

SEGA®

株式会社 *セガ*

第46期事業報告書

(平成15年4月1日～平成16年3月31日)



©SONICTEAM/SEGA

連結決算ハイライト

FINANCIAL HIGHLIGHTS

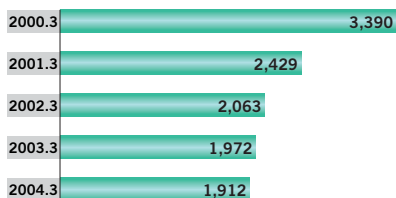
連結決算ハイライト

(単位：億円)

	当期実績	前期実績	前期との増減
売上高	1,912	1,972	△60
営業利益	144	92	52
経常利益	126	77	49
当期純利益	87	30	57
一株当たり当期純利益	55円96銭	19円73銭	36円23銭

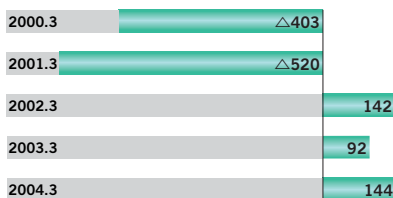
売上高

(単位：億円)



営業利益

(単位：億円)



経常利益

(単位：億円)



当期純利益

(単位：億円)



(注) 一億円未満を切り捨てて表示しております。

目次

連結決算ハイライト	1	営業の状況	7
株主の皆様へ	2	連結財務諸表	11
経営統合に関するお知らせ	3	個別財務諸表	13
財務改革の成果について	6	株式の状況・会社の概要	14

株主の皆様へ

TO OUR SHAREHOLDERS



代表取締役会長
里見 治



代表取締役社長
小口 久雄

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。

当社及び当社グループ各社の当期(平成15年4月1日から平成16年3月31日まで)の業績につきましてご報告申し上げます。

当期における経済情勢は、日本国内での企業収益の回復や株価の回復基調が続くなど景気上昇の明るい兆候が見られましたが、個人消費の裏付けとなる雇用環境や所得環境の改善は鈍く、依然として個人消費が伸び悩み状況にありました。

このような環境の中、当社のアミューズメント機器販売事業につきましては、業界全体の旺盛な新規出店需要にも支えられ、「UFO キャッチャー7」を中心とする定番商品が好調に推移いたしました。アミューズメント施設運営事業につきましては、新規事業の「甲虫王者ムシキング」が計画を大幅に上回ったものの、既存事業については業界を牽引するような大型の新製品の投入が当期中になかったことや、他社の大型新規店舗の開設が相次いだ影響を受けたことにより計画を下回る結果となりました。コンシューマ事業につきましては、一部タイトルが全世界で計画を大幅に上回る実績を上げたものの、米国でのスポーツタイトルの不振などにより計画を下回る結果となりました。

以上の結果、当期の連結業績につきましては、売上高1,912億5千7百万円、営業利益144億8千万円、経常利益126億1千7百万円、そして当期純利益87億6千万円となり、売上高については前期を下回ったものの、利益面では前期を大幅に上回る実績を残すことが出来ました。

なお、平成16年5月18日開催の当社及びサミー株式会社のそれぞれの取締役会において、株主総会及び関係官庁等の承認を前提として、株主移転により両社の完全親会社となる持株会社セガサミーホールディングス株式会社を設立し、その傘下で経営統合を行うことを決定し、共同株式移転契約書を締結いたしました。この経営統合で、両社が最大限にシナジーを実現することにより、企業価値を最大限に高め、世界的な総合エンタテインメント企業として更に強固な地位を確立してまいります。

今後とも株主の皆様におかれましても、より一層のご支援を賜りますよう、何卒よろしくお願いたします。

2004年6月

株式会社セガ及びサミー株式会社は、平成 16 年 5 月 18 日開催の両社の取締役会の決議の上、株主総会及び関係官庁等の承認を前提として、株式移転により、両社の完全親会社となる持株会社セガサミーホールディングス株式会社を設立し、その傘下で経営統合を行うことを決定し、共同株式移転契約書を締結致しました。

