



平成23年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年2月2日

上場会社名 株式会社カプコン 上場取引所 東・大  
 コード番号 9697 URL <http://www.capcom.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 辻本 春弘  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 (氏名) 小田 民雄 TEL (06)6920-3605  
 四半期報告書提出予定日 平成23年2月4日 配当支払開始予定日 —  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 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3四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22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	%
23年3月期第3四半期	70,773	41.6	12,769	165.1	11,303	135.7	6,836	294.8
22年3月期第3四半期	49,987	5.9	4,817	84.3	4,795	127.5	1,731	865.9

	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3四半期	115	71	—	—
22年3月期第3四半期	28	32	28	25

(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3四半期	91,144		56,683		62.2	959	34	
22年3月期	86,621		53,956		62.3	913	18	

(参考) 自己資本 23年3月期第3四半期 56,683百万円 22年3月期 53,956百万円

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
22年3月期	—	—	15	00	—	—
23年3月期	—	—	15	00	—	—
23年3月期(予想)	—	—	—	—	20	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	91,000	36.2	13,000	132.7	11,000	98.9	6,500	199.9	110	01

(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】4ページ「その他の情報」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

(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3Q	67,723,244株	22年3月期	67,723,244株
23年3月期3Q	8,637,532株	22年3月期	8,636,412株
23年3月期3Q	59,086,360株	22年3月期3Q	61,152,306株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 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見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報およ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条件および業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信（添付資料）3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	3
2.	その他の情報	4
	(1) 重要な子会社の異動の概要	4
	(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	4
	(3) 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
	(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	10
	(5) セグメント情報	10
	(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	10
4.	(参考) セグメント情報等	11
	(1) (参考) 事業の種類別セグメント情報	11
	(2) (参考) 所在地別セグメント情報	11
	(3) (参考) 海外売上高	12

## 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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、個人消費は堅調に推移いたしましたものの、長引く円高に伴う輸出の鈍化や雇用情勢の低迷などにより、景気は一進一退ながら踊り場状態が続きました。

当業界におきましては、少子高齢化や娯楽の多様化に加え、けん引ソフトの不足などにより事業環境が軟調に推移する中、高機能携帯電話（スマートフォン）や多機能情報端末等のゲーム専用機以外で利用者が交流しながら楽しめるソーシャルゲームが急成長するなど、地殻変動の兆しが出てまいりました。

こうした状況のもと、当社は年末商戦の本命タイトル「モンスターハンターポータブル3rd」（プレイステーション・ポータブル用）が発売を鶴首したユーザーの圧倒的支持により、初日から好調なスタートを切るなど快進撃を続けたほか、海外で強みを発揮している「デッドライジング2」（プレイステーション3、Xbox 360用）も堅調に推移いたしました。

また、高機能携帯電話（スマートフォン）の勃興など環境の変化に対応するため、コア・コンピタンス（中核的競争力）である開発部門の再構築を推し進めるとともに、オンラインゲームや海外向けのゲーム開発に注力し、市場動向に対応した経営展開を図ってまいりました。

加えて、収益源の多角化を図るため、株式会社ディー・エヌ・エー運営の「モバゲータウン」への配信を皮切りに、市場規模が大きい海外市場の開拓を目指して、アイフォーン/アイポッド・タッチ向けに全世界で5億人の利用者を有する米国のフェイスブックと連動したソーシャルゲームの供給を開始いたしました。

一方、当社の看板タイトル「バイオハザード」を題材にしたハリウッド映画「バイオハザードIV アフターライフ」が昨秋全世界で同時公開され、知名度の向上やブランド価値の増大など副次的効果をもたらしました。

この結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高707億73百万円（前年同期比41.6%増）、営業利益127億69百万円（前年同期比165.1%増）、経常利益113億3百万円（前年同期比135.7%増）、四半期純利益は68億36百万円（前年同期比294.8%増）と大幅な増収増益になりました。

## セグメントの状況

## ①コンシューマ・オンラインゲーム事業

当事業におきましては、昨年12月1日の発売初日に全国で長蛇の列ができた目玉タイトル「モンスターハンターポータブル3rd」（プレイステーション・ポータブル用）の出荷本数が400万本を突破するなど、年末商戦の主役に躍り出たほか、海外に照準を合わせた大型ソフト「デッドライジング2」（プレイステーション3、Xbox 360用）も安定したファン層により、出荷本数が200万本を超えるヒットとなりました。

また、「スーパーストリートファイターIV」（プレイステーション3、Xbox 360用）が欧米を中心に160万本を出荷するとともに、人気が定着したシリーズ最新作「戦国BASARA3」（プレイステーション3、Wii用）も手堅く伸ばしたほか、「モンスターハンター」シリーズの派生ソフト「モンハン日記 ぽかぽかアイルー村」（プレイステーション・ポータブル用）も人気キャラクターの「アイルー」がユーザーを魅了するなど、スマッシュヒットを放ちました。

