

# アニュアルレポート2005

2005年3月期



SHOOTING FOR THE STARS

世界 **NO.1** を目指して

世界中のあらゆる世代の人々に  
エンタテインメントを提供し、  
世界**No.1**の  
総合エンタテインメント企業になる。

**見通しに関する注意事項**

このアニュアルレポートに記載されている、セガサミーホールディングス株式会社及びグループ企業に関する業績見通し、計画、経営戦略、認識などの将来に関する記述は、当社が現時点で把握可能な情報に基づく将来に関する見通しであり、その性質上、正確であるという保証も将来その通りに実現するという保証もありません。したがって、これらの情報に全面的に依拠されることはお控えいただきますようお願いいたします。

実際の業績に影響を与えうる要因は、経済動向、需要動向、法規制、訴訟などがありますが、業績に影響を与えうる要因はこれらの事項に限定されるものではありません。

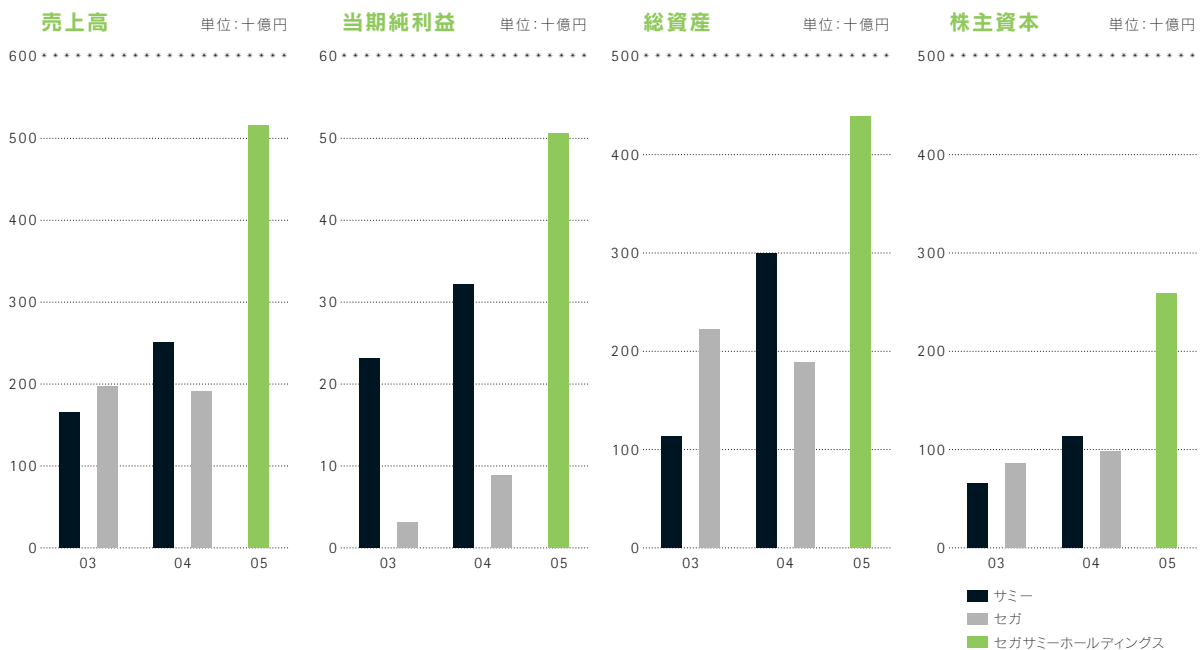
## 連結財務ハイライト

セガサミーホールディングス株式会社及び連結子会社  
3月31日に終了した会計年度

		単位:百万円(別途記載分を除く)		
会計年度		2005	2004	2003
売上高	セガサミーホールディングス	¥515,668	サミー セガ ¥251,227 191,258	¥165,774 197,224
営業利益		105,090	71,677	51,710
当期純利益		50,574	14,480	9,297
			32,196	23,066
			8,761	3,054
会計年度末				
総資産		438,991	299,273	112,873
			189,056	222,067
株主資本		258,954	112,987	65,429
			97,963	86,886
一株当たり情報(円)				
当期純利益*		¥410.53	¥424.68	¥436.79
			56.00	19.70
年間配当額**		60.00	90.00	70.00
			—	—
その他データ(%)				
株主資本比率		59.0	37.8	58.0
			51.8	39.1
ROE		19.5	36.1	37.6
			9.5	3.6

\*1株当たり当期純利益は、期中平均発行済株式数にて算出しています。

\*\*2005年3月期はセガサミーホールディングスの期末配当額。サミーが実施した一株当たり40円の間配当は含まず。



## 目次



### 「真の世界的総合エンタテインメント企業」 セガサミーホールディングス始動

両社が抱えていた課題の解決に加え、知的財産、技術、人材といった経営資源のグループ内での有効活用により創出される事業シナジーをテコに、日本だけではなく世界市場における展開力を強化していくことがこの経営統合の目的です。

page 3

### 飛躍に向けた足場固め

2005年4月1日付の再編で事業再編は一区切りを迎え、今期以降、組織を挙げて本格攻勢に出るための足場が固まったと考えています。

page 7

### ビジョンの実現に向けて

「世界No.1の総合エンタテインメント企業になる」という壮大なビジョンは、グループの一人ひとりがビジョンを共有し、一丸となって取り組めば、十分に実現可能であると考えています。

page 11



代表取締役会長兼社長

**里見 治**

セガサミーグループの輝ける星々

page 20

当期概況と今後の戦略

page 22

当グループで最近発生した事象に対する対応

page 32

コーポレート・ガバナンス

page 33

取締役・監査役及び執行役員

page 36

財務セクション

page 37

セガサミーグループ

page 64

※ マーケット・データ等を集めた「Market Data 2005」を11ページ「Lift off」に差し込んでいますので、どうぞ参照下さい。



A black and white photograph of a large industrial engine, possibly a rocket engine, viewed from a low angle looking up. The engine is composed of several large, cylindrical sections with a ribbed texture. The top of the engine is surrounded by a complex network of pipes, valves, and structural supports. The background is a bright, white, circular structure with a grid of small holes. The word 'IGNITE' is overlaid in a bold, green, sans-serif font in the upper center of the image.

**IGNITE**





*Hajime Gotomi*

代表取締役会長兼社長 里見 治

# 「真の世界的総合エンタテインメント企業」 セガサミーホールディングス始動

セガとサミーは、世界的な総合エンタテインメント企業としての強固な地位確立と、企業価値の最大化を目的として経営資源を統合、セガサミーグループとして新たな一歩を踏み出しました。当グループのビジョンは、世界中のあらゆる世代の人びとへのエンタテインメントの提供を通じ、すべての事業分野でプレゼンスを確立し、世界No.1の総合エンタテインメント企業になること。グループが一丸となって、その実現に向けて邁進していきます。

## 経営統合について

アミューズメントや家庭用テレビゲームソフトの領域で、強力な開発力と世界有数のブランド力を誇るセガと、独創的な発想力と他を圧倒する開発力で国内遊技機市場を席巻しているサミー。この2社は2004年10月1日、共同株式移転により持株会社セガサミーホールディングス株式会社を設立、完全子会社としてその傘下に入り、セガサミーグループとしての事業活動を開始しました。

それまで両社は、各々のフィールドで確固たるプレゼンスを確立してきましたが、セガは優れた開発力やコンテンツ、世界的なブランド力、そして優秀な人材といった経営資源を有効活用するための明確な戦略の方向性と財務的な裏付けが、そしてサミーは主力事業である遊技機事業に大きく依存した収益構造の改善と、遊技機以外の市場への事業展開のスピードアップが将来のさらなる飛躍に向けた課題となっていました。両社が抱えていたこれらの課題を解決していくことに加え、知的財産、技術、人材、資金、情報といった経営資源のグループ内での有効活用により創出される事業シナジーをテコに、日本だけではなく世界市場における展開力を強化していくことがこの経営統合の目的です。

セガサミーグループは、この経営統合にあたり、「すべての事業分野でプレゼンスを確立し、世界No.1の総合エンタテインメント企業になる」ことを経営ビジョンとして掲げました。そして、「全世界のマーケットのすべての世代をターゲットとする」こと、「ローテクから先進技術までのあらゆる技術、アイデアを駆使していく」こと、「グループ内のコンテンツを最大限に有効活用、相互利用し、シナジーを最大限発揮する」こと、「エンタテインメントに関連する事業領域を積極的に拡大していく」ことを具体的な展開方針として定め、グループ全役職員がビジョンの実現に向けてベクトルを合わせ、新たな、そして大きな一歩を踏み出しました。

## 経営資源の相互活用によりシナジーを発揮



## 統合初年度のセガサミーグループ

セガサミーホールディングスの第1期営業年度は、2004年10月1日から2005年3月31日までですが、当連結会計年度は2004年4月1日から2005年3月31日までとなっています。

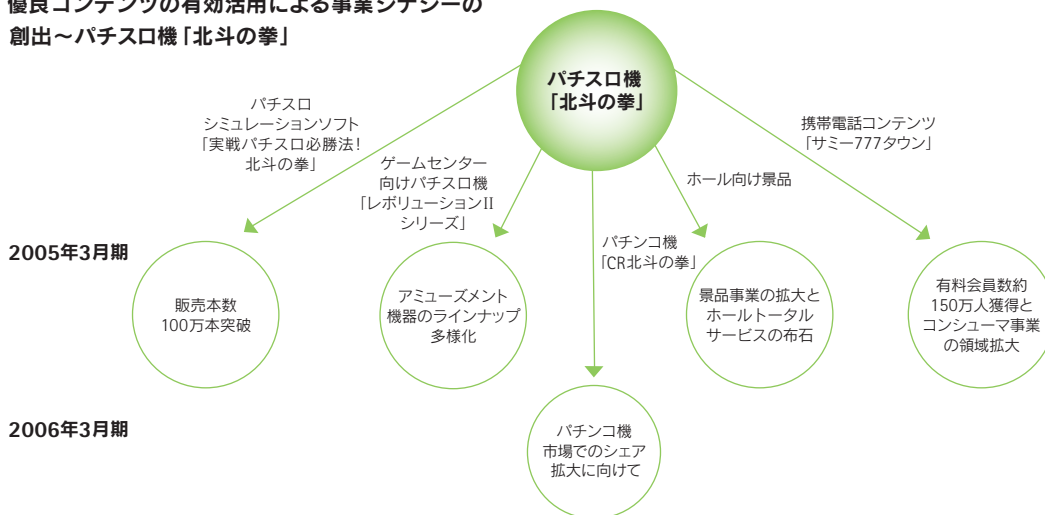
統合初年度となった2005年3月期の連結業績結果は、売上高5,157億円、営業利益1,051億円、当期純利益は506億円となり、新グループとしての順調なスタートを切ることができました。そしてその立役者は、2003年10月の発売以来、歴史的な大ヒットとなったパチスロ機「北斗の拳」です。同機は当期だけで357千台の販売を記録、発売から当期末までの累計販売台数は617千台に達し、パチスロ機の歴史に大きな金字塔を打ち立てました。

当期の遊技機事業では、風適法施行規則等の改正の施行という大きな環境変化がありました。パチスロ機に関しては業界全体で新要件機の適合が難航しているものの、エンタテインメント性をさらに高めた新基準機の一日も早い登場が期待されています。そのような環境下、当グループの投入したエンタテインメント性の高い旧基準機がいずれも好調な販売実績を記録するなど、当グループがパチスロ機「北斗の拳」にとどまらず、ヒット機種を安定的に開発・販売していくことができることを証明することができました。その一方、パチンコ機では各社から新基準機が続々と市場投入され、市場の活性化が見られる中、当グループではパチスロ機販売が想定以上に好調であったため、パチンコ機の販売においては、単年度のみ収益追求ではなく、当グループの成長を中長期的な視点から見据え、第4四半期に発売を予定していた戦略製品を含めた2機種の販売を戦略的に2006年3月期に持ち越したため、販売台数は前期を下回りました。しかしながら当期は、サミーの新基準機第一弾である「CR ハクション大魔王2」をはじめ、市場に送り出した多くの機種が高い評価を獲得し、パチンコ機1シリーズ当たりの平均販売台数が前期を大きく上回る結果となりましたが、これは、これまでサミーが全力で取り組んできたパチンコ機の開発力強化が、着実に製品のクオリティ向上と、サミーブランドの市場への浸透という成果に結びついている証拠であると確信しています。

そのほかには、アミューズメント施設事業において、これまでにない収益モデルで新たな領域を開拓した子供向けキッズカードゲーム機「甲虫王者ムシキング」が、連結業績に大いに貢献しました。また、この「甲虫王者ムシキング」のコンテンツや、パチスロ機「北斗の拳」などの優良コンテンツを他の事業へ多面的に展開した結果、当グループが成長を加速するための推進力ともいえるシナジー効果を、目に見える形で生み出したことも当期の大きな成果ではないかと考えています。

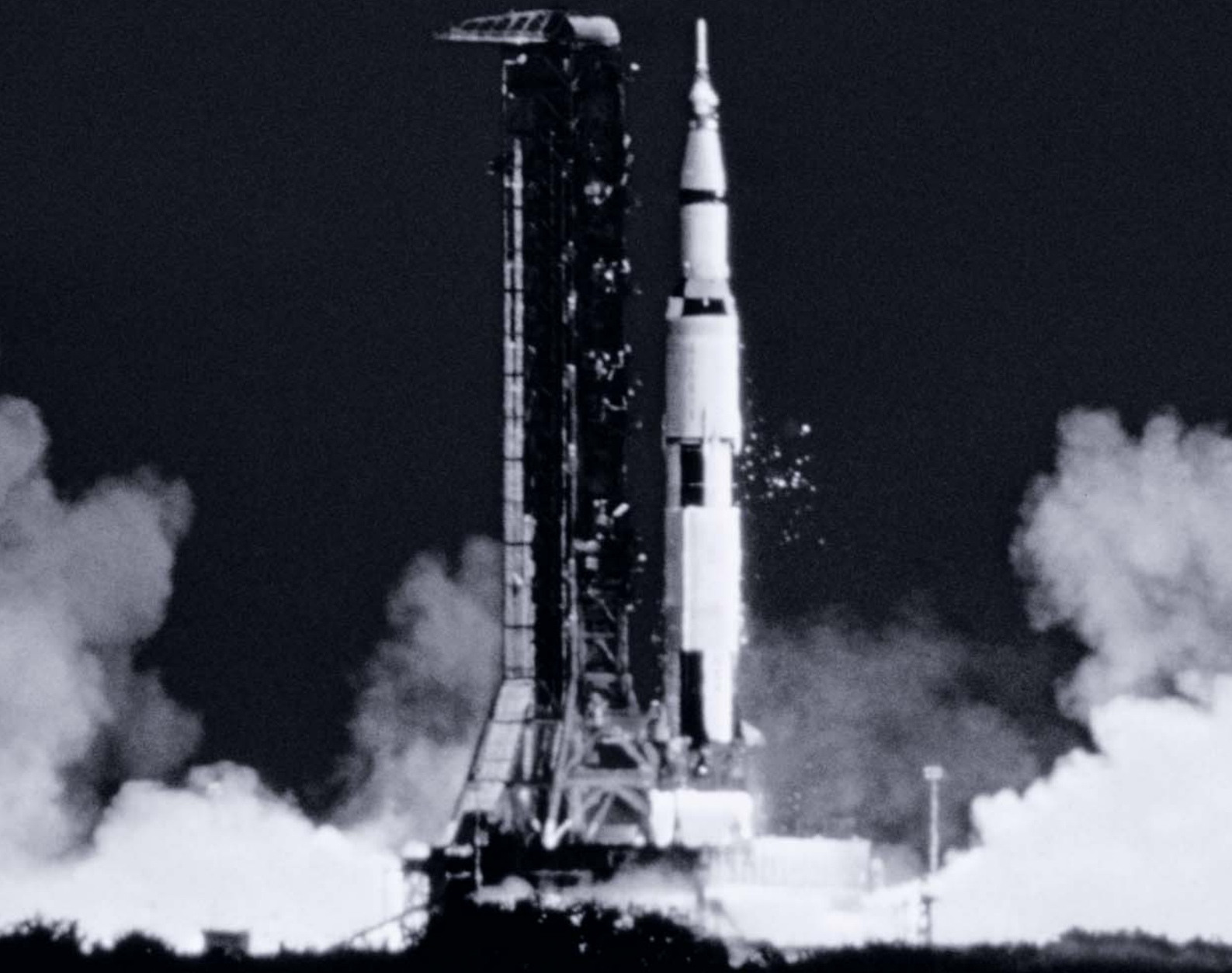
また、当期においては、セガサミーホールディングス発足初年度を本格的な飛躍に向けた準備期間と位置づけ、コンシューマ事業の収益力・開発力強化に向けた事業再構築をはじめ、さまざまな施策を打ち出しました。次のセクションでは、その具体的な取り組みについてご説明します。

### 優良コンテンツの有効活用による事業シナジーの創出～パチスロ機「北斗の拳」





# BOOST



## 飛躍に向けた足場固め

当グループは、統合初年度を本格飛躍のための準備期間と位置づけ、強靱な事業体制構築に向けたさまざまな取り組みを行ってきました。そして、2005年4月1日付の事業再編でそれらの取り組みは一区切りを迎え、今期以降、組織を挙げて本格攻勢に出るための足場が固まったと考えています。

### 成長基盤強化のための事業再編

経営統合後、当グループは、2007年3月末までをめぐり、グループ経営の効率化・合理化を目指し、セガとサミーおよび両社子会社を事業分野別に再編していくという中期事業再編計画を策定しました。そして、当期中および2005年4月1日付で実施したサミーにおけるアミューズメント関連事業のセガへの移管、海外子会社再編、両社の上場子会社のセガサミーホールディングスへの移管などが、このテーマに沿った取り組みでした。

このような事業運営体制の効率化を進める一方で、今後の展開への布石と位置づけた事業再編にも積極的に取り組みました。

コンシューマ事業では、北米においてサミーのゲームソフト開発子会社と、セガのスポーツゲーム開発子会社を売却する一方で、高い開発力と欧米市場で強力なブランド力を誇るThe Creative Assembly Ltd.を新たに傘下に収めるなど、開発子会社の経営資源の選択と集中を実行しましたが、これは今後の世界市場での本格的な事業展開に向けて、海外における開発力を強化しておくための取り組みといえます。また、遊技機事業では、サミーがパチンコホール企画・設計・施行を営む株式会社サミーデザイン、店舗デザイン・設計などを事業内容とする株式会社アゴラデザインをそれぞれ傘下に収めましたが、これらの取り組みは、ホールトータルサービスの実現に向けて事業基盤の強化をねらった事業再編です。

これら一連の事業再編により、セガ、サミーそれぞれが得意分野に特化する効率的な事業運営体制と、戦略を推進していくための強固な事業基盤が整ったものと考えていますが、今後も手綱を緩めずに事業再編を推し進めていくことで、さらに効率的かつ強靱な事業基盤を築き上げていきたいと考えています。

### テーマ別事業再編

テーマ	内容
事業特化による効率的な事業運営体制づくり	<ul style="list-style-type: none"> <li>サミーのアミューズメント関連事業のセガへの移管・集約化</li> <li>サミーおよびセガの特化事業に属さない子会社・関連会社を持ち株会社の直接子会社・関連会社化</li> </ul>
経営資源の選択と集中	<ul style="list-style-type: none"> <li>サミーおよびセガの海外のゲームソフト開発子会社の売却</li> <li>海外において有力タイトルと強力な開発力を有するThe Creative Assembly Ltd.の子会社化</li> <li>サミーにおけるホールトータルサービスの提供に向けた事業基盤整備</li> </ul>
経営効率化に向けた組織改革	<ul style="list-style-type: none"> <li>セガにおける国内開発子会社の本社への統合</li> <li>セガにおける機構改革および部門間の連携強化</li> </ul>

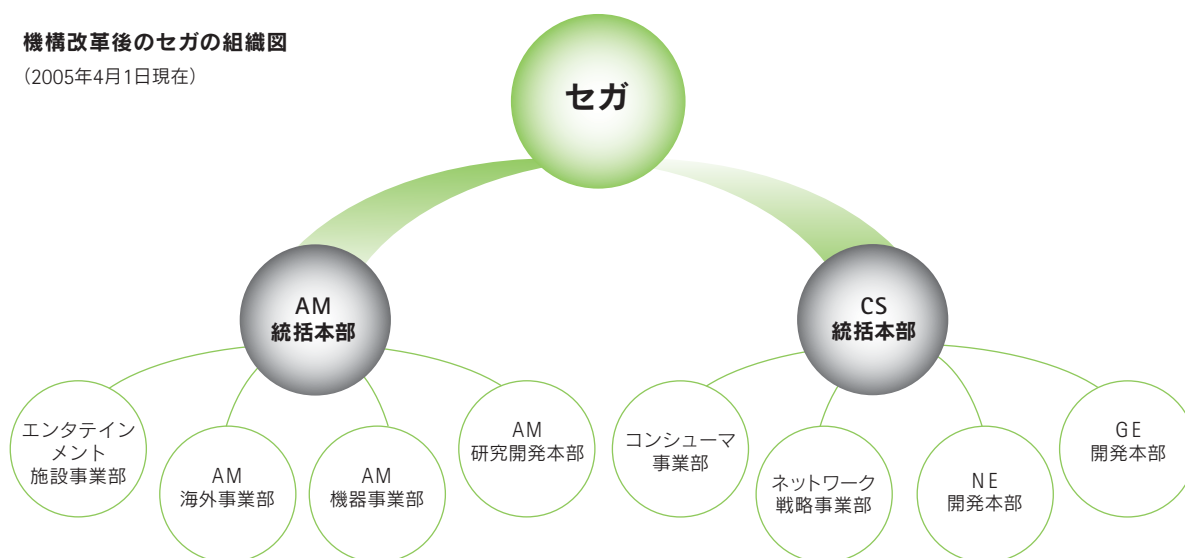
## セガの成長基盤の強化

今後のセガサミーグループの成長を確かなものとしていくためには、セガの収益力と開発体制の強化は極めて重要な課題です。その中でも、今冬にも予想される次世代コンソールの登場を控えている家庭用テレビゲームソフト市場では、熾烈な開発競争が見込まれていることから、コンシューマ事業の運営体制の再構築は非常に重要な課題といえます。同事業では、分社化による非効率性の排除をねらいとした開発子会社7社のセガ本体への再統合をはじめとして、統合前からすでに組織運営体制の見直しに着手していましたが、統合後は、さらに抜本的な組織の見直しを行いました。まず、開発部門をカテゴリー別のチームに再編成するとともに、開発環境の統一化などにも取り組むことで、開発の効率化や組織間の連携強化を図りました。その一方、先にお話ししましたとおり、海外では開発子会社の整理統合や有力な開発会社の買収などを通じて、開発資源の成長領域への集中を図りました。

