

平成16年8月期

中間決算短信(連結)

平成16年4月13日

上場会社名 株式会社トーセ

上場取引所 東・大一部

コード番号 4728

本社所在都道府県 京都府

(URL http://www.tose.co.jp)

代表者 代表取締役社長 齋藤 茂

問合せ先責任者 取締役 坂口 次郎

TEL (075) 342-2525

決算取締役会開催日 平成16年4月13日

米国会計基準採用の有無 無

1. 16年2月中間期の連結業績(平成15年9月1日~平成16年2月29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	%
16年2月中間期	1,490	(19.0)	128	(66.5)	129	(66.9)
15年2月中間期	1,838	(20.9)	382	(28.5)	391	(18.9)
15年8月期	3,796		673		747	

	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
16年2月中間期	23	(88.7)	3 04	3 04
15年2月中間期	204	(19.8)	26 65	-
15年8月期	388		42 92	-

(注) 持分法投資損益 16年2月中間期 4百万円 15年2月中間期 -百万円 15年8月期 -百万円
 期中平均株式数 16年2月中間期 7,624,317株 15年2月中間期 7,680,482株 15年8月期 7,654,737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
16年2月中間期	6,207	4,814	77.6	631 53
15年2月中間期	5,959	4,831	81.1	633 63
15年8月期	6,111	4,937	80.8	639 66

(注) 期末発行済株式数 16年2月中間期 7,624,191株 15年2月中間期 7,624,811株 15年8月期 7,624,591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
16年2月中間期	109	282	76	1,234
15年2月中間期	265	114	151	1,607
15年8月期	296	48	227	1,498

(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 2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) 2社 (除外) - 社

2. 16年8月期の連結業績予想(平成15年9月1日~平成16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	4,605	792	406

(参考) 1株当たり予想当期純利益(通期) 45円 30銭

上記の予想は、本資料発表現在において入手可能な情報に基づき作成しております。実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる結果となる可能性があります。

企業集団の状況

当社グループは、当社および子会社 5社 (うち連結子会社 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、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」などのモバイルコンテンツの企画・開発・運営
		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・運営・サーバー保守管理など
	中国	東星軟件(上海)有限公司	「iモード」などのモバイルコンテンツの開発
		東星軟件(杭州)有限公司	
	その他事業	日本	株式会社トーセ
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

経営方針

1. 経営の基本方針

当社グループは、創業以来、ゲームソフト分野を中心に、企画・開発等の業務受託を主な事業としてまいりました。1999年、ユーザーニーズの変化を先取りし、モバイル・インターネット分野に進出し、クライアントにモバイルコンテンツ等の企画・開発・運営の業務を提供しております。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、クライアントのサポート役に徹し、クライアント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. 利益配分に関する基本方針

当社は、企業体質の強化と新たなビジネス分野への積極的な事業展開に備えるために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. 投資単位の引下げに関する考え方及び方針等

当社は、当社株式の流動性の向上及び株主数増加を資本政策上の重要課題と認識しております。既に、投資家の皆様により投資しやすい環境を整えるために、2000年に取引単位を1,000株から100株に引下げましたのを手始めに、2度の株式分割を実施しております。今後も、株価の水準によっては、投資単位の引下げにつき、その費用対効果を勘案しながら、慎重に検討し対処していく所存であります。

4. 中長期的な経営戦略

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を供給し、次世代の総合エンターテインメント産業のサポートをグローバルに展開してまいります。

こうした考えの中で、世界のゲームソフトやモバイルコンテンツの市場は、大きな変貌の時期を迎えようとしております。これまで、これらの市場をリードしてきた日本においては、ゲームソフト市場が1997年をピークに縮小に転じ、モバイルコンテンツ市場も拡大が鈍化しております。一方、世界を見ますと、欧米ゲームソフト市場は順調に拡大し、今や日本の5～6倍の規模となり、モバイルコンテンツ市場は経済先進国を中心に各国の通信キャリア主導で急速にその市場形成がなされようとしております。特に中国では、目覚ましい経済成長が進む中で、市場形成の障害となっていた違法コピーが中国政府の取り締まり強化やオンラインゲームの普及環境の進展、日本のゲームメーカーのオンラインによるゲームソフト販売などの解決策が進められ、有望視されていた市場が現実性を帯びたものになってまいりました。当社グループは、こうしたゲームソフト分野やモバイルコンテンツ分野での世界的な市場の拡大をビジネスチャンスとして活かしていく考えです。

