



平成17年8月期

決算短信(連結)

平成17年10月14日

上場会社名 株式会社トーセ
 コード番号 4728

上場取引所 東・大
 本社所在都道府県 京都府

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

代表者 役職名 代表取締役社長 氏名 齋藤 茂
 問合せ先責任者 役職名 経営企画部長 氏名 渡辺 康人
 決算取締役会開催日 平成17年10月14日
 米国会計基準採用の有無 無

TEL (075)342-2525

1. 17年8月期の連結業績(平成16年9月1日～平成17年8月31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8月期	4,278	2.9	713	52.4	805	68.9
16年8月期	4,407	16.1	467	30.5	476	36.3

	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	%	%	%	%		
17年8月期	420	119.2	48	20	48	07	8.4	12.7	18.8			
16年8月期	191	50.7	17	79	17	74	3.9	7.8	10.8			

(注) 持分法投資損益 17年8月期 27百万円 16年8月期 14百万円
 期中平均株式数(連結) 17年8月期 7,638,086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、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	円	百万円	円	%	円	銭	
17年8月期	6,501		5,119		78.7	662	42	
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8月期 7,649,801株 16年8月期 7,623,221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		現金及び現金同等物 期末残高	
	百万円	円	百万円	円	百万円	円	百万円	円
17年8月期	470		448		165		1,582	
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. 18年8月期の連結業績予想(平成17年9月1日～平成18年8月31日)

	売上高		経常利益		当期純利益	
	百万円	円	百万円	円	百万円	円
中間期	2,468		344		169	
通期	5,323		820		431	

(参考)1株当たり予想当期純利益(通期) 49円 21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	
アメリカ合衆国	TOSE SOFTWARE USA, INC.	欧米ゲームソフトメーカー向け営業活動	
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	ジェスチャー認識ソフトの企画・開発・販売 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、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。

当社と当社の社外取締役及び社外監査役の人的関係、資本的關係又は取引關係その他の利害關係の概要

当社は社外取締役1名と社外監査役2名を選任しておりますが、社外取締役や社外監査役のいずれとも当社との間で人的関係、資本的關係又は取引關係その他利害關係はありません。

会社のコーポレート・ガバナンスの充実に向けた取り組みの最近1年間における実施状況

当社は、業務執行を担当する取締役をはじめ社内の主要部門の責任者で構成される戦略会議を月1回の頻度で開催し、経営方針の徹底や重要な決定事項の伝達、業務の進捗状況や利益計画の進捗状況の確認が行われております。また、その結果は、社内の全部門長で構成される部長会議で情報を共有され後に、全社員に徹底されております。

役員報酬に関する内容

取締役の年間報酬総額	83,400 千円
監査役の年間報酬総額	6,600 千円

監査報酬の内容

当社は、監査法人トーマツと締結した当連結会計年度に係る監査契約に基づく監査業務及び監査関係業務に対する報酬は、17,000 千円です。

会計監査の状況

会計監査は、会計監査人として選任している監査法人トーマツから、一般に公正妥当と認められる基準に基づく適正な監査を受けております。

業務を執行した公認会計士の氏名

指定社員	業務執行社員	大西	寛文
指定社員	業務執行社員	井上	嘉之

内部監査及び監査役監査の状況

当社の内部監査人及び監査役監査の組織は、内部監査室長1名、常勤監査役1名、監査役2名で構成しており、監査役及び監査法人トーマツと定期的又は必要の都度、情報の交換を行うことにより、相互に連携を図っております。

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。

経営成績及び財政状態

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、企業収益が好調に推移し、その好調さが個人消費にまで広がり、国内民間需要に支えられた堅調な回復を見せました。

こうした中、家庭用ゲーム市場は、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 of 携帯型ゲーム機が発売されたことや、現行の据置型ゲームソフトの全般的な売れ行きも好調であったことから、世界的に堅調に推移しました。また、今後発売が予定されるマイクロソフトのXBOX360、ソニー・コンピュータエンタテインメントのPS3、任天堂のRevolution（レボリューション）の3機種に関する情報が公開され、これら次世代機向けのソフトへの期待とともに、ゲームソフト業界に注目が集まっております。

また、国内モバイル・インターネット市場では、ユーザーの機種変更により、より情報量の多いコンテンツが利用できる第3世代携帯電話機の割合が増加したことから、過去の家庭用ゲーム機向けのソフトを携帯電話機上で楽しむことができるようになり、ゲームコンテンツの大型化が進んでおります。

