



2018年3月期第1四半期

Fact **Book**

(補足データ 資料)



すべての人に最高の余暇を

フィールズ株式会社
東証一部 2767
2017年8月1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	2010.3	2011.3
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	(90.8) 66,342	(156.1) 103,593
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	(111.9) 26,889	(130.6) 35,129
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	(85.0) 18,764	(117.2) 21,993
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	(414.5) 8,124	(161.7) 13,136
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	(783.1) 7,761	(176.3) 13,684
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	(-) 3,289	(228.6) 7,520
資本金	1,295	1,295	7,948	7,948	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	41,187	47,021
総資産額	17,090	37,115	72,584	87,556	66,081	69,168	52,064	81,329	78,971
営業キャッシュ・フロー	3,316	851	2,965	6,164	5,293	11,127	4,147	8,429	8,005
投資キャッシュ・フロー	△ 2,253	△ 3,190	△ 5,257	△ 2,224	△ 4,772	△ 14,604	△ 6,182	△ 1,011	△ 4,356
財務キャッシュ・フロー	△ 2,454	2,029	10,177	△ 1,540	1,488	△ 1,384	602	△ 2,687	△ 3,915
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	15,906	15,632

(単位:円)

一株当たり指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3
1株当たり純資産額	268,600	89,305	96,026	113,275	118,487	128,201	117,326	123,645	140,853
1株当たり年配当額	10,000	24,000	4,000	4,000	4,000	4,500	4,500	4,500	5,000
記念	-	10,000	-	-	-	500	-	-	-
中間	-	10,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,500
期末	-	4,000	2,000	2,000	2,000	2,000	2,500	2,500	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	9,796	22,643

(単位:%)

経営指標	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3
自己資本比率	51.2	39.1	46.0	45.0	62.2	64.3	75.8	50.5	59.2
自己資本利益率 (ROE)	55.9	56.9	28.9	19.5	9.2	12.4	△ 3.5	8.2	17.1
総資産経常利益率 (ROA)	39.3	45.0	22.8	16.4	12.0	17.3	1.6	11.6	17.1
配当性向 *1	7.9	20.1	20.7	20.3	37.4	29.5	-	45.9	22.1

その他	2003.3	2004.3	2005.3	2006.3	2007.3	2008.3	2009.3	2010.3	2011.3
発行済株式総数 (株)	32,300 ^{*2}	161,500 ^{*2}	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000	347,000
自己株式数 (株)	-	-	-	-	-	-	10,643	14,885	14,885
従業員数 (人)	460	651	758	901	1,022	1,077	827	909	1,149

※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

出所:フィールズ

連結財務ハイライト

(単位:百万円)

	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
売上高	(89.0) 92,195	(117.3) 108,141	(106.3) 114,904	(86.6) 99,554	(94.9) 94,476	(81.2) 76,668	(81.4) 12,446
売上総利益	(89.2) 31,330	(106.2) 33,279	(101.6) 33,812	(84.2) 28,468	(89.5) 25,480	(69.2) 17,641	(78.9) 1,961
販売費及び一般管理費	(103.7) 22,803	(100.7) 22,964	(104.6) 24,020	(98.7) 23,707	(101.5) 24,069	(95.6) 23,015	(88.7) 4,864
営業利益	(64.9) 8,527	(121.0) 10,314	(94.9) 9,791	(48.4) 4,743	(29.6) 1,411	(-) △5,374	(-) △2,902
経常利益	(63.3) 8,661	(118.6) 10,268	(95.1) 9,765	(56.2) 5,491	(25.1) 1,380	(-) △9,068	(-) △3,055
親会社株主に帰属する 当期純利益	(79.7) 5,991	(78.8) 4,720	(113.8) 5,370	(56.2) 3,018	(3.9) 118	(-) △12,483	(-) △2,752
資本金	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948	7,948
純資産額	51,555	55,098	58,753	60,246	58,291	43,227	39,999
総資産額	93,601	106,628	104,869	110,316	92,478	80,397	70,037
営業キャッシュ・フロー	10,015	13,570	16,322	△9,086	13,353	△7,319	△915
投資キャッシュ・フロー	△4,798	△6,263	△8,018	△6,297	△2,191	△3,927	4,995
財務キャッシュ・フロー	△2,565	△2,277	△2,018	1,624	5,214	2,136	397
現金及び現金同等物の期末残高	18,284	23,309	29,583	15,823	32,200	23,090	27,570

(単位:円)

一株当たり指標	2012.3	2013.3 *3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
1株当たり純資産額	153,904	1,644.15	1,756.27	1,792.83	1,726.88	1,272.48	1,174.76
1株当たり年配当額	5,000	50	50	60	50	50	50
記念	-	-	-	10	-	-	-
中間	2,500	25	25	25	25	25	-
期末	2,500	25	25	25	25	25	-
1株当たり当期純利益	18,044	142.27	161.83	90.97	3.58	△376.19	△82.96

(単位:%)

経営指標	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
自己資本比率	54.6	51.2	55.6	53.9	62.0	52.5	55.7
自己資本利益率 (ROE)	12.2	8.9	9.5	5.1	0.2	△25.1	△6.8
総資産経常利益率 (ROA)	10.0	10.3	9.2	5.1	1.4	△10.5	△4.1
配当性向 *1	27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-	-

その他	2012.3	2013.3 *3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q
発行済株式総数 (株)	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000
自己株式数 (株)	15,162	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,200	1,516,300	1,516,300
従業員数 (人)	1,324	1,416	1,588	1,716	1,845	1,713	1,652

*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
出所:フィールズ

I N D E X

1. 2018年3月期1Q 連結ハイライト

- 6 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

- 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(連結)

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
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
- 15 遊技機の計上方法
- 16 主な提携メーカー及びグループ各社
- 17 2016年3月期～2018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
提携メーカー別販売台数(2001.3～2018.3 1Q)
- 20 タイトル別販売台数(2001.3～2018.3 1Q)
- 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. 中期経営計画

- 29 中期経営計画 業績計画
3ヵ年 中期経営計画のフォーカスポイント (力点)
- 30 パチンコ・パチスロ事業プラットフォーム フォーカスポイント
クロスメディア事業プラットフォーム フォーカスポイント
- 31 アクション
バリューチェーンの再構築
- 32 [IP×事業プラットフォーム]のマトリクスモデル
マトリクスモデルをベースとした展開イメージ
- 33 [バリューチェーン×マトリクスモデル]
IPのポートフォリオ経営

6. 対面市場データ

- 35 労働時間の推移
家計消費の動向
- 36 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

- 38 パチンコ・パチスロマーケット動向(監修:グリーンベルト)
- 39 パチンコ・パチスロマーケット市場規模
- 40 パチンコ・パチスロ業界の変遷
- 41 パチンコ・パチスロ規制の動向
風営適正化法施行規則等の改正について
- 42 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
- 43 遊技機販売の市場規模 (販売金額ベース)
市場占有率
- 44 パチンコホールの月次動向
型式試験状況

8. エンタテインメント関連データ

- 46 ゲーム市場の動向
ゲームコンテンツの海外展開
- 47 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
- 48 アニメ産業市場規模
国内映画館興行収入
- 49 放送産業市場規模
放送産業の海外展開
- 50 玩具市場の動向
モバイルビジネス市場規模

9. 当会社情報等

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

PS：パチンコ・パチスロ

連結ハイライト

P. 6 連結 P / L

P. 7 連結 B / S

P. 8 連結 キャッシュ・フロー

2018年3月期1Q 連結ハイライト

【 連結P/L 】

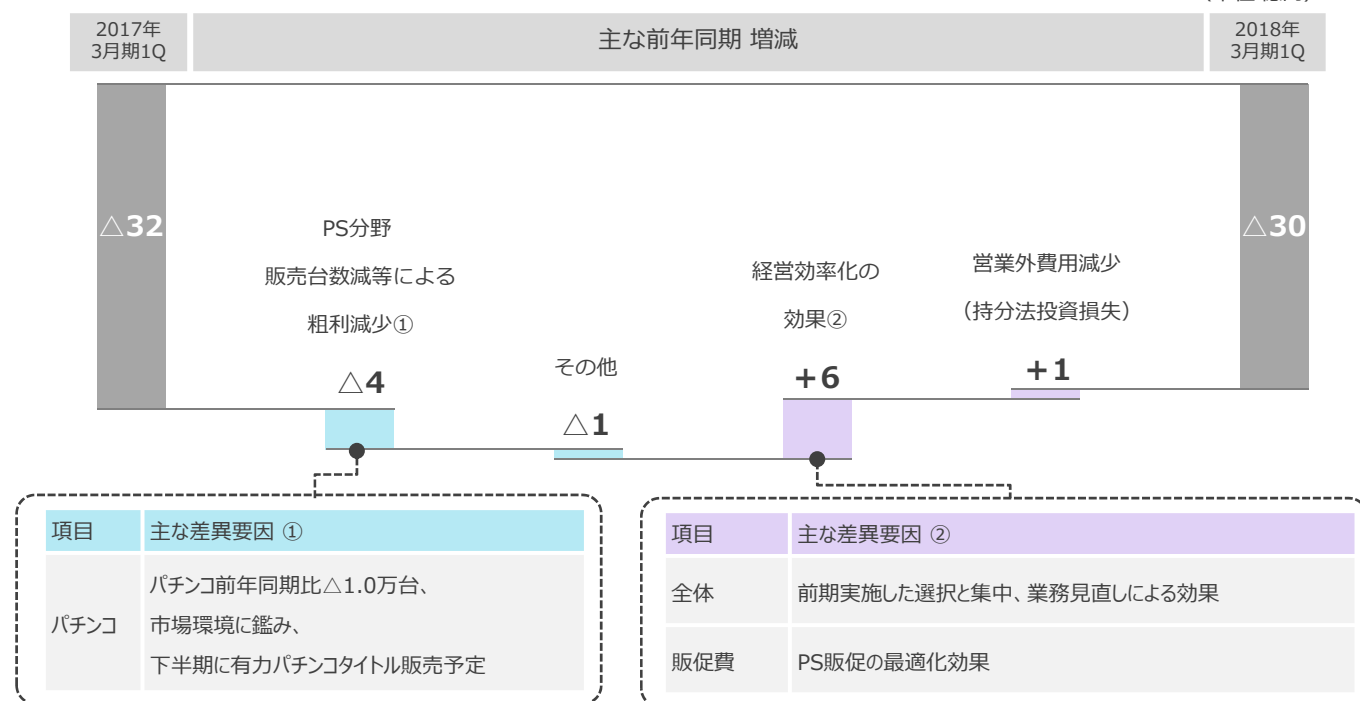
(単位:百万円)

	2016年3月期		2017年3月期		2018年3月期	
	1Q	通期	1Q	通期	1Q	通期計画
売上高	(229.8) 17,140 [100.0]	(94.9) 94,476 [100.0]	(89.2) 15,295 [100.0]	(81.2) 76,668 [100.0]	(81.4) 12,446 [100.0]	(107.0~110.9) 82,000~ 85,000 [100.0]
売上総利益	(177.4) 4,950 [28.9]	(89.5) 25,480 [27.0]	(50.3) 2,487 [16.3]	(69.2) 17,641 [23.0]	(78.9) 1,961 [15.8]	-
販売費及び一般管理費	(112.4) 5,956 [34.7]	(101.5) 24,069 [25.5]	(92.1) 5,485 [35.9]	(95.6) 23,015 [30.0]	(88.7) 4,864 [39.1]	-
広告宣伝費	720	4,118	562	3,904	426	-
給料	1,602	6,248	1,564	6,033	1,468	-
業務委託費	635	2,370	560	2,232	520	-
減価償却費	377	1,547	303	1,221	255	-
地代家賃	501	2,072	522	1,981	462	-
のれん償却額	85	326	80	322	81	-
その他	2,036	7,388	1,894	7,322	1,652	-
営業損益	(-) △1,005 [-]	(29.7) 1,411 [1.5]	(-) △2,997 [-]	(-) △5,374 [-]	(-) △2,902 [-]	(-) 1,000~2,000 [1.2~2.4]
経常損益	(-) △864 [-]	(25.1) 1,380 [1.5]	(-) △3,241 [-]	(-) △9,068 [-]	(-) △3,055 [-]	(-) 0~2,000 [0~2.4]
親会社株主に帰属する 当期純損益	(-) △867 [-]	(3.9) 118 [0.1]	(-) △2,340 [-]	(-) △12,483 [-]	(-) △2,752 [-]	(-) 0~1,000 [0~1.2]

※ 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

前年同期との比較 (経常損益ベース)

(単位:億円)



出所:フィールドス ※ 億円未満は切り捨てて表示しています。

2018年3月期1Q 連結ハイライト

【 連結B/S 】

(単位:百万円)

	2016年 3月末	2017年 3月末	2017年 6月末	前期末増減	前期末増減要因
現金及び預金	32,200	23,190	27,670	4,480	土地・投資有価証券の売却及び短期借入金による増加
受取手形及び売掛金	8,562	12,727	5,217	△7,510	
電子記録債権	1,142	2,108	1,294	△814	
たな卸資産	3,021	1,425	1,700	275	
その他	8,029	6,479	5,811	△668	
貸倒引当金	△20	△73	△71	2	
流動資産合計	52,934	45,856	41,621	△4,235	売上債権の減少、現預金の増加
土地	7,550	7,206	2,257	△4,949	
その他	3,897	3,160	3,368	208	
有形固定資産合計	11,447	10,366	5,625	△4,741	土地の売却
のれん	1,298	1,007	926	△81	
その他	2,448	1,462	1,305	△157	
無形固定資産合計	3,746	2,469	2,231	△238	
投資有価証券	9,716	8,223	6,402	△1,821	
長期貸付金	9,729	8,156	9,538	1,382	
その他	6,096	5,470	4,762	△708	
貸倒引当金	△1,193	△144	△144	0	
投資その他の資産合計	24,348	21,705	20,558	△1,147	投資有価証券の売却による減少、長期貸付金の増加
固定資産合計	39,543	34,540	28,416	△6,124	
資産合計	92,478	80,397	70,037	△10,360	
支払手形及び買掛金	12,749	12,792	4,875	△7,917	
短期借入金	11,414	281	2,137	1,856	
未払法人税等	690	126	52	△74	
一年内返済予定の長期借入金	8	2,600	2,600	-	
その他	4,948	4,676	4,292	△384	
流動負債合計	29,809	20,475	13,956	△6,519	仕入債務の減少
長期借入金	-	12,607	11,957	△650	
その他	4,376	4,087	4,124	37	
固定負債合計	4,376	16,694	16,081	△613	
負債合計	34,186	37,170	30,038	△7,132	
資本金	7,948	7,948	7,948	-	
資本剰余金	7,994	7,994	7,994	-	
利益剰余金	44,177	30,035	26,452	△3,583	
自己株式	△1,821	△1,821	△1,821	-	
株主資本合計	58,298	44,156	40,573	△3,583	
その他有価証券評価差額金	△862	△1,836	△1,508	328	
その他の包括利益累計額	△994	△1,930	△1,590	340	
非支配株主持分	987	1,002	1,016	14	
純資産合計	58,291	43,227	39,999	△3,228	利益剰余金の減少
負債純資産合計	110,316	80,397	70,037	△10,360	

出所:フィールド ※ 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

2018年3月期1Q 連結ハイライト

【 連結キャッシュ・フロー 】

(単位:百万円)

	2017年3月期		2018年3月期	
	1Q	通期	1Q	要因
営業活動によるCF	△4,808	△7,319	△915	税金等調整前四半期純損失 売上債権の減少 仕入債務の減少
				△2,668 +8,942 △7,571
投資活動によるCF	△247	△3,927	4,995	有形固定資産の売却による収入 関係会社株式売却による収入 貸付けによる支出
				+5,254 +2,201 △2,350
財務活動によるCF	△3,521	2,136	397	短期借入金の増加 長期借入金の返済による支出 配当金の支払
				+1,856 △650 △802
現金及び現金同等物に係る換算差額	△23	-	1	
現金及び現金同等物の増減額	△8,601	△9,109	4,479	
現金及び現金同等物の期首残高	32,200	32,200	23,090	
現金及び現金同等物の四半期末残高	23,598	23,090	27,570	

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(連結)

四半期P/L 推移表

【 連結P/L 】

(単位:百万円)

	2016年3月期					2017年3月期					2018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	17,140	33,115	21,373	22,848	94,476	15,295	11,364	15,967	34,042	76,668	12,446				
売上総利益	4,950	8,898	6,410	5,222	25,480	2,487	2,699	4,852	7,603	17,641	1,961				
販管費	5,956	6,008	6,126	5,979	24,069	5,485	5,976	5,972	5,582	23,015	4,864				
営業利益	△1,005	2,889	284	△757	1,411	△2,997	△3,278	△1,119	2,020	△5,374	△2,902				
経常利益	△864	2,794	265	△815	1,380	△3,241	△3,587	△1,117	△1,123	△9,068	△3,055				
親会社株主に帰属する当期純利益	△867	1,573	73	△661	118	△2,340	△2,516	△4,216	△3,411	△12,483	△2,752				
パチンコ(台)	15,684	49,270	61,959	35,620	162,533	24,677	20,035	33,292	77,610	155,614	14,531				
パチスロ(台)	28,725	40,852	24,037	33,268	126,882	12,105	16,236	24,346	35,283	87,970	12,571				
合計(台)	44,409	90,122	85,996	68,888	289,415	36,782	36,271	57,638	112,893	243,584	27,102				
	2013年3月期					2014年3月期					2015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	21,145	7,973	18,627	60,396	108,141	5,748	30,637	17,819	60,700	114,904	7,459	12,882	8,976	70,237	99,554
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	4,130	3,593	17,955	28,468
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	5,698	6,115	6,611	23,707
営業利益	283	△2,142	703	11,470	10,314	△3,829	6,005	△140	7,755	9,791	△2,509	△1,568	△2,522	11,342	4,760
経常利益	574	△2,312	763	11,243	10,268	△3,759	5,903	△78	7,699	9,765	△2,254	△1,818	△1,561	11,124	5,491
親会社株主に帰属する当期純利益	342	△1,322	303	5,397	4,720	△2,290	3,724	△207	4,143	5,370	△1,502	△1,007	△706	6,233	3,018
パチンコ(台)	20,928	25,895	31,824	21,346	99,993	12,842	97,434	28,728	23,875	162,879	38,540	35,370	44,224	184,272	302,406
パチスロ(台)	43,862	10,418	37,887	135,950	228,117	5,660	55,969	31,003	137,471	230,103	5,657	22,552	7,172	61,904	97,285
合計(台)	64,790	36,313	69,711	157,296	328,110	18,502	153,403	59,731	161,346	392,982	44,197	57,922	51,396	246,176	399,691

※各2Q～4Qは、表上計算にて算出

【 個別P/L 】

(単位:百万円)

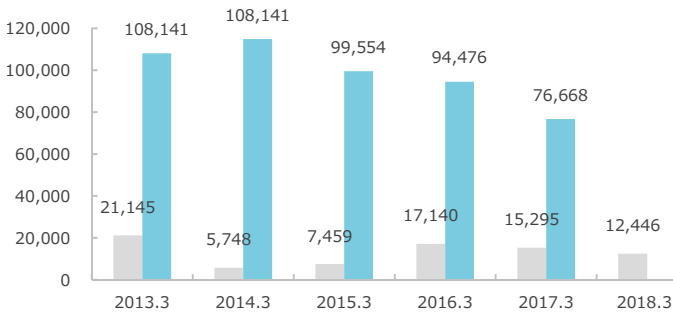
	2012年3月期	2013年3月期	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期	2017年3月期
売上高		80,394	97,301	103,572	87,221	64,155
売上総利益		27,036	29,341	30,592	24,976	14,075
販管費		18,834	19,317	21,065	21,146	19,761
営業利益		8,202	10,023	9,527	3,829	△5,685
経常利益		8,496	10,219	9,246	4,431	△5,213
当期純利益		4,905	6,083	4,582	1,855	△13,559

出所:フィールズ

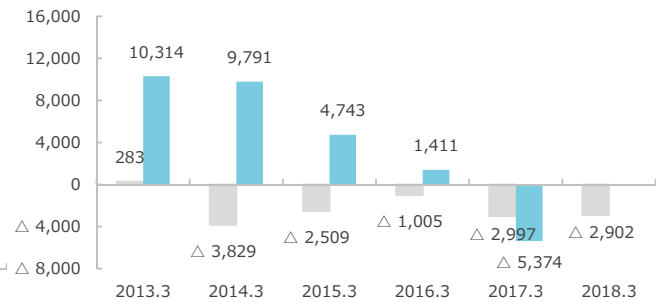
業績推移グラフ (連結)

■ 1Q ■ 通期 (単位:百万円)

