

## 平成22年8月期 第2四半期決算短信

平成22年4月7日

上場会社名 株式会社トーセ

上場取引所 東大

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4月14日

配当支払開始予定日

平成22年5月25日

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成22年8月期第2四半期の連結業績(平成21年9月1日～平成22年2月28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2四半期	1,632	△49.6	1	△99.5	2	△99.2	△15	—
21年8月期第2四半期	3,236	—	278	—	306	—	86	—

	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2四半期	△2.04	—
21年8月期第2四半期	11.38	—

## (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2四半期	7,264	5,115	70.4	687.26
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2四半期 5,115百万円 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	—	12.50	—	—	—
22年8月期 (予想)	—	—	—	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)

(%表示は対前期増減率)

	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
通期	4,945	△18.9	146	△68.7	152	△66.4	34	△65.2	4.66

(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、6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、6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2四半期	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2四半期	319,385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2四半期	7,443,741株	21年8月期第2四半期	7,599,225株

#### ※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

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。詳細は6ページ【定性的情報・財務諸表等】3. 連結業績予想に関する定性的情報をご覧ください。

・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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、海外経済の改善や緊急経済対策の効果などを背景に、景気を持ち直しが見られました。依然として厳しいながらも、徐々に回復の兆しが見られた雇用・所得環境を受けて、個人消費も底堅く推移しました。しかし、海外景気の下振れ懸念、デフレの影響など、景気を下押しするリスクは存在し、また持ち直し傾向が見られる雇用情勢についても悪化懸念は残っており、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では、各ゲームハードメーカーがゲーム機器の値下げや新型ゲーム機器の販売を実施した中、各ソフトメーカーの主力大型タイトルの販売は好調に推移したものの、全般的には前期と同様にゲームソフトの販売本数は伸び悩む傾向にあります。また、海外市場におけるゲームソフトの違法コピーの影響も残る中で、現行ゲーム機器の普及にも一服感がある上、次世代ゲーム機器への対応も含め、新旧いずれのゲーム機器にてゲームソフトを開発・販売するのを見定める時期も重なって、新タイトルの投入については各ソフトメーカーともに慎重な姿勢を崩しておりません。さらに、従来のパッケージ版のゲームソフトよりも、比較的開発期間・開発金額が小規模であるダウンロード販売形式のゲームソフトが増加したことにより、開発プロジェクトの縮小傾向が顕著となりました。

モバイル・インターネット業界では、iPhone（アイフォーン）などに代表されるスマートフォンの台頭、ソーシャル・ネットワーキング・サービス（以下「SNS」という。）向けゲーム市場における「オープン化」（SNS事業者以外の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こと。）などが注目を集めました。

スマートフォンでは、従来の手軽に楽しめるコンテンツに加え、高性能・大型コンテンツの配信が可能となりました。機能や容量が大幅に増えたことにより、スマートフォンでダウンロードするコンテンツと、家庭用ゲーム機器でダウンロードする配信版ソフトとの垣根がなくなり、スマートフォンと家庭用ゲーム機器でのマルチ展開やスマートフォンから家庭用ゲーム機器へのソフトの移植も可能となりました。しかし、大型コンテンツの配信が可能ではあるものの、スマートフォン向けコンテンツ市場においては、小型コンテンツに需要が集中しており、小型コンテンツが圧倒的多数を占めております。さらに、個人作成のコンテンツと各ソフトメーカー作成のコンテンツが混在しつつ膨大な量のコンテンツが配信されており、無料のものを含め、販売価格帯にも大きな幅がある状態となっております。

SNS向けコンテンツ市場においては、スマートフォン向けコンテンツ市場と同様に、小型のカジュアルゲームが市場の多数を占めていることに加えて、コンテンツの入れ替わりが激しい状態となっております。

いずれの市場においても、多くの企業が、ビジネスモデルを未だ確立できておらず、安定的な収益を確保すべく、現時点でも引き続きビジネスモデルを模索している段階といえます。さらに、これらの新市場に従来の携帯電話向けコンテンツ市場からユーザが流出し、従来のコンテンツビジネスを圧迫する傾向も見受けられました。

