



株式会社トーセ

証券コード：4728（スタンダード）

2025年8月期 第3四半期

決算説明資料

2025年7月10日

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

- **2025年8月期 第3四半期決算概要**

2025年8月期 通期業績予想

参考資料

前年同期に比べ大幅増収増益

ゲーム事業において、複数の主要なプロジェクトで開発活動がさらに活発化し、売上が伸長。稼働状況も徐々に改善し、各プロジェクトの円滑な進行や、レベニユーシェアも寄与し、大幅増益。長岡京トーセビル建替えに係る関連費用として特別損失が累計3.1億円発生。

(単位：百万円)

	2024年8月期 3Q 実績	2025年8月期 3Q 実績	前年同期比 (額) (率)	
売上高	3,243	4,863	+1,619	+49.9%
売上総利益	174	1,330	+1,155	+660.8%
販管費	774	822	+48	+6.3%
営業利益	▲599	507	+1,107	-
営業利益率	▲18.5%	10.4%	-	-
経常利益	▲580	503	+1,083	-
経常利益率	▲17.9%	10.4%	-	-
親会社株主に帰属する 四半期純利益	▲367	124	+491	-

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

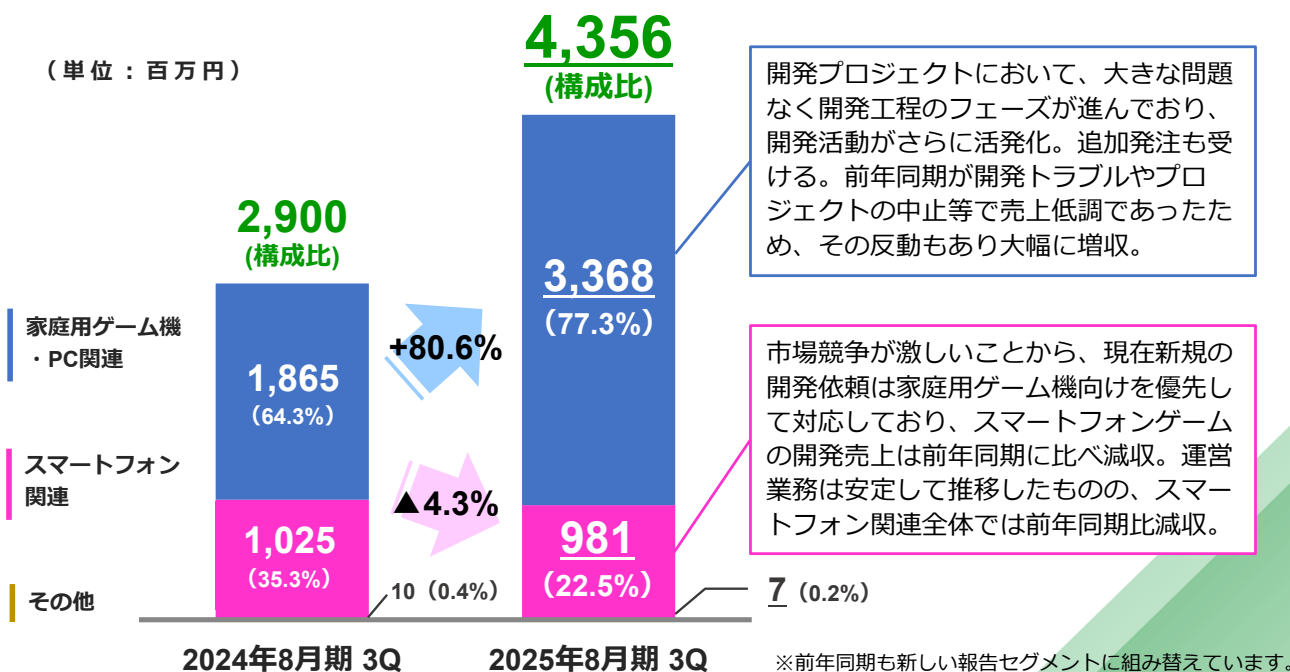
2

- 当第3四半期には、ゲーム事業の複数の主要プロジェクトにおける開発活動がさらに活発化し、順調に進行できたことで、売上高は前年同期に比べ大きく増収し、48億6,300万円となりました。
- 利益面については、円滑な進行により一部の開発プロジェクトで想定のパースを超えて利益が積み上がっており、また、当連結会計期初に見られた一部の開発体制における稼働の余剰も、徐々に改善しております。さらに、第1四半期を中心にレベニユーシェア※が想定を超えて発生し利益を押し上げました。このほか、前年同期にはゲーム事業で開発トラブル2件による大きな損失が発生しましたが、当第3四半期連結累計期間にその影響は一切及んでおりません。これらの結果、営業利益は5億700万円、経常利益は5億300万円となりました。
一方で、当社が京都府長岡京市に有する長岡京トーセビルの建替え計画に伴い、一部の土地を売却するため、建物の解体費用等約3億1,400万円が特別損失として発生しております。この結果、親会社株主に帰属する四半期純利益は1億2,400万円となりました。

※ 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。

前年同期比で大幅に増収

家庭用ゲーム機・PC関連の主要な開発プロジェクトで、順調に開発工程が進み、稼働がさらに高まる。うち一部では追加発注を受け、売上に大きく貢献。



