

2008年3月期 第3四半期決算 補足データ資料

2008年2月8日

フィールズ株式会社



FIELDS CORPORATION

すべての人に最高の余暇を

JASDAQ:2767

<http://www.fields.biz>

目次

1. 2008年3月期 第3四半期ハイライト	P. 4	4. 添付資料 I	P. 24
2008年3月期 第3四半期実績（連結）	P. 5	会社概要	P. 25
2008年3月期 第3四半期実績（個別）	P. 6	当社の歩み	P. 26
2008年3月期 第3四半期セグメント別情報（連結）	P. 7	グループ・ストラクチャー	P. 27
		フィールズグループ会社紹介	P. 28
		フィールズグループ会社紹介（続き）	P. 29
2. 2008年3月期 通期見通し	P. 8	主要財務数値・経営指標	P. 30
2008年3月期 通期見通し（連結）	P. 9	PS・フィールド [®] 販売台数推移	P. 31
2008年3月期 通期見通し（個別）	P. 10		
3. 第3四半期補足データ集	P. 11	5. 添付資料 II	P. 32
2008年3月期 第3四半期の主なパチンコ・パチスロ遊技機販売タイトル	P. 12	産業統計	P. 33
メーカー別パチンコ遊技機販売実績	P. 13	パチンコ産業の市場規模（2006年度）	P. 34
メーカー別パチスロ遊技機販売実績	P. 14	パチンコ・パチスロの市場参加者	P. 35
ブランド別販売台数推移	P. 15	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	P. 36
パチンコ/パチスロ別販売台数推移	P. 16	遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）	P. 37
2008年3月期中間期までの主なパチンコ遊技機発売タイトルのご説明	P. 17	遊技機の設置台数および年間回転数	P. 38
2008年2月現在 下半期の主なパチンコ遊技機発売タイトルのご説明	P. 18	市場占有率	P. 39
2008年3月期中間期までの主なパチスロ遊技機発売タイトルのご説明	P. 19		
2008年2月現在 下半期の主なパチスロ遊技機発売タイトルのご説明	P. 20	6. 免責事項	P. 40
（参考）株式会社D3の2008年3月期第3四半期実績	P. 21		
株式会社D3の2008年3月期第3四半期 ゲームソフトウェア販売実績	P. 22		
株式会社D3の発売タイトルのご紹介（例）	P. 23		

(ブランク)



2008年3月期 第3四半期ハイライト

2008年3月期 第3四半期実績（連結）

(単位:百万円)

	2007年3月期			2008年3月期					
	中間期 実績	第3四半期 累計	通期 実績	中間期 実績	前年 同期比(%)	第3四半期 累計	前年 同期比(%)	通期計画 ⁽¹⁾	前年 同期比(%)
売上高	47,122	64,144	85,321	64,648	137.2 %	77,485	120.8%	100,000	117.2%
売上総利益	14,050	19,332	29,248	17,444	124.2 %	21,280	110.1%	32,800	112.1%
販売費および一般管理費	9,329	14,635	20,303	9,621	103.1 %	15,292	104.5%	22,800	112.3%
営業利益	4,720	4,696	8,944	7,822	165.7 %	5,988	127.5%	10,000	111.8%
営業利益率	10.0%	7.3%	10.5%	12.1 %		7.7%		10.0%	
経常利益	4,980	5,041	9,202	7,464	149.9 %	5,500	109.1%	10,000	108.7%
経常利益率	10.6%	7.9%	10.8%	11.5 %		7.1%		10.0%	
当期純利益	2,225	2,295	3,710	3,077	138.3 %	2,261	98.5%	4,200	113.2%
当期純利益率	4.7%	3.6%	4.3%	4.8 %		2.9%		4.2%	

(1) 2008年3月期通期計画は、2008年2月5日現在精査中であり、固まり次第発表いたします。

2008年3月期 第3四半期実績（個別）

（単位：百万円）

	2007年3月期			2008年3月期					
	中間期実績	第3四半期累計	通期実績	中間期実績	前年同期比(%)	第3四半期累計	前年同期比(%)	通期計画 ⁽¹⁾	前年同期比(%)
売上高	41,141	53,173	71,314	58,735	142.8 %	65,335	122.9%	80,000	112.2%
売上総利益	12,351	16,307	25,150	15,570	126.1 %	17,955	110.1%	28,000	111.3%
販売費および一般管理費	7,373	11,261	16,150	7,005	95.0 %	11,154	99.0%	16,500	102.2%
営業利益	4,977	5,046	8,999	8,565	172.1 %	6,800	134.8%	11,500	127.8%
営業利益率	12.1%	9.5%	12.6%	14.6 %		10.4%		14.4%	
経常利益	5,284	5,411	9,393	8,660	163.9 %	6,881	127.2%	11,600	123.5%
経常利益率	12.8%	10.2%	13.2%	14.7 %		10.5%		14.5%	
当期純利益	2,810	3,050	4,773	2,467	87.8 %	1,316	43.2%	3,700	77.5%
当期純利益率	6.8%	5.7%	6.7%	4.2 %		2.0%		4.6%	

(1) 2008年2月5日に通期計画を上方修正しております

2008年3月期 第3四半期セグメント別情報（連結）

（単位：百万円）

	2007年3月期			2008年3月期					
	中間期実績	第3四半期 累計	通期実績	中間期実績	構成比(%)	前年 同期比(%)	第3四半期 累計	構成比(%)	前年 同期比(%)
売上高									
PS・フィールド	41,144		71,306	58,715	90.3%	142.7%	65,343	83.7 %	—
ゲーム・フィールド	3,879	四半期別 セグメントは 2008年3月期 からの開示と なるため表示 していません。	9,946	4,140	6.4%	106.7%	8,851	11.3 %	—
その他フィールド	2,398		5,521	2,144	3.3%	89.4%	3,875	5.0 %	—
小計	47,422		86,774	65,000	100.0%	137.1%	78,070	100.0 %	—
消去又は全社	(300)		(1,453)	(352)			(585)		
合計	47,122		85,321	64,648		137.2%	77,485		—
営業利益									
PS・フィールド	5,026		9,073	8,623	110.2%	171.6%	6,873	114.5 %	—
ゲーム・フィールド	△81		220	△359	△4.6%	-	△414	△6.9 %	—
その他フィールド	△286		△513	△439	△5.6%	-	△454	△7.6 %	—
小計	4,658		8,780	7,824	100.0%	168.0%	6,004	100.0 %	—
消去又は全社	62		164	(1,803)			(15)		
合計	4,720		8,944	7,822		165.7%	5,988		—



2008年3月期 通期見通し

2008年3月期 通期見通し（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	上半期実績	前年同期比(%)	下半期 ⁽¹⁾ 修正計画	前年同期比(%)	2007/11/6修正計画	前年同期比(%)	通期 ⁽¹⁾ 修正計画	2007/11/6計画比(%)	前年同期比(%)
売上高	47,122	38,198	85,321	64,648	137.2%			100,000	117.2%			
売上総利益	14,050	15,198	29,248	17,444	124.2%			32,800	112.1%			
販売費および一般管理費	9,329	10,973	20,303	9,621	103.1%			22,800	112.3%			
営業利益	4,720	4,224	8,944	7,822	165.7%			10,000	111.8%			
営業利益率	10.0%	11.1%	10.5%	12.1%		(精査中)		10.0%		(精査中)		
経常利益	4,980	4,221	9,202	7,464	149.9%			10,000	108.7%			
経常利益率	10.6%	11.1%	10.8%	11.5%				10.0%				
当期純利益	2,225	1,484	3,710	3,077	138.3%			4,200	113.2%			
当期純利益率	4.7%	3.9%	4.3%	4.8%				4.2%				

(1) 2008年3月期通期計画は、2008年2月5日現在精査中であり、固まり次第発表いたします。

2008年3月期 通期見通し（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	上半期実績	前年同期比(%)	下半期 ⁽¹⁾ 修正計画	前年同期比(%)	2007/11/6修正計画	前年同期比(%)	通期 ⁽¹⁾ 修正計画	2007/11/6計画比(%)	前年同期比(%)
売上高	41,141	30,173	71,314	58,735	142.8%	21,265	70.5%	80,000	112.2%	80,000	100.0%	112.2%
売上総利益	12,351	12,799	25,150	15,570	126.1%	12,430	97.1%	25,800	102.6%	28,000	108.5%	111.3%
販売費および一般管理費	7,373	8,776	16,150	7,005	95.0%	9,495	108.2%	16,400	101.5%	16,500	100.6%	102.2%
営業利益	4,977	4,022	8,999	8,565	172.1%	2,935	73.0%	9,400	104.5%	11,500	122.3%	127.8%
営業利益率	12.1%	13.3%	12.6%	14.6%		13.8%		11.8%		14.4%		
経常利益	5,284	4,109	9,393	8,660	163.9%	2,940	71.6%	9,500	101.1%	11,600	122.1%	123.5%
経常利益率	12.8%	13.6%	13.2%	14.7%		13.8%		11.9%		14.5%		
当期純利益	2,810	1,962	4,773	2,467	87.8%	1,233	62.8%	2,800	58.7%	3,700	132.1%	77.5%
当期純利益率	6.8%	6.5%	6.7%	4.2%		5.8%		3.5%		4.6%		

