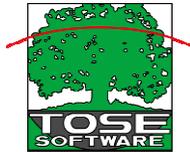




平成26年(2014年)8月期  
第2四半期決算説明会

---



株式会社ト一セ

2014.04.22

## ◆ 注意事項 ◆



本プレゼンテーションおよび引き続き行われる質疑応答の際の回答には将来に関する見通し、期待、判断、計画あるいは戦略が含まれています。この将来予測に基づく記載や発言は、受託開発に対する需要変動、各ソフトの開発・ロイヤリティと開発費の設定および、ゲームハード別の需要の変動ならびにその他のリスクや不確定要素を含みます。本プレゼンテーションおよび引き続き行われる質疑応答の際の回答に含まれる全ての将来予測に基づく記載や発言は、プレゼンテーションの日に入手可能な情報に基づいており、私たちは、このような将来予測に基づく記載や発言を更新する義務を負いません。またこの記載や発言は、将来の実績を保証するものではなく、実際の結果が、私たちの現在の期待とは実体的に異なる場合があります。このような違いには、多数の要素が原因となりえます。

# 2014年8月期 第2四半期連結業績



(単位：千円)

第2四半期累計期間	2013年2月期実績		2014年2月期当初計画		2014年2月期実績		
		前期比		前期比		前期比	当初計画比
売上高	2,431,769	-12.3%	3,076,557	26.5%	2,575,431	5.9%	-16.3%
営業利益	179,991	-34.2%	231,579	28.7%	251,628	39.8%	8.7%
経常利益	263,676	-14.5%	246,504	-6.5%	292,870	11.1%	18.8%
純利益	156,704	3.1%	81,011	-48.3%	142,297	-9.2%	75.7%

通期	2013年8月期実績		2014年8月期当初計画	
		前期比		前期比
売上高	5,460,081	4.2%	5,736,164	5.1%
営業利益	535,189	18.6%	390,743	-27.0%
経常利益	602,117	24.1%	426,427	-29.2%
純利益	470,913	49.9%	173,785	-63.1%

## 【変動要因】

【売上高】 スマートフォン向けの一部大型案件で、顧客の開発スケジュールの変更に伴って完了時期が延期したことから、計画を下回る。  
一方、その他の開発業務は、概ね計画通りに完了でき、対前年同期比では上回る。

【利益面】 ニンテンドー3DS向けタイトルやパチンコ・パチスロ案件のロイヤリティ売上が順調に推移し、営業利益は計画を上回る。経常利益も為替差益などの発生により、計画を上回る。また、特別利益として投資有価証券売却益等の計上により、四半期純利益は計画を大幅に上回る。

# 2014年8月期 第2四半期連結業績



(単位：千円)

第2四半期累計期間	2013年2月期実績		2014年2月期当初計画		2014年2月期実績		
		前期比		前期比		前期比	当初計画比
<b>売上高</b>	<b>2,431,769</b>	<b>-12.3%</b>	<b>3,076,557</b>	<b>26.5%</b>	<b>2,575,431</b>	<b>5.9%</b>	<b>-16.3%</b>
ゲームソフト開発事業	1,695,307	-19.3%	2,296,941	35.5%	1,916,665	13.1%	-16.6%
CS事業	1,248,941	-32.1%	1,814,093	45.3%	1,343,227	7.5%	-26.0%
AM事業	446,366	71.9%	482,848	8.2%	573,438	28.5%	18.8%
モバイル開発事業	578,919	5.7%	567,298	-2.0%	520,332	-10.1%	-8.3%
その他事業	157,543	26.5%	212,318	34.8%	138,434	-12.1%	-34.8%

通期	2013年8月期実績		2014年8月期当初計画	
		前期比		前期比
<b>売上高</b>	<b>5,460,081</b>	<b>4.2%</b>	<b>5,736,164</b>	<b>5.1%</b>
ゲームソフト開発事業	4,038,089	4.9%	3,950,711	-2.2%
CS事業	3,135,546	0.6%	2,952,863	-5.8%
AM事業	902,543	23.2%	997,848	10.6%
モバイル開発事業	1,080,809	-1.8%	1,268,027	17.3%
その他事業	341,183	17.3%	517,426	51.7%

## 【受注環境】

### 【ゲーム】

CS事業では、据置型次世代ゲーム機の端境期にあたり、一部の大型案件で開発計画の変更や受注に至らなかった案件が発生したものの、受注環境は良好に推移。  
AM事業は、良好な受注環境が継続し、堅調に推移。

