

3Q(2015/10/1~2015/12/31)

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People



# Fact Book

(補足データ資料)

2016年3月期 第3四半期

フィールズ株式会社  
東証一部:2767  
2016年2月1日

## 連結財務ハイライト

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

\* 上段(カッコ)内は前年同期比を表します。

(単位:百万円)

	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3
売上高	61,888	(107.0) 66,211	(123.3) 81,658	(118.6) 96,814	(88.1) 85,321	(119.3) 101,818	(71.7) 73,035
売上総利益	15,992	(134.9) 21,578	(114.7) 24,752	(120.1) 29,737	(98.4) 29,248	(118.1) 34,544	(69.5) 24,024
販売費及び一般管理費	9,211	(105.4) 9,711	(130.3) 12,655	(137.4) 17,389	(116.8) 20,303	(105.3) 21,385	(103.2) 22,063
営業利益	6,781	(175.0) 11,866	(101.9) 12,097	(102.1) 12,348	(72.4) 8,944	(147.1) 13,158	(14.9) 1,960
経常利益	7,022	(173.9) 12,209	(102.2) 12,480	(105.2) 13,127	(70.1) 9,202	(127.2) 11,705	(8.5) 991
親会社株主に帰属する 当期純利益	3,524	(187.9) 6,620	(104.6) 6,926	(102.3) 7,085	(52.4) 3,710	(142.7) 5,296	(-) △1,481
資本金	1,295	1,295	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	8,752	14,507	33,426	39,411	42,836	46,331	39,496
総資産額	17,090	37,115	72,584	87,556	66,081	69,168	52,064
営業キャッシュ・フロー	3,316	851	2,965	6,164	5,293	11,127	4,147
投資キャッシュ・フロー	△ 2,253	△ 3,190	△ 5,257	△ 2,224	△ 4,772	△ 14,604	△ 6,182
財務キャッシュ・フロー	△ 2,454	2,029	10,177	△ 1,540	1,488	△ 1,384	602
現金及び現金同等物の期末残高	5,739	5,437	13,326	15,777	17,819	12,693	11,181

(単位:円)

一株当たり指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	
1株当たり純資産額	268,600	89,305	96,026	113,275	118,487	128,201	117,326	
1株当たり年配当額	10,000	記念 10,000 中間 10,000 期末 4,000	4,000	4,000	4,000	記念 4,500 中間 500 2,000 期末 2,000	4,500	4,500
1株当たり当期純利益	117,233	40,465	19,888	20,118	10,692	15,263	△4,271	

(単位:%)

経営指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3
自己資本比率	51.2	39.1	46.0	45.0	62.2	64.3	75.8
自己資本利益率 (ROE)	55.9	56.9	28.9	19.5	9.2	12.4	△3.5
総資産経常利益率 (ROA)	39.3	45.0	22.8	16.4	12.0	17.3	1.6
配当性向 (1)	7.9	(2) 20.1	20.7	20.3	37.4	29.5	-

その他	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3
発行済株式総数 (株)	(3) 32,300	(3) 161,500	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000
自己株式数 (株)	-	-	-	-	-	-	10,643
従業員数 (人)	460	651	758	901	1,022	1,077	827

(1) 2007年3月期以降は連結配当性向 (2) 2004年3月期配当性向は記念配当を含み算出 (3) 2003年3月期 1:5分割 / 2004年3月期 1:2分割

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

\* 上段(カッコ)内は前年同期比を表します。

(単位:百万円)

	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 3Q累計
売上高	(90.8) 66,342	(156.1) 103,593	(89.0) 92,195	(117.3) 108,141	(106.3) 114,904	(86.6) 99,554	(244.3) <b>71,628</b>
売上総利益	(111.9) 26,889	(130.6) 35,129	(89.2) 31,330	(106.2) 33,279	(101.6) 33,812	(84.2) 28,468	(192.7) <b>20,258</b>
販売費及び一般管理費	(85.0) 18,764	(117.2) 21,993	(103.7) 22,803	(100.7) 22,964	(104.6) 24,020	(98.8) 23,724	(105.7) <b>18,090</b>
営業利益	(414.5) 8,124	(161.7) 13,136	(64.9) 8,527	(121.0) 10,314	(94.9) 9,791	(48.4) 4,743	(-) <b>2,168</b>
経常利益	(783.1) 7,761	(176.3) 13,684	(63.3) 8,661	(118.6) 10,268	(95.1) 9,765	(56.2) 5,491	(-) <b>2,195</b>
親会社株主に帰属する 当期純利益	(-) 3,289	(228.6) 7,520	(79.7) 5,991	(78.8) 4,720	(113.8) 5,370	(56.2) 3,018	(-) <b>779</b>
資本金	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	<b>7,948</b>
純資産額	41,187	47,021	51,555	55,098	58,753	60,246	<b>59,215</b>
総資産額	81,329	78,971	93,601	106,628	104,869	110,316	<b>89,158</b>
営業キャッシュ・フロー	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322	△9,086	<b>8,896</b>
投資キャッシュ・フロー	△1,011	△4,356	△4,798	△6,263	△8,018	△6,297	<b>△3,223</b>
財務キャッシュ・フロー	△2,687	△3,915	△2,565	△2,277	△2,018	1,624	<b>2,691</b>
現金及び現金同等物の期末残高	15,906	15,632	18,284	23,309	29,583	15,823	<b>24,188</b>

(単位:円)

一株当たり指標	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3(4)	2014.3	2015.3	2016.3 3Q
1株当たり純資産額	123,645	140,853	153,904	1,644.15	1,756.27	1,792.83	1,757.72
1株当たり年配当額	4,500	5,000	5,000	50	50	60 記念 10 25 25	(計画) 50 25 25
1株当たり当期純利益	9,796	22,643	18,044	142.27	161.83	90.97	23.49

(単位:%)

経営指標	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 3Q
自己資本比率	50.5	59.2	54.6	51.2	55.6	53.9	<b>65.4</b>
自己資本利益率 (ROE)	8.2	17.1	12.2	8.9	9.5	5.1	<b>1.3</b>
総資産経常利益率 (ROA)	11.6	17.1	10.0	10.3	9.2	5.1	<b>2.2</b>
配当性向	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.0	-

その他	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3(4)	2014.3	2015.3	2016.3 3Q
発行済株式総数 (株)	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	<b>34,700,000</b>
自己株式数 (株)	14,885	14,885	15,162	1,516,200	1,516,200	1,516,200	<b>1,516,200</b>
従業員数 (人)	909	1,149	1,324	1,416	1,588	1,716	<b>1,830</b>

(4) 2012年10月より1単元=100株に変更しました。2013年3月期中間配当は、株式分割を考慮した額を記載しています。

## 目次

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

<b>1. 2016年3月期 第3四半期 業績ハイライト</b>		<b>6. 添付資料Ⅱ(パチンコ・パチスロマーケットデータ)</b>	
総括	P. 5	パチンコ・パチスロマーケット動向(監修:グリーンベると)	P. 31
連結P/L	P. 6	パチンコ・パチスロマーケット市場規模	P. 32
連結B/S	P. 7	パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移 遊技機の設置台数と年間回転数	P. 33
連結キャッシュ・フロー	P. 8	遊技機販売の市場規模 市場占有率	P. 34
<b>2. 遊技機販売関連データ</b>		パチンコホールの月次動向 型式試験状況	P. 35
パチンコ・パチスロの市場参加社 各メーカーとの提携の歴史	P. 10	パチンコ・パチスロ業界の変遷	P. 36
ビジネスモデル(PS企画開発・販売) 一般的な商品企画開発における商品化権の流れ 及び計上方法	P. 11	<b>7. 添付資料Ⅲ(エンタテインメント関連データ)</b>	
遊技機の計上方法 フィールズの遊技機販売における用語解説	P. 12	ゲーム市場の動向	P. 40
2015年3月期～2016年3月期 主な発表済みの遊技機タイトル	P. 13	玩具市場の動向	
パチンコ・パチスロ 総発の歴史(2001.3～2010.3)	P. 14	デジタルコンテンツ市場規模	P. 41
遊技機タイトル(2011.3～2016.3)	P. 16	コミック誌・コミックスの売上高	
「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷	P. 18	アニメ産業市場規模	P. 42
<b>3. 遊技機販売実績</b>		国内映画館興行収入	
遊技機販売実績	P. 21	放送産業市場規模	P. 43
遊技機販売台数推移グラフ	P. 22	モバイルビジネス市場規模	
遊技機販売台数(詳細) PSシリーズ累計販売台数(主なIP別)	P. 23	<b>8. 当会社情報等</b>	
<b>4. 当社の知的財産 (IP)</b>		会社概要	P. 45
成長するビジネスモデル 当社のIPクロスメディア展開	P. 25	組織図	P. 46
当社のIP展開数 IP展開のイメージ	P. 26	当社の歩み	P. 47
<b>5. 添付資料Ⅰ(対面市場データ)</b>		グループ体制	P. 49
労働時間の推移 家計消費の動向	P. 28	グループ体制概要	P. 50
余暇市場の動向 コンテンツ市場の動向	P. 29	コーポレート・ガバナンス体制 利益還元方針	P. 51
		CSRへの取り組み	P. 52
		<b>9. 当社業績推移等</b>	
		四半期P/L推移表	P. 55
		業績推移グラフ(連結) 資産/負債・純資産推移グラフ(連結)	P. 56
		販売費及び一般管理費推移グラフ(連結) フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ	P. 57
		ご参考: IRサイト・ツールのご紹介	P. 58

PS: パチンコ・パチスロ

## 1. 2016年3月期 第3四半期 業績ハイライト

---

### 【 総括 】

#### <経営・業績>

3Q累計：売上高 716.2億円 経常利益 21.9億円  
－ 前年同期比で売上高144.3%増

#### <遊技機販売>

販売台数22.0万台（パチンコ 12.6万台 パチスロ 9.3万台）  
－ 13機種販売（パチンコ7機種、<sup>※</sup>パチスロ6機種）<sup>※</sup>スペック違い2機種含む

#### <IP>

IP総数 167タイトル/2016年3月期 96メディアに展開予定  
－ ヒーローズIPも含め、クロスメディア展開が進展

#### <通期見通し>

通期：売上高1,200.0億円 経常利益65.0億円  
－ 遊技機販売では新規則に対応し、市場の活性化に資する遊技機の企画開発、販売に取り組む

※2016年3月期 第3四半期 決算説明会資料より抜粋

## 2016年3月期 第3四半期 連結ハイライト

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

【 連結P/L 】 ※上段(カッコ)内は前年同期比、下段[カッコ]内は対売上高比を表します。 (単位:百万円)

	2015年3月期		2016年3月期	
	3Q累計	通期	3Q累計	通期計画
売上高	(54.1) <b>29,317</b> [100.0]	(86.6) <b>99,554</b> [100.0]	(244.3) <b>71,628</b> [100.0]	(120.5) <b>120,000</b> [100.0]
売上総利益	(54.3) <b>10,513</b> [35.9]	(84.2) <b>28,468</b> [28.6]	(192.7) <b>20,258</b> [28.3]	-
販売費及び一般管理費	(98.8) <b>17,113</b> [58.4]	(98.8) <b>23,724</b> [23.8]	(105.7) <b>18,090</b> [25.3]	-
広告宣伝費	2,365	3,541	3,149	-
給料	4,659	6,222	4,723	-
業務委託費	1,731	2,394	1,822	-
減価償却費	1,026	1,474	1,151	-
地代家賃	1,519	2,022	1,556	-
のれん償却額	245	325	245	-
その他	5,568	7,746	5,444	-
営業利益	(-) <b>△6,599</b> [△22.5]	(48.4) <b>4,743</b> [4.8]	(-) <b>2,168</b> [ 3.0]	(126.5) <b>6,000</b> [5.0]
経常利益	(-) <b>△5,633</b> [△19.2]	(56.2) <b>5,491</b> [5.5]	(-) <b>2,195</b> [3.1]	(118.4) <b>6,500</b> [5.4]
親会社株主に帰属する 四半期純利益	(-) <b>△3,215</b> [△11.0]	(56.2) <b>3,018</b> [3.0]	(-) <b>779</b> [1.1]	(115.9) <b>3,500</b> [2.9]

\* 「対売上高比」及び「販売費及び一般管理費のその他」につきましては、表上計算にて算出しております。

【 連結B/S 】

(単位:百万円)

	2015年 3月末	2015年 12月末	前期末増減	前期末増減要因
現金及び預金	15,823	24,188	8,365	
受取手形及び売掛金	45,888	11,229	△34,659	
電子記録債権	-	1,164	1,164	
たな卸資産	1,738	3,648	1,910	
その他	7,590	8,835	1,245	
貸倒引当金	△25	△22	3	
<b>流動資産合計</b>	<b>71,014</b>	<b>49,042</b>	<b>△21,972</b>	売上債権の減少
土地	7,737	7,550	△187	
その他	4,460	4,129	△331	
<b>有形固定資産合計</b>	<b>12,197</b>	<b>11,679</b>	<b>△518</b>	
のれん	1,618	1,378	△240	
その他	2,872	2,685	△187	
<b>無形固定資産合計</b>	<b>4,490</b>	<b>4,063</b>	<b>△427</b>	
投資有価証券	14,564	13,720	△844	
その他	9,079	11,673	2,594	
貸倒引当金	△1,029	△1,020	9	
投資その他の資産合計	22,614	24,373	1,759	長期貸付金の増加
<b>固定資産合計</b>	<b>39,302</b>	<b>40,116</b>	<b>814</b>	
<b>資産合計</b>	<b>110,316</b>	<b>89,158</b>	<b>△21,158</b>	
支払手形及び買掛金	33,850	10,382	△23,468	
短期借入金	4,014	8,874	4,860	
未払法人税等	2,345	315	△2,030	
その他	5,564	5,907	343	
<b>流動負債合計</b>	<b>45,773</b>	<b>25,478</b>	<b>△20,295</b>	仕入債務の減少、未払法人税等の減少
<b>固定負債合計</b>	<b>4,296</b>	<b>4,464</b>	<b>168</b>	
<b>負債合計</b>	<b>50,070</b>	<b>29,943</b>	<b>△20,127</b>	
資本金	7,948	7,948	0	
資本剰余金	7,994	7,994	0	
利益剰余金	46,049	44,838	△1,211	
自己株式	△1,821	△1,821	0	
<b>株主資本合計</b>	<b>60,171</b>	<b>58,959</b>	<b>△1,212</b>	
その他有価証券評価差額金	△567	△542	25	
<b>その他の包括利益累計額</b>	<b>△679</b>	<b>△631</b>	<b>48</b>	
非支配株主持分	753	887	134	
<b>純資産合計</b>	<b>60,246</b>	<b>59,215</b>	<b>△1,031</b>	利益剰余金の減少
<b>負債純資産合計</b>	<b>110,316</b>	<b>89,158</b>	<b>△21,158</b>	

\*各科目の「その他」と「増減」につきましては、表上計算にて算出しております。

## 2016年3月期 第3四半期 連結ハイライト

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### 【 連結キャッシュ・フロー 】

(単位:百万円)

	2015年3月期		2016年3月期	
	3Q累計	通期	3Q累計	要因
営業活動によるCF	△12,232	△9,086	8,896	税金等調整前四半期純利益 +2,318 売上債権の減少 +35,093 仕入債務の減少 △25,296 法人税等の支払 △3,382
投資活動によるCF	△4,838	△6,297	△3,223	貸付けによる支出 △4,473 貸付金の回収による収入 +1,594
財務活動によるCF	778	1,624	2,691	短期借入れによる収入 +4,860 配当金の支払 △1,986
現金及び現金同等物に係る換算差額	0	-	0	
現金及び現金同等物の増減額	△16,292	△13,760	8,364	
現金及び現金同等物の期首残高	29,583	29,583	15,823	
連結の範囲の変更を伴う 現金及び現金同等物の増減額	-	-	-	
現金及び現金同等物の期末残高	13,290	15,823	24,188	



## 2. 遊技機販売関連データ

---

## パチンコ・パチスロの市場参加社

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### パチンコ・パチスロメーカー

(2015年12月末現在)



- パチンコ：35社
- パチスロ：60社以上
- 規制業種  
例：SANKYO、京楽産業、三洋物産

#### 部品・ソフトメーカー

- ・画像チップ、液晶ソフトウェア
- ・遊技機部材 他
- 例：アクセル、EIZO

直接販売パチンコ40%、パチスロ20%

#### 販売会社

- 通常メーカーから手数料を受け取るが、一部仕入販売形態あり
- 営業人員のネットワーク
- 非規制業種

間接販売パチンコ60%、パチスロ80%

### パチンコホール



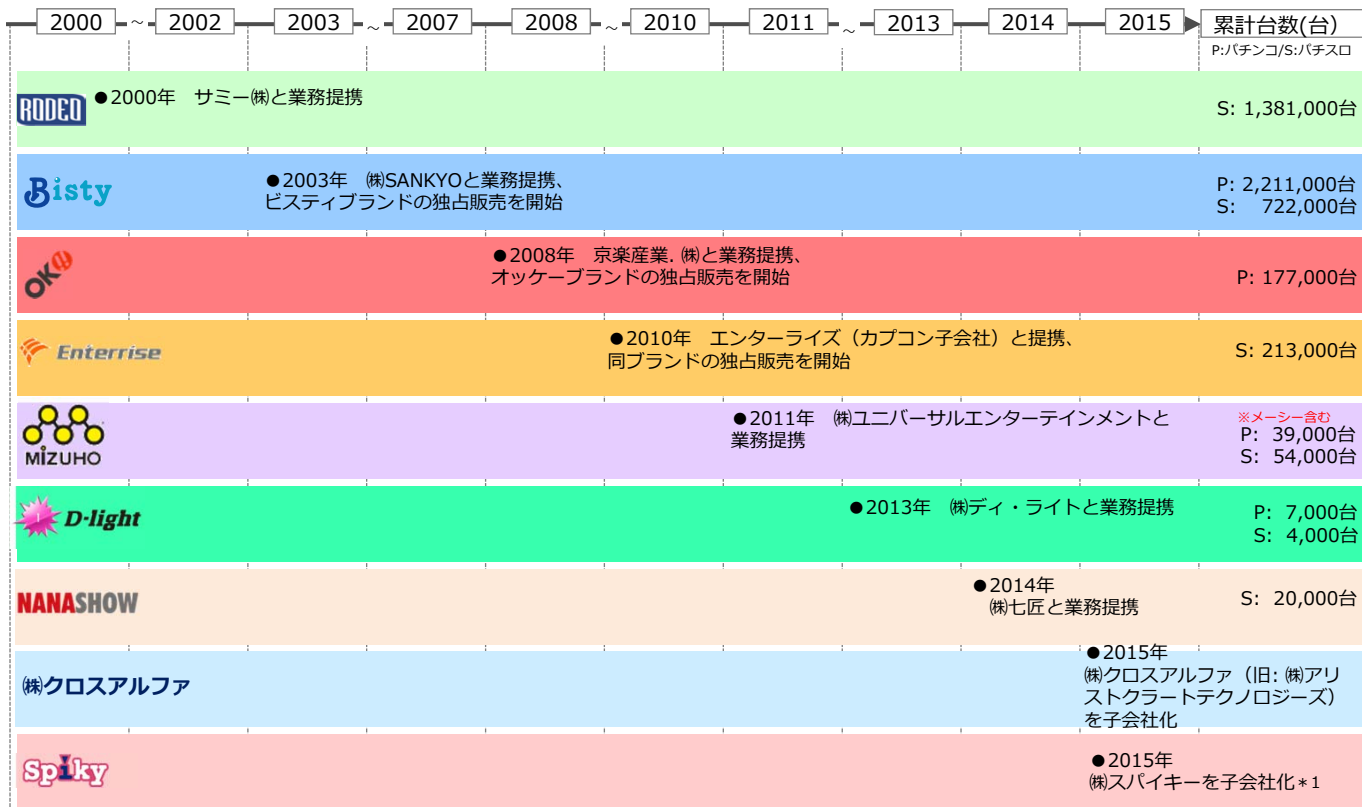
- 日本全国11,627軒 (2014年12月末)
- 地域密着型
- 小規模のオーナー経営が大半だが、大規模チェーン店増加中
- 常にプレーヤーを集客・維持する必要性
- 平均1台のコスト回収期間はおよそ3~6週間
- 規制業種  
例：マルハン、ダイナム

付帯設備メーカー 他

- ・ユニット、ホールコンピューター
- ・景品、備品 他
- 例：ダイコク電機、日本金銭機械、マースエンジニアリング

## 各メーカーとの提携の歴史

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People



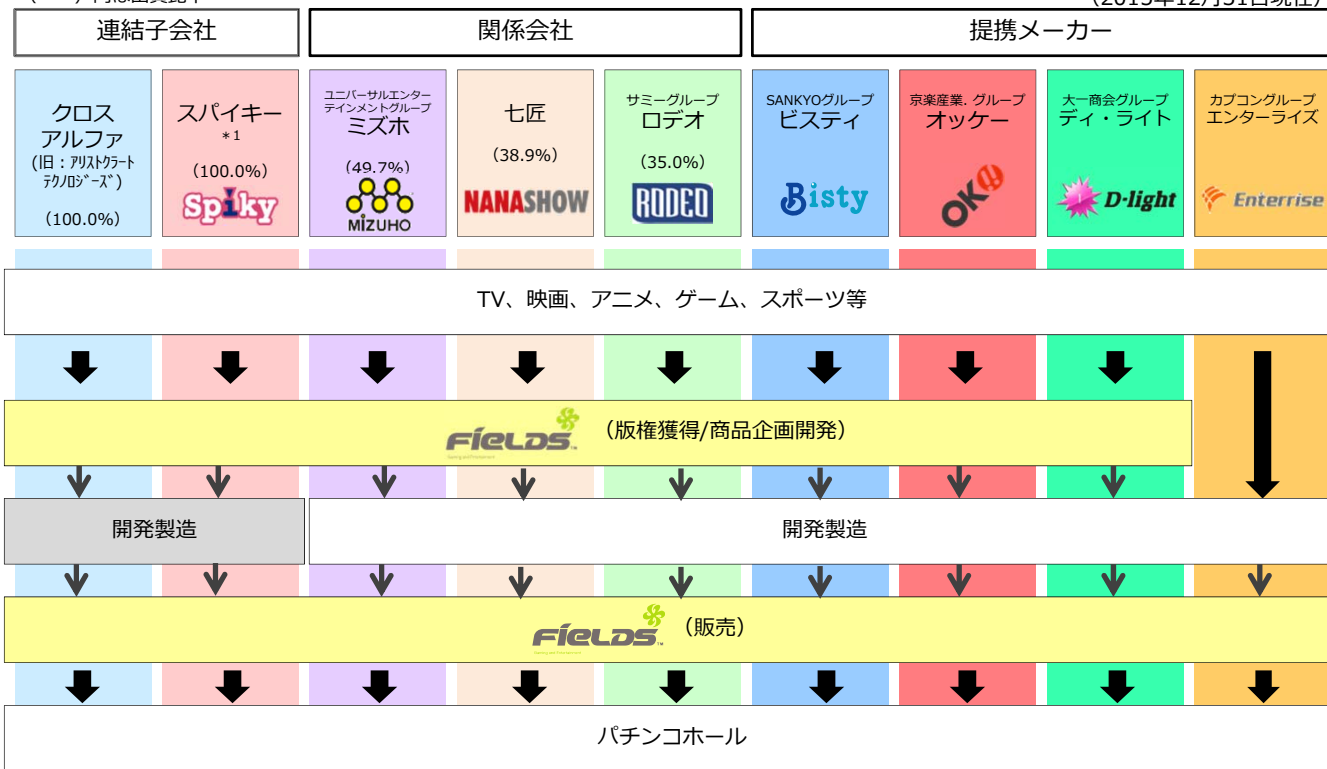
\*1 (株)クロスアルファ(旧(株)アリストクラートテクノロジーズ)の子会社化に伴い、同社の100%子会社であるスパイキーを子会社化しました。

