

平成16年8月期 決算短信(連結)

平成16年10月15日

上場会社名 株式会社トーセ

上場取引所 東・第一部

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10月15日

米国会計基準採用の有無 無

1. 16年8月期の連結業績(平成15年9月1日～平成16年8月31日)

(1) 連結経営成績

(注) 金額は百万円未満を切り捨て

	売上高		営業利益		経常利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
16年8月期	4,407	16.1	467	30.5	476	36.3
15年8月期	3,796	12.3	673	0.9	747	2.0

	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	%	%	%
16年8月期	191	50.7	17 79	17 74	3.9	7.8	10.8
15年8月期	388	3.8	42 92	-	8.0	12.4	19.7

(注) 持分法投資損益 16年8月期 14百万円 15年8月期 -百万円

期中平均株式数 16年8月期 7,623,969株 15年8月期 7,654,737株

期中平均株式数は自己株式控除後のものです。

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
16年8月期	6,131	4,898	79.9	635 16
15年8月期	6,111	4,937	80.8	639 66

(注) 期末発行済株式数 16年8月期 7,623,221株 15年8月期 7,624,591株

期末発行済株式数は自己株式控除後のものです。

(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
16年8月期	672	262	173	1,720
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 1社 持分法適用関連会社数 1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. 17年8月期の連結業績予想(平成16年9月1日～平成17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
中間期	2,290	328	156
通期	4,720	803	413

(参考) 1株当たり予想当期純利益 46円34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4社（うち連結子会社3社）ならびに関連会社1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。

当社および主要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	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

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. 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、当社は経営の意思決定から業務執行における意思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。このため当社はこれまで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なっておりました。しかし、海外市場に向けてのソフト開発事業をはじめとして事業領域が広がり、経営の意思決定も業務執行もこれまで以上に複雑化しており、将来に渡り、迅速な意思決定が阻害されることの無い様に、第26期（平成16年9月1日付け）より執行役員制を導入いたしました。今後、徐々に経営監督と業務執行の分離を進めてまいり所存です。

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・監督を行なっております。

当社の取締役会は、毎月1回の定期的な開催に加え、状況に合わせ柔軟に臨時開催を行うことで、重要事項の審議を行う戦略会議、部長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おります。当社は、変化する経営環境に合わせながら、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。

6. 会社の対処すべき課題と事業戦略

当社グループが展開しているゲームソフトやモバイルコンテンツの事業は、日本のゲームソフト市場で生まれ育ち、徐々に全世界へと広まり、そして今日、インターネットやブラウザフォン（インターネットを利用できる携帯電話）の普及によりオンラインゲームやモバイルコンテンツなどの形で、さらに広がりを見せております。先行して市場が成長した日本のゲームソフト市場やモバイルコンテンツ市場に比べ、元来豊富なゲームユーザーが存在する欧米市場や、経済発展によりパソコンや携帯電話が急激に普及し始めて爆発的に大きな市場が形成されようとしている東アジアの市場は大変有望であり、当社グループが積極的に進まなければならない市場であります。

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。当社グループは、欧米市場に向けての事業展開を進めるために、2003年米国に現地法人 TOSE SOFTWARE

USA, INC.を設立して営業活動に取り組んでまいりました。そして、ようやく海外の優良ソフトメーカー各社に当社グループの技術力を認識していただきました。一方、有望視されている東アジアの市場に向けては、現地企業や現地での事業展開を目指す日本企業より、日本での豊富な事業実績と中国の開発拠点を併せ持つ当社グループに対して業務提携やビジネス構築に向けた相談が多く寄せられています。当社グループは、このような事業環境の中で成功を収め、ビジネスパートナーからの信頼を得て、さらなる受注拡大につなげたいと考えます。

また、当社グループは、このような国際的な事業拡大を展開するにあたり、開発力の増強は必要不可欠であります。当社グループは、日本・中国の両国での開発人員や外注の増強とともに、技術教育体制の強化、開発効率の向上に向けた技術的研究など施策を進めながら開発力の増強を図る考えであります。

