

2008年3月期 決算説明会

2008年5月14日

FIELD'S CORPORATION

すべての人に最高の余暇を

フィールズ株式会社

JASDAQ:2767

2008年3月期 決算の概要(連結)

| | |
|-------------------------|----|
| ■ 総括 | 4 |
| ■ 2008年3月期 実績(P/L) | 5 |
| ■ 2008年3月期のポイント | 6 |
| - PS・フィールド | |
| ■ 2008年3月期のポイント | 9 |
| - ゲーム・フィールド/その他フィールド | |
| ■ セグメント別状況 | 10 |
| ■ 2008年3月期 実績(B/S) (要約) | 11 |

2009年3月期 通期業績見通し(連結)

| | |
|------------------------|----|
| ■ 2009年3月期のポイント | 13 |
| ■ 2009年3月期 通期業績見通し(連結) | 14 |
| ■ 新規グループ会社のご紹介 | 15 |
| ■ 中期経営計画について | 16 |

2008年3月期 決算の概要(連結)

| | |
|-------------------------|----|
| ■ 総括 | 4 |
| ■ 2008年3月期 実績(P/L) | 5 |
| ■ 2008年3月期のポイント | 6 |
| - PS・フィールド | |
| ■ 2008年3月期のポイント | 9 |
| - ゲーム・フィールド/その他フィールド | |
| ■ セグメント別状況 | 10 |
| ■ 2008年3月期 実績(B/S) (要約) | 11 |

| | | |
|-----------------|-----------|--|
| 2008年3月期の 戦略 | PS・フィールド | <ul style="list-style-type: none"> ■ 上半期:パチスロ遊技機販売に注力 ■ 下半期:パチンコ遊技機販売に注力 |
| | ゲーム・フィールド | <ul style="list-style-type: none"> ■ PS・フィールドを中核としたシナジー効果発揮 ■ オリジナルグローバルコンテンツをワールドワイドに投入 |
| | その他フィールド | <ul style="list-style-type: none"> ■ クロスメディア展開によるグループシナジーの創出 ■ 2009年3月期以降のコンテンツ展開に向けた投資 |



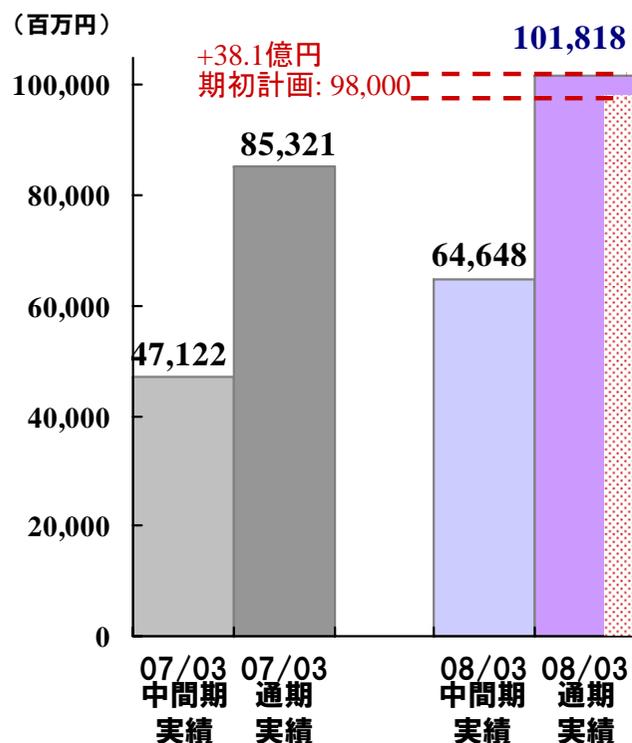
| | | |
|--------------|--------|---|
| 通期 TOPICS | 業績 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 計画修正(連結・個別 上方) |
| | 経営 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 情報セキュリティマネジメントシステム ISO27001 認証取得 ■ 新基幹システム(mySAP ERP)導入+業務フロー整備 ■ 京楽産業.との業務提携発表 ■ SANKYOと資本関係強化、2008年2月SANKYOが第2位の大株主に ■ 設立20周年記念配当実施 通期4,500円へ |
| | グループ戦略 | <ul style="list-style-type: none"> ■ ルーセント・ピクチャーズエンタテインメントの活動開始 (アニメーション映像分野への参入) ■ スポーツ、モバイル、映画、アニメーション等の新規グループ会社 |

