

平成22年8月期 第1四半期決算短信

平成22年1月8日

上場取引所 東大

上場会社名 株式会社トーセ

コード番号 4728 URL <http://www.tose.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 齋藤 茂

問合せ先責任者 (役職名) 取締役経営管理本部長 (氏名) 渡辺 康人

TEL 075-342-2525

四半期報告書提出予定日 平成22年1月14日

配当支払開始予定日 —

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年8月期第1四半期の連結業績(平成21年9月1日～平成21年11月30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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
22年8月期第1四半期	944	△37.7	108	25.5	92	△9.4	61	537.5
21年8月期第1四半期	1,515	—	86	—	102	—	9	—

	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
22年8月期第1四半期	8.25	—
21年8月期第1四半期	1.26	—

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
22年8月期第1四半期	6,935	5,179	74.7	695.87
21年8月期	6,564	5,244	79.9	704.57

(参考) 自己資本 22年8月期第1四半期 5,179百万円 21年8月期 5,244百万円

2. 配当の状況

	1株当たり配当金				
	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
21年8月期	—	12.50	—	12.50	25.00
22年8月期	—	—	—	—	—
22年8月期(予想)	—	12.50	—	12.50	25.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

3. 平成22年8月期の連結業績予想(平成21年9月1日～平成22年8月31日)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		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
第2四半期	2,336	△27.8	165	△40.6	170	△44.5	95	10.7	12.87
連結累計期間	5,385	△11.7	417	△10.9	426	△5.9	242	143.2	32.58

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

4. その他

- (1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) 無
新規 一社 (社名) 除外 一社 (社名)
- (2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 有
(注)詳細は、5ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。
- (3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更に記載されるもの)
- ① 会計基準等の改正に伴う変更 有
② ①以外の変更 無
(注)詳細は、5ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。
- (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) | 22年8月期第1四半期 | 7,763,040株 | 21年8月期 | 7,763,040株 |
| ② 期末自己株式数 | 22年8月期第1四半期 | 319,305株 | 21年8月期 | 319,225株 |
| ③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間) | 22年8月期第1四半期 | 7,443,775株 | 21年8月期第1四半期 | 7,627,571株 |

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

平成21年9月30日発表の業績予想を修正していません。上記の業績予想につきましては、本資料発表日現在において入手可能な情報からの判断に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる可能性があります。

・定性的情報・財務諸表等

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、米国サブプライムローン問題を発端とした金融市場の低迷も、海外経済の改善や緊急経済対策の効果などにより、持ち直し傾向が見られました。個人消費においても持ち直しの動きが続き、消費者マインドも概ね横ばい状態となりました。しかし、雇用情勢の一層の悪化や海外景気の下振れ懸念、デフレや金融資本市場の変動の影響など、景気を下押しするリスクは存在し、依然として厳しい状況にあります。

家庭用ゲームソフト業界は、各種ゲーム機の値下げ、新型ゲーム機の投入などが相次いだものの、国内、海外市場ともにゲーム機の販売台数は減少しました。ゲームソフトにおきましても、一部の有力タイトルを除いて、販売本数は伸び悩み、ゲーム市場全体の規模は縮小しております。一方で、WiiウェアやPlayStation Networkなどのネットワークを利用したダウンロード形式のゲームソフトが増加しました。しかし、こうしたネットワーク版ソフトは、従来のパッケージ版ソフトよりも比較的開発規模が小型なものが多い傾向にあり、その結果、開発金額の縮小が顕著になりました。

モバイル・インターネット業界は、iPhoneなどに代表されるスマートフォンの台頭により、従来の手軽に楽しめるコンテンツに加え、家庭用ゲーム機に引けを取らない高機能・大型コンテンツの需要が増加しました。また、ソーシャル・ネットワーク・サービス(以下「SNS」という。)向けゲーム市場において、外部企業で開発されたコンテンツが各SNSサイトで提供される「オープン化」が波及し、新たな市場として注目を集めました。

このような状況の下、当社グループでは、複数の大型タイトルの開発完了時期を第2四半期以降に予定しているため、当第1四半期連結累計期間では小型タイトルの開発完了が中心となりました。しかし、海外向けゲームタイトル、Wii向け非ゲームタイトルにおいて想定以上の売上を計上することができたことにより、ロイヤリティ売上は非常に好調に推移しました。