## ビジネスモデル (PS企画開発・販売)

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

( )内は出資比率

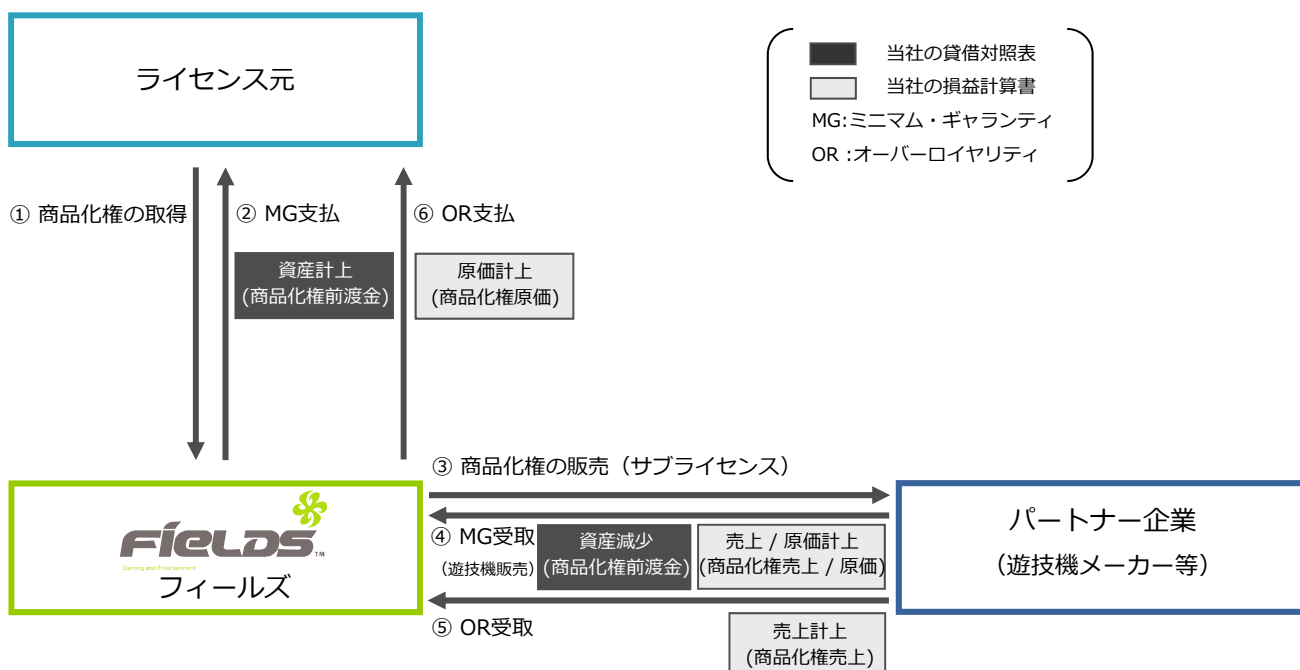
(2015年12月31日現在)



\*1 (株)クロスアルファ (旧(株)アリстокラートテクノロジーズ)の子会社化に伴い、同社の100%子会社である(株)スパイキーを子会社化しました。

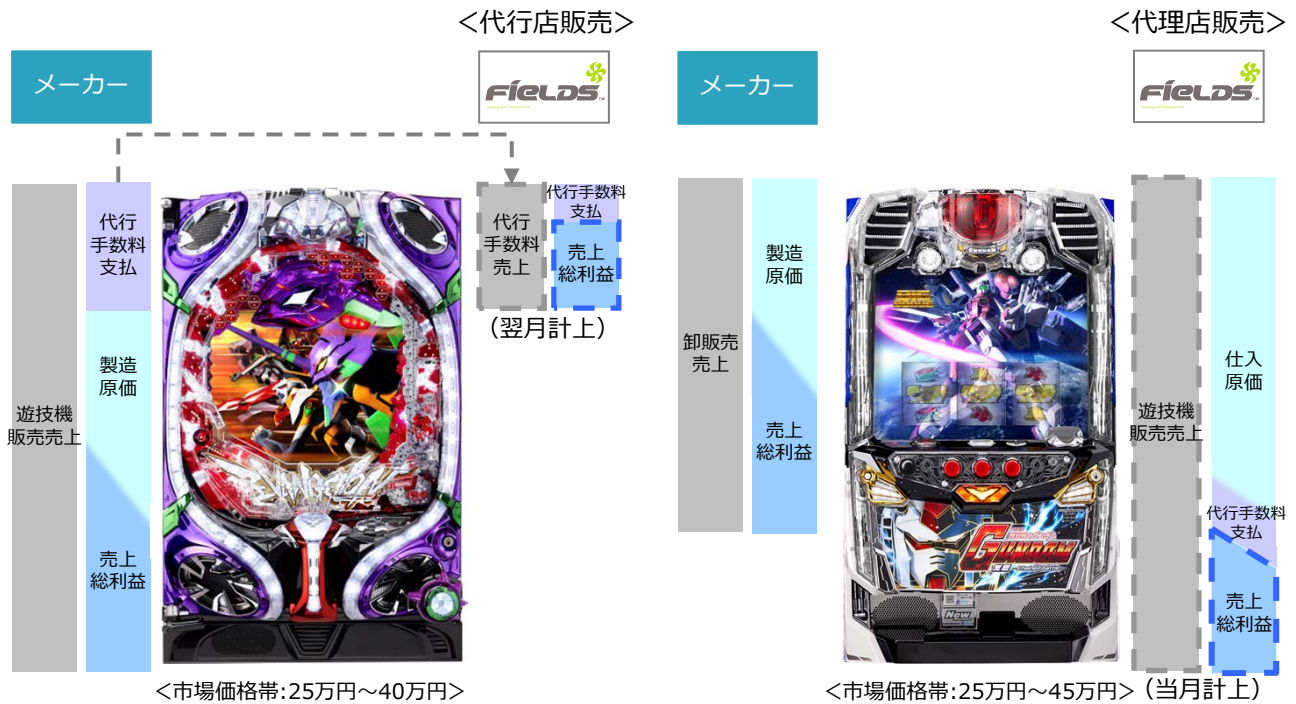
## 一般的な商品企画開発における商品化権の流れ及び計上方法 (イメージ)

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People



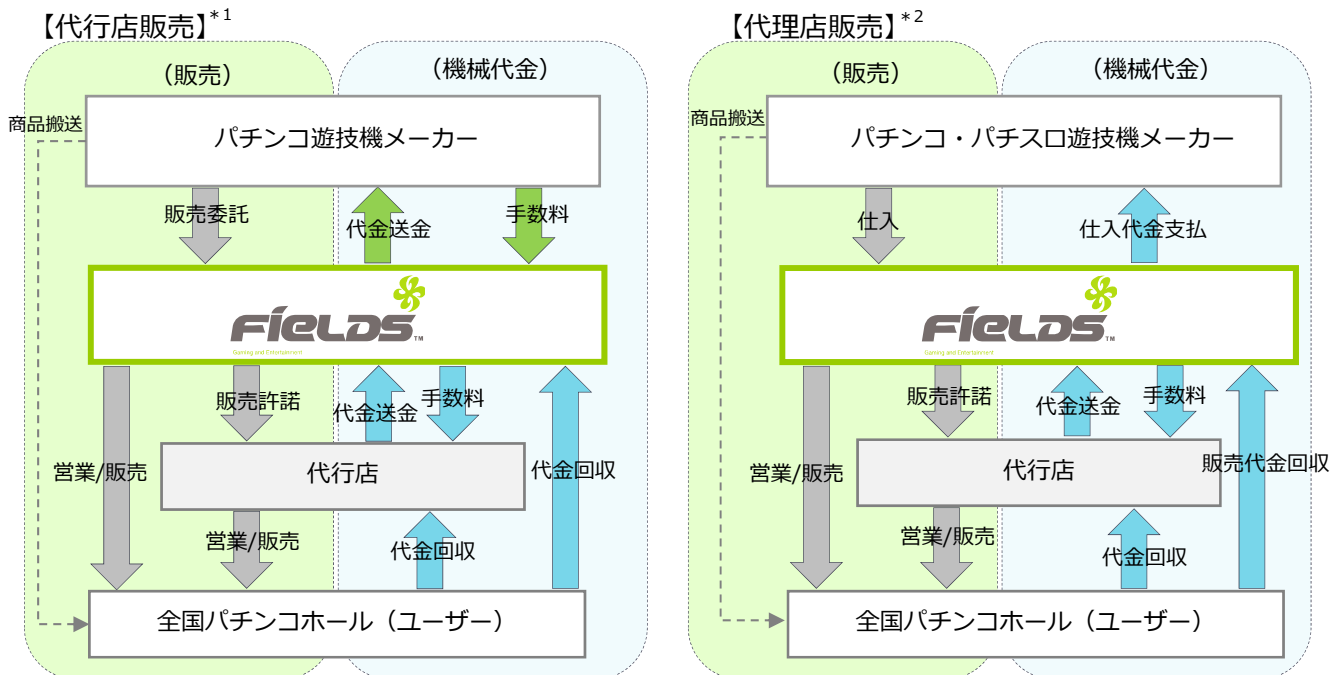
## 遊技機の計上方法（イメージ）

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People



## フィールズの遊技機販売における用語解説

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People



\*1 代行店販売 : 手数料による売上・利益

\*2 代理店販売 : 仕入れによる売上・利益

□営業方法 代行/代理店販売は、計上方法の違いのみであり営業活動は同一

# 2015年3月期～2016年3月期 主な発表済みの遊技機タイトル

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

(販売台数は2015年12月31日現在)

## パチンコ遊技機

パチンコ遊技機 4機種発売



〔 ビスティ 2機種  
オクケー 1機種  
メーシー 1機種 〕

©avex management inc. ©avex music creative inc. ©カラー ©Bisty TM & © DC Comics. (s15) ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©内容プロ ©OK!!

- [1Q] **ビスティ**  
**CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ループVer.**  
5月  
©カラー ©Bisty
- [2Q] **メーシー**  
**CRミリオンゴッドライジング**  
2.2万台  
7月  
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT
- ビスティ**  
**CR機動戦艦ナデシコ**  
8月  
©ジーベックナゲジコ制作委員会・テレビ東京 ©ジーベック1998 NADESICO制作委員会 ©Bisty
- Daiichi**  
**CR魁!!男塾**  
8月  
©宮下あきら/集英社・東映アニメーション © Sony Music Artists Inc. ©イノキ・ガム・フステレション © 亀田プロモーション
- ビスティ**  
**CRエヴァンゲリオンX**  
5.3万台  
9月  
©カラー ©Bisty ©SANKYO
- [3Q] **ミズホ**  
**CR緑ドン 花火DEボ〜ンジョルノ**  
1.0万台  
11月  
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT
- メーシー**  
**CRミリオンゴッドライジング-ZEUS再び-**  
12月  
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT
- [4Q] **ミズホ**  
**CR天元突破グレンラガン**  
販売中  
2月  
©GAINAX・中島かずき/アニプレックス・KONAMI・テレビ東京・東通 ©GAINAX・中島かずき/劇場版グレンラガン制作委員会 ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO

## パチスロ遊技機

パチスロ遊技機 3機種発売



〔 ロデオ 1機種  
エンターライズ 1機種  
七匠 1機種 〕

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©本宮ひろ志/集英社/FIELDS ©Sammy ©RODEO ©三浦健太郎(スタジオ横溝)・白根社/BERSEK FILM PARTNERS © NANASHOW

- [1Q] **ビスティ**  
**エヴァンゲリオン・希望の槍**  
2.6万台  
6月  
©カラー ©Bisty
- [2Q] **エンターライズ**  
**パチスロ バイオハザード6**  
3.5万台  
7月  
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
- エンターライズ**  
**アスラズ ラース**  
9月  
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
- [3Q] **ディ・ライト**  
**銀河機攻隊 マジェスティックプリンス**  
11月  
©創通・フィールズ/MJP制作委員会 ©創通/フィールズ ©ヒーローズ Produced by D-light
- ディ・ライト**  
**ああっ女神さまっ**  
11月  
©福島康介/講談社
- ビスティ**  
**エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの**  
1.4万台  
12月  
©カラー ©Bisty
- [4Q] **ビスティ**  
**機動戦士ガンダム 覚醒 - Chained battle -**  
販売中  
1月  
©創通・サンライズ 製造元/株式会社ビスティ
- NANASHOW**  
**NINJA GAIDEN**  
販売中  
2月  
©コーエーテクモゲームス ©コーエーテクモウェア ©NANASHOW
- ディ・ライト**  
**ひぐらしのなく頃に 絆**  
販売中  
2月  
©電研士07・07th Expansion/Alchemist ©D-light

2015年3月期

2016年3月期

※ 販売台数1万台未満の販売タイトルは、販売台数を公表していません。甘デジ、リユース機は除いております。 2014～2016年3月期の販売機種の詳細はP17をご参照ください。

## パチンコ 総発の歴史 (2001.3~2010.3)

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

(単位:台)

	サミー	販売台数	ビスティ	販売台数
2010.3			CR新世紀エヴァンゲリオン～最後のシ者～	230,000
			CR料理の鉄人	-
			CR GTO	-
			CR新世紀エヴァンゲリオン～使徒、再び～YF	23,000
			CR清水の次郎長～命の絆～	11,000
2009.3	CRバーチャファイター	11,000	CRミスティックブルー	-
			CRキング・コング	21,000
			CR七人の侍	82,000
			CRAモーニング娘。	-
			CRA新世紀エヴァンゲリオン プレミアムモデル	50,000
2008.3	CRサクラ大戦	41,000	CR新世紀エヴァンゲリオン～使徒、再び～	200,000
			CRトゥームレイダー	-
			CRAフィリックス・ザ・キャット	-
			CRマスク・オブ・ゾロ	-
			CRルーニー・チューンズBIA	-
2007.3	CRシーコップ	-	CR新世紀エヴァンゲリオン～奇跡の価値は～	187,000
	CRサラリーマン金太郎 2	28,000	CR WINK	11,000
	CRカメラ エクストリームバトル	-	CR松浦亜弥	40,000
			CR男一匹ガキ大将	-
			CR真・三國無双	27,000
2006.3	CR魁!!男塾	29,000	CR新世紀エヴァンゲリオン-セカンドインパクト	161,000
	CRスーパー・ジェッター	-	CR明日があるさ よしもとワールド	38,000
	CRあずみ	-	CRマリリン・モンロー	39,000
	CR K-1 PREMIUM Dynamite!!	-	CR飯島直子のカジノビスティ	21,000
			CR大魔神	10,000
2005.3	CR俺の空	30,000	CR華原朋美とみなしごハッチ	41,000
	CR幕末の風	13,000	CR新世紀エヴァンゲリオン	125,000
	CRリンダのどうにもとまらない	25,000	CRサーキットへ行こう!	11,000
			CRフィーバーツインズ	-
2004.3	CRカ道山	40,000	CRフィーバーカンフーギャル	14,000
	CRソニック	27,000		
	CRシティーハンター	36,000		
	CR梅松パラダイス	24,000		
2003.3	CR幻獣霸王	13,000		
2002.3	CRサラリーマン金太郎	24,000		
2001.3				

※ 販売台数1万台未満の販売タイトルは、台数を公表しておりません。表記は千台未満を切り捨てしております。  
 ※ 2007年3月期にオリンピア製パチンコ機「CRプロジェクトミネルヴァ」を発売しております。

## パチスロ 総発の歴史 (2001.3~2010.3)

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

(単位:台)

	ロデオ	販売台数	ビ스티	販売台数	オリンピア	販売台数
2010.3	新鬼武者	90,000	サタデーナイトフィーバー	-	エースをねらえ!	-
	炎の熱血教師	-	-新世紀エヴァンゲリオン~魂の軌跡~	84,000	I am KONISHIKI	-
2009.3	回胴黙示録カイジ2	18,000	キング・コング	-		
	天地を喰らう	-	-新世紀エヴァンゲリオン~約束の時~	90,000		
	ソニックライブ	-				
2008.3	天下無敵! サラリーマン金太郎	18,000	ピーチクラブ	-	-真・三國無双	-
	バーチャファイター	10,000	新世紀エヴァンゲリオン~まごころを、君に~	99,000	快傑ハリマオ	-
	THE MASK OF ZORRO	-	-モーニング娘。	-		
	くりむしちゅー	-				
	デビル メイ クライ3	48,000				
2007.3	魁!!男塾	17,000	名探偵ホームズ	-	-空手バカ一代	-
	プレミアム ダイナマイト	-	-GTO	-	-キングオブマウス	30,000
	ドカベン	-	-ロッキー・バルボア	-	-ルーニー・テューンズ	-
		-	トゥームレイダー	60,000		
2006.3	俺の空	125,000	新世紀エヴァンゲリオン	23,000	ジェロニモンS	-
	ど根性ガエル	-				
2005.3	鬼武者3	120,000	大ヤマト	12,000	めざせドキドキ島	-
	カイジ	29,000	フィーバー夏祭り	-		
	梅松 ダイナマイトウェーブ	36,000				
2004.3	カメラ ハイグレートビジョン	61,000	海賊	-	-黄金神	13,000
	ワンタッチャブル (サミー)	-				
	ジェットセットラジオ	22,000				
	チャーリーズエンジェルFT	-				
	スロッター金太郎	52,000				
	野獣	14,000				
2003.3	旋風の用心棒	53,000				
	スノーキング	-				
	サラリーマン金太郎S	-				
	クラブロデオT	43,000				
	ギンギン丸	31,000				
2002.3	一撃帝王2	17,000				
	サラリーマン金太郎	118,000				
	ダブルチャレンジ	31,000				
	オオガメラ	32,000				
2001.3	インディジョーズ2	23,000				
	カメラ	29,000				

※ 販売台数1万台未満の販売タイトルは、台数を公表しておりません。表記は千台未満を切り捨てております。

## 遊技機タイトル (2011.3~2016.3)

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

※販売台数1万台未満の販売タイトルは、台数を公表していません。表記は千台未満を切り捨てしております。

	2011.3		2012.3		2013.3		
	タイトル	販売台数	タイトル	販売台数	タイトル	販売台数	
パチンコ	ビスティ	CRカンフーパンダ	11,000	CRエヴァンゲリオン7	100,000	エヴァンゲリオン7 Smile Model	12,000
		CRエヴァンゲリオン ～始まりの福音～Light ver.	-	CR浜崎あゆみ物語 Light /Sweet Version	11,000	CR戦国BASARA3 ～関ヶ原の戦い～	16,000
		CR清水の次郎長Light ver.	-	CR浜崎あゆみ物語-序章-	72,000	エヴァライトIII	16,000
		CRエヴァンゲリオン ～始まりの福音～	205,000				
	オツケー.					新世紀ばちんこ 攻殻機動隊 MAXタイプ	-
						新世紀ばちんこ 攻殻機動隊 ミドルタイプ	26,000
	ミズホ*1						
	Daiichi						

パチスロ	ロデオ	超重神グラヴィオン	-	モンスターハンター	96,000	新鬼武者 再臨	41,000
		俺の空 ～蒼き正義魂～	38,000	ラーゼフォン	-	魁!!男塾 天挑五輪大武會編	24,000
		ガメラ	13,000	旋風の用心棒 ～胡蝶の記憶～	23,000		
	ビスティ	エヴァンゲリオン ～真実の翼～	78,000	エヴァンゲリオン ～生命の鼓動～	47,000	EVANGERION	57,000
		アペノ橋 魔法☆商店街	-	サムライ7	13,000	夜王	-
						GTO	-
	エンター ライズ	戦国BASARA2	16,000	ストリートファイターIV	-	バイオハザード5	48,000
	ミズホ						
	七匠						
	ディ・ライト						

\*1 メーシーを含みます。



2014.3		2015.3		2016.3		累計販売 台数*3		
タイトル	販売台数	タイトル	販売台数	タイトル	販売台数			
CRエヴァンゲリオン8 Premium Battle	12,000	CR鉄拳 LIGHT VERSION	-	CRエヴァンゲリオン9 番号機暴走ループ Ver.	-	2,211,000	ビスティ	パチンコ
CR鉄拳	18,000	CRエヴァンゲリオン8 Extreme Battle	20,000	CR機動戦艦ナデシコ	-			
CRエヴァンゲリオン8	75,000	CR ayumi hamasaki2	23,000	CRエヴァンゲリオンX	53,000			
CR蒼天航路	-	CRエヴァンゲリオン9	103,000	CRエヴァンゲリオン9 暴走ループ199Ver.	-			
		CRエヴァンゲリオン9 甘デジ	13,000			177,000	オツケー.	
ぱちんこ 新鬼武者	33,000	ぱちんこ鬼武者 ライトバージョン	-					
新世紀ぱちんこ ヘルセルク	23,000	ぱちんこ ウルトラバトル烈伝	80,000			39,000	ミズホ*1	
		CRバットマン	-	CRミリオンゴッド ライジング	22,000			
				CR緑ドン 花火DEボヘンジョルノ	10,000			
				CRミリオンゴッドライジン グ-ZEUS再び-	-			
				CR天元突破 グレンラガン	販売中			
				CR魁!!男塾	-	-	Daiichi	

回胴黙示録カイジ3*2	25,000	サラリーマン金太郎 出世回胴編	42,000			1,381,000	ロデオ	パチスロ
エヴァンゲリオン ～決意の刻～	13,000			エヴァンゲリオン 希望の槍	26,000	722,000	ビスティ	
機動戦士ガンダム	25,000			エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの	14,000			
パチスロ ウルトラマンウォーズ	23,000			パチスロ 機動戦士ガンダム 覚醒 - Chained battle -	販売中	213,000	エンター ライズ	
パチスロ モンスターハンター -月下雷鳴-	45,000	パチスロ 戦国BASARA3	20,000	パチスロ バイオハザード6	37,000			
デビル メイ クライ4	25,000			アスラズ ラース	-	54,000	ミズホ	
アナザーゴッドハーデス -奪われたZEUS.ver-	54,000							
		パチスロ ヘルセルク	20,000	PACHISLOT NINJA GAIDEN	販売中	20,000	七匠	
				銀河機攻隊 マジエスティックプリンス	-	-	ディ・ライト	
				パチスロ ああっ女神さまっ	-			
				パチスロ ひぐらしのなく頃に 絆	販売中			

