



株式会社 **トーセ**

証券コード：4728（スタンダード）

2022年8月期 第3四半期

# 決算説明資料

2022年7月7日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

- 2022年8月期第3四半期決算概要についてご説明いたします。



**2022年8月期 第3四半期決算概要**

**2022年8月期 業績予想**

**参考資料**

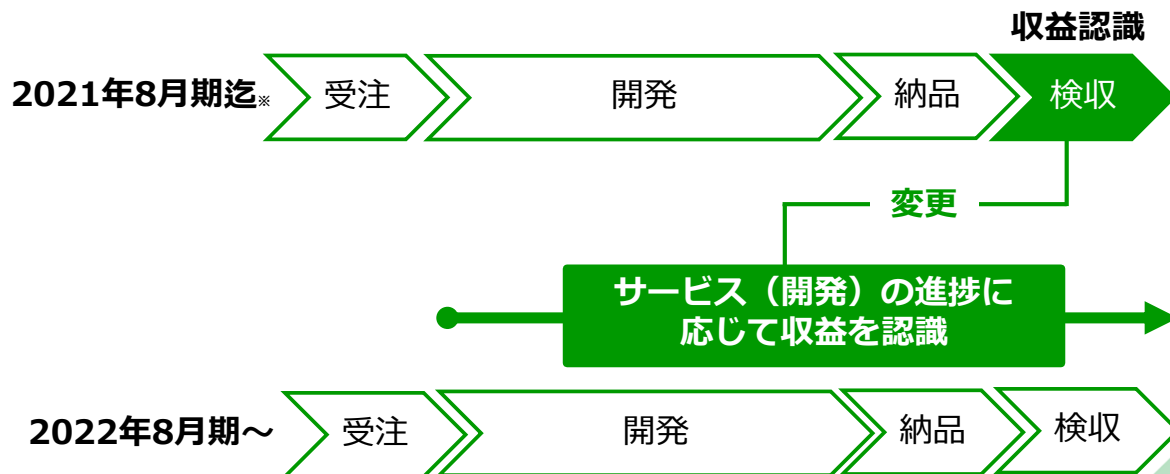


- **2022年8月期 第3四半期決算概要**

**2022年8月期 業績予想**

**参考資料**

2022年8月期より「収益認識に関する会計基準」を適用し、顧客と契約した商品又はサービスの履行義務を充足した時点で、当該商品又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額にて収益を認識することに変更



※2020年8月期から一部のプロジェクトでは工事進行基準にて収益を認識

- はじめに、会計基準の変更についてご説明いたします。
- 2022年8月期から、「収益認識に関する会計基準」を適用しております。
- 2021年3月以降に進行していた大型案件については、工事進行基準にて進捗に応じて収益を認識しておりましたので、収益認識基準の適用による、当年度の業績に対する影響はございません。

## 家庭用ゲームソフトの需要は引き続き旺盛

前年同期比で減収も開発の合理化などにより各段階利益は大幅増益

(単位：百万円)

	2021年8月期 3Q実績	2022年8月期 3Q実績	前年同期比	
			(額)	(率)
売上高	4,199	4,005	▲194	▲4.6%
売上原価	3,406	3,038	▲367	▲10.8%
販売管費	684	702	+17	2.6%
営業利益	108	264	+155	+142.9%
営業外損益	8	15	+7	+81.8%
経常利益	117	280	+162	+138.4%
特別損益	▲25	20	+45	—
法人税等	63	126	+63	+100.4%
非支配株主に帰属する 四半期純利益	2	4	+2	+81.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	26	169	+142	+532.6%