(1) 2008年2月5日に通期計画を上方修正しております



第3四半期補足データ集



2008年3月期 第3四半期の主なパチンコ・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	四半期別の計上台数 ⁽¹⁾	累計販売台数 ⁽¹⁾⁽²⁾
パチンコ				
第1四半期	ビスティ	CR ルーニー・チューンズBIA	-	-
第2四半期	サミー	CR サクラ大戦	⁽³⁾	41,488
第3四半期	ビスティ	CRマスク・オブ・ゾロ	-	-
	ビスティ	CRAフィリックス・ザ・キャット	-	-
	ビスティ	CRトゥームレイダー	-	-
	その他		30,503	
第3四半期のパチンコ遊技機計上台数			81,266	
パチスロ				
第1四半期	ビスティ	モーニング娘。	-	-
	ロデオ	デビルメイクライ 3	41,125	48,723
第2四半期	ビスティ	新世紀エヴァンゲリオン～まごころを、君に～	95,893	99,066
	オリンピア	快傑ハリマオ	-	-
	ロデオ	くりいむしちゅー	-	-
		マスクオブゾロ	-	-
第3四半期	ビスティ	ビーチクラブ	-	-
	ロデオ	バーチャファイター	-	10,039
	その他		14,124	
第3四半期のパチスロ遊技機計上台数			190,982	
第3四半期のパチンコ・パチスロ遊技機計上台数			272,248	

(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おりません。

(2) 累計販売台数は、2008年1月31日現在です。

(3) CRサクラ大戦は、9月発売のため、大部分が第3四半期の計上となります。



メーカー別パチンコ遊技機販売実績

(単位:台)

	2007年3月期				2008年3月期				
	中間期	第3四半期	第3四半期 累計	通期	中間期	第3四半期	前年 同期比(%)	第3四半期 累計	前年 同期比(%)
サミー	4,664	26,249	30,913	36,893	5,640	35,830	136.5%	41,470	134.2%
ビスティ	111,253	12,146	123,399	292,905	23,480	4,113	33.9%	27,593	22.4%
オリンピア	-	-	-	1,540	1,255	-	-	1,255	-
その他	7,354	3,631	10,985	14,485	8,210	2,738	75.4%	10,948	99.7%
合計	123,271	42,026	165,297	345,823	38,585	42,681	101.6%	81,266	49.2%



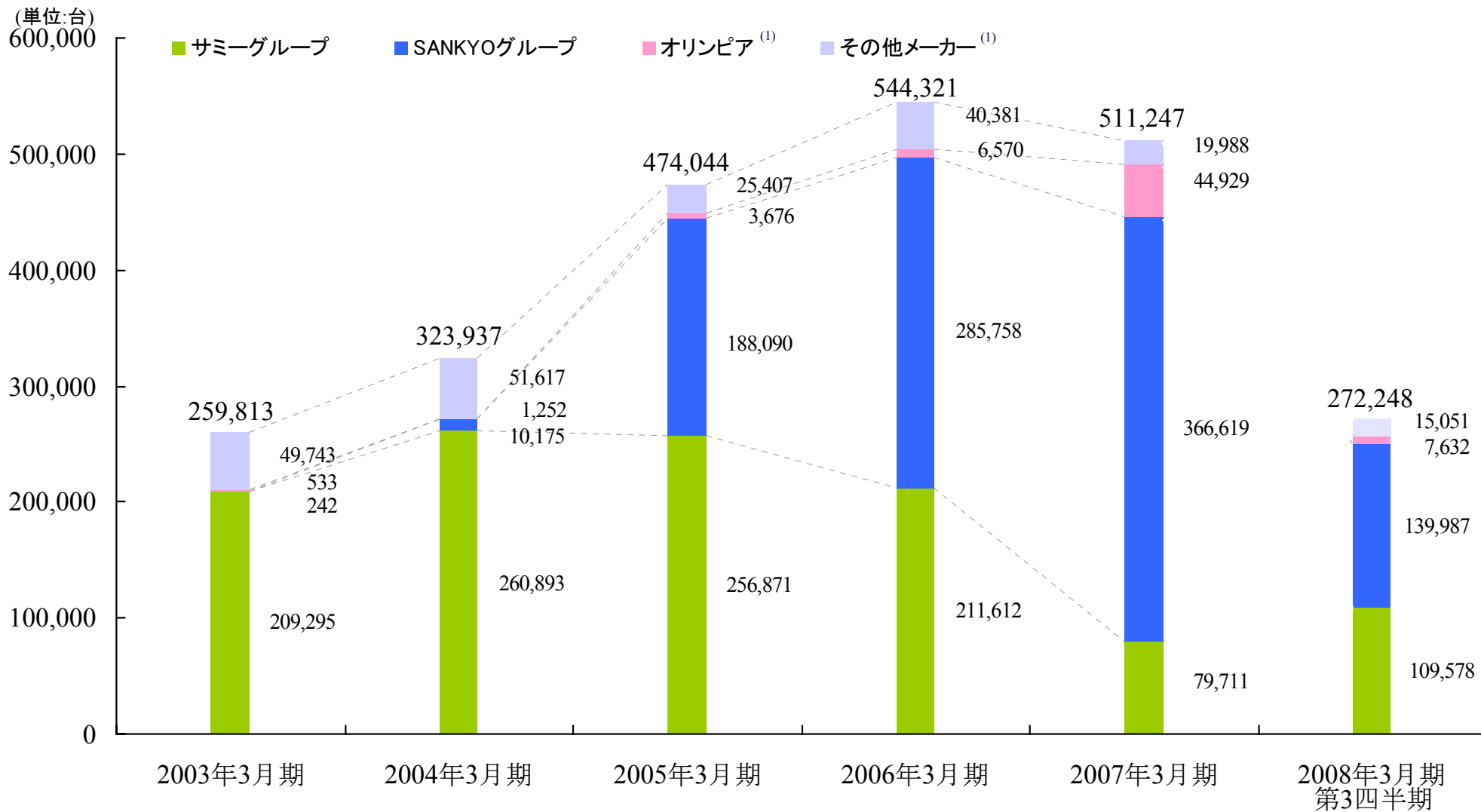
メーカー別パチスロ遊技機販売実績

(単位:台)

	2007年3月期				2008年3月期				
	中間期	第3四半期	第3四半期 累計	通期	中間期	第3四半期	前年 同期比(%)	第3四半期 累計	前年 同期比(%)
ロデオ	24,485	5,110	29,595	42,818	59,351	8,757	171.4%	68,108	230.1%
ビスティ	41,495	23,508	65,003	73,714	105,274	7,120	30.3%	112,394	172.9%
オリンピア	36,854	167	37,021	43,389	6,256	121	72.5%	6,377	17.2%
その他	3,702	939	4,641	5,503	2,622	1,481	157.7%	4,103	88.4%
合計	106,536	29,724	136,260	165,424	173,503	17,479	58.8%	190,982	140.2%



