



SEGA®

株式会社 **セガ**

第44期事業報告書

(平成13年4月1日～平成14年3月31日)



©SEGA

スーパーモンキーボール
©AMUSEMENT VISION, LTD./SEGA, 2001

JSRF ジェットセットラジオフューチャー
Original Game ©SEGA ©Smilebit/SEGA, 2002

サクラ大戦4
©OVERWORKS/SEGA, 2002 ©RED 2002

サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!
Original Game ©SEGA CORPORATION, 1999
©Smilebit/SEGA CORPORATION, 2002

パーティファイター1
Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

ファンタジースターオンライン
©SONICTEAM/SEGA, 2000, 2001

ごあいさつ



取締役会長
福島 吉治

代表取締役社長
佐藤 秀樹

株主の皆様へ

株主の皆様にはますますご清祥のこととお慶び申し上げます。

当社は期初に発表いたしました「構造改革プラン」に基づき、「新生セガへ総力結集」のスローガンのもと、全社をあげて事業改革、財務改革に取り組むことにより、「再生」への道を着実に進んで参りました。

当期の当社を取り巻く環境を見ると、コンシューマ部門においてはマルチプラットフォームコンテンツプロバイダーへの事業転換の一年目でしたが、ソニー・コンピュータエンタテインメント社のプレイステーション2が継続して好調であったこと、更には任天堂のゲームキューブやマイクロ社のソフトのXboxが登場するなど、主要ハードが一様に出揃ったことで、ゲーム業界全体に追い風が吹いたことや、ドリームキャスト事業からの撤退を良い形で終えることができたことにより、好調な業績を残すことができました。また、アミューズメント施設運営につきましても、国内市場全体が縮小傾向にある中、「バーチャファイター4」など有力タイトルの市場投入により、既存店ベースで昨年の実績を超え、アミューズメント機器販売事業も業績の回復に大きく貢献いたしました。

その結果、当期の連結での業績は売上高2,063億円、営業利益142億円、経常利益125億円と、投資有価証券の評価減を中心とする特別損失による当期純損失178億円を計上したものの、営業ベースでは黒字化を達成し、具体的な実績、トラックレコードを残すことができました。

来期は、構造改革第一ステージの「再生」から第二ステージの「成長」へと進んでまいります。当期以上に来期は、マルチプラットフォームコンテンツプロバイダーとしての真価が問われるときであると強く認識しております。

全般的に世界経済の今後の見通しについては未だ不透明ではありますが、ゲーム業界・アミューズメント業界は活況を呈しており、主要ハードが全世界で出揃う来期は当社にとっても飛躍のチャンスだと考えております。

構造改革第2ステージである来期は「新たな飛躍へ総力結集」というスローガンのもと、「新たな飛躍」すなわち今後の成長戦略を実現するため企業体質の更なる強化をはかってまいります。株主の皆様におかれましても、今後とも一層のご支援を賜りますよう、何卒よろしくお願い申し上げます。

2002年6月

構造改革

Overview

期初に発表した、2004年3月期までの3年間の「構造改革プラン」も、第一ステージの「再生」段階を終え、「成長」に向けた第二ステージに突入します。発表時のコミットメントとゴールを再確認し、第一ステージの進捗状況を総括し、改めて最終的な数値目標、そして3つのNo.1の達成に向けた今後の課題や取り組みをご報告致します。

構造改革数値目標

	当期実績 (2002年3月期)	来期予想 (2003年3月期)	中期目標 (2004年3月期)
財務改革			
株主資本利益率(RCE)	20.3%	18.6%	15.0%以上
株主資本比率	34.3%	42.3%	50.0%以上
有利子負債	20億円削減	263億円削減	累積650億円削減
フリーキャッシュフロー	黒字化達成		
事業改革			
連結・単体営業利益	黒字化達成		
売上高営業利益率	6.9% (前年 21.%)	10%	15%以上
コンシューマ部門			
ソフト販売本数	1,465万本 (目標1,390万本)	2,000万本	3,000万本
アミューズメント事業			
機器販売シェア			35%以上
施設運営シェア			20%以上

構造改革については着実な成果をあげつつあります。しかしながらこれに満足することなく、更なる企業体質の改善、2004年3月期の目標の達成に向け、最大の努力を払ってまいります。

事業改革

事業改革では「コアビジネスの集中と強化」をテーマとした3つのNo.1(アミューズメント事業、コンシューマ事業、ネットワーク・ゲーム)の達成と「新たなコア・コンピタンスの創出」に向けた新規事業の展開を中心に進めております。



代表取締役
最高執行責任者(COO)
香山 哲

アミューズメント施設事業

アミューズメント施設運営事業では、既に国内でNo.1のポジションを獲得しておりますが、その強みを一層強化し、「店舗ごとの利益率と売上の向上」、「新業態開発」、「異業種とのアライアンス」、「IT化による高収益の実現」、「流通コンプレックス型店舗の出店」をテーマに、一層のシェアの拡大と成長の実現を目指します。また、当期よりこれまで凍結しておりました新規施設開発につきましても再開いたしました。