経営統合の目的

- 世界的な総合エンタテインメント企業として、
更なる強固な地位の確立
- セガ・サミー両社の事業における補完効果
- セガ・サミー両社の事業シナジーと効率化の追求による、
世界的な事業展開の加速化
- 成長戦略実現に向けたグループ財務・管理基盤の強化

統合の効果

1. 両社事業領域における補完効果と効率的な経営による収益の拡大

サミーはパチスロ・パチンコ事業、セガはアミューズメント機器販売事業及び施設事業の占める割合が大きくなっており、両社間の事業競合や取引先重複が見られないことから、本経営統合を通じて事業上の相互補完が実現可能と考えています。中期的には、サミーのアミューズメント関連事業等の収益規模の小さい重複事業に関して、両社の国内及び海外子会社を含んだ再編・統廃合とグループ経営資源の有効活用により、無駄のないバランスの取れた効率的な経営を通じたコスト削減と収益拡大を図って参ります。

2. シナジー効果の追求

両社の経営資源をグループ内で有効配分することで、グループ事業間のシナジー効果を追求して参ります。シナジー効果を最大限に実現することで、売上の拡大と利益率の向上が期待できます。

3. 持株会社体制の下での効率経営の追求

持株会社はグループ経営の全体最適を図るための企画、運営、管理機能を司り、グループ内のキャッシュ・フロー配分や設備投資計画等について機動的かつ柔軟に対応することで、効率的なグループ経営に寄与するものと考えております。

4. 安定した経営基盤の確立

本経営統合を通じて経営の効率化を図り、それぞれの事業領域において最大限のシナジー効果を追求することにより、両社における一部の事業への依存度の高い経営体質が改善され、継続的な安定性のある経営基盤を早期に確立できるものと考えております。

持株会社の概要

商号 セガサミーホールディングス株式会社
SEGA SAMMY HOLDINGS INC.



新会社のロゴについては、両社の社名の頭文字である「S」を両社のコーポレートカラーのブルーとグリーンで重ね合わせることで、強いシナジー効果を表し、また翼のように張り出す様相は、「飛躍」、「強さ」、「斬新さ」を表現しております。

ロゴタイプについては、両社の協力を地球の地平線をイメージした曲線でつなぐことで、表現しております。地球の地平線は、グローバルに展開していくというセガサミーグループの意思の表れでもあります。

本店所在地 東京都港区

代表者 代表取締役会長兼社長 里見 治

資本金 100 億円

決算期 3月31日

従業員数 約50名

機能 グループの全体最適を図るための企画、運営、管理等を行い、各社の権限と責任を明確にしたうえで、業務執行を管理・統括し、グループ全体の経営を司る。

グループの経営資源を有効活用し、利益成長を促進させるとともに統合効果を早期に実現させる視点からグループ経営戦略を策定し、これを実行する。

財務改革の成果について

ACHIEVEMENTS OF FINANCIAL REFORM

当社は平成13年4月に構造改革プランを発表し、その中で「実質無借金経営」と「財務体質の改善」をテーマに財務改革を推進してまいりました。

この3年間を通じ、有利子負債残高は1,201億1千8百万円から664億9千4百万円減少し、536億2千4百万円に、現金および現金同等物の残高は376億3千2百万円より342億9千万円増加し、719億2千2百万円となっております。これらにより、ネットキャッシュ（現金および現金同等物残高から有利子負債残高を差し引いた残高）はマイナス824億8千6百万円からプラス182億9千8百万円となり大幅な改善を実現することが出来ました。さらに、総資産につきましては資産の流動化と圧縮を推進した結果、2,844億6千5百万円から1,890億5千5百万円へと減少し、株主資本比率は32.2%から51.8%へと改善いたしました。

財務改革については、大きな成果をあげることが出来たと考えておりますが、今後も収益性、株主価値、効率性、安全性の複合的な観点から九つの経営指標をもとに、「キャッシュフロー経営」、「グループ経営」を進めてまいります。

九つの経営指標

(単位: %)

