



平成20年3月期 第3四半期財務・業績の概況

平成20年2月7日

上場会社名 上場取引所 東証第一部
 コード番号 9654 U R L <http://www.koei.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役執行役員会長CEO (氏名) 伊従 勝
 問合せ先責任者 (役職名) 常務執行役員管理本部長CFO (氏名) 浅野 健二郎 TEL (045) 562-8111

(百万円未満切捨て)

20 19 1 19 12 31
 (1) (%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(当期)純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
20年3月期第3四半期	20,017	(57.9)	3,559	(322.4)	7,516	(115.3)	4,150	(102.3)
19年3月期第3四半期	12,673	(△18.7)	842	(△74.4)	3,490	(△39.8)	2,051	(△42.8)
19年3月期	24,359		5,351		9,186		5,166	

	1株当たり四半期(当期)純利益		潜在株式調整後1株当たり四半期(当期)純利益	
	円 銭		円 銭	
20年3月期第3四半期	61	42	61	41
19年3月期第3四半期	30	27	30	26
19年3月期	76	29	76	27

(2)

	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	
20年3月期第3四半期	68,451		60,930		88.0		891	38
19年3月期第3四半期	61,748		55,779		89.4		817	51
19年3月期	68,465		58,842		85.0		861	93

20 19 20 31

(%表示は、通期は対前期増減率)

	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	27,500	(12.9)	6,000	(12.1)	9,500	(3.4)	6,300	(21.9)	93	26

平成20年3月期の業績予想につきましては、平成19年5月15日に発表の業績予想から変更しておりません。

- (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）： 無
(2) 会計処理の方法における簡便な方法の採用の有無： 有
(3) 最近連結会計年度からの会計処理の方法の変更の有無： 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。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

業績予想につきましては、本資料の発表日現在入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって異なる結果となる可能性があります。

なお、上記業績予想に関する事項は、添付資料の4ページをご参照ください。

グローバル経済は、資源価格高騰に加え、サブプライムローン問題に端を発する米国の景気減速懸念を背景に、先行き不透明感が増しているものの、BRICsを始めとして新興国の高い成長に支えられ、堅調に推移いたしました。日本経済も、グローバル経済の不安要因はあるものの、新興国・資源国向けに牽引される輸出や引き続き増加基調にある設備投資により、企業部門主導の穏やかな回復が続きました。

当業界におきましては、任天堂株式会社の「Wii」及び「DS」の出荷は引き続き好調に推移し、また株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの「プレイステーション3」及び「PSP」の出荷も堅調に推移するなど、ゲームソフトウェア市場は活況を呈しております。

このような状況下、当社グループでは多様化する消費者ニーズを的確にとらえたビジネスを展開し、ブロードバンド・ネットワークを活かした製品開発に積極的に取り組むなど、独創的なエンターテインメント・コンテンツの創出に努めてまいりました。また、グローバル市場ではプロモーションの強化やマルチプラットフォーム展開による市場でのプレゼンス拡大と販売強化を図りました。

当第3四半期は、国内において主力タイトルのシリーズ最新作「真・三國無双5」(PS3/Xbox360用)を発売し40万本を超えるヒットとなりました。また「ジーワン ジョッキー 4 2007」(PS3/PS2用)、「三國志DS 2」(DS用)等を発売した他、既発売タイトルのリピート販売も好調に推移いたしました。

海外においては、「BLADESTORM 百年戦争」(PS3/Xbox360用)を北米・欧州にて、「ガンダム無双」(PS3/Xbox360用)を欧州にて、それぞれ発売いたしました。

オンラインゲームにおいては、2003年に課金サービスを開始した「信長の野望 Online」を始めとして、複数タイトルのいずれにおいても安定的に高収益を上げております。

以上の結果、当第3四半期は、売上高200億17百万円(前年同期比73億43百万円増)、営業利益35億59百万円(同27億16百万円増)、経常利益は75億16百万円(同40億25百万円増)、当期純利益は41億50百万円(同20億98百万円増)となりました。

