

# 第45期中間事業報告書

(平成14年4月1日～平成14年9月30日)



shinobi ©OVERWORKS/SEGA, 2002

**SEGA**<sup>®</sup>

株式会社 **en**

# 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。

今中間期の連結での業績は売上高951億円、営業利益46億円、経常利益40億円、中間純利益10億円となり、6期ぶりに当期純利益の黒字化となる見込みで進捗しております。しかしながら、売上が予想を上回ったものの、利益面では期初に発表した予想を下回る結果となり、また同時に通期の予想につきましてもコンシューマ事業のソフト販売本数計画の見直しから修正をすることとなり、株主の皆様をはじめご支援いただいている方に多大なご迷惑をかけたことにつきまして、深くお詫び申し上げます。

事業別に見ますと、アミューズメント機器販売部門では「ワールドクラブチャンピオンフットボール」や「バーチャファイター4 エボリューション」をはじめとする有力な機器を投入することで、売上高、営業利益ともに期初の予想を上回る業績を達成することが出来ました。また、アミューズメント施設運営事業についても、期初の予想を上回る業績をあげることができ、収益に貢献いたしました。しかしながら、コンシューマ事業につきましては、まことに遺憾ながら見込んでおりましたゲームソフトの販売本数計画620万本に対し、約457万本と計画を下回り、赤字を計上いたしました。

構造改革の最大のテーマであるコンシューマ事業につきましては、今中間期に明らかになった問題点に対し迅速に対処することに加え、事業改革を日米欧で更にスピードアップを図ることにより、成長シナリオの基調に変化はないと考えております。下期につきましては、通期の予想を確実に達成し、また信頼回復に向け全社一丸となって取り組んでいく所存であります。株主の皆様におかれましても、なお一層のご指導ならびにご支援をたまわりますよう、何卒よろしく願いいたします。

2002年12月

# 構造改革

## Overview

### アミューズメント事業

世界No.1であり、潤沢なキャッシュフローを安定的に生み出す事業として定着し、シェア拡大戦略により、当初計画を上回るペースで成長が見込まれております。

### コンシューマー事業

事業構造の改善及び商品力の強化が課題であり、具体的に次の施策を実行してまいります。

1) 損益分岐点を下げ、早急にその枠組みに合う事業構造を確立

タイトル編成の見直し(絞込みと管理の強化)

販売促進費などのコストの削減

セガスーツの収益性の向上

2) 編成の強化によりボリュームの拡大を図る

ジャンルNo.1、No.2の強いタイトルの開発

ブロックバスタータイトルの開発

開発スタジオの改革

### 財務改革

フリーキャッシュフローの改善及び有利子負債の削減は確実に進捗しており、当期末に計画通り、「実質無借金経営」を達成する見込みであり、また営業キャッシュフローの積み上げと受贈財産の資金化により、2004年6月に償還を迎える転換社債の償還資金の目途も立っております。



セガGT2002  
© WOW ENTERTAINMENT  
INC./SEGA CORPORATION.  
2002

## 事業改革 (コンシューマ事業)

### OPERATIONAL REFORM

コンシューマ事業につきましては、今期他社ハードへのソフト供給の実質的な初年度であります。誠に遺憾ながら中間期の当社の販売状況と日米欧各地域の市況を鑑み、下期及び通期の計画の見直しを図りました。

代表取締役  
最高執行責任者  
(COO)  
香山 哲



#### 下期および通期計画の見直し

前年度下期より本格的に他社ハードへのソフト供給を開始し、特に2002年1 - 3月期での販売本数が好調であったことなどから、当初ソフトの販売本数2,000万本の達成は可能と考えておりました。しかしながら、当社のマルチプラットフォームへのソフト販売の自信、セガスーツへの自信と過度の期待、事業構造の問題、また年間を通じて実質的なマルチプラットフォーム展開初年度であったこともあり、上期の計画を下回る結果となりました。更に、下期については北米市場でのホリデーシーズンを中心とした消費の冷え込み懸念、消費者の購買商品の峻別化や新規タイトルの不足、また大型タイトルの来期への発売のずれ込み等が予想されることから、不本意ながら通期のソフト販売本数の目標値を30%あまり下げることになりました。



