

平成 23 年 8 月期 第 3 四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成 23 年 7 月 8 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 23 年 7 月 15 日 配当支払開始予定日 ー
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成 23 年 8 月期第 3 四半期の連結業績 (平成 22 年 9 月 1 日～平成 23 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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
23 年 8 月期第 3 四半期	3,756	34.9	207	—	215	—	114	—
22 年 8 月期第 3 四半期	2,784	△33.4	△68	—	△61	—	△62	—

	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
23 年 8 月期第 3 四半期	15 45	—
22 年 8 月期第 3 四半期	△8 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
23 年 8 月期第 3 四半期	7,207	5,011	69.5	673 02
22 年 8 月期	7,127	5,082	71.3	682 84

(参考) 自己資本 23 年 8 月期第 3 四半期 5,009 百万円 22 年 8 月期 5,082 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
22 年 8 月期	—	12 50	—	12 50	25 00
23 年 8 月期	—	12 50	—	—	—
23 年 8 月期(予想)	—	—	—	12 50	25 00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 : 無

3. 平成 23 年 8 月期の連結業績予想 (平成 22 年 9 月 1 日～平成 23 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	5,935	32.3	239	33.0	260	44.7	121	110.4	16 33

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 : 無

4. その他（詳細は、【添付資料】7ページ「その他の情報」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 : 無

(注) 当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 : 有

(注) 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の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 : 有

② ①以外の変更 : 無

(注) 「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、表示方法等の変更の有無となります。

(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）

23年8月期3Q	7,763,040株	22年8月期	7,763,040株
----------	------------	--------	------------

② 期末自己株式数

23年8月期3Q	319,785株	22年8月期	319,605株
----------	----------	--------	----------

③ 期中平均株式数（四半期累計）

23年8月期3Q	7,443,313株	22年8月期3Q	7,443,691株
----------	------------	----------	------------

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続が実施中です。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

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、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、四半期決算短信（添付資料）6ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報	6
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	6
2. その他の情報	7
(1) 重要な子会社の異動の概要	7
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	7
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	7
3. 四半期連結財務諸表	8
(1) 四半期連結貸借対照表	8
(2) 四半期連結損益計算書	10
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	11
(4) 継続企業の前提に関する注記	13
(5) セグメント情報	13
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	14

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する定性的情報

このたびの東日本大震災で亡くなられた方々並びにご遺族の皆様には、謹んで哀悼の意を表します。また、被災された方々には衷心よりお見舞い申し上げますと共に、被災地の1日も早い復旧を心からお祈り申し上げます。

さて、当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、平成23年3月11日に発生した東日本大震災の影響により依然として厳しい状況にあるものの、サプライチェーンの立て直しが進み、生産活動の回復に伴った上向きの動きが見られました。しかし、電力供給の制約や、原子力災害及び原油価格上昇の影響に加え、海外経済の回復がさらに緩やかになることにより、景気が下振れするリスクは依然として存在し、先行きは不透明な状況となっております。

家庭用ゲーム業界では、平成23年2月末に3D液晶ディスプレイを搭載したニンテンドー3DSが発売され、さらにソニー・コンピュータエンタテインメントより次世代携帯型エンタテインメントシステム「プレイステーション・ヴィータ」、任天堂よりWiiの後継機「Wii U (ウィーユー)」の発売が発表されるなど、次世代ゲーム機器への移行が鮮明となりました。しかし、ニンテンドー3DSにおいては、東日本大震災の影響により、発売直後の重要な時期に十分なプロモーション活動ができない状況となり、ユーザの消費活動や娯楽に対する自粛ムードも重なったことから、ニンテンドー3DSの発売による市場の盛り上がりは、やや緩やかなものとなりました。さらに、ゲーム会社へのサイバー攻撃による顧客情報の流出が相次ぎ、ゲーム機器を介して提供されるネットワークサービスが停止されるなどの問題も発生し、家庭用ゲーム市場は停滞を余儀なくされました。

