



株式会社トーセ

証券コード：4728（スタンダード）

2023年8月期

決算説明資料

2023年10月19日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.



2023年8月期 決算概要

2024年8月期 業績予想

中期的な課題の状況と今後

参考資料



- **2023年8月期 決算概要**

2024年8月期 業績予想

中期的な課題の状況と今後

参考資料

前期比増収増益

Nintendo Switch™向けやVRゲーム機向けのソフト開発を中心に、複数の大型開発案件を進行。人財投資関連のコスト増加があったものの、開発トラブルによるコスト増加の防止や、取引価格の改善が進んだことなどから、開発業務の採算が改善し、増益。有価証券売却益約1.5億円が特別利益として発生。

(単位：百万円)

	2022年8月期	2023年8月期		前期比 (額) (率)	(ご参考) 2023年8月期 業績予想 23/7/6修正	予想比 (額)
	実績	実績				
売上高	5,662	5,783	+120	+2.1%	5,900	▲117
売上総利益	1,402	1,557	+155	+11.1%		
販管費	932	1,069	+136	+14.6%		
営業利益	469	488	+18	+4.0%	500	▲12
営業利益率	8.3%	8.4%	-	+0.1pt		
経常利益	505	531	+25	+5.0%	520	+11
経常利益率	8.9%	9.2%	-	+0.3pt		
親会社株主に帰属する 当期純利益	310	499	+189	+61.0%	410	+89

- ゲーム業界については、外出機会が増えたことにより、国内のスマートフォンゲーム市場で一部失速が見られました。他方、Nintendo Switch向けゲームソフトはまだ家庭用ゲーム市場をけん引しており、プレイステーション5の普及も進んだことにより、家庭用ゲーム機向けのゲームソフトは活気づきました。また技術的には、ChatGPTをはじめとする生成系AIへの注目が急速に高まり、ゲーム開発での活用の検討が加速する中、今後の展開が期待されます。
- そのような中当社は、Nintendo SwitchやVRゲーム機向けを中心に、規模の大きい開発案件を複数進行してまいりました。並行して、主に家庭用ゲームソフトの新規の開発依頼が多数寄せられ、それらの検討や体制の調整を慎重に行い、2023年8月期の終盤から、家庭用ゲームソフトの新規の開発案件が、複数件本格的に立ち上がりました。その結果、当期の売上高は、前期に比べ2.1%増加し、57億8,300万円となりました。
- 利益については、前期にはモバイルコンテンツ関連の案件において、開発上の不具合の改修作業が想定以上に発生し、開発コストの増加がありました。その開発チームの体制改善によって当期はトラブルによるコスト増加を防ぎ、開発業務の採算が改善しました。
一方、当期は採用難の情勢も踏まえて報酬の引き上げを進めました。例年4月の昇給では、一般職の若手には年齢給の定期昇給を設けています。それ以外の従業員は能力や職務の評価アップに基づく昇給だけで、ベースアップは設けておりません。そのなかで2023年4月には、大規模なベースアップを行いました。他にも、急激な物価上昇に配慮した一時金の支給などの人財への投資を実施しました。さらに、バックオフィスの業務の効率化のために、業務システムへの投資等も積極的に進めました。
他方、開発中の案件の中止や、受注を想定していた案件の見直し等を受けて、案

