



2025年8月期 第3四半期決算説明 質疑応答集

この質疑応答集は、2025年7月10日の決算発表後、アナリストや機関投資家等の皆様からいただいた主なご質問をまとめたものです。ご理解いただきやすいよう、一部内容の加筆・修正を行っております。

Q1： 2025年8月期第3四半期までの業績は大変好調に推移しているようですが、改めてその要因を教えてください。

A1： 業績が好調に推移している主な要因のひとつは、ゲーム事業の複数の主要な開発プロジェクトが活発かつ順調に進行していることです。そのうち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などにより想定よりも開発規模が拡大してきたことも、売上・利益の押し上げに寄与しています。また、キャンペーン等により一時的にレベニューシェア¹が想定を上回って発生したことも増益要因となりました。

Q2： ゲーム事業において、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ったことにより、2Qは一時的に売上・利益が抑制されたとの説明がありましたが、背景をもう少し詳しくお聞きできますでしょうか。

A2： ゲーム開発は近年、大型化・複雑化によってリスクも高まっていることから、より慎重に進捗評価が行われる傾向にあります。そのため当社の開発プロジェクトにおいても、クライアント側で実施される進捗評価やその後の承認プロセスに想定以上に時間を要したり、進捗評価を通過するために、予定していなかった調整が発生したりすることがあります。第2四半期にはそのような状況が重なり、予定していた次のフェーズの開始遅れや、想定外の作業発生による社内の開発リソースの負荷上昇、その負荷分散のため外部発注の増加などがありました。これらのことから、第2四半期の間、売上・利益が減速することとなりました。

適切に対応したことで、いずれのプロジェクトも良好な評価で次のフェーズに進み、当第3四半期では開発活動が一層活発化し売上・利益への寄与も増しております。

Q3： クライアントによる進捗評価の内容によっては、次の工程に進めず開発が中断したり、中止になったりして、売上・利益に大きな影響が出ることもあり得るのでしょうか。

A3： ゲーム開発におけるクライアントの進捗評価は、品質や訴求点、スケジュールなどが計画通りに進んでいるか、その時点の販売見通しと照らして今後の進行が妥当かなどを確認される重要なプロセスです。進捗評価を通じてフィードバックをいただ

¹ 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。



きながら工程を進め、完成度を高めていきます。進捗評価の結果によっては、ご懸念のとおり当社の業績に影響を及ぼす可能性もありますが、まず当社側での品質不足や進捗遅れが生じないよう、プロジェクト管理を強化し対策しております。一方で品質や進捗に問題がなくても、販売見通しやユーザー評価などを総合的に判断して開発中止の判断が下される場合もありますが、開発工程を細分化し工程毎に契約を締結することによって、開発が進行したところまでは対価が保証されるよう対策しております。

Q4： レベニューシェアが想定を上回って発生したとのことですが、第3四半期の営業利益に含まれる金額規模と、想定をどのくらい上回っているかを教えてください。2026年8月期も同様に高い水準のレベニューシェアが発生する見通しでしょうか。

A4： クライアントとの今後のレベニューシェアに関する交渉にも影響するため、売に含まれるレベニューシェアの金額をお伝えすることは控えますが、3Q累計で期初の想定よりも約1億円～2億円上振れている状況です。これは、クライアント側でのキャンペーン等による一時的な増加であると考えているため、今後もこの水準が継続することは見込んでおりません。しかしながら、レベニューシェアはプロジェクト全体の収益性に大きく影響する重要な要素であり、今後も高品質な開発サービスを提供したうえでレベニューシェアによる収益の拡大も目指してまいります。

Q5： 5億円規模以上のプロジェクトは今後も定期的に受注できる見通しでしょうか。現時点で何か期待できる引き合い情報等があれば、可能な範囲で教えてください。

A5： 全体で数十億円規模の開発プロジェクトを今後も安定して獲得したいと考えており、開発体制の強化に努めております。新規開発の引き合いは継続していただいている状況であり、今後も進捗に応じて、プロジェクトの規模や数、進行状況を決算説明資料等にてお知らせできればと考えております。

Q6： Nintendo Switch 2の販売が好調ですが、同機種向けソフトの新規開発依頼の状況はいかがでしょうか。2026年8月期以降の業績への影響など、具体的にお聞きできますでしょうか。

A6： 2025年8月期の業績への影響は限定的ではありますが、同機種向けの開発に関するご相談は複数件いただいております。現時点では、それぞれの開発規模など未確定な部分が多いですが、2026年8月期に進行する開発もある見通しです。また、同機種の普及が進み関連ソフトの発売も増加していくことによって、ゲーム業界全体が盛り上がることを期待しております。

Q7： 全体的に、2025年8月期の大変好調な基調が、2026年8月期も継続する見通しでしょうか。



A7： 2026年8月期につきましては、2025年8月期に活発に進行した主要な開発プロジェクトのなかには完成に近づき稼働が落ち着いてくるものがあることや、レベニューシェアの反動減等が見込まれますが、一方で上述のように Nintendo Switch 2 に関するご依頼が増加してくることが期待されます。ゲーム事業・その他事業ともに、新規開発の引き合いもいただいておりますので、2026年8月期も基調を大きく落とすことなく、事業を推進してまいります。

Q8： 京都府長岡京市のオフィスビル建替えのため、長岡京トーセビルに勤務している従業員は一時的に他の拠点に移ることになるようですが、稼働に影響が出てプロジェクトの受注一時停止や遅れ、規模縮小といったことはあるのでしょうか。想定されている事業への影響があれば教えてください。

A8： 長岡京トーセビルに勤務している従業員につきましては、2025年8月に他の事業所に移動し、移動先にて業務を継続する予定です。業務に支障が出ないよう移動先の環境を整えておりますので、事業への影響について懸念事項はございません。なお、移動先での稼働開始日や連絡先等の詳細につきましては、後日別途リリースにてお知らせいたします。

Q9： 今後好業績が続いた場合、増配や自社株買いなど、株主への還元施策は検討されていますでしょうか。

A9： 今後、利益が安定して一定水準を超えてまいりましたら、財務状況や投資計画などを総合的に勘案したうえで、業績に連動した株主還元も前向きに検討してまいりたいと考えております。しかしながら現時点では、増配や自社株買いなど具体的な施策について決定している事項はございません。

以上

IR メール登録のお願い

投資家の皆様への情報発信充実化を目的に、IR メールを配信しています。是非ご登録ください。

<https://www.magicalir.net/4728/mail/index.php>

