

平成23年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成22年11月5日

上場取引所 大

上場会社名 株式会社 日本一ソフトウェア  
 コード番号 3851 URL <http://www.nippon1.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役会長

(氏名) 北角浩一

問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理部長

(氏名) 世古哲久

TEL 058-371-7275

四半期報告書提出予定日 平成22年11月11日

配当支払開始予定日

未定

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第2四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22年9月30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	%
23年3月期第2四半期	695	△28.4	10	△74.8	△0	—	△38	—
22年3月期第2四半期	971	△6.0	40	△60.0	49	△55.5	21	△60.9

	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
23年3月期第2四半期	△1,851.20	—
22年3月期第2四半期	1,025.37	1,020.02

(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
23年3月期第2四半期	1,811	686	37.9	32,742.41
22年3月期	2,020	764	37.8	36,562.65

(参考) 自己資本 23年3月期第2四半期 686百万円 22年3月期 764百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
22年3月期	—	—	—	200.00	200.00
23年3月期	—	—	—	—	—
23年3月期(予想)	—	—	—	200.00	200.00

(注)当四半期における配当予想の修正有無 無

3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日～平成23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	2,086	△1.7	41	—	34	—	16	—	813.18

(注)当四半期における業績予想の修正有無 無

4. その他（詳細は、[添付資料]P.4「その他」をご覧ください。）

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 無

新規 一社（社名 ）、除外 一社（社名 ）

（注）当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 有

（注）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の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 無

（注）「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、表示方法等の変更の有無となります。

(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) 23年3月期2Q 21,252株 22年3月期 21,192株

② 期末自己株式数 23年3月期2Q 290株 22年3月期 290株

③ 期中平均株式数(四半期累計) 23年3月期2Q 20,946株 22年3月期2Q 20,898株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績予想等の将来に関する記述は、当社が本資料公表日現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。

業績予想の前提となる過程及び業績予想のご利用にあたっての注意事項については、4ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報 .....	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報 .....	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報 .....	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	4
2. その他の情報 .....	4
(1) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要 .....	4
(2) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要 .....	4
3. 四半期連結財務諸表 .....	5
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	5
(2) 四半期連結損益計算書 .....	7
(第2四半期連結累計期間) .....	7
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	8
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	9
(5) セグメント情報 .....	9
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	11

## 1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

### (1) 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、企業業績の改善や海外市場の回復により緩やかな回復基調となったものの、欧州を中心とする金融不安、為替レートの急激な変動等により、依然として景気の下振れリスクは高く、先行きの不透明な状況が続いております。

当社が属しておりますゲーム業界におきましても、消費者の低価格志向や購買基準の厳格化等により、厳しい事業環境が続いております。

コンシューマゲーム業界におきましては、現行の家庭用ゲーム機の買い替え需要が一服するとともに、次世代ゲーム機の発表が行われたことでソフトウェア、ハードウェアともに買い控え傾向が強まり、業界全体の市場規模は縮小いたしました。モバイルゲーム業界におきましては、SNSのオープン化、スマートフォンの普及が急速に進んだことで、プラットフォームの選別が重要になるとともに、基本料金無料や従量課金方式のカジュアルゲームが浸透し、月額課金型サイトとの競争が激しさを増すなど、各社とも新しいビジネスモデルを模索する状況となりました。アミューズメント業界におきましては、家庭用ゲーム機・携帯電話等の情報端末の高機能化、消費低迷等の影響により、集客力が低迷する厳しい状況が続いております。

このような状況のなかで、当社グループにおきましては、コンシューマ事業では、国内において4タイトル、海外において他社ライセンス商品を含む7タイトルを発売いたしました。モバイル事業におきましては、総合ゲームサイト及びアドベンチャーゲーム専用ゲームサイトの運営を継続するとともに、今後の拡大が見込まれるスマートフォン市場へのアプリケーションの投入を行ってまいりました。アミューズメント事業におきましては、アミューズメント施設の運営等を行い、イベントの開催等により集客率の向上を図ってまいりました。その他事業におきましては、オンラインショップの運営、グッズの製作・販売等を行うとともに、当社コンテンツのマルチユースを図るため、異業種とのコラボレーション戦略を進めてまいりました。

