



2026年8月期 第2四半期（中間期）決算説明 質疑応答集

この質疑応答集は、2026年4月9日の決算発表、16日のアナリスト・機関投資家向け決算説明会、1on1ミーティングにて、ご出席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： 2026年8月期中間期は、通期の業績予想に対し進捗率が高く好調なようですが、その要因について、改めて教えていただけますでしょうか。

A1： 当中間期の業績が好調に推移した主な要因は、ゲーム事業の主要な開発プロジェクトがいずれも稼働高く進行し、また大きなトラブル等なく安定した収益性を維持できたことによるものです。さらに、そうしたスムーズな開発進行や品質をクライアントに高く評価いただき、プロジェクトの開始当初には想定していなかった業務を追加で受注したことなどにより、開発規模が想定よりも膨らんでいることも一因となっております。

Q2： ゲーム事業の開発プロジェクトが順調に進行しているのは、プロジェクトマネジメント支援室の設置のような、近年の取り組みが機能しているということでしょうか。

A2： 当社ではこれまでに経験した開発トラブル等をふまえ、多面的な対策を推進してまいりました。従前よりスケジュールや品質などの管理徹底を含む開発体制の強化に取り組んでおり、2024年9月にはそれをさらに強化・補完するプロジェクトマネジメント支援室を設置しております。同室は、プロジェクトチームの外から客観的な視点で、品質や進行状況、コストについて定期的にレビューし、適宜指導や支援をしており、現在しっかりと機能しています。また、プロジェクトチームの枠を超えた技術交流を促進し全社の開発技術力を底上げすることや、AIの活用などによる業務の効率化なども進めてまいりました。こうした対策がクライアントからの評価向上、ひいては事業基盤の強化と安定につながっていると考えており、今後もさらに取り組みを強化してまいります。

Q3： 海外クライアント向けの家庭用ゲーム機ソフト開発が一時停止に至った背景を教えてください。

A3： 先方の事情について詳しくは聞いておりませんが、背景には、先方の財務面等を総合的に勘案した経営判断として、投資抑制を決定されたようです。

当該プロジェクトは2025年8月期に開始し、その後当初の仕様から変化した部分もありましたが、これまでの複数回のクライアントによる中間検査では、いずれも概ね良い評価をいただいております。当社としては3月以降も続きのマイルストーンに取り組む予定で準備もしておりましたが、2月に入ってから先方の社内にて方針転換があった旨の連絡がございました。プロジェクト継続に向けて対話を重ね



ましたが、先方の意向は変わらず、残念ながら一時停止となりました。

Q4： 第1四半期には、現在の通期業績予想（2025年10月9日公表）を下回る可能性は低いとおっしゃっていましたが、海外クライアント向けの家庭用ゲーム機ソフト開発の一時停止を受けて、現在のお考えはいかがでしょうか。今後、通期業績予想を下方修正する可能性もあるとお考えですか。

A4： 通期業績予想の達成に向けて速やかに稼働を最適化すべく、新規プロジェクトの早期受注とスムーズな立ち上げに取り組んでおり、現時点では、下方修正が必要な状況にはないと考えております。開発リソースの移行にあたっては、スタッフのスキルセットとプロジェクト要件のマッチングなど慎重な調整を要するものの、大きな滞りなく進めることができれば業績予想は達成可能な水準です。事業動向、稼働の推移を慎重に見極め、見通しの確実性が高まった段階で、修正の必要性を含め速やかにお知らせいたします。

Q5： 海外クライアント向けの家庭用ゲーム機ソフト開発が一時停止したことにより稼働が空き、その対応として早期受注に取り組まれているとのことですが、現時点での手ごたえや進捗はいかがですか。

A5： 新規プロジェクトの早期受注と速やかな立ち上げに向けて、現在複数の商談を並行して進めております。2026年8月期末までには、今後取り組むプロジェクトがほぼ揃い、それらの具体的な内容も整理された状態とすることを目指しております。2026年8月期の業績への寄与のためには、開発要件や仕様等の概要を確定させ、開発予算（取引金額）を交渉し、契約締結したうえで、期末までに開発業務を進行させている必要があります。現在すでに、予定より前倒しで開発を開始したものや、開発が内定して予算の交渉に入っているものがあり、一定の手ごたえはあります。

Q6： 2024年8月期にも開発プロジェクトの急な中止や失注が発生したと思いますが、その経験とその後の対策は、活かされているでしょうか。

A6： 2024年8月期やその他の経験をふまえ、開発リソースに急な空きが出た局面において速やかに次のプロジェクトへの移行ができるよう、対策を進めてまいりました。具体的には、クライアントとの中期的な開発展望に関する対話を強化しております。継続的な取引を見据え、先々の企画や要望を先回りして汲み取るとともに、大きな方針転換等の可能性も早期に把握するよう努めています。また例えば、スタッフが揃わずすぐには引き受けられないプロジェクトも、当社の稼働状況に応じて開始時期を調整させていただけるようクライアントと交渉するなど、即時開始のものに限らず、開始時期が先のものまで含めて常に複数の商談を並行させております。さらに、開発プロジェクトの特色や求められるスキル等とのアンマッチによって開発人材がプロジェクトに参加できない事態にならないよう、開発人材の育成や開発工程



