

2007年3月期 決算説明資料

2007年5月15日

フィールズ株式会社



FIELDS CORPORATION

すべての人に最高の余暇を

2767:JASDAQ

<http://www.fields.biz>

1.	2007年3月期 ハイライト	P. 3
2.	2008年3月期 見通し	P. 8
3.	PS・フィールド	P. 11
4.	PS・フィールド 2007年3月期販売実績	P. 15
5.	ゲーム・フィールド その他フィールド	P. 22
6.	添付資料 I	P. 27
7.	添付資料 II	P. 34



2007年3月期 ハイライト

2007年3月期 実績（連結）

（単位：百万円）

	2006年3月期		2007年3月期				
	第4 四半期	通期	通期計画 ⁽¹⁾	第4 四半期	通期	前年 同期比 (%)	計画比
売上高	52,856	96,814	109,880	21,176	85,321	88.1%	77.6%
売上総利益	16,035	29,737	34,120	9,916	29,248	98.4%	85.7%
販売費および一般管理費	5,046	17,389	19,960	5,667	20,303	116.8%	101.7%
営業利益	10,988	12,348	14,160	4,248	8,944	72.4%	63.2%
営業利益率	20.8%	12.8%	12.9%	20.1%	10.5%		
経常利益	11,373	13,127	14,150	4,160	9,202	70.1%	65.0%
経常利益率	21.5%	13.6%	12.9%	19.6%	10.8%		
当期純利益	6,402	7,085	7,480	1,414	3,710	52.4%	49.6%
当期純利益率	12.1%	7.3%	6.8%	6.7%	4.3%		

新規則対応パチスロ遊技機の需要の遅れによる販売台数の減少(225億円)

社内システム刷新に伴う固定資産除却損(6億円)

ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社のトータル・ワークアウトにおける店舗閉鎖や固定資産の減損に伴う損失(2億円)

⁽¹⁾ 2006年10月30日発表の修正計画値

2007年3月期 実績（個別）

（単位：百万円）

	2006年3月期		2007年3月期				
	第4四半期	通期	通期計画 ⁽¹⁾	第4四半期	通期	前年同期比(%)	計画比
売上高	50,017	88,251	93,810	18,141	71,314	80.8%	76.0%
売上総利益	15,338	26,568	28,840	8,842	25,150	94.7%	87.2%
販売費および一般管理費	4,046	14,071	15,120	4,889	16,150	114.8%	106.8%
営業利益	11,291	12,497	13,720	3,953	8,999	72.0%	65.6%
営業利益率	22.6%	14.2%	14.6%	21.8%	12.6%		
経常利益	11,327	12,836	14,020	3,982	9,393	73.2%	67.0%
経常利益率	22.6%	14.5%	14.9%	22.0%	13.2%		
当期純利益	6,114	6,934	7,610	1,722	4,773	68.8%	62.7%
当期純利益率	12.2%	7.9%	8.1%	9.5%	6.7%		

⁽¹⁾2006年10月24日発表の修正計画値

2007年3月期 セグメント別情報

(単位:百万円)

	2006年3月期	2007年3月期		
	通期実績	通期実績	構成比	前年同期比(%)
売上高				
PS・フィールド	88,349	71,306	82.2%	80.7%
ゲーム・フィールド	5,052	9,946	11.5%	196.9%
その他フィールド	4,083	5,521	6.4%	135.2%
小計	97,485	86,774	100.0%	89.0%
消去又は全社	(671)	(1,453)		
合計	96,814	85,321		88.1%

株式会社ディースリーの欧米での本格的な販売展開に伴う増加

営業利益

PS・フィールド	12,711	9,073	103.3%	71.4%
ゲーム・フィールド	277	220	2.5%	79.4%
その他フィールド	△655	△513	△5.8%	-
小計	12,333	8,780	100.0%	71.2%
消去又は全社	15	164		
合計	12,348	8,944		72.4%

ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社のトータル・ワークアウトにおける店舗閉鎖や新規出店の遅れによる低迷

2007年3月期 連結貸借対照表のポイント

(単位:百万円)

資産の部	2006年 3月期	2007年 3月期	増減	負債・純資産の部 (負債・資本の部)	2006年 3月期	2007年 3月期	増減
現金及び預金	15,777	17,902	2,125	買掛金 *1	34,869	9,094	△25,774
				短期借入金 *2	730	2,230	1,500
				その他	6,927	7,540	613
受取手形及び売掛金 *1	46,385	18,523	△27,862	流動負債合計	42,526	18,865	△23,661
				社債	490	370	△120
				長期借入金 *2	366	1,238	871
たな卸資産 *2	1,568	2,972	1,403	その他	3,150	2,770	△379
				固定負債合計	4,007	4,379	371
その他	6,147	6,746	598	負債合計	46,534	23,244	△23,289
				少数株主持分	1,610	-	-
流動資産合計	69,879	46,144	△23,735	資本金	7,948	-	-
				資本剰余金	7,994	-	-
有形固定資産合計 *3	4,689	5,756	1,067	利益剰余金	22,726	-	-
				その他	742	-	-
無形固定資産合計 *4	2,752	4,036	1,283	資本合計	39,411	-	-
投資その他の資産合計	10,235	10,144	△90	資本金	-	7,948	-
				資本剰余金	-	7,994	-
固定資産合計	17,676	19,936	2,260	利益剰余金	-	24,943	-
				株主資本合計	-	40,886	-
資産合計	87,556	66,081	△21,474	評価・換算差額合計	-	228	-
				新株予約権	-	15	-
				少数株主持分	-	1,705	-
				純資産合計	-	42,836	-
				負債純資産合計 (負債、少数株主持分及び資本合計)	87,556	66,081	-

*1 受取手形及び売掛金、買掛金
→ 2006年3月期末に大型商品の販売が集中

*2 たな卸資産、短期借入金、長期借入金
→ ゲーム・フィールドの株式会社ディースリーにおける、大型商品の開発に伴う増加

*3 有形固定資産合計
→ 支店用物件の取得による増加

*4 無形固定資産合計
→ 社内インフラ整備のためのシステム投資による増加



2008年3月期 見通し

2008年3月期 事業計画（連結）

（単位：百万円）

	2007年3月期			2008年3月期					
	上半期実績	下半期実績	通期実績	上半期計画	前年同期比(%)	下半期計画	前年同期比(%)	通期計画	前年同期比(%)
売上高	47,122	38,198	85,321	53,000	112.5%	45,000	117.8%	98,000	114.9%
売上総利益	14,050	15,198	29,248	14,400	102.5%	17,700	116.5%	32,100	109.7%
販売費および一般管理費	9,329	10,973	20,303	10,100	108.3%	12,400	113.0%	22,500	110.8%
営業利益	4,720	4,224	8,944	4,300	91.1%	5,300	125.5%	9,600	107.3%
営業利益率	10.0%	11.1%	10.5%	8.1%		11.8%		9.8%	
経常利益	4,980	4,221	9,202	4,200	84.3%	5,100	120.8%	9,300	101.1%
経常利益率	10.6%	11.1%	10.8%	7.9%		11.3%		9.5%	
当期純利益	2,225	1,484	3,710	1,000	44.9%	2,800	188.6%	3,800	102.4%
当期純利益率	4.7%	3.9%	4.3%	1.9%		6.2%		3.9%	

