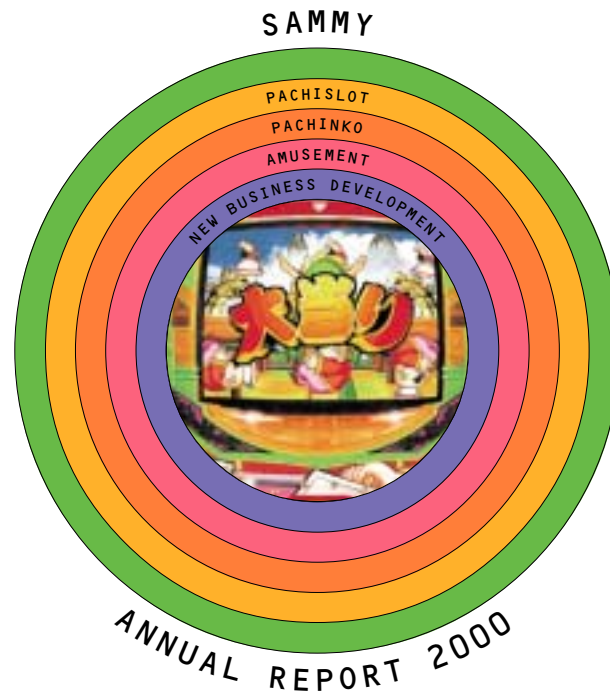


(((FOCUSED ON GROWTH)))



(((プロフィール)))

人それぞれに違った楽しみがあるように、「遊び」の世界は、行きつくところを知りません。

エンタテインメントを切り開くのは、枠にとらわれない斬新さと大胆さ、そして、自ら変化を呼び起こす気概とパワー。

サミーは、この意を「積極進取」の一言に込めます。

パチスロ、パチンコ、アミューズメントと次々に領域を広げたいま、エンタテインメントにおける新たな領域に挑み、

サミーならではの真価を発揮すること。

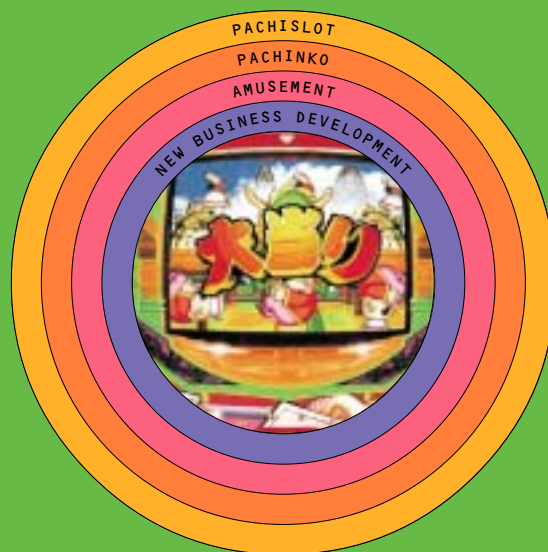
サミーは、あるべき姿を変化させ続ける企業なのです。

目次

営業概況	1
パチスロ	2
パチンコ	4
アミューズメント	6
新規事業展開	8
株主の皆様へ	10
財務ハイライト	14
経営成績	15
連結財務諸表	18
会社データ	33

将来の見通しに関する記述についての注意

本アニュアルレポートに記載されている、サミーの計画、戦略、確信、財務的予測などのうち、歴史的事実でないものはサミーの将来の見通しに関する記述であります。これらはサミーの経営陣が現在有効な情報に基づき判断したもので、その実現には潜在的リスクや不確実性を含んでおり、さらに業績に影響を与える要因はこれに限定されるものではありません。





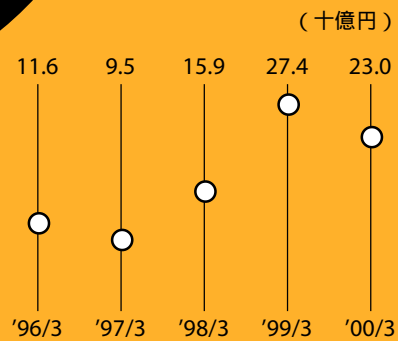
PACHISLOT

新製品開発に強みがあり、市場に先駆け新製品を発表した実績が多数あります。

パチスロ機事業強化を目的に、アリスクラー社日本法人とパチスロ機生産について業務提携しました。

1999年度、パチンコ店に設置されているパチスロ機は前年比13%増加し、114万台となりました。

売上高



Pachislot(パチスロ)

パチスロ機市場の成長は持続

パチスロ機業界では、多様なゲーム性を持った新しいジャンルのパチスロ機が相次いだ結果、パチスロファンが引き続き増加する傾向にあります。これに伴って1999年における設置台数は114万台となり、年間販売台数も97万台と高水準を維持しました。

こうした状況下、サミーは2000年3月期にパチスロ機約7万3千台を販売し、売上は前期比16.0%減の230億10百万円、年間販売台数シェアは7.5%となりました。

新機軸商品開発

2000年1月には、業界初の液晶画面を搭載したパチスロ機「ゲゲノキタロウ」を販売開始し、3ヶ月で2万台強、売上高63億66百万円となり、市場から高い評価を得ました。サミーのパチスロにおける強さの源泉である多彩で高度な開発力が遺憾なく発揮され、「新しいものはサミーから」を実証しました。

現在、新機軸商品が多数市場投入され、好調を持続するパチスロ市場では、新規参入メーカーが登場し、競争が激化しています。このような競争を勝ち抜き、シェアを拡大するため、さらに開発力を強化し、高度な開発力とキャラクター戦略で高まったサミーのブランド力をより確かなものとする考えです。

業務提携及びM&A

また、2000年3月にオーストラリアに本拠を置く世界第2位のスロットマシンメーカー、アリストクラート社の日本人であるアリストクラートジャパンとパチスロ機の生産に関し業務提携しました。また、2000年9月にはアリストクラートジャパンとパチスロ機販売を目的とする合弁会社を設立する計画です。さらに、パチスロメーカー

団体である日本電動式遊技機工業協同組合に加盟

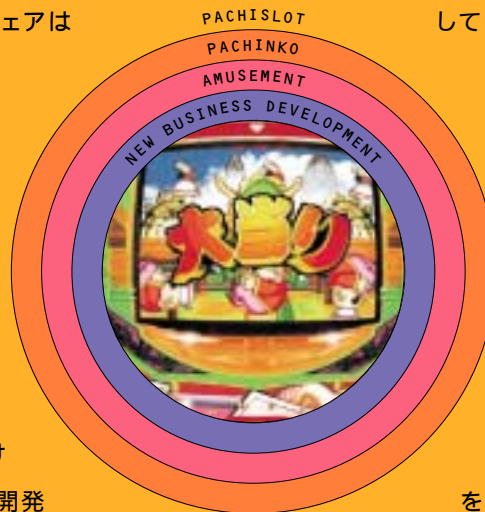
しているパークレスト株式会社を2000年7月に100%子会社化し社名を株式会社ロデオに変更しました。今後はサミーブランドとロデオブランドの複数ブランド体制で、市場シェアの拡大を目指していきます。

営業ネットワーク

300にのぼる販売代行店を活用することにより全国に営業ネットワークを構築していましたが、2000年3月には直販強化を目的に7ヶ所あった支店の下に9ヶ所の営業出張所を新設し、全国7支店9出張所の直販体制を構築しました。今後は直販体制と販売代行店政策をうまく組み合わせることにより、顧客ターゲットを拡充し、シェアアップと営業利益率の向上を目指します。

パチスロ遊技機部門については、顧客満足度の高い新趣向の機種開発及び営業力強化により、さらなる成長を目指すとともに、安定的な収益源としての基盤強化に努めていく方針です。

