



平成17年4月15日

## 平成17年8月期 中間決算短信(連結)

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

(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 経営企画部長 渡辺 康人

TEL (075)342-2525

決算取締役会開催日 平成17年4月15日

米国会計基準採用の有無 無

## 1. 17年2月中間期の連結業績(平成16年9月1日～平成17年2月28日)

## (1)連結経営成績

(注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	売上高		営業利益		経常利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
17年2月中間期	2,215	48.7	442	245.2	500	285.9
16年2月中間期	1,490	19.0	128	66.5	129	66.9
16年8月期	4,407	16.1	467	30.5	476	36.3

	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
17年2月中間期	277	1,097.6	36	40	36	29
16年2月中間期	23	88.7	3	04	3	04
16年8月期	191	50.7	17	79	17	74

(注) 持分法投資損益 17年2月中間期 4百万円 16年2月中間期 4百万円 16年8月期 14百万円  
 期中平均株式数(連結) 17年2月中間期 7,631,101株 16年2月中間期 7,624,317株 16年8月期 7,623,969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、中間(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

(注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	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
17年2月中間期	6,458	5,027	77.8	657 60
16年2月中間期	6,207	4,814	77.6	631 53
16年8月期	6,131	4,898	79.9	635 16

(注) 期末発行済株式数(連結) 17年2月中間期 7,644,721株 16年2月中間期 7,624,191株 16年8月期 7,623,221株

## (3)連結キャッシュ・フローの状況

(注)記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

	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
17年2月中間期	543	195	74	1,989
16年2月中間期	109	282	76	1,234
16年8月期	672	262	173	1,720

## (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 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) 1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
通期	4,720	803	413

(参考)1株当たり予想当期純利益(通期) 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 6 社（連結子会社 3 社、非連結子会社 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成長を開始いたしました。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あり、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、当期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、いずれも当社との利害関係はございません。うち2名は社外監査役です。

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、徐々に開発業務の依頼をいただけるようになりました。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. 当中間連結会計期間の概況

#### (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、企業収益が大幅改善し、設備投資が増加する中で、輸出額や生産活動は弱含みに推移し、景気は緩やかに回復してまいりました。

こうした中で、国内家庭用ゲーム市場では、プレイステーション2向けソフトの販売が良好でソフトウェアは前年同月比を概ね毎月上回り、ハードウェアもニンテンドーDSとソニー・コンピュータエンタテインメントのPSPの2機種の新携帯型ゲーム機の発売が全体的な家庭用ゲーム機の販売状況を押し上げたことにより、市場全体の状況は前年同期を上回りました。

また、国内モバイル・インターネット市場では、2月下旬にNTTドコモのFOMAの契約者数が1,000万人を突破し、他社を含めた第3世代携帯電話の普及台数は3,000万台に近づき、全携帯電話のうち第3世代携帯電話のユーザーの割合が30%を超えました。これにより第3世代携帯電話で動く高度なゲーム・コンテンツをプレイするユーザーの増加につながりました。

こうした状況の中で当社グループは、国内市場向け事業を積極的に展開するとともに、海外市場への事業拡大に向けた準備活動を活発に行いました。

ゲームソフト開発事業については、国内市場では新発売の携帯型ゲーム機のニンテンドーDSとソニー・コンピュータエンタテインメントのPSPの2機種向けのソフト開発業務に積極的に取り組む一方で、欧米市場向け事業の拡大のために国内ゲームソフトメーカーへの企画提案や欧米ゲームソフトメーカーへの営業活動を引き続き実施いたしました。

モバイル・インターネット開発事業については、国内市場で携帯電話新機種に対応したコンテンツ開発を展開する一方で、東アジア地域向けのコンテンツ開発事業の拡大に向けて、現地の携帯通信キャリア、コンテンツプロバイダーや携帯電話機器メーカーとの関係を深めるとともに、新たにロシアやブラジルの市場についても事業進出の準備をスタートいたしました。

