

株式会社トーセ

証券コード：4728（スタンダード）

2023年8月期

決算説明資料

2023年10月19日



2023年8月期 決算概要

2024年8月期 業績予想

中期的な課題の状況と今後

参考資料



- **2023年8月期 決算概要**

2024年8月期 業績予想

中期的な課題の状況と今後

参考資料

前期比増収増益

Nintendo Switch™向けやVRゲーム機向けのソフト開発を中心に、複数の大型開発案件を進行。人財投資関連のコスト増加があったものの、開発トラブルによるコスト増加の防止や、取引価格の改善が進んだことなどから、開発業務の採算が改善し、増益。有価証券売却益約1.5億円が特別利益として発生。

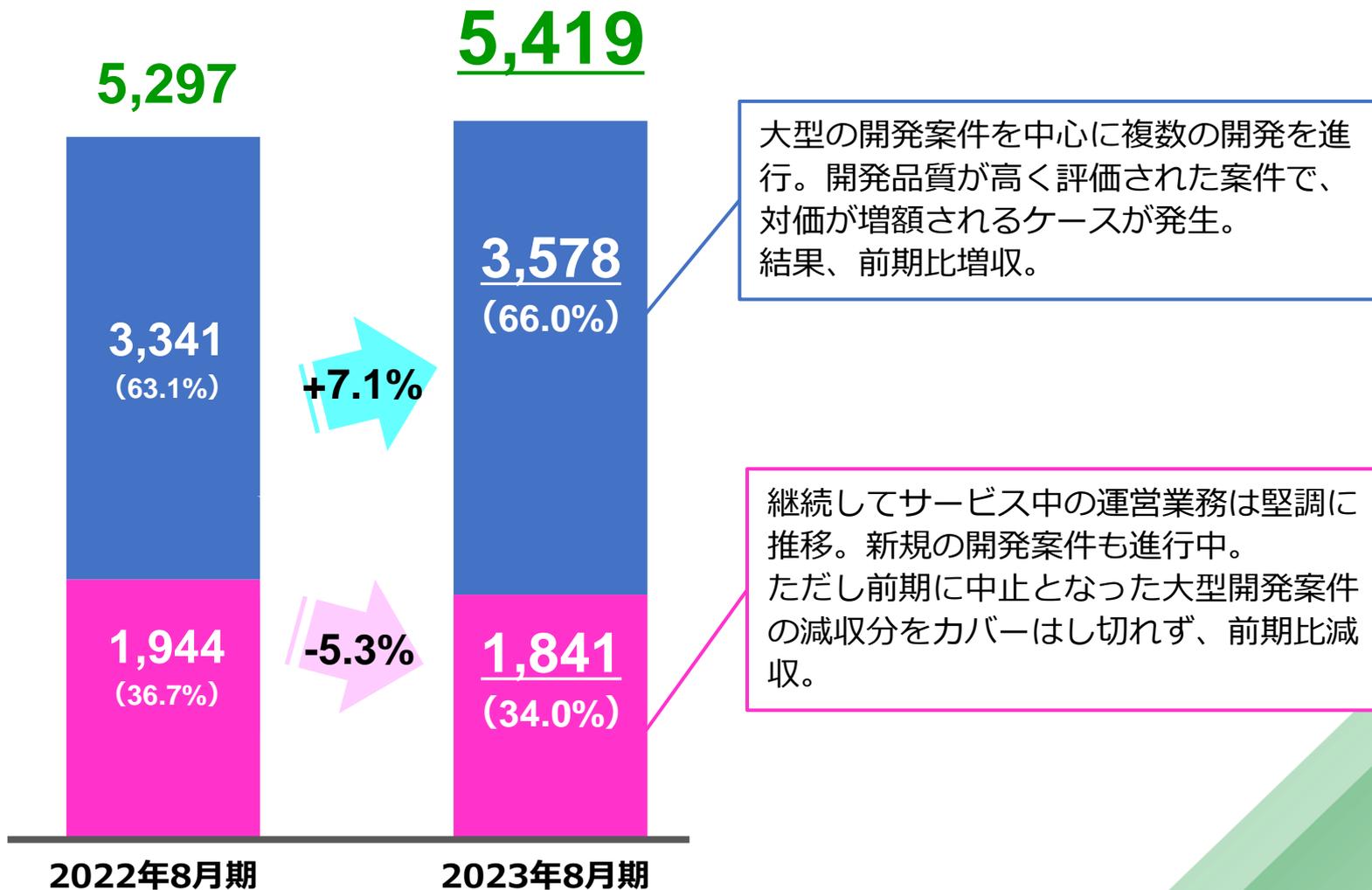
(単位：百万円)