モバイル・インターネット業界では、iPhone (アイフォン) などに代表されるスマートフォン、iPad (アイパッド) などの画面に直接触れることで操作可能なタブレット型端末の販売が好調であるなか、iPad 2の発売や、携帯端末用プラットフォームAndroid (アンドロイド) 搭載のスマートフォンやタブレット型端末を各携帯電話会社が発売したことにより、スマートフォン・タブレット型端末市場はさらに拡大しました。しかし、Android向けコンテンツ市場は未だマーケットを牽引することのできるストアが存在しておらず、ストアが乱立している状況にあるとともに、他のスマートフォン市場と同様に、比較的簡単で、かつ無料や安価なコンテンツが市場の大半を占めている状況にあることから、コンテンツ制作会社にとっては、安定収益を確保できるビジネスモデルを確立することが課題となっております。ソーシャル・ネットワーキング・サービス (以下「SNS」という。) においては、各ゲームメーカーが過去の家庭用ゲーム機器向け有名タイトルの移植版や、新作SNSコンテンツを発表し、それらがランキングの上位に食い込むなど、カジュアルゲームが多くを占めていた市場に変化の兆しが見られました。一方で、東日本大震災において携帯電話がつながりにくい状況にある中、SNSやTwitter (ツイッター) を利用した情報発信や連絡など、エンタテインメントを超えた生活ツールとしての注目も集めました。

このような状況の下、当社グループでは前期に低下していたゲームソフト開発事業の稼働率は急速に回復し、現在は高水準を保っております。しかし、期初に想定していた開発案件の多くが、ニンテンドー3DSやプレイステーション・ヴィータの動向により影響を受け、開発内容や契約形態の変更による開発スケジュールの変動が多数発生しました。この結果、開発完了タイトル数は、ニンテンドーDS向け6タイトル、ニンテンドーDSiウェア向け1タイトル、ニンテンドー3DS向け3タイトル、ニンテンドー3DSダウンロードソフト向け1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、Wii向け6タイトル、プレイステーション3向け1タイトル、パソコン向け9タイトル、パチンコ向け4タイトル、モバイル向け24タイトル、Android向け14タイトル、iPhone・iPad向け13タイトル、その他1タイトルの合計85タイトルとなりました。開発売上につきましては、複数タイトルにおいて開発スケジュールの変動が発生し、開発完了時期が第4四半期以降に変更となったことや、受注に至らなかった案件が多数発生したことにより大きく影響を受け、計画を下回りました。運営売上につきましては、運営サイト数は減少したものの手堅く推移しました。しかし、プレイステーション・ポータブル向け電子コミック配信事業で想定を下回り、計画を下回りました。ロイヤリティ売上につきましては、ゲーム関連は好調に推移したものの、従来の携帯電話向けコンテンツ市場が縮小傾向にあるため、これまで売上に貢献してきた大型モバイルコンテンツにおけるロイヤリティ売上にも減少傾向が見られたことから、計画を下回りました。

