



株式会社トーセ

証券コード：4728（東証1部）

2022年8月期 第1四半期

決算説明資料

2022年1月12日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

- 2022年8月期第1四半期決算概要についてご説明いたします。



2022年8月期 第1四半期決算概要

2022年8月期 通期業績予想

参考資料

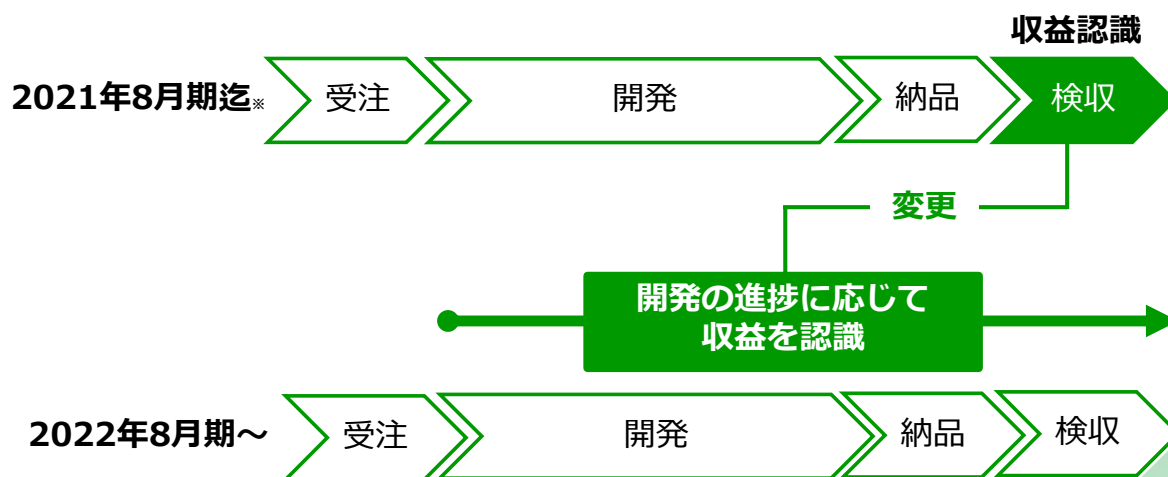


- **2022年8月期 第1四半期決算概要**

2022年8月期 通期業績予想

参考資料

2022年8月期より「収益認識に関する会計基準」を適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することに変更



※2020年8月期から一部のプロジェクトでは工事進行基準にて収益を認識

- まずはじめに、会計基準の変更についてご説明いたします。
- 2022年8月期から、「収益認識に関する会計基準」を適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額で収益を認識することに変更いたしました。
- なお、2021年3月以降に進行していた大型案件については、工事進行基準にて進捗に応じて収益を認識しておりました。そのため、収益認識基準の変更による、2022年8月期の業績に対する影響はございません。

家庭用ゲーム開発需要は旺盛で、複数の大型開発案件が進行中。 通期業績予想に対し、堅調な出だし。

※21年8月期1Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用しておりません。

(単位：百万円)

	2021年8月期 1Q実績	2022年8月期 1Q実績	前年同期比 (額) (率)		2022年8月期 通期予想
売上高	774	1,370	+596	+77.0%	6,242
売上原価	648	1,022	+374	+57.7%	4,799
販売管費	238	227	▲10	▲4.4%	962
営業利益	▲111	120	+232	—	480
営業外損益	2	9	+7	+372.5%	8
経常利益	▲109	130	+239	—	488
特別損益	—	—	—	—	—
法人税等	▲24	49	+73	—	199
非支配株主に帰属する 四半期純利益	0	1	+1	+325.3%	3
親会社株主に帰属する 四半期純利益	▲85	79	+165	—	286

