

平成14年8月期 中間決算短信(連結)

平成14年4月10日

上場会社名 株式会社トーセ

上場取引所 東・大

コード番号 4728

本社所在都道府県 京都府

問合せ先 責任者役職名 取締役

氏名 坂口 次郎

TEL (075) 342-2525

中間決算取締役会開催日 平成14年4月10日

1. 14年2月中間期の連結業績(平成13年9月1日~平成14年2月28日)

(1)連結経営成績 (金額の表示 百万円未満切り捨て)

	売上高		営業利益		経常利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
14年2月中間期	1,521	(0.2)	297	(3.1)	329	(0.8)
13年2月中間期	1,518	(-)	307	(-)	327	(-)
13年8月期	3,214		751		790	

	中間(当期)純利益		1株当たり中間 (当期)純利益	潜在株式調整後1株 当たり中間(当期)純利益
	百万円	%	円 銭	円 銭
14年2月中間期	170	(11.0)	22 18	-
13年2月中間期	153	(-)	23 95	-
13年8月期	393		51 05	-

(注) 持分法投資損益 14年2月中間期 -百万円 13年2月中間期 -百万円 13年8月期 -百万円
 期中平均株式数 14年2月中間期 7,704,081株 13年2月中間期 6,427,223株 13年8月期 7,712,702株
 会計処理の方法の変更 無
 売上高、営業利益、経常利益、中間(当期)純利益におけるパーセント表示は、対前年中間期増減率

(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
14年2月中間期	5,714	4,739	82.9	615 20
13年2月中間期	5,259	4,505	85.7	701 72
13年8月期	5,601	4,705	84.0	610 72

(注) 期末発行済株式数 14年2月中間期 7,703,811株 13年2月中間期 6,420,235株 13年8月期 7,704,351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	現金及び現金等価 物 期 末 残 高
	百万円	百万円	百万円	百万円
14年2月中間期	198	155	78	1,035
13年2月中間期	84	329	215	525
13年8月期	114	902	279	1,065

(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 - 社 持分法適用関連会社数 - 社

(5)連結範囲及び持分法の適用の異動状況

連結(新規) - 社 (除外) - 社 持分法(新規) - 社 (除外) - 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
	百万円	百万円	百万円
通 期	3,560	930	483

(参考)1株当たり予想当期純利益(通期) 62円 70銭

企業集団の状況

当社グループは、当社及び連結子会社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・運営等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」等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」等のモバイルコンテンツの企画・開発・運営・サーバー保守管理
	中国	東星軟件（杭州）有限公司	「iモード」等のモバイルコンテンツの開発（プログラミング工程、デザイン工程）
その他事業	日本	株式会社トーセ	ゲーム以外のソフトの企画・開発 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
	中国	東星軟件（上海）有限公司	ゲーム以外のソフトの開発（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	

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・開発等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、顧客と共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、株式分割等を実施し、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、ゲーム機分野、情報通信分野、ネットワーク分野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。ゲーム機分野では、新たなゲーム機が登場する度に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から多様なソフト供給が可能となってまいりました。情報通信分野でも、各携帯電話メーカーから機能アップされた新機種が次々登場することや「FOMA」等の新世代機への移行によりゲームや音楽を中心に活用の広がりが見られるとともに、日本に留まっていたモバイルコンテンツの展開も世界各国に広がることでビジネスチャンスは益々増えてきております。さらに、ブロードバンドの普及に伴って、あらゆる情報機器により場所を選ばずにアクセスできる「ユビキタスネットワーク」時代の到来も追い風となると考えます。

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た、人々に親しまれるコンテンツやサービスの供給を通し、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

ゲーム機、携帯情報端末、ネットワークは年々技術革新が進む中で、利用技術やコンテンツの高度化、規模の拡大により、制作に必要な時間、労力は年々増加しております。その中で、ユーザーのニーズに応えたコンテンツやサービスを提供するには、開発効率の向上、開発コストの削減に加え、時流にのった新技術を的確に判断し、素早く技術を取得し、ビジネスに展開することが大切です。

