

株式会社トーセ

証券コード：4728（東証1部）

2021年8月期

決算説明資料

2021年10月21日



2021年8月期 決算概要

中期経営ビジョン振り返り

2022年8月期 重点施策

2022年8月期 業績予想

参考資料



- **2021年8月期 決算概要**

中期経営ビジョン振り返り

2022年8月期 重点施策

2022年8月期 業績予想

参考資料

前期比増収減益

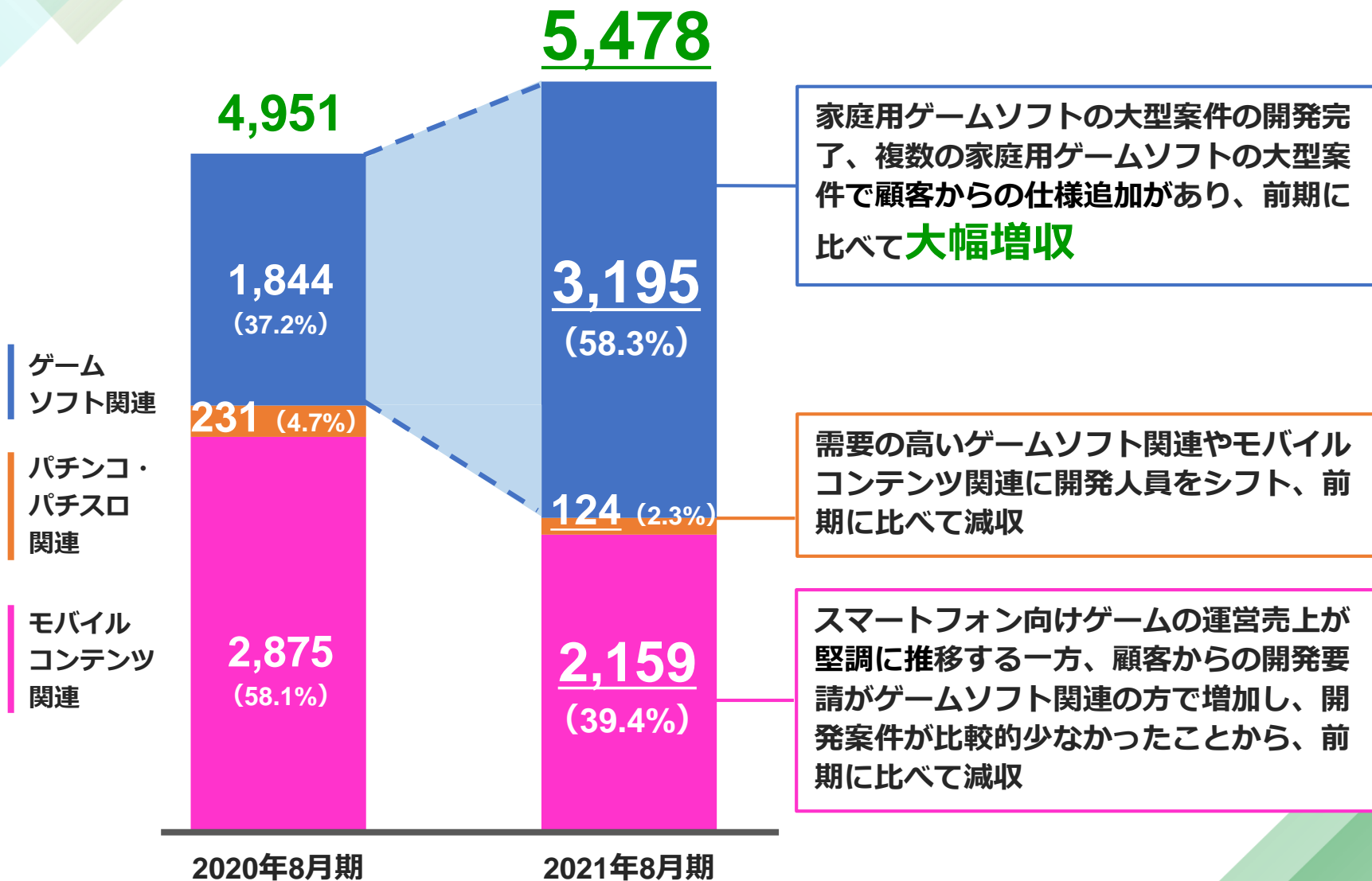
売上高は家庭用ゲームソフトの大型案件の開発が完了し大幅増収。利益についてはスマホ向けゲーム開発費用の増加、新型コロナウイルス感染防止のための対策費用が影響。

(単位：百万円)