\*2 2014年3月期発売「回胴黙示録カイジ3」（銀座製）の販売台数はロデオに記載しております。

\*3 累計販売台数は、各メーカーとの提携後からの累計販売台数です。

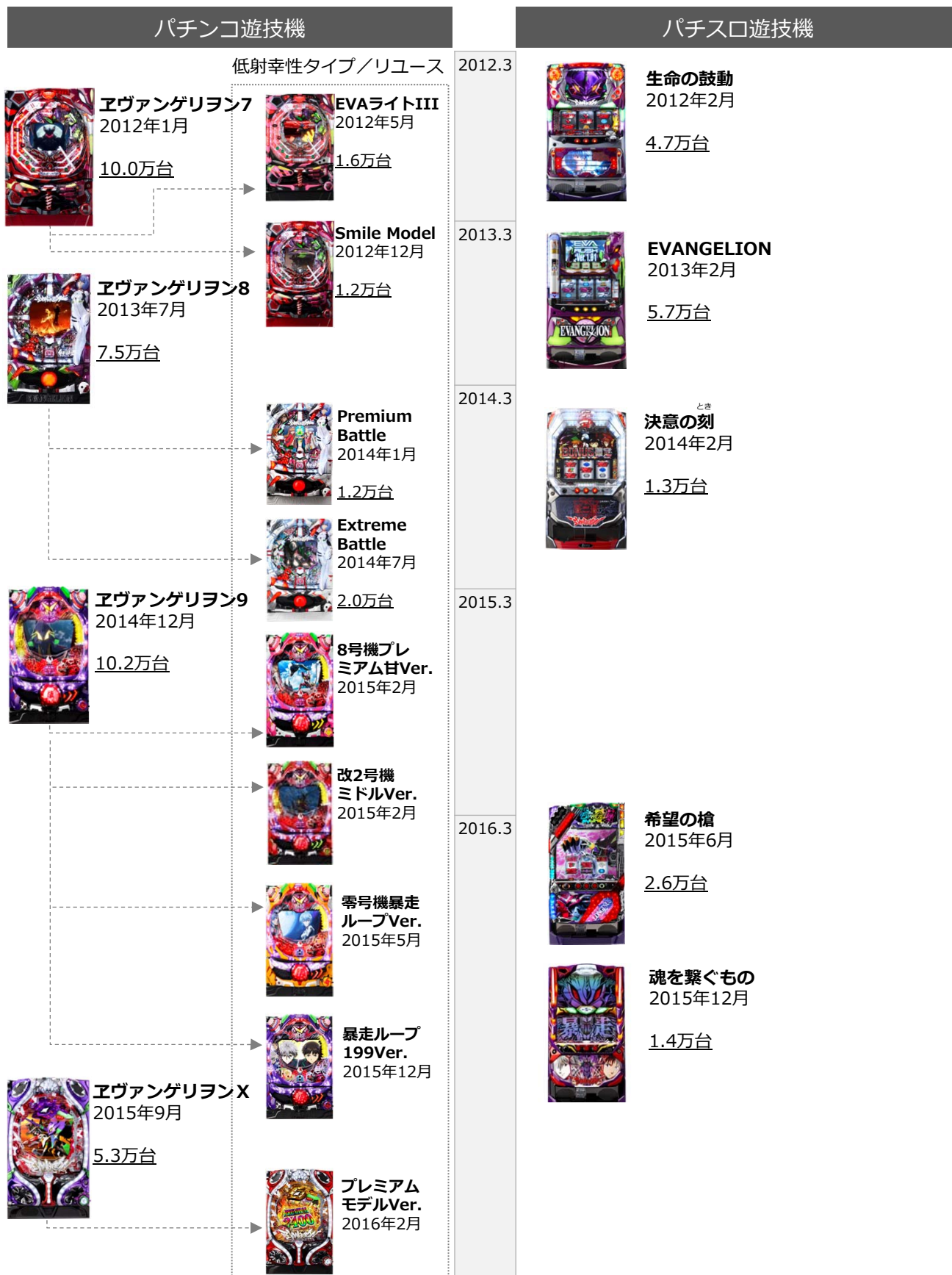
## 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷①

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

パチンコ遊技機		パチスロ遊技機	
	<b>新世紀エヴァンゲリオン</b> 2004年12月  <u>12.5万台</u>	2005.3	
	<b>セカンドインパクト</b> 2006年2月  <u>16.1万台</u>	2006.3	 <b>新世紀エヴァンゲリオン</b> 2005年9月  <u>2.3万台</u>
	<b>奇跡の価値は</b> 2007年2月  <u>18.7万台</u>	2007.3	 <b>まごころを、君に</b> 2007年7月  <u>9.9万台</u>
	<b>使徒、再び</b> 2008年1月  <u>20.0万台</u>	2008.3	 <b>約束の時</b> 2008年9月  <u>9.0万台</u>
低射幸性タイプ/リユース  <b>プレミアムモデル</b> 2008年5月  <u>5.0万台</u>			
	<b>最後のシンジ</b> 2009年4月  <u>23.7万台</u>	2009.3	
	<b>始まりの福音</b> 2010年6月  <u>20.5万台</u>	2010.3	 <b>魂の軌跡</b> 2010年3月  <u>8.4万台</u>
 <b>使徒、再びYF</b> 2010年1月  <u>2.4万台</u>   <b>始まりの福音 Light ver.</b> 2010年11月			
		2011.3	 <b>真実の翼</b> 2011年3月  <u>7.8万台</u>

## 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷②

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People



### 3. 遊技機販売実績

---

## 遊技機販売実績

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### 【 ブランド別 】

(単位:台)

	2015年3月期					2016年3月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	累計
<b>&lt;パチンコ遊技機&gt;</b>									
ビスティ	3,533	22,023	40,009	94,213	159,778	9,092	15,344	44,617	69,053
オッキー	29,830	5,378	36	79,353	114,597	1,365	-	-	1,365
ミズホ* <sub>1</sub>	-	-	-	4,898	4,898	86	22,022	12,593	34,701
Daiichi	-	-	-	-	-	-	7,275	-	7,275
その他	5,177	7,969	4,179	5,808	23,133	5,141	4,629	4,749	14,519
①パチンコ遊技機合計	38,540	35,370	44,224	184,272	302,406	15,684	49,270	61,959	126,913
<b>&lt;パチスロ遊技機&gt;</b>									
ロデオ	-	-	3,239	39,327	42,566	-	-	-	-
ビスティ	20	-	-	-	20	23,967	2,609	14,794	41,370
七匠	-	-	-	20,084	20,084	116	-	-	116
エンターライズ	4,460	19,941	66	-	24,467	2,670	37,205	2,950	42,825
ミズホ	66	-	-	-	66	-	-	-	-
ディ・ライト	-	-	-	-	-	-	-	4,510	4,510
その他	1,111	2,611	3,867	2,493	10,082	1,972	1,038	1,783	4,793
②パチスロ遊技機合計	5,657	22,552	7,172	61,904	97,285	28,725	40,852	24,037	93,614
①+②遊技機合計	44,197	57,922	51,396	246,176	399,691	44,409	90,122	85,996	220,527

\*1 メーシーを含みます。

### 【 主な販売タイトル (2016年3月期) 】

(単位:台)

発売月	ブランド	タイトル	1Q	2Q	3Q	累計
<b>■パチンコ遊技機</b>						
2015年05月	ビスティ	CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ループVer.	-	-	-	-
2015年07月	メーシー	CRミリオンゴッドライジング	-	22,000	-	22,000
2015年08月	ビスティ	CR機動戦艦ナデシコ	-	-	-	-
2015年08月	Daiichi	CR魁!!男塾	-	-	-	-
2015年09月	ビスティ	CRエヴァンゲリオンX	-	10,000	43,000	53,000
2015年11月	ミズホ	CR緑ドン 花火DEボ〜ンジョルノ	-	-	10,000	10,000
2015年12月	メーシー	CRミリオンゴッドライジング-ZEUS再び-	-	-	-	-
2016年02月	ミズホ	CR天元突破グレンラガン	-	-	-	販売中
<b>■パチスロ遊技機</b>						
2015年06月	ビスティ	エヴァンゲリオン・希望の槍	23,000	-	-	26,000
2015年07月	インターライズ	パチスロ バイオハザード6	-	32,000	-	35,000
2015年09月	インターライズ	アスラズ ラース	-	-	-	-
2015年11月	ディ・ライト	銀河機攻隊 マジェスティックプリンス	-	-	-	-
2015年11月	ディ・ライト	ああっ女神さまっ	-	-	-	-
2015年12月	ビスティ	エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの	-	-	14,000	14,000
2016年01月	ビスティ	パチスロ 機動戦士ガンダム 覚醒 - Chained battle -	-	-	-	販売中
2016年02月	NANASHOW	PACHISLOT NINJA GAIDEN	-	-	-	販売中
2016年02月	ディ・ライト	パチスロ ひぐらしのなく頃に 絆	-	-	-	販売中

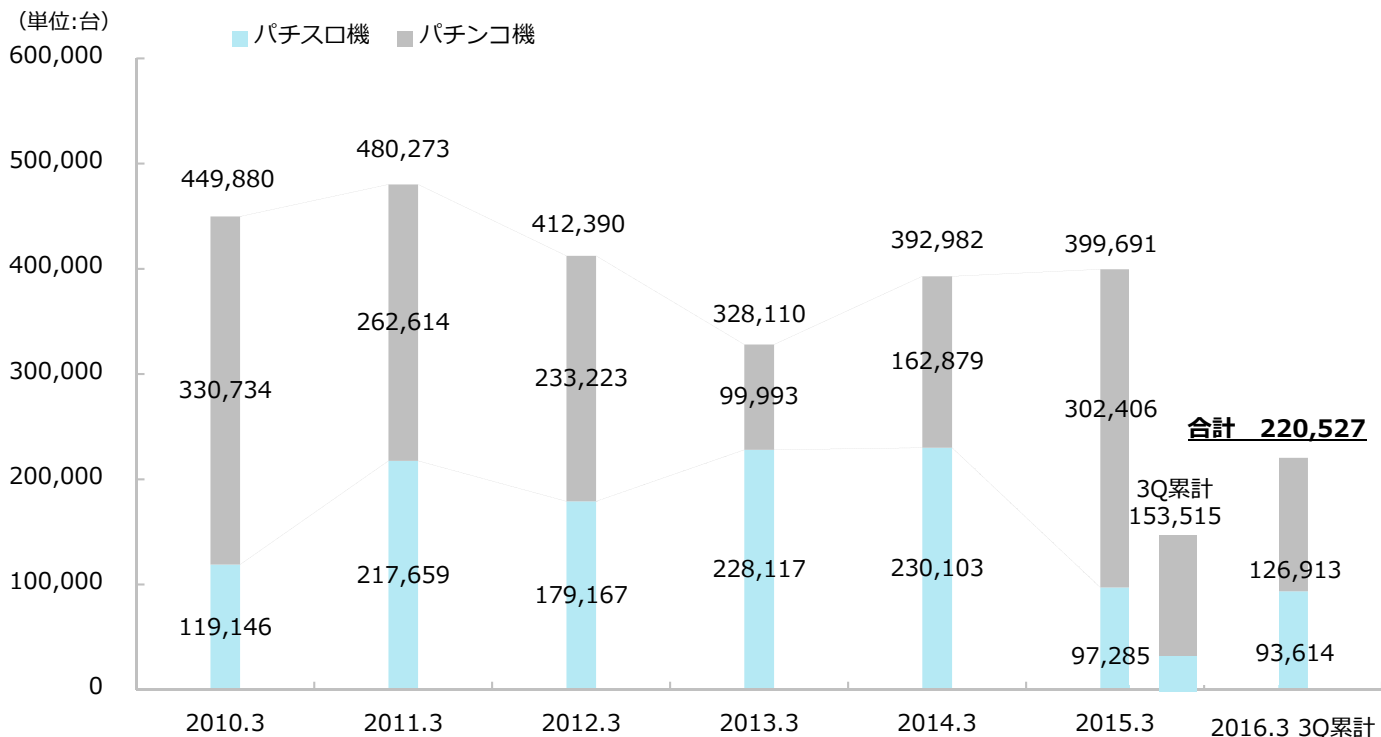
\*販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数を公表しておりません。表記は千台未満を切り捨てしております。

\*青字は派生タイトルです。

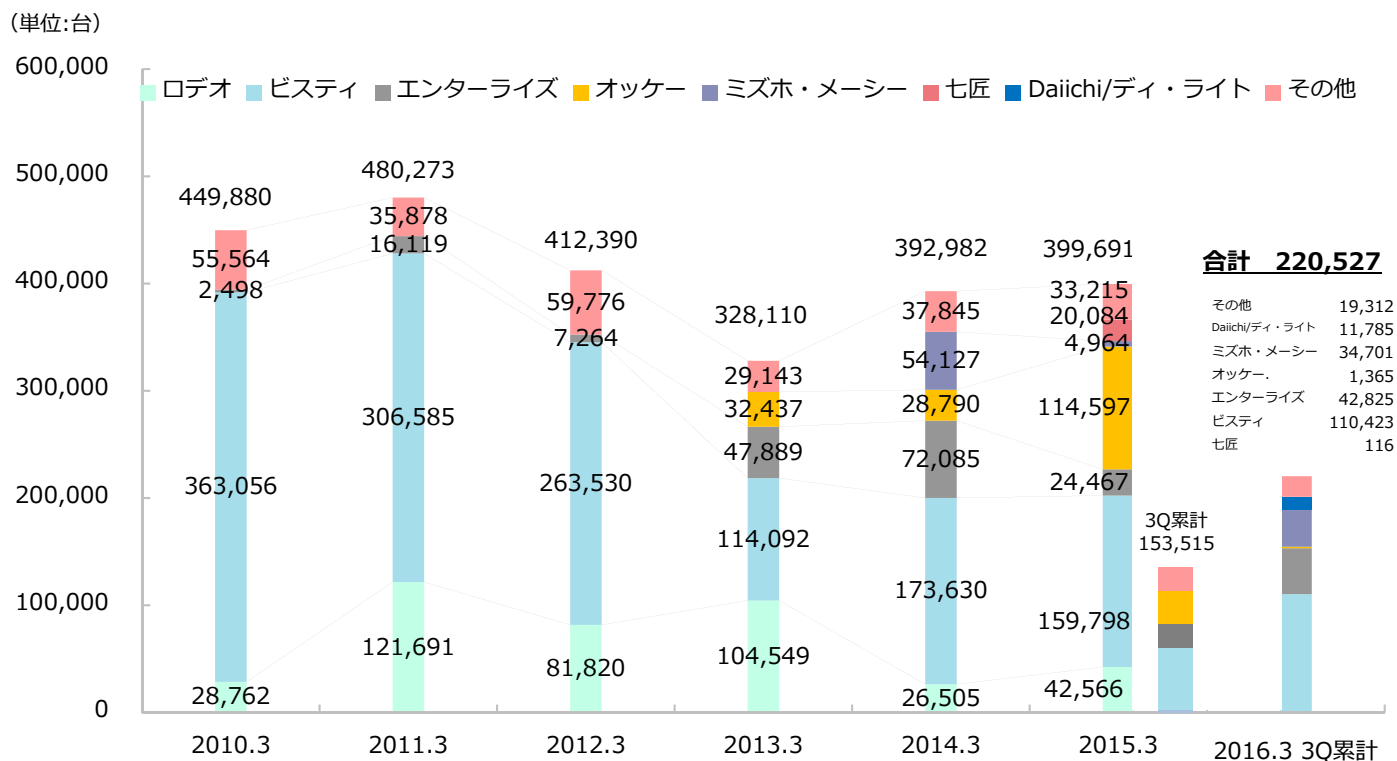
## 遊技機販売台数推移グラフ

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### 【 パチンコ・パチスロ遊技機別 】



### 【 ブランド別 】



## 遊技機販売台数（詳細）

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

(単位:台)

	2011年3月期			2012年3月期			2013年3月期			2014年3月期			2015年3月期			2016年3月期		
	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	第3四半期	累計
販売台数	293,128	187,145	480,273	151,254	261,136	412,390	101,103	227,007	328,110	171,905	221,077	392,982	102,119	297,572	399,691	134,531	85,996	220,527
<b>■販売比率</b>																		
パチンコ	226,620	35,994	262,614	89,264	143,959	233,223	46,823	53,170	99,993	110,276	52,603	162,879	73,910	228,496	302,406	64,954	61,959	126,913
	77.3%	19.2%	54.7%	59.0%	55.1%	56.6%	46.3%	23.4%	30.5%	64.1%	23.8%	41.4%	72.4%	76.8%	75.7%	48.3%	72.0%	57.5%
パチスロ	66,508	151,151	217,659	61,990	117,177	179,167	54,280	173,837	228,117	61,629	168,474	230,103	28,209	69,076	97,285	69,577	24,037	93,614
	22.7%	80.8%	45.3%	41.0%	44.9%	43.4%	53.7%	76.6%	69.5%	35.9%	76.2%	58.6%	27.6%	23.2%	24.3%	51.7%	28.0%	42.5%
<b>■代行/代理販売比率</b>																		
代行販売	228,042	40,130	268,172	91,839	148,505	240,344	52,274	57,008	109,282	116,235	55,492	171,727	77,422	149,509	226,931	36,288	51,149	87,437
	77.8%	21.4%	55.8%	60.7%	56.9%	58.3%	51.7%	25.1%	33.3%	67.6%	25.1%	43.7%	75.8%	50.2%	56.8%	27.0%	59.5%	39.6%
代理販売	65,086	147,015	212,101	59,415	112,631	172,046	48,829	169,999	218,828	55,670	165,585	221,255	24,697	148,063	172,760	98,243	34,847	133,090
	22.2%	78.6%	44.2%	39.3%	43.1%	41.7%	48.3%	74.9%	66.7%	32.4%	74.9%	56.3%	24.2%	49.8%	43.2%	73.0%	40.5%	60.4%
<b>■直接/間接販売比率</b>																		
直接販売	239,336	156,701	396,037	123,142	223,672	346,814	81,336	187,610	268,946	144,481	179,486	323,967	86,597	244,134	330,731	110,070	69,507	179,577
	81.6%	83.7%	82.5%	81.4%	85.7%	84.1%	80.4%	82.6%	82.0%	84.0%	81.2%	82.4%	84.8%	82.0%	82.7%	81.8%	80.8%	81.4%
間接販売	53,792	30,444	84,236	28,112	37,464	65,576	19,767	39,397	59,164	27,424	41,591	69,015	15,522	53,438	68,960	24,461	16,489	40,950
	18.4%	16.3%	17.5%	18.6%	14.3%	15.9%	19.6%	17.4%	18.0%	16.0%	18.8%	17.6%	15.2%	18.0%	17.3%	18.2%	19.2%	18.6%

## PSシリーズ累計販売台数（主なIP別）

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

(2015年12月31日現在)

	「エヴァンゲリオン」シリーズ	「ゲームIP」シリーズ	「本宮ひろ志」シリーズ	「マンガ、アニメIP」シリーズ	「ウルトラマン」シリーズ
<b>■主なタイトル</b>					
パチンコ	・エヴァンゲリオン9 ・エヴァンゲリオンx	・新鬼武者 ・鉄拳	・サラリーマン金太郎 ・俺の空	・ベルセルク ・攻殻機動隊	・ウルトラバトル烈伝
パチスロ	・希望の槍 ・魂を繋ぐもの	・モンスターハンター ・バイオハザード	・サラリーマン金太郎 ・俺の空	・ベルセルク ・マジエスティックプリンス	・ウルトラマンウォーズ
<b>■累計販売タイトル</b>					
パチンコ*	10	9	3	16	1
パチスロ	10	20	8	26	1
合計	20	29	11	42	2
<b>■累計販売台数（台）</b>					
パチンコ	1,615,000	192,000	82,000	231,000	80,000
パチスロ	533,000	683,000	403,000	320,000	23,000
合計	2,149,000	876,000	486,000	551,000	104,000

\* パチンコの販売タイトル数は、リユース機、スペック変更機を除いております。

## 4. 当社の知的財産 (IP)

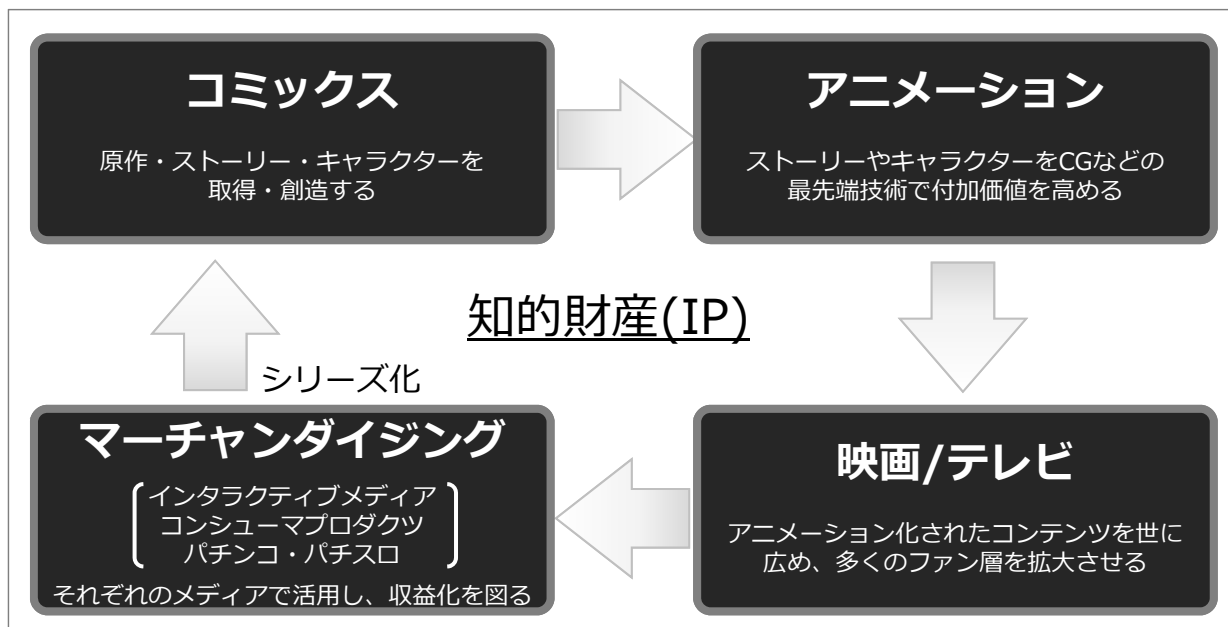
---



## 成長するビジネスモデル

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

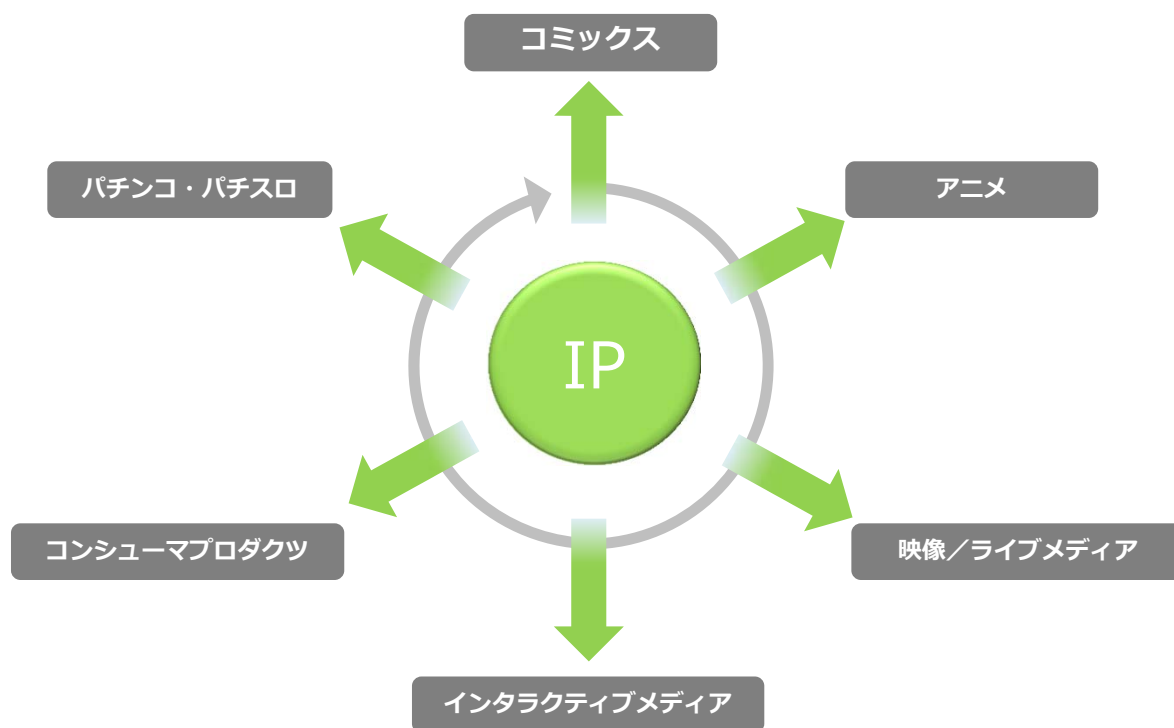
当社グループは、中長期を見据えた成長戦略として、キャラクターやストーリーをはじめとするIPをクロスメディアで展開する循環型ビジネスモデルを推進しています。



