



アニュアルレポート 2003



財務ハイライト

サミー株式会社及び連結子会社

(単位：百万円)

	2001/3	2002/3	2003/3
売上高	¥ 78,276	¥ 164,294	¥ 165,774
売上総利益	45,187	96,485	92,965
営業利益	19,798	54,022	51,710
経常利益	19,759	53,768	51,021
法人税等前及び少数株主持分損益前利益	19,978	46,952	46,585
当期純利益	10,748	23,906	23,066
総資産	¥ 78,694	¥ 126,803	¥ 112,873
株主資本	29,122	57,371	65,429
期末発行済株式総数	25,602,400	53,411,800	53,521,400
1株当たり株主資本(円)	¥ 1,137.50	¥ 1,074.13	¥ 1,298.90
1株当たり当期純利益(円)	423.98	452.44	436.79
1株当たり希薄化当期純利益(円)	422.60	452.28	435.42
1株当たり配当金(円)	60.00	50.00	70.00
EBITDA	¥ 21,349	¥ 56,538	¥ 54,661
EBITDA マージン(%)	27.3	34.4	33.0
従業員数(人)	754	1,168	1,416

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。

目次

社長メッセージ ● 2	遊技機事業 ● 14	NEWS事業 ● 18	グループ会社一覧 ● 22	役員 ● 24
財務セクション ● 25	株式の情報 ● 49	会社データ ● 50		

表紙デザイン：日本国内におけるパチスロ・パチンコ事業と世界展開を目指したNEWS事業によって、サミーグループは世界的な総合エンタテインメント企業としてのプレゼンスの確立を目指している姿を表しています。

Why It's Possible

競争が激化するパチスロ機市場において、サミーは着実に積み重ねてきた開発力をもとに、ヒット商品をコンスタントに開発、現在ではパチスロ業界において市場シェア No.1 の座を手中にし、ゆるぎないプレゼンスを確立しています。

SUCCESS >>>



Success Stories 不可能を可能としてきた実績

着実に成長を果たし、業界 No.1 へ

■ 皆様のおかげをもちまして2001年3月1日、東京証券取引所市場第一部に上場を果たし、2年余りが経過しました。この間、上場会社としての社会的、経済的責任を強く認識するとともに、企業活動に対する皆様の様々な形での強力な後押しを心強く感じています。まずは、皆様へ厚く御礼申し上げます。

はじめに、業績ですが、2003年3月期の連結売上高は1,657億74百万円で前期比0.9%の増収となりました。戦略分野での積極的な研究開発を中心とした一般管理費の増加により、営業利益は前期比4.3%減の517億10百万円、当期純利益は残念ながら前期比3.5%減の230億66百万円とわずかながら減益となりました。過去数年間の成長率は達成できなかったものの、長期的な経営戦略の下、全社一丸となって目標達成に邁進しており、自信を持って継続的な成長戦略を推進しています。

振り返りますと、1975年の創業以来、当社は自由な発想と旺盛な好奇心に根ざした創造力・企画力・技術開発力を強みとし、「新しい提案はいつもサミーから」を合言葉に、今までにない新しい楽しみをクリエイイトし、マーケットに提供してきました。

「積極進取」の社是の通り、その時代の先進的なテクノロジーを用い、業界初となる新製品を次々に投入してきました。その結果として、パチスロ事業においては、2002年3月期、

業界No.1のシェアを獲得しました。これは失敗を恐れないチャレンジの積み重ねと、長年の研究・開発の努力が花開いた結果であり、開発陣のみならず全社的に大きな自信となっています。もちろん、開発力の強化に限らず、営業面では販売拠点の整備・拡充、マルチブランド戦略の推進を、また、生産面では販売機会の損失を最小化するための生産力の飛躍的な増強など、安定した収益基盤を有効に活用して、総合的な経営力を大幅に強化してきました。>>>



(experience + α) \times 2 strategies

Turning
Possibilities
Into **Success**



執行役員企画本部本部長
吉澤 秀男

執行役員SP営業本部本部長
近藤 克哉

Turning Possibilities Into Success 目前のチャンスをつかむ力

社会的構造の変化、技術革新、規制緩和、業界再編、グローバル化といった様々な変化がサミーの対面する市場には大波小波となって次々と押し寄せて来ています。しかし、変化はチャンスです。それはサミーにチャンスを成功に変える能力があるからです。

サミーの実像とその強み

■ サミーの現在の事業構造についてご説明します。

主軸のパチスロ事業においては2002年3月期、約33%の市場シェアを獲得して業界一位の地位を築き、2003年3月期も引き続きトップシェアを獲得しました。これは、積み上げてきた開発力が花開き、供給する製品一つ一つがパチンコホール及びプレイヤーに支持され、強力なブランド力を形成したことによるものです。また、日本全国を網羅する営業体制を構築し、川越工場建設によってタイムリーな製品供給を可能とする生産体制を構築したことによるものです。中長期的にもパチスロ事業はサミーの安定した収益の柱として、トップシェアの継続的な獲得を目指していきます。

一方、パチンコ事業においては、後発ということもあり、市場シェアは直近で3%程度ですが、現在ブランド力の強化に注力しています。パチンコ市場は販売台数ベースでパチスロ市場の2.5倍もある大きな市場であり、10%のシェアを獲得するのがサミーの中期的な成長戦略の一つです。パチンコのシェア拡大に向けて、開発力の強化に取り組んでいます。 >>>



パチンコ機日産3,000台、パチスロ機日産4,500台
(外注生産含む)の生産能力を有する川越工場。

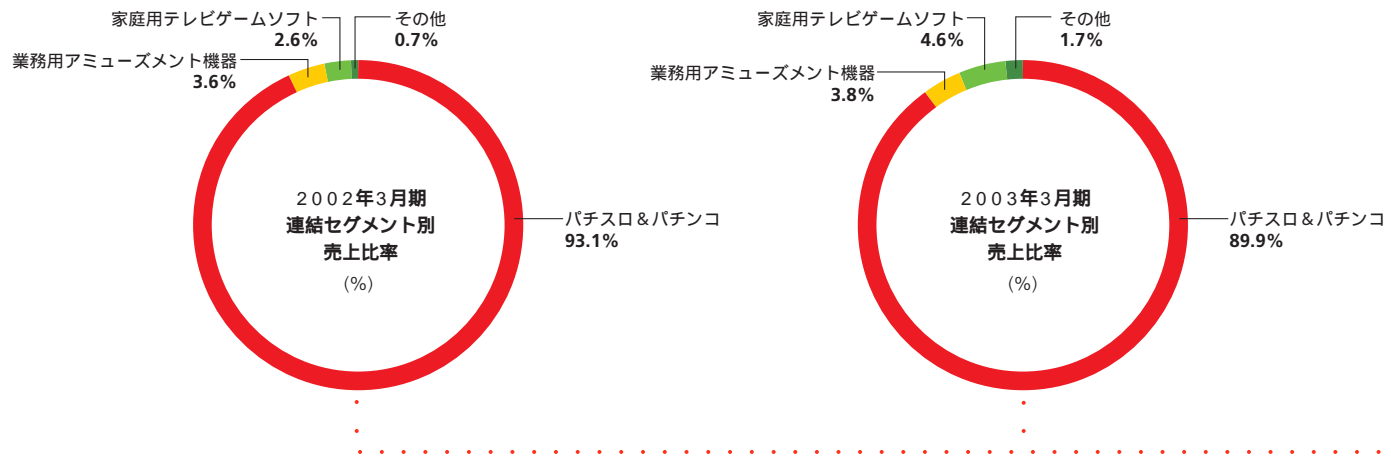


サミーインターネットIRホームページ上にて、
バーチャル工場見学会を実施しています。

[http:// ir.sammy.co.jp](http://ir.sammy.co.jp)

ファン層の拡大、ブランド力の向上、シナジー効果





■ 当社が他のパチスロ・パチンコメーカーと一線を画しているのは、アミューズメント（業務用アミューズメント機器）、コンテンツ（家庭用テレビゲームソフト）、ニューテクノロジー、マーチャンダイジングで構成されるNEWS（New Entertainment World of Sammy）事業の存在です。つまり、パチスロ・パチンコ事業、NEWS事業それぞれの経験、技術をお互いに応用することにより、新たな需要を創造し、市場を拡大させることができることです。

具体的には、パチスロ・パチンコ機開発で培ってきた技術やコンテンツを業務用アミューズメント機器や家庭用テレビゲームソフト等に活用し、またゲーム用に開発した新技術をパチスロ・パチンコに応用し、高いシナジー効果をあげています。さらに、人気コンテンツは携帯電話やPC向けにも活用し、さらなる売上拡大を目指します。

こうしたメディアミックスによって事業間シナジーを増大させ、これまで存在しなかった新しい市場を作り出すことが可能となりました。サミーは着実に「総合エンタテインメント企業」に向かって、一步一步進んでいます。>>>

Why It's Possible? × technol

(株)アンダーグラウンド・
リベレーション・フォース
松村 早夕里

各レコード店、雑誌を対象とした音楽
コンテンツの営業、宣伝活動を担当

(株)ディンプス

福留 麻里

家庭用ゲームソフト開発のプロジェクト
マネジメント業務を担当

(株)エスアイエレクトロニクス

銭 巖

中国上海出身、3Dグラフィックスエ
ンジンを搭載するASIC(特定用途向
け集積回路)の電気回路の開発を担当

サミー(株)

村川 堅太郎

サミーグループの事業戦略の構築、
事業計画の策定を担当

(株)サミーネットワークス

紙本 亜矢美

B2C向けに音とコミュニケーション
をキーワードとしたモバイルコ
ンテンツの企画を担当



Why It's Possible? チャンスを成功に変える術

変化をチャンスに、チャンスを利益に変える術は、過去からの努力の積み重ねに加え、経営者の事業に対するアンビションに社員が共鳴し、そのビジョンに向かってエネルギーを投入することで得られるのです。

ogy



 **ATOMISWAVE**™

■ ロープライス・ハイクオリティをキーワードに、世界的な業務用ゲーム機のプラットフォーム化を目指した「ATOMISWAVE」は、サミーグループの英知を結集して完成しました。 >>>

400,000 百万円

300,000

200,000

100,000

2003年3月期
連結売上高
165,774 百万円

NEWS 事業

パチスロ
& パチンコ事業

1999/3

2000/3

2001/3

2002/3

2003/3

2004/3

(計画)

2005/3

(計画)

2006/3

(計画)

