

平成21年3月期 第1四半期決算短信

平成20年7月31日

上場会社名 株式会社 スクウェア・エニックス

上場取引所 東

コード番号 9684 URL <http://www.square-enix.com/>

代表者 (役職名) 代表取締役社長

(氏名) 和田 洋一

問合せ先責任者 (役職名) 取締役

(氏名) 松田 洋祐

TEL 03-5333-1555

四半期報告書提出予定日 平成20年8月8日

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年3月期第1四半期の連結業績(平成20年4月1日～平成20年6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	%
21年3月期第1四半期	29,770	—	3,463	—	4,535	—	2,883	—
20年3月期第1四半期	33,749	△9.3	4,335	59.5	5,308	115.4	2,739	208.3

	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
21年3月期第1四半期	25.10	25.01
20年3月期第1四半期	24.78	24.68

(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
21年3月期第1四半期	211,529	149,471	70.1	1,290.34
20年3月期	212,134	148,193	69.3	1,280.50

(参考) 自己資本 21年3月期第1四半期 148,235百万円 20年3月期 147,034百万円

2. 配当の状況

(基準日)	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
20年3月期	—	10.00	—	20.00	30.00
21年3月期	—	—	—	—	—
21年3月期(予想)	—	10.00	—	20.00	30.00

(注)配当予想の当四半期における修正の有無 無

3. 平成21年3月期の連結業績予想(平成20年4月1日～平成21年3月31日)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期連結累計期間	70,000	—	4,000	—	4,000	—	2,500	—	21.76
通期	160,000	8.5	21,000	△2.4	20,000	6.0	12,000	30.5	104.46

(注)連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

4. その他

(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
新規 一社(社名) 除外 一社(社名)

(2) 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 無

(3) 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(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)に記載されるもの)

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 無

(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

(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) 21年3月期第1四半期 115,173,296株 20年3月期 115,117,896株

② 期末自己株式数 21年3月期第1四半期 292,537株 20年3月期 291,928株

③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間) 21年3月期第1四半期 114,854,298株 20年3月期第1四半期 110,756,681株

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

1. 上記の業績予想につきましては、本資料発表時点で入手可能な情報に基づき作成したものであり、様々な不確定要素が内在しておりますので、実際の業績は予想数値と異なる場合があります。業績予想に関する事項は、3ページ【定性的情報・財務諸表等】「3. 連結業績予想に関する定性的情報」をご参照ください。

2. 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。

定性的情報・財務諸表等

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当社グループは、事業セグメントをゲーム事業、オンラインゲーム事業、モバイル・コンテンツ事業、出版事業、AM等事業、及びその他事業と定め、各々の事業セグメントにおいて事業基盤の強化と収益力の向上に努めております。また、ネットワーク関連事業を推進するために必須となる情報通信技術の獲得と商品・サービスへの応用を目的として、基盤技術の研究開発を行っております。

当第1四半期連結会計期間（平成20年4月1日～平成20年6月30日）の業績は、売上高は29,770百万円（前年同期比11.8%減）、営業利益は3,463百万円（前年同期比20.1%減）、経常利益は4,535百万円（前年同期比14.6%減）、四半期純利益は2,883百万円（前年同期比5.3%増）となりました。

事業の種類別セグメントの業績は次のとおりであります。

○ゲーム事業

主としてゲームコンソール（携帯ゲーム機含む）、PCを対象としたゲームの企画、開発及び販売を行っております。日本で開発、販売したゲームは、翻訳等のローカライズ作業を施し、北米へは主に連結子会社のSQUARE ENIX, INC.を通じて、欧州等のPAL地域へは主に連結子会社のSQUARE ENIX LTD.を通じての販売を行っております。

当第1四半期連結会計期間は、プレイステーションポータブル（PSP）向けの「CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-」の欧州版等を新たに発売しております。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は5,082百万円（前年同期比46.0%減）となり、営業利益は76百万円（前年同期比96.9%減）となりました。

○オンラインゲーム事業

ネットワークに接続することを前提としたオンラインゲームサービスの企画、開発、販売及び運営を行っております。当第1四半期連結会計期間は、引き続き日米欧の合計で約50万人の会員を獲得しているMMORPG（Massively Multi-player Online RPG）「ファイナルファンタジーXI」の運営を中心に順調に推移いたしました。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は2,694百万円（前年同期比3.0%減）となり、営業利益は1,569百万円（前年同期比4.5%減）となりました。

