

ANNUAL REPORT

2005

2004年4月1日～2005年3月31日

フィールズ株式会社 証券コード:2767

PROFILE

フィールズ株式会社は、1988年にパチンコ・パチスロ機の流通商社として設立されました。パチンコ産業は、日本の余暇市場の30%以上を占める娯楽産業であり、その市場規模は30兆円に達しています(*)。そのなかで当社は、全国各地のパチンコホール約12,000店と、ほぼすべてのパチンコ・パチスロ機メーカーと継続的に取引しています。全国規模の販売ネットワークを活かしてホール・メーカー双方の売上増に寄与する「No.1流通商社」の地位を確立し、自らも高い収益力を維持してきました。

近年、パチンコ産業を含むエンタテインメント業界で、コンテンツ資産の重要性がますます高まるなか、フィールズは、国内外の有力なキャラクター版權を次々と取得し、遊技機をはじめとする多彩なプロバイディングチャンネルに展開する「コンテンツプロバイダー」を志向し、具体化を進めています。今後は、パチンコ業界からエンタテインメント業界全般へとビジネス領域を拡大し、一次コンテンツの創造およびコンテンツの多元利用を積極的に展開することで、企業理念の実現をめざしていきます。

企業理念

「すべての人に最高の余暇を」

見通しに関する注意事項

本冊子の記載内容の計画および業績予測は現在活用できる情報を基礎としており、潜在的なリスクや不確実性を含んでいます。したがって、予測の基礎としたさまざまな要因の変化により、実際の事業内容や業績が記述の予測とは大きく異なる結果となる可能性があることをご承知おきください。

Contents

連結財務ハイライト 01

市場環境 02

フィールズの歩み 04

社長メッセージ 06

コンテンツインテグレータへのアプローチ I
～ファブレス企業モデルのさらなる進化へ 11

コンテンツインテグレータへのアプローチ II
～有力コンテンツの多元的展開へ 15

財務セクション 19

IRインフォメーション 37

企業データ 38

グループ会社一覧 40

財務ハイライト

	単 体			連 結		
	2003	2004	2005	2003	2004	2005
業績 (百万円)						
売上高	¥ 61,041	¥ 65,140	¥ 79,970	¥ 61,888	¥ 66,211	¥ 81,658
売上原価	45,405	43,975	55,787	45,895	44,633	56,905
売上総利益	15,635	21,164	24,182	15,992	21,578	24,752
販売費及び一般管理費	8,398	9,213	11,906	9,211	9,711	12,655
営業利益	7,236	11,951	12,275	6,781	11,866	12,097
税引き前当期利益	7,415	12,040	12,197	7,148	12,189	12,560
当期純利益	3,786	6,520	6,721	3,524	6,620	6,926
財務状況 (百万円)						
流動資産	¥ 11,342	¥ 27,233	¥ 52,562	¥ 11,976	¥ 28,152	¥ 57,000
総資産	17,310	37,114	68,354	17,090	37,115	72,584
短期借入金	—	3,000	—	—	3,000	656
1年内返済予定長期借入債務	—	—	—	—	—	341
株主資本	9,043	14,701	33,414	8,752	14,507	33,426
その他のデータ						
売上総利益率	25.61%	32.49%	30.24%	25.84%	32.59%	30.31%
営業利益率	11.86%	18.35%	15.35%	10.96%	17.92%	14.81%
1株当たり利益	¥ 126,146	¥ 39,846	¥ 19,289	¥ 117,234	¥ 40,465	¥ 19,888
期末時点の発行済み株式数	32,300	161,500	347,000	32,300	161,500	347,000

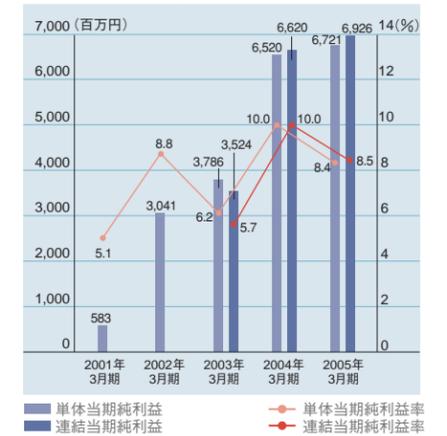
売上高推移



営業利益推移 / 営業利益率推移



当期純利益推移 / 当期純利益率推移



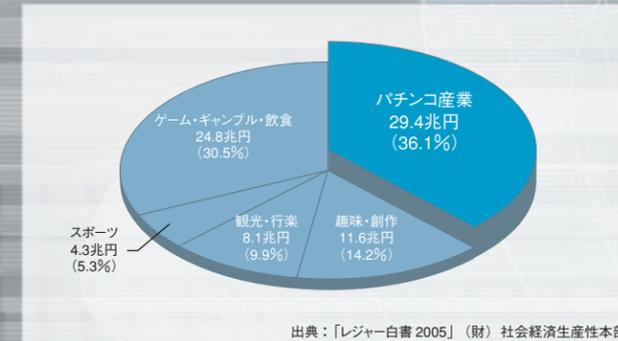
(注) 2002年度以前は単体での決算となります。

ファン層の拡大に向けて、パチンコ産業は新たな時代へ。

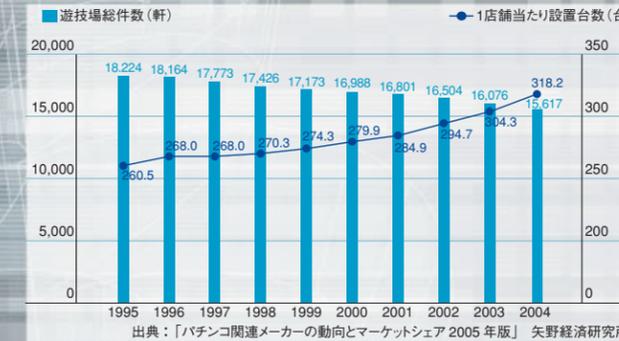
パチンコホールの収益構造



余暇市場に占めるパチンコ産業比率



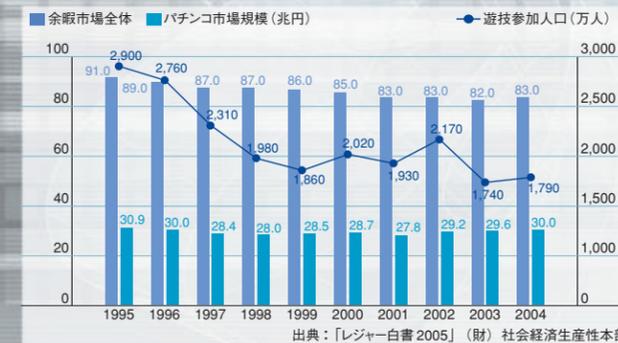
パチンコホール数および1店舗当たりの遊技機平均設置台数推移



パチンコ機販売の市場規模推移



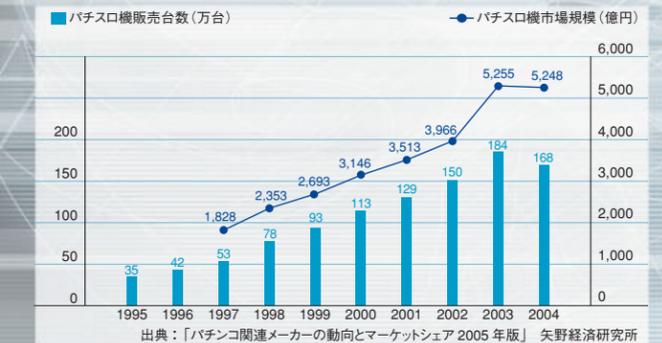
パチンコ機産業市場/参加人口の推移



遊技機の設置台数および年間回転率



パチスロ機販売の市場規模推移



日本特有の大衆娯楽産業として発展してきたパチンコ産業は、現在、余暇ニーズの多様化や

ハード・ソフト技術の進化、遊技機の規則改正など、様々な社会・市場の変化を背景に、大きな転換期を迎えています。

ゲーム性・エンタテインメント性を備え、

幅広いファン層から支持される

新しい余暇産業として発展していくために、

今、パチンコ産業には既成の枠を超えた

新たな取り組みが求められています。

パチンコ産業の可能性 ～求められるファン層の拡大

パチンコ産業は日本の代表的な大衆娯楽産業であり、その市場規模は30兆円に達し、余暇市場規模の30%以上を占めています。参加人口は、エンタテインメント環境の多様化によるニーズの分散化や1995年の規則改正などにより減少傾向にありましたが、2003年を機に下げ止まりの様相を呈しています。今後は、新たなファン層獲得に向けて、幅広い人々のニーズに応える遊技機やホール空間の創出、サービスの開発など多様なアプローチが求められています。

遊技機市場の現状 ～高まるホールの集客再投資

近年、パチンコホールのチェーン化が進み、新規出店の大型化や既存店の増床が加速し、総ホール数の減少、設置台数の増加が続いています。また、遊技機の入替による集客再投資が活発化しており、遊技機の年間回転率も1999年を境に向上し続けています。2004年の風営法規則改正後は、遊技機のゲーム性や画像表現によるエンタテインメント性を重視する傾向が強まり、幅広いファン層を獲得できるコンテンツの登場が待たれています。

※遊技機の年間回転率=設置台数÷販売台数

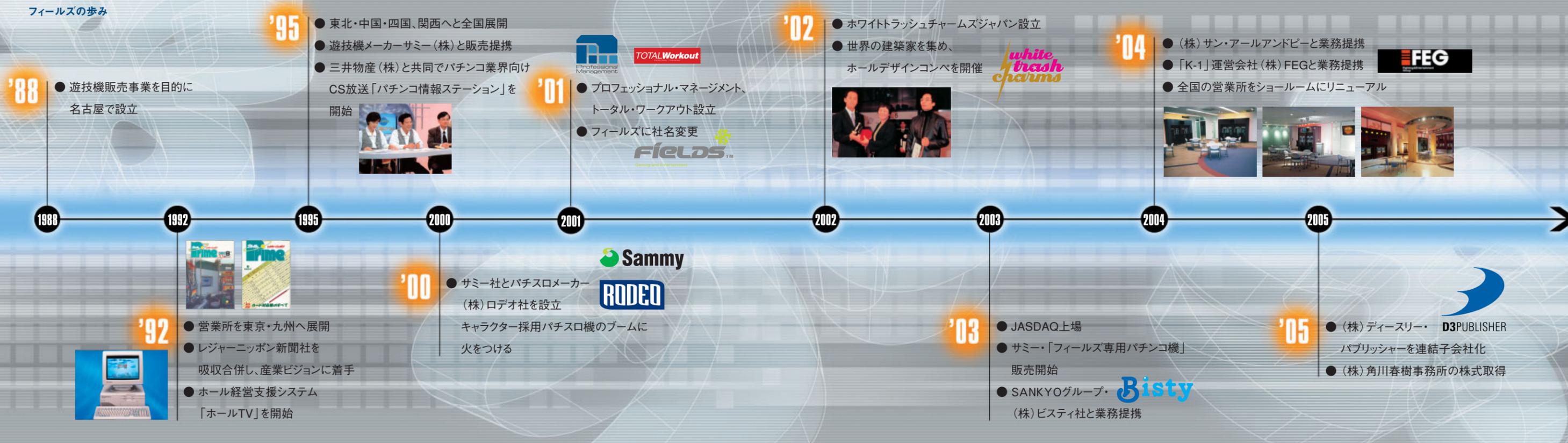
遊技機販売分野の展望 ～求められるゲーム性・エンタテインメント性

パチンコ機の販売台数は2001年以降増加を続けています。今後は、2004年の規則改正後の新機種対応機に続々と採用されている有力キャラクターとそのストーリー性もつ集客力により、幅広いファン層の取り込みが見込まれるため、さらに販売台数の伸張が期待されます。

パチスロ機は、近年、画像ハード・ソフト技術を活かした機種展開により、若年層を中心にファン層が広がり続け、急激に市場規模を拡大するとともに販売台数を伸ばしてきました。2004年の規則改正において射幸性が制限されたことから、今後はこれまで以上にエンタテインメント性を活かしたコンテンツの開発が求められています。

遊技機流通商社から コンテンツプロバイダーへ。

フィールズの歩み



「すべての人に最高の余暇を」という企業理念のもと、フィールズは人々に最も身近な娯楽であるパチンコ・パチスロ市場に注目し、さまざまな新しい取り組みを通じて市場を活性化させ、多くのパチンコファンと、ホール、メーカーを結び独自の地位を築いてきました。その挑戦の歩みは、次なる市場創造に向けて加速しています。

1988～ 遊技機流通のオープン化をめざして

フィールズは独立系流通商社の強みを活かし、複数メーカーの機種を広く取り扱うことで、ホールへ多様な機種ラインアップを提案。きめ細かなマーケティングに基づくその提案は、ホールにおける最適機種の選択を可能にし、魅力と集客力向上を実現。こうした事業展開により、各ホールがそれぞれ1メーカーの機種のみを設置するという従来の業界構造を変化させ、同時にファンの満足度向上と、メーカーの販売ルート拡充に貢献しました。

1992～ 業界の認知向上と活性化のために

余暇市場の拡大に伴って娯楽に対する人々の嗜好とニーズが多様化するなか、フィールズはマスメディアを活用し、パチンコ・パチスロに関するエンタテインメント情報を広く発信。娯楽産業としての認知度向上に貢献しました。また一方で、遊技機や市場の動向などのマーケティング情報をホールに広く提供することで、全国のホールの情報化にも貢献しました。

2000～ コンテンツプロバイダーへの進化

フィールズは遊技機の新たな魅力を模索し、ゲーム性の高い遊技機の重要性に着目してパチスロ機のメーカーと提携。液晶技術・半導体技術を駆使して豊かな動きとストーリー性を実現したキャラクター採用機をいち早く販売し、爆発的なヒットを記録してエンタテインメント機全盛の口火を切りました。以来、コンテンツの企画・販売機能を強化しながら、遊技機のみならず幅広いチャネルへの多元展開をめざしています。

次なるステージへのブレイクスルー

フィールズ株式会社 代表取締役社長 山本 英俊



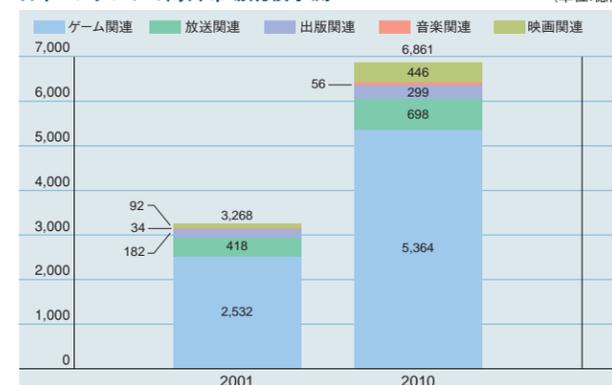
活発な遊技機企画・販売により 増収増益を継続

当社は全メーカーの機種を取り扱う遊技機流通商社として、マーケティングに根ざした各パチンコホールへの最適な遊技機構成の提案を通じ、メーカーとホール双方の発展に寄与することで自らも成長を遂げてきました。近年は、業界に先駆けて整備した全国規模の販売網を活かして企画提案機能を強化するとともに、「ファンの拡大にこそ業界の発展がある」という考えのもと、いち早くキャラクターの可能性に着目し、エンタテインメント性の高いキャラクター採用機を提供する取り組みを遊技機メーカーとともに進めています。著作権を取得したキャラクターに商品企画を付加して提携メーカーに供給し、商品化された遊技機を自ら市場に流通させるファブレス企業として、独自のビジネスモデルを確立しています。

当期は、遊技機に関する法令が2004年7月に改正施行されたことに伴い、射幸性を適度に抑えつつ、より高いエンタテインメント性を有する遊技機が強求められるようになりました。そうした状況において、新たに提携したSANKYOグループ・(株)ビスティとの本格的なコラボレーション第1号機「CR 新世紀エヴァンゲリオン」は、発売直後からアニメファンを新たなパチンコファン層として取り込むことができ、市場から高い評価を得ています。また、提携関係にあるサミーグループの(株)ロデオ製「鬼武者3」の売上也好調に推移しました。

