



Sammy

アニュアルレポート 2001

プロフィール

人にはそれぞれに違った楽しみがあり、「遊び」の世界は行き着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・パチンコ事業を拡大するとともに、
エンタテインメントにおける新事業展開 = NEWS 事業に挑み、新たなエンタテインメントの世界を切り開きます。
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

連結財務ハイライト	2
株主の皆様へ	3
FAQ	6
遊技機事業	8
市場動向	10
トピックス	11
NEWS事業	12
市場動向	14
トピックス	15
成長性指標	16
収益性指標	18
安定性指標	20
グループ会社一覧	22
役員	24
財務セクション	25
会社データ	45

表紙デザイン：現在(NOW)供給しているパチスロ・パチンコ機に加え、今後(FUTURE)は新たなエンタテインメント = NEWSを世界中に発信していく姿を象徴しています。



A Well-Rounded Entertainment Company



連結財務ハイライト

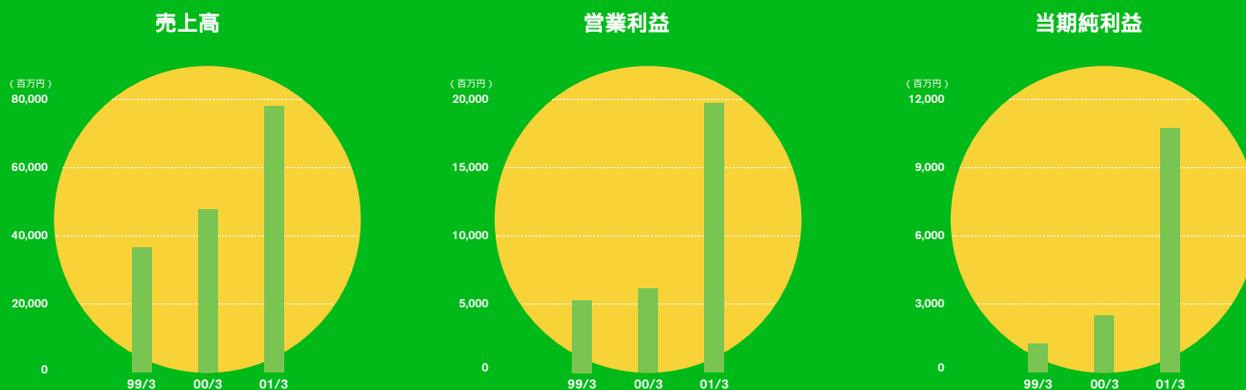
CONSOLIDATED FINANCIAL HIGHLIGHTS

(単位：百万円)	1999/3	2000/3	2001/3
売上高	¥ 36,750	¥ 47,805	¥ 78,276
売上総利益	19,430	21,855	45,187
営業利益	5,307	6,128	19,798
経常利益	5,312	6,026	19,759
法人税等前及び少数株主持分損益前利益	2,428	5,925	19,978
当期純利益	1,256	2,498	10,748
総資産	¥ 25,595	¥ 40,563	¥ 78,694
株主資本	8,013	18,570	29,122
期末発行済株式総数	7,562,300	12,643,450	25,602,400
1株当り株主資本(円)	1,059.65	1,468.79	1,137.50
1株当り当期純利益(円)	166.15	212.11	423.98
1株当り配当金(円)	25.00	40.00	60.00
EBITDA	¥ 6,563	¥ 7,582	¥ 21,349
EBITDAマージン(%)	17.9	15.9	27.3
従業員数(人)	481	592	754

注：1. EBITDA=営業利益+営業外収益+減価償却費

2. 2000年3月期及び2001年3月期における1株あたり株主資本、1株あ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。

3. 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。
2000年11月20日付の株式分割(50円額面株式1株を2株)により新株式12,666,650株を発行しています。



株主の皆様へ

TO OUR SHAREHOLDERS

2001年3月31日に終了した当年度は、粗利益の大きいパチスロの牽引やアミューズメントの復調により大幅な増収増益を記録しました。

また、2001年3月1日には東京証券取引所市場第一部への上場を果たし、総合エンタテインメント企業としてさらなる成長を目指すサミーの第二の創業期として、大きな節目の年となりました。



代表取締役社長
里見 治

2001年業績レビュー

サミーの連結売上高は、パチスロ機のSammy、Rodeo、Aristocratブランドによるマルチブランド展開、Sammyブランドパチスロ機「獣王」の爆発的なヒット等により、782億76百万円(対前期比63.7%増)営業利益は197億98百万円(対前期比223.1%増)と大幅な増収増益となりました。

事業セグメント別では、パチスロ・パチンコからなる遊技機部門において営業、開発、生産、各々の体制強化等により売上高691億4百万円(対前期比63.6%増)遊技機部門全体の売上高におけるパチスロ機売上の構成比率は74.9%(対前期比20.4ポイントアップ)となりました。業務用アミューズメント機器部門及び家庭用テレビゲームソフト部門においてもショッピングセンター、スポーツバー等向けの海外(北米)事業やセガのドリームキャスト用ゲームソフトの「GUILTY GEAR X」などの国内事業展開が好調に推移しました。その結果、両部門とも売上高が拡大し、収益性も大幅に改善しました。その他の部門ではアミューズメント施設の運営や新規事業の拡大により売上高が大幅に拡大しています。しかし、開発先行型子会社の経費負担増等の影響により5億92百万円の損失となっています。

来期の見通し・中期経営計画について

当社は、今まさに「総合エンタテインメント企業」への転換期を迎えようとしています。サミーは、パチスロ・パチンコ事業だけにとどまらず、アミューズメント、ニューテクノロジー、コンテンツ、マーチャンダイジングからなるNEWS (New Entertainment World of Sammy) 事業へと領域を広げ、様々な新しいエンタテインメントを提供していきます。そして、さらにNEWS事業で培った技術やキャラクターなどをパチスロ・パチンコ事業に応用し、シナジー効果を追求していきます。

2002年3月期の見通しとしては、特にパチンコ部門の開発力強化を図り、川越新工場の稼働によるパチスロ・パチンコ生産能力の拡大、そして営業体制の全国ネットワーク構築を推進し、連結売上高で対前期比50.7%増の1,180億円を見込んでいます。

中期経営目標としては、パチスロ・パチンコ事業において、より一層開発力・営業力・生産力を強化し競争力向上を図り、また、NEWS事業をサミーグループ全体で取り組むことにより、2003年3月期に1,560億円、2004年3月期に1,930億円の連結売上高を目指していきます。

また、当社は株主資本当期純利益率(ROE)30%以上、連結売上高経常利益率25%以上を重要な経営指標として設定し、取り組んでいきます。

中期経営計画達成のための施策

パチスロ・パチンコ事業においては、開発人員の増員、開発環境の整備により開発体制をより強化し、許認可取得機種の増加を図ります。また、川越新工場の竣工による生産能力の拡大、あわせてサプライチェーンマネジメントの導入による品質管理体制の強化、生産コストの低減を図ります。そして、営業力の強化のため営業拠点を新たに設置し、全国ネットワークの構築を図っていきます。マーケティング力の強化についても、今後の重点課題と考えています。

NEWS事業においては、アミューズメント事業の本格的な海外展開を行っていきます。また、コンテンツ事業では家庭用ゲーム、携帯電話やPDA等に向けた総合的なデジタルコンテンツの供給を行っていく方針です。ニューテクノロジーでは、光学式3D映像システム「ボルマトリクス」の早期商品化を目指します。そして、オリジナルキャラクターの育成、パチスロ・パチンコ事業やコンテンツ事業から派生するキャラクタービジネス展開によるマーチャンダイジング事業についても積極的に展開していく考えです。

株主、投資家の皆様へ

サミーグループは継続的な成長、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。当期より導入いたしました執行役員制度によりスピーディーな経営意思決定、業務執行機能の強化を図ります。また、2001年3月1日には東京証券取引所市場第一部への上場を果たし、パブリックカンパニーとして、より健全で透明性の高い経営体制の構築を目指し、コンプライアンス委員会を設置し、コンプライアンスマニュアルを制定しました。サミーグループは株主、投資家の皆様のご期待に応えるよう、21世紀のエクセレントカンパニーを目指し、新たなエンタテインメントの世界を創造していきます。

2001年6月

代表取締役社長

里見 浩

FAQ



2001年3月1日に東証一部上場を果たしましたが、その目的と意義についてお聞かせ下さい。



東証一部上場の主な目的は、サミーグループの信用度・認知度向上、優秀な人材の確保、資金調達のも
多様化による経営基盤のさらなる強化です。また

これはサミーグループが今後グローバル展開を図っていく上での大きな一歩であり、これまで培ってきたノウハウや人、モノ、金、情報といった経営資源が充実してきた証でもあります。私は、サミーの設立当初から、パチンコ・パチスロ・アミューズメントの3本柱を作り、サミーを成長させていこうと考えていましたが、開発力や営業力を含めたサミーそのもののトータル的な能力は、私の思い描くビジョンには到達していませんでした。しかし、一昨年の店頭公開、そして今年3月の東証一部上場を経て、サミーは着実に成長してきました。そして現在サミーは、総合エンタテインメント企業としてさらなる成長を目指しています。今後は、NEWS事業をパチスロ・パチンコ事業と並ぶサミーの柱に育て、グローバルに展開していく方針です。その過程において、アライアンスの形成やM&Aなどの必要性も考えられ、その点においても、今回の東証一部上場は大きな意味を持っていると考えています。



パチスロ機「獣王」をはじめとした、ヒット商品を生み出す秘訣をお聞かせ下さい。



遊技機メーカーとして最も重要視しているのが、技術開発力です。サミーでは10年以上前から、研究開発本部の各チームが企画開発したパチスロ・

パチンコ機の社内プレゼンテーションを行ない、市場投入する機械の評価を行なっています。このプレゼンテーションにおいて、各部門の責任者などから、厳しい意見やアドバイスが出されます。毎月のプレゼンテーションの積み重ねにより、当社の開発チームに技術開発力とともに、経験やノウハウが蓄積され、その成果としてヒット商品が生まれたと言えます。また、「積極進取」という社是のもと、常に新しいアイデアや企画を取り入れ、挑戦していく社風があります。特に、若手社員には早いうちから責任を持った仕事を任せ、色々な経験を積ませるようにしています。これは研究開発本部だけではなく、営業や管理部門の業務においても同様です。もちろん優れた仕事に対しては報酬面でも還元します。こういった技術開発力やノウハウの蓄積により、ヒット商品を単発ではなく、継続して出せる社内的なシステムが形成されてきています。



