



フィールズ株式会社
2007年3月期 中間決算説明資料

2006年11月27日

すべての人に最高の余暇を

2767:JASDAQ

FIELD'S CORPORATION

目次

1.	2007年3月期 中間期実績	P. 3
2.	2007年3月期 通期見通し	P. 14
3.	パチスロ遊技機の今後の市場動向	P. 21
4.	添付資料 I	P. 25
5.	添付資料 II	P. 33



2007年3月期 中間期実績

2007年3月期 中間期実績（連結）

（単位：百万円）

	2006年3月期	2007年3月期		前年同期比	期初計画比
	中間期実績	中間期計画	中間期実績		
売上高	35,746	40,640	47,122	131.8%	115.9%
売上総利益	9,365	12,780	14,050	150.0%	109.9%
販売費および一般管理費	7,902	9,630	9,329	118.1%	96.9%
営業利益	1,462	3,150	4,720	322.7%	149.8%
営業利益率	4.1%	7.8%	10.0%		
経常利益	1,806	3,160	4,980	275.7%	157.6%
経常利益率	5.1%	7.8%	10.6%		
当期純利益	961	1,270	2,225	231.6%	175.2%
当期純利益率	2.7%	3.1%	4.7%		

2007年3月期 中間期実績（個別）

（単位：百万円）

	2006年3月期	2007年3月期		前年同期比	期初計画比
	中間期実績	中間期計画	中間期実績		
売上高	33,077	34,700	41,141	124.4%	118.6%
売上総利益	8,245	10,970	12,351	149.8%	112.6%
販売費および一般管理費	6,538	7,460	7,373	112.8%	98.8%
営業利益	1,706	3,509	4,977	291.6%	141.8%
営業利益率	5.1%	10.1%	12.1%		
経常利益	1,982	3,710	5,284	266.6%	142.4%
経常利益率	6.0%	10.7%	12.8%		
当期純利益	1,209	2,040	2,810	232.4%	137.7%
当期純利益率	3.7%	5.9%	6.8%		
1株当たり配当額（円）	2,000	2,000	2,000		

2007年3月期 中間期 セグメント別実績

(単位:百万円)

	2006年3月期	2007年3月期	構成比
	通期実績	中間期実績	
売上高			
PS・フィールド	88,349	41,144	86.8%
ゲーム・フィールド	5,052	3,879	8.2%
その他フィールド	4,083	2,398	5.0%
計	97,485	47,422	100.0%
消去又は全社	(671)	(300)	
連結	96,814	47,122	
営業利益又は営業損失 (△)			
PS・フィールド	12,711	5,026	107.9%
ゲーム・フィールド	277	△81	△1.8%
その他フィールド	△655	△286	△6.1%
計	12,333	4,658	100.0%
消去又は全社	15	62	
連結	12,348	4,720	

中間期のポイント

■パチンコ遊技機販売事業

- ー 販売台数123,271台と前年同期比約65%増の拡販
- ー ビスティブランドを中心に好調に推移
 - 「CR新世紀エヴァンゲリオン・セカンドインパクト」の好調な継続受注（約36,000台販売）
 - 「CR 真・三國無双」（約27,000台販売）
 - 「CR松浦亜弥」（約40,000台販売）

■パチスロ遊技機販売事業

- ー 販売台数106,536台と前年同期比約25%増の拡販
- ー 提携3メーカー（ロデオ、ビスティ、オリンピア）の販売がいずれも順調に推移
- ー オリンピアとの本格的コラボレーション開始 「キングオブマウス」（約30,000台販売）
- ー トームレイダーの発売の前倒し

■上方修正の主な要因

- ー パチスロ遊技機の販売台数が計画に比して約20,000台増加

メーカー別パチンコ遊技機販売実績

(単位:台)

	2006年3月期	2006年3月期	2007年3月期		前年同期比	
	中間期実績	通期実績	第1四半期	第2四半期		
サミー	7,253	52,390	4,610	54	4,664	64.3%
ビスティ	59,567	262,806	56,975	54,278	111,253	186.8%
オリンピア	-	-	-	-	-	-
その他	7,524	14,465	4,052	3,302	7,354	97.7%
合計	74,344	329,661	65,637	57,634	123,271	165.8%

メーカー別パチスロ遊技機販売実績

(単位:台)

	2006年3月期	2006年3月期	2007年3月期			前年同期比
	中間期実績	通期実績	第1四半期	第2四半期	中間期実績	
ロデオ	52,808	159,222	19,760	4,725	24,485	46.4%
ビスティ	19,136	22,952	1,688	39,807	41,495	216.8%
オリンピア	5,412	6,570	34,991	1,863	36,854	681.0%
その他	7,687	25,916	2,198	1,504	3,702	48.2 %
合計	85,043	214,660	58,637	47,899	106,536	125.3%

2007年3月期中間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	中間期計上台数 ⁽¹⁾	累計販売台数
前期継続	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
第1四半期	サミー	CRガメラ エクストリームバトル	-	-
	ビスティ	CR真・三國無双	27,258	27,258
第2四半期	ビスティ	CR男一匹ガキ大将	-	-
	ビスティ	CR松浦亜弥	38,324	40,675
	その他		9,341	
		合計	123,271	

⁽¹⁾ 販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数を公表いたしておりません。

2007年3月期中間期の主なパチスロ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	中間期計上台数 ⁽¹⁾	累計販売台数
前期継続	ロデオ	俺の空	24,481	125,566
第1四半期	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	30,287
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 ⁽²⁾	39,615	61,018
	その他		4,201	
中間期	販売台数	合計	106,536	

⁽¹⁾ 販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数を公表いたしておりません。

⁽²⁾ トゥームレイダーは、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。

中間期のポイント

■株式会社ディースリーの好調

- ー 主要なハードにおいて「SIMPLE シリーズ」の展開を継続しつつ、収益性の高いフルプライス商品の販売を拡大
- ー 北米で「NARUTO」シリーズが好調で計画を大きく上回る
 - 「NARUTO: CLASH OF NINJA」 (2006年2月発売 中間期計上23.1万本 累計34.6万本販売)
 - 「NARUTO: NINJA COUNCIL」 (2006年2月発売 中間期計上10.9万本 累計18.8万本販売)
 - 「NARUTO: CLASH OF NINJA2」 (2006年9月発売 中間期計上18.5万本 累計18.5万本販売)
- ー 当社とのコラボレーションのシミュレータソフトが好調
 - 「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」
(2006年6月発売 中間期計上19.3万本 累計19.3万本販売)
- ー マーケティング費用の圧縮等の経費削減への取組の成果による利益の増加

■株式会社シンクアーツの新規連結子会社化

- ー 2006年4月に100%子会社化した株式会社シンクアーツのフル連結の初年度
- ー 画像ソフトウェア開発に本格的に参入を目的に協業体制を構築中

中間期のポイント

■ ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社

- ー AFCアジアカップ・A3チャンピオンズカップ・中国野球の放映権やスポンサーシップ権の
売買等のライツマネジメント事業の収益寄与
- ー 大型イベントに関するライツ案件の来期以降への期ズレ
- ー トータル・ワークアウトの後発店舗の立ち上がりの低調