セガは2005年4月1日付の機構改革で、コンシューマ事業に関わる開発部門と事業部門を統合したCS統括本部を新設しましたが、これは、開発と営業が一体となり、タイトルのプロジェクトごとにスケジュール、コスト、品質などに関する管理を徹底し、事業責任の明確化を図るものです。この再編にとどまらず、今後も引き続きコンシューマ事業の早期収益化に向け、着実に再編を推進していく計画です。また、同機構改革では、アミューズメント機器事業の開発部門および事業部門とアミューズメント施設事業部門を統合したAM統括本部も新設しました。これにより、意思決定と事業展開のスピードアップ、収益目標に対する責任の明確化に加え、部門間の連携を促進することで、迅速かつ的確な市場ニーズの把握が可能な組織づくりを行っていく考えです。特に、アミューズメント機器販売事業とアミューズメント施設運営事業の密接な連携は、国によりニーズが大きく異なる海外市場での展開力を格段に向上させていくものと期待しています。

### 機構改革後のセガの組織図

(2005年4月1日現在)



### 主な施策と目的

#### 統括本部を設置

- 権限委譲と責任の明確化
- 意思決定と行動スピードの加速化
- 事業ごとの収益の徹底管理

#### 開発部門と事業部門を統合

- 市場ニーズを的確にとらえた製品の開発
- プロジェクトごとにスケジュール、コスト、品質の徹底管理

#### アミューズメント施設事業とアミューズメント機器事業の統合

- 共同ワークによる市場開拓、市場ニーズの的確な把握、戦略的製品の開発
- 今後、重要市場となる海外市場の開拓、拡大

## 金融会社の設立

2005年4月、千葉県に映画館や海鮮市場、スパなどの多様な業態と当グループが運営するアミューズメント施設を組み合わせた大型複合娯楽施設、「フェスティバルウォーク 蘇我」を開業しました。当グループは、今後もこのような施設の開発を国内外で積極的に推進していくことを計画しています。そのような方針のもと、当社は、キャッシュ・フローの有効活用、アミューズメント施設等開発案件の投資に係るリスク分散などを目的に、グループ内の投資および金融機能を担う子会社、セガサミーアセット・マネジメント株式会社を設立し、不動産を中心としたファンドビジネスを展開することとしました。セガサミーグループの施設事業が手掛ける案件について、ファンドによる取得を推し進めることにより、投資案件に関するキャッシュ・フローの精査・評価、投資リスクの分散を図っていく考えです。



### フェスティバルウォーク 蘇我

セガが企画、開発を手掛けた「フェスティバルウォーク 蘇我」は、シネマコンプレックス、スパ、海鮮市場と、セガが運営するアミューズメント施設、「甲虫王者ムシキング」のテーマパークの5つのエリアから構成される大型複合娯楽施設です。当グループは、この施設を皮切りに、大人から子供まで楽しめる大型複合娯楽施設を全国的に展開していく計画です。





**LIFTOFF**

## 会長インタビュー



## ビジョンの

数々の施策により足場を固めたセガサミーグループは、今後、成長の推進エンジンともいえるシナジーをすべての事業分野で発揮しつつ、ビジョンの実現に向けて果敢に挑戦していきます。目指すは世界No.1です。

経営統合による効果が今後具体化してくるものと予想されますが、どのような統合効果に期待していますか？

まず、2005年3月期のセガおよびサミーの北米開発子会社の売却や海外グループ会社の統合などによる合理化効果により、60億円程度の統合効果を期待しています。

また、アミューズメント施設事業で展開する「甲虫王者ムシキング」のコンテンツで、すでに子会社間で現れているように、コンテンツの共有化・開発協力による事業シナジーも収益にインパクトを与えていくことでしょう。これは幅広いエンタテインメント領域で事業を展開している、当グループだからこそ得られるシナジー効果といえるものであり、今後、外部の知的財産を獲得していく際にも優位性をもたらしていくものと考えています。これについては20億円程度のコスト削減効果があると考えています。加えて、グループ企業による部材の一括集中購買を通じたコスト削減効果という規模のメリットも挙げておかなばなりません。この効果は、中期的に明確に表れてくるものと考えており、10億円程度を見込んでいます。また、国内外のグループ会社再編による組織運営体制の効率化によるコスト削減効果も、10億円程度を期待しています。

以上のように、現時点で定量化が可能なものだけでも100億円規模の統合にともなうコストシナジーが見込まれ、これが、当グループが中期事業計画を推進していくうえでの強固な基盤になっていくものと考えています。また、現時点で定量化できないさまざまな統合効果も存在し、それらは今後、収益に対して計り知れない大きなインパクトを与えていくものと考えています。

## 経営統合の効果

施策	具体的な内容	総合効果
海外開発子会社の再編	<ul style="list-style-type: none"> <li>セガ北米開発子会社 (Visual Concepts Entertainment, Inc.) の売却</li> <li>サミー北米開発子会社 (Sammy Studios, Inc.) の売却</li> <li>海外グループ会社の統合</li> </ul>	約50億円～60億円
コンテンツの共有化	<ul style="list-style-type: none"> <li>ムシキングなどの強力コンテンツの共有、著作権の共同取得など</li> </ul>	約10億円～20億円
一括集中購買	<ul style="list-style-type: none"> <li>共通電子部品などの共同購買</li> </ul>	約10億円
グループ会社再編	<ul style="list-style-type: none"> <li>優秀な人材の最適な再配置</li> </ul>	約10億円

# 実現に向けて

セガサミーホールディングス 代表取締役会長兼社長 里見 治

(2005年6月)

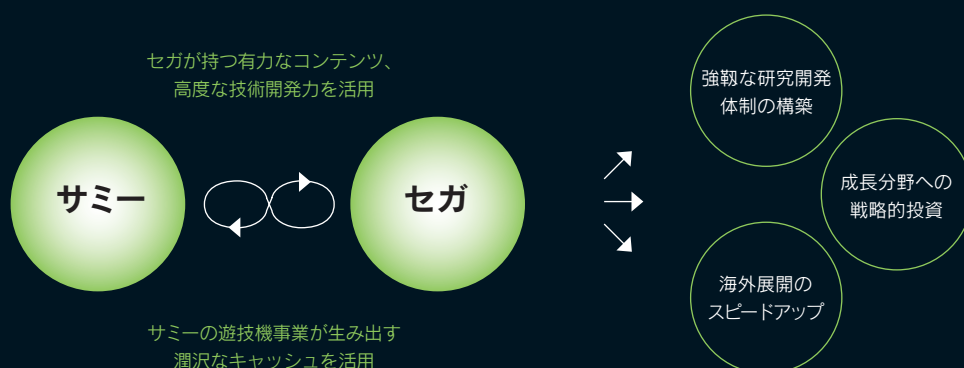
それでは、将来的に収益に影響を与えると思われる、現時点で定量化できない統合効果としては、どのようなものがありますか？

まず、人材配置の最適化や部門間連携の促進などによる人的な側面での統合効果が挙げられます。当グループは経営統合後、大幅な組織改編や人材の適材適所への再配置を実行しましたが、これは個々の人材が再配置先で最大限に能力を発揮することで、グループの組織力向上につながるものと大いに期待しています。また、セガの機構改革で強化することができたアミューズメント機器事業とアミューズメント施設事業の連携体制や、コンシューマ事業における開発部門の相互連携体制は、これまで以上に競争力のある製品を生み出すという形で、着実に成果に結びついていくものと確信しています。

次に、事業展開力の側面からお話します。統合以前のセガは非常に有望なアイデアがありながら、そのようなアイデアを具現化するための財務力の裏づけが不足していました。しかし、経営統合後は、サミーをはじめとしたグループ各社の生み出す潤沢なキャッシュを活用することにより、それらのアイデアを確実にビジネスにつなげていくことが可能になるなど、事業展開力が飛躍的に向上したといえます。その一方、サミーもセガの有力なコンテンツや高度な技術開発力を活用することで、製品力を大いに高めていくことが可能になったと考えています。

プロダクト・ポートフォリオの充実化も、事業展開力を高める大きな統合効果といえます。例えば、アミューズメント機器事業では、セガはネットワークゲームなどのハイエンド製品を得意とするのに対して、サミーは子供が気軽に遊べるような比較的ローエンドの製品分野を得意としてきました。つまり、この経営統合により実現したプロダクトミックスは、セガとサミーの製品のみで幅広い顧客層・ニーズの取り込みを可能にすることでアミューズメント機器事業の市場競争力を格段に向上させていくものと考えています。

## 事業展開力が飛躍的に向上したセガとサミー





セガサミーグループは「世界No.1の総合エンタテインメント企業になる」ことをビジョンに掲げていますが、思い描いている企業像を聞かせてください。

セガサミーグループは、パチスロ機やパチンコ機から、業務用アミューズメント機器、アミューズメント施設の運営、家庭用ゲームソフト、そしてオンラインゲームや携帯端末向けのサービス、さらには玩具やアニメーションの分野に至るまで、幅広いエンタテインメント関連領域で事業活動を行っています。これらをコアビジネスと位置づけ、極限まで磨き上げていき、世界中の市場においてすべての事業が確固たる競争力を有する企業にしていくことが、第一ステップであると考えています。そして、それらコアビジネスの周辺に位置するエンタテインメント系のビジネスを独自展開もしくはM&Aなどにより取り込みながら、さらに事業領域を拡げていくことが次のステップです。これらの過程を経て、世界中のエンタテインメントビジネスを手掛けるどのような企業に対しても、当グループが展開するエンタテインメント領域では決して負けない企業、それらの領域で売上高・利益ともに世界No.1の企業にしていくことが、当グループが目指す最終的な企業像です。

それでは、目指す企業像への道筋を事業ごとに聞いていきますが、まず、注目が集まっている遊技機事業における規則改正後の市場についての考えを聞かせてください。

2004年7月に施行された風適法施行規則等の改正の市場へのインパクトについては、パチスロ機とパチンコ機を分けて考える必要があります。

まずパチスロ機市場では、規則改正以降、各メーカーが新基準機の開発に積極的に取り組んでいますが、許認可取得には難航している状況です。しかし、2005年中には各メーカーより、新基準機の供給が始まるものと予想されます。パチスロ機の新基準機は旧基準機と比較すると、射幸性よりも液晶表現などのエンタテインメント性をより重視した性能になるものと予想されています。これは短時間での出玉をある程度押さえ、ポラティリティを緩やかにすることを意味します。そうなった場合、ユーザー離れを引き起こすのではないかと予想されるかもしれませんが、私はそうは思いません。遊びやすい機種が登場により、旧基準機市場において離れつつあったライトユーザーを呼び戻すとともに、新たなユーザーを取り込むことができる可能性が十分にあります。つまり、パチスロ市場が成長していく潜在的な要素は十分にあると考えています。

その一方、パチンコ機市場では、各社から多様なゲーム性を備えた新基準機の市場投入が相次ぎ、パチンコホール側の旺盛な入れ替え需要を喚起しました。規則改正により1種や2種といった種別が廃止されたことを受けて、これまでにない全く新しいパチンコ機の開発が可能になりましたが、当期において市場に登場した新基準機は、遊技性の面で旧基準機に類似したスペックの機種にとどまっています。2005年中には規則改正の主旨に沿った、本当の意味で新しいジャンルの機種が市場に登場してくることが予想され、今後はそれら新機軸機で、いかに遊びやすい魅



力的な機種を開発していくかが、メーカーの優勝劣敗を決する要素となっていくのではないのでしょうか。当然、セガサミーグループはこれをパチンコ機市場におけるシェア拡大の絶好の好機ととらえており、新機軸パチンコ機の開発に注力しています。

そのような事業環境を踏まえ、遊技機事業では今後どのような戦略を打ち出していきますか？

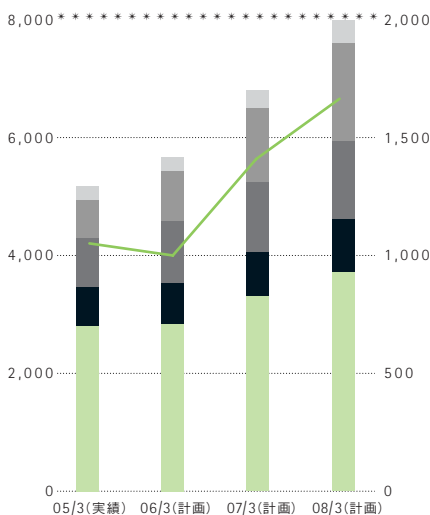
まず、パチスロ遊技機事業では、新基準機の市場への本格供給が始まるまでの間、旧基準機への高い需要が予想されることから、現在保有している未発表の旧基準パチスロ機の戦略的な販売を行っていくと同時に、新基準機の積極的な開発を行っていきます。パチスロ機「北斗の拳」の大ヒットは、パチスロのゲーム性とアニメシナリオの融合などにより射幸性を抑えると同時に、エンタテインメント性を高めたパチスロ機の開発において、圧倒的かつ揺るぎない力をサミーが有していることを証明しましたが、セガとの経営統合は、その優位性を絶対的なものにしていくと考えています。現在、パチスロ機では液晶画面を搭載して、映像表現とパチスロのゲーム性を連動させる機種が主流になっていますが、そこにセガが培ってきた映像表現力やゲームの優良コンテンツを活用することで、サミーのパチスロ技術との最高のコラボレーションが実現するからです。そして、そのようにしてヒットしたパチスロ機のシミュレーションゲームソフトやメダルゲーム機は、今度は逆にセガにとっての大きな収益として、利益が還元されることとなります。これは当グループの成長を推進する事業シナジーの一例といえます。

こうした取り組みにより、セガサミーグループはパチスロ機市場におけるリーディングカンパニーとして、新基準パチスロ機でも新たなジャンルを切り拓き、市場から評価いただけるような斬新なパチスロ機の供給を実現していきます。

## 中期事業計画

セガサミーグループ

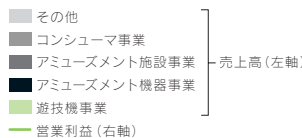
単位：億円



単位：億円	2005/3 (実績)	2006/3 (計画)	2007/3 (計画)	2008/3 (計画)
売上高	5,157	5,670	6,800	8,000
営業利益	1,051	1,000	1,400	1,650
当期純利益	506	560	850	900

**事業基盤の整備はほぼ完了、今後は持続的かつ安定的に収益を拡大していくステージへ**

- バランスの取れた、競合他社にはない事業ポートフォリオを縦横に活用
- エンタテインメント業界のリーディングカンパニーとしての地位確立



パチンコ機市場では、規則改正により新たなジャンルの機種開発が可能になりましたが、サミーはこれをシェア拡大の好機であるにとらえています。サミーはパチスロ機市場において、常に他に先駆けて、新ジャンルを開発・供給することで高い評価を獲得し、シェアを着実に拡大してきましたが、パチンコ機市場においても同様に、今後、積極的に新しい領域の開拓に取り組み、早い段階での市場投入を図っていきたくと考えています。また、開発力強化による製品クオリティの向上や許認可取得数の増加にも継続的に取り組み、早期にシェアトップグループ入りを果たしたいと考えています。

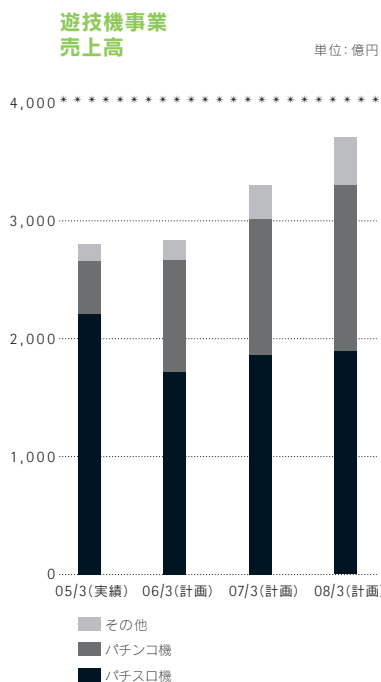
加えて、今後は当グループの総合力を生かし、パチスロ機、パチンコ機のみならず、周辺機器、ホールデザイン、景品販売のほか、ホール経営をサポートする多様な新規事業の展開も推し進めることによって、ホールトータルサービスの提供を実現していきます。

**アミューズメント機器事業とアミューズメント施設事業について、今後の戦略を聞かせてください。**

国内におけるアミューズメント機器事業では、ネットワークゲームをはじめとした高付加価値製品・ハイエンド製品から、低年齢層が楽しめるようなローエンドタイプのゲームまでの充実したプロダクト・ポートフォリオを縦横に活用し、幅広い顧客層の取り込みを進めていくことで、ゲームセンターの設置台数シェアを拡大するとともに、収益力の向上も図っていきます。

海外市場は潜在的な市場規模が大きいにもかかわらず、アミューズメント機器事業を営む事業者が少ないため、セガが大きな優位性を持つ市場であると認識しています。そこで同事業では、営業体制を強化することで販売チャネルの拡大に注力していくと同時に、国により大きく異なるニーズを的確にとらえた製品開発に取り組むことで、中期的な海外売上比率向上を目指し、全力で取り組んでいきたいと考えています。

国内におけるアミューズメント施設事業では、既存店舗については収益性の向上を図るために、スクラップ・アンド・ビルドによる店舗の大型化を進める一方、新規店舗については、さまざまな業態とのコラボレーションなどを通じて、集客効率を高めていきます。また、「甲虫王者ムシキング」で確立したビジネスモデルの水平展開を図り、新たな市場を開拓していくことも重点戦略の一つに位置づけていきます。



単位: 億円 / 万台		2005/3 (実績)	2006/3 (計画)	2007/3 (計画)	2008/3 (計画)
売上高	パチスロ機	2,211	1,718	1,859	1,892
	パチンコ機	444	946	1,153	1,414
	その他	146	176	288	404
売上高合計		2,801	2,840	3,300	3,710
営業利益		1,039	860	1,071	1,121
販売台数	パチスロ機	68	58	58	58
	パチンコ機	23	43	48	58

**規則改正後の市場環境の変化に対応**

**パチスロ遊技機事業の戦略 - 圧倒的トップシェアの継続的獲得**

- 質・量ともに他を圧倒する旧基準機を戦略的に市場投入
- エンタテインメント性を重視した製品開発

**パチンコ遊技機事業の戦略 - 早期トップシェアグループ入り**

- 開発強化による許認可取得数の増加と戦略的製品の開発・供給
- 製品力・営業力の強化による「サミーブランド」の確立

**ホールトータルサービスの提供 - ホール経営に関するすべてのニーズに包括的に応える**

- パチスロ機・パチンコ機に加え、周辺機器、ホールデザインや景品などあらゆるサービスの展開

海外市場への挑戦も、この事業における重要な戦略課題であると考えています。海外での施設展開を積極的に進めていき、収益の拡大を目指していくことはもちろんですが、各地域における市場の開拓・育成にも率先して取り組んでいきます。そして、これらの取り組みをアミューズメント機器の販売に結び付けていきたいと考えています。つまり、アミューズメント機器事業部門とアミューズメント施設事業部門が密接に連携し、的確に市場ニーズを把握・共有することによって、相乗的に成長を果たしていくことが両事業に課せられた戦略課題であるということです。

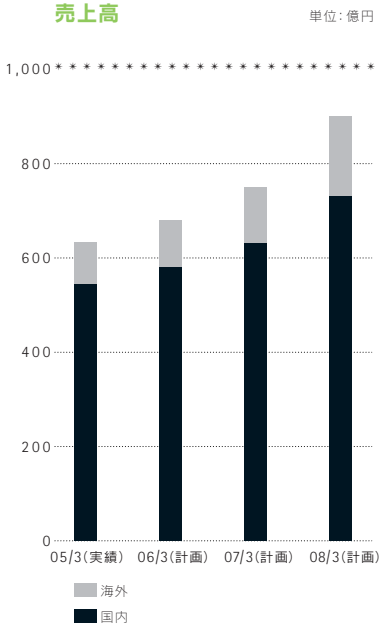
コンシューマ事業についてはどうでしょうか？

家庭用ゲームソフト事業については、高性能の次世代コンソールが今冬あたりから登場してくると予想され、開発力・資金力に劣る開発会社の淘汰など、市場における二極化がグローバル規模で進んでいくものと考えられる中、成熟化しつつある国内市場では、強化した組織体制・収益構造を基盤に、確実に収益が見込めるタイトルを見定めて市場に投入するなど、収益性を強く意識した展開を進めていきます。その一方、海外市場では、市場ごとに異なるニーズに的確に応えるためには、現地での開発活動が欠かせないことから、今後訪れると思われる生存競争をチャンスととらえ、欧米を中心に有力タイトルやブランド力を有する開発会社を積極的に傘下に収めていくことで、強力な開発体制をグローバル規模で整備していく考えです。

オンラインゲーム事業については、中国・アジアをはじめとした成長市場への進出を通じて、中期的には大きな収益の柱としていく考えですが、2006年3月期は、そのための基盤整備の期間と位置づけ、先行的な開発投資を行っていく計画です。また、モバイルコンテンツ事業に関しては、既存の携帯コンテンツの枠を超えた、全く新しいサービスの提供による新市場の創出をテーマに、各種施策を打ち出していきたいと考えています。

トイ事業については、自社企画・開発を強化していくことはもちろんですが、当期、業績に大きく貢献した「甲虫王者ムシキング」のような、グループ内の優良コンテンツの多面的展開を図り、グループシナジーの創出を実現していきます。

アミューズメント機器事業  
売上高



単位: 億円 / %		2005/3 (実績)	2006/3 (計画)	2007/3 (計画)	2008/3 (計画)
売上高	国内向け	544	580	630	730
	海外向け	89	100	120	170
売上高合計		633	680	750	900
営業利益		74	85	95	100
海外比率		14.1	14.7	16.0	18.9

製品ラインナップの充実化によるグローバル展開

国内

- 高付加価値で差別化された製品の積極開発
- UFOキャッチャーシリーズや、アミューズメント施設仕様パチスロ機などの安定収益基盤化
- ショッピングセンターなどの市場への積極販売

海外

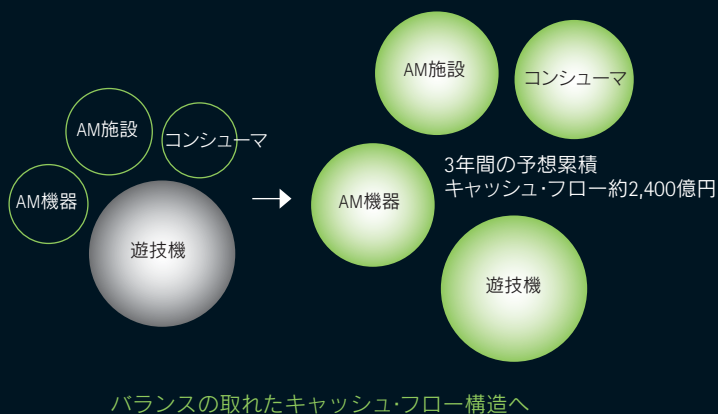
- 潜在的な市場規模が大きい一方で、競合が少ない海外市場を有望市場と位置づけ、積極展開
- 市場ニーズ・特性に合わせた製品供給
- すでに確立している販売チャネルを積極活用

