

FunBiz

Vol. 3

第3期中間期 (平成 18 年 4 月 1 日～平成 18 年 9 月 30 日)



特集

セガサミー最前線

現場のリーダーがセガサミーの今後を語る

私たちは、
世界中のあらゆる人びとに
夢と感動溢れる
エンタテインメントを提供し、
豊かな社会の実現と
文化の創造に貢献します。

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

株主の皆様におかれましては、ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。平素は格別なるご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。

セガサミーホールディングス株式会社の第3期中間期の業績をご報告するに当たり、ここに謹んでご挨拶申し上げます。

セガサミーグループは経営統合以降、さまざまな経営施策を通じ、事業環境の変化に迅速かつ柔軟に対応できる体制づくりと、将来にかけて成長を加速していくための基盤整備に努めてきました。対処すべき課題はまだありますが、取り組みの成果は着実に現れはじめています。当中間期における経営成績につきましては、連結売上高は、前年同期比14.1%増の2,835億51百万円、経常利益は前年同期比33.7%増の660億29百万円、中間純利益は前年同期比52.3%増の379億97百万円となりました。

事業セグメント別では、まず遊技機事業においては、パチンコ遊技機の販売は計画を下回ったものの、当期の主力タイトルであるサミーブランドパチスロ機「北斗の拳 SE」に対する高い需要に支えられ、パチスロ遊技機の販売が計画を大きく上回りました。

アミューズメント機器事業につきましては、セガの高い開発力を駆使した高付加価値製品や、定番製品が堅調な販売を記録するなど順調に推移しました。

アミューズメント施設事業においては、既存店舗の売上高は前年並みに推移いたしました。また、「甲虫王者ムシキング」ならびに「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」をはじめとしたキッズカードの販売は、前年同期の販売枚数を若干下回りました。

コンシューマ事業につきましては、新しいプラットフォーム向けタイトルの先行的な研究開発費の計上等によって営業損失となりましたが、これは将来を見据えた投資であると考えています。なお、当中間期においては、Sports Interactive Ltd.、Secret Level, Inc.といった有力なタイトルや高い開発力を有する開発会社の買収による現地開発体制の強化を通じ、北米・欧州市場における競争力のさらなる強化を図りました。

パチンコホールの厳しい経営環境や、コンシューマ事業における新たなプラットフォームの登場などにより、当中間期以降の当グループを取り巻く事業環境は、大きく変化していくと予想されます。そのような変化を理解し、明確な課題認識を持ったうえで、強化すべき点は確実に強化していく一方、環境変化を成長への好機と捉え、全社一丸となって競争環境を勝ち抜いていきます。

株主の皆様におかれましては、さらなる飛躍を目指すセガサミーグループを引き続きご支援賜りますようお願い申し上げます。

平成18年12月



植村 比呂志

「甲虫王者ムシキング」「オシャレ魔女
ラブ and ベリー」の開発者

プロフィール

植村 比呂志(うえむら ひろし)

(株)セガ AM 研究開発本部

R&D クリエイティブ オフィサー

ファミリーエンタテインメント研究開発部 部長

平成元年セガ入社後、未来研究開発部に配属され、約10年間、ジョイボリスの大型アクションの開発に携わる。その後、セガの新規事業として「タッチでポン!」「マクドナルドのタッチであそぼ!」等を開発。現在は、ファミリーエンタテインメント研究開発部で「甲虫王者ムシキング」や「オシャレ魔女ラブ and ベリー」をはじめとしたキッズカードゲームのプロデュース業務に携わる。

特集

セガサミ

現場のリーダーが

経営統合から2年。

**セガサミグループは何が変わり、
そして何を実現していこうとして
いるのか。開発と営業を代表する
社員の対談から探る。**

浅野:「甲虫王者ムシキング」や「オシャレ魔女ラブ and ベリー」は、空前の大ヒットになっています。要因は何だと考えていますか。

植村:「甲虫王者ムシキング」は実在する「甲虫」をテーマにしています。甲虫はお父さんも子供の時に思い出があります。例えば「ミヤマクワガタは、お父さんが子供の頃に卵から孵化させたんだぞ」とか共通の話題で盛り上がる事ができる。「オシャレ魔女ラブ and ベリー」も同じで、お母さんと子供が「オシャレ」という共通のテーマでコミュニケーションが取れる。この、親子が同じもので本気で楽しめるというところが一番のポイントです。

浅野:もちろん大人と子供では感じ方が違うかもしれないけれど、同じ環境で同じ遊びで楽しんで、夕食を食べながら共通の話題で盛り上がる。「遊び」を提供する側から見ると理想型ですよ。

プロダクト・アウトでは絶対勝てない

植村:僕は子供たちに買ってもらったカードがこの先何年でも使ってもらえるように、これらのゲームをずっと続けていきたいと思っています。キャラクター戦略をやっていくうえで最も大切なことは、いかに継続してマーケットの信頼を得ていくかということだからです。このようなマーケット側に立った