	44期	45期(前期)	46期(当期)
ROE(株主資本純利益率)	△20.3	3.6	9.5
自己資本比率	34.3	39.1	51.8
流動比率	125.9	324.2	219.1
固定比率	156.7	96.6	84.5
総資本営業利益率	5.3	4.0	7.0
売上高営業利益率	6.9	4.7	7.6
粗利率	29.9	26.9	27.5
販管比率	23.0	22.2	19.9
フリーキャッシュフローマージン	10.2	24.5	6.5

※ ROE = 当期純利益 / 自己資本(期中平均) × 100

自己資本比率 = 自己資本(期末) / 総資産(期末) × 100

流動比率 = 流動資産(期末) / 流動負債(期末) × 100

固定比率 = 固定資産(期末) / 自己資本(期末) × 100

総資本営業利益率 = 営業利益 / 総資本(期中平均) × 100

売上高営業利益率 = 営業利益 / 売上高 × 100

粗利率 = 売上総利益 / 売上高 × 100

販管費率 = 販売管理費 / 売上高 × 100

フリーキャッシュフローマージン = フリーキャッシュフロー

(営業キャッシュフロー + 投資キャッシュフロー) / 売上高 × 100

営業の状況

REVIEW OF OPERATIONS

当社および当社グループ各社はエンターテインメントおよびアミューズメント業界でリーディングカンパニーとして事業を着実に推進してまいりました。

アミューズメント機器販売事業につきましては、お客様であるオペレーターの皆様の旺盛な新規出店需要にも支えられ、期初計画を上回ることができました。アミューズメント施設運営事業につきましては、業界を牽引するような大型商品の投入がなかったことや、小規模店舗の閉店と大型店舗の出店という既存店の構成を変えつつあること等により、計画を下回る結果となりました。コンシューマ事業につきましては、一部タイトルが全世界で計画を大幅に上回る実績を上げたものの、米国におけるスポーツタイトルの不振により、計画を下回る結果となりました。

平成16年3月期の連結売上高は1,912億5千7百万円(前年同期比3.0%減)となり、うち国内事業の売上高は1,639億9千2百万円(同0.3%増)、海外事業の売上高は272億6千4百万円(同19.3%減)となりました。また営業利益は144億8千万円(同55.8%増)、経常利益は126億1千7百万円(同62.1%増)となりました。

特別利益につきましては、投資有価証券売却益5億7千1百万円、転換社債買入消却益5億9百万円、ノキア社への営業譲渡による売却益10億8百万円などにより、合計26億1千7百万円を計上いたしました。

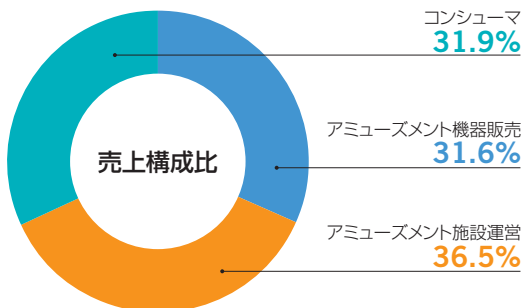
一方、投資有価証券評価損15億2千7百万円、海外子会社に対する連結調整勘定の一括償却11億7千4百万円、棚卸資産処分損7億6千万円などにより、合計48億9千3百万円の特別損失を計上いたしました。

これらの結果、当期純利益は87億6千万円(前期は純利益30億5千4百万円)となりました。

なお、当期の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。



©SONICTEAM/SEGA



事業部門別の状況

アミューズメント機器販売事業

当期のアミューズメント機器販売事業部門の売上高は、前期比1.6%減の603億6千5百万円に、また営業利益は120億1千9百万円となりました。

国内におきましては、業界として中大型店のアミューズメント施設の新規店舗開設が積極的に行われたことにより、当社の「UFO キャッチャー7」「スターホース」等の定番人気商品に対する需要が旺盛であり、計画を大幅に上回る販売をすることができました。