グループが生み出すキャッシュの活用法については、株主・投資家の皆様の関心が高い事項です。具体的な方針を聞かせてください。

当面は、サミーの遊技機事業が生み出すキャッシュを、通常の設定投資に加え、国内外における積極的なM&Aや、高収益・高成長事業への積極的な再投資などの成長基盤の強化に活用していく考えです。また、中期的には、アミューズメント関連事業などからのキャッシュ・フローの比率を高めていき、バランスの取れたキャッシュ・フロー構造を構築していきたいと考えています。

また、当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題と位置づけており、積極投資による企業価値の最大化に加え、業績結果を勘案した配当政策を継続していきたいと考えています。

キャッシュ・フローマネジメント



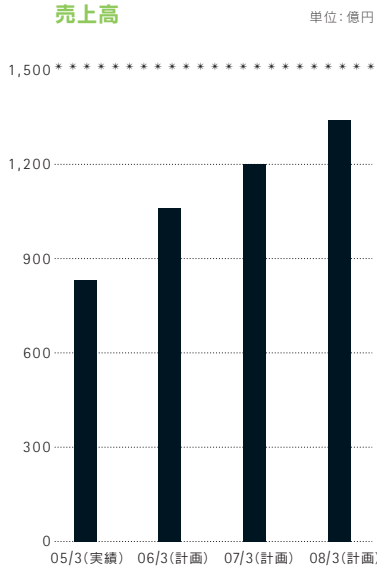
投資戦略

- M&A、高収益事業への大型戦略投資、通常設備投資
- アミューズメント関連事業からのフリー・キャッシュ・フロー比率の向上
- 株式交換とキャッシュ投資の双方を機動的に活用
- 投資回収率を意識した投資基準の再構築

株主還元策

- 企業価値向上に向けた戦略投資とのバランスを考慮しつつ、業績結果を勘案した配当政策を継続

アミューズメント施設事業  
売上高



単位: 億円	2005/3 (実績)	2006/3 (計画)	2007/3 (計画)	2008/3 (計画)
売上高	832	1,060	1,200	1,340
営業利益	55	110	125	135
店舗数 (店)	477	468	454	443
設備投資額	249	268	302	307

既存店舗の収益性向上と新規展開

店舗戦略

- 収益性を重視したスクラップ&ビルド
- 店舗営業の活性化を通じた集客率・収益の向上

新規展開

- 「甲虫王者ムシキング」モデルの水平展開
- 複合大型エンタテインメント施設の積極開発
- 海外市場の開拓

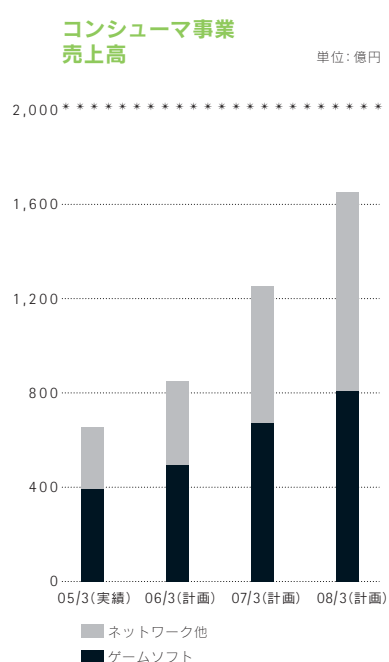




最後に株主・投資家の皆様へのメッセージをお願いします。

現在、国内エンタテインメント業界では、生き残りをかけた再編が加速しています。そのような中、他社に先駆けて再編を完了するとともに、他社にはないバランスの取れた事業ポートフォリオや、潤沢なキャッシュとそれを生み出す確固たる仕組みを有するなど、セガサミーグループが競争を勝ち抜いていくことができる圧倒的な優位性を確立していることは明らかです。もちろん、まだまだ強化すべき事業も存在します。M&A等を積極的に活用することで、それらの事業の厚みを増していく一方、強い事業についてはさらに強くしていき、市場における不動の地位を確立していきたいと考えています。そして、このような規模・収益の拡大だけでなく、社会的責任、コンプライアンスの確立といった企業としての責任を全うすることで、社会に貢献できる企業になることも重要な経営課題だと強く認識しています。

当グループは、「世界No.1の総合エンタテインメント企業になる」という壮大なビジョンを掲げています。そして、それはグループの一人ひとりがビジョンを共有し、一丸となって取り組み、十分に実現可能であると考えています。経営統合で手に入れた強く大きな翼を拡げ、飛躍していくセガサミーグループを、今後ともご支援賜りますようお願い申し上げます。



単位：億円 / 万本		2005/3 (実績)	2006/3 (計画)	2007/3 (計画)	2008/3 (計画)
売上高	ゲームソフト	394	496	673	810
	ネットワーク他	259	354	577	840
売上高合計		653	850	1,250	1,650
営業利益 (△損失)		△88	△10	145	300
ゲーム販売本数	国内	338	469	471	495
	海外	840	1,068	1,460	1,744
研究開発費		217	213	271	288

#### 積極的事业展開により収益の柱に

##### 家庭用ゲームソフト事業

- 収益性を重視した国内市場展開
- 欧米市場でのプレゼンス確立

##### ネットワーク・オンライン・モバイル向けゲーム事業

- 成長市場ととらえ、積極的に進出
- モバイルビジネスの強化
- 既存携帯コンテンツビジネスにとられない新市場、新規ビジネスの開拓

##### トイ事業

- エデュテイメント事業の拡大
- グループ内優良コンテンツの有効活用によるシナジーの創出

## パチスロ機

## 「北斗の拳」

大ヒットアニメのシナリオとパチスロのゲーム性との最高のコラボレーションにより、かつてないエンタテインメント性を実現したサミーのパチスロ機「北斗の拳」は、それまでの記録を大きく塗り替える累計販売台数で、パチスロ機の歴史にその名を刻みました。



© 武論尊・原哲夫  
© Sammy

# TV CONSTE

セガサミーグループ



© SEGA

## プライズゲーム

## 「UFOキャッチャーシリーズ」

クレーンを使って景品を獲得するアミューズメント施設向けゲーム機器「UFOキャッチャーシリーズ」は、1985年のデビュー以来、日本全国のアミューズメント施設に設置され、プライズゲームとしては、設置台数で圧倒的なトップシェアを誇っています。



© SEGA

### 「Sonic」

正式名称「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」。  
1991年、セガの家庭用ゲームソフトのキャラクターとして誕生して以来、さまざまなゲームプラットフォーム向けに、数多くのシリーズ作品がリリースされ、世界中の子供たちのヒーローとなった超音速のハリネズミです。

# THE COLLATION

## グループの輝ける星々

### 子供向けキッズカードゲーム機

#### 「甲虫王者ムシキング」

アミューズメント機器のレンタルとカードの販売を組み合わせた「甲虫王者ムシキング」は、小学生低学年男児を中心に爆発的な人気となり、キャラクターの商品化やテレビアニメ、家庭用テレビゲーム、さらには映画化など、その人気が多方面に波及し、当グループの新しい成長ドライバー、ビジネスモデルとして育ちつつあります。



© SEGA, 2003

## 当期概況と今後の戦略

### 遊技機事業

当社の第1期営業年度は2004年10月1日から2005年3月31日までですが、当連結会計年度は2004年4月1日から2005年3月31日までとなっています。

**パチスロ機史上最多の販売台数を記録したサミーブランドパチスロ機「北斗の拳」は、他を圧倒するサミーの技術優位性と独創性を市場に知らしめました。また、規則改正後初となるパチンコ新基準機でもその強みを存分に発揮することができました。**

#### 当期事業環境

当期の遊技機業界全体では、近年顕著に見られるパチンコホールの大型化が引き続き見られ、ヒット機種の影響もありパチンコホール側の設備投資意欲は回復基調にありました。

2004年7月、遊技機の射幸性の抑制と不正防止対策の強化を主な目的とした風適法施行規則等の改正が施行されました。パチスロ機においては、各メーカーともに新基準機の開発を積極的に進めているものの、許認可取得が難航しており、エンタテインメント性のさらなる向上を実現した新機種の一日も早い登場が期待されています。その一方、パチンコ機では、1種、2種、3種といった従来の種別が撤廃されたことで、新機種開発の自由度が大きく向上し、画一化しつつあったパチンコ機のラインナップ充実が市場から強く期待されています。

#### 事業概況

パチスロ遊技機事業では、パチスロのゲーム性とアニメのシナリオを絶妙にコラボレートさせたことで、ユーザーの大きな支持を得たパチスロ機「北斗の拳」が、当期だけで357千台の販売台数を記録、2003年10月の販売開始からの累計販売台数は、617千台となり、パチスロ機業界の販売台数記録を大きく塗り替えました。また、「北斗の拳」効果は、セガサミーグループの他のさまざまな事業へと波及しましたが、そのうち遊技機事業においては、「北斗の拳」のキャラクターを利用したパチンコホール向け景品の好調な販売につながっています。サミーのマルチブランド戦略の一翼を担う子会社のロデオブランドでは、従来のリール窓部分に業界初の13インチ全面液晶を配置し、ゲーム性をさらに上げたパチスロ機「カイジ」、人気ゲームソフト「鬼武者 3」をコンテンツに使用したパチスロ機「鬼武者 3」を発売するなど、当期もサミーらしい先駆的な試みで市場に驚きを与えました。また、当期より、アイジーティー・ジャパン社に対してパチスロのユニット供給を開始しました。

以上の結果、パチスロ遊技機事業においては、前期実績592千台をさらに上回る677千台を販売し、前期に続き当社販売台数記録を更新しました。

#### パチスロ遊技機販売実績

ブランド		2004年3月期	2005年3月期
サミー	機種	7機種	2機種
	台数	360,487台	416,994台
ロデオ	機種	7機種	4機種
	台数	147,167台	165,239台
ユニット供給*	機種	3機種	3機種
	台数	84,100台	94,700台
合計	機種	17機種	9機種
	台数	591,754台	676,933台

\* 株式会社アリストクラートテクノロジーズ、アイジーティー・ジャパン株式会社へのユニット供給



パチンコ遊技機事業では、規則改正後の市場攻略をにらみ開発力の強化に引き続き取り組みました。当期、サミーの新基準機の第一弾として発売したパチンコ機「CRハクション大魔王 2」は、人気アニメの世界観を10.4インチの大画面で忠実に再現するとともに、新基準機らしい多彩な遊技性を実現したことで、ユーザーより高い評価を獲得しました。当期におけるパチンコ1タイトル当たりのアベレージ販売台数は約3万台となり、前期の約2万台と比較すると、各タイトルともに確実に評価をいただいております、開発力強化の成果が明確に表れました。また、同事業における販売台数は前年実績248千台を下回る233千台となりましたが、これは想定以上にパチスロ遊技機事業の販売が好調であったことから、中期的な成長を目指す観点から、当期計画していた2機種のパチンコ機の発売を戦略的に2006年3月期の発売へと移行したことによりです。

玉貸機やメダル貸機などの遊技機周辺機器事業やパチンコホール店舗設計事業では、当期よりグループ間の連携営業を強化するなど、今期以降の戦略展開を見据えた事業基盤作りに注力しました。

以上の結果、遊技機事業における当期売上高は、2,801億9百万円、営業利益は1,039億31百万円となりました。

業績通期比較		単位:億円	
	2004年3月期	2005年3月期	
	サミー	セガ	セガサミー
パチスロ機	1,704	—	2,211
パチンコ機	491	—	444
その他	71	—	146
売上高合計	2,266	—	2,801
営業利益	846	—	1,039



パチスロ機「鬼武者 3」

© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

© Sammy © RODEO

「鬼武者」は株式会社カプコンの登録商標です。



パチンコ機  
「CRハクション大魔王 2」

© タツノコプロ

© BANPRESTO

© Sammy

規則改正を追い風ととらえ、圧倒的な開発力を駆使することで固定概念にとらわれない機種種の創造に取り組み、遊技機事業におけるサミーブランドの強固な地位確立を目指していきます。

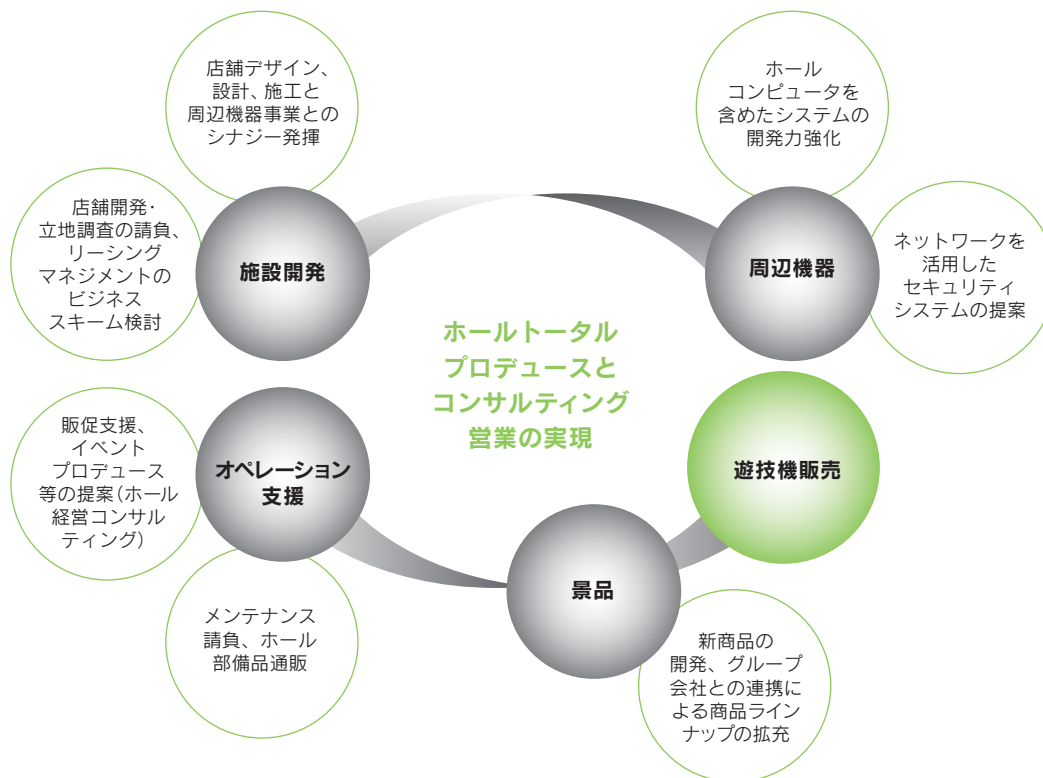
### 市場動向予測と事業戦略

2004年7月の遊技機の射幸性の抑制と不正防止対策を柱とした、風適法施行規則等の改正の施行を受けて、パチスロ機では射幸性が適度に抑えられ、エンタテインメント性重視に移行することにもない、ヘビーユーザーにとってはマイナスに作用すると予想されています。しかしながら、この規則改正は、ビギナーが楽しめるエンタテインメント性の高い機種種の開発を促すという側面も持っており、近年、顕著に見られた射幸性の高まりを受けて離れつつあったライトユーザーの再参入や、若年層の新規プレイヤーなどの参入を促進する可能性が十分にあるものと予想されます。このような市場動向予測のもと、パチスロ遊技機事業では、パチスロ機「北斗の拳」で見せた圧倒的な開発力を、画像表現やゲーム性などを今以上に高めていくことで、技術優位性のさらなる向上を目指していきます。また、「新しいものはいつもサミーから」という開発ビジョンに基づき、規則改正の主旨に沿った幅広いプレイヤーに支持される斬新な機種種の開発に取り組むことで、新たなユーザーを掘り起こし、マーケットの拡大にも貢献していきたいと考えています。同事業では、これらの開発戦略に加え、営業力の強化にも取り組むことで、圧倒的な年間販売台数トップシェアの継続的な獲得を目指していきます。

パチンコ遊技機では、今回の規則改正により開発の自由度が増したため、多種多様な機種種の登場が期待されています。2004年末から旧基準パチンコ機と新基準パチンコ機の入れ替えが急ピッチで進んでいますが、現在入れ替えが進む新基準パチンコ機は斬新なものではなく、旧基準機の延長線上のタイプにとどまっています。今後、1種、2種、3種といった旧来のパチンコの種別を取り払った本当の意味での新しいパチンコ機の登場が待ち望まれています。このような市場環境予測のもと、パチンコ遊技機事業では、高い製品力を誇る機種群の戦略的な市場投入が、早期トップシェアグループ入りのためのカギであるにとらえ、開発体制強化による製品力の向上と、それにもなう許認可取得件数の増加に注力していきます。当グループは継続的に開発人員の増員に取り組むなど、すでに開発体制強化に向けた具体的な取り組みを進めていますが、併せて営業体制の強化にも注力していく方針です。また、パチンコ遊技機においても、固定概念にとらわれない当グループならではの斬新な、そして戦略的な機種開発に取り組んでいくことで、パチンコ市場におけるサミーブランドの確立を目指していきます。

また、遊技機事業においてさらなる成長を図っていくためには、新規事業領域を創出していく必要があると当グループは考えています。そこでパチスロ遊技機やパチンコ遊技機の販売をコア事業としつつ、周辺機器の製造・販売はもとより、ホールデザイン・設計・施工などの施設開発、イベントプロデュース等のオペレーション支援、景品ラインナップの拡充など、ホールトータルサービスを積極的に展開していく計画です。

## ホールトータルサービス

**新基準パチンコ機「CR北斗の拳」**

(2005年7月設置開始)

パチスロ機史上最大のメガヒットとなったパチスロ機「北斗の拳」のパチンコ機版。パチスロ機で人気を集めたゲーム性と、原作の世界観を忠実に再現する液晶表現を伝承しつつ、パチスロ機にはなかった新たな演出、ゲーム性を付加することで、さらにゲーム性を高めました。エンタテインメント性重視の機種を開発し、パチンコ機市場でもサミーブランドの確立を目指すという当グループの開発理念が端的に表れた例です。

## 当期概況と今後の戦略

# アミューズメント機器事業

当社の第1期営業年度は2004年10月1日から2005年3月31日までですが、当連結会計年度は2004年4月1日から2005年3月31日までとなっています。

**市場が回復傾向にある中、「UF0キャッチャー」などの定番商品に加え、当グループが技術優位性を誇る高付加価値製品群の販売が堅調に推移しました。**

### 当期事業環境

アミューズメント機器業界では、ネットワークによる対戦やカードトレードを採用したゲーム機が売上の上位を占めたほか、クレーンゲーム機や子供向けメダル機などのファミリーを対象とした機種も引き続き堅調に推移しました。また、パチンコ・パチスロ遊技機をアミューズメント機器向けにアレンジした機種の市場への定着も見られました。市場全体では、新規大型店の出店が活発化したことにより回復基調がより鮮明となりました。

### 事業概況

アミューズメント機器事業におきましては、パチスロ遊技機をアミューズメント施設向けにアレンジしたメダルゲーム機「レボリユーションIIシリーズ」の販売が堅調に推移したほか、中大型規模の新規出店が積極的に行われたことから、「UF0キャッチャー7」をはじめとした定番商品も順調に販売を伸ばしました。また、当期に販売を開始した新商品「Quest of D」や、「三国志大戦」など、ネットワークやカードトレードを採用することでアミューズメント機器の新たなジャンルを確立した高付加価値の製品群が好評を博しました。また、プライズ販売については、顧客オリジナル商品アイテムや、ムシキング関連商品が好調であったことに加え、他社と継続的に行っているコラボレーションも功を奏し、販売は堅調に推移しました。セガは国内の比較的高エンドユーザーを対象とした高価格・高機能製品の開発に強みを持ち、サミーは国内外における子供向けの低価格製品やメダルゲームの開発に強みを持っていました。このように異なる得意分野を持つ両社の統合により、製品ラインナップの拡充が実現し、国内外における事業展開の素地を築くことができたことも特筆すべきこととして挙げられます。

以上の結果、売上高は633億5百万円、営業利益は74億24百万円となりました。

業績通期比較	単位: 億円		
	2004年3月期	2005年3月期	
	サミー	セガ	セガサミー
売上高	78	604	<b>633</b>
営業利益(△損失)	△17	120	<b>74</b>





国内市場では、高付加価値製品とプロダクト・ポートフォリオの活用によりシェアアップを図る一方、市場特性に合わせた製品開発で海外市場の開拓を推し進めます。

### 市場動向予測と事業戦略

国内市場では引き続きアミューズメント施設の大型化が進んでいくものと思われ、定番商品は堅調な需要が見込まれます。また、ネットワークやトレーディングカードを採用したゲームなどの付加価値の高い製品も今後市場にさらに浸透していくものと思われます。

海外市場は、競合が比較的少ないため、製品力、営業力次第では非常に有望な市場になっていくものと考えられますが、まだ本格的に事業展開を行っている企業が少なく、開拓・育成が求められる市場であると思われます。

このような市場動向予測を踏まえ、国内におけるアミューズメント機器事業では、当グループの高い技術力を結集することで、利益率の高い高付加価値製品を継続的に市場に投入していき、他社との差別化を推し進めていきます。また、経営統合により実現した充実したプロダクト・ポートフォリオを武器に、幅広い年齢層、顧客層を取り込んでいき、アミューズメント施設における製品シェアの拡大を目指していきます。

