

平成21年3月期 第3四半期決算短信

平成21年2月12日

上場会社名 フィールズ株式会社
 コード番号 2767 URL <http://www.fields.biz/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員 社長室長兼IR・広報室長
 四半期報告書提出予定日 平成21年2月13日

(氏名) 大屋 高志
 (氏名) 畑中 英昭

TEL 03-5784-2111

上場取引所 JQ

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年3月期第3四半期の連結業績(平成20年4月1日～平成20年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
21年3月期第3四半期	65,051	—	6,082	—	5,604	—	1,654	—
20年3月期第3四半期	77,485	20.8	5,988	27.5	5,500	9.1	2,261	△1.5

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
21年3月期第3四半期	4,768.27	—
20年3月期第3四半期	6,517.58	—

(2) 連結財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	%	百万円	%	%	円 銭	円 銭	
21年3月期第3四半期	75,665	—	44,445	—	57.6	125,669.73	—	
20年3月期	69,168	—	46,331	—	64.3	128,201.49	—	

(参考) 自己資本 21年3月期第3四半期 43,607百万円 20年3月期 44,485百万円

2. 配当の状況

(基準日)	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
20年3月期	—	2,000.00	—	2,500.00	4,500.00
21年3月期	—	2,000.00	—	—	—
21年3月期(予想)	—	—	—	2,500.00	4,500.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

3. 平成21年3月期の連結業績予想(平成20年4月1日～平成21年3月31日)

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	73,000	△28.3	2,200	△83.3	1,300	△88.9	△1,850	△134.9	△5,331.41

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 有

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) 無

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 有
 (注) 詳細は、4ページ【定性的情報・財務諸表】4.その他をご覧ください。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更)に記載されるもの
 ① 会計基準等の改正に伴う変更 有
 ② ①以外の変更 無
 (注) 詳細は、4ページ【定性的情報・財務諸表】4.その他をご覧ください。

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	21年3月期第3四半期	347,000株	20年3月期	347,000株
② 期末自己株式数	21年3月期第3四半期	—株	20年3月期	—株
③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	21年3月期第3四半期	347,000株	20年3月期第3四半期	347,000株

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他の特記事項

(1) 上記の予想は、本資料の発表日において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は、今後様々な要因によって予想数値と異なる場合があります。
 (2) 当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

・定性的情報・財務諸表等

1. 連結経営成績に関する定性的情報

(1) 当第3四半期累計期間の概況

当社は、企業理念である「すべての人に最高の余暇を」の実現に向けて、増加をたどる余暇時間に対する世の中の人々の生活や環境等の変化を予測することでビジネスチャンスを見だし、事業を拡大してきました。とくに近年では、デジタルコンテンツの重要性を企業競争優位性の基盤と捉え、主力事業であるパチンコ・パチスロ分野で活用できるエンタテインメント性の高い版權（商品化権）や新たな顧客層を創造するコンテンツの取得・創出・育成を目指して、ゲーム、スポーツ、映像、アニメ、出版、モバイル等の幅広いエンタテインメント分野に投資、進出してまいりました。

昨今の余暇市場においては、消費者の趣味・嗜好の多様化に伴う需要構造の変化が顕著になってきており、消費者がより関心の高いエンタテインメントを主として選択し、集中的に投資する「選択投資型余暇」への転換期を迎えています。

一方で、パチンコ産業においては、消費者から時間消費型レジャーとして選択・支持されるために、射幸性に依存することなく一つのエンタテインメントとして成長、健全化していくことが求められています。こうした中、遊技機開発においては、画像チップや液晶画面などのハード面の飛躍的進化によって、表現されるコンテンツの重要性が高まるとともに、遊技機メーカー間の競争においては、企画・開発に時間をかけ創りこんだ遊技機を投入するような傾向が一層顕著となり、有力コンテンツの獲得と企画・開発力強化が優勝劣敗を左右する環境となっています。

このような経営環境のもと、当第3四半期累計期間の連結業績は、売上高65,051百万円、営業利益6,082百万円、経常利益5,604百万円、四半期純利益1,654百万円となりました。