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は、携帯型ゲーム機向けソフトやパソコン向けソフトなど比較的小規模なタイトルの開発に注力した結果、55タイトルを完成しました。また、ロイヤリティ売上は海外版を中心に好調に推移しました。

一方で、モバイル・インターネット開発事業においては、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んだ結果、102タイトルを完了しました。また、ロイヤリティ売上は、既存タイトル、新規タイトルのいずれのユーザー数も順調に推移しました。

その他事業においては、パチンコ・パチスロ関連で5タイトルを完了しました。

この結果、当連結会計年度の売上高は、42億78百万円（計画比9.4%減、前年度比2.9%減）となりました。

利益面につきましては、営業利益7億13百万円（計画比7.7%減、前年度比52.4%増）、経常利益8億5百万円（計画比0.3%増、前年度比68.9%増）、当期純利益4億20百万円（計画比1.6%増、前年度比119.2%増）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構成されています。

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）有限公司については、従来は当社が受託したゲームソフトの開発業務のうちプログラミング工程とデザイン工程の一部を分担しておりましたが、当連結会計年度より需要の高まる現地中国のクライアントや米国のクライアントからの開発業務を直接受託し、今後このような受託業務を増加させる予定であります。

開発の状況としては、パソコン向けソフトの開発完了タイトル数が計画を大幅に上回り、全体的な開発完了タイトル数は計画の53に対し、実績は55タイトルとなりました。

しかし、携帯型ゲーム機向けタイトルを中心に開発完了の延期による次期へのずれ込みが数タイトル発生したことにより、開発売上高は20億78百万円（計画比17.8%減）となりました。

ロイヤリティの状況としては、ゲームボーイアドバンス向けタイトルや海外版への移植タイトルの売れ行きが好調で、第4四半期で次期にずれ込んだタイトルの影響もありましたが、ロイヤリティ売上高は3億30百万円（計画比20.0%増）となりました。

この結果、ゲームソフト開発事業の当連結会計年度の売上高は24億8百万円（計画比14.1%減、前年度比9.6%減）、営業利益8億21百万円（前年度比59.2%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らえ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を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、既存コンテンツを他の携帯電話機種へ移植する業務の増加などにより、計画の95タイトルに対し、実績は102タイトルとなりました。しかし、比較的大型のタイトルが計画より下回ったことから開発売上は6億68百万円（計画比14.4%減）となりました。

運営の状況としては、運営業務を終了したサイトなどが発生したことを受けて、運営売上は2億90百万円（計画比12.9%減）となりました。

一方でロイヤリティの状況としては、新規コンテンツによる増加に加え、既存サイトのユーザー数の状況は概ね良好に推移したことからロイヤリティ売上は5億30百万円（計画比37.9%増）となりました。

この結果、モバイル・インターネット開発事業の当連結会計年度の売上高は14億89百万円（計画比0.6%減、前年度比8.1%増）、営業利益5億8百万円（前年度比1.7%増）となりました。

その他事業

当社グループのその他事業は、キーチェーン型液晶ゲームなどの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。

開発状況としては、パチンコ・パチスロ関連が5タイトル完了し、液晶ゲームが6タイトル完了したことから、開発タイトル数は計画の13タイトルに対し、実績は15タイトルと増加しました。この結果、開発売上は3億34百万円（計画比9.1%増）となりました。

運営の状況としては、インターネット・オークションに関する事業で計画を達成することができず、運営売上は21百万円（計画比22.3%減）となりました。

ロイヤリティの状況は、パチンコ・パチスロ関連で既に開発完了したタイトルの新台が展開されなかったことが影響して、23百万円（計画比71.7%減）となりました。

この結果、その他事業の当連結会計年度の売上高は3億79百万円（計画比9.2%減、前年度比3.7%増）、営業利益1億6百万円（前年度比8.4%減）となりました。

2. 当連結会計年度の財政状況

(1) 当期の概要

(単位：千円)

	平成 17 年 8 月期	平成 16 年 8 月期	増減額
資産合計	6,501,661	6,131,816	369,844
負債合計	1,382,046	1,233,375	148,670
資本合計	5,119,391	4,898,049	221,342
営業活動によるキャッシュ・フロー	470,361	672,232	201,871
投資活動によるキャッシュ・フロー	448,131	262,456	185,674
財務活動によるキャッシュ・フロー	165,777	173,676	7,898
現金及び現金同等物の期末残高	1,582,205	1,720,982	138,776

