



株式会社 **トーセ**

証券コード：4728（スタンダード）

2022年8月期

# 決算説明資料

2022年10月20日



**2022年8月期 決算概要**

**重点施策の振り返り**

**今後の見通しと重点アクション**

**2023年8月期 業績予想**

**参考資料**



- **2022年8月期 決算概要**

**重点施策の振り返り**

**今後の見通しと重点アクション**

**2023年8月期 業績予想**

**参考資料**

## 前期比減収大幅増益

計画未達の主な要因は大型ゲーム開発が複数本進行するも当初想定していた案件の中止が影響

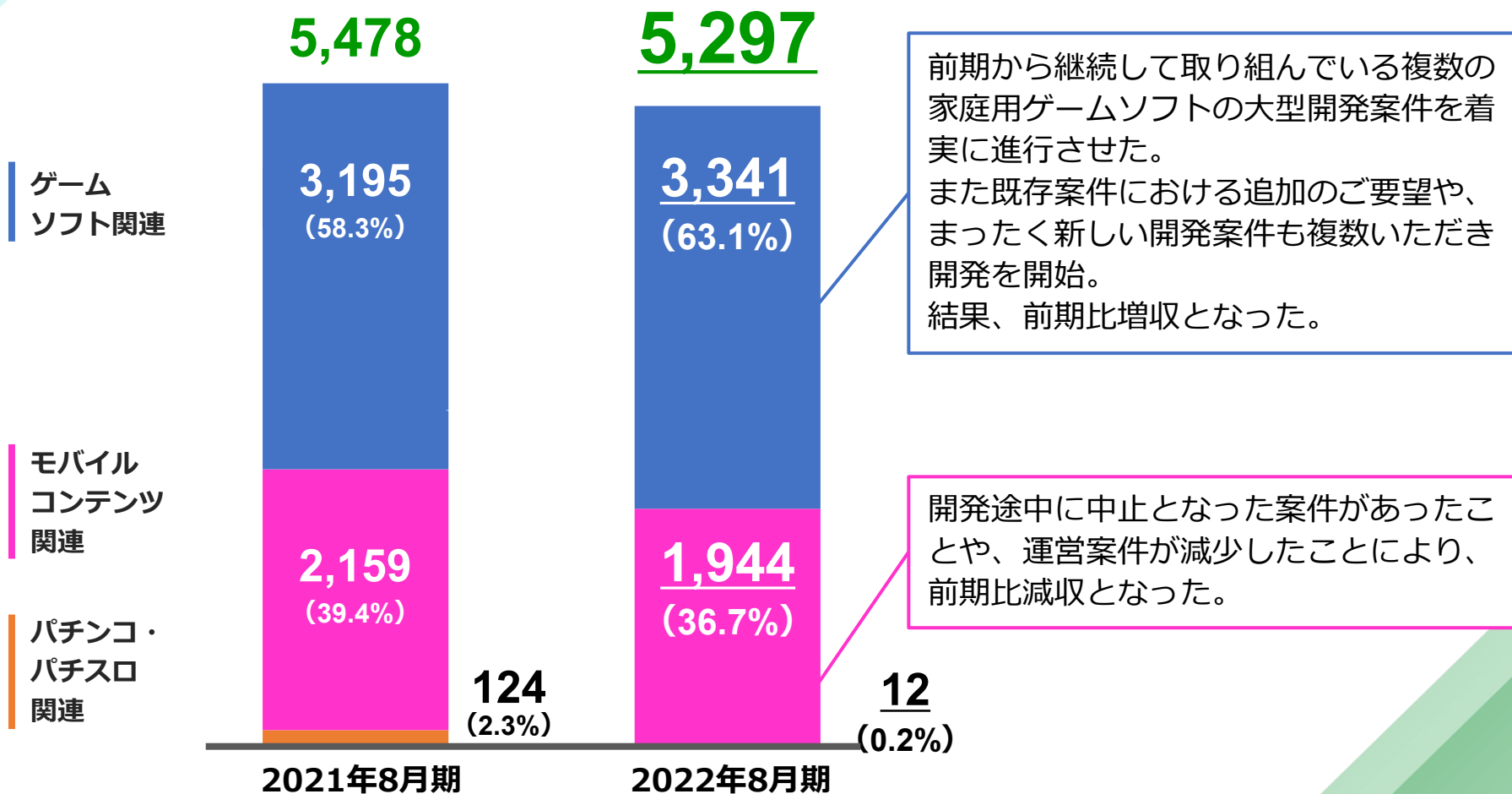
(単位：百万円)	2021年8月期 実績	2022年8月期		(ご参考) 2022年8月期 期初予想	予想比 (額)
		実績	前期比 (額) (率)		
売上高	5,960	5,662	▲297 ▲5.0%	6,242	▲580
売上原価	4,782	4,260	▲522 ▲10.9%		
販管費	910	932	+22 +2.4%		
営業利益	266	469	+203 +76.2%	480	▲11
営業外損益	18	36	+18 +100.1%		
経常利益	284	505	+221 +77.7%	488	+17
特別損益	▲25	7	+32 -		
法人税等	107	198	+91 +84.8%		
非支配株主に帰属する 当期純利益	4	5	+1 +30.7%		
親会社株主に帰属する 当期純利益	148	310	+161 +109.2%	286	+24

