

## 2005年3月期事業報告書

2004年4月1日～2005年3月31日

# 2005



フィールズ株式会社 証券コード:2767

# コンテンツインテグレータへ

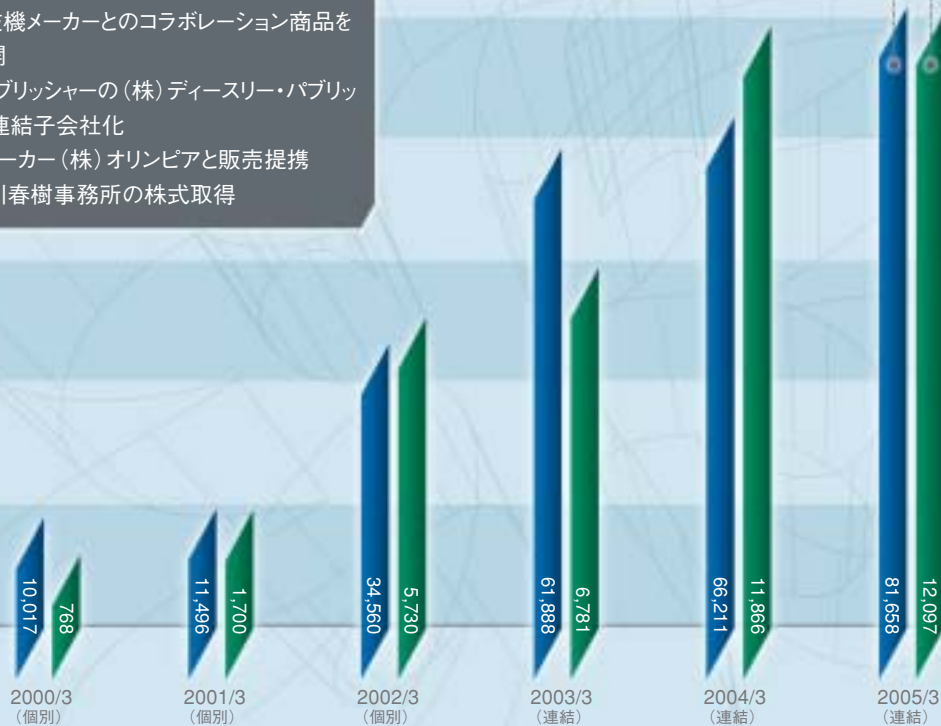
「すべての人に最高の余暇を」の企業理念のもと、エンタテインメント分野における幅広いコンテンツビジネス展開を競争優位性構築の基盤と位置づけ、ビジネスモデルの進化を続けています。

## 2005年／3月期ハイライト

- ・有力版權取得先との業務提携
- ・有力遊技機メーカーとのコラボレーション商品を本格展開
- ・ゲームパブリッシャーの(株)ディースリー・パブリッシャーを連結子会社化
- ・遊技機メーカー(株)オリンピアと販売提携
- ・(株)角川春樹事務所の株式取得

売上・営業利益推移(単位:百万円)

■ 売上高 ■ 営業利益



### 独立系流通商社として

- ・全メーカー、全機種取り扱い
- ・販売拠点の全国展開

### コンテンツプロバイダーとして

- ・関連分野のネットワーク形成
- ・商品化権の獲得
- ・プロバイディングチャネルの確保

### コンテンツインテグレータへ

- ・コンテンツの複合利用による価値創出
- ・プロバイディングチャネルの拡大／影響力強化

Top Management Message

## 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・ホール双方の発展に寄与することで自らも企業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遊技機販売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、遊技機に関する法律が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く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」の売上も好調に推移しています。

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。

## 「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面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押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

