



## 平成27年8月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年1月9日

上場取引所 東

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) 取締役コーポレート部門統括

(氏名) 渡辺 康人

TEL 075-342-2525

四半期報告書提出予定日 平成27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

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成27年8月期第1四半期の連結業績(平成26年9月1日～平成26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	%
27年8月期第1四半期	762	△19.5	△30	—	70	5.3	26	12.8
26年8月期第1四半期	947	△11.5	30	—	67	177.8	23	—

(注) 包括利益 27年8月期第1四半期 68百万円 (33.7%) 26年8月期第1四半期 50百万円 (112.0%)

	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
27年8月期第1四半期	3.57	3.55
26年8月期第1四半期	3.18	3.16

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
27年8月期第1四半期	7,022	5,644	80.0
26年8月期	6,722	5,639	83.5

(参考) 自己資本 27年8月期第1四半期 5,617百万円 26年8月期 5,612百万円

### 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
26年8月期	—	12.50	—	12.50	25.00
27年8月期	—	—	—	—	—
27年8月期(予想)	—	12.50	—	12.50	25.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

### 3. 平成27年8月期の連結業績予想(平成26年9月1日～平成27年8月31日)

(%表示は、通期は対前期、四半期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)	2,045	△20.6	40	△84.1	54	△81.4	26	△81.7	3.50
通期	5,808	10.2	515	31.5	544	25.0	217	11.5	29.35

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 有
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 無

(注) 詳細は、添付資料4ページ「2. サマリー情報(注記事項)」に関する事項(3)会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示をご覧ください。

(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)	27年8月期1Q	7,763,040 株	26年8月期	7,763,040 株
② 期末自己株式数	27年8月期1Q	330,545 株	26年8月期	335,785 株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	27年8月期1Q	7,429,260 株	26年8月期1Q	7,404,000 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、四半期連結財務諸表に対する四半期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、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、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、添付資料3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3)連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	4
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	4
3. 四半期連結財務諸表	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

## (1) 経営成績に関する説明

当第1四半期連結累計期間の家庭用ゲーム業界におきましては、昨年10月に「Newニンテンドー3DS/3DS LL」が発売されるとともに、「ニンテンドー3DS」向けの複数タイトルが短期間でダブルミリオンセラーとなるなど、活発な動きが見られました。また、欧米においては「プレイステーション4」及び「Xbox One」の販売が引き続き好調に推移し、中国においては中国政府の規制緩和策によって、「Xbox One」が昨年9月に発売されたほか、「プレイステーション4」及び「プレイステーション・ヴィータ」が発売されることとなり、新たな家庭用ゲーム市場として今後の動向が注目される状況となりました。さらに、国内の据置型ゲーム市場においても年末商戦で複数の有力タイトルが投入されたほか、本年は数多くのタイトルが順次発売される予定となっており、今後の据置型ゲーム機の普及拡大が期待される状況となりました。

モバイル業界におきましては、昨年9月末における国内のスマートフォン契約数が6,248万件、スマートフォンとフィーチャーフォンの合計契約数に占める比率が50.3%と初めて過半数を超えるなど(株式会社MM総研調べ)、スマートフォンの普及がさらに拡大しました。スマートフォン向けのコンテンツ市場においても、ゲーム、ライフスタイル、健康、ビジネス、教育といった幅広い分野で様々なアプリやコンテンツが登場するなど、活況を呈しており、スマートフォンの高い性能を活かしてリッチなコンテンツを楽しめるネイティブアプリの増加が引き続き顕著となりました。また、国内から海外のスマートフォン向けコンテンツ市場へ進出する動きも見られ、今後の海外向けコンテンツ開発の需要拡大も期待される状況となりました。一方で、市場競争が過熱し、一部の有力コンテンツに収益が集中する傾向が続く中、開発案件の大型化・高度化に伴う開発工数及びコストの増大、開発人材の不足などに対する懸念が業界内で高まる状況となりました。

