



株式会社 **トーセ**

証券コード：4728（スタンダード）

2026年8月期 第3四半期

決算説明資料

2026年7月9日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.



- **2026年8月期 第3四半期決算概要**

2026年8月期 通期業績予想

参考資料

ゲーム事業が一時的に停滞し、前年同期比営業減益

ゲーム事業の主要な開発プロジェクトの2Qまでの堅調な進行が寄与し、売上高は前年同期とほぼ同水準。しかしながら、1Qを中心としたレベニューシェアの反動減に加え、3Qはゲーム事業の海外向け大型プロジェクトが一時停止（再開時期未定）したことで稼働に想定以上の空きが発生し、前年同期比営業減益。

（単位：百万円）

	2025年8月期	2026年8月期	前年同期比	
	3Q 実績	3Q 実績	(額)	(率)
売上高	4,863	4,822	▲40	▲0.8%
売上総利益	1,330	1,141	▲189	▲14.2%
販管費	822	861	+38	+4.6%
営業利益	507	280	▲227	▲44.8%
営業利益率	10.4%	5.8%	▲4.6pt	—
経常利益	503	322	▲180	▲35.9%
経常利益率	10.4%	6.7%	▲3.7pt	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	124	200	+75	+61.0%

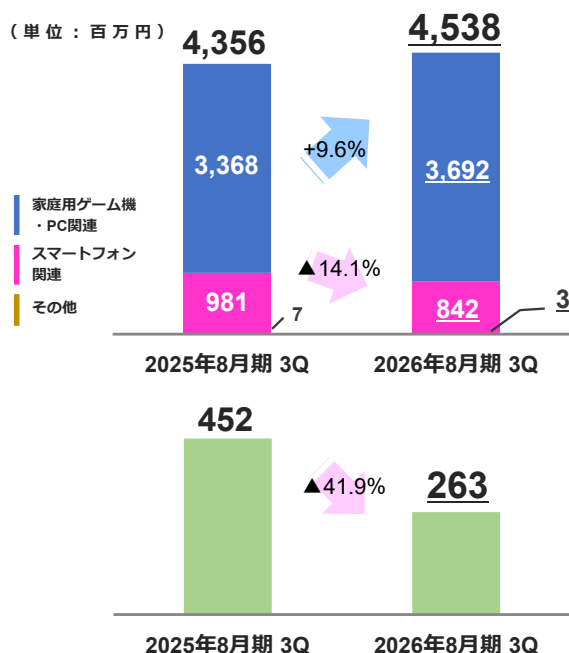
- 当第3四半期においては、ゲーム事業で海外クライアント向けの大型の開発プロジェクトが一時停止（再開時期未定）となり、3月以降開発リソースに稼働の空きが発生しました。その他の複数の主要な開発プロジェクトは重要な終盤工程に入っており、計画通り順調に進行しているものの稼働は徐々に下降していることから、当第3四半期（3ヶ月間）は第1四半期・第2四半期に比べ売上が減少しました。しかしながら、第2四半期連結累計期間までにおける主要なプロジェクトの堅調な開発進行が寄与し、当第3四半期連結累計期間の売上高は前年同期とほぼ同水準の48億2,200万円となりました。
- 利益面については、上述のとおり開発リソースに稼働の空きが発生したことで、人件費等の固定的な製造原価をカバーするに足る売上を確保できなかったことに加え、第1四半期を中心に、前年同期に比べゲーム事業のレベニューシェア※が減少したことなどから、営業利益は2億8,000万円、経常利益は3億2,200万円となりました。前年同期には、現在進行中の長岡京新オフィスビルの建設に関連した既存のビルの減損損失やテナントの移転補償金が発生していたのに対し、当第3四半期連結累計期間には特別損失の発生はなかったことから、親会社株主に帰属する四半期純利益は2億円となりました。

