

1Q(2014/4/1～2014/6/30)

2015年3月期 第1四半期決算 補足データ資料

フィールズ株式会社
(Code:2767)

2014年8月1日



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

目次

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

1. 2015年3月期 第1四半期 ハイライト	P. 3	2. 2015年3月期 第1四半期 補足データ資料集	P. 7
連結P/L	P. 4	遊技機販売実績	P. 8
連結B/S	P. 5	遊技機販売台数推移グラフ	P. 9
キャッシュ・フロー	P. 6	2013年3月期～2015年3月期発表済みの遊技機タイトル	P. 10

添付資料

3. 添付資料 I	P. 11	4. 添付資料 II (パチンコ・パチスロマーケットデータ)	P. 28
会社概要		パチンコ・パチスロ市場	
・会社概要	P. 12	・市場規模	
・株式の状況		・市場規模の推移	P. 29
当社の歩み	P. 13	・遊技参加人口の推移	
成長するビジネスモデル		・パチンコホールの収益構造	
主なグループ会社	P. 14	パチンコ・パチスロの市場参加社	P. 30
ビジネスモデル (PS企画開発・販売)		パチンコ業界の近年の流れ	
遊技機の計上方法 (イメージ)	P. 15	パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移	P. 31
商品企画開発における商品化権の流れ及び計上方法		遊技機の設置台数と年間回転数	
フィールズの遊技機販売における用語解説	P. 16	遊技機販売の市場規模 (販売金額ベース)	
PSシリーズ累計販売台数 (主なIP別)		市場占有率	P. 32
遊技機販売台数 (詳細)	P. 17	・パチンコ遊技機販売台数シェア推移	
2014年3月期までのパチンコ遊技機タイトル	P. 18	・パチスロ遊技機販売台数シェア推移	
2014年3月期までのパチスロ遊技機タイトル	P. 19	パチンコホールの月次動向	P. 33
「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷	P. 20	5. 添付資料 III (PS以外のエンタテインメントマーケットデータ)	P. 34
四半期P/L 推移表	P. 21	コンテンツ市場規模	P. 35
主要財務数値・経営指標	P. 22	デジタルコンテンツ市場規模	
	P. 23	コミック誌・コミックスの売上高	P. 36
業績推移グラフ (連結)		アニメ産業市場規模	
資産/負債・純資産推移グラフ (連結)	P. 24	国内映画館興行収入	P. 37
販売費及び一般管理費推移グラフ (連結)		放送産業市場規模	
フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ	P. 25	モバイルビジネス市場規模	P. 38
CSRへの取り組み		ご参考：IRサイトのご紹介	P. 39
・フィールズトピックス	P. 26		
・グループトピックス			
コーポレート・ガバナンス体制			
利益還元方針	P. 27		

1. 2015年3月期 第1四半期 ハイライト

2015年3月期 第1四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)

	2014年3月期		2015年3月期	
	1Q	通期	1Q	通期計画
売上高	(27.2) 5,748 [100.0]	(106.3) 114,904 [100.0]	(129.8) 7,459 [100.0]	100,000
売上総利益	(36.4) 2,027 [35.3]	(101.6) 33,812 [29.4]	(137.6) 2,790 [37.4]	-
販売費及び一般管理費	(110.9) 5,856 [101.9]	(104.6) 24,020 [20.9]	(90.5) 5,300 [71.1]	-
営業利益	(-) △3,829 [△66.6]	(94.9) 9,791 [8.5]	(-) △2,509 [△33.6]	5,000
経常利益	(-) △3,759 [△65.4]	(95.1) 9,765 [8.5]	(-) △2,254 [△30.2]	5,000
当期純利益	(-) △2,290 [△39.8]	(113.8) 5,370 [4.7]	(-) △1,502 [△20.1]	2,500

* 「前年同期比」と「対売上高比」につきましては、表上計算にて算出しております。

2015年3月期 第1四半期 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B/S 】

(単位:百万円)

	2014年3月末	2014年6月末	増減	内容
現金及び預金	29,583	18,933	△10,650	
受取手形及び売掛金	29,155	6,228	△22,927	
たな卸資産	3,134	3,589	455	
その他	5,083	7,201	2,118	
貸倒引当金	△34	△31	3	
流動資産合計	66,921	35,920	△31,001	売上債権の減少
土地	7,875	8,007	132	
その他	4,229	4,369	140	
有形固定資産合計	12,104	12,376	272	新設用地取得による増加
のれん	1,905	1,827	△78	
その他	2,460	2,541	81	
無形固定資産合計	4,365	4,368	3	
投資有価証券	15,607	15,097	△510	
その他	6,944	6,790	△154	
貸倒引当金	△1,074	△1,072	2	
投資その他の資産合計	21,477	20,815	△662	投資有価証券の減少
固定資産合計	37,948	37,561	△387	
資産合計	104,869	73,481	△31,388	
支払手形及び買掛金	33,105	7,058	△26,047	仕入債務の減少
未払法人税等	1,959	33	△1,926	
その他	6,666	5,931	△735	
流動負債合計	41,730	13,022	△28,708	
固定負債合計	4,386	4,161	△225	退職給付に係る負債の減少
負債合計	46,116	17,184	△28,932	
資本金	7,948	7,948	0	
資本剰余金	7,994	7,994	0	
利益剰余金	44,548	42,357	△2,191	
自己株式	△1,821	△1,821	0	
株主資本合計	58,670	56,479	△2,191	
 	 	 	 	
 	 	 	 	
その他の包括利益累計額	△390	△633	△243	
少数株主持分	473	450	△23	
純資産合計	58,753	56,297	△2,456	利益剰余金の減少
負債純資産合計	104,869	73,481	△31,388	

* 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。

2015年3月期 第1四半期 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

【 キャッシュ・フロー 】

(単位:百万円)

	2014年3月期		2015年3月期	
	1Q	通期	1Q	要因
営業活動によるCF	△9,351	16,322	△8,932	税金等調整前四半期純損失 △2,264 売上債権の減少 23,511 仕入債務の減少 △25,925 法人税等の支払 △1,922
投資活動によるCF	△1,093	△8,018	△544	有形固定資産の取得による支出 △253 無形固定資産の取得による支出 △462 貸付金の回収による収入 557
財務活動によるCF	△1,245	△2,018	△1,172	配当金の支払 △798 短期借入金の返済による支出 △329
現金及び現金同等物に係る換算差額	△0	0	0	
現金及び現金同等物の増減額	△11,690	6,284	△10,650	
現金及び現金同等物の期首残高	23,309	23,309	29,583	
連結の範囲の変更に伴う 現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	-	△10	-	
現金及び現金同等物の期末残高	11,618	29,583	18,933	

2. 2015年3月期 第1四半期 補足データ資料集

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)

	2014年3月期					2015年3月期
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q
<パチンコ遊技機>						
ビスティ	4,254	73,305	19,680	14,629	111,868	3,533
オッキー	1,453	19,076	4,359	3,902	28,790	29,830
その他	7,135	5,053	4,689	5,344	22,221	5,177
①パチンコ遊技機合計	12,842	97,434	28,728	23,875	162,879	38,540
<パチスロ遊技機>						
ロデオ*	1,039	25,429	37	-	26,505	-
ビスティ	161	1,322	23,860	36,419	61,762	20
エンターライズ	1,456	24,941	115	45,573	72,085	4,460
ミズホ	-	-	-	54,127	54,127	66
その他	3,004	4,277	6,991	1,352	15,624	1,111
②パチスロ遊技機合計	5,660	55,969	31,003	137,471	230,103	5,657
①+②遊技機合計	18,502	153,403	59,731	161,346	392,982	44,197

*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含みます。

【 主な販売タイトル 】

(単位:台)

発売月	ブランド	タイトル	1Q	累計
■パチンコ遊技機				
2014年03月	オッキー	ぱちんこ 新鬼武者	29,000	33,000
2014年05月	ビスティ	CR鉄拳 LIGHT VERSION	-	-
2014年06月	オッキー	ぱちんこ 新鬼武者 ライトバージョン	-	-
2014年07月	ビスティ	CRエヴァンゲリオン8 Extreme Battle		販売中
■パチスロ遊技機				
2014年08月	エンターライズ	パチスロ 戦国BASARA3		販売中

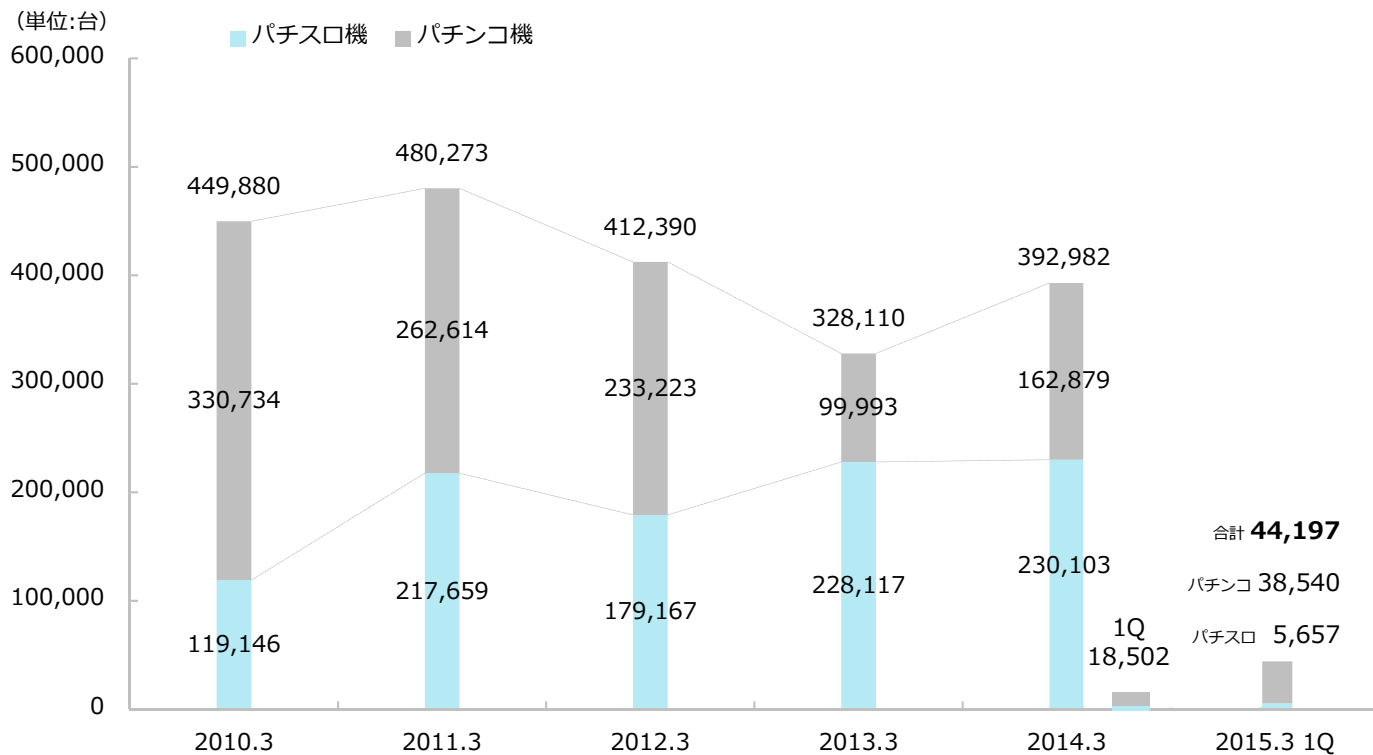
*販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数を公表しておりません。表記は千台未満を切り捨てしております。

*累計は2014年6月30日現在です。

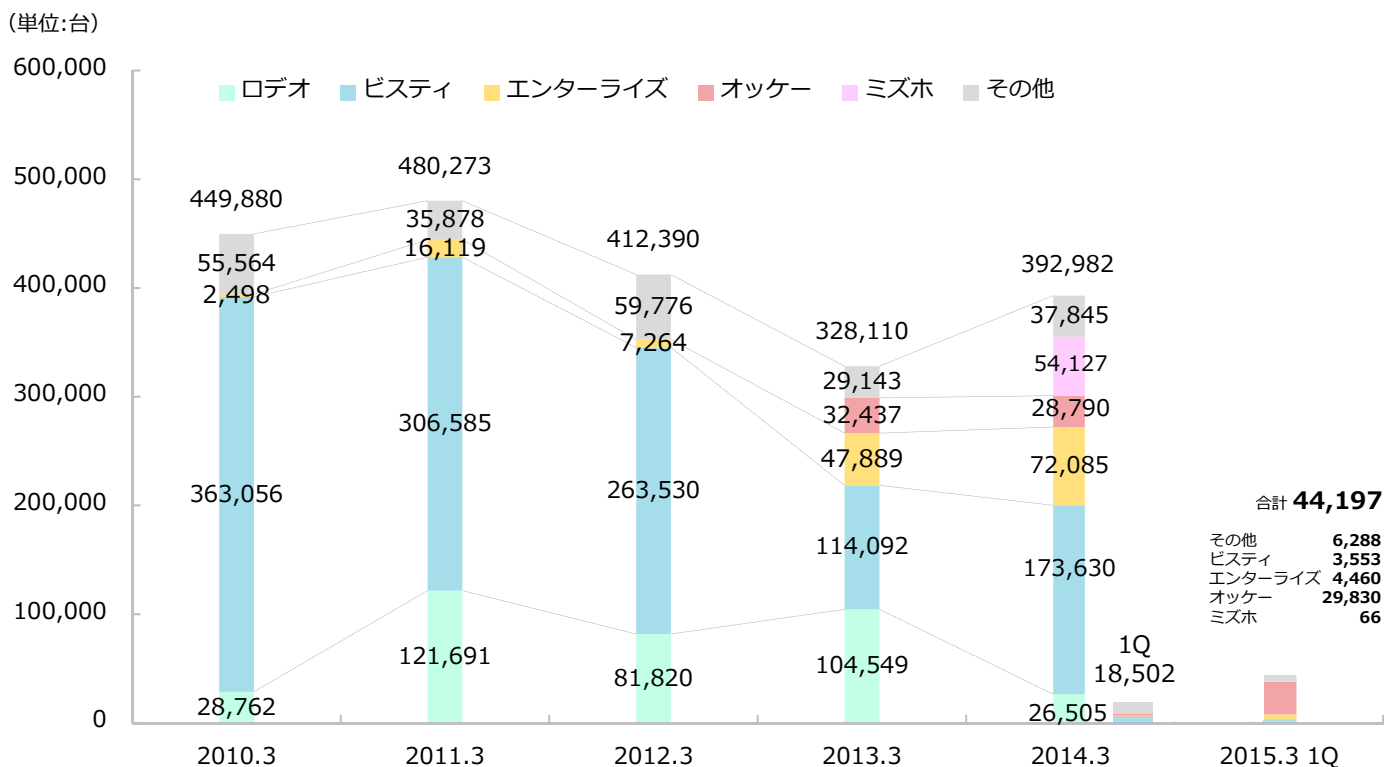
遊技機販売台数推移グラフ

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 】



2013年3月期～2015年3月期 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2014年6月30日現在)