2008年3月期 事業計画（個別）

（単位:百万円）

	2007年3月期			2008年3月期					
	上半期実績	下半期実績	通期実績	上半期計画	前年同期比(%)	下半期計画	前年同期比(%)	通期計画	前年同期比(%)
売上高	41,141	30,173	71,314	46,000	111.8%	29,000	96.1%	75,000	105.2%
売上総利益	12,351	12,799	25,150	12,300	99.6%	11,860	92.7%	24,160	96.1%
販売費および一般管理費	7,373	8,776	16,150	7,600	103.1%	8,160	93.0%	15,760	97.6%
営業利益	4,977	4,022	8,999	4,700	94.4%	3,700	92.0%	8,400	93.3%
営業利益率	12.1%	13.3%	12.6%	10.2%		12.8%		11.2%	
経常利益	5,284	4,109	9,393	4,800	90.8%	3,700	90.0%	8,500	90.5%
経常利益率	12.8%	13.6%	13.2%	10.4%		12.8%		11.3%	
当期純利益	2,810	1,962	4,773	800	28.5%	2,000	101.9%	2,800	58.7%
当期純利益率	6.8%	6.5%	6.7%	1.7%		6.9%		3.7%	



PS・フィールド



2007年3月期 パチンコ業界を取り巻く環境が大きく変化

イベント

パチンコホールの経営状況

～ 2006年夏から秋 ～

人気機種であった4.5号機の撤去



収益の低下

入替え費用の発生



費用の増加

～ 2006年秋から2007年春 ～

5号機への緩やかな入替え



収益の更なる低下

更なる入替え費用の発生



費用の増加

新たな収益の源として、収益力の高かったパチスロ遊技機からパチンコ遊技機にシフト

収益力に優れたコンテンツ（＝大型著作権／良質なキャラクター＋優れた企画・演出）
を搭載したパチンコ遊技機の購入に傾斜



2007年3月期のポイント

■ パチンコ遊技機販売事業

- 販売台数345,823台（過去最高）と前年同期比約4.9%増の拡販
- サミー:3機種 36,893台、ビスティ:5機種 292,905台、オリンピア1機種 1,540台
（CR真・三国無双、CR松浦亜弥、CRサラリーマン金太郎、CR新世紀エヴァンゲリオン～奇跡の価値は～など）
- 「CR新世紀エヴァンゲリオン～奇跡の価値は～」は当社史上最高の販売実績を記録
（約16.9万台販売／累計18.7万台）

■ パチスロ遊技機販売事業

- 販売台数165,424台と前年同期比約29.8%の減少
- ロデオ:3機種 42,818台、ビスティ:6機種 73,714台、オリンピア:3機種 43,389台
- 株式会社オリンピアの“ゴールド・オリンピア”ブランドのパチスロ遊技機の投入（3機種）
- 旧規則対応パチスロ機を中心に第3四半期まで概ね順調に推移
- WE LOVE パチスロキャンペーンなど新規則対応パチスロ遊技機の市場導入への促進に尽力
- 顧客ホールが計画的に導入できるよう第4四半期に新規則対応パチスロ遊技機5機種を同時発表するも、パチンコホールの資金力の低下等により、販売が伸び悩み



2008年3月期 通期見通しのポイント

■ パチンコ遊技機販売事業

- 大型版權（PS商品化権）を多数保有するも、投入予定であった全商品の見直し、開発商品の作り直しを実施
 - ・ 上半期は投入する商品が減少
 - ・ 下半期から2009年3月期にかけて、コンテンツのレベルを向上させた良質な商品を提供

■ パチスロ遊技機販売事業

- 現状の水準の販売シェアを獲得すべく、他社に先駆けて商品性の高い3機種を発表（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～）
- 2007年9月末までの入替え需要に対して、豊富なラインナップの中から厳選して集中的に投入
 - ・ 2007年9月末までに旧規則対応パチスロ遊技機約130万台が撤去
 - ・ 特に2007年6月及び7月の2ヶ月間に約100万台という最大規模の撤去が発生
- 下半期も有力な商品を安定的に提供し拡販
 - ・ 2007年10月以降、徐々に通常の入替えが発生すると見込む



PS・フィールド 2007年3月期 販売実績



メーカー別パチンコ遊技機販売実績

(単位:台)

	2006年3月期	2007年3月期						前年同期比
	通期	第1四半期	第2四半期	中間期	第3四半期	第4四半期	通期	
サミー	52,390	4,610	54	4,664	26,249	5,980	36,893	70.4%
ビスティ	262,806	56,975	54,278	111,253	12,146	169,506	292,905	111.4%
オリンピア	-	-	-	-	-	1,540	1,540	-
その他	14,465	4,052	3,302	7,354	3,631	3,500	14,485	100.1%
合計	329,661	65,637	57,634	123,271	42,026	180,526	345,823	104.9%



メーカー別パチスロ遊技機販売実績

(単位:台)

	2006年3月期	2007年3月期						前年同期比
	通期	第1四半期	第2四半期	中間期	第3四半期	第4四半期	通期	
ロデオ	159,222	19,760	4,725	24,485	5,110	13,223	42,818	26.8%
ビスティ	22,952	1,688	39,807	41,495	23,508	8,711	73,714	321.1%
オリンピック	6,570	34,991	1,863	36,854	167	6,368	43,389	660.4%
その他	25,916	2,198	1,504	3,702	939	862	5,503	21.2%
合計	214,660	58,637	47,899	106,536	29,724	29,164	165,424	77.0%



2007年3月期の主なパチンコ遊技機販売タイトル

(単位:台)

発売時期	メーカー	販売タイトル	四半期別の計上台数 ⁽¹⁾	累計販売台数 ⁽¹⁾⁽²⁾
第1四半期	ビスティ	CR新世紀エヴァンゲリオン セカンドインパクト	36,364	161,217
	サミー	CRガメラ エクストリームバトル	-	-
第2四半期	ビスティ	CR真・三國無双	27,258	27,267
	ビスティ	CR男一匹ガキ大将	-	-
	ビスティ	CR松浦亜弥	38,324	40,655
第3四半期	ビスティ	CR WINK	-	11,391
	サミー	CRサラリーマン金太郎	25,989	28,133
	サミー	CRシーコップ ⁽³⁾	-	-
第4四半期	ビスティ	CR新世紀エヴァンゲリオン ～奇跡の価値は～	169,449	187,713
	オリンピア	CRプロジェクトミネルヴァ	-	-
	その他		14,538	
通期の計上台数			345,823	

