

**2009年3月期 決算短信 補足資料**
**連結損益計算書(要約)**

《要旨》

(億円)	2008年3月期		2009年3月期					2010年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績		会計方針変更前				会計方針変更後		
					前期比	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	
売上高	2,310	4,589	2,004	4,350	4,291	-6.5%	1,630	-18.7%	4,200	-2.1%	1,630	4,200	
内訳													
遊技機	997	1,455	652	1,700	1,616	+11.1%	785	+20.4%	1,860	+15.1%	785	1,860	
アミューズメント機器	343	710	344	620	619	-12.8%	180	-47.7%	430	-30.5%	180	430	
アミューズメント施設	479	912	371	700	713	-21.8%	265	-28.6%	520	-27.1%	265	520	
コンシューマ	412	1,417	619	1,300	1,313	-7.3%	385	-37.8%	1,360	+3.6%	385	1,360	
その他	77	93	16	30	29	-68.8%	15	-6.3%	30	+3.4%	15	30	
営業利益	▲43	▲58	▲75	25	83	-	▲150	-	220	+165.1%	▲125	270	
内訳													
遊技機	121	84	▲10	130	145	+72.6%	30	-	220	+51.7%	30	220	
アミューズメント機器	18	71	46	42	68	-4.2%	▲25	-	20	-70.6%	▲23	25	
アミューズメント施設	▲22	▲98	▲28	▲90	▲75	-	▲8	-	▲10	-	▲8	▲10	
コンシューマ	▲125	▲59	▲59	▲5	▲9	-	▲117	-	40	-	▲94	85	
その他	▲2	0	2	1	3	-	0	-	0	-	0	0	
消去等	▲34	▲55	▲26	▲53	▲49	-	▲30	-	▲50	-	▲30	▲50	
営業利益率	-	-	-	0.6%	1.9%	-	-	-	5.2%	+3.3pt	-	6.4%	
経常利益	▲39	▲82	▲84	5	66	-	▲155	-	210	+218.2%	▲130	260	
経常利益率	-	-	-	0.1%	1.5%	-	-	-	5.0%	+3.5pt	-	6.2%	
当期純利益	▲202	▲524	▲95	▲215	▲228	-	▲170	-	100	-	▲145	150	
当期純利益率	-	-	-	-	-	-	-	-	2.4%	-	-	3.6%	
一株配当(円)	30	45	15	30	30	-	15	-	30	-	15	30	
一株当たり当期純利益(円)	▲80.44	▲208.26	▲37.92	▲85.34	▲90.83	-	▲67.48	-	39.69	-	▲57.56	59.54	
一株当たり純資産(円)	1,196.21	1,030.09	990.09	-	882.47	-	-	-	-	-	-	-	

**各種費用**

(億円)	2008年3月期		2009年3月期					2010年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績		会計方針変更前				会計方針変更後		
					前期比	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	
(*1) 研究開発費	298	653	304	588	596	-8.7%	282	-7.2%	562	-5.7%	257	512	
(*2) 設備投資額	349	504	145	268	266	-47.2%	86	-40.7%	169	-36.5%	86	169	
(*3) 減価償却費	295	456	119	254	266	-41.7%	79	-33.6%	182	-31.6%	79	182	
広告宣伝費	90	228	112	239	207	-9.2%	87	-22.3%	225	+8.7%	87	225	

※(\*1): 研究開発費は、コンテンツ制作費を含む

※(\*2): レンタル資産 171 億円(2008年3月期通期実績)を含む

※(\*3): レンタル資産 173 億円(2008年3月期通期実績)を含む

遊技機事業

《要旨》

(億円)		2008年3月期		2009年3月期				2010年3月期			
		第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比
売上高		997	1,455	652	1,700	1,616	+11.1%	785	+20.4%	1,860	+15.1%
内訳	パチスロ	788	1,037	156	350	338	-67.4%	106	-32.1%	514	+52.1%
	パチンコ	141	281	438	1,230	1,165	+314.6%	641	+46.3%	1,281	+10.0%
	その他	68	138	58	120	112	-18.8%	38	-34.5%	64	-42.9%
営業利益		121	84	▲ 10	130	145	+72.6%	30	-	220	+51.7%
営業利益率		12.1%	5.8%	-	7.6%	9.0%	+3.2pt	3.8%	-	11.8%	+2.9pt
パチスロ販売台数(台)		310,496	380,688	55,102	134,000	123,286	-	40,000	-	180,000	-
パチンコ販売台数(台)		56,641	108,184	154,950	421,000	391,831	-	220,000	-	450,000	-

