



株式会社トーセ

証券コード：4728（スタンダード）

2026年8月期

決算説明資料

2026年10月15日

2026年8月期 決算概要

2027年8月期 業績予想

**中期的な課題と今後の取り組み
について**

参考資料

- **2026年8月期 決算概要**

2027年8月期 業績予想

**中期的な課題と今後の取り組み
について**

参考資料

ゲーム事業の大型案件の停止が影響し前期比減収、営業減益

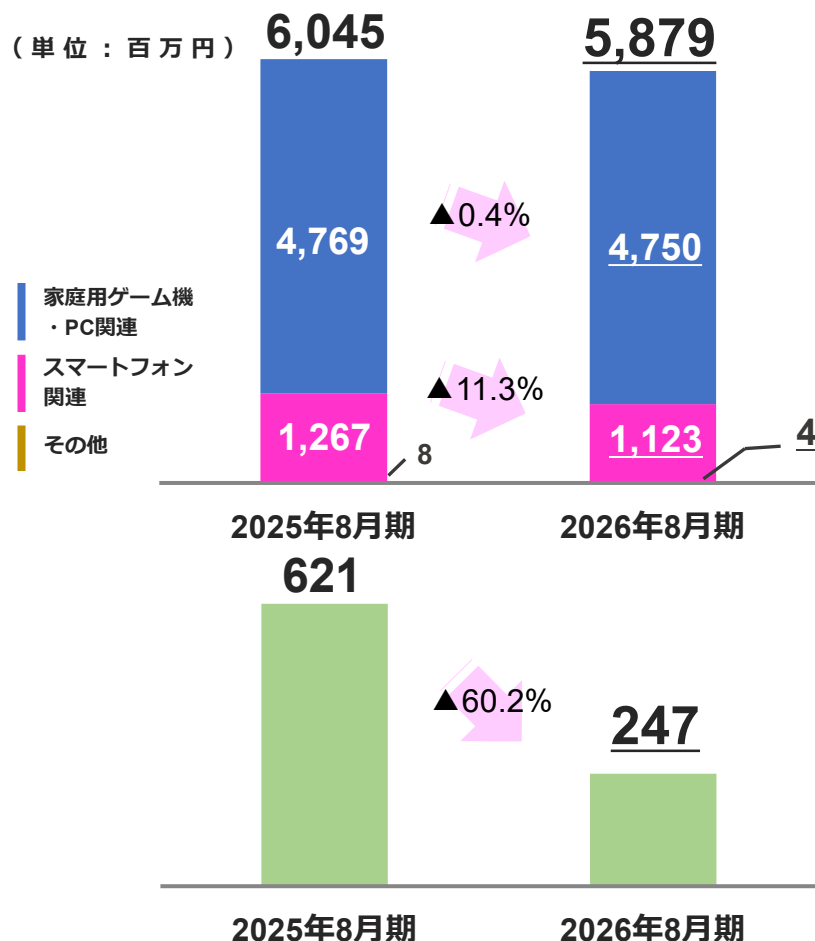
ゲーム事業の海外向け大型プロジェクトが期中に一時停止（再開時期未定）となり、3Q以降に大規模な稼働の空きが発生し、売上総利益率が低下。加えて、レベニユーシェアの反動減を主因に前期比営業減益。長岡京トーセビル建替えに係る特別利益が約7.5億円発生。

（単位：百万円）

	2025年8月期 実績	2026年8月期 実績	前期比 (額) (率)		(ご参考) 2026年8月期 業績予想
売上高	6,636	6,316	▲319	▲4.8%	6,510
売上総利益	1,792	1,433	▲358	▲20.0%	
販管費	1,102	1,149	+46	+4.3%	
営業利益	689	284	▲405	▲58.8%	405
営業利益率	10.4%	4.5%	▲5.9pt	—	6.2%
経常利益	677	332	▲344	▲50.9%	410
経常利益率	10.2%	5.3%	▲4.9pt	—	6.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	250	717	+467	+186.7%	790

レベニューシェアの反動減と稼働低下で、前期比営業減益

家庭用ゲーム機・PC関連で、海外向け大型開発の停止があったものの、新規プロジェクトの早期受注・立ち上げなどで一部リカバリし、その他の主要な開発プロジェクトの着実な進行もあり、売上減は最小にとどめる。一方で、レベニューシェア反動減等により、営業利益は前期比減益。



売上高

家庭用ゲーム機・PC関連

主要な開発プロジェクト（P.9参照）の複数が終盤工程を迎え、高負荷の局面でも堅調に進行。3Q以降、海外クライアントとの開発プロジェクトの急な停止（再開時期未定）で売上が失速し、前期とほぼ同水準で着地。

