

## 平成22年3月期 第3四半期決算短信

平成22年2月8日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社 スクウェア・エニックス・ホールディングス

コード番号 9684 URL <http://www.square-enix.com/>

代表者 (役職名) 代表取締役社長

(氏名) 和田 洋一

問合せ先責任者 (役職名) 取締役

(氏名) 松田 洋祐

TEL 03-5333-1144

四半期報告書提出予定日 平成22年2月12日

配当支払開始予定日 —

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成22年3月期第3四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年12月31日)

## (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
22年3月期第3四半期	135,431	30.9	21,414	67.7	21,036	97.3	7,797	48.2
21年3月期第3四半期	103,488	—	12,768	—	10,663	—	5,259	—

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
22年3月期第3四半期	67.77	67.72
21年3月期第3四半期	45.77	45.64

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
22年3月期第3四半期	238,970	152,894	63.3	1,315.40
21年3月期	213,194	148,724	69.1	1,280.92

(参考) 自己資本 22年3月期第3四半期 151,367百万円 21年3月期 147,318百万円

## 2. 配当の状況

	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
21年3月期	—	10.00	—	20.00	30.00
22年3月期	—	10.00	—		
22年3月期 (予想)				20.00	30.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

## 3. 平成22年3月期の連結業績予想(平成21年4月1日～平成22年3月31日)

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	180,000	32.7	25,000	103.6	25,000	122.0	10,000	57.9	86.90

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) 有  
 新規 1社 (社名 Eidos LTD. ) 除外 1社 (社名 )  
 (注)詳細は6ページ【定性的情報・財務諸表等】4. その他をご覧ください。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 無

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(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)に記載されるもの)

- ① 会計基準等の改正に伴う変更 無
- ② ①以外の変更 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	22年3月期第3四半期	115,370,596株	21年3月期	115,305,996株
② 期末自己株式数	22年3月期第3四半期	297,136株	21年3月期	295,813株
③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	22年3月期第3四半期	115,053,114株	21年3月期第3四半期	114,914,228株

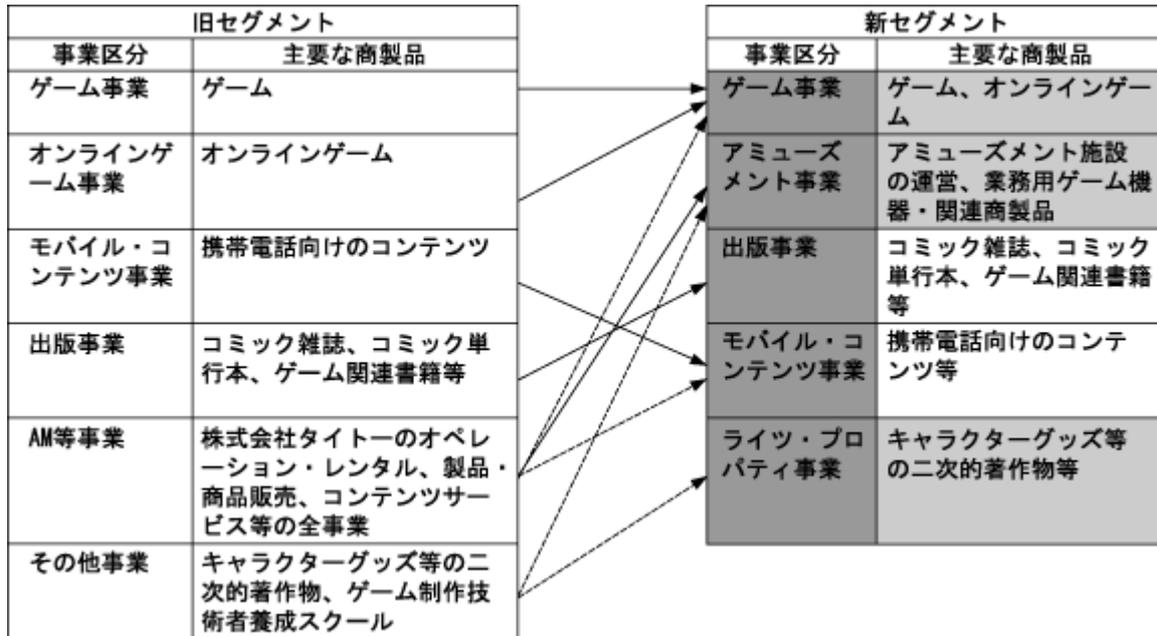
※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記の業績予想につきましては、本資料発表時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、様々な不確定要素が内在しておりますので、実際の業績は予想数値と異なる場合があります。業績予想に関する事項は、5ページ【定性的情報・財務諸表等】「3.連結業績予想に関する定性的情報」をご参照ください。