こうした活動の成果として、当連結会計年度の売上高は81,658百万円(前連結会計年度比 23.3%増)、経常利益は12,480百万円(同2.2%増)、当期純利益は、6,926百万円(同 4.6%増)と増収増益を果たしました。

日本コンテンツの海外市場規模予測 (単位:億円)



出典: 経済産業省「コンテンツ産業の現状と課題」

「コンテンツプロバイダー戦略」が 着実に進展

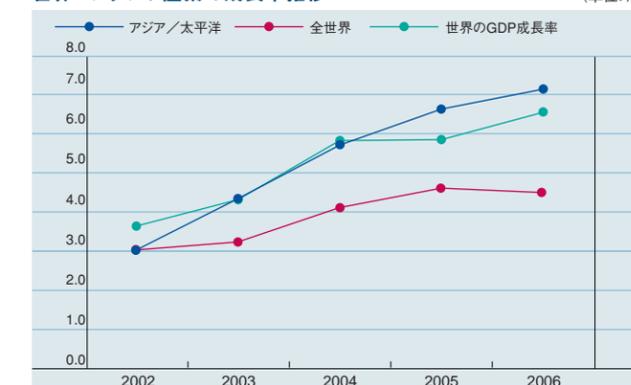
当期は、かねてから進めてきた「コンテンツプロバイダー戦略」においても新たな成果をあげました。この戦略は、有力キャラクター商品化権の前提となる著作権取得の取り組みをさらに強化するとともに、取得した著作権を遊技機市場のみならず多角的に活用していこうとするものです。

当期の具体的な成果として、まず、複合格闘技イベント「K-1」を企画・主催・運営する(株)FEGと業務提携し、広範囲な流通チャネルへの商品化権を得て、パチンコ・ゲーム・スポーツジムへとコンテンツの展開を図りました。次に、ゲーム分野に強みをもつ(株)ディースリー・パブリッシャーを連結子会社化しました。ゲーム分野でのコンテンツ流通チャネルを確保するとともに、同社の海外拠点を活かして海外での著作権獲得を推し進めていく狙いです。

これらに加え、今後の著作権取得にもつながる人的ネットワーク拡充の取り組みとして、グループ会社であるトータル・ワークアウト(株)は、2004年7月に新たなスポーツジムを大阪に出店したほか、2005年4月に東京・六本木ヒルズへの出店を行いました。プロフェッショナル・マネージメント(株)、ホワイトトラッシュチャームズジャパン(株)の両社も、それぞれの事業を通じてスポーツ・芸能など、多彩な分野の著名人と広く深いネットワークを築いています。

(注) 2005年7月、子会社化したジェイ坂崎マーケティング株式会社は、2005年10月をもってプロフェッショナル・マネージメント株式会社とトータル・ワークアウト株式会社と経営統合し、統合後はジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社として、連結対象企業となります。

世界コンテンツ産業の成長率推移 (単位:%)



「すべての人に最高の余暇を」
提供するために

さらに、コンテンツプロバイダーとしての機能をさらに発展させるべく、新たに「コンテンツインテグレート戦略」を打ち出し、コンテンツの新たな価値創出をめざしていきます。これに伴い、外部のクリエイターとのコラボレーションを推進すると同時に、優れたコンテンツをもつ企業とのM&Aも視野に入れていきます。

経済産業省が発表する「新産業創造戦略」によると、コンテンツ産業の市場規模は今後さらに拡大し、なかでもデジタルコンテンツは大きく成長すると予測されています。しかし一方で、収益を新規事業投資として循環させることで拡大再生産を生むという産業構造の基本的仕組みがまだ未成熟であり、さらに市場が成長するためには、コンテンツを権利として各分野へ展開するためのマネジメント能力やプロデュース能力をもつ事業者の存在が急務であると指摘されています。

こうしたなかで当社は、将来的に一次コンテンツの創出をも担うべく、コンテンツそのものの「生涯価値の拡大増幅」に積極的に寄与していきたいと考えています。具体的には、まず、コンテンツを二次利用しての商品企画を、①原作の忠実な再現、②原作の再解釈または新解釈による新たな価値の付加、③原作を踏襲しつつも原作を超える魅力を放つ新世界観を創出、という3つのアプローチで進化させていこうと考えています。

すでに当期においても、キャラクターを組み合わせた商品企画を具

体化させるなど、「コンテンツインテグレート」としての進化に向けた取り組みを着実に進めています。さらに、今後は商品企画を強化してコンテンツの価値増幅に努め、コンテンツの生涯価値をより高め、そのプロセスで生み出された新しい価値が次々と継続発展するスパイラル循環の仕組みを確立していきます。当期は(株)角川春樹事務所の株式を取得し、一次コンテンツの創出を視野に入れた取り組みに着手しました。

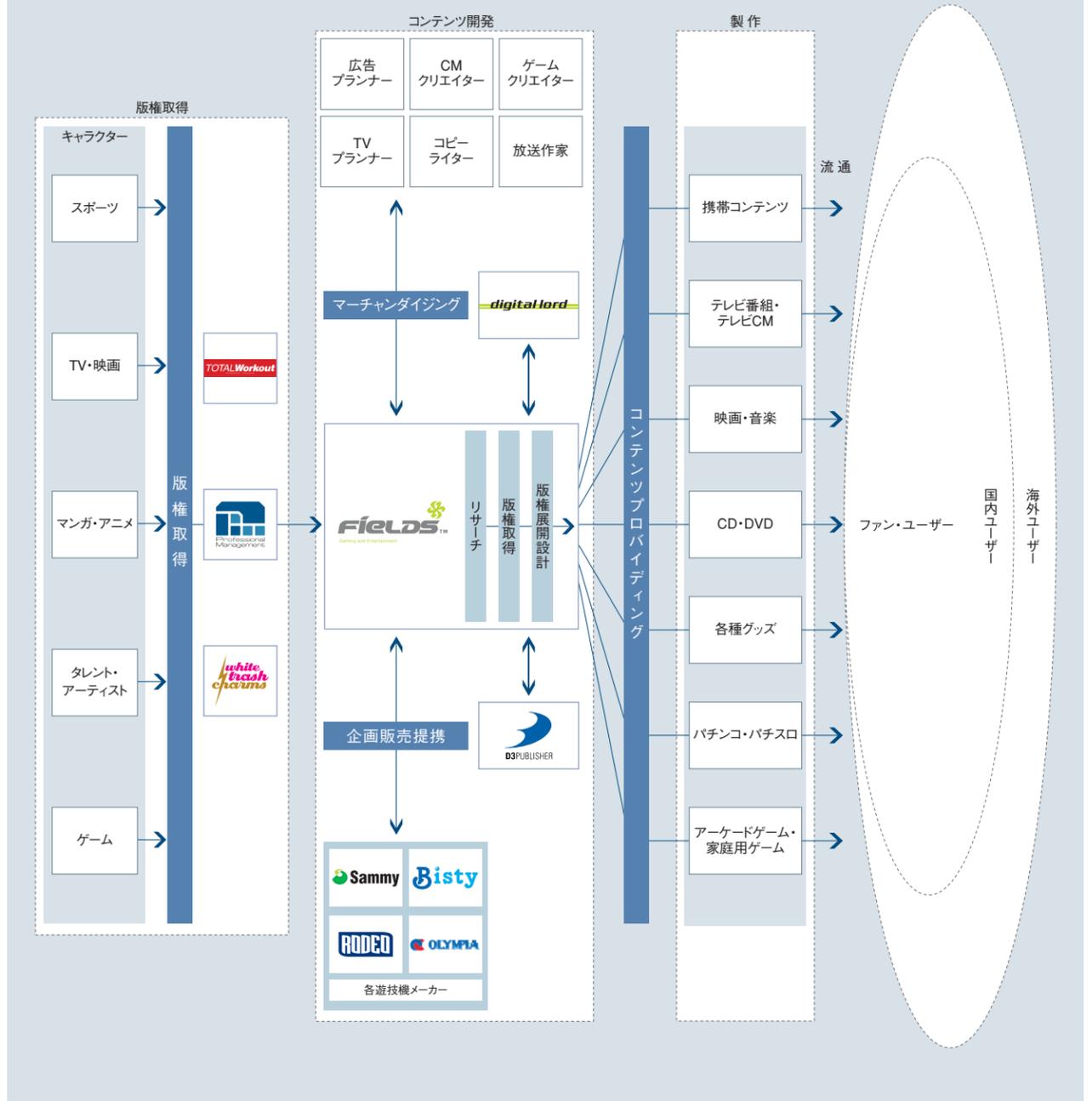
一方、パチンコ・パチスロ分野においては、昨今の液晶の大型化、キャラクター機の一般化により、画像表現における企画も含めたクリエイティブ能力が求められています。さらに2004年7月の規則改正を受け、メーカー各社が多機種化を推進するなかで、取得著作権や商品企画のみならず、画像開発までも含めた一貫システムの提供がメーカーから強く求められています。当社は、こうしたニーズに的確に応え、業界の発展に貢献していくために、社内に画像開発プロデュース部門を設置するとともに、(株)デジタルロードや(株)ディースリー・パブリッシャーなど子会社のリソースをフルに活用した画像開発事業に積極的に取り組んでいきます。

「コンテンツインテグレート戦略」に基づくこれらの活動により、当社はコンテンツの生涯をシームレスにマネジメントしてプロデュースを行う仕組みづくりを推進し、分野の壁を越えた大規模なコンテンツ循環を生み出すとともに、優れたコンテンツの生産・再生産の構造を築き上げることができそうです。そうすることで、市場における競争優位性を確保しながら、日本の将来を担う産業として大きな期待を集めるコンテンツ産業の発展に貢献するとともに、『すべての人に最高の余暇を』という企業理念を実現していきたいと考えています。

フィールズがめざす「コンテンツインテグレート」モデル



コンテンツインテグレートをめざしたフィールズのビジネススキーム



販売力のさらなる強化・拡充を推進

当社は、遊技機の提案・販売機能をさらに高めるため、ショールームの抜本的改革に踏み切り、売り手都合が優先しがちな商品展示の場から、顧客満足度向上を図る場への転換を全国各地で積極的に展開してきました。現在、複数メーカーの複数商品を同時に公開するという業界初の試みを成功させることで、ホールオーナーの方々が自由に機種を検討・吟味できる場として機能させていきます。



2005年3月期は、宇都宮、長野に新たに支店を開設したほか、札幌、仙台、静岡、三重、金沢、福岡の各支店を拡充しました。また、営業スタッフを増強するとともに、より専門性の高い提案営業が可能となる体制を構築しました。従来の常識にとらわれない斬新な発想で、ホールオーナーの方々をサポートします。また、営業社員の教育にも注力し、高度な専門知識をもち、ホール経営ノウハウを深く理解するエキスパート集団の育成に努めています。

また、2005年7月には、経営企画機能、商品開発機能、営業機能の強化を目的として組織を再編しました。今後さらに事業拡大を追求しながら、急激に進む事業環境の変化に迅速かつ柔軟に対応し企業価値の増大を図っていきます。

支店数および営業社員数推移



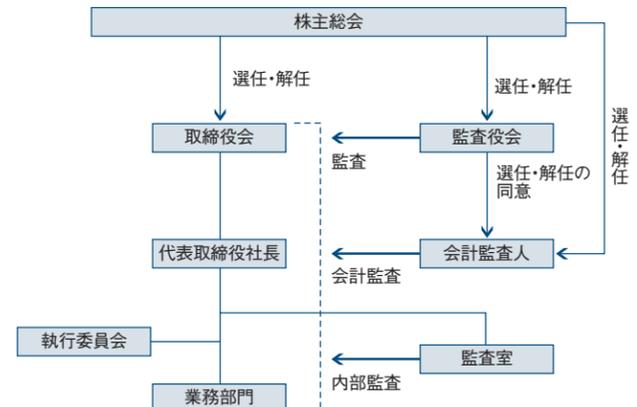
コーポレート・ガバナンスの強化を推進

このように、急速な事業拡大を進めるなかでは、当社は、経営体制——つまりコーポレート・ガバナンス体制が有効に機能すべく、経営上の組織体制や仕組みを整備し、必要な施策を講じていくことも重要な経営課題と位置づけています。当社は、取締役会はずべての株主の利益を代表する代理人であるという考えのもとに、取締役会において適切かつスピーディな意思決定を行うとともに、効率的な業務執行のため執行役員制度を導入しています。また監査役制度を採用し、企業運営に求められる公正性・公平性の確保とリスク管理を徹底しています。当面は、この取締役と監査役という枠組みの中で経営機構や制度の改革をさらに進めていきます。加えて当期は、監査法人のコンサルタントを招聘し、本社関連部門の役職員を対象とした「内部統制セミナー」を開催するなど、内部統制機能の充実化を図ったほか、リスク管理体制の強化を進めました。

当社は、今後も企業理念の実現をめざし、さらなる企業価値の向上に努めていきます。今後ともご期待ください。

Tadatoshi Yamamoto

コーポレート・ガバナンス体制



コンテンツインテグレーターへのアプローチ I

ファブレス企業モデルのさらなる進化へ

エンタテインメント性の高い遊技機を提供するために——。

当社は、グループの多彩なネットワークを活かし、

コンテンツ企画と商品販売を担うファブレス企業として、

遊技機メーカー各社とのコラボレーション商品の展開を図ってきました。

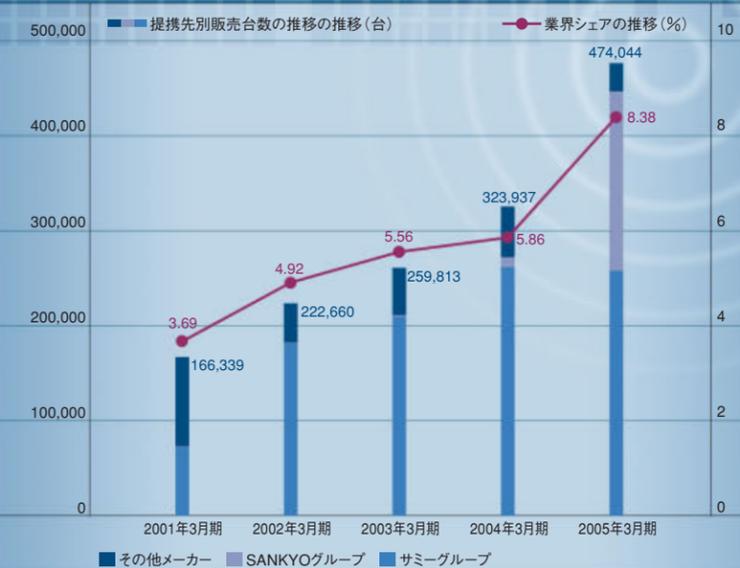
2005年3月期は、引き続き新たな提携メーカーの開拓に注力するとともに、

映像表現を含む画像ユニットを提供する新たなビジネス領域への挑戦を開始しました。

ファブレス企業モデルのさらなる進化の追求へ——。

顧客ホール、遊技機メーカーとともに、業界の発展をめざしていきます。

提携先別販売台数の推移／業界シェアの推移



遊技機の有力メーカーとの販売・企画提携を通じ、魅力的なコラボレーション商品を本格展開。

サミー (株) / (株) ロデオとの展開

フィールズは、パチスロ機のトップメーカー・サミー (株) のグループ会社である (株) ロデオに資本参加し、その総発売元となっています。また、同社パチンコ機の戦略的な企画・開発・販売で協力しあえるよう業務提携を強化しました。

サミーグループは優れた企画開発力を有し、近年はパチスロ機のみならずパチンコ機のメーカーとしても高く評価されています。フィールズは、全国の販売網を駆使してサミーグループのパチンコ・パチスロ機の販売拡大をサポートしています。

2005年3月期は、ロデオ社製パチスロ機「鬼武者3」をはじめ数々のキャラクター機を発売。2006年3月期も、「K-1」とのコラボレーション作品や実写による映画化やゲーム化もされた人気漫画「あずみ」をキャラクターとしたパチンコ機を発売するなど、話題作を次々と投入しています。