スマートフォン関連

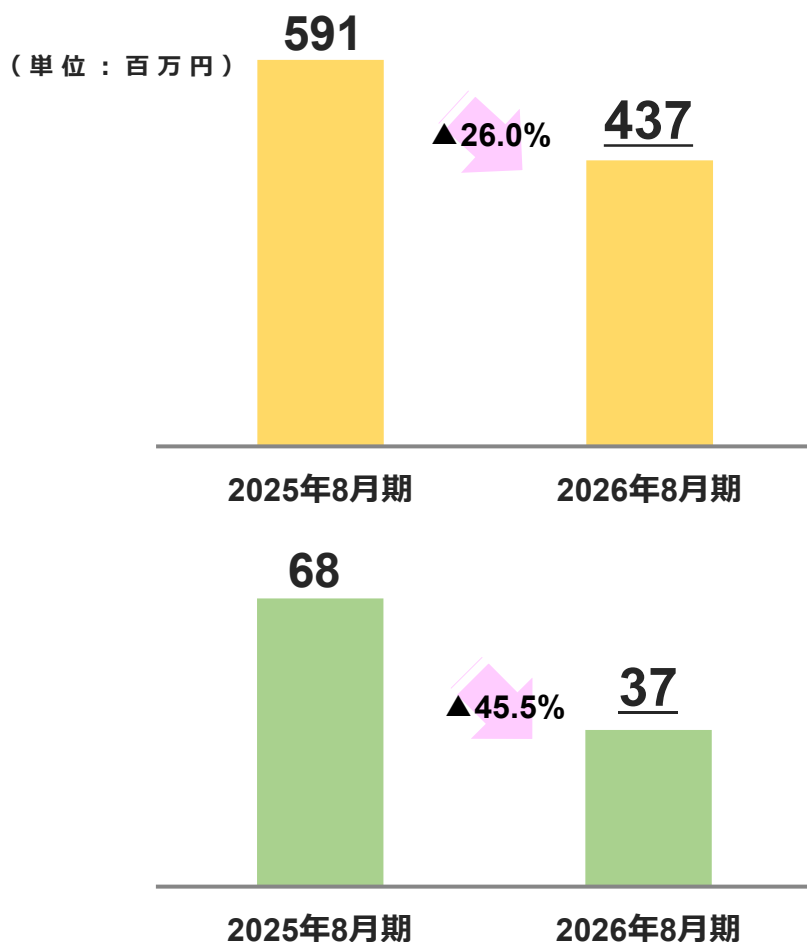
新規開発については、家庭用ゲーム機・PC向けを優先しており、前期に続き進行なし。運営関連は、長年携わった運営タイトル1件が2026年4月にサービス終了したことから、売上は前期を下回る。

営業利益

前期の高水準なレベニューシェアからの反動減が大きく、加えて3Q以降発生した想定を超える稼働の空きにより売上総利益率が低下し、前期比減益。

新しいビジネスの仕込みで、前期比減収減益

2026年8月期は新規ビジネスの仕込みに注力。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し、一部取り組みは2026年10月からサービス提供開始。しかし、前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、前期比減収減益。



売上高

ビジネス創出の取り組みのひとつとして、薬学部生向けの対人業務シミュレーションツールの企画、開発を進め、2026年10月にサービス開始（当期収益には貢献なし）。

前期の売上に貢献した教育関連のコンテンツ開発などが前期中に終了した反動もあり、開発売上は前期比減収。

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、前期比減益。

2026年8月期 決算概要

- 2027年8月期 業績予想

中期的な課題と今後の取り組み
について

参考資料

ゲーム事業を主因に売上減収の一方、営業増益予想、当期純利益は減益

ゲーム事業の市場環境は堅調なものの、これまでの主要なプロジェクトが完了、新しいプロジェクトの立ち上げが重なり売上は減収予想。一方で、外部発注減と稼働改善により売上総利益率が改善し、営業増益を予想。西大路開発センターの売却益は圧縮損で相殺（p.19参照）。

（単位：百万円）

	2026年8月期 実績	2027年8月期		前期比	
		予想	（額）	（率）	
売上高	6,316	6,000	▲316	▲5.0%	
営業利益	284	415	+130	+45.9%	
営業利益率	4.5%	6.9%	-	+2.4pt	
経常利益	332	423	+90	+27.2%	
親会社株主に帰属する 当期純利益	717	280	▲437	▲61.0%	

ゲーム事業は減収増益予想、その他事業は増収・利益は横ばい

ゲーム事業ではこれまで収益をけん引してきた主要なプロジェクトが完了。新しいプロジェクトの立ち上げを見込むが、収益は高まりにくい。空きが発生していた稼働の回復と外注費減で売上総利益率が改善し、増益を予想。その他事業はこれまでの成果が表れ、増収を予想。

(単位：百万円)

	2026年8月期 実績	2027年8月期 通期予想	前期比	
			(額)	(率)
ゲーム事業				
売上高	5,879	5,210	▲669	▲11.4%
営業利益	247	375	+128	+51.7%
その他事業				
売上高	437	790	+352	+80.6%
営業利益	37	40	+3	+7.8%
連結合計				
売上高	6,316	6,000	▲317	▲5.0%
営業利益	284	415	+131	+45.9%

受注済みで5億円以上の売上が見込まれる主要な開発プロジェクト

大型プロジェクトを順次受注。E～Gの売上へ貢献は2027年8月期以降高まっていく見込み。A・Bは終盤工程で2027年8月期以降の売上は5億円に満たないが、参考のため掲載。

▼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
B	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	終盤
C	国内の既存クライアント	マルチプラットフォーム	2026年8月期中に完了
D	海外クライアント	マルチプラットフォーム	2026年8月期2Qにて一時停止・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
F 	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
G 	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

注記 ・ 諸事情により掲載を見合わせているプロジェクトが存在する場合があります。
 ・ 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。

