



2021年4月14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 執行役員財務管理部長 中川 尚樹
(TEL. 075-342-2525)

2021年8月期第2四半期連結累計期間の業績予想値と 実績値との差異に関するお知らせ

2020年10月7日に公表いたしました2021年8月期(2020年9月1日~2021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。

記

1. 2021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 (2020年9月1日~2021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 2,401	百万円 44	百万円 56	百万円 29	円 銭 3.83
実績値(B)	1,838	△85	△83	△103	△13.63
増減額(B-A)	△563	△129	△139	△132	
増減率(%)	△23.5	—	—	—	
(ご参考)前期第2四半期実績 (2020年8月期第2四半期)	2,182	112	138	74	9.79

2. 差異の理由

当第2四半期連結累計期間におきましては、再び新型コロナウイルス感染症の拡大が発生し、経済の先行きが不透明な状況で推移しました。

このような状況のもと、当社グループが属するゲーム業界におきましては、コロナ禍による巣ごもり消費の拡大に伴い、ゲーム会社各社の業績が好調に推移し、活況を呈しました。

当社グループでは、新型コロナウイルス感染拡大に対して、従業員や家族、取引先をはじめとする様々なステークホルダーの安全を最優先に考え、引き続き在宅勤務や交代制勤務に取り組み、事業への影響を最小限に抑えるように努めてまいりました。そういった中、巣ごもり消費の拡大に伴うゲーム業界の活況を背景として、一部の顧客において、開発タイトルのゲーム内容の追加や見直しを実施されるなど、品質向上に向けた取り組みが活発化しました。一方で、国内のスマートフォン向けゲーム市場は、2018年後半

から過熱気味となり、成長の鈍化がみられたものの、コロナ禍による巣ごもり消費の拡大に伴い、一部盛り上がりを見せましたが、既に市場規模としては飽和状態になりつつあることから、顧客において新規タイトルの投入に対して慎重な姿勢が見られました。

このような事業環境のもと、各事業において新型コロナウイルス感染拡大の影響を受け、特にデジタルエンタテインメント事業において、現在開発業務を遂行している複数の家庭用ゲームソフトの大型案件について、品質をより一層向上させるために、顧客からの要請により開発スケジュールが変更となり、売上計上時期が下期になった結果、売上高は前回予想を下回りました。

また、利益面につきましては、上記のとおり売上計上時期が下期になった案件が発生し、売上高が下期偏重になる中、販売費及び一般管理費が前年同期と同水準で推移したことに加え、出勤者への特別手当や在宅勤務手当など、新型コロナウイルス感染拡大防止に想定以上の費用がかかったことから、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益ともに前回予想を下回りました。

なお、顧客の要請により開発スケジュールが変更となった複数の家庭用ゲームソフトの大型案件につきましては、下期に売上を計上できる見込みであり、それ以外の案件についても、順調に進捗していることから、2021年8月期の通期連結業績予想につきましては、2020年10月7日に公表いたしました連結業績予想を据え置くことといたします。今後、業績予想の修正が必要となった場合には、速やかに開示する予定であります。

以 上