※22年8月期より「収益認識に関する会計基準」を適用しております

# デジタルエンタテインメント事業（売上構成）



（単位：百万円）

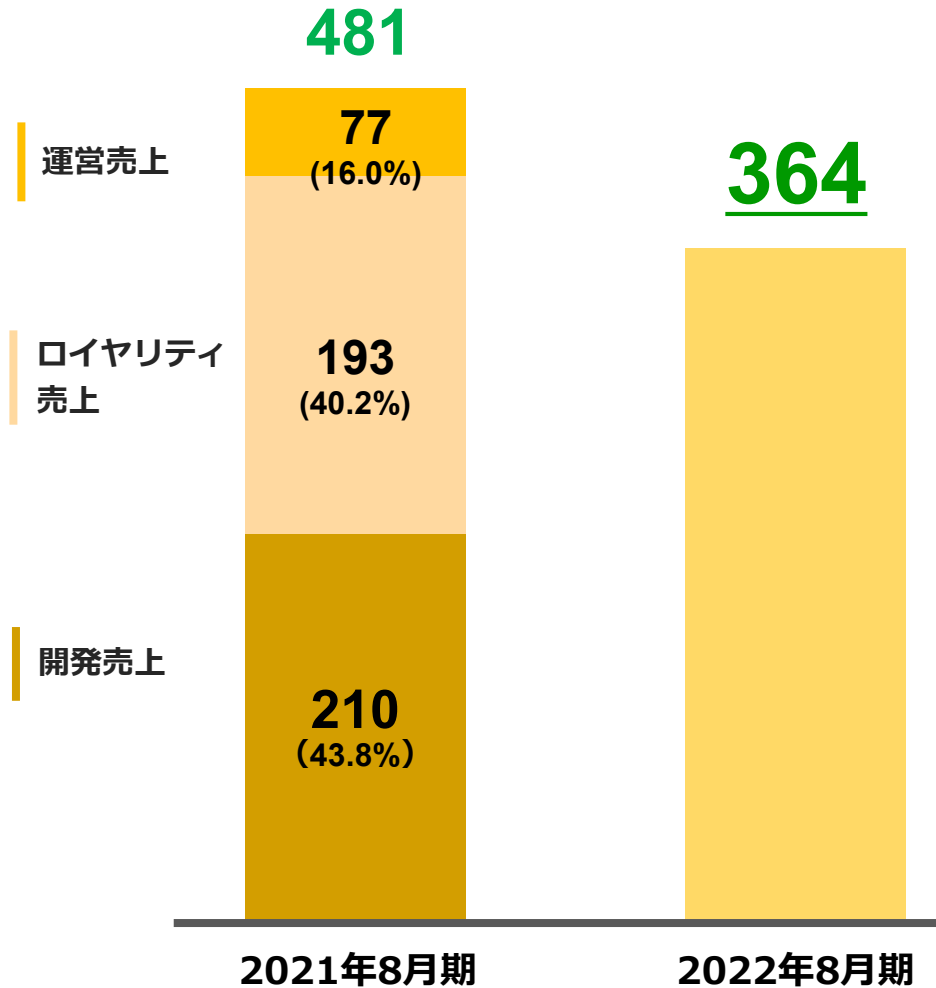


※22年8月期より「収益認識に関する会計基準」を適用しております

# 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、当年度も当初想定を超えて高水準で推移。

SI事業を取り扱うBTDスタジオでは、コーポレート部門と協力して自社の業務システムを開発し、同システムは2022年9月から稼働を開始。

※22年8月期より「収益認識に関する会計基準」を適用しております

# セグメント別概況



(単位：百万円)

		2021年8月期 実績	2022年8月期 実績	前期比	
				(額)	(率)
売上高	デジタル エンタテインメント事業	5,478	5,297	▲181	▲3.3%
	その他事業	481	364	▲116	▲24.2%
	合計	5,960	5,662	▲297	▲5.0%
セグメント 利益	デジタル エンタテインメント事業	223	387	+163	+73.3%
	その他事業	43	82	+39	+91.1%
	合計	266	469	+203	+76.2%

## ドラゴンクエスト トレジャーズ 蒼き瞳と大空の羅針盤

2022年12月9日、  
株式会社スクウェア・エニックス様より発売予定



## SCARLET NEXUS

世界累計出荷・ダウンロード販売本数100万本、  
累計プレイヤー人数200万人を突破



株式会社バンダイナムコエンターテインメント様  
2021年6月24日発売  
Xbox Series X/S、Xbox One、  
PlayStation®5、PlayStation®4、Steam®※





# 2022年8月期 決算概要

- **重点施策の振り返り**

## 今後の見通しと重点アクション

## 2023年8月期 業績予想

## 参考資料

## 重点施策成果 1. 大規模・高度化する開発に対応した開発体制の充実・強化

### 開発技術・ノウハウの研究と全社展開

～2021年8月期

山崎スタジオ

「SCARLET NEXUS」開発で  