パチスロ & パチンコ事業 = パチスロ機、パチンコ機、周辺機器・その他

NEWS事業 = 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、NEWS事業その他

チャンスを変えろモノ

■業績の向上や利益率の高い収益構造は、何か一つのものが可能にしてくれる訳ではありません。これまでの地道な努力の積み重ねで結果を残してきたからこそ現在があるのです。例えば、サミーは技術力・開発力をセールスポイントにしていますが、これこそ一朝一夕で持てるものではありません。長い間積み重ねた開発の経験と実績、失敗と成功の体験が必要です。それは人の心の中に残るものですから、何よりも人材が大切と言えます。サミーグループが自負していることは、グループの各人が経営ビジョンを共有していること、各人のポテンシャルを十二分に活かしチャレンジし続けていることです。開発、営業、生産、管理、グループ会社において、失敗や成功の経験を蓄積した多くの優秀な人材が、「見えない資産」としてサミーの総合力を高めています。もちろん離職率が非常に低いことはいまでもありません。

一方、技術開発型企業として、健全な財務基盤なしに開発の先行投資はできません。パチスロ・パチンコ事業において生み出される安定した潤沢な資金を有効に活用し、常に次の時代の市場を見据え、グループ内の斬新なアイデアの実現に向け投資していきます。特にNEWS事業への投資はサミーグループのバランスの取れた持続的な成長の一環として力を注いでいく計画です。

NEWS 事業孵化の年

■パチスロ・パチンコ事業の安定した収益をもとに、NEWS事業へ積極的に投資を行った成果が2004年3月期に出始めます。世界戦略製品と位置付け、開発を進めてきた新型業務用ゲーム機器「ATOMISWAVE(アトミスウェイブ)」がその一つです。この「ATOMISWAVE」は世界のアーミューズメント・ゲーム市場をターゲットにしたロープライス・ハイクオリティな製品です。既存のゲームセンター市場のみならず、スポーツバー、ショッピングセンター、パブなど、シングルロケーションと呼ばれる新規の大型市場となり得る市場を開拓していきます。

搭載するゲームコンテンツは従来のものと異なり、カセットの入れ替えにより容易に交換可能とし、加えて、ドライブゲーム用のハンドルやガンシューティングゲーム用のガンなど、コンテンツによって簡単にコントローラーを交換することが可能です。このような汎用性の高い特長が、幅広いオペレーターに評価されています。2003年4月より販売を開始しています。

家庭用テレビゲームソフト事業においては巨大な欧米の家庭用ゲーム市場に本格参入すべく、海外の家庭用テレビゲームソフト開発拠点であるSammy Studios, Inc. がオリジナルタイトルの開発をスタートしました。優秀なクリエイター達が集まり、2004年にオリジナルタイトルの発売を計画しています。

また、サミーグループとしては初めての大型オリジナルタイトルとなる「SEVEN SAMURAI 20XX」を2004年3月期中に、全世界に向けて発売する計画です。これは、世界的に著名な映画監督である、故黒澤明監督の「七人の侍」をモチーフにしたアクションゲームです。2003年5月、ロサンゼルスで開催された「Electronic Entertainment Expo」(E³)にて公式発表を行い、高い評価を頂きました。

こうして、サミーグループは着実に世界市場に向けて総合エンタテインメント企業としてのプレゼンスを高めるべく戦略事業分野としてNEWS事業を拡大しています。>>>

「総合エンタテインメント企業」を目指し、活躍の場を世界に広げ、長年の構想を実現する時を迎えました。自由な発想と旺盛な好奇心で何事をも可能にしてきたサミーの将来には、無限大の可能性が秘められています。

サミーは、自由な発想と旺盛な好奇心で、常に先陣を切って新しいエンタテインメントの世界を切り拓いてきました。グローバルな挑戦を始めたサミーの将来に秘められている可能性は無限です。

アンビションの具現化

■ATOMISWAVEの発売や海外家庭用ゲームソフト市場への本格参入に向けて動き始めた今、創業時からの目標であった総合エンタテインメント企業としてのブランドの確立が前進してきました。NEWS事業のグローバル展開は始まったばかりですが、パチスロ、パチンコ、NEWSの3事業がバランス良くサミーの経営を支えるよう育てたいと考えています。

皆様もご存知の通り、このNEWS事業展開のスピードを加速させるため、2003年2月13日付で、株式会社セガとの間で、2003年10月1日を目処に事業統合することに関し基本合意し、覚書を取り交わしました。その後、両社において事業統合に向けて準備を進めてきましたが、協議の過程で事業統合後の新会社に関する経営資源の統合や企業価値の最大化について意見の合致が得られなかったため、見送ることとしました。事業統合は見送りとなりましたが、両社は個別事業における戦略的な連携、協力などについては今後とも従来通り進めていく予定です。

サミーグループの中長期成長戦略は、今までも、そしてこれからも一貫して変わりません。それはパチスロ・パチンコ事業の一層の拡大はもちろんのこと、世界のエンタテインメント市場をターゲットに、NEWS事業のさらなる飛躍を目指すことです。そして、必要に応じてM & Aや事業提携を積極的に押し進め、グローバルなグループ構成でさらに大きなシナジーを狙います。

サミーグループは、世界を舞台に活躍する総合エンタテインメント企業として、創業以来のベンチャー精神を忘れずに、さらなる成長に向けて邁進しつづけたいと思っています。

皆様から引き続きご支援いただければ幸いです。

2003年6月



里見 治
代表取締役社長



パチスロ機市場規模

	1998年	1999年	2000年	2001年	2002年
パチスロ機設置台数(台)	1,004,642	1,139,356	1,323,729	1,459,233	1,606,123
パチスロ機年間販売台数(台)	775,019	932,705	1,134,341	1,290,719	1,496,877
パチスロ機市場規模(百万円)	235,316	269,290	314,599	351,344	393,966

(設置台数は警察庁調べ。年間販売台数及び市場規模は矢野経済研究所調べ)

パチンコ機市場規模

	1998年	1999年	2000年	2001年	2002年
パチンコ機設置台数(台)	3,706,004	3,569,879	3,431,130	3,326,583	3,252,241
パチンコ機年間販売台数(台)	2,358,321	3,128,054	3,368,839	3,230,489	3,174,079
パチンコ機市場規模(百万円)	362,334	518,358	568,362	569,129	558,506

(設置台数は警察庁調べ。年間販売台数及び市場規模は矢野経済研究所調べ)

ホール数推移

	1998年	1999年	2000年	2001年	2002年
ホール数(軒)	17,426	17,173	16,988	16,801	16,504
内パチンコ機設置店	16,764	16,413	16,021	15,691	15,255
内パチスロ機設置店	662	760	967	1,110	1,249

(警察庁調べ)

パチンコ機、パチスロ機、アレンジボール等併設店はパチンコ機設置店に含む

パチスロ機年間販売台数シェア推移

順位	1998年		1999年		2000年		2001年		2002年	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	アルゼ	36.4%	アルゼ	39.6%	アルゼ	36.2%	サミー	32.8%	サミー	31.2%
2	山佐	16.9%	山佐	15.0%	山佐	17.6%	山佐	17.8%	山佐	20.0%
3	サミー	10.0%	サミー	7.8%	サミー	13.5%	アルゼ	16.2%	アルゼ	19.8%
4	高砂電器	8.6%	オリンピア	7.3%	オリンピア	8.8%	オリンピア	8.5%	オリンピア	11.7%
5	岡崎産業	5.2%	高砂電器	5.5%	ネット	4.4%	バイオニア	5.0%	バイオニア	3.3%

(矢野経済研究所調べ)

パチンコ機年間販売台数シェア推移

順位	1998年		1999年		2000年		2001年		2002年	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	SANKYO	18.0%	SANKYO	20.6%	SANKYO	18.3%	三洋物産	18.9%	三洋物産	16.4%
2	平和	12.9%	平和	12.0%	三洋物産	15.1%	SANKYO	17.2%	SANKYO	14.8%
3	京楽産業	9.5%	三洋物産	9.6%	平和	11.5%	平和	10.8%	平和	10.0%
4	ソフィア	9.3%	豊丸産業	9.3%	大一商会	7.4%	大一商会	10.3%	京楽産業	8.1%
5	大一商会	8.9%	大一商会	7.7%	ソフィア	5.9%	京楽産業	7.6%	大一商会	7.9%
	サミー	0.8%	サミー	3.6%	サミー	3.0%	サミー	2.8%	サミー	2.6%

(矢野経済研究所調べ)

市場環境

パチスロ業界においては2003年3月期も前期に引き続き多様なゲーム性を備えた遊技機が多数登場したことや、パチスロ人気を受け、パチスロ専門店が増加したことなどにより、パチスロの設置台数は昨年と比較して増加しました。

パチンコ業界においてはパチンコメーカー団体である日本遊技機工業組合(日工組)の内規変更により、ゲーム性の幅が広がったため、一時期の停滞感は脱しつつあります。しかし、画期的な新機種はなく、設置台数は減少傾向にあり、依然厳しい状況となりました。

全国のパチンコホール軒数は減少傾向にありますが、店舗の大型化によりパチスロ・パチンコをあわせた遊技機の総設置台数は昨年と比較して増加しました。

営業概況

パチスロ

パチスロ事業においては当グループの強みである企画開発力を最大限に活かし、他メーカーとの差別化を実現した製品を各ブランドから市場に投入しました。Sammyブランドからは、一昨年の大人気機種「獣王」の後継機である「猛獣王S」が11万台を超える大ヒットとなりました。高性能グラフィックチップの活用によるフルCG画像は、プレイヤーに大きなインパクトを与えると同時に、エンタテインメント性の面においてもご好評をいただきました。また、Rodeoブランドは、販売台数は前期と比較して増加したものの、売上高は減少しました。これは総販売元との販売形態を代理店契約に移行したことによるものです。

販売機種名	販売台数(単位:千台)
猛獣王S(Sammy)	115
ハクション大魔王S(Sammy)	44
クラブロデオT(Rodeo)	43
旋風の用心棒R(Rodeo)	30
その他	234
合計	466

パチンコ

パチンコ事業においては開発ラインを増強すると同時に、重点施策として光学式3D映像システムや高性能グラフィックチップを活用した新しい画像表現技術の応用を積極的に行いました。しかし、パチンコ市場の低迷に加え、日工組による内規変更に対応するために、新機種の販売を遅らせた影響により販売台数は前期に比べ減少しました。

販売機種名	販売台数(単位:千台)
CR爆モギくだもの王	24
CRガッチャマン	22
CR玉緒でドッカン!	14
その他	22
合計	82

以上の結果、遊技機事業における売上高は1,490億84百万円(前期比2.5%減)、営業利益は606億90百万円(前期比1.9%減)となりました。

なお、パチスロメーカー団体である日本電動式遊技機工業協同組合(日電協)は、2002年7月に「適度な射幸性の遊技機に関する日電協自主規制」を採択しました。サミーグループはこの主旨を理解した上で、今後の当業界への影響などを鑑み、自主的な判断において当グループ製造の一部のパチスロ遊技機の回収を行いました。これに伴う費用4億30百万円は特別損失の「製品自主回収費用」に計上しています。