	2020年8月期 実績	2021年8月期 実績	前期比		(ご参考) 2020年8月期 期初予想
			(額)	(率)	
売上高	5,635	5,960	+324	+5.8%	5,215
売上原価	4,325	4,782	+457	+10.6%	3,977
販売管費	944	910	▲33	▲3.6%	987
営業利益	365	266	▲98	▲27.1%	250
営業外損益	21	18	▲3	▲16.6%	23
経常利益	387	284	▲102	▲26.5%	274
特別損益	▲17	▲25	▲7	—	0
法人税等	140	107	▲32	▲23.3%	109
非支配株主に帰属する 当期純利益	1	4	+2	+107.6%	2
親会社株主に帰属する 当期純利益	227	148	▲79	▲34.8%	162

デジタルエンタテインメント事業（売上構成）

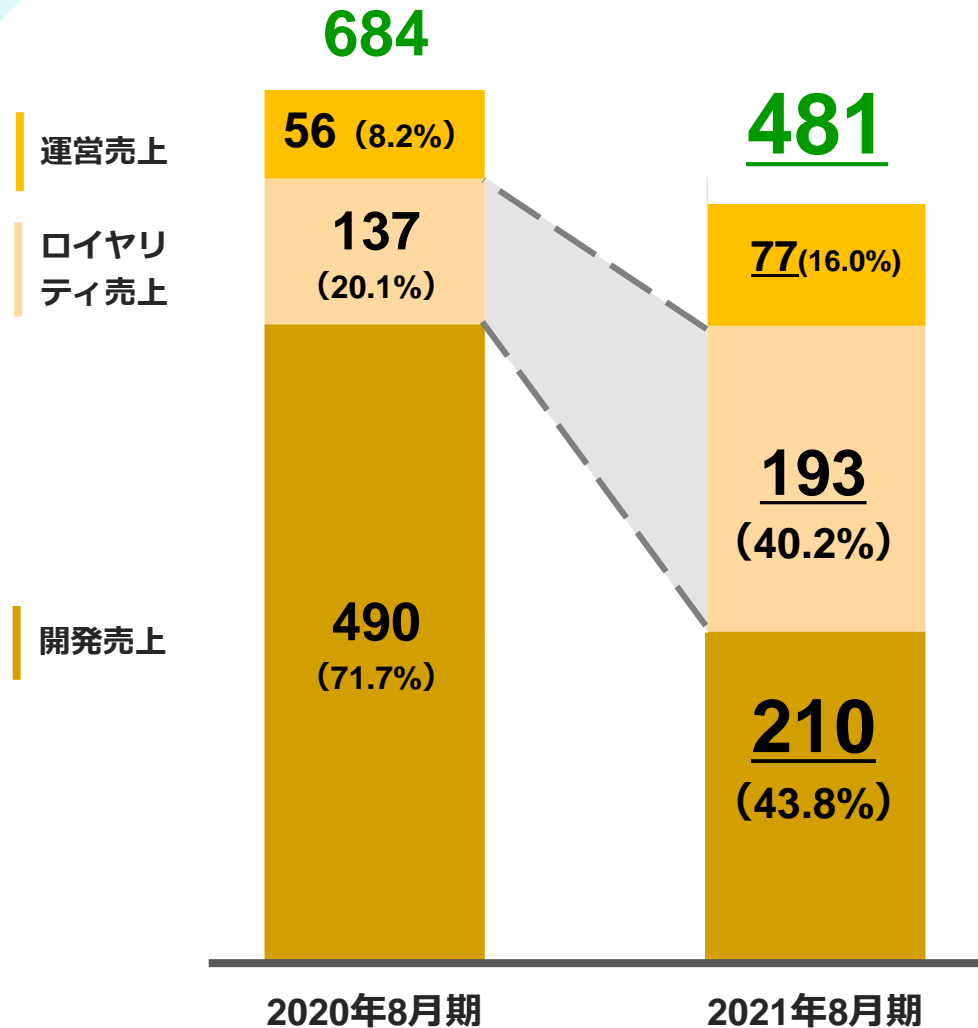
（単位：百万円）



その他事業（売上構成）



（単位：百万円）



- コロナ禍による巣ごもり消費の拡大に伴い、家庭用カラオケの楽曲配信事業のロイヤリティ売上が伸長
- SI関連においては、ソフト開発に関するコンサルティングやサポートなど新規企業との取引が開始したものの、前期に大型案件の開発完了があったことの影響

セグメント別概況



(単位：百万円)

		2020年8月期 実績	2021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	4,951	5,478	+527	+10.6%
	その他事業	684	481	▲202	▲29.6%
	合計	5,635	5,960	+324	+5.8%
セグメント 利益	デジタル エンタテインメント事業	313	223	▲90	▲28.8%
	その他事業	51	43	▲8	▲16.7%
	合計	365	266	▲98	▲27.1%



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®※
向けゲームソフト「SCARLET NEXUS」を、株式会社バンダイナムコスタジオ様と
共同開発させていただきました。

