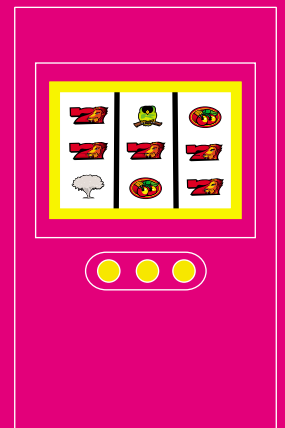


Playing a Winning Game



CONTENTS

株主の皆様へ	3
特集	
経営	10
執行能力	14
スピードと拡大	18
人材	22
技術開発	26
グループ会社一覧	28
役員一覧	30
財務セクション	31
会社データ	57

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。

Playing a Winning Game

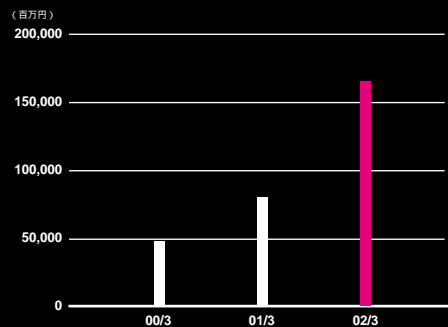
成功からも失敗からも学ぶ。更に発想し、ビジネスへと繋げる。サミーには勝てる力がある。

財務ハイライト

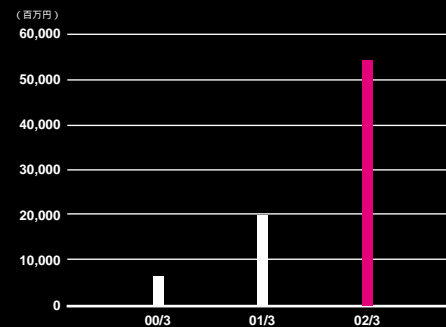
(単位：百万円)	2000/3	2001/3	2002/3
売上高	¥ 47,805	¥ 78,276	¥ 164,294
売上総利益	21,855	45,187	96,485
営業利益	6,128	19,798	54,022
経常利益	6,026	19,759	53,768
法人税等前及び少数株主持分損益前利益	5,925	19,978	46,952
当期純利益	2,498	10,748	23,906
総資産	¥ 40,563	¥ 78,694	¥ 126,803
株主資本	18,570	29,122	57,371
期末発行済株式総数	12,643,450	25,602,400	53,411,800
1株当たり株主資本(円)	1,468.79	1,137.50	1,074.13
1株当たり当期純利益(円)	212.11	423.98	452.44
1株当たり配当金(円)	40.0	60.0	50.0
EBITDA	¥ 7,582	¥ 21,349	¥ 56,538
EBITDA マージン(%)	15.9	27.3	34.4
従業員数(人)	592	754	1,168

注 * EBITDA=営業利益+営業外収益+減価償却費
 * 1株当たり当期純利益は期中平均発行済株式数にて算出しています。
 * 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。
 * 2001年6月29日付の公募により、新株式1,000,000株を発行しています。
 * 2001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26,653,400株を発行しています。

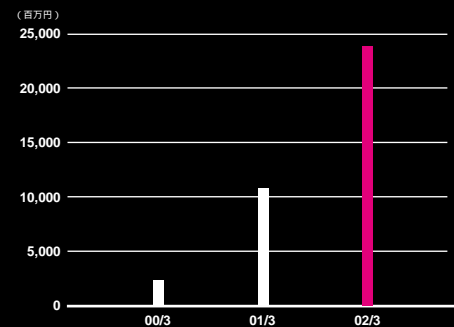
売上高



営業利益



当期純利益



当期は、パチスロ遊技機販売台数が約42万3千台と過去最高の販売台数を記録し、トップシェアを獲得しました。今後はパチスロ事業でトップシェアを確保しつつ、パチンコ事業及びNEWS事業の育成・拡大を図り、総合エンタテインメント企業として継続的な成長を目指します。



代表取締役社長 里見 治

■ 2002年度も増収・増益、パチスロでトップシェア

当社の2002年3月期連結売上高は1,642億94百万円(前年比109.9%増)営業利益540億22百万円(前年比172.9%増)当期純利益239億06百万円(前年比122.4%増)となり、1999年の店頭公開以来3期連続の増収増益を達成しました。

パチスロ機部門の当期売上高は1,370億21百万円(前年比164.6%増)となりました。これは販売台数が前年比約27万台増と大幅に伸び、2位企業の追従を許さないトップシェアを獲得したことによるものです。Sammyブランドパチスロ機「アラジンA」、Rodeoブランドパチスロ機「サラリーマン金太郎」など、多数の機種が順調にヒットしたことが大きな要因です。この背景には、蓄積された研究開発力、販売拠点の充実、マルチブランド戦略の奏功、川越新工場竣工による生産力の強化など、当社すべての強みと機能を結集して事業を展開したことがあります。

一方、パチンコ機部門の当期売上高は158億60百万円(前年比8.5%減)となりました。これはパチンコ機におけるブランド力の不足、明確な個性のある新機軸商品を打ち出せなかったこと等に起因し、当初の予定販売台数を下回った結果によるものです。

今後、開発体制の増強、優れた画像表現技術の活用等により、顧客が他機種との差別化を実感できる機種を投入し、パチンコ機でのサミーブランドを確立していきます。

NEWS事業部門につきましては、業務用アミューズメント機器及び家庭用テレビゲームソフトの販売好調により当期売上高は114億13百万円(前年比24.4%増)となりました。しかし、新たな業務用ハードウェアや家庭用ゲームソフト等の開発にともなう研究開発費の増加に加え、新規連結子会社の取得にかかわる連結調整勘定の償却等により営業利益は損失となりました。しかし、これら費用は、NEWS事業を通して今後当社が更に発展していくための重要かつ前向きな投資ととらえています。

■ メーカーとしての原点に立ち返る

2000年8月以降に販売しました当社製造のパチスロ機において不具合の発生が判明し、その復旧対応費用として特別損失59億58百万円を計上しました。当社は、これを厳粛に受け止め、パチスロ機設計工程においては設計審査を徹底し、ハードの質的向上を図り、またサンプル数を増やしての信頼性評価試験及び

環境試験を徹底し、品質管理強化を図ります。また、製造工程においては初期ロットからのサンプル数を増やし、稼動試験・完成品チェックの徹底により品質管理の強化を図ります。

■ 差別化が具現化できる技術力

サミーグループが更に発展していくためには、現在の収益の柱であるパチスロ・パチンコ事業の継続的な成長はもちろんのこと、アミューズメント、コンテンツ、ニューテクノロジー、マーチャンダイジングからなるNEWS事業における新たな収益の創出が不可欠です。NEWS事業の展開をパチスロ・パチンコ事業へも循環させ、シナジー効果を発揮し、より効率的、効果的な事業展開を目指します。

パチスロ・パチンコ事業及びNEWS事業を拡大する上で、最大の強みとなるのは技術力です。当社はパチスロ事業分野では業界初となる様々な最新技術を導入することにより、他社との差別化を図り、プレイヤー・ホール双方から絶大な人気を集め、トップシェアを獲得しました。今後も常に差別化された、ファンを魅了する機械を開発、供給することによりトップシェアの継

続的な獲得を目指します。2002年3月にはパチンコ事業強化を目的に、パチンコの開発に注力するPC研究開発本部を新設しました。パチスロと同様、パチンコにおいてもサミーらしい、斬新なパチンコの開発を推進し、中期的には10%を越える年間販売台数シェアの獲得を目指します。具体的な差別化施策としては、光学式3D映像システムや高機能画像チップ等をパチンコに搭載し、今までにない映像表現を演出することにより、プレイヤーを魅了します。パチスロ・パチンコ業界では今後、規則改正が予想されていますが、これはNEWS事業を含め総合的なエンタテインメントのノウハウをグループ内に保有する当社にとってはシェア拡大の好機と考えており、パチスロ、パチンコともに今までにないゲーム性の機械を積極的に開発していきます。

■ エンタテインメント業界のオンリーワンを目指して

当社の長期的な成長戦略であるNEWS事業の具体的な展開としては、新たな業務用ゲーム機器「System X(コードネーム)」の世界的な展開を計画しています。これは、Dreamcastのグラフィックチップを活用した高品質かつ従来製品の1/2以下の低

価格化を実現した新たな業務用アミューズメント機器です。主なターゲットは、ショッピングセンター、スポーツバー、国内外で実績のあるシングルロケーションが中心で、ミドル、ライトユーザーを取り込み、市場の拡大と新規開拓を図ります。2003年3月期中には供給を開始する計画です。「System X」は世界市場における業務用ゲーム機器のプラットフォームとして成功できる要因を内包していると考えています。この「System X」により、世界でエンタテインメント企業としてのプレゼンスを確立できれば、将来、他のエンタテインメントビジネスを展開する上で、大きなアドバンテージになると確信しています。

家庭用ゲームソフト分野では、特に成長が見込まれる欧米マーケットに本格参入していきます。欧米市場のニーズに則した開発を行うため、米国サンディエゴに家庭用ゲームソフトの開発を手がける拠点を設立する計画です。また、海外での営業、開発の一元管理体制を構築するため、持ち株会社であるSammy Holdingsを設立し、海外グループ会社を統括する計画です。

また、当社は将来的にエンタテインメントに必要となる技術の開発も積極的に取り組んでいきます。具体的には次世代の3D

画像表示システムの研究開発に着手しています。これは日立製作所、Imagination Technology を開発パートナーとし、グループ会社のノウハウを結集させ展開する事業で、2004年には量産開始を計画しています。高機能を追求するだけでなく、汎用性、ローコスト、省電力、開発環境の整備を図り、全ての映像表示機器市場をターゲットとしています。

■ 「世界の総合エンタテインメント企業」を目指して

サミーが目指すのは世界的な総合エンタテインメント企業です。日本国内におけるパチスロ・パチンコ事業の拡大に留まらず、NEWS事業の本格的な海外展開により、世界規模でのSammy Brandの確立を目指します。サミーはこうした大きな目標に向かう精神を新たなブランドステートメントとして明文化しました。