その結果、当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高695,983千円（前年同期比28.4%減）、営業利益10,283千円（前年同期比74.8%減）、経常損失864千円（前年同期は49,070千円の経常利益）、四半期純損失38,775千円（前年同期は21,428千円の四半期純利益）となりました。

セグメント別の業績は、以下の通りです。

### (コンシューマ事業)

コンシューマ事業におきましては、国内外合わせ全11タイトルの発売を行いました。

国内市場においては、PlayStation Portable専用ソフトとして、『セカンドノベル～彼女の夏、15分の記憶～』、『BLUE ROSES ～妖精と青い瞳の戦士たち～』、『DOT DEFENCE』（ダウンロード版）等の4本を発売し、ブランド力の強化と顧客層の拡大を図ってまいりました。また、当事業年度決算期に発売を予定している当社の主力タイトル『魔界戦記ディスガイア4』について、雑誌やイベント等においてプロモーション活動を行い、商品の認知度を向上させるための広報施策を展開してまいりました。

海外市場においては、北米市場向けにPlayStation Portable専用ソフトとして『Disgaea Infinite』（邦題：『ディスガイア インフィニット』）、『ClaDun: This is an RPG!』（邦題：『クラシックダンジョン ～扶翼の魔装陣～』）等の3タイトルを発売し、PlayStation 3専用ソフトとして『Atelier Rorona: The Alchemist of Arland』（邦題：『ロロナのアトリエ～アーランドの錬金術士～』）等の2タイトルを発売、Wii専用ソフトとして『Viral Survival』（邦題：『peakvox escape virus』）を発売いたしました。欧州市場向けには、『Sakura Wars: So Long, My Love』（邦題：『サクラ大戦V～さらば愛しき人よ～』、PlayStation 2用・Wii用ソフト）等の4タイトル（うち3タイトルは北米市場での発売タイトルと重複）を発売し、当社グループのブランド価値の向上に努めてまいりました。

その結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高634,910千円、営業利益102,900千円となりました。

### (モバイル事業)

モバイル事業におきましては、前期に引き続き、総合ゲームサイト「日本一GAMES」およびアドベンチャーゲーム専用サイト「日本一アドベンチャー」を運営し、『魔界学園ディスガイア』等の携帯電話向けゲームアプリ、着うた等のデジタルコンテンツを配信してまいりました。また、拡大するスマートフォン市場への対応として、iPhone・iPad向けに当社の人気コンテンツである『流行り神』の電子書籍版『現代異聞 流行り神』を配信いたしました。その他、当期の配信を予定しております『魔界戦記ディスガイア』を題材としたスマートフォン向けアプリの開発やAndroid端末への参入に向けた開発体制の強化にも注力してまいりました。

その結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高15,147千円、営業利益5,622千円となりました。

(アミューズメント事業)

アミューズメント事業におきましては、アミューズメント施設の運営を中心に事業を展開してまいりました。具体的には、アミューズメント施設2店舗の運営を行ったほか、地域の催事への出展や集客率向上のための広告配布等を展開し、当社の認知度の向上を図ってまいりました。

その結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高21,728千円、営業損失4,215千円となりました。

(その他事業)

その他事業におきましては、国内外におけるオンラインショップの運営、グッズ販売等を行ってまいりました。国内市場においては、『魔界戦記ディスガイア』シリーズをはじめとする当社ライセンス商品に関連したグッズの製作・販売を行いました。海外市場においては、国内でも人気を博したアニメ『Toradora!』（邦題：『とらドラ!』）、『PERSONA -trinity soul-』（邦題：『ペルソナ ～トリニティ・ソウル～』）の2タイトルについてDVDのリリースを行い、ゲーム販売に並ぶ新たな収益源の創出に努めてまいりました。

また、シール付き菓子『ビックリマン』の新シリーズ「漢熟霸王」のキャラクターデザインにおいて『魔界戦記ディスガイア』とのコラボレーションを行うなど、異業種との共同企画にも注力してまいりました。