### 【モバイル】

ネイティブアプリ化、コンテンツのリッチ化が進み、スマートフォン向け案件の開発規模と開発需要は拡大傾向。アプリ全体の開発に加え、追加・部分作業なども高い水準で推移。引き合い件数は多いものの、受注までには至らない案件も多く見られた。

### 【その他】

パソコン向けアバター制作業務が堅調に推移。  
その他のコンテンツ開発は受注状況の進展に遅れがでている。

# ゲームソフト開発事業の状況



(単位：千円)

第2四半期累計期間	2013年2月期実績		2014年2月期当初計画		2014年2月期実績		
		前期比		前期比		前期比	当初計画比
売上高	1,695,307	-19.3%	2,296,941	35.5%	1,916,665	13.1%	-16.6%
開発売上	1,516,438	-24.8%	2,269,073	49.6%	1,871,465	23.4%	-17.5%
運営売上	126,550	2347.3%	0	D/0	0	D/0	D/0
ロイヤリティ売上	52,319	-32.7%	27,868	-46.7%	45,200	-13.6%	62.2%

通期	2013年8月期実績		2014年8月期当初計画	
		前期比		前期比
売上高	4,038,089	4.9%	3,950,711	-2.2%
開発売上	3,685,390	-0.8%	3,913,643	6.2%
運営売上	234,510	2583.5%	0	D/0
ロイヤリティ売上	118,189	-5.8%	37,068	-68.6%

## 【変動要因】

### 【開発売上】

携帯型ゲーム機向けなどの大型案件で、開発業務を着実に完了したものの、スマートフォン向け大型案件の開発完了が顧客の開発スケジュールの変更に伴って第3四半期以降となり、計画を下回る。

### 【ロイヤリティ売上】

ニンテンドー3DS向けの国内タイトル、パチンコ・パチスロ案件を中心に、計画を上回る。

※2014年8月期は、現時点でゲームソフト開発事業における運営業務を計画しておりません。

# ゲームソフト開発事業の状況（CS事業）



## 1. CS事業

（単位：千円）

第2四半期累計期間	2013年2月期実績		2014年2月期当初計画		2014年2月期実績		
		前期比		前期比		前期比	当初計画比
売上高	1,248,941	-32.1%	1,814,093	45.3%	1,343,227	7.5%	-26.0%
開発売上	1,087,432	-39.5%	1,798,193	65.4%	1,322,485	21.6%	-26.5%
運営売上	126,550	2347.3%	0	D/0	0	D/0	D/0
ロイヤリティ売上	34,959	-10.7%	15,900	-54.5%	20,742	-40.7%	30.5%

通期	2013年8月期実績		2014年8月期当初計画	
		前期比		前期比
売上高	3,135,546	0.6%	2,952,863	-5.8%
開発売上	2,836,404	-6.1%	2,927,763	3.2%
運営売上	234,510	2583.5%	0	D/0
ロイヤリティ売上	64,632	-25.5%	25,100	-61.2%

### 【変動要因】

#### 〔開発売上〕

当初の計画通りに開発完了できた案件が多かったものの、スマートフォン向け大型案件の開発完了時期がずれ込んだ影響で計画を下回る。こうした案件の開発完了時期は、第3四半期以降となる見込み。

#### 〔ロイヤリティ売上〕

とくにニンテンドー3DS向けの国内タイトルが好調に推移し、計画を上回る。

# ゲームソフト開発事業の状況（AM事業）



## 2. AM事業

（単位：千円）

第2四半期累計期間	2013年2月期実績		2014年2月期当初計画		2014年2月期実績		
		前期比		前期比		前期比	当初計画比
売上高	446,366	71.9%	482,848	8.2%	573,438	28.5%	18.8%
開発売上	429,006	94.1%	470,880	9.8%	548,980	28.0%	16.6%
運営売上	0	D/0	0	D/0	0	D/0	D/0
ロイヤリティ売上	17,360	-55.1%	11,968	-31.1%	24,458	40.9%	104.4%

通期	2013年8月期実績		2014年8月期当初計画	
		前期比		前期比
売上高	902,543	23.2%	997,848	10.6%
開発売上	848,986	22.3%	985,880	16.1%
運営売上	0	D/0	0	D/0
ロイヤリティ売上	53,557	38.5%	11,968	-77.7%

### 【変動要因】

#### 〔開発売上〕

良好な受注環境を背景に、追加作業や部分作業を新規受注し、開発完了することができたことにより、計画を上回る。

#### 〔ロイヤリティ売上〕

過年度に開発完了したタイトルから、想定以上のロイヤリティ売上进行し、計画を大幅に上回る。

# ゲームソフトプラットフォーム別開発状況



(単位：本)

