

## 第5 【経理の状況】

### 1 四半期連結財務諸表の作成方法について

当社の四半期連結財務諸表は、「四半期連結財務諸表の用語、様式及び作成方法に関する規則」（平成19年内閣府令第64号。以下「四半期連結財務諸表規則」という。）に基づいて作成しております。

なお、前第3四半期連結会計期間（平成20年10月1日から平成20年12月31日まで）および前第3四半期連結累計期間（平成20年4月1日から平成20年12月31日まで）は、改正前の四半期連結財務諸表規則に基づき、当第3四半期連結会計期間（平成21年10月1日から平成21年12月31日まで）および当第3四半期連結累計期間（平成21年4月1日から平成21年12月31日まで）は、改正後の四半期連結財務諸表規則に基づいて作成しております。

### 2 監査証明について

当社は、金融商品取引法第193条の2第1項の規定に基づき、前第3四半期連結会計期間（平成20年10月1日から平成20年12月31日まで）および前第3四半期連結累計期間（平成20年4月1日から平成20年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表について、また、当第3四半期連結会計期間（平成21年10月1日から平成21年12月31日まで）および当第3四半期連結累計期間（平成21年4月1日から平成21年12月31日まで）に係る四半期連結財務諸表について、あらた監査法人により四半期レビューを受けております。

1 【四半期連結財務諸表】  
 (1) 【四半期連結貸借対照表】

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成21年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	31,328	28,611
受取手形及び売掛金	※2 4,117	※2 27,894
商品及び製品	1,387	1,746
仕掛品	647	2,097
原材料及び貯蔵品	1,642	2,745
ゲームソフト仕掛品	14,050	10,432
その他	7,437	5,661
貸倒引当金	△241	△383
流動資産合計	60,370	78,806
固定資産		
有形固定資産	※1 14,342	※1 15,217
無形固定資産		
のれん	234	419
その他	3,069	3,154
無形固定資産合計	3,303	3,574
投資その他の資産		
その他	9,432	9,654
貸倒引当金	△1,029	△1,042
投資その他の資産合計	8,402	8,612
固定資産合計	26,048	27,404
資産合計	86,419	106,210
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	※2 3,678	※2 9,682
短期借入金	10,711	15,766
1年内償還予定の新株予約権付社債	—	400
未払法人税等	456	1,923
賞与引当金	1,080	2,091
返品調整引当金	235	313
その他	6,471	8,238
流動負債合計	22,633	38,415
固定負債		
長期借入金	4,603	5,067
退職給付引当金	1,337	1,171
役員退職慰労引当金	—	406
その他	1,820	1,800
固定負債合計	7,762	8,445
負債合計	30,396	46,861

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成21年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,039
資本剰余金	21,328	21,129
利益剰余金	16,900	17,000
自己株式	△10,720	△8,015
株主資本合計	60,748	63,152
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△12	△12
為替換算調整勘定	△4,712	△3,790
評価・換算差額等合計	△4,725	△3,803
純資産合計	56,023	59,349
負債純資産合計	86,419	106,210

(2) 【四半期連結損益計算書】  
【第3四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
売上高	47,223	49,987
売上原価	31,329	30,655
売上総利益	15,894	19,332
返品調整引当金戻入額	110	77
差引売上総利益	16,004	19,409
販売費及び一般管理費	※ 13,391	※ 14,592
営業利益	2,613	4,817
営業外収益		
受取利息	672	253
受取配当金	21	19
その他	98	146
営業外収益合計	791	419
営業外費用		
支払利息	61	124
貸倒引当金繰入額	178	2
持分法による投資損失	4	—
支払手数料	—	108
為替差損	939	40
店舗閉鎖損失	—	125
その他	113	38
営業外費用合計	1,297	441
経常利益	2,107	4,795
特別利益		
貸倒引当金戻入額	67	29
償却債権取立益	58	—
特別利益合計	126	29
特別損失		
固定資産除売却損	30	74
訴訟関連損失	131	—
減損損失	1,146	166
事業再編損	—	4,092
その他	203	—
特別損失合計	1,512	4,333
税金等調整前四半期純利益	721	491
法人税、住民税及び事業税	175	1,041
過年度法人税等	—	△1,763
法人税等調整額	367	△518
法人税等合計	542	△1,240
四半期純利益	179	1,731

