

平成22年3月期 第1四半期決算短信

平成21年7月31日

上場取引所 東

上場会社名 セガサミーホールディングス株式会社
 コード番号 6460 URL <http://www.segasammy.co.jp>
 代表者 (役職名) 代表取締役会長兼社長
 問合せ先責任者 (役職名) 経理財務担当部長
 四半期報告書提出予定日 平成21年8月7日
 配当支払開始予定日

(氏名) 里見 治
 (氏名) 清水 俊一

TEL 03-6215-9955

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第1四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21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	%
22年3月期第1四半期	60,461	19.0	7,820		8,000		10,293	
21年3月期第1四半期	74,601		10,290		9,876		10,533	

	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
22年3月期第1四半期	40.86	
21年3月期第1四半期	41.81	

(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
22年3月期第1四半期	391,504	231,801	53.9	837.05
21年3月期	423,938	242,532	52.4	882.47

(参考) 自己資本 22年3月期第1四半期 210,871百万円 21年3月期 222,316百万円

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
21年3月期		15.00		15.00	30.00
22年3月期 (予想)		15.00		15.00	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22年3月期の連結業績予想(平成21年4月1日～平成22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	163,000	18.7	12,500		13,000		14,500		57.56
通期	420,000	2.1	27,000	222.8	26,000	291.8	15,000		59.54

(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

(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 有

(注)詳細は、7ページ「定性的情報・財務諸表等 4. その他(2)」をご覧ください。

(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)

会計基準等の改正に伴う変更 有

以外の変更 有

(注)詳細は、8ページ「定性的情報・財務諸表等 4. その他(3)」をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	22年3月期第1四半期	283,229,476株	21年3月期	283,229,476株
期末自己株式数	22年3月期第1四半期	31,308,711株	21年3月期	31,305,733株
期中平均株式数(四半期連結累計期間)	22年3月期第1四半期	251,922,275株	21年3月期第1四半期	251,936,238株

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料中に記載されている市場予測や業績見通しは、当社の経営陣が現在有効な情報に基づき判断したもので、その実現には潜在的リスクや不確実性を含んでおり、さらに業績に影響を与える要因はこれに限定されるものではありません。従いまして、諸要因の変化により実際の業績は記載事項と大きく異なる結果となる可能性があることをあらかじめご承知おきください。

なお、業績予想の前提となる仮定等については、7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」をご覧ください。

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

	前々年同期 連結累計期間	前年同期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
				増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	百万円	%
売上高	95,421	74,601	60,461	△ 14,140	△ 19.0
営業利益	△ 2,433	△ 10,290	△ 7,820	2,469	—
経常利益	△ 1,409	△ 9,876	△ 8,000	1,875	—
四半期純利益	△ 5,087	△ 10,533	△ 10,293	240	—
	円	円	円	円	%
一株当たり四半期純利益	△ 20.19	△ 41.81	△ 40.86	0.95	—

当第1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、昨年来より顕在化した世界経済の景気後退局面において、企業業績や雇用情勢の悪化、個人消費の低調推移等が続いており、景気回復に向けては、未だなお不透明な状況が続いております。

このような状況の中、遊技機業界におきましては、多様なゲーム性を持ったパチンコ遊技機の入替が堅調に推移した一方、パチスロ遊技機におきましては、未だ市場の本格回復には至らず、斬新な遊技機の開発、供給等による市場の活性化が期待されています。

アミューズメント業界におきましては、個人消費の低迷等によって厳しい環境が続いており、今後の市場活性化に向けては、ファミリー層やライトユーザー層など多様化する顧客ニーズに応じた店舗運営を支援し、市場を牽引する新たなゲーム機の開発、供給等が期待されています。

家庭用ゲームソフト業界におきましては、国内及び北米では現世代機の普及に伴うゲームソフトの需要拡大が一段落したものの、欧州においては、概ね堅調に推移しています。

このような経営環境のもと、当期においては遊技機事業、アミューズメント機器事業、及びコンシューマ事業ともに主力タイトルの販売が下期中心となることから、当第1四半期連結累計期間における売上高は604億61百万円（前年同期比19.0%減）、営業損失は78億20百万円（前年同期は営業損失102億90百万円）、経常損失は80億0百万円（前年同期は経常損失98億76百万円）、四半期純損失は102億93百万円（前年同期は四半期純損失105億33百万円）となりました。