私たちは
アドベンチャー・スピリットをもって
世界中の人々に
オリジナリティあふれるエンタテインメントの提供を通じ
新しい文化を創造します

サミーは、エンタテインメント業界のオンリーワンを目指して、今後も斬新で楽しさを実感できるエンタテインメントを創造していきます。



代表取締役社長

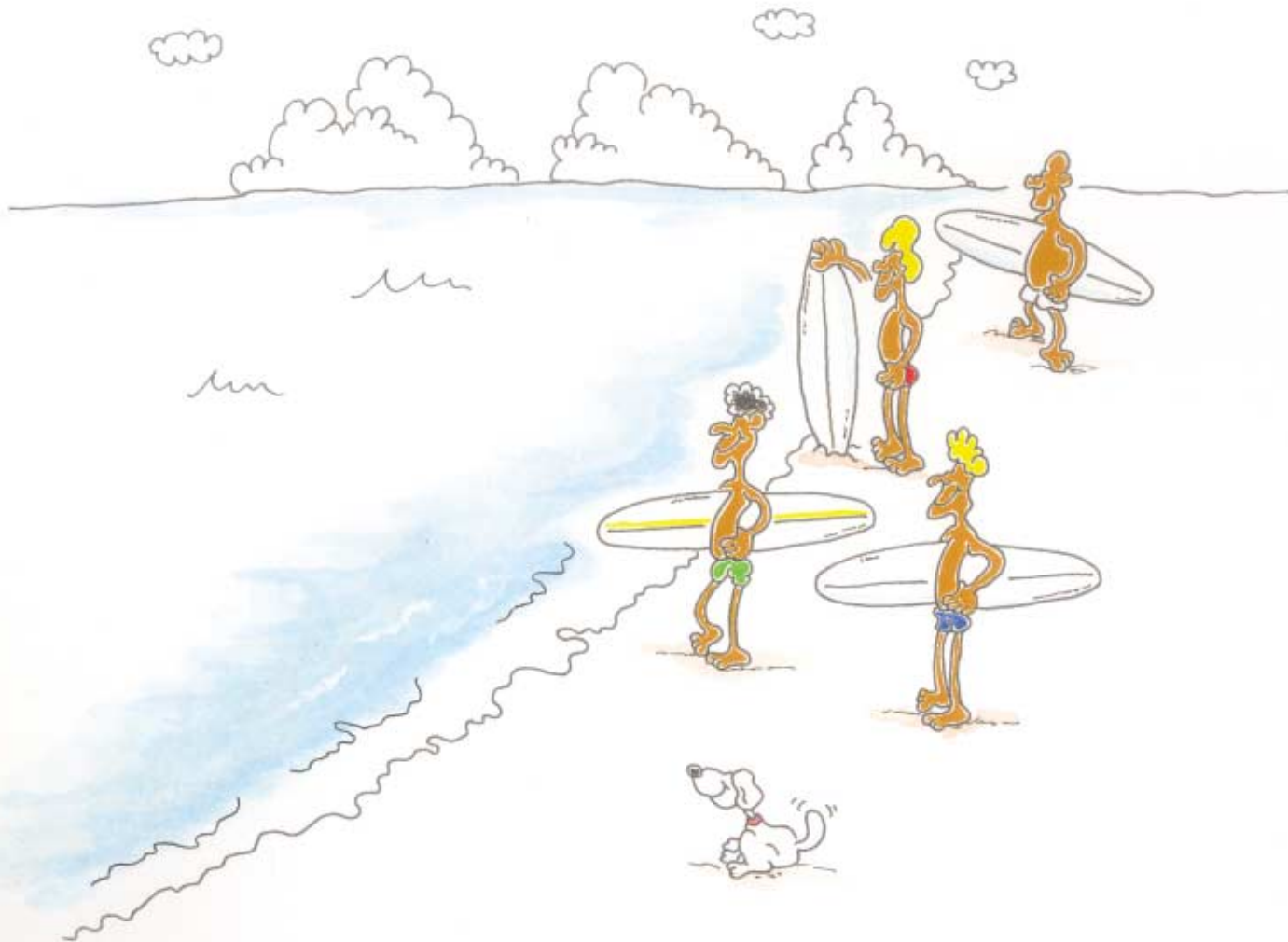
里見 治



see page



1975年、サミー工業株式会社設立。
アレンジボール機、雀球の開発・販売が「夢」を描いてエンタテインメント世界「ちやうど変わったって面白い!!」サミー市場に感動を呼び起こしました。



Cool Under Pressure

アンビションを抱く。それを実現する。**明確な経営哲学**が3期連続増収増益を実現させている。

Management Quality

経営

時には大反対を押し切っても野望をもって決断を下す。
過去の延長を疑い、問題を提議し、見えるビジョンを社員に示す。
明確なビジョンのもと、社員のポテンシャルを自由な空気の中で
啓発し、企業の長所へと結実させる。
サミーの経営陣にはシャープな決断力と独自の哲学があります。

常務取締役
中山 圭史

総務、人事業務を歴任後、1989年サミー入社。現在はサミーグループ全体のマネジメント及び新規事業を手がける社長室を管掌。グループ全体で競争力を向上させるべく、効率的なグループ経営及び効果的な経営資源の活用を指揮している。また、長期的な成長を目指し、今までサミーが手がけてきた製品とは異なる、全く新しいエンタテインメントの研究開発体制構築を進めている。

常務取締役
鈴木 義治

1992年サミーへ入社後、国内外での取引を中心に企業経営を担った後、現在、AM営業本部の管掌およびAM・NEWS事業統括室を担当。今後全世界を視野に入れ適切な調査・分析によるマーケティング機能を強化する。市場に合致した製品開発をすすめ、歩留まりの良い経営を目指す。関係会社については、常にIPOを視野に置いた経営ができるよう、指導およびフォローアップをしていく。



専務取締役
片本通

1978年サミーへ入社後、資材、生産、開発、営業の各部署でリーダーとして手腕を振るった後、現在SP営業本部・SP事業統括室を管掌。競争が激化するパチスロ・パチンコ業界の中で、優位に立つため、今までに培った幅広い視点を活かし、営業拠点の拡充、営業スタッフのスキルアップ及び優秀な人材の獲得に努め、更なるシェア拡大を目指す。



常務取締役
崎野清文

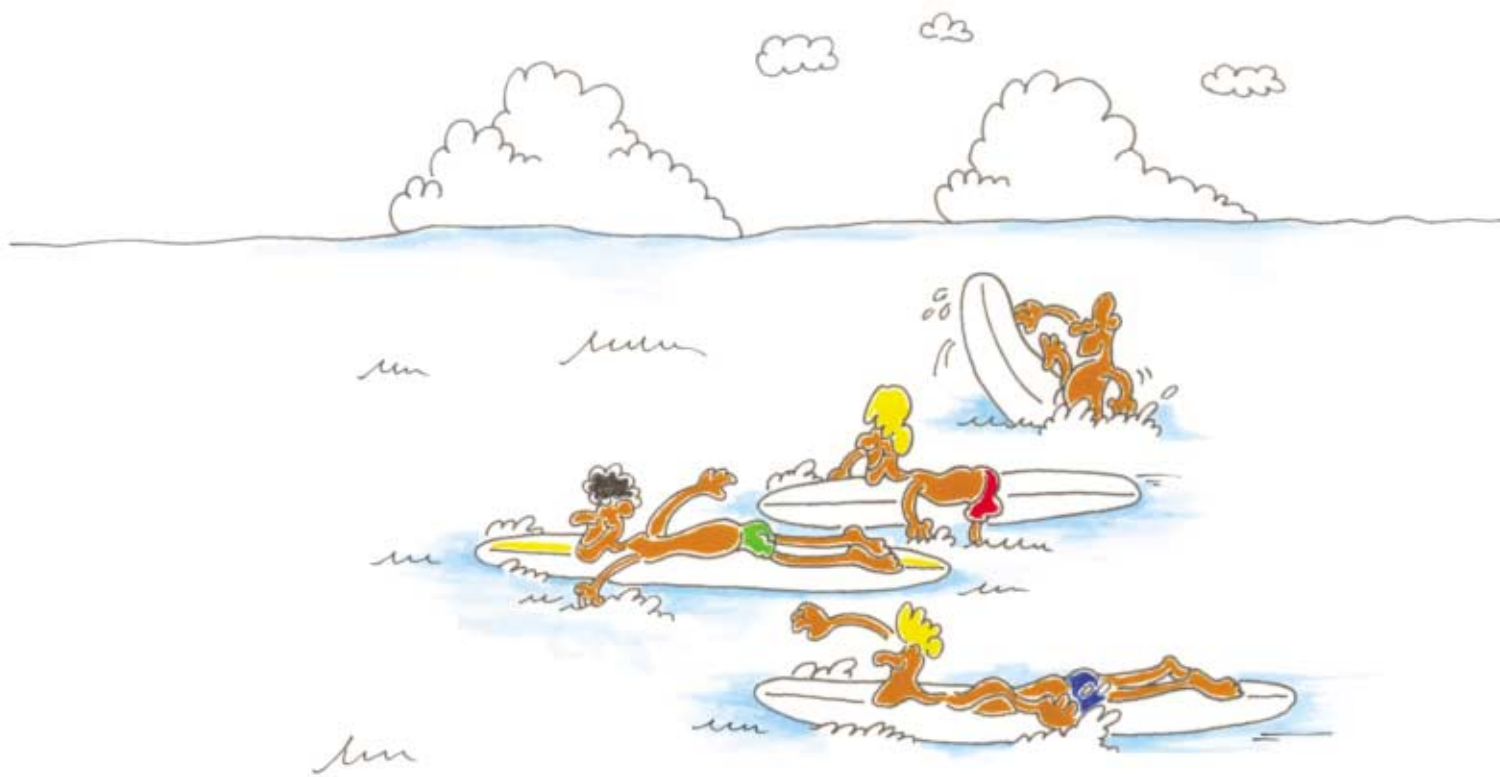
経営企画、商品開発、事務システム部門担当の後、1999年サミーへ入社。現在管理本部・監査室にて、経理・財務から主計、総務、人事、法務、情報企画、監査まで、マネジメントに幅広く貴重な経験を活かしている。今後は企業としての社会的責任も鑑み、健全経営、コンプライアンス経営と人材育成・組織の活性化により一層注力していく。



取締役
吉田賢吉

パチスロ、パチンコ、メダルマシーン等の電気設計担当の後、1995年サミーへ入社。現在はパチスロ・パチンコ及びNEWS関連製品の開発を統括。大ヒットパチスロ機「獣王」誕生の立役者。現在競争が激化する業界を鑑み、開発力の更なる強化、未来型遊技機の研究等、将来のための施策をリード。また、法改正、内規見直しに即対応するための組織体制強化も着々と進めている。

サミー初のパチスロ機「エンパイア」が1982年に登場。
パチスロ事業への参入により、業績も拡大しました。
1988年には米カリフォルニア州にアメリカンサミーコーポ
レーションを設立し、海外における家庭用、業務用ゲーム事業を
スタート。



We Deliver!

2001年、パチスロ機でシェア34%。No. 1。目標は達成するためにある。サミーは戦略を**実行**する。

Results

Results

執行能力

アミューズメント生産技術部門、生産管理部門及び研究開発部門を担当の後、1999年サミーへ入社。PS研究開発部門を約2年担当し、2002年よりパチンコの研究開発を手がける執行役員研究開発統括室PC研究開発本部本部長。豊富な経験を背景に本部長として日夜サミーのパチンコ事業をリードしている。「サミーのもつ企画力、人材力を組織の力として醸成し、活性化させ、サミーのパチンコを必ずトップブランドにもっていき、それが私の使命です。」新パチンコ宣言に基づき、新機種の開発に意欲的に取り組んでいる。

執行役員研究開発統括室
PC研究開発本部本部長

内田 典男

なぜサミーは好業績と高シェアを維持しているのか。
柔軟な機動体制が市場を察知し先制攻撃を仕掛けられる。
日本全国の販売ネットワークにより地域特性対応が可能である。
サミーはエンタテインメント業界の「オンリーワン企業」として明確なビジョンのもと、
戦略を実行し市場を納得させています。

業務用アミューズメント機器から家庭用ゲームまでのハードウェア研究開発を担当の後、2001年サミーへ入社。現在パチスロの研究開発を手がける研究開発統括室PS研究開発本部副本部長。

アミューズメントに消費者が何を求めるのか。歩んできた経験がその分析力を更に深める。「パチスロでの技術と全くジャンルの異なる技術を組成させて驚くような面白いアイデアを生み出していきます。面白いですよ。私はこの仕事が大好きなんです。」

蓄積に「大好き」が加わり、サミーをますます強くしている。

研究開発統括室PS研究開発本部副本部長

濱田 和彦



執行役員管理本部本部長
片山 靖浩

管理、経理業務担当の後、1994年サミー入社。管理本部副本部長を経て、現在は執行役員管理本部本部長。

明確な目標を掲げ、見えるビジョンを示す。自由闊達な発想をモットーとするサミーが、組織としては一丸となっており強靱であるのは、ビジョンと目標を社員に明確にしていることに起因する。

「明確で具体的な目標を社員にもたせ、成果を挙げ、個人とサミーがともにハッピーになる。私は経営資源を管理するのではなくその盛り立て役なのです。」
人をはじめとする経営資源をいかに活性化させるか、という立場から事業をリードしている。



172.9%

2002年3月期の連結営業利益は前期比172.9%アップ

アミューズメント製品開発等を担当した後、2002年サミー入社。現在はAM営業本部長。

「ゲームだけに拘らず、遊び感覚を取り入れた全てのアイテム、例えば、キャンディートイからAIロボット、映画等、いわゆる、総合エンタテインメントにおける商品開発から生産、販売までを担い、ワールドワイドに当社のブランドイメージを確立したい。」

NEWS事業分野においてワールドワイドなサミーブランドの確立を目指す。

AM営業本部本部長 辻井 亨



1993年、スーパーファミコン用ソフト「実戦パチスロ必勝法」がヒット、1995年にはサミー初めてのパチンコ機「CR、ゴールドラッシュ2」を発売するなど、このころ次々と市場に話題を送り出しました。しかし、残念なことに、パチスロ機における販売機種数が少なく、売上は減少。



Making it Happen!