当社グループは、こうした事業環境の変化を成長機会と捉え、多様化するゲームプレイ環境やクライアントの開発需要の変化にタイムリーに対応するため、昨年9月1日付で機構改革を実施し、業務推進体制の強化を図るとともに、事業規模の拡大と新規事業の推進に努めました。また、東南アジア向けコンテンツ配信事業においては、配信サービスを開始した各地域の現地通信キャリアとともに、配信サービスの改善、今後のコンテンツ配信戦略など、早期収益化に向けた施策に取り組みました。さらに、他のASEAN諸国における配信サービスの開始に向けて準備を進めるとともに、フィリピン現地子会社の開発体制の増強に取り組みました。

この結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、ゲームソフト開発事業におけるロイヤリティ売上が好調に推移しましたが、当初から前年同四半期と比べて売上高が減少する計画を見込んでいたことに加え、一部のパチンコ・パチスロ案件の部分作業において、顧客による開発スケジュールの変更により開発完了の時期が第3四半期以降にずれ込んだことから、売上高は7億62百万円(前年同四半期比19.5%減)となりました。

利益面につきましては、売上高の減少に伴って売上総利益が減少した影響により、営業損失30百万円(前年同四半期は営業利益30百万円)となりました。一方で、為替差益、投資有価証券評価益、投資有価証券償還益などの発生により、経常利益は70百万円(前年同四半期比5.3%増)、四半期純利益は26百万円(前年同四半期比12.8%増)となりました。

なお、開発完了タイトル数は、パソコン向け2タイトル、携帯端末向け4タイトルの合計6タイトルとなりました。

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。

## ① ゲームソフト開発事業

ゲームソフト開発事業におきましては、引き合い件数の増加など受注環境が良好に推移する中、据置型ゲーム機向けの試作版に関する開発業務を中心に概ね計画通りに推移しましたが、一部のパチンコ・パチスロ案件の部分作業において、顧客による開発スケジュールの変更により開発完了の時期が第3四半期以降にずれ込んだ結果、開発売上は3億88百万円となりました。

運営売上につきましては、計画通りスマートフォン向けゲームの運営業務を受注できたことから10百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、過年度に開発完了した据置型ゲーム機向けタイトルを中心として好調に推移した結果、12百万円となりました。

この結果、当事業の当第1四半期連結累計期間の売上高は4億10百万円(前年同四半期比38.2%減)となり、売上高の減少に伴って売上総利益が減少したことから、営業損失17百万円(前年同四半期は営業利益45百万円)となりました。

## ② モバイル開発事業

モバイル開発事業におきましては、ネイティブアプリ開発の好調な受注環境を背景にスマートフォン向けの大型案件を受注し、開発業務も順調に推移したことから、開発売上は1億39百万円となりました。

運営売上につきましては、既存の案件については概ね順調に推移したものの、第1四半期に運營業務を開始する予定だった大型案件において、顧客による開発スケジュールの変更により運營業務の開始時期が第2四半期以降にずれ込んだ結果、99百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、スマートフォン向けコンテンツのロイヤリティ売上が引き続き好調に推移したものの、第1四半期にロイヤリティ売上の計上を想定していた大型案件において、顧客による開発スケジュールの変更によりロイヤリティ売上の計上開始時期が第2四半期以降にずれ込んだ結果、35百万円となりました。

この結果、当事業の当第1四半期連結累計期間の売上高は2億75百万円(前年同四半期比25.0%増)、営業利益は42百万円(前年同四半期比3.1%減)となりました。

## ③ その他事業

その他事業におきましては、パソコン向けアバター制作業務が堅調に推移するとともに、その他のコンテンツ開発において大型案件が開発完了した結果、開発売上は37百万円となりました。

運営売上につきましては、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展開するスマートフォン向けコンテンツ配信サービス「テイクアウトライブ/Take Out Live<sup>※</sup>」において、音楽及びエンターテインメント業界の大型コンサートなどで実績を上げたほか、ブライダル業界など様々な業種への提案営業を展開し、採用件数を伸ばすことができましたが、受注金額が計画を若干下回り、12百万円となりました。

ロイヤリティ売上につきましては、「Wi i U」向け家庭用カラオケ楽曲配信事業を中心として、25百万円となりました。

この結果、当事業の当第1四半期連結累計期間の売上高は76百万円(前年同四半期比21.0%増)となりました。また、東南アジア向けコンテンツ配信事業など新規事業における先行費用の発生などにより、営業損失55百万円(前年同四半期は営業損失58百万円)となりました。