当社グループは、国内において長年の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ることにより、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。そして、今後は事業領域を海外に広げ、受託開発ブランド「トーセ」を世界的なものにすることを目指します。

経営成績

1. 当連結会計年度の概況

(1) 業績全般の概況

当連結会計年度におけるわが国経済は、輸出および生産が増加するとともに、企業収益の改善が個人消費にまで広がりを見せ、世界経済とともに堅調な回復を見せました。

こうした中、国内家庭用ゲーム市場では、販売状況が依然として低迷しておりますが、プレイステーション2やゲームボーイアドバンス向けの有力タイトルが好調であったことから市場全体での販売数量や売上高は前年を上回り、若干改善の兆しが見られました。今後、任天堂のニンテンドー・ディーエス、ソニー・コンピュータエンタテインメントのPSP（プレイステーション・ポータブル）の2機種種の携帯型ゲーム機の発売によって市場が好況に向かうことが期待されています。

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とNTTドコモが通信料の定額サービスを開始し、NTTドコモはこれまで300円であった月額情報料の上限を500円としました。その結果、ユーザー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、コンテンツプロバイダー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を提供することが可能となり、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、厳しいロイヤリティ売上の状況やクライアントからの開発コスト削減や開発業務中止の要請などがあり、国内市場向けの事業は厳しい環境にありました。また、当社グループは、海外ゲーム市場向けの事業展開として一昨年より海外ソフトメーカーに対しゲームソフト開発業務の受託に向けての営業活動を推進してまいりましたが、ようやく海外大手ゲームソフトメーカーから実力を認められ、信頼を得て、本格的に業務を開始できる状況となりました。

一方で、モバイル・インターネット開発事業では、NTTドコモの「505is」 「506ic」 「FOMA900i」など性能が向上した携帯電話新機種向けのコンテンツ開発や既存コンテンツの新機種対応に積極的に取り組むことで売上高を伸ばすとともに、さらなる技術の高度化や海外市場の拡大を見据えた開発スタッフの充実・強化を図ることができ、同事業を順調に拡大させ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、44億7百万円（修正計画比1.4%増、当初計画比4.3%減、前年度比16.1%増）となりました。

利益面につきましては、営業利益4億67百万円（修正計画比14.9%増、当初計画比37.3%減、前年度比30.5%減）、経常利益4億76百万円（修正計画比5.9%増、当初計画比37.4%減、前年度比36.3%減）、当期純利益1億91百万円（修正計画比13.5%増、当初計画比52.9%減、前年度比50.7%減）となりました。

なお、第3四半期の決算発表の際に当連結会計年度の業績予想の修正を行っており、その原因となったゲームソフト開発事業での開発中止により、中止金の売上を上回る開発原価が計上され、大幅な営業損失が発生しました。また、第1四半期において株式会社デジキューブが自己破産の申し立てを行ったことから、当社が保有する同社株式49百万円を消却し、特別損失に計上しております。何れの損失も他動的な要因でもありますが、同様の事態の再発を無くすために、債権管理及び資産管理を

さらに徹底してまいります。

(2) 事業分類別の状況

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、国内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。したがって、クライアントから得る対価は、開発業務の完了時に得る開発売上と、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るロイヤリティ売上から成ります。当社グループは、一昨年前まで1タイトルから得る収益を最大限にするための政策として、開発業務の受託対価を設定する際に、開発売상을低く抑え、ロイヤリティの単価が高くなるような取引条件にしてまいりました。しかし、1タイトル当たりの販売数量が急激に低迷した現在、これまでの取引条件では期待したロイヤリティ売上が得られず、同事業の収益性が低下しました。こうしたことから、一昨年から新たな開発業務を受託する際に、クライアントのご理解をいただき、ロイヤリティ売上よりも開発売上を重視した取引条件に改めてまいりました。しかし、開発期間は短くても1年と長期間に及ぶことから、当連結会計年度の開発完了タイトルは従来のロイヤリティ売上を重視したものが多くを占め、同事業の収益性の改善は翌年度からとなる見込みです。

