



平成23年8月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年1月6日

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
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役経営管理本部長
 四半期報告書提出予定日 平成23年1月14日
 配当支払開始予定日 —
 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

(氏名) 齋藤 茂
 (氏名) 渡辺 康人

上場取引所 東大
 TEL 075-342-2525

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年8月期第1四半期の連結業績(平成22年9月1日～平成22年11月30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1四半期	1,409	49.2	16	△84.9	19	△78.7	8	△86.2
22年8月期第1四半期	944	△37.7	108	25.5	92	△9.4	61	537.5

	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1四半期	1.14	—
22年8月期第1四半期	8.25	—

(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1四半期	6,994	5,001	71.5	671.93
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1四半期 5,001百万円 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	—	—	—	—	—
23年8月期(予想)	—	12.50	—	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、通期は対前期、第2四半期(累計)は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期(累計)	2,660	63.0	△21	—	△5	—	△21	—	△2.83
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】6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

新規 一社（社名 ）、除外 一社（社名 ）

（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1Q 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1Q 319,685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1Q 7,443,400株 22年8月期1Q 7,443,775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）5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	5
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	5
2. その他の情報	6
(1) 重要な子会社の異動の概要	6
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	6
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	6
3. 四半期連結財務諸表	7
(1) 四半期連結貸借対照表	7
(2) 四半期連結損益計算書	9
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	10
(4) 継続企業の前提に関する注記	11
(5) セグメント情報	11
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	12

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

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、個人消費は持ち直しが見られるものの、内需の脆弱さが残るなか、依然として下振れリスクを内包し、小売業販売額など一部において弱い動きが見られ、消費マインドも弱含みで推移しました。

家庭用ゲーム業界では、2010年9月に開催された任天堂カンファレンスにおいて3D液晶ディスプレイを搭載したニンテンドー3DSの具体像が見えてきたことにより、次世代ゲーム機への移行が鮮明となりました。また、プレイステーション3向けモーションコントローラー「PlayStation Move (プレイステーションムーブ)」や、プレイヤーの音声や動作を認識することで本体の操作が可能なXbox360向け周辺機器「Kinect (キネクト)」の投入など、ユーザーインターフェースの拡張が展開されました。しかしながら、これらの動きの中においても、依然として次世代ゲーム機への端境期であることに変わりはなく、また新たに市場投入されたソフトも市場を牽引するまでには至っておらず、ニンテンドー3DSをはじめとした次世代ゲーム機への期待は高まるばかりです。

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、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統一ストアが未だ存在しておらず、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、個人が作成した無料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います。一方で、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、過去の家庭用ゲーム機向け有名タイトルが移植されるなど、カジュアルゲームが多くを占めていた市場に変化が見られました。

