

**1Q** (2018年4月～2018年6月)

2019年3月期 1Q

# Fact Book 1

(補足データ 資料)

**Financial, Corporate-related Data etc.**



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  
2018年8月10日

# 連結財務ハイライト

(単位:百万円)

期	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)	※2 32,300	※2 161,500	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)

期	2012/3	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 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	(79.6) 61,055	(71.8) 8,930
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	(76.0) 13,400	(72.5) 1,421
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	(83.2) 19,138	(85.4) 4,155
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	(-) △5,738	(-) △2,733
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	(-) △5,204	(-) △2,755
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	(-) △7,691	(-) △2,957
資本金	7,948	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	35,509	32,679
総資産額	93,601	106,628	104,869	110,316	92,478	80,397	72,336	67,102
営業キャッシュ・フロー	10,015	13,570	16,322	△9,086	13,353	△7,319	△1,094	△2,742
投資キャッシュ・フロー	△4,798	△6,263	△8,018	△6,297	△2,191	△3,927	4,399	124
財務キャッシュ・フロー	△2,565	△2,277	△2,018	1,624	5,214	2,136	△2,021	△721
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	24,373	21,034

(単位:円)

一株当たり指標	2012/3	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 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	1,054.99	970.15
1株当たり年配当額	5,000	50	50	60	50	50	30	10
記念	-	-	-	10	-	-	-	-
中間	2,500	25	25	25	25	25	25	-
期末	2,500	25	25	25	25	25	5	10
1株当たり当期純利益	18,044	142.27	161.83	90.97	3.58	△376.19	△231.77	△89.11

(単位:%)

経営指標	2012/3	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 1Q
自己資本比率	54.6	51.2	55.6	53.9	62.0	52.5	48.4	48.0
自己資本利益率 (ROE)	12.2	8.9	9.5	5.1	0.2	△25.1	△19.9	△8.8
総資産経常利益率 (ROA)	10.0	10.3	9.2	5.1	1.4	△10.5	△6.8	△4.0
配当性向 ※1	27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-	-	-

その他	2012/3	2013/3※2	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 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	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	1,516,300
従業員数 (人)	1,324	1,416	1,588	1,716	1,845	1,713	1,514	1,507

※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 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. 2019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. 当社連結業績推移

10	四半期P/L推移表
11	業績推移グラフ 資産/負債・純資産推移グラフ
12	販売費及び一般管理費推移グラフ 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	PS※市場参加者 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	主な発表済みの遊技機タイトル（2017/3期～2019/3期）
18	PS総発の歴史 提携メーカー別販売台数（2001/3期～2019/3期）
20	PS総発の歴史 タイトル別販売台数（2001/3期～2019/3期）
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（ブランド別・主なタイトル別）
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. 当会社情報等

29	会社概要 株式の状況
30	組織図
31	グループ体制概要
32	当社の歩み
34	ESGの取り組み
37	ご参考：IRサイト・ツールのご紹介

※PS：パチンコ・パチスロ

1 . 2 0 1 9 年 3 月 期 1 Q

# 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

# 連結 P/L

(単位:百万円)

期	2017/3		2018/3		2019/3	
	1Q	通期	1Q	通期	1Q	通期計画
売上高	(89.2) <b>15,295</b> [100.0]	(81.2) <b>76,668</b> [100.0]	(81.4) <b>12,446</b> [100.0]	(79.6) <b>61,055</b> [100.0]	(71.8) <b>8,930</b> [100.0]	(155.6) <b>95,000</b> [100.0]
売上総利益	(50.3) <b>2,487</b> [16.3]	(69.2) <b>17,641</b> [23.0]	(78.9) <b>1,961</b> [15.8]	(76.0) <b>13,400</b> [21.9]	(72.5) <b>1,421</b> [15.9]	(126.9) <b>17,000</b> [17.9]
販売費及び一般管理費	(92.1) <b>5,485</b> [35.9]	(95.6) <b>23,015</b> [30.0]	(88.7) <b>4,864</b> [39.1]	(83.2) <b>19,138</b> [31.3]	(85.4) <b>4,155</b> [46.5]	(78.4) <b>15,000</b> [15.8]
広告宣伝費	562	3,904	426	2,059	238	-
給料	1,564	6,033	1,468	5,639	1,392	-
業務委託費	560	2,232	520	1,851	343	-
減価償却費	303	1,221	255	1,060	221	-
地代家賃	522	1,981	462	1,793	413	-
のれん償却額	80	322	81	322	77	-
その他	1,894	7,322	1,652	6,414	1,471	-
営業損益	(-) <b>△2,997</b> [-]	(-) <b>△5,374</b> [-]	(-) <b>△2,902</b> [-]	(-) <b>△5,738</b> [-]	(-) <b>△2,733</b> [-]	(-) <b>2,000</b> [2.1]
経常損益	(-) <b>△3,241</b> [-]	(-) <b>△9,068</b> [-]	(-) <b>△3,055</b> [-]	(-) <b>△5,204</b> [-]	(-) <b>△2,755</b> [-]	(-) <b>2,500</b> [2.6]
親会社株主に帰属する 当期純損益	(-) <b>△2,340</b> [-]	(-) <b>△12,483</b> [-]	(-) <b>△2,752</b> [-]	(-) <b>△7,691</b> [-]	(-) <b>△2,957</b> [-]	(-) <b>1,500</b> [1.6]

※ 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

出所:フィールドズ

# 連結 B/S

(単位:百万円)

	2017/3末	2018/3末	2018/6末	前期末増減	増減要因
現金及び預金	23,190	24,473	21,134	△3,339	
受取手形及び売掛金	12,727	7,019	6,197	△822	
電子記録債権	2,108	1,097	856	△241	
たな卸資産	1,425	4,093	4,254	161	
その他	6,479	6,030	5,216	△814	
貸倒引当金	△73	△61	△51	10	
<b>流動資産合計</b>	<b>45,856</b>	<b>42,175</b>	<b>37,606</b>	<b>△4,569</b>	現金及び預金の減少
土地	7,206	1,873	1,773	△100	
その他	3,160	3,406	3,239	△167	
<b>有形固定資産合計</b>	<b>10,366</b>	<b>5,279</b>	<b>5,012</b>	<b>△267</b>	土地の売却による減少
のれん	1,007	662	584	△78	
その他	1,462	723	499	△224	
<b>無形固定資産合計</b>	<b>2,469</b>	<b>1,385</b>	<b>1,083</b>	<b>△302</b>	
投資有価証券	8,223	6,773	6,573	△200	
長期貸付金	8,156	11,781	11,819	38	
その他	5,470	5,043	5,564	521	
貸倒引当金	△144	△556	△557	△1	
<b>投資その他の資産合計</b>	<b>21,705</b>	<b>23,495</b>	<b>23,399</b>	<b>△96</b>	投資有価証券の売却による減少
<b>固定資産合計</b>	<b>34,540</b>	<b>30,160</b>	<b>29,495</b>	<b>△665</b>	
<b>資産合計</b>	<b>80,397</b>	<b>72,336</b>	<b>67,102</b>	<b>△5,234</b>	
支払手形及び買掛金	12,792	11,358	8,983	△2,375	
短期借入金	281	4,151	4,241	90	
未払法人税等	126	171	74	△97	
一年内返済予定の長期借入金	2,600	2,580	2,560	△20	
その他	4,676	4,220	5,003	783	
<b>流動負債合計</b>	<b>20,475</b>	<b>22,480</b>	<b>20,861</b>	<b>△1,619</b>	仕入債務の増加
長期借入金	12,607	9,427	8,802	△625	
その他	4,087	4,940	4,758	△182	
<b>固定負債合計</b>	<b>16,694</b>	<b>14,346</b>	<b>13,560</b>	<b>△786</b>	長期借入金の減少
<b>負債合計</b>	<b>37,170</b>	<b>36,827</b>	<b>34,422</b>	<b>△2,405</b>	
資本金	7,948	7,948	7,948	-	
資本剰余金	7,994	7,579	7,579	-	
利益剰余金	30,035	20,684	17,561	△3,123	
自己株式	△1,821	△1,821	△1,821	-	
<b>株主資本合計</b>	<b>44,156</b>	<b>34,391</b>	<b>31,268</b>	<b>△3,123</b>	
その他有価証券評価差額金	△1,836	669	966	297	
<b>その他の包括利益累計額</b>	<b>△1,930</b>	<b>617</b>	<b>924</b>	<b>307</b>	
非支配株主持分	1,002	500	486	△14	
<b>純資産合計</b>	<b>43,227</b>	<b>35,509</b>	<b>32,679</b>	<b>△2,830</b>	利益剰余金の減少
<b>負債純資産合計</b>	<b>80,397</b>	<b>72,336</b>	<b>67,102</b>	<b>△5,234</b>	

※ 各科目の「その他」と「増減」は、表上計算にて算出

出所:フィールドズ

## 連結 キャッシュ・フロー

(単位:百万円)

期	2018/3		2019/3	
	1Q	通期	1Q	要因
営業活動によるCF	△915	△1,094	△2,742	税金等調整前四半期損失 △2,936 仕入債務の減少 △2,352 売上債権の減少 +1,818
投資活動によるCF	4,995	4,399	124	固定資産の取得による支出 △124 投資有価証券の売却による収入 +528
財務活動によるCF	397	△2,021	△721	長期借入金の返済による支出 △645 配当金の支払い △161
現金及び現金同等物に係る換算差額	1	△0	0	
現金及び現金同等物の増減額	4,479	1,282	△3,339	
現金及び現金同等物の期首残高	23,090	23,090	24,373	
現金及び現金同等物の期末残高	27,570	24,373	21,034	

出所:フィールドズ



## 2.当社連結業績推移

P.10 四半期P/L推移表

P.11 業績推移グラフ  
資産/負債・純資産推移グラフ

P.12 販売費及び一般管理費推移グラフ  
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 】

(単位:百万円)

期	2017/3					2018/3					2019/3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	15,295	11,364	15,967	34,042	76,668	12,446	22,767	10,053	15,789	61,055	8,930				
売上総利益	2,487	2,699	4,852	7,603	17,641	1,961	4,983	3,775	2,681	13,400	1,421				
販管費	5,485	5,976	5,972	5,582	23,015	4,864	4,860	4,608	4,806	19,138	4,155				
営業利益	△2,997	△3,278	△1,119	2,020	△5,374	△2,902	122	△832	△2,126	△5,738	△2,733				
経常利益	△3,241	△3,587	△1,117	△1,123	△9,068	△3,055	△233	△570	△1,346	△5,204	△2,755				
親会社株主に帰属する当期純利益	△2,340	△2,516	△4,216	△3,411	△12,483	△2,752	△537	△844	△3,558	△7,691	△2,957				

(単位:台)

パチンコ	24,677	20,035	33,292	77,610	155,614	14,531	15,723	39,171	26,353	95,778	19,895				
パチスロ	12,105	16,236	24,346	35,283	87,970	12,571	56,668	8,053	18,387	95,679	3,341				
合計	36,782	36,271	57,638	112,893	243,584	27,102	72,391	47,224	44,740	191,457	23,236				

期	2014/3					2015/3					2016/3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	5,748	30,637	17,819	60,700	114,904	7,459	12,882	8,976	70,237	99,554	17,140	33,115	21,373	22,848	94,476
売上総利益	2,027	11,621	5,709	14,455	33,812	2,790	4,130	3,593	17,955	28,468	4,950	8,898	6,410	5,222	25,480
販管費	5,856	5,615	5,849	6,700	24,020	5,300	5,698	6,115	6,611	23,724	5,956	6,008	6,126	5,979	24,069
営業利益	△3,829	6,005	△140	7,755	9,791	△2,509	△1,568	△2,522	11,342	4,743	△1,005	2,889	284	△757	1,411
経常利益	△3,759	5,903	△78	7,699	9,765	△2,254	△1,818	△1,561	11,124	5,491	△864	2,794	265	△815	1,380
親会社株主に帰属する当期純利益	△2,290	3,724	△207	4,143	5,370	△1,502	△1,007	△706	6,233	3,018	△867	1,573	73	△661	118
パチンコ	12,842	97,434	28,728	23,875	162,879	38,540	35,370	44,224	184,272	302,406	15,684	49,270	61,959	35,620	162,533
パチスロ	5,660	55,969	31,003	137,471	230,103	5,657	22,552	7,172	61,904	97,285	28,725	40,852	24,037	33,268	126,882
合計	18,502	153,403	59,731	161,346	392,982	44,197	57,922	51,396	246,176	399,691	44,409	90,122	85,996	68,888	289,415

※各2Q～4Qは、表上計算にて算出

## 【 個別 】

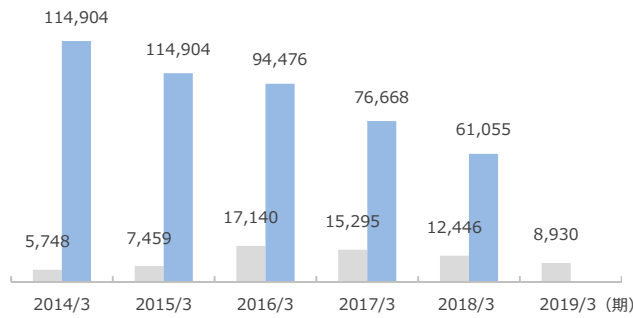
(単位:百万円)

期	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3
売上高		97,301	103,572	87,221	83,829	50,570
売上総利益		29,341	30,592	24,976	21,311	8,888
販管費		19,317	21,065	21,146	20,958	15,934
営業利益		10,023	9,527	3,829	353	△7,045
経常利益		10,219	9,246	4,431	1,401	△6,430
当期純利益		6,083	4,582	1,855	△137	△6,239

出所:フィールズ

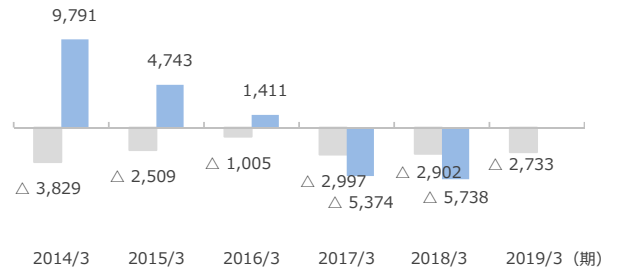
# 業績推移グラフ

売上高

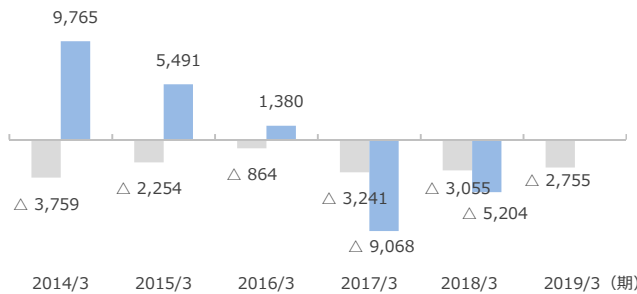


営業利益

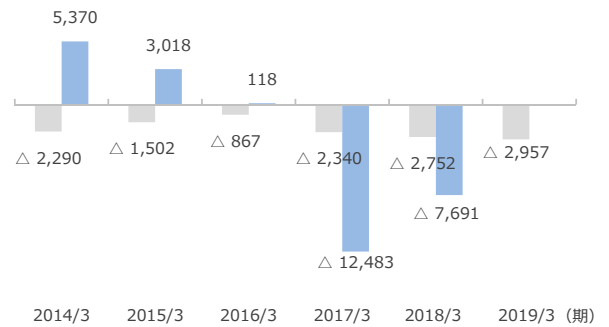
■ 1Q ■ 通期 (単位:百万円)



