



株式会社トーセ

証券コード：4728（スタンダード）

2026年8月期 第2四半期（中間期）

決算説明資料

2026年4月16日



2026年8月期 中間決算概要

2026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

- **2026年8月期 中間決算概要**

2026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

ゲーム事業が堅調に推移し、前年同期比で増収増益

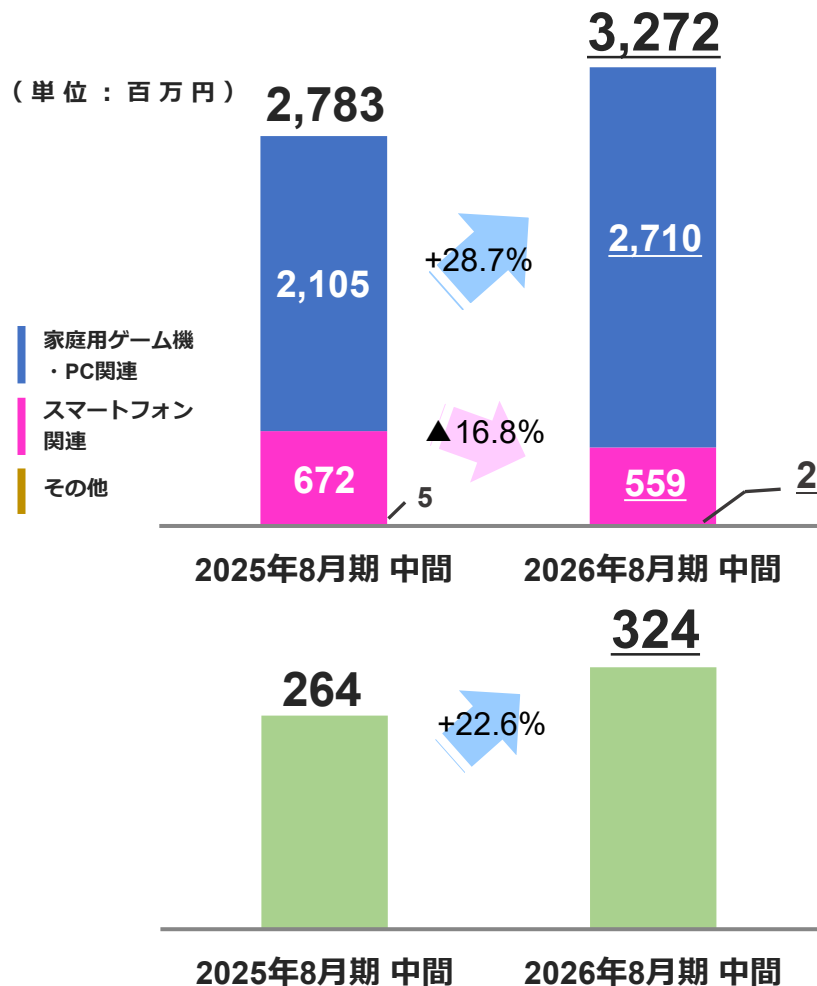
ゲーム事業において、複数の主要なプロジェクトの開発活動が活発に進行。収益性も良好に推移したことで、売上・利益ともに前年同期を上回った。

(単位：百万円)

	2025年8月期 中間実績	2026年8月期 中間実績	前年同期比	
			(額)	(率)
売上高	3,154	3,459	+304	+9.7%
売上総利益	874	912	+37	+4.3%
販管費	554	580	+25	+4.6%
営業利益	319	331	+12	+3.8%
営業利益率	10.1%	9.6%	▲0.5pt	—
経常利益	321	363	+42	+13.2%
経常利益率	10.2%	10.5%	+0.3pt	—
親会社株主に帰属する 中間純利益	94	242	+147	+156.2%

家庭用ゲーム機・PC関連が伸長し前年同期比で増収増益

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稼働高く推移し、ゲーム事業全体をけん引。各プロジェクトの収益性も良好で、セグメント利益も前年同期を上回る。



売上高

家庭用ゲーム機・PC関連

主要なプロジェクト（P.5参照）の開発活動が活発に進行。追加業務の受注や新規プロジェクトの立ち上げも寄与し、前年同期比増収。海外クライアントとの開発プロジェクトが一時停止（再開時期未定）となったが、2Qには影響なし。