件の切り替えや立ち上げに想定以上に時間を要することとなり、下期以降、一時的に稼働の低下が発生しました。

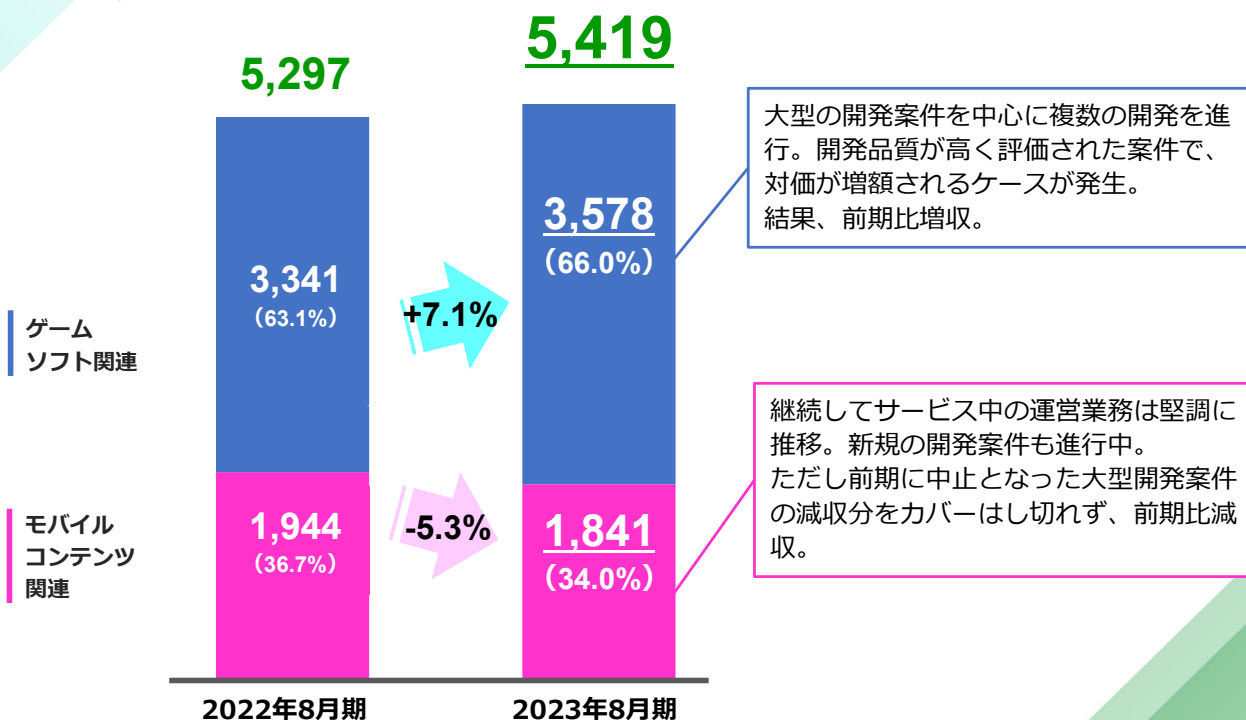
このようにコスト増加やロスが発生したものの、結果としては、開発業務の採算改善効果が上回り、営業利益は前期に比べ4.0%増加し、4億8,800万円、経常利益は5億3,100万円となりました。

また、特別利益にて有価証券売却益が約1億5,000万円発生したことなどにより、親会社株主に帰属する当期純利益は前期に比べ大きく増加し、4億9,900万円となりました。

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.

4

- ゲームソフト関連では、12月1日にスクウェア・エニックス様より発売が予定されております「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」の開発や、VRゲーム機向けのソフト開発を中心に、複数の開発案件を進行しました。また、他の案件において開発品質が高く評価されたことで対価が増額され、収益及び利益の増加に大きく貢献するケースもありました。一方で、開発が本格化していた海外顧客向けの大型案件が顧客の都合で期中に中止となり、次の案件への切り替えに想定以上の時間を要したため、下期以降、一時的にアーティスト職等の一部の稼働が低下する事態となりました。結果としては、上期の増収が寄与し、ゲームソフト関連の売上高は、前期に比べ7.1%増加し、35億7,800万円となりました。
- 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運営業務は、有名IPとコラボした商材や新規商材の投入、周年イベントなど、戦略的な運営が功を奏し、堅調に推移しました。国内のスマートフォンゲーム市場は、新規コンテンツを投入してヒットを狙うことが非常に難しくなっている中、既存のゲームユーザーとは異なる層を対象とするような新規性のある企画などで、開発案件も複数進行いたしました。しかし、前期に中止となった大型の、モバイルゲームの開発案件の売上規模が大きく、その反動減をカバーするには至りませんでした。その結果、モバイルコンテンツ関連の売上高は、前期に比べ5.3%減少し、18億4,100万円となりました。
- 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54億1,900万円となりました。