経常利益



親会社株主に帰属する当期純利益

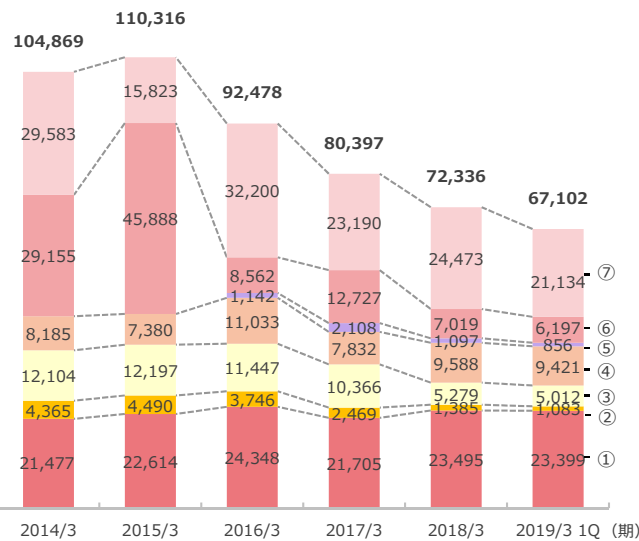


出所:フィールズ

# 資産/負債・純資産推移グラフ

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

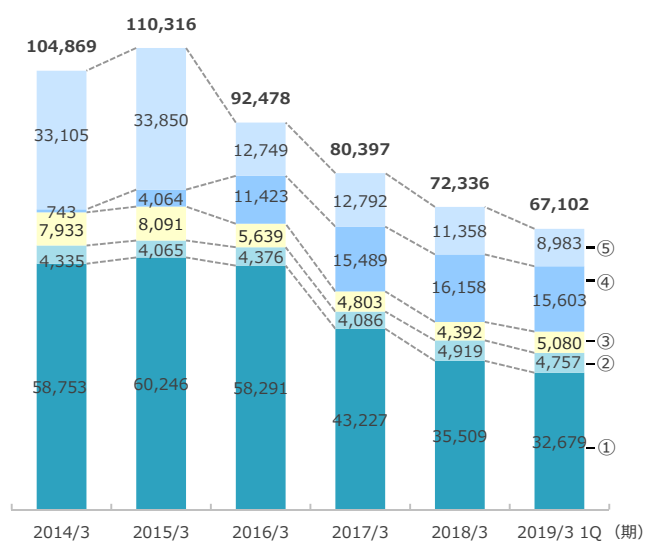


※「その他流動資産」及び「その他流動負債」は、表上計算にて算出

負債・純資産の推移

(単位:百万円)

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



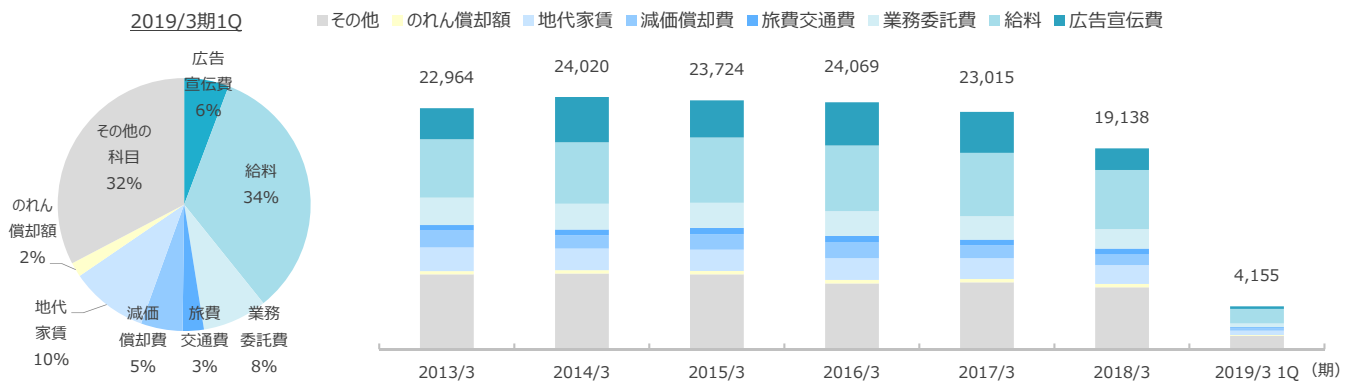
出所:フィールズ

# 販売費及び一般管理費推移グラフ

(単位:百万円)

期	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 1Q
広告宣伝費	4,305	3,541	4,118	3,904	2,059	238
給料	5,859	6,222	6,248	6,033	5,639	1,392
賞与引当金繰入額	285	306	231	222	137	47
役員賞与引当金繰入額	230	282	191	-	9	-
業務委託費	2,451	2,394	2,370	2,232	1,851	343
旅費交通費	551	598	573	542	520	113
減価償却費	1,268	1,474	1,547	1,221	1,060	221
地代家賃	2,062	2,022	2,072	1,981	1,793	413
貸倒引当金繰入額	△3	3	1	42	236	△9
退職給付費用	6	118	125	149	132	34
のれん償却額	323	325	326	322	322	77
その他	6,683	6,439	6,267	6,367	5,380	1,286
販売費及び一般管理費合計	24,020	23,724	24,069	23,015	19,138	4,155

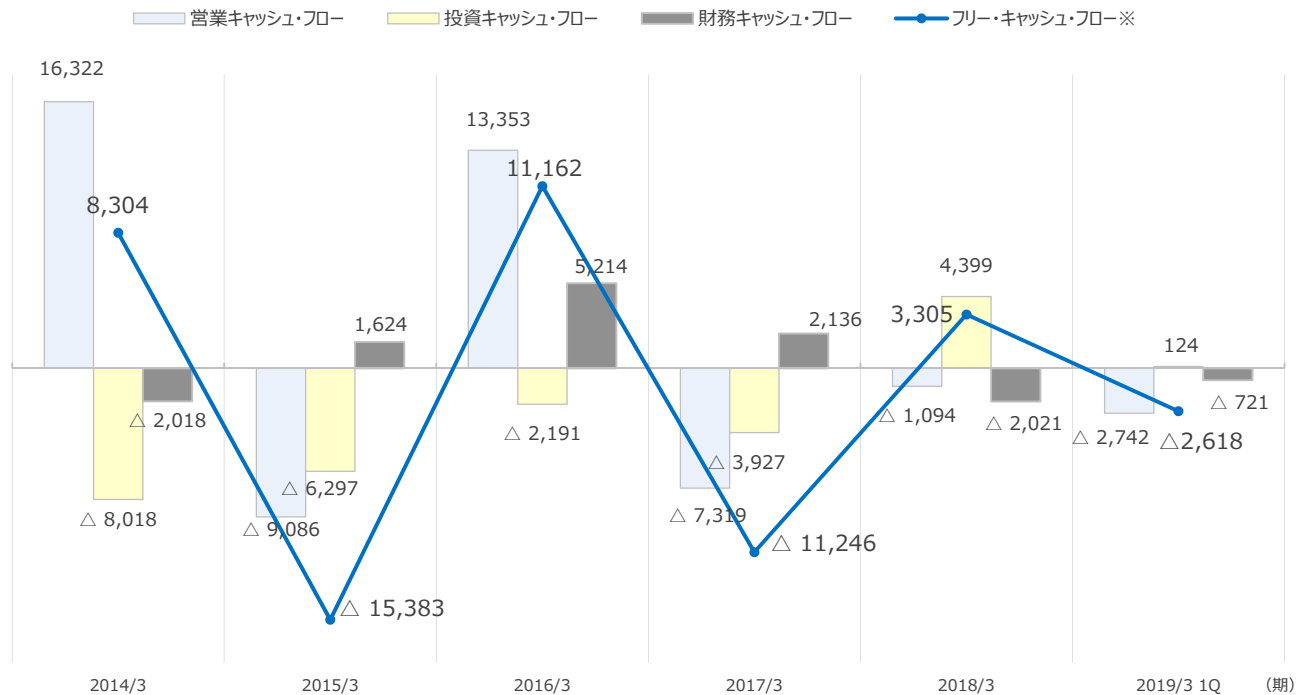
※科目のその他は、表上計算にて算出



出所:フィールズ

# フリー・キャッシュ・フロー推移グラフ (連結)

(単位:百万円)



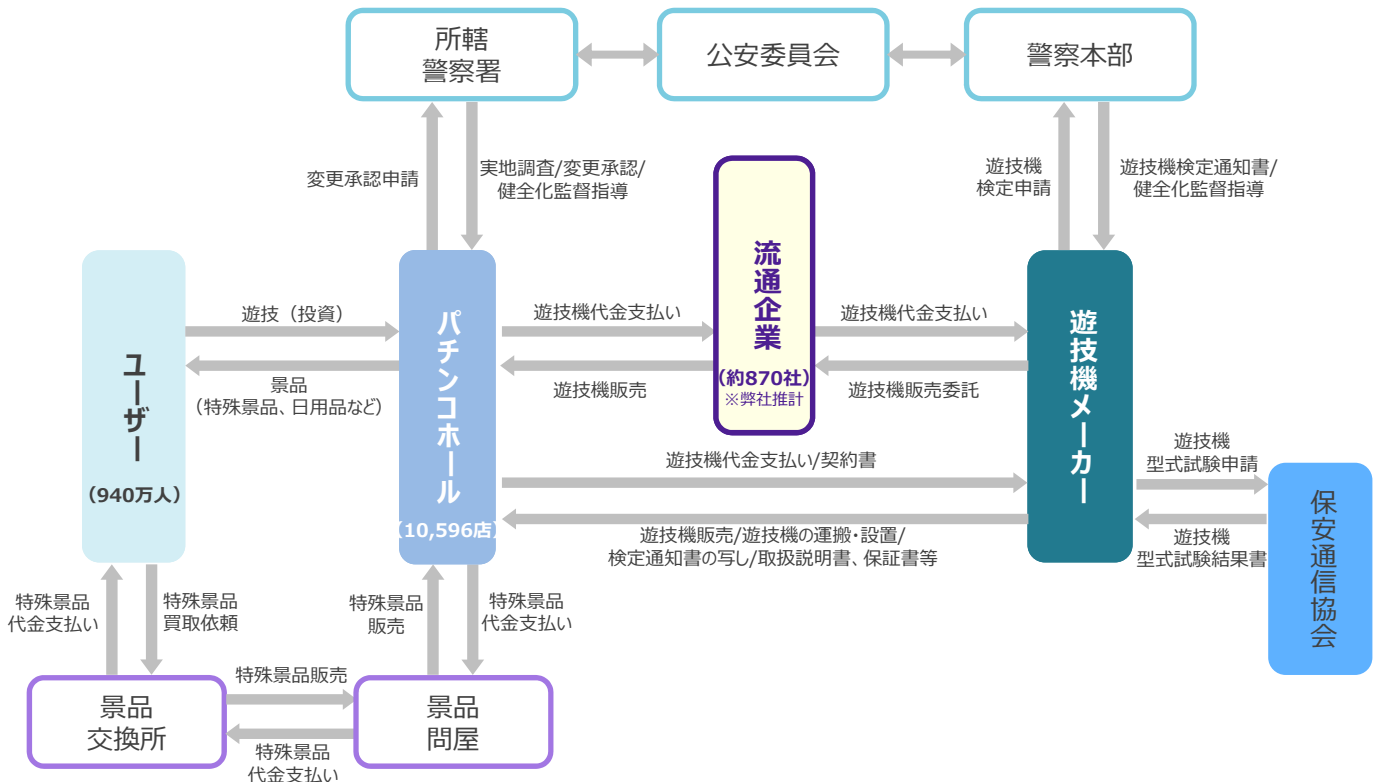
※フリー・キャッシュ・フロー：営業活動によるキャッシュ・フロー+投資活動によるキャッシュ・フロー

出所:フィールズ

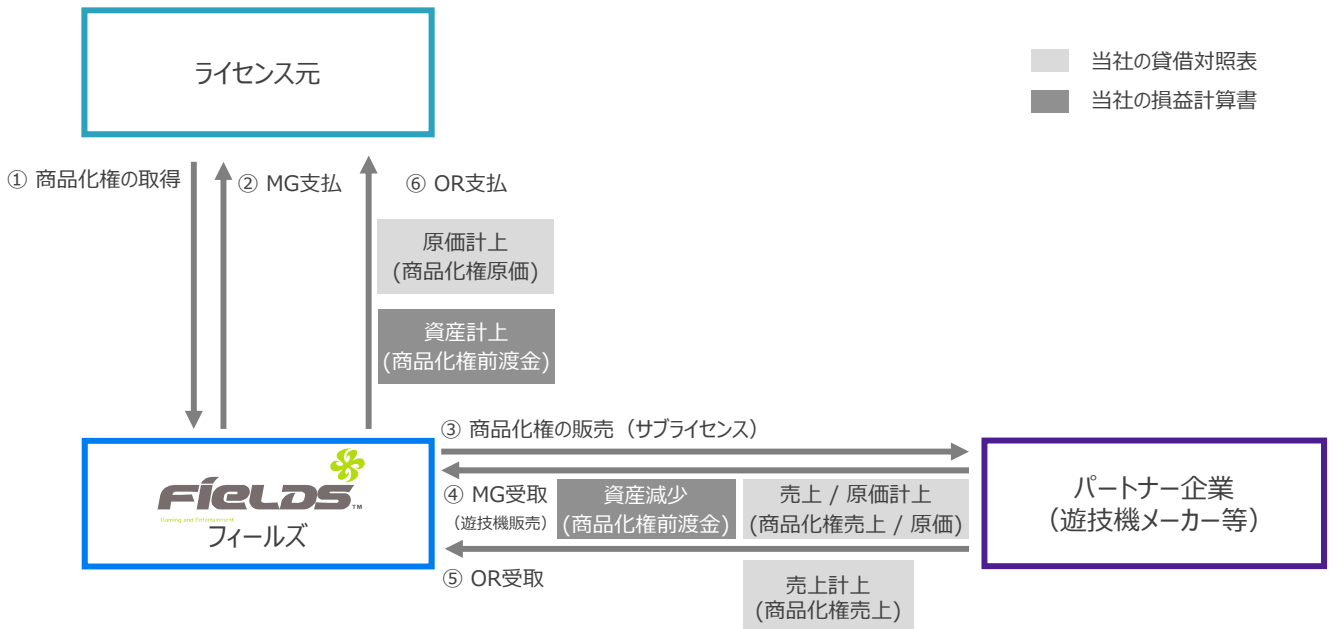
# 3.遊技機販売関連データ

- P.14 PS市場参加者  
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 主な発表済みの遊技機タイトル（2017/3期～2019/3期）
- P.18 PS総発の歴史  
提携メーカー別販売台数（2001/3期～2019/3期）
- P.20 PS総発の歴史  
タイトル別販売台数（2001/3期～2019/3期）
- P.22 「エヴァンゲリオン」シリーズの変遷

# PS市場参加者



## 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



MG (ミニマム・ギャランティ) ライセンスビジネス契約時に、ライセンシ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、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。