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

3

- 家庭用ゲーム機・PC関連については、第2四半期の3ヶ月間においていくつかの開発プロジェクトで、開発工程の各フェーズに実施されるクライアントによる進捗評価が重なり、調整やレビュー待ちが発生したことで一時的に売上・利益ともに積み上がりが抑制されましたが、いずれも大きな問題なく次の開発工程に進み、当第3四半期には稼働がさらに高まって推移しました。2023年8月期以前から継続して取り組んでいるプロジェクトや、海外の大手ゲーム会社とのプロジェクトなど、主要な大型プロジェクトにおいて、開発活動が活発化し、さらにそのうちいくつかのプロジェクトでは追加発注を受けており、想定よりも開発規模が拡大しています。一方前年同期は、想定外の開発トラブルへの対応で他のプロジェクトへの着手が遅れていたことに加え、複数の開発プロジェクトの急な中止や失注が重なったことで売上高が低調でした。このような状況から、当第3四半期連結累計期間の同事業の売上高は、前年同期に比べ80.6%増加し、33億6,800万円となりました。
- スマートフォン関連については、スマートフォンゲーム市場は競争が激しい状況が継続していることから、新規開発のご依頼については現在、家庭用ゲーム機向けのものを優先して対応している状況です。そのためスマートフォンゲームの開発売上は前年同期に比べ減収となりました。また継続している複数の運営業務に関する売上は前年同期比ほぼ横ばいで推移した結果、スマートフォン関連全体としては、売上高は前年同期に比べ4.3%減少し9億8,100万円となりました。
- その他は売上高700万円となり、これらの結果、ゲーム事業の売上高は43億5,600万円となりました。

2025年8月期に5億円以上の売上を予定している開発プロジェクト

良好に進行しており、売上・利益ともに安定して推移しています。

▼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	状況
A	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
B	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
C	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	開発中盤～活発化
D	海外顧客	マルチプラットフォーム（予定）	開発序盤

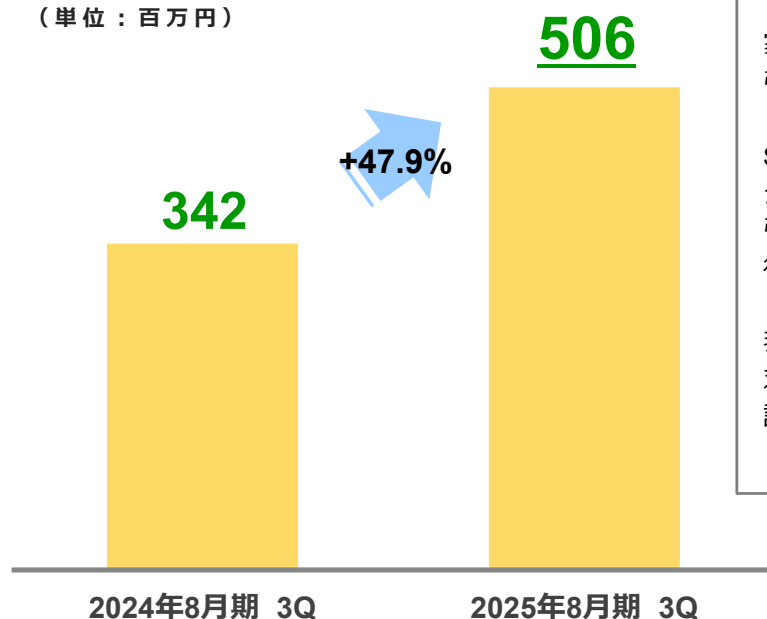
- 注記
- ・ こちらに掲載していないプロジェクトがある場合もあります。
 - ・ 開発プロジェクトは、様々な要因により中止になる可能性があります。
 - ・ 開発の詳細については一切お答えできません。ご了承をお願いいたします。