総資産は、ゲームソフトの開発完了が次期へ延びたことによりたな卸資産が増加し、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 3 億 69 百万円増加し、65 億 1 百万円になりました。負債は、未払法人税等の増加により、前連結会計年度に比べ 1 億 48 百万円増加しました。株主資本は、当期純利益の増加に伴う連結剰余金の増加により、前連結会計年度に比べ 2 億 21 百万円増加しました。

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、たな卸資産の増加及び投資有価証券の取得等による支出などの資金減少要因により前連結会計年度末に比べて 1 億 38 百万円減少し、当連結会計年度末には 15 億 82 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増加しましたが、たな卸資産の増加、前受金の減少などにより前年度に比べると 2 億 1 百万円の減少となりましたが、営業キャッシュ・フロー全体で、4 億 70 百万円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投資有価証券の取得等により、投資活動キャッシュ・フロー全体で 4 億 48 百万円（前年度比 1 億 85 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 65 百万円の資金を使用（前年度比 7 百万円減）しました。

(2) キャッシュ・フロー指標のトレンド

	13 年 8 月期	14 年 8 月期	15 年 8 月期	16 年 8 月期	17 年 8 月期
株主自己資本比率(%)	84.0	80.8	80.8	79.9	78.7
時価ベースの株主自己資本比率(%)	403.7	148.2	137.2	233.5	197.0

(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、国内民間需要に支えられた景気の回復が持続すると見られていますが、原油価格の動向やテロ・国際的な紛争などの内外経済に大きな影響を与えかねない要因が存在します。

当社グループのゲームソフト開発事業は、当連結会計年度に発売された任天堂のニンテンドー・ドットエスとソニー・コンピュータエンタテインメントのP S Pの開発業務が本格化し、次期に予定される開発完了タイトルは大幅に増加する見込みです。一方、来年に発売が予定されているマイクロソフトのX B O X 3 6 0、ソニー・コンピュータエンタテインメントのP S 3、任天堂のR e v o l u t i o n (レボリューション)の3機種向けの開発業務も徐々に開始する見込みであり、開発効率を上げるために研究活動を積極的に行ってまいります。

モバイル・インターネット開発事業は、国内市場においては、通信キャリアや携帯電話機器メーカーよりもたらされる情報を最大限に活用し、魅力あるコンテンツを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供給し、事業拡大を図ります。また、ビジネス展開の準備をしてまいりました海外向けモバイルコンテンツの事業は、中国をはじめ、新興国などを中心とした市場の拡大に合わせて事業拡大する予定です。そのため、当社グループが保有する情報ネットワークを最大限活用してまいります。

その他事業では、パチンコ・パチスロ関連の開発業務で開発完了タイトルが増加する見込みであります。また、当社グループの新しい事業の柱となるような分野の業務にも、積極的に挑戦してまいります。

平成18年8月期の連結業績予想につきましては、売上高53億23百万円(前年度比24.4%増)、経常利益8億20百万円(前年度比1.9%増)、当期純利益4億31百万円(前年度比2.7%増)を予定しております。

4. 事業等のリスク

当社グループの経営成績、財政状態及び株価に影響を及ぼす可能性のあるリスクは以下のようなものがあります。

コンテンツの企画力、開発力

当社はクライアントの依頼によりコンテンツの企画・開発を行う受託開発を基本事業としております。こうした中、クライアントから評価を得るには、完成したコンテンツが魅力的であり、エンドユーザーから支持されるものであることが重要です。それゆえ当社がコンテンツの企画力や企画を実現する開発力を維持できない場合には、次第にクライアントからの依頼は減少し、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

開発コスト力

当社がクライアントから評価を得るには、前述のとおり魅力あるコンテンツを生み出すことも重要ですが、クライアントに納得いただける価格でコンテンツを供給することも重要です。そのため、日々コスト削減や研究活動を通じた開発効率の向上策などに取り組み、競合他社と比べ高い競争力を持つ必要があります。その状況によっては収益性の低下やクライアントからの依頼の減少など、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

開発要員の確保

当社は、コンテンツの企画・開発に関する事業においてデザイナーやプログラマー、音楽や効果音に取り組むコンポーザーなど特殊技術を持つ数多くの人材を活用しております。

こうした人材を確保することは難しく、当社も長年をかけて増員してまいりました。そのため、万一まとまった人材が当社より流出した場合は、当社が計画していた事業活動が遂行できず、その結果によっては当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