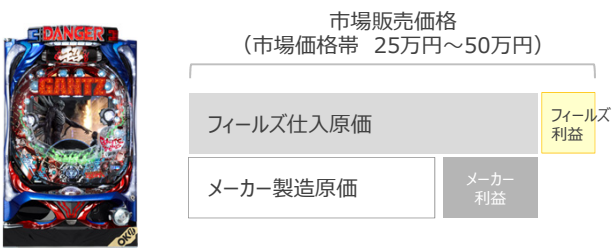
出所:フィールズ

# 遊技機の計上方法（イメージ）

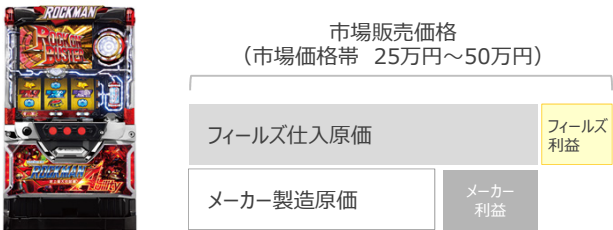
## 代理店販売（仕入による売上・利益）

### パチンコ・パチスロ

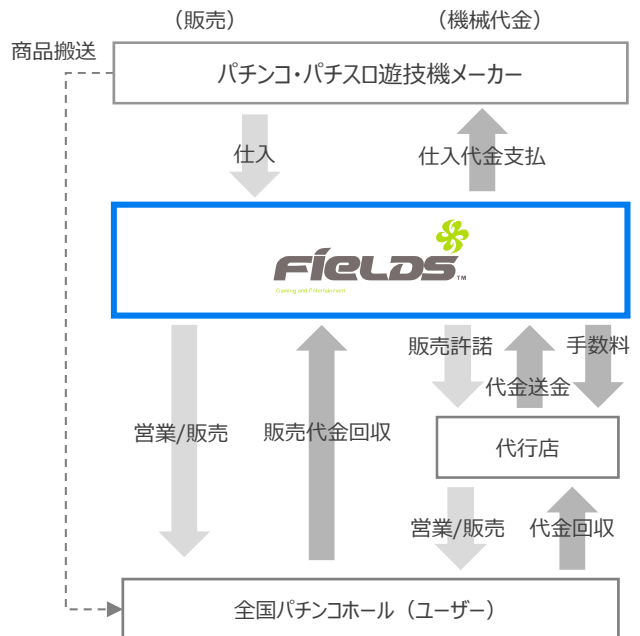
#### パチンコ機販売 原価・利益配分(1台あたり)



#### パチスロ機販売 原価・利益配分(1台あたり)



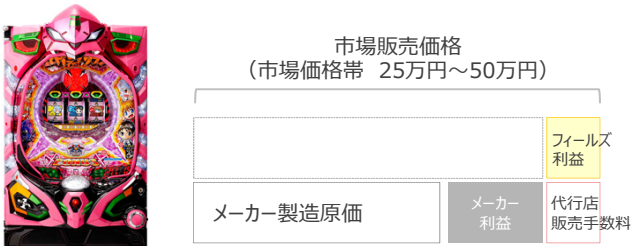
### 機械代金回収方法



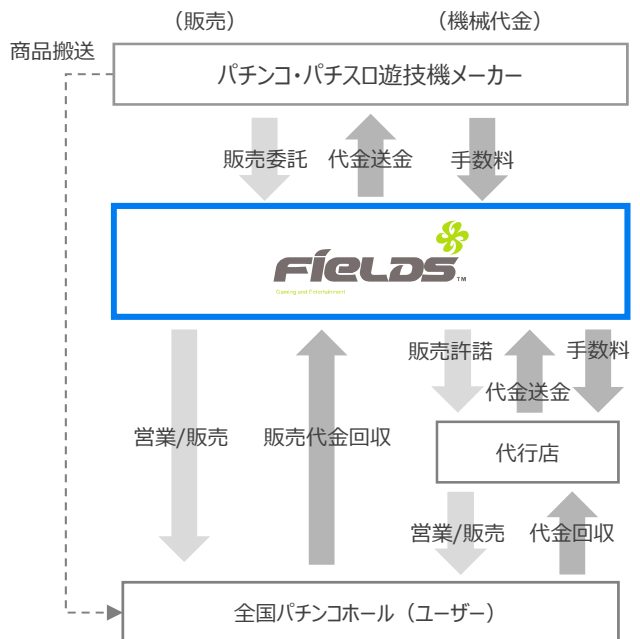
## 代行店販売（手数料による売上・利益）

### 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



# 主な提携メーカー及びグループ各社

(2018年6月30日現在)

	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	<b>SANKYOグループ ビステイ</b>  メーカー累計販売 P: 2,396,000台 S: 759,000台	・2003年 (株)ビステイと販売取引基本契約締結	CR どもむ☆エヴァンゲリオンPINK 	新世紀エヴァンゲリオン 〜まごころを、君に〜2 
	<b>京楽産業.グループ オッケー.</b>  メーカー累計販売 P: 223,000台 S: 7,000台	・2008年 京楽産業.(株)と共同事業契約締結 ・2012年 オッケー.ブランドの独占販売を開始 ・2015年 (株)オッケー.と取引基本契約締結	ばちんこ GANTZ 	ばちスロ ウルトラセブン 
	<b>Daiichiグループ ディ・ライト</b>  メーカー累計販売 P: 31,000台 S: 15,000台	・2013年 (株)ディ・ライトと業務提携 ・2015年 (株)大一商会と業務提携	CR 犬夜叉 JUDGEMENT∞ 	パチスロ 織田信奈の野望 
	<b>カプコングループ エンターライズ</b>  メーカー累計販売 S: 294,000台	・2009年 (株)エンターライズと取引基本契約 独占販売を開始	-	ストリートファイターV パチスロエディション 
関連会社	<b>七匠</b> <b>NANASHOW</b> 38.9% ※2 メーカー累計販売 P: 4,000台 S: 61,000台 ユニバーサルエンターテインメントグループ	・2014年 (株)七匠と業務提携 関連会社化	CR究極神判 	パチスロ BLACK LAGOON3 
	<b>ミズホ</b>  49.7% ※2 メーカー累計販売 P: 50,000台 S: 58,000台	・2012年 (株)ユニバーサルエンターテインメントと 株主間契約締結 (株)ミズホ関連会社化	CR遊技性ミリオンアサー 	回胴性ミリオンアサー 
協業メーカー	<b>セガサミーグループ サミー/ロデオ</b>  メーカー累計販売 S: 1,386,000台	・2000年 (株)ロデオと業務提携 ・2001年 (株)ロデオと独占的販売代理店取引基本契約 締結 ・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 イース I & II 
連結子会社	<b>スパイク</b> ※1  100.0% ※2	・2015年 (株)スパイクを子会社化	-	パチスロ 花人-はなんちゅー 
	<b>クロスアルファ</b>  100.0% ※2	・2015年 (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	-	-

※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)スパイクを子会社化  
 ※販売台数の表記は千台未満を切り捨て ※販売台数は一部レンタルプランを含む ※2 %は出資比率
















©カール ©カラー/Project Eva. ©奥浩哉/集英社 ©GANTZ ©製作委員会 ©OK!! ©円谷プロ ©OK!! ©高橋留美子/小学館・読売テレビ・サンライズ 2000&2009 ©2012 春日みかげ・SB クリエイト/織田信奈の野望製作委員会  
 ©CAPCOM CO., LTD., ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©2006,2010 広江礼威・小学館/BLACK LAGOON 製作委員会 ©NANASHOW  
 ©2012-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO ©2012-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO  
 ©Nihon Falcom Corporation ©Sammy ©Spiky ©NANASHOW

出所:フィールズ



# 2018/3期～2019/3期 主な発表済みの遊技機タイトル

(2018年7月31日現在)

パチンコ遊技機	期	パチスロ遊技機
<p>&lt;1Q&gt;</p>	2018/3	<p>&lt;1Q&gt;</p> <p>パチスロ遊技機 5機種発売</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">                 ディ・ライト 1機種 オッカー 1機種                  七匠 1機種 DAXEL 1機種                  エンターライズ1機種             </div> <p><small>© 赤塚不二夫/ひえろ © 田中力/FWD © NANASHOW © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED © 2017 MARVEL © OKII! © 2018 水戸洋行/角川書店/新大発発見部/ホビオ© DAXEL,ぬいご協力/ GOOD SMILE COMPANY</small></p>
<p>&lt;2Q&gt;</p>		<p>&lt;2Q&gt;</p> <p>パチスロ遊技機 10機種発売</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;">                 DAXEL 1機種 ディ・ライト 1機種                  エンターライズ 1機種 ミズホ 2機種                  EXCITE 1機種 ロデオ 2機種                  七匠 1機種 オッカー 1機種             </div> <p><small>© 2014Project12H © DAXEL,ぬいご協力/GOOD SMILE COMPANY © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED © 湯原一朗・原田大・藤生末光/NSP1990 機種刊行録YSY-829 © エニードアーツ/エム © NANASHOW © 2012 株式会社SB/カズシヤブ/機田俊彦の野望製作委員会 © 2017 MARVEL © 2012 CPI Licensed by Ki/oon Music © UNIVERSAL ENTERTAINMENT © MIZUHO © 2012-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © UNIVERSAL ENTERTAINMENT © MIZUHO © Sammy © Nihon Falcom Corporation © Sammy © 円谷プロ © OKII!</small></p>
<p>&lt;3Q&gt;</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>10月 ビスティ <b>CRエヴァンゲリオン 2018年モデル</b> 36,000台</p> </div> <p><small>© カガ- © Bisty</small></p>		<p>&lt;3Q&gt;</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>12月 七匠 <b>パチスロ BLACK LAGOON3</b></p> </div> <p><small>© 2006,2010 広江礼威・小宇藤/BLACK LAGOON 製作委員会 © NANASHOW</small></p>
<p>&lt;4Q&gt;</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>1月 ミズホ <b>CR遊技性ミリオンアーサー</b></p> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>2月 ビスティ <b>CRコードギアス 反逆のルルシュ ～エンペラーロード～</b> 10,000台</p> </div> </div> <p><small>© 2012-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. © UNIVERSAL ENTERTAINMENT © MIZUHO</small></p> <p><small>© SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design © 2006 CLAMP-ST © SUNRISE/PROJECT GEASS Character Design © 2006-2009 CLAMP-ST © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.</small></p>		<p>&lt;4Q&gt;</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>1月 ビスティ <b>EVANGELION 30φMODEL</b></p> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>2月 ビスティ 開発 <b>新世紀エヴァンゲリオン ～まごころを、君に～2</b></p> </div> </div> <p><small>© カガ-</small></p> <p><small>© カガ-/Project Eva.</small></p>
<p>&lt;1Q&gt;</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>6月 ディ・ライト <b>CR犬夜叉 JUDGEMENT∞</b></p> </div> <p><small>© 高橋留美子/小宇藤・読売テレビ・サンライズ 2008,2009</small></p>	<p>&lt;1Q&gt;</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>6月 七匠 開発 <b>パチスロ 天元突破グレンラガン極</b></p> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>6月 エンターライズ <b>パチスロ 大神</b></p> </div> </div> <p><small>© GAINAX・中島かずき/アゴレスト・KONAMI・テレビ東京・電通 © GAINAX・中島かずき/藤崎祐之助/製作委員会 © Spiky © NANASHOW 製造元/株式会社スパイアー 開発/株式会社七匠</small></p> <p><small>© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.</small></p>	
<p>&lt;2Q&gt;</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>8月 ビスティ <b>CRドラむ☆エヴァンゲリオンPINK</b> 販売中</p> </div> <p><small>© カガ-</small></p>	<p>&lt;2Q&gt;</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>7月 エンターライズ <b>ストリートファイターV パチスロエディション</b></p> </div> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>8月 七匠 開発 <b>パチスロ 花人-はなんちゅー</b> 販売中</p> </div> </div> <p><small>© CAPCOM CO., LTD., © CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.</small></p> <p><small>© Spiky © NANASHOW 製造元/株式会社スパイアー 開発/株式会社七匠</small></p>	
<p>&lt;3Q&gt;</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>秋頃 七匠 <b>CR究極神判</b> 販売中</p> </div>	<p>9月 エンターライズ 開発 <b>パチスロ ロックマン Ability</b> 販売中</p> <p><small>© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. © Spiky 製造元/株式会社スパイアー 開発/株式会社エンターライズ</small></p>	

※ 販売台数は、1Q時点で計上されるタイトルにおいて表記。なお、販売台数1万台未満のタイトルは、販売台数を非公表としている。(一部の甘デジ、リユース機は除く)  
※ 2001/3期からの販売機種の詳細はP18～P21を参照

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

(2018年6月30日現在)

期		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
オツケー.	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/ ディ・ライト	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	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

出所:フィールズ

## パチスロ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数

期		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
オツケー.	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	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
合計	販売タイトル数	2	4	5	7	5	3	8	8	5	5
	販売台数	32,904	155,263	176,436	159,160	184,187	182,174	116,532	198,621	121,015	107,439

※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で、一部レンタルプランを含む

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

(2018年6月30日現在)

期		2011/3	2012/3	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 1Q	合計
ビスティ	販売タイトル数	2	2	1	3	2	2	2	2	-	44
	販売台数	236,505	181,776	48,216	111,868	159,778	90,684	98,637	56,865	7,639	2,396,153
オッケー.	販売タイトル数	-	-	1	2	1	1	1	-	-	6
	販売台数	-	-	32,437	28,790	114,597	5,010	22,897	19,110	216	223,057
ミズホ/ メーシー	販売タイトル数	-	-	-	-	1	3	-	1	-	5
	販売台数	-	-	-	-	4,898	39,623	73	6,361	-	50,910
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	2	-	-	2
	販売台数	-	-	-	-	-	-	3,731	665	-	4,396
Daiichi/ ディ・ライト	販売タイトル数	-	-	-	-	-	1	1	-	1	3
	販売台数	-	-	-	-	-	8,636	14,015	-	8,914	31,565
合計	販売タイトル数	2	2	2	5	4	7	6	3	1	60
	販売台数	236,505	181,776	80,653	140,658	279,273	143,953	139,353	82,956	16,769	2,706,081

出所:フィールズ

## パチスロ 総発の歴史 提携メーカー別販売台数

期		2011/3	2012/3	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 1Q	合計
ロデオ	販売タイトル数	3	3	2	1	1	-	1	2	-	48
	販売台数	121,691	81,820	104,549	26,505	42,566	-	4,431	629	-	1,386,795
ビスティ	販売タイトル数	2	2	3	3	-	3	2	2	-	33
	販売台数	70,080	81,754	65,876	61,762	20	54,341	12,010	12,294	17	759,317
オッケー.	販売タイトル数	-	-	-	-	-	-	-	2	-	2
	販売台数	-	-	-	-	-	-	-	7,039	-	7,039
エンターライズ	販売タイトル数	1	1	1	2	1	2	3	2	1	15
	販売台数	16,119	7,264	47,889	72,085	24,467	42,825	57,848	22,326	1,088	294,409
ミズホ/ メーシー	販売タイトル数	-	-	-	1	-	-	-	2	-	3
	販売台数	-	-	-	54,127	66	-	-	4,000	-	58,193
七匠	販売タイトル数	-	-	-	-	1	2	2	4	1	10
	販売台数	-	-	-	-	20,084	14,990	6,321	18,053	1,865	61,313
ディ・ライト	販売タイトル数	-	-	-	-	-	3	1	2	-	6
	販売台数	-	-	-	-	-	9,131	3,185	3,357	-	15,673
合計	販売タイトル数	6	6	6	7	3	10	9	16	2	117
	販売台数	207,890	170,838	218,314	214,479	87,203	121,287	83,795	73,218	2,970	2,588,259

※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で、一部レンタルプランを含む  
 ※2014/3期発売の「回胴黙示録カイズ」(銀座製)の販売台数はロデオに含む

出所:フィールズ

# パチンコ 総発の歴史 タイトル別販売台数 (2004/3期～2019/3期 1Q)

(2018年7月31日現在)