そこで当社グループは、国内だけでなく、中国の開発子会社で優秀な人材を活用することで、開発効率向上、開発コストの削減を推し進めるとともに、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、時代に合ったビジネスを顧客に提案してまいりたいと考えております。

そのために、中国の東星軟件（上海）有限公司及び東星軟件（杭州）有限公司で現在約200名を数える人員を、2004年8月期末には400名体制に拡大し、日本との連携を高めてまいります。

モバイル・インターネット開発事業については、日本から世界にその事業エリアが拡大しつつある中で、中国国内での展開が期待されています。そこで、当社グループは、コンテンツ供給の日中の架け橋としての役目を担うことで、事業拡大を図りたいと考えております。

経営成績

1. 当上半期の概況

(1) 業績全般の概況

当中間連結会計期間におけるわが国経済は、バブル崩壊から今日までの長期にわたる景気低迷の中で、所得・雇用環境の悪化、個人消費の低迷など厳しい状況が続きました。しかし、米国経済が回復基調となり、輸出減少も一巡感が出たことから、一部の国内企業に復調の兆しが見られるようになりました。

こうした中、家庭用ゲーム市場は、任天堂の「ゲームキューブ」やマイクロソフトの「Xbox」が順次発売され、前期に見られたような現行ゲーム機と次世代ゲーム機との移行時に見られるソフト販売の低迷期からようやく脱し、ソフトの販売数も上昇に転じました。さらに、海外ゲーム市場は、米国での同時多発テロ以降に家庭内での娯楽としてゲームソフトが再び見直され、ソフト販売の状況は好調でありました。

一方で、モバイル・インターネット市場は、携帯情報端末（情報通信機能を持つ携帯電話）の普及率が高まり、携帯情報端末ハードの販売は鈍化傾向にありました。しかし、Javaアプリケーション機能や音楽再生機能、画像表現機能がより向上した機種を各携帯電話メーカーが競って登場させる中で、新機種が持つ高い機能によりコンテンツの充実が図られた結果、コンテンツの利用状況の伸びは好調でありました。

こうした状況のもと当社グループは、計画の開発数を完了し、計画の開発売上（「開発業務による売上」）を達成しました。また、ロイヤリティ売上（「ロイヤリティによる売上」）についても、ゲームソフト市場全般にソフト販売数やモバイル・インターネットのコンテンツ利用状況が好調であったことから計画の売上を大幅に上回りました。

ネットワークで配信されるモバイルコンテンツ等は、開発完了後も、ユーザーに対するサービスを継続的にリニューアルする必要があるため、当社グループでは開発業務に加え、こうした運営業務も事業としており、開発業務とともに顧客より受託しております。しかし、運営売上（「運営業務による売上」）については、一部に運営業務を中止するコンテンツが発生したことから、計画の売上を下回りました。

この結果、当中間連結会計期間の売上高は15億21百万円（当初予想比1.9%増、前年同期比0.2%増）となりました。

利益面につきましては、経常利益は3億29百万円（当初予想比93.5%増、前年同期比0.8%増）、中間純利益は1億70百万円（当初予想比112.5%増、前年同期比11.0%増）となりました。

なお、当社の連結期間業績は、当社グループの中心事業が受託業務であることから発注者の販売方針、販売スケジュールに左右され、上期・下期の偏重が発生し、また偏重パターンに一定のパターンがありません。こうしたことから当中間期の業績と前中間期の業績を単純に比較しても正しい通期業績の予想はできないと考えられます。

(2) 事業部門別の状況

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等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。

ゲームソフトの開発工程のうち、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。

当社グループは、上期開発完了予定タイトルの下期へのずれ込みや下期開発完了予定タイトルの上期への繰り上がりが発生したものの、計画した開発数と開発売上を達成いたしました。また、開発原価についても、小規模なタイトルを中心に東星軟件（上海）有限公司による原価低減の効果が現れました。ロイヤリティ売上については、当社開発のクリスマス商戦向けタイトルが少なかったものの、一般的にソフト販売の状況が好調であったことから、計画よりも増加いたしました。