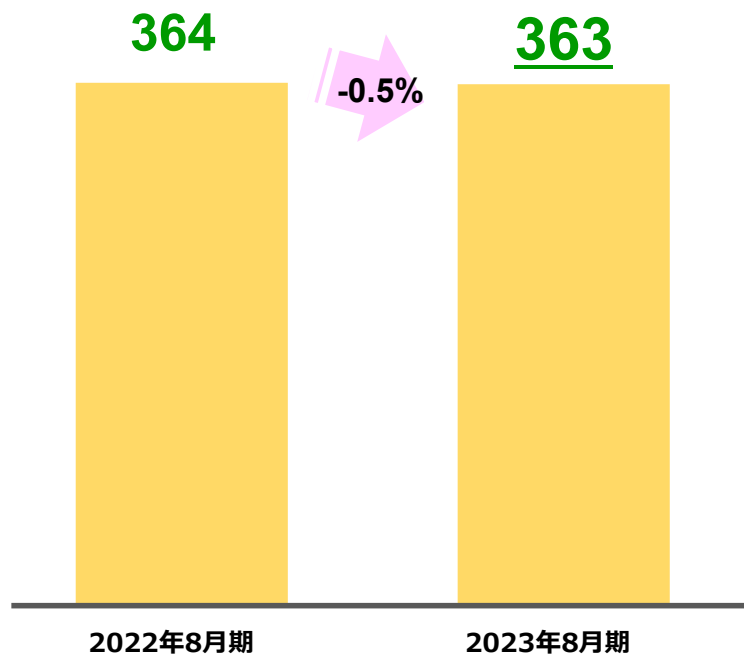


「クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン」が日本ゲーム大賞2023の年間作品部門で優秀賞を受賞しました。

オリジナルであるPSP版をプレイしたファンの期待に応えたリマスターとして、多くの支持が寄せられたと、ご好評いただきました。

- 昨年12月13日にスクウェア・エニックス様より発売された「クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン」は当社が開発させていただきましたが、大変光栄なことに、日本ゲーム大賞2023の年間作品部門で優秀賞をいただきました。
- なお、本年12月1日に発売予定の「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」も、期待が寄せられているゲームとして、フューチャー部門で受賞いたしました。たくさんのファンの方に楽しんでいただけますと、うれしく思います。

（単位：百万円）



家庭用カラオケ楽曲配信事業は、外出機会の増加などを背景に、前期比減収。コロナ禍前に比べると、売上は高い水準を維持。

SI事業では、当初想定していた案件の受注が一部遅れたことなどから、前期比減収。

- 家庭用カラオケ楽曲配信事業は、コロナ禍の巣ごもり需要で前期まで大きく売上を伸ばしてきましたが、当期には外出機会が増加したことなどから、前期に比べ減少となりました。対応機種であるNintendo Switch本体がシェアを伸ばしてきたことや、“家庭でカラオケを楽しむ”ことが定着したことなどにより、コロナ禍前に比べると、売上高は高い水準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、前期には社内の業務システムの開発に割いていたリソースを戻し、社外からの案件に振り向けていましたが、当初想定していた案件の受注が一部遅れたことなどが影響し、売上高は前期を下回りました。
- それらの結果、その他事業の売上高は前期に比べ0.5%減少し、3億6,300万円となりました。

	2022年8月期 実績	2023年8月期 実績	前期比	
			(額)	(率)
デジタルエンタテインメント事業				
売上高	5,297	5,419	+122	+2.3%
営業利益	387	423	+36	+9.3%
その他事業				
売上高	364	363	▲1	▲0.5%
営業利益	82	64	▲17	▲21.2%
連結合計				
売上高	5,662	5,783	+120	+2.1%
営業利益	469	488	+18	+4.0%

- 4ページでも触れた通り、デジタルエンタテインメント事業のゲームソフト関連では、開発品質が評価され、対価が増額された案件があり、増収と増益の両方に大きく貢献しています。また、開発トラブルによるコスト増加は、大規模なものは一切発生がございませんでした。それらによる開発業務の採算改善効果が、人財投資や業務システムへの投資等のコスト増加や、稼働低下のロスを上回り、セグメント営業利益は前期に比べ9.3%増加し、4億2,300万円となりました。
- その他事業のセグメント営業利益は、6ページでの説明の通り、家庭用カラオケ楽曲配信事業の売上高が微減となり、運営コストはほぼ固定であるため、減益となりました。システムインテグレーション事業では、受注が想定より遅れた案件があったため、稼働が低い状況が一時期発生し、それらの結果、その他事業のセグメント営業利益は前期に比べ21.2%減少し、6,400万円となりました。