■ 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、映画・アニメーション・コミックなどの一次コンテンツへの投資会社の事業開始
- ー 投資回収方法：
 - ①パチンコ・パチスロ・ゲーム・モバイルの事業化権・窓口権を保有することによる
デジタルコンテンツ開発・商品化
 - ②投資委員会からの分配金
- ー 主体型（フィールズオリジナル企画）・協業型（他社企画）をバランスさせリスクヘッジ
する



2007年3月期 通期見通し



2007年3月期 通期見通し（連結）

2006年10月30日 通期見通しの上方修正を発表

（単位:百万円）

	2006年3月期		2007年3月期			
	通期実績	中間期実績	下半期 修正計画	前年 同期比(%)	通期 修正計画	前期比
売上高	96,814	47,122	62,758	102.8%	109,880	113.5%
売上総利益	29,737	14,050	20,070	98.5%	34,120	114.7%
販売費および一般管理費	17,389	9,329	10,631	112.1%	19,960	114.8%
営業利益	12,348	4,720	9,440	86.7%	14,160	114.7%
営業利益率	12.8%	10.0%	15.0%		12.9%	
経常利益	13,127	4,980	9,170	81.0%	14,150	107.8%
経常利益率	13.6%	10.6%	14.6%		12.9%	
当期純利益	7,085	2,225	5,255	85.8%	7,480	105.6%
当期純利益率	7.3%	4.7%	8.4%		6.8%	

2007年3月期 通期見通し（個別）

2006年10月24日 通期見通しの上方修正を発表

（単位:百万円）

	2006年3月期		2007年3月期			
	通期実績	中間期実績	下半期 修正計画	前年 同期比(%)	通期 修正計画	前期比
売上高	88,251	41,141	52,669	95.5%	93,810	106.3%
売上総利益	26,568	12,351	16,489	90.0%	28,840	108.6%
販売費および一般管理費	14,071	7,373	7,747	102.8%	15,120	107.5%
営業利益	12,497	4,977	8,743	81.0%	13,720	109.8%
営業利益率	14.2%	12.1%	16.6%		14.6%	
経常利益	12,836	5,284	8,736	80.5%	14,020	109.2%
経常利益率	14.5%	12.8%	16.6%		14.9%	
当期純利益	6,934	2,810	4,800	83.8%	7,610	109.7%
当期純利益率	7.9%	6.8%	9.1%		8.1%	

通期見通し及び下半期のポイント

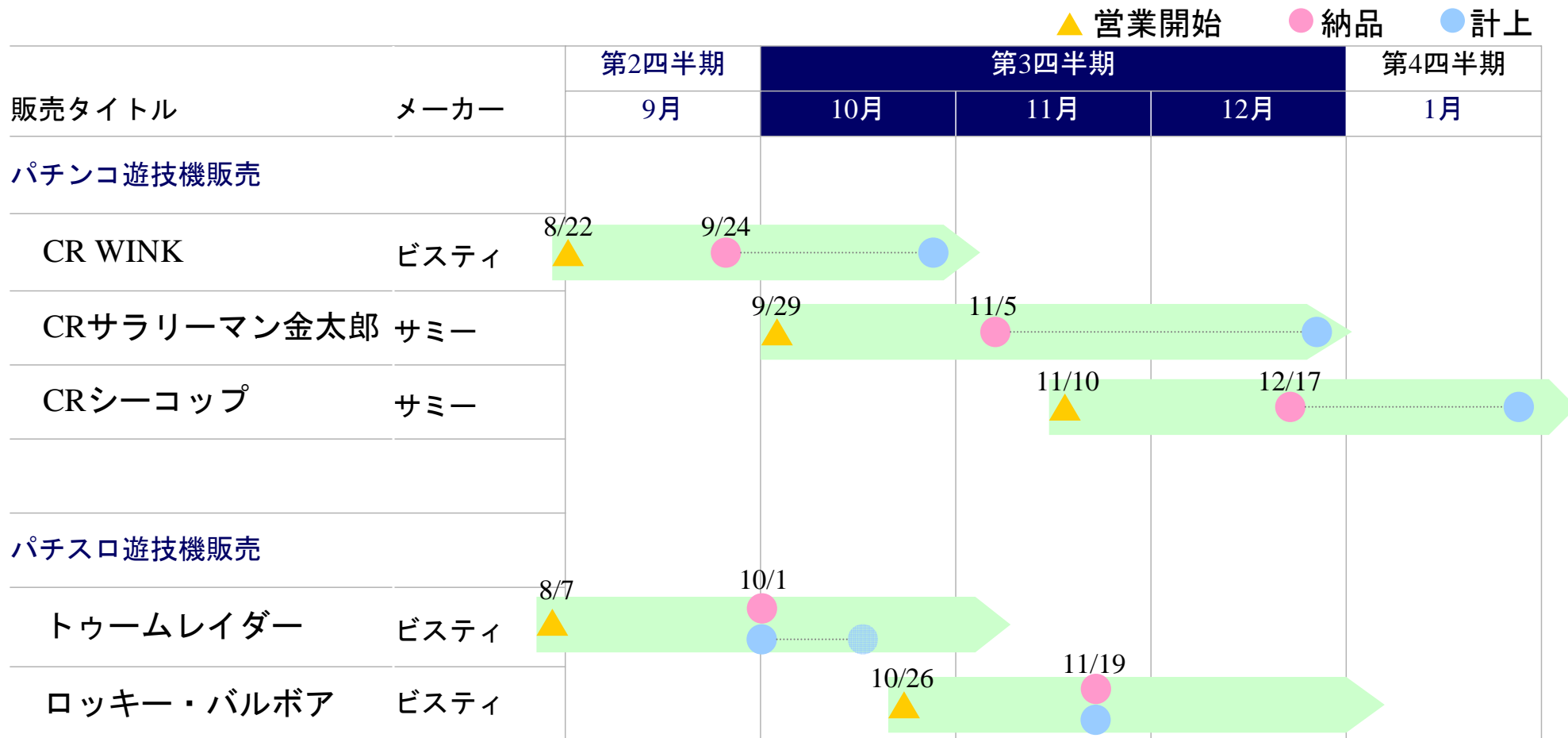
■パチンコ遊技機販売事業

- ー 大型商品化権を使用したシリーズ機を販売予定
- ー オリンピアとの提携による「ゴールド・オリンピア」のパチンコ遊技機を販売予定
- ー 販売タイトルを追加

■パチスロ遊技機販売事業

- ー 本格的な入替需要に備えて、下半期に豊富な新規則対応パチスロ遊技機を中心に販売
- ー 提携3メーカーとの連携によって新規則対応パチスロ遊技機の供給能力は充分