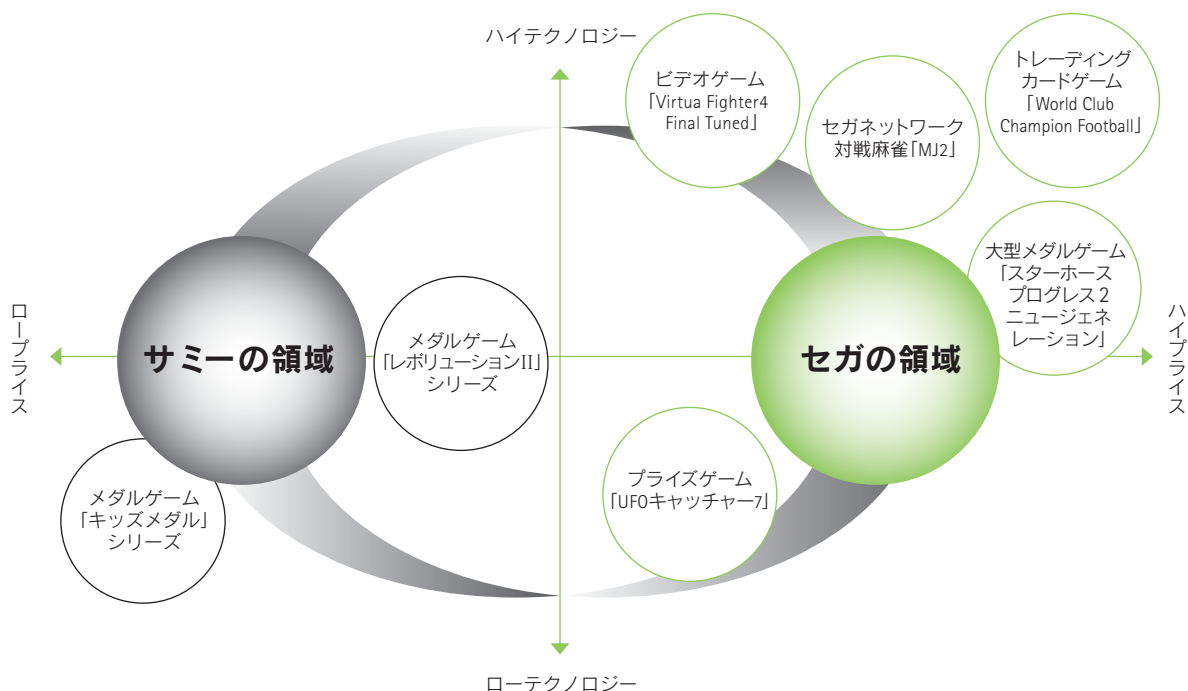
海外におきましては、各地域の市場特性を考慮し、それぞれの市場ニーズに合った製品開発を着実に行うとともに、きめ細かい販売戦略を推進していきます。これにともない、海外拠点の販売体制、組織体制の強化を通じて販売チャネルの拡大を図り、国内のみならず世界市場においてもシェアの拡大を目指していく計画です。また、ニーズの的確な把握を促進するために、アミューズメント施設運営事業との連携を強化していきます。



大型メダルゲーム  
「スターホースプログレス2  
ニュージェネレーション」

© SEGA CORPORATION, 2005

### すべての世代、あらゆるプレイヤーを取り込むことができる充実したプロダクト・ポートフォリオ



## 当期概況と今後の戦略

# アミューズメント施設事業

当社の第1期営業年度は2004年10月1日から2005年3月31日までですが、当連結会計年度は2004年4月1日から2005年3月31日までとなっています。

**新しい収益モデルである「甲虫王者ムシキング」が好調を持続。この収益モデルの水平展開を図ることと、新市場の創出も着実に進みました。**

### 当期事業環境

当期のアミューズメント施設業界におきましては、上半期におけるアテネオリンピックや猛暑の影響を受け、業界全体で苦戦しました。出店については、小規模店舗の閉鎖が進む一方、大型店の出店の積極化が見られました。また、ショッピングセンター内の子供向け店舗が堅調に推移しましたが、そのような店舗では、特にカードを利用した子供向けのキッズカードゲーム機が人気を集めました。

### 事業概況

2005年3月期の上期については、厳しい環境下にもかかわらず、「UF0キャッチャー7」に代表されるプライズ機が牽引役となり、堅調に推移しましたが、下半期には大型の新製品の発売がなかったことなどにより、事業全体では低調に推移しました。その一方、子供向けキッズカードゲーム機「甲虫王者ムシキング」が、小学生低学年男児を中心に大ヒットとなり、2005年3月末時点での累計投入台数は9,000台に達し、販売開始からのカードの総累計販売枚数は1億5千万枚を突破するなど大きく収益に貢献しました。また、「甲虫王者ムシキング」のゲームコンセプトをベースに、従来のアミューズメント施設・アミューズメント機器では取り込みにくいとされてきた小学生女児をターゲットに開発した新商品「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」も発売以来好調に推移するなど、新市場の創出も着実に進みました。

当事業では、2004年7月、大阪道頓堀に大正・昭和初期の街並みを再現した商店街テーマパーク「道頓堀極楽商店街」とレストラン形式の個室カラオケ、当グループが運営する大型アミューズメント施設などを組み合わせた複合エンタテインメント施設「サミー戎(えびす)プラザ」をオープンしました。

以上の結果、売上高は831億94百万円、営業利益は54億72百万円となりました。当期中の新規出店は24店舗、閉店は42店舗、期末店舗は477店舗となりました。なお、当期の当事業における設備投資額は249億円、減価償却費は119億円でした。

#### 業績通期比較

単位:億円

	2004年3月期		2005年3月期
	サミー	セガ	セガサミー
売上高	—	699	<b>832</b>
営業利益	—	61	<b>55</b>

### 「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」

小学生男児に絶大な人気を誇る「甲虫王者ムシキング」のゲームコンセプトを応用し、アミューズメント施設、アミューズメント機器では取り込みにくいとされてきた小学生女児向けに開発・発売したキッズゲーム。カードによるオシャレの着せ替えとリズム遊びを組み合わせたゲームが人気を呼び、大型アミューズメント施設などで着実に設置台数を伸ばしています。



「オシャレ魔女  
ラブ and ベリー」

© SEGA, 2004

これまでにない新しい複合エンタテインメント施設の開発を進めることで、国内外で確固たるプレゼンスを確立していきます。

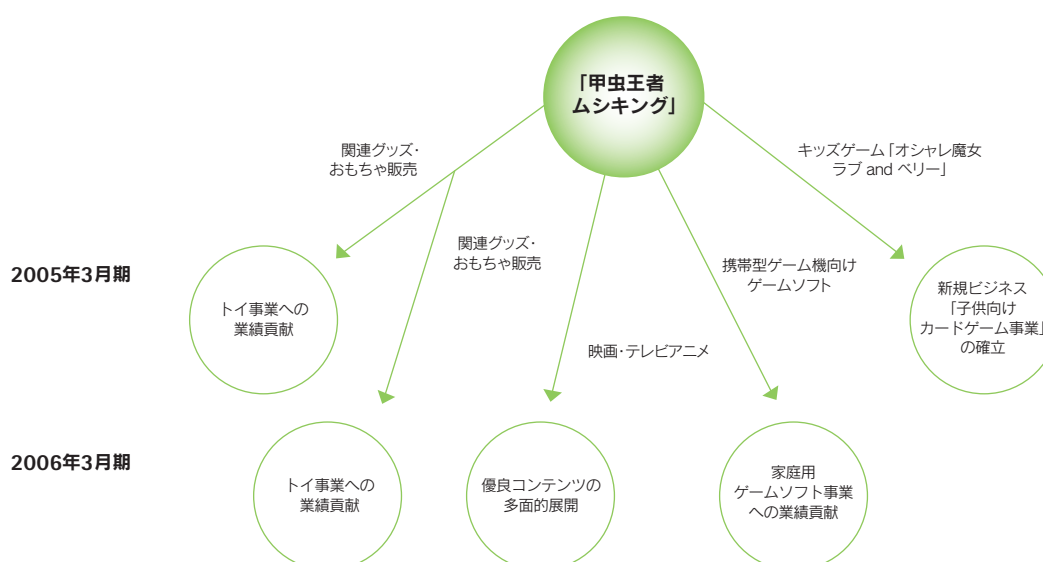
### 市場動向予測と事業戦略

近年見られるような老朽化した小規模店舗の閉店と大型新店の出店は今後も続くものと思われます。また、ファミリー層などの来店頻度が高い大型ショッピングセンターの出店が加速する中、ショッピングセンター内のアミューズメント施設やショッピングセンターに隣接した施設が引き続き活況になるものと予想されます。

そのような環境認識のもと、アミューズメント施設事業では、スクラップ・アンド・ビルドによる店舗の大型化、事業効率の向上を積極的に進めていきます。また、さまざまなイベントと組み合わせることで既存店舗の活性化にも取り組んでいきます。

当事業では、キッズカードゲーム機「甲虫王者ムシキング」の展開を引き続き推し進めていく計画ですが、併せて、「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」をはじめとした、第二・第三のキッズカードゲームの展開、派生商品の開発・販売、さらにはアジア、欧米を中心とした海外への進出といった水平展開も図っていくことで、この収益モデルを新たな収益の柱としていきます。また、2005年4月には千葉県蘇我に、ショッピングセンターやホームセンターが隣接し、シネマコンプレックス、スパ、海鮮市場、アミューズメント施設などを複合的に展開する「フェスティバルウォーク 蘇我」をオープンしました。今後も「フェスティバルウォーク 蘇我」に代表されるような、集客力の高い複合型エンタテインメント施設の開発を進めていき、新たなエンタテインメントの提供と、高い店舗効率を実現していきます。海外市場もアジア・北米を中心に積極展開し、収益の拡大を目指すとともに、それらの店舗を当グループのアミューズメント自社製品のアンテナショップとしても位置付け、アミューズメント機器販売の拡大も同時にねらっていきます。

### 優良コンテンツの有効活用による事業シナジーの創出～「甲虫王者ムシキング」



## 当期概況と今後の戦略

### コンシューマ事業

当社の第1期営業年度は2004年10月1日から2005年3月31日までですが、当連結会計年度は2004年4月1日から2005年3月31日までとなっています。

**当期のコンシューマ事業は、今期以降の飛躍をにらんだ組織改編を断行した結果、売上高、利益ともに計画に対して大幅な未達となりました。**

#### 当期事業環境

当期の家庭用ゲームソフト業界におきましては、現行の家庭用ゲーム機の普及が一巡するとともに、一部の大型タイトルの続編以外に目立ったヒットも見られず、市場の成熟化が顕著に見て取れました。その一方、2004年9月に開催された「東京ゲームショー2004」において過去最高の出展社数を記録、加えて年末にかけて携帯型ゲーム機の新機種が相次いで発売され話題を呼ぶなど、停滞気味の業界に再び活気が戻る兆しも見られました。

#### 事業概況

コンシューマ事業には、いわゆるパッケージものの家庭用ゲームソフト事業と、オンラインゲーム事業やモバイルコンテンツ事業、そしてトイ事業が包含されています。

当連結会計年度のコンシューマ事業における家庭用ゲームソフトは、日本では30タイトル338万本、米国は26タイトル453万本、欧州においては28タイトル387万本の合計84タイトル1,179万本の販売実績となりました。

国内市場におきましては、パチスロ機の大ヒットコンテンツを活用したパチスロシミュレーションソフト「実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳」の販売本数が100万本を突破するなど、グループ間シナジーを発揮することができました。また、サッカークラブの経営・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! '04」や、アクションロールプレイングゲーム「シャイニングシリーズ」の最新作の「シャイニング・フォース ネオ」などを発売しました。米国市場では、ソニックシリーズの13のタイトルを集約した「Sonic Mega Collection Plus」が200万本を超える好調な販売を記録し、欧州市場では、サッカーシミュレーションゲーム「Football Manager」が約57万本の販売実績を記録しました。

当社連結子会社である株式会社サミーネットワークスが中心となり運営する携帯電話向けコンテンツ事業では、携帯パチスロサイト「サミー777(スリーセブン)タウン」においてパチスロ機「北斗の拳」のコンテンツが人気を博し、当サービスの有料会員が100万人を突破したほか、音質の良さにこだわった着信メロディーサイトが好評となりました。

連結子会社であるセガトイズが中心となり運営するトイ部門では、「甲虫王者ムシキング」関連のトイが好調であったほか、オリジナルキャラクター商品や新機軸商品の販売が好調となりました。また、当事業では、強固な成長基盤確立に向けて海外子会社の統廃合や、開発タイトルの見直し、開発プロジェクトの延長などに取り組んだ結果、売上高は653億41百万円となり、88億10百万円の営業損失となりました。

業績通期比較	単位: 億円		
	2004年3月期		2005年3月期
	サミー	セガ	セガサミー
売上高	49	610	<b>653</b>
営業利益(△損失)	△ 50	△ 28	<b>△ 88</b>



パチスロシミュレーションソフト  
「実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳」

© 武論尊・原哲夫  
© Sammy





Full Auto (Xbox 360)



Shadow the Hedgehog (PS2, Xbox, GC)



Spartan: Total Warrior (PS2, Xbox, GC)

セガは2005年5月、米国ロスアンゼルスで開催されたE3\*に、12タイトルを出展、多数の賞にノミネートされ、数々の賞を受賞するなど、大変注目を集めました。

中でも、次世代プラットフォーム向けのゲームソフトとして出展したタイトルでは、次世代プラットフォームの高い画像処理能力を最大限に引き出す、セガの映像表現技術の高さをアピールすることができました。

\* Electronic Entertainment Expo : 世界最大のゲーム見本市

**家庭用ゲームソフト市場で予想される開発競争において勝ち組となるべく、開発体制の強化を国内外で推進していきます。**

### 市場動向予測と事業戦略

家庭用ゲームソフト市場は、国内では厳しい状況が続いていますが、携帯型ゲーム機などの新しいハードの普及による市場拡大も期待されています。また、米国、欧州を中心とした海外市場は、今後予想されるハードの本格普及を受けて引き続き堅調に推移するものと予想されます。また、2006年3月期の下期において、従来以上の高性能を誇る次世代ゲームコンソールが世界中で発売される予定であることから、家庭用ゲームソフトの開発競争は一段と激化していくものと予想されます。また、アジア地域では、インフラの整備に歩調を合わせ、パソコン向けのオンラインゲームや携帯電話向けのコンテンツの市場が急拡大しており、中長期的な市場の成長が期待されています。

このような環境認識のもと、当グループは成熟市場である国内市場では、収益性に軸足を置いたタイトルの開発・販売戦略を推進していく方針です。その一方、海外市場では異なるニーズに的確に応えることができる開発体制・販売体制を地域ごとに整備していき、激化すると予想される開発競争に対応していきます。また、海外ではミリオンヒットの実績や、強力なコンテンツを保有する開発会社の買収なども視野に入れ、着実な収益の拡大を図っていきます。

また、パソコン向けのオンラインゲームや携帯電話向けのコンテンツについては、中国、日本を中心として、積極的にサービスを提供していきます。加えて、グループ内のコンテンツの有効な活用や、過去の優良な資産の活用、そしてゲームコンテンツのみならず、コミュニケーションまで含めた幅広いエンタテインメントのサービス供給を目指します。また、玩具部門においては、引き続きグループ内の優良なコンテンツを二次的に利用し、シナジーを効率的に発揮していくと同時に、オリジナル製品の開発・販売にも注力していきます。



ゲームソフト「J.LEAGUE  
プロサッカークラブをつくらう! '04」

© SEGA, 2004

© 1996 JFA © 2002 JFA.MAX

J. LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS

adidas, the adidas logo, ROTEIRO and the 3-Stripes mark are registered trade marks—which are owned by the adidas-Salomon Group, used with permission.

## 当グループで最近発生した事象に対する対応

2005年2月に当社の子会社であるサミー株式会社前社長の所得税法違反疑惑に関する報道が一部報道機関よりなされました。本件につきましては、株主の皆様をはじめステークホルダーの方々にご心配、ご迷惑をおかけしましたこととお詫び申し上げますとともに、当グループが推進してきた内部統制機能が結果として充分ではなかったことを真摯に受け止め、このような事件の再発防止に向けて、以下の取り組みを行っていきます。

### 1. コンプライアンス意識の徹底強化

- 取締役、監査役、執行役員及び管理職より「確認書」、「宣誓書」の徴求
- 「取締役職務・倫理規程」の制定
- 社内教育によるコンプライアンス意識のさらなる徹底

### 2. 購買取引にかかわる制度、仕組み及び運営の見直し

- 購買取引についての取引先の選定、管理、購買方法等の決定に関する各関連部門の相互牽制機能の強化

### 3. 取引先への周知徹底

- 「コンプライアンスに対する取り組み姿勢(清廉性)」の宣言

さらに早期に内部統制システム強化のためのプロジェクトを立ち上げるとともに、外部からの複数の有識者を含めた当グループの諮問機関となる「アドバイザー委員会」を正式な組織として設置し、トータルマネジメントに関して意見の答申とモニタリングを受け、組織面の体制強化を図っていきます。

また、2005年4月18日、当社子会社である株式会社セガが運営する施設「東京ジョイポリス」のアトラクション「ビバ! スカイダイビング」での転落事故により、お客様の尊い命が失われる事態に至りました。ここに謹んで哀悼の意を表しますとともに、心よりご冥福をお祈り申し上げます。また、関係各位に多大なるご迷惑をお掛けしましたこととお詫び申し上げます。

事故発生以降、関係当局による捜査活動に全面的に協力するとともに、「東京ジョイポリス事故対策委員会」(委員長:セガ代表取締役社長 小口久雄)を直ちに設置し、当該施設の営業を停止するとともに事実関係の調査及び事故原因究明を行った結果、不適切なアトラクション運営が今回の事故の直接の原因になったとの認識を持っています。事故対策委員会は、適切な安全対策を通じて、より高い安全性を確保するために、東京ジョイポリスの全アトラクションにつき、安全性調査を行いました。その結果、いくつかのアトラクションにおいて安全性をより高めるべき点が明らかになったほか、運用面でも運営マニュアルや報告・連絡体制に不備が認められました。また、全国400ヶ所に及ぶ当グループのすべてのアミューズメント施設において、各種設備の状態や、施設全体の安全性に関する総点検を実施しました。今後は、アトラクションに関する安全対策全般を以下の4つの方針のもと、抜本的に見直していきます。外部の客観的な視点を採り入れるため複数の第三者機関をアドバイザーとして選定し、評価、助言についても受けていく方針です。

#### 1. 各アトラクションが依拠すべき安全基準の設定

#### 2. 安全基準に基づく運営マニュアルの整備

#### 3. 社内教育体制の整備と運営マニュアル厳守の徹底

#### 4. 安全対策の履行状況全体に対する適切なモニタリングシステムの整備

各アトラクションに関する安全対策にとどまらず、グループ全体に防災・防犯をはじめとする安全対策を講じるとともに、危機対応マニュアルの整備など危機管理体制の再構築にも努めていきます。

# コーポレート・ガバナンス

当グループは、コーポレート・ガバナンスの確立を企業価値増大のための最重要課題と位置づけ、以下の基本方針・体制のもと、法令遵守と経営の諸問題への取り組みを行っています。

## コーポレート・ガバナンスに関する基本方針

### 効率性の向上

迅速かつ適正な意思決定プロセスの確立及び、企業行動の効率性向上により企業価値、パフォーマンスの最大化を図り、株主の皆様をはじめとするステークホルダーに対しその利益の還元に努めていきます。

### 健全性の確保

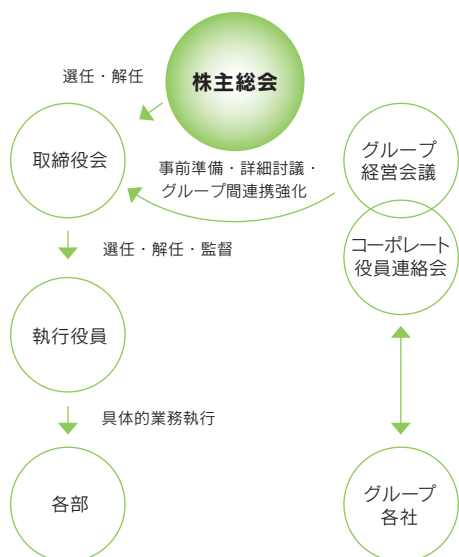
激しく変化する事業環境の中、企業価値の最大化を図っていくため、当社を取り巻くさまざまなリスクを適切に認識・管理するとともに、法令のみならず倫理、社会規範等も遵守する体制（コンプライアンス体制）を確立することで、健全性の確保を図っていきます。

### 透明性の向上

上場企業の情報開示の重要性が高まる中、当社は、株主の皆様をはじめとするあらゆるステークホルダーに対して説明責任を果たすとともに、積極的なIR活動を行うことでディスクロージャーをさらに充実させ、経営の透明性の向上を図っていきます。

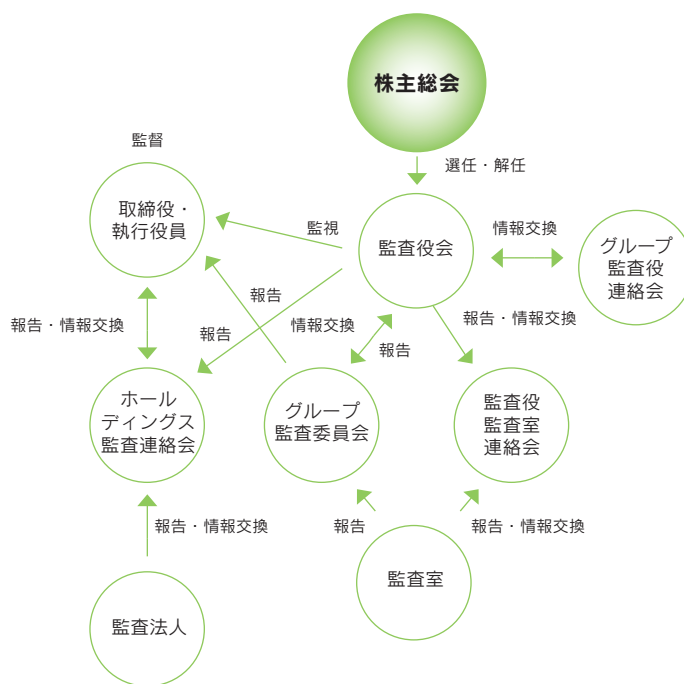
## 経営の執行体制

当社は執行役員制度の導入と強化により、経営の活性化と迅速化を図り、その充実に努める以下の経営執行体制を構築しています。



## 経営の監視体制

当社は、監査役制度を採用しています。監査役2名は社外監査役であり、そのいずれも当社との利害関係はございません。現在当社では社外取締役の選任は行っていません。



## 各種機関の概要

<b>取締役会</b>	毎月1度の定時取締役会ならびに適宜開催する臨時取締役会において、当期末現在6名の取締役により機動的経営を図っています。なお、各事業会社における一定の経営上の重要事項等については、当社の取締役会等の機関においても決議・報告を行っています。
<b>監査役会</b>	毎月1度の定時監査役会ならびに適宜開催する臨時監査役会において、当期末現在4名の監査役により議論を行い、具体的問題について十分に分析検討しています。
<b>グループ経営会議</b>	グループ間での情報の共有、議論の徹底を通じたグループコンセンサスの醸成を目的とし、当社、株式会社セガ、サミー株式会社の全取締役及び当社の監査役によって構成され、毎月開催しています。
<b>コーポレート役員連絡会</b>	株式会社セガ、サミー株式会社の会社経営機能を持つコーポレート部門担当取締役と、当社取締役によって構成され、毎月2回開催しています。
<b>グループ監査委員会</b>	当社代表取締役会長兼社長を委員長とし、当社、株式会社セガ、サミー株式会社の取締役、監査役、コーポレート業務を担当する執行役員によって構成され、経営監査部門から経営執行部門に対し監査の経過と結果について報告を行うため、毎3ヶ月に1度を目安に開催しています。
<b>セガサミーホールディングス 監査連絡会</b>	当社、株式会社セガ、サミー株式会社の会計監査人、各監査役、事業会社担当役員等にて構成され、それぞれの立場で意見交換をして、会計面におけるコンプライアンスの充実を図る目的で毎月開催しています。
<b>グループ監査役連絡会</b>	グループ各社の常勤監査役によって構成され、「企業不祥事防止と監査役の役割」等をテーマとして、随時開催しています。
<b>監査役監査室連絡会</b>	当社、株式会社セガ、サミー株式会社の常勤監査役及び監査室によって構成され、毎月開催しています。
<b>監査室</b>	内部監査部門として監査室を設置しており、株式会社セガ、サミー株式会社のスタッフを合計した12名体制でグループ会社全体を対象とした内部監査を実施しています。



