

平成21年3月期 第3四半期決算短信

平成21年2月12日

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
 四半期報告書提出予定日 平成21年2月13日

上場取引所 東

TEL 03-5333-1144

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年3月期第3四半期の連結業績(平成20年4月1日～平成20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	%
21年3月期第3四半期	103,488	—	12,768	—	10,663	—	5,259	—
20年3月期第3四半期	114,293	△7.1	17,909	△8.9	17,354	△14.2	9,095	0.0

	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
21年3月期第3四半期	45.77	45.64
20年3月期第3四半期	81.54	81.14

(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
21年3月期第3四半期	210,030	146,242	69.0	1,259.80
20年3月期	212,134	148,193	69.3	1,280.50

(参考) 自己資本 21年3月期第3四半期 144,875百万円 20年3月期 147,034百万円

2. 配当の状況

(基準日)	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	年間
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
20年3月期	—	10.00	—	20.00	30.00
21年3月期	—	10.00	—	—	—
21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21年3月期の連結業績予想(平成20年4月1日～平成21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	133,000	△9.8	12,000	△44.2	10,000	△47.0	4,500	△51.1	39.16

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 有

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 株式会社スクウェア・エニックス) 除外 1社(社名)
- (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 有
 ② ①以外の変更 有
 (注) 詳細は、4ページ【定性的情報・財務諸表等】「4. その他」をご覧ください。
- (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) 21年3月期第3四半期 115,294,096株 20年3月期 115,117,896株
 ② 期末自己株式数 21年3月期第3四半期 295,161株 20年3月期 291,828株
 ③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間) 21年3月期第3四半期 114,914,228株 20年3月期第3四半期 111,540,695株

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 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、3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。
2. 当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

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、事業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、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おります。また、ネットワーク関連事業を推進するために必須となる情報通信技術の獲得と商品・サービスへの応用を目的として、基盤技術の研究開発を行っております。

当第3四半期連結累計期間（平成20年4月1日～平成20年12月31日）の業績は、売上高は103,488百万円、営業利益は12,768百万円、経常利益は10,663百万円、四半期純利益は5,259百万円となりました。

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の企画、開発及び販売を行っております。日本で開発、販売したゲームは、翻訳等のローカライズ作業を施し、北米へは主に連結子会社のSQUARE ENIX, INC.を通じて、欧州等のPAL地域へは主に連結子会社のSQUARE ENIX LTD.を通じての販売を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、ニンテンドーDS向けの「ドラゴンクエストV」(発売地域：日本)、「クロノ・トリガー」(同：日本、北米)、プレイステーションポータブル向けの「ディシディア ファイナルファンタジー」(同：日本)、「CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-」(同：欧州)、XBOX360向けの「ラスト レムナント」(同：日本、北米、欧州)、「インフィニット アンディスカバリー」(同：日本、北米、欧州)などを新たに発売しております。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は28,549百万円となり、営業利益は4,802百万円となりました。

○オンラインゲーム事業

ネットワークに接続することを前提としたオンラインゲームサービスの企画、開発、販売及び運営を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、引き続き日米欧の合計で約50万人の会員を獲得しているMMORPG (Massively Multi-player Online RPG) 「ファイナルファンタジーXI」の運営を中心に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8,050百万円となり、営業利益は4,572百万円となりました。

○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。

当第3四半期連結累計期間においても引き続き、「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当社のオリジナルコンテンツの強みを生かした取り組みを展開しております。

当事業における当第3四半期連結累計期間の売上高は5,152百万円となり、営業利益は2,619百万円となりました。

○出版事業

コミック雑誌、単行本をはじめ、ゲーム攻略本等ゲーム関連書籍の出版事業を行っております。

当第3四半期連結累計期間は、定期刊行誌、各定期刊行誌で連載されているコミック単行本、ゲームガイドブック等の発売を行ってまいりました。テレビアニメ化によりコミック単行本の販売が伸長したことを要因として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9,708百万円となり、営業利益は2,676百万円となりました。

○AM等事業

株式会社タイトー(以下、タイトー)のグループ全ての業績と、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を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、厳しい外部環境の中で主力事業であるアミューズメント施設運営部門において健闘したものの、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43,748百万円となり、営業損失は871百万円となりました。

○その他事業

主に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等を行っております。また、株式会社スクウェア・エニックスを販売元としたアミューズメント向け機器の業績も主として当事業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 モンスターバトルロード」や「ロードオブヴァーミリオン」などの業務用ゲーム機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9,671百万円となり、営業利益は2,548百万円となりました。

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20年12月31日)は、流動資産154,271百万円(前連結会計年度末比0.9%減)、固定資産55,759百万円(前連結会計年度末比1.1%減)、流動負債22,806百万円(前連結会計年度末比1.2%減)、固定負債40,981百万円(前連結会計年度末比0.3%増)、純資産146,242百万円(前連結会計年度末比1.3%減)となりました。

純資産の主な変動要因は、四半期純利益による増加と為替換算調整勘定及び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104,193百万円となりました。