\*IP: Intellectual Propertyの略

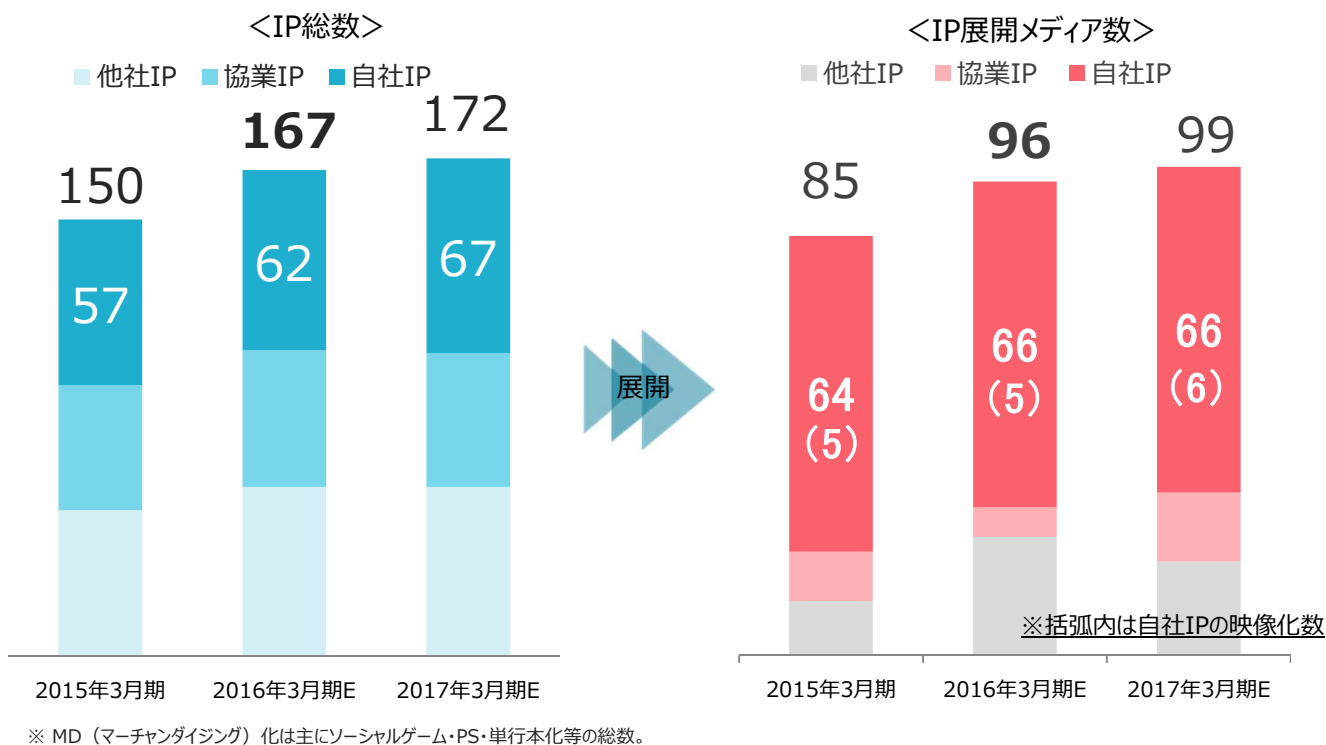
## 当社のIPクロスメディア展開

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People



## 当社のIP展開数

(2015年12月31日時点)



※ MD (マーチャンダイジング) 化は主にソーシャルゲーム・PS・単行本化等の総数。

## IP展開のイメージ

IP創出 → 映像化 → マーチャンダイジング化

**自社IP**

- HEROES (ヒーローズ映像化プロジェクト)
- TSUBURAYA (他、ゲーム等)
- ヒーローズコミックス
- パチスロ
- テレビ/映画
- グッズ
- パチンコ
- ライブメディア
- 飲食
- ライフスタイル
- ソーシャルゲーム

**協業IP**

- 映像化/グッズ
- ソーシャルゲーム
- パチスロ

**他社IP**

- ソーシャルゲーム
- ライブメディア
- パチンコ

## 5. 添付資料 I (対面市場データ)

---

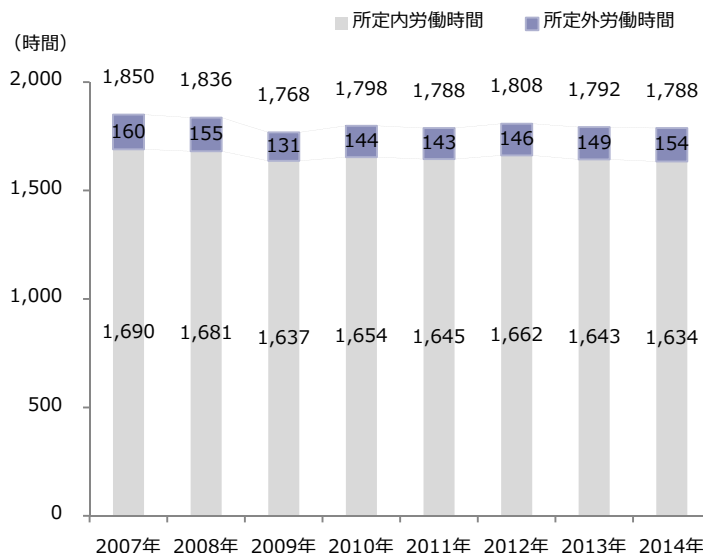
## 労働時間の推移

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは「就労条件総合調査：厚生労働省」より作成

厚生労働省「毎月勤労統計調査」によると、2014年の日本の年間総実労働時間（事業所規模30人以上、1人平均）は、前年に続く減少となる1,788時間（前年比0.2%減）となりました。所定内労働時間も、2年連続減少の1,634時間（同0.5%減）となる一方、所定外労働時間は3年連続増加の154時間（同3.4%増）となりました。労働時間の短いパートタイマーの比率が拡大しているため、労働者全体の労働時間は短縮しましたが、正社員の労働時間は増える結果となりました。

なお2009年は、前年秋の金融危機の影響により、製造業を中心に、所定内・所定外労働時間がともに大幅に減少しました。



## 家計消費の動向

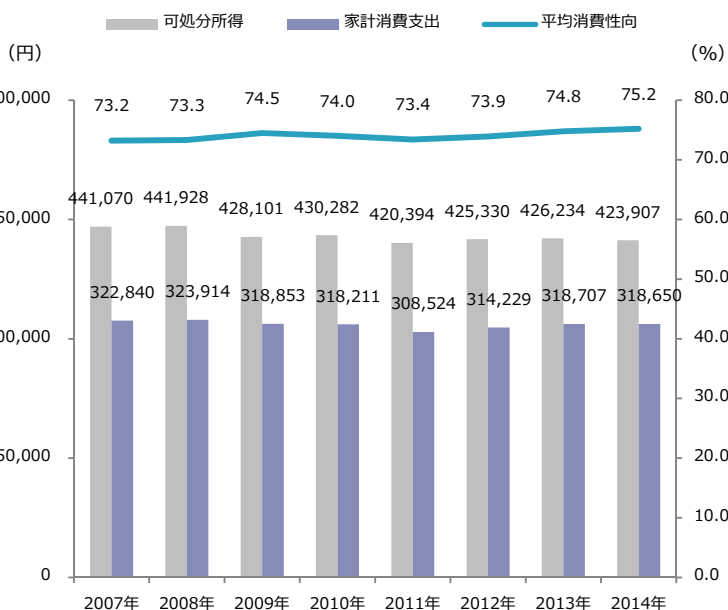
すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは「家計調査：総務省」より作成

※勤労者世帯（農林漁家世帯を除く、2人以上世帯、平均世帯人員3.39人）1世帯当たりの可処分所得（1ヶ月間、年平均）

総務省「家計調査」によると、2014年の日本の勤労者世帯（農林漁家世帯を除く、2人以上世帯、平均世帯人員3.39人）1世帯当たりの可処分所得（1か月間、年平均）は423,907円（前年比0.5%減）、家計消費支出（1か月間、年平均）は318,650円（同0.02%減）となりました。これにより、可処分所得に対する家計消費支出の割合を示す平均消費性向は75.2%（同0.4ポイント増）と、3年連続の増加となりました。

2014年は消費税が8%に引き上げられたことによる景気の停滞を受け、可処分所得、家計消費支出ともに減少となりました。



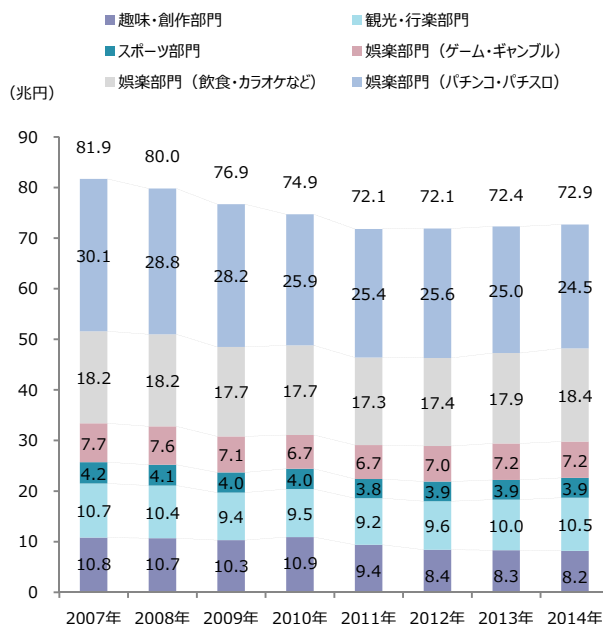
## 余暇市場の動向

本データは「レジャー白書：（公財）日本生産性本部」より作成

（公財）日本生産性本部「レジャー白書2015」によると、2014年の日本の余暇市場は、72.9兆円（前年比0.6%増）となりました。特に観光・行楽部門の中で、国内旅行やホテル、遊園地・テーマパークなどの国内観光・行楽市場が6.7兆円（同4.5%増）と、2年連続で4%超の伸び率となりました。これは、円安の影響で訪日外国人観光客が増加し、ホテルが1.2兆円（同11.0%増）となったほか、参加体験型の行楽ニーズの高まりから遊園地・テーマパークは0.7兆円（同2.3%増）と、過去最高を更新したことなどによるものです。また、参加体験型の消費は音楽関連市場にも波及し、ライブ・コンサートなどの音楽会の市場規模は0.3兆円（同13.1%増）に伸び、CD市場（レンタルを含む）を初めて上回りました。

引き続き、参加体験型の行楽ニーズが高まると見て、レジャー各社は集客策を打っています。

なお、余暇市場の約3割を占めるパチンコ・パチスロ市場について、（公財）日本生産性本部は過去に遡って市場規模推計の見直しを行いました。新たな推計値によると、2014年のパチンコ・パチスロ市場は、24.5兆円（同2.0%減）となりました。

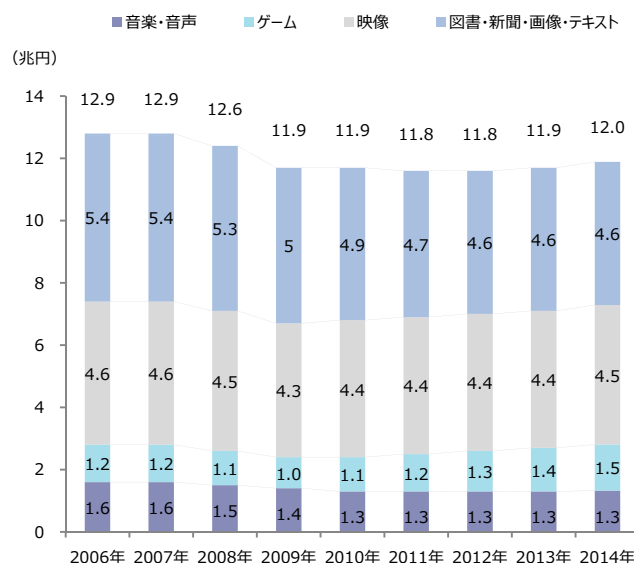


## コンテンツ市場の動向

本データは「コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性：経済産業省」および「（一財）デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2015」より作成

経済産業省「コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性（2015年7月）」によると、日本のコンテンツ産業は海外展開を通じた成長を見込める有望な産業であり、加えて製造業などの非コンテンツ産業への経済波及効果が大きいと言われています。そして、今後の持続的な成長のためには、日本のコンテンツの価値を活かし、海外からの収益を獲得していくことが重要とされています。

（一財）デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2015」によると、日本の映画・アニメ・テレビ番組・ゲーム・書籍などのコンテンツ産業の市場規模は12.0兆円（前年比1.4%増）で、米国に次いで世界第2位の規模となっています。近年は、国内人口のピークアウトなどにより成長は横ばいとなっていますが、今後は経済産業省の推進するクールジャパン戦略などにより、海外展開を通じた成長が期待されます。



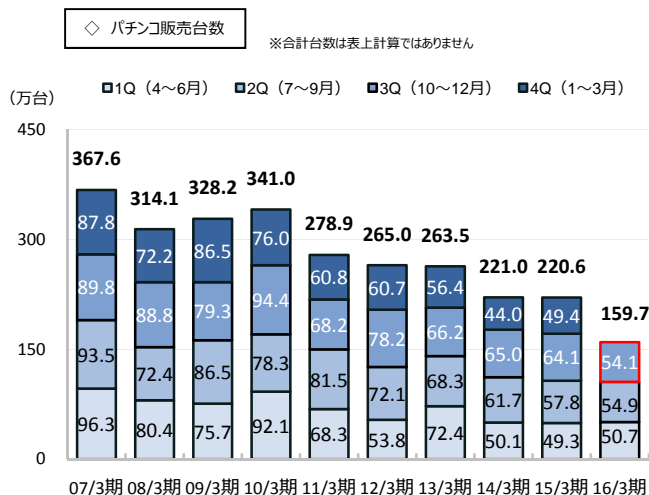
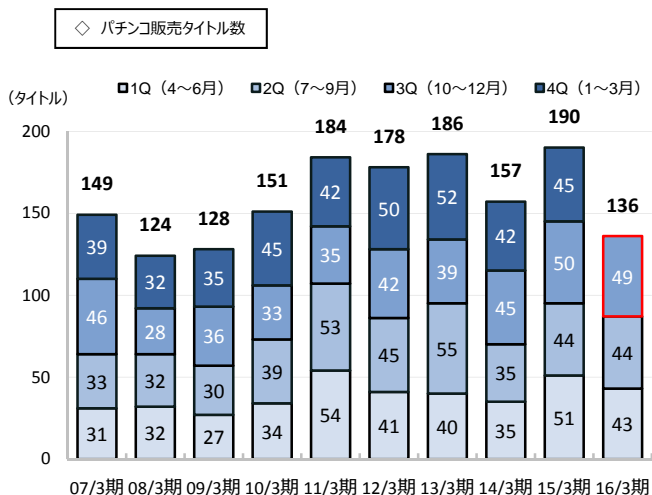
## 6. 添付資料Ⅱ（パチンコ・パチスロマーケットデータ）

---

## パチンコマーケット動向

### 駆け込みリリースに年末商戦が重なっても販売台数は10万台インパクトで減少

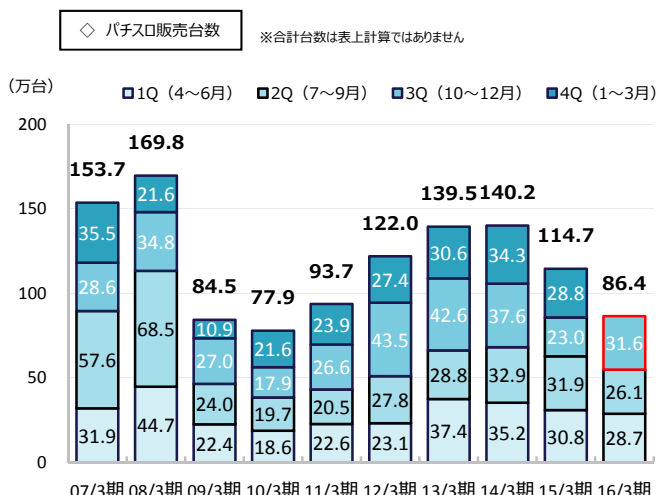
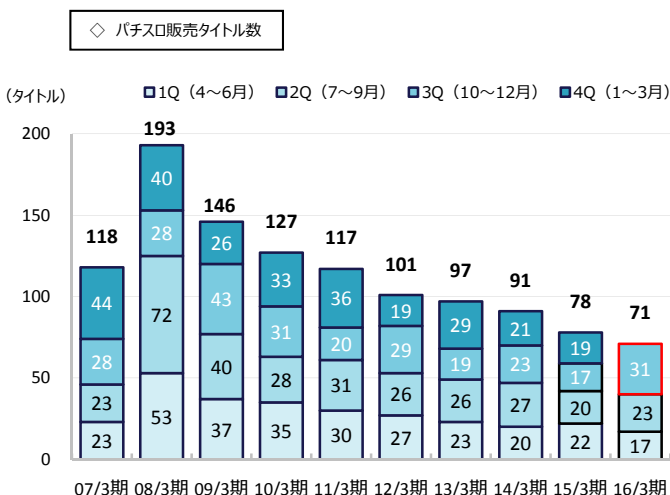
当第3四半期（10-12月）のパチンコ販売タイトル数は前年同四半期比では一つ少ない49タイトル。四半期累計（4-12月）では前年同期比9タイトル（6.2%）減の136タイトルで推移している。パチンコ販売台数は前年同期比10万台（15.6%）減の54万1,000台。四半期累計（4-12月）では11万5,000台（6.7%）減の159万7,000台。中間期まではほぼ前年並みの水準で折り返していたが、第3四半期の大幅な落ち込みが累計実績を押し下げた。第3四半期はMAXなど旧基準の駆け込みリリースに加え、年末商戦も重なっていたが、販売市場は不振に見舞われた。



## パチスロマーケット動向

### サブ基板AT・ARTの駆け込み新台ラッシュが販売台数の押し上げに奏功

当第3四半期（10月-12月）のパチスロ販売タイトル数は前年同四半期比14タイトル（82.4%）増の31タイトル。パチンコとは対照的に駆け込みリリースが活発だった。この結果、四半期累計（4-12月）では前年同期比では12タイトル（20.3%）増の71タイトルで推移している。パチスロ販売台数は前年同四半期比8万6,000台（37.4%）増の31万6,000台。5四半期ぶりに30万台超えを達成した。この結果、四半期累計（4-12月）では前年同期比では7,000台（0.8%）増の86万4,000台。第3四半期累計も3年ぶりに前年実績を上回った。11月末の販売期限を見越したメーカー各社によるサブ基板AT・ARTの積極的リリースに供給過多が伝えられたが、一定の結果が伴ったといえる。

