

# FunBiz

Vol.2

第2期中間事業報告書

(2005年4月1日～2005年9月30日)

セガサミーは、これから  
ますます面白い。



今期より各事業分野で本格攻勢を  
開始したセガサミーグループ。  
世界 No.1 総合エンタテインメント企業に  
向けて、さらなる成長を  
果たしていきます。



# 株主の皆様へ

セガサミーホールディングス株式会社  
代表取締役会長兼社長  
里見 治



セガサミーホールディングス株式会社の第2期中間期の業績をご報告するにあたり、ここに謹んでご挨拶申し上げます。株主の皆様への平素のご支援に対し、厚く御礼申し上げます。

セガサミーグループは、2004年10月の経営統合から半年をかけて、本格飛躍に向けた準備を進めてきました。そして、一連の取り組みにより基盤を固めた当グループは、2006年3月期よりいよいよ各事業分野で本格攻勢を開始しました。

当中間期の連結売上高は、すべての事業セグメントが順調に推移した結果、期初計画を上回る2,485億円となりました。また利益面では、パチスロ遊技機事業において、利益率の高いサミーブランドパチスロ機の売上高構成比率が高まったことや、パチンコ遊技機事業において販売台数が増加する中で、サミー直販の比率が向上したことによる販管費の減少、さらにはアミューズメント機器事業における、高付加価値製品群の売上伸長などにより、経常利益494億円、中間純利益249億円と、いずれも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。

現在、生き残りをかけた合従連衡が進むエンタテインメント業界において、当グループは、他に先駆けて経営資源の融合を完了するとともに、バランスの取れた事業ポートフォリオ、キャッシュを生

み出す確固たる仕組みといった、他にはない優位性を確立しています。それらの優位性を最大限に生かしつつ、強化すべき事業については事業提携やM&A等を通じて強化していく一方、競争力のある事業については、圧倒的なプレゼンスの確立に向けてさらに強化していくことで、総合エンタテインメント企業としての強固な地位確立を目指していきます。また、売上、利益の追求だけでなく、企業の社会的責任を全うし、社会に貢献できる企業になることも重要な経営課題と認識し、企業統治体制の強化に向けて継続的に取り組んでいきます。

セガサミーホールディングスは、投資家の皆様に、より投資しやすい環境をご提供し、流動性向上と投資家層の拡大を図るために、2005年11月18日付で普通株式1株を2株に分割しました。加えて、当期業績の順調な進捗に鑑み、2006年3月期(第2期)の期末配当につきまして、株式分割前の基準で換算した場合、1株につき10円、期初の予想と比較すると1株につき年間30円の増配となる配当予想修正も併せて発表しました。今後とも利益に応じた積極的な利益還元で、ご期待にお応えしていきます。

株主の皆様には、ビジョンの実現に向けて飛躍を続けるセガサミーグループに、引き続きご支援を賜りますようお願い申し上げます。

2005年12月

# セガサミーは これからますます 面白い

セガサミーグループは、2004年10月1日の経営統合以来、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3月期の事業再編でそれらの取り組みはひと区切りを迎え、2006年3月期から、いよいよすべての事業において本格的な飛躍のステージへと移行しました。ここでは、当グループの事業展開力がどのように強化されたのか、そしてエンタテインメントをどのように面白くしていこうとしているのかをご説明します。

## 統合後に取り組んだ施策

### 事業再編・組織改革

- ① 各グループ企業の事業分野別の再編による、効率的な事業運営体制づくり
  - 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
  - グループ会社間のシナジー創出を目的に、サミーおよびセガの一部の子会社・関連会社を持株会社に集約、直接子会社化
- ② 経営資源の選択と集中
  - サミーおよびセガの海外ゲームソフト開発子会社の売却
  - ゲームソフトの開発力強化(海外において有力タイトルや開発力、確固たる実績を有するThe Creative Assembly Ltd.の子会社化)
  - 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(ホールコンピュータおよび景品POSシステム関連事業を手掛ける株式会社H・Iシステムの子会社化)
- ③ 経営効率化に向けた組織改革
  - セガにおける機構改革および部門間の連携強化
  - 人材の適材適所への再配置

### 長期安定的な成長基盤の整備

- ① コーポレート・ガバナンスおよびコンプライアンス体制の強化
  - アドバイザリーコミティの設置
- ② グループのキャッシュ・フロー・マネジメント強化
  - 金融子会社セガサミーアセット・マネジメント株式会社の設立

## 統合後の施策により 強化された成長基盤

- 組織力
- 開発力
- 商品力
- 国内外での展開力
- 財務基盤

## これからますます面白い遊技機事業

2004年7月施行の風適法施行規則等の改正は、射幸性の抑制をもたらす一方で、これまでにないさまざまな遊技性・スペックを有する機種の開発を可能にしました。そのような環境の中、遊技機メーカーの優勝劣敗を左右するのは発想力と開発力です。サミーは「新しいものはいつもサミーから」を開発理念に、絶えず斬新な機能・ゲーム性を有する機種を市場に送り出してきました。市場に「パチンコ機でもサミー」を強烈に印象づけたパチンコ機「CR 猛獣王」や「CR 北斗の拳」、そして、業界史上最多の販売台数を記録し、