※Steam®版は、2021年6月25日発売

2021年8月期 決算概要

- 中期経営ビジョン振り返り

2022年8月期 重点施策

2022年8月期 業績予想

参考資料

戦略：「永遠に続く会社づくり」 戦術：「縁の下の力持ち」

外部環境の急速な変化



中期経営ビジョン NEXT 2021

－ 中長期的な企業価値と資本効率の向上に向けて －

組織戦略



事業戦略



重点施策として推進

組織戦略

重点施策

成果

1 顧客視点に立った開発・
運営サービスの提供を可能にする組織の再編成

- ・ 事業部門をフラットな組織、プロジェクト中心に機動する体制に再編
- ・ 研究開発推進室や企画開発推進室、運営開発支援室など開発プロジェクトへのサポート体制を構築し、強化

2 次世代を担う開発スタッフ・経営マインドを持った人材の育成

- ・ ビジネスマンとしての総合的なスキルアップのために、自社での研修、外部研修を充実化
- ・ 職種別のキャリアプランの見直しを実施

3 海外子会社を中心としたグローバル化の推進

- ・ 新型コロナウイルス感染拡大前に開発体制のグローバル化を開始
- ・ 新型コロナウイルス感染拡大後は、オンライン体制で日本から海外子会社を支援

事業戦略

重点施策

1

サービスの高付加価値化
による収益基盤の強化

- ### 成果
- ・ KPI（重要業績評価指標）の分析結果を活用し、ユーザーの動向を探りながらスマートフォン向けゲームの運営を軌道に乗せる
 - ・ ゲーム運営を支える、サーバ・インフラ開発・保守の技術力が向上