5. 会社の対処すべき課題と事業戦略

当社グループが進める世界的なゲームソフトやモバイルコンテンツ市場への展開には2つの大きな課題が存在します。1つは海外向け受注の増強であり、もう1つは開発力の増強であります。

日本では、ゲームソフト市場で長年に渡り積み上げた実績により、数多くのゲームソフトメーカーやコンテンツプロバイダーから信頼を得て、受託開発のブランド「トーセ」が構築できたと自負しております。しかし、海外では無名であり、ゲームソフト分野では欧米ゲームソフトメーカー、モバイルコンテンツ分野では欧米コンテンツプロバイダーや通信キャリアを開拓し、その企画力や技術力を披露し、実績を積み重ねて信頼を勝ち得ていく必要があります。欧米のゲームソフトメーカー、通信キャリア、コンテンツプロバイダーのクライアント獲得に向けて、TOSE SOFTWARE USA, INC.を中心に営業活動を展開し、グループを挙げて企画開発業務を提供することで、「トーセ」ブランドを世界的なブランドにしたいと考えております。また、日本のゲームソフトメーカーに対しては、ゲームソフトやモバイルコンテンツの海外での販売や販売権許諾に向け、ローカライズ業務（ソフトやコンテンツを販売対象国向けに改変する業務）などのサポートを展開してまいります。

開発力については、海外向け事業の展開にあたり、クライアント数、受託タイトル数は共に増加すると考えられ、これまで以上に増強が必要になります。当社グループは、日本・中国の両国で開発人員を増強すると共に、技術教育体制も強化してまいります。さらに、日本国内の外注の増強や開発効率の向上に向けた技術的な研究も増進してまいります。

6. コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方及びその施策の実施状況

コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、株主をはじめ顧客、取引先、従業員、地域社会など全ての利害関係者（ステークホルダー）の総合的な利益を考慮しつつ、長期にわたって企業価値を高める経営に、全社をあげて取り組まなければならないと考えております。そのために今後も、経営の透明性と健全性の確保を図るとともに、経営の監督機能を強化し、コーポレート・ガバナンスの一層の充実を目指してまいります。

コーポレート・ガバナンスに関する施策の実施状況

当社の取り組む事業分野では、関連技術の進歩やエンドユーザーの要求の変化など経営環境が目まぐるしく変化し、当社は経営の意志決定から業務執行における意志決定までを迅速に対応する必要があります。また、経営課題と技術的な実現可能性の判断は密接な関わりを持ちます。このことから当社の取締役には各開発部門長を兼ねる取締役が複数おり、取締役会での合議により主要な意思決定を行っております。当社の取締役は7名と少数であり、迅速な意志決定が阻害されることはございません。監査役の3名は、いずれも社外監査役であり、当社との利害関係はございません。また当社は、業務の上でソフトやコンテンツなど数多くの知的財産権を取り扱うことから、監査役会や内部監査室とは別に知的財産管理室を設け、当社関係者の第三者に対する権利侵害などの不正を防止するとともに、当社の知的財産に関する管理・監督を行っております。

当社の取締役会は、毎月1回の定期的な開催に加え、状況に合わせて柔軟に臨時開催を行うことで、重要事項の審議を行う経営会議や開発会議からの報告や監査役の意見を十分に活かせるようにし、スピーディーで堅実な経営が行なえる体制を創り出してまいりました。当社は、変化する経営環境に合わせてながら、コーポレート・ガバナンス体制の一層の充実強化を図りたいと考えております。

経営成績

1. 当上半期の状況

(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、輸出および生産が増加に転じ、企業収益が改善し、個人消費も持ち直し、非常に厳しい状況にあった雇用情勢も持ち直しの動きが見られ、世界経済を追う形で、回復を始めました。

こうした中で、国内家庭用ゲーム市場では、家庭用ゲーム機の普及が一巡する中でゲーム機メーカー各社がクリスマス商戦を前に据置型ゲーム機の販売価格を引き下げ、熾烈な販売競争を展開しました。携帯型ゲーム機に関しては、前期のゲームボーイアドバンスSPの発売効果が一巡する中で、ファミコン時代の名作ソフトをゲームボーイアドバンス用にリメイクされた「ファミコン ミニ」シリーズの発売が開始され、一部の人気タイトルは品切れ状況となり新たな需要が確認されました。しかし、低迷する国内ゲームソフトの販売状況は改善されるに至らず、依然として厳しい状況が続きました。