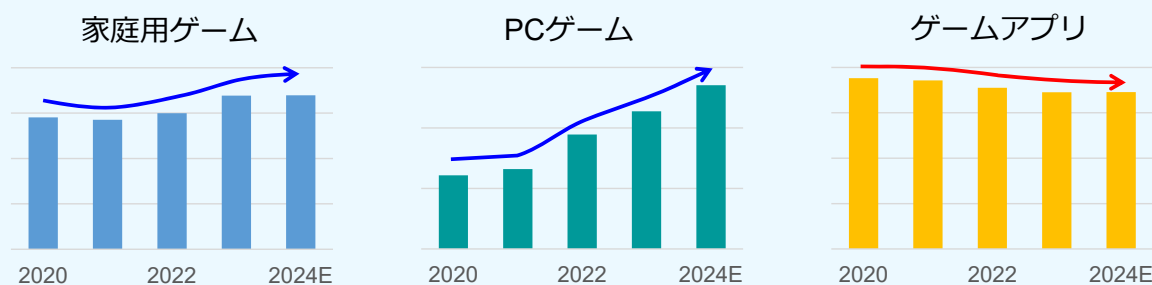
2023年8月期 決算概要

- 2024年8月期 業績予想

中期的な課題の状況と今後

参考資料

ゲーム市場 家庭用コンソール、PC向けを中心に**活況**。



各市場規模の推移 (出典：ファミ通ゲーム白書2023)。2023年、2024年は予想。

トーセ

- ハイエンド、ハイクオリティ
(人気IP、リマスターなど)
- VR
- 新規性のあるゲーム・アプリ

ほぼフル稼働

- ゲーム市場は、家庭用コンソールやPC向けを中心に、好調に推移すると見ております。それにともないゲームソフト開発需要が高い状況も継続しております。
- そのような環境の中で、冒頭でも申し上げました通り、当社は2023年8月期の終盤より複数の大型開発案件を立ち上げており、現時点で社内の開発リソースはほぼ埋まっている状態です。2024年8月期は、これらの開発案件をしっかりと進めていくことで、売上・利益ともに、着実に積み上げてまいります。

前期比増収増益を計画

複数の大型開発案件が立ち上がり、それらを着実に進行することで増収を予想。
人財への投資は継続するが、開発業務の採算をさらに改善し、営業利益増益を見込む。

(単位：百万円)

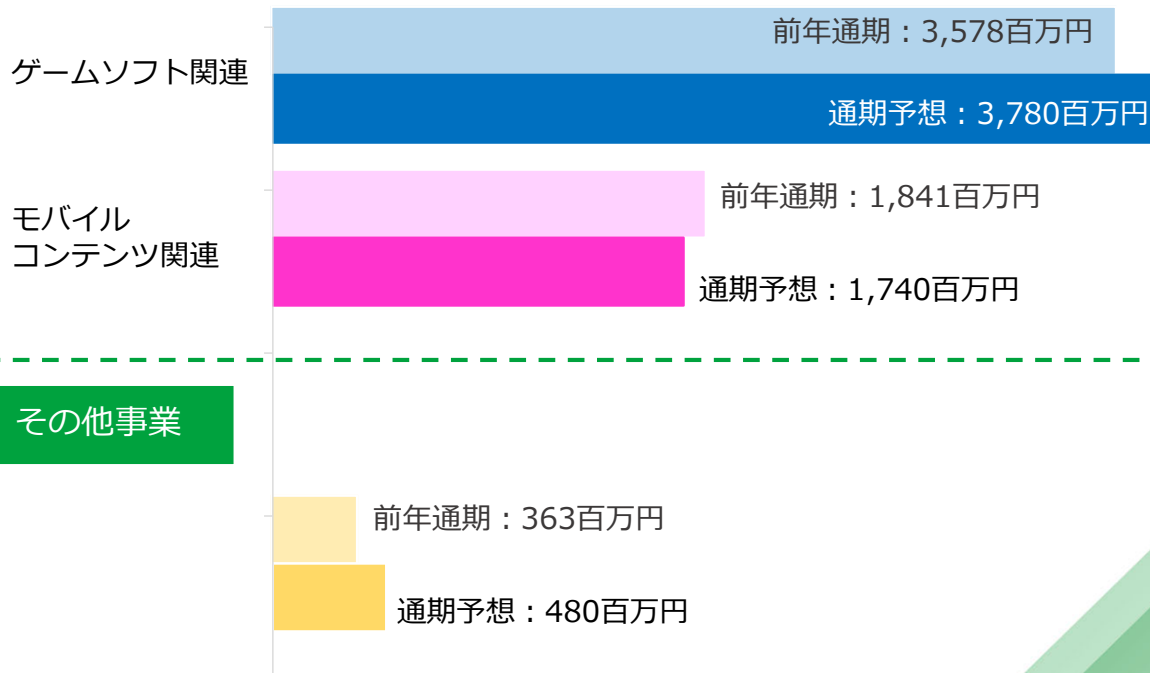
	2023年8月期 実績	2024年8月期		前期比	
		予想	(額)	(率)	(率)
売上高	5,783	6,000	+216	+3.8%	
営業利益	488	550	+61	+12.6%	
営業利益率	8.4%	9.2%	-	+0.7pt	
経常利益	531	554	+22	+4.3%	
親会社株主に帰属する 当期純利益	499	370	▲129	▲25.9%	

