

(4) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(5) セグメント情報

【事業の種類別セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30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)
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	10,406	3,128	1,010	1,097	710	16,352		16,352
(2) セグメント間の内部売上高または振替高			5			5	(5)	
計	10,406	3,128	1,015	1,097	710	16,357	(5)	16,352
営業利益または営業損失()	3,556	73	245	279	302	3,818	(840)	2,978

当第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30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)
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	14,148	2,926	313	1,474	635	19,497		19,497
(2) セグメント間の内部売上高または振替高							()	
計	14,148	2,926	313	1,474	635	19,497	()	19,497
営業利益または営業損失()	4,711	114	168	65	239	4,830	(1,165)	3,664

【所在地別セグメント情報】

前第1四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30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)
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	12,874	1,820	1,349	308	16,352		16,352
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	801	133			934	(934)	
計	13,675	1,954	1,349	308	17,287	(934)	16,352
営業利益または 営業損失()	3,968	330	106	32	3,775	(797)	2,978

当第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30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)
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	11,871	4,169	3,090	365	19,497		19,497
(2) セグメント間の内部 売上高または振替高	2,288	403	1	2	2,694	(2,694)	
計	14,160	4,572	3,091	368	22,192	(2,694)	19,497
営業利益	3,597	767	271	83	4,719	(1,055)	3,664

【海外売上高】

前第1四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)

	北米	欧州	その他の地域	計
海外売上高(百万円)	1,864	1,250	429	3,545
連結売上高(百万円)				16,352
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	11.4	7.7	2.6	21.7

当第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

	北米	欧州	その他の地域	計
海外売上高(百万円)	4,378	2,708	797	7,884
連結売上高(百万円)				19,497
連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	22.5	13.9	4.1	40.4

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第1四半期連結累計期間(自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

該当事項はありません。