⁽¹⁾販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数を公表していません。

⁽²⁾累計販売台数は、2007年5月2日現在です。

⁽³⁾2006年12月10日納品のため第3四半期発売となりますが、当社の売上計上基準に従って第4四半期に計上されております。



2007年3月期の主なパチスロ遊技機販売タイトル

発売時期	メーカー	販売タイトル	(単位:台)	
			四半期別の計上台数 ⁽¹⁾	累計販売台数 ⁽¹⁾⁽²⁾
第1四半期	ロデオ	俺の空	24,481	125,789
	オリンピア	ルーニー・チューンズ： バック・イン・アクション	-	-
	オリンピア	キングオブマウス	30,253	30,277
第2四半期	ビスティ	ロード・オブ・ザ・リング	-	-
	ビスティ	トゥームレイダー ⁽³⁾	39,615	60,993 ⁽⁴⁾
第3四半期	ビスティ	トゥームレイダー	21,141	60,993 ⁽⁴⁾
	ビスティ	ロッキー・バルボア	-	-
	ロデオ	ドカベン	-	-
第4四半期	オリンピア	空手バカー代	-	-
	ビスティ	GTO	-	-
	ロデオ	プレミアムダイナマイト	-	-
	ロデオ	魁!!男塾	10,955	17,767
	ビスティ	名探偵ホームズ	-	-
	その他		6,408	
通期の計上台数			165,424	

