



2025 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、2025 年 4月10 日の決算発表、17 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： 2025 年 8 月期上期の実績は計画に対し好調だったようですが、上振れ要因は取引価格の上昇なのか、プロジェクト数の増加なのか、教えてください。

A1： 2024 年 8 月期下期に複数件の開発プロジェクトが中止や失注となったことで、2025 年 8 月期は一部の開発ラインに空きがある状態からのスタートとなったため、当初は稼働が高まるにつれ売上・利益も高まってくると予想していました。その予想に対し実際のところ、以前から進行していた複数の大型開発案件において想定以上に稼働が高い状態となり、なかには追加発注で開発ボリュームが期初の想定を超えるものも出ました。当中間期に新規の開発案件も立ち上がり稼働も徐々に高まっていることに加え、第 1 四半期にはレベニューシェアの一時的な増加もありました。このような状況から、当中間期の実績は、当初の想定よりも良好なものとなりました。

Q2： 稼働が回復してきた要因は、ゲーム市場の活性化により依頼が高まっているからでしょうか。それとも前期に起こった開発トラブル等の影響がなくなったことによるものでしょうか。

A2： どちらかというと後者によるものです。前年同期は開発トラブル 2 件への対応のため、取り掛かりたい他の案件への着手に遅れが出ておりました。加えて前期下期に、顧客の方針転換により複数の開発プロジェクトが中止や失注となり一部の開発ラインに空きが出ました。当中間期においては、前期の開発トラブルの影響は一切持ち越しておらず、新規受注に対応できていること、また以前から進行していた複数の開発プロジェクトで活動が本格化したことや追加発注があったことなどから、前期に比べ稼働が高まってきております。今後、Nintendo Switch 2 に対応したソフトの需要増加も期待しております。

Q3： 2025 年 8 月期下期にはさらに稼働が高まる見通しでしょうか。2026 年 8 月期にかけての想定を教えてください。

A3： 当中間期に新規に立ち上がった開発プロジェクトが複数件ありますので、今後それらの進行が本格化していくことで、さらに稼働は高まっていくと見込んでおります。通常、開発プロジェクトの稼働は、立ち上げから緩やかに高まっていく傾向にあります。試作段階では構想を練るため一部の職種では稼働が低く開発効率が高まり切らない状態ですが、本制作に入ると多くのプログラマーやアーティストが稼働し、収益への貢献も大きくなります。また、2025 年 8 月期下期にも新規プロジェクトの



立ち上げを目指して活動しております。それらの状況を踏まえ、今回、売上・営業利益の通期予想を上方修正いたしました。

Q4： 外部発注が一時的に増加したとの説明がありましたが、外部発注が増えるとプロジェクト管理は複雑になると思いますが、どのようにされているのでしょうか。

A4： ゲーム開発には多様な専門的スキルが求められ、開発プロジェクトによって必要な技術は異なるため、そのすべてに社内のリソースのみで対応することが難しい場合、必要に応じて外部の開発パートナーにご協力いただいています。社内リソースの過度な負荷を避けつつ、全体的な開発スケジュールやクオリティへ影響が出ないよう高い技術力を有するパートナーを選定し、プロジェクト管理を徹底しております。一方で外部発注増加による開発コストの上昇を防ぐため、社内の開発スタッフの訓練・育成に努めており、社内リソースの最適化をより強化してまいります。

Q5： 2027 年から適用予定の新リース会計基準（日本基準における「リースに関する会計基準」の改正）について、貸借対照表への影響など、現時点でどのような見通しでしょうか。

A5： 現在、影響について精査を進めており、貸借対照表が多少膨らむことも想定されますが、影響は限られていると考えております。

Q6： 昨今、ゲームソフト開発における人件費が上昇傾向にあります。御社における人件費や賃上げへの影響はあるのでしょうか。

A6： 当社の賃金水準は、大手パブリッシャー等と比較すると依然として低い水準であり、従業員向けのサーベイ結果からも賃金水準にはまだ改善の余地があると認識しております。そのため、2024 年 8 月期は赤字決算のなかでもベースアップを実施し、2025 年 8 月期も業績回復の途中段階ではありますがベースアップを予定しており、2023 年 8 月期から 3 年連続で賃金引き上げに努めております。賃上げと並行して、技術力や業務効率の向上による開発品質の追求に取り組むことで、賃金上昇の取引価格への転嫁について、クライアントからご理解をいただくことにも注力しております。今後も引き続き、従業員の待遇改善に取り組んでまいります。

Q7： 目覚ましい進展を続ける生成 AI が将来的な競合になるのではないかと予想されますが、どのようにお考えでしょうか。

A7： ゲーム開発においては、開発コストの増大や人手不足が業界全体の課題であり、AI の活用により業務負荷の軽減や効率化を図ることで、よりクリエイティブな活動を進展させられると考えております。

当社では実用化を見据え、研究開発推進室を中心に AI モデルの構築に関する基礎的な研究を進めるとともに、各開発スタジオでは一部作業の自動化など、より実務



に即した技術検証に取り組んでおります。一方で、AI の活用にあたっては権利侵害等のリスクも考慮する必要があり、専門部署を中心にグローバルな視点で法制度の動向を注視し、社内規定や運用体制の整備にも取り組んでおります。

Q8： ゲーム市場の動向を踏まえて、今後の事業見通しを教えてください。

A8： スマートフォンゲーム市場ではヒットタイトルが固定化し、新規ヒットが生まれにくい状況が続いており、各社新規タイトルの開発には慎重な姿勢が見られます。一方、家庭用ゲーム市場は、有名 IP の大型タイトルとインディーズタイトルの二極化が進んでいるように感じております。

