

平成22年4月5日

各位

上場会社名 株式会社ト一セ  
 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9月30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

### ● 業績予想の修正について

平成22年8月期第2四半期連結累計期間連結業績予想数値の修正(平成21年9月1日～平成22年2月28日)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益	1株当たり四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想(A)	2,336	165	170	95	12.87
今回発表予想(B)	1,632	1	2	△15	△2.04
増減額(B-A)	△704	△164	△167	△110	
増減率(%)	△30.1	△99.1	△98.5	—	
(ご参考)前期第2四半期実績 (平成21年8月期第2四半期)	3,236	278	306	86	11.38

平成22年8月期通期連結業績予想数値の修正(平成21年9月1日～平成22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)	5,385	417	426	242	32.58
今回発表予想(B)	4,945	146	152	34	4.66
増減額(B-A)	△440	△270	△273	△207	
増減率(%)	△8.2	△64.9	△64.3	△85.7	
(ご参考)前期実績 (平成21年8月期)	6,098	468	452	99	13.19

平成22年8月期第2四半期累計期間個別業績予想数値の修正(平成21年9月1日～平成22年2月28日)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益	1株当たり四半期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想(A)	2,063	150	165	90	12.21
今回発表予想(B)	1,392	14	30	△4	△0.65
増減額(B-A)	△671	△135	△134	△95	
増減率(%)	△32.5	△90.3	△81.7	—	
(ご参考)前期第2四半期実績 (平成21年8月期第2四半期)	2,974	373	387	19	2.52

平成22年8月期通期個別業績予想数値の修正(平成21年9月1日～平成22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)	4,879	378	408	224	30.15
今回発表予想(B)	4,394	168	199	64	8.62
増減額(B-A)	△484	△209	△209	△160	
増減率(%)	△9.9	△55.5	△51.2	△71.4	
(ご参考)前期実績 (平成21年8月期)	5,539	554	586	62	8.31

## 修正の理由

### (1)平成22年8月期第2四半期累計期間

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・販売するか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いません。

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・ネットワークキング・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。しかし、いずれの市場においても小型のカジュアルゲームが多くを占めているため、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では、ゲームソフト開発事業におきまして、実行中であるプロジェクトの見直しが行なわれました。その結果、開発スケジュールの変動や中止案件が発生すること、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することなどから、開発売上は当初予想を大幅に下回る見込みです。一方で、前期に開発完了した海外向けゲームソフトの販売が想定以上に伸びたことから、ロイヤリティ売上は当初予想を上回る見込みです。

モバイル・インターネット事業におきましても、前述の事業環境の変化を受けて、開発スケジュールの変更、ハード変更による開発完了時期の遅延、受注に至らなかった案件が発生し、開発売上は当初予想を下回る見込みです。また、従来の携帯電話向けコンテンツ市場からSNS向けコンテンツ市場などへのユーザの流出を受け、運営サイトの見直しが行われたことから、運営売上についても当初予想を下回る見込みです。

これらの結果、全体の売上高、営業利益、経常利益、第2四半期純利益ともに当初予想を大幅に下回る見込みです。

### (2)平成22年8月期通期

前述の事業環境の変化を受けて、引き続きゲームソフト開発事業におきましては、売上計上が来期以降になる開発スケジュールの変更や中止案件が発生する見込みです。特に、下期はゲーム機器の世代交代を原因とした端境期にあたりと考えられ、次世代ゲーム機器を視野に入れた開発プロジェクトの見直しに伴い、開発完了時期の変動が発生する見込みです。その結果、売上計上時期が来期以降に変更される案件が複数発生すると見込んでおります。

また、モバイル・インターネット開発事業におきましても、当初スマートフォン向けに開発を計画していた案件が家庭用ゲーム機器のネットワーク配信対応に変更するなど、プロジェクトの見直しによる開発完了時期の変更や中止案件が発生する見込みです。さらに、上期において不採算サイトの閉鎖・統合が発生したことに伴い、運営サイト数が減少する見込みです。

これらの結果、全体の開発売上、運営売上が当初予想を下回ることから、全体の売上高、営業利益、経常利益、当期純利益ともに当初予想を下回る見込みです。

しかしながら、当社グループといたしましては、次世代ゲーム機器に関する取り組みを積極的に行うことで、顧客である各ソフトメーカーからの信頼をより一層強固にしていく予定です。また、モバイル・インターネット業界における市場の変化はこれまでにない大きなものでありますが、ユーザの分布の変化を的確に捉え、コンテンツ開発に取り組むハードの選択または配分を適正に行い、市場環境の変化に伴い発生する新たなビジネスチャンスを積極的に取り込んでまいります。

※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