| | 2022年8月期 実績 | 2023年8月期 | | 前期比 (額) (率) | (ご参考) 2023年8月期 業績予想 23/7/6修正 | 予想比 (額) |
|---------------------|----------------|----------|------|----------------|---------------------------------------|------------|
| | | 実績 | | | | |
| 売上高 | 5,662 | 5,783 | +120 | +2.1% | 5,900 | ▲117 |
| 売上総利益 | 1,402 | 1,557 | +155 | +11.1% | | |
| 販管費 | 932 | 1,069 | +136 | +14.6% | | |
| 営業利益 | 469 | 488 | +18 | +4.0% | 500 | ▲12 |
| 営業利益率 | 8.3% | 8.4% | - | +0.1pt | | |
| 経常利益 | 505 | 531 | +25 | +5.0% | 520 | +11 |
| 経常利益率 | 8.9% | 9.2% | - | +0.3pt | | |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 310 | 499 | +189 | +61.0% | 410 | +89 |

デジタルエンタテインメント事業（売上構成）



（単位：百万円）





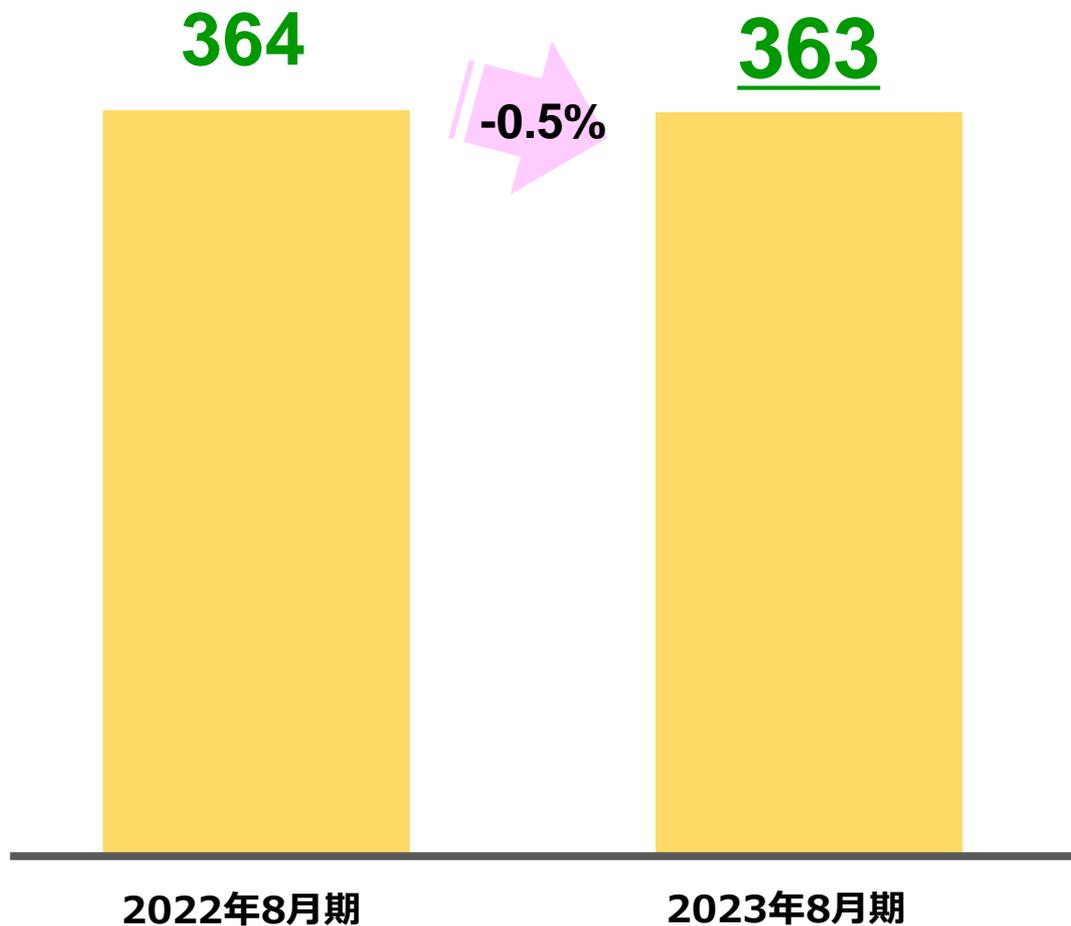
「クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン」が日本ゲーム大賞2023の年間作品部門で優秀賞を受賞しました。