○モバイル・コンテンツ事業

携帯電話向けコンテンツの企画、開発及び運営を行っており、着信メロディ、待受画面、ゲーム、ポータルサービスなど様々なモバイル・コンテンツサービスを提供しております。当第1四半期連結会計期間においても引き続き、「ドラゴンクエスト」、「ファイナルファンタジー」のポータルサービス等を中心に当社のオリジナルコンテンツの強みを生かした取り組みを展開しております。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は1,614百万円（前年同期比10.5%減）となり、営業利益は886百万円（前年同期比210.5%増）となりました。

○出版事業

コミック雑誌、単行本をはじめ、ゲーム攻略本等ゲーム関連書籍の出版事業を行っております。当第1四半期連結会計期間は、「月刊少年ガンガン」、「月刊Gファンタジー」、「月刊ガンガンWING」及び「ヤングガンガン」の定期刊行誌に加え、各定期刊行誌で連載されているコミック単行本やゲームガイドブック等の発売を行ってまいりました。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は2,975百万円（前年同期比33.9%増）となり、営業利益は882百万円（前年同期比24.0%増）となりました。

○AM等事業

株式会社タイトー(以下、タイトー)のグループ全ての業績と、タイトーの連結子会社化によって生じたのれんの償却費を当セグメントに計上しております。

当第1四半期連結会計期間は、主力事業であるアミューズメント施設運営部門において全般的に厳しい環境であったものの、前年同期と同水準の既存店売上高を維持いたしました。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は14,250百万円(前年同期比15.6%減)となり、営業利益は198百万円(前年同期比50.7%減)となりました。

○その他事業

主に当社グループのコンテンツに関する二次的著作物の企画・制作・販売及びライセンス使用、ゲーム制作技術者養成スクールの運営等を行っております。

当第1四半期連結会計期間は、前連結会計年度の7月から本格稼働を開始したキッズ向け業務用カードゲーム機「ドラゴンクエスト モンスターバトルロード」の効果に加え、6月に新たに投入した業務用ゲーム機「ロード オブ ヴァーミリオン」が当事業の収益に大きく貢献しております。

当事業における当第1四半期連結会計期間の売上高は3,606百万円(前年同期比295.9%増)となり、営業利益は1,070百万円(前年同期は、71百万円の営業損失)となりました。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

当第1四半期連結会計期間末(平成20年6月30日)は、流動資産156,660百万円(前連結会計年度末比0.6%増)、固定資産54,869百万円(前連結会計年度末比2.7%減)、流動負債21,199百万円(前連結会計年度末比8.2%減)、固定負債40,858百万円(前連結会計年度末比0.0%増)、純資産149,471百万円(前連結会計年度末比0.9%増)となりました。

純資産の主な変動要因は、四半期純利益、為替換算調整勘定による増加と剰余金配当による減少であります。

○連結キャッシュ・フローの状況

当第1四半期連結会計期間末における現金及び現金同等物の期末残高は112,148百万円となりました。

当第1四半期連結会計期間におけるキャッシュ・フローの状況とそれらの要因は以下のとおりであります。

①営業活動によるキャッシュ・フロー

税金等調整前四半期純利益が4,636百万円に加えて、賞与引当金の減少1,037百万円、売上債権の減少2,926百万円及びたな卸資産の増加2,926百万円等により、営業活動により獲得した現金及び現金同等物は、2,475百万円となりました。

②投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動により支出した現金及び現金同等物は、843百万円となりました。主要因としては有形固定資産の取得による支出849百万円であります。

③財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動により支出した現金及び現金同等物は、2,086百万円となりました。主要因としては配当金の支払による支出2,205百万円であります。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

当社グループを取り巻く事業環境は、一般家庭へのブロードバンドの普及やゲームコンソールの多様化によるユーザー層の拡大により、新しい事業環境への移行期を迎えております。当社は、このような環境変化を新たな収益を獲得するチャンスと捉え、安定した収益基盤を確立しているネットワーク関連分野の事業推進を含め、より多くのユーザーの方々に当社コンテンツの魅力に触れて頂けるよう努めてまいります。

平成21年3月期の業績予想につきましては、平成20年5月23日に公表いたしました業績予想に変更はありません。

なお、連結業績予想の作成に使用した主要為替レートの前提は、1ドル=105円、1ユーロ=150円であります。

4. その他

(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) 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
該当事項はありません。