定性的情報・財務諸表等

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当社グループは、これまで事業の種類別セグメントをゲーム事業、オンラインゲーム事業、モバイル・コンテンツ事業、出版事業、AM等事業及びその他事業と定め、平成20年10月に発足した持株会社体制の下、各々の事業セグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めてまいりました。かかる組織体制や事業基盤の整備・強化を踏まえ、平成21年4月より、事業の種類別セグメントを以下の通り変更することといたしました。



当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高は135,431百万円(前年同期比30.9%増)、営業利益は21,414百万円(前年同期比67.7%増)、経常利益は21,036百万円(前年同期比97.3%増)、四半期純利益は7,797百万円(前年同期比48.2%増)となりました。

当第3四半期連結累計期間の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。

○ゲーム事業

主としてゲームコンソール(携帯ゲーム機含む)、PCを対象としたゲーム及びオンラインゲームの企画、開発、販売及び運営を行っております。また、英国Eidos社の連結子会社化によって生じたのれんの償却費も当セグメントに計上しております。

当第3四半期連結累計期間は、「ドラゴンクエストIX 星空の守り人」、「Batman: Arkham Asylum」、「ファイナルファンタジーXIII」、「キングダムハーツ 358/2 Days」等の有力タイトルを販売し、好調に推移いたしました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は72,972百万円(前年同期比97.0%増)となり、営業利益は18,084百万円(前年同期比99.0%増)となりました。

## ○アミューズメント事業

主として株式会社タイトーにおけるアミューズメント施設の運営、並びにアミューズメント施設向けの業務用ゲーム機器・関連商製品の企画、開発及び販売、株式会社スクウェア・エニックスにおける業務用ゲーム機器の企画、開発及び運営を当セグメントに計上しております。また、株式会社タイトーの連結子会社化によって生じたのれんの償却費も当セグメントに計上しております。

当第3四半期連結累計期間は、業務用ゲーム機器では、「ドラゴンクエスト モンスターバトルロードⅡ」が健闘したものの、引き続き厳しい外部環境の中、アミューズメント施設運営は、低調に推移いたしました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は39,245百万円(前年同期比14.6%減)となり、営業利益は1,987百万円(前年同期比20.3%減)となりました。

## ○出版事業

定期刊行誌、各定期刊行誌で連載されているコミックの単行本、ゲームガイドブック等の出版を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、人気作品のテレビアニメ化の効果により、コミック単行本の販売が引き続き伸長したことに加え、ゲーム事業で発売した大型タイトルのゲームガイドブックも寄与し、好調に推移いたしました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は11,251百万円(前年同期比15.9%増)となり、営業利益は3,061百万円(前年同期比14.4%増)となりました。

## ○モバイル・コンテンツ事業

携帯電話向けコンテンツの企画、開発及び運営を行っており、着信メロディ、待受画面、ゲーム、ポータルサービスなど様々なモバイル・コンテンツサービスを提供しております。平成21年4月より、株式会社タイトーにおける携帯電話向けコンテンツの企画、開発及び運営も当セグメントに計上しております。

当第3四半期連結累計期間は、「ドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー」のポータルサービス等を中心にオリジナルコンテンツの強みを生かした取り組みを継続強化し、順調に推移いたしました。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は7,503百万円(前年同期比7.2%減)となり、営業利益は3,167百万円(前年同期比5.2%増)となりました。