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

10

- 売上高は前期に比べ、3.8%増加の60億円を予想しております。
高い稼働が見通せていることに加えて、取引価格の引き上げにも、引き続き取り組んでまいります。
- 利益面については、外部発注の見直し等による開発業務の採算改善を、より一層進めていくことで、人財への投資コスト等を吸収し、増益を目指します。その結果、営業利益は前期に比べ12.6%増加の5億5,000万円、経常利益は前期に比べ4.3%増加の5億5,400円を予想しております。
一方、前期には有価証券の売却等で特別利益が約1億8,000万円発生いたしました。が、当期はそれを見込んでいないことから、純利益は前期に比べ25.9%減少の3億7,000万円を予想しております。

デジタルエンタテインメント事業



- ゲームソフト関連では、新規の開発案件が複数件立ち上がっており、それらを着実に進行させるとともに、継続して取り組んでいるVRゲーム機向けのソフトなど、リリースが迫る案件をしっかりと仕上げてまいります。その結果、前期に比べ5.6%増加の37億8,000万円を予想しております。
- 一方、モバイルコンテンツ関連においては、スマートフォンゲーム市場の成熟感が強まっていることから減収を見込み、前期に比べ5.5%減少の17億4,000万円を予想しております。2024年8月期には、これまで取り組んできた開発が完了し、サービスの開始を見込んでいるものがございますので、良好なサービスを展開したいと考えております。
- その他事業のシステムインテグレーション関連については、事業の再拡大を見込み、前期比増収を見込んでおります。家庭用カラオケ楽曲配信事業については、前期以上に外出機会等において、生活の平常化が進むことを考慮し、減収予想としております。それらの結果、その他事業の売上高は、前期に比べ32.2%増加の4億8,000万円を予想しております。

	2023年8月期 実績	2024年8月期 通期予想	前期比	
			(額)	(率)
デジタルエンタテインメント事業				
売上高	5,419	5,520	+100	+1.8%
営業利益	423	475	+51	+12.2%
その他事業				
売上高	363	480	+116	+32.2%
営業利益	64	75	+10	+15.4%
連結合計				
売上高	5,783	6,000	+216	+3.8%
営業利益	488	550	+61	+12.6%