(株) ロデオ製パチスロ機「鬼武者3」

パチスロ機「鬼武者3」は、(株) カプコンの全面的な協力により、家庭用ゲームソフト「鬼武者」シリーズの最新作「鬼武者 3」をキャラクターに採用しました。3D



による迫力のバトルアクションと映像美がもたらす爽快感を満喫することができ、従来のパチスロファンのみならず、ゲームファン層にも十分に楽しんでいただけます。

ロデオ社製パチスロ機「鬼武者3」
© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. 鬼武者は株式会社カプコンの登録商標です。

主なサミーグループとの協業商品

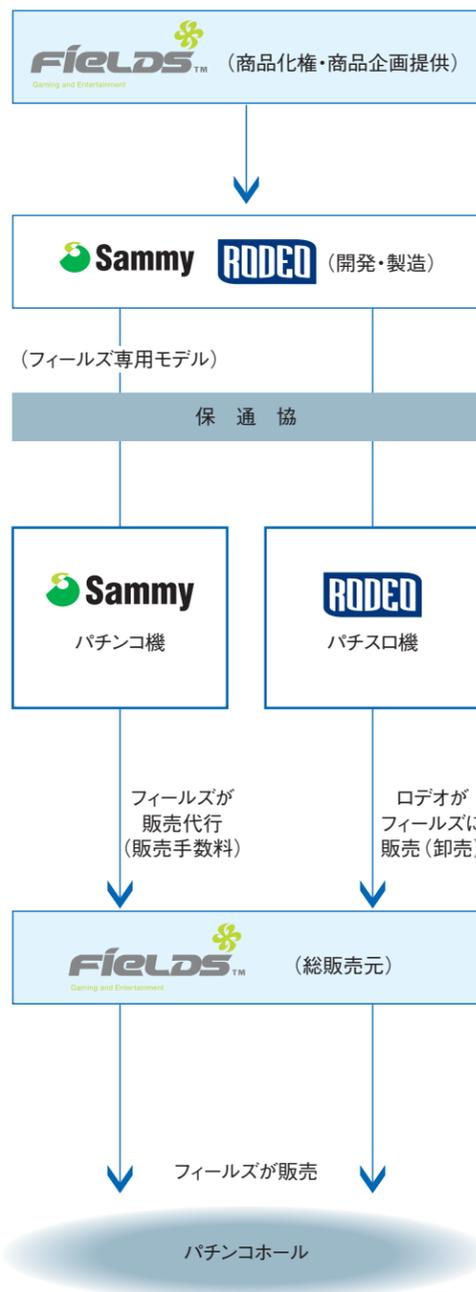


サミー社製パチンコ機「CR俺の空」



サミー社製パチンコ機「CR K-1 PREMIUM Dynamite!!」

サミー (株) / (株) ロデオとの取引スキーム



SANKYOグループ (株) ビスティとの取引スキーム



SANKYOグループ / (株) ビスティとの展開

2003年、フィールズはパチンコ機のトップメーカー・(株) SANKYO のグループ会社である (株) ビスティと業務提携しました。SANKYO グループは、業界屈指のブランド力と遊技機開発力、高度な液晶表示処理技術を有しており、こうしたSANKYOグループの強みと、フィールズのもつ企画開発力および有力キャラクター権を融合したコラボレーションを推進しています。

2005年3月期は、新規則第一号機として大人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」を採用したパチンコ機を発売し、異例のロングランとなっています。続いて2005年7月には、新規則対応型のパチスロ機も発売。このほか、タレントのキャラクターを最大限に活かした作品やアニメの世界観を表現した作品など、魅力と独創性、エンタテインメント性にあふれたパチンコ・パチスロ機を展開しています。

(株) ビスティ製パチンコ機「CR新世紀エヴァンゲリオン」

パチンコ機「CR新世紀エヴァンゲリオン」は、大人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」をキャラクターに、企画をフィールズが、開発を (株) ビスティが担当して誕生しました。本機は、大型液晶画面、業界最大級の



ビスティ社製パチンコ機「CR新世紀エヴァンゲリオン」
© GAINAX / Project Eva. テレビ東京

の盤面などハード面を一新、さらに、3次元CG・アニメーションを駆使し多数のストーリーが展開されます。パチンコファン層に加え、アニメファンをも取り込み、ロングランを記録しています。

主な (株) ビスティとの協業商品



ビスティ社製パチンコ機「CR華原朋美とみしごハッチ」



ビスティ社製パチンコ機「CRマリリン・モンロー」

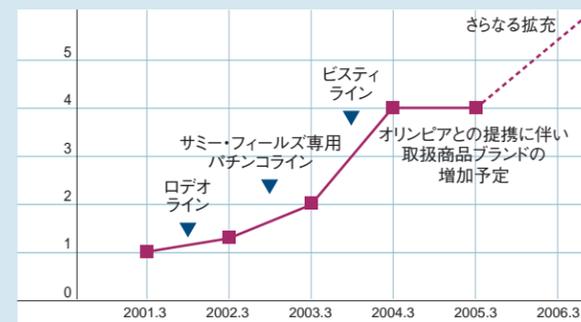
© Marilyn Monroe, LLC by CMGWorldwide.com.
www.MarilynMonroe.com.
© 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation.
All rights reserved.
© Marilyn Monroe, LLC by CMGWorldwide.com.
www.MarilynMonroe.com.
© 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation.
© 1955 Charles K. Feldman Group Productions, renewed 1983.
All rights reserved.

To The Next Stage

遊技機メーカー「オリンピア」と提携し、商品供給ラインの増強へ

フィールズは、これまで(株)ロデオのパチスロ機供給ラインを皮切りに、サミー(株)のパチンコ機ライン、(株)ビスティのパチンコ機、パチスロ機各1ラインと、商品供給ラインの拡大を図り、市場販売シェアを着実に伸ばしてきました。2006年3月期からは、有力遊技機メーカーである(株)オリンピアとの提携に基づいて、同社のパチンコ・パチスロ機の発売をします。今後も、新たな有力遊技機メーカーと積極的に関係を深め、ファブレス企業としてのポジションを確固たるものとしていきます。

商品供給ライン数の推移

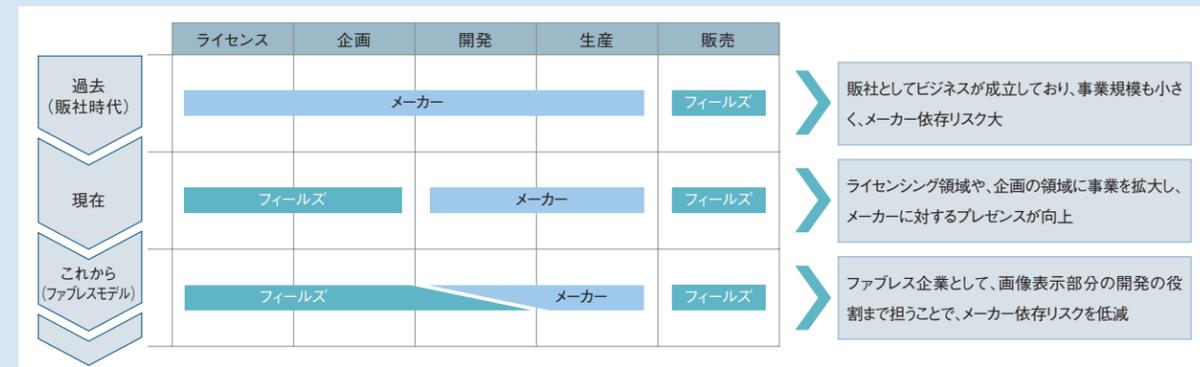


ライセンス、ソフト開発事業のプロフィットセンター化を構想

フィールズは、現在、キャラクターのライセンスや商品企画を遊技機メーカーに提供し、開発された商品を販売するファブレス企業として、事業展開を図っています。コンテンツ競争が激しくなるなかで、画像表現における企画を含めたクリエイティブ能力がさらに強く求められます。そこでフィールズは、この戦略をさらに一歩進め、商品企画を落とし込んだ画像表示部分の開発まで領域を拡大し、それらをパッケージ

ジ化したユニット商品として遊技機メーカーに提供するソフト開発ビジネスを志向しています。こうした事業展開により、これまで以上にメーカー依存リスクを低減する見込みです。また、ライセンスコントロールによる著作権の収益化や、画像開発による二次的な収益獲得によってプロフィットセンター化をめざします。現在、そのための新たな人材獲得を含めた体制整備を進めています。

フィールズの事業モデルの進化



有力コンテンツの多元的展開へ

より多くの人々にコンテンツとのより良い出会いを提供するために――。

当社は、著作権取得の強化とプロバイディングチャネルの拡大を通じ、「コンテンツプロバイダー」としての機能を強化してきました。

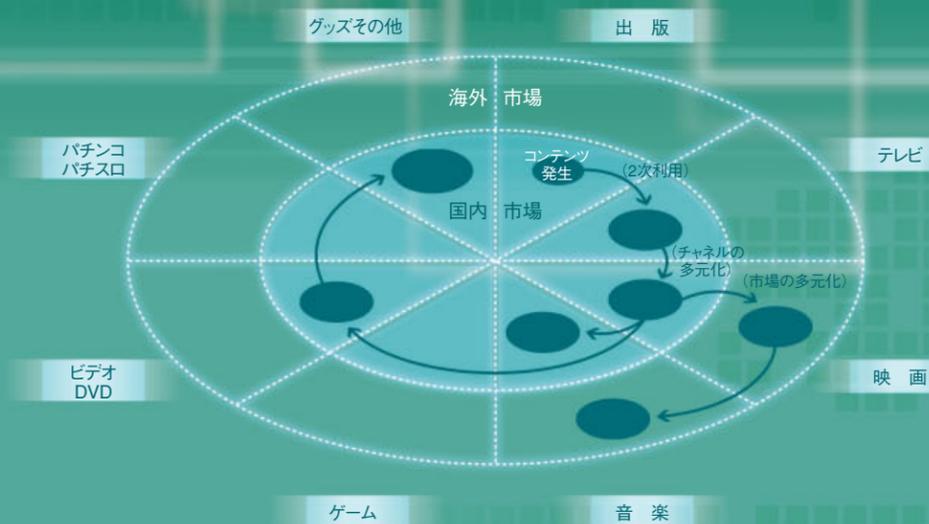
2005年3月期は、コンテンツの多元的展開を具体化するとともに、コンテンツの二次利用スキームの高次化、

さらには一次コンテンツの創出に向けた取り組みを開始しました。

コンテンツの新たな価値を創出する領域へ――。

コンテンツビジネスシーンにおけるプレゼンスを一層高めていきます。

コンテンツライフサイクルイメージ



グループネットワークを活かして、多彩なメディア・市場へのコンテンツ展開を推進。

多彩なチャンネルへの多角的展開

フィールズは取得した有力版権をパチンコ・パチスロのみならず多彩な商品に展開するため、プロバイディングチャンネルの拡大を図ってきました。具体的には、グループ子会社であるゲームメーカーの(株)ディースリー・パブリッシャー、スポーツジムを展開するトータル・ワークアウト(株)をはじめとするグループ子会社や社外取締役・糸井重里氏の多方面におけるネットワーク、業務提携関係にある異分野の多彩な企業とともに、さまざまなプロバイディングチャンネルの可能性を追求してきました。

2005年3月期は、人気コンテンツである「K-1」の商品化権を活かして、従来にはない多彩な商品展開を具体化したほか、人気スポーツ選手のキャラクターを活かしたアニメーションを新たに展開し、パチンコ・パチスロやゲームなどへ商品化する構想に着手するなど、多彩なチャンネルへの多角的展開に向けてさまざまな取り組みを推進しています。大人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」についてはパチンコ機に続き、2005年9月にパチスロ機を発売し、現在(株)ディースリー・パブリッシャーによってシミュレーションゲーム化への展開を着々と進めています。



パチンコ機「CR新世紀エヴァンゲリオン」
© Bisty © GAINAX / Project Eva.・テレビ東京

ゲーム「新世紀エヴァンゲリオン」
© Bisty © GAINAX / Project Eva.・テレビ東京 © D3 PUBLISHER



パチスロ機「新世紀エヴァンゲリオン」
© Bisty © GAINAX / Project Eva.・テレビ東京

グローバル市場への多角的展開

現在、(株)ディースリー・パブリッシャーは米現地法人「D3Publisher of America, Inc.」および欧州合弁会社「D3DB S.r.l.」を主体に、現地在住プロデューサー・クリエイターなどを柱とする開発体制、地域に密着した流通体制を構築し、家庭用ゲームソフトの巨大マーケットである欧米市場への進出を本格化させています。フィールズは、2005年2月、(株)ディースリー・パブリッシャーの子会社化を決定し、関係の緊密化を進めることで、欧米市場における版権取得活動を活性化させるとともに、ゲームソフトを中心とする商品の企画・開発・販売を日本のみならずグローバル規模で強化していきます。

2005年4月には、同社を通じて、ウォルト・ディズニーが提供する映像作品のゲームソフトにおいて、日本における販売契約を締結。同年6月には、米国カートゥーン ネットワークの大ヒットアニメ番組「Hi Hi Puffy AmiYumi」のゲームソフト化におけるライセンスを取得するなど、コンテンツのグローバル市場での多角的展開に向けた取り組みを推進しています。



Hi Hi Puffy AmiYumi
TM & © Cartoon Network (s05)

「ハイハイパフィー・アミユミ」は、日本のアーティストである「パフィー」のお二人をモデルとした、アメリカの人気アニメ番組です。D3PUBLISHER of Americaがゲームソフトにおいてライセンス契約を締結し、北米をはじめ、日本、欧州で発売予定です。

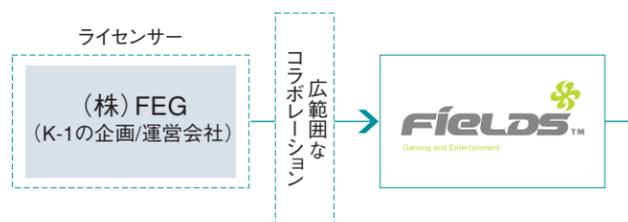


キム・ポッシブル
© Disney
Published and distributed in Japan by D3 Publisher Inc.



リロ&スティッチ
© Disney
Published and distributed in Japan by D3 Publisher Inc.