一最前線

セガサミーの今後を語る

姿勢も、これらの製品が継続的な人気を獲得している背景にあると思います。

浅野：マーケット・インの考え方ですね。サミーも徹底したマーケット・インの姿勢を貫いています。サミーは「新しいものはいつもサミーから」という開発理念のとおり、マーケットニーズを的確に把握しつつ、常にその一歩先を行く製品を市場に送り出してきました。ただ、新しいものを提案していく中では、マーケットに受け入れられないこともあります。そういった場合、反省すべき点は何か、次に活かすべき要素は何かを徹底的に検証して、製品の開発に活かしてきました。このような失敗を次の

成功につなげるしくみと企業風土、これがサミーの強さの源泉ですね。

植村：セガも経営統合後、開発部門と営業部門が毎週定例会議を行うなど、サミー同様に開発部門と営業部門の連携が今まで以上に進んでおり、マーケット・インの考え方が広く浸透しています。エンタテインメントは、それによって夢や明日への活力を得ることができるけれども、その一方で、衣食住とは違って、なくても生活できるわけだから、マーケットの発想でモノを作っていくことが絶対必要だと思います。私たちのビジネスは、プロダクト・アウトでは勝てないですね。



浅野 佳亥

サミーの営業戦略を描く男

プロフィール

浅野 佳亥(あさの よしい)

サミー(株) 営業本部 営業企画室 室長

平成5年サミー入社。入社後一貫して、営業の第一線に身を置き「開発力」で知られるサミーのもうひとつの顔、「営業力のサミー」を自ら体現してきた。現在は、10年間の営業経験を活かし、サミーの営業戦略のななめである営業企画室で、現場第一主義のもと営業企画立案や幅広い販促支援に辣腕をふるう。「お客様、社員のみんを幸せにしていけること」が目標。

可能性が大きく広がった経営統合

浅野：現在、パチンコ・パチスロ市場は、遊技人口の減少という問題を抱えています。サミーは、マーケット・インの姿勢を一歩推し進めて、離れていったユーザーや、新しいユーザーにホールへ足を運んでもらうためにはどうするべきかといった具合に、潜在的なマーケットにも目を向け始めています。ライトユーザーが求める要素は、ゲーム性やグラフィックの美しさなどですから、経営統合でセガの技術開発力などの優れた経営資源を活用できるようになったことは、サミーにとって非常に大きなプラスです。

セガサミーグループのマルチチャンネル展開 キッズカードゲーム

「甲虫王者ムシキング」や「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」といったキッズカードゲームは、親子が共通のテーマで一緒に楽しむことができるという意味で、新しいエンタテインメントの形を示しました。また、当グループの総合力を活かし、グッズや玩具、テレビアニメにまでマルチ展開することで、コンテンツバリューを大きく高めていった代表的な例でもあります。

「甲虫王者ムシキング
オフィシャルカードホルダー」
© SEGA



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

「甲虫王者ムシキング リモコンバトル
ムシキングVSパラワンオオヒラタクワガタ」
© SEGA

「甲虫王者ムシキング」
© SEGA

植村:セガにとっては、「士気の向上」も統合効果といえます。経営統合の数ヶ月前、私自身、里見会長と話をしましたが、透明性、平等性、そしてビジョンの分かりやすさに強く惹かれました。特に、今後のグループの進むべき方向性を明確に示されたことが大きかったですね。

私だけではなくセガの社員の多くが、こういった経営者のもとで「新生セガ」としてスタートしたいという思いを抱いたと思います。

浅野:「エンタテインメントの領域で世界 No.1 になる」というビジョンは分かりやすいですよ

ね。里見会長は、以前から「ゲームでも世界的な会社にするんだ」と繰り返し言っていました。私自身もエンタテインメントの世界でこれからやっていくうえでは、遊技機だけではだめだと思っていましたから、その考えには共鳴していました。セガとの経営統合は、その思いを一気に現実的なも



のにしました。

植村:セガは経営統合によって、グループ全体を強く意識するようになりました。「甲虫王者ムシキング」や「オシャレ魔女ラブ and ベリー」を例に取ると、セガトイズやトムス・エンタテインメント、さら

にはサミーといったグループ全体のチャンネルを通じて、キャラクター戦略を推進していこうという考え方がセガの中に浸透してきました。ひとつの知的財産の価値を二倍にも三倍にも高めて、グループで幾重にも売上を伸ばしていけるということ、作り手としても大変やりがいがあります。

浅野:サミーは昨年、創業 30 周年を記念して「ALADDIN ワールドプレミア」というイベントを開催しました。そこではパチスロ機「アラジン 2 エボリューション」の発表展示を軸に、アミューズメント施設仕

様のパチスロ機からシミュレーションゲームソフト、玩具、アミューズメント施設のプレイス、携帯電話向けコンテンツに至る幅広い分野へマルチに展開できる総合力を披露しました。これは、サミーを起点とした、セガサミーグループとしての展開のひとつのかたちだと思います。

植村:「ALADDIN ワールドプレミア」のようなライブショーは、幅広い世代が楽しめるという意味で、グループが提供するエンタテインメントにおいて重要な要素だと思います。

浅野:経営統合後のサミーは、ひとつの遊技機があると、それをグループ全体で何かできないか、という横のつながりで考えられるようになりました。例えば、「甲虫王者ムシキング」や「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」のグッズを景品としてパチンコホールに提供していますが、これはそれらのグッズを置くことでプレイヤーを増やし、結果としてホールの営業支援、つまり新規事業であるホールトータルサービスの