なぜNEWS(New Entertainment World of Sammy)事業を展開するのかお聞かせ下さい。



2001年3月1日に東京証券取引所市場第一部へ上場を果たしました。サミーとしては、常に成長し続ける総合エンタテインメント企業であることが、上

場企業として社会的な責任を果たすことであり、最も大きな目標であると考えております。現在のサミーの主力事業であるパチスロ・パチンコ事業は、現状、日本国内に限られ、ある意味成熟した市場です。この市場のなかで、いかにシェアを拡大していけるか、そのための施策をどれだけ確実に実行していけるかが、主力事業として安定した収益を確保していくカギとなります。一方、サミーの長期的な成長戦略としての最重要課題がNEWS事業です。このNEWS事業のアミューズメント、ニューテクノロジー、コンテンツ、マーチャンダイジング、これら4つのコンセプトにおける市場は日本だけでなく、世界的な展開を視野に入れています。サミーとして、無限の可能性と市場性も持つNEWS事業を展開することによって、長期的に成長を持続していく考えです。



グループ会社戦略についてお聞かせ下さい。

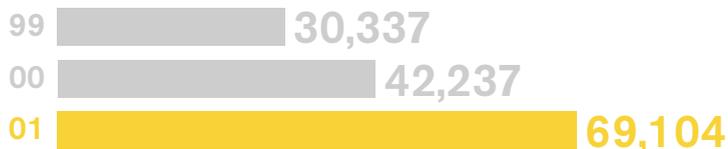


今後、パチスロ・パチンコ事業及びNEWS事業の拡大を目指す上で、サミーグループ全体での事業展開が必要不可欠です。サミーはグループ各社の役割を

明確化し、それぞれに個性と特色を持たせています。各グループ会社は自由闊達な雰囲気の中で、個性と特色を活かし、それぞれ得意分野に特化した事業展開を行っています。グループ会社が各々の能力を発揮し、また、お互いに有機的なつながり持ってシナジー効果を得られるように、グループを戦略的にマネジメントしていく考えです。また、現状、サミーグループに不足している技術・ノウハウはM&Aや新たな戦略的の子会社の設立、他社との業務提携等によって、今後の事業展開を効率的・効果的に行っていきます。戦略的なグループ経営により、グループ全体の総合力を向上させ、サミーグループの長期的な成長を目指します。

遊技機事業 PACHISLOT・PACHINKO

遊技機事業売上高(百万円)



● 営業概況

当期は、パチスロ事業において業界初のAT機能を搭載した「ゲゲゲの鬼太郎SP」を5月より販売を開始し、1万6千台強、売上高55億62百万円、ついで業界初のAR機能を搭載した「ディスクアップ」を8月より販売開始し、1万7千台強、売上高55億43百万円強となりました。また、多彩なドット演出と技術を結集した新機能サバナチャンスを搭載した「獣王」を1月より販売開始し、4万2千台強、売上高140億86百万円と当社における記録的な大ヒットとなりました。Rodeoブランド第一弾機種「ガメラ」は11月より販売を開始し、2万6千台強、売上高94億22百万円となりました。ブランド別では、Sammyが102,260台、Rodeoが44,800台、Aristocratへの供給が6,048台で、当社の年間販売台数は153,108台となりました。

パチンコ事業においては、知名度が高く親しみやすいキャラクターをモチーフにした誰でも楽しめる新機種を市場に投入しました。現在でも根強いファンの支持を受けている「ハクション大魔王」をモチーフとした「CRハクション大魔王S」を5月より販売開始し、4万台強、売上高68億98百万円、さらに国民的人気コミックのキャラクターを使用した「CR釣りバカ日誌S」を12月より販売開始し、3万4千台強、売上高55億68百万円となりました。当期における当社のパチンコ機年間販売台数は102,741台となりました。

以上の結果、遊技機部門全体の売上高は前期比63.6%増の691億4百万円となりました。

● 今後の事業展開

サミーは、パチスロ事業を安定した収益をあげる当社のコアビジネスと位置付け、さらなる強化に取り組んでいます。その施策として、今期より株式会社ロデオを子会社化し、また、株式会社アリストクラートテクノロジーへの生産供給により、Sammy、Rodeo、Aristocratの3ブランドによるマルチブランド展開を開始しました。今後は、蓄積された研究開発力、整備された生産能力、全国ネットワークを利用した販売体制を活かし、パチスロ機年間販売台数シェア20%以上の獲得を目指します。

パチンコ市場は総設置台数350万台を超える大きな市場です。当社は、昨年より本格的にパチンコ事業に参入し、当社の中期的な成長分野と位置付けています。

パチンコ業界は、今後、遊技機のカテゴリーが広がり、ゲーム性のある、多種多様な機種が登場することが予想されています。サミーはこの機会をシェア拡大のチャンスと捉え、新しいジャンルの製品開発に積極的に取り組み、パチンコ年間販売台数シェア10%以上の獲得を目指します。

[研究開発体制]

当社は、パチスロ・パチンコ事業において研究開発の強化が最も重要な課題と位置付けており、開発人員の増員及び開発環境整備等により研究開発体制の強化に取り組んでいます。今期、Sammyブランドパチスロ機「獣王」を始め、各ブランド商品が多数ヒットを記録したのは蓄積した開発力が花開き、それがホール・プレイヤーに受け入れられた結果です。今後は生産・営業部門との連携を強化し、部材の共有化や品質向上、マーケティングの強化を図ります。特にパチンコ機開発においてはヒット機種を生み出せるよう、開発人員を増員し、更なる開発力強化を図ります。パチスロ機開発においては各ブランドに特色を持たせ、多様な機械を供給していきます。

[生産体制]

2001年4月より、狭山旧工場の3倍の生産能力をもつ川越新工場を稼働させ、新製品発表直後に集中する大量の受注にも対応が可能となりました。今後のパチスロ機事業におけるマルチブランド展開及びパチンコ機事業拡大の下支えとなるこの新工場は、業界屈指のフルオートメーション設備を導入し、効率的な生産・物流体制を構築したもので、パチスロ機では日産1,250台以上（外注生産を含めると日産2,500台以上）、パチンコ機においては日産3,000台以上と、大幅に生産能力が向上されました。さらに、サプライチェーンマネジメントの導入により、部材搬入から出荷までを完全管理し、不良部材・生産コストの低減を図ります。

[営業体制]

今期は、2出張所を新たに開設し7支店11出張所体制となり、販売ネットワークの拡充を図りました。今後は各営業スタッフの能力向上及び営業所の増設により、更なる営業力強化を図り、直販率の向上を目指します。パチスロ機の営業についてはブランドごとに営業戦略を持たせ、サミーグループ全体で効果的な営業体制を構築します。また、当社は、パチスロ機とパチンコ機の両方の事業を本格的に展開しているメリットを営業に活かし、ホールとの緊密なコミュニケーションを図ります。また、市場の声や業界動向を開発・生産にフィードバックすることにより、市場ニーズに合った機械の供給を図ります。



市場動向

パチスロ機市場規模

ファンを魅了する新たなゲーム性を搭載した機械が多数登場したことにより、2000年のパチスロ機年間販売台数は100万台を突破しました。2001年以降も多種多様な機械の登場により好調を持続すると考えられます。

	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年
パチスロ機設置台数(台)	767,584	880,090	1,004,642	1,139,356	1,323,729
パチスロ機年間販売台数(台)	423,993	525,866	775,019	937,205	1,127,766
パチスロ機市場規模(百万円)	129,895	182,836	235,316	269,290	315,721

(「2001年版パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」: 矢野経済研究所調べ)
(2000年設置台数は警察庁調べ)

パチンコ機市場規模

画一的な機械の販売やパチスロ機市場の拡大を受け、1996年以降パチンコ機市場は縮小傾向にあります。しかし、1999年からはゲーム性の幅が広がったパチンコ機が許認可を受け、年間販売台数ベースでは増加に転じています。2001年以降は多種多様な機械が市場に登場し、パチンコ機市場はさらに回復に向かうと考えられます。

	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年
パチンコ機設置台数(台)	4,100,466	3,883,343	3,706,004	3,569,879	3,422,650
パチンコ機年間販売台数(台)	3,935,063	2,847,838	2,358,321	3,128,054	3,399,098
パチンコ機市場規模(百万円)	599,772	461,038	362,334	518,363	563,343

(「2001年版パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」: 矢野経済研究所調べ)
(2000年設置台数は警察庁調べ)

PACHISLOT・PACHINKO

トピックス

Sammyブランドパチスロ機「獣王」が当社歴代販売台数第一位に

2001年1月より販売を開始しましたSammyブランドパチスロ機「獣王」は新たなゲーム性、サバナチャンスを搭載し、多くのパチンコ・パチスロホール、ファンの方々からご支持をいただいております。その結果、当社歴代販売台数第一位であった「アラジン」をも上回りました。



遊技機プリペイドシステム合弁会社「株式会社ジョイコ システムズ」設立

サミーはパチンコ機メーカーである(株)平和、(株)三洋物産、(株)大一商会、(株)ソフィア、パチスロ機メーカーである(株)オリンピア、制御機器メーカーであるオムロン(株)との共同出資により2001年3月13日、パチンコホール、遊技者双方のニーズに叶った遊技機用プリペイドシステムを供給する(株)ジョイコシステムズを設立しました。



Aristocratブランド商品供給を開始

2000年3月1日、世界第2位のスロットマシンメーカーであるAristocrat Technologies Australia Pty Ltdの日本法人である(株)アリストクラートテクノロジー(ACT)とパチスロ機生産に関する業務提携を発表していましたが、2001年1月11日よりサミーによる生産、ACTへの供給が開始されました。



パチスロ・パチンコ生産体制強化を目的とした川越新工場竣工

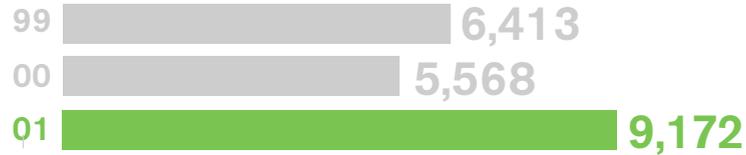
2001年4月10日、埼玉県川越市にパチスロ機、パチンコ機の需要増に伴う生産能力拡大を目的とした新工場が竣工しました。敷地面積16,970㎡、建築面積7,097㎡、延床面積15,972㎡、倉庫・物流機能も備えた4階建ての最先端の新工場により、パチンコ機日産3,000台以上、パチスロ機日産1,250台以上(狭山旧工場の約3倍の生産能力)となります。