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、ゲームソフト市場の低迷を反映して、下期にPS2向け大型ゲームソフト開発業務の2タイトルが中止となったことや、小規模なコンバージョン（既存ソフトを他のプラットフォーム向けに改変する）タイトルやローカライズ（既存ソフトを他国地域向けに表示言語などを変更する）タイトルでクライアントより受託できなかったタイトルが発生し、当連結会計年度の開発完了タイトル数は計画の33タイトルに対し、実績は28タイトルとなりました。その結果、開発売上高は23億14百万円（当初計画比10.2%減）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、当社が関連するタイトルは計画したロイヤリティ売上に概ね到達しましたが、開発完了が中止や延期となったタイトルが発生したことから、ロイヤリティ売上高は3億49百万円（当初計画比2.7%増）となりました。

その結果、当事業の当連結会計年度の売上高は26億63百万円（当初計画比8.7%減、前年度比8.0%増）、営業利益5億16百万円（前年度比31.0%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・開発する業務、既存コンテンツをユーザーに継続して楽しんでもいただけるように内容を更新する運営業務、コンテンツを提供するサーバーの保守管理する業務を行っております。

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、すでに現地クライアントからの受注に成功し、開発実績を上げております。

開発の状況としては、当連結会計年度の開発完了タイトルは、携帯電話新機種向け内蔵コンテンツや既存サイトの新機種対応などの増加により、計画の83タイトルに対し、実績は103タイトルとなりましたが、小型タイトルが多くなったことから開発売上は5億73百万円（当初計画比4.2%増）となりました。

運営の状況としては、運営中止となったサイトが発生したことを受けて、運営売上は3億56百万円（当初計画比8.5%減）となりました。

一方でロイヤリティの状況としては、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各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4億46百万円（当初計画比3.5%減）となりました。

また、当社グループは、携帯電話の普及が急速に伸びる東アジア地域を照準に、現地へのコンテン

ツ供給を目指す企業に向けたコンサルティングから開発、運営までのサポート体制を構築してまいりましたが、ようやく当社グループの体制を利用したコンテンツがスタート、次年度より現地でのサービスが開始され、収益が発生する見込みとなりました。

しかし、こうした東アジア地域を基準とした事業の準備のために、経費の負担が増加し、当連結会計年度における当事業の利益を押し下げる結果となりました。

その結果、当事業の当連結会計年度の売上高は13億76百万円(当初計画比1.8%減、前年度比15.4%増)、営業利益5億円(前年度比13.4%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、パチンコ台やパチスロ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。

当連結会計年度は、パチンコ・パチスロの新機種を市場に供給するための審査基準が強化される前に審査をクリアしようと、クライアントからの画像制作業務の受託が増加しました。これにより開発状況は、パチンコ・パチスロ関連が7タイトル完了し、液晶ゲームが5タイトル完了したことから、開発タイトル数は計画の5タイトルから16タイトルと大幅に増加しました。この結果、開発売上は3億22百万円(当初計画比126.3%増)となりました。

しかし、ロイヤリティ売上はパチンコ・パチスロ関連で期待の新台が当連結会計年度に展開されなかったことが影響して、33百万円(当初計画比71.0%減)となりました。

また、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10百万円(当初計画比63.7%減)となりました。

その結果、当事業の当連結会計年度の売上高は3億66百万円(当初計画比27.7%増、前年度比167.0%増)、営業利益1億16百万円(前年度比128.4%増)となりました。

2. 当連結会計年度の財政状況

総資産は、ゲームソフトの大型タイトルの開発完了及び中止によりたな卸資産が減少し、現金及び預金、投資有価証券などが増加したことにより、前連結会計年度に比べ20百万円増加し、61億31百万円になりました。負債は、買掛金や前受金などの増加により、前連結会計年度に比べ69百万円増加しました。株主資本は、当期純利益の減少などによる連結剰余金の減少により、前連結会計年度に比べ39百万円減少しました。