オリジナルであるPSP版をプレイしたファンの期待に応えたリマスターとして、多くの支持が寄せられたと、ご好評いただきました。

その他事業（売上構成）



（単位：百万円）



家庭用カラオケ楽曲配信事業は、外出機会の増加などを背景に、前期比減収。コロナ禍前に比べると、売上は高い水準を維持。

SI事業では、当初想定していた案件の受注が一部遅れたことなどから、前期比減収。

(単位：百万円)

| | 2022年8月期 実績 | 2023年8月期 実績 | 前期比 | |
|------------------------|----------------|----------------|------|--------|
| | | | (額) | (率) |
| デジタルエンタテインメント事業 | | | | |
| 売上高 | 5,297 | 5,419 | +122 | +2.3% |
| 営業利益 | 387 | 423 | +36 | +9.3% |
| その他事業 | | | | |
| 売上高 | 364 | 363 | ▲1 | ▲0.5% |
| 営業利益 | 82 | 64 | ▲17 | ▲21.2% |
| 連結合計 | | | | |
| 売上高 | 5,662 | 5,783 | +120 | +2.1% |
| 営業利益 | 469 | 488 | +18 | +4.0% |



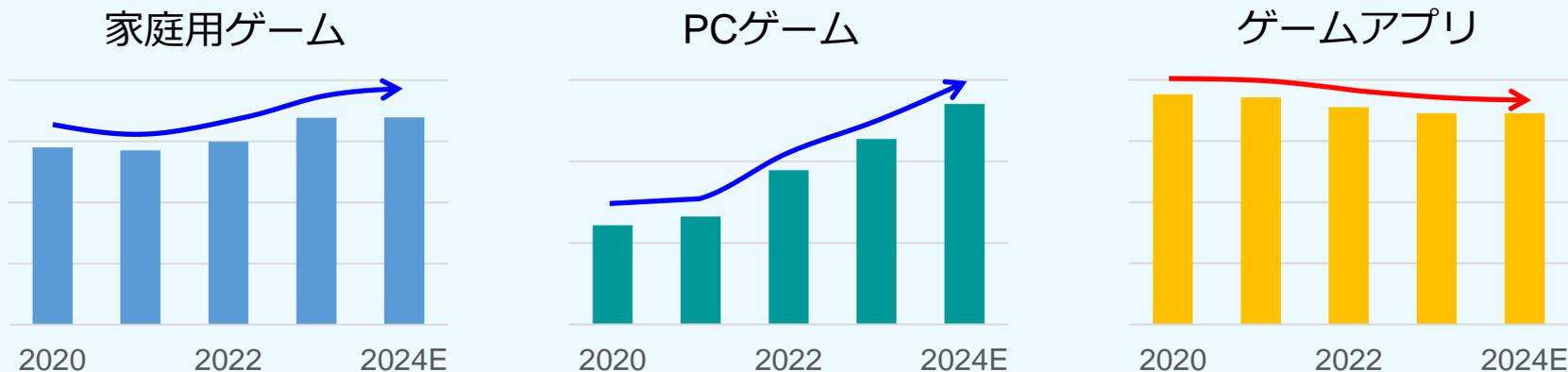
2023年8月期 決算概要

- 2024年8月期 業績予想

中期的な課題の状況と今後

参考資料

ゲーム市場 家庭用コンソール、PC向けを中心に**活況**。



各市場規模の推移（出典：ファミ通ゲーム白書2023）。2023年、2024年は予想。

トーセ

ハイエンド、ハイクオリティ
(人気IP、リマスターなど)

