



平成 14 年 9 月 27 日

各 位

会 社 名 株式会社ティー・ワイ・オー  
代表者名 代表取締役社長 吉田 博昭  
(登録銘柄 コード番号: 4358)  
問合せ先 取締役経営企画部長  
繁松 徹也  
T E L 03 - 5434 - 1586

### 平成 14 年 9 月期通期 (連結・単独) 業績予想と期末配当予想の修正及び平成 15 年 9 月期通期 (連結・単独) 業績予想について

最近の業績の動向等を踏まえ、平成 14 年 5 月 24 日の中間決算発表時に公表した平成 14 年 9 月期(平成 13 年 10 月 1 日～平成 14 年 9 月 30 日)の業績予想(連結・単独)と期末配当予想を下記のとおり修正いたすとともに、平成 15 年 9 月期(平成 14 年 10 月 1 日～平成 15 年 9 月 30 日)の業績見込みをお知らせいたします。

#### 記

#### 1. 連結業績予想の修正等(平成 13 年 10 月 1 日～平成 14 年 9 月 30 日)

(単位: 百万円)

	売 上 高	経常利益	当期純利益
前回発表予想(A)	9,133	842	403
今回修正予想(B)	7,400	0	120
増減額(B-A)	1,733	842	523
増減率(%)	18.9	-	-
(ご参考) 前期実績(平成 13 年 9 月期)	8,039	711	165

#### 2. 単独業績予想の修正等(平成 13 年 10 月 1 日～平成 14 年 9 月 30 日)

(単位: 百万円)

	売 上 高	経常利益	当期純利益
前回発表予想(A)	6,897	565	265
今回修正予想(B)	5,500	0	60
増減額(B-A)	1,397	565	325
増減率(%)	20.2	-	-
(ご参考) 前期実績(平成 13 年 9 月期)	6,263	515	165

### 3. 修正理由

#### (1) 単独について

売上高につきましては、世界的に景気回復が遅れる中、広告マーケットにおきましては、企業収益の悪化や先行き不透明感等により、3月決算の多くの企業が上半期の広告費を抑制しております。当社におきましても、第三四半期まで順調に推移しておりましたTV-CM制作に関する受注件数が第四四半期に入り急激な減少傾向となり、例年10億円以上の売上高を計上する9月の売上高が大幅な予算未達となり、当初の計画どおりに予算達成できない見込みとなり、当初予想を1,397百万円下回る5,500百万円となる見通しです。

経常利益につきましても、売上高減少に伴う大幅な減益に加え、株式公開費用30百万円が計上されたこと及び当社グループの最重要課題である「マルチブランド戦略」を積極的に展開するためのM&Aによるコスト増加により、当初予想を565百万円下回る0百万円となる見通しです。

当期純利益につきましては、上記の理由等により、60百万円の赤字（当初予想比：325百万円の減少）となる見込みであります。

#### (2) 連結について

単独業績予想の修正と連結子会社の業績見込みに基づき修正を行うものでありますが、平成14年9月期における、連結売上高は7,400百万円、経常利益は0百万円、当期純利益120百万円の赤字と当初予想を下回る見通しです。

事業のセグメント毎の事業動向は以下のとおりですが、新会社設立準備期間中のコスト増加やM&Aに伴う営業権償却による影響が約100百万円程度計上される見込みであります。

事業の種類別セグメント毎の事業動向は次のとおりであります。

##### A. 広告映像事業

広告映像事業におきましては、企業の広告費支出状況が厳しい環境下、当社グループは「マルチブランド戦略」を核として、TV-CM業界でのシェアアップを図るべく、新会社設立やM&Aを積極的に実行し、大きな成果をあげましたが実行時期が第四四半期に入ってからということもあり、今期業績への寄与度は低く、受注件数の減少による売上高の低下をカバーするには至りませんでした。