⁽¹⁾販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数を公表していません。

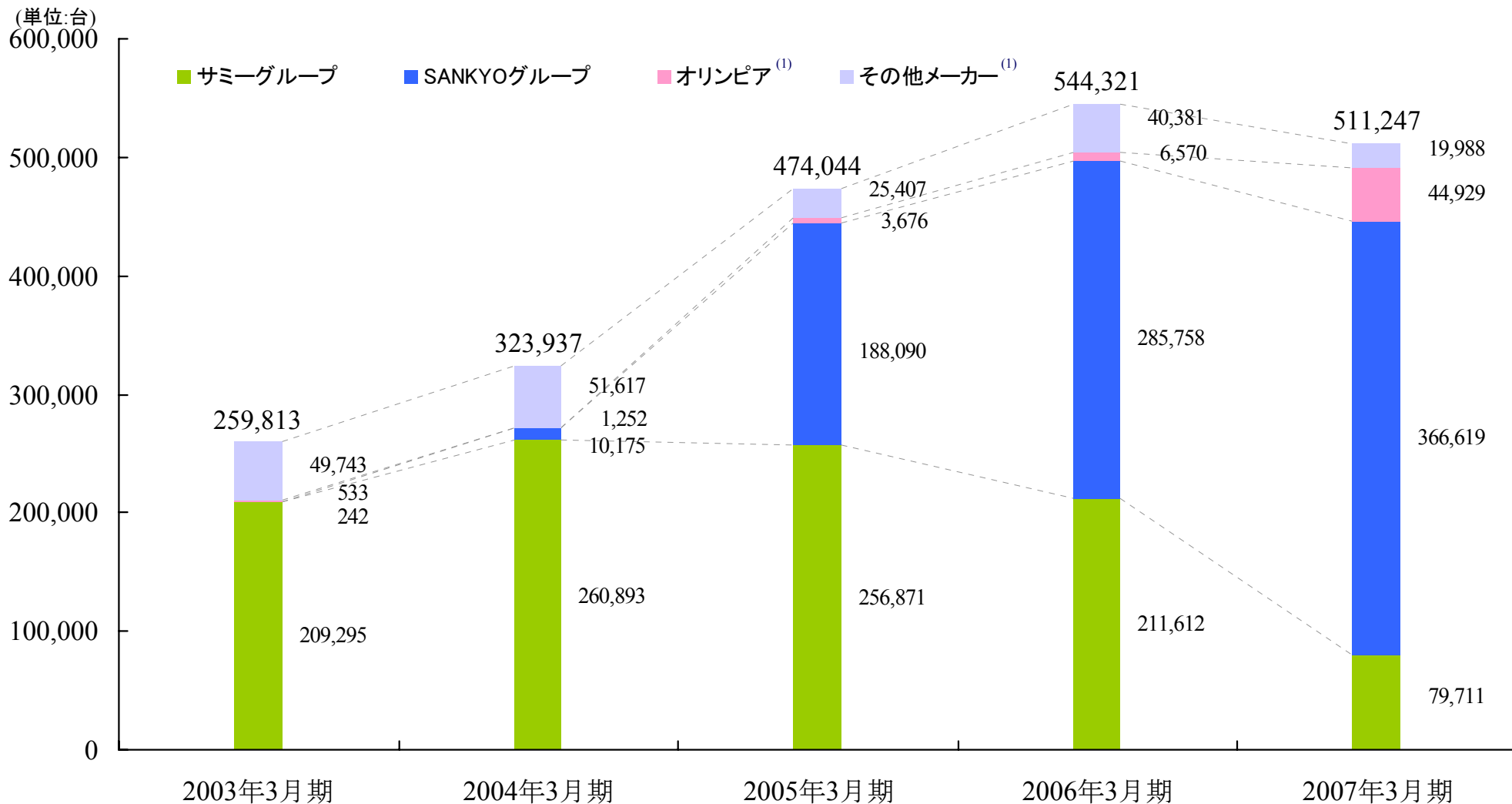
⁽²⁾累計販売台数は、2007年5月2日現在です。

⁽³⁾2006年10月1日納品のため第3四半期発売となりますが、一部第2四半期出荷分が第2四半期に計上されております。

⁽⁴⁾中間期のIR資料発表後に変動があったため修正しております。



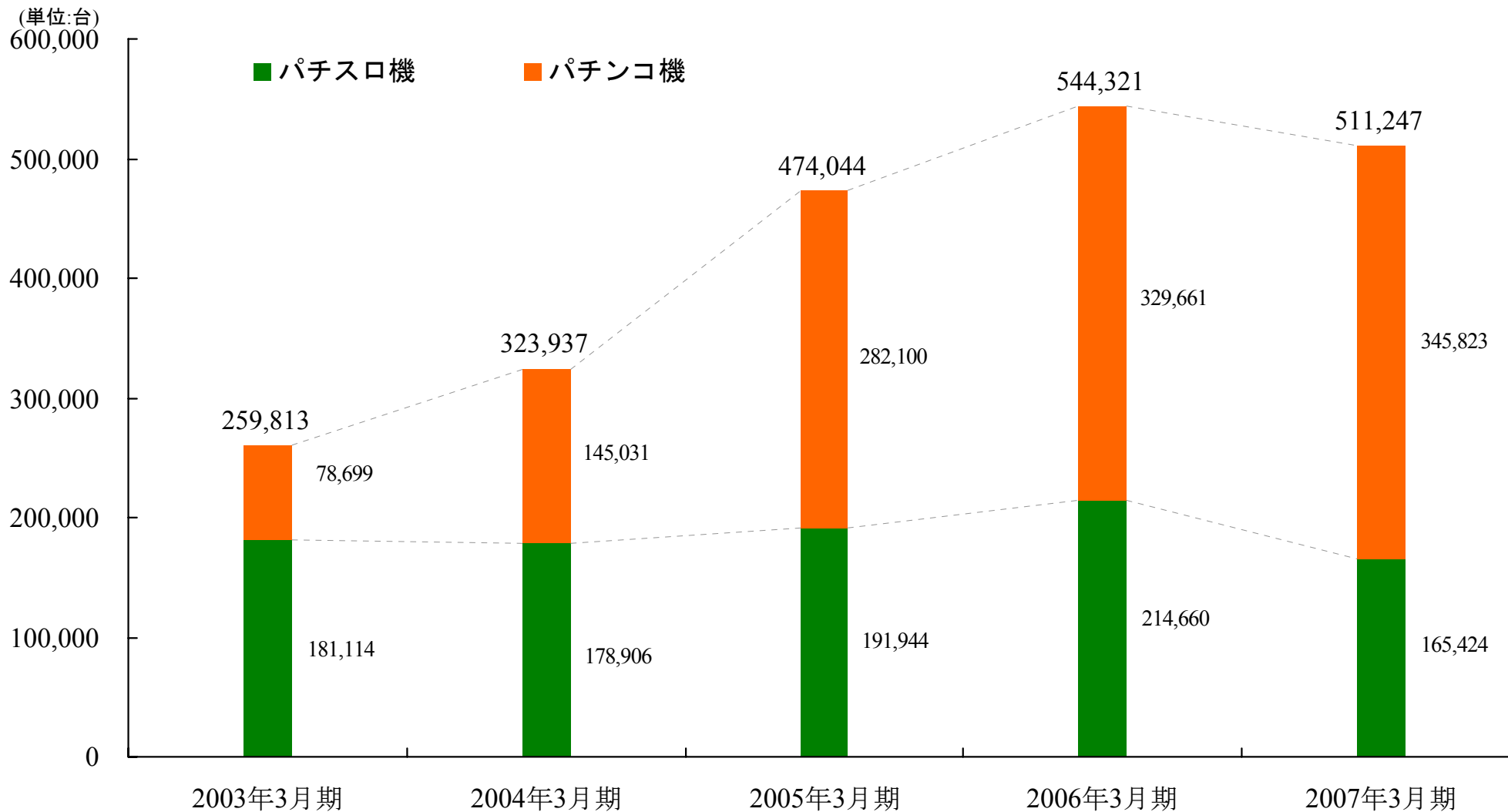
ブランド別販売台数推移



⁽¹⁾ 2006年3月期以前のオリンピアは「その他メーカー」に区分していたため、過去の公表値を修正しております。



パチンコ/パチスロ別販売台数推移





ゲーム・フィールド その他フィールド



2007年3月期のポイント

■ 株式会社ディースリーの好調

- ー グローバル戦略によるD3グループ成長元年
- ー コンテンツの「グローバル化」及び「マルチプラットフォーム化」によりリスク分散
- ー コンシューマ事業：販売実績404万本（フルプライスソフト:約294万本、低価格ソフト約110万本）
主要タイトルの販売実績
 - ・ Flushed Away： 約108万本（累計約108万本、グローバルコンテンツ第1弾、欧米）
 - ・ Narutoシリーズ： 約 99万本（累計約118万本、アニメーションタイトル、北米）
 - ・ CR新世紀エヴァンゲリオン・セカンドインパクト&パチスロ新世紀エヴァンゲリオン： 約21万本
（当社とのコラボレーションによるシミュレータソフト、日本）
 - ・ 地球防衛軍X： 約12万本（累計約12万本、SIMPLEシリーズからのアップグレードタイトル、日米欧）
- ー モバイル事業： SIMPLE100シリーズの会員数約94万人へ増加
 - ・ 全キャリアにおいて月額課金制へ移行、リッチゲームコンテンツの展開開始

■ 株式会社シンクアーツの新規連結子会社化

- ー ゲームソフト開発およびパチンコ・パチスロ機用の画像ソフトウェア開発の本格的な協業の開始
- ー 株式会社ディースリーとの連携を強化



2008年3月期 通期見通しのポイント

■ 株式会社ディースリー

- 日米欧3地域でのD3子会社の通期黒字化を実現
- 売上高 約156億円（前年同期比60.2%増）を見込み、フルプライス事業主導のグローバル展開を加速
- 日米欧501万本のセールス目標（フルプライス約382万本、低価格ソフト約119万本）
- コンシューマ事業の拡販に向けた施策
 - ・ 当社とのシナジー（商品化権の積極化、シミュレータソフトなど）
 - ・ SIMPLEシリーズからのアップグレードタイトル投入、マルチプラットフォーム化（DS、Wiiなど）
 - ・ 北米での「Naruto」シリーズの継続的展開
 - ・ 映画・テレビ番組とのタイアップタイトルの投入
 - ・ グローバルコンテンツの投入（2007年秋「darkSector」PS3・Xbox360 日米欧ミリオンセラーを目標、他3タイトルリリース）
- モバイル事業の会員数増加へ向けた施策
 - ・ リッチコンテンツの継続的な投入（コンテンツのマルチユース）
 - ・ SIMPLE100シリーズの新機種対応やプロモーションの強化
- 2009年3月期に向けたグローバルコンテンツの開発（「100BULLETS」「MOSCOW RHAPSODY」）



2007年3月期のポイント

■ ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社

- ー スポーツマーケティング分野で柱となる3つの事業を展開
 - ・ ライツ事業：スポーツイベントなどの各種放映権、スポンサーシップ事業
 - ・ アスリートマネジメント事業：スポーツ選手のマネジメント事業
 - ・ ソリューション事業：フィットネスジムのトータル・ワークアウトを中心とした事業
- ー ライツ及びアスリートマネジメント事業：概ね順調に推移
- ー ソリューション事業：トータル・ワークアウト三田店を耐震上の問題により閉鎖（2006年12月）、地方都市の新規出店の遅れにより計画に達せず

■ フィールズピクチャーズ株式会社の新規連結子会社化

- ー 2006年6月、事業開始
- ー 映画、アニメーション、コンテンツファンドなどへのコンテンツ投資、一次コンテンツの創出を目的とし、グループのコンテンツ創出を牽引
- ー 商品化などの投資による回収は2008年3月期以降を予定

■ 株式会社フューチャースコープの新規連結子会社化

- ー 当社及びグループ企業の持つコンテンツの有効活用しながら、携帯を活用した「コンテンツビジネス」と「コミュニティビジネス」の展開
- ー 2007年2月、コンシューマ向けのパチンコ情報の総合コンテンツを提供する「フィールズモバイル」のサービス開始



2008年3月期 通期見通しのポイント

■ ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社

- ー ライツ事業:スポーツ業界における長年の経験やブランド力を活かし受注拡大
- ー アスリートマネジメント事業:契約選手の増加、ブランド力の向上によるプロモーション力の強化
- ー ソリューション事業:トータル・ワークアウトの既存店舗の新規サービス・プログラムの開始、地方都市における新規出店により収益を改善

