



すべての人に最高の余暇を

2017年3月期 第2四半期

Fact Book

(補足データ 資料)

フィールズ株式会社
東証一部 2767
2016年10月28日

連結財務ハイライト

(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	24,000	4,000	4,000	4,000	4,500	4,500
記念	-	10,000	-	-	-	500	-
中間	-	10,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000
期末	-	4,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,500
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	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)	*2 32,300	*2 161,500	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

※上段(カッコ)内は前年同期比

*1 2007年3月期以降は連結配当性向。配当性向は記念配当を含み算出

*2 2003年3月期 1:5分割 / 2004年3月期 1:2分割

(単位:百万円)

	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q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	(94.9) 94,476	(53.0) 26,659
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	(89.5) 25,480	(37.4) 5,186
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	(98.7) 23,707	(101.5) 24,069	(95.8) 11,461
営業利益	(414.5) 8,124	(161.7) 13,136	(64.9) 8,527	(121.0) 10,314	(94.9) 9,791	(48.6) 4,760	(29.6) 1,411	(-) △6,275
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	(25.1) 1,380	(-) △6,828
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	(3.9) 118	(-) △4,856
資本金	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	41,187	47,021	51,555	55,098	58,753	60,246	58,291	51,709
総資産額	81,329	78,971	93,601	106,628	104,869	110,316	92,478	80,526
営業キャッシュ・フロー	8,429	8,005	10,015	13,570	16,322	△9,086	13,353	△7,575
投資キャッシュ・フロー	△1,011	△4,356	△4,798	△6,263	△8,018	△6,297	△2,191	△1,511
財務キャッシュ・フロー	△2,687	△3,915	△2,565	△2,277	△2,018	1,624	5,214	1,522
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	32,200	24,636

(単位:円)

一株当たり指標	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3 *3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q
1株当たり純資産額	123,645	140,853	153,904	1,644.15	1,756.27	1,792.83	1,726.88	1,537.26
1株当たり年配当額	4,500	5,000	5,000	50	50	60	50	50
記念	-	-	-	-	-	10	-	-
中間	2,000	2,500	2,500	25	25	25	25	25
期末	2,500	2,500	2,500	25	25	25	25	25
1株当たり当期純利益	9,796	22,643	18,044	142.27	161.83	90.97	3.58	△146.34

(単位:%)

経営指標	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q
自己資本比率	50.5	59.2	54.6	51.2	55.6	53.9	62.0	63.3
自己資本利益率 (ROE)	8.2	17.1	12.2	8.9	9.5	5.1	0.2	-
総資産経常利益率 (ROA)	11.6	17.1	10.0	10.3	9.2	5.1	1.4	-
配当性向 *1	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-

その他	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3 *3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q
発行済株式総数 (株)	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000
自己株式数 (株)	14,885	14,885	15,162	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,300
従業員数 (人)	909	1,149	1,324	1,416	1,588	1,716	1,845	1,796

*3 2012年10月より1単元=100株に変更。2013年3月期中間配当は、株式分割を考慮した額を記載

I N D E X

1. 2017年3月期 2Q 業績ハイライト

- 6 総括
連結P/L
- 7 連結B/S
- 8 連結キャッシュ・フロー

2. 当社業績推移等

- 10 四半期P/L推移表
- 11 業績推移グラフ(連結)
資産/負債・純資産推移グラフ(連結)
- 12 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

3. 遊技機販売関連データ

- 14 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
- 15 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
- 16 遊技機の計上方法
- 17 2015年3月期～2017年3月期
主な発表済みの遊技機タイトル
- 18 パチンコ・パチスロ 総発の歴史
提携メーカー/タイトル別販売台数(2001.3～2017.3)
- 22 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷

4. 遊技機販売実績

- 25 遊技機販売実績
- 26 遊技機販売台数推移グラフ
- 27 遊技機販売台数(詳細)
PSシリーズ累計販売台数(主なIP別)

5. 当社の知的財産 (IP)

- 29 成長するビジネスモデル
当社のIP展開数

6. 対面市場データ

- 31 労働時間の推移
家計消費の動向
- 32 余暇市場の動向
コンテンツ市場の動向

7. パチンコ・パチスロマーケットデータ

- 34 パチンコ・パチスロマーケット動向(監修:グリーンベルト)
- 35 パチンコ・パチスロマーケット市場規模
- 36 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
- 37 遊技機販売の市場規模
市場占有率
- 38 パチンコホールの月次動向
型式試験状況
- 39 パチンコ・パチスロ業界の変遷

8. エンタテインメント関連データ

- 43 ゲーム市場の動向
玩具市場の動向
- 44 デジタルコンテンツ市場規模
コミック・コミック誌の売上高
- 45 アニメ産業市場規模
国内映画館興行収入
- 46 放送産業市場規模
モバイルビジネス市場規模

9. 当会社情報等


- 48 会社概要
株式の状況
- 49 組織図
- 50 当社の歩み
- 52 グループ体制概要
- 53 コーポレート・ガバナンス体制
利益還元方針
- 54 CSRへの取り組み
- 57 ご参考：IRサイト・ツールのご紹介

PS：パチンコ・パチスロ

1. 2017年3月期 2Q 業績ハイライト

 **P. 6** 総括
連結 P / L

 **P. 7** 連結 B / S

 **P. 8** 連結キャッシュフロー

2017年3月期 2Q 連結ハイライト

【 総括 】

経営全般

業績は期初計画通り進捗

業績：売上高 266億円（前年同期比47.0%減） 経常損失 68億円（前年同期は経常利益19億円）

-第2四半期は期初計画通り進捗

-年末年始商戦に大型タイトルなどを集中

クロスメディア展開

メジャー化／シリーズ化が見込めるIPに投資を集中、国内のみならずグローバルで展開加速

コミック	ヒーローIPの拡充に注力、電子書籍プラットフォームは国内で配信先拡充・海外で東アジアの配信事業者とパートナーシップ構築を推進
映像	エンタテインメント業界の有力企業や米国・中国のSVOD（Subscription Video On Demand：定額制動画配信）事業者と協力し、ヒーローズ作品を含めグローバル展開を見据えた映像製作に注力
ライブ	国内での積極展開及び東南アジアなどで海外展開の企画開発を推進、国内テーマパークで新ジャンルのライブエンタメ創出に注力
ゲーム	ソーシャルネットワークゲームの収益性・ゲーム性を改善し積極的な広告展開、新規タイトルの企画開発・海外へのライセンス展開を開始
ライセンス	IPビジネスの領域拡大、新たなライセンスビジネスの確立に注力、海外市場の開拓に向け東アジアなどでパートナーシップ構築を推進
パチンコ・パチスロ	業界全体の活性化を目指して商品力の強化/流通商社としてのサービス拡充/ファンの拡大に向けた諸施策を推進

【 連結P/L 】

（単位：百万円）

	2015年3月期		2016年3月期		2017年3月期	
	2Q累計	通期	2Q累計	通期	2Q累計	通期計画
売上高	(55.9) 20,341 [100.0]	(86.6) 99,554 [100.0]	(247.1) 50,255 [100.0]	(94.9) 94,476 [100.0]	(53.0) 26,659 [100.0]	(121.7) 115,000 [100.0]
売上総利益	(50.7) 6,920 [34.0]	(84.2) 28,468 [28.6]	(200.1) 13,848 [27.6]	(89.5) 25,480 [27.0]	(37.4) 5,186 [19.5]	-
販売費及び一般管理費	(95.9) 10,998 [54.1]	(98.7) 23,707 [23.8]	(108.8) 11,964 [23.8]	(101.5) 24,069 [25.5]	(95.8) 11,461 [43.0]	-
広告宣伝費	1,229	3,541	1,855	4,118	1,901	-
給料	3,109	6,222	3,183	6,248	3,076	-
業務委託費	1,122	2,394	1,232	2,370	1,102	-
減価償却費	631	1,474	764	1,547	608	-
地代家賃	1,017	2,022	1,031	2,072	1,031	-
のれん償却額	165	325	165	326	160	-
その他	3,725	7,729	3,734	7,388	3,583	-
営業利益	(-) △4,077 [-]	(48.6) 4,760 [4.8]	(-) 1,884 [3.8]	(29.6) 1,411 [1.5]	(-) △6,275 [-]	(141.7) 2,000 [1.7]
経常利益	(-) △4,072 [-]	(56.2) 5,491 [5.5]	(-) 1,930 [3.8]	(25.1) 1,380 [1.5]	(-) △6,828 [-]	(144.9) 2,000 [1.7]
親会社株主に帰属する 当期純利益	(-) △2,509 [-]	(56.2) 3,018 [3.0]	(-) 706 [1.4]	(3.9) 118 [0.1]	(-) △4,856 [-]	(842.7) 1,000 [0.9]

※ 上段(カッコ)内は前年同期比、下段[カッコ]内は対売上高比 ※「対売上高比」及び「販売費及び一般管理費のその他」は、表上計算にて算出

2017年3月期 2Q 連結ハイライト

【 連結B/S 】

(単位:百万円)

	2015年 3月末	2016年 3月末	2016年 9月末	前期末増減	前期末増減要因
現金及び預金	15,823	32,200	24,736	△7,464	
受取手形及び売掛金	45,888	8,562	3,603	△4,959	
電子記録債権	-	1,142	482	△660	
たな卸資産	1,738	3,021	3,852	831	
その他	7,590	8,029	10,299	2,270	
貸倒引当金	△25	△20	△27	△7	
流動資産合計	71,014	52,934	42,945	△9,989	売上債権の減少
土地	7,737	7,550	7,316	△234	
その他	4,460	3,897	3,653	△244	
有形固定資産合計	12,197	11,447	10,969	△478	
のれん	1,618	1,298	1,170	△128	
その他	2,872	2,448	1,920	△528	
無形固定資産合計	4,490	3,746	3,090	△656	
投資有価証券	14,564	9,716	8,364	△1,352	
長期貸付金	3,770	9,729	8,358	△1,371	
その他	5,309	6,096	6,922	826	
貸倒引当金	△1,029	△1,193	△123	1,070	
投資その他の資産合計	22,614	24,348	23,521	△827	
固定資産合計	39,302	39,543	37,580	△1,963	
資産合計	110,316	92,478	80,526	△11,952	
支払手形及び買掛金	33,850	12,749	4,407	△8,342	
短期借入金	4,014	11,414	9,541	△1,873	
未払法人税等	2,345	690	66	△624	
その他	5,564	4,956	6,379	1,423	
流動負債合計	45,773	29,809	20,393	△9,416	仕入債務の減少
固定負債合計	4,296	4,376	8,424	4,048	長期借入金の増加
負債合計	50,070	34,186	28,817	△5,369	
資本金	7,948	7,948	7,948	0	
資本剰余金	7,994	7,994	7,994	0	
利益剰余金	46,049	44,177	38,491	△5,686	
自己株式	△1,821	△1,821	△1,821	0	
株主資本合計	60,171	58,298	52,612	△5,686	
その他有価証券評価差額金	△567	△862	△1,490	△628	
その他の包括利益累計額	△679	△994	△1,600	△606	
非支配株主持分	753	987	697	△290	
純資産合計	60,246	58,291	51,709	△6,582	利益剰余金の減少
負債純資産合計	110,316	92,478	80,526	△11,952	

※ 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

2017年3月期 2Q 連結ハイライト

【 連結キャッシュ・フロー 】

(単位:百万円)

	2016年3月期		2017年3月期	
	2Q累計	通期	2Q累計	要因
営業活動によるCF	12,052	13,353	△7,575	税金等調整前四半期純損失 △7,090 売上債権の減少 +6,718 仕入債務の減少 △8,271
投資活動によるCF	△1,444	△2,191	△1,511	貸付けによる支出 △2,272 貸付金の回収による収入 +2,016 出資金の払込による支出 △823
財務活動によるCF	1,415	5,214	1,522	短期借入金の減少 △1,873 長期借入れによる収入 +4,500 配当金の支払い △829
現金及び現金同等物の増減額	12,023	16,377	△7,564	
現金及び現金同等物の期首残高	15,823	15,823	32,200	
現金及び現金同等物の四半期末残高	27,846	32,200	24,636	

2. 当社業績推移



P.10 四半期P/L推移表



P.11 業績推移グラフ(連結)
資産/負債・純資産推移グラフ(連結)



P.12 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

四半期P/L 推移表

【 連結P/L 】

(単位:百万円)

	2015年3月期					2016年3月期					2017年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	7,459	12,882	8,976	70,237	99,554	17,140	33,115	21,373	22,848	94,476	15,295	11,364			
売上総利益	2,790	4,130	3,593	17,955	28,468	4,950	8,898	6,410	5,222	25,480	2,487	2,699			
販管費	5,300	5,698	6,115	6,611	23,707	5,956	6,008	6,126	5,979	24,069	5,485	5,976			
営業利益	△2,509	△1,568	△2,522	11,342	4,760	△1,005	2,889	284	△757	1,411	△2,997	△3,278			
経常利益	△2,254	△1,818	△1,561	11,124	5,491	△864	2,794	265	△815	1,380	△3,241	△3,587			
親会社株主に帰属する当期純利益	△1,502	△1,007	△706	6,233	3,018	△867	1,573	73	△661	118	△2,340	△2,516			
パチンコ(台)	38,540	35,370	44,224	184,272	302,406	15,684	49,270	61,959	35,620	162,533	24,677	20,035			
パチスロ(台)	5,657	22,552	7,172	61,904	97,285	28,725	40,852	24,037	33,268	126,882	12,105	16,236			
合計(台)	44,197	57,922	51,396	246,176	399,691	44,409	90,122	85,996	68,888	289,415	36,782	36,271			

	2012年3月期					2013年3月期					2014年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	17,635	15,717	9,709	49,134	92,195	21,145	7,973	18,627	60,396	108,141	5,748	30,637	17,819	60,700	114,904
売上総利益	5,076	6,907	4,343	15,004	31,330	5,566	3,258	6,239	18,216	33,279	2,027	11,621	5,709	14,455	33,812
販管費	5,302	5,099	5,903	6,499	22,803	5,282	5,402	5,535	6,745	22,964	5,856	5,615	5,849	6,700	24,020
営業利益	△225	1,807	△1,560	8,505	8,527	283	△2,142	703	11,470	10,314	△3,829	6,005	△140	7,755	9,791
経常利益	△266	1,979	△1,607	8,555	8,661	574	△2,312	763	11,243	10,268	△3,759	5,903	△78	7,699	9,765
親会社株主に帰属する当期純利益	△284	2,712	△1,296	4,859	5,991	342	△1,322	303	5,397	4,720	△2,290	3,724	△207	4,143	5,370
パチンコ(台)	7,107	82,157	36,201	107,758	233,223	20,928	25,895	31,824	21,346	99,993	12,842	97,434	28,728	23,875	162,879
パチスロ(台)	36,250	25,740	11,499	105,678	179,167	43,862	10,418	37,887	135,950	228,117	5,660	55,969	31,003	137,471	230,103
合計(台)	43,357	107,897	47,700	213,436	412,390	64,790	36,313	69,711	157,296	328,110	18,502	153,403	59,731	161,346	392,982

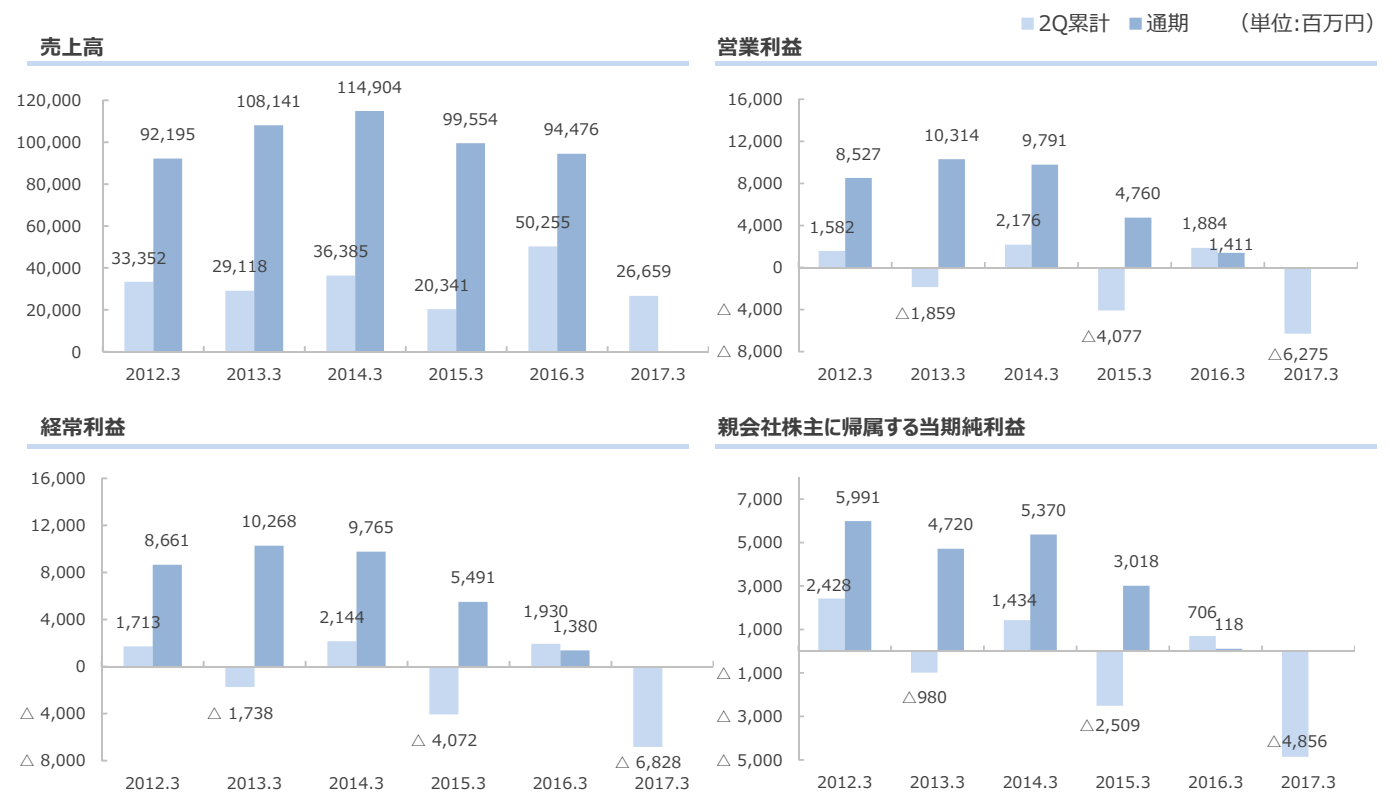
※各2Q～4Qにつきましては、表上計算にて算出

【 個別P/L 】

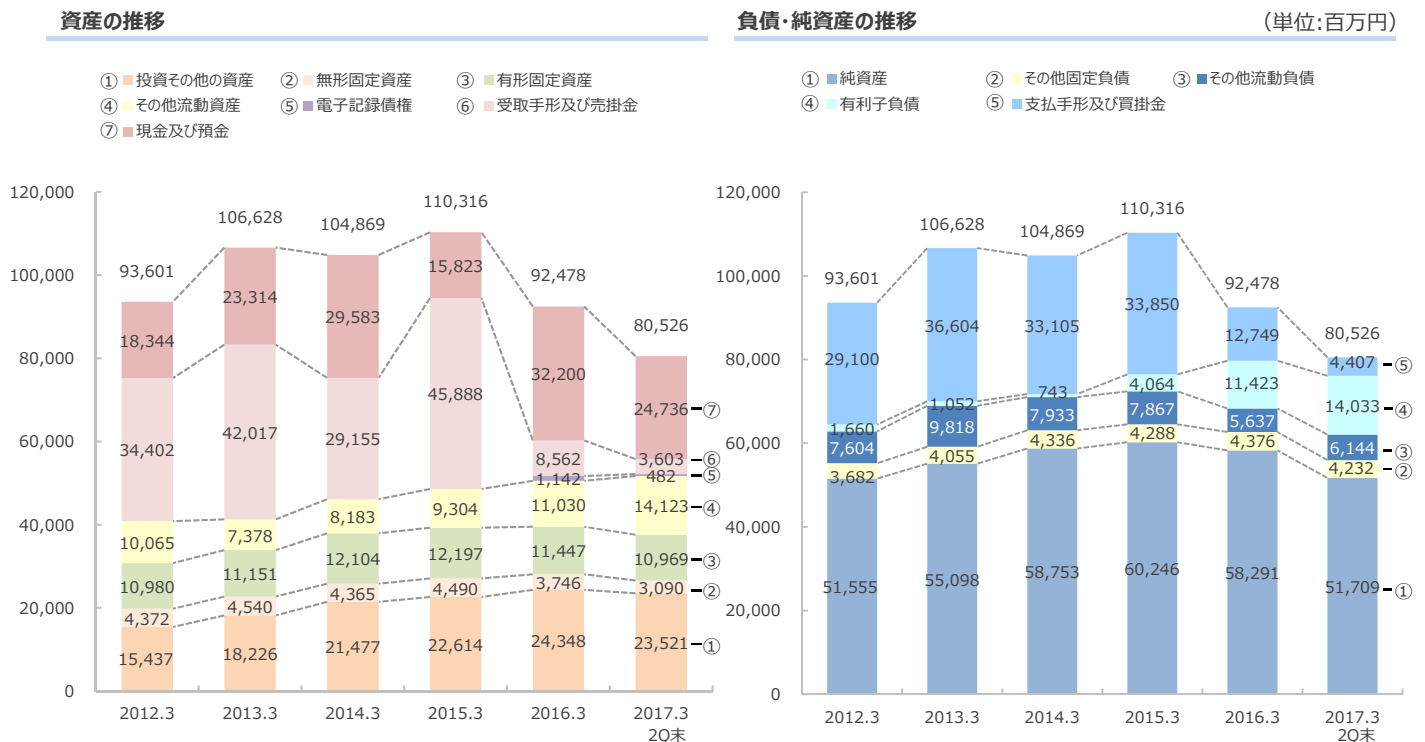
(単位:百万円)