新しくハイエンド開発技術を得

2022年8月期

山崎スタジオ

技術研究チーム  
Unreal Engine5の  
検証を継続

企画開発推進室

・マニュアル化  
・社内セミナー  
全社展開

成果

PS5向け  
新規案件の  
スムーズな  
立ち上げに  
つながる

### VRプラットフォームの研究・検証

～2021年8月期

西大路2スタジオ

・VRゲーム機の検証

長岡スタジオ

・3Dアート技術の強化

2022年8月期

融合

成果

VRゲームの新規案件に  
つながる

## 重点施策成果 2. 成長性の高い事業と様々なIPを活用した事業への取り組み

### メタバース及びNFTに関連した事業開発の推進

- ビジネスモデルの検討、ニーズの発掘
- 技術の研究・検証



## 重点施策成果 3. 人事・教育・採用の改革を継続

### 報酬制度、評価制度が整い、教育制度の改革に本格着手

～2021年8月期

- ・ 報酬制度
  - ・ 評価制度
- の改革



2022年8月期

- ・ 教育制度の改革準備
- ・ 新しい階層別教育体系の構築



実行

# 2022年8月期 決算概要

## 重点施策の振り返り

- 今後の見通しと重点アクション

## 2023年8月期 業績予想

## 参考資料

Switch、PS5を中心に従来の家庭用ゲーム機関連の市場は堅調に推移。一方で、PCやクラウドなどのプラットフォームへの期待の高まりや、VRゲーム機の普及拡大が見込まれる。

### Switch

- ✓ クラウドバージョンタイトル増加
- ✓ スプラトゥーン3発売でハード機の販売も増加
- ✓ 新機種への期待

### PS5

- ✓ 需要は継続、しかし国内の供給量不足
- ✓ 値上げ

### PC

- ✓ 従来の家庭用ゲーム機からのユーザー移行進むか？

### VR

- ✓ 海外を中心に普及加速

### スマートフォンゲーム

- ✓ 国内はタイトル数が多く激戦

## トーセの対応方針

- 将来的な開発拡大につながる新しい技術を取り入れ続け、ハイエンドに対応できる技術と品質で、トリプルA級のゲーム開発の増加を目指す。
- 次のプラットフォームとして期待されるPCでもハイクオリティな品質への対応を目指す。