■ フィールズピクチャーズ株式会社

- ー 一次コンテンツの創出の加速
- ー 映画、アニメーション、コミックなどの多面的な新規投資案件の開拓を積極化

■ 株式会社フューチャースコープ

- ー モバイルサイト「フィールズモバイル」の会員増加に向けた携帯キャリアの拡大（au、ソフトバンクモバイル）や新規コンテンツの充実
- ー 2007年夏以降に新たな携帯SNS（ソーシャル ネットワーキング サービス）のコミュニティサービスを提供予定



添付資料 I

会社概要

会社概要

(2007年3月31日現在)

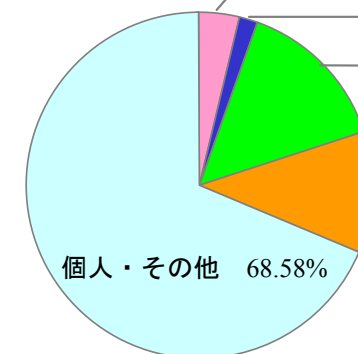
商号	フィールズ株式会社 http://www.fields.biz/	FIELDS CORPORATION
設立	1988年6月(1983年に東洋商事の名で事業を開始)	
本社所在地	〒150-0044 東京都渋谷区円山町3番6号 E・スペースタワー12階	
資本金	79億4,803万円	
株式の状況	発行済株式総数 347,000株	
上場証券取引所	JASDAQ 2767	
従業員数	737名(個別) 1,022名(連結)	
事業内容	遊技機の企画開発および販売	
営業拠点	札幌、青森、仙台、郡山、新潟、高崎、宇都宮、つくば、さいたま、千葉、東京、西東京、横浜、静岡、名古屋、長野、愛知、三重、金沢、京都、大阪、神戸、広島、岡山、山口、松山、福岡、佐賀、鹿児島、熊本 [全国30拠点]	
連結対象企業	<ul style="list-style-type: none"> ・ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社 ・フィールズジュニア株式会社 ・フィールズピクチャーズ株式会社 ・株式会社フューチャースコープ ・株式会社ディースリー、他9社 	
持分法適用会社	・株式会社ロデオ ・株式会社角川春樹事務所	

大株主の状況

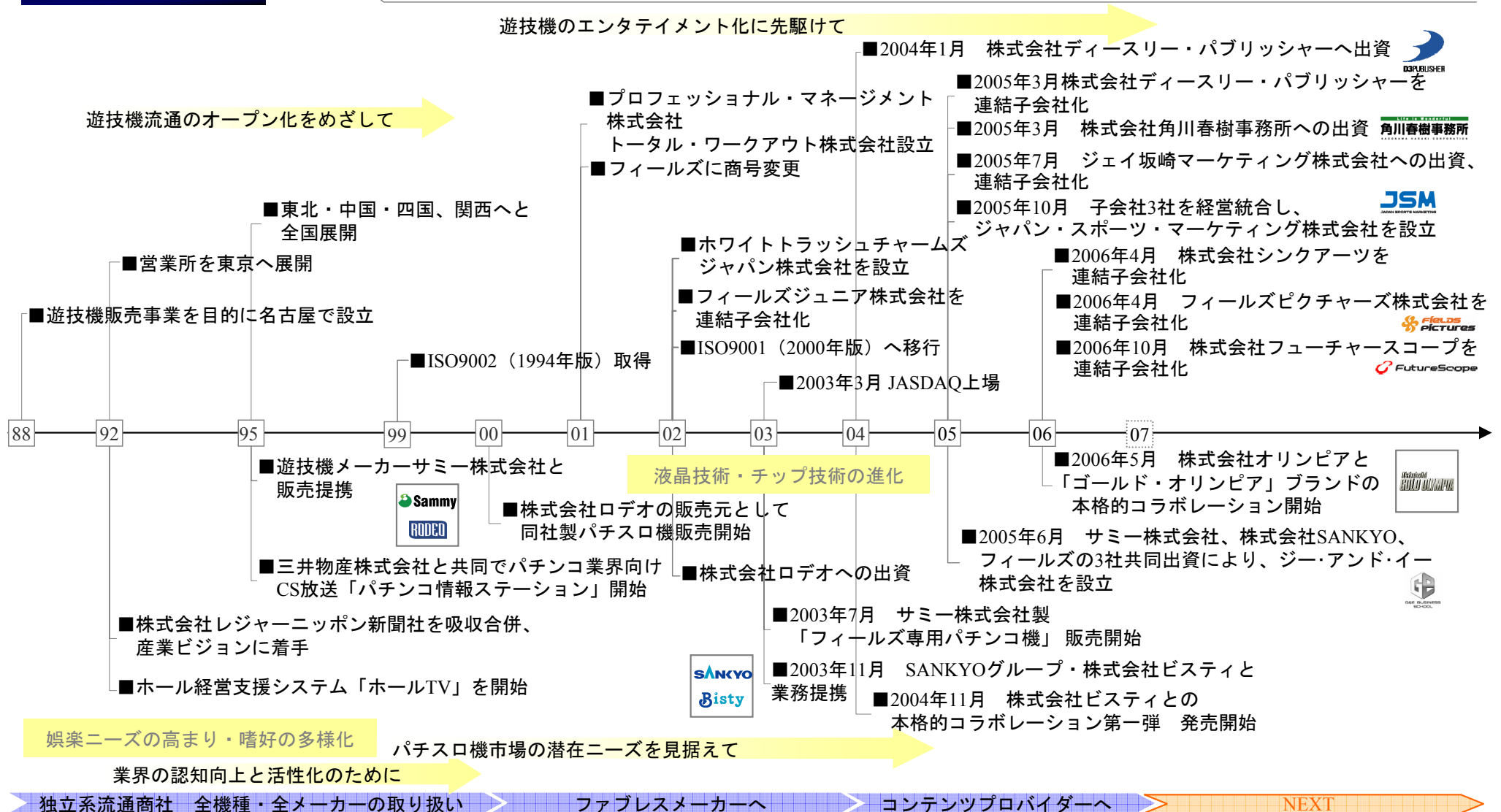
(2007年3月31日現在)

株主名	所有株式数	持株比率
山本英俊	112,200	32.33%
山本剛史	40,000	11.53%
サミー株式会社	27,500	7.93%
有限会社ミント	16,000	4.61%
アールビーシー デクシア インベスター サービスーズ トラスト ロンドン レンディング アカUNT	5,960	1.72%
日本証券金融株式会社	5,316	1.53%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	4,550	1.31%
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー 505019	4,018	1.16%
モルガンスタンレーアンドカンパニーインク	3,936	1.13%
イクシス シーアイビー	3,800	1.10%