体制面でも、急速な市場の変化に対応できる組織作りが急務であるとの判断から、これまで以上に適時適確な対応とダイナミックな事業展開を可能にするべく、2002年4月1日より施設運営子会社五社を統合いたしました。今後新体制で刻々と変化を遂げるマーケットに迅速に対応し、成長戦略の礎を築いてまいります。

アミューズメント機器販売事業

アミューズメント機器販売事業についても、国内で既にNo.1のポジションを獲得していますが、来期については「カテゴリー別シェアの向上」と「全カテゴリーでNo.1」をテーマに事業拡大を図ってまいります。

そのため、当社のフルラインナップのアミューズメント機器のカテゴリーごとに市場規模と成長性を見極めた上で目標を設定し、それに見合った戦略を実行してまいります。また同事業の地域別売上構成はこれまで国内が中心でしたが、生活習慣や環境の違う海外に対し、それぞれの地域性に応じた戦略を立案、実行する事で、国内と同程度まで引き上げるとともに、全世界での更なる成長を目指してまいります。



スーパーモンキーボール
©AMUSEMENT VISION, LTD./
SEGA, 2001

コンシューマ販売事業

当期中にドリームキャスト事業からの前向きな撤退を終えることができ、来期以降については、当期以上に「マルチプラットフォームコンテンツプロバイダー」としての真価が問われると認識しております。来期については、日本、北米、欧州の三極それぞれの市場に見合った戦略を進め、より一層の成長を目指し、ワールドワイドで2,000万本のソフト販売本数を目標に進めていきます。

特に、来期については北米市場のモデルチェンジを中心に展開してまいります。北米市場は世界最大の市場であり、今後更なる市場全体の成長が見込まれています。そのなかでも、四大スポーツ(アメリカンフットボール、野球、バスケットボール、アイスホッケー)を中心としたスポーツタイトルの人気ももっとも高く、「セガ・スポーツ」ブランドを中心に、スポーツゲーム市場での地位をさらに高めてまいります。また、この市場における当社の成長率が北米市場全体の伸びを上回るよう、最大限の努力を払ってまいります。

ネットワーク事業

これまで収益性の乏しかったネットワーク事業につきましては、当期欧米のネットワーク事業会社のISP事業からの撤退が完了するなど、大幅な事業の見直しを図りました。今後はゲームやコンテンツの開発力強化に努め、ドリームキャストで培ったノウハウを活かすことで、ブロードバンドネットワークの時代に対応する収益モデルの確立に努めます。同時に、オープン・デバイスにコンテンツの供給を行い、オープンISPで間口を広げることで、事業の幅を広げてまいります。

新規事業

新規事業につきましては、「新たなコア・コンピタンスの創出」を最大の目的とし、これまで当社が培ってきた技術・ノウハウを利用し、ゲーム以外のコンテンツを創出、基幹事業としての地位を確立してまいります。

具体的には、自動車教習所シミュレーター、アニマニウム、3Dサウンドアトラクション、JCMなどの既存の技術を応用した事業、ネットワーク関連事業、ならびに映像ビジネスや関連ライセンス事業などです。

今後既存のコア・コンピタスであるゲームコンテンツにとどまらず、それ以外のコンテンツについても積極的に参入することで、収益基盤を確立しつつ、新たなコア・コンピタンスの構築に努めてまいります。

財務改革

財務改革については、(1)バランスシートの改善・圧縮(2)投資会社の見直し・投資抑制(3)関係会社再編(4)キャッシュフローの確保の4つを具体的な目標として掲げ当期取り組んできました。



専務執行役員(CFO)
中村 俊一

バランスシートの改善・圧縮

当期については、遊休不動産の売却、土地再評価の特例の採用、有価証券の売却、受贈負債の削減、転換社債の促進を行うことで、大幅なバランスシートの改善・圧縮を推し進めることができました。来期についても、銀行借入金の計画的な返済、転換社債の転換促進など、引き続きバランスシートの改善・圧縮を図ってまいります。

投資会社の見直し・投資抑制

期初の構造改革発表時の整理売却対象会社27社のうち、13社の整理・売却を当期中に実施しました。残る14社についても、既に会計的な処理をすべて終えており、来期にこれまでの負の遺産を持ち越すことはありません。

また、上期まで凍結していましたが新規投資については、下期に戦略的活用が可能な案件を厳選し、実施いたしました。来期についても、同様に事業戦略上の判断により取り組んでまいります。

関係会社の再編

これまで赤字を計上していた海外ISP事業から撤退するなどネットワーク事業の再編を中心に取り組んでまいりました。また、当期赤字を計上した子会社、関係会社についても、資本関係の見直しや事業の再編等を行うことで、ほぼすべての会社について黒字化の目処が立っており、来期は事業会社としては1社のみ必要最低限の赤字を見込んでおります。