2

技術進歩・外部環境を適切に捉えた既存事業の技術力向上や新事業分野への進出

- ・ 新型ゲーム機向けのタイトルの完了で、開発技術・ノウハウを取得
- ・ 非ゲーム分野での事業に取り組み、開発技術やノウハウを蓄積

2021年8月期 決算概要

中期経営ビジョン振り返り

- **2022年8月期 重点施策**

2022年8月期 業績予想

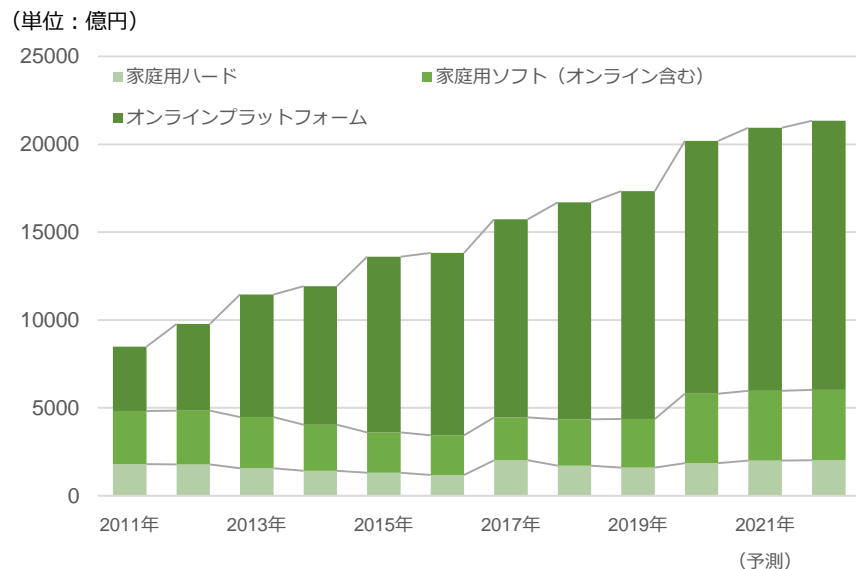
参考資料

国内のゲーム市場規模が2020年に2兆円を突破、国内クラウドゲーム市場規模も増加し、今後クラウドゲーム普及の本格化が見込まれる

国内ゲーム市場推移

家庭用ゲーム市場において、2020年11月にプレイステーション5とXbox Series X|Sが登場し、今後の市場拡大も期待されている

国内 家庭用/オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移

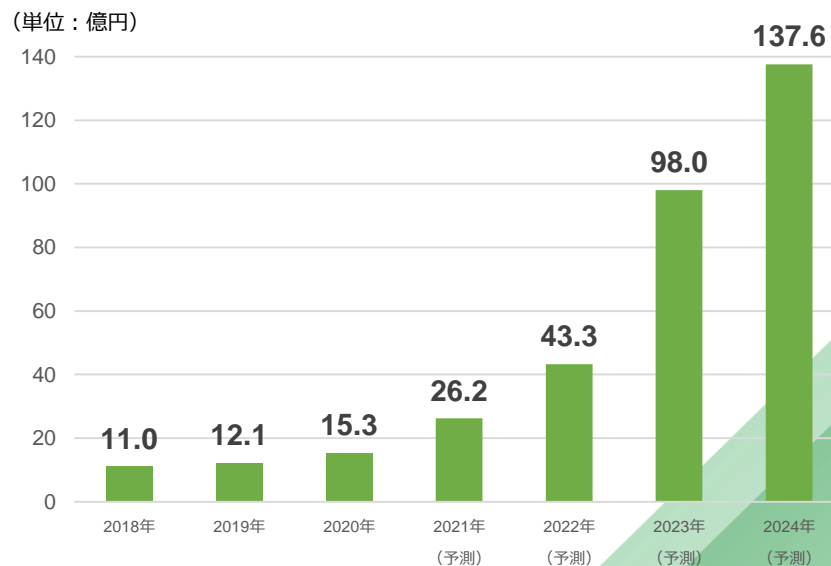


出所：『ファミ通ゲーム白書2021』発行・編：角川アスキー総合研究所

国内クラウドゲーム市場規模推移

新型ゲーム機はネットワーク機能が強化され、クラウドゲームサービスの普及は本格化していくと考えられる

国内 クラウドゲーム市場規模推移



ゲーム業界各社の動向

- デジタルマーケティングの強化
- ユーザーニーズを捉えた新しいゲーム体験の創出
- 新型ゲーム機や通信環境に応じた高いクオリティのコンテンツを志向
- グローバル市場での競争力を高める
- 開発スピード・価格競争力を上げるための開発の効率化

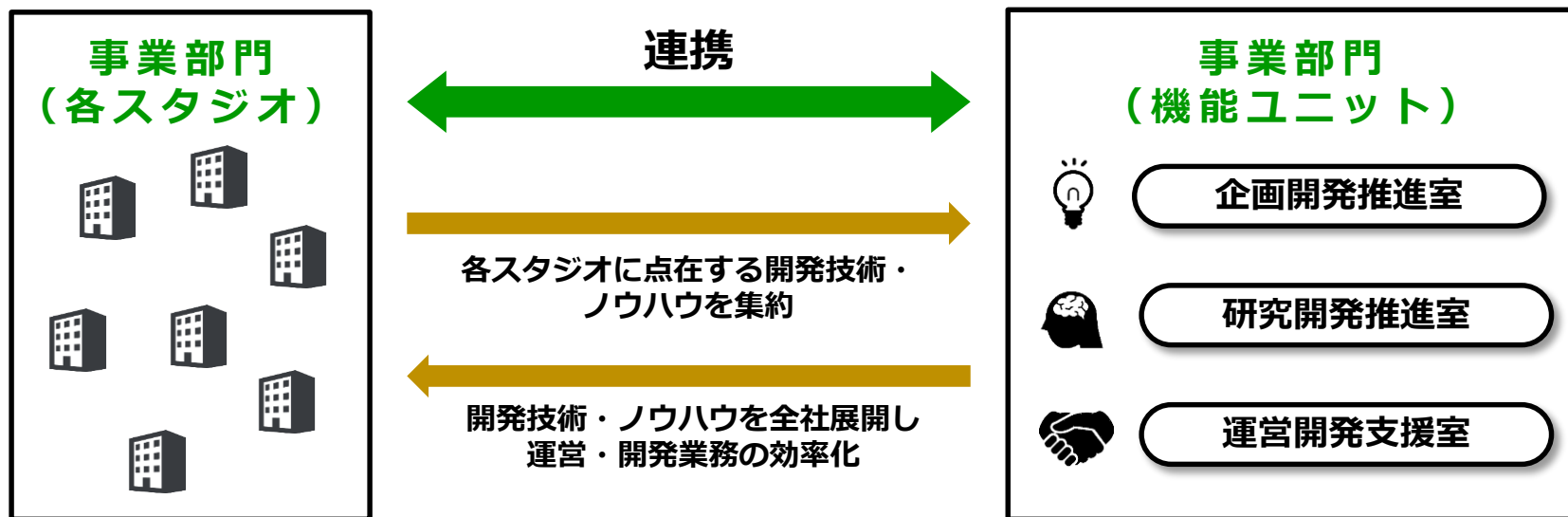


トーセにて、あらゆる面での対応が求められる

- 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**
- 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**
- 3 | **人事・教育・採用の改革を継続**

大規模・高度化する開発に対応した開発体制の充実・強化

- ✓各スタジオが獲得した開発技術やノウハウを、事業部門の機能ユニットで集約し、全スタジオに展開
- ✓機能ユニットで進める標準化により、各スタジオでのプロジェクト運営の品質向上を目指す
- ✓データ分析チームの強化を図り、ゲームの運営への活用に留まらず、開発途上のゲームのマーケティングやプロモーション領域への活用の拡大準備。