ブランド別販売台数推移

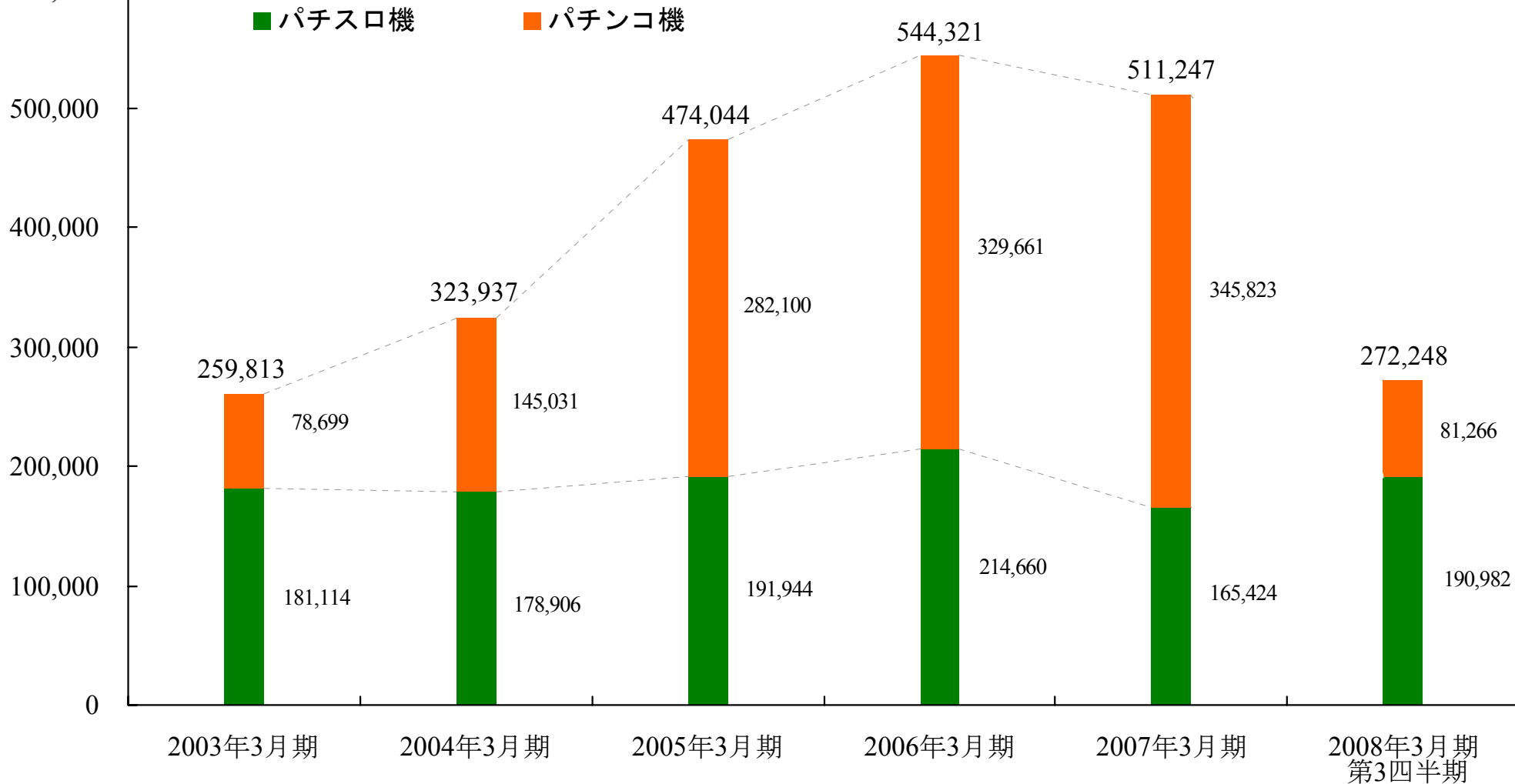


(1) 2006年3月期以前のオリンピアは「その他メーカー」に区分していたため、過去の公表値を修正しております。



パチンコ/パチスロ別販売台数推移

(単位:台)
600,000





2008年3月期中間期までの 主なパチンコ遊技機発売タイトルのご説明

(2007年9月30日現在)

第1四半期

タイトル



[5月発売]

■CR ルーニー・チューンズBIA

- ・映画「ルーニー・チューンズ:バック・イン・アクション」をキャラクターとして採用
- ・9分割8ライン表示と液晶演出を盛り上げるダイナミックな可動役物を搭載

TM&©Warner Bros. Entertainment Inc.
(87)
Produced under license by Cross Media International,LLC

第2四半期

タイトル



[9月発売]

■CRサクラ大戦

- ・株式会社セガの人気ゲームソフトシリーズ「サクラ大戦」をコンテンツとして採用
- ・若き六人の乙女達と一人の青年将校の華やかなる活躍を再現

©SEGA ©RED ©Sammy



2008年2月現在 下半期の主なパチンコ遊技機発売タイトルのご説明

(2008年2月5日現在)

第3四半期

	タイトル
--	------



■CR マスク・オブ・ゾロ

- ・大作映画「THE MASK OF ZORRO」をコンテンツとして採用
- ・正義の味方ゾロの活躍を迫力のある映像で再現

[10月発売]

©1998 TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. ©2007 Zorro Productions, Inc. All Rights Reserved.



■CRA フィリックス・ザ・キャット

- ・アメリカの国民的アイドルキャラクター「フィリックス・ザ・キャット」をキャラクターとして採用
- ・「羽根モノ機タイプとセブン機タイプ」を融合させた新システムを採用

[11月発売]

TM&©FELIX THE CAT PRODUCTIONS, INC.



■CR トゥームレイダー

- ・ゲームソフト化、映画化された「トゥームレイダー」をコンテンツとして採用
- ・トレジャーハンター“ララ・クロフト”の秘宝をめぐる、激しくも美しい戦いを再現

[12月発売]

© 2007 Paramount Pictures Corp. All Rights Reserved. Lara Croft and Tomb Raider are trademarks of Eidos Interactive Limited. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.

第4四半期

	タイトル
--	------



■CR 新世紀エヴァンゲリオン〜使徒、再び〜

- ・シリーズ最新作
- ・エヴァンゲリオン初号機をモチーフにした新筐体「エヴァ枠」を採用
- ・筐体全体で世界観を演出するという新機軸での登場

[1月発売]

©GAINAX・カラー/Project Eva. ©Bisty



2008年3月期中間期までの 主なパチスロ遊技機発売タイトルのご説明

(2007年9月30日現在)

第1四半期

[新基準機]

	タイトル
--	------



[6月発売]

■ モーニング娘。

- ・「モーニング娘。」に所属し、卒業後も幅広く活躍しているメンバー達をキャラクターとして採用
- ・メンバー達による宇宙平和を守る活躍を、液晶演出と巨大シャッターの連動によって表現

©UP-FRONT AGENCY/FIELDS



[6月発売]

■ デビルメイクライ3

- ・株式会社カプコン製家庭用ゲームソフト「デビルメイクライ3」をコンテンツとして採用
- ・カプコンの全面協力の下、圧倒的なクオリティと映像美を実現

©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED./ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS ©Sammy ©RODEO

第2四半期

[新基準機]

	タイトル
--	------



[7月発売]

■ 新世紀エヴァンゲリオン～まごころを、君に～

- ・絶大なる人気を誇るアニメーション「新世紀エヴァンゲリオン」をコンテンツとして採用
- ・“巨大シャッター”と液晶演出をシンクロさせることによって、原作のもつ壮大な世界観を表現

©GAINAX・カラー/Project Eva.



[7月発売]

■ 快傑ハリマオ

- ・TVドラマ「快傑ハリマオ」をコンテンツとして採用
- ・主人公ハリマオと仲間達の活躍を、デフォルメキャラクターを用いてコミカルに再現

©宣弘企画



[9月発売]

■ くりいむしちゅー

- ・人気お笑いコンビ「くりいむしちゅー」をキャラクターとして採用
- ・ボタン操作と連動した多彩な演出パターンや、大当りへの期待感が高まる「緊急事態」演出を搭載

©くりいむしちゅー ©Sammy ©RODEO



[9月発売]

■ マスクオブゾロ

- ・大作映画「THE MASK OF ZORRO」をコンテンツとして採用
- ・若者アレハンドロが、無法者から真の強さと優しさに目覚め、2代目ゾロを継承するストーリーを再現

©1998 TriStar Pictures, Inc. All Rights Reserved. ©2007 Zorro Productions, Inc. All Rights Reserved. ©Sammy ©RODEO



2008年2月現在 下半期の主なパチスロ遊技機発売タイトルのご説明

(2008年2月5日現在)

第3四半期

[新基準機]

タイトル



■ビーチクラブ

- ・株式会社SANKYOのシリーズパチンコ機「CRフィーバービーチクラブ」をコンテンツに採用
- ・4つの大当たり告知機能により、シンプルで分かりやすいゲーム性を実現

[11月発売]



■バーチャファイター

- ・人気対戦格闘ゲーム「バーチャファイター」をコンテンツに採用
- ・株式会社セガの全面協力の下、緻密でリアルな映像表現を用いて再現

[12月発売]

©SEGA ©Sammy ©RODEO

第4四半期

[新基準機]

タイトル



■天下無敵! サラリーマン金太郎

- ・漫画家 本宮ひろ志氏の人気作品「サラリーマン金太郎」をコンテンツに採用
- ・主人公の金太郎が、家族や会社を守るため多くの困難を乗り越え突き進むストーリーを再現

[2月発売]

©本宮ひろ志・集英社/FIELDS ©Sammy ©RODEO



(参考) 株式会社ディースリーの2008年3月期 第3四半期実績

(単位:百万円)