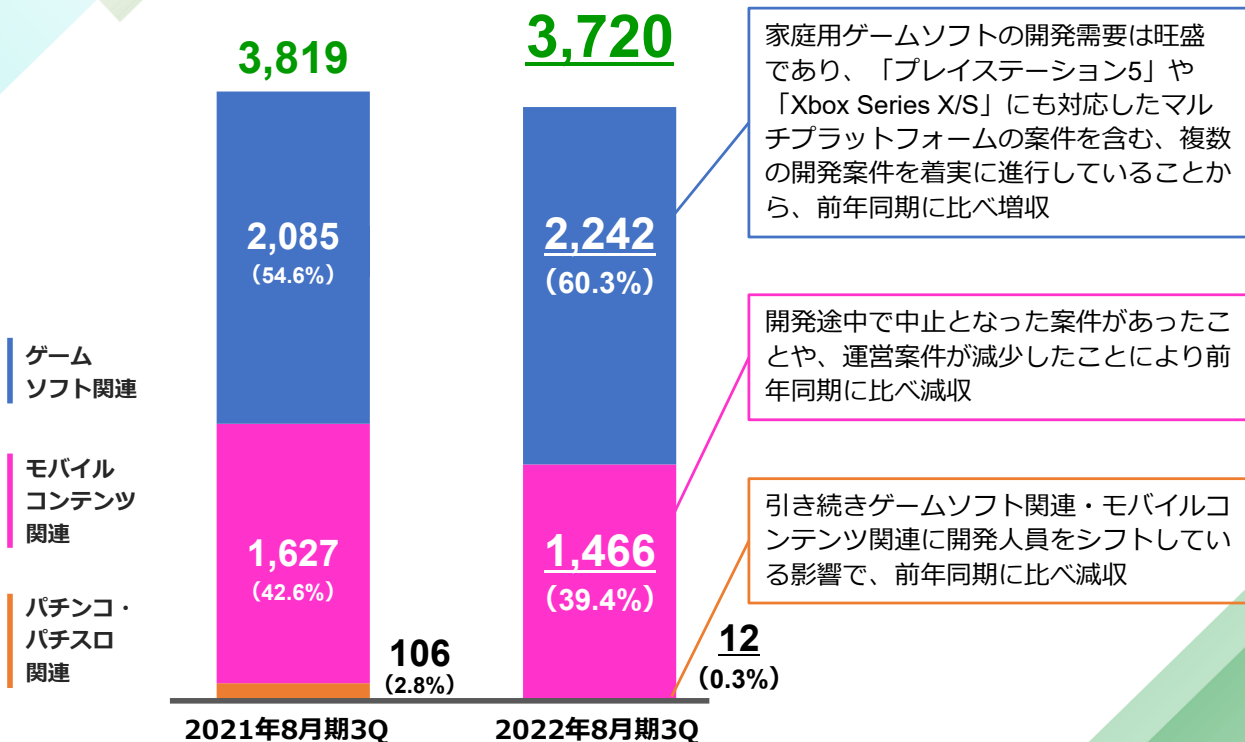
※21年8月期 3Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用しておりません。

- 当第3四半期の業績ハイライトです。
- ゲーム業界としては、コロナ禍による巣ごもり消費が急増した前年同期と比較すると反動減も見受けられますが、引き続き市場は堅調な状況です。「Nintendo Switch」シリーズは累計販売1億台を突破し、今後半導体不足等による販売数の減少が予想されているものの、国内では依然高い人気が続いています。世界ではVRヘッドセットの「Meta Quest2」の累計販売台数が推定で1,500万台に迫ると報じられ、新しいユーザー体験が加速しています。
- 当社の当第3四半期の業績につきましては、売上高は前年同期に比べ4.6%減少し40億500万円となりました。家庭用ゲームソフトの複数の大型開発案件が着実に進行中であることから、開発売上は前年同期に比べ伸長しましたが、モバイルコンテンツ関連の運営売上が減少したことにより、全体としては僅かに減収となりました。
- 利益面につきましては、前年同期にはスマートフォン向けゲームにおいて開発の大規模な改修費用が発生しましたが、当期はそれが縮小し、加えて取引価格の改善や開発の合理化などにより売上総利益率が好転しました。その結果、営業利益2億6,400万円、経常利益2億8,000万円、親会社株主に帰属する四半期純利益1億6,900万円と、いずれも前年同期に比べ大幅増益となっております。

# デジタルエンタテインメント事業（売上構成）



（単位：百万円）



家庭用ゲームソフトの開発需要は旺盛であり、「プレイステーション5」や「Xbox Series X/S」にも対応したマルチプラットフォームの案件を含む、複数の開発案件を着実に進行していることから、前年同期に比べ増収