獲得した開発技術・ノウハウ
の全社展開

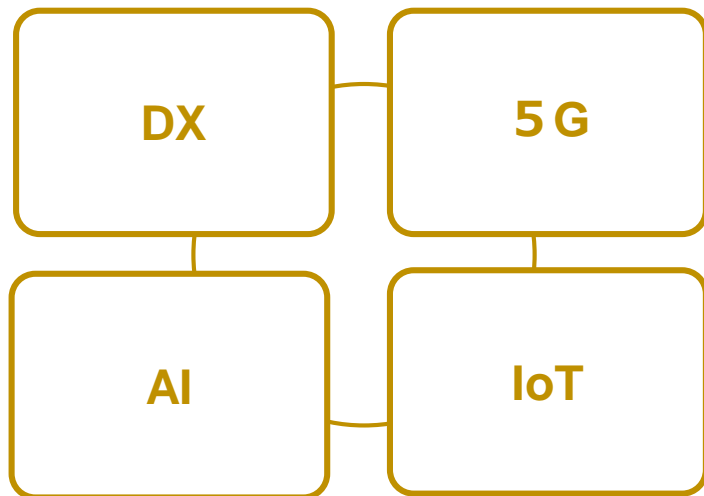
プロジェクト運営の
品質向上

データ分析チームの
強化

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

- ✓ IoTやAIなどの進歩に合せSI関連に取り組むBTDスタジオとゲームスタジオが連携し、新規事業に挑戦
- ✓ 事業開発部（営業推進室と渋谷スタジオのIPチームを統合）により、ゲームに限らないIPを活用したエンタテインメント事業に挑戦

デジタル社会の加速



トーセの技術



急速に進化するデジタル社会に対応した事業に挑戦

人事・教育・採用の改革を継続

✓ 積極的な人材投資で、従業員からも選ばれる企業へ

2018/8期
～21/8期

4期連続で人事制度や報酬制度の改善を実行

- キャリアプランの再構築
- 人事制度改革
- 次世代リーダー育成の研修充実化
- 「技術貢献表彰」「プロジェクト表彰」制度 等

従業員が働きやすい組織環境づくり 風通しの良い企業風土づくり

- コミュニケーション活性化
- 従業員の待遇改善

2022/8期

- 職場環境の整備を継続
- 次世代を担う人材への教育に注力



2021年8月期 決算概要

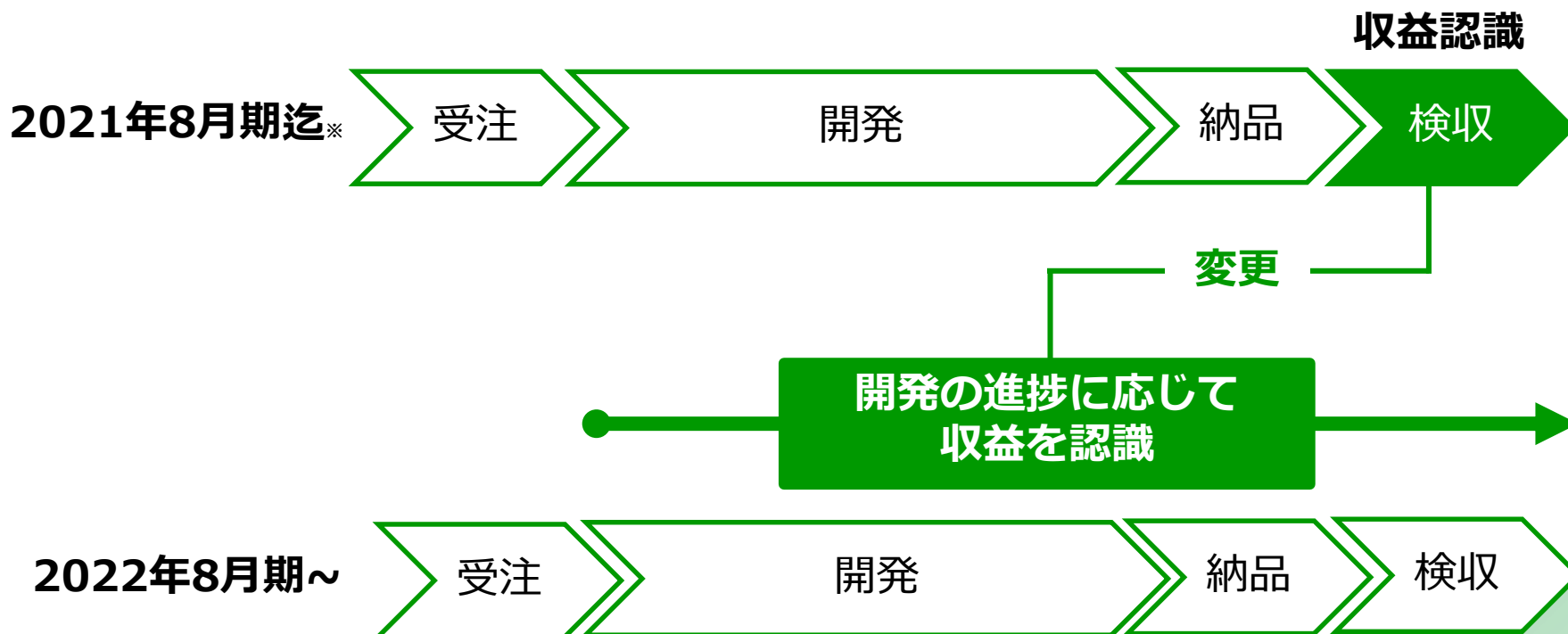
中期経営ビジョン振り返り

2022年8月期 重点施策

- **2022年8月期 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、開発検収完了時に認識していた収益を、開発業務の進捗に応じて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

