

平成22年3月期 第2四半期決算短信

平成21年10月30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

(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

四半期報告書提出予定日 平成21年11月13日

配当支払開始予定日

TEL 03-6215-9955

平成21年12月2日

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第2四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年9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2四半期	154,395	23.0	318		729		6,323	
21年3月期第2四半期	200,446		7,578		8,484		9,554	

	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2四半期	25.10	
21年3月期第2四半期	37.92	

(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2四半期	405,090	232,738	52.4	841.80
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2四半期 212,066百万円 21年3月期 222,316百万円

2. 配当の状況

	1株当たり配当金				合計
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	
	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、8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、9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2四半期	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2四半期	31,311,138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2四半期	251,920,906株	21年3月期第2四半期	251,934,166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2四半期 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	231,053	200,446	154,395	△ 46,051	△ 23.0
営業利益	△ 4,384	△ 7,578	△ 318	7,259	—
経常利益	△ 3,929	△ 8,484	△ 729	7,755	—
四半期純利益	△ 20,266	△ 9,554	△ 6,323	3,231	—
	円	円	円	円	%
一株当たり四半期純利益	△ 80.44	△ 37.92	△ 25.10	12.82	—

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、世界的な金融市場の混乱による影響が一部緩和される傾向が見られたものの、依然、企業収益や雇用情勢の悪化、個人消費の低迷等が続いており、景気回復に向けては、未だなお先行不透明な状況にあります。

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引き続き堅調に推移いたしました。パチスロ遊技機におきましては、一部、斬新なゲーム性を搭載した遊技機の供給が見られたものの、市場の本格回復には至らず、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、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、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、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、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2四半期連結累計期間における売上高は1,543億95百万円（前年同期比23.0%減）、営業損失は3億18百万円（前年同期は営業損失75億78百万円）、経常損失は7億29百万円（前年同期は経常損失84億84百万円）、四半期純損失は63億23百万円（前年同期は四半期純損失95億54百万円）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2四半期 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	99,791	65,233	68,311	—	—
セグメント間売上高	499	421	142	—	—
売上高合計	100,291	65,655	68,453	2,798	4.3
営業利益	12,174	△ 1,065	10,897	11,962	—
	台	台	台	台	%
パチンコ販売台数	56,641	154,950	167,715	12,765	8.2
パチスロ販売台数	310,496	55,102	57,038	1,936	3.5

パチンコ遊技機事業におきましては、サミーブランド『ぱちんこCR宮廷女官チャングムの誓い』や『CRガメラ THE BATTLE PACHINKO』などの販売を行い、パチンコ遊技機全体で、前年同期実績を上回る167千台の販売となりました。また、盤面販売比率の上昇等により、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、斬新なゲーム性を搭載した、今期主力タイトルの一つであるサミーブランド『パチスロ交響詩篇エウレカセブン』や『パチスロうる星やつら2』の販売が好調に推移した結果、パチスロ遊技機全体で、前年同期実績を上回る57千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、販売価格が上昇したことにより利益率が改善いたしました。

以上の結果、売上高は684億53百万円（前年同期比4.3%増）、営業利益は108億97百万円（前年同期は営業損失10億65百万円）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
ぱちんこCR宮廷女官チャングムの誓い	(サミー)	50千台
CRガメラ THE BATTLE PACHINKO	(サミー)	35千台
CR機動新撰組 萌えよ剣 疾風怒濤編 シリーズ	(タイヨーエレクト)	34千台

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)	31千台
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2四半期 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	34,353	34,420	17,971	—	—
セグメント間売上高	2,377	1,663	1,221	—	—
売上高合計	36,731	36,083	19,192	△ 16,890	△ 46.8
営業利益	1,898	4,641	△ 737	△ 5,378	—

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であるビデオゲーム『ボーダーブレイク』の稼動が好調に推移いたしました。なお、上期は大型タイトルの発売を計画しておらず、売上、利益とも前年同期実績を下回りました。

以上の結果、売上高は191億92百万円（前年同期比46.8%減）、営業損失は7億37百万円（前年同期は営業利益46億41百万円）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	2,436台