ニーズが具現化する前に動き、ポテンシャルをつかむ。**アイデア**とスピードで新市場をつくります。

Speed & Expansion

1992年サミーへ入社後、総務部に所属。当時は、サミーも株式公開へ向けて急成長していた時期であった。その後、総務部の中での法務部立ち上げに参画し、現在に至る。

「情報化が進む中、良いことも悪いことも瞬く間に情報が駆け巡る。この情報化の波の中、ビジネスは多様化し、当然、企業の経営におけるリスクも高くなってきている。そのさまざまな潜在的リスクを検証し、経営を裏から支えるのがわれわれの仕事。」

サミーの成長を陰で支え続けている。

業務用アミューズメント機器の開発を担当した後、サミーUSAに入社。現在は研究開発統括室AM研究開発本部CO研究開発部次長。

現在は、海外向け業務用ゲーム機「System X(コードネーム)」のプロジェクトリーダーとして事業の立ち上げに携わっている。

中長期的な展望としては、「会社の新しい大きな柱となりうる新規事業の立ち上げに積極的に関わっていきたい。その大きな流れの中でグループ会社の強みを生かし、互いに協力することでシナジー効果を発揮できるよう、支援を行っていくのが我々の使命。」

将来のサミーの柱となるNEWS事業の早期確立を目指す。

Speed & Expansion

スピードと拡大

顧客の習熟とマシン開発のスピード対決。サミーは真っ向から挑む。顧客を満足させ連続するヒットでブランド力も高まる。ニーズに先行し的確なビジネスを最適な地、最適な方法で、瞬時に進攻すべく、M&A、子会社設立を推進する。

42万3千台

2002年3月期において、パチスロ遊技機年間販売台数過去最高を記録。

PC、家庭用・業務用ゲーム機向けのゲームソフトや、音楽ソフト等の開発を担当後、現在はゲーム開発者向けにレンダラー、オリジナル開発ツール、既存の3DCGソフトウェアのプラグインの開発を担当している。

「3DCG向けのソフトウェアは世の中に沢山あるものの、ゲーム開発の為にデザインされた3DCGソフトウェアは殆ど存在しない。今後はゲーム開発の為にデザインした3DCGソフトウェアを提案していきたい。」

好奇心と高いモチベーションがこれからのサミーグループを支える。

(株)クワットテクノロジー 鈴木 英樹

アミューズメント製品のハード設計開発を担当した後、(株)エスアイエレクトロニクスへ。主に画像表示に関わる基板の設計に携わる。

「今後は、アミューズメント全体に活かせる広い用途のICや基板を作っていきたい。ハードは、アイデア満載のソフトを支える根幹であり、常に最新の技術を身に付けていかねばならない分野なので、気を抜かずにがんばっていきたい。」
会社の成長を通じて、自身の成長へとつなげていく。

(株)エスアイエレクトロニクス
鈴木 恵史子

社長室経営企画部マネージャー

小柳 寛高

1993年サミー入社。サミーグループの事業戦略の構築・事業計画の策定、進捗管理、改善提案、そしてグループ事業拡大・発展に向けてのM&A業務等、経営の根幹に関わる業務に携わる。

「連結中期経営計画の2005年3月期売上高2,800億円、経常利益900億円を実現させることが現在の目標。目標達成に向けて、グループ全体の事業戦略をしっかりと構築していきたい。」

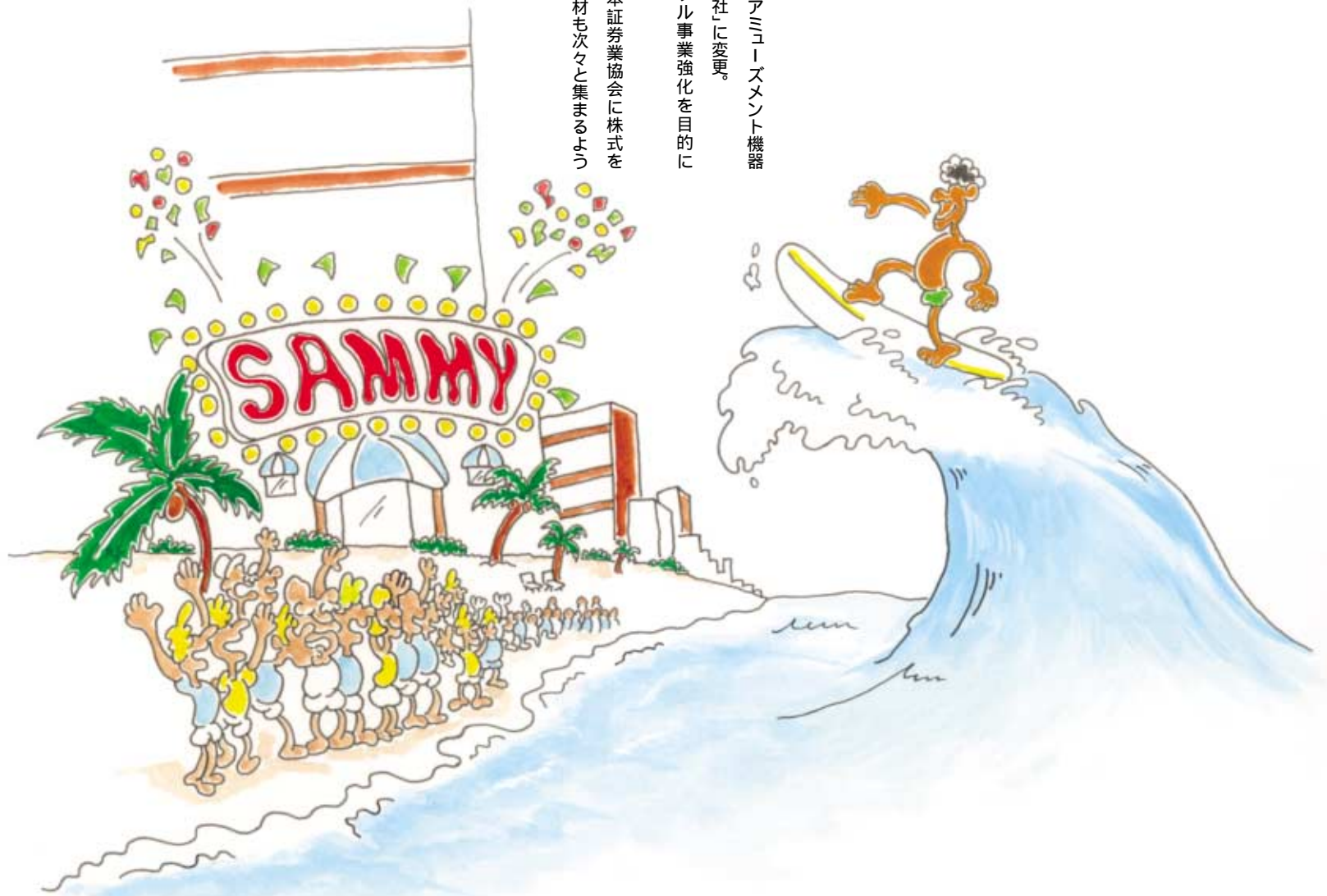
「世界的な総合エンタテインメント企業」というサミーグループのビジョン実現に向けて、サミーの将来を担う。



1996年、サミーUSAを設立し米国で本格的に「アミューズメント機器販売を開始。1997年には商号を「サミー株式会社」に変更。

翌年には業務用アミューズメント機器のレンタル事業強化を目的に「サミー・アミューズメントサービス」を設立。

これら矢継早の経営展開の後1999年には日本証券業協会に株式を店頭登録企業の信頼性も向上し優秀で活力ある人材も次々と集まるようになりました。



Thinking Laterally

自ら変化を呼び起こす気概とパワー。サミーは**あるべき姿を変化させ続ける**人材の宝庫です。

The Value of Human Capital

The Value of Human Capital

人材

企業の盛衰を決めるのは人間集団。

指導と蓄積、そして、苦難を乗り越える過程が人材を育てる。

社は「積極進取」

個々の社員がポテンシャルを十二分に生かし、チャレンジし続けている。

優れた業務に対してはインセンティブを付与

その効果は業績の向上と社員の定着率の高さが物語っています。

1991年サミーへ入社。川越新工場プロジェクトでは主に製品生産設備を担当。他メンバーとともに構想から約一年で「一貫した生産設備導入」という偉業を成しとげ、社長賞を獲得。「プロジェクトへの参加は非常に光栄。この経験が今後の自分の仕事、そして更なる生産設備改善への見直しにもつながり、転機になった。『今後も組立工数の低減等、生産効率の向上に注力していく。生産設備については保全体制の強化と安全性の確保、設備稼働率の向上に注力したい。』成果の後にも、今後への意欲を見せる。

生産本部製造部

井之上貴晴



社長室広報部
瀬戸真弓

2000年サミー入社、広報部配属。現在はサミーオリジナルグッズ「ココロのシイタケ」をはじめ、サミー製品全般の広報活動に従事している。「サミー製品の楽しさを少しでも多くの人に伝えていきたい。そして今までの広報業務にとらわれず、様々なことに挑戦していきたい。今後どのような世界が待っているのかすごく楽しみ。」その持ち前の明るい性格で、多くのサミーファンを掴む。



管理本部経理部
谷知也

1997年サミーへ入社。経理部経理グループ、財務グループを経て、株式会社頭登録を機にディスクロージャー等を専門に担う主計グループへ。主に連結決算、決算短信、有報等の作成に従事している。

「サミーが大きく成長し変化する中、関係会社も増え、様々な経験へのチャンスがあふれている。未経験の分野にも積極的にチャレンジしたい。」

常に会社の成長を、そして自己の実現を目指し、目を輝かせる。

1993年のサミー入社以来、直販営業部隊としてパチスロ・パチンコ販売活動に従事する。モットーは、「販売している商品に愛情を、そして自分自身に自信を持ち、お客さんを好きになる」社長賞2回の受賞はその結果であり、それを目標としていたわけではない。

「これからは、営業に関する自分自身の経験と持っているノウハウを後輩に伝えていくことが課題。そして今後は、営業とは異なる新しい業務にも積極的にチャレンジしていきたい。」自社に対する誇りを見せる。

SP営業本部営業統括部 浅野 佳亥

2000年、卓抜した最新技術を携えてサミーの新たな柱
NEWS事業への進出を発表。

2001年には、東京証券取引所市場第一部上場を果たし、
「世界的総合エンタテインメント企業」という新たなステージ
一步を踏み出しました。

Entertainment
エンタテインメント



Hungry for More

一步先を行く技術開発。サミーの圧倒的技術力の高さは、シェア拡大と業績拡大に結実しています。

Research & Development

Research &
Development

技術開発

サミーの最大の強みは技術開発力。

現在、技術開発人員比率は約40%。長期的成長を目指した適切な研究開発投資。
テーマは、「差別化とユーザーの実感」。

その遊技性と演出でユーザーから絶大な人気を獲得しています。

1992年入社。パチスロ機の企画開発に従事。確率・出玉率設計の職種を確立した。組合・行政等の対外折衝担当として、チャレンジタイム、液晶等の搭載にも貢献。現在パチスロ開発を手がける研究開発統括室PS研究開発本部PS企画研究開発部部长として出玉率設計を含む企画・デザイン部門でパチスロの企画開発をリードしている。

