



平成23年3月期 第3四半期決算短信(日本基準)(連結)

平成23年2月4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23年2月14日

配当支払開始予定日

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 (アナリスト向け電話会議)

(百万円未満切捨て)

1. 平成23年3月期第3四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22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	%
23年3月期第3四半期	310,103	8.7	62,970	118.2	62,334	125.6	36,821	117.3
22年3月期第3四半期	285,336	7.7	28,863		27,636		16,945	

	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3四半期	145.28	
22年3月期第3四半期	67.27	

(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3四半期	482,273	297,889	59.8	1,089.87
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3四半期 288,299百万円 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	147.44

(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.8～9「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3Q	266,229,476株	22年3月期	283,229,476株
期末自己株式数	23年3月期3Q	1,701,697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3Q	253,452,364株	22年3月期3Q	251,919,673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)7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) 連結財政状態に関する定性的情報	6
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	7
2. その他の情報	8
(1) 重要な子会社の異動の概要	8
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要	8
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要	8
3. 四半期連結財務諸表	10
(1) 四半期連結貸借対照表	10
(2) 四半期連結損益計算書	12
(3) 継続企業の前提に関する注記	14
(4) セグメント情報	14
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	16

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	309,018	285,336	310,103	24,766	8.7
営業利益	△ 2,757	28,863	62,970	34,107	118.2
経常利益	△ 5,009	27,636	62,334	34,698	125.6
四半期純利益	△ 10,840	16,945	36,821	19,875	117.3
	円	円	円	円	
一株当たり四半期純利益	△ 43.03	67.27	145.28	78.02	—

当第3四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欧米経済の減速、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ているものの、パチスロ遊技機においては、市場から高い評価を受ける遊技機が複数登場し、パチンコホールでの稼働回復や、一部大手パチンコホールにおけるパチスロ設置台数の増加がみられるなど、市場が回復傾向にあります。

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、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3四半期連結累計期間における売上高は3,101億3百万円（前年同期比8.7%増）、営業利益は629億70百万円（前年同期比118.2%増）、経常利益は623億34百万円（前年同期比125.6%増）となりました。四半期純利益は、新株予約権戻入益や過年度特許料分配収入などにより特別利益を30億71百万円計上した一方、投資有価証券評価損、資産除去債務会計基準の適用、減損損失などにより特別損失を49億15百万円計上した結果、368億21百万円（前年同期比117.3%増）となりました。

なお、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、平成22年12月1日を効力発生日として行いました。

また、当社は自己株式の消却並びに自己株式の取得について決議いたしました。自己株式の消却につきましては、平成22年12月10日付で17,000,000株（消却前の発行済株式総数に対する割合6.0%）を実施いたしました。自己株式の取得につきましては、平成22年12月2日から平成23年6月30日までを取得期間とし、取得する株式数の上限を14,000,000株、株式の取得価額の上限を250億円としております。平成22年12月31日までの取得状況は取得株式数1,352,300株、取得価額21億4百万円となっております。

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	106,271	125,647	167,903	—	—
セグメント間売上高	680	216	201	—	—
売上高合計	106,951	125,864	168,105	42,241	33.6
営業利益	5,292	26,950	54,666	27,715	102.8
	台	台	台	台	%
パチンコ販売台数	237,288	329,850	241,374	△ 88,476	△ 26.8
パチスロ販売台数	108,500	79,243	268,470	189,227	238.8

パチンコ遊技機事業におきましては、当第3四半期において新たに販売した、サミーブランド『ぱちんこCR獣王』の販売が堅調に推移したほか、新たな試みとして、顧客ニーズの多様化に対応する新たなゲーム性を搭載した「デジテンシリーズ」として『デジテンCR逃亡者おりん』、『デジテンCRハクション大魔王3アクビ娘』を販売した結果、241千台を販売いたしました。

パチスロ遊技機事業におきましては、当第3四半期において新たに販売した、ロデオブランド『俺の空～蒼き正義魂～』の販売が好調に推移いたしました。また、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、その結果、パチスロ遊技機全体では、前年同期実績を大きく上回る268千台の販売となりました。また、液晶を中心としたリユース（再利用）等に取り組んだ結果、利益率が改善いたしました。