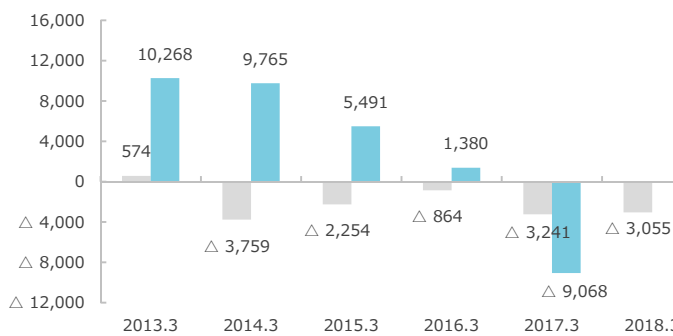
売上高



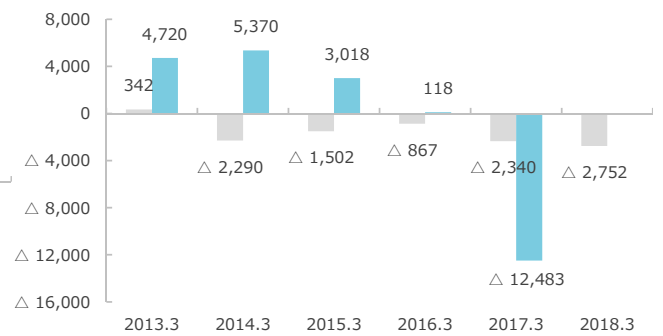
営業利益



経常利益



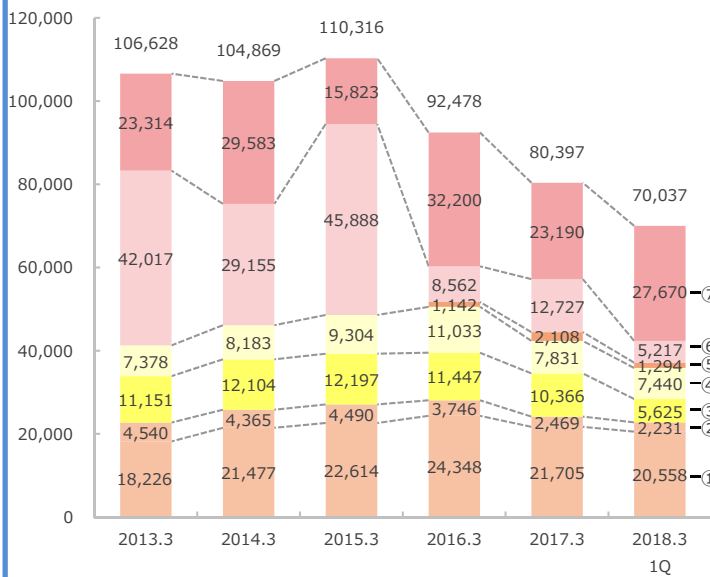
親会社株主に帰属する当期純利益



資産/負債・純資産推移グラフ (連結)

資産の推移

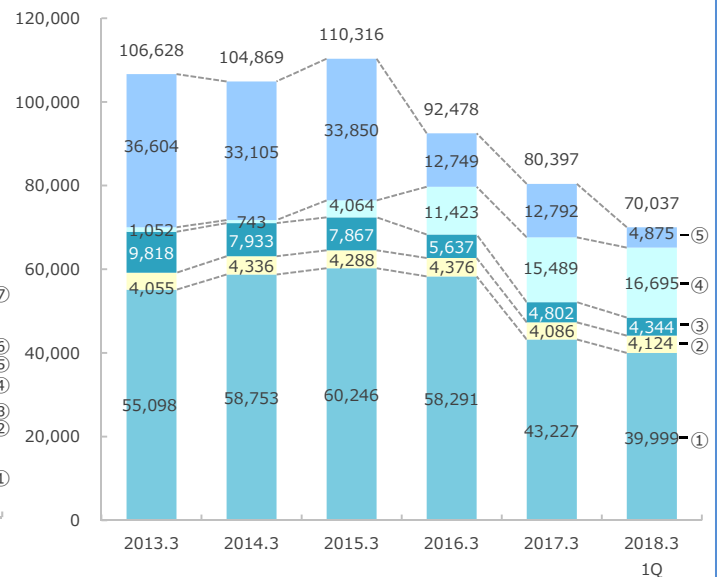
- ① 投資その他の資産
- ② 無形固定資産
- ③ 有形固定資産
- ④ その他流動資産
- ⑤ 電子記録債権
- ⑥ 受取手形及び売掛金
- ⑦ 現金及び預金



負債・純資産の推移

(単位:百万円)

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



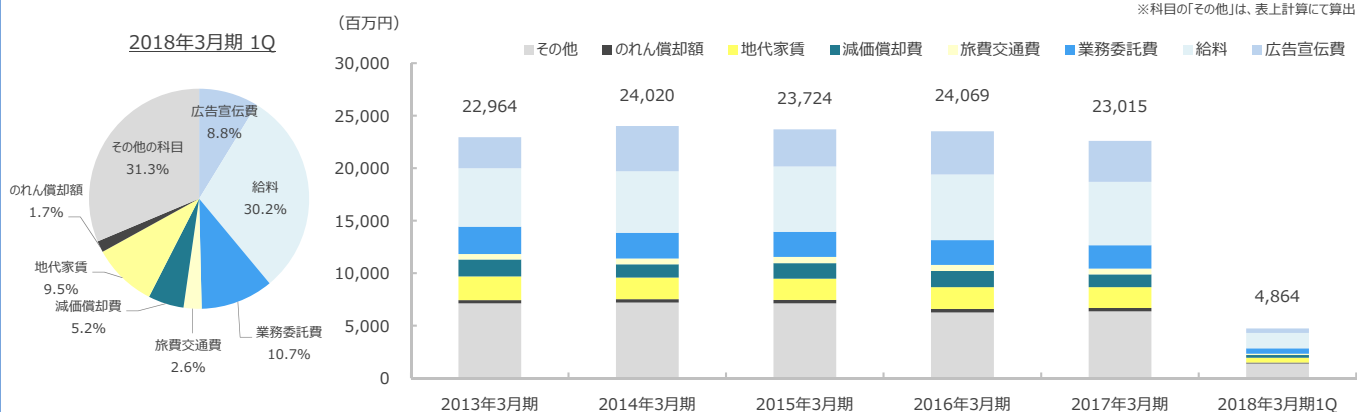
※「その他流動資産」及び「その他流動負債」は、表上計算にて算出

出所:フィールズ

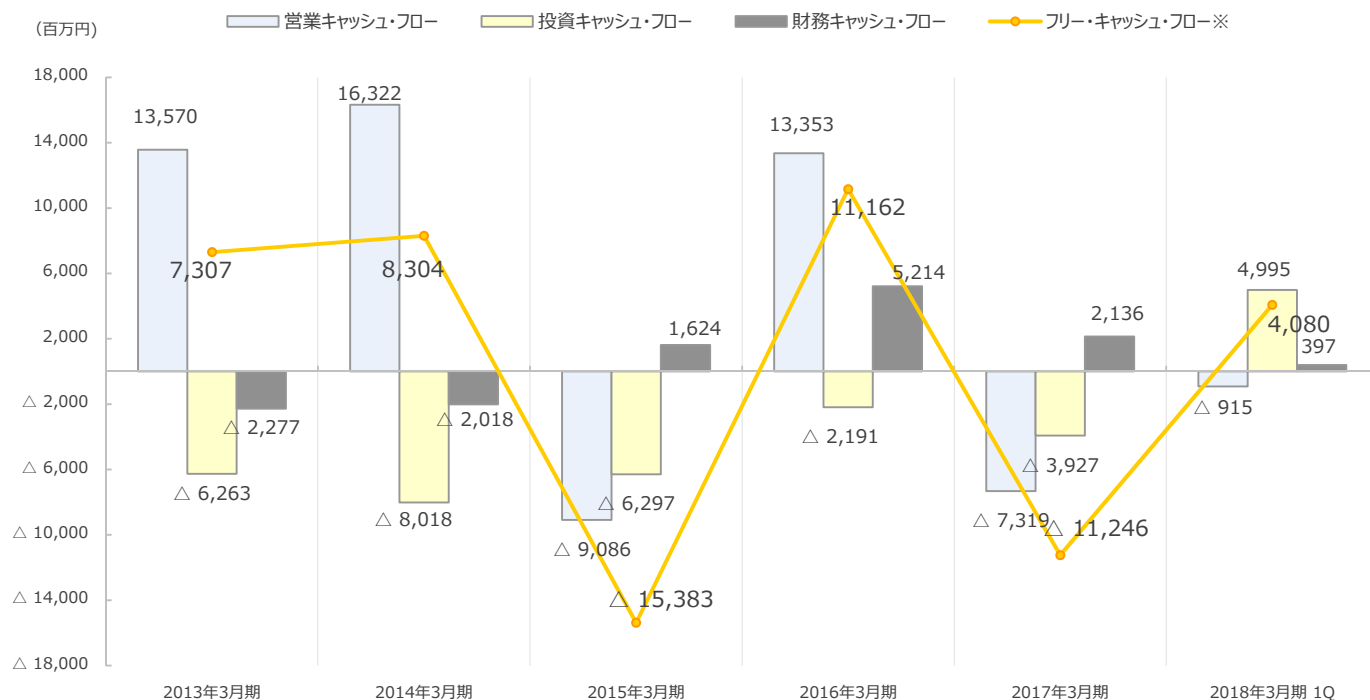
販売費及び一般管理費推移グラフ（連結）

(単位:百万円)

	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	2018年3月期 1Q
広告宣伝費	2,964	4,305	3,541	4,118	3,904	426
給料	5,569	5,859	6,222	6,248	6,033	1,468
賞与引当金繰入額	247	285	306	231	222	60
役員賞与引当金繰入額	230	230	282	191	-	25
業務委託費	2,608	2,451	2,394	2,370	2,232	520
旅費交通費	507	551	598	573	542	128
減価償却費	1,623	1,268	1,474	1,547	1,221	255
地代家賃	2,249	2,062	2,022	2,072	1,981	462
貸倒引当金繰入額	△56	△3	3	1	42	△2
退職給付費用	92	6	118	125	149	34
のれん償却額	319	323	325	326	322	81
その他	6,612	6,683	6,439	6,267	6,367	1,407
販売費及び一般管理費合計	22,964	24,020	23,724	24,069	23,015	4,864



フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ（連結）



※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

出所:フィールズ

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
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.15 遊技機の計上方法

P.16 主な提携メーカー及びグループ各社

P.17 2016年3月期～2018年3月期
主な発表済みの遊技機タイトル

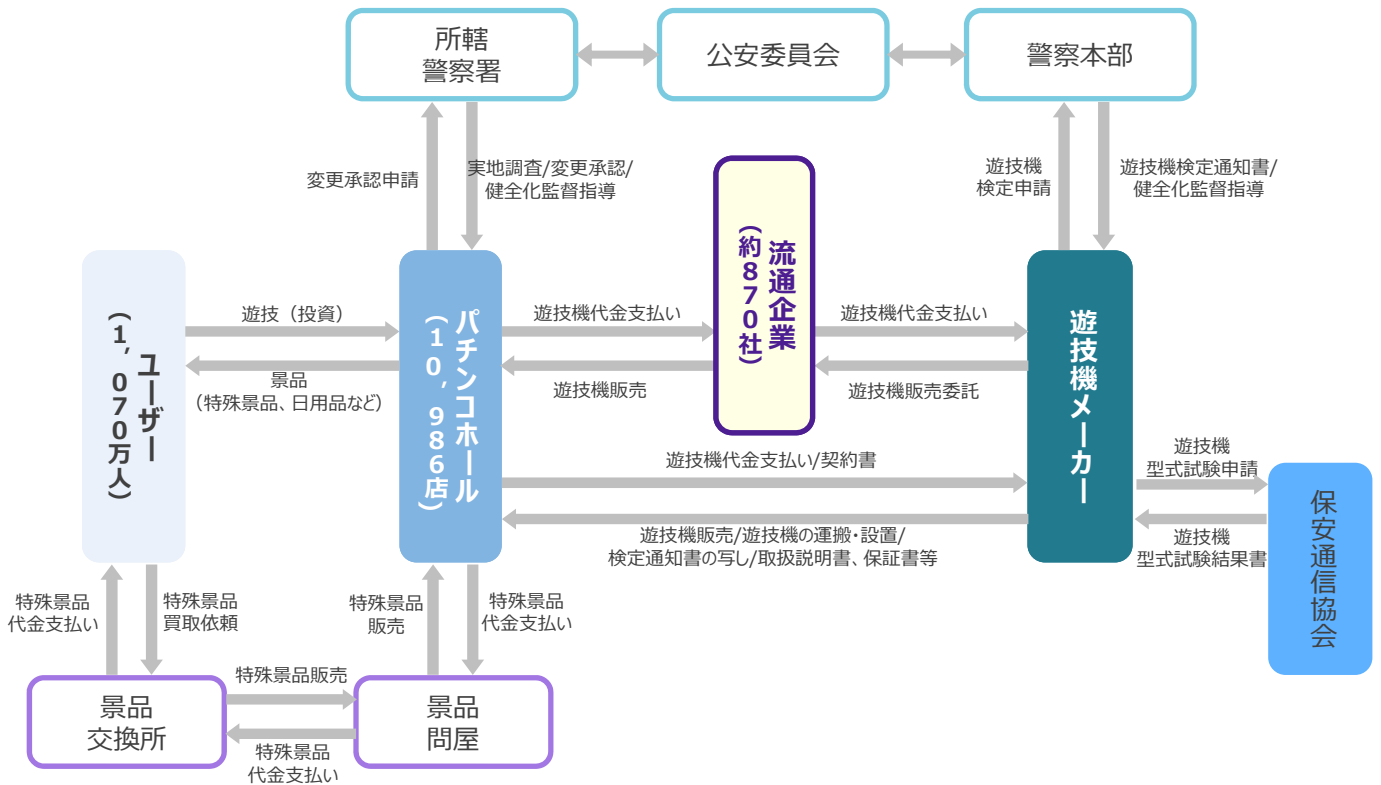
P.18 パチンコ・パチスロ 総発の歴史
提携メーカー別販売台数 (2001.3～ 2018.3 1Q)

P.20 タイトル別販売台数 (2001.3～2018.3 1Q)

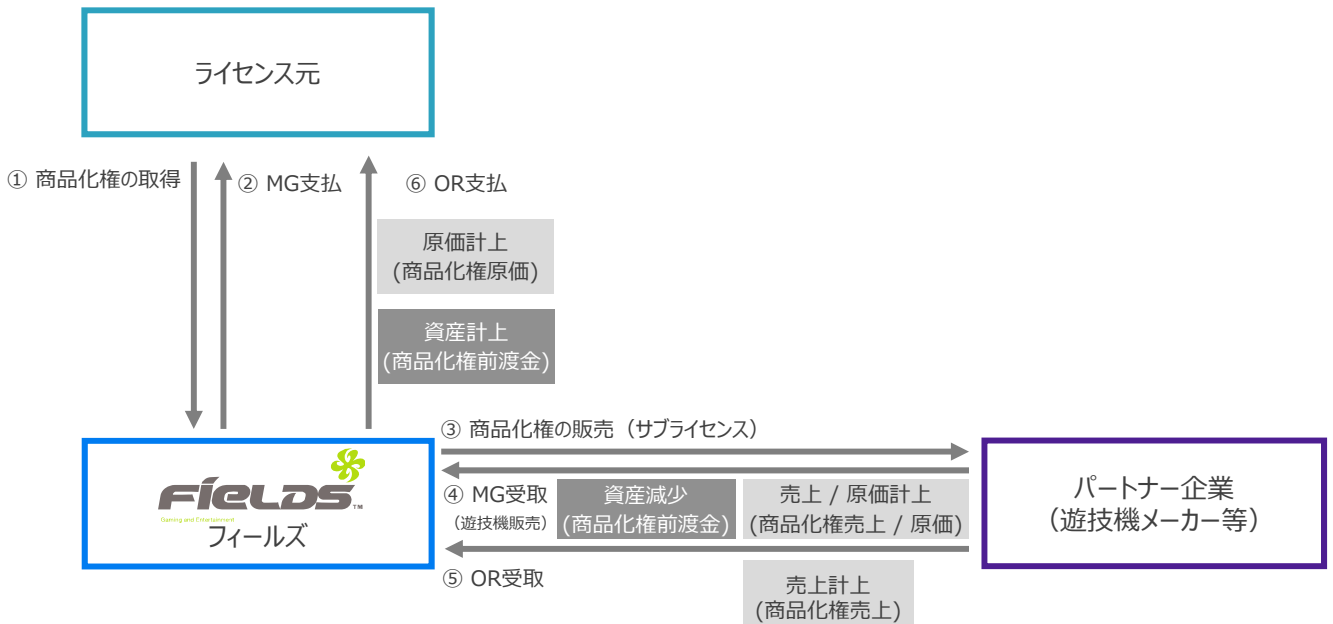
P.22 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷

パチンコ・パチスロの市場参加社

(2017年6月30日現在)



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ス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。

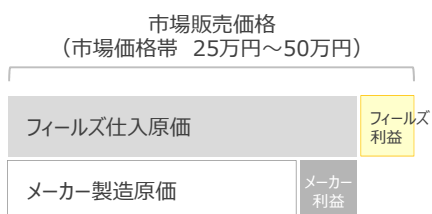
出所:フィールズ

遊技機の計上方法（イメージ）

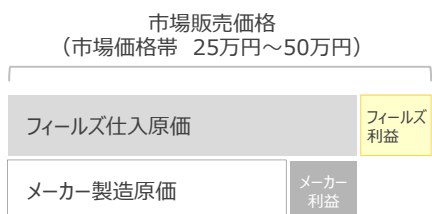
代理店販売（仕入による売上・利益）

パチンコ・パチスロ

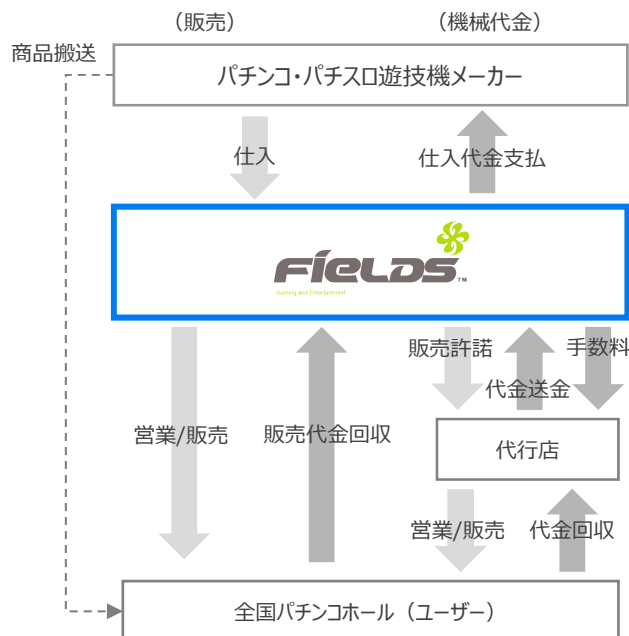
パチンコ機販売 原価・利益配分(1台あたり)



パチスロ機販売 原価・利益配分(1台あたり)



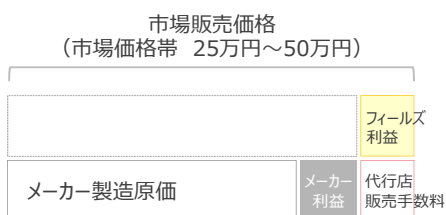
機械代金回収方法



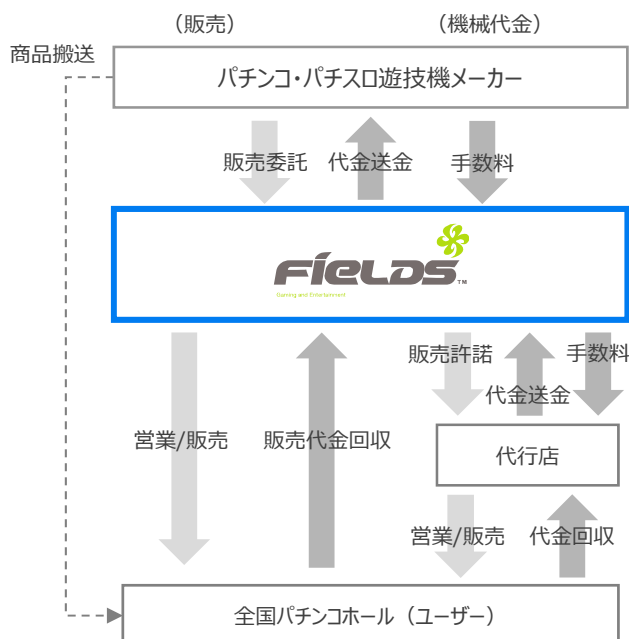
代行店販売（手数料による売上・利益）

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



©奥浩哉/集英社 ©奥浩哉/集英社・「GANTZ:O」製作委員会 ©OK!!
 © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
 © カラー © SANKYO © Bisty
 出所:フィールズ