第3四半期以降の販売タイトルの進捗



通期見通し及び下半期のポイント

■株式会社ディースリーはグローバルコンテンツを積極的に投入

- ー 北米で3,700スクリーン公開の映画「Flushed Away」のゲームソフトウェアの受注が好調
(北米58万本、欧州39.5万本を計画)
- ー 「NARUTO」シリーズが好調、下期にさらに1タイトル発売し通期で88.6万本の計画
- ー マルチプラットフォームの展開を加速し、Xbox360向けのフルプライスタイトルを予定
(「地球防衛軍3」・「お姉チャンバラ」)
- ー 収益性の高いモバイル事業へ注力
- ー 世界的ゲーム雑誌「GAME INFORMER」の表紙をフルプライスソフト「dark Sector」(開発中、2007年秋発売予定)が飾り、来期に期待

■株式会社シンクアーツ

- ー フィールドからの画像ソフトウェア開発の受注(本格的な収益化は来期以降)

通期見通し及び下半期のポイント

■ ジャパン・スポーツ・マーケティング株式会社

- ー アスリートマネジメント事業・ライセンスマネジメント事業の営業強化・拡大
- ー トータル・ワークアウトの会員数増加及びリピート率アップに向けたプログラムの充実

■ フィールズピクチャーズ株式会社

- ー 映画・アニメーションの製作委員会への投資実施、及び投資案件の積極的検討
- ー 投資が先行し、投資の回収は2009年3月期以降に本格化する予定



パチスロ遊技機の今後の市場動向

WE LOVE パチスロキャンペーンのご紹介

■目的

- パチスロ市場全体を様々な方向から盛り上げると同時に市場を活性化
- パチスロの潜在顧客層（潜在ファン）の開拓と稼動促進
- パチンコ参加可能人口のすべての人々を対象に、新しいパチスロの楽しさを伝える

■キャンペーン概要

- 名称「WE LOVE パチスロキャンペーン」 (<http://www.fields.biz/tr/>)
- 当社が発売するパチスロ遊技機の展開と連動したキャンペーン
- テレビ、新聞、雑誌、インターネット、携帯サイトなど多様なメディアを駆使した大規模オープン懸賞
(パチンコホールに設置される専用ハガキ、WEBサイト、携帯サイトなどからの申し込み)
- 豪華商品（高級SUV、TV、アクセサリ、K-1チケット・・・）を毎週プレゼント

■実施期間

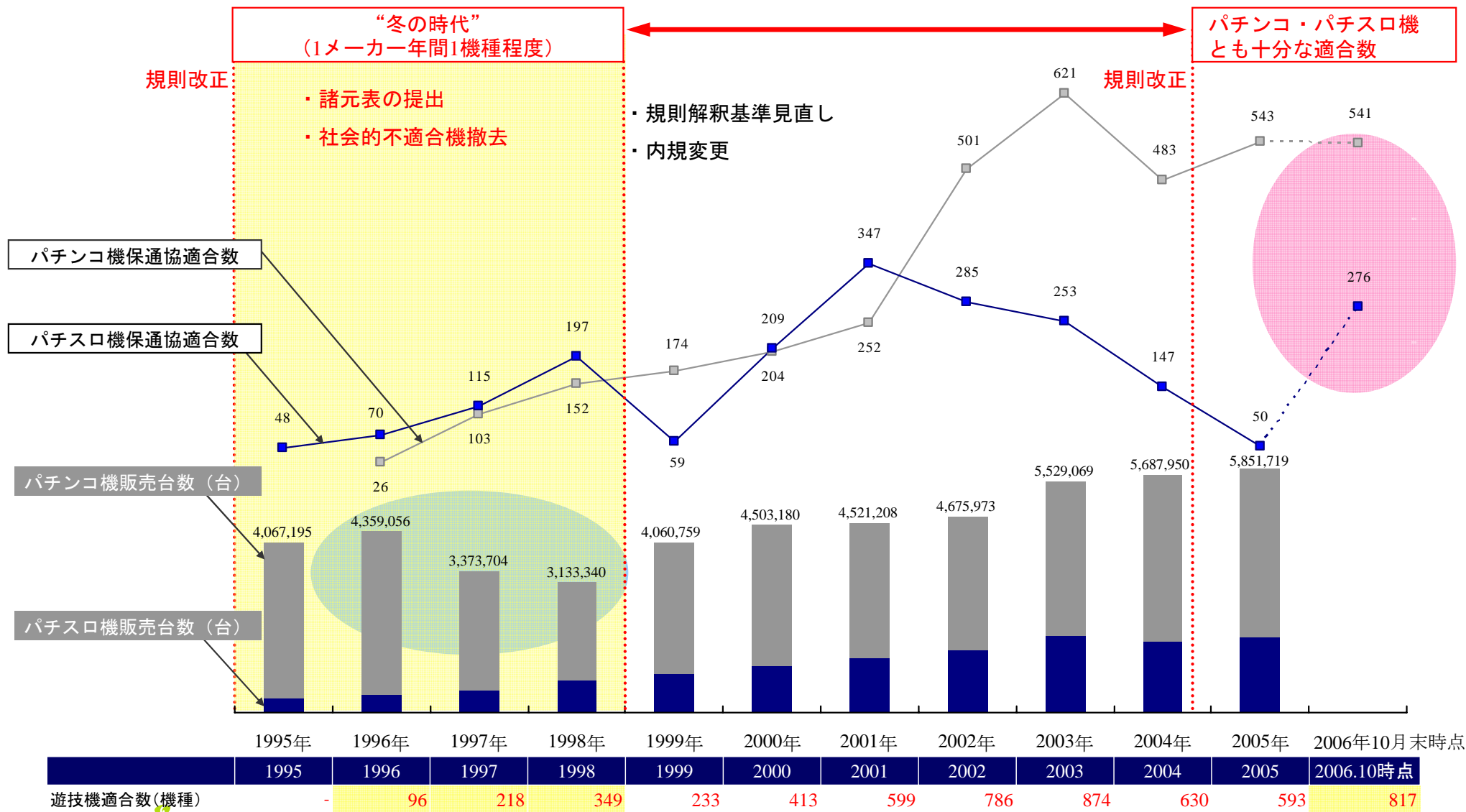
- 2006年10月以降 継続的に実施
(第2弾実施中)



