



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

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

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

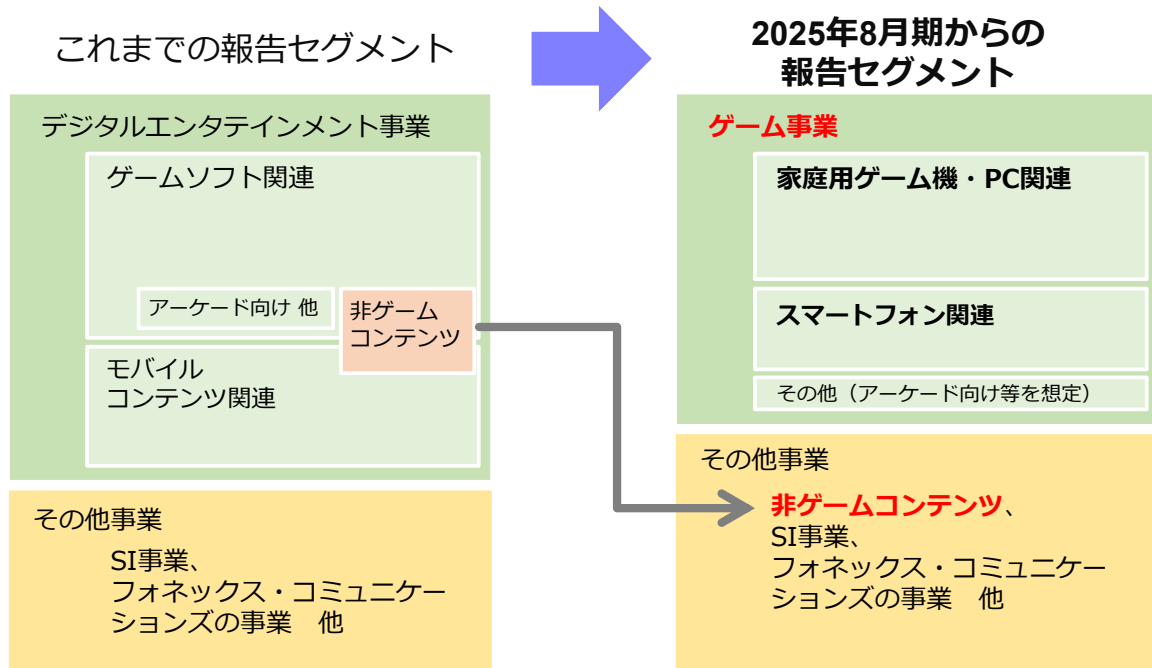
© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

3

- 当中間連結会計期間においては、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、売上高は前年同期に比べ増収し、31億5,400万円となりました。
- 利益面については、当第2四半期は第1四半期に比べ、主にゲーム事業で売上総利益の水準が低下しましたが、主要な開発プロジェクトは概ね円滑に進行しており、全体的な稼働プロジェクトの収益性は想定をやや上回って推移しております。また、前年同期にはゲーム事業での開発トラブル2件による大きな損失が発生しましたが、当中間期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3億1,900万円、経常利益は3億2,100万円となりました。
一方で、当社が長岡京市に有する長岡京トーセビルの建替えを計画しております。現存する建物の解体や一部土地の売却に関連する費用のうち、約1億7,700万円が当中間期において特別損失として発生しました。この結果、親会社株主に帰属する中間純利益は9,400万円となりました。

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ので、改めてご説明いたします。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