	11/8 実績	12/8 実績	13/8 実績	14/8 事業計画	上期実績	下期 見込み	14/8 見込み
DS(内DSiウェア)	7(1)	3(0)	1(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
3DS(内3DSDL)	5(1)	11(0)	6(1)	5(0)	2(0)	0(0)	2(0)
PSP(内PSPネット)	3(0)	5(0)	2(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
PSV(内PSVネット)	—	2(0)	2(0)	3(0)	2(0)	3(0)	5(0)
Xbox360(内XboxLIVE)	1(0)	0(0)	1(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
PS3(内PS3ネット)	3(0)	2(1)	1(0)	2(1)	2(1)	0(0)	2(1)
Wii(内Wiiウェア)	7(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
Wii U	—	—	4	0	0	0	0
アミューズメント	0	1	0	1	0	0	0
合計	26	24	17	11	6	3	9

# ゲームソフト大型タイトルの状況



(単位：本)

	11/8 実績	12/8 実績	13/8 実績	14/8 事業計画	上期実績	下期 見込み	14/8 見込み
DS	2	0	1	0	0	0	0
3DS	1	3	2	2	2	0	2
3DSDL	1	0	0	0	0	0	0
PSP	1	1	0	0	0	0	0
PSV	—	0	1	1	1	0	1
PS3	1	0	1	1	1	0	1
Wii	1	0	0	0	0	0	0
Wii U	—	—	2	0	0	0	0
Xbox360	0	0	1	0	0	0	0
合計	7	4	8	4	4	0	4

- ・ 上期は計画どおりに開発業務を完了。
- ・ 次世代据置型ゲーム機の登場に伴う開発プロジェクトの大規模化・長期化の影響により、今期中に完了する大型タイトル数は、例年より少なめに推移する見込み。
- ・ 開発の引き合いは増加傾向にあり、受注環境は良好。

# パチンコ・パチスロ関連事業



(単位:本)

本数	11/8 実績	12/8 実績	13/8 実績	14/8 事業計画	上期実績	下期 見込み	14/8 見込み
パチンコ	4	2	1	1	0	1	1
パチスロ	1	2	0	0	0	0	0

(単位:千円)

売上	11/8 実績	12/8 実績	13/8 実績	14/8 事業計画	上期実績
開発売上	1,053,000	724,000	868,000	996,000	549,000
ロイヤリティ売上	31,000	38,000	53,000	10,000	24,000

※開発売上には、部分作業や追加作業の売上も含む。  
また、AM事業だけでなくCS事業の売上も含む。

# モバイル開発事業の状況



(単位：千円)

第2四半期累計期間	2013年2月期実績		2014年2月期当初計画		2014年2月期実績		
		前期比		前期比		前期比	当初計画比
売上高	578,919	5.7%	567,298	-2.0%	520,332	-10.1%	-8.3%
開発売上	363,190	29.3%	384,646	5.9%	266,559	-26.6%	-30.7%
運営売上	155,479	1.6%	163,558	5.2%	197,684	27.1%	20.9%
ロイヤリティ売上	60,250	-47.1%	19,094	-68.3%	56,089	-6.9%	193.8%

通期	2013年8月期実績		2014年8月期当初計画	
		前期比		前期比
売上高	1,080,809	-1.8%	1,268,027	17.3%
開発売上	701,748	13.7%	859,128	22.4%
運営売上	265,397	-8.4%	380,760	43.5%
ロイヤリティ売上	113,664	-41.3%	28,139	-75.2%

## 【変動要因】

### 〔開発売上〕

大型のソーシャルゲーム案件の開発完了が顧客の開発スケジュールの変更に伴い、第3四半期以降となった影響や新規案件の受注が伸びず、計画を下回る。

### 〔運営売上〕

既存のソーシャルゲーム案件を中心に堅調に推移し、計画を上回る。

〔ロイヤリティ売上〕 スマートフォン向けコンテンツのロイヤリティ売上が好調に推移し、計画を上回る。

# モバイルコンテンツの状況



## 1. SNS

	2012年8月期 実績	2013年8月期 実績	2014年8月期 事業計画	上期実績
開発タイトル数	6タイトル	4タイトル	1タイトル	0タイトル
売上金額	2億62百万円	5億65百万円	4億44百万円	1億46百万円

※売上金額には部分作業の開発売上や運営売上も含む。

- ・既存の大型ソーシャルゲーム案件の運営業務を中心に堅調に推移。
- ・前期に導入したSNS案件用の運営ツールを活用、運営業務の品質向上、効率化を推進。

※P11～14に記載の数字はモバイル開発事業だけでなくゲームソフト開発事業のものも含む。

# モバイルコンテンツの状況



## 2. スマートフォン

### ・ iPhone/iPad

	2012年8月期 実績	2013年8月期 実績	2014年8月期 事業計画	上期実績
開発タイトル数	17タイトル	11タイトル	9タイトル	4タイトル
売上金額	2億11百万円	2億22百万円	—※	1億50百万円