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。

2027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

67.7%
配当性向

2026年8月期 決算概要

2027年8月期 業績予想

- 中期的な課題と今後の取り組みについて

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。

ゲーム領域での事業成長と収益性の向上

Nintendo Switch 2の普及で再拡大が見込まれるリマスター市場の需要に、これまでの実績で培った企画提案と高い品質で対応。マルチプラットフォーム展開における Nintendo Switch 2への対応力は問題なく進展。

▼Nintendo Switch 2、PlayStation5、Steamを含むマルチプラットフォームで開発



ドラゴンクエストモンスターズ4
枯れ木の国のビアンカ・フローラ

株式会社スクウェア・エニックス
2026年12月3日発売予定

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX
© SUGIYAMA KOBO



テイルズ オブ エターニア 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
2026年10月15日発売

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

▼Nintendo Switch 2に追加対応

クライシス コア -ファイナルファンタジーVII- リユニオン

株式会社スクウェア・エニックス
Nintendo Switch™ 2版: 2026年9月10日発売

© SQUARE ENIX CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



非ゲーム領域での新たなビジネスの創出

これまでに知見を蓄積してきた教育関連分野や、ゲーム以外のエンタテインメント領域などで、市場のニーズや課題を捉えたソリューション提供を模索。

教育関連分野におけるマーケットイン・アプローチの取り組み

薬学部生に必修であるコミュニケーション力習得の、効率化・省力化を図りたいと考えていた神戸学院大学と共同で、学習補助ツールを開発。ゲーミフィケーション技術やAIを用いて、課題解決を支援する。

2026年10月よりサービス開始し、複数の大学向けに展開を図る。

VSP[®] System



VSPは、バーチャル模擬患者（Virtual Simulated Patient）を表す造語。VSPとの対話によるコミュニケーションの実技練習に加え、その会話の記録・閲覧、自動採点、教員側からの確認、フィードバック送信などが可能。

音楽関連

非ゲーム企業との
ゲームパブリッシング

IP関連

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。

長岡京新オフィスビルに本社移転、京都の他の開発拠点も集約し、意思決定加速、生産性向上へ

現在の京都本社及び西大路開発センターは売却し、山崎開発センターは研修や備品管理の拠点として活用予定。京都で働くすべてのスタッフを長岡京新オフィスビルに集約。

京都本社

コーポレートスタッフを中心に従業員数約75名。
2028年3月譲渡（引渡し）予定。

西大路開発センター

開発スタッフを中心に従業員数約180名。
2027年3月譲渡後、リースバックで使用、
2028年3月リースバック終了予定。

長岡京開発センター

開発スタッフを中心に従業員数約95名、
現在は京都本社で勤務。
2026年7月旧社屋解体完了。

山崎開発センター

開発スタッフを中心に従業員数約140名。
2028年1月に従業員は新オフィスビルに移動。
社屋は研修や備品管理に活用予定。

東京開発センター

開発スタッフを中心に従業員数約60名。
東京渋谷での営業を継続。



京都府下の拠点を集約。
開発・営業・管理リソースの共有、
付加価値最大化へ。

新オフィスビルの概要（計画）

所在地	京都府長岡京市長岡 1 丁目 (旧長岡京トーセビル所在地)
延床面積	4,621.22㎡
構造	鉄骨造地上6階建
建物本体の建築費用	約2,830百万円

※トーセ単体の2026年8月末時点従業員数550名。

長岡京新オフィスビルに本社移転、京都の他の開発拠点も集約し、意思決定加速、生産性向上へ

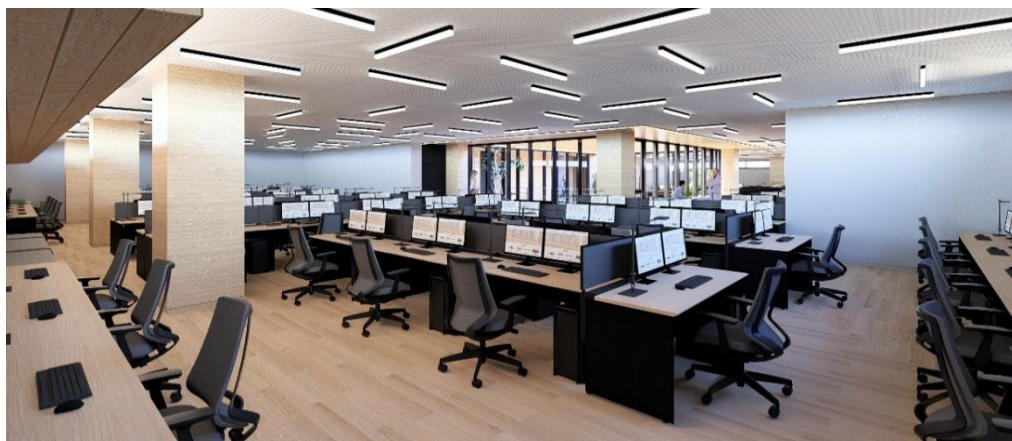
集約された拠点で開発・営業・管理のリソースをシームレスに共有し、企業価値の最大化を加速。

外観イメージ



見込んでいる投資対効果

- イノベーション創出や意思決定の加速によるクリエイティブの深化
 - ・ 相互の物理的距離が縮まりコミュニケーション活性化
 - ・ 風通しのよい職場デザイン
- 生産性の向上
 - ・ 各拠点に分散していたリソースが集約されることで、場所の制約を受けず機動的に最適なプロジェクトチームを編成
 - ・ 先端技術を取り入れやすい設備環境
 - ・ 各種工程のスピードアップ
 - ・ 事業部門とコーポレート部門の連携強化