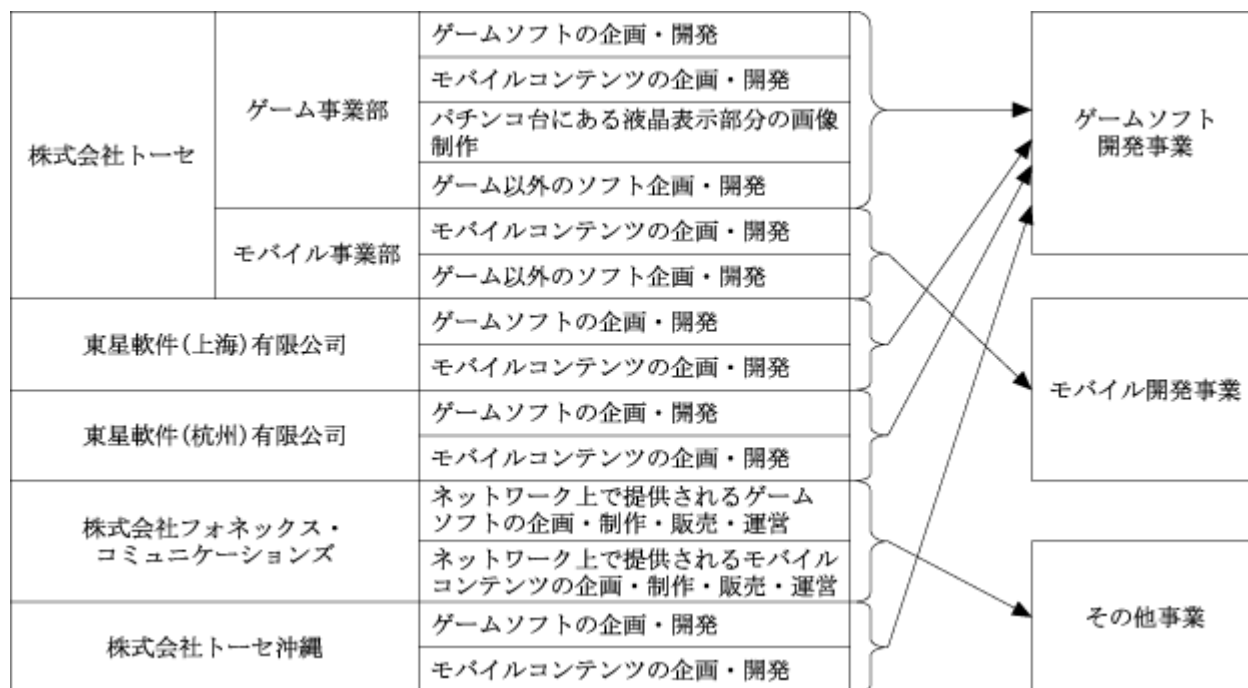
このような状況の下、当社グループでは前期以降低下していたゲームソフト開発事業の稼働率も急速に回復し、また、前期より開発を進めてきた大型タイトルを複数開発完了することができました。しかし、現在稼働中のプロジェクトの開発完了時期が下期以降に集中することに加えて、開発スケジュールの変動も発生した結果、開発完了タイトル数は、ニンテンドーDS向け3タイトル、ニンテンドーDSiウェア向け1タイトル、プレイステーション・ポータブル向け1タイトル、Wii向け5タイトル、プレイステーション3向け1タイトル、パソコン向け2タイトル、パチンコ向け1タイトル、モバイル向け9タイトル、Android向け2タイトル、iPhone・iPad向け4タイトルの合計29タイトルとなりました。これらにより、開発売上は想定を下回りました。ロイヤリティ売上につきましては、想定を上回ったものの、前期に開発完了した大型タイトルにおいては前期中にロイヤリティ売上をほぼ回収しきっていたことから、当第1四半期に大きく売上を計上することができるタイトルが少なく、営業利益が伸び悩む要因となりました。

これらの結果、売上高は14億9百万円 (前年同四半期比49.2%増)、営業利益16百万円 (前年同四半期比84.9%減)、経常利益19百万円 (前年同四半期比78.7%減)、四半期純利益8百万円 (前年同四半期比86.2%減) 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。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、当第1四半期連結累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通りとなります。

(新セグメント)



①ゲームソフト開発事業

ニンテンドーDS向け1タイトル、ニンテンドーDSiウェア向け2タイトル、iPhone向け2タイトル、その他1タイトルで中止が発生するとともに、Wii向け2タイトル、パソコン向け3タイトル、iPhone・iPad向け5タイトルで開発スケジュールの変更が発生し、開発完了時期が第2四半期以降となりました。しかし、新規案件としてニンテンドー3DS向けタイトルの試作品や、プレイステーション・ポータブル向けライブラリの部分制作、iPhone・iPad向け2タイトル、パチンコ・パチスロ関連の部分制作作業を受注することができました。さらに、開発スケジュールの変動が発生したことにより、第2四半期以降に開発完了予定であったニンテンドーDS向け1タイトル、従来の携帯電話向け2タイトルを当第1四半期連結累計期間に開発完了することができました。また、ニンテンドーDS向けタイトル、Wii向けタイトル、パチンコ向けタイトルにおいて、予定通り大型案件を開発完了することができました。

これらにより開発売上は、11億15百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、前期に開発完了した大型タイトルにおいては前期中にロイヤリティ売上をほぼ回収しきっていたことから、当第1四半期連結累計期間に大きく売上を計上することができるタイトルが少なかったものの、前期以前に開発完了したタイトルなどで想定以上に売上を計上することができた結果、25百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第1四半期連結累計期間の売上高は11億40百万円、営業損失1百万円となりました。

