



平成22年8月期 第3四半期決算短信

平成22年7月2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7月15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3四半期の連結業績(平成21年9月1日～平成22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	%
22年8月期第3四半期	2,784	△33.4	△68	—	△61	—	△62	—
21年8月期第3四半期	4,178	—	300	—	288	—	28	—

	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3四半期	△8.38	—
21年8月期第3四半期	3.78	—

(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3四半期	7,215	4,983	69.1	669.53
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3四半期 4,983百万円 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	5,074	△16.8	87	△81.2	102	△77.4	6	△93.4	0.88

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 有

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3四半期	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3四半期	319,465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3四半期	7,443,691株	21年8月期第3四半期	7,587,872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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、企業収益の改善が続く中で、海外経済の改善や緊急経済対策の効果などを背景に、景気の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、個人消費も好転の兆しが見られました。一方で、欧州を中心とした海外景気の下振れ懸念、金融資本市場の変動やデフレの影響など、景気を下押しするリスクが存在し、また回復傾向にある雇用情勢についても悪化懸念が残っており、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については好調に推移しました。しかし、ソーシャル・ネットワークング・サービス（以下「SNS」という。）やスマートフォンの普及で、無料や安価なカジュアルゲームが増加し、ゲーム人口の増加が顕著となったものの、同時にそれらカジュアルゲームにユーザが流出した結果、一部の家庭用ゲーム機器向け有力タイトルやカジュアルゲームにユーザが集中し、全般的には前期と同様にゲームソフト市場の販売金額は伸び悩む傾向にありました。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り、顧客の中には人員整理を行うソフトメーカーも現れました。さらに、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たことから、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示しました。また、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）に続いて、Xperia（エクスペリア）をはじめとするスマートフォンを各携帯電話会社が相次いで投入したことにより、スマートフォン市場は活況を呈しました。さらに、5月末には日本においてもiPad（アイパッド）が発売されたことにより、画面に直接触れることで操作可能なタブレット端末が注目を集め、コンテンツ開発に乗り出す企業や、独自のタブレット端末を開発する企業が現れました。一方で、SNS向けゲーム市場においては、SNS内でコンテンツを供給するシステムが外部企業に開放され、新規参入する企業が増加しました。しかし、スマートフォン向けコンテンツ市場においては、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、販売価格帯に大きな幅がある状況の下、収益性の低い小型コンテンツに需要が集中しております。また、SNS向けコンテンツ市場においても、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。そのため、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、開発スケジュールの変更が発生し、開発売上に影響を及ぼしました。また、前述のとおり各ソフトメーカーが新タイトルの投入に慎重な姿勢をとる一方で、斬新な企画提案を求めてくる傾向にあり、その要求に応えるために積極的に営業活動を行いました。その結果、来期以降の案件を複数受注することができたものの、受注に至らなかった案件も多数発生し、営業費用が想定以上に膨らみました。しかし、ロイヤリティ売上は海外向けゲームソフトや既存モバイルコンテンツにおいてコンスタントに計上することができた結果、概ね好調に推移しました。

これらの結果、当第3四半期連結累計期間の売上高は27億84百万円（前年同四半期比33.4%減）、営業損失68百万円（前年同四半期は3億円の営業利益）、経常損失61百万円（前年同四半期は2億88百万円の経常利益）、四半期純損失62百万円（前年同四半期は28百万円の四半期純利益）となりました。

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向けで国内・北米・欧州に展開する大型タイトルにおいて、国内版は予定通り開発完了したものの、北米版・欧州版で、顧客であるソフトメーカーによる販売スケジュールの見直しが行われた結果、開発スケジュールが変更されました。さらに、パソコン向け1タイトルで開発スケジュールの変動が発生したものの、同一タイトルを複数のゲーム機器で展開する、いわゆる「マルチプラットフォーム」展開を指向するタイトルなど、開発本数が多い案件を予定通り開発完了することができました。その結果、ニンテンドーDS向けで大型3タイトルを含む5タイトル、ニンテンドーDS i ウェア向け4タイトル、プレイステーション・ポータブル向けで大型2タイトルを含む4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2タイトル、Wii ウェア向け4タイトル、プレイステーション2向け1タイトル、プレイステーション3向け1タイトル、Xbox 360向け1タイトル、パソコン向けに4タイトルの合計27タイトルを開発完了することができました。