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、前受金の増加及び投資有価証券の売却による収入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2億22百万円増加し、当連結会計年度末には17億20百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前当期純利益は減少しましたが、たな卸資産の減少、仕入債務の増加及び法人税等の支払額の減少などにより営業キャッシュ・フロー全体で、6億72百万円(前年度比3億75百万円増)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

ゲーム開発部門で、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支出及び関係会社株式の取得等により、投資活動キャッシュ・フロー全体で2億62百万円(前年度比3億10百万円増)の資金を使用しました。

財務活動によるキャッシュ・フロー

配当金支払等により1億73百万円の資金を使用(前年度比53百万円減)しました。

キャッシュ・フロー指標のトレンド

	12年8月期	13年8月期	14年8月期	15年8月期	16年8月期
株主自己資本比率(%)	84.0	84.0	80.8	80.8	79.9
時価ベースの株主自己資本比率(%)	706.0	403.7	148.2	137.2	233.5

(注) 株主自己資本比率：株主資本 / 総資産

時価ベースの株主自己資本比率：株式時価総額 / 総資産

各指標は、いずれも連結ベースの財務数値により算出しております。

株式時価総額は、期末株価終値 × 期末発行済株式数（自己株式控除後）により算出しております。

3. 次期の見通し

今後の見通しといたしましては、為替レート・原油価格の動向やテロ・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景気回復が続くと思われまます。

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状況は引き続き厳しいものと予想されます。しかし、当社グループはロイヤリティ売上より開発売上を重視する政策に転換して以来、ようやく転換後の取引条件で開発完了を迎えるタイトルが出始めることから、販売数量の低下による構造的な収益性低迷から抜け出すものと考えます。

一方で、当社グループでは、携帯型ゲーム機向けソフトの開発は据置型ゲーム機の場合と比べ、開発業務の規模が比較的小規模で開発工程での損失が少ないことや中国の開発子会社を活用しやすいことから、開発効率が良好なため、今後発売されるニンテンドー・ディーエスとPSPの2機種種の携帯型ゲーム機向けのソフト開発業務を積極的に受託し、業績の向上につなげたいと考えます。

また、オンラインゲーム（インターネットを通じて、最新のプログラムやデータを受け取ったり、あるいは他のプレイヤーとともにゲームを楽しんだりすることができるゲーム）市場は、経済発展が目覚ましい中国などを中心に海外で成長することは必至であります。このことを視野に入れて当社グループは、現地開発子会社とともにオンラインゲームの企画・開発、そして配信サービスが開始されてからの運用までの業務を一貫してサポートする体制を準備しており、今後受託案件を成立させて積極的に事業を拡大させたいと考えます。

モバイル・インターネット開発事業におきましては、市場競争が厳しくなる国内市場では、これまで以上に携帯電話機器メーカーや通信キャリアとの連携と両社よりもたらされる情報を最大限に活用し、有力なエンターテインメント系コンテンツに取り組む事業者にとって有益なサービスの提供を展開し、事業拡大を図ります。この他、ビジネス展開の準備をしておりました海外向けモバイルコンテンツの事業は、東アジア地域において実績が出始める予定であり、今後同地域で起こる大規模な市場拡大に合わせて事業拡大を重ねてまいります。

その他事業におきましては、当連結会計期間において受託タイトル数が増加したパチンコ・パチスロ関連の開発事業に関する専属の開発チームを設け、積極的に事業に取り組み、事業拡大をしてまいります。

平成17年8月期の連結業績予想につきましては、売上高47億20百万円（前年度比7.1%増）、経常利益8億3百万円（前年度比68.5%増）、当期純利益4億13百万円（前年度比115.6%増）を予定しております。

連結貸借対照表

(単位：百万円)