なお、当第3四半期においては、APEC首脳会議開催に伴い、平成22年10月中旬から11月中旬にかけてパチンコホールでの新台入替の自粛が行われたため、当期の一部主力タイトルは第4四半期に投入いたします。

以上の結果、売上高は1,681億5百万円（前年同期比33.6%増）、営業利益は546億66百万円（前年同期比102.8%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）	123千台
ぱちんこCR獣王	（サミー）	33千台

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）	92千台
新鬼武者 ※	（ロデオ）	62千台
俺の空～蒼き正義魂～	（ロデオ）	37千台
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）	36千台

※『新鬼武者』の前期からの累計販売台数：90千台

《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	49,963	33,119	38,454	—	—
セグメント間売上高	2,835	2,023	2,464	—	—
売上高合計	52,798	35,142	40,918	5,776	16.4
営業利益	6,221	4,707	8,458	3,751	79.7

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』及び第1四半期に発売した『初音ミク Project DIVA Arcade』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動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『戦国大戦』の販売や『WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2009-2010』等のCVTキット及びプライズ製品、カード等の消耗品の販売を行いました。

以上の結果、売上高は409億18百万円（前年同期比16.4%増）、営業利益は84億58百万円（前年同期比79.7%増）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
戦国大戦	トレーディング カードゲーム	62億円
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs シリーズ	トレーディング カードゲーム	33億円
三国志大戦3 シリーズ	トレーディング カードゲーム	24億円

※販売実績は、カード等の消耗品販売などを含んでおります。

《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	54,409	41,429	34,589	—	—
セグメント間売上高	13	28	5	—	—
売上高合計	54,422	41,458	34,594	△ 6,864	△ 16.6
営業利益	△ 4,970	△ 644	817	1,461	—
国内アミューズメント施設数	店舗 347	店舗 274	店舗 252	—	—
(参考)	%	%	%		
セガ国内既存店舗売上高前年同期比	92.1	91.3	100.5	—	—

アミューズメント施設事業におきましては、当第3四半期連結累計期間におけるセガ国内既存店舗売上高は前年同期比100.5%となり、堅調に推移いたしました。国内においては、12店舗の閉店を行う一方、新規出店を4店舗行った結果、当第3四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、アミューズメント施設事業における売上高は345億94百万円（前年同期比16.6%減）、営業利益は8億17百万円（前年同期は営業損失6億44百万円）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	96,015	82,927	66,938	—	—
セグメント間売上高	201	186	474	—	—
売上高合計	96,216	83,114	67,413	△ 15,700	△ 18.9
営業利益	△ 5,647	1,416	2,811	1,394	98.4
	万本	万本	万本	万本	%
ゲームソフト販売本数	2,109	1,673	1,363	△ 310	△ 18.5

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、海外市場向けタイトル『Sonic Colors』、『VANQUISH(ヴァンキッシュ)』や『Football Manager 2011』及び国内市場向けタイトル『シャイニング・ハーツ』などを当第3四半期に新たに販売いたしました。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577万本、欧州595万本、日本・その他190万本、合計1,363万本となりました。

玩具販売事業におきましては、グループ5社を中心とした『爆丸有限責任事業組合(爆丸LLP)』による『爆丸』の販売が堅調に推移したほか、海外向けの新たな展開として『Zoobles(ズーブルズ)』の本格的な販売を開始いたしました。また、携帯電話・PC向けコンテンツ事業は、『サミー777タウン』(携帯電話向け)における従量課金サービス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堅調に推移いたしました。

以上の結果、売上高は674億13百万円(前年同期比18.9%減)、営業利益は28億11百万円(前年同期比98.4%増)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
Sonic Colors	欧・米・日	Wii, NDS	185万本
VANQUISH(ヴァンキッシュ)	欧・米・日	PS3, Xbox360	82万本
Football Manager 2011	欧・米	PC, PSP	69万本