主な提携メーカー及びグループ各社

	メーカー	提携の歴史	主な商品	
			パチンコ	パチスロ
提携メーカー	SANKYOグループ ビスティ 	・2003年 (株)ビスティと販売取引基本契約	CRエヴァンゲリオンへいま、目覚めの時～ 	エヴァンゲリオン 勝利への願い 
	メーカー累計販売 2,333,000台	メーカー累計販売 748,000台	ぼちんこ GANTZ 	ぼちスロ アベンジャーズ 
	メーカー累計販売 212,000台	-	CR銀河機攻隊 マジェステックプリンス 	パチスロ おそ松くん 
	メーカー累計販売 22,000台	メーカー累計販売 15,000台	カブコングループ エンターライズ 	パチスロ バイオハザード リベレーション 
メーカー累計販売 275,000台	パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン 	七匠 	メーカー累計販売 4,000台	メーカー累計販売 43,000台
関連会社	ユニバーサルエンターテイメントグループ ミズホ 	・2014年 (株)七匠と業務提携契約 関連会社化 38.9%*2	ハクション大魔王 	パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン 
	・2012年 (株)ユニバーサルエンタテインメントと株主間契約 (株)ミズホ関連会社化 49.8%*2	CR天元突破グレンラガン 	回胴性ミリオンアサー 	メーカー累計販売 44,000台
協業メーカー	セガサミーグループ サミー/ロデオ 	・2000年 業務提携 ・2001年 (株)ロデオ独占の販売代理店取引基本契約 ・2002年 (株)ロデオ関連子会社化 ・2017年 サミー(株)と販売取引基本契約締結 (株)ロデオの関連子会社終了	-	パチスロ 犬夜叉 
	メーカー累計販売 1,386,000台	スパイクー 	・2015年 (株)スパイクーを子会社化 100.0%*2	-
連結子会社	クロスアルファ 	・2015年 (株)クロスアルファを子会社化 100.0%*2	-	-

*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)スパイクーを子会社化しました。

*2 %は出資比率

出所:フィールズ *3 表記は千台未満を切り捨て

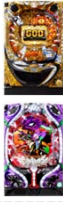
© カラー © SANKYO © Bisty © カラー © Bisty © 東浩哉/集英社 © 東浩哉/集英社/GANTZ © 制作委員会 © OKII! © 2017 MARVEL © OKII!
 © 創通/フィールズ/MUP製作委員会 © 創通/フィールズ © ヒーローズ © 赤塚不二夫/ビスラ © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
 © 2007-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © NANASHOW. © GAINAX-中島かずき/アニプレックス-KONAMI-テレビ東京-電通
 © GAINAX-中島かずき/新機軸オンライン分社製作委員会 © UNIVERSAL ENTERTAINMENT © MIZUHO
 © 2012-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © UNIVERSAL ENTERTAINMENT © MIZUHO
 © 高橋留美子/小学館-読売テレビ-サンライズ 2006&2009 © Sammy © RODEO

2016年3月期～2018年3月期 主な発表済みの遊技機タイトル

(販売台数は2017年6月30日現在)

パチンコ遊技機

パチンコ遊技機 7機種発売



- （ ビステイ 2機種
- ミズホ/メーシー 3機種
- オッキー、 1機種
- Daiichi 1機種

© UNIVERSAL ENTERTAINMENT
 © ユーエーエム/パチンコ遊技機制作委員会/パチンコ遊技機1998 NADESICO制作委員会 ©Bisty
 © 京下あゆみ/集英社・東映アニメーション © Sony Music Artists Inc.
 © ノボ・ゲム/パチンコ遊技機制作委員会 © 電通/パチンコ遊技機
 © カラー © SANKYO © Bisty
 © UNIVERSAL ENTERTAINMENT
 © GAINAX/中島かず希/アフロウツダ/KONAMI-フレ東京・電通 ©GAINAX-中島かず希/新電版/フレウツダ制作委員会 ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO
 © 2016 MARVEL ©OKII

パチンコ遊技機 6機種発売



- （ Daiichi 1機種
- 七匠 2機種
- ビステイ 2機種
- オッキー、 1機種

©前通/フィールズ/MIP制作委員会 ©前通/フィールズ ©ヒューズ
 © 2016 MARVEL © 2012 CP11 © NANASHOW
 © 2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. © SANKYO © Bisty
 © カラー © SANKYO © Bisty
 © 集英社/集英社 ©集英社/集英社・「GANTZ」制作委員会 ©OKII
 © タツノロ © NANASHOW

パチスロ遊技機

パチスロ遊技機 10機種発売



- （ ビステイ 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

© カラー © Bisty
 © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
 ©前通/フィールズ/MIP制作委員会 ©前通/フィールズ ©ヒューズ Produced by D-light
 © 前通/フィールズ
 © ユーエーエム/パチスロ遊技機制作委員会 © NANASHOW
 © 前通/フィールズ Expansion/Alchemist ©D-light
 © 前通/フィールズ © NANASHOW

パチスロ遊技機 9機種発売



- （ ビステイ 2機種 七匠 2機種
- ディ・ライト 1機種 ロデオ 1機種
- エンターライズ 3機種

©CAPCOM CO., LTD. ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
 © オックス/7 悪魔のカルガリア制作委員会 © D-light
 © 前通/フィールズ © NANASHOW
 © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
 © 2007-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © NANASHOW
 © 前通/フィールズ/内閣府/デジタル庁/パチスロ 2008.03.09 © Sammy © RODEO
 © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
 © カラー © Bisty
 © 前通/フィールズ

2016年3月期

2017年3月期

2018年3月期1Q～2Q



4月
ディ・ライト
パチスロ おそ松くん

© 森塚不二夫/ひさる



5月
七匠
パチスロ
グラップラー刃牙

© 梶原憲介/FWD © NANASHOW



6月
オッキー、
ぱちスロ アベンジャーズ

© 2017 MARVEL ©OKII



7月
DAXEL
パチスロ
結城友奈は勇者である
販売中

©2014Project2H ©DAXEL
ぬんどう/ひさる/GOOD SMILE COMPANY



8月
EXCITE
戦国パチスロ 花の慶次
～天を穿つ戦槍
販売中 (販売協力)

© 隆慶一部・原哲夫・藤生末夫/NSP1990 数値保証証YSY-829



8月
ディ・ライト
織田信奈の野望
販売中

©2012 春日みかび/SB クリエイト/織田信奈の野望制作委員会



9月
ミズホ
回胴性ミリオンアサー
販売中

©2012-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO



9月
ロデオ
パチスロ イース I & II
販売中

©Nihon Falcom Corporation ©Sammy



5月
エンターライズ
パチスロ 逆転裁判

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



7月
DAXEL
パチスロ
それのおとしものフォルテ
販売中

©2010 水野月子/角川書店/新大陸発信部/パチスロぬんどう/ひさる/GOOD SMILE COMPANY



7月
エンターライズ
パチスロ
バイオハザード リベレーション
販売中

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



8月
七匠
パチスロ 討鬼伝
販売中

©コーエーテック/モリス © NANASHOW



9月
ミズホ
アメイジング・スパイダーマン
販売中

©2017 MARVEL ©2012 CP11 Licensed by Ki/oon Music ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO



9月
ロデオ
パチスロ 闘え!サラリーマン
販売中

©Sammy



9月
オッキー、
ぱちスロ ウルトラセブン
販売中

©円谷7D ©OKII

※ 販売台数1万台未満の販売タイトルは、販売台数を公表していません。
 なお、一部の目押し、リユース機は除いております。
 ※ 2011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。

出所:フィールズ

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
オッカー.	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ミズホ・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
オッカー.	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
エンターライズ	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,498
ミズホ・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	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※販売タイトル数はメインタイトルのみ集計 ※販売台数は各メーカーの累計販売台数

パチンコ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数 (2011.3~2018.3 1Q)

2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q	合計
2	2	1	3	2	2	2	-	42
236,505	181,776	48,216	111,868	159,778	90,684	98,637	1,605	2,333,254
-	-	1	2	1	1	1	-	6
-	-	32,437	28,790	114,597	5,010	22,897	9,207	212,938
-	-	-	-	1	3	-	-	4
-	-	-	-	4,898	39,623	73	-	44,594
-	-	-	-	-	-	2	-	2
-	-	-	-	-	-	3,731	665	4,396
-	-	-	-	-	1	1	-	2
-	-	-	-	-	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 (2011.3~2018.3 1Q)

2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 1Q	合計
3	3	2	1	1	-	1	-	46
121,691	81,820	104,549	26,505	42,566	-	4,431	-	1,386,166
2	2	3	3	-	3	2	-	31
70,080	81,754	65,876	61,762	20	54,341	12,010	1,272	748,278
-	-	-	-	-	-	-	1	1
-	-	-	-	-	-	-	1,755	1,755
1	1	1	2	1	2	3	1	12
16,119	7,264	47,889	72,085	24,467	42,825	57,848	4,171	275,166
-	-	-	1	-	-	-	-	1
-	-	-	54,127	66	-	-	-	54,193
-	-	-	-	1	2	2	1	5
-	-	-	-	20,084	14,990	6,321	2,087	43,482
-	-	-	-	-	3	1	1	4
-	-	-	-	-	9,557	3,185	2,316	15,058

※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 (2004.3～2018.3 1Q)

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	124,000
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～	199,000
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・チューズ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	51,000
26	2010.3	CR新世紀エヴァンゲリオン～最後のシ者～	237,000
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	24,000
30		CR清水の次郎長～命の絆～	11,000
31	2011.3	CRカンフーパンダ	12,000
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SweetVersion	10,000
37		CR浜崎あゆみ物語Light	-
38		CR浜崎あゆみ物語-序章-	72,000
39	2013.3	エヴァンゲリオン7 Smile Model	12,000
40		CR戦国BASARA3～関ヶ原の戦い～	16,000
41		エヴァライトIII	16,000
42	2014.3	CRエヴァンゲリオン8 Premium Battle	12,000
43		CR鉄拳	18,000
44		CRエヴァンゲリオン8	75,000
45		CR蒼天航路	-
46	2015.3	CR鉄拳 LIGHT VERSION	-
47		CRエヴァンゲリオン8 Extreme Battle	20,000
48		CR ayumi hamasaki2	23,000
49		CRエヴァンゲリオン9	103,000
50		CRエヴァンゲリオン9 8号機プレミアム甘 Ver.	13,000
51		CRエヴァンゲリオン9 改2号機ミドル Ver.	-

52	2016.3	CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ループ Ver.	-
53		CR機動戦艦ナデシコ2	-
54		CRエヴァンゲリオンX	53,000
55		CRエヴァンゲリオン9 暴走ループ199Ver.	-
56		CR機動戦艦ナデシコ2 お気楽バージョン	-
57		CRエヴァンゲリオンX PREMIUM MODEL	12,000
58	2017.3	CR鉄拳2 闘神ver.	15,000
59		CRエヴァンゲリオン9 180ver.	-
60		CRエヴァンゲリオン10 SPEED IMPACT	12,000
61		CRエヴァンゲリオン～いま、目覚めの時～	57,000
62		CR鉄拳2 風神ver.	-
63	2018.3	CRエヴァンゲリオン～いま、目覚めの時～ Premium Model	-

オッケー.			
期	タイトル	販売台数	
1	2013.3	新世紀ばちんこ 攻殻機動隊 MAXタイプ	-
2		新世紀ばちんこ 攻殻機動隊 ミドルタイプ	25,000
3	2014.3	ばちんこ 新鬼武者	33,000
4		新世紀ばちんこ ヘルセルク	23,000
5	2015.3	ばちんこ 新鬼武者 ライトバージョン	-
6		ばちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ! 若き最強戦士	80,000
7	2016.3	ばちんこ アベンジャーズ	-
8	2017.3	ばちんこ GANTZ	25,000
9	2018.3	ばちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ! 若き最強戦士 Light Edition	-
10		ばちんこ アベンジャーズ Type196	-
11		ばちんこ アベンジャーズ ライトバージョン	-

ミズホ ※メーシー含む			
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	-
2		ハクション大魔王	-

※ 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表示しています。

パチスロ 総発の歴史 タイトル別販売台数 (2001.3~2018.3 1Q)

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 ハイグレートビジョン	61,000
13		ワンタッチャブル (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		天下無敵! サラリーマン金太郎	18,000
29		THE MASK OF ZORRO	-
30		くりむしちゅー	-
31		デビル メイ クライ3	48,000
32	2009.3	回胴黙示録カイジ2	18,000
33		天地を喰らう	-
34		ソニックライブ	-
35	2010.3	新鬼武者	90,000
36		炎の熱血教師	-
37	2011.3	超重神グラヴィオン	-
38		俺の空～蒼き正義魂～	38,000
39		ガメラ	13,000
40	2012.3	モンスターハンター	95,000
41		ラーゼフォン	-
42		旋風の用心棒 ～胡蝶の記憶～	23,000
43	2013.3	新鬼武者 再臨	41,000
44		魁!!男塾 天挑五輪大武會編	24,000
45	2014.3	回胴黙示録カイジ3	25,000
46	2015.3	サラリーマン金太郎 出世回胴編	42,000
47	2017.3	パチスロ 犬夜叉	-
48	2018.3	パチスロ イース I & II	販売中
49		パチスロ 闘え!サラリーマン	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～	77,000
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～	46,000
20		サムライ7	12,000
21	2013.3	EVANGELION	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 ウルトラマン ウォーズ	25,000
26		パチスロ ウルトラマン 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
30	2017.3	エヴァンゲリオン 勝利への願い	-
31		パチスロ 機動戦士 Zガンダム	-

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	49,000
5	2014.3	パチスロ モンスターハンター -月下雷鳴-	50,000
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～	37,000
13	2018.3	パチスロ 逆転裁判	-
14		パチスロ バイオハザード リレーションズ	販売中

ミズホ			
	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
2	2018.3	回胴性ミリオンアササー	販売中
3		アメイジング・スパイダーマン	販売中

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	-
6	2018.3	パチスロ グラップラー-刃牙	-
7		パチスロ 討鬼伝	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 マジスティックプリンス	-
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	-
5	2018.3	パチスロ おそ松くん	-
6		パチスロ 織田信奈の野望	販売中

オクケー.			
	期	タイトル	販売台数
1	2018.3	ぱちスロ アベンジャーズ	-
2		ぱちスロ ウルトラセブン	販売中

※ 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表示しています。

※ 赤字は当社販売協力の機種を表します。

「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷～パチンコ遊技機～

期	販売機種	低射幸性 タイプ/リユース	シリーズ 販売台数 (期別)	期	販売機種	低射幸性 タイプ/リユース	シリーズ 販売台数 (期別)
2005. 3	 新世紀エヴァンゲリオン 2004年12月 (12.4万台)		9.8万台	2014. 3	 エヴァンゲリオン8 2013年7月 (7.5万台)	 Premium Battle 2014年1月 (1.2万台)	8.8万台
2006. 3	 セカンドインパクト 2006年2月 (16.1万台)		15.0万台	2015. 3	 エヴァンゲリオン9 2014年12月 (10.3万台)	 Extreme Battle 2014年7月 (2.0万台)	13.1万台
2007. 3	 奇跡の価値は 2007年2月 (18.7万台)		20.6万台			 8号機プレ ミアム甘Ver. 2015年2月 (1.3万台)	
2008. 3	 使徒、再び 2008年1月 (19.9万台)		20.6万台			 改2号機 ミドルVer. (2015年2月)	
2009. 3		 セカンドインパクト プレミアムモデル 2008年5月 (5.1万台)	6.3万台	2016. 3	 エヴァンゲリオンX 2015年9月 (5.3万台)	 零号機暴走 ループVer. 2015年5月	8.4万台
2010. 3	 最後のシンジ 2009年4月 (23.7万台)	 使徒、再びYF 2010年1月 (2.4万台)	25.9万台			 暴走ループ 199Ver. 2015年12月	
2011. 3	 始まりの福音 2010年6月 (20.5万台)	 始まりの福音 Light ver. 2010年11月	21.5万台			 PREMIUM MODEL 2016年2月 (1.2万台)	
2012. 3	 エヴァンゲリオン7 2012年1月 (10.0万台)		9.7万台	2017. 3	 いま、目覚めの時 2016年12月 (5.7万台)	 180Ver. 2016年9月	7.8万台
2013. 3		 EVAライトIII 2012年5月 (1.6万台)	3.1万台			 SPEED IMPACT 2016年9月 (1.2万台)	
		 Smile Model 2012年12月 (1.2万台)			2018. 3		 PREMIUM MODEL 2017年6月

※表記は千台未満を切り捨て
※ () 内は機種ごとの販売台数 (1万台未満は非表示)

© カラー/Project Eva. © カラー © SANKYO © Bisty

出所:フィールズ

「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷～パチスロ遊技機～

期	販売機種	シリーズ 販売台数 (期別)
2006. 3	 新世紀エヴァンゲリオン 2005年9月 (2.3万台)	2.2万台
2007. 3		-
2008. 3	 まごころを、君に 2007年7月 (9.9万台)	9.9万台
2009. 3	 約束の時 2008年9月 (9.0万台)	9.0万台
2010. 3	 魂の軌跡 2010年3月 (8.4万台)	7.4万台
2011. 3	 真実の翼 2011年3月 (7.7万台)	6.5万台
2012. 3	 生命の鼓動 2012年2月 (4.6万台)	6.9万台
2013. 3	 EVANGELION 2013年2月 (5.7万台)	5.6万台

期	販売機種	シリーズ 販売台数 (期別)
2014. 3	 決意の刻 2014年2月 (1.3万台)	1.3万台
2015. 3		-
2016. 3	 希望の槍 2015年6月 (2.6万台)	4.1万台
	 魂を繋ぐもの 2015年12月 (1.5万台)	
2017. 3	 勝利への願い 2017年2月	-

※表記は千台未満を切り捨て
※ () 内は機種ごとの販売台数 (1万台未満は非表示)
© カラー/Project Eva. © カラー © Bisty

出所:フィールズ

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)

	2017年3月期					2018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	2,798	16,441	28,677	50,721	98,637	1,605				
オッキー.	2,345	-	959	19,593	22,897	9,207				
ミズホ* ₁	73	-	-	-	73	-				
Daiichi	14,015	-	-	-	14,015	-				
七匠	2,396	-	-	1,335	3,731	665				
その他	3,050	3,594	3,656	5,961	16,261	3,054				
①パチンコ遊技機合計	24,677	20,035	33,292	77,610	155,614	14,531				
<パチスロ遊技機>										
ロデオ	-	-	4,416	15	4,431	-				
ビスティ	5	-	-	12,005	12,010	1,272				
オッキー.	-	-	-	-	-	1,755				
七匠	1,995	173	4,153	-	6,321	2,087				
エンターライズ	5,537	15,011	15,122	22,178	57,848	4,171				
ディ・ライト	3,167	2	-	16	3,185	2,316				
その他	1,401	1,050	655	1,069	4,175	970				
②パチスロ遊技機合計	12,105	16,236	24,346	35,283	87,970	12,571				
①+②遊技機合計	36,782	36,271	57,638	112,893	243,584	27,102				

*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	累計
<パチンコ遊技機>							
2018年04月	オッキー.	ぱちんこ ウルトラバトル列伝 <i>Light Edition</i>	-	-	-	-	-
06月	オッキー.	アベンジャーズ <i>Type196</i>	-	-	-	-	-
06月	オッキー.	アベンジャーズ ライトバージョン	-	-	-	-	-
06月	ビスティ	CRアヴァンゲリオン11 <i>PREMIUM MODEL</i>	-	-	-	-	-
<パチスロ遊技機>							
2018年04月	ディ・ライト	パチスロ おそ松くん	-	-	-	-	-
05月	七匠	パチスロ グラップラー刃牙	-	-	-	-	-
05月	エンターライズ	パチスロ 逆転裁判	-	-	-	-	-
06月	オッキー.	ぱちスロ アベンジャーズ	-	-	-	-	-