なお、当第3四半期累計期間においては、子会社における制作中止損、平成20年12月9日付「子会社の解散及び清算に関するお知らせ」の通り子会社清算に伴う関係会社整理損、そのほか投資有価証券評価損等を特別損失として2,142百万円を計上しています。

(2) 当第3四半期累計期間の事業の種類別セグメント分析

① P S ・フィールド

第2四半期累計期間においては、平成20年7月に開催された洞爺湖サミットへ配慮した入替自粛期間があったものの、パチンコ遊技機販売事業では、低射幸性タイプの「CRA新世紀エヴァンゲリオンプレミアムモデル」や、新たな映像エンタテインメントの「CR七人の侍」が好調な販売となりました。また、パチスロ遊技機販売事業では、「新世紀エヴァンゲリオン～約束の時～」が、市場の皆様から大きな評価を頂き、累計90,000台の大ヒットを記録しました。

第3四半期（10月～12月）においては、市場ニーズの多様性に合わせ、ゲーム性の高い遊技機の積極的な投入を行い、パチンコ遊技機販売事業では、「CRバーチャファイター」「CRキング・コング」など3機種を投入しました。また、パチスロ遊技機販売事業では、「天地を喰らう」及び「回胴黙示録カイジ2」の2機種を投入し拡販に努めました。

以上の結果、当第3四半期累計期間のパチンコ遊技機総販売台数は192,085台、パチスロ遊技機総販売台数は122,542台となり、P S ・フィールドの売上高は52,501百万円、営業利益は7,712百万円となりました。

② ゲーム・フィールド

第2四半期累計期間においては、ディースリーグループが前期末に発売開始した「darkSector」の販売が伸び悩み、プライス・プロテクションの実施見込み額を計上しました。一方、「CR新世紀エヴァンゲリオン～使徒、再び～」のフルプライスソフトや、海外での「BEN 10」、「NARUTO」シリーズの販売は好調に推移しましたが、利益減少要因等を補うには至りませんでした。

第3四半期においては、海外では「BEN 10」シリーズの最新作などを中心とした有力タイトルを投入し、国内では「CR新世紀エヴァンゲリオン～約束の時～」のフルプライスソフト等を投入し、収益性の改善に努めました。

なお、同セグメントの株式会社シンクアーツについては、平成20年12月9日付「子会社の解散及び清算に関するお知らせ」の通り、同社を解散し平成21年3月にて清算する予定です。

以上の結果、ゲーム・フィールドの売上高は8,751百万円、営業損失は926百万円となりました。

③ スポーツ・フィールド

第2四半期累計期間においては、各種スポンサーセールスが堅調に推移したほか、契約アスリートの活躍等によりアスリートマネジメント事業は順調に推移しました。ソリューション事業の「トータル・ワークアウト」は、福岡店を4月にオープンし会員獲得に努める一方、既存店舗見直しの一環として大阪・戎橋店を9月末にて閉店し、同事業の収益性の改善に努めました。

第3四半期においては、スポーツビジネス全般の抜本的な見直しを行い、ライツ事業の規模縮小や人員の最適配分などの改革を進め、事業の再構築を図りました。

以上の結果、スポーツ・フィールドの売上高は2,995百万円、営業損失は437百万円となりました。

④ 映像・フィールド

第2四半期累計期間においては、映画制作として投資した2作品が公開されました。なお、1作品については、興行成績が低調だったため出資金の費用化を実施しました。

第3四半期においては、第2四半期（7月－9月）に引き続き映画分野の新規投資案件がありませんでした。

なお、同セグメントのフィールドピクチャーズ株式会社においては、平成20年11月6日付「子会社の吸収合併（簡易合併・略式合併）に関するお知らせ」の通り、平成21年1月にて当社に吸収合併しました。

以上の結果、映像・フィールドの売上高は72百万円、営業損失は514百万円となりました。

⑤ その他・フィールド

第2四半期累計期間においては、株式会社フューチャースコープが運営する携帯コンテンツにおいて、6月より新サービスを開始しました。

第3四半期においては、同社が運営する新サービスの軌道化に努めました。また、主力携帯コンテンツである「フィールドモバイル」の有料会員数は、当社発売機種との相乗効果から順調に増加し、約45万人となるなど堅調に推移しました。