	2007年3月期			2008年3月期					
	中間期実績	第3四半期累計実績	通期実績	中間期実績	前年同期比(%)	第3四半期累計実績	前年同期比(%)	通期計画	前年同期比(%)
売上高	3,787	7,600	9,784	3,976	105.0%	8,648	113.8%	15,673	160.2%
売上総利益	1,215	2,318	3,151	1,277	105.1%	2,345	101.1%	5,686	180.5%
販売費および一般管理費	1,092	2,042	2,608	1,583	145.0%	2,674	130.9%	4,434	170.0%
営業利益	123	276	542	△306	—	△329	—	1,252	231.0%
営業利益率	3.3%	3.6%	5.5%	△7.7%		△3.8%		8.0%	
経常利益	130	340	594	△350	—	△464	—	1,071	180.3%
経常利益率	3.5	4.4%	6.1%	△8.8%		△5.4%		6.8%	
当期純利益	△84	26	147	△348	—	△706	—	589	400.7%
当期純利益率	△2.2	0.3%	1.5%	△8.8%		△8.2%		3.8%	



株式会社ディースリーの2008年3月期第3四半期 ゲームソフトウェア販売実績

(単位:千本)

	2007年3月期	2008年3月期 第3四半期			2008年3月期	
	通期実績	低価格 (SIMPLEシリーズ)	フルプライス	合計販売本数	通期計画	進捗率(%)
日本	1,469	583	436	1,020	1,734	58.8
北米	2,002	—	1,780	1,780	2,569	69.3
欧州	568	91	396	487	708	68.8
合計販売本数	4,040	675	2,613	3,288	5,011	65.6

(単位:千本)

販売本数上位タイトル名	プラットフォーム	販売地域	販売本数
NARUTOシリーズ	Wii・DS・GC・GBA	北米	847
Ben 10 ～Protector of Earth～	PS2・PSP・DS・Wii	北米・欧州	670
PUZZLE QUEST	DS・PSP	日本・北米・欧州	241

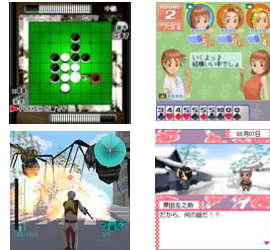


株式会社ディースリーの発売タイトルのご紹介（例）

SIMPLEシリーズ



SIMPLEシリーズ (モバイル)



グローバルコンテンツ (フルプライス)



〈Ben 10〉

〈PUZZLE QUEST〉

〈NARUTOシリーズ〉

フルプライス



〈獣神演武DS〉



〈必勝パチンコ★パチスロ攻略シリーズ〉



〈darkSector〉

出所: フィールド

※ 「i-mode/アイモード」「アプリ/アプリ」ロゴはNTTドコモの登録商標です。
 ※ 「Yahoo!」および「Yahoo!」「Y!」のロゴマークは、米国Yahoo! Inc.の登録商標または商標です。
 ※ 「EZweb」はKDDI株式会社の登録商標です。
 © GAINAX・カラー/Project Eva. ©Bisty CD3 PUBLISHER
 ©HUANG JIN-ZHOU・GENCO-FLAG ©2007 獣神演武製作委員会 ©2007 FieldsPictures

CARTOON NETWORK, BEN 10, the logos and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network.
 (s07)
 Game and Software ©2007 D3Publisher of America, Inc. Published exclusively by D3Publisher of America, Inc. worldwide.

NARUTO ©2002 MASASHI KISHIMOTO. Game and Software ©2007 TOMY. CLASH OF NINJA™ and ©2002 TOMY. PATH OF NINJA™ and ©2007 SHUEISHA. All rights reserved.

™ and © 2006 Infinite Interactive Pty. Ltd. Published exclusively by D3Publisher of America, Inc. worldwide. Puzzle Quest: Challenge of the Warlords™ and its associated characters and names are trademarks of Infinite Interactive Pty. Ltd. And used under license.

Dark Sector ©2007 Digital Extremes, London Canada. Dark Sector and the Dark Sector logo are trademarks of Digital Extremes. Digital Extremes and the Digital Extremes logo are trademarks of 1085522 Ontario Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Published by D3 Inc. under license from Digital Extremes. All other trademarks are property of their respective owners.



添付資料 I

会社概要

会社概要

(2007年9月30日現在)

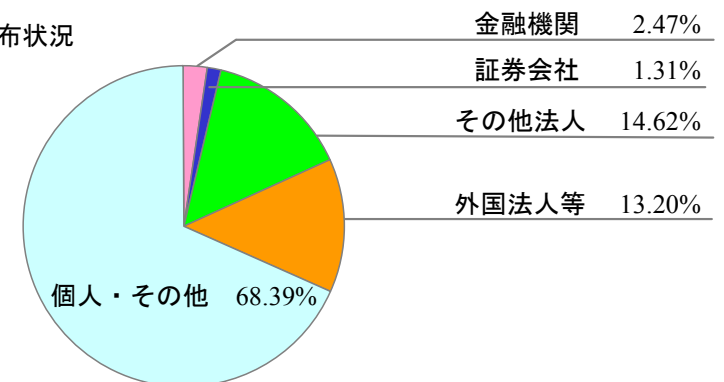
商号	フィールズ株式会社 http://www.fields.biz/	FIELDS CORPORATION
設立	1988年6月(1983年に東洋商事の名で事業を開始)	
本社所在地	〒150-0044 東京都渋谷区円山町3番6号 E・スペースタワー	
資本金	79億4,803万円	
株式の状況	発行済株式総数 347,000株	
上場証券取引所	JASDAQ 2767	
従業員数	720名(個別) 1,076名(連結)	
事業内容	遊技機の企画開発および販売	
営業拠点	札幌、青森、仙台、郡山、新潟、高崎、つくば、さいたま、千葉、東京、西東京、横浜、静岡、名古屋、愛知、三重、金沢、京都、大阪、神戸、広島、山口、松山、福岡、佐賀、鹿児島、熊本	
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11社 	
持分法適用会社	<ul style="list-style-type: none"> ・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9月30日現在)

株主名	所有株式数	持株比率
山本英俊	105,200	30.32%
山本剛史	40,000	11.53%
サミー株式会社*1	27,500	7.93%
有限会社ミント	16,000	4.61%
アールービーシーデクシアインベスターサービスズ トラスト ロンドン レンディング アカUNT	11,028	3.18%
ステート ストリート バンク アンド トラスト カンパニー	5,056	1.45%
大屋高志	5,000	1.44%
ザ チェース マンハッタン バンク エヌ エイ ロンドン エス エル オムニバス アカUNT	4,191	1.21%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	3,614	1.04%
クレジット スイス チューリッヒ	2,721	0.78%