開発途中で中止となった案件があったことや、運営案件が減少したことにより前年同期に比べ減収

引き続きゲームソフト関連・モバイルコンテンツ関連に開発人員をシフトしている影響で、前年同期に比べ減収

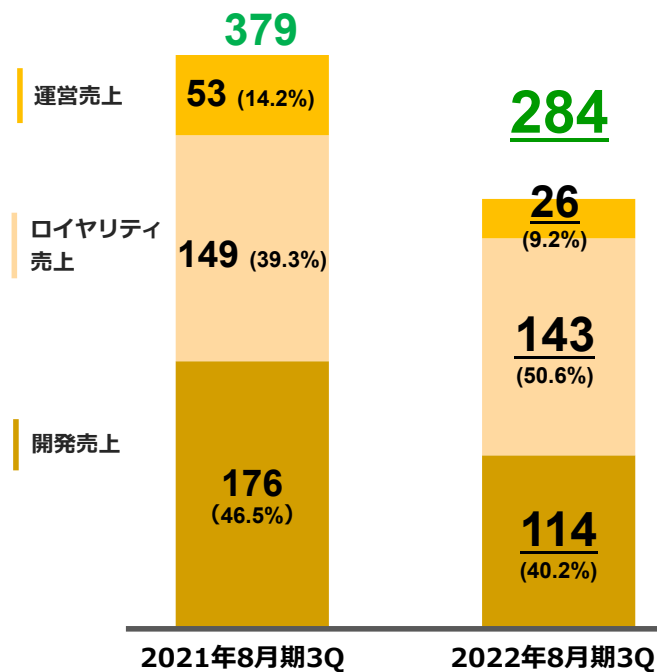
※21年8月期3Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用しておりません。

- 次に、セグメント別の状況についてご説明いたします。
- デジタルエンタテインメント事業におきましては、前年同期と比較し、モバイルコンテンツ関連の運営売上の減少を、ゲームソフト関連の開発売上の増加でカバーしきれず、当事業全体では2.6%減少の37億2,000万円となりました。
- メタバースやNFTに関連した企画・提案や開発業務は、文化財の活用や他業種とのコラボレーションなどを進めています。特に京都市のバーチャルシティ構築については、4月に同市及びANA NEO様、ANAホールディングス様と協定を締結し、連携して事業に取り組んでおります。
- ゲームソフト関連では、「プレイステーション5」や「Xbox Series X/S」にも対応したマルチプラットフォームの案件を含む、複数の開発案件を着実に進行するとともに、お客様と連携して開発内容の充実化やプラットフォームの追加に対応するなど、一部案件は規模を拡大しております。その結果、売上高は前年同期に比べ7.6%増加の22億4,200万円となりました。
- モバイルコンテンツ関連では、前年度中に運営終了となったタイトルがあることから、売上高は前年同期に比べ9.9%減少の14億6,600万円となりました。
- パチンコ・パチスロ関連の売上は、ゲームソフト関連やモバイルコンテンツ関連に開発人員をシフトしていることから、1,200万円となりました。

## その他事業（売上構成）



（単位：百万円）



コロナ禍による巣ごもり消費の拡大で好調が続いている家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、引き続き高水準に推移。

SI事業に取り組むBTDスタジオでは、自社の業務システム構築を推進中。そのため受注案件は減少も、社内システム構築経験をSIやDXに関連した今後の事業に活かす。

※21年8月期3Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用しておりません。

- 続いて、その他事業についてご説明いたします。
- コロナ禍の巣ごもり消費拡大で売上好調が続いている、家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、当第3四半期においても、引き続き高水準で推移しました。
- 一方、システムインテグレーション事業に取り組むBTDスタジオでは、テレワーク下でもあらゆる社内決裁がスピーディに行われるよう、コーポレート部門と協力して自社の業務システムの開発を進めております。そのため前年同期に比べ受注案件は減少し、その結果、その他事業全体の売上高は前年同期に比べ25.2%減少の2億8,400万円となりました。
- 当該自社システムはこの秋から順次利用開始を予定しており、ヒューマンエラーの抑制や省力化、及びスピーディな意思決定を支援することで、当社事業の推進への寄与が期待されます。  
このため、当期の受注案件は絞っている状況ですが、システムインテグレーションやデジタルトランスフォーメーションを要望されるお客様に対する、課題解決の提案の幅を広げる貴重な実績となると考えております。今後のシステムコンサルティングサービスの深化に活かしてまいります。