また、当社の技術力を活かした新製品につきましても「アウトラン2」や「スターホース プログレス」など順調に販売を行い、計画を上回る収益を上げることができました。

プライズ販売につきましても、オペレーターの皆様の新規出店加速と、それに伴う「UFO キャッチャー7」の拡販の影響を受け需要が増加したため、好調に推移いたしました。

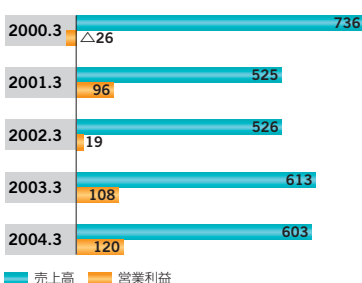
海外販売につきましては、マルチプレイヤーゲームを中心に新しい遊びのコンセプトを浸透させ、市場の拡大を図っておりますが、当期はまだその過程にあることから期初の計画に対して下回る結果となりました。

アミューズメント施設運営事業

当期のアミューズメント施設運営事業の売上高は前期比0.8%増の698億6千万円となり、また営業利益は61億3千5百万円となりました。

売上高・営業利益の推移

(単位:億円)



アヴァロンの鍵

©Hitmaker/SEGA, 2003

既存店舗につきましては、当期は業界を牽引するような大型の新製品の投入がなかったことや、他社の大型新規店舗の開設が相次ぎ影響を受けたことにより、期初計画に対し下回る結果となりました。

旗艦店の東京ジョイポリスは、各種イベントの継続的な開催やプロモーションにより、堅調に推移いたしました。

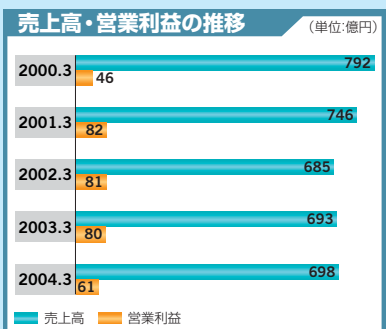
また、新規事業の機器レンタルとカード販売を組み合わせた「甲虫王者ムシキング」については、低年齢層のお客様の間で大きなブームとなっており、計画を大幅に上回る結果となりました。これにより、シングルロケーションによるビジネスモデルが確立されました。

当期は施設運営の効率化を図るため、新規開設として中大型店を中心に16店舗を出店いたしました。閉店は40店舗であり、当期末の店舗数は473店舗となりました。

コンシューマ事業

当期のコンシューマ事業の売上高は前期比8.3%増の610億3千2百万円となり、営業損失は28億2千4百万円となりました。

当期の家庭用ゲームソフトの販売本数は、日本は27タイトル277万本(計画30タイトル、323万本)、米国22タイトル421万本(計画24タイトル、423万本)、欧州22タイトル158万本(計画24タイトル、192万本)、合計71タイトル856万本(計画78タイトル、938万本)となりました。



東京ジョイポリス

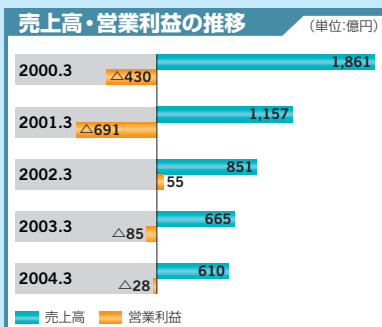
なお、期初計画において第4四半期の販売予定となっております「どろろ」「Headhunter2」などのタイトルは、クオリティ向上のために次期に販売を延期しております。

国内市場におきましては、スポーツ育成シミュレーションゲーム「J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3」(PS2)、「プロ野球チームをつくろう! 2003」(PS2)や競走馬育成シミュレーションゲーム「ダビつく3 ダービー馬をつくろう!」(PS2、GC)が、またドライビングゲーム「頭文字D Special Stage」(PS2)やパズルゲームである「ぶよぶよフィーバー」(PS2、GC、DC)が健闘し収益に貢献いたしました。

米国市場においては、「Sonic Heroes」(PS2、GC、XB)、「Sonic Adventure DX」(GC)、「Sonic Adventure 2 Battle」(GC)、「Virtua Fighter 4 Evolution」(PS2)等のエンターテインメントタイトルの新作および旧作のリピート受注が計画以上の実績を上げることができましたが、スポーツタイトルが計画を大きく下回ったことにより、全体としては計画を下回る結果となりました。