《販売実績／主要販売品目》

パチスロ 遊技機	2008年3月期		2009年3月期			2010年3月期		パチスロ遊技機		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画	タイトル名	ブランド	販売台数
サミーブランド	5タイトル 147,819台	6タイトル 167,879台	2タイトル 24,775台	6タイトル 62,500台	6タイトル 58,184台	1タイトル 10,000台	6タイトル 100,000台	パチスロハードボイルド	サミー	23千台
ロデオブランド	3タイトル 58,336台	5タイトル 85,117台	1タイトル 4,289台	4タイトル 30,000台	4タイトル 30,073台	1タイトル 20,000台	3タイトル 60,000台	回胴黙示録カイジ2	ロデオ	18千台
銀座ブランド	2タイトル 76,166台	3タイトル 84,639台	2タイトル 11,391台	5タイトル 26,000台	5タイトル 19,657台			パチスロ桃太郎電鉄	サミー	11千台
タイヨーエレック ブランド		1タイトル 10,947台	2タイトル 6,193台	2タイトル 6,500台	2タイトル 6,268台	2タイトル 10,000台	3タイトル 20,000台	パチスロTHE BLUE HEARTS	銀座	11千台
ユニット供給	6タイトル 28,175台	7タイトル 32,106台	2タイトル 8,454台	2タイトル 9,000台	2タイトル 9,104台			パチスロ快盗天使ツインエンジェル2	サミー	5千台
合計	16タイトル 310,496台	22タイトル 380,688台	9タイトル 55,102台	19タイトル 134,000台	19タイトル 123,286台	4タイトル 40,000台	12タイトル 180,000台			

パチンコ 遊技機	2008年3月期		2009年3月期			2010年3月期		パチンコ遊技機		
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	第2四半期 累計計画	通期計画	タイトル名	ブランド	販売台数
サミーブランド	1タイトル 51,931台	3タイトル 55,617台	2タイトル 126,842台	4タイトル 320,000台	4タイトル 307,263台	3タイトル 150,000台	5タイトル 330,000台	ぱちんこCR北斗の拳	サミー	213千台
銀座ブランド	1タイトル 4,710台	2タイトル 10,931台	1タイトル 1,162台	3タイトル 43,000台	3タイトル 40,077台			デジハネCR北斗の拳ユリア	サミー	49千台
タイヨーエレック ブランド		4タイトル 41,636台	3タイトル 26,946台	5タイトル 58,000台	5タイトル 44,491台	3タイトル 50,000台	6タイトル 100,000台	CR桃太郎電鉄	銀座	31千台
ユニット供給						1タイトル 20,000台	1タイトル 20,000台	ぱちんこCR逃亡者おりん	サミー	29千台
合計	2タイトル 56,641台	9タイトル 108,184台	6タイトル 154,950台	12タイトル 421,000台	12タイトル 391,831台	7タイトル 220,000台	12タイトル 450,000台	CRサムライチャンプルー	タイヨーエレック	18千台
内訳	本体販売 40,006台	76,486台	138,215台	363,744台	350,689台	132,440台	202,500台			
	盤面販売 16,635台	31,698台	16,735台	57,256台	41,142台	87,560台	247,500台			

