

(セグメント情報等)

(事業の種類別セグメント情報)

前連結会計年度(自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)

|                                  | コンシューマ用ゲームソフト事業<br>(百万円) | アミューズメント施設運営事業<br>(百万円) | 業務用機器販売事業<br>(百万円) | コンテンツエクスパンション事業<br>(百万円) | その他事業<br>(百万円) | 計<br>(百万円) | 消去<br>または<br>全社<br>(百万円) | 連結<br>(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                  | 44,015                   | 11,985                  | 2,280              | 5,819                    | 2,736          | 66,837     | (—)                      | 66,837      |
| (2) セグメント間の内部売上高または振替高           | —                        | —                       | —                  | —                        | —              | —          | (—)                      | —           |
| 計                                | 44,015                   | 11,985                  | 2,280              | 5,819                    | 2,736          | 66,837     | (—)                      | 66,837      |
| 営業費用                             | 36,168                   | 11,394                  | 2,483              | 5,310                    | 1,639          | 56,996     | 4,253                    | 61,250      |
| 営業利益<br>または営業損失(△)               | 7,846                    | 590                     | △203               | 509                      | 1,097          | 9,840      | (4,253)                  | 5,587       |
| II 資産、減価償却費、<br>減損損失および<br>資本的支出 |                          |                         |                    |                          |                |            |                          |             |
| 資産                               | 31,257                   | 9,797                   | 3,241              | 4,339                    | 2,221          | 50,857     | 35,764                   | 86,621      |
| 減価償却費                            | 509                      | 1,744                   | 136                | 239                      | 228            | 2,859      | 509                      | 3,368       |
| 減損損失                             | —                        | 161                     | 47                 | 9                        | —              | 218        | 5                        | 223         |
| 資本的支出                            | 543                      | 800                     | 59                 | 83                       | 249            | 1,736      | 469                      | 2,205       |

(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 各事業の主な製品および事業内容

- (1) コンシューマ用ゲームソフト事業…家庭用ゲームソフトの開発・販売およびオンラインゲームの開発・運営事業
- (2) アミューズメント施設運営事業……アミューズメント施設の運営事業
- (3) 業務用機器販売事業……業務用ゲーム機器、IC基板等の開発・製造・販売事業
- (4) コンテンツエクスパンション事業…携帯電話向けコンテンツの開発・配信および遊技機等の開発・製造・販売事業
- (5) その他事業……ライセンス事業、その他

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4,253百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

4 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は35,872百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金及び預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。

5 減価償却費および資本的支出には、長期前払費用と同費用に係る償却額が含まれております。

(所在地別セグメント情報)

前連結会計年度(自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)

|                            | 日本<br>(百万円) | 北米<br>(百万円) | 欧州<br>(百万円) | その他<br>の地域<br>(百万円) | 計<br>(百万円) | 消去<br>または全社<br>(百万円) | 連結<br>(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<br>売上高        | 47,269      | 10,825      | 7,813       | 928                 | 66,837     | (—)                  | 66,837      |
| (2) セグメント間の内部<br>売上高または振替高 | 6,690       | 1,717       | 119         | 54                  | 8,581      | (8,581)              | —           |
| 計                          | 53,960      | 12,543      | 7,933       | 982                 | 75,419     | (8,581)              | 66,837      |
| 営業費用                       | 42,185      | 14,615      | 7,796       | 828                 | 65,426     | (4,176)              | 61,250      |
| 営業利益<br>または営業損失(△)         | 11,775      | △2,072      | 136         | 153                 | 9,992      | (4,405)              | 5,587       |
| II 資産                      | 41,632      | 6,431       | 4,841       | 734                 | 53,640     | 32,981               | 86,621      |

(注) 1 国または地域の区分は、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または地域

(1) 北米……………アメリカ合衆国

(2) 欧州……………ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域…アジア、その他

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4,253百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

4 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は35,872百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金及び預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。

(海外売上高)