その結果、当事業の売上高は10億57百万円、営業利益4億28百万円となりました。

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等の顧客から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を行っております。

当社グループは、当初モバイル向けコンテンツで計画していた事業がパソコン向けソフトの事業に変更となり、開発売上、運営売上が共にゲームソフト開発事業に計上されたことから、計画を下回りました。また、新規コンテンツの開発数は計画を達成したものの、比較的小規模なコンテンツを含んだことから、開発売上は計画を下回りました。運営業務についても、中止したコンテンツが発生したことから、運営売上も計画を下回りました。しかし、ロイヤリティ売上については、ロイヤリティ売上の増加をねらい既存コンテンツの充実に注力した結果、コンテンツを利用するユーザーの増加から、計画を大幅に上回りました。

その結果、当事業の売上高は4億19百万円、営業利益2億28百万円となりました。

その他事業

当事業は、ゲームソフト以外のソフト開発事業、パチンコ台にある液晶表示部分の画像制作事業、インターネット・オークションの管理運営事業等が含まれます。

開発売上については、携帯型ゲーム機向け教育関連ソフトが計画以上の受託とともに開発を完了したことから、計画を上回りました。

ロイヤリティ売上については、予定していた過年度に開発完了したパチンコ関連のロイヤリティが、販売時期が下期にずれ込んだことから、計画を下回りました。

その結果、当事業の売上高は44百万円、営業利益は少額にとどまりました。

2. 当中間連結会計期間のキャッシュ・フロー

当中間連結会計期間における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は、ソフト制作仕掛品の増加や法人税等、配当金の支払いに伴う支出がありましたが、前受金の増加、前期末の売掛債権の回収等で、全体として30百万円減少（前年同期比2億31百万円減）しました。

その結果、当中間連結会計期間末の資金残高は10億35百万円（前年同期比5億10百万円増）となりました。

営業活動によるキャッシュ・フロー

前期末の売掛債権の回収と前受金の増加が、ソフト制作仕掛品の増加や法人税等の支出を上回ったことにより、営業活動全体としては1億98百万円（前年同期比1億13百万円増）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

開発ラインの増加、維持のための有形・無形固定資産の購入、投資有価証券の購入等の投資支出により、投資活動全体で1億55百万円の資金を使用（前年同期比4億84百万円増）いたしました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

配当金支払等により78百万円の資金を使用（前年同期比1億36百万円減）いたしました。

3. 通期の見通し

今後の見通しといたしましては、民間企業では引き続き経営改革が進められ企業業績の改善が期待される中で、日本政府の政策対応の進展状況や世界経済に大きな影響を与える米国経済に悪材料が出なければ、日本経済は緩やかながら上昇することが期待されます。

このような状況のもと家庭用ゲーム市場は、次世代ゲーム機向けソフトが続々と発売されることにより、次世代ゲーム機の普及とゲームソフトの販売数が共に伸び、再び拡大基調で進むと考えられます。また、モバイル・インターネット開発事業については、携帯電話の新機種が引き続き登場し、コンテンツの利用者数は増加するものと考えられます。

こうした中で当社グループは、ゲームソフト開発事業については、明るさを取り戻したソフト販売状況に合わせ、開発中タイトルの完成を着実に完了することでソフトの販売機会を確保し、計画のロイヤリティ売上を確保したいと考えております。一方で、モバイル・インターネット開発事業については、開発受託タイトルや運営受託タイトルの業務において品質、納期の確実性をさらに向上させることで、ロイヤリティ売上の増加を図りたいと考えております。

これらにより、通期業績見通し（平成13年10月11日発表）を上回る業績を上げたいと考えております。

中間連結貸借対照表

(単位：百万円)