②モバイル開発事業

SNS向け大型2タイトル、従来の携帯電話向け大型1タイトル、Android向け小型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ました。しかし、Android向けを中心に新規小型案件を複数受注することができました。当第1四半期連結累計期間の傾向としては、従来の携帯電話向けコンテンツは減少したものの、当社グループがアグリゲーション業務を請け負っているコンテンツサイト用のアプリケーションや、SNS向けコンテンツ、Android向けコンテンツなどの増加が顕著となりました。

これらにより開発売上は、49百万円となりました。

運営売上につきましては、運営終了タイトルが発生したものの、SNS向けコンテンツを中心とした新規運営タイトルが複数発生し、好調に推移した結果、81百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、新規、既存サイトともに好調で1億11百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第1四半期連結累計期間の売上高は2億42百万円、営業利益23百万円となりました。

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、開発スケジュールの変動が発生し、開発売上は7百万円となりました。

運営売上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り、3百万円となりました。一方で、ロイヤリティ売上につきましては、Wii向け家庭用カラオケ楽曲配信事業が好調に推移し、15百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第1四半期連結累計期間の売上高は26百万円、営業損失5百万円となりました。

当第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1四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1億32百万円減少し、69億94百万円となりました。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、仕掛品、売掛金、有価証券が減少したことにより流動資産が1億68百万円減少しております。また、投資有価証券の購入等による増加と、有形固定資産の償却等による減少により、固定資産が35百万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51百万円減少しております。これは主に、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81百万円減少しております。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1四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2億36百万円増加し、9億83百万円となりました。

当第1四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、6億円(前年同四半期は2億97百万円の資金獲得)となりました。主な内訳は、売上債権の減少額3億59百万円、たな卸資産の減少額2億5百万円、賞与引当金の増加額53百万円、減価償却費25百万円、補助金及び保険金の受取額57百万円などによる収入があった一方で、前受金の減少額1億31百万円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、2億63百万円(前年同四半期は2億27百万円の資金使用)となりました。収入の内訳は、投資有価証券の売却による収入71百万円によるものであり、支出の主な内訳は、定期預金の預入2億30百万円、投資有価証券の取得による支出80百万円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、93百万円(前年同四半期は1億6百万円の資金獲得)となりました。これは主に、配当金の支払による減少額93百万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23年8月期の通期連結業績予想につきましては、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

当第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

当第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1四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1四半期連結会計期間末 (平成22年11月30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	2,123,937	1,657,066
売掛金	273,795	632,894
有価証券	-	74,799
仕掛品	1,395,232	1,601,169
繰延税金資産	57,081	37,382
その他	70,293	87,175
貸倒引当金	-	1,417
流動資産合計	3,920,340	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	409,622	399,456
建物及び構築物(純額)	762,196	794,032
工具、器具及び備品	331,455	330,491
減価償却累計額	273,108	268,010
工具、器具及び備品(純額)	58,346	62,480
土地	705,945	705,945
その他	81,826	81,826
減価償却累計額	77,390	76,870
その他(純額)	4,435	4,955
有形固定資産合計	1,530,924	1,567,414
無形固定資産		
ソフトウェア	48,317	31,695
電話加入権	2,135	2,135
無形固定資産合計	50,452	33,830
投資その他の資産		
投資有価証券	641,720	548,609
繰延税金資産	79,836	87,938
投資不動産	360,699	359,751
減価償却累計額	33,412	32,317
投資不動産(純額)	327,287	327,433
保険積立金	348,224	372,210
その他	182,344	187,756
貸倒引当金	86,903	87,048
投資その他の資産合計	1,492,509	1,436,900
固定資産合計	3,073,886	3,038,145
資産合計	6,994,226	7,127,216

(単位:千円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成22年11月30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	56,543	59,091
未払法人税等	6,485	740
前受金	1,301,420	1,432,556
賞与引当金	61,170	7,595
役員賞与引当金	1,200	-
その他	330,536	295,527
流動負債合計	1,757,356	1,795,511
固定負債		
役員退職慰労引当金	193,653	207,268
その他	41,774	41,774
固定負債合計	235,428	249,043
負債合計	1,992,785	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	3,127,170	3,211,761
自己株式	316,707	316,665
株主資本合計	5,090,648	5,175,280
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	59,835	75,749
為替換算調整勘定	29,371	16,870
評価・換算差額等合計	89,207	92,619
純資産合計	5,001,441	5,082,661
負債純資産合計	6,994,226	7,127,216