また、国内モバイル・インターネット市場では、市場競争が激しくなる中で、KDDIが新型ブロードバンドケータイ「WIN」シリーズによる通信料定額サービスを2003年11月に開始し、NTTドコモが新型ケータイ「FOMA900i」シリーズを2004年2月に発売すると共に月額情報料の上限がこれまで300円に抑えられていた中で月額500円のゲームコンテンツが登場しました。その結果、ユーザーにとっては従来よりも割安な料金体系のもとで高度なコンテンツを利用できることとなり、コンテンツプロバイダーにとっては月額料金の上昇によりゲーム専用機並みの高度なコンテンツの配信が可能となり、国内モバイルコンテンツのビジネス環境は一段と広がりました。

こうした状況のもと当社グループは、ゲームソフト開発事業において近年の国内家庭用ゲームソフトの販売数量が全般的に低迷する中で、クライアントから開発コスト削減の要求があり、かつ、販売数量の低迷により得られるロイヤリティ売上も低下し、非常に厳しい環境となっております。また、当中間連結会計期間に開発完了を迎えた大型タイトルの多くが、国内ゲームソフト市場で1タイトル当たりの販売本数が低迷する以前に計画したものであり、計画通りにロイヤリティ売上が計上できずに当事業の収益性のマイナス要因となっております。こうした中で当社グループは開発コストの削減による収益性の改善に取り組むと共に、新たに海外クライアントの開拓に向けての営業活動の展開と開発力の増強を進めてまいりました。

また、モバイル・インターネット開発事業では、NTTドコモの「505is」シリーズや「FOMA900i」シリーズなど性能が向上したケータイ新機種向けの新規コンテンツの開発や既存コンテンツの新機種対応を積極的に取り組むと共に、さらなる技術の高度化や海外市場の拡大を見据えて開発スタッフの充実・強化を図り、同事業の拡大に備えてまいりました。

この結果、当中間連結会計期間の売上高は、14億90百万円（当初計画比4.4%減、前年同期比19.0%減）となりました。

利益面につきましては、営業利益1億28百万円（当初計画比79.0%増、前年同期比66.5%減）、経常利益1億29百万円（当初計画比64.8%増、前年同期比66.9%減）、中間純利益23百万円（当初計画比1.0%増、前年同期比88.7%減）となりました。

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、国内及び海外のゲームソフトメーカーなどのクライアントから依頼を受け、家庭用ゲーム機向けソフトの企画・開発を専門に行っており、商品の販売は一切行っておりません。そして、クライアントから得られる対価は、開発完了時に得られる開発売上と、クライアントからユーザーへ販売される毎に販売数量に基づき得られるロイヤリティ売上から成ります。

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。

開発の状況としては、一部のタイトルの開発完了が下期に延期となったものの、既存タイトルの廉価

版ソフトや機種移行したソフトの開発業務を新設し、完了したことから、計画の開発タイトル数と同数の10タイトルが完了しました。開発売上高は4億88百万円(当初計画比1.6%増)となりました。

ロイヤリティの状況としては、国内市場の1タイトル当たりの販売本数が低迷する中、当社が関連する各タイトルは当中間連結会計期間に計画したロイヤリティ売上に概ね到達しましたが、前述の開発完了が延期となったタイトルの影響を受け、ロイヤリティ売上高は2億5百万円(当初計画比19.2%減)となりました。

その結果、当事業の当中間連結会計期間の売上高は6億94百万円(当初計画比5.6%減、前年同期比41.1%減)、営業利益1億24百万円(前年同期比69.0%減)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、国内のゲームソフトメーカーやコンテンツ配信事業者などのクライアントから依頼を受け、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。

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)有限公司においても海外モバイル・インターネット市場の拡大に備えて、当事業に関する開発体制を構築し、すでに開発実績を上げております。

開発の状況としては、新機種向けコンテンツの開発業務を積極的に取り組んだことから、開発完了タイトル数は計画の44タイトルに対し43タイトルとなりました。開発売上は前期を大幅に上回り2億54百万円(当初計画比4.5%減)となりました。しかし運営業務では、第一四半期に開発業務で完了が遅れたタイトルの影響を受け、運営売上は1億82百万円(当初計画比4.0%減)となりました。一方でロイヤリティの状況は、既存サイトの新機種対応などを積極的に行なったことから運営サイトのユーザー数の状況は概ね良好に推移し、ロイヤリティ売上は2億31百万円(当初計画比5.5%増)となりました。