前連結会計年度(自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)

|                              | 北米     | 欧州    | その他の地域 | 計      |
|------------------------------|--------|-------|--------|--------|
| I 海外売上高(百万円)                 | 11,773 | 7,014 | 2,331  | 21,120 |
| II 連結売上高(百万円)                |        |       |        | 66,837 |
| III 連結売上高に占める<br>海外売上高の割合(%) | 17.6   | 10.5  | 3.5    | 31.6   |

(注) 1 国または地域の区分は、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または地域

(1) 北米……………アメリカ合衆国

(2) 欧州……………ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域…アジア、その他

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の合計額(ただし、連結会社間の内部売上高を除く。)であります。

(セグメント情報)

I 前連結会計年度(自 平成21年4月1日 至 平成22年3月31日)

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があります。

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、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。

事業セグメントの利益は営業利益をベースとした数値であります。

3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

(単位：百万円)

|                            | 報告セグメント                 |               |                |                |        | その他<br>(注1) | 合計     | 調整額<br>(注2) | 連結<br>財務諸表<br>計上額<br>(注3) |
|----------------------------|-------------------------|---------------|----------------|----------------|--------|-------------|--------|-------------|---------------------------|
|                            | コンシューマ<br>・オンライン<br>ゲーム | モバイル<br>コンテンツ | アミューズ<br>メント施設 | アミューズ<br>メント機器 | 計      |             |        |             |                           |
| 売上高                        |                         |               |                |                |        |             |        |             |                           |
| 外部顧客への売上高                  | 43,702                  | 3,554         | 11,985         | 4,545          | 63,787 | 3,049       | 66,837 | —           | 66,837                    |
| セグメント間の内部<br>売上高または振替高     | —                       | —             | —              | —              | —      | —           | —      | —           | —                         |
| 計                          | 43,702                  | 3,554         | 11,985         | 4,545          | 63,787 | 3,049       | 66,837 | —           | 66,837                    |
| セグメント損益                    | 7,835                   | 745           | 590            | △347           | 8,824  | 1,016       | 9,841  | △4,253      | 5,587                     |
| セグメント資産                    | 31,185                  | 1,161         | 9,797          | 6,418          | 48,563 | 2,294       | 50,857 | 35,764      | 86,621                    |
| その他の項目                     |                         |               |                |                |        |             |        |             |                           |
| 減価償却費                      | 488                     | 134           | 1,744          | 242            | 2,610  | 249         | 2,859  | 509         | 3,368                     |
| 有形固定資産及び<br>無形固定資産の増加<br>額 | 508                     | 26            | 800            | 115            | 1,451  | 284         | 1,736  | 469         | 2,205                     |

(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 調整額は以下のとおりであります。

- (1) セグメント損益の調整額△4,253百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,253百万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。
- (2) セグメント資産の調整額35,764百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産35,872百万円が含まれております。
- (3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額469百万円は、本社の設備投資額であります。

3 セグメント損益は、連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

Ⅱ 当連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

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があります。

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、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理の方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と概ね同一であります。

事業セグメントの利益は営業利益をベースとした数値であります。

3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

(単位：百万円)

|                            | 報告セグメント                 |               |                |                |        | その他<br>(注1) | 合計     | 調整額<br>(注2) | 連結<br>財務諸表<br>計上額<br>(注3) |
|----------------------------|-------------------------|---------------|----------------|----------------|--------|-------------|--------|-------------|---------------------------|
|                            | コンシューマ<br>・オンライン<br>ゲーム | モバイル<br>コンテンツ | アミューズ<br>メント施設 | アミューズ<br>メント機器 | 計      |             |        |             |                           |
| 売上高                        |                         |               |                |                |        |             |        |             |                           |
| 外部顧客への売上高                  | 70,269                  | 4,028         | 11,621         | 7,903          | 93,823 | 3,893       | 97,716 | —           | 97,716                    |
| セグメント間の内部<br>売上高または振替高     | —                       | —             | —              | —              | —      | —           | —      | —           | —                         |
| 計                          | 70,269                  | 4,028         | 11,621         | 7,903          | 93,823 | 3,893       | 97,716 | —           | 97,716                    |
| セグメント損益                    | 12,499                  | 1,366         | 1,131          | 2,638          | 17,636 | 1,098       | 18,734 | △4,439      | 14,295                    |
| セグメント資産                    | 30,038                  | 1,936         | 8,668          | 9,136          | 49,779 | 2,767       | 52,547 | 37,861      | 90,408                    |
| その他の項目                     |                         |               |                |                |        |             |        |             |                           |
| 減価償却費                      | 591                     | 52            | 1,708          | 127            | 2,480  | 263         | 2,743  | 571         | 3,315                     |
| 有形固定資産及び<br>無形固定資産の増加<br>額 | 1,404                   | 86            | 926            | 171            | 2,588  | 115         | 2,703  | 54          | 2,758                     |