## 【第3四半期連結会計期間】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結会計期間 (自平成20年10月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (自平成21年10月1日 至平成21年12月31日)
売上高	15,986	11,094
売上原価	12,097	7,646
売上総利益	3,889	3,448
返品調整引当金戻入額	40	50
差引売上総利益	3,930	3,498
販売費及び一般管理費	※ 4,674	※ 4,255
営業損失(△)	△744	△756
営業外収益		
受取利息	265	109
受取配当金	3	3
為替差益	—	126
その他	17	20
営業外収益合計	286	259
営業外費用		
支払利息	19	36
持分法による投資損失	4	—
為替差損	1,494	—
店舗閉鎖損失	—	125
その他	30	21
営業外費用合計	1,549	183
経常損失(△)	△2,007	△680
特別利益		
貸倒引当金戻入額	62	11
償却債権取立益	58	—
特別利益合計	121	11
特別損失		
固定資産除売却損	24	51
減損損失	1,146	166
事業再編損	—	4,092
その他	192	—
特別損失合計	1,364	4,309
税金等調整前四半期純損失(△)	△3,249	△4,979
法人税、住民税及び事業税	△130	△1,242
過年度法人税等	—	△1,763
法人税等調整額	△1,426	△737
法人税等合計	△1,556	△3,744
四半期純損失(△)	△1,693	△1,235

## (3) 【四半期連結キャッシュ・フロー計算書】

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純利益	721	491
減価償却費	3,016	2,447
減損損失	1,146	166
のれん償却額	364	183
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△255	△152
受取利息及び受取配当金	△693	△273
支払利息	61	124
為替差損益 (△は益)	934	113
持分法による投資損益 (△は益)	4	—
固定資産除売却損益 (△は益)	30	74
訴訟関連損失	131	—
事業再編損失	—	4,092
売上債権の増減額 (△は増加)	6,801	23,310
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△2,224	299
ゲームソフト仕掛品の増減額 (△は増加)	△6,376	△5,288
仕入債務の増減額 (△は減少)	△2,520	△5,840
その他の流動負債の増減額 (△は減少)	△825	△1,563
その他	△1,529	△943
小計	△1,211	17,241
利息及び配当金の受取額	718	273
利息の支払額	△64	△124
訴訟関連損失の支払額	△131	—
法人税等の支払額	△950	△2,546
営業活動によるキャッシュ・フロー	△1,640	14,845
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△2,006	△1,213
有形固定資産の売却による収入	33	0
無形固定資産の取得による支出	△842	△250
投資有価証券の売却による収入	4	—
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△18	—
その他	325	351
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,503	△1,111
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の返済による支出	△6	△5,055
長期借入れによる収入	1,400	—
長期借入金の返済による支出	△1,867	△463
自己株式の取得による支出	△142	△2,704
自己株式の売却による収入	1	0
配当金の支払額	△2,149	△1,832
その他	△215	△367
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,979	△10,423

(単位：百万円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,158	△643
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△9,282	2,666
現金及び現金同等物の期首残高	32,763	28,611
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	302	—
現金及び現金同等物の四半期末残高	※ 23,783	※ 31,278

【継続企業の前提に関する事項】

当第3四半期連結会計期間(自 平成21年10月1日 至 平成21年12月31日)

該当事項はありません。

【四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更】

当第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)
1 連結の範囲に関する事項の変更
(1) 連結の範囲の変更 当第3四半期連結会計期間より、清算の終了しましたカブコンチャーボ株式会社を連結の範囲から除外しております。
(2) 変更後の連結子会社の数 14社
2 持分法の適用に関する事項の変更
(1) 持分法適用関連会社 第2四半期連結会計期間より、清算の終了しましたKOKO CAPCOM CO., LTD. を持分法の適用範囲から除外しております。
(2) 変更後の持分法適用関連会社の数 1社

## 【表示方法の変更】

当第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)
(四半期連結損益計算書関係) 前第3四半期連結累計期間において、営業外費用の「その他」に含めていた「支払手数料」は、営業外費用総額の100分の20を超えたため、当第3四半期連結累計期間では区分掲記することとしております。なお、前第3四半期連結累計期間の営業外費用の「その他」に含まれる「支払手数料」は45百万円でありませ