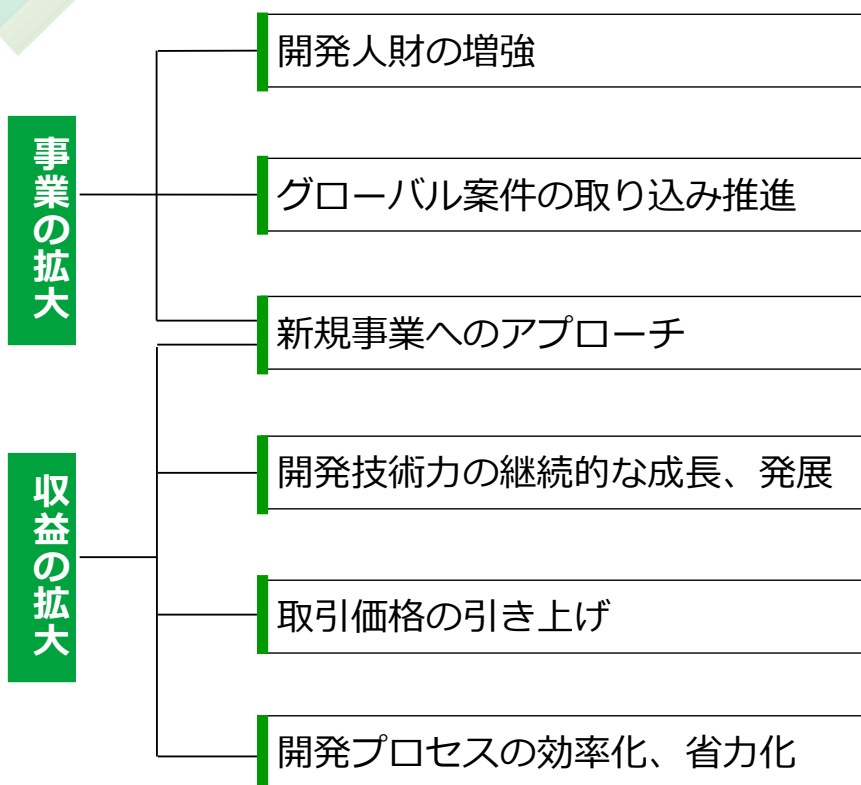
- デジタルエンタテインメント事業のセグメント営業利益については、継続して案件の利益率にこだわり、外部発注の見直しや、取引価格の適正化、開発業務・バックオフィス業務双方での効率化などに取り組んでまいります。また、前年に引き続き、開発プロセスの標準化を進めることで、開発事故等の防止を徹底します。以上のことから、増収効果以上の営業利益増加を見込み、前期に比べ12.2%増加の4億7,500万円を予想しております。
- その他事業のセグメント利益は、家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は減収予想であるものの、システムインテグレーション事業での増収と、またそれにより前期に発生したような受注確定の遅れによる稼働の低下は回避する見込みであることから、営業利益は前期に比べ15.4%増加の7,500万円と予想しております。