また、中国子会社2社については、現地クライアントの開発需要が膨らみ、今後益々需要の拡大が想定できることから、これまでのように当社から開発業務を受託するだけでなく、現地クライアントからの開発業務を直接的に受託することを開始するとともに、ゲームソフト及びモバイルコンテンツのいずれの分野についても、現地で営業から企画、開発に至る工程を一貫して進められるように体制の強化を図りました。

この結果、当中間連結会計期間の売上高は、22億15百万円（計画比2.8%減、前年同期比48.7%増）となりました。

利益面につきましては、営業利益4億42百万円（計画比41.1%増、前年同期比245.2%増）、経常利益5億円（計画比52.5%増、前年同期比285.9%増）、中間純利益2億77百万円（計画比77.2%増、前年同期の11.98倍）となりました。

## (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が成ります。

また、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）有限公司では、日本国内で受託した開発業務の一部を担うことで、当社グループの総合的な開発コストの削減を行うとともに、急速に拡大する中国国内での開発需要に応える為に、当中間連結会計期間より中国国内のクライアントから直接受託することを開始いたしました。

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、計画の開発タイトル数の36タイトルには1タイトル及ばなかったものの35タイトルが完了いたしました。開発売上高は12億42百万円（計画比1.4%減）となりました。

ロイヤリティの状況としては、国内市場向けのタイトルを海外市場向けに移植したタイトルの複数が計画を上回って販売されたことから、ロイヤリティ売上高は1億80百万円（計画比76.1%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14億22百万円（計画比4.5%増、前年同期比104.9%増）、営業利益4億88百万円（前年同期比292.3%増）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、計画の開発完了タイトルは59タイトルを予定していましたが、NTTドコモのFOMA901iシリーズの一部機種で発売に遅れが発生したことが影響して、関連する当社グループの開発コンテンツにも納期変更などの影響が発生したことから、7タイトルが減少し、実績は52タイトルとなり、開発売上も2億71百万円（計画比29.2%減）となりました。運営業務では、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1億53百万円（計画比3.9%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2億44百万円（計画比27.3%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6億69百万円（計画比8.9%減、前年同期比0.1%増）、営業利益2億47百万円（前年同期比14.3%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。

開発の状況としては、開発完了を予定していたパチンコ関連の3タイトルのうち1タイトルが下期に延期となったことにより開発タイトル数は計画の9タイトルが8タイトルとなり、開発売上も1億2百万円（計画比32.7%減）となりました。

また、ロイヤリティ売上はパチンコ関連タイトルで第1四半期に計画になかったロイヤリティ売上が計上されましたが、第2四半期は逆に計画していたタイトルのロイヤリティ売上が計上されず、3百万円（計画比77.9%減）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ほぼ計画通りに進み、17百万円（計画比0.4%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1億23百万円（計画比33.3%減、前年度比

2.9%減) 営業利益 42 百万円 (前年度比 9.5%減) 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

	前中間連結会計期間 (自 平成15年9月1日 至 平成16年2月29日)	当中間連結会計期間 (自 平成16年9月1日 至 平成17年2月28日)	増減額	前連結会計年度 (自 平成15年9月1日 至 平成16年8月31日)
営業活動による キャッシュ・フロー (百万円)	109	543	434	672
投資活動による キャッシュ・フロー (百万円)	282	195	86	262
財務活動による キャッシュ・フロー (百万円)	76	74	2	173
現金及び現金同等 物の中間期末(期 末)残高(百万円)	1,234	1,989	754	1,720

当中間連結会計期間末における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)の残高は、前中間連結会計期間末と比較して、7億54百万円増加して19億89百万円となりました。各キャッシュ・フローの状況は以下のとおりです。

### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

税金等調整前中間純利益の増加や売上債権の回収による収入が、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5億43百万円(前年同期比4億34百万円増)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)

各開発部門ラインの増加・維持のための有形・無形固定資産の取得による支出や関係会社株式の取得等により、投資活動全体で1億95百万円の資金を使用(前年同期比86百万円増)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74百万円の資金を使用(前年同期比2百万円増)いたしました。

## 3. 通期の見通し

今後の見通しにつきましては、所得税の定率減税の縮小や社会保険料の引き上げなどから家計の負担増による個人消費への影響が想定されますが、企業の収益改善や設備投資の増加などにより、経済情勢は緩やかながらも引き続き回復するものと思われまます。