事業の種類別セグメントの状況につきましては以下のとおりとなっております。

140 14 22 46

前年同期比で売上高53億43百万円増、営業利益20億17百万円増。

・家庭用ビデオゲームソフト

国内市場においては、家庭用ビデオゲームソフトで、主力タイトルとして初めて新世代機に投入したシリーズ最新作「真・三國無双5」(PS3/Xbox360用)を発売し40万本を超えるヒット。また、「ジーワン ジョッキー 4 2007」(PS3/PS2用)、「三國志DS 2」(DS用)等、当第3四半期では8タイトルを発売。

海外市場においては、「BLADESTORM 百年戦争」(PS3/Xbox360用)を北米・欧州にて、「ガンダム無双」(PS3/Xbox360用)を欧州にて、それぞれ発売。

・オンラインゲーム、モバイルコンテンツ

オンラインゲームにおいては、国内にて「三國志 Online」を年度内課金サービス開始に向けて鋭意開発中。「大航海時代 Online」は、中国での課金サービスを強化。「真・三國無双 Online」は、国内においてリニューアルを行い課金人数が順調に増加し、アジアでの課金サービスに向けて準備中。

モバイルコンテンツにおいては、3D最新機種に対応したゲームアプリとして「ジーワン ジョッキー」のサービスを開始し、「真・三國無双」もサービス開始に向け開発中。

119 51 54

前年同期比で売上高49億76百万円増、営業利益5億58百万円増。

「真・三國無双5」(PS3/Xbox360用)等の新作タイトルに加え、アイディアファクトリー株式会社の「スペクトラルジーン」(PS2用)等グループ外タイトルの販売が好調に推移。また、プレイチケットやイベントチケット販売も順調に推移したことから、eビジネスも着実に伸張。

19

57

前年同期比で売上高5億13百万円増、営業利益1億31百万円増。

年末に放送したテレビアニメ「遙かなる時空の中で3 紅の月」の原作小説を皮切りに、GAMECITY文庫(ライトノベル)の刊行をスタートし好評。また、ゲームソフト、テレビアニメ、映画のコンテンツを利用した書籍、CD、DVD、グッズ等の関連商品販売に加え、12月に開催した「ネオロマンス・アラモード3」はチケットが完売するなどイベント事業も好調に推移。

90

55

前年同期比で売上高3億92百万円増、営業利益3億19百万円増。

当社コンテンツを利用したライツ事業を中心に展開し、「パチスロ戦国無双」がヒットするなど好調に推移。

当第3四半期末における総資産は、前連結会計年度末と比較して13百万円減少し684億51百万円となりました。売掛金が46億35百万円減少し、建物及び構築物が6億93百万円、投資有価証券が15億80百万円、投資その他の資産のその他に含まれる関連会社出資金が18億50百万円それぞれ増加したことによるものであります。

負債は前連結会計年度末と比較して21億2百万円減少し75億20百万円となりました。支払手形及び買掛金が8億15百万円、未払金が11億81百万円、未払法人税等が22億3百万円それぞれ減少し、短期借入金が21億50百万円増加したことによるものであります。

純資産は、前連結会計年度末と比較して20億88百万円増加し609億30百万円となりました。利益剰余金が当期純利益により41億50百万円増加した一方、配当金の支払により27億2百万円減少したこと、その他有価証券評価差額金が5億33百万円増加したことによるものであります。これらの結果、自己資本比率は88.0%となりました。

当期発売予定タイトルの開発が予定通り進捗していることから、業績予想につきましては、平成19年3月期決算発表時点(平成19年5月15日)から変更ありません。

(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)

該当事項はありません。

(2) 会計処理の方法における簡便な方法の採用

連結子会社の税金費用は簡便法により計算しております。

(3) 最近連結会計年度からの会計処理方法の変更

法人税法の改正に伴い、平成19年4月1日以降に取得した減価償却資産については、改正後の法人税法に基づく減価償却の方法に変更しております。

この変更による営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益に与える影響は軽微であります。

(4) その他の注記事項

当社は平成20年1月28日開催の取締役会において、当社連結子会社である株式会社エルゴソフトの主要事業であるビジネスソフト事業撤退について決議いたしました。

これに伴い、平成20年3月期連結決算で事業撤退に係る損失額は50百万円を見込んでおり、当第3四半期において特別損失に計上いたしました。

. ()

(1) (要約)四半期連結貸借対照表

(単位：百万円、%)