期 別 科 目	当連結会計年度 (平成16年8月31日現在)		前連結会計年度 (平成15年8月31日現在)		増 減 (印減)
	金 額	構成比	金 額	構成比	
【資産の部】		%		%	
流動資産	3,445	56.2	3,700	60.6	254
現金及び預金	1,740		1,518		222
売掛金	668		529		139
有価証券	11		250		238
たな卸資産	886		1,355		469
繰延税金資産	12		18		6
短期貸付金	40		-		40
その他	85		28		56
貸倒引当金	-		0		0
固定資産	2,686	43.8	2,410	39.4	276
有形固定資産	1,005	16.4	1,036	17.0	31
建物及び構築物	379		395		16
土地	513		513		-
その他	112		127		15
無形固定資産	60	1.0	66	1.0	6
連結調整勘定	-		11		11
その他	60		55		5
投資その他の資産	1,619	26.4	1,306	21.4	313
投資有価証券	872		532		339
繰延税金資産	71		93		21
投資不動産	402		384		17
その他	280		303		22
貸倒引当金	7		7		-
資 産 合 計	6,131	100.0	6,111	100.0	20

(単位：百万円)

期 別 科 目	当連結会計年度 (平成16年8月31日現在)		前連結会計年度 (平成15年8月31日現在)		増 減 (印減)
	金 額	構成比	金 額	構成比	
【負債の部】		%		%	
流動負債	1,006	16.4	941	15.4	64
買掛金	67		20		46
未払法人税等	62		140		78
前受金	650		589		61
賞与引当金	6		10		4
その他	219		179		39
固定負債	227	3.7	222	3.7	4
役員退職慰労引当金	157		144		12
退職給付引当金	15		34		19
その他	54		43		10
負債合計	1,233	20.1	1,164	19.1	69
【少数株主持分】					
少数株主持分	0	0.0	9	0.1	9
【資本の部】					
資本金	967	15.8	967	15.8	-
資本剰余金	1,313	21.4	1,313	21.5	-
利益剰余金	2,858	46.6	2,902	47.5	43
その他有価証券評価差額金	11	0.2	12	0.2	24
為替換算調整勘定	12	0.2	5	0.1	17
自己株式	240	3.9	238	3.9	2
資本合計	4,898	79.9	4,937	80.8	39
負債・少数株主持分 及び資本合計	6,131	100.0	6,111	100.0	20

連結損益計算書

(単位：百万円)

期 別 科 目	当連結会計年度		前連結会計年度		増 減 (印減)
	自 平成 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 年 8 月 31 日	金 額	自 平成 14 年 9 月 1 日 至 平成 15 年 8 月 31 日	金 額	
		%		%	
売上高	4,407	100.0	3,796	100.0	610
売上原価	3,272	74.2	2,420	63.8	851
売上総利益	1,135	25.8	1,376	36.2	241
販売費及び一般管理費	667	15.1	703	18.5	36
営業利益	467	10.6	673	17.7	205
営業外収益	76	1.7	90	2.4	15
受取利息及び配当金	19		22		3
為替差益	1		6		5
匿名組合出資利益	-		42		42
不動産賃貸収入	50		6		44
保険返戻金	-		7		7
雑収入	4		4		0
営業外費用	67	1.5	15	0.4	51
支払利息	0		-		0
有価証券売却損	-		12		12
不動産賃貸費用	49		3		45
持分法による投資損失	14		-		14
雑損失	3		0		3
経常利益	476	10.8	747	19.7	271
特別利益	0	0.0	0	0.0	0
貸倒引当金戻入益	0		0		0
特別損失	52	1.2	0	0.0	51
固定資産除却損	2		0		1
投資有価証券消却	49		-		49
税金等調整前当期純利益	424	9.6	747	19.7	323
法人税、住民税及び事業税	222	5.0	324	8.6	102
法人税等調整額	11	0.3	34	0.9	23
少数株主損失	0	0.0	0	0.0	0
当期純利益	191	4.3	388	10.2	196