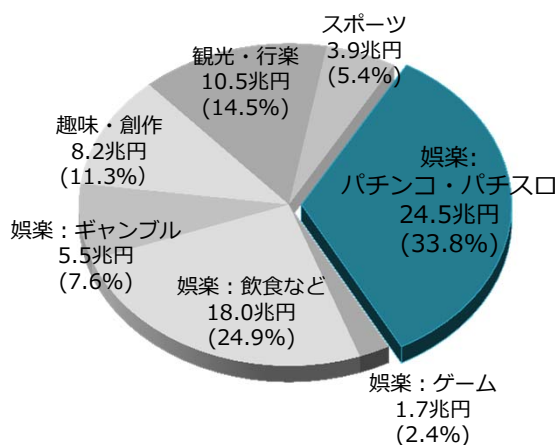


# パチンコ・パチスロマーケット市場規模

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

## 市場規模

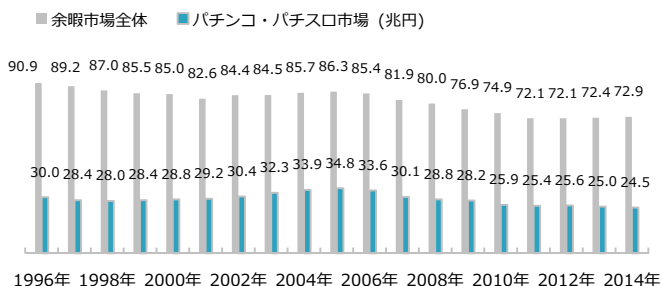
2014年度 日本余暇市場 - 72.9兆円



パチンコ・パチスロは日本人の主な余暇の1つであり、  
全国1万1,627カ所のホールで  
全人口のおよそ9%がプレーしている

## 市場規模の推移

本データは「レジャー白書：日本生産性本部」より毎年8月に更新



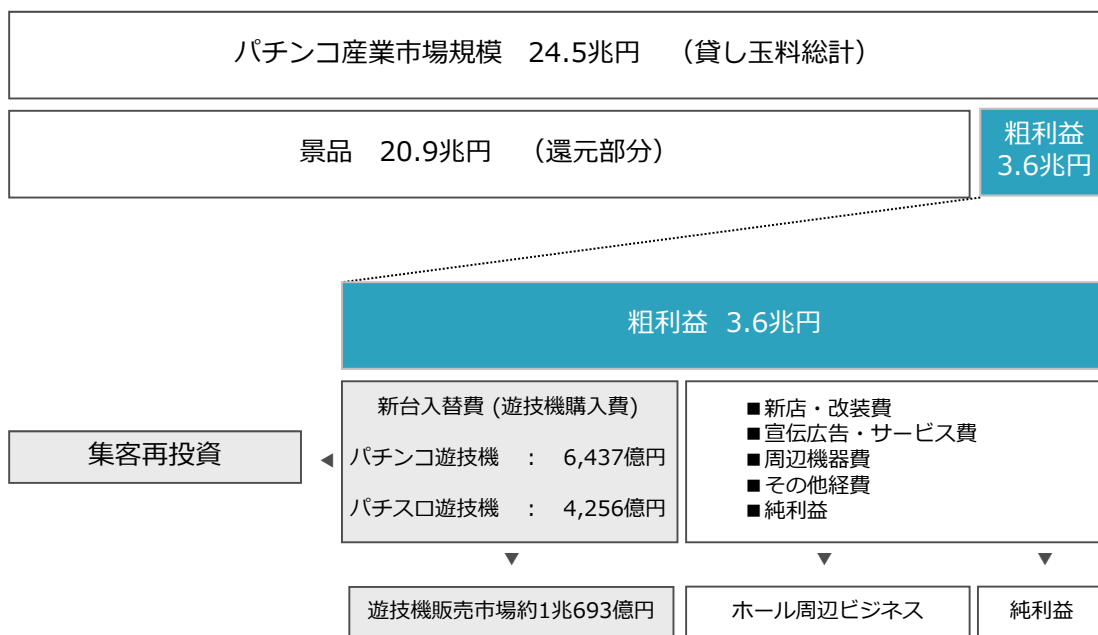
## 遊技参加人口の推移

本データは「レジャー白書：日本生産性本部」より毎年8月に更新



\* レジャー白書は2009年より調査手法を訪問留置法からインターネット調査に移りました。

## パチンコホールの収益構造

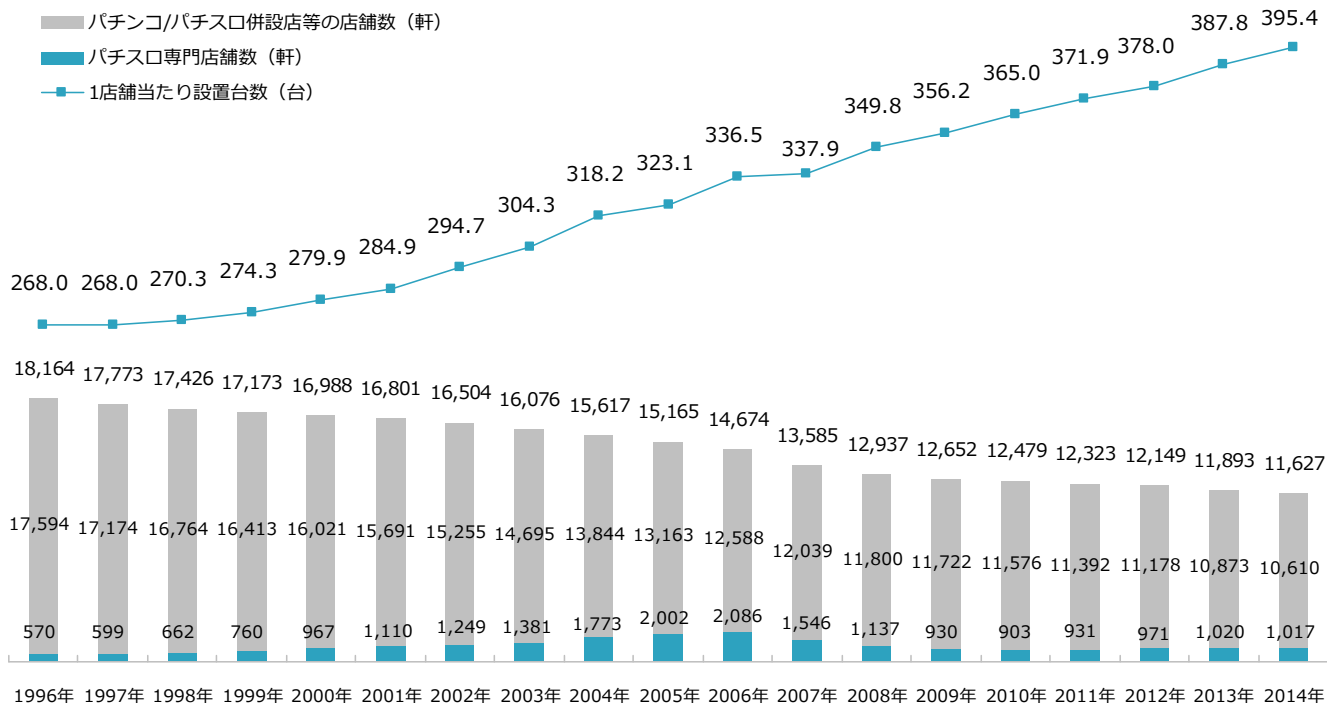




すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

## パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

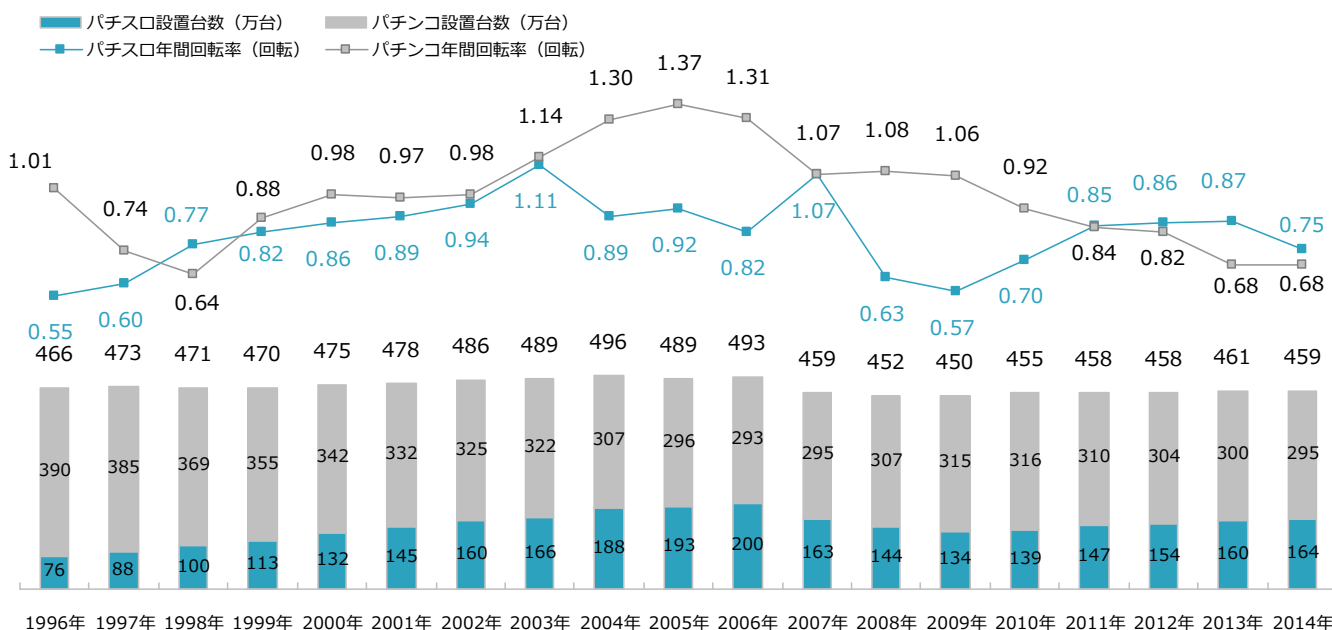
本データは「警察庁統計」より毎年4月に更新



## 遊技機の設置台数と年間回転数

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

設置台数は「警察庁統計」より毎年4月、回転率は「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新



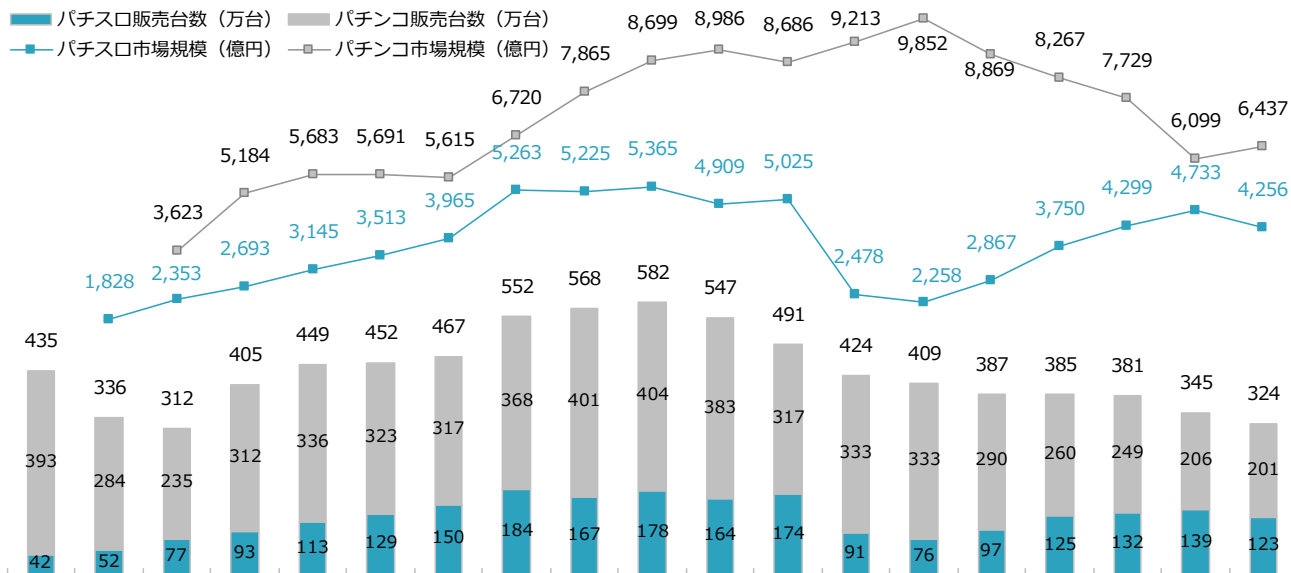
【 遊技機年間回転率 (回転) 】

1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
0.93	0.71	0.67	0.86	0.95	0.95	0.96	1.13	1.15	1.19	1.11	1.07	0.94	0.91	0.85	0.84	0.83	0.75	0.71

## 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新



1996年 1997年 1998年 1999年 2000年 2001年 2002年 2003年 2004年 2005年 2006年 2007年 2008年 2009年 2010年 2011年 2012年 2013年 2014年

【 遊技機市場規模 (億円) 】

1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
NA	NA	5,976	7,877	8,828	9,204	9,580	11,983	13,090	14,064	13,895	13,711	11,691	12,110	11,736	12,007	12,029	11,255	10,693

## 市場占有率

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新

### 【 パチンコ遊技機販売台数シェア推移 】

順位	2009年度		2010年度		2011年度		2012年度		2013年度		2014年度	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	三洋物産	18.0%	三洋物産	22.5%	京楽産業.	18.7%	三洋物産	21.8%	京楽産業.	17.0%	三洋物産	16.4%
2	SANKYO	17.2%	SANKYO	14.6%	SANKYO	13.9%	京楽産業.	20.3%	三洋物産	15.4%	SANKYO	16.4%
3	京楽産業.	12.8%	サミー	11.8%	サミー	12.8%	平和・オリンピア	10.1%	SANKYO	14.3%	京楽産業.	15.3%
4	ニューギン	11.9%	京楽産業.	11.1%	三洋物産	12.8%	ニューギン	10.0%	サミー	9.8%	平和・オリンピア	12.5%
5	サミー	10.8%	ニューギン	10.2%	ニューギン	9.8%	サミー	8.7%	平和・オリンピア	9.6%	サミー	12.0%

\*SANKYOはビスティを含む  
\*サミーは銀座、タイヨーエレクトックを含む

### 【 パチスロ遊技機販売台数シェア推移 】

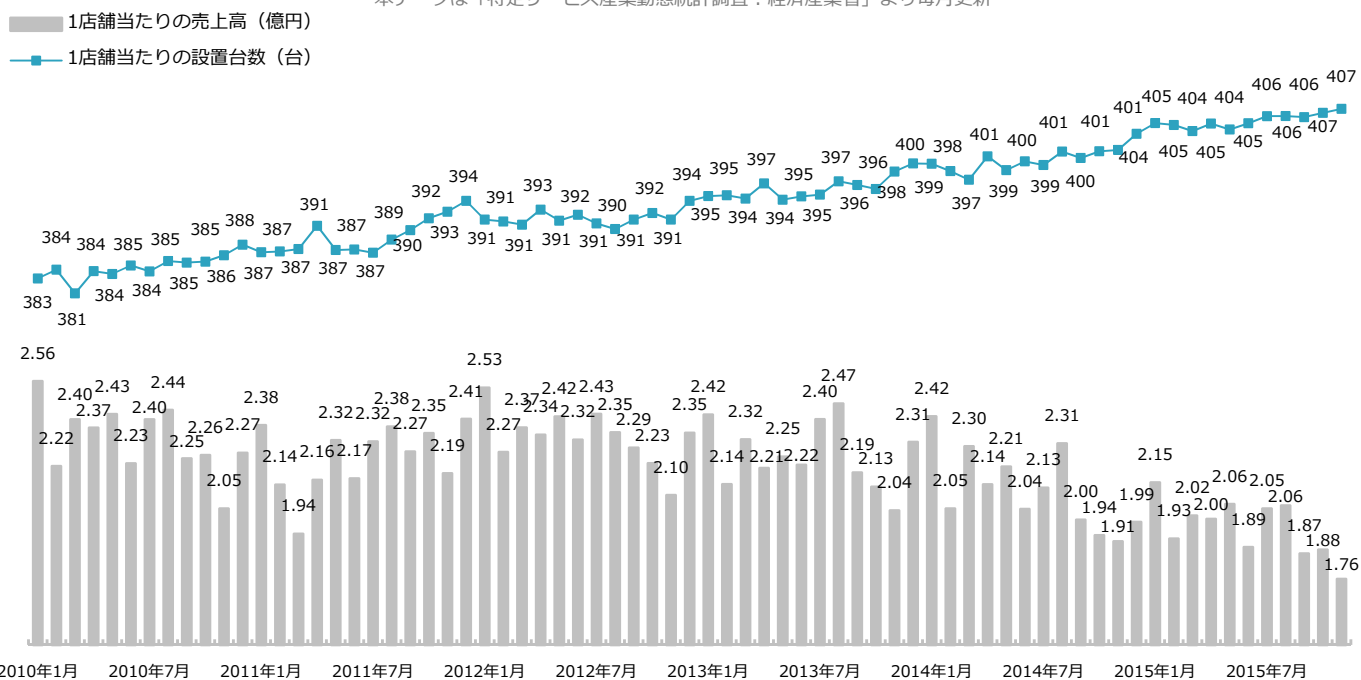
順位	2009年度		2010年度		2011年度		2012年度		2013年度		2014年度	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	サミー	21.3%	サミー	30.9%	サミー	23.9%	ユニバーサル	17.8%	サミー	21.7%	サミー	16.8%
2	SANKYO	13.6%	大都技研	11.9%	大都技研	15.9%	サミー	15.3%	ユニバーサル	15.5%	ユニバーサル	16.6%
3	ユニバーサル	13.1%	SANKYO	11.9%	山佐	15.6%	山佐	14.6%	平和・オリンピア	8.6%	大都技研	10.4%
4	山佐	9.5%	平和・オリンピア	11.3%	ユニバーサル	13.7%	大都技研	14.0%	SANKYO	8.4%	山佐	8.7%
5	北電子	7.8%	ユニバーサル	10.5%	SANKYO	7.6%	北電子	8.3%	大都技研	7.3%	平和・オリンピア	7.5%

\*サミーはロデオ、アイジーティ、トリビー、タイヨーエレクトックを含む  
\*SANKYOはビスティを含む  
\*アルゼは2009年に社名をユニバーサルエンターテインメントに変更  
\*ユニバーサルはエレコ、ミスホ、メーシーを含む  
\*オリンピアは平和販売分を含む、オリンピア・平和全ブランドを合算し表示

# パチンコホールの月次動向～特定サービス産業動態統計調査抜粋～

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは「特定サービス産業動態統計調査：経済産業省」より毎月更新



\* 2001年1月を基準とし、「特定サービス産業動態統計調査」で発表される実数値および伸び率より換算。  
\* 2008年1月～2012年12月は約300店舗～400店舗、2013年1月以降は約1,200店舗を対象に調査。調査対象店舗は、経済産業省が全日遊連に委託し、全国47都道府県すべてから選定。

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

## 型式試験状況

### 【 パチンコ 】

年	項目	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	年計
		2013	結果書交付	36	39	34	30	51	31	56	41	48	41	45
	適合	27	34	34	26	40	28	53	33	43	35	39	31	412
	適合率	75.0%	87.2%	100.0%	86.7%	78.4%	90.3%	94.6%	80.5%	89.6%	85.4%	86.7%	81.6%	85.3%
2014	結果書交付	45	57	44	51	52	48	48	48	48	60	48	53	602
	適合	37	51	36	44	45	41	44	39	41	47	42	38	505
	適合率	82.2%	89.5%	81.8%	86.3%	86.5%	85.4%	91.7%	81.3%	85.4%	78.3%	87.5%	71.6%	83.8%
2015	結果書交付	55	53	60	50	58	66	58	63	65	52	60	50	690
	適合	37	41	45	36	50	59	47	50	54	35	36	28	518
	適合率	67.3%	77.4%	75.0%	72.0%	86.2%	89.4%	81.0%	79.4%	83.1%	67.3%	60.0%	56.0%	75.1%

### 【 パチスロ 】

年	項目	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	年計
		2013	結果書交付	62	41	35	57	62	46	43	47	47	61	68
	適合	24	23	13	17	29	17	16	19	18	26	28	21	251
	適合率	38.7%	56.1%	37.1%	29.8%	46.8%	37.0%	37.2%	40.4%	38.3%	42.6%	41.2%	31.8%	39.0%
2014	結果書交付	42	45	38	60	53	61	61	49	46	32	20	38	545
	適合	21	21	12	23	17	29	24	21	3	13	12	7	203
	適合率	50.0%	46.7%	31.6%	38.3%	32.1%	47.5%	39.3%	42.9%	6.5%	40.6%	60.0%	18.4%	37.2%
2015	結果書交付	17	8	31	39	43	35	95	74	37	62	67	71	579
	適合	5	3	14	19	19	15	45	28	13	29	31	29	250
	適合率	29.4%	37.5%	45.2%	48.7%	44.2%	42.9%	47.4%	37.8%	35.1%	46.8%	46.3%	40.8%	43.2%

# パチンコ・パチスロ業界の変遷

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

決算期	2005年3月期				2006年3月期				2007年3月期				2008年3月期				2009年3月期					
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q		
(西暦)	2004				2005				2006				2007				2008				2009	
主な出来事			■10月 新潟中越地震					■1月 ライブドア事件							■8月 米 サブプライム問題				■7月 北海道 G8サミット開催			■9月 米 リーマンショック
業界全体																						
メーカー																						
PS 総販売台数	568万台				583万台				548万台				491万台				425万台					
ホール 店舗数	15,617軒				15,165軒				14,674軒				13,585軒				12,937軒					
ホール																						

■10月 新潟中越地震

■1月 ライブドア事件

■8月 米 サブプライム問題

■7月 北海道 G8サミット開催

■12月 新潟沖地震

■9月 米 リーマンショック

■7月 遊技機規則の改定施行

■7月 G8サミット開催に伴う入替自粛

■7月 (P) 規則改定→規制緩和  
種別(区分)の撤廃等  
日工組 内規変更 当たり確率の下限: 1/360→1/500

■3月 (P) 保留装置等演出面の緩和

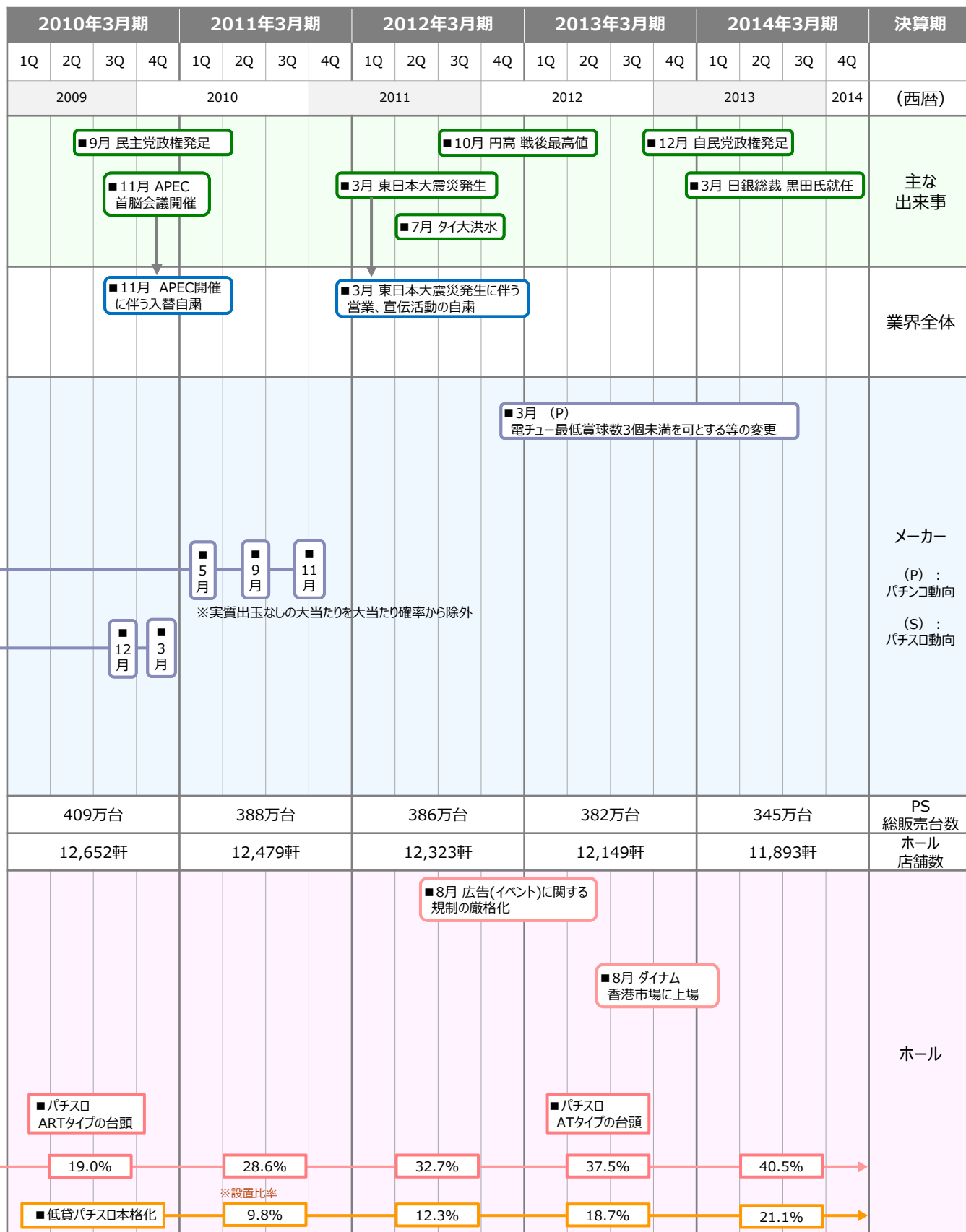
■7月 (S) 規則改定→射幸性の抑制  
当たり獲得枚数の上限設定  
保通協でシミュレーション試験の導入等

■3月 (S) フリース演出等、演出面の緩和

■10月 (P) 当たり確率の下限  
1/500→1/400へ自主規制

■10月 (P) 当たり確率  
計算方式の変更

■11月 (P) 混合機の仕様に関する変更



# パチンコ・パチスロ業界の変遷

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

決算期	2015年3月期				2016年3月期				2017年3月期				2018年3月期				2019年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	
(西暦)	2014				2015				2016				2017				2018				2019
主な出来事	■4月 消費税増税								■5月 伊勢志摩サミット開催												
業界全体									■5月 サミット開催に伴う入替自粛												
メーカー	■6月 (P) 大当たり確率1/260未満に限りスタート賞球数1個を可とする等 ■9月 (S) 型式試験方法変更 出玉率下限55%厳守 ■9月 (S) 出玉制御のメイン基板移行に関する規制 ■3月 (P) 大当たり確率の下限 1/400→1/320へ自主規制								■10月 (P) ベース値30以上 ■12月 (S) 事実上、AT機禁止及びART純増2.0枚未満 ■2月 (P) 確変継続率上限65%												
(P) : パチンコ動向																					
(S) : パチスロ動向																					
PS 総販売台数	325万台				-				-				-				-				
ホール 店舗数	11,627軒				-				-				-				-				
ホール					(S) サブ基板出玉制御 販売期限：2015年11月末 (P) 1/320未満 販売期限：2015年10月末 (P) ベース値30未満 販売期限：2016年2月末 (P) 確変継続率65%以上 販売期限：2016年4月末 (S) AT及びART2.0枚以上 販売期限：2016年8月末																
	■4月 ニラク 香港市場に上場																				
	■6月 改正風俗営業法が可決 7号営業→4号営業																				
	43.7%																				
	23.4%																				

## 7. 添付資料 Ⅲ（エンタテインメント関連データ）

---

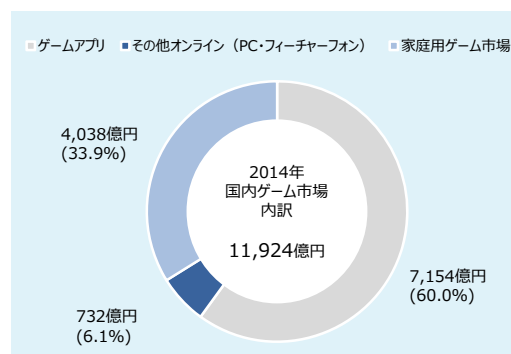
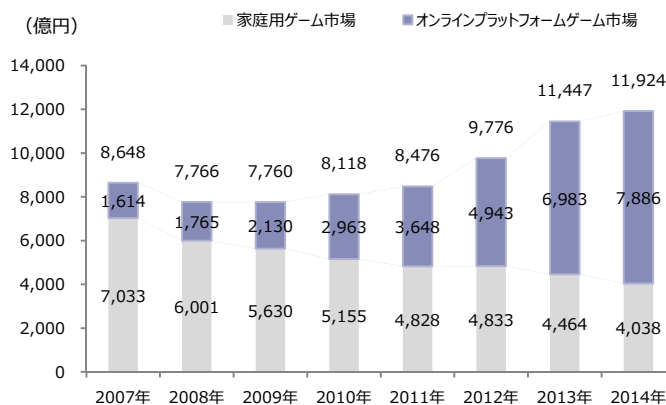
## ゲーム市場の動向