	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
売上高	80,394	97,301	103,572	87,221	83,829
売上総利益	27,036	29,341	30,592	24,976	21,311
販管費	18,834	19,317	21,065	21,146	20,958
営業利益	8,202	10,023	9,527	3,829	353
経常利益	8,496	10,219	9,246	4,431	1,401
当期純利益	4,905	6,083	4,582	1,855	△137

業績推移グラフ（連結）



資産/負債・純資産推移グラフ（連結）



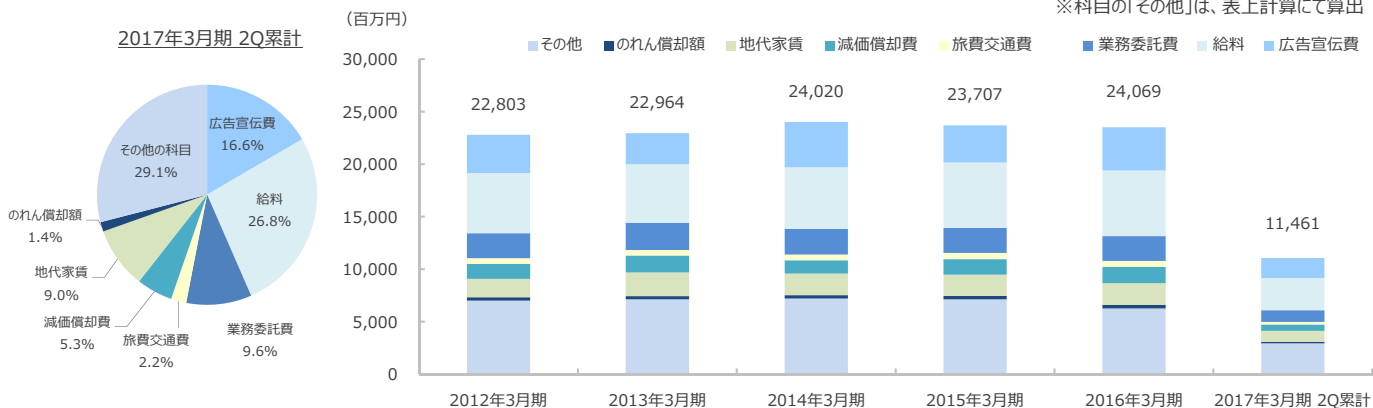
※「その他流動資産」及び「その他流動負債」は、表上計算にて算出

販売費及び一般管理費推移グラフ（連結）

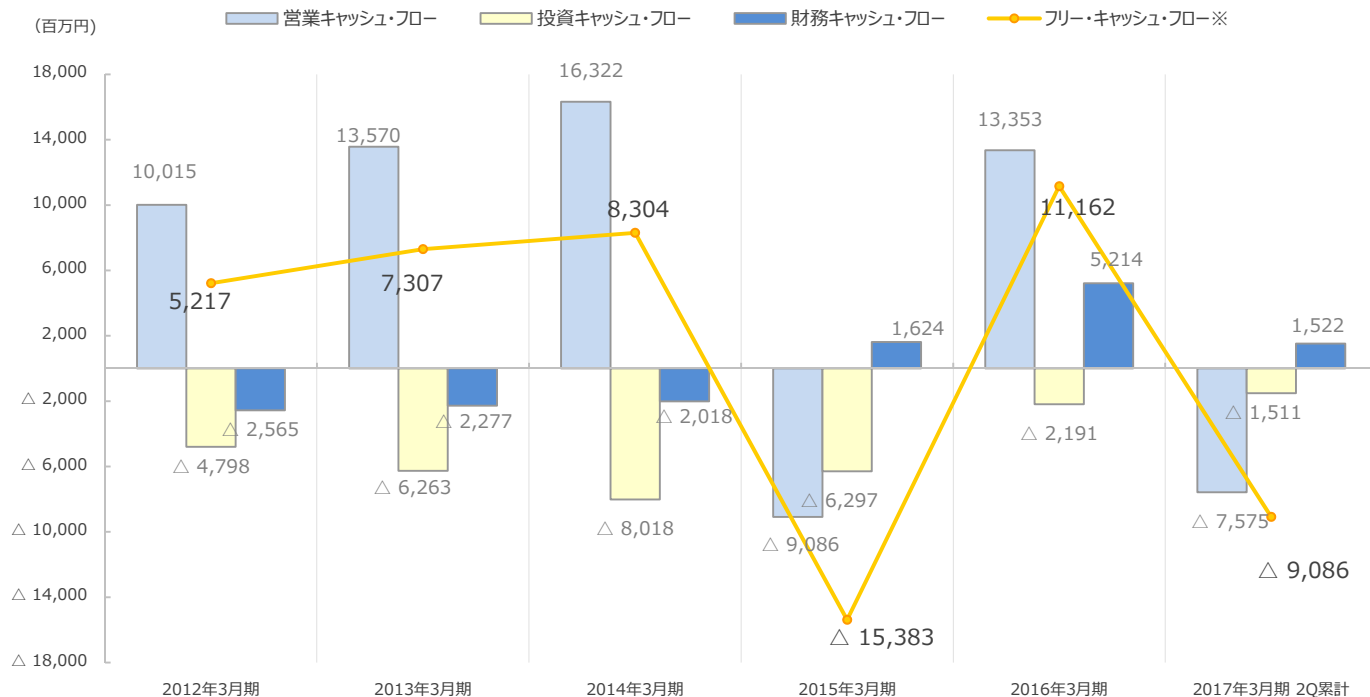
(単位:百万円)

	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	2017年3月期 2Q累計
広告宣伝費	3,644	2,964	4,305	3,541	4,118	1,901
給料	5,728	5,569	5,859	6,222	6,248	3,076
賞与引当金繰入額	246	247	285	306	231	173
役員賞与引当金繰入額	240	230	230	282	191	134
業務委託費	2,373	2,608	2,451	2,394	2,370	1,102
旅費交通費	542	507	551	598	573	256
減価償却費	1,431	1,623	1,268	1,474	1,547	608
地代家賃	1,749	2,249	2,062	2,022	2,072	1,031
貸倒引当金繰入額	△52	△56	△3	3	1	8
退職給付費用	86	92	6	118	125	74
のれん償却額	333	319	323	325	326	160
その他	6,483	6,612	6,683	6,422	6,267	2,938
販売費及び一般管理費合計	22,803	22,964	24,020	23,707	24,069	11,461

※科目の「その他」は、表上計算にて算出



フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ



※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

3. 遊技機販売関連データ



P.14 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.15 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.16 遊技機の計上方法



P.17 2015年3月期～2017年3月期
主な発表済みの遊技機タイトル



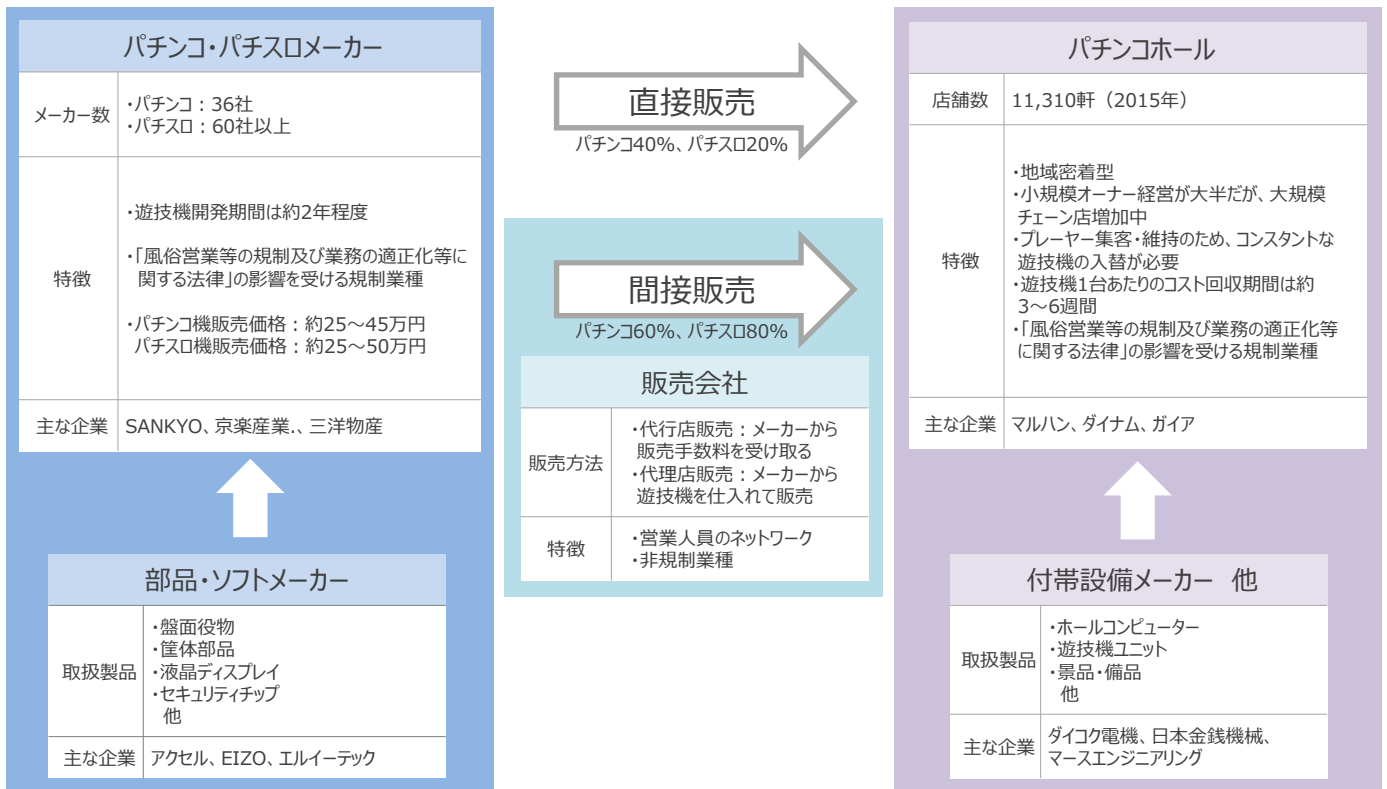
P.18 パチンコ・パチスロ 総発の歴史
提携メーカー/タイトル別販売台数
(2001.3～2017.3)



P.22 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷

パチンコ・パチスロの市場参加社

(2016年9月30日現在)



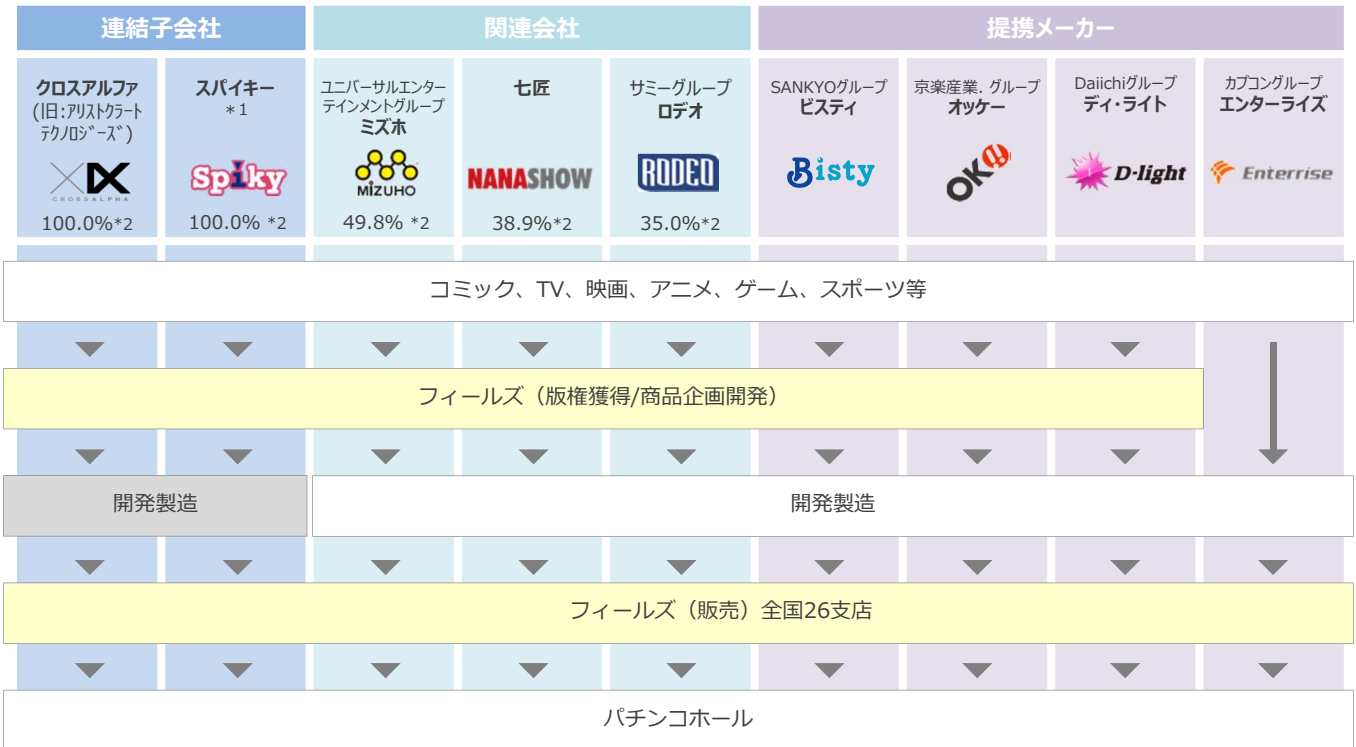
各メーカーとの提携の歴史

	(年)	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	累計販売台数 ※千台未満切り捨て	
関連会社		サミー(株)と業務提携																P:	
提携メーカー				(株)SANKYOと業務提携 ビステイブランドの独占販売を開始														P:	2,252,000
提携メーカー												京楽産業(株)と業務提携 オケーブブランドの独占販売を2012年より開始						P:	183,000
提携メーカー												(株)エンターライズ(カブコン子会社)と提携 同ブランドの独占販売を開始						P:	
関連会社														(株)ユニバーサルエンタテインメントと業務提携				P:	44,000
提携メーカー														(株)ディ・ライト(Daiichiグループ)と業務提携				P:	22,000
関連会社																(株)七匠と業務提携		P:	2,000
連結子会社																(株)アリストクラートテクノロジーズ(現(株)クロスアルファ)を子会社化		P:	
連結子会社																(株)スパイキーを子会社化		P:	

※ (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(株)スパイキーを子会社化しました

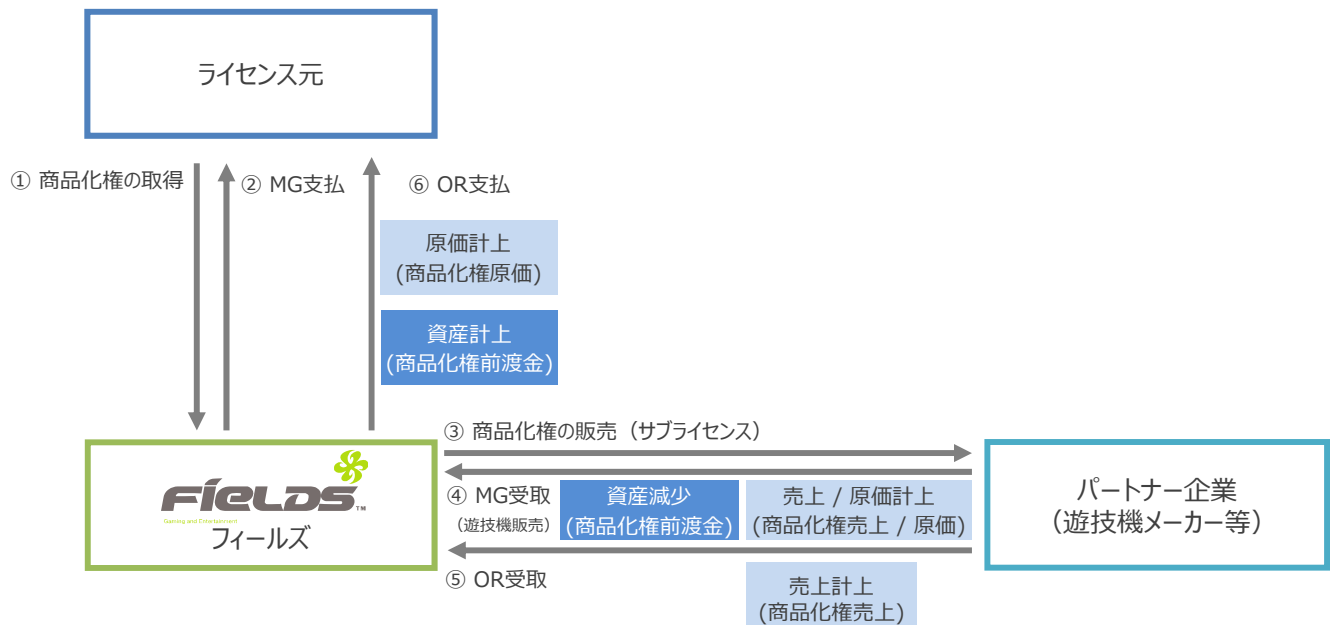
ビジネスモデル（PS企画開発・販売）

(2016年9月30日現在)



*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(株)スパイキーを子会社化しました。
*2 %は出資比率

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）



■ 当社の貸借対照表
■ 当社の損益計算書

MG:ミニマム・ギャランティ: ライセンスビジネス契約時に、ライセンサーがライセンサーに支払う最低保証使用料のこと。

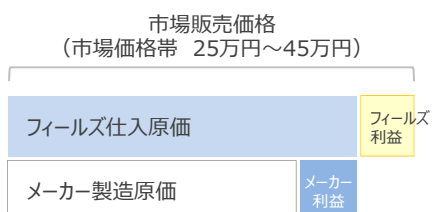
OR :オーバーロイヤリティ: 変動型ロイヤリティのことで、著作権や産業財産権などの権利の許諾に対し、ある一定の数量を超えた場合に報酬としてスライド的に支払われる使用料のこと。

遊技機の計上方法（イメージ）

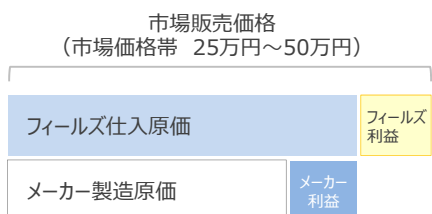
代理店販売（仕入による売上・利益）

パチンコ・パチスロ

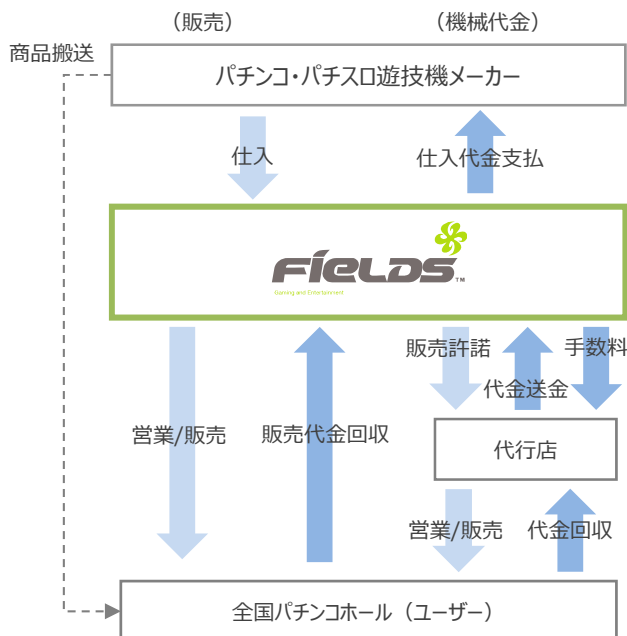
パチンコ機販売 原価・利益配分（/1台あたり）



パチスロ機販売 原価・利益配分（/1台あたり）



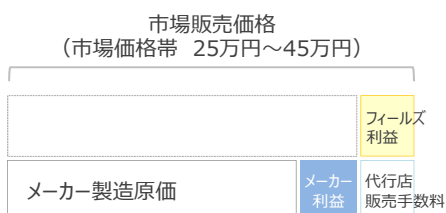
機械代金回収方法



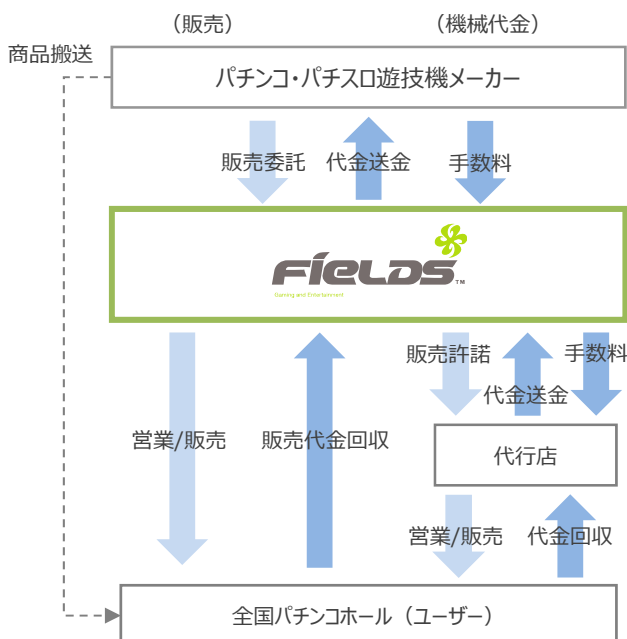
代行店販売（手数料による売上・利益）

パチンコ

パチンコ機販売 原価・利益配分（/1台あたり）



機械代金回収方法



2015年3月期～2017年3月期 主な発表済みの遊技機タイトル

(販売台数は2016年9月30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
オッケー 1機種
ミスホメーシー 1機種 〕

©avex management inc. ©avex music creative inc.
©カマー ©Bisty TM & © DC Comics. (s15)
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©P187D ©OK!!