このような情勢のもと当社グループは、国内では新発売の携帯型ゲーム機のニンテンドーDSとソニー・コンピュータエンタテインメントのPSPの2機種向けのソフト開発事業に積極的に取り組む一方で、欧米や中国向けゲームソフト開発事業や東アジア向けモバイル・インターネット開発事業を積極的に拡大し、展開してまいります。

通期業績見通しにつきましては、下期において国内向けゲームソフトのロイヤリティ売上の状況が不透明であることや、見込んでいた開発完了タイトルの一部が次期へずれ込む可能性など、下期の営業利益を減少させる要因が存在いたします。このことから、通期業績予想につきましては、上期において営業利益ベースで1億28百万円の増収があったものの、下期の営業利益の不透明な点を考慮いたしまして、平成17年1月28日の第1四半期決算発表時に公表いたしました業績予想の通り据え置いておりまます。

中間連結財務諸表等

(1) 中間連結貸借対照表

区分	前中間連結会計期間末 (平成16年2月29日)		当中間連結会計期間末 (平成17年2月28日)		前連結会計年度末 (平成16年8月31日)	
	金額(千円)	構成比 (%)	金額(千円)	構成比 (%)	金額(千円)	構成比 (%)
(資産の部)						
流動資産						
1 現金及び預金	1,254,887		2,089,472		1,740,982	
2 売掛金	440,994		434,176		668,872	
3 有価証券	99,990		15,087		11,936	
4 仕掛品	1,584,805		951,744		886,010	
5 繰延税金資産	55,572		79,423		12,769	
6 短期貸付金			90,000		40,000	
7 その他	30,367		76,653		85,123	
流動資産合計	3,466,617	55.8	3,736,557	57.9	3,445,695	56.2
固定資産						
1 有形固定資産						
(1) 建物及び構築物	671,683		684,278		677,269	
減価償却累計額	285,213	386,469	310,646	373,632	298,238	379,031
(2) 土地		513,789		513,789		513,789
(3) その他	544,384		542,591		542,614	
減価償却累計額	426,392	117,992	422,853	119,737	430,219	112,395
有形固定資産合計	1,018,252	16.4	1,007,159	15.6	1,005,216	16.4
2 無形固定資産	71,782	1.2	55,094	0.9	60,935	1.0
3 投資その他の資産						
(1) 投資有価証券	904,697		841,086		872,408	
(2) 繰延税金資産	78,667		71,038		71,252	
(3) 投資不動産	408,432		410,075		408,837	
減価償却累計額	3,278	405,153	8,844	401,230	6,078	402,758
(4) その他		269,271		353,496		280,550
(5) 貸倒引当金		7,000		7,000		7,000
投資その他の資産 合計	1,650,790	26.6	1,659,851	25.7	1,619,968	26.4
固定資産合計	2,740,825	44.2	2,722,105	42.1	2,686,120	43.8
資産合計	6,207,443	100.0	6,458,662	100.0	6,131,816	100.0

区分	前中間連結会計期間末 (平成16年2月29日)		当中間連結会計期間末 (平成17年2月28日)		前連結会計年度末 (平成16年8月31日)	
	金額(千円)	構成比 (%)	金額(千円)	構成比 (%)	金額(千円)	構成比 (%)
(負債の部)						
流動負債						
1 買掛金	41,057		51,101		67,340	
2 未払法人税等	90,519		298,557		62,721	
3 前受金	787,870		543,975		650,564	
4 賞与引当金	86,693		117,243		6,256	
5 その他	153,942		214,344		219,436	
流動負債合計	1,160,082	18.7	1,225,221	19.0	1,006,319	16.4
固定負債						
1 退職給付引当金	20,254		2,997		15,554	
2 役員退職慰労引当金	151,191		155,840		157,416	
3 その他	51,986		47,036		54,086	
固定負債合計	223,432	3.6	205,873	3.2	227,056	3.7
負債合計	1,383,515	22.3	1,431,095	22.2	1,233,375	20.1
(少数株主持分)						
少数株主持分	9,036	0.1	366	0.0	391	0.0
(資本の部)						
資本金	967,000	15.6	967,000	15.0	967,000	15.8
資本剰余金	1,313,184	21.2	1,313,184	20.3	1,313,184	21.4
利益剰余金	2,785,759	44.9	2,968,989	46.0	2,858,944	46.6
その他有価証券 評価差額金	2,307	0.0	2,131	0.0	11,710	0.2
為替換算調整勘定	14,447	0.2	20,620	0.3	12,219	0.2
自己株式	238,912	3.9	203,483	3.2	240,571	3.9
資本合計	4,814,891	77.6	5,027,201	77.8	4,898,049	79.9
負債、少数株主 持分及び資本合計	6,207,443	100.0	6,458,662	100.0	6,131,816	100.0