### ・ Android

	2012年8月期 実績	2013年8月期 実績	2014年8月期 事業計画	上期実績
開発タイトル数	26タイトル	15タイトル	12タイトル	6タイトル
売上金額	2億80百万円	4億87百万円	—※	3億81百万円

※2012年8月期事業計画より、スマートフォン全体の見込み金額として、計画を計上しております。

→2014年8月期スマートフォンの事業計画は

開発タイトル数:21タイトル

売上金額:9億91百万円

※1タイトル当たりの開発費が増加。

# モバイルコンテンツ大型タイトルの状況



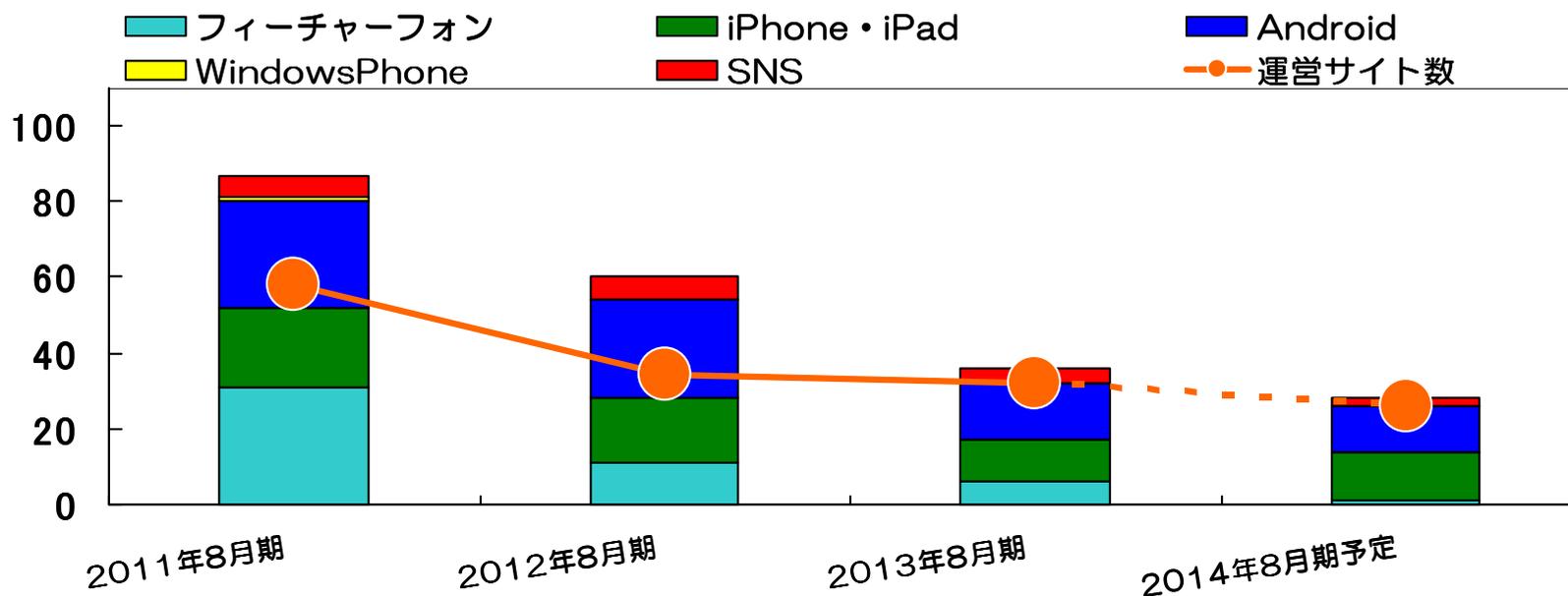
(単位：本)

	11/8 実績	12/8 実績	13/8 実績	14/8 事業計画	上期実績	下期 見込み	14/8 見込み
モバイル	16	14	21	16	7	10	17

※開発金額が1,000万円を超える案件をモバイル向け大型タイトルとしております。

- ・スマートフォン向け案件が、ネイティブアプリ化、コンテンツのリッチ化に伴い、引き続き大型化の傾向ですが、本数自体は前期に比べ減少する予定。

# モバイルコンテンツの運営状況



	11/8 実績	12/8 実績	13/8 実績	上期実績	累計	14/8 見込み
フィーチャーフォン	31	11	6	1	709	1
iPhone・iPad	21	17	11	4	82	13
Android	28	26	15	6	75	12
WindowsPhone	1	0	0	0	1	0
SNS	6	6	4	0	26	2
合計	87	60	36	11	893	28
運営開始サイト数	12	9	17	1	165	1
運営中止サイト数	-18	-33	-19	-7	-139	-7
運営サイト数	58	34	32	26	26	26