		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フリップス・ザ・キャット	-
19		CRマスク・オブ・ソロ	-
20		CRルーニー・テューンズ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 番号機暴走ループ 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	-
64		CRエヴァンゲリオン 2018年モデル	36,000
65		CRエヴァンゲリオン～いま、目覚めの時～ Start Impact	-
66		CRコードギアス 反逆のルルーシュ ～エンペラーロード～	10,000
67		CRエヴァンゲリオン 2018年 モデルGOLD Impact	-
68	2019/3	CRどらむ☆エヴァンゲリオンPINK	販売中
69		モードパチンココードギアス 反逆のルルーシュ ～お気楽バージョン～	販売中

オッカー			
	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	25,000
3	2014/3	ぱちんこ 新鬼武者	33,000
4		新世紀ぱちんこ ベルセルク	23,000
5	2015/3	ぱちんこ 新鬼武者 ライトバージョン	-
6		ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ! 若き最強戦士	80,000
7	2016/3	ぱちんこ アベンジャーズ	-
8	2017/3	ぱちんこ GANTZ	25,000
9	2018/3	ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 戦えゼロ! 若き最強戦士 Light Edition	-
10		ぱちんこ アベンジャーズ Type196	-
11		ぱちんこ アベンジャーズ ライトバージョン	-
12		ぱちんこ GANTZ EXTRA	-

ミスホノメーシー			
	期	タイトル	販売台数
1	2015/3	CRバットマン	-
2	2016/3	CR三ノ宮ゴッドライジング	22,000
3		CR緑ドン 花火DEボヘンジョルノ	10,000
4		CR三ノ宮ゴッドライジング-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.	-
7	2018/3	CR遊技性三ノ宮アサー	-
8	2019/3	CR天元突破グレンラガン199ver.	-
9		CR天元突破グレンラガン99ver.	販売中
10		CR遊技性三ノ宮アサー199ver.	販売中

Daiichi/ディ・ライト			
	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
4	2019/3	CR犬夜叉 JUDGEMENT∞	-

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		ハクシオン大魔王	-
3	2019/3	CR究極神判	販売中

※販売台数は、1Q時点で計上されるタイトルにおいて表記。なお、販売台数1万台未満のタイトルは、販売台数を非公表としている。(一部の甘デジ、リユース機は除く)  
 ※販売台数の表記は千台未満を切り捨てて表示  
 ※販売台数は一部レンタルプランを含む

出所:フィールズ

# パチスロ 総発の歴史 タイトル別販売台数 (2001/3期～2019/3期 1Q)

(2018年7月31日現在)

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 ハイグレイトビジョン	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		チャールズエンジェル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 (製造元/銀座)	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 闘え!サラリーマン	-
49		パチスロ イース I & II	-

ピスティ			
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	ビーチクラブ	-
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	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	-
32	2018/3	EVANGELION 30ΦMODEL	-
33		新世紀エヴァンゲリオン～まごころを、君に～2	-

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 リベレーションズ	18,000
15	2019/3	パチスロ 大神	-
16		ストリートファイター-V パチスロエディション	-
17		パチスロ ロックマン Ability (製造元/スパイキー)	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
2	2018/3	回胴黙示録アークサー	-
3		アメイジング・スパイダーマン	-

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 バルトン星人	-
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	-
8		パチスロ BLACK LAGOON3	-
9		パチスロ 超 GANTZ	-
10	2019/3	パチスロ 天元突破グレンラガン極	-
11		パチスロ 花人-はなんちゅー (製造元/スパイキー)	販売中



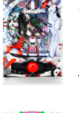



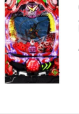


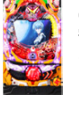
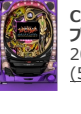
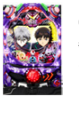

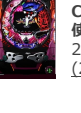
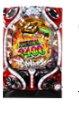

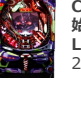

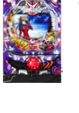

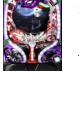
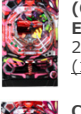

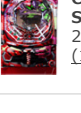
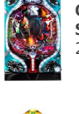
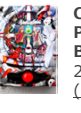
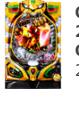

ディ・ライト			
期	タイトル	販売台数	
1	2016/3	銀河機攻隊 マジェスティックプリンス	-
2		パチスロ ひぐらしのなく頃に 絆	-
3		ああっ女神さまっ	-
4	2017/3	パチスロ 翠星のガルガンティア	-
5	2018/3	パチスロ おそ松くん	-
6		パチスロ 織田信奈の野望	-

オッカー-			
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	-

※販売台数は、1Q時点時点で計上されるタイトルにおいて表記。なお、販売台数1万台未満のタイトルは、販売台数を非公表としている。(一部の甘デジ、リユース機は除く)  
 ※販売台数の表記は千台未満を切り捨てて表示  
 ※販売台数は一部レンタルプランを含む

出所:フィールズ

# 「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	 <b>新世紀エヴァンゲリオン</b> 2004年12月 (12.4万台)		9.8万台	2015/3	 <b>CRエヴァンゲリオン9</b> 2014年12月 (10.3万台)	 <b>CRエヴァンゲリオン8 Extreme Battle</b> 2014年7月 (2.0万台)	13.1万台
2006/3	 <b>CR新世紀エヴァンゲリオン セカンドインパクト</b> 2006年2月 (16.1万台)		15.0万台			 <b>CRエヴァンゲリオン9 8号機プレミアム甘Ver.</b> 2015年2月 (1.3万台)	
2007/3	 <b>CR新世紀エヴァンゲリオン 奇跡の価値は</b> 2007年2月 (18.7万台)		20.6万台			 <b>CRエヴァンゲリオン9 改2号機 ミドルVer.</b> (2015年2月)	
2008/3	 <b>CR新世紀エヴァンゲリオン 使徒、再び</b> 2008年1月 (19.9万台)		20.6万台	2016/3	 <b>CRエヴァンゲリオンX</b> 2015年9月 (5.3万台)	 <b>CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ループVer.</b> 2015年5月	8.4万台
2009/3		 <b>CR新世紀エヴァンゲリオン プレミアムモデル</b> 2008年5月 (5.1万台)	6.3万台			 <b>CRエヴァンゲリオン9 暴走ループ199Ver.</b> 2015年12月	
2010/3	 <b>CR新世紀エヴァンゲリオン 最後のシンジ</b> 2009年4月 (23.7万台)	 <b>CR新世紀エヴァンゲリオン 使徒、再びYF</b> 2010年1月 (2.4万台)	25.9万台			 <b>CRエヴァンゲリオンx PREMIUM MODEL</b> 2016年2月 (1.2万台)	
2011/3	 <b>CRエヴァンゲリオン 始まりの福音</b> 2010年6月 (20.5万台)	 <b>CRエヴァンゲリオン 始まりの福音 Light ver.</b> 2010年11月	21.5万台	2017/3	 <b>CRエヴァンゲリオン いま、目覚めの時</b> 2016年12月 (5.7万台)	 <b>CRエヴァンゲリオン9 180Ver.</b> 2016年9月	7.8万台
2012/3	 <b>CRエヴァンゲリオン7</b> 2012年1月 (10.0万台)		9.7万台			 <b>CRエヴァンゲリオンx SPEED IMPACT</b> 2016年9月 (1.2万台)	
2013/3		 <b>(CRエヴァンゲリオン7) EVAライトIII</b> 2012年5月 (1.6万台)	3.1万台			2018/3	
2014/3	 <b>CRエヴァンゲリオン8</b> 2013年7月 (7.5万台)	 <b>CRエヴァンゲリオン7 Smile Model</b> 2012年12月 (1.2万台)			 <b>CRエヴァンゲリオン11 Start Impact</b> 2017年12月		
		 <b>CRエヴァンゲリオン8 Premium Battle</b> 2014年1月 (1.2万台)	8.8万台	 <b>CRエヴァンゲリオン 2018年モデル GOLD Impact</b> 2018年3月			
				2019/3		 <b>CRどらむ☆ エヴァンゲリオンPINK</b> 2018年8月	-














※販売台数の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 © カラー © Bisty  
© カラー 製造元/株式会社ビステイ

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)	期	販売機種	シリーズ 販売台数 (期別)
2006/3	 <b>新世紀エヴァンゲリオン</b> 2005年9月 (2.3万台)	2.2万台	2014/3	 <b>エヴァンゲリオン 決意の刻</b> 2014年2月 (1.3万台)	1.3万台
2007/3		-	2015/3		-
2008/3	 <b>新世紀エヴァンゲリオン まごころを、君に</b> 2007年7月 (9.9万台)	9.9万台	2016/3	 <b>エヴァンゲリオン 希望の槍</b> 2015年6月 (2.6万台)	4.1万台
2009/3	 <b>新世紀エヴァンゲリオン 約束の時</b> 2008年9月 (9.0万台)	9.0万台		 <b>エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの</b> 2015年12月 (1.5万台)	
2010/3	 <b>新世紀エヴァンゲリオン 魂の軌跡</b> 2010年3月 (8.4万台)	7.4万台	2017/3	 <b>エヴァンゲリオン 勝利への願い</b> 2017年2月	-
2011/3	 <b>エヴァンゲリオン 真実の翼</b> 2011年3月 (7.7万台)	6.5万台	2018/3	 <b>EVANGELION 30ΦMODEL</b> 2018年1月	1.1万台
2012/3	 <b>エヴァンゲリオン 生命の鼓動</b> 2012年2月 (4.6万台)	6.9万台		 <b>新世紀エヴァンゲリオン ～まごころを、君に～2</b> 2018年2月	
2013/3	 <b>EVANGELION</b> 2013年2月 (5.7万台)	5.6万台	© カラー/Project Eva.    © カラー © Bisty    © カラー 製造元/株式会社ビステイ		

※販売台数の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)

出所:フィールズ

# 4.遊技機販売実績

P.25 遊技機販売実績（ブランド別・主なタイトル別）

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

(2018年6月30日現在)

## 【 ブランド別 】

(単位:台)

期	2018/3					2019/3				
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
<b>&lt;パチンコ遊技機&gt;</b>										
ビスティ	1,605	5,727	36,007	13,526	56,865	7,639				
オッキー.	9,207	6,110	10	3,783	19,110	216				
ミズホ ※1	-	-	-	6,316	6,316	-				
Daiichi/ディ・ライト	-	-	-	-	-	8,914				
七匠	665	-	-	-	665	-				
その他	3,054	3,886	3,154	2,728	12,822	3,126				
<b>①パチンコ遊技機合計</b>	<b>14,531</b>	<b>15,723</b>	<b>39,171</b>	<b>26,353</b>	<b>95,778</b>	<b>19,895</b>				
<b>&lt;パチスロ遊技機&gt;</b>										
ロデオ	-	629	-	-	629	-				
ビスティ	1,272	-	-	11,022	12,294	17				
オッキー.	1,755	5,284	-	-	7,039	-				
七匠	2,087	1,471	7,425	7,070	18,053	1,865				
エンターライズ	4,171	18,155	-	-	22,326	1,088				
ディ・ライト	2,316	1,041	-	-	3,357	-				
ミズホ	-	4,000	-	-	4,000	-				
その他 ※2	970	26,088	628	295	27,981	371				
<b>②パチスロ遊技機合計</b>	<b>12,571</b>	<b>56,668</b>	<b>8,053</b>	<b>18,387</b>	<b>95,679</b>	<b>3,341</b>				
<b>①+②遊技機合計</b>	<b>27,102</b>	<b>72,391</b>	<b>47,224</b>	<b>44,740</b>	<b>191,457</b>	<b>23,236</b>				

※1 メーシーを含む ※2 ダクセル、ニューギンを含む (販売協力含む)  
※ 販売台数は一部レンタルプランを含む

出所:フィールズ

## 【 主な販売タイトル 】

(単位:台)

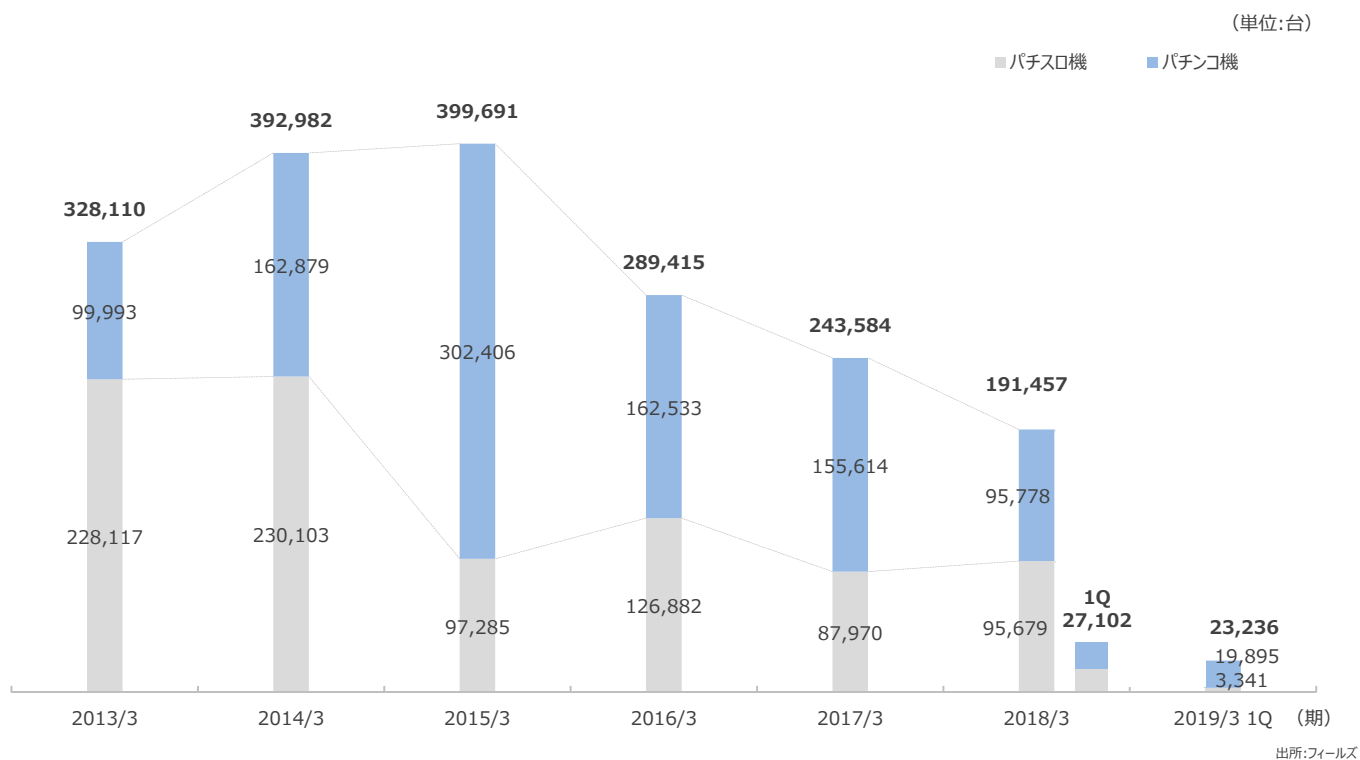
発売月	ブランド	タイトル	1Q	2Q	3Q	4Q	累計
<b>&lt;パチンコ遊技機&gt;</b>							
2018年 01月	ミズホ	CR遊技性ミリオンアサー	-				
02月	ビスティ	CRコードギアス 反逆のルルーシュ ~エンペラーロード~	-				
02月	オッキー.	ぱちんこ GANTZ EXTRA	-				
03月	ビスティ	CRエヴァンゲリオン 2018年モデル GOLD Impact	-				
06月	ディ・ライト	CR犬夜叉 JUDGEMENT∞	-				
<b>&lt;パチスロ遊技機&gt;</b>							
2018年 01月	ビスティ	EVANGELION 30φMODEL	-				
02月	ビスティ	新世紀エヴァンゲリオン~まごころを、君に~ 2	-				
03月	七匠	パチスロ 超 GANTZ	-				
06月	七匠	パチスロ 天元突破グレンラガン極	-				
06月	エンターライズ	パチスロ 大神	-				