*主な販売タイトルは、当社総発機種のみ記載しています。

*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表示しています。

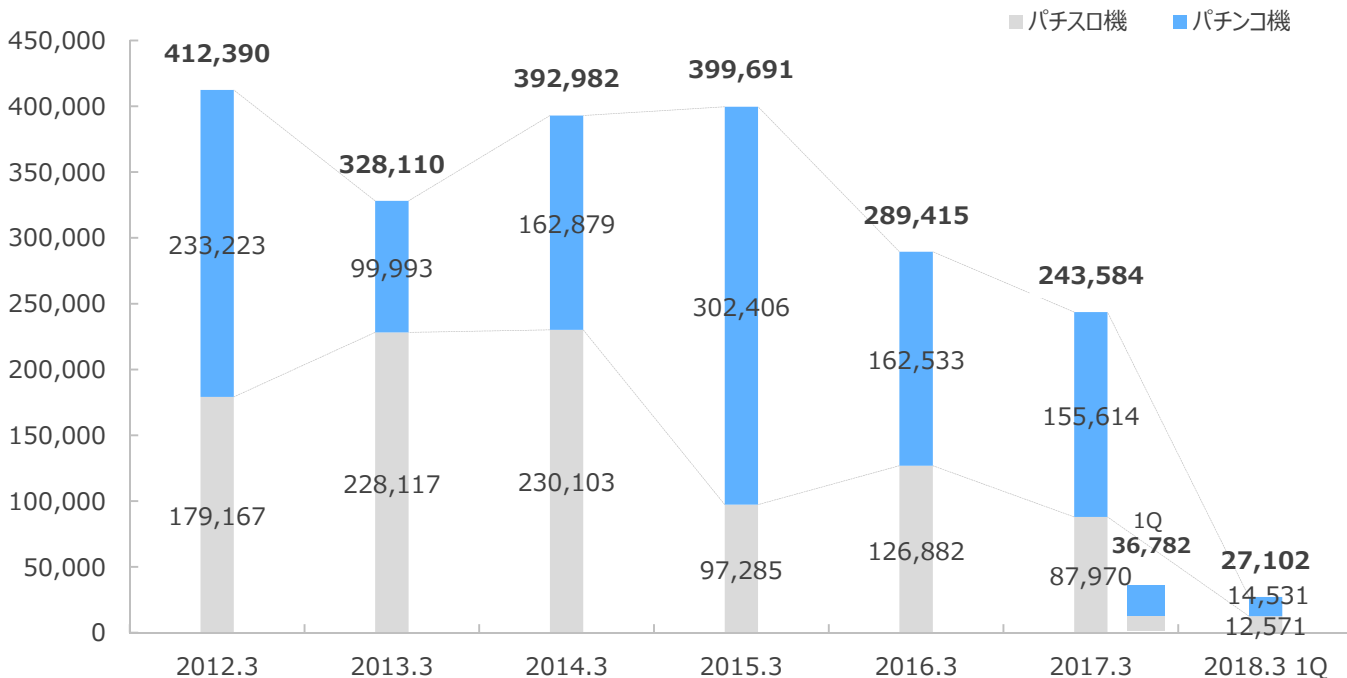
*青字は派生タイトルです。

出所:フィールズ

遊技機販売台数推移グラフ

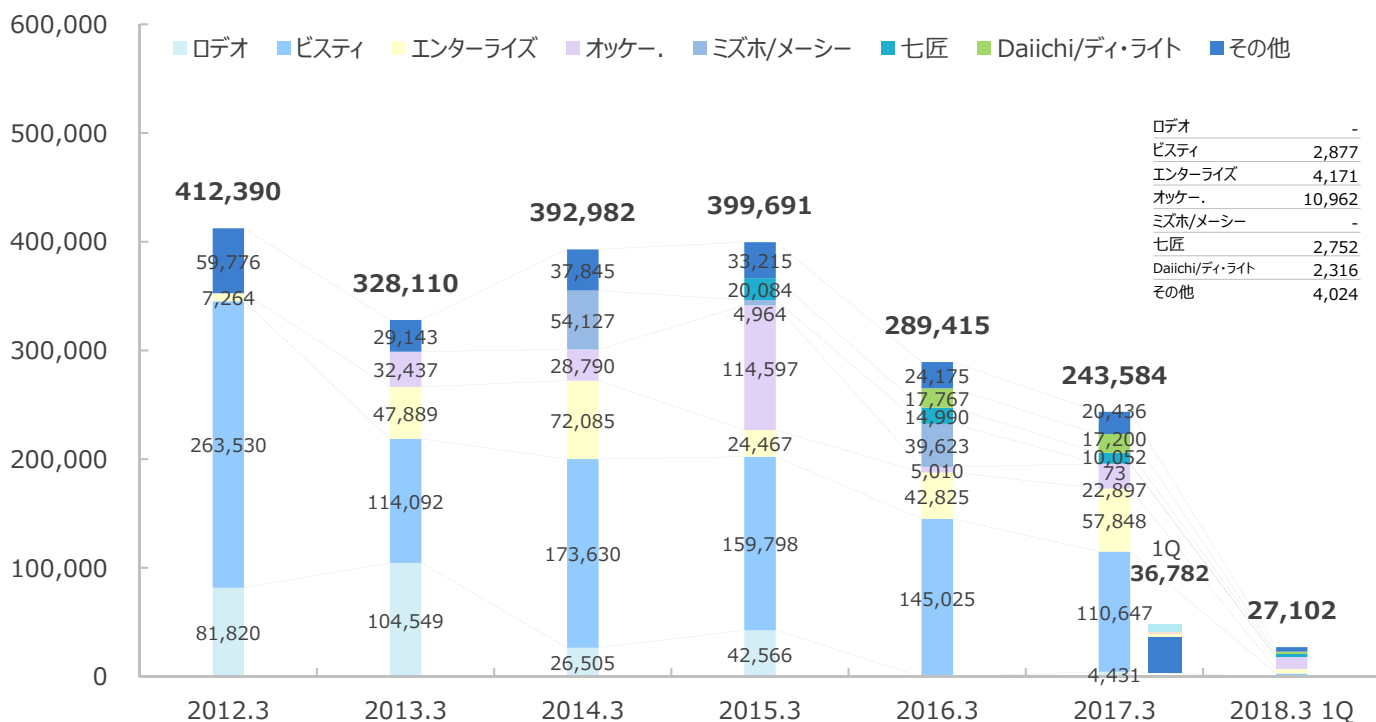
【 パチンコ・パチスロ遊技機別 】

(単位:台)



【 ブランド別 】

(単位:台)



ロデオ	-
ビスティ	2,877
エンターライズ	4,171
オッカー	10,962
ミズホ/メーシー	-
七匠	2,752
Daiichi/ディ・ライト	2,316
その他	4,024

出所:フィールズ

遊技機販売台数（詳細）

（単位：台）

	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			2018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	通期
販売台数	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	170,531	243,584	27,102	
■販売比率																	
パチンコ	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	110,902	155,614	14,531	
	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%	65.0%	63.9%	53.6%	
パチスロ	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	59,629	87,970	12,571	
	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%	35.0%	36.1%	46.4%	
■代行/代理販売比率																	
代行販売	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	90,141	118,010	5,180	
	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%	52.9%	48.4%	19.1%	
代理販売	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	80,390	125,574	21,922	
	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%	47.1%	51.6%	80.9%	
■直接/間接販売比率																	
直接販売	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	138,154	198,959	23,089	
	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%	81.0%	81.7%	85.2%	
間接販売	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	32,377	44,625	4,013	
	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%	19.0%	18.3%	14.8%	

PSシリーズ累計販売台数（主なIP別）

（2017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	「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X ・エヴァンゲリオン ～いま、目覚めの時～	・新鬼武者 ・鉄拳	・サラリーマン金太郎 ・俺の空	・天元突破グレンラガン ・GANTZ	・ウルトラバトル烈伝
パチスロ	・魂を繋ぐもの ・勝利への願い	・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 ・マジ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*	11	10	4	20	1
パチスロ	11	25	8	32	3
合計	22	35	12	52	4
■累計販売台数（台）					
パチンコ	1,717,000	210,000	90,000	281,000	83,000
パチスロ	543,000	767,000	403,000	369,000	27,000
合計	2,260,000	977,000	493,000	654,000	111,000

※表記は千台未満を切り捨てて表示しています。
 ※パチンコ・パチスロの累計販売台数合計は、表上計算ではありません。
 ※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。

出所：フィールズ

中期経営計画

- P.29 中期経営計画 業績計画
3カ年 中期経営計画のフォーカスポイント（カ点）
- P.30 パチンコ・パチスロ事業プラットフォーム フォーカスポイント
クロスメディア事業プラットフォーム フォーカスポイント
- P.31 アクション
バリューチェーンの再構築
- P.32 [IP×事業プラットフォーム]のマトリクスモデル
マトリクスモデルをベースとした展開イメージ
- P.33 [バリューチェーン×マトリクスモデル]
IPのポートフォリオ経営

※2017年5月10日発表の中期経営計画資料はこちら
<http://www.fields.biz/ir/j/library/presentation/>



中期経営計画 業績計画

2017年度は、新たに策定する3か年中期経営計画の初年度として位置付けて、まずは短期業績回復に向けた諸施策を展開します。しかしながら、主力分野であるパチンコ・パチスロ分野においては、市場環境ならびに販売機種計画に一部不確定要素があるため、レンジでの開示としました。

一方で、短期業績回復に向けてまい進いたしますが、並行して中期的な視野に立った事業の選択と集中および経営の効率化も引き続き進めます。その過程でのリスクも考慮した利益計画としています。

(単位：億円)

	2017年3月期	2018年3月期	2019年3月期	2020年3月期
売上高	766	820～850 (+54～+84)	710～740 (△140～△80)	810～880 (+70～+170)
営業利益	△53	10～20 (+63～+73)	20～30 (0～+20)	50～70 (+20～+50)
経常利益	△90	0～20 (+90～+110)	20～30 (0～+30)	50～70 (+20～+50)
親会社株主に帰属する 当期純利益	△124	0～10 (+124～+134)	10～15 (0～+15)	25～35 (+10～+25)

※括弧内、前期比増減額

3か年 中期経営計画のフォーカスポイント（カ点）

当社グループは、直近の業績低迷の要因を正しく認識したうえで、以下の3点を中期経営計画のフォーカスポイントとして定めています。これらを着実に実行していくことで、3か年業績計画の達成はもとより、さらなる成長を目指していきます。

1. 中長期の事業戦略遂行と並行して、短期業績回復に注力

- PS事業プラットフォームにおける流通基盤の強化
- 各IPプロジェクトの黒字化

2. 企画・プロデュース力をコアとした事業バリューチェーンの再構築

- 顧客志向・変化対応・情報力・パートナーシップ・企画力・飽くなき事業開発
- 商品の理想を追求するプロデュース力の組織的向上

3. [IP×事業プラットフォーム]事業モデルの進化

- IP視点、事業プラットフォーム視点、双方からのアプローチの徹底
- [IP×事業プラットフォーム]の拡大および深耕による収益化

パチンコ・パチスロ事業プラットフォーム フォーカスポイント

労働生産性の向上

1. 中長期の事業戦略遂行と並行して、短期業績回復に注力

- ・ 短期業績回復に向けた流通基盤の強化
- ・ 取り扱い商品の拡充

2. 市場環境変化に動じない事業構造の構築

- ・ 商品力のあるタイトルをバランスよく配置したラインアップ構成
- ・ 安定的に新台を供給できる流通体制およびリレーションの構築
- ・ 遊技機販売のみに依存しない事業構造の構築

3. PSソリューションの提供

- ・ 事業ドメインの拡大：PS流通組織 × 商品・サービス
- ・ ターゲット市場の拡大：遊技機販売市場8,600億円
⇒PS総合市場2.7兆円

ファンの拡大 / 市場の拡大 への貢献

クロスメディア事業プラットフォーム フォーカスポイント

1. IPの取り組み

- ・ 特定のIPのヒットに依存しないIPのポートフォリオ経営を推進
- ・ [リポート×クロスメディア]で成功するIP企画に注力
- ・ グループ全体のIPを統合的にマネジメントするIPマネジメント体制構築

2. 事業プラットフォームの取り組み

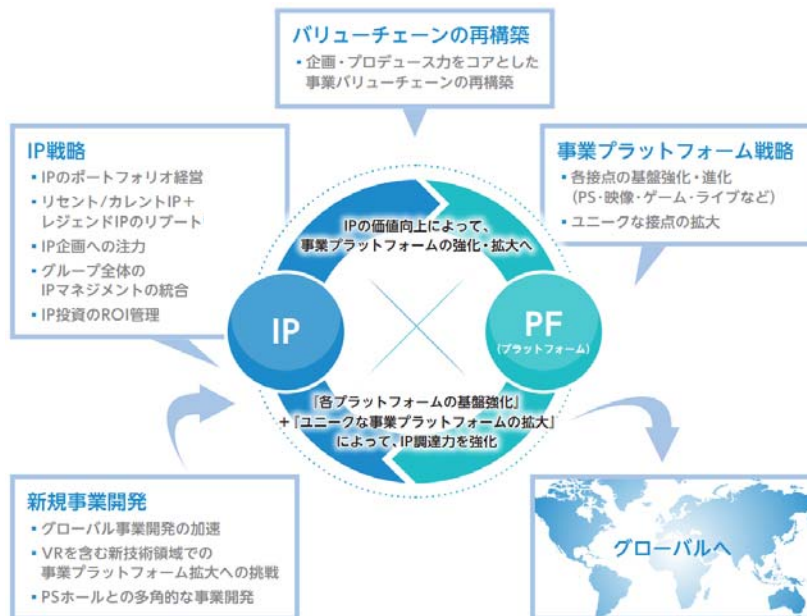
- ・ 市場変化に対応した基盤強化
- ・ 大手パートナーとの協業路線へ転換
- ・ 遊技機プラットフォームとの連動、進化へ

3. グローバルの取り組み

- ・ 企画段階でのグローバル展開の前提化
- ・ 海外プラットフォームパートナーとのネットワーク構築
- ・ 海外における商品やサービスの水平展開

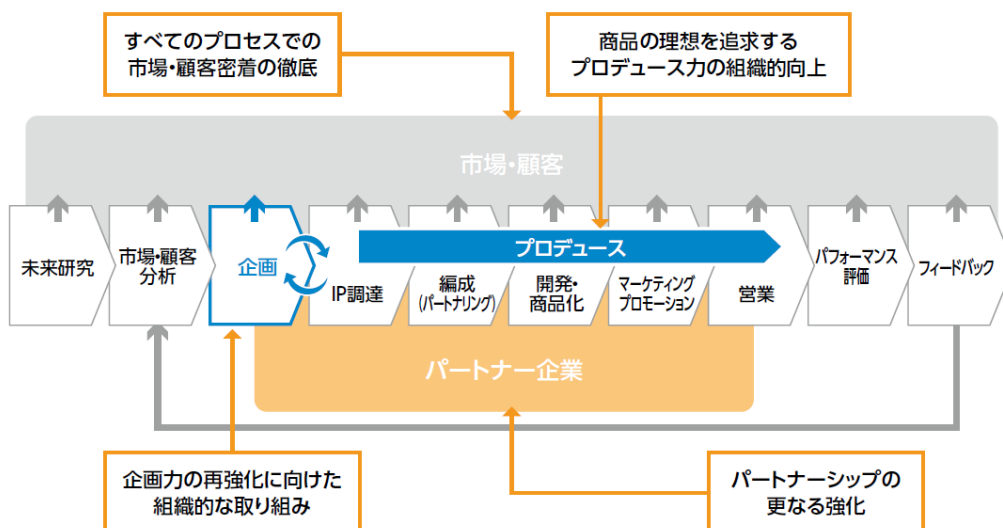
アクション

コアとする事業バリューチェーンを再構築し、これをベースに「IP」と「事業プラットフォーム」双方の視点から、IPの統合的な育成に注力します。また、グローバル事業開発の加速やVRを含む新技術領域での事業プラットフォームの拡大など、新規事業開発にも取り組み、さらなる収益拡大を図ります。なお、すべてのアクションでは、版元、遊技機メーカー、パチンコホール経営企業、エンタテインメント企業、グローバル企業等とのパートナーとWin-Win関係の強化に努めています。



バリューチェーンの再構築

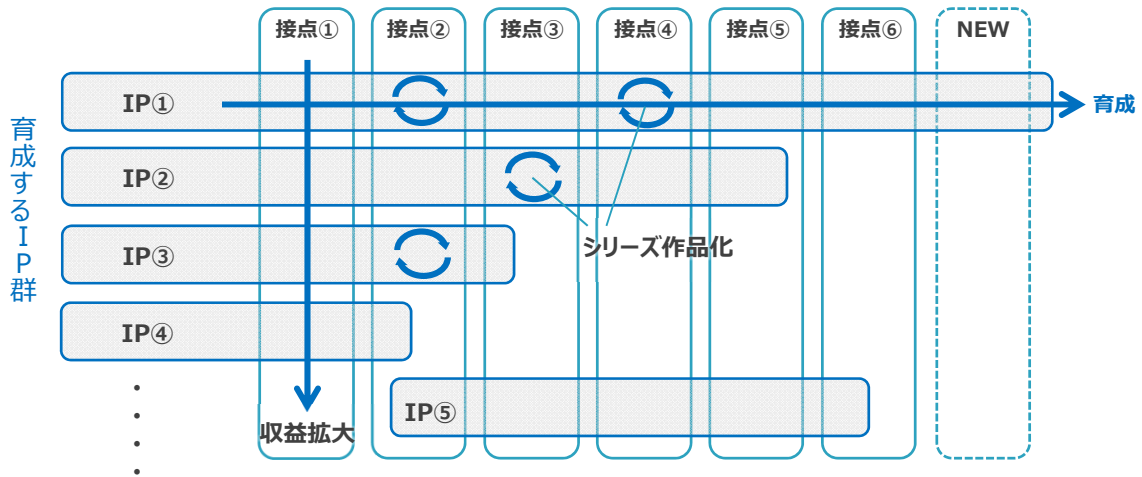
「企画・プロデュース力」をコアとした当社の事業バリューチェーンにおいて、すべてのプロセスにおける市場・顧客密着の徹底、企画力の再強化に向けた組織的な取り組み、商品の理想を追求するプロデュース力の組織的向上、パートナーシップのさらなる強化を実施し、再構築を図ります。



[IP×事業プラットフォーム]のマトリクスモデル

IPを育成する多くの顧客接点 = クロスメディア事業プラットフォームを持ち、
各接点でIPを磨き上げ、ファンを拡大し、IP価値を高め、商品のシリーズ化を行い
さらなる育成・収益拡大を図る

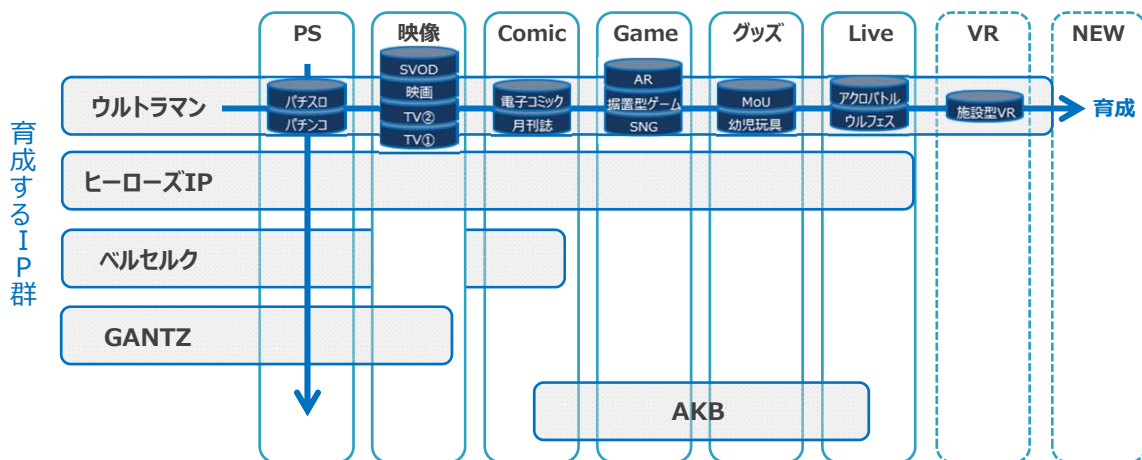
多くの顧客接点 = クロスメディア 事業プラットフォーム



マトリクスモデルをベースとした展開イメージ

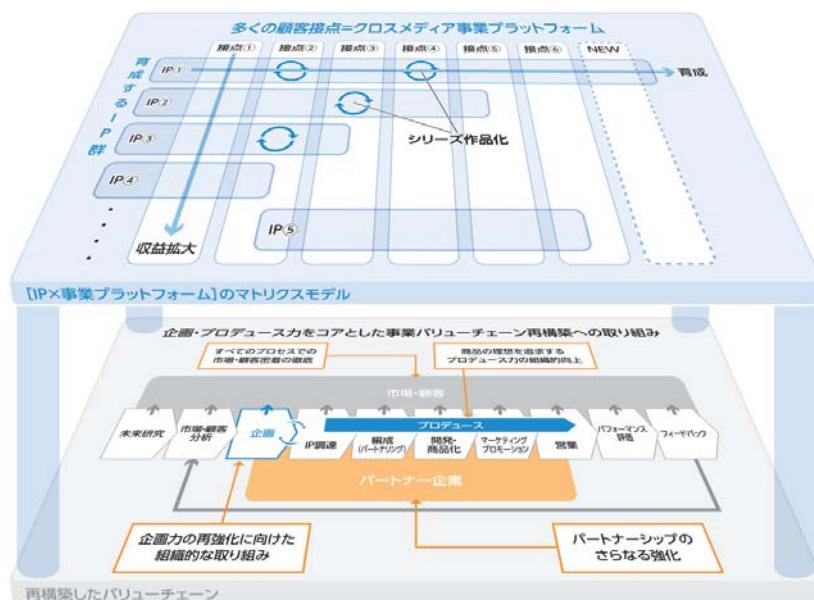
[育成するIP群 × クロスメディア事業プラットフォーム]のマトリクス構造を
ベースとして、各接点におけるシリーズ化や様々なメディアに展開することで
縦の積み増し展開を推進。さらなるIPの育成と収益拡大を図る

