

## 第2 事業の状況

### 1 業績等の概要

#### (1) 業績

当中間連結会計期間におけるわが国経済は、個人消費・設備投資の低迷、また海外における紛争や米国経済低迷の長期化等により不透明感を増しており、企業を取り巻く経営環境も依然として厳しい状況が続いております。

ソフトウェア業界におきましても、企業のソフトウェア投資の抑制・先送り、公共投資の減少等により、厳しい経営環境が続くものと思われまます。

しかしながら、ユビキタス化（インターネット環境の遍在化）の進展による、今後のソフトウェア需要の増加に期待が寄せられております。特に携帯電話につきましては、既に広く浸透しており、当社グループにおきましても、携帯電話向け「乗換案内」が平成15年3月には月間37百万検索を超えるなど、新規事業であるV T A事業の基盤を整えつつあります。

このような環境の中で、当中間連結会計期間における当社グループの売上高は、568,375千円、経常利益は109,891千円、中間純利益は62,134千円という経営成績となりました。

事業の種類別セグメントの業績は、次のとおりであります。

#### (乗換案内事業)

乗換案内事業では、パソコン需要の落ち込みなど環境は依然厳しいものがありますが、東北新幹線の延伸及びりんかい線と埼京線の直通運転開始等の鉄道路線の改変が、当社グループ製品購入リピーターに対し当社グループの主力製品であるソフトウェア「乗換案内」のコンシューマー向け商品である「乗換案内 時刻表対応版」の年間サポートの需要を喚起し、その売上が好調に推移いたしました。

また、V T A事業としましては、携帯電話向け「乗換案内」へのアクセス数の増加が広告売上の増加につながっております。旅行事業に関しても徐々に軌道に乗りつつあり、売上が好調に推移いたしました。

なお、乗換案内事業の人員を増強していることや、旅行事業の売上増加に伴い仕入が増加していること等が、営業費用の増加要因となっております。

以上の結果、売上高470,886千円、営業利益211,585千円となりました。

#### (マルチメディア事業)

マルチメディア事業では、ゲーム業界全体の消費不振の影響を少なからず受けておりますが、平成14年12月発売のゲームボーイアドバンス向けソフト「犬っこ倶楽部」については概ね見込通りの売上となり、前事業年度の平成14年9月発売のゲームボーイアドバンス向けソフト「ファンシーポケット」については当初見込以上に売上が継続しております。

しかしながら、当中間連結会計期間においては、新作ソフトの発売は「犬っこ倶楽部」のみであり、大きな売上とはなっておりません。一方、今後発売を予定しているソフトの開発費等は、当中間連結会計期間の営業費用にも含まれております。それらの影響で、営業費用が売上高を上回り、営業損失が発生いたしました。

以上の結果、売上高72,211千円、営業損失25,051千円となりました。

(その他)

受託ソフトウェア開発等については、企業のソフトウェア投資の抑制・先送り等の影響を受けており、売上高25,278千円、営業利益1,520千円となりました。

なお、当中間連結会計期間より中間連結財務諸表を作成しておりますので、前年同期との比較については記載しておりません。

## (2) キャッシュ・フローの状況

当中間連結会計期間末における連結ベースの現金および現金同等物は、前事業年度末と比べ38,754千円減の664,712千円となりました。

当中間連結会計期間における各キャッシュ・フローの状況とその要因は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動によるキャッシュ・フローは4,734千円の支出となりました。これは主に、売上債権の増加額30,311千円、法人税等の支払額93,191千円等の合計が、税金等調整前中間純利益109,835千円、減価償却費13,786千円等の合計を上回ったことによります。

(投資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・フローは13,495千円の支出となりました。これは主に、有形固定資産、無形固定資産の取得による支出であります。

(財務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・フローは20,266千円の支出となりました。これは主に、長期借入金の返済による支出および配当金の支払によります。

なお、当中間連結会計期間より中間連結キャッシュ・フロー計算書を作成しておりますので、前年同期との比較については記載しておりません。

## 2 生産、受注及び販売の状況

### (1) 生産実績

当中間連結会計期間における生産実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

(単位：千円)

事業の種類別セグメントの名称	生産高	前年同期比
乗換案内事業	470,251	— %
マルチメディア事業	65,581	—
その他	25,278	—
合計	561,112	—

- (注) 1 金額は、販売価格によっております。  
2 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。  
3 セグメント間取引については相殺消去しております。  
4 当中間連結会計期間より中間連結財務諸表を作成しておりますので、前年同期との比較については記載しておりません。

### (2) 受注実績

当中間連結会計期間における受注実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

(単位：千円)

事業の種類別セグメントの名称	受注高	前年同期比	受注残高	前年同期比
乗換案内事業	50,195	— %	34,484	— %
マルチメディア事業	4,821	—	—	—
その他	24,736	—	—	—
合計	79,752	—	34,484	—

- (注) 1 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。  
2 セグメント間取引については相殺消去しております。  
3 当中間連結会計期間より中間連結財務諸表を作成しておりますので、前年同期との比較については記載しておりません。

### (3) 販売実績

当中間連結会計期間における販売実績を事業の種類別セグメントごとに示すと、次のとおりであります。

(単位：千円)

事業の種類別セグメントの名称	販売高	前年同期比
乗換案内事業	470,886	— %
マルチメディア	72,211	—
その他	25,278	—
合計	568,375	—

- (注) 1 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。  
2 セグメント間取引については相殺消去しております。  
3 当中間連結会計期間より中間連結財務諸表を作成しておりますので、前年同期との比較については記載しておりません。

### **3 対処すべき課題**

当中間連結会計期間において、当連結会社の事業上及び財務上の対処すべき課題に重要な変更及び新たに生じた課題はありません。

### **4 経営上の重要な契約等**

当中間連結会計期間において、経営上の重要な契約等は行われておりません。

### **5 研究開発活動**

当中間連結会計期間の研究開発活動は、乗換案内事業におきましては主にIT企画室(11名)および推論機構室(2名)にて、マルチメディア事業におきましてはマルチメディア部(3名)にて行っております。さらに、シナジー効果の活用を図るため、必要に応じプロジェクトチームを編成し、研究開発活動を行っております。

なお、一般管理費および当期総製造費用に含まれる研究開発費の総額は、67,281千円であります。

事業の種類別セグメントの研究開発活動を示すと、次のとおりであります。

#### 乗換案内事業

- 経路検索および時刻表検索に関する研究開発
- インターネット版「乗換案内」に関する研究開発
- 携帯電話版「乗換案内」の高機能版の研究開発
- 旅行予約サービスに関する研究開発
- イントラネット版「乗換案内」新バージョンの研究開発
- XML版「乗換案内」およびそれを利用した旅費精算システムの研究開発

上記の研究開発活動等の結果、乗換案内事業における研究開発費は20,614千円となりました。

#### マルチメディア事業

- 任天堂ゲームボーイアドバンス向けゲームソフトの研究開発
- ソニープレイステーション2向けゲームソフトの研究開発
- 携帯電話向けゲームコンテンツの研究開発
- 携帯電話向けブックビューアの研究開発

上記の研究開発活動等の結果、マルチメディア事業における研究開発費は46,666千円となりました。

#### その他

特記すべき研究開発活動はありません。