- ゲーム事業において、2025年8月期通期に5億円以上の売上計上を予定している開発プロジェクトはご覧の通りです。
いずれも着実に開発工程が進んでおります。

前年同期を上回る水準で推移

3QはSI事業で売上が低調となったものの、家庭用カラオケ楽曲配信事業や非ゲーム領域で堅調に推移し、前年同期比で増収。

（単位：百万円）



家庭用カラオケ楽曲配信事業の売上は、引き続き高い水準を維持。

SI事業では、教育関連分野の主要なプロジェクトが2Qに完了し、3Qはやや減速。引き続き同分野で別のプロジェクトを進行。

非ゲーム領域は、引き続き多様な業種に対して企画提案を継続。うちいくつかの試作プロジェクトが売上に貢献。

※前年同期も新しい報告セグメントに組み替えています。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

5

- 家庭用カラオケ楽曲配信事業は、引き続き安定して高水準な収益を維持しており、前年同期とほぼ同水準で推移しました。
- システムインテグレーション事業では、教育関連分野において2024年8月期の後半から開始したコンテンツ開発のプロジェクトが第2四半期まで収益に貢献しましたが、プロジェクト完了により当第3四半期の売上の伸びは緩やかなものとなりました。現在は同じ教育関連分野で別のプロジェクトを進行しており、同時に新たなプロジェクト獲得に向けての提案や商談を進めております。
- 一般的なゲームソフトとは異なる、非ゲーム領域における企画や開発サービスにつきましては、立体的な映像（3DCG）の制作技術を活用した自治体への提案など、多様な業種に対して複数の提案や商談に引き続き取り組んでおり、うちいくつかの試作プロジェクトが売上に寄与しております。
- 以上の結果、その他事業の売上高は前年同期に比べ47.9%増加し、5億600万円となりました。

ゲーム事業で前年同期比大幅増益

ゲーム事業における大幅な増収の効果に加え、期初に見られた一部の開発体制の稼働の余剰も徐々に改善し、1Qを中心にレベニユーシェアも大きく寄与。前年同期に発生した開発トラブル2件による大きな損失がなくなった反動もあり、大幅増益。

(単位：百万円)

	2024年8月期 3Q 実績	2025年8月期 3Q 実績	前年同期比 (額) (率)	
ゲーム事業				
売上高	2,900	4,356	+1,455	+50.2%
営業利益	▲652	452	+1,105	-
その他事業				
売上高	342	506	+163	+47.9%
営業利益	53	54	+1	+3.4%
連結合計				
売上高	3,243	4,863	+1,619	+49.9%
営業利益	▲599	507	+1,107	-

※前年同期も新しい報告セグメントに組み替えています。

- ゲーム事業のセグメント営業利益については、主要な開発プロジェクトの売上が大きく伸長しており、順調に進行できていることで利益水準が想定を上回って良好に推移しました。加えて、開発工程が進み活動が一層活発化したことで全体的に稼働状況も改善しております。さらに、第1四半期を中心にレベニユーシェアが想定を超えて発生し、増益に大きく寄与しました。また、前年同期に発生した開発トラブル2件による大きな損失が一切なくなったことなどから、前年同期に比べ大幅に増益し営業利益は4億5,200万円となりました。
- その他事業のセグメント営業利益は、非ゲーム領域で取り組んでいるプロジェクトにおいて一部利益の出にくい試作プロジェクトがあったことなどから、前年同期比ほぼ横ばいの5,400万円となりました。