コンテンツの瑕疵

当社はクライアントへ納入するコンテンツを高い品質に保つため、開発スタッフ以外にも数多くの検査専門スタッフを活用して、コンテンツの厳しい社内検査を行っております。また、クライアントの納入検査後に見つかった瑕疵については、当社に過大な責任が及ばないように、クライアントに当社の責任を限定していただいております。しかし、当社がクライアントに納入したコンテンツに瑕疵が発生しないという保証はなく、さらに大規模なリコールなどで当社が多額の損害賠償請求を受けることも考えられ、その結果によっては当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

クライアントの政策により変動する収入

当社がクライアントから得るコンテンツの企画・開発の対価は、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コンテンツが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。そのような中で、クライアントからコンテンツの納期に変更の要請があった場合は開発売上の計上時期が変わることがあります。一方、コンテンツの販売数量に基づき変動するロイヤリティ売上も、クライアントが実施するテレビコマーシャルを含む各種の販売促進活動により大きく影響を受けます。このように、当社の収入額や収入のタイミングは、クライアントの政策の変更により大きく影響を受け、その結果によっては当社の業績に大きな変動を与える可能性があります。

新しいハードウェアや新技術への対応

当社の取り組む事業分野では、家庭用ゲーム機や携帯電話機器などのコンテンツの対象ハードウェアが周期的に変遷し、その度に技術環境が変化し、当社は技術的な対応を迫られます。また、家庭用ゲーム機では、ハードウェア毎にパッケージの価格やその価格から差し引かれる家庭用ゲーム機のメーカーの取り分が変化し、当社の収益環境も大きく変化します。このような変化によって、当社の業績は大きく変動する可能性があります。

知的財産権の侵害

当社の取り組む事業分野では、コンテンツに登場する人物や架空のキャラクターに関する著作権や技術上の特許権など多くの知的財産権が関係しております。そのため、知的財産権に関する十分な調査に基づいて研究活動や開発活動を行っておりますが、他社より保有する知的財産権を侵害している

と訴訟等を提訴されることも考えられ、その結果によっては当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

クライアントの機密情報の漏洩

当社は、クライアントの依頼によりコンテンツの企画・開発を行います。その際、技術情報はもとより経営に関する情報まで、クライアントが保有する様々な機密情報の開示を受けます。そのため、社員教育やコンピュータシステム上でのセキュリティ対策など様々な角度から機密情報の漏洩防止策を採っておりますが、万一機密情報が漏洩した場合には、クライアントから訴訟や発注の停止など処置を受けることも考えられ、その結果によっては当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

カントリーリスク

当社は、1993年以來、開発業務の一部を中国の子会社で実施してまいりました。また現在、経済発展が著しい中国は、コンテンツの新たな市場として有望であり、コンテンツの供給に向け事業展開を開始しております。しかし、その中国は、WTOに加盟したものの現地企業には不正競争や知的財産権など様々なリスクが存在します。また、当社は中国以外にも韓国や米国などに向けても事業展開の準備を進めています。このようなことから当社は、事業展開を行う国々の状況によっては当社の業績に大きな変動を与える可能性があります。

為替レートの変動

日本国内のゲーム市場の低迷やモバイル・インターネット市場の成長鈍化により、当社はコンテンツの企画・開発に関する事業を海外で行う姿勢を強めており、海外クライアントからの業務受託や海外子会社への業務委託などの外貨建ての取引契約が年々増加しております。このことから、当社が例え計画通りに業務を完了しても、為替レートが大幅に変化した場合には、事業の成果が大きく変動し、当社の業績に大きな影響を与える可能性があります。