※テイクアウトライブ/Take Out Live… コンサートやイベントなどのライブ映像や楽曲をイベント終了後すぐにスマートフォンにダウンロードし、視聴できるサービス。

## (2) 財政状態に関する説明

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3億円増加し、70億22百万円となりました。資産の部におきましては、売掛金が減少したものの現金及び預金、有価証券、仕掛品などが増加したことにより流動資産が4億13百万円増加しております。また、償却による有形固定資産の減少や投資有価証券などの減少により、固定資産が1億13百万円減少しております。

負債につきましては、前連結会計年度末と比較して2億94百万円増加し、13億77百万円となりました。これは主に、未払法人税等、前受金など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、配当金支払による利益剰余金の減少があったものの、その他有価証券評価差額金の変動による増加及び退職給付に関する会計基準等の改正に伴う期首利益剰余金の増加により、前連結会計年度末と比較して5百万円増加し、56億44百万円となりました。

## (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成27年8月期の連結業績予想につきましては、平成26年10月10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. サマリー情報(注記事項)に関する事項

### (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

なお、特定子会社である東星軟件(上海)有限公司は、平成25年8月30日開催の当社取締役会において解散を決議し、現在、清算手続中であります。

### (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

### (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

(会計方針の変更)

「退職給付に関する会計基準」(企業会計基準第26号 平成24年5月17日。以下「退職給付会計基準」という。)及び「退職給付に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第25号 平成24年5月17日。以下「退職給付適用指針」という。)を、退職給付会計基準第35項本文及び退職給付適用指針第67項本文に掲げられた定めについて当第1四半期連結会計期間より適用し、退職給付債務及び勤務費用の計算方法を見直し、退職給付見込額の期間帰属方法を期間定額基準から給付算定式基準へ変更、割引率の決定方法を従業員の平均残存勤務期間に近似した年数に基づく割引率を使用する方法から、退職給付の支払見込期間及び支払見込期間ごとの金額を反映した単一の加重平均割引率を使用する方法へ変更しております。

退職給付会計基準等の適用については、退職給付会計基準第37項に定める経過的な取扱いに従って、当第1四半期連結会計期間の期首において、退職給付債務及び勤務費用の計算方法の変更に伴う影響額を利益剰余金に加減しております。

この結果、当第1四半期連結会計期間の期首の退職給付に係る資産が41,833千円増加し、利益剰余金が26,923千円増加しております。なお、当第1四半期連結累計期間の営業損失、経常利益及び税金等調整前四半期純利益に与える影響は軽微であります。

## 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)

	前連結会計年度 (平成26年8月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成26年11月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,966,289	2,100,868
売掛金	430,302	263,134
有価証券	66,328	134,432
仕掛品	737,626	1,096,028
繰延税金資産	204,561	221,476
その他	75,876	78,999
流動資産合計	3,480,984	3,894,939
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	1,207,848	1,209,563
減価償却累計額	△577,626	△586,808
建物及び構築物(純額)	630,221	622,754
工具、器具及び備品	285,031	288,792
減価償却累計額	△261,753	△260,703
工具、器具及び備品(純額)	23,278	28,088
土地	709,565	709,565
その他	68,326	68,326
減価償却累計額	△39,666	△45,573
その他(純額)	28,660	22,753
有形固定資産合計	1,391,725	1,383,161
無形固定資産		
ソフトウェア	64,881	59,946
ソフトウェア仮勘定	4,425	7,603
電話加入権	2,135	2,135
無形固定資産合計	71,441	69,684
投資その他の資産		
投資有価証券	911,308	794,770
退職給付に係る資産	6,789	49,117
繰延税金資産	18,827	12,367
投資不動産	368,235	368,235
減価償却累計額	△48,333	△49,989
投資不動産(純額)	319,902	318,245
関係会社長期貸付金	23,464	2,339
その他	522,238	522,115
貸倒引当金	△24,000	△24,000
投資その他の資産合計	1,778,530	1,674,956
固定資産合計	3,241,697	3,127,803
資産合計	6,722,682	7,022,742

