



株式会社トーセ

証券コード：4728（東証1部）

2017年8月期

# 決算説明資料

---

2017年10月24日

**2017年8月期 決算概要**

**今後の成長戦略**

**2018年8月期 業績予想**

**参考資料**



# 2017年8月期 決算概要

今後の成長戦略

2018年8月期 業績予想

参考資料



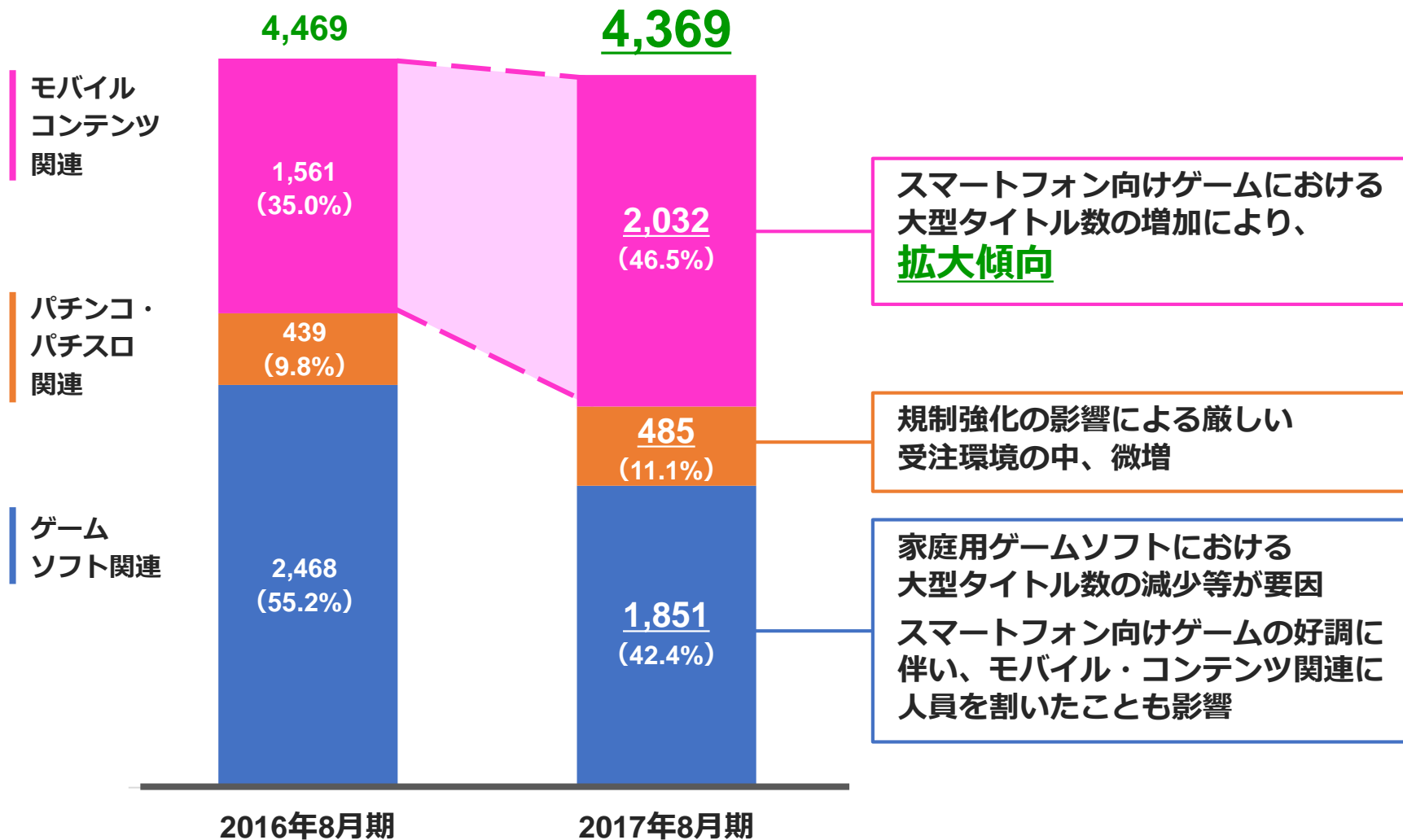
デジタルエンタテインメント事業の売上減少等により減収となるも、  
 その他事業の赤字幅縮小により利益面では**増益を達成**

経常利益、最終利益は想定以上の為替差益も寄与

(単位：百万円)

	2016年8月期 実績	2017年8月期	
		実績	前期比 (額) (率)
売上高	4,874	4,705	△168 △3.5%
売上原価	3,735	3,563	△171 △4.6%
販管費	879	834	△45 △5.1%
営業利益	259	307	+48 +18.6%
営業外損益	▲59	98	+157 —
経常利益	200	406	+205 +102.8%
特別損益	▲23	▲117	▲94 —
法人税等	81	77	△3 △4.3%
非支配株主に帰属する 当期純利益	2	1	△1 △35.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	93	209	+116 +125.3%

