平成22年3月期 第3四半期決算短信

平成22年2月5日

上場会社名　セガサミーホールディングス株式会社　　上場取引所　東
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　(氏名) 里見　治
問合せ先責任者 (役職名) 経理財務担当部長　(氏名) 清水　俊一　TEL 03-6215-9955
四半期報告書提出予定日　平成22年2月12日
配当支払開始予定日　―

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第3四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21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	%
22年3月期第3四半期	285,336	△7.7	28,863	―	27,636	―	16,945	―
21年3月期第3四半期	309,018	―	△2,757	―	△5,009	―	△10,840	―

	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3四半期	67.27	―
21年3月期第3四半期	△43.03	―

(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3四半期	439,132	250,692	52.6	917.74
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3四半期　231,194百万円　21年3月期　222,316百万円

2. 配当の状況

	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	合計
	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	―	15.00	―		
22年3月期(予想)				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	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）

① 会計基準等の改正に伴う変更 有
② ①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）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	22年3月期第3四半期	283,229,476株	21年3月期	283,229,476株
② 期末自己株式数	22年3月期第3四半期	31,313,340株	21年3月期	31,305,733株
③ 期中平均株式数（四半期連結累計期間）	22年3月期第3四半期	251,919,673株	21年3月期第3四半期	251,932,752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。

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３四半期 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	342,092	309,018	285,336	△23,681	△7.7
営業利益	△ 1,528	△ 2,757	28,863	31,620	―
経常利益	△ 1,431	△ 5,009	27,636	32,645	―
四半期純利益	△ 15,766	△ 10,840	16,945	27,786	―
	円	円	円	円	%
一株当たり四半期純利益	△ 62.58	△ 43.03	67.27	110.30	―

当第３四半期連結累計期間におけるわが国経済は、一部持ち直しの動きが見られたものの、急激な円高やデフレ進行の影響等を受けて企業収益は圧迫され、それにより雇用情勢が低水準に留まり、また個人消費も低迷が続くなど、未だなお厳しい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いたしました。一方、パチスロ遊技機におきましては、斬新なゲーム性を搭載した一部の遊技機が評価を受けたものの、市場を本格回復させるまでには至らず、今後も市場活性化に向けたさらなる取り組み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、依然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、市場を牽引する斬新なゲーム機の開発、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、個人消費の低迷等によって、主に欧米市場での需要が低調に推移いたしました。今後は、価格見直しが実施された現世代機のさらなる普及拡大、及びそれらに伴う市場の活性化が期待されています。

このような経営環境のもと、当第３四半期連結累計期間における売上高は2,853億36百万円（前年同期比7.7%減）、営業利益は288億63百万円（前年同期は営業損失27億57百万円）、経常利益は276億36百万円（前年同期は経常損失50億９百万円）となりました。原状回復費戻入益など23億13百万円の特別利益を計上した一方で、減損損失など特別損失を74億28百万円計上した結果、四半期純利益は169億45百万円（前年同期は四半期純損失108億40百万円）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３四半期連結累計期間	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	123,636	106,271	125,647	―	―
セグメント間売上高	680	680	216	―	―
売上高合計	124,316	106,951	125,864	18,912	17.7
営業利益	12,117	5,292	26,950	21,658	409.2
	台	台	台	台	%
パチンコ販売台数	88,852	237,288	329,850	92,562	39.0
パチスロ販売台数	335,025	108,500	79,243	△ 29,257	△ 27.0

パチンコ遊技機事業におきましては、今期主力タイトルであるサミーブランド『ぱちんこCR蒼天の拳』や、新たなゲーム性を搭載した『ぱちんこCR戦国乱舞　蒼き独眼』などの販売が堅調に推移した結果、パチンコ遊技機全体で、前年同期実績を上回る329千台の販売となりました。また、盤面販売比率の上昇や部材調達コストの低減等により、利益率が改善いたしました。

パチスロ遊技機事業におきましては、第２四半期に発売したサミーブランド『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』の販売が当第３四半期においても引き続き堅調に推移いたしました。なお、当第３四半期においては主な新作タイトルの発売がなかったため、パチスロ遊技機全体では、前年同期実績を下回る79千台の販売となりました。また、パチンコ、パチスロ遊技機ともに販売価格の見直しを行った結果、利益率が改善いたしました。

以上の結果、売上高は1,258億64百万円（前年同期比17.7%増）、営業利益は269億50百万円（前年同期比409.2%増）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
ぱちんこCR蒼天の拳	(サミー)	94千台
ぱちんこCR戦国乱舞　蒼き独眼	(サミー)	53千台

パチスロ遊技機

機種名	ブランド	販売台数
パチスロ交響詩篇エウレカセブン	(サミー)	49千台
パチスロうる星やつら２	(サミー)	16千台

《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３四半期連結累計期間	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	52,149	49,963	33,119	―	―
セグメント間売上高	3,449	2,835	2,023	―	―
売上高合計	55,598	52,798	35,142	△ 17,656	△ 33.4
営業利益	5,471	6,221	4,707	△ 1,513	△ 24.3