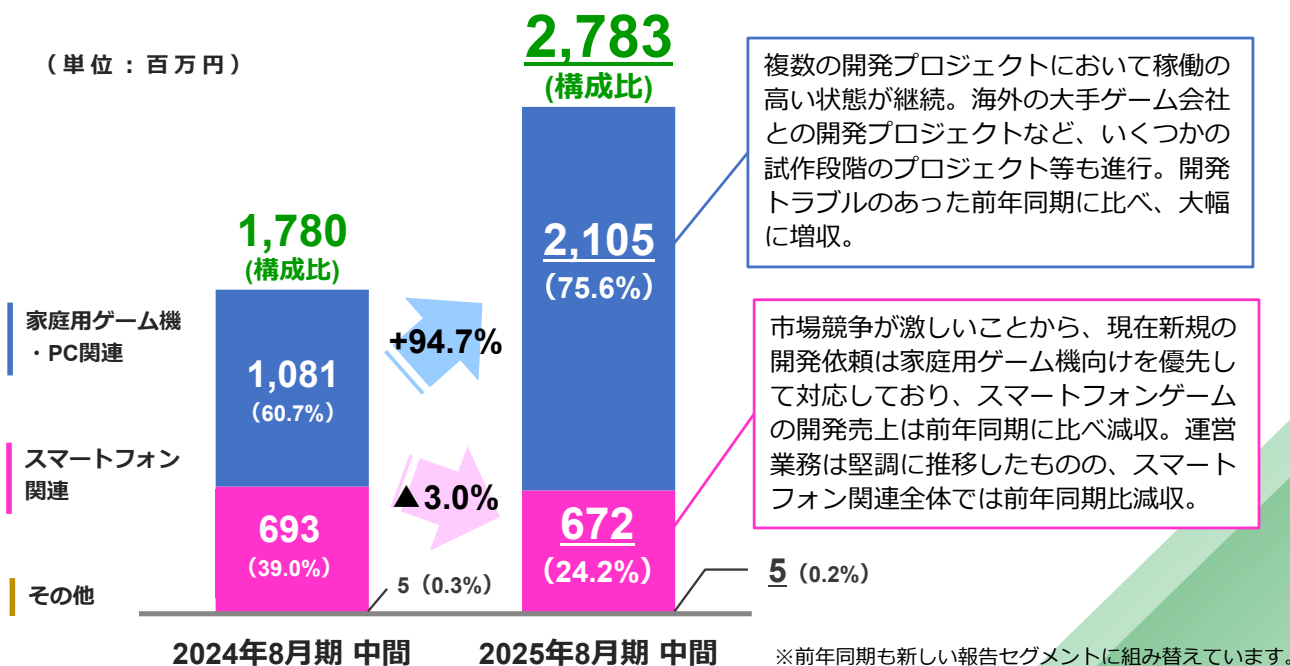
※1 関連費用の金額は現時点における見込額であり、今後増減する可能性があります。

※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。

- 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。当中間期にも一部発生しております。
- 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。

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。



- 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複数の開発プロジェクトにおいて稼働の高い状態が継続しており、売上に大きく貢献しております。なかには追加発注で、開発ボリュームが期初の想定よりも増加しているものもございます。また、海外の大手ゲーム会社との大型開発プロジェクトなど、いくつかの試作段階の開発プロジェクトも複数件進行しております。これらの結果、売上高は前年同期に比べ94.7%増加し、21億500万円となりました。前年同期は、想定外のトラブルが発生した開発プロジェクトへの対応で、他のプロジェクトへの着手が遅れていたことなどから売上高が低調でした。当中間期は、その反動もあり前年同期に比べて大幅に増収となりました。
- 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。継続している複数の運営業務については堅調に推移し、運営に関する売上は前年同期をやや上回る水準で推移しましたが、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3.0%減少し6億7,200万円となりました。
- その他は売上高500万円となり、これらの結果、ゲーム事業の売上高は27億8,300万円となりました。



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

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

7

- 本年1月16日にバンダイナムコエンターテインメント社より発売された、「テイルズ オブ グレイセス エフ リマスター」を開発させていただきました。
PS3のソフトとして発売されたオリジナル版から、グラフィックやユーザビリティが向上しております。
- リマスターやリメイクの開発においては、オリジナルをプレイしていたユーザーの高い期待に応える品質であることに加え、新規ユーザーの取り込みを狙える遊びやすさが求められます。リマスターやリメイクに関する開発のご要望は継続して寄せられておりますので、蓄積した知見や技術力を活かして、対応を強化してまいりたいと考えております。