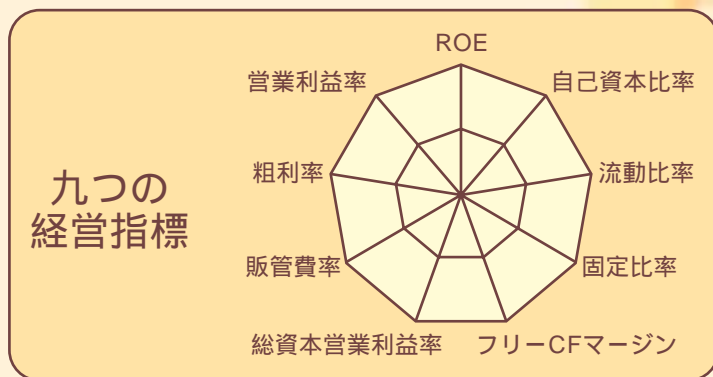
キャッシュフローの確保

ユーロ市場での500億円の転換社債の起債、受贈資産・不動産・有価証券等の資金化、そして銀行借入金のロールオーバーにより、目標であるフリーキャッシュフローの黒字化を達成いたしました。来期については、当期に引き続き一部資産の資金化や事業用資産の一部流動化を行ってまいります。また、来期より連結納税制度の採用も予定しております。

財務改革のこれから(目標とする財務体質)

来期につきましては、財務改革をさらに推進することで、実質無借金経営を目指してまいります。2004年3月期でのネットキャッシュの大幅な黒字化を目指し、事業のみならず財務面でも優良な企業であると評価されるよう、これまで以上に財務改革を推進してまいります。

来期より九つの経営指標を用い、グループ経営を行ってまいります。これらの指標はセガ本体のみならず、グループ各社にも適用してまいります。構造改革最終年度である46期にはROE15%、自己資本比率50%以上、営業利益率15%以上の達成を目標にしております。



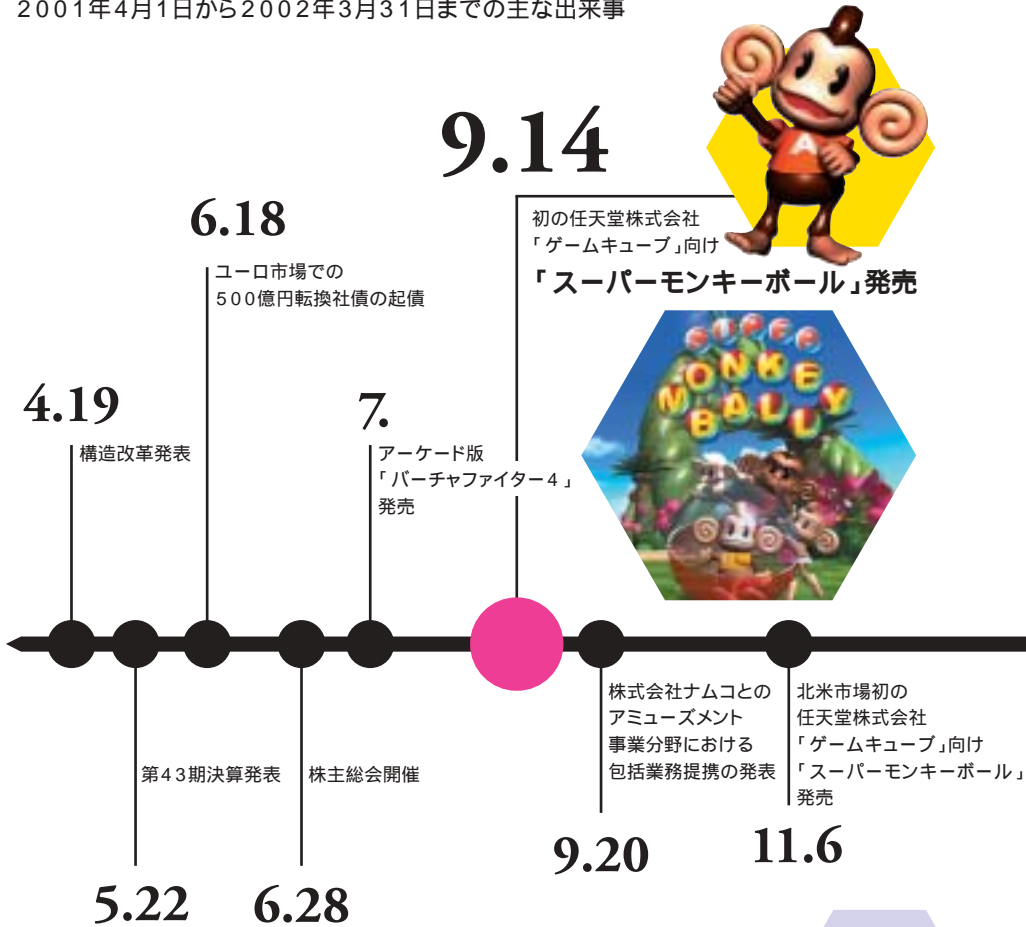
当期で当面の財務体質の改善を完了し、来期には、

- (1) フリーキャッシュフローの倍増
- (2) 銀行借入金の計画的返済
- (3) 非営業資産の資金化を継続
- (4) 営業資産の一部流動化を実施
- (5) CBの転換促進

を中心に、「実質無借金経営の実現」を目指し、最大の努力を払ってまいります。

2002年3月期ハイライト

2001年4月1日から2002年3月31日までの主な出来事



スーパーモンキーボール
©AMUSEMENT VISION, LTD./SEGA, 2001

NFL2K2
©SEGA CORPORATION, 2001©2001 NFLP. Team names and logos are trademarks of the teams indicated. All other (NFL-related marks) are trademarks of the National Football League and NFL Properties. Officially Licensed Product of PLAYERS INC. The PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL players. www.nflplayers.com ©2001 PLAYERS INC.