その結果、当事業における当第2四半期連結累計期間の業績は、売上高24,196千円、営業損失2,077千円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

① 資産、負債及び純資産の状況

(資産の部)

当第2四半期連結会計期間末における総資産は1,811,485千円となり、前連結会計年度末に比べ208,859千円の減少となりました。

主な流動資産の増減は、現金及び預金の減少（前連結会計年度末に比べ115,340千円の減少）、受取手形及び売掛金の減少（前連結会計年度末に比べ、209,670千円の減少）等によるものであります。

主な固定資産の増減は、投資有価証券の増加（前連結会計年度末に比べ22,253千円の増加）等によるものであります。

(負債の部)

当第2四半期連結会計期間末における負債は1,125,139千円となり、前連結会計年度末に比べ130,973千円の減少となりました。

主な流動負債の増減は、買掛金の減少（前連結会計年度末に比べ55,583千円の減少）等によるものであります。

主な固定負債の増減は、長期借入金の減少（前連結会計年度末に比べ51,004千円の減少）等によるものであります。

(純資産の部)

当第2四半期連結会計期間末における純資産は686,346千円となり、前連結会計年度末に比べ77,886千円の減少となりました。

主な純資産の増減は、利益剰余金の減少等によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物（以下「資金」という。）は410,752千円となり、前連結会計年度末に比べ115,340千円の減少となりました。

当第2四半期連結会計期間における各キャッシュ・フローの状況は次のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は10,395千円となりました。これは主に、税金等調整前四半期純損失17,997千円、売上債権の減少額197,070千円、たな卸資産の増加額111,506千円、仕入債務の減少額47,857千円、法人税等の支払額14,564千円等があったことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は51,471千円となりました。これは主に、有形固定資産の取得による支出10,821千円、投資有価証券の取得による支出40,421千円等によるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果使用した資金は53,484千円となりました。これは主に、長期借入金の返済による支出51,004千円等によるものであります。

### (3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成23年3月期の通期業績見通しにつきましては、当期第2四半期連結累計期間の業績は当初業績予想に比べ順調に推移しておりますが、当期第4四半期に発売を予定している、当期主力タイトル『魔界戦記ディスガイア4』などの商品の販売動向は、いまだ不確定な要素を含んでおります。従いまして、平成22年5月14日に公表いたしました当期通期業績予想を変更しておりません。今後の業績動向を踏まえ、修正が必要と判断した場合には速やかに開示いたします。

平成23年3月期の連結業績予想は以下のとおりであります。

売上高	2,086,135千円（前期比1.7%減）
営業利益	41,364千円（前期は235,291千円の営業損失）
経常利益	34,584千円（前期は232,780千円の経常損失）
当期純利益	16,997千円（前期は332,880千円の当期純損失）

#### 業績予想に関する留意事項

本資料に掲載されている業績予想等の将来に関する記述は、本資料公表日現在の将来に関する前提・見通し・計画に基づく予測が含まれています。今後の経済情勢・市場の変動等に関わるリスクや不確定要因により、実際の業績は業績予想と大きく異なる可能性があることをご承知おきください。

## 2. その他の情報

### (1) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

#### 1. 簡便な会計処理

定率法を採用している固定資産については、連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分して算定する方法によっております。

#### 2. 特有の会計処理の概要

税金費用については、海外連結子会社については、当第1四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。なお、法人税等調整額は、法人税等に含めて表示しております。

### (2) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

#### 資産除去債務に関する会計基準の適用

当第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」（企業会計基準第18号 平成20年3月31日）及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第21号 平成20年3月31日）を適用しております。