## ○ライセンス・プロパティ事業

主として当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス使用を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、平成21年4月に発売した映像作品「FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN COMPLETE」が当事業の収益に貢献しております。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は4,461百万円(前年同期比65.7%増)となり、営業利益は1,691百万円(前年同期比279.4%増)となりました。

## 2. 連結財政状態に関する定性的情報

当第3四半期連結会計期間末(平成21年12月31日)は、流動資産167,643百万円(前連結会計年度末比5.8%増)、固定資産71,327百万円(前連結会計年度末比30.1%増)、流動負債79,960百万円(前連結会計年度末比240.6%増)、固定負債6,115百万円(前連結会計年度末比85.1%減)、純資産152,894百万円(前連結会計年度末比2.8%増)となりました。

固定資産の主な変動要因は、Eidos社を連結子会社としたことによるものであります。流動負債及び固定負債の主な変動要因は、社債を1年内償還予定の社債に振替えたことによるものであります。また、純資産の主な変動要因は、四半期純利益による増加と剰余金配当による減少であります。

### ○連結キャッシュ・フローの状況

当第3四半期連結累計期間末における現金及び現金同等物の期末残高は93,385百万円となりました。

当第3四半期連結累計期間におけるキャッシュ・フローの状況とそれらの要因は以下のとおりであります。

#### ①営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前四半期純利益が16,259百万円(前年同四半期比6,100百万円の増加)に加えて、減価償却費5,695百万円(前年同四半期比624百万円の増加)、売上債権の増減額△15,866百万円(前年同四半期比12,409百万円の減少)、たな卸資産の増減額2,474百万円(前年同四半期比6,843百万円の増加)、仕入債務の増減額△1,466百万円(前年同四半期比1,681百万円の減少)、法人税等の支払6,619百万円(前年同四半期比5,719百万円の減少)等により、営業活動により獲得した現金及び現金同等物は、3,381百万円(前年同四半期比5,761百万円の減少)となりました。

#### ②投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動により支出した現金及び現金同等物は、17,948百万円(前年同四半期比11,294百万円の減少)となりました。主要因としては、連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出12,369百万円であります。

#### ③財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動により支出した現金及び現金同等物は、3,335百万円(前年同四半期比293百万円の減少)となりました。主要因としては短期借入による収入額2,930百万円、配当金の支払額3,386百万円(前年同四半期比30百万円の増加)及び長期借入金の返済による支出2,989百万円であります。

## 3. 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループを取り巻く事業環境は、一般家庭へのブロードバンドの普及やゲームコンソールの多様化によるユーザー層の拡大により、新しい事業環境への移行期を迎えております。当社グループは、このような環境変化を新たな収益を獲得するチャンスと捉え、安定した収益基盤を確立しているネットワーク関連分野の事業推進を含め、より多くのユーザーの方々に当社グループのコンテンツの魅力に触れて頂けるよう努めてまいります。

平成22年3月期の業績予想につきましては、平成21年11月5日に公表いたしました業績予想に変更はありません。

なお、連結業績予想の作成に使用した主要為替レート的前提は、1ドル=90円、1ユーロ=120円であります。

#### 4. その他

- (1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)

新規 1社 (Eidos LTD.)

新規の連結は、新たにEidos LTD.の株式を取得し、連結子会社としたことによります。

- (2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

- (3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

表示方法の変更

- ① 前第3四半期連結累計期間において、特別利益の「その他」に含めておりました「固定資産売却益」は、特別利益総額の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いたしました。なお、前第3四半期連結累計期間の特別利益に含まれる「固定資産売却益」は4百万円であります。
- ② 前第3四半期連結累計期間において、投資活動によるキャッシュ・フローの「その他」に含めておりました「定期預金の預入による支出」は、重要性が増したため、当第3四半期連結累計期間では区分掲記することといたしました。なお、前第3四半期連結累計期間の投資活動によるキャッシュ・フローに含まれる「定期預金の預入による支出」は△84百万円であります。