## 【簡便な会計処理】

当第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)
1 一般債権の貸倒見積高の算定方法 当第3四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。
2 棚卸資産の評価方法 当第3四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算出する方法によっております。また、棚卸資産の簿価切り下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切り下げを行う方法によっております。
3 法人税等ならびに繰延税金資産および繰延税金負債の算定方法 当社の法人税等の納付額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定する方法によっております。繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングに業績変動を加味して判断する方法によっております。

## 【四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理】

当第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)
1 税金費用の計算 連結子会社の税金費用に関しては、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税金等調整前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税金等調整前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

【注記事項】

(四半期連結貸借対照表関係)

当第3四半期連結会計期間末 (平成21年12月31日)	前連結会計年度末 (平成21年3月31日)
※1 有形固定資産の減価償却累計額 16,050百万円 (減価償却累計額には、減損損失累計額が含まれております。) ※2 四半期連結会計期間末日満期手形の会計処理については、満期日に決済が行われたものとして処理しております。 なお、当第3四半期連結会計期間末日が金融機関の休日であったため、次の四半期連結会計期間満期手形が、当第3四半期連結会計期間末残高から除かれております。 支払手形 47百万円	※1 有形固定資産の減価償却累計額 14,431百万円 (減価償却累計額には、減損損失累計額が含まれております。) ※2 _____

(四半期連結損益計算書関係)

第3四半期連結累計期間

前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
※ 販売費及び一般管理費のうち主要な費目および金額は次のとおりであります。 広告宣伝費 2,166百万円 給料・賞与等 2,953百万円 賞与引当金繰入額 226百万円 退職給付引当金繰入額 49百万円 役員退職慰労引当金繰入額 26百万円	※ 販売費及び一般管理費のうち主要な費目および金額は次のとおりであります。 広告宣伝費 2,811百万円 給料・賞与等 3,467百万円 賞与引当金繰入額 362百万円 退職給付引当金繰入額 68百万円

第3四半期連結会計期間

前第3四半期連結会計期間 (自平成20年10月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (自平成21年10月1日 至平成21年12月31日)
※ 販売費及び一般管理費のうち主要な費目および金額は次のとおりであります。 広告宣伝費 1,017百万円 給料・賞与等 1,004百万円 賞与引当金繰入額 △45百万円 退職給付引当金繰入額 13百万円 役員退職慰労引当金繰入額 8百万円	※ 販売費及び一般管理費のうち主要な費目および金額は次のとおりであります。 広告宣伝費 586百万円 給料・賞与等 1,309百万円 賞与引当金繰入額 △50百万円 退職給付引当金繰入額 22百万円

(四半期連結キャッシュ・フロー計算書関係)

前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
※ 現金及び現金同等物の当第3四半期連結累計期間末残高と当第3四半期連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係(平成20年12月31日現在) 現金及び預金 23,783百万円 現金及び現金同等物 23,783百万円	※ 現金及び現金同等物の当第3四半期連結累計期間末残高と当第3四半期連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係(平成21年12月31日現在) 現金及び預金 31,328百万円 預入期間が3か月超の定期預金 △49百万円 現金及び現金同等物 31,278百万円

(株主資本等関係)

当第3四半期連結会計期間末(平成21年12月31日)及び当第3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日至平成21年12月31日)

1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当第3四半期 連結会計期間末
普通株式(千株)	67,723

2 自己株式に関する事項

株式の種類	当第3四半期 連結会計期間末
普通株式(千株)	7,133

3 配当に関する事項

(1) 配当金支払額

決議	株式の種類	配当の原資	配当金の総額 (百万円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日
平成21年6月17日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	926	15	平成21年3月31日	平成21年6月18日
平成21年10月29日 取締役会	普通株式	利益剰余金	905	15	平成21年9月30日	平成21年11月20日

(2) 基準日が当連結会計年度の開始の日から当第3四半期連結会計期間末までに属する配当のうち、配当の効力発生日が当第3四半期連結会計期間の末日後となるもの

該当事項はありません。

4 株主資本の著しい変動に関する事項

当社は、平成21年7月30日開催の取締役会において、会社法第165条第3項の規定により読み替えて適用される同法156条の規定に基づき、自己株式を取得することを決議し、実施いたしました。平成21年8月1日から平成21年8月31日までに1,471千株、2,703百万円の自己株式を取得いたしました。