科 目	当中間連結会計期間末 (平成14年2月28日現在)		前中間連結会計期間末 (平成13年2月28日現在)		前連結会計年度の 要約連結貸借対照表 (平成13年8月31日現在)	
	金 額	構成比	金 額	構成比	金 額	構成比
【資産の部】		%		%		%
流動資産	2,670	46.7	2,794	53.1	2,662	47.5
1.現金及び預金	1,155		1,735		1,215	
2.売掛金	271		123		386	
4.たな卸資産	1,163		859		977	
5.繰延税金資産	48		30		39	
6.その他	32		46		45	
7.貸倒引当金	0		0		1	
固定資産	3,043	53.3	2,464	46.9	2,938	52.5
1.有形固定資産	990	17.3	1,033	19.7	1,008	18.0
(1)建物及び構築物	374		403		383	
(2)土地	461		461		461	
(3)その他	155		169		163	
2.無形固定資産	77	1.4	70	1.3	71	1.3
(1)連結調整勘定	28		40		34	
(2)その他	48		30		37	
3.投資その他の資産	1,976	34.6	1,360	25.9	1,857	33.1
(1)投資有価証券	1,633		1,065		1,513	
(2)繰延税金資産	78		76		78	
(3)その他	268		222		270	
(4)貸倒引当金	4		4		4	
資 産 合 計	5,714	100.0	5,259	100.0	5,601	100.0

(単位：百万円)

科 目	当中間連結会計期間末 (平成14年2月28日現在)		前中間連結会計期間末 (平成13年2月28日現在)		前連結会計年度の 要約連結貸借対照表 (平成13年8月31日現在)	
	金 額	構成比	金 額	構成比	金 額	構成比
【負債の部】		%		%		%
流動負債	805	14.1	605	11.5	717	12.8
1.買掛金	14		25		15	
2.未払法人税等	170		149		165	
3.賞与引当金	89		77		91	
4.その他	530		352		445	
固定負債	159	2.8	124	2.4	157	2.8
1.退職給付引当金	35		15		39	
2.役員退職慰労引当金	124		108		117	
負 債 合 計	965	16.9	730	13.9	875	15.6
【少数株主持分】						
少数株主持分	9	0.2	24	0.5	20	0.3
【資本の部】						
資本金	967	18.1	967	18.3	967	17.3
資本準備金	1,313	23.0	1,313	24.9	1,313	23.4
連結剰余金	2,604	45.6	2,399	45.6	2,577	46.0
その他有価証券評価 差額金	2	0.5	19	0.3	3	0.1
為替換算調整勘定	20	0.4	6	0.1	12	0.2
	4,902	85.8	4,667	88.7	4,866	86.9
自己株式	162	2.9	161	3.1	161	2.9
資 本 合 計	4,739	82.9	4,505	85.6	4,705	84.0
負債、少数株主持分 及び資本合計	5,714	100.0	5,259	100.0	5,601	100.0

中間連結損益計算書

(単位：百万円)

科 目	当中間連結会計期間 自 平成 13 年 9 月 1 日 至 平成 14 年 2 月 28 日		前中間連結会計期間 自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 2 月 28 日		前連結会計年度の 要約損益計算書 自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 8 月 31 日	
	金 額	百分比	金 額	百分比	金 額	百分比
売上高	1,521	100.0	1,518	100.0	3,214	100.0
売上原価	880	57.9	841	55.4	1,725	53.7
売上総利益	640	42.1	677	44.6	1,488	46.3
販売費及び一般管理費	342	22.5	369	24.4	737	22.9
営業利益	297	19.6	307	20.2	751	23.4
営業外収益	33	2.2	30	2.0	52	1.6
1.受取利息及び配当金	14		15		27	
2.匿名組合出資利益	13		9		22	
3.雑収入	5		5		2	
営業外費用	2	0.1	10	0.7	13	0.4
1.為替差損	2		3		6	
2.自己株式売却損	0		2		2	
3.貸倒引当金繰入額	-		4		4	
経常利益	329	21.7	327	21.5	790	24.6
特別利益	0	0.1	0	0.1	0	0.0
1.貸倒引当金戻入益	0		0		0	
2.固定資産売却益	-		0		0	
特別損失	1	0.1	19	1.3	51	1.6
1.固定資産除却損	1		0		7	
2.退職給付会計基準 変更時差異償却	-		19		38	
3.過年度賞与金	-		-		5	
税金等調整前中間(当期) 純利益	328	21.6	307	20.3	740	23.0
法人税、住民税及び事業税	167	11.0	149	9.9	367	11.4
法人税等調整額	9	0.6	5	0.2	25	0.8
少数株主利益	0	0.0	7	0.5	4	0.1
中間(当期)純利益	170	11.2	153	10.1	393	12.3