(3) 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

①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。

②棚卸資産の評価に関する会計基準の適用

通常の販売目的で保有するたな卸資産については、従来、主として個別法による原価法によっておりましたが、当第1四半期連結会計期間より、「棚卸資産の評価に関する会計基準」（企業会計基準第9号 平成18年7月5日）が適用されたことに伴い、主として個別法による原価法（貸借対照表価額については収益性の低下に基づく簿価切下げの方法）により算定しております。これにより営業利益が142百万円減少し、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ありません。

なお、セグメント情報に与える影響については、当該箇所に記載しております。

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」の適用

当第1四半期連結会計期間より、「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」（実務対応報告18号 平成18年5月17日）を適用し、連結決算上必要な修正を行っております。

なお、これによる営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響は軽微であります。

④リース取引に関する会計基準の適用

所有権移転外ファイナンス・リース取引については、従来、賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理によっておりましたが、「リース取引に関する会計基準」（企業会計基準第13号（平成5年6月17日（企業会計審議会第一部会）、平成19年3月30日改正））及び「リース取引に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第16号（平成6年1月18日（日本公認会計士協会 会計制度委員会）、平成19年3月30日改正））が平成20年4月1日以後開始する連結会計年度に係る四半期連結財務諸表から適用できることになったことに伴い、当第1四半期連結会計期間からこれらの会計基準等を適用し、通常の売買取引に係る会計処理によっております。また、所有権移転外ファイナンス・リース取引に係るリース資産の減価償却の方法については、リース期間を耐用年数とし、残存価額を零とする定額法を採用しております。

リース取引開始日が適用初年度前の所有権移転外ファイナンス・リース取引については、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理を引き続き採用しております。

なお、これによる営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益への影響はありません。

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1四半期連結会計期間末 (平成20年6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20年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	76,182	111,515
受取手形及び売掛金	14,859	17,738
有価証券	36,000	—
商品	758	723
製品	2,408	1,905
原材料	894	878
仕掛品	1,267	639
貯蔵品	51	120
コンテンツ制作勘定	16,841	14,793
その他	7,608	7,800
貸倒引当金	△212	△385
流動資産合計	156,660	155,730
固定資産		
有形固定資産	18,810	19,939
無形固定資産		
のれん	18,608	18,883
その他	1,081	1,140
無形固定資産合計	19,689	20,024
投資その他の資産	16,369	16,440
固定資産合計	54,869	56,404
資産合計	211,529	212,134

(単位：百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成20年6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20年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	10,743	10,704
短期借入金	26	26
未払法人税等	438	763
賞与引当金	764	1,802
返品調整引当金	1,155	1,135
店舗閉鎖損失引当金	213	226
その他	7,857	8,423
流動負債合計	21,199	23,082
固定負債		
社債	37,000	37,000
退職給付引当金	1,537	1,528
役員退職慰労引当金	224	215
店舗閉鎖損失引当金	777	796
その他	1,318	1,318
固定負債合計	40,858	40,858
負債合計	62,058	63,940
純資産の部		
株主資本		
資本金	14,990	14,928
資本剰余金	44,231	44,169
利益剰余金	90,904	90,295
自己株式	△843	△841
株主資本合計	149,284	148,552
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△11	△12
為替換算調整勘定	△1,036	△1,504
評価・換算差額等合計	△1,048	△1,517
新株予約権	152	81
少数株主持分	1,083	1,077
純資産合計	149,471	148,193
負債純資産合計	211,529	212,134

(2) 四半期連結損益計算書
(第1四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	当第1四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年6月30日)
売上高	29,770
売上原価	16,401
売上総利益	13,368
返品調整引当金戻入額	1,135
返品調整引当金繰入額	1,155
差引売上総利益	13,348
販売費及び一般管理費	9,885
営業利益	3,463
営業外収益	
受取利息	112
受取配当金	1
為替差益	917
その他	57
営業外収益合計	1,089
営業外費用	
支払利息	0
雑損失	17
営業外費用合計	17
経常利益	4,535
特別利益	
貸倒引当金戻入額	158
固定資産売却益	0
特別利益合計	158
特別損失	
固定資産除却損	43
その他	29
特別損失合計	72
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純利益	4,621
匿名組合損益分配額	△15
税金等調整前四半期純利益	4,636
法人税、住民税及び事業税	480
法人税等調整額	1,271
法人税等合計	1,751
少数株主利益	1
四半期純利益	2,883

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

当第1四半期連結累計期間
 (自 平成20年4月1日
 至 平成20年6月30日)