(セグメント情報)

【事業の種類別セグメント情報】

前第3四半期連結会計期間(自 平成20年10月1日 至 平成20年12月31日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設運営事業 (百万円)	業務用機器販売事業 (百万円)	コンテンツエクスパンション事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	10,222	3,191	769	1,253	549	15,986	—	15,986
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	—	—	0	—	—	0	(0)	—
計	10,222	3,191	769	1,253	549	15,987	(0)	15,986
営業利益または営業損失(△)	767	△118	△356	△73	110	330	(1,074)	△744

(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 各事業の主な製品および事業内容

- (1) コンシューマ用ゲームソフト事業・・・家庭用ゲームソフトの開発、販売事業
- (2) アミューズメント施設運営事業・・・アミューズメント施設の運営事業
- (3) 業務用機器販売事業・・・業務用ゲーム機器、IC基板等の開発・製造・販売事業
- (4) コンテンツエクスパンション事業・・・携帯電話向けコンテンツの開発・配信および遊技機等の開発・製造・販売事業
- (5) その他事業・・・ライセンス事業、その他

当第3四半期連結会計期間(自 平成21年10月1日 至 平成21年12月31日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設運営事業 (百万円)	業務用機器販売事業 (百万円)	コンテンツエクスパンション事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	5,678	2,685	1,355	824	550	11,094	—	11,094
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	(—)	—
計	5,678	2,685	1,355	824	550	11,094	(—)	11,094
営業利益または営業損失(△)	△304	△32	270	103	228	265	(1,022)	△756

(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 各事業の主な製品および事業内容

- (1) コンシューマ用ゲームソフト事業・・・家庭用ゲームソフトの開発・販売およびオンラインゲームの開発・運営事業
- (2) アミューズメント施設運営事業・・・アミューズメント施設の運営事業
- (3) 業務用機器販売事業・・・業務用ゲーム機器、IC基板等の開発・製造・販売事業
- (4) コンテンツエクスパンション事業・・・携帯電話向けコンテンツの開発・配信および遊技機等の開発・製造・販売事業
- (5) その他事業・・・ライセンス事業、その他

前第3四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設 運営事業 (百万円)	業務用機器 販売事業 (百万円)	コンテンツ エキスパン ション事業 (百万円)	その他 事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	26,709	10,039	4,841	3,801	1,832	47,223	—	47,223
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	7	—	—	7	(7)	—
計	26,709	10,039	4,848	3,801	1,832	47,230	(7)	47,223
営業利益	4,404	113	381	188	633	5,720	(3,107)	2,613

(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 各事業の主な製品および事業内容

- (1) コンシューマ用ゲームソフト事業・・・家庭用ゲームソフトの開発、販売事業
- (2) アミューズメント施設運営事業・・・アミューズメント施設の運営事業
- (3) 業務用機器販売事業・・・業務用ゲーム機器、IC基板等の開発・製造・販売事業
- (4) コンテンツエキスパンション事業・・・携帯電話向けコンテンツの開発・配信および遊技機等の開発・製造・販売事業
- (5) その他事業・・・ライセンス事業、その他

当第3四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設 運営事業 (百万円)	業務用機器 販売事業 (百万円)	コンテンツ エキスパン ション事業 (百万円)	その他 事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	33,426	8,935	2,012	3,385	2,227	49,987	—	49,987
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	(—)	—
計	33,426	8,935	2,012	3,385	2,227	49,987	(—)	49,987
営業利益または 営業損失(△)	6,994	448	△63	△299	897	7,977	(3,160)	4,817

(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 各事業の主な製品および事業内容

- (1) コンシューマ用ゲームソフト事業・・・家庭用ゲームソフトの開発・販売およびオンラインゲームの開発・運営事業
- (2) アミューズメント施設運営事業・・・アミューズメント施設の運営事業
- (3) 業務用機器販売事業・・・業務用ゲーム機器、IC基板等の開発・製造・販売事業
- (4) コンテンツエキスパンション事業・・・携帯電話向けコンテンツの開発・配信および遊技機等の開発・製造・販売事業
- (5) その他事業・・・ライセンス事業、その他

