

平成13年8月期 決算短信(連結)

平成13年10月11日

上場会社名 株式会社トーセ
 コード番号 4728
 問合せ先 責任者役職名 取締役 管理部長
 氏 名 坂口 次郎
 決算取締役会開催日 平成13年10月11日

上場取引所 東・大
 本社所在都道府県 京都府
 TEL (075) 342-2525

1. 13年8月期の業績(平成12年9月1日~平成13年8月31日)

(1) 経営成績 (金額の表示は百万円未満切り捨て表示)

	売上高		営業利益		経常利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
13年8月期	3,214	4.3	751	9.4	790	14.1
12年8月期	3,359	-	829	-	920	-

	当期純利益		1株当たり 当期純利益	潜在株式調整 後 1株当たり 当期純利益	株主資本 当期純利益 率	総資本 経常利益率	売上高 経常利益率
	百万円	%	円 銭	円 銭	%	%	%
13年8月期	393	22.9	51 05	-	8.4	14.1	24.6
12年8月期	510	-	79 39	-	11.4	16.6	27.4

(注) 持分法投資損益 12年8月期 -百万円 13年8月期 -百万円
 期中平均株式数 13年8月期 7,712,702株 12年8月期 6,430,097株

会計処理の方法の変更 無

売上高、営業利益、経常利益、当期純利益におけるパーセント表示は、対前年同期増減率

(2) 連結財政状態

	総資産	株主資本	株主資本比率	1株当たり株主資本
	百万円	百万円	%	円 銭
13年8月期	5,601	4,705	84.0	610 72
12年8月期	5,550	4,664	84.0	724 88

(注) 期末発行済株式数 13年8月期 7,704,351株 12年8月期 6,434,210株

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
13年8月期	114	902	279	1,065
12年8月期	53	1,535	21	297

(注) 期末発行済株式数 13年8月期 7,704,351株 12年8月期 6,434,210株

(4) 連結範囲及び持分法の適用に関する事項

連結子会社数 3社 持分法適用非連結子会社数 0社 持分法適用関連会社数 0社

(5) 連結範囲及び持分法の適用の異動状況

連結(新規) 2社 (除外) 0社 持分法(新規) 0社 (除外) 0社

2. 14年8月期の連結業績予想(平成13年9月1日~平成14年8月31日)

	売上高	経常利益	当期純利益	1株当たり年間配当金		
				中間	期末	
	百万円	百万円	百万円	円 銭	円 銭	円 銭
中間期	1,492	170	80	10 00	-	-
通期	3,560	930	483	-	10 00	20 00

(参考) 1株当たり予想当期純利益 62円 69銭

1. 企業集団の状況

当社グループは、当社および連結子会社3社により構成されております。事業としては、「縁の下の力持ち」を経営の基本方針に掲げ、ゲームソフトやモバイル・インターネットに関する企画・開発・運営などの業務受託を中心に、あらゆる分野での顧客サポートを行っております。

当期からNTTドコモの「iモード」などのモバイルコンテンツの企画・開発、サーバー保守管理を行う「株式会社ティーネット」を新たに連結子会社としております。

当社およびグループ企業の事業内容と事業の種類別セグメントとの関連は、次のとおりであります。

事業の種類別セグメント	国名	会社名	主要な事業内容
ゲームソフト開発事業	日本	株式会社トーセ	ゲームソフトの企画・開発
	中国	東星軟件（上海）有限公司	ゲームソフトの開発（プログラミング工程，デザイン工程）
		東星軟件（杭州）有限公司	
モバイル・インターネット開発事業	日本	株式会社トーセ	「iモード」などのモバイルコンテンツの企画・開発
		株式会社ティーネット	「iモード」などのモバイルコンテンツの企画・開発・サーバー保守管理など
	中国	東星軟件（杭州）有限公司	「iモード」などのモバイルコンテンツの開発
その他事業	日本	株式会社トーセ	パチンコ台にある液晶表示部分の画像制作，CG制作
		株式会社ティーネット	インターネット・オークションサイトの運営管理

なお、当社は、平成13年3月1日付けで100%子会社の東星軟件（杭州）有限公司を中国浙江省杭州市に設立いたしました。同社は、東星軟件（上海）有限公司に次ぐ海外開発拠点としてゲームソフト開発事業やモバイル・インターネット開発事業に関する開発業務を行っております。