欧州市場においては、「Sonic Heroes」(PS2、GC、XB)、「Virtua Fighter 4 Evolution」(PS2)、「Sonic Adventure DX」(GC)等エンターテインメントタイトルの新作ならびに旧作のリピート受注が健闘し、計画を上回る結果となりました。

なお、「Sonic Heroes」につきましては、当期中にワールドワイドで142万本(日本15万本、米州85万本、欧州42万本)の販売実績を上げることができました。



ORIGINAL GAME ©SEGA
©SONICTEAM/SEGA, 2003



Sonic Heroes

連結財務諸表

連結貸借対照表

(単位:百万円)

		平成16年3月期 (平成16年3月31日現在)	平成15年3月期 (平成15年3月31日現在)
資産の部	流動資産	106,156	137,401
	固定資産	82,760	83,948
	繰延資産	139	717
資産合計		189,055	222,067
負債の部	流動負債	48,454	42,379
	固定負債	42,100	91,750
	負債合計	90,555	134,129
少数株主持分		537	1,051
資本の部	資本金	127,582	127,582
	資本剰余金	2,171	2,171
	利益剰余金	15,459	6,816
	土地再評価差額金	△6,265	△6,264
	その他有価証券評価差額金	1,488	△551
	為替換算調整勘定	△8,825	△9,227
	自己株式	△33,649	△33,641
	資本合計	97,962	86,886
負債、少数株主持分及び資本合計		189,055	222,067

連結損益計算書

(単位:百万円)

	平成16年3月期 (自平成15年4月1日 至平成16年3月31日)	平成15年3月期 (自平成14年4月1日 至平成15年3月31日)
売上高	191,257	197,223
売上原価	138,687	144,161
売上総利益	52,570	53,062
販売費及び一般管理費	38,090	43,765
営業利益	14,480	9,296
営業外収益	922	1,245
営業外費用	2,784	2,758
経常利益	12,617	7,783
特別利益	2,617	6,072
特別損失	4,893	7,408
税金等調整前当期純利益	10,341	6,447
法人税、住民税及び事業税	2,169	1,944
法人税等調整額	△220	1,395
少数株主損益	△368	53
当期純利益	8,760	3,054

(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 16 年 3 月期 (自平成 15 年 4 月 1 日 至平成 16 年 3 月 31 日)	平成 15 年 3 月期 (自平成 14 年 4 月 1 日 至平成 15 年 3 月 31 日)
(資本剰余金の部)		
資本剰余金期首残高	2,171	—
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	—	1,549
ストックオプションの行使による新株式の発行	—	622
資本剰余金減少高		
損失処理にともなう資本剰余金減少高	—	124,916
資本剰余金期末残高	2,171	2,171
(利益剰余金の部)		
利益剰余金期首残高	6,816	△ 118,037
利益剰余金増加高		
当期純利益	8,760	3,054
損失処理にともなう利益剰余金増加高	—	124,916
土地再評価差額金取崩による増加高	0	—
利益剰余金減少高		
役員賞与	118	101
土地再評価差額金取崩による減少額	—	3,016
利益剰余金期末残高	15,459	6,816

連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	平成 16 年 3 月期 (自平成 15 年 4 月 1 日 至平成 16 年 3 月 31 日)	平成 15 年 3 月期 (自平成 14 年 4 月 1 日 至平成 15 年 3 月 31 日)
I. 営業活動によるキャッシュ・フロー	21,583	34,232
II. 投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 9,095	14,000
III. 財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 41,399	1,047
IV. 現金及び現金同等物に係る換算差額	△ 528	△ 668
V. 現金及び現金同等物の増減額	△ 29,438	48,610
VI. 現金及び現金同等物の期首残高	101,361	52,750
VII. 現金及び現金同等物の期末残高	71,922	101,361

(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 16 年 3 月 31 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 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