パチンコ遊技機

パチンコ遊技機 5機種発売


〔 ビスティ 3機種
オッカー 2機種 〕





©カラー ©Bisty ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©Bisty
©全部正栄・Production I.G / 講談社・攻殻機動隊製作委員会 ©オッカー
©カラー ©Bisty


[1Q]  **ビスティ**
CR蒼天航路
5月
©王欣太・李学仁/講談社 ©Bisty

[2Q]  **ビスティ**
CRエヴァンゲリオン8
7.5万台販売
7月
©カラー ©Bisty

 **オッカー**
新世紀ばちんこ ヘルセルク
2.3万台販売
8月
©三浦雄太郎 (スタジオ後編) ・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS ©オッカー

[3Q]  **ビスティ**
CR鉄拳
1.8万台販売
11月
©2013 BANDAI NAMCO Games Inc. ©Bisty

[4Q]  **ビスティ**
CRエヴァンゲリオン8 Premium Battle
1.2万台販売
1月
©カラー ©Bisty

 **オッカー**
ばちんこ 新鬼武者
3.3万台販売 * 2014年4月計上
3月
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©オッカー

[1Q]

[2Q]


パチスロ遊技機


パチスロ遊技機 6機種発売


〔 ロデオ 2機種
ビスティ 3機種
エンターライズ 1機種 〕





©艦沢とある/講談社 ©Bisty ©森科達 井上紀房/集英社 (信竹ヤングチャンプ)
©artist house PIRAMID ©Bisty ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©宮下あきら/集英社・東映アニメーション ©Sammy ©RODEO
©カラー ©Bisty ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©Sammy ©RODEO


[1Q]  **銀座**
回胴黙示録カイジ3
2.5万台販売
9月
©福本伸行/講談社・VAP・NTV
©福本伸行/講談社・VAP・マッドハウス・NTV・D.N.ドリームパートナーズ ©Sammy ©RODEO


[2Q]  **エンターライズ**
デビルメイクライ4
2.5万台販売
9月
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.


[3Q]  **ビスティ**
パチスロ ウルトラマンウォーズ
2.3万台販売
10月
©TSUBURAYA PROD

[4Q]  **ビスティ**
機動戦士ガンダム
2.5万台販売
1月
©創通・サンライズ

 **ビスティ**
エヴァンゲリオン〜決意の刻〜
1.3万台販売
2月
©カラー ©Bisty

 **ミズホ**
アナザーゴッドハーデス-奪われたZEUS.ver-
5.4万台販売
2月
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO

 **エンターライズ**
パチスロ モンスターハンター〜月下雷鳴〜
4.5万台
3月
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

[1Q]  **エンターライズ**
パチスロ 戦国BASARA3
販売中
8月
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

[2Q]

2013年3月期

2014年3月期

2015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おりません。
* 2013年3月期の販売機種の詳細はP18-19をご参照ください。

3. 添付資料 I

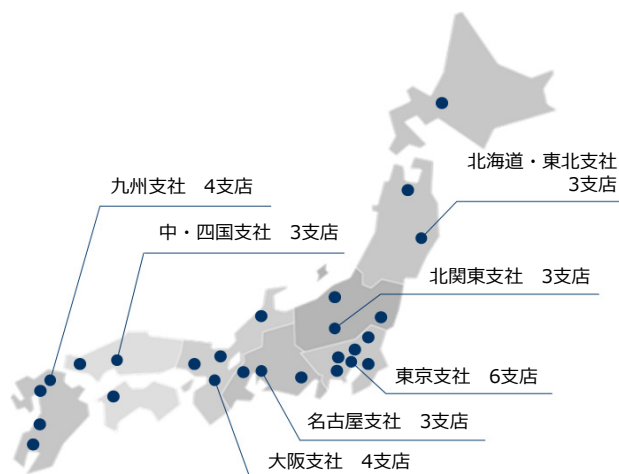
会社概要

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

(2014年6月30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 JASDAQ (スタンダード) Code : 2767
従業員数	1,678名 (連結) 867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"> ・ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株) ・(株)フューチャースコープ ・(株)デジタル・フロンティア ・(株)BOOOM ・(株)円谷プロダクション など計15社
持分法適用会社	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ヒーローズ ・(株)角川春樹事務所 など計9社

営業拠点	<支社> 北海道・東北、北関東、東京 名古屋、大阪、中・四国、九州 <支店> 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、大阪、京都、神戸、金沢、広島、山口、 松山、福岡、佐賀、熊本、鹿児島
------	--

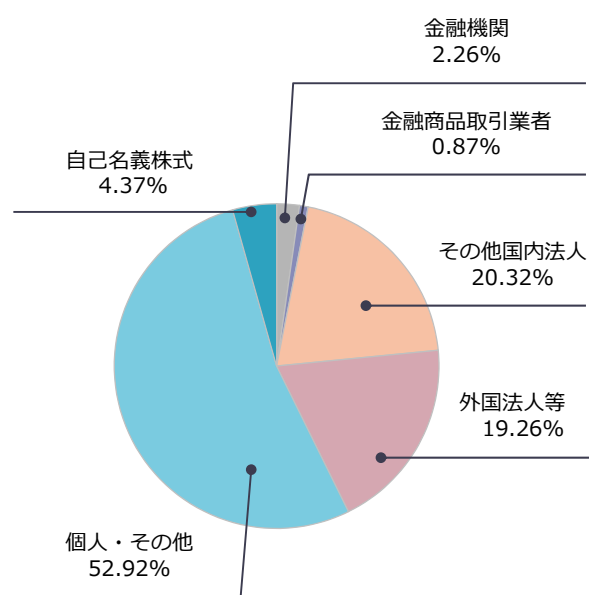


株式の状況

(2014年3月31日現在)

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SANKYO	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	996,100	2.87%
ジェーピー モルガン チェース バンク 385632	553,300	1.59%
大屋高志	450,000	1.30%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE 15PCT TREATY ACCOUNT	393,500	1.13%
ノーザン トラスト カンパニー (エイブイ エフシー) アカウント ノン トリーディー	350,900	1.01%

【 所有者別分布状況 】



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、ピ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
- 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

2003～
IPの多元展開に向けて

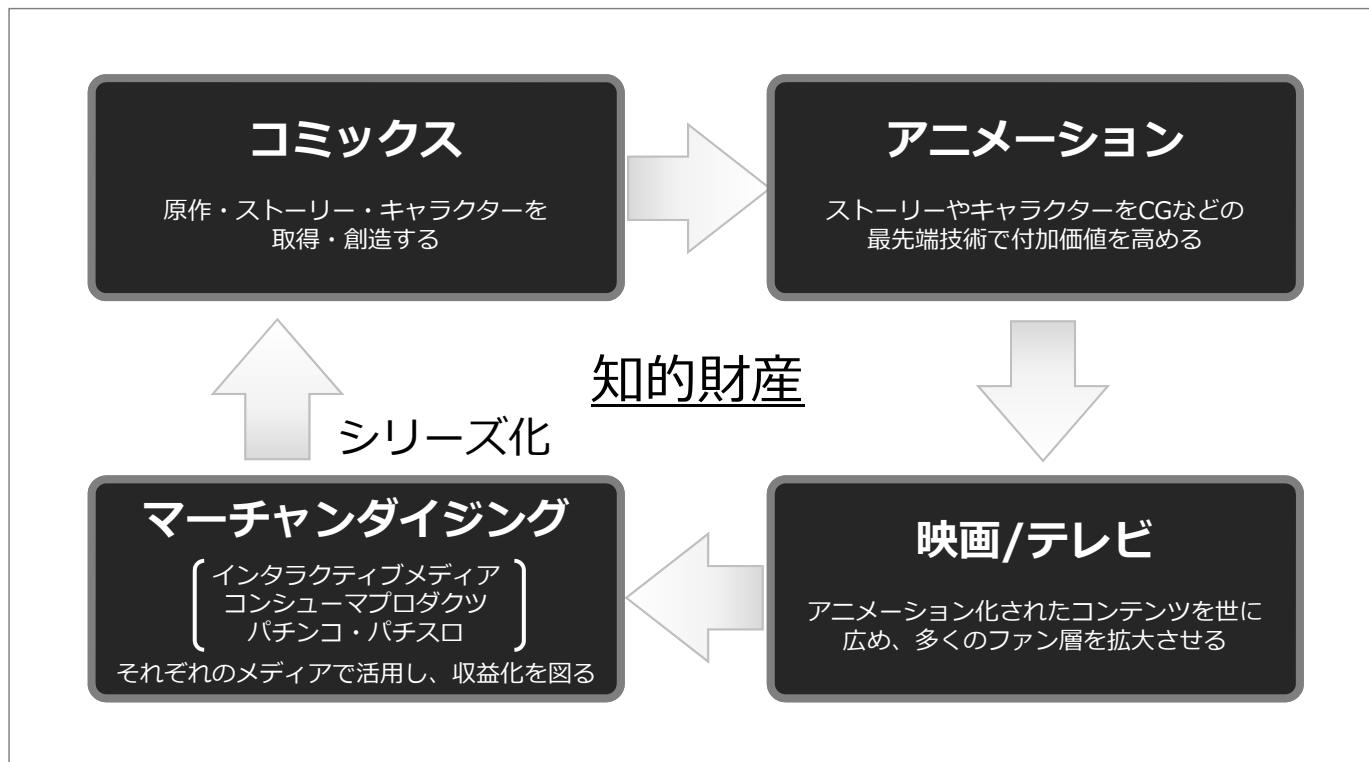
- 2003 JASDAQ市場に上場、IPを基軸にしたビジネスモデルを発表
- IP多元展開に向け、ゲーム分野に進出
- 2004 (株)ディースリー・パブリッシャーに出資、パチンコ・パチスロシミュレータソフトを発売
 - 2009 (株)ディースリーを(株)バンダイナムコゲームスへ売却、同社との関係を強化
- 2005 IP取得及び多元展開に向け、映画分野に進出
- 2005 (株)角川春樹事務所に出資、多数の劇場用映画を企画・プロデュース
 - 2008 (株)エスピーオーに出資（映画館運営）、情報発信型のミニシネコンを展開
- 2006 IP取得・創出及び多元展開に向け、モバイルを含むオ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」を企画・プロデュース

2008～
IPの育成・事業化に向けて

- 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
- 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

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



主なグループ会社

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

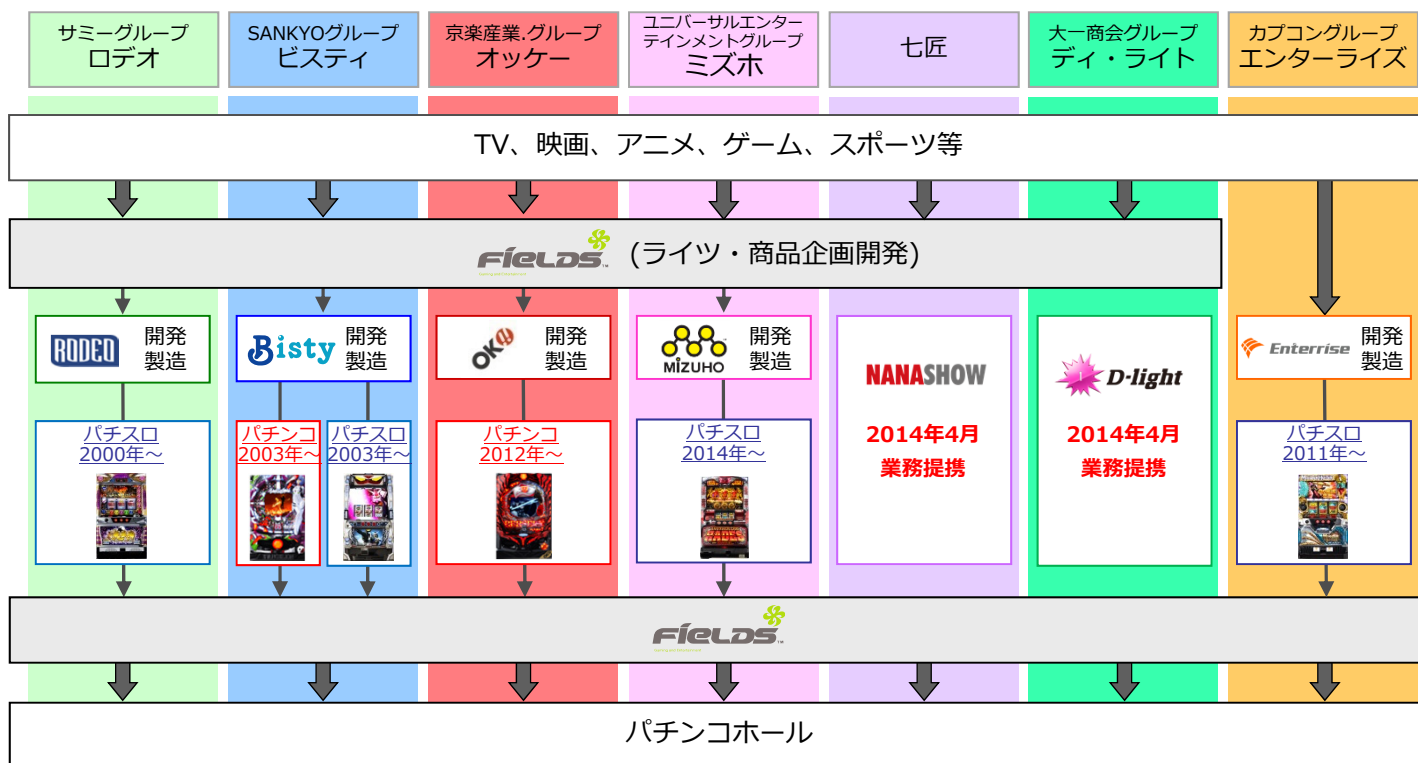
(2014年6月30日現在)