パチンコ遊技機 7機種発売



〔 ビスティ 2機種
ミスホメーシー 3機種
オッケー 1機種
Daichi 1機種 〕

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT
©シーベックパチンコ製作委員会・テレビ東京©シーベック1998 NADESICO製作委員会 ©Bisty
©宮下あゆみ/集英社・夢野アリス© Sony Music Artists Inc.
©イネ・グム・フレイション © 亀田プロモーション
©カマー ©Bisty ©SANKYO
©UNIVERSAL ENTERTAINMENT
©GAINAX・中島かずお/アフレックス・KONAMI・テレビ東京・電通 ©GAINAX・中島かずお/ 朝陽社
パチンコ製作委員会 ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO
© 2016 MARVEL © OK!!

4月



※2016年3月期計上
オッケー
ぱちんこ アベンジャーズ

© 2016 MARVEL © OK!!



Daiichi
CR銀河機攻隊 マジェスティックプリンス

1.3万台

©朝通・フィールズ/MIP製作委員会 ©朝通・フィールズ ©E-ローズ
製造元/株式会社 大一商会 株式会社 ティライト



七匠
CRアメイジング・スパイダーマン

© 2016 MARVEL ©2012 CP11 ©NANASHOW

8月



ビスティ
CR鉄拳2 闘神ver.

1.4万台

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©SANKYO ©Bisty

12月
(売上計上1月)



ビスティ
CR エヴァンゲリオン〜いま、目覚めの時〜

販売中

©カマー ©SANKYO ©Bisty

1月



オッケー
ぱちんこ GANTZ

販売中

©集英社/集英社 ©集英社/集英社・IGANTZ.OJ製作委員会 © OK!!

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. ©本宮ひと志/集英社/FIELDS
©Sammy ©RODEO
©三浦謙太郎(スタジオ秋風)・白塚社/BERSEK FILM PARTNERS © NANASHOW

パチスロ遊技機 10機種発売



〔 ビスティ 3機種
ディ・ライト 3機種
エンターライズ 2機種
七匠 2機種 〕

©カマー ©Bisty
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©朝通・フィールズ Produced by D-light
©朝通・フィールズ/MIP製作委員会 ©朝通・フィールズ ©E-ローズ
©朝通・フィールズ/朝通社 ©D-light
©朝通・サンライズ 製造元/株式会社ヒステイ
©ユニオンテクノロジー ©ユニオンテクノロジー ©NANASHOW
©朝通・07-07B Expansion/Ackemet ©D-light
©P187D ©NANASHOW

4月



エンターライズ
スーパーストリートファイターIV パチスロエディション

©CAPCOM CO.,LTD., ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

5月



ディ・ライト
パチスロ 翠星のガルガンティア

©オケアス/1翠星のガルガンティア製作委員会 ©D-light

6月



七匠
パチスロ バルトン星人

©P187D ©NANASHOW

7月



エンターライズ
デビルメイクライ クロス

1.5万台

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

10月



七匠
パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン

販売中

©2007-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©NANASHOW

12月



ロデオ
パチスロ 犬夜叉

販売中

©高橋留美子/小学館・販売テレビ・サンライズ 2006&2009
© Sammy © RODEO

1月



エンターライズ
パチスロ モンスターハンター〜狂竜戦線〜

販売中

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

※ 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。甘デジ、リユース機は除いております。
※ 2001年3月期からの販売機種の詳細はP18～P21をご参照ください。

パチンコ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数（2001.3～2010.3）

		2001.3	2002.3	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3
ビスティ	販売タイトル数	-	-	-	1	4	5	5	5	4	4
	販売台数	-	-	-	4,151	169,037	262,806	292,905	217,526	170,883	286,877
オッケー	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミスホ・メーシー	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Daiichi	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

パチスロ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数（2001.3～2010.3）

		2001.3	2002.3	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3
ロデオ	販売タイトル数	2	4	5	6	3	2	3	5	3	2
	販売台数	32,904	155,263	176,436	153,538	165,134	159,222	42,818	86,182	29,811	28,762
ビスティ	販売タイトル数	-	-	-	1	2	1	5	3	2	2
	販売台数	-	-	-	5,622	19,053	22,952	73,714	112,439	91,204	76,179
エンターライズ	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,498
ミスホ・メーシー	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ディ・ライト	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

パチンコ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数 (2011.3~2017.3)

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q	合計
ビスティ	販売タイトル数	2	2	1	3	2	2	1	41
	販売台数	236,505	181,776	48,216	111,868	159,778	90,684	19,239	2,252,251
ホッケー	販売タイトル数	-	-	1	2	1	1	0	5
	販売台数	-	-	32,437	28,790	114,597	5,010	2,345	183,179
ミスホ・メーシー	販売タイトル数	-	-	-	-	1	3	0	4
	販売台数	-	-	-	-	4,898	39,623	73	44,594
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	1	1
	販売台数	-	-	-	-	-	-	2,396	2,396
Daiichi	販売タイトル数	-	-	-	-	-	1	1	2
	販売台数	-	-	-	-	-	8,636	14,015	22,651

パチスロ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数 (2011.3~2017.3)

		2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 2Q	合計
ロデオ	販売タイトル数	3	3	2	2	1	0	0	46
	販売台数	121,691	81,820	104,549	26,505	42,566	0	0	1,381,735
ビスティ	販売タイトル数	2	2	3	3	0	3	0	29
	販売台数	70,080	81,754	65,876	61,762	20	54,341	5	735,001
エンターライズ	販売タイトル数	1	1	1	2	1	2	2	11
	販売台数	16,119	7,264	47,889	72,085	24,467	42,825	20,548	233,695
ミスホ・メーシー	販売タイトル数	-	-	-	1	0	0	0	1
	販売台数	-	-	-	54,127	66	0	0	54,193
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	1	2	1	4
	販売台数	-	-	-	-	20,084	14,990	2,168	37,242
ディ・ライト	販売タイトル数	-	-	-	-	-	3	1	4
	販売台数	-	-	-	-	-	9,131	3,169	12,300

※販売タイトル数はメインスペックのみ集計 ※販売台数は各メーカーの累計販売台数
 ※2014年3月期発売の「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。

パチンコ 総発の歴史 タイトル別販売台数 (2004.3~2017.3)

ビスティ			
	期	タイトル	販売台数
1	2004.3	CRフィーバーカンフーギャル	14,000
2	2005.3	CR華原朋美とみなしごハッチ	41,000
3		CR新世紀エヴァンゲリオン	125,000
4		CRサーキットへ行こう!	11,000
5		CRフィーバーツインズ	-
6	2006.3	CR新世紀エヴァンゲリオン-セカンドインパクト	161,000
7		CR明日があるさ よしもとワールド	38,000
8		CRマリリン・モンロー	39,000
9		CR飯島直子のカジノビスティ	21,000
10		CR大魔神	10,000
11	2007.3	CR新世紀エヴァンゲリオン〜奇跡の価値は〜	187,000
12		CR WINK	11,000
13		CR松浦亜弥	40,000
14		CR男一匹ガキ大将	-
15		CR真・三國無双	27,000
16	2008.3	CR新世紀エヴァンゲリオン〜使徒、再び〜	200,000
17		CRトゥームレイダー	-
18		CRAフィリックス・ザ・キャット	-
19		CRマスク・オブ・ソロ	-
20		CRルーニー・テューズBIA	-
21	2009.3	CRミスティックブルー	-
22		CRキング・コング	21,000
23		CR七人の侍	82,000
24		CRAモーニング娘。	-
25		CRA新世紀エヴァンゲリオン プレミアムモデル	50,000
26	2010.3	CR新世紀エヴァンゲリオン〜最後のシ者〜	230,000
27		CR料理の鉄人	-
28		CR GTO	-
29		CR新世紀エヴァンゲリオン〜使徒、再び〜YF	23,000
30		CR清水の次郎長〜命の絆〜	11,000
31	2011.3	CRカンフーパンダ	11,000
32		CRエヴァンゲリオン〜始まりの福音〜Light ver.	-
33		CR清水の次郎長Light ver.	-
34		CRエヴァンゲリオン〜始まりの福音〜	205,000
35	2012.3	CRエヴァンゲリオン7	100,000
36		CR浜崎あゆみ物語Light /SweetVersion	11,000
37		CR浜崎あゆみ物語-序章-	72,000
38	2013.3	エヴァンゲリオン7 Smile Model	12,000
39		CR戦国BASARA3〜関ヶ原の戦い〜	16,000
40		エヴァライトIII	16,000
41	2014.3	CRエヴァンゲリオン8Premium Battle	12,000
42		CR鉄拳	18,000
43		CRエヴァンゲリオン8	75,000
44		CR蒼天航路	-
45	2015.3	CR鉄拳 LIGHT VERSION	-
46		CRエヴァンゲリオン8Extreme Battle	20,000
47		CR ayumi hamasaki2	23,000
48		CRエヴァンゲリオン9	103,000
49		CRエヴァンゲリオン9 甘デジ	13,000
50	2016.3	CRエヴァンゲリオン9零号機暴走ループ Ver.	-
51		CR機動戦艦ナデシコ	-
52		CRエヴァンゲリオンX	53,000
53		CRエヴァンゲリオン9暴走ループ199Ver.	-
54		CR機動戦艦ナデシコ2 お気楽バージョン	-
55		CRエヴァンゲリオンX PREMIUM MODEL	12,000
56	2017.3	CR鉄拳2 闘神ver.	14,000
57		CRエヴァンゲリオン〜いま、目覚めの時〜	販売中

オトッキー			
	期	タイトル	販売台数
1	2013.3	新世紀ぱちんこ 攻殻機動隊 MAXタイプ	-
2		新世紀ぱちんこ 攻殻機動隊 ミドルタイプ	26,000
3	2014.3	ぱちんこ 新鬼武者	33,000
4		新世紀ぱちんこ ヘルセルク	23,000
5	2015.3	ぱちんこ鬼武者 ライトバージョン	-
6		ぱちんこ ウルトラバトル烈伝	80,000
7	2016.3	ぱちんこ アベンジャーズ	-
8	2017.3	ぱちんこ GANTZ	販売中

ミズホ			
	期	タイトル	販売台数
1	2015.3	CRバットマン	-
2	2016.3	CRミリオンゴッドライジング	22,000
3		CR緑ドン 花火DEボヘンジョルノ	10,000
4		CRミリオンゴッドライジング-ZEUS再び-	-
5		CR天元突破グレンラガン	-
6		CR緑ドン 花火DEボヘンジョルノ 1/99ver.	-

Daiichi			
	期	タイトル	販売台数
1	2016.3	CR魁!!男塾	-
2		CRA魁!!男塾 Light Ver.	-
3	2017.3	CR銀河機攻隊 マジェスティックプリンス	13,000

七匠			
	期	タイトル	販売台数
1	2017.3	CRアメイジング・スパイダーマン	-

※ 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ています。

パチスロ 総発の歴史 タイトル別販売台数 (2001.3~2017.3)

ロデオ			
	期	タイトル	販売台数
1	2001.3	インディジョーズ2	23,000
2		ガメラ	29,000
3	2002.3	一撃帝王2	17,000
4		サラリーマン金太郎	118,000
5		ダブルチャレンジ	31,000
6		オオガメラ	32,000
7	2003.3	旋風の用心棒	53,000
8		スノーキング	-
9		サラリーマン金太郎S	-
10		クラブロデオT	43,000
11		ギンギン丸	31,000
12	2004.3	ガメラ ハイグレードビジョン	61,000
13		ワンタッチチャブル (サミー)	-
14		ジェットセットラジオ	22,000
15		チャーリーズエンジェルFT	-
16		スロッター-金太郎	52,000
17		野獣	14,000
18	2005.3	鬼武者3	120,000
19		カイジ	29,000
20		梅松 ダイナマイトウェーブ	36,000
21	2006.3	俺の空	125,000
22		ど根性ガエル	-
23	2007.3	魁!!男塾	17,000
24		プレミアム ダイナマイト	-
25		ドカベン	-
27	2008.3	バーチャファイター	10,000
28		THE MASK OF ZORRO	-
29		くりむしちゅー	-
30		デビル メイ クライ3	48,000
31	2009.3	回胴黙示録カイジ2	18,000
32		天地を喰らう	-
33		ソニックライブ	-
34	2010.3	新鬼武者	90,000
35		炎の熱血教師	-
36	2011.3	超重神グラヴィオン	-
37		俺の空～蒼き正義魂～	38,000
38		ガメラ	13,000
39	2012.3	モンスターハンター	96,000
40		ラーゼフォン	-
41		旋風の用心棒 ～胡蝶の記憶～	23,000
42	2013.3	新鬼武者 再臨	41,000
43		魁!!男塾 天挑五輪大武會編	24,000
44	2014.3	回胴黙示録カイジ3	25,000
45	2015.3	サラリーマン金太郎 出世回胴編	42,000
46	2017.3	パチスロ 犬夜叉	販売中

ビスティ			
	期	タイトル	販売台数
1	2004.3	海賊	-
2	2005.3	大ヤマト	12,000
3		フィーバー夏祭り	-
4	2006.3	新世紀エヴァンゲリオン	23,000
5	2007.3	名探偵ホームズ	-
6		GTO	-
7		ロッキー・バルボア	-
8		トゥームレイダー	60,000
9		ロード・オブ・ザ・リング	-
10	2008.3	ピーチクラブ	-
11		新世紀エヴァンゲリオン ～まごころを、君に～	99,000
12		モーニング娘。	-
13	2009.3	キング・コング	-
14		新世紀エヴァンゲリオン ～約束の時～	90,000
15	2010.3	サタデーナイトフィーバー	-
16		新世紀エヴァンゲリオン ～魂の軌跡～	84,000
17	2011.3	エヴァンゲリオン ～真実の翼～	78,000
18		アベノ橋 魔法☆商店街	-
19	2012.3	エヴァンゲリオン ～生命の鼓動～	47,000
20		サムライ7	13,000
21	2013.3	EVANGERION	57,000
22		夜王	-
23		GTO	-
24	2014.3	エヴァンゲリオン ～決意の刻～	13,000
25		機動戦士ガンダム パチスロ ウルトランマン ウォーズ	25,000
26		パチスロ ウルトランマン ウォーズ	23,000
27	2016.3	エヴァンゲリオン 希望の槍	26,000
28		エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの	15,000
29		パチスロ 機動戦士ガンダム 覚醒- Chained battle -	12,000

エンターライズ			
	期	タイトル	販売台数
1	2010.3	ビューティフルジョー	-
2	2011.3	戦国BASARA2	16,000
3	2012.3	ストリートファイターIV	-
4	2013.3	バイオハザード5	48,000
5	2014.3	パチスロ モンスターハンター -月下雷鳴-	45,000
6		デビル メイ クライ4	25,000
7	2015.3	パチスロ 戦国BASARA3	20,000
8	2016.3	パチスロ バイオハザード6	37,000
9		アスラズ ラース	-
10	2017.3	スーパーストリートファイター IV パチスロエディション	-
11		デビル メイ クライ クロス	15,000
12		パチスロ モンスターハンター ～狂竜戦線～	販売中

ミスホ			
	期	タイトル	販売台数
1	2014.3	アナザーゴッドハーデス -奪われたZEUS.ver-	54,000

七匠			
	期	タイトル	販売台数
1	2015.3	パチスロ ベルセルク	20,000
2	2016.3	PACHISLOT NINJA GAIDEN	12,000
3		パチスロ ウルトランマン	-
4	2017.3	パチスロ パルタン星人	-
5		パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン	販売中

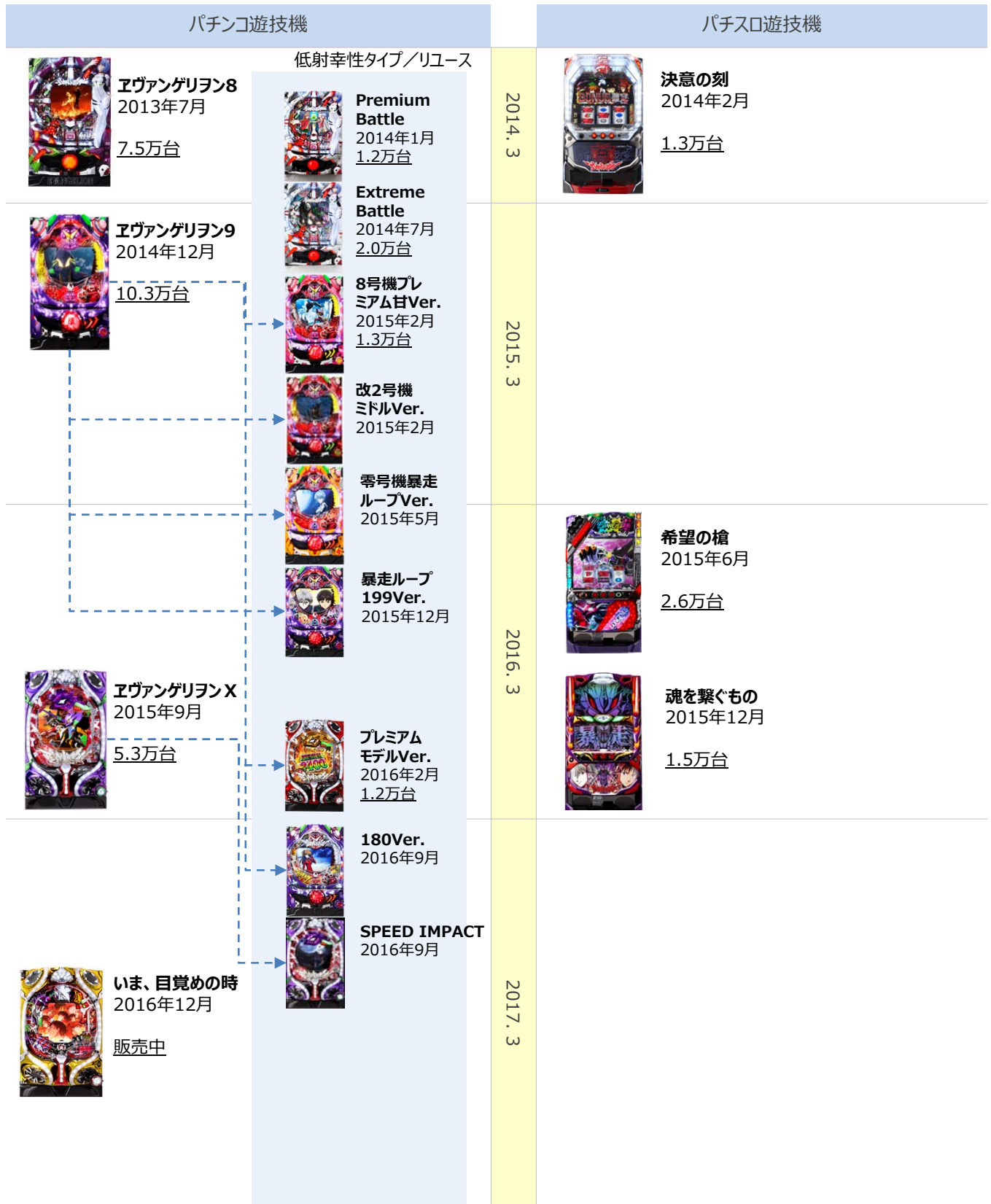
ディ・ライト			
	期	タイトル	販売台数
1	2016.3	銀河機攻隊 マジesticブックプリンス	-
2		パチスロ ひぐらしのなく頃に 絆	-
3		ああっ女神さまっ	-
4	2017.3	パチスロ 翠星のガルガンティア	-