2. 経営方針

（1）会社経営の基本方針

当社は、創業以来、ゲームソフトを中心に、企画・開発などの業務受託を事業としてまいりました。近年、ゲームソフト分野に加え、モバイル・インターネット分野に進出しましたが、今後も技術の進歩や産業構造の変化により生まれてくるであろう新たなビジネス分野においても、「縁の下の力持ち」を経営の基本として、顧客のサポート役に徹し、顧客とともに広く社会に貢献することを目指しております。

（2）会社の利益配分に関する基本方針

当社は、企業体質の強化と積極的な事業展開に備えるため、内部留保資金の充実を図りつつ、株主の皆様に対し安定的な配当を維持継続していく方針です。また、事業展開の節目、あるいは業績を鑑みながら記念配当、株式分割などを実施し、株主の皆様への利益還元を行ってまいります。

(3) 中長期的な経営戦略

当社グループを取り巻く環境は、ゲーム機、携帯情報端末、ネットワークに関する技術革新により、ここ数年で大きく変化しております。新たなゲーム機が登場する度に、ゲーム機の描画機能の飛躍的な向上、利用媒体の容量拡大、ネットワーク機能の搭載などが進んでまいりました。そして、インターネットによる配信ゲーム、映画と融合したインタラクティブムービー、ネットワーク家電などが現れ始めております。また、急速に拡大している携帯電話などのモバイル・インターネットの分野においても、携帯電話にJavaアプリケーション処理機能やデジタル音楽の再生機能などが搭載され、ゲームや音楽を中心に、その活用に広がりが出てきております。

このような傾向はこれからも続き、ゲームソフト産業は、ハードウェアの進歩やネットワークインフラの発展により、これまでと比較にならない情報が質、量ともに扱えるようになり、映画、音楽、芸能など従来の娯楽文化と融合し、総合エンターテインメントと呼ばれる大きな産業に変貌すると予想されます。

こうした中で当社グループは、ゲームソフト分野で培ってきた技術やノウハウを活かし、時代の変化に対応しながら、次世代の総合エンターテインメント産業のサポート役を担ってまいります。

(4) 会社の対処すべき課題と事業戦略

年々高まるゲーム機の性能向上や記憶容量拡大への対応がこれまで以上に重要であります。技術力や開発コスト力を高めるため、中国開発子会社を含めた開発業務のグローバル化による効率化、さらなる開発効率向上に向けた研究活動を積極的に推進してまいります。

また、ゲームソフト産業の総合エンターテインメント産業への変貌の潮流の中で、顧客から期待される企業としてあり続けるには、時流にのった新技術を的確に判断し、素早く技術取得し、ビジネス展開することが大切です。そして、当社がこれまでゲームソフト分野で培ってきた技術やノウハウと、新技術を融合させ、いかに時代に合ったビジネスを顧客に提案できるかが当社最大の課題であると考えております。

3. 経営成績

(1) 当期の概況

当連結会計年度のわが国経済は、景気回復の牽引役であった情報技術（IT）関連分野の悪化により民間設備投資が減速し、後半には、個人消費の低迷に加え、米国経済の減速を背景とした輸出鈍化により企業収益の改善も進まず、株価、地価ともに下落し、景気後退感が強まり、デフレ状態となりました。

当業界におきましては、各ゲーム機メーカーより高性能化された次世代ゲーム機が続々と登場し、その販売状況は好調であったものの、ゲームソフトの販売状況は各ゲームソフトメーカーが持つビッグタイトルを除いて全体的に低調で、非常に厳しい状況にありました。その理由として、登場したゲーム機の全てが旧ゲーム機向けソフトを稼働させる機能を備えていた為にユーザーが新しいゲームソフトの購入を強いられず、既に所有しているゲームソフトで遊んだこと、高性能化した次世代ゲーム機に不慣れなことから市場を牽引するキラソフトが不足したこと、爆発的なヒットとなった「iモード」をはじめとする携帯通信や高速インターネット通信などのゲームユーザー層が好むサービスが急速に普及拡大したこと、などが挙げられます。

こうした状況のもと、当社グループは各ゲームソフトメーカーに対し積極的に企画提案活動を展開し、各ソフトメーカーからソフト開発業務を順調に受託することができました。また、ゲームソフトの受託開発会社として、高性能化した次世代ゲーム機に対応するための開発力、技術力