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

営業活動により獲得した現金及び現金同等物は、9,142百万円となりました。増加の主要因としては税金等調整前四半期純利益が10,158百万円及び減価償却費5,070百万円に対し、減少の主要因としては、売上債権の増加3,456百万円、たな卸資産の増加4,369百万円及び法人税等の支払899百万円等によるものであります。

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、6,654百万円となりました。主要因としては有形固定資産の取得による支出7,086百万円であります。

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、3,041百万円となりました。主要因としては配当金の支払による支出3,416百万円であります。

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。

なお、当期の業績予想につきましては、本日公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。今回の業績予想の作成に使用した第4四半期の主要為替レートの前提は、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）

当社は平成20年10月1日付で、新設分割方式による会社分割を行い、新設する当社100%子会社に当社の事業を承継させ、持株会社体制へ移行しました。これに伴い、当社は、商号を「株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス」に変更し、同日付で「株式会社スクウェア・エニックス」を設立し、当第3四半期連結会計期間から連結子会社といたしました。

(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

①「四半期財務諸表に関する会計基準」等の適用

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

②棚卸資産の評価に関する会計基準の適用

通常の販売目的で保有するたな卸資産については、従来、主として個別法による原価法によっておりましたが、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）が適用されたことに伴い、主として個別法による原価法（貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法）により算定しております。これにより営業利益が561百万円減少し、経常利益及び税金等調整前四半期純利益に与える影響はありません。

なお、セグメント情報に与える影響については、当該箇所に記載しております。

③「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」の適用

第1四半期連結会計期間より、「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告18号 平成18年5月17日）を適用し、連結決算上必要な修正を行っております。

なお、これによる営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響は軽微であります。

④リース取引に関する会計基準の適用

所有権移転外ファイナンス・リース取引については、従来、賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっておりましたが、「リース取引に関する会計基準」（企業会計基準第13号（平成5年6月17日（企業会計審議会第一部会）、平成19年3月30日改正））及び「リース取引に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第16号（平成6年1月18日（日本公認会計士協会 会計制度委員会）、平成19年3月30日改正））が平成20年4月1日以後開始する連結会計年度に係る四半期連結財務諸表から適用できることになったことに伴い、第1四半期連結会計期間からこれらの会計基準等を適用し、通常の売買取引に係る会計処理によっております。また、所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産の減価償却の方法については、リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。

リース取引開始日が適用初年度前の所有権移転外ファイナンス・リース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理を引き続き採用しております。

なお、これによる営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響はありません。

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20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20年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	104,313	111,515
受取手形及び売掛金	20,515	17,738
商品及び製品	3,079	2,628
仕掛品	103	639
原材料及び貯蔵品	673	999
コンテンツ制作勘定	20,211	14,793
その他	5,615	7,800
貸倒引当金	△240	△385
流動資産合計	154,271	155,730
固定資産		
有形固定資産	21,308	19,939
無形固定資産		
のれん	18,044	18,883
その他	952	1,140
無形固定資産合計	18,997	20,024
投資その他の資産	15,453	16,440
固定資産合計	55,759	56,404
資産合計	210,030	212,134

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成20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20年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	9,889	10,704
短期借入金	26	26
未払法人税等	2,468	763
賞与引当金	721	1,802
返品調整引当金	1,466	1,135
店舗閉鎖損失引当金	158	226
その他	8,075	8,423
流動負債合計	22,806	23,082
固定負債		
社債	37,000	37,000
退職給付引当金	1,605	1,528
役員退職慰労引当金	232	215
店舗閉鎖損失引当金	739	796
その他	1,403	1,318
固定負債合計	40,981	40,858
負債合計	63,787	63,940
純資産の部		
株主資本		
資本金	15,122	14,928
資本剰余金	44,363	44,169
利益剰余金	92,146	90,295
自己株式	△851	△841
株主資本合計	150,780	148,552
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△47	△12
為替換算調整勘定	△5,858	△1,504
評価・換算差額等合計	△5,905	△1,517
新株予約権	345	81
少数株主持分	1,021	1,077
純資産合計	146,242	148,193
負債純資産合計	210,030	212,134

(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)

	当第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)
売上高	103,488
売上原価	57,457
売上総利益	46,031
返品調整引当金戻入額	1,135
返品調整引当金繰入額	1,466
差引売上総利益	45,700
販売費及び一般管理費	32,931
営業利益	12,768
営業外収益	
受取利息	558
受取配当金	12
雑収入	176
営業外収益合計	747
営業外費用	
支払利息	2
為替差損	2,813
持分法による投資損失	22
雑損失	13
営業外費用合計	2,852
経常利益	10,663
特別利益	
貸倒引当金戻入額	136
訴訟関連債務戻入益	161
その他	9
特別利益合計	307
特別損失	
固定資産除却損	629
投資有価証券売却損	20
その他	175
特別損失合計	824
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純利益	10,146
匿名組合損益分配額	△11
税金等調整前四半期純利益	10,158
法人税、住民税及び事業税	2,904
法人税等調整額	2,009
法人税等合計	4,914
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△15
四半期純利益	5,259

