



2026年8月期 第1四半期

# 決算説明資料

2026年1月8日

- **2026年8月期 第1四半期決算概要**

**2026年8月期 通期業績予想**

**参考資料**

## ゲーム事業がけん引し前年同期比増収の好発進

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活発に進行し、売上高は前年同期を上回る。一方、レベニユーシェアの反動減により、営業利益は前年同期比減益。

(単位：百万円)

	2025年8月期 1Q 実績	2026年8月期 1Q実績	前年同期比 (額) (率)	
売上高	1,719	1,855	+135	+7.9%
売上総利益	572	529	▲43	▲7.5%
販管費	275	296	+20	+7.6%
営業利益	296	232	▲64	▲21.6%
営業利益率	17.3%	12.6%	▲4.7pt	—
経常利益	294	264	▲29	▲10.1%
経常利益率	17.1%	14.3%	▲2.8pt	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	213	186	▲27	▲12.7%

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

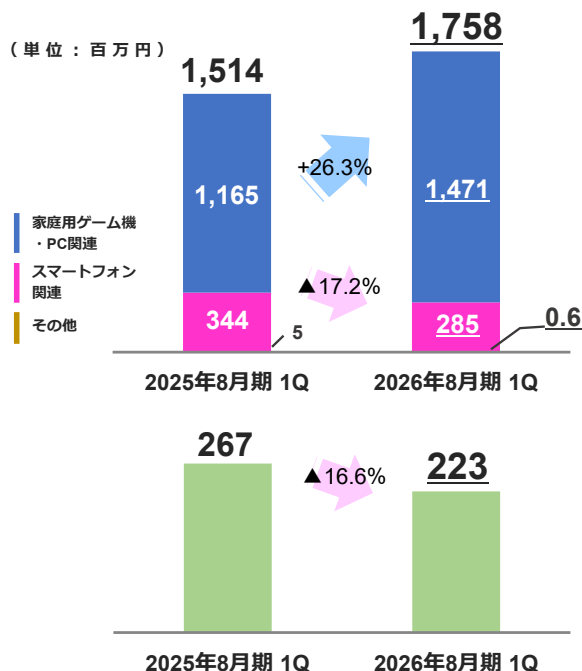
2

- 当第1四半期においては、ゲーム事業の複数の主要プロジェクトで、2025年8月期の後半にかけて高まった開発活動が引き続き活発に進行したことから、売上高は前年同期を上回り18億5,500万円となりました。
- 利益面については、ゲーム事業の主要な開発プロジェクトはスムーズに進行し、収益性は良好に推移しております。一方で、レベニユーシェア※が前年同期に比べて減少したことから、営業利益は2億3,200万円、経常利益は2億6,400万円、親会社株主に帰属する四半期純利益は1億8,600万円となりました。

※ 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。

## 家庭用ゲーム機・PC関連が伸長し前年同期比増収

家庭用ゲーム機・PC関連の複数の主要な開発プロジェクトが前年同期比増収をけん引。新しいプロジェクトも始動し、稼働も徐々に改善。一方、レベニューシェアが前年同期に比べ減少し、減益に。



### 売上高

#### 家庭用ゲーム機・PC関連

主要なプロジェクトの開発活動が活発に進行したことに加え、Nintendo Switch 2 向けを含む小規模な開発プロジェクトも複数始動。前年同期比増収。

#### スマートフォン関連

市場競争の激しい状況が続いていることに鑑み、前期に続き新規開発は進行なし。運營業務は安定して推移したものの、レベニューシェアが減少し前年同期比減収。

### 営業利益

レベニューシェアが減少したものの、家庭用ゲーム機・PC関連の主要なプロジェクトの収益性が良好に推移したこと、減益幅を抑制。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