「常に市場ニーズに合った新しいものを速く!そのためには、開発者がイコール消費者である視点が必要なのです。」

現在研究開発スタッフの平均年齢は20代後半。「業界初」をモットーに、斬新なアイデアを搭載した遊技機が市場に投入できるよう、スタッフとともに日々邁進している。

研究開発統括室PS研究開発本部PS企画研究開発部部长 山崎智民



25万台

2003年3月期パチンコ販売目標台数。新パチンコ宣言を掲げ、斬新な差別化商品を投入し、25万台の販売をめざす

2000年サミーへ入社。新規事業部内でネットワークをテーマに掲げて様々なコンテンツの企画を担当。サミーのメイン事業であるパチスロ・パチンコの携帯電話サイトの開発・運営を担当。

「新しいことを知る、情報を獲る、これも仕事です。教わるのではなく獲る。だから、これはと思えるような情報がサミーに収集されるのです。」

今後はパチスロ・パチンコに頼らないオリジナルのエンタテインメントコンテンツをあらゆるプラットフォームに提供すること、そしてそれを海外へも展開したいと意欲を見せる。

社長室新規事業部 岩崎 充

テーマパーク向け子供用乗り物等の開発を担当した後、1998年サミー入社。現在は、キッズエンターテインメント製品の開発を担当。

「今後はサミーブランドのファン層の拡大と新市場の開拓による潜在的な客層の開拓、そして多くの人たち楽しんでもらえる未来のアミューズメント市場を作っていきたい。」

子供から大人まで、そして家族で楽しめるアミューズメント製品の開発に意欲的に取り組む。

研究開発統括室AM研究開発本部
EM研究開発部

原 寿成

研究開発統括室PC研究開発本部副本部長
炭谷和広

1989年サミーへ入社、パチスロ開発企画に配属。パチスロの出玉率計算担当。

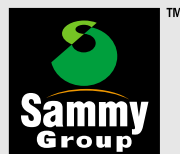
その後パチスロ開発の管理業務を経て、現在パチンコの開発を担当する研究開発統括室PC研究開発本部副本部長。新パチンコ宣言を掲げるサミーで、クールな視点で事業を仕切る。

「新しい遊び、新しいコンセプトが、当然勝負を分ける。ただし、面白くても売れないければ負けです。好きなものを開発するのではなく、市場を見極め売れるものをつくる。」

パチンコ事業の本格立ち上げとして、「売れる商品」の開発をリードし、サミーブランドの確立を目指す。



グループ会社一覧



P = パチスロ・パチンコ **N** = NEWS

P
【パチスロ】



株式会社ロデオ

ロデオはサミーグループ内で第二のパチスロ遊技機ブランドとして、ゲーム性と娯楽性を兼ね備えた製品の開発を行っている子会社で、今期は「サラリーマン金太郎」が大ヒットしました。販売に関しては業界最大手販社であるフィールズ株式会社を総代理店とし、フィールズ株式会社の直販及び全国にあるロデオ販売店約130社により、シェア拡大を図ります。

P
【周辺機器】



秀工電子株式会社



株式会社サミーデザイン

当社が2001年10月に第三者割当増資を引き受け、子会社化した秀工電子は、パチンコホール内に設置する周辺機器の製造・販売を行っています。今後は、秀工電子の子会社として設立したパチンコホールの設計を行なう株式会社サミーデザインとともに、店舗の設計から機器レイアウトまでのトータルプロデュースを提案していきます。

N
【コンテンツ】



株式会社スパイク

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。

N
【コンテンツ】



株式会社ディンプス

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。


N
【コンテンツ】



株式会社アンダーグラウンド・リベレーション・フォース

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、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。

N
[アミューズメント]

 株式会社サミー・アミューズメントサービス
株式会社サミー・
アミューズメントサービス

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レンタル、アミューズメント施設の運営・サポートを行っています。パチスロ機を業務用アミューズメント化した「サミーパチスロレポ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。

N
[アミューズメント]

 **Sammy USA Corporation**
Sammy USA Corporation
 **Sammy Entertainment, Inc.**
Sammy Entertainment Inc.
 **Sammy Europe Limited**
Sammy Europe Limited

Sammy USAは、業務用ゲーム機器の開発・製造・販売を行なっています。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、Sammy Europe Limited(ロンドン)、Sammy Entertainment Inc.(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。

Sammy Entertainment Inc.は2002年7月、Sammy Studios, Inc.に社名を変更しています。

N
[アミューズメント]


株式会社エスアイエレクトロニクス

エスアイエレクトロニクスは、当社が2001年7月に株式会社セガより株式を取得し、子会社化しました。エンタテインメント分野において重要な技術である画像表示分野とシステム構築分野で優れた技術力を保有しており、今後は、業務用ゲーム機の開発や液晶表示用画像システムチップの開発を行います。

N
[ニューテクノロジー]


株式会社クワットテクノロジー

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設立しました。2000年12月には、プレイステーション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“Trag(トラジェ)”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。

N
[ニューテクノロジー]


RTzen, Inc.

RTzen, Inc.は、グラフィックソフトウェア、特にリアルタイム性に特化した汎用描画ソフトの開発会社で、2002年1月に子会社化しました。今後は、クワットテクノロジーが開発するCG開発のためのミドルウェアとともにゲームソフト開発における一貫したソリューションを提供していきます。

役員一覽



吉田 賢吉(取締役) 崎野 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(常務取締役)

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

崎野 清文

鈴木 義治

取締役

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

青木 民男

執行役員

川村 康則

村木 勝典

片山 靖浩

河村 芳隆

吉野 昌和

小宮 隆

内田 典男

吉澤 秀男

(2002年6月21日現在)

財務セクション

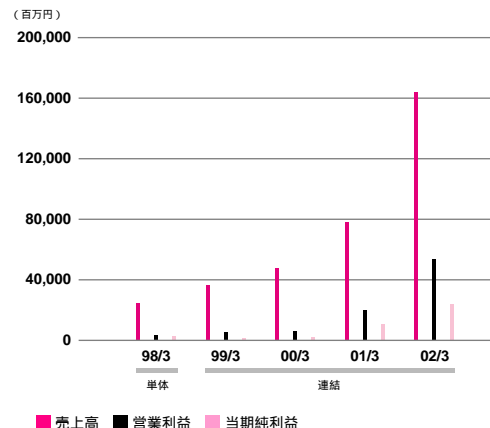
成長性指標	32
収益性指標	34
安定性指標	36
事業・財務の概況	38
連結貸借対照表	42
連結損益計算書	44
連結株主持分変動計算書	45
連結キャッシュフロー計算書	46
連結財務諸表注記	47
公認会計士の監査報告書	56

成長性指標

売上高 / 営業利益 / 当期純利益

前期に引き続き、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109.9%増、営業利益は172.9%増、当期純利益は前期比122.4%増となりました。

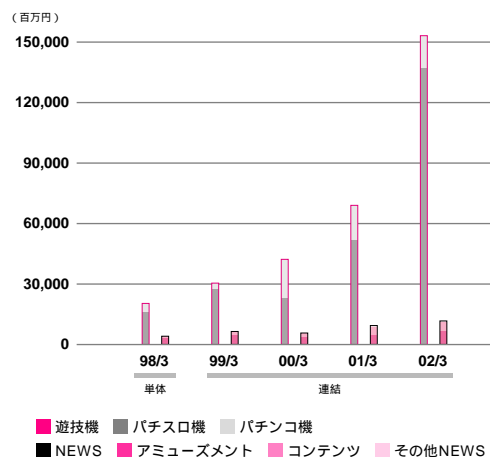
(単位: 百万円)	単体		連結		
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
売上高	24,474	36,750	47,805	78,276	164,294
営業利益	3,660	5,307	6,128	19,798	54,022
当期純利益	2,870	1,256	2,498	10,748	23,906



事業別売上高

多数のパチスロ機が市場より高い評価を獲得し、販売が大幅に拡大したことから、遊技機事業の売上が前期比121.2%増加しました。また、NEWS事業においては新規子会社設立及び関連子会社の収益拡大により、売上が24.4%拡大しました。

(単位: 百万円)	単体		連結		
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
遊技機:					
パチスロ遊技機	15,873	27,407	23,010	51,780	137,021
パチンコ遊技機	4,636	2,930	19,227	17,324	15,860
NEWS:					
アミューズメント	3,503	4,805	3,543	4,708	6,567
コンテンツ	462	1,608	2,025	4,412	4,474
その他NEWS				52	371

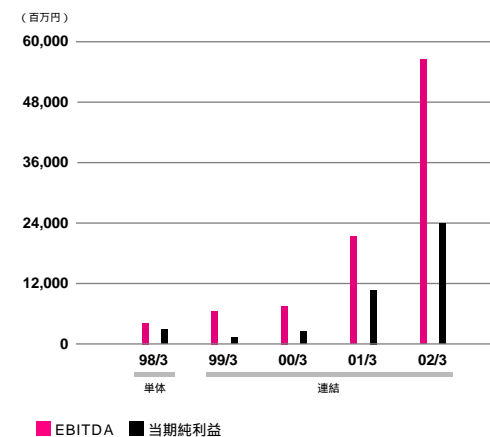


*アミューズメント = 業務用アミューズメント機器の製造・販売・レンタル、アミューズメント施設運営
 *コンテンツ = 家庭用テレビゲームソフトの製造・販売、音楽コンテンツ販売
 *その他NEWS = コンピュータグラフィックス技術開発・販売、光学式3Dシステム販売、その他新規事業

EBITDA / 当期純利益

パチスロ機部門においてヒット機種が連続したことにより、営業利益が大幅に拡大し、EBITDAは前期比164.8%増加、当期純利益は前期比122.4%増加しました。

(単位: 百万円)	単体		連結		
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
EBITDA*	4,206	6,563	7,582	21,349	56,538
当期純利益	2,870	1,256	2,498	10,748	23,906

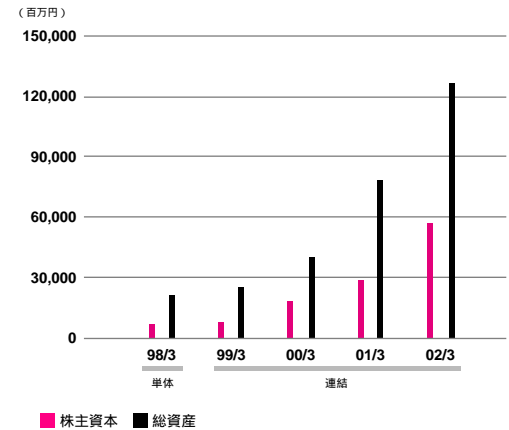


*EBITDA = 営業利益 + 営業外収益 + 減価償却費

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97.0%増加しました。売上高の大幅な拡大に伴い現金及び預金が増加し、また営業債権及び在庫も増加していることから、総資産は61.1%増加しました。

(単位: 百万円)	単体		連結		
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
株主資本	6,987	8,013	18,570	29,122	57,371
総資産	21,421	25,595	40,563	78,694	126,803