パチスロ機市場にその名を刻んだパチスロ機「北斗の拳」など……サミーの開発理念を具現化した例は枚挙にいとまがありません。規則改正は、サミーがそのような本領を発揮するまたとない機会です。また、サミーの製品力をバックアップする強力なパートナーであるセガの存在も見逃せません。セガの画像表現技術や優良コンテンツとサミーの発想力・開発力による最強のタッグで、遊技機市場をますます面白く変えていきます。

## サミーの卓越した開発力・発想力



パチスロ機「アラジン2  
エボリューション」  
© Sammy



パチスロ機「北斗の拳」  
© 武論尊・原哲夫 / NSP 1983  
© Sammy



パチンコ機「CR 北斗の拳」  
© 武論尊・原哲夫 / NSP 1983  
© Sammy



セガの画像表現技術・優良コンテンツ



多様な遊技性を有する機種の開発を可能にした規則改正



かつてない  
パチスロ機・パチンコ機を  
市場へ提供

## これからますます面白いアミューズメント関連事業

経営統合により、アミューズメント機器事業では、セガが高いライセンスを確立していたハイエンド製品群と、サミーが存在感を発揮していた子供達を対象とする「キッズゲーム」というカテゴリーの製品群の組み合わせにより、大人から子供、ヘビーユーザーからライトユーザーまでを取り込むことができる製品のフルラインナップ化が実現可能となりました。また、セガサミーグループが生み出す潤沢なキャッシュは、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おける事業展開の可能性を飛躍的に高めました。

そして統合後は、両事業のセガへの集約化を進める一方で、両事業の相互連携強化を柱とした抜本的な機構改革を実施しました。セガサミーグループは、グループビジョンが示すとおり、

「世界中の人々へのエンタテインメントの提供」を目指していますが、各市場のニーズは、まさしく多種多様。両事業の密接な連携により、それら多様なニーズに高い精度で応えていくことが、この機構改革の最大のねらいです。

ネットワーク対応型のアミューズメント機器は、私たちの「遊び方」の概念を大きく変えていくかもしれません。また、セガが新市場の創造に成功した「キッズカードゲーム」は、新たな市場をさらに生み出していく可能性があります。今後、ますます面白くなっていくそれらの市場で、セガサミーグループは一歩抜きん出た「面白さ」を提供していきます。

### step ① 経営統合により実現

国内のすべてのユーザーが楽しむことができる製品ラインナップの整備

潤沢なキャッシュによる事業展開力の強化

### step ② 経営統合後の取り組みにより実現

アミューズメント機器事業

アミューズメント施設事業



リアルタイムカードバトルゲーム「三国志大戦」  
© SEGA, 2005



東京ジョイポリス

機構改革による連携強化

世界中のあらゆる  
プレイヤーのニーズを満たす  
アミューズメント機器の開発

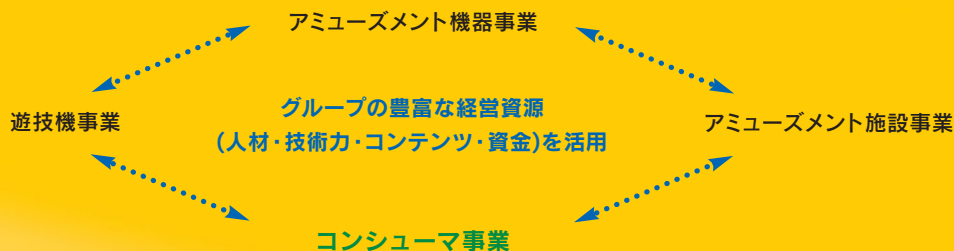
## これからますます面白いコンシューマ事業

家庭用ゲームソフトの分野は、次世代ゲーム機の登場を控え、俄然注目を集めています。次世代ゲーム機は、画像処理技術の飛躍的な向上はもとより、これまでの家庭用ゲームの概念を覆すほどの革命をもたらすといわれている一方、ゲームソフトの開発会社にとっては開発に膨大な費用負担が求められることから、開発競争は資金力のある企業に絞り込まれつつあります。もちろん、セガサミーグループの潤沢な資金を後ろ盾とするセガは、そのうちの1社です。事実、今年5月に開催されたE3(世界最大のゲーム見本市)や9月に開催された「東京ゲームショー2005」では、次世代ゲーム機に対応したハイレベルなグラフィック技術で、多くの来場者を魅了することができました。次世代ゲーム機の登場は、進化したセガをお見せする格好の舞台となるでしょう。

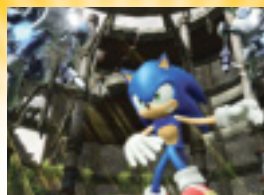
また、セガは2005年9月22日、コンピュータ・グラフィックス(CG)開発の専門部門の設立を発表しました。幅広いエンタ

テインメント領域において事業展開するセガサミーグループでは、多岐にわたる分野でCGの需要が発生しています。今後、同部門を中心にCGの内部開発を推進し、ノウハウの蓄積、次世代ゲーム機向けソフトの開発強化およびグループのCG開発需要の増加に対応した開発体制の整備を図る方針です。また、CGコンテンツの映像ビジネスへの展開やグループ外からのCG開発業務受託等、新しい収益体制の構築も目指していきます。

進化を遂げているのは家庭用ゲームソフトの事業分野だけではありません。オンラインゲームや子会社であるサミーネットワークスが提供するモバイル端末向けゲーム、そして子会社セガトイズが担当するトイなどコンシューマ事業全体が、グループの豊富な経営資源を有効活用することで、新しいエンタテインメントを次々と生み出そうとしています。今までにない当グループの「面白さ」をぜひご体感ください。