加えて、海外向け有力タイトル「ロスト プラネット 2」（プレイステーション3、Xbox 360用）が計画は下回りましたが、150万本を出荷したことにより当該期間において4作品のミリオンタイトルを輩出することができました。

他方、オンライン専用ゲーム「モンスターハンター フロンティア オンライン」（パソコン用、Xbox 360用）も健闘し、好調裡に推移いたしました。

この結果、売上高は540億57百万円、営業利益129億41百万円となりました。

## ②モバイルコンテンツ事業

当事業におきましては、携帯電話との親和性が高いソーシャルゲームが急成長する環境下、携帯電話用交流サイト「モバゲータウン」向けに配信した「モンハン日記 モバイルアイルー村」の会員数が100万人を突破するなど、多様な新規ユーザーを獲得いたしました。

また、アイパッド向けに配信を開始した「バイオハザード 4 アイパッド エディション」のダウンロード数が増加したほか、アイフォーン/アイポッド・タッチ向けに「ゴースト トリック」や「魔界村 騎士列伝II」等の多彩なコンテンツを提供するとともに、前期に投入した「ストリートファイターIV」や「逆転裁判－蘇る逆転－」も計画どおり推移いたしました。

一方、海外展開として米国のフェイスブックと連動して配信をスタートした「ザ・スマーフス・ヴィレッジ」が予想を大幅に上回る会員数を獲得するなど、ポジティブ・サプライズとなりました。

この結果、売上高は23億83百万円、営業利益4億72百万円となりました。

③アミューズメント施設事業

当事業におきましては、「ゲームの日」(毎年11月23日)におけるファン感謝祭の実施など、業界を挙げて市場の活性化に注力する状況下、多彩なイベント開催や店舗のリニューアル、サービスデーの実施など顧客志向に立った集客展開に努めてまいりました。

また、女性やファミリー層の拡大を図るとともに、投資抑制やコストの削減等、市場環境に対応した効率的な店舗運営により収益力アップに取り組んでまいりました。

当該期間は不採算店1店舗を閉鎖いたしましたので、施設数は37店舗となりました。

この結果、売上高は87億27百万円、営業利益9億38百万円となりました。

④アミューズメント機器事業

当事業におきましては、業務用機器は市況環境が軟調に推移する中、ビデオゲーム機「スーパーストリートファイターIV アーケードエディション」が計画どおり推移いたしました。リピーター商品主体の営業展開を余儀なくされたため、商材不足の影響は避けられませんでした。

他方、コスト削減など事業全般にわたる合理化を推し進めた結果、採算性は改善いたしました。

また、遊技機向け関連機器は、前期発売の「新鬼武者」が息の長い売行きを示したことにより、収益向上に寄与いたしました。

この結果、売上高は28億49百万円となり、営業利益は4億44百万円となりました。

⑤その他

その他事業につきましては、主なものはキャラクター関連のライセンス事業で、売上高は27億56百万円、営業利益9億6百万円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

資産につきましては、前連結会計年度末に比べ45億22百万円増加し911億44百万円となりました。主な増加は、受取手形及び売掛金98億3百万円であり、主な減少は、現金及び預金30億37百万円およびゲームソフト仕掛品21億16百万円によるものであります。

負債につきましては、前連結会計年度末に比べ17億96百万円増加し344億61百万円となりました。主な増加は、未払法人税等43億30百万円、長期借入金25億36百万円および支払手形及び買掛金14億27百万円であり、主な減少は、短期借入金84億99百万円によるものであります。

純資産につきましては、前連結会計年度末に比べ27億26百万円増加し566億83百万円となりました。主な増加は、四半期純利益68億36百万円であり、主な減少は、剰余金の配当20億68百万円および為替換算調整勘定(海外連結子会社等の純資産の為替換算に係るもの)の変動20億29百万円であります。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

平成22年5月7日に公表しました平成23年3月期の連結業績予想につきましては、平成22年10月4日に修正を行っております。詳細については、平成22年10月4日発表の「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

## 2. その他の情報

### (1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

### (2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

#### ①一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第3四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

#### ②棚卸資産の評価方法

当第3四半期連結会計期間末の棚卸高の算出に関しては、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算出する方法によっております。また、棚卸資産の簿価切り下げに関しては、収益性の低下が明らかなものについてのみ正味売却価額を見積り、簿価切り下げを行う方法によっております。

#### ③法人税等ならびに繰延税金資産および繰延税金負債の算定方法

当社の法人税等の納付額の算定に関しては、加味する加減算項目や税額控除項目を重要なものに限定する方法によっております。繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等および一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められるので、前連結会計年度において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。連結子会社の税金費用に関しては、当第3四半期連結累計期間を含む連結会計年度の税金等調整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、税金等調整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。