の更なる増強に努めてまいりました。しかし、従来のゲーム機向けに開発を進めていた有力タイトルの数本が、次世代ゲーム機への機種変更の依頼を受けたことから、ソフトの完成時期が翌期となり、当初計画よりも開発費売上が減少いたしました。一方で、モバイル・インターネット開発事業については、「iモード」などの携帯電話のモバイル・コンテンツが急速に増加する中で、新規顧客の開拓とともに、公式サイト（有料サイト）を中心とした受託運営サイトの増加に努め、ゲームユーザーの志向の分散化によりゲームソフトからモバイル・コンテンツへと収益源が流れる中で、計画を上回る収益を確保することができました。

この結果、当連結会計年度の売上高は32億14百万円（計画比2.1%減、前期比4.3%減）となりました。

また、利益面につきましては、金融商品及び退職給付に係る会計基準を適用したことにより、従来の方法によった場合と比較して、税金等調整前純利益は37百万円減少しておりますが、経常利益は7億90百万円（計画比0.5%減、前期比14.1%減）、当期純利益は3億93百万円（計画比3.2%増、前期比22.9%減）となりました。

13年8月期の連結業績（平成12年9月1日～平成13年8月31日）

	単位	売上高	経常利益	当期純利益
業績予想	百万円	3,283	794	381
業績	百万円	3,214	790	393
増減率	%	2.1	0.5	3.2

（2）事業の種類別セグメントの業績概況

ゲームソフト開発事業

当社グループのゲームソフト開発事業は、ゲームソフトの販売を一切行わず、国内外のゲームソフトメーカーなどの顧客から家庭用ゲーム機向けソフト開発の依頼を受け、ゲームソフトの企画・開発を行っております。ゲームソフト開発工程のうち、プログラミング工程とデザイン工程の一部は中国の開発子会社である東星軟件（上海）有限公司及び東星軟件（杭州）有限公司で行っており、総合的な開発コストの削減を行っております。

当期におきましては、家庭用ゲーム市場が低調な中において、比較的安定している携帯型ゲーム機向けソフトに注力することで、ロイヤリティ売上は当初計画を達成できましたが、据え置き型ゲーム機が世代交代時期にあたり、若干の有力タイトルの納期が翌期へと延期になり開発費売上は計画を達成できませんでした。

その結果、当事業の売上高は24億38百万円、営業利益11億6百万円となりました。

モバイル・インターネット開発事業

当社グループのモバイル・インターネット開発事業は、国内外のゲームソフトメーカーなどの顧客からNTTドコモの「iモード」に代表されるモバイル・インターネットのコンテンツを中心に依頼を受け、コンテンツの企画・開発やコンテンツを提供するサーバーの保守管理などを行っております。

当期におきましては、「iモード」などの携帯電話上でのサービスが予想以上に普及拡大したことにより、顧客からのコンテンツの開発依頼が増加し、さらに開発したコンテンツの利用者も好調に推移したことで計画を大きく上回る売上を達成できました。

その結果、当事業の売上高は、7億29百万円、営業利益2億51百万円となりました。

その他事業

当事業は、当社においてパチンコ台にある液晶表示部分の画像制作などを行っているほか、株式会社ティーネットが運営管理する美術品やアンティークを中心としたインターネット・オークション「ザ・コノサーズ」や、その他事業を含みます。

当事業の売上高は、56百万円、営業利益20百万円となりました。

なお、株式会社ティーネットのインターネット・オークション事業は当期から事業展開を開始したものの、折りからの個人消費の低迷によりその成果は現れるに至っておりません。

(3) 当連結会計年度の財政状況

当連結会計年度における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前受金の増加、預け入れ期間3ヶ月以上の定期預金の払い戻し及び国内連結子会社増加に伴う資金の増加などの資金増加要因より前連結会計年度末に比べて7億68百万円増加し、当連結会計年度末には10億65百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前利益が前連結会計年度末に比べ減少したものの、前受金の増加及び法人税等の支払額が減少したことにより、営業キャッシュ・フロー全体で、1億14百万円(前年度比60百万円増)の資金が得られました。

投資活動によるキャッシュ・フロー

3ヶ月の預け入れ期間を超える定期預金を払い戻したことから、投資活動キャッシュ・フロー全体で9億2百万円(前年度比24億38百万円増)の資金が得られました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