NEWS事業

NEW ENTERTAINMENT
WORLD OF SAMMY

NEWS事業売上高(百万円)



● 営業概況

アミューズメント事業においては本格的格闘ビデオゲーム「GUILTY GEAR X」が売上高2億84百万円、メダルゲーム「キッズメダル」がシリーズ合計で売上高4億35百万円、ドライブゲーム「ドラえもん の運転だいスキ」が売上高2億71百万円、海外市場では米国でポピュラーな鹿狩りをテーマにしたゲーム「ディアハンティング」が好評となり売上高6億68百万円となりました。

今後、コンテンツ事業へ取り込む家庭用ゲームソフト事業においては、業務用ビデオゲームで好評を博し、ドリームキャストへ移植した「GUILTY GEAR X」がヒットし、12万6千本強、売上高4億22百万円となりました。プレイステーション向けソフト「トワイライトシンドローム2～再会～」が3万4千本強、売上高1億12百万円、また携帯ゲーム「ワンダースワン」向け周辺機器は売上高2億円となりました。

● 今後の事業展開

サミーグループはパチスロ・パチンコ事業を強化し、収益基盤の確立を目指すとともに21世紀におけるさらなる飛躍を目指し、アミューズメント・ニューテクノロジー・コンテンツ・マーチャンダイジングからなるNEWS事業を本格的に展開していきます。NEWSとはNew Entertainment World of Sammyの略で、今までにない新しいエンタテインメントを世界中(North, East, West, South)に供給していくという意味がこめられています。長期的にはNEWS事業をパチスロ・パチンコ事業とならぶ収益の柱に育て、継続的な成長を目指します。

アミューズメント:

得意分野であるメダルゲーム機をはじめ、業務用ビデオゲームや景品ゲーム機等の開発を積極的に進め、アミューズメント施設や低迷を続けるアミューズメント市場の中では比較的好調なショッピングセンターを中心として販売を行っていきます。

また、今後はSammy USA Corporation (米国シカゴ)、Sammy Europe Limited (英国)、Sammy Entertainment Inc. (米国L.A.) (株)サミー・アミューズメントサービス(日本)を通して、世界市場に向けた新たな業務用アミューズメント機器を販売していく方針です。

ニューテクノロジー:

ニューテクノロジーでは現在、そして将来、エンタテインメントに必要な新たな技術の開発、提供を行っていきます。

米国ベンチャー企業、OPD社が開発し、サミーが日本国内独占販売権を取得した光学式3D映像システム「ボルマトリクス」は、エンタテインメントに幅広く活用できる可能性を持っている新たな技術の一例です。この「ボルマトリクス」については視野角、強度等について継続的な研究開発を行っており、2002年3月期中に具体的商品展開を目指しています。

また、CG制作のためのミドルウェアを研究開発する会社として2000年5月に(株)クワットテクノロジーを設立し、2000年12月には「PlayStation 2」のゲーム開発ツール&ミドルウェア「Tragi」を開発・販売しました。今後、よりリアルな映像表現が求められる映像分野におけるCGの制作をサポートしていきます。

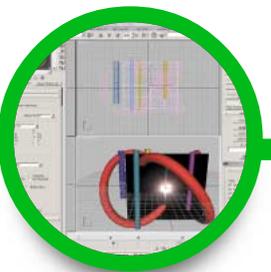
コンテンツ:

今期から家庭用ゲームソフト事業をNEWS事業におけるコンテンツ事業へ取り込み、家庭用ゲームをはじめ、携帯電話、PDA、PC等、さまざまなプラットフォームに供給し、効率的・効果的なコンテンツ事業を展開していきます。コンテンツの開発については子会社であるディンプスとスパイクを中心として、行っていく計画です。

子会社アンダーグラウンド・リベレーション・フォースはエンタテインメントには不可欠な「音楽」コンテンツ事業を展開します。今後、パチスロ機、パチンコ機のゲームソフト化や音楽のCDパッケージ化等のシナジー効果を図っていきます。

マーチャンダイジング:

オリジナルキャラクターの育成やパチスロ・パチンコ事業およびNEWS事業展開等から派生するキャラクターを2次的に利用し、トイやグッズ商品等を開発・販売する計画です。パチスロ・パチンコ事業及びコンテンツ事業の拡大はマーチャンダイジング事業展開の可能性が広がることを意味し、シナジー効果を生む展開を目指します。



市場動向

アミューズメント市場規模

業務用アミューズメント機器販売及びアミューズメント施設売上ともに低迷が続いており、2000年も業務用アミューズメント機器およびアミューズメント施設売上高は減少していると予想されます。

(単位：億円)	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年
業務用アミューズメント機器販売高	2,244	2,195	1,982	1,872	1,750
アミューズメント施設売上高	6,423	6,434	6,289	6,195	6,000

(「1999年度アミューズメント産業界の実態調査報告書」：JAMMA・AOU・NSA調べ。2000年は当社予想)

コンテンツ市場規模

家庭用ゲームソフトの販売は1997年以降減少しているものの、新たなプラットフォームの登場により、2000年は前年並みに推移していると予想されます。

(単位：億円)	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年
家庭用ゲーム販売高	8,800	10,916	10,929	10,678	10,800

(「1999年度アミューズメント産業界の実態調査報告書」：JAMMA・AOU・NSA調べ。2000年は当社予想)

携帯電話向けコンテンツは、加入契約者の爆発的な増加が市場の広がりにも貢献しています。

(単位：億円)	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年
インターネット対応携帯電話	-	-	-	1,393	9,323
携帯電話向けコンテンツ市場規模	-	-	-	47	407

(「デジタルコンテンツ白書2001」引用)

トピックス

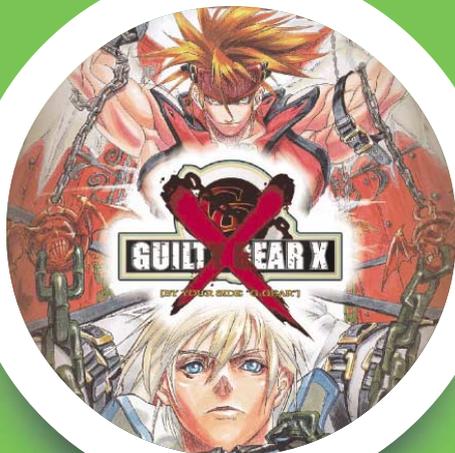
サウンドシリーズvol 1「獣王」CDを発売

当社歴代販売台数第一位となったSammyブランドパチスロ機「獣王」は音をはじめとした演出面でも非常に高い評価をいただいています。子会社アンダーグラウンド・リベレーション・フォースにより、獣王の音を特別に編集したCD「サミー・オリジナルサウンドシリーズ 獣王」を発売しました。



ドコモiモード公式コンテンツ「メール de GIRL」スタート

2001年3月、ドコモiモードメニューサイトでメールサポートコンテンツサービス「メール de GIRL」を開始しました。この「メール de GIRL」はNEWS事業におけるコンテンツ事業強化策の一つと位置付けており、今後さらにコンテンツ事業を拡大していく考えです。



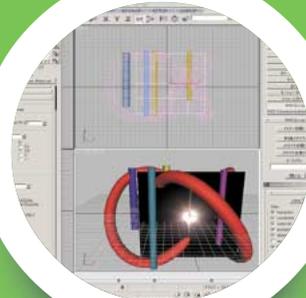
「ドリームキャスト」向けゲームソフト「GUILTY GEAR X」を発売

業務用ビデオゲームとして大ヒットとなった「GUILTY GEAR X」を家庭用ゲーム機ドリームキャストへ移植し、12万6千本以上の販売を記録しました。今後はパチスロ・パチンコ機のゲーム化等も積極的に進めていく計画です。

© Sammy 2000/1998-2000 ARC SYSTEM WORKS Co., Ltd.

「PlayStation 2」向け開発ツール&ミドルウェアを開発

子会社クワットテクノロジーは2000年12月、「PlayStation 2」向けのゲーム開発ツール&ミドルウェア「Tragi」を開発・販売しました。よりリアルな映像表現の追及により、開発費が膨らむ傾向にあるCGの制作をサポートしていきます。

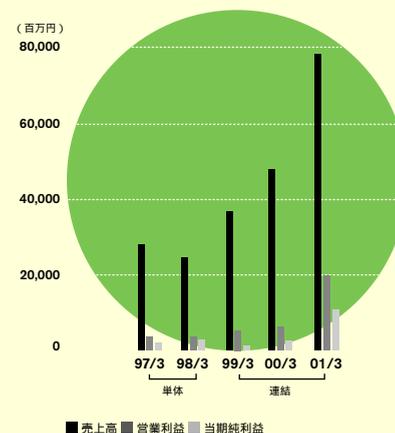


成長性指標

売上高/営業利益/当期純利益

パチスロ事業の売上が大幅に拡大したことにより、売上高は前期比63.7%増、営業利益は223.1%増、当期純利益は前期比330.3%増となりました。

(単位:百万円)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
売上高	27,956	24,474	36,750	47,805	78,276
営業利益	3,636	3,660	5,307	6,128	19,798
当期純利益	1,891	2,870	1,256	2,498	10,748



事業別売上高

マルチブランド展開の奏功、Sammyブランドパチスロ機「獣王」のヒット等によりパチスロ事業の売上が前期比125.0%増加しました。

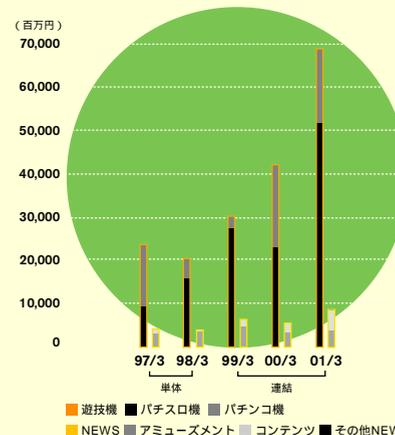
また、専門分野に特化したグループ子会社経営を強化したことにより各NEWS事業において売上が拡大しました。