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

(資産及び負債)

社債の償還による支出があったものの、現金・預金が増加したほか、自己株式取得のために拠出した信託財産等により、流動資産は443億40百万円増加いたしました。また保有有価証券の時価の上昇等を背景として投資有価証券が増加したほか、株式交換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完全子会社化によりのれんが増加したこと等により、固定資産は147億71百万円増加いたしました。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、前連結会計年度末に比べ591億11百万円増加し、4,822億73百万円となりました。

(純資産)

第3四半期連結累計期間で四半期純利益を計上し、配当金の支払を行ったほか、株式交換及び自己株式の消却により資本剰余金、自己株式及び少数株主持分がそれぞれ減少したこと等により、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411億18百万円増加し、2,978億89百万円となりました。

(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、流動資産の増加とともに流動負債も増加したため、前連結会計年度末に比べ16.1ポイント減少しておりますが、305.7%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4.0ポイント増加し、59.8%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、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。1株当たり当期純利益につきましては、株式交換及び平成23年1月末までの自己株式の取得等の増加株式数を反映させて算出した結果、通期では147.44円（平成22年9月30日公表値は148.86円）に修正しております。

遊技機事業のパチンコ遊技機においては、サミーブランド『ぱちんこCR北斗の拳百裂（ケンシロウ）』など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も複数タイトルの販売を行ってまいります。

アミューズメント機器事業においては、『頭文字D ARCADE STAGE 6 AA』など、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動による、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、セガ国内既存店舗売上高の回復を見込むとともに、セガ国内既存店舗売上高の前期比100%超を目指して、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、海外市場向けタイトル『SHOGUN 2: Total War』、国内市場向けタイトル『ファンタースターポータブル2 インフィニティ』、『龍が如く OF THE END』など、複数の主力タイトルの販売を計画しております。また、SNS・スマートフォン向けの展開を本格的に開始いたします。

なお、遊技機事業において、平成23年1月11日より設置を開始した『パチスロサクラ大戦3』につきまして、一部の販売先より出玉率が高めに推移しているとの報告があり、その事実を確認すると同時に対応策を検討した結果、以下の通り決定いたしました。

本製品の設置継続を希望される販売先にはそのままご使用いただきます。（なお、本製品の設置継続を希望されない販売先に対しては本製品を引取らせていただくことを条件に無償で代替機を用意いたします。また、代替機設置日（平成23年2月中旬を予定）までの間、営業補填として本製品一台につき一日3,000円をお支払いします。）

本件による業績への影響は精査中ですが、当第3四半期までの業績進捗や第4四半期に投入予定の主力タイトルの受注状況等を考慮し、業績予想に修正の必要はないものと判断しております。

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) 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117百万円減少し、税金等調整前四半期純利益が1,297百万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3四半期連結会計期間末 (平成22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22年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	111,857	101,324
受取手形及び売掛金	73,827	67,027
有価証券	77,712	73,400
商品及び製品	8,704	6,500
仕掛品	14,129	7,914
原材料及び貯蔵品	17,065	22,358
その他	40,498	20,917
貸倒引当金	△723	△712
流動資産合計	343,070	298,730
固定資産		
有形固定資産		
土地	22,563	22,632
その他(純額)	35,085	36,398
有形固定資産合計	57,648	59,030
無形固定資産		
のれん	16,321	6,767
その他	7,297	6,592
無形固定資産合計	23,618	13,360
投資その他の資産		
投資有価証券	36,619	28,605
その他	24,208	26,597
貸倒引当金	△2,893	△3,162
投資その他の資産合計	57,935	52,040
固定資産合計	139,202	124,431
資産合計	482,273	423,161