5. 【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	94,846	111,981
受取手形及び売掛金	32,739	15,432
商品及び製品	3,600	4,917
仕掛品	217	291
原材料及び貯蔵品	522	581
コンテンツ制作勘定	22,301	18,392
その他	13,849	7,061
貸倒引当金	△435	△270
流動資産合計	167,643	158,387
固定資産		
有形固定資産	19,921	19,082
無形固定資産		
のれん	23,133	17,771
その他	11,930	925
無形固定資産合計	35,064	18,697
投資その他の資産	16,341	17,027
固定資産合計	71,327	54,806
資産合計	238,970	213,194

(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>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	10,311	10,097
短期借入金	2,930	26
1年内償還予定の社債	37,000	—
未払法人税等	11,261	3,239
賞与引当金	709	1,413
返品調整引当金	3,574	1,598
店舗閉鎖損失引当金	335	445
その他	13,838	6,656
流動負債合計	79,960	23,477
固定負債		
社債	—	37,000
退職給付引当金	2,202	1,644
役員退職慰労引当金	246	236
店舗閉鎖損失引当金	664	721
その他	3,001	1,390
固定負債合計	6,115	40,992
負債合計	86,075	64,469
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,204	15,134
資本剰余金	44,444	44,375
利益剰余金	97,125	93,220
自己株式	△855	△852
株主資本合計	155,919	151,879
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△14	△71
為替換算調整勘定	△4,537	△4,488
評価・換算差額等合計	△4,551	△4,560
新株予約権	697	410
少数株主持分	829	995
純資産合計	152,894	148,724
負債純資産合計	238,970	213,194

(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	103,488	135,431
売上原価	57,457	72,891
売上総利益	46,031	62,540
返品調整引当金戻入額	1,135	4,863
返品調整引当金繰入額	1,466	3,574
差引売上総利益	45,700	63,829
販売費及び一般管理費	32,931	42,414
営業利益	12,768	21,414
営業外収益		
受取利息	558	117
受取配当金	12	14
負ののれん償却額	—	45
雑収入	176	126
営業外収益合計	747	303
営業外費用		
支払利息	2	8
為替差損	2,813	555
持分法による投資損失	22	49
支払手数料	—	56
雑損失	13	12
営業外費用合計	2,852	682
経常利益	10,663	21,036
特別利益		
固定資産売却益	—	32
貸倒引当金戻入額	136	42
訴訟関連債務戻入益	161	—
その他	9	47
特別利益合計	307	122
特別損失		
固定資産除却損	629	282
投資有価証券売却損	20	0
割増退職金	—	1,982
事業再編損	—	1,535
事業買収関連費用	—	817
その他	175	282
特別損失合計	824	4,899
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純利益	10,146	16,258
匿名組合損益分配額	△11	△0
税金等調整前四半期純利益	10,158	16,259
法人税、住民税及び事業税	2,904	8,302
過年度法人税等	—	982
法人税等調整額	2,009	△839
法人税等合計	4,914	8,446
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△15	15
四半期純利益	5,259	7,797

(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	10,158	16,259
減価償却費	5,070	5,695
のれん償却額	833	1,264
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△254	△248
賞与引当金の増減額(△は減少)	△1,081	△704
返品調整引当金の増減額(△は減少)	390	△1,128
退職給付引当金の増減額(△は減少)	78	557
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	16	10
店舗閉鎖損失引当金の増減額(△は減少)	△85	△166
受取利息及び受取配当金	△570	△131
支払利息	2	8
為替差損益(△は益)	2,396	802
持分法による投資損益(△は益)	22	49
固定資産除却損	629	282
売上債権の増減額(△は増加)	△3,456	△15,866
たな卸資産の増減額(△は増加)	△4,369	2,474
仕入債務の増減額(△は減少)	214	△1,466
その他	△541	2,174
小計	9,454	9,865
利息及び配当金の受取額	590	143
利息の支払額	△2	△8
法人税等の支払額	△899	△6,619
営業活動によるキャッシュ・フロー	9,142	3,381
<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	△7,086	△4,754
有形固定資産の売却による収入	99	147
無形固定資産の取得による支出	△125	△225
投資有価証券の取得による支出	△135	—
投資有価証券の売却による収入	2	7
差入保証金の差入による支出	△153	△292
差入保証金の回収による収入	1,152	960
定期預金の預入による支出	—	△1,501
定期預金の払戻による収入	—	110
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△12,369
貸付けによる支出	△293	△7
貸付金の回収による収入	105	55
その他	△219	△79
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,654	△17,948

