

第44期中間事業報告書

(平成13年4月1日～平成13年9月30日)



Original Game© SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 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

経営の基本方針

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、事業改革、財務改革を着実に実行しております。

当社は従来より、コンシューマ事業およびアミューズメント事業において絶えず革新的な「遊び」を創造し、エンターテインメントの分野において日米欧に確固とした『SEGA』のブランドとポジションを確立しておりますが、前期末をもって家庭用ゲーム機の製造を中止し、当期より『SEGA』ブランドのもと、コンテンツ事業での高収益体制の確立とアミューズメント事業での市場のリーダーシップのさらなる発揮を推し進めております。

当中間期につきましては、構造改革が着実に進み、各事業部門が好調に推移した結果、連結決算で売上高977億92百万円、経常利益51億34百万円と、中間期ではありますが、平成9年3月期以来5期ぶりに黒字化し、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。しかしながら、これは再生のための第一歩でしかなく、当社の本当の意味での再生、そしてさらなる飛躍のためには、本格的にマルチプラットフォームプロバイダーとしての開発力が発揮される、下期そして今後の取組みが重要であると強く認識しております。「新生セガへ総力結集」というスローガンのもと、全社一丸となり総力をあげ、着実に業績を積み重ねてまいります。

事業戦略および構造改革の進捗状況について



代表取締役 COO
香山 哲

代表取締役最高執行責任者(COO)の香山哲より
セガの戦略についてご説明申し上げます。

コンシューマ事業戦略

平成13年1月のドリームキャストハードウェア撤退により、マルチプラットフォームへのコンテンツプロバイダーへと事業変革した当社は、「世界一のコンテンツプロバイダーになる」ことを目指しています。家庭用ゲーム機器を軸に、PC、モバイルなど、あらゆるプラットフォームに向けたコンテンツ供給をしており、平成15年度のソフト販売本数「全世界で3,000万本以上」という目標を掲げ、グローバルなソフト編成を検討しています。また、平成13年10月12日、「東京ゲームショウ2001秋」開催に合わせて、コンシューマ事業戦略を発表いたしました。

マルチプラットフォームへの5つのアクションプラン

SEGA SPORTS の強化

北米では4大スポーツ、欧州ではサッカーとテニス、そして日本では『つくろう』シリーズを中心に展開しています。さらに、ネットワーク対応を含め、競技ジャンルを拡大して、全てのプラットフォームへ優良タイトルを供給します。

メジャーフランチャイズ(シリーズもの)の強化

「ソニックシリーズ」や「バーチャファイターシリーズ」など、確立したシリーズものに追随するようなタイトルの創出に向けて、これまで評価の高かったソフトのシリーズ化を図ります。さらに、各コンテンツシリーズにとって最適な時期に、最適なプラットフォームへ供給することで、その可能性を最大限に引き出します。

Vintage ブランドの再生

成功例として、ネットワークゲームの「ファンタシースターオンライン」などがあげられます。一社としては最大のソフトライブラリー資産(約1,000タイトル)から生まれたヒット作・名作を、装いを新たにして今の時代に甦らせることを考えています。



「東京ゲームショウ2001秋」
セガブースにマイクロソフト社長のビル・ゲイツ氏を迎えて

Brand-New タイトルの創造

「Rez」や「スーパーモンキーボール」といったBrand-New タイトルを積極的にリリースし、コンテンツの底上げを図ります。今後の計画として、来期は10タイトル、その翌年には15タイトル程度の投入を考えています。

ライセンス、キャラクターの強化

メガドライブでディズニーのキャラクターを使って成功した例があるように、この分野についても強化を図ります。ライセンスとキャラクターの領域に、セガの開発能力を組み合わせグローバルな展開が可能になるよう、具体的な準備をしております。

さらに、ドリームキャストで培ったネットワークのノウハウを生かし、オープンデバイス、オープンISPをベースに、ネットワークゲームのビジネスモデルを明確にし、収益化を図ると同時に、PCソフトおよびモバイルコンテンツの分野においても、ビジネスモデルの強化、コンテンツの再編、新サービスの追加等を行い、強化を進めてまいります。

アミューズメント事業戦略

当社はこれまで、業界のリーディングカンパニーとして日本のアミューズメント市場の比類なき発展の一翼を担ってきました。当社のアミューズメント施設運営力、アミューズメント機器開発力は世界的にも高い評価を受け、揺るぎない地位を獲得しています。