《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2四半期 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	47,905	37,168	28,930	—	—
セグメント間売上高	1	4	17	—	—
売上高合計	47,906	37,173	28,948	△ 8,225	△ 22.1
営業利益	△ 2,294	△ 2,822	223	3,045	—
	店舗	店舗	店舗	店舗	%
国内アミューズメント施設数	433	347	277	—	—
(参考)	%	%	%		
セガ国内既存店舗売上高前年同期比	89.0	90.6	92.3	—	—

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92.3%で推移し、前年同期実績を下回る水準となりました。

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2四半期累計期間において、46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2四半期会計期間末の店舗数は277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289億48百万円（前年同期比22.1%減）、営業利益は2億23百万円（前年同期は営業損失28億22百万円）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2四半期 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	41,210	61,935	37,652	—	—
セグメント間売上高	234	83	148	—	—
売上高合計	41,444	62,018	37,801	△ 24,217	△ 39.0
営業利益	△ 12,545	△ 5,916	△ 8,193	△ 2,276	—
	万本	万本	万本	万本	%
ゲームソフト販売本数	491	1,276	540	△ 736	△ 57.7

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、新作タイトルの販売は概ね堅調に推移したものの、海外でのリピートタイトルの販売が低調となりました。その結果、ゲームソフト販売本数は、米国230万本、欧州200万本、日本・その他109万本、合計540万本となりました。なお、上期に見込んでいた一部のコンテンツ制作費の費用計上が下期以降に繰り延べられています。

玩具販売事業におきましては、海外販売は好調に推移したものの、国内販売が低調となりました。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た一方、アニメーション映像事業は、主にアニメーション制作収入が前年同期実績を下回りました。

以上の結果、売上高は378億1百万円（前年同期比39.0%減）、営業損失は81億93百万円（前年同期は営業損失59億16百万円）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	88万本
The Conduit	米・欧	Wii	27万本
ぷよぷよ7	日本	NDS	19万本

2. 連結財政状態に関する定性的情報

(資産及び負債)

前連結会計年度末に比べ、受取手形及び売掛金が212億7百万円、支払手形及び買掛金が129億88百万円それぞれ減少した一方で、譲渡性預金の購入等により有価証券が180億93百万円増加し、現金及び預金が97億89百万円減少いたしました。この結果、当第2四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に比べ188億47百万円減少し、4,050億90百万円となりました。

(純資産)

四半期純損失の計上や配当金の支払などにより、当第2四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97億94百万円減少し、2,327億38百万円となりました。

(財務比率)

当第2四半期連結会計期間末における流動比率は、前連結会計年度末に比べ3.5ポイント減少しておりますが、291.5%と高水準を維持しております。

また、当第2四半期連結会計期間末における自己資本比率は、前連結会計年度末と同水準の52.4%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きましては、第3四半期以降に計画する主力タイトルの販売動向を見極める必要があることから、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。

遊技機事業におけるパチンコ遊技機では、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』など、複数タイトルの発売を計画しています。また、パチスロ遊技機においても、今期主力タイトルであるサミーブランド『パチスロあしたのジョー』など、斬新なゲーム性を搭載した複数タイトルの発売を計画しています。

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『シャイニング・フォースクロス』の販売等を計画しています。

アミューズメント施設事業においては、店舗の運営力強化を図るとともに、今期計画している、将来性・収益性の低い店舗の閉店もしくは売却を進めます。

コンシューマ事業においては、家庭用ゲームソフト事業にて、欧米市場向けタイトル『Mario and Sonic at the Olympic Winter Games ™』や、全世界に向けた『BAYONETTA』、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計画しています。

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

① 一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第2四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2四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いましたが、「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）していましたが、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3,286百万円増加し、前渡金が1,210百万円、為替換算調整勘定が17百万円それぞれ減少し、営業損失、経常損失及び税金等調整前四半期純損失は2,092百万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2四半期連結会計期間末 (平成21年9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	96,647	106,436
受取手形及び売掛金	59,260	80,468
有価証券	44,892	26,798
商品及び製品	12,847	7,656
仕掛品	5,464	2,914
原材料及び貯蔵品	28,121	30,971
その他	26,160	32,191
貸倒引当金	△592	△698
流動資産合計	272,802	286,740
固定資産		
有形固定資産		
土地	22,565	22,590
その他(純額)	39,896	42,525
有形固定資産合計	62,462	65,116
無形固定資産		
のれん	6,430	6,949
その他	6,095	6,292
無形固定資産合計	12,526	13,242
投資その他の資産		
投資有価証券	28,995	27,732
その他	32,796	35,466
貸倒引当金	△4,492	△4,360
投資その他の資産合計	57,298	58,838
固定資産合計	132,287	137,197
資産合計	405,090	423,938

