

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（平成15年10月1日～平成16年3月31日）におけるわが国経済は、雇用情勢が依然厳しい状況であり、また公共投資も低調に推移しているものの、設備投資や輸出が増加し、企業収益の改善が続く等、景気が着実に回復してまいりました。

情報通信業界におきましては、企業のソフトウェア投資が依然横ばいという状況であるものの、個人消費の持ち直し等の影響もあり、パソコン出荷台数が前年同期を上回る等、今後のソフトウェア・情報サービス需要への明るい材料も見られるようになってまいりました。また、ブロードバンド環境の普及など、ユビキタス・ネットワーク化が着実に進展しております。特に携帯電話につきましては、平成16年3月末にはインターネット接続の契約数が69百万件を超えており、インターネット端末として広く浸透しております。当社グループにおきましても、携帯電話向け「乗換案内」の検索回数は平成16年3月には月間53百万回を超えており、インターネットでの更なる事業展開の基盤を確立してまいりました。

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678,979千円（前年同期比19.5%増）、営業利益は106,642千円（前年同期比9.1%減）、経常利益は106,112千円（前年同期比3.4%減）、中間純利益は47,187千円（前年同期比24.1%減）という経営成績となりました。なお、会計処理の変更により、当中間連結会計期間から、「乗換案内 時刻表対応版」の店頭販売パッケージにつき、返品調整引当金を計上する方法に変更した結果、従来の方法によった場合に比べ、営業利益及び経常利益がそれぞれ4,224千円増加し、税金等調整前中間純利益が17,300千円減少しております。

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）

乗換案内事業は、まず、「乗換案内」のパソコン向け製品である「乗換案内 時刻表対応版」につきましては、店頭販売パッケージおよびバージョンアップの売上が概ね前年同期並となったものの、プレイインストール版の売上が減少いたしております。これは主に、パソコンメーカーのコスト削減の影響等によるものであります。なお、試用版の無料配布を実施いたしましたが、バージョンアップ売上としての収益獲得は下期以降が中心となる見通しです。

次に、イントラネット版「乗換案内」等の法人向け製品の売上につきましては、全体としてやや低調な推移となりました。

携帯電話向けの事業につきましては、まず広告売上は、無料版「乗換案内」へのアクセスは増加しているものの、クライアントの獲得が当初計画のとおりには進まず、低迷いたしました。一方、前連結会計年度に提供を開始した携帯電話向けの有料版である「乗換案内NEXT」は順調に会員数が増加しており、平成16年3月末には3キャリア（iモード、EZweb、ボーダフォンライ

ブ!) 合計で16万人を超えるまでになっております。その結果、売上も順調に推移しております。

旅行関連事業に関しては、旅行の取扱を試験的に実施しており、売上は増加しております。今後は、オンライン(インターネット・携帯電話)販売を本格的に展開していく予定であります。

なお、新規事業推進、営業・顧客サービス強化等のための人員増加等が営業費用面に影響を与えております。

以上の結果、売上高590,274千円(前年同期比25.0%増)、営業利益187,713千円(前年同期比11.3%減)となりました。なお、会計処理の変更により、従来の方法によった場合に比べ、営業利益が4,224千円増加しております。会計処理の変更の内容につきましては、既述のとおりであります。

(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。当中間連結会計期間におきましては、ゲームボーイアドバンス向けに「対決!ウルトラヒーロー」を発売いたしました。売上目標を達成することができませんでした。

携帯電話向けゲーム「ハムスター倶楽部」につきましては、3キャリアでサービスを提供し、会員数は徐々に増加しており、その売上も概ね順調に推移いたしております。

以上の結果、売上高68,380千円(前年同期比5.3%減)、営業損失16,420千円(前年同期は25,051千円の損失)となりました。

(その他)

受託ソフトウェア開発等につきましては、売上高は減少しているものの、コスト削減効果が表れてきており、売上高20,324千円(前年同期比19.6%減)、営業利益4,046千円(前年同期比166.2%増)となりました。

なお、上記の事業の種類別セグメントの売上高には、セグメント間の内部売上高が含まれております。また、上記の事業の種類別セグメントの営業利益は、配賦不能営業利益控除前であり、合計は連結営業利益と一致しておりません。

(2) キャッシュ・フローの状況

当中間連結会計期末における連結ベースの現金および現金同等物は、前連結会計年度末と比べ15,762千円減の777,853千円となりました。

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41,839千円の収入(前年同期は4,734千円の支出)となりました。前年同期と比べ大きく変動している要因は、主として法人税等の支払額が48,995千円減の44,195千円となったことであります。

(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33,422千円の支出(前年同期比147.7%増)となりました。支出が大きく増加している主要因は、前年同期にはなかった投資有価証券の取得による支出17,500

千円があったことでもあります。

(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23,708千円の支出(前年同期比17.0%増)となりました。支出が増加している主要因は、長期借入金を繰り上げ返済したことにより、長期借入金の返済による支出が前年同期と比べ3,442千円増の13,198千円となったことでもあります。

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。

事業の種類別セグメントの名称	生産高(千円)	前年同期比(%)
乗換案内事業	504,698	7.3
マルチメディア事業	58,608	△10.6
その他	20,324	△19.6
合計	583,631	4.0

- (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。

(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。

事業の種類別セグメントの名称	受注高(千円)	前年同期比(%)	受注残高(千円)	前年同期比(%)
乗換案内事業	62,504	24.5	54,337	57.6
マルチメディア事業	—	—	—	—
その他	16,364	△33.8	1,240	—
合計	78,868	△1.1	55,577	61.2

- (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 受託開発以外の製品については見込生産を行っております。

(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。

事業の種類別セグメントの名称	販売高(千円)	前年同期比(%)
乗換案内事業	590,274	25.4
マルチメディア事業	68,380	△5.3
その他	20,324	△19.6
合計	678,979	19.5

- (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 【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開発部及び技術部にて、マルチメディア事業におきましては主にマルチメディア部にて行ってまいりました。

なお、一般管理費及び当中間期製造費用に含まれる研究開発費の総額は、24,619千円であります。

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）

乗換案内事業におきましては、まず「乗換案内」製品に関しまして、パソコン版・イントラネット版・携帯電話版等の各種プラットフォーム向けの「乗換案内」の連携機能開発、対応プラットフォームの追加等のための研究開発を行ってまいりました。

また、「乗換案内」に付随するサービスといたしまして、前連結会計年度に引き続き、オンラインでのホテル予約や航空券の販売等の旅行予約・販売のための研究開発を行ってまいりました。これらにつきましては、部分的にサービスの開始に至っております。

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10,040千円となりました。

（マルチメディア事業）

マルチメディア事業におきましては、主にゲームボーイアドバンス向けソフト「対決！ウルトラヒーロー」の研究開発を行い、製品化に至っております。また、携帯電話向けゲームやa uのBREW端末向けのブックビューアにつきましても、研究開発を行ってまいりました。

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14,579千円となりました。

（その他）

特記すべき研究開発活動はありません。