今後とも、この地位にふさわしく「アミューズメント業界のリーダーとして新しい遊びを創造し、業界全体を活性化していく」という理念のもと、業界を牽引し、アミューズメント事業において「圧倒的なシェア No.1」を目指します。また、平成13年9月20日の「第39回アミューズメントマシンショー」開催に合わせ、アミューズメント事業戦略を発表しました。

アミューズメント機器販売

フルラインナップ戦略による既存市場シェア拡大

あらゆるアミューズメント機器に対応した開発力・生産力・販売力を持つ当社は、この強みを生かして、今後もビデオ、プライズ、体感、メダルなどのゲーム機器や、プリントシール機などフルラインナップで新製品を供給し、さらなるシェアの拡大に努めます。



「第39回アミューズメントマシンショー」

新しい遊び（新カテゴリー）創造による市場活性化

「コミュニケーション」を新しい遊びのキーワードに、ユーザー間の「コミュニケーション」を遊びの要素として確立することで、従来の「マン to マン」「マン to マシン」から「マン to マス」「マス to マス」へとアミューズメントをさらに魅力的で無限に広がる遊びの場へと進化させます。また、自分だけのキャラクターをカスタマイズしたり、他のプレーヤーとの競争が可能となるカードやアミューズメントと連動したモバイルコンテンツをはじめとするツールにより、新たな遊びを創出します。

アミューズメント施設運営

「既存施設展開」「新業態開発」「新市場開拓」を軸に展開

既存施設については、店舗の種類ごとにターゲットを定め、すべての年齢層のお客様に満足いただけるようなフルラインナップ店舗展開をしています。

新業態、新市場については、新たにファミリー層をターゲットにした「ぐー!チョコキ!ぱーく」を平成13年7月にオープンしました。また、「モーニング娘。」をキャラクターにした「ジョイボリス」の新アトラクションの開発など、時流をとらえた「トレンドエンターテイメント」を展開していきます。

セガ、(株)ナムコと業務提携

当社と(株)ナムコは、平成13年9月、アミューズメント事業の包括業務提携を締結しました。業界最大手の当社とナムコが協力することにより、アミューズメント業界全体のコスト構造の見直しと、新たな市場の創造を目指します。



新規事業戦略

新たなコア・コンピタンス事業の創出に向けて

コア・コンピタンスの拡大・創造を目的に、次の3点を命題として、LBE(ロケーション・ベースド・エンターテイメント)、コンテンツ、アニメニウムを主軸とした3つの事業に取り組んでいきます。

- (1) アミューズメントビジネスを幅広いロケーションビジネスとしてとらえ、再構築する
- (2) 持ち得る技術・ノウハウを有効利用し、新市場を開拓する
- (3) 隣接エンターテイメントや異業種との複合化、融合化を図る

構造改革の進捗状況

平成13年11月20日に経営説明会を開催し、「再生から成長へ」をテーマに“構造改革の現状とこれから”について発表いたしました。

構造改革路線の継続

構造改革(財務改革・事業改革)の進捗状況

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・フローの確保の各々のテーマにおいて着実な成果を上げています。また、事業改革においても順調に進展していますが、今後は、ネットワーク事業の再編と海外アミューズメント事業の見直しに注力します。平成13年4月に発表した構造改革の目標値(平成15年度)の達成に向け最大の努力を払います。

コアビジネスの集中と強化(3つのNO.1の実現)

アミューズメント事業(3ページ)の「アミューズメント事業戦略」をご参照ください)

アミューズメント機器販売で35%以上、アミューズメント施設運営で20%以上のシェア確保を目指し、着実な戦略を打っています。

コンシューマ事業(2ページ)の「コンシューマ事業戦略」をご参照ください)

ソフト販売本数「全世界で3,000万本以上」の目標の実現に向け、平成15年度までに日米欧のグローバル体制を完成させる予定です。また、開発体制の充実を図るため、グループ化の促進やM&Aを視野に入れています。

ネットワーク事業

ISAQ(持分法適用会社)の事業構造を見直し、ネットワークゲームサービス事業を核にセガとの一体運営を強化・再構築し、その後、ネットワークゲームにおいて世界展開を図っていきます。