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

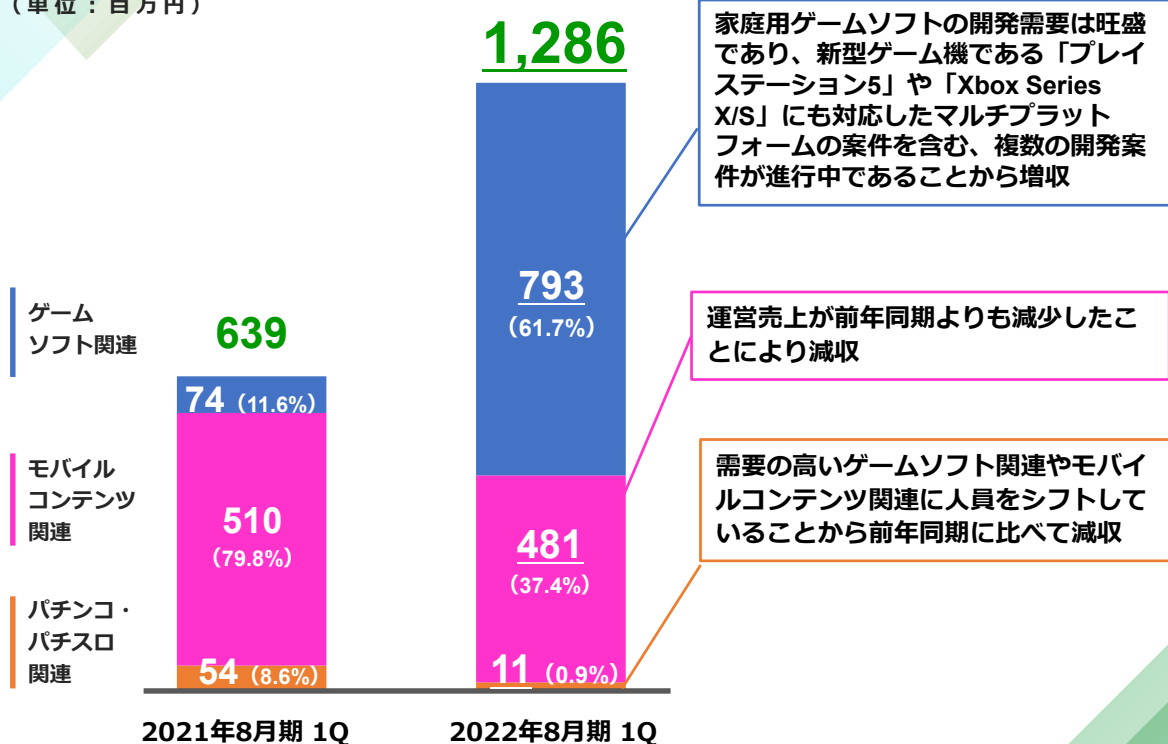
4

- 当第1四半期の業績ハイライトです。
- ゲーム業界としては、コロナ禍による巣ごもり消費が急増した前年同期と比較すると反動減も見受けられますが、引き続き市場は堅調な状況です。
家庭用ゲームにおいては、「Nintendo Switch」の有機ELモデルが発売され、同ゲーム機は引き続きハード・ソフトともに好調に販売が続いています。「プレイステーション5」や「Xbox series X/S」の新型ゲーム機は、半導体の供給不足の影響を受けていますが、普及台数は拡大しています。
一方スマートフォン向けゲームについてはタイトル間の競争が激しく、新規参入タイトルのヒットが難しい状況が続いています。
- 当社グループでは、ゲームソフト関連や非ゲーム分野での新事業に係る開発需要の高まりの中、中長期的な企業価値と資本効率の向上に向けて、開発・運營業務を遂行しております。また、今般国内外で多数の企業が参入を発表しているメタバース（デジタル仮想空間）やNFT（ブロックチェーン技術を使用したデジタル資産の一種）についても、関連事業への参入を積極的に検討しております。
- 当第1四半期の業績につきましては、家庭用ゲームソフトの大型案件が複数進行中であることから、売上高は13億70百万円となりました。
- 利益面につきましては、増収効果に加え、原価低減による売上総利益率の好転や、販売費及び一般管理費が抑えられていることにより、営業利益1億20百万円、経常利益1億30百万円、親会社株主に帰属する四半期純利益79百万円となりました。

デジタルエンタテインメント事業（売上構成）



（単位：百万円）



※21年8月期1Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用しておりません。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