●アミューズメント関連

セガ アミューズメンツ ヨーロッパ リミテッド
セガ アミューズメンツ U.S.A., インク.
株式会社セガアミューズメント
株式会社オアシスパーク
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

ヴジュアル コンセプツ エンターテインメント, インク.
株式会社セガワウ(旧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
株式会社スマイルビット
株式会社ソニックチーム
株式会社ウェブマスター
株式会社セガ・エイエムツー
株式会社デジタルレックス

個別財務諸表

貸借対照表

(単位:百万円)

		平成16年3月期 (平成16年3月31日現在)	平成15年3月期 (平成15年3月31日現在)
資産の部	流動資産	83,510	113,009
	固定資産	67,444	66,906
	繰延資産	122	717
資産合計		151,078	180,634
負債の部	流動負債	33,923	27,618
	固定負債	27,115	74,383
	負債合計	61,039	102,002
資本の部	資本金	127,582	127,582
	資本剰余金	2,171	2,171
	利益剰余金	△1,285	△10,942
	土地再評価差額金	△6,265	△6,264
	その他有価証券評価差額金	1,485	△274
	自己株式	△33,649	△33,641
	資本合計	90,038	78,631
負債及び資本合計		151,078	180,634

損益計算書

(単位:百万円)

		平成16年3月期 (自平成15年4月1日 至平成16年3月31日)	平成15年3月期 (自平成14年4月1日 至平成15年3月31日)
経常損益の部	営業収益	97,268	100,042
	営業費用	91,144	97,948
	営業利益	6,124	2,093
	営業外収益	3,459	3,439
	営業外費用	2,584	3,588
	経常利益	6,998	1,944
特別損益の部	特別利益	1,909	4,705
	特別損失	2,251	12,609
	税引前当期純利益(△損失)	6,655	△5,959
	法人税、住民税及び事業税	△3,000	△3,423
	当期純利益(△損失)	9,655	△2,536
	前期繰越損失	10,942	5,389
	土地再評価差額金取崩額	△0	3,016
	当期末処理損失	1,285	10,942

(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16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	174,945,690株
1単元の株式数	100株
株主数	98,515名
	(うち単元株主数93,063名)

■ 大株主

氏名または名称	所有株式数(株)
サミー株式会社	39,248,600
株式会社セガ	19,912,236
日本証券金融株式会社	4,924,600
株式会社エス・エス・プランニング	4,680,000
日本トラスティ・サービス 信託銀行株式会社(信託口)	3,636,400
日本マスタートラスト 信託銀行株式会社(信託口)	3,388,300
株式会社オー・エス・キャピタル	3,384,957
バンク オブ ニューヨーク フォー ゴールドマン サックス インターナショナル(エクイティ)	2,874,100
財団法人中山雄科学技術文化財団	2,400,000
株式会社三井住友銀行	2,000,000

■ 株式の所有者別状況

区分	株主数 (名)	株式数 (株)	株式数比率 (%)
個人	97,163	73,436,403	42.0
政府・地方公共団体	1	3,600	0.0
金融機関	72	24,025,519	13.7
証券会社	61	3,608,306	2.1
その他国内法人	866	52,839,605	30.2
外国法人等	352	21,032,257	12.0
合計	98,515	174,945,690	100.0

(注)個人欄には自己名義株式1名、19,912,236株が含まれています。

会社の概要 (平成16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	127,582,667,029円
従業員数	3,507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

■ 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16年6月29日現在)

代表取締役会長	里見 治
代表取締役社長	小口 久雄
取締役	鈴木 義治
取締役	岡村 秀樹
取締役	田副 康夫
取締役	菅野 暁
常勤監査役	家田 和忠
常勤監査役	西 巖
監査役	荒井 良一
監査役	榎本 峰夫

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4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1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1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

インターネットホームページURL

[http://www.sumitomotrust.co.jp/STA/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

上場証券取引所

東京

SEGA[®]

株式会社 **セガ**

〒143-8351

東京都大田区羽田1丁目2番12号

TEL (03) 5736-7111 (代表)

ホームページ <http://www.sega.jp/>