## 最近1年間のコーポレート・ガバナンスに関する取り組みの状況

2004年10月1日の当社設立後、当社の完全子会社である株式会社セガ、サミー株式会社においてそれぞれ実施していた内部統制機能のさらなる拡充を図るため、当期末までに以下の取り組みを行いました。

### 各種機関(会議)の開催状況

取締役会につきましては、17回開催しました。当期末現在6名の取締役全員が株式会社セガ、サミー株式会社をはじめとするグループ会社の取締役を兼任しており、相互監視、牽制、情報共有、シナジー効果の最大化の機能を果たしています。

監査役会につきましては7回、グループ経営会議につきましては7回、コーポレート役員連絡会につきましては11回、グループ監査委員会につきましては1回、セガサミーホールディングス監査連絡会につきましては6回、グループ監査役連絡会につきましては1回、監査役監査室連絡会につきましては5回開催しました。

### 内部監査機能の強化及び効率化

グループの内部監査体制の早期確立及び内部監査の効果的実施のため、当社、株式会社セガ、サミー株式会社それぞれの監査室を当社へ集約しました。

また、適正かつ効率的な監査の実施を目的とし、監査役、監査室、会計監査人の三者により、緊密な相互連携をとって監査を行いました。

### 個人情報保護への対応

個人情報保護への対応としましては、グループ各社において組織的、人的、物理的、技術的安全管理措置を整備しました。なお、事業内容ならびに市場においてプライバシーマーク取得の要請が高い事業を営むグループ会社におきましては、プライバシーマークの申請を行っています。

### CSR活動推進体制の構築

当社は、企業の社会的責任(CSR: Corporate Social Responsibility)をグループ全体の最重要課題と位置づけ、2005年4月にCSR推進室を新設しました。また、同年6月には、CSR推進室を事務局としたCSR推進委員会を設け、グループ横断的なCSR活動を推進する体制を構築しました。

コンプライアンスやリスクマネジメントを含めたコーポレート・ガバナンスの確立を基盤に、顧客、取引先、株主、社員、社会などのステークホルダーとの関係性を自主的・積極的に構築していくことを通じて、当社グループの持続的価値創造と社会の持続的発展の双方を実現するための活動を展開していきます。

# 取締役・監査役及び執行役員

(2005年6月24日現在)



里見 治  
代表取締役会長兼社長



中山 圭史  
取締役副社長



小口 久雄  
取締役副会長



橋本 圭一郎  
専務取締役



片本 通  
取締役



田副 康夫  
取締役



岡村 秀樹  
取締役

常勤監査役  
監査役

- 家田 和忠
- 鬼追 明夫
- 荒井 良一
- 平川 壽男
- 菅野 暁
- 深澤 恒一
- 堀田 正君

執行役員

## 目次

財務報告	page 38
事業等のリスク	page 42
連結貸借対照表	page 44
連結損益計算書	page 46
連結株主持分変動計算書	page 47
連結キャッシュ・フロー計算書	page 48
連結財務諸表注記	page 49
独立監査人の監査報告書	page 59
連結財務諸表(サミー株式会社分)	page 60
連結財務諸表(株式会社セガ分)	page 62

## FINANCIAL SECTION 財務セクション

## 財務報告

### セガサミーホールディングス

#### 企業結合について

セガサミーホールディングス株式会社(以下当社)は株式会社セガとサミー株式会社の株式移転により、両社の完全親会社として2004年10月1日に設立されました。当該企業結合に関する資本連結手続きについては、持分プーリング法を採用しています。また、当社の第1期(2005年3月期)営業年度は2004年10月1日から2005年3月31日までですが、連結業績に関しましては、株式会社セガ及びサミー株式会社の2004年4月1日から2005年3月31日までの1年間の連結業績に、当社の2004年10月1日から2005年3月31日までの単独業績を加えたものになります。

#### 連結業績

2004年4月1日から2005年3月31日までの連結会計年度(以下当期)における当社の連結売上高は、5,156億68百万円となりました。

売上総利益は2,115億59百万円となり、売上総利益率は41.0%となりました。販売費及び一般管理費は1,064億69百万円となりました。

営業利益は1,050億90百万円となり、売上高営業利益率は20.4%となりました。

その他収益(費用)では、社債償還損106億6百万円、事業再編損29億45百万円をはじめとした、経営統合に係る費用を計上しました。事業再編損29億45百万円の内訳は以下のとおりです。

事業再編損の内訳	単位:百万円
関係会社株式売却損益	621
棚卸資産等評価減	1,720
割増退職金	355
その他	246
合計	2,945

法人税等及び少数株主利益調整前利益は、894億82百万円となり、法人税等及び少数株主利益調整後の当期純利益は505億74百万円となりました。

1株当たり当期純利益は410円53銭となり、潜在株式調整後1株当たり当期純利益は400円95銭となりました。

当期の1株当たり期末配当金は、普通配当40円と記念配当20円の計60円とさせていただきます。

#### 要約連結損益計算書

単位:百万円

	2004年3月期		2005年3月期
	サミー	セガ	セガサミー
売上高	251,227	191,258	515,668
営業利益	71,677	14,480	105,090
当期純利益	32,196	8,761	50,574

#### キャッシュ・フロー

営業活動の結果得られたキャッシュ・フローは、777億62百万円となりました。これは、パチスロ機の販売好調により、法人税等及び少数株主利益調整前利益が894億82百万円となった一方、仕入債務が減少したことなどによるものです。

投資活動の結果使用した資金は、サミー戎(えびす)プラザなどのアミューズメント施設に係る有形固定資産取得による支出244億16百万円などにより、396億18百万円となりました。この結果、営業活動によるキャッシュ・フローから投資活動によるキャッシュ・フローを差し引いたフリー・キャッシュ・フローは381億44百万円となりました。

財務活動の結果減少した資金は、257億3百万円となりました。これは主に経営統合にともなう社債償還による支出212億65百万円によるものです。

以上の結果、当期の現金及び現金同等物の期末残高は、期首残高と比較して124億95百万円増加し、1,512億53百万円となりました。



## 要約連結キャッシュ・フロー計算書

単位:百万円

	2004年3月期		2005年3月期
	サミー	セガ	セガサミー
営業活動によるキャッシュ・フロー	36,582	21,584	77,762
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 57,369	△ 9,095	△ 39,618
財務活動によるキャッシュ・フロー	61,128	△ 41,399	△ 25,703
現金及び現金同等物の増減額	40,271	△ 29,439	12,495
現金及び現金同等物の期首残高	26,567	101,362	138,758
現金及び現金同等物の期末残高	66,838	71,923	151,253

## サミー

## 連結業績

サミー株式会社の当期連結売上高は、前期比30.4%増の売上高3,275億60百万円となりました。営業利益は前期比38.1%増の989億57百万円となりました。その他の収益(費用)に、事業再編損25億54百万円、社債償還損として93億83百万円といった株式会社セガとの経営統合にともなう費用を計上しましたが、当期純利益は前期比50.9%増の485億77百万円となり、いずれも大幅な増収・増益となり、過去最高を記録しました。

セグメント別の業績結果としては、遊技機事業では、2004年3月期より販売を行っているパチスロ機「北斗の拳」をはじめ、当期販売したパチスロ機、パチンコ機ともに好調に推移した結果、売上高は前期比23.6%増の2,801億17百万円、営業利益は同30.6%増の1,104億58百万円となりました。

業務用アミューズメント機器事業は、メダルゲーム機の好調などにより売上高は前期比21.6%増の94億59百万円となったものの、研究開発費の増加などにより13億52百万円の営業損失となりました。

家庭用ゲームソフト事業では、「実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳」の販売が伸び、売上高は前期比24.8%増の60億68百万円となりましたが、海外向けゲームソフトを中心とした研究開発費の増加により、26億74百万円の営業損失となりました。

その他事業では、携帯パチスロサイト「サミー777(スリーセブン)タウン」をはじめとした携帯電話向けサイトの会員数や売上高が急増した結果、売上高は前期比166.9%増の319億16百万円、営業利益は12億20百万円となりました。

## 財政状態

総資産は、社債の償還などにより、前期末比61億29百万円減の2,931億44百万円となりました。株主資本は前期末比702億77百万円増の1,832億64百万円となりました。社債の償還により総資産が減少した一方で、利益剰余金の増加や、新株予約権付社債の新株予約権行使等による資本の増加、その他有価証券評価差額金の増加などにより、株主資本比率は前期比24.7ポイント上昇し62.5%となりました。

なお、株式会社セガとの経営統合により、保有していたセガ社株式が親会社株式となったことにともない固定資産から流動資産への振替を行なったため、流動比率が前期末の177.0%から312.8%へと大幅に増加しました。

## キャッシュ・フロー

営業活動の結果得られた資金は、税金等調整前当期純利益が183億37百万円増加したことに加えて、前期の後半に売上が集中したことで増加した、売上債権の回収が当期に行われたこと等により、前期比256億68百万円増の622億50百万円となりました。

投資活動の結果使用した資金は、複合商業施設開発にとともなう有形固定資産の取得や、投資有価証券の取得等による支出があったものの、前期に關係会社株式の取得による支出として454億42百万円を計上したことから、前期比407億20百万円減の166億49百万円となりました。

## セガ

### 連結業績

株式会社セガの当期連結売上高は、前期比1.9%増の売上高1,949億47百万円となりました。営業利益は前期比56.2%減の63億41百万円となりました。その他の収益に受贈財産処分等利益や、米国の開発子会社売却にとともなう事業譲渡益など計43億80百万円を計上した一方、その他費用として転換社債繰上償還損や和解金、固定資産売却損など計75億63百万円を計上した結果、当期純利益は前期比79.8%減の17億68百万円となりました。

セグメント別の業績結果としては、アミューズメント機器販売事業は、中大型規模の新規出店にともないUFOキャッチャー7などの定番商品が堅調に推移したものの、大型主力製品の不在により売上高は前期比4.0%減の579億48百万円、営業利益は14.1%減の103億28百万円となりました。

アミューズメント施設事業は、上期は定番商品を中心に比較的好調に推移したものの、下期については既存店が計画を下回りました。売上高は前期比13.0%増の789億76百万円となった一方、営業利益は前期比8.0%減の56億44百万円となりました。

コンシューマ事業は、国内の厳しい事業環境の影響を受け、売上高は前期比4.9%減の580億23百万円となりました。また、数タイトルの発売時期を2006年3月期に移行したことに加え、研究開発費の増加などにより営業損失は前期の28億25百万円に対して、82億66百万円となりました。

なお、海外売上高は前期比3.3%増の371億7百万円、海外売上高比率は19%となりました。

財務活動の結果減少した資金は、426億44百万円となりました。前期は、社債発行による収入544億56百万円があった一方、当期は社債償還による支出401億3百万円がありました。

以上の結果、当期の現金及び現金同等物の期末残高は、期首残高と比較して30億12百万円増加し、698億50百万円となりました。

### 財政状態

総資産は、前期末比174億99百万円増の2,065億55百万円となりました。株主資本は前期末比337億8百万円増の1,316億71百万円となりました。この結果、株主資本比率は前期比12.0ポイント上昇し63.8%となりました。

有利子負債残高は、2004年6月満期ゼロ・クーポン円建転換社債(発行額500億円)について、100億80百万円の償還を行ったことや、第5回無担保転換社債68億6百万円の繰上償還を行ったことなどにより、前期末比230億52百万円減の、305億71百万円となりました。この結果、ネットキャッシュ(現金及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)はプラス138億97百万円となりました。

### キャッシュ・フロー

営業活動の結果得られた資金は、税金等調整前当期純利益の減少などにより、前期比42億40百万円減の173億44百万円となりました。

投資活動の結果使用した資金は、有形固定資産の取得や投資有価証券の取得などにより、前期の90億95百万円に対して222億2百万円となりました。

財務活動の結果減少した資金は、転換社債の償還による支出などにより、226億59百万円となりました。なお、前期は413億99百万円を支出しました。

以上の結果、当期の現金及び現金同等物の期末残高は、期首残高と比較して274億54百万円減少し、444億69百万円となりました。

## セガの財務改革の推移

	2002年3月期	2003年3月期	2004年3月期	2005年3月期
自己資本比率 (%)	34.3	39.1	51.8	<b>63.8</b>
時価ベース自己資本比率 (%)	147.1	46.8	93.0	—
債務償還年数 (年)	10.6	2.8	2.5	<b>1.8</b>
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	4.5	47.1	34.1	<b>32.0</b>
有利子負債残高 (百万円)	99,313	95,261	53,624	<b>30,571</b>
営業キャッシュ・フロー (百万円)	9,349	34,232	21,584	<b>17,344</b>

(注1) 自己資本比率：自己資本 / 総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額 / 総資産

債務償還年数：有利子負債 / 営業キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー / 利払い

- いずれも連結ベースの財務数値により計算
- 株式時価総額は期末株価終値 × 期末発行済み株式総数 (自己株式を除く)
- 利払いはキャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用

## セグメント情報

単位：百万円

	2004年3月期		2005年3月期
	サミー	セガ	セガサミー
<b>売上高</b>	251,227	191,258	<b>515,668</b>
遊技機事業	226,625	—	<b>280,109</b>
アミューズメント機器事業	7,780	60,366	<b>63,305</b>
アミューズメント施設事業	—*	69,860	<b>83,194</b>
コンシューマ事業	4,864	61,032	<b>65,341</b>
その他	11,958*	—	<b>23,719</b>
<b>営業利益(△損失)</b>	71,677	14,480	<b>105,090</b>
遊技機事業	84,598	—	<b>103,931</b>
アミューズメント機器事業	△ 1,651	12,020	<b>7,424</b>
アミューズメント施設事業	—*	6,136	<b>5,472</b>
コンシューマ事業	△ 5,048	△ 2,825	<b>△ 8,810</b>
その他	△ 451*	—	<b>△ 541</b>

\* 2004年3月期のサミーの施設事業は「その他」に含まれます。

## 事業等のリスク

当グループの経営成績等に影響を及ぼす恐れのある事業等のリスクは以下のとおりです。以下に記載した事柄以外にも予想しがたいリスクが存在しますが、当グループは以下のリスクがあることを認識し、それらの発生の回避、発生した場合の対応に努めています。

なお、文中の将来に関する事項は当連結会計年度末現在において当社グループが判断したものです。

### 1. 遊技機事業を取り巻く法的規制及び環境について

当グループにおいては、主力事業のうち遊技機事業の売上高比率、利益率が高く、特に遊技機事業の営業利益は現時点ではグループ全体の営業利益の大半を占めています。そして、当該製品の売上はユーザーの好みに大きく左右されるため、特定の機種に依存する傾向があります。また、製品を販売するには、1985年2月13日に改正施行された「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」に基づき、国家公安委員会規則（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則）で定められた「技術上の規格」に適合することが必要です。

さらに、遊技機の射幸性の抑制と不正防止対策の強化を柱とした風適法施行規則等の規則改正が、2004年7月より施行されています。

このように今後も、規則改正、新機種の開発状況、型式試験及び検定許認可の取得状況、並びに製品の不具合、ユーザーの好みの変化、他社製品の販売動向等によって、当グループの経営成績が大きな影響を受ける可能性があります。

### 2. 製品のライフサイクルが短いことについて

パチスロ・パチンコ遊技機については、生産に要する時間が短時間であるため、基本的に受注動向を見ながら生産を行っていますが、販売期間がおおむね短いことから発売の初期段階に出荷が集中します。したがって、一部の原材料については先行的に調達をしていますが、大量の初期受注の生産については、原材料の調達が充分にできない可能性があります。

アミューズメント機器においては、生産に要する期間が比較的長期にわたるため、見込み生産を行なっている一方で、ユーザーの好みの変化により製品の入替需要が変動します。

家庭用ゲームソフトについては、その需要がクリスマス、正月前等に集中するなど季節変動的な要因を受けやすいため、これらの商戦時期に新製品を供給できなかった場合などは過剰な在庫が発生する可能性があります。

これらの在庫に関するリスクに対応して、部材の共通化並びに部材調達リードタイムの短縮化や棚卸資産管理強化等の対策を講じていますが、実際の販売状況によっては、棚卸資産の廃棄損等が発生する可能性があります。

### 3. コンシューマ事業について

当グループのセグメント別営業損益の状況においては、「コンシューマ事業」と「その他事業」のセグメントが、営業損失を計上しています。特にコンシューマ事業につきましては、次世代ハード機の登場などにより市場拡大も予想され、同事業を当グループの重要な事業と位置付けています。コンシューマ事業の収益性の改善につきましては、経営統合による技術開発力の融合や開発タイトルの絞込み等により、効果的なコスト管理を推進して黒字化を目指していきませんが、先行的に発生する多額の研究開発費や広告宣伝費が常に必要とされることから、営業損失が継続する可能性があります。



#### 4. 海外市場への進出について

当グループは、北米、欧州をはじめとして海外市場にも事業を展開しています。海外市場への進出は、今後もアミューズメント機器事業、アミューズメント施設事業、コンシューマ事業を中心に販売増加を目指していくことから、為替変動が当グループの経営成績に影響を及ぼす可能性があるほか、海外での戦争、紛争、テロ等による海外情勢の悪化の影響を受けるリスクを有しています。

#### 5. 減損会計の適用について

当グループは、当連結会計年度において減損会計の早期適用はしていませんが、各事業の業績推移によっては、今後、減損会計を適用し損失が発生する可能性があります。

#### 6. 個人情報の管理について

当グループでは、会員制ホームページの運営等により、当社製品・サービスのユーザーに関する個人情報を保有しています。個人情報保護法も施行されていることから、個人情報の管理の徹底強化を進めていますが、万一これら個人情報が漏洩した場合や不正使用された場合は、当社への訴訟の提起や信用低下等により、当グループの経営成績が影響を受ける可能性があります。

#### 7. 訴訟について

現在、当社の完全子会社であるサミー株式会社とセガ株式会社から提起を受けている訴訟は、連結財務諸表の注記21「訴訟について」に記載のとおりです。当グループでは、コンプライアンス体制の強化を推進しており、第三者の知的財産権を侵害しないよう充分注意するなど、損害賠償請求等による訴訟リスクを最小限に抑える方策を講じていますが、当グループの製造販売する製品が権利を侵害するものとして訴訟を提起される可能性があります。

## 連結貸借対照表

セガサミーホールディングス株式会社及び連結子会社  
2005年3月31日現在

資産	単位：百万円	単位：千米ドル (注記 1)
	2005	2005
<b>流動資産：</b>		
現金及び現金同等物	¥151,253	\$1,408,446
定期預金 (注記 4)	1,024	9,535
売上債権：		
受取手形及び売掛金 (注記 4、6)	76,922	716,286
貸倒引当金	(1,892)	(17,618)
棚卸資産 (注記 3)	32,002	297,998
繰延税金資産 (注記9)	6,024	56,095
その他の流動資産	17,129	159,503
流動資産合計	282,462	2,630,245
<b>有形固定資産：</b>		
土地 (注記 4)	22,258	207,263
建物 (注記 4)	48,469	451,336
アミューズメント施設機器	43,375	403,902
建設仮勘定	1,220	11,360
その他	23,358	217,507
	138,680	1,291,368
減価償却累計額	(65,492)	(609,852)
	73,188	681,516
<b>投資及びその他資産：</b>		
関係会社株式	9,256	86,191
投資有価証券 (注記 10、11)	34,519	321,436
連結調整勘定	3,405	31,707
敷金保証金	19,118	178,024
繰延税金資産 (注記 9)	500	4,656
その他	26,088	242,927
貸倒引当金	(9,545)	(88,882)
	83,341	776,059
	¥438,991	\$4,087,820

添付注記参照

負債及び資本	単位：百万円	単位：千米ドル (注記 1)
	2005	2005
<b>流動負債:</b>		
短期借入金 (注記 4)	¥ 13,301	\$ 123,857
支払手形及び買掛金 (注記 4)	57,140	532,079
未払法人税等 (注記 9)	12,508	116,473
賞与引当金	1,722	16,035
その他	25,597	238,356
流動負債合計	110,268	1,026,800
<b>固定負債:</b>		
長期借入債務 (注記 4)	42,229	393,230
退職給付引当金 (注記 5)	6,037	56,216
役員退職慰労引当金	1,162	10,820
繰延税金負債 (注記 9)	5,400	50,284
その他	6,437	59,941
固定負債合計	61,265	570,491
少数株主持分	8,504	79,187
<b>偶発債務 (注記6)</b>		
<b>資本 (注記7):</b>		
資本金	27,291	254,130
授權株式数 - 400,000,000株		
発行済株式数 - 2005年3月31日現在140,551,522株		
資本剰余金	176,302	1,641,698
利益剰余金	133,761	1,245,563
土地再評価差額金 (注記 8)	(6,542)	(60,918)
その他有価証券評価差額金	10,793	100,503
為替換算調整勘定	(9,425)	(87,764)
自己株式	332,180	3,093,212
	(73,226)	(681,870)
資本合計	258,954	2,411,342
	¥438,991	\$4,087,820

## 連結損益計算書

セガサミーホールディングス株式会社及び連結子会社  
2005年3月期

	単位：百万円	単位：千米ドル (注記 1)
	2005	2005
<b>純売上高</b>	¥515,668	\$4,801,825
<b>売上原価</b>	304,109	2,831,818
売上総利益	211,559	1,970,007
<b>販売費及び一般管理費 (注記 12)</b>	106,469	991,424
営業利益	105,090	978,583
<b>その他収益 (費用):</b>		
受取利息及び受取配当金	760	7,077
支払利息	(803)	(7,477)
持分法による投資損益	25	233
投資事業組合損益	1,189	11,072
固定資産売却損益	(448)	(4,173)
固定資産除却損	(908)	(8,455)
投資有価証券売却損益	(1,040)	(9,684)
持分変動損益	2,252	20,970
事業譲渡益 (注記 13)	743	6,919
固定資産評価損 (注記 14)	(325)	(3,026)
事業再編損 (注記 15)	(2,945)	(27,423)
社債償還損	(10,606)	(98,762)
その他 — 純額	(3,502)	(32,611)
	(15,608)	(145,340)
法人税等及び少数株主利益調整前利益	89,482	833,243
<b>法人税等 (注記 9):</b>		
当年度分	32,437	302,049
法人税等調整額	5,652	52,630
	38,089	354,679
少数株主利益調整前利益	51,393	478,564
<b>少数株主利益</b>	819	7,626
当期純利益	¥ 50,574	\$ 470,938