中間連結剰余金計算書

(単位：百万円)

科 目	当中間連結会計期間	前中間連結会計期間	前連結会計年度
	自 平成 13 年 9 月 1 日 至 平成 14 年 2 月 28 日	自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 2 月 28 日	自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 8 月 31 日
	金 額	金 額	金 額
連結剰余金期首残高	2,577	2,397	2,397
連結剰余金減少高			
1. 配 当 金	77	64	128
2. 役 員 賞 与	67	65	65
3. 連結子会社の増加に伴 う減少高	-	22	20
中間(当期)純利益	170	153	393
連結剰余金中間期末(期末) 残高	2,604	2,399	2,577

中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科 目	当中間連結会計期間	前中間連結会計年度	前連結会計年度
	自平成13年9月1日 至平成14年2月28日	自平成12年9月1日 至平成13年2月28日	自平成12年9月1日 至平成13年8月31日
	金 額	金 額	金 額
営業活動によるキャッシュ・フロー			
1. 税金等調整前中間(当期)純利益	328	307	740
2. 減価償却費	50	49	106
3. 連結調整勘定償却額	14	5	11
4. 役員退職慰労引当金の増減額	6	8	17
5. 退職給付引当金の増減額	4	15	39
6. 賞与引当金の増減額	1	18	4
7. 受取利息及び配当金	14	15	27
8. 為替差損	2	3	6
9. 自己株式売却損	0	2	2
10. 売上債権の増減額	114	137	125
11. たな卸資産の増減額	185	30	148
12. 前受金の増減額	94	5	64
13. 仕入債務の増減額	0	65	75
14. 役員賞与の支払額	67	65	65
15. その他	8	70	8
小 計	345	271	503
16. 利息及び配当金の受取額	15	16	27
17. 法人税等の支払額	162	203	416
営業活動によるキャッシュ・フロー	198	84	114
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	120	200	150
2. 定期預金払い戻しによる収入	150	720	1,730
3. 有形固定資産の取得による支出	23	50	81
4. 無形固定資産の取得による支出	13	10	21
5. 投資有価証券の取得による支出	169	199	619
6. 投資有価証券の売却による収入	49	100	100
7. 連結子会社株式追加取得による少数株主への支出	19	-	-
8. その他	8	30	55
投資活動によるキャッシュ・フロー	155	329	902
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	1	166	173
2. 自己株式の売却による収入	0	15	23
3. 配当金の支払額	77	64	128
財務活動によるキャッシュ・フロー	78	215	279
現金及び現金同等物に係る換算差額	4	2	4
現金及び現金同等物の増減額	30	201	742
現金及び現金同等物の期首残高	1,065	297	297
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中間期末(期末)残高	1,035	525	1,065

中間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

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. 連結子会社の中間決算日等に関する事項

連結子会社のうち、中間決算日が中間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社で平成13年6月30日であります。中間連結財務諸表作成にあたっては、平成13年12月31日時点で実施した仮決算に基づく財務諸表を使用しております。

なお、いずれにおいても平成14年1月1日から中間連結決算日平成14年2月28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。

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.....中間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の減価償却の方法

有形固定資産.....定率法。ただし、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）については定額法。なお、主な耐用年数年数は、以下の通りであります。