（単位：百万円）



# セグメント別概況



(単位：百万円)

		2016年8月期 実績	2017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	4,469	4,369	△100	△2.2%
	その他事業	404	336	△68	△17.0%
	合計	4,874	4,705	△168	△3.5%
セグメント 利益	デジタル エンタテインメント事業	491	481	△9	△2.0%
	その他事業	△231	△173	+58	—
	合計	259	307	+48	+18.6%

2017年8月期 決算概要

今後の成長戦略

2018年8月期 業績予想

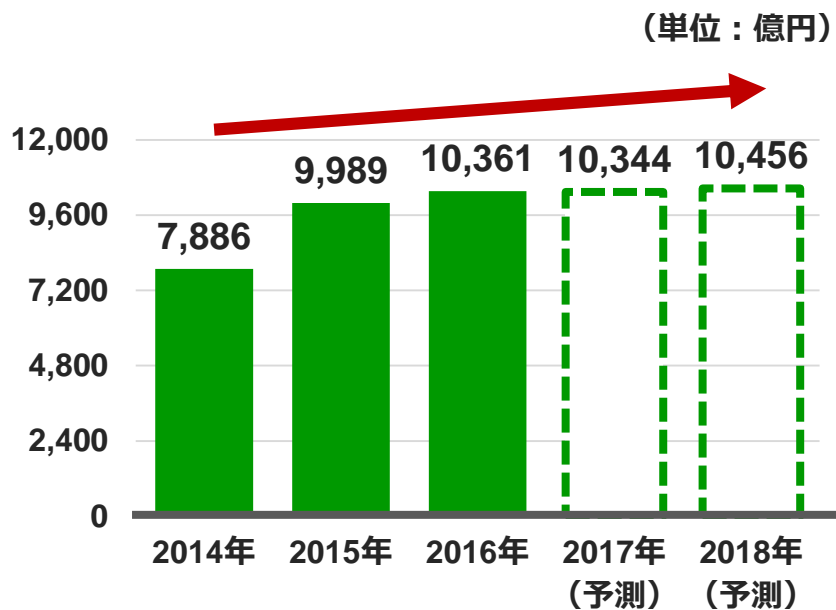
参考資料



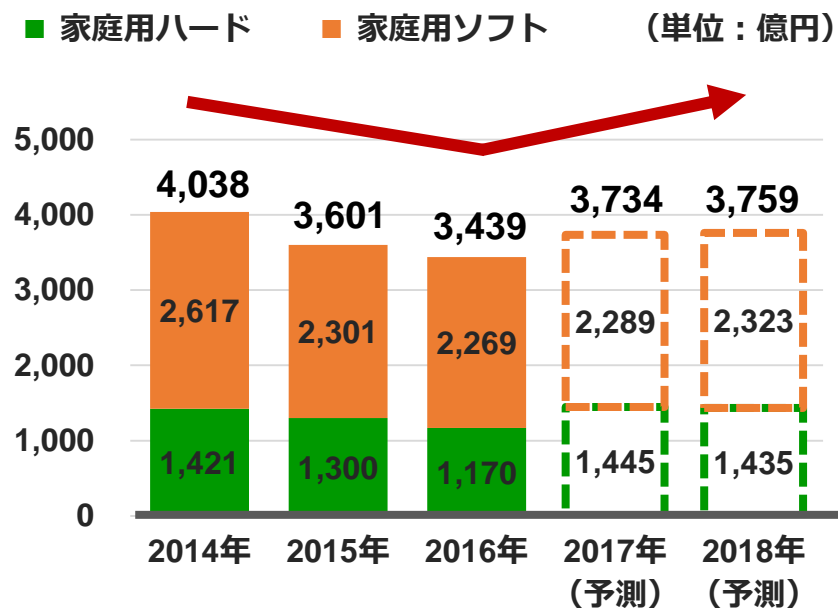
# オンラインゲーム市場は1兆円規模を維持

# 家庭用ゲーム市場は回復の兆し

オンラインプラットフォームゲーム市場規模推移



家庭用ゲーム市場規模推移



出典：カドカワ(株) ファミ通ゲーム白書2017

開発運営の複雑化・多様化・大型化が進む



## 重点施策

1

サービス業務の拡大

多様化するコンテンツに応じた展開を加速

2

グローバル化の推進

海外子会社の技術力・開発力向上

3

サービス分野の拡大

非ゲーム分野への対応力強化

4

収益基盤の拡充

開発・運営業務の更なる標準化促進  
組織体制の改革  
DevOps※の構築推進

※開発・運用が一体となったソフトウェア開発体制

多様化するコンテンツに応じた展開を加速  
大型のスマートフォン案件を着実に推進

## スマートフォン向けタッグバトルエンターテインメント 「ファイトリーグ™」の開発・運営を受託

配信元：XFLAG™

2017年6月22日配信開始

世界累計利用者数100万人突破



©XFLAG  
©mixi, Inc. All right reserved.