開発室イメージ



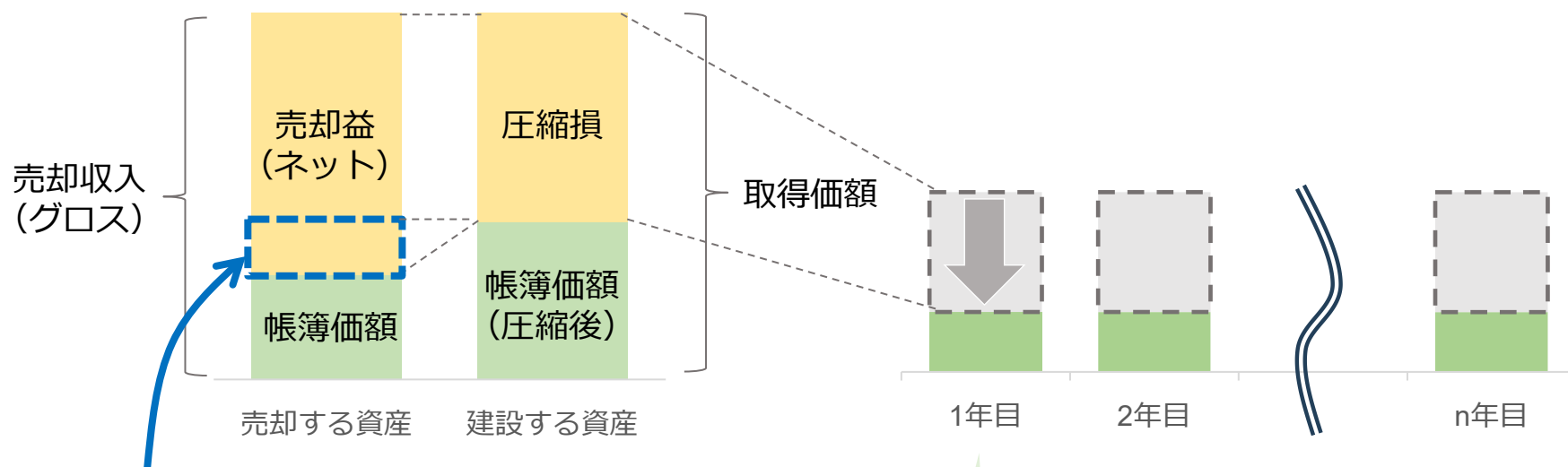
リフレッシュスペースイメージ

特定資産買換えの圧縮記帳を適用し、建設資金確保、税負担平準化

売却する西大路開発センター及び京都本社と、建設する新オフィスビルの会計処理に「特定資産を買換えた場合の圧縮記帳」を適用。新オフィスビルの取得価額の一部を損金処理。

圧縮記帳

減価償却



売却時に計上される売却利益
(圧縮損と相殺後)

効果①

売却収入計上時に圧縮損を計上し、課税利益を縮小。売却時の法人税支払いを小さくすることで、新ビルの建設資金を確保。

効果②

資産を圧縮することで減価償却費が小さくなり、利益が増加。その分課税され、税負担が平準化される。

新オフィスビル建設・拠点整理に関連する各会計年度のPL影響

圧縮記帳を適用することで、2027年8月期における西大路開発センターの売却益は圧縮損と相殺される見通し。

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 (実績)	2027年8月期 (見込)	2028年8月期 (見込)
特別利益	土地・建物の 売却益	-	898 (長岡京市土地 の売却)	西大路開発 センターの 売却	京都本社の 売却
特別損失	固定資産除却損、 移転補償金、減 損損失等	▲314	▲149		
特別損益		▲314	748	-	1,500

