



平成23年8月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年4月8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>

上場取引所 東大

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4月14日

配当支払開始予定日

平成23年5月25日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年8月期第2四半期の連結業績(平成22年9月1日～平成23年2月28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2四半期	2,416	48.1	63	—	72	—	41	—
22年8月期第2四半期	1,632	△49.6	1	△99.5	2	△99.2	△15	—

	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2四半期	5.55	5.55
22年8月期第2四半期	△2.04	—

(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2四半期	7,446	5,029	67.5	675.69
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2四半期 5,029百万円 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】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2Q 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2Q 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2Q 7,443,338株 22年8月期2Q 7,443,741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	12
(5) セグメント情報	12
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	13

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2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、個人消費において持ち直しの動きが見られるとともに概ね横ばいの状態が続いており、景気は足踏み状態を脱しつつあります。しかし、海外景気や為替レート、原油価格の動向によっては、景気が下振れするリスクが存在し、デフレの影響や、雇用情勢の悪化懸念は依然払拭されていません。

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、さらにプレイステーション・ポータブルの次世代機として「次世代携帯型エンタテインメントシステム(コードネーム:NGP)」の発売が平成23年1月末に発表されるなど、次世代ゲーム機器への移行が鮮明となりました。一方で、ハードの売上を牽引するソフトの登場によりプレイステーション・ポータブルが販売台数を大幅に伸ばすなど、現行ゲーム機器のさらなる普及も見られました。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器への端境期であることに変わりはなく、ニンテンドー3DS、NGPをはじめとした次世代ゲーム機器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、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向け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。

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、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、第3四半期以降に開発完了時期が変更となったタイトルが複数発生したため、上期よりも下期において多くの売上を計上する予定であった当初売上計画と比較しても、より一層下期に売上が集中する傾向が顕著となりました。これらの結果、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、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9タイトル、パチンコ向け2タイトル、モバイル向け17タイトル、Android向け9タイトル、iPhone・iPad向け10タイトルの合計61タイトルとなりました。開発売上につきましては、複数の大型案件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3四半期以降に変更となったことに大きく影響を受け、想定を下回りました。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概ね好調に推移し、想定を上回りました。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のほとんどを計上したことから、当第2四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く、さらに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ました。

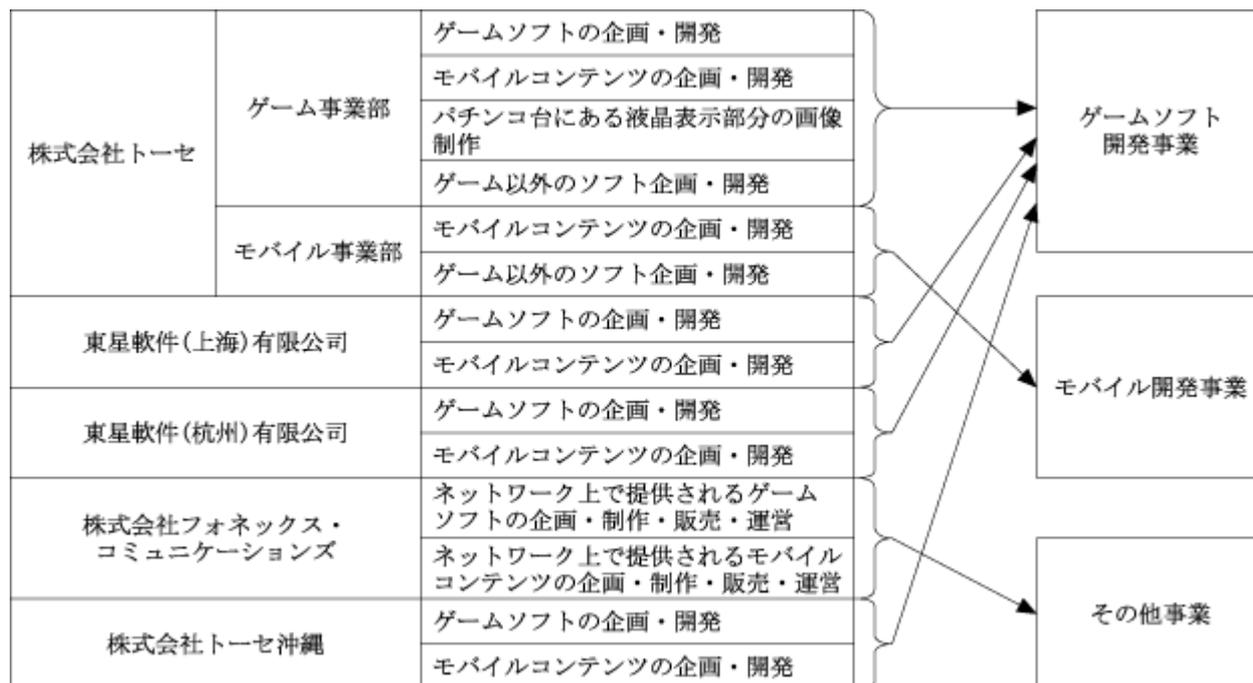
一方で取引先の信用不安などに伴い、一部の売掛金の回収に懸念が生じたため、貸倒引当金繰入額25百万円を販売費及び一般管理費に計上いたしました。しかし、全社的に進めてきた各プロジェクトにおける作業の効率化により開発原価を抑制し、加えて積極的に経費削減に取り組んだ結果、営業利益は想定を上回りました。