## 今後の課題と取り組み

この中間期で明らかになった課題は、市況や他社との競争に関わるところだけにあるのではなく、構造改革の過渡期にある当社自体の現在の事業構造の改善や商品力の強化にあると考えております。従いまして、構造改革プランに基づく事業改革を日・米・欧の三極でこれまで以上にスピードアップさせ、事業構造そのものを早急に変えていくこと、そして販売ボリュームの拡大を図ることが最重要事項であると認識しております。今後は(1)損益分岐点を下げ、早急にそのコスト構造に見合った事業構造を確立。具体的にはタイトルの絞込みと管理の強化、販促費などのコスト削減、セガスポーツの収益性の向上、(2)タイトル編成の強化によるボリュームの拡大、すなわち各ジャンルでのNo.1、No.2タイトルの開発、ブロックパスタータイトルの開発、ならびに開発スタジオの強化を進めていきます。これにより今後は、質的な拡大、量的な拡大の両面での成長を図っていきます。

今回遺憾ながら構造改革における最重要事項であるコンシューマ事業戦略を厳しく見直すことになりました。しかしながら、今回マルチプラットフォーム戦略を展開し成長していくにあたり、足りない部分や改善すべき点というものをはっきりと認識することが出来ました。今後は、目の前にある今期の目標達成に向けて取り組んでまいります。また今回明らかになった問題については、早急に解決策を講じ、来期以降の成長そして皆様からの信頼回復に向け一步一步着実に実行してまいります。



セガGT2002  
© WOW ENTERTAINMENT INC/SEGA CORPORATION. 2002

## 事業改革 (アミューズメント事業)

### OPERATIONAL REFORM

施設運営、機器販売事業ともに国内ではNo.1のポジションを獲得しているアミューズメント事業については、構造改革プランを上回るペースで進捗しています。今後も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、自社だけではなく市場全体を活性化できるよう業界を牽引し、圧倒的なシェアNo.1を目指していきます。



代表取締役  
専務執行役員  
永井 明

#### アミューズメント施設運営事業

アミューズメント施設運営事業については、リーディングカンパニーとして、その強みを一層強化し、更なるシェアの向上と成長を目指してきました。上期前半は日韓ワールドカップサッカーや天候により集客が分散したものの、上期後半以降「ワールドクラブチャンピオンフットボール(WCCF)」や「バーチャファイター4 エボリューション」など有カタイトルの導入により、前年同期比103%で推移し、上半期全体では前年同期比で100%と堅調に推移しました。また、新たに施設を14店舗開設しました。

下期につきましては、上期後半以降の好調を受け、「WCCF」などにより既存店ベースの売上高についても、前年を上回るペースで推移すると見込んでおります。



WCCF  
© Hitmaker/SEGA, 2002

## 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は、昨年度に引き続き今中間期もフルラインナップで商品供給を行ってきました。現状のアミューズメント市場の特性として、「良い物」しか目を向けられないという傾向がより強くなっている一方で、当社はカテゴリーNO.1の製品を供給することで、更なるシェアの拡大を図ってまいりました。なかでも、新製品「ワールドクラブチャンピオンフットボール(WCCF)」が、トレーディングカードを活用した新しい魅力を提供することにより大ヒットしたことや、パーチャファイターシリーズの最新作である「パーチャファイター4 エボリューション」が好調に推移するなど、売上に大きく貢献いたしました。

海外事業につきましては、販売部門で期初計画を上回る業績をあげたものの、改善途中でもあり若干の赤字を計上することとなりました。また、欧州のゲーミング事業については、開発ミスによる数タイトルの発売延期やユーロ導入に伴うユーロ硬貨不足などによる市場混乱などにより、予期せぬ損失を計上いたしました。経営陣の刷新を進めるなど来期以降は黒字転換する目処がついており、今後も引き続き全世界での更なる成長を目指してまいります。

下期については、新しいビジネスモデルの模索として、10月よりMJネットワークサービスに対する定額課金を開始いたしました。また、任天堂株式会社及び株式会社ナムコと共同開発した次世代業務用汎用三次元コンピュータグラフィックスボード「Triforce」、同じくマイクロソフト社と共同開発を行いました「Chihiro」を活用したビデオゲームの導入により開発リソースを有効に活用してまいります。また、当社の強みであるフルラインナップ戦略によるシェアの拡大についても、各カテゴリーに優良製品を投入することで継続的に拡大を図ってまいります。