前連結会計年度では、株主からの単位未済株式買取請求に伴う売買により財務活動のキャッシュ・フローが21百万円の支出となりましたが、当連結会計年度は、主に取締役又は使用人への譲渡のための自己株式取得により2億79百万円を使用しました。

2. 次期の見通し

今後の見通しといたしましては、日本政府の構造改革の内容と改革の時期に対する失望感が出る中で、米国で起きた同時多発テロによる国際経済の混乱で、日本経済は回復基調に入ることができず、依然として厳しい状況が続くものと考えられます。

このような状況のもと、家庭用ゲーム業界では、2001年9月の「ゲームキューブ」の発売と2002年2月の「Xbox」の発売により次世代ゲーム機が出揃います。これら次世代ゲーム機は旧ゲーム機的设计を継承しない全くの新設計であり、逆に旧ゲーム機向けソフトを稼働させることができないために、ユーザーのゲーム機の購入に伴ったゲームソフトの需要が期待できます。そして、これら次世代ゲーム機への投入ソフトの増大とともに市場は活性化し、再び拡大過程に入るものと思われます。また、既に発売されているソニー・コンピュータエンタテインメントの「プレイステーション2」や任天堂の「ゲームボーイ・アドバンス」についてもソフト開発会社側のソフト開発対応力が十分に付き始めることから、発売されるソフトは質、量共に高まるものと考えられます。さらに、通信インフラの整備が進められ、家庭で高速通信サービスが利用できるようになり、オンラインゲーム(家庭に居ながら、電話回線を通して他人と遊ぶコンピュータネットワークゲーム)が発展する可能性も大いに期待できます。

一方、モバイル・インターネット開発事業の分野については、携帯電話の普及は鈍化すると思われるものの、携帯電話にJavaアプリケーションを処理する機能や、デジタル音楽を再生する機能、3D画像を表示する機能が搭載された新型携帯電話が次々と発売され、モバイル・コンテンツの利用者数は益々増加し、当社グループのビジネスチャンスもさらに広がるものと考えられます。

なお、次連結会計年度の業績につきましては、開発案件の増加により連結売上高35億60百万円(前年比10.8%増)、連結経常利益9億30百万円(前年比17.7%増)、連結当期純利益4億83百万円(前年比23.0%増)と予想しております。

連結貸借対照表

(単位：百万円)

科 目	当連結会計期年度		前連結会計年度		増 減
	(平成13年8月31日現在)		(平成12年8月31日現在)		
	金 額	構成比	金 額	構成比	
【資産の部】		%		%	
流動資産	2,662	47.5	3,169	57.1	506
現金及び預金	1,215		2,027		811
売掛金	386		254		131
たな卸資産	977		819		158
繰延税金資産	39		38		0
その他	45		30		14
貸倒引当金	1		1		0
固定資産	2,935	52.4	2,380	42.9	555
有形固定資産	1,008	18.0	1,000	18.0	7
建物及び構築物	383		400		16
土地	461		461		-
その他	163		139		24
無形固定資産	71	1.3	22	0.4	49
連結調整勘定	34		-		34
その他	37		22		15
投資その他の資産	1,854	33.1	1,357	24.5	497
投資有価証券	1,513		999		513
繰延税金資産	78		51		27
その他	267		306		38
貸倒引当金	4		-		4
為替換算調整勘定	-	-	0	0.0	0
資 産 合 計	5,601	100.0	5,550	100.0	50

(単位：百万円)

科 目	当連結会計期年度 (平成13年8月31日現在)		前連結会計年度 (平成12年8月31日現在)		増 減
	金 額	構成比	金 額	構成比	
【負債の部】		%		%	
流動負債	717	12.8	785	14.2	67
買掛金	15		90		75
未払法人税等	165		203		37
賞与引当金	91		95		4
その他	445		395		49
固定負債	157	2.8	100	1.8	57
役員退職慰労引当金	117		100		17
退職給付引当金	39		-		39
負債合計	875	15.6	886	16.0	10
【少数株主持分】					
少数株主持分	20	0.3	-	-	20
【資本の部】					
資本金	967	17.3	967	17.4	-
資本準備金	1,313	23.4	1,313	23.7	-
連結剰余金	2,577	46.0	2,397	43.1	180
その他有価証券評価差額金	3	0.1	-	-	3
為替換算調整勘定	12	0.2	-	-	12
自己株式	161	2.9	13	0.3	147
資本合計	4,705	84.0	4,664	84.0	41
負債・少数株主持分 及び資本合計	5,601	100.0	5,550	100.0	50