これらの結果、売上高は24億16百万円（前年同四半期比48.1%増）、営業利益63百万円（前年同四半期は1百万円の営業利益）、経常利益72百万円（前年同四半期は2百万円の経常利益）、四半期純利益41百万円（前年同四半期は15百万円の四半期純損失）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

プレイステーション・ポータブル向け大型タイトルにおいて、開発スケジュールの変更が発生したほか、ニンテンドー3DS向け大型タイトルにおいて、契約形態の変更により試作品に関する売上の計上時期が来期以降に変動しました。また、パソコン向けソーシャルゲームやポータルサイト向けアプリにおいて、追加作業の発生により売上の計上時期が第3四半期以降に変更となりました。一方で、受注に至らなかった案件の代替案件として大型案件を含む複数の新規案件を受注することができたものの、開発完了時期が第3四半期以降となるものが多く、これらのスケジュールの変動が当第2四半期連結累計期間の開発売上が想定を下回る大きな要因となりました。パチンコ・パチスロ関連タイトルの追加作業・部分作業や、iPhoneやAndroid向けを中心に6タイトルの新規案件を受注し開発完了することができたものの、大型案件の開発スケジュールの変動をカバーしきれず、開発売上は16億77百万円となりました。

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のほとんどを計上したことから、当第2四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、海外向けを中心としたニンテンドーDS向けタイトルにおいて想定以上に売上を計上することができました。また、パチンコ・パチスロ関連においても、前期において開発完了したタイトルがなかったため、当第2四半期連結累計期間では売上を見込んでいなかったものの、前期以前に開発を完了したタイトルの売上を計上することができた結果、ロイヤリティ売上は83百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第2四半期連結累計期間の売上高は17億61百万円、営業利益4百万円となりました。

② モバイル開発事業

SNS向け大型タイトル4タイトル、従来の携帯電話向け大型1タイトルにおいて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、加えて従来の携帯電話向け大型1タイトルにおいて中止が発生しました。小型案件においても、スケジュールの変動や中止が発生したものの、Android向けやiPhone向けを中心に新規案件を7タイトル受注することができました。しかし、大型案件の開発スケジュールの変動を補うには至らず、開発売上は1億47百万円となりました。当第2四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、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かったため、当社グループとしては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、バランスよく受注することで売上につなげました。

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を受け、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、既存運営サイトが好調に推移した結果、1億51百万円となりました。

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、2億18百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第2四半期連結累計期間の売上高は5億17百万円、営業利益31百万円となりました。

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たものの、Wii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などを新規に受注できたことにより、開発売上は1億円となりました。

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り、5百万円となりました。さらに、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において想定を下回り31百万円となりました。

これらの結果、当事業の当第2四半期連結累計期間の売上高は1億37百万円、営業利益27百万円となりました。

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2四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3億19百万円増加し、74億46百万円となりました。資産の部におきましては、主に現金及び預金、仕掛品、繰延税金資産、有価証券が増加した一方で、売掛金、貸倒引当金が減少したことにより、流動資産が2億96百万円増加しております。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22百万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3億72百万円増加し、24億17百万円となりました。これは主に、前受金、賞与引当金、未払法人税等が増加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52百万円減少し、50億29百万円となりました。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2四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2億90百万円増加し、10億37百万円となりました。