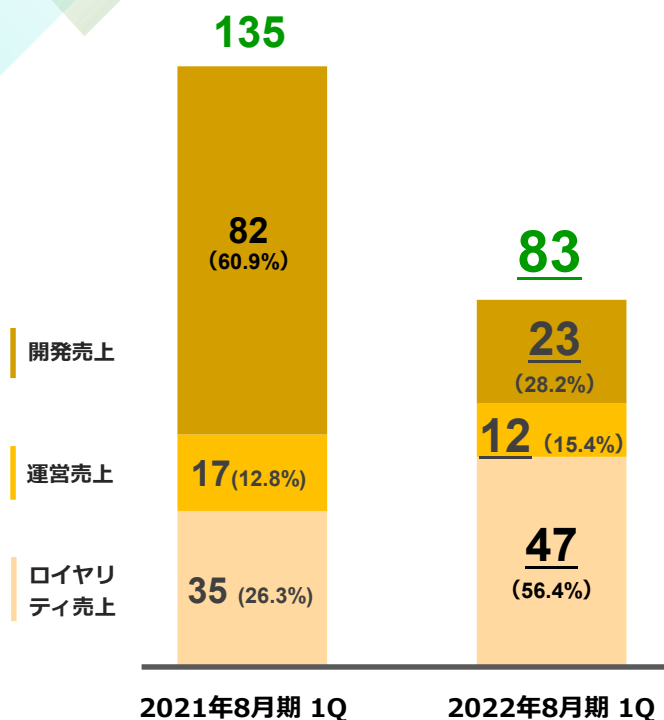
5

- 次に、セグメント別の状況についてご説明いたします。
- デジタルエンタテインメント事業におきましては、新型ゲーム機である「プレイステーション5」や「Xbox Series X/S」にも対応したマルチプラットフォームの案件を含む、複数の開発案件を遂行するとともに、メタバースやNFTに関連した事業の調査や参入の検討も進めてまいりました。
- ゲームソフト関連の売上は、前述の通り、家庭用ゲームソフトの大型案件が複数進行中であることから、7億93百万円となりました。
なお、前第1四半期につきましては、開発案件において進捗部分の成果の確実性が認められず工事完成基準を適用していた案件が多かった中、同期間の検収完了が少なかつたため、開発売上が僅少でした。
- モバイルコンテンツ関連の売上は、運営売上が前年同期よりも減少し、4億81百万円となりました。
- パチンコ・パチスロ関連の売上は、ゲームソフト関連やモバイルコンテンツ関連に開発人員をシフトしていることから、11百万円となりました。
- この結果、当事業の売上高は12億86百万円となりました。

その他事業（売上構成）



（単位：百万円）



コロナ禍の巣ごもり消費拡大に伴い好調が続いている家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、引き続き高水準で推移。

一方SI事業においては、引き合いはあるものの前年同期と比べて開発中の案件は減少し、事業全体としては減収。

※21年8月期1Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用しておりません。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

6

- 続いて、その他事業についてご説明いたします。
- コロナ禍の巣ごもり消費拡大で売上好調が続いている家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、引き続き高水準で推移しました。一方でシステムインテグレーション事業においては、様々な企業からシステム開発等に関するご商談をいただいているものの、前年同期と比べ開発中の案件は減少しました。この結果、当事業の売上高は83百万円となりました。

セグメント別概況

※21年8月期1Qの数値は「収益認識に関する会計基準」を適用しておりません。



(単位：百万円)

		2021年8月期 1Q 実績	2022年8月期 1Q 実績	前年同期比 (額) (率)	
売 上 高	デジタル エンタテインメント事業	639	1,286	+647	+101.3%
	その他事業	135	83	▲51	▲37.9%
	合計	774	1,370	+596	+77.0%
セグメント 利 益	デジタル エンタテインメント事業	▲116	97	+213	—
	その他事業	4	23	+18	+421.0%
	合計	▲111	120	+232	—

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

7

- 各セグメント利益についてご説明いたします。
- デジタルエンタテインメント事業におきましては、増収効果に加え、販売費及び一般管理費も抑えられていることにより、セグメント利益は前年同期に比べて増益となりました。
- その他事業におきましても、売上総利益率の好転と経費抑制により、前年同期比減収したものの、増益となっております。

2022年8月期 第1四半期決算概要

- **2022年8月期 通期業績予想**

参考資料

- 次に、2022年8月期の通期業績予想についてご説明いたします。

増収と大幅増益を見込む

家庭用ゲームソフトの開発需要が高く、お客様からの開発依頼件数は増加傾向

(単位：百万円)