1 連結財務諸表等

(1) 連結貸借対照表

区分	前連結会計年度 (平成16年8月31日)		当連結会計年度 (平成17年8月31日)		増減額
	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		1,740,982		1,611,205	
2 売掛金		668,872		464,540	
3 有価証券		11,936		20,140	
4 たな卸資産		886,010		1,204,263	
5 繰延税金資産		12,769		32,678	
6 その他		125,123		152,856	
流動資産合計		3,445,695	56.2	3,485,685	39,989
固定資産					
1 有形固定資産					
(1) 建物及び構築物	677,269		688,431		
減価償却累計額	298,238	379,031	321,782	366,648	
(2) 工具器具及び備品	450,237		418,675		
減価償却累計額	346,109	104,127	316,562	102,113	
(3) 土地		513,789		513,789	
(4) 建設仮勘定				21,000	
(5) その他	92,377		89,885		
減価償却累計額	84,109	8,267	64,911	24,974	
有形固定資産合計		1,005,216	16.4	1,028,526	23,310
2 無形固定資産					
その他		60,935		64,147	
無形固定資産合計		60,935	1.0	64,147	3,211
3 投資その他の資産					
(1) 投資有価証券		872,408		1,090,483	
(2) 繰延税金資産		71,252		74,125	
(3) 投資不動産	408,837		410,075		
減価償却累計額	6,078	402,758	11,682	398,392	
(4) 長期貸付金				40,000	
(5) その他		280,550		327,300	
(6) 貸倒引当金		7,000		7,000	
投資その他の資産合計		1,619,968	26.4	1,923,301	303,332
固定資産合計		2,686,120	43.8	3,015,975	329,855
資産合計		6,131,816	100.0	6,501,661	369,844

区分	前連結会計年度 (平成16年8月31日)		当連結会計年度 (平成17年8月31日)		増減額
	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	67,340		34,655		
2 未払法人税等	62,721		297,646		
3 前受金	650,564		615,114		
4 賞与引当金	6,256		8,835		
5 その他	219,436		182,366		
流動負債合計	1,006,319	16.4	1,138,618	17.5	132,299
固定負債					
1 退職給付引当金	15,554		31,706		
2 役員退職慰労引当金	157,416		161,715		
3 その他	54,086		50,006		
固定負債合計	227,056	3.7	243,427	3.7	16,370
負債合計	1,233,375	20.1	1,382,046	21.3	148,670
(少数株主持分)					
少数株主持分	391	0.0	223	0.0	167
(資本の部)					
資本金	967,000	15.8	967,000	14.9	
資本剰余金	1,313,184	21.4	1,313,184	20.2	
利益剰余金	2,858,944	46.6	3,011,358	46.3	152,414
その他有価証券評価差額金	11,710	0.2	15,992	0.2	4,282
為替換算調整勘定	12,219	0.2	6,573	0.1	18,792
自己株式	240,571	3.9	194,717	3.0	45,853
資本合計	4,898,049	79.9	5,119,391	78.7	221,342
負債、少数株主持分 及び資本合計	6,131,816	100.0	6,501,661	100.0	369,844

(2) 連結損益計算書

区分	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)		当連結会計年度 (自 平成16年 9月 1日 至 平成17年 8月31日)		増減額		
	金額(千円)	百分比 (%)	金額(千円)	百分比 (%)			
売上高		4,407,173	100.0		4,278,087	100.0	129,086
売上原価							
1 当期製品開発原価		3,272,031	74.2		2,796,967	65.4	475,063
売上総利益		1,135,142	25.8		1,481,120	34.6	345,977
販売費及び一般管理費							
1 広告宣伝費	31,514			40,908			
2 役員報酬	100,200			90,000			
3 給料手当	119,942			156,607			
4 賞与	26,790			38,015			
5 退職金	123			865			
6 賞与引当金繰入額				1,749			
7 役員退職慰労引当金繰入額	12,775			11,750			
8 退職給付費用	2,048			7,446			
9 法定福利費	35,374			43,138			
10 福利厚生費	28,404			40,240			
11 採用費	9,836			11,025			
12 交際費	23,841			25,672			
13 旅費交通費	32,526			38,795			
14 修繕費	5,435			4,874			
15 租税公課	19,366			39,064			
16 減価償却費	44,422			45,910			
17 通信費	11,963			12,534			
18 支払保険料	3,598			4,417			
19 支払手数料	54,300			63,694			
20 消耗品費	10,906			22,748			
21 地代家賃	26,733			29,414			
22 貸倒引当金繰入額	22						
23 研究開発費	14,547			237			
24 雑費	52,630	667,304	15.1	38,851	767,963	18.0	100,659
営業利益		467,838	10.6		713,156	16.7	245,318