現、株式会社アリストクラートテクノロジーズ



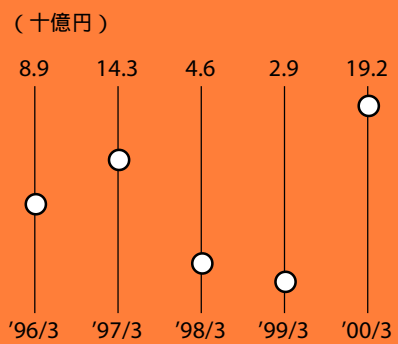
PACHINKO

2000年3月期、パチンコ機事業に本格参入し、前期比556.2%増の19,227百万円の売上を達成しました。

パチンコ機の液晶画像にはアミューズメント事業で培った画像技術が応用されています。

2001年4月には現状の3倍の生産能力を持つ新工場が稼働を開始します。

売上高



Pachinko(パチンコ)

パチンコ機市場の回復

パチンコ機業界では近年、射幸性を抑制する等の自主規制によりファンのパチンコ離れが進みました。しかし、1999年1月に大当たり連続回数の制限が大幅に緩和され、当期は規制緩和が本格的に浸透した1年となりました。その結果ゲーム性豊かなパチンコ機の認可が下りはじめ、パチンコファンの減少傾向に歯止めがかかり、市場は回復に向かっていきます。

パチンコ事業の本格的展開

こうした中、サミーはパチンコ機市場へ本格参入し、2000年3月期のパチンコ機売上は、前期比556.2%と大幅に増加し、192億27百万円となりました。当グループの売上構成比率においても前年の8.0%から40.2%へと上昇し、従来のパチスロ機に加えパチンコ機が新たな主軸事業になりました。1999年3月に販売を開始した「CR織部金次郎F」は親しみやすいキャラクターを使用したことにより人気を博し、当期だけで2万3千台強、売上高42億96百万円を記録しました。また、30年の間、48作ものシリーズとなった日本映画のキャラクターを使用した「CR男はつらいよS」を1999年9月より販売開始し、3万2千台強、売上高56億14百万円を記録しました。さらに豊富なゲーム性を備えた「CR SDガンダムS」は2000年2月に販売を開始し、2ヶ月で3万9千台強、売上高66億98百

万円を達成しました。

パチンコ機市場における当社のシェアは過去最高の3.6%を記録しました。今後はさらに開発力を強化し、ファンのニーズを捉えた商品を市場に投入することにより更なる市場シェアの拡大を目指します。

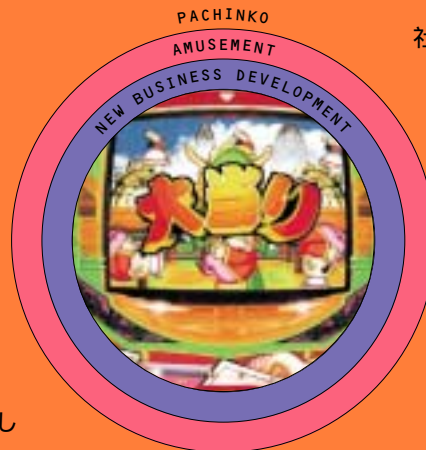
パチンコ事業の成功が中期成長力の鍵

サミーでは、パチンコ新機種開発を加速する為の開発チーム増強を行い、基礎研究の充実と合わせ、自社開発部隊の更なるレベルアップに取り組んでいます。

さらにタイムリーな商品供給を目指して生産能力の増強を図ります。新機種発表時に発生する大量受注及び出荷に対応するため、現在の3倍にあたるパチンコ機日産3,000台、パチスロ機日産1,000台の生産能力を持ち、物流倉庫機能も兼ね備えた新工場が2001年4月から稼動する予定です。

サミーの営業体制は、全国1万7千軒のホールに対してパチスロ、パチンコ双方の商品ラインからのきめの細かいアプローチができる点が特徴です。サミーはこの営業体制の特長を生かしてホールとの関係を深耕し、飛躍への基礎固めとしています。

パチンコは、総設置台数約370万台もの巨大な市場です。この最もポピュラーなエンタテインメント市場の一角を占めること。これが、サミーの中期的な成長戦略です。





AMUSEMENT

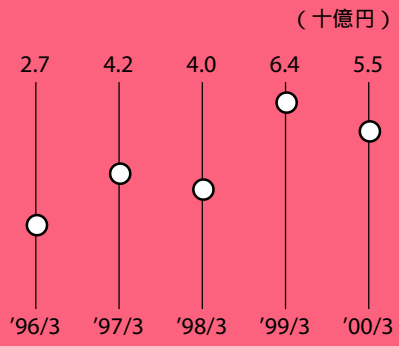
メダルゲーム機開発は当社の得意分野であり、市場から高い評価を得ています。

直営アミューズメント施設2店舗の運営は市場ニーズの調査に役立っています。

6

家庭用ゲーム機分野については、各子会社が専門分野に特化し、事業展開を行っています。

売上高



Amusement(アミューズメント)

新体制のアミューズメント事業

サミーのアミューズメント事業は、業務用アミューズメント機器、家庭用テレビゲームソフトならびにアミューズメント施設からなります。1999年4月、戦略的の子会社経営をテーマに、専門分野に特化したアミューズメント事業の再構築を行い、収益構造のさらなる磐石化を図っています。2000年3月期の売上は、業務用アミューズメント機器販売部門が前期比29.9%減の32億23百万円、家庭用テレビゲーム機器販売部門は前期比23.2%増の19億81百万円、アミューズメント施設部門は前期比52.4%増の3億20百万円となりました。

業務用アミューズメント機器・アミューズメント施設

現在、サミーのAM事業本部において各種メダルゲーム機や景品ゲーム機の企画、開発、製造ならびに映像技術の研究開発の他、アミューズメント施設の運営も手がけています。業界全体としては低迷が続けていますが、子供用メダルゲーム「キッズメダルシリーズ」、大型メダルゲーム「シックスティーズドリーム」など、得意分野に特化した、サミーならではの業務用ゲーム機器を開発し、他社との差別化を図っています。1999年4月には、顧客に密着した機動的な体制を築くために営業部隊を株式会社サミー・アミューズメントサービスに集約しました。現在、成長市場であるショッピングセンター向けを中心に販路を拡大しています。また、新機種のレンタルによる店舗の活性化提案や、アミューズ

メント施設の運営ノウハウを駆使したゲームコーナーの運営受託にも力を入れています。

海外展開では、サミーUSAコーポレーションを通じて本格展開が進行中です。1997年に発売を開始した「SPORTS ARENA」は、アメリカを中心に1万台以上を出荷し高い評価を得ています。今後は、欧州での拡販、さらには新しいジャンルの商品開発にも積極的に取り組んでいきます。

家庭用テレビゲームソフト

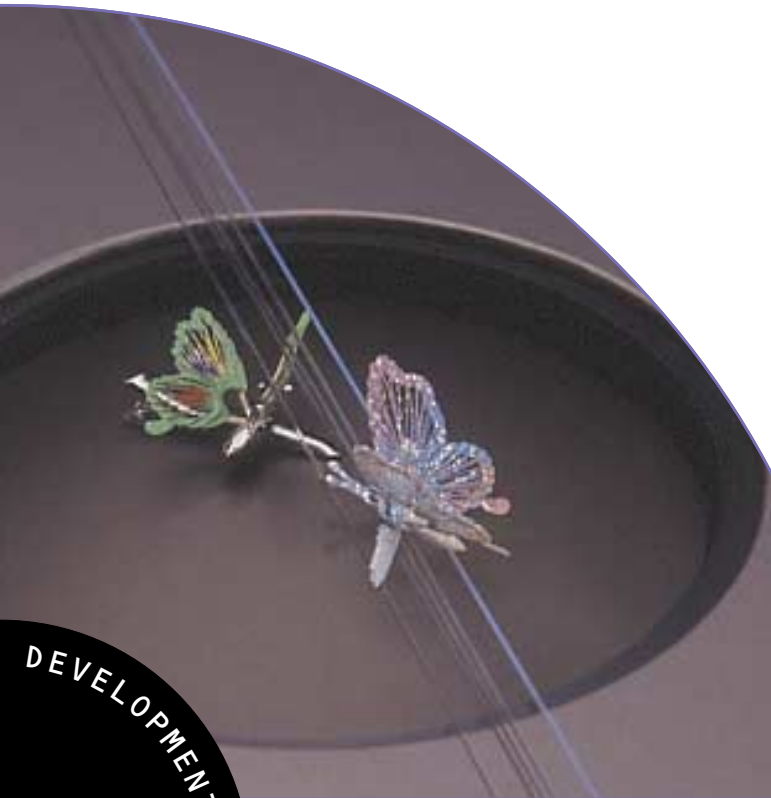
家庭用テレビゲームソフト部門については、株式会社スパイクを核に専門分野に特化した開発を行なっています。1999年10月に株式会社スパイクの子会社として、開発専門会社「ヴァイル株式会社」を設立し、開発強化を図りました。更に、海外ソフトハウスやゲームクリエイターとの連携など多彩で独創的な取り組みにより、次世代プラットフォームへの移行などの環境変化にも柔軟に対応していきます。