その結果、当事業の当中間連結会計期間の売上高は6億68百万円(当初計画比1.1%減、前年同期比8.9%増)、営業利益2億88百万円(前年同期比10.6%減)となりました。

その他事業

当事業は、ゲーム機向け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。

開発状況としては、開発完了を予定していたパチンコ関連タイトルのうち2タイトルが下期に延期となりましたが、液晶ゲームの開発等が増加したことにより開発タイトル数は計画の4タイトルが7タイトルとなりました。しかし、開発売上はパチンコ関連タイトルの減少分を液晶ゲームの増加分で埋められず93百万円(当初計画比14.3%減)となりました。

また、ロイヤリティ売上は前期完了のパチンコ関連タイトルのロイヤリティ売上が計画を上回り、28百万円(当初計画比13.7%増)となりました。

一方、運営売上はインターネット・オークションの管理運営事業が計画に至らなかったことから4百万円(計画比62.0%減)となりました。

その結果、当事業の当中間連結会計期間の売上高は1億27百万円(当初計画比13.7%減、前年同期比178.0%増)、営業利益47百万円(前年同期比445.1%増)となりました。

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、前期末の売掛債権の回収及び前受金の増加による収入がありましたが、下期販売予定のソフト制作仕掛品の増加、税金、配当金の支払いや投資有価証券の取得に伴う支出が収入を上回り、全体として2億63百万円減少(前年同期比3億72百万円減)しました。

その結果、当中間連結会計期間末の資金残高は12億34百万円(前年同期比3億72百万円減)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及び前受金の増加による収入が、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1億9百万円(前年同期比1億56百万円減)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・無形固定資産の取得や投資有価証券の取得による支出により、投資活動全体では2億82百万円の減少(前年同期比3億96百万円減)となりました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

配当金支払及び自己株式取得のために76百万円の資金を使用(前年同期比74百万円増)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、為替レートの動向、テロ、国際的な紛争など留意する事項はあるものの、世界経済が回復する中で、国内の景気は回復が続くと思われます。

ゲームソフト開発事業におきましては、国内家庭用ゲームソフトの販売数量の低迷が続くと予想され、これに伴ってクライアントからの要求も厳しいものと考えられます。当社グループとしては、開発が進行中のタイトルのスケジュール管理をこれまで通り厳格に行なうことで、開発売上を計画通りに計上する所存です。このことは、クライアントの販売戦略を計画通りに進行させることとなり、当社グループに良好なロイヤリティ売上の計上をもたらせます。また、国内ゲームソフト業界では、ソニー・コンピュータエンターテインメントが携帯ゲーム機「PSP」を、任天堂が携帯ゲーム機「ニンテンドー・ディーエス」を2004年の年末商戦に向けて発売を予定しており、これら新型携帯ゲーム機向けソフトの開発が各ゲームソフトメーカーで開始されるものと考えられます。これを受けて当社グループは、新規タイトルの受注については、現状のソフト販売動向を考慮しつつ、慎重にロイヤリティの目標を設定した上で展開する考えです。

また、モバイル・インターネット開発事業におきましては、国内では今後も緩やかながらもケータイのユーザーは増加するものの、市場競争は激しいものと考えられます。その中で、エンターテイメント系コンテンツに関わる事業者にとって、ケータイ新機種が登場が内蔵コンテンツの開発や新規コンテンツの開発や既存ソフトの新機種対応などのビジネスチャンスとなることから、当社グループはケータイ機器メーカーやケータイ通信キャリアからもたらされる情報を基に、これらビジネスを積極的に獲得してまいります。さらに、アメリカや韓国向けに提供を始めた海外向けモバイルコンテンツのビジネスを、来期以降は中国をはじめとするアジア地域で大規模に展開するための準備を進める所存です。

通期の業績見通しにつきましては、第1四半期業績の発表(平成16年1月30日発表)の通り、売上高46億5百万円(当初計画通り、対前連結会計年度比21.3%増)、営業利益7億80百万円(当初計画比4.5%増、対前連結会計年度比15.9%増)、経常利益7億92百万円(当初計画比4.2%増、対前連結会計年度比5.9%増)、当期純利益4億6百万円(当初計画通り、対前連結会計年度比4.5%増)を見込んでおります。