これらの結果、当第1四半期連結累計期間の売上高は9億44百万円(前年同四半期比37.7%減)、営業利益1億8百万円(前年同四半期比25.5%増)、経常利益92百万円(前年同四半期比9.4%減)、四半期純利益61百万円(前年同四半期比537.5%増)となりました。

また、第2四半期において、市況環境の悪化に伴い、名古屋開発センターを閉鎖する予定であります。当連結会計年度の連結業績に与える影響は軽微であります。

事業の種類別セグメントの業績は次のとおりであります。

ゲームソフト開発事業

ニンテンドーDSiウェア向け、Wiiウェア向けで中止が各1タイトル、ニンテンドーDS向け1タイトルで開発完了時期の変更が発生しました。しかし、第2四半期以降に開発完了を予定していたニンテンドーDS向け1タイトル、プレイステーション・ポータブル向けオンライン配信専用1タイトルを前倒して開発完了することができ、さらに、中国子会社でプレイステーション・ポータブル向け1タイトル、パソコン向け1タイトル、当社でWii向け1タイトルの合計3タイトルを、新規案件として開発完了することができました。これらの結果、ニンテンドーDS向け2タイトル、ニンテンドーDSiウェア向け2タイトル、プレイステーション・ポータブル向け1タイトル、プレイステーション・ポータブル向けオンライン配信専用ゲーム1タイトル、Wii向け1タイトル、Wiiウェア向け4タイトル、パソコン向け1タイトルの合計12タイトルを開発完了することができました。しかしながら、複数の大型タイトルの開発完了時期を第2四半期以降に予定していることから、当第1四半期においては大型タイトルの開発完了が1タイトルのみとなりました。一方で、WiiウェアやニンテンドーDSiウェアなど、ネットワークを利用したゲームが増加し、1本あたりの開発金額が縮小傾向にあるものの、並行して大型タイトルの開発も進行しております。これらの結果、開発売上は2億74百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、前期に開発完了した海外向けタイトルの売上を想定以上に計上することができたことにより、1億37百万円となりました。

この結果、当事業の当第1四半期連結累計期間の売上高は4億11百万円(前年同四半期比50.3%減)、営業利益1億72百万円(前年同四半期比4.3%増)となりました。

モバイル・インターネット開発事業

大型1タイトル、小型複数タイトルの開発完了時期が第2四半期以降に変更となった結果、開発完了タイトル数は大型2タイトルを含む6タイトルとなりました。加えて、子会社において開発完了を予定していた大型案件に関しても、第2四半期以降に開発完了時期が変更となり、これらの結果、開発売上は1億14百万円となりました。また、iPhone向けコンテンツやSNS向けコンテンツの需要の増加が顕著になり、新たな市場として注目を集める中、当社グループでは、大型案件を中心に受注することができました。従来のキャリア向けコンテンツの大型化に加え、これらの新たな市場向けコンテンツの受注に伴って、大型案件が増加することから、開発タイトル数は減少傾向にあります。これにより、開発スケジュールの変更が売上に及ぼす影響がより一層大きくなりました。

一方で、既存の運営サイトが堅調に推移した結果、運営売上は94百万円となりました。また、ロイヤリティ売上は新規、既存サイトともに好調で1億55百万円となりました。

この結果、当事業の当第1四半期連結累計期間の売上高は3億63百万円(前年同四半期比16.6%減)、営業利益79百万円(前年同四半期比25.0%減)となりました。

その他事業

プレイステーション・ポータブル向けオンライン配信専用コンテンツ1タイトルの開発完了時期の変更により、開発完了タイトル数はWii向け1タイトルのみとなりました。さらに、前期に開発完了したパチンコ・パチスロ関連タイトルの追加業務の完了時期が第2四半期以降に変更となりましたが、パチンコ・パチスロ関連の部分作業などを予定通り開発完了することができた結果、開発売上は1億6百万円となりました。ロイヤリティ売上につきましては、第2四半期に売上計上を予定していたパチンコ・パチスロ関連タイトルの売上を前倒しで計上することができたことや、Wii向けタイトルで想定以上の売上を計上することができたことにより、60百万円となりました。

この結果、当事業の当第1四半期連結累計期間の売上高は1億69百万円(前年同四半期比32.3%減)、営業利益67百万円(前年同四半期比48.9%増)となりました。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