(単位:百万円)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
遊技機:					
パチスロ機	9,472	15,873	27,407	23,010	51,780
パチンコ機	14,276	4,636	2,930	19,227	17,324
NEWS:					
アミューズメント*	3,213	3,503	4,805	3,543	4,708
コンテンツ*	995	462	1,608	2,025	4,412
その他NEWS*	-	-	-	-	52

*アミューズメント=業務用アミューズメント機器の製造・販売・レンタル、アミューズメント施設運営

*コンテンツ=家庭用テレビゲームソフトの製造・販売、音楽コンテンツ販売

*その他NEWS=コンピュータグラフィックス技術開発・販売、光学式3D映像システム販売

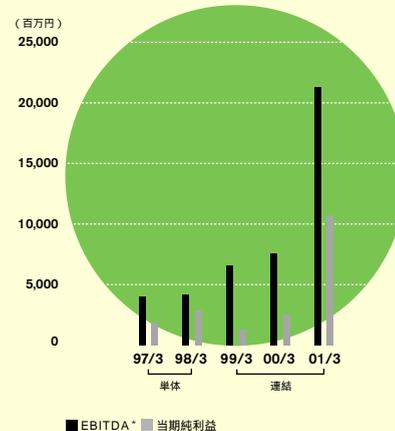


EBITDA/当期純利益

マルチブランド展開の好調によりパチスロ機部門の営業利益が大幅に拡大し、EBITDAは前期比181.6%増加、当期純利益は前期比330.3%増加しました。

(単位:百万円)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
EBITDA*	4,055	4,206	6,563	7,582	21,349
当期純利益	1,891	2,870	1,256	2,498	10,748

*EBITDA=営業利益+営業外収益+減価償却費

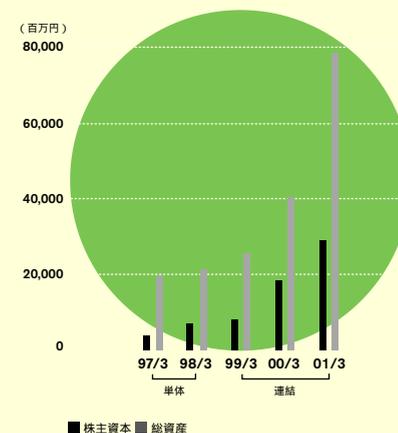


株主資本 / 総資産

パチスロ事業の売上拡大により連結剰余金が大幅に増加し、株主資本は前期比56.8%増加しました。

売上増に伴う売上債権の増加並びに新工場取得による有形固定資産の増加等により総資産は94.0%増加しました。

(単位:百万円)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
株主資本	3,763	6,987	8,013	18,570	29,122
総資産	19,868	21,421	25,595	40,563	78,694

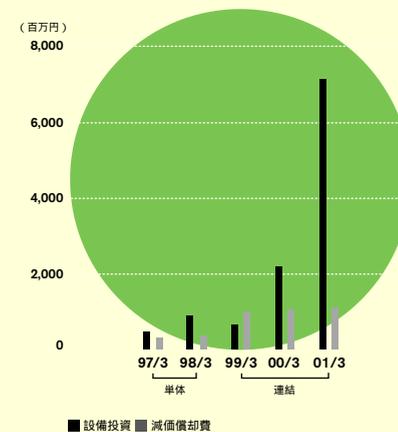


設備投資/減価償却費

パチスロ機・パチンコ機生産能力強化を目的に、旧工場の約3倍の生産力を持つ新工場を建設したため設備投資額は前期比225.8%増加しました。

開発機材の充実を図った関係から、減価償却費は前期比6.2%増加しました。

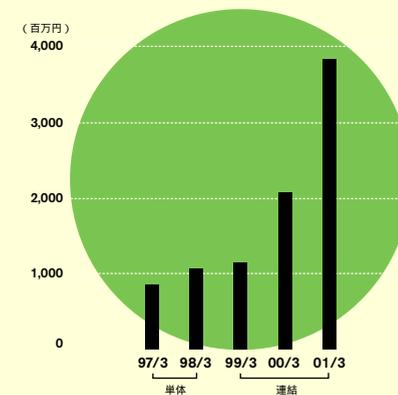
(単位:百万円)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
設備投資	471	880	654	2,198	7,160
減価償却費	315	357	990	1,040	1,104



研究開発費

今後の成長を目指したパチンコ部門及び家庭用ゲームソフトを主としたコンテンツ部門の開発強化により、研究開発費は前期比85.7%増加しました。

(単位:百万円)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
研究開発費	854	1,072	1,144	2,070	3,844

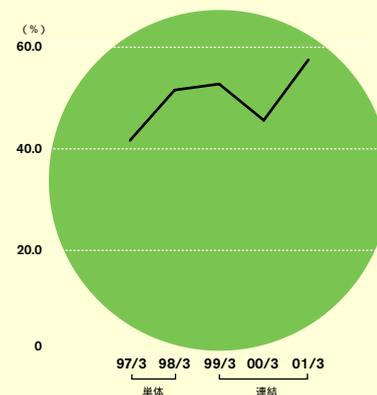


収益性指標

売上総利益率

粗利率の高いパチスロ機の売上高に占める割合が前期比18.1ポイント上昇し、66.2%となり、売上総利益率は前期比12.0ポイント上昇しました。

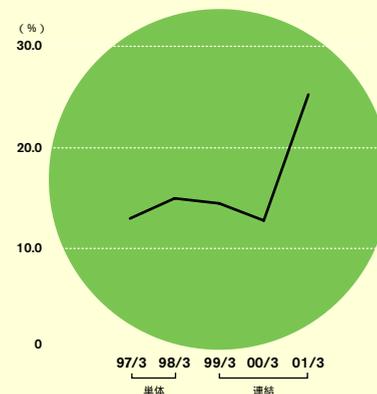
(%)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
売上総利益率	41.0	51.7	52.9	45.7	57.7



売上高営業利益率

パチスロ機売上高構成比率の上昇、アミューズメント部門の収益性改善、販売費及び一般管理費比率の低下により売上高営業利益率は前期比12.5ポイント上昇しました。

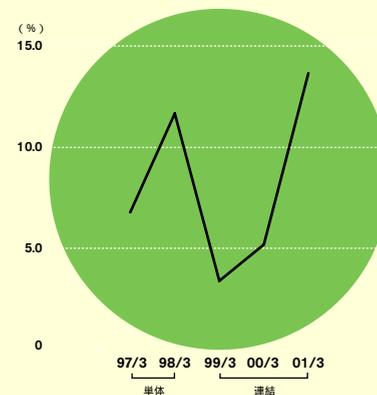
(%)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
売上高営業利益率(%)	13.0	15.0	14.5	12.8	25.3



売上高当期純利益率

売上高当期純利益率は前期比8.5ポイント上昇しました。これは粗利率が高いパチスロ機の売上高構成比率が向上したことが主な要因です。

(%)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
売上高当期純利益率	6.8	11.7	3.4	5.2	13.7

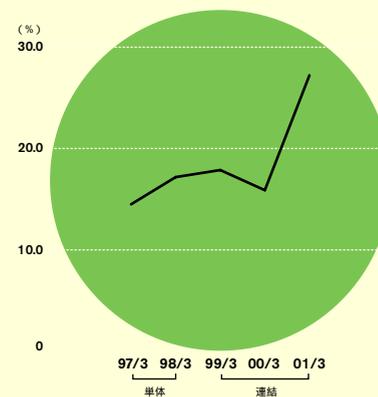


EBITDAマージン

EBITDAマージンは前期比11.4ポイント上昇しました。これはパチスロ機売上高構成比率の向上による営業利益の増加及び開発機材拡充による減価償却費の増加によるものです。

(%)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
EBITDA*マージン	14.5	17.2	17.9	15.9	27.3

*EBITDA=営業利益+営業外収益+減価償却費

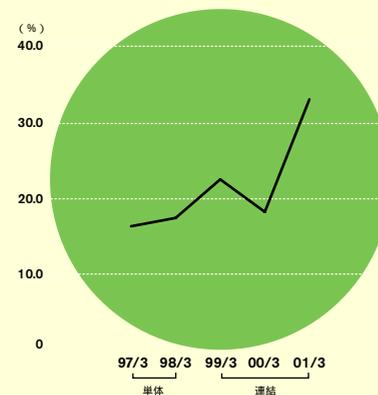


総資本経常利益率(ROA)

総資本は前期比94.0%増加しているものの、経常利益が前期比227.9%増加しており、総資本経常利益率は前期比14.9ポイント上昇しました。

(%)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
総資本経常利益率(ROA)*	16.3	17.4	22.5	18.2	33.1

*総資本は期中平均にて算出しています

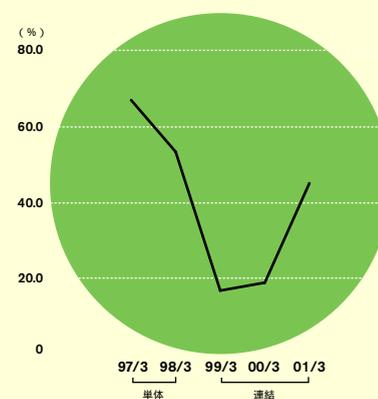


株主資本当期純利益率(ROE)

当期純利益の大幅増加を受け、株主資本当期純利益率は前期比26.3ポイント上昇しました。

(%)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
株主資本当期純利益率(ROE)*	67.1	53.4	16.7	18.8	45.1

*株主資本は期中平均にて算出しています。



安定性指標

株主資本比率

当期純利益が大幅に増加したものの、売上拡大に伴う生産部材の調達により支払手形及び買掛金が大幅に増加し、株主資本比率は前期比8.8ポイント低下しました。

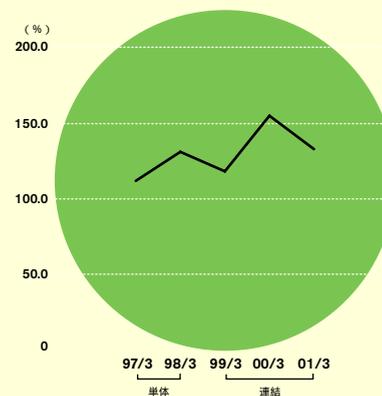
(%)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
株主資本比率	18.9	32.6	31.3	45.8	37.0