所有者別分布状況

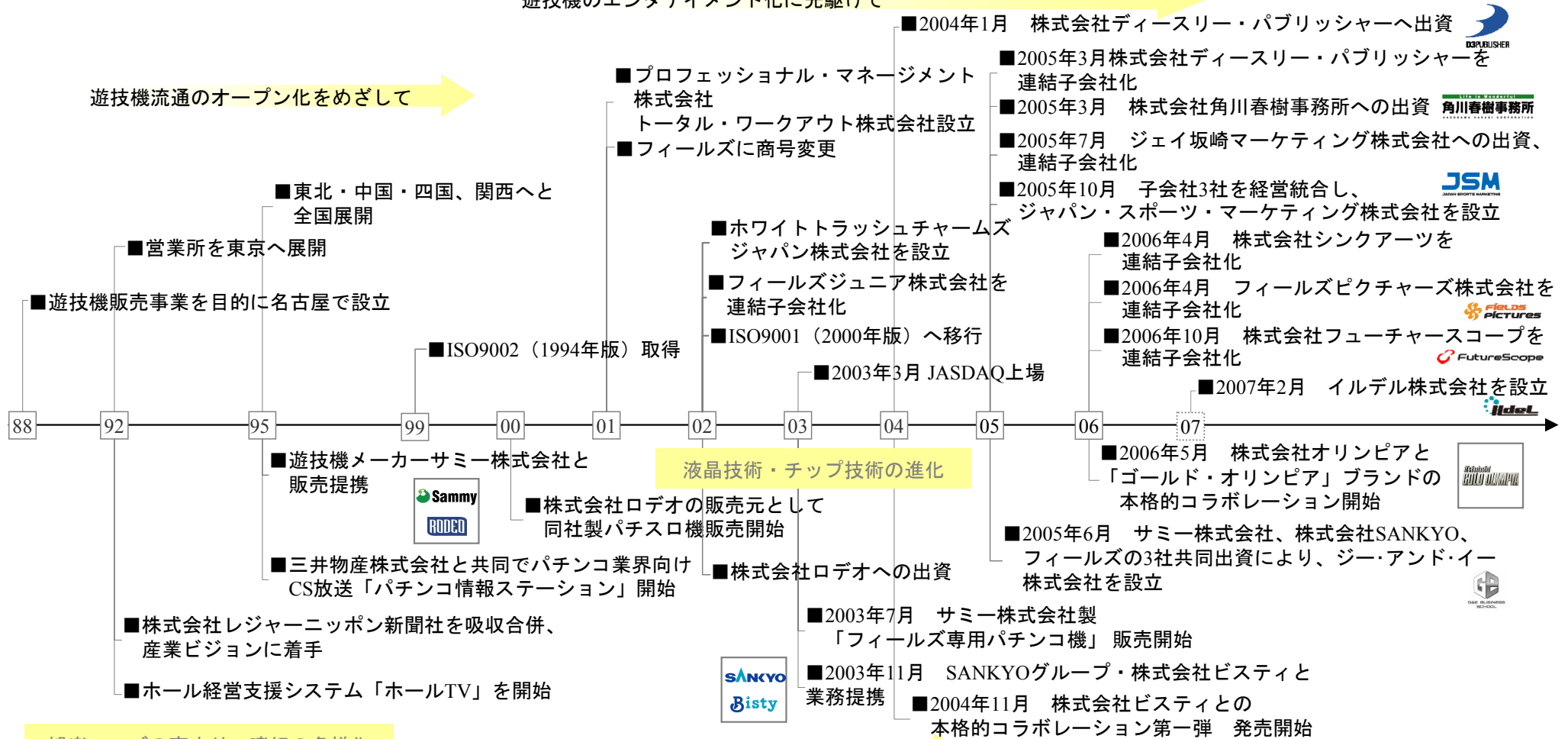


*1 2007年12月27日にサミー株式会社の所有株式相当分は、株式会社SANKYOへ売却されております。

当社の歩み

遊技機のエンタテインメント化に先駆けて

遊技機流通のオープン化をめざして



娯楽ニーズの高まり・嗜好の多様化

パチンコ機市場の潜在ニーズを見据えて

業界の認知向上と活性化のために

独立系流通商社 全機種・全メーカーの取り扱い

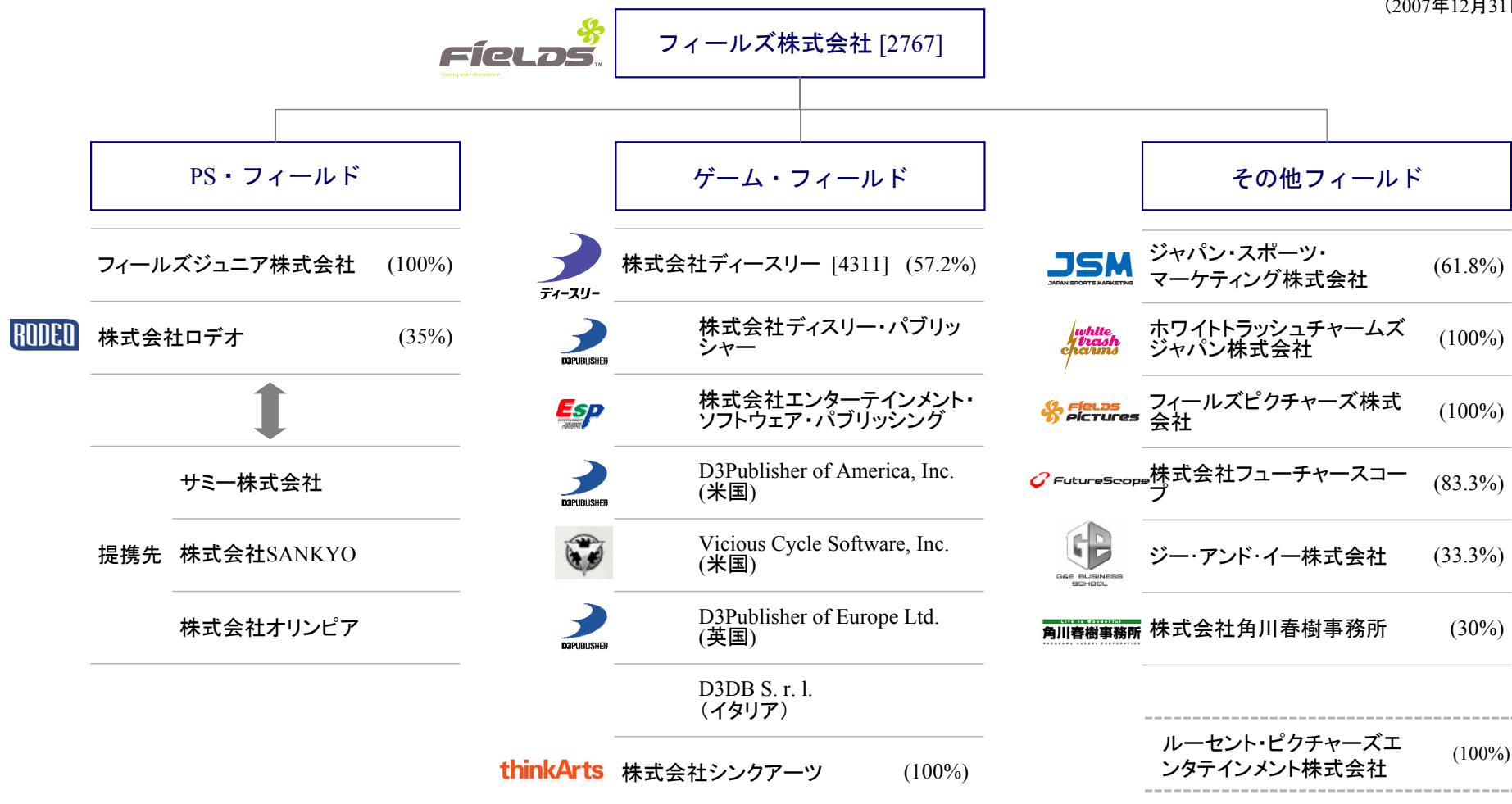
ファブレスメーカーへ

コンテンツプロバイダーへ

次のステージへ

グループ・ストラクチャー

(2007年12月31日現在)

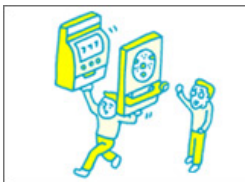


注) 連結対象の子会社および関連会社をもとに作成しております。

フィールズグループ会社紹介

■PS・フィールド

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1万4,700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



■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/>

RODEO

■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)

Vicious Cycle Software, 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



■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>

フィールズピクチャーズ株式会社



■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。

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

ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント株式会社

■アニメーションの企画・制作及びプロデュースを目的として2007年10月に活動を開始しました。

コンテンツの源泉確保を図り、当社グループ内のコンテンツ資産のクロスメディア展開によるグループシナジーの創出の一環として、アニメーション映像分野への参入を行ってまいります。

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。



<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/>

主要財務数値・経営指標

主要財務数値(単位:百万円)	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)	2008.3 中間(連結)	2008.3 3Q(連結)
売上高	11,811	10,017	11,496	34,560	61,888	66,211	81,658	96,814	85,321	64,648	77,485
営業利益	138	768	1,700	5,730	6,781	11,866	12,097	12,348	8,944	7,822	5,988
経常利益	107	726	1,681	5,664	7,022	12,209	12,480	13,127	9,202	7,464	5,500
当期純利益	34	262	583	3,041	3,524	6,620	6,926	7,085	3,710	3,077	2,261
資本金	10	10	116	530	1,295	1,295	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	23	286	1,069	3,883	8,752	14,507	33,426	39,411	42,836	44,798	43,520
総資産額	5,388	6,199	6,211	18,631	17,090	37,115	72,584	87,556	66,081	75,255	61,920
営業活動によるキャッシュ・フロー	—	—	1,105	4,525	3,316	851	2,965	6,164	5,293	7,328	3,053
投資活動によるキャッシュ・フロー	—	—	269	△ 724	△ 2,253	△ 3,190	△ 5,257	△ 2,224	△ 4,772	△ 3,824	△ 5,919
財務活動によるキャッシュ・フロー	—	—	△ 920	2,004	△ 2,454	2,029	10,177	△ 1,540	1,488	111	△ 114
現金及び現金同等物の期末残高	—	—	1,414	6,857	5,739	5,437	13,326	15,777	17,819	21,454	14,849

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)	2008.3 中間(連結)	2008.3 3Q(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	124,705	120,383
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	記念配当 24,000 ・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	4,000 ・中間配当 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	8,868	6,517

