



平成 30 年 4 月 5 日

各 位

会 社 名 株式会社トーセ
 代表者名 代表取締役社長 渡辺 康人
 (コード番号 4728 東証第 1 部)
 問合わせ先 執行役員経営管理本部長 中川 尚樹
 (TEL. 075-342-2525)

平成 30 年 8 月期第 2 四半期連結累計期間の業績予想値と実績値との差異
 および通期業績予想の修正に関するお知らせ

平成 29 年 10 月 10 日に公表いたしました平成 30 年 8 月期 (平成 29 年 9 月 1 日～平成 30 年 8 月 31 日) の第 2 四半期連結累計期間の業績予想値と本日公表の実績値について、差異が生じたので、お知らせいたします。

また、最近の動向を踏まえ、通期業績予想を下記のとおり修正いたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 平成 30 年 8 月期第 2 四半期連結累計期間業績予想値と実績値との差異

(平成 29 年 9 月 1 日～平成 30 年 2 月 28 日)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 四半期純利益	1 株当たり 四半期純利益
前 回 発 表 予 想 (A)	百万円 2,409	百万円 63	百万円 84	百万円 34	円 銭 4.59
実 績 値 (B)	1,889	91	112	48	6.35
増 減 額 (B-A)	△520	27	27	13	
増 減 率 (%)	△21.6	43.7	33.0	38.4	
(ご参考) 前期第 2 四半期実績 (平成 29 年 8 月期第 2 四半期)	1,746	△54	26	△90	△12.12

2. 平成 30 年 8 月期通期連結業績予想の修正

(平成 29 年 9 月 1 日～平成 30 年 8 月 31 日)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する 当期純利益	1 株当たり 当期純利益
前 回 発 表 予 想 (A)	百万円 5,654	百万円 510	百万円 553	百万円 308	円 銭 40.64
今 回 修 正 予 想 (B)	4,625	164	203	134	17.72
増 減 額 (B-A)	△1,028	△346	△350	△173	
増 減 率 (%)	△18.2	△67.8	△63.3	△56.4	
(ご参考) 前期実績 (平成 29 年 8 月期)	4,705	307	406	209	27.91

3. 差異および修正の理由

(1) 平成 30 年 8 月期第 2 四半期連結累計期間業績予想値と実績値との差異

国内のスマートフォンゲーム市場におきましては、多種多様なジャンルのスマートフォン向けゲームが登場し、徐々に飽和状態に向かいつつある中、ゲーム会社各社はユーザー獲得に向けて有力な IP（知的財産）を活用した品質の高いコンテンツを供給するために多額の開発費を投入するとともに、開発期間が長期化する傾向が顕著となりました。

このような事業環境のもと、デジタルエンタテインメント事業においてスマートフォン向けゲームの開発の引き合いは堅調であるものの、開発期間の長期化に伴い、顧客の要望により開発の中止又は開発完了が下期にずれ込む案件が複数発生したことなどから、売上高につきましては、当初予想を下回る結果となりました。

利益面につきましては、当初計画より販売費及び一般管理費を 29 百万円削減できたことより、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益ともに、当初予想を上回る結果となりました。

(2) 平成 30 年 8 月期通期連結業績予想の修正

当社グループを取り巻く事業環境は、「プレイステーション 4」の普及拡大が続く中、「Nintendo Switch（ニンテンドースイッチ）」が全世界累計販売台数 1,300 万台を突破するなど（任天堂株式会社発表）、明るい動きが見られました。一方で、スマートフォンゲーム市場は、国内の成長率に鈍化が見られるものの、海外を中心に今後も拡大していくものと思われれます。そういった中、有力な IP（知的財産）を活用した品質の高いコンテンツを供給するため、開発費、運営費及びプロモーション費用が増加するなど、ユーザー獲得に向けた競争がより激化する状況となっております。

このような状況のもと、上記 3.（1）に記載のとおりデジタルエンタテインメント事業においてスマートフォン向けゲームの開発の引き合いは堅調であるものの、開発期間の長期化に伴い、顧客の要望により開発の中止又は開発完了が来期にずれ込む案件が複数発生した結果、開発売上が 4 億 60 万円減少する見込みです。また、少子高齢化や労働人口の減少を背景に競合他社との人材獲得競争が激しさを増し、開発人員が想定以上に減少したことから、受注計画の見直しを行い、売上高は当初予想を大幅に下回る見込みです。

なお、当社が開発・運営をサポートしている複数の大型スマートフォン向けゲームのロイヤリティ売上につきましては、今後の動向が不透明であることから、現時点で見込める金額のみ反映しております。

利益面につきましては、売上高の減少に伴い売上総利益が減少することから、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する当期純利益ともに当初予想を大幅に下回る見込みです。

当社グループといたしましては、開発人員の離職防止の取り組みとして有期契約社員の無期雇用への転換や賃金のベースアップを図るとともに、フィリピン子会社の積極的な活用を通じて、昨今の旺盛な開発需要に引き続き対応してまいります。

※なお、本資料に記述されている予想数値は、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、リスクおよび不確実性を包含しております。実際の業績は、今後様々な要因により異なる結果となる可能性があります。