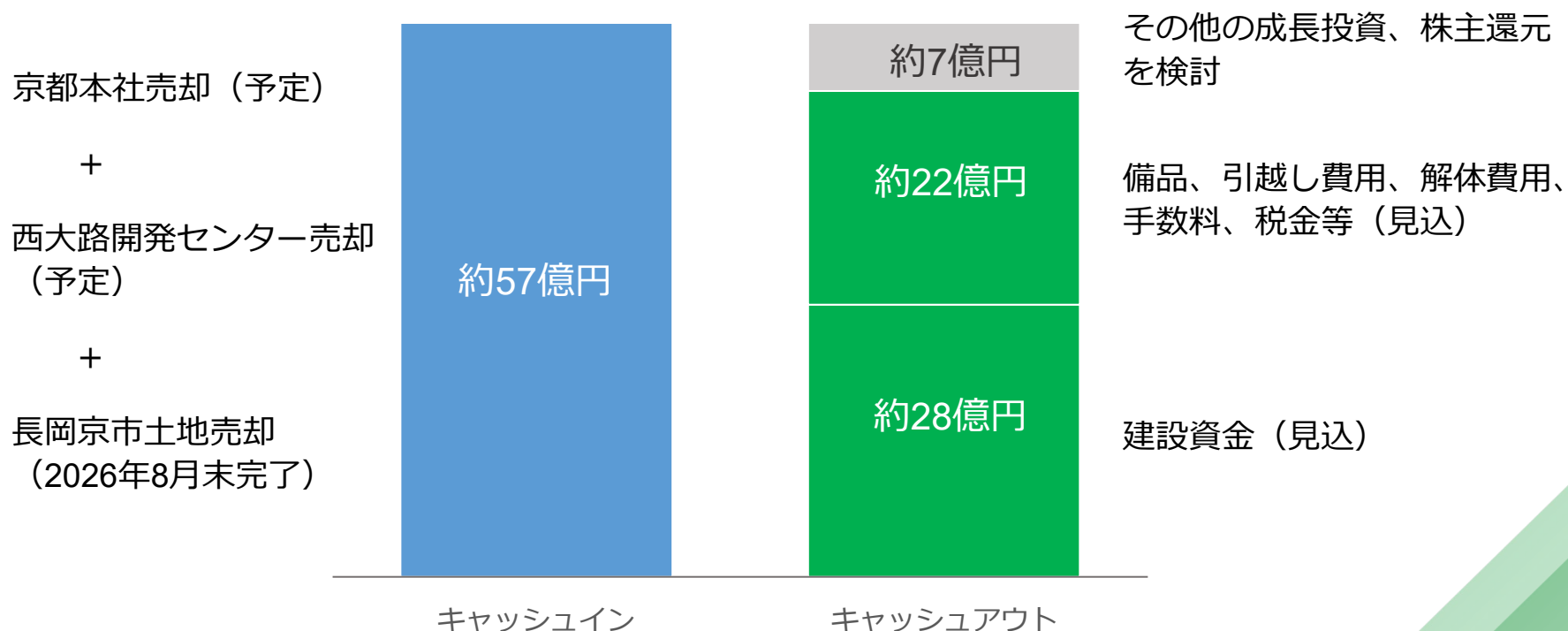
これらは、譲渡価格から帳簿価額、譲渡に係る費用、固定資産圧縮損等の見積額を控除し、特別利益と特別損失を相殺した概算額です。現時点での予想であり、状況によって変わる可能性があります。

圧縮記帳を適用することにより、2027年8月期に発生する西大路開発センターの売却益は全額圧縮損で相殺される見通しです。

新オフィスビル建設及び拠点整理に係るキャッシュフロー予想

長岡京市土地、西大路開発センター、京都本社の売却収入は建設資金として活用。定期的にキャッシュフロー予想を見直し、資金余剰がある場合には、成長投資や株主還元への振り向けを検討。