2008年3月期 実績(P/L)

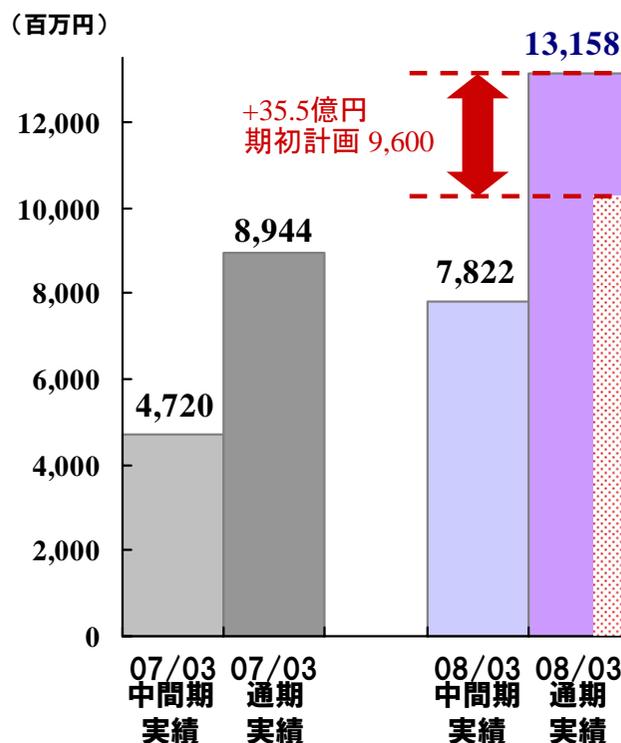
| | |
|-------|---|
| 売上高 | ■ 1,018.1億円 (前年度同期比: +164.9億円 19.3%増) ⇒ 過去最高 |
| 営業利益 | ■ 131.5億円 (前年度同期比: +42.1億円 47.1%増) ⇒ 過去最高 |
| 当期純利益 | ■ 52.9億円 (前年度同期比: +15.8億円 42.8%増) |
| ポイント | ■ パチンコ・パチスロ遊技機販売が好調に推移し、グループ会社は概ね計画通り推移 |
| | ■ 個別: ①2007年11月6日 ②2008年2月5日 通期見通し上方修正 |
| | ■ 連結: ①2007年11月6日 ②2008年3月10日 通期見通し上方修正 |

期初計画を大幅に上回る結果

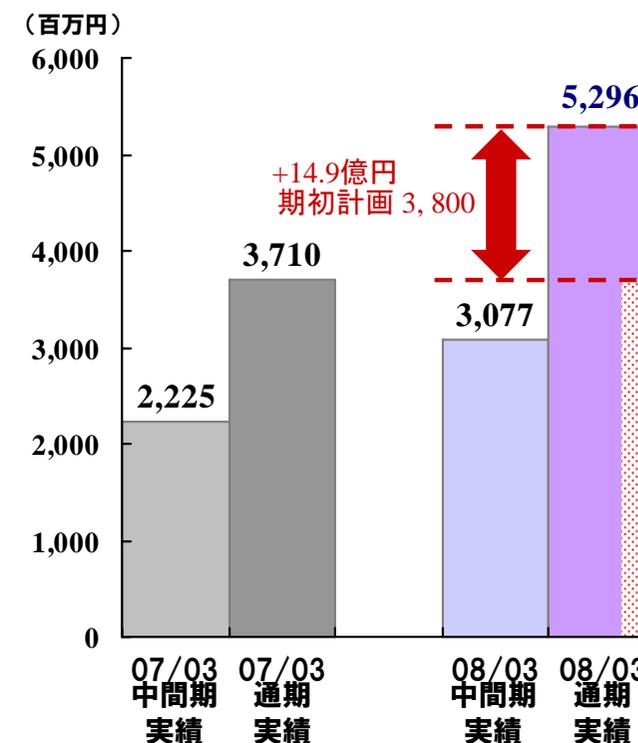
売上高の推移



営業利益の推移



当期純利益の推移



PS・フィールド

- 上半期: 新規則対応パチスロ遊技機の大規模な入替え需要を見込み、パチスロ遊技機販売に重点
- 下半期: パチンコ遊技機の入替えニーズが高まると予測し、パチンコ遊技機販売に重点
- 通期累計: パチンコ遊技機販売台数:273,981台、パチスロ遊技機販売台数:210,553台
- パチンコ遊技機 (上半期2機種、下半期4機種)
 - ・TOPICS 4Q:ビスティ製「CR新世紀エヴァンゲリオン～使徒、再び～」:約20万台販売
- パチスロ遊技機 (上半期6機種、下半期4機種)
 - ・TOPICS 2Q:ビスティ製「新世紀エヴァンゲリオン～まごころを、君に～」:約10万台販売