当第2四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、6億27百万円(前年同四半期は3億71百万円の資金獲得)となりました。主な内訳は、売上債権の減少額2億62百万円、前受金の増加額1億22百万円、賞与引当金の増加額92百万円、税金等調整前四半期純利益65百万円、減価償却費60百万円、補助金の受取額26百万円などによる収入があった一方で、たな卸資産の増加額69百万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、2億27百万円(前年同四半期は4億97百万円の資金使用)となりました。収入の主な内訳は、投資有価証券の償還及び売却による収入1億54百万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2億円、有価証券の取得による支出84百万円、投資有価証券の取得による支出80百万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、93百万円(前年同四半期は93百万円の資金使用)となりました。これは主に、配当金の支払額93百万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。

平成23年3月11日に発生いたしました「東北地方太平洋沖地震」により、発売して間もないニンテンドー3DS本体やゲームソフトに関するプロモーション活動への障害の発生や、ユーザの消費や娯楽に対する自粛ムードなどの影響が懸念されます。当社グループでは、東京開発センターと子会社の株式会社フォネックス・コミュニケーションズの営業を一時停止しましたが、現在は営業を再開しており、東京の業務を京都に移管して通常に近い状態で稼働できる体制を備えております。しかし、今後顧客であるゲームソフトメーカーやコンテンツプロバイダの販売戦略の見直しも見込まれ、これらの及ぼす影響が現時点では不明であることから、通期連結業績予想は据え置いております。今後重大な影響が見込まれる場合は、速やかにお知らせいたします。

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2四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2四半期連結会計期間末 (平成23年2月28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	2,147,938	1,657,066
売掛金	369,972	632,894
有価証券	82,198	74,799
仕掛品	1,670,271	1,601,169
繰延税金資産	86,725	37,382
その他	54,186	87,175
貸倒引当金	△25,263	△1,417
流動資産合計	4,386,029	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	△422,457	△399,456
建物及び構築物(純額)	749,360	794,032
工具、器具及び備品	323,807	330,491
減価償却累計額	△271,587	△268,010
工具、器具及び備品(純額)	52,220	62,480
土地	705,945	705,945
その他	81,826	81,826
減価償却累計額	△77,919	△76,870
その他(純額)	3,906	4,955
有形固定資産合計	1,511,433	1,567,414
無形固定資産		
ソフトウェア	60,581	31,695
電話加入権	2,135	2,135
無形固定資産合計	62,717	33,830
投資その他の資産		
投資有価証券	629,429	548,609
繰延税金資産	78,529	87,938
投資不動産	360,989	359,751
減価償却累計額	△34,823	△32,317
投資不動産(純額)	326,166	327,433
その他	537,863	559,967
貸倒引当金	△85,349	△87,048
投資その他の資産合計	1,486,638	1,436,900
固定資産合計	3,060,789	3,038,145
資産合計	7,446,819	7,127,216

(単位:千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成23年2月28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	80,411	59,091
未払法人税等	79,529	740
前受金	1,555,229	1,432,556
賞与引当金	100,243	7,595
役員賞与引当金	6,300	—
その他	357,155	295,527
流動負債合計	2,178,868	1,795,511
固定負債		
役員退職慰労引当金	196,429	207,268
その他	41,774	41,774
固定負債合計	238,204	249,043
負債合計	2,417,072	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	3,160,025	3,211,761
自己株式	△316,760	△316,665
株主資本合計	5,123,449	5,175,280
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△60,299	△75,749
為替換算調整勘定	△33,787	△16,870
評価・換算差額等合計	△94,087	△92,619
新株予約権	385	—
純資産合計	5,029,747	5,082,661
負債純資産合計	7,446,819	7,127,216