一方、サミーのAM事業本部が担当する16ビット携帯ゲーム機「ワンダースワン」関連事業では、株式会社バンダイの主要パートナー企業として充電器や通信ケーブルなどの周辺機器の供給を行っています。当期においてはこれら周辺機器のほか、3種類のワンダースワン専用ゲームソフトを発売しました。今後、アミューズメント事業をさらに強化し、パチスロ、パチンコ事業と並ぶ収益の柱に育てる計画です。





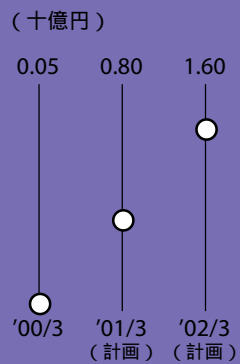
1999年10月に㈱アンダーグラウンド・リベレーション・フォースを設立し、音楽コンテンツ事業を開始しました。



ピンクの蝶は実物。グリーン蝶はOPD社製“ボルマトリクス”による虚像です。

NEW BUSINESS DEVELOPMENT

売上高



*2000年3月期よりエンタテインメントフィールドにおける新たな事業をスタートしています。将来的にパチンコ、パチスロ、アミューズメントと並ぶ事業の育成を考えています。



独創力と先見力により良質な「遊び」を提供し、生活の豊潤化に貢献することを経営理念としています。

新規事業展開

新規事業のコンセプト

サミーは21世紀におけるグループ全体でのさらなる成長を目指し、エンタテインメントのフィールドにおける新規事業を積極的に展開しています。早期事業化及び諸施策の実行を図るために、サミー独自の展開に加え、M&Aや子会社設立による展開など、サミーグループ全体で新規事業を戦略的に進めています。新規事業に対するコンセプトは明快です。

第1に、エンタテインメントフィールドに広く活用できる新しい技術、ノウハウを提供する事業。

第2に、IT分野における、「遊び」と「コミュニケーション」をキーワードとした最先端のエンタテインメントコンテンツを提供する事業。

第3に、コンテンツから派生する権利の2次利用によるキャラクターグッズやトイを始めとしたマーチャンドライジング事業。

これらのコンセプトの下、グループ全体で様々な展開を開始しました。

第1コンセプト事業展開

エンタテインメントに幅広く活用できる技術を提供する事業として、2000年3月期、光学式3D映像システムビジネスに参入しました。米国ベンチャー企業、OPD社が開発した光学式3D映像システム「ボルマトリクス」の日本国内における独占販売権を取得し、機器の販売やライセンスのほか、立体アニメーションやゲームソフトへの応用など既存事業とのシナジーにより早期の収益化を目指していきます。

2001年3月期においては、2000年5月に設立した株式

会社クワットテクノロジーがコンピュータ・グラフィックス(CG)の制作からプログラムまで一連の業務を円滑にするミドルウェアを開発、販売する計画です。このミドルウェアを提供することにより、リアルな映像表現を求められる映像分野におけるCGの制作をサポートします。

第2、第3コンセプト事業展開

最先端のエンタテインメントコンテンツを提供する事業、マーチャンドライジング事業として音楽コンテンツビジネスに参入しました。1999年10月に設立した音楽コ

ンテンツ事業を手がける子会社、株式会社アンダーグラウンド・リベレーション・フォースは音源の制作をはじめ、音源やアーティストから派生するマーチャンドライジング及びインターネット上での音楽コンテンツ配信といった周辺事業も含め、21世紀の新たな音楽ビジネスを創造します。

2001年3月期においては8月よりインターネット接続型携帯電話によるゲームコンテンツサービス、「A-1リーグ」を開始する計画です。これは利用者にゲームコンテンツを広く募集し、提供するサービスで、インターネット接続型携帯電話の普及を背景に、新しいコンテンツを提供することによりIT分野における「遊び」の拡がりを目指します。2000年7月には株式会社バンダイ、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、株式会社セガ・エンタープライゼスとの共同出資により子会社、株式会社ディンプスを設立し、家庭用テレビゲーム機器や携帯電話等、あらゆるプラットフォームへ向けて様々なデジタルコンテンツを開発、提供することにより家庭用テレビゲーム事業及びIT事業の強化を図ります。





代表取締役社長
里見 治

サミーグループは当初目標としていた**2000年3月期**の計画を達成し、大幅な増収、増益を記録しました。

これからも、開発主導型の体制、強い新規開発力、応用技術力といった当社の強みを活かし、企業価値向上へ向けたスピード経営を行っていきます。

そして、中期経営計画の目標である**2003年3月期**連結売上高**1,250億円**を達成し、総合エンタテインメント企業としてのプレゼンス確立を目指し、サミー

グループとしてさらに発展していける組織作りを積極的に進めていく方針です。

パチンコ・パチスロ・アミューズメント業界の環境

パチンコ機業界は、1999年1月に実施された規制緩和により、新しいタイプの機種が認可されるようになりました。その結果、販売台数が増加し、市場は回復傾向にあります。パチスロ機業界は、ファンを魅了する多様なゲーム性の機械が多数認可され、引き続き設置台数が増加しており、安定的に成長しています。アミューズメント業界につきましては、業務用アミューズメント機器部門は成長が停滞しているものの、家庭用テレビゲームソフト部門は新しいプラットフォームの登場により明るい兆しが見えつつあります。

2000年3月期決算の総括

サミーグループは当初目標としていた2000年3月期の計画を達成し、大幅な増収、増益を記録しました。当期連結売上高は、前期比30.1%増加し、478億5百万円となりました。営業利益は前期比15.5%増加し、61億28百万円となりました。当期純利益は前期比98.9%増加し、24億98百万円となりました。

サミーグループはパチンコ市場に対して当期より本格的に参入し、人々に親しみのあるキャラクターを使用したゲーム性の高い新機種を市場に投入したことが成功し、売上を大幅に拡大いたしました。市場シェアにおきま

ても過去最高の3.6%のシェアを獲得しました。パチスロ事業においては、業界初の液晶画面を搭載したインタラクティブ性の高い製品を投入するなど、新製品の開発に努め、市場シェアは7.5%を確保いたしました。

アミューズメント事業におきましては、業務用アミューズメント機器部門は引き続き業界の成長が停滞しており、売上高は減少いたしました。家庭用テレビゲームソフト部門においては、新製品がヒットしたことにより売上高を伸ばしました。



サミーグループの特徴と 経営戦略について

当グループの特徴は以下の点にあると分析しています。

開発主導型:現在、サミーグループ内に占める開発人員は40%を超え、将来的には50%まで比率を高めていきます。

新規開発力:「新しいものは常にサミーから」をコンセプトに新製品開発を積極的に推進し、実績を上げています。他社製品にないユニークで楽しい発想により、ファンの期待に応えるような新製品を開発できる体制にあります。

応用技術:「各事業分野におけるシナジー」。パチンコ、パチスロ、アミューズメントの3事業で培われたノウハウを相互に活かし、シナジーを生み出しています。また、新規事業に関わる新技術との相互展開を図っています。