※ 開発したタイトルの販売に応じて分配される成功報酬であり、原価を伴わない収益。



前年同期比増収をキープするものの、稼働低下で営業減益

家庭用ゲーム機・PC関連の主要な開発プロジェクトの、2Qまでの活発な進行が貢献し、3Q（3ヶ月間）の売上は一時的に落ち込んだものの、累計で前年同期を上回る収益水準をキープ。稼働低下とレベニューシェアの反動減で営業利益は前年同期比減益。速やかな稼働最大化を図る。



売上高

家庭用ゲーム機・PC関連

海外クライアントとの開発プロジェクトの一時停止（再開時期未定）で稼働が低下し、3Q（3ヶ月間）は売上低調となったが、主要な開発プロジェクト（P.4参照）の2Qまでの活発な進行による売上の積み上がりが貢献し、3Q累計では前年同期を上回る水準を維持。

スマートフォン関連

新規開発については、家庭用ゲーム機向けを優先しており、前期に続き進行なし。運営関連は、長年携わった運営タイトル1件が2026年4月にサービス終了したことから、売上は前年同期を下回る。

営業利益

稼働の空きが発生し、開発リソースの固定的な製造原価をカバーできなかったことに加え、レベニューシェアが前年同期に比べ減少したことで、前年同期比減益。

- 家庭用ゲーム機・PC関連については、前期に開始した海外の大手ゲーム会社との開発プロジェクトの、先方の方針変更による一時停止（再開時期未定）が2026年2月末に決まり、当該プロジェクトに従事していた開発スタッフの一部に3月以降稼働の空きが発生しました。これに対し、新規プロジェクトの早期受注とスムーズな立ち上げに努め、随時開発リソースの稼働最適化を進めております。また、その他の複数の主要なプロジェクトは重要な終盤工程に入っており、徐々に稼働は下降していますが、計画通り順調に進行しております。これらの結果、当第3四半期（3ヶ月間）は第1四半期・第2四半期に比べ開発売上が減少しましたが、第2四半期までの活発な開発進行による売上の積み上がりが貢献し、第3四半期連結累計期間の売上高は前年同期に比べて9.6%増加し、36億9,200万円となり、前年同期を上回る水準を維持しました。
- 次にスマートフォン関連については、新規開発は家庭用ゲーム機向けを優先して対応しており、現在進行中のスマートフォン向け新規ゲームの開発はありません。運営業務については、新規開発後リリースからこれまで運営に携わってきたスマートフォンゲーム1件が、2026年4月にサービス終了を迎えたことなどから、運営業務に関する売上も前年同期を下回って推移しました。これらの結果、売上高は前年同期に比べて14.1%減少し、8億4,200万円となりました。
- その他はアミューズメントやパチンコ・パチスロ関連で売上高300万円となり、これらの結果、ゲーム事業の売上高は45億3,800万円と、前年同期に比べ4.2%増加しました。
- セグメント営業利益については、海外クライアントとの開発プロジェクトの一時停止により、2026年3月以降、想定を超える稼働の空きが発生したことや、家庭用ゲーム機・PC関連、スマートフォン関連の双方において、第1四半期を中心にレベニューシェアが前年同期よりも減少したことなどから、売上総利益率が低下し、前年同期に比

べ41.9%減少の営業利益2億6,300万円となりました。



受注済みで5億円以上の売上が見込まれる主要な開発プロジェクト※

※期をまたぐプロジェクトが多く、立ち上げ期には売上が高まり切らないケースも多いことから、表記を変更。当期中にE・Fを新たに受注。E・Fともに売上への本格的な貢献は2027年8月期以降を予定。

▼家庭用ゲーム機・PC関連

プロジェクト	クライアント	対応機種（予定）	状況
A	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	終盤に向かう、活発に進行中
B	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	活発に進行中
C	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	終盤 (2026年8月期中に完了見込み)
D	海外クライアント	マルチプラットフォーム	2026年8月期2Qにて一時停止・再開時期未定
E	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	企画、立ち上げ段階
F	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	企画、立ち上げ段階

注記

- ・こちらに掲載していないプロジェクトがある場合もあります。
- ・開発プロジェクトは、様々な要因により中止になる可能性があります。
- ・開発の詳細については一切お答えできません。ご了承をお願いいたします。