アミューズメント事業全体につきましては、構造改革プラン発表時の目標を上回るペースで進捗しております。特にキャッシュフローについては、国内機器販売が好調に推移する見通しがつくことと、構造改革プラン発表時の施設運営事業における新規出店計画の見直しを図り、戦略的な出店を進めることで大幅に向上するものと見込んであります。また、今後も機器販売で有力なタイトルを発売し、それを自社施設に導入することで施設運営の集客力を高めるといいうシナジー効果を活かし、アミューズメントビジネス全体の底上げを図ってまいります。

## 財務改革

FINANCIAL REFORM

今回、コンシューマ事業で大きく業績の見通しに変動をきたしましたが、当初より財務改革については、あらゆる事態に対処できるべく体制を整えており、財務改革での期初の目標や今後の方針の見直しをすることなく進めていきます。

専務執行役員  
(CFO)  
中村 俊一



前期で当面の財務体質の改善を完了しており、今中間期については

- (1) 通期フリーキャッシュフロー350億円の創出
- (2) 有利子負債削減
- (3) 実質無借金経営の実現に向けた財務活動
- (4) CB償還に備えた対応

を中心に取り組んできました。

**フリーキャッシュフローの創出**

中間期では、営業キャッシュフロー84億円、投資キャッシュフロー93億円をそれぞれ計上し、フリーキャッシュフロー約178億円を創出いたしました。

### 有利子負債削減

前期末の転換社債の残高が599億円、社債が50億円、銀行借入金が344億円、合計993億円の有利子負債がありましたが、今中間期に社債の償還(50億円)や銀行借入金の返済、転換社債の転換により、有利子負債については837億円まで削減されました。また今期末は転換社債568億円、銀行借入金230億円を見込んでおり、期末にはさらに798億円まで有利子負債を圧縮する見込みです。

### 実質無借金経営の実現に向けた財務活動

現預金の状況につきましては、前期末626億円であったものが今中間期末590億円と社債の償還費用などにより約38億円減少したものの、ネットキャッシュ(現預金 - 有利子負債)については、前期末で367億円のマイナス、今中間期末で247億円のマイナスと約120億円改善しており、今期末には現預金800億円を見込んでいることから、今期中に「実質無借金経営」を実現できる見通しです。

### 転換社債償還に備えた対応

セガグループが円滑に事業を行う上で必要な手元現預金は400億円で十分です。今期末の現預金が800億円を見込んでおり、500億円の転換社債の償還期限が平成16年6月であることから、来期末までに営業キャッシュフローの積み上げと受贈財産の資金化により現預金を最低限900億円を確保できれば、仮に転換社債がすべて償還しても、事業上支障をきたすことはありません。

財務改革については、細心の注意を払い慎重に計画を立てております。期初に掲げた「実質無借金経営の実現」については、計画通り達成できる見込みであり、平成16年6月に償還期限を迎える500億円の転換社債についても、その償還に備えての資金の目処は立っております。今後も構造改革プランに基づいて、一步一步財務改革を進めてまいります。

# 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12月1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	Power Smash 2	スポーツ(テニス)
発売中	18WHEELER	ドライブ(大型トラック運転ゲーム)
発売中	Shinobi	殺陣アクション
12.12	スペースチャンネル5	ミュージカルアクション
12.12	<PlayStation 2 the Best>スペースチャンネル5 Part2	ミュージカルアクションアドベンチャー
12.26	NFL 2K3	スポーツ(アメフト)
1.30	ぶいぶいよSUN決定盤	パズル
2月	NBA 2K3	スポーツ(バスケ)
2月	サクラ大戦～熱き血潮に～ 初回限定版	ドラマチックアドベンチャー
2月	サクラ大戦～熱き血潮に～ 初回プレス版	ドラマチックアドベンチャー
2月	サクラ大戦～熱き血潮に～	ドラマチックアドベンチャー
春	電脳戦機バーチャロン マーズ	3Dロボットアクション
今冬	ニュールーマニア ポロリ青春	人生介入型アドベンチャー
今冬	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!3	スポーツ育成シミュレーション
今冬	プロ野球チームをつくろう!2	スポーツ育成シミュレーション
未定	GRAND HEAT	スリルドライビングアクション
未定	KOUMA/降魔(仮)	アクションアドベンチャー
未定	サクラ大戦5 ～さらば愛しき人よ～	ドラマチックアドベンチャー
未定	サクラ大戦5 Action(仮)	アクション
未定	サクラ大戦物語	アドベンチャー
未定	桜姫錦絵巻(仮)	サイコスリッパアクション
未定	ハンドレッドソード	ネットワーク対戦シミュレーション



