



2025年8月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2025年7月10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. 2025年8月期第3四半期の連結業績(2024年9月1日~2025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	%
2025年8月期第3四半期	4,863	49.9	507	—	503	—	124	—
2024年8月期第3四半期	3,243	△27.6	△599	—	△580	—	△367	—

(注) 包括利益 2025年8月期第3四半期 115百万円(—%) 2024年8月期第3四半期 △399百万円(—%)

	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
2025年8月期第3四半期	16.43	—
2024年8月期第3四半期	△48.44	—

(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	%
2025年8月期第3四半期	7,699	6,005	77.5
2024年8月期	7,227	6,079	83.6

(参考) 自己資本 2025年8月期第3四半期 5,966百万円 2024年8月期 6,044百万円

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
2024年8月期	—	12.50	—	12.50	25.00
2025年8月期	—	12.50	—	—	—
2025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. 2025年8月期の連結業績予想(2024年9月1日~2025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	6,400	38.7	600	—	595	—	180	—	23.75

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 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 : 有
 - 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

(注) 詳細は、添付資料 8 ページ「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 (会計方針の変更)」をご覧ください。

(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)

2025年8月期3Q	7,763,040株	2024年8月期	7,763,040株
2025年8月期3Q	183,486株	2024年8月期	183,420株
2025年8月期3Q	7,579,597株	2024年8月期3Q	7,579,716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2025年7月10日に当社ホームページに掲載いたします。

○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
(会計方針の変更)	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
(重要な後発事象)	10

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、ゲーム事業の複数の主要プロジェクトにおける開発活動がさらに活発化し、順調に進行できたことで、前年同期よりも大幅に増収し、売上高は48億63百万円（前年同期比49.9%増）となりました。

利益面につきましては、円滑な進行により一部の主要な開発プロジェクトで想定のパースを超えて利益が積み上がっており、また、当連結会計年度期初に見られた一部の開発体制における稼働の余剰も、徐々に改善しております。さらに、第1四半期連結会計期間を中心にレベニューシェア*が想定を超えて発生したことに加え、前年同期に発生した開発トラブル2件による損失の影響が一切及んでいないことから、営業利益は5億7百万円（前年同期は営業損失5億99百万円）、経常利益は5億3百万円（前年同期は経常損失5億80百万円）と前年同期に比べ大幅な増益となりました。2025年3月24日に発表してお知らせのとおり、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、現存する建物の解体や一部土地の売却に関連する費用3億14百万円が、当第3四半期連結累計期間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四半期純利益は1億24百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失3億67百万円）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。

なお第1四半期連結会計期間より、報告セグメントを「ゲーム事業」と「その他事業」に変更したことに伴い、当第3四半期連結累計期間の比較・分析は、変更後のセグメント区分に基づいております。詳細は、「2. 四半期連結財務諸表及び主な注記（3）四半期連結財務諸表に関する注記事項（セグメント情報等）」をご参照ください。

① ゲーム事業

家庭用ゲーム機・PC関連については、第2四半期連結会計期間においていくつかの開発プロジェクトで、開発工程の各フェーズに実施されるクライアントによる進捗評価が重なり、調整やレビュー待ちが発生したことで一時的に売上・利益の積み上がり方が抑制されましたが、いずれも大きな問題なく次の工程に進み、当第3四半期連結会計期間には稼働が一層高まりました。2023年8月期以前から継続しているプロジェクト、海外の大手ゲーム会社とのプロジェクトなど、主要な大型開発プロジェクトにおいて総じて開発活動が活発化し、さらにこのうちいくつかのプロジェクトでは追加発注を受けており、想定よりも開発規模が拡大しています。また前年同期には、想定外の開発トラブルへの対応による他のプロジェクトへの着手遅れに加え、複数の開発プロジェクトの急な中止や失注で売上高が低調でした。このような状況から、売上高は33億68百万円（前年同期比80.6%増）と、前年同期に比べ大きく増収となりました。なお、Nintendo Switch 2が発売直後から過去最高の売れ足を記録していることを受け、現在進行中の開発プロジェクトでは同機種を対応プラットフォームに新たに追加するかどうか、クライアントと検討しているものもありますが、当連結会計年度の業績に与える影響は限定的であり、本格的には2026年8月期より、商談や対応が増加してくることを想定しております。

スマートフォン関連については、複数のスマートフォンゲームの運営に継続して従事しており、運営業務全体の売上高は、前年同期比ほぼ横ばいで推移しました。一方で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家庭用ゲーム機向けのものを優先して対応しているため、開発売上は前年同期に比べ減収となりました。この結果、売上高は9億81百万円（前年同期比4.3%減）となりました。

その他については、売上高7百万円（前年同期比27.2%減）となりました。

以上の結果、当事業の売上高は43億56百万円（前年同期比50.2%増）、営業利益4億52百万円（前年同期は営業損失6億52百万円）となりました。セグメント営業利益については、主要な開発プロジェクトの売上が大きく伸びていることに加え、順調な進行で利益水準が想定を上回って良好に推移していること、第1四半期連結会計期間を中心にレベニューシェアが想定を超えて発生したこと、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が一切なくなったことから、前年同期に比べ大幅な増益となりました。