なお、この変更に伴う損益に与える影響はありません。

3. 四半期連結財務諸表  
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	410,752	526,092
受取手形及び売掛金	250,633	460,304
商品及び製品	26,276	28,072
仕掛品	173,662	83,568
繰延税金資産	38,054	42,240
その他	50,108	24,268
流動資産合計	949,487	1,164,546
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	379,271	390,246
機械装置及び運搬具（純額）	2,382	3,247
土地	172,746	172,746
その他（純額）	44,754	43,202
有形固定資産合計	599,155	609,443
無形固定資産		
のれん	15,935	20,770
その他	21,377	23,689
無形固定資産合計	37,313	44,459
投資その他の資産		
投資有価証券	198,717	176,463
その他	26,811	43,231
貸倒引当金	—	△17,800
投資その他の資産合計	225,529	201,894
固定資産合計	861,997	855,797
資産合計	1,811,485	2,020,344

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成22年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	76,597	132,180
短期借入金	589,600	590,000
1年内返済予定の長期借入金	40,008	40,008
未払金	48,007	64,639
未払法人税等	20,140	18,197
賞与引当金	27,899	26,770
売上値引引当金	73,559	84,912
その他	39,016	39,595
流動負債合計	914,829	996,305
固定負債		
長期借入金	202,420	253,424
退職給付引当金	7,704	5,701
その他	185	681
固定負債合計	210,309	259,806
負債合計	1,125,139	1,256,112
純資産の部		
株主資本		
資本金	241,910	240,860
資本剰余金	231,910	230,860
利益剰余金	324,671	367,615
自己株式	△16,870	△16,870
株主資本合計	781,620	822,464
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△8,449	△4,099
為替換算調整勘定	△86,824	△54,132
評価・換算差額等合計	△95,274	△58,231
純資産合計	686,346	764,232
負債純資産合計	1,811,485	2,020,344

(2) 四半期連結損益計算書  
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
売上高	971,434	695,983
売上原価	537,922	314,208
売上総利益	433,512	381,774
販売費及び一般管理費	392,656	371,490
営業利益	40,856	10,283
営業外収益		
受取利息	2,174	1,108
受取配当金	430	1,716
為替差益	9,159	—
その他	2,627	2,547
営業外収益合計	14,391	5,372
営業外費用		
支払利息	5,121	4,389
為替差損	—	11,797
その他	1,056	333
営業外費用合計	6,177	16,520
経常利益又は経常損失(△)	49,070	△864
特別利益		
債務免除益	—	3,990
特別利益合計	—	3,990
特別損失		
投資有価証券評価損	4,842	—
開発中止損失	—	21,122
特別損失合計	4,842	21,122
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	44,228	△17,997
法人税等	22,799	20,777
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	—	△38,775
四半期純利益又は四半期純損失(△)	21,428	△38,775

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30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又は税金等調整前四半期純損失(△)	44,228	△17,997
減価償却費	35,420	25,933
のれん償却額	3,462	4,834
賞与引当金の増減額(△は減少)	14,210	1,672
売上引当金の増減額(△は減少)	22,021	△3,115
退職給付引当金の増減額(△は減少)	1,353	2,002
受取利息及び受取配当金	△2,604	△2,824
支払利息	5,121	4,389
為替差損益(△は益)	△6,797	907
債務免除益	—	△3,990
開発中止損失	—	21,122
投資有価証券評価損益(△は益)	4,842	—
売上債権の増減額(△は増加)	178,568	197,070
たな卸資産の増減額(△は増加)	△202,206	△111,506
仕入債務の増減額(△は減少)	△9,384	△47,857
その他	54,832	△44,041
小計	143,068	26,599
利息及び配当金の受取額	2,757	2,778
利息の支払額	△5,260	△4,417
法人税等の支払額	△25,579	△14,564
営業活動によるキャッシュ・フロー	114,985	10,395
<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	△19,673	△10,821
有形固定資産の売却による収入	—	133
無形固定資産の取得による支出	△9,869	△3,085
投資有価証券の取得による支出	△99,856	△40,421
投資有価証券の売却による収入	42,936	4,700
その他	△4,397	△1,977
投資活動によるキャッシュ・フロー	△90,861	△51,471
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△45,000	△400
長期借入金の返済による支出	△20,004	△51,004
株式の発行による収入	50	2,100
配当金の支払額	△4,179	△4,180
財務活動によるキャッシュ・フロー	△69,133	△53,484
現金及び現金同等物に係る換算差額	△24,659	△20,779
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△69,668	△115,340
現金及び現金同等物の期首残高	472,801	526,092
現金及び現金同等物の四半期末残高	403,133	410,752