## セグメント別概況



(単位：百万円)

		2021年8月期 3Q 実績	2022年8月期 3Q 実績	前年同期比 (額) (率)	
売上高	デジタル エンタテインメント事業	3,819	3,720	▲98	▲2.6%
	その他事業	379	284	▲95	▲25.2%
	合計	4,199	4,005	▲194	▲4.6%
セグメント 利益	デジタル エンタテインメント事業	69	184	+115	+165.3%
	その他事業	39	80	+40	+103.4%
	合計	108	264	+155	+142.9%

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

7

- 各セグメント利益についてご説明いたします。
- 各セグメントの売上高は前ページまでの説明の通りです。
- デジタルエンタテインメント事業のセグメント利益については、4ページのハイライトでの説明の通り、スマートフォン向けゲームの開発案件において前年度に発生した大規模な改修費用を縮小したことや、取引価格の改善や開発の合理化などにより、前年同期に比べ売上総利益率が好転しました。その結果、セグメント営業利益は大きく増益し、1億8,400万円となりました。
- その他事業のセグメント利益は、前年同期に比べ家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上が増加したことから、8,000万円と、増益となっております。





ドラゴンクエストトレジャーズ  
←蒼き瞳と大空の羅針盤→

株式会社スクウェア・エニックス様  
2022年12月9日発売予定  
Nintendo Switch™向けゲームソフト「ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤」を、開発させていただいています。

- 次に開発案件のご紹介です。
- 株式会社スクウェア・エニックス様から2022年12月9日に発売が予定されております Nintendo Switch™向けゲームソフト「ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤」を、開発させていただいています。
- 発売に向けて、スクウェア・エニックス様と開発を進めてまいりますので、ぜひ楽しみにお待ちください。

# 2022年8月期 第3四半期決算概要

- **2022年8月期 業績予想**

## 参考資料

- 次に、2022年8月期の通期業績予想についてご説明いたします。

## 通期業績予想は引き続き期初予想を据え置く

前期比、増収と大幅増益を見込む

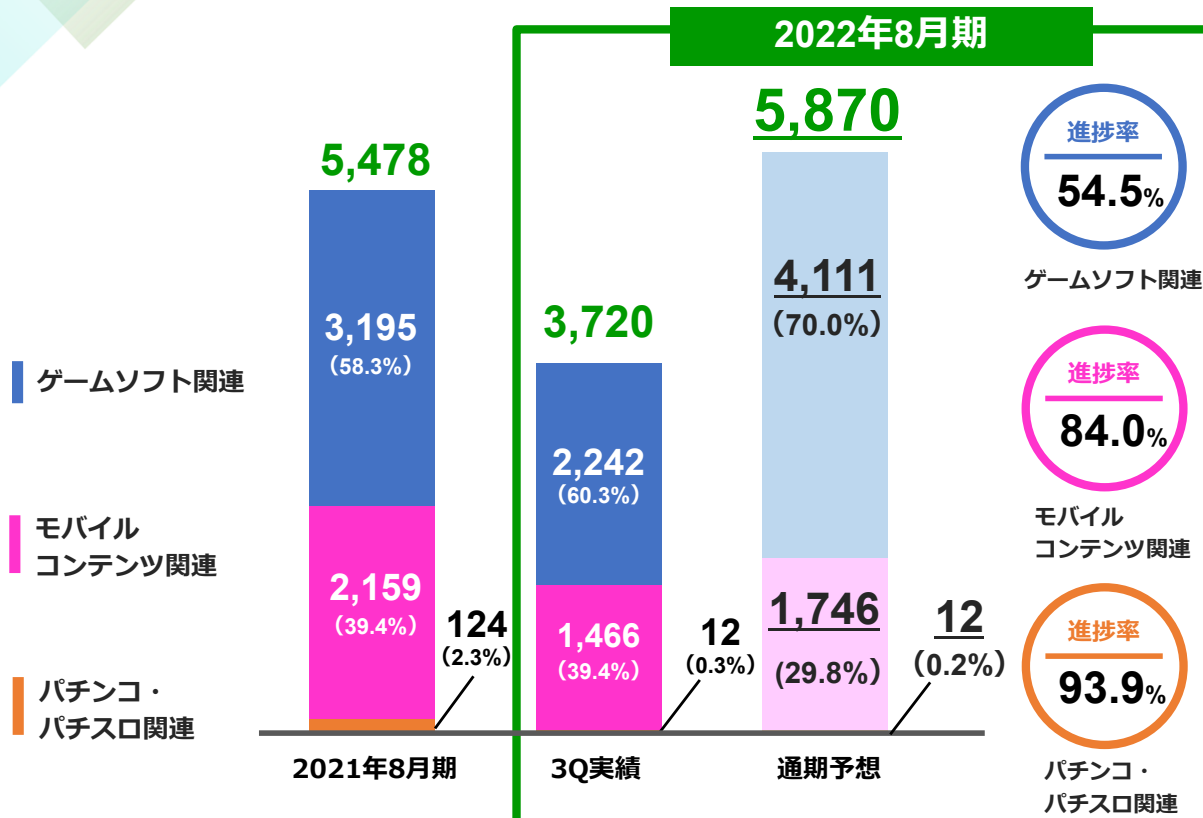
(単位：百万円)