2025年8月期 第3四半期決算概要

- 2025年8月期 通期業績予想

参考資料

前回予想を上方修正

ゲーム事業の複数の主要プロジェクトで、次の開発工程に進むための進捗評価を通過したことで通期見通しの確度が高まった。仕様の追加等によるプロジェクトの開発規模拡大なども反映し、売上・各段階利益を上方修正。

(単位：百万円)

	24年8月期	25年8月期	前期比		25年8月期 前回予想	前回予想 との差額	(ご参考) 25年8月期 期初予想
	実績	修正予想	(額)	(率)	(4/10発表)		
売上高	4,615	6,400	+1,784	+38.7%	6,000	+400	5,600
営業利益	▲522	600	+1,122	-	420	+180	280
営業利益率	▲11.3%	9.4%	-	-	7.0%	+2.4pt	5.0%
経常利益	▲501	595	+1,096	-	415	+180	260
親会社株主に 帰属する 当期純利益	▲260	180	+440	-	80	+100	160

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

8

- 2025年4月10日に発表した通期業績予想から、上方修正いたします。
- ゲーム事業における複数の主要プロジェクトにおいて、開発工程の各フェーズで実施されるクライアントによる進捗評価を大きな問題なく通過し次の工程に進んだことで、通期見通しの確度が高まったこと、また一部のプロジェクトでは仕様の追加や対応する範囲の追加等により、想定よりも開発規模が拡大していることから、売上高は前回予想から4億円増加し、64億円となる見込みです。
- 利益面につきましては、ゲーム事業の売上増加の効果に加え、プロジェクト管理を強化していることで主要な開発プロジェクトは順調に進行できており、開発効率の改善も寄与し利益水準は想定を上回って推移しております。また、当連結会計期初に見られた一部の開発体制における稼働の余剰も徐々に改善している状況や、4月に実施したベースアップ、人事施策への追加投資等の具体的な影響を総合的に反映した結果、営業利益は前回の予想から1億8,000万円増加し6億円に、経常利益は5億9,500万円になる見込みです。
- 当社が京都府長岡京市に有する長岡京トーセビルの建替えに伴う、土地の売却に関連する特別損失3億1,400万円については、その見込額に前回予想から変更はありません。2026年8月期には売却収入を予定しておりますが、当連結会計年度には損失のみが先んじて発生します。以上より、親会社株主に帰属する当期純利益も前回予想を上回り、1億8,000万円となる見込みです。

セグメント別概況



ゲーム事業の売上・営業利益を前回予想から上方修正

その他事業は受注が想定を下回り、前回予想を下方修正。

(単位：百万円)

	24年8月期 実績	25年8月期 修正予想	前期比 (額) (率)		25年8月期 前回予想	前回予想 との差額
ゲーム事業						
売上高	4,166	5,820	+1,653	+39.7%	5,370	+450
営業利益	▲573	540	+1,113	-	317	+223
その他事業						
売上高	449	580	+130	+29.1%	630	▲50
営業利益	51	60	+8	+16.7%	103	▲43
連結合計						
売上高	4,615	6,400	+1,784	+38.7%	6,000	+400
営業利益	▲522	600	+1,122	-	420	+180

※前年実績も新しい報告セグメントに組み替えています。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

9

- セグメント別の売上・営業利益の修正予想です。
- ゲーム事業については、8ページに記載の理由により売上・営業利益ともに前回予想を上回る見込みです。
なお、Nintendo Switch 2が発売直後から過去最高の売れ足を記録していることを受け、現在進行中の開発プロジェクトでは同機種を対応プラットフォームに新たに追加するかどうか、クライアントと検討しているものもありますが、当連結会計年度の業績に与える影響は限定的である見通しです。本格的には2026年8月期より、商談や対応が増加してくることを見込んでおります。
- その他事業については、システムインテグレーション事業と非ゲーム領域両方において、取引拡大に向けて活動を推進しているものの、受注が想定していた水準に届いていない状況から、売上・営業利益ともに前回予想を下回る見込みです。