(1) 資産、負債及び純資産の状況

当第1四半期連結会計期間末における総資産残高は、69億35百万円となり、前連結会計年度末と比較して3億70百万円増加いたしました。資産の部におきましては、主に現金及び預金、仕掛品が増加した一方で、売掛金が減少したことにより流動資産が1億98百万円増加しております。また、建設仮勘定の計上、建物及び構築物、土地が増加したことなどにより固定資産が1億71百万円増加しております。

負債につきましては、前連結会計年度末と比較して4億35百万円増加しております。これは主に、短期借入金、前受金、賞与引当金が増加した一方で、未払法人税等が減少したことによるものであります。なお、短期借入金については、強毒性のインフルエンザが蔓延した場合などに備えて高い財務安定性を維持するために、金融機関より2億円の借入れを実施したことによるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末と比較して64百万円減少しております。これは主に利益剰余金の減少及び為替換算調整勘定によるものであります。

(2) キャッシュ・フローの状況

当第1四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前連結会計年度末と比較して1億69百万円増加し、9億97百万円となりました。

当第1四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は、2億97百万円(前年同四半期は35百万円の資金使用)となりました。収入の主な内訳は、売上債権の減少額3億13百万円、前受金の増加額1億90百万円、税金等調整前四半期純利益額1億13百万円によるものであります。一方で支出の主な内訳は、たな卸資産の増加額3億27百万円、法人税等の支払額1億36百万円によるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は、2億27百万円(前年同四半期は28百万円の資金獲得)となりました。これは主に、有形固定資産の取得による支出1億89百万円、定期預金の預入20百万円によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果得られた資金は、1億6百万円(前年同四半期は1億65百万円の資金使用)となりました。これは主に、短期借入金による増加額2億円、配当金の支払による減少額93百万円によるものであります。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

平成21年9月30日に公表いたしました連結業績予想から修正は行っておりません。

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

簡便な会計処理

・法人税等の算定方法

法人税等の納付額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定する方法によっております。

・繰延税金資産の算定方法

繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境などに著しい変化が認められないことから、前連結会計年度において使用した将来の業績予測などを利用する方法によっております。

四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理

該当事項はありません。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

・「工事契約に関する会計基準」等の適用

受注制作ソフトウェアに係る収益の計上基準については、従来、工事完成基準を適用しておりましたが、「工事契約に関する会計基準」(企業会計基準第15号 平成19年12月27日)及び「工事契約に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第18号 平成19年12月27日)を当第1四半期連結会計期間より適用し、当第1四半期連結会計期間に着手した受注契約から、当第1四半期連結会計期間末までの進捗部分についての成果の確実性が認められる受注契約については工事進行基準(工事進捗率の見積りは原価比例法)を、その他の受注契約については工事完成基準を適用しております。

なお、当第1四半期連結累計期間においては、工事進行基準の適用要件を満たす受注契約が存在しないため、損益に与える影響はありません。

5.【四半期連結財務諸表】
 (1)【四半期連結貸借対照表】

(単位：千円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成21年11月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,677,383	1,487,895
売掛金	289,200	602,838
有価証券	55,285	56,088
仕掛品	1,628,213	1,300,165
繰延税金資産	14,583	28,149
その他	42,495	34,127
貸倒引当金	1,650	2,683
流動資産合計	3,705,511	3,506,581
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	1,030,073	937,088
減価償却累計額	420,596	410,881
建物及び構築物(純額)	609,477	526,206
工具、器具及び備品	336,998	338,970
減価償却累計額	272,543	268,811
工具、器具及び備品(純額)	64,454	70,158
土地	705,945	663,871
その他	89,476	89,476
減価償却累計額	81,899	81,102
その他(純額)	7,576	8,373
建設仮勘定	100,000	-
有形固定資産合計	1,487,454	1,268,610
無形固定資産		
ソフトウェア	37,305	44,574
電話加入権	2,135	2,135
無形固定資産合計	39,440	46,709
投資その他の資産		
投資有価証券	749,268	752,387
繰延税金資産	136,222	128,889
投資不動産	359,565	411,232
減価償却累計額	28,982	32,786
投資不動産(純額)	330,582	378,445
その他	582,737	581,849
貸倒引当金	95,817	98,782
投資その他の資産合計	1,702,995	1,742,789
固定資産合計	3,229,890	3,058,109
資産合計	6,935,401	6,564,690