### 「ファイトリーグ」とは

- 株式会社ミクシィのXFLAGスタジオが提供する、2人の知恵と勇気をかけた熱きタッグバトルエンターテインメントです。
- 友人とタッグを組み、数々の対戦を通して、パートナーと一緒にアプリの中だけでは完結しない「深い友情やコミュニケーション」でリアルに盛り上がる体験が最大の魅力です。
- プレイヤーも観戦者も皆が熱狂できる「全世界的な競技」としての普及を実現するべく、日本・韓国・台湾・香港・マカオ・カナダの全6か国・地域で配信しています。

多様化するコンテンツに応じた展開を加速  
大型のスマートフォン案件を着実に推進

## スマートフォン向け対戦デジタルカードゲーム 「ドラゴンクエスト ライバルズ」の開発・運営を受託

配信元：株式会社スクウェア・エニックス

2017年11月2日配信予定

事前登録も順調に増加



### 「ドラゴンクエストライバルズ」とは

- ・「ドラゴンクエスト」シリーズでは初となる本格対戦デジタルカードゲームです。
- ・ドラゴンクエストに登場するキャラクターやモンスターのカードで、ターン制バトルが楽しめます。さまざまなカードを組み合わせた自分だけのデッキで、全国のライバルたちと対戦カードバトルで紡がれる、新たなドラゴンクエストがここに登場。