パチンコ遊技機

上半期

1Q  ■CR ルーニー・チューンズBIA

2Q  ■CR サクラ大戦

パチスロ遊技機販売に注力し2機種発売にとどめる

パチスロ遊技機

入替え需要に対応し魅力的な商品を投入

■モーニング娘。 ■デビル メイ クライ 3

■新世紀エヴァンゲリオン～まごころを、君に～ ■快傑ハリマオ ■くりいむしゅー ■マスクオブゾロ

下半期

3Q  ■CR マスク・オブ・ゾロ  ■CRA フィリックス・ザ・キャット  ■CR トゥームレイダー

4Q  ■CR新世紀エヴァンゲリオン～使徒、再び～

エヴァシリーズ最高販売台数の19.7万台を記録

ゲーム性に優れた商品を安定的に供給

■ビーチクラブ ■バーチャファイター

■真・三國無双 ■天下無敵! サラリーマン金太郎

出所: フィールズ

TM&©Warner Bros.Entertainment Inc. (s07)
Produced under license by Cross Media International,LLC

©GAINAX・カラー/Project Eva. ©Bisty

©UP-FRONT AGENCY/FIELDS

©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS ©Sammy ©RODEO

©GAINAX・カラー/Project Eva.

©宮弘企画

©1998 TriStar Pictures,Inc. All Rights Reserved. ©2007 Zorro Productions,Inc. All Rights Reserved. ©Sammy ©RODEO

©くりいむしゅー ©Sammy ©RODEO

©SEGA ©Sammy ©RODEO

©本宮ひろ志/集英社/FIELDS ©Sammy ©RODEO

©KOEI Co.,Ltd. All rights reserved.

Copyright 2008 FIELDS CORPORATION All rights reserved.

2008年2月7日:共同事業に関する業務提携について合意

業務提携

- 射幸性に依存しない良質な遊びとしての遊技機の創出をめざす
- 新製品の開発に向け相互に協力
- よりエンタテインメント性の高い新製品の企画・開発・販売を実施
- ファン人口を拡大し、業界の成長と発展に貢献



京楽産業. 株式会社:多彩な演出やゲーム性に秀でたクオリティの高い商品開発能力を広く評価

| 会社概要 | (2008年2月1日現在) | ピックアップタイトル(2005年以降) | (2008年3月31日現在) |
|-------|---|---------------------|------------------------|
| 商号 | 京楽産業. 株式会社 KYORAKU SANGYO | 2008/04 | CR ぱちんこ冬のソナタ2 |
| 設立 | 1961年8月1日 | 2007/07 | CR ぱちんこ仮面ライダー ショッカー大作戦 |
| 代表取締役 | 会長 榎本 宏 社長 榎本 善紀 | 2007/04 | CR ぱちんこ必殺仕事人III |
| 本社所在地 | 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号 | 2006/12 | CR ぱちんこウルトラマン |
| 資本金 | 4,500万円 | 2006/09 | CR ぱちんこ華王美空ひばり |
| 従業員数 | 314名 | 2006/03 | CR ぱちんこ冬のソナタ |
| 事業内容 | パチンコ遊技機の企画、開発、製造、販売 工業所有権、知的所有権の取得、管理、使用許諾業務 | 2005/05 | CR ぱちんこウルトラセブン |