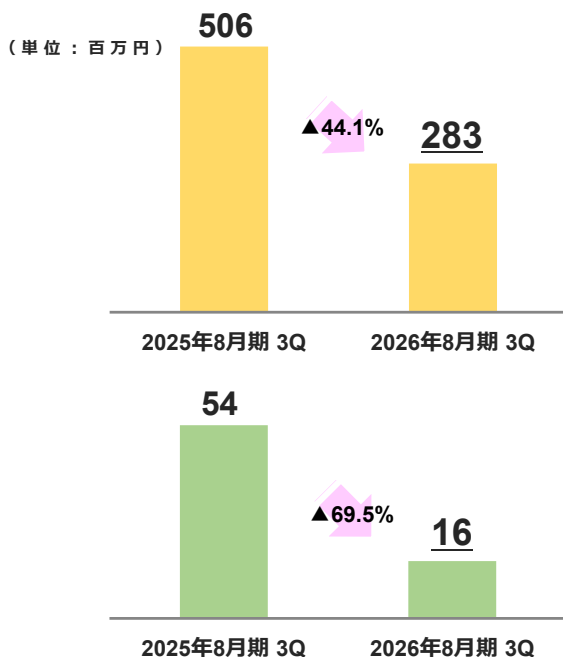
© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

- ゲーム事業において、受注済みで、売上が5億円以上見込まれる主要な開発プロジェクトはご覧のとおりです。
現在、完了間近や終盤に向かうプロジェクトが多く、入れ替わりに新たなプロジェクトの立ち上げが重なっております。立ち上げ期は企画や構想などを進めるフェーズであり、全職種での生産効率がじゅうぶんに高まらず、本格的に売上に貢献するには時間を要することから、期間の幅を広げて掲載しております。
- 先のページで述べた、クライアントの方針変更により3月から一時停止しているプロジェクトがDであり、再開時期は未定です。
第2四半期のプロジェクトE立ち上げに続き、新たにプロジェクトFを立ち上げております。E・Fともに、今後徐々に収益に寄与していく見込みです。
稼働中のプロジェクトは、いずれも良好に進行しております。



新しいビジネスの仕込みで、前年同期比減収減益

教育関連分野やエンタメ領域など、多角的なフィールドで新規事業の創出に向けた活動を推進。異業種によるゲームビジネス参入への支援も模索。しかし、前年同期に貢献したコンテンツ開発や試作プロジェクト終了による反動もあり、前年同期比減収減益。



売上高

新しいビジネスの創出に向け、教育関連分野やエンタテインメント領域等で、市場調査やビジネス企画を進める。

前年同期の売上に貢献した教育関連のコンテンツ開発やスポーツ関連コンテンツの試作プロジェクトが前期中に終了した反動もあり、開発売上は前年同期比減収。

家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益は新規ユーザーの減少などから、前年同期比減収。

営業利益

減収による減益に加え、事業全体として収益化に向けた調査や企画など、仕込みに軸足を置き活動していることから、前年同期比減益。

- 新しいビジネスの創出に向けて、多角的なフィールドで市場調査及びビジネス企画を推進しております。
教育関連分野では教育機関向けに、インタラクティブなデジタル学習基盤の構築を引き続き進めております。また、AIとゲーム要素を応用した医療分野での対人業務のシミュレーションツールの開発などにも取り組んでおり、単一の用途に留まらず、幅広い事業分野で展開可能なアプリケーションやサービスの創出を目指しています。
エンタテインメント領域においては、昨今、出版社やIPを持つ企業など異業種によるゲームビジネスへの進出が盛んに見られることから、そうした企業との協業を模索しているほか、音楽や芸能など幅広いエンタテインメントコンテンツを軸に、データ配信などのデジタルサービス及び、推し活グッズの提供などの非デジタルサービスを掛け合わせたビジネス企画などを進めております。
こうした取り組みの一部における試作や、3DCG制作技術を活用した自治体向けコンテンツ制作の売上があったものの、事業全体としては収益化に向けた調査やビジネス企画、パートナーへの提案等の仕込みに軸足を置いております。加えて、前年同期の売上に大きく貢献した教育関連のコンテンツ開発やスポーツ関連コンテンツの試作プロジェクトが前期中に終了した反動もあり、当第3四半期連結累計期間のその他事業の開発売上は前年同期を下回りました。
- 家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益は、新規ユーザーが減少したことなどから前年同期に比べ減収となりました。安定した運営に努めるとともに、Nintendo Switch 2の普及が新規ユーザーの増加につながるよう、今後に向けた施策に取り組んでおります。
- これらの結果、その他事業の売上高は前年同期に比べ44.1%減少し2億8,300万円、セグメント営業利益は前年同期に比べ69.5%減少し1,600万円となりました。