連結剰余金計算書

(単位：百万円)

期 別 科 目	当連結会計年度		前連結会計年度		増 減 (印減)
	自 平成15年9月 1日 至 平成16年8月31日		自 平成14年9月 1日 至 平成15年8月31日		
(資本剰余金の部)					
資本剰余金期首残高		1,313		1,313	-
資本剰余金期末残高		1,313		1,313	-
(利益剰余金の部)					
利益剰余金期首残高		2,902		2,730	171
利益剰余金減少高					
1. 配 当 金		171		153	18
2. 役 員 賞 与		59		63	3
3. 持分法適用に伴う剰余金減少額		3		-	3
当期純利益		191		388	196
利益剰余金期末残高		2,858		2,902	43

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科 目	期 別	当連結会計年度	前連結会計年度	増 減 (印減)
		自 平成 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 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	
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		424	747	323
2. 減価償却費		110	111	0
3. 連結調整勘定償却額		11	11	0
4. 役員退職慰労引当金の増加額		12	13	0
5. 退職給付引当金の減少額		19	6	12
6. 賞与引当金の減少額		4	86	81
7. 受取利息及び配当金		19	22	3
8. 為替差損益		1	6	8
9. 有価証券売却損益		-	12	12
10. 投資有価証券売却		49	-	49
11. 持分法による投資損失		14	-	14
12. 売上債権の増減額		139	112	27
12. たな卸資産の増減額		469	110	579
13. 前受金の減少額		61	142	81
14. 仕入債務の増減額		46	27	74
15. 役員賞与の支払額		59	63	3
16. その他		8	39	48
小 計		952	643	309
17. 利息及び配当金の受取額		19	22	2
18. 法人税等の支払額		300	368	68
営業活動によるキャッシュ・フロー		672	296	375
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		40	-	40
2. 定期預金払い戻しによる収入		40	100	60
3. 有形固定資産の取得による支出		44	48	4
4. 無形固定資産の取得による支出		26	23	3
5. 投資有価証券の取得による支出		262	348	85
6. 投資有価証券の売却による収入		258	741	482
7. 貸付金増加による支出		40	-	40
8. 保険積立金の増減		31	37	69
9. 関係会社株式の取得による支出		128	23	104
10. 投資不動産取得による支出		23	385	362
11. 連結子会社株式追加取得による少数株主への支出		9	-	9
12. その他		45	0	45
投資活動によるキャッシュ・フロー		262	48	310
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		2	74	72
2. 自己株式の売却による収入		-	-	0
3. 配当金の支払額		171	153	18
財務活動によるキャッシュ・フロー		173	227	53
現金及び現金同等物に係る換算差額				
現金及び現金同等物の増減額		13	6	20
現金及び現金同等物の期首残高		222	123	98
現金及び現金同等物の期首残高		1,498	1,375	123
現金及び現金同等物の期末残高		1,720	1,498	222

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
主要な連結子会社の名称
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

持分法を適用した会社の数 非連結子会社 1社 関連会社 1社
主要な持分法適用会社の名称
TOSE SOFTWARE USA, INC.

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、平成16年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16年7月1日から連結決算日平成16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。

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、定額法。なお、主な耐用年数は次の通りであります。

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

債権の貸倒れによる損失に備えるため、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。

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. 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り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

	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	728 百万円	682 百万円
(2) 投資不動産の減価償却累計額	6 百万円	0 百万円
(3) 販売費及び一般管理費の主要な費目及び金額		
役員報酬	100 百万円	109 百万円
給与手当	119 百万円	112 百万円
減価償却費	44 百万円	47 百万円
役員退職慰労引当金繰入	12 百万円	13 百万円

(4) 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

	当連結会計年度	前連結会計年度
現金及び預金	1,740 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
現金及び現金同等物	<u>1,720 百万円</u>	<u>1,498 百万円</u>