グローバル(成長)戦略

基幹子会社の位置付けを明確化し、セガのコア・コンピタンスの拡大・創造を図るため、新規事業を強化するとともに、ブロードバンドを見据えたゲーム以外のコンテンツ事業の拡大を描いています。

新しい経営の方向性(構造改革第2ステージ)

9つの経営指標に基づく「有視界飛行から計器飛行へ」と経営の視点を変え、キャッシュ・フロー経営と事業セグメント別指標経営に重点を置き、セガ本体によるグループ経営の強化を行います。

AM 機器発売情報

ダービーオーナーズクラブ2

全く新しくウマれ変わりました！

馬を鍛えて育てる喜び、感動をすべての人に！
競走馬育成シミュレーションゲームの続編が
大きな進化を遂げて登場します。



スターホース2001

自分だけのオリジナル血統馬が出走します！

競馬ゲームの2つの魅力である、ベットと育成をさらに追求。より本物に近づいた「スターホース2001」が登場します。



UFOキャッチャー7

あの知名度抜群のクレーンゲームが、
遊び方はそのままにリニューアル！

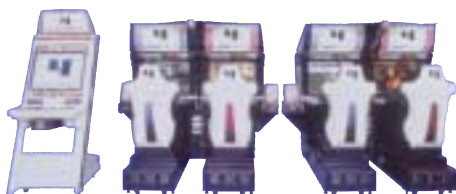
クレーンゲームの代名詞ともいえる、UFO
キャッチャーが「UFOキャッチャー7」として
リニューアルします。



電腦戦機バーチャロン フォース

デジタルフィールドで交差する
夢の2on2バトル!!

洗練された近未来的の世界観、そして巨大人
型戦闘兵器を操作するという、臨場感あふ
れるコンセプトが人気を博した「電腦戦機バー
チャロン」が、さまざまな新要素を導入し、
「電腦戦機バーチャロン フォース」として登
場します！



お祈り大明神

「スズヒモ」に祈りを込めて、
ジャックポットへのスズを鳴らせ！

風神、雷神に守られた大提灯から、2,000
枚を超えるメダルが一気に払い出される空
前のジャックポットは圧倒的な迫力です。



新作ソフト情報

(平成13年11月30日現在)

ドリームキャスト対応ソフト

発売予定	ゲームタイトル	ジャンル
発売中	Rez	ミッドナイトハイシューティング
12月13日 12月20日 12月20日 12月20日 12月20日	サカつく特大号2 ~Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!~ サクラ大戦オンライン ~帝都の長い日々~ サクラ大戦オンライン ~巴里の優雅な日々~ サクラ大戦オンライン ~帝都の長い日々~ 初回限定版 サクラ大戦オンライン ~巴里の優雅な日々~ 初回限定版	スポーツ育成シミュレーション ドラマチックコミュニティ ドラマチックコミュニティ ドラマチックコミュニティ ドラマチックコミュニティ
2002年1月17日	サクラ大戦 メモリアルバック	ドラマチックアドベンチャー
2002年2月7日 2002年2月7日 2002年2月7日 2002年2月14日	不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! Jリーグ スペクタクルサッカー サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~ メモリアルバック スペースチャンネル5 Part 2	ダンジョン RPG スポーツ(サッカー) ドラマチックアドベンチャー ミュージカルアクションアドベンチャー
2002年3月7日	サクラ大戦3 ~巴里は燃えているか~	ドラマチックアドベンチャー
2002年3月	サクラ大戦4 ~恋せよ乙女~	ドラマチックアドベンチャー
発売日未定 発売日未定 発売日未定 発売日未定 発売日未定	モンスターをつくろう! NFL 2K2 NHL 2K2 NBA 2K2 World Series Baseball 2K2	育成 スポーツ(アメフト) スポーツ(ホッケー) スポーツ(バスケット) スポーツ(野球)

マイクロソフト Xbox 対応ソフト

発売予定	ゲームタイトル	ジャンル
2001年冬 2001年冬	NFL 2K2(北米向け) NBA 2K2(北米向け)	スポーツ(アメフト) スポーツ(バスケット)
2002年2月22日	ジェット セット ラジオ フューチャー	ストリートアクション
2002年3月 2002年3月	ガンヴァルキリー sega GT2002(仮)	アクションシューティング ドライビングゲーム
発売日未定 発売日未定 発売日未定 発売日未定 発売日未定	THE HOUSE OF THE DEAD3 パンツァードラグーン最新作 ファンタシースターオンライン(仮) sega GT2002 Append Disk(仮) sega GT2002 Online(仮)	シューティング シューティング ネットワークRPG ドライビングゲーム ドライビングゲーム