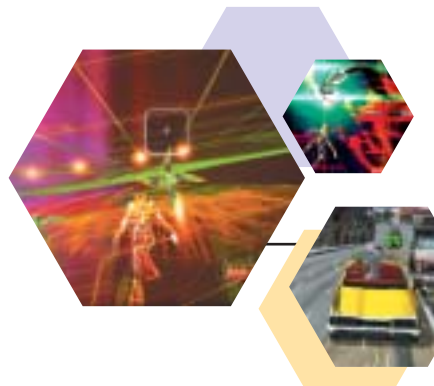
JSRFジェットセットラジオフューチャー
Original Game ©SEGA ©Smilebit/SEGA, 2002

Crazy Taxi
©SEGA 1999, 2000

Rez
©UGA/SEGA, 2001

バーチャファイター4
Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

サクラ大戦4
©OVERWORKS/SEGA, 2002 ©RED 2002



FY 2002 HIGHLIGHTS



1.31

ソニー・エンタテインメント株式会社
「プレイステーション2」向け
「バーチャファイター4」発売

2.22

初のマイクロソフト株式会社
「Xbox」向け
「JSRF ジェットセットラジオ
フューチャー」
発売



12.20

任天堂株式会社
「ゲームキューブ」向け
「ソニックアドベンチャー2バトル」
「ゲームボーイアドバンス」向け
「ソニックアドバンス」発売

11.20

第44期中間決算発表、
決算説明会開催

北米市場初の
ソニー・エンタテインメント株式会社
「プレイステーション2」向け
「NFL 2K2」発売

「ドリームキャスト」向け
「サクラ大戦4～
恋せよ乙女～」
発売

3.21



北米市場初の
マイクロソフト社
「Xbox」向け
「NFL 2K2」発売

1.8

初のソニー・エンタテインメント株式会社
「プレイステーション2」向け
「Rez」、
「CRAZY TAXI」発売

ソニー・エンタテインメント株式会社
「プレイステーション2」向け
「サカつく2002 J.LEAGUE
プロサッカークラブをつくろう!」
発売

11.22

3.7

2002年新作ソフト情報

新作ソフトラインナップ SEGAブランド商品 (2002年5月31日現在)



プレイステーション2

発売予定日	ゲームタイトル	ジャンル
発売中	NBA2K2	スポーツ(バスケットボール)
6. 13	LE MANS 24 HOURS	レーシング
7. 11	エアロダンシング4 ニュージェネレーション	リアルフライトシミュレーション
7. 18	GUNGRAVE	フルブレイク・ガンアクション
7. 25	ROOMMANIA#203	人生介入型シミュレーション
8. 15	VIRTUA COP Re- Birth	3Dガンシューティング
8. 29	SWITCH	ギャグベンチャー
夏	ミニモニ。シャカッとタンバリン!だびょん!	リズムアクションゲーム
秋	GRAND HEAT	スリルドライビングアクション
秋	PowerSmash2	スポーツ
未定	スペースチャンネル5	ミュージカルアクション
未定	エターナル アルカディア	RPG
未定	やきゅつく2002(仮)	スポーツ育成シミュレーション
未定	ぐるぐる温泉2(仮)	オンラインテーマパーク
未定	カルドセプト セカンド	トレーディングカード・ボード・ゲーム
未定	「サクラ大戦」シリーズ	ドラマチックアドベンチャー
未定	HUNDRED SWORDS	ネットワーク対戦シミュレーション
未定	新ROOMMANIA(仮)	人生介入型シミュレーション
未定	GetBassBattle	フィッシングシミュレーション
未定	Shinobi(仮)	殺陣アクション



Shinobi



Xbox

発売予定日	ゲームタイトル	ジャンル
7. 25	CRAZY TAXI 3 High Roller	ドライビングアクション
秋	GRAND HEAT	スリルドライビングアクション
未定	sega GT2002	ドライビングゲーム
未定	THE HOUSE OF THE DEAD3	シューティング
未定	パンツァードラグーン オルタ	シューティング
未定	PHANTASY STAR ONLINE(仮)	ネットワークRPG
未定	segaGT2002 Apend(仮)	ドライビングゲーム
未定	segaGT2002 Onlin(仮)	ドライビングゲーム