アミューズメント機器事業におきましては、施設運営者の投資効率向上と当社の長期安定収益確保を目的としたレベニューシェアモデル（ALL.Net P-ras）にて販売を行った、今期主力タイトルのビデオゲーム『ボーダーブレイク』の稼動が引き続き好調に推移いたしました。また、『スターホース2 フィフス エクスパンション』や『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009』などのCVTキット販売も堅調に推移いたしました。なお、当期は大型タイトルの発売を計画していないため、売上、利益ともに前年同期実績を下回りました。

以上の結果、売上高は351億42百万円（前年同期比33.4%減）、営業利益は47億７百万円（前年同期比24.3%減）となりました。

アミューズメント機器の主要販売タイトル名及び販売台数

タイトル名		販売台数	
ボーダーブレイク	ビデオゲーム	サテライト	2,988台
シャイニング・フォース クロス	ビデオゲーム	サテライト	2,389台
スターホース2 フィフス エクスパンション	メダルゲーム	メインCVT サテライトCVT	851台 9,806台
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2008-2009	トレーディングカードゲーム	サテライトCVT（8P） サテライトCVT（4P）	690セット 168セット

《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３四半期連結累計期間	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	69,274	54,409	41,429	―	―
セグメント間売上高	4	13	28	―	―
売上高合計	69,278	54,422	41,458	△ 12,964	△ 23.8
営業利益	△ 4,948	△ 4,970	△ 644	4,325	―
	店舗	店舗	店舗	店舗	%
国内アミューズメント施設数	430	347	274	―	―
（参考）	%	%	%		
セガ国内既存店舗売上高前年同期比	88.6	92.1	91.3	―	―

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91.3％となり、前年同期実績を下回って推移いたしました。

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３四半期連結累計期間において、51店舗の閉店を行う一方、新規出店を３店舗行った結果、当第３四半期会計期間末の店舗数は274店舗となりました。

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414億58百万円（前年同期比23.8％減）、営業損失は６億44百万円（前年同期は営業損失49億70百万円）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３四半期連結累計期間	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	88,451	96,015	82,927	―	―
セグメント間売上高	276	201	186	―	―
売上高合計	88,727	96,216	83,114	△ 13,102	△ 13.6
営業利益	△ 9,621	△ 5,647	1,416	7,064	―
	万本	万本	万本	万本	％
ゲームソフト販売本数	1,465	2,109	1,673	△ 436	△ 20.7

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、欧米市場向けタイトル『Mario & Sonic at the Olympic Winter Games™』や、国内市場向け人気シリーズの最新作『ファンタシースターポータブル2』など、複数の主力タイトルの発売を行いました。タイトル数の絞込みを行い、開発の効率化を図った国内での販売は概ね堅調に推移したものの、海外における販売が厳しい市場環境を受けて見込みを下回って推移したほか、一部タイトルの発売が来期に延期となりました。この結果、ゲームソフト販売本数は、米国609万本、欧州816万本、日本・その他247万本、合計1,673万本となりました。

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いたしました。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においては、アニメーション制作収入は前年同期実績を下回ったものの、アニメーション販売収入は海外の『爆丸』等が牽引し堅調に推移いたしました。

以上の結果、売上高は831億14百万円（前年同期比13.6％減）、営業利益は14億16百万円（前年同期は営業損失56億47百万円）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
Mario & Sonic at the Olympic Winter Games™	米・欧	Wii, NDS	567万本
BAYONETTA	米・欧・日	PS3, Xbox360	110万本
Football Manager 2010	米・欧	PSP, PC	74万本
ファンタシースターポータブル2	日本	PSP	54万本

2.　連結財政状態に関する定性的情報

（資産及び負債）

譲渡性預金の購入等により有価証券が298億93百万円増加した一方で、有形固定資産の減損や敷金・保証金の減少等により固定資産が70億14百万円減少いたしました。この結果、当第３四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末と比べ151億94百万円増加し、4,391億32百万円となりました。

（純資産）

第３四半期累計期間での四半期純利益の計上や配当金の支払等により、当第３四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末に比べ81億59百万円増加し、2,506億92百万円となりました。

（財務比率）

当第３四半期連結会計期間末における流動比率は、前連結会計年度末と比べ18.2ポイント減少しておりますが、276.8％と高水準を維持しております。

また、当第３四半期連結会計期間末における自己資本比率は、前連結会計年度末に比べ0.2ポイント増加し、52.6％となりました。

3.　連結業績予想に関する定性的情報

通期連結業績予想については、平成21年５月13日の決算発表時に公表した内容から変更はありません。

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エ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）を第１四半期連結会計期間から適用し、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エ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エ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軽微であります。

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、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5,850百万円、有形固定資産のアミューズメント施設機器が57百万円それぞれ増加し、前渡金が1,202百万円、為替換算調整勘定が12百万円それぞれ減少し、営業利益、経常利益及び税金等調整前四半期純利益は4,717百万円増加しております。