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16年2月29日現在)		前中間連結会計期間末 (平成15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15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	3,466	55.8	3,741	62.8	3,700	60.6
1.現金及び預金	1,254		1,627		1,518	
2.売掛金	440		286		529	
3.有価証券	99		393		250	
4.仕掛品	1,584		1,338		1,355	
5.繰延税金資産	55		65		18	
6.その他	30		30		28	
7.貸倒引当金	-		0		0	
固定資産	2,740	44.2	2,218	37.2	2,410	39.4
1.有形固定資産	1,018	16.4	1,069	17.9	1,036	17.0
(1)建物及び構築物	386		408		395	
(2)土地	513		513		513	
(3)その他	117		146		127	
2.無形固定資産	71	1.2	75	1.3	66	1.0
(1)連結調整勘定	5		17		11	
(2)その他	66		58		55	
3.投資その他の資産	1,650	26.6	1,074	18.0	1,306	21.4
(1)投資有価証券	904		736		532	
(2)繰延税金資産	78		94		93	
(3)投資不動産	405		-		384	
(4)その他	269		250		303	
(5)貸倒引当金	7		7		7	
資 産 合 計	6,207	100.0	5,959	100.0	6,111	100.0

(単位：百万円)

科 目	当中間連結会計期間末 (平成 16 年 2 月 29 日現在)		前中間連結会計期間末 (平成 15 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 15 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	1,160	18.7	945	15.9	941	15.4
1.買掛金	41		43		20	
2.未払法人税等	90		202		140	
3.前受金	787		435		589	
3.賞与引当金	86		91		10	
4.その他	153		171		179	
固定負債	223	3.6	173	2.9	222	3.7
1.退職給付引当金	20		35		34	
2.役員退職慰労引当金	151		137		144	
3.その他	51		-		43	
負 債 合 計	1,383	22.3	1,118	18.8	1,164	19.1
【少数株主持分】						
少数株主持分	9	0.1	9	0.1	9	0.1
【資本の部】						
資本金	967	15.6	967	16.2	967	15.8
資本剰余金	1,313	21.2	1,313	22.0	1,313	21.5
利益剰余金	2,785	44.9	2,795	46.9	2,902	47.5
その他有価証券評価 差額金	2	0.0	9	0.1	12	0.2
為替換算調整勘定	14	0.2	3	0.1	5	0.1
自己株式	238	3.9	238	4.0	238	3.9
資 本 合 計	4,814	77.6	4,831	81.1	4,937	80.8
負債、少数株主持分 および資本合計	6,207	100.0	5,959	100.0	6,111	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 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 年 2 月 29 日		前中間連結会計期間 自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 2 月 28 日		前連結会計年度の 要約損益計算書 自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 8 月 31 日	
	金 額	百分比	金 額	百分比	金 額	百分比
		%		%		%
売上高	1,490	100.0	1,838	100.0	3,796	100.0
売上原価	1,038	69.7	1,115	60.7	2,420	63.8
売上総利益	451	30.3	723	39.3	1,376	36.2
販売費及び一般管理費	323	21.7	340	18.5	703	18.5
営業利益	128	8.6	382	20.8	673	17.7
営業外収益	35	2.4	41	2.3	90	2.4
1.受取利息及び配当金	7		9		22	
2.為替差益	-		6		6	
3.匿名組合出資利益	-		15		42	
4.不動産賃貸収入	22		-		6	
5.雑収入	5		10		12	
営業外費用	33	2.3	32	1.8	15	0.4
1.支払利息	0		-		-	
2.有価証券売却損	-		-		12	
3.有価証券評価損	-		32		-	
4.為替差損	0		-		-	
5.不動産賃貸費用	27		-		3	
6.持分法による投資損失	4		-		-	
7.雑損失	0		-		0	
経常利益	129	8.7	391	21.3	747	19.7
特別利益	0	0.0	0	0.0	0	0.0
1.貸倒引当金戻入益	0		0		0	
特別損失	50	3.4	0	0.0	0	0.0
1.固定資産除却損	1		0		0	
2.投資有価証券評価損	49		-		-	
税金等調整前中間(当期) 純利益	79	5.3	392	21.3	747	19.7
法人税、住民税及び事業税	89	5.9	201	11.0	324	8.6
法人税等調整額	32	2.2	14	0.8	34	0.9
少数株主利益()又は 少数株主損失	0	0.0	0	0.0	0	0.0
中間(当期)純利益	23	1.6	204	11.1	388	10.2