② その他事業

SI事業では、第2四半期連結累計期間まで収益に貢献した教育関連のコンテンツ開発が完了したことにより、当第3四半期連結会計期間の売上の伸びは緩やかとなりましたが、同じ教育関連分野で別のプロジェクトを進行しており、また新たなプロジェクト獲得に向けて提案や商談を進めております。家庭用カラオケ楽曲配信事業の収益は引き続き安定しており、当第3四半期連結累計期間においては前年同期とほぼ同水準で推移しました。一般的なゲームソフトとは異なる、非ゲーム領域における企画や開発サービスについては、立体的な映像(3DCG)の制作技術を活用した自治体への提案など、複数の提案や商談に引き続き取り組んでおり、うちいくつかの試作プロジェクトが売上に寄与しました。これらの結果、当事業の売上高は5億6百万円(前年同期比47.9%増)、営業利益54百万円(前年同期比3.4%増)となりました。セグメント営業利益については、非ゲーム領域で取り組んでいるプロジェクトで一部利益の出にくい試作プロジェクトがあったことなどから、前年同期比ほぼ横ばいとなりました。

(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4億71百万円増加し、76億99百万円となりました。資産の部におきましては、仕掛品、その他の科目に含めて計上している未収法人税等などが減少した一方で、現金及び預金、有価証券などが増加したことにより、流動資産が5億56百万円増加しております。また、投資有価証券や繰延税金資産などの増加があったものの、長岡京トーセビルの建替え計画に伴う減損損失1億47百万円を計上したことなどによる投資不動産、建物及び構築物などの減少により固定資産が84百万円減少しております。

負債につきましては、買掛金、関係会社整理損失引当金などが減少した一方、賞与引当金、未払法人税等、その他の科目に含めて計上している売却予定地の手付金や未払消費税などが増加したことにより、前連結会計年度末と比較して5億46百万円増加し、16億93百万円となりました。

純資産につきましては、配当金の支払いに伴って利益剰余金が減少したことや為替換算調整勘定が変動したことなどにより、前連結会計年度末と比較して74百万円減少し、60億5百万円となりました。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

2025年8月期の連結業績予想につきましては、2025年4月10日に公表いたしました連結業績予想を修正しております。詳しくは、本日別途公表いたしました「通期業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

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 (2024年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,556,188	2,097,324
売掛金及び契約資産	1,793,033	1,785,201
有価証券	50,194	197,365
仕掛品	52,286	6,989
その他	229,148	149,445
貸倒引当金	△1,380	—
流動資産合計	3,679,471	4,236,326
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	1,338,179	1,300,522
減価償却累計額	△892,995	△915,117
建物及び構築物(純額)	445,184	385,405
工具、器具及び備品	246,415	251,009
減価償却累計額	△213,160	△221,596
工具、器具及び備品(純額)	33,254	29,412
土地	709,565	709,565
その他	75,847	75,847
減価償却累計額	△53,268	△58,907
その他(純額)	22,578	16,939
有形固定資産合計	1,210,583	1,141,323
無形固定資産		
ソフトウェア	79,412	70,688
ソフトウェア仮勘定	2,040	10,087
電話加入権	2,135	2,135
無形固定資産合計	83,588	82,910
投資その他の資産		
投資有価証券	609,911	657,734
退職給付に係る資産	34,033	38,554
繰延税金資産	356,346	397,950
投資不動産	978,703	884,990
減価償却累計額	△149,026	△157,805
投資不動産(純額)	829,677	727,184
その他	423,743	417,308
投資その他の資産合計	2,253,712	2,238,732
固定資産合計	3,547,884	3,462,966
資産合計	7,227,355	7,699,292

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2024年8月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2025年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	183,063	104,955
未払法人税等	16,280	116,251
前受金	14,818	153
賞与引当金	87,226	281,116
役員賞与引当金	—	21,040
受注損失引当金	5,890	—
その他	356,575	749,400
流動負債合計	663,855	1,272,918
固定負債		
役員退職慰労引当金	333,488	344,476
関係会社整理損失引当金	119,388	62,109
その他	30,834	14,482
固定負債合計	483,710	421,068
負債合計	1,147,566	1,693,986
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	3,810,183	3,745,263
自己株式	△173,466	△173,509
株主資本合計	5,916,999	5,852,036
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	56,208	59,954
為替換算調整勘定	84,695	66,021
退職給付に係る調整累計額	△13,589	△11,264
その他の包括利益累計額合計	127,314	114,712
非支配株主持分	35,474	38,556
純資産合計	6,079,788	6,005,305
負債純資産合計	7,227,355	7,699,292