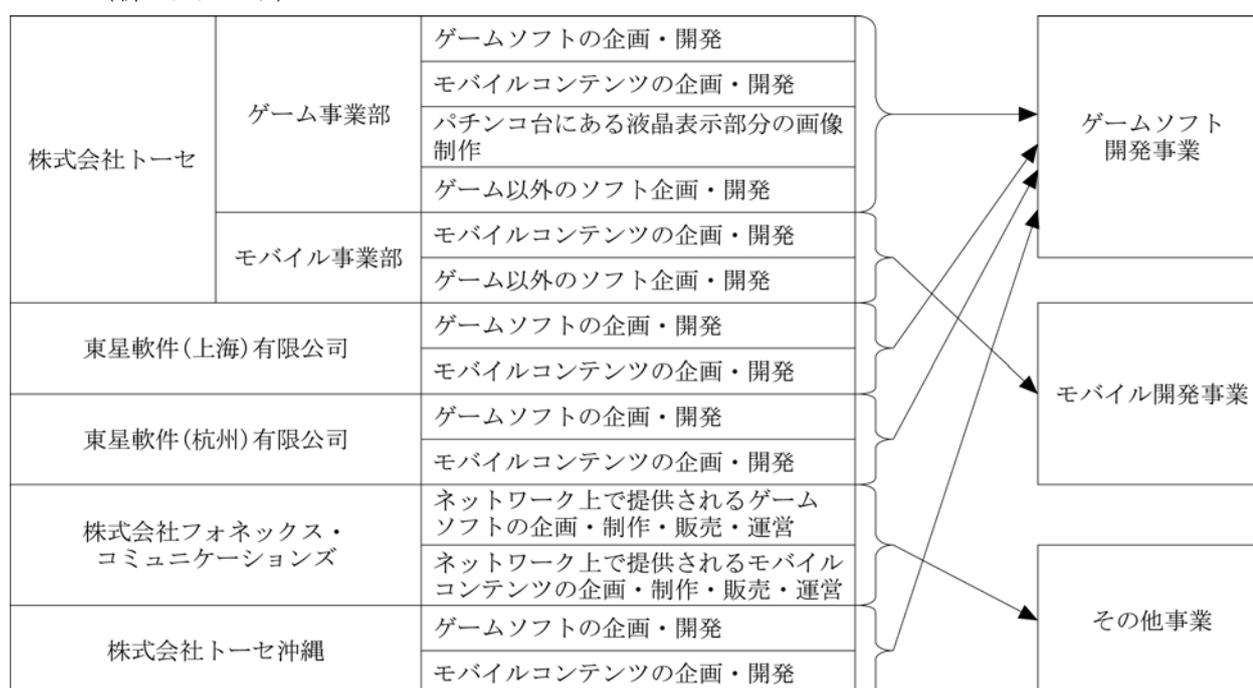
また、取引先の信用不安などに伴い、一部の売掛金の回収に懸念が生じたため、貸倒引当金繰入額25百万円を販売費及び一般管理費に計上いたしました。しかし、全社的に進めてきた各プロジェクトにおける作業の効率化により開発原価を抑制し、加えて積極的に経費削減に取り組んだ結果、営業利益は想定を上回りました。

これらの結果、売上高は37億56百万円(前年同四半期比34.9%増)、営業利益2億7百万円(前年同四半期は68百万円の営業損失)、経常利益2億15百万円(前年同四半期は61百万円の経常損失)、四半期純利益1億14百万円(前年同四半期は62百万円の四半期純損失)となりました。

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。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マネジメント・アプローチの導入に伴い、報告セグメントを変更しております。旧セグメントにおきましては、プロジェクト毎の事業内容に応じてセグメントを振り分けておりましたが、新セグメントにおきましては以下のとおりとなります。

(新セグメント)



① ゲームソフト開発事業

ニンテンドー3DSの発売に加え、プレイステーション・ヴィータやWii Uの発売に関する発表が相次ぎ、多くの顧客がソフト販売計画を変更したことから、ニンテンドー3DSを中心とした、当社の開発業務の多くに変更が発生しました。また、当初の予定では、ニンテンドー3DSの発売直後に市場投入される見込みの中小型のリメイクタイトルが受注の大半を占めていたのに対し、よりニンテンドー3DSの機能に適合した大型タイトルに顧客ニーズが移行し、開発スケジュールや販売スケジュールの変動、プラットフォームの変更などの、大幅な計画の変更が複数発生しました。この結果、契約形態の変更により、ニンテンドー3DS向け大型タイトルにおいて、試作品に関する開発売上の計上時期が来期以降に変動したタイトルや、本制作での開発売上の計上を見込んでいた案件で、大型化に伴い試作品と分けて売上を計上することとなり、売上の計上時期が第4四半期以降となったタイトルが発生しました。また、プレイステーション3、Xbox360、Wiiにマルチ展開される予定のタイトルや、ニンテンドー3DS及びニンテンドーDS向けにグローバル展開される予定のタイトルにおいてスケジュールの変動が発生し、開発完了時期が第4四半期以降となりました。さらに、ニンテンドーDS向けやニンテンドーDSiウェア向け、プレイステーション・ポータブル向け、プレイステーション・ネットワーク向け、パソコン向けにおいても、開発スケジュールの変更や受注に至らなかった案件が複数発生したものの、代替案件としてプレイステーション・ヴィータ向けやアミューズメント向けにおいて新規案件を複数受注することができました。一方で、パチンコ・パチスロ関連で、追加作業が複数発生し好調に推移したことに加え、iPhoneやAndroid向けを中心に複数の新規案件を受注し開発完了することができました。しかし、前述の開発スケジュールの変動を補うに至らず、開発売上は25億88百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、販売スケジュールの変更により、売上計上時期が第4四半期以降になったタイトルが発生したものの、前期以前に開発完了したニンテンドーDS向けタイトルや、海外向けタイトルを中心に好調に推移しました。また、パチンコ・パチスロ関連においては、当期において開発完了した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ほか、前期以前に開発完了したタイトルにおいて想定外に売上を計上することができた結果、ロイヤリティ売上は1億31百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第3四半期連結累計期間の売上高は27億19百万円、営業利益1億46百万円となりました。