2026年8月期 第3四半期決算概要

- 2026年8月期 通期業績予想

参考資料

前回発表の業績予想を据え置く

ゲーム事業の海外向けプロジェクトの一時停止（再開時期未定）で稼働の空きが発生したものの、速やかな稼働の最大化に向けて新規受注や早期立ち上げを進める。3Q累計の進捗は概ね想定範囲内であり、現時点では通期業績予想を据え置く。

（単位：百万円）

	2025年8月期	2026年8月期	前期比		2026年8月期	進捗率
	実績	予想	(額)	(率)	3Q実績	
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%	4,822	74.1%
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%	280	69.2%
営業利益率	10.4%	6.2%	▲4.2pt	—	5.8%	—
経常利益	677	410	▲267	▲39.5%	322	78.7%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	250	790	+539	+215.7%	200	25.4%

- 2026年8月期の通期業績予想は、前回発表したものから変更はありません。
- 海外クライアント向けの開発プロジェクトの一時停止により、開発リソースに想定外の稼働の空きが発生し、当第3四半期の3ヶ月間は売上及び売上総利益が一時的に減速しましたが、速やかな稼働の最大化に努めております。中小規模の開発を含む新規プロジェクトの早期受注と、それらのスムーズな立ち上げ、また当初はリソース不足から外部発注を予定していた業務の一部を内部リソース活用へ切り替えるなどの対策が進んでいる状況です。こうした対策も含め、通期の事業見通しに対して当第3四半期連結累計期間までの事業活動の全体的な進捗は、概ね想定範囲内で推移していることから、現時点では通期の連結業績予想を据え置くことといたします。
- 今後も事業動向を注視し、見通しに変化があれば速やかにお知らせいたします。

セグメント別概況



ゲーム事業が一時的に失速したものの、想定範囲内にとどまる

ゲーム事業では当初の想定を超える稼働の空きで3Q（3ヶ月間）は売上低調、一時的に営業赤字となったが、進捗は概ね想定範囲内を維持。その他事業は今後の追い上げ見込む。

（単位：百万円）

	2025年8月期 実績	2026年8月期 予想	前期比 (額) (率)		2026年8月期 3Q 実績	進捗率
ゲーム事業						
売上高	6,045	6,110	+64	+1.1%	4,538	74.3%
営業利益	621	360	▲261	▲42.1%	263	73.2%
その他事業						
売上高	591	400	▲191	▲32.3%	283	70.8%
営業利益	68	45	▲23	▲34.0%	16	37.2%
連結合計						
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%	4,822	74.1%
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%	280	69.2%

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

8

- セグメント別の売上・営業利益の業績予想も前回発表から変更はありません。
- ゲーム事業については、これまでの説明のとおり、第3四半期（3ヶ月間）に想定を超えた稼働の空きが発生し業績が一時的に失速しましたが、第2四半期までの好調な売上・利益の積み上がりにより、通期業績予想に対する進捗は概ね想定範囲内を維持しております。稼働の空きを速やかに解消すべく、現在も引き続き、新規受注の早期化や、受注後のスムーズなプロジェクト立ち上げに全力で取り組んでおります。
- その他事業については、当初より、当期は新規事業の創出に向けた仕込みのために、複数のフィールドで市場やニーズの調査、ビジネスの企画等に取り組む予定であり、計画通り活動を進めております。家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益が想定を下回って推移したことなどにより、特に営業利益の通期予想に対する進捗率が低調ですが、新規ビジネスによる利益貢献が拡大してくることを見込んでおります。