【所在地別セグメント情報】

前第3四半期連結会計期間(自 平成20年10月1日 至 平成20年12月31日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他 の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	12,235	1,890	1,771	88	15,986	—	15,986
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	262	575	—	12	850	(850)	—
計	12,498	2,466	1,771	101	16,837	(850)	15,986
営業利益または 営業損失(△)	849	△608	91	0	332	(1,077)	△744

(注) 1 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 本邦以外の区分に属する主な国または地域

(1) 北米・・・・・・アメリカ合衆国

(2) 欧州・・・・・・ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域・・・・アジア、その他

当第3四半期連結会計期間(自 平成21年10月1日 至 平成21年12月31日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他 の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	8,667	1,373	943	109	11,094	—	11,094
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	910	178	16	6	1,111	(1,111)	—
計	9,578	1,551	960	115	12,206	(1,111)	11,094
営業利益または 営業損失(△)	1,357	△736	△323	△5	291	(1,047)	△756

(注) 1 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 本邦以外の区分に属する主な国または地域

(1) 北米・・・・・・アメリカ合衆国

(2) 欧州・・・・・・ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域・・・・アジア、その他

前第3四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他 の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	37,149	5,471	3,955	646	47,223	—	47,223
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	1,738	1,361	—	25	3,124	(3,124)	—
計	38,887	6,833	3,955	671	50,348	(3,124)	47,223
営業利益または 営業損失(△)	6,379	△837	111	48	5,702	(3,088)	2,613

(注) 1 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 本邦以外の区分に属する主な国または地域

- (1) 北米・・・アメリカ合衆国
- (2) 欧州・・・ヨーロッパ諸国
- (3) その他の地域・・・アジア、その他

当第3四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他 の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	36,574	7,472	5,315	625	49,987	—	49,987
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	4,183	832	70	36	5,122	(5,122)	—
計	40,758	8,304	5,386	661	55,110	(5,122)	49,987
営業利益または 営業損失(△)	9,095	△1,191	△67	112	7,949	(3,131)	4,817

(注) 1 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 本邦以外の区分に属する主な国または地域

- (1) 北米・・・アメリカ合衆国
- (2) 欧州・・・ヨーロッパ諸国
- (3) その他の地域・・・アジア、その他

【海外売上高】

前第3四半期連結会計期間(自 平成20年10月1日 至 平成20年12月31日)

	北米	欧州	その他の地域	計
I 海外売上高(百万円)	2,089	1,844	52	3,986
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	15,986
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	13.1	11.5	0.3	24.9

(注) 1 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 各区分に属する主な国または地域

(1) 北米・・・・・・・・アメリカ合衆国

(2) 欧州・・・・・・・・ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域・・・アジア、その他

3 海外売上高は、当社および連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高の合計額（ただし、連結会社間の内部売上高を除く。）であります。

当第3四半期連結会計期間(自 平成21年10月1日 至 平成21年12月31日)

	北米	欧州	その他の地域	計
I 海外売上高(百万円)	1,240	877	220	2,338
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	11,094
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	11.2	7.9	2.0	21.1

(注) 1 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 各区分に属する主な国または地域

(1) 北米・・・・・・・・アメリカ合衆国

(2) 欧州・・・・・・・・ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域・・・アジア、その他

3 海外売上高は、当社および連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高の合計額（ただし、連結会社間の内部売上高を除く。）であります。

前第3四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日)

	北米	欧州	その他の地域	計
I 海外売上高(百万円)	5,858	3,713	1,212	10,784
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	47,223
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	12.4	7.9	2.6	22.8

(注) 1 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 各区分に属する主な国または地域

(1) 北米・・・・・・・・アメリカ合衆国

(2) 欧州・・・・・・・・ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域・・・アジア、その他

3 海外売上高は、当社および連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高の合計額（ただし、連結会社間の内部売上高を除く。）であります。

当第3四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)

	北米	欧州	その他の地域	計
I 海外売上高(百万円)	7,740	4,728	1,610	14,078
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	49,987
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	15.5	9.5	3.2	28.2