© 2017 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved

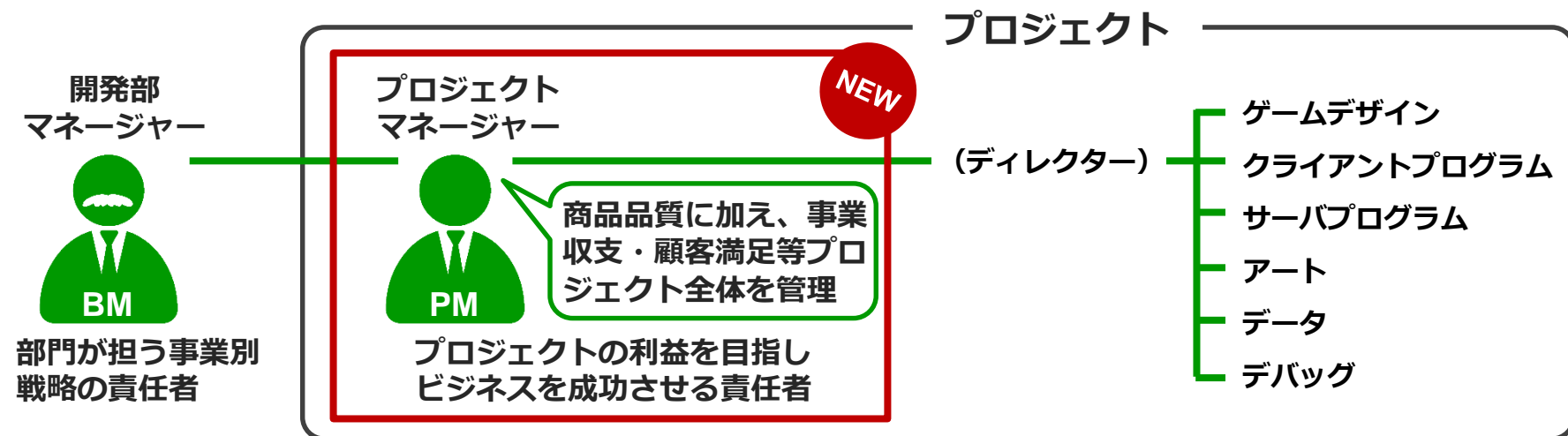
## 収 益 基 盤 の 拡 充

### 開発・運營業務の更なる標準化促進

持続的な成長実現に向け、全社における技術の取得・ノウハウの蓄積による開発・運營業務の更なる標準化を促進

### 組織体制の改革

プロジェクト管理の適正化による、社内横断のフレキシブルな開発体制の確立



〈日本全国6拠点 = 部〉という概念を排し、社内横断的組織編成を推進

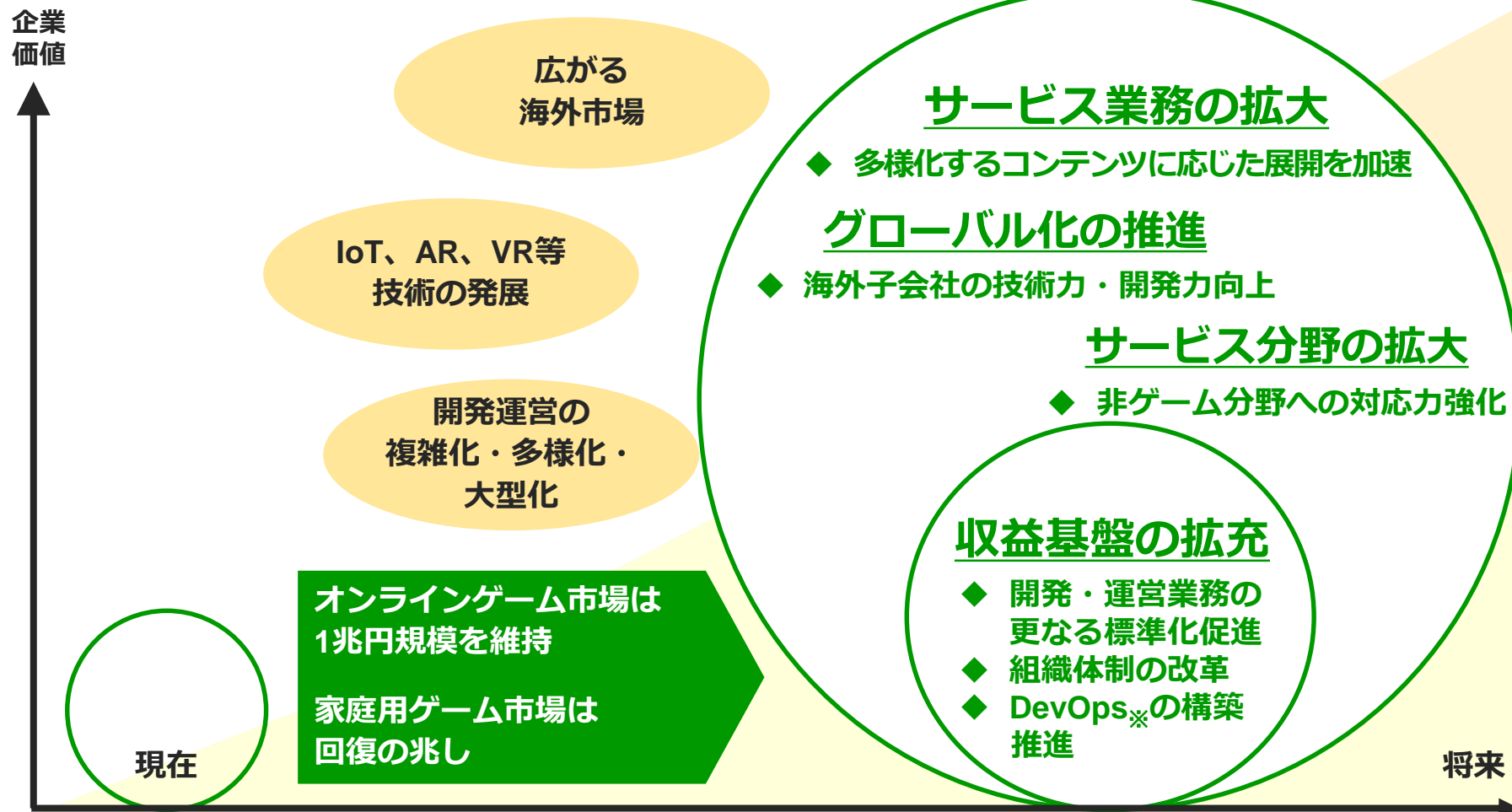
開発力向上

収益の最大化

顧客の信頼獲得

事業の成長拡大

日進月歩のゲーム業界において、変化するトレンドに応じ戦略を展開  
顧客企業の未来を創るパートナーとして企業価値と資本効率の向上を図ります



※DevOps...開発・運用が一体となったソフトウェア開発体制

2017年8月期 決算概要

今後の成長戦略

2018年8月期 業績予想

参考資料



収益性の高い案件の受注拡大により、売上・利益ともに**20%超**の成長を見込む

(単位：百万円)