パンツァードラグーン オルタ

shinobi
 ©COVERWORKS/SEGA, 2002
 パンツァードラグーン オルタ
 Original Game ©SEGA ©Smilebit/SEGA, 2002
 Beach Spikers
 ©SEGA-AM2/SEGA, 2001, 2002
 THE PINBALL OF THE DEAD
 ©WOW ENTERTAINMENT INC/SEGA CORPORATION, 2002

NBA2K2
 ©SEGA CORPORATION, 2001 The NBA and individual NBA Member Team identification used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA Member Team and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. ©2001 NBA Properties, Inc. All rights reserved.
 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!
 Original Game ©SEGA ©SEGA/Smilebit, 2002

NEW SOFTWARE



ニンテンドーゲームキューブ

発売予定日	ゲームタイトル	ジャンル
発売中	CRAZY TAXI	ドライビングアクション
7. 19	BEACH SPIKERS	スポーツ(ビーチバレー)
夏	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	ネットワークRPG
秋	GRAND HEAT	スリルドライビングアクション
未定	エターナル アルカディア	RPG
未定	パーチャファイタークエスト(仮)	未定
未定	スーパーモンキーボール2	パーティーゲーム



BEACH SPIKERS



ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイ

発売予定日	ゲームタイトル	ジャンル
7. 4	THE PINBALL OF THE DEAD	ピンボールゲーム
8. 8	プロ野球チームをつくろう!アドバンス	スポーツ育成シミュレーション
8. 8	グレイテストナイン	スポーツ
9. 5	J. LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!アドバンス	スポーツ育成シミュレーション



THE PINBALL OF THE DEAD



ドリームキャスト

発売予定日	ゲームタイトル	ジャンル
発売中	NBA2 K2	スポーツ(バスケット)
発売中	[ドリコロ]電脳戦機パーチャロンオラトリオ・タングラム	3D対戦アクションシューティング
発売中	[ドリコロ]花組対戦コラムス2	ドラマチックパズル
発売中	[ドリコロ]FIGHTING VIPERS 2	3D対戦格闘
発売中	[ドリコロ]CONFIDENTIAL MISSION	スパイガンシューティング
発売中	[ドリコロ]18WHEELER	ドライブ
7. 11	NHL2 K2	スポーツ(アイスホッケー)
未定	モンスターをつくろう!	育成



NBA2K2



PC

発売予定日	ゲームタイトル	ジャンル
6. 6	J. LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!	スポーツ育成シミュレーション
7. 11	パワースマッシュ	スポーツ
7. 25	アドバンス大戦略2001パワーアップキット	戦術級シミュレーション
未定	タイピングアウトラン	タイピング
未定	ぐるぐる温泉2PC	オンラインテーマパーク
未定	DERBY OWNERS CLUB ONLINE	競走馬育成シミュレーション
未定	SPORTS JAM	スポーツ



J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!

アミューズメント 製品紹介

頭文字D アーケードステージ

各地の峠に遠征し、走り屋たちと公道バトル！

大人気コミック『頭文字D』を題材としたドライブレースゲーム。プレイヤーは『頭文字D』の世界でライバル達とバトルし、公道最速を目指します。コミックファンはもとより、ドライブレースゲームファンも熱いレースを楽しむことができます。カードシステムの採用により、継続した遊びを提供します。



ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA2001 - 2002

目指すは世界最強のクラブチーム！

業界初のトレーディングカードを使用したゲームです。登場するのはイタリア セリエAのトッププレイヤー約300選手。プレイフィールド上に実在の選手がプリントされたトレーディングカードを配置し、フォーメーションを見立てて遊びます。ゲームファンはもちろんのことサッカーファン、トレーディングカードファンの方にも楽しく遊んでいただける内容になっています。



AMUSEMENT MACHINES



ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス

古代エジプトの謎を解き明かし
王家の財宝を手に入れる！

『The Maze Of The Kings』は全く新しい概念のガンシューティングです。

世界感にマッチした杖型コントローラーや装備・武器の選択。ランダムマップシステム採用により、何度プレイしても新鮮にプレイできるなど、とにかく楽しく、新しいガンシューティングに仕上がっています。



ザ・メイズ・オブ・ザ・キングス
©SEGA/ Hitmaker, 2002

SOUL SURFER

世界初の業務用サーフィンゲームで
2002年夏のBig Waveに乗れ！

2002年初夏、(株)セガ・ロッソから、日本を代表する小川直久プロのアドバイスにより開発された世界初の業務用サーフィンゲーム「SOUL SURFER」が発売。50インチモニターとサーフボード型フットコントローラーが搭載され実際のサーフィン同様、ボードに乗ってプレイします。世界のホットなサーフスポットをモチーフに8つのステージが用意され、リアルタイムで変化する波の一瞬について技(トリック)を叩き込む爽快感！乗るか呑まれるかの痛快バトルは、プレイヤーにかつてないスリルと興奮を提供します。



SOUL SURFER
©SEGA/ SEGA ROSSO, 2002

当社は、「構造改革」を推進し、事業改革にもつぎ事業の構成を変え、収益性の向上に努めて参りました。その結果、前期から収益構造の大幅な転換を実現することができました。