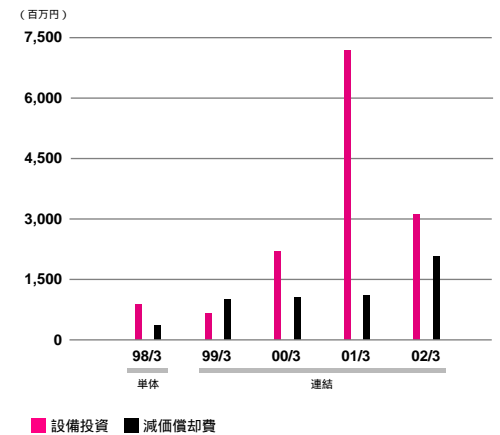


設備投資 / 減価償却費

前期に実施した新工場建設のような投資はなく、主に開発機材に関する投資に留まったことから、設備投資は前期比56.8%減少しました。

減価償却費は前期比87.5%増加しました。これは主に、新工場に関する減価償却費の発生によるものです。

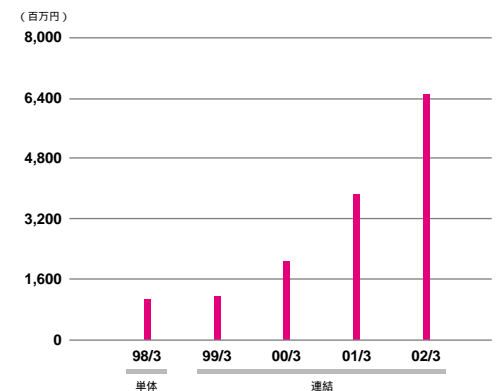
(単位: 百万円)	単体		連結		
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
設備投資	880	654	2,198	7,160	3,093
減価償却費	357	990	1,040	1,103	2,068



研究開発費

今後の成長を目指した業務用アミューズメント機器及び家庭用ゲームソフトの開発強化により、研究開発費は前期比68.8%増加しました。

(単位: 百万円)	単体		連結		
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
研究開発費	1,072	1,144	2,070	3,844	6,487

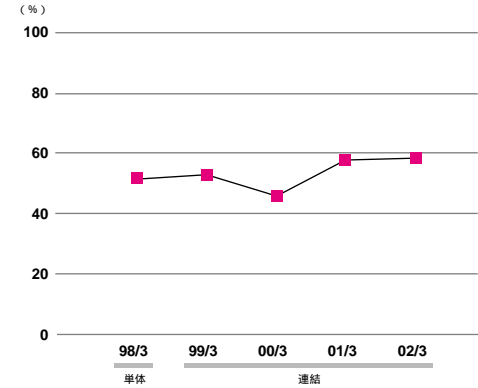


収益性指標

売上総利益率

粗利率の高いパチスロ機の全売上に占める割合が前期比17.2ポイント上昇し、83.4%となり、売上総利益率は前期比1.0ポイント上昇しました。

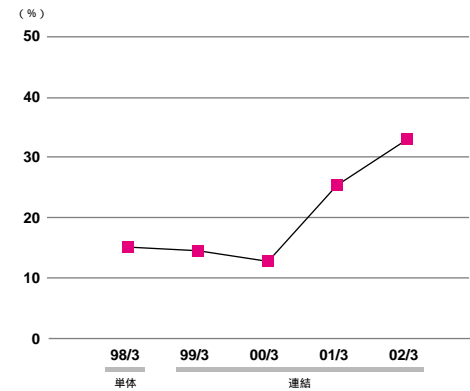
(%)	単体		連結		
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
売上総利益率	51.7	52.9	45.7	57.7	58.7



売上高営業利益率

パチスロ売上構成比率が上昇し、また販売費及び一般管理費比率が6.6ポイント低下したことにより、売上高営業利益率は前期比7.6ポイント上昇しました。

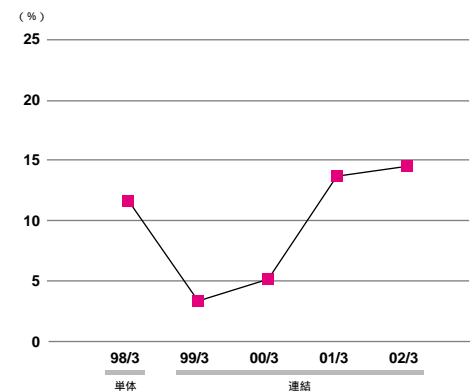
(%)	単体		連結		
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
売上高営業利益率	15.0	14.5	12.8	25.3	32.9



売上高当期純利益率

パチスロ機の不具合発生に伴う特別復旧対応費用5,958百万円を計上したものの、パチスロ機の売上高構成比率が大幅に向上したことを受け、売上高当期純利益率は前期比0.9ポイント上昇しました。

(%)	単体		連結		
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
売上高当期純利益率	11.7	3.4	5.2	13.7	14.6

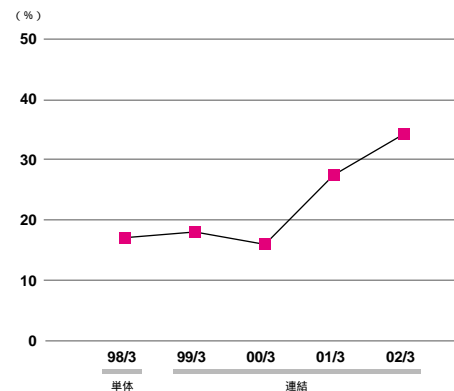


EBITDA マージン

EBITDAマージンは前期比7.1ポイント上昇しました。これはパチスロ機売上構成比率の向上による営業利益の増加及び新工場竣工に伴う減価償却費の増加によるものです。

(%)	単体	連結			
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
EBITDAマージン	17.2	17.9	15.9	27.3	34.4

* EBITDA=営業利益+営業外収益+減価償却費

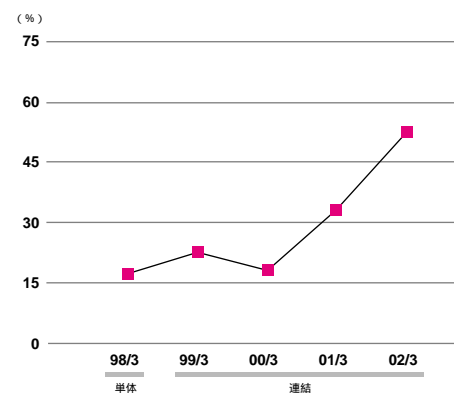


総資本経常利益率(ROA)

総資本は前期比61.1%増加しているものの、経常利益が前期比172.1%増加したことから、総資本経常利益率は前期比19.2ポイント上昇しました。

(%)	単体	連結			
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
総資本経常利益率(ROA)	17.4	22.5	18.2	33.1	52.3

* 総資本は期中平均にて算出しています。

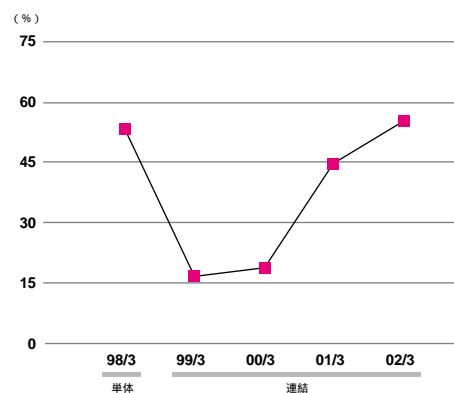


株主資本当期純利益率(ROE)

株主資本は前期比97.0%増加しているものの、当期純利益が前期比122.4%増加しており、株主資本当期純利益率は前期比10.2ポイント上昇しました。

(%)	単体	連結			
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
株主資本当期純利益率(ROE)	53.4	16.7	18.8	45.1	55.3

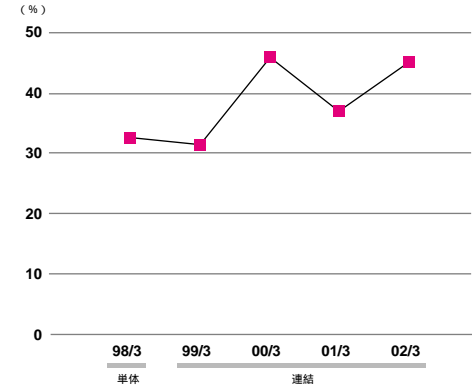
* 株主資本は期中平均にて算出しています。



株主資本比率

公募増資による資本金の増加及びパチスロ機の売上拡大に伴う連結剰余金の増加により、株主資本比率は前期比8.2ポイント向上しました。

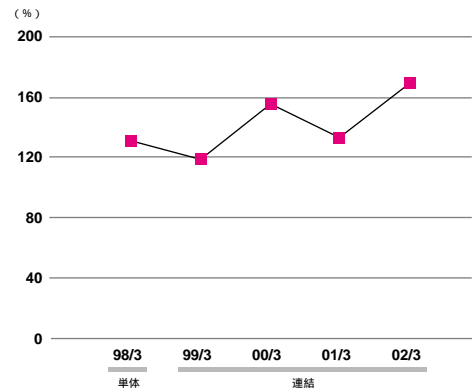
(%)	単体	連結			
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
株主資本比率	32.6	31.3	45.8	37.0	45.2



流動比率

期末にパチスロ機の販売が拡大し、受取手形及び売掛金が増加したことから、流動資産が増加し、流動比率は前期比35.8ポイント向上しました。

(%)	単体	連結			
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
流動比率	131.4	118.5	155.3	133.2	169.0

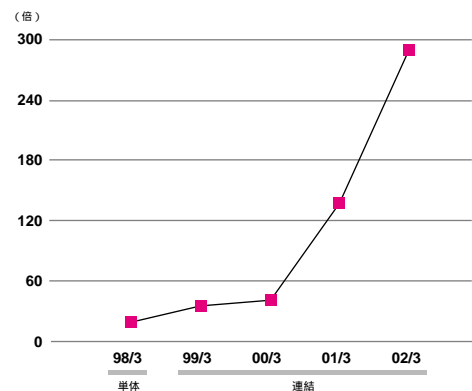


インタレスト・カバレッジ・レシオ

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152.3ポイント向上しました。

(倍)	単体	連結			
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
インタレスト・カバレッジ・レシオ*	19.8	35.4	41.2	137.0	289.3

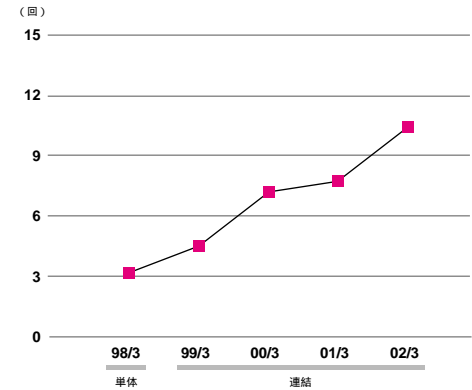
*インタレスト・カバレッジ・レシオ=(営業利益+受取利息・配当金)÷支払利息・割引料



棚卸資産回転率

棚卸資産が増加しているものの、売上高が大幅に増加しており、棚卸資産回転率は前期比2.7ポイント向上しました。

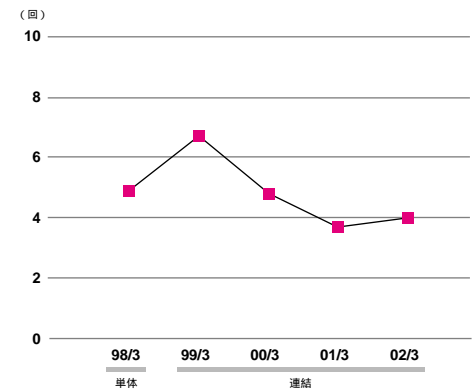
(回)	単体	連結			
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
棚卸資産回転率	3.2	4.5	7.2	7.7	10.4