科 目	前年同四半期末	当 四 半 期 末	増減		(参考)前期末 (平成19年3月期末)
	〔平成19年3月期 第3四半期末〕	〔平成20年3月期 第3四半期末〕	金額	増減率	金額
金額	金額	金額	増減率	金額	金額
(資産の部)					
I 流 動 資 産					
1 現 金 及 び 預 金	3,812	4,587	774		4,210
2 受 取 手 形 及 び 売 掛 金	2,180	3,978	1,797		8,614
3 有 価 証 券	5,360	4,752	△608		4,625
4 た な 卸 資 産	802	693	△109		406
5 繰 延 税 金 資 産	484	542	58		1,038
6 そ の 他	1,979	1,559	△419		1,338
貸 倒 引 当 金	△27	△56	△28		△78
流 動 資 産 合 計	14,593	16,056	1,463	10.0	20,154
II 固 定 資 産					
1 有 形 固 定 資 産					
(1) 建 物 及 び 構 築 物	3,249	3,895	646		3,201
(2) 土 地	4,019	4,225	205		4,019
(3) そ の 他	1,136	1,112	△24		1,299
有 形 固 定 資 産 合 計	8,405	9,233	827	9.8	8,520
2 無 形 固 定 資 産	283	242	△40	△14.5	298
3 投 資 そ の 他 の 資 産					
(1) 投 資 有 価 証 券	36,805	39,424	2,618		37,843
(2) 更 生 債 権	7	56	49		14
(3) 繰 延 税 金 資 産	25	19	△5		29
(4) 再 評 価 に 係 る 繰 延 税 金 資 産	1,260	1,260	-		1,260
(5) そ の 他	373	2,215	1,841		357
貸 倒 引 当 金	△7	△56	△49		△14
投 資 そ の 他 の 資 産 合 計	38,465	42,919	4,453	11.6	39,491
固 定 資 産 合 計	47,154	52,394	5,239	11.1	48,310
資 産 合 計	61,748	68,451	6,702	10.9	68,465

科 目	前年同四半期末	当 四 半 期 末	増減		(参考)前期末 (平成19年3月期末)
	〔平成19年3月期〕 第3四半期末	〔平成20年3月期〕 第3四半期末	金額	増減率	金 額
金 額	金 額	金額	増減率	金 額	金 額
(負債の部)					
I 流 動 負 債					
1 支払手形及び買掛金	351	756	404		1,571
2 短期借入金	1,300	2,150	850		-
3 未払金	1,719	1,047	△672		2,229
4 未払法人税等	464	1,068	603		3,271
5 未払消費税等	101	174	73		264
6 賞与引当金	198	206	8		535
7 役員賞与引当金	-	17	17		16
8 返品調整引当金	104	193	89		136
9 その他	628	818	190		479
流動負債合計	4,868	6,433	1,565	32.1	8,504
II 固 定 負 債					
1 長期借入金	10	10	-		10
2 繰延税金負債	82	94	12		81
3 役員退職慰労引当金	414	408	△6		429
4 退職給付引当金	446	430	△15		449
5 預り保証金	111	109	△2		114
6 その他	34	33	△1		34
固定負債合計	1,099	1,086	△13	△1.2	1,118
負債合計	5,968	7,520	1,551	26.0	9,622

科 目	前年同四半期末	当 四 半 期 末	増減		(参考)前期末 (平成19年3月期末)
	〔平成19年3月期 第3四半期末〕	〔平成20年3月期 第3四半期末〕	金額	増減率	金 額
	金 額	金 額	金額	増減率	金 額
(純資産の部)					
I株 主 資 本					
1 資 本 金	9,090	9,090	-		9,090
2 資 本 剰 余 金	12,543	12,548	5		12,546
3 利 益 剰 余 金	36,083	40,644	4,561		39,197
4 自 己 株 式	△1,735	△1,718	16		△1,725
株 主 資 本 合 計	55,981	60,565	4,583	8.2	59,109
II 評 価 ・ 換 算 差 額 等					
1 その他有価証券評価差額金	855	1,282	427		749
2 土地再評価差額金	△1,841	△1,841	-		△1,841
3 為替換算調整勘定	222	211	△11		207
評価・換算差額等合計	△763	△347	416	△54.5	△884
III 新 株 予 約 権	-	52	52	-	3
IV 少 数 株 主 持 分	561	660	98	17.6	614
純 資 産 合 計	55,779	60,930	5,151	9.2	58,842
負 債 、 純 資 産 合 計	61,748	68,451	6,702	10.9	68,465