流動比率

生産部材調達による支払手形及び買掛金の増加により流動負債が増加し、流動比率は前期比22.1ポイント低下しました。

(%)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
流動比率	112.2	131.4	118.5	155.3	133.2

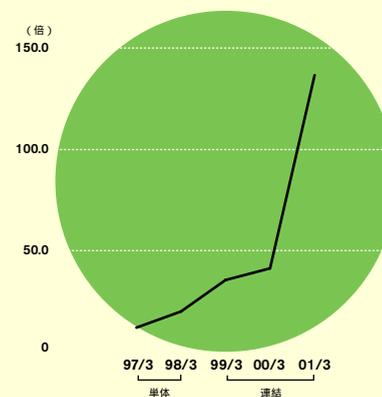


インタレスト・カバレッジ・レシオ

支払利息・割引料の増加が抑えられ、また営業利益が大幅に増加していることから、インタレスト・カバレッジ・レシオは前期比95.8ポイント向上しました。

(倍)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
インタレスト・カバレッジ・レシオ*...	11.8	19.8	35.4	41.2	137.0

*インタレスト・カバレッジ・レシオ=(営業利益+受取利息・配当金)/支払利息・割引料



棚卸資産回転率

次期より出荷を開始するパチンコ機の一時的なストック及びパチスロ機の販売増に対応するための部材調整により棚卸資産が増加しているものの、売上高の増加がそれを上回った結果、棚卸資産回転率は前期比0.5ポイント向上しました。

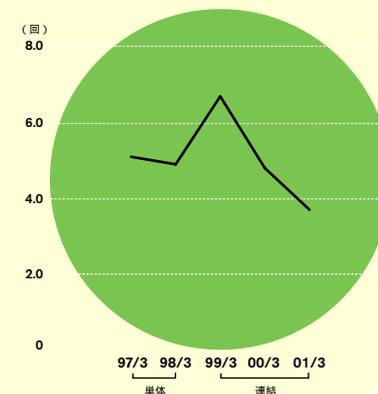
(回)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
棚卸資産回転率	4.9	3.2	4.5	7.2	7.7



売上債権回転率

当期の売上債権回転率は前期比1.1ポイント低下しています。これは期末において、パチスロ機の販売が大幅に伸び、受取手形回収が次期にまたがるためです。

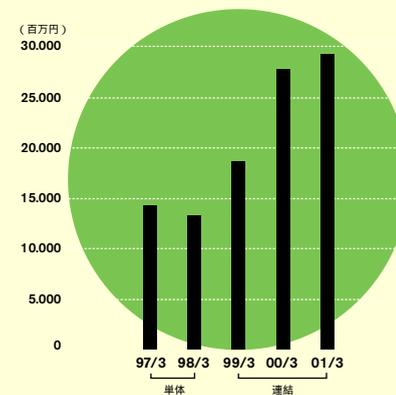
(回)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
売上債権回転率	5.1	4.9	6.7	4.8	3.7



損益分岐点売上高

当期の損益分岐点売上高は売上原価率および固定費率の低減を図った結果、前期比5.6%増加に留まりました。

(百万円)	単体		連結		
	1997/3	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3
損益分岐点売上高	14,260	13,284	18,684	27,776	29,325



グループ会社一覧 SUBSIDIARIES



ロデオは、パチスロ機メーカー「パークレスト株式会社」の発行済み全株式をサミーが取得し、社名を変更して新たにスタートした子会社です。パチスロ機の新ブランドとして、ゲーム性と娯楽性を兼ね備えた製品の開発を行い、販売に関しては業界最大手販社である株式会社東洋商事を総販売元とし、東洋商事の直販及び全国にあるロデオ契約販売代行店約130社により、シェア拡大を図ります。



スパイクは、テーマ性を持ったコンテンツを最適なメディアで提供することを事業としており、ヴァイル、マックスベットはそのコンテンツの開発を行っています。また、インターネット等を活用し、ユーザーとの継続的なコミュニケーションを図り、データベースを構築し活用することによって、ユーザーにとって価値あるエンタテインメントを提供していきます。



ディンプスは、家庭用ゲームソフトの開発を中心に、携帯情報機器に向けたデジタルコンテンツの開発やWeb関連のコンテンツ制作等「マルチプラットフォーム戦略」を展開していきます。プラットフォームの枠を越え、世代を超え、世界に喜びと感動を与えるコンテンツを積極的に開発していきます。



サミー・アミューズメントサービスは、業務用アミューズメント機器の販売、レンタル、アミューズメント施設の運営・サポートの3つの事業で成り立っています。パチスロ機を業務用アミューズメント化した「サミーパチスロレボリューションシリーズ」は市場から高い評価を得ています。今後は直営アミューズメント施設運営の拡大を目指していきます。



Sammy USAは、業務用ゲーム機器の開発・製造・販売を行っています。その販売エリアは、北米・欧州を中心とした、日本とアジアを除く世界全域です。今後は、Sammy USAの子会社として設立したSammy Europe Limited (英国)とSammy Entertainment Inc. (米L.A.)を通じてアミューズメント事業のワールドワイドな販売戦略を展開していきます。



クワットテクノロジーは、“インタラクティブ”と“リアルタイム”にフォーカスを当てた3次元CGツールの開発を行なう会社として2000年5月に設立しました。また、昨年12月には、PlayStation 2のゲーム開発用で、低価格なハイクオリティ、ハイパフォーマンスのツール&ミドルウェア“Tragi (トラジエ)”を発売しました。今後もゲーム開発者のニーズに合った、使いやすい製品を提供していきます。



アンダーグラウンド・リベレーション・フォースは、エンタテインメントには不可欠な「音」に関する事業を担当しています。今後、レコードやレーベル、雑誌、書籍の出版、コンサート企画等、音楽コンテンツ事業を積極的に展開していきます。

役員

BOARD OF DIRECTORS



左より：吉田 賢吉(取締役)、嶋野 清文(常務取締役)、片本 通(専務取締役)、
里見 治(代表取締役社長)、中山 圭史(常務取締役)、鈴木 義治(取締役)

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
嶋野 清文

取締役
鈴木 義治
吉田 賢吉

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

執行役員
川村 康則
村木 勝典
河村 芳隆
片山 靖浩
吉野 昌和
小宮 隆

(2001年6月22日現在)

財務セクション

6年間の要約財務データ	26
事業・財務の概況	27
連結貸借対照表	30
連結損益計算書	32
連結株主持分変動計算書	33
連結キャッシュフロー計算書	34
連結財務諸表注記	35
公認会計士の監査報告書	44

6年間の要約財務データ

(単位:百万円)	単体			連結		
	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年	2001年
売上高	¥ 23,265	¥ 27,956	¥ 24,474	¥ 36,750	¥ 47,805	¥ 78,276
売上総利益	10,577	11,467	12,644	19,430	21,855	45,187
販売費および一般管理費	7,159	7,831	8,984	14,123	15,727	25,389
営業利益	3,418	3,636	3,660	5,307	6,128	19,798
当期純利益	1,050	1,891	2,870	1,256	2,498	10,748
EBITDA	3,791	4,055	4,206	6,563	7,582	21,349
設備投資額	298	471	880	654	2,198	7,160
減価償却費	142	315	357	990	1,040	1,104
研究開発費	756	854	1,072	1,144	2,070	3,844
一株当りデータ						
期末発行済株式数	675,460	675,460	756,230	7,562,300	12,643,450	25,602,400
一株当り株主資本(円)	2,771.46	5,571.15	9,239.32	1,059.65	1,468.79	1,137.50
一株当り当期純利益(円)	1,351.28	2,799.68	3,818.41	166.15	212.11	423.98
一株当り配当金(円)						
旧株	—	200.00	250.00	25.00	40.00	60.00
新株	—	—	126.00	—	—	—
年度末						
総資産	22,015	19,868	21,421	25,595	40,563	78,694
株主資本	1,872	3,763	6,987	8,013	18,570	29,122
従業員数(人)	153	206	349	481	592	754

事業・財務の概況

事業概況

当連結会計年度におけるわが国経済は、依然低迷を続けていますが、パチスロ業界においては、今まで以上にバラエティ豊かなパチスロ遊技機が多数市場に投入され、昨年に引き続き好調を維持しています。その一方、パチンコ業界においては、全体的に発売機種が少なく、目新しいパチンコ遊技機が登場しませんでした。今後は新たな規則改正という動きに伴い、遊技性の高い魅力ある新機種の登場に期待が高まっています。

業務用アミューズメント業界においては、音楽ゲームに続く新しいジャンルのヒットがなく、依然業界全体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いては、ヒット作が少なく市場の停滞感が目立つようになり大手メーカーの上位寡占がより色濃くなる一方で、本格的なオンラインゲームの台頭や新たな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。

連結売上高

2001年3月期の連結売上高は、前期比63.7%増の782億76百万円となりました。各事業の詳細は以下の通りです。

遊技機

パチスロ遊技機事業においては、株式会社ロデオの子会社化、株式会社アリストクラートテクノロジーズとの提携によるマルチブランド戦略及び業界初の新機能を搭載したゲーム性の高い新たなジャンルの遊技機の販売を展開するとともに、パチンコ遊技機事業においても、知名度が高く親しみやすいキャラクターをモチーフにした新機種を販売した結果、売上高は前期比63.6%増の691億4百万円となりました。

業務用アミューズメント機器

業務用アミューズメント機器事業においては、ショッピングセンターをターゲットにゲーム機等を販売し、海外市場においては販売したゲーム機が人気となり、売上高は前期比30.6%増の42億10百万円となりました。

家庭用テレビゲームソフト

家庭用テレビゲームソフト事業においては、アーケード版で好評を博しドリームキャスト用に移植したゲームソフトのヒットに加え、携帯用ゲーム機「ワンダースワン」の周辺機器等を販売した結果、売上高は前期比99.4%増の39億51百万円となりました。

その他

その他の事業においては、アミューズメント施設の運営及びCDパッケージ等を販売した結果、売上高は177.7%増の10億11百万円となりました。

売上原価

売上原価は、受注増及び販売増に伴う売上高の増加により、前期比27.5%増の330億89百万となりました。しかし、売上高原価比率は前期54.3%であったの対し、42.3%と大幅に引き下げました。これは、粗利率の高いパチスロ遊技機の売上構成比率が大幅に上昇したことを主要因としています。