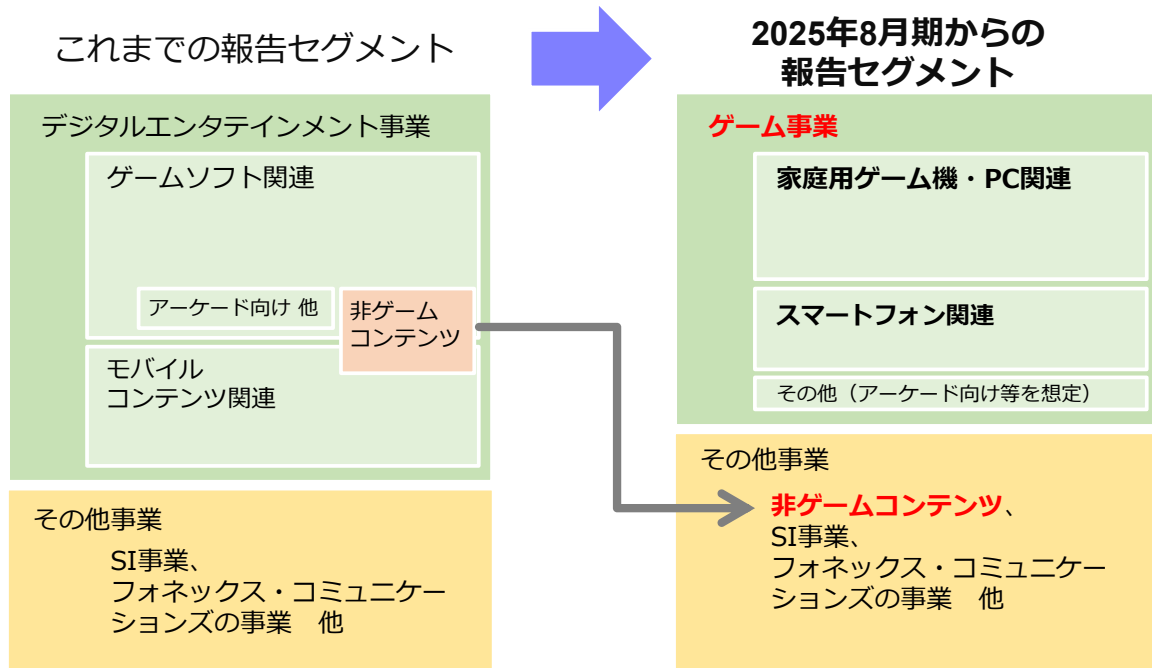
2025年8月期 第3四半期決算概要

2025年8月期 通期業績予想

- 参考資料

非ゲームコンテンツへの注力を見据え、経営管理区分を見直し

デジタルエンタテインメントが多様化した事業環境を捉え、今後、ゲームソフト以外の様々な領域での事業展開により一層注力していきたいとの考えから、経営管理区分の見直しを実施。



- 当連結会計年度の第1四半期から報告セグメントを変更しております。当社グループは、これまで報告セグメントを「デジタルエンタテインメント事業」「その他事業」としておりましたが、経営管理区分の見直しにより、「ゲーム事業」と「その他事業」に変更いたしました。それに伴い、ゲーム事業の製品別情報の名称も明瞭な内容に変更しております。
- 経営管理区分変更の背景としましては、デジタルエンタテインメントが多様化した事業環境を捉え、これまで事業活動の主軸であった一般的なゲームソフトの受託開発に加え今後は、より様々な領域において事業を広く展開していきたいと考えております。そのことから、これまで「デジタルエンタテインメント事業」に含めて管理してきたゲーム以外のエンタテインメントコンテンツ等を扱う事業活動を、切り分けて管理することといたしました。家庭用ゲーム機、スマートフォン、アーケード向けのゲームソフト等、一般的なゲームソフトに関する開発や運営を「ゲーム事業」とし、それ以外のエンタテインメントコンテンツの企画や開発を、「その他事業」に移管しております。



長岡京トーセビル建替えに伴う土地売却に関連して特別損失が発生

老朽化したビル2棟の解体と一部土地の売却、新たなオフィスビル1棟の建設を計画。
当連結会計年度には特別損失が発生。2026年8月期には特別利益が発生する予定。

今後の日程	
2025年 9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着工
2026年 7月	同2棟の建物の解体完了
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 10月（予定）	新オフィスビル竣工 updated
2028年 1月（予定）	新オフィスビルでの稼働開始 updated