以上のような特徴を活かし、企業価値向上へ向けたスピード経営を行い、中期経営計画の目標である2003年3月期連結売上高1,250億円を達成し、総合エンタテインメント企業としてのプレゼンス確立を目指します。目標達成のための経営戦略としては、既存事業の強化や新規・次世代事業の展開において、諸施策の実行や早期事業化を図るために、M&A、子会社設立、他社との業務提携など、業態や目的に合わせて、サミーグループとしてさらに発展していける組織作りを積極的に進めていく方針です。各事業における戦略は以下の通りです。

パチスロ事業

複数ブランド戦略:2000年7月に日本電動式遊技機工業協同組合に加盟しているパチスロメーカー、パークレスト株式会社を100%子会社化し、株式会社ロデオに社名変更しました。今後はサミーブランドとロデオブランドでの商品展開を行なっていきます。

他社に先駆けた新機軸製品の市場投入:開発チーム数を増強し、ファンを魅了する新しいコンセプト、ゲーム性のパチスロ機を積極的に市場投入していきます。

業務提携・合併会社設立:世界第二位スロットマシンメーカー、アリストクラート社の日本法人とパチスロ機生産に関し業務提携し、また、販売合併会社を設立し、両社の発展を目指します。

パチンコ事業戦略

市場投入機種数の増加:開発体制を強化し、許認可取得機種数増加による市場投入機種数の増加を図ります。

営業・販売体制の強化:全国ネットワークを構築し、販売体制を強化し直販比率を引き上げ、シェアの拡大を図っていきます。販売台数ベースで2003年3月期においてパチスロ機で20%、パチンコ機で10%のシェア獲得を目指します。

生産能力の引き上げ:2001年4月稼働を目標に、新工場建設に着手しました。これにより生産能力は現在の3倍になります。量産体制を整備し、販売機会の損失を回避していきます。最新設備の導入により生産効率をアップすると同時に、部材のリサイクルによるコストダウンも図り、トータルで生産コストを削減することに努めます。ISO9002の取得も視野に入れ、品質管理を徹底して行ないます。

アミューズメント事業戦略

家庭用ゲームソフト部門:ゲーム開発部門買収による開発環境の整備及び専門特化したゲームソフトの開発、海外の優良ソフトの国内販売により他社との差別化を図ります。

業務用アミューズメント機器部門:子供用メダルゲームや大型メダルゲームなどに特化し、ショッピングセンターを

中心に販売していきます。また、海外戦略として欧米市場での販売に加え、東南アジア市場での販売を開始する計画です。特に米国市場では、有名キャラクターを使用した景品ゲームの拡販を行なっていきます。

新規事業戦略

エンタテインメントのフィールドにおけるさらなる事業拡大を目的として、映像、音楽、ゲームコンテンツの3つのビジネス分野へ進出します。既に当期においては、光学式3D映像システムビジネス、音楽コンテンツビジネスに進出しました。2001年3月期にはCG制作のためのミドルウェア開発・提供、およびインターネット接続型携帯電話へのゲームコンテンツの提供を開始します。これら新規・次世代事業は既存ビジネスとのシナジーにより事業を早期に軌道に乗せていきます。

環境配慮型経営への取り組み

当グループは、製造業として地球環境に配慮した製品の生産、販売のシステム作りに取り組んでいます。特に遊技機など寿命の短い製品に関しましては、リサイクルシステムの確立を目指しています。また、部材を共通化するなど高効率の生産システムの開発にも取り組み、環境配慮型経営を進めていきます。

株主、投資家の皆様へ

当グループは株主価値の最大化を目指した企業価値増大の経営を推進していきます。急速に変化する経営環境下、「総合エンタテインメント企業」としての飛躍を目指し、スピーディーな経営意思決定、業務執行の監督強化を目的として、新たに執行役員制度を導入するとともに取締役会機能を強化いたします。また1999年12月16日に株式の店頭登録を果たすことができ、パブリックカンパニーとして株主の皆様への利益還元をはじめとする社会還元、社会貢献を実現していきます。今後はさらに、フェア、フリー、グローバルの考え方のもと、タイムリーディスクロージャーに努め、IR活動を強化、推進していきます。株主、投資家の皆様には、今後のサミグループにご期待いただき、引き続き御支援賜りますようお願い申し上げます。

2000年6月
代表取締役社長

里見 浩

(((財務ハイライト)))

(百万円)	単体		連結
	1998/3	1999/3	2000/3
売上高	¥24,474	¥36,750	¥47,805
売上総利益	12,644	19,430	21,855
営業利益	3,660	5,307	6,128
当期純利益	2,870	1,256	2,498
総資産	¥21,421	¥25,595	¥40,563
株主資本	6,987	8,013	18,570
発行済株式数(株)	756,230	7,562,300	12,643,450
一株当り株主資本(円)	9,239.32	1,059.65	1,468.79
一株当り当期純利益(円)	3,818.41	166.15	212.11
一株当り配当金(円)			
旧株:	250.0	25.0	40.0
新株:	126.0	-	-
EBITDA	¥ 4,206	¥ 6,563	¥ 7,582
EBITDA マージン(%)	17.2	17.9	15.9
従業員数(人)	349	481	592

- 注: 1. EBITDA=営業利益+営業外収益+減価償却費
2. 1998年3月期単体及び2000年3月期連結の1株当り株主資本、1株当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。
3. 1998年7月30日付をもって500円額面株式1株を50円額面株式10株に分割しています。
4. 1999年10月25日付の株式分割(50円額面株式1株を1.5株)により新株式3,781,150株、1999年12月16日付をもって公募増資による新株式1,300,000株を発行しています。

(((経営成績)))

事業概況

当期におけるわが国の経済は、個人消費は低迷しているものの、政府の総合経済対策や金融システムの改善等により、景気は最悪期を脱し緩やかな回復基調となりましたが、民間需要に支えられた自立的回復にまでは至りませんでした。

このような経済情勢にもかかわらず、パチンコ業界におきましては、1999年1月に行われた規制緩和が本格的に浸透した年でもあり、市場にはゲーム性の広がったパチンコ遊技機が続々とパチンコホールに導入され、その結果出荷台数が大幅に増加いたしました。一方パチスロ業界におきましては、多様なゲーム性を備えたパチスロ遊技機の市場投入が牽引力となり、前期に引き続き堅調に推移いたしました。また、アミューズメント業界におきましては、シール自動販売機関連商品のブームが完全に衰退し、それに変わる新たなブームとして音楽、ダンス等のシミュレーションゲームがヒットしたものの、依然業界としては低迷を続けています。家庭用テレビゲームソフト業界におきましては、一通りのジャンルは出尽くした感があり、ヒット作は一部のシリーズものに限られました。しかし、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントから「プレイステーション2」が販売され、さらに任天堂

株式会社から次世代プラットフォーム開発が発表されるなど明るい兆しが見えつつあります。

連結売上高

2000年3月期の連結売上高は478億5百万円(前期比30.1%増)となりました。主力の遊技機事業の売上はパチスロ遊技機部門が230億10百万円(前期比16.0%減)となったものの、パチンコ遊技機部門が本格的な新製品の投入を行った結果、192億27百万円(前期比556.2%増)となり、全体では422億37百万円(前期比39.2%増)となりました。業務用アミューズメント機器事業においては、業界低迷の影響を受け、売上高は32億23百万円(前期比29.9%減)となりました。家庭用テレビゲームソフト事業は子会社である株式会社スパイクを中心に事業展開し、19億81百万円(前期比23.2%増)となりました。その他事業は、主にアミューズメント施設の運営による収益ですが、売上高は3億64百万円(前期比73.3%増)となりました。

売上原価

当年度の売上原価は259億50百万円(前期比49.8%増)となり、売上高原価比率は前年より7.2%上昇し、

54.3%となりました。主な要因は前期に比べ、パチスロ遊技機よりも原価率の高いパチンコ遊技機の売上が飛躍的に増加したためです。

販売費及び一般管理費

販売費及び一般管理費は、前期比11.4%増加して、157億27百万円となりましたが、売上高の大幅な成長及び経費節減の効果により、売上高に対する比率は前期比5.5%減少し、32.9%となっています。