VR

新規性のあるゲーム・アプリ

ほぼフル稼働

前期比増収増益を計画

複数の大型開発案件が立ち上がり、それらを着実に進行することで増収を予想。
人財への投資は継続するが、開発業務の採算をさらに改善し、営業利益増益を見込む。

(単位：百万円)

| | 2023年8月期 | 2024年8月期 | | 前期比 |
|---------------------|----------|----------|------|--------|
| | 実績 | 予想 | (額) | (率) |
| 売上高 | 5,783 | 6,000 | +216 | +3.8% |
| 営業利益 | 488 | 550 | +61 | +12.6% |
| 営業利益率 | 8.4% | 9.2% | - | +0.7pt |
| 経常利益 | 531 | 554 | +22 | +4.3% |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 499 | 370 | ▲129 | ▲25.9% |

デジタルエンタテインメント事業

ゲームソフト関連

前年通期：3,578百万円

通期予想：3,780百万円

モバイル
コンテンツ関連

前年通期：1,841百万円

通期予想：1,740百万円

その他事業

前年通期：363百万円

通期予想：480百万円

(単位：百万円)

| | 2023年8月期 実績 | 2024年8月期 通期予想 | 前期比 | |
|------------------------|----------------|------------------|-------------|---------------|
| | | | (額) | (率) |
| デジタルエンタテインメント事業 | | | | |
| 売上高 | 5,419 | 5,520 | +100 | +1.8% |
| 営業利益 | 423 | 475 | +51 | +12.2% |
| その他事業 | | | | |
| 売上高 | 363 | 480 | +116 | +32.2% |
| 営業利益 | 64 | 75 | +10 | +15.4% |
| 連結合計 | | | | |
| 売上高 | 5,783 | 6,000 | +216 | +3.8% |
| 営業利益 | 488 | 550 | +61 | +12.6% |



