



平成23年3月期 第2四半期決算短信(日本基準)(連結)

平成22年10月29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

TEL 03-6215-9955

四半期報告書提出予定日 平成22年11月10日

配当支払開始予定日

平成22年12月2日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第2四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22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	%
23年3月期第2四半期	217,807	41.1	46,849		46,098		24,349	
22年3月期第2四半期	154,395	23.0	318		729		6,323	

	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
23年3月期第2四半期	96.66	96.66
22年3月期第2四半期	25.10	

(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
23年3月期第2四半期	465,690	281,194	55.8	1,031.45
22年3月期	423,161	256,770	55.8	937.80

(参考) 自己資本 23年3月期第2四半期 259,832百万円 22年3月期 236,245百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				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
22年3月期		15.00		15.00	30.00
23年3月期		20.00			
23年3月期(予想)				20.00	40.00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 無

3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日～平成23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	410,000	6.6	65,000	77.0	64,000	78.1	37,500	85.0	148.86

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 無

4. その他 (詳細は、[添付資料]P.7～8「その他の情報」をご覧ください。)

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 無

新規 社 (社名)、除外 社 (社名)
(注)当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 有

(注)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の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

会計基準等の改正に伴う変更 有
以外の変更 無

(注)「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、表示方法等の変更の有無となります。

(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)	23年3月期2Q	283,229,476株	22年3月期	283,229,476株
期末自己株式数	23年3月期2Q	31,319,119株	22年3月期	31,315,801株
期中平均株式数(四半期累計)	23年3月期2Q	251,912,035株	22年3月期2Q	251,920,906株

四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続は終了していません。

業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信(添付資料)6ページ「連結業績予想に関する定性的情報」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報	2
(2) 連結業績予想に関する定性的情報	6
2. その他の情報	7
(1) 重要な子会社の異動の概要	7
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	7
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	7
3. 四半期連結財務諸表	9
(1) 四半期連結貸借対照表	9
(2) 四半期連結損益計算書	11
(3) 継続企業の前提に関する注記	13
(4) セグメント情報	13
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	15

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

(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	200,446	154,395	217,807	63,411	41.1
営業利益	△ 7,578	△ 318	46,849	47,168	—
経常利益	△ 8,484	△ 729	46,098	46,827	—
四半期純利益	△ 9,554	△ 6,323	24,349	30,672	—
	円	円	円	円	%
一株当たり四半期純利益	△ 37.92	△ 25.10	96.66	121.76	—

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、企業収益が回復傾向にあり、一部持ち直しの動きが見られるものの、急速な円高の進行や海外経済の減速、個人消費の低迷等を受けて景気回復の失速懸念が高まるなど、未だ先行き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、パチンコ遊技機の入替はやや低調に推移したものの、パチスロ遊技機においては、パチンコホールにおける稼働が回復傾向にある中、市場から高い評価を受ける遊技機が複数登場し、入替が堅調に推移いたしました。

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、市場活性化につながる斬新なゲーム機の開発や供給が期待されている一方、施設運営者の投資効率向上と機器メーカーの安定収益確保を実現するビジネスモデルへの転換等が進んできております。

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。一方で、SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）やスマートフォン向けなどの新たなコンテンツ市場における需要が拡大しており、このような市場環境の変化への対応が求められております。

このような経営環境のもと、当第2四半期連結累計期間における売上高は2,178億7百万円（前年同期比41.1%増）、営業利益は468億49百万円（前年同期は営業損失3億18百万円）、経常利益は460億98百万円（前年同期は経常損失7億29百万円）となりました。四半期純利益は、過年度特許料分配収入や新株予約権戻入益などにより特別利益を28億45百万円計上した一方、資産除去債務会計基準の適用や減損損失などにより特別損失を36億62百万円計上した結果、243億49百万円（前年同期は四半期純損失63億23百万円）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	65,233	68,311	134,234	—	—
セグメント間売上高	421	142	97	—	—
売上高合計	65,655	68,453	134,331	65,877	96.2
営業利益	△ 1,065	10,897	47,694	36,797	337.7
	台	台	台	台	%
パチンコ販売台数	154,950	167,715	198,230	30,515	18.2
パチスロ販売台数	55,102	57,038	201,402	144,364	253.1

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北斗の拳剛掌（ラオウ）』シリーズや、タイヨーエレクトリックブランド『CRフルメタル・パニック！TSR』シリーズ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198千台を販売いたしました。また、引き続き液晶を中心とした部材調達コストの低減に取り組みました。