<特設WEBサイト>

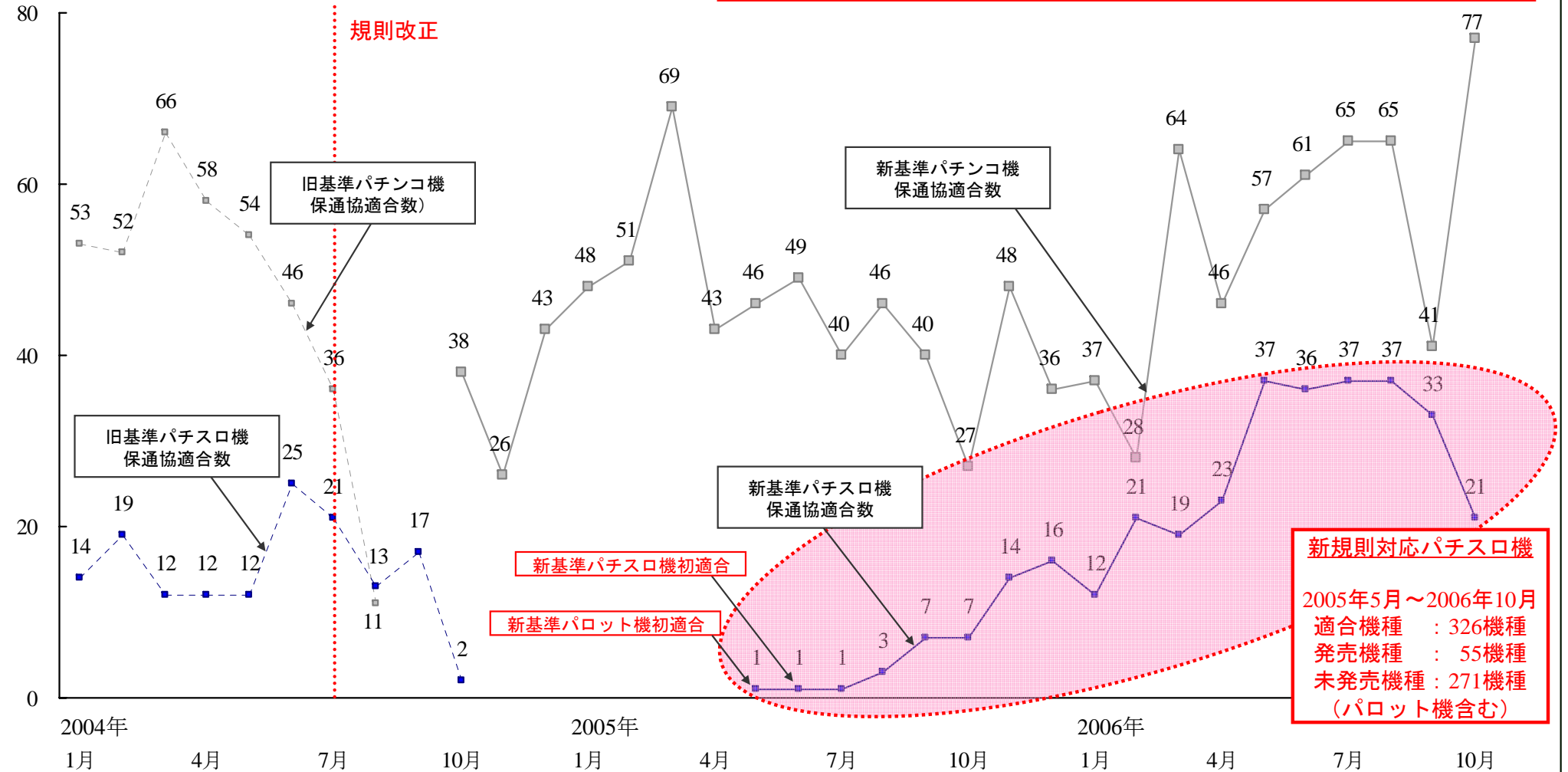
<キャンペーン 抽選風景>

1995年規則改正と2004年規則改正の適合に及ぼす影響



2004年7月のパチスロ機の規則改正後の保通協適合状況

(単位：機種)





添付資料 I



PS・フィールド 2007年3月期中間期 販売タイトル

パチンコ遊技機 販売タイトル

タイトル



■CR新世紀エヴァンゲリオン セカンドインパクト

- ・『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

©GAINAX/Project Eva・テレビ東京



■CRガメラ エクストリームバトル

- ・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

©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



■CR真・三國無双

- ・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

©KOEI Co., Ltd. All rights reserved.



■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 販売タイトル

タイトル



■俺の空

- ・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。ロデオ史上最大の演出数を盛り込み、期待感満載の「俺タイム」搭載

©本宮ひろ志/集英社/FIELDS ©Sammy ©RODEO



■ルーニー・チューンズ：バック・イン・アクション[新基準5号機]

- ・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

TM & ©Warner Bros. Entertainment Inc. (2006)



■キングオブマウス

- ・マウスと仲間たち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応えられる大量獲得タイプ



■ロード・オブ・ザ・リング[新基準5号機]

- ・ビズティ初の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.

会社概要

会社概要

(2006年9月30日現在)

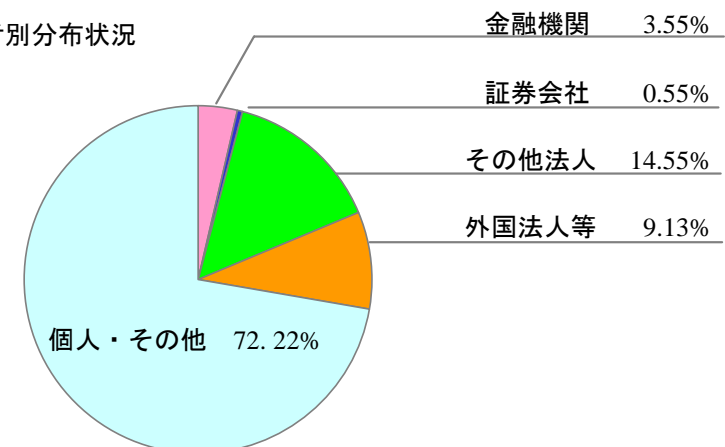
商号	フィールズ株式会社 http://www.fields.biz/	FIELDS CORPORATION
設立	1988年6月(1983年に東洋商事の名で事業を開始)	
本社所在地	〒150-0044 東京都渋谷区円山町3番6号 E・スペースタワー12階	
資本金	79億4,803万円	
株式の状況	発行済株式総数 347,000株	
上場証券取引所	JASDAQ 2767	
従業員数	754名(個別)	1,037名(連結)
事業内容	遊技機の企画開発および販売	
営業拠点	札幌、青森、仙台、郡山、新潟、高崎、宇都宮、つくば、さいたま、千葉、東京、西東京、横浜、静岡、名古屋、長野、愛知、三重、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(2006年4月新規開設) [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 ・ホワイトラッシュチャームズジャパン株式会社 ・株式会社デジタルロード ・株式会社ディースリー*、他7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

(2006年9月30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%
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ク	5,223	1.51%
山本優希	5,000	1.44%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社	4,614	1.33%
シーエムビーエルエスエーリミューチャルフアンド	4,441	1.28%
資産管理サービス信託銀行株式会社	2,990	0.86%