当期連結純利益

上記の結果当期純利益は24億98百万円(前期比98.8%増)となりました。1999年12月に公募増資による新株式130万株を発行し、一株当たり当期純利益は212.11円となりました。

財政状態

当期の総資産は、前期末比58.5%増加して、405億63百万円となりました。1999年12月に行いました公募増資などにより現金及び現金等価物が前期末比53億15百万円増加し、今期末にパチンコ機・パチスロ機のヒット機種が連続し、手形回収が来期にまたがるため、受取手形

及び売掛金が77億31百万円増加したことなどにより流動資産は315億28百万円(前期比70.2%増)となりました。有形固定資産は、生産能力の増強を図るための新工場建設用地を新たに取得したことにより、前期末比42.0%増加して、44億64百万円となりました。投資およびその他資産は、前期末比16.4%増加して、45億71百万円となりました。これは税効果会計導入により繰延税金資産8億7百万円を計上したことが主な要因です。負債合計は、前期末比で24.9%増加して、219億24百万円となりました。主な要因は売上増加に伴う仕入増加により、支払手形および買掛金が23億59百万円増加したことによります。有利子負債残高は、前期比19.7%減少し54億38百万円となりました。

当期末の資本合計は、時価発行増資などにより前期末比で131.7%増加して、185億70百万円となりました。これにより株主資本比率は、前期末の31.3%から45.8%へと大幅に改善されました。

キャッシュフロー

当期の連結ベースの現金及び現金等価物(以下「資金」という。)は、有形固定資産の取得による支出等の要因により一部相殺されたものの、法人税等前および少数株主

持分損益前利益が59億25百万円を計上できたこと等により、当期末には、91億42百万円(前期比138.9%増)となりました。

当連結会計年度におけるキャッシュフローの状況とそれらの要因は次のとおりです。

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25億33百万円(前期比55.0%減)となりました。これは主に減価償却費10億40百万円、棚卸資産の減少額11億34百万円、仕入債務の増加額20億93百万円、税金等調整前当期純利益59億25百万円等によるものです。

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、29億27百万円(前期比0.1%増)となりました。これは主に新工場用地を始めとした有形固定資産の取得による支出22億88百万円、その他の投資の増加による支出2億72百万円等によるものです。

財務活動によるキャッシュフロー

財務活動の結果調達した資金は57億65百万円(前期

7億61百万円の流出)となりました。これは主に普通株式の発行による収入73億71百万円、短期借入金の純減少額8億63百万円、長期借入金の返済による支出4億93百万円等によるものです。

設備投資

当年度における設備投資は、生産能力の増強を目的とした新工場の用地取得を中心に21億98百万円の設備投資を実施しました。2001年3月期の設備投資額については、新工場設立にともなう建物、及び設備を中心に約50億円を見込んでいます。

西暦2000年問題

「コンピューター西暦2000年問題」については、グループ全体の重要課題をとして、システムの対応など万全を期した結果、問題は一切発生していません。今後も引き続き危機管理を経営課題として認識し、推進を図ります。

(((連結貸借対照表)))

サミー 株式会社及び連結子会社
平成12年3月31日現在

資産	単位:百万円		単位:千米ドル (注記 1)
	2000	1999	2000
流動資産:			
現金および現金等価物	¥ 9,142	¥ 3,827	\$ 86,245
定期預金	201	238	1,896
有価証券 (注記 8)	26	41	245
売上債権:			
受取手形	7,284	1,405	68,717
売掛金	6,559	4,707	61,877
貸倒引当金	(282)	(115)	(2,660)
棚卸資産 (注記 3)	6,040	7,193	56,981
繰延税金 (注記 7)	514	29	4,849
その他の流動資産	2,044	1,200	19,284
流動資産合計	<u>31,528</u>	<u>18,525</u>	<u>297,434</u>
有形固定資産 (注記 4):			
土地	2,459	783	23,198
建物	1,389	1,322	13,104
機械装置	375	360	3,538
ゲームセンター用貸貸遊技機	801	1,074	7,556
その他	2,113	1,938	19,934
	<u>7,137</u>	<u>5,477</u>	<u>67,330</u>
減価償却累計額	<u>(2,673)</u>	<u>(2,334)</u>	<u>(25,217)</u>
	<u>4,464</u>	<u>3,143</u>	<u>42,113</u>
投資およびその他資産:			
投資有価証券 (注記 8)	330	290	3,113
その他投資	1,433	1,185	13,519
ソフトウェア	706	730	6,661
敷金保証金	1,113	992	10,500
繰延税金 (注記 7)	807	—	7,613
その他資産	242	895	2,283
貸倒引当金	(60)	(165)	(566)
	<u>4,571</u>	<u>3,927</u>	<u>43,123</u>
	<u>¥40,563</u>	<u>¥25,595</u>	<u>\$382,670</u>

添付注記参照

負債および資本	単位:百万円		単位:千米ドル (注記 1)
	2000	1999	2000
流動負債:			
短期借入金 (注記 4)	¥ 5,438	¥ 6,481	\$ 51,302
仕入債務:			
支払手形	5,773	2,575	54,462
買掛金	2,259	3,098	21,311
その他	2,608	1,497	24,604
未払法人税等 (注記 7)	3,279	980	30,934
未払費用	411	367	3,877
賞与引当金	416	274	3,925
その他の流動負債	117	356	1,104
流動負債合計	¥20,301	¥15,628	¥191,519
長期借入金	—	288	—
退職給与引当金	565	491	5,330
繰延税金 (注記 7)	—	8	—
その他の固定負債	1,058	1,104	9,981
為替換算調整勘定	—	39	—
少数株主持分	69	24	651
契約債務および偶発債務 (注記 5 および 9)			
資本 (注記 6):			
資本金 - 額面1株当たり50円; 授權株式数 — 30,000,000 株 発行済株式数 — 2000年3月31日現在 12,643,450株 1999年3月31日現在 7,562,300株	4,842	2,079	45,679
資本剰余金	5,837	1,229	55,066
利益剰余金	7,892	4,705	74,453
	18,571	8,013	175,198
自己株式	(1)	—	(9)
資本合計	18,570	8,013	175,189
	¥40,563	¥25,595	\$382,670

添付注記参照

(((連結損益計算書)))

サミー株式会社及び連結子会社
3月31に終了した1年間

	単位:百万円		単位:千米ドル (注記 1)
	2000	1999	2000
純売上高	¥47,805	¥36,750	\$450,990
売上原価	25,950	17,320	244,811
売上総利益	21,855	19,430	206,179
販売費および一般管理費	15,727	14,123	148,368
営業利益	6,128	5,307	57,811
その他収益(費用):			
受取利息および受取配当金	40	50	377
支払利息	(150)	(152)	(1,415)
匿名組合投資損益	223	170	2,104
固定資産除却損	(82)	(265)	(774)
棚卸資産廃棄損	—	(2,566)	—
公開関連諸費用	(109)	—	(1,028)
その他 純額	(125)	(116)	(1,179)
	(203)	(2,879)	(1,915)
法人税等前および少数株主持分損益前利益	5,925	2,428	55,896
法人税等(注記 7):			
当年度分	3,811	1,158	35,953
法人税等調整額	(375)	—	(3,538)
	3,436	1,158	32,415
少数株主持分損益前利益	2,489	1,270	23,481
少数株主持分損益	9	(14)	85
当期純利益	¥ 2,498	¥ 1,256	\$ 23,566

	単位:円	単位:米ドル(注記 1)
普通株一株当たり金額:		
当期純利益	¥212.11	¥166.15
年間支払い配当額	40.00	25.00
		\$2.00
		0.38

添付注記参照

(((連結株主持分変動計算書)))