PC 対応ソフト

発売予定	ゲームタイトル	ジャンル
12月13日 12月20日 12月20日	ばそビコ ドラえもん タイムマシンで大冒険 ファンタシースターオンライン Get Bass	エデュテイメント ネットワークRPG フィッシング
2002年1月31日	TYPINGスペースハリア	タイピング
2002年1月	ばそビコ サンリオピューロランド2(仮)	エデュテイメント
2002年 2002年	セガ マリンフィッシング TYPING アウトラン	フィッシング タイピング
発売日未定 発売日未定 発売日未定	ぐるぐる温泉2 DERBY OWNERS CLUB ONLINE SPORTS JAM	オンラインテーマパーク 競走馬育成シミュレーション スポーツ



サクラ大戦オンライン
Original Game© SEGA
©OVERWORKS/SEGA, 2001
CHARACTER DESIGN© RED



スペースチャンネル5
Original Game© SEGA
©UGA/SEGA, 2001



ソニックアドベンチャー2バトル
Original Game© SEGA
©SONICTEAM/SEGA, 2001

ソニープレイステーション2対応ソフト

発売予定	ゲームタイトル	ジャンル
発売中 発売中 発売中	NFL 2K2(北米向け) CRAZY TAXI Rez	スポーツ(アメフト) ドライビングアクション ミッドナイトハイシューティング
2001年冬	NBA 2K2(北米向け)	スポーツ(バスケ)
2002年1月31日	バーチャファイター4	3D-CG格闘ゲーム
2002年2月 2002年2月14日 2002年2月28日	スペースチャンネル5 スペースチャンネル5 パート2 LE MANS 24 HOURS	アクション アクション レーシング
2002年3月7日	サクつく2002 ~Jリーグ 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
2002年春 2002年春 2002年春 2002年春	ROOMMANIA#203 シャカッとタンパリン! エアロダンシング4 SWITCH	人生介人型シミュレーション リズムアクションゲーム リアルドッグファイトシミュレーション ギャグベンチャー
発売日未定 発売日未定 発売日未定 発売日未定 発売日未定	エターナル アルカディア やきゆつく2002(仮) ぐるぐる温泉2 カルドセプト セカンド 「サクラ大戦」シリーズ HUNDRED SWORDS	RPG スポーツ育成シミュレーション オンラインテーマパーク トレーディングカード・ボードゲーム ドラマチックアドベンチャー ネットワーク対戦シミュレーション

「シャカッとタンパリン!」はPS oneのソフトです。

ニンテンドー ゲームキューブ対応ソフト

発売予定	ゲームタイトル	ジャンル
発売中	スーパーモンキーボール	ボールプレイングゲーム
12月20日	ソニックアドベンチャー2バトル	ハイスピードアクション
2002年1月24日	バーチャストライカー3 Ver. 2002	スポーツ(サッカー)
発売日未定 発売日未定	エターナルアルカディア ファンタシースターオンライン(仮)	RPG ネットワーク RPG

ニンテンドー ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイ対応ソフト

発売予定	ゲームタイトル	ジャンル
12月 6日 12月 6日 12月13日 12月20日	サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦 サクラ大戦GB2 サンダーボルト作戦 初回限定版 コラムスクラウン ソニック アドバンス	ドラマチック RPG ドラマチック RPG パズル アクション
2002年3月28日	シャイニング・ソウル	コミュニケーション RPG
2002年春 2002年春	ザ・ピンボール・オブ・ザ・デッド プロ野球チームをつくろう!アドバンス(仮)	ピンボールゲーム スポーツ育成シミュレーション

ゲームボーイカラー専用です。



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



ジェット セット ラジオ フューチャー
©Smilebit /SEGA, 2001



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

営業の状況

当社は、現在「ハードの製造・販売業」から「ソフトとサービス業」の会社になるための「構造改革プラン」を推進しており、事業改革に基づき事業構成を変え、収益性の向上に努めてまいりました結果、前年同期に対して収益構造の大きな転換を実現することができました。

平成13年9月中間期の連結売上高は977億9千2百万円(前年同期比18.1%減)、うち国内事業の売上高は722億5千1百万円(前年同期比9.8%減)、海外事業の売上高は255億4千1百万円(前年同期比35.2%減)となりました。