クロスメディア 事業プラットフォーム



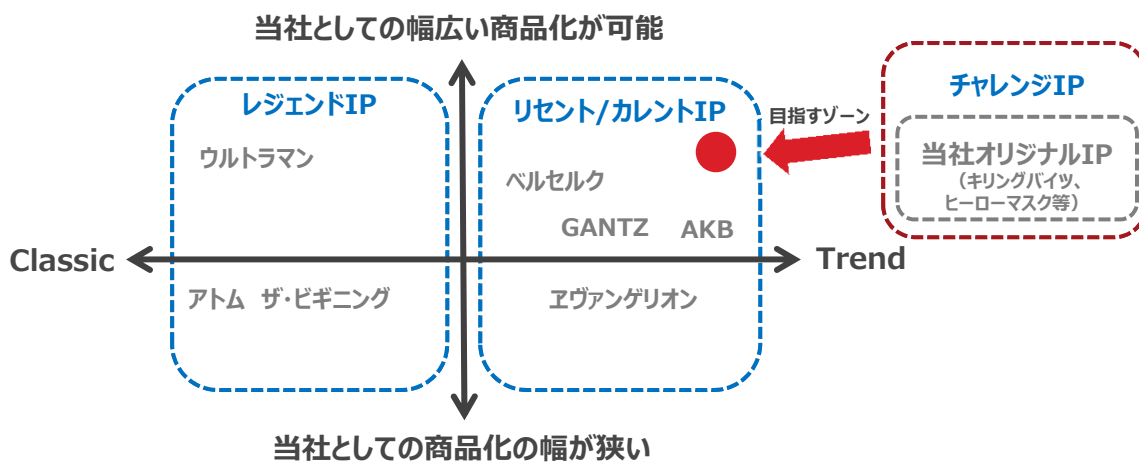
[バリューチェーン×マトリクスモデル]

「企画・プロデュース力」をコアとした**事業バリューチェーンの再構築に注力し、盤石な礎の上に**
[IP×事業プラットフォーム]のマトリクスモデルを機能させることで、収益拡大を目指す



IPのポートフォリオ経営

特定のIPのヒットに依存しない「IPポートフォリオ経営」を推進します。2018年3月期から2020年3月期は、まず第1に「リセント/カレントIP」にフォーカスします。また、「レジェンドIP」のレポートにも積極的に挑戦します。当社オリジナルIPは「チャレンジIP」と位置づけ、選択と集中により絞り込んだIPについて、「リセント/カレントIP」へと成長するよう、育成に取り組みます。



対面市場データ

P.35 労働時間の推移
家計消費の動向

P.36 余暇市場の動向
コンテンツ市場の動向

労働時間の推移

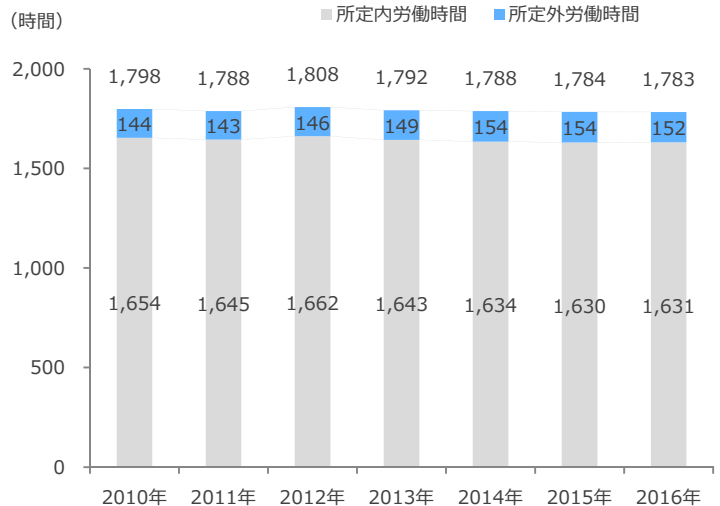
本データは「就労条件総合調査：厚生労働省」より作成

厚生労働省「毎月勤労統計調査」によると、2016年の日本の年間総実労働時間（事業所規模30人以上）は1,783時間（前年比0.1%減）となり、4年連続の減少となりました。所定内労働時間は1,631時間（同0.0%増）となり、昨年から2年連続増加となりました。

また、所定外労働時間は152時間（同1.7%減）と昨年から2年連続減少となりました。

引き続き、パートタイム労働者の比率も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。

※2015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

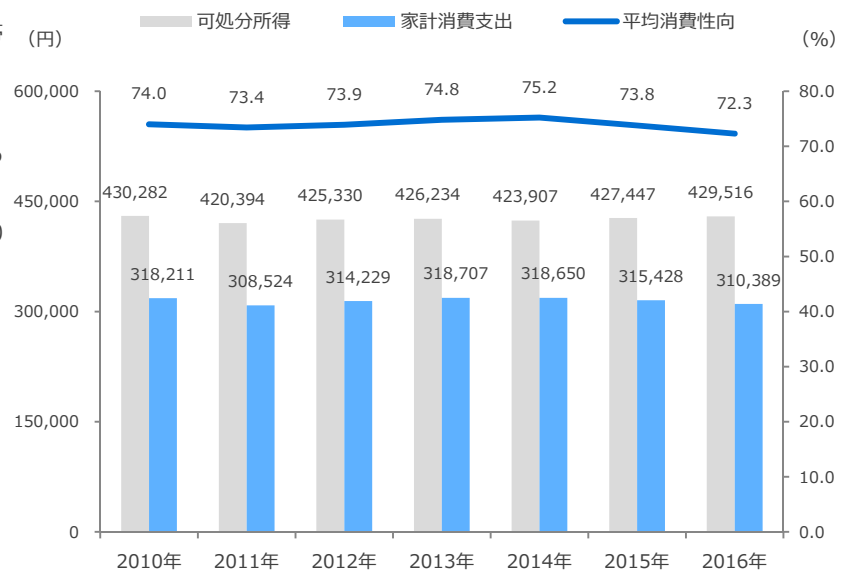
本データは「家計調査：総務省」より作成

※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、2016年の勤労者世帯1世帯当たりの可処分所得は429,516円（前年比0.5%増）と、昨年に比べ2,069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、2016年は、夏期の天候不順の影響などもあって、310,389円（同1.6%減）と、3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72.3%（同1.5ポイント減）と、2年連続の減少となりました。

※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。



出所：厚生労働省「毎月勤労統計調査」<http://www.mhlw.go.jp/toukei/list/30-1.html> より作成
総務省「家計調査」<http://www.stat.go.jp/data/kakei/> より作成

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

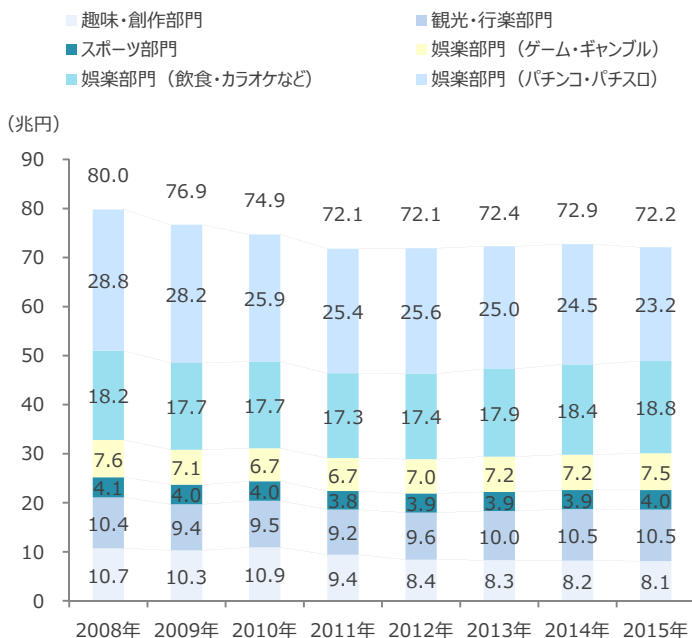
（公財）日本生産性本部「レジャー白書2016」によると、2015年の日本の余暇市場は、72兆2,990億円（前年比1.0%減）となりました。市場規模が突出して大きいパチンコ・パチスロを除くと、同1.2%増となり、3年連続のプラス成長となりました。これは国内観光分野の堅調な伸びが続き、外食、スポーツ用品が活況となったことによるものです。

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（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

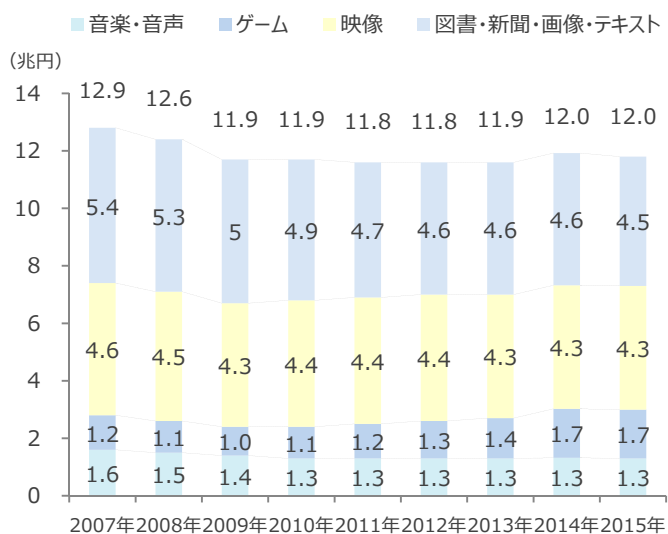
（一財）デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2016」によると、日本の映画・アニメ・テレビ番組・ゲーム・書籍などのコンテンツ産業の市場規模は12兆505億円（前年比0.4%増）となりました。

「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。



出所：（公財）日本生産性本部「レジャー白書2016」
（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」

パチンコ・パチスロマーケットデータ

P.38 パチンコ・パチスロマーケット動向(監修:グリーンベると)

P.39 パチンコ・パチスロマーケット市場規模

P.40 パチンコ・パチスロ業界の変遷

P.41 パチンコ・パチスロ規制の動向
風営適正化法施行規則等の改正について

P.42 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.43 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）
市場占有率

P.44 パチンコホールの月次動向
型式試験状況

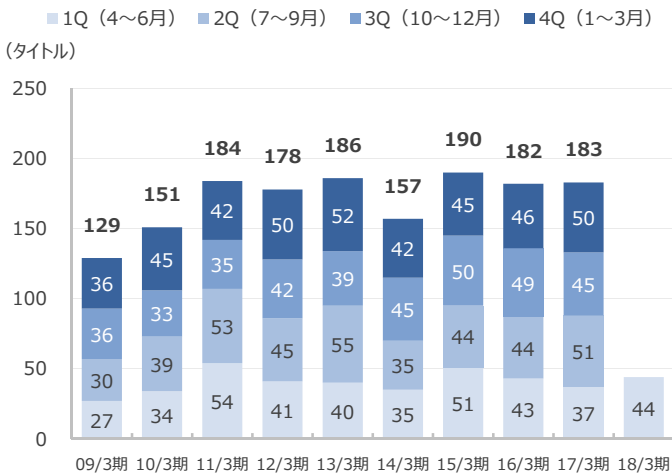
パチンコ・パチスロマーケット動向（監修：グリーンベルト）

パチンコマーケット動向

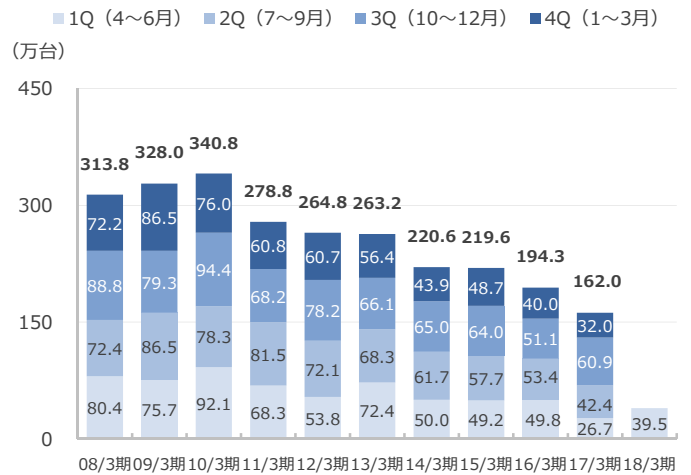
第1四半期のタイトルリリースが3年ぶりに前年同期比「増」、2カ月連続の大型タイトルリリースが販売台数を牽引

当第1四半期（4-6月）のパチンコ販売タイトル数は、前年同四半期比7タイトル（18.9%）増の44タイトルであり、パチンコ販売タイトル数が前年同期実績を上回るのは3年ぶり。また第1四半期としては2年ぶりに40タイトル超えを達成した。昨年末のMAX撤去に伴い、メインスペックに移行したミドルタイプに入替需要が持続しているものとみられるが、台当たりの販売台数の減少をタイトルリリース増で補いたいと考えるメーカー側の意欲も弱く。一方、当第1四半期の販売台数は前年同四半期比12万8,000台（47.9%）増の39万5,000台と大幅な伸びを見せた。前四半期比でも7万5,000台（23.4%）増えている。『北斗7』（4月）や『仕事人5』（5月）などの大型タイトルがパチンコ販売の全体を牽引。MAX撤去後に実施された2ヶ月連続の大型タイトルの投入がマーケットに好感した。

パチンコ販売タイトル数



パチンコ販売台数

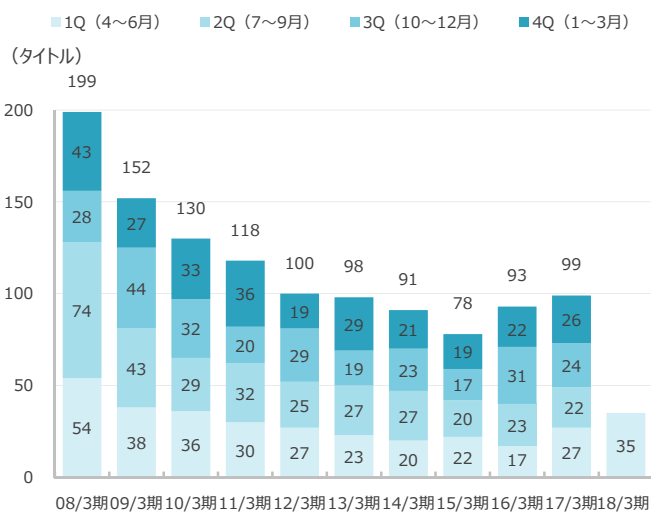


パチスロマーケット動向

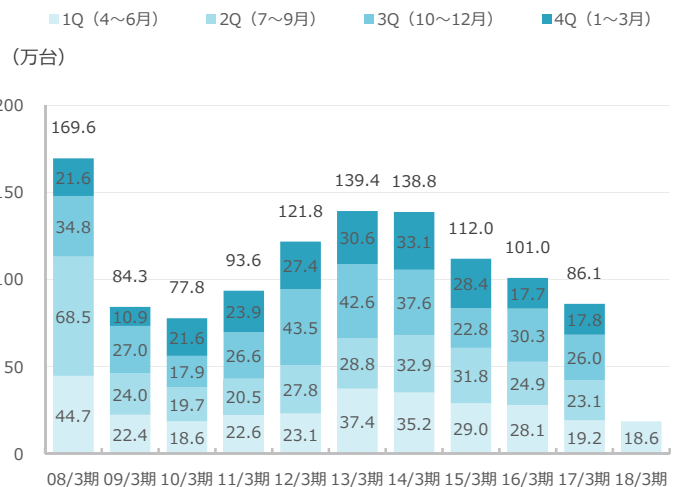
6四半期ぶりに四半期30タイトル超え、「番長3」効果で前四半期から8,000台（4.5%）増加

当第1四半期（4-6月）のパチスロ販売タイトル数は前年同四半期比8タイトル（29.6%）増の35タイトル。昨年第3四半期から3四半期連続で前四半期「増」を更新中だ。また四半期ベースの30タイトル超えは16/3期第3四半期以来6四半期（1年半）ぶり。新台市況は現在5.5号機が展開中だが、9月末に控える販売・設置期限を視野にリリースペースが上がってきた気配だ。期限を迎える次の四半期はさらに増えるものとみられる。一方で当第1四半期のパチスロ販売台数は前年同四半期比6,000台（3.1%）減の18万6,000台。ただし前四半期比では8,000台（4.5%）増加した。第1四半期は『番長3』が大型タイトルの5.5号機として初めて結果らしい結果を出した。スペックで優位に立つ旧基準と混在する中で、厳しい評価が先行していた5.5号機にようやく明るい兆しが差し込んだ。旧基準の撤去スケジュールの見直しが行行政から要求されている。見直しによってどれだけ撤去が早まるかが注視される。

パチスロ販売タイトル数



パチスロ販売台数

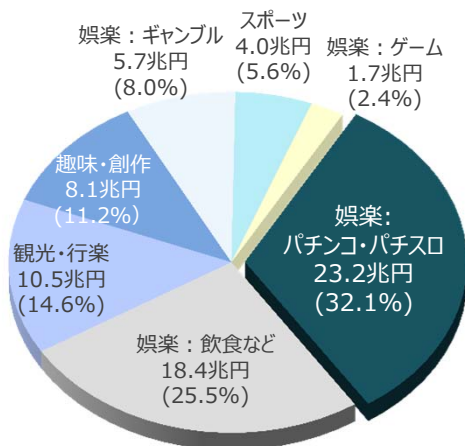


※2016年12月に台数・タイトル数の見直しが行われています。
出所:フィールズ

パチンコ・パチスロマーケット市場規模

市場規模

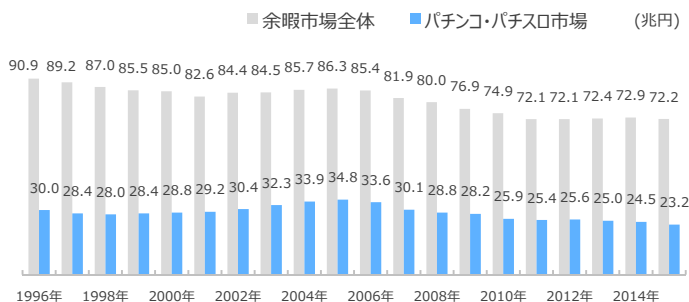
2015年度 日本余暇市場 72.2兆円



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

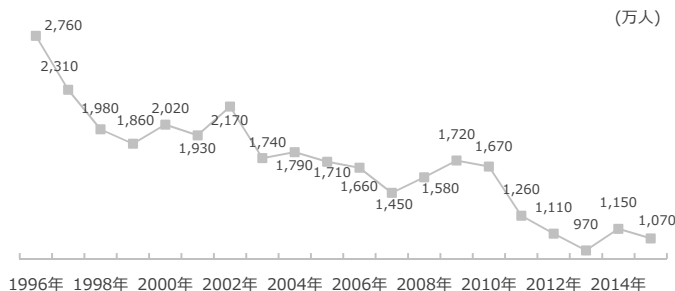
市場規模の推移

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りました。

パチンコホールの収益構造



出所:「レジャー白書」日本生産性本部
 「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、「DK-SIS白書2015」ダイコク電機 一部弊社推計

