

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2四半期（中間期）

決算説明資料

2025年4月17日



2025年8月期 中間決算概要

2025年8月期 通期業績予想

中期的な課題と取り組み

参考資料



- **2025年8月期 中間決算概要**

2025年8月期 通期業績予想

中期的な課題と取り組み

参考資料

前年同期に比べ大幅増収増益

ゲーム事業の複数のプロジェクトにおいて開発活動が活発に進行している状況が継続し、前年同期よりも大幅に増収。開発プロジェクトの収益性良好で営業利益も大幅増益。長岡京トーセビルの建替えに伴う関連費用として特別損失が発生。

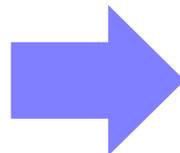
(単位：百万円)

	2024年8月期 中間実績	2025年8月期			前年 同期比 (額)
		1Q	2Q	中間実績	
売上高	2,013	1,719	1,435	3,154	+1,140
売上総利益	67	572	302	874	+806
販管費	526	275	279	554	+28
営業利益	▲459	296	23	319	+778
営業利益率	▲22.8%	17.3%	1.6%	10.1%	-
経常利益	▲451	294	27	321	+772
経常利益率	▲22.4%	17.1%	1.9%	10.2%	-
親会社株主に帰属する 中間純利益	▲315	213	▲119	94	+410

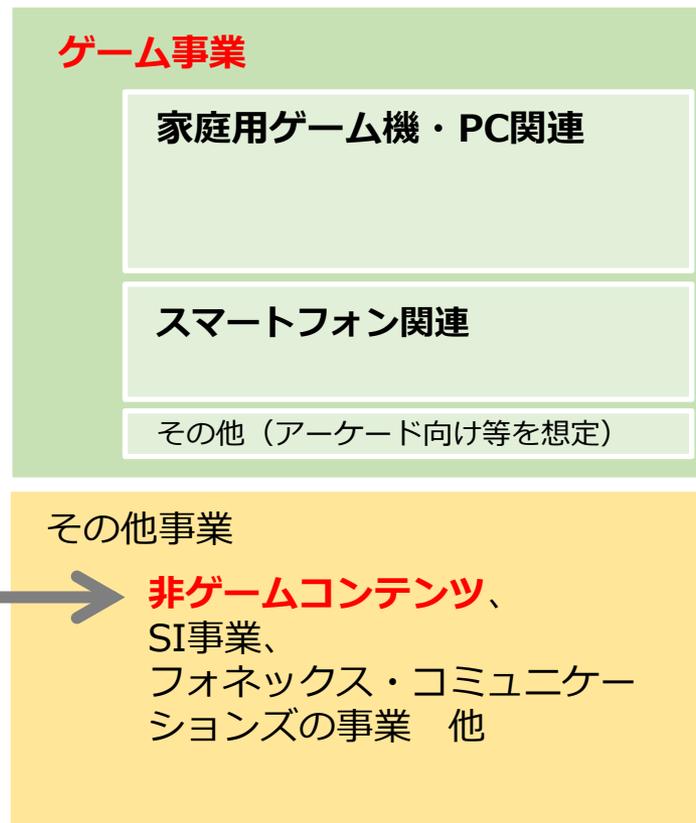
非ゲームコンテンツへの注力を見据え、経営管理区分を見直し

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。

これまでの報告セグメント



2025年8月期からの報告セグメント



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、新たなビル1棟の建設を計画。当連結会計年度には土地売却に際し、特別損失が発生。2026年8月期には特別利益として譲渡益が発生する予定。

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	新ビル建設予定地以外の土地の譲渡（引渡し）
2026年8月	新ビル着工
以降未定	

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
		中間	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	▲177	▲314	-	▲314
損益合計		▲177	▲314	789	475

