

平成 13 年 4 月 11 日

各 位

株 式 会 社 ト ー セ
代 表 取 締 役 社 長 齋 藤 茂
(コード 4 7 2 8 東証第二部・大証第二部)
(問 合 せ 先) 取 締 役 管 理 部 長 坂 口 次 郎
(電 話 075-342-2525)

業績予想の修正に関するお知らせ

[1] 業績（単独）予想の修正について

1. 平成 13 年 8 月期（平成 12 年 9 月 1 日 ～ 平成 13 年 8 月 31 日）の業績予想について、平成 12 年 10 月 12 日の決算発表時に公表した業績予想を下記のとおり修正いたしました。

中間期（平成 12 年 9 月 1 日 ～ 平成 13 年 2 月 28 日）

	単 位	売 上 高	経 常 利 益	当 期 純 利 益
前回発表予想（A）	百万円	1, 2 7 3	1 8 4	1 0 7
今回修正予想（B）	百万円	1, 4 4 6	3 0 5	1 4 9
増減額（B）－（A）	百万円	1 7 3	1 2 1	4 2
増 減 率	%	1 3. 6	6 5. 8	3 9. 3

通 期（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
前回発表予想（A）	百万円	3, 3 6 0	9 2 0	5 3 5
今回修正予想（B）	百万円	3, 1 8 8	8 1 1	4 2 0
増減額（B）－（A）	百万円	△ 1 7 2	△ 1 0 9	△ 1 1 5
増 減 率	%	△ 5. 1	△ 1 1. 8	△ 2 1. 5

2. 上記修正の理由

ゲームソフト市場は全般に厳しい状況にありましたが、平成 12 年年末における当社のゲームソフト開発事業は順調に進み、ゲームソフトの販売数も予想以上に推移しました。また、モバイル・インターネット分野では、「iモード」等の普及拡大を追い風に、予想以上のコンテンツ開発の依頼を受けることができました。

しかし、通期の業績予想の修正については、ヒットの見込める据え置き型ゲーム機向け大型ゲームソフトの 1 タイトルと携帯型ゲーム機向けゲームソフトの 1 タイトルの販売が来期に持ち越しとなったため、今期に計上を予定していた開発売上とロイヤリティ売上が共に得られなくなったことが要因です。

[2] 業績（連結）予想の修正について

1. 平成13年8月期（平成12年9月1日～平成13年8月31日）の連結業績予想について、平成12年10月12日の決算発表時に公表した業績予想を下記のとおり修正いたしました。

中間期（平成12年9月1日～平成13年2月28日）

	単 位	売 上 高	経 常 利 益	当 期 純 利 益
前回発表予想（A）	百万円	1, 273	184	107
今回修正予想（B）	百万円	1, 518	327	153
増減額（B）－（A）	百万円	245	143	46
増 減 率	%	19.2	77.7	43.0

通 期（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
前回発表予想（A）	百万円	3, 360	920	535
今回修正予想（B）	百万円	3, 283	794	381
増減額（B）－（A）	百万円	△77	△126	△154
増 減 率	%	△2.3	△13.7	△28.8

2. 上記修正の理由

単独の業績予想を修正することに伴い修正するものであります。

なお、当中間期より、株式会社ティーネットを連結子会社としております。

以 上