	21年8月期	22年8月期	前期比		22年3Q	進捗率
	実績	予想	(額)	(率)	累計実績	
売上高	5,960	6,242	+282	+4.7%	4,005	64.2%
営業利益	266	480	+213	+80.3%	264	55.1%
経常利益	284	488	+204	+71.7%	280	57.4%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	148	286	+137	+93.0%	169	59.1%

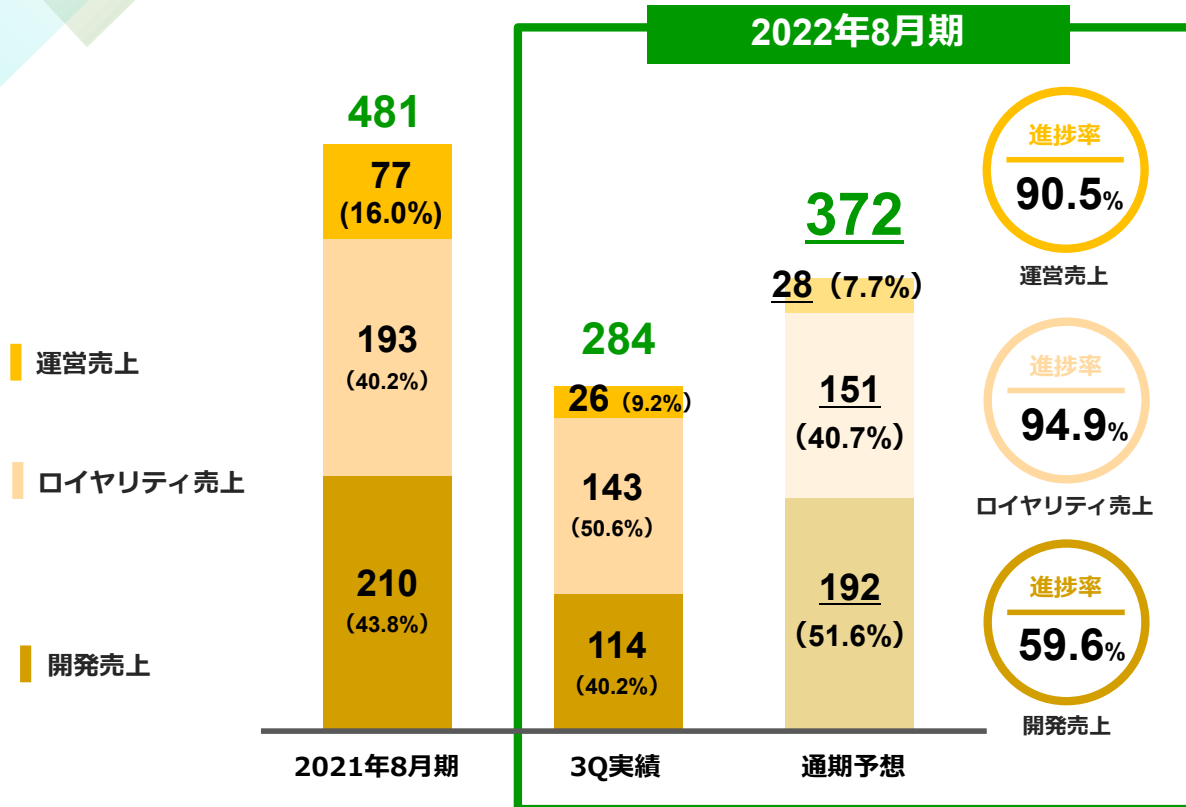
© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