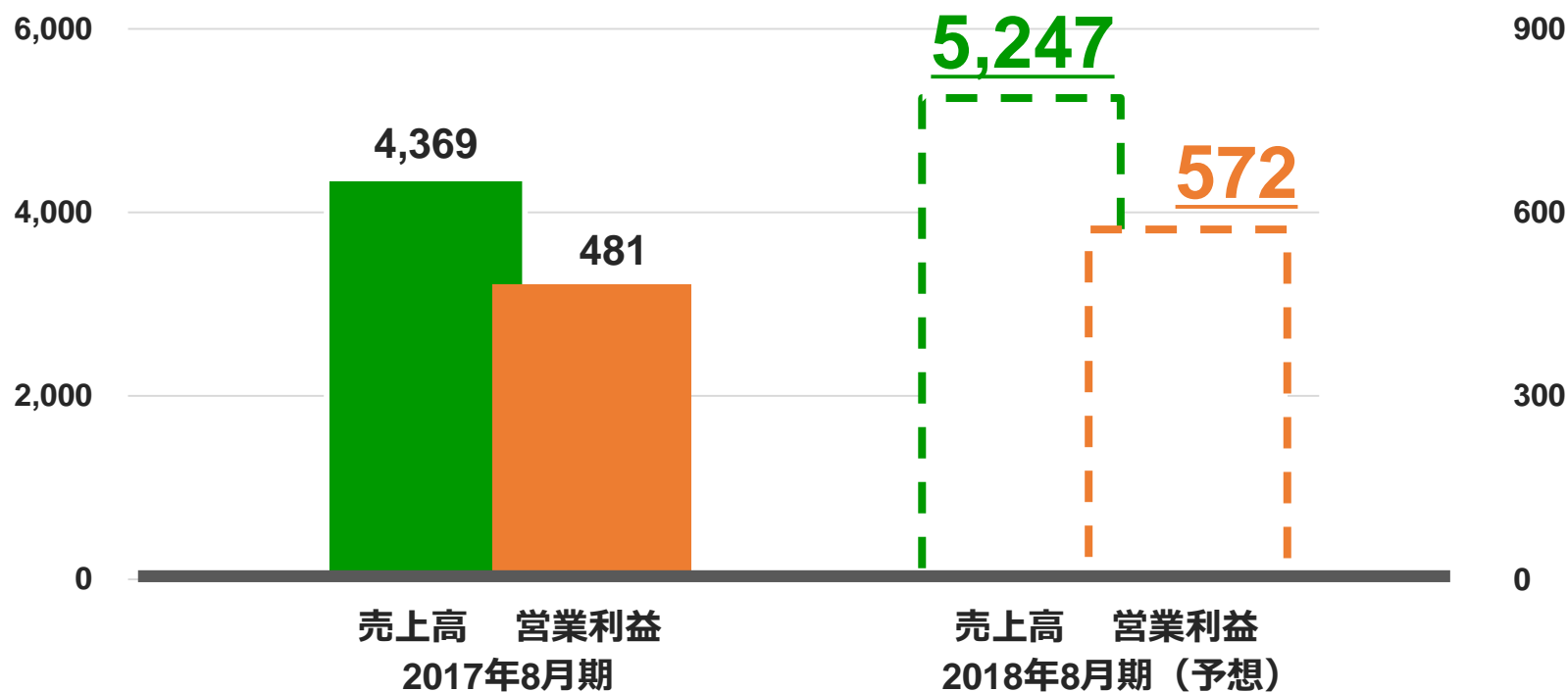
	2017年8月期	2018年8月期		前期比	
	実績	予想	(額)	(率)	
売上高	4,705	5,654	+948	+20.2%	
営業利益	307	510	+202	+65.7%	
経常利益	406	553	+147	+36.2%	
親会社株主に帰属する 当期純利益	209	308	+98	+47.1%	





- スマートフォン向け大型プロジェクトの開発増、及び、前期に開発完了した大型のスマートフォン向けゲームの運営業務の着実な遂行等により前期比20%超の増収を見込む
- 増収に伴い、利益も大幅伸長
- Switch向け開発案件の引き合いが増加傾向にあり、収益拡大に更なる余地

(単位：百万円)