「猛獣王S」

2001年12月の発売開始以来、圧倒的な支持を獲得し、約14万台の販売を記録した「獣王」。その「獣王」において高い評価をいただいたボーナスの連続性やゲーム性を継承し、さらに7インチワイド液晶を搭載し、ハイクオリティな3D映像でプレイヤーを魅了した「猛獣王S」。サミーのパチスロ機は進化し続けています。



「CR爆モギくだもの王」

2002年10月に発売した「CR爆モギくだもの王」はフルカラーワイドドラムとカスタムドットを搭載し、新感覚のリーチアクションを実現。チャンス目など、パチスロ的な要素を盛り込み、プレイヤーを魅了しました。今後もパチスロやアミューズメント等、幅広い視点から斬新なパチンコ機の開発に注力します。

今後の見通し

パチスロ事業においてはトップシェアを継続的に獲得することを重要課題とします。トップシェア企業ならではのスケールメリットを活かし、他社ではできない差別化製品の開発や更なるコスト削減に取り組みます。また、ヒットパチスロ機のコンテンツを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や携帯電話向けコンテンツ、有料インターネットサイト、キャラクターグッズ等に有効活用し、それぞれの分野におけるファン層の拡大、ブランド力の向上などシナジー効果を大いに発揮し、効率的な経営を目指します。

パチンコ事業においては中期的に販売台数シェア10%獲得を目指します。開発体制についてはパチスロ開発部門からパチンコ開発部門への優秀な人材のシフトや開発人員の増強により、開発のスピードアップを図り、許認可取得数の大幅増を目指すとともに、多種多様なジャンルの製品の開発を進め、差別化製品を投入していきます。また、グループ内における開発の一貫体制のみならず、社外の開発協力体制を整えます。映像制作などはアウトソーシングを活用して、開発スピードのアップ、経営の効率化を進めます。販売体制については直販を強化するとともに、代行店販売ルートも確立し、販売台数の増加を目指します。

アミューズメント市場規模

(単位:億円)

	1997年	1998年	1999年	2000年	2001年
業務用アミューズメント機器販売高	2,195	1,982	1,872	1,426	1,408
アミューズメント施設オペレーション売上高	6,434	6,289	6,195	5,964	5,903

(JAMMA, AOU, NSA調べ)
(2002年は調査機関より未開示)

家庭用テレビゲーム市場規模

(単位:億円)

	1997年	1998年	1999年	2000年	2001年
ソフトウェア出荷額	5,377	5,670	5,628	5,779	5,174
ハードウェア出荷額	5,103	4,823	4,546	5,399	9,401

(CESA調べ)
(2002年は調査機関より未開示)

携帯電話向けコンテンツ市場規模

(単位:億円)

	2000年推計	2001年推計	2002年推計	2003年予測
携帯電話向けコンテンツ	448	1,196	1,757	2,170
映像系コンテンツ	65	171	220	260
音楽系コンテンツ	134	503	852	1,085
ソフトウェア系コンテンツ	26	107	242	329
出版・情報系コンテンツ	223	415	443	496

(「デジタルコンテンツ白書2003」引用)

市場環境

業務用アミューズメント業界においてはネットワーク、カードシステム等を利用した新しいジャンルのビデオゲームやメダルゲーム等の導入は好調であったものの、他のジャンルの製品が伸び悩み、販売市場はほぼ横ばいに推移したと予想されます。またアミューズメント施設オペレーションにおいては、採算性の低い小規模店舗が閉鎖される一方で大型店舗が増加するなど、スクラップアンドビルドが進み、全体的には収益性が改善傾向にあります。また、海外ではスポーツバーやパブ、ショッピングセンター等のシングルロケーションといった市場は活性化の兆しが見られます。

家庭用テレビゲームソフト業界においては、国内市場は大型タイトルのシリーズもの等にヒットが限られ、依然厳しい状況です。一方、海外市場は欧米市場を中心にハードの普及が進み、ゲームソフトの販売も好調に推移していると予想されます。

携帯電話向けコンテンツ市場はサービス加入者の増加により飛躍的な成長を継続しています。着信メロディや待ち受け画面のダウンロード、ゲームなどが主に利用されるコンテンツです。今後は第三代携帯電話の普及に伴う動画配信などリッチコンテンツのサービスに期待が持たれます。



アミューズメント施設は不採算店舗の撤退が進む一方、集客効果の高い大型店舗やショッピングセンターをキータナントとする大型複合商業施設におけるアミューズメント施設は好調に推移しています。豪華客船をテーマとした新しい大型アミューズメント施設「サミーズレグノ」は成功している施設の一つです。



映像系コンテンツ、音楽系コンテンツ、ゲーム系コンテンツ、出版・情報系コンテンツそれぞれにおいて市場が拡大している携帯電話向けコンテンツ市場。今後は第三代携帯電話の本格的な普及に伴い、さらなる市場の拡大が期待されます。サミーグループが供給する携帯コンテンツサイトの会員も増加傾向にあります。

営業概況

業務用アミューズメント機器事業においては人気のパチスロ機をアミューズメント施設向けにアレンジした「パチスロレポリューションシリーズ」の販売が好調に推移し、メダルゲーム機の1ジャンルとしてサミーグループの主力製品となりました。

2003年3月期より世界市場での展開を予定していました新型業務用ゲーム機器「ATOMISWAVE(アトミスウェイブ)」は、テストマーケティングに基づき、より良質なソフトの供給を図るために、改良等を行った関係で2004年3月期からの販売となりました。

また、今後の海外展開のベースとなる組織を見直し、開発・製造・販売等の一元管理体制を構築するため、海外グループ会社を統括する持株会社としてSammy Holding Co., Inc.を設立しました。

以上の結果、業務用アミューズメント機器事業の売上高は62億92百万円(前期比5.8%増)となりましたが、ATOMISWAVEを中心とした研究開発費等により4億91百万円の営業損失となりました。

家庭用テレビゲームソフト事業においては人気パチスロ機「猛獣王S」のプレイステーション2向けシミュレーションソフト「実戦パチスロ必勝法! 猛獣王S」の販売を実機の販売とほぼリンクさせたことにより、30万本を超えるヒットとなったほか、「アラジンA」、「サラリーマン金太郎」といった他の実戦パチスロ必勝法シリーズも販売本数を伸ばしました。

以上の結果、家庭用テレビゲームソフト事業の売上高は76億79百万円(前期比76.0%増)と増加しましたが、本格的な海外展開に向けた海外開発体制の強化による人件費の増加及びソフト開発に伴う研究開発費の増加により14億84百万円の営業損失となりました。

その他事業においては、既存のアミューズメント施設を運営するのと同時に、埼玉県川越市にロードサイド型のアミューズメント施設「サミーズレグノ川越店」をオープンしました。また携帯電話向けコンテンツにおいてはパチスロ・パチンコの着メロダウンロードや新機種情報を提供する「サミー777タウン」等において着実に会員数が増加し、アクティブ会員が50万人を突破しています。

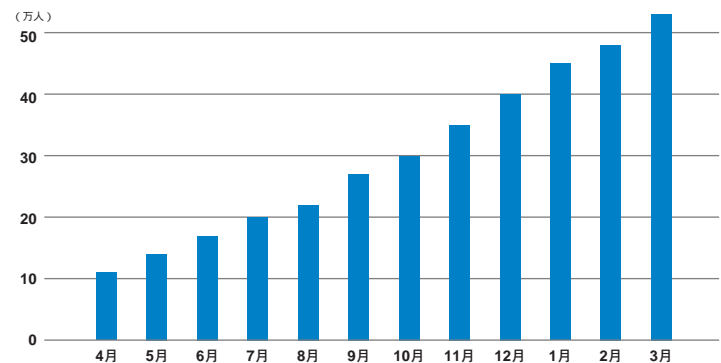
尚、NEWS事業強化を目的に、携帯電話向けコンテンツ事業で豊富なノウハウを保有する株式会社ユーズモバイル(現サミーネットワークス)の株式を取得し、またキャラクター事業で強みを持つアイピーフォー株式会社の第三者割当増資を引き受け、それぞれを子会社化しました。

以上の結果、その他事業の売上高は27億19百万円(前期比146.7%増)と大幅に増加しましたが、新規連結子会社の連結調整勘定償却等により、5億61百万円の営業損失となりました。

人気パチスロをアミューズメント施設向けにアレンジしたメダルゲーム「パチスロレポリューション」パチスロ機のヒットと連動し、大きなシナジーを生んでいます。



携帯電話向けサミーパチスロ
コンテンツサイト会員数推移
(2002年4月～2003年3月)



今後の見通し

業務用アミューズメント機器事業においては、人気のパチスロ・パチンコをアミューズメント施設向けにアレンジした「レボリューション」の販売に注力します。また新型業務用ゲーム機器「ATOMISWAVE」の世界展開を開始し、既存のアミューズメント施設のみならず、ショッピングセンターやスポーツバー、パブなどシングルロケーションを重要な販売ターゲットとし、新規市場の開拓を目指します。

家庭用テレビゲームソフト事業においては、継続的にパチスロシミュレーションソフトを販売し、このジャンルにおける当社の地位を確固たるものにしていきます。また、2004年3月期中に故黒澤明監督の映画「七人の侍」をモチーフにした、サミー初の大型タイトルとなるPlayStation2向けソフト「SEVEN SAMURAI 20XX」を発売する計画です。海外開発拠点であるSammy Studiosにおいては、海外の市場を視野に入れた有力タイトルの開発・販売に注力し、欧米ゲームソフト市場におけるサミーブランドの確立を目指します。Sammy Studiosのオリジナルタイトルは、2005年3月期中にリリースする計画です。

その他事業では、エンタテインメント性あふれる商業施設の開発に取り組んでいきます。アミューズメント施設の単独展開ではなく、様々な商業施設とアミューズメント施設とを組み合わせ、当社がプロデュースする「アミューズメント空間」を提供し、集客力の向上を図ります。

また、好調な携帯電話向けコンテンツに関しては継続的に強化し、また会員向け有料パチスロWebサイトやサミーグループのキャラクターグッズを扱うeコマース等を整備し、ネットワークコンテンツ提供サービスとして収益の確立を目指します。



「SEVEN SAMURAI 20XX」

故・黒澤明監督の映画「七人の侍」をモチーフにし、舞台を未来世界に移したシネマティックアクションゲーム「SEVEN SAMURAI 20XX」。2003年5月にロサンゼルスにて開催された「Electronic Entertainment Expo」にて公式に発表しました。