連結損益計算書

(単位：百万円)

科 目	当連結会計年度		前連結会計年度		増 減
	自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 8 月 31 日		自 平成 11 年 9 月 1 日 至 平成 12 年 8 月 31 日		
	金 額	百分比	金 額	百分比	
		%		%	
売上高	3,214	100.0	3,359	100.0	144
売上原価	1,725	53.7	1,843	54.9	117
売上総利益	1,488	46.3	1,515	45.1	26
販売費及び一般管理費	737	22.9	686	20.4	50
営業利益	751	23.4	829	24.7	77
営業外収益	52	1.6	94	2.8	42
受取利息及び配当金	27		22		4
有価証券売却益	-		44		44
為替差益	-		2		2
匿名組合出資利益	22		12		10
雑収入	2		12		9
営業外費用	13	0.4	3	0.1	10
為替差損	6		-		6
自己株式売却損	2		-		2
貸倒引当金繰入額	4		-		4
雑損失	-		3		3
経常利益	790	24.6	920	27.4	130
特別利益	0	0.0	0	0.0	0
貸倒引当金戻入益	0		-		0
固定資産売却益	0		0		0
特別損失	51	1.6	15	0.5	35
固定資産除却損	7		6		0
ｺﾞﾙﾌ会員権評価損	-		9		9
退職給付会計基準変更時 差異償却	38		-		38
過年度賞与	5		-		5
税金等調整前当期純利益	740	23.0	905	27.0	164
法人税、住民税及び事業税	367	11.4	411	12.2	43
法人税等調整額	25	0.8	16	0.4	9
少数株主利益	4	0.1	-	-	4
当期純利益	393	12.3	510	15.1	116

連結剰余金計算書

(単位：百万円)

科 目	当連結会計期間	前連結会計年度	増 減
	自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 8 月 31 日	自 平成 11 年 9 月 1 日 至 平成 12 年 8 月 31 日	
連結剰余金期首残高	2,397	2,061	335
連結剰余金減少高			
1. 配 当 金	128	128	0
2. 役 員 賞 与	65	46	18
3. 連結子会社の増加に伴う 減少高	20	-	20
当期純利益	393	510	116
連結剰余金期末残高	2,577	2,397	180

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科 目	当連結会計年度 自平成12年9月1日 至平成13年8月31日	前連結会計年度 自平成11年9月1日 至平成12年8月31日	増 減
	金 額	金 額	
営業活動によるキャッシュ・フロー			
1. 税金等調整前当期純利益	740	905	164
2. 減価償却費	106	94	11
3. 連結調整勘定償却額	11	-	11
4. 役員退職慰労引当金の増加額	17	17	0
5. 退職給付引当金の増加額	39	-	39
6. 賞与引当金の増減額	4	23	28
7. 受取利息及び配当金	27	22	4
8. 為替差損	6	-	6
9. 有価証券売却益	-	44	44
10. 自己株式売却損	2	-	2
11. 売上債権の増減額	125	206	81
12. たな卸資産の増減額	148	82	231
13. 前受金の増減額	64	351	416
14. 仕入債務の増減額	75	33	108
15. 役員賞与の支払額	65	46	18
16. その他	38	14	54
小 計	503	500	2
17. 利息及び配当金の受取額	27	22	4
18. 法人税等の支払額	416	469	52
営業活動によるキャッシュ・フロー	114	53	60
投資活動によるキャッシュ・フロー			
1. 定期預金預入による支出	150	690	540
2. 定期預金払い戻しによる収入	1,730	-	1,730
3. 有形固定資産の取得による支出	81	191	110
4. 無形固定資産の取得による支出	21	12	9
5. 投資有価証券の取得による支出	619	600	19
6. 投資有価証券の売却による収入	100	100	0
7. 非連結子会社株式の取得による支出	-	126	126
8. その他	55	14	42
投資活動によるキャッシュ・フロー	902	1,535	2,438
財務活動によるキャッシュ・フロー			
1. 自己株式の取得による支出	173	170	2
2. 自己株式の売却による収入	23	277	254
3. 配当金の支払額	128	128	0
財務活動によるキャッシュ・フロー	279	21	257
現金及び現金同等物に係る換算差額	4	8	13
現金及び現金同等物の増減額	742	1,512	2,254
現金及び現金同等物の期首残高	297	1,809	1,512
連結子会社増加に伴う現金及び現金同等物の増加額	26	-	26
現金及び現金同等物の期末残高	1,065	297	768