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 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 年 2 月 29 日	自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 2 月 28 日	自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 2 月 28 日	自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 8 月 31 日	自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 8 月 31 日	自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 8 月 31 日
	金 額		金 額		金 額	
(資本剰余金の部)						
資本剰余金期首残高		1,313		1,313		1,313
資本剰余金中間期末残高		1,313		1,313		1,313
(利益剰余金の部)						
利益剰余金期首残高		2,902		2,730		2,730
利益剰余金増加高						
1. 中間(当期)純利益	23	23	204	204	388	388
利益剰余金減少高						
1. 配当金	76		77		153	
2. 取締役賞与金	59		63		63	
3. 持分法適用に伴う剰余金減少額	3	140	-	140	-	216
利益剰余金中間期末(期末)残高		2,785		2,795		2,902

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	前中間連結会計期間	前連結会計年度
	自平成15年9月1日 至平成16年2月29日	自平成14年9月1日 至平成15年2月28日	自平成14年9月1日 至平成15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	79	392	747
2. 減価償却費	53	53	111
3. 連結調整勘定償却額	5	5	11
4. 役員退職慰労引当金の増加額	6	6	13
5. 退職給付引当金の増減額	14	5	6
6. 賞与引当金の増減額	76	5	86
7. 受取利息及び配当金	7	9	22
8. 有価証券売却益	-	-	12
9. 為替差損益	0	6	6
10. 有価証券評価損	-	32	-
11. 投資有価証券評価損	49	-	-
12. 持分法による投資損益	4	-	-
13. 売上債権の増減額	88	130	112
14. たな卸資産の増減額	229	92	110
15. 前受金の増減額	198	9	142
16. 仕入債務の増減額	20	4	27
17. 役員賞与の支払額	59	63	63
18. その他	31	16	39
小 計	241	440	643
19. 利息及び配当金の受取額	7	9	22
20. 法人税等の支払額	139	184	368
営業活動によるキャッシュ・フロー	109	265	296
投資活動によるキャッシュ・フロー			
1. 定期預金払い戻しによる収入	-	100	100
2. 有形固定資産の取得による支出	19	38	48
3. 無形固定資産の取得による支出	20	17	23
4. 投資有価証券の取得による支出	251	298	348
5. 投資有価証券の売却による収入	155	304	741
6. 関係会社株式の取得による支出	164	-	23
7. 投資不動産取得による支出	22	-	385
8. その他	40	64	37
投資活動によるキャッシュ・フロー	282	114	48
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	0	73	74
2. 配当金の支払額	76	77	153
財務活動によるキャッシュ・フロー	76	151	227
現金及び現金同等物に係る換算差額	14	2	6
現金及び現金同等物の増減額	263	232	123
現金及び現金同等物の期首残高	1,498	1,375	1,375
現金及び現金同等物の中間期末(期末)残高	1,234	1,607	1,498

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

持分法を適用した非連結子会社の数	2社
TOSE SOFTWARE USA, INC. 他1社	

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15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16年1月1日から中間連結決算日平成16年2月29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

賞与引当金

従業員に対して支給する賞与の支出に備えるため、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、手許現金、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
(1) 有形固定資産の減価償却累計額	703 百万円	639 百万円	682 百万円
(2) 投資不動産の減価償却累計額	3 百万円	百万円	0 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

	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
役員報酬	51 百万円	54 百万円	109 百万円
給与手当	61 百万円	53 百万円	112 百万円
減価償却費	21 百万円	22 百万円	47 百万円
賞与引当金繰入額	13 百万円	13 百万円	2 百万円
役員退職慰労引当金繰入額	6 百万円	6 百万円	13 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

	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
現金及び預金	1,254 百万円	1,627 百万円	1,518 百万円
3ヶ月超の定期預金	20 百万円	20 百万円	20 百万円
現金及び現金同等物	1,234 百万円	1,607 百万円	1,498 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

	当中間連結会計期間 [工具器具備品等]	前中間連結会計期間 [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	21 百万円	23 百万円	12 百万円
減価償却累計額相当額	12 百万円	18 百万円	9 百万円
中間期末残高相当額	8 百万円	5 百万円	3 百万円

未経過リース料中間期末残高相当額

1 年 内	3 百万円	4 百万円	2 百万円
1 年 超	4 百万円	1 百万円	0 百万円
合 計	8 百万円	5 百万円	3 百万円

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	4 百万円	6 百万円
減価償却費相当額	3 百万円	4 百万円	6 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 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 年 2 月 29 日）