平成14年3月期の連結売上高は、2,063億3千4百万円(前期比15.1%減)となり、そのうち国内事業の売上高は1,600億9千万円(前期比4.5%減)、海外事業の売上高は462億4千4百万円(前期比38.5%減)となりましたが、営業利益は142億1百万円(前期は営業損失520億1千8百万円)、経常利益は124億7千1百万円(前期は経常損失527億3千6百万円)となりました。

特別利益として、投資有価証券売却益21億8千1百万円の他、当社の代表取締役会長兼社長であった故・大川功氏の個人財産受贈益16億6千6百万円、その他22億8千万円などにより、合計61億2千8百万円を計上いたしました。

一方、株式市場の下落により、前期に故・大川功氏より無償で受贈した有価証券を中心とした財産の処分に関連して発生した損失167億2千5百万円、営業権一括償却額43億7千8百万円及び投資有価証券の評価損62億3千5百万円を計上したほか、固定資産売却損及び除却損27億9千6百万円、その他27億5千7百万円などにより、合計328億9千3百万円の特別損失を計上いたしました。

これらの結果、当期純損失は、178億2千9百万円(前期は純損失517億2千9百万円)となりました。

財務改革につきましては、バランスシートの改善・圧縮を目的とした事業上のシナジーが見込めない保有株式の売却、事業所・福利厚生施設の売却、そして投資会社や関係会社の当社の事業上における位置付けの見直しなど、資産の整理と流動化を着実に実行しております。

これらの結果、営業キャッシュフロー、フリーキャッシュフローも含めて、当期末のネットキャッシュ(現預金-有利子負債)はマイナス366億円となり、前期末のマイナス825億円から459億円の大幅な改善を実現いたしました。取引金融機関の支援体制も整っていることから財務の課題は完全に払拭されつつあります。

また、「土地の再評価に関する法律」及び「土地の再評価に関する法律の一部を改正する法律」にもつぎ事業用の土地の再評価を行い(当該評価差額金額は資本の部に計上)、資産の含み損の処理を実施いたしました。

なお、当期配当につきましては、構造改革の過程にあること、投資有価証券評価損等による特別損失の計上により当期純損失となるため、配当につきましては誠に遺憾ながら、無配とさせていただきます。

アミューズメント機器販売部門

当事業部門の売上高は、526億6千3百万円(前期比0.3%増)となり営業利益は19億5千6百万円となりました。

国内販売につきましては、新製品、定番商品をビデオゲーム機、メダルゲーム機、クレーンゲーム機をはじめとして、景品にいたるまでフルラインナップで製品を提供しております。

当期は、カードやモバイルを活用した「パーチャファイター4」頭文字Dアーケードステージ等ビデオゲーム機やメダルゲーム機「スターホース2001」、現場のアドバイスを最大限取り入れ店舗での運営を改善したクレーンゲーム機「UFOキャッチャー7」第2次プリクラブームに貢献するシール印刷

機「衝撃美写」等、アミューズメント業界の活性化に貢献した様々な製品を提供することができました。

海外販売につきましては、特に米国において当社が製品を提供するアーケード市場が伸び悩んでいることにより低調に推移いたしました。

また、7号機器販売を行う(株)エスジーエスが市場の伸び悩みから、また(株)セガ・ミュージック・ネットワークスの事業のうちカラオケ事業は営業権の一括償却などにより損失を計上いたしました。

(株)エスジーエスについては、当期末ですでに撤退を完了しております。

アミューズメント施設運営部門

当事業部門の売上高は、685億3千3百万円(前期比8.2%減)となり営業利益は81億1千4百万円となりました。

当社グループの運営する約500店舗のアミューズメント施設は立地条件も良いことから競争力に優れており、また、当社の施設開発力、トータルプロデュース力により効率的な運営が可能となっております。

当期は、当社の「パーチャファイター4」をはじめとする有力なゲーム機器が投入されたこと、更に携帯電話を使った会員システム「セガモバイルフレンズ」の導入等の付加価値の高いユーザーサービスをベースとする店舗集客力の向上により堅調な実績を上げることができました。

コンシューマ販売部門

当事業部門の売上高は、851億3千6百万円(前期比26.5%減)となり営業利益は55億7千8百万円となりました。

当期は、ドリームキャストハードの製造中止に伴う在庫の販売、ドリームキャスト向けソフト、及び他社プラットフォーム向けソフトの販売を同時にすすめてきました。

ドリームキャストハードの製品在庫、流通在庫の販売につきましては、価格の引き下げやソフトと連動したマーケティングにより、すべて最終ユーザーの皆様にお届けすることができました。

ドリームキャスト向けソフトにつきましては、「サクラ大戦4～恋せよ乙女～」をはじめとして「PHANTASY STAR ONLINE Ver.2」「ソニックアドベンチャー2」「Power Smash 2」「シエンムーII」「CRAZY TAXI 2」等、63タイトル758万本を発売いたしました。