連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社の数 3社

東星軟件（上海）有限公司

株式会社ティーネット

東星軟件（杭州）有限公司

（注） 株式会社ティーネットについては、重要性が増加したため、当連結会計期間より連結の範囲に含めております。

東星軟件（杭州）有限公司については、新たに出資したことから、当連結会計年度より連結の範囲に含めることとしました。

2. 持分法の適用に関する事項

非連結子会社及び関連会社がないため、該当事項はありません。

3. 連結子会社の決算日等に関する事項

連結子会社のうち、決算日が連結決算日と異なる会社は、東星軟件（上海）有限公司及び東星軟件（杭州）有限公司の2社で12月31日ですが、連結財務諸表作成にあたっては、6月30日時点で、本決算に準じた仮決算を行っております。

なお、いずれにおいても平成13年7月1日から連結決算日平成13年8月31日までの期間に発生した重要な取引については、連結上必要な調整を行っております。

株式会社ティーネットは当連結会計年度より決算日を8月31日に変更しております。

4. 会計処理基準に関する事項

（1）重要な資産の評価基準及び評価方法

有価証券

その他有価証券

時価のあるもの.....決算日の市場価格等に基づく時価法

（評価差額は、全部資本直入法により処理し、売却原価は移動平均法により算定）

時価のないもの.....移動平均法による原価法

たな卸資産.....個別法による原価法

（2）重要な減価償却資産資産の減価償却の方法

有形固定資産.....定率法。ただし、平成10年度の法人税法の改正に伴い、平成10年4月1日以降取得した建物（建物付属設備を除く）については、法人税法の規定に基づく定額法によっております。

無形固定資産.....定額法。なお、自社利用ソフトウェアについては、社内における利用可能期間（5年）を償却期間とする定額法を採用しております。

（3）重要な引当金の計上基準

貸倒引当金

提出会社及び国内連結子会社では、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

賞与引当金

提出会社及び国内連結子会社では、従業員に対して支給する賞与の支出に充てるため、支給見込額に基づき計上しております。

退職給付引当金

提出会社では、従業員の退職給付に備えるため、当連結会計年度末における退職給付債務及び年金資産の見込額に基づき計上しております。なお、会計基準変更時差異については、当連結会計年度において一括処理しております。

役員退職慰労引当金

提出会社では、役員の退職慰労金の支出に備えるため、内規に基づく期末要支給額を計上しております。

(4) リース取引の会計処理

当社及び国内連結子会社は、リース物件の所有権が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっております。

(5) その他連結財務諸表のための重要な事項

消費税等の会計処理.....消費税等の会計処理は税抜方式によっております。

5. 連結子会社の資産及び負債の評価に関する事項

連結子会社の資産及び負債の評価については、全面時価評価法を採用しております。

6. 利益処分項目の取扱いに関する事項

連結剰余金計算書は、連結会社の利益処分について、連結会計年度中に確定した利益処分に基づいて作成しております。

7. 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

連結キャッシュ・フロー計算書における資金（現金及び現金同等物）は、手許資金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

追加情報

(1) 金融商品会計

当連結会計期間から金融商品に係る会計基準（「金融商品に係る会計基準の設定に関する意見書」（企業会計審議会 平成11年1月22日））を適用しております。この変更による損益への影響は軽微です。

(2) 退職給付会計

当連結会計期間から退職給付に係る会計基準（「退職給付に係る会計基準の設定に関する意見書」（企業会計審議会 平成10年6月16日））を適用しております。この結果、従来の方法によった場合と比較して、退職給付費用が37百万円増加し、税金等調整前当期純利益は37百万円少なく計上されております。

(3) 外貨建取引等会計基準

当連結会計期間から改訂後の外貨建取引等会計処理基準（「外貨建取引等会計処理基準の改定に関する意見書」（企業会計審議会 平成11年10月22日））を適用しております。この変更による損益への影響はありません。また、前連結会計年度において「資産の部」に計上していた為替換算調整勘定は、連結財務諸表規則の改正により、「資本の部」に含めて計上しております。