## ビジネス系システム

ゲーム開発



ビジネス系SI

AI

DX

IoT

## メタバース、NFTなどゲーム以外のエンタテインメント関連

伝統文化

旅行・観光

スポーツ

推し活

ショッピング

教育・学習

Web3.0

VR、AR

## トーセの対応方針

- BTDスタジオを中心に、ゲーム開発技術とビジネス系システムの融合を進め、従来取引がなかった業界やお客様との新しい取引を拡大。
- メタバース・NFT関連については、引き続き多方面にアプローチし、次の柱の事業のひとつとなることを目指す。

## 高度な開発技術への挑戦、新しい事業への既存技術の応用

- **ハイエンド開発技術を要する案件を優先し戦略的に挑戦**
- **従来と異なる新規性がある案件も優先**
- **メタバースやNFTにおいて連携がおもしろそうな多様なビジネスパートナーを探し、パートナー同士のコラボレーションなどで新しい付加価値の創出を模索**
- **AI技術の研究を推進し、ゲーム開発とSI事業、両方での活用を模索**

## 業務品質の向上

- 開発工程の標準化を拡大し上流工程を効率化、下流工程では開発事故やヒューマンエラーを防ぐ仕組みを広げ、ミス・損失撲滅へ
- プロジェクトマネジメント視点を持つスタッフの育成
- DX推進を含めバックオフィス業務の改善・効率化を継続