なお、同セグメントのホワイトトラッシュチャームズジャパン株式会社においては、平成20年11月6日付「子会社の吸収合併（簡易合併・略式合併）に関するお知らせ」の通り、平成21年1月にて当社に吸収合併しました。

以上の結果、その他・フィールドの売上高は1,212百万円、営業利益は261百万円となりました。

（注）各セグメントの売上高には、内部売上高又は振替高を含んでいます。

2. 連結財政状態に関する定性的情報

(1) 資産、負債及び純資産の状況

（資産の部）

流動資産は、47,667百万円と前期末比8,108百万円の増加となりました。これは主に売上債権の回収による受取手形の増加によるものです。

有形固定資産は、11,189百万円と前期末比3,096百万円の増加となりました。これは主にP・S・フィールドの営業強化に向けた支店建設予定地の購入等によるものです。

無形固定資産は、3,299百万円と前期末比637百万円の減少となりました。

投資その他の資産は、13,508百万円と前期末比4,070百万円の減少となりました。これは主に投資有価証券の評価差額の減少によるものです。

以上の結果、資産の部は、75,665百万円と前期末比6,497百万円の増加となりました。

（負債の部）

流動負債は、25,272百万円と前期末比5,949百万円の増加となりました。これは主に支払手形及び買掛金の増加によるものです。

固定負債は、5,948百万円と前期末比2,434百万円の増加となりました。これは主に社債の増加によるものです。

以上の結果、負債の部は、31,220百万円と前期末比8,383百万円の増加となりました。

（純資産の部）

純資産の部は、44,445百万円と前期末比1,886百万円の減少となりました。これは主にその他有価証券評価差額金の減少、少数株主持分の減少によるものです。

(2) キャッシュ・フローの状況

当第3四半期連結累計期間（以下、当第3四半期）における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前期末に比べ82百万円増加し、当第3四半期末には12,776百万円となりました。

（営業活動によるキャッシュ・フロー）

当第3四半期における営業活動によるキャッシュ・フローは、売上債権の増加、仕入債務の増加、利息及び配当金の受取、法人税等の支払などにより、3,714百万円の資金の増加となりました。

（投資活動によるキャッシュ・フロー）

当第3四半期における投資活動によるキャッシュ・フローは、有形固定資産の取得による支出などにより、5,120百万円の資金の減少となりました。

（財務活動によるキャッシュ・フロー）

当第3四半期における財務活動によるキャッシュ・フローは、長期借入れによる収入、社債の発行による収入、配当金の支払などにより、1,604百万円の資金の増加となりました。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

最近の動向等を踏まえ、平成20年5月14日に公表した業績予想を修正いたしました。詳細につきましては、本日付「業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

なお、期末配当につきましては、当初予想の1株あたり2,500円（年間配当4,500円）を変更する予定はございません。

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）

該当事項はありません。

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

① 一般債権の貸倒見積高の算定方法

当第3四半期連結会計期間末の貸倒実績率等が前連結会計年度末に算定したものと著しい変化がないと認められるため、前連結会計年度末の貸倒実績率等を使用して貸倒見積高を算定しております。

② 棚卸資産の評価方法

当第3四半期連結会計期間末の棚卸高の算出については、実地棚卸を省略し、前連結会計年度末の実地棚卸高を基礎として合理的な方法により算定する方法によっております。

③ 繰延税金資産及び繰延税金負債の算定方法

繰延税金資産の回収可能性の判断に関しては、前連結会計年度末以降に経営環境等、かつ、一時差異等の発生状況に著しい変化がないと認められる場合には、前連結会計年度において使用した将来の業績予測やタックス・プランニングを利用する方法によっております。

④ 連結会社相互間の債権債務及び取引の相殺消去における簡便的な会計処理

連結会社相互間の債権と債務を相殺消去するにあたり、当該債権の額と債務の額に差異が見られる場合には、合理的な範囲内で、当該差異の調整を行わないで債権と債務を相殺消去しております。

連結会社相互間の取引を相殺消去するにあたり、取引金額に差異がある場合で、当該差異の重要性が乏しいときには、親会社の金額に合わせる方法により相殺消去をしております。