セガサミーグループのマルチチャネル展開 遊技機

当グループは、遊技機を基点として、シミュレーションゲームソフトやグッズ、アミューズメント施設仕様の遊技機、アミューズメント施設のプライズ、携帯電話向けコンテンツなどへの多面的展開を行うことで、全事業の相乗的な成長を図っています。

創立30周年とフラッグシップ機種「ALADDIN」の新機種発売を記念し、開催した「ALADDIN ワールドプレミア」では、遊技機を軸に幅広い分野へマルチに展開できる総合力を披露しました。



「ALADDIN ワールドプレミア」



実績につなげていくねらいもあるわけで、これまでに比べると自分たちができることの幅が広がっています。

お客様の家庭の中と外、現世代と将来世代でビジネスがリンクしていることが、グループ戦略にとって重要

植村：お客様の視点でシナジーを捉えると、例えばパチスロのシミュレーションゲームソフトで遊んでいるうちに、実際にパチンコホールに行ってみたくなるとか、玩具で遊んでいるうちに、アミューズメント施設に行つてゲームをやりたくなるとか。そういった動機づけができるということは大きなシナジーですね。ひとつの事業の収益で完結するのではなくて、家庭の中とアミューズメント施設やパチンコホールといった家庭の外でビジネスがリンクしていること。これがグループ戦略として重要だと思つています。

浅野：そうですね。パチスロのシミュレーションソフトを作つたら、そこで満足

されてパチンコホールに来てもらえなくなると懸念していましたが、現実には、ゲームだけでは満足できない。ゲームをやっているうちにスキルが上がつて、実戦に移したくなるといった具合に、うまく連動しているんですね。

植村：いかに世代交代を行つていくかということもマーケット・インの発想として重要です。特定のお客様をターゲットにしていくとだんだんお客様の層が固定化していきます。実は、アミューズメント施設は数年前までそういう状態にあつたんですが、そこに、「甲虫王者ムシキング」や「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」によつてお父さんやお母さんが子供さんのために、来てくれるようになったことが本当にうれしいんです。子供に父親や母親と楽しい経験を積んだ思い出があると、大きくなつても自分の子供を連れて



来てくれるようになる。常に次の世代を見据えたビジネスをやつていかないといけないと思つていますね。

セガサミーグループで目指すもの

浅野：セガとサミーの経営統合から2年が経過しました。すでにシナジーは随所に見られますが、もっとも協力できる分野はたくさんあるのではないかと思います。

植村：そうですね。セガとサミーの総力を結集して、大人も子供もすべての人びとが楽しむことができるエンタテインメントの提供という形で、グループシナジーを花咲かせていきたいですね。

浅野：セガサミーグループとして、世界に羽ばたき、「エンタテインメントの領域で世界No.1」というビジョンの実現に向けて一歩一歩前進していきたいですね。

★

CSR

セガサミーグループのCSR(企業の社会的責任)

セガサミーグループは、すべてのステークホルダーとより良い関係を築き上げていくことが企業市民としての責務であり、企業価値向上のためにも重要なことであると捉え、CSR(企業の社会的責任)活動を推進しています。

CSR推進体制の整備～「良き企業市民」として

当グループは、平成17年4月にCSR推進室を設置し、同年6月にはCSR推進室を事務局としたCSR推進委員会を設けるなどCSRの推進体制を整備してきました。さらには、業務執行の指針として「セガサミーグループCSR憲章」を制定するとともに、経営のリーダーシップのもと、さまざまな施策を通じ、CSRのグループ内への浸透に取り組んでいます。



国内全事業所に掲示しているCSRポスター(左)と全社員に配布した「セガサミーグループCSRハンドブック」(右)

セガサミーグループCSR憲章

With Customers

私たちは、いつの時代においても、お客様とともに歩みながら、夢と感動溢れるエンタテインメントを提供し続けます。

With Partners

私たちは、取引先と公平・公正な関係を保ち、互いに切磋琢磨し、良きパートナーとして、共に夢と感動溢れるエンタテインメントの提供を目指します。

With Shareholders and Investors

私たちは、グローバルな視点をもって事業を展開し、継続的な成長・企業価値の最大化を目指していきます。そして、適正な利益還元と適時的確な情報開示を通じ、透明な経営を図ることで、株主・社会の期待に応えます。

With Employees

社員一人ひとりの創造性とチャレンジ精神がグループ発展の源であり、最大の財産です。私たちは、社員がもつ限りない可能性を最大限発揮できる企業文化を育み、ともに成長していきます。

With Society

私たちは、企業市民として社会を構成する一員であることを強く自覚し、本来の事業活動の繁栄を通じて社会に貢献するだけでなく、芸術・スポーツなどの文化の発展支援、地球環境保護への取り組みを、積極的かつ自主的に行います。

具体的な取り組み～エンタテインメントを通じて夢と感動を提供する

セガサミーグループは、“オリジナリティ溢れるエンタテインメントを通じて夢と感動をご提供する”という考えのもと、スポーツ支援活動や芸術文化活動など、セガサミーグループならではの社会活動を通じ、社会との信頼関係を築き、「豊かな社会の実現」「文化の創造」を目指しています。

Sports



「セガサミーカップゴルフトーナメント」

スポーツ協賛・支援活動

スポーツにおける予測できない結末は、数多くのドラマを生み出し、それらは観客、競技者ともに夢と感動を与えてくれます。セガサミーグループでは、スポーツをエンタテインメント企