〈必殺仕事人III〉 〈冬のソナタ2〉

過去3年間の販売台数及び販売シェア推移

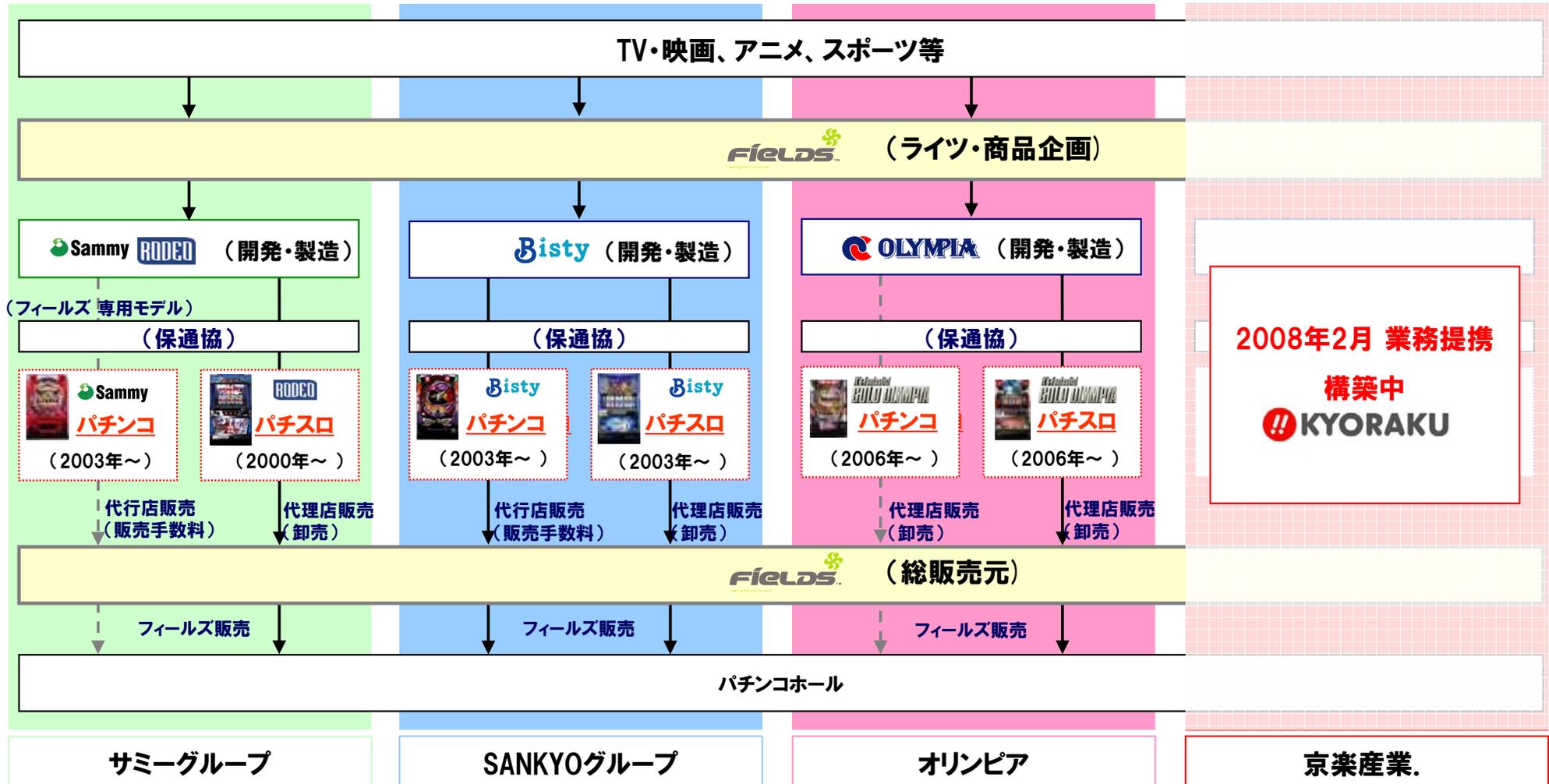
| 2004年度 | | | 2005年度 | | | 2006年度 | | |
|---------|---------|--------|---------|-----------|--------|---------|---------|--------|
| メーカー | 販売台数(台) | シェア(%) | メーカー | 販売台数(台) | シェア(%) | メーカー | 販売台数(台) | シェア(%) |
| 三洋物産 | 920,000 | 22.9% | 三洋物産 | 1,000,000 | 24.7% | 三洋物産 | 887,000 | 23.1% |
| *SANKYO | 849,911 | 21.1% | *SANKYO | 740,320 | 18.2% | 京楽産業. | 804,000 | 20.9% |
| 平和 | 350,184 | 8.7% | 京楽産業. | 390,000 | 9.6% | *SANKYO | 636,105 | 16.6% |
| 大一商会 | 308,173 | 7.6% | ニューギン | 320,000 | 7.9% | ニューギン | 253,000 | 6.6% |
| ニューギン | 278,000 | 6.9% | サミー | 288,895 | 7.1% | 大一商会 | 195,947 | 5.1% |
| サミー | 233,049 | 5.8% | 平和 | 242,276 | 6.0% | 平和 | 184,832 | 4.8% |
| 京楽産業. | 225,000 | 5.6% | 藤商事 | 185,572 | 4.6% | 藤商事 | 180,006 | 4.7% |