3

- 家庭用ゲーム機・PC関連については、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を含む複数の主要な開発プロジェクトで、開発活動が最も活発なフェーズが前期より続いており、それらの順調な進行に応じて売上が伸長しました。また Nintendo Switch 2 向けも含め小規模な開発プロジェクトも複数始動しており稼働も徐々に改善し、主軸事業であるゲーム開発は前期のV字回復に引き続き堅調に推移しております。これらの結果、売上高は前年同期に比べて26.3%増加し、14億7,100万円となりました。
- 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の競争過熱が続いており、新規開発は家庭用ゲーム機向けの依頼を優先して対応しているため、現在、スマートフォンゲームの新規開発プロジェクトは進行しておりません。継続して従事しているスマートフォンゲームの運営については安定して推移しましたが、いずれも配信開始から5年以上経過していることなどから、一部の収益は減少の傾向にあります。これらの結果、売上高は前年同期に比べて17.2%減少し、2億8,500万円となりました。
- その他は売上高60万円となり、これらの結果、ゲーム事業の売上高は17億5,800万円となりました。
- セグメント営業利益については、前年同期にはクライアントが実施したキャンペーン等によりエンドユーザーへの販売や課金が好調で、一時的にレベニューシェアが増加しましたが、当第1四半期では、クライアントによるソフトの販売時期などから貢献するタイトルが限られており、また運営に携わるスマートフォンゲームも一部の収益は縮小傾向にあることから、家庭用ゲーム機・PC関連、スマートフォン関連ともに、レベニューシェアは減少しました。しかしながら、先述の通り家庭用ゲーム機・PC関連の主要な開発プロジェクトの貢献による増収と、それらのスムーズな進行によって

収益性が良好に推移したことで、セグメント営業利益は2億2,300万円と、前年同期からの減益幅は4,400万円に抑制できました。

## 2026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

概ね良好に進行し、売上・利益ともに安定して推移。

### ▼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）	終盤、活発に進行中
D	海外顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中

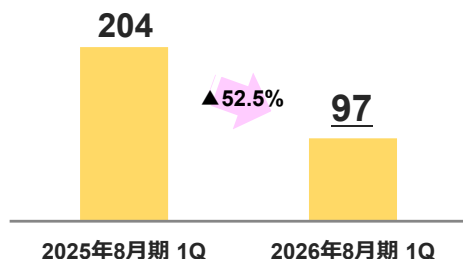
- 注記
- ・こちらに掲載していないプロジェクトがある場合もあります。
  - ・開発プロジェクトは、様々な要因により中止になる可能性があります。
  - ・開発の詳細については一切お答えできません。ご了承をお願いいたします。

- ゲーム事業において、2026年8月期通期で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とおりです。  
いずれも概ね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。

## 新規事業の創出に向けての仕込みのフェーズで、前年同期比減収減益

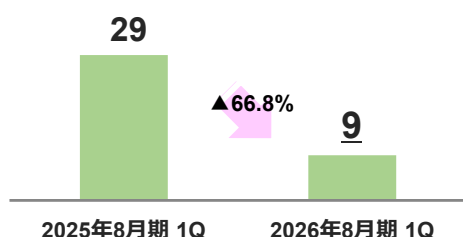
教育関連分野やエンタメ領域など、複数のフィールドで新規事業の創出に向けた活動を推進。  
一方で、前年同期に貢献したコンテンツ開発や試作プロジェクトが終了し、前年同期比減収減益。

(単位：百万円)



売上高

新規事業の創出に向けて、複数のフィールドで市場やニーズの調査、サービスの企画等を進める。  
一方で、前年同期に売上に貢献した教育関連のコンテンツ開発は前期中に終了しており、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安定して推移し、前年同期とほぼ同水準。



営業利益

減収による減益に加え、仕込みのフェーズとして活動していることなどから、前年同期比減益。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