(2) (要約)四半期連結損益計算書

(単位：百万円、%)

科 目	前 年 同 四 半 期	当 四 半 期	増 減		(参考)前期 (平成19年3月期)
	〔平成19年3月期 第3四半期〕	〔平成20年3月期 第3四半期〕	金額	増減率	金 額
	金 額	金 額	金額	増減率	金 額
I 売 上 高	12,673	20,017	7,343	57.9	24,359
II 売 上 原 価	8,204	11,501	3,297	40.2	13,685
売 上 総 利 益	4,469	8,515	4,046	90.5	10,673
III 販売費及び一般管理費	3,626	4,956	1,330	36.7	5,321
営 業 利 益	842	3,559	2,716	322.4	5,351
IV 営 業 外 収 益	2,743	3,966	1,223	44.6	3,905
1 受 取 利 息	1,459	1,710	251		2,129
2 投資有価証券売却益	667	1,728	1,061		1,046
3 為 替 差 益	160	99	△61		167
4 デリバティブ利益	-	109	109		-
5 そ の 他	455	317	△138		562
V 営 業 外 費 用	95	9	△85	△90.2	71
1 デリバティブ損失	90	-	△90		62
2 そ の 他	4	9	4		8
経 常 利 益	3,490	7,516	4,025	115.3	9,186
VI 特 別 利 益	-	-	-	-	-
VII 特 別 損 失	242	604	362	149.7	314
1 貸倒引当金繰入額	-	-	-		44
2 投資有価証券評価損	209	554	344		239
3 レンタル事業清算損	32	-	△32		30
4 ビジネスソフト事業清算損	-	50	50		-
税 金 等 調 整 前 四半期(当期)純利益	3,248	6,911	3,662	112.8	8,871
法人税、住民税及び事業税	810	2,483	1,672	206.3	3,766
法 人 税 等 調 整 額	371	199	△172	△46.4	△129
少 数 株 主 利 益	14	78	64	448.5	68
四半期(当期)純利益	2,051	4,150	2,098	102.3	5,166

(1)事業の種類別セグメント情報

前年同四半期(平成19年3月期第3四半期)

(単位:百万円)

科目 \ セグメント	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	4,297	6,927	1,053	395	12,673	(-)	12,673
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	4,373	47	340	102	4,863	(4,863)	-
計	8,670	6,974	1,394	497	17,537	(4,863)	12,673
営業費用	8,441	6,878	1,367	362	17,050	(5,218)	11,831
営業利益又は営業損失(△)	228	96	26	135	487	355	842

(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. 各事業区分に属する主要な製品の名称及び事業内容は次のとおりであります。

- (1)ゲームソフト事業……………パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (2)流通事業……………パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務
- (3)メディア事業……………書籍、CD等の制作、販売、イベントの企画、運営
- (4)その他事業……………ライセンス事業(ロイヤリティビジネス)、パソコン用ワープロソフト、ビジネスソフト等の開発、販売、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等

当四半期(平成20年3月期第3四半期)

(単位:百万円)

科目 \ セグメント	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	6,007	11,908	1,312	788	20,017	(-)	20,017
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	8,006	42	595	101	8,745	(8,745)	-
計	14,014	11,951	1,907	890	28,763	(8,745)	20,017
営業費用	11,767	11,296	1,750	434	25,249	(8,790)	16,458
営業利益又は営業損失(△)	2,246	654	157	455	3,514	44	3,559

(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. 各事業区分に属する主要な製品の名称及び事業内容は次のとおりであります。

- (1)ゲームソフト事業……………パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (2)流通事業……………パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務
- (3)メディア事業……………書籍、CD等の制作、販売、イベントの企画、運営、家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (4)その他事業……………ライセンス事業(ロイヤリティビジネス)、パソコン用ワープロソフト、ビジネスソフト等の開発、販売、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等