スマートフォン関連

新規開発については、激しい市場競争を鑑み家庭用ゲーム機向けを優先していることから、前期に続き進行なし。運営に係る売上は、運営タイトルがいずれも配信開始から5年以上経過しており、前年同期を下回る水準で推移。

営業利益

レベニューシェアが前年同期に比べ減少したものの、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概ね良好に推移したことで、前年同期を大きく上回る。

2026年8月期及び2027年8月期のあいだに 売上が5億円以上見込まれる、進行中の主要な開発プロジェクト※

※ この2Q以降に立ち上がるプロジェクトの本格化は2027年8月期以降が予想されることから、表記を変更。
Dは先方の方針変更により一時停止。一方で新たにEを立ち上げ。いずれも開発品質は良好。

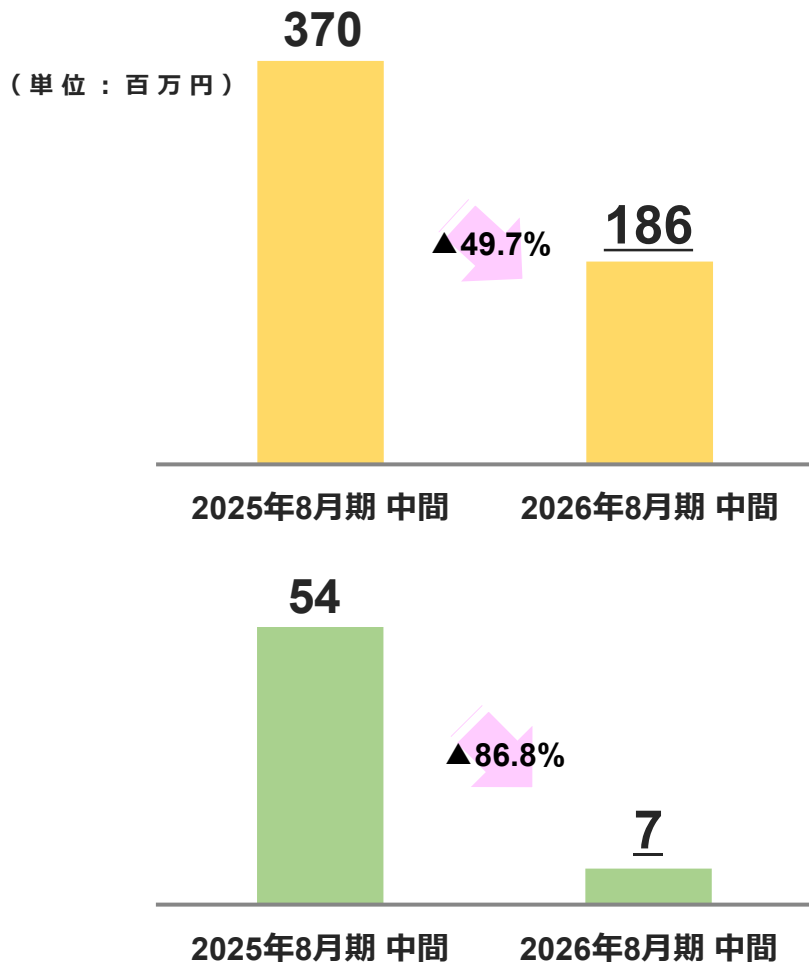
▼家庭用ゲーム機・PC関連

プロジェクト	クライアント	対応機種（予定）	状況
A	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	終盤に向かう、活発に進行中
B	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	活発に進行中
C	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	終盤、活発に進行中 (2026年8月期中に完了見込み)
D	海外クライアント	マルチプラットフォーム	一時停止・再開時期未定
E 	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	企画、立ち上げ段階 ※売上への本格的な貢献は2027年8月期以降を予定

- 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。

新しいビジネスの仕込みで、前年同期比減収減益

教育関連分野やエンタメ領域など、多角的なフィールドで新規事業の創出に向けた活動を推進。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終了による反動もあり、前年同期比減収減益。



売上高

新しいビジネスの創出に向け、教育関連分野やエンタテインメント領域等で、市場調査やビジネス企画を進める。

前年同期の売上に貢献した教育関連のコンテンツ開発が前期中に終了した反動もあり、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新規ユーザーの減少などから、前年同期比減収。