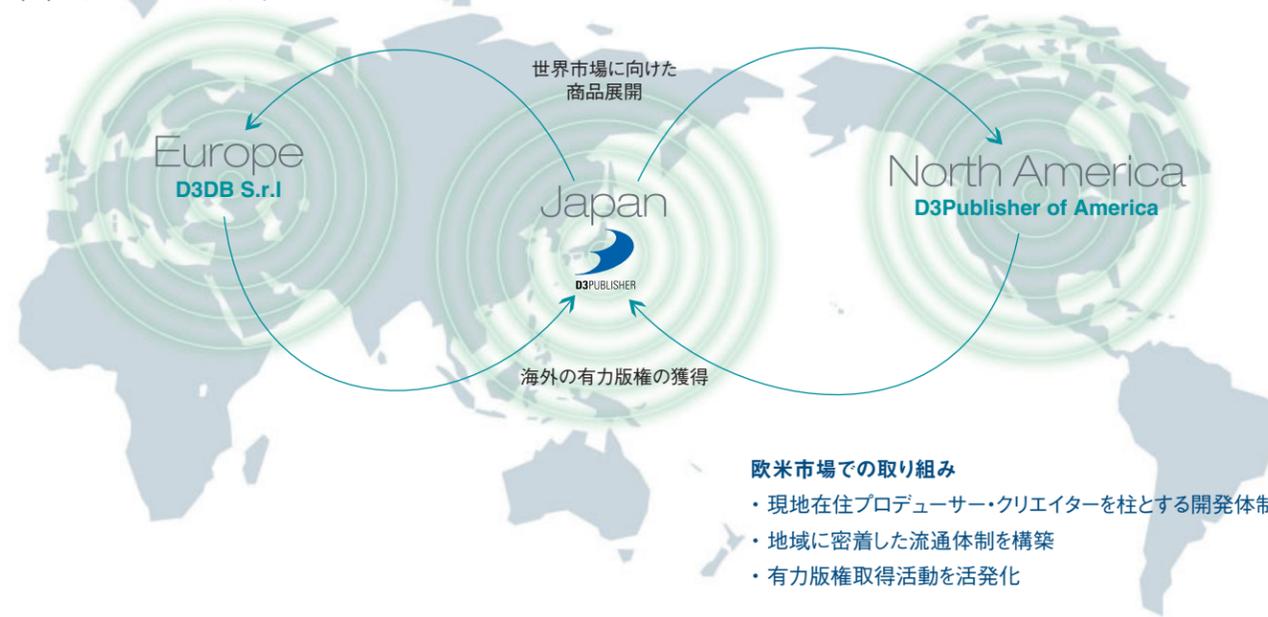
「K-1」の商品化権獲得による事例



「K-1」の企画・運営会社である(株)FEGから獲得した「格闘技イベントに関する広範な商品化権」をもとに、フィールズの有するパチンコ、ゲーム、スポーツジムといった多彩なプロバイディングチャンネルを活かした総合的な展開を、(株)FEGとともに進めています。



(株)ディースリー・パブリッシャーのスキーム



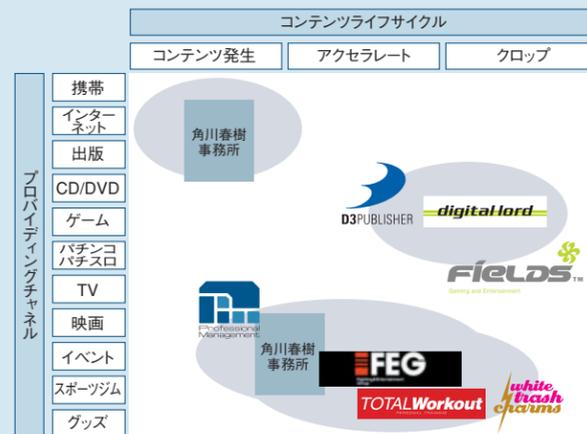
To The Next Stage

一次コンテンツ創出をめざし、(株)角川春樹事務所の株式を取得

フィールズは多彩なプロバイディングチャネルを活かすべく、コンテンツの商品化権を取得してきましたが、今後はこの展開をさらに一歩進め、従来ライセンサーが有していた一次コンテンツを自ら生み出すことも視野に入れた活動を推進しています。その一環として、2005年3月、出版・映画・音楽など多方面にコンテンツを展開するメディアミックス戦略の先駆けとして知られる(株)角川春樹事務所の発行済株式総数の30%を取得。2006年3月期にはすでに、同社の豊富な一次コンテンツ資産のマルチユース展開や、一次コンテンツ・キャラクターの創造、創出を視野に入れた取り組みに着手しています。



グループ会社とアライアンス企業の位置づけ



多元展開の推進力としてスポーツ・エンタテインメント事業を強化

2005年7月、当社は拡大するスポーツ・エンタテインメント分野におけるビジネス強化を図るべく、日本におけるスポーツ・マーケティングの草分けとして高い評価を得るジェイ坂崎マーケティング(株)の株式を取得し、子会社としてグループに迎え入れました。10月には、同社とフィールズの関連会社で、アスリートサポートの実績のあるプロフェッショナル・マネージメント(株)、著名アスリートや芸能人のネットワークを有するトータル・ワークアウト(株)の3社を経営統合し、ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社としてシナジーの最大化を追求することで、コンテンツプロバイディング戦略の推進力として機能させていきます。



スポーツ・エンタテインメント事業スキーム

資源	展開手法	市場	市場概要
選手個人	マネージメント	イクイップメント市場	用具・用品などの市場
チーム	コンサルティング	ファシリティ市場	施設利用料を基盤とする市場
		フィットネス・マネージメント市場	指導・アドバイスなどの市場
機構団体	マーケティング	イベント市場	興行収入を基盤とする市場
		コンテンツ市場	放映権料などメディアを舞台として展開する市場 スポンサーシップ、ライセンスなどに多元展開する市場

ニッチ市場の発掘/創出と複合展開

Financial Section

財務セクション

Contents

2005年財務報告	20
連結貸借対照表	24
連結損益計算書	26
連結株主資本計算書	27
連結キャッシュ・フロー計算書	28
連結財務諸表注記	29
独立監査人の監査報告書	36

連結財務ハイライト

	単 体				連 結		
	2002	2003	2004	2005	2003	2004	2005
業績 (百万円)							
売上高	¥ 34,560	¥ 61,041	¥ 65,140	¥ 79,970	¥ 61,888	¥ 66,211	¥ 81,658
売上原価	21,856	45,405	43,975	55,787	45,895	44,633	56,905
売上総利益	12,703	15,635	21,164	24,182	15,992	21,578	24,752
販売費及び一般管理費	6,973	8,398	9,213	11,906	9,211	9,711	12,655
営業利益	5,730	7,236	11,951	12,275	6,781	11,866	12,097
税引き前当期利益	5,782	7,415	12,040	12,197	7,148	12,189	12,560
当期純利益	3,041	3,786	6,520	6,721	3,524	6,620	6,926
財務状況 (百万円)							
流動資産	¥ 14,824	¥ 11,342	¥ 27,233	¥ 52,562	¥ 11,976	¥ 28,152	¥ 57,000
総資産	18,631	17,310	37,114	68,354	17,090	37,115	72,584
短期借入金	3,070	—	3,000	—	—	3,000	656
1年内返済予定長期借入債務	194	—	—	—	—	—	341
株主資本	3,883	9,043	14,701	33,414	8,752	14,507	33,426
その他のデータ							
売上総利益率	36.76%	25.61%	32.49%	30.24%	25.84%	32.59%	30.31%
営業利益率	16.58%	11.86%	18.35%	15.35%	10.96%	17.92%	14.81%
1株当たり利益	¥ 1,275,256	¥ 126,146	¥ 39,846	¥ 19,289	¥ 117,234	¥ 40,465	¥ 19,888
期末時点の発行済み株式数	2,930	32,300	161,500	347,000	32,300	161,500	347,000

概況

当連結会計年度におけるわが国経済は、企業収益の改善や個人消費の増加など、景気は回復基調にありましたが、原油価格の高騰、頻発する台風、新潟地方を襲った大地震などの影響もあり、景気の十分な回復には至りませんでした。

このような状況のもとで、当社グループは、パチンコ・パチスロ分野を出発点として、多様なエンタテインメント分野に事業を拡大し、グループ企業の総力をあげて、戦略的なマーケティングを行い、幅広いコンテンツビジネスの展開を図ってまいりました。当社グループの主力事業であるパチンコ・パチスロ業界におきましては、昨年7月の「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」改正に伴い「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」の一部が改正されました。新規規則の施行により、パチンコ・パチスロ機とも従来機に比較して商品開発の自由度の増大が図られ、最新テクノロジーの進化を積極的に導入した液晶の大型化と高画質化、そしてそこに表現される多種多様なソフト面の急激な進化をもたらすに至っております。さらには、ファンのニーズも一層多様化しており、これらに対応するためメーカー各社は、有名キャラクター版権を使用したゲーム性豊かでエンタテインメント性の高い機種の開発に注力する結果となりました。

当社におきましては、パチンコ機における「新規則対応機需要」を背景として昨年12月に発売いたしました新規則対応機種第1弾「CR新世紀エヴァンゲリオン」が創業以来の大ヒットを記録し、次いで発売した「CR俺の空」「CR華原朋美とみなしごハッチ」も市場からご好評をいただくことができました。一方、パチスロ機におきましては、当連結会計年度において新規則対応機が保通協（財団法人保安電子通信技術協会）による型式試験に適合例が見られないという状況にありました。しかしながら、旧規則対応機種である「カイジ」、「鬼武者3」は斬新なテクノロジー

を搭載し、かつ親しみ深いキャラクターを起用したことで、エンタテインメント性豊かな機種として相応の販売実績を上げることができました。また、販売体制につきまして、販売商品数の拡充に伴う営業社員の増強に加え、全国29カ所にあるショールームの抜本的改革を推し進め、売り手都合が優先しがちな商品展示の場から顧客ニーズ実現の場への転換を積極的に展開してまいりました。

かねてより当社グループでは「すべての人に最高の余暇を」の企業理念の下、エンタテインメント分野における幅広いコンテンツビジネス展開を競争優位性構築の基盤と位置付けてまいりました。当社はコンテンツの多元的利用による価値増幅を狙いとする「コンテンツ・プロバイダー」戦略を事業の中核に据え、従前よりの提携パートナーであるサミーグループ、SANKYOグループとの事業提携に加え、本年3月にはゲーム事業分野における株式会社ディースリー・パブリッシャーの子会社化、出版・映像事業分野における株式会社角川春樹事務所への資本参加など、今後のコンテンツ流通チャネルの確保をスピーディに進めてまいりました。その結果当連結会計年度の売上高は81,658百万円（前連結会計年度比 23.3%増）、営業利益は12,097百万円（同 1.9%増）、当期純利益は6,926百万円（同 4.6%増）となりました。

経営成績の状況

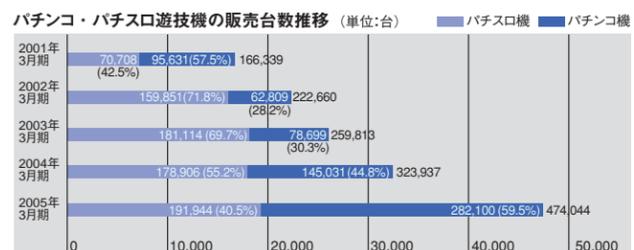
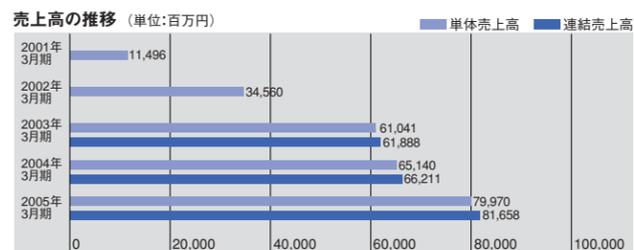
売上高

当連結会計年度の売上高は、前連結会計年度の66,211百万円に比較して23.3%増の81,658百万円でありました。台数ベースでは、パチンコ・パチスロ遊技機の総販売台数は前連結会計年度の323,937台に比較して当連結会計年度は474,044台となり、割合にすると46.3%の増加となりました。

パチンコの総販売台数は、新規則対応機種「CR新世紀エヴァンゲリオン」のほか「CR俺の空」、「CR華原朋美とみなしごハッチ」の好調な販売により前連結会計年度の145,031台に比較して94.5%増の282,100台となりました。

一方のパチスロ遊技機の総販売台数は、株式会社ロデオ社製の「鬼武者3」などの販売が好調であったことから、前連結会計年比7.3%増の191,944台となりました。

当連結会計年度の当社の売上高は、販売台数の増加（46.3%）に比べ23.3%の増加で比較的小幅でありました。これはパチンコ遊技機が代行店販売の下で販売され（パチンコ・パチスロ遊技機の代行店販売による手数料収入は、前連結会計年度の4,339百万円から120.9%増の9,584百万円となりました。）、販売の手数料のみを売上高として計上しているためであります。



売上原価

当連結会計年度の当社グループの売上原価は、売上高の増加に伴い前連結会計年度の44,633百万円から27.5%増の56,905百万円となりました。

その結果、当連結会計年度の当社グループの売上総利益は、前連結会計年度の21,578百万円に比較して14.7%増の24,752百万円となりました。

販売費及び一般管理費

当連結会計年度の販売費及び一般管理費は、前連結会計年度の9,711百万円から30.3%増の12,655百万円となりました。増加の主な要因は営業社員等の増加に伴う人件費の増加および新規機種プロモーション費用等による広告宣伝費の増加であります。

フィールドズの収益構造

売上高

当社グループの主な売上高はパチンコ・パチスロ遊技機の販売であります。パチンコ・パチスロ遊技機の販売につきましては、当社支店の営業活動により直接パチンコホールへ販売する「代理店」販売方法と、販売の仲介を行う「代行店」販売方法があります。

代理店販売は、当社が遊技機メーカーより遊技機を仕入れ、遊技機使用者（パチンコホール）に販売するものであります。代行店販売は、当社が遊技機メーカーの販売代行店（販売仲介業者）として、(a) 遊技機メーカーとパチンコホールの売買契約書作成業務代行、(b) 販売代金の集金代行、(c) 開店準備全般に関わる業務代行、(d) アフターサービスに関わる業務代行等、を行うことにより、遊技機メーカーより代行手数料を得るものです。

代理店販売と代行店販売では、売上等の計上方法に以下のような相違があります。代理店販売につきましては、売上高は当社がパチンコホールに販売した遊技機の代金が計上され、代行店販売につきましては、売上高は遊技機を販売した際に遊技機メーカーから受け取る代行手数料が計上されます。

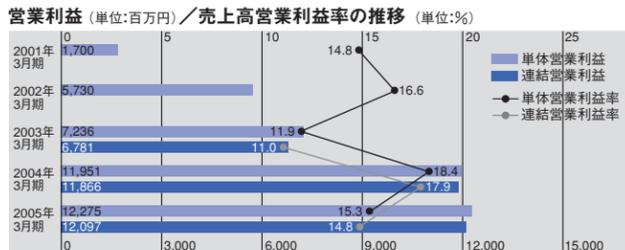
代理店販売



代行店販売

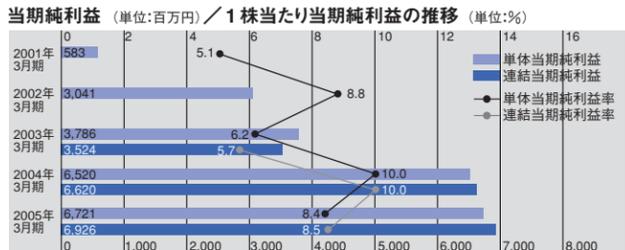


その結果、当連結会計年度の営業利益は、前連結会計年度の11,866百万円に比して1.9%増の12,097百万円となりました。

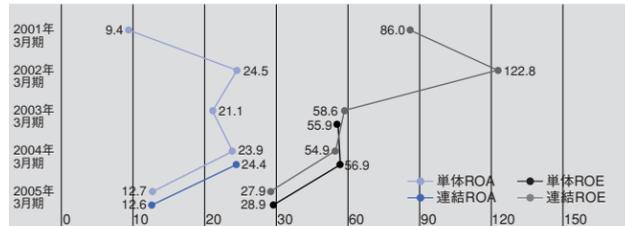


当期純利益

上記の結果、当連結会計年度の当期純利益は、前連結会計年度の6,620百万円に比較して4.6%増の6,926百万円となりました。



株主資本当期純利益率(ROE) / 使用総資本当期純利益率(ROA) (単位:%)



キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下「資金」という)は、税金等調整前当期純利益が12,560百万円(前年同期比3.0%増加)となり、売上債権の増加、支店の新設・移転、商品化権(版権)関連の支出が増加しましたが、2004年6月に新株発行などを行ったことにより、前連結会計年度に比べ7,888百万円増加し、当連結会計年度末には13,326百万円となりました。

営業活動によるキャッシュ・フロー

営業活動による資金の増加は、2,965百万円となりました。これは主に、税金等調整前当期純利益が12,560百万円となったことや、売上債権の増加18,363百万円及び仕入債務の増加15,920百万円、商品化権(版権)前渡金の増加1,592百万円、預り保証金の増加1,216百万円、法人税等の支払6,829百万円等によるものであります。

営業活動によるキャッシュ・フロー (単位:百万円)



投資活動によるキャッシュ・フロー

投資活動による資金の減少は5,257百万円となりました。これは主に有形固定資産の取得2,245百万円(主な内訳は土地建物の購入及び本支店の移転による支出)及び投資有価証券の取得3,182百万円によるものであります。

投資活動によるキャッシュ・フロー (単位:百万円)



財務活動によるキャッシュ・フロー

財務活動による資金の増加は10,177百万円となりました。これは主に新株発行による収入13,100百万円、短期借入金の減少2,570百万円によるものであります。

財務活動によるキャッシュ・フロー (単位:百万円)



戦略的現状と見通し

コンテンツインテグレータの布石

当社は「コンテンツプロバイダー」戦略を加速させつつ、一次コンテンツの創出とその多元的利用によるコンテンツ価値増幅をめざす「コンテンツインテグレータ」事業へのビジネスモデル展開を見据えて商品企画開発体制を拡充いたしてまいります。