	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・プロパティーズ	100.0	10	東京都渋谷区	キャラクター商品・その他著作物の企画・開発・販売	2011年 8月
	(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
	(株)角川春樹事務所	30.0	757	東京都千代田区	書籍、雑誌の企画制作、編集、出版及び販売	2005年 3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ндаイジング						
インタラクティブ メディア	アイビー・プロス(株)	85.0	75	東京都渋谷区	知的財産のデジタル事業化、遊技機専門サイトの構築・運営	2010年 12月
	(株)フューチャースコープ	87.7	60	東京都渋谷区	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	東京都渋谷区	コンピュータソフトウェア企画・製作・販売	2011年 11月
コンシューマ プロダクツ	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
	(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
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)マイクロキャビン	100.0	227	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)BOOOM	51.0	10	東京都渋谷区	遊技機の企画・開発	2009年 5月
	(株)ロデオ	35.0	100	東京都豊島区	遊技機の開発・製造	2002年 3月
	ジー・アンド・イー(株)	33.3	450	東京都渋谷区	総合エンタテインメントに特化したビジネススクールの運営	2005年 5月

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

(2014年6月30日現在)



* サミー及びロデオと当社は、現在、販売代理店取引基本契約も包括した事業提携関係全般の今後のあり方について協議を重ねています。

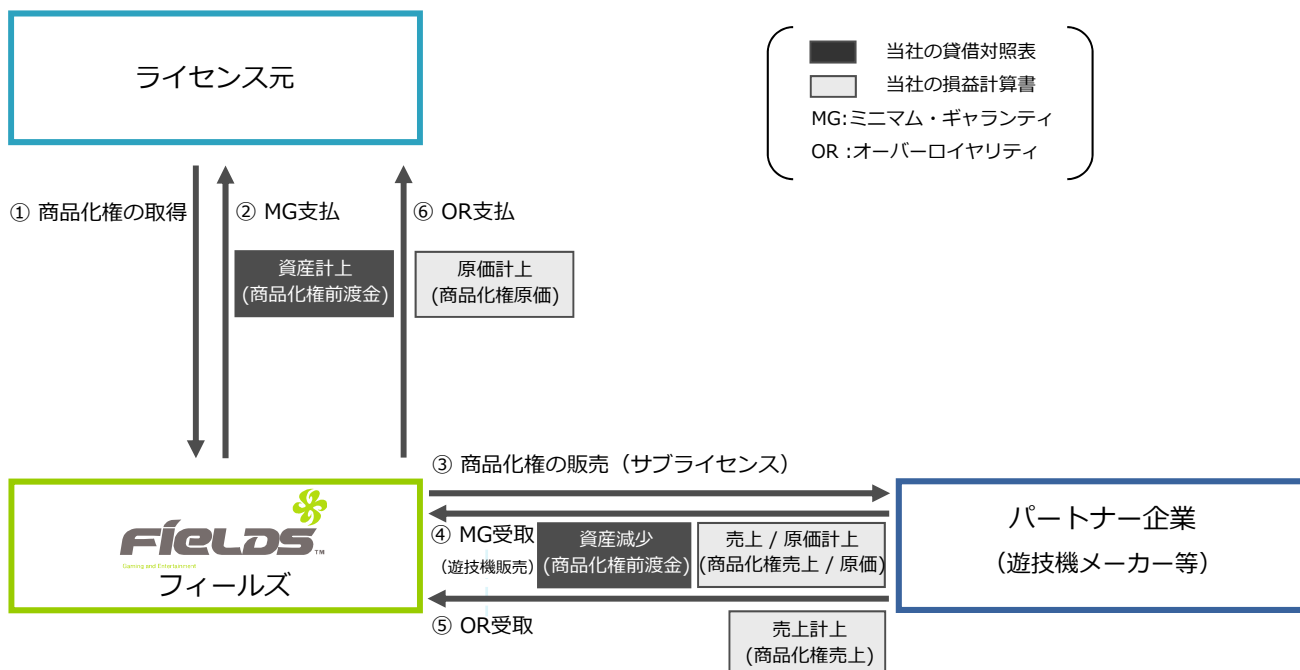
遊技機の計上方法 (イメージ)

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



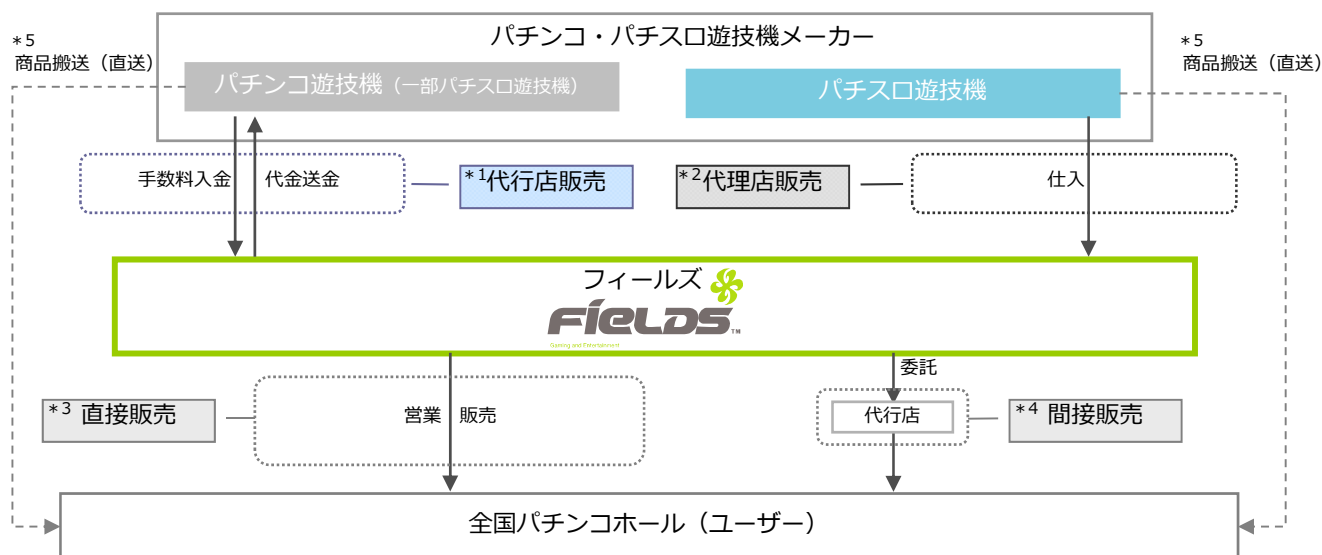
商品企画開発における商品化権の流れ及び計上方法(イメージ)

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



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

*3 直接販売 : 当社の営業が直接ホールに商品を販売する

*4 間接販売 : 代行店を介して間接的にホールに商品を販売

*5 商品搬送 : メーカーからホールへ商品を直送

□ 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

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

(2014年6月30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	「国内実写」 シリーズ
■主なタイトル					
パチンコ	・最後のシ者 ・使徒、再び	・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	・七人の侍 ・清水の次郎長
パチスロ	・まごころを、君に ・約束の時	・鬼武者3 ・モンスターハンター	・サラリーマン金太郎 ・俺の空	・旋風の用心棒 ・機動戦士ガンダム	
■累計販売タイトル					
パチンコ	8	8	3	12	2
パチスロ	8	15	7	21	0
合計	16	23	10	33	2
■累計販売台数（台）					
パチンコ	1,419,000	178,000	90,000	171,000	100,000
パチスロ	492,000	577,000	360,000	278,000	—
合計	1,911,000	756,000	450,000	449,000	100,000

* 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。

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)

	2010年3月期			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
	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	1Q
販売台数	274,144	175,736	449,880	293,128	187,145	480,273	151,254	261,136	412,390	101,103	227,007	328,110	171,905	221,077	392,982	44,197
■販売比率																
パチンコ	266,284	64,450	330,734	226,620	35,994	262,614	89,264	143,959	233,223	46,823	53,170	99,993	110,276	52,603	162,879	38,540
	97.1%	36.7%	73.5%	77.3%	19.2%	54.7%	59.0%	55.1%	56.6%	46.3%	23.4%	30.5%	64.1%	23.8%	41.4%	87.2%
パチスロ	7,860	111,286	119,146	66,508	151,151	217,659	61,990	117,177	179,167	54,280	173,837	228,117	61,629	168,474	230,103	5,657
	2.9%	63.3%	26.5%	22.7%	80.8%	45.3%	41.0%	44.9%	43.4%	53.7%	76.6%	69.5%	35.9%	76.2%	58.6%	12.8%
■代行/代理販売比率																
代行販売	255,570	67,177	322,747	228,042	40,130	268,172	91,839	148,505	240,344	52,274	57,008	109,282	116,235	55,492	171,727	39,593
	93.2%	38.2%	71.7%	77.8%	21.4%	55.8%	60.7%	56.9%	58.3%	51.7%	25.1%	33.3%	67.6%	25.1%	43.7%	89.6%
代理販売	18,574	108,559	127,133	65,086	147,015	212,101	59,415	112,631	172,046	48,829	169,999	218,828	55,670	165,585	221,255	4,604
	6.8%	61.8%	28.3%	22.2%	78.6%	44.2%	39.3%	43.1%	41.7%	48.3%	74.9%	66.7%	32.4%	74.9%	56.3%	10.4%
■直接/間接販売比率																
直接販売	221,521	145,626	367,147	239,336	156,701	396,037	123,142	223,672	346,814	81,336	187,610	268,946	144,481	179,486	323,967	36,556
	80.8%	82.9%	81.6%	81.6%	83.7%	82.5%	81.4%	85.7%	84.1%	80.4%	82.6%	82.0%	84.0%	81.2%	82.4%	82.7%
間接販売	52,623	30,110	82,733	53,792	30,444	84,236	28,112	37,464	65,576	19,767	39,397	59,164	27,424	41,591	69,015	7,641
	19.2%	17.1%	18.4%	18.4%	16.3%	17.5%	18.6%	14.3%	15.9%	19.6%	17.4%	18.0%	16.0%	18.8%	17.6%	17.3%

2014年3月期までのパチンコ遊技機タイトル

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

※表記は累計販売台数です。

(単位:台)

	サミー (累計:378,000台)	販売台数	ビスティ (累計:1,982,000台)	販売台数	オウゲー (累計:90,000台)	販売台数
2014.3			CRエヴァンゲリオン8 Premium Battle	12,000	ばちんこ 新鬼武者 *1	33,000
			CR鉄拳	18,000	新世紀ばちんこ ベルセルク	23,000
			CRエヴァンゲリオン8	75,000		
			CR蒼天航路	-		
2013.3			エヴァンゲリオン7 Smile Model	12,000	新世紀ばちんこ 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX GHOST VERSION	-
			CR戦国BASARA3 ～関ヶ原の戦い～	16,000	新世紀ばちんこ 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX	26,000
			エヴァライトIII	16,000		
2012.3			CRエヴァンゲリオン7	100,000		
			CR浜崎あゆみ物語 Light /Sweet Version	11,000		
			CR浜崎あゆみ物語-序章-	72,000		
2011.3			CRカンフーパンダ	11,000		
			CRエヴァンゲリオン ～始まりの福音～Light ver.	-		
			CR清水の次郎長Light ver.	-		
			CRエヴァンゲリオン ～始まりの福音～	205,000		
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		
2009.3	CRバーチャファイター	11,000	CR新世紀エヴァンゲリオン ～使徒、再び～	-		
			CRクリスタルブルー	-		
			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フィックス・ザ・キャット	-		
			CRマスク・オブ・ソロ	-		
			CRルーニー・チューズ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ガメラ エクストリームバトル	-	CR松浦亜弥	40,000		
			CR男一匹がキ大将 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 CR大魔神	21,000 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! CRフィーバーツインズ	11,000 -		
2004.3	CR力道山	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				

* 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。

* 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。

*1…2014年4月計上

2014年3月期までのパチスロ遊技機タイトル

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

※表記は累計販売台数です。

(単位:台)

	ロデオ (累計: 1,364,000台)	販売台数	ビスティ (累計: 680,000台)	販売台数	オリンピア (累計: 75,000台)	販売台数	エンターライズ (累計: 145,000台)	販売台数	ミスホ (累計: 54,000台)	販売台数
2014.3	回胴黙示録カイジ3*	25,000	エヴァンゲリオン ～決意の刻～	13,000			パチスロ モンスター ハンター-月下雷鳴- デビル メイ クライ4	45,000	アナザーゴッドハーデス -奪われたZEUS.ver-	54,000
			機動戦士ガンダム	25,000						
			ウルトラマンオーズ	23,000						
2013.3	新鬼武者 再臨 魁!!男塾 天挑五輪大武會編	41,000 24,000	EVANGERION	57,000			バイオハザード5	48,000		
			夜王	-						
			GTO	-						
2012.3	モンスターハンター ラーゼフォン 旋風の用心棒 ～胡蝶の記憶～	96,000 - 23,000	エヴァンゲリオン ～生命の鼓動～	47,000			ストリートファイターIV	-		
			サムライ7	13,000						
2011.3	超重神グラヴィオン 俺の空 ～蒼き正義魂～ ガメラ	- 38,000 13,000	エヴァンゲリオン ～真実の翼～	78,000			戦国BASARA2	16,000		
			アベノ橋 魔法☆商店街	-						
2010.3	新鬼武者 炎の熱血教師	90,000 -	サタデーナイト フィーバー	-	エースをねらえ!	-				
			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 天地を喰らう ソニックライブ	18,000 - -	キング・コング	-						
			新世紀エヴァンゲリオン ～約束の時～	90,000						
2008.3	天下無敵! サラリーマン金太郎 バーチャファイター THE MASK OF ZORRO くわいむしちゅー デビル メイ クライ3	18,000 10,000 - 48,000	ビーチクラブ	-	真・三國無双	-				
			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	-				
			モーニング娘。	-						
2007.3	魁!!男塾 プレミアム ダイナマイト ドカベン	17,000 - - -	名探偵ホームズ	-	空手バカ一代	-				
			GTO	-	キングオブマウス	30,000				
			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 ど根性ガエル	125,000 -	新世紀エヴァンゲリオン	23,000	ジェロニモンS	-				
2005.3	鬼武者3 カイジ 梅松 ダイナマイトウェブ	120,000 29,000 36,000	大ヤマト	12,000	めざせドキドキ島	-				
			フィーバー-夏祭り	-						
2004.3	ガメラ ハイグレートビジョン ワンタックチャブル (サミー) ジェットセットラジオ チャーリーズ エンジェルFT スロッター金太郎 野獣	61,000 - 22,000 - 52,000 14,000	海賊	-	黄金神	13,000				
2003.3	旋風の用心棒 スノーキング サラリーマン金太郎S クラブロデオT ギンギン丸	53,000 - - 43,000 31,000								
2002.3	一撃帝王2 サラリーマン金太郎 ダブルチャレンジ オオガメラ	17,000 118,000 31,000 32,000								
2001.3	インディジョーズ2 ガメラ	23,000 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。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。