ザミー 株式会社及び連結子会社
3月31日に終了した1年間

	単位:百万円			
	発行済み 株式数	資本金	資本 剰余金	利益 剰余金
1998年4月1日残高	756,230	¥2,079	¥1,229	¥3,692
当期純利益	—	—	—	1,256
支払配当	—	—	—	(188)
役員および監査役賞与	—	—	—	(55)
1対10の株式分割 1998年7月30日	6,806,070	—	—	—
1999年3月31日残高	7,562,300	2,079	1,229	4,705
過年度税効果調整額	—	—	—	928
当期純利益	—	—	—	2,498
支払配当	—	—	—	(189)
役員および監査役賞与	—	—	—	(50)
1対1.5の株式分割 1999年10月25日	3,781,150	—	—	—
新規株式公開に伴う新株発行 1999年12月16日	1,300,000	2,763	4,608	—
2000年3月31日残高	12,643,450	¥4,842	¥5,837	¥7,892

	単位:千米ドル(注記1)		
	資本金	資本 剰余金	利益 剰余金
1999年3月31日残高	\$19,613	\$11,594	\$44,387
過年度税効果調整額	—	—	8,755
当期純利益	—	—	23,566
支払配当	—	—	(1,783)
役員および監査役賞与	—	—	(472)
新規株式公開に伴う新株発行 1999年12月16日	26,066	43,472	—
2000年3月31日残高	\$45,679	\$55,066	\$74,453

添付注記参照

(((連結キャッシュフロー計算書)))

サミー株式会社及び連結子会社
3月31日に終了した1年間

	単位:百万円		単位:千米ドル (注記 1)
	2000	1999	2000
営業活動によるキャッシュフロー:			
法人税等前および少数株主持分損益前利益	¥5,925	¥2,428	\$55,896
営業活動によるキャッシュフローへの法人税等前および 少数株主持分損益前利益に対する調整:			
減価償却費	1,040	990	9,811
営業権償却	568	—	5,358
有形固定資産除却損等	101	265	953
有価証券および投資有価証券評価損	—	39	—
棚卸資産廃棄損	—	2,566	—
匿名組合投資利益	(223)	(170)	(2,104)
その他	318	571	3,000
資産および負債の増減:			
売上債権の(増加)減少	(7,891)	165	(74,443)
棚卸資産の(増加)減少	1,134	(331)	10,698
仕入債務の増加(減少)	2,093	(396)	19,745
その他資産の(増加)	(257)	(90)	(2,424)
その他負債の増加	1,336	420	12,604
小計	4,144	6,457	39,094
利息・配当金の受取	39	54	368
利息の支払い	(141)	(150)	(1,330)
法人税等の支払い	(1,509)	(730)	(14,236)
営業活動によるキャッシュフロー	2,533	5,631	23,896
投資活動によるキャッシュフロー:			
有形固定資産取得による支払い	(2,288)	(2,025)	(21,585)
有形固定資産売却による収入	12	43	113
無形固定資産取得による支払い	(204)	(673)	(1,924)
有価証券売却による収入	14	—	132
投資有価証券購入による支払い — 純額	(32)	(68)	(302)
子会社取得による現金および現金等価物の増加(減少)	(2)	67	(19)
貸付金の減少(増加) — 純額	(192)	25	(1,811)
定期預金の減少 — 純額	37	54	349
その他投資の増加 — 純額	(272)	(348)	(2,566)
投資活動によるキャッシュフロー	(2,927)	(2,925)	(27,613)
財務活動によるキャッシュフロー:			
長期借入金の借入	—	450	—
長期借入金の返済	(493)	(187)	(4,651)
短期借入金の減少	(863)	(768)	(8,142)
普通株式の発行による収入	7,371	—	69,538
配当金の支払い額	(189)	(188)	(1,783)
その他	(61)	(68)	(575)
財務活動によるキャッシュフロー	5,765	(761)	54,387
現金および現金等価物に係る換算差額	(56)	(66)	(529)
現金および現金等価物の純増加額	5,315	1,879	50,141
現金および現金等価物の期首残高	3,827	1,948	36,104
現金および現金等価物の期末残高	¥9,142	¥3,827	\$86,245

添付注記参照

(((連結財務諸表注記)))

サミー株式会社及び連結子会社
2000年および1999年3月31日

注記 1 - 表示されている連結財務諸表の基礎

サミー株式会社(当社)と国内子会社は、商法および証券取引法の規則に従った、また、国際基準の会計および開示要請とは異なった、日本で一般的に認められた会計基準、会計手続きに従って会計および帳簿記録をしております。海外連結子会社はその居住国で一般的に認められた会計原則および会計手続きを基にしております。

添付の連結財務諸表は日本で一般的に認められた会計基準、会計手続きに従って会計および帳簿記録に基づいて作成された連結財務諸表であり、証券取引法で要求される大蔵省に提出された監査済み連結財務諸表を翻訳したものであります。

添付の連結財務諸表作成に当たっては、日本国外の読者がより理解を得やすくするために、国内用に発行された連結財務諸表に幾つかの組替えが行われております。連結財務諸表には、添付の連結株主持分変動計算書が日本では通常作成されないものにもかかわらず、含まれております。1999年の連結キャッシュフロー計算書も、1999年以前は大蔵省に提出されるものに含まれることが要請されていなかったためにそれまで通常は作成されていないにもかかわらず、連結財務諸表に含めております。

日本円より米ドルへの換算は、読者への便宜を目的にしたものであり、2000年3月31日の実勢レートである米ドル1ドルにつき日本円106円にて行っております。便宜的換算であるため日本円の金額がこのレートまたはその他のレートで換算されてきたとか、換算されることができたとか、将来換算されることができると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) 連結

連結財務諸表には当社および子会社の全てが含まれております。全ての重要な連結会社間残高、取引および利益は控除されております。2000年3月31日に終了する事業年度より実質経営権を取得しているか、そのような状況にある全ての重要な会社は、連結するように要請されております。当社の連結財務諸表では、この原則を適用することにより、影響を受けることはありません。

(b) 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当たっては、手許現金、容易に換金されうる預金および購入時より3ヶ月を越える満期期日を越えない非常に流動性が高い有価証券について、現金および現金等価物としております。「連結キャッシュフロー計算書作成についての基準」(新基準)に従い、会社が連結キャッシュフロー計算書を作成することが2000年3月31日に終了する事業年度より必要となりました。前年の連結キャッシュフロー計算書は、それまで作成することは要請されておりましたが、国外読者の便宜のために作成されたものは、2000年の表示にあわせて作り直されております。

(c) 貸倒引当金

当社は貸倒引当金の設定基準について、個々に回収不可能と見積もった金額について発生する損失を充当する十分な金額に加え、未検討の残高について過去の経験率に従ったものを、引当金額とすることとしております。

(d) 有価証券および投資有価証券

市場価値のある有価証券および投資有価証券については、平均法に基づく簿価と時価の安いほうの金額となっております。子会社株式を含めたその他有価証券は平均法に基づく簿価金額となっております。

(e) 棚卸資産

棚卸資産は平均法に基づく簿価金額となっております。

(f) 有形固定資産および減価償却

有形固定資産は取得原価で表示しております。有形固定資産の減価償却費は、ゲームセンター用賃貸遊戯機以外は、法人税で規定する耐用年数(法定耐用年数)による定率法によっております。ゲームセンター用賃貸遊戯機に係わる減価償却費は、その賃貸期間を考慮した見積もり耐用年数(法定耐用年数より3年短い)に基づいて計算しております。さらに、1998年4月1日以降に取得した建物については、定額法に基づいて計算しております。

(g) 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。

(h) 退職給与引当金

退職給与引当金は従業員用の退職給与引当金と役員および監査役用の役員退職慰労金で構成されております。2000年は222百万円、1999年は166百万円となっている従業員向けの退職給与引当金は、当社の退職金規定に従って貸借対照表日現在に自己都合要支給額全額が当てられております。2000年は343百万円、1999年は324百万円となっている役員退職慰労金は、会社の規定に従った発生基準によっております。役員退職慰労金は商法287条の2の引当金であります。