2026年8月期 第3四半期決算概要

2026年8月期 通期業績予想

- **参考資料**



長岡京トーセビル建替えに伴う一部の土地売却で特別利益が発生

長岡京トーセビル建替えに伴い、2026年8月期4Qに土地売却による特別利益を見込む。2027年8月期には西大路開発センターの建物・土地の売却による特別利益を見込む。これら売却収入は、新オフィスビルの建設資金として活用予定。

今後の日程	
2026年 7月	長岡京トーセビル及び長岡ターミナルビルの建物の解体完了
2026年 8月	新オフィスビル建設予定地以外の土地の譲渡（引渡し）
2026年 8月	新オフィスビル着工
2027年 3月	西大路開発センターの土地・建物の譲渡、同リース開始
2027年 10月（予定）	新オフィスビル竣工
2028年 1月（予定）	新オフィスビルへスタッフ移動後、稼働開始

損益表示・百万円単位

関連する特別損益 (見込含む)	2025年 8月期 (実績)	2026年 8月期 (見込)	2027年 8月期 (見込)	新オフィスビルの概要（計画）	
				項目	概要
特別利益 土地（建物）の 売却益	-	789※1	745※1	延床面積	4,902㎡
特別損失 移転補償金、 減損損失等※2	▲314	-	-	構造	鉄骨造 地上6階建
損益合計	▲314	789	745	建物本体の 建築費用	約2,660百万円