所有者別分布状況



当社の歩み



主要財務数値・経営指標

主要財務数値(単位:千円)	1999.3(個別)	2000.3(個別)	2001.3(個別)	2002.3(個別)	2003.3(連結)	2004.3(連結)	2005.3(連結)	2006.3(連結)	2007.3(連結)
売上高	11,811,500	10,017,585	11,496,060	34,560,468	61,888,832	66,211,589	81,658,011	96,814,364	85,321,144
営業利益	138,791	768,876	1,700,893	5,730,688	6,781,196	11,866,578	12,097,224	12,348,156	8,944,975
経常利益	107,358	726,910	1,681,106	5,664,866	7,022,048	12,209,509	12,480,571	13,127,685	9,202,537
当期純利益	34,842	262,168	583,081	3,041,486	3,524,372	6,620,253	6,926,791	7,085,994	3,710,224
資本金	10,000	10,000	116,000	530,500	1,295,500	1,295,500	7,948,036	7,948,036	7,948,036
純資産額	23,938	286,107	1,069,803	3,883,201	8,752,797	14,507,820	33,426,273	39,411,552	42,836,691
総資産額	5,388,131	6,199,947	6,211,821	18,631,438	17,090,435	37,115,839	72,584,547	87,556,534	66,081,557
営業活動によるキャッシュ・フロー	—	—	1,105,738	4,525,559	3,316,128	851,192	2,965,857	6,164,786	5,293,740
投資活動によるキャッシュ・フロー	—	—	269,440	△ 724,077	△ 2,253,217	△ 3,190,193	△ 5,257,154	△ 2,224,610	△ 4,772,711
財務活動によるキャッシュ・フロー	—	—	△ 920,780	2,004,198	△ 2,454,804	2,029,999	10,177,881	△ 1,540,544	1,488,670
現金及び現金同等物の期末残高	—	—	1,414,660	6,857,525	5,739,061	5,437,758	13,326,256	15,777,313	17,819,928

一株当たり指標(単位:円)	1999.3(個別)	2000.3(個別)	2001.3(個別)	2002.3(個別)	2003.3(連結)	2004.3(連結)	2005.3(連結)	2006.3(連結)	2007.3(連結)
1株当たり純資産額	119,690	1,430,535	461,122	1,325,324	268,600	89,305	96,026	113,275	118,487
1株当たり年配当額(個別)	—	—	15,000	旧株 100,000 新株 27,398 第2新株 548	10,000	24,000 ・記念配当 10,000 ・中間配当 10,000 ・期末配当 4,000	4,000 ・中間配当 2,000 ・期末配当 2,000	4,000 ・中間配当 2,000 ・期末配当 2,000	4,000 ・中間配当 2,000 ・期末配当 2,000
1株当たり当期純利益	174,211	1,310,844	2,075,024	1,275,256	117,233	40,465	19,888	20,118	10,692

経営指標(単位:%)	1999.3(個別)	2000.3(個別)	2001.3(個別)	2002.3(個別)	2003.3(連結)	2004.3(連結)	2005.3(連結)	2006.3(連結)	2007.3(連結)
自己資本比率	0.4	4.6	17.2	20.8	51.2	39.1	46.0	45.0	62.2
自己資本利益率(ROE)	534.6	169.1	86.0	122.8	55.9	56.9	28.9	19.5	9.2
総資産経常利益率(ROA)	2.2	12.6	27.1	45.6	39.3	45.1	22.8	16.4	12.0
配当性向	—	—	6.0	7.8	7.9	(1)20.1	20.7	20.3	(2)37.4

(1) 2004年3月期 配当性向は記念配当を含み算出

(2) 連結配当性向

その他	1999.3(個別)	2000.3(個別)	2001.3(個別)	2002.3(個別)	2003.3(連結)	2004.3(連結)	2005.3(連結)	2006.3(連結)	2007.3(連結)
発行済株式総数(株) ⁽³⁾	200	200	2,320	2,930	32,300	161,500	347,000	347,000	347,000
従業員数(人)	166	210	319	323	460	651	758	901	1,022

(3) ・ 2002年10月 1:10株式分割 ・ 2003年11月 1:5株式分割 ・ 2004年9月 1:2株式分割

グループ・ストラクチャー

(2007年3月31日現在)




フィールズ株式会社 [2767]

PS・フィールド

フィールズジュニア株式会社 (100%)

 株式会社デジタルロード (100%)

 株式会社ロデオ (35%)



サミー株式会社

提携先 株式会社SANKYO

株式会社オリンピア

ゲーム・フィールド



株式会社ディズリー [4311] (57.2%)



株式会社ディズリー・パブリッシャー



株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング



D3Publisher of America, Inc. (米国)



D3Publisher of Europe Ltd. (英国)

D3DB S. r. l. (イタリア)



株式会社シンクアーツ (100%)

その他フィールド



ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社 (61.8%)



ホワイトトラッシュチャームズジャパン株式会社 (100%)



フィールズピクチャーズ株式会社 (100%)



株式会社フューチャースコープ (83.3%)



ジー・アンド・イー株式会社 (33.3%)



株式会社角川春樹事務所 (30%)

注) 連結対象の子会社および関連会社をもとに作成しております。

フィールズグループ会社紹介

■PS・フィールド

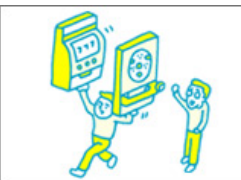
株式会社デジタルロード

digital lord



■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。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。

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、全国約1万5,000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。

株式会社ロデオ



RODEO

■当社は、パチスロ機のトップメーカー・サミー株式会社のグループ会社であるロデオに資本参加し、その総発売元となっています。

サミーグループは高い開発力を有しており、当社のもつ有力商品化権と企画開発力を融合したコラボレーションを推進しております。

<http://www.rodeo.ne.jp/>

■ゲーム・フィールド

株式会社ディースリー



■2005年3月、当社は世界のゲーム市場を視野にいれた多様な媒体へのコンテンツ展開を目指し、ゲームパブリッシャーである株式会社ディースリー・パブリッシャーを連結子会社化いたしました。

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。

*2006年4月、ディースリーグループは、持株会社である「株式会社ディースリー」と事業会社である株式会社ディースリー・パブリッシャー（日本）及びD3Publisher of America, Inc（北米）並びに D3Publisher of Europe Ltd.（欧州）等で構成される持株会社体制に移行いたしました。

■D3グループ

証券コード 4311:JASDAQ <http://www.d3i.co.jp/>

株式会社ディースリー



株式会社ディースリー・パブリッシャー

株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

D3Publisher of America, Inc. (米国)

D3Publisher of Europe Ltd. (英国)

D3DB S. r. l. (イタリア)

株式会社シンクアーツ

thinkArts

■当社は、パチンコ・パチスロ遊技機用画像ソフトウェア開発およびゲームソフト開発を行う株式会社シンクアーツを新規に連結子会社化いたしました。当社のグループ企業と連携し、価値の高いデジタルコンテンツとして作りこむ体制を着実に構築してまいります。