※通常の事業活動によるキャッシュフローは含まず。



継続するインフレ基調や建材コストの上昇等の懸念はあるものの、現時点では全体の資金収支は想定の範囲内で推移。

2026年8月期 決算概要

2027年8月期 業績予想

**中期的な課題と今後の取り組み
について**

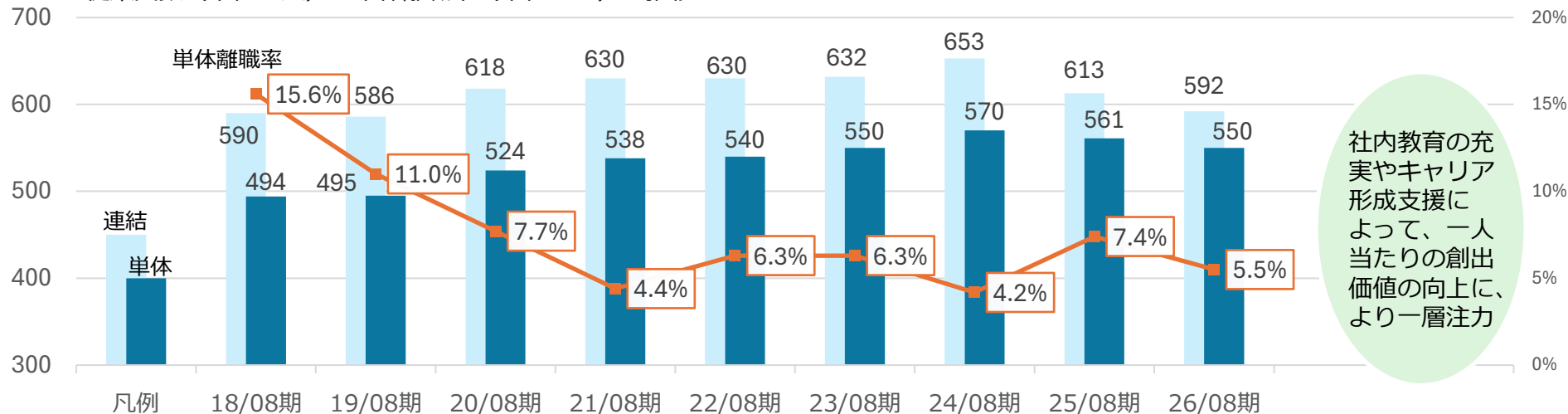
- **参考資料**

従業員数、人的資本に関する施策の推移



報酬制度改定や次世代育成等を通じ、人財の定着とエンゲージメント向上を図る。

従業員数（単位：人）と単体離職率（単位：%）の推移



社内教育の充実やキャリア形成支援によって、一人当たりの創出価値の向上に、より一層注力

人的資本に関する施策の例

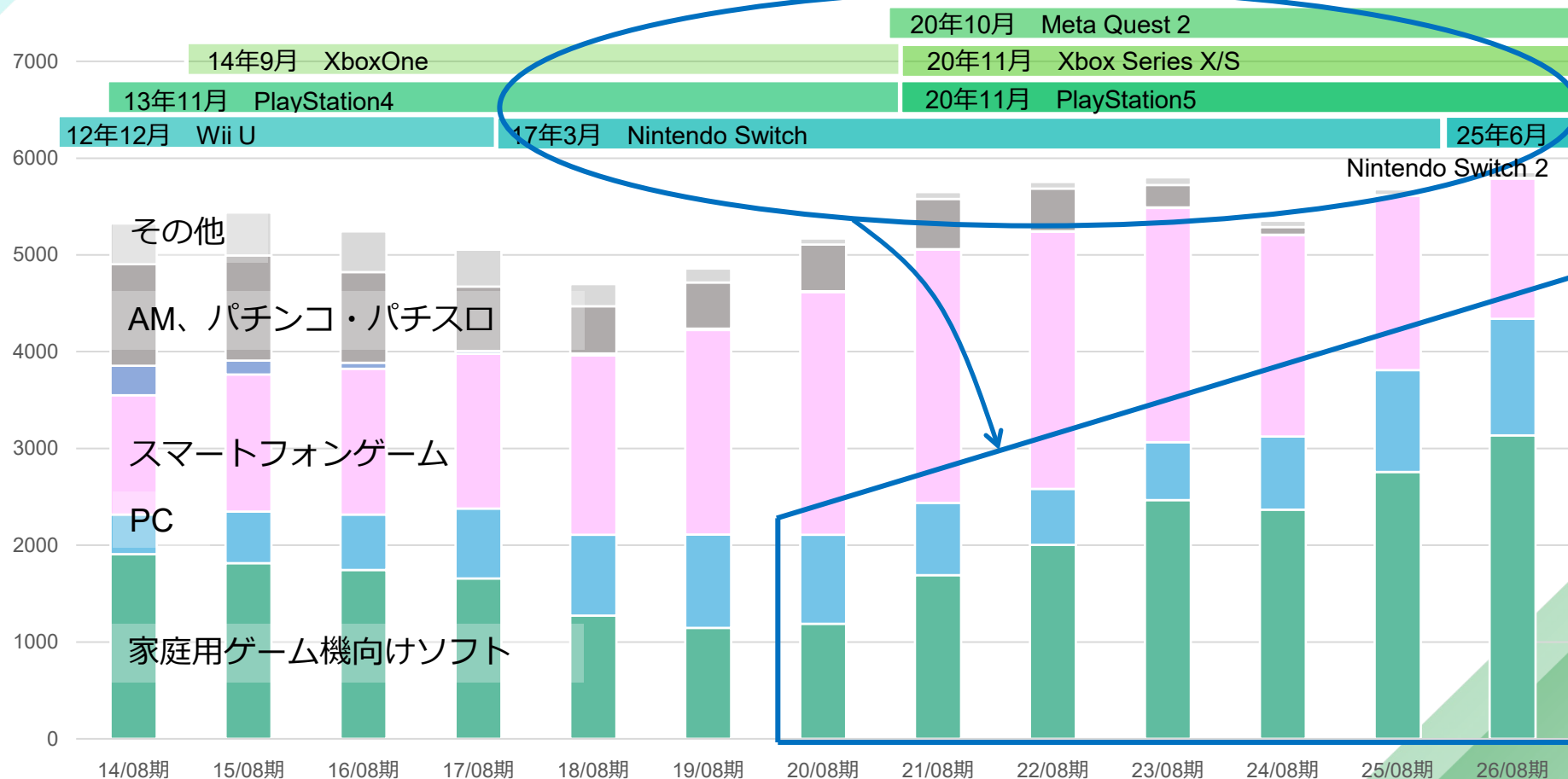


プラットフォーム別売上（3年平均）の推移



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も安定して普及。

（単位：百万円） プラットフォームの遷移

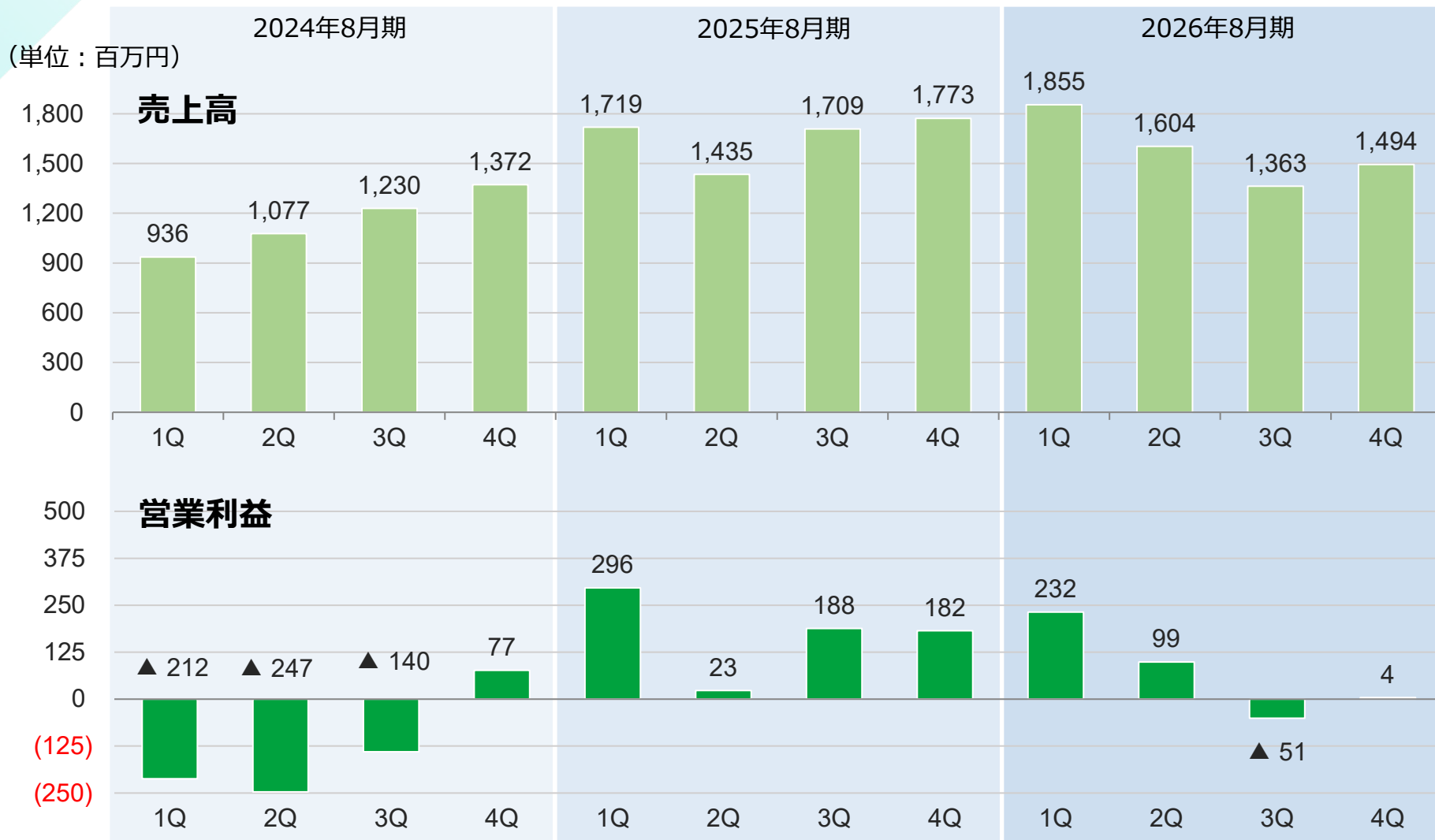


新機種の発売によりマルチプラットフォーム開発がますます拡大

売上高・営業利益の四半期推移



2025年8月期1Q以降、安定して高い収益水準で推移していたが、2026年8月期3Qに大型プロジェクトの停止による稼働低下で一時的に失速。早期復調、安定成長を図る。



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)

	2025年8月期					2026年8月期					2027年 8月期 通期 (予想)