### 家庭用ゲームソフト

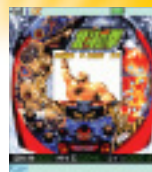


「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」  
© SEGA

### オンラインゲーム・モバイル端末向けゲーム



「RF online」  
© 1999-2005 CCR INC, ALL RIGHTS RESERVED. Published by SEGA



「CR 北斗の拳」  
© 武論尊・原哲夫 / NSP 1983  
© Sammy

### トイ



© ムシキングプロジェクト・テレビ東京

**次世代コンソール向けのゲームソフト  
開発で開発力をいかに発揮**

**成長市場における展開力の強化と  
新市場、新規ビジネスの創出**

**グループ内の優良コンテンツの  
有効活用による「成功の連鎖」の実現**

# セガサミー TOPICS

## セガ、E3に12タイトルを出展し、数々の賞を受賞

2005年5月、米国ロサンゼルスで世界最大規模のゲーム見本市E3 (Electronic Entertainment Expo)が開催されました。セガは、2005年から2006年にかけて北米や欧州で発売を予定しているタイトルを中心に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、次世代ゲーム機向けのゲームソフトとして出展したタイトルでは、飛躍的に向上した次世代ゲーム機の性能を最大限に引き出す、セガの高い技術力を随所でアピールすることができました。次世代ゲーム機の登場は、セガが技術優位性を発揮する絶好の機会になると当グループは考えています。



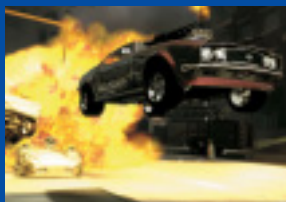
「アラジンのランプの魂」上演  
© Sammy

## 世界最高峰のエンタテインメント 「サミー30周年記念ALADDIN ワールドプレミア」開催

サミーは、創立30周年とフラッグシップ機種である「ALADDIN」の新機種発売を記念し、「ALADDIN ワールドプレミア」を横浜アリーナで開催しました。業界史上最

高の15,000人超のお客様にご来場いただいたこのイベントでは、業界で初めて千人規模の一般ユーザーをご招待したことで大きな反響を呼びました。

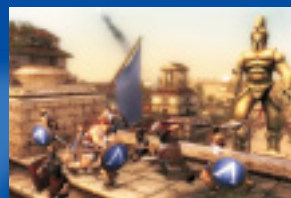
当日は多くのイベントを開催しましたが、中でもシルビア・ハッセをはじめ、グラミー賞からラスベガスの話題のショーまでを演出・制作した世界トップクラスのプロデューサーチームが企画・制作を担当し、世界各国から豪華キャストを集めた一日限りのショー「アラジンのランプの魂」は、サミーのパチスロシリーズ「ALADDIN」の神秘的かつミステリアスな世界観に息を吹き込む演出で、多くの来場者を魅了しました。また、最新パチスロ機「アラジン2 エボリューション」の発表も併せて行われ、さらに高次元へと進化した「ALADDIN」を多くのプレイヤーに体感していただきました。そのほかにも、家庭用ゲームソフトや携帯アプリ、オリジナルグッズといった関連製品でお楽しみいただくなど、セガサミーグループの総力を結集し、「ALADDIN」の世界を満喫していただきました。



Full Auto (Xbox 360)  
© SEGA, 2005



シャドウ・サ・ヘッジホッグ  
© SEGA, 2005



Spartan: Total Warrior (PS2, Xbox, GC)  
© SEGA, 2005



行列のできた入場受付  
© Sammy



大盛況の「アラジン2 エボリューション」試打ブース  
© Sammy



来場者でにぎわうイベント会場  
© Sammy



### 社会人野球部「セガサミー野球部」創設

セガサミーホールディングスは、社会人野球部「セガサミー野球部」の創設を決定しました。監督には、社会人野球やプロ野球の選手として、また現役引退後もスポーツジャーナリストとして幅広く活躍されている青島健太氏を招聘し、2006年から都市対抗野球や日本選手権といった日本野球連盟主催の各大会への出場を目指して活動を開始します。当グループでは、そのほかにも、実業団チームとして女子陸上部、スノーボード部が活動中であり、中でも女子陸上部は、チームとして駅伝初参加にもかかわらず、12月18日に開催される第25回全日本実業団対抗女子駅伝競走大会の出場権を獲得しました。また、男子ゴルフトーナメントを主催するなど、総合エンタテインメント企業グループとして、人びとに夢・感動を与えるスポーツを積極的に応援しています。



### 株式分割(無償交付)を実施

セガサミーホールディングスは、2005年8月31日開催の取締役会において、同年9月30日を割当基準日とする株式の分割(無償交付)を決議し、同年11月18日付で実施しました。今回の株式分割は、普通株式1株を2株に分割するものであり、投資家の皆様に、より投資しやすい環境をご提供することで、流動性向上と投資家層の拡大を図っていくことを目的としています。また、当期業績の順調な進捗に鑑み、2006年3月期(第2期)の期末配当につきまして、株式分割前の基準で換算した場合1株につき10円、期初の予想と比較すると1株につき年間30円の増配となる配当予想修正も併せて発表しました。今後とも利益に応じた積極的な利益還元で、ご期待にお応えしていきます。