所有者別分布状況



*株式会社ディースリー、パブリッシャーは、2006年4月より「株式会社ディースリー」として持株会社制に移行しています。

グループ・ストラクチャー

(2006年9月30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



株式会社ディズニリー [4311] (57.2%)



株式会社ディズニリー・パブリッ
シヤー



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%)

株式会社データベース (100%)



ジー・アンド・イー株式会社 (33.3%)

株式会社エイブ (33.3%)



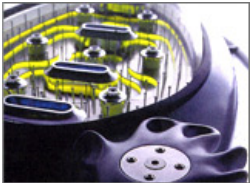
株式会社角川春樹事務所 (30%)

フィールズグループ会社紹介

■PS・フィールド

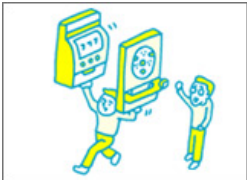
株式会社デジタルロード

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。

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たし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。

株式会社デジタルロードとともに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



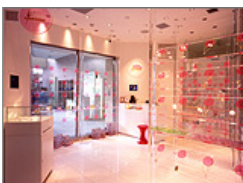
■2005年7月にフィールズの連結子会社となったジェイ坂崎マーケティング（株）と、プロフェッショナル・マネージメント（株）、トータルワークアウト（株）を経営統合し、2005年10月に設立されました。



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



■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

contents

■映画やアニメーションなどの有カ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。



出所: フィールズ

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社の共同資本により設立された、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、SF、サスペンス、ミステリー、ホラー、ハードボイルド、時代小説など、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/>

主要財務数値・経営指標

主要財務数値(単位:千円)	1999.3	2000.3	2001.3	2002.3	2003.3(連結)	2004.3(連結)	2005.3(連結)	2006.3(連結)	2007.3 中間(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	47,122,183
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	4,720,564
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	4,980,682
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	2,225,661
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	42,196,331
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	69,795,303
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	2,316,755
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	△ 1,528,289
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	1,992,541
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	18,567,634

一株当たり指標(単位:円)	1999.3	2000.3	2001.3	2002.3	2003.3(連結)	2004.3(連結)	2005.3(連結)	2006.3(連結)	2007.3 中間(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	121,603
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	6,414

経営指標(単位:%)	1999.3	2000.3	2001.3	2002.3	2003.3(連結)	2004.3(連結)	2005.3(連結)	2006.3(連結)	2007.3 中間(連結)
自己資本比率	0.4	4.6	17.2	20.8	51.2	39.1	46.0	45.0	58.2
自己資本利益率(ROE)	534.6	169.1	86.0	122.8	55.9	56.9	28.9	19.5	5.56
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	6.33
配当性向(個別)	—	—	6.0	7.8	7.9	*20.1	20.7	20.3	-

*2004年3月期 配当性向は記念配当を含み算出

その他	1999.3	2000.3	2001.3	2002.3	2003.3(連結)	2004.3(連結)	2005.3(連結)	2006.3(連結)	2007.3 中間(連結)
発行済株式総数(株)	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	1,037

・ 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
 ・ 2003年3月期から連結

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
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
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%
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%
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%
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%
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%
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%