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	
ゲーム事業											
売上高	1,514	1,269	1,573	1,689	6,045	1,758	1,514	1,266	1,341	5,879	5,210
営業利益	267	▲3	188	169	621	223	101	▲61	▲16	247	375
その他事業											
売上高	204	166	136	85	591	97	89	97	154	437	790
営業利益	29	25	0	14	68	9	▲2	9	21	37	40
連結合計											
売上高	1,719	1,435	1,709	1,773	6,636	1,855	1,604	1,363	1,494	6,316	6,000
営業利益	296	23	188	182	689	232	99	▲51	4	284	415

新オフィスビル建設に係る今後のスケジュール

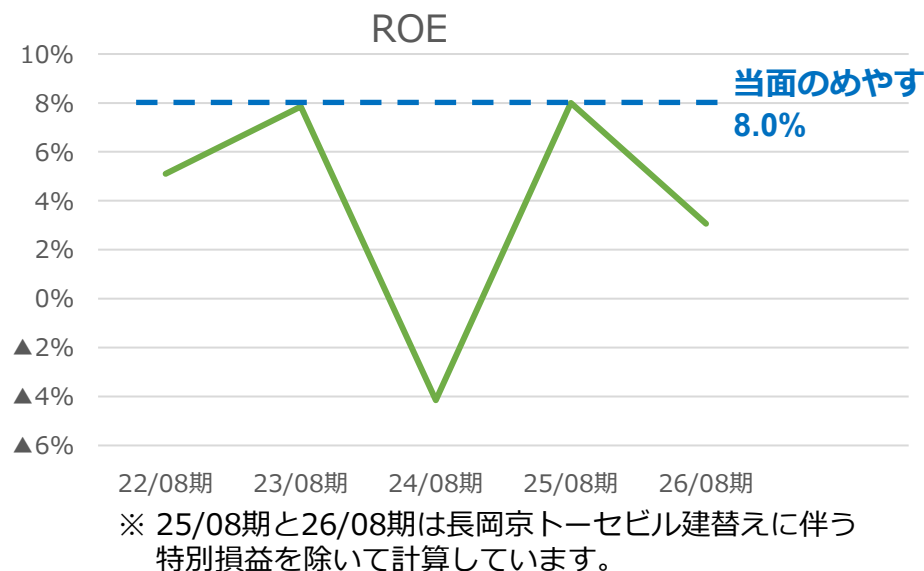


今後のスケジュールは予定であり、状況によっては変更の可能性があります。

年月	拠点	予定
2026年 10月	京都本社	土地・建物の譲渡について譲渡先と契約締結
2027年 3月（予定）	西大路開発センター	土地・建物の譲渡、同リース開始
2027年 12月（予定）	長岡京	新オフィスビル竣工
2028年 1月（予定）	京都本社 西大路開発センター 山崎開発センター	新オフィスビルへスタッフ移動
	長岡京	新オフィスビルでの稼働開始
2028年 3月（予定）	京都本社	土地・建物の譲渡（引渡し）
	西大路開発センター	土地・建物のリース終了