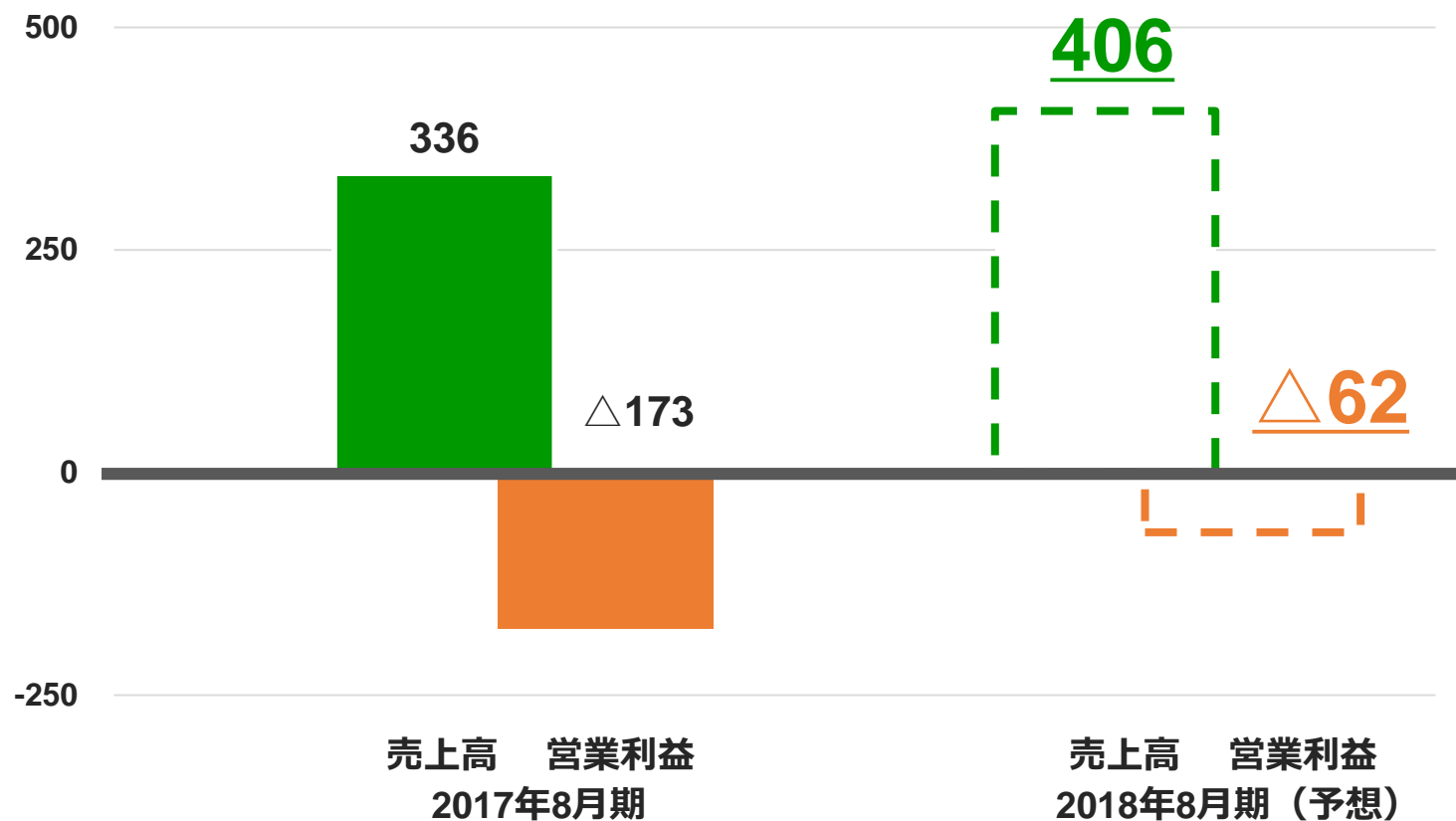






- 新ハード向けカラオケ配信事業の開始により、  
前期比20%超の増収を見込む
- 東南アジア向けコンテンツ配信事業の先行投資の減少により、  
赤字幅も大きく改善

(単位：百万円)