② モバイル開発事業

当第3四半期連結累計期間の傾向としては、従来型の携帯電話向けタイトルに対しても依然需要はあるものの、大型SNS案件の需要も徐々に高まりを見せる一方で、Androidを中心としたスマートフォンコンテンツの需要も急速に増加した中、依然として勢力の強まるプラットフォームが定まっていない状況といえます。当社グループとしては、従来型の携帯電話向けタイトルからの需要の拡散を視野に入れながらも、ひとつのプラットフォームに注力するのではなく、各プラットフォームの可能性を見ながら、バランスよく受注し、さらにはプラットフォームごとに効率よく開発を進めるための組織の構築に尽力いたしました。

このような事業環境のなか、SNS向け大型2タイトルで開発スケジュールの変動により開発完了時期の変更が発生、大型1タイトルにおいてプラットフォームの変更が発生、さらにはSNS向け大型3タイトル及び従来の携帯電話向け大型3タイトルを含む複数タイトルにおいて受注に至らなかった案件が発生しました。スマートフォン向けを中心に新規案件を受注することができたものの、前述の大型案件の変動を補うには至らず、開発売上は3億4百万円となりました。

運営売上につきましては、SNS向けタイトルにおいて運営を開始したものの、運営期間が短期間で終了する傾向が見られました。また、スマートフォン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が進み、顧客である各コンテンツプロバイダにおいて従来の携帯電話向け運営サイトの見直しが行われ、運営サイト数は減少したものの、既存運営サイトが想定よりも好調に推移した結果、2億18百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、開発スケジュールの変動により売上の計上時期が変動したタイトルが複数発生したことに加えて、受注に至らなかった案件が発生したほか、従来の携帯電話向けコンテンツ市場が縮小傾向にあるため、これまで売上に貢献してきた大型モバイルコンテンツにおけるロイヤリティ売上にも減少傾向が見られた結果、2億93百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第3四半期連結累計期間の売上高は8億16百万円、営業利益21百万円となりました。

③ その他事業

子会社の株式会社フォネックス・コミュニケーションズが取り組んでいる、特定の店舗や商用施設で、その場所特有のゲーム、音楽、画像、営業情報、販促物などの独自のコンテンツをニンテンドーDSにダウンロードできるサービス「ニンテンドーゾーン」事業の案件において、東日本大震災の影響により開発スケジュールの変動が発生したものの、前期を上回る開発売上が計上しました。さらに、Wi i向け家庭用カラオケ楽曲配信事業のサーバ関連や、パソコン向けコンテンツ、新規事業として取り組んでいるIPTV事業などを中心に新規案件を複数受注できたことにより、開発売上は1億47百万円となりました。

運営売上につきましては、プレイステーション・ポータブル向け電子コミック配信事業において、想定を下回る8百万円となりました。しかし、ロイヤリティ売上につきましては、Wi i向け家庭用カラオケ楽曲配信事業において想定を下回ったものの、パソコン向けコンテンツのロイヤリティを想定外に計上できたことにより、想定を上回る64百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第3四半期連結累計期間の売上高は2億20百万円、営業利益は39百万円となりました。