営業利益

減収による減益に加え、事業全体として収益化に向けた調査や企画など、仕込みに軸足を置き活動していることから、前年同期比減益。



2026年8月期 中間決算概要

- 2026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

前回発表の業績予想を据え置く

当中間期の業績は、特に利益面で通期予想に対し高い進捗率となった一方、ゲーム事業でプロジェクトの一時停止が発生し、急な稼働の空きが発生。他のプロジェクト移行も重なり、3Q以降の稼働に不確実性が残ることから、通期業績予想は据え置く。

(単位：百万円)

	2025年8月期	2026年8月期		前期比		2026年8月期	進捗率
	実績	予想	(額)	(率)	中間実績		
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%	3,459	53.1%	
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%	331	82.0%	
営業利益率	10.4%	6.2%	▲4.2pt	—	9.6%	—	
経常利益	677	410	▲267	▲39.5%	363	88.7%	
親会社株主に 帰属する 当期純利益	250	790	+539	+215.7%	242	30.7%	

ゲーム事業堅調、収益性は想定上回るものの、下期に不確実性残る

ゲーム事業は堅調に推移し収益性も想定を大きく上回っているものの、プロジェクトの急な停止でリソースの最配置を要し、下期に不確実性残る。その他事業は追い上げ見込む。

(単位：百万円)

	2025年8月期 実績	2026年8月期 予想	前期比		2026年8月期 中間実績	進捗率
			(額)	(率)		
ゲーム事業						
売上高	6,045	6,110	+64	+1.1%	3,272	53.6%
営業利益	621	360	▲261	▲42.1%	324	90.2%
その他事業						
売上高	591	400	▲191	▲32.3%	186	46.6%
営業利益	68	45	▲23	▲34.0%	7	16.1%
連結合計						
売上高	6,636	6,510	▲126	▲1.9%	3,459	53.1%
営業利益	689	405	▲284	▲41.3%	331	82.0%

2026年8月期 中間決算概要

2026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

ビジネスの拡大・収益性の向上 × リソースの増強

人的資本、開発技術を軸に、ゲーム事業の収益性を向上させ、非ゲーム領域で新たな柱を打ち立てる。

ビジネス

ゲーム領域での事業成長と収益性の向上

対象 高性能プラットフォーム向けゲームやリメイクタイトル

強み 優れた企画提案と堅実なコンテンツ開発力

目指す姿 国内外問わず、より多くのクライアントから選ばれるパートナーを目指す

非ゲーム領域での新たなビジネスの創出

対象 教育関連分野や幅広いエンタテインメント領域

強み 開発技術・ノウハウの応用展開とコラボレーション企画

目指す姿 社会課題やニーズを捉えた主体的な企画による、新しいビジネスの創出



リソース

開発技術の継続的な高度化、生産性の最大化

- ✓ 研究機会の拡充と社内展開の強化により、AIを含む先端技術やハイエンド開発の知見等を継続的に取り込む。
- ✓ AI活用やDX推進で業務を効率化し、クリエイティブ業務や、成長施策の時間を拡大。
- ✓ 各職種の高度育成に注力し、開発プロセス全体の競争力を高める。

人的資本の拡充、組織の最適化

- ✓ 社内教育の充実とキャリア採用の強化による、開発人財の質アップ。
- ✓ 職場環境、キャリア形成、報酬・評価制度など多面的な施策を通して従業員エンゲージメントを向上。
- ✓ 長岡京新オフィスビルを活用し、開発にふさわしい環境の構築、柔軟で活力ある組織体制への転換。

ビジネスの拡大・収益性の向上 × リソースの増強

人的資本、開発技術を軸に、ゲーム事業の収益性を向上させ、非ゲーム領域で新たな柱を打ち立てる。

- ✓ AIの活用範囲の積極的な拡大
 - 全従業員へ使用ルール解説
 - 研究開発部署からの活用奨励を強化

- ✓ 報酬アップをさらに強化
 - ✓ 次世代の育成を推進
 - ✓ 長岡京新オフィスビルを活用し、よりよい組織体制・職場環境へ
- ※ これまでの取り組みについてはP.16もご参照ください。