※ 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ています。

「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷①

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 12.5万台	2005. 3			
	セカンドインパクト 2006年2月 16.1万台	2006. 3		新世紀エヴァンゲリオン 2005年9月 2.3万台	
	奇跡の価値は 2007年2月 18.7万台	2007. 3			
	低射幸性タイプ/リユース				
	使徒、再び 2008年1月 20.0万台	2008. 3		まごころを、君に 2007年7月 9.9万台	
		プレミアムモデル 2008年5月 5.0万台			
	最後のシ者 2009年4月 23.7万台	2009. 3		約束の時 2008年9月 9.0万台	
		使徒、再びYF 2010年1月 2.4万台	2010. 3		魂の軌跡 2010年3月 8.4万台
	始まりの福音 2010年6月 20.5万台	2011. 3		真実の翼 2011年3月 7.8万台	
		始まりの福音 Light ver. 2010年11月			
	エヴァンゲリオン7 2012年1月 10.0万台	2012. 3		生命の鼓動 2012年2月 4.7万台	
		EVAライトIII 2012年5月 1.6万台	2013. 3		EVANGELION 2013年2月 5.7万台
		Smile Model 2012年12月 1.2万台			


「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷②



4. 遊技機販売実績

 **P.25** 遊技機販売実績

 **P.26** 遊技機販売台数推移グラフ

 **P.27** 遊技機販売台数(詳細)
PSシリーズ累計販売台数(主なIP別)

遊技機販売実績

【 ブランド別 】

(単位:台)

	2016年3月期					2017年3月期				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
<パチンコ遊技機>										
ビスティ	9,092	15,344	44,617	21,631	90,684	2,798	16,441			
オッカー	1,365	-	-	3,645	5,010	2,345	-			
ミズホ*1	86	22,022	12,593	4,922	39,623	73	-			
Daiichi	-	7,275	-	1,361	8,636	14,015	-			
七匠	-	-	-	-	-	2,396	-			
その他	5,141	4,629	4,749	4,061	18,580	3,050	3,594			
①パチンコ遊技機合計	15,684	49,270	61,959	35,620	162,533	24,677	20,035			
<パチスロ遊技機>										
ロデオ	-	-	-	-	-	-	-			
ビスティ	23,967	2,609	14,794	12,971	54,341	5	-			
七匠	116	-	-	14,874	14,990	1,995	173			
エンターライズ	2,670	37,205	2,950	-	42,825	5,537	15,011			
ミズホ	-	-	-	-	-	-	-			
ディ・ライト	-	-	4,510	4,621	9,131	3,167	2			
その他	1,972	1,038	1,783	802	5,595	1,401	1,050			
②パチスロ遊技機合計	28,725	40,852	24,037	33,268	126,882	12,105	16,236			
①+②遊技機合計	44,409	90,122	85,996	68,888	289,415	36,782	36,271			

*1 メーシーを含みます

【 主な販売タイトル 】

(単位:台)

発売月	ブランド	タイトル	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
<パチンコ遊技機>							
2016年04月	オッカー	ぱちんこ アベンジャーズ	-	-			
04月	Daiichi	CR銀河機攻隊 マジェスティックプリンス	13,000	-			
04月	七匠	CRアメイジング・スパイダーマン	-	-			
08月	ビスティ	CR鉄拳2 闘神ver.	-	14,000			
09月	ビスティ	CR エヴァンゲリオン9 180ver.		-			
09月	ビスティ	CR エヴァンゲリオン10 SPEED IMPACT		-			
12月	ビスティ	CR エヴァンゲリオン～いま、目覚めの時～					販売中
2017年01月	オッカー	ぱちんこ GANTZ					販売中
<パチスロ遊技機>							
2016年04月	エンターライズ	スーパーストリートファイターIV パチスロエディション	-	-			
05月	ディ・ライト	パチスロ 翠星のガルガンティア	-	-			
06月	七匠	パチスロ バルトン星人	-	-			
07月	エンターライズ	デビル メイ クライ クロス		15,000			
10月	七匠	パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン					-
12月	ロデオ	パチスロ 犬夜叉					販売中
2017年01月	エンターライズ	パチスロ モンスターハンター～狂竜戦線～					販売中

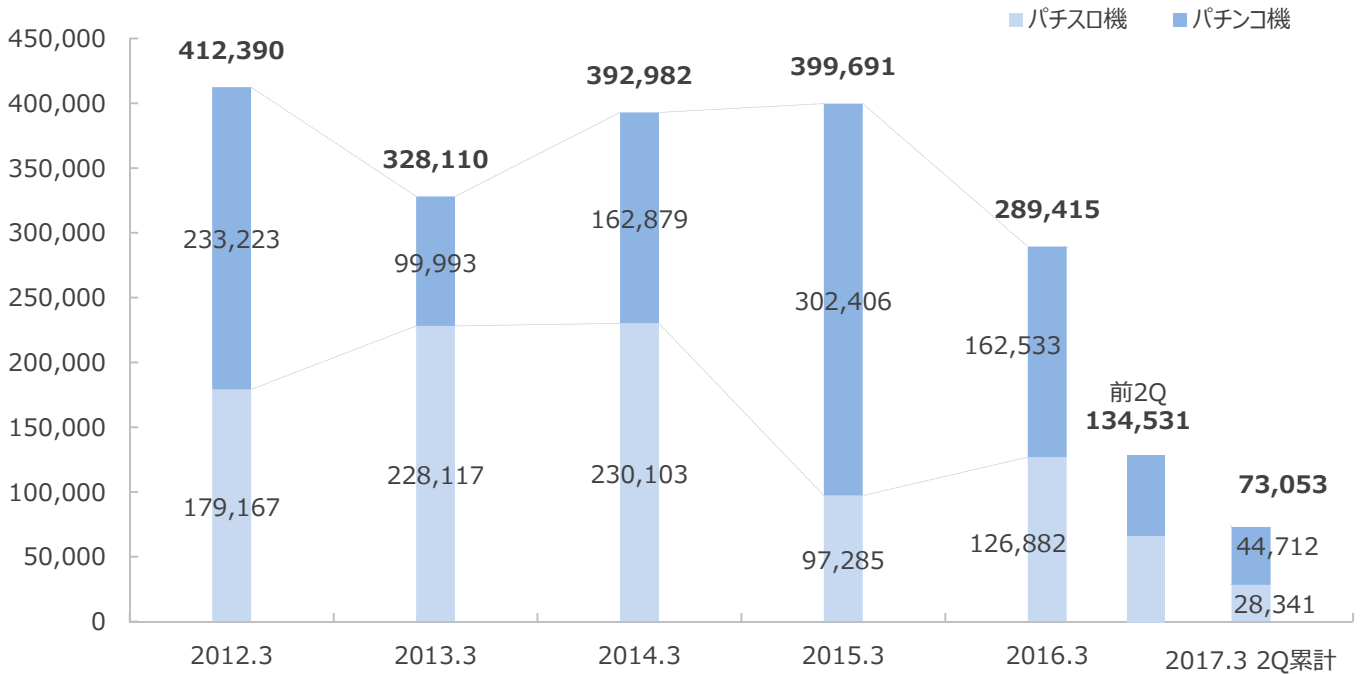
* 販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数を公表していません。表記は千台未満を切り捨てています。

* 青字は派生タイトルです。

遊技機販売台数推移グラフ

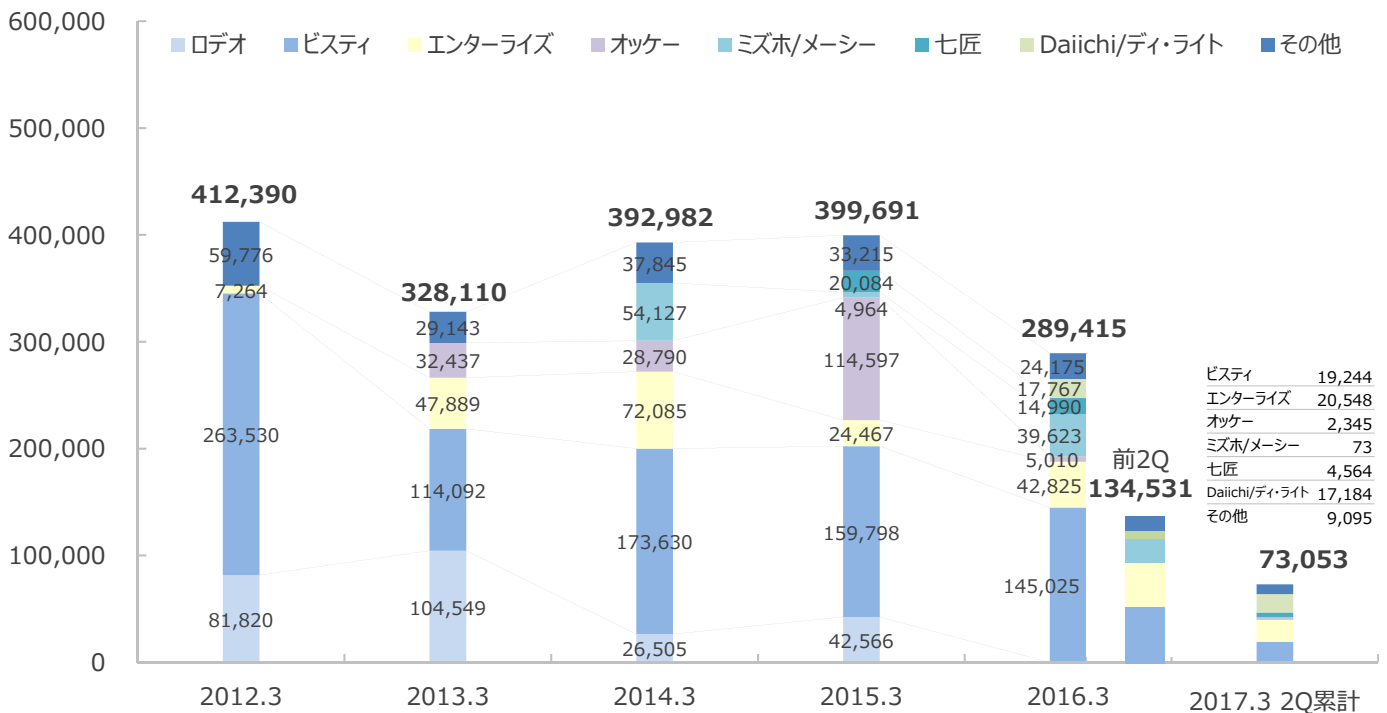
【 パチンコ・パチスロ遊技機別 】

(単位:台)



【 ブランド別 】

(単位:台)



遊技機販売台数（詳細）

（単位：台）

	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			2017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	通期
販売台数	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	154,884	289,415	73,053	
■販売比率																	
パチンコ	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	97,579	162,533	44,712	
	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%	63.0%	56.2%	61.2%	
パチスロ	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	57,305	126,882	28,341	
	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%	37.0%	43.8%	38.8%	
■代行/代理販売比率																	
代行販売	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	77,528	113,816	27,869	
	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%	50.1%	39.3%	38.1%	
代理販売	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	77,356	175,599	45,184	
	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%	49.9%	60.7%	61.9%	
■直接/間接販売比率																	
直接販売	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	126,307	236,377	60,805	
	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%	81.5%	81.7%	83.2%	
間接販売	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	28,577	53,038	12,248	
	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%	18.5%	18.3%	16.8%	

PSシリーズ累計販売台数（主なIP別）

（2016年9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	「ウルトラマン」 シリーズ
■主なタイトル					
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	・魁!!男塾 ・天元突破グレンラガン	・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	・機動戦士ガンダム ・銀河機攻隊 マジェスティック プリンス	・ウルトラマンウォーズ ・ウルトラマン
■累計販売タイトル					
パチンコ*	10	10	3	19	1
パチスロ	10	22	8	28	3
合計	20	32	11	47	4
■累計販売台数（台）					
パチンコ	1,639,000	206,000	82,000	257,000	80,000
パチスロ	533,000	721,000	403,000	336,000	27,000
合計	2,173,000	928,000	486,000	594,000	108,000

※表記は千台未満を切り捨てしています
※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います

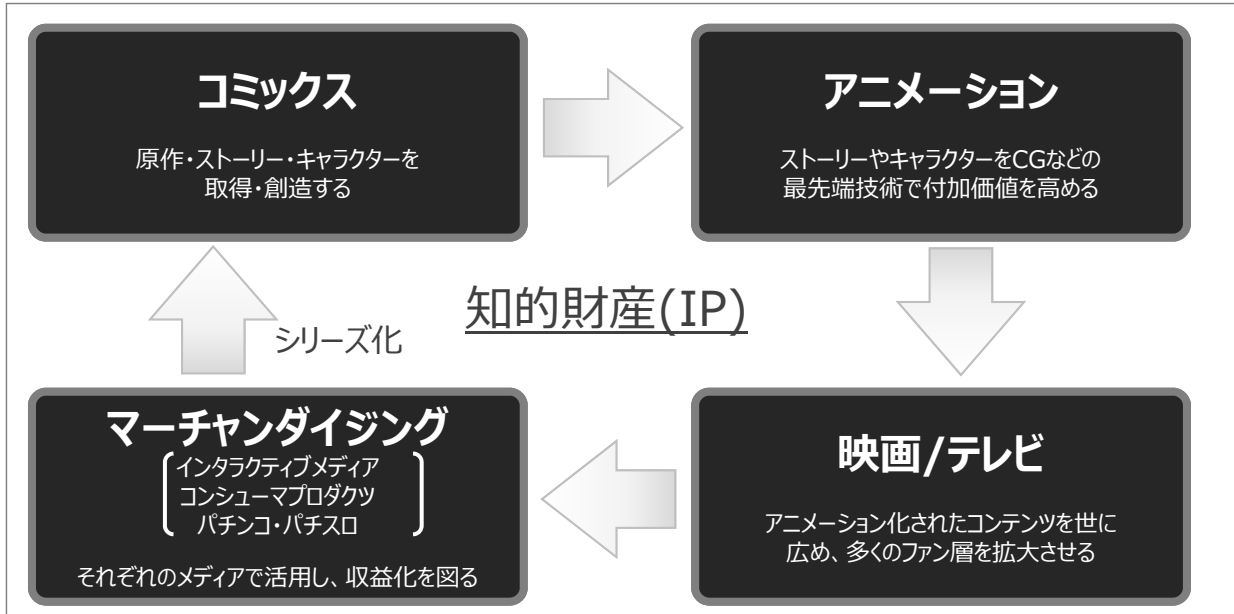
5. 当社の知的財産（IP）



P.29 成長するビジネスモデル
当社のIP展開数

成長するビジネスモデル

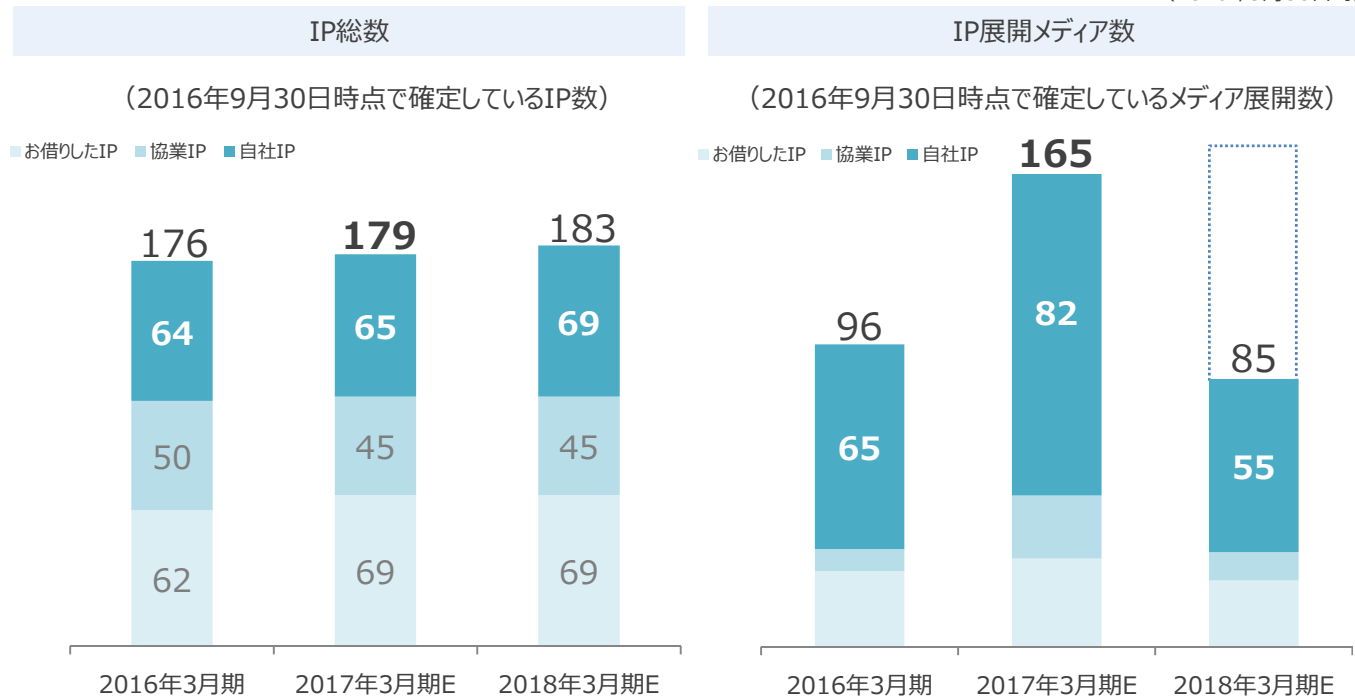
当社グループは、中長期的な成長戦略として、エンタテインメントの根幹となるキャラクターやストーリーなどのIP（知的財産）をコミック、映像、ゲーム、さらにはパチンコ・パチスロに至るクロスメディアで展開する循環型ビジネスを推進しています。



※IP = Intellectual Property(知的財産)の略

当社のIP展開数

(2016年9月30日時点)



※ 自社IPの創出は主にヒーローズの新連載作品数/メディア展開は主に単行本化、映像化、MD化（ソーシャルゲーム、グッズ、パチンコ・パチスロ化）等

6. 対面市場データ



P.31 労働時間の推移
家計消費の動向



P.32 余暇市場の動向
コンテンツ市場の動向

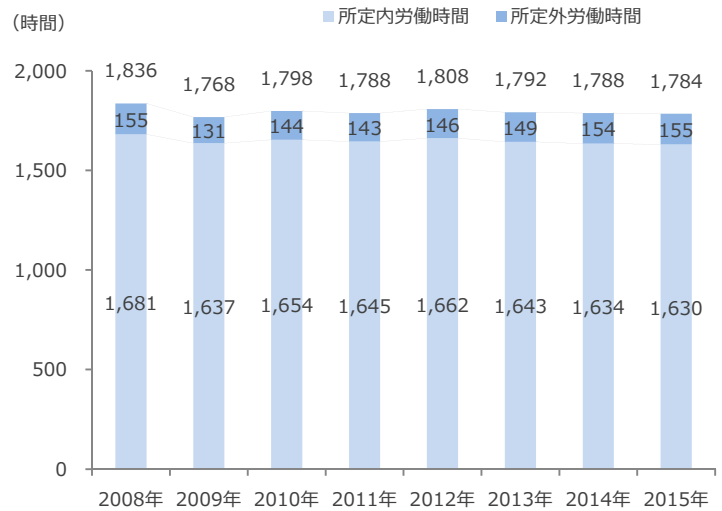
労働時間の推移

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、2015年の日本の年間総実労働時間（事業所規模30人以上）は1,784時間（前年比0.1%減）となり、3年連続の減少となりました。所定内労働時間は1,630時間（同0.0%増）となり、昨年までの2年連続減少からほぼ横ばいに転じました。また、所定外労働時間は155時間（同0.3%減）と昨年までの3年連続増加から、微減に転じました。