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成26年8月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成26年11月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	67,261	75,248
短期借入金	10,000	10,000
未払法人税等	26,253	68,528
前受金	249,918	391,447
賞与引当金	156,472	77,123
役員賞与引当金	-	4,500
その他	295,836	448,708
流動負債合計	805,743	1,075,556
固定負債		
繰延税金負債	-	21,046
役員退職慰労引当金	238,825	242,238
その他	38,954	38,954
固定負債合計	277,780	302,240
負債合計	1,083,523	1,377,796
<b>純資産の部</b>		
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	3,631,708	3,590,631
自己株式	△316,969	△312,010
株主資本合計	5,594,924	5,558,805
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	1,425	34,051
為替換算調整勘定	31,256	39,290
退職給付に係る調整累計額	△14,912	△14,525
その他の包括利益累計額合計	17,769	58,817
新株予約権	12,136	12,477
少数株主持分	14,328	14,845
純資産合計	5,639,158	5,644,945
負債純資産合計	6,722,682	7,022,742



## (2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

## 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25年9月1日 至平成25年11月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成26年9月1日 至平成26年11月30日)
売上高	947,564	762,346
売上原価	692,291	581,093
売上総利益	255,272	181,252
販売費及び一般管理費	225,014	212,227
営業利益又は営業損失(△)	30,258	△30,974
営業外収益		
受取利息	2,279	4,739
受取配当金	1,411	2,821
有価証券売却益	-	7
投資有価証券償還益	-	13,942
投資有価証券評価益	22,819	37,673
不動産賃貸料	12,287	12,119
為替差益	21,530	55,495
雑収入	6,288	4,325
営業外収益合計	66,617	131,125
営業外費用		
支払利息	107	48
持分法による投資損失	22,488	21,124
不動産賃貸費用	7,202	7,711
雑損失	10	678
営業外費用合計	29,809	29,563
経常利益	67,066	70,587
特別利益		
固定資産売却益	7,999	2
投資有価証券売却益	6,745	5,517
特別利益合計	14,744	5,519
特別損失		
固定資産除却損	-	10
特別退職金	3,291	-
特別損失合計	3,291	10
税金等調整前四半期純利益	78,519	76,095
法人税、住民税及び事業税	57,891	69,801
法人税等調整額	△2,286	△20,743
法人税等合計	55,605	49,058
少数株主損益調整前四半期純利益	22,914	27,037
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△593	516
四半期純利益	23,507	26,521

## 四半期連結包括利益計算書

## 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25年9月1日 至平成25年11月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成26年9月1日 至平成26年11月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	22,914	27,037
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	29,724	32,626
為替換算調整勘定	△1,723	8,034
退職給付に係る調整累計額	-	387
その他の包括利益合計	28,000	41,047
四半期包括利益	50,914	68,085
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	51,508	67,568
少数株主に係る四半期包括利益	△593	516

## (3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(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。

(セグメント情報等)

## I 前第1四半期連結累計期間(自平成25年9月1日至平成25年11月30日)

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

(単位：千円)

	報告セグメント			計	調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	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	664,467	220,152	62,943	947,564	—	947,564
セグメント間の内部売上高 又は振替高	24,086	26,655	576	51,317	△51,317	—
計	688,553	246,808	63,520	998,881	△51,317	947,564
セグメント利益又は損失(△)	45,228	43,896	△58,866	30,258	—	30,258

(注) 1 売上高の調整額△51,317千円はセグメント間取引の消去の額であります。

2 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。

## II 当第1四半期連結累計期間(自平成26年9月1日至平成26年11月30日)

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

(単位：千円)

	報告セグメント			計	調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額 (注) 2
	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	410,923	275,264	76,157	762,346	—	762,346
セグメント間の内部売上高 又は振替高	25,488	3,131	7,157	35,777	△35,777	—
計	436,412	278,396	83,315	798,123	△35,777	762,346
セグメント利益又は損失(△)	△17,734	42,543	△55,784	△30,974	—	△30,974

(注) 1 売上高の調整額△35,777千円はセグメント間取引の消去の額であります。

2 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損失(△)と一致しております。