パチンコ・パチスロ業界の変遷

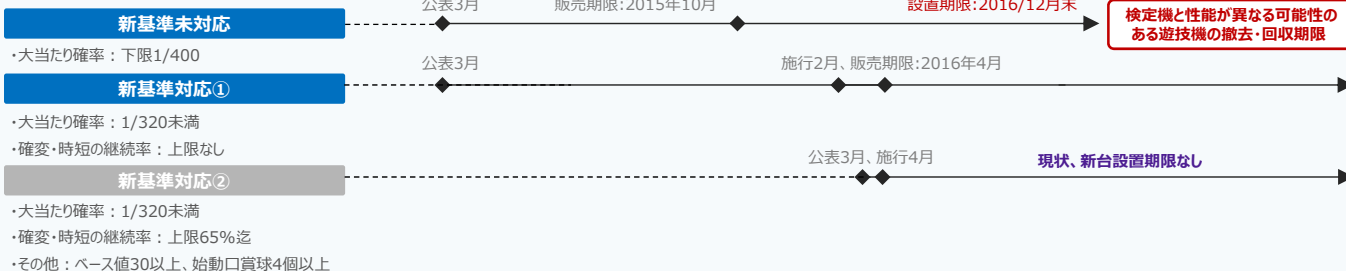
決算期	主な出来事	業界全体	PS 総販売台数	ホール店舗数	ホール
2005.3	<ul style="list-style-type: none"> ■10月 新潟中越地震 ■12月 スマトラ沖地震 	<ul style="list-style-type: none"> ■7月 遊技機規則の改定施行 	568万台	15,617軒	
2006.3	<ul style="list-style-type: none"> ■1月 ライブドア事件 		583万台	15,165軒	
2007.3			548万台	14,674軒	<ul style="list-style-type: none"> ■5月 改正風営法施行 *ホール閉店時の出玉保証、18歳未満の立入禁止の徹底等、ホール営業の厳格化（罰則の強化）
2008.3	<ul style="list-style-type: none"> ■8月 米 サブプライムローン問題 		491万台	13,585軒	<ul style="list-style-type: none"> ■パチスロ専門店の閉店が増加 ■低貸パチンコ本格化
2009.3	<ul style="list-style-type: none"> ■7月 北海道 G8サミット開催 ■9月 米 リーマンショック 	<ul style="list-style-type: none"> ■7月 G8サミット開催に伴う入替自粛 	425万台	12,937軒	※設置比率 14.1%
2010.3	<ul style="list-style-type: none"> ■9月 民主党政権発足 ■11月 APEC首脳会議開催 	<ul style="list-style-type: none"> ■11月 APEC開催に伴う入替自粛 	409万台	12,652軒	<ul style="list-style-type: none"> ■パチスロ ARTタイプの台頭 ■低貸パチスロ本格化
2011.3	<ul style="list-style-type: none"> ■3月 東日本大震災発生 ■7月 タイ大洪水 	<ul style="list-style-type: none"> ■3月 東日本大震災発生に伴う営業、宣伝活動の自粛 	388万台	12,479軒	※設置比率 9.7%
2012.3	<ul style="list-style-type: none"> ■10月 円高 戦後最高値 		386万台	12,323軒	<ul style="list-style-type: none"> ■8月 広告(イベント)に関する規制の厳格化
2013.3	<ul style="list-style-type: none"> ■12月 自民党政権発足 ■3月 日銀総裁 黒田氏就任 		382万台	12,149軒	<ul style="list-style-type: none"> ■8月 ダイナム 香港市場に上場 ■パチスロ ATタイプの台頭
2014.3			345万台	11,893軒	21.1%
2015.3	<ul style="list-style-type: none"> ■4月 消費税増税 		325万台	11,627軒	23.0%
2016.3			285万台	11,310軒	<ul style="list-style-type: none"> ■4月 ニラク香港市場に上場 ■6月 改正風俗営業法が可決 7号営業→4号営業
2017.3	<ul style="list-style-type: none"> ■4月 平成28年熊本地震 ■5月 伊勢志摩サミット開催 ■6月 英・EU離脱 国民投票 ■11月 米 大統領選 ■12月 IR推進法案成立 	<ul style="list-style-type: none"> ■5月 サミット開催に伴う入替自粛 	248万台	10,986軒	<ul style="list-style-type: none"> ■1月 設置遊技機の楽曲上映で JASRACと合意
2018.3		<ul style="list-style-type: none"> ■2月 風営適正化法 施行規則案の施行 			23.2%

出所:フィールズ、警察庁統計 <https://www.npa.go.jp/toukei/index.htm> より作成
「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 より作成

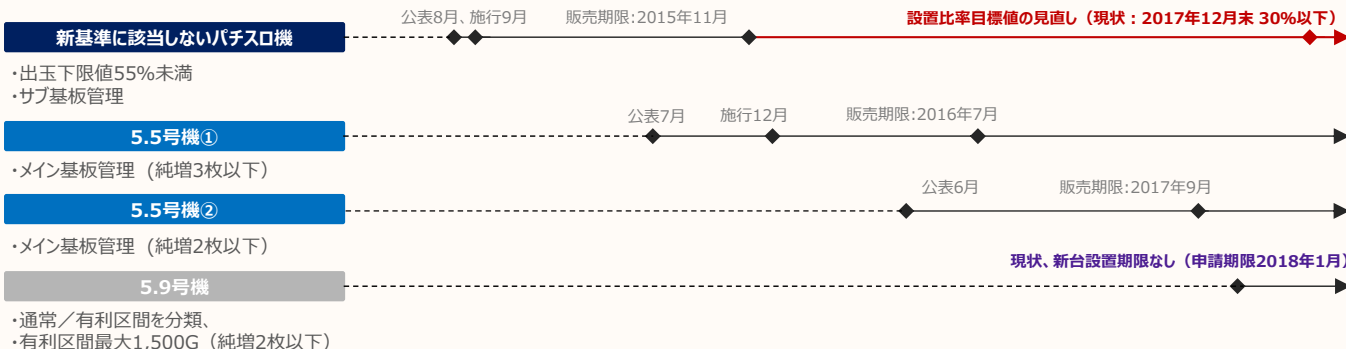
※ 2017年PS総販売台数に関しては、当社推計

パチンコ・パチスロ規制の動向

パチンコ規制動向



パチスロ規制動向



風営適正化法施行規則等の改正案について

風営適正化法施行規則の改正

公布2017年8月、施行2018年2月 (予定)

◇出玉規制関係

①試射試験の基準値の変更

	試験	従来の出玉率規制	新たな出玉率規制		試験	従来の出玉率規制	新たな出玉率規制
パチンコ	1時間	300%未満	33%超、220%未満	パチスロ	400ゲーム	300%未満	33%超、220%未満
	4時間	-	40%超、150%未満		1,600ゲーム	-	40%超、150%未満
	10時間	50%以上、200%未満	50%超、133%未満		6,000ゲーム	150%未満	50%超、126%未満
			17,500ゲーム		55%超、120%未満	60%超、115%未満	

②大当たり出玉の基準値の変更

	従来基準	新たな基準		従来基準	新たな基準
パチンコ	2,400個 (9,600円相当)	1,500個 (6,000円相当)	パチスロ	480枚 (9,600円相当)	300枚 (6,000円相当)

③パチンコ 最大ラウンド数の変更

	従来基準	新たな基準
ラウンド数	最大16ラウンド	最大10ラウンド

◇「管理遊技機 (封入式遊技機)」及び、「パチンコ機の設定 (6種類)」規格導入

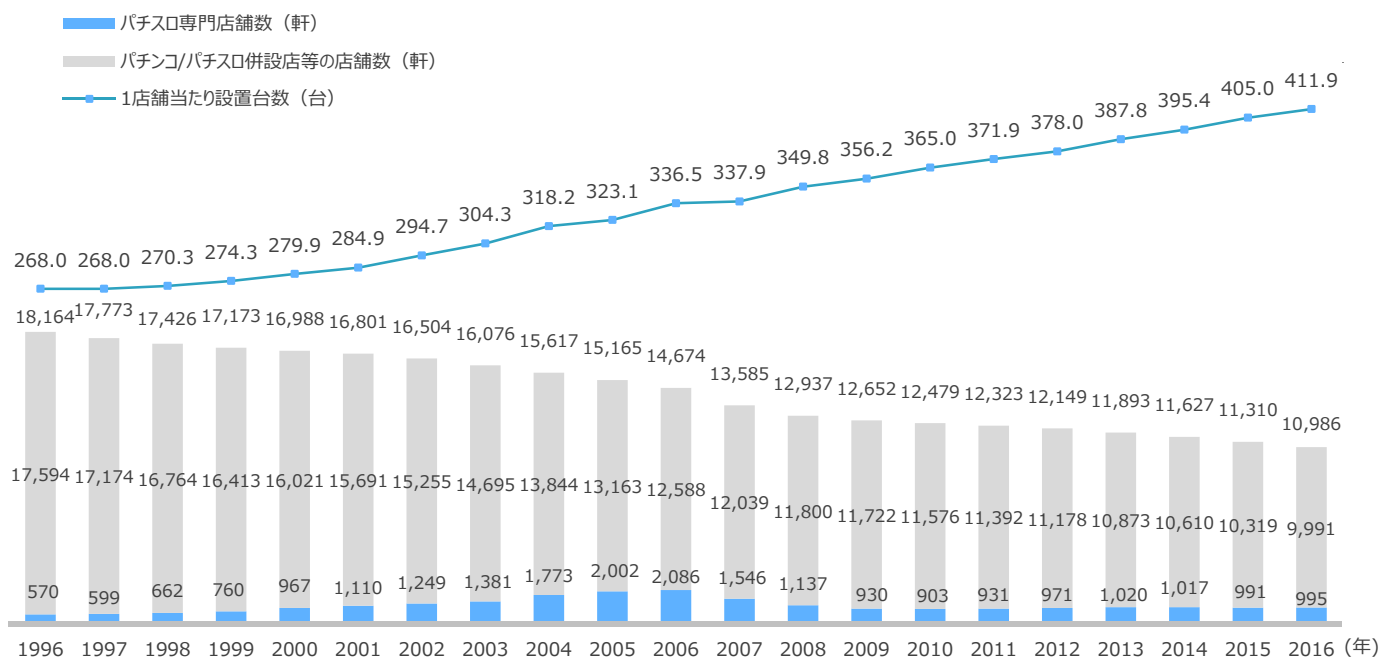
◇パチンコ依存防止対策を促進するため、管理者の業務に遊技客への情報提供、またその他必要な措置を講ずることを追加

※2017年7月11日に警察庁が発表したものを基に記載しています。

出所:フィールズ、警察庁「新旧対照表」、遊技日本 <http://www.yugi-nippon.com/?p=13733>より作成

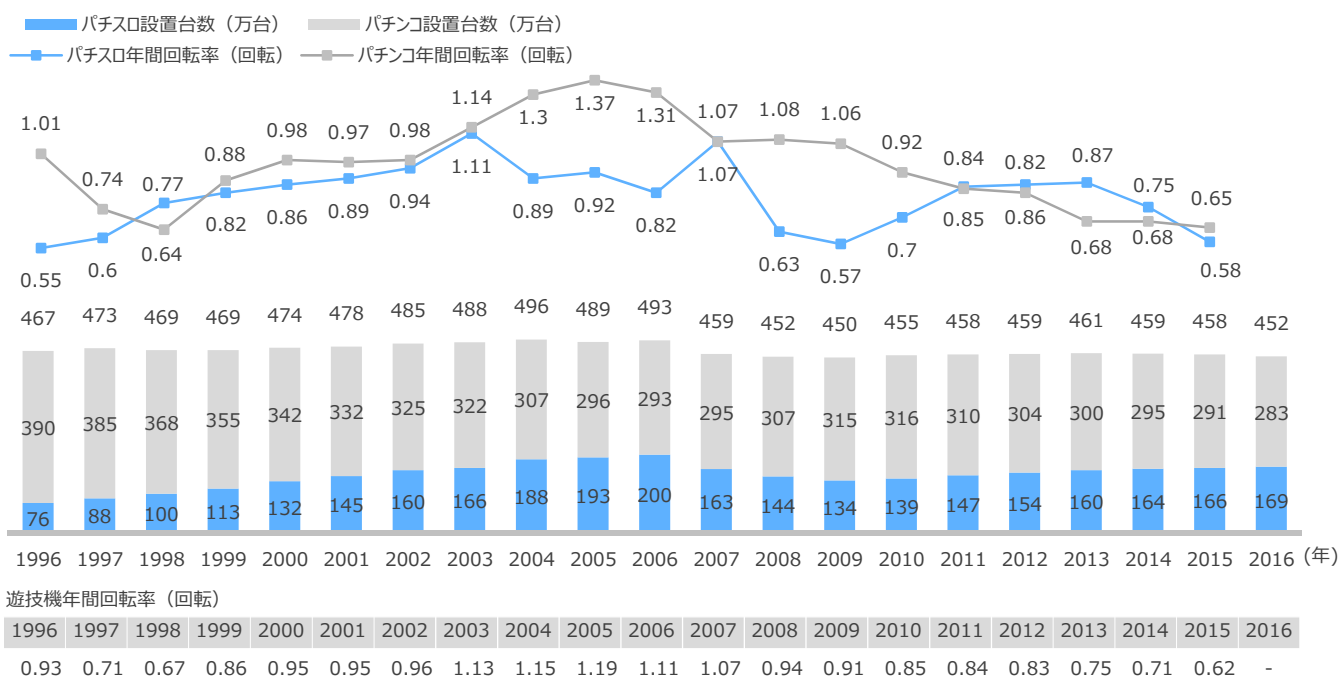
パチンコホールへの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

本データは「警察庁統計」より毎年4月に更新



遊技機の設置台数と年間回転数

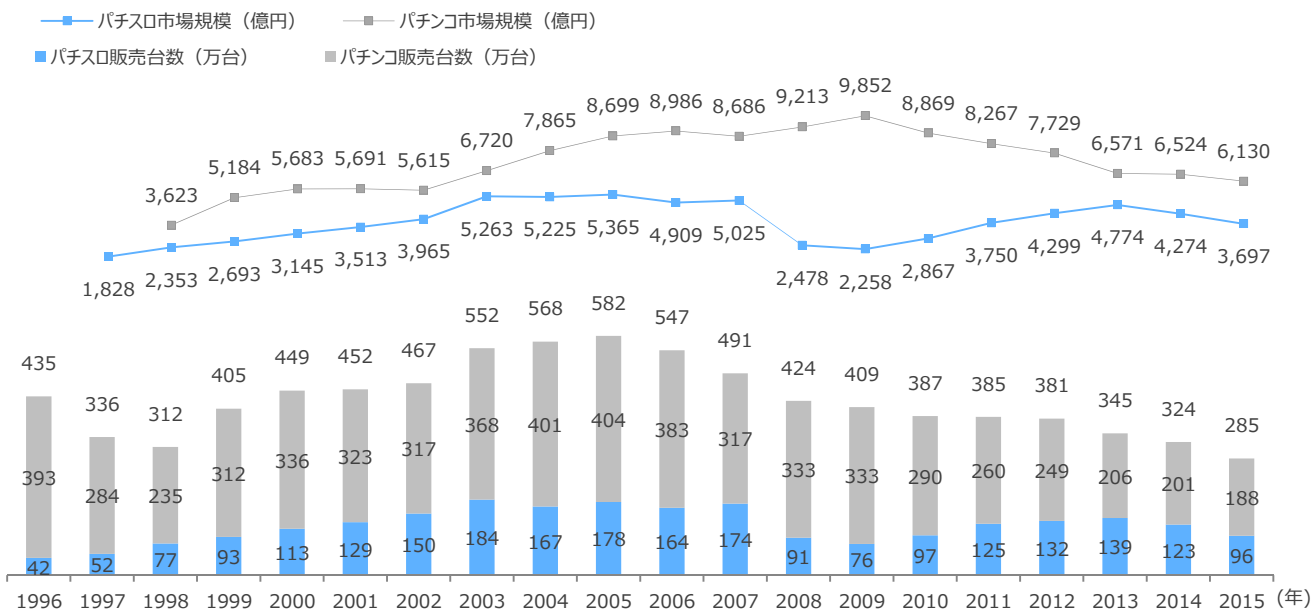
設置台数は「警察庁統計」より毎年4月、回転率は「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア：矢野経済研究所」より毎年8月に更新



出所：警察庁統計、「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

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	21.8%	京楽産業.	16.9%	三洋物産	16.3%	サンセイ R&D	15.9%
2	SANKYO	14.6%	SANKYO	13.9%	京楽産業.	20.3%	三洋物産	15.3%	SANKYO	16.3%	SANKYO	15.7%
3	サミー	11.8%	サミー	12.8%	平和・オリンピア	10.1%	SANKYO	14.1%	京楽産業.	15.3%	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%	サミー	9.7%	平和・オリンピア	12.5%	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	9.5%	サミー	12.0%	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

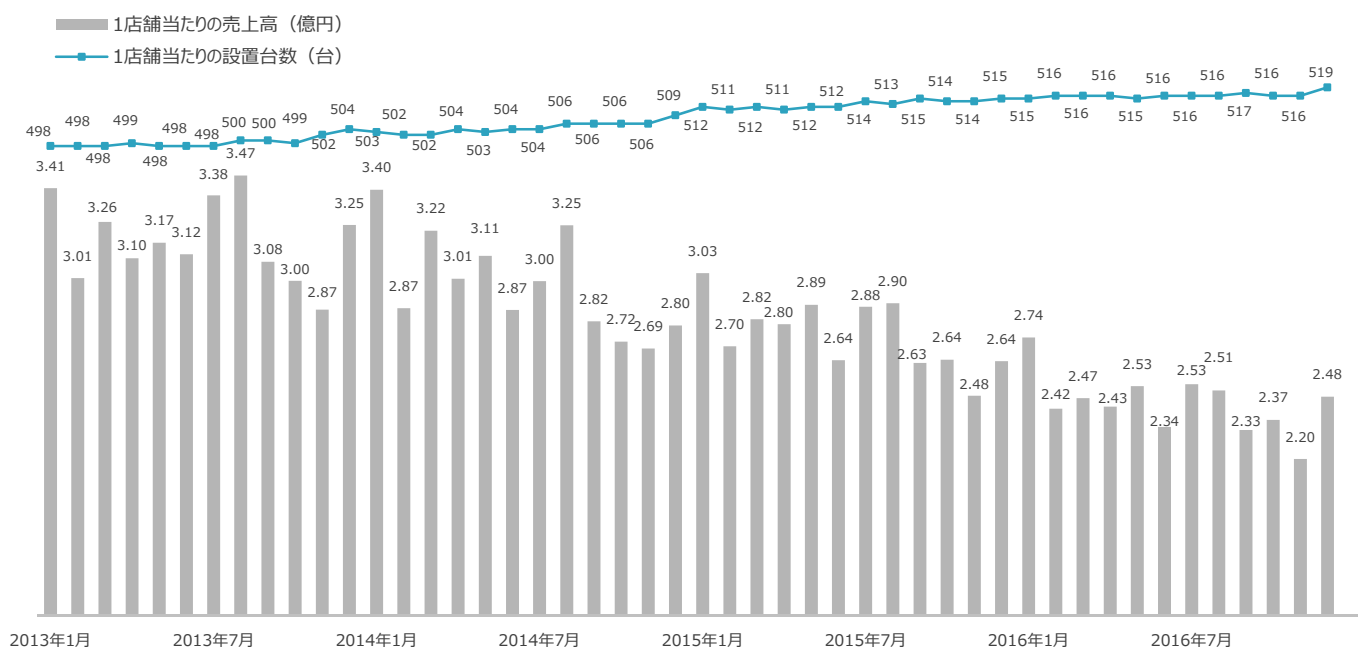
順位	2010年度		2011年度		2012年度		2013年度		2014年度		2015年度	
	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア	メーカー	シェア
1	サミー	30.9%	サミー	23.9%	ユニバーサル	17.8%	サミー	21.7%	サミー	16.8%	ユニバーサル	17.0%
2	大都技研	11.9%	大都技研	15.9%	サミー	15.3%	ユニバーサル	15.4%	ユニバーサル	16.6%	サミー	14.7%
3	SANKYO	11.9%	山佐	15.6%	山佐	14.6%	平和・オリンピア	8.6%	大都技研	10.4%	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、トリビー、タイヨーエレクトックを含む
※SANKYOはビスティを含む
※アルゼは2009年に社名をユニバーサルエンターテインメントに変更
※ユニバーサルはエレコ、ミスホ、メーシーを含む
※オリンピアは平和販売分を含む、オリンピア・平和全ブランドを合算し表示

出所：「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

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



※調査対象店舗は、経済産業省が全日遊遊に委託し、全国47都道府県すべてから選定
 ※2018年3月期第1四半期より、「特定サービス産業動態統計調査」で発表された実数値を記載

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
		2014	結果書交付	45	57	44	51	52	48	48	48	48	60	48
	適合	37	51	36	44	45	41	44	39	41	47	42	38	505
	適合率	82.2%	89.5%	81.8%	86.3%	86.5%	85.4%	91.7%	81.3%	85.4%	78.3%	87.5%	71.6%	83.8%
2015	結果書交付	55	53	60	50	58	66	58	63	65	52	60	50	690
	適合	37	41	45	36	50	59	47	50	54	35	36	28	518
	適合率	67.3%	77.4%	75.0%	72.0%	86.2%	89.4%	81.0%	79.4%	83.1%	67.3%	60.0%	56.0%	75.1%
2016	結果書交付	54	73	88	79	58	94	69	81	70	53	73	61	853
	適合	26	28	49	41	27	45	24	35	29	25	38	29	396
	適合率	48.1%	38.4%	55.7%	51.9%	46.6%	47.9%	34.8%	43.2%	41.4%	47.2%	52.1%	47.5%	46.4%
2017	結果書交付	65	81	91	85	61	67							
	適合	38	31	38	34	24	28							
	適合率	58.5%	38.3%	41.8%	40.0%	39.3%	41.8%							

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
		2014	結果書交付	42	45	38	60	53	61	61	49	46	32	20
	適合	21	21	12	23	17	29	24	21	3	13	12	7	203
	適合率	50.0%	46.7%	31.6%	38.3%	32.1%	47.5%	39.3%	42.9%	6.5%	40.6%	60.0%	18.4%	37.2%
2015	結果書交付	17	8	31	39	43	35	95	74	37	62	67	71	579
	適合	5	3	14	19	19	15	45	28	13	29	31	29	250
	適合率	29.4%	37.5%	45.2%	48.7%	44.2%	42.9%	47.4%	37.8%	35.1%	46.8%	46.3%	40.8%	43.2%
2016	結果書交付	59	69	51	75	50	47	63	50	67	82	62	70	745
	適合	25	29	22	33	22	13	24	21	23	38	27	23	300
	適合率	42.4%	42.0%	43.1%	44.0%	44.0%	27.7%	38.1%	42.0%	34.3%	46.3%	43.5%	32.9%	40.3%
2017	結果書交付	55	79	84	70	76	85							
	適合	20	32	33	17	26	30							
	適合率	36.4%	40.5%	39.3%	24.3%	34.2%	35.3%							