※ユニット供給とは、他社へのユニット供給、タイトル数は期中に発売した新機種数を示す

**AM 機器事業**
**《要旨》**

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				2010年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績		会計方針変更前				会計方針変更後	
					前期比	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画		第2四半期 累計計画	通期計画
	前期比	前期比	前期比	前期比								
売上高	343	710	344	620	619	-12.8%	180	-47.7%	430	-30.5%	180	430
内訳												
国内	280	607	313	532	532	-12.4%	148	-52.7%	359	-32.5%	148	359
海外	63	104	31	88	87	-16.3%	32	+3.2%	71	-18.4%	32	71
営業利益	18	71	46	42	68	-4.2%	▲25	-	20	-70.6%	▲23	25
営業利益率	5.2%	10.0%	13.4%	6.8%	11.0%	+1.0pt	-	-	4.7%	-6.3pt	-	5.8%
(*1)研究開発費	67	136	57	117	114	-16.2%	50	-12.3%	94	-17.5%	48	89

※(\*1):研究開発費は、コンテンツ制作費を含む

**《主要販売品目》**

タイトル名	通期累計販売台数		
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	トレーディングカードゲーム	ライブ機+サテライト(8P) ライブ機+サテライト(4P)	670セット 161セット
ガリレオファクトリー	メダルゲーム	本体	269台
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush	ビデオゲーム	メイン+サテライト	142セット
セガネットワーク対戦麻雀MJ4	ビデオゲーム	ライブ機+サテライト サテライトCVT	2,465台

**AM 施設事業**
**《要旨》**

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				2010年3月期					
	第2四半期 累計実績	通期実績	第2四半期 累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比		
売上高	479	912	371	700	713	-21.8%	265	-28.6%	520	-27.1%		
うち、海外施設売上高	61	117	47	83	86	-26.5%	30	-36.2%	60	-30.2%		
営業利益	▲ 22	▲ 98	▲ 28	▲ 90	▲ 75	-	▲ 8	-	▲ 10	-		
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-		
セガ国内既存店売上高前年比	89.0%	89.0%	90.6%	91.9%	92.4%	+3.4pt	91.5%	+0.9pt	93.6%	+1.2pt		
国内AM施設数	433店舗	363店舗	347店舗	322店舗	322店舗	-41店舗	249店舗	-98店舗	246店舗	-76店舗		
内 訳	セガ	出店数	5店舗	8店舗	1店舗	3店舗	3店舗	-	1店舗	-	6店舗	-
		閉店数	21店舗	88店舗	19店舗	47店舗	47店舗	-	74店舗	-	82店舗	-
		店舗数	388店舗	318店舗	300店舗	274店舗	274店舗	-44店舗	201店舗	-99店舗	198店舗	-76店舗
	(*1)Bee/ トムス	出店数	1店舗	4店舗	2店舗	3店舗	3店舗	-	0店舗	-	0店舗	-
		閉店数	1店舗	4店舗	0店舗	0店舗	0店舗	-	0店舗	-	0店舗	-
		店舗数	45店舗	45店舗	47店舗	48店舗	48店舗	+3店舗	48店舗	+1店舗	48店舗	-
海外AM施設数	22店舗	22店舗	22店舗	-	22店舗	-	20店舗	-2店舗	20店舗	-2店舗		
設備投資額	87	159	90	163	148	-6.9%	41	-54.4%	87	-41.2%		
減価償却費	77	171	71	157	159	-7.0%	36	-49.3%	78	-50.9%		

※(\*1):「Bee」は、主にダイニングエンタテインメント施設(ダーツバー)を手がける(株)セガ ビーリンクの施設

**《セガ国内既存店売上高前年比》**

2009年3月期実績															
4月	5月	6月	第1四半期 累計実績	7月	8月	9月	第2四半期 累計実績	10月	11月	12月	第3四半期 累計実績	1月	2月	3月	通期実績
83.5%	89.0%	89.6%	87.3%	91.2%	95.8%	93.1%	90.6%	97.7%	99.0%	90.8%	92.1%	91.4%	94.4%	95.2%	92.4%

  

2008年3月期実績															
4月	5月	6月	第1四半期 累計実績	7月	8月	9月	第2四半期 累計実績	10月	11月	12月	第3四半期 累計実績	1月	2月	3月	通期実績
90.0%	87.0%	89.5%	88.8%	85.4%	90.5%	91.2%	89.0%	85.4%	86.2%	91.7%	88.6%	88.7%	91.7%	90.8%	89.0%