⑤ 未実現損益の消去における簡便的な会計処理

連結会社相互間の取引によって取得した棚卸資産に含まれる四半期連結会計期間末における未実現損益の消去にあたっては、前連結会計年度から取引状況に大きな変化がないと認められる場合には、前連結会計年度で使用した損益率を使用しております。

⑥ 税金費用の計算

当連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積もり、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算する方法を採用しております。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準委員会 平成19年3月14日 企業会計基準第12号）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準委員会 平成19年3月14日 企業会計基準適用指針第14号）を第1四半期連結会計期間から適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

② 棚卸資産の評価に関する会計基準の適用

「棚卸資産の評価に関する会計基準」（企業会計基準委員会 平成18年7月5日 企業会計基準第9号）を第1四半期連結会計期間から適用し、評価基準については、原価法から原価法（収益性の低下による簿価切下げの方法）に変更しております。

これによる損益に与える影響はありません。

③ 連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱いの適用

「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」（企業会計基準委員会 平成18年5月17日 実務対応報告第18号）を第1四半期連結会計期間から適用し、連結決算上必要な修正を行っております。

これによる損益に与える影響はありません。

5. 【四半期連結財務諸表】
 (1) 【四半期連結貸借対照表】

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成20年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成20年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	12,902	12,841
受取手形及び売掛金	21,793	12,354
たな卸資産	3,759	4,013
その他	9,396	10,442
貸倒引当金	△184	△92
流動資産合計	47,667	39,559
固定資産		
有形固定資産	11,189	8,093
無形固定資産		
のれん	640	1,057
その他	2,658	2,880
無形固定資産合計	3,299	3,937
投資その他の資産		
投資有価証券	8,926	13,212
その他	4,895	4,721
貸倒引当金	△313	△355
投資その他の資産合計	13,508	17,578
固定資産合計	27,998	29,609
資産合計	75,665	69,168
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	15,990	5,954
短期借入金	3,396	3,398
1年内償還予定の社債	720	120
1年内返済予定の長期借入金	993	804
未払法人税等	—	3,743
賞与引当金	18	174
役員賞与引当金	187	128
受注損失引当金	24	49
事務所移転損失引当金	35	—
その他	3,904	4,948
流動負債合計	25,272	19,322
固定負債		
社債	2,290	250
長期借入金	800	434
退職給付引当金	238	211
その他	2,620	2,618
固定負債合計	5,948	3,514
負債合計	31,220	22,836

(単位：百万円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成20年12月31日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成20年3月31日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	7,948	7,948
資本剰余金	7,994	7,994
利益剰余金	28,945	28,852
株主資本合計	44,888	44,795
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△1,114	△249
為替換算調整勘定	△166	△59
評価・換算差額等合計	△1,280	△309
新株予約権	66	43
少数株主持分	771	1,802
純資産合計	44,445	46,331
負債純資産合計	75,665	69,168

(2) 【四半期連結損益計算書】
【第3四半期連結累計期間】

(単位：百万円)

	当第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)
売上高	65,051
売上原価	42,350
売上総利益	22,701
販売費及び一般管理費	16,619
営業利益	6,082
営業外収益	
受取利息	27
受取配当金	188
その他	177
営業外収益合計	393
営業外費用	
支払利息	98
社債発行費	51
為替差損	383
持分法による投資損失	96
出資金償却	69
その他	171
営業外費用合計	870
経常利益	5,604
特別利益	
匿名組合投資利益	83
受取保険金	110
その他	3
特別利益合計	197
特別損失	
前期損益修正損	4
固定資産売却損	0
減損損失	148
災害による損失	99
投資有価証券評価損	693
制作中止損	502
関係会社整理損	545
その他	148
特別損失合計	2,142
税金等調整前四半期純利益	3,659
法人税等	2,932
少数株主利益	△926
四半期純利益	1,654

(3) 【四半期連結キャッシュ・フロー計算書】

(単位：百万円)