業グループとして、“世界中の人々に夢と感動をご提供する”という企業理念を伝達するための重要な手段と位置づけ、事業活動での活用はもちろん、野球部や陸上部などのスポーツ部の運営および、各種協賛活動などを実施しています。



「少年野球教室」



「実業団野球部」

Arts

芸術文化協賛・支援活動

歴史の中で脈々と受け継がれてきた技術や、その時代背景が反映された芸術作品、また緻密に計算され見る者を虜にする舞台芸術など、芸術文化は、まさに“エンタテインメント”であり、「豊かな社会の実現」と「文化の形成」には必要不可欠であると考えています。セガサミーグループでは、グループ経営理念の実現に向けて、さまざまな芸術文化の向上、発展に対する支援活動を行っています。



「舞台版シザーハンズ」



「東京 JAZZ 2006」
© TOKYO JAZZ 2006

Society

自然災害救援活動

障害者支援、スポーツ活動等を通じた社会貢献活動や、災害時における救援・義援金活動等、国際社会という観点から、国内のみではなく、世界のあらゆる地域を視野に置いて、各種活動を行っています。

Topics

セガサミー Topics

セガトイズ、新キャラクター「爆丸」のグローバル展開を開始

(株)セガトイズは、世界規模の企業アライアンスによるエンタテインメント事業開発を主要海外戦略のひとつとして位置づけています。平成18年4月、その一環として、グループ企業の(株)トムス・エンタテインメントや、(株)ジャパンヴィステック、スピン・マスター・リミテッド、コーラス・エンタテインメント・インクの5社による共同の製作委員会を結成し、新キャラクター「爆丸」(英語名: BAKUGAN)の玩具および玩具連動型のテレビアニメーションを共同で開発し、ワールドワイドで事業展開することで合意しました。ワールドワイドで同時期に立ち上げるといふ今回の取り組みは、玩具およびテレビアニメーション業界では初めての試みとなります。



「爆丸」
© SEGATOYS / SPIN MASTER

「爆丸」は、全く新しいタイプの「アクション・カードゲーム」です。カードだけでなく、コレクション性のあるキャラクターに「瞬間変形」する球を使い、複数のプレイヤーで対戦を楽しむことができます。日本においては平成18年7月から玩具事業を開始しており、平成19年4月からはテレビアニメ放送の開始を予定しています。北米においては、平成19年春より玩具事業およびテレビアニメ放送を開始予定です。

サミー、「北斗の拳 SE」発売

平成15年11月に発売され、パチスロ史上最高となる62万台の驚異的な販売を記録したサミーブランドパチスロ機「北斗の拳」。サミーは、「北斗の拳」のコンセプトを継承しつつ、ゲーム性をさらに高めた後継機「北斗の拳 SE」の販売を平成18年7月より開始しました。

「北斗の拳」の後継機としての高い期待や、本年10月で設置期限を迎える「北斗の拳」の入替需要を背景に、「北斗の拳 SE」の

当中間期における出荷台数は、約32万台を記録。年間販売計画30万台をこの中間期に達成しました。

サミーは今後も、魅力的な遊技機の提供を通じ、幅広いプレイヤー層の開拓に努めていきます。



「北斗の拳 SE」(ケンシロウバージョン)
© 武論尊・原哲夫 / NSP1983 著作権許諾証 SAB-302, © Sammy

セガ、「龍が如く」プロジェクト発表

セガは平成 18 年 8 月、「龍が如く」プロジェクトの発表会を行いました。この発表会では、シリーズ最新作となるプレイステーション 2 用ゲームソフト「龍が如く 2」と、映画「龍が如く 劇場版」の制作が発表されました。

平成 17 年 12 月に発売され、高い評価を得たプレイステーション 2 用ゲームソフト「龍が如く」は、東京の架空の大歓楽街「神室町」を舞台に、「人として生きることの意味」を問う人間ドラマです。

「龍が如く」
プロジェクト発表会



ゲームソフト「龍が如く 2」は平成 18 年 12 月の発売を予定しており、三池崇史監督のもと制作を進めている映画「龍が如く 劇場版」は、平成 19 年 3 月の全国ロードショー公開を予定しています。

セガが贈る大人のための最高のエンタテインメント「龍が如く」プロジェクトにご期待ください。

サミー、(株)銀座と資本・業務提携による「銀座ブランド」本格始動

サミーは、子会社である(株)ロテオが展開する「ロテオブランド」および提携企業へのユニット供給を通じて、パチスロ遊技機事業でのシェア拡大を実現し、マルチブランド展開の有効性を証明しています。平成 17 年 10 月、同展開をパチンコ遊技機事業においても推進していくために、(株)銀座と資本・業務提携に合意しました。平成 18 年 6 月には、「銀座ブランド」第一弾となる「CR 満月の夜に昇天したい」をリリース、その後も続々と

「銀座ブランド」ならではのゲーム性を取り入れた機種の市場投入を積極化しています。サミーは、「銀座ブランド」の製品群が加わったことで厚みを増した製品ラインナップを武器に、「パチンコ機でもトップシェアグループ入り」に向けて邁進していきます。