特別利益として、投資有価証券売却益25億9百万円、当社の代表取締役会長兼社長であった大川功氏(故人)の個人財産受贈益16億6千6百万円などにより合計51億2千8百万円を計上しました。

一方、株式市場の下落により、前期に大川功氏(故人)より無償で受贈したものを中心とした投資有価証券の評価損249億3千4百万円を計上したほか、固定資産売却損および除却損27億1千万円などにより合計287億7千9百万円の特別損失を計上しました。

これらの結果、利益面につきましては、営業利益57億7千9百万円(前中間期は営業損失281億5千3百万円)、経常利益51億3千4百万円(前中間期は経常損失293億3千4百万円)、中間純損失208億7千1百万円(前中間期は中間純損失324億5千6百万円)となりました。

また、財務改革につきましては、バランスシートの改善・圧縮を目的とした投資有価証券の売却、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見直しなど、資産の流動化と見直しを着実に推進しており、銀行の支援体制も整っていることから財務体質は着実に改善されてきています。

なお、当中間期につきましては、構造改革の過程にあること、投資有価証券評価損による特別損失の計上等により中間純損失となるため、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

当部門の売上高は258億1千6百万円(前年同期比11.7%減)となり、営業利益は20億3千1百万円となりました。

国内販売は、新製品、定番商品、プライズ景品等、あらゆるジャンルの商品を供給することにより業績は順調に推移しました。特に、ビデオゲームのカテゴリーにおいて、従来にない新要素として「カード」「モバイル」を活用し、ユーザーコミュニケーションの幅を広げたアミューズメントならではの魅力的な新製品である「バーチャファイター4」を8月に発売しましたが、非常に好評をいただき、大きく収益に貢献しました。また、シール印刷機(ブリクラ)の第2次ブームの到来に対応して「劇的美写」により再参入し、大きなシェアを獲得しました。プライズ景品市場においても魅力的なキャラクター景品の投入および他社とのコラボレーション効果もあり収益に貢献しました。

海外販売については、欧州、アジアが堅調であったのに対し、米国においては市場が変化するなかで、従来当社が製品を提供するアーケードにおいて投資意欲が低調に推移したことにより減収となり、損失を計上しました。

アミューズメント施設運営部門

当部門の売上高は349億7千万円(前年同期比9.0%減)となり、営業利益は56億3百万円となりました。

当社が運営している約510のアミューズメント施設(延べ床面積約40万㎡)は、中大型店舗を中心とした構成で、かつ、立地が他社よりも優れており、競争力の強い店舗が多く、業績は順調に推移しました。既存店舗の売上高は、当中間期で前年同期比96.8%を計画していましたが、4月から7月まではほぼ計画どおり堅調に推移しました。さらに、8月以降は新製品である「パーチャファイター4」を投入したこと、また、その他の有力ビデオゲームが投入されたことにより、前年同月比は8月が103%、9月が106%と100%を上回り、収益に貢献しました。

また、One to One マーケティングを可能とする携帯電話を使った新会員システム「セガ・モバイルフレンズ」の導入など新しい試みも含め、ユーザーサービスの強化と付加価値の高いサービスを可能とする運営力をベースに店舗集客力を向上させています。

運営コストについても、従来に引き続き効率化を図っており、収益にさらに貢献しました。

コンシューマ販売部門

当部門の売上高は370億6百万円(前年同期比28.5%減)となり、営業損失は8億7千万円となりました。

ドリームキャストハードの製造中止に伴う製品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携したマーケティングにより、最終ユーザーの皆様には確実にお届けできるよう努めており、当中間期の販売台数は、国内では13万台、米国では53万台となり、計画を上回るペースで推移しました。この結果、当中間期末でのドリームキャストハードの在庫数は、国内4万台、米国23万台となりホリデーシーズンまでに完売できる見込みとなっています。

ドリームキャストソフトの販売につきましては、ハード事業撤退により、予想以上に厳しい局面もありましたが、「SONIC ADVENTURE 2」「サクラ大戦3」「CRAZY TAXI 2」「18 Wheeler」「World Series Baseball 2K2」「NFL 2K2」「Phantasy Star Online 2」「シエンムー」等の有力タイトルの発売により総合的には堅調に推移しました。