※販売台数1万台未満の販売タイトルについては、販売台数未公表  
※販売数の表記は千台未満を切り捨てて表示  
※青字は派生タイトル

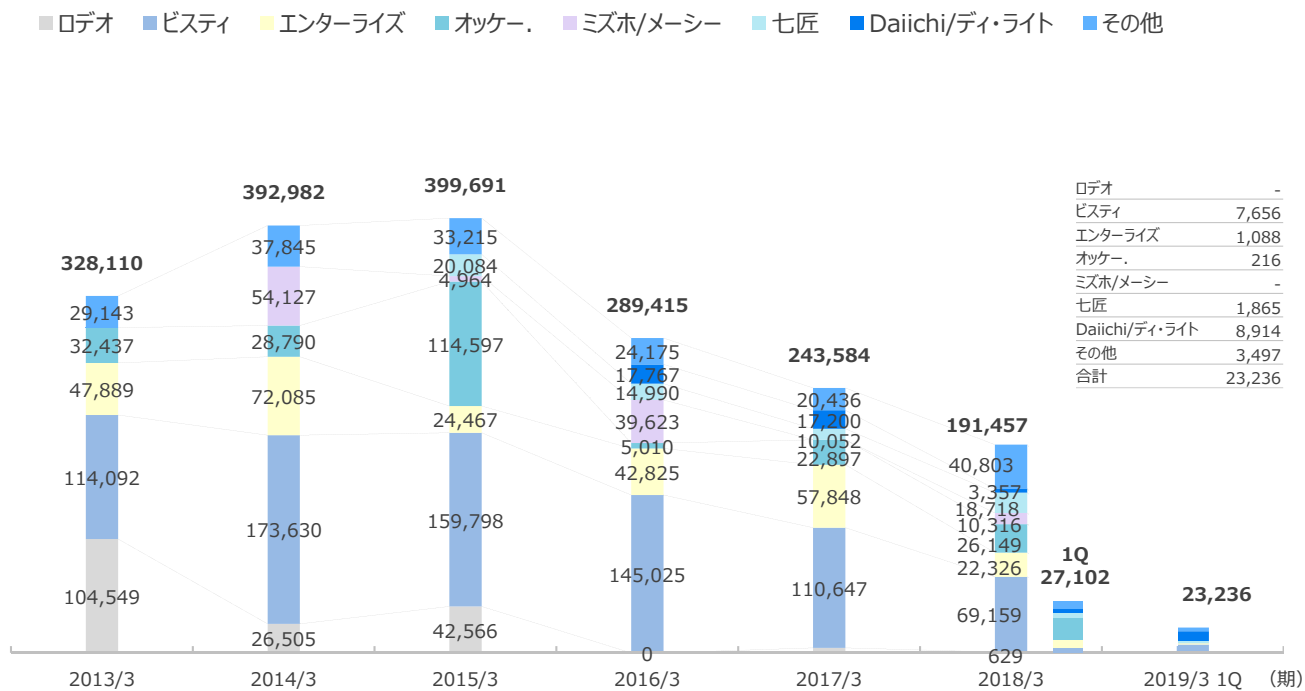
出所:フィールズ

# 遊技機販売台数推移グラフ

## 【 パチンコ・パチスロ遊技機別 】



## 【 ブランド別 】



※ 販売台数は一部レンタルプランを含む

# 遊技機販売台数（詳細）

(単位:台)

期	2015/3			2016/3			2017/3			2018/3			2019/3		
	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	102,119	297,572	399,691	134,531	154,884	289,415	73,053	170,531	243,584	99,493	91,964	191,457	23,236		
パチンコ	73,910	228,496	302,406	64,954	97,579	162,533	44,712	110,902	155,614	30,254	65,524	95,778	19,895		
	72.4%	76.8%	75.7%	48.3%	63.0%	56.2%	61.2%	65.0%	63.9%	30.4%	71.2%	50.0%	85.6%		
パチスロ	28,209	69,076	97,285	69,577	57,305	126,882	28,341	59,629	87,970	69,239	26,440	95,679	3,341		
	27.6%	23.2%	24.3%	51.7%	37.0%	43.8%	38.8%	35.0%	36.1%	69.6%	28.8%	50.0%	14.4%		
代行販売	77,422	149,509	226,931	36,288	77,528	113,816	27,869	90,141	118,010	35,610	56,116	91,726	11,338		
	75.8%	50.2%	56.8%	27.0%	50.1%	39.3%	38.1%	52.9%	48.4%	35.8%	61.0%	47.9%	48.8%		
代理販売	24,697	148,063	172,760	98,243	77,356	175,599	45,184	80,390	125,574	63,883	35,848	99,731	11,898		
	24.2%	49.8%	43.2%	73.0%	49.9%	60.7%	61.9%	47.1%	51.6%	64.2%	39.0%	52.1%	51.2%		
直接販売	86,597	244,134	330,731	110,070	126,307	236,377	60,805	138,154	198,959	84,258	73,713	157,971	18,712		
	84.8%	82.0%	82.7%	81.8%	81.5%	81.7%	83.2%	81.0%	81.7%	84.7%	80.2%	82.5%	80.5%		
間接販売	15,522	53,438	68,960	24,461	28,577	53,038	12,248	32,377	44,625	15,235	18,251	33,486	4,524		
	15.2%	18.0%	17.3%	18.2%	18.5%	18.3%	16.8%	19.0%	18.3%	15.3%	19.8%	17.5%	19.5%		

※ 販売台数は一部レンタルプランを含む

出所:フィールズ

# PSシリーズ累計販売台数（主なIP別）

(2018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	・鉄拳 ・遊技性ミリオンアーサー	・サラーマン金太郎 ・俺の空	・天元突破グレンラガン ・犬夜叉	・ウルトラバトル烈伝
パチスロ	・新世紀エヴァンゲリオン	・モンスターハンター ・バイオハザード	・サラーマン金太郎 ・俺の空	・GANTZ ・ブラックラグーン	・ウルトラマンウォーズ ・ウルトラセブン
■ 累計販売タイトル					
パチンコ※	12	11	4	22	1
パチスロ	13	30	8	39	4
合計	25	41	12	61	5
■ 累計販売台数（台）					
パチンコ	1,769,000	216,000	94,000	310,000	83,000
パチスロ	554,000	791,000	403,000	392,000	33,000
合計	2,323,000	1,008,000	497,000	702,000	116,000

※販売台数の表記は千台未満を切り捨てて表示

※PS累計販売台数合計は、当社推計

※パチンコの販売タイトル数は、リユース機、スベック変更機を除いたもの

出所:フィールズ

# 5.当社会社情報等

- P.29 会社概要  
株式の状況
- P.30 組織図
  
- P.31 グループ体制概要
  
- P.32 当社の歩み
  
- P.34 ESGの取り組み
  
- P.37 ご参考：IRサイト・ツールのご紹介

# 会社概要

(2018年6月30日現在)

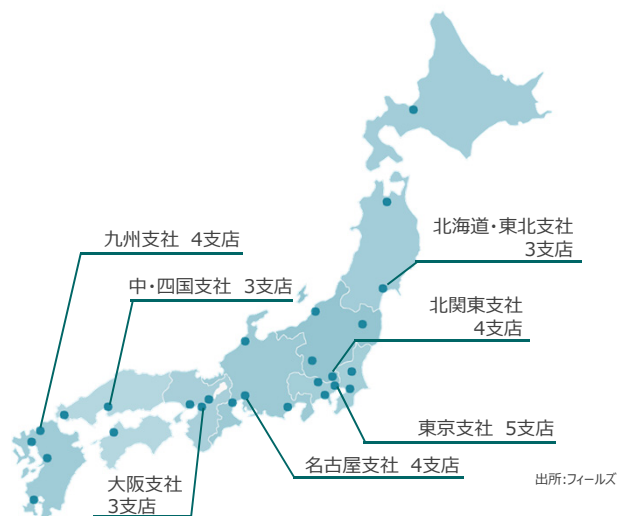
商号	フィールズ株式会社 (FIELDS CORPORATION) http://www.fields.biz/
設立	1988年6月 (1983年に東洋商事の名で事業を開始)
本社所在地	〒150-0036 東京都渋谷区南平台町16番17号 渋谷ガーデンタワー
資本金	7,948百万円
株式の状況	発行済株式総数 34,700,000株 (内 自己株式数 1,516,300株)
上場証券取引所	東京証券取引所 市場第一部 証券コード：2767
従業員数	1,507名(連結) 657名(個別)
事業内容	コンテンツ関連ビジネス 遊技機の企画開発及び販売
連結対象企業	・ルーセント・ピクチャーズ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13社
持分法適用会社	・(株)ヒーローズ ・(株)ナンバーナイン など計8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、千葉、さいたま、高崎、新潟、郡山、東京、西東京、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

<ショールーム：8ヶ所>  
盛岡、秋田、宇都宮、長野、高松、岡山、大分、宮崎

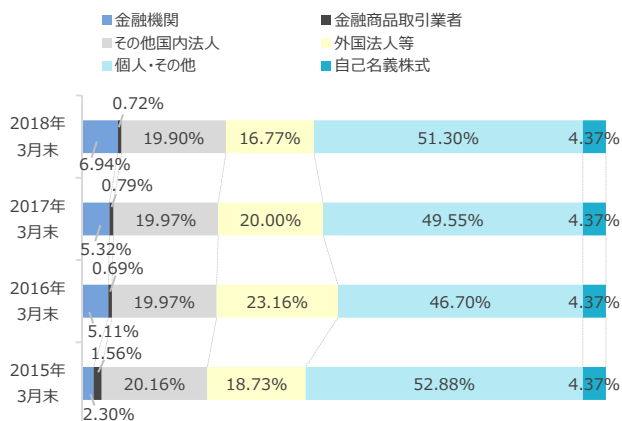


## 株式の状況

### 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	8,861名

### 所有者別分布状況



### 大株主

(2018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	4,975,000	14.34%
山本剛史	3,612,800	10.41%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) RE NVI01	1,601,400	4.61%
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) RE IEDU UCITS CLIENTS NON LENDING 15 PCT TREATY ACCOUNT	786,600	2.27%
STATE STREET BANK AND TRUST COMPANY 505019	619,600	1.79%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社 (信託口)	584,800	1.69%
NORTHERN TRUST CO. (AVFC) SUB A/C NON TREATY	496,100	1.43%

出所:フィールズ

# 組織図

(2018年6月30日現在)



出所:フィールドズ

# グループ体制概要

(2018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
○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	100.0	10	東京都 渋谷区	遊技機の企画・開発	2009年 5月
○(株)マイクロキャビン	100.0	10	三重県 四日市市	遊技機用ソフトウェアの企画・開発	2011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 (100.0)	100	東京都 渋谷区	回胴式遊技機の開発・製造	2015年 5月
○ルーセント・ピクチャーズ エンタテインメント(株)	99.9	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
○トータル・ワークアウト プレミアムマネジメント(株)	95.0	5	東京都 渋谷区	スポーツジムの経営	2011年 5月
○(株)フューチャースコープ	94.4	60	東京都 渋谷区	モバイルコンテンツの 提供サービス・通信販売	2006年 10月
○(株)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
○(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
□(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)ヒーローズ	49.0	10	東京都 渋谷区	コミック誌・キャラクターコンテンツの 企画・運営・製作	2010年 4月
□(株)七匠	38.9	40	東京都 渋谷区	遊技機の開発・製造	2014年 1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)エスピーオー	31.8	100	東京都 中央区	映画の企画・制作・配給等	2008年 3月
□(株)ナンバーナイン	24.9	118	東京都 渋谷区	漫画のセレクトショップ『マンガトリガー』の 開発・運営等	2017年 9月

※○連結子会社 □持分法適用会社  
※当社の議決権比率の( )内は、間接所有割合を内書きで記載

出所:フィールズ

# 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
- 1999 優れた業務品質の提供に向けてISO9002（販売部門）を取得
- 2001 (株)東洋商事からフィールズ(株)へ商号変更  
IPを活用した遊技機の創出に向け、大手遊技機メーカーと提携  
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、オッキ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
- 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



2004年  
「CR新世紀エヴァンゲリオン」発売  
© カラー/Project Eva. © カラー © Blisty

出所:フィールズ



# 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  
テレビアニメ「Infini-T Force」が日本テレビ系にて放送
- 2018 テレビアニメ「ダーリン・イン・ザ・フランキス」がTOKYO MXほかにて放送  
テレビアニメ「BEATLESS」がMBSほかアニメイズム枠にて放送  
「劇場版Infini-T Force/ガッチャマン さらば友よ」が全国公開  
テレビアニメ「ソードガイ The Animation」がNetflixにて全世界同時配信

## 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  
電子マンガプラットフォーム事業を展開する(株)ナンバーナインの株式取得
- 2018 テレビアニメ「キリングバイツ」がMBSほかアニメイズム枠にて放送

## 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 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のグローバル展開を加速

- 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

2018 新たな成長に向けて、グループを再編成

出所:フィールズ

# ESGの取り組み

(2018年6月30日現在)

## 1. 環境への取り組み

取り組み実績についてはこちらをご参照ください  
URL : <http://www.fields.biz/ir/j/csr/action/>



### (1) 主な取り組み

節電の取り組みにより電力削減
<ul style="list-style-type: none"> <li>夏場の室温28℃設定</li> <li>照明の削減、LED電球への交換</li> <li>低消費電力型の複合機を導入</li> </ul>
グリーン購入（低環境負荷商品・サービス購入）推進
<ul style="list-style-type: none"> <li>環境ラベルマーク付き商品の購入推進</li> </ul>
環境に配慮しエコカーを導入
<ul style="list-style-type: none"> <li>導入台数：229台（全車両の70.2%）</li> <li>導入対象：営業車両（役職者、寒冷地で使用する四輪駆動車を除く）、本社車両の一部</li> </ul>

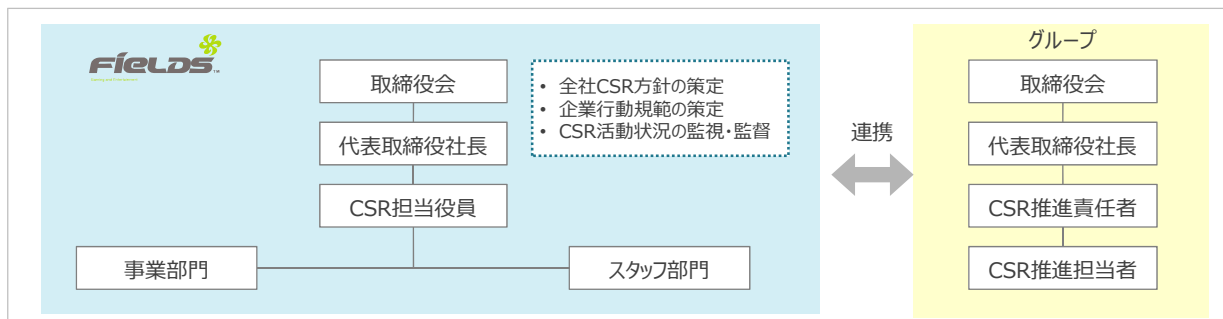
## 2. 社会に対する取り組み

### (1) CSR基本方針

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。

### (2) CSR推進体制



### (3) 主な取り組み

<b>品質マネジメントシステムの運用</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>「顧客ホールの繁栄に寄与するクオリティーの高いサービスを永続的に提供」を方針として、継続的改善を実施</li> <li>2016年11月に継続更新</li> </ul>	<b>沖縄事務センターを開設</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>沖縄にて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</li> <li>開設日：2010年4月1日</li> <li>業務内容：データ入力等</li> </ul>
<b>社会貢献活動の実施</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>リコージャパン(株)が推進する大学の国際化支援活動の趣旨に賛同し、日本の大学と企業を知ることが目的としたスタディツアーの実施に協力</li> </ul>	<b>AED（自動体外式除細動器）導入推進</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>社内にAEDを設置し、社員への取扱い講習を実施</li> <li>設置日：2011年1月7日～</li> <li>設置場所：本社ビル及び全国支社支店、トータル・ワークアウトほか、合計39箇所</li> </ul>