安定的にROE8.0%以上をめやすとする

2025年8月期の営業利益水準を安定的に維持することが当面のめやす。長岡京トーセビル建替え・拠点整理に係る特別損益は除いて計算。

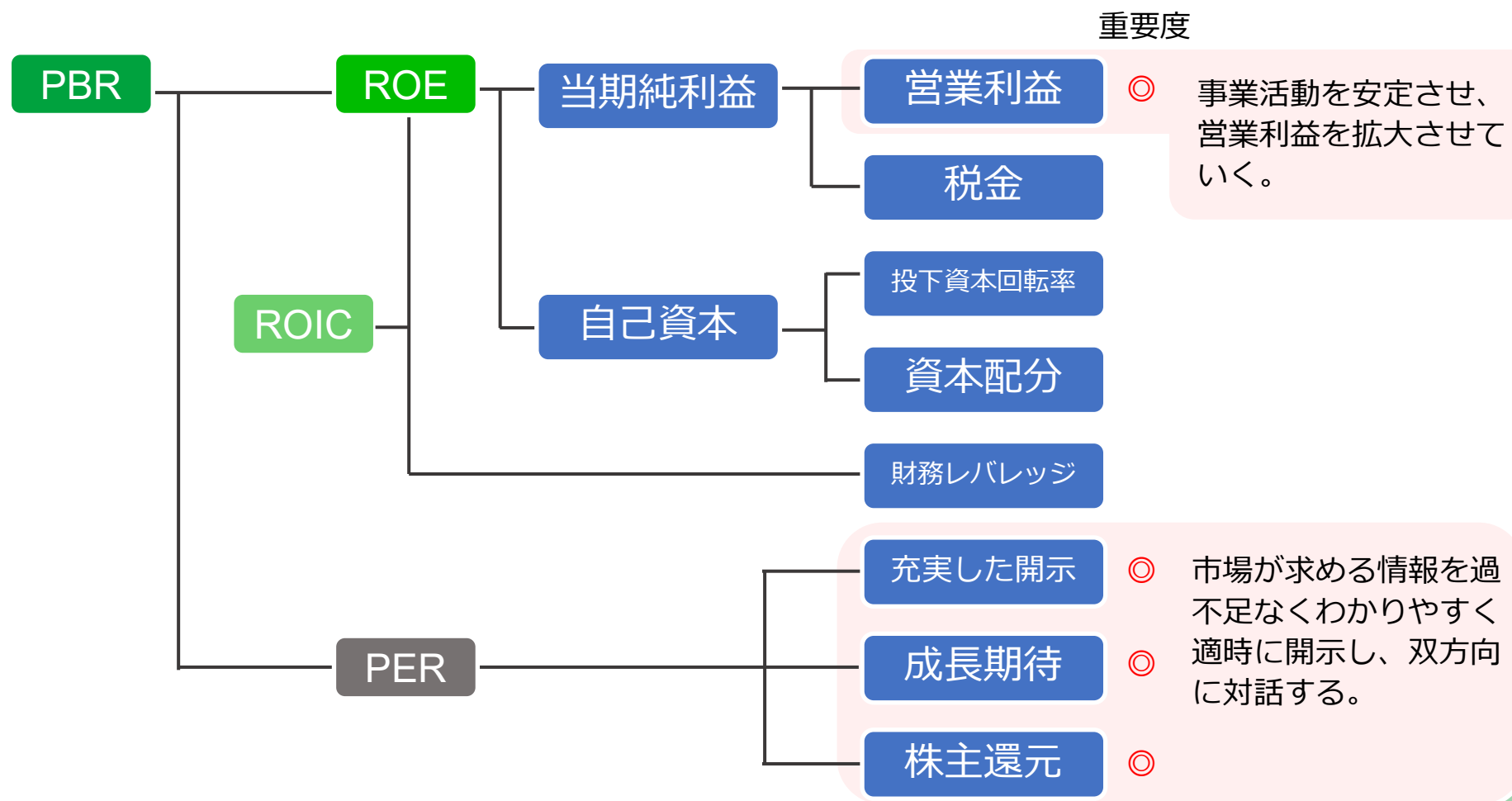


課題認識

- 2026年8月期は海外クライアント向け開発プロジェクトの急な停止により営業利益を伸ばせずROEが低下。安定した事業運営と利益の積み上げが最優先。
- 事業成長への信頼を得られるよう、IR含む発信に注力し、株価上昇を目指す。

事業の収益性向上、利益増加に努め、企業価値の成長ストーリーを伝える

ゲーム領域での事業成長と収益性の向上及び、非ゲーム領域での新たなビジネスの創出によって、事業利益を拡大する。情報開示、双方向の対話を強化する。





(2026年8月31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）	592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 経営企画グループ

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>