銀座「CR 満月の夜に昇天したい」

© FeiFei e-frontier, inc. / Blue Moon Studio inc.2006 / © Sammy



セガ、海外開発スタジオの買収により、北米・欧州市場における開発基盤を強化

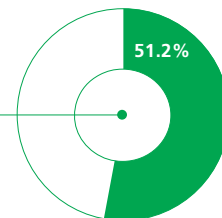
欧米市場は、家庭用ゲーム機の普及が急速に進展し日本市場と同じく重要な市場となっています。セガは、これらの市場を事業拡大のために欠くことのできない市場と捉え、M&A を通じた事業展開力の強化を推し進めています。平成 18 年 4 月、その一環として欧州で高い人気を有する「FOOTBALL MANAGER」

シリーズを手掛けるなど、優れた実績と確立したブランドを誇る Sports Interactive Ltd.と、北米において数多くの技術的な実績を有する Secret Level, Inc.を買収しました。これにより、欧米市場における製品ラインナップの拡充と、高度な開発技術を獲得した当グループは、海外市場における大きな成長機会を確実に掴み取っていきます。

営業概況

遊技機事業

売上高構成比率



サミー「北斗の拳 SE」(昇天バージョン)
© 武論尊・原哲夫 / NSP1983 著作権許諾証 SAB-302
© Sammy

遊技機業界におきましては、平成 16 年 7 月に施行された「風適法施行規則等の改正」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ています。また近年全国のパチンコホール数、遊技人口は減少傾向が続いており、店舗の大型化により、パチンコ・パチスロ機の設置台数は微増となったものの、幅広いユーザーの獲得が業界としての課題となっております。

パチスロ遊技機事業におきましては、一昨年空前の大ヒットとなった「北斗の拳」の後継機であり、さらに卓越した演出力を持ち合わせた「北斗の拳 SE」を販売するなど、当中間連結会計期間も多様なゲーム性を備えたエンタテインメント性の高い製品を市場に投入することで、パチスロ遊技機全体で 360 千台を販売し、トップシェアメーカーとしての地位を堅持しました。

一方、パチンコ遊技機事業におきましては、たくさんの大当りを気軽に楽しめるパチンコ遊技機「CR 北斗の拳 STV」や、大人気映画とタイアップした「CR フレディ VS ジェイソン」、さらにはサミー株式会社と株式会社銀座の資本・業務提携による銀座ブランド第一弾となった「CR 満月の夜に昇天したい」を販売するなど、パチンコ遊技機全体で 81 千台の販売実績を残しました。

以上の結果、売上高は 1,450 億 37 百万円 (前年同期比 11.7% の増)、営業利益は 637 億 48 百万円 (前年同期比 37.4% の増) となりました。

遊技機の主要販売機種名および販売台数

パチスロ遊技機

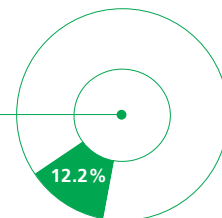
機種名	ブランド	販売台数
北斗の拳 SE	サミー	321 千台
俺の空	ロデオ	24 千台
ボンバーマンビクトリー	サミー	10 千台
その他		5 千台
合計		360 千台

パチンコ遊技機

機種名	ブランド	販売台数
CR 北斗の拳 STV	サミー	22 千台
CR フレディ VS ジェイソン	サミー	19 千台
CR 満月の夜に昇天したい	銀座	12 千台
その他		25 千台
合計		81 千台

営業概況

売上高構成比率



アミューズメント機器事業

アミューズメント機器業界におきましては、ネットワーク対応型ゲーム機や、カードシステムを採用したサテライト型と呼ばれる大型のビデオゲーム機に代表されるように、家庭用ゲーム機と明確にすみ分けがなされたゲーム機の急速な普及により、4年連続の増加傾向にあります。

アミューズメント機器事業におきましては、サテライト型の「三国志大戦2」が好評を博したほか、カップルからファミリーまでが楽しめる新感覚のメダルゲーム「アミー漁」や、「ALL. Net Paras」を採用した「バーチャファイター5」も好調な販売となりました。

以上の結果、売上高は346億16百万円（前年同期比12.3%の増）、営業利益は66億58百万円（前年同期比47.6%の増）となりました。



「アミー漁」
© SEGA



「バーチャファイター5」
© SEGA

営業概況

売上高構成比率

18.9%

アミューズメント施設事業



「東京ジョイポリス」

アミューズメント施設業界におきましては、大型化・複合化が進展する一方で、集客力のあるショッピングセンター内のアミューズメント施設が、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定着化しております。また、カードを利用した子供向け

ゲーム機の普及により、新しいマーケットの形成も進んでおります。

アミューズメント施設事業におきましては、既存店舗の売上高は前年並みに推移いたしました。また、収益性の高い「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」や、「甲虫王者ムシキング」等キッズカードの販売は、前年同期の販売枚数を若干下回る結果となりました。