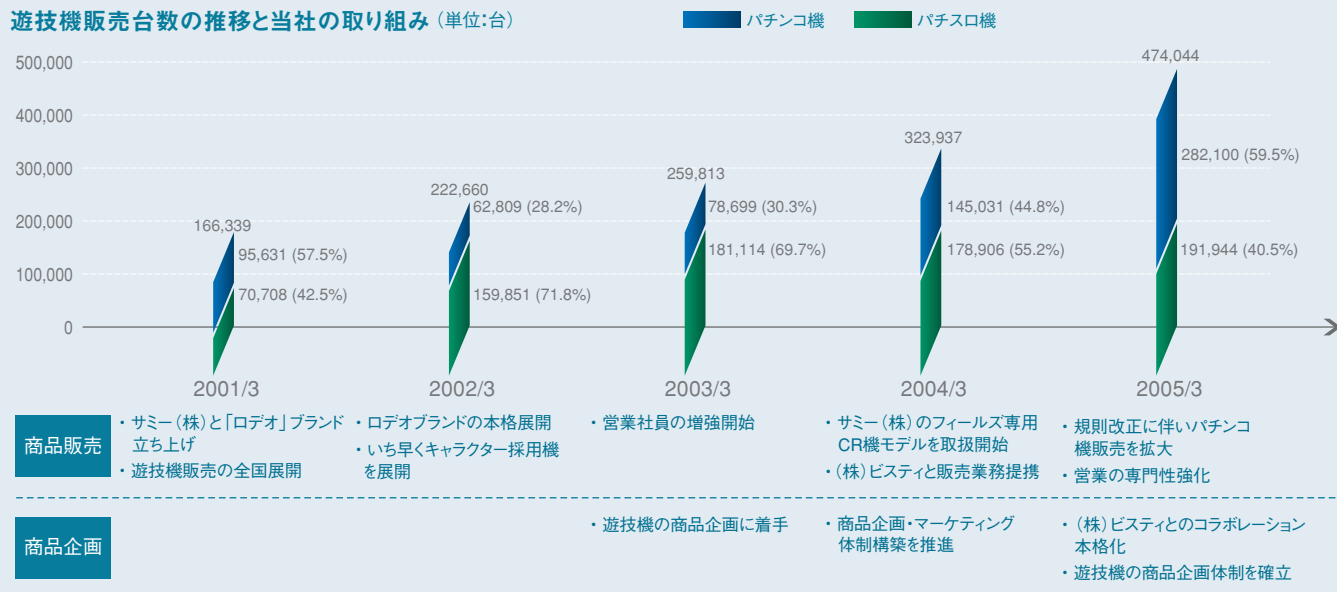
ト(株)は、2004年7月に新たなスポーツジムを大阪に出店したほか、2005年4月に六本木ヒルズへの出店を行いました。プロフェッショナル・マネージメント(株)、ホワイトトラッシュチャームズジャパン(株)の両社も、それぞれの事業を通じてスポーツ・芸能など、多彩な分野の著名人と広く深いネットワークを築いています。

## 「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

遊技機販売台数の推移と当社の取り組み (単位:台)



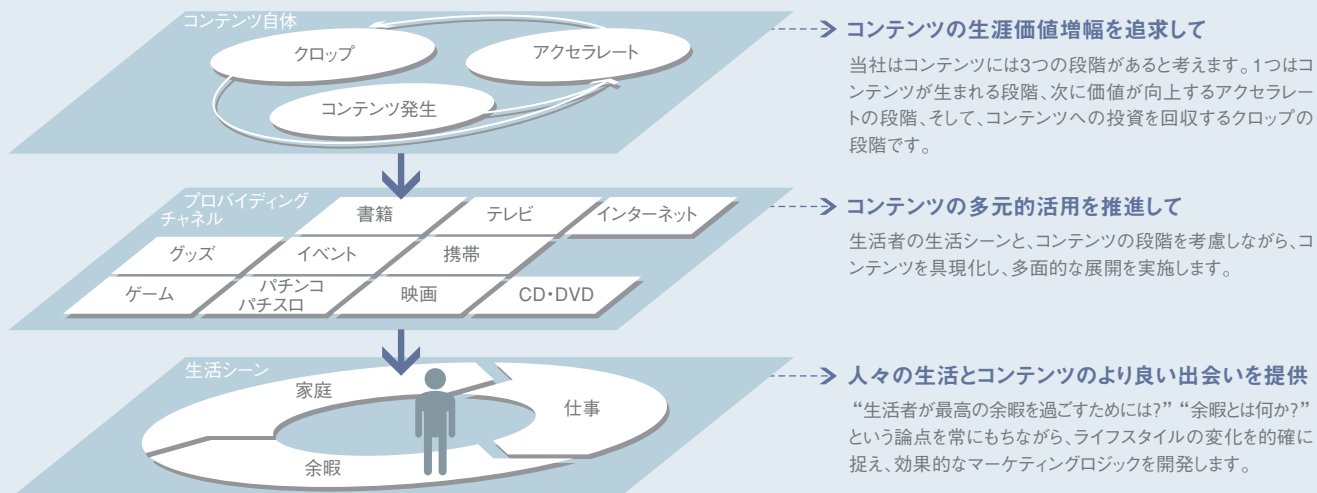
の市場規模は今後さらに拡大し、なかでもデジタルコンテンツは大きく成長すると予測されています。しかし一方で、収益を新規事業投資として循環させることで拡大再生産を生むという産業構造の基本的仕組みがまだ未成熟であり、さらに市場が成長するためには、コンテンツを権利として各分野へ展開するためのマネジメント能力やプロデュース能力をもつ事業者の存在が急務であると指摘されています。

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が具体化するなど、着実に「コンテンツインテグレータ」への進化に向け、取り組みを進めています。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、キャラクター機的一般化により、画像表現における企画を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

## フィールズがめざす「コンテンツインテグレータ」モデル



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、市場における競争優位性を確保していきます。これにより、分野の壁を越えた大規模なコンテンツ循環が生まれ、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、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。