他社プラットフォーム向けソフト販売におきましては、ソニーのプレイステーション2向けには「パーチャファイター4」、「サカつく2002 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!」等14タイトル合計350万本を、任天堂のゲームキューブ向けには国内ローンチタイトルである「スーパーモンキーボール」をはじめとして「ソニックアドベンチャー2 バトル」等、8タイトル合計122万本を、同じくゲームボーイアドバンス向けには「ソニックアドバンス」等13タイトル合計169万本を、マイクロソフトのXbox向けには国内ローンチタイトルである「JSRF ジェットセットラジオフューチャー」等7タイトル66万本を発売することができました。

特に、米国市場を中心として「NFL 2K2」「NBA 2K2」等セガスポーツの定番タイトルをドリームキャストを含むマルチプラットフォーム向けに発売し好調な売上を記録することができました。

連結財務諸表

連結貸借対照表

(単位：百万円)

		平成14年3月期 (平成14年3月31日現在)	平成13年3月期 (平成13年3月31日現在)
資産の部	流動資産	111,998	96,853
	固定資産	130,968	187,602
	繰延資産	943	10
資産合計		243,910	284,465
負債の部	流動負債	88,925	155,106
	固定負債	70,547	36,878
	負債合計	159,473	191,985
少数株主持分	少数株主持分	866	793
資本の部	資本金	125,406	117,918
	資本準備金	124,916	117,439
	土地再評価差額金	9,280	-
	欠損金	118,037	100,185
	その他有価証券評価差額金	2,586	22
	為替換算調整勘定	8,435	9,862
	自己株式	33,585	33,574
	子会社の所有する親会社株式	-	72
	資本合計	83,570	91,687
負債、少数株主持分及び資本合計		243,910	284,465

連結損益計算書

(単位：百万円)

	平成14年3月期 (自平成13年4月1日 至平成14年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
売上高	206,334	242,913
売上原価	144,716	218,235
売上総利益	61,617	24,677
販売費及び一般管理費	47,416	76,696
営業利益(は営業損失)	14,201	52,018
営業外収益	2,346	10,933
営業外費用	4,076	11,649
経常利益(は経常損失)	12,471	52,736
特別利益	6,127	78,379
特別損失	32,891	81,133
税金等調整前当期純損失	14,293	55,493
法人税、住民税及び事業税	4,325	2,593
法人税等調整額	951	3,385
少数株主利益(は少数株主損失)	161	2,971
当期純損失	17,829	51,729

(注)百万円未満を切り捨てて表示しています。

連結剰余金計算書

(単位：百万円)

	平成14年3月期 (自平成13年4月1日 至平成14年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
欠損金期首残高	100,185	48,248
欠損金減少高 連結子会社の増加に伴う欠損金減少高	-	108
欠損金増加高 役員賞与 連結子会社の増加に伴う欠損金増加高	23 -	1 314
当期純損失	17,829	51,729
欠損金期末残高	118,037	100,185

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	平成14年3月期 (自平成13年4月1日 至平成14年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
I. 営業活動によるキャッシュ・フロー	9,349	73,970
II. 投資活動によるキャッシュ・フロー	8,477	7,920
III. 財務活動によるキャッシュ・フロー	13,488	4,464
IV. 現金及び現金同等物に係る換算差額	757	605
V. 現金及び現金同等物の増減額	15,118	60,980
VI. 現金及び現金同等物の期首残高	37,632	98,325
VII. 新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	-	427
VIII. 連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	-	139
IX. 現金及び現金同等物の期末残高	52,750	37,632

(注)百万円未満を切り捨てて表示しています。

重要な子会社

コンシューマ関連

セガ オブ アメリカ, インク.(旧 セガ オブ アメリカ ドリームキャスト, インク.)
ファミリー ワンダー ホールディングス, インク.(旧 セガ ドットコム, インク.)
セガ ヨーロッパ リミテッド
株式会社セガトイズ
株式会社レッドエンタテインメント

アミューズメント関連

セガ エンタープライゼス, インク.(U.S.A.)
セガ アミューズメンツ ヨーロッパ リミテッド
JPM インターナショナル リミテッド
株式会社オアシスパーク
株式会社セガアミューズメント(旧 株式会社セガ・アミューズメント東京)
株式会社セガ・アミューズメント関西
株式会社セガアミューズメント東日本
株式会社セガアミューズメント東海
株式会社セガアミューズメント西日本
株式会社セガ・ミュージック・ネットワークス
株式会社セガ・ロジスティクスサービス

ゲームソフトウェア研究開発

ヴィジュアル コンセプツ エンタテインメント
株式会社ワウエンターテインメント
株式会社ヒットメーカー
株式会社アミューズメントヴィジョン
株式会社セガ・ロツソ
株式会社スマイルビット
株式会社オーバークラス
株式会社ソニックチーム
株式会社ユナイテッド・ゲーム・アーティスト
株式会社ウェーブマスター
株式会社セガ・エイエムツー

個別財務諸表

貸借対照表

(単位：百万円)