区分	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)		当連結会計年度 (自 平成16年 9月 1日 至 平成17年 8月31日)		増減額
	金額(千円)	百分比 (%)	金額(千円)	百分比 (%)	
営業外収益					
1 受取利息	12,294		16,226		
2 受取配当金	7,135		13,564		
3 為替差益	1,697		2,901		
4 有価証券売却益			49,581		
5 不動産賃貸収入	50,552		61,785		
6 雑収入	4,546	76,226	10,922	154,981	78,754
営業外費用					
1 支払利息	107				
2 不動産賃貸費用	49,285		33,959		
3 持分法による投資損失	14,748		27,001		
4 雑損失	3,408	67,550	2,133	63,094	4,456
経常利益		476,513		805,043	328,529
特別利益					
1 固定資産売却益			1,619		
2 貸倒引当金戻入益	455	455		1,619	1,164
特別損失					
1 固定資産売却損			151		
2 固定資産除却損	2,239		2,735		
2 投資有価証券消却	49,926	52,165		2,886	49,278
税金等調整前当期純利益		424,803	9.6	803,775	378,972
法人税、住民税 及び事業税	222,071		409,527		
法人税等調整額	11,292	233,364	5.3	25,709	150,454
少数株主損失		257	0.0	167	89
当期純利益		191,696	4.3	420,124	228,427

(3) 連結剰余金計算書

区分	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)		当連結会計年度 (自 平成16年 9月 1日 至 平成17年 8月31日)	
	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
資本剰余金期末残高		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
利益剰余金増加高				
当期純利益	191,696	191,696	420,124	420,124
利益剰余金減少高				
配当金	171,558		190,826	
取締役賞与金	59,970		56,080	
持分法適用に伴う利益剰余金減少額	3,864			
自己株式処分差額		235,392	20,804	267,710
利益剰余金期末残高		2,858,944		3,011,358

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

区分	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)	当連結会計年度 (自 平成16年9月1日 至 平成17年8月31日)
	金額(千円)	金額(千円)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
1 税金等調整前当期純利益	424,803	803,775
2 減価償却費	110,633	105,243
3 連結調整勘定償却額	11,828	
4 役員退職慰労引当金の増加額	12,775	4,298
5 退職給付引当金の増減額	19,037	16,152
6 賞与引当金の増減額	4,424	2,578
7 受取利息及び受取配当金	19,430	29,790
8 有価証券売却損益		49,581
9 投資有価証券消却	49,926	
10 持分法による投資損失	14,748	27,001
11 売上債権の増減額	139,607	204,331
12 たな卸資産の増減額	469,242	318,252
13 前受金の増減額	61,486	35,450
14 仕入債務の増減額	46,506	32,684
15 役員賞与の支払額	59,970	56,080
16 その他	6,815	25,447
小計	952,667	616,094
17 利息及び配当金の受取額	19,763	28,869
18 法人税等の支払額	300,198	174,602
営業活動によるキャッシュ・フロー	672,232	470,361
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	40,000	148,988
2 定期預金払戻しによる収入	40,000	139,988
3 有形固定資産の取得による支出	44,640	110,815
4 無形固定資産の取得による支出	26,660	25,848
5 投資有価証券の取得による支出	262,702	367,682
6 投資有価証券の売却等による収入	258,976	214,853
7 連結子会社株式追加取得による 少数株主への支出	9,305	
8 貸付金増加による支出	40,000	105,700
9 関係会社株式の取得による支出	128,918	29,700
10 投資不動産の取得による支出	23,283	1,238
11 その他	14,078	13,001
投資活動によるキャッシュ・フロー	262,456	448,131
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	2,118	2,306
2 自己株式の売却による収入		27,356
3 配当金の支払額	171,558	190,826
財務活動によるキャッシュ・フロー	173,676	165,777
現金及び現金同等物に係る換算差額	13,972	4,770
現金及び現金同等物の増減額	222,126	138,776
現金及び現金同等物の期首残高	1,498,855	1,720,982
現金及び現金同等物の期末残高	1,720,982	1,582,205

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日であります。連結財務諸表作成にあたっては、平成17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17年7月1日から連結決算日平成17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。

投資不動産.....建物については定額法、その他については定率法によっております。

主な耐用年数は、42年であります。

(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。

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。
なお、連結会計年度末においては、当社は賞与支給対象期間と会計期間が同一となり、賞与引当の計上がないため、連結貸借対照表に計上された金額は、全て子会社の計上分であります。

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

	前連結会計年度	当連結会計年度
(1) 有形固定資産の減価償却累計額	728,451 千円	703,255 千円
(2) 投資不動産の減価償却累計額	6,078 千円	11,682 千円
(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	100,200 千円	90,000 千円
給与手当	119,942 千円	156,607 千円
減価償却費	44,422 千円	45,910 千円
役員退職慰労引当金繰入	12,775 千円	11,750 千円
(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		
	前連結会計年度	当連結会計年度
現金及び預金	1,740,982 千円	1,611,205 千円
3ヶ月超の定期預金	20,000 千円	29,000 千円
現金及び現金同等物	<u>1,720,982 千円</u>	<u>1,582,205 千円</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