## 販売力のさらなる強化・拡充を推進

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ゆきます。

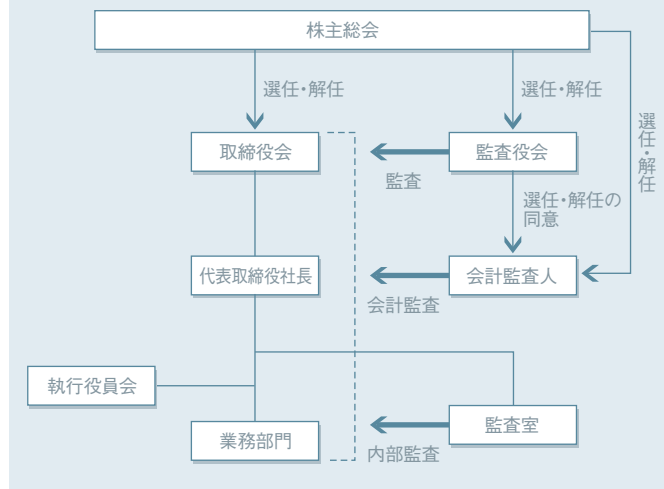
当期は、新たに支店を開設した宇都宮、長野のほか、札幌、仙台、静岡、三重、金沢、福岡の各支店を拡充するとともに、営業スタッフを450名に増強し、パチンコ、パチスロ専任に分け、より専門性の高い提案営業が可能となる体制を構築しました。従来の常識にとられない斬新な発想で、ホールオーナーの方々がサポートします。また、営業社員の教育にも注力し、高度な専門知識を持ち、ホール経営ノウハウを深く理解するエキスパート集団の育成に努めています。

## 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、経営体制一つまりコー

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を整備し、必要な施策を実施し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ー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進めたほか、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。今後ともご期待下さい。

### 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をめざしたフィールズの価値創出スキーム

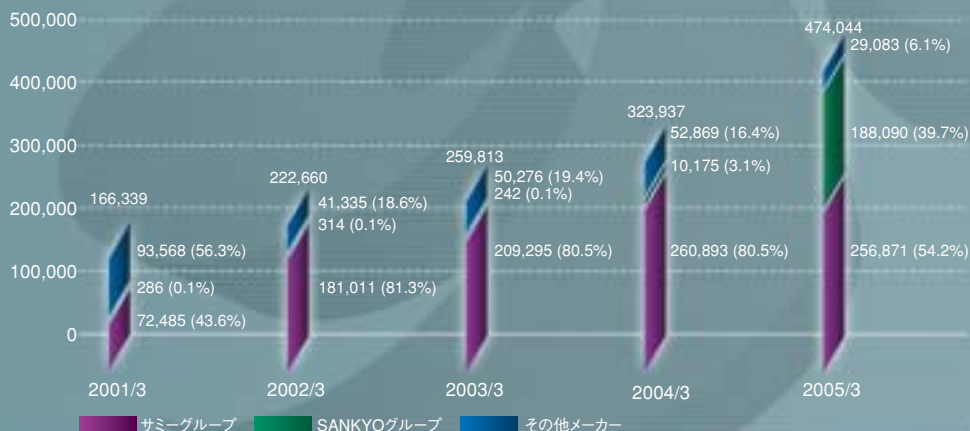


コンテンツインテグレータをめざして①

## ファブレス企業モデルの追求へ

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、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。  
そして、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。  
当社は、ファブレス企業モデルのさらなる進化を追求し、  
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（単位：台）





## 遊技機メーカーとのコラボレーション商品を本格展開

### (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、企画を当社が、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。



(株)ビスティ製パチンコ機「CR新世紀エヴァンゲリオン」  
©GAINAX/Project Eva・テレビ東京

#### 主な(株)ビスティとの協業商品



(株)ビスティ製パチンコ機「CR軍厚朋美とみなしゴハッチ」  
©Production Ogi Co.,LTD.  
©タツノコプロ ©フィールズ



(株)ビスティ製パチンコ機「CR飯島童子のカジビスティ」  
©JVC Entertainment Networks, Inc./FIELDS

### (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エンジョイすることができ、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。



(株)ロデオ製パチスロ機「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(株)製パチンコ機「CR俺の空」  
©本宮ひろ志/集英社・FIELDS  
©Sammy



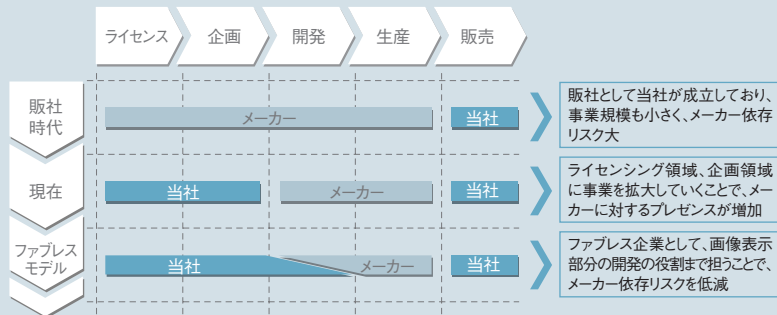
サミー(株)製パチンコ機「CR K-1 PREMIUM Dynamite!!」  
©Mike Tyson/Licensed by CML,LLC.  
©FEGK-1/FIELDS ©Sammy