なお、国内の新規出店は10店舗、閉店は9店舗となり、当中間連結会計期間末の店舗数は463店舗となっております。

以上の結果、売上高は535億71百万円(前年同期比10.3%の増)、営業利益は29億53百万円(前年同期比31.9%の減)となりました。

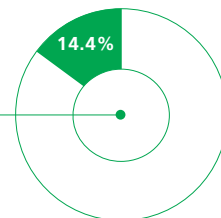


「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」
© SEGA

営業概況

コンシューマ事業

売上高構成比率



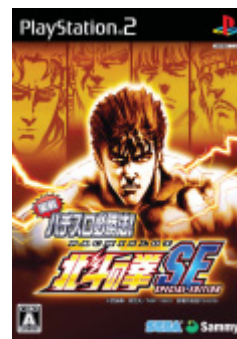
家庭用ゲームソフト・玩具業界におきましては、少子高齢化や新たなプラットフォームの登場といった環境の変化を背景に、大規模な合従連衡が進展しております。特に家庭用ゲームソフト市場では、携帯型ゲーム機の普及や新たなプラットフォームの登場により、市場の活性化・拡大が期待される一方で、プラットフォームのハイスペック化は、ゲームソフトメーカーに対して研究開発費の上昇などの負担増をもたらすことが予想され、今後、ゲームソフトメーカー間での開発力、資金力等の格差がより顕著になっていくものと考えられます。

国内ゲームソフト販売の分野において、「実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳SE」、累計170万本を販売した「かまいたちの夜」シリーズ「かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相」、「PHANTASY STAR UNIVERSE」等が好調な販売を記録したほか、海外におきましても、「Super Monkey Ball Adventure」「FOOTBALL MANAGER 2006」等の販売が堅調に推移した結果、当中間連結会計期間における販売本数は日本176万本、米国236万本、欧州159万本、その他3万本、合計575万本となり、前中間連結会計期間と比べ127万本の増加と大きく上回りました。また、玩具販売や携帯電話向けコンテンツ、さらにはアニメーション映像事業の分野が堅調に推移いたしました。

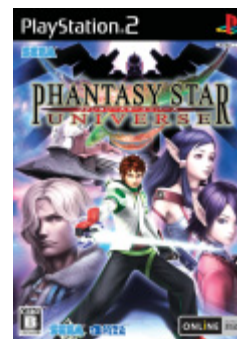
以上の結果、売上高は407億11百万円(前年同期比42.4%の増)となりましたが、次世代ゲーム機に向けたタイトルの先行的な研究開発費の計上等により、営業損益は67億63百万円の損失計上となりました。

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96億14百万円(前年同期比10.4%の減)、営業損益は4億14百万円の損失計上となりました。



「実戦パチスロ必勝法! 北斗の拳SE」シリーズ (PS2, PSP, ニンテンドーDS)
© 武論尊・原哲夫/NSP 1983 著作権許諾証 PS-606
© Sammy Published by SEGA



「PHANTASY STAR UNIVERSE」(PS2, Win, Xbox360)
© SEGA



「FOOTBALL MANAGER 2006」(Win, Mac)
© Sports Interactive Limited 2005, 2006.

中間連結貸借対照表

(単位：百万円)

科目 前連結会計年度末 当中間連結会計期間末
(平成18年3月31日現在) (平成18年9月30日現在)

科目	前連結会計年度末 (平成18年3月31日現在)	当中間連結会計期間末 (平成18年9月30日現在)
資産の部		
流動資産	331,331	343,146
現金及び預金	144,521	170,915
受取手形及び売掛金	96,727	88,550
有価証券	19,497	9,795
たな卸資産	32,200	33,052
その他	39,878	41,839
貸倒引当金	△1,493	△1,008
固定資産	191,583	221,590
有形固定資産	82,654	92,366
建物及び構築物	31,032	31,537
その他	51,621	60,829
無形固定資産	16,712	25,602
連結調整勘定	10,195	—
のれん	—	19,203
その他	6,517	6,398
投資その他の資産	92,216	103,621
投資有価証券	59,918	68,622
その他	40,760	43,477
貸倒引当金	△8,462	△8,478
① 資産合計	522,914	564,736

① 総資産

総資産は5,647億36百万円となり、前連結会計年度末に比べ418億22百万円の増加となりました。これは、現金及び預金の増加や有形固定資産、投資有価証券等の増加、並びに新規連結子会社増加にともなう各資産の増加が主な要因となっております。

なお、当中間連結会計期間末の流動比率は220.1%となっており、引き続き高水準を保っております。

(注) 記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

科目 前連結会計年度末 当中間連結会計期間末
(平成18年3月31日現在) (平成18年9月30日現在)

科目	前連結会計年度末 (平成18年3月31日現在)	当中間連結会計期間末 (平成18年9月30日現在)
負債の部		
流動負債	137,353	155,932
支払手形及び買掛金	62,133	65,907
短期借入金	8,395	7,277
未払法人税等	29,221	29,988
賞与引当金	1,871	2,173
役員賞与引当金	—	405
その他	35,731	50,179
固定負債	49,569	45,566
社債	23,620	22,620
新株予約権付社債	1	—
長期借入金	5,596	2,934
退職給付引当金	7,490	8,036
役員退職慰労引当金	1,276	1,203
その他	11,584	10,771
負債合計	186,923	201,498
純資産の部		
資本金	29,953	29,953
資本剰余金	171,071	171,094
利益剰余金	193,721	223,272
自己株式	△73,549	△73,619
株主資本合計	321,196	350,700
その他有価証券評価差額金	11,756	8,493
繰延ヘッジ損益	—	△36
土地再評価差額金	△7,506	△7,505
為替換算調整勘定	△8,767	△8,306
評価・換算差額等合計	△4,516	△7,354
新株予約権	—	93
少数株主持分	19,311	19,798
② 純資産合計	335,991	363,238
負債及び純資産合計	522,914	564,736