出所：「特定サービス産業動態統計調査」経済産業省 「遊技機の型式試験業務 統計資料」保安通信協会

エンタテインメント関連データ

P.46 ゲーム市場の動向
ゲームコンテンツの海外展開

P.47 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.48 アニメ産業市場規模
国内映画館興行収入

P.49 放送産業市場規模
放送産業の海外展開

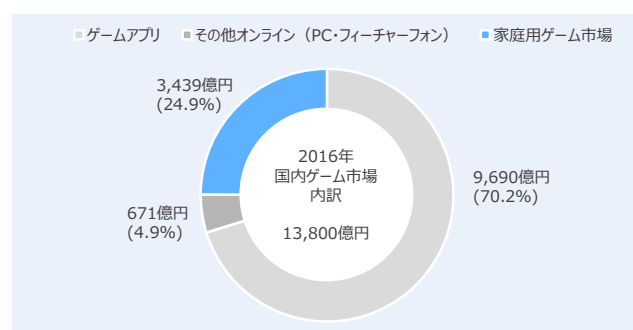
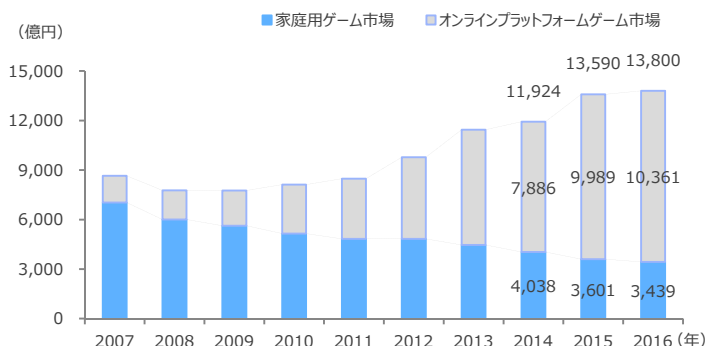
P.50 玩具市場の動向
モバイルビジネス市場規模

ゲーム市場の動向

本データは「ファミ通ゲーム白書2017：(株) G zブレイン」より作成

(株) G zブレイン「ファミ通ゲーム白書2017」によると、2016年の国内家庭用ゲーム市場は、ハード・ソフト合計で3,439億円(前年比4.5%減)となりました。一方、オンラインプラットフォームのゲーム市場(スマートフォン/タブレット向けゲームアプリ、フィーチャーフォン、PCオンラインゲーム)は、10,361億円(同3.7%増)と拡大しました。これにより、国内ゲーム市場規模は過去最高の1兆3,800億円(同1.5%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9,690億円(同4.4%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。

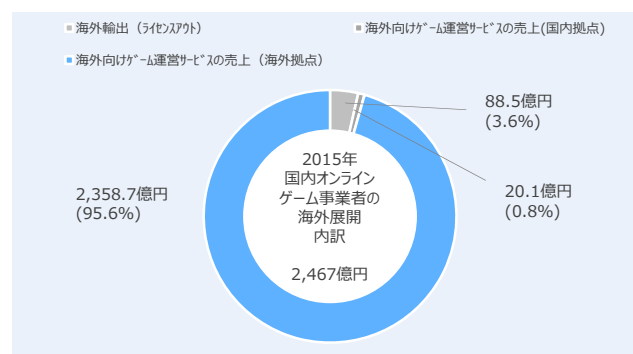
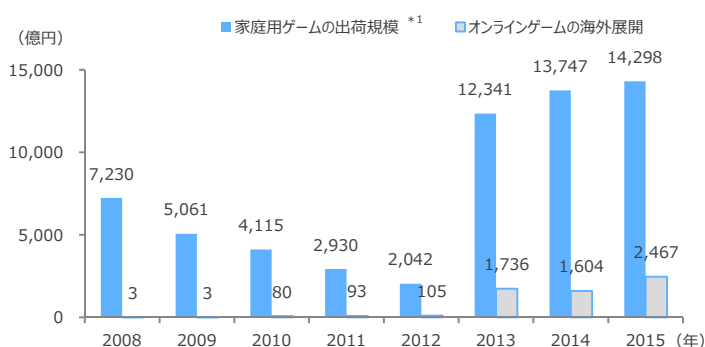


ゲームコンテンツの海外展開

本データは「デジタルコンテンツ白書2016：デジタルコンテンツ協会」より作成

「デジタルコンテンツ白書2016」(デジタルコンテンツ協会)によると、2015年の海外への家庭用ゲームの出荷規模は14,298億円(前年比4.0%増)、国内オンラインゲーム事業者の海外輸出(ライセンスアウト)やゲーム運営サービスなど海外展開に関わる売上は2,467億円(同53.8%増)となりました。

特に、オンラインゲームの海外展開のうち、海外拠点におけるゲーム運営サービスによる売上は2,358億円と、全体の9割以上を占める規模となっています。

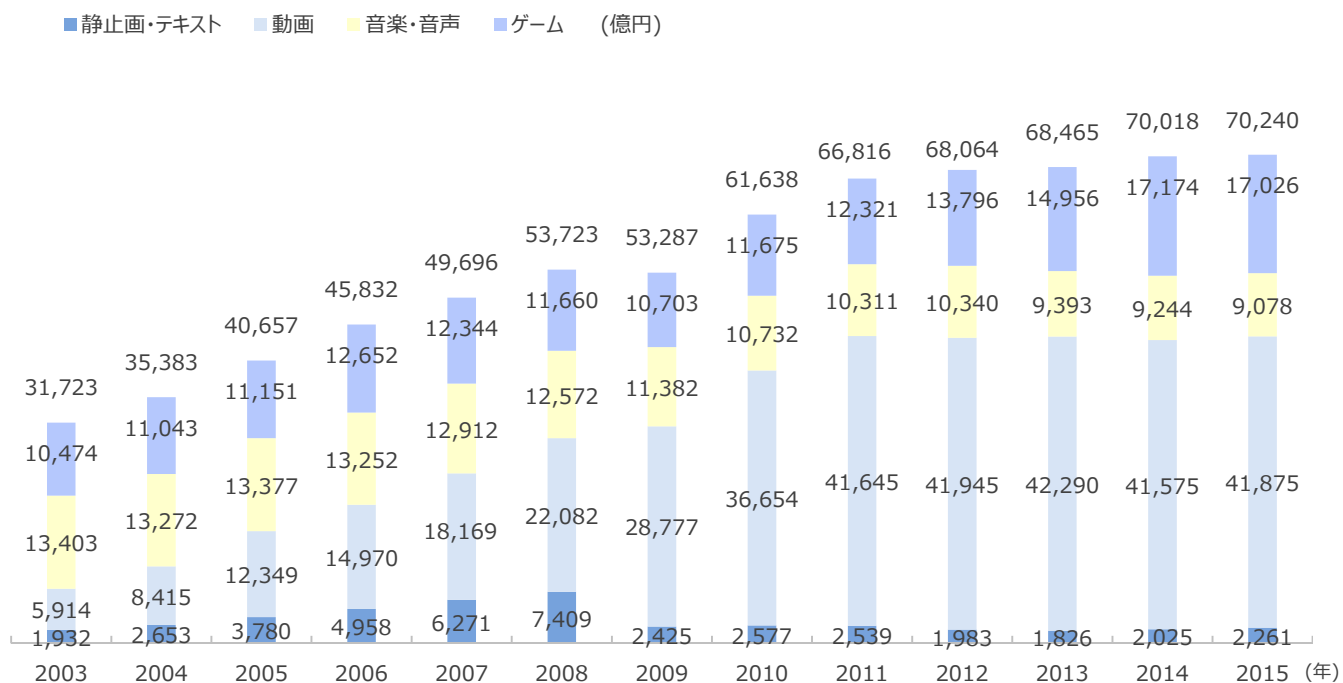


* 1.2008年から2012年は日本人による海外向け出荷金額のみの数値(海外法人による海外出荷分は含まれない) 2013年以降は、海外法人による海外向け出荷分を含む

出所: (株) G zブレイン「ファミ通ゲーム白書2016」、デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2016」

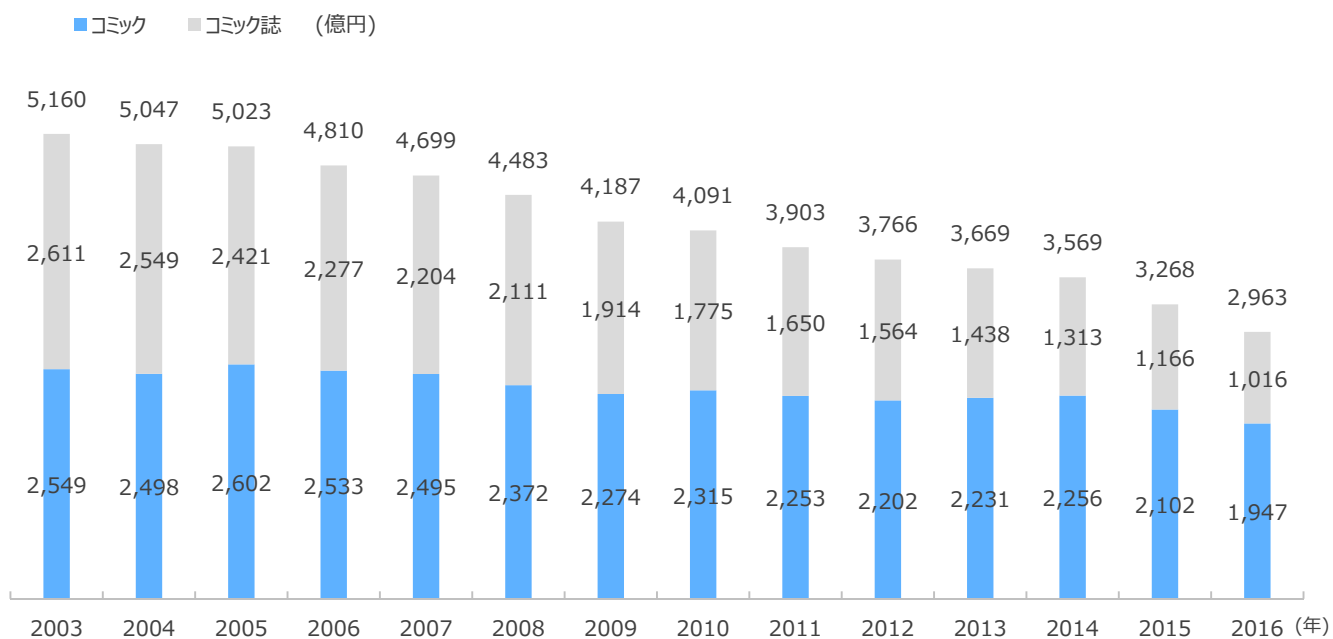
デジタルコンテンツ市場規模

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

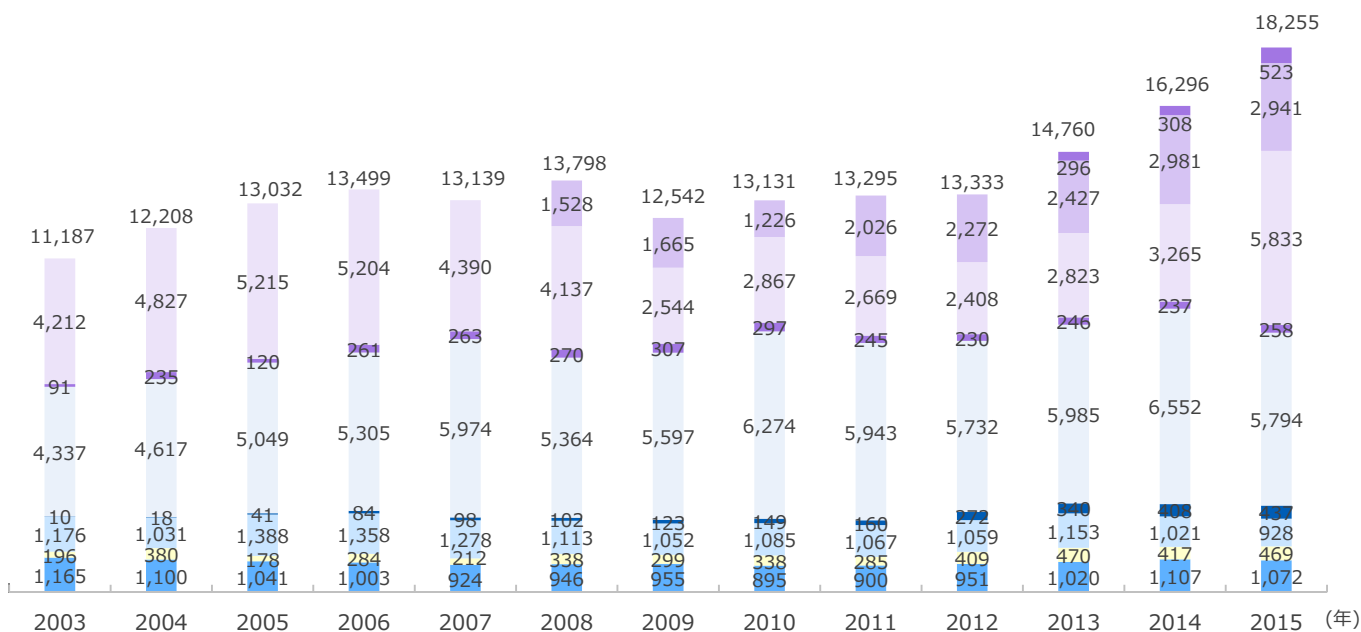


出所:「デジタルコンテンツ白書」デジタルコンテンツ協会、「出版指標年報」全国出版協会

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)

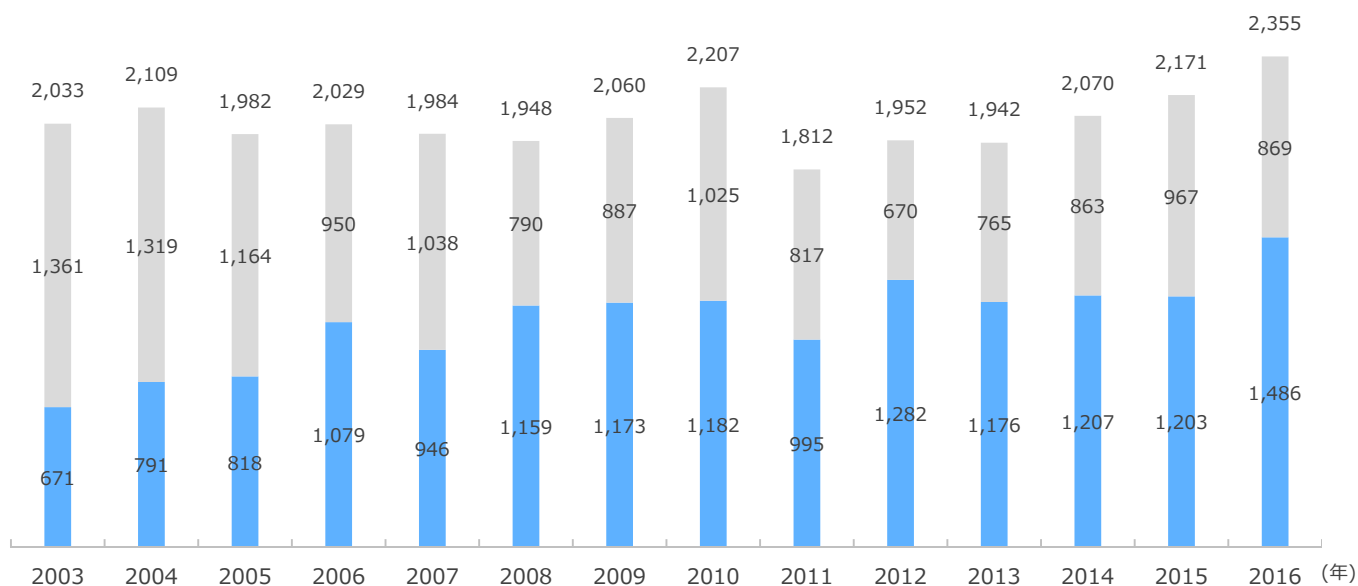
■ テレビ ■ 劇場・映画 ■ ビデオ ■ 配信 ■ 商品化 ■ 音楽 ■ 海外 ■ パチンコ・パチスロ ■ ライブエンタメ (億円)



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

■ 邦画 ■ 洋画 (億円)

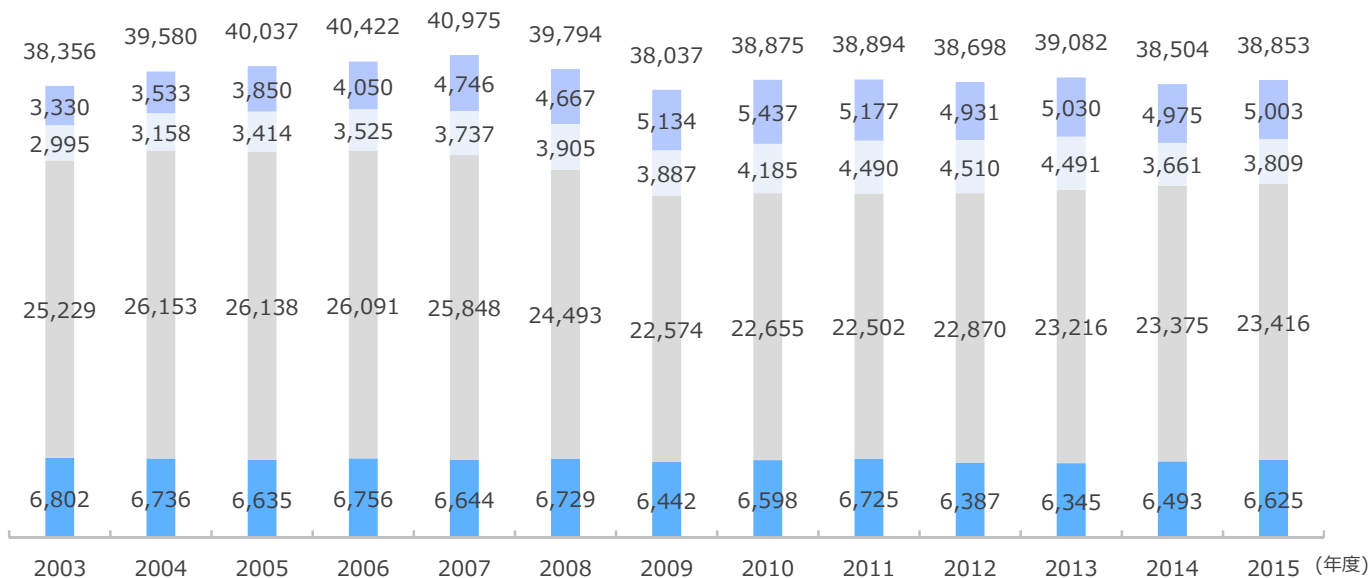


出所:「日本のアニメ市場の推移」日本動画協会、一部弊社推計、日本映画産業統計「日本映画製作者連盟」

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」より毎年9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)

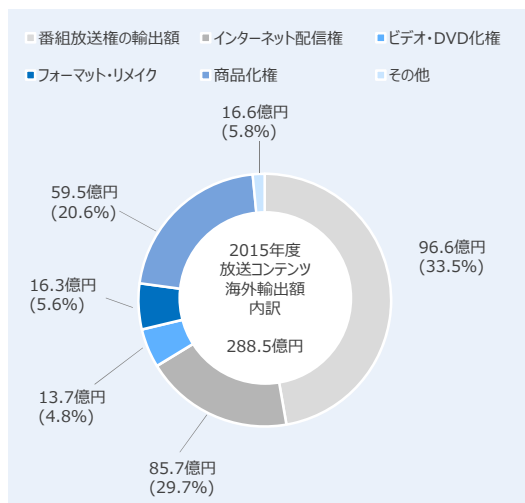
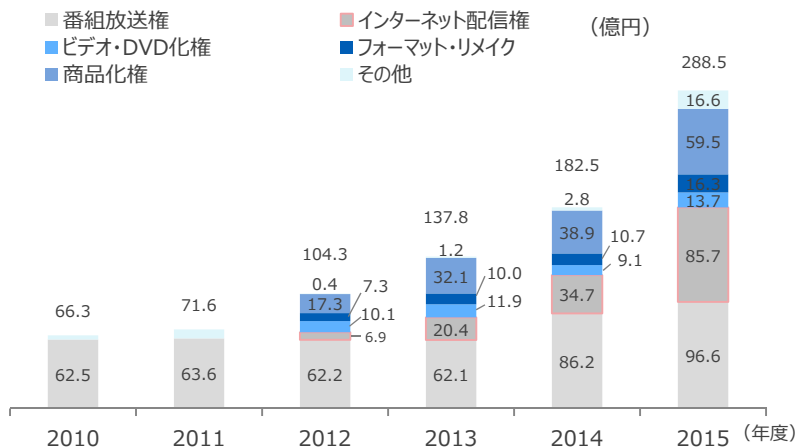