開発売上ににつきましては、上記のスケジュール変動の影響を受けたことに加えて、携帯型ゲーム機器向け大型タイトルの試作品に関して、大幅な追加作業が発生した結果、開発完了時期が第4四半期以降に変更となり、開発売上に影響を及ぼしました。これらの結果、開発売上は9億53百万円となりました。

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を中心に順調に売上を計上することができたことにより、1億97百万円となりました。

しかしながら、次世代ゲーム機器向けタイトルの開発に向けて、各ソフトメーカーに対して受注活動を行ってまいりましたが、想定以上に進展が遅れ、計画していた開発ラインに大きな空きが生じたことで、急遽新規案件を獲得するための営業活動を行う必要が生じました。前述のとおり各ソフトメーカーが新タイトルの投入に慎重な姿勢をとる一方で、斬新な企画提案を求める状況の中、来期以降に開発完了する大型案件を複数受注することができたものの、上述の空きラインを稼働させることのできる比較的開発期間の短い中小型案件において、受注に至らなかった案件が多数発生し、営業費用を押し上げました。

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、11億51百万円（前年同四半期比43.5%減）、営業利益1億92百万円（前年同四半期比55.6%減）となりました。

②モバイル・インターネット事業

従来の携帯電話向け小型タイトルにおいてスケジュール変動が発生したものの、iPhone向け3タイトル、SNS向け1タイトルなどを新規案件として開発完了することができました。また、従来の携帯電話向けタイトルで追加作業を受注することができたことにより、小型タイトルと見込んでいた1タイトルを大型タイトルとして計上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10タイトルを含む34タイトルとなりました。

開発売上ににつきましては、上記の新規案件の受注、さらには既存コンテンツのiPad対応作業などの追加作業が発生したことにより好調に推移し、4億37百万円となりました。

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において運営サイトが見直された結果、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2億65百万円となりました。また、ロイヤリティ売上は新規、既存サイトともに好調で4億53百万円となりました。

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11億56百万円（前年同四半期比11.9%減）、営業利益2億33百万円（前年同四半期比32.6%減）となりました。

③その他事業

モバイル・インターネット事業において計上する予定であったプロジェクトにおいて、業務内容の変更が発生したことに伴って、新たに1タイトルを計上することとなりました。この結果、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2タイトル、Wii向け1タイトル、その他2タイトルを計上することができたことにより、開発完了タイトル数は5タイトルとなりました。開発売上につきましては、Wii向け海外版タイトルの試作品に関する売上を計上することができたことに加え、連結子会社トーセ沖繩において、デザイン作業などの部分作業を中心に、想定していた以上に小型案件を受注することができました。これらの結果、開発売上は3億42百万円となりました。

運営売上につきましては、連結子会社フォネックス・コミュニケーションズでのeコマース事業において想定以上の売上を計上することができた結果、11百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、パチンコ・パチスロ関連やカラオケ配信事業において変動が生じた結果、1億22百万円となりました。

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4億76百万円(前年同四半期比42.5%減)、営業利益1億45百万円(前年同四半期比0.9%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3四半期連結会計期間末における総資産残高は、72億15百万円となり、前連結会計年度末と比較して6億50百万円増加いたしました。資産の部におきましては、流動資産が5億89百万円増加しております。これは主に、現金及び預金、有価証券、仕掛品、繰延税金資産が増加した一方で、売掛金が減少したことなどによるものであります。また、固定資産が61百万円増加しております。これは主に、開発拠点の集約による開発の効率化及び原価低減を図るため建物及び構築物、土地を取得したことにより増加した一方で、一年以内に満期日が到来する投資有価証券を流動資産に振り替えたことなどによるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末と比較して9億11百万円増加しております。これは主に、前受金、賞与引当金などが増加した一方で、未払法人税等など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2億60百万円減少しております。これは主に、利益剰余金が2億48百万円減少したことによるものであります。