引き続き、パートタイム労働者の比率が増加していることから、労働時間は微減ながら減少傾向となっています。

※平成27年1月に調査事業所の抽出替えを行ったことに伴い、指数、増減率が過去に遡って改訂されています。そのため前年比はグラフ内の実数値で計算した場合と必ずしも一致しません。



家計消費の動向

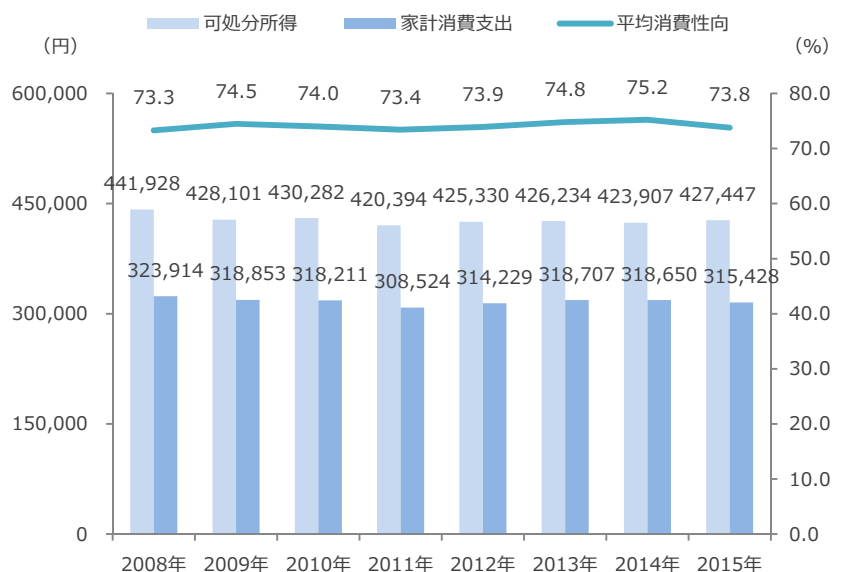
本データは「家計調査：総務省」より作成

※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、2015年の勤労者世帯1世帯当たりの可処分所得は427,447円（前年比0.8%増）と、昨年に比べ3,540円の増加に転じました。一方、家計消費支出（1カ月間、年平均）をみると、2015年は、2014年の消費税率引上げに伴う駆け込み需要の反動による減少幅は縮小したものの、夏場の天候不順の影響などもあって、315,428円（同1.0%減）と、2年連続の減少となりました。

なお、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73.8%（同1.4ポイント減）と、3年ぶりに減少に転じました。

※前年比は、物価変動を考慮した実質値のため、グラフ内の実数値で計算した場合と必ずしも一致しません。



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

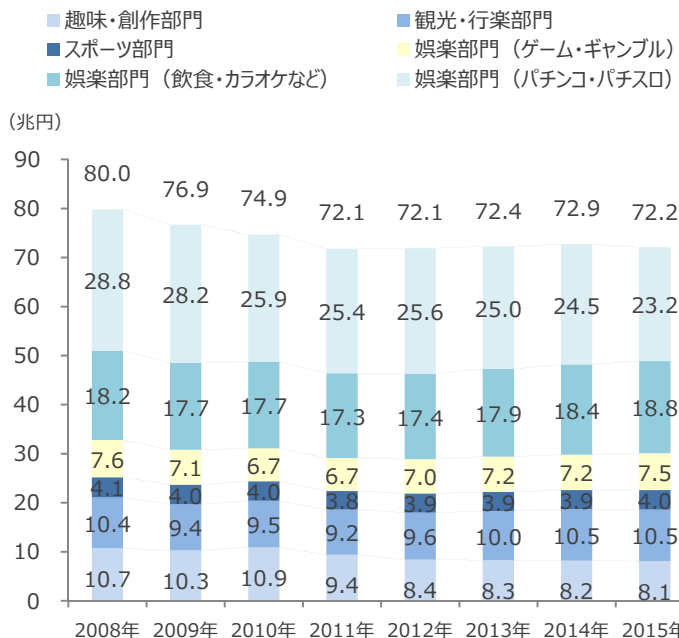
（公財）日本生産性本部「レジャー白書2016」によると、2015年の日本の余暇市場は、72兆2,990億円（前年比1.0%減）となりました。市場規模が突出して大きいパチンコ・パチスロを除くと、同1.2%増となり、3年連続のプラス成長となりました。これは国内観光分野の堅調な伸びが続き、外食、スポーツ用品が活況となったことによるものです。

スポーツ部門は4兆240億円（同1.9%増）となり、スポーツ用品やスポーツ観戦の好調により、近年の回復基調がより鮮明になりました。

趣味・創作部門は8兆1,170億円（同1.0%減）となり、カメラ・ビデオカメラ、書籍・雑誌販売の落ち込みにより、5年連続で縮小しています。しかしながら、電子出版、定額制音楽配信・有料動画配信サービスは存在感を増しています。

娯楽部門は49兆5,670億円（同1.5%減）となり、パチンコ・パチスロが減少し厳しい状況となった一方、競馬・競輪・競艇が堅調、宝くじ・スポーツくじ、外食が好調となっています。

観光・行楽部門は10兆5,910億円（同0.6%増）となり、ホテルは3年連続過去最高を更新、遊園地・テーマパークが2年連続過去最高を更新、そのほか国内旅行、鉄道・航空が堅調なことから、4年連続の増加となりました。



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2016」より作成

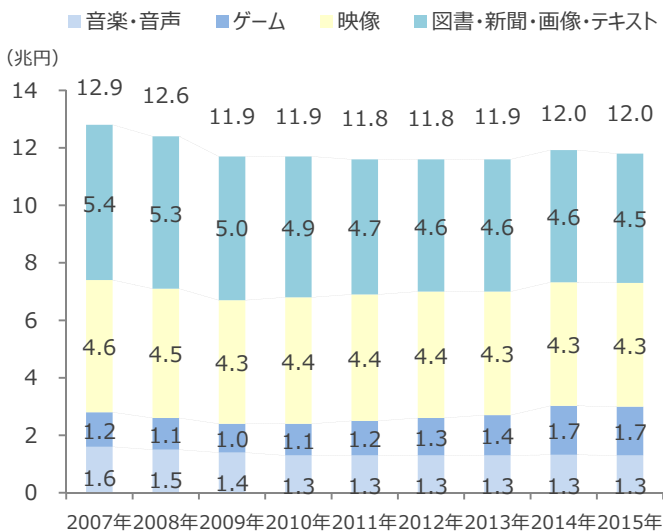
（一財）デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2016」によると、日本の映画・アニメ・テレビ番組・ゲーム・書籍などのコンテンツ産業の市場規模は12兆505億円（前年比0.4%増）となりました。

「映像」は、ネットワーク配信、ステージ、映画とテレビ放送関連が増加する一方、パッケージは引き続き減少し、4兆3,655億円（同0.7%増）となりました。

「音楽・音声」は、コンサートが8年連続の成長と好調が続き、音楽配信がネットワーク配信の大幅な増加とフィーチャーフォンの減少から微増、パッケージは前年並みを維持、カラオケ、ラジオ関連サービスが減少した結果、ほぼ前年並みの1兆3,861億円（同3.7%増）となりました。

「ゲーム」は、オンラインゲーム（フィーチャーフォン向けを除いたPC・スマートフォン向けゲーム）が1兆円を上回ったものの伸び率は小幅となり、パッケージ、アーケードゲーム、フィーチャーフォン向けが引き続き減少傾向となった結果、1兆7,026億円（同0.9%減）となり、2009年以来6年ぶりに減少に転じました。


「図書・新聞・画像・テキスト」は、電子書籍や電子雑誌が大きく拡大する一方、書籍販売は9年連続、雑誌販売は18年連続のマイナス成長となった結果、3兆6,769億円（同2.9%減）となりました。





7. パチンコ・パチスロマーケットデータ

 **P.34** パチンコ・パチスロマーケット動向(監修:グリーンベルト)

 **P.35** パチンコ・パチスロマーケット市場規模

 **P.36** 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.37** 遊技機販売の市場規模
市場占有率

 **P.38** パチンコホールの月次動向
型式試験状況

 **P.39** パチンコ・パチスロ業界の変遷

パチンコ・パチスロマーケット動向（監修：グリーンベルト）

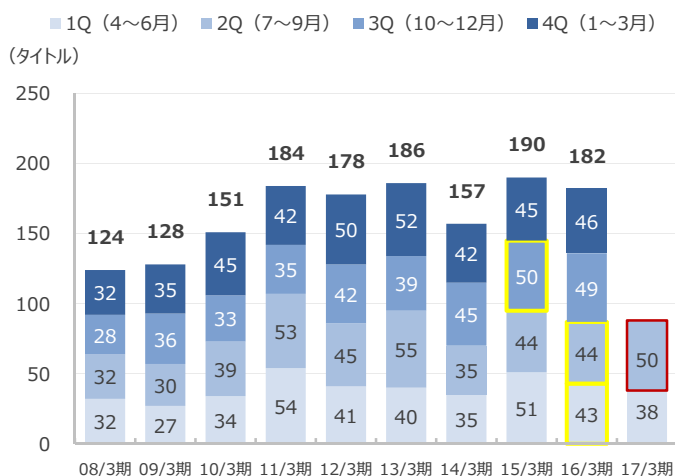
パチンコマーケット動向

形成されなかった8月末の撤去期限間際の入替特需

当第2四半期（2016年7-9月）のパチンコ販売タイトル数は、前年同四半期より6タイトル（13.6%）増の50タイトルで着地。四半期ベースの50タイトル到達は15/3期3Q（2014年10-12月）ぶりとなった。中間期（2016年4-9月）累計では前年同期（2015年4-9月）より1タイトル（1.1%）増の88タイトルで推移している。一方、パチンコ販売台数は前年同四半期より11万台（20.0%）減の43万9,000台となった。中間期累計では34万台（32.2%）減の71.6万台となり、過去10年で初の100万台割れを記録した。

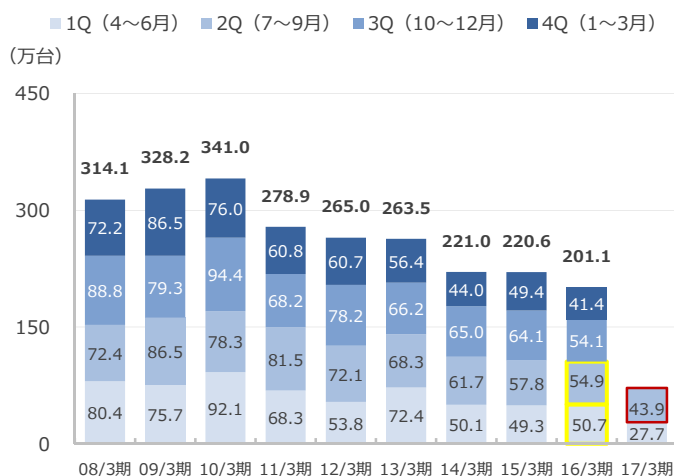
そのほか、当第2四半期中は「検定機と性能が異なる可能性のあるぱちんこ遊技機」の第1次・第2次リスト（計45型式）の撤去期限（2016年8月末）が重なった。撤去リストに載った設置台数は計13万6,967台（発表時点の数字）にのぼり、その後は通常入替に伴う撤去対象機の自然減が進行。撤去期限間際の入替特需は形成されなかった。

パチンコ販売タイトル数



パチンコ販売台数

※合計台数は表上計算ではありません



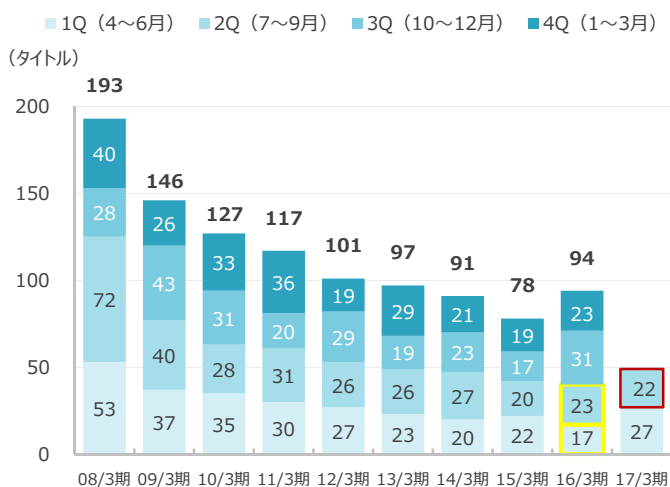
パチスロマーケット動向

新基準機シフトで販売タイトル数増加も販売台数は依然減少トレンド

当第2四半期（2016年7-9月）のパチスロ販売タイトル数は前年同四半期比1タイトル（4.3%）減の22タイトル。中間期（2016年4-9月）累計では9タイトル（22.5%）増の49タイトルで推移しており、5年ぶりに前年実績を上回った。2015年12月以降の新台は「新基準機」にシフトしたが、それに伴うタイトルリリースが比較的順調だったことを裏づける。ただ中間期累計で50タイトルにとどかない状況は続いており、13/3期以降、今年で5年連続を記録した。

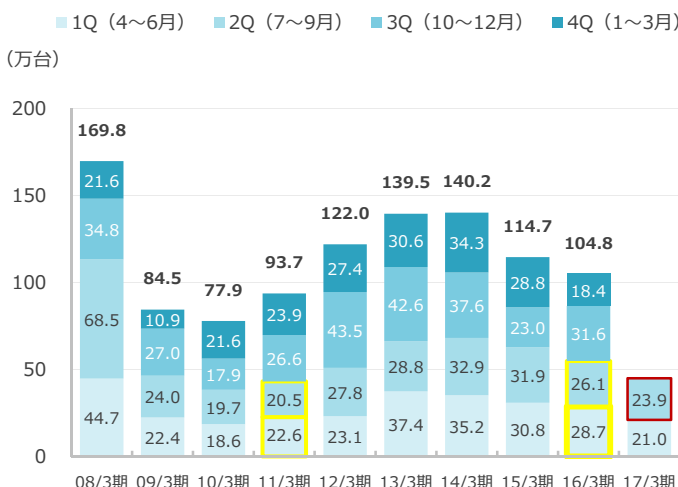
また、パチスロ販売台数は前年同四半期より2万2,000台（8.4%）減の23万9,000台。中間期累計では9万9,000台（18.1%）減の44万9,000台で推移している。中間期累計販売実績の50万台割れは11/3期以来6年ぶり。前期（16/3期）の中間期累計は54万8,000台。4年ぶりに60万台を割り込んでいたが、50万台をキープしたことにより、通期100万台超えを維持した。しかし今期は中間期まで50万台にとどかなかつたことで通期100万台割れも視野に入ってきた。

パチスロ販売タイトル数



パチスロ販売台数

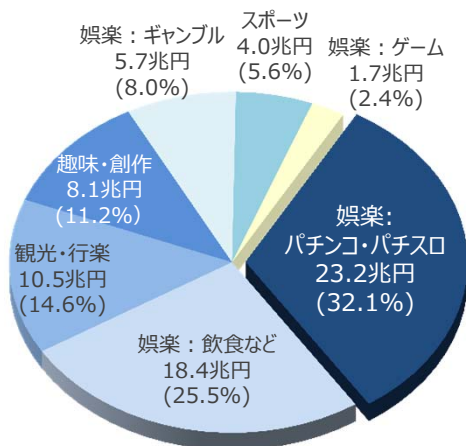
※合計台数は表上計算ではありません



パチンコ・パチスロマーケット市場規模

市場規模

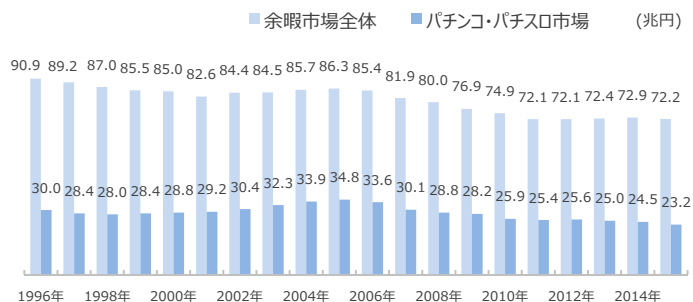
2015年度 日本余暇市場 72.2兆円



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1万1,310カ所のホールで
全人口のおよそ10.6%がプレーしている

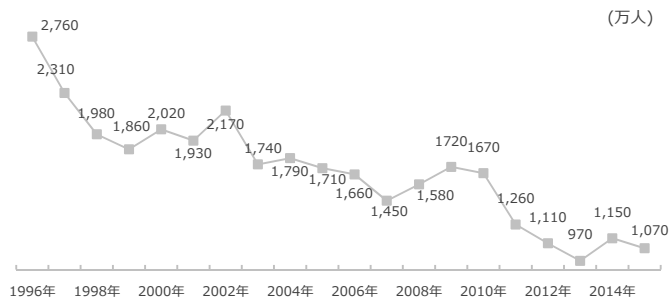
市場規模の推移

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



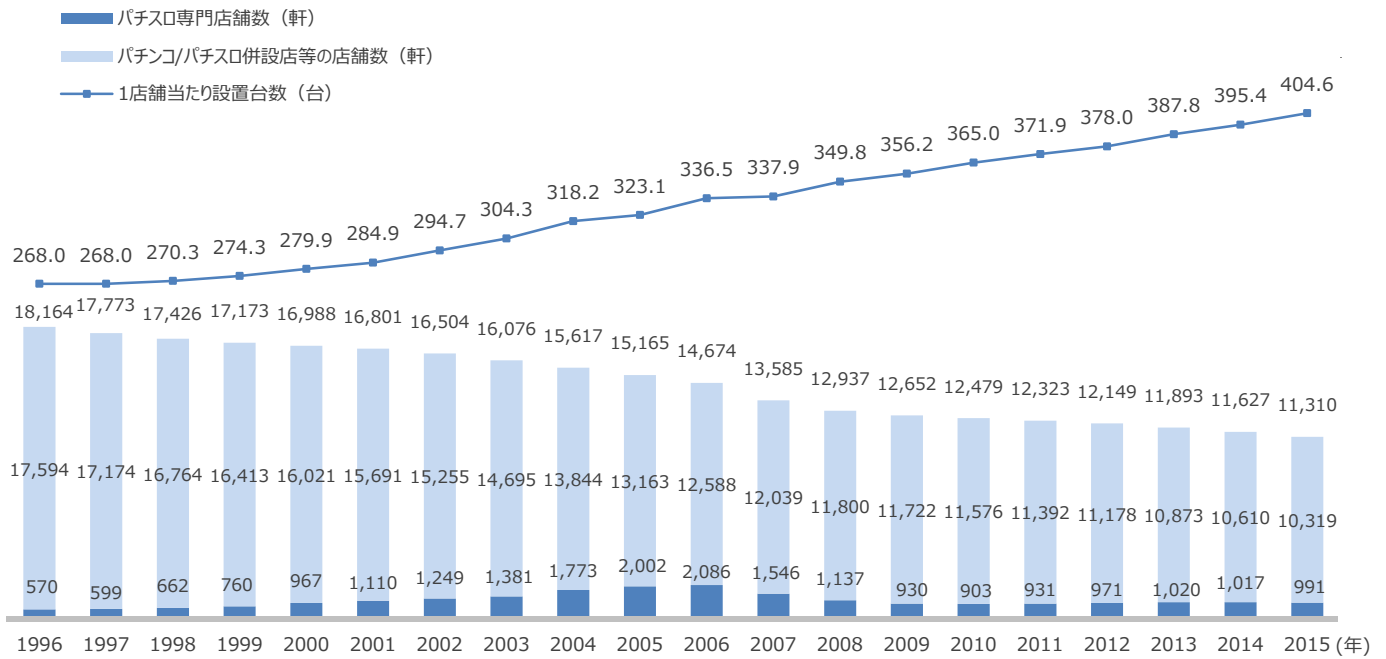
※レジャー白書は2009年より調査手法を訪問留置法からインターネット調査に移行しました。

