

各位

上場会社名 株式会社トーセ  
 代表者 代表取締役社長 齋藤 茂  
 (コード番号 4728)  
 問合せ先責任者 取締役経営管理本部長 渡辺 康人  
 (TEL 075-342-2525)

## 業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向を踏まえ、平成21年3月23日に公表した業績予想を下記の通り修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

(金額の単位:百万円)

平成21年8月期通期連結業績予想数値の修正(平成20年9月1日～平成21年8月31日)

	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
前回発表予想(A)	6,151	545	593	176	23.23
今回発表予想(B)	6,119	435	425	89	11.82
増減額(B-A)	△32	△110	△168	△86	
増減率(%)	△0.5	△20.2	△28.4	△49.1	
(ご参考)前期実績 (平成20年8月期)	6,016	718	782	306	40.04

平成21年8月期通期個別業績予想数値の修正(平成20年9月1日～平成21年8月31日)

	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
前回発表予想(A)	5,551	593	626	60	8.03
今回発表予想(B)	5,564	545	577	57	7.56
増減額(B-A)	13	△47	△49	△3	
増減率(%)	0.2	△8.0	△7.8	△5.8	
(ご参考)前期実績 (平成20年8月期)	5,531	828	894	137	17.96

## 修正の理由

家庭用ゲームソフト業界では、国内市場における家庭用ゲーム機器の販売状況において減速が見られ、家庭用ゲームソフトでは一部の有力タイトルを除いては目標の収益を確保できる販売本数に至らないことや、海外市場でも消費の低迷が家庭用ゲームソフトの分野にも広がっていることから、多くのゲームソフトメーカーは開発プロジェクトの立ち上げに慎重になったことや、進行中の開発プロジェクトの縮小を行うケースが発生しております。当社グループにおきましても、当連結会計期間より顧客からのソフト開発業務の引き合いを受けてから受注に至るまでの期間が長期化しておりましたが、今年に入り当社グループが予想した以上に長期化したため、開発ラインでは1つのプロジェクトが完了してから次のプロジェクトの開始までの期間が想定以上に延伸したこと、着手の遅れによりプロジェクト完了後に売上計上する時期がずれ込んだことおよび顧客が進行中の開発プロジェクトを縮小したことによって受注額が減少したことなどの影響が発生しております。ゲームソフト開発事業においては、第3四半期連結会計期間で開発完了を予定していたタイトルが第4四半期連結会計期間以降にずれ込んだことにより、予定していた当該タイトルのロイヤリティ売上が当連結会計期間において計上できない見込みであり、前回予想の売上高に含まれる当事業のロイヤリティ売上は通期では約13百万円減少する見込みです。また、当事業の開発売上は約42百万円増加する見込みではありますが、開発スケジュールの変動による影響で開発原価は約59百万円増加する見込みであります。

モバイル・インターネット開発事業においては、第3四半期連結会計期間で開発完了した大型タイトルの開発スケジュールの変動により、第4四半期連結会計期間で開発完了を予定していたタイトルが来期にずれ込む見込みであり、子会社によるiPhone向けコンテンツが追加完了したものの、当事業の開発売上は前回予想より約67百万円減少する見込みです。一方で、当事業の開発原価は、開発スケジュールの変動による影響や第3四半期連結会計期間で運営サーバーの増強に伴う原価が約20百万円増加したことから前回予想より約1百万円増加する見込みであります。

その他事業においては、パチンコ関連業務で開発売上が前回予想より約5百万円増加する見込みですが、一方で開発原価は開発スケジュールの変動などの影響により前回予想より約52百万円増加する見込みです。

※なお、本資料に記述されている予想数値は、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、リスクおよび不確実性を包含しております。実際の業績は、今後様々な要因により異なる結果となる可能性があります。

以上