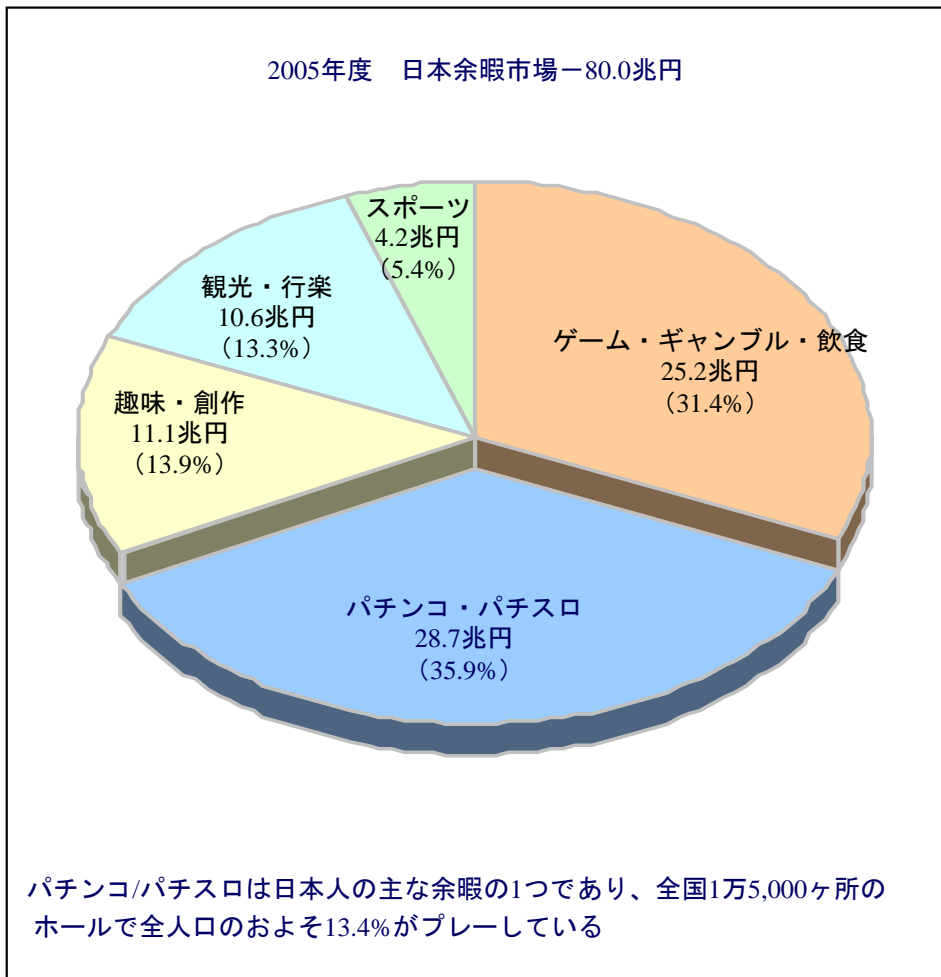


添付資料 II

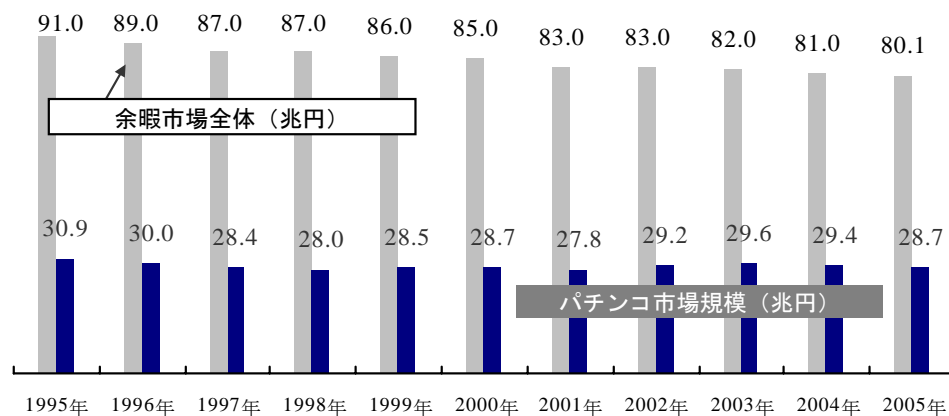


産業統計

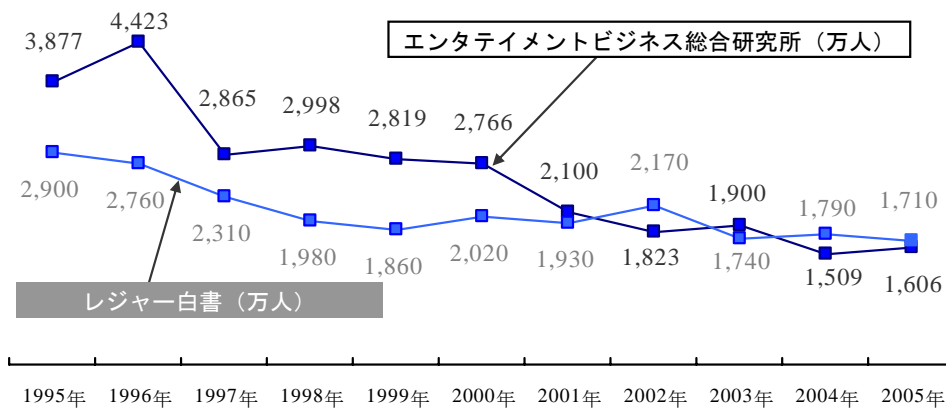
パチンコ市場規模の推移



パチンコの市場規模の推移

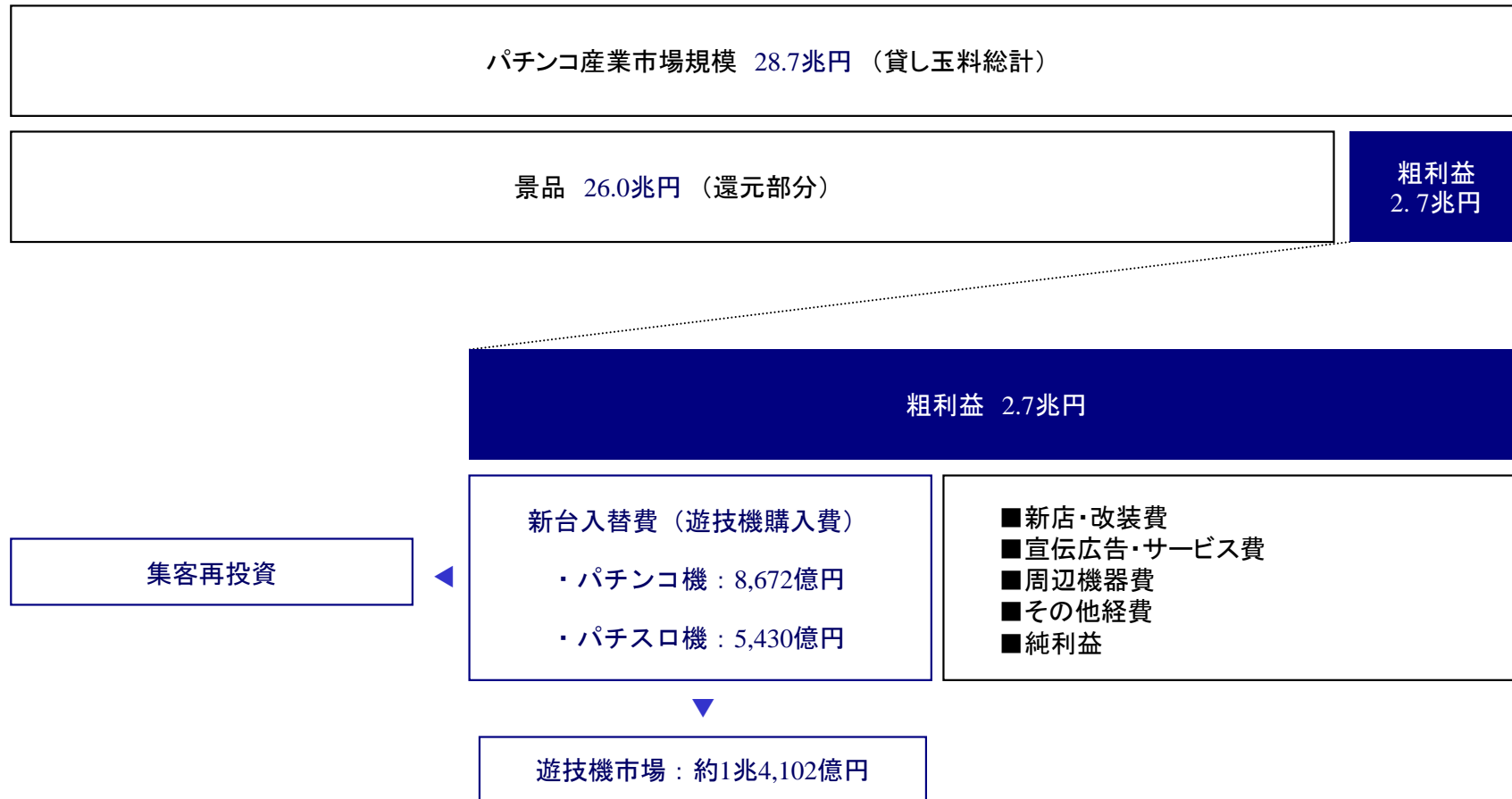


遊技参加人口の推移



パチンコ産業の市場規模 (2005年度)