パチスロ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『パチスロリングにかけろ1～黄金のJr.編～』やサミーブランド『パチスロスパイダーマン3』の販売が好調に推移いたしました。また、第1四半期に発売したサミーブランド『パチスロ蒼天の拳』や、前期に発売したロデオブランド『新鬼武者』の販売も引き続き堅調に推移した結果、パチスロ遊技機全体では、前年同期実績を大幅に上回る201千台の販売となりました。また、液晶を中心としたリユース等に取り組んだ結果、利益率が改善いたしました。

以上の結果、売上高は1,343億31百万円（前年同期比96.2%増）、営業利益は476億94百万円（前年同期比337.7%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北斗の拳剛掌（ラオウ）シリーズ	（サミー）	120千台
ぱちんこCR科学忍者隊ガッチャマン～運命の絆～	（サミー）	15千台
CRフルメタル・パニック！TSRシリーズ	（タイヨーエレクトリック）	14千台

パチスロ遊技機

機種名	ブランド	販売台数
パチスロ蒼天の拳	（サミー）	91千台
新鬼武者	（ロデオ）	36千台
パチスロリングにかけろ1～黄金のJr.編～	（タイヨーエレクトリック）	34千台
パチスロスパイダーマン3	（サミー）	22千台

※『新鬼武者』の前期からの累計販売台数：64千台

《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	34,420	17,971	19,641	—	—
セグメント間売上高	1,663	1,221	1,347	—	—
売上高合計	36,083	19,192	20,988	1,795	9.4
営業利益	4,641	△ 737	1,917	2,655	—

アミューズメント機器事業におきましては、前期に発売した『ボーダーブレイク』など、施設運営者の投資効率向上と当社グループの長期安定収益確保を目的としたレベニューシェアタイトルの稼働による配分収益が好調に推移いたしました。また、主力タイトルのCVTキットや、プライズ製品及びカード等の消耗品販売が堅調に推移いたしました。

以上の結果、売上高は209億88百万円（前年同期比9.4%増）、営業利益は19億17百万円（前年同期は営業損失7億37百万円）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実績

タイトル名		販売実績
三国志大戦3 シリーズ	トレーディング カードゲーム	20億円
ボーダーブレイク	ビデオゲーム	13億円
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs シリーズ	トレーディング カードゲーム	11億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売やレベニューシェアタイトルの稼働による配分収益等を含んでおります。

《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	37,168	28,930	23,648	—	—
セグメント間売上高	4	17	0	—	—
売上高合計	37,173	28,948	23,648	△ 5,299	△ 18.3
営業利益	△ 2,822	223	1,105	882	395.5
	店舗	店舗	店舗	店舗	%
国内アミューズメント施設数	347	277	252	—	—
(参考)	%	%	%		
セガ国内既存店舗売上高前年同期比	90.6	92.3	99.9	—	—

アミューズメント施設事業におきましては、セガ国内既存店舗の売上高が当第2四半期においては、前年同期実績を上回って堅調に推移した結果、第2四半期累計期間では前年同期比99.9%となりました。国内においては、10店舗の閉店を行い、一方で新規出店を2店舗行った結果、当第2四半期連結会計期間末の店舗数は252店舗となりました。

以上の結果、売上高は236億48百万円（前年同期比18.3%減）、営業利益は11億5百万円（前年同期比395.5%増）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	61,935	37,652	38,701	—	—
セグメント間売上高	83	148	197	—	—
売上高合計	62,018	37,801	38,898	1,097	2.9
営業利益	△ 5,916	△ 8,193	△ 1,306	6,886	—
	万本	万本	万本	万本	%
ゲームソフト販売本数	1,276	540	660	120	22.2

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、国内市場向けタイトル『初音ミク -Project DIVA- 2nd』や『クロヒョウ 龍が如く新章』などを発売いたしました。国内での販売は堅調に推移したものの、海外においては、厳しい市場環境を受けて新作販売が低調に推移いたしました。その結果、ゲームソフト販売本数は、米国320万本、欧州215万本、日本・その他124万本、合計660万本となりました。

玩具販売事業におきましては、国内市場における主力製品の販売や国内及び海外市場向け『爆丸』の販売が堅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引き続き堅調に推移いたしました。アニメーション映像事業におきましては、劇場第14弾『名探偵コナン』のヒットによる配分収入や、国内及び海外における『爆丸』のロイヤリティ収入が好調に推移いたしました。