コンシューマ事業

《要旨》

(億円)	2008年3月期		2009年3月期				2010年3月期						
	第2四半期累計実績	通期実績	第2四半期累計実績	2/10修正 通期計画	通期実績		会計方針変更前				会計方針変更後		
					前期比	前期比	第2四半期 累計計画	前年同期比	通期計画	前期比	第2四半期 累計計画	通期計画	
売上高	412	1,417	619	1,300	1,313	-7.3%	385	-37.8%	1,360	+3.6%	385	1,360	
内訳	ゲームソフト	197	948	390	819	821	-13.4%	165	-57.7%	847	+3.2%	165	847
	ネットワーク他	215	469	229	481	492	+4.9%	220	-3.9%	513	+4.3%	220	513
営業利益	▲ 125	▲ 59	▲ 59	▲ 5	▲ 9	-	▲ 117	-	40	-	▲ 94	85	
営業利益率	-	-	-	-	-	-	-	-	2.9%	-	-	6.3%	
ゲームソフト販売本数(万本)	491	2,699	1,276	2,800	2,947	+9.2%	617	-51.6%	2,970	+0.8%	617	2,970	
(*1)研究開発費	164	371	167	317	328	-11.6%	136	-18.6%	292	-11.0%	113	247	

※(\*1): 研究開発費は、コンテンツ制作費を含む

《販売実績/ゲームソフト》 ※販売タイトル数は、期中に発売した地域別の新作タイトル数を示す(ただし、カッコ内)数値はSKU)

販売地域別	2008年3月期				2009年3月期				2010年3月期						
	第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計実績		2/10修正 通期計画		通期実績		第2四半期累計計画		通期計画		
	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	販売 タイトル数 (SKU)	販売本数 (万本)	
内訳	日本他	9 (14)	93	30 (37)	264	16 (17)	200	36 (39)	430	36 (39)	423	8 (8)	90	17 (22)	357
	米国	7 (7)	172	25 (49)	1,206	11 (22)	541	22 (41)	1,149	22 (41)	1,249	4 (7)	193	22 (43)	1,163
	欧州	6 (11)	227	25 (52)	1,227	9 (22)	534	20 (41)	1,220	20 (42)	1,273	4 (7)	333	21 (42)	1,450
合計	22 (32)	491	80 (138)	2,699	36 (61)	1,276	78 (121)	2,800	78 (122)	2,947	16 (22)	617	60 (107)	2,970	

プラットフォーム別	2008年3月期				2009年3月期				2010年3月期						
	第2四半期累計実績		通期実績		第2四半期累計実績		2/10修正 通期計画		通期実績		第2四半期累計計画		通期計画		
	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	SKU	販売本数 (万本)	
内訳	PS2	6	25	12	160	7	93	10	170	10	178	0	0	0	0
	GC	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Xbox	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	PS3	1	21	16	192	9	104	21	303	21	313	2	38	20	463
	Wii	4	18	28	673	8	105	23	421	23	392	7	113	22	730
	Xbox360	1	21	19	228	7	109	16	209	16	212	2	26	19	346
	NDS	10	65	28	423	18	188	30	318	30	317	7	60	21	461
	PSP	7	46	14	127	4	103	7	138	7	142	2	9	9	126
	GBA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	PC	3	35	21	169	8	27	14	202	15	198	2	3	16	177
リポート数	-	260	-	726	-	545	-	1,039	0	1,192	0	365	0	664	
合計	32	491	138	2,699	61	1,276	121	2,800	122	2,947	22	617	107	2,970	

《主要販売品目/ゲームソフト》

タイトル名 (販売地域)	プラットフォーム	販売本数 (万本)
Mario & Sonic at the Olympic Games (欧・米)	Wii, NDS	421
Iron Man (欧・米)	PS3, Xbox360, Wii, PS2, PC, PSP, NDS	268
Sonic Unleashed (欧・米・日)	PS3, Xbox360, Wii, PS2	245
The Incredible Hulk (欧・米)	PS3, Xbox360, Wii, PS2, PC, NDS	148
Empire : Total War (欧・米)	PC	81
ファンタシースターポータブル (日)	PSP	64
龍が如く3 (日)	PS3	50

※本資料における業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従って、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを予めご承知おき下さい。