## To The Next Stage

### 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

当社は、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。今後は、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化したユニット商品として遊技機メーカーに提供するビジネスを志向しています。当期においては、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。

### 事業イメージ



コンテンツインテグレータをめざして②

## 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――。

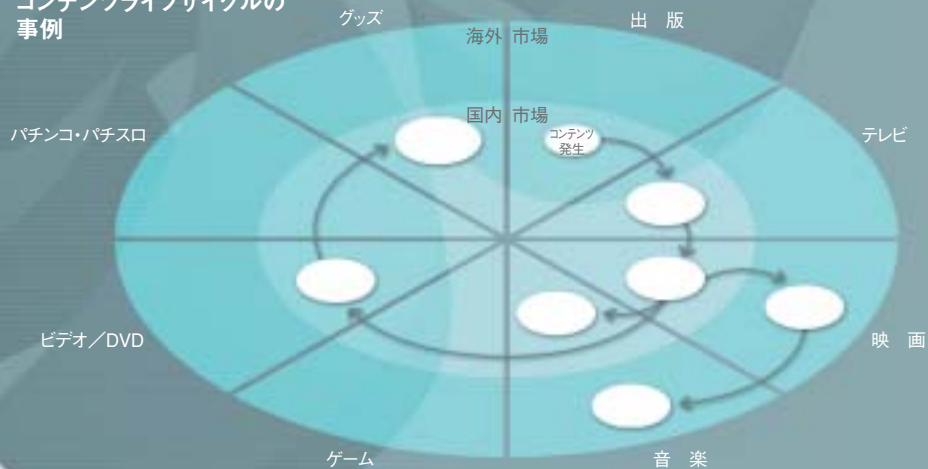
当社は、著作権取得の強化とプロバイディングチャネルの拡大を通じ、「コンテンツプロバイダー」としての機能を強化してきました。