注記事項

	当連結会計年度	前連結会計年度
(1) 有形固定資産の減価償却累計額	516 百万円	440 百万円

(2) 販売費及び一般管理費の主要な費目及び金額

役員報酬	132 百万円	124 百万円
給与手当	107 百万円	71 百万円
減価償却費	62 百万円	71 百万円
賞与引当金繰入額	19 百万円	19 百万円
役員退職慰労引当金繰入	17 百万円	17 百万円

(3) 連結キャッシュ・フロー関係の注記

現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額の関係

現金及び預金	1,215 百万円	2,027 百万円
3ヶ月超の定期預金	150 百万円	1,730 百万円
現金及び現金同等物	<u>1,065 百万円</u>	<u>297 百万円</u>

(4) リース取引関係の注記

リース物件の所有者が借主に移転すると認められるもの以外のファイナンス・リース取引
リース物件の取得価額相当額、減価償却累計額相当額及び期末残高相当額

	当連結会計年度 (工具器具備品等)	前連結会計年度 (工具器具備品等)
取得価額相当額	17 百万円	13 百万円
減価償却累計額相当額	11 百万円	7 百万円
期末残高相当額	<u>5 百万円</u>	<u>6 百万円</u>

未経過リース料期末残高相当額

1 年 内	3 百万円	3 百万円
1 年 超	2 百万円	3 百万円
合 計	<u>5 百万円</u>	<u>6 百万円</u>

支払リース料及び減価償却費相当額

支払リース料	3 百万円	3 百万円
減価償却費相当額	3 百万円	3 百万円

減価償却費相当額の算定方法

リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法によっております。

支払利息相当額

支払利子込み法によっております。

(5) 税効果会計関係

繰延税金資産の主な原因の内訳

	当連結会計年度	前連結会計年度
(流動の部)		
繰延税金資産		
事業税	16 百万円	18 百万円
賞与引当金	18 百万円	16 百万円
その他	4 百万円	3 百万円
繰延税金資産合計	<u>39 百万円</u>	<u>38 百万円</u>

(固定の部)

繰延税金資産

役員退職慰労引当金	49 百万円	42 百万円
退職給付引当金	16 百万円	・ 百万円
そ の 他	12 百万円	9 百万円
繰延税金資産合計	78 百万円	51 百万円

法定実効税率と税効果会計適用後の法人税の負担率との差異原因

法定実効税率	42.0%	42.0%
(調整)		
留保金課税	- %	0.4%
交際費等永久差異項目	2.5%	2.0%
住民税均等割	0.6%	0.5%
在外子会社に係る税率差異	2.2%	2.3%
その他	1.0%	1.0%
税効果会計適用後の法人税の負担率	<u>46.3%</u>	<u>43.6%</u>

(6) 退職給付関係

退職給付制度の概要

提出会社では、確定給付型の制度として、適格退職年金制度を設けております。

退職給付債務に関する事項

退職給付債務	86 百万円
年金資産残高	46 百万円
退職給付引当金	<u>39 百万円</u>

退職給付費用に関する事項

勤務費用	25 百万円
会計基準変更時差異の費用処理	38 百万円
退職給付費用	<u>63 百万円</u>

セグメント情報

(当連結会計年度)

事業の種類別セグメント情報

	ゲームソフト事業	モバイル・インターネット事業	その他事業	計	消去又は全社	連結
・売上高および営業利益						
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	2,428	729	56	3,214	-	3,214
(2)セグメント間の内部売上高	10	-	-	10	10	-
計	2,438	729	56	3,224	10	3,214
営業費用	1,331	477	35	1,845	617	2,463
営業利益(又は営業損失)	1,106	251	20	1,379	627	751
・資産、減価償却費及び資本的支出						
資産	1,464	253	17	1,735	3,865	5,601
減価償却費	28	17	-	46	59	106
資本的支出	41	26	-	68	43	111

(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

3. 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は 617 百万円であり、その主なものは、当社の総務部門等の管理部門に係る費用です。

4. 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は 3,865 百万円であり、その主なものは、当社での余資運用資金(現金及び有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)及び管理部門に係る資産であります。

5. 減価償却費及び資本的支出には、長期前払費用と同費用に係る償却費が含まれております。

所在地別セグメント情報

全セグメントの売上高の合計及び資産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

該当事項がないため、海外売上高の記載を省略しております。

(前連結会計年度)