©Sammy / Dimps Corporation 2003

©KUROSAWA PRODUCTION Inc. / Character concept by Moebius / Opening & Ending Theme Music by Ryuichi Sakamoto

この画像は開発中のものです。



P = パチスロ・パチンコ **N** = NEWS

P
【パチスロ】



株式会社ロデオ

ロデオブランドのパチスロ機の製品開発に特化し、サミーのマルチブランド戦略の一翼を担っています。パチスロ機にサミーブランドとロデオブランドの二つのブランドを持つことで、顧客の選択肢が広がり、シェア拡大が見込めます。業界最大手販社であるフィールズ株式会社を総発売元として販売を行っています。

P
【周辺機器】



秀工電子株式会社



株式会社サミーデザイン

2001年10月に子会社化した秀工電子株式会社は、パチスロ・パチンコホール内に設置する周辺機器の製造・販売など総合的なホールサービスを行っています。

秀工電子の子会社として設立した株式会社サミーデザインは、ホールの設計・内外装を行っています。これにより店舗設計からレイアウトまでのトータルプロデュースの提案が可能になりました。

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

業務用アミューズメント機器のレンタルと、アミューズメント施設の運営・サポートを行っています。今後は様々なコンセプトに基づいたアミューズメント施設運営を行ない、新たなエンタテインメント空間を提供していきます。

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

2001年7月に子会社化した株式会社エスアイエレクトロニクスは、エンタテインメント分野において重要な画像表示とシステム構築に優れた技術力を保有しており、業務用ゲーム機や液晶表示用画像システムチップの開発を行っています。

N
【コンテンツ】



株式会社ディンプス

家庭用および業務用ゲームソフト開発を中心に、様々な携帯情報機器に向けたデジタルコンテンツの開発を行っており、NEWS事業におけるマルチプラットフォーム戦略によるコンテンツの開発を担当しています。

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

エンタテインメントに欠かせない「音楽」コンテンツを担当。独自の理念・方法論に基づいて、優れた内容のコンテンツを提供している制作会社で、レコード、レーベル、コンサート企画等音楽コンテンツ事業を展開しています。

N
【コンテンツ】


アレグリア株式会社

サミーグループが展開するNEWS事業のコンテンツ・マーチャンダイジング分野における、コア要素となるテクノロジーを含むコンテンツのコーディネーターおよびアグリゲーター(集積者)として、サミーグループ内でのシナジー効果を高めていきます。また、海外展開も視野に入れたコンテンツの国際展開の戦略子会社としても機能しています。

N
【コンテンツ】

 **Sammy NetWorks**
株式会社サミーネットワークス

2002年12月に子会社化した株式会社サミーネットワークスは、サミーグループのネットワークコンテンツ展開を担う会社として、携帯電話やインターネットなどの音楽、コミュニケーション、ゲーム、eコマース(電子商取引)など様々なコンテンツの企画・開発・配信等を行います。

N
【ニューテクノロジー】


株式会社クワットテクノロジー

CG制作のためのミドルウェアを研究開発するために、2000年5月に設立。プレイステーション2、ゲームキューブ、XBox、パソコンなど様々なプラットフォームに特化した高性能のグラフィックス・アニメーションエンジンや、ゲーム開発者のニーズに合わせた低価格で使いやすい様々なゲーム開発ツールを提供しています。

N
【マーチャンダイジング】


アイビーフォー株式会社

2002年12月に子会社化したアイビーフォー株式会社は、サミーグループのマーチャンダイジング事業の統括会社として、パチスロ・パチンコ事業とNEWS事業から派生するキャラクターを一元管理し、効率的な事業展開を図ります。また、新たなオリジナルキャラクターの育成も積極的に行い、サミーグループのマーチャンダイジング事業の拡大を図ります。

N
【アミューズメント・コンテンツ】

 **Sammy Holding**
Sammy Holding Co., Inc.

 **Sammy USA**
Sammy USA Corporation

 **Sammy Studios**
Sammy Studios, Inc.

 **Sammy Europe**
Sammy Europe Limited

Sammy Holding Co., Inc.(米国・サンディエゴ)は、海外での営業、開発の一元管理体制を構築し、海外グループ会社を統括するために設立された持株会社です。

Sammy USA Corporation(米国・シカゴ)は、北米と南米を販売エリアとし、業務用ゲーム機の開発・製造・販売を行っています。

Sammy Studios, Inc.(米国・サンディエゴ)は、家庭用ゲームソフトの開発と販売を行っています。実際にゲームソフトを販売する地域で開発を行う「マーケット・イン」の手法により、市場のニーズに合ったソフトを機動的に展開していきます。

Sammy Europe Limited(イギリス・ロンドン)は、欧州地域を販売エリアとし、業務用ゲーム機と家庭用ゲームソフトの販売を行っています。

N
【ニューテクノロジー】


RTzen, Inc.

米国ワシントン州に本拠を置くRTzen, Inc.は、コンピュータで立体画像を作成、表示する「3DCG」ツールを開発しており、クワットテクノロジー社が開発するCG開発のためのミドルウェアとともに、サミーグループのゲームソフト開発を支援する一貫体制を構築しています。



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



常務取締役
崎野 清文



常務取締役
鈴木 義治



取締役
吉田 賢吉



取締役
平山 徹



常勤監査役
真茅 守



常勤監査役
荒井 良一



監査役
酒井 悦夫

執行役員

上席執行役員
原田 紀彦

執行役員

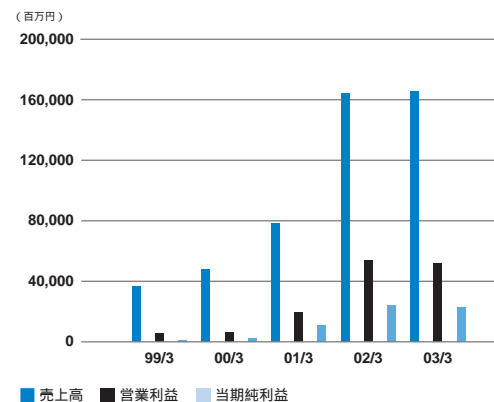
河村 芳隆 / 吉野 昌和 / 小宮 隆 / 内田 典男 / 吉澤 秀男 / 近藤 克哉

成長性指標	26
収益性指標	28
安定性指標	30
財務概況	32
連結貸借対照表	34
連結損益計算書	36
連結株主持分変動計算書	37
連結キャッシュフロー計算書	38
連結財務諸表注記	39
監査報告書	48

売上高 / 営業利益 / 当期純利益

パチスロ事業が昨年引き続き好調を維持したことにより売上高は前期比0.9%増となりました。しかし、NEWS事業を中心とした研究開発の推進などによる一般管理費の増加に加え、新規連結子会社の連結調整勘定償却の増加が影響し、営業利益は前期比4.3%減、当期純利益は前期比3.5%減となりました。

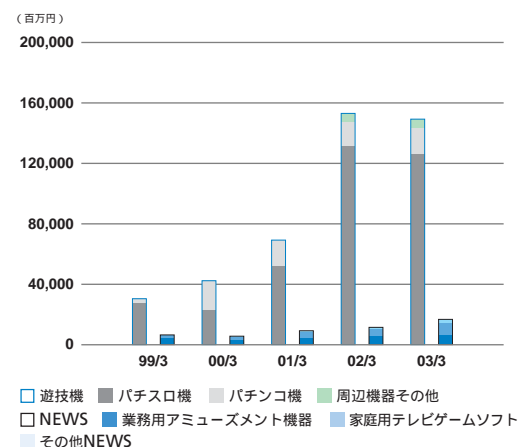
(単位: 百万円)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
売上高	36,750	47,805	78,276	164,294	165,774
営業利益	5,307	6,128	19,798	54,022	51,710
当期純利益	1,256	2,498	10,748	23,906	23,066



事業別売上高

パチンコ事業は市場の低迷や競争の激化の影響などを受け、低調に終わりましたが、パチスロ事業は好調を維持し、トップシェアを継続しました。NEWS事業においてはアミューズメント施設向けのメダルゲームや家庭用のパチスロシミュレーションゲームが販売を伸ばし、NEWS事業売上は前期比46.2%拡大しました。

(単位: 百万円)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
遊技機					
パチスロ遊技機	27,407	23,010	51,780	131,110	126,031
パチンコ遊技機	2,930	19,227	17,324	15,859	16,646
周辺機器その他	—	—	—	5,912	6,407
NEWS					
業務用アミューズメント機器	4,595	3,222	4,209	5,948	6,292
家庭用テレビゲームソフト	1,609	1,981	3,950	4,362	7,679
その他	210	364	1,011	1,103	2,719

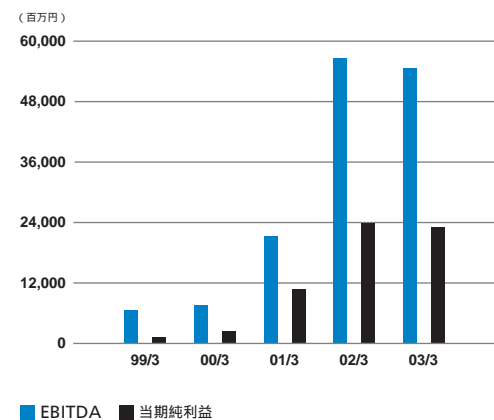


EBITDA / 当期純利益

長期的な成長を目指したNEWS事業における先行開発投資の増加により、営業利益が前期比僅かながら減少し、EBITDAは前期比3.3%減、当期純利益は前期比3.5%減となりました。

(単位: 百万円)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
EBITDA*	6,563	7,582	21,349	56,538	54,661
当期純利益	1,256	2,498	10,748	23,906	23,066

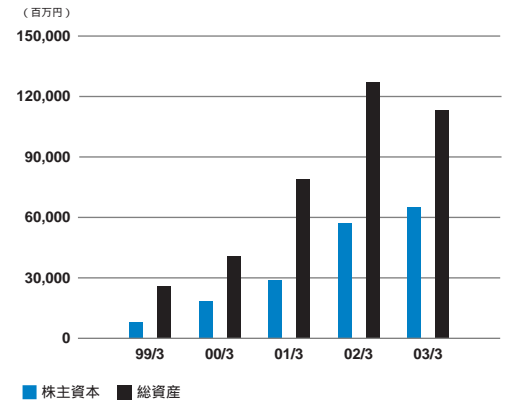
*EBITDA=営業利益+営業外収益+減価償却費



株主資本 / 総資産

株主資本は自己株式取得による減少額を利益剰余金の増加額が上回り、前期比14.0%増加しました。
総資産は受取手形及び売掛金が大幅に減少し、前期比11.0%減少しました。