パチンコホールの収益構造



パチンコ・パチスロの市場参加者

市場参加者

パチンコ・パチスロ遊技機メーカー

- パチンコ・メーカー：27社
- パチスロ・メーカー：60社以上
- 規制業種



パチンコ・パチスロ販売会社

- 通常メーカーから手数料を受け取るが、パチスロに対しては仕入販売形態あり
- 営業人員のネットワーク
- 非規制業種

直接販売

パチンコ40%、パチスロ20%

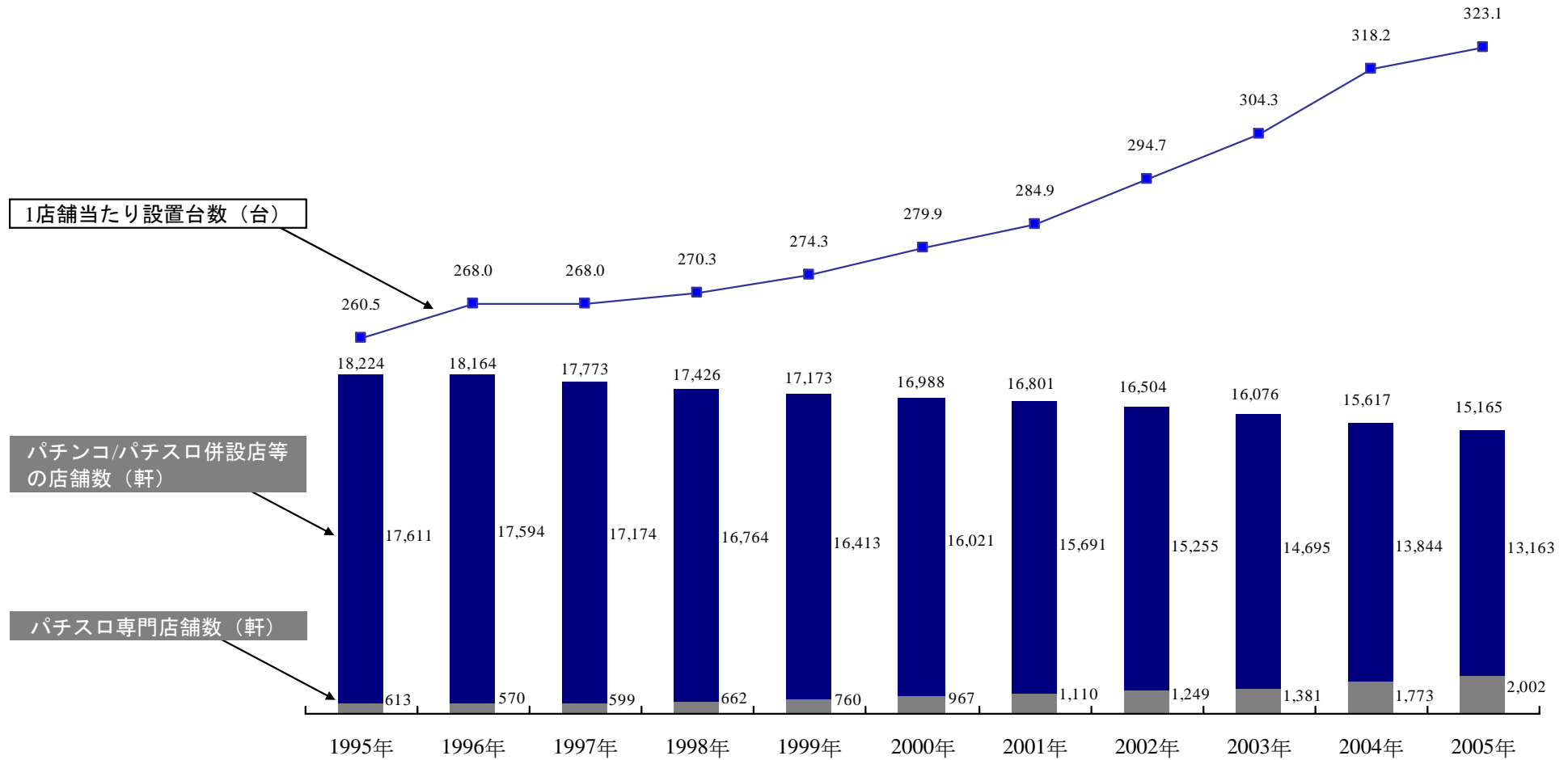
パチンコ・パチスロホール

- 日本全国15,165軒
- 地域密着型
- 小規模のオーナー経営が大半だが、一部大規模チェーン店あり
- 常にプレイヤーを集客・維持する必要性
- 顧客の選好が飽きっぽい
- 新台入替率が高い(平均12ヶ月)
- 平均1台のコスト回収期間はおおよそ3~6週間
- 規制業種