開発技術の継続的な高度化、生産性の最大化

- ✓ 研究機会の拡充と社内展開の強化により、AIを含む先端技術やハイエンド開発の知見等を継続的に取り込む。
- ✓ AI活用やDX推進で業務を効率化し、クリエイティブ業務や、成長施策の時間を拡大。
- ✓ 各職種の高度育成に注力し、開発プロセス全体の競争力を高める。

人的資本の拡充、組織の最適化

- ✓ 社内教育の充実とキャリア採用の強化による、開発人財の質アップ。
- ✓ 職場環境、キャリア形成、報酬・評価制度など多面的な施策を通して従業員エンゲージメントを向上。
- ✓ 長岡京新オフィスビルを活用し、開発にふさわしい環境の構築、柔軟で活力ある組織体制への転換。

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。

2026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

24.0%

配当性向



2026年8月期 中間決算概要

2026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**

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

長岡京トーセビル建替えに伴い、2026年8月期4Qに土地売却による特別利益を見込む。
2027年8月期には西大路開発センターの建物・土地の売却による特別利益を見込む。これら売却収入は、新オフィスビルの建設資金として活用予定。

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 3月	西大路開発センターの土地・建物の譲渡、同リース開始
2027年 10月（予定）	新オフィスビル竣工
2028年 1月（予定）	新オフィスビルへスタッフ移動後、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)	2027年 8月期 (見込)
特別利益 土地（建物）の 売却益	-	789※1	745※1
特別損失 移転補償金、 減損損失等※2	▲314		
損益合計	▲314	789	745