単元未満株の買増と買取の手続きにつきましては、P18とP19にてご案内しています。どうぞご参照ください。

### トムス・エンタテインメントを連結子会社化

当社は、2005年10月7日までの株式取得により、株式会社トムス・エンタテインメント(名証2部:3585)の過半数の株式を取得し、同社を子会社化しました。

トムス・エンタテインメントは、主にアニメーション映画の企画・制作・販売を手掛けており、当社グループとの取引としては、2003年4月からテレビ東京系列にて放送されましたアニメ「ソニックX」、現在、テレビ東京系列にて放送中のアニメ「甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～」、今冬公開予定の映画「劇場版 甲虫王者ムシキング～グレイテストチャンピオンへの道～」などの制作を担当しています。映像事業で得た強力なコンテンツのグループ既存ビジネスへの活用や、既存事業から派生したコンテンツの映像化などにより、事業間シナジーを創出しつつ世界市場における展開を強化していくことが同社子会社化の目的です。



© SEGA

in focus

## セガサミーグループの成長を加速する事業間シナジー



小学生男児を中心に、爆発的ヒットとなっているキッズカードゲーム「甲虫王者ムシキング」。デビューから約3年を経過した現在でも、その勢いは衰えを知りません。ここでは、その成功の秘密と、「ムシキング」の成功を例に、セガサミーグループが実現している事業間シナジーをご紹介します。

## 甲虫王者ムシキング

何が「ムシキング」の成功をもたらしたのか？

### 昆虫という実在するテーマがカギ

それまでの一般的な業務用ゲーム機のメインキャラクターは、架空のキャラクターが中心でした。それに対して、「甲虫王者ムシキング」では、自然界に実在する昆虫をそのままメインテーマに使用しました。昆虫が子供達の興味を惹くことは万国共通であることから、これが幅広いファンに受け入れられる大きなポイントとなりました。また、ゲームに教育的要素が含まれるため、ご両親が安心して遊ばせることができ、また一緒に楽しむことができることなども、ヒットの要因となっています。

### カードと「ムシ」の組み合わせが人気に拍車

「甲虫王者ムシキング」は、1プレイ100円で1枚カードが入手できます。通算800種類以上あるそれらのカード収集の楽しみに加えて、カードをうまく組み合わせることで、ムシを強化できるという、ゲームとしての戦略性と奥深さは、継続的人気を獲得しました。また、だれもが知っているじゃんけんをゲームの基本ルールにしたことも、子供から大人までどの年代の方も簡単に楽しむことができることにつながり、ファンの裾野拡大に貢献しています。



「甲虫王者ムシキング」  
© SEGA, 2003

## 「ムシキング」の世界を拡げるセガサミーグループ



「古代王者 恐竜キング」  
© SEGA, 2005

「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」  
© SEGA, 2004

### 水平展開により新市場を開拓

セガサミーグループは、グループ内の人材、知的財産、技術、資金、コンテンツ、情報といった経営資源を有効活用することでシナジー効果を創出し、すべての事業における相乗的な成長を図っています。その一環として、「甲虫王者ムシキング」のビジネスモデルを水平展開した「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」は、それまでは難しいとされてきた女兒の取り込みに成功し、設置台数を着実に伸ばしています。また、2005年9月中旬より全国のセガ運営の8施設を皮切りに、キッズ向け業務用ゲーム機「古代王者 恐竜キング」の設置も開始し、ファミリー対象のアミューズメント施設を中心に展開しています。セガは、「古代王者 恐竜キング」を通じてお子様の自然科学に対する興味喚起を促すとともに、ご家族のコミュニケーションの一助となることを目指しています。今後もこのような水平展開を進め、新たな分野の開拓を進めていきます。

### 「成功の連鎖」に向けた多面的展開

玩具事業では、関連グッズやおもちゃへ展開し、売上拡大に結びつけています。また、コンシューマ事業では、同コンテンツを利用した携帯ゲーム機向けのソフトを発売しました。2005年4月からは、テレビ東京系で当グループのトムス・エンタテインメント\*が制作するアニメ「甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～」の放送が開始されるなど、「成功の連鎖」に向けた多面的展開を、さらに幅広いエンタテインメント領域へと拡げています。

※ 株式会社トムス・エンタテインメントは、2005年10月7日までの株式取得により、当社が所有する同社株式の議決権比率（間接所有を含む）が過半数を超え、当社の新規連結子会社となりました。

### 世界の市場へはばたく「ムシキング」

さまざまな事業領域へ展開を進める背景には、子供向けキッズカードゲームのビジネスをさらに強化・拡大していきたいというセガサミーグループの考えがあります。定期的なバージョンアップや、各種キャンペーンの実施、ゲーム大会などのイベント開催などもその一環です。

現在、「ムシキング」の人気は、アジアを中心に世界へと広がりをを見せています。「世界中のすべての人びとへ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」ことを目指している当グループは、このビジネスモデルをその実現に向けた大きな足掛かりにしていきたいと考えています。



ムシキンググッズ  
© SEGA, 2003

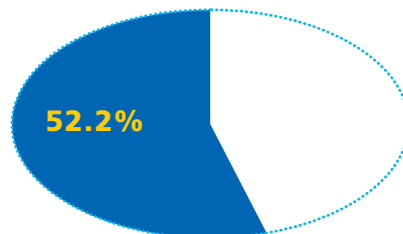
テレビアニメ  
「甲虫王者ムシキング～森の民の伝説～」  
© ムシキングプロジェクト・テレビ東京