2023年8月期 決算概要

2024年8月期 業績予想

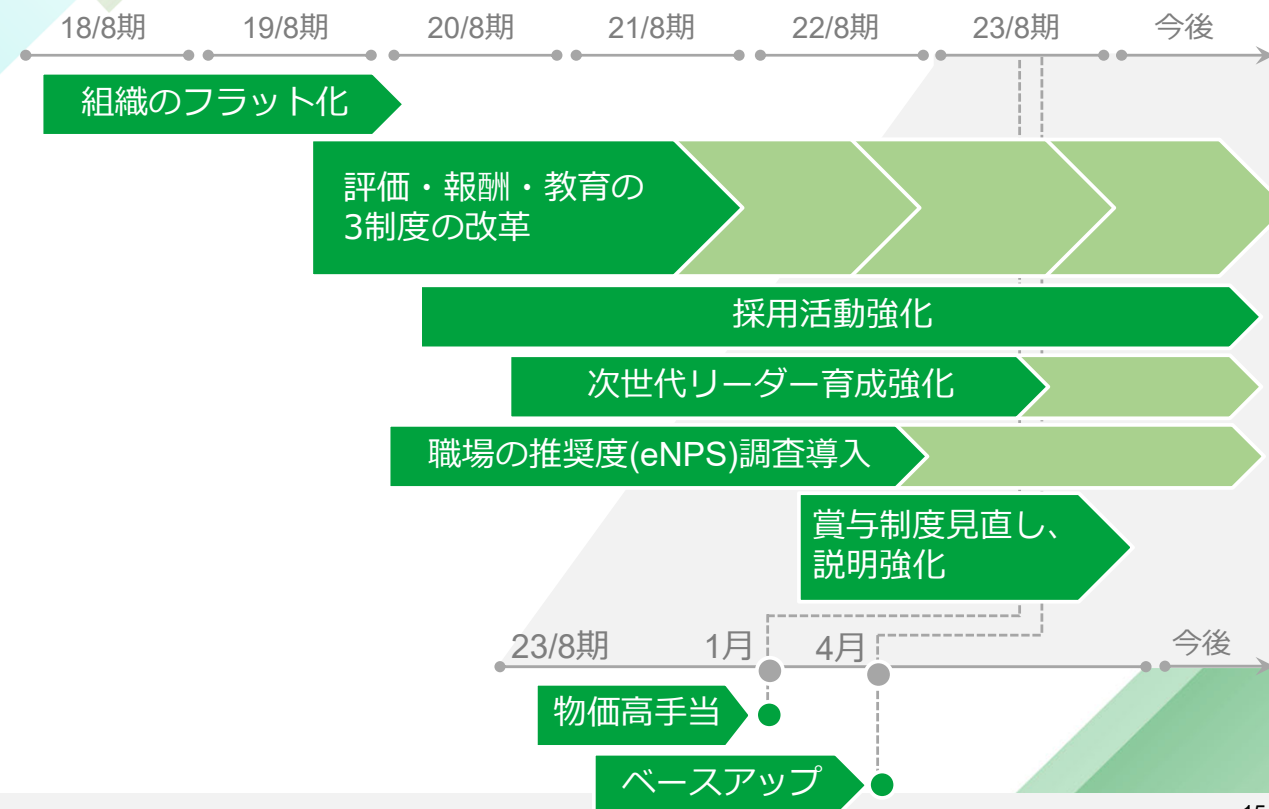
- **中期的な課題の状況と今後**

参考資料



- 第2四半期の決算説明資料でご説明いたしましたが、トーセの事業を成長させるため、これらを中期的な経営課題として重視し、取り組みを進めております。
- いくつかピックアップし、進捗状況と今後のアクションをご説明いたします。

開発人財の増強



- 当社では、長年にわたり人事にまつわる改革に取り組んできましたが、2018年8月期には、ゲーム開発に相応しい体制にするために、従来のピラミッド型の組織を改め、風通しの良いフラットな組織へと転換しました。それとともに、評価制度、報酬制度、教育制度を見直し、従業員のエンゲージメントを高めることに努めてまいりました。
- また、従業員エンゲージメントの向上の進捗を測るために、職場の推奨度調査を導入し、毎年実施しております。そのなかで、職場の推奨度向上に大きく影響を及ぼす要素として、多くの従業員の要望が、「報酬」に集中していることが浮き彫りになりました。それを受けて、報酬制度の改善を強化するとともに、2023年8月期においては、賞与制度の見直しをした上で、業績と賞与の関係性を従業員に対して明確に説明し、1月には物価高に対する一時金の支給と、4月には大幅なベースアップを実施しました。
- こうした改革は今後も続け、人的資本経営を追求し、企業価値の拡大につなげていきたいと考えます。

開発技術力の継続的な成長、発展

- ✓ 開発業務の推進とともに、高度な開発技術の探求と、ハイクオリティな成果を目指す。
- ✓ VRゲーム機向けソフトや新しい要素を含む案件に取り組む。

開発プロセスの効率化、省力化

- ✓ 開発プロセスの標準化を図り、効率化・省力化を実現することで、よりクリエイティブな面に時間を使えるようにする。



取引価格の引き上げ

- ✓ 開発品質の向上を軸に顧客ロイヤリティを高める。

新規事業へのアプローチ

- ✓ ゲーム開発技術をベースに、非ゲームの多方面に企画提案を続ける。

- 開発技術力の継続的な成長、発展については、高度な開発技術の探求やハイクオリティな成果を追求する案件に挑んできましたが、今後も継続してまいります。また、VRゲーム機向けソフトの案件も進展させるなど、新しい技術やノウハウの蓄積に努めます。
- 開発プロセスの効率化、省力化については、継続して取り組んでおりますが、各スタジオで活動が活発になっています。開発プロセスの標準化や技術・知識の共有を進めることで、よりクリエイティブな業務に使える時間の拡張を続けてまいります。
- 取引価格の引き上げについては、デジタルエンタテインメント事業のページでご紹介いたしましたが、2023年の日本ゲーム大賞で、当社の開発技術力、開発品質の高さを示すことができたと考えております。今後も開発品質の向上を軸に、顧客ロイヤリティを高め、取引価格の継続的な増加に努めます。
- 新規事業へのアプローチでは、ゲーム開発で培ってきた技術を活用して、非ゲームのコンテンツ制作等を支援するというこれまでの戦略を継続し、引き続き多方面とのご商談機会を重ね、企画提案を続け、当社の技術や強みとマッチするビジネスを探ってまいります。

	20年8月期	21年8月期	22年8月期	23年8月期
PBR	1.13 倍	0.99 倍	0.97 倍	0.86 倍
期末日株価（終値）	892円	785円	784円	738円
自己資本（百万円）	5,980	5,992	6,148	6,529
営業利益（百万円）	365	266	469	488
経常利益（百万円）	387	284	505	531
ROE（%）				
※経常利益で計算	6.5%	4.7%	8.2%	8.1%