(単位：百万円)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
株主資本	8,013	18,570	29,122	57,371	65,429
総資産	25,595	40,563	78,694	126,803	112,873

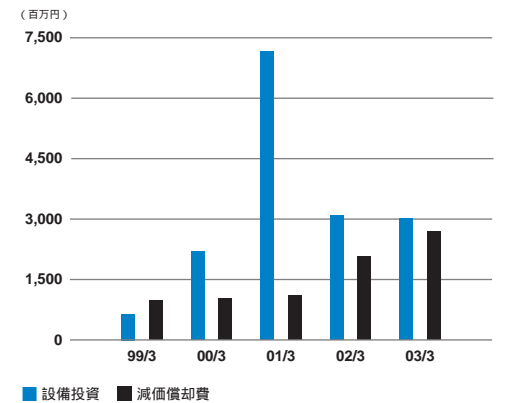


設備投資 / 減価償却費

当期の設備投資は川越工場のパチスロ機生産ラインの増築工事や金型などパチスロ、パチンコ研究開発用資産購入などにとどまり、前期比2.6%減となりました。

減価償却費は前期に引き続き川越工場に関する減価償却費が発生しており、前期比30.5%増加しました。

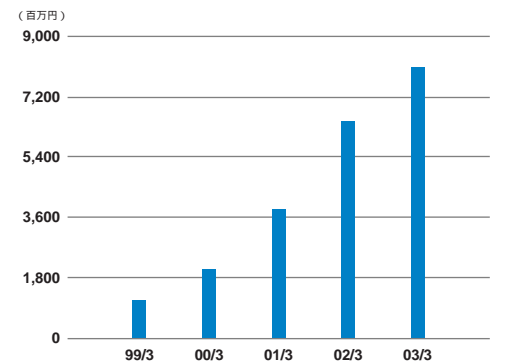
(単位：百万円)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
設備投資	654	2,198	7,160	3,093	3,013
減価償却費	990	1,040	1,103	2,068	2,698



研究開発費

長期的な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テレビゲームソフトの開発強化により、研究開発費は前期比24.5%増加しました。

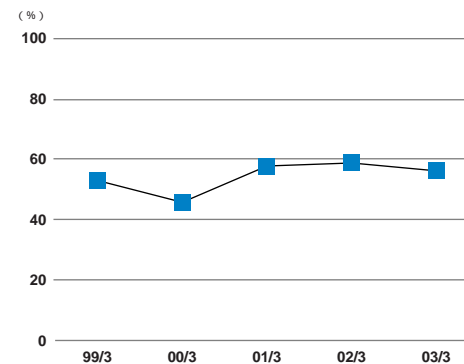
(単位：百万円)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
研究開発費	1,144	2,070	3,844	6,487	8,079



売上高総利益率

売上高総利益率の高いパチスロ機の売上高比率が前期比3.8ポイント低下したため、売上高総利益率は前期比2.6ポイント低下しました。

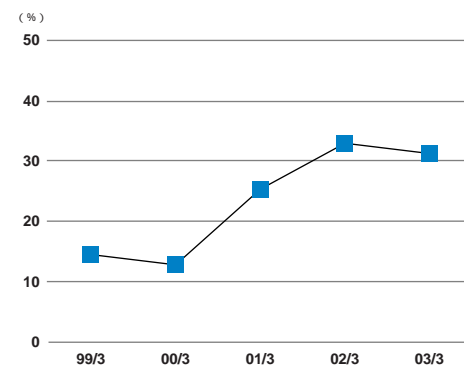
(%)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
売上高総利益率	52.9	45.7	57.7	58.7	56.1



売上高営業利益率

販売費及び一般管理費比率が前期比0.9ポイント低下したものの、売上原価比率が2.6ポイント上昇したことにより営業利益率は前期比1.7ポイント低下しました。

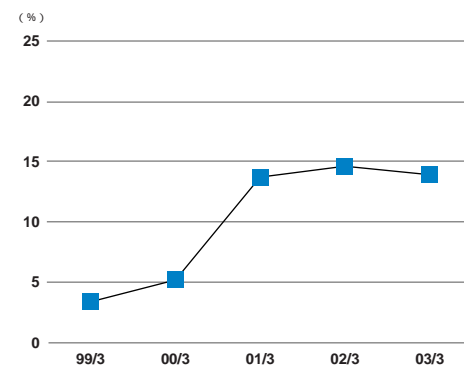
(%)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
売上高営業利益率	14.5	12.8	25.3	32.9	31.2



売上高当期純利益率

営業利益率の低下や事業再構築に伴う特別損失の計上により、当期純利益率は前期比0.7ポイント低下しました。

(%)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
売上高当期純利益率	3.4	5.2	13.7	14.6	13.9

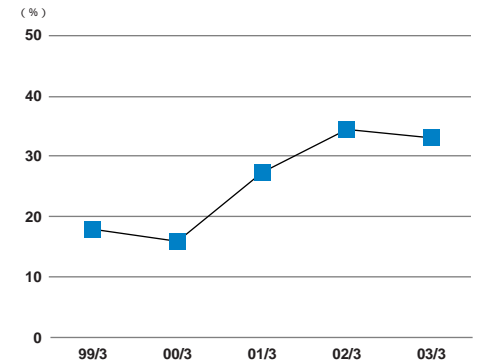


EBITDAマージン

減価償却費が増加しているものの、営業利益の減少額がそれを上回り、EBITDAマージンは前期比1.4ポイント低下しました。

(%)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
EBITDAマージン	17.9	15.9	27.3	34.4	33.0

*EBITDA=営業利益+営業外収益+減価償却費

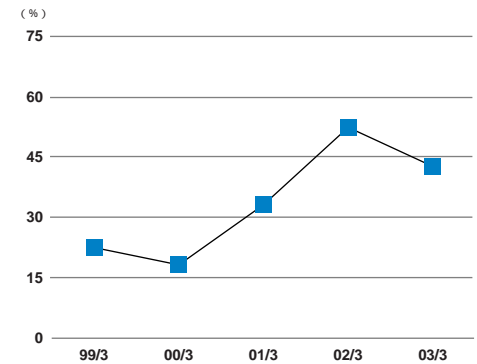


総資本経常利益率(ROA)

期中平均総資本が前期比16.6%増加しているものの、経常利益は前期比5.1%減少していることから、ROAは前期比9.7ポイント低下しました。

(%)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
総資本経常利益率(ROA)	22.5	18.2	33.1	52.3	42.6

*総資本は期中平均にて算出しています。

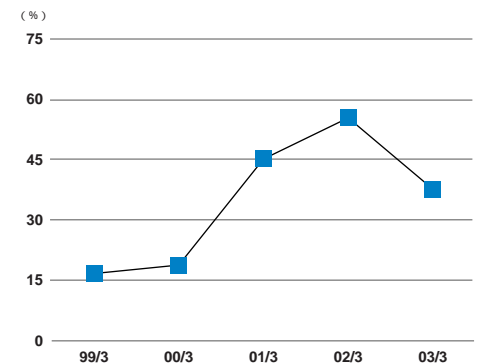


株主資本当期純利益率(ROE)

期中平均株主資本は前期比42.0%増加しているものの、当期純利益が前期比3.5%減少していることから、ROEは前期比17.7ポイント低下しました。

(%)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
株主資本当期純利益率(ROE)	16.7	18.8	45.1	55.3	37.6

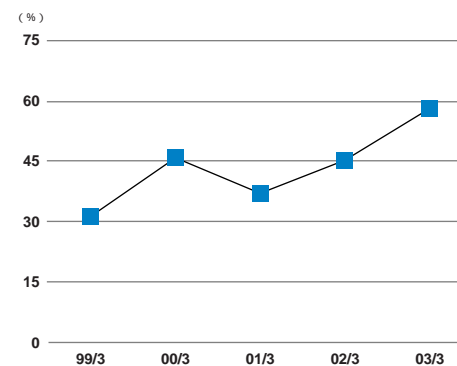
*株主資本は期中平均にて算出しています。



株主資本比率

有利子負債を34億67百万円削減し、また利益剰余金が増加していることから、株主資本比率は前期比12.8ポイント向上しました。

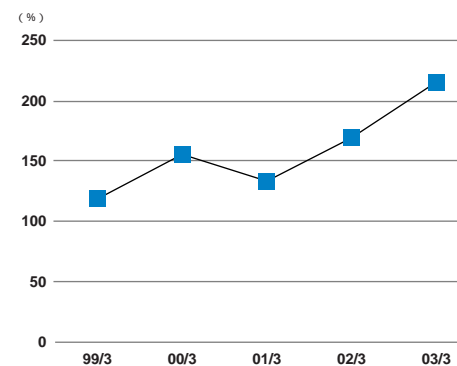
(%)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
株主資本比率	31.3	45.8	37.0	45.2	58.0



流動比率

借入金の返済や支払手形及び買掛金が減少したことから、流動比率は前期比46.0ポイント向上しました。

(%)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
流動比率	118.5	155.3	133.2	169.0	215.0

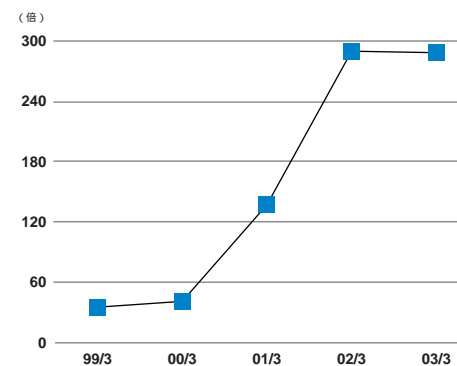


インタレスト・カバレッジ・レシオ

支払い利息・割引料の増加が抑えられたものの、営業利益が前期比4.3%減少したことにより、インタレスト・カバレッジ・レシオは前期比1.7ポイント低下しました。

(倍)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
インタレスト・カバレッジ・レシオ*	35.4	41.2	137.0	289.3	287.6

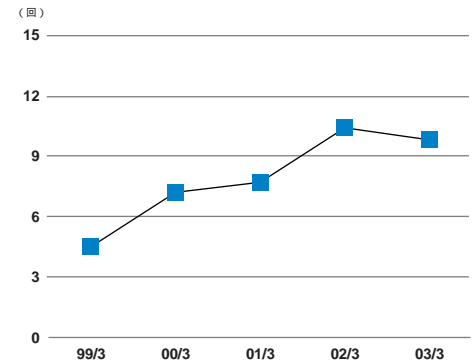
*インタレスト・カバレッジ・レシオ=(営業利益+受取利息・配当金)/支払利息・割引料