以上の結果、売上高は388億98百万円（前年同期比2.9%増）、営業損失は13億6百万円（前年同期は営業損失81億93百万円）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
初音ミク -Project DIVA- 2nd	日本	PSP	34万本
クロヒョウ 龍が如く新章	日本	PSP	25万本
けいおん！ 放課後ライブ！！	日本	PSP	21万本

(2) 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22年9月30日に公表した内容から変更はありません。

遊技機事業のパチンコ遊技機においては、複数の戦略タイトルの販売を計画しております。また、パチスロ遊技機においては、ロデオブランド『俺の空～蒼き正義魂～』など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、当期主力タイトル『戦国大戦』や人気タイトルのCVTキット販売を計画しております。また、レベニューシェアモデルにて販売したタイトルの稼働による、継続的な収益貢献を見込んでおります。

アミューズメント施設事業においては、主力タイトルの導入に伴い既存店売上高の回復を見込むとともに、引き続き店舗運営力、地域競争力の強化に努めてまいります。

コンシューマ事業では、家庭用ゲームソフト事業において、『VANQUISH(ヴァンキッシュ)』を販売するほか、『Sonic Colors』など、複数の主力タイトルの販売を計画しております。

なお、平成22年8月27日に公表のとおり、当社を株式交換完全親会社、株式会社サミーネットワークス、株式会社セガトイズ及び株式会社トムス・エンタテインメントをそれぞれ株式交換完全子会社とする株式交換を、各子会社開催の臨時株主総会の承認を受けたうえで行う予定です。

本株式交換の効力発生日は平成22年12月1日を予定しております。

詳細につきましては、平成22年8月27日付「セガサミーホールディングス株式会社による株式会社サミーネットワークス、株式会社セガトイズ及び株式会社トムス・エンタテインメントの株式交換による完全子会社化に関するお知らせ」をご参照下さい。

2. その他の情報

(1) 重要な子会社の異動の概要(連結の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特有の会計処理の概要

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) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

① 「資産除去債務に関する会計基準」(企業会計基準委員会 平成20年3月31日 企業会計基準第18号)及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準委員会 平成20年3月31日 企業会計基準適用指針第21号)を第1四半期連結会計期間から適用しております。

これにより、営業利益、経常利益が79百万円減少し、税金等調整前四半期純利益が1,257百万円減少しております。

また、当会計基準及び同適用指針の適用開始による資産除去債務の変動額は2,146百万円であります。

② 「持分法に関する会計基準」(企業会計基準委員会 平成20年3月10日 企業会計基準第16号)及び「持分法適用関連会社の会計処理に関する当面の取扱い」(企業会計基準委員会 平成20年3月10日 実務対応報告第24号)を第1四半期連結会計期間から適用しております。

これによる損益に与える影響はありません。

- ③ 「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準委員会 平成20年12月26日 企業会計基準第21号)、
「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準委員会 平成20年12月26日 企業会計基準第22号)、
「『研究開発費等に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準委員会 平成20年12月26日 企業会計基準第23号)、
「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準委員会 平成20年12月26日 企業会計基準第7号)、
「持分法に関する会計基準」(企業会計基準委員会 平成20年12月26日 企業会計基準第16号)及び
「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準委員会 平成20年12月26日 企業会計基準適用指針第10号)を第1四半期連結会計期間から適用しております。

3. 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22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22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	110,787	101,324
受取手形及び売掛金	74,512	67,027
有価証券	97,412	73,400
商品及び製品	6,806	6,500
仕掛品	14,198	7,914
原材料及び貯蔵品	17,127	22,358
その他	19,491	20,917
貸倒引当金	△641	△712
流動資産合計	339,694	298,730
固定資産		
有形固定資産		
土地	22,549	22,632
その他(純額)	34,793	36,398
有形固定資産合計	57,343	59,030
無形固定資産		
のれん	5,962	6,767
その他	7,222	6,592
無形固定資産合計	13,184	13,360
投資その他の資産		
投資有価証券	34,081	28,605
その他	24,496	26,597
貸倒引当金	△3,110	△3,162
投資その他の資産合計	55,468	52,040
固定資産合計	125,996	124,431
資産合計	465,690	423,161