### (3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

#### ①「資産除去債務に関する会計基準」等の適用

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）および「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。

これにより、営業利益および経常利益はそれぞれ25百万円減少し、税金等調整前四半期純利益は229百万円減少しております。

#### ②「持分法に関する会計基準」および「持分法適用関連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、「持分法に関する会計基準」（企業会計基準第16号 平成20年3月10日公表分）および「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」（実務対応報告第24号 平成20年3月10日）を適用しております。

この適用による損益への影響はありません。

#### ③「企業結合に関する会計基準」等の適用

当第3四半期連結会計期間より、「企業結合に関する会計基準」（企業会計基準第21号 平成20年12月26日）、「連結財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第22号 平成20年12月26日）、「『研究開発費等に係る会計基準』の一部改正」（企業会計基準第23号 平成20年12月26日）、「事業分離等に関する会計基準」（企業会計基準第7号 平成20年12月26日）、「持分法に関する会計基準」（企業会計基準第16号 平成20年12月26日公表分）、「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」（企業会計基準適用指針第10号 平成20年12月26日）を適用しております。

3. 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22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22年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	26,828	29,865
受取手形及び売掛金	16,092	6,288
商品及び製品	1,110	849
仕掛品	458	183
原材料及び貯蔵品	928	1,698
ゲームソフト仕掛品	12,217	14,333
その他	8,212	8,132
貸倒引当金	△67	△48
流動資産合計	65,780	61,303
固定資産		
有形固定資産	14,063	14,049
無形固定資産		
のれん	478	179
その他	3,586	3,048
無形固定資産合計	4,064	3,227
投資その他の資産		
その他	8,207	9,060
貸倒引当金	△972	△1,019
投資その他の資産合計	7,235	8,040
固定資産合計	25,363	25,318
資産合計	91,144	86,621
<b>負債の部</b>		
流動負債		
支払手形及び買掛金	4,904	3,477
短期借入金	4,711	13,211
未払法人税等	4,993	663
賞与引当金	993	1,318
返品調整引当金	105	90
その他	7,997	6,451
流動負債合計	23,706	25,211
固定負債		
長期借入金	6,892	4,355
退職給付引当金	1,533	1,388
その他	2,329	1,708
固定負債合計	10,754	7,453
負債合計	34,461	32,665

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成22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22年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	33,239	33,239
資本剰余金	21,328	21,328
利益剰余金	22,031	17,262
自己株式	△13,142	△13,141
株主資本合計	63,456	58,689
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	8	19
為替換算調整勘定	△6,781	△4,752
評価・換算差額等合計	△6,773	△4,732
純資産合計	56,683	53,956
負債純資産合計	91,144	86,621



(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21年4月1日 至平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)
売上高	49,987	70,773
売上原価	30,655	42,132
売上総利益	19,332	28,641
返品調整引当金戻入額	77	—
返品調整引当金繰入額	—	14
差引売上総利益	19,409	28,626
販売費及び一般管理費	14,592	15,856
営業利益	4,817	12,769
営業外収益		
受取利息	253	106
受取配当金	19	19
その他	146	62
営業外収益合計	419	188
営業外費用		
支払利息	124	116
貸倒引当金繰入額	2	—
支払手数料	108	—
為替差損	40	1,462
店舗閉鎖損失	125	—
その他	38	76
営業外費用合計	441	1,655
経常利益	4,795	11,303
特別利益		
固定資産売却益	—	1
貸倒引当金戻入額	29	24
投資有価証券売却益	—	2
その他	—	4
特別利益合計	29	33
特別損失		
固定資産除売却損	74	17
投資有価証券評価損	—	257
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	204
減損損失	166	—
事業再編損	4,092	—
その他	—	1
特別損失合計	4,333	481
税金等調整前四半期純利益	491	10,855
法人税、住民税及び事業税	1,041	4,974
過年度法人税等	△1,763	—
法人税等調整額	△518	△955
法人税等合計	△1,240	4,018
少数株主損益調整前四半期純利益	—	6,836
四半期純利益	1,731	6,836

## (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21年4月1日 至平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22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	491	10,855
減価償却費	2,447	2,335
減損損失	166	—
のれん償却額	183	164
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△152	△22
受取利息及び受取配当金	△273	△126
支払利息	124	116
為替差損益(△は益)	113	1,456
固定資産除売却損益(△は益)	74	16
投資有価証券売却損益(△は益)	—	△2
投資有価証券評価損益(△は益)	—	257
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	204
事業再編損失	4,092	—
売上債権の増減額(△は増加)	23,310	△9,983
たな卸資産の増減額(△は増加)	299	170
ゲームソフト仕掛品の増減額(△は増加)	△5,288	1,875
仕入債務の増減額(△は減少)	△5,840	1,548
その他の流動負債の増減額(△は減少)	△1,563	2,135
その他	△943	194
小計	17,241	11,196
利息及び配当金の受取額	273	126
利息の支払額	△124	△115
訴訟関連損失の支払額	—	△161
法人税等の支払額	△2,546	△570
営業活動によるキャッシュ・フロー	14,845	10,474
<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	△1,213	△1,311
有形固定資産の売却による収入	0	1
無形固定資産の取得による支出	△250	△476
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△488
その他	351	365
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,111	△1,909