出所:フィールドズ

# ESGの取り組み

## ウルトラマン基金

詳細についてはウルトラマン基金公式HPをご覧ください  
<http://www.ultraman-kikin.jp/>



©円谷プロ

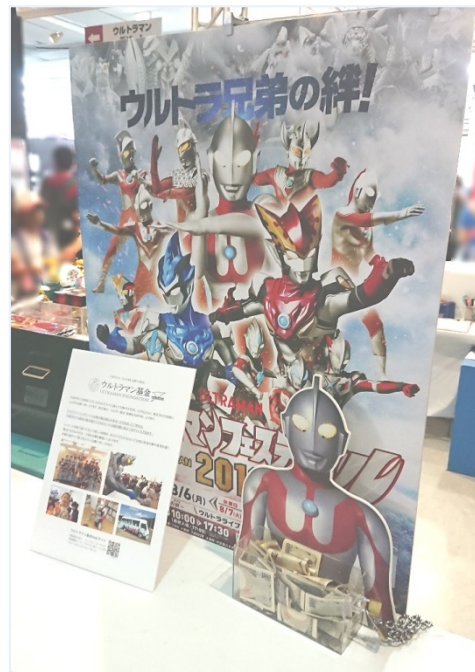
(株)円谷プロダクション並びに賛同企業グループ各社では、2011年3月に被災地支援のため大震災発生後直ちに「ウルトラマン基金」を設立しました。当該基金では、未来への希望の光である子どもたちに心からのエールと物資を贈り、子どもたちの未来のために永続的に支援活動を展開していきます。

名称	ウルトラマン基金
代表	山本英俊
設立	2011年3月
運営事務局	株式会社円谷プロダクション
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

2018年7月20日（金）～8月27日（月）開催の「ウルトラマンフェスティバル2018」では、会場内に募金箱を設置しました。お寄せいただきましたご寄付は、平成30年7月豪雨被災地の子ども支援活動に役立たせていただきます。

ヒーローと笑顔で過ごす安心して楽しい時間が、多くの子供たちにとって自然に将来の夢や希望を描く機会になるもの信じ、今後も活動を継続して参ります。



©円谷プロ

出所:フィールズ

# ESGの取り組み

## 3. コーポレート・ガバナンスへの取り組み

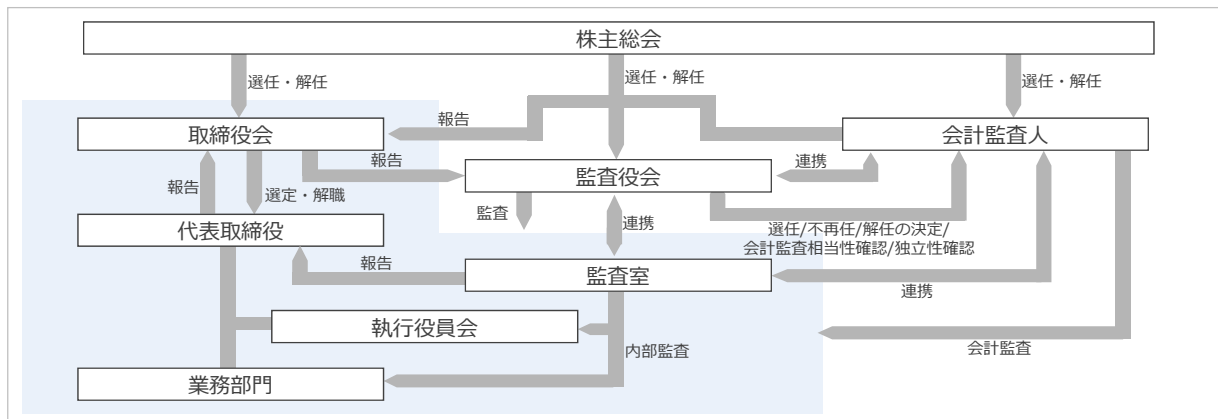
コーポレート・ガバナンス・コードへの対応状況は、IRサイト内「コーポレート・ガバナンス報告書」をご参照ください  
URL : <http://www.fields.biz/ir/j/csr/governance/>



### (1) 基本方針

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。

### (2) 推進体制



### (3) 主な取り組み

#### ① 推進体制強化

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。

#### ② 利益還元方針

将来的な株主還元の最大化に資するため、DOE（自己資本配当率）を基準としています。

(単位:百万円)

期	2010/3	2011/3	2012/3	2013/3	2014/3	2015/3	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3 E
親会社株主に帰属する当期純利益	3,289	7,520	5,991	4,720	5,370	3,018	118	△12,483	△7,691	1,500
配当金総額	1,503	1,660	1,659	1,659	1,659	1,991	1,659	1,659	995	-
配当性向(%)	45.9	22.1	27.7	35.1	30.9	66.0	1,398.1	-	-	-
<b>中間期</b>										
発行済株式総数(株)	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	-
(自己株式を除く)	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	33,183,800	33,183,800	33,183,700	33,183,700	-
<b>決算期</b>										
発行済株式総数(株)	347,000	347,000	347,000	347,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	34,700,000	-
(自己株式を除く)	336,357	332,115	332,115	331,838	33,183,800	33,183,800	33,183,800	33,183,700	33,183,700	-
<b>1株当たり配当金(円)</b>										
記念配当金	-	-	-	-	-	10	-	-	-	-
中間配当金	20	※1 25	※2 25	25	25	25	25	25	25	-
期末配当金	25	25	25	25	25	25	25	25	5	10
年間配当金	45	50	50	50	50	60	50	50	30	10

※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

# 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

[ 日興IR ]		[ 大和IR ]		[ Gomez ]	
総合 「最優秀サイト」	業種別 「優秀サイト」	「優秀賞」		総合 「銀賞」	業種別 「第3位」

フィールズ  
コーポレートサイト



フィールズIRサイト



## 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。

2018年5月29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



出所:フィールズ

**1Q** (2018年4月～2018年6月)

2019年3月期 1Q

# Fact Book 2

(周辺市場 参考資料)

Market Data etc.



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  
2018年8月10日



# I N D E X

## 対面市場データ

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

## PSマーケットデータ

- 7 PS市場規模
- 8 パチンコ販売タイトル数/台数☆  
パチスロ販売タイトル数/台数☆
- 10 PS業界の変遷☆
- 11 PS規制の動向☆  
風適法施行規則等の改正
- 12 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率
- 13 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）  
市場占有率
- 14 パチンコホールの月次動向☆  
型式試験状況☆

## エンタテインメント関連データ

- 16 デジタルコンテンツ市場規模  
国内映画館 興行収入
- 17 アニメ産業市場規模  
日本のアニメ産業市場の海外売上
- 18 放送産業の市場規模  
放送産業の海外展開☆
- 19 出版市場の動向/電子書籍・電子雑誌の市場動向  
コミック・コミック誌の売上高☆
- 20 ゲーム市場の動向☆  
ゲームコンテンツの海外展開
- 21 玩具市場の動向☆  
モバイルビジネス市場規模☆

PS：パチンコ・パチスロ  
ドキュメント及び数値を更新したページは、タイトルに「☆」印を付与

# 対面市場データ

P.4 労働時間の推移  
家計消費の動向☆

P.5 余暇市場の動向  
コンテンツ市場の動向



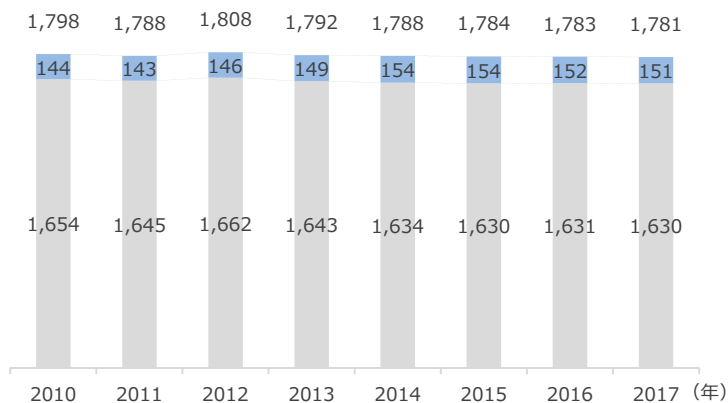
## 労働時間の推移

本データは「毎月勤労統計調査」（厚生労働省）より作成

(単位：時間)

■ 所定内労働時間 ■ 所定外労働時間

「毎月勤労統計調査」によると、2017年の日本の年間総実労働時間（事業所規模30人以上）は1,781時間（前年比0.1%減）となり、5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0.1%減）となりました。また、所定外労働時間は151時間（同0.7%減）と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。



## 家計消費の動向☆

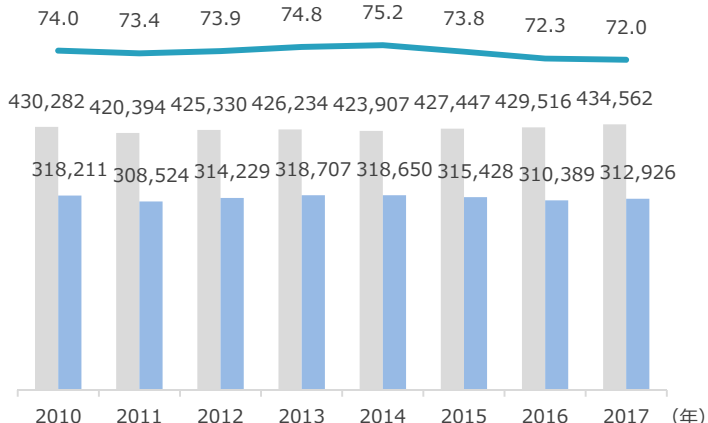
本データは「家計調査結果」（総務省統計局）（<http://www.stat.go.jp/data/kakei/>）より作成、毎年5月更新

(単位：円)

■ 可処分所得 ■ 家計消費支出 ■ 平均消費性向 (%)

「家計調査」によると、2017年の勤労者世帯1世帯当たりの可処分所得は434,562円（前年比1.2%増）と、昨年に比べ5,046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、2017年は、312,926円（同0.8%増）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72.0%（同0.3ポイント減）と、3年連続の減少となりました。



## 余暇市場の動向

本データは「レジャー白書」（公益財団法人 日本生産性本部）より作成、毎年8月に更新

(単位：兆円)

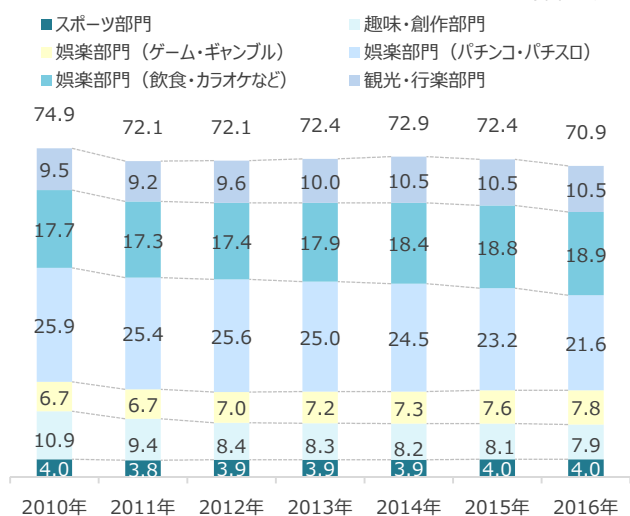
「レジャー白書2017」によると、2016年の日本の余暇市場は、70兆9,940億円（前年比2.0%減）となりました。ただし、市場規模が突出して大きいパチンコ・パチスロ市場を除くと、同0.3%増となり、4年連続のプラス成長となりました。

スポーツ部門は4兆280億円（同0.0%増）となり、5年連続でプラス成長となりました。これは、スポーツ用品市場が回復基調にあることや、フィットネスクラブ市場が過去最高を更新したことによるものです。

趣味・創作部門は7兆9,860億円（同1.6%減）となり、6年連続で縮小となりました。これは、コンサート、カメラ、ビデオレコーダー・プレーヤー、ビデオソフト、書籍・雑誌販売市場などの縮小によるものです。しかしながら、映画市場では、複数の邦画のヒット作により過去最高を更新したほか、配信サービス市場では、月額制音楽配信・有料動画配信サービスが急成長しました。

娯楽部門は4兆4,240億円（同2.6%減）となり、2年連続で縮小となりました。これは、パチンコ・パチスロやカラオケボックス、テレビゲーム・ゲームソフト市場の縮小によるものです。一方、公営競技の競馬や競輪、競艇市場は堅調が続き、さらに、オンライン・ソーシャルゲーム市場は前年に引き続き拡大となりました。

観光・行楽部門は10兆5,560億円（同0.3%減）となり、インバウンドの影響で国内観光市場は近年好調が続いていましたが、前年ほどの伸びにはなかったことや、海外旅行市場が縮小したことによるものです。しかしながら、遊園地・テーマパーク市場は、3年連続過去最高を更新しました。



## コンテンツ市場の動向

本データは「デジタルコンテンツ白書2017」（一般財団法人 デジタルコンテンツ協会）より作成、毎年9月に更新

(単位：兆円)

「デジタルコンテンツ白書2017」によると、2016年の日本の映画、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は12兆3,929億円（前年比2.7%増）となりました。

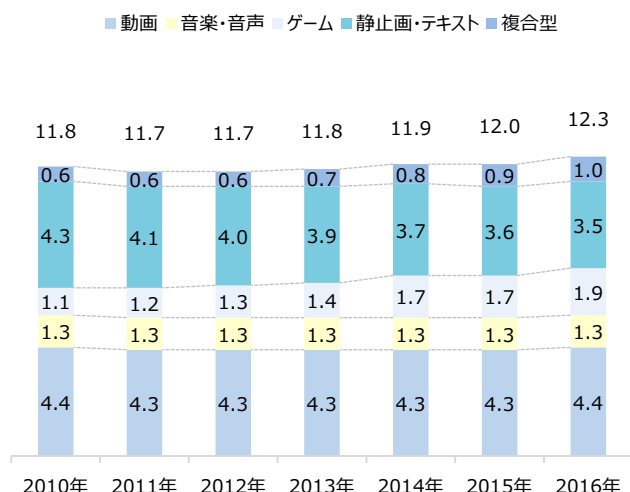
動画市場は、ネットワーク配信と映画、テレビ放送関連が増加し、パッケージソフトとステージが減少となりました。その結果、全体では4兆4,613億円（同2.0%増）となりました。

音楽・音声市場は、ネットワーク配信が前年に引き続き大きく増加したものの、コンサート、カラオケ、パッケージソフトが減少となり、ほぼ前年並みの1兆3,809億円（同0.5%減）となりました。

