

## トーセ (コード 4728)

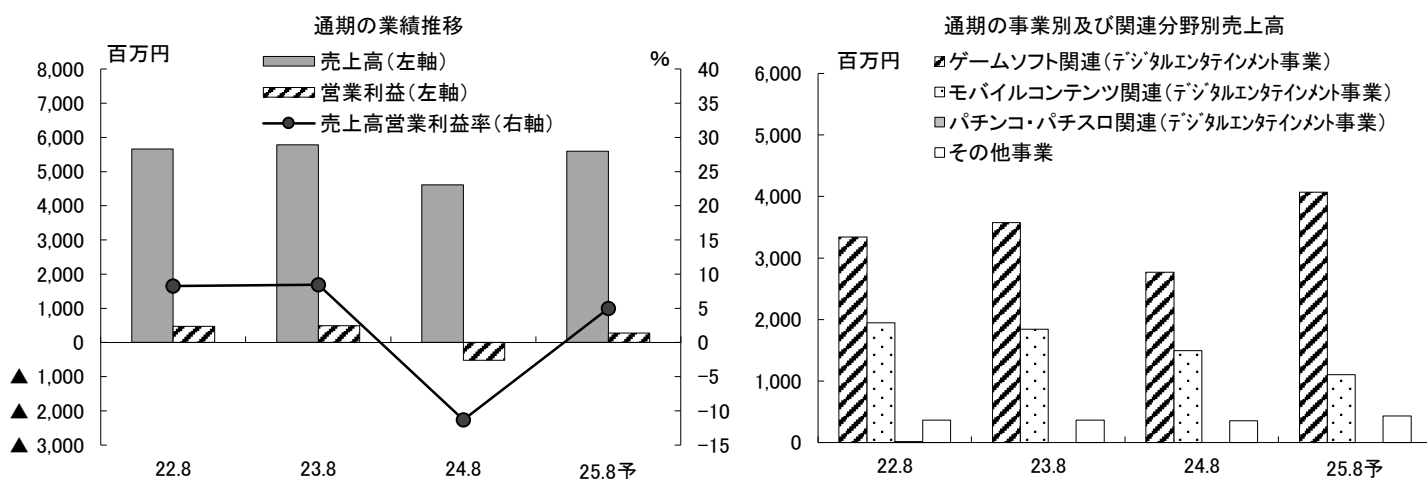
### ◆通期業績推移(連結) (25.8 予は会社側発表値)

決算期	売上高	営業利益	1株純利益	1株配	営業CF	投資CF	財務CF	現金及び現金同等物
22.8	5,662	469	40.9	25.0	684	200	▲188	1,643
23.8	5,783	488	65.9	25.0	1,177	▲70	▲189	2,554
24.8	4,615	▲522	▲34.4	予25.0	▲1,286	196	▲189	1,278
25.8予	5,600	280	21.1	25.0	—	—	—	—

### ◆各決算期中の中間期業績推移(連結) (25.8 予は会社側非開示のため表記しない)

決算期	売上高	営業利益	1株純利益	1株配	営業CF	投資CF	財務CF	現金及び現金同等物
22.8	2,638	144	8.8	12.5	244	258	▲94	1,339
23.8	3,037	258	26.6	12.5	89	▲53	▲94	1,582
24.8	2,013	▲459	▲41.7	12.5	▲1,374	188	▲95	1,275

(CF=キャッシュ・フロー。現金及び現金同等物は各期末値。▲はマイナス。単位は百万円、円)



**24年8月期の業績概況**…24年8月期は、デジタルエンタテインメント事業で不採算となった案件や、開発プロジェクトの中止、失注が重なり、前年に比べて売上高が約20%減少。営業損益は赤字となった。1株当たりの年間配当金は25円の予定。

当期の業績は、売上高46億1,500万円(23年8月期比20.2%減)、営業損失5億2,200万円(23年8月期は4億8,800万円の黒字)、経常損失5億100万円(同5億3,100万円の黒字)、親会社株主に帰属する当期純損失2億6,000万円(同4億9,900万円の黒字)となった。特別利益で投資有価証券売却益1億1,600万円(23年8月期比21.1%減)を、経営資源集中のための拠点整理に伴う関係会社整理損失引当金繰入額1億5,100万円(23年8月期は無し)を特別損失でそれぞれ計上した。

事業セグメント別の売上高は、デジタルエンタテインメント事業42億6,200万円(23年8月期比21.3%減)、その他事業3億5,200万円(同2.9%減)。デジタルエンタテインメント事業のうち、ゲームソフト関連売上が27億7,000万円(同22.6%減)、モバイルコンテンツ関連売上が14億9,200万円(同18.9%減)となった。また、事業セグメント別の営業利益は、デジタルエンタテインメント事業5億9,400万円の損失(23年8月期は4億2,300万円の黒字)、その他事業7,100万円(23年8月期比10.5%増)となった。