## スマートフォン向けコンテンツを中心に、今後1年で25本の開発を予定

### スマートフォン向けコンテンツ

# 18本

- ・ スマートフォン向けゲームの開発依頼は引き続き増加傾向
- ・ 前期より4本の上積みを見込む

### 携帯型ゲーム機向けソフト

# 1本

ニンテンドー3DS 1本

### 据置型ゲーム機向けソフト

# 3本

Switch 1本  
PS4 1本/ Xbox One 1本

**Switch向けの引き合いが増加し、試作案件も複数進行**

### パソコン向けソフト

# 3本

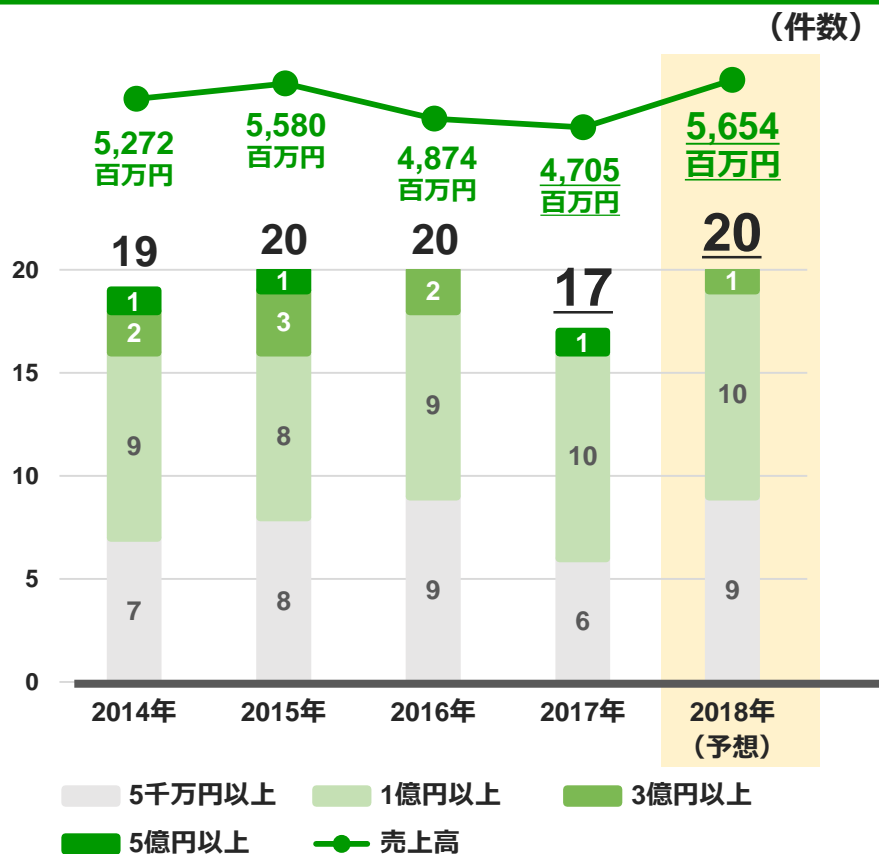
## ストック収入として安定的な収益を見込む運営サイト数が増加予定

# 32サイト

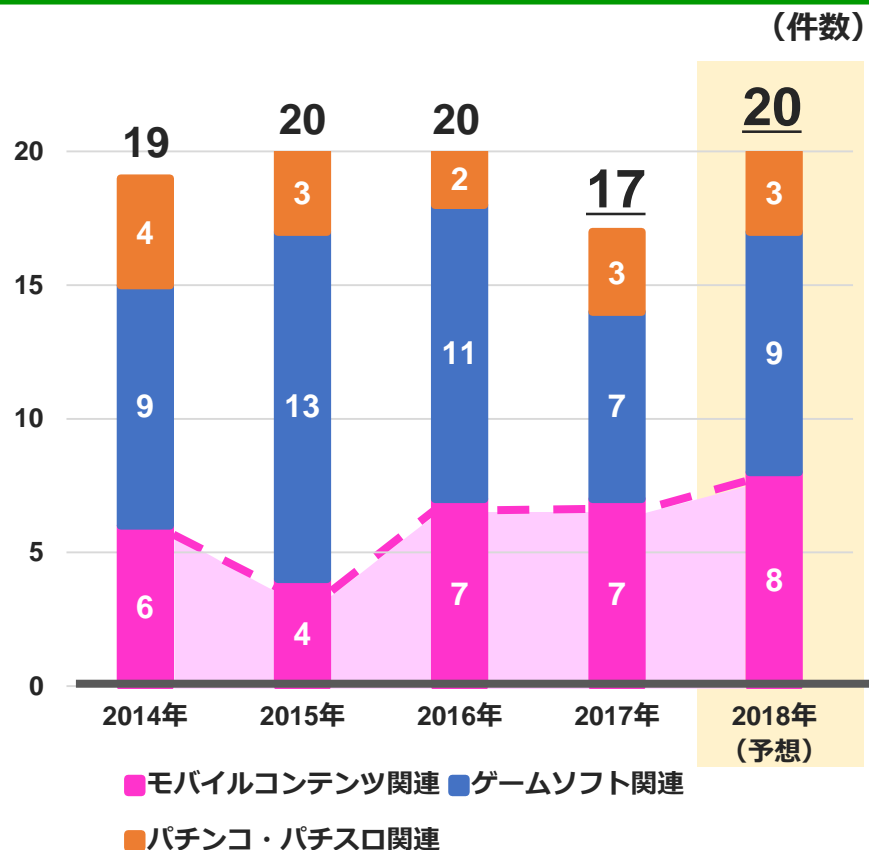
## 大型プロジェクトの売上拡大が継続

## スマートフォン向け大型プロジェクトが増加基調

### 大型プロジェクト件数と売上高の推移



### 製品別大型プロジェクトの件数推移



※ 開発金額が5千万円を超える案件を大型プロジェクトとしております。

なお、件数は試作案件も含めた案件数のため、タイトル数を示すものではありません。

## 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。

### 2018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

**61.5%**

**配当性向**

2017年8月期 決算概要

今後の成長戦略

2018年8月期 業績予想

参考資料



(2017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

(単位：百万円／%表示は対前期増減率)