# その他事業の状況



(単位：千円)

第2四半期累計期間	2013年2月期実績		2014年2月期当初計画		2014年2月期実績		
		前期比		前期比		前期比	当初計画比
<b>売上高</b>	<b>157,543</b>	<b>26.5%</b>	<b>212,318</b>	<b>34.8%</b>	<b>138,434</b>	<b>-12.1%</b>	<b>-34.8%</b>
開発売上	90,929	16.1%	89,300	-1.8%	53,057	-41.7%	-40.6%
運営売上	13,449	53.7%	29,293	117.8%	24,790	84.3%	-15.4%
ロイヤリティ売上	53,165	41.8%	93,725	76.3%	60,587	14.0%	-35.4%

通期	2013年8月期実績		2014年8月期当初計画	
		前期比		前期比
<b>売上高</b>	<b>341,183</b>	<b>17.3%</b>	<b>517,426</b>	<b>51.7%</b>
開発売上	185,159	4.3%	210,950	13.9%
運営売上	37,431	26.3%	65,795	75.8%
ロイヤリティ売上	118,593	41.5%	240,681	102.9%

## 【変動要因】

### 〔開発売上〕

パソコン向けアバター制作業務が堅調に推移したものの、その他のコンテンツ開発の新規案件における受注状況の遅れから、計画を下回る。

### 〔運営売上〕

新サービス「テイクアウトライブ／Take Out Live」の進捗が遅れている影響を受け、計画を下回る。

### 〔ロイヤリティ売上〕

家庭用カラオケ楽曲配信事業のロイヤリティ売上は、計画には届かなかったものの、プロモーション活動などの展開により、前年同期を上回る。

# 家庭用カラオケ楽曲配信事業の状況



## Wii(R)・Wii U™向けカラオケ配信事業

子会社フォネックス・コミュニケーションズを中心にカラオケ配信事業を展開。  
今後も安定した収入を確保できる見込み。



© 2012 Nintendo  
JOYSOUNDは株式会社エクシングの登録商標です。



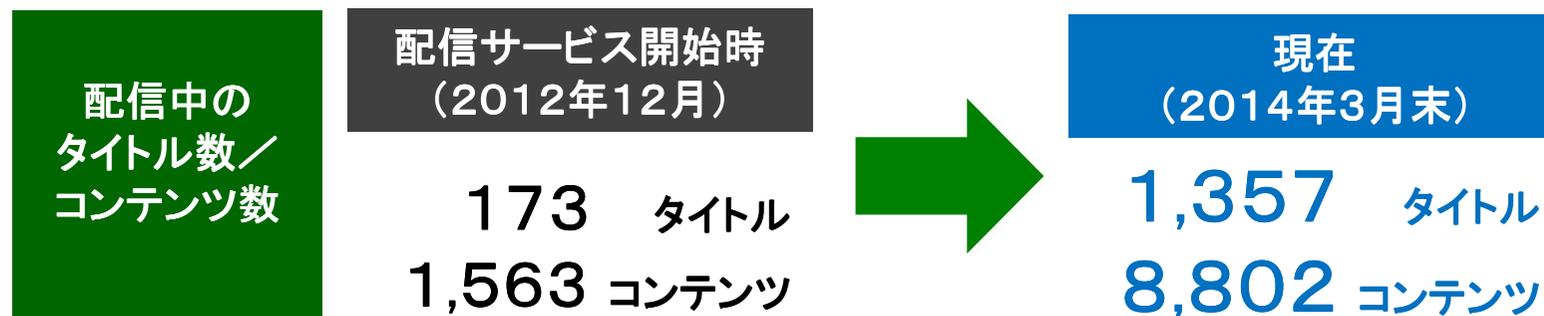
- 2012年末にWii U向けサービスを開始。
- 2013年10月には、欧州地域向けのサービスを開始。

※Wii・Wii Uは任天堂の登録商標または商標です。

## リブリカ「どこでも本屋さん」

- ニンテンドー3DS™ 向けの漫画コンテンツの配信サービス。
- 「ニンテンドーeショップ」よりダウンロードが可能。人気タイトルを随時更新中。

(当社資本参加の株式会社リブリカにより、2012年12月から配信サービス開始。)



