



2026年8月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2026年7月9日

上場会社名 株式会社トーセ 上場取引所 東
 コード番号 4728 URL <https://www.tose.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 渡辺 康人
 問合せ先責任者 (役職名) IR・広報グループ長 (氏名) 鈴木 喜代 TEL 075-342-2525
 配当支払開始予定日 —
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2026年8月期第3四半期の連結業績(2025年9月1日~2026年5月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2026年8月期第3四半期	4,822	△0.8	280	△44.8	322	△35.9	200	61.0
2025年8月期第3四半期	4,863	49.9	507	—	503	—	124	—

(注) 包括利益 2026年8月期第3四半期 284百万円(146.9%) 2025年8月期第3四半期 115百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2026年8月期第3四半期	26.46	—
2025年8月期第3四半期	16.43	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2026年8月期第3四半期	7,751	6,256	80.2
2025年8月期	7,836	6,161	78.1

(参考) 自己資本 2026年8月期第3四半期 6,214百万円 2025年8月期 6,122百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2025年8月期	—	12.50	—	12.50	25.00
2026年8月期	—	12.50	—	—	—
2026年8月期(予想)	—	—	—	12.50	25.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2026年8月期の連結業績予想(2025年9月1日~2026年8月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	6,510	△1.9	405	△41.3	410	△39.5	790	215.7	104.23

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更 : 無
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
 - ② ①以外の会計方針の変更 : 無
 - ③ 会計上の見積りの変更 : 無
 - ④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数（普通株式）

- ① 期末発行済株式数（自己株式を含む）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数（四半期累計）

2026年8月期3Q	7,763,040株	2025年8月期	7,763,040株
2026年8月期3Q	183,606株	2025年8月期	183,506株
2026年8月期3Q	7,579,474株	2025年8月期3Q	7,579,597株

※ 添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士又は監査法人によるレビュー : 無

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（将来に関する記述等についてのご注意）

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料3ページ「1. 経営成績等の概況（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

（四半期決算補足説明資料の入手方法について）

四半期決算補足説明資料は2026年7月9日に当社ウェブサイトに掲載いたします。

○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況	2
(1) 当四半期連結累計期間の経営成績の概況	2
(2) 当四半期連結累計期間の財政状態の概況	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	8
(継続企業の前提に関する注記)	8
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	8
(セグメント情報等)	8
(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)	9

1. 経営成績等の概況

(1) 当四半期連結累計期間の経営成績の概況

当社グループの当第3四半期連結累計期間の業績につきましては、ゲーム事業で海外クライアント向けの大型の開発プロジェクトが一時停止（再開時期未定）となり、3月以降開発リソースに稼働の空きが発生しました。その他の複数の主要な開発プロジェクトは重要な終盤工程に入っており、計画通り順調に進行しているものの稼働は徐々に下降していることから、当第3四半期連結会計期間（3ヶ月間）は第1四半期・第2四半期に比べ売上が減少しました。しかしながら、第2四半期連結累計期間までにおける主要なプロジェクトの堅調な開発進行が寄与し、当第3四半期連結累計期間の売上高は、前年同期とほぼ同水準の48億22百万円（前年同期比0.8%減）となりました。

利益面につきましては、上述のとおり開発リソースに稼働の空きが発生し、人件費等の固定的な製造原価をカバーするに足る売上を確保できなかったことに加え、前年同期に比べゲーム事業のレベニューシェア*が減少したことなどから、営業利益は2億80百万円（前年同期比44.8%減）、経常利益は3億22百万円（前年同期比35.9%減）となりました。前年同期には、現在進行中の長岡京新オフィスビルの建設に関連した既存のビルの減損損失やテナントの移転補償金が発生していたのに対し、当第3四半期連結累計期間には特別損失の発生はなかったことから、親会社株主に帰属する四半期純利益は2億円（前年同期比61.0%増）となりました。

（文中注釈）

※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。

セグメントの業績は次のとおりです。文中の各セグメントの売上高は、セグメント間の内部売上高を含んでおりません。

① ゲーム事業

家庭用ゲーム機・PC関連については、前期に開始した海外の大手ゲーム会社との開発プロジェクトの、先方の方針変更による一時停止（再開時期未定）が2026年2月末に決まり、当該プロジェクトに従事していた開発スタッフの一部に、3月以降稼働の空きが発生しました。これに対し、新規プロジェクトの早期受注とスムーズな立ち上げに努め、随時開発リソースの稼働最適化を進めております。また、その他の複数の主要なプロジェクトは重要な終盤工程に入っており、徐々に稼働は下降していますが、計画通り順調に進行しております。これらの結果、当第3四半期（3ヶ月間）は第1四半期・第2四半期に比べ家庭用ゲーム機向けソフトの開発売上が減少しましたが、第2四半期連結累計期間までの活発な開発進行による売上の積み上がりが貢献し、当第3四半期連結累計期間の売上高は36億92百万円（前年同期比9.6%増）と、前年同期を上回る水準を維持しました。