新オフィスビルの概要（計画）	
延床面積	4,902㎡
構造	鉄骨造 地上6階建
建物本体の 建築費用	約2,660百万円

※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、特別利益と特別損失をネットした概算額です。

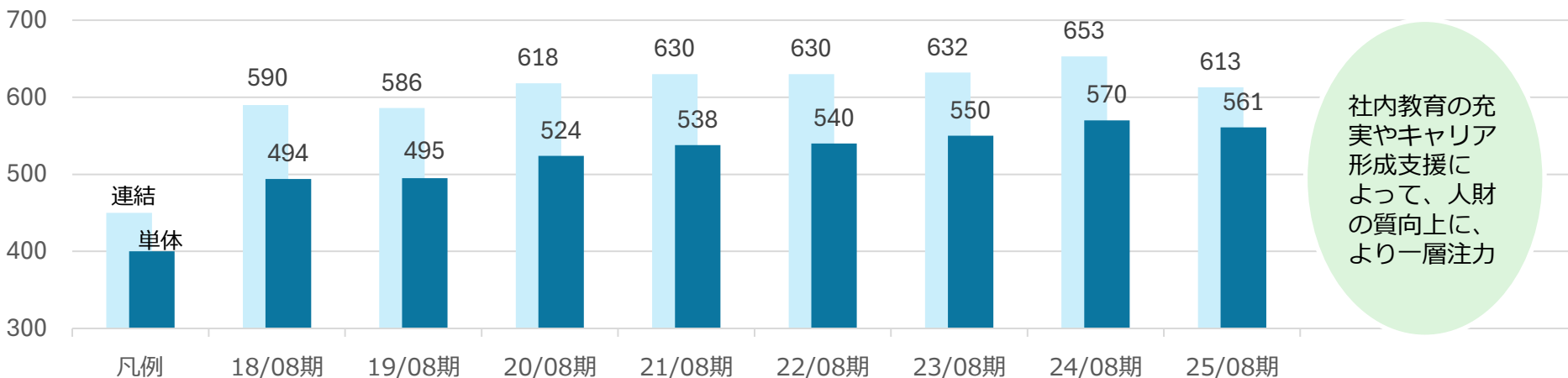
※2 関連費用は今後も追加で発生する可能性があります。

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）の推移



人的資本に関する施策の例

多面的な施策を実施し、従業員エンゲージメントの向上を図る



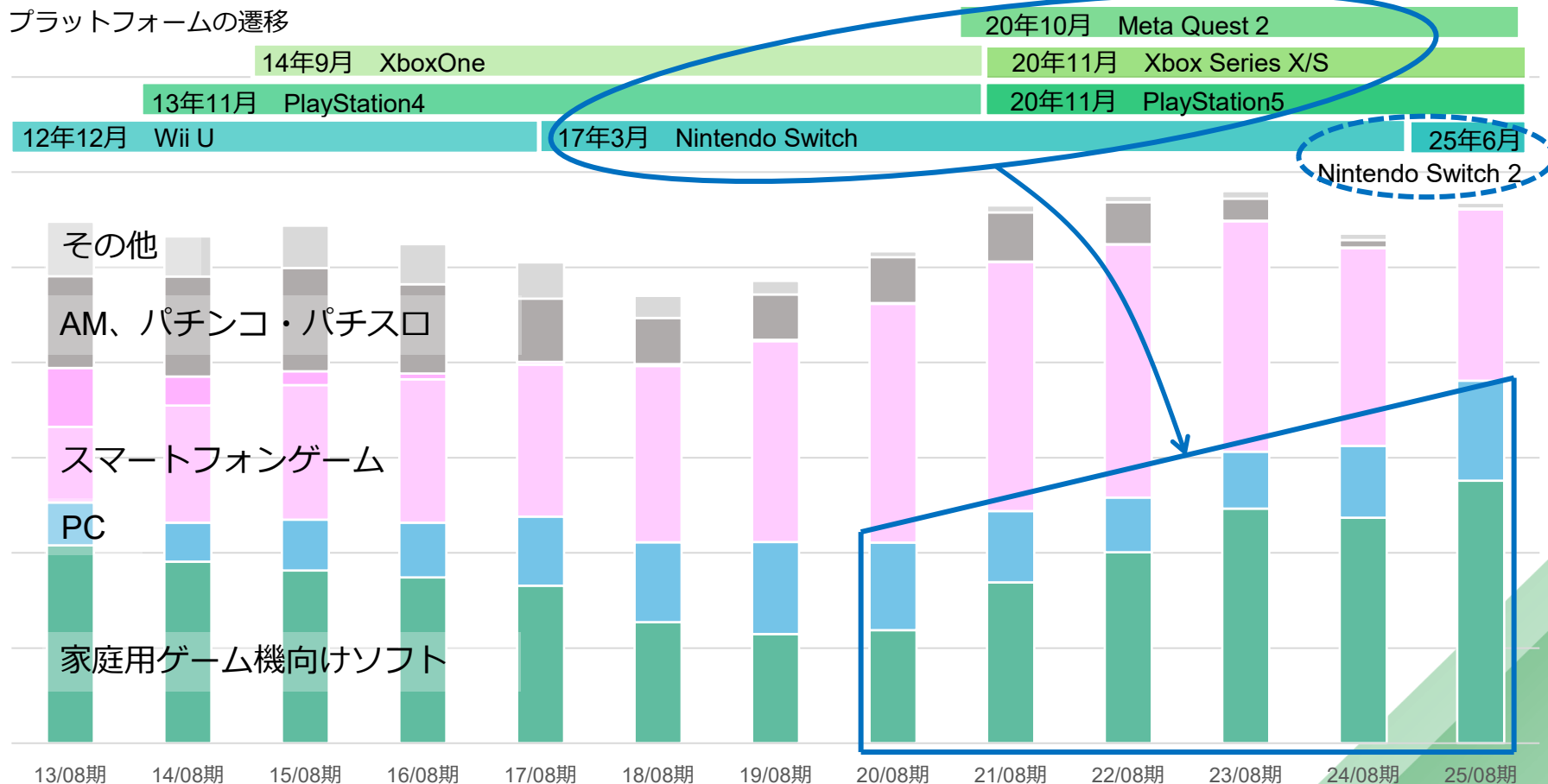
プラットフォーム別売上（3年平均）の推移



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)