新サービス  
「どこぽんちよいす」

人気作品を「まとめ買い」することができる専用ソフト。  
2013年8月より「ニンテンドーeショップ」にて配信を  
スタート。



ソフトウェアの機能向上やユーザビリティの大幅な改善に取り組み、  
更なる売上拡大を見込む。

※ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

# 東南アジア向けコンテンツ配信事業



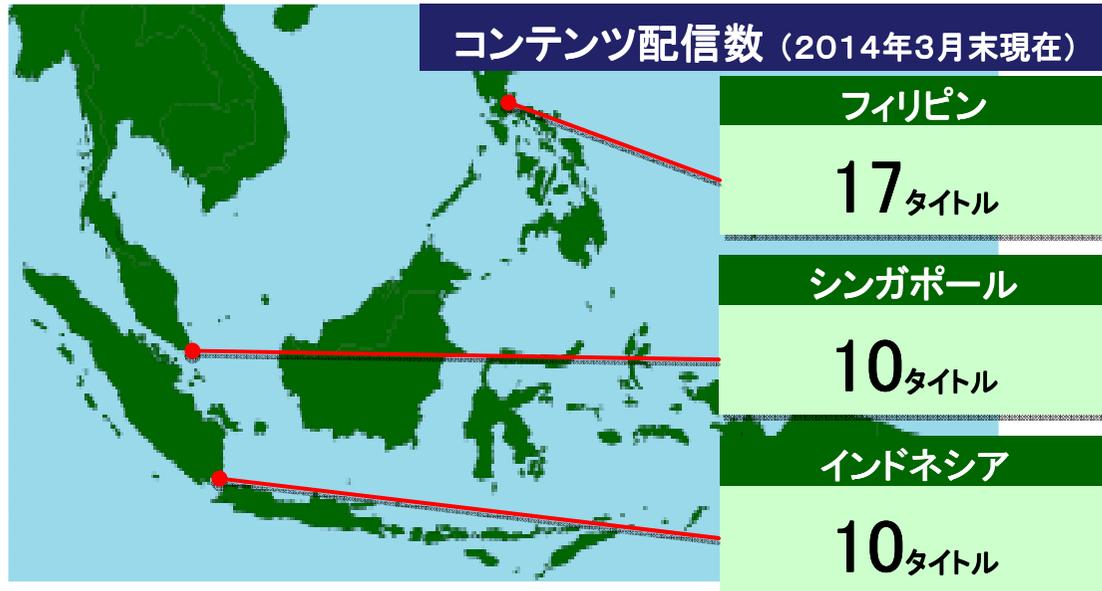
主に日本国内のゲームメーカーやコンテンツホルダーが保有するコンテンツを配信先地域の言語・文化・慣習などに対応させる開発サービスから、コンテンツの配信、運営までワンストップで行う事業を展開。

東南アジアの成長を視野にいった中期的な視点で事業を育成し、早期の黒字化を目指す。

## 現在の主な進捗状況

- 東南アジア内の通信キャリア各社と提携し、フィリピン、シンガポール、インドネシアで配信を開始。
- ベトナム、タイなど周辺国・地域の通信キャリアに対しても積極的にアプローチを展開。

## コンテンツ配信数 (2014年3月末現在)



## TOSE PHILIPPINES, INC.



- ・ 現在、数十タイトルの開発が進行中。
- ・ ASEAN内での配信地域開拓に伴うアプリ数の増加、多言語展開に向けた先行投資として開発体制を増強予定。

2013年設立時 24名 → 2014年4月現在 40名

➡ 約 90名まで  
拡張可能な開発体制へ

## 第2四半期末の受注残高



セグメント	金額（千円）	前年同期比	タイトル
ゲームソフト開発事業	1,528,973	-33.7%	14
CS事業	1,185,093	-39.3%	14
AM事業	343,880	-2.3%	0
モバイル開発事業	177,360	+113.5%	5
その他事業	12,343	-18.1%	0
合計	1,718,676	-28.5%	19

- ・ 現在、上記以外にも多くの引き合いを抱えている。  
特にCS事業においては、受注が確定している約12億円規模の引き合いがある。

※タイトル数は、運營業務に関するものは含まれておりません。  
また、受注業務の件数を示すものではありません。

## 第2四半期配当金の状況



期間	2011年8月期	2012年8月期	2013年8月期	2014年8月期
中間配当金	12円50銭	12円50銭	12円50銭	12円50銭
期末配当金	12円50銭	12円50銭	12円50銭	12円50銭 (予定)
年間の合計	25円	25円	25円	25円 (予定)

# 2014年8月期 連結業績計画



(単位：千円)