事業の種類別セグメントの概況は以下のとおりであります。

《遊技機事業》

	前々年同期 連結累計期間	前年同期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
				増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	37,910	12,083	19,682	—	—
セグメント間売上高	289	205	72	—	—
売上高合計	38,200	12,288	19,754	7,466	60.8
営業利益	6,610	△ 4,350	△ 1,037	3,313	—
	台	台	台	台	%
パチンコ販売台数	9,669	19,704	53,748	34,044	172.8
パチスロ販売台数	126,137	15,048	5,111	△ 9,937	△ 66.0

パチンコ遊技機事業におきましては、タイヨーエレクトリックブランド『CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編』の販売が堅調に推移しました。また、サミーブランド『ぱちんこCRハクション大魔王3 アクビ娘』の販売を行った一方で、一部のタイトルの発売を第2四半期に延期した結果、パチンコ遊技機全体で53千台の販売となりました。

パチスロ遊技機事業におきましては、当第1四半期では新機種の発売を計画しておらず、前期発売した機種の販売により、パチスロ遊技機全体で5千台の販売となりました。

以上の結果、売上高は197億54百万円（前年同期比60.8%増）、営業損失は10億37百万円（前年同期は営業損失43億50百万円）となりました。

遊技機の主要販売機種名及び販売台数

パチンコ遊技機

機種名	ブランド	販売台数
CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編	(タイヨーエレクトリック)	29千台
ぱちんこCRハクション大魔王3 アクビ娘	(サミー)	15千台

パチスロ遊技機

機種名	ブランド	販売台数
パチスロ「快盗天使ツインエンジェル2」	(サミー)	3千台

《アミューズメント機器事業》

	前々年同期 連結累計期間	前年同期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
				増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	15,239	13,759	7,865	—	—
セグメント間売上高	1,414	761	554	—	—
売上高合計	16,654	14,520	8,419	△ 6,100	△ 42.0
営業利益	670	703	△ 1,077	△ 1,781	—

アミューズメント機器事業におきましては、当第1四半期では主力タイトルの発売を計画しておらず、カードなどアミューズメント機器の消耗品販売や前期に発売した大型メダルゲーム『ガリレオファクトリー』等の販売が中心となりました。

以上の結果、売上高は84億19百万円（前年同期比42.0%減）、営業損失は10億77百万円（前年同期は営業利益7億3百万円）となりました。

《アミューズメント施設事業》

	前々年同期 連結累計期間	前年同期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
				増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	22,849	17,422	14,136	—	—
セグメント間売上高	0	1	2	—	—
売上高合計	22,850	17,424	14,139	△ 3,285	△ 18.9
営業利益	△ 806	△ 1,577	△ 125	1,452	—
	店舗	店舗	店舗	店舗	%
国内アミューズメント施設数	442	357	298	—	—
(参考)	%	%	%	pt	%
セガ国内既存店舗売上高前年同期比	88.8	87.3	96.0	—	—

アミューズメント施設事業におきましては、個人消費の低迷等により、セガ国内既存店舗の売上高は、前年同期比で96.0%の推移となりました。

厳しい経営環境を受け、国内においては、前期末から引き続き将来性・収益性の低い店舗の閉鎖を進めており、当第1四半期において25店舗の閉店を行う一方、新規出店を1店舗行った結果、当第1四半期連結会計期間末の店舗数は298店舗となっています。

以上の結果、アミューズメント施設事業における売上高は141億39百万円（前年同期比18.9%減）、営業損失は1億25百万円（前年同期は営業損失15億77百万円）となりました。