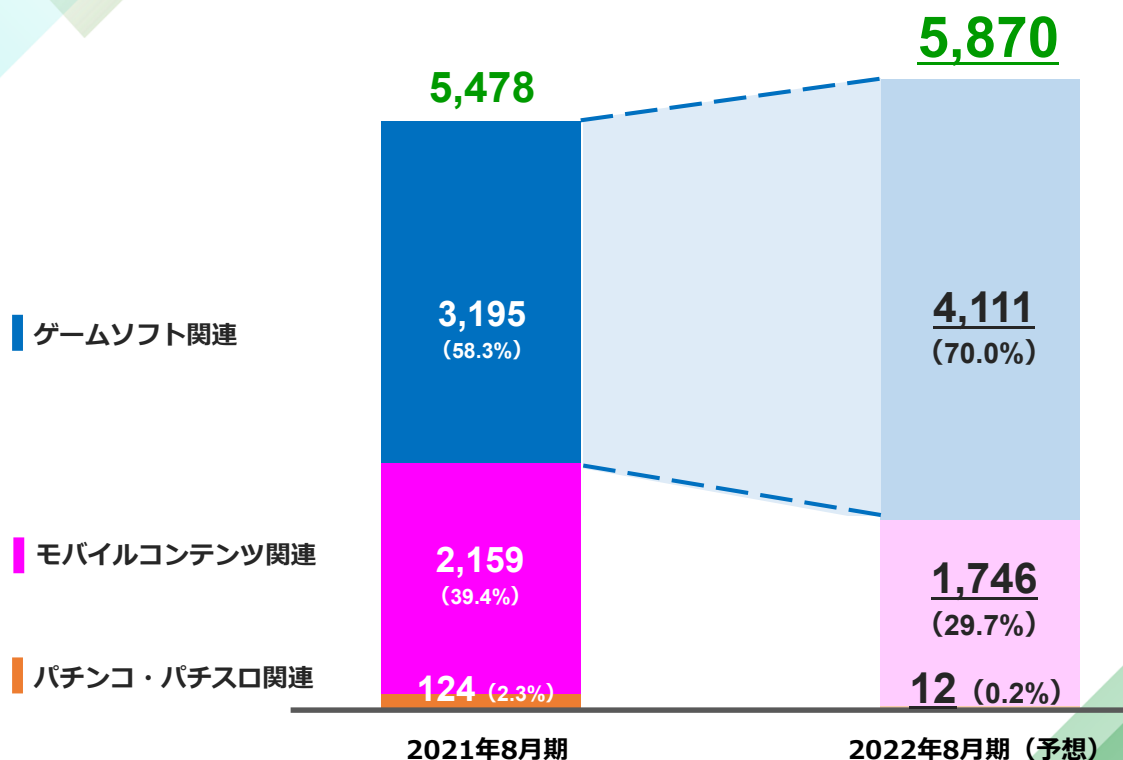
	2021年8月期	2022年8月期		前期比
	実績	予想	(額)	(率)
売上高	5,960	6,242	+285	+4.7%
営業利益	266	480	+213	+80.3%
経常利益	284	488	+204	+71.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	148	286	+137	+93.0%

- 前回発表したものから変更はございません。前期比で増収と大幅増益を見込んでおります。
- 家庭用ゲームソフトの開発需要が高く、ゲームソフト関連の開発依頼を多くいただいており、売上高は前期比4.7%増の62億42百万円、
- 営業利益については、前期比80.3%増の4億80百万円、
- 経常利益は、前期比71.7%増の4億88百万円、当期純利益は前期比93.0%増の2億86百万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（予想売上構成）