第2四半期累計期間	2013年2月期実績		2014年2月期実績	
		前期比		前期比
<b>売上高</b>	<b>2,431,769</b>	<b>-12.3%</b>	<b>2,575,431</b>	<b>5.9%</b>
ゲームソフト開発事業	1,695,307	-19.3%	1,916,665	13.1%
CS事業	1,248,941	-32.1%	1,343,227	7.5%
AM事業	446,366	71.9%	573,438	28.5%
モバイル開発事業	578,919	5.7%	520,332	-10.1%
その他事業	157,543	26.5%	138,434	-12.1%
営業利益	179,991	-34.2%	251,628	39.8%
経常利益	263,676	-14.5%	292,870	11.1%
純利益	156,704	3.1%	142,297	-9.2%

通期	2013年8月期実績		2014年8月期当初計画	
		前期比		前期比
<b>売上高</b>	<b>5,460,081</b>	<b>4.2%</b>	<b>5,736,164</b>	<b>5.1%</b>
ゲームソフト開発事業	4,038,089	4.9%	3,950,711	-2.2%
CS事業	3,135,546	0.6%	2,952,863	-5.8%
AM事業	902,543	23.2%	997,848	10.6%
モバイル開発事業	1,080,809	-1.8%	1,268,027	17.3%
その他事業	341,183	17.3%	517,426	51.7%
営業利益	535,189	18.6%	390,743	-27.0%
経常利益	602,117	24.1%	426,427	-29.2%
純利益	470,913	49.9%	173,785	-63.1%

※2014年8月期の連結業績計画は、据置型次世代ゲーム機の登場による今後の受注環境の変化やケータイコンテンツの開発トレンドの急速な変遷等、現時点においては不確定な要素が多いため、通期連結業績予想は据え置いております。

# 2014年8月期 連結業績計画



(単位：千円)

第2四半期累計期間	2013年2月期セグメント別売上実績						2014年2月期セグメント別売上実績					
	ゲーム	CS		モバイル	その他	合計	ゲーム	CS		モバイル	その他	合計
		CS	AM					CS	AM			
開発売上	1,516,438	1,087,432	429,006	363,190	90,929	1,970,557	1,871,465	1,322,485	548,980	266,559	53,057	2,191,081
運営売上	126,550	126,550	0	155,479	13,449	295,478	0	0	0	197,684	24,790	222,474
ロイヤリティ売上	52,319	34,959	17,360	60,250	53,165	165,734	45,200	20,742	24,458	56,089	60,587	161,876
売上高合計	1,695,307	1,248,941	446,366	578,919	157,543	2,431,769	1,916,665	1,343,227	573,438	520,332	138,434	2,575,431