売上債権回転率

当期の売上債権回転率は前期0.3ポイント向上しています。これは期末におけるパチスロ機の販売増によって、受取手形及び売掛金が増加しているものの、売上の拡大がそれを上回ったためです。

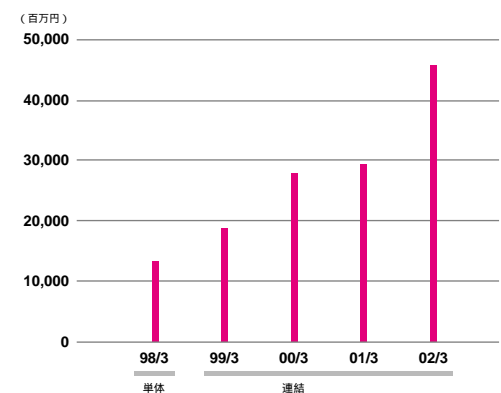
(回)	単体	連結			
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
売上債権回転率	4.9	6.7	4.8	3.7	4.0



損益分岐点売上高

売上原価率及び販管費率の低減を図った結果、当期の損益分岐点売上高は前期比55.7%の増加に留まりました。

(百万円)	単体	連結			
	1998/3	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3
損益分岐点売上高	13,284	18,684	27,776	29,325	45,665



事業概況

当期におけるわが国経済は、内需主導型の自律的回復は依然として期待できない状態ですが、パチスロ業界においては、空前のAT(アシストタイム)機ブームによりメーカー各社より趣向を凝らした新機種が多数発売され、昨年に引き続き好調を維持しています。また、パチンコ業界においては、画期的な新機種はなく、発売されたものはここ数年と同様のものに限られていましたが、今後は新たな規則改正という動きも強まりつつあり、新要件機の登場に期待されています。

業務用アミューズメント業界においては、依然低迷を続けていますが、アミューズメント施設部門においては、不採算店舗を見直すなどして、黒字への転換が図られつつあります。

家庭用テレビゲームソフト業界においては、次世代型のプラットフォームが各種発売され、ハードの売上が好調でした。しかし、これらの専用ソフトとして新たに発売されたものは少なく、他のプラットフォームからの移植版やシリーズものが多く、今後は従来のハードでは実現し得なかった新たなジャンルの専用ソフトの発売に期待されます。

連結売上高

2002年3月期の連結売上高は、前期比109.9%増の1,642億94百万円となりました。

売上原価

売上原価は、パチスロ機の大幅な販売増に伴う売上高の増加により、前期比104.9%増の678億09百万となりました。しかし、粗利率の高いパチスロの売上構成比率が高まったことにより、売上高原価比率は前期の42.3%に対して41.3%と若干ながら改善され、売上総利益率は前期比1.0ポイント上昇し、58.7%となりました。

販売費及び一般管理費

販売費及び一般管理費は、前期比67.2%増の424億63百万となりました。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。しかし、売上に対する比率は、直販率の向上やコスト低減に努めた結果、前期の32.4%から6.6ポイント改善し、25.8%となりました。

営業利益

当期の営業利益は、前期比172.9%増の540億22百万円となりました。また、売上高営業比率においても25.3%から32.9%に上昇しました。

事業別営業概況

各事業の売上高および営業利益の詳細は以下の通りです。

・遊技機

パチスロ遊技機においては、Sammy、Rodeo、Aristocratの3ブランドによるマルチブランド展開を当期より本格的に開始しました。昨年1月より販売開始したSammyブランドの「獣王」は、AT機ブームの火付け役となり、当期だけで販売台数9万6千台強(ゴールド含む)となり、当社歴代No.1となりました。他に主要なものとしては、「アラジンA」が7万5千台強、「ハードボイルド」が4万5千台強となりました。Rodeoブランドでは、「サラリーマン金太郎」が6万5千台強、「オオガメラ」が3万2千台強となっています。Aristocratでは、「猫de小判」が2万台となり、当期におけるサミーグループのパチスロ機の年間総販売台数は、42万3,481台となりました。

パチスロ遊技機

総販売台数	423,481台	前期比270,373台増
Sammy	239,004台	前期比136,744台増
Rodeo	145,521台	前期比100,721台増
Aristocrat	38,956台	前期比32,908台増

パチンコ遊技機事業においては、新筐体の採用に加え、パチスロ遊技機と同一の知名度の高い人気キャラクター等を使用したパチンコ遊技機を販売しましたが、パチンコ遊技機市場におけるブランド力不足や他社との差別化を図りきれなかったことなどもあり、次期以降に課題を残す結果となりました。当期の主なヒット機種としては、CRガメラが3万2千台、CRサラリーマン金太郎が2万3千台、CR北斗の拳が1万2千台となり、当期におけるパチンコ機年間販売台数は9万141台となりました。以上の結果、遊技機事業の売上高はパチスロ機の販売台数が大幅に増加したこともあり、前期比121%増の1,528億81百万円、営業利益は前期比154.6%増の618億66百万円となりました。

また、遊技機事業のさらなる業務拡大を目的として、周辺機器の製造・販売・メンテナンスなどの総合的なホールサービスを手掛ける秀工電子株式会社を第三者割当増資の引受けにより当社の子会社にすると同時に、店舗設計および内外装を手掛ける株式会社サミーデザインを秀工電子の子会社として設立しました。さらに、遊技機の設置およびアフターサービス等の請負を主におこなう株式会社ジャパンセットアップサービスに出資いたしました。これらの業務を同社に委託することにより、セールスに従事する機会が増え、販売力の強化およびシェア拡大につながるものと考えています。

・業務用アミューズメント機器

国内においては、人気パチスロ遊技機をゲームセンター用に移植した「パチスロレヴォリューションシリーズ」が3,374台、ショッピングセンター向けの「キッズメダルシリーズ」が976台となりました。一方、海外においては誰もが手軽に楽しめるシューティングゲーム等を販売しました。

以上の結果、売上高は前期比41.3%増の59億48百万円となりましたが、新しい業務用ハードウェアの開発にともなう研究開発費の増加に加え、新規連結子会社の取得に係る連結調整勘定の償却等により、営業損失は10億78百万円となりました。

・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、プレイステーション2専用ソフトとしては初めてとなるパチスロゲーム「実戦パチスロ必勝法! 獣王」が32万3千本、同じくプレイステーション2向けソフト「GUILTY GEAR X Plus」が12万8千本強となりました。また、従来の家庭用テレビゲームソフトの販売に加え、開発受託およびDVD販売をおこなった結果、売上高は前期比10.4%増の43億62百万円となりましたが、マルチプラットフォーム展開に向けたソフト開発にともなう研究開発費の増加により、営業損失は14億82百万円となりました。

・その他

アミューズメント施設の直営2店舗およびレンタル店舗での運営のほか、パチスロ遊技機のサウンドを収録したCD「サバチャンメガミックス」を販売し、さらに、昨年10月よりテレビコマーシャルにて展開し

ている「ココロのシイタケ」のキャラクターグッズの販売もおこない、売上高は前期比9.1%増の11億03百万円、営業損失は1億38百万円となりました。

その他費用

今期は、パチスロ遊技機において不具合が発生したことにより、特別復旧対応費用として59億58百万の特別損失を計上いたしました。その結果、今期はその他費用が70億70百万円となりました。

当期連結純利益

上記の結果、当期連結純利益は不具合に伴う特別損失を計上したものの、前期比122.4%増の239億06百万円となり、連結における一株当たり当期純利益は452.44円となりました。また、収益性の指標の一つである株主資本当期純利益率(ROE)は、前期の45.1%から10.2ポイント上昇し55.3%となりました。

財政状態

・資産

当期の総資産は、前期末比61.1%増加し、1,268億03百万円となりました。

流動資産は前期末比75.4%増加して1,057億07百万円となりました。これは主に、パチスロ機の連続したヒットによるもので、現金及び現金等価物が92億22百万円、売上債権の受取手形が60億68百万円、売掛金が190億61百万円とそれぞれ大幅に増加したためです。また、棚卸資産はパチスロ機受注増に対応するための原材料の増加を受け、前期比29億42百万円増加し、172億25百万円となりました。有形固定資産は、前期比16.2%増加し、162億51百万円となりました。

投資及びその他資産は前期比22.5%増加し、92億55百万円となりました。これは主に投資有価証券が前期比7億97百万円増加して、21億89百万円となったことによるものです。

・負債

当期の負債合計は、前期比39.2%増加し、687億85百万円となりました。流動負債は前期末比38.2%増加して625億52百万円となりました。売上の増加に伴う仕入れ債務の増加として、支払手形が44億87百万円増加して159億30百万円、買掛金が3億99百万円増加して、97億10百万円となりました。未払法人税等も108億92百万円増加して195億39百万円となりました。

有利子負債残高は、前期末比1.3%増加して92億19百万円となりました。短期借入金は7億40百万円減少して、59億59百万円になりましたが、長期借入金をかかえる子会社取得の影響により、長期借入金が8億60百万円増加して32億60百万円となりました。

・資本

当期末の資本合計は、前期末比97.0%増加して573億71百万円となりました。パチスロ遊技機の売上拡大に伴う利益剰余金の増加が主な要因です。また、株主資本比率は、前期8.2ポイント向上し、45.2%となりました。

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の期末残高は、売上債権の増加、川越新工場建設にともなう有形固定資産および無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前期比135.0%増加したことや、普通株式の発行による60億49百万円の調達等により、92億22百万円増加して225億35百万円となりました。

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

営業活動により得られた資金は、前期比54億27百万円増加して131億41百万円となりました。売上拡大に伴い税金等調整前利益が大幅に増加しましたが、売上債権の増加、法人税等の支払い、訴訟供託金の支払いにより一部相殺されました。

・投資活動によるキャッシュフロー

投資活動により使用した資金は、前期比10億65百万円増加して67億98百万円となりました。これは主に川越新工場建設にともなう有形固定資産取得および無形固定資産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6億05百万円増加して27億73百万円となりました。普通株式の発行による収入が60億49百万円あったものの、配当金の支払い、及び借入金を返済した結果です。

設備投資

当期においては遊技機事業を中心にグループ全体で30億93百万円の設備投資等を行いました。

遊技機事業では、川越工場の生産ライン増設工事および出張所開設等により、17億86百万円の設備投資を行いました。

NEWS事業では、アミューズメント機器において1億81百万円、家庭用テレビゲームソフトにおいて3億68百万円、その他において2百万円、全社で7億56百万円の設備投資を行いました。

研究開発

事業の種類別セグメントの研究開発活動を示すと、以下のとおりです。

・遊技機事業

遊技機事業につきましては、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最重要課題の一つとして取り組みました。当期においては、研究開発費として27億06百万円投資し、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りました。主な製品としては「サラリーマン金太郎」「アラジンA（以上パチスロ遊技機）」「CRカメラ」「CR北斗の拳（以上パチンコ遊技機）」等を販売しました。

・業務用アミューズメント機器事業

業務用アミューズメント機器事業につきましては、グローバル戦略を前提にサミーブランドの向上につながる開発に取り組みました。当期においては、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、研究開発費として17億85百万円を投資しました。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。主な製品としては「パチスロレポリューション」シリーズ10機種、「キッズメダル」シリーズ6機種等を販売いたしました。

・家庭用テレビゲームソフト事業

家庭用テレビゲームソフト事業につきましては、グローバル戦略を前提にサミーブランドの向上につながる開発に取り組みました。当期においては、新規及び従来プラットフォーム向けの製品の開発を主要な研究課題とし、研究開発費として19億38百万円を投資しました。製品としては「実戦パチスロ必勝法シリーズ」3タイトル、「GUILTY GEAR X Plus」等を販売いたしました。

