



株式会社 **トーセ**

証券コード：4728（スタンダード）

2023年8月期 第2四半期

決算説明資料

2023年4月20日



2023年8月期 第2四半期決算概要

2023年8月期 業績予想

現状の課題認識と今後の取り組み

参考資料



- **2023年8月期 第2四半期決算概要**

2023年8月期 業績予想

現状の課題認識と今後の取り組み

参考資料

業績ハイライト



家庭用ゲームソフトの開発依頼は旺盛で、対応のための体制を調整中。
プロジェクトマネジメントの強化によりトラブルによる追加コストの発生なく、
大幅増益。

(単位：百万円)

	2022年8月期 2Q 実績	2023年8月期 2Q 実績	前年同期比 (額)	前年同期比 (率)
売上高	2,638	3,037	+399	+15.1%
売上総利益	603	774	+171	+28.4%
販管費	458	516	+58	+12.7%
営業利益	144	258	+113	+78.0%
営業利益率	5.5%	8.5%	+3.0pt	—
経常利益	132	274	+142	+107.4%
経常利益率	5.0%	9.0%	+4.0pt	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	66	201	+135	+204.2%

開発の依頼が多く寄せられている状況であり、開発収益を高める機会と捉え、例年以上の人財投資を実施。

急激な物価上昇による従業員の生活への影響に配慮。

全従業員に一時金支給（1月に実施済み）

人財の獲得競争が激しい状況が続く。

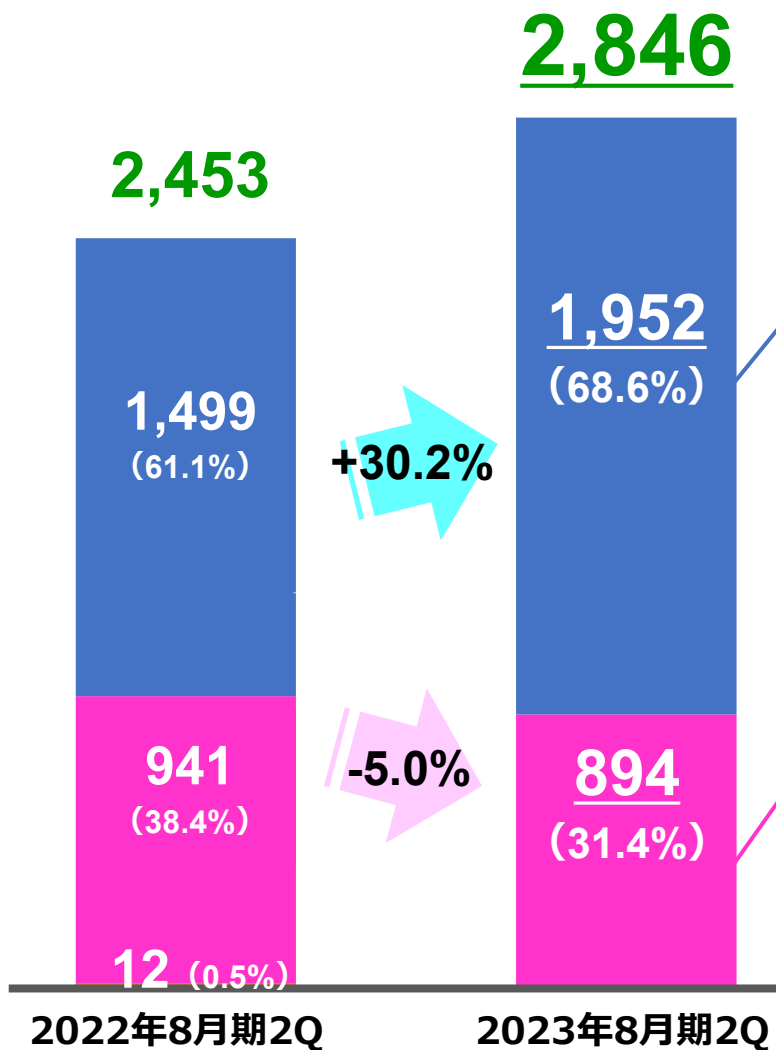