「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷

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	
	新世紀エヴァンゲリオン 2004年12月 <u>12.5万台</u>	2005.3	
	セカンドインパクト 2006年2月 <u>16.1万台</u>	2006.3	 新世紀エヴァンゲリオン 2005年9月 <u>2.3万台</u>
	奇跡の価値は 2007年2月 <u>18.7万台</u>	2007.3	
	使徒、再び 2008年1月 <u>20.0万台</u>	2008.3	 まごころを、君に 2007年7月 <u>9.9万台</u>
	低射幸性タイプ/リユース	2009.3	 約束の時 2008年9月 <u>9.0万台</u>
	 プレミアムモデル 2008年5月 <u>5.0万台</u>	2010.3	 魂の軌跡 2010年3月 <u>8.4万台</u>
	最後のシ者 2009年4月 <u>23.7万台</u>		
	 使徒、再びYF 2010年1月 <u>2.4万台</u>	2011.3	 真実の翼 2011年3月 <u>7.8万台</u>
	始まりの福音 2010年6月 <u>20.5万台</u>		
	 始まりの福音 Light ver. 2010年11月 <u>9,000台</u>	2012.3	 生命の鼓動 2012年2月 <u>4.7万台</u>
	エヴァンゲリオン7 2012年1月 <u>10.0万台</u>	2013.3	 EVANGELION 2013年2月 <u>5.7万台</u>
	 EVAライトIII 2012年5月 <u>1.6万台</u>		
	 Smile Model 2012年12月 <u>1.2万台</u>	2014.3	 とき 決意の刻 2014年2月 <u>1.3万台</u>
	エヴァンゲリオン8 2013年7月 <u>7.5万台</u>		
	 Premium Battle 2014年1月 <u>1.2万台</u>	2015.3	
	 Extreme Battle 2014年7月 販売中		

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)

	2013.3					2014.3					2015.3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期計画
売上高	21,145	7,973	18,627	60,396	108,141	5,748	30,637	17,819	60,700	114,904	7,459				100,000
売上総利益	5,566	3,258	6,239	18,216	33,279	2,027	11,621	5,709	14,455	33,812	2,790				-
販管費	5,282	5,402	5,535	6,745	22,964	5,856	5,615	5,849	6,700	24,020	5,300				-
営業利益	283	△2,142	703	11,470	10,314	△3,829	6,005	△140	7,755	9,791	△2,509				5,000
経常利益	574	△2,312	763	11,243	10,268	△3,759	5,903	△78	7,699	9,765	△2,254				5,000
当期純利益	342	△1,322	303	5,397	4,720	△2,290	3,724	△207	4,143	5,370	△1,502				2,500

	2010.3					2011.3					2012.3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	16,038	5,406	3,077	41,821	66,342	21,344	21,668	28,421	32,160	103,593	17,635	15,717	9,709	49,134	92,195
売上総利益	12,402	707	888	12,892	26,889	7,663	11,328	7,292	8,846	35,129	5,076	6,907	4,343	15,004	31,330
販管費	3,877	3,845	4,906	6,136	18,764	5,314	4,495	5,775	6,409	21,993	5,302	5,099	5,903	6,499	22,803
営業利益	8,524	△3,138	△4,018	6,756	8,124	2,348	6,834	1,517	2,437	13,136	△225	1,807	△1,560	8,505	8,527
経常利益	8,519	△3,468	△3,961	6,671	7,761	2,518	6,985	1,980	2,201	13,684	△266	1,979	△1,607	8,555	8,661
当期純利益	4,711	△2,530	△2,454	3,562	3,289	1,477	3,951	1,043	1,049	7,520	△284	2,712	△1,296	4,859	5,991

【 個別P/L 】

(単位:百万円)

	2013.3					2014.3					2015.3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	19,199	5,590	16,207	56,305	97,301	4,170	28,048	14,456	56,898	103,572	5,431				-
売上総利益	5,011	2,417	5,367	16,546	29,341	1,403	10,916	4,634	13,639	30,592	2,343				-
販管費	4,406	4,537	4,667	5,707	19,317	4,985	5,012	5,175	5,893	21,065	4,646				-
営業利益	605	△2,120	701	10,837	10,023	△3,582	5,903	△540	7,746	9,527	△2,302				-
経常利益	806	△2,052	851	10,614	10,219	△3,339	5,929	△319	6,975	9,246	△1,879				-
当期純利益	452	△1,229	530	6,330	6,083	△2,004	3,246	△109	3,449	4,582	△1,120				-

	2010.3					2011.3					2012.3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	14,905	4,328	1,739	40,385	61,357	18,310	18,695	25,165	28,801	90,971	15,349	13,132	7,276	44,637	80,394
売上総利益	11,901	332	232	12,028	24,493	6,542	10,137	6,004	7,514	30,197	4,059	6,015	3,249	13,713	27,036
販管費	3,277	3,243	4,043	5,312	15,875	4,166	3,316	4,639	5,156	17,277	4,165	4,051	5,065	5,553	18,834
営業利益	8,623	△2,911	△3,811	6,717	8,618	2,375	6,821	1,366	2,358	12,920	△106	1,964	△1,817	8,161	8,202
経常利益	8,761	△2,900	△3,693	6,662	8,830	2,505	6,911	1,558	2,477	13,451	11	2,128	△1,713	8,070	8,496
当期純利益	5,119	△2,064	△2,107	3,575	4,538	1,362	3,984	766	714	6,826	△101	1,221	△938	4,723	4,905

*各2Q~4Qにつきましては、表上計算にて算出しております。

主要財務数値・経営指標（2003年3月期～2008年3月期）

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
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
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
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
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
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
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
資本金	1,295	1,295	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	8,752	14,507	33,426	39,411	42,836	46,331
総資産額	17,090	37,115	72,584	87,556	66,081	69,168
営業活動によるキャッシュ・フロー	3,316	851	2,965	6,164	5,293	11,127
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 2,253	△ 3,190	△ 5,257	△ 2,224	△ 4,772	△ 14,604
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 2,454	2,029	10,177	△ 1,540	1,488	△ 1,384
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

(単位:円)

一株当たり指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3
1株当たり純資産額	268,600	89,305	96,026	113,275	118,487	128,201
1株当たり年配当額	10,000	記念 24,000 中間 10,000 期末 4,000	中間 2,000 期末 2,000	中間 2,000 期末 2,000	中間 2,000 期末 2,000	記念 4,500 中間 500 期末 2,000
1株当たり当期純利益	117,233	40,465	19,888	20,118	10,692	15,263

(単位:%)

経営指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3
自己資本比率	51.2	39.1	46.0	45.0	62.2	64.3
自己資本利益率 (ROE)	55.9	56.9	28.9	19.5	9.2	12.4
総資産経常利益率 (ROA)	39.3	45.0	22.8	16.4	12.0	17.3
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
発行済株式総数 (株)	(3) 32,300	(3) 161,500	347,000	347,000	347,000	347,000
自己株式数 (株)	-	-	-	-	-	-
従業員数 (人)	460	651	758	901	1,022	1,077

(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1月 1 : 5分割 / 2004年3月期 1 : 2分割

主要財務数値・経営指標 (2009年3月期～2015年3月期1Q)

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)

	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3 1Q
売上高	(71.7) 73,035	(90.8) 66,342	(156.1) 103,593	(89.0) 92,195	(117.3) 108,141	(106.3) 114,904	(129.8) 7,459
売上総利益	(69.5) 24,024	(111.9) 26,889	(130.6) 35,129	(89.2) 31,330	(106.2) 33,279	(101.6) 33,812	(137.6) 2,790
販売費及び一般管理費	(103.2) 22,063	(85.0) 18,764	(117.2) 21,993	(103.7) 22,803	(100.7) 22,964	(104.6) 24,020	(90.5) 5,300
営業利益	(14.9) 1,960	(414.5) 8,124	(161.7) 13,136	(64.9) 8,527	(121.0) 10,314	(94.9) 9,791	(-) △2,509
経常利益	(8.5) 991	(783.1) 7,761	(176.3) 13,684	(63.3) 8,661	(118.6) 10,268	(95.1) 9,765	(-) △2,254
当期純利益	(-) △1,481	(-) 3,289	(228.6) 7,520	(79.7) 5,991	(78.8) 4,720	(113.8) 5,370	(-) △1,502
資本金	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	39,496	41,187	47,021	51,555	55,098	58,753	56,297
総資産額	52,064	81,329	78,971	93,601	106,628	104,869	73,481
営業キャッシュ・フロー	4,147	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322	△8,932
投資キャッシュ・フロー	△6,182	△1,011	△4,356	△4,798	△6,263	△8,018	△544
財務キャッシュ・フロー	602	△2,687	△3,915	△2,565	△2,277	△2,018	△1,172
現金及び現金同等物の期末残高	11,181	15,906	15,632	18,284	23,309	29,583	18,933

(単位:円)

一株当たり指標	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3(4)	2014.3	2015.3 1Q	
1株当たり純資産額	117,326	123,645	140,853	153,904	1,644.15	1,756.27	1,682.95	
1株当たり年配当額	4,500	4,500	5,000	5,000	50	50	(計画) 50	
	中間 期末	2,000 2,500	中間 期末	2,000 2,500	中間 期末	2,500 2,500	中間 期末	25 25
1株当たり当期純利益	△4,271	9,796	22,643	18,044	142.27	161.83	△45.29	

(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。

(単位:%)

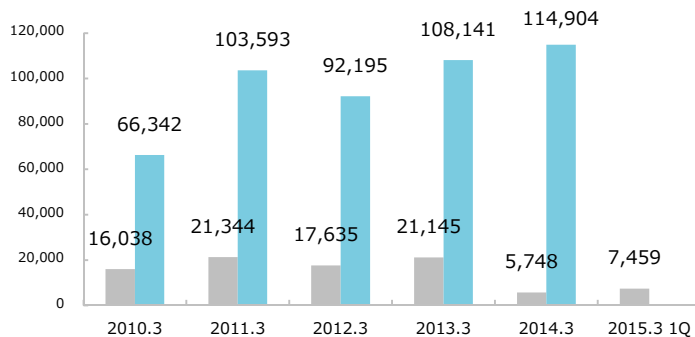
経営指標	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3 1Q
自己資本比率	75.8	50.5	59.2	54.6	51.2	55.6	76.0
自己資本利益率 (ROE)	△3.5	8.2	17.1	12.2	8.9	9.5	△2.6
総資産経常利益率 (ROA)	1.6	11.6	17.1	10.0	10.3	9.2	△2.5
配当性向	-	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	-

その他	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3(4)	2014.3	2015.3 1Q
発行済株式総数 (株)	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000
自己株式数 (株)	10,643	14,885	14,885	15,162	1,516,200	1,516,200	1,516,200
従業員数 (人)	827	909	1,149	1,324	1,416	1,588	1,678

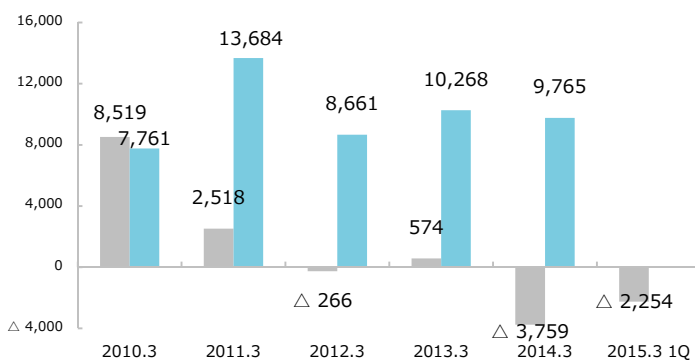
業績推移グラフ (連結)

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

売上高

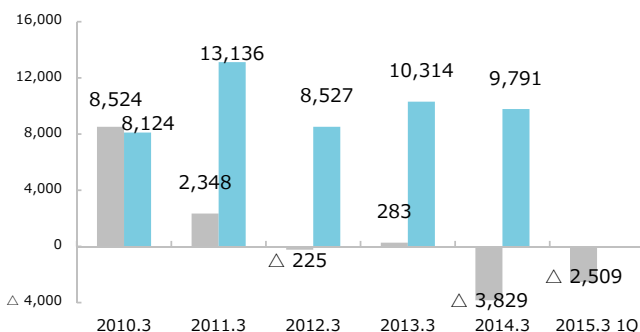


経常利益

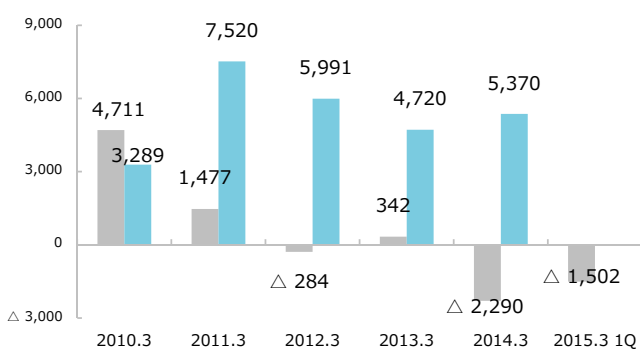


営業利益

■ 1Q累計 ■ 通期 (単位:百万円)



当期純利益

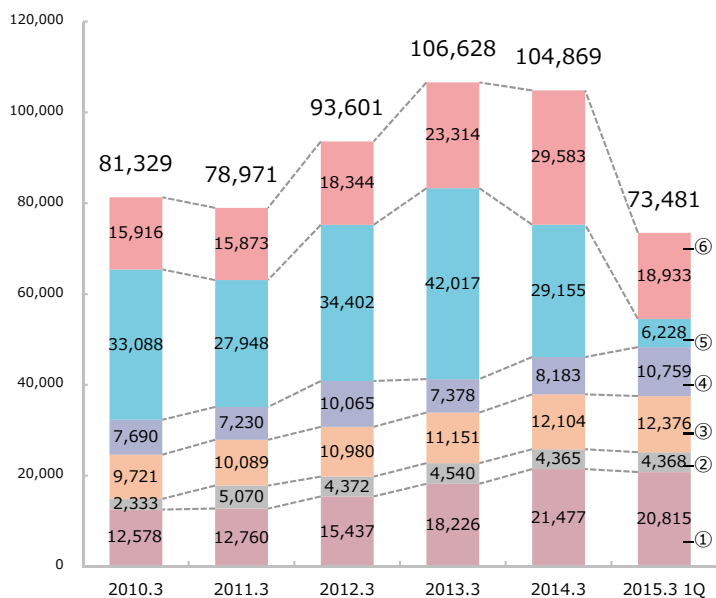


すべての人に最高の余暇を
The Greatest Leisure for All People

資産/負債・純資産推移グラフ (連結)