《コンシューマ事業》

	前々年同期 連結累計期間	前年同期 連結累計期間	当第1四半期 連結累計期間	前年同期比	
				増減	増減率
	百万円	百万円	百万円	百万円	%
外部売上高	16,026	30,500	18,046	—	—
セグメント間売上高	20	34	28	—	—
売上高合計	16,046	30,534	18,074	△ 12,459	△ 40.8
営業利益	△ 7,245	△ 4,115	△ 4,500	△ 385	—
	万本	万本	万本	万本	%
ゲームソフト販売本数	143	689	265	△ 424	△ 61.5

コンシューマ事業におきましては、家庭用ゲームソフト事業において、海外でのリピートタイトルの販売が伸び悩んだものの、その他タイトルの販売は概ね堅調に推移しました。その結果、ゲームソフト販売本数は、米国99万本、欧州112万本、日本・その他53万本、合計265万本となりました。

玩具販売事業におきましては、国内における販売が低調となったものの、海外では『爆丸』の販売が引き続き好調に推移しました。また、携帯電話・PC向けコンテンツ事業は、PC向けのゲーム配信を中心に堅調に推移し、アニメーション映像事業は、アニメーション制作収入及び販売収入が前年同期実績を上回ったものの、制作収入における費用増加などの影響により、収益面ではやや下回る推移となりました。

以上の結果、売上高は180億74百万円（前年同期比40.8%減）、営業損失45億0百万円（前年同期は営業損失41億15百万円）となりました。

ゲームソフトの主要販売タイトル名及び販売本数

タイトル名	販売地域	プラットフォーム	販売本数
Virtua Tennis 2009	米・欧	PS3, Xbox360, Wii, PC	79万本
The Conduit	米・欧	Wii	15万本

2. 連結財政状態に関する定性的情報

総資産は、主に譲渡性預金が要因で有価証券が56億95百万円増加した一方で、売掛債権が375億89百万円減少したことなどにより、前連結会計年度末と比較して324億34百万円減少し、3,915億4百万円となりました。

純資産は、四半期純損失の計上や配当金の支払などにより、前連結会計年度末と比較して107億31百万円減少し、2,318億1百万円となりました。

なお、流動比率は前連結会計年度末と比較して32.8ポイント増加の327.8%となり、高水準となりました。

また、自己資本比率は前連結会計年度末と比較して1.5ポイント増加の53.9%となりました。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

第2四半期において、パチンコ遊技機事業では、主力タイトルであるサミーブランド『ぱちんこCR宮廷女官チャングムの誓い』、パチスロ遊技機事業においては、サミーブランドにて、斬新な遊技性を搭載した主力タイトル『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』等の販売を計画しております。アミューズメント機器事業においては、主力タイトルであるビデオゲーム『ボーダーブレイク』等の発売を計画しております。アミューズメント施設事業においては、下期より主力タイトルの普及が進むことなどから、店舗の収益回復を見込みます。コンシューマ事業における家庭用ゲームソフト販売事業においては、国内・海外とも下期に主力タイトルの発売を計画しております。

当第1四半期は、平成21年5月13日付で公表した平成22年3月期第2四半期連結累計期間及び通期連結業績予想に対して堅調に推移しており、連結業績予想に変更はありません。

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

① 一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第1四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出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出しております。

② 棚卸資産の評価方法

当第1四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、簿価切下げを行う方法によっております。

③ 固定資産の減価償却費の算定方法

定率法を採用している資産については、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。

④ 繰延税金資産及び繰延税金負債の算定方法

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、かつ、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ため、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。

⑤ 税金費用の計算

当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する方法を採用しております。

(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 請負工事並びに受注制作のソフトウェアに係る収益の計上基準については、従来、工事完成基準を適用しておりましたが、「工事契約に関する会計基準」（企業会計基準委員会 平成19年12月27日 企業会計基準第15号）及び「工事契約に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準委員会 平成19年12月27日 企業会計基準適用指針第18号）を当第1四半期連結会計期間から適用し、当第1四半期連結会計期間に着手した契約から、進捗部分について成果の確実性が認められる請負工事並びに受注制作のソフトウェアについては工事進行基準（工事の進捗率の見積りは原価比例法）を、その他の請負工事並びに受注制作のソフトウェアについては工事完成基準を適用しております。