※1 譲渡価格から帳簿価格、譲渡に係る費用等の見積額を控除し、特別利益と特別損失をネットした概算額です。

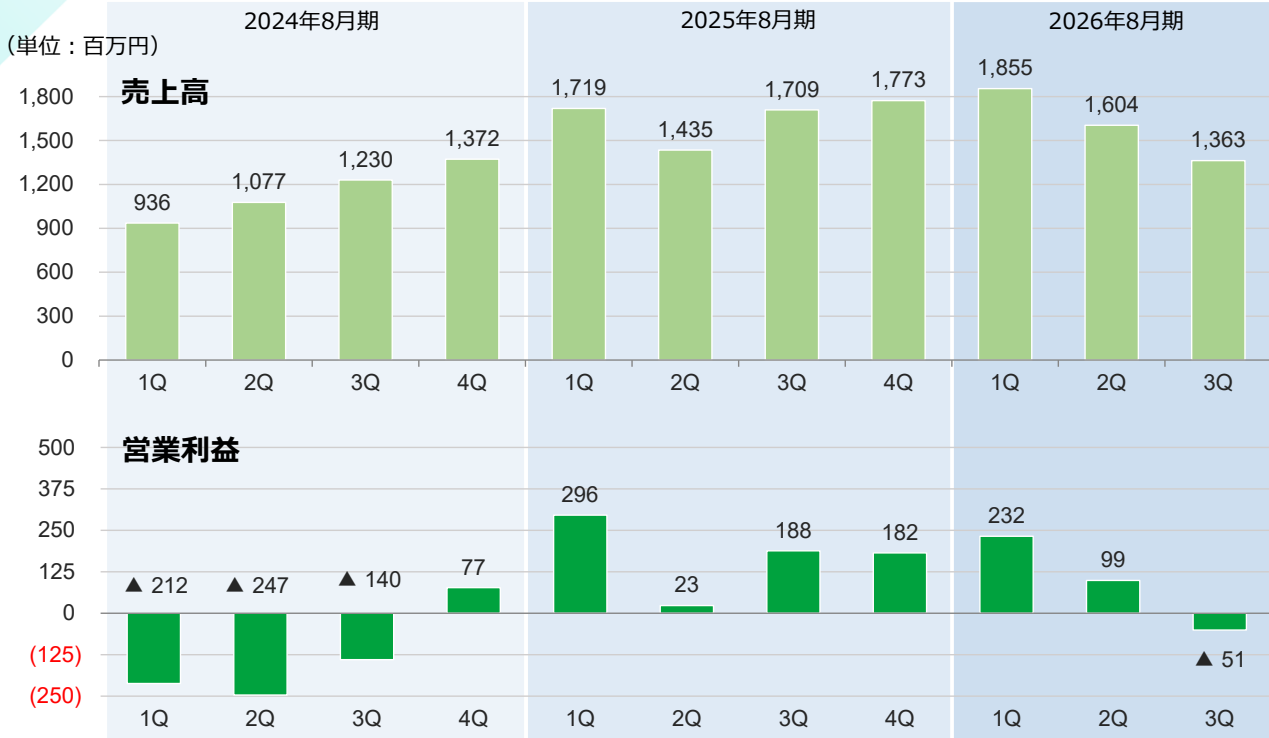
※2 関連費用は今後も追加で発生する可能性があります。

- 長岡京トーセビルの建替えに伴う土地の売却に関連して、2026年8月期第4四半期に特別利益の発生を見込んでおります。
- これまでお知らせしておりますとおり、当社が京都府長岡京市に有する、長岡京トーセビル及び隣接する長岡ターミナルビルの老朽化が進んでいたことからその2棟を解体し、新たなオフィスビル1棟を建設する計画を進めております。それに伴い、2棟のビル解体後、新オフィスビル建設予定地以外の土地を売却することといたしました。当該売却益の計上を2026年8月に見込んでおります。
- また、2026年2月27日の適時開示でお知らせしたとおり、西大路開発センターに勤務する従業員は、この長岡京新オフィスビルへの移動を予定していることから、西大路開発センターの建物と土地を譲渡することといたしました。この譲渡益につきましては、2027年8月期の業績予想に織り込む予定です。
- なお、これら固定資産の売却による収入は新オフィスビルの建設資金として活用することを予定しております。

売上高・営業利益の四半期推移



2025年8月期1Q以降、安定して高い収益水準で推移していたが、2026年8月期3Qに大型プロジェクトの一時停止による稼働低下で一時的に失速。早期復調、安定成長を図る。



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

11

- 2024年8月期は次世代ゲーム機発表前の端境期であり、また加速する市場の変化により複数のゲーム関連会社において、開発中または開発したタイトルの評価替えがされるなど、ゲーム開発の方針や考え方の転換が見られました。当社においてもプロジェクトの中止や失注があったことに加え、新規クライアントとの開発プロジェクトでのトラブル等が重なり業績が低迷しましたが、地道に開発技術力の強化を進めてきたことで、2025年8月期に早期に復調し、売上・利益ともに安定して推移しています。2026年8月期第3四半期には、想定を超える稼働の空きが発生し業績が一時的に失速しましたが、開発リソースの早期最適化に努め、引き続き安定した売上・利益の成長を目指します。

報告セグメント別 売上高・営業利益の四半期推移



(単位：百万円)

	2024年8月期					2025年8月期					2026年8月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	通期 (予想)
ゲーム事業														
売上高	806	974	1,120	1,266	4,166	1,514	1,269	1,573	1,689	6,045	1,758	1,514	1,266	6,110
営業利益	▲234	▲261	▲157	79	▲573	267	▲3	188	169	621	223	101	▲61	360
その他事業														
売上高	130	102	110	107	449	204	166	136	85	591	97	89	97	400
営業利益	22	14	17	▲2	51	29	25	0	14	68	9	▲2	9	45
連結合計														
売上高	936	1,077	1,230	1,372	4,615	1,719	1,435	1,709	1,773	6,636	1,855	1,604	1,363	6,510
営業利益	▲212	▲247	▲140	77	▲522	296	23	188	182	689	232	99	▲51	405



(2026年5月31日現在)

会社名	株式会社トーセ (英語表記 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)	600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や その他デジタルコンテンツの企画・開発・運営

本資料お取扱上の注意



- 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>