プロ野球チームを作ろう!2



## Xbox

発売予定日	ゲームタイトル	ジャンル
12.19	バンツァードラグーン オルタ 初回限定版	ドラマチックシューティング
12.19	バンツァードラグーン オルタ	ドラマチックシューティング
1.16	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
1.23	THE HOUSE OF THE DEAD 3	ガンシューティング
未定	GRAND HEAT	スリルドライビングアクション
未定	スパイクアウト エクストリーム(仮)	オンラインバトル
未定	segaGT2002 Append Disk(仮)	ドライビングゲーム
未定	segaGT2002 Online(仮)	ドライビングゲーム



ファンタシースターオンラインエピソード1&2



## 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
11.21	スーパーモンキーボール2	パーティーゲーム
12.19	ソニック メガコレクション	アクション
12.26	エターナルアルカディア レジェンド	RPG
未定	決定版!ニッポンプロ野球 ~水島野球オールスターズVSプロ野球~(仮)	ベースボールアクション
未定	GRAND HEAT	スリルドライビングアクション
未定	ソニックアドベンチャー1	ハイスピード3Dアクション
未定	バーチャファイタークエスト(仮)	ジャンル未定



ソニックメガコレクション



## 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
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
12.19	セガラリー	レース
12.19	ソニック アドバンス2	アクション



セガラリー



## PC

発売予定日	ゲームタイトル	ジャンル
発売中	ぐるぐる温泉2 for Windows	オンラインテーマパーク
12.5	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド 2003	タイピングマスターソフト
12.19	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! パワーアップキット	スポーツ育成シミュレーション
12.19	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! ボーナスパック	スポーツ育成シミュレーション
今冬	ネヴァーウィンター・ナイツ 日本語版	ロールプレイングゲーム
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
未定	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



J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!パワーアップキット

# アミューズメント製品紹介

## ビンゴパーティー スプラッシュ

### 狙って楽しい10人用参加型ビンゴゲーム!!

プレイヤー自身が巨大カプセルを操作してビンゴを狙う大型マスメダルゲーム、それが「ビンゴパーティー スプラッシュ」です。ルールは簡単。カプセルで抽選されるボール番号で画面内のビンゴカードに5並びを完成させればビンゴとなり、配当を獲得できます。最初にリーチがかかったプレイヤーがカプセルを自由に動かせるビッグウェーブチャンス、複数の升目を同時に埋めるボンバーボール、さらに運が良ければ永久に払い戻しが続くジャックポットボーナスゲームなどのフィーチャーを用意し、従来のビンゴゲームでは体験できなかった興奮と臨場感を提供します。



MJ  
© SEGA-AM2/SEGA, 2002

## セガ四人打ち麻雀MJ

### プレイヤー同士の対戦が熱い、本格四人打ち麻雀、堂々登場。

「セガ四人打ち麻雀MJ」は、豪華な雰囲気でも大人もゆっくり楽しめる8台のサテライトと、全国ランキングや名プレイの再現など、対戦をより熱く演出してくれる大型ライブモニターで構成されています。また、手や牌の動きをリアルに再現し、従来の麻雀ゲームには無い、実際に麻雀をしている感覚が味わえます。麻雀の実力をしっかりと反映する段位システムと、MJ.NETを使った詳細な戦績分析で、本格的な麻雀ファンの期待に応えます。

さらに、携帯電話を使ったネットワークサービス「MJ.NET」に対応していますので、携帯電話を使って、いつでも、どこでも詳細な対戦履歴やランキングをじっくり参照できます。さらにアクセスカードを使うことにより、ニックネームの設定、段位システム、アイテム装着など、ネットワークならではの新しい遊びが楽しめます。

# AMUSEMENT MACHINES



ピンコパーティー  
© SEGA 2002



## ザ ハウス オブ ザ デッド III

**新基盤「Chihiro」対応ソフト第一弾登場!  
圧倒的なスケールに進化したシリーズ  
最新作!!**

好評稼動中のガンシューティングゲーム「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズの最新作が、新基盤「Chihiro」の第一弾として登場。独自の世界観はそのスケールを増し、美しいグラフィックは更なる進化をとげ、新感覚ガンシューティングへと生まれ変わりました。