こうした状況の中、現在当社では家庭用ゲーム機向けに、トータル数十億円規模の開発プロジェクトを複数件進行しており、それぞれ数年をかけて対応していく見通しです。リメイクタイトルも含め、継続的に中型から大型の開発に関する引き合いをいただいておりますので、今後も同様規模の開発を複数件進行する開発サイクルが継続することを見込んでおります。これらゲーム事業での開発プロジェクトを軸にしつつ、教育関連やエンタテインメント関連のコンテンツの企画・開発といった新たな領域での事業展開に注力しております。ゲーム事業に加え、新たな事業の柱を構築すべく、挑戦を続けてまいります。

Q9： アメリカのトランプ大統領による関税政策が、ゲーム業界や御社のビジネスへ与える影響をどのようにお考えでしょうか。

A9： ゲーム業界として懸念であるのは、関税引き上げによってアメリカでのゲーム機の販売価格が上昇し、想定よりも普及が進まないことで、ゲームソフトの売れ行きにも影響が出ることです。また、パブリッシャー各社がアメリカにおけるパッケージソフトの販売価格を引き下げ場合には、ソフト開発のコスト圧縮の動きが出ることも想定され、当社との取引価格に影響が出る可能性も考えられます。

しかしながら、ソフトウェア分野への影響は比較的軽微であると考えており、現時点で当社の業績に具体的な影響が出る見込みではございません。

Q10： 海外のクライアントとの取引状況について、進行しているプロジェクトの件数や対象のプラットフォーム、今後の方針などを詳しくお聞きしたいです。

A10： 現在、海外クライアントと進行しているプロジェクトは1件、マルチプラットフォームを想定しております。欧米では、PC でのゲームプレイが主流となっているため、Steam などの PC 対応を含んだマルチプラットフォームで開発することが多いです。

当社では過去に、海外クライアントからの複数件の開発依頼に対応していたこともありましたが、為替レートの変化などを背景に取引は減少しておりました。今後の方向性としては、海外クライアントとの取引や海外市場をターゲットとするコンテ



ンツなど、グローバル市場にアプローチする活動を強化していきたいと考えております。

Q11：開発プロジェクトにおいて、御社に収益としてキャッシュが入るタイミングを教えてください。

A11：ゲームの開発は多くの場合、「企画→プリプロ版→α版→β版→マスター版」とフェーズに区切られて進行します。開発の対価をご入金いただくのは、各フェーズが検収完了したタイミングであることが多いです。

一方売上計上については、2021 年から適用している収益認識基準により、開発の進捗に応じて収益を認識しているプロジェクトがほとんどです。

Q12：2024 年 8 月期での開発トラブルなどを受けて、プロジェクトマネジメントの強化に取り組まれるとのことでしたが、現在効果は出てきているのでしょうか。

A12：プロジェクト管理の強化に向けた施策のひとつとして、2024 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。同室は現在、主要な開発案件数件の各プロジェクトチームと定期的にミーティングを開催し、進捗や品質のモニタリング、適宜指導を行っており、プロジェクトマネジメントの強化に貢献しております。その結果、現在主要な開発プロジェクトにおいては、大きなトラブルなく順調に進行しており、顧客からの各マイルストーンにおける評価も良好です。今後も管理体制の強化を継続し、高品質な開発に努めてまいります。

Q13：Nintendo Switch 2 の発売が発表されましたが、御社への開発依頼にはどのような変化があるとお考えでしょうか。

A13：現在進行中の開発プロジェクトにおいて、当初 Nintendo Switch への対応を予定していたところ、Nintendo Switch 2 への切り替えを検討しているものもあります。今後同様のご要望が増加することを予想しており、柔軟に対応できるよう体制を整えております。

Q14：売上や営業利益を上方修正されましたが、Nintendo Switch 2 の発売も要因のひとつなのでしょうか。

A14：今回の通期業績予想の上方修正に、Nintendo Switch 2 の影響は含まれておりません。クライアントからのご依頼の高まりなど、当社の業績に Nintendo Switch 2 の影響が出てくるのは 2026 年 8 月期からになると予想しております。

Q15：Nintendo Switch 2 はスペックが高くなることから、他のハイエンド機種との性能差が縮まり、マルチプラットフォームで開発する際の個別調整が軽減され、開発の難易度が抑えられると考えてよろしいでしょうか。



A15： おっしゃる通り、これまでは Nintendo Switch を含んだマルチプラットフォームで開発する際、他のハイエンド機種との性能差が大きかったことから、調整や最適化が必要な部分が多くありました。Nintendo Switch 2 はスペックが高まるようですので、マルチプラットフォームの対応はしやすくなると考えております。

Q16： 長岡京トーセビルの建替えに関して、建設される新ビルは開発拠点とすることを想定されているのでしょうか。

A16： おっしゃる通り、開発拠点を想定して、現在構想を進めております。当社は 2029 年 11 月で 50 周年を迎えます。その節目を、さらなる事業の活性化につながるきっかけとできるよう、多角的に周年にまつわる取り組みを考えており、この建替え計画もその一環として前向きに検討を進めているところです。建替えに関する計画はまとも次第、お知らせする予定です。

Q17： その他事業における、非ゲームフィールドの開発プロジェクトや取り組み、展望について教えてください。

A17： EC サイトに関するご依頼や、ゲーム要素を取り込んだ教育コンテンツのご相談などを、多方面からいただいております。特に教育関連分野においては、2024 年 8 月期の後半から進行してきたコンテンツ開発のプロジェクトが当中間期に完了し、これまで蓄積した技術やノウハウを水平展開して、同分野での取引拡大に引き続き取り組む考えです。エンタテインメント系アプリ等の企画や開発サービスについては、技術検証を含む試作プロジェクトに進んでいるものもあります。今後ますます、非ゲームフィールドでの事業展開に注力してまいります。

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>