放送産業の海外展開

本データは「総務省情報通信政策研究所：放送コンテンツの海外展開に関する現状分析（2015年度）」より作成

総務省情報通信政策研究所によると、日本の放送コンテンツ海外輸出額は毎年増加を続けており、2015年度には288.5億円となりました（対前年比58.0%増、2010年度の約4.4倍）

また、放送コンテンツは「番組放送権」の販売が伝統的な方法でしたが、フォーマット販売やリメイクによる海外展開が定着しつつあるほか、インターネット配信権が急速に伸びています（2014年度19.0%→2015年度29.7%）



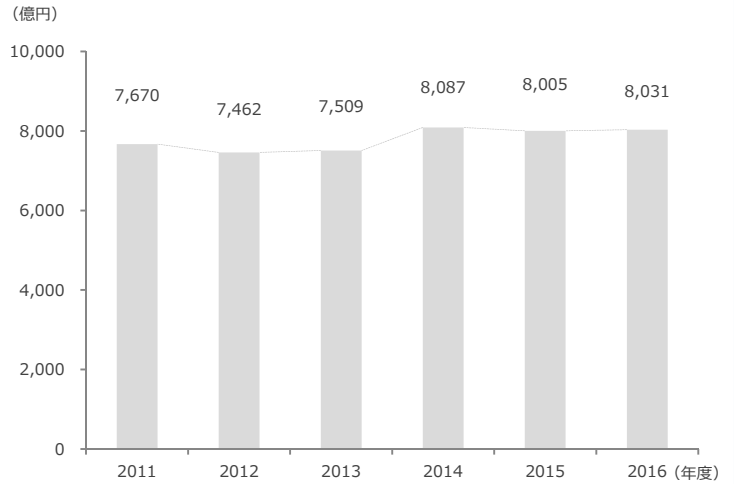
出所：「民間放送事業者の収支状況」総務省、日本放送協会、総務省情報通信政策研究所：放送コンテンツの海外展開に関する現状分析（2015年度）

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

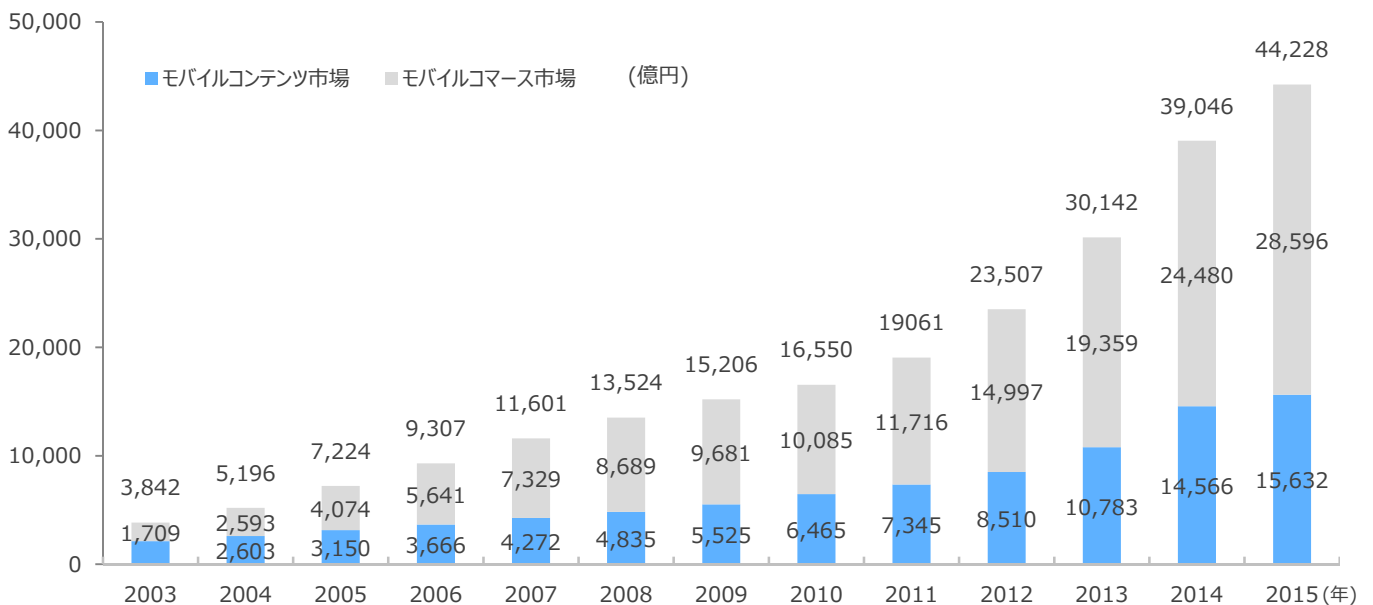
（一社）日本玩具協会の発表によると、2016年度の国内玩具市場は8,031億円（前年比0.3%増）となりました。2014年度に過去10年で最高の売り上げを記録し、2004年以来10年ぶりに8,000億円を超えましたが、3年連続で8,000億円を超える結果となりました。また、周辺分野として発表されたカプセル玩具の市場規模は277億円（同10.9%減）、玩菓市場は468億円（同10.0%減）といずれも減少しました。

2016年は、前年に引き続きトレーディングカードゲームの売上が大きく伸びたほか、人形玩具など定番商品が市場を牽引しました。特に、2桁の伸びを見せたままごとなど、従来は女兒の遊びと言われていた玩具で遊ぶ男児が増えているのも近年の特徴と述べられています。



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



出所：（一社）日本玩具協会、「モバイル・コンテンツ・フォーラム」一般社団法人

当社会社情報等

P.52 会社概要
株式の状況

P.53 組織図

P.54 グループ体制概要

P.55 当社の歩み

P.57 コーポレート・ガバナンス体制
ガバナンス

P.58 財務戦略
利益還元方針

P.59 CSRへの取り組み

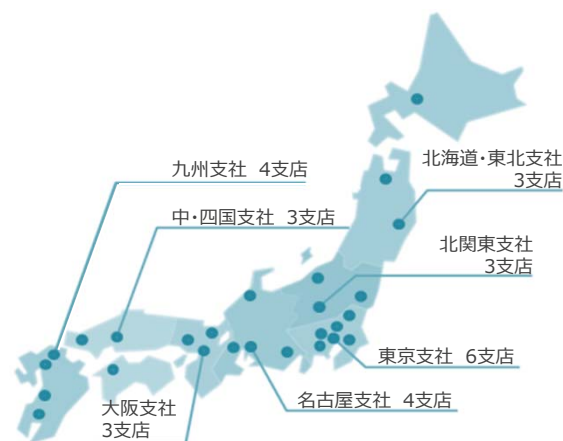
P.62 ご参考：IRサイト・ツールのご紹介

会社概要

(2017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 1,516,300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	1,652名 (連結) 768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14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7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

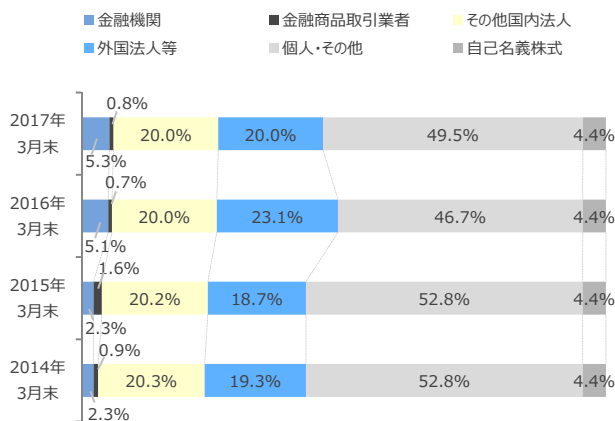


株式の状況

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	7,745 名

所有者別分布状況



出所:フィールズ

大株主

(2017年3月31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%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE NVI 0 1	1,835,100	5.29%
有限会社ミント	1,600,000	4.61%
自己名義株式	1,516,300	4.37%
GOLDMAN, SACHS & CO. REG	1,089,200	3.14%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 5 0 5 0 1 9	593,600	1.71%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE IEDU UCITS CLIENTS NON LENDING 1 5 PCT TREATY ACCOUNT	573,600	1.65%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) SUB A/C NON TREATY	476,200	1.37%

組織図

(2017年6月30日現在)



グループ体制概要

(2017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	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	10	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 プロダクト	○(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	10	東京都 目黒区	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

出所:フィールズ

※○連結子会社 □持分法適用会社

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 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
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、オッカー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ズ(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ズ(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

当社の歩み

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」がMBSほかアニメイズム枠、WOWOWにて放送
フル3DCGアニメ「GANTZ:O」劇場公開
- 2017 テレビアニメ「ベルセルク」第2期がMBSほかアニメイズム枠、WOWOWにて放送
テレビアニメ「将国のアルタイル」がMBSほかアニメイズム枠、WOWOWにて放送

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
- 2017 「アトム ザ・ビギニング」がNHK総合テレビにてテレビアニメ放送

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 テレビアニメ「アクティヴレイド -機動強襲室第八係-」放送
「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-」劇場公開
- 2017 実写映画「破裏拳ポリマー」劇場公開

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・モバイルおよび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

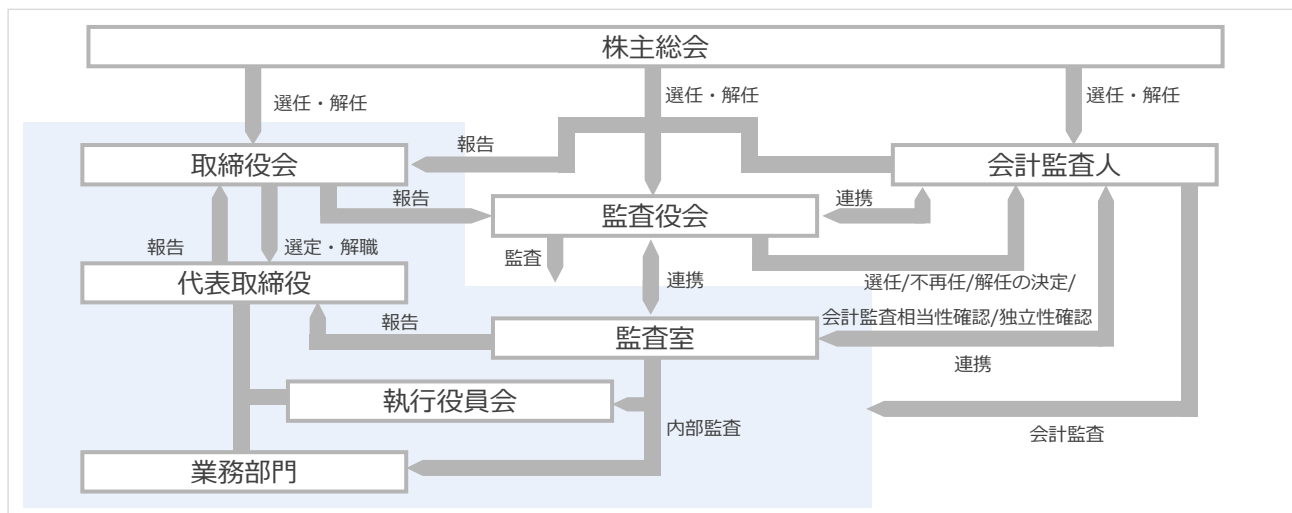
2017 中期経営計画を発表

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

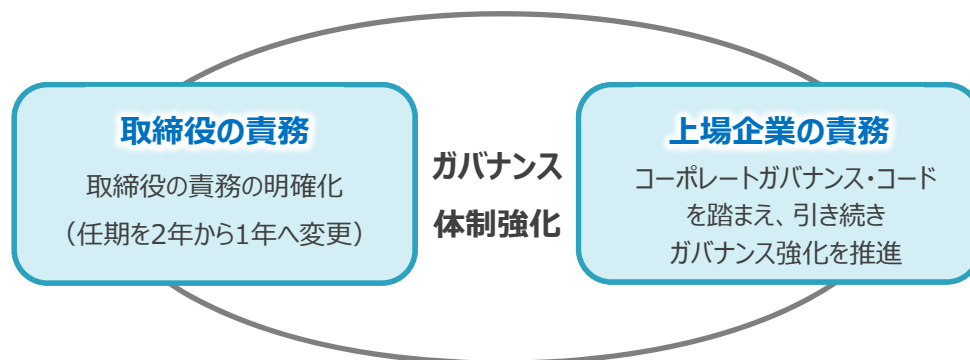
当社は、経営理念である「すべての人に最高の余暇を」提供することを使命とし、企業価値を継続的に高めていくことを経営の基本方針としています。この基本方針を実現するために、コーポレート・ガバナンスを有効に機能させることが、当社の重要な経営課題の一つであると考えています。コーポレート・ガバナンス体制強化については取締役会、監査役会、会計監査人及び執行役員会という枠組みの中で経営機構や制度の改革を進めていきます。

※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/>



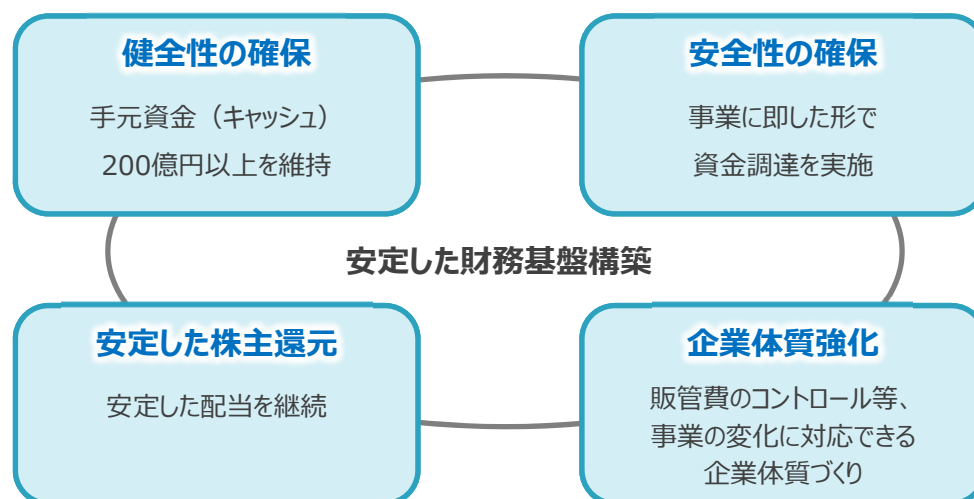
ガバナンス

ガバナンス面について、取締役の1年間のパフォーマンスを評価していく体制とするべく、任期を2年から1年としました。今後も、企業価値を継続的に高めるべく、取締役の責務の明確化など、内部統制システムの整備やコーポレートガバナンス・コードを踏まえたガバナンス体制の強化に注力していきます。



財務戦略

財務戦略について、安定した財務基盤を維持・構築するため、各金融機関とも連携し、引き続き、健全性の確保（手元資金200億円以上を維持）、安全性の確保（事業に即した資金調達を実施）、安定した株主還元（安定した配当を継続）、企業体質強化（販売費及び一般管理費のコントロールなど）に努めていきます。



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)

	2009.3	2010.3	2011.3	2012.3	2013.3	2014.3	2015.3	2016.3	2017.3	2018.3 E
親会社株主に帰属する当期純利益	△1,481	3,289	7,520	5,991	4,720	5,370	3,018	118	△12,483	0~1,000
配当金総額	1,534	1,503	1,660	1,659	1,659	1,659	1,991	1,659	1,659	1,659
配当性向(%)	-	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-	-
中間期										
発行済株式総数(株)	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	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	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	-
(自己株式を除く)	347,000	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	33,183,800	33,183,800	33,183,700	-



※1.2010年11月4日に2Q期末配当金を増額しております。
 ※2.2012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。

出所:フィールズ

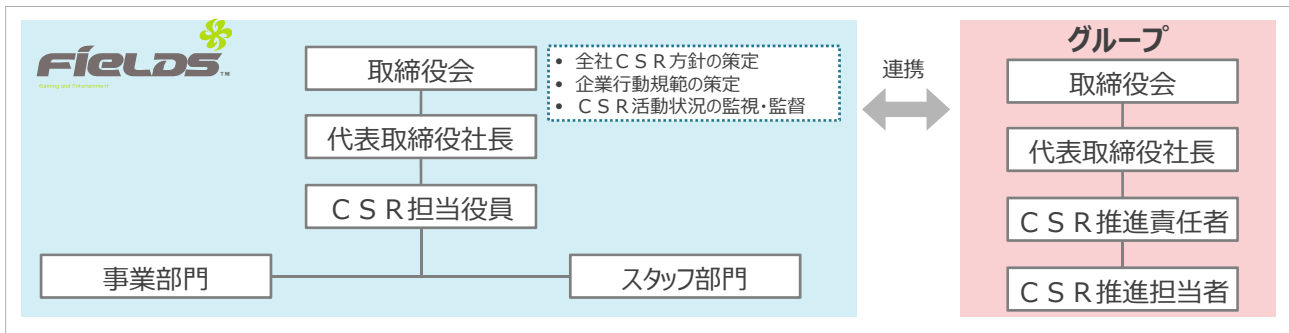
CSRへの取り組み

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

2017年も省エネルギー対策を継続実施	
実施内容	節電の取り組みにより、消費電力を前期比7%削減 ・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 分別リサイクルの推進 ・エコキャップ活動による回収数464,000個（ポリオワケン640個分） ※集計期間：2013年6月～2017年3月

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 ISO9001を更新

品質マネジメントシステムの運用	
ISO 9001 : 2015	2016年11月 継続更新
内容	品質マネジメントシステムの継続的改善

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	247台（全車両の70%）
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・ワークアウトほか 合計41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



©円谷プロ

TOPICS

ウルトラドリームプロジェクト（2017年7月～）

日本中にヒーローがいる、日本中に未来がある。ウルトラドリームプロジェクト

未来は、成長からはじまる。

ウルトラマン基金は、子どもたちの今と未来を支援したいという多くの方たちの想いをつなぐ架け橋として活動してきました。2017年で活動7年目を迎え、そして今年がウルトラセブン放送開始50年という節目にもあたります。これを機に、日本中の子どもたちへ勇気と希望を届けるため、全国にある、およそ600の児童養護施設を対象にウルトラマンと共に訪問するヒーローキャラバンを実施します。

日本中の子どもたちに夢を。
子どもたちの成長こそ、社会の希望であり、光です。
そんな想いから「ウルトラドリームプロジェクト」と命名。
もちろん主人公は、子どもたちです。
日本中の子どもたちが、
それぞれヒーローとなって自分自身の未来を、
そして新たな時代を力強く切り拓き成長していくことを願って。



©円谷プロ

出所:フィールズ

CSRへの取り組み

ウルトラマン基金の主な活動実績

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 岩手県庁へ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 「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 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
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
2015年	被災地を含む全国の「支援を必要としている子どもたち」へと活動範囲を拡大 支援の輪を拡大させるため募金箱をリニューアル、 怪獣をモチーフにした5種類の「怪獣募金箱」を制作 「東北キャラバン2015」を実施し、9月21日から9月24日にかけて岩手県内、宮城県内の児童養護施設やこども病院、幼稚園を訪問。また、同期間に開催された中学校の女子バレーボール交流大会「ウルトラリーグ」（東日本大震災被災地より6校参加）サマーキャンプにも参加、合わせて約800名がウルトラヒーローと触れ合う 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
2016年	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とも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き、合わせて約290名の子どもたちと触れ合う 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 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、5月21日から23日にかけて熊本県内の保育施設および熊本市内の幼稚園と熊本県庁、熊本市役所を訪問し、約1,600名の子どもたちと触れ合う 鳥取県中部地震に見舞われた鳥取の子どもたちへの支援訪問の一環として、ウルトラヒーローとともに鳥取県倉吉市内の保育施設ならびに鳥取県立倉吉養護学校を訪問し、約630名の子どもたちと触れ合う
2017年	子どもたちへの支援訪問の一環として、3月12日～13日にかけて東北キャラバンを実施。 宮城県、福島県内の病院、幼稚園などを訪問し、約250名の子どもたちと触れ合う



出所:フィールズ

©円谷プロ

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]
2016年度「最優秀サイト」に選定

[大和IR]
2016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

[STEADY, FOCUSED, FORWARD]

2016年11月9日発行



- マネジメントメッセージ
- IPの価値向上を実現するビジネスモデル
- 事業活動レビュー
- 特集：IPを基軸とした成長戦略
- CSR/コーポレート・ガバナンス
- 会社情報/株式情報



出所:フィールズ

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、2016年3月期から招集通知と株主通信を統合いたしました。



2017年5月23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、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。
なお、本資料・データの無断転用はご遠慮ください。