前期(平成19年3月期)

(単位:百万円)

科目	セグメント	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
売上高								
(1)外部顧客に対する売上高		7,847	14,252	1,756	502	24,359	(-)	24,359
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高		9,672	63	484	147	10,367	(10,367)	-
計		17,519	14,315	2,240	650	34,726	(10,367)	24,359
営業費用		13,216	13,657	2,349	485	29,708	(10,701)	19,007
営業利益又は営業損失(△)		4,303	658	△108	164	5,017	333	5,351

(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. 各事業区分に属する主要な製品の名称及び事業内容は次のとおりであります。

- (1)ゲームソフト事業……………パソコン用ゲームソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の開発、販売
- (2)流通事業……………パソコン用ソフト及び家庭用ビデオゲームソフト等の流通、卸業務
- (3)メディア事業……………書籍、CD等の制作、販売、イベントの企画、運営
- (4)その他事業……………ライセンス事業(ロイヤリティビジネス)、パソコン用ワープロソフト、ビジネスソフト等の開発、販売、不動産事業、ベンチャーキャピタル事業及び広告代理業務等

(2)所在地別セグメント情報

前年同四半期(平成19年3月期第3四半期)

(単位:百万円)

科目 \ セグメント	日本	北米	欧州	アジア	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	10,550	881	695	546	12,673	(-)	12,673
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,369	-	-	-	1,369	(1,369)	-
計	11,919	881	695	546	14,043	(1,369)	12,673
営業費用	10,304	1,275	718	901	13,199	(1,368)	11,831
営業利益又は営業損失(△)	1,615	△393	△22	△355	843	△0	842

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

(1) 北米: 米国、カナダ

(2) 欧州: イギリス、フランス

(3) アジア: 韓国、台湾、シンガポール

当四半期(平成20年3月期第3四半期)

(単位:百万円)

科目 \ セグメント	日本	北米	欧州	アジア	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	15,821	2,385	1,133	676	20,017	(-)	20,017
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,783	78	-	-	1,862	(1,862)	-
計	17,605	2,463	1,133	676	21,879	(1,862)	20,017
営業費用	13,618	2,543	1,132	1,023	18,318	(1,859)	16,458
営業利益又は営業損失(△)	3,986	△79	1	△347	3,561	△2	3,559

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

(1) 北米: 米国、カナダ

(2) 欧州: イギリス、フランス

(3) アジア: 韓国、台湾、シンガポール

前期(平成19年3月期)

(単位:百万円)

科目 \ セグメント	日本	北米	欧州	アジア	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1)外部顧客に対する売上高	21,599	1,284	785	689	24,359	(-)	24,359
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,751	-	-	-	1,751	(1,751)	-
計	23,350	1,284	785	689	26,110	(1,751)	24,359
営業費用	16,980	1,726	859	1,192	20,758	(1,751)	19,007
営業利益又は営業損失(△)	6,369	△441	△73	△503	5,351	0	5,351

(注) 1. 国又は地域の区分は、地理的近接度によっております。

2. 日本以外の区分に属する主な国又は地域

(1) 北米: 米国、カナダ

(2) 欧州: イギリス、フランス

(3) アジア: 韓国、台湾、シンガポール

(3)海外売上高

前年同四半期(平成19年3月期第3四半期)

(単位:百万円)

	北 米	欧 州	アジア・オセアニア	合 計
I 海外売上高	881	900	803	2,585
II 連結売上高	-	-	-	12,673
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	7.0	7.1	6.3	20.4

(注) 1. 国又は地域の区分は、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又は地域

(1) 北米: 米国

(2) 欧州: イギリス、フランス、ドイツ

(3) アジア・オセアニア: 韓国、台湾、中国、オーストラリア

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

当四半期(平成20年3月期第3四半期)

(単位:百万円)

	北 米	欧 州	アジア・オセアニア	合 計
I 海外売上高	2,385	1,418	1,163	4,967
II 連結売上高	-	-	-	20,017
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	11.9	7.1	5.8	24.8

(注) 1. 国又は地域の区分は、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又は地域

(1) 北米: 米国

(2) 欧州: イギリス、フランス、ドイツ

(3) アジア・オセアニア: 韓国、台湾、中国、オーストラリア

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

前期(平成19年3月期)