## 人事制度における 報酬・評価・教育 の好循環実現

- これまでに整えた報酬制度・評価制度に加え、教育制度を充実
- 2022年8月期に策定した階層別研修体系の通り研修を実施





# 2022年8月期 決算概要

## 重点施策の振り返り

## 今後の見通しと重点アクション

- **2023年8月期 業績予想**

## 参考資料

## 前期比増収増益を計画

適正な取引価格での開発案件の獲得、開発の効率化により利益体質を強化。  
システム投資や人財投資コストを吸収し、営業利益率は1.0ptUPの9.3%を見込む。

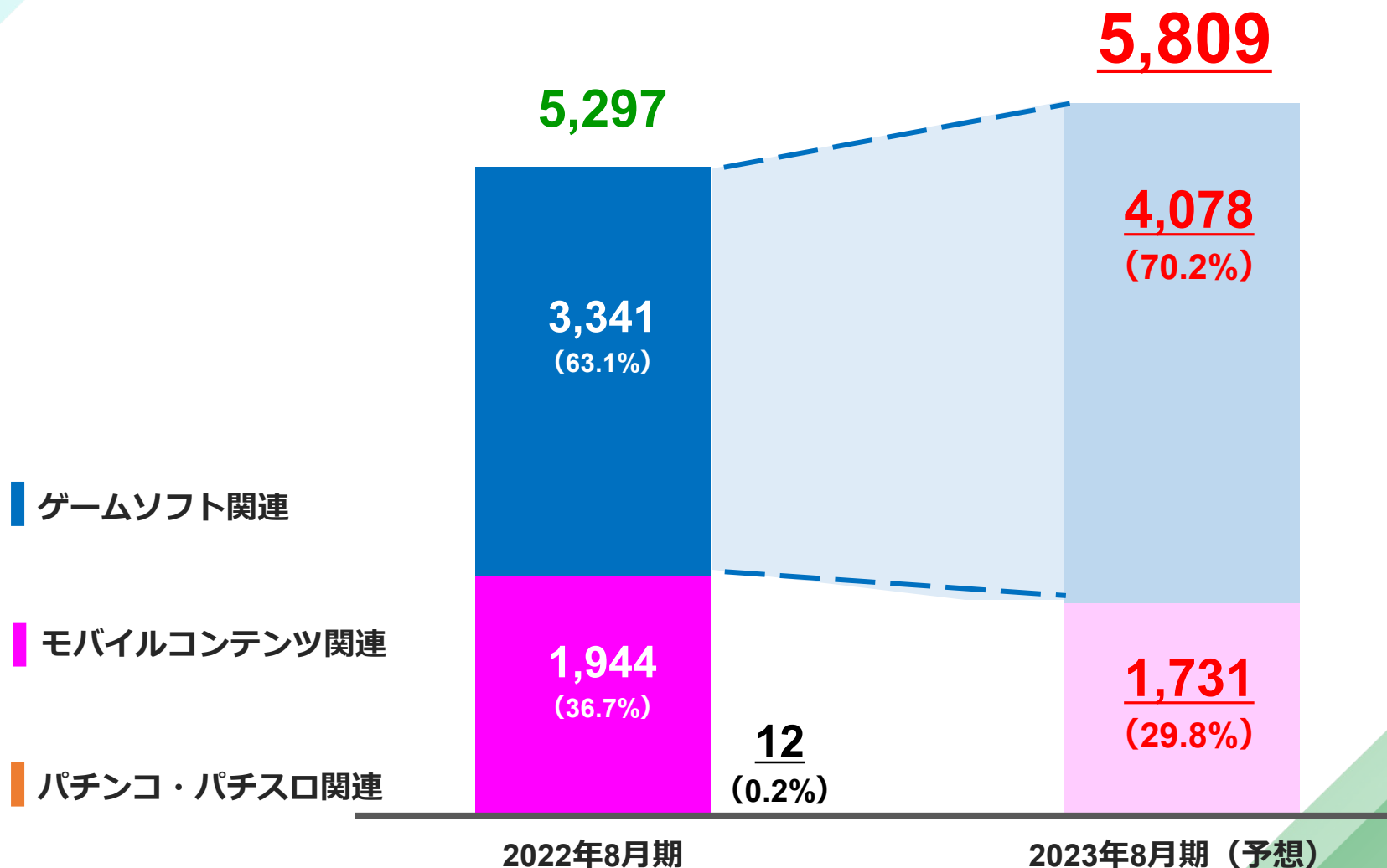
(単位：百万円)

	2022年8月期	2023年8月期		前期比
	実績	予想	(額)	(率)
売上高	5,662	6,256	+593	+10.5%
営業利益	469	580	+111	+23.6%
営業利益率	8.3%	9.3%	-	+1.0pt
経常利益	505	600	+94	+18.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	310	352	+42	+13.6%