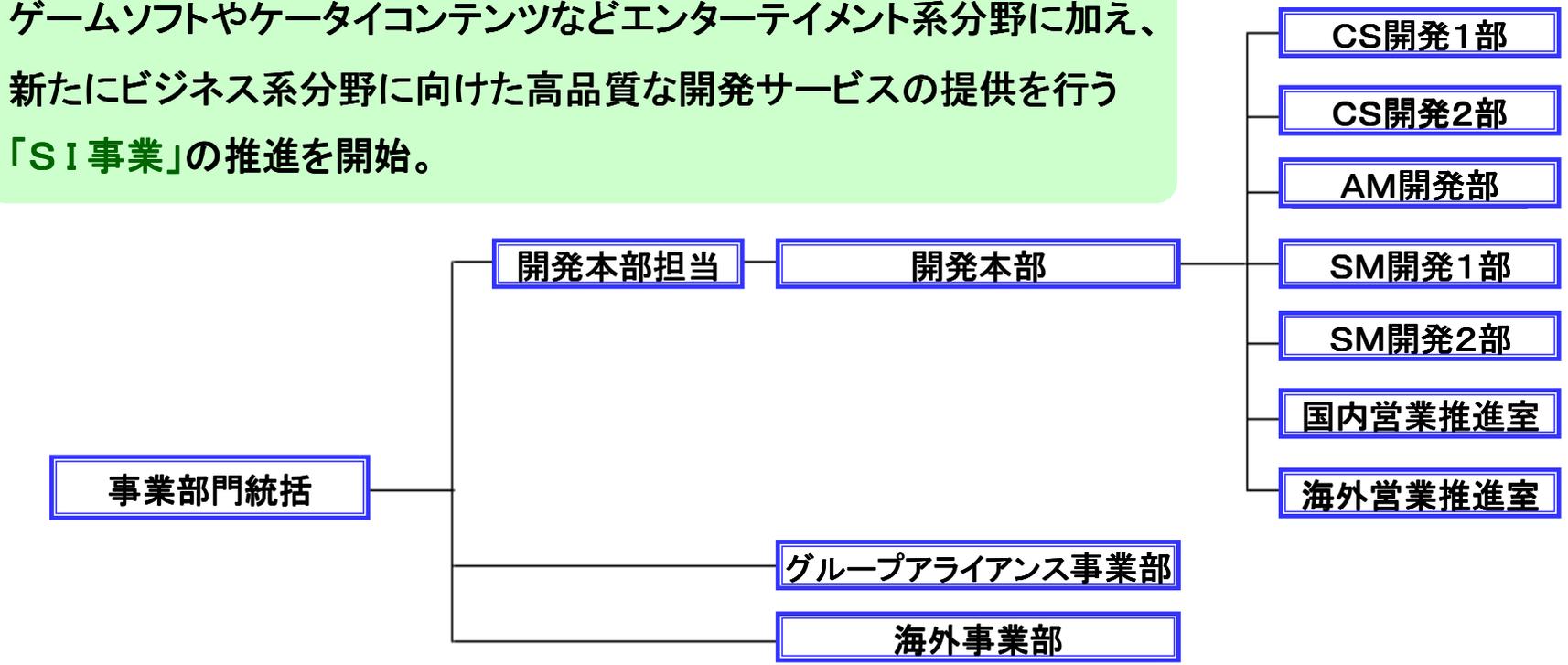
通期	2013年8月期セグメント別売上実績						2014年8月期セグメント別売上計画					
	ゲーム	CS		モバイル	その他	合計	ゲーム	CS		モバイル	その他	合計
		CS	AM					CS	AM			
開発売上	3,685,390	2,836,404	848,986	701,748	185,159	4,572,297	3,913,643	2,927,763	985,880	859,128	210,950	4,983,721
運営売上	234,510	234,510	0	265,397	37,431	537,338	0	0	0	380,760	65,795	446,555
ロイヤリティ売上	118,189	64,632	53,557	113,664	118,593	350,446	37,068	25,100	11,968	28,139	240,681	305,888
売上高合計	4,038,089	3,135,546	902,543	1,080,809	341,183	5,460,081	3,950,711	2,952,863	997,848	1,268,027	517,426	5,736,164

# 事業体制変更の要旨



## 「SI事業」を新たに開始

ゲームソフトやケータイコンテンツなどエンターテイメント系分野に加え、新たにビジネス系分野に向けた高品質な開発サービスの提供を行う「SI事業」の推進を開始。



「SI事業部門担当」「SI事業推進室」を新設

ご参考

# 子会社の状況



## 1. 東星軟件(杭州)有限公司

(単位：千円)

	13/6実績	14/6事業計画	上期実績
売上高	151,869	63,697	103,196
経常利益	▲16,170	▲6,226	▲24,387

## 2. フォネックス・コミュニケーションズ

(単位：千円)

	13/6実績	14/6事業計画	上期実績
売上高	289,687	346,926	130,708
経常利益	33,259	61,170	8,442

## 3. TOSE PHILIPPINES, INC.

(単位：千円)

	13/6実績	14/6事業計画	上期実績
売上高	—	84,994	17,926
経常利益	—	▲6,240	▲15,361

# プラットフォーム別開発状況（全体）



（単位：本）

	11/8 実績	12/8 実績	13/8 実績	14/8 事業計画	上期実績	下期 見込み	14/8 見込み
DS(内DSiウェア)	7(1)	3(0)	1(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
3DS(内3DSDL)	5(1)	11(0)	6(1)	5(0)	2(0)	0(0)	2(0)
PSP(内PSPネット)	3(0)	5(0)	2(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
PSV(内PSVネット)	—	2(0)	2(0)	3(0)	2(0)	3(0)	5(0)
Xbox360(内XboxLIVE)	1(0)	0(0)	1(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
PS3(内PS3ネット)	3(0)	2(1)	1(0)	2(1)	2(1)	0(0)	2(1)
Wii(内Wiiウェア)	7(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)	0(0)
Wii U	—	—	4	0	0	0	0
アミューズメント	0	1	0	1	0	0	0
パチンコ	4	2	1	1	0	1	1
パチスロ	1	2	0	0	0	0	0
フィーチャーフォン	31	11	6	0	1	0	1
iPhone・iPad	21	17	11	9	4	9	13
Android	28	26	15	12	6	6	12
WindowsPhone	1	0	0	0	0	0	0
SNS	6	6	4	1	0	2	2
PC	13	4	3	2	1	2	3
その他	1	1	1	0	0	0	0
合計	132	93	58	36	18	23	41

# 地球のココロおどらせよう。

Generate Excitement for the World