(単位：百万円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22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22年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	47,518	37,387
短期借入金	3,112	3,489
未払法人税等	19,857	2,449
引当金	3,379	3,357
資産除去債務	168	—
その他	38,067	46,133
流動負債合計	112,103	92,817
固定負債		
社債	35,555	41,501
長期借入金	5,606	6,173
退職給付引当金	12,543	12,218
役員退職慰労引当金	1,146	1,096
資産除去債務	1,969	—
その他	15,572	12,583
固定負債合計	72,393	73,573
負債合計	184,496	166,390
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	171,079	171,080
利益剰余金	152,695	132,128
自己株式	△73,697	△73,694
株主資本合計	280,030	259,468
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	5,062	346
繰延ヘッジ損益	48	24
土地再評価差額金	△5,969	△5,966
為替換算調整勘定	△19,340	△17,626
評価・換算差額等合計	△20,198	△23,222
新株予約権	263	1,188
少数株主持分	21,099	19,335
純資産合計	281,194	256,770
負債純資産合計	465,690	423,161

(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21年4月1日 至平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
売上高	154,395	217,807
売上原価	106,931	121,269
売上総利益	47,463	96,538
販売費及び一般管理費	47,782	49,688
営業利益又は営業損失(△)	△318	46,849
営業外収益		
受取利息	266	233
受取配当金	76	219
為替差益	82	—
持分法による投資利益	—	55
デリバティブ評価益	—	4
その他	471	265
営業外収益合計	897	778
営業外費用		
支払利息	397	333
持分法による投資損失	1	—
デリバティブ評価損	41	—
社債発行費	205	—
為替差損	—	294
支払手数料	—	350
その他	662	551
営業外費用合計	1,307	1,529
経常利益又は経常損失(△)	△729	46,098

(単位：百万円)

	前第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)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
特別利益		
固定資産売却益	328	23
貸倒引当金戻入額	72	180
原状回復費戻入益	592	139
支払補償金戻入益	438	—
債務時効益	291	62
新株予約権戻入益	—	1,067
過年度特許料分配収入	—	1,139
その他	190	232
特別利益合計	1,913	2,845
特別損失		
固定資産売却損	93	39
減損損失	—	807
投資有価証券評価損	317	268
関係会社株式売却損	653	—
訴訟関連損失	371	—
子会社整理損	371	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	1,178
その他	723	1,369
特別損失合計	2,531	3,662
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(△)	△1,346	45,281
法人税、住民税及び事業税	3,973	18,745
法人税等合計	3,973	18,745
少数株主損益調整前四半期純利益	—	26,536
少数株主利益	1,002	2,186
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△6,323	24,349

(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22年7月1日 至 平成22年9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。

【セグメント情報】

(追加情報)

第1四半期連結会計期間より、「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準委員会平成21年3月27日 企業会計基準第17号)及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準委員会平成20年3月21日 企業会計基準適用指針第20号)を適用しております。

1. 報告セグメントの概要

当グループの報告セグメントは、当グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会が経営資源の配分の決定や、業績を評価するために定期的に点検を行う対象となっているものであります。

当グループの事業については、グループの各事業会社を取り扱う製品・サービスについての事業展開・戦略を立案し、事業活動を行っております。

従って、当グループは各事業会社の関連する事業を基礎として集約した製品・サービス別セグメントから構成されており、「遊技機事業」、「アミューズメント機器事業」、「アミューズメント施設事業」、「コンシューマ事業」を報告セグメントとしております。

各報告セグメントの事業内容は次のとおりであります。

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

2. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

当第2四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年9月30日)

(単位：百万円)

	遊技機事業	アミューズメント機器事業	アミューズメント施設事業	コンシューマ事業	計	その他(注)	合計
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	134,234	19,641	23,648	38,701	216,226	1,581	217,807
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	97	1,347	0	197	1,641	459	2,101
計	134,331	20,988	23,648	38,898	217,867	2,040	219,908
セグメント利益又は損失(△)	47,694	1,917	1,105	△1,306	49,411	180	49,591

(注) 「その他」の区分は報告セグメントに含まれていない事業セグメントであり、情報提供サービス業などを含んでおります。

3. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の
 主な内容(差異調整に関する事項)

(単位：百万円)

利益	金額
報告セグメント計	49,411
「その他」の区分の利益	180
セグメント間取引消去	△51
全社費用(注)	△2,690
四半期連結損益計算書の営業利益	46,849

(注) 全社費用は、主に提出会社におけるグループ管理に係る費用であります。

(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22年4月1日 至 平成22年9月30日)

該当事項はありません。