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)	2008.3 中間(連結)	2008.3 3Q(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	57.5	67.5
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	7.3	
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	10.6	
配当性向	—	—	6.0	7.8	7.9	⁽¹⁾ 20.1	20.7	20.3	⁽²⁾ 37.4	22.6	

⁽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)	2008.3 中間(連結)	2008.3 3Q(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	347,000	347,000
従業員数(人)	166	210	319	323	460	651	758	901	1,022	1,076	

⁽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



PS・フィールド 販売台数推移

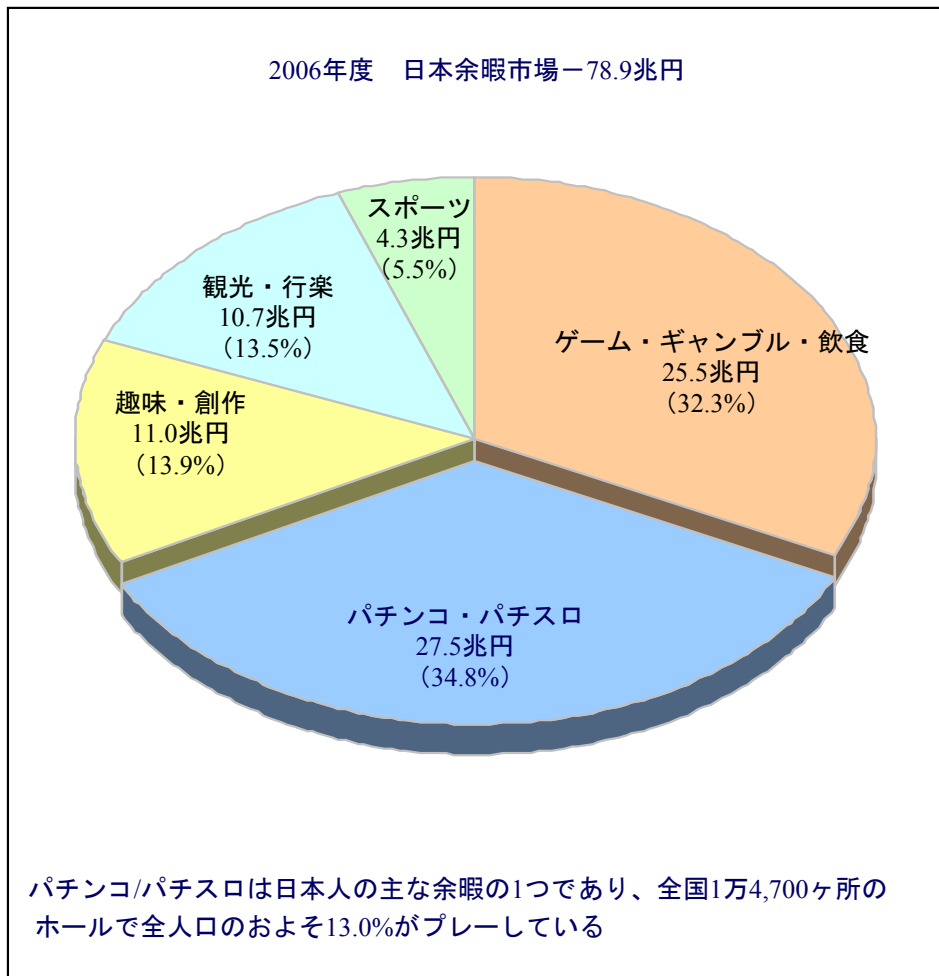
(単位:台)

	2003年 3月期			2004年 3月期			2005年 3月期			2006年 3月期			2007年 3月期			2008年 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	中間期	下半期	合計	1Q	2Q	中間期	3Q	3Q計
販売台数	133,448	126,365	259,813	153,254	170,683	323,937	168,707	305,337	474,044	159,387	384,934	544,321	229,807	281,440	511,247	85,149	126,939	212,088	60,160	272,248
販売比率																				
パチンコ	34,823	43,876	78,699	42,575	102,456	145,031	91,157	190,943	282,100	74,344	255,317	329,661	123,271	222,552	345,823	27,774	10,811	38,585	42,681	81,266
	26.1%	34.7%	30.3%	27.8%	60.0%	44.8%	54.0%	62.5%	59.5%	46.6%	66.3%	60.6%	53.6%	79.1%	67.6%	32.6%	8.5%	18.2%	70.9%	29.8%
パチスロ	98,625	82,489	181,114	110,679	68,227	178,906	77,550	114,394	191,944	85,043	129,617	214,660	106,53	58,888	165,424	57,375	116,128	173,503	17,479	190,982
	73.9%	65.3%	69.7%	72.2%	40.0%	55.2%	46.0%	37.5%	40.5%	53.4%	33.7%	39.4%	46.4%	20.9%	32.4%	67.4%	91.5%	81.8%	29.1%	70.2%
代行/代理販売比率																				
代行販売	36,840	46,569	83,409	45,892	105,718	151,610	92,584	194,221	286,805	82,152	273,980	356,132	127,081	223,086	350,167	27,675	12,445	40,120	44,281	84,401
	27.6%	36.9%	32.1%	30.0%	62.0%	46.8%	54.9%	63.6%	60.5%	51.5%	71.2%	65.4%	55.3%	79.3%	68.5%	32.5%	9.8%	18.9%	73.6%	31.0%
代理販売	96,608	79,796	176,404	107,362	64,965	172,327	76,123	111,116	187,239	77,235	110,954	188,189	102,726	58,354	161,080	57,474	114,494	171,968	15,879	187,847
	72.4%	63.2%	67.9%	70.1%	38.0%	53.2%	45.1%	36.4%	39.5%	48.5%	28.8%	34.6%	44.7%	20.7%	31.5%	67.5%	90.2%	81.1%	29.4%	69.0%
直接/間接販売比率																				
直接販売	79,859	82,989	162,848	98,305	128,291	226,596	123,338	239,310	362,648	112,917	291,982	404,899	167,788	218,503	386,291	68,170	96,616	164,786	47,844	212,630
	59.8%	65.7%	62.8%	64.2%	75.2%	70.0%	73.1%	78.4%	76.5%	70.8%	75.9%	74.4%	73.0%	77.6%	75.6%	80.1%	76.1%	77.7%	79.5%	78.1%
間接販売	53,589	43,376	96,965	54,949	42,392	97,341	45,369	66,027	111,396	46,470	92,952	139,422	62,019	62,937	124,956	16,979	30,323	47,302	12,316	59,618
	40.2%	34.3%	37.3%	35.9%	24.8%	30.1%	26.9%	21.6%	23.5%	29.2%	24.2%	25.6%	27.0%	22.4%	24.4%	19.9%	23.9%	22.3%	20.5%	21.9%