（単位：百万円）

	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
売上高および営業利益						
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	694	668	127	1,490	-	1,490
(2)セグメント間の内部売上高	-	-	-	-	-	-
計	694	668	127	1,490	-	1,490
営業費用	569	379	80	1,029	332	1,361
営業利益(又は営業損失)	124	288	47	460	(332)	128

前中間連結会計期間（自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 2 月 28 日）

（単位：百万円）

	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
売上高および営業利益						
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	1,178	614	45	1,838	-	1,838
(2)セグメント間の内部売上高	12	-	2	14	(14)	-
計	1,191	614	48	1,853	(14)	1,838
営業費用	789	291	39	1,120	335	1,456
営業利益(又は営業損失)	401	322	8	733	(350)	382

前連結会計年度（自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 8 月 31 日）

（単位：百万円）

	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
売上高および営業利益						
売上高						
(1)外部顧客に対する売上高	2,466	1,193	137	3,796	-	3,796
(2)セグメント間の内部売上高	-	-	-	-	-	-
計	2,466	1,193	137	3,796	-	3,796
営業費用	1,718	615	86	2,420	703	3,123
営業利益(又は営業損失)	747	578	50	1,376	(703)	673

(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	332	335	703	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15年9月1日 至平成16年2月29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14年9月1日 至平成15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14年9月1日 至平成15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15年9月1日 至平成16年2月29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。

前中間連結会計期間（自平成14年9月1日 至平成15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。

前連結会計年度（自平成14年9月1日 至平成15年8月31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。

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16年2月29日現在）			前中間連結会計期間末 （平成15年2月28日現在）			前連結会計年度末 （平成15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 債 券	23	23	0	23	23	0	50	30	19
国債	99	99	0	249	250	0	199	200	0
社債	150	168	18	400	399	0	200	215	15
そ の 他	536	521	14	457	440	16	314	297	16
計	809	813	3	1,130	1,114	16	764	743	21

2. 時価評価されていない主な有価証券

（単位：百万円）

区 分	当中間連結会計期間末 （平成16年2月29日現在）	前中間連結会計期間末 （平成15年2月28日現在）	前連結会計年度末 （平成15年8月31日現在）
	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
計	15	15	15

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 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 年 2 月 29 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	488	61.9%
モバイル・インターネット開発事業	437	112.0%
その他事業	98	217.4%
合 計	1,024	83.6%

前中間連結会計期間（自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 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	789	94.3%
モバイル・インターネット開発事業	390	142.8%
その他事業	45	105.0%
合 計	1,225	106.2%

前連結会計年度（自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 8 月 31 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	1,801	106.6%
モバイル・インターネット開発事業	726	116.7%
その他事業	129	230.4%
合 計	2,656	112.2%

（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. モバイル・インターネット開発事業には、運営業務に係る売上高が含まれております。

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15年9月1日 至平成16年2月29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	1,261	169.3%	2,865	200.0%
モバイル・インターネット開発事業	437	116.4%	69	122.9%
その他事業	192	340.3%	190	464.9%
合計	1,891	160.6%	3,125	204.2%

前中間連結会計期間（自平成14年9月1日 至平成15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	745	42.9%	1,432	107.9%
モバイル・インターネット開発事業	375	104.3%	56	33.5%
その他事業	56	681.9%	41	- %
合計	1,177	55.9%	1,530	102.2%

前連結会計年度（自平成14年9月1日 至平成15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	2,305	85.9%	1,994	136.2%
モバイル・インターネット開発事業	739	113.6%	80	106.6%
その他事業	288	290.0%	184	491.7%
合計	3,333	97.1%	2,259	143.2%

（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

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15年9月1日 至平成16年2月29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	694	58.9%
モバイル・インターネット開発事業	668	108.9%
その他事業	127	278.0%
合計	1,490	81.0%

前中間連結会計期間（自平成14年9月1日 至平成15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	1,178	111.5%
モバイル・インターネット開発事業	614	146.5%
その他事業	45	102.5%
合計	1,838	120.9%

前連結会計年度（自平成14年9月1日 至平成15年8月31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	2,466	105.1%
モバイル・インターネット開発事業	1,193	123.7%
その他事業	137	197.4%
合計	3,796	112.3%

（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。