販売費及び一般管理費

販売費及び一般管理費は、前年比61.4%増の253億89百万となりました。これはパチスロ・パチンコ機の売上高増加による販売手数料の増加及び開発力強化による試験研究費の増加を主要因としています。売上に対する比率は、前期に続いて32.9%から32.4%に若干ながらも低減することができました。

当期連結純利益

上記の結果、当期連結純利益は330.3%増と大幅に増加し、24億98百万円から107億48百万円となり、連結における一株当たり当期純利益は423.98円となりました。また、収益性の指標の一つであるROEは、前期18.8%であったのに対して、当期は売上高の大幅な伸長による利益増によって45.1%に上昇いたしました。

財政状態

資産

当期の総資産は、前期末比94.0%増加し、786億94百万円となりました。

流動資産は、前期末比91.2%増の602億75百万円となりました。これは主にパチスロ機の連続的なヒットによるものであり、現金及び現金等価物は前期末比41億71百万円増加、売掛債権である受取手形及び売掛金はともに前期末比62億39百万円、86億1百万円と大幅に増加しました。また、棚卸資産は、短期集中化する受注及び急増する売上高に対応すべく製品や原材料を中心に増加させたため、前期末比82億43百万円増の142億83百万円となりました。

有形固定資産は、前期末比143.3%増の108億63百万円となりました。これは、生産能力の増強を図り、業界屈指のフルオートメーション設備を導入した新工場を建設したことが主な要因で、建物が前期末比229.4%増加し、45億75百万円となり、建設仮勘定として27億42百万円を計上しています。

投資およびその他資産は、前期末比65.3%増加し、75億56百万円となりました。これは遊技機プリペイドシステム会社への出資等によるものであり、投資有価証券は前期末比10億62百万円増の13億92百万円となりました。

負債

当期の負債合計は、前期末比で125.4%増加して、494億15百万円となりました。これは主に売上の急激な増加に伴う仕入債務の増加によるもので、支払手形が56億70百万円増加し114億43百万円、買掛金が70億52百万円増加し93億11百万円になりました。その他に関しても42億6百万円増加し68億14百万円になりました。

有利子負債残高は、前期末比67.3%増加し90億99百万円となりました。短期借入金は12億61百万円の増加に留まり、66億99百万円となりましたが、新工場建設を目的として、シンジケートローンにより30億円を調達した結果、長期借入金は大幅な増加となりました。

資本

当期末の資本合計は、前期末比で56.8%増加して、291億22百万円となりました。パチスロ・パチンコ機の売上拡大に伴う利益剰余金の増加が主な要因です。しかし、負債の増加分が上まわり、株主資本比率は前期末の45.8%から37.0%へと下落しましたが、株主資本当期利益率(ROE)は大幅に改善されました。

キャッシュフローの状況

当期における連結ベースの現金及び現金等価物は、売上債権の増加、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、税金等調整前当期純利益が199億78百万円となり前期と比較して237.2%増加したことや、長期借入れによる資金調達により、41億71百万円増加し、当期末には133億13百万円となりました。

当期末における各キャッシュフローの状況とそれらの要因は次の通りです。

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、前期比51億81百万円増加し、77億14百万円となりました。これは主に遊技機事業において大幅に売上が増加したことにより税金等調整前当期純利益が増加したこと及び仕入債務の増加等を反映したものでありますが、売上債権の増加、法人税等の支払いによりその一部が相殺されています。

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、前期比28億6百万円増加し、57億33百万円となりました。これは主に当社の新工場建設にともなう有形固定資産の取得によるものです。

財務活動によるキャッシュフロー

財務活動の結果得られた資金は、前期比35億97百万円減少し21億68百万円となりました。これは主に前期において有償一般募集を行ったためです。なお、当期においては、シンジケートローンによる30億円の資金調達を行いました。

設備投資

当期においては遊技機を中心にグループ全体で71億60百万円の設備投資等を行いました。

パチスロ・パチンコ事業では、短期集中的な受注に対応するため、現状の3倍以上の生産を可能とする川越工場建設投資などにより61億円の設備投資等を行いました。

NEWS事業では、アミューズメント機器において1億27百万円、家庭用テレビゲームソフトにおいて1億55百万円、その他において18百万円、全社で7億58百万円の設備投資等を行いました。

研究開発

遊技機

遊技機事業では、研究開発主導の総合エンタテインメント企業を目指し、研究開発体制の強化充実を経営戦略の重要課題と位置づけています。当期においては、研究開発費として22億30百万円投資し、画像表示、光演出表示、効果音、新筐体、新表示装置を主な研究課題として取り組み、その成果として各研究課題のレベルアップを図ることに成功しました。

業務用アミューズメント機器

業務用アミューズメント機器事業では、マーケティングの重要性を再認識し、常に新ビジネスの展開に挑戦し、新ジャンル、新技術を追い求め積極的に開発に取り組んでいます。当期は、研究開発費として6億78百万円投資し、メダルゲーム、SQ(ショッピングセンター)ゲーム、アーケードゲーム等のシリーズ化を主要な研究課題としました。その成果として各シリーズを製品化し、市場で高い評価を得ることができました。

家庭用テレビゲームソフト

家庭用テレビゲームソフト事業では、「コンテンツがメディアを選ぶ」を基本方針としゲームにおけるヴァーチャルな世界とネットワークの世界にビジネスを展開することを目的としています。当期は、研究開発費として9億6百万円投資し、新規及び従来プラットフォーム向けの製品の開発、ワンダースワン周辺機器の開発等を主要な研究課題としました。その成果としていくつかのタイトルについて製品化しました。

その他

その他事業では、ゲーム分野の開発者にターゲットを絞り、CG開発ミドルウェアの研究に取り組むことを目的としています。当期は、研究開発費として28百万円投資し、リアルタイムゲーム開発ツール&ミドルウェアを主な研究課題として取り組みました。

連結貸借対照表

サミー 株式会社及び連結子会社
2001年および2000年3月31日現在

資産	単位：百万円		単位：千米ドル (注記 1)
	2001年	2000年	2001年
流動資産：			
現金および現金等価物(注記 3)	¥13,313	¥ 9,142	\$107,363
定期預金	207	201	1,670
売上債権：			
受取手形(注記 3)	13,523	7,284	109,057
売掛金	15,160	6,559	122,258
貸倒引当金	(366)	(282)	(2,952)
棚卸資産(注記 4)	14,283	6,040	115,185
繰延税金(注記 9)	1,024	514	8,258
その他の流動資産	3,131	2,070	25,250
流動資産合計	60,275	31,528	486,089
有形固定資産：			
土地	2,486	2,459	20,048
建物	4,575	1,389	36,895
機械装置	387	375	3,121
ゲームセンター用賃貸遊技機	1,300	801	10,484
建設仮勘定	2,742	—	22,113
その他	2,491	2,113	20,089
	13,981	7,137	112,750
減価償却累計額	(3,118)	(2,673)	(25,145)
	10,863	4,464	87,605
投資およびその他資産：			
投資有価証券(注記 10)	1,392	330	11,226
その他投資	2,179	1,433	17,571
ソフトウェア	738	706	5,952
敷金保証金	1,222	1,113	9,855
繰延税金(注記 9)	1,244	807	10,032
その他資産	1,000	242	8,065
貸倒引当金	(219)	(60)	(1,766)
	7,556	4,571	60,935
	¥78,694	¥40,563	\$634,629

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日に終了した2年間

	単位：百万円		単位：千米ドル (注記1)
	2001年	2000年	2001年
純売上高(注記13).....	¥78,276	¥47,805	\$631,258
売上原価.....	33,089	25,950	266,847
売上総利益.....	45,187	21,855	364,411
販売費および一般管理費.....	25,389	15,727	204,750
営業利益.....	19,798	6,128	159,661
その他収益(費用):			
受取利息および受取配当金.....	56	40	452
支払利息.....	(145)	(150)	(1,170)
持分法投資損益.....	45	—	363
匿名組合投資損益.....	1,062	223	8,565
固定資産除却損.....	(170)	(82)	(1,371)
棚卸資産廃棄損.....	(129)	—	(1,040)
上場関連諸費用.....	(140)	—	(1,129)
退職給付会計基準変更時差異償却.....	(123)	—	(992)
貸倒引当金繰入額.....	(132)	—	(1,065)
その他 純額.....	(144)	(234)	(1,162)
	180	(203)	1,452
法人税等前および少数株主持分損益前利益	19,978	5,925	161,113
法人税等(注記9):			
当年度分.....	10,288	3,811	82,968
法人税等調整額.....	(1,025)	(375)	(8,266)
	9,263	3,436	74,702
少数株主持分損益前利益.....	10,715	2,489	86,411
少数株主持分損益	33	9	266
当期純利益	¥10,748	¥ 2,498	\$ 86,677

	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.....	¥423.98	¥212.11	\$3.42
希薄化当期純利益.....	422.60	—	3.41
年間支払い配当額.....	60.00	40.00	0.48

添付注記参照

連結株主持分変動計算書

サミー 株式会社及び連結子会社
3月31日に終了した2年間

単位:百万円

	発行済株式数	資本金	資本剰余金	利益剰余金	その他有価証券評価			自己株式
					差額金	為替換算調整勘定		
1999年4月1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)	-	-	-	
自己株式	-	-	-	-	-	-	(1)	
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	-	-	(1)	
当期純利益	-	-	-	10,748	-	-	-	
支払配当	-	-	-	(505)	-	-	-	
役員および監査役賞与	-	-	-	(80)	-	-	-	
自己株式	-	-	-	-	-	-	1	
1対2の株式分割2000年11月20日	12,666,650	-	-	-	-	-	-	
ワラント行使に伴う新株発行	292,300	99	99	-	-	-	-	
期末株式評価換えによる引当金の計上	-	-	-	-	138	-	-	
海外子会社の外貨決算書換算における差額計上	-	-	-	-	-	52	-	
2001年3月31日残高	25,602,400	¥4,941	¥5,936	¥18,055	¥138	¥52	¥ 0	

単位:千米ドル(注記1)

	資本金	資本剰余金	利益剰余金	その他有価証券評価			自己株式
				差額金	為替換算調整勘定		
2000年3月31日残高	\$39,049	\$47,073	\$ 63,645	\$ -	\$ -	\$(8)	
当期純利益	-	-	86,677	-	-	-	
支払配当	-	-	(4,072)	-	-	-	
役員および監査役賞与	-	-	(645)	-	-	-	
自己株式	-	-	-	-	-	8	
ワラント行使に伴う新株発行	798	798	-	-	-	-	
期末株式評価換えによる引当金の計上	-	-	-	1,113	-	-	
海外子会社の外貨決算書換算における差額計上	-	-	-	-	419	-	
2001年3月31日残高	\$39,847	\$47,871	\$145,605	\$1,113	\$419	\$ 0	