スマートフォン関連については、新規開発は家庭用ゲーム機向けを優先して対応しており、現在進行中のスマートフォン向け新規ゲームの開発はありません。運營業務については、新規開発後リリースからこれまで運営に携わってきたスマートフォンゲーム1件が、2026年4月にサービス終了を迎えたことなどから、運營業務に関する売上も前年同期を下回って推移しました。これらの結果、売上高は8億42百万円（前年同期比14.1%減）となりました。

その他については、売上高3百万円（前年同期比53.0%減）となりました。

以上の結果、当事業の売上高は45億38百万円（前年同期比4.2%増）となりました。

セグメント営業利益については、海外クライアントとの開発プロジェクトの一時停止により稼働の空きが発生したことや、家庭用ゲーム機・PC関連、スマートフォン関連の双方においてレベニューシェアが前年同期よりも減少したことなどから、売上総利益率が低下し、営業利益2億63百万円（前年同期比41.9%減）となりました。

② その他事業

新しいビジネスの創出に向けて、多角的なフィールドで市場調査及びビジネス企画を推進しております。教育関連分野や、音楽や芸能などの幅広いエンタテインメント領域で複数の企画やサービス構築を進めており、そうした取り組みの一部で試作や、3DCG制作技術を活用した自治体向けコンテンツ制作等の売上を計上しました。しかしながら、事業全体としては収益化に向けた調査やビジネス企画、パートナーへの提案等の仕込みに軸足を置いております。加えて、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やスポーツ関連コンテンツの試作プロジェクトが前期中に終了した反動もあり、当第3四半期連結累計期間のその他事業の開発売上は前年同期を下回りました。また、家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益は、新規ユーザーが減少したことなどから前年同期に比べ減収となりました。Nintendo Switch 2の普及が新規ユーザーの増加につながるよう、今後に向けた施策に取り組んでおります。これらの結果、当事業の売上高は2億83百万円（前年同期比44.1%減）、営業利益16百万円（前年同期比69.5%減）となりました。

(2) 当四半期連結累計期間の財政状態の概況

当第3四半期連結会計期間末の総資産は、前連結会計年度末と比較して85百万円減少し、77億51百万円となりました。資産の部におきましては、現金及び預金などが増加した一方で、売掛金及び契約資産などが減少したことにより、流動資産が1億10百万円減少しております。また、ソフトウェアなどの減少があった一方で、長岡京トーセビルの建替え計画に伴い建設仮勘定などが増加したことにより固定資産が24百万円増加しております。

負債につきましては、未払金、未払法人税等などが減少したことにより、前連結会計年度末と比較して1億79百万円減少し、14億94百万円となりました。

純資産につきましては、その他有価証券評価差額金や為替換算調整勘定の増加があったことなどから、前連結会計年度末と比較して94百万円増加し、62億56百万円となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2026年8月期の連結業績予想につきましては、2025年10月9日に公表いたしました連結業績予想から変更はありません。海外クライアント向けの開発プロジェクトの一時停止により、開発リソースに想定外の稼働の空きが発生し、当第3四半期（3ヶ月間）は売上及び売上総利益が一時的に減速しましたが、速やかな稼働の最大化に努めております。中小規模の開発を含む新規プロジェクトの早期受注と、それらのスムーズな立ち上げ、また当初はリソース不足から外部発注を予定していた業務の一部を内部リソース活用へ切り替えるなどの対策が進んでいる状況です。こうした対策も含め、通期の事業見通しに対して当第3四半期連結累計期間までの事業活動の全体的な進捗は、概ね想定範囲内で推移していることから、現時点では通期の連結業績予想を据え置くことといたします。今後も事業動向を注視し、見通しに変化があれば速やかにお知らせいたします。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2026年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,629,563	2,290,593
売掛金及び契約資産	2,508,294	1,659,818
有価証券	70,897	49,350
仕掛品	7,759	86,264
その他	108,868	129,351
流動資産合計	4,325,383	4,215,378
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	1,301,174	1,228,006
減価償却累計額	△923,702	△869,879
建物及び構築物(純額)	377,471	358,126
工具、器具及び備品	240,743	241,787
減価償却累計額	△217,076	△220,722
工具、器具及び備品(純額)	23,666	21,064
土地	947,406	947,406
建設仮勘定	31,600	111,761
その他	75,847	75,847
減価償却累計額	△60,787	△64,548
その他(純額)	15,059	11,298
有形固定資産合計	1,395,204	1,449,658
無形固定資産		
ソフトウェア	65,561	42,532
電話加入権	2,135	2,135
無形固定資産合計	67,696	44,668
投資その他の資産		
投資有価証券	685,015	690,802
退職給付に係る資産	85,173	96,961
繰延税金資産	318,512	232,312
投資不動産	686,930	608,264
減価償却累計額	△142,164	—
投資不動産(純額)	544,765	608,264
その他	414,582	413,256
投資その他の資産合計	2,048,050	2,041,597
固定資産合計	3,510,950	3,535,923
資産合計	7,836,334	7,751,302