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

当第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)

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	10,158
減価償却費	5,070
のれん償却額	833
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△254
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△1,081
返品調整引当金の増減額 (△は減少)	390
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	78
役員退職慰労引当金の増減額 (△は減少)	16
店舗閉鎖損失引当金の増減額 (△は減少)	△85
受取利息及び受取配当金	△570
支払利息	2
為替差損益 (△は益)	2,396
持分法による投資損益 (△は益)	22
固定資産除却損	629
売上債権の増減額 (△は増加)	△3,456
たな卸資産の増減額 (△は増加)	△4,369
仕入債務の増減額 (△は減少)	214
その他	△541
小計	9,454
利息及び配当金の受取額	590
利息の支払額	△2
法人税等の支払額	△899
営業活動によるキャッシュ・フロー	9,142
投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△7,086
有形固定資産の売却による収入	99
無形固定資産の取得による支出	△125
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
差入保証金の差入による支出	△153
差入保証金の回収による収入	1,152
貸付けによる支出	△293
貸付金の回収による収入	105
その他	△219
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,654
財務活動によるキャッシュ・フロー	
株式の発行による収入	387
自己株式の取得による支出	△12
配当金の支払額	△3,416
少数株主への配当金の支払額	△2
その他	1
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,041
現金及び現金同等物に係る換算差額	△6,666
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△7,219
現金及び現金同等物の期首残高	111,479
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	△66
現金及び現金同等物の四半期末残高	104,193

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

(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]

当第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)
I 売上高及び営業損益									
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商製品

事業区分	主要な商製品
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、従来の方法によった場合に比べて、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。

〔所在地別セグメント情報〕

当第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、営業利益が、「日本」で561百万円減少しております。

〔海外売上高〕

当第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。

(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。

「参考資料」

前四半期に係る財務諸表等

(1) (要約) 四半期連結損益計算書

区分	前第3四半期連結累計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年12月31日) 金額 (百万円)
I 売上高	114,293
II 売上原価	61,659
売上総利益	52,634
返品調整引当金戻入額	2,271
返品調整引当金繰入額	1,704
差引売上総利益	53,201
III 販売費及び一般管理費	35,291
営業利益	17,909
IV 営業外収益	1,046
V 営業外費用	1,600
経常利益	17,354
VI 特別利益	1,088
VII 特別損失	2,456
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純利益	15,986
匿名組合損益分配額	△2
税金等調整前四半期純利益	15,988
法人税、住民税及び事業税	1,376
法人税等還付金	△424
法人税等調整額	5,993
少数株主利益	△51
四半期純利益	9,095

(2) (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

	前第3四半期連結累計期間 (自平成19年4月1日 至平成19年12月31日)
区分	金額(百万円)
I 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	15,988
減価償却費	7,297
売上債権の増減額	△1,203
たな卸資産の増減額	△3,495
仕入債務の増減額	△1,949
未払消費税の増減額	△112
法人税等の支払額	△531
その他	△5,728
営業活動によるキャッシュ・フロー	10,264
II 投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△5,512
無形固定資産の取得による支出	△163
差入保証金の返金による収入	1,637
差入保証金の差入による支出	△566
有価証券の取得による支出	△4,123
その他	2,086
投資活動によるキャッシュ・フロー	△6,640
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	
配当金の支払額	△3,737
その他	670
財務活動によるキャッシュ・フロー	△3,066
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	△82
V 現金及び現金同等物の増加又は減少	475
VI 現金及び現金同等物期首残高	99,847
VII 新規連結子会社増加に伴う現金及び現金同等物の増加高	-
VIII 連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少高	△70
IX 現金及び現金同等物期末残高	100,253

(3) セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間(自平成19年4月1日至平成19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	34,541	9,495	4,974	8,514	50,406	6,362	114,293	—	114,293
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替 高	—	—	79	—	896	252	1,229	△1,229	—
計	34,541	9,495	5,054	8,514	51,302	6,614	115,523	△1,229	114,293
営業費用	25,788	4,792	3,962	5,759	49,662	4,197	94,163	2,220	96,384
営業利益	8,752	4,702	1,092	2,755	1,640	2,416	21,359	△3,450	17,909

(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. 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は、3,406百万円であり、その主なものは当社の管理部門等に係る費用であります。

〔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19年4月1日 至 平成19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	100,481	8,621	4,693	497	114,293	—	114,293
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替 高	4,012	420	259	7	4,700	△4,700	—
計	104,494	9,041	4,952	505	118,994	△4,700	114,293
営業費用	88,656	7,136	4,314	975	101,083	△4,698	96,384
営業利益又は営業損失	15,837	1,905	637	△470	17,910	△1	17,909

(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. 営業費用のうち、消去または全社の項目に含めた配賦不能営業費用はありません。