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３四半期連結会計期間末 （平成21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21年３月31日）
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	97,928	106,436
受取手形及び売掛金	85,975	80,468
有価証券	56,692	26,798
商品及び製品	6,436	7,656
仕掛品	7,843	2,914
原材料及び貯蔵品	28,319	30,971
その他	26,434	32,191
貸倒引当金	△681	△698
流動資産合計	308,948	286,740
固定資産		
有形固定資産		
土地	22,649	22,590
その他（純額）	39,557	42,525
有形固定資産合計	62,207	65,116
無形固定資産		
のれん	7,487	6,949
その他	5,974	6,292
無形固定資産合計	13,461	13,242
投資その他の資産		
投資有価証券	28,554	27,732
その他	30,839	35,466
貸倒引当金	△4,879	△4,360
投資その他の資産合計	54,514	58,838
固定資産合計	130,183	137,197
資産合計	439,132	423,938

（単位：百万円）

	当第３四半期連結会計期間末 （平成21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21年３月31日）
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	52,862	51,298
短期借入金	6,178	5,467
未払法人税等	3,718	3,131
引当金	1,917	2,905
その他	46,941	34,390
流動負債合計	111,618	97,194
固定負債		
社債	45,527	52,834
長期借入金	6,672	6,740
退職給付引当金	11,826	10,873
役員退職慰労引当金	1,074	2,152
その他	11,721	11,610
固定負債合計	76,821	84,211
負債合計	188,440	181,405
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	171,080	171,082
利益剰余金	128,805	119,417
自己株式	△73,691	△73,685
株主資本合計	256,147	246,767
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△1,737	△1,619
繰延ヘッジ損益	55	－
土地再評価差額金	△5,966	△5,966
為替換算調整勘定	△17,303	△16,865
評価・換算差額等合計	△24,952	△24,451
新株予約権	1,202	1,222
少数株主持分	18,295	18,994
純資産合計	250,692	242,532
負債純資産合計	439,132	423,938

(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20年４月１日 至　平成20年12月31日）	当第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）
売上高	309,018	285,336
売上原価	226,670	181,664
売上総利益	82,347	103,672
販売費及び一般管理費	85,104	74,809
営業利益又は営業損失（△）	△2,757	28,863
営業外収益		
受取利息	535	390
受取配当金	223	98
還付加算金	518	－
その他	1,277	667
営業外収益合計	2,554	1,156
営業外費用		
支払利息	675	592
持分法による投資損失	105	5
デリバティブ評価損	315	121
社債発行費	487	205
開発仕掛品処分損	789	－
為替差損	1,423	32
店舗解約違約金	－	662
その他	1,008	763
営業外費用合計	4,806	2,383
経常利益又は経常損失（△）	△5,009	27,636

（単位：百万円）

	前第３四半期連結累計期間 （自　平成20年４月１日 至　平成20年12月31日）	当第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）
特別利益		
固定資産売却益	580	485
貸倒引当金戻入額	38	104
関係会社株式売却益	382	29
原状回復費戻入益	524	669
株式譲渡契約解除に伴う解決金	240	－
製品自主回収費用戻入益	279	－
支払補償金戻入益	－	430
債務時効益	－	340
その他	145	254
特別利益合計	2,191	2,313
特別損失		
固定資産売却損	36	99
減損損失	1,628	2,863
投資有価証券評価損	373	768
のれん一括償却額	2,434	－
関係会社株式売却損	－	653
訴訟関連損失	－	371
子会社整理損	－	1,157
希望退職関連費用	－	195
その他	1,485	1,320
特別損失合計	5,958	7,428
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（△）	△8,776	22,520
法人税、住民税及び事業税	2,187	5,455
法人税等還付税額	△722	－
法人税等合計	1,464	5,455
少数株主利益	599	119
四半期純利益又は四半期純損失（△）	△10,840	16,945

(3) 継続企業の前提に関する注記

当第３四半期連結会計期間（自　平成21年10月１日　至　平成21年12月31日）

該当事項はありません。

(4) セグメント情報

前第３四半期連結累計期間（自　平成20年４月１日　至　平成20年12月31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	106,271	49,963	54,409	96,015	2,358	309,018	—	309,018
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	680	2,835	13	201	776	4,507	(4,507)	—
計	106,951	52,798	54,422	96,216	3,135	313,525	(4,507)	309,018
営業利益（又は営業損失△）	5,292	6,221	△4,970	△5,647	296	1,193	(3,950)	△2,757

（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）

	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	125,647	33,119	41,429	82,927	2,212	285,336	—	285,336
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	216	2,023	28	186	677	3,132	(3,132)	—
計	125,864	35,142	41,458	83,114	2,890	288,469	(3,132)	285,336
営業利益（又は営業損失△）	26,950	4,707	△644	1,416	347	32,777	(3,913)	28,863

（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、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、当第３四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900百万円、「アミューズメント施設事業」が96百万円、「コンシューマ事業」が3,720百万円それぞれ減少しております。この結果、「アミューズメント機器事業」、「コンシューマ事業」の営業利益がそれぞれ同額増加し、「アミューズメント施設事業」の営業損失が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）

該当事項はありません。