## (2) 中間連結損益計算書

区分	前中間連結会計期間 (自 平成15年 9月 1日 至 平成16年 2月29日)		当中間連結会計期間 (自 平成16年 9月 1日 至 平成17年 2月28日)		前連結会計年度 (自 平成15年 9月 1日 至 平成16年 8月31日)				
	金額(千円)	百分比 (%)	金額(千円)	百分比 (%)	金額(千円)	百分比 (%)			
売上高		1,490,008	100.0		2,215,350	100.0		4,407,173	100.0
売上原価									
当期製品開発原価		1,038,817	69.7		1,434,146	64.7		3,272,031	74.2
売上総利益		451,191	30.3		781,204	35.3		1,135,142	25.8
販売費及び一般管理費		323,048	21.7		338,851	15.3		667,304	15.1
営業利益		128,142	8.6		442,352	20.0		467,838	10.6
営業外収益									
1 受取利息	5,505			7,270			12,294		
2 受取配当金	1,865			5,729			7,135		
3 為替差益							1,697		
4 不動産賃貸収入	22,121			29,636			50,552		
5 有価証券売却益				28,453					
6 雑収入	5,995	35,487	2.4	7,324	78,414	3.5	4,546	76,226	1.7
営業外費用									
1 支払利息	108						107		
2 為替差損	613			3,446					
3 不動産賃貸費用	27,363			12,368			49,285		
4 持分法による投資損失	4,929			4,042			14,748		
5 雑損失	844	33,859	2.3	113	19,969	0.9	3,408	67,550	1.5
經常利益		129,770	8.7		500,797	22.6		476,513	10.8
特別利益									
1 貸倒引当金戻入益	455						455		
2 固定資産売却益		455	0.0	1,619	1,619	0.1		455	0.0
特別損失									
1 固定資産除却損	1,035			871			2,239		
2 投資有価証券消却	49,926	50,961	3.4		871	0.0	49,926	52,165	1.2
税金等調整前中間(当期)純利益		79,263	5.3		501,545	22.6		424,803	9.6
法人税、住民税及び事業税	89,173			283,628			222,071		
法人税等調整額	32,498	56,675	3.8	59,892	223,735	10.1	11,292	233,364	5.3
少数株主損失		611	0.0		24	0.0		257	0.0
中間(当期)純利益		23,199	1.6		277,835	12.5		191,696	4.3

## (3) 中間連結剰余金計算書

区分	前中間連結会計期間 (自 平成15年9月1日 至 平成16年2月29日)		当中間連結会計期間 (自 平成16年9月1日 至 平成17年2月28日)		前連結会計年度 (自 平成15年9月1日 至 平成16年8月31日)	
	金額(千円)		金額(千円)		金額(千円)	
(資本剰余金の部)						
資本剰余金期首残高		1,313,184		1,313,184		1,313,184
資本剰余金中間期末 (期末)残高		1,313,184		1,313,184		1,313,184
(利益剰余金の部)						
利益剰余金期首残高		2,902,640		2,858,944		2,902,640
利益剰余金増加高						
1 中間(当期)純利益	23,199	23,199	277,835	277,835	191,696	191,696
利益剰余金減少高						
1 配当金	76,245		95,290		171,558	
2 取締役賞与金	59,970		56,080		59,970	
3 持分法適用に伴う剰余金 減少額	3,864				3,864	
4 自己株式処分差損		140,080	16,420	167,790		235,392
利益剰余金中間期末 (期末)残高		2,785,759		2,968,989		2,858,944