<http://www.thinkarts.jp/>

フィールズグループ会社紹介（続き）

■その他フィールド

ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社



JSM
JAPAN SPORTS MARKETING

■2005年7月にフィールズの連結子会社となったジェイ坂崎マーケティング（株）と、プロフェッショナル・マネージメント（株）、トータルワークアウト（株）を経営統合し、2005年10月に設立されました。

スポーツイベントのプロデュースや放映権ビジネスをはじめとするスポーツ・マーケティングやスポーツジムの運営など、広範なスポーツ・エンタテインメント事業をグローバルに取り組んでまいります。

<http://www.jsm.jp>

ホワイトトラッシュチャームズジャパン株式会社



white trash charms

■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>

フィールズピクチャーズ株式会社

FIELDS PICTURES

■映画やアニメーションなどの有力コンテンツの創出を目的として設立されました。

パチンコ・パチスロのみならずゲームなど「デジタルコンテンツ」を軸としたマルチユース化を図り、当社グループの一次コンテンツの創出を担ってまいります。

株式会社フューチャースコープ



■モバイルエンタテインメントの可能性を追求し、世の中に「もっと便利で」「もっと楽しい」生活スタイルの提案を行う会社として、2006年10月に設立をいたしました。

フィールズの持つ幅広いエンタテインメントコンテンツを活用し、様々なエンタテインメントサービスの提供と、高度なインターネット技術を応用した新たなコミュニティサービスの実現へ向けて邁進してまいります。

FutureScope

<http://www.futurescope.jp/>

ジー・アンド・イー株式会社



■株式会社SANKYO、サミー株式会社、フィールズ株式会社の3社の共同出資により設立された、日本初、業界初の総合エンタテインメント企業のための人材育成スクールです。



業界に関する基礎知識から、ビジネススキルの向上、さらに業界最前線の技術・知識を体系的に学習することができます。また卒業後は出資企業をはじめとするエンタテインメント業界への就職のチャンスも広がっています。

<http://www.g-e.jp/>

株式会社角川春樹事務所



■角川春樹事務所は、出版、映画、音楽など多方面にコンテンツ展開するメディアミックス戦略の先駆者として知られる角川春樹氏を特別顧問に擁し、各分野で新境地を開拓するジャンル開発などを通じて出版界に独自の地位を築き上げています。同社とのコラボレーションにより、当社は角川春樹事務所が保有するコンテンツのマルチユースに関して共同で事業を展開すると同時に、同社の各種コンテンツ開発能力を活用して一次コンテンツの創造、一次キャラクターの創出を図り、現在の二次利用主体のコンテンツプロバイダー事業からの質的な転換をめざしています。

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





添付資料 II




2007年3月期 第1四半期の主な発売タイトルのご説明


パチンコ遊技機


	タイトル
	<p>■ CR新世紀エヴァンゲリオン セカンドインパクト</p> <ul style="list-style-type: none"> 『CR新世紀エヴァンゲリオン』（累計12万台販売）をさらに進化させた後継機種 エヴァの世界観をさらに覚醒させるマシン <p><small>©GAINAX/Project Eva・テレビ東京</small></p>


	<p>■ CRガメラ エクストリームバトル</p> <ul style="list-style-type: none"> 特撮怪獣映画“ガメラ”をキャラクターとして採用 「セブン機タイプと羽根物機タイプが融合したシステム」“ガメラチャンス”を搭載 <p><small>©角川ヘラルド映画 ©1995角川ヘラルド映画NH ©1996角川ヘラルド映画NHFN ©1999角川ヘラルド映画TNHN ©Sammy</small></p>
---	--

	<p>■ CR真・三國無双</p> <ul style="list-style-type: none"> コーエー社製家庭用ゲームソフト「真・三國無双2」をキャラクターとして採用 英雄豪傑たちが、天下覇権を目指して戦う人気ゲームの世界観を移植 <p><small>©KOEI Co., Ltd. All rights reserved.</small></p>
---	--

パチスロ遊技機

	タイトル
	<p>■ 俺の空</p> <ul style="list-style-type: none"> 20インチ大型液晶「ドーナツビジョン」搭載 本宮ひろ志原作「俺の空」をキャラクターに採用 ロデオ史上最多の演出数を盛り込み、期待感満載の「俺タイム」搭載 <p><small>©本宮ひろ志/集英社/FIELDS ©Sammy ©RODEO</small></p>

	<p>■ ルーニー・チューンズ：バック・イン・アクション</p> <ul style="list-style-type: none"> オリンピアとの本格的コラボレーション第1弾 「ゴールド・オリンピア」ブランド誕生 「バッグス・バニー」を中心とした、キュートで元気なキャラクターを採用 <p><small>[新基準機]</small></p> <p><small>TM & ©Warner Bros. Entertainment, Inc. (SBE)</small></p>
---	--

	<p>■ キングオブマウス</p> <ul style="list-style-type: none"> マウスと仲間達の冒険と戦いをモチーフにした物語 パチスロファンの要望に存分に答えられる大量獲得タイプ
---	---



2007年3月期 第2四半期の主な発売タイトルのご説明

パチンコ遊技機

	タイトル
--	------



■ CR男一匹ガキ大将

- ・本宮ひろ志氏の出世作「男一匹ガキ大将」をキャラクターとして採用
- ・ケンカに勝つか負けるかという、シンプルでスタンダードなルールを迫力の演出に盛り込み、熱き闘いを再現

©本宮ひろ志/集英社/FIELDS



■ CR松浦亜弥

- ・“あやや”の愛称で親しまれる人気タレント「松浦亜弥」さんをキャラクターとして採用
- ・宇宙一のアイドルを目指して飛び立った松浦亜弥さんが、大活躍するアドベンチャーストーリーを表現

©UP-FRONT AGENCY

パチスロ遊技機

	タイトル
--	------



[新基準機]

■ ロード・オブ・ザ・リング

- ・ビスティ初の15インチ全面液晶を採用
- ・大画面からあふれ出すリアルなアクションの数々とドラマティックな展開を、映画館にいるような臨場感で再現

©MMV New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. "The Lord of the Rings, The Return of the King" and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc.



■ トゥームレイダー

- ・ゲームソフトとして発売され、全世界でシリーズ通算3,000万本以上を販売、映画化された「トゥームレイダー」をキャラクターとして採用
- ・世界を股にかけて活躍する刺激的でスリリングな冒険の数々を再現

©2006 Core Design Ltd. Lara Croft and Tomb Raider are trademarks of Core Design Ltd. All rights reserved. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCI Entertainment Group. All rights reserved.