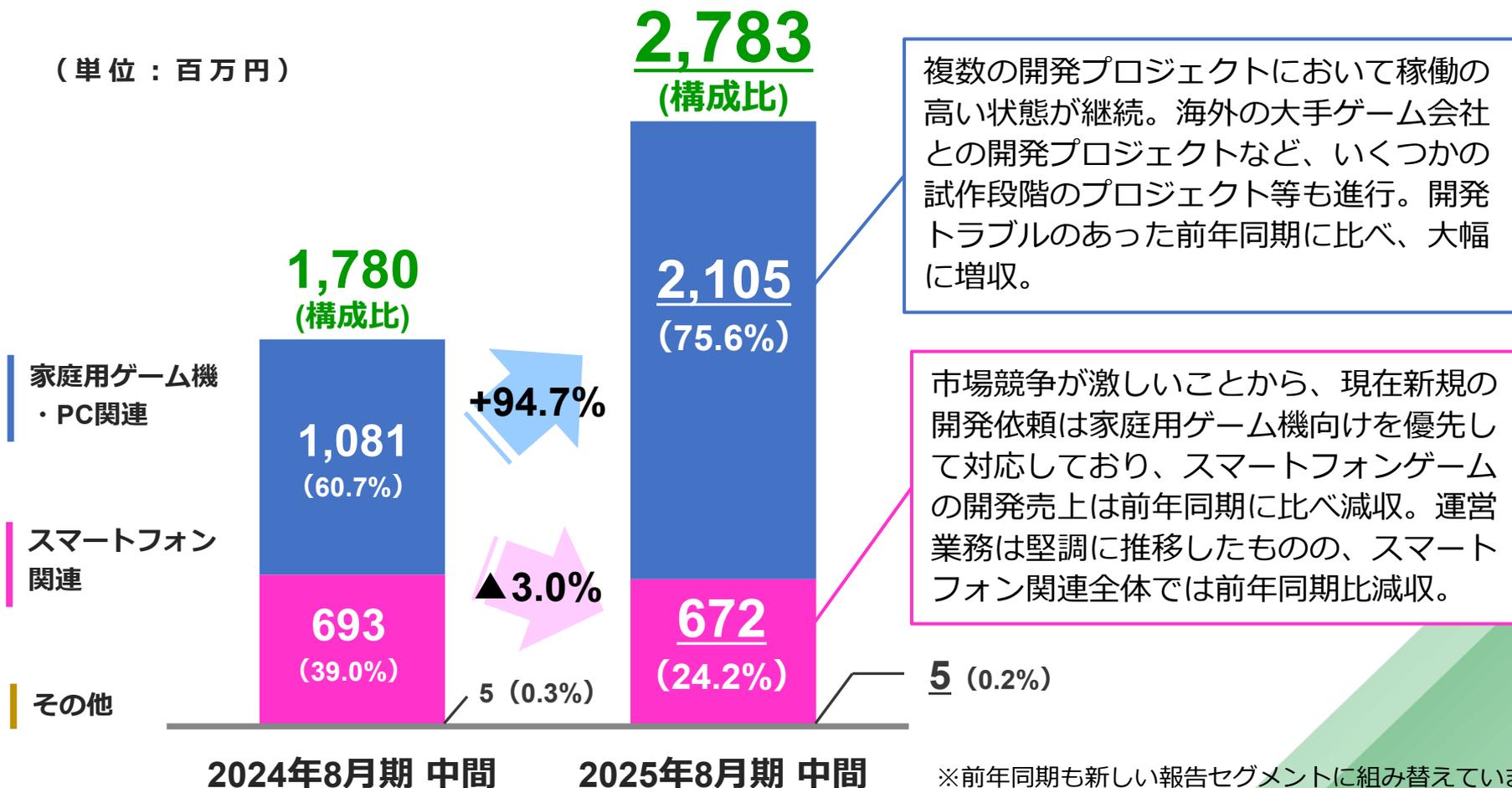
※1 関連費用の金額は現時点における見込額であり、今後増減する可能性があります。