(2) 四半期連結損益計算書
【第2四半期連結累計期間】

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年9月1日 至平成22年2月28日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年9月1日 至平成23年2月28日)
売上高	1,632,253	2,416,583
売上原価	1,137,651	1,906,279
売上総利益	494,601	510,303
販売費及び一般管理費	493,162	447,169
営業利益	1,439	63,134
営業外収益		
受取利息	4,349	2,711
受取配当金	3,191	5,731
不動産賃貸料	23,126	23,950
雑収入	16,240	14,366
営業外収益合計	46,907	46,760
営業外費用		
支払利息	1,313	65
持分法による投資損失	13,041	12,788
為替差損	7,179	9,023
不動産賃貸費用	16,070	13,065
雑損失	8,265	2,051
営業外費用合計	45,871	36,994
経常利益	2,475	72,900
特別利益		
貸倒引当金戻入額	643	274
持分変動利益	24,433	10,845
補助金収入	—	2,566
特別利益合計	25,076	13,686
特別損失		
有形固定資産除却損	11,753	733
投資有価証券売却損	481	10,602
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	—	8,515
特別損失合計	22,268	21,495
税金等調整前四半期純利益	5,283	65,091
法人税、住民税及び事業税	65,620	74,278
法人税等調整額	△45,189	△50,493
法人税等合計	20,431	23,784
少数株主損益調整前四半期純利益	—	41,306
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△15,147	41,306

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年9月1日 至平成22年2月28日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年9月1日 至平成23年2月28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	5,283	65,091
減価償却費	44,547	60,037
株式報酬費用	—	385
役員退職慰労引当金の増減額（△は減少）	5,907	△10,839
退職給付引当金の増減額（△は減少）	△540	△66
貸倒引当金の増減額（△は減少）	△2,603	22,146
賞与引当金の増減額（△は減少）	148,620	92,647
受取利息及び受取配当金	△7,540	△8,442
支払利息	1,313	65
為替差損益（△は益）	7,179	7,683
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）	—	1,643
投資有価証券売却損益（△は益）	481	10,602
持分法による投資損益（△は益）	13,041	12,788
持分変動損益（△は益）	△24,433	△10,845
固定資産除却損	11,753	733
補助金収入	—	△2,566
関係会社株式評価損	—	8,515
売上債権の増減額（△は増加）	326,502	262,922
たな卸資産の増減額（△は増加）	△736,932	△69,101
前受金の増減額（△は減少）	712,589	122,672
仕入債務の増減額（△は減少）	△19,101	21,319
その他	△4,787	△27,886
小計	491,314	559,505
利息及び配当金の受取額	5,461	8,385
利息の支払額	△1,313	△65
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	△123,645	△2,213
営業活動によるキャッシュ・フロー	371,817	627,412

(単位:千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年9月1日 至平成22年2月28日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年9月1日 至平成23年2月28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)	△150,000	△200,000
有価証券の取得による支出	—	△84,230
有形固定資産の取得による支出	△338,649	△9,515
無形固定資産の取得による支出	△2,485	△38,772
投資有価証券の取得による支出	△65,203	△80,971
投資有価証券の売却による収入	58,924	71,949
投資有価証券の償還による収入	—	82,820
保険積立金の解約による収入	—	31,278
その他	399	△296
投資活動によるキャッシュ・フロー	△497,014	△227,738
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	△98	△95
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	△93,145	△93,137
現金及び現金同等物に係る換算差額	△4,664	△15,663
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△223,006	290,872
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	604,888	1,037,938

(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2四半期連結累計期間(自平成21年9月1日 至平成22年2月28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	511,762	788,177	332,313	1,632,253	—	1,632,253
(2)セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	(—)	—
計	511,762	788,177	332,313	1,632,253	(—)	1,632,253
営業利益	180,066	169,015	105,858	454,940	(453,501)	1,439

(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2四半期連結累計期間(自平成21年9月1日 至平成22年2月28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2四半期連結累計期間(自平成21年9月1日 至平成22年2月28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2四半期連結累計期間(自平成22年9月1日至平成23年2月28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	1,761,401	517,817	137,365	2,416,583	—	2,416,583
セグメント間の内部売上高又は振替高	20,570	9,368	2,322	32,261	△32,261	—
計	1,781,971	527,185	139,688	2,448,844	△32,261	2,416,583
セグメント利益	4,407	31,617	27,109	63,134	—	63,134

(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。