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2年間

	単位：百万円		単位：千米ドル (注記1)
	2001年	2000年	2001年
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	¥19,978	¥5,925	\$161,113
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	1,103	1,040	8,895
営業権償却	296	568	2,387
有形固定資産除却損等	169	101	1,363
匿名組合投資利益	(1,062)	(223)	(8,564)
退職給付引当の増加	74	—	597
その他	632	318	5,097
資産および負債の増減：			
売上債権の(増加)	(14,369)	(7,891)	(115,879)
棚卸資産の(増加)減少	(8,229)	1,134	(66,363)
仕入債務の増加	12,044	2,093	97,129
その他資産の(増加)	(804)	(257)	(6,484)
その他負債の増加	2,875	1,336	23,185
小計	12,707	4,144	102,476
利息・配当金の受取	55	39	443
利息の支払い	(131)	(141)	(1,056)
法人税等の支払い	(4,917)	(1,509)	(39,653)
営業活動によるキャッシュフロー	7,714	2,533	62,210
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	(4,389)	(2,288)	(35,395)
有形固定資産売却による収入	76	12	613
無形固定資産取得による支払い	(264)	(204)	(2,129)
投資有価証券購入による支払い 純額	(818)	(32)	(6,597)
子会社取得による現金および現金等価物の増加(減少)	187	(2)	1,508
貸付金の減少(増加) 純額	(363)	(192)	(2,928)
定期預金の減少 純額	(5)	37	(40)
その他投資の増加 純額	(157)	(258)	(1,266)
投資活動によるキャッシュフロー	(5,733)	(2,927)	(46,234)
財務活動によるキャッシュフロー：			
長期借入金の借入	3,000	—	24,193
短期借入金の減少	(638)	(863)	(5,145)
普通株式の発行による収入	198	7,371	1,597
配当金の支払い額	(505)	(189)	(4,072)
その他	113	(554)	911
財務活動によるキャッシュフロー	2,168	5,765	17,484
現金および現金等価物に係る換算差額	22	(56)	177
現金および現金等価物の純増加額	4,171	5,315	33,637
現金および現金等価物の期首残高	9,142	3,827	73,725
現金および現金等価物の期末残高	¥13,313	¥9,142	\$107,363

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
2001年および2000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)と国内連結子会社は、日本国商法および証券取引法の規定に従って、日本で一般に公正妥当と認められた会計基準に準拠した、帳簿記録を持っています。これらの基準は、国際会計基準の会計処理および開示の基準とは異なっております。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連結財務諸表の翻訳です。

添付の連結財務諸表作成に当たっては、海外に馴染みのある形式にするために、日本国内で発行された連結財務諸表に組替えを行っております。連結財務諸表には、添付の連結株主持分変動計算書は、日本では作成が求められておらず、当局へも提出しておりません。

日本円から米国ドル価への換算を含めているのは、一重に読者の便宜を図る目的であり、2001年3月31日現在の為替相場である米ドル1ドルにつき日本円124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) 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。重要な連結範囲内の会社間取引高および残高については消去しております。

(b) 持分法の適用

2001年3月度事業年度中において設立された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。2000年3月度事業年度につきましては関連会社はありませんでした。

(c) 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。

(d) 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。

(e) 有価証券および投資有価証券

2000年4月1日以前は、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、移動平均法に基づく簿価と時価との比較による低価法(洗替え方式)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。

親会社及び連結子会社は、企業会計審議会が1999年1月22日に公表した新しい会計基準「金融商品に係る会計基準の設定に関する意見書」を2000年4月1日に採用しました。

新基準を適用する際には、全ての会社はその年度の期首において各有価証券の保有目的を検討し、有価証券を次の4種類に区分しなければなりません。(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)。

売買目的有価証券は期末日の時価で貸借対照表に計上し、時価の変動は当該変動が生じた期間の損益として認識されます。満期保有目的の債券は償却原価で貸借対照表に計上します。子会社株式・関連会社株式は移動平均原価により貸借対照表に計上します。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。

時価のない債券は償却原価から回収不能と見込まれる金額を控除した金額で貸借対照表に計上されております。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。

満期保有目的の債券、子会社株式・関連会社株式、及び、その他の有価証券の時価が著しく低下した場合には、当該有価証券は時価で貸借対照表に計上され、時価と簿価との差額はその期間の損失として認識されます。時価のない株式の実質価額が著しく減少した場合には、当該株式は実質価額まで減額され、対応する金額を損失として認識します。こうした場合には、時価と実質価額が翌期首の帳簿価額となります。

金融商品についての新会計基準の採用により、従来の方法によった場合に比べ、税金等調整前当期純利益は25百万円(202千米ドル)少なく計上されております。また、2000年4月1日(期首時点)現在で新会計基準を適用する際に保有する有価証券の保有目的を検討し、売買目的有価証券及び、満期保有目的の債券及びその他の有価証券のうち期末日から1年以内に満期が到来するものは、流動資産の部に含め、それら以外の有価証券は投資その他の資産に含めております。これにより、2000年4月1日現在、流動資産の「有価証券」は26百万円(210千米ドル)減少し、「投資有価証券」は同額増加しております。

(f) 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。

(g) 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、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。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。

(h) 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。

(i) 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、一時金および年金の支給を受けることができます。

2000年3月31日に終了した事業年度においては、親会社及び連結子会社は一時金制度についての債務として期末時自己都合による退職一時金の100%相当額を計上しておりました。年金制度については、親会社及び連結子会社が年金基金に拠出した時点で当該拠出金額を費用として認識しておりました。

親会社及び連結子会社は、企業会計審議会が1998年6月16日に公表した新しい会計基準「退職給付に係る会計基準の設定に関する意見書」を2000年4月1日に適用しました。

新しい会計基準では、退職給付債務や退職給付費用は一定の仮定を使用した年金数理計算に基づいて算定されております。

従業員の退職給付に備えるため、会社は当連結会計年度末における退職給付債務及び年金資産の見込額に基づき2001年3月31日現在の退職給付引当金を計上しております。

退職給付債務のうち、2000年4月1日現在の年金資産の公正価値および同日現在で退職給付の債務として計上されていた金額を超過する部分(「会計基準変更時差異」)は123百万円(992千米ドル)でした。この差異は、2001年3月期事業年度に全額費用として認識されております。

また、数理計算上の差異もその発生時の従業員の平均残存勤務期間による定率法により翌期から費用として認識しております。

新会計基準の適用により、従来の会計基準を適用した場合と比べて、当期の退職給付費用は9百万円(73千米ドル)増加し、税金等調整前当期純利益は132百万円(1,065千米ドル)減少しております。

(j) 役員退職慰労金

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。

(k) 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。

当社およ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。

(l) デリバティブ取引

2001年3月31日に終了した事業年度から適用される金融商品についての新会計基準により、ヘッジ目的で使用されているもの以外のデリバティブを時価で評価し、時価の変動を損益として認識することが強制されました。

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満たす場合には、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ます。

(m) 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。2000年11月20日に行われた株式分割については、遡及的に期首に行われたものとして調整されております。希薄化当期純利益は潜在株式を調整した後の加重平均株式数を用いて行っております。

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。

(n) 外貨換算

外貨建て短期金銭債権・債務は期末日レートによって換算されます。2000年4月1日より前は、外貨建ての長期債権・債務は発生日レートによって換算されておりました。2000年4月1日に始まった事業年度より改訂後の外貨取引等会計処理基準(「外貨建取引等会計処理基準の改訂に関する意見書」(企業会計審議会1999年10月22日))を適用しております。この基準により外貨建ての長期債権・債務は期末日レートによって換算されます。改訂後の基準の下では、この変更による損益の影響は軽微であります。

注記3 - 期末日が金融機関休日による影響

日本では2001年3月31日は金融機関の休日に当たるため、同日に期日が来るものについてはその次の営業日である4月2日に決済がされます。同決済の影響は次のとおりです。

現金および現金等価物: 約759百万円(6,121千米ドル)の減少
受取手形: 約2,621百万円(21,137千米ドル)の増加
支払手形: 約1,862百万円(15,016千米ドル)の増加

注記4 - 棚卸資産

2001年および2000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)
	2001年	2000年	2001年
商品.....	¥ 200	¥ 305	\$ 1,613
製品.....	2,412	502	19,451
原材料.....	9,863	3,156	79,540
仕掛品.....	1,730	2,054	13,952
貯蔵品.....	78	23	629
	<u>¥14,283</u>	<u>¥6,040</u>	<u>\$115,185</u>

注記5 - 短期借入金 および長期借入金

2001年および2000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、2001年は1.375%から1.50%の範囲であり、2000年は1.375%から2.375%までとなっております。

長期借入金は次のとおりです。

	単位:百万円		単位:千米ドル (注記1)
	2001年	2000年	2001年
2005年償還1.724%			
無担保銀行借入金.....	¥3,000	¥0	\$24,194
差引: 1年内返済借入金.....	600	0	4,839
	<u>¥2,400</u>	<u>¥0</u>	<u>\$19,355</u>

2001年3月31日現在の長期借入金の年度毎返済金額は以下のとおりです:

	単位:百万円	単位:千米ドル (注記1)
3月31日終了年度		
2002年.....	¥600	\$4,839
2003年.....	600	4,839
2004年.....	600	4,839
2005年.....	600	4,839
2006年.....	600	4,838

注記 6 - 退職給付引当金

重要な会計方針の注記で説明しているとおり、親会社及び連結子会社は、2000年4月1日に退職給付に係る新しい会計基準を適用し、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。

2001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 (注記1)
退職給付債務	¥563	\$4,540
未認識数理計算上の差異	(13)	(105)
控除: 年金資産の公正価値	(110)	(887)
退職給付引当金	¥440	\$3,548

2001年3月31日に終了した事業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 (注記1)
勤務費用 - 当期に稼得された給付	¥123	\$ 992
利息費用	13	105
期待運用収益	(3)	(24)
会計基準変更時差異の費用処理額	123	992
退職給付費	¥256	\$2,065