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

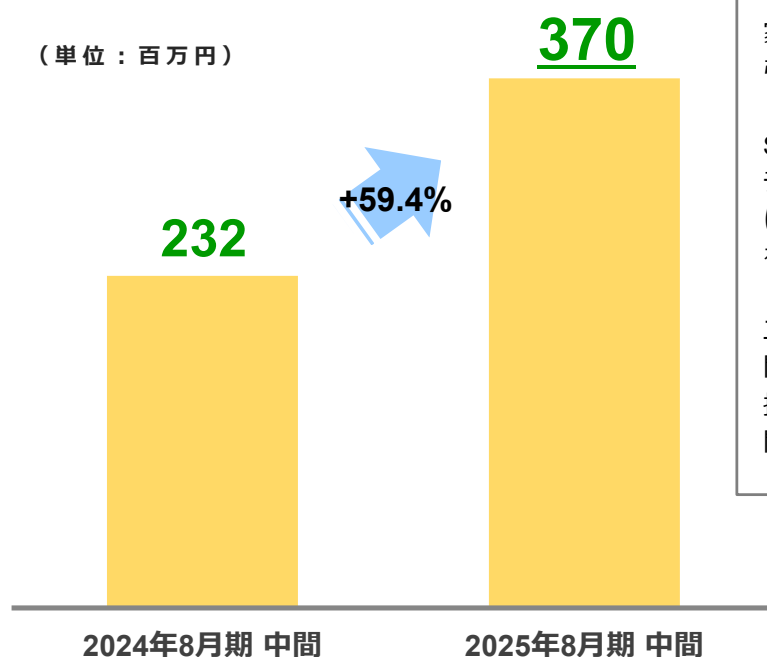
- 注記
- ・こちらに掲載していないプロジェクトがある場合もあります。
 - ・開発プロジェクトは、様々な要因により中止になる可能性があります。
 - ・開発の詳細については一切お答えできません。ご了承をお願いいたします。

- 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。
いずれも概ね良好に進行しております。

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。

※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.

9

- 家庭用カラオケ楽曲配信事業は、機能追加等のアップデートを行ったことなどもあり、安定して高水準な収益を維持しております。
- システムインテグレーション事業では、教育関連分野で2024年8月期の後半から進めていたコンテンツ開発のプロジェクトが貢献し、売上が伸長しました。このプロジェクトは当中間期で完了し、今後、同分野での技術やノウハウの水平展開を目指します。
- 一般的なゲームソフトとは異なる、エンタテインメント系アプリ等の企画や開発サービスにつきましては、新しい取引の獲得に向けて多様な業種への企画提案に取り組んでおります。そのうち一部では、技術検証を含む試作プロジェクトに進んでおります。
- 以上の結果、その他事業の売上高は前年同期に比べ59.4%増加し、3億7,000万円となりました。

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。

- ゲーム事業のセグメント営業利益については、当第2四半期の3ヶ月は一部の開発プロジェクトでクライアントの中間検査通過に際し一時的に負荷が高まり、外部発注も増加するなど、第1四半期に比べ利益水準が低下しました。また、試作段階の開発プロジェクトでは内容の構成や中間成果物についてクライアントとの調整に時間を要し、通常に比べ生産効率が低かったことや、第1四半期にクライアントによるキャンペーン等で一時的に高まったレベニユーシェアが、当第2四半期は落ち着いたことなどもあり、当第2四半期のゲーム事業の売上総利益は第1四半期に比べて低水準となりました。
しかしながら、主要な開発プロジェクトは概ね順調に進行しており、各プロジェクトとしての収益性は想定をやや上回り良好に推移しているものが多い状況です。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の影響は一切なくなったことで、ゲーム事業のセグメント営業利益は黒字に回帰し、2億6,400万円となりました。プロジェクトの進行状況によって月次単位や四半期単位の利益に多少の変動が出るものの、プロジェクトを通して収益性の管理を徹底しております。
- その他事業のセグメント営業利益は、運営費用がほぼ固定である家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益が堅調に推移していることや、システムインテグレーション事業における教育関連コンテンツの開発プロジェクト等が貢献し、前年同期に比べ50.3%増加の5,400万円となりました。

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 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
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