## (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2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日）

	コンシューマ事業 (千円)	モバイル事業 (千円)	アミューズメント事業 (千円)	その他事業 (千円)	計 (千円)	消去又は 全社 (千円)	連結 (千円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	904,072	23,422	24,458	19,481	971,434	—	971,434
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	904,072	23,422	24,458	19,481	971,434	—	971,434
営業利益又は営業損失（△）	140,896	△421	△13,940	10,617	137,152	(96,296)	40,856

## (注) 1. 事業区分の方法

事業は、製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

事業区分	主要製品
コンシューマ事業	PlayStation専用ゲームソフト、PlayStation 2専用ゲームソフト、PlayStation Portable専用ゲームソフト、PlayStation 3専用ゲームソフト、ニンテンドーDS専用ゲームソフト、Wii専用ゲームソフト
モバイル事業	携帯電話用コンテンツ
アミューズメント事業	業務用アーケードゲーム機器、アミューズメント施設運営
その他事業	関連グッズ、関連攻略本

〔所在地別セグメント情報〕

前第2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日）

	日本（千円）	北米（千円）	計（千円）	消去又は全社 (千円)	連結（千円）
売上高					
(1) 外部顧客に対する売上高	531,028	440,406	971,434	—	971,434
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	38,505	1,462	39,967	(39,967)	—
計	569,534	441,868	1,011,402	(39,967)	971,434
営業利益	86,511	50,641	137,152	(96,296)	40,856

(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. 本邦以外の区分に属する主な国又は地域

北米・・・米国

〔海外売上高〕

前第2四半期連結累計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日）

	北米	欧州	計
I 海外売上高（千円）	359,272	81,133	440,406
II 連結売上高（千円）	—	—	971,434
III 連結売上高に占める海外売上高の割合（％）	37.0	8.4	45.3

（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. 本邦以外の区分に属する主な国又は地域

北米・・・米国

欧州・・・イギリス、フランス

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。

〔セグメント情報〕

1. 報告セグメントの概要

当社の報告セグメントは、当社の構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行う対象となっているものであります。

当社グループは、コンシューマ事業、モバイル事業、アミューズメント事業、その他事業を営んでおり、取り扱う製品・サービスによって、当社及び当社の連結子会社を設置し、国内及び海外の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

したがって、当社グループは、製品・サービスを基礎とした事業別のセグメントから構成されており、「コンシューマ事業」、「モバイル事業」、「アミューズメント事業」及び「その他事業」の4つを報告セグメントとしております。なお、各報告セグメントに含まれる主要品目は、以下のとおりであります。

事業区分	主要製品
コンシューマ事業	PlayStation専用ゲームソフト、PlayStation 2専用ゲームソフト、PlayStation Portable専用ゲームソフト、PlayStation 3専用ゲームソフト、ニンテンドーDS専用ゲームソフト、Wii専用ゲームソフト
モバイル事業	携帯電話用コンテンツ
アミューズメント事業	業務用アーケードゲーム機器、アミューズメント施設運営
その他事業	関連グッズ、関連攻略本

2. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

当第2四半期連結累計期間（自平成22年4月1日 至平成22年9月30日）

（単位：千円）

	報告セグメント					調整額 (注) 1	四半期連結 損益計算書 計上額
	コンシューマ事業	モバイル事業	アミューズメント事業	その他事業	合計		
売上高							
外部顧客への売上高	634,910	15,147	21,728	24,196	695,983	—	695,983
セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	634,910	15,147	21,728	24,196	695,983	—	695,983
セグメント利益又はセグメント損失（△）	102,900	5,622	△4,215	△2,077	102,229	(91,946)	10,283

(注) 1. セグメント利益の調整額91,946千円は当社管理部門に係わる費用であります。

2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

(追加情報)

当第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」（企業会計基準第17号 平成21年3月27日）及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日）を適用しております。

(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。