そして、コンテンツの新たな価値を創出する領域へ。

コンテンツの二次利用スキームの高次化を通じて、さらには一次コンテンツの創出をめざし、

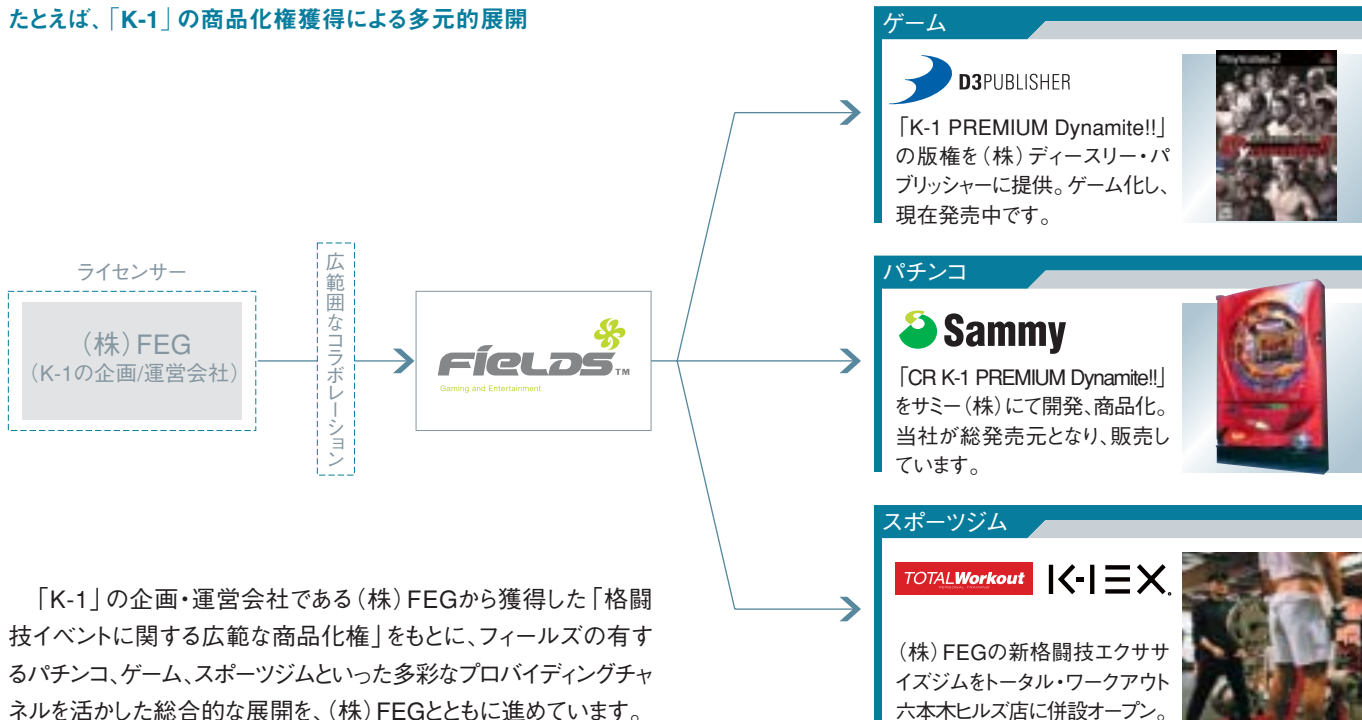
コンテンツビジネスシーンにおけるプレゼンスを一層高めていきます。

### コンテンツライフサイクルの事例



## プロバイディングチャンネルを活かした多彩なコンテンツ展開事例

たとえば、「K-1」の商品化権獲得による多元的展開



### 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

当社は多彩なプロバイディングチャンネルを活かすべく、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、(株)角川春樹事務所の発行済株式総数の30%を取得。当期すでに、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・一次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。



## 当連結会計年度の概況

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・パチスロ事業を出発点として、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きました。

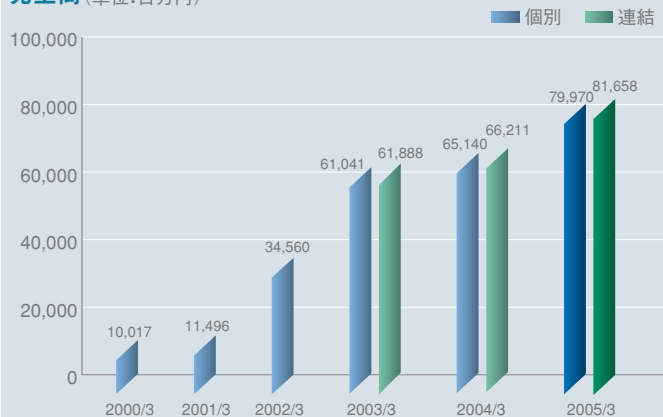
当社グループの主力事業であるパチンコ・パチスロ業界におきましては、昨年7月の「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」改正に伴い「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」の一部が改正されました。新規則の施行により、パチンコ・パチスロ機とも従来機に比較して商品開発の自由度の増大が図られ、最新テクノロジーの進化を積極的に導入した液晶の大型化と高画質化、そしてそこに表

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います。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。

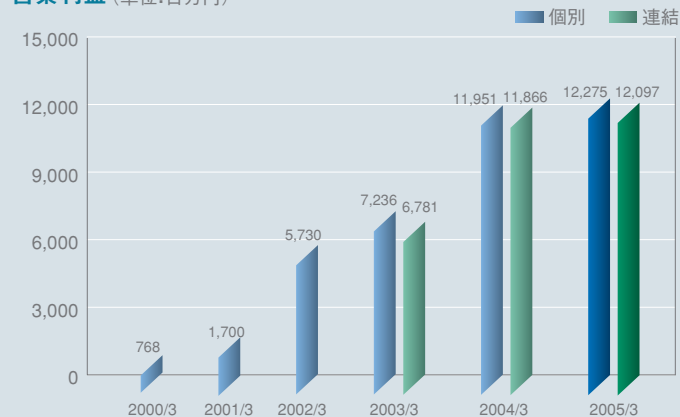
当社におきましては、パチンコ機における「新規則対応機需要」を背景として昨年12月に発売いたしました新規則対応機種第1弾「CR新世紀エヴァンゲリオン」が創業以来の大ヒットを記録し、次いで発売した「CR俺の空」「CR華原朋美とみなしごハッチ」も市場からご好評をいただくことができました。一方、パチスロ機におきましては、当連結会計年度において新規則対応機が保通協（財団法人保安電子通信技術協会）による型式試験に適合例が見られないという状況にありました。しかしながら、旧規則対応機種である「カイジ」、「鬼武者3」は斬新なテクノロジーを搭載し、かつ親しみ深いキャラクターを起用したことで、エンタテインメント性豊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

## 財務ハイライト

売上高 (単位:百万円)



営業利益 (単位:百万円)



国に29ヵ所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いきました。

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きました。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)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)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いきました。

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)、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)となりました。