このような事業環境の変化を受けて当社グループにおきましても、開発スケジュール・開発内容の変更や中止案件が発生したこと、さらに、大型タイトルで企画内容の大幅な変更に伴って、取引内容の変更が発生し、売上計上時期が大幅に変動することなどから、開発売上に大きな影響が及びました。しかし、海外向けゲームソフト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2四半期連結累計期間の売上高は16億32百万円（前年同四半期比49.6%減）、営業利益1百万円（前年同四半期比99.5%減）、経常利益2百万円（前年同四半期比99.2%減）、四半期純損失15百万円（前年同四半期は86百万円の四半期純利益）となりました。

また、ゲームソフトの大型化や海外市場の拡がりを見込み、開発子会社の設立と新しい事業拠点2ヵ所を設置するなど、3年前から開発体制の増強を行ってまいりましたが、前期からの世界的な景気の低迷やゲームソフトの違法コピー問題、今期においては現行ゲーム機器から次世代ゲーム機器に移行する過渡期も重なって、事業環境が大きく変化したことから、当第2四半期連結累計期間において、開発需要への調整の一環として名古屋開発センターを閉鎖しました。

事業の種類別セグメントの業績は次の通りであります。

#### ①ゲームソフト開発事業

ニンテンドーDS向けに国内・北米・欧州に展開する大型タイトルや、Wii、プレイステーション3、Xbox360、パソコン向けにマルチ展開するタイトルなどにおいて開発スケジュールの変更が発生し、開発完了数に大きく影響を与えました。それ以外では、ニンテンドーDS向け大型1タイトル、小型2タイトル、ニンテンドーDSウェア向け1タイトル、パソコン向け3タイトルで開発スケジュールの変動が発生しました。さらに、ゲームソフト業界の事業環境の変化を受けて、顧客である各ソフトメーカーでプロジェクトの見直しが行なわれた結果、ニンテンドーDS向け1タイトル、ニンテンドーDSウェア向け3タイトル、Wiiウェア向け1タイトルで中止が発生しました。しかし、中国子会社でプレイステーション・ポータブル向け2タイトル、パソコン向け1タイトル、さらに当社ではニンテンドーDSウェア向け1タイトル、Wii向け1タイトルの合計5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DSウェア向け3タイトル、プレイステーション・ポータブル向け2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14タイトルを開発完了しました。

開発売上につきましては、上記のスケジュールの変動により大きな影響を受け、さらに、来期以降に開発完了予定の大型タイトルの試作品に関する開発売上で、企画内容の大幅な変更に伴う取引内容の変更が発生し、売上計上時期が変動したことも、開発売上の大きな変動要因となりました。これらの結果、開発売上は3億29百万円となりました。

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販売が想定以上に伸びたことにより、1億81百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第2四半期連結累計期間の売上高は、5億11百万円（前年同四半期比72.2%減）と、営業利益1億80百万円（前年同四半期比54.7%減）となりました。

#### ②モバイル・インターネット事業

iPhone向け3タイトルを含む大型6タイトル、小型複数タイトルにおいて開発スケジュールの変更やハードの変更による受注時期の遅延、受注に至らなかった案件が発生しました。特に、iPhone向け大型タイトルでは、前述のスマートフォン向けコンテンツ市場の動向を受けて、顧客である各コンテンツプロバイダでハードの見直しなどのプロジェクトの見直しが行われ、開発スケジュールの変更が多数発生しました。また、大型1タイトルでハードが変更された結果、当事業ではなくその他事業において売上計上となった案件が発生しました。しかし新規案件として、iPhone向け2タイトルを含む4タイトルを開発完了することができました。これらの結果、開発完了タイトル数は大型案件7タイトルを含む19タイトルとなり、開発売上は2億98百万円となりました。

運営サイトにつきましては、iPhone向けコンテンツ市場やSNS向けコンテンツ市場へのユーザの流出を受け、顧客である各コンテンツプロバイダで運営サイトの見直しが行なわれた結果、不採算サイトの統合・廃止が発生しました。しかし、その他の既存運営サイトが堅調に推移した結果、運営売上は1億83百万円となりました。また、ロイヤリティ売上は新規、既存サイトともに好調で3億7百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第2四半期連結累計期間の売上高は7億88百万円（前年同四半期比10.2%減）、営業利益1億69百万円（前年同四半期比24.0%減）となりました。