(i) 法人税等

会社は1999年3月31日に終了する事業年度においては、課税所得から算出する支払い税額を計上しておりました。1999年4月1日以降、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という新しい会計基準を採用しました。この新しい会計基準の下では、連結損益計算書で表示されてくる税引き前利益に対して、法人税等が計算されることとなります。資産および負債の計上は、一時差異について予期される将来税金に係る前払いおよび未払額を認識するものであります。

1999年4月1日現在の一時差異に関わる税効果認識に伴う繰延税金資産は、前期より繰り越されてきた利益剰余金を928百万円(8,755千米ドル)修正させる影響が出ております。前期の財務諸表は修正を施してはおりません。当会計年度からの税効果会計の適用により、当期純利益は370百万円、連結剰余金期末残高は928百万円多く計上されております。

米国子会社は設立以来税効果会計を採用してきました。連結貸借対照表には、この子会社の分が流動資産と固定負債に、2000年3月31日現在では23百万円と6百万円が、1999年3月31日現在では29百万円と8百万円が含まれております。

(j) ソフトウェアの開発費用

前連結会計年度まで「仕掛品」に計上し、売上原価の一部として費用計上していたパチスロ遊技機・パチンコ遊技機及び家庭用ゲームソフトウェアの開発費用については、「研究開発費及びソフトウェアの会計処理に関する実務指針」(日本公認会計士協会 会計制度委員会報告第12号平成11年3月31日)に従い、これらに係わるソフトウェアには一部画像や音楽等のコンテンツに関するものが含まれているものの、全体的には高度かつ複雑なプログラミング等に係わる部分が多く、かつそれらは一部分離不可能なため、明確にコンテンツとして区分できるものを除き、当社は全体をプログラミング等に係わるものとし、報告における試験研究費に該当するものと認め、発生時に費用処理することといたしました。但し、前連結会計年度末以前に開発がスタートしている項目については、プログラミング等に関する部分については、従来どおり仕掛品に計上し、完成後は3年以内で見込み販売数量により売上原価として処理しております。

この処理の変更により、従来と同一の方法を採用した場合と比べ、販売費及び一般管理費の試験研究費が770百万円増加し、この結果、営業利益及び法人税等調整前利益が同額減少しております。

自社利用のソフトウェアについては、従来の会計処理方法を継続して適用しております。なお、減価償却方法は社内における利用可能期間(5年)に基づく定額法によるおります。

(k) 一株当たり金額

普通株一株当たり純利益の計算は各年度の社外流通普通株式の加重平均株式数を用いて行います。従って、2000年3月31日に終了する事業年度の一株当たり純利益は、当該事業年度の社外流通普通株式の加重平均株式数に基づいて計算されております。1999年10月25日および1998年7月30日に行われた株式分割については、遡及的に各期の期首に行われたものとして調整されております。

一株当たり配当金額は各年度の実績額を表示しております。

(l) 組替え

2000年財務諸表に合わせるため、幾つかの組替えを1999年の連結財務諸表に行っております。

注記 3 - 棚卸資産

2000年および1999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 (注記 1)
	2000	1999	2000
商品	¥ 305	¥ 223	\$ 2,877
製品	502	1,025	4,736
原材料.....	3,156	3,347	29,774
仕掛品.....	2,054	2,569	19,377
貯蔵品.....	23	29	217
	<u>¥6,040</u>	<u>¥7,193</u>	<u>\$56,981</u>

注記 4 - 短期借入金

2000年および1999年3月31日現在、銀行借入金は短期の手形借入で、年利率は、2000年は1.375% から 2.375% の範囲であり、1999年は1.214% から 3.700% までとなっております。

注記 5 - 偶発債務

2000年3月31日現在、当社は従業員の借入に対する保証人として1百万円(9千米ドル)、銀行で割引した割引手形 1,359百万円(12,821千米ドル)の偶発債務を負っています。

注記 6 - 株主持分

当社が配当として支払うことができる最大限の金額は、日本の商法の非連結財務諸表に基づいて計算されます。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、額面価額を割り越すことをないことを条件として、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、資本剰余金とされます。商法においては、現金配当および役員賞与の社外流出金額の少なくとも10%については、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。2000年3月31日現在、72百万円(679千米ドル)の利益準備金がありますが、これは利益配当することができません。但し、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すし、また取締役会の決議において資本金に組み入れるできます。

注記 7 - 法人税等

連結損益計算書上の法人税とは、法人税、事業税、住民税より成り立っております。2000年および1999年3月31日に終了する事業年度では約42%および約47%の法定税率となっております。

2000年3月31日に終了する事業年度における法定税率と実効税率との差は、次のとおり分析されます。

法定実効税率	42.0%
交際費等永久に損金に算入されない項目	1.8
同族会社の留保金額に対する税額.....	5.1
連結調整勘定償却	4.0
住民税均等割額	0.8
その他	4.2
税効果会計適用後の法人税等の負担率.....	<u>57.9%</u>

2000年3月31日現在の繰延税金資産および繰延税金負債の発生の主な原因の内訳は以下のとおりです。

	単位:百万円	単位: 千米ドル (注記1)
繰延税金資産:		
一括償却資産損金算入限度超過額	¥ 474	\$ 4,472
退職給与引当金損金算入限度超過額	207	1,953
賞与引当金損金算入限度超過額	97	915
減価償却損金算入限度超過額	100	943
未払事業税否認	267	2,519
連結子会社繰越欠損金	914	8,623
その他	190	1,792
小計	<u>2,249</u>	<u>21,217</u>
繰延税金負債:		
評価性引当金	928	8,755
繰延税金資産純額	<u>¥1,321</u>	<u>\$12,462</u>

注記 8 - 有価証券の時価情報

市場性の有る有価証券の2000年および1999年3月31日現在の簿価、時価および含み益は以下のとおりです。

	単位:百万円					
	2000			1999		
	簿価	時価	含み益	簿価	時価	含み益
流動資産:						
株式	¥ 26	¥ 39	¥ 13	¥29	¥29	¥—
固定資産:						
株式	147	515	368	64	64	—
	<u>¥173</u>	<u>¥554</u>	<u>¥381</u>	<u>¥93</u>	<u>¥93</u>	<u>¥—</u>
単位:千米ドル (注記1)						
	2000					
	簿価	時価	含み益			
流動資産:						
株式	\$ 245	\$ 368	\$ 123			
固定資産:						
株式	1,387	4,858	3,471			
	<u>\$1,632</u>	<u>\$5,226</u>	<u>\$3,594</u>			

注記9 - 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、2000年および1999年3月31日現在の想定取得原価、減価償却累計額、帳簿価値は以下のとおりとなります。

	単位:百万円		
	取得原価	減価償却 累計額	帳簿価値
2000年3月31日現在:			
機械装置.....	¥102	¥53	¥49
1999年3月31日現在:			
機械装置.....	¥ 62	¥56	¥ 6

	単位:千米ドル(注記1)		
	取得原価	減価償却 累計額	帳簿価値
2000年3月31日現在:			
機械装置.....	\$962	\$500	\$462

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、2000年および1999年3月31日現在の未経過リース料は以下のとおりとなります。

	単位:百万円		単位: 千米ドル (注記1)
	2000	1999	2000
1年以内.....	¥19	¥4	\$179
1年超.....	30	2	283
	<u>¥49</u>	<u>¥6</u>	<u>\$462</u>

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、2000年および1999年3月31日に終了した事業年度の支払いリース料は17百万円(160千米ドル)および9百万円となっております。

注記10 - 後発事象

2000年5月17日に、取締役会は以下の利益処分案を6月26日に開催される定時株主総会の承認を受けるため提出することを決議しました。

	単位: 百万円	単位: 千米ドル (注記1)
利益準備金.....	¥ 59	\$ 557
現金配当(一株当たり40円).....	506	4,774
役員および監査役賞与.....	¥ 80	\$ 755