当第3 四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日)	
営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純利益	3,659
減価償却費	1,314
減損損失	148
のれん償却額	309
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	50
賞与引当金の増減額 (△は減少)	△156
役員賞与引当金の増減額 (△は減少)	59
退職給付引当金の増減額 (△は減少)	26
受取利息及び受取配当金	△217
仕入割引	△31
持分法による投資損益 (△は益)	96
支払利息	98
投資有価証券評価損益 (△は益)	693
売上債権の増減額 (△は増加)	△10,412
たな卸資産の増減額 (△は増加)	188
商品化権前渡金の増減額 (△は増加)	519
仕入債務の増減額 (△は減少)	10,923
未払消費税等の増減額 (△は減少)	△168
その他	1,114
小計	8,217
利息及び配当金の受取額	2,323
利息の支払額	△87
保険金の受取額	110
法人税等の支払額	△6,849
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,714
投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△4,637
無形固定資産の取得による支出	△346
投資有価証券の取得による支出	△266
出資金の払込による支出	△39
その他	170
投資活動によるキャッシュ・フロー	△5,120

(単位：百万円)

当第3 四半期連結累計期間
(自 平成20年4月1日
至 平成20年12月31日)

財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△1
長期借入れによる収入	1,200
長期借入金の返済による支出	△644
社債の発行による収入	2,948
社債の償還による支出	△360
配当金の支払額	△1,489
少数株主への配当金の支払額	△24
その他	△23
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,604
現金及び現金同等物に係る換算差額	△116
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	82
現金及び現金同等物の期首残高	12,693
現金及び現金同等物の四半期末残高	12,776

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第12号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

(4) 継続企業の前提に関する注記

当第3四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日)
該当事項はありません。

(5) セグメント情報

【事業の種類別セグメント情報】

当第3四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日)

	PS・ フィールド (百万円)	ゲーム・ フィールド (百万円)	スポーツ・ フィールド (百万円)	映像・ フィールド (百万円)	その他・ フィールド (百万円)	計 (百万円)	消去又は 全社 (百万円)	連結 (百万円)
売上高								
(1) 外部顧客に 対する売上高	52,150	8,668	2,957	72	1,202	65,051	—	65,051
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	350	82	37	—	9	480	(480)	—
計	52,501	8,751	2,995	72	1,212	65,532	(480)	65,051
営業利益又は営業損失 (△)	7,712	△926	△437	△514	261	6,095	△13	6,082

(注) 1 事業の区分は商品、サービス等の類似性を考慮してPS・フィールド、ゲーム・フィールド、スポーツ・フィールド、映像・フィールド、その他・フィールドの区分になっております。

2 各事業の主要な内容

- (1) PS・フィールド：遊技機の仕入販売、企画、開発かつこれに付帯する関連業務等
- (2) ゲーム・フィールド：ゲームソフト等パッケージソフトの企画開発、販売等
- (3) スポーツ・フィールド：スポーツマネジメント他
- (4) 映像・フィールド：映画製作事業、デジタルコンテンツの創出、著作権等の取得
- (5) その他・フィールド：アニメーションの企画、制作及びプロデュース等

3 事業区分の変更

従来、「その他フィールド」に含めて表示していたスポーツマネジメント、映像事業につきましては、金額的重要性が増したため、第1四半期連結累計期間より「スポーツ・フィールド」、「映像・フィールド」と区分表示することに変更いたしました。
これによるセグメントに与える影響はありません。

【所在地別セグメント情報】

当第3四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日)

全セグメントの売上高の合計に占める日本の割合が、90%を超えるため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。

【海外売上高】

当第3四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年12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。

(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第3四半期連結累計期間(自 平成20年4月1日 至 平成20年12月31日)

該当事項はありません。

「参考」

前四半期連結損益計算書

区分	前第3四半期連結累計期間 (自 平成19年4月1日 至 平成19年12月31日)	
	金額(百万円)	百分比 (%)
I 売上高	77,485	100.0
II 売上原価	56,204	72.5
売上総利益	21,280	27.5
III 販売費及び一般管理費	15,292	19.8
営業利益	5,988	7.7
IV 営業外収益	269	0.4
V 営業外費用	757	1.0
経常利益	5,500	7.1
VI 特別利益	48	0.1
VII 特別損失	969	1.3
税金等調整前四半期純利益	4,579	5.9
法人税、住民税及び事業税	2,874	3.7
法人税等調整額	△ 557	△ 0.7
少数株主利益	0	0.0
四半期純利益	2,261	2.9