版権部門は、バラエティに富んだ様々なチャネルでライセンス取得をめざし、提携メーカーを中心とした版権ニーズに対応する活動を続けると同時に、欧米に拠点のある株式会社ディースリー・パブリッシャーとのコラボレーションを通じて、良質な海外版権の取得等に力を注いでまいります。

株式会社ディースリー・パブリッシャーは、欧米ゲーム市場ならびに欧米ライセンス市場をターゲットとした現地法人を設立するなどグループ間でのコラボレーションを進めております。当社は同社株式の追加取得により連結子会社化、さらなる関係強化を図っております。格闘技K-1のマネージメントを手がける株式会社FEGとの版権包括契約により取得した版権を活用した家庭用ゲーム「K-1 Premium Dynamite」はその成果の一つとしてご好評をいただいております。

また、当社の版権取得＝商品企画を通じて世に出されたパチンコ・パチスロヒット商品のシミュレーターソフト開発に着手、さらに今後は株式会社角川春樹事務所との間において近い将来の事業提携を視野に入れつつ、同社の豊富な一次コンテンツ資産また次代に先駆けたメディアミックス戦略の活用などをテーマとするコラボレーション活動を始めてまいります。

このような関連会社各社との相乗効果を高めるため、商品企画部門内にパチンコ・パチスロ分野以外のコンテンツに関わる企画プロデュース部門を新設し、ゲーム、出版、映画、アニメ、音楽、キャラクターグッズなどの収益化を積極的に進めてまいります。

事業等のリスク

事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資者の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項は以下のようなものがあります。

なお、文中の将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において当社グループ(当社及び連結会社)が判断したものであります。

遊技機販売事業について

依存度の高い仕入先について

当社グループの主な売上高は、商品売上高(機械を仕入れて販売する代理店販売)と手数料売上高(販売の仲介を行う代行店販売)が主なものであります。それぞれの売上高の総売上高(連結)にしめる割合は2004年3月期(91.1%、6.6%)、2005年3月期(85.4%、11.7%)となっております。

商品売上高に対するその商品仕入については、主に当社の関連会社である株式会社ロデオからの仕入れとなっております。2005年3月期における、当社の商品仕入高に占める同社からの仕入高の割合は88.8%(連結)となっております。当社事業において同社への仕入依存度は高い状態にあり、同社の製品が市場の人気を得られなかった場合や、製品開発の遅延等から遊技機の販売開始が延期されることとなった場合は、当社及び当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

また、同社との独占的販売代理店取引基本契約は1年毎の更新であり、当該契約が更新されなかった場合、当社及び当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

遊技機業界に対する法的規制、自主規制について

当社が行っている遊技機販売事業は、直接法的規制を受けていませんが、遊技機メーカーは、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」(以下、「風営適正化法」)に基づき、「国家公安委員会規則」(遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則)による法的規制を受けております。(例えば、各都道府県公安委員会の認定を受けない遊技機の販売及び設置はできないことになっています。また、当社の取扱商品の最終ユーザーであるパチンコホールは、「風営適正化法」及び「都道府県条例」の規制を受けております。

また、上記の法的規制以外に、過度な射幸性を抑制する目的等から、遊技機

販売体制

販売体制につきましては、従来からのサミーグループとの提携に続いて、SANKYOグループとの提携効果の本格化、さらにはその他メーカーとの提携などを見据えた販売体制のあり方を根拠から見直してまいります。従来の販売商品数の拡充に伴う営業社員の増強はその一環であります。

今後はパチンコ・パチスロ事業におけるシェア拡大をめざして、提携ブランドとの協業強化に加え新規ブランドとの提携を視野に入れてまいります。同時にそれに備えて効率的な販売活動を実現するための販売チャネルのあり方を常に検証しつつ、業界最強の営業部隊の教育に注力し、パチンコ・パチスロそれぞれの高度な専門知識にすぐれ、顧客ニーズを的確に理解できるエキスパート集団を育成するとともに、ショールームにおける提供情報コンテンツの顧客ニーズに即したさらなる充実を図り、顧客ホールから大きな信頼をお寄せいただける販売組織としての存在を高めてまいります。

メーカー、パチンコホール、販売業者に対し、業界団体が自主規制を行うことがあります。

法的規制が改正等された場合や新たな自主規制が実施された場合、当該規制への対応からパチンコホールへの遊技機の納入遅延が発生したり、パチンコホールにおける遊技機の需要が変化すること等により、当社及び当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

コンテンツ事業について

当社は、今後コンテンツ事業のために版権(商品化権)等の取得をし、価値の高いコンテンツの開発等を推進していく予定であります。その評価はコンテンツの性質から困難で不確実なものであります。従って、以下のようなリスクの可能性があり、当社の意図する事業の成長が達成できない可能性が考えられます。

版権(商品化権)等への投資がすべて価値の高いコンテンツの開発等に寄与しない可能性があります。コンテンツ市場は競争が激しく、当社が魅力的なコンテンツを有利な条件で取得できない可能性があります。

当社は、そのコンテンツ戦略およびそれに関連する活動の結果、知的所有権の侵害行為またはその他の知的所有権に関する請求の対象となる可能性があります。また、当社は、そのコンテンツに関わる知的所有権を効果的に保護できない可能性があります。

投資にかかわるリスク

当社グループの事業展開に関し、当社グループは当社グループ及び当社グループ以外の会社との提携関係の強化または新規提携を行うことにより、既存事業の拡大や機能強化または新規事業への参入を目指しております。このため、当社グループは他社と提携して新会社を設立する、または既存の企業への投資をする等の投資活動を行っており、今後も投資活動を行う可能性があります。

しかし、投資先企業の投資価値または株式の市場価値が低迷した場合には当社グループが投資金額の全部もしくは相当部分を失う、または投資先企業に対する資金の提供を行うことがあります。このような場合、当社及び当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

連結貸借対照表

2004年3月31日及び2005年3月31日現在

資産の部	単位:千円		単位:千ドル(注記1)
	2004年	2005年	2005年
流動資産:			
現金及び現金同等物	¥ 5,437,758	¥13,326,256	\$124,069
受取手形及び売掛金	18,865,138	37,667,536	350,689
1年内満期予定社債	—	5,000	47
たな卸資産	256,541	480,171	4,470
商品化権前渡金	1,720,076	3,312,754	30,842
繰延税金資産	371,033	267,886	2,494
その他	1,589,009	2,028,242	18,883
貸倒引当金	(86,953)	(87,140)	(811)
流動資産合計	28,152,604	57,000,705	530,683
有形固定資産:			
土地	1,547,993	1,547,993	14,412
建物及び構築物	1,227,337	2,803,718	26,103
工具器具備品	850,804	1,473,323	13,717
車両運搬具	71,385	73,791	687
建設仮勘定	335,744	50,353	469
	4,033,263	5,949,178	55,388
減価償却累計額	(681,909)	(1,091,600)	(10,163)
有形固定資産合計	3,351,355	4,857,578	45,225
投資その他の資産:			
投資有価証券	2,824,195	5,545,899	51,633
敷金保証金	1,661,745	2,201,142	20,493
無形固定資産	384,585	1,039,574	9,679
連結調整勘定	—	666,791	6,208
繰延税金資産	222,779	500,672	4,661
その他	518,574	772,181	7,189
投資その他の資産合計	5,611,879	10,726,262	99,863
資産合計	¥37,115,839	¥72,584,547	\$675,771

連結財務諸表に添付されている重要な会計方針及びその他の注記を参照下さい。

負債及び資本の部	単位:千円		単位:千ドル(注記1)
	2004年	2005年	2005年
流動負債:			
買掛金	¥ 11,645,579	¥27,479,525	\$255,838
短期借入金	3,000,000	656,600	6,113
一年内返済予定長期借入債務	—	341,768	3,182
未払法人税等	3,960,019	2,685,881	25,006
賞与引当金	18,600	20,000	186
その他	1,930,638	2,126,332	19,796
流動負債合計	20,554,837	33,310,107	310,121
固定負債:			
一年超返済予定長期借入債務	—	1,093,165	10,177
退職給付引当金	820,615	707,840	6,590
預り保証金	1,161,922	2,378,609	22,145
連結調整勘定	1,602	—	—
その他	51,065	5,893	55
固定負債合計	2,035,204	4,185,508	38,968
少数株主持分	17,976	1,662,657	15,480
資本:			
資本金:普通株式	1,295,500	7,948,036	73,997
2004年及び2005年3月31日現在の授権株式数: 586,000株			
2004年3月31日現在の発行済株式数: 161,500株			
2005年3月31日現在の発行済株式数: 347,000株			
資本剰余金			
資本準備金	1,342,429	7,994,953	74,434
利益剰余金	11,631,695	17,133,487	159,515
その他有価証券評価差額金	238,194	349,796	3,257
資本合計	14,507,820	33,426,273	311,203
負債及び資本合計	¥37,115,839	¥72,584,547	\$675,771

連結損益計算書

自2003年4月1日至2004年3月31日及び
自2004年4月1日至2005年3月31日

	単位:千円		単位:千ドル(注記1)
	2004年	2005年	2005年
売上高	¥66,211,589	¥81,658,011	\$760,246
売上原価	44,633,469	56,905,614	529,798
売上総利益	21,578,120	24,752,397	230,448
販売費及び一般管理費	9,711,541	12,655,173	117,821
営業利益	11,866,578	12,097,224	112,627
営業外収益(費用):			
受取利息及び受取配当金	12,340	17,156	160
支払利息	(2,197)	(14,783)	(138)
持分法による投資利益	292,330	421,667	3,926
社債発行費	—	(10,750)	(100)
新株発行費	(2,290)	(204,400)	(1,903)
固定資産除売却損(純額)	(17,288)	(86,356)	(804)
投資有価証券及び出資金評価損	(42,587)	(175,534)	(1,634)
投資有価証券売却益	—	162,685	1,515
仕入割引	—	159,760	1,487
役員退職慰労引当金戻入益	—	131,100	1,221
その他	82,313	63,078	587
営業外収益(費用)純額	322,623	463,623	4,316
法人税等及び少数株主利益前当期純利益	12,189,200	12,560,847	116,943
法人税等:			
法人税、住民税及び事業税	5,768,861	5,403,841	50,310
法人税等調整額	(211,184)	217,712	2,027
	5,557,676	5,621,553	52,337
少数株主利益	11,269	12,502	116
当期純利益	¥ 6,620,253	¥ 6,926,791	\$ 64,489
	単位:円		単位:ドル(注記1)
一株当たり当期純利益:			
希薄化株式調整前及び調整後	¥20,233.98	¥19,888.61	\$185.17

連結財務諸表に添付されている重要な会計方針及びその他の注記を参照下さい。

連結株主資本計算書

自2003年4月1日至2004年3月31日及び
自2004年4月1日至2005年3月31日

	単位:千円					
	発行済 普通株式数	資本金	資本準備金	利益剰余金	その他有価 証券評価 差額金	資本 合計額
2003年3月31日現在	32,300	¥1,295,500	¥1,342,429	¥ 6,060,735	¥ 54,133	¥ 8,752,797
株式1株につき5株の株式分割	129,200	—	—	—	—	—
連結子会社増加に伴う剰余金減少額	—	—	—	(3,293)	—	(3,293)
当期純利益	—	—	—	6,620,253	—	6,620,253
配当金	—	—	—	(969,000)	—	(969,000)
役員賞与	—	—	—	(77,000)	—	(77,000)
その他有価証券評価差額金変動額	—	—	—	—	184,061	184,061
2004年3月31日現在	161,500	1,295,500	1,342,429	11,631,695	238,194	14,507,820
有償一般公募(スプレッド方式)	12,000	6,652,536	6,652,524	—	—	13,305,060
株式1株につき2株の株式分割	173,500	—	—	—	—	—
当期純利益	—	—	—	6,926,791	—	6,926,791
配当金	—	—	—	(1,340,000)	—	(1,340,000)
役員賞与	—	—	—	(85,000)	—	(85,000)
その他有価証券評価差額金変動額	—	—	—	—	111,602	111,602
2005年3月31日現在	347,000	¥7,948,036	¥7,994,953	¥17,133,487	¥349,796	¥33,426,273

2004年6月15日に、普通株式12,000株をスプレッド方式により発行致しました。1株あたり発行価格は1,161,000円(10,809ドル)、引受価額及び発行価額は1,108,755円(10,323ドル)で、発行価額の資本金への組入額は554,378円(5,162ドル)、資本準備金への組入額は554,377円(5,161ドル)であります。

	単位:千ドル(注記1)				
	資本金	資本準備金	利益剰余金	その他有価 証券評価 差額金	資本 合計額
2004年3月31日現在	\$12,061	\$12,498	\$108,292	\$2,218	\$135,070
有償一般公募(スプレッド方式)	61,936	61,936	—	—	123,872
株式1株につき2株の株式分割	—	—	—	—	—
当期純利益	—	—	64,489	—	64,489
配当金	—	—	(12,476)	—	(12,476)
役員賞与	—	—	(791)	—	(791)
その他有価証券評価差額金変動額	—	—	—	1,039	1,039
2005年3月31日現在	\$73,997	\$74,434	\$159,515	\$3,257	\$311,203

連結財務諸表に添付されている重要な会計方針及びその他の注記を参照下さい。

連結キャッシュ・フロー計算書

自2003年4月1日至2004年3月31日及び
自2004年4月1日至2005年3月31日

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
営業活動によるキャッシュ・フロー:				
法人税等及び少数株主利益前当期純利益	¥12,189,200	¥12,560,847	\$116,943	
税金等調整前当期純利益から営業活動によるキャッシュ・フローへの調整:				
減価償却費	317,565	568,604	5,294	
連結調整勘定償却	(1,481)	(1,481)	(14)	
貸倒引当金	64,540	2,729	25	
退職給付引当金	14,816	9,110	85	
役員退職慰労引当金	130,800	(131,100)	(1,221)	
賞与引当金	600	1,400	13	
受取利息及び受取配当金	(12,340)	(17,157)	(160)	
仕入割引	—	(159,760)	(1,487)	
社債発行費	—	10,750	100	
新株発行費	—	204,400	1,903	
持分法による投資利益	(292,330)	(421,667)	(3,926)	
投資有価証券売却益	—	(162,685)	(1,515)	
支払利息	2,197	14,783	138	
固定資産除売却純損益	17,288	86,356	804	
投資有価証券及び出資金評価損	42,587	175,534	1,634	
売上債権	(14,546,569)	(18,363,214)	(170,964)	
たな卸資産	7,919	(54,621)	(509)	
商品化権前渡金	(1,457,951)	(1,592,677)	(14,828)	
仕入債務	8,823,448	15,920,750	148,224	
預り保証金	298,114	1,216,687	11,328	
役員賞与の支払額	(77,000)	(85,000)	(791)	
その他	(286,060)	(12,592)	(117)	
小計	5,235,325	9,769,999	90,960	
利息及び配当金の受取額	33,319	39,248	365	
利息の支払額	(3,140)	(14,103)	(131)	
法人税等の支払額	(4,414,311)	(6,829,288)	(63,581)	
営業活動によるキャッシュ・フロー	851,192	2,965,857	27,612	
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	(1,520,955)	(2,245,700)	(20,908)	
有形固定資産の売却による収入	6,964	38,761	361	
無形固定資産の取得による支出	(287,452)	(629,298)	(5,859)	
投資有価証券の取得による支出	(1,356,059)	(3,182,935)	(29,634)	
投資有価証券の売却による収入	—	238,024	2,216	
投資有価証券の償還による収入	200,700	—	—	
関係会社株式の取得による支出	—	(10,000)	(93)	
新規連結子会社の取得による収入	—	896,150	8,343	
保険積立金の解約による収入	422,076	—	—	
貸付金の支出と回収による収入の純額	(352,770)	59,158	551	
敷金保証金の解約による収入と差入による支出の純額	(204,258)	(362,951)	(3,379)	
長期前払費用の支出	(65,304)	(33,727)	(314)	
その他	(33,135)	(24,635)	(229)	
投資活動によるキャッシュ・フロー	(3,190,193)	(5,257,154)	(48,945)	
財務活動によるキャッシュ・フロー:				
短期借入金の増加(減少)	3,000,000	(2,570,000)	(23,927)	
長期借入による収入	—	520,000	4,841	
長期借入金の返済による支出	—	(27,000)	(251)	
社債の発行による収入	—	489,250	4,555	
新株発行による収入	—	13,100,659	121,969	
配当金の支払額	(966,210)	(1,335,027)	(12,429)	
その他	(3,790)	—	—	
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,029,999	10,177,881	94,757	
現金及び現金同等物に係わる換算差額	(1,892)	1,913	18	
現金及び現金同等物の増加(減少)	(310,893)	7,888,497	73,443	
現金及び現金同等物の期首残高	5,739,061	5,437,758	50,626	
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	9,590	—	—	
現金及び現金同等物の期末残高	¥ 5,437,758	¥13,326,256	\$124,069	