(2) 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1億72百万円減少し、6億55百万円となりました。

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、5億86百万円(前年同四半期は5億40百万円の資金獲得)となりました。収入の主な内訳は、前受金の増加額8億43百万円、売上債権の減少額3億74百万円、賞与引当金の増加額1億54百万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6億35百万円、法人税等の支払額1億71百万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、5億71百万円(前年同四半期は37百万円の資金使用)となりました。これは主に、投資有価証券の売却による収入1億22百万円、投資有価証券の償還による収入1億円があった一方で、有形固定資産の取得による支出3億45百万円、定期預金の預入による支出2億90百万円があったこと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1億86百万円(前年同四半期は2億60百万円の資金使用)となりました。これは主に、配当金の支払による減少額1億86百万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22年8月期の通期連結業績予想につきましては、平成22年4月5日に公表いたしました業績予想を修正しております。詳しくは、本日別途公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

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

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) 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」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)を第1四半期連結会計期間より適用し、第1四半期連結会計期間に着手した受注契約から、当第3四半期連結会計期間末までの進捗部分について、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3四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3四半期連結会計期間末 (平成22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21年8月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,605,811	1,487,895
売掛金	228,661	602,838
有価証券	117,815	56,088
仕掛品	1,935,780	1,300,165
繰延税金資産	125,740	28,149
その他	85,242	34,127
貸倒引当金	△3,240	△2,683
流動資産合計	4,095,810	3,506,581
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	1,192,837	937,088
減価償却累計額	△384,624	△410,881
建物及び構築物(純額)	808,213	526,206
工具、器具及び備品	331,953	338,970
減価償却累計額	△261,977	△268,811
工具、器具及び備品(純額)	69,975	70,158
土地	705,945	663,871
その他	89,476	89,476
減価償却累計額	△83,494	△81,102
その他(純額)	5,982	8,373
有形固定資産合計	1,590,116	1,268,610
無形固定資産		
ソフトウェア	34,703	44,574
電話加入権	2,135	2,135
無形固定資産合計	36,838	46,709
投資その他の資産		
投資有価証券	577,780	752,387
繰延税金資産	96,002	128,889
投資不動産	359,751	411,232
減価償却累計額	△31,205	△32,786
投資不動産(純額)	328,545	378,445
その他	587,439	581,849
貸倒引当金	△97,423	△98,782
投資その他の資産合計	1,492,343	1,742,789
固定資産合計	3,119,298	3,058,109
資産合計	7,215,108	6,564,690

(単位:千円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成22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21年8月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	41,527	53,339
未払法人税等	3,055	128,095
前受金	1,479,598	635,642
賞与引当金	167,616	13,269
役員賞与引当金	3,530	—
その他	289,942	254,958
流動負債合計	1,985,269	1,085,304
固定負債		
役員退職慰労引当金	204,331	195,487
その他	41,774	39,226
固定負債合計	246,106	234,713
負債合計	2,231,376	1,320,018
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	3,091,626	3,340,068
自己株式	△316,581	△316,434
株主資本合計	5,055,229	5,303,818
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△70,117	△64,492
為替換算調整勘定	△1,378	5,346
評価・換算差額等合計	△71,496	△59,146
純資産合計	4,983,732	5,244,671
負債純資産合計	7,215,108	6,564,690