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2025年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2026年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	188,564	174,738
未払金	188,982	101,636
未払費用	182,303	175,152
未払法人税等	113,954	35,288
前受金	1,089	11,314
賞与引当金	240,966	212,992
役員賞与引当金	—	51,000
その他	360,764	347,830
流動負債合計	1,276,624	1,109,952
固定負債		
役員退職慰労引当金	348,138	359,801
関係会社整理損失引当金	49,675	25,170
固定負債合計	397,813	384,971
負債合計	1,674,438	1,494,924
純資産の部		
株主資本		
資本金	967,000	967,000
資本剰余金	1,313,282	1,313,282
利益剰余金	3,870,929	3,881,971
自己株式	△173,522	△173,586
株主資本合計	5,977,689	5,988,668
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	63,891	100,976
為替換算調整勘定	60,679	100,360
退職給付に係る調整累計額	20,436	24,320
その他の包括利益累計額合計	145,008	225,658
非支配株主持分	39,198	42,051
純資産合計	6,161,896	6,256,378
負債純資産合計	7,836,334	7,751,302

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2024年9月1日 至2025年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2025年9月1日 至2026年5月31日)
売上高	4,863,218	4,822,316
売上原価	3,532,458	3,681,114
売上総利益	1,330,759	1,141,202
販売費及び一般管理費	822,901	861,085
営業利益	507,858	280,116
営業外収益		
受取利息	5,663	7,196
受取配当金	7,086	11,890
投資有価証券償還益	—	1,258
不動産賃貸料	12,687	—
為替差益	1,116	19,455
雑収入	3,380	4,130
営業外収益合計	29,933	43,931
営業外費用		
投資有価証券評価損	2,829	649
不動産賃貸費用	30,850	—
雑損失	630	807
営業外費用合計	34,309	1,457
経常利益	503,482	322,590
特別利益		
投資有価証券売却益	491	—
特別利益合計	491	—
特別損失		
減損損失	147,360	—
移転補償金	166,705	—
特別損失合計	314,066	—
税金等調整前四半期純利益	189,907	322,590
法人税、住民税及び事業税	107,967	52,426
法人税等調整額	△45,711	66,782
法人税等合計	62,255	119,209
四半期純利益	127,651	203,381
非支配株主に帰属する四半期純利益	3,081	2,852
親会社株主に帰属する四半期純利益	124,569	200,528

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自2024年9月1日 至2025年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2025年9月1日 至2026年5月31日)
四半期純利益	127,651	203,381
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	3,746	37,084
為替換算調整勘定	△18,673	39,680
退職給付に係る調整額	2,325	3,884
その他の包括利益合計	△12,601	80,650
四半期包括利益	115,049	284,031
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	111,967	281,178
非支配株主に係る四半期包括利益	3,081	2,852

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

I 前第3四半期連結累計期間(自 2024年9月1日 至 2025年5月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位：千円)

	報告セグメント		計	調整額 (注)1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)2
	ゲーム事業	その他事業			
売上高					
家庭用ゲーム機・PC関連	3,368,101	—	3,368,101	—	3,368,101
スマートフォン関連	981,034	—	981,034	—	981,034
その他	7,661	506,420	514,081	—	514,081
顧客との契約から生じる収益	4,356,798	506,420	4,863,218	—	4,863,218
外部顧客への売上高	4,356,798	506,420	4,863,218	—	4,863,218
セグメント間の内部売上高 又は振替高	18,391	8,333	26,724	△26,724	—
計	4,375,189	514,753	4,889,942	△26,724	4,863,218
セグメント利益	452,959	54,898	507,858	—	507,858

(注)1 売上高の調整額△26,724千円はセグメント間取引の消去の額です。

2 セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「ゲーム事業」セグメントにおいて41,248千円、報告セグメントに配分していない全社資産において106,112千円の固定資産の減損損失を計上しております。

なお、当該減損損失の計上額は、前第3四半期連結累計期間において147,360千円です。

II 当第3四半期連結累計期間(自 2025年9月1日 至 2026年5月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報並びに収益の分解情報

(単位:千円)

	報告セグメント		計	調整額 (注)1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)2
	ゲーム事業	その他事業			
売上高					
家庭用ゲーム機・PC関連	3,692,881	—	3,692,881	—	3,692,881
スマートフォン関連	842,518	—	842,518	—	842,518
その他	3,599	283,317	286,916	—	286,916
顧客との契約から生じる収益	4,538,999	283,317	4,822,316	—	4,822,316
外部顧客への売上高	4,538,999	283,317	4,822,316	—	4,822,316
セグメント間の内部売上高 又は振替高	14,461	3,234	17,695	△17,695	—
計	4,553,460	286,552	4,840,012	△17,695	4,822,316
セグメント利益	263,393	16,723	280,116	—	280,116

(注)1 売上高の調整額△17,695千円はセグメント間取引の消去の額です。

2 セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と一致しております。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

(キャッシュ・フロー計算書に関する注記)

当第3四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第3四半期連結累計期間に係る減価償却費(無形固定資産に係る償却費を含む。)は、次のとおりです。

	前第3四半期連結累計期間 (自 2024年9月1日 至 2025年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2025年9月1日 至 2026年5月31日)
減価償却費	71,926千円	61,470千円