パチンコホールの収益構造



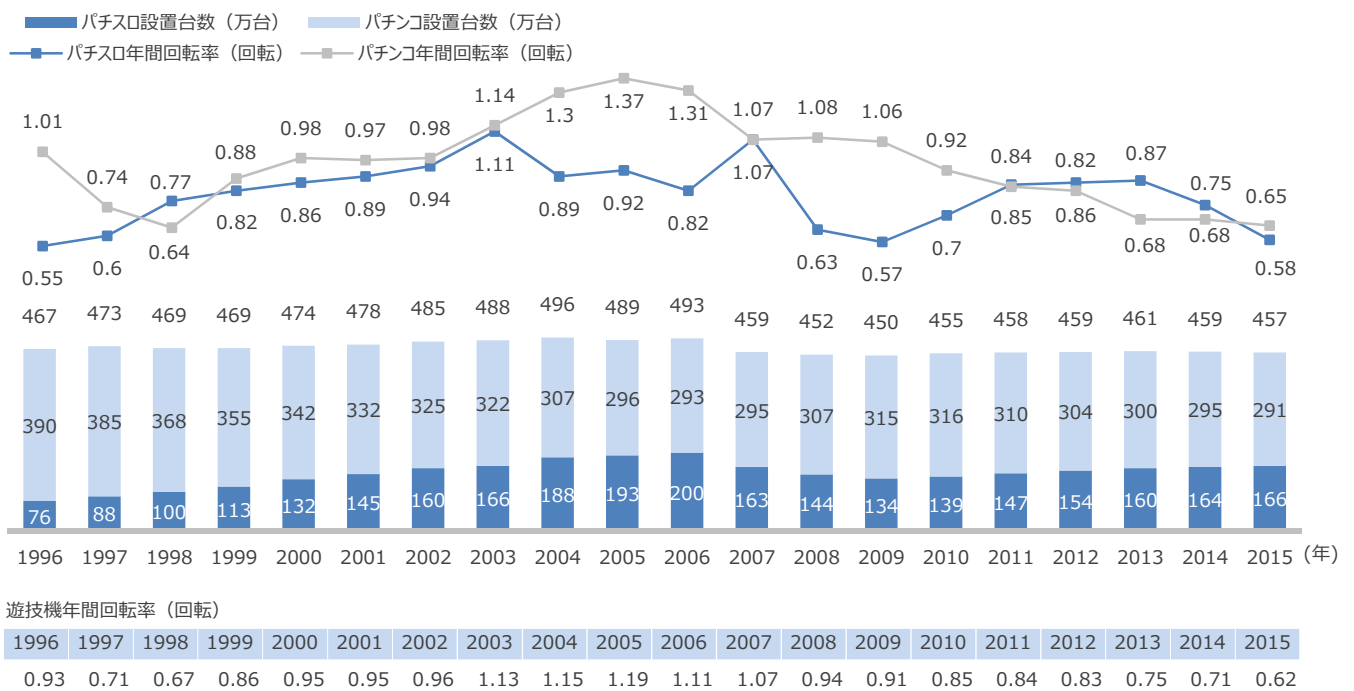
パチンコホール数の推移と1店舗当たりの設置台数推移

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

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

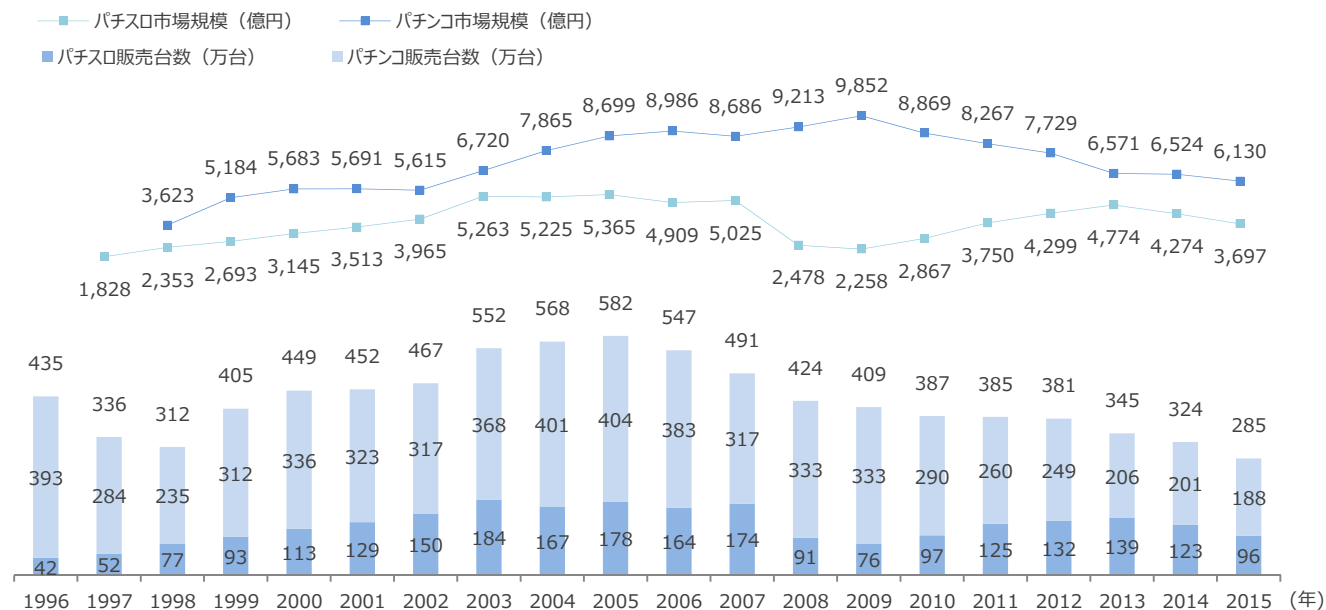


遊技機年間回転率 (回転)

1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
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	0.62

遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）

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）

年	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015
NA	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	11,345	10,798	9,827

市場占有率

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	2010年度		2011年度		2012年度		2013年度		2014年度		2015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	22.5%	京楽産業.	18.7%	三洋物産	21.8%	京楽産業.	17.3%	SANKYO	17.5%	サンセイR&I	15.9%
2	SANKYO	14.6%	SANKYO	13.9%	京楽産業.	20.3%	SANKYO	15.4%	京楽産業.	15.9%	SANKYO	15.7%
3	サミー	11.8%	サミー	12.8%	平和・オリンピア	10.1%	三洋物産	14.3%	平和・オリンピア	13.7%	三洋物産	14.6%
4	京楽産業.	11.1%	三洋物産	12.8%	ニューギン	10.0%	サンセイR&I	10.7%	三洋物産	13.5%	平和・オリンピア	12.4%
5	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	10.1%	サミー	11.2%	ニューギン	11.7%

※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

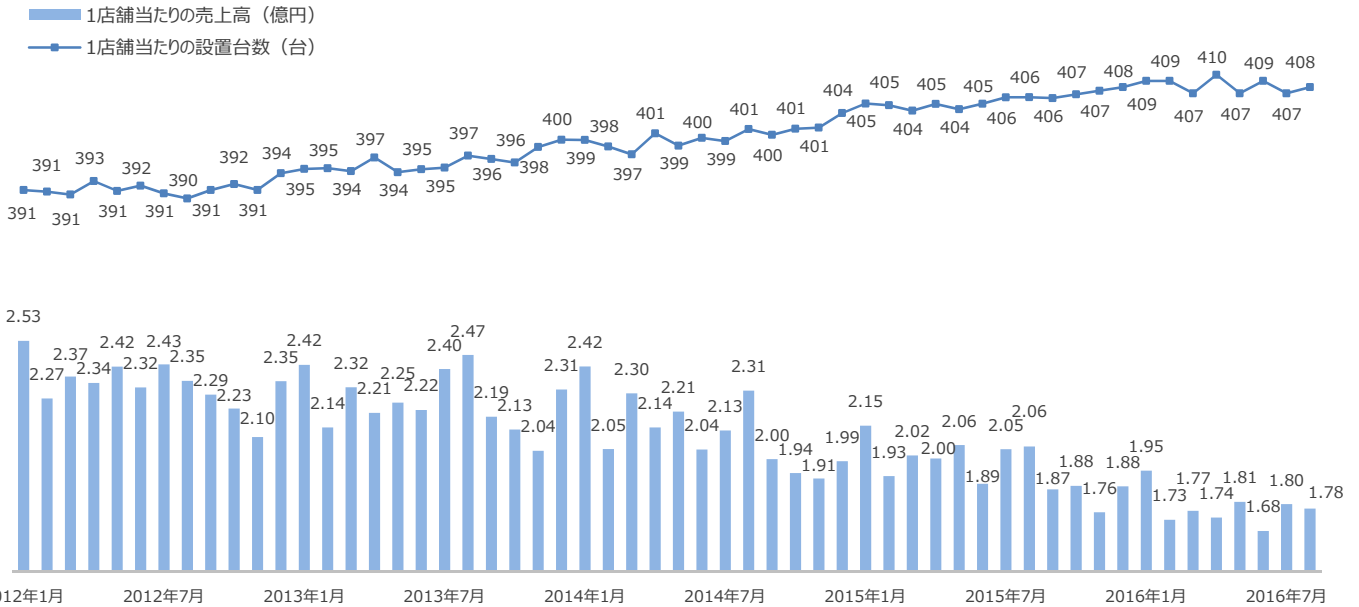
パチスロ遊技機販売台数シェア推移

順位	2010年度		2011年度		2012年度		2013年度		2014年度		2015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	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%	ユニバーサル	17.0%
2	大都技研	11.9%	大都技研	15.9%	サミー	15.3%	ユニバーサル	15.4%	ユニバーサル	16.6%	サミー	14.7%
3	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%	平和・オリンピア	11.8%
4	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	8.8%	北電子	10.3%
5	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%	SANKYO	8.3%

※サミーはロデオ、アイジーティ、トリピー、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～

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。

型式試験状況

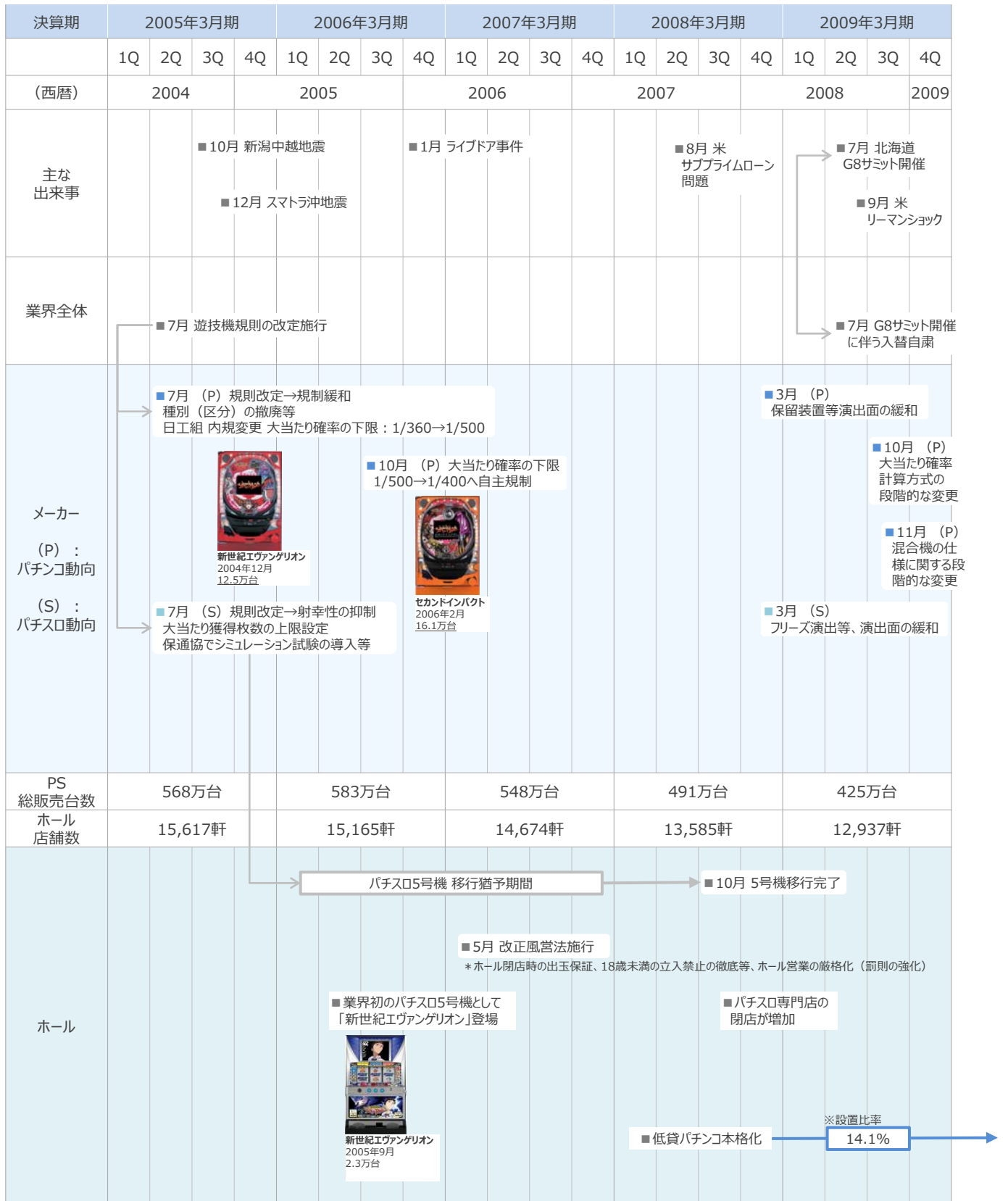
パチンコ

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
		結果書交付	36	39	34	30	51	31	56	41	48	41	45	38
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%	
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%	
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%	
結果書交付	54	73	88	79	58	94	69	81	70					
適合	26	28	49	41	27	45	24	35	29					
適合率	48.1%	38.4%	55.7%	51.9%	46.6%	47.9%	34.8%	43.2%	41.4%					

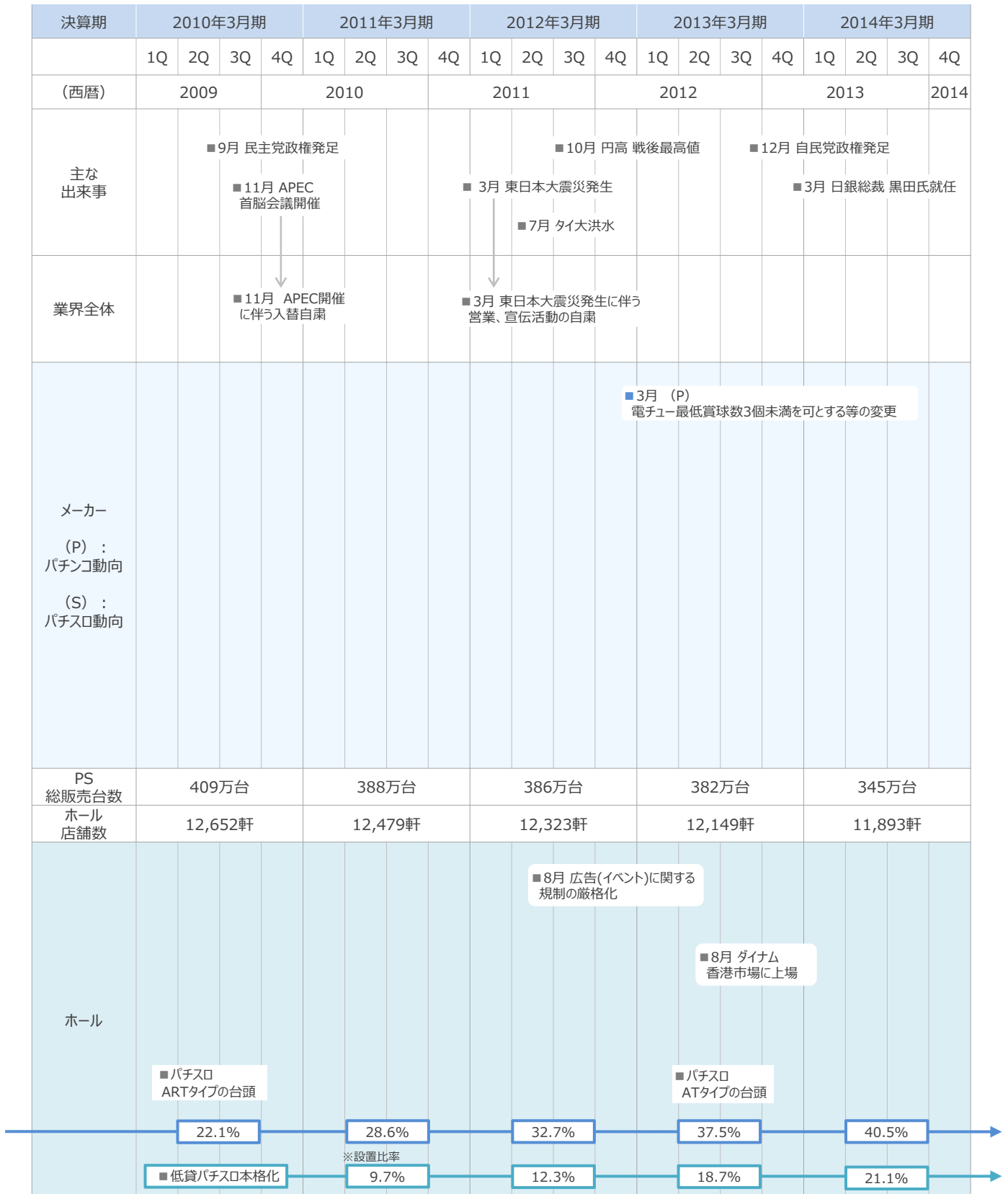
パチスロ

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
		結果書交付	62	41	35	57	62	46	43	47	47	61	68	66
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%	
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%	
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%	
結果書交付	59	69	51	75	50	47	63	50	67					
適合	25	29	22	33	22	13	24	21	23					
適合率	42.4%	42.0%	43.1%	44.0%	44.0%	27.7%	38.1%	42.0%	34.3%					

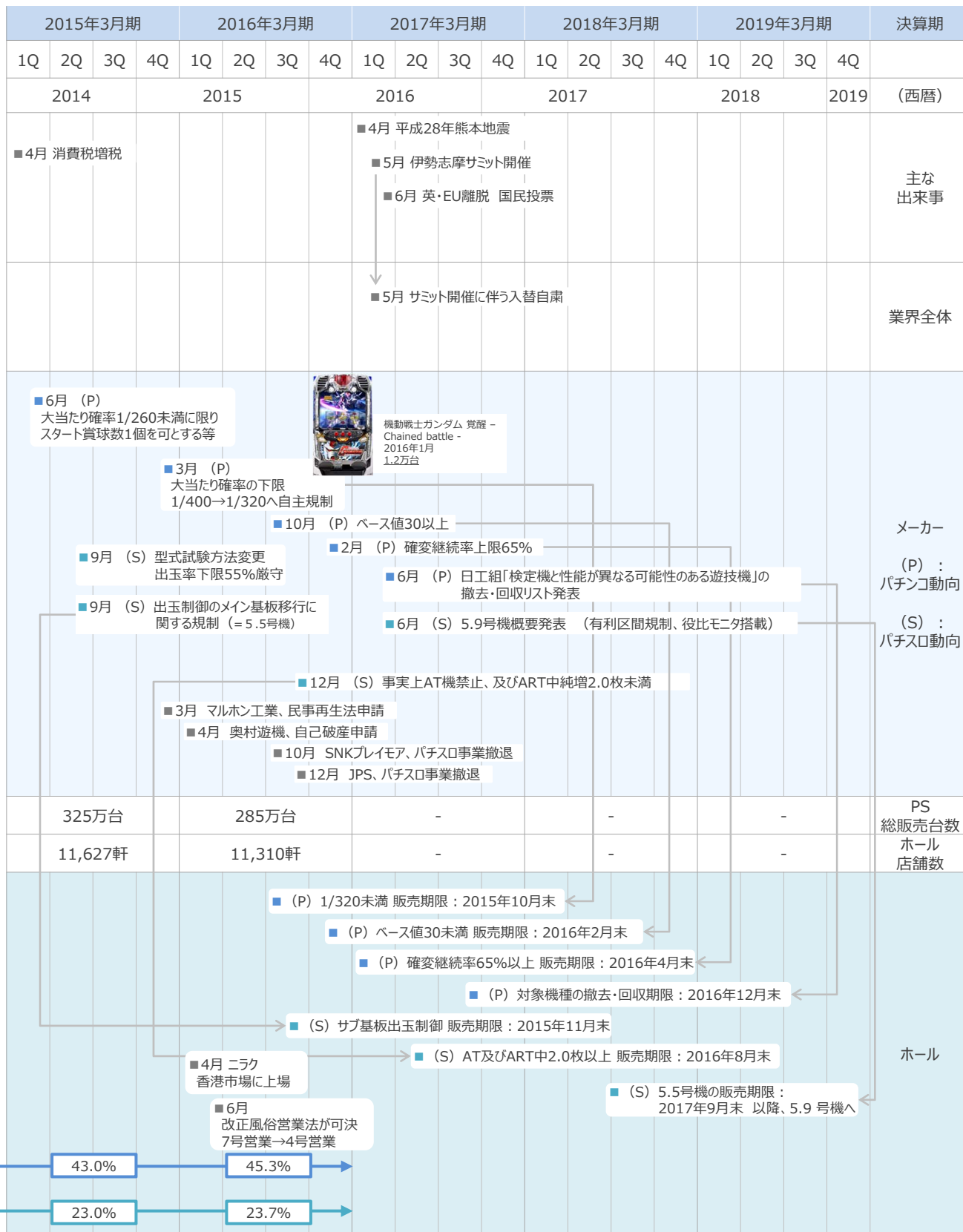
パチンコ・パチスロ業界の変遷



パチンコ・パチスロ業界の変遷



パチンコ・パチスロ業界の変遷



8. エンタテインメント関連データ



P.43 ゲーム市場の動向
玩具市場の動向



P.44 デジタルコンテンツ市場規模
コミック・コミック誌の売上高



P.45 アニメ産業市場規模
国内映画館興行収入



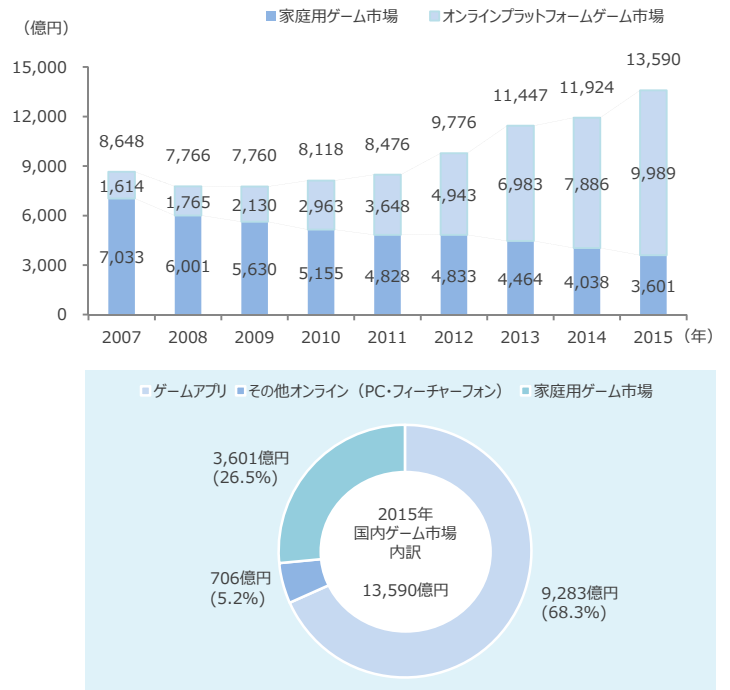
P.46 放送産業市場規模
モバイルビジネス市場規模

ゲーム市場の動向

本データは「ファミ通ゲーム白書2016：カドカワ(株)」より作成

「ファミ通ゲーム白書2016」(カドカワ(株))によると、2015年の国内家庭用ゲーム市場は、ハード・ソフト合計で3,601億円（前年比10.8%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、9,989億円（同26.7%増）と拡大しました。これにより、国内ゲーム市場は、過去最高の1兆3,590億円（同14.0%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9,283億円（同29.8%増）と、国内ゲーム市場の約7割を占める規模となっています。