事業の種類別セグメント情報

全セグメントの売上高の合計、営業利益の合計及び資産の合計に占めるゲームソフト開発事業の割合が 90%を超えるため、事業の種類別セグメント情報の記載を省略しております。

所在地別セグメント情報

全セグメントの売上高の合計及び資産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

該当事項がないため、海外売上高の記載を省略しております。

有価証券関係

当連結会計年度（平成 13 年 8 月 31 日現在）

（ 1 ）売買目的有価証券

該当事項はありません。

（ 2 ）満期保有目的の債権で時価のあるもの

該当事項はありません。

（ 3 ）その他有価証券で時価のあるもの

（単位：百万円）

区 分	種 類	取得原価	連結貸借対照表計上額	差 額
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えるもの	(1)株式	14	34	19
	(2)債券	299	319	19
	(3)その他	420	425	5
	小 計	734	779	45
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えないもの	(1)株式	-	-	-
	(2)債券	299	277	22
	(3)その他	269	240	28
	小 計	569	517	51
合 計		1,303	1,297	5

（ 4 ）当連結会計年度中に売却したその他有価証券

（単位：百万円）

売 却 額	売却益の合計	売却損の合計
100	-	-

（ 5 ）時価のない有価証券の主な内容及び連結貸借対照表計上額

（単位：百万円）

	連結貸借対照表計上額
その他有価証券	
非上場株式（店頭売買株式を除く）	15
マネー・マネジメント・ファンド	100
フリー・ファイナンシャル・ファンド	100
計	215

前連結会計年度(平成 12 年 8 月 31 日現在)

(単位：百万円)

	連結貸借対照表計上額	時 価	評価損益
流動資産に属するもの			
株 式	-	-	-
債 券	-	-	-
そ の 他	-	-	-
小 計	-	-	-
固定資産に属するもの			
株 式	14	31	17
債 券	400	372	27
そ の 他	469	430	38
小 計	883	835	48
合 計	883	835	48

(注) 1. 時価(時価相当額を含む)の算定方法

上場有価証券.....主に東京証券取引所の最終価格によっております。
 非上場の証券投資信託の受益証券.....基準価格によっております。

2. 開示の対象から除いた有価証券の貸借対照表計上額

固定資産に属するもの	非上場の株式	15 百万円
	マネー・マネジメント・ファンド	100 百万円

デリバティブ取引関係

(当連結会計年度)

デリバティブ取引は、全く行っておりませんので該当事項はありません。

(前連結会計年度)

デリバティブ取引は、全く行っておりませんので該当事項はありません。

開発、受注及び販売の状況

(1) 開発実績

当連結会計年度における開発実績を事業の種類別セグメントごとに示すと次のとおりです。

(単位：百万円)

事業の種類別セグメントの名称	金 額	
		前年同期比
ゲームソフト開発事業	1,391	72.1%
モバイル・インターネット開発事業	567	659.1%
その他事業	32	51.4%
合 計	1,991	95.7%

(注) 1. 金額は、販売価格によっております。

2. 上記金額には、消費税等は含まれておりません。

(2) 受注状況

当連結会計年度における受注実績を事業の種類別セグメントごとに示すと次のとおりです。

(単位：百万円)

事業の種類別セグメントの名称	受 注 高		受 注 残 高	
		前年同期比		前年同期比
ゲームソフト開発事業	993	80.2%	422	49.9%
モバイル・インターネット開発事業	540	317.2%	71	85.8%
その他事業	46	109.0%	35	184.2%
合 計	1,580	108.8%	528	55.8%

(注) 上記金額には、消費税等は含まれておりません。

(3) 販売実績

当連結会計年度における販売実績を事業の種類別セグメントごとに示すと次のとおりです。

(単位：百万円)

事業の種類別セグメントの名称	金 額	
		前年同期比
ゲームソフト開発事業	2,428	79.1%
モバイル・インターネット開発事業	729	754.5%
その他事業	56	29.7%
合 計	3,214	95.7%

(注) 1. 主な相手先の販売実績及び総販売実績に対する割合は次のとおりです。

相 手 先	金 額	割 合
株式会社 エニックス	551	17.1%
株式会社 カプコン	468	14.6%
株式会社 セガ	333	10.4%

2. 本表の金額には、消費税等は含まれておりません。