2023年8月期 決算概要

2024年8月期 業績予想

- **中期的な課題の状況と今後**

参考資料

事業の拡大

開発人財の増強

グローバル案件の取り込み推進

新規事業へのアプローチ

収益の拡大

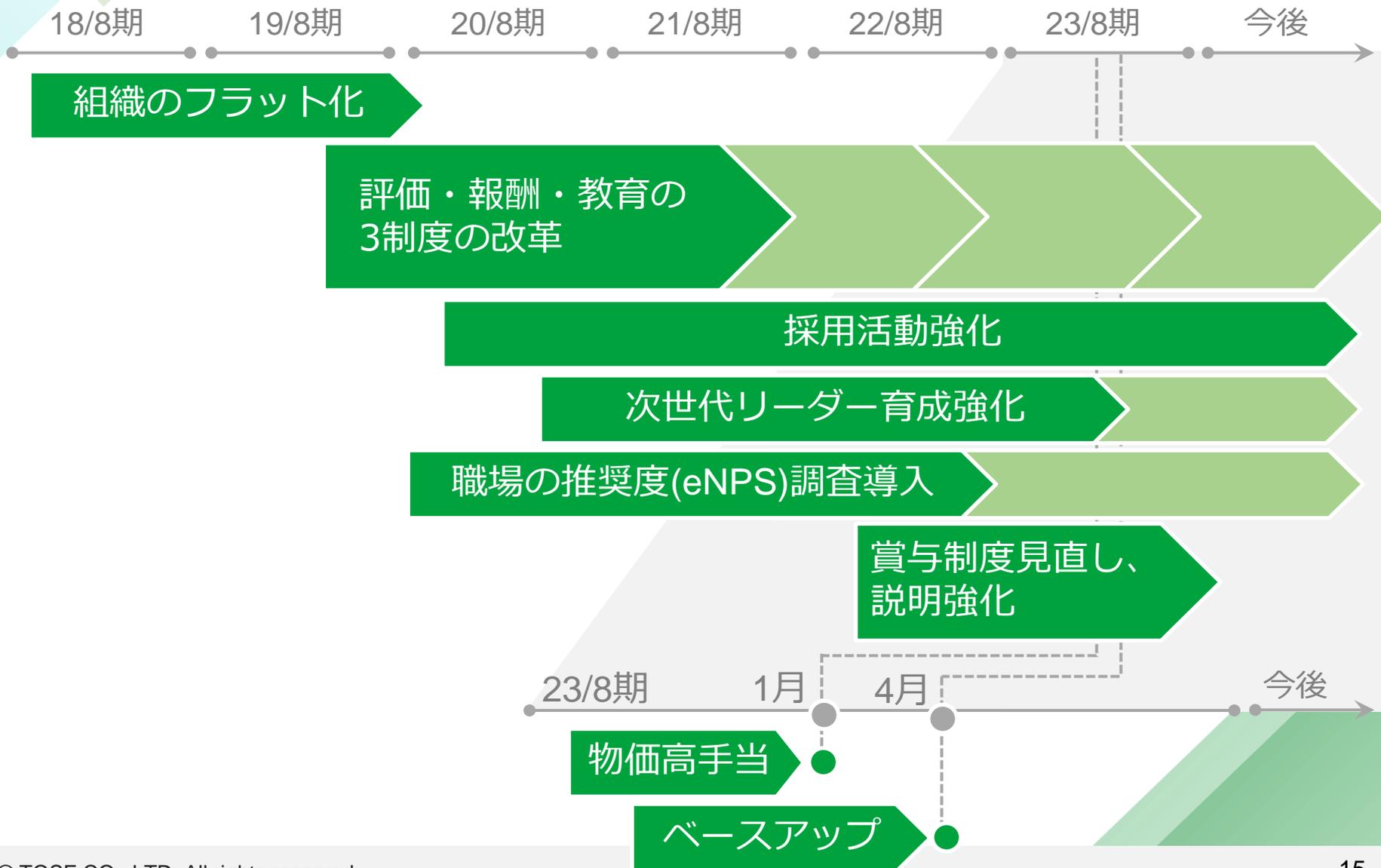
開発技術力の継続的な成長、発展

取引価格の引き上げ

開発プロセスの効率化、省力化



開発人財の増強



開発技術力の継続的な成長、発展

- ✓ 開発業務の推進とともに、高度な開発技術の探求と、ハイクオリティな成果を目指す。
- ✓ VRゲーム機向けソフトや新しい要素を含む案件に取り組む。

開発プロセスの効率化、省力化

- ✓ 開発プロセスの標準化を図り、効率化・省力化を実現することで、よりクリエイティブな面に時間を使えるようにする。



取引価格の引き上げ

- ✓ 開発品質の向上を軸に顧客ロイヤリティを高める。

新規事業へのアプローチ

- ✓ ゲーム開発技術をベースに、非ゲームの多方面に企画提案を続ける。

| | 20年8月期 | 21年8月期 | 22年8月期 | 23年8月期 |
|--------------------|--------|--------|--------|--|
| PBR | 1.13 倍 | 0.99 倍 | 0.97 倍 | 0.86 倍 |
| 期末日株価（終値） | 892円 | 785円 | 784円 | 738円  |
| 自己資本（百万円） | 5,980 | 5,992 | 6,148 | 6,529 |
| 営業利益（百万円） | 365 | 266 | 469 | 488  |
| 経常利益（百万円） | 387 | 284 | 505 | 531  |
| ROE（%） ※経常利益で計算 | 6.5% | 4.7% | 8.2% | 8.1%  |

課題認識

前年比増益、ROE増加を実現してきているが、株価の評価上昇につなげられていない。

取り組み

- 中期的に前述の経営課題に取り組み、利益の拡大を続け、成長性への信頼を得る。
- 情報発信の強化を含め、株主、投資家との対話を増加させ、当社の将来性についての理解を促進する。