(2) 四半期連結損益計算書
【第1四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成21年9月1日 至平成21年11月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成22年9月1日 至平成22年11月30日)
売上高	944,787	1,409,584
売上原価	600,029	1,185,839
売上総利益	344,758	223,744
販売費及び一般管理費	236,738	207,384
営業利益	108,020	16,360
営業外収益		
受取利息	2,156	1,103
受取配当金	1,282	645
不動産賃貸料	11,143	11,944
雑収入	1,025	7,715
営業外収益合計	15,608	21,409
営業外費用		
支払利息	282	65
持分法による投資損失	3,188	7,301
為替差損	11,614	2,604
不動産賃貸費用	8,580	6,059
雑損失	7,585	2,022
営業外費用合計	31,251	18,053
経常利益	92,376	19,716
特別利益		
持分変動利益	24,433	10,845
補助金収入	-	2,566
特別利益合計	24,433	13,412
特別損失		
有形固定資産除却損	2,941	-
投資有価証券売却損	-	10,602
関係会社株式評価損	-	7,471
特別損失合計	2,941	18,074
税金等調整前四半期純利益	113,868	15,055
法人税、住民税及び事業税	35,948	29,077
法人税等調整額	16,499	22,473
法人税等合計	52,447	6,603
少数株主損益調整前四半期純利益	-	8,451
四半期純利益	61,420	8,451

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成21年9月1日 至平成21年11月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成22年9月1日 至平成22年11月30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	113,868	15,055
減価償却費	20,319	25,529
役員退職慰労引当金の増減額(は減少)	2,970	13,614
退職給付引当金の増減額(は減少)	804	85
賞与引当金の増減額(は減少)	98,840	53,575
貸倒引当金の増減額(は減少)	3,998	1,562
受取利息及び受取配当金	3,439	1,749
支払利息	-	65
為替差損益(は益)	11,614	586
固定資産除却損	2,941	-
補助金収入	-	2,566
投資有価証券売却損益(は益)	-	10,602
持分法による投資損益(は益)	3,188	7,301
持分変動損益(は益)	24,433	10,845
関係会社株式評価損	-	7,471
売上債権の増減額(は増加)	313,637	359,099
たな卸資産の増減額(は増加)	327,763	205,937
前受金の増減額(は減少)	190,323	131,136
仕入債務の増減額(は減少)	1,440	2,548
その他	34,231	28,472
小計	431,665	549,587
利息及び配当金の受取額	2,427	1,600
利息の支払額	-	65
補助金の受取額	-	26,350
保険金の受取額	-	31,278
法人税等の支払額	136,369	8,682
営業活動によるキャッシュ・フロー	297,723	600,068
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)	20,000	230,000
有形固定資産の取得による支出	189,844	8,121
無形固定資産の取得による支出	918	13,960
投資有価証券の売却による収入	-	71,949
投資有価証券の取得による支出	14,453	80,521
その他	1,795	2,743
投資活動によるキャッシュ・フロー	227,011	263,397
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	200,000	-
自己株式の取得による支出	49	41
配当金の支払額	93,047	93,042
財務活動によるキャッシュ・フロー	106,902	93,084
現金及び現金同等物に係る換算差額	8,126	6,715
現金及び現金同等物の増減額(は減少)	169,487	236,870
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	997,383	983,937

(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1四半期連結累計期間(自平成21年9月1日 至平成21年11月30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	411,885	363,635	169,267	944,787	—	944,787
(2)セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	(—)	—
計	411,885	363,635	169,267	944,787	(—)	944,787
営業利益	172,652	79,543	67,408	319,604	(211,584)	108,020

(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1四半期連結累計期間(自平成21年9月1日 至平成21年11月30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1四半期連結累計期間(自平成21年9月1日 至平成21年11月30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」はその他の新規事業を行っております。

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1四半期連結累計期間(自平成22年9月1日至平成22年11月30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	1,140,815	242,391	26,377	1,409,584	—	1,409,584
セグメント間の内部売上高又は振替高	7,178	4,735	1,565	13,479	△13,479	—
計	1,147,994	247,127	27,942	1,423,063	△13,479	1,409,584
セグメント利益又は損失(△)	△1,159	23,039	△5,519	16,360	—	16,360

(注) セグメント利益又は損失(△)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)

当第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。