(5) 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	前連結会計年度
	有形固定資産その他 (工具器具備品等)	有形固定資産その他 (工具器具備品等)
取得価額相当額	15 百万円	12 百万円
減価償却累計額相当額	5 百万円	9 百万円
期末残高相当額	<u>9 百万円</u>	<u>3 百万円</u>

未経過リース料期末残高相当額

	当連結会計年度	前連結会計年度
1 年 内	4 百万円	2 百万円
1 年 超	4 百万円	0 百万円
合 計	<u>9 百万円</u>	<u>3 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	5 百万円	6 百万円
減価償却費相当額	5 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。

(6) 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	5 百万円	13 百万円
その他	7 百万円	5 百万円
繰延税金資産合計	12 百万円	18 百万円
(固定の部)		
繰延税金資産		
役員退職慰労引当金	63 百万円	58 百万円
退職給付引当金	6 百万円	14 百万円
その他有価証券評価差額金	8 百万円	8 百万円
繰越欠損金	56 百万円	29 百万円
その他	8 百万円	11 百万円
小計	128 百万円	122 百万円
評価性引当額	56 百万円	29 百万円
繰延税金資産合計	71 百万円	93 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

	当連結会計年度	前連結会計年度
法定実効税率	42.0%	42.0%
(調整)		
交際費等永久差異項目	3.1%	1.6%
住民税均等割	1.1%	0.6%
法人税額の特別控除	0.9%	- %
評価性引当金の増加	6.4%	2.3%
海外子会社に係る税率差異	1.2%	0.6%
連結調整勘定償却	1.2%	0.6%
その他	<u>0.8%</u>	<u>0.3%</u>
税効果会計適用後の法人税の負担率	<u>54.9%</u>	<u>48.0%</u>

(7) 退職給付関係

退職給付制度の概要

当社は、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

	当連結会計年度	前連結会計年度
退職給付債務	133 百万円	116 百万円
年金資産残高	117 百万円	82 百万円
退職給付引当金	<u>15 百万円</u>	<u>34 百万円</u>

退職給付費用に関する事項

勤務費用	13 百万円	22 百万円
退職給付費用	<u>13 百万円</u>	<u>22 百万円</u>

セグメント情報

1. 事業の種類別セグメント情報

当連結会計年度（自平成15年9月1日 至平成16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	2,663	1,376	366	4,407	-	4,407
(2)セグメント間の内部売上高	-	-	-	-	-	-
計	2,663	1,376	366	4,407	-	4,407
営業費用	2,147	876	250	3,274	664	3,939
営業利益(又は営業損失)	516	500	116	1,132	664	467
・資産、減価償却費及び 資本的支出						
資産	1,299	360	162	1,823	4,308	6,131
減価償却費	41	19	0	61	49	110
資本的支出	49	6	0	55	50	106

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
・資産、減価償却費及び 資本的支出						
資産	1,826	346	96	2,269	3,841	6,111
減価償却費	39	20	0	60	50	111
資本的支出	41	5	0	47	417	464

（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）

	当連結会計年度	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	664	703	総務部門等の管理部門に係る費用であります。

資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産

(単位：百万円)

	当連結会計年度	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全社資産の金額	4,308	3,841	余資運用資金（現金及び預金、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。

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。

2. 事業の所在地別セグメント情報

当連結会計年度（自 平成 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 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。

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

当連結会計年度（自 平成 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 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。

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

当連結会計年度（平成 16 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．満期保有目的の債券で時価のあるもの

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	23	24	1
	(2)債券	150	190	40
	(3)その他	11	11	0
	小 計	185	227	42
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	-	-	-
	(3)その他	533	510	22
	小 計	533	510	22
合 計		718	738	19

4．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
計	15

前連結会計年度（平成 15 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．満期保有目的の債券で時価のあるもの