連結財務諸表に添付されている重要な会計方針及びその他の注記を参照下さい。

連結財務諸表注記

1. 連結財務諸表作成の基本事項

フィールズ株式会社(以下「当社」という)及びその連結子会社は、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(日本会計基準)に準拠して会計帳簿を作成しております。日本会計基準は、国際財務報告基準や米国で一般に公正妥当と認められる企業会計の基準とは会計処理や会計情報の開示要求において異なることがあります。従いまして、添付の連結財務諸表は日本会計基準以外の企業会計基準に準拠した連結財政状態、連結経営成績及連結キャッシュ・フローの表示を意図したものではありません。

当社の英語版アニュアル・レポートに添付されている連結財務諸表は、関東財務局長に提出した有価証券報告書の連結財務諸表を英語に翻訳したものでありますが、翻訳にあたり、日本会計基準に詳しくない日本国外の連結財務諸表の読者を考慮いたしまして、修正や勘定科目の組替えを行っております。日本語版アニュアル・レポートに添付されている連結財務諸表は、英語版アニュアル・レポートに添付されている連結財務諸表を日本語に翻訳したものであるため、有価証券報告書に添付されている連結財務諸表と異なる場合があります。

2005年3月31日に終了する会計年度の連結財務諸表に表示されている日本円は、読者の方々の便宜に供するために、2005年3月31日現在の為替レート(1米ドルあたり107.41円)で、米ドルへ換算されております。当該換算は、連結財務諸表中に記載された日本円が、実際にこのレートもしくは他の為替レートによって、米ドルに換金されたり、換金されうる、あるいは将来換金されることを意味するものではありません。

連結財務諸表中、千円単位で表示されている数値は千円未満を切捨てております。また括弧付きの数値は数値が負であることを意味しております。

2. 重要な会計方針の概要

連結の範囲に関する事項:

連結の範囲は、日本会計基準に従い、「実質支配力」基準により決定しております。「実質支配力」基準によれば、会社が直接間接を問わず、他の会社の50%超の議決権を所有している場合はもとより、50%以下の議決権を所有している場合であっても、実質的に当該他の会社を支配していれば、基本的にこれらの会社も連結の範囲に含まれます。しかし、連結子会社と判断された場合であっても、連結財政状態、連結売上高及び連結経営成績のいずれにも重要な影響を及ぼしていないと認められる場合は、当該子会社を連結の範囲から除外することができます。

添付の連結財務諸表には、当社及び重要な子会社(以下まとめて「連結会社」という)の財務諸表が連結されておりますが、連結財務諸表作成にあたりましては、連結会社間で発生した重要な内部取引や未実現損益は、少数株主への帰属額を除き、消去して作成されております。

子会社の連結化にあたりましては、資産及び負債の評価方法については全面時価評価法を採用しております。連結子会社の取得価格と当社に帰属する当該子会社の純資産の時価評価額との差額(連結調整勘定)は、5年間で均等償却しております。

当社が、他の会社へ投資、役員派遣、資金援助、技術提供やその他の関係を通して、当該他の会社の財務や経営の意思決定に重要な影響を及

ぼしている場合、当該他の会社は関連会社となります。従いまして、連結された会社を除き、当社が直接間接を問わず議決権の20%以上50%以下を所有している全ての会社は関連会社となり、非連結子会社と共に持分法が適用されます。しかし、関係会社あるいは非連結子会社の当社に帰属する当期利益及び利益剰余金が連結当期純損益及び連結利益剰余金に及ぼす影響が全体として軽微である場合は、当該関係会社あるいは非連結子会社は持分法の適用から除外することができます。また、他の会社の議決権を20%以上所有していなくても、財務や経営の意思決定に重要な影響を及ぼしている場合には、当該他の会社への投資は、持分法が適用されます。

持分法適用にあたって、当社と持分法適用会社の会計年度が異なる場合、持分法適用会社の会計年度に係る財務諸表を使用しております。

連結及び持分法適用の範囲:

2004年及び2005年3月31日における連結及び持分法適用の範囲は、以下の通りであります。

	2004年	2005年
連結子会社	5社	9社
持分法適用非連結子会社	0社	0社
持分法非適用非連結子会社	2社	3社
持分法適用関連会社	1社	3社
持分法非適用関連会社	1社	0社

2005年3月31日における連結子会社及び持分法適用関連会社名は、以下の通りであります。

- 連結子会社:**
- プロフェッショナル・マネージメント(株)
 - フィールズジュニア(株)
 - (株) ディースリー・パブリッシャー
 - ホワイトトラッシュチャームズジャパン(株)
 - (株) ハートライン
 - (株) エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
 - (株) デジタルロード
 - D3 Publisher of America, Inc.
 - トータル・ワークアウト(株)

前連結会計年度において持分法非適用関連会社でありました(株) ディースリー・パブリッシャー(以下「D3P Inc.」)の株式を2005年3月に追加取得したことにより、D3P Inc.は、2005年3月末で当社の連結子会社となっております。D3P Inc.の連結子会社化に伴い、同社の連結子会社である(株)ハートライン、(株)エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング及びD3 Publisher of America, Inc.も、3月末で新たに連結の範囲に含めておりますが、連結対象となる財務諸表は貸借対照表のみであります。D3P Inc.及び同社の3社の子会社の会計年度は10月31日ですが、当社との連結にあたりましては、当社と同じ会計年度を適用して仮決算を実施し、当該仮決算に基づく財務諸表を使用しております。

D3P Inc.は重要性の観点より、当連結会計年度期首において持分法適

用関連会社とし、持分法による投資損益は連結損益計算書の持分法による投資損益の科目に含めております。また、D3P Inc.の関連会社である(株)スリーディー・エイジスは、2005年3月末で当社の持分法適用関連会社となっております。

D3P Inc.の株式追加取得により4社を新たに連結したことに伴う連結開始時の資産及び負債の内訳並びに株式の取得価額と取得による収入(純額)は次の通りです。

	単位:千円	単位:千ドル (注記1)
流動資産	¥3,715,900	\$34,595
固定資産	1,113,546	10,367
連結調整勘定	446,834	4,160
流動負債	(784,740)	(7,306)
固定負債	(217,380)	(2,024)
少数株主持分	(1,632,177)	(15,196)
取得価額	2,641,982	24,597
当期末持分法適用後簿価	854,882	7,959
当期の取得価額	1,787,100	16,638
差引:現金及び現金同等物	(2,683,250)	(24,981)
差引:取得による収入(純額)	¥ (896,150)	\$ (8,343)

持分法適用関連会社:

- (株)ロデオ
- (株)角川春樹事務所
- (株)スリーディー・エイジス

現金同等物

連結財務諸表における現金等価物は取得日から3ヶ月以内に満期日の到来する流動性の高い、容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない短期的な投資からなっております。

たな卸資産の評価方法

商 品:中古遊技機については、当社は、個別法による原価法を採用しております。その他の商品については、当社は、移動平均法による原価法を採用しております。連結子会社は、総平均法による原価法を採用しております。

製 品:連結子会社は、先入先出法による原価法を採用しております。

仕掛品:連結子会社は、個別法による原価法を採用しております。

貯蔵品:連結会社は、最終仕入原価法を採用しております。

有価証券の評価基準

金融商品に関する日本会計基準によれば、「その他有価証券」に区分された投資目的で保有する有価証券のうち、満期保有目的の債券及び子会社株式並びに関連会社株式を除く有価証券で、時価のあるものについては、連結決算日の市場価格等に基づく時価を貸借対照表価額とし、未実現損益は、当該損益に関する繰延税金を控除した額を、貸借対照表の株主資本の部に「その他有価証券評価差額金」として表示し、また、時価のないものについては取得原価を貸借対照表価額にしております。

連結会社は、時価のないその他有価証券の評価方法として、移動平均法による原価法を採用しております。

一時的と認められないその他有価証券の価値の下落に対しては、当該その他有価証券の減損処理をしており、減損額は、減損処理を実施した期の連結損益計算書に計上され、減損処理後の帳簿価額をもって取得原価としております。2004年度において、減損処理された投資有価証券はありませんでした。2005年度は、175,534千円(1,634千ドル)の減損処理をしております。

有形固定資産の減価償却の方法

有形固定資産は、貸借対照表上取得原価で表示しております。1998年4月1日以降取得した建物(建物付属設備除く)に定額法を採用している以外、有形固定資産の減価償却法は定率法を採用しております。2004年及び2005年3月31日における有形固定資産の主な(見積)耐用年数は、以下の通りです。

	2004年	2005年
建物	6 - 50 年	6 - 50 年
構築物	10 - 27 年	10 - 50 年
車両運搬具	4 - 6 年	4 - 6 年
工具器具備品	3 - 20 年	3 - 20 年

無形固定資産の減価償却の方法

連結調整勘定を除く、主な無形固定資産はソフトウェアであります。自社利用のソフトウェアについては、社内における見積利用可能期間(5年)に基づく定額法を採用しております。連結子会社における販売目的のソフトウェアについては、見積回収期間(ゲーム用のソフトウェアは12ヶ月、その他は36ヶ月)にわたり、会社所定の償却率によって償却しております。

貸倒引当金の計上基準

将来の債権の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については、貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案して、回収不能見込額を計上しております。

賞与引当金の計上基準

当社においては、従業員に対して支給する賞与の支出に備えるため、支給見込額のうち当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

退職給付引当金の計上基準

従業員:

当社及び一部の連結子会社は、従業員の退職給付に備えるため、引当処理による確定給付型退職制度を採用しております。引当額は、連結会計年度末における退職給付債務の見込額で、基本給与や勤務期間などを変数とする数理計算公式により算出された連結会計年度末における退職給付債務の額であります。

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以内の一定の年数(5年)に渡り、定額法により按分した額を発生翌連結会計年度から費用処理することとしています。

役員:

当社においては、役員の退職慰労金給付に備えるため、内規に基づく連結会計年度末支給額を計上しております。役員への支給額は商法の規定に従い株主総会で株主の承認を得る必要があります。

重要な外貨建資産及び負債の本邦通貨への換算基準

外貨建金銭債権債務は連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、為替差額は発生した会計年度の損益として処理しております。

重要な金融派生商品(デリバティブ)取引及びヘッジ会計の方法

金融派生商品に関する日本会計基準によれば、投機目的あるいは販売目的で保有する金融派生商品は貸借対照表日現在の適正価額で評価し、前年度貸借対照表日現在の適正価額との差額は当期の損益として認識しなければなりません。金融派生商品取引がヘッジ会計の要件を満たす場合、金融派生商品の各貸借対照表日現在の適正価額の変動を、金融派生商品取引が完了するまで繰延べることが認められております。

連結会社は、投機目的や販売目的で金融派生商品の取引はしておりません。一部の連結子会社は、変動金利による調達コスト(支払利息)に及ぼす影響を回避する目的で、金融派生商品取引をしております。

金融派生商品取引参加のリスク管理として、金融派生商品取引を管理する部門が契約締結を統括し、ヘッジの有効性を評価するために金融派生商品取引を監視しております。

子会社で採用されているヘッジ会計:

- ヘッジ会計:日本会計基準により、ヘッジ会計の要件を満たす金融商品取引については、特例処理を採用しております。
- ヘッジ手段とヘッジ対象:ヘッジ手段は、金利スワップ取引で、ヘッジ対象は借入金利であります。
- ヘッジ手段の基本事項:変動金利による調達コスト(支払利息)に及ぼす影響を回避する目的で、金利スワップ取引をいたしております。
- ヘッジの有効性評価の方法:金利スワップ取引について、会計基準で繰延ヘッジ会計の特例処理の要件に該当すると判断されたため、その判定をもって有効性の判定にかえています。

法人税等の会計処理方法

連結会社は法人税等の会計に資産・負債法を採用しています。この方法によれば、財務会計と税務会計に適用される会計処理の違いから資産及び負債の額に一時的な差異が生じている場合及び税務上の繰延欠損金や支払猶予などが生じている場合(以下まとめて「一時差異等」という)、これら「一時差異等」に対して、繰延税金資産または負債を認識することになります。繰延税金資産及び負債額は、「一時差異等」が解消される会計年度に適用される予想実行税率を「一時差異等」に乗じることにより決定されます。予想される実行税率が変更された場合には、変更による影響額は、税率変更時の会計年度に全額認識されます。認識された繰延税金資産のうち将来実現すると認められない額については評価性引当金を計上します。

「地方税法の改正」(2003年法律第9号)が2003年3月31日に公布され、2004年4月1日以降に開始する事業年度より、事業税が法人所得以外に付加価値割及び資本割も考慮されることになりました。「法人事業税における外形標準課税部分の損益計算書上の表示についての実務上の取扱い」(2004年2月13日企業会計基準委員会実務対応報告第12号)に従い今会計年度より付加価値割及び資本割に基づく法人事業税は、販売費及び一般管理費に計上しております。この結果、販売費及び一般管理費が108,422千円(1,009千ドル)増加し、営業利益、法人税等及び少数株主利益控除前当期純利益が、同額減少しております。

収益認識基準

当社の収益は、主に遊技機の代理店販売と遊技機の代行店販売業務から成っております。

遊技機の代理店販売では、当社は、遊技機を遊技機メーカーから仕入れ、それらを遊技機使用者に販売しております。従来遊技機を遊技機使用者に納品し、設置が完了した時点で収益を計上していましたが、前会計年度より遊技機使用者との売買契約書の変更に伴い、遊技機を出荷した時点で収益を計上する方法に変更いたしました。この変更により、従来と同一の方法を適用した場合と比較して、前会計年度は、売上高は5,956,372千円、売上原価は3,916,219千円増加しております。

遊技機の代行店販売では、遊技機使用者へ納品し、遊技機メーカーへ機器代金を納めたときに、手数料収入を計上しております。

リース会計

リースに関する日本会計基準では、リース物件の所有権が借主に移転すると認められるファイナンス・リース取引は資産計上され、それ以外のファイナンス・リース取引は、通常の賃貸借取引に係る方法に準じた会計処理をすることが認められていますが、その場合においては、借主の財務諸表の注記事項として、仮に当該リース取引を資産化したら財務諸表に記載されるであろう情報を開示することが求められております。連結会社は日本会計基準に準拠して、すべてのリース取引をオペレーション・リース取引として会計処理しております。

社債及び新株発行費の会計処理

支出時に全額費用として処理しております。

利益剰余金の処分

商法の規定と会社の定款に基づいて、取締役会が利益剰余金処分案(主に、現金配当及び役員賞与がその対象となります。)を作成し、会計期間終了後3ヶ月以内に開催される株主総会で株主の承認を受けなければなりません。添付された連結財務諸表には、当期に開催された株主総会で株主に承認された前会計年度に関する利益剰余金の処分が反映されております。

一株当たり当期純利益(EPS)の算出法

希薄化株調整前EPSは、連結会計年度における当期純利益額から、会計

年度終了後に開催される定時株主総会で株主が決議した役員賞与額を控除した額を、普通株式の期中平均株式数で除した額をいいます。希薄化株調整後EPSは、普通株式を発行する契約や新株予約権の行使等により発行する予定普通株式を発行したと仮定した場合、希薄化が起こる場合に当該株式を考慮して算出したEPSをいいます。なお、2004年及び2005年3月31日における当期純利益について希薄化効果を有している潜在株式は存在していません。将来希薄化効果を有する可能性を持つ潜在株式は、2004年3月31日においては存在していませんが、2005年3月31日においては、2003年6月27日の定時株主総会で議決された新株予約権による3,180株があります。