棚卸資産回転率

期中における棚卸資産は前期と比較すると7%増加し、売上高が前期比0.9%の増加にとどまったことから、棚卸資産回転率は前期比0.6ポイント低下しました。

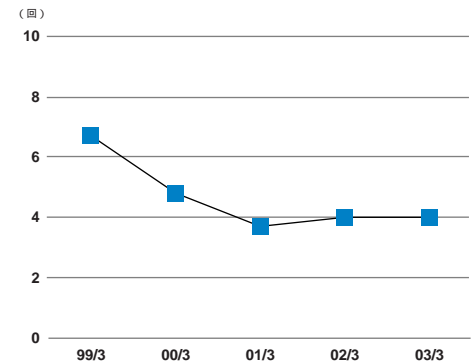
(回)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
棚卸資産回転率	4.5	7.2	7.7	10.4	9.8



売上債権回転率

売上高及び期中における売上債権は前期と比較して大きな変動もなかったことから、売上債権回転率は前期と同様、4.0回転となりました。

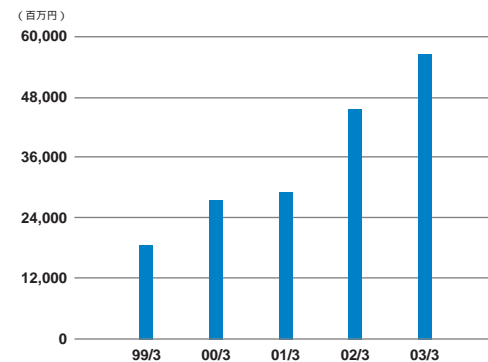
(回)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
売上債権回転率	6.7	4.8	3.7	4.0	4.0



損益分岐点売上高

長期的な成長を目指した試験研究費及び人件費の増加を受け、損益分岐点売上高は前期比24.1%増加しました。

(単位：百万円)	1999/3	2000/3	2001/3	2002/3	2003/3
損益分岐点売上高	18,684	27,776	29,325	45,665	56,675



財務概況

連結売上高

2003年3月期の連結売上高は、前期比0.9%増の1,657億74百万円となりました。

売上原価

売上原価は、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販売増に伴う売上高の増加により、前期比7.4%増の728億9百万円となりました。また、粗利率の高いパチスロの売上高構成比率の低下に伴い、売上高原価比率は前期の41.3%に対して43.9%となり、売上総利益率は前期比2.6ポイント低下の56.1%となりました。

販売費および一般管理費

販売費および一般管理費は、前期比2.8%減の412億55百万円となりました。NEWS事業を中心とした研究開発の推進等による一般管理費の増加に加え、新規連結子会社の連結調整勘定が増加しました。しかし、一方で、子会社のロデオがRodeoブランドのパチスロ機販売に関し、総販売元との販売形態を販売手数料の発生しない代理店契約に移行したことにより、販売手数料が減少し、販売費及び一般管理費は全体で若干減少しました。売上高に対する比率は、前期の25.8%から0.9ポイント改善し、24.9%となりました。

営業利益

当期の営業利益は、前期比4.3%減少の517億10百万円となりました。また、売上高営業利益率は前期比1.7ポイント低下し、31.2%となりました。

その他費用

今期は、事業再構築に伴う費用として37億53百万円、また製品自主回収費用として4億30百万円を計上しました。その結果、今期のその他費用は51億25百万円となりました。

当期純利益

以上の結果、連結当期純利益は前期比3.5%減の230億66百万円となり、連結における1株当たり当期純利益は前期の452.44円に対し436.79円、1株当たり希薄化当期純利益は前期の452.28円に対し435.42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55.3%から17.7ポイント低下し37.6%となりました。

財政状態

資産

当期の総資産は、前期末比11.0%減少し、1,128億73百万円となりました。

流動資産は前期末比19.9%減少して847億5百万円となりました。これは主に、前期は期末にパチスロの販売が集中したものの、当期末においては販売が集中しなかったため、受取手形および売掛金が前期比237億79百万円減少し300億33百万円となったことによるものです。有形固定資産は、前期比9.2%増加し、129億27百万円となりました。投資およびその他資産は前期比64.6%増加し、152億41百万円となりました。投資有価証券は前期比8億64百万円増加して、30億53百万円となりました。

負債

当期の負債合計は、前期比32.6%減少し、463億30百万円となりました。流動負債は前期末比37.0%減少して393億91百万円となりました。支払手形および買掛金が106億20百万円減少して150億20百万円となりました。

有利子負債残高は、借入金の返済により前期末比37.6%減少して57億50百万円となりました。短期借入金は23億77百万円減少し、35億82百万円となり、長期借入金は前期比8億90百万円減少し、23億70百万円となりました。

資本

当期末の資本合計は、前期末比14.0%増加して654億29百万円となりました。自己株式の取得により122億6百万円減少しましたが、利益剰余金の増加が上回りました。その結果、株主資本比率は、前期12.8ポイント向上し、58.0%となりました。

キャッシュフローの状況

当期においては、営業活動による資金収入が316億45百万円、投資活動による資金支出が92億85百万円、財務活動による資金支出が182億2百万円となり、現金及び現金等価物の期末残高は40億32百万円増加して265億67百万円となりました。

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185億4百万円増加して316億45百万円となりました。税金等調整前利益は3億67百万円減少となり、法人税等の支払額も178億37百万円増加しましたが、売上債権の資金化増がこれらを上回り、大幅な増加となりました。

・ 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24億87百万円増加して92億85百万円となりました。これは主に新規事業に係る出資及び株式会社サミーネットワークス等の新規連結子会社の取得等によるものです。

・ 財務活動によるキャッシュフロー

財務活動により使用した資金は、前期比209億75百万円増加して182億2百万円となりました。これは主に自己株式の取得や借入金の返済、前期に実施した株式発行収入の減少によるものです。

設備投資

当期においては、遊技機事業を中心に全体で30億13百万円の設備投資を行いました。

遊技機事業におきましては、川越工場の増築工事等により、14億58百万円の設備投資を行いました。

NEWS事業におきましては、業務用アミューズメント機器において1億86百万円、家庭用テレビゲームソフトにおいて6億65百万円、その他事業において1億29百万円の設備投資を行いました。

全社におきましては、5億75百万円の設備投資を行いました。

研究開発

当グループは、世界的な総合エンタテインメント企業としてプレゼンスの確立を目指し、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んでいます。研究開発体制としては、「差別化とユーザーの実感」をテーマにプロジェクト制を採用し、責任の明確化、効率の向上、技術の蓄積を図っています。

事業の種類別セグメントの研究開発活動を示すと、次のとおりです。

・ 遊技機事業

遊技機事業につきましては、業界初となるような様々な最新技術を導入することにより差別化を図り、プレイヤー・ホール双方から絶大な人気を集めるゲーム性と娯楽性を兼ね備えた製品の開発に取り組んでいます。

当期は研究開発費として37億47百万円投資し、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、製品としては「猛獣王」シリーズ、「旋風の用心棒R」(以上パチスロ遊技機)、「CRガッチャマン」、「CR幻獣霸王」(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、世界市場における業務用アミューズメント機器のプラットフォーム化を目指した「ATOMISWAVE(アトミスウェイブ)」の開発を進めてきました。当期は研究開発費として12億96百万円投資し、2003年4月には、「ATOMISWAVE」を発売しました。また、定番製品となった子供向けメダルゲーム「キッズメダル」シリーズをはじめ、好評の「パチスロレボリューション」シリーズ及び「ウィナーズ・クラブ」シリーズなど、合計30機種を市場に投入しました。プライズゲーム機につきましては、北米市場を主要ターゲットにした製品の開発に取り組んでいます。

・ 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、開発人員の増強及び組織改編による社内開発体制の強化に努めました。当期は研究開発費として28億86百万円投資し、「実戦パチスロ必勝法」シリーズ3タイトル、「ギルティギア イグゼクス」などをリリースしました。また、欧米参入の足がかりとなるべく主力タイトル「SEVEN SAMURAI 20XX」の2004年3月期中の発売を目指し、開発に全力を挙げて取り組んでいます。

・ その他事業

その他事業につきましては、エンタテインメント分野において重要な技術である最新のコンピュータ・グラフィックスの基礎研究開発およびコンテンツ開発環境の研究に取り組んでいます。当期は研究開発費として1億49百万円投資し、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、異なるソフトウェア間のデータトレーディングを可能とする変換ツールを開発しました。また株式会社日立製作所及びImagination Technologies, Ltd.社を開発パートナーとして次世代のエンタテインメントの核となる、3D画像表示システムの研究開発に取り組んでいます。

連結貸借対照表

サミー株式会社および連結子会社 2003年および2002年3月31日現在

資産	単位：百万円		単位：千米ドル (注記1)
	2003年	2002年	2003年
流動資産:			
現金および現金等価物(注記3)	¥ 26,567	¥ 22,535	\$221,023
定期預金(注記5)	25	46	208
売上債権:			
受取手形(注記3)	14,540	19,591	120,965
売掛金	15,493	34,221	128,894
貸倒引当金	(562)	(785)	(4,676)
棚卸資産(注記4)	16,486	17,225	137,155
繰延税金資産(注記9)	3,814	2,727	31,730
その他の流動資産	8,342	10,147	69,401
流動資産合計	84,705	105,707	704,700
有形固定資産:			
土地(注記5)	3,011	3,060	25,050
建物(注記5)	5,857	4,999	48,727
機械装置	7,537	6,463	62,704
ゲームセンター用貸貸遊技機	2,319	1,414	19,293
建設仮勘定	60	250	499
その他	52	65	433
	18,836	16,251	156,706
減価償却累計額	(5,909)	(4,410)	(49,160)
	12,927	11,841	107,546
投資およびその他資産			
投資有価証券(注記10)	3,053	2,189	25,399
その他投資	4,343	1,944	36,131
ソフトウェア	1,434	1,446	11,930
敷金保証金	1,888	1,734	15,707
繰延税金資産(注記9)	1,982	941	16,490
その他資産	2,727	1,257	22,687
貸倒引当金	(186)	(256)	(1,546)
	15,241	9,255	126,797
	¥112,873	¥126,803	\$939,043

連結株主持分変動計算書

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

	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
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	-	-	-	-
その他有価証券評価差額金の調整	-	-	-	-	(20)	-	-
為替換算調整勘定の調整	-	-	-	-	-	103	-
2002年3月31日残高	53,411,800	7,966	8,961	40,172	118	155	(1)
当期純利益	-	-	-	23,066	-	-	-
支払配当	-	-	-	(2,671)	-	-	-
役員および監査役賞与	-	-	-	313	-	-	-
自己株式	-	-	-	-	-	-	(12,536)
ワラント行使に伴う自己株式の減少	-	-	-	(230)	-	-	331
ワラント行使に伴う新株発行	109,600	51	51	-	-	-	-
その他有価証券評価差額金の調整	-	-	-	-	445	-	-
為替換算調整勘定の調整	-	-	-	-	-	(136)	-
2003年3月31日残高	53,521,400	¥8,017	¥9,012	¥60,024	¥563	¥ 19	¥(12,206)