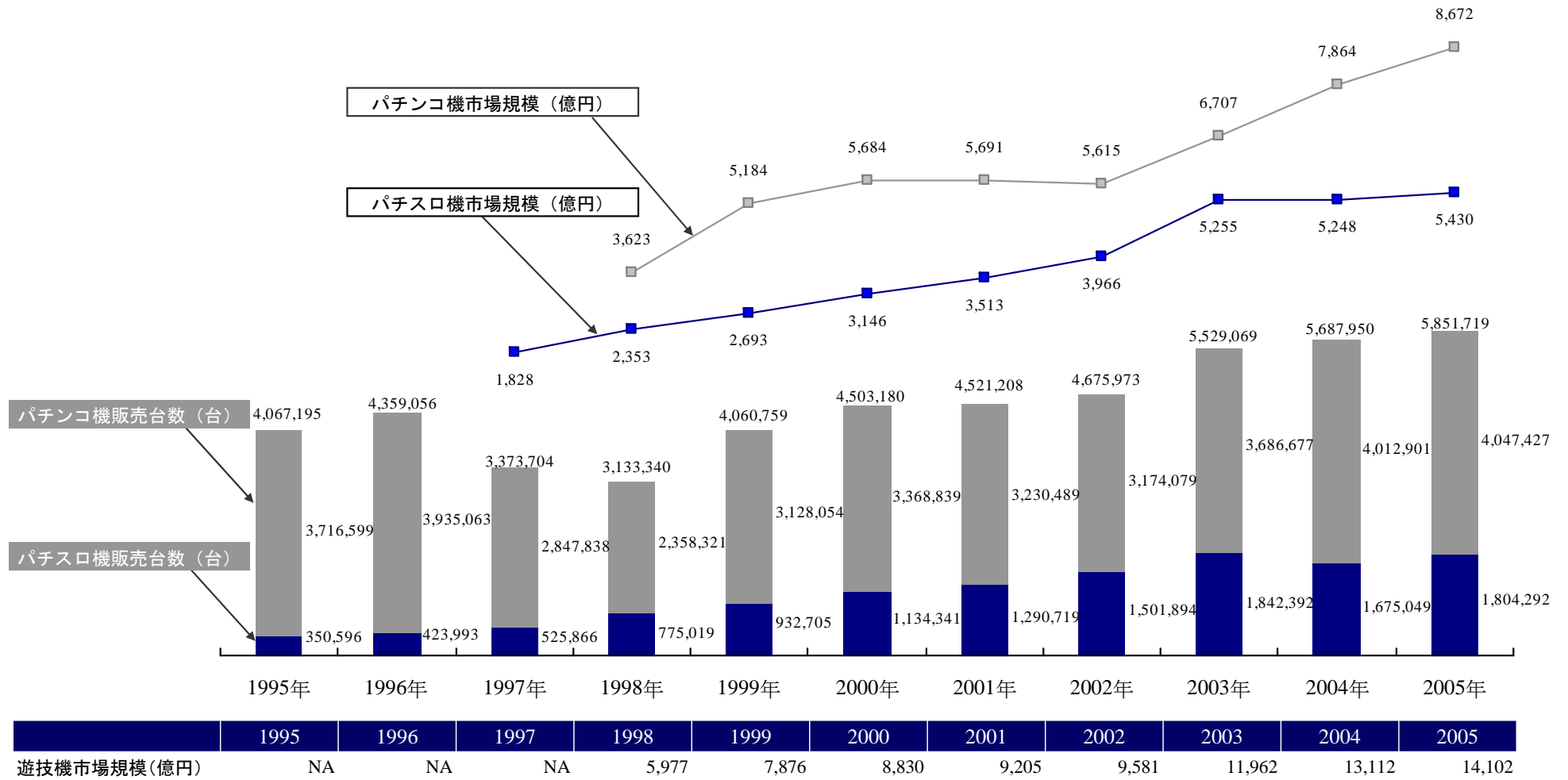
間接販売

パチンコ60%、パチスロ80%

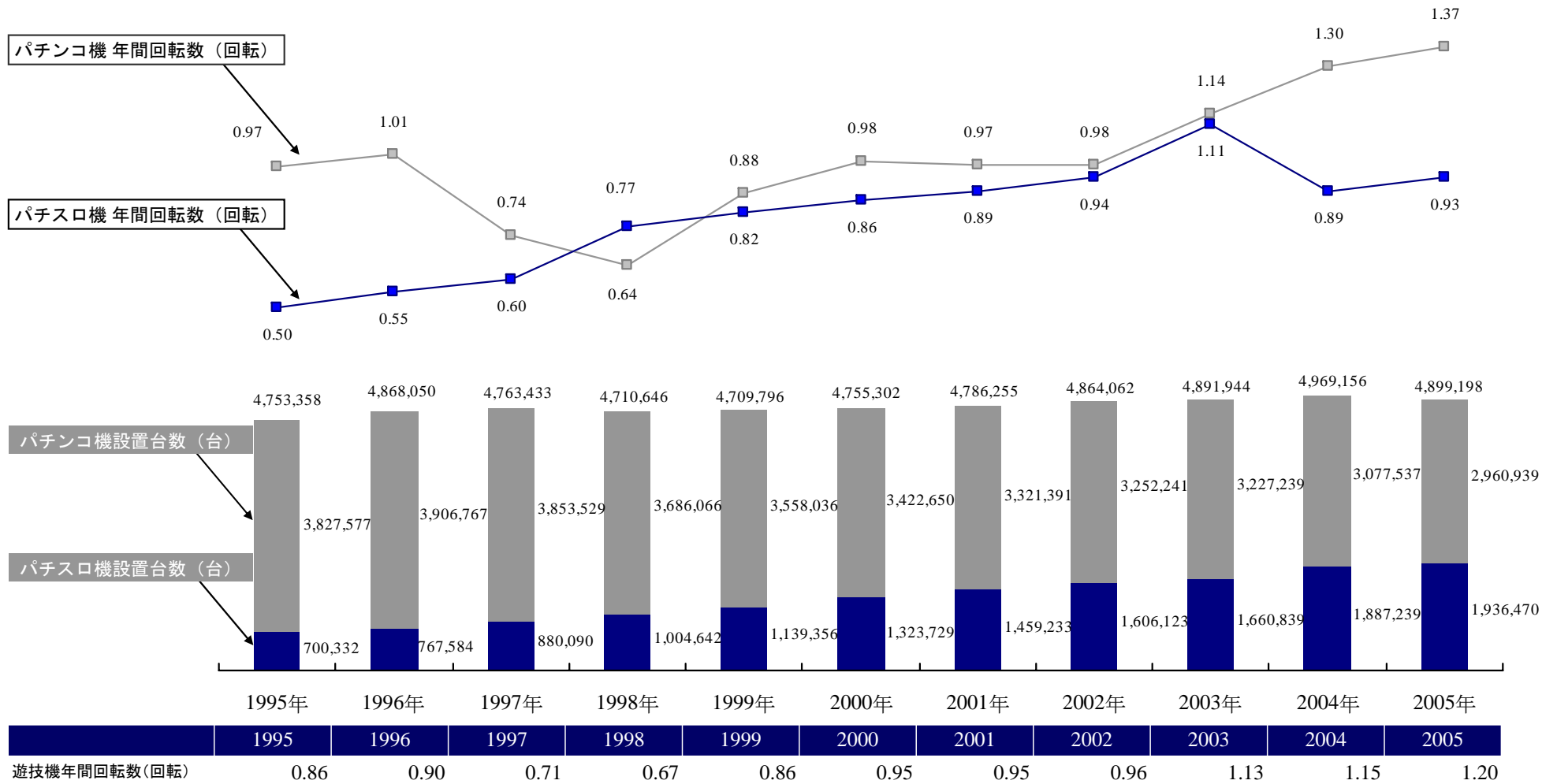
パチンコホールの軒数および1店舗あたりの設置台数推移



遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）



遊技機の設置台数および年間回転数



市場占有率

パチンコ機販売台数シェア推移

順位	2000年度		2001年度		2002年度		2003年度		2004年度		2005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	SANKYO	18.6%	三洋物産	18.9%	三洋物産	16.4%	三洋物産	25.2%	三洋物産	22.9%	三洋物産	24.7%
2	三洋物産	15.1%	SANKYO	17.3%	SANKYO	14.8%	SANKYO	16.4%	SANKYO	21.1%	SANKYO	18.2%
3	平和	11.7%	平和	10.8%	平和	10.0%	大一商会	9.5%	*平和	8.7%	京楽産業	9.6%
4	大一商会	7.4%	大一商会	10.3%	大一商会	8.1%	平和	7.1%	大一商会	7.6%	ニューギン	7.9%
5	ソフィア	5.9%	京楽産業	7.6%	京楽産業	7.9%	サミー	6.7%	ニューギン	6.9%	サミー	7.1%

*2004年度 平和販売台数は、決算期変更のため15ヶ月換算

*SANKYOはBistyを含む

パチスロ機販売台数シェア推移

順位	2000年度		2001年度		2002年度		2003年度		2004年度		2005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	アルゼ	36.2%	サミー	32.8%	サミー	31.1%	サミー	32.1%	サミー	40.4%	サミー	33.6%
2	山佐	17.6%	山佐	17.8%	山佐	20.4%	オリンピア	18.5%	オリンピア	16.4%	大都技研	13.0%
3	サミー	13.5%	アルゼ	16.1%	アルゼ	19.8%	アルゼ	13.6%	山佐	8.9%	オリンピア	10.3%
4	オリンピア	8.8%	オリンピア	8.5%	オリンピア	11.7%	山佐	11.9%	大都技研	7.8%	山佐	8.3%
5	ネット	4.4%	パイオニア	5.0%	パイオニア	3.3%	大都技研	4.8%	アルゼ	4.6%	SANKYO	6.1%

*サミーはロデオを含む

*SANKYOはBistyを含む

*アルゼはエレコ、ミズホ、メーシーを含む

*オリンピアは平和販売分を含む

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。