ゲーム市場は、引き続きオンラインゲーム（フィーチャーフォン向けを除いたPC・タブレット、スマートフォン向けゲーム）が大幅に増加し、ソフトウェア、フィーチャーフォンは減少傾向となりました。その結果、全体では1兆9,232億円（同12.2%増）となりました。

静止画・テキストは、電子書籍や電子雑誌が大幅に増加する一方、書籍販売は10年連続、雑誌販売は19年連続のマイナス成長となった結果、3兆5,897億円（同2.1%減）となりました。

※静止画・テキスト…書籍、雑誌、新聞、フリーペーパー/マガジン、電子書籍、各種情報配信サービス  
※複合型…インターネット広告、モバイル広告他



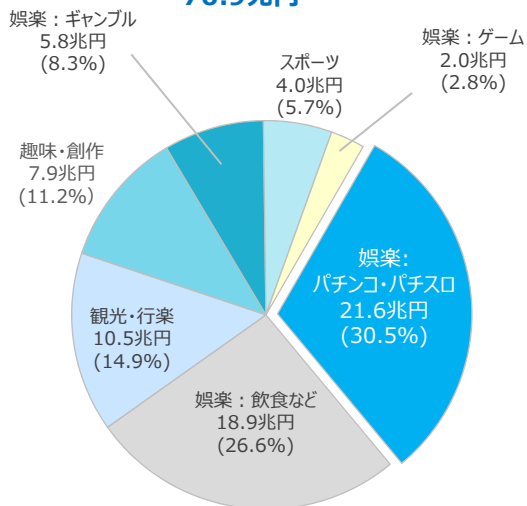
# PSマーケットデータ

- P.7 PS市場規模
  
- P.8 パチンコ販売タイトル数/台数☆  
パチスロ販売タイトル数/台数☆
  
- P.10 PS業界の変遷☆
  
- P.11 PS規制の動向☆  
風営適正化法施行規則等の改正
  
- P.12 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.13 遊技機販売の市場規模（販売金額ベース）  
市場占有率
  
- P.14 パチンコホールの月次動向☆  
型式試験状況☆

# PS市場規模

## 市場規模

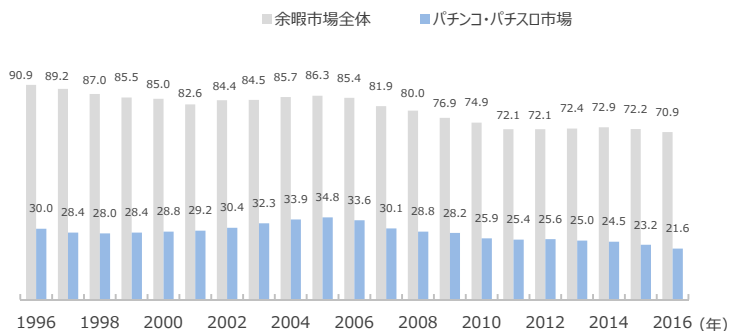
### 2016年度 日本余暇市場 70.9兆円



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10,596カ所のホールで  
全人口のおよそ7.4%がプレーしています。

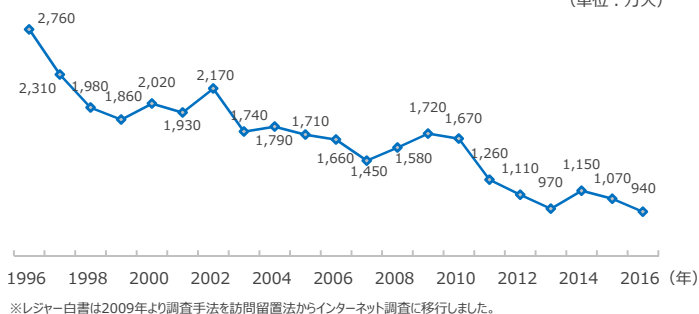
## 市場規模の推移

(単位：兆円)



## 遊技参加人口の推移

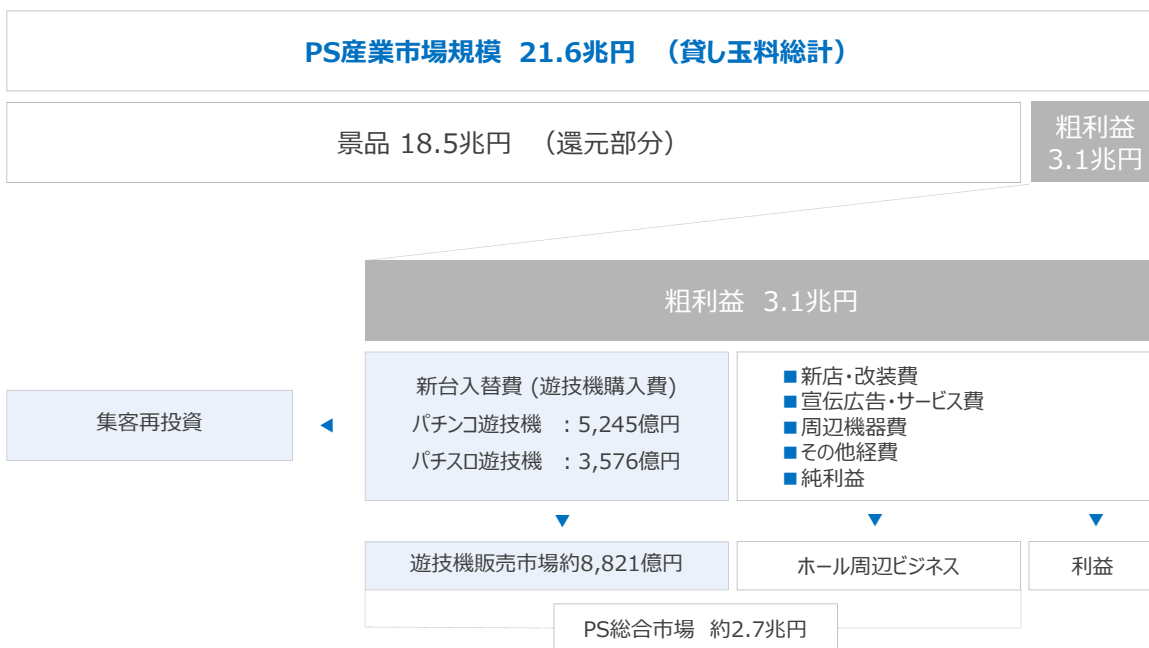
(単位：万人)



※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。

出所：「レジャー白書」（日本生産性本部）

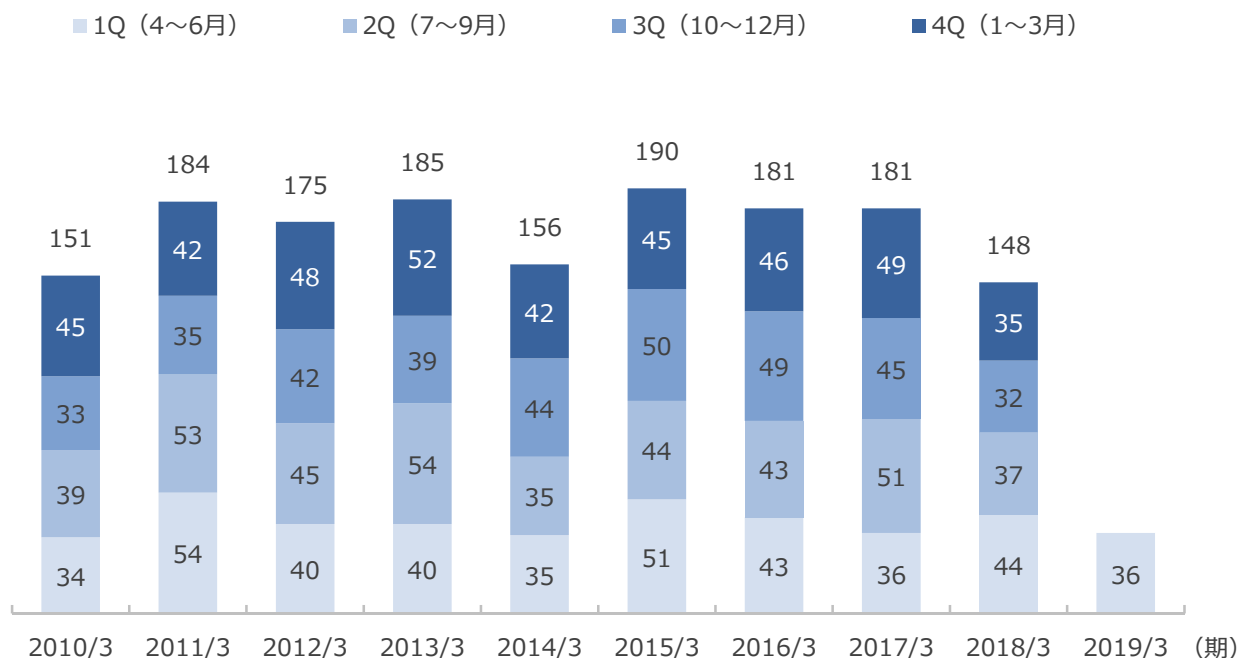
## パチンコホールの収益構造



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2016」（ダイコク電機） 一部弊社推計

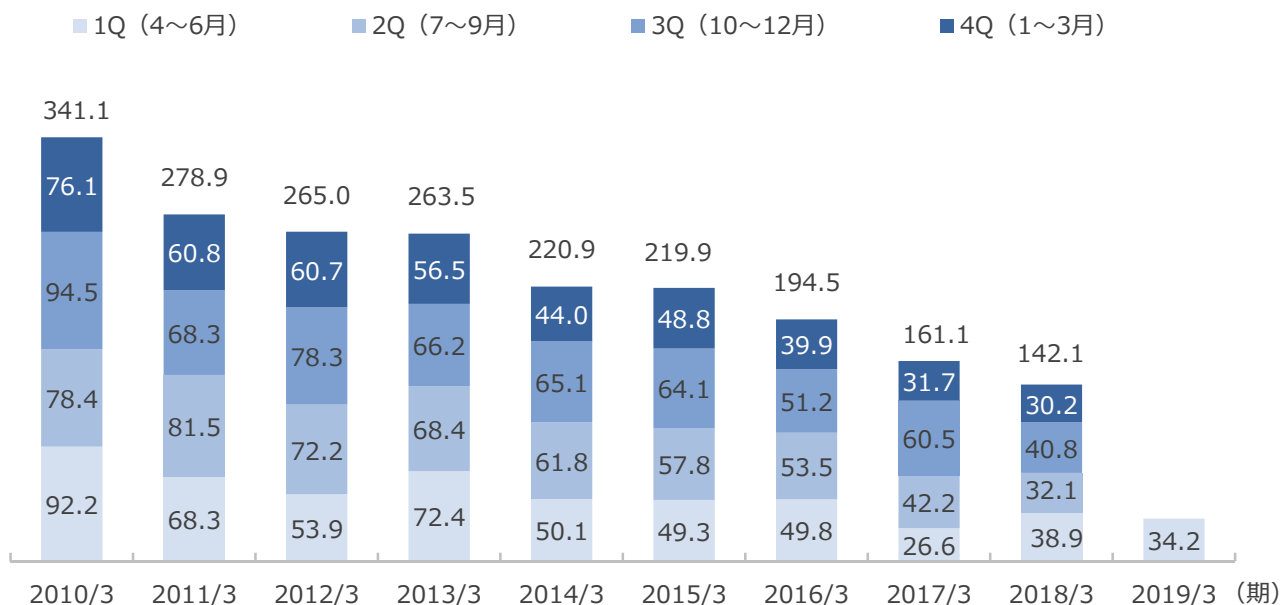
## パチンコ販売タイトル数☆

(単位：タイトル)



## パチンコ販売台数☆

(単位：万台)

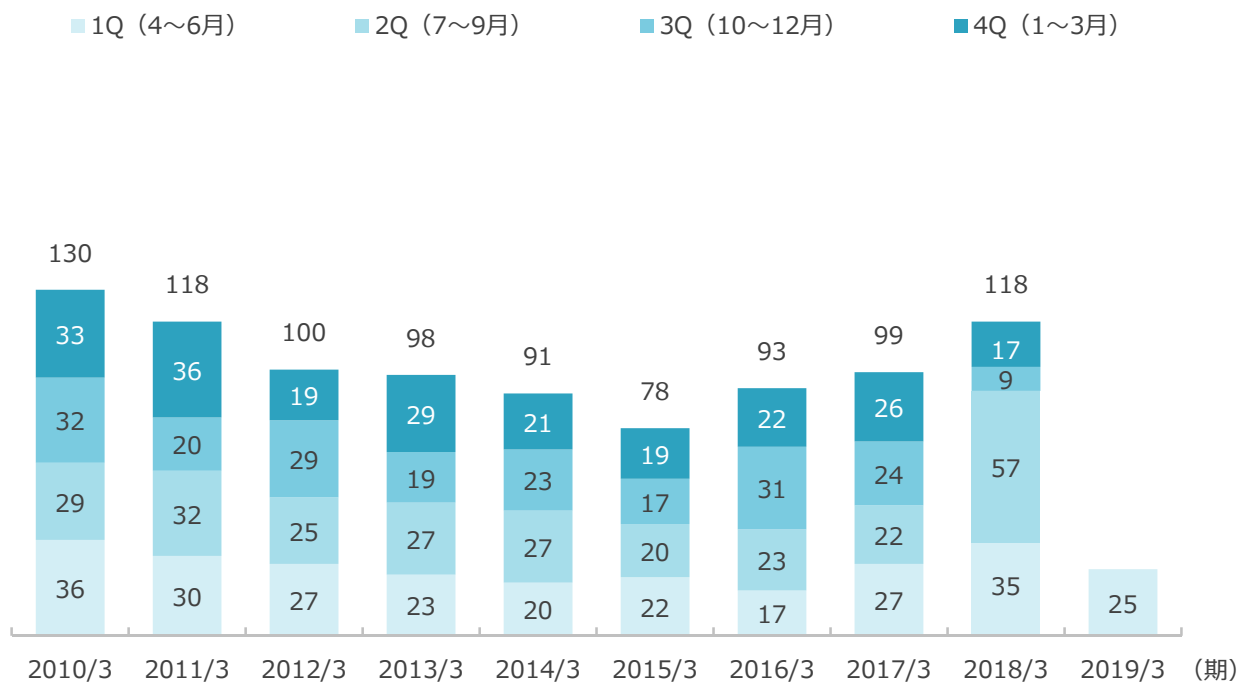


※年1回販売台数・タイトル数の見直しを実施

出所:フィールズ

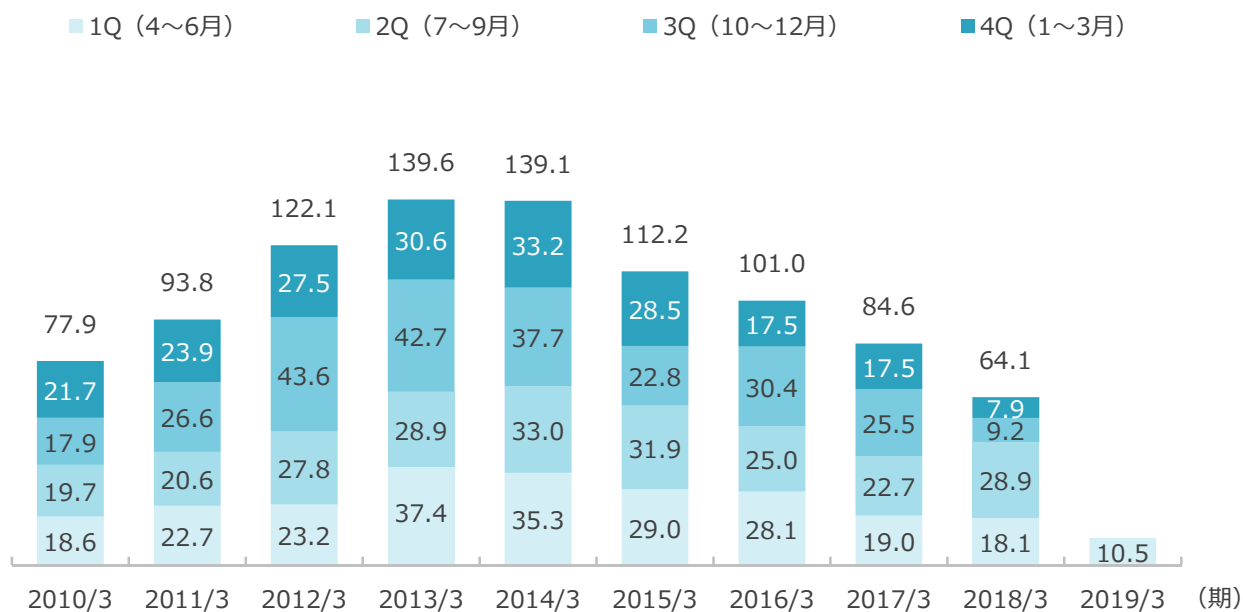
## パチスロ販売タイトル数☆

(単位：タイトル)