## (4) 中間連結キャッシュ・フロー計算書

区分	前中間連結会計期間	当中間連結会計期間	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16年9月1日 至 平成17年2月28日)	(自 平成15年9月1日 至 平成16年8月31日)
	金額(千円)	金額(千円)	金額(千円)
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	79,263	501,545	424,803
2 減価償却費	53,425	47,336	110,633
3 連結調整勘定償却額	5,761		11,828
4 役員退職慰労引当金の 増減額	6,550	1,576	12,775
5 退職給付引当金の減少額	14,336	12,556	19,037
6 賞与引当金の増減額	76,011	110,986	4,424
7 受取利息及び配当金	7,370	13,000	19,430
8 有価証券売却益		28,453	
9 投資有価証券消却	49,926		49,926
10 持分法による投資損失	4,929	4,042	14,748
11 売上債権の増減額	88,271	234,696	139,607
12 たな卸資産の増減額	229,552	65,734	469,242
13 前受金の増減額	198,792	106,589	61,486
14 仕入債務の増減額	20,223	16,238	46,506
15 役員賞与の支払額	59,970	56,080	59,970
16 その他	30,754	20,588	6,815
小計	241,170	577,789	952,667
17 利息及び配当金の受取額	7,636	13,559	19,763
18 法人税等の支払額	139,502	47,791	300,198
営業活動による キャッシュ・フロー	109,305	543,556	672,232

	前中間連結会計期間 (自 平成15年9月1日 至 平成16年2月29日)	当中間連結会計期間 (自 平成16年9月1日 至 平成17年2月28日)	前連結会計年度 (自 平成15年9月1日 至 平成16年8月31日)
区分	金額(千円)	金額(千円)	金額(千円)
投資活動による キャッシュ・フロー			
1 定期預金預入れ による支出		79,992	40,000
2 定期預金払い戻し による収入			40,000
3 有形固定資産の取得 による支出	19,325	35,520	44,640
4 無形固定資産の取得 による支出	20,602	4,940	26,660
5 投資有価証券の取得 による支出	251,010	37,322	262,702
6 投資有価証券の売却 による収入	155,712	100,829	258,976
7 関係会社株式の取得 による支出	164,510	29,700	128,918
8 投資不動産の取得 による支出	22,879	1,238	23,283
9 その他	40,473	107,852	35,227
投資活動による キャッシュ・フロー	282,141	195,736	262,456
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	459	924	2,118
2 自己株式処分(ストックオ プション権利行使)による 収入		21,591	
3 配当金の支払額	76,245	95,290	171,558
財務活動による キャッシュ・フロー	76,705	74,623	173,676
現金及び現金同等物に係る 換算差額	14,426	4,698	13,972
現金及び現金同等物 の増減額	263,967	268,498	222,126
現金及び現金同等物 の期首残高	1,498,855	1,720,982	1,498,855
現金及び現金同等物の 中間期末(期末)残高	1,234,887	1,989,480	1,720,982

## 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

持分法を適用した会社の数 非連結子会社 2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16年12月31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17年1月1日から中間連結決算日平成17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. 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. 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

	前中間連結会計期間	当中間連結会計期間	前連結会計年度
役員報酬	51,600 千円	44,700 千円	100,200 千円
給与手当	61,644 千円	70,270 千円	119,942 千円
減価償却費	21,814 千円	20,287 千円	44,422 千円
賞与引当金繰入額	13,875 千円	16,331 千円	千円
役員退職慰労引当金繰入額	6,550 千円	5,875 千円	12,775 千円

（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

	前中間連結会計期間末	当中間連結会計期間末	前連結会計年度末
現金及び預金	1,254,887 千円	2,089,472 千円	1,740,982 千円
3ヶ月超の定期預金	20,000 千円	99,992 千円	20,000 千円
<u>現金及び現金同等物</u>	<u>1,234,887 千円</u>	<u>1,989,480 千円</u>	<u>1,720,982 千円</u>