課題認識

前年比増益、ROE増加を実現してきているが、株価の評価上昇につなげられていない。

取り組み

- 中期的に前述の経営課題に取り組み、利益の拡大を続け、成長性への信頼を得る。
- 情報発信の強化を含め、株主、投資家との対話を増加させ、当社の将来性についての理解を促進する。

- 当社のPBR及び、その他の主要な業績指標や株価の推移はご覧の通りです。当社はこの4年間増益傾向にありますが、株価に反映できておらず、PBRも低下傾向であることを認識しております。
- この状況に対し、当社の打ち手といたしましては、これまでにご説明いたしました中期的な経営課題にしっかりと取り組み、事業や収益・利益の拡大を続けることで、成長性への信頼を獲得していくこと、だと考えております。また、情報発信の強化を含め、株主や投資家との対話を増やし、当社の将来性についての理解を促進してまいります。

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

51.2%
配当性向

- 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あり、2024年8月期においても、年間配当金は25円を目指しております。人財への投資を強化していく中でも、安定した株主還元と、しっかりとした将来への備えも行ってまいります。

2023年8月期 決算概要

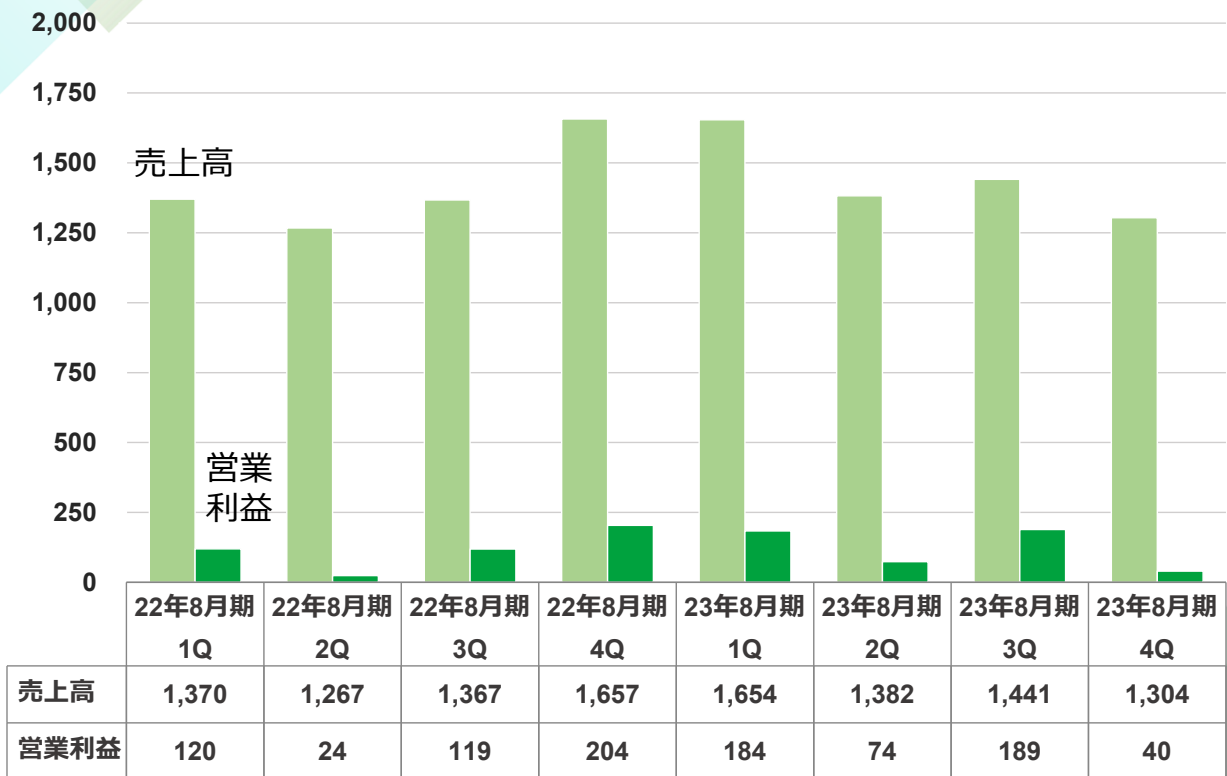
2024年8月期 業績予想

中期的な課題の状況と今後

- 参考資料

売上高・営業利益の四半期推移

(単位：百万円)





(2023年8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)	632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>