(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>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入れによる収入	—	2,930
短期借入金の返済による支出	—	△26
長期借入金の返済による支出	—	△2,989
株式の発行による収入	387	139
自己株式の取得による支出	△12	△3
配当金の支払額	△3,416	△3,386
少数株主への配当金の支払額	△2	—
その他	1	0
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,041	△3,335
現金及び現金同等物に係る換算差額	△6,666	△157
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△7,219	△18,060
現金及び現金同等物の期首残高	111,479	111,875
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	65
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	△66	△495
現金及び現金同等物の四半期末残高	104,193	93,385

(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

a. 事業の種類別セグメント情報

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)

	ゲーム事業 (百万円)	オンラインゲーム事業 (百万円)	モバイル・コンテンツ事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	AM等事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	28,546	8,036	5,145	9,708	42,597	9,454	103,488	—	103,488
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	2	14	7	0	1,151	216	1,391	△1,391	—
計	28,549	8,050	5,152	9,708	43,748	9,671	104,880	△1,391	103,488
営業利益又は営業損失(△)	4,802	4,572	2,619	2,676	△871	2,548	16,348	△3,579	12,768

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品または商品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な製品又は商品

事業区分	主要製品又は商品
ゲーム事業	ゲーム
オンラインゲーム事業	オンラインゲーム
モバイル・コンテンツ事業	携帯電話向けのコンテンツ
出版事業	コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等
AM等事業	株式会社タイトーのオペレーション・レンタル、製品・商品販売、コンテンツサービス等の全事業
その他事業	キャラクターグッズ等の二次的著作物、ゲーム制作技術者養成スクール

3. 会計処理の方法の変更

(棚卸資産の評価に関する会計基準)

第1四半期連結会計期間より「棚卸資産の評価に関する会計基準」(企業会計基準第9号 平成18年7月5日)を適用しております。この変更に伴い、従来の方によった場合に比べて、当第3四半期累計期間の営業利益が、「ゲーム」で42百万円、「オンラインゲーム」で24百万円、「AM等」で494百万円減少しております。

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)

	ゲーム事業 (百万円)	アミューズメント事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	モバイル・コンテンツ事業 (百万円)	ライツ・プロパティ事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	72,971	39,245	11,251	7,503	4,459	135,431	—	135,431
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	1	—	—	0	1	3	△3	—
計	72,972	39,245	11,251	7,503	4,461	135,434	△3	135,431
営業利益	18,084	1,987	3,061	3,167	1,691	27,992	△6,578	21,414

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品または商品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な製品又は商品

事業区分	主要製品又は商品
ゲーム事業	ゲーム、オンラインゲーム
アミューズメント事業	アミューズメント施設の運営、業務用ゲーム機器・関連商製品
出版事業	コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等
モバイル・コンテンツ事業	携帯電話向けのコンテンツ等
ライツ・プロパティ事業	キャラクターグッズ等の二次的著作物等

3. 当社グループは、これまで事業の種類別セグメントを「ゲーム事業」、「オンラインゲーム事業」、「モバイル・コンテンツ事業」、「出版事業」、「AM等事業」及び「その他事業」と定め、平成20年10月に発足した持株会社体制の下、各々の事業セグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めてまいりました。かかる組織体制や事業基盤の整備・強化を踏まえ、当第3四半期連結累計期間より、「ゲーム事業」、「アミューズメント事業」、「出版事業」、「モバイル・コンテンツ事業」、「ライツ・プロパティ事業」に変更しております。なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報を、当第3四半期連結累計期間において用いた事業区分の方法により区分すると次のようになります。