ドリームキャストソフトの新作の販売本数につきましては、ブランド維持のため一部タイトルの販売中止などを行いました。国内は14タイトル82万本(計画15タイトル78万本)、米国13タイトル176万本(計画15タイトル175万本)、欧州7タイトル47万本(計画10タイトル50万本)、合計34タイトル305万本(計画40タイトル303万本)となりました。さらに、これに加えて、米国においては、すでに発売している人気ソフトタイトルの廉価版が人気を呼び、All Star タイトルとしてハード同梱も含め140万本(計画96万本)が販売されています。また、サードパーティーソフトにつきましても、276万本(計画163万本)となり、当中間期のドリームキャスト事業は順調に推移しました。

他社プラットフォーム向けソフトとしては、任天堂ゲームボーイアドバンスの米国ローンチタイトルとして「チューチューロケット」を、同じく任天堂ゲームキューブの国内ローンチタイトルとして「スーパーモンキーボール」を発売しました。

欧米のネットワーク事業については、構造改革プランに沿って予定どおりISP事業の縮小を進めています。

連結財務諸表

連結貸借対照表

(単位：百万円)

					平成13年9月中間期 (平成13年9月30日現在)	平成12年9月中間期 (平成12年9月30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	固定資産	動延	資産	126,083	190,886	96,853
				資産	152,462	152,012	187,602
				資産	1,184	376	10
	資産	資産		合計	279,730	343,276	284,465
負債の部	流動負債	固定負債	動延	負債	127,182	115,626	155,106
				負債	66,636	90,335	36,878
				合計	193,819	205,962	191,985
少数株主	少数株主	少数株主	持分	881	3,480	793	
資本の部	資本	準備	本	金	124,775	114,992	117,918
	資本	準備	本	金	124,287	114,516	117,439
	資本	準備	本	金	121,079	80,705	100,185
	資本	準備	本	金	486	889	22
	資本	準備	本	金	8,822	8,887	9,862
	資本	準備	本	金	33,573	0	33,574
	資本	準備	本	金	72	9	72
	資本	準備	本	金	85,029	140,794	91,687
	負債、少数株主	持分及び	資本	合計	279,730	343,276	284,465

連結損益計算書

(単位：百万円)

					平成13年9月中間期 (自平成13年4月1日 至平成13年9月30日)	平成12年9月中間期 (自平成12年4月1日 至平成12年9月30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	売上	原	高	価	97,792	119,457	242,913
売上	売上	原	高	価	67,820	106,876	218,235
売上	売上	原	高	価	29,972	12,581	24,677
販売費及び一般管理費					24,192	40,734	76,696
営業利益(は営業損失)					5,779	28,153	52,018
営業外収益					2,017	4,018	10,933
営業外費用					2,662	5,200	11,651
経常利益(は経常損失)					5,134	29,334	52,736
特別利益					5,128	70	78,380
特別損失					28,779	1,209	81,137
税金等調整前中間(当期)純損失					18,516	30,473	55,493
法人税、住民税及び事業税					1,854	3,826	2,593
法人税等調整額					397	205	3,385
少数株主利益					103	2,049	2,971
中間(当期)純損失					20,871	32,456	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13年9月中間期 (自平成13年4月1日 至平成13年9月30日)	平成12年9月中間期 (自平成12年4月1日 至平成12年9月30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	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 —	1 314
中 間 (当 期) 純 損 失 欠 損 金 中 間 期 末 (期 末) 残 高	20,871 121,079	32,456 80,705	51,729 100,185

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	平成13年9月中間期 (自平成13年4月1日 至平成13年9月30日)	平成12年9月中間期 (自平成12年4月1日 至平成12年9月30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)
・ 営業活動によるキャッシュ・フロー	2,578	60,841	73,970
・ 投資活動によるキャッシュ・フロー	12,125	2,569	7,920
・ 財務活動によるキャッシュ・フロー	27,387	12,829	4,464
・ 現金及び現金同等物に係る換算差額	119	494	605
・ 現金及び現金同等物の増減額	36,816	45,938	60,980
・ 現金及び現金同等物の期首残高	37,632	98,325	98,325
・ 新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	—	427
・ 連結除外に伴う現金及び現金同等物の減少額	—	—	139
・ 現金及び現金同等物の中間期末(期末)残高	74,449	52,386	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