連結損益計算書の表示されている前連結会計年度一株あたり当期純利益は、2004年9月3日付けで行われた1株につき2株の株式分割が前会計年度期首に行われたと仮定した場合の一株あたり当期純利益を表示しております。

3. 有価証券明細 (非連結子会社及び関係会社株式を除く)

(a) 2004年及び2005年3月31日における時価のあるその他有価証券の明細は、以下の通りであります。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
株式				
取得原価	¥323,371	¥ 832,724	\$ 7,753	
連結決算日における				
連結貸借対照表計上額	725,048	1,423,401	13,252	
未実現利益	401,677	590,676	5,499	
その他				
取得原価	¥ —	¥ 500,000	\$ 4,655	
連結決算日における				
連結貸借対照表計上額	—	499,199	4,648	
未実現損失	—	800	7	

(b) 2004年及び2005年3月31日における時価のないその他有価証券の明細は、以下の通りであります。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
株式	¥23,880	¥68,317	\$636	
社債及びその他	5,291	5,000	47	

(c) 2004年及び2005年3月31日における非連結子会社及び関連会社株式の貸借対照表価額は、それぞれ2,069,975千円、3,554,981千円(33,097千ドル)であります。

4. リース取引

連結会社は、一部の工具器具備品及びソフトウェアに対してファイナンス・リース取引契約を締結しております。リース物件の2004年及び2005年3月

31日におけるリース物件の(a)取得価額相当額、減価償却累計相当額及び期末残高相当額、そして(b)未経過リース料期末残高相当額は以下の通りです。なお、取得価額相当額及び未経過リース料期末残高相当額は、未経過リース料期末残高が有形固定資産の期末残高等に占める割合が低いため、支払利息込み法により算定しております。

(a) 取得価額相当額、減価償却累計相当額及び期末残高相当額

2004年:	単位:千円		
	工具器具備品	ソフトウェア	合計
取得価額相当額	¥219,370	¥18,851	¥238,222
減価償却累計相当額	121,037	15,275	136,313
期末残高相当額	¥ 98,333	¥ 3,575	¥101,908
2005年:			
取得価額相当額	¥216,628	¥39,710	¥256,339
減価償却累計相当額	158,948	1,441	160,389
期末残高相当額	¥ 57,680	¥38,269	¥ 95,949

2005年:	単位:千ドル(注記1)		
	工具器具備品	ソフトウェア	合計
取得価額相当額	\$2,017	\$370	\$2,387
減価償却累計相当額	1,480	13	1,493
期末残高相当額	\$ 537	\$356	\$ 893

(b) 未経過リース料期末残高相当額

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
1年内	¥ 52,170	¥41,005	\$382	
1年超	49,738	54,944	512	
合計	¥101,908	¥95,949	\$893	

2004年及び2005年3月31日に終了する各連結会計年度の支払リース料及び減価償却費相当額は、以下の通りです。なお、減価償却費相当額の算定方法は、リース期間を耐用年数とし残存価額を零とする定額法によっております。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
支払リース料	¥58,378	¥50,540	\$471	
減価償却費相当額	58,378	50,540	471	

連結子会社1社がオペレーティング・リース契約により、車両1台を賃貸しておりましたが、2004年10月で当該契約を解除しております。2004年及び2005年3月31日における未経過リース料は、以下の通りです。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
1年内	¥1,644	¥—	\$—	
1年超	2,466	—	—	
合計	¥4,110	¥—	\$—	

5. 短期借入金及び長期借入債務

2004年及び2005年3月31日における短期借入金及び長期負債の内訳は、以下の通りです。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
短期借入金	¥3,000,000	¥ 656,600	\$ 6,113	
2004年及び2005年3月31日における平均利率はそれぞれ0.83%、0.95%です。				
長期借入債務:				
(1)1年以内に返済予定の長期借入金	—	341,768	3,182	
2005年度の平均利率は1.79%です。				
(2)長期借入金(1年以内に返済予定のものを除く)	—	593,165	5,522	
2005年度の平均利率は1.81%で、返済期限は2009年7月31日です。				
(3)年利0.88%無担保普通社債	—	500,000	4,655	
発行は2005年3月31日、平成19年より平成23年まで毎年100,000千円(931千ドル)の償還予定となっております。				
合計	¥3,000,000	¥2,091,533	\$19,472	

「平均利率」については、借入金等の期末残高に対する加重平均利率を記載しております。

社債を含む長期債務の連結決算日後2010年までの各年及びそれ以降の返済額は、以下の通りです。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
2006年	¥ 341,768		\$ 3,182	
2007年	314,688		2,930	
2008年	309,497		2,881	
2009年	208,000		1,937	
2010年	161,000		1,499	
2010年以降	100,000		931	
合計	¥1,434,933		\$13,359	

6. 当座貸越契約及び貸出コミットメント

運転資金の効率的な調達を行うために、2004年度は、当社のみが銀行6行と、そして2005年度は連結会社が銀行3行と当座貸越契約及び貸出コミットメント契約を締結しております。2004年及び2005年3月31日における借入未実行残額は次の通りであります。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
当座貸越契約及び				
貸出コミットメント総額	¥6,000,000	¥4,310,000	\$40,127	
借入実行残高	3,000,000	630,000	5,865	
差引額	¥3,000,000	¥3,680,000	\$34,261	

7. デリバティブ取引の時価情報

2004年度においては、デリバティブ取引を全く行っておりません。2005年

度においては、全てのデリバティブ取引はヘッジ会計を適用しているため、デリバティブ取引の時価情報の記載を省略しております。

8. 退職給付

従業員退職給付:

当社及び一部の連結子会社は、従業員の将来の退職に備えて、引当処理による確定給付型退職制度を採用しております。退職給付は、退職一時金制度を採用しており、給付額は、基本給与や勤務期間などを考慮して決定されます。

2004年及び2005年3月31日における退職給付債務及びその内訳は、以下の通りです。なお、一部の連結子会社は、退職給付の算定にあたり、簡便法を採用しております。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
退職給付債務	¥123,506	¥145,040	\$1,350	
未認識数理計算上の差異	(2,691)	(5,899)	(55)	
退職給付引当金	¥120,815	¥139,140	\$1,295	

2004年及び2005年3月31日に終了する各連結会計年度における退職給付費用は、以下の通りです。なお、簡便法を採用している連結子会社の退職給付費用は「勤務費用」に計上しております。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
勤務費用	¥17,166	¥23,904	\$223	
利息費用	2,232	2,470	23	
数理計算上の差異の費用処理額	851	293	3	
退職給付費用	¥20,249	¥26,668	\$248	

2004年及び2005年3月31日に終了する各連結会計年度における退職給付債務の計算基礎は、以下の通りです。

割引率	2.0%
退職給付見込み額の期間配分方法	期間定額基準数理計算上の差異の処理年数
	5年

役員退職慰労金:

2004年及び2005年3月31日における、社内規定に基づき役員退職給付に備えて引当ている額は、699,800千円及び568,700千円(5,295千ドル)であります。

9. 偶発債務

代行店販売においては、当社は、遊技機メーカーからパチンコホールへ販売された遊技機代金について、遊技機メーカーに対して支払保証を行っております。2004年及び2005年3月31日における支払保証額は、それぞれ744,496千円及び797,050千円(7,421千ドル)です。

代理店販売においては、遊技機の仕入代金の支払に充てるため、受取手形を裏書譲渡しておりましたが、2005年度は仕入代金の決済方法を現金に変更したため、2005年3月31日における手形裏書譲渡高はありません。なお、2004年3月31日における手形裏書譲渡高は591,657千円でした。

10. 税効果会計

2004年及び2005年3月31日における繰延税金資産及び負債の発生の主な原因の内訳は、以下の通りです。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
繰延税金資産:				
役員退職給付引当金否認	¥ 284,818	¥ 231,460	\$ 2,155	
未払事業税否認	323,159	161,041	1,499	
投資有価証券評価損否認	—	45,195	421	
商品評価損否認	—	40,608	378	
退職給付引当金損算入				
限度超過額	47,392	55,593	518	
貸倒引当金損算入限度				
超過額	23,354	55,763	519	
賞与引当金損算入限度				
超過額	7,570	8,140	76	
ソフトウェア償却超過額	—	118,720	1,105	
ロイヤリティ償却超過額	—	268,125	2,496	
子会社繰越欠損金	255,026	524,700	4,885	
その他	88,285	64,218	598	
繰延税金資産小計	1,029,607	1,573,566	14,650	
評価性引当額	(272,311)	(564,928)	(5,260)	
繰延税金資産合計	757,295	1,008,637	9,391	
繰延税金負債:				
その他有価証券評価差額	163,482	240,079	2,235	
繰延税金負債計	163,482	240,079	2,235	
繰延税金資産の純額	¥ 593,812	¥ 768,558	\$ 7,155	

連結会社に適用される法人税等は、法人所得税、住民税及び事業税から成っております。2004年及び2005年3月31日に終了する連結会計年度における法人税等の法定実効税率は、それぞれ42.0%と40.7%であります。各連結会計年度における法定実効税率と税効果適用後の法人税等の負担率との差異の原因となった主な項目別の内訳は、以下の通りです。

	2004年	2005年
法定実効税率	42.0%	40.7%
調整		
留保金課税	3.0	2.4
住民税均等割等	0.2	0.3
交際費等永久に損金に算入されない項目	0.5	0.8
受取配当金の益金不算入	(0.1)	(0.1)
税額控除	(0.2)	(0.1)
その他	0.2	0.8
税効果会計適用後の法人税等の負担率	45.6%	44.8%

11. 株主資本会計

商法の規定によりますと、株式の発行価額全額を資本金として処理するのが原則ですが、取締役会の決議をもって発行価額の二分の一を超えない額を、資本剰余金である資本準備金として処理することができます。また、商法は現金配当や役員賞与のように、現金による利益剰余金の処分額の少なくとも10%を利益準備金として、法定準備金である利益準備金と資本準備金の合計額の25%に達するまで積立てることを規定していますが、当社はすでに当該規定を達成しておりますので、現金による利益剰余金の処分に関して、利益準備金への積立てをする必要はありません。なお、当社連結財務諸表の利益剰余金は、法定利益準備金を含んでおり、2004年及び2005年3月31日における法定利益準備金の額は9,580千円(89千ドル)であります。

商法上の法定準備金を、会社の欠損補填のため取崩すには、株主総会で株主決議を必要とし、資本金に組入れる場合には、取締役会決議が必要となります。法定準備金が資本金額の25%を超える部分については、株主総会で株主決議により、株主に分配することができます。

商法の規定では、中間配当額は商法により規制が設けられていますが、本格的には取締役会で決定ができます。他方、会計年度末の配当額は、年度末終了後に行われる株主総会で株主承認を得なくてはなりません。連結会社が配当できる配当限度額は、商法規定に基づき、親会社のみ財務諸表に基づいて決定されます。

12. 関連当事者との取引

役員との取引:

2004年及び2005年3月31日に終了する連結会計年度に行われた役員との取引は、借上社宅の家賃の個人負担分であります。2004年12月までは家賃総額の50.0%を負担しており、2005年1月より全額個人負担に変更しております。なお、2005年4月1日より社宅賃貸につきましては解消しております。

関連会社との取引:

当社は、2005年3月に株式会社 ディースリー・パブリッシャー発行の第三者割当増資により、普通株式を7,000株引き受けております。当該引受により株式会社 ディースリー・パブリッシャーは、当社の連結子会社となっております。発行価額は、取締役会決議の直前日までの3ヶ月間(2004年11月15日から2005年2月14日まで)に、ジャスダック証券取引所(2004年12月10日までは日本証券業協会)が公表した普通株式の普通取引の最終価格の平均株価である255,300円(2,377ドル)としております。7,000株の購入総額は、1,787,100千円(16,638千ドル)であります。

関係会社(株式会社ロデオ)との取引は、一般の取引先と同様の取引条件で行われております。2004年及び2005年3月31日における期末残高及び同日を以て終了する連結会計年度に行われた取引高は、以下の通りであります。

	単位:千円		単位:千ドル (注記1)	
	2004年	2005年	2005年	2005年
期末残高				
売掛金	¥ 2,479,632	¥ —	\$ —	
買掛金	7,957,693	22,637,049	210,754	
敷金保証金	500,000	—	—	
取引高				
遊技機の仕入	¥33,103,396	¥44,579,677	\$415,042	
中古遊技機の販売等	2,364,855	—	—	

13. セグメント情報

事業の種類別セグメント情報:

前連結会計年度及び当連結会計年度共に、全セグメントの売上高の合計、営業利益の合計額に占める遊技機の販売割合が、90%を超えるため、事業の種類別セグメント情報の記載を省略しております。

所在地別セグメント情報:

前連結会計年度においては、連結会社の事業は日本国内で行われているため、所在地別セグメント情報の記載を省略しております。当連結会計年度においては、連結会社の売上高の合計及び全セグメントの資産の合計額に占めるも日本の割合が、いずれも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:

前連結会計年度及び当連結会計年度共に、海外売上高はありません。

14. 後発事象

現金配当及び役員賞与の決議:

当社は、2005年6月29日開催の定時株主総会において、総額で694,000千円(6,461千ドル)、1株あたり2,000円(18.62ドル)の現金配当及び総額105,000千円(978千ドル)の役員賞与を取締役並びに監査役に利益剰余金から支払うことを決議いたしました。

ストックオプションの決議:

当社は、商法第280条ノ20及び商法第280条ノ21の規定に基づき、2005年6月29日開催の定時株主総会及び同日開催の取締役会で、当社の役員1名及び45名の従業員に対してストックオプションを目的とした1,610個の新株予約権を付与することを決議いたしました。1新株予約権の行使で普通株式1株と交換でき、1新株予約権の行使時の払込金額は760千円(7千ドル)であります。2005年8月1日より2008年6月30日までが新株予約権の行使期間であり、新株予約権の譲渡については取締役会の承認を必要としています。

ジェイ坂崎マーケティング株式会社の株式取得(子会社化)について:

当社は、スポーツ・エンタテインメント事業の拡大強化及び同分野におけるグローバルな地位確立を目指して、2005年6月27日開催の取締役会で、ジェイ坂崎マーケティング株式会社の当社子会社化目的のため、普通株式15,600株(発行済株式総数及び議決権ともに65.0%に相当)の取得に関する基本合意書の締結を決議いたしました。当社は、2005年7月中旬に、最終契約書の締結と株式の取得を予定しています。ジェイ坂崎マーケティング株式会社の概要は、以下の通りです。

主な事業	スポーツイベントの企画、立案、実施及び放映権販売他、著作権、商標権等ライセンスの取得及び実施権の付与
資本金	20,000千円(186千ドル)
発行済株式数	24,000株
売上高	3,266,450千円(30,411千ドル)
総資産	952,935千円(8,872千ドル)
決算期	12月31日

子会社間の合併:

当社は2005年6月27日開催の取締役会で、ジェイ坂崎マーケティング株式会社の子会社化の決議を経て、同取締役会で当社の子会社プロフェッショナル・マネージメント株式会社、トータル・ワークアウト株式会社とジェイ坂崎マーケティング株式会社の合併に関する覚書締結の承認を決議いたしました。上記子会社間の合併の概要は以下のとおりです。

合併契約書調印	2005年8月中旬(予定)
各子会社の臨時株主総会で合併承認	2005年8月下旬(予定)
合併終了	2005年10月1日(予定)

ジェイ坂崎マーケティング株式会社の内容につきましては上記に記載しております。プロフェッショナル・マネージメント株式会社及びトータル・ワークアウト株式会社の内容につきましては、下記の通りです。

プロフェッショナル・マネージメント株式会社

主な事業	広告宣伝に関する代理業務等並びに著作権(商品化権)コンテンツの獲得
資本金	200,000千円(1,862千ドル)
発行済株式数	4,000株
総資産	643,272千円(5,989千ドル)
決算期	3月31日

トータル・ワークアウト株式会社

主な事業	スポーツジムの経営
資本金	10,000千円(93千ドル)
発行済株式数	200株
総資産	1,373,732千円(12,790千ドル)
決算期	3月31日