優秀な人財の確保のために、継続的な待遇の引き上げが必須。

ベアを実施し昇給率5.0%超に（4月に開始）

デジタルエンタテインメント事業（売上構成）



（単位：百万円）



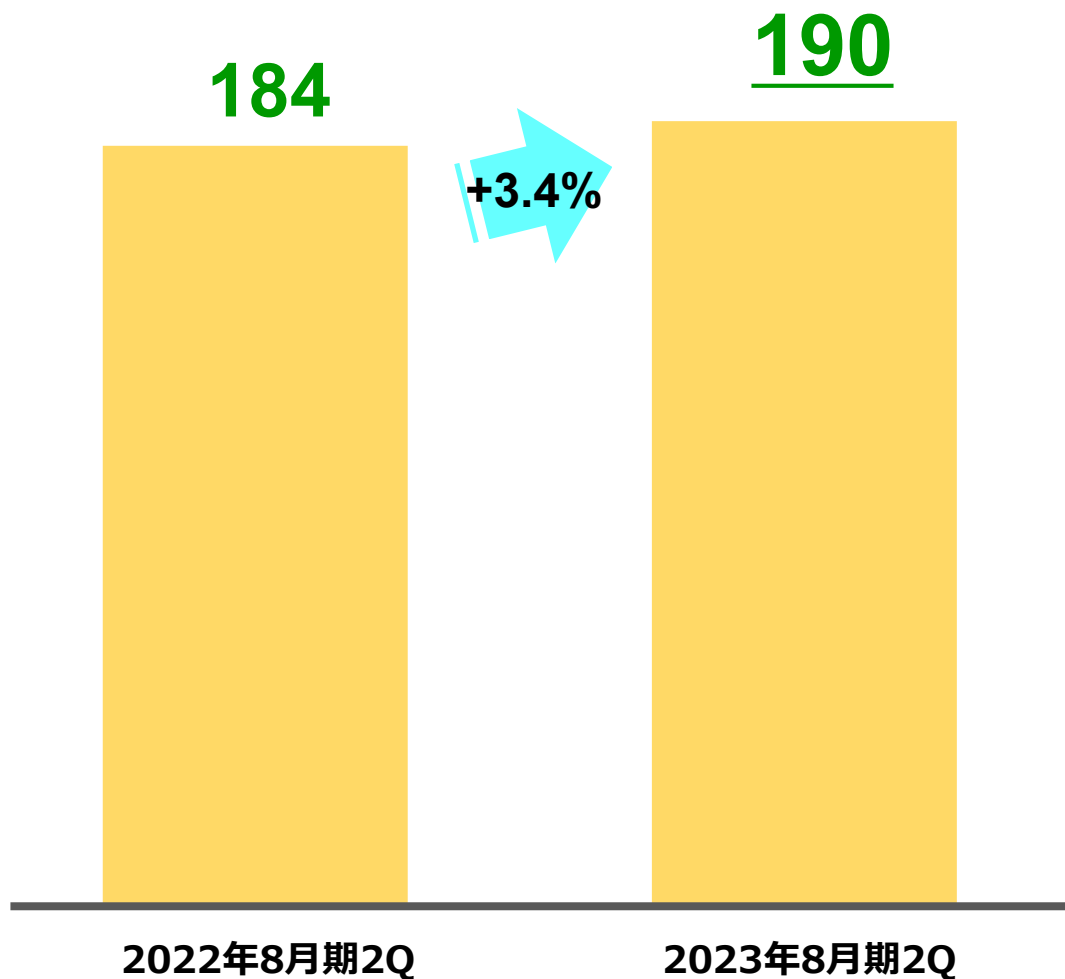
稼働率高い中、引き続き引き合いが多く、開発リソースの割り当てが難しく、受注に苦慮。
当初想定していた水準から大きな乖離ない進捗状況。
結果、前年同期比増収。

継続してサービス中の運營業務は堅調に推移。新規の開発案件も順調に進行中。
ただし前年同期には、中止となった大型開発案件の売上計上があったことから、前年同期比減収。

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は、巣ごもり需要の減退で前年同期と比較すると利用は減少傾向にあったが、年末年始のキャンペーン効果などもあり微減に留まる。

SI事業では、2Qに想定していた新規案件の一部の受注が延期となり、現在一時的に収益は足踏み状態。

フォネックス・コミュニケーションズの制作事業で売上増加があり、前年同期比増収。

セグメント別概況



(単位：百万円)

	2022年8月期 2Q 実績	2023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	2,453	2,846	+392	+16.0%
営業利益	102	225	+122	+119.2%
その他事業				
売上高	184	190	+6	+3.4%
営業利益	42	32	▲9	▲22.1%
連結合計				
売上高	2,638	3,037	+399	+15.1%
営業利益	144	258	+113	+78.0%