これによる損益に与える影響はありません。

- ② 当社子会社株式会社セガを中心としたゲームソフト並びにアミューズメント機器のコンテンツ制作費は、その発生時に売上原価として処理（外注の場合には前渡金に計上し、検収時に売上原価処理）しておりましたが、当第1四半期連結会計期間より製品化が承認されたものから仕掛品としてたな卸資産に計上し、連結会計期間末時において、予定販売数量のうち実績販売数量に相当する額を売上原価として処理することといたしました。

この変更の理由は、開発体制の見直し・強化に伴って、プロジェクトごとの開発段階における意思決定プロセスが明確になり、収益獲得の確実性をより適切に評価できる体制を再整備したことによるものであります。これにより、近年高額化傾向にあるコンテンツ制作費を収益と直接対応させ、期間損益をより適正に表示することができます。

この変更により、たな卸資産の仕掛品が941百万円増加し、前渡金が281百万円、為替換算調整勘定が4百万円それぞれ減少し、営業損失、経常損失及び税金等調整前四半期純損失は654百万円減少しております。

なお、セグメント情報に与える影響は、当該箇所に記載しております。

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1四半期連結会計期間末 (平成21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21年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	97,067	106,436
受取手形及び売掛金	42,879	80,468
有価証券	32,494	26,798
商品及び製品	8,404	7,656
仕掛品	2,582	2,914
原材料及び貯蔵品	29,064	30,971
その他	45,253	32,191
貸倒引当金	△589	△698
流動資産合計	257,156	286,740
固定資産		
有形固定資産		
土地	22,577	22,590
その他(純額)	40,853	42,525
有形固定資産合計	63,430	65,116
無形固定資産		
のれん	7,393	6,949
その他	6,040	6,292
無形固定資産合計	13,434	13,242
投資その他の資産		
投資有価証券	29,518	27,732
その他	32,610	35,466
貸倒引当金	△4,646	△4,360
投資その他の資産合計	57,482	58,838
固定資産合計	134,347	137,197
資産合計	391,504	423,938

(単位：百万円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成21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21年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	31,977	51,298
短期借入金	3,490	5,467
未払法人税等	1,086	3,131
引当金	1,365	2,905
その他	40,541	34,390
流動負債合計	78,461	97,194
固定負債		
社債	49,869	52,834
長期借入金	6,513	6,740
退職給付引当金	11,199	10,873
役員退職慰労引当金	1,061	2,152
その他	12,597	11,610
固定負債合計	81,241	84,211
負債合計	159,702	181,405
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	171,081	171,082
利益剰余金	105,345	119,417
自己株式	△73,687	△73,685
株主資本合計	232,692	246,767
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	11	△1,619
繰延ヘッジ損益	△77	—
土地再評価差額金	△5,966	△5,966
為替換算調整勘定	△15,789	△16,865
評価・換算差額等合計	△21,821	△24,451
新株予約権	1,193	1,222
少数株主持分	19,737	18,994
純資産合計	231,801	242,532
負債純資産合計	391,504	423,938

(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)

	前第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)	当第1四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)
売上高	74,601	60,461
売上原価	58,493	45,802
売上総利益	16,108	14,658
販売費及び一般管理費	26,398	22,479
営業損失(△)	△10,290	△7,820
営業外収益		
受取利息	170	133
受取配当金	159	61
為替差益	523	264
その他	735	167
営業外収益合計	1,589	627
営業外費用		
支払利息	243	188
持分法による投資損失	34	14
デリバティブ評価損	660	98
社債発行費	—	205
その他	237	300
営業外費用合計	1,175	807
経常損失(△)	△9,876	△8,000
特別利益		
固定資産売却益	54	3
貸倒引当金戻入額	77	137
原状回復費戻入益	—	346
その他	24	67
特別利益合計	156	554
特別損失		
固定資産売却損	35	10
減損損失	368	—
投資有価証券評価損	135	301
関係会社株式売却損	—	653
その他	173	333
特別損失合計	713	1,298
税金等調整前四半期純損失(△)	△10,432	△8,744
法人税、住民税及び事業税	753	545
法人税等還付税額	△722	—
法人税等合計	31	545
少数株主利益	69	1,002
四半期純損失(△)	△10,533	△10,293