(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 調整額は以下のとおりであります。

- (1) セグメント損益の調整額△4,439百万円には、各報告セグメントに配分していない全社費用△4,439百万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。
- (2) セグメント資産の調整額37,861百万円には、各報告セグメントに配分していない全社資産37,966百万円が含まれております。
- (3) 有形固定資産及び無形固定資産の増加額の調整額54百万円は、本社の設備投資額であります。

3 セグメント損益は、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)

当連結会計年度より「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。

(関連情報)

当連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

1 製品及びサービスごとの情報

当社は、製品・サービスの種類を基礎として報告セグメントを構成しており、詳細については「セグメント情報」3. 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報の「外部顧客への売上高」に記載のとおりであります。

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：百万円)

| 日本     | 北米     | 欧州    | その他   | 合計     |
|--------|--------|-------|-------|--------|
| 65,017 | 20,986 | 9,106 | 2,606 | 97,716 |

(注) 1 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国または地域に分類しております。

2 本邦以外の区分に属する主な国または地域

(1) 北米……………アメリカ合衆国

(2) 欧州……………ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域…アジア、その他

(2) 有形固定資産

本邦に所在している有形固定資産の金額が連結貸借対照表の有形固定資産の金額の90%を超えるため、地域ごとの有形固定資産の記載を省略しております。

3 主要な顧客ごとの情報

外部顧客への売上のうち、連結損益計算書の売上高の10%以上を占める相手先がないため、記載しておりません。

【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

当連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

(単位：百万円)

|      | 報告セグメント    |     | その他 | 全社・消去 | 合計  |
|------|------------|-----|-----|-------|-----|
|      | アミューズメント施設 | 計   |     |       |     |
| 減損損失 | 149        | 149 | —   | —     | 149 |

【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

当連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

(単位：百万円)

|       | 報告セグメント         |     | その他 | 全社・消去 | 合計  |
|-------|-----------------|-----|-----|-------|-----|
|       | コンシューマ・オンラインゲーム | 計   |     |       |     |
| 当期償却額 | 239             | 239 | —   | —     | 239 |
| 当期末残高 | 412             | 412 | —   | —     | 412 |

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

当連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

| 前連結会計年度<br>(自 平成21年4月1日<br>至 平成22年3月31日) | 当連結会計年度<br>(自 平成22年4月1日<br>至 平成23年3月31日) |
|--|--|
| 1株当たり純資産額<br>913.18円                     | 1株当たり純資産額<br>981.76円                     |
| 1株当たり当期純利益金額<br>35.71円                   | 1株当たり当期純利益金額<br>131.18円                  |
| 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額<br>35.64円            | 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額<br>—円                |

(注) 1 当連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式が存在しないため記載していません。

2 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

|                                     | 前連結会計年度<br>(平成22年3月31日) | 当連結会計年度<br>(平成23年3月31日) |
|-------------------------------------|-------------------------|-------------------------|
| 純資産の部の合計額(百万円)                      | 53,956                  | 58,007                  |
| 純資産の部の合計額から控除する金額<br>(百万円)          | —                       | —                       |
| 普通株式に係る期末の純資産額<br>(百万円)             | 53,956                  | 58,007                  |
| 1株当たり純資産額の算定に用いられた<br>期末の普通株式の数(千株) | 59,086                  | 59,085                  |