② 純資産

純資産は3,632億38百万円となり、前連結会計年度末に比べ272億46百万円の増加(前連結会計年度末の資本の部を換算後)となりました。これは、中間純利益379億97百万円を計上した一方で、配当金の支払いにより75億59百万円減少したことが主な要因となっております。

以上により自己資本比率は前連結会計年度末より0.2ポイント増加の60.8%となりました。

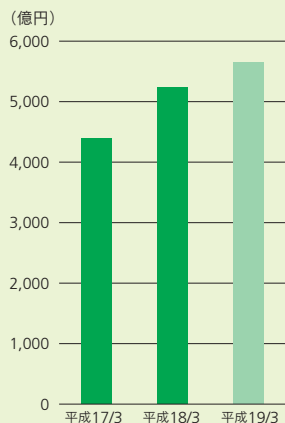
中間連結損益計算書

(単位：百万円)

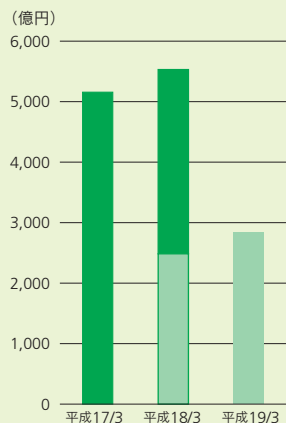
科目	前中間連結会計期間 (自平成17年4月1日 至平成17年9月30日)	当中間連結会計期間 (自平成18年4月1日 至平成18年9月30日)
売上高	248,563	283,551
売上原価	149,848	158,922
売上総利益	98,714	124,628
販売費及び一般管理費	48,820	61,696
営業利益	49,894	62,931
営業外収益	1,313	4,364
営業外費用	1,803	1,266
経常利益	49,404	66,029
特別利益	1,679	760
特別損失	1,436	1,177
税金等調整前中間純利益	49,647	65,612
法人税、住民税及び事業税	27,115	28,746
法人税等調整額	△3,019	△1,906
少数株主利益	595	774
中間純利益	24,954	37,997

(注) 記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

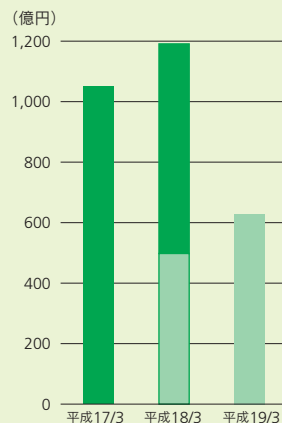
総資産



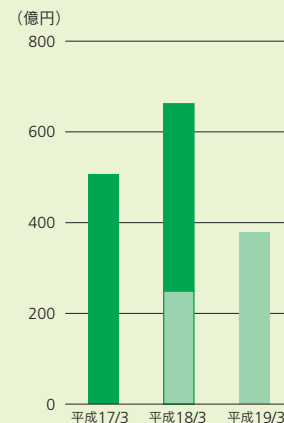
売上高



営業利益



中間(当期)純利益



■ 通期 ■ 中間期

中間連結株主資本等変動計算書

(単位：百万円)

当中間連結会計期間(自 平成 18 年 4 月 1 日 至 平成 18 年 9 月 30 日)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
平成 18 年 3 月 31 日残高	29,953	171,071	193,721	△ 73,549	321,196
中間連結会計期間中の変動額					
剰余金の配当			△ 7,559		△ 7,559
役員賞与			△ 645		△ 645
中間純利益			37,997		37,997
自己株式の取得				△ 61	△ 61
自己株式の処分		22		△ 8	14
連結範囲の変動			△ 241		△ 241
中間連結会計期間中の変動額合計	—	22	29,551	△ 70	29,503
平成 18 年 9 月 30 日残高	29,953	171,094	223,272	△ 73,619	350,700

	評価・換算差額等					新株予約権	少数株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	繰延ヘッジ損益	土地再評価差額金	為替換算調整勘定	評価・換算差額等合計			
平成 18 年 3 月 31 日残高	11,756	—	△ 7,506	△ 8,767	△ 4,516	—	19,311	335,991
中間連結会計期間中の変動額								
剰余金の配当								△ 7,559
役員賞与								△ 645
中間純利益								37,997
自己株式の取得								△ 61
自己株式の処分								14
連結範囲の変動								△ 241
株主資本以外の項目の中間連結会計期間中の変動額(純額)	△ 3,263	△ 36	0	461	△ 2,837	93	486	△ 2,257
中間連結会計期間中の変動額合計	△ 3,263	△ 36	0	461	△ 2,837	93	486	27,246
平成 18 年 9 月 30 日残高	8,493	△ 36	△ 7,505	△ 8,306	△ 7,354	93	19,798	363,238

