



平成 29 年 4 月 6 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)

### 特別損失の計上、平成 29 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

当社は、第 2 四半期連結会計期間において特別損失として投資有価証券評価損を計上いたしました。これに伴い、平成 28 年 10 月 7 日に公表いたしました平成 29 年 8 月期（平成 28 年 9 月 1 日～平成 29 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. 特別損失の計上

当社が保有する「その他有価証券」に区分される有価証券のうち実質価額が著しく下落したものについて評価した結果、減損処理による投資有価証券評価損として 1 億 15 百万円を特別損失に計上いたしました。

##### 2. 平成 29 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 28 年 9 月 1 日～平成 29 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 2,024	百万円 20	百万円 38	百万円 12	円 銭 1.69
実 績 値 (B)	1,746	△54	26	△90	△12.12
増 減 額 (B - A)	△278	△74	△12	△103	
増 減 率 (%)	△13.8	—	△32.5	—	
(ご参考) 前期第 2 四半期実績 (平成 28 年 8 月期第 2 四半期)	2,213	72	19	△23	△3.11

### 3. 平成 29 年 8 月期通期連結業績予想の修正

(平成 28 年 9 月 1 日～平成 29 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 6,086	百万円 731	百万円 768	百万円 446	円 銭 59.74
今回修正予想 (B)	5,001	233	333	92	12.30
増減額 (B-A)	△1,084	△497	△435	△354	
増減率 (%)	△17.8	△68.0	△56.6	△79.3	
(ご参考) 前期実績 (平成 28 年 8 月期)	4,874	259	200	93	12.44

### 4. 差異および修正の理由

#### (1) 平成 29 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におきましては、ゲーム機の性能向上に伴ってコンテンツの大型化・高度化が進行する中、ゲームソフトメーカーによる開発タイトルの選択と集中が顕著となりました。また、スマートフォン向けゲームにおきましては、大手ゲームメーカーによる有力コンテンツの積極的な展開が続く中、他社のコンテンツとの差別化を図るための取り組みが以前にも増して行われるようになりました。

このような事業環境の変化を受けて、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業務の引き合いが堅調であるものの、新しい企画や仕様を取り入れるための顧客とのすり合わせに時間を要することから、一部のスマートフォン向けゲームの試作品の案件や大型案件が第 3 四半期以降に納期変更となったこと、開発費の一部を当社が負担し、当該費用をロイヤリティ売上で回収するレベニューシェアモデルを採用した家庭用ゲーム機向け大型案件のロイヤリティ売上が想定を下回ったこと、また、東南アジア向けコンテンツ配信事業において東南アジアにおけるコンテンツ市場の立ち上がり想定よりも遅く、新たにコンテンツの開発を行わず、既存のコンテンツのみ配信する戦略に変更した影響により、当初想定した売上を下回ったことなどから、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、前述の家庭用ゲーム機向けの大型案件のロイヤリティ売上の影響により、営業利益は当初予想を大幅に下回る結果となりました。一方で、円安の進行に伴って当社が保有・運用する外貨建資産の運用益や為替差益を想定以上に計上したものの、経常利益は当初予想を下回る結果となりました。また、親会社株主に帰属する四半期純利益は、上記 1. に記載の投資有価証券評価損の計上により当初予想を大幅に下回る結果となりました。

#### (2) 平成 29 年 8 月期通期連結業績予想の修正

上記 4. (1) に記載の事業環境の変化に伴い、スマートフォン向けゲームにおきましては、以前よりも活発に開発業務の引き合いはあるものの、第 3 四半期以降、上記 4. (1) に記載のとおり新しい企画や仕様を取り入れるための顧客とのすり合わせに時間を要する傾向が顕著となっていることから、上記 4. (1) に記載のスマートフォン向けゲームの試作品の案件とは別の試作品の案件や本開発の案

件が来期以降に期ずれし、それに伴って当該案件の運營業務の開始時期が来期以降に変更となることが予想されます。また、それらにより新規案件の受注活動に遅れが生じることが予想されること、上記4.(1)に記載のとおり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た売上を大幅に下回る見通しとなったことなどから、売上高は当初予想を大幅に下回る見込みです。

利益面につきましては、上記4.(1)に記載の家庭用ゲーム機向けの大型案件のロイヤリティ売上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、経常利益ともに当初予想を大幅に下回る見込みです。また、親会社株主に帰属する当期純利益は、上記1.に記載の投資有価証券評価損の計上により当初予想を大幅に下回る見込みです。

※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。

以 上