資産の推移

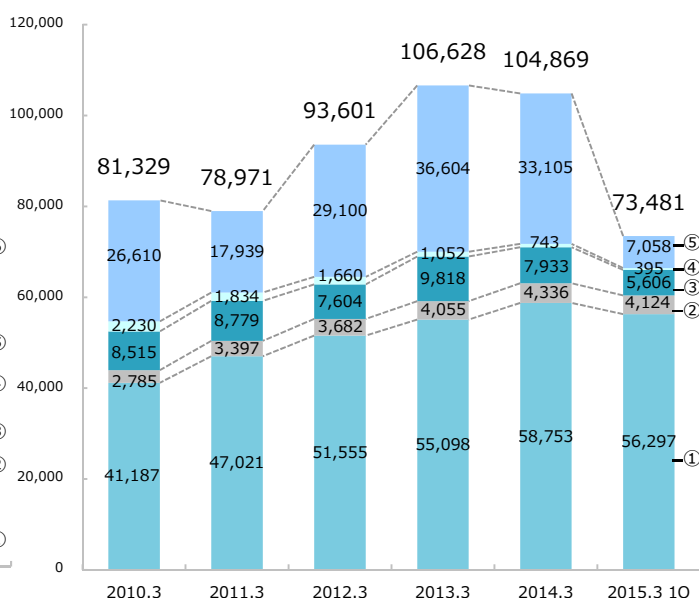
- ① 投資その他の資産
- ② 無形固定資産
- ③ 有形固定資産
- ④ その他流動資産
- ⑤ 受取手形及び売掛金
- ⑥ 現金及び預金



負債・純資産の推移

(単位:百万円)

- ① 純資産
- ② その他固定負債
- ③ その他流動負債
- ④ 有利子負債
- ⑤ 支払手形及び買掛金



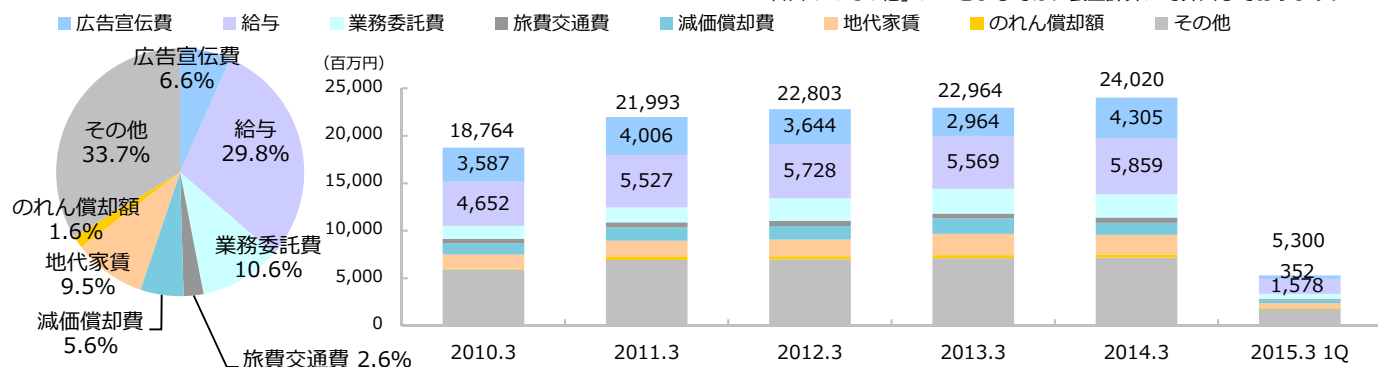
販売費及び一般管理費推移グラフ（連結）

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

(単位:百万円)

	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3 1Q
広告宣伝費	3,587	4,006	3,644	2,964	4,305	352
給与	4,652	5,527	5,728	5,569	5,859	1,578
賞与引当金繰入額	257	290	246	247	285	11
役員賞与引当金繰入額	135	220	240	230	230	70
業務委託費	1,373	1,553	2,373	2,608	2,451	561
旅費交通費	469	551	542	507	551	137
減価償却費	1,175	1,393	1,431	1,623	1,268	299
地代家賃	1,475	1,654	1,749	2,249	2,062	503
貸倒引当金繰入額	249	-	△52	△56	△3	△3
退職給付費用	68	76	86	92	6	29
のれん償却額	87	366	333	319	323	87
その他	5,237	6,357	6,483	6,608	6,683	1,676
販売費及び一般管理費合計	18,764	21,993	22,803	22,964	24,020	5,300

*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。

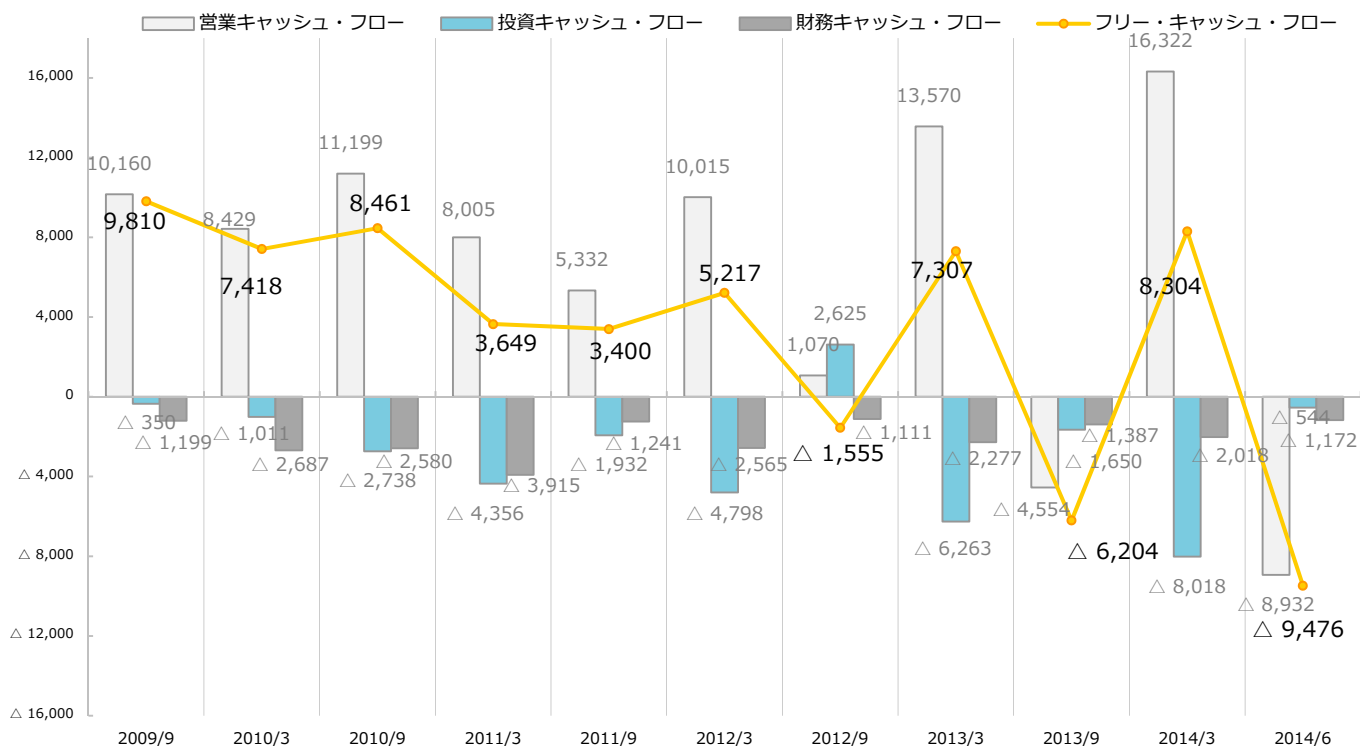


フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ

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

(単位:百万円)



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

CSR基本方針

当社の企業活動そのものがCSR

【 フィールズトピックス 】

Topics 1 節電の取り組みを継続実施

実 施 内 容	<p>2014年夏季も節電対応を継続実施</p> <p>空調・施設関連</p> <ul style="list-style-type: none"> 稼働時間短縮、空調温度の管理徹底 照明の削減、LED電球への交換 低消費電力型の複合機を導入 <p>OA機器関連</p> <ul style="list-style-type: none"> 節電OA機器の導入、パソコン等の待機電力削減 <p>クールビズ対応</p>
---------	--

Topics 2 チャリティゴルフトーナメントに協賛

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

2011年03月～	南平台町（本社周辺）清掃活動を実施（毎月継続）
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
2013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
2013年10月	Be Smile Projectへの協賛と長崎の児童福祉施設訪問
2013年12月	渋谷区南平台町内会2013年度餅つき大会に参加
2014年03月	代々木公園清掃活動（㈱アートネイチャー協同）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	東京都渋谷区主催「渋谷区一斉清掃の日（4月28日「しぶやの日」）」に参加

【 グループトピックス 】

㈱円谷プロダクション

ウルトラマン基金を設立

㈱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永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	http://www.ultraman-kikin.jp/
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永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	被災地の子供たちの、今と未来を支援する基金

Topics 4 営業部門へエコカーを導入

対 象 車	営業車両256台入替完了
導 入 期 間	2009年9月～2012年6月
導 入 効 果	年間480tのCO2削減見込み （スギの年間CO2吸収量3万本分相当）

Topics 5 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	
ISO27001：2005	2013年7月 継続更新
ISO 9001：2008	2014年6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 6 沖縄事務センターを開設

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52箇所

主な活動実績

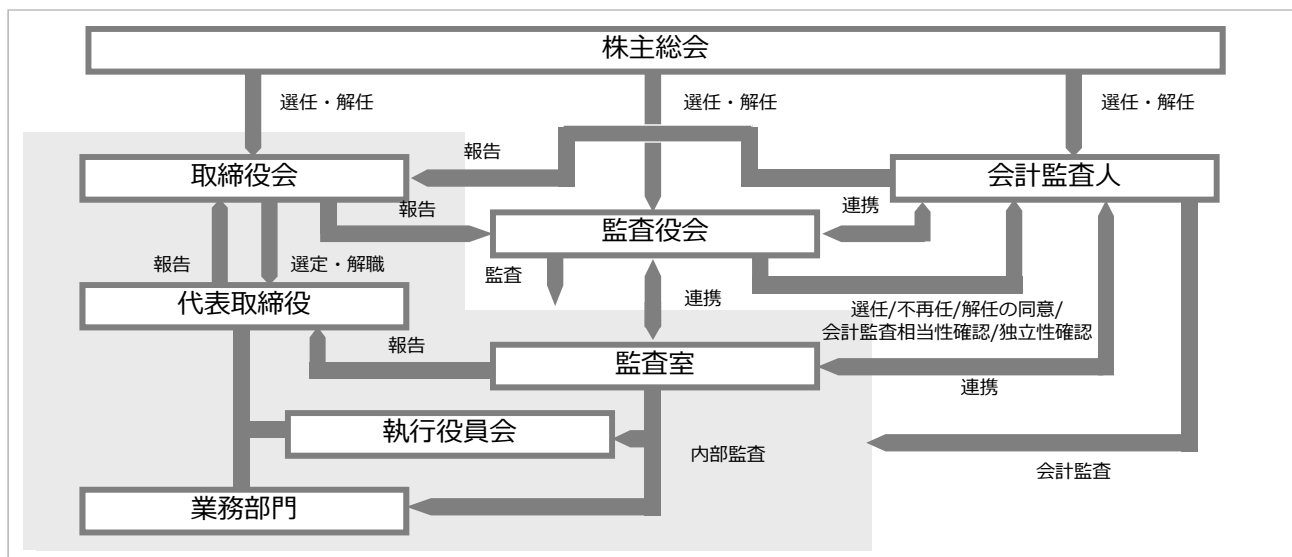
2011年	被災地へ支援訪問 宮城県：石巻市、南三陸町、気仙沼市、東松島市、女川町 福島県：須賀川市、郡山市、いわき市、福島市 岩手県：宮古市、大槌町 千葉県：旭市 寄付金等の贈呈 宮城県へ3,000万円、福島県へ2,000万円 岩手県へ2,000万円とマイクロバス
2012年	被災地へ支援訪問 宮城県：石巻市、女川町／福島県：郡山市、須賀川市
2013年	被災地へ支援訪問 宮城県：東松島市／福島県：富岡町 寄付金等の贈呈 岩手県・宮城県・福島県へ各2,500万円とマイクロバス 「ヒーローキャラバン～子供たちの心に光を～78 places in 東北」を2013年3月からスタート。 2014年3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氣祭り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予定。

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きます。



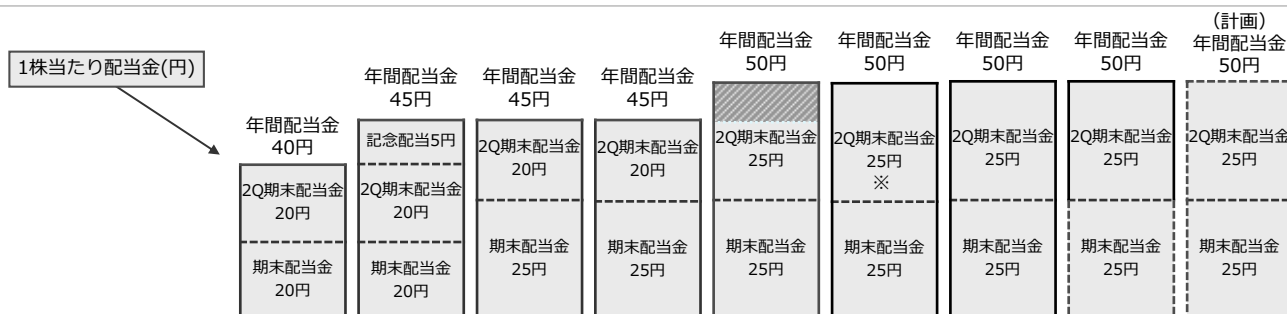
利益還元方針

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	2015.3E
当期純利益	3,710	5,296	△1,481	3,289	7,520	5,991	4,720	5,370	2,500
配当金総額	1,388	1,561	1,534	1,503	1,660	1,659	1,659	1,659	1,659
配当性向(%)	37.4	29.5	-	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.4
発行済株式総数(株)	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000
中間期 (自己株式を除く)	347,000	347,000	347,000	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	-
決算期 (自己株式を除く)	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。