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成22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22年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	52,104	37,387
短期借入金	2,269	3,489
未払法人税等	20,202	2,449
引当金	2,136	3,357
資産除去債務	144	—
その他	35,370	46,133
流動負債合計	112,228	92,817
固定負債		
社債	33,905	41,501
長期借入金	5,452	6,173
退職給付引当金	12,663	12,218
役員退職慰労引当金	1,174	1,096
資産除去債務	1,988	—
その他	16,971	12,583
固定負債合計	72,155	73,573
負債合計	184,384	166,390
純資産の部		
株主資本		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	119,784	171,080
利益剰余金	159,982	132,128
自己株式	△2,922	△73,694
株主資本合計	306,797	259,468
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	7,577	346
繰延ヘッジ損益	69	24
土地再評価差額金	△5,969	△5,966
為替換算調整勘定	△20,174	△17,626
評価・換算差額等合計	△18,497	△23,222
新株予約権	261	1,188
少数株主持分	9,328	19,335
純資産合計	297,889	256,770
負債純資産合計	482,273	423,161

(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21年4月1日 至平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)
売上高	285,336	310,103
売上原価	181,664	174,300
売上総利益	103,672	135,803
販売費及び一般管理費	74,809	72,832
営業利益	28,863	62,970
営業外収益		
受取利息	390	359
受取配当金	98	311
持分法による投資利益	—	3
デリバティブ評価益	—	91
その他	667	463
営業外収益合計	1,156	1,228
営業外費用		
支払利息	592	486
持分法による投資損失	5	—
デリバティブ評価損	121	—
社債発行費	205	—
為替差損	32	431
店舗解約違約金	662	—
支払手数料	—	369
その他	763	577
営業外費用合計	2,383	1,865
経常利益	27,636	62,334

(単位：百万円)

	前第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)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)
特別利益		
固定資産売却益	485	33
貸倒引当金戻入額	104	135
関係会社株式売却益	29	—
原状回復費戻入益	669	147
支払補償金戻入益	430	—
債務時効益	340	109
新株予約権戻入益	—	1,174
過年度特許料分配収入	—	1,139
その他	254	332
特別利益合計	2,313	3,071
特別損失		
固定資産売却損	99	39
減損損失	2,863	846
投資有価証券評価損	768	1,289
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	—
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	1,177
その他	1,320	1,562
特別損失合計	7,428	4,915
税金等調整前四半期純利益	22,520	60,491
法人税、住民税及び事業税	5,455	21,570
法人税等合計	5,455	21,570
少数株主損益調整前四半期純利益	—	38,921
少数株主利益	119	2,099
四半期純利益	16,945	36,821

(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22年10月1日 至 平成22年12月31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。

【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3四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31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	167,903	38,454	34,589	66,938	307,886	2,216	310,103
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	201	2,464	5	474	3,145	707	3,852
計	168,105	40,918	34,594	67,413	311,031	2,923	313,955
セグメント利益	54,666	8,458	817	2,811	66,753	132	66,885

(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	66,753
「その他」の区分の利益	132
セグメント間取引消去	△134
全社費用(注)	△3,780
四半期連結損益計算書の営業利益	62,970

(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3四半期連結累計期間(自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)

(単位：百万円)

	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
前連結会計年度末残高	29,953	171,080	132,128	△73,694	259,468
当第3四半期連結累計期間の変動額					
剰余金の配当			△8,816		△8,816
四半期純利益			36,821		36,821
株式交換による増加(注)1		△11,294		32,890	21,595
自己株式の消却(注)2		△40,000		40,000	—
自己株式の取得(注)3				△2,121	△2,121
自己株式の処分		△0		2	1
連結範囲の変動			△155		△155
土地再評価差額金の取崩			5		5
当第3四半期連結累計期間の変動額合計	—	△51,296	27,853	70,771	47,328
当第3四半期連結会計期間末残高	29,953	119,784	159,982	△2,922	306,797

(注) 1 平成22年8月27日開催の取締役会決議により、平成22年12月1日に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行い、自己株式が13,977,737株減少しております。

2 平成22年12月1日開催の取締役会決議により、平成22年12月10日に自己株式の消却を行い、自己株式が17,000,000株減少しております。

3 主な内容は、平成22年12月1日開催の取締役会決議による自己株式2,104百万円(1,352,300株)の取得であります。