・その他事業

その他事業につきましては、常に最新のコンピュータ・グラフィックスの基礎開発に取り組み、当期においては、研究開発費として31百万円を投資し、過去において蓄積された3次元データの有効活用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
2002年および2001年3月31日現在

資産	単位：百万円		単位：千米ドル (注記 1)
	2002年	2001年	2002年
流動資産：			
現金および現金等価物(注記 3).....	¥ 22,535	¥13,313	\$169,436
定期預金(注記 5).....	46	207	346
売上債権：			
受取手形(注記 3).....	19,591	13,523	147,301
売掛金.....	34,221	15,160	257,301
貸倒引当金.....	(785)	(366)	(5,902)
棚卸資産(注記 4).....	17,225	14,283	129,511
繰延税金(注記 9).....	2,727	1,024	20,504
その他の流動資産.....	10,147	3,131	76,293
流動資産合計.....	<u>105,707</u>	<u>60,275</u>	<u>794,790</u>
有形固定資産：			
土地(注記 5).....	3,060	2,486	23,008
建物(注記 5).....	4,999	4,575	37,586
機械装置.....	2,852	387	21,444
ゲームセンター用貸遊技機.....	1,414	1,300	10,631
建設仮勘定.....	250	2,742	1,880
その他.....	3,676	2,491	27,639
	<u>16,251</u>	<u>13,981</u>	<u>122,188</u>
減価償却累計額.....	(4,410)	(3,118)	(33,158)
	<u>11,841</u>	<u>10,863</u>	<u>89,030</u>
投資およびその他資産：			
投資有価証券(注記 10).....	2,189	1,392	16,459
その他投資.....	1,944	2,179	14,617
ソフトウェア.....	1,446	738	10,872
敷金保証金.....	1,734	1,222	13,037
繰延税金(注記 9).....	941	1,244	7,075
その他資産.....	1,257	1,000	9,451
貸倒引当金.....	(256)	(219)	(1,925)
	<u>9,255</u>	<u>7,556</u>	<u>69,586</u>
	<u>¥126,803</u>	<u>¥78,694</u>	<u>\$953,406</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)
	2002年	2001年	2002年
流動負債：			
短期借入金(注記 5).....	¥ 5,959	¥ 6,699	\$ 44,805
仕入債務：			
支払手形(注記 3).....	15,930	11,443	119,774
買掛金.....	9,710	9,311	73,008
未払金.....	4,598	6,814	34,571
未払法人税等(注記 9).....	19,539	8,647	146,910
賞与引当金.....	1,013	703	7,617
その他の流動負債.....	5,803	1,650	43,632
流動負債合計.....	<u>62,552</u>	<u>45,267</u>	<u>470,317</u>
長期借入金(注記 5).....	3,260	2,400	24,511
退職給付引当金(注記 6).....	676	440	5,083
役員退職慰労金.....	660	529	4,962
その他の固定負債.....	1,637	779	12,308
少数株主持分.....	647	157	4,865
契約債務および偶発債務(注記 7)			
資本(注記 8)：			
資本金 -			
授權株式数 — 100,000,000 株			
発行済株式数 — 2002年3月31日現在 53,411,800株			
2001年3月31日現在 25,602,400株.....	7,966	4,941	59,895
資本剰余金.....	8,961	5,936	67,376
利益剰余金.....	40,172	18,055	302,045
その他有価証券評価差額金.....	118	138	887
為替換算調整勘定.....	155	52	1,165
	<u>57,372</u>	<u>29,122</u>	<u>431,368</u>
自己株式.....	(1)	0	(8)
資本合計.....	<u>57,371</u>	<u>29,122</u>	<u>431,360</u>
	<u>¥126,803</u>	<u>¥78,694</u>	<u>\$953,406</u>

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)
	2002年	2001年	2002年
純売上高(注記 13)	¥164,294	¥78,276	\$1,235,293
売上原価	67,809	33,089	509,842
売上総利益	96,485	45,187	725,451
販売費および一般管理費	42,463	25,389	319,271
営業利益	54,022	19,798	406,180
その他収益(費用):			
受取利息および受取配当金	71	56	534
支払利息	(187)	(145)	(1,406)
持分法投資損益	20	45	150
匿名組合投資損益	87	1,062	654
固定資産除却損	(348)	(170)	(2,617)
棚卸資産廃棄損	-	(129)	-
上場関連諸費用	-	(140)	-
退職給付会計基準変更時差異償却	-	(123)	-
貸倒引当金繰入額	-	(132)	-
特別復旧対応費用(注記 16)	(5,958)	-	(44,797)
その他 - 純額	(755)	(144)	(5,676)
	(7,070)	180	(53,158)
法人税等前および少数株主持分損益前利益	46,952	19,978	353,022
法人税等(注記 9):			
当年度分	24,466	10,288	183,955
法人税等調整額	(1,390)	(1,025)	(10,451)
	23,076	9,263	173,504
少数株主持分損益前利益	23,876	10,715	179,518
少数株主持分損益	30	33	226
当期純利益	¥ 23,906	¥10,748	\$ 179,744
			単位：米ドル (注記 1)
普通株一株当たり金額:			
当期純利益	¥452.44	¥423.98	\$3.40
希薄化当期純利益	452.28	422.60	3.40
年間支払い配当額	60.00	40.00	0.45

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 差額金	為替換算 調整勘定	自己株式
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	-
当期純利益	-	-	-	23,906	-	-	-
支払配当	-	-	-	(1,536)	-	-	-
役員および監査役賞与	-	-	-	(253)	-	-	-
自己株式	-	-	-	-	-	-	(1)
1対2の株式分割2001年11月20日	26,653,400	-	-	-	-	-	-
第三者割り当て増資2001年6月28日	1,000,000	2,993	2,992	-	-	-	-
ワラント行使に伴う新株発行	156,000	32	33	-	-	-	-
期末株式評価換えによる引当金の修正	-	-	-	-	(20)	-	-
海外子会社の外貨決算書換算における差額修正	-	-	-	-	-	103	-
2002年3月31日残高	53,411,800	¥7,966	¥8,961	¥40,172	¥118	¥155	¥(1)

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 差額金	為替換算 調整勘定	自己株式
2001年3月31日残高	\$37,150	\$44,632	\$135,752	\$1,037	\$ 391	\$ -
当期純利益	-	-	179,744	-	-	-
支払配当	-	-	(11,549)	-	-	-
役員および監査役賞与	-	-	(1,902)	-	-	-
自己株式	-	-	-	-	-	(8)
第三者割り当て増資2001年6月28日	22,504	22,496	-	-	-	-
ワラント行使に伴う新株発行	241	248	-	-	-	-
期末株式評価換えによる引当金の修正	-	-	-	(150)	-	-
海外子会社の外貨決算書換算における差額修正	-	-	-	-	774	-
2002年3月31日残高	\$59,895	\$67,376	\$302,045	\$ 887	\$1,165	\$(8)

添付注記参照

連結キャッシュフロー計算書

サミー株式会社および連結子会社
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)
	2002年	2001年	2002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	¥46,952	¥19,978	\$353,022
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	2,068	1,103	15,549
営業権償却	517	296	3,887
有形固定資産除却損等	348	169	2,617
匿名組合投資利益	(87)	(1,062)	(654)
退職給付引当の増加	367	74	2,759
その他	632	632	4,752
資産および負債の増減：			
売上債権の増加	(24,710)	(14,369)	(185,789)
棚卸資産の増加	(1,813)	(8,229)	(13,632)
仕入債務の増加	3,030	12,044	22,782
その他資産の増加	(5,000)	(804)	(37,594)
その他負債の増加	4,452	2,875	33,474
小計	26,756	12,707	201,173
利息・配当金の受取	148	55	1,113
利息の支払い	(181)	(131)	(1,361)
法人税等の支払い	(13,582)	(4,917)	(102,120)
営業活動によるキャッシュフロー	13,141	7,714	98,805
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	(4,963)	(4,389)	(37,316)
有形固定資産売却による収入	98	76	737
無形固定資産取得による支払い	(1,212)	(264)	(9,113)
投資有価証券購入による支払い - 純額	(886)	(818)	(6,662)
子会社取得による現金および現金等価物の増加	21	187	158
貸付金の増加 - 純額	(710)	(363)	(5,338)
定期預金の減少(増加) - 純額	182	(5)	1,368
その他投資の減少(増加) - 純額	672	(157)	5,053
投資活動によるキャッシュフロー	(6,798)	(5,733)	(51,113)
財務活動によるキャッシュフロー：			
長期借入金の借入	659	3,000	4,955
長期借入金の返済	(1,794)	(638)	(13,489)
短期借入金の減少	(600)	-	(4,511)
普通株式の発行による収入	6,049	198	45,481
配当金の支払い額	(1,536)	(505)	(11,549)
その他	(5)	113	(38)
財務活動によるキャッシュフロー	2,773	2,168	20,849
現金および現金等価物に係る換算差額	106	22	797
現金および現金等価物の純増加額	9,222	4,171	69,338
現金および現金等価物の期首残高	13,313	9,142	100,098
現金および現金等価物の期末残高	¥22,535	¥13,313	\$169,436

連結財務諸表注記

サミー株式会社および連結子会社
2002年および2001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(日本会計基準)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。日本における一部の会計原則や一般的に認められた会計慣行については、国際会計基準やその他の国々で適用されたものや要請された開示事項と異なるものがあります。それゆえ、添付の財務諸表は日本の会計基準や会計慣行について知識を得た人々によって利用されるものであります。

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、当局へも提出していません。

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、2002年3月31日現在の為替相場である米国ドル1ドルにつき日本円133円により換算しております。この換算は、日本円で表示された金額がこのレート又は他のレートで、既に米国ドルに転換されている、または転換することが可能であった、もしくは将来転換できるということを示すものではありません。

注記2 - 主要な会計方針

(a) 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

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。2002年3月度事業年度においては関連会社は2社あり、2001年3月度事業年度につきましては関連会社は1社しかありませんでした。

(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。また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。

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

その他有価証券は期末日の時価で貸借対照表に計上し、時価と取得原価との差額は税効果を控除した後に資本の部の独立科目として開示されます(全部資本直入法)。その他有価証券の売却益は移動平均原価法により算定しております。他の有価証券で時価のないものは移動平均法による原価で貸借対照表に計上されております。子会社株式・関連会社株式につきましては、連結に含まれるか持分法によっております。

親会社及び連結子会社は2002年および2001年3月31日に終了する事業年度において、売買目的有価証券および満期保有目的の債券は所有していません。

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

親会社および連結子会社は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4月1日より前においては、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。

2000年4月1日に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」を適用しました。

新会計基準の下では、親会社および連結子会社は退職給付債務や退職給付費用について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および年金資産の見込額に基づき2002年および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、2001年3月31日に終了した事業年度において、従来の会計基準を適用した場合と比べて、退職給付費用は9百万円増加し、税金等調整前当期純利益は132百万円減少しております。

(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充たす場合には、スワップ対象の資産または負債に係る利子に金利スワップにより収受する利子の純額を加算または減算しております。

(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。2001年および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

外貨建て金銭債権・債務は期末日レートによって換算されております。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。2001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2002年および2001年3月31日は金融機関の休日であるため、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2002年4月1日もしくは2001年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。

	増加/(減少)		単位：千米ドル (注記 1)
	単位：百万円		
	2002年	2001年	
現金および現金等価物	¥(645)	¥(759)	\$4,850
受取手形	3,255	2,621	24,474
支払手形	2,610	1,862	19,624

注記 4 - 棚卸資産

2002年および2001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)
	2002年	2001年	2002年
商品	¥ 336	¥ 200	\$ 2,526
製品	2,812	2,412	21,143
原材料	11,858	9,863	89,158
仕掛品	2,050	1,730	15,413
貯蔵品	169	78	1,271
	¥17,225	¥14,283	\$129,511