	単位：円	単位：米ドル (注記 1)
	<b>一株当たり情報 (注記 19):</b>	
当期純利益	¥410.53	\$3.82
潜在株式調整後当期純利益	400.95	3.73
年間配当額	60.00	0.56

添付注記参照



# 連結株主持分変動計算書

セガサミーホールディングス株式会社及び連結子会社  
2005年3月期

	単位：百万円 2005	単位：千米ドル (注記 1) 2005
<b>資本金：</b>		
期首残高	¥ 10,000	\$ 93,119
増資による新株発行	17,291	161,011
期末残高	¥ 27,291	\$ 254,130
<b>資本剰余金：</b>		
期首残高	¥154,340	\$1,437,191
増加		
増資による新株発行	17,286	160,965
自己株式処分差益	3	28
株式移転前における完全子会社の新株式発行	2,847	26,511
株式移転前における完全子会社の自己株式処分差益	1,826	17,003
計	21,962	204,507
期末残高	¥176,302	\$1,641,698
<b>利益剰余金：</b>		
期首残高	¥101,838	\$ 948,301
増加		
当期純利益	50,574	470,938
土地再評価差額	277	2,570
連結範囲変更に伴う剰余金増加高	1,911	17,804
計	52,762	491,312
減少		
配当金	7,433	69,215
役員賞与金	525	4,889
株式移転前における完全子会社の自己株処分差損	2,525	23,512
株式移転前における完全子会社の自己株式消却額	10,356	96,434
計	20,839	194,050
期末残高	¥133,761	\$1,245,563
<b>土地再評価差額金：</b>		
期首残高	¥ (6,265)	\$ (58,339)
増減	(277)	(2,579)
期末残高	¥ (6,542)	\$ (60,918)
<b>有価証券評価差額金：</b>		
期首残高	¥ 11,841	\$ 110,262
増減	(1,048)	(9,759)
期末残高	¥ 10,793	\$ 100,503
<b>為替換算調整勘定：</b>		
期首残高	¥ (8,793)	\$ (81,879)
増減	(632)	(5,885)
期末残高	¥ (9,425)	\$ (87,764)
<b>自己株式：</b>		
期首残高	¥ (49,165)	\$ (457,817)
増減		
サミーが保有するセガ株式の振替高	(45,521)	(423,885)
株式移転前の完全子会社による自己株式取得額	(257)	(2,393)
株式移転前の完全子会社による自己株式売却額	11,809	109,964
株式移転前の完全子会社による自己株式消却額	10,356	96,433
自己株式取得額	(488)	(4,544)
自己株式売却額	40	372
計	(24,061)	(224,053)
期末残高	¥ (73,226)	\$ (681,870)

## 連結キャッシュ・フロー計算書

セガサミーホールディングス株式会社及び連結子会社  
2005年3月期

	単位：千米ドル (注記1)	
	2005	2005
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー:</b>		
法人税等及び少数株主利益調整前利益	¥ 89,482	\$ 833,243
営業活動によるキャッシュ・フローについての法人税等調整前利益に対する調整:		
減価償却費	17,674	164,578
受取利息及び受取配当金	(760)	(7,077)
連結調整勘定償却額	720	6,705
支払利息	803	7,477
固定資産除売却損益	1,355	12,618
持分変動利益	(2,252)	(20,970)
固定資産評価損	325	3,026
投資有価証券売却損益及び評価損	1,413	13,158
投資事業組合損益	(1,066)	(9,926)
事業再編損	2,945	27,423
社債償還損	10,606	98,762
持分法による投資利益	(25)	(233)
貸倒引当金の増加額	596	5,550
賞与引当金の増加額	30	279
退職給付引当金の増加額	367	3,417
役員退職慰労引当金の増加額	64	596
その他	(2,025)	(18,857)
資産及び負債の増減:		
売上債権の減少	34,138	317,888
棚卸資産の増加	(3,948)	(36,763)
仕入債務の減少	(12,091)	(112,590)
アミューズメント施設機器振替額	(4,982)	(46,392)
その他資産の減少	174	1,620
その他負債の減少	(3,973)	(36,995)
小計	129,570	1,206,537
利息及び配当金の受取額	718	6,686
利息の支払額	(735)	(6,844)
法人税等の支払額	(51,791)	(482,271)
営業活動によるキャッシュ・フロー	77,762	724,108
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー:</b>		
有形固定資産取得による支出	(24,416)	(227,358)
有形固定資産売却による収入	1,046	9,740
投資有価証券取得による支出	(2,897)	(26,976)
投資事業組合からの支出	(2,061)	(19,192)
子会社株式の取得による現金及び現金同等物の増加－純額	(2,678)	(24,937)
子会社株式の売却による現金及び現金同等物の減少－純額	160	1,490
貸付金の増加－純額	(1,790)	(16,668)
定期預金の増加－純額	(3,500)	(32,591)
その他投資の増加－純額	(3,482)	(32,425)
投資活動によるキャッシュ・フロー	(39,618)	(368,917)
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー:</b>		
長期債務の増加による収入	1,708	15,905
長期債務の返済による支出	(7,781)	(72,456)
短期借入金の減少	(2,540)	(23,652)
社債償還による支出	(21,265)	(198,017)
株式移転前の完全子会社による配当金の支払額	(7,433)	(69,215)
自己株式取得による支出	(445)	(4,144)
株式移転前の完全子会社による新株予約権行使による収入	7,262	67,623
その他	4,791	44,613
財務活動によるキャッシュ・フロー	(25,703)	(239,343)
<b>現金及び現金同等物に係る換算差額</b>	54	504
<b>現金及び現金同等物の純増加額</b>	12,495	116,352
<b>現金及び現金同等物の期首残高</b>	138,758	1,292,094
<b>現金及び現金同等物の期末残高</b>	¥151,253	\$1,408,446

# 連結財務諸表注記

セガサミーホールディングス株式会社及び連結子会社  
2005年3月31日

## 注記 1 表示されている連結財務諸表の基礎

セガサミーホールディングス株式会社(当社)と連結子会社の連結財務諸表は、日本の証券取引法及び関連法規に従い、また、日本において一般に公正妥当と認められた会計基準(日本会計基準)に準拠しています。これらの基準においては、国際会計基準で要請される会計処理及び開示事項と異なる点があります。

海外連結子会社の会計処理は、その居住国で一般的に公正妥当と認められた会計基準に準拠しております。添付の連結財務諸表は、日本で公正妥当と認められた会計基準に準拠して作成され、証券取引法の規定により財務省の所管財務局に提出されたものを組直し、英語に翻訳したものです(追加記載事項や連結株主持分変動計算書が含まれています)。法定の日本語による連結財務諸表において記載されている、開示が強制されていない補足的情報については、添付の連結財務諸表においては記載されていないものもあります。

添付の連結財務諸表作成にあたっては、海外に馴染みのある形式にするために、日本国内で作成された連結財務諸表に組替えを行っております。

日本円から米国ドルへの換算を含めているのは、読者の便宜を図る目的であり、2005年3月31日現在の為替相場である米国ドル1ドルにつき日本円107.39円により換算しております。この換算は、日本円で表示された金額がこのレート又は他のレートで、既に米国ドルに転換されている、または転換することが可能であった、もしくは将来転換できるということを示すものではありません。

## 注記 2 主要な会計方針

### (a) 企業結合

当社は、2004年10月1日に株式会社セガとサミー株式会社の株式移転により設立されておりますが、企業結合の会計処理は持分プーリング法を採用しております。なお、連結損益計算書、連結株主持分変動計算書及び連結キャッシュフロー計算書については、2004年4月1日から結合しているとみなして作成されております。

### (b) 連結方針

連結財務諸表では、実質的に議決権の過半数を有し支配している子会社についてはすべて連結しております。重要な連結グループ内の会社間取引高及び残高については消去しております。また、連結グループ内における取引の結果生じた重要な未実現利益については消去しております。

### (c) 持分法の適用

関連会社株式につきましては、持分法を採用しております。関連会社は2005年3月期事業年度においては6社ありました。

### (d) 連結キャッシュフロー計算書

連結キャッシュフロー計算書作成にあたっては、手許現金、随時引出し可能な預金及び購入時より3ヶ月以内に償還期限の到来する流動性の高い短期投資について、現金及び現金同等物としております。

### (e) 貸倒引当金

貸倒引当金は、貸倒れによる損失に備えるために、個別に回収不可能金額を見積ることにより、また、残額については貸倒実績率に基づいて、計上しております。

### (f) 投資有価証券

親会社及び連結子会社は、投資有価証券については、各有価証券の保有目的を検討し、有価証券を次の4種類に区分しております。(a)時価の変動により利益を得ることを目的として保有する有価証券(「売買目的有価証券」と称する)、(b)満期まで保有する目的の債券(「満期保有目的の債券」と称する)、(c)子会社株式・関連会社株式、及び、(d)上記のいずれにも含まれない有価証券(「その他有価証券」と称する)。

その他有価証券は期末日の時価で貸借対照表に計上し、時価と取得原価との差額は税効果を控除した後に資本の部の独立科目として開示されます(全部資本直入法)。その他有価証券の売却益は移動平均原価法により算定しております。他の有価証券で時価のないものは移動平均法による原価

で貸借対照表に計上されております。子会社株式・関連会社株式につきましては、連結に含められるか持分法によっております。

親会社及び連結子会社は2005年3月31日をもって終了する事業年度において、売買目的有価証券及び満期保有目的の債券は所有しておりません。

#### (g) 棚卸資産

棚卸資産は平均法に基づく原価法を採用しております。

#### (h) 有形固定資産及び減価償却

有形固定資産は取得原価で計上しております。有形固定資産の減価償却は、個々の減価償却資産の見積り耐用年数による定率法によっております。尚、1998年4月1日以降に取得した建物については、定額法によっております。

#### (i) 無形固定資産の減価償却

無形固定資産の減価償却は定額法によっております。また、自社利用のソフトウェアについては社内における利用可能期間(5年)に基づく定額法によっております。

#### (j) 連結調整勘定

投資額と買収により取得する会社の純資産額との差額を、連結調整勘定として計上しております。連結調整勘定の償却については、その効果の発現する期間を合理的に見積られる場合にはその見積年数により均等償却を行っております。それ以外の場合には、5年間の均等償却を行っております。未償却残高について投資効果の回収に疑義が生じるような事象が発生した場合には、再評価し、残存部分についての償却期間を見直します。また、金額に重要性がない場合は発生時に一時償却しております。

#### (k) 固定資産の減損

2005年3月31日現在において、当社は固定資産の減損に係る新会計基準(「固定資産の減損に係る会計基準の設定に関する意見書」(2002年8月9日 企業会計審議会)及び「固定資産の減損に係る会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第6号 2003年10月31日 企業会計基準委員会))について早期適用をしておりません。この新会計基準については、2005年4月1日以降開始する事業年度からの適用を要求されておりますが、早期適用を禁止するものではありません。当社は、2005年4月1日より同基準を適用する予定であります。

当社は、現在、固定資産の減損の見込みについて分析中であります。

#### (l) リース取引の会計

所有権が借主に移転しないファイナンスリースについては、オペレーティングリースと同じ会計処理をしております。

#### (m) 賞与引当金

従業員に対する賞与の支給に充てるため、支給見込み額を計上しております。

取締役及び監査役に対する賞与は、株主総会の承認を受けただうえて、利益処分として計上されております。

#### (n) 退職給付引当金

親会社及び連結子会社は2種類の退職給付制度、即ち、社外積立をしていない一時金制度と従業員からの拠出を伴わない社外積立の年金制度を有しております。これらの制度により、適格従業員は、退職時の給与水準、勤務期間、その他の要素により決定される、一時金及び年金の支給を受けることができます。

従業員の退職給付に備えるため、会社は連結会計年度末における退職給付債務及び年金資産に基づき退職給付引当金を計上しております。

なお、過去勤務債務は原則としてその発生時に一括費用処理する事としておりますが、(株)セガ他3社につきましては、発生時における従業員の平均勤続勤務期間以内の一定の年数(10年)による按分額を費用処理する事としております。

また、数理計算上の差異は翌連結会計年度で一括費用処理する事としておりますが、(株)セガ他3社につきましては、各連結会計年度の発生時における従業員の平均勤続勤務期間以内の一定の年数(10年)による按分額をそれぞれ発生の翌連結会計年度から定額法により費用処理する事としております。

#### (o) 役員退職慰労金

役員退職慰労金は、親会社及び連結子会社の規定に従った発生基準によっております。

#### (p) 法人税等

法人税等は、法人税、事業税、住民税で構成されております。

当社及び連結子会社は財務諸表と課税申告上に生ずる一時差異について繰延税金資産・負債を計上する税効果会計を採用しております。

#### (q) デリバティブ取引

ヘッジ目的で使用されているもの以外のデリバティブは時価で評価し、時価の変動を損益として認識しております。

デリバティブがヘッジとして使用され一定のヘッジ要件を満たす場合には、当社は、ヘッジ対象に係る損益が認識されるまでの期間、デリバティブの時価の変動から生じる損益の認識を繰延べております。

また、金利スワップがヘッジとして利用され、一定のヘッジ要件を充たす場合には、スワップ対象の資産または負債に係る利子に金利スワップにより収受する利子の純額を加算または減算しております。

#### (r) 一株当たり金額

一株当たり当期純利益は普通株主に帰属する利益を期中における普通株式の加重平均株式数で除すことにより算出しております。普通株主に帰属する利益は当期純利益から役員賞与を控除して算出しております。潜在株式調整後一株当たり当期純利益の算出は、潜在株式が普通株式として発行された場合の普通株式増加数を、発行済み普通株式数に加えた株式数の加重平均を使用して算出しますが、これ以外は一株当たり当期純利益と同様に算出しております。

連結損益計算書における一株当たり配当額は、当該連結会計年度の利益に係る利益処分によるものです。

#### (s) 外貨換算

外貨建て金銭債権・債務は期末日レートによって換算されています。

## 注記 3 棚卸資産

2005年3月31日現在の棚卸資産の内訳は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル	
	2005		2005	
商品	¥ 3,761		\$ 35,022	
製品	6,210		57,827	
原材料	17,793		165,686	
仕掛品	3,542		32,982	
貯蔵品	696		6,481	
	¥32,002		\$297,998	



## 注記 4 短期借入金及び 長期借入債務

2005年3月31日現在の短期借入金は主に手形借入によるものであり、年利率は、2005年3月期は1.375%から4.610%となっております。

長期借入債務の内訳は次のとおりです。

	単位：百万円	単位：千米ドル
	2005	2005
社債：		
2006年償還0.28%無担保社債	¥ 200	\$ 1,862
2007年償還0.40%無担保社債	70	652
2008年償還0.41%無担保社債	18,943	176,394
2009年償還0.19917%～0.61%無担保社債	5,176	48,198
2011年償還0.41%無担保社債	10,000	93,119
主に銀行からの長期借入 (利率は1.349%から8.759%)：		
担保付	779	7,254
無担保	17,091	159,149
	52,259	486,628
差引：1年内返済借入金	(10,030)	(93,398)
	¥42,229	\$393,230

2004年10月29日に39,900百万円(371,539千米ドル)のゼロクーポン債(転換社債型新株予約権付社債)を発行しており、償還期限は2009年です。新株予約権の行使期間は2004年11月1日から2009年2月17日までであり、新株予約権行使時の払込金額は一株当たり3,828円(36.24ドル)です。

2005年3月31日現在の長期借入債務の年度毎返済金額は以下のとおりです。

3月31日終了年度	単位：百万円	単位：千米ドル
	2005	2005
2006	¥10,030	\$ 93,398
2007	7,848	73,079
2008	12,768	118,894
2009	5,769	53,720
2010及びそれ以降	15,844	147,537

2005年3月31日現在、短期借入、長期借入債務及び仕入債務の担保として供している資産は以下のとおりです。

	単位：百万円	単位：千米ドル
	2005	2005
定期預金	¥ 20	\$ 186
受取手形	1,479	13,772
土地	964	8,977
建物	331	3,082
	¥2,794	\$26,017

## 注記 5 退職給付引当金

退職給付引当金及び退職給付費用は年金数理計算により算定された金額をもとに決定されています。

2005年3月31日現在の連結貸借対照表に計上されている退職給付引当金の内訳は以下のとおりです。

	単位：百万円	単位：千米ドル
	2005	2005
退職給付債務	¥16,977	\$158,087
未認識数理計算上の差異	(4,127)	(38,430)
未認識過去勤務債務	545	5,075
前払年金費用	28	261
控除：年金資産の公正価値	(7,386)	(68,777)
退職給付引当金	¥ 6,037	\$ 56,216

2005年3月31日に終了する連結会計年度の連結損益計算書に計上されている退職給付費用の内訳は以下のとおりです。

	単位：百万円	単位：千米ドル
	2005	2005
勤務費用-当期に稼得された給付	¥1,343	\$12,506
利息費用	271	2,524
期待運用収益	(4)	(37)
数値計算上差異の費用処理額	380	3,539
過去勤務債務の費用処理額	(91)	(847)
臨時に支払った割増退職金等	763	7,104
その他	54	502
退職給付費用	¥2,716	\$25,291

2005年3月31日をもって終了する連結会計年度において当社及び連結子会社が使用した割引率は2.5%であり、期待運用収益率はそれぞれ1%です。

## 注記 6 偶発債務

2005年3月31日現在、連結子会社には以下の債務保証があります。

	単位：百万円	単位：千米ドル
	2005	2005
有限責任中間法人電子認証システム協議会	¥130	\$1,211
SEGA GAMEWORKS, L.L.C.	192	1,789

またこの他に、裏書手形11百万円(102千米ドル)及び流動化した手形債権が1,674百万円(15,588千米ドル)があります。

## 注記 7 株主持分

日本の商法の下では、少なくとも新株の発行価格の半分は、資本金として繰り入れることが要請されております。資本金として繰り入れる部分については、取締役会の決議により決まります。資本金として繰り入れられた金額を超える分については、資本準備金(資本剰余金)とされます。

2001年10月1日より商法においては、現金配当及び役員賞与等の社外流出金額の10%以上については、資本準備金と利益準備金の合計額が資本金の25%に達するまでは、社外流出が行われる期間において利益準備金として積み立てることが必要となります。この準備金の合計額につきましては株主総会の決議によって欠損金と相殺することができ、また取締役会の決議において資本金に組み入れることができます。資本準備金と利益準備金の合計額が資本金の25%を超過している場合には、株主総会の決議をもって配当することが可能です。この利益準備金は利益剰余金に含めて表示しております。

期末配当は、定時株主総会の承認をもって支払われます。また、中間配当は商法の規定に基づき取締役会の決議をもって支払われます。配当可能利益は商法に基づき、当社個別の財務諸表をもとに計算されます。

## 注記 8 土地の再評価

連結子会社の(株)セガは「土地の再評価に関する法律」(1998年3月31日公布 法律第34号、2001年3月31日公布 法律第19号)により、事業用の土地の再評価を行い、当該評価差額金を土地再評価差額金として資本の部に計上しております。

「土地の再評価に関する法律施行令」(1998年3月31日公布 政令119号)第2条第3号に定める固定資産評価額に合理的な調整を行って算定する方法及び第5号に定める不動産鑑定士の鑑定評価によって算出しております。

再評価を行った日：2002年3月31日

再評価を行った土地の時価が再評価後の帳簿価額を下回る額：655百万円(6,099千米ドル)

## 注記 9 法人税等

法人税、住民税及び事業税が所得課税として課されており、2005年3月31日をもって終了する連結会計年度では約40.7%の実効税率となっております。

2005年3月31日をもって終了する連結会計年度の実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との差は以下のとおりです。

	2005
法定実効税率	40.7%
評価性引当金	3.2
持分変動損益	(1.6)
その他	0.3
税効果会計適用後の法人税等の負担率	42.6%

2005年3月31日現在における繰延税金資産及び負債の発生の内訳は以下のとおりです。

	単位：百万円		単位：千米ドル	
	2005		2005	
繰延税金資産：				
貸倒引当金繰入限度超過額	¥ 5,593		\$ 52,081	
たな卸資産評価損損金不算入額	3,176		29,574	
一括償却資産損金算入限度超過額	1,067		9,936	
退職給付引当金損金不算入額	1,357		12,636	
減価償却限度超過額	7,827		72,884	
投資有価証券評価損損金不算入額	37,051		345,014	
繰越欠損金	35,550		331,036	
その他	14,757		137,415	
繰延税金資産合計	106,378		990,576	
評価性引当金	(97,795)		(910,652)	
繰延税金資産合計	8,583		79,924	
繰延税金負債：				
その他有価証券評価差額金	7,241		67,418	
その他	218		2,039	
繰延税金負債合計	7,459		69,457	
繰延税金資産の純額	¥ 1,124		\$ 10,467	

## 注記 10 有価証券の時価情報

時価のある有価証券の2005年3月31日現在の取得原価、時価及び含み損益は以下のとおりです。

2005年3月31日現在

	単位：百万円		
	取得原価	貸借対照表	計上額 差額
貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの：			
株式	¥1,386	¥17,454	¥16,068
債券	2,306	2,391	85
貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの：			
株式	942	608	(334)

	単位：千米ドル		
	取得原価	貸借対照表	計上額 差額
貸借対照表計上額が取得原価を超えるもの：			
株式	\$12,906	\$162,529	\$149,623
債券	21,473	22,265	792
貸借対照表計上額が取得原価を超えないもの：			
株式	8,772	5,662	(3,110)

当連結会計年度に売却したその他有価証券の売却額は128百万円(1,192千米ドル)であり、その売却益の合計は49百万円(456千米ドル)になります。

## 注記 11 貸付有価証券

2005年3月31日現在で、投資有価証券には貸付有価証券943百万円(8,781千米ドル)が含まれております。

## 注記 12 研究開発費

研究開発費は発生時に費用処理しており、2005年3月期における発生額は41,590百万円(387,280千米ドル)であります。

## 注記 13 事業譲渡益

事業譲渡益は、連結子会社(株)セガにおける米国のソフトウェア戦略の再構築に伴い、Visual Concepts Entertainment, Inc.の株式等を売却したことに伴うものであります。