営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純利益	4,636
減価償却費	1,588
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△231
賞与引当金の増減額(△は減少)	△1,037
返品調整引当金の増減額(△は減少)	55
退職給付引当金の増減額(△は減少)	9
役員退職慰労引当金の増減額(△は減少)	9
店舗閉鎖損失引当金の増減額(△は減少)	△27
受取利息及び受取配当金	△114
支払利息	0
為替差損益(△は益)	△857
持分法による投資損益(△は益)	12
のれん償却額	273
売上債権の増減額(△は増加)	2,926
たな卸資産の増減額(△は増加)	△2,926
仕入債務の増減額(△は減少)	238
その他	△1,434
小計	3,119
利息及び配当金の受取額	116
利息の支払額	△2
法人税等の支払額	△757
営業活動によるキャッシュ・フロー	2,475
投資活動によるキャッシュ・フロー	
投資有価証券の売却による収入	2
有形固定資産の取得による支出	△849
有形固定資産の売却による収入	1
無形固定資産の取得による支出	△44
貸付けによる支出	△62
貸付金の回収による収入	3
その他	104
投資活動によるキャッシュ・フロー	△843
財務活動によるキャッシュ・フロー	
株式の発行による収入	124
自己株式の取得による支出	△2
配当金の支払額	△2,205
少数株主への配当金の支払額	△2
その他	△0
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,086
現金及び現金同等物に係る換算差額	1,190
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	736
現金及び現金同等物の期首残高	111,479
連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	△66
現金及び現金同等物の四半期末残高	112,148

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。

- (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

a. 事業の種類別セグメント情報

当第1四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20年6月30日）

	ゲーム事業 (百万円)	オンラインゲーム事業 (百万円)	モバイル・コンテンツ事業 (百万円)	出版事業 (百万円)	AM等事業 (百万円)	その他事業 (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
I 売上高及び営業損益									
売上高									
(1) 外部顧客に対する 売上高	5,082	2,684	1,605	2,975	13,886	3,536	29,770	—	29,770
(2) セグメント間の 内部売上高又は 振替高	—	10	8	—	364	70	453	△453	—
計	5,082	2,694	1,614	2,975	14,250	3,606	30,224	△453	29,770
営業費用	5,006	1,125	727	2,092	14,051	2,536	25,539	767	26,306
営業利益	76	1,569	886	882	198	1,070	4,684	△1,221	3,463

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品または商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商製品

事業区分	主要な商製品
ゲーム事業	ゲーム
オンラインゲーム事業	オンラインゲーム
モバイル・コンテンツ事業	携帯電話向けのコンテンツ
出版事業	コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等
AM等事業	株式会社タイトーのオペレーション・レンタル、製品・商品販売、コンテンツサービス等の全事業
その他事業	キャラクターグッズ等の二次的著作物、ゲーム制作技術者養成スクール

3. 会計処理の方法の変更

(棚卸資産の評価に関する会計基準)

当第1四半期連結会計期間より「棚卸資産の評価に関する会計基準」（企業会計基準第9号 平成18年7月5日）を適用しております。この変更に伴い、従来の方法によった場合に比べて、営業利益が、「ゲーム」で2百万円、「オンラインゲーム」で24百万円、「AM等」で116百万円減少しております。

b. 所在地別セグメント情報

当第1四半期連結累計期間(自平成20年4月1日至平成20年6月30日)

	日本 (百万円)	北米 (百万円)	欧州 (百万円)	アジア (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高							
(1) 外部顧客に対する 売上高	24,558	2,605	2,469	136	29,770	—	29,770
(2) セグメント間の内 部売上高又は振替 高	1,366	33	81	—	1,482	△1,482	—
計	25,925	2,639	2,551	136	31,252	△1,482	29,770
営業費用	23,900	1,726	2,051	109	27,787	△1,480	26,306
営業利益	2,025	913	500	26	3,465	△1	3,463

(注) 1. 国または地域は、地理的近接度により区分しております。

2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。

- (1) 北米……アメリカ
- (2) 欧州……イギリス
- (3) アジア……中国、韓国

3. 会計処理の方法の変更

(棚卸資産の評価に関する会計基準)

当第1四半期連結会計期間より「棚卸資産の評価に関する会計基準」(企業会計基準第9号 平成18年7月5日)を適用しております。この変更に伴い、従来の方法によった場合に比べて、営業利益が、「日本」で142百万円減少しております。

c. 海外売上高

当第1四半期連結累計期間(自平成20年4月1日至平成20年6月30日)