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは「ファミ通ゲーム白書2015：(株) KADOKAWA・DWANGO」より作成

(株) KADOKAWA・DWANGO「ファミ通ゲーム白書2015」によると、2014年の日本の家庭用ゲーム市場は、ハード・ソフト合計で4,038億円（前年比9.5%減）となりました。一方、オンラインプラットフォームのゲーム市場（スマートフォン/タブレット端末向けゲームアプリ、フィーチャーフォン、PCオンラインゲーム）は、7,886億円（同12.9%増）と拡大しました。これにより、ゲーム市場規模は過去最高の1兆1,924億円（同4.2%増）となりました。

なかでも、オンラインプラットフォームのゲーム市場のうち、ゲームアプリ（スマートフォン/タブレット端末向けゲームアプリ及びフィーチャーフォン向けのSNSプラットフォームで動作するもの）の市場規模は7,154億円（同17.9%増）と、国内ゲーム市場の約6割を占める規模となり、市場規模拡大をけん引しました。



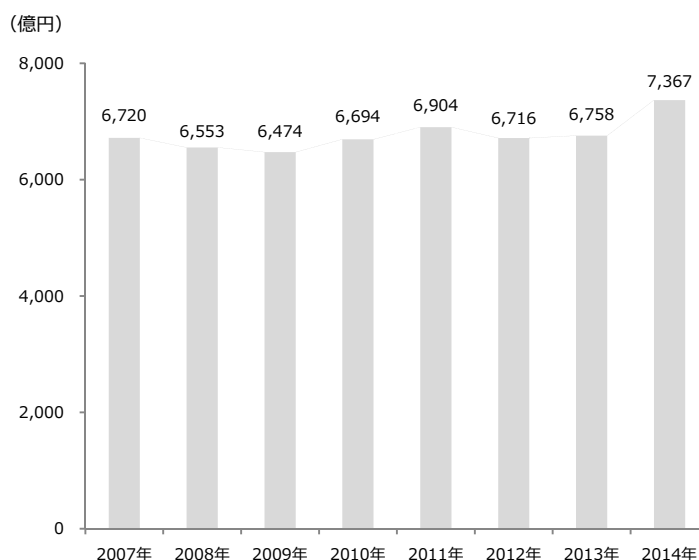
## 玩具市場の動向

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは「(一社) 日本玩具協会 統計・資料」より作成

(一社) 日本玩具協会の発表によると、2014年度の日本の玩具市場は7,367億円（前年度比9.0%増）と、過去10年で最高の規模となりました。また、周辺分野として発表されたカプセル玩具の市場規模は319億円（同14.7%増）、同じく玩菓は659億円（同17.0%増）でこちらも大幅な伸びとなりました。

好調の要因は、小児を中心に社会的ブームとなったキャラクターの関連商品がヒットしたほか、世界中で記録的大ヒットとなったアニメ映画の関連商品が人気を集めたことによります。これらに共通して見られるように、玩具の周辺分野としてカプセル玩具や玩菓、またはテレビゲームなど、玩具の関連市場を含めた幅広い展開が相乗的に人気を向上させる傾向にあります。

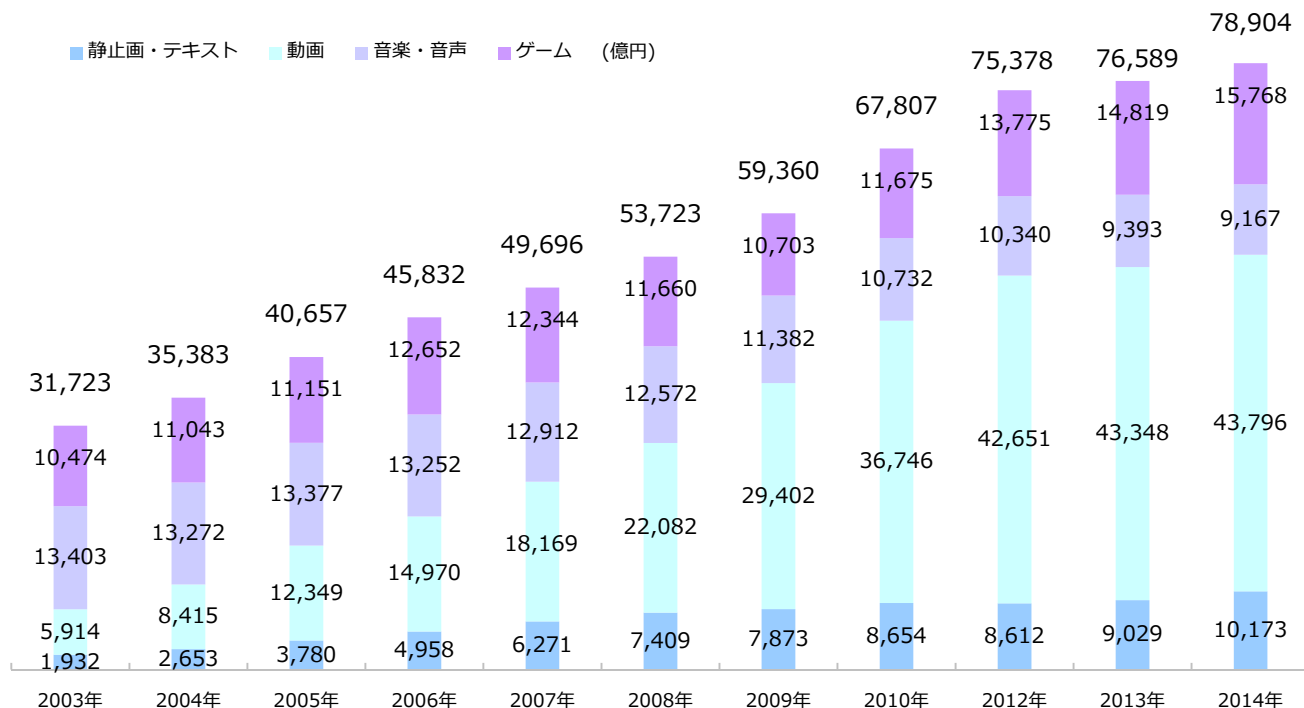




## デジタルコンテンツ市場規模

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

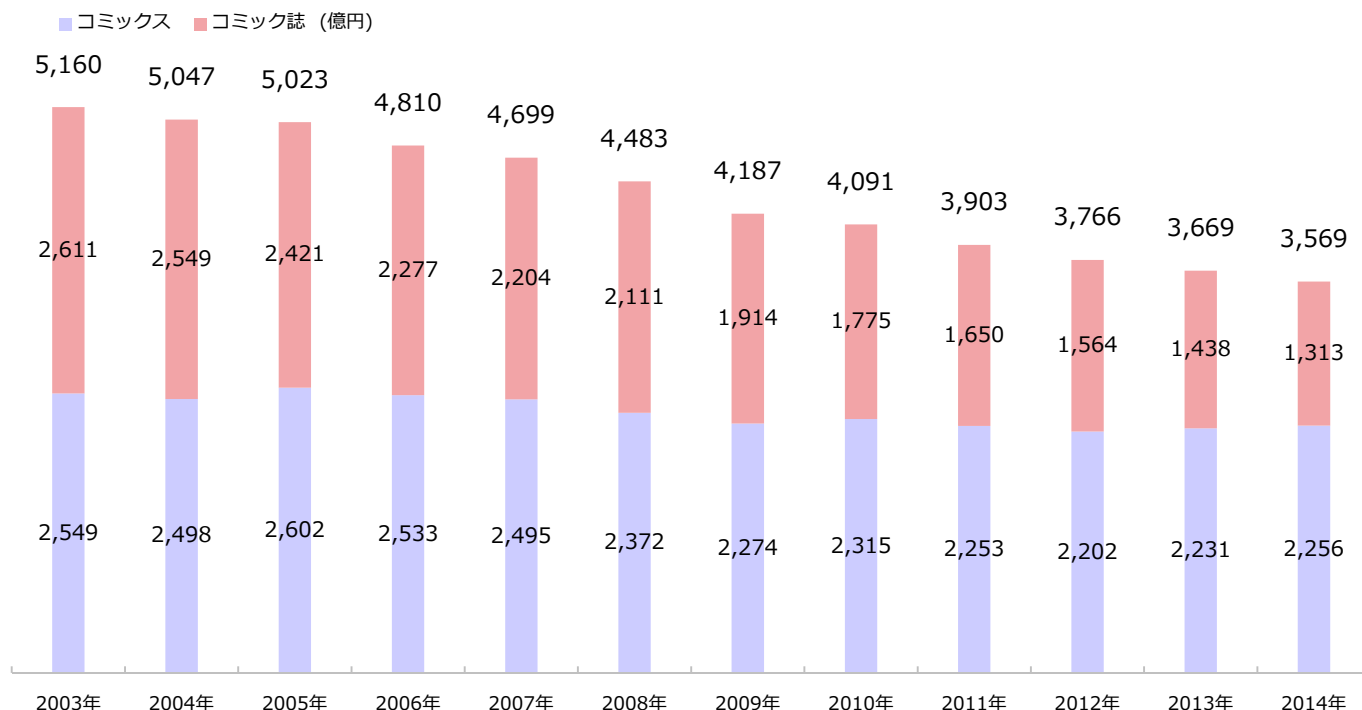
本データは「デジタルコンテンツ白書：デジタルコンテンツ協会」より毎年9月に更新



## コミック誌・コミックスの売上高

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

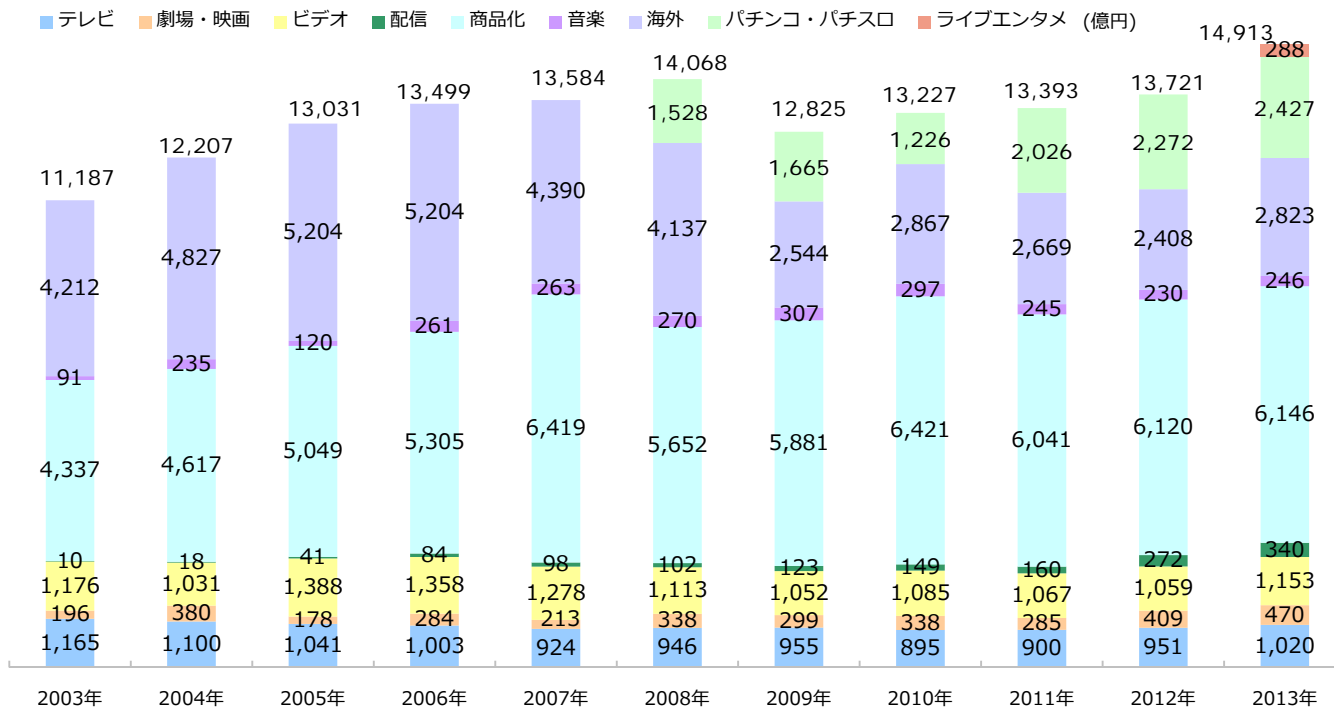
本データは「出版指標年報：全国出版協会」より毎年4月末に更新



## アニメ産業市場規模

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

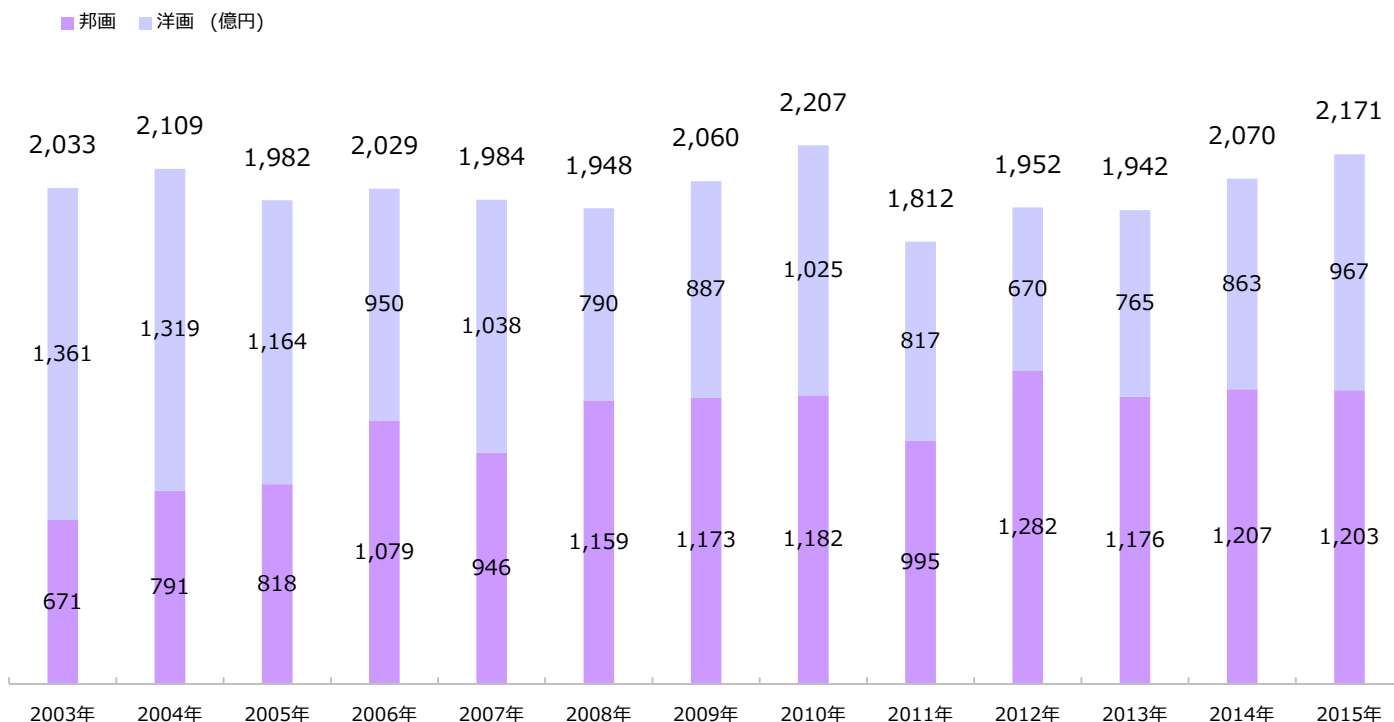
本データは「日本のアニメ市場の推移：日本動画協会」より4月に更新、PSはアニメを活用した遊技機の出荷高より弊社推計  
(PS以外はユーザー支払い額を基準に算出)



## 国内映画館興行収入

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは「日本映画産業統計：日本映画製作者連盟」より毎年1月に更新

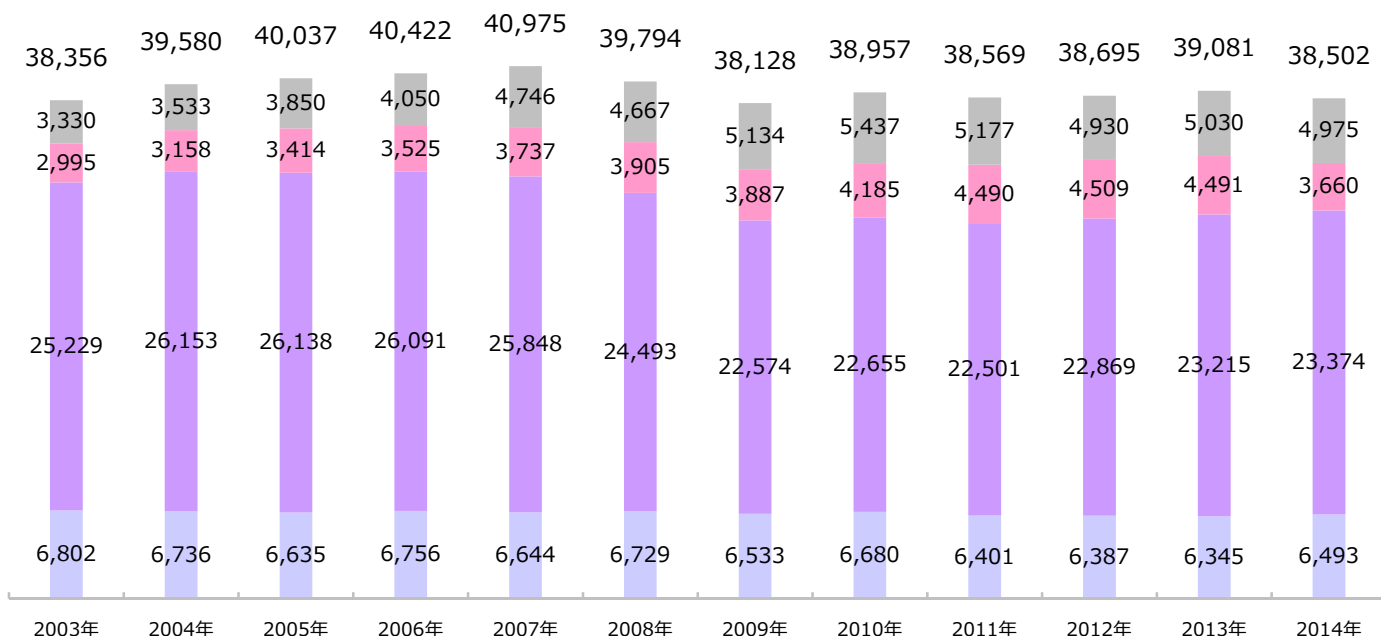


## 放送産業市場規模

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは「民間放送事業者の収支状況：総務省」「日本放送協会」より毎年9月/5月に更新

■ NHK ■ 地上系放送事業者 ■ 衛星系放送事業者 ■ ケーブルテレビ事業者 (億円)

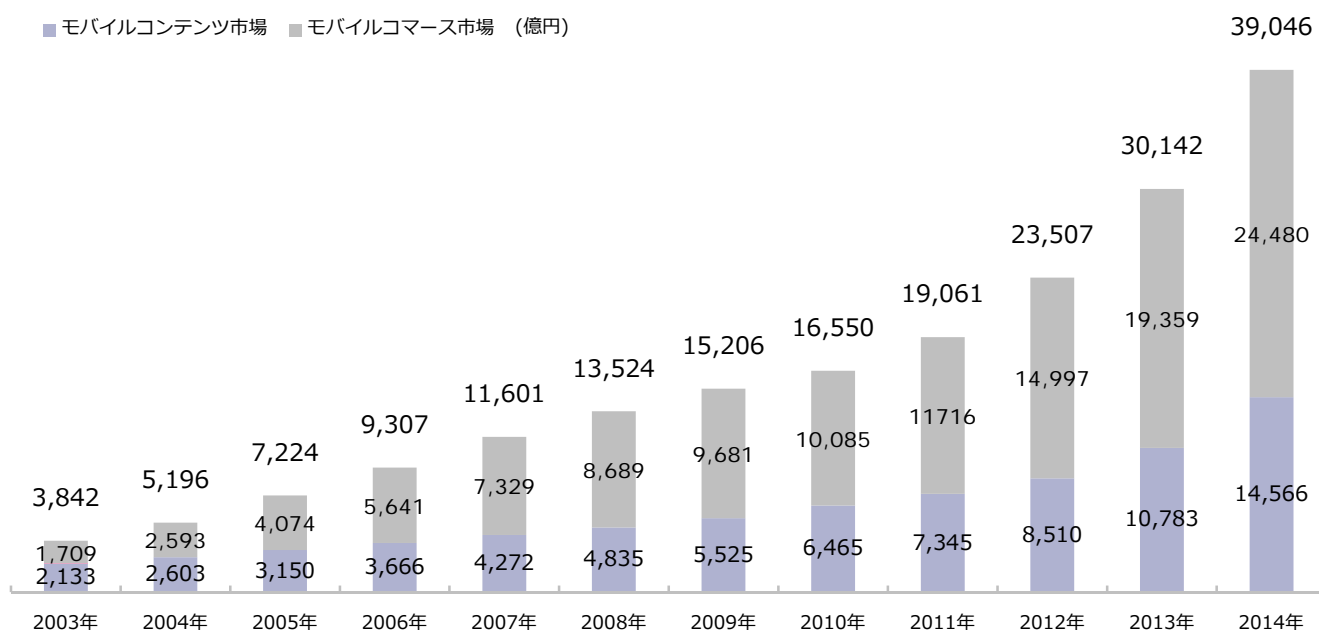


## モバイルビジネス市場規模

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

本データは一般社団法人「モバイル・コンテンツ・フォーラム」より毎年7月に更新

■ モバイルコンテンツ市場 ■ モバイルコマース市場 (億円)



## 8. 当社会社情報等

---

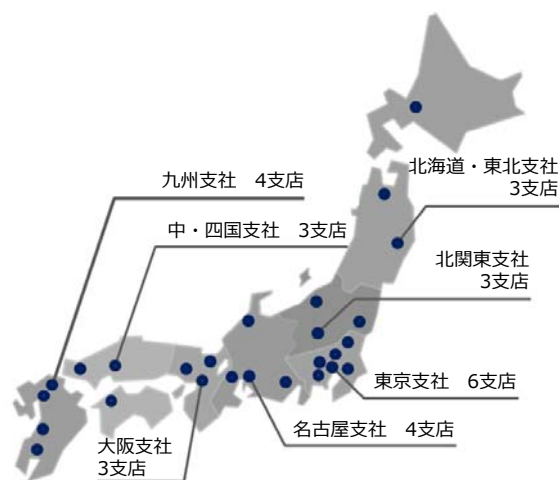
## 会社概要

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

(2015年12月31日現在)

商号	フィールズ株式会社 (FIELDS CORPORATION) http://www.fields.biz/
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	〒150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号 渋谷ガーデンタワー
資本金	7,948百万円
株式の状況	発行済株式総数 34,700,000株 (内 自己株式数 1,516,200株)
上場証券取引所	東京証券取引所 市場第一部 Code : 2767
従業員数	1,830名 (連結) 854名 (個別)
事業内容	コンテンツ関連ビジネス 遊技機の企画開発及び販売
連結対象企業	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株)</li> <li>・(株)デジタル・フロンティア</li> <li>・(株)円谷プロダクション</li> <li>・(株)BOOOM</li> <li>・(株)クロスアルファ</li> <li>など計16社</li> </ul>
持分法適用会社	<ul style="list-style-type: none"> <li>・(株)ヒーローズ</li> <li>・(株)角川春樹事務所</li> <li>など計9社</li> </ul>