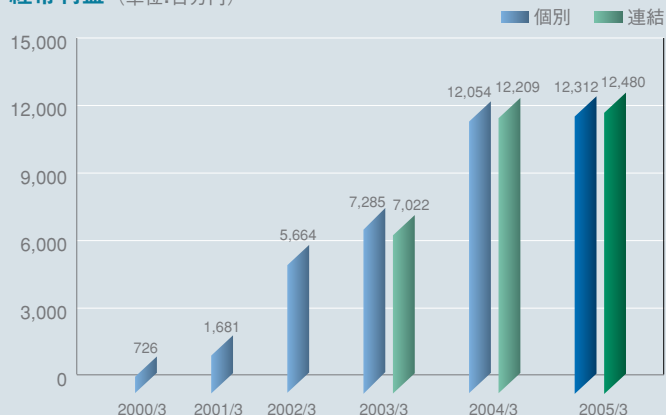
## 次期の業績の見通し

当社の競争戦略の根幹を成す「コンテンツプロバイダー戦略」は、当期において着実な拡がりを実現しました。当社ではこの路線をさらに明確化し、さらなる大きなマーケットで利益の拡大をめざすため「コンテンツインテグレータ戦略」へと進化発展させる準備や、社内体制の強化はもちろんM&Aを含む事業提携などをさらに加速していきます。

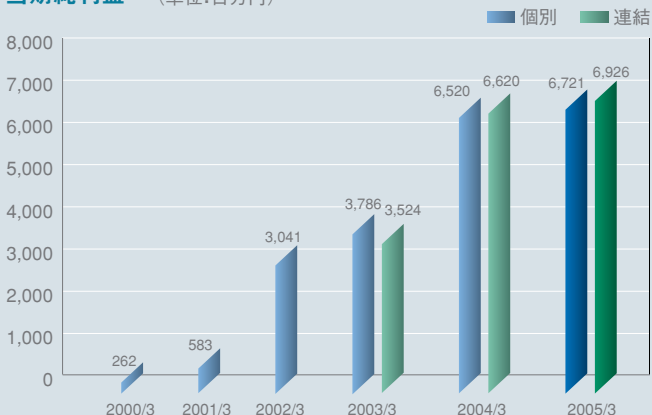
次期につきましては「コンテンツプロバイダー戦略」を包括する「コンテンツインテグレータ戦略」を競争力強化の中核に据え、一層の業績向上と企業価値の拡充、株主価値の増大に努めていく所存です。

こうした積極的な事業展開により、2006年3月期の連結業績予想は、売上高は94,900百万円(前連結会計年度比16.2%増)、経常利益は14,700百万円(同17.8%増)、当期純利益は7,700百万円(同11.2%増)を見込んでいます。

経常利益 (単位:百万円)



当期純利益 (単位:百万円)



連結貸借対照表

(単位:千円)

科目	前連結会計年度 2004年3月31日現在	当連結会計年度 2005年3月31日現在
<b>資産の部</b>		
<b>流動資産</b>	<b>28,152,604</b>	<b>57,000,705</b>
現金及び預金	5,437,758	13,326,256
受取手形及び売掛金	18,865,138	37,667,536
有価証券	—	5,000
たな卸資産	256,541	480,171
繰延税金資産	371,033	267,886
その他	3,309,085	5,340,996
貸倒引当金	△86,953	△87,140
<b>固定資産</b>	<b>8,963,234</b>	<b>15,583,841</b>
<b>有形固定資産</b>	<b>3,351,355</b>	<b>4,857,578</b>
<b>無形固定資産</b>	<b>384,585</b>	<b>1,706,367</b>
<b>投資その他の資産</b>	<b>5,227,294</b>	<b>9,019,895</b>
投資有価証券	2,824,195	5,545,899
長期貸付金	107,599	382,300
敷金保証金	1,661,745	2,201,142
その他	503,240	568,889
繰延税金資産	222,779	500,672
貸倒引当金	△92,265	△179,008
<b>資産合計</b>	<b>37,115,839</b>	<b>72,584,547</b>

(単位:千円)

科目	前連結会計年度 2004年3月31日現在	当連結会計年度 2005年3月31日現在
<b>負債の部</b>		
<b>流動負債</b>	<b>20,554,837</b>	<b>33,310,107</b>
買掛金	11,645,579	27,479,525
短期借入金	3,000,000	656,600
1年内返済予定長期借入金	—	341,768
未払法人税等	3,960,019	2,685,881
賞与引当金	18,600	20,000
その他	1,930,638	2,126,332
<b>固定負債</b>	<b>2,035,204</b>	<b>4,185,508</b>
社債	—	500,000
長期借入金	—	593,165
退職給付引当金	120,815	139,140
役員退職慰労引当金	699,800	568,700
預り保証金	1,161,922	2,378,609
連結調整勘定	1,602	—
その他	51,065	5,893
<b>負債合計</b>	<b>22,590,042</b>	<b>37,495,616</b>
<b>少数株主持分</b>		
<b>少数株主持分</b>	<b>17,976</b>	<b>1,662,657</b>
<b>資本の部</b>		
<b>資本金</b>	<b>1,295,500</b>	<b>7,948,036</b>
<b>資本剰余金</b>	<b>1,342,429</b>	<b>7,994,953</b>
<b>利益剰余金</b>	<b>11,631,695</b>	<b>17,133,487</b>
<b>その他有価証券評価差額金</b>	<b>238,194</b>	<b>349,796</b>
<b>資本合計</b>	<b>14,507,820</b>	<b>33,426,273</b>
<b>負債、少数株主持分及び資本合計</b>	<b>37,115,839</b>	<b>72,584,547</b>