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
2002年3月31日残高	\$66,271	\$74,551	\$334,209	\$ 982	\$ 1,290	\$ (9)
当期純利益	-	-	191,897	-	-	-
支払配当	-	-	(22,221)	-	-	-
役員および監査役賞与	-	-	(2,604)	-	-	-
自己株式	-	-	-	-	-	(104,293)
ワラント行使に伴う自己株式の減少	-	-	(1,913)	-	-	2,754
ワラント行使に伴う新株発行	426	424	-	-	-	-
その他有価証券評価差額金の調整	-	-	-	3,702	-	-
為替換算調整勘定の調整	-	-	-	-	(1,132)	-
2003年3月31日残高	\$66,697	\$74,975	\$499,368	\$4,684	\$ 158	\$(101,548)

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：千米ドル
(注記1)

単位：百万円

	2003年	2002年	2003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	¥ 46,585	¥ 46,952	\$387,562
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	2,698	2,068	22,446
営業権償却	873	517	7,263
有形固定資産除却損等	125	348	1,040
匿名組合投資利益	(129)	(87)	(1,073)
退職給付引当の増加	230	367	1,913
その他	225	632	1,873
資産および負債の増減:			
売上債権の減少(増加)	23,309	(24,710)	193,918
棚卸資産の増加	(714)	(1,813)	(5,940)
仕入債務の増加(減少)	(10,119)	3,030	(84,185)
その他資産の減少(増加)	1,972	(5,000)	16,406
その他負債の増加(減少)	(1,941)	4,452	(16,148)
小計	63,114	26,756	525,075
利息・配当金の受取	148	148	1,231
利息の支払い	(198)	(181)	(1,647)
法人税等の支払い	(31,419)	(13,582)	(261,389)
営業活動によるキャッシュフロー	31,645	13,141	263,270
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	(3,902)	(4,963)	(32,463)
有形固定資産売却による収入	569	98	4,734
無形固定資産取得による支払い	(747)	(1,212)	(6,215)
投資有価証券購入による支払い	(3,536)	(886)	(28,561)
子会社取得による現金および現金等価物の減少(増加)	(1,920)	21	(17,035)
貸付金の減少(増加)ー純額	61	(710)	508
定期預金の減少(増加)ー純額	21	182	171
その他投資の減少(増加)ー純額	169	672	1,615
投資活動によるキャッシュフロー	(9,285)	(6,798)	77,244
財務活動によるキャッシュフロー:			
長期借入債務の借入	606	659	5,042
長期借入債務の返済	(1,696)	(600)	(14,110)
短期借入金金の減少	(2,377)	(1,794)	(19,775)
普通株式の発行による収入	201	6,049	1,672
配当金の支払い額	(2,671)	(1,536)	(22,221)
自己株式の取得による支出	(12,536)	-	(104,293)
その他	271	(5)	2,254
財務活動によるキャッシュフロー	(18,202)	2,773	(151,431)
現金および現金等価物に係る換算差額	(126)	106	(1,049)
現金および現金等価物の純増加額	4,032	9,222	33,544
現金および現金等価物の期首残高	22,535	13,313	187,479
現金および現金等価物の期末残高	¥ 26,567	¥ 22,535	\$221,023

(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。

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2003年および2002年3月31日現在の退職給付引当金を計上しております。

数理計算上の差異は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。

(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。

(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

ヘッジ目的で使用されているもの以外のデリバティブは時価で評価し、時価の変動を損益として認識しております。

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する。

(m) 一株当たり金額

普通株一株当たり純利益の計算は期中発行済普通株式の加重平均株式数を用いて行います。2001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。

2002年4月1日から「一株当たり当期純利益に関する会計基準（企業会計基準委員会、2002年9月25日、企業会計基準第2号）及び「一株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針（企業会計基準委員会、2002年9月25日、企業会計基準適用指針第4号）を採用しております。

新会計基準の採用により、一株当たり当期純利益は配当可能な利益と期中発行済普通株式の加重平均株式数により算出しております。配当可能な利益は当期純利益から役員および監査役賞与を控除し、算出されております。配当可能な利益は一株当たり希薄化当期純利益にも同様に適用されております。

新会計基準による算出方法を適用した場合の2002年3月31日に終了する事業年度の一株当たり情報は次のとおりです。

一株当たり当期純利益	¥446.52
一株当たり希薄化当期純利益	¥443.57

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います。

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2002年4月1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: 百万円		単位: 千米ドル (注記1)
	2003年	2002年	2003年
現金および現金等価物	¥-	¥ (645)	\$-
受取手形	-	3,255	-
支払手形	-	2,610	-

注記4 - 棚卸資産

2003年および2002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)
	2003年	2002年	2003年
	商品	¥ 533	¥ 336
製品	1,211	2,812	10,075
原材料	14,290	11,858	118,885
仕掛品	281	2,050	2,338
貯蔵品	171	169	1,423
	<u>¥16,486</u>	<u>¥17,225</u>	<u>\$137,155</u>

注記5 - 短期借入金および長期借入債務

2003年および2002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、2003年は0.84%から2.69%の範囲であり、2002年は1.375%から1.50%までとなっております。

長期借入債務は次のとおりです。

	単位: 百万円		単位: 千米ドル (注記1)
	2003年	2002年	2003年
	2006年償還0.28%		
無担保国内社債	¥ 200	¥ -	\$ 1,664
2005年償還2.255%			
無担保銀行借入金	1,200	1,800	9,983
2004年償還2.625%			
担保付き銀行借入金	252	525	2,097
2008年償還1.75%から5.800%			
無担保銀行借入金	1,870	1,710	15,557
	<u>3,522</u>	<u>4,035</u>	<u>29,301</u>
差引: 1年内返済借入金	<u>(1,152)</u>	<u>(775)</u>	<u>(9,584)</u>
	<u>¥ 2,370</u>	<u>¥3,260</u>	<u>\$19,717</u>

2003年3月31日現在の長期借入債務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		
2004年	¥1,152	\$9,584
2005年	899	7,479
2006年	1,100	9,151
2007年	292	2,429
2008年およびそれ以降	79	658

2003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 (注記1)	
	単位: 百万円	
定期預金	¥ 20	\$ 166
土地	200	1,664
建物	0	0
	<u>¥220</u>	<u>\$1,830</u>

注記6 – 退職給付引当金

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。

2003年および2002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)
	2003年	2002年	2003年
退職給付債務	¥1,173	¥820	\$9,759
未認識数理計算上の差異	(157)	(13)	(1,306)
控除:年金資産の公正価値	(237)	(131)	(1,972)
退職給付引当金	¥779	¥676	\$6,481

2003年および2002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)
	2003年	2002年	2003年
勤務費用—当期に稼得された給付	¥213	¥143	\$1,772
利息費用	20	16	166
期待運用収益	(1)	(3)	(8)
数理計算上差異の費用処理額	14	13	116
退職給付費用	¥246	¥169	\$2,046

2003年および2002年3月31日に終了した事業年度において親会社によって使用された割引率は3%、期待運用収益率は1%でした。

2004年3月31日終了年度における割引率は2.5%に変更いたします。この新しい割引率を適用し、2004年3月31日終了年度における退職給付引当金を算出すると、退職給付債務は78百万円増加し、未認識数理計算上の差異は78百万円増加する見込みです。

注記7 – 偶発債務

2003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、資本金として繰り入れることが要請されており、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(資本剰余金)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。

また、「自己株式及び法定準備金の取崩等に関する会計基準(企業会計基準委員会、2002年2月21日、企業会計基準第1号)を適用しております。この変更の適用による連結損益への影響は軽微です。

注記9 – 法人税等

連結損益計算書上の法人税等とは、法人税、事業税、住民税より成り立っております。2003年および2002年3月31日に終了する事業年度では約42%の法定実効税率となっております。

2003年および2002年3月31日に終了する事業年度の法定実効税率と税効果会計適用後の法人税等の負担率との差は以下のとおりです。

	2003年	2002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	0.5	1.0
同族会社の留保金額に対する税額	4.1	4.4
住民税均等割額	0.2	0.1
その他	3.0	1.7
税効果会計適用後の法人税等の負担率	49.8%	49.2%

2003年および2002年3月31日現在における繰延税金資産の発生的主要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)
	2003年	2002年	2003年
(流動資産)			
連結子会社繰越欠損金	¥3,417	¥3,965	\$28,427
未払事業税否認	1,089	1,557	9,060
賞与引当金損金算入限度超過額	413	281	3,436
研究開発費否認	2,040	717	16,972
その他	272	173	2,263
小計	7,231	6,693	60,158
(固定資産)			
一括償却資産損金算入限度超過額	714	557	5,940
退職給付引当金否認	249	170	2,071
役員退職慰労引当金否認	315	278	2,621
出資金評価損否認	218	-	1,814
減価償却費損金算入限度超過額	490	-	4,076
連結未実現取引による増加	194	-	1,614
その他	190	15	1,581
小計	2,370	1,020	19,717
繰延税金資産合計	9,601	7,713	79,875
評価性引当額	(3,417)	(3,965)	(28,427)
繰延税金資産の純額	6,184	3,748	\$51,448
繰延税金負債:			
その他有価証券評価差額金	(388)	(80)	(3,228)
繰延税金資産の計上額	¥5,796	¥3,668	\$48,220

法人税等の税率の改正による繰延税金資産及び繰延税金負債の影響額等

地方税法の改正により、2004年4月1日以降に始まる年度については、所得課税に係る法定税率が低くなります。当社及び国内連結子会社は2004年4月1日以降に開始する会計年度に回収または支払が行われると見込まれる繰延税金資産及び繰延税金負債の2003年3月21日現在における計算にあたって、軽減後の法定税率を使用している。この結果、現行の法定税率を使用して計算した場合と比較すると、繰延税金資産が72百万円(599千米ドル)減少し、法人税等調整額が同額増加しています。

注記10 - 有価証券の時価情報

時価のある有価証券の2003年および2002年3月31日現在の取得原価、連結貸借対照表計上額および含み損益は以下のとおりです。

2003年3月31日現在	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	¥938	¥1,983	¥1,045
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	¥320	¥220	¥(100)

2003年3月31日現在	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	\$7,804	\$16,498	\$8,694
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	\$2,662	\$1,830	\$(832)

2002年3月31日現在	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	¥326	¥544	¥218
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	¥54	¥41	¥(13)