*SANKYOはBistyを含む

提携メーカー

- 提携メーカーの強みを引出す商品ライン構成へ
- 新たに京楽産業と業務提携、早期商品化を目指す

(2008年3月31現在)





ゲーム・フィールド

- 国内：フルプライスゲームソフト及びモバイル向けコンテンツとともに順調に推移
- 海外：オリジナルグローバルコンテンツ「darkSector」を3月発売、海外へ展開加速

ポイント

ゲームソフトウェア
販売本数：498万本
(前年同期比23.2%増)

グローバルコンテンツ
「darkSector」の高評価

欧米市場
アニメ系タイトル健闘

日本市場
著作権タイトル等好調

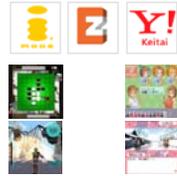
モバイル
会員数、コンテンツ供給数
順調に推移

販売タイトル(例)

SIMPLEシリーズ



SIMPLEシリーズ(モバイル)



グローバルコンテンツ(フルプライス)



〈Ben10〉



〈PUZZLE QUEST〉



〈NARUTOシリーズ〉



〈darkSector〉

フルプライス



〈獣神演武DS〉



〈必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズ〉



その他フィールド

- スポーツ、モバイル、映画、アニメーションなど各分野に積極投資
- グループ会社によるコンテンツ展開の加速

■JSM

- アスリートマネジメント事業堅調に推移
- TWOの価格適正化実施、地方都市(福岡)に新規出店

■フューチャースコープ

- フィールズモバイル：サービス開始より約1年経過
会員数30万人突破、堅調に推移

■フィールズピクチャーズ

- コンテンツファンドに積極投資
- 例：「私たちの幸せな時間」公開・DVD化

■ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント

- 2007年10月活動開始、アニメーション映像分野に参入
- 企画開発に着手

【新規連結子会社/持分適用関連会社】

- ・EXPRESS
- ・ハルキ・フィールズシネマファンド
- ・エスピーオー
- ・Bbmfマガジン

出所：フィールズ

※「i-mode/アイモード」「アプリ/アプリ」ロゴはNTTドコモの登録商標です。
 ※「Yahoo!」および「Yahoo!」「Y!」のロゴマークは、米国Yahoo! Inc.の登録商標または商標です。
 ※「EZweb」はKDDI株式会社の登録商標です。
 © GAINAX・カラー/Project Eva. ©Bisty ©D3 PUBLISHER
 ©HUANG JIN-ZHOU・GENCO-FLAG ©2007 獣神演武製作委員会 ©2007 FieldsPictures

CARTOON NETWORK, BEN 10, the logos and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network.
 (s07)
 Game and Software ©2007 D3Publisher of America, Inc. Published exclusively by D3Publisher of America, Inc. worldwide.

NARUTO ©2002 MASASHI KISHIMOTO. Game and Software ©2007 TOMY. CLASH OF NINJA™ and ©2002 TOMY. PATH OF NINJA™ and ©2007 SHUEISHA. All rights reserved.

™ and © 2006 Infinite Interactive Pty. Ltd. Published exclusively by D3Publisher of America, Inc. worldwide. Puzzle Quest: Challenge of the Warlords™ and its associated characters and names are trademarks of Infinite Interactive Pty. Ltd. And used under license.

Dark Sector ©2007 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1085522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners.

2008年3月期 セグメント別状況



(百万円)