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)

	ゲーム事業 (百万円)	アミューズメント事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	モバイル・コンテンツ事業 (百万円)	ライツ・プロパティ事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	37,042	45,972	9,708	8,073	2,692	103,488	—	103,488
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	0	0	0	13	—	14	△14	—
計	37,042	45,972	9,708	8,087	2,692	103,503	△14	103,488
営業利益	9,087	2,494	2,676	3,010	445	17,714	△4,945	12,768

4. 営業費用の配賦方法の変更

従来、㈱タイトーの管理部門に係る費用の全額をAM等事業に含めておりましたが、第1四半期連結会計期間より、消去または全社の項目に含めております。この変更は、第1四半期連結会計期間から事業区分の変更に伴い、各セグメントにおいて管理すべき費用をより明確にするために行ったものです。なお、㈱タイトーの管理部門に係る営業費用は以下の通りであります。

当第3四半期連結累計期間 1,683百万円

前第3四半期連結累計期間 1,366百万円

5. 第1四半期連結会計期間において、当社がEidos LTD.の株式を取得したことにより、ゲーム事業における資産の金額が34,026百万円増加しております。

b. 所在地別セグメント情報

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)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に 対する売上高	87,922	10,312	4,953	300	103,488	—	103,488
(2) セグメント間 の内部売上高 又は振替高	4,604	139	316	14	5,075	△5,075	—
計	92,526	10,452	5,270	314	108,563	△5,075	103,488
営業利益又は 営業損失(△)	9,310	2,703	791	△53	12,752	16	12,768

- (注) 1. 国または地域は、地理的近接度により区分しております。  
 2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。  
 (1) 北米……アメリカ  
 (2) 欧州……イギリス  
 (3) アジア……中国、韓国  
 3. 会計処理の方法の変更  
 (棚卸資産の評価に関する会計基準)  
 第1四半期連結会計期間より「棚卸資産の評価に関する会計基準」(企業会計基準第9号 平成18年7月5日)を適用しております。この変更に伴い、従来の方法によった場合に比べて、当第3四半期連結累計期間の営業利益が、「日本」で561百万円減少しております。

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)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に 対する売上高	109,985	13,820	11,375	249	135,431	—	135,431
(2) セグメント間 の内部売上高 又は振替高	2,921	2,097	4,198	59	9,277	△9,277	—
計	112,906	15,918	15,573	309	144,708	△9,277	135,431
営業利益又は 営業損失(△)	21,291	954	△888	11	21,368	46	21,414

- (注) 1. 国または地域は、地理的近接度により区分しております。  
 2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。  
 (1) 北米……アメリカ、カナダ  
 (2) 欧州……イギリス、フランス、ドイツ他  
 (3) アジア……中国、韓国  
 3. 第1四半期連結会計期間において、Eidos LTD.の株式を取得したことに伴い、北米の区分にはカナダ、欧州の区分には、フランス、ドイツ他が加わっております。

c. 海外売上高

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	アジア	計
I 海外売上高(百万円)	10,861	5,185	908	16,955
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	103,488
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	10.5	5.0	0.9	16.4

- (注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。  
 2. 各区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。  
 (1) 北米……アメリカ、カナダ  
 (2) 欧州……イギリス、フランス、ドイツ他  
 (3) アジア……中国、韓国、台湾他  
 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	アジア	計
I 海外売上高(百万円)	14,452	11,567	1,019	27,039
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	135,431
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	10.7	8.5	0.8	20.0

- (注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。  
 2. 各区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。  
 (1) 北米……アメリカ、カナダ  
 (2) 欧州……イギリス、フランス、ドイツ他  
 (3) アジア……中国、韓国、台湾他  
 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であります。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

該当事項はありません。