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、2003年および2002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
2003年3月31日現在:			
機械装置	¥124	¥50	¥74
2002年3月31日現在:			
機械装置	¥119	¥55	¥64

	単位:千米ドル(注記1)		
	取得原価	減価償却 累計額	帳簿価値
2003年3月31日現在:			
機械装置	\$1,028	\$416	\$609

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、2003年および2002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)
	2003年	2002年	2003年
1年以内	¥28	¥25	\$233
1年超	45	38	374
	¥73	¥63	\$607

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、2003年および2002年3月31日に終了した事業年度の支払いリース料は35百万円(291千米ドル)および25百万円となっております。

注記 12 – 後発事象

2003年6月26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70円)	¥3,507	\$29,176
役員および監査役賞与	300	2,496

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。

2003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(2002年4月1日～2003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	¥149,084	¥6,292	¥ 7,679	¥2,719	¥165,774	¥ -	¥165,774
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	14	1	704	26	745	(745)	-
計	149,098	6,293	8,383	2,745	166,519	(745)	165,774
営業費用	88,408	6,784	9,867	3,306	108,365	5,699	114,064
営業利益(又は営業損失)	¥ 60,690	¥ (491)	¥(1,484)	¥ (561)	¥ 58,154	¥ (6,444)	¥ 51,710
資産	64,842	8,826	3,915	3,764	81,347	31,526	112,873
減価償却費	1,484	649	157	44	2,334	364	2,698
資本的支出	1,458	186	665	129	2,438	575	3,013

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	\$1,240,299	\$52,344	\$ 63,887	\$22,621	\$1,379,151	\$ -	\$1,379,151
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	120	10	5,853	213	6,196	(6,196)	-
計	1,240,419	52,354	69,740	22,834	1,385,347	(6,196)	1,379,151
営業費用	735,514	56,437	82,087	27,497	901,535	47,416	948,951
営業利益(又は営業損失)	\$ 504,905	\$ (4,083)	\$(12,347)	\$(4,663)	\$ 483,812	\$(53,612)	\$ 430,200
資産	\$ 539,452	\$73,425	\$ 32,570	\$31,308	\$ 676,755	\$262,288	\$ 939,043
減価償却費	12,347	5,401	1,305	361	19,414	3,028	22,442
資本的支出	12,132	1,544	5,536	1,070	20,282	4,783	25,065

前連結会計年度(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	-	0	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

- (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開発、製造、販売。関連部品の販売、アフターサービス。周辺機器の開発、製造、販売。パチンコ・パチスロホールの設計。
- (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開発、製造、販売、レンタル、保守管理業務。
- (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開発、販売。
- (4) その他 …… アミューズメント施設の運営。音楽の制作、CDパッケージ販売。CG技術の開発、販売。キャラクターライセンス事業。携帯電話向け音楽関連コンテンツの開発、販売。
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2003年は6,444百万円(53,612千米ドル)であり、2002年は5,146百万円であります。その主なものは、親会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2003年は31,526百万円(262,288千米ドル)であり、2002年は26,378百万円であります。その主なものは、親会社での余資運用資金(現金および現金等価物)、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。

ロ. 所在地別セグメント情報

当連結会計年度(2002年4月1日～2003年3月31日)及び前連結会計年度(2001年4月1日～2002年3月31日)においては、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(2002年4月1日～2003年3月31日)及び前連結会計年度(2001年4月1日～2002年3月31日)においては、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

現在、当社製造販売にかかるパチスロ遊技機につき、特許権等を侵害するものとして下記の訴訟の提起を受けております。当社はいずれの訴訟においても権利の侵害にはあたらないものと確信し、その旨主張しておりますが、訴訟の推移如何によっては当グループの経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

なお、下記の(a)と(c)は同一の権利をめぐるものでありますが、特許庁より当該特許を無効とする旨の判断がなされ、2002年12月25日付にて無効審判審決書が送付されております。これにつき、アルゼ株式会社は2003年1月27日付にて、審決取消の請求を東京高等裁判所に提出、現在審理中であります。

また、(e)につきましても、特許庁から当該実用新案権を無効とする旨の判断がなされ、2003年6月12日(2003年6月5日付)にて無効審判審決書が送付されたことを確認しております。

(a) アルゼ株式会社からの100億66百万円の損害賠償請求

2002年3月19日、東京地方裁判所にて当社に対する74億16百万円の支払命令がなされ、同日当社が控訴。現在、東京高等裁判所にて審理中。

(b) アルゼ株式会社からの15億円の損害賠償請求

2002年6月25日、東京地方裁判所にて当社が勝訴。2002年7月5日付にて同社が控訴。2003年6月4日、東京高等裁判所にて当社が勝訴。2003年6月17日付にて同社が最高裁判所へ上告。

(c) アルゼ株式会社からの14億30百万円の損害賠償請求

2001年3月26日付にて東京地方裁判所に提起され、現在審理中。

(d) アルゼ株式会社からの51億45百万円の損害賠償請求

2002年5月31日付にて東京地方裁判所に提起され、現在審理中。

(e) 高砂電器産業株式会社からの114億24百万円の損害賠償請求

2002年7月18日付にて大阪地方裁判所に提起され、現在審理中。

(翻訳)

独立監査人の監査報告書

サミー株式会社の取締役会殿

当監査法人は、添付のサミー株式会社および連結子会社の、日本円で表示されている2003年および2002年3月31日現在の連結貸借対照表および2003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。この連結財務諸表の作成責任は経営者にある。当監査法人の責任は独立の立場から連結財務諸表に対する意見を表明することにある。

当監査法人は、日本において一般に公正妥当と認められる監査の基準に準拠して監査を行った。監査の基準は、当監査法人に連結財務諸表に重要な虚偽の表示がないかどうかの合理的な保証を得ることを求めている。監査は、試査を基礎として行われ、経営者が採用した会計方針及びその適用方法並びに経営者によって行われた見積りの評価も含め全体としての連結財務諸表の表示を検討することを含んでいる。当監査法人は、監査の結果として意見表明のための合理的な基礎を得たと判断している。

当監査法人は、上記の連結財務諸表が、注記1に述べられているように、日本において一般に公正妥当と認められる企業会計の基準に準拠して、サミー株式会社および連結子会社の2003年および2002年3月31日現在の財政状態並びに同日をもって終了する連結会計年度の経営成績及びキャッシュ・フローの状況をすべての重要な点において適正に表示しているものと認める。

2003年3月31日現在及び同日をもって終了する事業年度の連結財務諸表は読者の便宜をはかることを目的に米ドルに換算されている。当監査法人の意見によれば、日本円で表記されている連結財務諸表は注記1に述べている基準にて換算されている。

アサヒ・アンド・カンパニー

日本、東京

2003年6月26日

株式の情報(2003年3月31日現在)

会社が発行する株式の総数

200,000,000株

発行済み株式総数

53,521,400株

株主数

21,479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

TEL:03-5683-5111(代表)

(0120)24-4479(フリーダイヤル)

同取次所

UFJ信託銀行株式会社

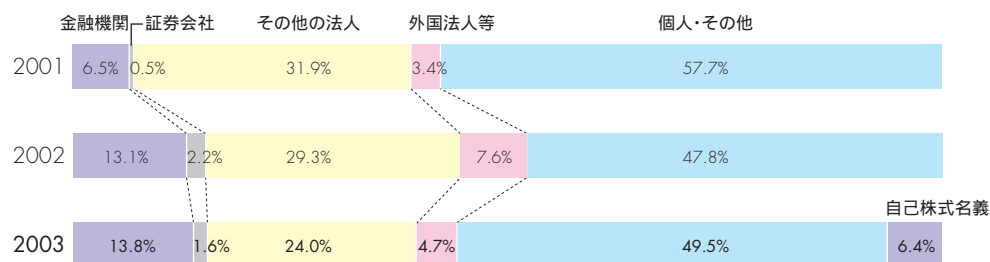
全国各支店

大株主

	株主名	所有株式数	持株比率
1	里見 治	13,013,260	24.3%
2	株式会社エス・エス・プランニング	7,233,600	13.5%
3	有限会社エフエスシー	4,294,800	8.0%
4	サミー株式会社	3,408,230	6.4%
5	日本マスタートラスト信託銀行株式会社	2,468,200	4.6%
6	原野 直也	1,007,200	1.9%
7	日本証券金融株式会社	547,800	1.0%
8	日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社	510,300	1.0%
9	三菱信託銀行株式会社	457,100	0.9%
10	杉浦 幸昌	400,000	0.7%

株式の所有者別状況

	金融機関	証券会社	その他の法人	外国法人等	個人・その他	自己株式名義
2001	6.5%	0.5%	31.9%	3.4%	57.7%	—
2002	13.1%	2.2%	29.3%	7.6%	47.8%	—
2003	13.8%	1.6%	24.0%	4.7%	49.5%	6.4%



会社データ

会社名

サミー株式会社 (Sammy Corporation)

本社所在地

〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2

TEL:03-5950-3790(代表)

設立

1975年11月1日

資本金(2003年3月31日現在)

8,017百万円

従業員数(2003年3月31日現在)

単体:884人

連結:1,416人

事業内容

- ・ぱちんこ遊技機、回胴式遊技機(パチスロ機)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
- ・マルチメディアコンテンツ事業全般

ネットワーク

本社 東京都豊島区

川越工場 埼玉県川越市

商品管理センター 埼玉県狭山市

支店

札幌、仙台、東京、名古屋、大阪、広島、福岡

営業所

遊技機事業

帯広、青森、盛岡、郡山、東京、新潟、長野、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

NEWS事業

大阪

グループ会社

株式会社ロデオ

秀工電子株式会社

株式会社サミーデザイン

株式会社サミー・アミューズメントサービス

株式会社エスアイエレクトロニクス

株式会社ディンプス

株式会社アンダーグラウンド・リベレーション・フォース

アレグリア株式会社

株式会社サミーネットワークス

株式会社クワットテクノロジー

アイピーフォー株式会社

Sammy Holding Co., Inc.

Sammy USA Corporation

Sammy Studios, Inc.

Sammy Europe Limited

RTzen, Inc.

ブランドステートメント

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
オリジナリティー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。

【サミーのインターネットIRホームページ】

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

サミーはインターネット上に投資家向けのIRホームページを開設しています。
各種資料、決算説明会ビデオ、バーチャル工場見学会等さまざまな情報を掲載しています。ご活用ください。

【お問い合わせ先】

サミー株式会社 社長室広報部IR推進グループ

〒170-8436東京都豊島区東池袋2-23-2

TEL:03-5950-3790 FAX:03-5950-3791

e-mail: ir@info.mail.sammy.co.jp

URL: <http://www.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、財務的予測等のうち、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。



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