（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

	前中間連結会計期間 [工具器具備品等]	当中間連結会計期間 [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	21,034 千円	15,223 千円	15,223 千円
<u>減価償却累計額相当額</u>	<u>12,858 千円</u>	<u>8,123 千円</u>	<u>5,810 千円</u>
中間期末残高相当額	8,175 千円	7,099 千円	9,413 千円

未経過リース料中間期末残高相当額

1 年 内	3,524 千円	4,292 千円	4,627 千円
<u>1 年 超</u>	<u>4,650 千円</u>	<u>2,807 千円</u>	<u>4,786 千円</u>
合 計	8,175 千円	7,099 千円	9,413 千円

支払リース料及び減価償却費相当額

支払リース料	3,158 千円	2,313 千円	5,653 千円
減価償却費相当額	3,158 千円	2,313 千円	5,653 千円

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

前中間連結会計期間(自 平成15年9月1日 至 平成16年2月29日)

	ゲームソフト 開発事業 (千円)	モバイル・ インターネット 開発事業 (千円)	その他事業 (千円)	計 (千円)	消去 又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	694,127	668,655	127,224	1,490,008		1,490,008
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高					( )	
計	694,127	668,655	127,224	1,490,008	( )	1,490,008
営業費用	569,653	379,900	80,208	1,029,762	332,103	1,361,865
営業利益	124,474	288,755	47,016	460,245	(332,103)	128,142

(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) ゲームソフト開発事業.....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、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用(332,103千円)の主なものは、管理部門に係る費用であります。

当中間連結会計期間(自 平成16年9月1日 至 平成17年2月28日)

	ゲームソフト 開発事業 (千円)	モバイル・ インターネット 開発事業 (千円)	その他事業 (千円)	計 (千円)	消去 又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	1,422,562	669,304	123,483	2,215,350		2,215,350
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高					( )	
計	1,422,562	669,304	123,483	2,215,350	( )	2,215,350
営業費用	934,257	421,968	80,910	1,437,136	335,861	1,772,998
営業利益	488,304	247,336	42,572	778,213	(335,861)	442,352

(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) ゲームソフト開発事業.....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、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用(335,861千円)の主なものは、管理部門に係る費用であります。

前連結会計年度(自 平成15年9月1日 至 平成16年8月31日)

	ゲームソフト 開発事業 (千円)	モバイル・ インターネット 開発事業 (千円)	その他事業 (千円)	計 (千円)	消去 又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高及び営業利益						
売上高						
(1) 外部顧客に対する 売上高	2,663,648	1,376,979	366,545	4,407,173		4,407,173
(2) セグメント間の 内部売上高					( )	
計	2,663,648	1,376,979	366,545	4,407,173	( )	4,407,173
営業費用	2,147,446	876,519	250,410	3,274,376	664,959	3,939,335
営業利益	516,201	500,460	116,135	1,132,797	(664,959)	467,838

(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) ゲームソフト開発事業.....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、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用(664,959千円)の主なものは、管理部門に係る費用であります。

## 2. 所在地別セグメント情報

前中間連結会計期間(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。

当中間連結会計期間(自 平成16年9月1日 至 平成17年2月28日)

全セグメントの売上高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

前中間連結会計期間(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。

当中間連結会計期間(自 平成16年9月1日 至 平成17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。

(有価証券関係)

前中間連結会計期間末 (平成16年2月29日現在)

1. 時価のある有価証券

区分	取得原価 (千円)	中間連結貸借 対照表計上額(千円)	差額 (千円)
その他有価証券			
株式	23,483	23,695	211
債券			
国債	99,979	99,990	10
社債	150,000	168,375	18,375
その他	536,451	521,739	14,712
計	809,915	813,800	3,885

2. 時価評価されていない主な有価証券

区分	中間連結貸借対照表計上額 (千円)
その他有価証券	
非上場株式(店頭売買株式を除く)	15,535
計	15,535

当中間連結会計期間末 (平成17年2月28日現在)

1. 時価のある有価証券

区分	取得原価 (千円)	中間連結貸借 対照表計上額(千円)	差額 (千円)
その他有価証券			
株式	25,990	29,390	3,399
債券			
社債	80,000	113,280	33,280
その他	546,089	512,299	33,090
計	652,080	655,669	3,589