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、取引先様からの開発依頼件数は増加傾向

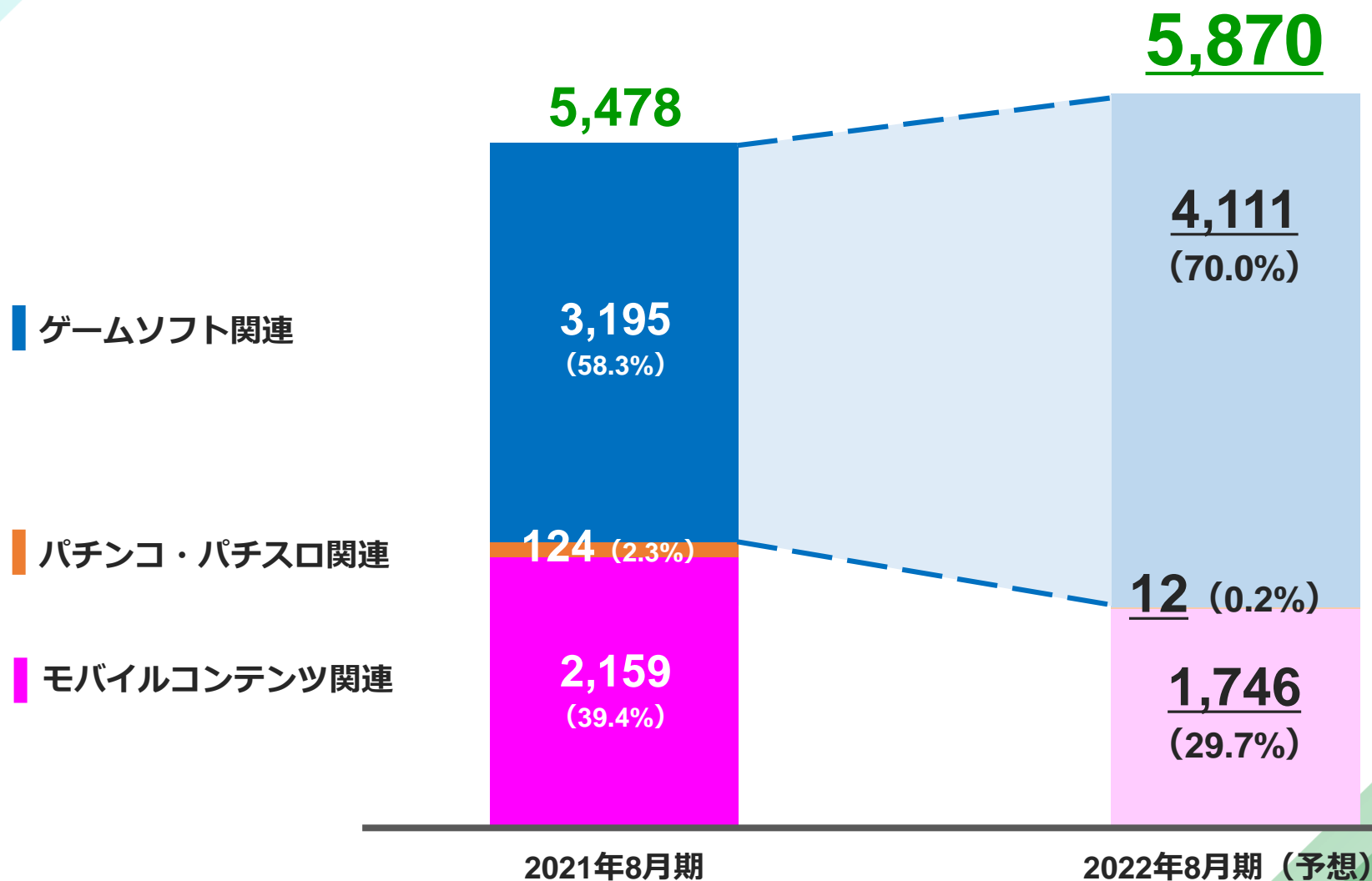
(単位：百万円)