営業拠点	<p>&lt;支社&gt; 北海道・東北、北関東、東京 名古屋、大阪、中・四国、九州</p> <p>&lt;支店&gt; 札幌、仙台、青森、高崎、新潟、郡山、東京、 西東京、千葉、さいたま、横浜、つくば、名古屋、 三重、静岡、金沢、大阪、京都、神戸、広島、山口、 松山、福岡、佐賀、熊本、鹿児島</p>
------	---

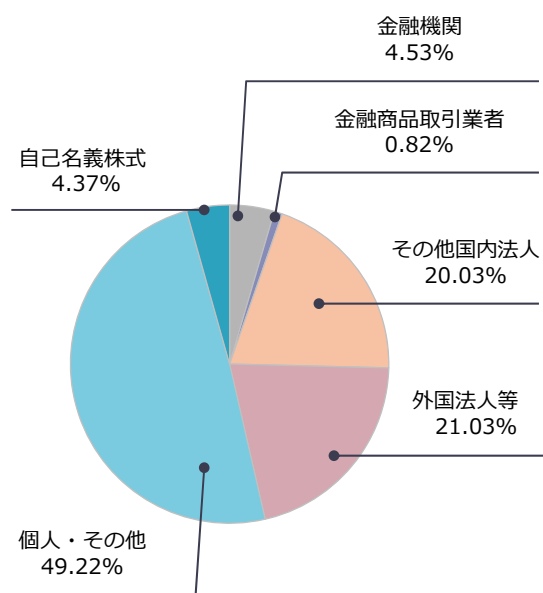


## 株式の状況

(2015年9月30日現在)

【 所有者別分布状況 】

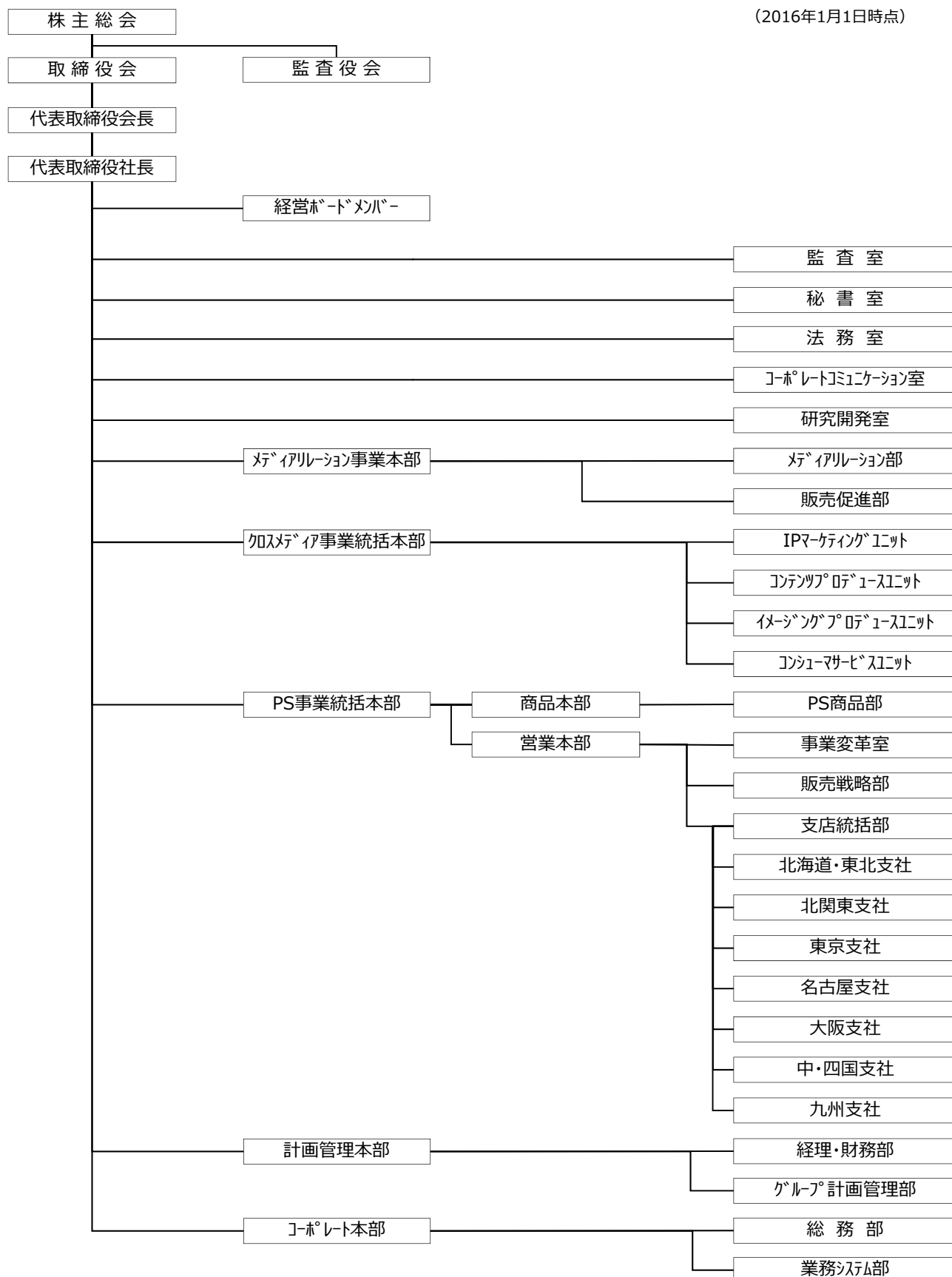
株主名	所有株式数	持株比率
山本英俊	8,675,000	25.00%
株式会社三共	5,205,000	15.00%
山本剛史	3,612,800	10.41%
有限会社ミント	1,600,000	4.61%
自己名義株式	1,516,200	4.37%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE NVI01	1,407,800	4.06%
GOLDMAN, SACHS & CO. REG	1,043,000	3.01%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103	568,500	1.64%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505019	497,900	1.43%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE 15PCT TREATY ACCOUNT	464,600	1.34%



## 組織図

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

(2016年1月1日時点)




## 当社の歩み

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

1988～  
心を豊かにする  
エンタテインメント  
の創出に向けて

- 1988 遊技機販売事業を目的に名古屋で(株)東洋商事設立
- 1992 (株)レジャーニッポン新聞社を買収、パチンコ産業ビジョン作成に着手  
先進的な情報サービス開始
- 1992 パチンコホール経営システム「ホールTV」開始
  - 1994 パチンコ業界向けCS放送「パチンコ情報ステーション」開始
- 流通企業の基盤確立に向け、全国に営業拠点を拡大

1998～  
エンタテインメント性の高い  
遊技機の創出に向けて

- 1999 優れた業務品質の提供に向けてISO9002（販売部門）を取得
- 2001 (株)東洋商事からフィールズ(株)へ商号変更 
- IPを活用した遊技機の創出に向け、大手遊技機メーカーと提携
- 2001 サミー(株)と業務提携、ロデオブランドの独占販売を開始
  - 2003 (株)SANKYOと業務提携、ビスティブランドの独占販売を開始
  - 2008 京楽産業、(株)と業務提携、オッケーブランドの独占販売を開始
  - 2010 エンターライズ（カプコン子会社）と提携、同ブランドの独占販売を開始
  - 2011 (株)ユニバーサルエンターテインメントと業務提携
  - 2014 (株)七匠と業務提携  
(株)ディ・ライトと業務提携
  - 2015 (株)アリストクラートテクノロジーズ（現、(株)クロスメディア）を子会社化  
(株)スパイキーを子会社化（(株)アリストクラートテクノロジーズ（現、(株)クロスメディア）の100%子会社）



2004年  
『CR新世紀エヴァンゲリオン』  
発売

### IPの取得に向け、スポーツ・エンタテインメント分野に進出

- 2001 プロフェッショナル・マネージメント(株)始動、エンタテインメントプロデュースに着手
- 2001 トータル・ワークアウト(株)設立、高品質なフィットネスクラブを提供
- 2005 スポーツ関連企業3社を統合し、ジャパン・スポーツ・マーケティング(株)（JSM(株)）へ商号変更
- 2007 (株)EXPRESSを子会社化
- 2011 トータル・ワークアウトプレミアムマネージメント(株)を設立
- 2012 今後の成長やシナジー効果を踏まえ、JSM(株)のフィットネスクラブ事業を当社吸収
- 2013 経営効率化を図るため、(株)EXPRESS を吸収合併

2003～  
IPの多元展開に向けて

- 2003 JASDAQ市場に上場、IPを基軸にしたビジネスモデルを発表
- IP多元展開に向け、ゲーム分野に進出
- 2004 (株)ディースリー・パブリッシャーに出資、パチンコ・パチスロシミュレータソフトを発売
  - 2009 (株)ディースリーを(株)バンダイナムコゲームスへ売却、同社との関係を強化
- 2005 IP取得及び多元展開に向け、映画分野に進出
- 2005 (株)角川春樹事務所に出資、多数の劇場用映画を企画・プロデュース
  - 2008 (株)エスピーオーに出資（映画館運営）、情報発信型のミニシネコンを展開
- 2006 IP取得・創出及び多元展開に向け、モバイルを含むオンラインサービス分野に進出
- 2006 (株)フューチャースコープに出資、モバイルサイト「フィールズモバイル」を展開
  - 2010 NHN Japan(株)と共同出資でアイピー・ブロス(株)設立、パチンコ・パチスロ関連サイト「ななばち」を展開
- 2007 IP取得・育成に向け、アニメーション分野に進出
- 2007 ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株)始動、劇場アニメーション「ベルセルク 黄金時代篇」3部作を企画・プロデュース



2012年  
劇場アニメーション  
『ベルセルク 黄金時代篇』3部作  
企画・プロデュース

2008

パチンコ・パチスロのさらなるエンタテインメント化に向け、映像開発分野に進出

- 2008 新日テクノロジー(株)を設立
- 2009 (株)F (現、(株)BOOOM) を設立
- 2011 (株)マイクロキャビンを子会社化
- 2011 (株)ネクスエンタテインメントを子会社化
- 2013 (株)エフ (現、(株)XAAX) を設立

IPの多元展開に向け、電子コミックス分野に進出/撤退

- 2008 (株)Bbmfマガジンに出資、コミックスをデジタル配信
- 2012 (株)Bbmfマガジンの株式を売却

2010

IPの創出に向け、コミックス分野に進出

- 2010 (株)小学館クリエイティブと共同で出版社(株)ヒーローズを設立
- 2011 「月刊ヒーローズ」を創刊
- 2012 ヒーローズコミックスを刊行

IPの保有・育成に向けて

- 2010 ウルトラマンシリーズなどの優良IPを保有する(株)円谷プロダクションを子会社化

IPの取得・育成に向け、映像制作分野に進出

- 2010 (株)デジタル・フロンティアを子会社化、高品質な映像技術を提供
- 2011 海外における映像制作ライン拡大のため、集拓域股份有限公司(台湾)を子会社化
- 2011 海外における映像制作ライン拡大のため、Fly Studio SDN. BHD. (マレーシア)を子会社化

2012

キャラクターをはじめとしたIPを基軸とし、その価値最大化を目指す「成長するビジネスモデル」を発表

IPの価値向上実現のためグループ体制、外部パートナーとのネットワークを強化

- 2012 (株)創通、東宝(株)などと連携し、『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』のクロスメディア展開を始動
- 2014 米国ソニー・ピクチャーズエンタテインメントと共同で『APPLESEED ALPHA』を映像化、北米および日本でリリース
- 2014 (株)レベルファイブと業務提携、(株)KADOKAWAと共同でRPG『うしろ』を小説化
- 2014 (株)DLEと業務提携、ヒーローズ連載『ソードガイ 装刀凱』のクロスメディア展開に向けたプロジェクトを始動
- 2015 コンセプチュアル・ライセンスブランド『A MAN of ULTRA』を多岐にわたる分野の企業と提携し展開

2015

東証第一部へ市場変更



2010年  
(株)円谷プロダクション  
子会社化



2011年  
「月刊ヒーローズ」創刊



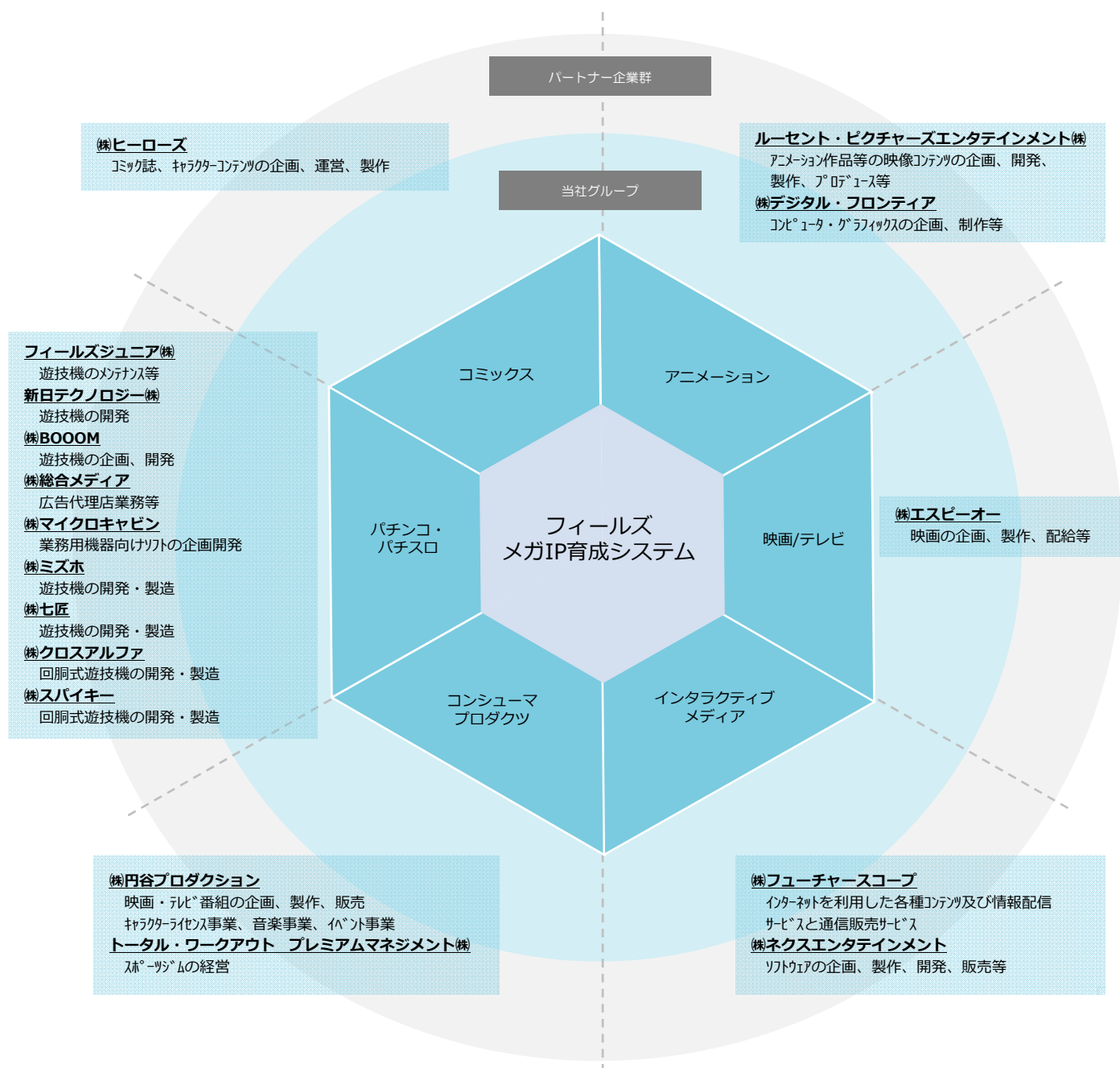
## グループ体制

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### IPを中核とする循環型ビジネスモデルを推進するグループ体制

当社グループは、中長期的な成長戦略として、キャラクターをはじめとするIPをクロスメディア展開する循環型ビジネスを推進しています。

当社グループが取得・保有・創出したIPの価値を最大化することで持続的な成長を目指すため、エンタテインメントの各分野において、クリエイティブに秀でた企業や最先端技術を有する企業とグループ体制を構築し、加えて、外部パートナーとのネットワークを最大限に活かし、パートナーシップに基づくIPの育成・事業化を進めています。



## グループ体制概要

(2015年12月31日現在)

	会社名	議決権 所有 割合	資本金 (百万円)	住所	事業内容	グループ 参加年月
コミックス	□(株)ヒーローズ	49.0	10	東京都 渋谷区	コミック誌・キャラクターコンテンツの企 画・運営・製作	2010年 4月
アニメーション	○ルーセント・ピクチャーズ エンタテインメント(株)	100.0	20	東京都 渋谷区	アニメーションの 企画・制作・プロデュース	2007年 10月
	○(株)デジタル・フロンティア	86.9	31	東京都 渋谷区	コンピュータ・グラフィックスの 企画・制作等	2010年 4月
映画/テレビ	□(株)エスピーオー	31.8	371	東京都 港区	映画の企画・制作・配給等	2008年 3月
マーチャンダイジング						
インタラクティブ メディア	○(株)フューチャースコープ	94.4	60	東京都 目黒区	モバイルコンテンツの 提供サービス・通信販売	2006年 10月
	○(株)ネクスエンタテインメント	69.8	92	東京都 目黒区	コンピュータソフトウェアの 企画・制作・販売	2011年 11月
コンシューマ プロダクツ	○(株)円谷プロダクション	51.0	310	東京都 渋谷区	映画・テレビ番組の企画・製作 キャラクター商品の企画・製作・販売	2010年 4月
	○トータル・ワークアウト プレミアムマネジメント(株)	95.0	5	東京都 渋谷区	スポーツジムの経営	2011年 5月
パチンコ・ パチスロ	○フィールズジュニア(株)	100.0	10	東京都 渋谷区	遊技機のメンテナンス等	2002年 3月
	○新日テクノロジー(株)	100.0	50	東京都 渋谷区	遊技機の開発	2008年 1月
	○(株)BOOOM	51.0	10	東京都 渋谷区	遊技機の企画・開発	2009年 5月
	□(株)総合メディア	35.0	10	東京都 渋谷区	広告代理店業務等	2010年 3月
	○(株)マイクロキャビン	100.0	10	三重県 四日市市	業務用機器向けソフトの企画開発	2011年 1月
	□(株)ミズホ	49.7	10	東京都 江東区	遊技機の開発・製造	2012年 2月
	□(株)七匠	38.9	40	東京都 渋谷区	遊技機の開発・製造	2014年 1月
	○(株)クロスアルファ	100.0	10	東京都 渋谷区	回胴式遊技機の開発・製造	2015年 5月
	○(株)スパイキー	100.0	100	東京都 渋谷区	回胴式遊技機の開発・製造	2015年 5月

※○連結子会社 □持分法適用会社

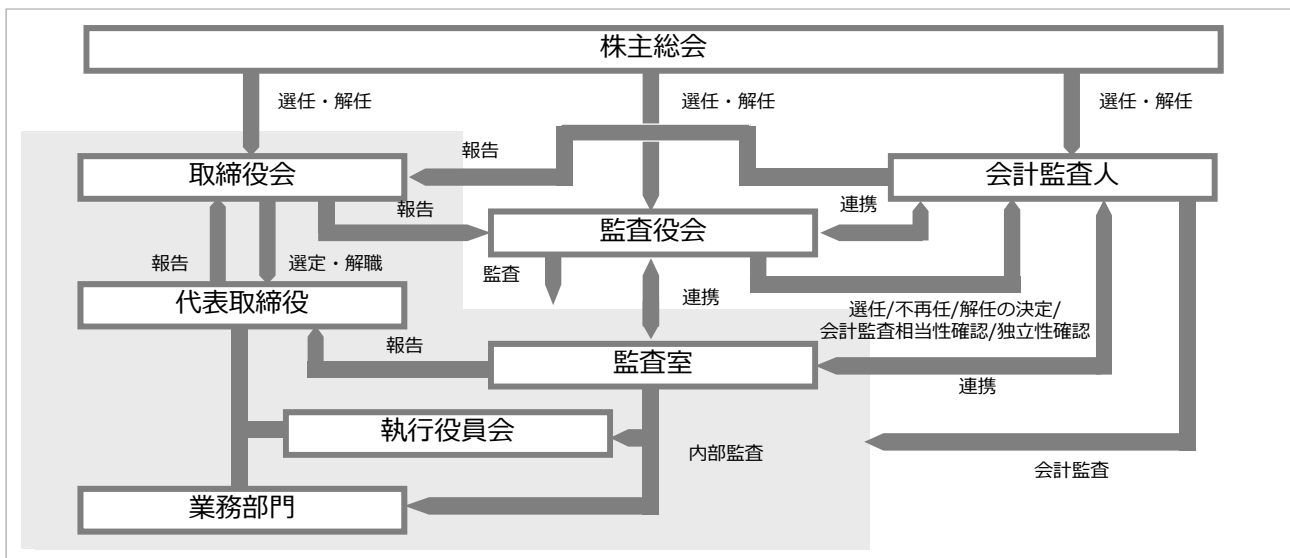
## コーポレート・ガバナンス体制

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### コーポレート・ガバナンスに関する基本的な考え方

当社は、経営理念である「すべての人に最高の余暇を」提供することを使命とし、企業価値を継続的に高めていくことを経営の基本方針としています。この基本方針を実現するために、コーポレート・ガバナンスを有効に機能させることが、当社の重要な経営課題の一つであると考えています。コーポレート・ガバナンス体制強化については取締役会、監査役会、会計監査人及び執行役員会という枠組みの中で経営機構や制度の改革を進めています。

※コーポレート・ガバナンス・コードへの対応状況は、下記URLの「コーポレート・ガバナンス報告書」などをご参照ください。  
URL : <http://www.fields.biz/ir/j/csr/governance/>



## 利益還元方針

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### 基本方針：連結配当性向基準 20%以上／安定性重視

(単位:百万円)

	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3E
親会社株主に帰属する当期純利益	3,710	5,296	△1,481	3,289	7,520	5,991	4,720	5,370	3,018	3,500
配当金総額	1,388	1,561	1,534	1,503	1,660	1,659	1,659	1,659	1,991	1,659
配当性向(%)	37.4	29.5	-	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.0	47.4

中間期										
発行済株式総数(株)	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000
(自己株式を除く)	347,000	347,000	347,000	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	33,183,800	33,183,800
決算期										
発行済株式総数(株)	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	-
(自己株式を除く)	347,000	347,000	347,000	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	33,183,800	-



※2010年11月4日に2Q期末配当金を増額しております。

※2012年9月30日を基準日として、普通株式1株を100株に分割しており、過去に遡って当該株式の分割を考慮した額を記載しています。

## CSRへの取り組み

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### フィールズのCSR

私たちは成熟化する社会において、増加していくと認知される人々の余暇時間に対して、商品・サービスを提供し、余暇の充実を図ることで人々の生活や人生を豊かにできると考えています。そして、これらの取り組みを持続的に行うことが、社会全体の幸せにつながると確信しています。

つまり、**私たちの企業理念に基づいた行動そのものが社会的責任を果たすこと**であり、こうした考えに基づき行動することが、当社グループの商品・サービスをご愛顧頂いている皆様や、資本をお預け頂いている株主の皆様のみならず、当社を取り巻くすべてのステークホルダーの皆様に対する責務であると考えています。