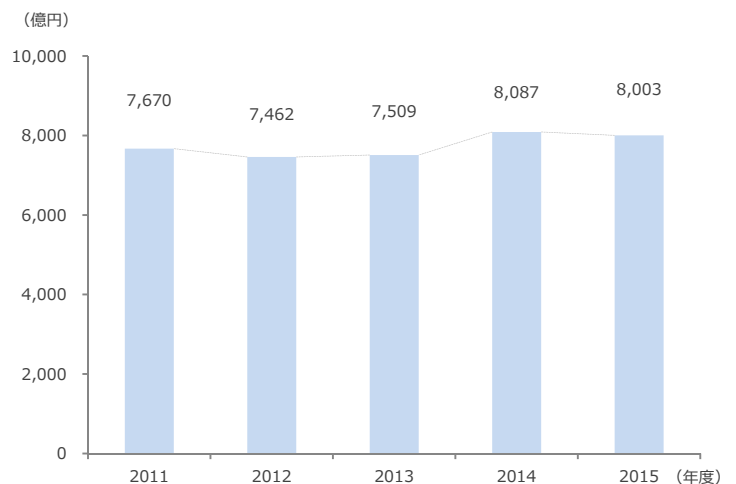


玩具市場の動向

本データは「(一社)日本玩具協会 統計・資料」より作成

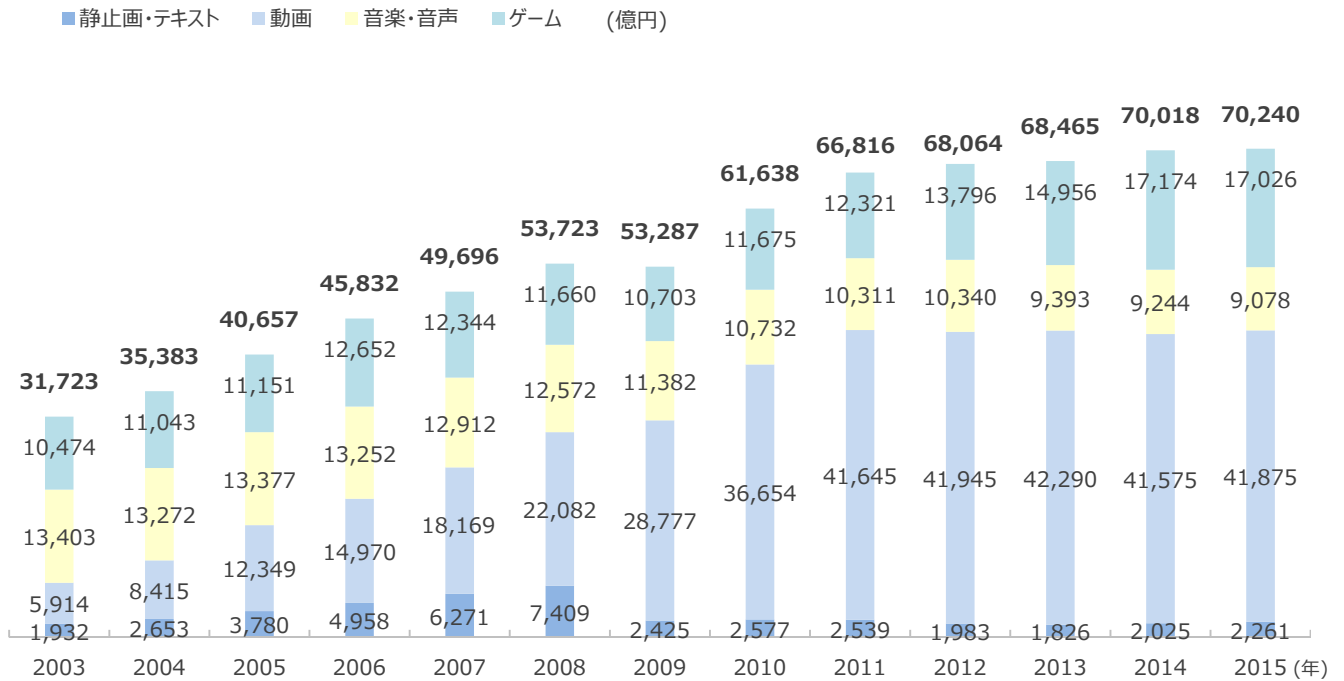
(一社)日本玩具協会の発表によると、2015年度の国内玩具市場は8,003億円（前年比1.0%減）となりました。過去10年で最高の売り上げとなった前年実績には近い水準で推移しました。また、周辺分野として発表されたカプセル玩具の市場規模は316億円（同0.9%減）、玩菓市場は520億円（同21.1%減）といずれも減少しました。

2015年は、トレーディングカードゲームの人气が復活したのに加え、ドールハウスや人形玩具など定番商品が売り上げを伸ばしました。一方、前年の小児向けキャラクター関連商品のヒットの反動により、男児キャラクター、ぬいぐるみ、雑貨、小物玩具などが減少しました。



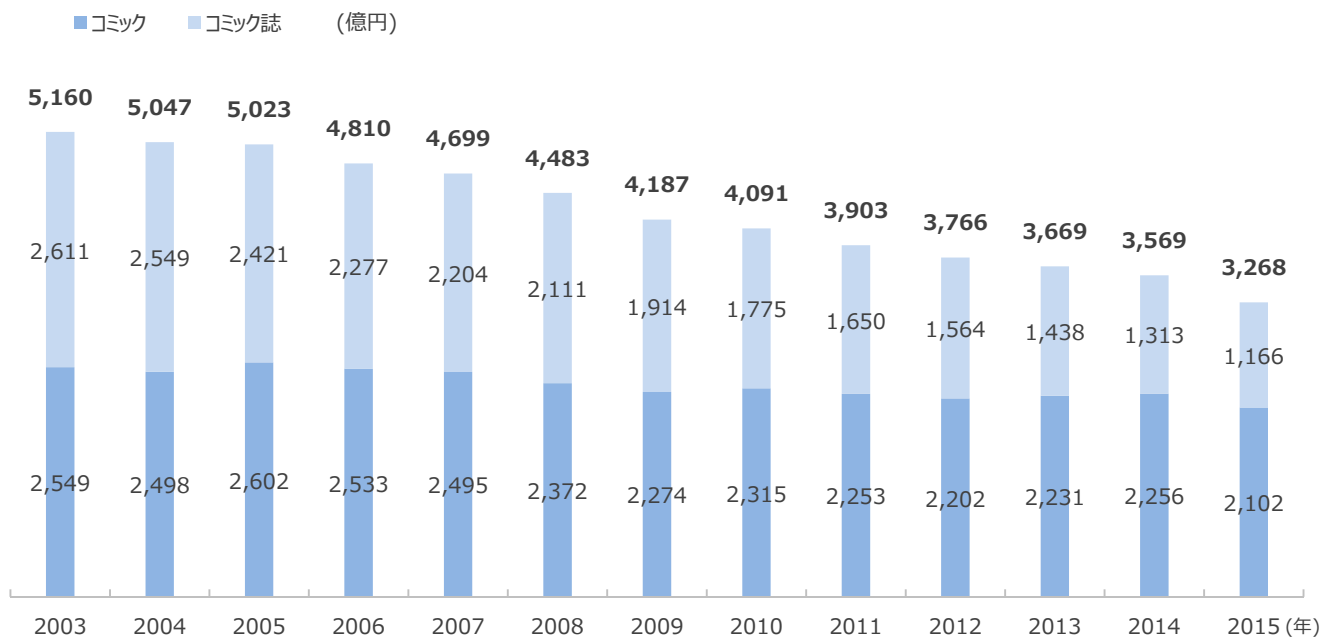
デジタルコンテンツ市場規模

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



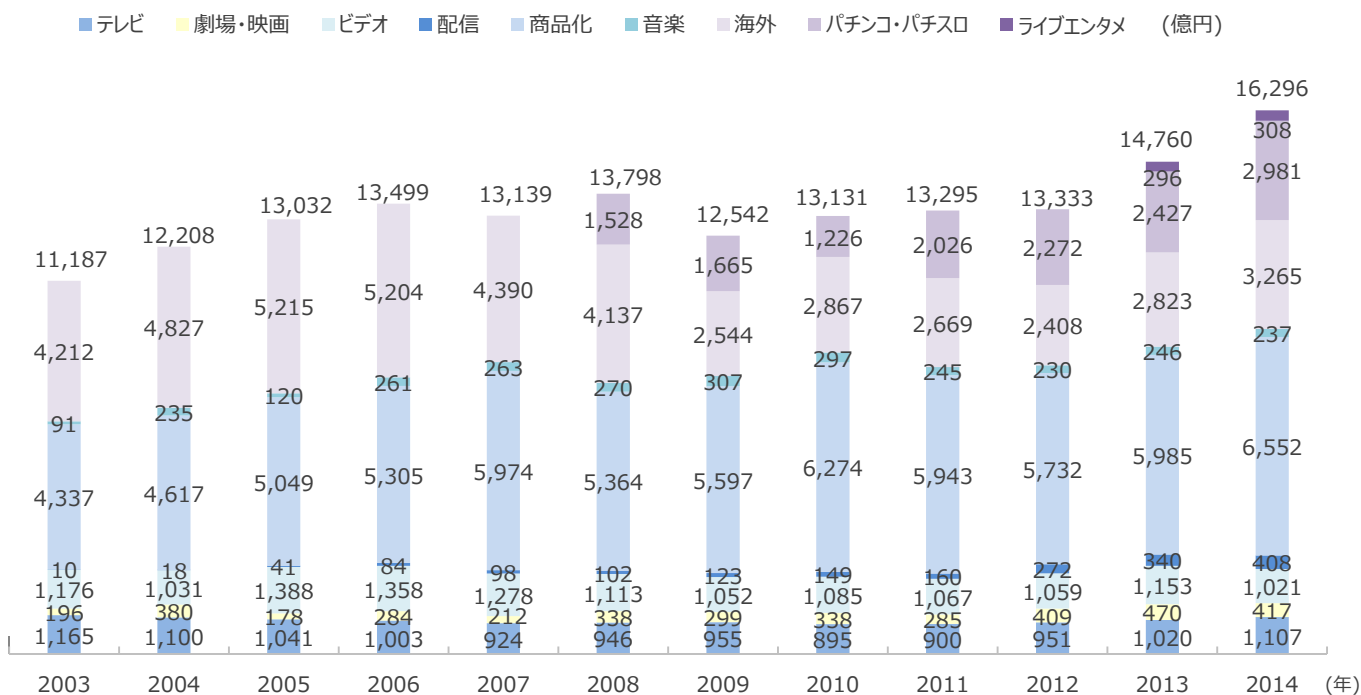
コミック・コミック誌の売上高

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



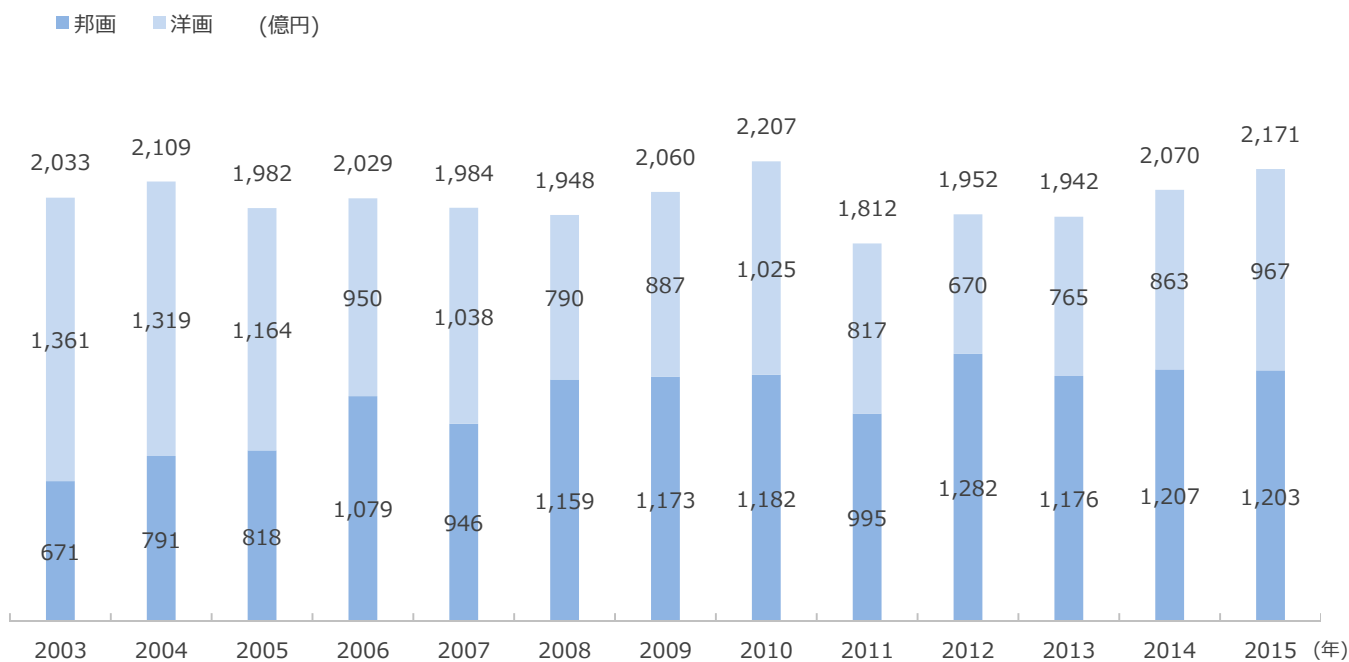
アニメ産業市場規模

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)



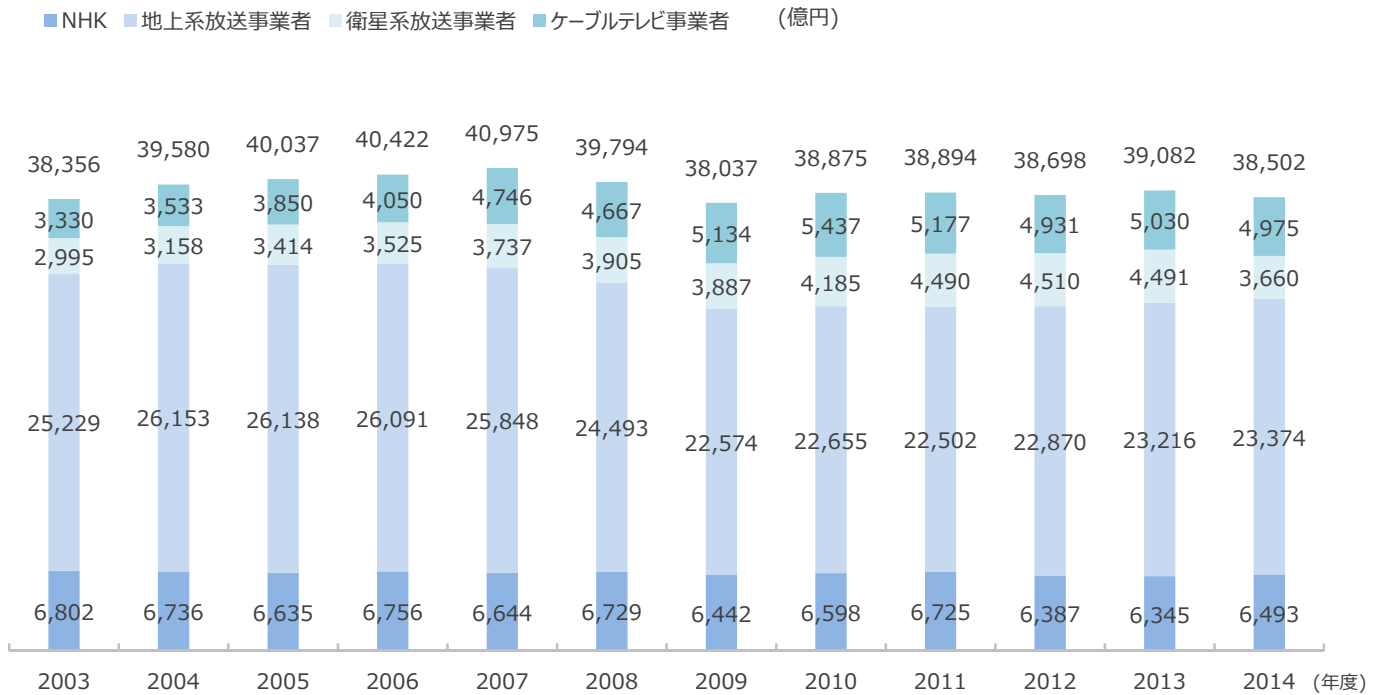
国内映画館興行収入

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



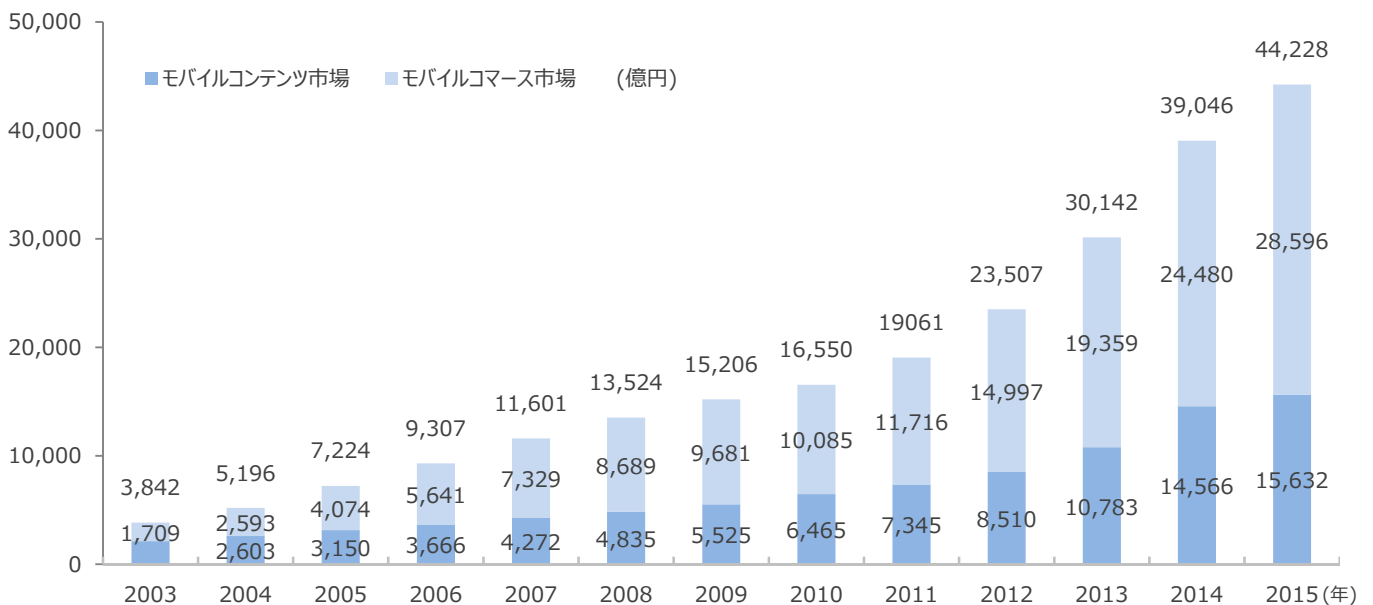
放送産業市場規模

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



モバイルビジネス市場規模

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





9. 当社会社情報等

 **P.48** 会社概要
株式の状況


 **P.49** 組織図

 **P.50** 当社の歩み

 **P.52** グループ体制概要

 **P.53** コーポレート・ガバナンス体制
利益還元方針

 **P.54** CSRへの取り組み

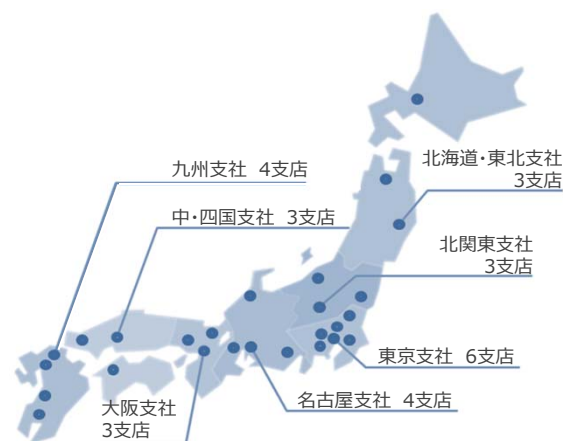
 **P.57** ご参考：
IRサイト・ツールのご紹介

会社概要

(2016年9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 1,516,300株)
上場証券取引所	東京証券取引所 市場第一部 証券コード：2767
従業員数	1,796名 (連結) 824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	・ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株) ・(株)デジタル・フロンティア ・(株)円谷プロダクション ・(株)BOOOM ・(株)クロスアルファ など計16社
持分法適用会社	・(株)ヒーローズ ・(株)角川春樹事務所 など計9社