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

12

- 2025年8月期の通期業績予想を変更いたします。
- 6ページに記載の通り、ゲーム事業における開発活動の活発化により収益が想定より改善していることに加え、期中に新たに受注し、試作を開始した開発プロジェクトもあること、下期はさらに活発な開発の進行を予定していることから、売上高は前回の予想から4億円上方修正し、60億円を目指します。これは過去15年で最高の売上高となります。
- 利益面につきましては、ゲーム事業の増収による増益に加え、いくつかの開発プロジェクトで、開発効率の改善やプロジェクト管理の強化等により利益水準が想定を上回って推移し、今後の進行の見通しも概ね安定していることや、第1四半期に一時的なレベニューシェア等による利益の押し上げがあったことを踏まえ、営業利益は前回の予想から1億4,000万円上方修正し、4億2,000万円に、経常利益は4億1,500万円となる見込みです。なお、職場環境向上のための施策費用や4月からのベースアップなどの人的資本への投資に関する支出も見込んでおります。今後も事業動向を注視し、見通しに変化があった場合には速やかにお知らせいたします。
- 一方で、3ページと5ページでも記載しました通り、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費用、約3億1,400万円の特別損失が発生することから、親会社株主に帰属する当期純利益は前回予想を下回り、8,000万円となる見込みです。当連結会計年度には損失のみが先んじて発生することになりますが、2026年8月期には売却収入を予定しております。

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。

© TOSE CO., LTD. All rights reserved.

13

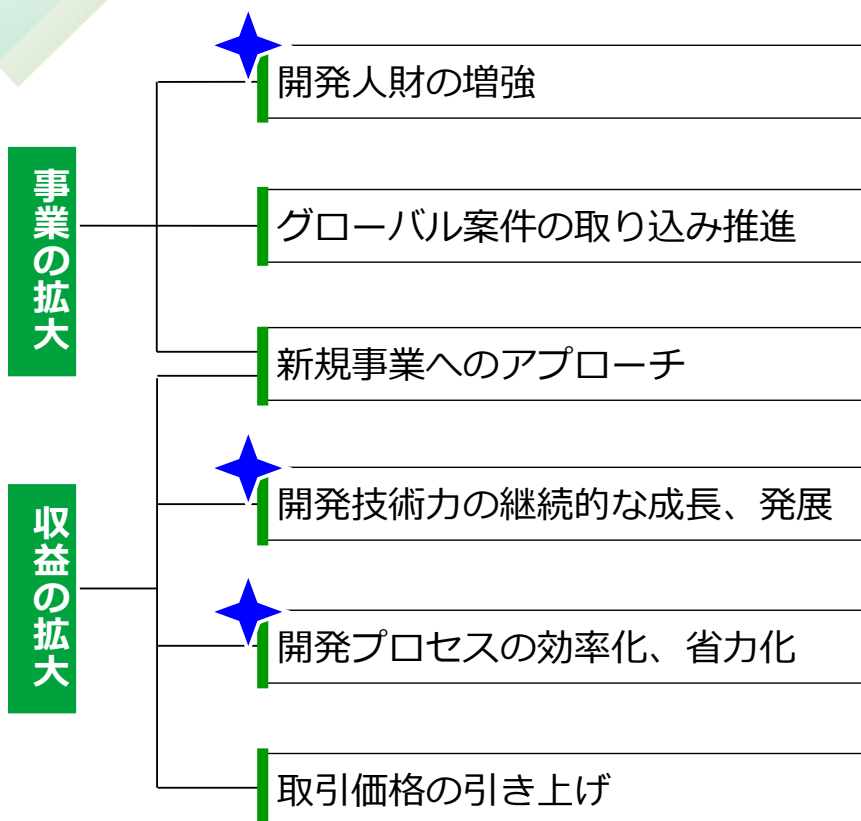
- セグメント別の売上・営業利益の修正予想です。
- 12ページに記載の売上並びに営業利益に関する上振れ要因はすべてゲーム事業に関するものであり、ベースアップ等の費用も含めた見直しの結果、その他事業の売上・営業利益は前回予想から修正はございません。