The House of the Dead  
Original Game © SEGA © WOW ENTERTAINMENT INC./ SEGA CORPORATION, 2002

当社は、「構造改革プラン」を推進し、事業改革にもとづく収益性の向上に努め、また、財務改革により財務体質の強化を図ってまいりました。

アミューズメント事業につきましては、アミューズメント機器販売事業、アミューズメント施設運営事業ともに期初計画を達成いたしました。コンシューマ事業につきましては期初計画を大幅に下回る結果となりました。

平成15年3月期中間期の連結売上高は951億4千4百万円（前年同期比2.7%減）、うち国内事業の売上高は823億7千4百万円（同5.8%増）、海外事業の売上高は127億6千9百万円（同36.0%減）となり、営業利益46億7百万円（同20.3%減）、経常利益40億1千9百万円（同21.7%減）となりました。

特別利益として、投資有価証券売却益30億7千5百万円、その他7億7千1百万円により合計38億4千7百万円を計上いたしました。

一方、特別損失として、受贈財産処分等損益26億8千1百万円、投資有価証券評価損9億8千万円、貸倒引当金繰入額6億7千7百万円等により合計49億6千1百万円を計上いたしました。これらの結果、中間純利益は10億1千4百万円（前年同期は中間純損失208億7千1百万円）となりました。

当社は、連結納税制度を初年度から適用する方針をすでに決定しておりましたが、制度が決定したことから予定通り今年度より適用いたします。

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、売上高302億4千9百万円（前年同期比17.2%増）となり、営業利益は65億1千2百万円となりました。

当期の国内販売については、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期初計画を大幅に上回る実績を上げることができました。特に、トレーディングカードを利用した新しい遊び方、魅力を提供した「ワールドクラブチャンピオンフットボールセリア 2001-2002」は業界を牽引する大型商品となり大きく収益に貢献いたしました。この他、ビデオゲーム機「バーチャファイター4 エボリューション」、メダルゲーム機「スターホース2002」、プライズゲーム機「UFOキャッチャー7」シール印刷機「純心美写」等、各カテゴリーにおいて業界を活性化する代表的な製品を供給することによって大きく業績に貢献いたしました。

また、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および他社とのコラボレーション効果が奏効し収益に貢献いたしました。

一方、海外販売については着実に収益力の改善が進んでおりますが、欧州のゲーミング事業は新機種タイトルの発売延期やユーロ導入による市場混乱の影響も受け損失を計上することとなりました。

# Operations

## アミューズメント施設運営部門

当事業部門の売上高は349億4百万円(前年同期比0.2%減)となり、営業利益45億6千4百万円となりました。

平成14年7月まではワールドカップサッカーの開催や猛暑による天候の影響等により一時的に集客が分散いたしました。平成14年8月以降は業界全体を牽引した当社の「ワールドクラブチャンピオンフットボールセリエA 2001-2002」や「バーチャファイター4 エボリューション」の投入により既存店の売上は上昇し、中間期の前年同期比は100%を堅持し収益に貢献いたしました。

新規店舗は14店舗を出店し好調に推移いたしました。特に「クラブセガ幕張」は、店内にプライズ(UFO キャッチャー等の景品提供機および景品)専門フロア「セガのぬいぐるみ屋さん」を併設し新たなサービスを提供することによって大変ご好評をいただいております。

## コンシューマ事業部門

当事業部門の売上高は299億9千万円(前年同期比19.0%減)となり、営業損失51億4千8百万円となりました。

当中間期のソフト販売本数は、日本は20タイトル81万本(計画23タイトル114万本)、米国18タイトル256万本(計画21タイトル360万本)、欧州8タイトル120万本(計画10タイトル146万本)、合計46タイトル457万本(計画54タイトル620万本)となりました。

なお、当中間期の発売予定タイトルの下期へのずれ込みおよび発売中止による影響が、日本24万本、米国26万本、欧州60万本、合計110万本となっております。

国内市場におきましては、「ファンタースターオンラインエピソード1&2」(NGC)等、一部のタイトルは健闘はしましたが、厳しい市況のもと計画を下回る結果となりました。

米国市場におきましても、特に、E3ショー(エレクトロニック エンタテインメント エクスポ)でベストスポーツゲーム賞を受賞したセガスポーツ「NFL2K3」をマルチプラットフォームに発売し当初の出荷は順調にスタートはしましたが、実売が予想を下回る状況となり、その後の出荷が伸び悩んだ結果、期初の計画を大きく下回る結果となりました。