2023年8月期 第2四半期決算概要

- **2023年8月期 業績予想**

現状の課題認識と今後の取り組み

参考資料

通期業績予想は前回発表を据え置く

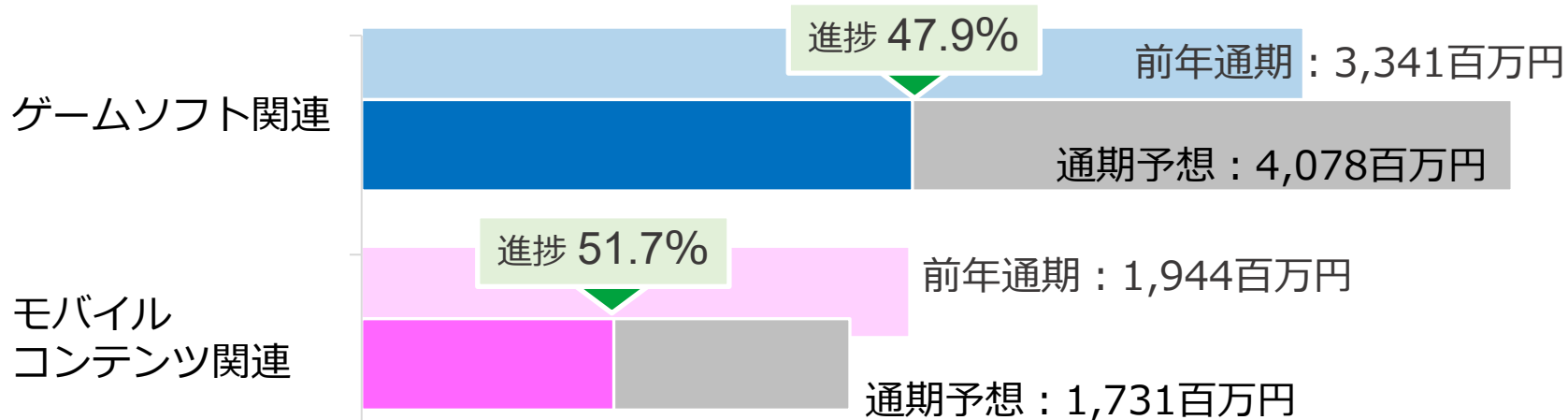
適正な取引価格での開発案件の獲得、開発の効率化により利益体質を強化。

システム投資や人財投資コストを吸収し、営業利益率は1.0ptUPの9.3%を目指す。

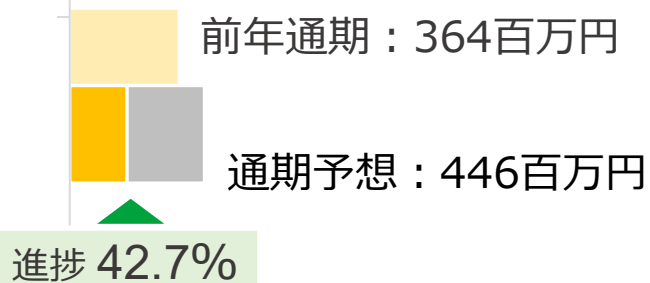
(単位：百万円)

	22年8月期	23年8月期		前期比		23年8月期	進捗率
	実績	予想	(額)	(率)	2Q実績		
売上高	5,662	6,256	+593	+10.5%	3,037	48.5%	
営業利益	469	580	+111	+23.6%	258	44.4%	
経常利益	505	600	+94	+18.6%	274	45.7%	
親会社株主に 帰属する 当期純利益	310	352	+42	+13.6%	201	57.3%	

デジタルエンタテインメント事業



その他事業



セグメント別概況



(単位：百万円)

	22年8月期 実績	23年8月期 通期予想	前期比		23年8月期 2Q実績	進捗率
			(額)	(率)		
デジタルエンタテインメント事業						
売上高	5,297	5,809	+512	+9.7%	2,846	49.0%
営業利益	387	463	+76	+19.8%	225	48.6%
その他事業						
売上高	364	446	+81	+22.4%	190	42.7%
営業利益	82	116	+34	+41.9%	32	28.1%
連結合計						
売上高	5,662	6,256	+593	+10.5%	3,037	48.5%
営業利益	469	580	+111	+23.6%	258	44.4%



2023年8月期 第2四半期決算概要

2023年8月期 業績予想

- **現状の課題認識と今後の取り組み**

参考資料

事業の拡大

開発人財の増強

- ✓ スタッフの安定的な増加
 - スタッフが前向きに活躍できる職場環境づくりによるリテンション
 - 新卒・中途ともに採用活動を強化
- ✓ 若手スタッフが早期に一定レベルまで成長できる教育体制を強化