	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%

デジタルエンタテインメント事業（予想売上構成）



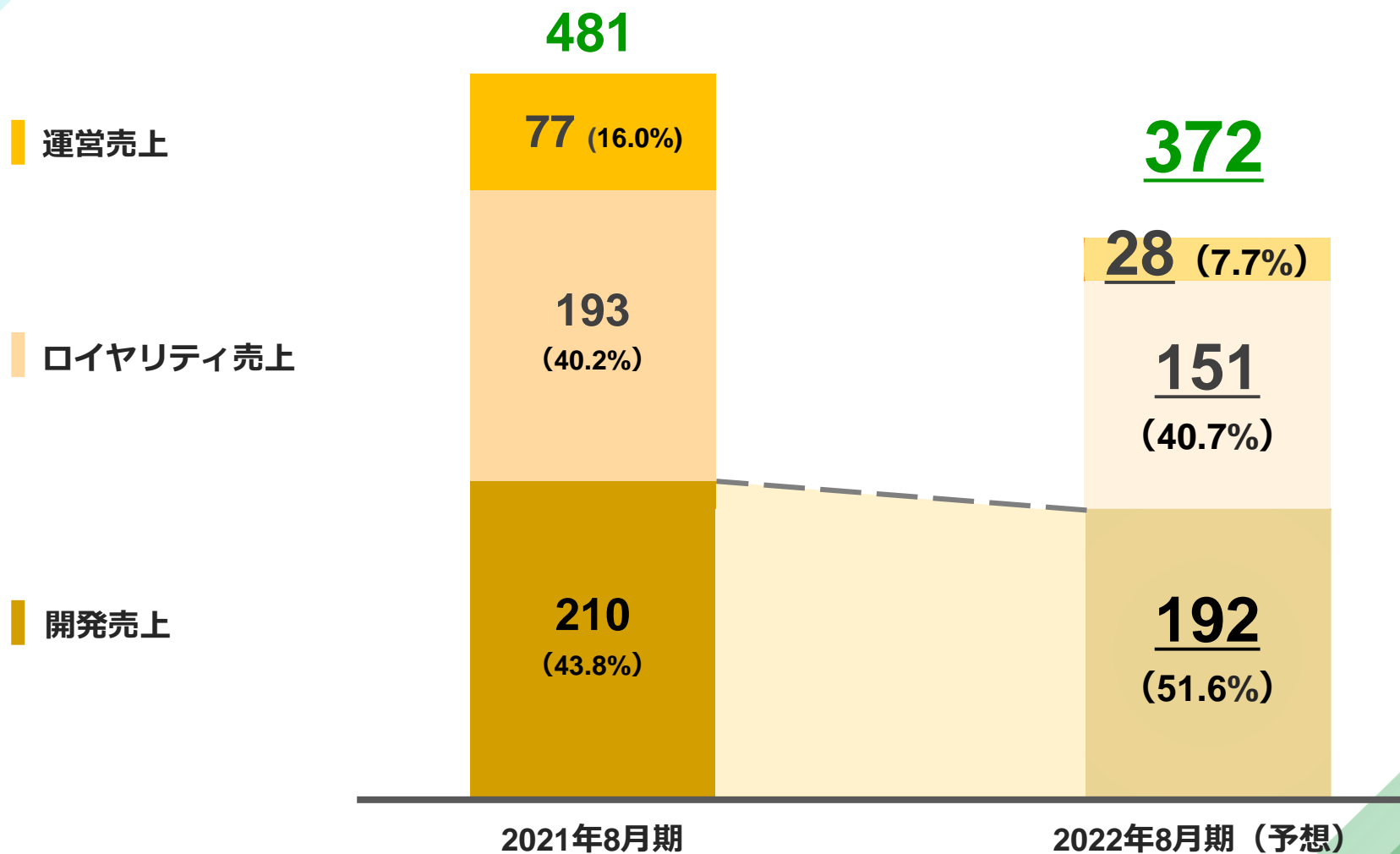
（単位：百万円）



その他事業（予想売上構成）

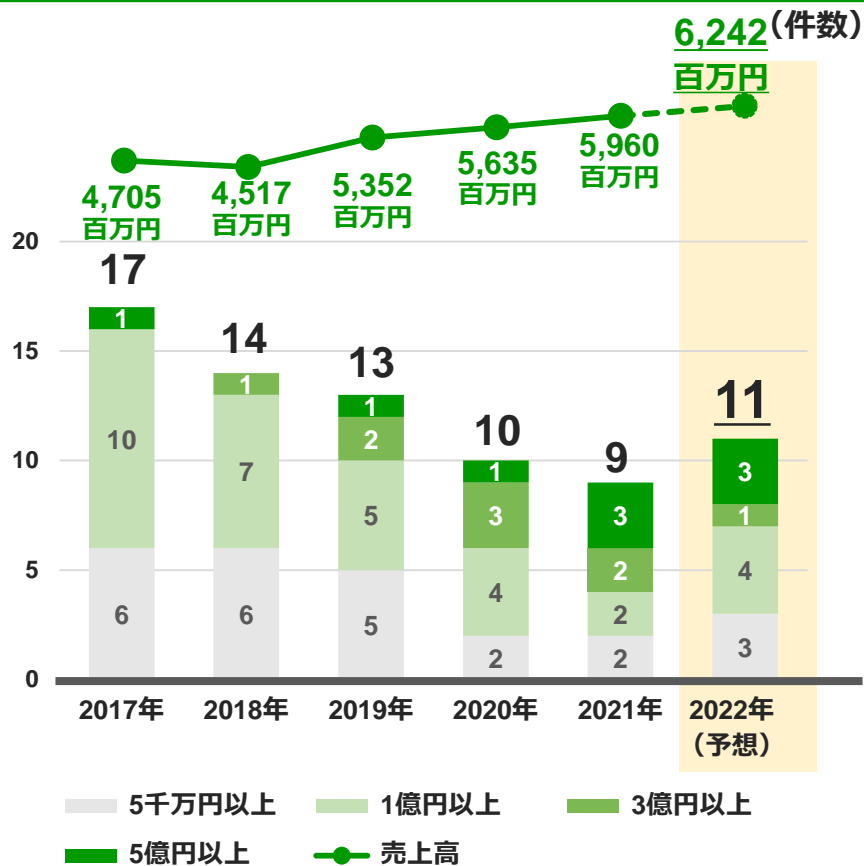


（単位：百万円）

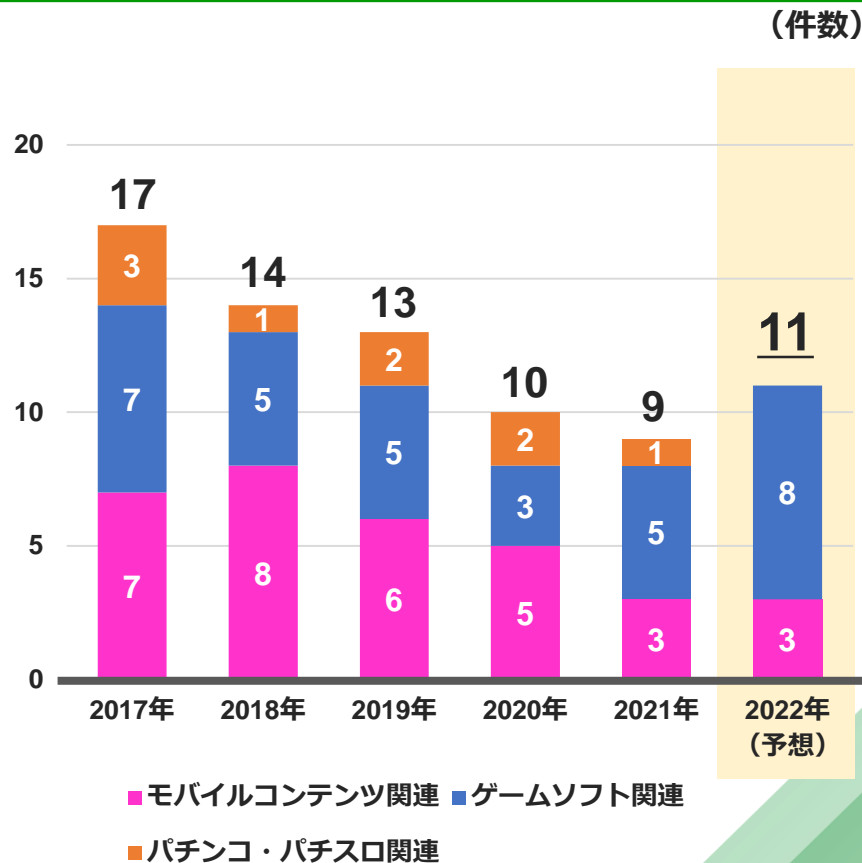


市場動向により、ゲームソフト関連の案件が増加する見込み

大型プロジェクト規模別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5千万円以上を超える案件を対象としております。

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。

2022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

66.2%
配当性向

2021年8月期 決算概要

中期経営ビジョン振り返り

2022年8月期 重点施策

2022年8月期 業績予想

- **参考資料**



(2021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

セグメント別連結業績の詳細



(単位：百万円／％表示は対前期増減率)

2021年8月期 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	4,050	+19.9%	210	▲57.0%	4,261 +10.1%
運営売上	1,249	▲9.7%	77	+36.9%	1,326 ▲7.9%
ロイヤリティ売上	178	▲4.8%	193	+40.8%	372 +14.5%
合計	5,478	+10.6%	481	▲29.6%	5,960 +5.8%

2020年8月期 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	3,379		490	3,869
運営売上	1,384		56	1,440
ロイヤリティ売上	187		137	325
合計	4,951		684	5,635

セグメント別通期連結業績の詳細見通し



(単位：百万円／%表示は対前期増減率)

2022年8月期 セグメント別売上（予想）

	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	4,870	+20.3%	192	▲8.8%	5,063	+18.8%
運営売上	895	▲28.3%	28	▲62.6%	924	▲30.3%
ロイヤリティ売上	104	▲41.7%	151	▲21.7%	255	▲31.3%
合計	5,870	+7.2%	372	▲22.6%	6,242	+4.7%

2021年8月期 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	4,050		210		4,261	
運営売上	1,249		77		1,326	
ロイヤリティ売上	178		193		372	
合計	5,478		481		5,960	



- 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、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>