| | | 2006年3月期 | 2007年3月期 | 2008年3月期 | | |
|-----------|--|----------|----------|----------|---------|-----------|
| | | 通期実績 | 通期実績 | 通期実績 | 構成比 (%) | 前年同期比 (%) |
| PS・フィールド | 売上高 | 88,349 | 71,306 | 82,763 | 80.2% | 116.1% |
| | 営業利益 | 12,711 | 9,073 | 12,747 | 96.7% | 140.5% |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ 上半期パチスロ遊技機に注力、下半期パチンコ遊技機に注力 ■ パチンコ遊技機販売台数：273,981台(6機種投入 前年同期比20.8%減) ■ パチスロ遊技機販売台数：210,553台(10機種投入 前年同期比27.3%増) <p style="text-align: center;">合計販売台数：484,531台</p> | | | | | |
| ゲーム・フィールド | 売上高 | 5,052 | 9,946 | 14,528 | 14.1% | 146.1% |
| | 営業利益 | 277 | 220 | 952 | 7.2% | 432.7% |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ 国内市場のフルプライスゲームソフト販売、モバイル事業が堅調に推移 ■ オリジナルグローバルコンテンツ「darkSector」(3月発売)、「Ben10」「NARUTO」シリーズなど海外市場好調 | | | | | |
| その他フィールド | 売上高 | 4,083 | 5,521 | 5,919 | 5.7% | 107.2% |
| | 営業利益 | △655 | △513 | △516 | △3.9% | — |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ スポーツ、モバイル、映画、アニメーション等各分野に積極投資 ■ グループ会社によるコンテンツ展開の加速 | | | | | |

2008年3月期 実績(B/S) (要約)



(百万円)

| | 2007年 3月末 | 2008年 3月末 | 増減 | 主な増減内容 |
|----------------|--------------|--------------|--------|----------------------------|
| 流動資産合計 | 46,144 | 39,559 | △6,585 | |
| (現金及び預金) | 17,902 | 12,841 | △5,061 | 投資有価証券等への活用 |
| (たな卸資産) | 2,972 | 4,013 | 1,041 | ゲームソフトウェア、画像ソフトウェア仕掛品の増加 |
| 固定資産合計 | 19,936 | 29,609 | 9,673 | |
| (有形固定資産合計) | 5,756 | 8,093 | 2,337 | 支店建設予定地の購入等による増加 |
| (無形固定資産合計) | 4,036 | 3,937 | △99 | 基幹システム構築ソフトウェアの増加、「のれん」の減少 |
| (投資その他の資産合計) | 10,144 | 17,578 | 7,434 | 投資有価証券(SANKYO/ゴマHD等)の増加 |
| 資産合計 | 66,081 | 69,168 | 3,087 | |
| 流動負債合計 | 18,865 | 19,322 | 457 | |
| (短期借入金) | 2,230 | 3,398 | 1,168 | ディースリーの影響 |
| (未払法人税等) | 2,032 | 3,743 | 1,711 | |
| 固定負債合計 | 4,379 | 3,514 | △865 | 長期借入金の減少 |
| 負債合計 | 23,244 | 22,836 | △408 | |
| 純資産合計 | 42,836 | 46,331 | 3,495 | フィールズの収益増による利益剰余金の増加 |
| 負債純資産合計 | 66,081 | 69,168 | 3,087 | |

2009年3月期 通期業績見通し(連結)

- 2009年3月期のポイント 13
- 2009年3月期 通期業績見通し(連結) 14
- 新規グループ会社のご紹介 15
- 中期経営計画について 16

■ 中期経営計画スタートの年

■ パチンコ・パチスロ関連

| | |
|----------|--|
| PS・フィールド | <ul style="list-style-type: none"> ■ 市場の入替え需要 <ul style="list-style-type: none"> ・パチンコ遊技機は、好調なホール稼動や魅力的な遊技機の登場により堅調に ・パチスロ遊技機は、2008年3月期の上半期特需に対し、2009年3月期は一段落へ |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ パチンコ遊技機販売に軸を置いた企画開発の強化、新機軸タイトルの投入 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ 独立系流通商社としての強みの発揮 |

■ グループ関連

| | |
|-----------|---|
| ゲーム・フィールド | <ul style="list-style-type: none"> ■ 国内:主力商品「SIMPLEシリーズ」の商品展開、映画・TV番組とのタイアップタイトル投入、モバイル事業強化 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ 海外:グローバルコンテンツを継続的投入し海外へ展開加速、欧州向けタイトル供給開始 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ ディースリー業績見通し:主力タイトル販売の下期集中 →営業利益推移:上半期△7.7億円、通期12億円 |
| その他フィールド | <ul style="list-style-type: none"> ■ 一次コンテンツの創出・コンテンツ利用のための出口戦略強化の本格化 →マルチユースによるグループシナジーの強化 →既存グループ企業による収益貢献体質への転換加速 |