(注)

当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)ディーズリー・パブリッシャーの株式を追加取得したことにより、同社を新たに連結の範囲に含めております。また、これ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.を新たに連結の範囲に含めております。

なお、(株)ディーズリー・パブリッシャー、(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.は支配の獲得を当連結会計年度末とみなしているため、貸借対照表のみを連結しておりますが、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)ディーズリー・パブリッシャーについては、当連結会計年度において重要性の観点より、持分法適用関連会社とし、持分法による投資損益を連結財務諸表に反映しております。

## 連結損益計算書

(単位:千円)

科目	前連結会計年度 2003年4月1日~2004年3月31日	当連結会計年度 2004年4月1日~2005年3月31日
売上高	66,211,589	81,658,011
売上原価	44,633,469	56,905,614
売上総利益	21,578,120	24,752,397
販売費及び一般管理費	9,711,541	12,655,173
営業利益	11,866,578	12,097,224
営業外収益	369,784	655,950
営業外費用	26,853	272,602
経常利益	12,209,509	12,480,571
特別利益	46,014	346,893
特別損失	66,322	266,618
税金等調整前当期純利益	12,189,200	12,560,847
法人税、住民税及び事業税	5,768,861	5,403,841
法人税等調整額	△211,184	217,712
少数株主利益	11,269	12,502
当期純利益	6,620,253	6,926,791

## 連結剰余金計算書

(単位:千円)

科目	前連結会計年度 2003年4月1日~2004年3月31日	当連結会計年度 2004年4月1日~2005年3月31日
<b>資本剰余金の部</b>		
I 資本剰余金期首残高	1,342,429	1,342,429
II 資本剰余金増加高		
1.増資による新株の発行	—	6,652,524
III 資本剰余金期末残高	1,342,429	7,994,953
<b>利益剰余金の部</b>		
I 利益剰余金期首残高	6,060,735	11,631,695
II 利益剰余金増加高		
1.当期純利益	6,620,253	6,926,791
III 利益剰余金減少高		
1.配当金	969,000	1,340,000
2.役員賞与	77,000	85,000
3.連結子会社増加に伴う剰余金減少額	3,293	—
IV 利益剰余金期末残高	11,631,695	17,133,487

## 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

科目	当連結会計年度 2003年4月1日~2004年3月31日	当連結会計年度 2004年4月1日~2005年3月31日
営業活動によるキャッシュ・フロー	851,192	2,965,857
投資活動によるキャッシュ・フロー	△3,190,193	△5,257,154
財務活動によるキャッシュ・フロー	2,029,999	10,177,881
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,892	1,913
現金及び現金同等物の増加・減少(△)額	△310,893	7,888,497
現金及び現金同等物の期首残高	5,739,061	5,437,758
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加・減少(△)額	9,590	—
現金及び現金同等物の期末残高	5,437,758	13,326,256

## 個別貸借対照表 (要旨)

(単位:千円)

科目	前事業年度 2004年3月31日現在	当事業年度 2005年3月31日現在
<b>資産の部</b>		
流動資産	27,233,322	52,562,541
固定資産	9,881,483	15,791,524
有形固定資産	2,995,767	4,325,058
無形固定資産	245,740	777,906
投資その他の資産	6,639,975	10,688,559
資産合計	37,114,805	68,354,065
<b>負債の部</b>		
流動負債	20,348,153	31,824,942
固定負債	2,064,729	3,114,255
負債合計	22,412,882	34,939,197
<b>資本の部</b>		
資本金	1,295,500	7,948,036
資本剰余金	1,342,429	7,994,953
利益剰余金	11,825,799	17,122,082
其他有価証券評価差額金	238,194	349,796
資本合計	14,701,923	33,414,868
負債・資本合計	37,114,805	68,354,065

## 個別損益計算書 (要旨)

(単位:千円)

科目	前事業年度 2004年4月1日~2005年3月31日	当事業年度 2004年4月1日~2005年3月31日
売上高	65,140,732	79,970,015
売上原価	43,975,843	55,787,766
売上総利益	21,164,888	24,182,248
販売費及び一般管理費	9,213,303	11,906,358
営業利益	11,951,585	12,275,890
営業外収益	128,873	289,650
営業外費用	25,897	252,956
経常利益	12,054,561	12,312,584
特別利益	46,014	346,283
特別損失	60,225	461,240
税引前当期純利益	12,040,349	12,197,626
法人税、住民税及び事業税	5,733,846	5,354,480
法人税等調整額	△213,669	121,863
当期純利益	6,520,172	6,721,283
前期繰越利益	942,046	1,085,219
中間配当額	646,000	694,000
当期末処分利益	6,816,219	7,112,502

## 利益処分計算書

(単位:千円)