(注) 1 国または地域の区分は、地理的近接度によっております。

2 各区分に属する主な国または地域

(1) 北米・・・・・・・・アメリカ合衆国

(2) 欧州・・・・・・・・ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域・・・アジア、その他

3 海外売上高は、当社および連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高の合計額（ただし、連結会社間の内部売上高を除く。）であります。

(有価証券関係)

有価証券の四半期連結貸借対照表計上額その他の金額は、前連結会計年度の末日と比較して著しい変動がありません。

(デリバティブ取引関係)

該当事項はありません。

(ストック・オプション等関係)

該当事項はありません。

(企業結合等関係)

該当事項はありません。

## (1株当たり情報)

## 1 1株当たり純資産額

当第3四半期連結会計期間末 (平成21年12月31日)	前連結会計年度末 (平成21年3月31日)
1株当たり純資産額 924.64円	1株当たり純資産額 961.38円

## 2 1株当たり四半期純利益金額又は四半期純損失金額(△)及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額

## 第3四半期連結累計期間

前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
1株当たり四半期純利益金額 2.92円	1株当たり四半期純利益金額 28.32円
潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額 2.73円	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額 28.25円

(注) 1株当たり四半期純利益金額および潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
四半期連結損益計算書上の四半期純利益(百万円)	179	1,731
普通株式に係る四半期純利益(百万円)	179	1,731
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式の期中平均株式数(千株)	61,505	61,152
潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定に用いられた四半期純利益調整額の主要な内訳(百万円) 社債管理手数料(税額相当額控除後)	3	0
四半期純利益調整額(百万円)	3	0
潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定に用いられた普通株式増加数(千株)	5,512	157
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額の算定に含まれなかった潜在株式について前連結会計年度末から重要な変動がある場合の概要	—	—

### 第3四半期連結会計期間

前第3四半期連結会計期間 (自 平成20年10月1日 至 平成20年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (自 平成21年10月1日 至 平成21年12月31日)
1株当たり四半期純損失金額(△) △27.44円 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益 金額 — 円	1株当たり四半期純損失金額(△) △20.39円 潜在株式調整後1株当たり四半期純利益 金額 — 円

- (注) 1 前第3四半期連結会計期間および当第3四半期連結会計期間における潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額については、潜在株式は存在するものの1株当たり四半期純損失金額のため、記載しておりません。
- 2 1株当たり四半期純損失金額(△)の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前第3四半期連結会計期間 (自 平成20年10月1日 至 平成20年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (自 平成21年10月1日 至 平成21年12月31日)
四半期連結損益計算書上の四半期純損失(△) (百万円)	△1,693	△1,235
普通株式に係る四半期純損失(△)(百万円)	△1,693	△1,235
普通株主に帰属しない金額(百万円)	—	—
普通株式の期中平均株式数(千株)	61,735	60,588
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株 当たり四半期純利益金額の算定に含まれなかった 潜在株式について前連結会計年度末から重要な変 動がある場合の概要	—	—

(重要な後発事象)

該当事項はありません。

## 2 【その他】

### (1) 中間配当

第31期(平成21年4月1日から平成22年3月31日まで)中間配当については、平成21年10月29日開催の取締役会において、平成21年9月30日の最終の株主名簿に記載または記録された株主または登録株式質権者に対し、次のとおり中間配当を行うことを決議し、配当を行いました。

- |                      |             |
|----------------------|-------------|
| ① 配当金の総額             | 905百万円      |
| ② 1株当たりの金額           | 15円00銭      |
| ③ 支払請求権の効力発生日及び支払開始日 | 平成21年11月20日 |

### (2) 重要な訴訟事件等

当社は株式会社イオンファンタジーより、個別売買契約の解除に基づく不当利得返還請求としての支払済みの売買代金および遅延損害金ならびに、ゲーム機の瑕疵に基づく損害賠償請求としての損害金および遅延損害金の支払の請求の内容で、平成19年10月15日に東京地方裁判所に提訴されています。当社といたしましては、本件の事案につきましては適切に対処しているものと考えております。また、原告の損害額の算定根拠も不明であり、原告が主張する損害賠償金等の支払義務を負う理由はないものと判断しており、今後法的な手続きを通じてその正当性を主張してまいります。