※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。

前年同期比で大幅に増収

家庭用ゲーム機・PC関連の複数の開発プロジェクトで稼働の高い状態が継続。追加発注で開発ボリュームが想定を超えて推移しているものもあり、売上に大きく貢献。

（単位：百万円）





テイルズ オブ グレイセス エフ リマスター

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
2025年1月16日発売

対応機種：

PlayStation®5、PlayStation®4、Xbox
Series X|S、Xbox One、Nintendo Switch™、
Steam®※

※Steam®版は2025年1月17日発売

Tales of Graces™ Remastered & ©Bandai Namco Entertainment Inc. ©いのまたむつみ

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

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。

▼家庭用ゲーム機・PC関連

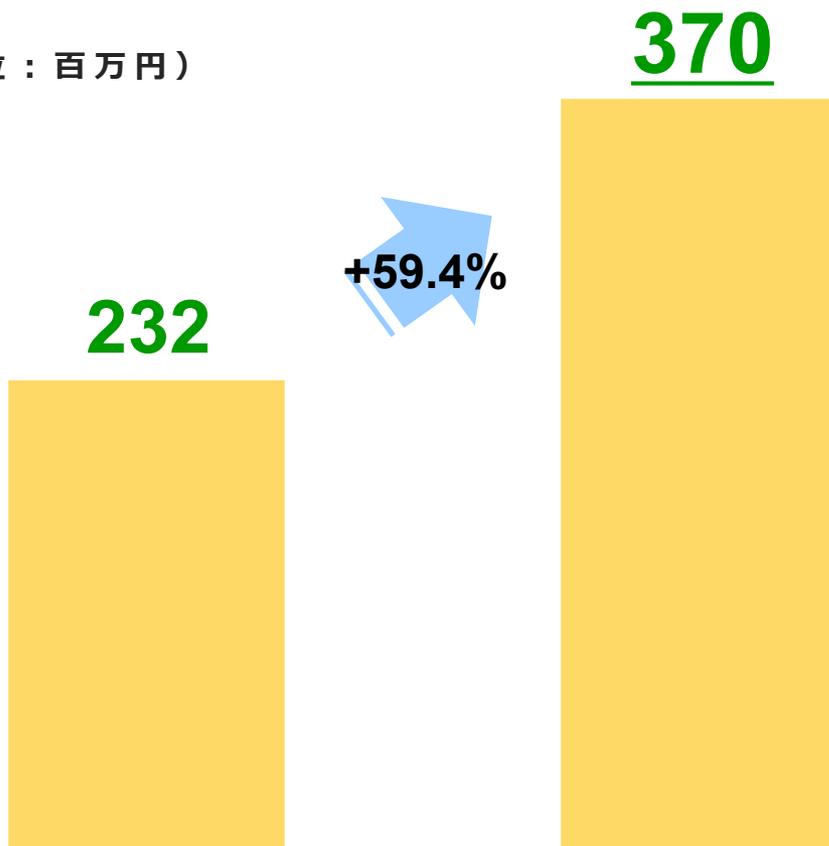
プロジェクト	クライアント	対応機種	状況
A	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
B	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	活発に進行中
C	国内の既存顧客	マルチプラットフォーム（予定）	開発序盤
D	海外顧客	マルチプラットフォーム（予定）	開発序盤

- 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。

前年同期を上回る水準で推移

SI事業及び非ゲーム関連の試作プロジェクト等の貢献により、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、教育関連分野におけるコンテンツ開発プロジェクトは完了し、今後は同分野での技術やノウハウの水平展開を目指す。

エンタテインメント系アプリ等の企画や開発サービスは多様な業種に対して企画提案を継続し、試作等のプロジェクトも開始。

2024年8月期 中間

2025年8月期 中間

※前年同期も新しい報告セグメントに組み替えています。

ゲーム事業で前年同期比大幅増益

ゲーム事業で、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に加え、主要な開発プロジェクトの利益水準が良好に推移したことなどから、大幅増益。

(単位：百万円)

	2024年8月期 中間実績	2025年8月期			前年同期比	
		1Q	2Q	中間実績	(額)	(率)
ゲーム事業						
売上高	1,780	1,514	1,269	2,783	+1,002	+56.3%
営業利益	▲495	267	▲3	264	+760	-
その他事業						
売上高	232	204	166	370	+138	+59.4%
営業利益	36	29	25	54	+18	+50.3%
連結合計						
売上高	2,013	1,719	1,435	3,154	+1,140	+56.7%
営業利益	▲459	296	23	319	+778	-

※前年同期も新しい報告セグメントに組み替えています。

2025年8月期 中間決算概要

- 2025年8月期 通期業績予想

中期的な課題と取り組み

参考資料

売上・営業利益予想を上方修正

当中間連結会計期間のプロジェクトの進行状況や利益水準を鑑み、売上・営業利益・経常利益を上方修正。一方で、長岡京トーセビル建替えに伴う土地売却に関連する特別損失を見込み、当期純利益は下方修正。

(単位：百万円)

	24年8月期	25年8月期		前期比		25年8月期	期初予想との差額
	実績	修正予想	(額)	(率)	期初予想		
売上高	4,615	6,000	+1,384	+30.0%	5,600	+400	
営業利益	▲522	420	+942	-	280	+140	
営業利益率	▲11.3%	7.0%	-	-	5.0%	+2.0pt	
経常利益	▲501	415	+916	-	260	+155	
親会社株主に 帰属する 当期純利益	▲260	80	+340	-	160	▲80	

セグメント別概況



ゲーム事業の売上・営業利益を上方修正

その他事業は前回予想据え置き。

(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 期初予想	期初予想 との差額
ゲーム事業						
売上高	4,166	5,370	+1,203	+28.9%	4,970	+400
営業利益	▲573	317	+890	-	177	+140
その他事業						
売上高	449	630	+180	+40.2%	630	-
営業利益	51	103	+51	+100.4%	103	-
連結合計						
売上高	4,615	6,000	+1,384	+30.0%	5,600	+400
営業利益	▲522	420	+942	-	280	+140