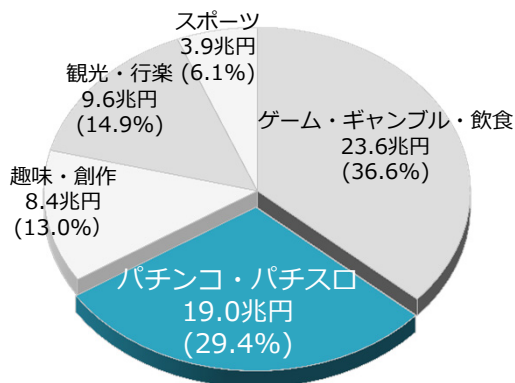
4. 添付資料 II (パチンコ・パチスロマーケットデータ)

パチンコ・パチスロ市場

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

市場規模

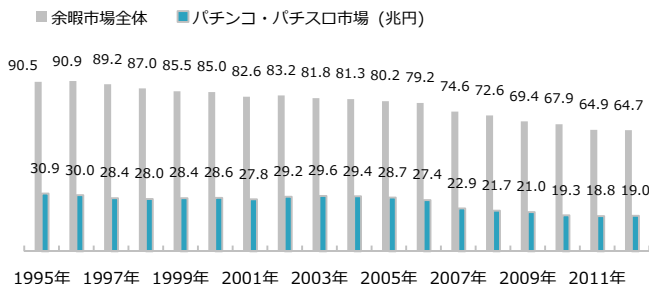
2012年度 日本余暇市場 - 64.7兆円



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1万1,893ヶ所のホールで
全人口のおよそ10%がプレーしている

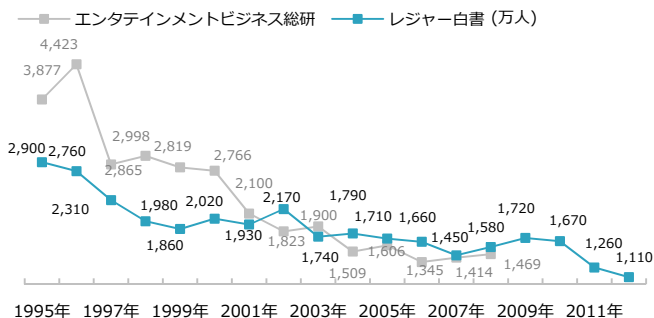
市場規模の推移

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



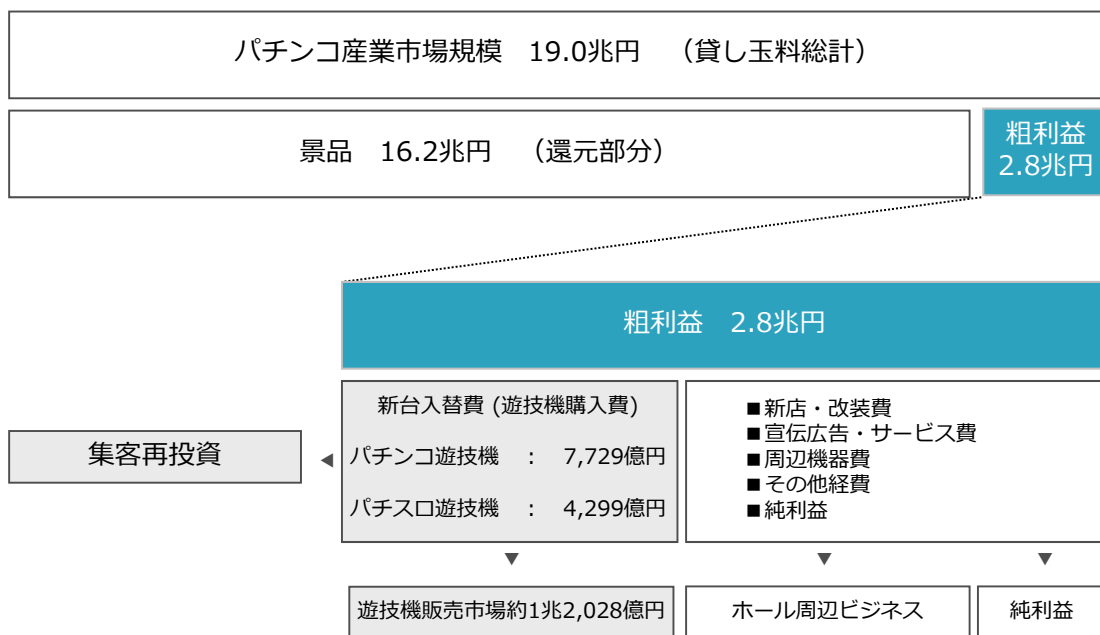
遊技参加人口の推移

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



* 1 エンタテインメントビジネス総合研究所は2009年以降遊技参加人口に関する調査を中止しています。
* 2 レジャー白書は2009年より調査手法を訪問調査法からインターネット調査に移行しました。

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

(2014年3月31日現在)



- パチンコ：35社
- パチスロ：60社以上
- 規制業種
例：サミー社、SANKYO社、京楽産業、社

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：アクセル社、EIZO社

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、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

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11,893軒 (2013年度)
- 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
例：マルハン社、ダイナム社

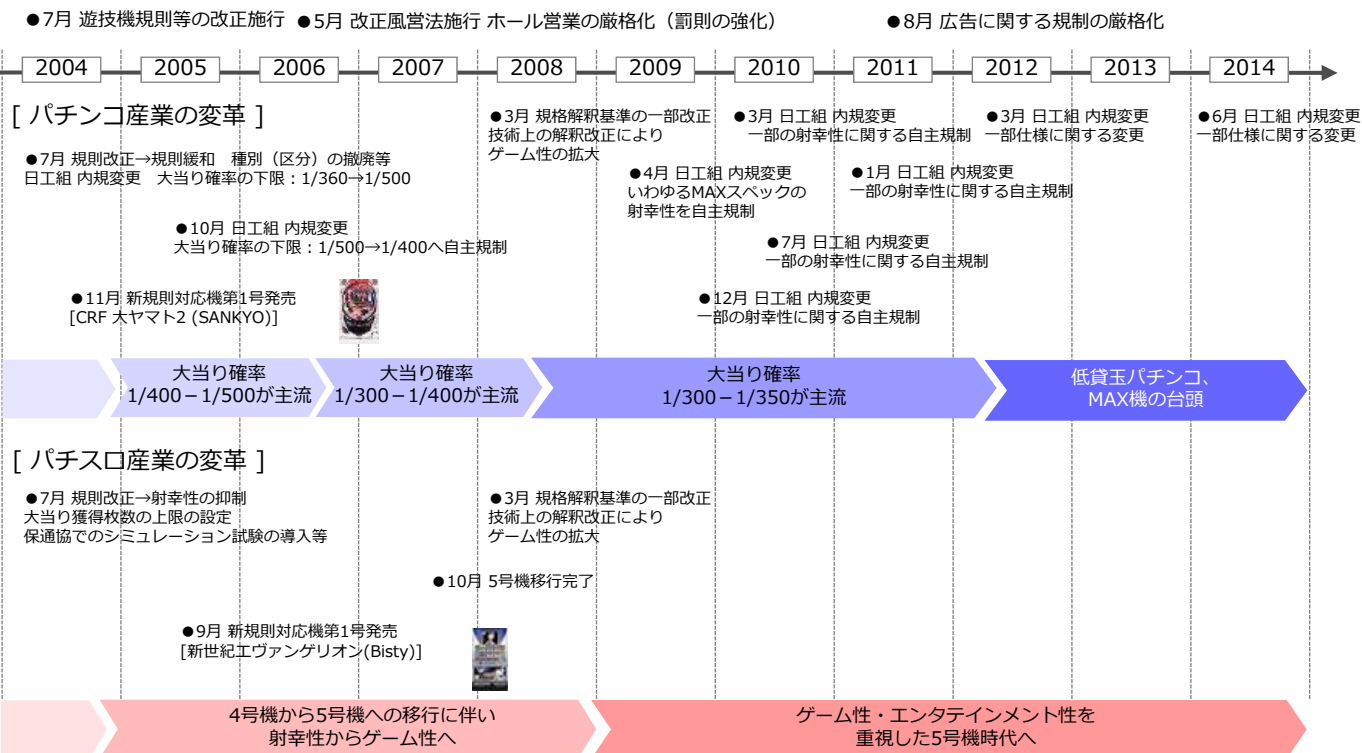


付帯設備メーカー 他

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

パチンコ業界の近年の流れ

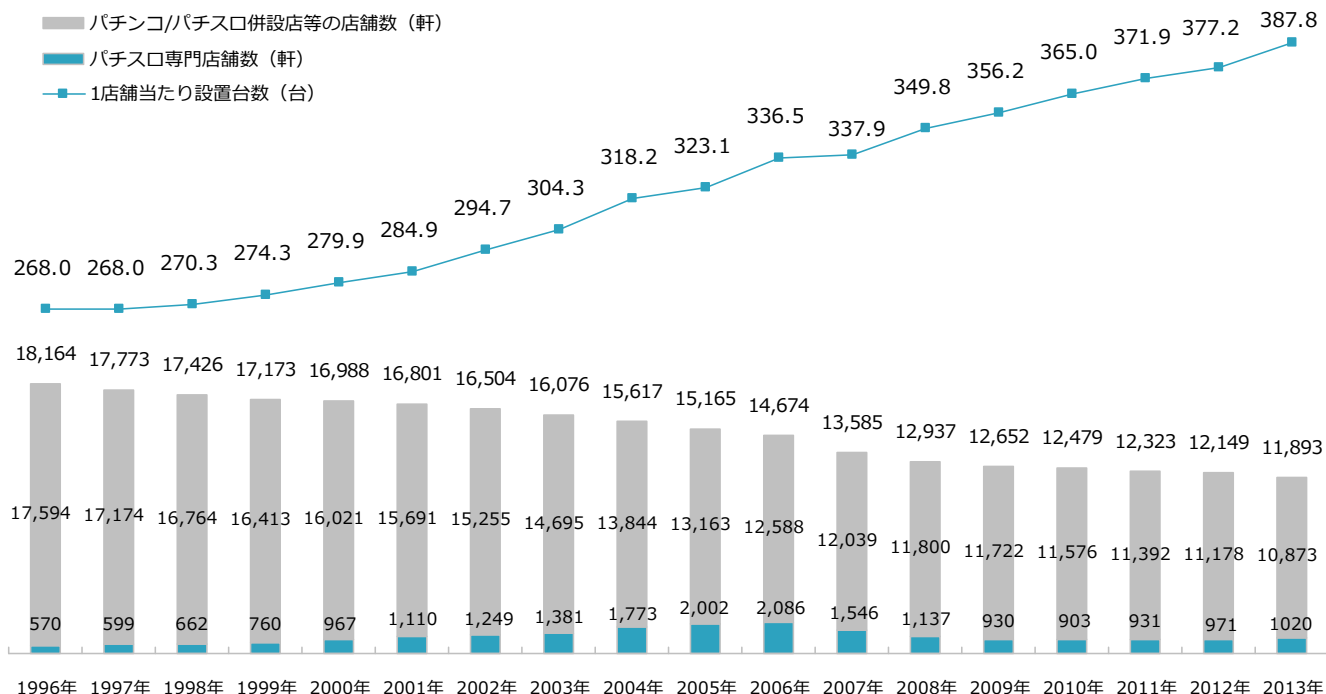
すべての人に最高の余暇を
The Greatest Leisure for All People



パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

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

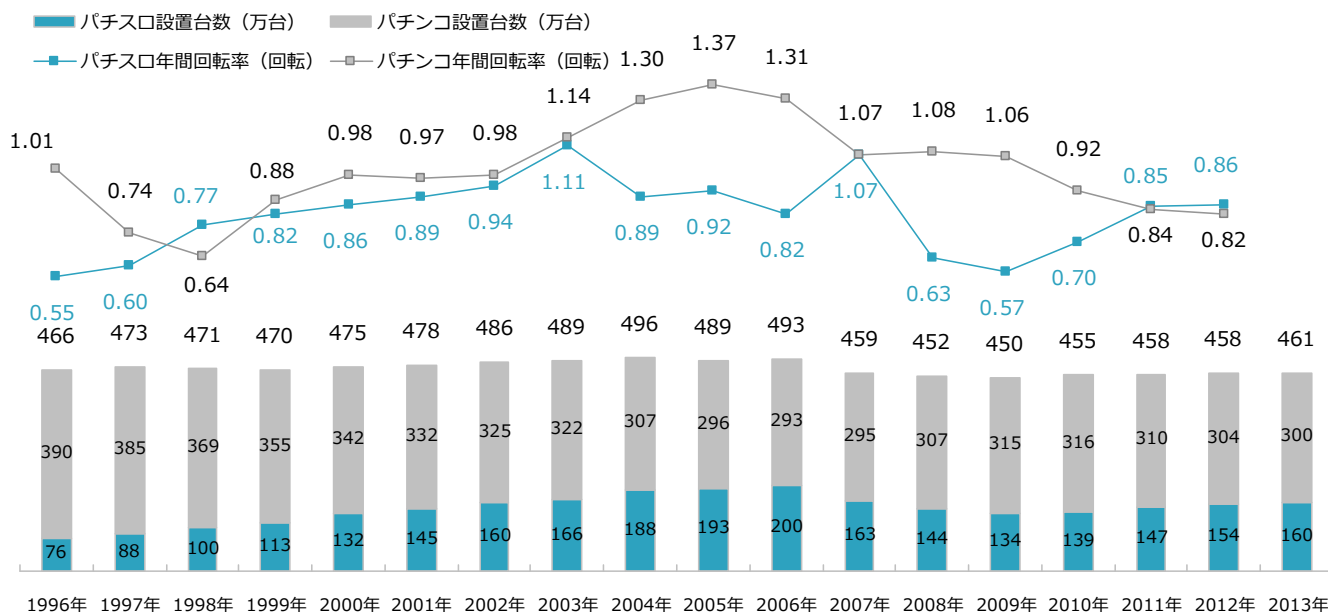
本データは「警察庁統計」により毎年4月に更新



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



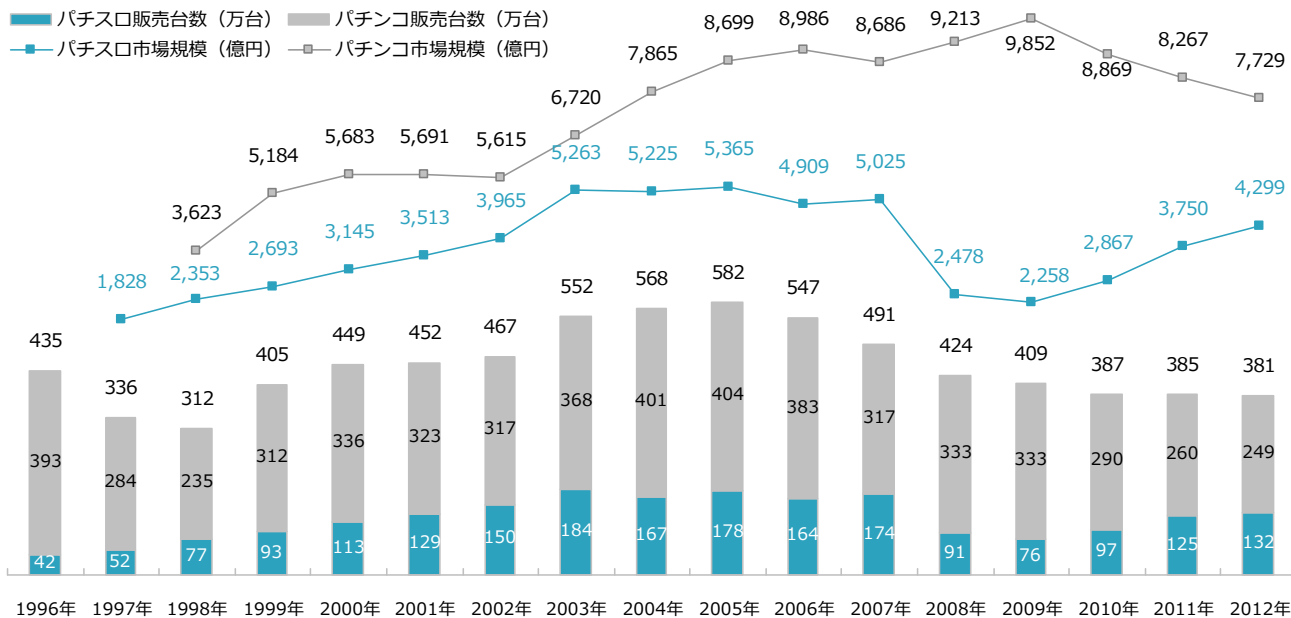
【 遊技機年間回転率 (回転) 】

1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
0.90	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	-

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



【 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
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	12,028

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	2007年度		2008年度		2009年度		2010年度		2011年度		2012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	25.8%	三洋物産	24.2%	三洋物産	18.0%	三洋物産	22.5%	京楽産業.	18.7%	三洋物産	21.8%
2	SANKYO	22.9%	SANKYO	13.5%	SANKYO	17.2%	SANKYO	14.6%	SANKYO	13.9%	京楽産業.	20.3%
3	京楽産業.	16.1%	サミー	11.7%	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%
4	ニューギン	6.4%	京楽産業.	10.5%	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%
5	大一商会	5.3%	ニューギン	10.4%	サミー	10.8%	ニューギン	10.2%	ニューギン	9.8%	サミー	8.7%

*SANKYOはビスティを含む
*サミーは銀座、タイヨーエレクトクを含む

【 パチスロ遊技機販売台数シェア推移 】

順位	2007年度		2008年度		2009年度		2010年度		2011年度		2012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	21.8%	山佐	18.8%	サミー	21.3%	サミー	30.9%	サミー	23.9%	ユニバーサル	17.8%
2	ユニバーサル	11.0%	SANKYO	14.6%	SANKYO	13.6%	大都技研	11.9%	大都技研	15.9%	サミー	15.3%
3	SANKYO	9.7%	サミー	13.5%	ユニバーサル	13.1%	SANKYO	11.9%	山佐	15.6%	山佐	14.6%
4	大都技研	8.7%	平和・オリンピア	7.4%	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%
5	山佐	8.7%	北電子	6.5%	北電子	7.8%	ユニバーサル	10.5%	SANKYO	7.6%	北電子	8.3%

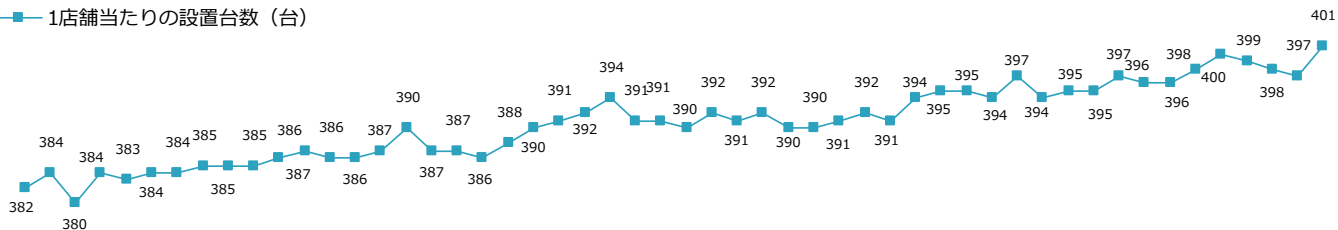
*サミーはロデオ、アイジーティ、トリビー、タイヨーエレクトクを含む
*SANKYOはビスティを含む
*アルゼは2009年に社名をユニバーサルエンターテインメントに変更
*ユニバーサルはエレコ、ミスホ、メーシーを含む
*オリンピアは平和販売分を含む、オリンピア・平和全ブランドを合算し表示

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

■ 1店舗当たりの売上高（億円）
■ 1店舗当たりの設置台数（台）



* 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。

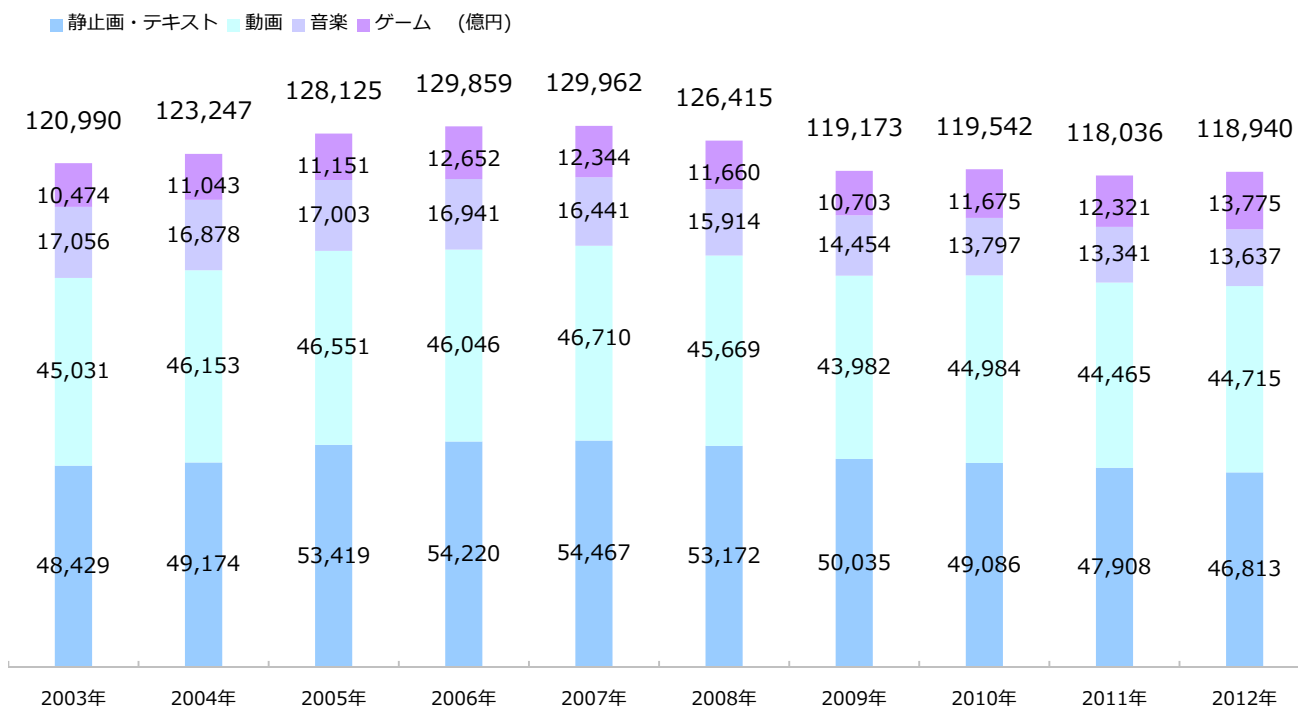
* 2008年1月～2012年12月は約300店舗～400店舗、2013年1月以降は約1,200店舗を対象に調査。調査対象店舗は、経済産業省が全日遊連に委託し、全国47都道府県すべてから選定。

5. 添付資料 III (PS以外のエンタテインメントマーケットデータ)