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成21年9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	38,309	51,298
短期借入金	5,683	5,467
未払法人税等	4,586	3,131
引当金	2,632	2,905
その他	42,385	34,390
流動負債合計	93,597	97,194
固定負債		
社債	47,260	52,834
長期借入金	6,910	6,740
退職給付引当金	11,478	10,873
役員退職慰労引当金	1,044	2,152
その他	12,061	11,610
固定負債合計	78,754	84,211
負債合計	172,352	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	109,315	119,417
自己株式	△73,689	△73,685
株主資本合計	236,659	246,767
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△1,275	△1,619
繰延ヘッジ損益	150	—
土地再評価差額金	△5,966	△5,966
為替換算調整勘定	△17,502	△16,865
評価・換算差額等合計	△24,593	△24,451
新株予約権	1,188	1,222
少数株主持分	19,483	18,994
純資産合計	232,738	242,532
負債純資産合計	405,090	423,938

(2) 【四半期連結損益計算書】
【第2四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)
売上高	200,446	154,395
売上原価	151,354	106,931
売上総利益	49,091	47,463
販売費及び一般管理費	56,670	47,782
営業損失(△)	△7,578	△318
営業外収益		
受取利息	341	266
受取配当金	213	76
為替差益	—	82
還付加算金	514	—
その他	1,039	471
営業外収益合計	2,109	897
営業外費用		
支払利息	441	397
持分法による投資損失	94	1
デリバティブ評価損	468	41
社債発行費	487	205
開発仕掛品処分損	789	—
その他	734	662
営業外費用合計	3,015	1,307
経常損失(△)	△8,484	△729
特別利益		
固定資産売却益	556	328
貸倒引当金戻入額	80	72
関係会社株式売却益	382	—
原状回復費戻入益	519	592
支払補償金戻入益	—	438
債務時効益	—	291
その他	119	190
特別利益合計	1,659	1,913
特別損失		
固定資産売却損	35	93
減損損失	1,557	—
投資有価証券評価損	249	317
関係会社株式売却損	—	653
訴訟関連損失	—	371
子会社整理損	—	371
その他	621	723
特別損失合計	2,463	2,531
税金等調整前四半期純損失(△)	△9,289	△1,346
法人税、住民税及び事業税	451	3,973
法人税等還付税額	△722	—
法人税等合計	△270	3,973
少数株主利益	535	1,002
四半期純損失(△)	△9,554	△6,323

(3) 継続企業の前提に関する注記

当第2四半期連結会計期間（自 平成21年7月1日 至 平成21年9月30日）

該当事項はありません。

(4) セグメント情報

前第2四半期連結累計期間（自 平成20年4月1日 至 平成20年9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	65,233	34,420	37,168	61,935	1,688	200,446	—	200,446
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	421	1,663	4	83	517	2,689	(2,689)	—
計	65,655	36,083	37,173	62,018	2,205	203,136	(2,689)	200,446
営業利益 (又は営業損失△)	△1,065	4,641	△2,822	△5,916	236	△4,926	(2,652)	△7,578

(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2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9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	68,311	17,971	28,930	37,652	1,529	154,395	—	154,395
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	142	1,221	17	148	456	1,986	(1,986)	—
計	68,453	19,192	28,948	37,801	1,986	156,382	(1,986)	154,395
営業利益 (又は営業損失△)	10,897	△737	223	△8,193	274	2,464	(2,783)	△318

(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2四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469百万円、「アミューズメント施設事業」が34百万円、「コンシューマ事業」が1,589百万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」の営業損失がそれぞれ同額減少し、「アミューズメント施設事業」の営業利益が同額増加しております。

(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2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)

該当事項はありません。