	北米	欧州	アジア	計
I 海外売上高(百万円)	2,767	2,595	181	5,544
II 連結売上高(百万円)	—	—	—	29,770
III 連結売上高に占める海外売上高の割合 (%)	9.3	8.7	0.6	18.6

(注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。

2. 各区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。

- (1) 北米……アメリカ、カナダ
- (2) 欧州……イギリス、フランス、ドイツ他
- (3) アジア……中国、韓国、台湾他

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であります。

(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。

【参考資料】

(要約) 前四半期連結損益計算書

(単位:百万円)

科目	前第1四半期連結累計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年6月30日)
	金額
I 売上高	33,749
II 売上原価	18,527
売上総利益	15,221
返品調整引当金戻入額	2,271
返品調整引当金繰入額	1,838
差引売上総利益	15,654
III 販売費及び一般管理費	11,319
営業利益	4,335
IV 営業外収益	1,049
V 営業外費用	76
経常利益	5,308
VI 特別利益	501
VII 特別損失	883
匿名組合損益分配前税金等調整前四半期純利益	4,926
匿名組合損益分配額	0
税金等調整前四半期純利益	4,926
法人税、住民税及び事業税	630
法人税等調整額	1,548
少数株主損益	8
四半期純利益	2,739

(要約) 前四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:百万円)

科目	前第1四半期連結累計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年6月30日)
	金額
I 営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純利益	4,926
減価償却費	2,174
売上債権の増減額	4,551
たな卸資産の増減額	△3,397
仕入債務の増減額	△2,595
未払消費税の増減額	△315
法人税等の支払額	△579
その他	△3,241
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,523
II 投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△1,289
無形固定資産の取得による支出	△102
差入保証金の返金による収入	245
差入保証金の差入による支出	△479
有価証券の取得による支出	△1,009
その他	△97
投資活動によるキャッシュ・フロー	△2,732
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	
配当金の支払額	△2,610
その他	17
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,593
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	515
V 現金及び現金同等物の増加又は減少	△3,286
VI 現金及び現金同等物期首残高	99,847
VII 現金及び現金同等物期末残高	96,561

【参考資料】

事業の種類別セグメント情報

前第1四半期連結累計期間（自 平成19年4月1日 至 平成19年6月30日）

（単位：百万円）

	ゲーム事業	オンラインゲーム事業	モバイル・コンテンツ事業	出版事業	A M 等事業	その他事業	計	消去又は全社	連結
I 売上高及び営業損益									
売上高									
(1) 外部顧客に対する売上高	9,416	2,778	1,802	2,222	16,718	811	33,749	-	33,749
(2) セグメント間の内部売上高及び振替高	-	-	0	-	167	99	268	△ 268	-
計	9,416	2,778	1,802	2,222	16,886	910	34,017	△ 268	33,749
営業費用	6,967	1,134	1,517	1,510	16,483	982	28,595	818	29,413
営業利益	2,448	1,643	285	711	403	△ 71	5,422	△ 1,086	4,335

- (注) 1. 事業区分の方法
事業は、製品または商品の系列およ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商製品

事業区分	主要な商製品
ゲーム事業	ゲーム
オンラインゲーム事業	オンラインゲーム
モバイル・コンテンツ事業	携帯電話向けのコンテンツ
出版事業	コミック雑誌、コミック単行本、ゲーム関連書籍等
AM等事業	株式会社タイトーのオペレーションレンタル、製品・商品販売、コンテンツサービス等の全事業
その他事業	キャラクターグッズ等の二次的著作物、ゲーム制作技術者養成スクール

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、1,086百万円であり、その主なものは当社の管理部門等に係る費用であります。

所在地別セグメント情報

前第1四半期連結累計期間（自 平成19年4月1日 至 平成19年6月30日）

（単位：百万円）

	日本	北米	欧州	アジア	計	消去又は全社	連結
I 売上高及び営業損益							
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	28,501	2,567	2,499	181	33,749	-	33,749
(2) セグメント間の内部売上高及び振替高	1,483	4	66	7	1,562	△1,562	-
計	29,984	2,571	2,565	189	35,311	△1,562	33,749
営業費用	26,491	1,951	2,203	329	30,976	△1,562	29,413
営業利益	3,493	620	361	△140	4,335	-	4,335

- (注) 1. 国または地域は、地理的近接度により区分しております。
2. 本邦以外の区分に属する地域の内訳は次のとおりであります。
- (1) 北米……アメリカ
- (2) 欧州……イギリス
- (3) アジア……中国、韓国
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はありません。