## 営業概況

売上高構成比率

# 営業概況

## 遊技機事業



遊技機業界におきましては、遊技機業界の転換点となった「風適法施行規則等の改正」から約1年が経過し、これを受けて各遊技機メーカーの新要件機の開発が引き続き活発化しました。

パチスロ遊技機事業におきましては、ロテオブランドとして前期より販売開始した「鬼武者 3」が当上半期においても順調に販売台数を伸ばし、51千台（前期からの累計120千台）を販売したほか、株式会社三洋物産のパチンコ「海物語」シリーズをモチーフにサミー株式会社が開発・製造を手掛けた「パチスロ海物語」（販売元：株式会社三洋販売）を63千台、1998年に発表し大ヒットとなった「ウルトラマン倶楽部 3」の後継機である「ウルトラマン倶楽部 ST」を57千台販売するなど、パチスロ遊技機全体で255千台を販売しました。

一方、パチンコ遊技機事業では、前期においてパチスロ遊技機業界史上最大のヒットとなったパチスロ遊技機「北斗の拳」のゲーム性を最大限に継承した「CR 北斗の拳」が、サミー株式会社歴代第1位の販売台数となる178千台を販売し前評判どおりの実績を残すなど、パチンコ遊技機全体で223千台を販売し、グループ業績に大きく寄与しました。



パチスロ機「ウルトラマン倶楽部 ST」  
© 円谷プロ © Sammy

また、玉貸機・メダル貸機等の遊技機周辺機器事業やホール店舗設計事業において、営業拠点の拡充等による営業力強化や、ホールコンピュータおよび景品 POS システム関連事業を手掛ける株式会社 H・I システムの子会社化による新製品開発力強化など、事業基盤づくりに引き続き注力しました。

以上の結果、売上高は1,298億49百万円、営業利益は464億8百万円となりました。

### パチスロ遊技機の主要販売機種名および販売台数

機種名	販売台数
パチスロ海物語	63千台
ウルトラマン倶楽部 ST	57千台
鬼武者 3	51千台
ユニット供給	75千台
その他	7千台
合計	255千台

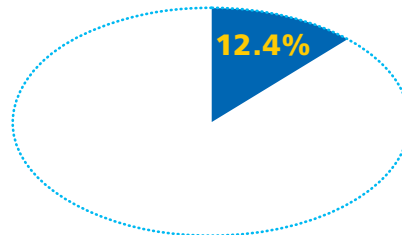
### パチンコ遊技機の主要販売機種名および販売台数

機種名	販売台数
CR 北斗の拳シリーズ	178千台
CR チョロQ シリーズ	29千台
CR あずみシリーズ	9千台
CR プレミアムダイナマイトシリーズ	6千台
合計	223千台

売上高構成比率

# 営業概況

## アミューズメント機器事業



「UFO キャッチャー 7」  
© SEGA Corporation

アミューズメント機器業界におきましては、カードシステムを採用した大型のビデオゲーム機が増加し、またインフラの高度化にともないネットワーク対応のゲーム機がさらに充実したほか、プライズゲーム機などのファミリーを意識したゲーム機も定着しています。

アミューズメント機器事業におきましては、国内において「UFO キャッチャー」をはじめとするプライズ機の販売が一巡したものの、前期に投入したネットワーク対応トレーディングカードゲームの「三国志大戦」が引き続き好評を博したほか、「スターホース」シリーズの最新作としてあらゆる要素で大幅にパワーアップした「スターホース 2 ニュージェネレーション」(2005年度グッドデザイン賞受賞)など、高付加価値製品の販売が好調となるなど堅調に推移し、売上高は308億35百万円、営業利益は45億12百万円となりました。

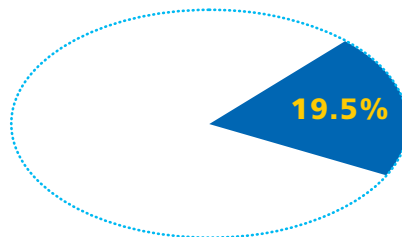


「スターホース 2 ニュージェネレーション」  
© SEGA Corporation, 2005

売上高構成比率

# 営業概況

## アミューズメント施設事業



セガ アリーナ 蘇我



ムシキングワールドプラス 蘇我店

アミューズメント施設業界におきましては、アミューズメント施設の複合化、大型化が進む一方で、集客力のあるショッピングセンター内の施設が増加を続け、ファミリーをターゲットとしたコミュニティスペースとして幅広い年代に人気を集めています。また、カードを利用した子供向けのゲーム機が市場の牽引役となりました。

アミューズメント施設事業におきましては、「甲虫王者ムシキング」が絶大な人気を誇り設置台数とカード販売を順調に伸ばし、また女の子向けという新ジャンルを開拓した「オシャレ魔女ラブ and ベリー」も人気を博し、順調に設置台数を伸ばしました。これらカードゲームは、5月の大型連休や夏休みを中心に各地で行われたイベントがいずれも盛況となったことも、業績好調を牽引する要因となりました。

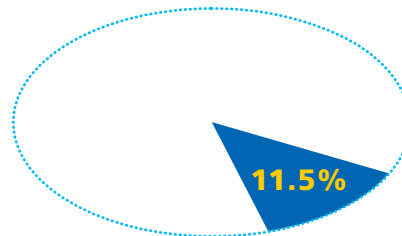
なお、当上半期中の国内における店舗の新規出店は、フェスティバルウォーク 蘇我がオープンするなど6店舗となり、閉店は32店舗、当中間期末の店舗数は451店舗となっています。