5

- 新しいビジネスの創出に向けて、複数のフィールドで市場やニーズの調査、それらにもとづくサービスの企画等を進めております。例えば教育関連分野では、学習状況等に合わせて教材内容を個別に最適化し、また解析した学習データを授業・教材の改善に活用する、インタラクティブなデジタル学習基盤の開発・保守等に参画しております。エンタテインメント領域でも、他業種とゲームを組み合わせた企画やIPに関する提案等に取り組んでおります。しかしながら、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は前期中に終了していることから、当第1四半期のその他事業の開発売上は減少しました。
- 家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益は安定して推移し、前年同期とほぼ同水準となりました。
- これらの結果、その他事業の売上高は前年同期に比べ52.5%減少し9,700万円に、セグメント営業利益は前年同期に比べ66.8%減少し、900万円となりました。

# 2026年8月期 第1四半期決算概要

- 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

第1四半期の業績は好調で、売上・利益ともに通期業績予想に対する進捗率は高いものの、ゲーム事業で下期に予定している新規プロジェクトの立ち上げ等にまだ不確実性があることから、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 実績	2026年8月期 予想	前期比 (額) (率)		2026年8月期 1Q実績	進捗率
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%	1,855	28.5%
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%	232	57.5%
営業利益率	10.4%	6.2%	▲4.2pt	—	12.6%	—
経常利益	677	410	▲267	▲39.5%	264	64.6%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	250	790	+539	+215.7%	186	23.6%

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

7

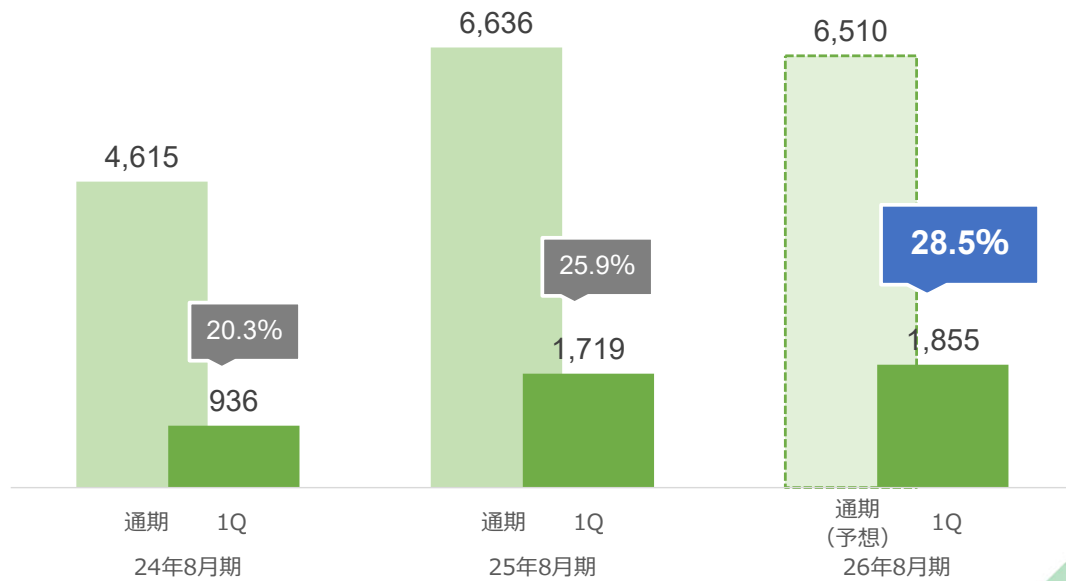
- 2026年8月期の通期業績予想は、前回発表したものから変更はありません。
- 当第1四半期の業績は、5ページまでの説明のとおり売上・利益ともに好調に推移しており、前回発表した通期業績予想に対する進捗率も高い状況です。しかしながら、ゲーム事業の主要な開発プロジェクトのうちいくつかが終盤に差し掛かる予定であり、入れ替わりに下期において、複数の新しい開発プロジェクトが立ち上がる見通しです。クライアントと開始時期や要件等の調整を要するなど現時点では不確実性が高いプロジェクトもあることを考慮し、前回発表の業績予想を据え置くことといたします。
- スムーズなプロジェクト移行に努め、今後の事業動向を注視し、第2四半期以降の業績を勘案のうえ、通期業績の見通しの確実性がより高まってまいりましたら、速やかにお知らせいたします。
- なお、土地の売却による特別利益（詳細は参考資料11ページ）は第4四半期に発生することを見込んでいるため、親会社株主に帰属する当期純利益の予想に対する第1四半期の同利益の進捗は、営業利益・経常利益に比べ、低くなっております。