2. 時価評価されていない主な有価証券

区分	中間連結貸借対照表計上額 (千円)
その他有価証券	
非上場株式	46,765
計	46,765

前連結会計年度末（平成16年8月31日現在）

1. その他有価証券で時価のあるもの

区分	種類	取得原価 (千円)	連結貸借対照表計上額 (千円)	差額 (千円)
連結貸借対照表計上額が 取得原価を超えるもの	(1) 株式	23,483	24,907	1,423
	(2) 債券	150,000	190,500	40,500
	(3) その他	11,692	11,936	244
	小計	185,175	227,344	42,168
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	533,187	510,734	22,453
	小計	533,187	510,734	22,453
合計		718,363	738,078	19,714

2. 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

区分	連結貸借対照表計上額 (千円)
その他有価証券 非上場株式(店頭売買株式を除く)	15,535
計	15,535

(デリバティブ取引関係)  
(前中間連結会計期間)

前中間連結会計期間 (自 平成15年9月1日 至 平成16年2月29日)
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。

(当中間連結会計期間)

当中間連結会計期間 (自 平成16年9月1日 至 平成17年2月28日)
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。

(前連結会計年度)

前連結会計年度 (自 平成15年9月1日 至 平成16年8月31日)
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。

前中間連結会計期間（自 平成 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 年 2 月 29 日）

（単位：千円）

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	488,633	61.9%
モバイル・インターネット開発事業	437,015	112.0%
その他事業	98,788	217.4%
合 計	1,024,436	83.6%

当中間連結会計期間（自 平成 16 年 9 月 1 日 至 平成 17 年 2 月 28 日）

（単位：千円）

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	1,242,350	254.3%
モバイル・インターネット開発事業	424,695	97.2%
その他事業	120,175	121.7%
合 計	1,787,222	174.5%

前連結会計年度（自 平成 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 年 8 月 31 日）

（単位：千円）

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	2,314,367	128.5%
モバイル・インターネット開発事業	930,323	127.9%
その他事業	333,207	258.2%
合 計	3,577,898	134.6%

（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。  
前中間連結会計期間（自平成15年9月1日至平成16年2月29日）

（単位：千円）

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	1,261,725	169.3%	2,865,225	200.0%
モバイル・インターネット開発事業	437,121	116.4%	69,840	122.9%
その他事業	192,633	340.3%	190,600	464.9%
合計	1,891,479	160.6%	3,125,665	204.2%

当中間連結会計期間（自平成16年9月1日至平成17年2月28日）

（単位：千円）

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	811,481	64.3%	1,308,045	45.7%
モバイル・インターネット開発事業	462,758	105.9%	208,150	298.0%
その他事業	35,095	18.2%	141,350	74.2%
合計	1,309,334	69.2%	1,657,545	53.0%

前連結会計年度（自平成15年9月1日至平成16年8月31日）

（単位：千円）

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	1,885,725	81.8%	1,706,825	85.6%
モバイル・インターネット開発事業	956,777	129.4%	136,990	170.0%
その他事業	475,983	165.3%	218,350	118.4%
合計	3,318,485	99.6%	2,062,165	91.3%

（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。  
前中間連結会計期間（自 平成 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 年 2 月 29 日）

（単位：千円）

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	694,127	58.9%
モバイル・インターネット開発事業	668,655	108.9%
その他事業	127,224	278.0%
合 計	1,490,008	81.0%

当中間連結会計期間（自 平成 16 年 9 月 1 日 至 平成 17 年 2 月 28 日）

（単位：千円）

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	1,422,562	204.9%
モバイル・インターネット開発事業	669,304	100.1%
その他事業	123,483	97.1%
合 計	2,215,350	148.7%

前連結会計年度（自 平成 15 年 9 月 1 日 至 平成 16 年 8 月 31 日）

（単位：千円）

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	2,663,648	108.0%
モバイル・インターネット開発事業	1,376,979	115.4%
その他事業	366,545	267.0%
合 計	4,407,173	116.1%

- （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。