注記 11 - セグメント情報

イ 事業の種類別セグメント情報

《当連結会計年度(1999年4月1日～2000年3月31日)》

単位:百万円

	業務用				計	消去 又は全社	連結
	遊技機	アミューズメント 機器	家庭用 テレビゲーム ソフト	その他			
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	¥42,237	¥3,223	¥1,981	¥364	¥47,805	¥ —	¥47,805
(2) セグメント間の							
内部売上高又は振替高	—	—	1,158	—	1,158	(1,158)	—
計	42,237	3,223	3,139	364	48,963	(1,158)	47,805
営業費用	30,938	3,843	4,537	514	39,832	1,845	41,677
営業利益(又は営業損失)	11,299	(620)	(1,398)	(150)	9,131	(3,003)	6,128
資 産	20,344	2,450	3,630	876	27,300	13,263	40,563
減価償却費	250	51	67	379	747	293	1,040
資本的支出	2,069	121	60	125	2,375	133	2,508

単位:千米ドル(注記 1)

	業務用				計	消去 又は全社	連結
	遊技機	アミューズメント 機器	家庭用 テレビゲーム ソフト	その他			
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	\$398,462	\$30,405	\$18,689	\$3,434	\$450,990	\$ —	\$450,990
(2) セグメント間の							
内部売上高又は振替高	—	—	10,925	—	10,925	(10,925)	—
計	398,462	30,405	29,614	3,434	461,915	(10,925)	450,990
営業費用	291,868	36,254	42,802	4,849	375,773	17,406	393,179
営業利益(又は営業損失)	106,594	(5,849)	(13,188)	(1,415)	86,142	(28,331)	57,811
資 産	191,925	23,113	34,245	8,264	257,547	125,123	382,670
減価償却費	2,358	481	632	3,575	7,047	2,764	9,811
資本的支出	19,519	1,142	566	1,179	22,406	1,264	23,660

《前連結会計年度(1998年4月1日～1999年3月31日)》

	単位:百万円						連結
	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 ソフト	その他	計	消去 又は全社	
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	¥30,336	¥4,595	¥1,609	¥210	¥36,750	¥ —	¥36,750
(2) セグメント間の							
内部売上高又は振替高	124	78	—	—	202	(202)	—
計	30,460	4,673	1,609	210	36,952	(202)	36,750
営業費用	20,662	6,242	2,018	362	29,284	2,159	31,443
営業利益(又は営業損失)	9,798	(1,569)	(409)	(152)	7,668	(2,361)	5,307
資産	10,757	2,806	5,036	184	18,783	6,811	25,595
減価償却費	208	552	48	88	896	94	990
資本的支出	581	1,306	21	166	2,074	30	2,104

(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、4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および事業内容

- (1) 遊 技 機 パチスロ遊技機およびパチンコ遊技機の製造、販売
- (2) 業務用アミューズメント機器 アミューズメント施設用ゲーム機の製造、販売、レンタル
- (3) 家庭用テレビゲームソフト 家庭用テレビゲームソフトの製造、販売
- (4) そ の 他 アミューズメント施設の運営

3.営業費用のうち、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2,361百万円であり、その主なものは、親会社本社の総務部門等管理部門に係る費用であります。

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6,811百万円であり、その主なものは、親会社での余資運用資金(現金および有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)および管理部門等に係る資産等であります。

5.当連結会計年度末を払込期日とする(株)スパイクに係る新株式払込金の支払により、(株)スパイクについては実質的に経営権を取得しているため、資産のみ連結しております。

ロ 所在地別セグメント情報

当連結会計年度(平成11年4月1日～平成12年3月31日)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。

前連結会計年度(平成10年4月1日～平成11年3月31日)全セグメントの売上高の合計およ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。

ハ 海外売上高

当連結会計年度(平成11年4月1日～平成12年3月31日)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。

前連結会計年度(平成10年4月1日～平成11年3月31日)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。

(翻訳)

公認会計士の監査報告書

サミー株式会社の取締役会へ

私どもは、添付のサミー株式会社(日本の会社)およびその子会社の、日本円で表示されている2000年および1999年3月31日現在の連結貸借対照表および2000年3月31日に終了した2年間の各会計年度の連結損益計算書および株主持分変動計算書ならびにキャッシュフロー計算書について監査を実施した。私どもの監査は日本において一般に認められた監査基準に準拠して実施され、したがって、私どもが必要と認めた通常実施すべき取引記録の手續とその他の監査手續を含むものである。

私どもの意見によれば、上記に言及される連結財務諸表は、サミー株式会社およびその子会社の、2000年および1999年3月31日現在の財政状態および同日を持って終了する事業年度の経営成績およびキャッシュフローを、次文に記載した事を除いて、前年度と継続して日本で一般的に認められた会計原則に準拠して適正に表示している。

連結財務諸表注記2で説明してあるとおり、サミー株式会社およびその子会社は2000年3月31日に終了する事業年度において、連結、法人税等および研究開発費に関する新日本会計基準を適用した。

また、私どもの意見によれば、添付の連結財務諸表および注記にある米ドル金額は、注記1に述べてある基準で日本円から換算されている。

日本, 東京

2000年6月27日

会計基準および監査基準について

読者に喚起を促したいことは、会計基準および監査基準およびそれらの適用が各国によって異なり、そしてそれらが報告された財政状態および経営成績の判断に、重要な影響を及ぼす可能性があることです。添付の財務諸表は日本で一般的に認められた会計原則に基づいて作成されており、監査基準およびその適用も日本で認められたものです。従って、添付の財務諸表および監査報告書の利用にあたっては日本の会計原則および監査基準およびその適用方法の十分な理解が必要です。

(((会社データ)))

本社所在地

〒170-8436
東京都豊島区東池袋2-23-2

設立年月日

1975年11月1日

資本金(2000年3月31日現在)

4,841百万円

従業員数(2000年3月31日現在)

452名

株式(2000年3月31日現在)

授權資本: 30,000,000株
発行済株式: 12,643,450株

株主数(2000年3月31日現在)

9,390名

株式名義書換代理人

東洋信託銀行株式会社 証券代行部
〒137-8081
東京都江東区東砂7-10-11
TEL: 03-5683-5111

主な事業

ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機(パチスロ機)、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機および関連機器の開発・製造・販売

電子応用遊技機の製造・販売および家庭用テレビゲームソフトの開発・販売

ゲーム機器の販売・リースおよび輸出入

ネットワーク

本社

東京都豊島区東池袋2-23-2

狭山工場

埼玉県狭山市大字中新田字芝101

商品管理センター

埼玉県狭山市大字中新田112-1

支店

札幌、仙台、東京(台東区)、名古屋、大阪、広島、福岡

出張所

青森、郡山、つくば、高崎、静岡、京都、神戸、高松、宮崎

関係会社

サミーUSAコーポレーション
901-Cambridge Drive Elk Grove
Village, IL60007 USA

株式会社マックスベット
東京都目黒区中目黒2-10-15

株式会社サミー・アミューズメントサービス
東京都豊島区東池袋3-23-13

株式会社スパイク
東京都目黒区中目黒2-10-15

株式会社アンダーグラウンド・リベレーション・フォース
東京都渋谷区恵比寿4-22-7 MITビル

ヴァイル株式会社
東京都武蔵野市吉祥寺本町1-33-3

株式会社クワットテクノロジー
東京都港区北青山2-7-24 青山光影ビル

株式会社ロデオ
東京都豊島区東池袋2-23-2

株式会社ディンプス
大阪府豊中市新千里西町1-1-8

役員(2000年6月27日現在)

代表取締役社長	里見 治
専務取締役	片本 通
常務取締役	中山 圭史
	崎野 清文
常勤監査役	真茅 守
	荒井 良一
監査役	酒井 悦夫
上席執行役員	原田 紀彦
	吉田 賢吉
執行役員	川村 康則
	村木 勝典
	谷澤 鉦次
	河村 芳隆
	片山 靖浩
	吉野 昌和

代表取締役を含む取締役4名は、執行役員を兼務いたします。

お問い合わせ先:

サミー株式会社 社長室IR推進グループ
〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2
Tel: 03-5950-3785
Fax: 03-5950-3772
e-mail: ir@home.sammy.co.jp
URL: <http://www.sammy.co.jp>