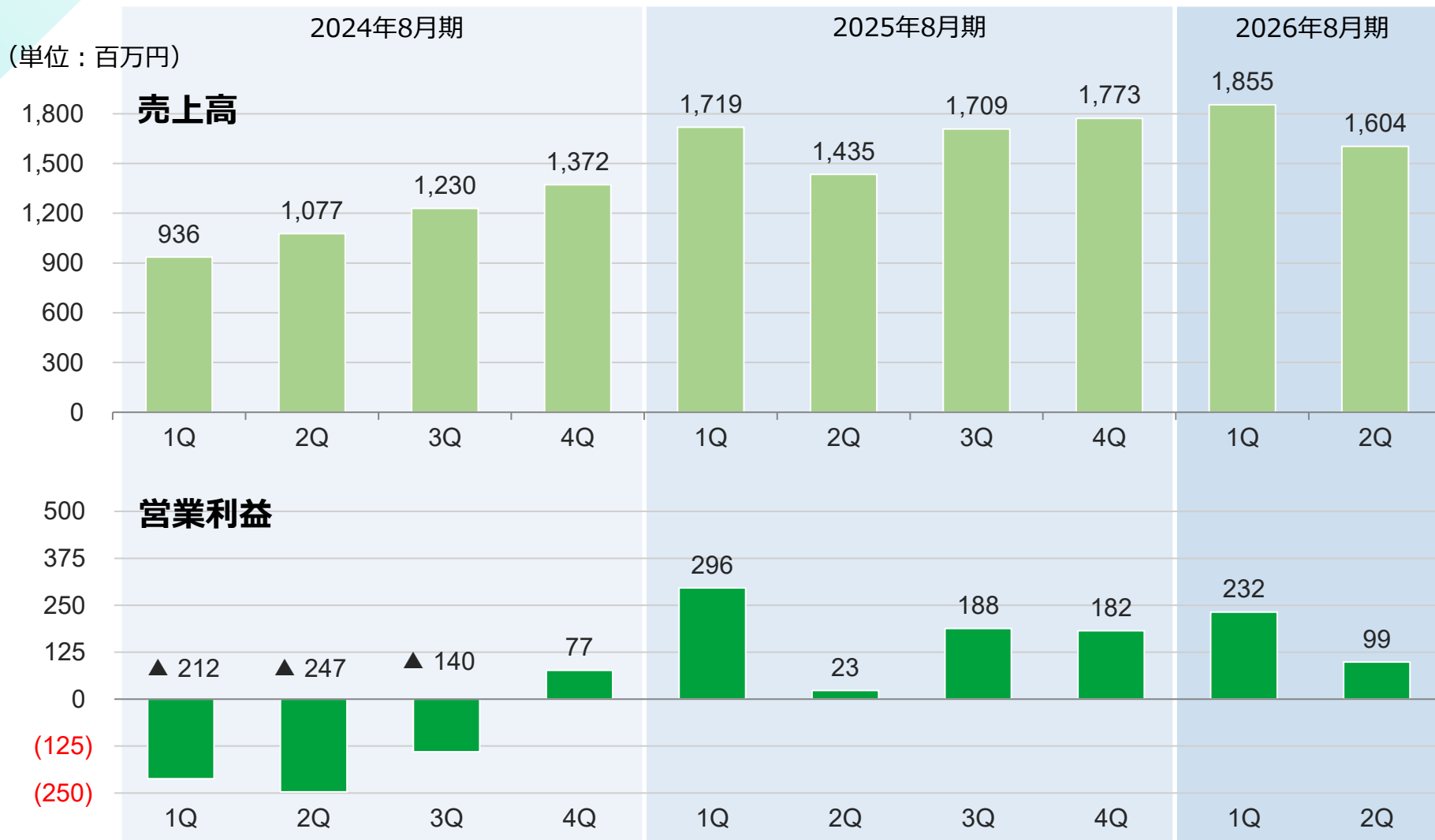
プラットフォームの遷移



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。



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	2Q	通期 (予想)
ゲーム事業													
売上高	806	974	1,120	1,266	4,166	1,514	1,269	1,573	1,689	6,045	1,758	1,514	6,110
営業利益	▲234	▲261	▲157	79	▲573	267	▲3	188	169	621	223	101	360
その他事業													
売上高	130	102	110	107	449	204	166	136	85	591	97	89	400
営業利益	22	14	17	▲2	51	29	25	0	14	68	9	▲2	45
連結合計													
売上高	936	1,077	1,230	1,372	4,615	1,719	1,435	1,709	1,773	6,636	1,855	1,604	6,510
営業利益	▲212	▲247	▲140	77	▲522	296	23	188	182	689	232	99	405



(2026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）	597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や その他デジタルコンテンツの企画・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>