第1四半期連結会計期間より、セグメント区分を変更したため、各セグメントの前年同期との比較は記載しておりません。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第3四半期連結会計期間末における総資産残高は、前連結会計年度末と比較して80百万円増加し、72億7百万円となりました。資産の部におきましては、主に現金及び預金が増加した一方で、売掛金、有価証券、仕掛金が減少したことにより、流動資産はほぼ横ばいとなりました。また、投資有価証券が購入等により増加した一方で、有形固定資産が償却等により減少したことから、固定資産が80百万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1億52百万円増加し、21億96百万円となりました。これは主に、未払法人税等、賞与引当金が増加した一方で、前受金が減少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71百万円減少し、50億11百万円となりました。これは主に利益剰余金の減少によるものであります。

(キャッシュ・フローの状況)

当第3四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2億45百万円増加し、9億92百万円となりました。

当第3四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、6億73百万円(前年同四半期は5億86百万円の資金獲得)となりました。主な内訳は、税金等調整前四半期純利益2億円、減価償却費89百万円、賞与引当金の増加額81百万円、持分法による投資損失22百万円、売上債権の減少額2億68百万円、補助金の受取額26百万円、法人税等の還付額35百万円などによる収入があった一方で、前受金の減少額50百万円、法人税等の支払額17百万円などの支出があったこと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、2億53百万円(前年同四半期は5億71百万円の資金使用)となりました。収入の主な内訳は、投資有価証券の売却による収入1億53百万円、投資有価証券の償還による収入82百万円などによるものであり、支出の主な内訳は、定期預金の預入による支出1億10百万円、有価証券の取得による支出84百万円、無形固定資産の取得による支出48百万円、投資有価証券の取得による支出2億42百万円など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)

財務活動の結果使用した資金は、1億61百万円(前年同四半期は1億86百万円の資金使用)となりました。これは主に、配当金の支払額1億81百万円など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23年8月期の通期連結業績予想につきましては、平成23年4月1日に公表いたしました「平成23年8月期第2四半期累計期間(連結・個別)業績予想の修正及び貸倒引当金の計上に関するお知らせ」に記載したとおり、平成22年10月8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。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

①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。

②四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) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

①会計処理基準に関する事項の変更

・資産除去債務に関する会計基準の適用

第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準第18号 平成20年3月31日)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日)を適用しております。

これによる損益に与える影響はありません。

・持分法に関する会計基準及び持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱いの適用

第1四半期連結会計期間より、「持分法に関する会計基準」(企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分)及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」(実務対応報告第24号 平成20年3月31日)を適用しております。

これによる損益に与える影響はありません。

②表示方法の変更

「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成20年12月26日)に基づく財務諸表等規則等の一部を改正する内閣府令(平成21年3月24日 内閣府令第5号)の適用により、当第3四半期連結累計期間では、「少数株主損益調整前四半期純利益」の科目で表示しております。

3. 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3四半期連結会計期間末 (平成23年5月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,012,258	1,657,066
売掛金	364,615	632,894
有価証券	30,489	74,799
仕掛品	1,581,878	1,601,169
繰延税金資産	72,250	37,382
その他	52,591	87,175
貸倒引当金	△25,263	△1,417
流動資産合計	4,088,821	4,089,071
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	1,171,818	1,193,489
減価償却累計額	△435,292	△399,456
建物及び構築物(純額)	736,525	794,032
工具、器具及び備品	328,994	330,491
減価償却累計額	△279,021	△268,010
工具、器具及び備品(純額)	49,973	62,480
土地	705,945	705,945
その他	81,826	81,826
減価償却累計額	△78,413	△76,870
その他(純額)	3,413	4,955
有形固定資産合計	1,495,858	1,567,414
無形固定資産		
ソフトウェア	57,024	31,695
電話加入権	2,135	2,135
無形固定資産合計	59,159	33,830
投資その他の資産		
投資有価証券	678,257	548,609
繰延税金資産	83,691	87,938
投資不動産	360,989	359,751
減価償却累計額	△35,944	△32,317
投資不動産(純額)	325,045	327,433
その他	561,881	559,967
貸倒引当金	△84,934	△87,048
投資その他の資産合計	1,563,941	1,436,900
固定資産合計	3,118,959	3,038,145
資産合計	7,207,780	7,127,216