6. その他の情報

(重要な子会社株式の売却)

当社は、平成21年2月12日開催の取締役会において、当社が保有する連結子会社である株式会社ディースリーの全株式について、株式会社バンダイナムコゲームスが実施する公開買付けに応募することを決議いたしました。

1. 株式売却の理由

当社を取り巻く市場環境が大きく変化する中、当社は本年度から中期経営計画をスタートさせています。こうした状況のもと、現在の当社グループ事業戦略について見直した結果、多くの経営資源を中核事業であるパチンコ・パチスロ分野に集中させることとし、パチンコ・パチスロ分野とのシナジー発揮に時間を要する事業やオンリーワンカンパニーを目指す戦略的育成事業以外への投資等を一旦抑制、整理することが急務と判断しました。当社は、株式会社ディースリーとの間で、同社の主要事業である家庭用ゲームソフト分野及びモバイルコンテンツ分野での今後の継続的な事業活動のあり方等について、他社との協業等も含め協議してまいりました。

今般の公開買付けにつきまして当社は、①調達、確保される資金をパチンコ・パチスロ分野に直結する著作権（商品化権）の取得や商品企画・開発体制強化のために投資できる、②本件を通じて豊富なコンテンツを有する株式会社バンダイナムコゲームスとの友好的な関係を構築できることが当社のパチンコ・パチスロ分野の成長に資する等、当社の経営判断に合致するものと判断し、応募することといたしました。

なお、当社は本公開買付け終了後におきましても、株式会社ディースリーとの事業面での相互関係は継続するとともに、株式会社バンダイナムコゲームスとの関係におきましては、今後両社の強みを生かした事業面での協力体制構築を推進してまいります。

2. 株式会社ディースリーの概要

- | | |
|-------------|--|
| (1) 商号 | 株式会社ディースリー |
| (2) 主な事業内容 | 家庭用ゲームソフト等の企画、販売及び関連事業
家庭用ゲームソフト等の開発及び関連事業
携帯電話向けゲームコンテンツ等の企画、配信及び関連事業 |
| (3) 設立年月日 | 平成4年2月5日 |
| (4) 本店所在地 | 東京都渋谷区道玄坂一丁目9番5号 |
| (5) 代表者 | 代表取締役社長 伊藤 裕二 |
| (6) 資本金の額 | 1,738百万円（平成20年12月31日現在） |
| (7) 事業年度の末日 | 3月31日 |
| (8) 業績 | |

回次	第16期	第17期
決算年月	平成19年3月	平成20年3月
売上高	9,784百万円	14,286百万円
営業利益	542百万円	1,069百万円
経常利益	594百万円	414百万円
当期純利益	147百万円	293百万円
総資産	8,804百万円	13,519百万円
純資産	4,019百万円	4,206百万円

3. 公開買付け応募の概要

応募前の所有株式数	12,000株	(持分比率 57.04%)
応募予定株式数	12,000株	(持分比率 57.04%)
応募後の予定所有株式数	0株	(持分比率 0%)
売却価格	1株あたり62,000円	

4. 日程

平成21年2月12日	取締役会決議
平成21年2月13日	公開買付開始公告日
平成21年3月16日	公開買付期間末日
平成21年3月24日	公開買付決済日

5. 株式会社バンダイナムコゲームスの概要

- | | |
|-------------|--|
| (1) 商号 | 株式会社バンダイナムコゲームス |
| (2) 主な事業内容 | 家庭用ゲームコンテンツの企画開発販売
業務用ゲーム機器の企画開発販売
モバイルコンテンツの企画開発販売等 |
| (3) 設立年月日 | 昭和30年6月1日 |
| (4) 本店所在地 | 東京都品川区東品川四丁目5番15号 |
| (5) 代表者 | 代表取締役社長 石川 祝男 |
| (6) 資本金の額 | 15,000百万円（平成20年12月31日現在） |
| (7) 事業年度の末日 | 3月31日 |

6. 今後の見通し

公開買付けへの応募の全部が決済されることにより、株式会社ディースリーは当社の連結対象子会社から外れることとなります。なお、当該公開買付けの応募による当社の損益への影響額については、特別損失として約3億円の関係会社株式売却損を見込んでおります。