の標準化に取り組んでおります。こうした対策が奏功し、現在はスムーズにプロジェクトの移行に着手できていると考えております。

Q7： 海外クライアント向けの家庭用ゲーム機ソフト開発の一時停止によって発生した急な稼働の空きが、2027年8月期の業績にも影響する可能性は高いですか。

A7： 当初、当該プロジェクトは引き続き2027年8月期にも稼働を予定しておりましたが、一時停止を受け、現在、急に発生した稼働の空きへの対応を進めております。2026年8月期末までには今後取り組むプロジェクトを揃え、2027年8月期は適正な水準の稼働状況にしたいと考えております。

Q8： 海外クライアント向けの家庭用ゲーム機ソフト開発の一時停止は、想定外の急なことであったようですが、予定していた稼働が急にキャンセルされたことに対して、先方から補償を受けられているでしょうか。

A8： 第3四半期以降に予定していた工程が延期されたことにより、アサインしていたチームの稼働が急に空いてしまったことに対する補償は受けておりません。当該プロジェクトの再開見込や代替として別のプロジェクトの受注などを含めて先方と交渉し、先方の状況や今後の関係性を考慮して判断しております。今後の対策として、クライアントとの合意のもと予定していた開発工程が急にキャンセルされ稼働に空きが出る場合、一定の補償を求められることができる内容をあらかじめ契約に盛り込むことを検討しております。こうした事態に際しての協議や交渉の余地を広げ、当社のコントロールが及ばない事由による業績への影響の抑制に努めます。

Q9： パイプライン情報に記載されている、海外クライアント向けの家庭用ゲーム機ソフト開発以外のプロジェクトについても、突然停止や中止となる可能性はあるのでしょうか。現時点で、他のプロジェクトで懸念されていることがあれば教えてください。

A9： 従前からパイプライン情報に記載しておりました他3件のうち、2件は終盤工程にあり、もう1件も開発フェーズは後半に入っております。これまで開発に投入された資金を考慮しますと、クライアントにおける相当大きな方針転換のようなものがない限り、停止や中止となる可能性は極めて低いと考えております。その他のプロジェクトも概ね良好に進行しておりますので、懸念はございません。

Q10： 今回一時停止したプロジェクトのクライアントとの関係性や今後の取引の見通しを教えてください。

A10： 当該クライアントとは良好な関係を維持しており、一時停止前までの開発品質についても高い評価をいただいております。同プロジェクトの再開のみならず、別のプ



プロジェクトでの次の取引の可能性についても伺っており、今後も対話を継続していきたいと考えております。

Q11：これまでの海外クライアントとのプロジェクトをふまえ、今後の海外クライアントとの取引についてどのような方針か、お聞きしたいです。

A11：海外のエンタテインメント市場は今後も成長していくと予想されており、当社のゲーム事業の収益拡大において、海外ユーザー向けのソフト開発や、海外クライアントとの開発プロジェクトが重要な戦略のひとつであることに変わりはありません。今後も海外の市場を意識した戦略は継続していく方針です。

一方で、国内のクライアントとは商習慣が違うなど、海外クライアントとの取引特有の課題も認識しております。上述したように、補償に関して契約に明記するなど、取引の仕方はより最適化してまいります。

Q12：今後、ゲーム制作の中核にあたる部分に AI を活用するお考えはありますか。AI の進化がゲーム開発にどのような変化をもたらすと思いますか。

A12：ゲームは知的財産の集合体であり、これまでファンとともに築き上げてきたブランド価値への配慮からも、グラフィックやサウンドなどユーザーが直接触れる領域への AI の使用は、慎重に議論されてきました。しかしながら近年、ゲーム開発における AI 活用の流れは加速しており、そうした領域への使用も段階的に進んでいくものと考えております。当社でも、企画段階におけるミニゲームの試作などにはすでに AI を使用しており、アセットの管理やテストプレイの自動化など、業務効率化の面でも積極的な活用を推奨しています。クライアントとも、より踏み込んだ AI の実用化について協議する事例も増えております。

AI の活用範囲が広がっても、アイデアをゼロから生み出したり、成果物について最終的な判断を下したりする、『創造』の主体は人であるとの前提は揺らぎませんが、将来的には AI によってゲーム開発プロセスが一変する可能性も見据えております。そうした現場では、ディレクションスキルやコーディネートスキルが重要になると考えられることから、人財育成も課題のひとつと認識しております。

Q13：AI による業務の効率化でコストが削減できたという会社も出はじめていますが、御社では AI の活用はどのような段階ですか。

A13：現在、AI 関連の投資を強化し、組織全体の習熟度を高めている段階です。AI によって効率化できた業務や品質が向上した業務があるなど、具体的な成果は出てきていますが、まだその効果を定量的に把握する段階には至っておりません。成果は知見として蓄積して、全社で共有しており、新しい業務の在り方に着実に近づいていると感じております。これからも各所での成果をさらに積み重ね、AI に関する投資額やコスト削減効果などを定量的に把握し、大きな進捗があればご報告いたします。



