



平成 20 年 11 月 6 日

各位

会社名 フィールズ株式会社
代表者名 代表取締役社長 大屋 高志
(JASDAQ コード番号 2767)
問合せ先 執行役員 社長室長兼
I R・広報室長 畑中 英昭
(電話 03-5784-2111 (代表))

当社子会社（株式会社ディースリー）の業績予想の修正等に関するお知らせ

当社の子会社である株式会社ディースリーは、平成 21 年 3 月期（平成 20 年 4 月 1 日～平成 21 年 3 月 31 日）の業績予想について、平成 20 年 5 月 8 日付「平成 20 年 3 月期決算短信」にて発表いたしました業績予想を別添のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

なお、本件による当社業績への影響は軽微です。

以 上



平成 20 年 11 月 6 日

各 位

会 社 名 株式会社ディースリー
代表者名 代表取締役社長 伊藤 裕二
(JASDAQ・コード4311)
問合せ先
取締役コーポレート本部長 小嶋 正樹
(電話番号 03-5428-8830)

特別損失の計上及び業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、平成21年3月期において下記のとおり特別損失を計上いたしますので、お知らせするとともに、平成20年5月8日付当社「平成20年3月期 決算短信」にて発表いたしました平成21年3月期(平成20年4月1日～平成21年3月31日)の業績予想を下記のとおり修正いたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 特別損失の発生について

海外で開発を進めていたゲームソフト「MOSCOW RHAPSODY」について、同タイトルの開発委託先である Illusion Softworks 社の北米大手パブリッシャーTake2 社による買収に伴い、Illusion Softworks 社の開発方針等に変更があったため、「MOSCOW RHAPSODY」の制作を中止せざるを得ない状況が発生致しました。同タイトルの開発費については、全額返還を求めて Take2 社と交渉しておりますが、開発の進捗状況等により開発費の一部で返還の可能性の低い金額については平成 21 年 3 月期 第 2 四半期累計期間で制作中止損として計上することといたしました。

また、最近の家庭用ゲームソフト市場の市場環境の変化に伴い、今後発売するゲームソフトタイトルのラインナップの見直しをおこなった結果、「MOSCOW RHAPSODY」以外にも販売環境等を考慮し、制作中止を決定することが望ましいタイトルについて制作中止損を計上することとし、平成 21 年 3 月期 第 2 四半期累計期間において制作中止損 502 百万円、その他特別損失 4 百万円、合計で 507 百万円の特別損失を計上することとなりました。

なお、今後のタイトルラインナップにつきましては、現在、日本国内及び海外市場で大きな実績を上げているタイトルを中心に効率的な開発による利益率の向上を目指したものとし、財務体質の強化とあわせ、引き続きグローバル市場での持続的な成長を図っていく所存であります。

2. 平成21年3月期 連結業績予想の修正等

(1) 第2四半期累計期間(平成20年4月1日～平成20年9月30日)

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
前回予想(A)	4,846	△777	△809	△1,024
今回修正(B)	4,056	△1,357	△1,317	△1,536
増減額(B-A)	△789	△580	△508	△511
増減率	△16.3%	-	-	-

※当社は、持株会社であり個別業績予想については開示を省略しております。

(2) 修正理由

売上高につきましては、コンシューマ事業において欧米で販売している「BEN10」が好調なセールスを記録し、2007年10月の発売以来、200万本を超える出荷実績となり、第2四半期累計期間の売上に大きく貢献しました。

海外では新作ソフトの発売が少ない中、販売数量は一部タイトルを除き概ね順調に推移しましたが、前期に発売したグローバルコンテンツ「darkSector」の店頭での販売低迷に伴い発生したプライス・プロテクションの追加計上や、日本国内での「SIMPLE シリーズ」の販売の伸び悩み、フルプライスタイトルの発売遅延による影響等により、第2四半期累計期間における連結売上高は4,056百万円(前回予想比△789百万円)となりました。

また、利益面では、広告宣伝費等のマーケティング費用の圧縮等により販売管理費を当初の計画より244百万円削減しましたが、売上高の減少等に伴い、営業利益は△1,357百万円(前回予想比△580百万円)となりました。

営業外損益につきましては、第2四半期末における為替レートが1ドル103円57銭となり、為替差益87百万円を計上しましたが、経常利益は△1,317百万円(前回予想比△508百万円)となりました。また、上記、特別損失の計上に伴い、四半期純利益は△1,536百万円(前回予想比△511百万円)となりました。

(注) プライス・プロテクションとは、小売価格の値下げ実施による販売支援費用で売上高より控除して計上しております。

(3) 通期(平成20年4月1日～平成21年3月31日)

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
前回予想(A)	15,382	1,206	1,155	550
今回修正(B)	15,000	650	550	50
増減額(B-A)	△382	△556	△605	△500
増減率	△2.5%	△46.1%	△52.4%	△90.9%

※当社は、持株会社であり個別業績予想については開示を省略しております。

(4) 修正理由

売上高につきましては、販売が好調な「BEN10」の新作「BEN10 ～Alien Force～」等、下期に発売を予定しているタイトルを中心とした販売計画の見直しにより、販売数量の増加が見込めるものの、前期に発売したグローバルコンテンツ「darkSector」でのプライス・プロテクションの影響や「SIMPLE シリーズ」の販売本数の減少等により、前回予想比382百万円

の減少を見込んでおります。

また、利益面につきましては、下期は前回予想と同程度の利益水準となる見込みであり、通期では第2四半期累計期間と同程度の利益の減少が見込まれます。

そのため、通期での営業利益は650百万円（前回予想比△556百万円）、経常利益は550百万円（前回予想比△605百万円）に修正いたします。

なお、営業外損益につきましては、期末為替レートの設定を1ユーロ=140円（前回予想1ユーロ=155円）、1英ポンド=170円（前回予想1英ポンド=200円）に変更いたしましたが、米ドルは、1米ドル=100円（前回予想と同じ）とし、通期での為替差損益は見込んでおりません。

当期純利益につきましても第2四半期累計期間での利益減少による影響等により50百万円（前回予想比△500百万円）に修正いたします。

（5） ご参考：前期の実績（平成19年4月1日～平成20年3月31日）

（単位：百万円）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
第2四半期	3,976	△306	△350	△500
通 期	14,286	1,069	414	293

※当社は、持株会社であり個別業績予想については開示を省略しております。

以 上