科目	前事業年度 2004年6月29日	当事業年度 2005年6月29日
I 当期末処分利益	6,816,219	7,112,502
II 利益処分量	5,731,000	5,799,000
1. 配当金	646,000	694,000
2. 役員賞与金	85,000	105,000
(うち監査役分)	(2,000)	(3,000)
3. 任意積立金		
別途積立金	5,000,000	5,000,000
III 次期繰越利益	1,085,219	1,313,502



## 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。

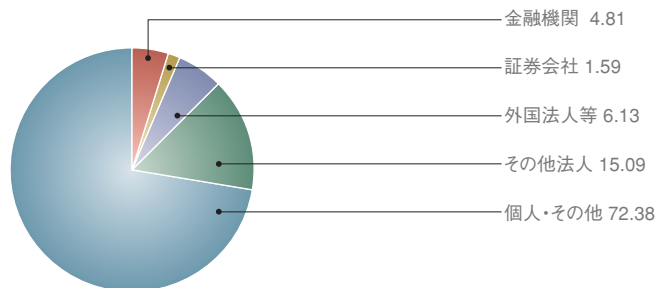
## 大株主

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

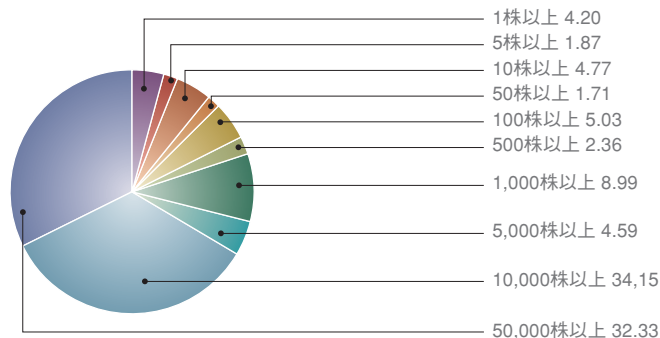
## 株式分割および新株発行について

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。

## 所有者別分布状況 (%)



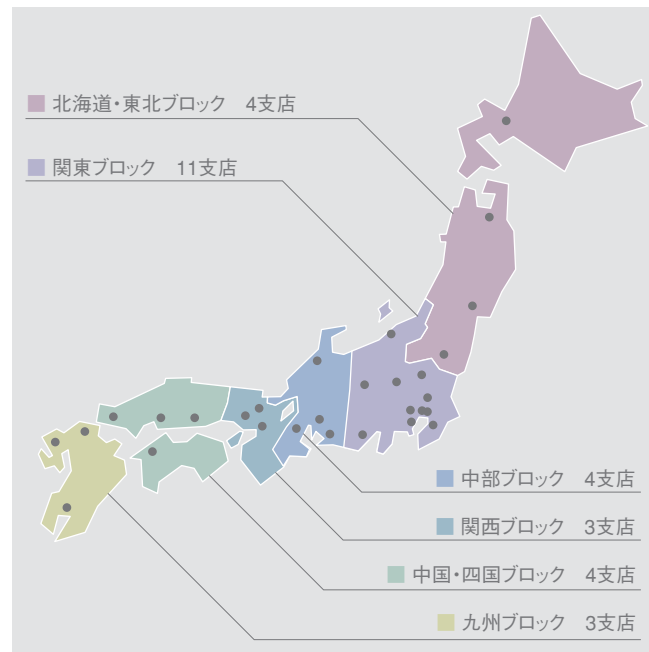
## 所有株数別分布状況 (%)



## 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

## 全国営業拠点



## 当社ホームページのご紹介

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。  
ぜひご利用ください。

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>



TOPページ



IRページ

## グループ会社一覧



### 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>

**TOTAL**Workout

### 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、一般の方がジムを訪れています。

<http://www.totalworkout.jp>

**digital**lord

### 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ンダ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。代表取締役には、元任天堂の川口孝司が就き、これまでに培ってきた映像ソフトの企画開発、ブランドマネージメントのノウハウをパチンコ、パチスロ、各種マーチャンダ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)



©Disney Pixar



©FEGK-1  
©D3 PUBLISHER

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版權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。

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

## 株主メモ

決 算 期	3月31日
定 時 株 主 総 会	毎決算期の翌日から3ヶ月以内
基 準 日	3月31日(そのほか必要があるときは、あらかじめ公告いたします)
中 間 配 当 基 準 日	9月30日(取締役会の決議により中間配当を実施する場合)
株 券 の 種 類	1株券、10株券および100株券の3種類
株 式 の 名 義 書 換	名義書換代理人 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 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 同取次所 UFJ信託銀行株式会社 全国各支店
電子公告掲載アドレス	<a href="http://www.fields.biz">http://www.fields.biz</a> 事故その他やむを得ない事由により電子公告によることができないときは、日本経済新聞に掲載いたします。
上 場 証 券 取 引 所	JASDAQ

## 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

お問い合わせ先 [ir@fields.biz](mailto:ir@fields.biz)