(単位:千円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成23年5月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年8月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	54,058	59,091
短期借入金	20,000	—
未払法人税等	111,370	740
前受金	1,382,278	1,432,556
賞与引当金	89,233	7,595
役員賞与引当金	9,450	—
その他	289,385	295,527
流動負債合計	1,955,776	1,795,511
固定負債		
役員退職慰労引当金	199,204	207,268
その他	41,774	41,774
固定負債合計	240,979	249,043
負債合計	2,196,756	2,044,555
純資産の部		
株主資本		
資本金	967,000	967,000
資本剰余金	1,313,184	1,313,184
利益剰余金	3,140,645	3,211,761
自己株式	△316,760	△316,665
株主資本合計	5,104,069	5,175,280
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△66,940	△75,749
為替換算調整勘定	△27,645	△16,870
評価・換算差額等合計	△94,586	△92,619
新株予約権	1,541	—
純資産合計	5,011,024	5,082,661
負債純資産合計	7,207,780	7,127,216

(2) 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 (自平成21年9月1日 至平成22年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年9月1日 至平成23年5月31日)
売上高	2,784,422	3,756,876
売上原価	2,145,628	2,896,129
売上総利益	638,793	860,746
販売費及び一般管理費	707,011	653,098
営業利益又は営業損失(△)	△68,217	207,648
営業外収益		
受取利息	5,600	4,800
受取配当金	4,358	6,343
不動産賃貸料	35,145	35,948
雑収入	17,250	20,034
営業外収益合計	62,354	67,127
営業外費用		
支払利息	1,567	90
持分法による投資損失	18,148	22,967
為替差損	3,004	11,590
不動産賃貸費用	22,762	20,175
雑損失	9,667	4,681
営業外費用合計	55,149	59,505
経常利益又は経常損失(△)	△61,012	215,269
特別利益		
貸倒引当金戻入額	643	274
投資有価証券売却益	50	—
投資有価証券償還益	2,362	—
持分変動利益	24,433	10,845
補助金収入	—	2,566
特別利益合計	27,489	13,686
特別損失		
有形固定資産除却損	14,499	830
投資有価証券売却損	510	12,962
投資有価証券償還損	—	1,643
投資有価証券評価損	10,034	—
関係会社株式評価損	—	13,125
特別損失合計	25,043	28,561
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(△)	△58,567	200,395
法人税、住民税及び事業税	63,008	122,069
法人税等調整額	△59,227	△36,641
法人税等合計	3,781	85,427
少数株主損益調整前四半期純利益	—	114,967
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△62,348	114,967

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成21年9月1日 至平成22年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年9月1日 至平成23年5月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
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(△)	△58,567	200,395
減価償却費	75,627	89,776
株式報酬費用	—	1,541
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	8,844	△8,063
退職給付引当金の増減額(△は減少)	△1,172	△121
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△801	21,731
賞与引当金の増減額(△は減少)	154,346	81,638
受取利息及び受取配当金	△9,958	△11,144
支払利息	1,567	90
為替差損益(△は益)	3,004	9,504
投資有価証券評価損益(△は益)	10,034	—
投資有価証券償還損益(△は益)	△2,362	1,643
投資有価証券売却損益(△は益)	459	12,962
持分法による投資損益(△は益)	18,148	22,967
持分変動損益(△は益)	△24,433	△10,845
固定資産除却損	14,499	830
補助金収入	—	△2,566
関係会社株式評価損	—	13,125
売上債権の増減額(△は増加)	374,176	268,278
たな卸資産の増減額(△は増加)	△635,330	19,290
前受金の増減額(△は減少)	843,955	△50,277
仕入債務の増減額(△は減少)	△11,811	△5,033
その他	△12,376	△35,505
小計	747,851	620,215
利息及び配当金の受取額	11,673	9,951
利息の支払額	△1,567	△90
補助金の受取額	—	26,350
法人税等の還付額	—	35,450
法人税等の支払額	△171,038	△17,995
営業活動によるキャッシュ・フロー	586,918	673,881