当社が使用した割引率及び期待運用収益率は3%です。

注記 7 - 偶発債務

2001年3月31日現在、当社は秀光電子株式会社の株式会社日本コンラックスの買掛金(仕入れ部材購入代金)に対する保証人として150百万円(1,210千米ドル)の偶発債務を負っています。

注記 8 - 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います。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。この利益準備金につきまして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ことができます。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。

注記 9 - 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。2001年および2000年3月31日に終了する事業年度では約42%の法定税率となっております。

2001年及び2000年3月31日に終了する事業年度の法定税率と実効税率との差は以下のとおりです。

	2001年	2000年
法定実効税率	42.0%	42.0%
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.6	1.8
同族会社の留保金額に対する税額	3.7	5.1
住民税均等割額	0.2	0.8
連結調整勘定償却	-	4.0
その他	(0.1)	4.2
税効果会計適用後の法人税等の負担率	46.4%	57.9%

2001年及び2000年3月31日現在の繰延税金資産の発生 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)
	2001年	2000年	2001年
(流動資産)			
連結子会社繰越欠損金	¥ 1,300	¥ 914	\$ 10,484
未払事業税否認	700	267	5,645
賞与引当金損金算入限度 超過額	204	97	1,645
棚卸資産評価損否認	117	-	944
その他	3	190	24
小計	2,324	1,468	18,742
(固定資産)			
一括費用化小額資産損金否認	600	474	4,839
退職給付引当金損金算入限度 超過額	352	207	2,839
投資有価証券評価損否認	178	-	1,435
減価償却費損金算入限度 超過額	138	100	1,113
その他	76	-	613
小計	1,344	781	10,839
繰延税金資産合計	3,668	2,249	29,581
評価性引当金	(1,300)	(928)	(10,484)
繰延税金資産の純額	2,368	1,321	19,097
繰延税金負債:			
その他有価証券評価差額金	(100)	-	(807)
繰延税金資産の計上額	¥ 2,268	¥ 1,321	\$ 18,290

注記10 - 有価証券の時価情報

市場性の有る有価証券の2001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		
	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	¥317	¥581	¥263
貸借対照表価額が 取得原価を超えないもの:			
株式	¥110	¥ 86	¥ (24)

単位:千米ドル(注記1)

	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	\$2,556	\$4,685	\$2,121
貸借対照表価額が 取得原価を超えないもの:			
株式	\$ 887	\$ 694	\$ (193)

注記11 - 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、2001年および2000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
2001年3月31日現在:			
機械装置	¥ 85	¥50	¥35
2000年3月31日現在:			
機械装置	¥102	¥53	¥49

	単位:千米ドル(注記1)		
	取得原価	減価償却 累計額	帳簿価値
2001年3月31日現在:			
機械装置	\$685	\$403	\$282

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、2001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)
	2001年	2000年	2001年
1年以内	¥17	¥19	\$137
1年超	18	30	145
	¥35	¥49	\$282

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、2001年および2000年3月31日に終了した事業年度の支払リース料は45百万円(371千米ドル)および17百万円となっております。

注記 12 - 後発事象

2001年6月22日に、以下の利益処分案が定時株主総会で承認されました。

	単位:百万円	単位:千米ドル (注記1)
現金配当(一株あたり40円).....	¥1,536	\$12,387
役員および監査役賞与.....	250	2,016

また、5月29日及び6月12日に開催された取締役会で以下のとおり
の有償一般募集方法によって新株発行をすることについて決議され
ました。

新株発行総数: 1,000,000 株

発行価額: 5,985円

資金の用途: 設備資金及び運転資金

資本組入額: 2,993 百万円(増資後の資本金 7,936 百万円)

資本準備金組入額: 2,992 百万円

払込期日: 2001 年6月28日

注記 13 - デリバティブ取引

当社は金利の上昇リスクを軽減する目的で金利スワップ契約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。当社は当社が利用している金利スワップ契約のリスクは長期借入金の金利の上昇リスクをヘッジするものであり、非常に限定されたものであると信じております。金利スワップ契約は信用の置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職務権限規定に従って承認されたもののみを、当社は使用しております。その取引は経理部によって管理されております。

2001年3月31日現在のデリバティブ契約の時価情報開示に関しては、該当するものはございません。それは当社のデリバティブ取引につきましてはすべてヘッジ会計によるものだからです。

2001年3月31日現在の金利スワップ契約に係わる契約金額、時価、及び未実現評価損益は以下のとおりです。

2001年3月31日終了年度	単位:百万円			
	契約額	1年超	時価	未実現評価損益
金利スワップ契約:				
変動金利から固定金利へ	¥196	¥168	¥150	¥(46)

2001年3月31日終了年度	単位:千米ドル(注記1)			
	契約額	1年超	時価	未実現評価損益
金利スワップ契約:				
変動金利から固定金利へ	\$1,581	\$1,355	\$1,210	\$(371)

金利スワップ契約にかかわる時価情報は契約相手側の金融機関より入手しております。契約額はデリバティブ取引の考え方により計算されたものであり、それらの市場リスクや信用リスクを表すものではありません。

注記 14 - 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(2000年4月1日～2001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	¥69,104	¥4,210	¥3,951	¥1,011	¥78,276	¥ -	¥78,276
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	-	-	1,110	-	1,110	(1,110)	-
計	69,104	4,210	5,061	1,011	79,386	(1,110)	78,276
営業費用	44,808	4,390	5,340	1,603	56,141	2,337	58,478
営業利益(又は営業損失)	¥24,296	¥(180)	¥(279)	¥(592)	¥23,245	¥(3,447)	¥19,798
資産	¥48,977	¥4,902	¥5,359	¥623	¥59,861	¥18,833	¥78,694
減価償却費	410	226	60	147	843	261	1,104
資本的支出	6,101	127	155	19	6,402	758	7,160

単位:千米ドル

	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	\$557,290	\$33,952	\$31,863	\$8,153	\$631,258	\$ -	\$631,258
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	-	-	8,952	-	8,952	(8,952)	-
計	557,290	33,952	40,815	8,153	640,210	(8,952)	631,258
営業費用	361,354	35,404	43,065	12,927	452,750	18,847	471,597
営業利益(又は営業損失)	\$195,936	\$(1,452)	\$(2,250)	\$(4,774)	\$187,460	\$(27,799)	\$159,661
資産	\$394,976	\$39,532	\$43,218	\$5,024	\$482,750	\$151,879	\$634,629
減価償却費	3,306	1,823	484	1,185	6,790	2,105	8,903
資本的支出	49,202	1,024	1,250	153	51,629	6,113	57,742

前連結会計年度(1999年4月1日 ~ 2000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.....	¥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

(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及び事業内容

- (1) 遊 技 機 パチスロ遊技機及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2001年は3,447百万円(27,798千米ドル)であり、2000年は2,361百万円であります。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2001年は18,834百万円(151,887千米ドル)であり、2000年は6,811百万円であります。その主なものは、親会社での余資運用資金(現金及び有価証券)、長期投資資金(投資有価証券)及び管理部門等に係る資産等であります。

注記6にて記載しているように、当社及び連結子会社は退職給付に関する新しい会計基準を採用いたしました。その結果遊技機事業では6百万円(48千米ドル)、業務用アミューズメント機器では1百万円(8千米ドル)の営業利益が減少しております。

ロ．所在地別セグメント情報

当連結会計年度(2000年4月1日～ 2001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(1999年4月1日～ 2000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。

ハ．海外売上高

当連結会計年度(2000年4月1日～ 2001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(1999年4月1日～ 2000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。

注記 15 - 訴訟

当社のパチスロ遊技機バリエーションの一つであるチャレンジタイム付きパチスロ遊技機(以下、CT機)の製造販売に対して、アルゼ(株)は同社保有の特許権を侵害しているものとして平成11年10月25日に当社がCT機の製造販売で得たと同社が主張する利益42億円の損害賠償を求める訴訟(対象機種「ウルトラマンクラブ3」及び「ジャパン2」)を東京地方裁判所に提起しております。さらに、同社は当社のCT機である「トリプルライダー」が同社保有の特許権の技術範囲に属するとの事由で平成11年11月25日に製造販売禁止の仮処分命令の申立てを東京地方裁判所におこないましたが、これを取り下げ、14億円の損害賠償を求める訴訟を東京地方裁判所に提起いたしました。かかる訴状は、平成13年6月8日に当社に送達されました。また、同社は当社のパチスロ遊技機である「カメンライダーV3」が同社保有の特許権を侵害しているものとして平成12年2月22日に15億円の損害賠償を求める訴訟を東京地方裁判所に提起しております。

当社はいずれの訴訟及び仮処分の申立てについても特許権の侵害にはあたらないものと確信しております。

なお、当社は、現在、訴訟等の対象機種である「ウルトラマンクラブ3」、「ジャパン2」、「トリプルライダー」並びに「カメンライダーV3」の製造販売をおこなっておりませんが、今後ともCT機の開発、製造、販売を計画しており、訴訟の推移によっては当社の経営成績に影響を及ぼす可能性はありますが、現時点ではその影響は軽微なものと考えております。

監査報告書

(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殿

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2001年および2000年3月31日現在の連結貸借対照表および2001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、2001年および2000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2001年3月31日に終了する事業年度において、金融商品、退職給付および外貨建取引等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国ドル金額は、注記1に述べてある基準で日本円から換算されている。

アサヒ・アンド・カンパニー

日本, 東京

2001年6月22日

会計原則および監査基準について

読者に喚起を促したい事は、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。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

CORPORATE DATA

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(2001年3月31日現在)

4,940百万円

従業員数(2001年3月31日現在)

533名(単体)
754名(連結)

株式(2001年3月31日現在)

会社が発行する株式の総数: 30,000,000株
発行済株式: 25,602,400株

2001年6月22日付開催の第26期定時株主総会において、会社が発行する株式の総数を100,000,000株に変更しています。

株主数(2001年3月31日現在)

8,339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

川越工場

埼玉県川越市南台1-10-8

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、千葉、静岡、金沢、京都、神戸、高松、宮崎

グループ会社(2001年3月31日現在)

Sammy USA Corporation
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

ヴァイル株式会社

東京都目黒区中目黒2-10-15

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

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

Sammy Europe Limited

2 GAYTON ROAD, HARROW
MIDDLESEX HA1 2XU, UK

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>
<http://ir.sammy.co.jp>

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業績等に関する見通しであります。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。



〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL: 03-5950-3785 FAX: 03-5950-3772
URL: <http://www.sammy.co.jp/>