当期に「NFL2K3」を多くのユーザーの方に遊んでいただくために、最大の商戦期でありますホリデーシーズンを前に価格政策を見直すことを決定し、これにともなう会計的な処理を当中間期で行っております。

# 連結財務諸表

## ■ 連結貸借対照表

(単位：百万円)

		平成14年9月中間期 (平成14年9月30日現在)	平成13年9月中間期 (平成13年9月30日現在)	平成14年3月期 (平成14年3月31日現在)
資産の部	流動資産	108,713	126,083	111,998
	固定資産	114,152	152,462	130,968
	繰延資産	707	1,184	943
資産合計		223,573	279,730	243,910
負債の部	流動負債	50,644	127,182	88,925
	固定負債	83,148	66,636	70,547
	負債合計	133,793	193,819	159,473
少数株主持分	少数株主持分	654	881	866
資本の部	資本金	—	124,775	125,406
	資本準備金	—	124,287	124,916
	土地再評価差額金	—	—	△ 9,280
	欠損金	—	121,079	118,037
	その他有価証券評価差額金	—	△ 486	2,586
	為替換算調整勘定	—	△ 8,822	△ 8,435
	自己株式	—	△ 33,573	△ 33,585
	子会社の所有する親会社株式	—	△ 72	—
	資本合計	—	85,029	83,570
負債、少数株主持分及び資本合計		—	279,730	243,910
資本の部	資本金	127,582	—	—
	資本剰余金	2,171	—	—
	利益剰余金	7,792	—	—
	土地再評価差額金	△ 9,280	—	—
	その他有価証券評価差額金	2,984	—	—
	為替換算調整勘定	△ 8,509	—	—
	自己株式	△ 33,614	—	—
	資本合計	89,126	—	—
負債、少数株主持分および資本合計		223,573	—	—

## ■ 連結損益計算書

(単位：百万円)

	平成14年9月期 (自平成14年4月1日 至平成14年9月30日)	平成13年9月期 (自平成13年4月1日 至平成13年9月30日)	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)
売上高	95,144	97,792	206,334
売上原価	68,663	67,820	144,716
売上総利益	26,481	29,972	61,617
販売費及び一般管理費	21,873	24,192	47,416
営業利益	4,607	5,779	14,201
営業外収益	1,120	2,017	2,348
営業外費用	1,708	2,662	4,078
経常利益	4,019	5,134	12,471
特別利益	3,847	5,128	6,128
特別損失	4,961	28,779	32,893
税金等調整前中間(当期)純利益(△損失)	2,905	△ 18,516	△ 14,293
法人税、住民税及び事業税	864	1,854	4,325
法人税等調整額	997	397	△ 951
少数株主利益	28	103	161
中間(当期)純利益(△損失)	1,014	△ 20,871	△ 17,829

(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9月期 (自平成14年4月1日 至平成14年9月30日)	平成13年9月期 (自平成13年4月1日 至平成13年9月30日)	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)
欠損金期首残高	—	100,185	100,185
欠損金増加高 役員賞与	—	23	23
中間(当期)純損失 中間期末(期末)残高	— —	20,871 121,079	17,829 118,037
(資本剰余金の部) 資本準備金期首残高	124,916	—	—
資本剰余金増加高 転換社債の転換による新株式の発行 ストックオプションの行使による新株式の発行	1,548 622	— —	— —
資本剰余金減少高 損失処理(ともなう)資本剰余金減少高	124,916	—	—
資本剰余金中間期末残高 (利益剰余金の部)	2,171	—	—
欠損金期首残高	118,037	—	—
利益剰余金増加高 中間純利益	1,014	—	—
損失処理(ともなう)利益剰余金増加高	124,916	—	—
利益剰余金減少高 役員賞与	101	—	—
利益剰余金中間期末残高	7,792	—	—

## ■ 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	平成14年9月期 (自平成14年4月1日 至平成14年9月30日)	平成13年9月期 (自平成13年4月1日 至平成13年9月30日)	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)
I. 営業活動によるキャッシュ・フロー	8,442	△ 2,578	9,349
II. 投資活動によるキャッシュ・フロー	9,342	12,125	△ 8477
III. 財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 10,990	27,387	13488
IV. 現金および現金同等物に係る換算差額	△ 577	△ 119	757
V. 現金および現金同等物の増加額	6,217	36,816	15118
VI. 現金および現金同等物の期首残高	52,750	37,632	37632
VII. 現金および現金同等物の中間期末(期末)残高	58,968	74,449	52750