(単位:千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成21年9月1日 至平成22年5月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年9月1日 至平成23年5月31日)
投資活動によるキャッシュ・フロー		
定期預金の増減額(△は増加)	△290,000	△110,000
有価証券の取得による支出	△63,327	△84,236
有形固定資産の取得による支出	△345,260	△13,799
無形固定資産の取得による支出	△4,892	△48,603
投資有価証券の取得による支出	△69,613	△242,988
投資有価証券の売却による収入	122,241	153,319
投資有価証券の償還による収入	100,000	82,820
保険積立金の解約による収入	—	31,278
その他	△20,276	△20,973
投資活動によるキャッシュ・フロー	△571,129	△253,183
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入れによる収入	—	20,000
自己株式の取得による支出	△147	△95
配当金の支払額	△186,093	△181,438
財務活動によるキャッシュ・フロー	△186,240	△161,533
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,632	△13,971
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△172,084	245,192
現金及び現金同等物の期首残高	827,895	747,066
現金及び現金同等物の四半期末残高	655,811	992,258

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間(自平成21年9月1日 至平成22年5月31日)

(単位:千円)

	ゲームソフト 開発事業	モバイル・イ ンターネット 開発事業	その他事業	計	消去又は全社	連結
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	1,151,063	1,156,970	476,387	2,784,422	—	2,784,422
(2)セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	(—)	—
計	1,151,063	1,156,970	476,387	2,784,422	(—)	2,784,422
営業利益又は営業損失(△)	192,162	233,949	145,625	571,736	(639,954)	△68,217

(注) 1 事業区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2 各事業の主な製品

- ① ゲームソフト開発事業……………ゲームソフトの企画・開発
- ② モバイル・インターネット開発事業……………コンテンツの企画・開発、コンテンツを提供するサーバーの保守
管理
- ③ その他事業……………eコマースの運営、その他

[所在地別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間(自平成21年9月1日 至平成22年5月31日)

全セグメントの売上高の合計に占める日本の割合が90%を超えるため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

[海外売上高]

前第3四半期連結累計期間(自平成21年9月1日 至平成22年5月31日)

海外売上高は、連結売上高の10%未満であるため、海外売上高の記載を省略しております。

[セグメント情報]

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち、分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の分配の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、事業の種類毎に事業部門を設置し、それをサポートする役割を持つ連結子会社で構成されております。各事業部門を中心に国内外における事業戦略の立案・推進を行っております。

したがって、「ゲームソフト開発事業」「モバイル開発事業」及び「その他事業」の3つを報告セグメントとしております。「ゲームソフト開発事業」は家庭用ゲームソフト、パチンコ・パチスロ台にある液晶表示部分の画像等の開発を行っております。「モバイル開発事業」は携帯電話用コンテンツやSNS向けコンテンツ等の開発・運営を行っております。「その他事業」は「ゲームソフト開発事業」及び「モバイル開発事業」の分類に属さない、ネットワーク上で提供されるコンテンツ等の開発やサーバの運営を行っております。

2. 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

当第3四半期連結累計期間(自平成22年9月1日至平成23年5月31日) (単位:千円)

	報告セグメント			計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)
	ゲームソフト 開発事業	モバイル 開発事業	その他 事業			
売上高						
外部顧客への売上高	2,719,935	816,577	220,363	3,756,876	—	3,756,876
セグメント間の内部売上高 又は振替高	27,756	17,230	3,828	48,816	△48,816	—
計	2,747,692	833,808	224,192	3,805,692	△48,816	3,756,876
セグメント利益	146,303	21,622	39,721	207,648	—	207,648

(注) 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。

(追加情報)

第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号平成21年3月27日)及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第20号平成20年3月21日)を適用しております。

(6) 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。