Q14：ゲーム事業の足元の環境と、ゲーム市場の中期的な見通しを教えてください。

A14：足元では、家庭用ゲーム機や PC 向けのソフト開発を中心に多数の引き合いをいただいております。今後もしばらく旺盛な需要が継続することを見込んでおります。Nintendo Switch 2 のさらなる普及や、他の次世代ゲーム機の発売、ゲーミング PC の進化等によって、国内外で活況な市場が継続することを期待しております。スマートフォンゲームは激しい市場競争が続いており、現在商談は減っていますが、今後スマートデバイスの革新などにより、再び新規タイトルのリリースが活発化する可能性があるというような予想もあり、動向を注視しております。

Q15：中東情勢の緊迫化に起因する石油不足が御社の事業に与える影響として、開発に用いる PC の調達が困難になるなど、懸念されていることはありますか。

A15：現在、開発 PC の確保における支障や、光熱費他の経費の高騰は見られておりませんが、石油不足やエネルギーコストの高騰が長期化するようであれば、事業に影響が出てくると考えられます。また、2026 年 7 月から着工予定の新オフィスビル（京都府長岡京市）の建設において、資材の高騰や調達遅れなどの影響が出ることも懸念され、場合によっては建設計画に遅れが生じることも考えられます。エネルギーコストや資材コストの長期的な高騰は、ゲーム業界全体としても足かせになります。ハードウェア、ソフトウェアの販売価格の上昇や供給不足につながる可能性があり、ゲーム産業の成長に影響を及ぼす懸念はあります。

Q16：半導体メモリの価格高騰により、Nintendo Switch 2 の減産という情報が一部出ていますが、御社の業績への影響をどのようにお考えですか。

A16：当社の業績に、直ちに大きな影響が出ることは想定しておりません。現在、家庭用ゲーム機向けソフトは、マルチプラットフォームでの開発が主流であり、当社が開発を進めている主要なタイトルの多くが PlayStation5、Xbox Series X|S、Nintendo Switch 2 を含むマルチプラットフォームです。開発を開始した当初、Nintendo Switch 2 への対応を予定していなかったタイトルについても、クライアントから早期の追加対応の要望が寄せられているような状況です。そのため、一時的に Nintendo Switch 2 の減産があった場合でも、マルチプラットフォームから同プラットフォームが外されたり、開発中のタイトルのターゲット層が縮小したりする可能性は低いと考えており、当面の開発規模には影響がない見通しです。一方で、Nintendo Switch 2 は発売当初からしばらく、Nintendo Switch ユーザーへの販売が中心で、数ヶ月前からやっと、Nintendo Switch 2 を初めてのゲーム機とする新規ユーザーへと普及が広がり始めたところでした。減産による供給不足や値上げによってユーザー拡大に影響が出る可能性がありますので、ゲーム市場全体の盛り上がりの勢いが一時的にそがれてしまうことは懸念されます。



当社が開発を進めている大型タイトルがリリースされる際には、より多くのユーザーに手に取っていただける環境であることを期待しております。

Q17：今後の投資方針について教えてください。どれくらいの規模でどのようなことに取り組まれるお考えでしょうか。

A17：現在予定している最大の投資は、京都府長岡京市の新オフィスビルの建設です。同ビルを当社の主要な開発拠点として開発リソースを集約し、多様なプロジェクトに柔軟に対応できる開発体制への転換、技術交流促進による開発技術力の強化、組織内の連携強化による開発効率の改善などが進むことで、業績拡大、収益性向上につなげる考えです。なお建設資金は、京都市内の他拠点の土地・建物の売却によって得られるキャッシュを充当する予定です。

また、その他事業で取り組んでいる新しいビジネスの創出では、異業種パートナーとの連携のためのアライアンス、技術や人財取り込みのための M&A などの可能性も含め、今後も投資を予定しています。

そして、新技術の導入・活用のための投資も継続して進めてまいります。特に AI を最大限活用していくためには、サーバーの増強、全従業員のアカウント準備、セキュリティの強化など、適切な環境を整備する必要があります。そうした設備面での投資や、従業員のリスキリングを促進するソフト面での投資も重視しております。

Q18：御社の配当方針は長年、安定配当ですが、累進配当を方針とする企業も増えてきています。株主還元の水準を引き上げるとしたら、どのような状況、条件を考えていらっしゃいますか。

A18：これまで安定配当を株主還元の基本方針とし、業績の波にかかわらず、継続して着実に株主還元することを重視してまいりました。まだ配当水準を引き上げる段階には至っていないと考えておりますが、上述した投資や成長戦略によって、事業が成長軌道に乗り、利益を安定して拡大していけるフェーズになった際は、配当方針の見直しも含め、株主還元の拡充を検討したいと考えております。

また、当社はもうすぐ 50 周年を迎えます。そうした節目における記念配当等も検討してまいります。

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>