3Q累計の状況に**updated**

損益表示・百万円単位

特別利益と特別損失※1の見込額と計上時期	2025年8月期		2026年 8月期	合計
	3Q	通期		
特別利益 土地の譲渡益（売却益）※2	-	-	789	789
特別損失 移転補償金 投資不動産の減損損失等	▲314	▲314	-	▲314
損益合計	▲314	▲314	789	475

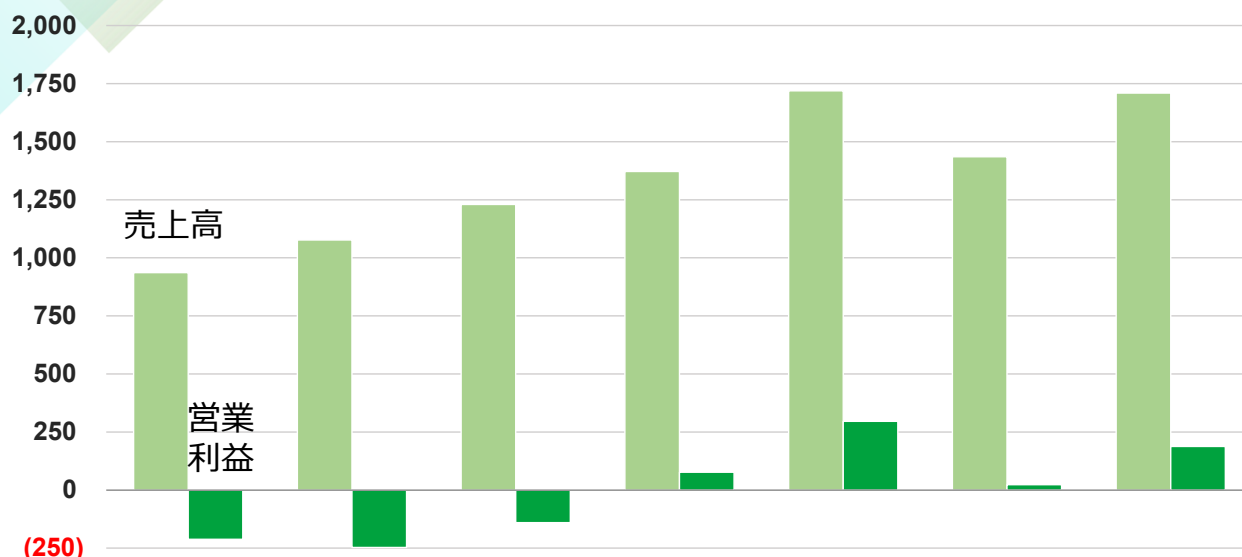
※1 関連費用の金額は現時点における見込額であり、今後増減する可能性があります。

※2 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た概算額です。

- 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発生する特別損失と、2026年8月期に発生予定の特別利益についてはご覧の通りです。
- 3月24日の適時開示でお知らせしております通り、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ることからその2棟を解体し、新たなオフィスビル1棟を建設することを計画しております。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。
土地の売却収入の計上は2026年8月期になり、2025年8月期には一部の関連費用が特別損失として発生いたします。当第3四半期連結累計期間にも3億1,400万円の特別損失が発生いたしました。
- なお、長岡京トーセビルにて活動していた当社の従業員につきましては、2025年8月頃より一時的に別の事業所に移動して勤務する予定です。
また、新オフィスビルについては現在構想を進めており、詳細が決定いたしましたら改めてご説明する予定です。

売上高・営業利益の四半期推移

(単位：百万円)



(250)

(500)

	24年8月期 1Q	24年8月期 2Q	24年8月期 3Q	24年8月期 4Q	25年8月期 1Q	25年8月期 2Q	25年8月期 3Q
売上高	936	1,077	1,230	1,372	1,719	1,435	1,709
営業利益	▲ 212	▲ 247	▲ 140	77	296	23	188

(単位：百万円)

	24年8月期				25年8月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
ゲーム事業							
売上高	806	974	1,120	1,266	1,514	1,269	1,573
営業利益	▲234	▲261	▲157	79	267	▲3	188
その他事業							
売上高	130	102	110	107	204	166	136
営業利益	22	14	17	▲2	29	25	0
連結合計							
売上高	936	1,077	1,230	1,372	1,719	1,435	1,709
営業利益	▲212	▲247	▲140	77	296	23	188

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）	620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>