# デジタルエンタテインメント事業（予想売上構成）



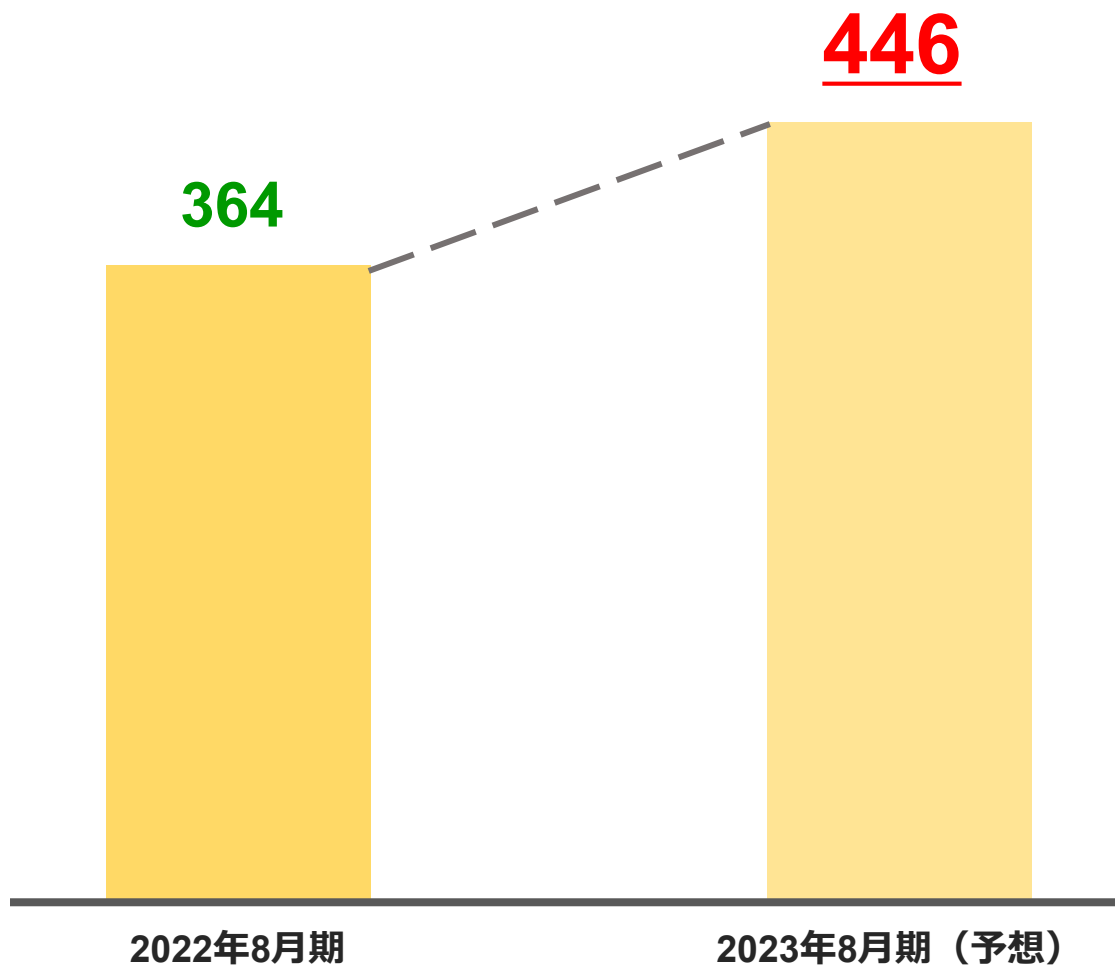
（単位：百万円）



# その他事業（予想売上高）



（単位：百万円）



## SI事業

取引拡大を見込む

## 家庭用カラオケ楽曲配信事業

少し落ち着くことを予想

# セグメント別概況



(単位：百万円)

		2022年8月期 実績	2023年8月期 通期予想	前期比	
				(額)	(率)
売上高	デジタル エンタテインメント事業	5,297	5,809	+512	+9.7%
	その他事業	364	446	+81	+22.4%
	合計	5,662	6,256	+593	+10.5%
セグメント 利益	デジタル エンタテインメント事業	387	463	+76	+19.8%
	その他事業	82	116	+34	+41.9%
	合計	469	580	+111	+23.6%

## 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。

### 2023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**

**53.8%**  
配当性向

## 経営理念 「永遠に続く会社づくり」

- メタバースやIoTが加速するにつれ、電力消費拡大はすでに大きな社会問題のひとつである。環境に配慮した技術の獲得を目指す。
- 事業の根幹である人財への手当、人財と企業がともに成長するための仕組み作りにも注力。
- 本業を力強く推進するものの、環境や地域社会、その他さまざまなステークホルダーに寄り添い、みんなが「ココロおどらせる」コンテンツやサービスの創出を続けていく。

[トーセのサステナビリティ](#)  
是非ご覧ください



The screenshot shows the TOSE Sustainability page. At the top, there is a navigation menu with links for 'トップ' (Home), '会社情報' (Company Information), '事業内容' (Business Content), 'IR情報' (IR Information), and '採用情報' (Recruitment Information). Below the navigation is a green banner with the text 'サステナビリティ' (Sustainability) and a leaf icon. Underneath the banner, there is a breadcrumb trail: 'トップページ > サステナビリティトップ > トップメッセージ'. The main content area is titled 'トップメッセージ' (Top Message). Below this title, there is a photograph of two men sitting at a table. The man on the left is identified as '代表取締役会長 兼 CEO 齋藤 茂' (Chairman and CEO Shigeo Saito), and the man on the right is identified as '代表取締役社長 兼 COO 渡辺 康人' (President and COO Yasuhito Watanabe). Below the photograph, there is a paragraph of text in Japanese, which is partially obscured by a white box in the original image. The text discusses the company's commitment to sustainability and its focus on human resources and innovation.