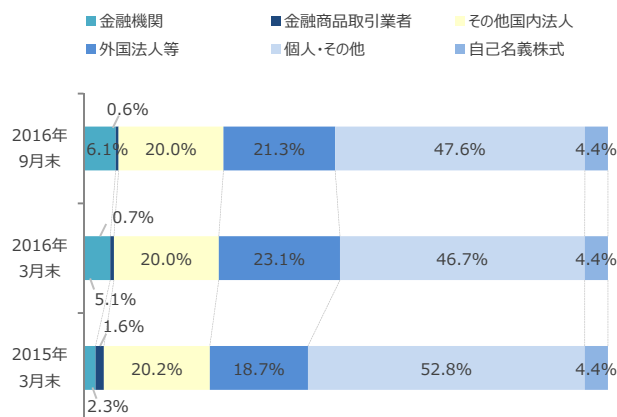
営業拠点	<支社：7社> 北海道・東北、北関東、東京 名古屋、大阪、中・四国、九州
	<支店：26社> 札幌、仙台、青森、高崎、新潟、郡山、東京、 西東京、千葉、さいたま、横浜、つくば、名古屋、三重、静岡、 金沢、大阪、京都、神戸、広島、山口、松山、福岡、 佐賀、熊本、鹿児島



株式の状況

株式状況	
発行可能株式総数	138,800,000 株
発行済株式総数	34,700,000 株
自己名義株式	1,516,300 株
株主数	6,619 名

所有者別分布状況

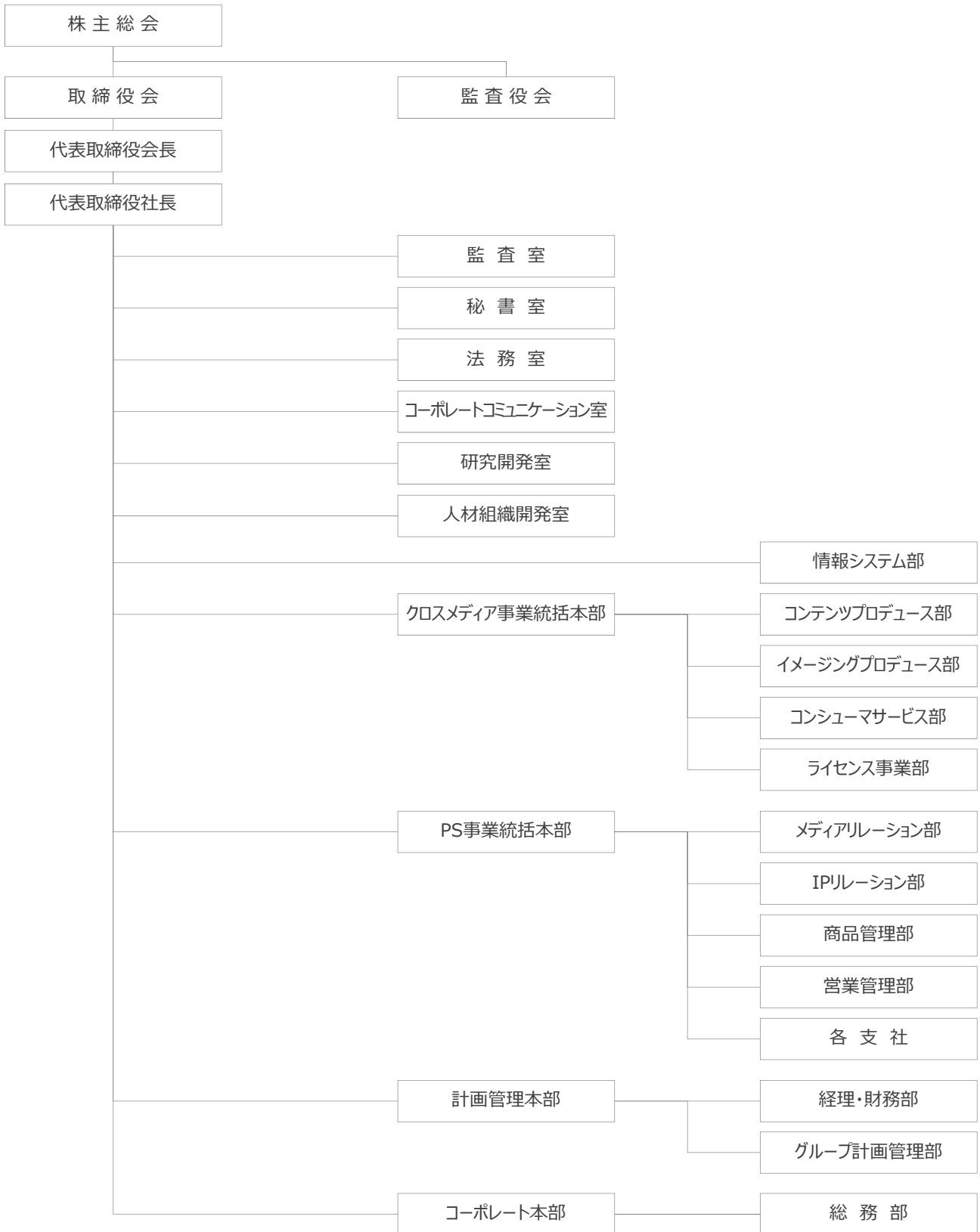


大株主 (2016年9月30日現在)

株主名	所有株式数	持株比率
山本英俊	8,875,000	25.58%
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	1,516,300	4.37%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RENVI01	1,398,400	4.03%
GOLDMAN, SACHS & CO. REG	1,390,200	4.01%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505103	519,600	1.50%
CBNY-CHARLES SCHWAB FBO CUSTOMER	496,700	1.43%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505019	463,900	1.34%

組織図

(2016年9月30日時点)



当社の歩み

1988～
心を豊かにする
エンタテインメントの
創出に向けて

1998～
エンタテインメント性の高い
遊技機の創出に向けて

2003～
IPの多元展開に向けて

1988
1992

遊技機販売事業を目的に名古屋で(株)東洋商事設立
(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

1999

流通企業の基盤確立に向け、全国に営業拠点を拡大
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

2000 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、オックブランドの独占販売を開始

2009 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

2012 (株)ユニバーサルエンターテインメントと業務提携

2013 (株)ディ・ライトと業務提携

2014 (株)七匠と業務提携

2015 (株)アリストクラートテクノロジー(現、(株)クロスアルファ)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(現、(株)クロスアルファ)の100%子会社)

(株)大一商会と業務提携契約を締結



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

2014 トータル・ワークアウトプロデュースの飲食施設『TOTAL FOODS』をオープン

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

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

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・プロス(株)設立、パチンコ・パチスロ関連サイト

「ななばち」を展開

2015 (株)フューチャースコープに、アイピー・プロス(株)を吸収合併

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

2008～
IPの育成・事業化に向けて

IP取得・育成に向け、映像分野に進出

- 2007 ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント(株)始動、アニメ「ベルセルク 黄金時代篇」劇場3部作を企画・プロデュース
- 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
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
- 2016 テレビアニメ「ベルセルク」放送
フル3DCGアニメ「GANTZ:O」劇場公開



2010年
(株)円谷プロダクション子会社化

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会社(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



2011年
「月刊ヒーローズ」創刊

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

- 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



2015年
「A MAN of ULTRA」展開

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
- 2013 テレビアニメ「銀河機攻隊 マジェスティックプリンス」放送
- 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
(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 コンセプトチュアル・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
- 2016 「APPLESEED ALPHA」がVFX-JAPANアワード 2016 部門別最優秀賞受賞
A MAN of ULTRAが「Character & Brand of the Year 2016」において「日本ブランド・ライセンス大賞 グランプリ」を受賞
アニメ「劇場版 マジェスティックプリンス-覚醒の遺伝子-」公開



2016年
テレビアニメ「ベルセルク」放送

- 2015 東証第一部へ市場変更

2016 IPのグローバル展開加速

- 2015 中国、香港、タイ、マレーシアなど各国でウルトラマンのライブショーを実施
- 2016 中国チャイナ・モバイル/童石と協業しヒーローズ作品の電子書籍配信を拡充
米国クランチロールなどSVOD事業者と協業し映像作品の配信を活性化



2016年
フル3DCGアニメ「GANTZ:O」劇場公開



2016年
アニメ「劇場版 マジェスティックプリンス-覚醒の遺伝子-」劇場公開

グループ体制概要

(2016年9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	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 中央区	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
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

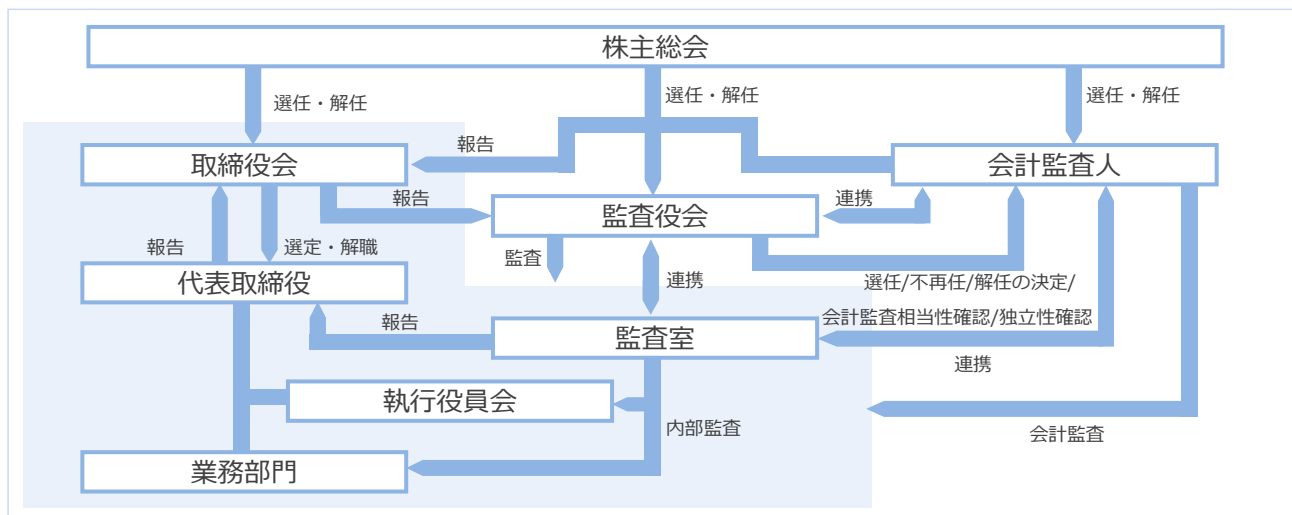
※○連結子会社 □持分法適用会社

コーポレート・ガバナンス体制

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。

※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

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)

	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3 E
親会社株主に帰属する当期純利益	5,296	△1,481	3,289	7,520	5,991	4,720	5,370	3,018	118	1,000
配当金総額	1,561	1,534	1,503	1,660	1,659	1,659	1,659	1,991	1,659	1,659
配当性向(%)	29.5	-	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	165.9
中間期										
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	34,700,000
(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	33,183,800	33,183,700
決算期										
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	-
(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	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。

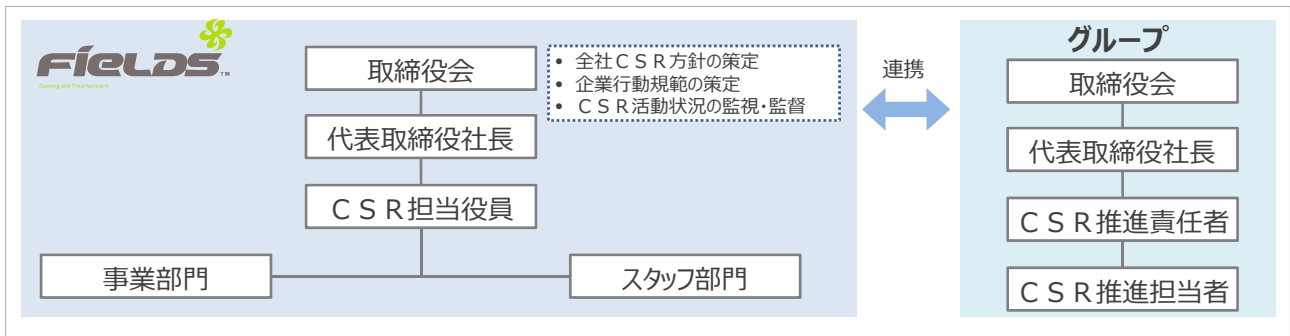
CSRへの取り組み

フィールドズの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・サービスをご愛顧いただいている皆様や、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



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
2016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 ・夏場の室温28℃設定 ・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
	グリーン購入（低環境負荷商品・サービス購入）推進 ・環境ラベルマーク付き商品の購入推進
	ゴミ分別リサイクルの推進
Topics 2	社会貢献活動の実施
環境保護活動、社会貢献活動を継続実施	
2016年02月	一般財団法人NGO時遊人へ文房具の寄付を実施
2016年02月	当社にて展開中のキャラクター商品、子どものしつけと手洗いの習慣化を応援するキャラクター音声付ボトル『おしゃべりポンプ』を、渋谷区内の児童養護施設3ヶ所に寄贈
2016年02月	当社および株式会社創通、株式会社フライングドッグが原作のアニメ『アクティブレイド -機動強襲室第八係-』と警視庁生活安全部がコラボレーションし、万引き防止を呼びかけるポスターを都内各所に掲示
2016年03月	渋谷地区美化推進委員会主催「渋谷駅前統一美化デー」に参加し駅前清掃を実施
2016年04月	特定非営利活動法人 洋服ポストネットワーク協議会へ衣類の寄付を実施
2016年05月	一般財団法人NGO時遊人へ文房具の寄付を実施

Topics 3	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 2016年7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上 品質マネジメントの継続的改善
Topics 4	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	245台（全車両の69%）
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年約1,400tのCO2削減
Topics 5	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 6	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43箇所

CSRへの取り組み

ウルトラマン基金
ULTRAMAN FOUNDATION



(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どもたちに心からのエールと物資を贈り、子ども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。

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どもたちに心からのエールと物資を贈り、そして子ども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ども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	子どもたちの、今と未来を支援する基金



TOPICS

熊本県支援訪問（2016年5月21日～23日）

平成28年熊本地震に見舞われた熊本県の子どもたちへの支援訪問のため、ウルトラマンエックス、ウルトラマンコスモス、ウルトラマンゼロとともに、熊本市の小学校および市役所、阿蘇郡南阿蘇村の保育園および同村立野地区の避難所（大津町・本田技研熊本工場体育館）内の仮設保育所、そして熊本市内の幼稚園と熊本県庁を訪問いたしました。

21日（土）には、一新小学校、大江小学校にて、それぞれ数百名におよぶ子どもたちに向けて、ウルトラヒーローによるヒーローショーを実施しました。また、熊本市役所では、大西一史熊本市長にウルトラマン基金運営委員会の繁松運営委員長から活動の報告を行うとともに、被災された子どもたちに役立てていただけるよう、ウルトラマン基金から市に義援金を贈呈しました。

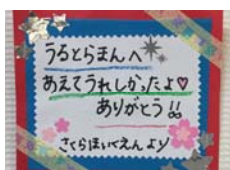
22日（日）には、ちようよう保育園にて、近隣の白水保育所、久木野保育所の子どもたちも交えてウルトラヒーローによるヒーローショーを実施しました。また、本田技研熊本工場体育館内にある仮設保育所では、ウルトラマン体操やポーズを決めての記念撮影やお菓子の配布を行いました。

23日（月）には、力合幼稚園にて、ウルトラマン体操やポーズを決めての記念撮影や、お菓子の配布を行いました。また、熊本県庁では、蒲島郁夫熊本県知事に株式会社円谷プロダクションの大岡新一社長が活動の報告を行うとともに、被災された子どもたちに役立てていただけるよう、ウルトラマン基金から県への義援金を贈呈しました。



CSRへの取り組み

ウルトラマン基金の主な活動実績	
2011年	<p>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</p> <p>寄付金等の贈呈 宮城県へ3,000万円、福島県へ2,000万円 岩手県庁へ2,000万円とマイクロバス</p>
2012年	<p>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</p>
2013年	<p>被災地へ支援訪問 「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</p> <p>被災地へ支援訪問 宮城県：東松島市／福島県：富岡町</p> <p>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</p>
2014年	<p>被災地へ支援訪問 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ーイベント元気祭り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</p>
2015年	<p>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</p> <p>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</p> <p>被災地および保育施設、病院へ支援訪問 「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う</p> <p>被災地へ支援訪問 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う</p>
2016年	<p>被災地および保育施設へ支援訪問 昨年に引き続き、常総市の子どもたちの支援訪問として、3月23日から24日にかけてウルトラヒーローと共に同市内の保育園への訪問を実施。また、茨城県内にある児童養護施設への訪問も行い、合わせて約290名の子どもたちと触れ合う</p> <p>病院および保育施設へ支援訪問 子どもたちへの支援訪問の一環として、東京都内の児童養護施設や病院への訪問を実施。約100名の子どもたちと触れ合う</p>



ご参考：IRサイト・ツールのご紹介

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サイトへ設置しています。

- 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

[日興IR]
2015年度「最優秀サイト」に選定
業種別5年連続1位に選定

[大和IR]
2015年度優秀賞

[Gomez]
2015年度銀賞



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
※2016年版を近日公開予定



- 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



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

招集通知と統合しました

株主の皆様に対して、定時株主総会のご案内および業績概況の報告はもとより、当社の企業理念、事業戦略、将来ビジョンについてご説明し、株主総会における十分な審議の材料にお役立ていただくため、招集通知と2016年3月期期末の株主通信を統合いたしました。



2016年5月25日発行

- TOPメッセージ
- 招集ご通知
- 株主総会参考書類
- 事業報告
- 連結計算書類等
- 監査報告書
- トピックス





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。