注記 5 - 短期借入金 および長期借入金

2002年および2001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、2002年は1.375%から1.50%の範囲であり、2001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)
	2002年	2001年	2002年
2005年償還1.724%			
無担保銀行借入金	¥1,800	¥3,000	\$13,534
2007年償還2.625%			
担保付き銀行借入金	525	-	3,947
2007年償還1.375% から			
5.800%の無担保銀行借入金	1,710	-	12,857
差引：1年内返済借入金	(775)	(600)	(5,827)
	¥3,260	¥2,400	\$24,511

2002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：千米ドル (注記 1)	
	単位：百万円	
3月31日終了年度		
2003年	¥775	\$5,827
2004年	775	5,827
2005年	775	5,827
2006年	775	5,827
2007年およびそれ以降	935	7,030

2002年3月31日現在、長期借入債務のために差し入れた担保一覧は下記のとおりです:

	単位: 千米ドル	
	単位: 百万円	(注記 1)
定期預金	¥ 20	\$ 150
土地	529	3,978
建物	40	301
	<u>¥589</u>	<u>\$4,429</u>

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、親会社および連結子会社は、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、退職給付引当金およ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。

2002年および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
	2002年	2001年	(注記 1) 2002年
退職給付債務	¥820	¥563	\$6,166
未認識数理計算上の差異	(13)	(13)	(98)
控除: 年金資産の公正価値	(131)	(110)	(985)
退職給付引当金	<u>¥676</u>	<u>¥440</u>	<u>\$5,083</u>

2002年および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
	2002年	2001年	(注記 1) 2002年
勤務費用 - 当期に稼得された給付	¥143	¥123	\$1,075
利息費用	16	13	120
期待運用収益	(3)	(3)	(22)
数理計算上差異の費用処理額	13	-	98
会計基準変更時差異の費用処理額	-	123	-
退職給付費	<u>¥169</u>	<u>¥256</u>	<u>\$1,271</u>

親会社によって使用された割引率および期待運用収益率は3%です。

注記 7 - 偶発債務

2002年3月31日現在、偶発債務はありません。

注記 8 - 株主持分

日本の商法の下では、少なくとも新株の発行価格の半分は、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、資本準備金とされます。

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

当社が配当として支払うことが出来る最大限の金額は、日本の商法の非連結財務諸表に基づいて計算されます。

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。2002年および2001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。

2002年および2001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。

	2002年	2001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	1.0	0.6
同族会社の留保金額に対する税額	4.4	3.7
住民税均等割額	0.1	0.2
その他	1.7	(0.1)
税効果会計適用後の法人税等の負担率	<u>49.2%</u>	<u>46.4%</u>

2002年および2001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)
	2002年	2001年	2002年
(流動資産)			
連結子会社繰越欠損金	¥ 3,965	¥ 1,300	\$ 29,812
未払事業税否認	1,557	700	11,707
賞与引当金損金算入限度 超過額	281	204	2,113
棚卸資産評価損否認	717	117	5,391
その他	173	3	1,300
小計	6,693	2,324	50,323
(固定資産)			
一括費用化小額資産損金否認	557	600	4,188
退職給付引当金損金算入限度 超過額	448	352	3,368
投資有価証券評価損否認	-	178	-
減価償却費損金算入限度超過額	-	138	-
その他	15	76	113
小計	1,020	1,344	7,669
繰延税金資産合計	7,713	3,668	57,992
評価性引当金	(3,965)	(1,300)	(29,812)
繰延税金資産の純額	3,748	2,368	28,180
繰延税金負債：			
その他有価証券評価差額金	(80)	(100)	(601)
繰延税金資産の計上額	¥ 3,668	¥ 2,268	\$ 27,579

注記 10 - 有価証券の時価情報

市場性の有る有価証券の2002年および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
2002年3月31日現在			
貸借対照表計上額が 取得原価を超えるもの：			
株式	¥386	¥585	¥199
単位：千米ドル(注記 1)			
2002年3月31日現在			
貸借対照表計上額が 取得原価を超えるもの：			
株式	\$2,902	\$4,398	\$1,496

	単位：百万円		
	取得原価	貸借対照表 計上額	差額
2001年3月31日現在			
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 取得原価と等しいもしくは 取得原価を超えないもの：			
株式	¥110	¥86	¥(24)

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、2002年および2001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
2002年3月31日現在：			
機械装置	¥119	¥55	¥64
2001年3月31日現在：			
機械装置	¥85	¥50	¥35
単位：千米ドル(注記 1)			
2002年3月31日現在：			
機械装置	\$895	\$414	\$481

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、2002年および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)
	2002年	2001年	2002年
1年以内	¥25	¥17	\$188
1年超	38	18	286
	¥63	¥35	\$474

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、2002年および2001年3月31日に終了した事業年度の支払リース料は25百万円(188千米ドル)および45百万円となっております。

注記 12 - 後発事象

2002年6月21日に、以下の利益処分案が当社の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50円).....	¥2,671	\$20,083
役員および監査役賞与.....	300	2,256

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。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。

2002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。

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(2001年4月1日～2002年3月31日)

単位：百万円

	遊技機	業務用 アミューズメント 機器	家庭用 テレビゲーム ソフト	その他	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	¥152,881	¥ 5,948	¥ 4,362	¥1,103	¥164,294	¥ -	¥164,294
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	-	-	846	40	886	(886)	-
計	152,881	5,948	5,208	1,143	165,180	(886)	164,294
営業費用	91,015	7,026	6,690	1,281	106,012	4,260	110,272
営業利益(又は営業損失)	¥ 61,866	¥(1,078)	¥(1,482)	¥(138)	¥ 59,168	¥(5,146)	¥ 54,022
資産	¥ 83,820	¥ 7,342	¥ 8,412	¥ 851	¥100,425	¥26,378	¥126,803
減価償却費	1,174	255	114	162	1,705	363	2,068
資本的支出	1,786	181	368	2	2,337	756	3,093

単位：千米ドル

	遊技機	業務用 アミューズメント 機器	家庭用 テレビゲーム ソフト	その他	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	\$1,149,481	\$44,722	\$ 32,797	\$ 8,293	\$1,235,293	\$ -	\$1,235,293
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	-	-	6,361	301	6,662	(6,662)	-
計	1,149,481	44,722	39,158	8,594	1,241,955	(6,662)	1,235,293
営業費用	684,323	52,827	50,301	9,632	797,083	32,030	829,113
営業利益(又は営業損失)	\$ 465,158	\$(8,105)	\$(11,143)	\$(1,038)	\$ 444,872	\$(38,692)	\$ 406,180
資産	\$ 630,226	\$55,203	\$ 63,248	\$ 6,398	\$ 755,075	\$198,331	\$ 953,406
減価償却費	8,827	1,917	857	1,218	12,819	2,730	15,549
資本的支出	13,429	1,361	2,767	15	17,572	5,684	23,256

前連結会計年度(2000年4月1日～2001年3月31日)

単位：百万円

	遊技機	業務用 アミューズメント 機器	家庭用 テレビゲーム ソフト	その他	計	消去 又は全社	連結
売上高							
(1) 外部顧客に対する売上高	¥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	59	147	842	261	1,103
資本的支出	6,101	127	155	19	6,402	758	7,160

(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 ゲームセンター用ゲーム機の製造、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2002年は5,146百万円(38,692千米ドル)であり、2001年は3,447百万円であります。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2002年は26,378百万円(198,331千米ドル)であり、2001年は18,833百万円であります。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。

注記6にて記載しているように、2001年3月31日終了事業年度において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、業務用アミューズメント機器では1百万円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(2001年4月1日～2002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。

前連結会計年度(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(2001年4月1日～2002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(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。

注記 15 – 訴訟について

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、アルゼ株式会社より特許権を侵害するものとして100億66百万円の損害賠償請求を受けておりましたが、2002年3月19日に東京地方裁判所にて判決が下され、当社が原告アルゼ株式会社に対して74億16百万円及びこれに対する1999年10月30日から支払済みまで年5分の割合による金員を払うこと、訴訟費用の4分の3を支払うこと、の命令がなされました。

当社は、この内容を不服として直ちに東京高等裁判所に控訴いたしました。

なお、併行して特許庁に対して申し立てておりました当該特許権自体の無効審判請求について、特許庁の「無効理由通知書」が、2002年3月19日、東京地方裁判所の判決後に送達されております。

さらに、同一特許に関し、アルゼ株式会社は2001年3月26日付にて当社のCT機である「トリプルライダー」について、14億30百万円の損害賠償を求める訴訟を東京地方裁判所に提起、現在、東京地方裁判所にて審理中であります。

また、当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2000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」ならびに「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、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があります。

注記 16 – 特別復旧対応費用(パチスロ遊技機の不具合について)

2001年9月29日に、当社製造の2000年8月以降に販売した当社製、株式会社ロデオ製、株式会社アリストクラートテクノロジー製のパチスロ遊技機において不具合が発生することが判明いたしました。

当グループはこれら不具合対象機種の対策を最優先に考え、まずは応急的な対策として部品の取付けをおこない、その後恒久的な対策として財団法人保安電子通信技術協会に型式試験の申請をし、許可を受けたうえで、新たな部品を使用した機械を新たな型式として変更する作業を実施いたしました。

また、今回の不具合に関する補填等につきましては、不具合対象機種導入遊技場様に対して、休業補填として、休業機種(不具合対象機種)1台につき、休業日1日当り4,000円の補填、申請費補填として、パチンコホールが負担した構造変更届にかかる申請費の実費を補填、復旧補填として2001年10月1日現在で市場に設置されていた不具合対象機種の台数(約28万台)を限度として、当社製、株式会社ロデオ製、株式会社アリストクラートテクノロジー製のパチスロ遊技機購入時に1台当り2万円の値引きをおこないました。

この結果、これらに係わる損益への影響額は59億58百万円で、「特別復旧対応費用」に計上いたしました。なお、今回の不具合に係わる損失はすべて当期の決算に織り込んでおり、現時点では次期以降に発生する損失はございません。

(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2002年および2001年3月31日現在の連結貸借対照表および2002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、2002年および2001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、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
2002年6月21日

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 (2002年3月31日現在)

7,966百万円

従業員数 (2002年3月31日現在)

752名(単体)
1,168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: 100,000,000株
発行済株式: 53,411,800株

2002年6月21日付開催の第27期定時株主
総会において、会社が発行する株式の総数を
200,000,000株に変更しています。

株主数 (2002年3月31日現在)

16,836名

名義書換代理人

〒100-0005
東京都千代田区丸の内一丁目4番3号
UFJ信託銀行株式会社

同事務取扱所

〒137-8081
東京都江東区東砂七丁目10番11号
UFJ信託銀行株式会社 証券代行部
電話 (03) 5683-5111(代表)

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

帯広、青森、盛岡、郡山、高崎、つくば、さいたま、
千葉、横浜、静岡、金沢、京都、神戸、岡山、高松、
大分、宮崎

グループ会社 (2002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
東京都港区東麻布2-8-8

株式会社クワットテクノロジ

東京都港区三田1-10-4

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

1st Floor, Healthaid House
Marlborough Hill, Harrow
Middlesex HA1 1UD, UK

Sammy Entertainment Inc.

Century Plaza Towers, 2049 Century
Park East, Suite 2750 Los Angeles,
CA90067

2002年7月、Sammy Studios, Inc.に社名
を変更しています。

株式会社エスアイエレクトロニクス

東京都港区三田1-10-4

秀工電子株式会社

東京都豊島区東池袋5-44-15

株式会社サミーデザイン

東京都豊島区東池袋5-44-15

RTzen, Inc.

300 Westline Drive, A313 Alameda,
CA94501

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>



〒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/>