(3) 継続企業の前提に関する注記

当第1四半期連結会計期間（自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日）

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】

前第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）

	遊技機事業 (百万円)	アミューズメント 機器事業 (百万円)	アミューズメント 施設事業 (百万円)	コンシューマ 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)
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	12,083	13,759	17,422	30,500	836	74,601	—	74,601
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	205	761	1	34	264	1,267	(1,267)	—
計	12,288	14,520	17,424	30,534	1,100	75,869	(1,267)	74,601
営業利益 (又は営業損失△)	△4,350	703	△1,577	△4,115	79	△9,261	(1,028)	△10,290

(注) 1 事業区分は、内部管理上採用している区分をベースに、製品の種類・販売市場の類似性等に基づき、5つのセグメントに区分しております。

2 各事業区分の主要製品及び事業内容

事業区分	主要製品及び事業内容
遊技機事業	パチスロ遊技機及びパチンコ遊技機の開発・製造・販売、周辺機器の開発・製造・販売・メンテナンス、遊技場の店舗設計等
アミューズメント機器事業	アミューズメント施設用ゲーム機の開発・製造・販売
アミューズメント施設事業	アミューズメント施設の開発・運営・レンタル・保守業務
コンシューマ事業	ゲームソフトウェアの開発・販売、玩具等の開発・製造・販売、携帯電話等を通じたエンタテインメントコンテンツの企画販売、アニメーション映画の企画・制作・販売
その他事業	情報提供サービス業、その他

当第1四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

	遊技機事業 (百万円)	アミューズメント 機器事業 (百万円)	アミューズメント 施設事業 (百万円)	コンシューマ 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)
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	19,682	7,865	14,136	18,046	730	60,461	—	60,461
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	72	554	2	28	219	877	(877)	—
計	19,754	8,419	14,139	18,074	950	61,339	(877)	60,461
営業利益 (又は営業損失△)	△1,037	△1,077	△125	△4,500	107	△6,634	(1,186)	△7,820

(注) 1 事業区分は、内部管理上採用している区分をベースに、製品の種類・販売市場の類似性等に基づき、5つのセグメントに区分しております。

2 各事業区分の主要製品及び事業内容

事業区分	主要製品及び事業内容
遊技機事業	パチスロ遊技機及びパチンコ遊技機の開発・製造・販売、遊技場の店舗設計等
アミューズメント機器事業	アミューズメント施設用ゲーム機の開発・製造・販売
アミューズメント施設事業	アミューズメント施設の開発・運営・レンタル・保守業務
コンシューマ事業	ゲームソフトウェアの開発・販売、玩具等の開発・製造・販売、携帯電話等を通じたエンタテインメントコンテンツの企画販売、アニメーション映画の企画・制作・販売
その他事業	情報提供サービス業、その他

3 当社子会社株式会社セガを中心としたゲームソフト並びにアミューズメント機器のコンテンツ制作費は、その発生時に売上原価として処理（外注の場合には前渡金に計上し、検収時に売上原価処理）しておりましたが、当第1四半期連結累計期間より製品化が承認されたものから仕掛品としてたな卸資産に計上し、連結会計期間末時において、予定販売数量のうち実績販売数量に相当する額を売上原価として処理することといたしました。

この変更の理由は、開発体制の見直し・強化に伴って、プロジェクトごとの開発段階における意思決定プロセスが明確になり、収益獲得の確実性をより適切に評価できる体制を再整備したことによるものであります。これにより、近年高額化傾向にあるコンテンツ制作費を収益と直接対応させ、期間損益をより適正に表示することができます。

この変更により、当第1四半期連結累計期間における営業費用は「アミューズメント機器事業」が143百万円、「コンシューマ事業」が511百万円減少し、営業損失がそれぞれ同額減少しております。

(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1四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年6月30日)

該当事項はありません。