## 通期売上高に対する1Qの進捗率



### 過去2年に比べ高い進捗率

当期の通期売上高予想に対する1Q時点の進捗率は、28.5%と前期・前々期に比べて高く、順調なスタート。



- 3ページでも述べた通り、ゲーム事業の稼働が徐々に改善していることを背景に、通期の売上予想に対する第1四半期の進捗率は28.5%と、過去2年の第1四半期に比べ、順調なスタートとなりました。

## セグメント別概況



### ゲーム事業で売上・利益ともに良好な進捗

ゲーム事業の主要な開発プロジェクトの順調な進行により、売上・利益ともに進捗率が高いが、下期の不確実性を考慮し、業績予想は据え置く。

(単位：百万円)

	2025年8月期 実績	2026年8月期 通期予想	前期比 (額) (率)		2026年8月期 1Q実績	進捗率
<b>ゲーム事業</b>						
売上高	6,045	6,110	+64	+1.1%	1,758	28.8%
営業利益	621	360	▲261	▲42.1%	223	62.0%
<b>その他事業</b>						
売上高	591	400	▲191	▲32.3%	97	24.3%
営業利益	68	45	▲23	▲34.0%	9	21.8%
<b>連結合計</b>						
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%	1,855	28.5%
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%	232	57.5%

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

9

- ゲーム事業については、第1四半期の売上・利益は、ともに通期業績予想に対する進捗率が高いものの、7ページに記載の通り、今後立ち上げ予定の開発プロジェクトに関する不確実性を考慮し、現時点では前回発表の業績予想を据え置いております。
- 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ての仕込みのフェーズとして、複数のフィールドで市場やニーズの調査、サービ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。第1四半期末時点では、セグメント営業利益の進捗率が低調ですが、計画の範囲内の進捗です。

# 2026年8月期 第1四半期決算概要

## 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

老朽化したビル2棟を解体後、一部の土地を売却し、新たなオフィスビル1棟を建設予定。2026年8月期中に土地売却による特別利益が発生する見込み。当該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。

### 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 10月（予定）	新オフィスビル竣工
2028年 1月（予定）	新オフィスビルでの稼働開始

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)	合計 (見込)	新オフィスビルの概要（計画）	
				延床面積	4,902㎡
特別利益 土地の売却益※1	-	789	789	構造	鉄骨造 地上6階建
特別損失 移転補償金、 減損損失等※2	▲314	-	▲314	建物本体の 建築費用	約2,660百万円
損益合計	▲314	789	475		