(単位:百万円)

	北 米	欧 州	アジア・オセアニア	合 計
I 海外売上高	1,284	1,049	3,457	5,791
II 連結売上高	-	-	-	24,359
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	5.3	4.3	14.2	23.8

(注) 1. 国又は地域の区分は、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又は地域

(1) 北米: 米国

(2) 欧州: イギリス、フランス、ドイツ

(3) アジア・オセアニア: 韓国、台湾、中国、オーストラリア

3. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国又は地域における売上高であります。

前年同四半期(平成19年3月期第3四半期)

(単位:百万円)

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	4,297	6,927	1,053	395	12,673	-	12,673
パソコンソフト	248	855	-	75	1,179	-	1,179
家庭用ビデオゲームソフト	2,175	4,480	△0	-	6,655	-	6,655
オンライン課金・携帯	1,810	1,098	1	-	2,909	-	2,909
出版	7	31	488	-	527	-	527
C D 等	-	99	360	-	460	-	460
ロイヤリティ	16	-	48	200	266	-	266
その他	39	361	155	118	674	-	674
セグメント間の内部売上高 又は振替高	4,373	47	340	102	4,863	△4,863	-
パソコンソフト	278	-	-	32	310	△310	-
家庭用ビデオゲームソフト	2,906	-	3	-	2,909	△2,909	-
オンライン課金・携帯	1,026	-	-	-	1,026	△1,026	-
出版	-	-	23	-	23	△23	-
C D 等	-	-	59	-	59	△59	-
ロイヤリティ	153	-	21	1	176	△176	-
その他	8	47	232	69	357	△357	-
合計	8,670	6,974	1,394	497	17,537	△4,863	12,673

当四半期(平成20年3月期第3四半期)

(単位:百万円)

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	6,007	11,908	1,312	788	20,017	-	20,017
パソコンソフト	65	704	-	62	833	-	833
家庭用ビデオゲームソフト	4,542	9,530	-	-	14,072	-	14,072
オンライン課金・携帯	1,087	1,171	4	-	2,262	-	2,262
出版	5	21	765	-	792	-	792
C D 等	-	97	317	-	414	-	414
ロイヤリティ	139	-	100	516	756	-	756
その他	167	383	124	209	885	-	885
セグメント間の内部売上高 又は振替高	8,006	42	595	101	8,745	△8,745	-
パソコンソフト	318	-	-	13	332	△332	-
家庭用ビデオゲームソフト	6,300	-	277	-	6,577	△6,577	-
オンライン課金・携帯	1,023	-	-	-	1,023	△1,023	-
出版	-	-	15	-	15	△15	-
C D 等	-	-	41	-	41	△41	-
ロイヤリティ	361	-	11	0	374	△374	-
その他	2	42	248	87	381	△381	-
合計	14,014	11,951	1,907	890	28,763	△8,745	20,017

前期(平成19年3月期)

(単位:百万円)

セグメント 科目	ゲームソフト 事業	流通 事業	メディア 事業	その他 事業	計	消去 又は全社	連結
外部顧客に対する売上高	7,847	14,252	1,756	502	24,359	-	24,359
パソコンソフト	310	1,034	-	111	1,457	-	1,457
家庭用ビデオゲームソフト	2,819	11,040	△0	-	13,859	-	13,859
オンライン課金・携帯	4,633	1,446	1	-	6,081	-	6,081
出版	7	41	794	-	843	-	843
C D 等	-	159	612	-	771	-	771
ロイヤリティ	23	-	121	234	379	-	379
その他	51	530	226	156	965	-	965
セグメント間の内部売上高 又は振替高	9,672	63	484	147	10,367	△10,367	-
パソコンソフト	324	-	-	50	375	△375	-
家庭用ビデオゲームソフト	6,887	-	3	-	6,891	△6,891	-
オンライン課金・携帯	1,347	-	-	-	1,347	△1,347	-
出版	-	-	31	-	31	△31	-
C D 等	-	-	76	-	76	△76	-
ロイヤリティ	716	-	30	1	747	△747	-
その他	396	63	342	95	897	△897	-
合計	17,519	14,315	2,240	650	34,726	△10,367	24,359