3 1株当たり当期純利益金額および潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

|  | 前連結会計年度<br>(自 平成21年4月1日<br>至 平成22年3月31日) | 当連結会計年度<br>(自 平成22年4月1日<br>至 平成23年3月31日) |
|--|--|--|
| 1株当たり当期純利益金額   |  |  |
| 当期純利益(百万円)   | 2,167                                    | 7,750                                    |
| 普通株主に帰属しない金額(百万円)  | —  | —  |
| 普通株式に係る当期純利益(百万円)  | 2,167                                    | 7,750                                    |
| 普通株式の期中平均株式数(千株)   | 60,707                                   | 59,086                                   |
| 潜在株式調整後1株当たり<br>当期純利益金額                                  |  |  |
| 当期純利益調整額(百万円)  | 0  | —  |
| (うち社債管理手数料<br>(税額相当額控除後)(百万円))                           | 0  | —  |
| 普通株式増加数(千株)  | 119                                      | —  |
| (うち新株予約権付社債(千株))   | 119                                      | —  |
| 希薄化効果を有しないため、潜在株式<br>調整後1株当たり当期純利益の算定に<br>含まれなかった潜在株式の概要 | —  | —  |



(重要な後発事象)

| 前連結会計年度<br>(自 平成21年4月1日<br>至 平成22年3月31日) | 当連結会計年度<br>(自 平成22年4月1日<br>至 平成23年3月31日) |
|--|--|
| <hr/>                                    | <hr/>                                    |

#### 4. その他

##### (1) 役員の変動（平成23年6月17日付予定）

###### 新任取締役候補

取締役 山下 佳文（現 専務執行役員 人事統括、IT統括 兼 開発管理統括）

取締役 一井 克彦（現 専務執行役員 コンシューマエンターテインメント事業統括 本部長、  
CS事業統括 兼 CS開発統括）

5. (参考) セグメント情報等

(1) (参考) 所在地別セグメント情報

当連結会計年度(自 平成22年4月1日 至 平成23年3月31日)

|                            | 日本<br>(百万円) | 北米<br>(百万円) | 欧州<br>(百万円) | その他<br>の地域<br>(百万円) | 計<br>(百万円) | 消去<br>または全社<br>(百万円) | 連結<br>(百万円) |
|----------------------------|-------------|-------------|-------------|---------------------|------------|----------------------|-------------|
| <b>I 売上高および営業損益</b>        |             |             |             |                     |            |                      |             |
| <b>売上高</b>                 |             |             |             |                     |            |                      |             |
| (1) 外部顧客に対する<br>売上高        | 67,033      | 19,340      | 9,966       | 1,376               | 97,716     | (—)                  | 97,716      |
| (2) セグメント間の内部<br>売上高または振替高 | 9,316       | 7,637       | 193         | 37                  | 17,185     | (17,185)             | —           |
| 計                          | 76,350      | 26,978      | 10,160      | 1,413               | 114,902    | (17,185)             | 97,716      |
| <b>営業費用</b>                | 61,315      | 23,811      | 9,509       | 1,094               | 95,731     | (12,309)             | 83,421      |
| <b>営業利益</b>                | 15,034      | 3,166       | 650         | 319                 | 19,171     | (4,876)              | 14,295      |
| <b>II 資産</b>               | 42,585      | 11,589      | 5,795       | 1,023               | 60,995     | 29,413               | 90,408      |

(注) 1 国または地域の区分は、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または地域

(1) 北米……………アメリカ合衆国

(2) 欧州……………ヨーロッパ諸国

(3) その他の地域…アジア、その他

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4,439百万円であり、その主なものは、管理部門に係る費用であります。

4 資産のうち、消去または全社の項目に含めた全社資産の金額は37,966百万円であり、その主なものは、余資運用資金(現金及び預金、有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門に係る資産であります。