■ 経営

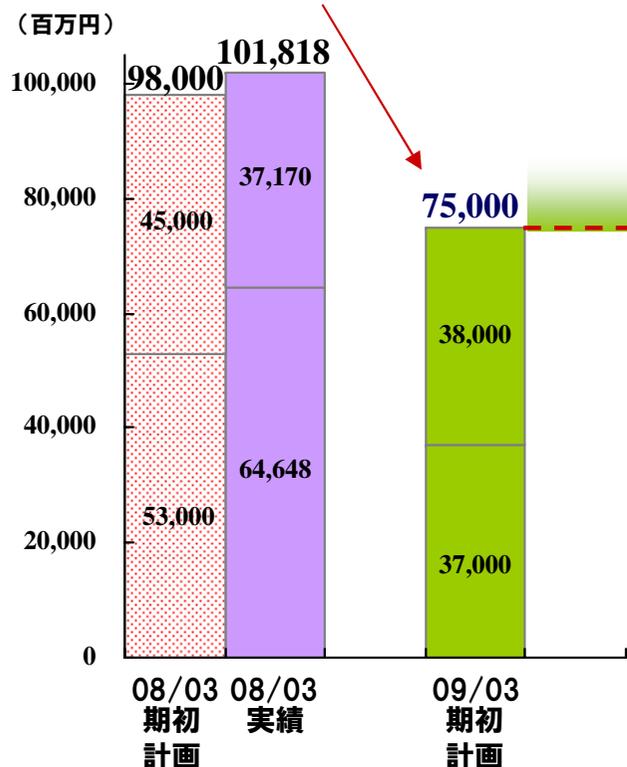
| | |
|------|---|
| 経営体制 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 中期経営計画スタート |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ グループ・ガバナンスの強化に向けた施策の実施 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ 企業文化醸成・意識改革の推進 |
| 配当予想 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 経営の基本方針である「株主重視」の実現 |
| | <ul style="list-style-type: none"> ■ 2009年3月期配当予想 →2008年3月期実施予定の記念配当500円を普通配当に組み込み →1株につき年間配当4,500円へ（中間配当2,000円、期末配当2,500円） |

2009年3月期 通期業績見通し(連結)

| | | |
|-------|--|---------------------------------|
| 売上高 | ■ 750.0億円(前年度同期比:△268.1億円 26.3%減) | 商品力の向上による 利益の上積みを目指す |
| 営業利益 | ■ 100.0億円(前年度同期比:△ 31.5億円 24.0%減) | |
| 当期純利益 | ■ 53.0億円(前年度同期比:+ 0.04億円 0.1%増) | |
| ポイント | <ul style="list-style-type: none"> ■ 優良コンテンツを活用した遊技機の市場投入 ■ 新機軸タイトルのパチンコ遊技機投入／人気シリーズパチンコ遊技機投入による拡販 | |

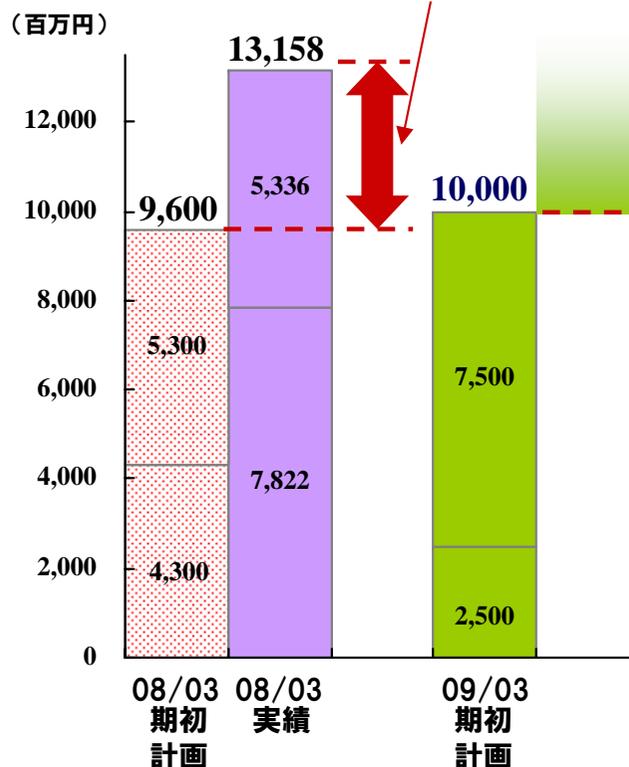
売上高

前年同期比較:パチンコ機、パチスロ機の計上方法の違いによる減収(代行・代理)