2007年3月期 第3四半期の主な発売タイトルのご説明

パチンコ遊技機

	タイトル
--	------



■ CR WINK

- ・アイドルデュオ「WINK」をキャラクターとして採用
- ・ヒット曲、コンサートなどの実写映像をふんだんに使用し、可憐なステージそのままに再現

©polystar co., ltd



■ CRサラリーマン金太郎

- ・漫画家本宮ひろ志氏の作品「サラリーマン金太郎」をキャラクターとして採用
- ・パチスロ機で好評を博した“金太郎チャンス”をパチンコで再現

©本宮ひろ志/集英社/FIELDS ©Sammy

パチスロ遊技機

[新基準機]

	タイトル
--	------



■ ロッキー・バルボア

- ・1976年に全米で公開されシリーズ化された映画「ロッキー」をキャラクターに採用
- ・偉大なチャンピオンに上り詰めていく姿を、実写映像や3DCGをふんだんに用いて再現

ROCKY™ & © 1976-2006 METRO-GOLDWYN-MAYER STUDIOS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.



■ ドカベン

- ・漫画家水島新司氏の作品「ドカベン」をキャラクターに採用
- ・ドカベンと永遠のライバルとの名勝負や、個性溢れる明訓高校野球部員たちの名プレーの数々をふんだんに盛り込んで表現

©水島新司 © Sammy © RODEO



2007年3月期 第4四半期の主な発売タイトルのご説明

パチンコ遊技機

	タイトル
--	------



■CRシーコップ

- ・人気アイドルの後藤真希さん・安倍なつみさんとのコラボレーションにより実現
- ・“海洋調査官(シーコップ)”として海の平和を守るために立ち上がり活躍するオリジナルストーリー

© UP-FRONT AGENCY/FIELDS © Sammy



■CR新世紀エヴァンゲリオン～奇跡の価値は～

- ・エヴァンゲリオンシリーズ第3弾
- ・前2作の持つインパクトと多彩で華やかな演出を踏襲しつつ進化させることにより、原作のもつ壮大な世界観を新たに表現

© GAINAX・カラー/Project Eva.



■CRプロジェクトミネルヴァ

- ・当社子会社であるD3より発売されたゲームソフト「PROJECT MINERVA」をコンテンツとして採用
- ・藤原紀香さんが演じる主人公「アリシア」が率いるSWAT部隊を迫力の3DCGにて表現

©D3 PUBLISHER/TAITO/IMJE/FLAT-OUT/MEDIA FACTORY

パチスロ遊技機

[新基準機]

	タイトル
--	------



■空手バカー代

- ・漫画「空手バカー代」をキャラクターとして採用
- ・空手の醍醐味である強敵との熱き闘いに加え、主人公の名台詞やエピソードをモチーフにした演出を再現

©梶原一騎・つのだじろう/講談社



■プレミアムダイナマイト

- ・格闘技イベント「K-1PREMIUM Dynamite!!」とのコラボレーションによって実現
- ・アリーナ会場にいるような臨場感を再現

©Mike Tyson licensed by CMI LLC ©FEG/K-1/FIELDS ©Sammy ©RODEO



■GTO

- ・漫画「GTO」をキャラクターとして採用
- ・教師・鬼塚英吉が常識外れな行動ながらも生きることの価値を教える数々の活躍を再現

©藤沢とおる/講談社



■魁!!男塾

- ・漫画「魁!!男塾」をキャラクターとして採用
- ・業界初となる3Dグラフィックにて表現された“リアル液晶リール”を搭載

©宮下あきら/集英社・東映アニメーション ©Sammy ©RODEO



■名探偵ホームズ

- ・アニメ「名探偵ホームズ」をキャラクターとして採用
- ・数々のトリックを推理しながら遊技するという新感覚のゲーム性を搭載

©RAI・TMS



PS・フィールド 販売台数推移

(単位:台)

	2001年	2002年	2003年			2004年			2005年			2006年			2007年						
	3月期	3月期	中間期	下半期	合計	中間期	下半期	合計	中間期	下半期	合計	中間期	下半期	合計	1Q	2Q	中間期	3Q	4Q	下半期	合計
販売台数	166,339	222,660	133,448	126,365	259,813	153,254	170,683	323,937	168,707	305,337	474,044	159,387	384,934	544,321	124,274	105,533	229,807	71,750	209,690	281,440	511,247
販売比率																					
パチンコ	95,631 57.5%	62,809 28.20%	34,823 26.09%	43,876 34.72%	78,699 30.29%	42,575 27.78%	102,456 60.03%	145,031 44.77%	91,157 54.03%	190,943 62.54%	282,100 59.51%	74,344 46.64%	255,317 66.33%	329,661 60.56%	65,637 52.82%	57,634 54.61%	123,271 53.64%	42,026 58.57%	180,526 86.09%	222,552 79.08%	345,823 67.64%
パチスロ	70,708 42.5%	159,851 71.80%	98,625 73.91%	82,489 65.28%	181,114 69.71%	110,679 72.22%	68,227 39.97%	178,906 55.23%	77,550 45.97%	114,394 37.46%	191,944 40.49%	85,043 53.36%	129,617 33.67%	214,660 39.44%	58,637 47.18%	47,899 45.39%	106,536 46.36%	29,724 41.43%	29,164 13.91%	58,888 20.92%	165,424 32.36%
代行/代理販売比率																					
代行販売	164,705 99.01%	151,423 68.01%	36,840 27.61%	46,569 36.85%	83,409 32.11%	45,892 29.95%	105,718 61.96%	151,610 46.81%	92,584 54.87%	194,221 63.61%	286,805 60.50%	82,152 51.54%	273,980 71.18%	356,132 65.43%	67,938 54.67%	59,143 56.04%	127,081 55.30%	43,098 60.07%	179,988 85.84%	223,086 79.27%	350,167 68.49%
代理販売	1,634 0.99%	71,237 31.99%	96,608 72.39%	79,796 63.15%	176,404 67.89%	107,362 70.05%	64,965 38.04%	172,327 53.19%	76,123 45.13%	111,116 36.39%	187,239 39.50%	77,235 48.46%	110,954 28.82%	188,189 34.57%	56,336 45.33%	46,390 43.96%	102,726 44.70%	28,652 39.93%	29,702 14.16%	58,354 20.73%	161,080 31.51%
直接/間接販売比率																					
直接販売	77,268 46.45%	129,020 57.94%	79,859 59.84%	82,989 65.67%	162,848 62.78%	98,305 64.15%	128,291 75.16%	226,596 69.95%	123,338 73.10%	239,310 78.38%	362,648 76.50%	112,917 70.84%	291,982 75.85%	404,899 74.39%	88,448 71.17%	79,340 75.18%	167,788 73.01%	55,124 76.83%	163,379 77.91%	218,503 77.64%	386,291 75.56%
間接販売	89,071 53.55%	93,640 42.06%	53,589 40.16%	43,376 34.33%	96,965 37.32%	54,949 35.85%	42,392 24.84%	97,341 30.05%	45,369 26.90%	66,027 21.62%	111,396 23.50%	46,470 29.16%	92,952 24.15%	139,422 25.61%	35,826 28.83%	26,193 24.82%	62,019 26.99%	16,626 23.17%	46,311 22.09%	62,937 22.36%	124,956 24.44%

免責事項

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、その内容を保障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。