10

- 通期業績予想は、前回発表したものから変更せず、据え置くことといたします。
- 売上高は前期に比べ4.7%増加の62億4,200万円、営業利益は前期に比べ80.3%増加の4億8,000万円、経常利益は4億8,800万円、親会社株主に帰属する当期純利益は2億8,600万円を予想しており、前期比で増収と大幅増益を見込んでおります。
- 当第3四半期末時点での通期業績予想に対する進捗率は、売上が64.2%、営業利益が55.1%と若干低くなっております。その主な要因は、スマートフォン向けゲームの開発案件が、お客様の都合で開発中止となったことに加え、別のスマートフォン向けゲーム開発案件において第2四半期に想定を超えてコストが増加したためです。
- しかしながら、家庭用ゲームの開発案件において、第4四半期に開発が本格化するものや、当初想定よりも開発が下期に偏重したものがあることに加え、利益率も当第3四半期から回復しているため、当初予想は達成できる見通しです。



- 主力のデジタルエンタテインメント事業についての売上予想と進捗状況です。
- ゲームソフト関連が当事業を牽引している状況であり、大変多くのご商談をいただく中で、それぞれのご依頼内容を精査し、慎重にお受けするものを検討しながら進めております。当初想定していなかった、開発案件の内容充実や、プラットフォーム展開の拡大などのご依頼もいただいております、第4四半期に売上の増加を見込んでおります。
- モバイル関連においては、開発中止となったスマートフォン向けゲームがありましたが、3Q末での進捗率は84.0%となっております。他の開発案件で伸長したものがあることに加え、運営売上は前年度に比べると縮小ですが、データ解析の強化により当初予想は上回るペースで推移していることが主な要因です。第4四半期には少し減速を見込んでおります。



- 続いて、その他事業の売上予想と進捗状況です。
- 当年度は当初より、社内の業務システムの開発に対応し、今後の事業拡大に向けた知見や技術の獲得を進めるため、新規受注を一部制限することによる開発売上の減少を見込んでおりました。  
第4四半期も引き続き、システムインテグレーション事業に取り組むBTDスタジオが、社内の業務システムの稼働に向けて開発を進めてまいります。その開発経験を、来期以降の、システムインテグレーションやデジタルトランスフォーメーションに関連した開発案件に活かし、事業拡大を図ってまいります。
- 一方、家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、第3四半期まで想定を超える高水準で推移したため、進捗率が高くなっておりませんが、第4四半期においては少し落ち着く見込みです。
- 2022年8月期第3四半期の決算説明は以上です。

# 2022年8月期 第3四半期決算概要

## 2022年8月期 業績予想

- **参考資料**



(2022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)	634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

## セグメント別連結業績の詳細



(単位：百万円／%表示は対前年同期増減率)

2022年8月期3Q セグメント別売上						
	デジタル エンタテインメント事業		その他事業	合計		
開発売上	2,906	+8.6%	114	▲35.3%	3,021	+5.9%
運営売上	697	▲30.8%	26	▲51.5%	723	▲31.8%
ロイヤリティ売上	117	▲13.5%	143	▲3.8%	261	▲8.4%
合計	3,720	+2.6%	284	▲25.2%	4,005	▲4.6%

2021年8月期3Q セグメント別売上				
	デジタル エンタテインメント事業		その他事業	合計
開発売上	2,677		176	2,854
運営売上	1,006		53	1,060
ロイヤリティ売上	135		149	284
合計	3,819		379	4,199



## 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 経営企画部 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>