以上の結果、売上高は485億59百万円、営業利益は43億33百万円となりました。

売上高構成比率

# 営業概況

## コンシューマ事業



「サクラ大戦V～さらば愛しき人よ～」  
© SEGA, 2005 © RED, 2005



GBA向けゲームソフト「甲虫王者ムシキング  
～グレイテストチャンピオンへの道～」  
© SEGA, 2003

家庭用ゲームソフト業界におきましては、大手企業の統合などの再編が進む中、昨年未発売された携帯型ゲーム機の新機種に対応したソフトが大変評判となりました。家庭用ゲーム機においても、ゲーム機の枠を超えた次世代機が相次いで発表されるなど、市場拡大をにらんだ開発競争が進んでいます。次世代ゲーム機の登場によりソフト業界でも需要拡大が見込まれる半面、ゲーム機の高スペック化による研究開発費の負担増にともない、企業間の開発力の格差がさらに顕著になるものと思われます。

コンシューマ事業におきましては、ゲームソフト販売の分野において、GBA版「甲虫王者ムシキング～グレイテストチャンピオンへの道～」が計画を上回る販売を記録したほか、1996年に発売されて以来シリーズ累計350万本の販売を誇るアドベンチャーゲーム「サクラ大戦」シリーズの最新作「サクラ大戦V～さらば愛しき人よ～」や、「つくろう!」シリーズの最新作「プロ野球チームをつくろう! 3」を発売するなど、当上半期中の販売本数は日本およびアジア154万本、米国101万本、欧州193万本となりました。

また、玩具販売の分野や携帯電話向けコンテンツの分野の好業績もあり、コンシューマ事業の売上高は285億93百万円となりました。しかしながら、ゲームソフト事業における次世代ゲーム機等に向けたタイトルの先行的な研究開発費の計上等により、43億32百万円の営業損失となりました。

### その他事業

その他事業におきましては、主に商業施設等の企画・設計・監理・施工および業務用カラオケの販売等を行い、売上高は107億24百万円、営業損失4億30百万円となりました。

# 中間連結貸借対照表

2005年9月30日現在

(単位：百万円)

科目	金額	科目	金額
<b>資産の部</b>		<b>負債の部</b>	
<b>流動資産</b>	<b>294,690</b>	<b>流動負債</b>	<b>122,392</b>
現金及び預金	138,401	支払手形及び買掛金	57,088
受取手形及び売掛金	87,982	短期借入金	8,480
有価証券	499	未払法人税等	25,462
たな卸資産	29,314	賞与引当金	1,677
その他	39,578	その他	29,684
貸倒引当金	△1,086		
		<b>固定負債</b>	<b>51,919</b>
<b>固定資産</b>	<b>167,055</b>	社債	24,620
<b>有形固定資産</b>	<b>78,843</b>	新株予約権付社債	2,132
建物及び構築物	29,333	長期借入金	8,191
その他	49,510	退職給付引当金	6,611
		役員退職慰労引当金	1,115
<b>無形固定資産</b>	<b>13,060</b>	その他	9,248
連結調整勘定	5,567	<b>負債合計</b>	<b>174,312</b>
その他	7,493		
		<b>少数株主持分</b>	
<b>投資その他の資産</b>	<b>75,151</b>	少数株主持分	11,715
投資有価証券	45,441		
その他	38,287	<b>資本の部</b>	
貸倒引当金	△8,578	<b>資本金</b>	<b>28,886</b>
		<b>資本剰余金</b>	<b>170,000</b>
<b>資産合計</b>	<b>461,746</b>	<b>利益剰余金</b>	<b>158,728</b>
		土地再評価差額金	△6,541
		その他有価証券評価差額金	7,352
		為替換算調整勘定	△9,218
		自己株式	△73,490
		<b>資本合計</b>	<b>275,718</b>
		<b>負債、少数株主持分及び資本合計</b>	<b>461,746</b>



# 中間連結損益計算書

自 2005年4月1日 至 2005年9月30日

(単位：百万円)

科目	金額
売上高	248,563
売上原価	149,848
売上総利益	98,714
販売費及び一般管理費	48,820
営業利益	49,894
営業外収益	1,313
営業外費用	1,803
経常利益	49,404
特別利益	1,679
特別損失	1,436
税金等調整前中間純利益	49,647
法人税、住民税及び事業税	27,115
法人税等調整額	△ 3,019
少数株主利益	595
中間純利益	24,954

# 中間連結キャッシュ・フロー計算書

自 2005年4月1日 至 2005年9月30日

(単位：百万円)

科目	金額
営業活動によるキャッシュ・フロー	22,117
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 26,780
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 9,778
現金及び現金同等物に係る換算差額	273
現金及び現金同等物の増減額	△ 14,167
現金及び現金同等物の期首残高	151,253
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	462
合併による現金及び現金同等物の増加額	323
現金及び現金同等物の中間期末残高	137,871

# 中間個別貸借対照表

2005年9月30日現在

(単位：百万円)

科目	金額
<b>資産の部</b>	
<b>流動資産</b>	<b>20,034</b>
現金及び預金	1,565
短期貸付金	4,603
未収還付法人税	13,501
その他	363
<b>固定資産</b>	<b>293,668</b>
有形固定資産	575
無形固定資産	44
投資その他の資産	293,048
関係会社株式	287,263
その他	5,784
<b>資産合計</b>	<b>313,703</b>