フィールズ株式会社
取締役会 御中

当監査法人は、添付のフィールズ株式会社及びその連結子会社の2004年及び2005年3月31日現在の連結貸借対照表及び同日をもって終了する各会計年度の日本円価で表示された連結損益計算書、連結株主資本計算書及び連結キャッシュ・フロー計算書について監査を実施致しました。これらの連結財務諸表の作成責任はフィールズ株式会社の経営者にあり、当監査法人の責任は、当監査法人の実施した監査に基づき、これらの連結財務諸表についての監査意見を表明することにあります。

当監査法人は、日本において一般に公正妥当と認められている監査の基準に準拠して監査を実施いたしました。これらの基準では、連結財務諸表に重大な虚偽記載がないかどうかについて、合理的な保証を得るための監査を計画・実施することが求められております。監査は、連結財務諸表に表示されている金額及び開示について、証拠資料を試査により検証することを含んでおります。また、監査は全体としての連結財務諸表の表示を評価するとともに、経営者により適用された会計原則及び重要な会計上の見積りの妥当性を評価することも含んでおります。当監査法人は、我々の監査が監査意見を述べるに足る合理的な基礎を提供していると確信しております。

当監査法人は、上記の連結財務諸表が、連結財務諸表の注記1に記載されている日本において一般に公正妥当と認められる会計基準に準拠して、2004年及び2005年3月31日現在のフィールズ株式会社及びその連結子会社の連結財政状態及び同日をもって終了する各会計年度の連結経営成績及び連結キャッシュ・フロー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ます。

添付の2005年3月31日に終了する会計年度の連結財務諸表には、読者の方々の便宜に供するために、米ドルも併せて表示されております。当監査法人は、当該連結財務諸表中の米ドル表示が、連結財務諸表の注記1に記載されている方法により、日本円から換算されているものと認めます。

BDO Sanyu & Co.
東京
2005年6月29日

株式状況

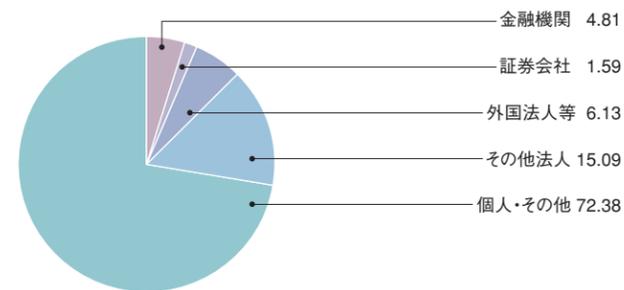
会社が発行する株式の総数	586,000株
発行済株式総数	347,000株
株主数	9,867名

(注)
2005年6月29日開催の第17回定時株主総会において定款の一部の変更が行われ、会社が発行する株式の総数は、同日より1,388,000株となっています。

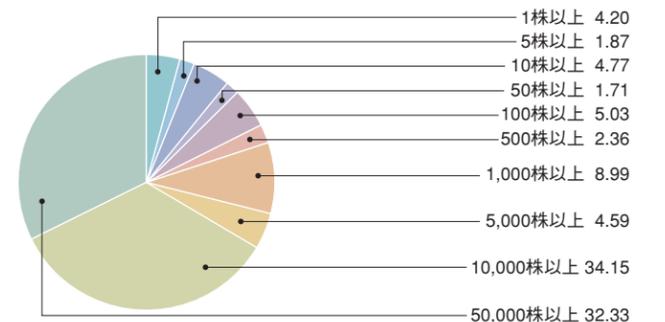
大株主

株主名	所有株式数(株)	持株比率(%)
山本 英俊	112,200	32.33
山本 剛史	40,000	11.53
山本 洋子	35,000	10.09
サミー株式会社	27,500	7.93
有限会社ミント	16,000	4.61
モルガンスタンレーアンドカンパニー インターナショナルリミテッド	5,479	1.58
フィールズ従業員持株会	5,435	1.57
山本 優希	5,000	1.44
モルガンスタンレーアンドカンパニーインク	4,761	1.37
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	4,547	1.31

所有者別分布状況 (%)



所有株数別分布状況 (%)



株式分割および新株発行について

当社は、株式市場において適正な株価が形成されるためには株式の十分な流動性が必要であり、そのためには多くの投資家の参加が必要であると考えております。当社は、2004年6月15日付で新株式12,000株を発行し、さらに流動性を高める目的で2004年9月3日付で1:2の株式分割を実施いたしました。今後の投資単位の引き下げについては、株主利益重視の視点で慎重に検討してまいります。

会社概要

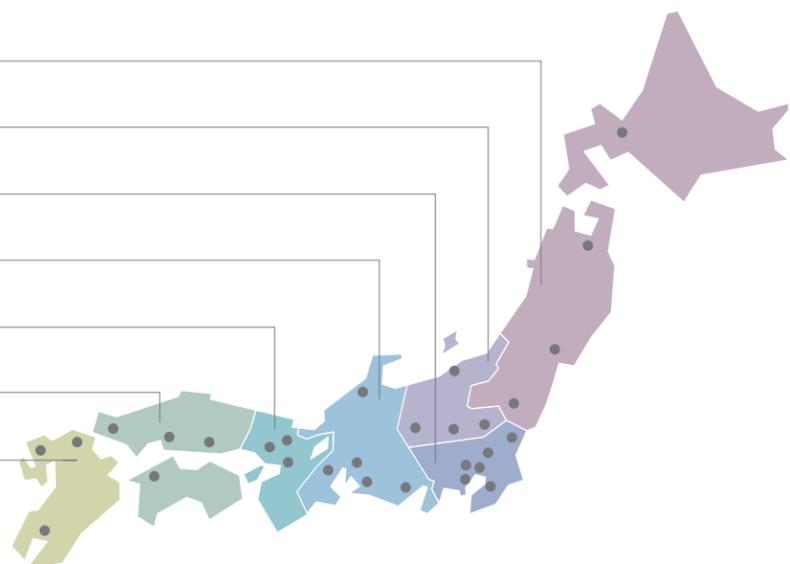
商号 フィールズ株式会社
 (英訳名:FIELDS CORPORATION)
 企業理念 「すべての人に最高の余暇を」
 設立 1988年6月 (1983年に東洋商事の名で事業を開始)
 本社所在地 〒150-0044 東京都渋谷区円山町3番6号
 E・スペースタワー12階
 事業内容 1)遊技機の企画開発
 2)遊技機の仕入、販売
 3)キャラクター、コンテンツの企画開発、販売
 4)映像ソフトの企画開発、販売
 資本金 79億4,803万円 ※2004年6月に増資いたしております
 従業員数 758名(連結)
 連結対象企業 プロフェッショナル・マネージメント株式会社
 フィールズジュニア株式会社
 株式会社デジタルロード
 ホワイトトラッシュチャームズジャパン株式会社
 トータル・ワークアウト株式会社
 株式会社ディースリー・パブリッシャー 他3社

(注)
 2005年7月、子会社化したジェイ坂崎マーケティング株式会社は、2005年10月をもってプロフェッショナル・マネージメント株式会社とトータル・ワークアウト株式会社と経営統合します。統合後はジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社として、連結対象企業となります。

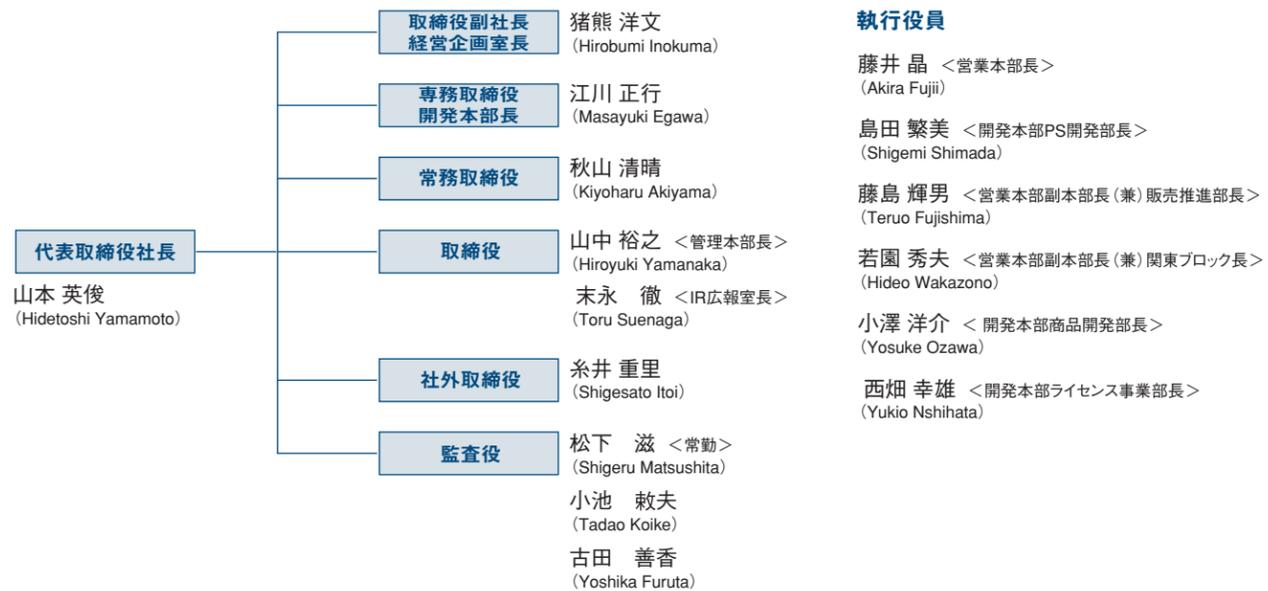
全国営業拠点

- 本社**
 渋谷オフィス
- 北海道・東北ブロック**
 札幌支店
 青森支店
 仙台支店
 郡山支店
- 北関東ブロック**
 新潟支店
 長野支店
 高崎支店
 宇都宮支店
- 関東ブロック**
 つくば支店
 さいたま支店
 千葉支店
 東京支店
 西東京支店
 横浜支店
- 中部ブロック**
 金沢支店
 静岡支店
 名古屋支店
 愛知支店
 三重支店
- 関西ブロック**
 京都支店
 大阪支店
 神戸支店
- 中国・四国ブロック**
 広島支店
 岡山支店
 山口支店
 松山支店
- 九州ブロック**
 福岡支店
 佐賀支店
 鹿児島支店

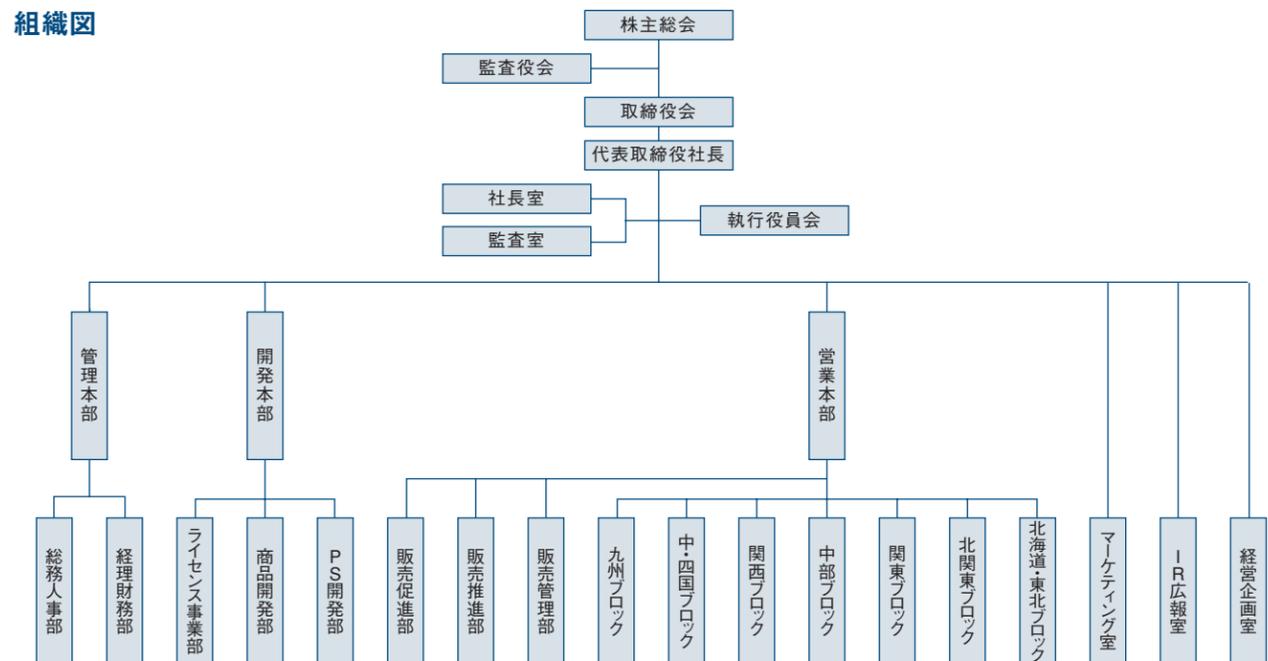
- 北海道・東北ブロック 4支店
- 北関東ブロック 4支店
- 関東ブロック 6支店
- 中部ブロック 5支店
- 関西ブロック 3支店
- 中国・四国ブロック 4支店
- 九州ブロック 3支店



取締役、監査役および執行役員



組織図





プロフェッショナル・マネージメント株式会社



スポーツ、芸能などの各分野における一流のタレントをマネージメントしております。現在、スポーツ部門では清原和博選手、アン・ジョンファン選手ら数多くのトップアスリートとマネージメント契約を結んでおります。それ以外にも、スタジオジブリのDVD、ビデオ販売プロモーションや、フィールズの遊技機企画開発に伴うキャラクター権利の取得などもサポートしています。

<http://www.professionalmanagement.jp>



トータル・ワークアウト株式会社



清原和博選手など、トップアスリートらのパーソナルトレーナーとして知られているケビン山崎が代表を務めるスポーツジムです。アスリートのポテンシャルアップはもちろん、シェイプアップや体力増進にも効果の高いトレーニング手法であるため、多くの著名人、一般の方々がジムを訪れています。

<http://www.totalworkout.jp>



株式会社デジタルロード



パチンコ、パチスロには欠かすことのできない映像ソフトの企画開発を中心に各種キャラクターのマーチャライジングビジネスの企画立案、ブランドマネージメントを行います。パチンコ、パチスロ、各種マーチャライジングビジネスに注入し、新たな映像ソフトやキャラクターを創出していきます。



ホワイトトラッシュチャームズジャパン株式会社



ハリウッド女優やアーティスト、スタイリストなど、多くのファッションリーダーたちに愛されているアメリカ西海岸発のアクセサリーブランドです。2002年4月より日本国内での輸入販売を開始し、2003年4月には、六本木ヒルズ内に直営店をオープン。今後は、ますます商品ラインナップを充実させます。

<http://www.whitetrashcharmsjapan.com/>



フィールズジュニア株式会社

全国で約1,200名の大学生を登録管理し、パチンコ、パチスロの納品設置業務を担当しています。また、全国1万6,000店舗のパチンコホールを対象に設置機種や入客状況などのマーケット調査も実施。それらの情報は、新機種の企画開発などにフィードバックされています。



株式会社ディースリー・パブリッシャー (証券コード4311:JASDAQ)



2005年3月に当社の連結子会社となったゲームパブリッシャーです。両社の緊密な連携による欧米市場における著作権取得活動の活発化など、当社のコンテンツプロバイダー事業の強化、およびゲームソフトのより迅速な商品企画・開発・販売が可能となります。

©Disney/Pixar ©FEG-K-1 ©D3 PUBLISHER

<http://www.d3p.co.jp>

(注) 2005年7月、子会社化したジェイ坂崎マーケティング株式会社は、2005年10月をもってプロフェッショナル・マネージメント株式会社とトータル・ワークアウト株式会社と経営統合し、統合後はジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社として、連結対象企業となります。

新会社 **JSM** ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社 (<http://www.jsm.jp>)

お問い合わせ先

フィールズ株式会社
〒150-0044
東京都渋谷区円山町3番6号 E・スペースタワー12階
IR広報室
TEL 03-5784-2111
FAX 03-5784-2112



TOPページアドレス
<http://www.fields.biz>

IRページアドレス
<http://www.fields.biz/ir/j/>

業績情報やプレスリリースなど、最新の情報を随時発信しています。ぜひご活用ください。

