



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

「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」（企業会計基準委員会 平成18年5月17日 実務対応報告第18号）を第1四半期連結会計期間から適用し、連結決算上必要な修正を行っております。なお、この変更による損益への影響は軽微であります。

④当社グループでは、平成19年11月に「ゲームソフト事業」、「オンライン・モバイル事業」、「メディア・ライツ事業」、「その他事業」の事業区分による中期経営計画を発表いたしました。当連結会計年度は組織変更、株式交換等の実施により、中期経営計画の実現に向けた組織体制が確立されることとなり、セグメント情報においても事業区分をより適切に表示するため、従来の「ゲームソフト事業」、「流通事業」、「メディア事業」、「その他事業」の事業区分から、中期経営計画における事業区分に変更することといたしました。

従来の区分との比較につきましてはセグメント情報に記載しております。

(追加情報)

①従来、投資有価証券の運用による財務損益は営業外損益として捉える一方、投資有価証券評価損は臨時的な損失として特別損失に計上しておりましたが、投資有価証券運用方法が多様化してきたこと、また、世界的な経済情勢の変化による影響が投資有価証券評価損として発生する可能性があることを勘案し、経常的に発生する金額については、原則として営業外費用として計上することといたしました。

このため、第2四半期連結累計期間においては投資有価証券評価損を営業外費用として計上しましたが、世界的金融の混乱による投資有価証券の下落は当社におきましても臨時かつ巨額に発生することとなったため、当第3四半期連結累計期間においては投資有価証券評価損を特別損失として計上しております。

②平成21年1月26日に開催した臨時株主総会において、テクモ株式会社及び当社は平成21年4月1日をもって株式移転の方法により完全親会社「コーエーテクモホールディングス株式会社」を設立し、経営統合することが承認されました。

なお、本経営統合により、両社がこれまで独自に培ってまいりました強みを相互に補完することで相乗効果を最大化すべく努めてまいります。今後とも両社それぞれが保有する高い技術力やゲーム開発におけるノウハウを共有するとともに、海外市場における顧客基盤の拡大及びプレゼンスの向上、グローバルベースでの収益力拡大を実現すべく邁進してまいります。

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	4,463	5,411
受取手形及び売掛金	7,149	5,879
有価証券	2,645	4,646
たな卸資産	552	772
その他	3,157	2,392
貸倒引当金	△34	△24
流動資産合計	17,933	19,076
固定資産		
有形固定資産	11,015	10,883
無形固定資産		
のれん	979	—
その他	261	280
無形固定資産合計	1,241	280
投資その他の資産		
投資有価証券	23,193	30,253
更生債権等	82	86
その他	5,322	4,088
貸倒引当金	△82	△86
投資その他の資産合計	28,515	34,341
固定資産合計	40,772	45,505
資産合計	58,706	64,582
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,521	1,126
短期借入金	1,700	—
1年内返済予定の長期借入金	10	—
未払法人税等	109	1,926
賞与引当金	237	457
役員賞与引当金	19	27
返品調整引当金	97	207
その他	1,934	1,746
流動負債合計	7,630	5,492
固定負債		
長期借入金	—	10
役員退職慰労引当金	436	417
退職給付引当金	382	419
その他	136	186
固定負債合計	956	1,034
負債合計	8,586	6,526

（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）
純資産の部		
株主資本		
資本金	9,090	9,090
資本剰余金	14,227	12,548
利益剰余金	37,015	41,784
自己株式	△1,723	△1,719
株主資本合計	58,610	61,704
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△4,833	△2,452
土地再評価差額金	△3,101	△1,841
為替換算調整勘定	△642	△74
評価・換算差額等合計	△8,577	△4,368
新株予約権	85	68
少数株主持分	1	650
純資産合計	50,119	58,055
負債純資産合計	58,706	64,582

(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	20,181
売上原価	11,190
売上総利益	8,991
販売費及び一般管理費	4,464
営業利益	4,527
営業外収益	
受取利息	1,402
投資有価証券売却益	317
その他	250
営業外収益合計	1,970
営業外費用	
有価証券償還損	955
デリバティブ損失	428
為替差損	209
その他	59
営業外費用合計	1,652
経常利益	4,845
特別損失	
投資有価証券評価損	6,309
子会社清算損	85
特別損失合計	6,395
税金等調整前四半期純損失(△)	△1,549
法人税、住民税及び事業税	395
法人税等調整額	△947
法人税等合計	△551
少数株主利益	29
四半期純損失(△)	△1,027

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。

(3) 継続企業の前提に関する注記
該当事項はありません。

(4) 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）（単位：百万円）

科 目	セグメント				計	消 去 又は全社	連 結
	ゲームソフト	オンライン・ モバイル	メディア ・ライツ	その他			
売 上 高							
(1)外部顧客に対する売上高	13,513	4,378	2,196	93	20,181	—	20,181
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	200	7	11	—	219	(219)	—
計	13,714	4,386	2,207	93	20,401	(219)	20,181
営業利益又は営業損失(△)	2,242	1,807	449	30	4,530	(2)	4,527

