



平成 28 年 4 月 7 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 28 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 27 年 10 月 9 日に公表いたしました平成 28 年 8 月期（平成 27 年 9 月 1 日～平成 28 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 28 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 27 年 9 月 1 日～平成 28 年 2 月 29 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 2,572	百万円 179	百万円 194	百万円 108	円 銭 14.59
実績値 (B)	2,213	72	19	△23	△3.11
増減額 (B-A)	△359	△107	△174	△132	
増減率 (%)	△14.0	△59.7	△89.9	—	
(ご参考) 前期第 2 四半期実績 (平成 27 年 8 月期第 2 四半期)	1,682	2	108	52	7.10

2. 平成 28 年 8 月期通期連結業績予想の修正 (平成 27 年 9 月 1 日～平成 28 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 6,112	百万円 673	百万円 702	百万円 401	円 銭 53.77
今回修正予想 (B)	5,473	470	444	227	30.45
増減額 (B-A)	△639	△202	△258	△174	
増減率 (%)	△10.5	△30.1	△36.8	△43.4	
(ご参考) 前期実績 (平成 27 年 8 月期)	5,580	519	675	416	55.85

3. 差異および修正の理由

(1) 平成 28 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

家庭用ゲームソフトの開発において、「プレイステーション 4」など、国内外において普及が進み、販売本数が見込める据置型ゲーム機向けにソフトの供給を目指す顧客の動きが目立つようになってきました。また、スマートフォン向けゲームの開発において、家庭用ゲーム機向けソフト並みの高性能なネイティブアプリの供給を目指す顧客の動きも活発化しました。このような状況のもと、顧客からの開発プロジェクトの品質向上に向けた開発条件の見直し要求やユーザ嗜好の変化を考慮した仕様の変更・追加の依頼などが増加する傾向となりました。

売上高につきましては、このような事業環境の変化を受けて、ゲームソフト開発事業において一部の据置型ゲーム機向けの大型案件が顧客による仕様の変更・追加に伴って第 3 四半期以降に納期変更となったこと、スマートフォン向け大型ゲームの開発案件において、開発初期段階で実施した作業の成果物を開発中盤以降に大きく改修する必要が生じ、開発完了の時期が第 3 四半期以降にずれ込んだこと、東南アジア向けコンテンツ配信事業において当初想定していた時期にコンテンツの配信を行うことができず、売上を計上できなかつたことなどから、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、前述のスマートフォン向け大型ゲームの影響による損失額を原価に計上した結果、営業利益は当初予想を大幅に下回る結果となりました。また、為替相場の変動により、当社が保有・運用する外貨建資産の評価損や為替差損などを想定以上に計上したことから、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益ともに、当初予想を大幅に下回る結果となりました。

(2) 平成 28 年 8 月期通期連結業績予想の修正

ゲームソフト開発事業およびモバイル開発事業においてロイヤリティ売上が好調に推移するものの、ゲームソフト開発事業において当初想定していたパチンコ・パチスロ案件の受注状況が低調に推移していること、モバイル開発事業において顧客の判断により一部のスマートフォン向け大型ゲームの運営業務が中止となること、東南アジア向けコンテンツ配信事業において当初想定していた時期にコンテンツの配信を行うことができず、事業の進展に遅れが見られることなどから、売上高は当初予想を下回る見込みです。

利益面につきましては、前述のスマートフォン向け大型ゲームの開発案件や東南アジア向けコンテンツ配信事業の影響により、営業利益は当初予想を大幅に下回る見込みです。また、当社が保有・運用する外貨建資産の評価損や為替差損などを想定以上に計上することから、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。

なお、今回のスマートフォン向け大型ゲームの開発案件につきましては、現在事態収束に向けて多数の要員を投入して打開策を実行中であります。現時点で予測できる損失額を最大限に見込んで計上しており、さらなる損失の拡大、発生はないものと考えております。また、本案件は、業務内容の詳細な把握が不足していたことに起因する一過性のものであり、既に社内において原因を究明し、開発体制やレビュー工程の強化などの対策を実施するとともに、今後の再発防止に向けて品質管理体制の強化を推進しております。本案件からの反省を活かしつつ、開発業務の高度化・大型化や運営業務の複雑化・多様化によって、業界全体でコンテンツ開発や運営に必要な人材が不足する状況を好機として捉え、中期経営計画の目標達成に向けて全力で取り組んでまいります。

※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。