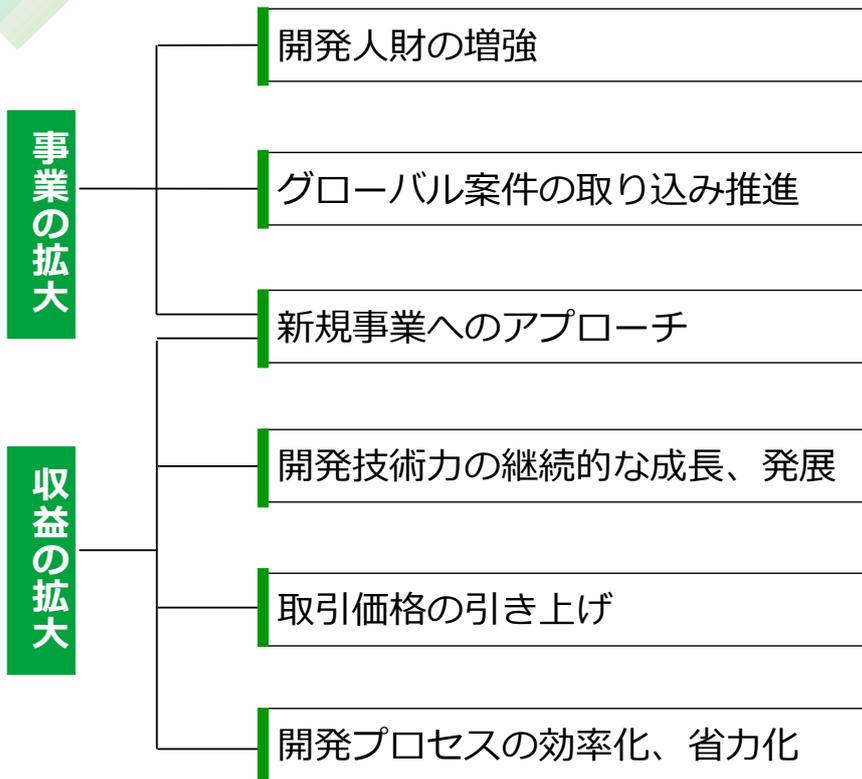
- 問題の発生した2案件が属するデジタルエンタテインメント事業は、売上51億2,300万円、営業損失5,700万円の見込です。
- その他事業は、家庭用カラオケ楽曲配信事業は当初計画よりもわずかに上振れているものの、SI事業で失注や受注遅れが出ていることから、売上は3億9,700円、一方SI事業の売上総利益率が好転していることなどから営業利益は7,700万円となる見込です。

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



- 前期よりご説明してまいりました通り、当社は、事業を成長させるための重要な経営課題として、この6つに中期的に取り組んでおります。
- ひとつ目の、開発人財の増強については、この4月入社の新入社員が29名、第2四半期末までのキャリア採用が5名と、量的アプローチである人員数の増加は、堅実に進めております。採用数の増加と離職防止の双方において、待遇及び職場環境の継続的な改善が不可欠と考えておりますので、前期に引き続き、当期にもベースアップを予定しております。これにより、昇給率は当期も5%を超える水準となる予定です。
- グローバル案件の取り込み推進については、2023年8月期に海外顧客からの大型案件が中止となり現在取り組んでいる案件はございませんが、引き続き海外顧客からの引き合い等はいただいております、ご提案等を進め、今後の取引に備えております。
- 開発技術力の継続的な成長、発展については、家庭用ゲーム機向けソフト開発の主力であるスタジオで、開発プロジェクトを進行させながら、並行して、開発エンジン関連の技術強化に努めております。また機能ユニットである研究開発推進室を中心に、スタジオ横串で、AI技術の検証や研究を進めております。それら開発技術の進展や検証結果は、効果的に情報展開し、全社の技術力向上に努めております。
- 取引価格の引き上げは、企画や成果物の品質を高めることを軸に、いずれのプロジェクトにおいても押し進めています。
- 最後に、開発プロセスの効率化、省力化については、当社独自のプロジェクトマネジメント標準を策定しております。開発プロジェクトにおける各工程のベストプラクテ

イスを示し、様々なプロジェクトに応じて適宜工程を組み立てられるように、ガイドラインを整備し、社内での浸透を進めております。

- 他方で、当期に問題の発生した開発案件では、開発要件の急な増加があったなか、その対応に苦戦しました。さらに、顧客との見積もり交渉が後回しになっておりました。そのような場合にも適切な対応がとれるよう、ガイドラインを充実させたいと考えております。また、プロジェクトの管理ルールを厳格化し、要件の変動があった場合には、速やかに工数やスケジュールの変化を明確にし、そのうえで開発を進行させるように、徹底してまいります。

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

- 業績予想は下方修正いたしますが、株主還元については、引き続き安定した配当を維持していく方針です。2024年8月期の年間配当金は、25円の予想から変更いたしません。

2024年8月期 第2四半期決算概要

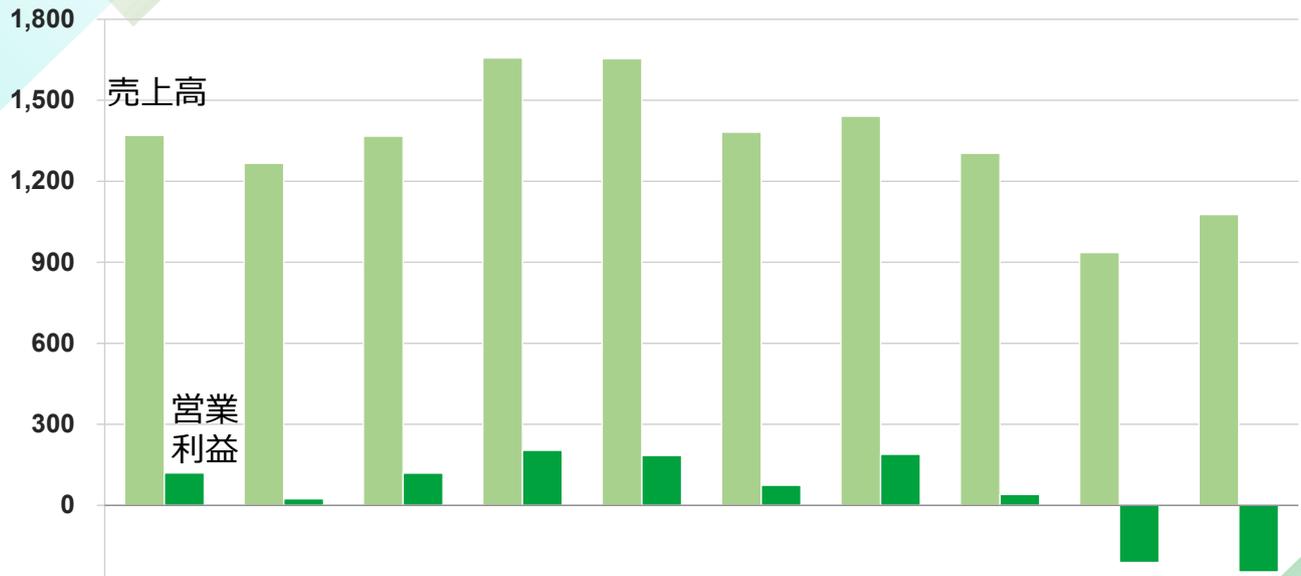
2024年8月期 通期業績予想

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) | 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>