※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。

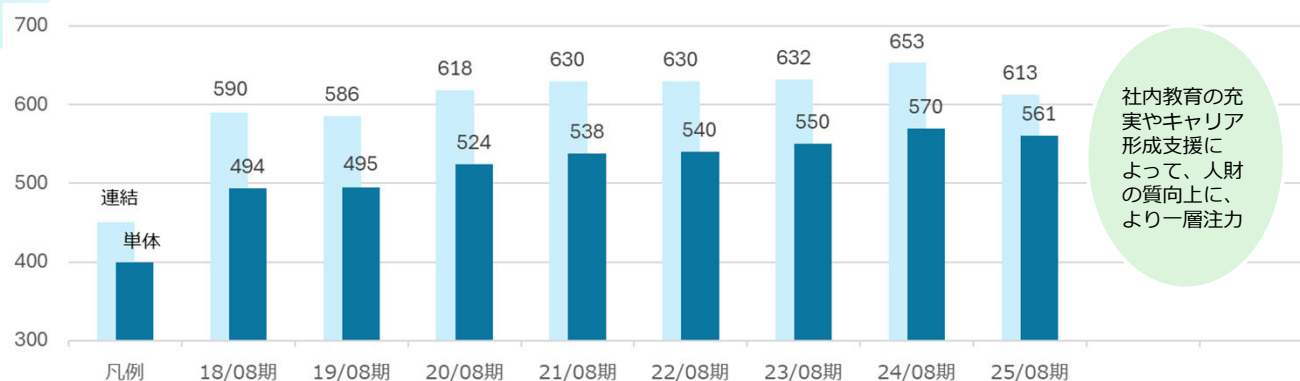
- 長岡京トーセビルの建替えに伴う土地の売却に関連して、2026年8月期に特別利益の発生を見込んでおります。
- 2025年3月24日の適時開示でお知らせしておりますとおり、当社が京都府長岡京市に有する、長岡京トーセビル及び隣接する長岡ターミナルビルの老朽化が進んでいることからその2棟を解体し、新たなオフィスビル1棟を建設することを計画しております。それに伴い、2棟のビル解体後、新オフィスビル建設予定地以外の土地を売却することといたしました。当該売却益の計上を2026年8月期に見込んでおります。
- なお、土地の売却による収入は新オフィスビルの建設資金として活用することを予定しております。

## 従業員数、人的資本に関する施策の推移



人財の質向上に優先的に取り組み、キャリア採用をより強化する方針。

従業員数（単位：人）と単体離職率（単位：%）の推移



人的資本に関する施策の例



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

12

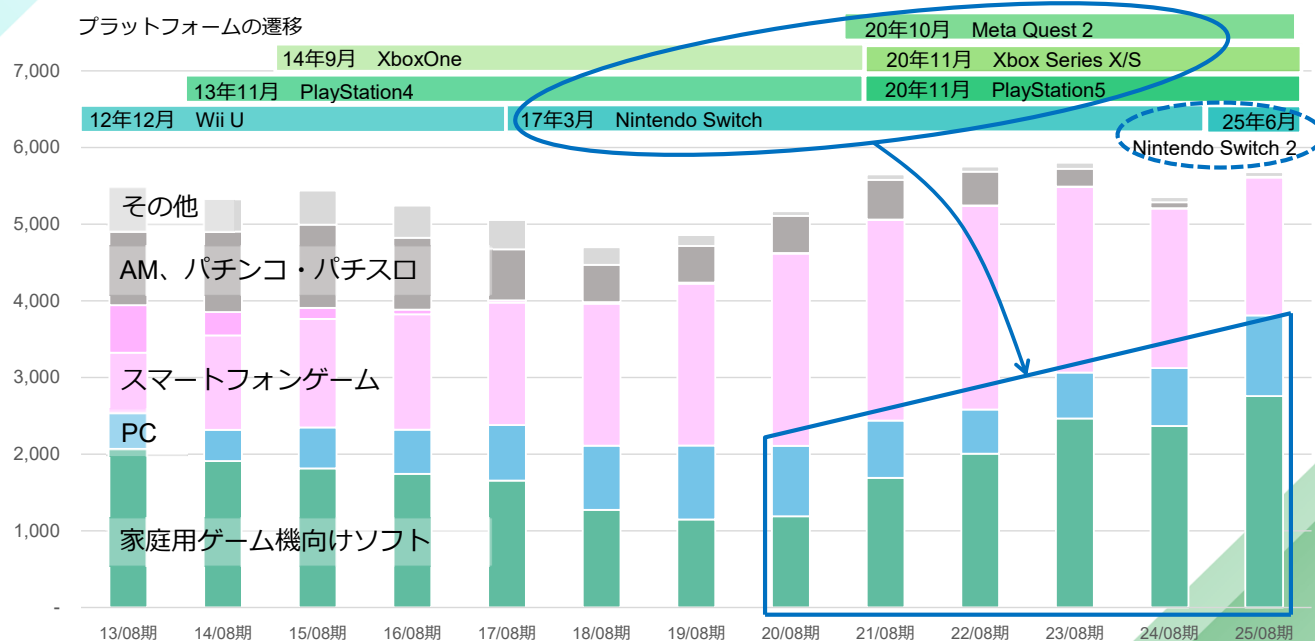
● 2025年8月期決算説明資料より

## プラットフォーム別売上（3年平均）の推移



家庭用ゲーム機の進化、海外を含むユーザー層の広がりにより、PC込みの家庭用ゲーム機向けのマルチプラットフォーム開発が増加。Nintendo Switch 2の普及にも期待。