##### B. エンタテインメント事業

エンタテインメント事業におきましては、株式会社デジタル・フロンティアにつきましては、コンピュータグラフィックス制作を中心とした受注が好調で増収・増益となる見通しです。またミュージック・クリップ制作をおこなっている株式会社祭につきましては、音楽CDの販売不振に伴う広告・販売促進費の減少による受注単価の低下により、減収・減益となる見通しです。株式会社朱雀につきましては、開発した任天堂ゲームボーイアドバンス向けゲームソフトの販売数が当初見込みを大きく下回り、開発コストをまかなえず大幅な赤字計上となる見込みです。株式会社ティー・ワイ・オーミュージックにつきましては、発売タイトルの絞込みやコストダウンに取り組んで参りましたが、黒字計上には至らなかったため、来期期初に音楽事業の統合を図るべく株式会社祭と合併し、洋楽のインディーズレーベル販売から撤退し、レーベルの売却を行う予定であります。

#### C. コンテンツ・ソリューション事業

コンテンツ・ソリューション事業におきましては、映像編集技術提供を行う株式会社ポスト・プロダクション・センターにつきましては、主なクライアントであるTV-CM制作会社の制作本数の減少と低予算化が影響し、減収・減益となる見通しです。デジタルアーカイブ・ジャパン株式会社につきましては、インターネット及びCD-ROMによるデジタル素材販売が好調に推移したため、増収・増益となる見通しです。

#### 4. 配当予想

当社は、株主に対する利益還元を経営の重点課題と認識し、業績に対応した柔軟な配当（配当性向25%以上）を基本方針としておりますが、平成14年9月期は上記のとおり極めて厳しい業績となる見込みであります。従いまして、平成14年5月24日に発表いたしました1株あたり4円配当を見直し、誠に遺憾ながら1株あたり1円とさせていただきます予定であります。

(単位：円)

	期末配当	年間配当
前回発表予想	4	4
今回修正予想	1	1

#### 5. 平成15年9月期の業績予想（連結・単独）について

平成14年10月以降につきましても、広告業界は引き続き厳しい状況が予想されますが、弊社グループは、業界全体が非常に厳しい時期を絶好の業界再編期と捕らえ、平成14年9月期中に「マルチブランド戦略」を核とした業界再編に積極的に取り組んで参りました。その結果、平成14年9月期中にTV-CM制作会社2社（株式会社モンスターフィルムス、株式会社エムワンプロダクション）を連結子会社に加えることができました。2社につきましては、14年9月期業績には、さほど寄与はいたしません。15年9月期につきましても、2社ともに期初からフル稼働し、過去の実績を勘案すると25億程度の売上高増加が見込まれます。

株式会社ティー・ワイ・オー単独におきましても、メディアデザイン事業部の分社化（株式会社ティー・ワイ・オーインタラクティブデザイン）によるインタラクティブ・コンテンツ制作の拡大や社内カンパニー制の導入による徹底した収益の積み上げを図って参る所存であります。

また、エンタテインメント事業につきましても、株式会社デジタル・フロンティアのコンピュータグラフィックス制作が拡大していること、株式会社朱雀のゲーム制作を他社OEMへシフトすることにより安定的な収益計上が可能となったこと、株式会社ティー・ワイ・オーミュージックの事業閉鎖による赤字の減少等により、収益の大幅な改善が見込まれます。

更に、平成15年9月期におきましては、エンタテインメント分野を中心とした「マルチブランド戦略」を積極的に推進（新規設立やM&A）することにより、「オールメディアコンテンツメーカー」としての位置付けを強固なものにして参る所存です。

以上の理由により、平成15年9月期（平成14年10月1日～平成15年9月30日）における当社の業績予想は、次のとおりであります。

( 単位 : 百万円 )

	売上高	経常利益	当期純利益	1株当り当期純利益(円)
連結	11,246	726	397	14.55
単独	6,162	352	154	5.56

以 上