



平成 21 年 6 月 5 日

各 位

会 社 名 株式会社ティー・ワイ・オー  
代 表 者 名 代表取締役社長兼グループ最高経営責任者  
吉田 博昭  
( J A S D A Q ・ コード番号 : 4358 )  
問 い 合 わ せ 先 取締役 経営戦略本部長  
上 窪 弘 晃  
電 話 番 号 03-5434-1586

## 特別損失の発生、業績予想及び配当予想の修正に関するお知らせ

当社は、当第 3 四半期において特別損失を計上する見込みとなりましたので、その概要をお知らせするとともに、平成 20 年 9 月 18 日に発表いたしました平成 21 年 7 月期（平成 20 年 8 月 1 日～平成 21 年 7 月 31 日）の業績予想及び配当予想を下記のとおり修正いたしますので、お知らせいたします。

なお、本開示における決算数値等は監査法人による監査前数値であるため、監査後決算数値等とは必ずしも一致致しません。

### 記

#### 1. 特別損失の発生及びその内容

##### (1) 事業撤退損

当社の広告映像事業を手掛けるグループ会社において手掛けていたプロジェクトについて、将来に亘る事業採算性の観点から、当第 3 四半期において撤退することといたしましたが、本件撤退に伴い、127 百万円を事業撤退損として計上する見込みとなりました。

##### (2) 関係会社整理損失引当金繰入額

当社グループは、これまで合併や MBO（マネジメント・バイ・アウト）等による不採算子会社の徹底的な整理を行い、経営資源の適正な配分と最適な事業ポートフォリオの構築を図ってまいりました。その一環として、平成 21 年 4 月にゲームソフト部門から撤退いたしました。

自社企画案件を多く手掛けていたゲームソフト部門は、多額の先行投資を要したため、当社にとって運転資金の貸付が負担となっておりました。また、当社グループは、TV-CM、WEB、映画、アニメーション及びキャラクター等様々な映像コンテンツを制作しておりますが、ゲームソフト部門と他事業とのシナジー効果をなかなか見出すことができず、様々な角度から今後の方向性について模索しておりました。事業上の相乗効果が乏しいことや将来に亘る事業採算性の観点から鑑みた結果、当社グループの更なる成長のためにはゲームソフト部門から撤退し、既存事業に経営資源を集中させることが企業価値を高めると判断いたしました。

本件撤退に伴い、ゲームソフト制作会社に対する当社の貸付債権の一部について、1,368 百万円

を関係会社整理損失引当金繰入額として計上する見込みとなりました。当社は、財務内容の健全性を確保するために、資産内容の実体を客観的に反映させることを基本方針としておりますが、ゲームソフト制作会社が当社グループの連結対象から除外された現在、同社に対する貸付債権の回収可能性について、より厳格に検討したためであり、予め厳格な会計処理を実施することでより一層の財務体質の強化を図るためのものであります。

※ ゲームソフト部門からの撤退に関する詳細につきましては、平成 21 年 4 月 15 日及び平成 21 年 4 月 16 日付「子会社の異動（譲渡）に関するお知らせ」、並びに平成 21 年 4 月 30 日付「子会社の異動（譲渡）及びゲームソフトの企画・制作からの撤退に関するお知らせ」をご覧ください。

## 2. 業績予想の修正

### (1) 平成 21 年 7 月期（平成 20 年 8 月 1 日～平成 21 年 7 月 31 日）通期連結業績予想の修正

(単位：百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益 又は当期純損失
前回予想 (A)	35,000	1,850	1,500	500
今回修正 (B)	30,300	310	10	△2,245
増減額 (B-A)	△4,700	△1,540	△1,490	△2,745
増減率 (%)	△13.4	△83.2	△99.3	—
(ご参考) 前期実績 (平成 20 年 7 月期)	31,118	1,805	1,452	620

### (2) 修正理由

業績につきましては、まず第一に、エンタテインメント事業のゲームソフト部門の第 2 四半期までの大幅な不調と、当第 3 四半期以降の撤退による影響を大きく受けました。また、アニメーション部門において、昨今の不況によるスポンサー企業の業績悪化に伴い、テレビアニメ番組が延期・中止となったこと、並びに国際事業において世界同時不況と円高等の影響も業績を大きく低下させました。更に、広告映像事業の TV-CM 部門やマーケティング・コミュニケーション部門、WEB 事業、並びにその他の広告関連部門におけるほとんどの会社が黒字とは言え、黒字総計額は大幅未達となっております。

以上の結果、上述の通りゲームソフト部門からの撤退の影響を主因とし、売上高は当初予想より 4,700 百万円減の 30,300 百万円となる見込みであります。

営業利益につきましては、上述の売上高における減少要因と同様であり、当初予想より 1,540 百万円減の 310 百万円となる見込みであります。

経常利益につきましては、上述の営業利益における減少要因と同様であり、当初予想より 1,490 百万円減の 10 百万円となる見込みであります。

今後につきましては、前述したゲームソフト部門からの撤退も完了し、また、アニメーション制作会社の合併による競争力強化、TV-CM 部門における大幅なコストダウンのためのしくみ作り等、来期以降の業績回復を図るための経営施策がすでに実行されておりますことも併せてご報告いたします。

当期純利益につきましては、上述の経常利益における減少要因と、「1. 特別損失の発生及びその内容」に記載したとおり特別損失を計上した結果、当初予想より 2,745 百万円減の 2,245 百万円の当期純損失となる見込みであります。

(3) 平成21年7月期(平成20年8月1日～平成21年7月31日)通期個別業績予想の修正

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益 又は当期純損失
前回予想(A)	2,650	150	150	140
今回修正(B)	2,650	290	310	△1,290
増減額(B-A)	0	140	160	△1,430
増減率(%)	0.0	93.3	106.7	—
(ご参考)前期実績 (平成20年7月期)	2,276	255	256	542

(4) 修正理由

売上高につきましては、当初予想通り推移致しました。

営業利益につきましては、製作委員会等への出資抑制による新規償却費用の低減、地代家賃、役員報酬等のコスト削減により、当初予想より140百万円増の290百万円となる見込みであります。

経常利益につきましては、上述の営業利益における増加要因と同様であり、当初予想より160百万円増の310百万円となる見込みであります。

当期純利益につきましては、連結当期純利益における減少要因と同様であり、当初予想より1,430百万円減の1,290百万円の当期純損失となる見込みであります。

3. 配当予想の修正

当社は、安定的な経営基盤の確保と、株主資本利益率の向上に努めるとともに、業績に対応した柔軟な配当政策を目指しております。

上述の「2. 業績予想の修正」にてお知らせしたとおり、平成21年7月期において当期純損失となる見込みであり、当初の配当予定額(1株当り4円)通り実施することができなくなり、減配もしくは無配となります。しかしながら、当社は、株主還元を経営の最重要事項と認識しており、現在配当実施に向けた鋭意努力と検討を進めております。当期の配当予想の詳細が確定次第、改めてご提案させていただきます。

株主の皆様におかれましては、引き続き変わらぬご支援、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

以上