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京 株式会社セガアミューズメント東海 株式会社セガ・アミューズメント関西 株式会社セガアミューズメント西日本 株式会社エスジーエス 株式会社セガ・ロジスティクスサービス コンシューマ関連 セガ オブ アメリカ ドリームキャスト、インク。 セガ ヨーロッパ リミテッド 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。)	株式会社セガトイズ 株式会社セガ・ミュージック・ネットワークス コンテンツ開発 ヴジュアル コンセプト エンターテインメント、インク。 株式会社ワウエンターテイメント 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・ロッソ 株式会社スマイルビット 株式会社オーバーワークス 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 株式会社ウェブマスター 株式会社セガ・エイエムツー 株式会社ネクステック
--	--

個別財務諸表

貸借対照表

(単位：百万円)

					平成13年9月中間期 (平成13年9月30日現在)	平成12年9月中間期 (平成12年9月30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	固定資産	資産合計	負債合計	91,529	178,964	105,884
					146,719	183,396	189,598
					1,184	376	10
	資産合計				239,433	362,737	295,492
負債の部	流動負債	固定負債	負債合計	債権合計	97,534	92,138	133,431
					64,452	80,351	34,991
					161,986	172,489	168,422
	負債合計				239,433	362,737	295,492
資本の部	資本金	法定準備	資本合計	金庫	124,775	114,992	117,918
	法外剰余金	定額		金	127,294	117,523	120,446
	欠損	他		金	140,470	43,289	112,547
	その他	有価証券	評価差額	金	580	1,020	1,251
	自己株式	本株	合	式	33,573	—	—
	資本合計			計	77,446	190,248	127,069
負債及び資本合計					239,433	362,737	295,492

損益計算書

(単位：百万円)

					平成13年9月中間期 (自平成13年4月1日 至平成13年9月30日)	平成12年9月中間期 (自平成12年4月1日 至平成12年9月30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	売上高	売上総利益	営業利益	経常利益	50,125	127,188	192,713
					39,638	124,278	185,573
					10,486	2,910	7,139
					8,870	16,499	27,908
					1,615	13,589	20,768
					2,528	2,283	8,236
					2,534	2,629	5,230
特別損益の部	特別利益	特別損失	特別損益	4,073	—	77,947	
				33,526	3,426	146,264	
税引前中間(当期)純損失	法人税、住民税及び事業税	中間(当期)繰越損	中間(当期)未処理損	27,842	17,361	86,080	
				80	620	1,160	
				27,922	17,982	87,240	
				120,586	33,352	33,352	
税引前中間(当期)純損失				148,509	51,334	120,593	

(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13年9月30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 171,462,395株
1単位の株式数 100株
株主数 112,037名
(うち単位株主数106,596名)

大株主

株主名	所有株式数
株式会社CSK	39,148,688株
株式会社セガ	19,869,777
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	6,337,600
ワデイ	3,420,300
株式会社オー・エス・キャピタル	3,384,957
モルガン・スタンレー・アッド・カンパニー・インターナショナル・リミテッド	2,806,710
株式会社三井住友銀行	2,554,091
財団法人中山隼雄科学技術文化財団	2,400,000
日本生命保険相互会社	2,108,443
オーエム01エスエスピークライアントオムニバス	1,650,300

株式の所有者別状況

区分	株主数	株式数	株式数比率
個人	110,491名	69,554,230株	40.6%
政府・地方公共団体	0	0	0.0
金融機関	92	22,344,129	13.0
証券会社	46	1,073,892	0.6
その他国内法人	1,031	52,713,721	30.8
外国法人等	377	25,776,423	15.0
合計	112,037	171,462,395	100.0

(注)個人欄には自己名義株式1名、19,869,777株が含まれています。その他国内法人欄には財証券保管振替機構名義株式(非顔名の単位未満株式)570株が含まれています。

会社の概要

(平成13年9月30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 124,775,000,000円
従業員数 3,625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 東京都大田区東糺谷2丁目12番14号
大森事業所 〒143-0013 東京都大田区大森南3丁目23番15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13年11月30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 大山 俊道
取締役 高倉 鉄夫
取締役 青園 雅紘
取締役 増田 宗昭
常勤監査役 家田 和忠
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

(および照会先) 東京都府中市日鋼町1番10

住友信託銀行株式会社証券代行部

電話 東京(042)351-2211

大阪(06)6833-4700

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

上場証券取引所 東京、パリ