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	0	0	0
	(2)債券	399	415	15
	(3)その他	-	-	-
	小 計	400	415	15
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	49	30	19
	(2)債券	-	-	-
	(3)その他	314	297	16
	小 計	364	327	36
合 計		764	743	21

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
741	-	12

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
計	15

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

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。

当連結会計年度（自平成15年9月1日 至平成16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	2,314	128.5%
モバイル・インターネット開発事業	930	127.9%
その他事業	333	258.2%
合計	3,577	134.6%

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、運營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。

当連結会計年度（自平成15年9月1日 至平成16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	1,885	81.8%	1,706	85.6%
モバイル・インターネット開発事業	956	129.4%	136	170.0%
その他事業	475	165.3%	218	118.4%
合計	3,318	99.6%	2,062	91.3%

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。

当連結会計年度（自平成15年9月1日 至平成16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	2,663	108.0%
モバイル・インターネット開発事業	1,376	115.4%
その他事業	366	267.0%
合計	4,407	116.1%

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。

関連当事者との取引

役員及び個人主要株主等

当連結会計年度（自平成15年9月1日 至平成16年8月31日）

属性	会社等の名称	住所	資本金又は出資金	事業の内容又は職業	議決権等の所有(被所有)割合	関係内容		取引の内容	取引金額	科目	期末残高
						役員の兼任等	事業上の関係				
役員及びその近親者が議決権の過半数を所有している会社等	株式会社東亜セイコー	京都府乙訓郡大山崎	千円 20,000	生産設備の設計・製造	当社取締役会長齋藤豊及びその近親者が58%を直接所有	兼任2人	本社開発センター社屋の賃貸 1	本社開発センター社屋の賃借	千円	差入保証金	千円 5,600
								駐車場の賃借	33,600		
								駐車場の賃借	8,400		
	株式会社中雅	京都市下京区	千円 40,000	京染呉服卸	当社取締役社長齋藤茂の義兄が22%を直接所有	なし	大宮開発センターの賃貸 2	大宮開発センターの賃借	23,298		
								駐車場の賃借	1,182		
	有限会社サイト	京都市右京区	千円 3,000	不動産の賃貸借並びに管理業等	当社取締役社長齋藤茂の近親者が100%を直接所有	なし	東京オフィスの賃貸 3	東京オフィスの賃借	千円	差入保証金	千円 36,976
								13,410			

（注）1. 賃借料については、(株)都市不動産鑑定所の鑑定評価額を参考に決定しております。

2. 賃借料については、所在地付近の平均的な賃料を参考に決定しております。

3. 賃借料については、所在地付近の平均的な賃料を参考に決定しております。

(1株当たり情報)

当連結会計年度		前連結会計年度	
1株当たり純資産額	635円16銭	1株当たり純資産額	639円66銭
1株当たり当期純利益	17円79銭	1株当たり当期純利益	42円92銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	17円74銭	<p>潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、希薄化効果を有している潜在株式がないため記載しておりません。</p> <p>(追加情報)</p> <p>当期から「1株当たり当期純利益に関する会計基準」(企業会計基準第2号)及び「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第4号)を適用しております。</p> <p>なお、当期において、従来と同様の方式によった場合の1株当たり情報については、それぞれ以下のとおりであります。</p> <p>1株当たり純資産額 647円52銭 1株当たり当期純利益 50円75銭</p>	

(注) 1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	当連結会計年度 (自平成15年9月1日 至平成16年8月31日)	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)
1株当たり当期純利益金額	17円79銭	42円92銭
当期純利益(千円)	191,696	388,489
普通株主に帰属しない金額(千円)	56,080	59,970
普通株式に係る当期純利益(千円)	135,616	328,519
期中平均株式数(千株)	7,623	7,654
潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に用いられた当期純利益調整額(千円)	-	-
潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に用いられた普通株式の増加数(千株) (第3回新株予約権)	20	-
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	第2回新株予約権 (新株予約権の目的となる株式の数53,880株。)	新株予約権2種類(新株予約権の目的となる株式の数131,360株。)