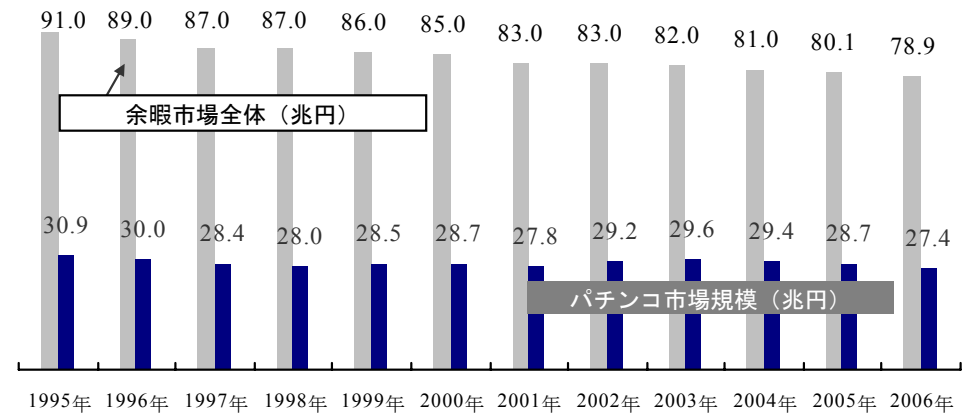


添付資料 II

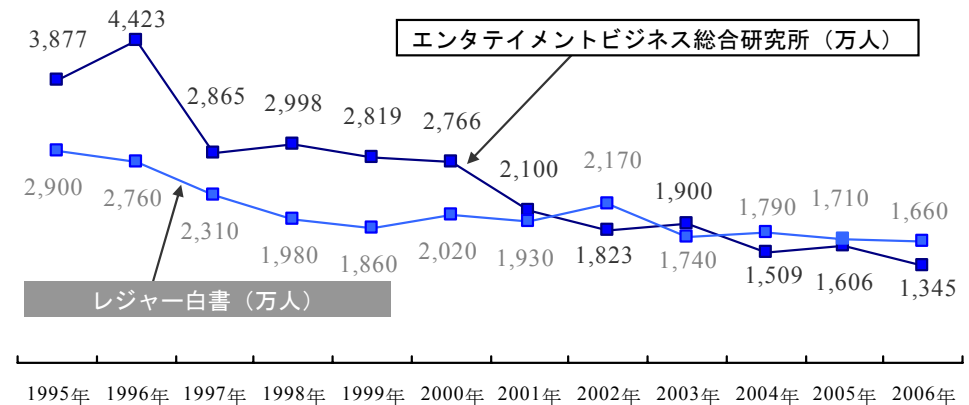
パチンコ市場規模の推移



パチンコの市場規模の推移

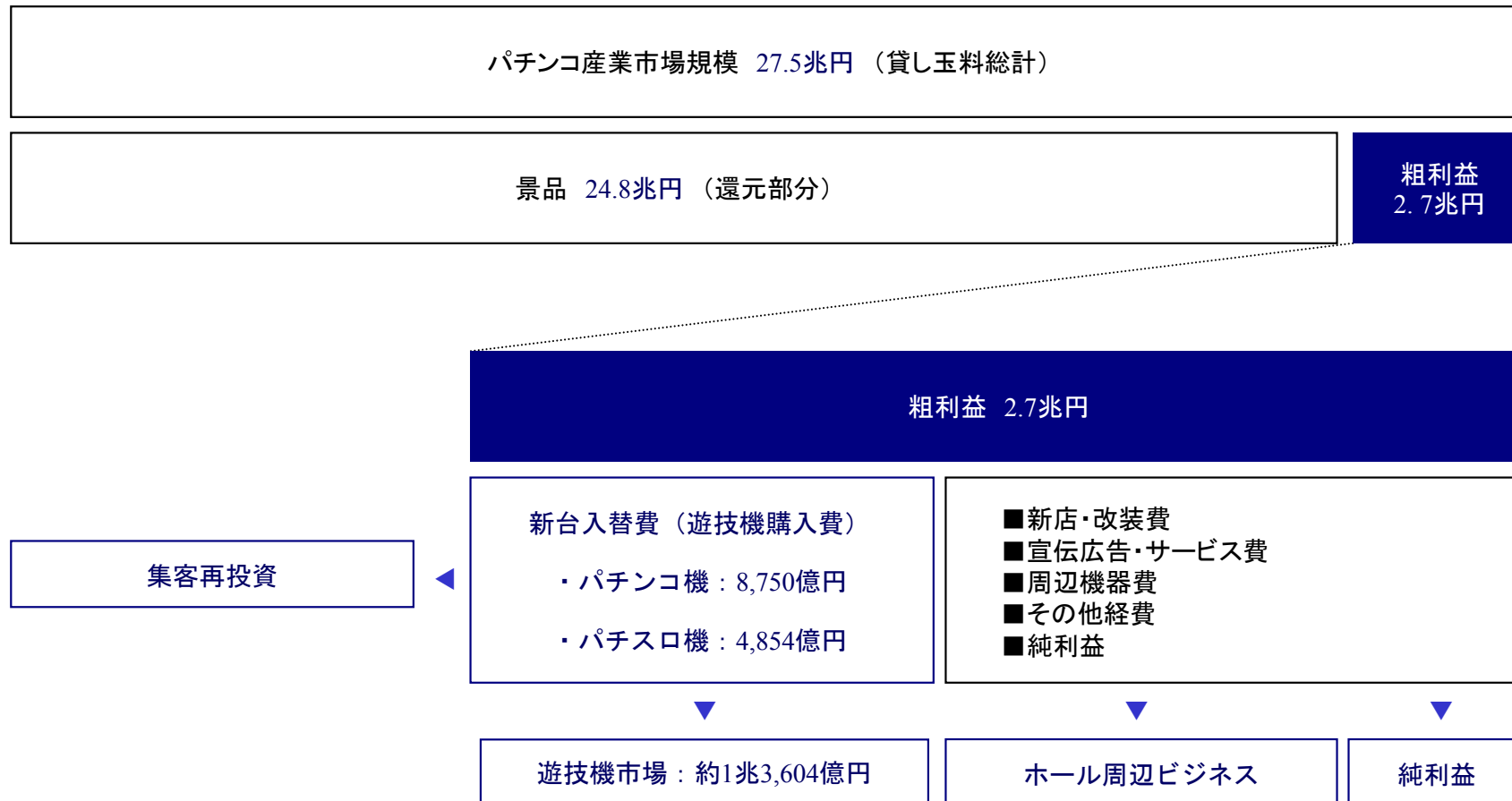


遊技参加人口の推移



パチンコ産業の市場規模 (2006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：31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%

