

(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。