デジタルエンタテインメント事業において、ゲームソフト関連では、第3四半期(24年3~5

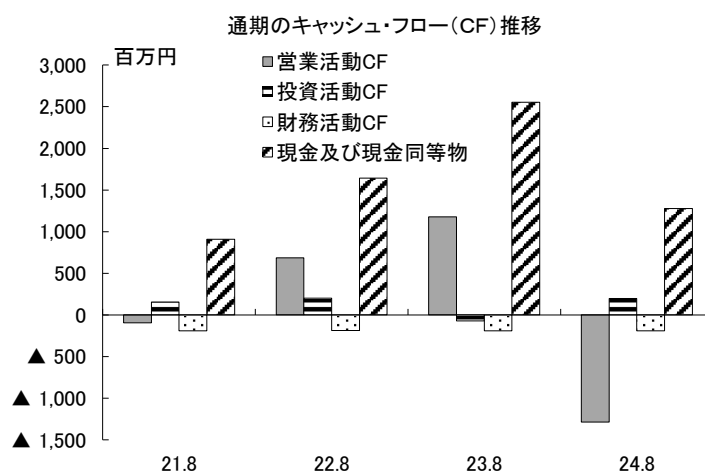
月)に、顧客におけるゲーム事業の方針、タイトルのリリースについての考え方の転換により、複数の開発案件が中止、失注となって、見込んでいた売上を逸失し、開発人員の稼働低下が発生。これに加え、開発中止案件の一部で顧客からの引き合いに基づき企画作業や試作を進めていたところ、作業分の売上が計上できず、開発コストのみが発生し、減収となった。また、モバイルコンテンツ関連では、スマートフォン向けゲームの運營業務は堅調に推移した一方、開発業務において、スマートフォン向けゲームの案件について開発途中にサーバー側のシステムで大規模な増強が必要となり、これに付随してコンテンツ部分に一部手戻りが発生。当初想定よりも大幅に開発スケジュールが延び、他の案件に着手できない状況となったため、開発売上は減少。同事業は減収、赤字となった。その他事業については、SI事業において、想定していた案件の失注や、着手遅延などの影響が続いたものの下半期の挽回で売上がほぼ横ばいとなったほか、前年にあったライセンス監修案件の収益(数年間隔で計上)が当期は無かったことから減収となったが、家庭用カラオケ楽曲配信事業は引き続き高水準で推移しており、増益となった。

キャッシュ・フロー(以下、CF)について、当期末の現金及び現金同等物残高は12億7,800万円(23年8月期末比50.0%減)となった。

営業活動によるCFは、税金等調整前当期純損失5億3,500万円(23年8月期は税金等調整前当期純利益7億1,000万円)、売上債権の増加額6億3,900万円(同減少額7億2,700万円)、仕入債務の増加額1億2,300万円(同減少額1億1,000万円)、法人税等の支払額1億8,200万円(23年8月期比27.2%減)などにより、12億8,600万円の支出(23年8月期は11億7,700万円の収入)となった。投資活動によるCFは、有形固定資産の取得による支出4,400万円(同34.3%減)、投資有価証券の取得、売却及び償還による差引収入額2億8,800万円(23年8月期は差引支出額5,300万円)などにより、1億9,600万円の収入(同7,000万円の支出)に。財務活動によるCFは、配当金の支払額1億8,900万円(23年8月期比0.1%増)などにより、1億8,900万円の支出(同0.1%増)となった。

**25年8月期の業績見通し**…25年8月期の業績は、売上高56億円(前期比21.3%増)、営業利益2億8,000万円、経常利益2億6,000万円、親会社株主に帰属する当期純利益1億6,000万円の見通しで、1株当たりの年間配当金は25円の予定。

事業セグメント別において、売上高予想は、デジタルエンタテインメント事業51億7,000万円(同21.3%増)、その他事業4億3,000万円(同21.9%増)、営業利益予想は、デジタルエンタテインメント事業1億9,500万円、その他事業8,500万円(同18.4%増)。また、デジタルエンタテインメント事業の売上高予想の内訳については、ゲームソフト関連売上が40億7,000万円(同46.9%増)、モバイルコンテンツ関連売上が11億円(同26.3%減)となっている。



本レポートは、会社側が発表した決算短信や決算説明資料などに基づき作成しており、証券投資の参考となる情報の提供を目的としたもので、証券の売買を勧誘する目的で作成したものではありません。株式の売買取引には、約定代金に対して手数料が必要となります。また、株式は、株価の変動により損失が生じる恐れがあります。投資に関する最終決定は、投資家ご自身の判断でなさいますようお願い致します。本レポートは各種データに基づいて作成していますが、その正確性・完全性を全面的に保証するものではありませんので、予めご了承下さい。なお、本レポートの著作権は西村証券に帰属しており、電子的・機械的などの方法を問わず、無断で本レポートを引用または複製、転送することを禁じます。