科目	金額
<b>負債の部</b>	
<b>流動負債</b>	<b>5,927</b>
短期借入金	5,500
引当金	103
その他	323
<b>固定負債</b>	<b>2,177</b>
新株予約権付社債	2,132
引当金	44
<b>負債合計</b>	<b>8,104</b>
<b>資本の部</b>	
<b>資本金</b>	<b>28,886</b>
<b>資本剰余金</b>	<b>286,119</b>
資本準備金	28,880
その他資本剰余金	257,239
<b>利益剰余金</b>	<b>67,463</b>
中間未処分利益	67,463
自己株式	△76,871
<b>資本合計</b>	<b>305,598</b>
<b>負債及び資本合計</b>	<b>313,703</b>

# 中間個別損益計算書

自 2005 年 4 月 1 日 至 2005 年 9 月 30 日

(単位：百万円)

科目	金額
営業収益	69,856
営業費用	2,550
営業利益	67,305
営業外収益	31
営業外費用	433
経常利益	66,902
特別損失	0
税引前中間純利益	66,902
法人税、住民税及び事業税	1
法人税等調整額	87
中間純利益	66,813
会社分割による未処分利益承継額	12,857
子会社株式消却額	12,207
中間未処分利益	67,463

# 単元未満株式に関する手続き



買い足して単元株 \* (100株)にする場合

◀ 100株に満たない株式(単元未満)

まず、株券等の保管振替制度をご利用になっているかをご確認いただき、その後、以下の手順で買増請求手続きを行います。

\* 単元株とは、銘柄ごとに定められている最低売買単位のことです。  
株主の方は1単元ごとに議決権を確保することができます。

1

保管振替制度をご利用の方

お取引のある証券会社にお問い合わせください

2

保管振替制度をご利用でない方

買増請求書入手 三菱UFJ信託銀行に「単元未満株式買増請求書」を請求します。

窓口または郵送でお手続き 「単元未満株式買増請求書」に必要事項を記入後、窓口または郵送にて提出し、「買増概算金」を支払います。

「買増概算金」とは？

買増概算金 = 買増したい株式数 × 払込日前日の東京証券取引所における終値 × 1.3 (1,000円未満は切り上げ)。

価格変動を見込んで、あらかじめ多めに金額を支払います。また、実際の買増代金との差額は後で精算します。

代金の精算と株券のお受取り

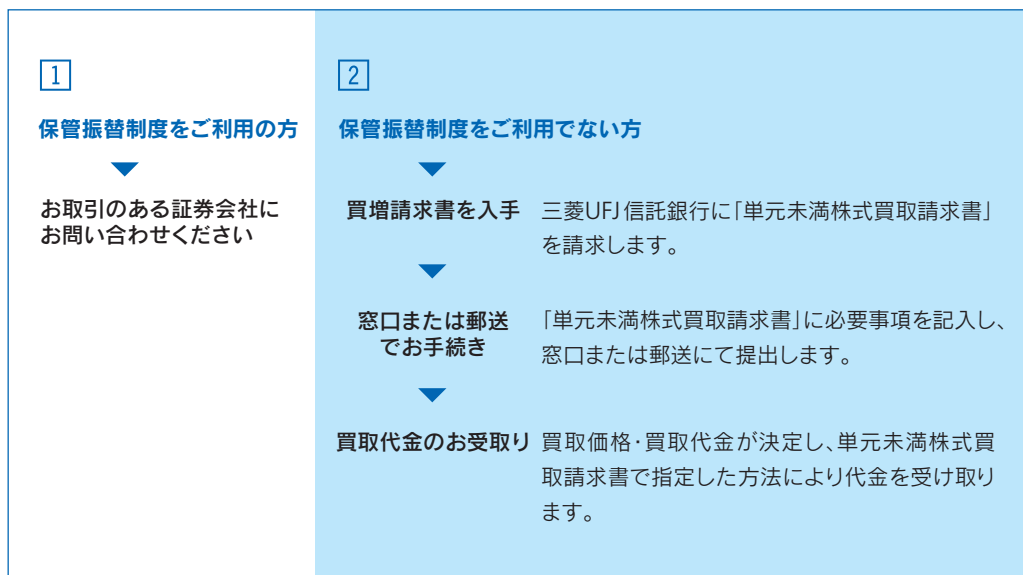
買増価格・買増代金の確定後、支払った「買増概算金」と実際の買増代金との差額を精算します。その後、配達記録郵便で送付される株券を受け取ります。

# 売却 買取請求

## 株式)をお持ちの場合について ▶

### 売却して現金化する場合

まず、株券等の保管振替制度をご利用になっているかをご確認いただき、その後、以下の手順で買取請求を行います。



**株式お手続き用紙のご請求について** 株式に関するお手続き用紙(届出住所・印鑑・姓名等の変更届、配当金振込指定書、単元未満株式買取請求書、名義書換請求書等)のご請求につきましては、下記にてお電話ならびにインターネットにより24時間受け付けておりますので、ご利用ください。

フリーダイヤル 0120-244-479 (三菱UFJ信託銀行 本店証券代行部)

フリーダイヤル 0120-684-479 (三菱UFJ信託銀行 大阪支店証券代行部)

インターネットアドレス <http://www.tr.mufg.jp/daikou/>

なお、株券等の保管振替制度をご利用の株主様は、お取引口座のある証券会社にご照会ください。

# 会社データ

## 会社名

セガサミーホールディングス株式会社

## 英文表記

SEGA SAMMY HOLDINGS INC.