(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20年9月1日 至平成21年5月31日)	当第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)
売上高	4,178,672	2,784,422
売上原価	3,146,817	2,145,628
売上総利益	1,031,854	638,793
販売費及び一般管理費	731,755	707,011
営業利益又は営業損失(△)	300,099	△68,217
営業外収益		
受取利息	9,834	5,600
受取配当金	4,418	4,358
不動産賃貸料	34,193	35,145
雑収入	7,929	17,250
営業外収益合計	56,376	62,354
営業外費用		
支払利息	—	1,567
持分法による投資損失	33,310	18,148
為替差損	4,877	3,004
不動産賃貸費用	23,204	22,762
雑損失	6,512	9,667
営業外費用合計	67,904	55,149
経常利益又は経常損失(△)	288,571	△61,012
特別利益		
投資有価証券売却益	—	50
投資有価証券償還益	—	2,362
退職給付制度改定益	24,771	—
持分変動利益	—	24,433
貸倒引当金戻入額	—	643
特別利益合計	24,771	27,489
特別損失		
有形固定資産除却損	2,961	14,499
投資有価証券売却損	1,860	510
投資有価証券評価損	73,069	10,034
退職給付費用	715	—
事務所移転費用	7,447	—
貸倒引当金繰入額	7,269	—
特別損失合計	93,325	25,043
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(△)	220,017	△58,567
法人税、住民税及び事業税	168,949	63,008
法人税等調整額	22,349	△59,227
法人税等合計	191,298	3,781
四半期純利益又は四半期純損失(△)	28,719	△62,348

(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20年9月1日 至平成21年5月31日)	当第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)
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(△)	220,017	△58,567
減価償却費	73,556	75,627
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	△5,723	8,844
退職給付引当金の増減額(△は減少)	△25,533	△1,172
貸倒引当金の増減額(△は減少)	720	△801
賞与引当金の増減額(△は減少)	291,888	154,346
受取利息及び受取配当金	△14,253	△9,958
支払利息	—	1,567
為替差損益(△は益)	4,877	3,004
投資有価証券償還損益(△は益)	—	△2,362
投資有価証券売却損益(△は益)	1,860	459
投資有価証券評価損益(△は益)	73,069	10,034
持分法による投資損益(△は益)	33,310	18,148
持分変動損益(△は益)	—	△24,433
固定資産除却損	2,961	14,499
売上債権の増減額(△は増加)	127,107	374,176
たな卸資産の増減額(△は増加)	△111,132	△635,330
前受金の増減額(△は減少)	82,719	843,955
仕入債務の増減額(△は減少)	12,784	△11,811
その他	△43,842	△12,376
小計	724,387	747,851
利息及び配当金の受取額	15,693	11,673
利息の支払額	—	△1,567
法人税等の支払額	△199,399	△171,038
営業活動によるキャッシュ・フロー	540,681	586,918
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)	40,000	△290,000
有価証券の取得による支出	—	△63,327
有形固定資産の取得による支出	△20,187	△345,260
無形固定資産の取得による支出	△17,299	△4,892
投資有価証券の取得による支出	—	△69,613
投資有価証券の売却による収入	2,951	122,241
投資有価証券の償還による収入	—	100,000
貸付金の回収による収入	6,000	—
関係会社株式の取得による支出	△29,835	—
投資不動産の取得による支出	△1,093	—
その他	△17,775	△20,276
投資活動によるキャッシュ・フロー	△37,239	△571,129

(単位:千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成20年9月1日 至平成21年5月31日)	当第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)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
自己株式の取得による支出	△69,949	△147
配当金の支払額	△190,286	△186,093
財務活動によるキャッシュ・フロー	△260,235	△186,240
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4,818	△1,632
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	238,388	△172,084
現金及び現金同等物の期首残高	661,234	827,895
現金及び現金同等物の四半期末残高	899,623	655,811

(4) 継続企業の前提に関する注記

当第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)

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

a. 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20年9月1日至平成21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	2,036,836	1,312,892	828,943	4,178,672	—	4,178,672
(2)セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	(—)	—
計	2,036,836	1,312,892	828,943	4,178,672	(—)	4,178,672
営業利益	432,790	347,103	144,364	924,258	(624,159)	300,099

(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

当第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

b. 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20年9月1日至平成21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。

当第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。

c. 海外売上高

前第3四半期連結累計期間(自平成20年9月1日至平成21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。

当第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。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第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)

該当事項はありません。