## 注記 14 固定資産評価損

固定資産評価損は、2005年3月に連結子会社サミー(株)旧大阪支店の土地建物等の売却を決議したことに伴い、売却損失見込額を評価減したものであります。

## 注記 15 事業再編損

事業再編損は、連結子会社である(株)セガとサミー(株)の経営統合後の事業再編に伴い生じた損失等であります。

## 注記 16 リース取引に関する 情報

オペレーティングリースと同じ会計処理をしているファイナンスリースの、2005年3月31日現在の取得原価相当額、減価償却累計額相当額、帳簿価額相当額は以下のとおりです。

	単位:百万円		
	取得原価	減価償却累計額	帳簿価額
2005年3月31日現在:			
工具器具備品	¥2,626	¥1,121	¥1,505
機械装置	275	166	109
ソフトウェア	200	123	77
その他	56	6	50

	単位:千米ドル		
	取得原価	減価償却累計額	帳簿価額
2005年3月31日現在:			
工具器具備品	\$24,453	\$10,439	\$14,014
機械装置	2,561	1,546	1,015
ソフトウェア	1,862	1,145	717
その他	521	55	466

オペレーティングリースと同じ会計処理をしているファイナンスリースの、2005年3月31日現在における未経過リース料は以下のとおりです。

	単位:百万円	単位:千米ドル
	2005	2005
1年以内	¥ 709	\$ 6,602
1年超	1,052	9,796
	¥1,761	\$16,398

オペレーティングリースと同じ会計処理をしているファイナンスリースの、2005年3月31日をもって終了する連結会計年度の支払いリース料は843百万円(7,850千米ドル)となっております。

## 注記 17 デリバティブ取引

当社及び連結子会社は、外貨建資産負債の為替変動リスクや借入金の金利変動リスク、投資有価証券の価格変動リスクを軽減する目的で為替予約取引や金利スワップ取引を利用しております。当社は投機目的のデリバティブは使用しておらず、ヘッジ目的に限りデリバティブ取引を行っております。デリバティブ取引は信用のおける財務機関との間で遂行されるものであり、よって当社は契約相手側の不履行のリスクは現時点では低いと信じております。

デリバティブ取引は取締役会で承認された規程に基づき、社内決裁を経たうえで財務部または経理部によって管理されております。

2005年3月31日現在のデリバティブ取引の時価情報は以下のとおりであります。なお、ヘッジ会計を適用してデリバティブ取引については、注記の対象から除いております。

	単位：百万円			単位：千米ドル		
	契約額等	時価	評価損益	契約額等	時価	評価損益
為替予約						
買建						
米ドル	¥584	¥514	¥(70)	\$5,447	\$4,795	\$(652)

## 注記 18 セグメント情報

### A. 事業の種類別セグメント情報

当連結会計年度(2004年4月1日～2005年3月31日)

	単位：百万円						計	消去又は全社	連結
	遊技機	アミューズメント 機器	アミューズメント 施設	コンシューマ	その他				
売上高									
(1) 外部顧客に 対する売上高	¥280,109	¥63,305	¥83,194	¥65,341	¥23,719	¥515,668	¥ -	¥515,668	
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	33	16,535	126	115	747	17,556	(17,556)	-	
計	280,142	79,840	83,320	65,456	24,466	533,224	(17,556)	515,668	
営業費用	176,211	72,416	77,848	74,266	25,007	425,748	(15,170)	410,578	
営業利益(又は損失)	¥103,931	¥ 7,424	¥ 5,472	¥ (8,810)	¥ (541)	¥107,476	¥ (2,386)	¥105,090	
資産	¥114,064	¥35,191	¥74,989	¥54,493	¥19,627	¥298,364	¥140,627	¥438,991	
減価償却費	2,389	857	11,937	2,121	346	17,650	24	17,674	
資本的支出	2,843	1,227	24,886	2,223	638	31,817	651	32,468	

	単位：千米ドル						計	消去又は全社	連結
	遊技機	アミューズメント 機器	アミューズメント 施設	コンシューマ	その他				
売上高									
(1) 外部顧客に 対する売上高	\$2,608,334	\$589,487	\$774,690	\$608,446	\$220,868	\$4,801,825	-	\$4,801,825	
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	307	153,972	1,173	1,071	6,956	163,479	(163,479)	-	
計	2,608,641	743,459	775,863	609,517	227,824	4,965,304	(163,479)	4,801,825	
営業費用	1,640,851	674,327	724,909	691,554	232,862	3,964,503	(141,261)	3,823,242	
営業利益(又は損失)	\$ 967,790	\$ 69,132	\$ 50,954	\$ (82,037)	\$ (5,038)	\$1,000,801	\$ (22,218)	\$ 978,583	
資産	\$1,062,147	\$327,693	\$698,287	\$507,431	\$182,764	\$2,778,322	\$1,309,498	\$4,087,820	
減価償却費	22,246	7,980	111,156	19,750	3,222	164,354	224	164,578	
資本的支出	26,474	11,426	231,735	20,700	5,940	296,275	6,062	302,337	

(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

##### (1) 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  
遊技機の店舗設計等

##### (2) 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



- |                 |   |
|-----------------|---|
| (3)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                                |
| (4)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 |
| (5)その他          | 商業施設等の企画、設計、監理、施工<br>その他                                  |

3. 費用のうち、消去又は全社の項目に含めた配賦不能営業費用の金額は2005年期は2,182百万円(20,318千米ドル)であります。その主なものは、親会社におけるグループ管理費用であります。
4. 資産のうち、消去又は全社の項目に含めた全社資産の金額は2005年期は144,739百万円(1,347,788千米ドル)であります。その主なものは、親会社等における余資産運用資金(現金及び有価証券)、親会社における資産等であります。

#### B. 所在地別セグメント情報

当連結会計年度(2004年4月1日～2005年3月31日)においては、全セグメントの売上高の合計及び全セグメントの資産の金額の合計額に占める「本邦」の割合がいずれも90%を超えているため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

#### C. 海外売上高

当連結会計年度(2004年4月1日～2005年3月31日)においては、海外売上高が連結売上高の10%未満のため、海外売上高の記載を省略しております。

## 注記 19

### 1株当たり情報

1株当たり情報は下記のとおりです。

	単位：円	単位：米ドル
	2005	2005
1株当たり情報：		
1株当たり純資産額	¥2,067.91	\$19.26
1株当たり当期純利益	410.53	3.82
潜在株式調整後1株当たり当期純利益	400.95	3.73

## 注記 20

### 後発事象

添付されている連結財務諸表において、下記配当金及び役員賞与についての引当は計上されておりませんが、2005年6月24日に開催された株主総会において2005年3月期に係る利益処分として承認されています。

	単位：百万円	単位：千米ドル
支払配当（1株につき60円、普通配当40円及びセガサミーホールディングス株式会社設立記念配当20円）	¥8,428	\$78,480
取締役及び監査役賞与	¥180	\$1,676

## 注記 21

### 訴訟について

当社の子会社であるサミー株式会社の製造販売にかかるパチスロ遊技機につき、特許権等を侵害するものとして現在、下記の訴訟の提起を受けております。

サミー株式会社は、いずれの訴訟においても権利の侵害にはあたらないものと確信し、その旨主張しておりますが、訴訟の推移如何によっては当グループの経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

- (a) アルゼ株式会社からの100億66百万円(93,733千米ドル)の損害賠償請求  
2002年3月19日、東京地方裁判所にて当社に対する74億16百万円(69,056千米ドル)の支払命令がなされ、同日サミー株式会社が控訴。現在、東京高等裁判所にて審理中。
- (b) アルゼ株式会社からの14億30百万円(13,316千米ドル)の損害賠償請求  
2001年3月26日付にて東京地方裁判所に提起され、現在審理中。
- (c) アルゼ株式会社からの51億45百万円(47,909千米ドル)の損害賠償請求  
2002年5月31日付にて東京地方裁判所に提起され、現在審理中。

(d) アビリット株式会社からの114億24百万円(106,379千米ドル)の損害賠償請求

2004年12月9日付にて当該実用新案に関する訴訟はアビリット株式会社の請求放棄により終了。

なお、上記の(a)と(b)は同一の権利をめぐるものでありますが、特許庁より当該特許を無効とする旨の判断がなされ、2002年12月25日付にて無効審判審決書が送付されております。これにつき、アルゼ株式会社は2003年1月27日付にて、審決取消の請求を求めて東京高等裁判所に訴訟を提起しましたが、2005年2月21日付にて、東京高等裁判所はアルゼ株式会社の請求を棄却する判決を言い渡しました。なお、アルゼ株式会社は東京高等裁判所の判決を不服として2005年3月7日付にて最高裁判所に上告を行い現在審理中であります。

また、上記の(c)につきましても、特許庁より当該特許を無効とする旨の判断がなされ、2003年11月17日付にて無効審判審決書が送付されております。これにつき、アルゼ株式会社は2003年12月25日付にて、審決取消の請求を求めて東京高等裁判所に訴訟を提起しましたが、2005年2月15日付にて、東京高等裁判所はアルゼ株式会社の請求を棄却する判決を言い渡しました。なお、アルゼ株式会社は東京高等裁判所の判決を不服として2005年3月1日付にて最高裁判所に上告を行い現在審理中であります。

さらに、上記の(d)につきましても、特許庁より当該実用新案を無効とする旨の判断がなされ、2003年6月5日付にて無効審判審決書が送付されたことを確認しております。これにつき、アビリット株式会社(旧商号：高砂電器産業株式会社)は2003年7月10日付にて、審決取消の請求を東京高等裁判所宛に提出しましたが、2004年10月19日付にて、東京高等裁判所はアビリット株式会社の請求を棄却する判決を言い渡しました。なお、アビリット株式会社は東京高等裁判所の判決を不服として2004年11月5日付にて最高裁判所に上告受理申立てを行いました。2005年3月17日付にて最高裁判所は上告受理の申立てを不受理とする決定を下したことを確認し、当該実用新案の無効が確定しました。

また、当社の子会社である株式会社セガ及びグループ会社の事業に関連して現在、下記の訴訟の提起を受けております。

① 信認義務違反等に基づく損害賠償請求訴訟(米国)

グループ会社であるSEGA GAMEWORKS,L.L.C.の優先株主であるConseco Health Insurance社から、その株主としての権利を尊重せず利益を侵害されたとして、直接の出資を行っているSEGA Enterprises, Inc.( U.S.A.)、及び株式会社セガがSEGA GAMEWORKS,L.L.C.に派遣している取締役3名ほかを被告とする訴額1,000万米ドル以上の損害賠償請求訴訟が、2004年3月12日付にて米国カリフォルニア州上級裁判所に提起されており、現在同裁判所において審理中であります。

② 特許権に基づく損害賠償請求訴訟(米国)

株式会社セガの家庭用ゲームソフト製品GC版「Super Monkey Ball 2」について、当該家庭用ゲームソフトにAmerican Video Graphics社所有の画像技術に関する特許技術が無断で使用されているとして、グループ会社であるSEGA of America, Inc.を含めたゲームソフトパブリッシャー12社を相手とする損害賠償請求訴訟が、2004年8月23日付にて米国テキサス州合衆国地方裁判所に提起され、現在同裁判所において審理中であります。



## 独立監査人の監査報告書

セガサミーホールディングス株式会社  
取締役会 御中

59

当監査法人は、添付のセガサミーホールディングス株式会社及びその連結子会社の、日本円で表示されている2005年3月31日現在の連結貸借対照表及び2005年3月31日をもって終了する連結会計年度の連結損益計算書及び株主持分変動計算書並びにキャッシュフロー計算書について監査を実施した。この連結財務諸表の作成責任は経営者にあり、当監査法人の責任は独立の立場から連結財務諸表に対する意見を表明することにある。

当監査法人は、日本において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して監査を行った。監査の基準は、当監査法人に連結財務諸表に重要な虚偽の表示がないかどうかの合理的な保証を得ることを求めている。監査は、試査を基礎として行われ、経営者が採用した会計方針及びその適用方法並びに経営者によって行われた見積りの評価も含め全体としての連結財務諸表の表示を検討することを含んでいる。当監査法人は、監査の結果として意見表明のための合理的な基礎を得たと判断している。

当監査法人は、上記の連結財務諸表が、日本において一般的に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して、セガサミーホールディングス株式会社及び連結子会社の2005年3月31日現在の財政状態並びに2005年3月31日をもって終了する連結会計年度の経営成績及びキャッシュ・フローの状況を全ての重要な点において適正に表示しているものと認める。

2005年3月31日現在及び同日をもって終了する連結会計年度の連結財務諸表は読者の便宜をはかることを目的に米ドルに換算されている。当監査法人の意見によれば、日本円で表記されている連結財務諸表は注記1に述べている基準にて換算されている。

日本, 東京  
2005年6月24日

## 連結財務諸表(サミー株式会社分)

### 連結貸借対照表(未監査)

サミー株式会社及び連結子会社  
2005年及び2004年3月31日現在

資産	単位：百万円		単位：千米ドル
	2005	2004	2005
流動資産	¥231,632	¥200,082	\$2,156,923
有形固定資産	27,824	22,999	259,093
投資及びその他資産	33,688	76,192	313,698
	¥293,144	¥299,273	\$2,729,714

負債及び資本	単位：百万円		単位：千米ドル
	2005	2004	2005
流動負債	¥ 74,049	¥113,042	\$ 689,533
固定負債	28,111	68,361	261,766
少数株主持分	7,720	4,883	71,887
資本			
資本金	18,222	15,375	169,681
授權株式数-195,649,701株			
発行済株式総数-			
2005年3月31日現在84,658,430株			
2004年3月31日現在87,500,718株			
資本剰余金	21,038	16,364	195,903
利益剰余金	119,502	86,379	1,112,785
その他有価証券評価差額金	24,570	10,352	228,792
為替換算調整勘定	(68)	32	(633)
	183,264	128,502	1,706,528
自己株式	-	(15,515)	-
資本合計	183,264	112,987	1,706,528
	¥293,144	¥299,273	\$2,729,714

### 連結損益計算書(未監査)

サミー株式会社及び連結子会社  
2005年3月期及び2004年3月期

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2005	2004	2005
純売上高	¥327,560	¥251,227	\$3,050,191
売上原価	163,103	123,739	1,518,791
売上総利益	164,457	127,488	1,531,400
販売費及び一般管理費	65,500	55,811	609,927
営業利益	98,957	71,677	921,473
その他収益(費用)	(12,682)	(3,738)	(118,093)
法人税等及び少数株主利益調整前利益	86,275	67,939	803,380
法人税等			
当期分	31,666	42,370	294,869
法人税等調整額	5,379	(6,990)	50,091
	37,045	35,380	344,960
少数株主利益調整前利益	49,230	32,559	458,420
少数株主利益	653	363	6,080
当期純利益	¥ 48,577	¥ 32,196	\$ 452,340

1株当り情報	単位：円		単位：米ドル
	当期純利益	¥578.84	¥424.68
潜在株式調整後当期純利益	568.46	417.97	5.29
年間配当額	830.00	90.00	7.73

## 連結キャッシュフロー計算書(未監査)

サミー株式会社及び連結子会社  
2005年3月期及び2004年3月期

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2005	2004	2005
営業活動によるキャッシュフロー	¥ 62,250	¥ 36,582	\$ 579,663
投資活動によるキャッシュフロー	(16,649)	(57,369)	(155,033)
財務活動によるキャッシュフロー	(42,644)	61,128	(397,095)
現金及び現金同等物に係る換算差額	55	(70)	512
現金及び現金同等物の純増加額	3,012	40,271	28,047
現金及び現金同等物の期首残高	66,838	26,567	622,386
現金及び現金同等物の期末残高	¥ 69,850	¥ 66,838	\$650,433

## 注記 1- セグメント情報

### A. 事業の種類別セグメント情報

当連結会計年度(2004年4月1日~2005年3月31日)

	単位：百万円						
	遊技機	業務用 アミューズメント 機器	家庭用 テレビゲーム	その他	計	消去又は全社	連結
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	¥280,117	¥ 9,459	¥ 6,068	¥31,916	¥327,560	¥ -	¥327,560
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	25	101	357	544	1,027	(1,027)	-
計	280,142	9,560	6,425	32,460	328,587	(1,027)	327,560
営業費用	169,684	10,912	9,099	31,240	220,935	7,668	228,603
営業利益 (又は損失)	110,458	(1,352)	(2,674)	1,220	107,652	(8,695)	98,957

	単位：千米ドル						
	遊技機	業務用 アミューズメント 機器	家庭用 テレビゲーム	その他	計	消去又は全社	連結
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	\$2,608,409	\$ 88,081	\$ 56,504	\$297,197	\$3,050,191	\$ -	\$3,050,191
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	232	940	3,325	5,066	9,563	(9,563)	-
計	2,608,641	89,021	59,829	302,263	3,059,754	(9,563)	3,050,191
営業費用	1,580,072	101,611	84,729	290,902	2,057,314	71,404	2,128,718
営業利益 (又は損失)	1,028,569	(12,590)	(24,900)	11,361	1,002,440	\$(80,967)	921,473

前連結会計年度(2003年4月1日~2004年3月31日)

	単位：百万円						
	遊技機	業務用 アミューズメント 機器	家庭用 テレビゲーム	その他	計	消去又は全社	連結
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	¥226,625	¥7,780	¥ 4,864	¥11,958	¥251,227	¥ -	¥251,227
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	71	3	322	65	461	(461)	-
計	226,696	7,783	5,186	12,023	251,688	(461)	251,227
営業費用	142,098	9,434	10,234	12,474	174,240	5,310	179,550
営業利益 (又は損失)	84,598	(1,651)	(5,048)	(451)	77,448	(5,771)	71,677



## 連結財務諸表(株式会社セガ分)

### 連結貸借対照表(未監査)

株式会社セガ及び連結子会社  
2005年及び2004年3月31日現在

資産	単位：百万円		単位：千米ドル
	2005	2004	2005
流動資産	¥112,551	¥106,156	\$1,048,058
有形固定資産	45,224	40,596	457,687
投資及びその他資産	48,780	42,304	417,665
	¥206,555	¥189,056	\$1,923,410

負債及び資本	単位：百万円		単位：千米ドル
	2005	2004	2005
流動負債	¥ 44,883	¥ 48,455	\$ 417,944
固定負債	29,165	42,101	271,580
少数株主持分	836	537	7,785
資本			
資本金	60,000	127,583	558,711
授權株式数-195,649,701株			
発行済株式総数-			
2005年3月31日現在174,945,700株			
2004年3月31日現在174,945,690株			
資本剰余金	65,944	2,172	614,061
利益剰余金	18,701	15,459	174,141
土地再評価差額金	(6,542)	(6,265)	(60,918)
その他有価証券評価差額金	2,928	1,489	27,265
為替換算調整勘定	(9,360)	(8,826)	(87,159)
	131,671	131,612	1,226,101
自己株式	-	(33,649)	-
資本合計	131,671	97,963	1,226,101
	¥206,555	¥189,056	\$1,923,410

### 連結損益計算書(未監査)

株式会社セガ及び連結子会社  
2005年3月期及び2004年3月期

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2005	2004	2005
純売上高	¥194,947	¥191,258	\$1,815,318
売上原価	146,969	138,687	1,368,554
売上総利益	47,978	52,571	446,764
販売費及び一般管理費	41,637	38,091	387,718
営業利益	6,341	14,480	59,046
その他収益(費用)	(3,184)	(4,138)	(29,648)
法人税等及び少数株主利益調整前利益	3,157	10,342	29,398
法人税等			
当期分	634	2,169	5,904
法人税等調整額	568	(220)	5,289
	1,202	1,949	11,193
少数株主利益調整前利益	1,955	8,393	18,205
少数株主利益	187	(368)	1,742
当期純利益	¥ 1,768	¥ 8,761	\$ 16,463

1株当り情報	単位：円		単位：米ドル
	当期純利益	¥10.7	¥56.0
潜在株式調整後当期純利益	10.6	50.7	0.10
年間配当額	-	-	-

## 連結キャッシュフロー計算書(未監査)

株式会社セガ及び連結子会社  
2005年3月期及び2004年3月期

	単位：百万円		単位：千米ドル
	2005	2004	2005
営業活動によるキャッシュフロー	¥ 17,344	¥ 21,584	\$ 161,505
投資活動によるキャッシュフロー	(22,202)	(9,095)	(206,742)
財務活動によるキャッシュフロー	(22,659)	(41,399)	(210,998)
現金及び現金同等物に係る換算差額	63	(529)	587
現金及び現金同等物の純増加額	(27,454)	(29,439)	(255,648)
現金及び現金同等物の期首残高	71,923	101,362	669,737
現金及び現金同等物の期末残高	¥ 44,469	¥ 71,923	\$ 414,089

## 注記 1- セグメント情報

### A. 事業の種類別セグメント情報

当連結会計年度(2004年4月1日~2005年3月31日)

	単位：百万円					
	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	コンシューマ 事業	計	消去又は全社	連結
売上高						
(1) 外部顧客に対する売上高	¥57,948	¥78,976	¥58,023	¥194,947	¥ -	¥194,947
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	14,981	125	37	15,143	(15,143)	-
計	72,929	79,101	58,060	210,090	(15,143)	194,947
営業費用	62,601	73,457	66,326	202,384	(13,778)	188,606
営業利益(又は損失)	10,328	5,644	(8,266)	7,706	(1,365)	6,341

	単位：千米ドル					
	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	コンシューマ 事業	計	消去又は全社	連結
売上高						
(1) 外部顧客に対する売上高	\$539,603	\$735,413	\$540,302	\$1,815,318	\$ -	\$1,815,318
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	139,501	1,164	344	141,009	(141,009)	-
計	\$679,104	\$736,577	\$540,646	\$1,956,327	\$(141,009)	\$1,815,318
営業費用	582,931	684,021	617,618	1,884,570	(128,298)	1,756,272
営業利益(又は損失)	96,173	52,556	(76,972)	71,757	(12,711)	59,046

前連結会計年度(2003年4月1日~2004年3月31日)

	単位：百万円					
	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	コンシューマ 事業	計	消去又は全社	連結
売上高						
(1) 外部顧客に対する売上高	¥60,366	¥69,860	¥61,032	¥191,258	¥ -	¥191,258
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	14,272	231	89	14,592	(14,592)	-
計	74,638	70,091	61,121	205,850	(14,592)	191,258
営業費用	62,618	63,955	63,946	190,519	(13,741)	176,778
営業利益(又は損失)	12,020	6,136	(2,825)	15,331	(851)	14,480

# セガサミーグループ

(2005年3月31日現在)

## セガサミーホールディングス株式会社

本社 東京都港区東新橋一丁目9番2号 汐留住友ビル  
 設立 2004年10月1日  
 資本金 273億円  
 従業員 68名(連結：5,407名)