(注) 記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

中間連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

科目	前中間連結会計期間 (自平成17年4月1日 至平成17年9月30日)	当中間連結会計期間 (自平成18年4月1日 至平成18年9月30日)
③ 営業活動によるキャッシュ・フロー	22,117	57,691
④ 投資活動によるキャッシュ・フロー	△26,780	△27,793
⑤ 財務活動によるキャッシュ・フロー	△9,778	△12,757
現金及び現金同等物に係る換算差額	273	201
現金及び現金同等物の増減額	△14,167	17,341
現金及び現金同等物の期首残高	151,253	160,094
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	462	504
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	177,940

③ 営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動の結果得られた資金は、前中間連結会計期間と比べ355億73百万円増加の576億91百万円となりました。この増加の主な要因は、税金等調整前中間純利益が159億65百万円増加したことに加え、当中間連結会計期間においては法人税等の還付額が156億71百万円あったためであります。

④ 投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動の結果使用した資金は、前中間連結会計期間と比べ10億12百万円増加の277億93百万円となりました。これは、投資有価証券の取得による支出が77億46百万円増加したほか、新規連結子会社株式取得による支出が60億29百万円増加した一方で、投資事業組合からの分配による収入が150億87百万円増加したためであります。

⑤ 財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動の結果減少した資金は、配当金の支払額75億38百万円や、長期借入金の返済による支出27億41百万円等により127億57百万円となりました。

(注) 記載金額は百万円未満を切り捨てて表示しております。

単元未満株式に関するお手続き

100株に満たない株式
(単元未満株式)を
お持ちの場合について

買

買増請求

買い足して単元株 * (100株)にする場合



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ください。

* 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。

売

買取請求

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ください。

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。

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。

② 保管振替制度をご利用でない方

買取請求書入手

三菱UFJ信託銀行に「単元未満株式買取請求書」を請求します。

窓口または郵送でお手続き

「単元未満株式買取請求書」に必要事項を記入し、窓口または郵送にて提出します。

買取代金のお受取り

買取価格・買取代金が決定し、単元未満株式買取請求書で指定した方法により代金を受け取ります。

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、単元未満株式買取または買増請求書、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

平成 18 年 9 月 30 日現在

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

平成 16 年 10 月 1 日

資本金

299 億円

発行可能株式総数

800,000,000 株

発行済株式総数

283,229,476 株

従業員

117 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	(サミー代表取締役会長、 セガ代表取締役会長)
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	石田 正	(サミー取締役)
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)

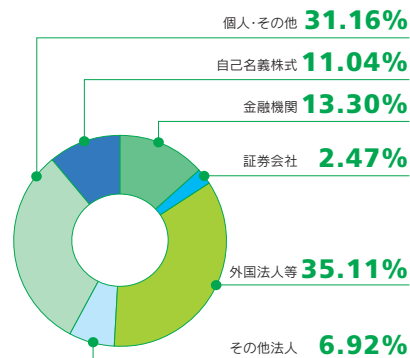
株主情報

平成 18 年 9 月 30 日現在

株主数

96,650 名

所有者別分布状況



大株主の状況

株主名	持株数(株)	持株比率(%)
里見 治	43,569,338	15.38%
セガサミーホールディングス株式会社	31,265,871	11.04%
ザチエスマンハットンバンクエヌエイロンドン	20,548,836	7.26%
有限会社エフエスシー	14,172,840	5.00%
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	11,041,165	3.90%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	9,526,900	3.36%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	8,665,200	3.06%
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー 505103	5,803,812	2.05%
ザチエスマンハットンバンクエヌエイロンドン エヌエル オムニバスアカウント	3,802,247	1.34%
メロンバンクエヌエーアズエージェントフォーイツ クライアントメロンオムニバスユーエスペンション	3,205,298	1.13%

ホームページのご紹介

セガサミーホールディングスのホームページは、当グループの最新情報を掲載しています。IRのページでは、当グループの事業を分かりやすくご紹介する「一目でわかるセガサミー」や、サミーの主力工場である川越工場をご案内する「バーチャル工場見学」など、株主・投資家の皆様に当グループへの理解を深めていただくための情報を掲載しています。また、同ページでは、簡単な操作で投資利回りが自動計算される機能などもご用意しています。今後も皆様のご意見を反映し、さらなる充実を図っていきます。

セガサミーホールディングスホームページ

セガサミーホールディングスの企業情報サイトです。グループ企業へのリンクを通じ、グループ各社の最新情報も閲覧可能です。

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



IR ホームページ

企業情報サイトの「投資家情報」をクリックしていただくことで、IRに関連したさまざまな情報がご覧いただけます。

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



IR インフォメーションセンターのご紹介

当社は、株主の皆様からいただいたご意見を、経営や営業方針に反映させていくために、IR インフォメーションセンターを設置しています。株式情報や企業情報等に関してご不明な点がございましたら、お気軽にお問い合わせください。

Tel: 03-6215-9954

9:00 ~ 18:00 まで

(土日祝および当社休業日は休み)

メールでのお問い合わせは

ir@mail.segasammy.co.jp

FunBiz

株主メモ

証券コード

6460

1単元の株式数

100株

事業年度

毎年4月1日から翌年3月31日

定時株主総会

毎年6月中

配当基準日

期末配当：毎年3月31日

中間配当：毎年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。

株主名簿管理人

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

同連絡先

〒137-8081 東京都江東区東砂七丁目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

当社株主名簿管理人の三菱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き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/>



© Sammy



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