(単位：百万円)

	前第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)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の返済による支出	△5,055	△8,500
長期借入れによる収入	—	3,000
長期借入金の返済による支出	△463	△463
自己株式の取得による支出	△2,704	△1
自己株式の売却による収入	0	0
配当金の支払額	△1,832	△2,067
その他	△367	△464
財務活動によるキャッシュ・フロー	△10,423	△8,496
現金及び現金同等物に係る換算差額	△643	△3,055
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	2,666	△2,986
現金及び現金同等物の期首残高	28,611	29,815
現金及び現金同等物の四半期末残高	31,278	26,828

## (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

## 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およ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。

当社は、取り扱う製品・サービスについての国内および海外の包括的な戦略を立案する複数の事業統括を設置し、事業活動を展開しております。

したがって、当社は、事業統括を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「コンシューマ・オンラインゲーム事業」、「モバイルコンテンツ事業」、「アミューズメント施設事業」および「アミューズメント機器事業」の4つを報告セグメントとしております。

「コンシューマ・オンラインゲーム事業」は、ユーザー向けのゲームの開発・販売をしております。「モバイルコンテンツ事業」は、モバイル向けコンテンツの開発・販売をしております。「アミューズメント施設事業」は、ゲーム機を設置した店舗の運営をしております。「アミューズメント機器事業」は、店舗運営業者等に販売するゲーム機や遊技機等を製造・販売しております。

## 2 報告セグメントごとの売上高及び利益の金額に関する情報

当第3四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)

(単位：百万円)

	報告セグメント					その他 (注1)	合計	調整額 (注2)	四半期 連結損益 計算書 計上額 (注3)
	コンシューマ ・オンライン ゲーム	モバイル コンテンツ	アミューズ メント施設	アミューズ メント機器	計				
売上高									
外部顧客への売上高	54,057	2,383	8,727	2,849	68,016	2,756	70,773	—	70,773
セグメント間の内部 売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	—	—	—
計	54,057	2,383	8,727	2,849	68,016	2,756	70,773	—	70,773
セグメント損益	12,941	472	938	444	14,796	906	15,702	△2,933	12,769

(注) 1 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、キャラクターコンテンツ事業等を含んでおります。

2 セグメント損益の調整額△2,933百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△2,933百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3 セグメント損益は、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。

## (追加情報)

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)および「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

当第3四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)

該当事項はありません。

4. (参考) セグメント情報等

(1) (参考) 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21年4月1日 至 平成21年12月31日)

	コンシューマ用ゲームソフト事業 (百万円)	アミューズメント施設運営事業 (百万円)	業務用機器販売事業 (百万円)	コンテンツエクспанション事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去 または 全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益								
売上高								
(1) 外部顧客に対する売上高	33,426	8,935	2,012	3,385	2,227	49,987	—	49,987
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	—	—	—	—	—	—	(—)	—
計	33,426	8,935	2,012	3,385	2,227	49,987	(—)	49,987
営業利益または営業損失(△)	6,994	448	△63	△299	897	7,977	(3,160)	4,817

(2) (参考) 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)	その他の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	36,574	7,472	5,315	625	49,987	—	49,987
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	4,183	832	70	36	5,122	(5,122)	—
計	40,758	8,304	5,386	661	55,110	(5,122)	49,987
営業利益または営業損失(△)	9,095	△1,191	△67	112	7,949	(3,131)	4,817

当第3四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	その他の地域 (百万円)	計 (百万円)	消去 または全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高および営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	50,990	11,647	6,960	1,174	70,773	—	70,773
(2) セグメント間の内部売上高または振替高	5,972	4,448	130	32	10,583	(10,583)	—
計	56,963	16,096	7,090	1,206	81,357	(10,583)	70,773
営業利益	14,427	1,212	373	304	16,317	(3,547)	12,769

(3) (参考) 海外売上高

前第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	その他の地域	計
I 海外売上高(百万円)	7,740	4,728	1,610	14,078
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	49,987
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	15.5	9.5	3.2	28.2

当第3四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)

	北米	欧州	その他の地域	計
I 海外売上高(百万円)	12,965	6,339	2,100	21,405
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	70,773
III 連結売上高に占める 海外売上高の割合(%)	18.3	9.0	3.0	30.2