		平成14年3月期 (平成14年3月31日現在)	平成13年3月期 (平成13年3月31日現在)
資産の部	流動資産	77,133	105,884
	固定資産	136,480	189,598
	繰延資産	943	10
資産合計		214,557	295,492
負債の部	流動負債	65,803	133,431
	固定負債	68,787	34,991
	負債合計	134,590	168,422
資本の部	資本金	125,406	117,918
	法定準備金	127,924	120,447
	再評価差額金	9,280	-
	欠損金	133,314	112,547
	その他有価証券評価差額金	2,816	1,251
	自己株式	33,585	-
	資本合計	79,966	127,069
負債及び資本合計		214,557	295,492

損益計算書

(単位：百万円)

		平成14年3月期 (自平成13年4月1日 至平成14年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
経常損益の部	営業収益	106,550	192,713
	営業費用	102,187	213,481
	営業利益(は営業損失)	4,362	20,768
	営業外収益	4,117	8,236
	営業外費用	3,761	5,230
	経常利益(経常損失)	4,718	17,762
	特別損益の部	特別利益	8,439
特別損失		33,534	146,264
	税引前当期純損失	20,375	86,080
	法人税、住民税及び事業税	391	1,160
	当期純損失	20,766	87,240
	前期繰越損失	120,586	33,352
	当期末処理損失	141,353	120,593

損失処理

(単位：百万円)

		平成14年3月期 (自平成13年4月1日 至平成14年3月31日)	平成13年3月期 (自平成12年4月1日 至平成13年3月31日)
当期末処理損失		141,353	120,593
これを次の通り処理した			
別途積立金取崩額		7,891	-
固定資産圧縮積立金取崩額		147	6
利益準備金取崩額		3,007	-
資本準備金取崩額		124,916	-
次期繰越損失		5,389	120,586

(注)百万円未満を切り捨てて表示しています。

株式の状況 (平成14年3月31日現在)

会社が発行する株式の総数 600,000,000株
 発行済株式の総数 172,262,477株
 1単元の株式数 100株
 株主数 99,083名
(うち単元株主数93,555名)

大株主

株主名	所有株式数
株式会社CSK	39,148,688
株式会社セガ	19,873,171
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	7,193,700
株式会社オー・エス・キャピタル	3,384,957
ワデイ	3,020,300
株式会社三井住友銀行	2,554,091
三菱信託銀行株式会社(信託口)	2,461,200
財団法人中山隼雄科学技術文化財団	2,400,000
ガバメント オブシガポール インベストメント コーポレーションビー リミテッド	2,253,100
スタート・ストリートバンク・アンド・トラストカンパニー	2,192,777

株式の所有者別状況

区分	株主数	株式数	株式数比率(%)
個人	97,576	661,484,745	35.70
政府・地方公共団体	0	0	0
金融機関	102	27,128,778	15.75
証券会社	61	1,796,369	1.04
その他国内法人	931	50,104,529	29.08
外国法人等	413	31,748,056	18.43
合計	99,083	172,262,477	100

(注) 個人欄には自己名義株式1名、19,873,171株が含まれています。

会社の概要 (平成14年3月31日現在)

商号 株式会社セガ
 設立 昭和35年6月3日(創業昭和26年4月)
 資本金 125,406,513,000円
 従業員数 3,288名(連結)

事業所

本社所在地 〒144-8531
 東京都大田区羽田1丁目2番12号
 TEL(03)5736-7111(代表)
 本社3号館 〒144-8532
 東京都大田区東糀谷2丁目12番14号
 大森事務所 〒143-0013
 東京都大田区大森南3丁目2番3号

主な事業内容

当社は、ゲームソフトウェアの開発、販売およびアミューズメント機器の製造、販売、賃貸ならびにアミューズメント施設の運営を主な事業としております。

役員 (平成14年6月27日現在)

取締役会長	福島 吉治
代表取締役社長	佐藤 秀樹
代表取締役最高執行責任者	香山 哲
代表取締役専務執行役員	永井 明
取締役	鈴木 久司
取締役	青園 雅紘
取締役	増田 宗昭
常勤監査役	家田 和志
常勤監査役	西 巖
監査役	宮崎 金助
監査役	弦間 芳安

株主メモ

決算期 毎年3月31日(年1回)

定時株主総会 毎年6月中

基準日 毎年3月31日
臨時株主総会の開催その他必要のあるときは、
あらかじめ公告し定めます。

名義書換代理人 大阪府大阪市中央区北浜四丁目5番33号
住友信託銀行株式会社

同事務取扱場所 東京都千代田区丸の内一丁目4番4号
住友信託銀行株式会社 証券代行部

郵便物送付先 〒183-8701
東京都府中市日鋼町一番10
住友信託銀行株式会社 証券代行部

電話照会先 住所変更等用紙のご請求 ☎ 0120-175-417
その他のご照会 ☎ 0120-176-417

(インターネット) [http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/
ホームページURL](http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/retail/service/daiko/index.html) retail/service/daiko/index.html

同 取 次 所 住友信託銀行株式会社 本店および全国各支店

公 告 掲 載 新 聞 日本経済新聞社

上場証券取引所 東京、バリ