# 2022年8月期 決算概要

## 重点施策の振り返り

## 今後の見通しと重点アクション

## 2023年8月期 業績予想

- **参考資料**





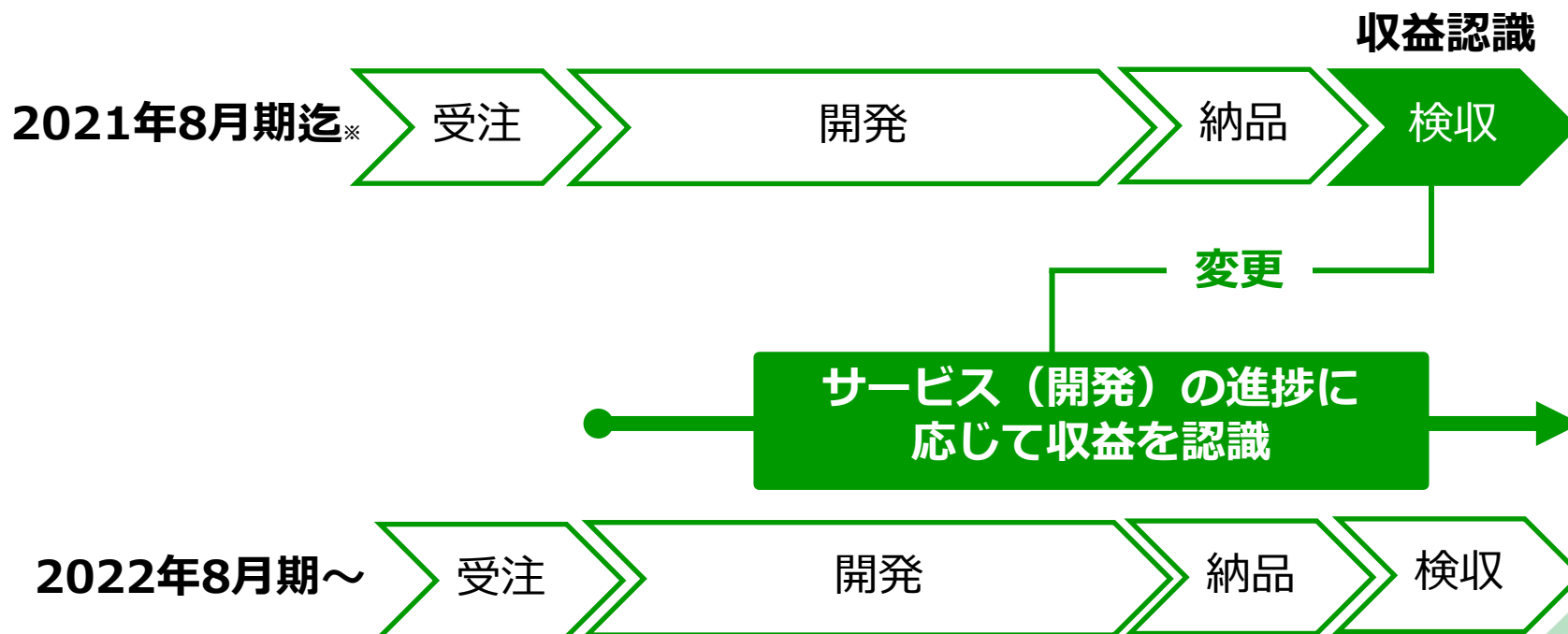
(2022年8月31日現在)

会社名	株式会社トーセ（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）	630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

# 「収益認識に関する会計基準」の適用について



2022年8月期より「収益認識に関する会計基準」を適用し、顧客と契約した商品又はサービスの履行義務を充足した時点で、当該商品又はサービスと交換に受け取ると見込まれる金額にて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



- 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>