※前年実績も新しい報告セグメントに組み替えています。



2025年8月期 中間決算概要

2025年8月期 通期業績予想

- 中期的な課題と取り組み

参考資料

事業の拡大

★ 開発人財の増強

グローバル案件の取り込み推進

新規事業へのアプローチ

収益の拡大

★ 開発技術力の継続的な成長、発展

★ 開発プロセスの効率化、省力化

取引価格の引き上げ

配当方針

当社は、企業体質の強化と新たなビジネス分野への積極的な事業展開に備えるために内部留保資金の充実を図りつつ、株主の皆様に対し安定的な配当を維持していくことを基本方針としています。

2025年8月期（予想）

12.5円
中間配当

12.5円
期末配当

配当
合計

25円



2025年8月期 中間決算概要

2025年8月期 通期業績予想

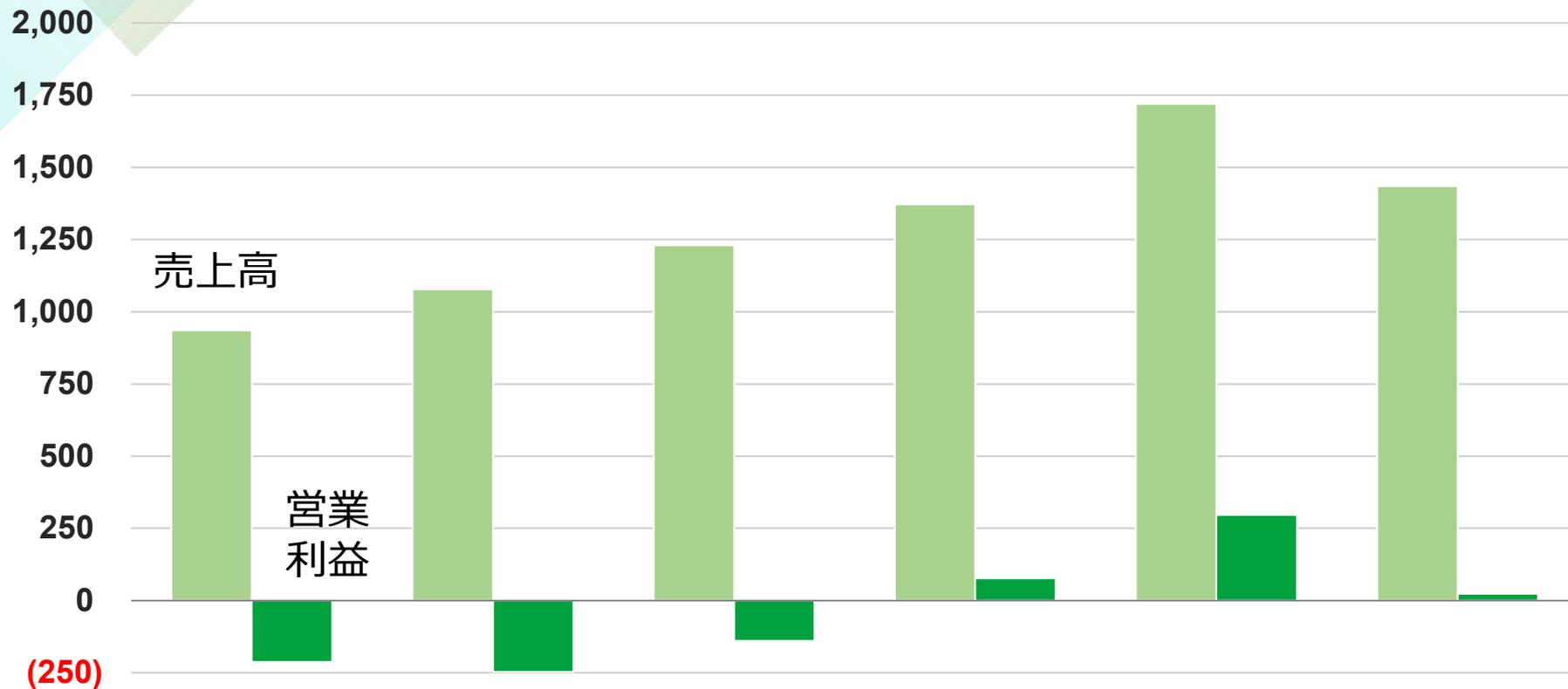
中期的な課題と取り組み

- **参考資料**

売上高・営業利益の四半期推移



(単位：百万円)



(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
売上高	936	1,077	1,230	1,372	1,719	1,435
営業利益	▲ 212	▲ 247	▲ 140	77	296	23

新しい報告セグメント別 売上高・営業利益の四半期推移



(単位：百万円)

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



(2025年2月28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）	601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>