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



- 当社は、成長のための重要な経営課題として、こちらの6つに中期的に取り組んでおります。一部の取り組み状況をご紹介します。
- 開発人財の増強については、従業員のエンゲージメント向上を軸に取り組みを進めております。当連結会計年度もベースアップを予定しており、前期比で昇給率5%以上の報酬引き上げを、3年間継続しております。また、これまで実施していた従業員向けの職場の推奨度調査を見直し、より多角的に状況を把握するためエンゲージメントサーベイを導入しました。結果を具体的な職場環境の改善に活かせるよう、各部署のマネジメント層を中心にアクションプランの作成を進めております。
- 開発技術力の継続的な成長、発展については、AI関連では、ゲーム開発に活用できるAIモデルの構築に関する基礎的な研究を、研究開発室を中心に引き続き進めております。各開発スタジオでは、開発支援ツールの開発や一部作業の自動化、技術検証、技術情報の共有などに取り組み、より難易度の高い開発依頼に対応できるよう継続して開発技術の向上に努めております。
- 開発プロセスの効率化、省力化については、2024年8月期にゲーム事業で開発トラブルが2件発生したことを受け、昨年9月にプロジェクトマネジメント支援室を設置しました。設置以降、まずはゲーム事業の主要な大型開発プロジェクトのレビューミーティングを定期的実施し、客観的な視点で、進捗や品質についてプロジェクトチームと内容の確認を行っております。
以前から作成を進めていたプロジェクトの進行手順や注意点等を文書化した基準書についても、プロジェクトマネジメント支援室の活動のフィードバックを受けて内容の拡充を進めております。
これらのことから現時点では、クライアントからマイルストーン毎に受ける評価も概

ね好評であり、円滑なプロジェクト進行ができております。これからも安定して顧客満足度の高い成果物を提供できるよう、仕組み化を進めてまいります。

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

- 株主還元については、引き続き安定した配当を維持していく方針であり、2025年8月期においても、年間配当金は25円を目指しております。
人財への投資を強化していくなかでも、安定した株主還元と、しっかりとした将来への備えも行っていけるよう、利益の拡大に努めてまいります。

2025年8月期 中間決算概要

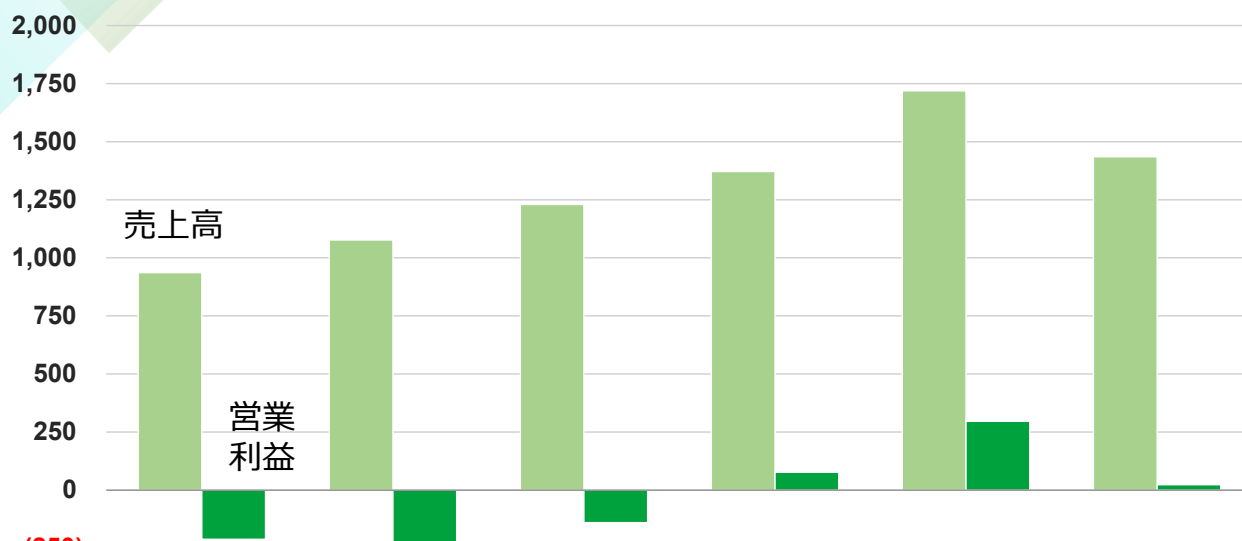
2025年8月期 通期業績予想

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

(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

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>