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。

2024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

51.2%
配当性向



2023年8月期 決算概要

2024年8月期 業績予想

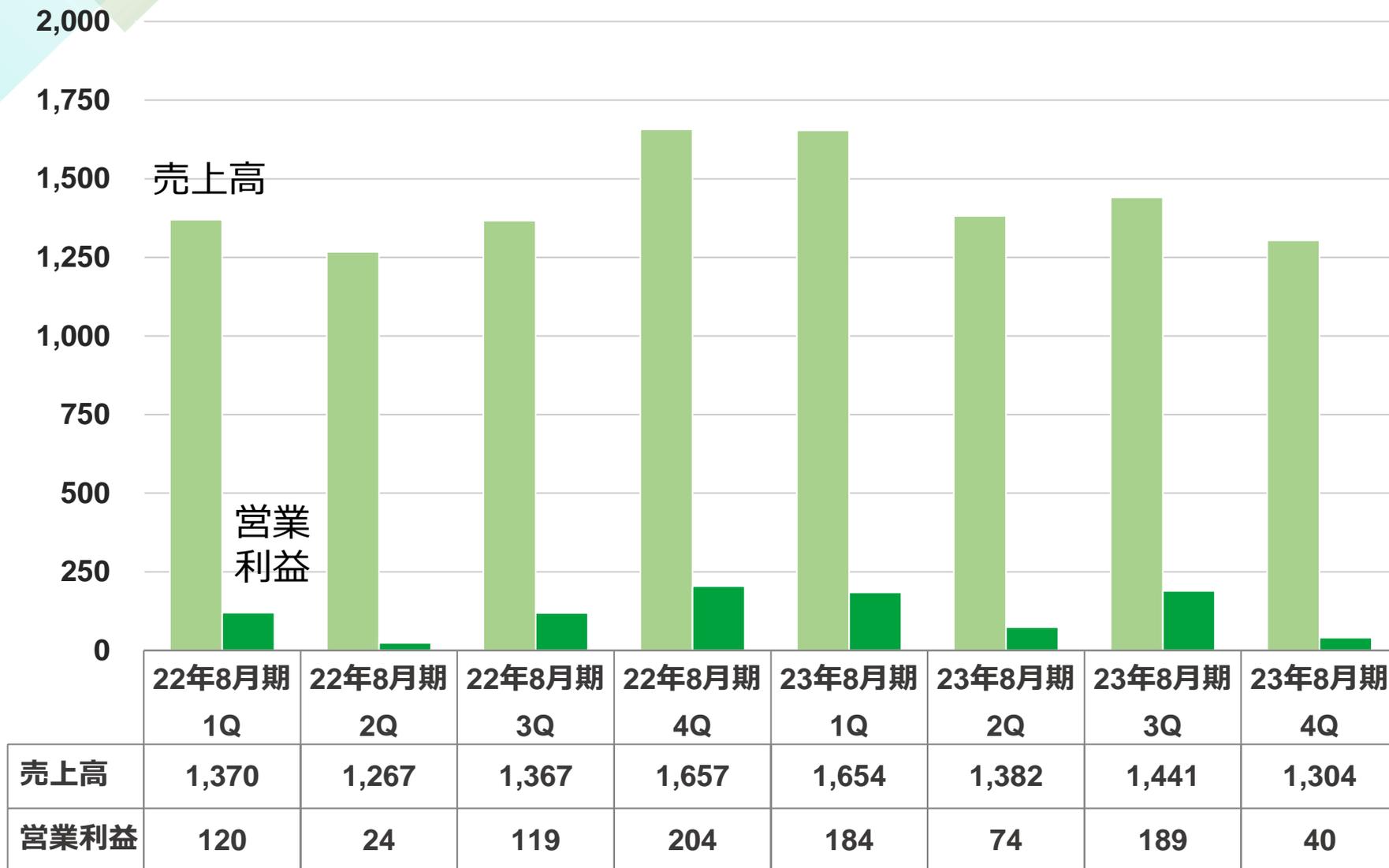
中期的な課題の状況と今後

- **参考資料**

売上高・営業利益の四半期推移



(単位：百万円)





(2023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） | 632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 |



- 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>