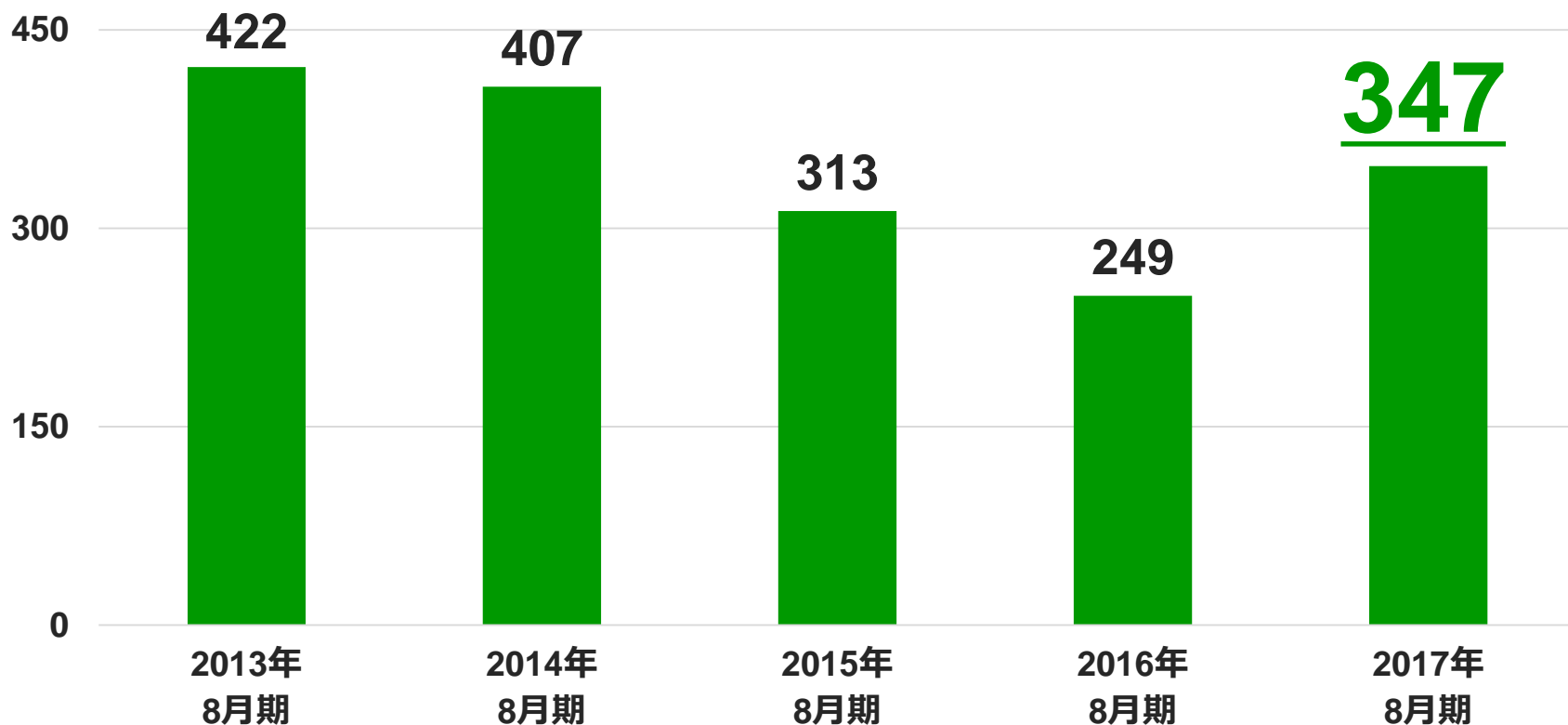
## 2018年8月期セグメント別売上（計画）

	デジタル エンタテインメント事業	その他	合計
開発売上	3,502 +3.4%	266 +24.0%	3,768 +4.7%
運営売上	1,563 +125.2%	47 △10.2%	1,610 +115.7%
ロイヤリティ売上	181 △37.2%	92 +35.6%	274 △23.3%
合計	5,247 +20.1%	406 +21.0%	5,654 +20.2%

## 2017年8月期セグメント別売上（実績）

	デジタル エンタテインメント事業	その他	合計
開発売上	3,385	214	3,600
運営売上	694	52	746
ロイヤリティ売上	289	68	358
合計	4,369	336	4,705

プロジェクトの大型化に伴う減少傾向に底入れの兆し。  
回復局面へ。



※ 件数には、運営プロジェクトを含んでおります。  
なお、件数は試作案件も含めた案件数のため、タイトル数を示すものではありません。





複雑化・多様化するゲーム市場において豊富なパイプライン展開を可能にする

## 多彩な技術ポートフォリオ



長年の実績とノウハウに基づく

## 信用力と強固な財務基盤



豊富な実績に裏付けされた開発売上と積み上げ型の運営売上を持つ

## 安定的なビジネスモデル

## < 強みの源泉 >

国内外を代表する多種多様な顧客との取引実績



豊富な情報力

- マーケットニーズのいち早い獲得

ワンストップで対応



一気通貫の企画・開発・運営力

- 業界内での高い評価
- 参入障壁が高い
- 唯一無二の存在

あらゆるプラットフォームに対応



高い技術力

- 環境変化へのフレキシブルな対応

約1,000名のスタッフ数  
(独立系受託開発企業内最多)



充実した開発体制

- 開発案件の複雑化・大型化に対応

多彩な技術ポートフォリオ

信用力と強固な財務基盤

安定的なビジネスモデル

- 本プレゼンテーションおよび引き続き行われる質疑応答の際の回答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や発言は、受託開発に対する需要変動、各ソフトの開発・ロイヤリティと開発費の設定および、ゲームハード別の需要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。
- 本プレゼンテーションおよび引き続き行われる質疑応答の際の回答に含まれる全ての将来予測に基づく記載や発言は、プレゼンテーションの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や発言を更新する義務を負いません。またこの記載や発言は、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 経営管理本部 経営企画部 (IR担当)**

**電話 : 075-342-2525 (代表)**

**E-mail : keiki@tose.co.jp**