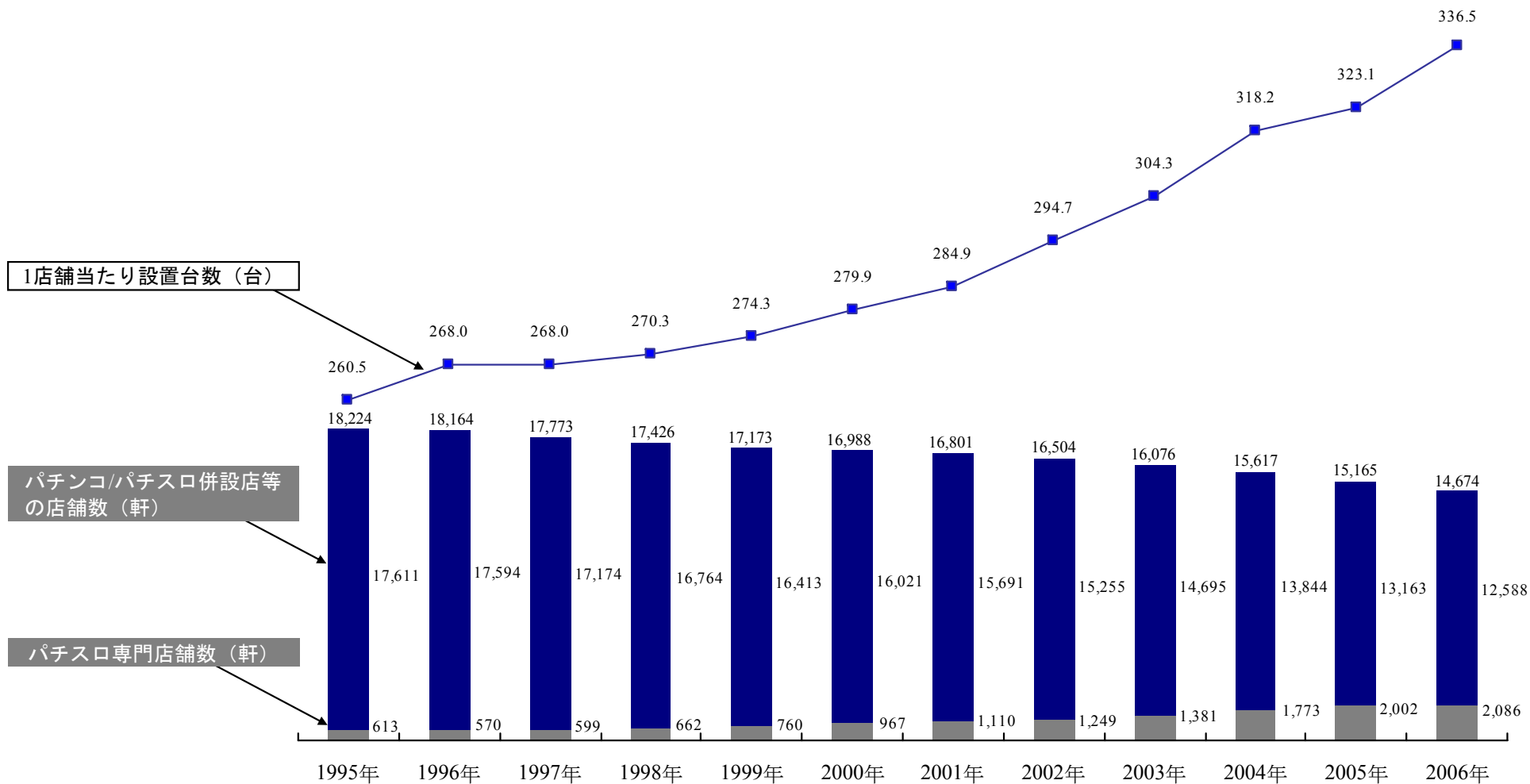
パチンコ・パチスロホール

- 日本全国14,674軒（2006年）
- 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

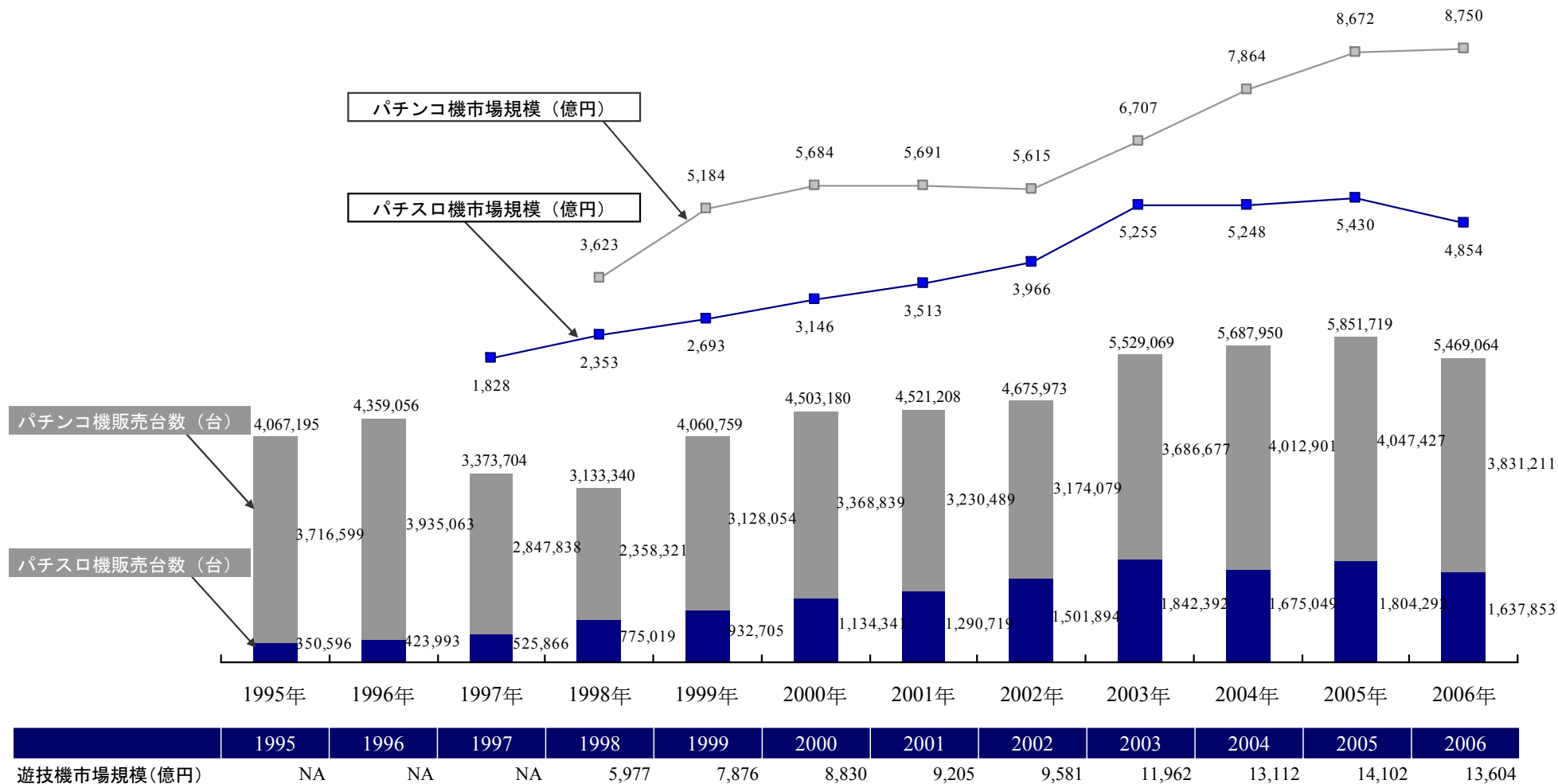
間接販売

パチンコ60%、パチスロ80%

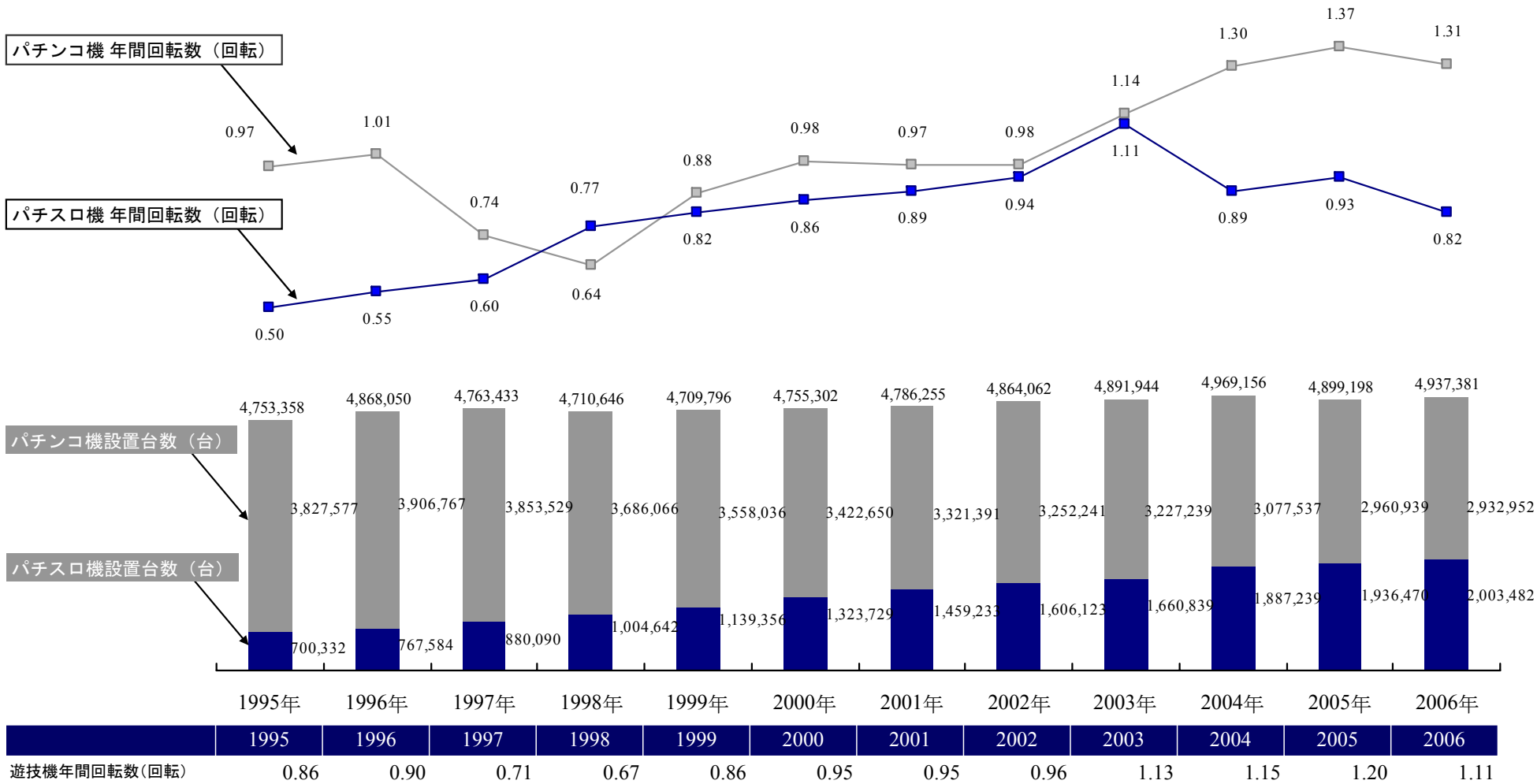
パチンコホールの軒数および1店舗あたりの設置台数推移



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



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		2006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	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%	三洋物産	23.1%
2	三洋物産	15.1%	SANKYO	17.3%	SANKYO	14.8%	SANKYO	16.4%	SANKYO	21.1%	SANKYO	18.2%	京楽産業	20.9%
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%	SANKYO	16.6%
4	大一商会	7.4%	大一商会	10.3%	京楽産業	8.1%	平和	7.1%	大一商会	7.6%	ニューギン	7.9%	ニューギン	6.6%
5	ソフィア	5.9%	京楽産業	7.6%	大一商会	7.9%	サミー	6.7%	ニューギン	6.9%	サミー	7.1%	大一商会	5.1%

*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		2006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	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%	サミー	31.9%
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%	大都技研	12.2%
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%	山佐	10.5%
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%	オリンピア	9.6%
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%	北電子	9.4%

*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。