### CSR推進体制



(株)円谷プロダクション並びに賛同企業グループ各社では、2011年3月に被災地支援のため大震災発生後直ちに「ウルトラマン基金」を設立しました。

当該基金では、未来への希望の光である子供たちに心からのエールと物資を贈りそして、子供たちの未来のために継続的に支援活動を展開していきます。

#### 「ウルトラマン基金」概要

名称	ウルトラマン基金 ULTRAMAN FOUNDATION
代表	山本英俊 (株式会社円谷プロダクション取締役会長)
設立	2011年3月
運営事務局	株式会社円谷プロダクション (Tsuburaya Productions Co., Ltd.)
URL	<a href="http://www.ultraman-kikin.jp/">http://www.ultraman-kikin.jp/</a>
ステートメント	ウルトラマン基金は、未来への希望の光である子供たちに心からのエールと物資を贈り、そして子供たちの未来のために継続的に支援活動を展開していく基金です。物心両面からの支援を、粘り強く継続的に実施していきます。ひとりでも多くの子供たちが少しでも早く笑顔を取り戻し、そして、力強く未来を切り開いていくことを、心から祈ります。
スローガン	子供たちの、今と未来を支援する基金



## 主な取り組み

Topics 1	省エネルギー対策の取り組みを継続実施
2015年も省エネルギー対策を継続実施	
実施内容	節電の取り組み <ul style="list-style-type: none"> <li>・夏の室温28℃設定</li> <li>・照明の削減、LED電球への交換</li> <li>・低消費電力型の複合機を導入</li> </ul>
	グリーン購入（低環境負荷商品・サービス購入）推進 <ul style="list-style-type: none"> <li>・環境ラベルマーク付き商品の購入推進</li> </ul>
	ゴミ分別リサイクルの推進

Topics 2	チャリティゴルフトーナメントに協賛
収益の一部を寄付	
開催日	2014年5月17日～18日
活動内容	エントリーフィー、チャリティオークション、入場チケットの販売等の収益を寄付(2009年より毎年実施)
寄付先	東日本大震災の被災地復興支援に寄付

Topics 3	ボランティア活動への積極参加
清掃活動を通じた環境保護活動	
2011年03月～	南平台町（本社周辺）清掃活動を実施
2013年06月～	ペットボトルキャップと使用済み切手の回収を実施
2014年04月	一般社団法人JEAN主催「鶴沼海岸クリーンアップキャンペーン」に参加
2014年04月	渋谷区主催「渋谷区一斉清掃の日（4月28日「しぶやの日）」」に参加
2014年09月	一般社団法人JEAN主催「鶴沼海岸クリーンアップキャンペーン」に参加
2014年10月	渋谷区主催『きれいなまち渋谷をみんなでつくる条例10.7 啓発キャンペーン』に参加し駅前清掃を実施
2015年05月	渋谷区主催の渋谷駅前清掃活動に参加

Topics 4	ISO27001、ISO9001を更新
情報セキュリティマネジメント・品質マネジメントの運用	

ISO27001	2013 2015年8月 継続更新
ISO 9001	2008 2015年10月 継続更新
内容	情報セキュリティマネジメントシステムの向上 品質マネジメントの継続的改善

Topics 5	営業部門へエコカーを導入
環境に配慮しエコカーを導入	

導入台数	274台（全車両の72%）
導入対象	営業車両（寒冷地で使用する四輪駆動車を除く）
導入効果	2015年538tのCO2削減見込み （スギの年間CO2吸収量3.8万本分相当）

Topics 6	沖縄事務センターを開設
障がい者雇用の促進	

活動内容	沖縄にて障がいのある方を採用し、障がい者雇用を促進 障がいのある方への就業機会を提供し、働きやすい環境を整備することで社会的責任を果たす
開設日	2010年4月1日（開所式：2010年4月5日）
業務内容	データ入力等

Topics 7	AED（自動体外式除細動器）導入推進
----------	--------------------

活動内容	社内にAEDを設置し、社員への取扱い講習を実施 来訪者や近隣住民の皆様へも役立てられるよう、支社・支店の入口付近等分かりやすい場所に設置
設置日	2011年1月7日～
設置場所	本社ビル及び全国7支社・26支店 沖縄事務センター、トータル・ワークアウト 合計約55箇所

主な活動実績	
2011年	被災地へ支援訪問 宮城県：石巻市、南三陸町、気仙沼市、東松島市、女川町 福島県：須賀川市、郡山市、いわき市、福島市 岩手県：宮古市、大槌町 千葉県：旭市 寄付金等の贈呈 宮城県へ3,000万円、福島県へ2,000万円 岩手県へ2,000万円とマイクロバス
2012年	被災地へ支援訪問 宮城県：石巻市、女川町／福島県：郡山市、須賀川市
2013年	被災地へ支援訪問 宮城県：東松島市／福島県：富岡町 寄付金等の贈呈 岩手県・宮城県・福島県へ各2,500万円とマイクロバス 「ヒーローキャラバン～子供たちの心に光を～78 places in 東北」 2013年3月から2014年3月末までに79か所の保育園や幼稚園への訪問を実施し、7,200名以上の子どもたちと触れ合う
2014年	アントニオ猪木氏とのコラボレーションによる『東日本大震災復興チャリティイベント元気祭り2014』を開催 ウルトラマン基金は東北8会場でウルトラヒーローショーを実施
2015年	被災地を含む全国の「支援を必要としている子どもたち」へと活動範囲を拡大 支援の輪を拡大させるため募金箱をリニューアル 怪獣をモチーフにした5種類の「怪獣募金箱」を制作 「東北キャラバン2015」を実施し、9月21日から9月24日にかけて岩手県内、宮城県内の児童養護施設やこども病院、幼稚園を訪問。また、同期間に開催された中学校の女子バレーボール交流大会「ウルトラリーグ」（東日本大震災被災地より6校参加）サマーキャンプにも参加、合わせて約800名がウルトラヒーローと触れ合った 9月に発生した関東・東北豪雨災害に見舞われた常総市の子どもたちの支援訪問として、11月11日から12日にかけてウルトラヒーローと共に同市内の保育園（所）・幼稚園及び市役所への訪問を実施。約720名の子どもたちと触れ合った



## 9. 当社業績推移等

---



## 四半期P/L 推移表

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### 【 連結P/L 】

(単位:百万円)

	2014.3					2015.3					2016.3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	5,748	30,637	17,819	60,700	114,904	7,459	12,882	8,976	70,237	99,554	17,140	33,115	21,373		71,628
売上総利益	2,027	11,621	5,709	14,455	33,812	2,790	4,130	3,593	17,955	28,468	4,950	8,898	6,410		20,258
販管費	5,856	5,615	5,849	6,700	24,020	5,300	5,698	6,115	6,611	23,724	5,956	6,008	6,126		18,090
営業利益	△3,829	6,005	△140	7,755	9,791	△2,509	△1,568	△2,522	11,342	4,743	△1,005	2,889	284		2,168
経常利益	△3,759	5,903	△78	7,699	9,765	△2,254	△1,818	△1,561	11,124	5,491	△864	2,794	265		2,195
親会社株主に帰属する当期純利益	△2,290	3,724	△207	4,143	5,370	△1,502	△1,007	△706	6,233	3,018	△867	1,573	73		779
パチンコ(台)	12,842	97,434	28,728	23,875	162,879	38,540	35,370	44,224	184,272	302,406	15,684	49,270	61,959		126,913
パチスロ(台)	5,660	55,969	31,003	137,471	230,103	5,657	22,552	7,172	61,904	97,285	28,725	40,852	24,037		93,614
合計(台)	18,502	153,403	59,731	161,346	392,982	44,197	57,922	51,396	246,176	399,691	44,409	90,122	85,996		220,527

	2011.3					2012.3					2013.3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	21,344	21,668	28,421	32,160	103,593	17,635	15,717	9,709	49,134	92,195	21,145	7,973	18,627	60,396	108,141
売上総利益	7,663	11,328	7,292	8,846	35,129	5,076	6,907	4,343	15,004	31,330	5,566	3,258	6,239	18,216	33,279
販管費	5,314	4,495	5,775	6,409	21,993	5,302	5,099	5,903	6,499	22,803	5,282	5,402	5,535	6,745	22,964
営業利益	2,348	6,834	1,517	2,437	13,136	△225	1,807	△1,560	8,505	8,527	283	△2,142	703	11,470	10,314
経常利益	2,518	6,985	1,980	2,201	13,684	△266	1,979	△1,607	8,555	8,661	574	△2,312	763	11,243	10,268
親会社株主に帰属する当期純利益	1,477	3,951	1,043	1,049	7,520	△284	2,712	△1,296	4,859	5,991	342	△1,322	303	5,397	4,720
パチンコ(台)	64,892	161,728	15,073	20,921	262,614	7,107	82,157	36,201	107,758	233,223	20,928	25,895	31,824	21,346	99,993
パチスロ(台)	40,646	25,862	71,404	79,747	217,659	36,250	25,740	11,499	105,678	179,167	43,862	10,418	37,887	135,950	228,117
合計(台)	105,538	187,590	86,477	100,668	480,273	43,357	107,897	47,700	213,436	412,390	64,790	36,313	69,711	157,296	328,110

\*各2Q~4Qにつきましては、表上計算にて算出しております。

### 【 個別P/L 】

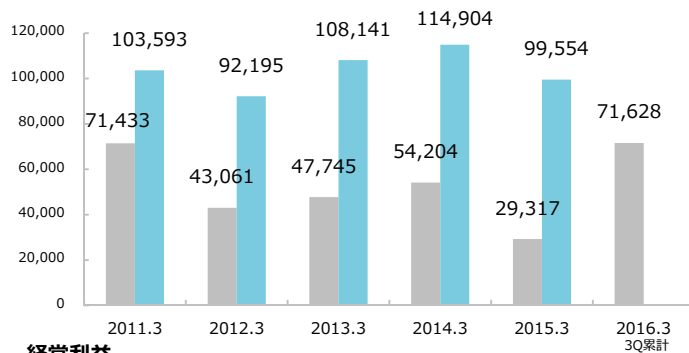
(単位:百万円)

	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3
	通期	通期	通期	通期	通期	通期
売上高	61,357	90,971	80,394	97,301	103,572	87,221
売上総利益	24,493	30,197	27,036	29,341	30,592	24,976
販管費	15,875	17,277	18,834	19,317	21,065	21,146
営業利益	8,618	12,920	8,202	10,023	9,527	3,829
経常利益	8,830	13,451	8,496	10,219	9,246	4,431
当期純利益	4,538	6,826	4,905	6,083	4,582	1,855

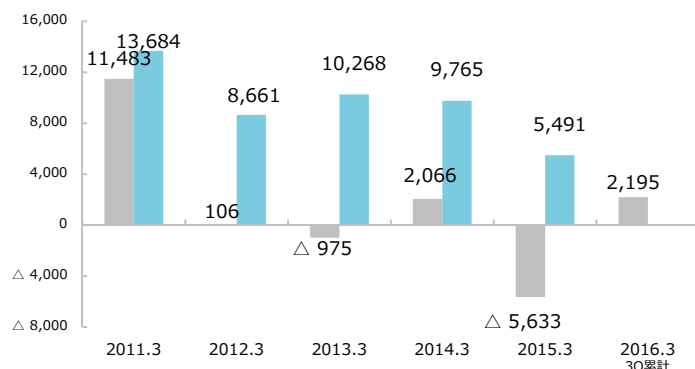
## 業績推移グラフ (連結)

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### 売上高

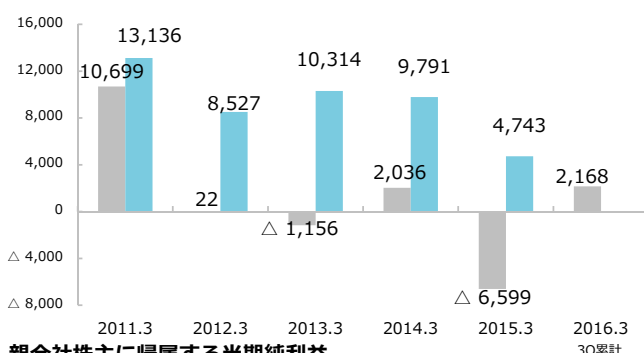


### 経常利益

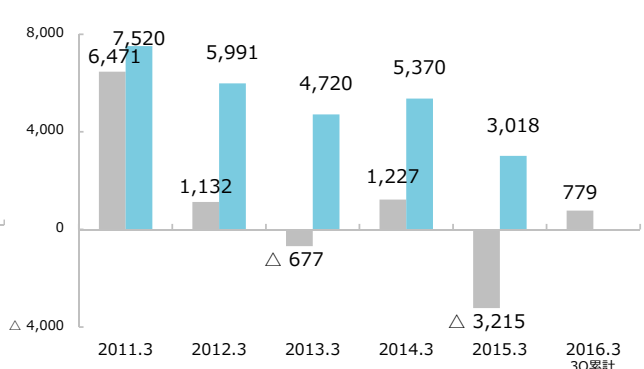


### 営業利益

■ 3Q累計 ■ 通期 (単位:百万円)



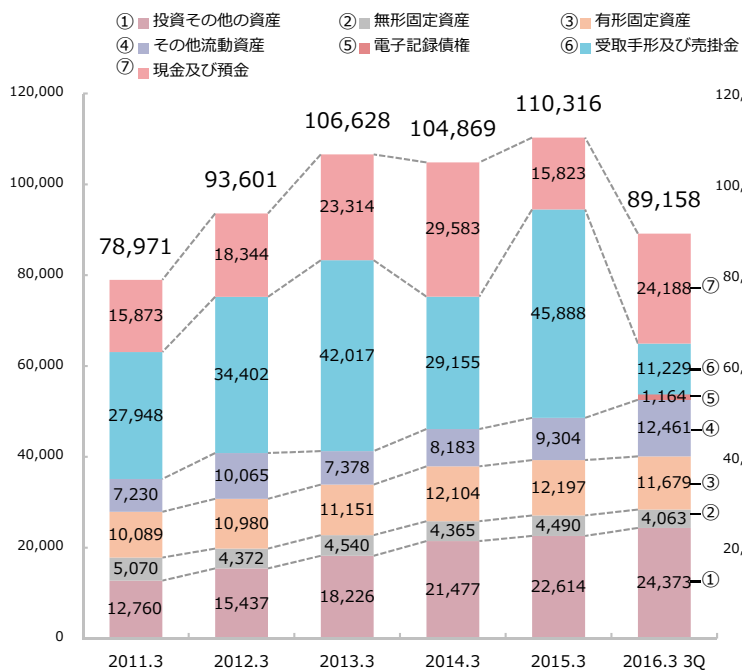
### 親会社株主に帰属する当期純利益



## 資産/負債・純資産推移グラフ (連結)

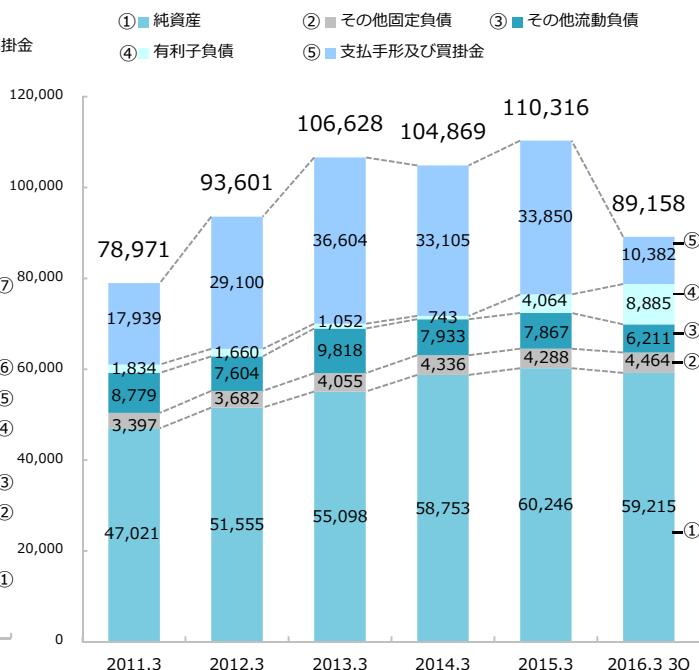
すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

### 資産の推移



### 負債・純資産の推移

(単位:百万円)



\* 「その他流動資産」及び「その他流動負債」につきましては、表上計算にて算出しております。



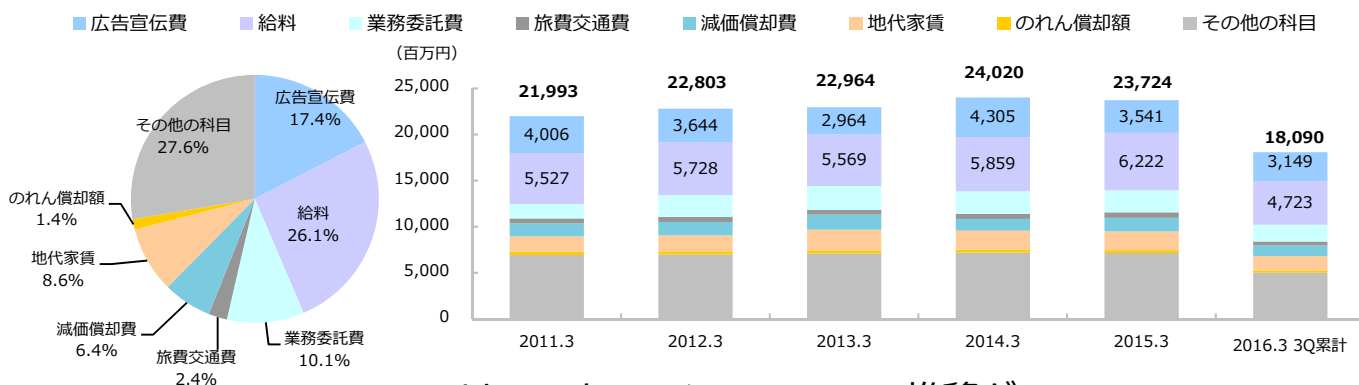
## 販売費及び一般管理費推移グラフ（連結）

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

(単位:百万円)

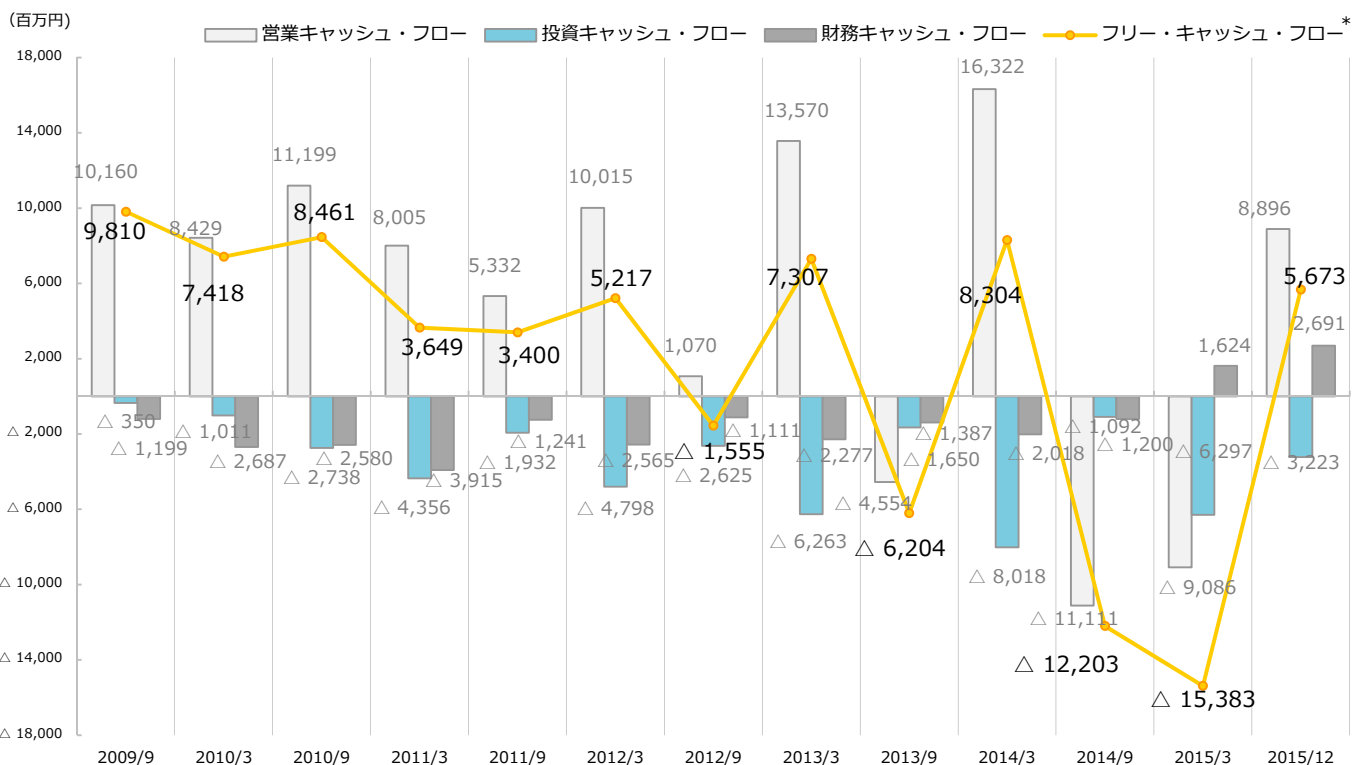
	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3 3Q累計
広告宣伝費	4,006	3,644	2,964	4,305	3,541	3,149
給料	5,527	5,728	5,569	5,859	6,222	4,723
賞与引当金繰入額	290	246	247	285	306	28
役員賞与引当金繰入額	220	240	230	230	282	190
業務委託費	1,553	2,373	2,608	2,451	2,394	1,822
旅費交通費	551	542	507	551	598	425
減価償却費	1,393	1,431	1,623	1,268	1,474	1,151
地代家賃	1,654	1,749	2,249	2,062	2,022	1,556
貸倒引当金繰入額	-	△52	△56	△3	3	2
退職給付費用	76	86	92	6	118	92
のれん償却額	366	333	319	323	325	245
その他	6,357	6,483	6,612	6,683	6,439	4,707
販売費及び一般管理費合計	21,993	22,803	22,964	24,020	23,724	18,090

\* 科目の「その他」につきましては、表上計算にて算出しております。



## フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People



\* フリー・キャッシュ・フロー：営業活動によるキャッシュ・フロー+投資活動によるキャッシュ・フロー

## ご参考：IRサイト・ツールのご紹介

すべての人に最高の余暇を  
The Greatest Leisure for All People

IRサイトに各種IRツールを掲載していますので是非ご活用下さい

### IRサイトのご案内

URL : <http://www.fields.biz/ir/j/> (日本語)

URL : <http://www.fields.biz/ir/e/> (英語)



- 企業プロフィール
- 決算関連情報
- 決算説明会情報 (説明要旨、質疑応答)
- IRリリース
- コーポレート・ガバナンス/CSR情報
- 株主株式情報

### 個人投資家様向けページ



当社の強み、今後の戦略を中心にわかりやすく紹介した「個人投資家の皆様へ」のページをIRサイトへ新たに追加しました。

- fieldsのビジネスモデル
- fieldsの強み
- 業績の動向
- これからの成長戦略
- fieldsの歩み
- 株主になるメリット

<p>[日興IR]</p> <p>2015年度「最優秀サイト」に選定 業種別5年連続1位に選定</p>  	<p>[大和IR]</p> <p>2015年度優秀賞</p> 	<p>[Gomez]</p> <p>2015年度銀賞</p> 
---	--	--

フィールズ  
コーポレートサイト



フィールズIRサイト



### アニュアルレポート (和・英)

2004年3月期より毎年発行しています

[Shaping the FUTURE] 2015年10月29日発行



- IPの取り組み、進捗状況
- IPの価値最大化に向けて
- 事業活動レビュー
- CSR情報
- 財務情報
- 企業データ



こちらのQRコードから『ULTRAMAN』のモーションコミックをご覧ください。

### 株主通信

2004年3月期より毎年発行しています

2015年12月1日発行



- 会長メッセージ
- マネジメントレビュー
- 連結財務諸表 (要約)
- 主要財務指標3年サマリー
- フィールズの未来
- 社外取締役への質問
- IRコミュニティ
- コーポレートデータ/株式情報
- 第三者によるフィールズの分析レポート





#### 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、その内容を保証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、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。

なお、本資料・データの無断転用はご遠慮ください。