## 所在地

〒105-0021

東京都港区東新橋一丁目9番2号

汐留住友ビル

## URL

<http://www.segasammy.co.jp>

## 設立

2004年10月1日

## 資本金

289億円

## 会社が発行する株式の総数

400,000,000株

## 発行済株式総数

141,188,929株

## 従業員

79名

## 事業内容

総合エンタテインメント企業  
グループの持株会社として、  
グループの経営管理および  
それに附帯する業務

## 役員および監査役

代表取締役会長兼社長

里見 治

(セガ代表取締役会長、

サミー代表取締役会長)

取締役副会長

小口 久雄

(セガ代表取締役社長)

取締役副社長

中山 圭史

(サミー取締役)

専務取締役

橋本 圭一郎

取締役

片本 通

(サミー代表取締役社長)

岡村 秀樹

(セガ常務取締役)

田副 康夫

(セガ取締役)

常勤監査役

家田 和忠

監査役

鬼追 明夫

(サミー監査役)

荒井 良一

(セガ常勤監査役)

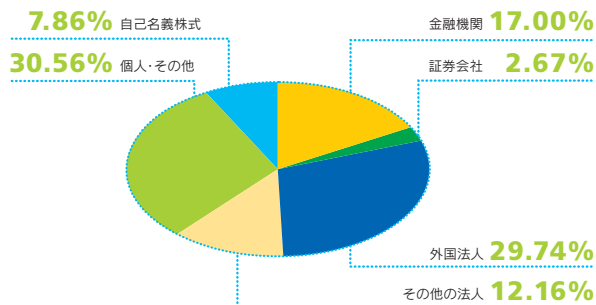
平川 壽男

(サミー常勤監査役)

# 株主情報

2005年9月30日現在

## 所有者別分布状況



## 大株主の状況

株主名	持株数 (株)	比率 (%)
里見 治	21,784,669	15.42
セガサミーホールディングス株式会社	11,104,383	7.86
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	7,551,900	5.34
有限会社エフエスシー	7,086,420	5.01
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社 (信託口)	5,860,800	4.15
ステートストリートバンクアンド トラストカンパニー	5,031,680	3.56
株式会社 セガ	4,516,995	3.19
株式会社エス・エス・プランニング	3,000,000	2.12
日興ティーループ証券株式会社	2,696,132	1.90
ゴールドマンサックス インターナショナル	2,564,847	1.81

(注) 1. 当社の子会社である株式会社セガが所有する当社株式は商法241条3項により議決権を有していません。

2. 株式会社セガが所有する当社株式数には、株主名簿上は同社名義となっておりますが、実質的に所有していない株式が140株含まれております。

# IRインフォメーションセンター

セガサミーホールディングスでは、IR インフォメーションセンターを設け、株主・投資家の皆様との双方向コミュニケーションの確立に努めています。株式情報、企業情報等に関してご不明な点がございましたら、下記までお気軽にお問い合わせください。

Tel: 03-6215-9954

9:00～18:00 まで(土日祝休み)

メールでのお問い合わせは [ir@mail.segasammy.co.jp](mailto:ir@mail.segasammy.co.jp)

# www.segasammy.co.jp

## FunBiz Online

セガサミーホールディングスでは、株主・投資家の皆様へ随時IR情報をメール配信しています。メール会員にご登録いただくと、特典として、「FunBiz Online」がご利用になれます。

「FunBiz Online」は、セガサミーホールディングスと株主の皆様を結ぶ新しいツールです。お手持ちのパソコンにインストールしていただくことで、デスクトップ上にセガサミーホールディングスから発信される最新情報や、セガサミーグループ各社の株価状況をご確認いただくことができます。

また、カレンダーや電卓、天気情報なども表示でき、デスクトップの便利なツールとしてご利用いただけます。是非ご利用ください。



# FunBiz



## 株主メモ

### 証券コード

6460

### 1単元の株式数

100株

### 決算期

毎年3月31日

### 定時株主総会

毎年6月中

### 株主確定基準日

利益配当金：3月31日

中間配当を行う場合：9月30日

その他必要があるときは、あらかじめ公告いたします。

### 公告の方法

電子公告の方法により行います。

公告掲載 URL

<http://www.segasammy.co.jp/japanese/index.html>

なお、止むを得ない事由により、電子公告によることができない場合は、日本経済新聞に掲載して行うものとします。

### 名義書換代理人

三菱UFJ信託銀行株式会社

〒100-8212 東京都千代田区丸の内一丁目4番5号

### 同事務取扱場所

三菱UFJ信託銀行株式会社 証券代行部

### 同送付先

〒137-8081 東京都江東区東砂7丁目10番11号

電話 0120-232-711 (通話料無料)

### 同取次所

三菱UFJ信託銀行株式会社 全国各支店

当社名義書換代理人の三菱UFJ信託銀行(株)のホームページでは、株式の名義書換、単元未満株式の買取または買増、その他株式に関する諸手続についてご案内しております。なお、「株券等の保管振替制度」をご利用の方はお取引のある証券会社へご照会ください

(三菱UFJ信託銀行のホームページ)

<http://www.tr.mufg.jp/daikou/>



**ALADDIN**  
© Sammy



**SEGA-SAMMY**  
H O L D I N G S

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