(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2023年9月1日 至2024年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自2024年9月1日 至2025年5月31日)
売上高	3,243,303	4,863,218
売上原価	3,068,397	3,532,458
売上総利益	174,905	1,330,759
販売費及び一般管理費	774,231	822,901
営業利益又は営業損失(△)	△599,325	507,858
営業外収益		
受取利息	9,064	5,663
受取配当金	6,462	7,086
投資有価証券償還益	1,291	—
不動産賃貸料	26,322	12,687
為替差益	1,422	1,116
雑収入	3,979	3,380
営業外収益合計	48,542	29,933
営業外費用		
支払利息	20	—
投資有価証券評価損	—	2,829
不動産賃貸費用	28,634	30,850
雑損失	939	630
営業外費用合計	29,594	34,309
経常利益又は経常損失(△)	△580,377	503,482
特別利益		
固定資産売却益	3,173	—
投資有価証券売却益	67,558	491
保険解約返戻金	18,950	—
特別利益合計	89,681	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又は 税金等調整前四半期純損失(△)	△490,695	189,907
法人税、住民税及び事業税	26,000	107,967
法人税等調整額	△153,452	△45,711
法人税等合計	△127,452	62,255
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△363,243	127,651
非支配株主に帰属する四半期純利益	3,888	3,081
親会社株主に帰属する四半期純利益又は 親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△367,131	124,569

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 2023年9月1日 至 2024年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年9月1日 至 2025年5月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△363,243	127,651
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△44,927	3,746
為替換算調整勘定	5,737	△18,673
退職給付に係る調整額	2,710	2,325
その他の包括利益合計	△36,479	△12,601
四半期包括利益	△399,722	115,049
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△403,610	111,967
非支配株主に係る四半期包括利益	3,888	3,081

(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。

(会計方針の変更)

(「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」等の適用)

「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」(企業会計基準第27号 2022年10月28日。以下「2022年改正会計基準」という。)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しております。

法人税等の計上区分(その他の包括利益に対する課税)に関する改正については、2022年改正会計基準第20-3項ただし書きに定める経過的な取扱い及び「税効果会計に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第28号 2022年10月28日。)第65-2項(2)ただし書きに定める経過的な取扱いに従っております。なお、四半期連結財務諸表に与える影響はありません。

(セグメント情報等)

I 前第3四半期連結累計期間(自 2023年9月1日 至 2024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	1,865,231	—	1,865,231	—	1,865,231
スマートフォン関連	1,025,041	—	1,025,041	—	1,025,041
その他	10,528	342,503	353,031	—	353,031
顧客との契約から生じる収益	2,900,800	342,503	3,243,303	—	3,243,303
外部顧客への売上高	2,900,800	342,503	3,243,303	—	3,243,303
セグメント間の内部売上高 又は振替高	25,001	10,606	35,607	△35,607	—
計	2,925,801	353,109	3,278,911	△35,607	3,243,303
セグメント利益又は損失(△)	△652,430	53,104	△599,325	—	△599,325

(注)1 売上高の調整額△35,607千円はセグメント間取引の消去の額です。

2 セグメント利益又は損失(△)は、四半期連結損益計算書の営業損失と一致しております。

II 当第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. 報告セグメントの変更等に関する事項

当社グループは、デジタルエンタテインメントが多様化した現在の事業環境を捉え、これまで事業活動の軸であった一般的なゲームソフトの受託開発に加えて、今後はより様々な領域での事業展開に注力していきたいとの考えから、第1四半期連結会計期間の期首より経営管理区分を見直し、報告セグメントを「ゲーム事業」と「その他事業」に変更しております。

これまで、家庭用ゲーム機やスマートフォン、アーケード向け等の一般的なゲームソフトを対象とする事業活動と、それ以外の多様なエンタテインメントコンテンツを対象とする事業活動を、まとめて「デジタルエンタテインメント事業」として管理してまいりましたが、今後は切り分けて管理することとし、後者を「その他事業」に移管いたしました。そのうえで、「デジタルエンタテインメント事業」の名称を「ゲーム事業」に変更し、製品別情報の名称も明瞭な内容に変更しております。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報は、変更後の新しいセグメント区分に基づき作成していません。

3. 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、当第3四半期連結累計期間において147,360千円です。

(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いません。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 2023年9月1日 至 2024年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2024年9月1日 至 2025年5月31日)
減価償却費	74,943千円	71,926千円

(重要な後発事象)

(固定資産の取得)

当社は、2025年6月30日開催の取締役会において、下記のとおり、新オフィスビルを建設することを決議いたしました。

(1)取得の理由

2025年2月26日付の「長岡京トーセビル建替えに伴う固定資産(土地)の譲渡に関するお知らせ」に記載しておりましたとおり、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、それらを解体し、新たなオフィスビル1棟を建設することといたしました。新オフィスビルは主要な開発拠点とすることを想定し、職場環境の向上やよりクリエイティブで多様な働き方の推進ができるよう、建設に係る様々な計画を進めております。

(2)取得資産(新オフィスビル)の概要

所在地	京都府長岡京市長岡1-1-2
延床面積	4,902㎡
構造	鉄骨造地上6階建
総投資額	約2,660百万円(建物本体建築費用のみ)
資金計画	自己資金及び借入金等により充当

(3)取得の日程

建物着工	2026年8月(予定)
竣工	2027年10月(予定)

(4)今後の見通し

新オフィスビルの建設により見込まれる諸費用は、主として将来的に発生するものであり、2025年8月期の業績に与える影響はございません。