建物及び構築物.....10年～41年

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

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

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

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、当中間連結会計期間末において発生していると認められる額を計上しております。

役員退職慰労引当金

役員の退職慰労金の支出に備えるため、内規に基づく中間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) その他中間連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項

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. 中間連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

中間連結キャッシュ・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。

注記事項

(中間連結貸借対照表関係)

	当中間連結会計期間末	前中間連結会計期間末	前連結会計年度末
有形固定資産の減価償却累計額	557 百万円	472 百万円	516 百万円

(中間連結損益計算書関係)

販売費及び一般管理費の主要な費目及び金額

役員報酬	60 百万円	66 百万円	132 百万円
給与手当	49 百万円	51 百万円	107 百万円
減価償却費	26 百万円	32 百万円	62 百万円
賞与引当金繰入額	15 百万円	13 百万円	19 百万円
役員退職慰労引当金繰入	6 百万円	8 百万円	17 百万円

(中間連結キャッシュ・フロー計算書関係)

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	1,155 百万円	1,735 百万円	1,215 百万円
3ヶ月超の定期預金	120 百万円	1,210 百万円	150 百万円
現金及び現金同等物	1,035 百万円	525 百万円	1,065 百万円

(リース取引関係)

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中間期末残高相当額

	[工具器具備品等]	[工具器具備品等]	[工具器具備品等]
取得価額相当額	33 百万円	17 百万円	17 百万円
減価償却累計額相当額	19 百万円	9 百万円	11 百万円
中間期末残高相当額	14 百万円	7 百万円	5 百万円

未経過リース料中間期末残高相当額

1 年 内	8 百万円	3 百万円	3 百万円
1 年 超	5 百万円	3 百万円	2 百万円
合 計	14 百万円	7 百万円	5 百万円

支払リース料及び減価償却費相当額

	[工具器具備品等]	[工具器具備品等]	[工具器具備品等]
支払リース料	5 百万円	1 百万円	3 百万円
減価償却費相当額	5 百万円	1 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。

セグメント情報

1. 事業の種類別セグメント情報

当中間連結会計期間（自平成13年9月1日 至平成14年2月28日）

	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
売上高および営業利益						
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	1,057	419	44	1,521	-	1,521
(2)セグメント間の内部売上高	14	-	-	14	(14)	-
計	1,071	419	44	1,535	(14)	1,521
営業費用	642	190	44	877	346	1,223
営業利益(又は営業損失)	428	228	0	658	(360)	297

前中間連結会計期間（自平成12年9月1日 至平成13年2月28日）

	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
売上高および営業利益						
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	1,148	321	48	1,518	-	1,518
(2)セグメント間の内部売上高	2	-	-	2	(2)	-
計	1,150	321	48	1,520	(2)	1,518
営業費用	654	208	31	894	316	1,211
営業利益(又は営業損失)	496	112	17	626	(318)	307

前連結会計年度（自平成12年9月1日 至平成13年8月31日）

	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

(注) 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。

各区分に属する主要な製品及び事業内容

事業区分	主要な製品及び事業内容
ゲームソフト開発事業	ゲームソフトの企画・開発
モバイル・インターネット開発事業	「iモード」等のモバイルコンテンツの企画・開発・運営、コンテンツを提供するサーバーの保守管理
その他事業	ゲーム以外のソフトの企画・開発、CG制作、eコマースの運営管理、その他

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 (単位：百万円)

	当中間連結 会計期間	前中間連結 会計期間	前連結 会計年度	主 な 内 容
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	346	316	617	当社の総務部門等の管理部門に係る費用であります。

2. 事業の所在地別セグメント情報

当中間連結会計期間（自 平成 13 年 9 月 1 日 至 平成 14 年 2 月 28 日）

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。

前中間連結会計期間（自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 2 月 28 日）

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。

前連結会計年度（自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 8 月 31 日）

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。

3. 海外売上高

当中間連結会計期間（自 平成 13 年 9 月 1 日 至 平成 14 年 2 月 28 日）

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。

前中間連結会計期間（自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 2 月 28 日）

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（自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 8 月 31 日）