(注) 1. 事業の区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各区分の主な製品

(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)オンライン・モバイル事業 ……オンラインゲーム及び携帯電話用コンテンツの開発、運営

(3)メディア・ライツ事業 ……書籍、CD等の制作、販売、イベントの企画、運営、ライツ事業（ロイヤリティビジネス）

(4)その他事業……………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

3. 会計方針の変更

当社グループでは、平成19年11月に「ゲームソフト事業」、「オンライン・モバイル事業」、「メディア・ライツ事業」、「その他事業」の事業区分による中期経営計画を発表いたしました。当連結会計年度は組織変更、株式交換等の実施により、中期経営計画の実現に向けた組織体制が確立されることとなり、セグメント情報においても事業区分をより適切に表示するため、従来の「ゲームソフト事業」、「流通事業」、「メディア事業」、「その他事業」の事業区分から、中期経営計画における事業区分に変更することといたしました。

なお、従来の事業区分によった場合の事業の種類別セグメント情報は下記のとおりであります。

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）（単位：百万円）

科 目	セグメント				計	消 去 又は全社	連 結
	ゲームソフト	流 通	メディア	その他			
売 上 高							
(1)外部顧客に対する売上高	5,253	13,260	1,018	649	20,181	—	20,181
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	7,659	43	464	89	8,256	(8,256)	—
計	12,912	13,304	1,482	739	28,438	(8,256)	20,181
営業利益又は営業損失(△)	2,934	883	36	383	4,237	290	4,527

(注) 1. 事業の区分は、内部管理上採用している区分によっております。

2. 各区分の主な製品

(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）、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

【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）（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	18,621	771	311	478	20,181	—	20,181
(2)セグメント間の内部売上高 又は振替高	769	127	—	1,431	2,328	(2,328)	—
計	19,391	898	311	1,909	22,510	(2,328)	20,181
営業利益又は営業損失(△)	3,850	△135	△79	875	4,511	15	4,527

- (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、中国、シンガポール

【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）（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	771	448	2,446	3,665
II 連結売上高	—	—	—	20,181
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	3.8	2.3	12.1	18.2

- (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。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

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）

当社は、平成20年8月1日付で株式会社コーエーネットを株式交換完全子会社とするための株式交換を実施いたしました。この結果、当第3四半期連結累計期間において資本準備金が1,679百万円増加し、当第3四半期連結会計期間末における資本剰余金は14,227百万円となりました。

「参考資料」

（要約）前第3四半期連結損益計算書

（単位：百万円）

科目	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）
I 売上高	20,017
II 売上原価	11,501
売上総利益	8,515
III 販売費及び一般管理費	4,956
営業利益	3,559
IV 営業外収益	3,966
1 受取利息	1,710
2 投資有価証券売却益	1,728
3 為替差益	99
4 デリバティブ利益	109
5 その他	317
V 営業外費用	9
1 その他	9
経常利益	7,516
VI 特別損失	604
1 投資有価証券評価損	554
2 ビジネスソフト事業清算損	50
税金等調整前四半期純利益	6,911
法人税、住民税及び事業税	2,483
法人税等調整額	199
少数株主利益	78
四半期純利益	4,150

6. その他の情報

有価証券関係

当第3四半期連結会計期間末（平成20年12月31日）

その他有価証券で時価のあるもの

（単位：百万円）

区分	取得原価	四半期連結貸借対照表計上額	差額
① 株式	7,291	6,413	△878
② 債券	24,466	17,180	△7,286
国債・地方債	18,625	13,321	△5,304
社債	5,841	3,858	△1,982
その他	-	-	-
③ その他	1,833	1,835	2
計	33,591	25,429	△8,162

- (注) 1. その他有価証券で時価のあるものについて6,309百万円減損処理を行っております。
2. 債券(国債・地方債)には複合金融商品(契約額5百万USD)が含まれており、その組込デリバティブ損失428百万円は損益計算書の営業外費用に計上しております。
3. 減損処理の判断に係る基準は次のとおりです。
- 有価証券の時価が、下記条件に合致する場合、時価が著しく下落したものと判断し、回復可能性判断基準とその他時価に影響する諸要因を検討し、時価が回復すると合理的に判断できる場合を除いて減損処理を行う。
- ①評価日において時価が簿価に対して50%以上下落した場合
- ②評価日において時価が簿価に対して30%以上下落しており、かつ評価日以前3ヶ月間の平均時価が簿価に対して30%以上下落している場合
- 回復可能性判断基準
- 有価証券の発行会社が債務超過である場合、または2期連続経常損失を計上している場合は、回復可能性が無いものとして減損処理を行う。

販売の状況

（単位：百万円）

区分 \ 期別	前第3四半期累計期間 (自平成19年4月1日 至平成19年12月31日)	当第3四半期累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)
パソコンソフト	833	686
家庭用ビデオゲームソフト	14,072	12,773
オンライン課金・モバイル	2,262	4,304
出版	792	476
CD等	414	404
ロイヤリティ	756	574
その他	885	961
合計	20,017	20,181