グローバル案件の取り込み推進

- ✓ 海外顧客との取引を強化
- ✓ グローバル市場を意識した案件への対応力アップ

新規事業へのアプローチ

- ✓ ゲーム開発技術とSI技術を融合した案件を拡大
- ✓ メタバースやNFTをはじめとする新しいフィールドへ挑戦

収益の拡大

開発技術力の継続的な成長、発展

- ✓ 難易度の高い案件、新規性のある案件を優先して受注
- ✓ 開発技術の研究開発と、社内での展開・浸透

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。

2023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

53.8%
配当性向



2023年8月期 第2四半期決算概要

2023年8月期 業績予想

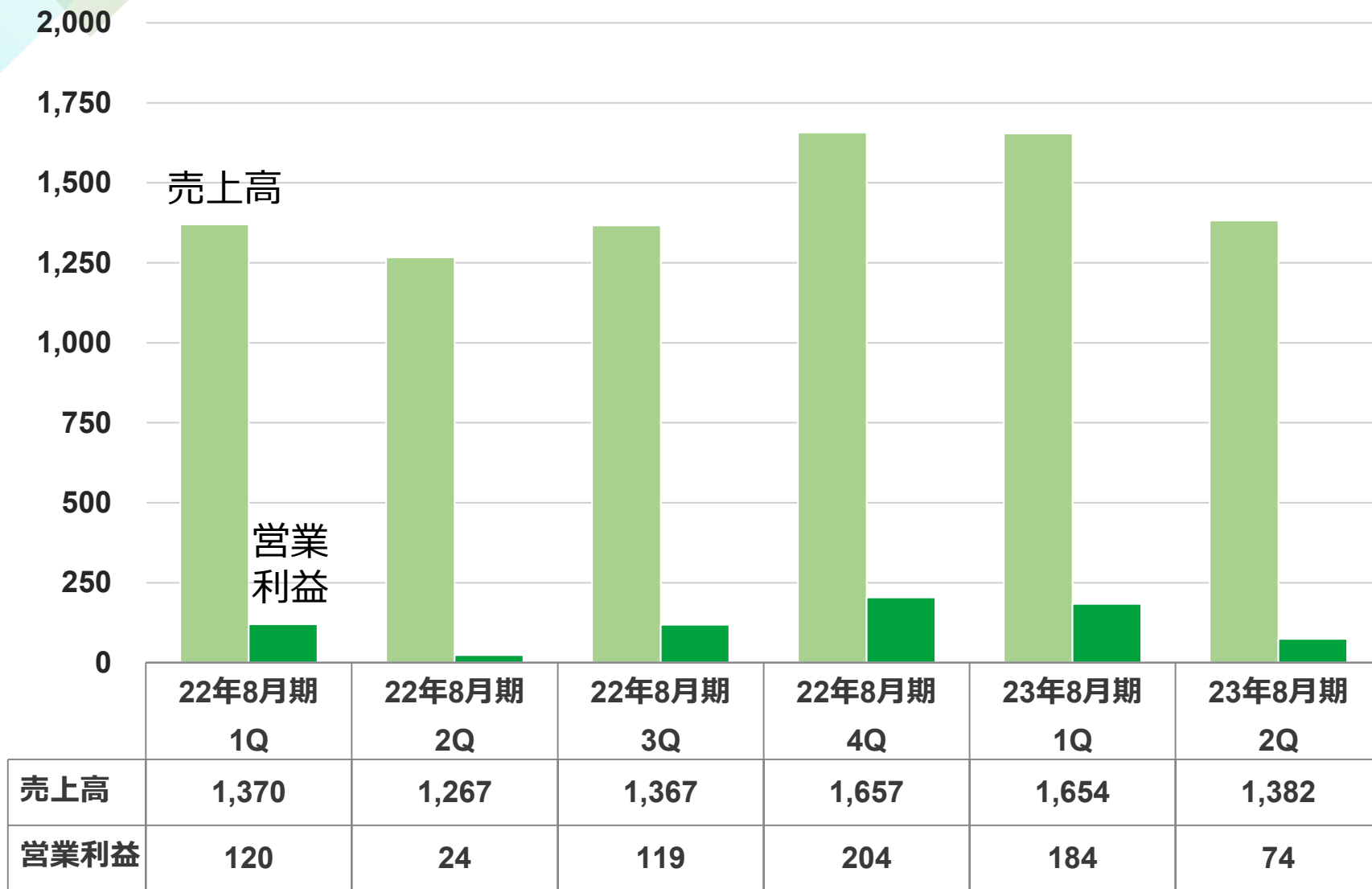
現状の課題認識と今後の取り組み

- **参考資料**

売上高・営業利益の四半期推移



(単位：百万円)





(2023年2月28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）	611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>