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

1. その他有価証券で時価のあるもの

(単位：百万円)

区 分	当中間連結会計期間末 (平成 14 年 2 月 28 日現在)			前中間連結会計期間末 (平成 13 年 2 月 28 日現在)			前連結会計年度末 (平成 13 年 8 月 31 日現在)		
	取得 原価	中間連結 貸借対照 表計額	差 額	取得 原価	中間連結 貸借対照 表計額	差 額	取得 原価	連結貸 借対照 表計額	差 額
株 式	14	37	23	14	32	17	14	34	19
債 券									
国債	299	300	1	-	-	-	199	201	1
社債	400	387	12	400	376	23	400	395	4
そ の 他	749	732	16	569	541	27	689	666	23
計	1,463	1,458	4	983	950	33	1,303	1,297	5

2. 時価評価されていない主な有価証券

(単位：百万円)

	当中間連結会計期間末 (平成 14 年 2 月 28 日現在)	前中間連結会計期間末 (平成 13 年 2 月 28 日現在)	前連結会計年度末 (平成 13 年 8 月 31 日現在)
区 分	中間連結貸借対照表計上額	中間連結貸借対照表計上額	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	15	15
中期国債(4 年) 第 57 号	-	99	-
マネー・マネジメント・ファンド	60	-	100
フリー・ファイナンス・ファンド	100	-	100
計	175	115	215

デリバティブ取引関係

当社グループは、デリバティブ取引を全く利用しておりませんので、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

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。

当中間連結会計期間（自 平成 13 年 9 月 1 日 至 平成 14 年 2 月 28 日）

（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	837	127.6%
モバイル・インターネット開発事業	273	99.7%
その他事業	43	643.3%
合 計	1,153	123.1%

前中間連結会計期間（自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 2 月 28 日）

（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	656	- %
モバイル・インターネット開発事業	274	- %
その他事業	6	- %
合 計	937	- %

前連結会計年度（自 平成 12 年 9 月 1 日 至 平成 13 年 8 月 1 日）

（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。

3. 前中間連結会計期間は連結ベースで作成する初年度であるため、「開発、受注及び販売の状況」のうち、「開発実績」に係る「前年同期比」の記載は行っておりません。

2. 受注状況

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。
 当中間連結会計期間（自平成13年9月1日 至平成14年2月28日）

（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	1,737	425.3%	1,328	216.7%
モバイル・インターネット開発事業	360	136.1%	169	123.6%
その他事業	8	72.8%	-	0.0%
合計	2,105	307.7%	1,498	198.3%

前中間連結会計期間（自平成12年9月1日 至平成13年2月28日）

（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	408	- %	613	- %
モバイル・インターネット開発事業	264	- %	137	- %
その他事業	11	- %	5	- %
合計	684	- %	755	- %

前連結会計年度（自平成12年9月1日 至平成13年8月31日）

（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）1. 上記金額には、消費税等は含まれておりません。

2. 前中間連結会計期間は連結ベースで作成する初年度であるため、「開発、受注及び販売の状況」のうち、「受注状況」に係る「前年同期比」の記載は行っておりません。

3. 販売実績

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。

当中間連結会計期間（自平成13年9月1日 至平成14年2月28日）

（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	1,057	92.1%
モバイル・インターネット開発事業	419	130.5%
その他事業	44	91.3%
合計	1,521	100.2%

前中間連結会計期間（自平成12年9月1日 至平成13年2月28日）

（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	1,148	- %
モバイル・インターネット開発事業	321	- %
その他事業	48	- %
合計	1,518	- %

前連結会計年度（自平成12年9月1日 至平成13年8月1日）

（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. 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。

3. 前中間連結会計期間は連結ベースで作成する初年度であるため、「開発、受注及び販売の状況」のうち、「販売実績」に係る「前年同期比」の記載は行っておりません。