(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 (平成14年9月30日現在)

### コンシューマ関連

セガ オブ アメリカ、インク。  
セガ ヨーロッパ リミテッド  
セガ フランス S.A.  
セガ ゲゼルシャフト ファービデオス皮ール m.b.h.  
セガ コンシューマ プロダクツ S.A.  
株式会社セガトイズ  
セガドットコム、インク。

### 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  
株式会社セガ・ミュージック・ネットワークス

### ゲームソフトウェア研究開発

ヴァジュアル コンセプト エンタテインメント、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・ロッド  
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  
株式会社コナイテッド・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

### 運輸・倉庫

株式会社セガ・ロジスティクスサービス

# 個別財務諸表

## 貸借対照表

(単位：百万円)

		平成14年9月中間期 (平成14年9月30日現在)	平成13年9月中間期 (平成13年9月30日現在)	平成14年3月期 (平成14年3月31日現在)
資産の部	流動資産	83,402	91,529	77,133
	固定資産	100,642	146,719	136,480
	繰延資産	707	1,184	943
資産合計		184,752	239,433	214,557
負債の部	流動負債	34,601	97,534	65,803
	固定負債	63,846	64,452	68,787
	負債合計	98,447	161,986	134,590
資本の部	資本金	—	124,775	125,406
	法定準備金	—	127,294	127,924
	土地再評価差額金	—	—	△ 9,280
	欠損金	—	140,470	133,314
	その他有価証券評価差額金	—	△ 580	2,816
	評価差額金	—	△ 33,573	△ 33,585
	資本合計	—	77,446	79,966
資本の部	資本金	127,582	—	—
	法定準備金	2,171	—	—
	中間未処理損失	△ 3,885	—	—
	土地再評価差額金	△ 9,280	—	—
	その他有価証券評価差額金	3,331	—	—
	自己株式	△ 33,614	—	—
	資本合計	86,304	—	—
負債及び資本合計		184,752	239,433	214,557

## 損益計算書

(単位：百万円)

		平成14年9月期 (自平成14年4月1日 至平成14年9月30日)	平成13年9月期 (自平成13年4月1日 至平成13年9月30日)	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)
経常損益の部	営業収益	49,071	50,125	106,550
	営業費用	46,684	48,510	102,187
	営業利益	2,387	1,615	4,362
	営業外収益	2,109	2,528	4,117
	営業外費用	2,112	2,534	3,761
	経常利益	2,384	1,609	4,718
特別損益の部	特別利益	3,089	4,073	8,439
	特別損失	5,782	33,526	33,534
	税引前中間(当期)純損失	308	27,842	20,375
	法人税、住民税及び事業税	△ 1,813	80	391
	中間(当期)純利益(△損失)	1,504	△ 27,922	△ 20,766
	前期繰越損失	5,389	120,586	120,586
	中間(当期)未処理損失	3,885	148,509	141,353

# 株式の状況 (平成14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	174,945,027 株
1単元の株式数	100 株
株主数	86,381 名
	(うち単元株主数80,802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	19,881,823
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	5,436,000
ガバメント オブシンガポール インベストメント コーポレーションビー リミテッド	4,438,145
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	4,254,800
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー	3,691,270
株式会社オー・エス・キャピタル	3,384,957
ザ チェース マンハッタン バンク エヌエイ ロンドン	2,527,176
財団法人中山隼雄科学技術文化財団	2,400,000
株式会社三井住友銀行	2,200,091

## ■ 株式の所有者別状況

区分	株主数	株式数	株式数比率(%)
個人	84,888	54,035,835	30.89
政府・地方公共団体	0	0	0
金融機関	108	28,605,765	16.35
証券会社	62	1,765,784	1.01
その他国内法人	853	49,370,071	28.22
外国法人等	470	41,167,572	23.53
合計	86,381	174,945,027	100

(注) 個人欄には自己名義株式1名、19,881,823株が含まれています。

# 会社の概要 (平成14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	127,582,167,127円
従業員数	3,604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14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	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  
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\) retail/service/daiko/index.html](http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/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