### 連結子会社及び関連会社

会社名	資本金	議決権比率*	主要な事業内容
サミー株式会社	18,221百万円	100.0%	パチスロ、パチンコ遊技機開発・製造・販売
株式会社セガ	60,000百万円	100.0%	アミューズメント機器の開発・製造・販売、アミューズメント施設の開発・運営、ゲームソフトウェアの開発・販売
株式会社ロデオ	100百万円	65.0%	パチスロ遊技機開発・製造・販売
秀工電子株式会社	495百万円	99.8%	遊技機周辺機器の開発・製造・販売
株式会社サミーデザイン	40百万円	100.0%	ホール建築の企画・設計・施工
株式会社エスアイエレクトロニクス	244百万円	88.1%	液晶表示用画像システムチップの開発・販売
株式会社セガ・ロジスティクスサービス	200百万円	100.0%	保守サービス・運輸・倉庫業
SEGA Amusements U.S.A., Inc.	0千USドル	100.0%	アミューズメント機器の輸入・製造・販売
SEGA Amusements Europe Ltd.	21,620千Stg ポンド	100.0%	アミューズメント機器の輸入・製造・販売
株式会社サミーネットワークス	2,246百万円	57.8%	携帯電話、インターネット等を通じた音楽関連コンテンツの企画・制作
株式会社セガトイズ	560百万円	63.3%	玩具の開発・製造・販売
株式会社セガ・ミュージック・ネットワークス	400百万円	100.0%	情報端末向けコンテンツサービス等
SEGA of America, Inc.	41,900千USドル	100.0%	ゲームソフトウェアの販売
SEGA Enterprises, Inc. (U.S.A.)	110,000千USドル	100.0%	子会社管理、ゲームソフトウェア開発管理
SEGA Europe Ltd.	302,403千Stg ポンド	100.0%	欧州関係会社群の管理全般、ゲームソフトウェア販売
株式会社日商インターライフ	5,018百万円	51.5%	ディスプレイ、商業施設等の企画・設計・監理及び施工
セガサミーアセット・マネジメント株式会社	100百万円	100.0%	不動産及び債権に関する事前調査・コンサルティング

\* 議決権比率には間接保有を含んでいます。

# On COURSE

TOWARD REALIZING OUR VISION

[WWW.SEGASAMMY.CO.JP](http://WWW.SEGASAMMY.CO.JP)

セガサミーホールディングスのホームページでは、当グループのIR情報やニュースリリースなどの最新情報に加え、グループの事業概要をより深くご理解いただくための各種特集コンテンツをご覧いただけます。また、グループ各社のホームページへのリンクを通じて、最新の製品情報等もご参照いただけますので、ぜひご活用ください。

(メールアドレスのみで登録可能なIRメール配信サービスもございます。)



SEGA-SAMMY  
H O L D I N G S

[WWW.SEGASAMMY.CO.JP](http://WWW.SEGASAMMY.CO.JP)

セガサミーホールディングス株式会社

〒105-0021 東京都港区東新橋一丁目9番2号 汐留住友ビル

Printed in Japan







# SHOOTING FOR THE STARS



セガサミーホールディングス株式会社

Market Data 2005

# THE ENTERTAIN

## マーケット情報

パチンコホール店舗数		単位:軒				
		2000年	2001年	2002年	2003年	2004年
パチンコ機設置店		16,021	15,691	15,255	14,695	13,844
パチスロ機設置店		967	1,110	1,249	1,381	1,773
合計		16,988	16,801	16,504	16,076	15,617

警察庁調べ。パチンコ機、パチスロ機、アレンジボール等併設店はパチンコ機設置店に含む。

パチンコホール数は、店舗の大型化という近年の傾向を受けて中小型店舗の淘汰が続いており、減少傾向にあります。また、ここ数年はパチスロ人気を背景に、パチスロ専門店が増加しています。

パチスロ機及びパチンコ機販売台数・設置台数・市場規模						
		2000年	2001年	2002年	2003年	2004年
パチスロ機	販売台数(台)	1,134,341	1,290,719	1,501,894	1,842,392	1,675,049
	設置台数(台)	1,323,729	1,459,233	1,606,123	1,660,839	1,887,239
	市場規模(百万円)	314,599	351,344	396,566	526,354	524,882
パチンコ機	販売台数(台)	3,368,839	3,230,489	3,174,079	3,686,677	4,012,901
	設置台数(台)	3,431,130	3,326,583	3,252,241	3,227,239	3,077,537
	市場規模(百万円)	568,362	569,129	561,506	672,055	786,413

設置台数は警察庁調べ。販売台数及び市場規模は矢野経済研究所調べ。

パチスロ人気を追い風に、パチスロ機の販売台数・設置台数は増加傾向を示しています。また、パチンコ機市場は、2003年頃より一時的停滞から脱し、2004年7月の風適法施行規則等の改正の施行により、さらに活性化しました。

パチスロ機年間販売台数シェア推移											
順位	2000年		2001年		2002年		2003年		2004年		
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	
1	アルゼ	36.2%	サミー	32.8%	サミー	31.1%	サミー	32.1%	サミー	40.4%	
2	山佐	17.6%	山佐	17.8%	山佐	20.0%	オリンピア	18.5%	オリンピア	16.4%	
3	サミー	13.5%	アルゼ	16.2%	アルゼ	19.7%	アルゼ	13.6%	山佐	9.0%	
4	オリンピア	8.8%	オリンピア	8.5%	オリンピア	11.7%	山佐	11.9%	大都技研	7.9%	
5	ネット	4.4%	パイオニア	5.0%	パイオニア	3.7%	大都技研	4.9%	アルゼ	4.6%	

矢野経済研究所調べ。

パチンコ機年間販売台数シェア推移											
順位	2000年		2001年		2002年		2003年		2004年		
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	
1	SANKYO	18.3%	三洋物産	18.9%	三洋物産	16.4%	三洋物産	25.2%	三洋物産	22.9%	
2	三洋物産	15.1%	SANKYO	17.2%	SANKYO	14.8%	SANKYO	16.4%	SANKYO	21.2%	
3	平和	11.5%	平和	10.8%	平和	10.0%	大一商会	9.5%	平和	8.7%	
4	大一商会	7.4%	大一商会	10.3%	京楽産業	8.1%	平和	7.1%	大一商会	7.7%	
5	ソフィア	5.9%	京楽産業	7.6%	大一商会	7.9%	サミー	6.7%	ニューギン	6.9%	
	サミー	3.0%	サミー	2.8%	サミー	2.6%			サミー	5.8%	

矢野経済研究所調べ。

# COMMENT GALAXY

アミューズメント関連市場規模		単位:百万円		
	2001年	2002年	2003年	
アミューズメント機器売上高	140,802	154,528	177,889	
アミューズメント施設オペレーション売上高	590,294	605,521	637,744	

JAMMA, AOU, NSA調べ。2004年は調査機関より未開示

業務用アミューズメント機器市場は、新規大型店の出店などにより持ち直しの気配が見られます。子供向けカードゲームや、ネットワーク・ゲームなどが市場で人気を集めているのが近年の傾向です。施設オペレーションについては、堅調に推移しています。

国内家庭用テレビゲーム市場規模		単位:百万円		
	2001年	2002年	2003年	
ハードウェア売上高	998,144	790,767	631,481	
ソフトウェア売上高	504,233	475,875	437,975	

JAMMA, AOU, NSA調べ。2004年は調査機関より未開示

国内家庭用テレビゲームソフト市場は、大型タイトルのシリーズもの以外では大ヒットといえるものがなく、厳しい環境が続いています。ハードウェアは、現行世代の普及が一巡し、停滞傾向を示していますが、次世代のハードウェアが今冬にも登場することが予想されており、市場の活性化が期待されています。

携帯電話向けコンテンツ市場規模		単位:億円				
	2000年(推計)	2001年(推計)	2002年(推計)	2003年(推計)	2004年(推計)	2005年(予測)
携帯電話向けコンテンツ	448	1,196	1,758	2,057	2,330	2,665
映像系コンテンツ	65	171	266	274	314	341
音楽系コンテンツ	134	503	664	897	1,099	1,399
ゲーム系コンテンツ	26	107	307	344	354	360
文字情報系コンテンツ	223	415	521	542	563	565

「デジタルコンテンツ白書2005」引用

日本の携帯電話向けコンテンツ市場は、着信メロディや待受画面、ゲームなどのダウンロードサービスなどを中心に急成長を続けています。携帯電話は通話機能だけではなく携帯情報端末としての進化を続けており、今後も高い成長が期待される市場といえます。

映像コンテンツ		単位:億円				
	2000年(推計)	2001年(推計)	2002年(推計)	2003年(推計)	2004年(推計)	2005年(予測)
パッケージ映像コンテンツ	2,141	3,007	3,420	4,695	6,401	7,492
ネットワーク映像コンテンツ	0	10	39	147	173	194

「デジタルコンテンツ白書2005」引用

パッケージ映像コンテンツは、DVDプレイヤーの急速な普及により、ネットワーク映像コンテンツは、ブロードバンドの普及により、ともに市場が急拡大しています。

音楽コンテンツ		単位:億円				
	2000年(推計)	2001年(推計)	2002年(推計)	2003年(推計)	2004年(推計)	2005年(予測)
パッケージ音楽コンテンツ	6,174	5,933	5,808	5,169	5,078	4,930
ネットワーク音楽コンテンツ	351	375	394	401	382	410

「デジタルコンテンツ白書2005」引用

パッケージ音楽コンテンツは、需要構造の変化を受けて市場が縮小傾向にあります。その一方、ネットワーク音楽コンテンツについては、配信タイトル数の増加や、インフラの整備が進んだこともあり、市場は拡大傾向にあります。海外同様に日本でも飛躍的な成長が予想されている分野です。

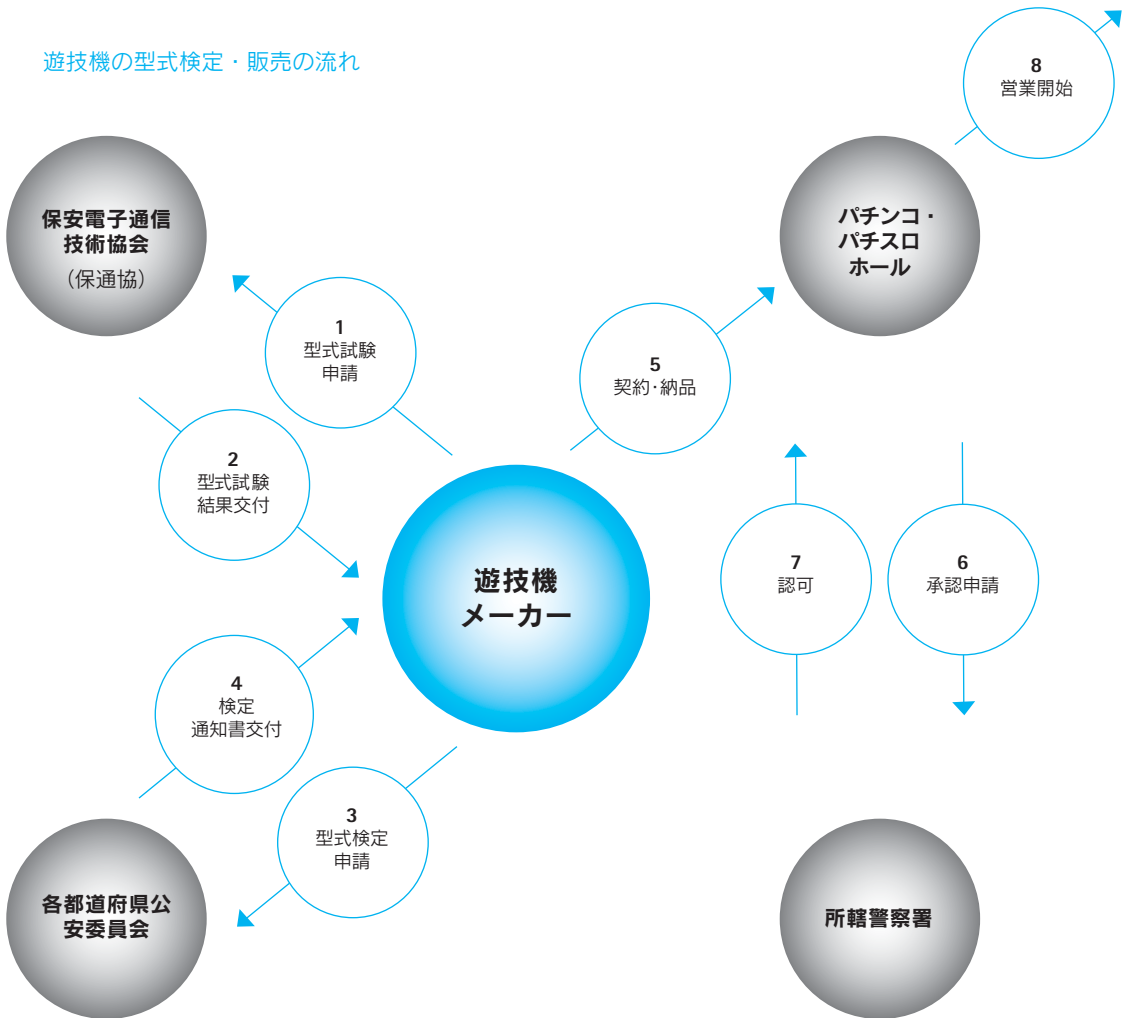
# 規則改正の概要

2004年7月1日、「風適法施行規則等の改正」が施行（以下規則改正）されたことで、遊技機市場は大きな転機を迎えました。ここでは、この規則改正の概要をご説明します。

## 規則改正とは

新機種の販売を行う遊技機メーカーは、従来どおりまず国家公安委員会指定の認定試験機関である保安電子通信技術協会（以下保通協）の型式試験で適合認定を受け、次に各都道府県の公安委員会の型式検定で適合認定を取得する必要があります。

## 遊技機の型式検定・販売の流れ



このように新機種を市場で販売する際に、メーカー側に義務づけられている保通協による型式試験や、各都道府県による型式検定のルール変更が今回の規則改正です。規則改正の趣旨は大きく以下の二つに分けられます。

- 行き過ぎた射幸性の抑制
- 不正の撲滅

不正の撲滅については、パチスロ機・パチンコ機ともに構造面での改良・改善が求められました。その一方、「射幸性の抑制」という遊技性の面では、細目が異なることから、パチスロ機とパチンコ機とでは規則改正によるインパクトは異なっています。



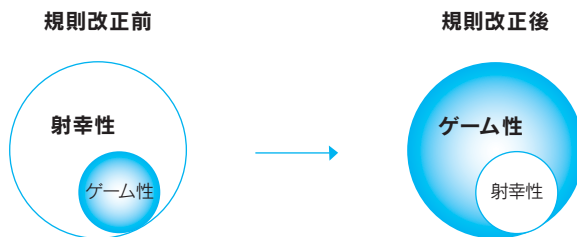
## 異なる規則改正のインパクト

### パチスロ機

規則改正のポイント

- 試験の細分化・厳格化
- 著しく射幸性を煽る恐れのある機能の制限
- ゲーム性重視に

規則改正前は、プレイヤーの支持を得るための要素として出玉が重視されていました。今回の規則改正では、出玉に上限を設けるなど射幸性が抑制されたため、パチスロの遊技性は射幸性からゲーム性へと移行していくと思われれます。言い換えれば、一部のマニアだけではなく幅広いプレイヤーが楽しめるゲームへとパチスロが姿を変えていく可能性があるとも言えます。

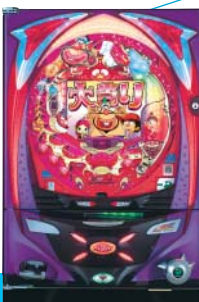


### パチンコ機

規則改正のポイント

- 試験の細分化・厳格化
- 一種、二種、三種の種別撤廃
- 斬新な機種の開発が可能に

パチンコ機における最大の目玉は、種別の撤廃といえます。一種、二種、三種の垣根が取り払われ、それぞれの種別が有する機能を融合した機種が開発が可能になることから、これまでにない遊技性を持つパチンコ機の登場が予想されます。



© タツノコプロ  
© BANPRESTO  
© Sammy

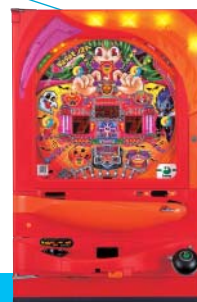
#### 第一種

デジパチと呼ばれるタイプ。現在、市場で設置されているパチンコ機のほとんどがこの第一種のパチンコ機。液晶画面などで表示されるメインデジタルで数字・絵柄がそろって大当たりとなるタイプが主流。



#### 第二種

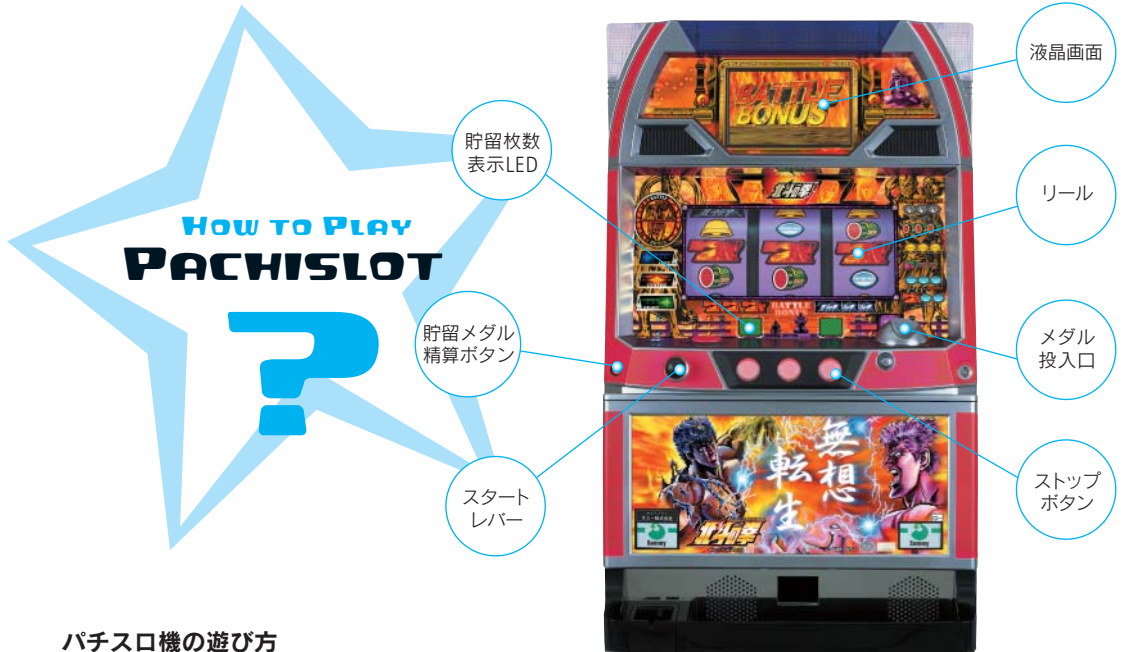
ハネモノと呼ばれるタイプ。比較的射幸性が低く、少ない資金で長時間遊べる機種が多く、ライトユーザーに人気がある。パチンコ玉がスタートチャッカーに入ると羽根が開き、そこに偶然玉が入り、大当たりゾーンに玉が入ると大当たりというアナログのパチンコ機。



#### 第三種

権利物と呼ばれるタイプ。第一種と同様にデジタルで絵柄を揃えた後に、大当たりゾーンに玉を入れて大当たりを発生させるタイプ。中には大当たりが連続する回数を事前に定めている機種もある。市場に供給されるタイトル数も少なく、設置台数に占める割合は低い。

## パチスロ機・パチンコ機の遊び方



### パチスロ機の遊び方

1. パチンコホールで料金を支払い、メダルを借りる。
2. メダル投入口にメダルを入れる。
3. メダル投入後、スタートレバーを押すと左・中・右の3リールが回転し始める。
4. ストップボタンを押して各リールを止める。
5. 特定の図柄が有効ライン上にそろると、メダルの払い出しが行われる。
6. 大当たり等により獲得したメダルは、その枚数によってさまざまな景品と交換することができる。

パチスロ機「北斗の拳」  
© 武論尊・原哲夫 © Sammy



### パチスロ機の遊び方

(現在主流の第一種の場合)

1. パチンコホールで料金を支払い、パチンコ玉を借りる。
2. パチンコ玉を上受け皿に投入する。
3. スタートハンドルを回し、パチンコ玉を盤面上に発射する。
4. スタートチャッカーにパチンコ玉が入ると、メインデジタルが回転し始める。
5. メインデジタル上に特定の図柄がそろると大当たりとなり、大入賞口が開く。
6. 大当たり等により獲得したパチンコ玉は、その数量によってさまざまな景品と交換することができる。

パチンコ機「CRハクション大魔王 2」  
© タツノコプロ © BANPRESTO © Sammy

## 「甲虫王者ムシキング」のビジネスモデル

「甲虫王者ムシキング」は、2003年1月に稼動を開始して以来、小学生男児を中心に人気を集め、2005年3月末現在の設置台数は9000台、累計カード販売枚数は1億5000万枚を突破するなど、カードゲームにおける新市場を確立しました。このビジネスモデルは小学生女児向けに開発されたゲーム機「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」にも引き継がれ、設置を急速に伸ばしています。セガはこうした第二・第三の製品展開を行うとともに、国内のみならず海外に向けても事業を展開していきます。

### 「甲虫王者ムシキング」ビジネスモデルの特徴

- オペレーターへの筐体供給には無償レンタル方式を採用し、カード売上の一部がロイヤルティ収入として分配される。省スペースであるため店舗スペースの有効活用が可能となることから、アミューズメント施設はもとより、ショッピングセンターや小規模店舗など潜在的な市場は極めて大きい。
- 1プレイ100円で、必ず1枚カードが入手できるという、アミューズメント機器ならではの特性で、家庭用テレビゲームとの棲み分けを実現している。
- 100種類以上あるカード収集の楽しみに加えて、さまざまなカードの組み合わせにより甲虫の体力や攻撃力などを自在にカスタマイズでき、またそれらに対戦させるというバトル要素がプレイヤーの支持を得て、持続的な人気となっている。
- 世界中に実在する本物の甲虫を題材にしているため、一般のお子様向けキャラクターのような一過性の人気にとどまらず、継続した人気の獲得、さらには世界市場への拡大展開の可能性がある。



「オシャレ魔女ラブandベリー」  
© SEGA, 2004



「ムシカード」



「わざカード」



© SEGA, 2003

### 「甲虫王者ムシキング」の遊び方

1. 100円玉硬貨を入れる
2. 「ムシカード」、「わざカード」がランダムに1枚払い出される。
3. 「ひとりであそぶ」(CPU)もしくは「ともだちとたたかう」(対人対戦)の選択を行なう。
4. 「ムシカード」1枚と「わざカード」3枚までをスキャンする。  
(カードをスキャンしなければ、カブトムシが登場する)
5. じゃんけんで勝ったプレイヤーが相手プレイヤーの「ムシ」に攻撃する。
6. 先に相手の「ムシ」の体力をなくしたプレイヤーが勝ちとなる。