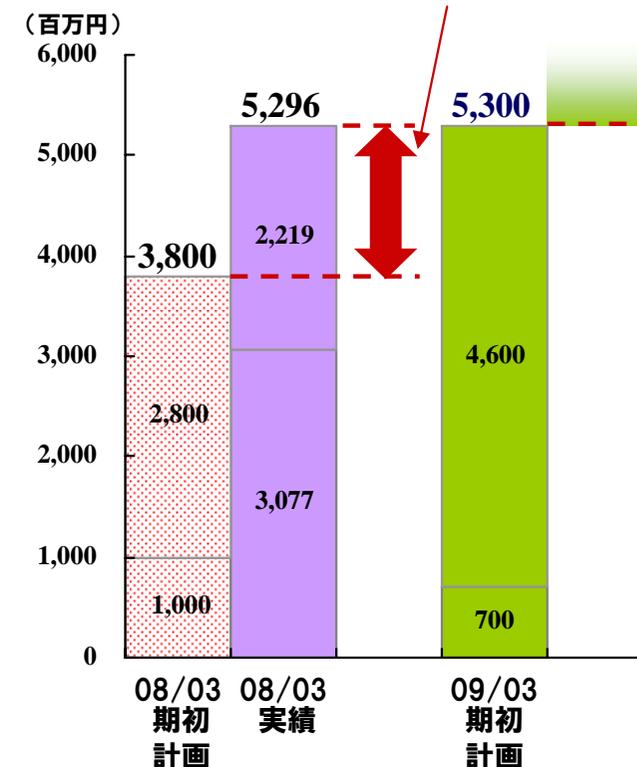


営業利益

マーケットイン戦略実現
優良コンテンツを活用した遊技機の投入による市場評価での上積み



当期純利益



新規グループ会社のご紹介

■ (上段) 事業内容

[新規連結子会社/持分法適用関連会社]

■ (下段) フィールズグループ内において期待する役割

新日テクノロジー株式会社

| | |
|-----------|----------|
| フィールズ持分比率 | 100% |
| セグメント | PS・フィールド |

- パチンコ機器の企画・開発・量産事業
- 保有ライセンスの有効活用

株式会社EXPRESS

| | |
|-----------|----------|
| フィールズ持分比率 | 80% |
| セグメント | その他フィールド |

- スポーツクラブ運営事業
- 西日本におけるチーム、アスリートとのリレーション強化

株式会社エスピーオー

| | |
|-----------|----------|
| フィールズ持分比率 | 34% |
| セグメント | その他フィールド |

- 劇場用映画企画・製作・配給、ビデオグラム企画・製作・販売事業
- 保有ライセンスの配給・興行、ビデオグラム製作・販売

ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社

| | |
|-----------|----------|
| フィールズ持分比率 | 100% |
| セグメント | その他フィールド |

- アニメ映像作品の企画・製作事業
- コンテンツ創出と二次利用展開

ハルキ・フィールズシネマファンド

| | |
|-----------|----------|
| フィールズ持分比率 | 90% |
| セグメント | その他フィールド |

- 角川春樹氏プロデュース作品の映画製作事業
- コンテンツ創出と二次利用展開

株式会社Bbmfマガジン

| | |
|-----------|--------------------|
| フィールズ持分比率 | (フィールズピクチャーズ33.7%) |
| セグメント | その他フィールド |

- モバイルコミック配信を中心とする出版事業
- コンテンツ創出と二次利用展開

■ 別紙 『 中期経営計画 』 をご覧下さい



中期経営計画(FY2008-FY2012)

2008年5月14日

FIELDS CORPORATION

すべての人に最高の余暇を

フィールズ株式会社 JASDAQ2767

Copyright 2008 - FIELDS CORPORATION All rights reserved.

本資料に掲載されている弊社の計画、戦略、予想などは、すでに確定した事実を除き、潜在的リスクや不確定要素を含んでおり、その内容を保証するものではありません。

潜在的リスクや不確定要素には、弊社の主たる事業領域でありますパチンコ・パチスロ市場を中心とした経済環境、市場における競争状況、弊社の取扱商品等が考えられますが、これらに限るものではありません。

お問い合わせ先

■ IR・広報室 IR課

■ TEL :03-5784-2111

■ E-mail : ir@fields.biz