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

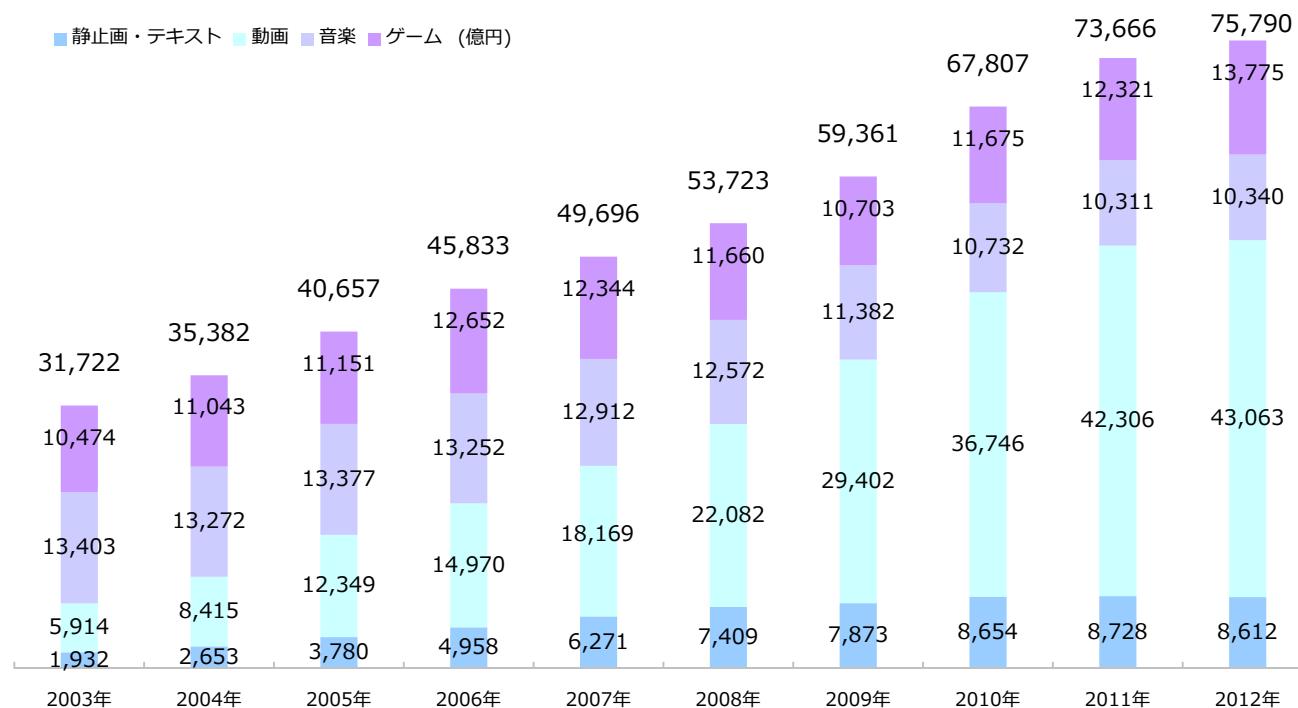
本データは「デジタルコンテンツ白書：デジタルコンテンツ協会」より毎年9月に更新



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

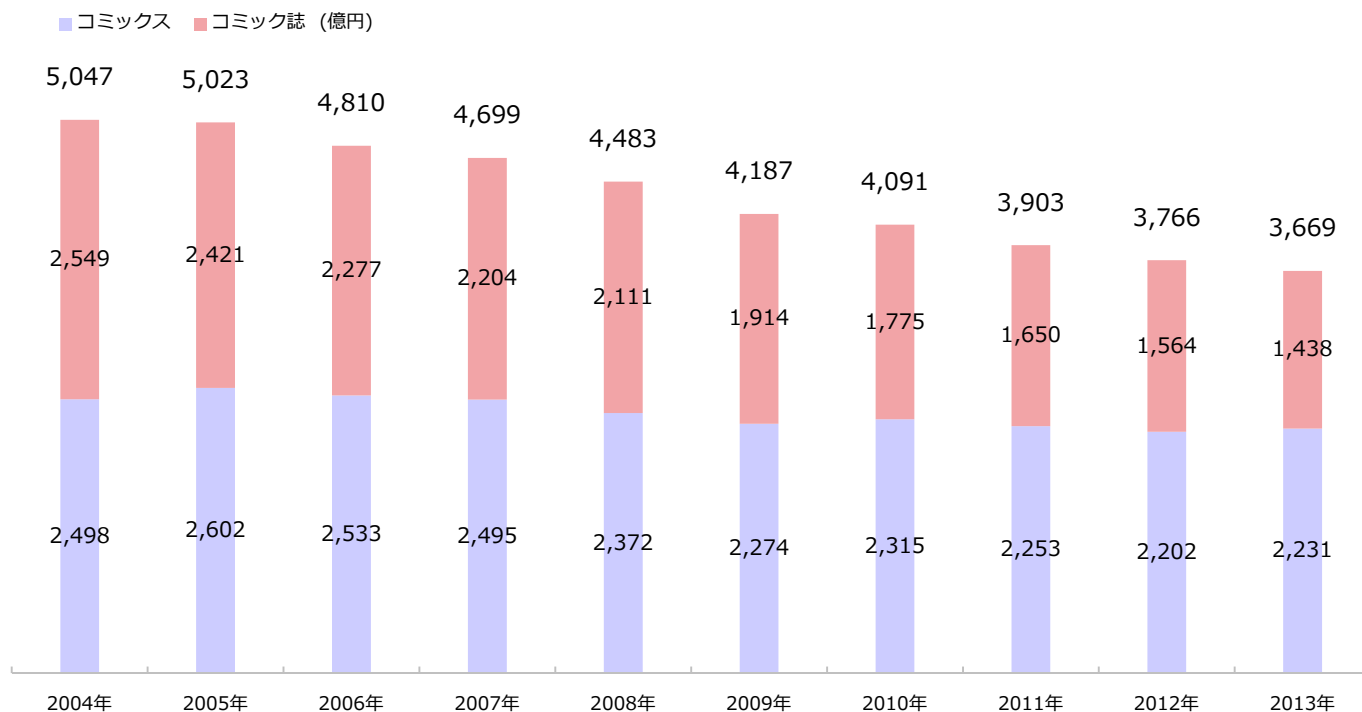
本データは「デジタルコンテンツ白書：デジタルコンテンツ協会」より毎年9月に更新



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

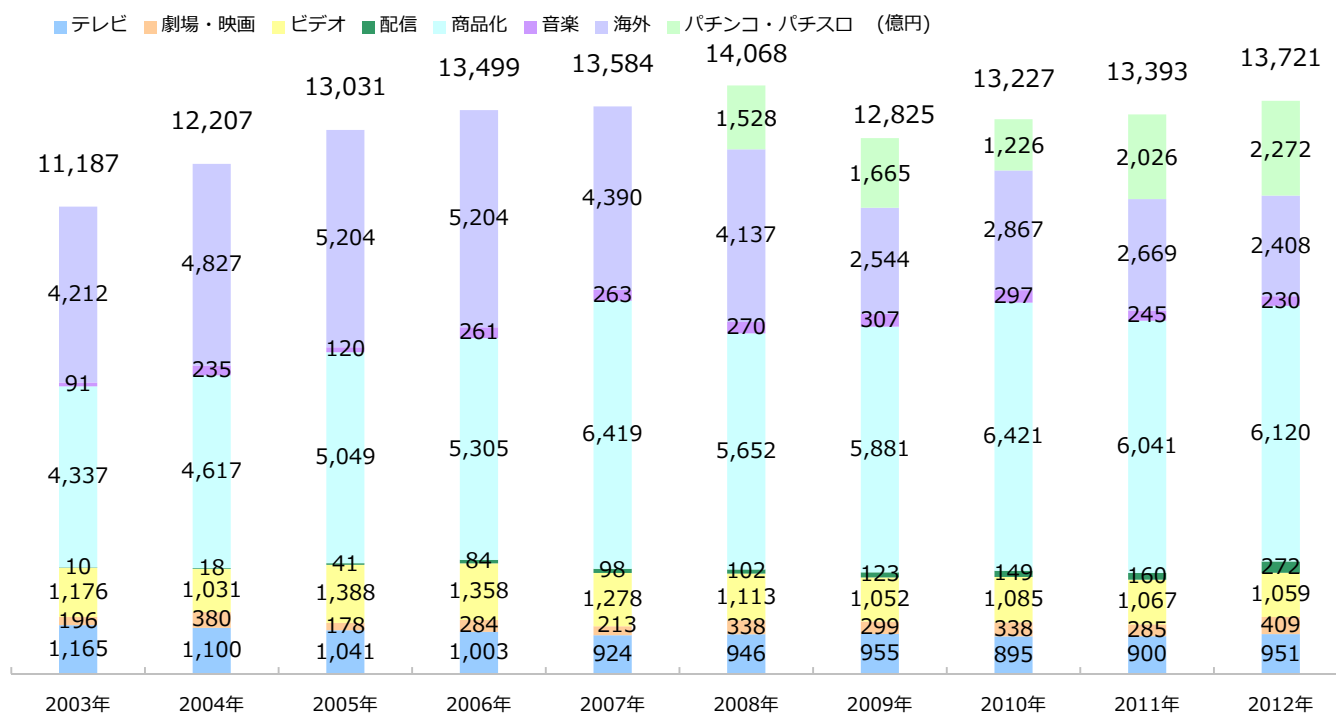
本データは「出版指標年報：全国出版協会」より毎年4月末に更新



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)

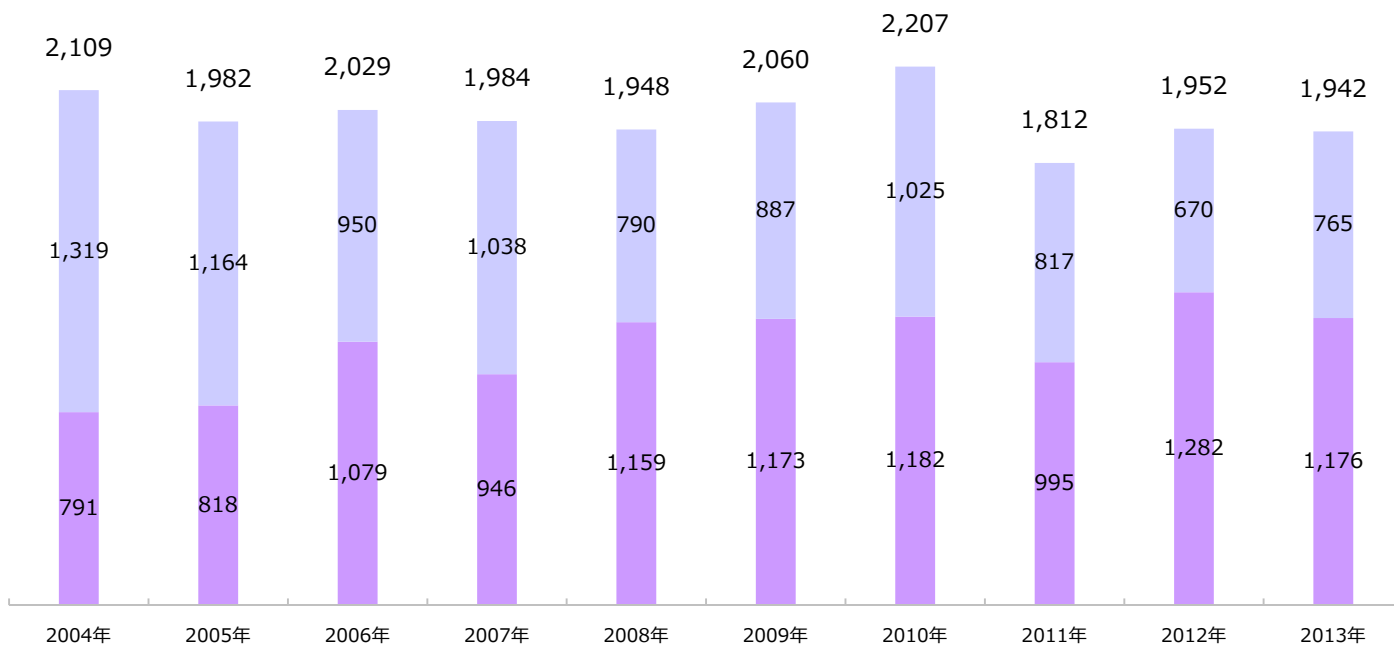


国内映画館興行収入

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

■ 邦画 ■ 洋画 (億円)

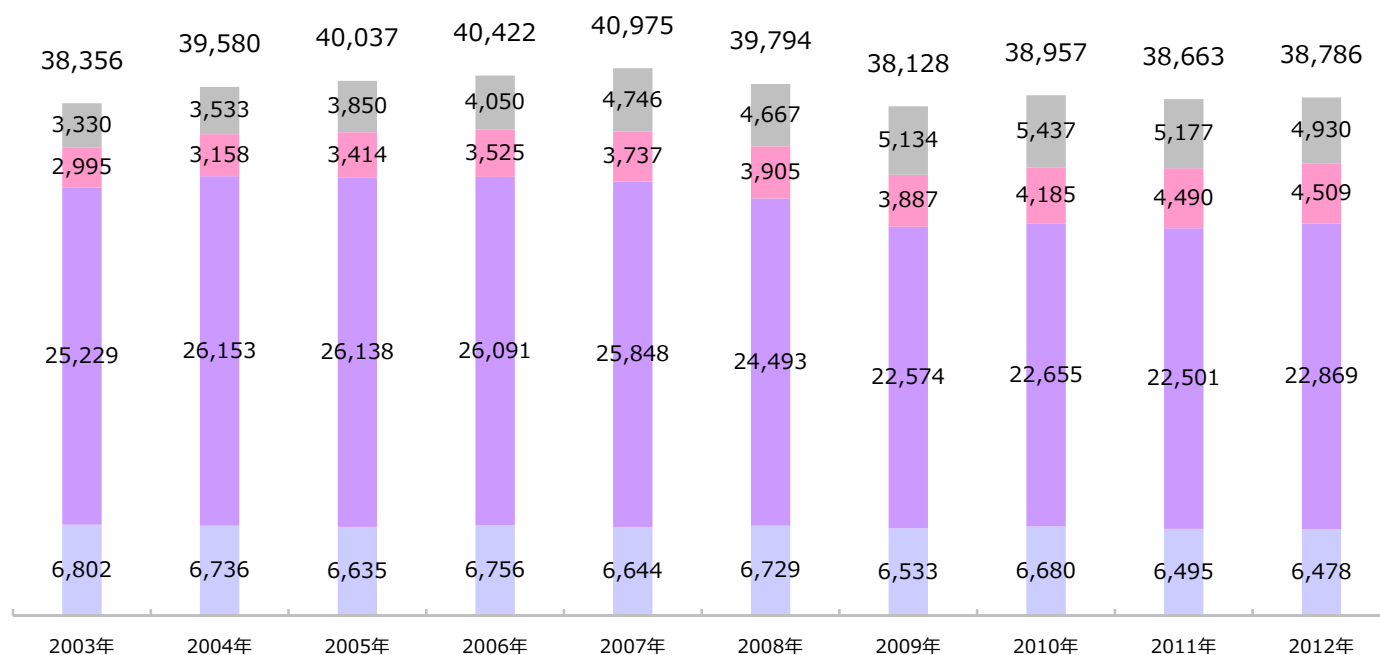


放送産業市場規模

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)

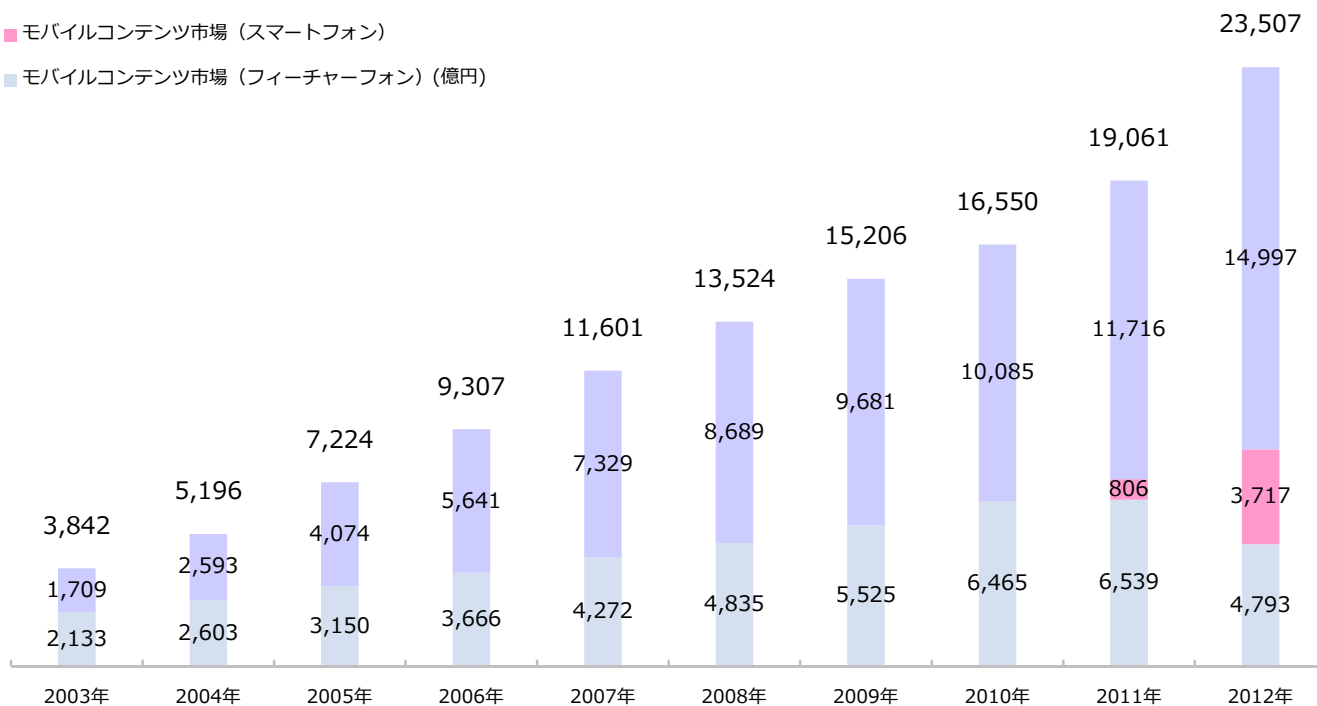


モバイルビジネス市場規模

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

本データは「モバイルコンテンツの産業構造実態に関する調査結果：総務省」より毎年8月更新

- モバイルコマース市場
- モバイルコンテンツ市場（スマートフォン）
- モバイルコンテンツ市場（フィーチャーフォン）（億円）



ご参考：IRサイトのご紹介

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利用下さい

IRサイトのご案内

URL : <http://www.fields.biz/ir/j/>



- 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

IRサイト（英語版）のご案内

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



2014年7月にリニューアルいたしました

[日興IR] 2013年度「最優秀サイト」に選定
新興市場4年連続1位/業種別3年連続1位



[大和IR] 2013年度優秀賞



[JASDAQ] 2008年度IR優良会社



IRツールのご案内

【 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] 2013年10月29日発行



- IPビジネスの変遷
- 事業活動レビュー
- CSR情報
- 財務情報
- 企業データ



携帯電話からもIR情報をご覧いただけます
スマートフォン モバイル





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、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。