(単位：百万円)



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

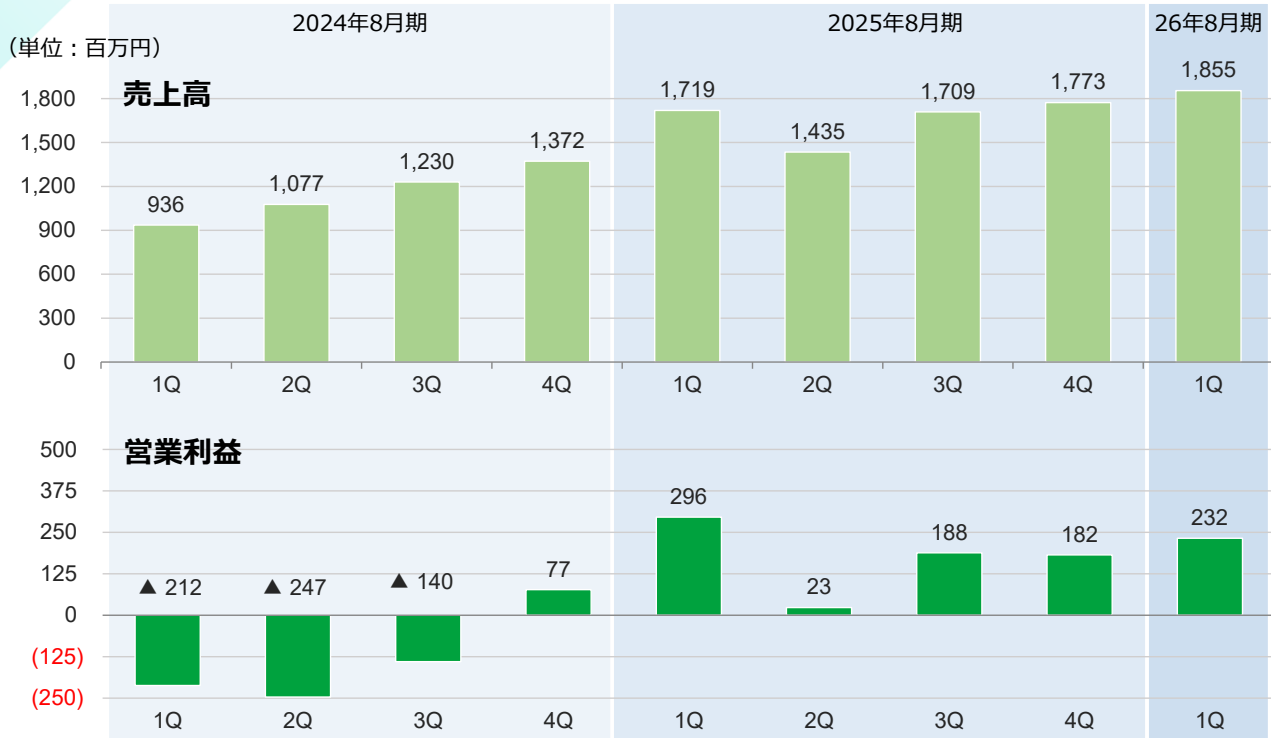
13

- 2025年8月期決算説明資料より

## 売上高・営業利益の四半期推移



2025年8月期、早期に業績復調し、以降安定して高い水準を維持。



© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

14

- 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一時的に低迷しましたが、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、現在は売上・利益ともに安定して推移しています。



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

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）	605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>