	前連結会計年度 有形固定資産その他 (工具器具備品等)	当連結会計年度 有形固定資産その他 (工具器具備品等)
取得価額相当額	15,233 千円	11,869 千円
減価償却累計額相当額	5,810 千円	7,083 千円
期末残高相当額	<u>9,413 千円</u>	<u>4,786 千円</u>

未経過リース料期末残高相当額

	前連結会計年度	当連結会計年度
1 年 内	4,627 千円	3,956 千円
1 年 超	4,476 千円	829 千円
合 計	<u>9,413 千円</u>	<u>4,786 千円</u>

支払リース料及び減価償却費相当額

支払リース料	5,653 千円	4,627 千円
減価償却費相当額	5,653 千円	4,627 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。

(6) 税効果会計関係

繰延税金資産の主な原因の内訳

	前連結会計年度	当連結会計年度
(流動の部)		
繰延税金資産		
事業税	5,684 千円	24,469 千円
その他	7,085 千円	8,209 千円
繰延税金資産合計	<u>12,769 千円</u>	<u>32,678 千円</u>
(固定の部)		
繰延税金資産		
役員退職慰労引当金	63,911 千円	65,656 千円
退職給付引当金	6,314 千円	12,872 千円
繰越欠損金	56,857 千円	91,682 千円
その他	9,030 千円	6,527 千円
繰延税金負債		
その他有価証券評価差額金	8,003 千円	10,930 千円
小計	<u>128,109 千円</u>	<u>165,808 千円</u>
評価性引当額	56,857 千円	91,682 千円
繰延税金資産合計	<u>71,252 千円</u>	<u>74,125 千円</u>

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

	前連結会計年度	当連結会計年度
法定実効税率	42.0%	40.6%
(調整)		
交際費等永久差異項目	3.1%	1.7%
住民税均等割	1.1%	0.7%
法人税額の特別控除	0.9%	0.4%
持分法に伴う投資損失	- %	1.4%
評価性引当金の増加	6.4%	3.4%
海外子会社に係る税率差異	1.2%	- %
連結調整勘定償却	1.2%	- %
そ の 他	0.8%	0.4%
税効果会計適用後の法人税の負担率	<u>54.9%</u>	<u>47.8%</u>

(6) 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

	前連結会計年度	当連結会計年度
退職給付債務	133,432 千円	192,490 千円
年金資産残高	117,878 千円	160,783 千円
退職給付引当金	<u>15,554 千円</u>	<u>31,706 千円</u>

退職給付費用に関する事項

勤務費用	13,225 千円	55,262 千円
退職給付費用	<u>13,225 千円</u>	<u>55,262 千円</u>

セグメント情報

1. 事業の種類別セグメント情報

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)
売上高および営業利益						
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
資産、減価償却費及び 資本的支出						
資産	1,299,188	360,897	162,940	1,823,026	4,308,789	6,131,816
減価償却費	41,726	19,317	540	61,584	49,048	110,633
資本的支出	49,761	6,213		55,975	50,757	106,732

(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の金額は664,959千円であり、その主なものは、当社の総務部門等の管理部門に係る費用であります。

4 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産の金額は4,308,789千円であり、その主なものは、当社での余資運用資金(現金及び有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)、投資不動産及び管理部門に係る資産であります。

5 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。

当連結会計年度(自 平成 16 年 9 月 1 日 至 平成 17 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)
売上高および営業利益						
売上高						
(1) 外部顧客に 対する売上高	2,408,902	1,489,195	379,988	4,278,087		4,278,087
(2) セグメント間の 内部売上高					()	
計	2,408,902	1,489,195	379,988	4,278,087	()	4,278,087
営業費用	1,587,235	980,486	273,555	2,841,276	723,654	3,564,931
営業利益	821,667	508,709	106,433	1,436,811	(723,654)	713,156
資産、減価償却費及び 資本的支出						
資産	1,308,902	454,783	218,285	1,981,971	4,519,689	6,501,661
減価償却費	36,505	18,042	1,946	56,494	48,748	105,243
資本的支出	58,570	24,680	13,352	96,603	48,351	144,955

(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の金額は723,654千円であり、その主なものは、当社の総務部門等の管理部門に係る費用であります。