（単位：百万円）



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

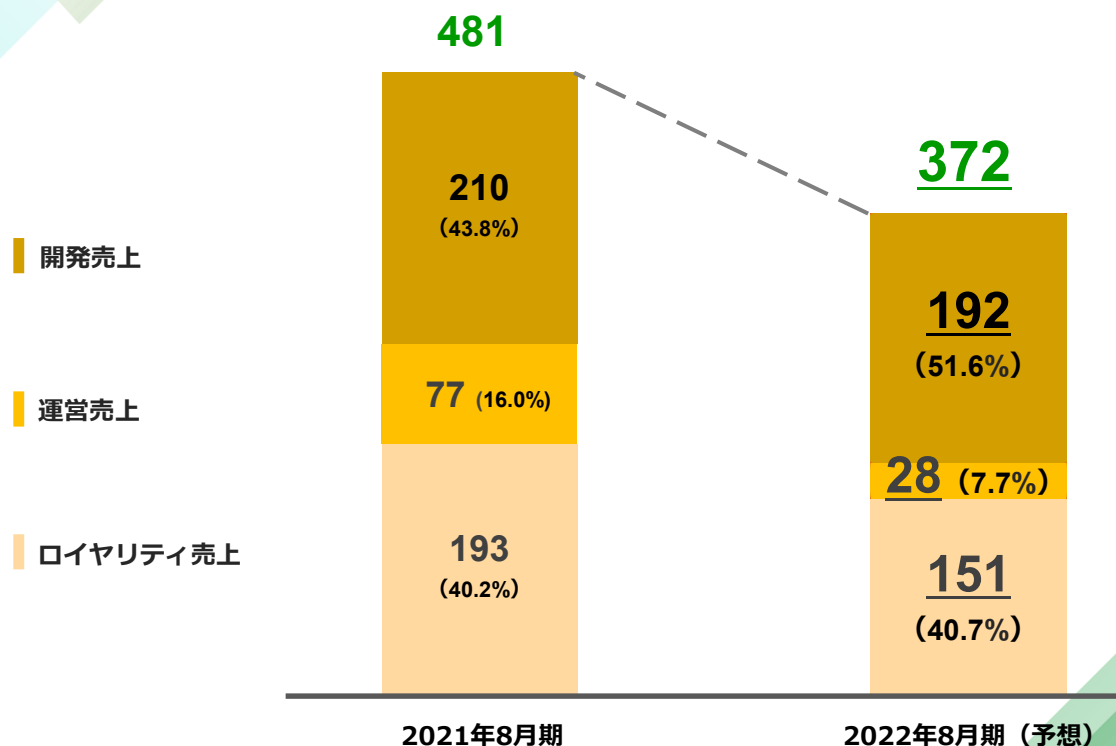
10

- 主力のデジタルエンタテインメント事業の売上予想です。現在のところ、顧客から頂いている開発業務の依頼はモバイルコンテンツ関連よりゲームソフト関連の方が多く、売上もご覧のとおり、ゲームソフト関連がさらに大きく増加する見込みです。
- 一方で、スマートフォン向けゲームの運営事業は、前年度で運営終了となった案件もあることから、モバイルコンテンツ関連の売上は減少すると見込んでおります。

その他事業（予想売上構成）



（単位：百万円）



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

11

- 続いて、その他事業の売上予想です。こちらは、新規事業を模索する活動を進めることから前期より減収の見込みです。
- システムインテグレーション関連においては、前期と同様に様々な異業種から寄せられるソフトウェア開発にまつわる依頼に取り組みます。その一方で、成長性の高い分野の事業にも取り組み、新たな収益の柱となる事業の開発を進めてまいります。
- 家庭用カラオケの楽曲配信事業については、前期と同程度のロイヤリティ売上が見込めると予想しております。
- 2022年8月期第1四半期の決算概要の説明は以上です。



2022年8月期 第1四半期決算概要

2022年8月期 通期業績予想

- 参考資料



(2021年11月30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)	625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

(単位：百万円／％表示は対前年同期増減率)

2022年8月期1Q セグメント別売上						
	デジタル エンタテインメント事業		その他事業		合計	
開発売上	999	+345.2%	23	▲71.2%	1,023	+233.6%
運営売上	243	▲32.9%	12	▲25.2%	256	▲32.5%
ロイヤリティ売上	42	▲16.8%	47	+32.9%	90	+3.5%
合計	1,286	+101.3%	83	▲37.9%	1,370	+77.0%

2021年8月期1Q セグメント別売上						
	デジタル エンタテインメント事業		その他事業		合計	
開発売上	224		82		306	
運営売上	363		17		380	
ロイヤリティ売上	51		35		87	
合計	639		135		774	

- 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 経営企画部 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>