4 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産の金額は4,519,689千円であり、その主なものは、当社での余資運用資金(現金及び有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)、投資不動産及び管理部門に係る資産であります。

5 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. 所在地別セグメント情報

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。

当連結会計年度(自 平成16年 9 月 1 日 至 平成17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

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。

当連結会計年度(自 平成16年 9 月 1 日 至 平成17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

前連結会計年度(自 平成15年9月1日 至 平成16年8月31日)

(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

(3) その他有価証券のうち、満期があるものの償還予定額

区分	1年以内 (千円)	1年超5年以内 (千円)	5年超10年以内 (千円)	10年超 (千円)
債券				
転換社債			190,500	
その他			221,957	
計			412,457	

当連結会計年度(自 平成16年9月1日 至 平成17年8月31日)

(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	25,990	38,701	12,710
	(2) 債券	38,000	58,140	20,140
	(3) その他	207,243	211,180	3,936
	小計	271,234	308,021	36,787
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	542,925	528,666	14,259
	小計	542,925	528,666	14,259
合計		814,159	836,688	22,528

(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	126,934
計	126,934

(3) その他有価証券のうち、満期があるものの償還予定額

区分	1年以内 (千円)	1年超5年以内 (千円)	5年超10年以内 (千円)	10年超 (千円)
債券				
転換社債		38,000		
その他		100,390	225,607	
計		138,390	225,607	

(デリバティブ取引関係)

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。

当連結会計年度

当連結会計年度 (自 平成16年9月1日 至 平成17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	128.1%
その他事業	333,207	258.2%
合計	3,577,898	134.6%

当連結会計年度（自平成16年9月1日 至平成17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	2,078,103	89.8%
モバイル・インターネット開発事業	958,356	103.0%
その他事業	356,230	106.9%
合計	3,392,690	94.8%

（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。

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%

当連結会計年度（自平成16年9月1日 至平成17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	1,887,701	100.1%	1,523,740	89.3%
モバイル・インターネット開発事業	1,015,157	106.1%	174,820	127.6%
その他事業	364,117	76.5%	254,902	116.7%
合計	3,266,975	98.5%	1,953,462	94.7%

（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%

当連結会計年度（自平成16年9月1日 至平成17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	2,408,902	90.4%
モバイル・インターネット開発事業	1,489,195	108.1%
その他事業	379,988	103.7%
合 計	4,278,087	97.1%

（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。

関連当事者との取引

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)

1 役員及び個人主要株主等

属性	会社等の名称	住所	資本金又は出資金(千円)	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(千円)	科目	期末残高(千円)
						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	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	33,600	差入保証金	5,600
								駐車場の賃借	8,400		
	株式会社中雅	京都市下京区	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	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及びその近親者が100%を直接所有	なし	東京オフィスの賃貸2	東京オフィスの賃借	13,410	差入保証金	39,676	
齋藤 茂				当社取締役社長	被所有直接18%			株式会社ティーネット株式の購入3	6,462		

取引条件及び取引条件の決定方針等

- 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：ティーネット株式の購入価額については、大和証券株式会社の鑑定評価額を参考に決定しております。

当連結会計年度(自 平成16年 9 月 1 日 至 平成17年 8 月31日)

1 役員及び個人主要株主等

属性	会社等の名称	住所	資本金又は出資金(千円)	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(千円)	科目	期末残高(千円)
						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	20,000	生産設備の設計・製造	当社取締役社長齋藤茂及びその近親者が79%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	33,600	差入保証金	5,600
								駐車場の賃借	8,400		
	株式会社中雅	京都市下京区	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	1,314		
有限会社サイト	京都市右京区	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及びその近親者が100%を直接所有	なし	東京オフィスの賃貸2	東京オフィスの賃借	38,273	差入保証金	36,976	

取引条件及び取引条件の決定方針等

- 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。

(1株当たり情報)

前連結会計年度		当連結会計年度	
1株当たり純資産額	635円16銭	1株当たり純資産額	662円42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	48円20銭
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	17円74銭	潜在株式調整後1株当たり当期純利益	48円07銭

(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。

	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)	当連結会計年度 (自 平成16年9月1日 至 平成17年8月31日)
1株当たり当期純利益金額	17円79銭	48円20銭
当期純利益(千円)	191,696	420,124
普通株主に帰属しない金額(千円) 利益処分による役員賞与金	56,080	52,000
普通株式に係る当期純利益(千円)	135,616	368,124
期中平均株式数(千株)	7,623	7,638
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	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。)	