## パチスロ販売台数☆

(単位：万台)

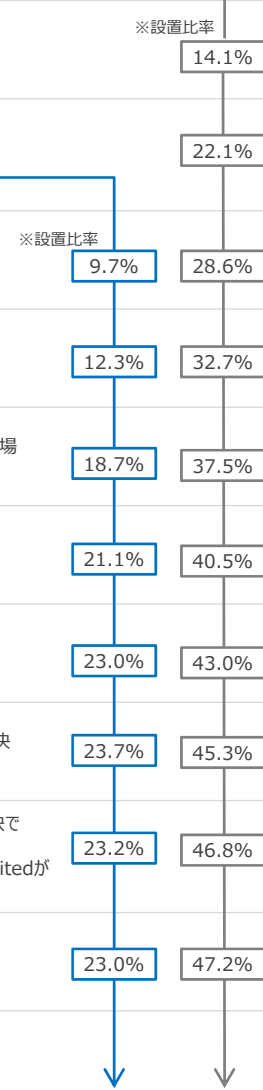


※年1回販売台数・タイトル数の見直しを実施

出所:フィールズ

# PS業界の変遷☆

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	■10月 新潟中越地震 ■12月 スマトラ沖地震	■7月 遊技機規則の 改定施行	568万台	15,617軒	
2006/3	■1月 ライブドア事件		583万台	15,165軒	
2007/3			548万台	14,674軒	■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	■8月 米 サブプライムローン問題		491万台	13,585軒	■パチスロ専門店の閉店が増加 ■低貸パチンコ本格化
2009/3	■7月 北海道 G8サミット開催 ■9月 米 リーマンショック	■7月 G8サミット開催に 伴う入替自粛	425万台	12,937軒	
2010/3	■9月 民主党政権発足 ■11月 APEC首脳会議開催	■11月 APEC開催 に伴う入替自粛	409万台	12,652軒	■パチスロ ARTタイプの台頭 ■低貸パチスロ本格化
2011/3	■3月 東日本大震災発生 ■7月 タイ大洪水	■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	
2012/3	■10月 円高 戦後最高値		386万台	12,323軒	■8月 広告(イベント)に 関する規制の厳格化
2013/3	■12月 自民政権発足 ■3月 日銀総裁 黒田氏就任		382万台	12,149軒	■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	
2014/3	■4月 消費税増税		325万台	11,627軒	
2016/3			285万台	11,310軒	■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	■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	■5月 サミット開催に伴う 入替自粛	245万台	10,986 軒	■1月 設置遊技機の楽曲上映で JASRACと合意 ■5月 Okura Holdings Limitedが 香港市場に上場
2018/3		■2月 風適法施行規則 等の改正（施行）	208万台	10,596軒	
2019/3	■6月 米朝首脳会談 ■7月 キャンブル依存症対策 基本法成立 ■7月 平成30年7月豪雨				



※2018年PS総販売台数に関しては、当社推計  
※ホール店舗数は各年末時点

出所:フィールズ、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)

# PS規制の動向☆

## パチンコ規制動向

### 新基準未対応

・大当たり確率：下限1/400

### 新基準対応①

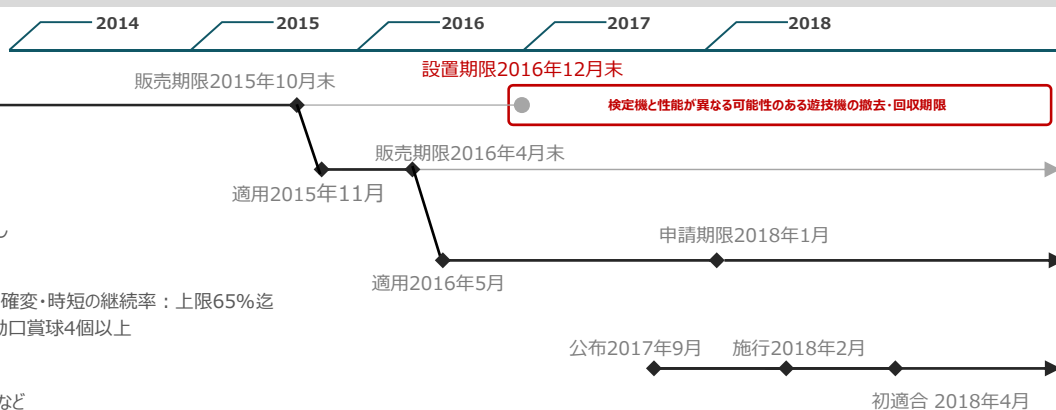
・大当たり確率：1/320未満  
・確変・時短の継続率：上限なし

### 新基準対応②

・大当たり確率：1/320未満  
・確変・時短の継続率：上限65%迄  
・その他：ベース値30以上、始動口賞球4個以上

### 新規則対応

・一回当たり出玉最大1,500個など  
・設定機能搭載など



## パチスロ規制動向

### 新基準に該当しないパチスロ機

・出玉下限値55%未満  
・サブ基板管理

### 5.5号機①

・メイン基板管理（純増3枚以下）

### 5.5号機②

・メイン基板管理（純増2枚以下）

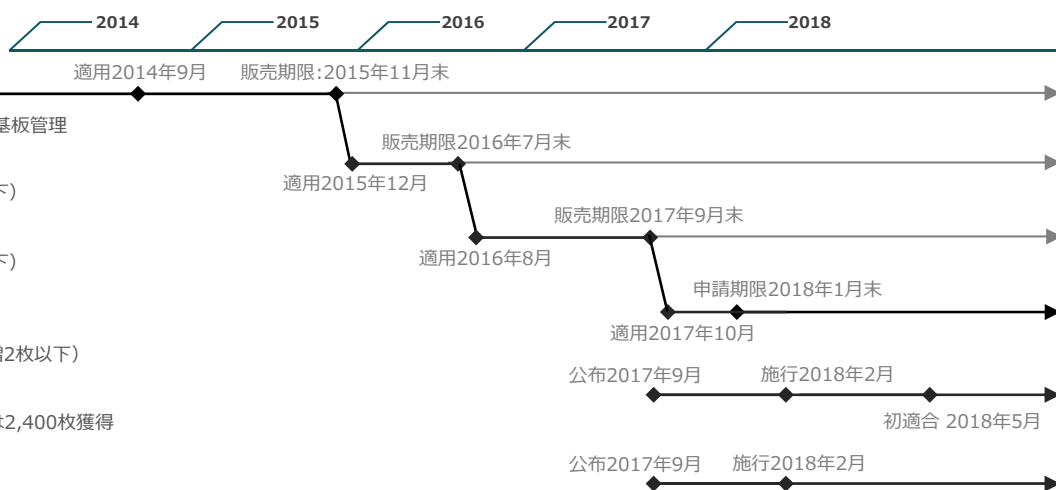
### 5.9号機

・通常／有利区間を分類  
・有利区間最大1,500G（純増2枚以下）

### 新規則対応（6.0号機）

・有利区間最大1,500G、または2,400枚獲得  
・AT規制の一部撤廃など

### 規則改正



出所:フィールズ

## 風営適正化法施行規則等の改正

### 風営適正化法施行規則の改正

公布2017年9月、施行2018年2月

#### ◇出玉規制関係

##### ①試射試験の基準値の変更

パチンコ	試験	従来の出玉率規制	新たな出玉率規制
	1時間	300%未満	33%超、220%未満
	4時間	-	40%超、150%未満
	10時間	50%以上、200%未満	50%超、133%未満

パチスロ	試験	従来の出玉率規制	新たな出玉率規制
	400ゲーム	300%未満	33%超、220%未満
	1,600ゲーム	-	40%超、150%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
パチンコ	2,400個 (9,600円相当)	1,500個 (6,000円相当)

	従来基準	新たな基準
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」及び、「パチンコ機の設定（6種類）」規格導入

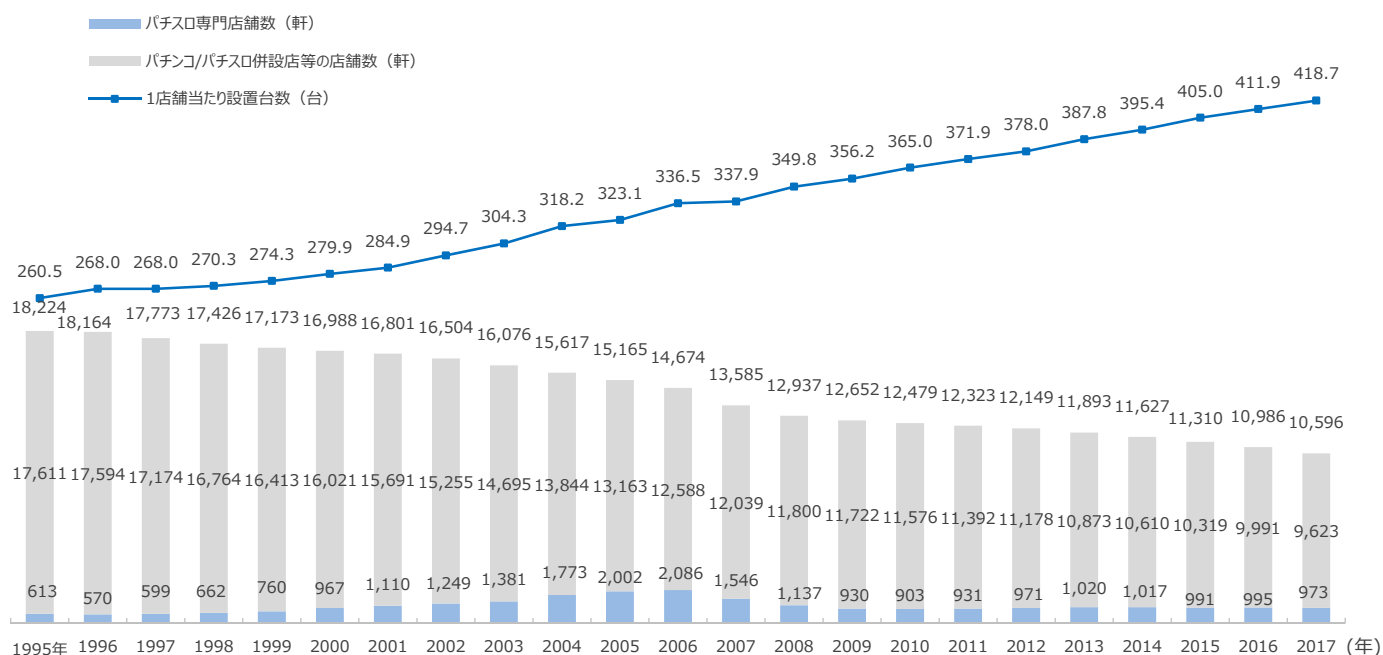
#### ◇パチンコ依存防止対策を促進するため、管理者の業務に遊技客への情報提供、またその他必要な措置を講ずることを追加

出所:フィールズ、警察庁（2017年9月4日公表）「新旧対照表」、遊技日本 <http://www.vugi-nippon.com/?p=13733>より作成



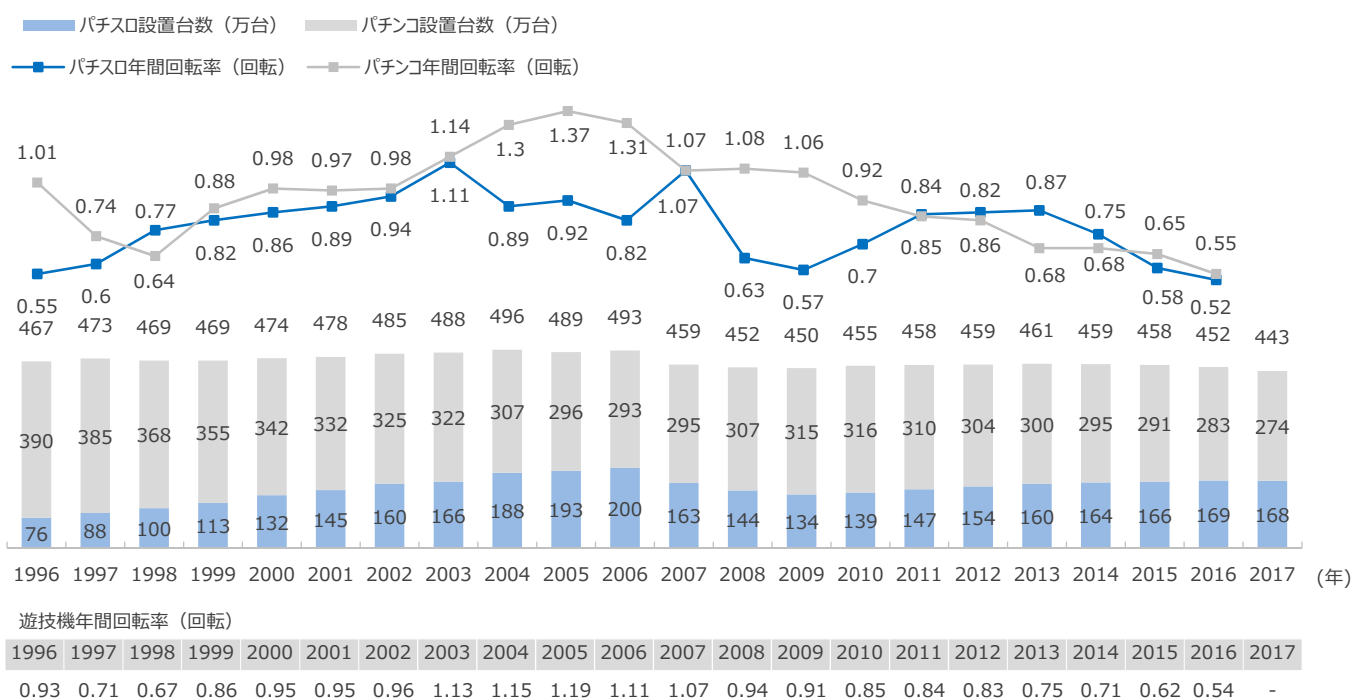
# パチンコホールの軒数と1店舗当たりの設置台数推移

本データは「警察庁統計」より作成、毎年4月に更新



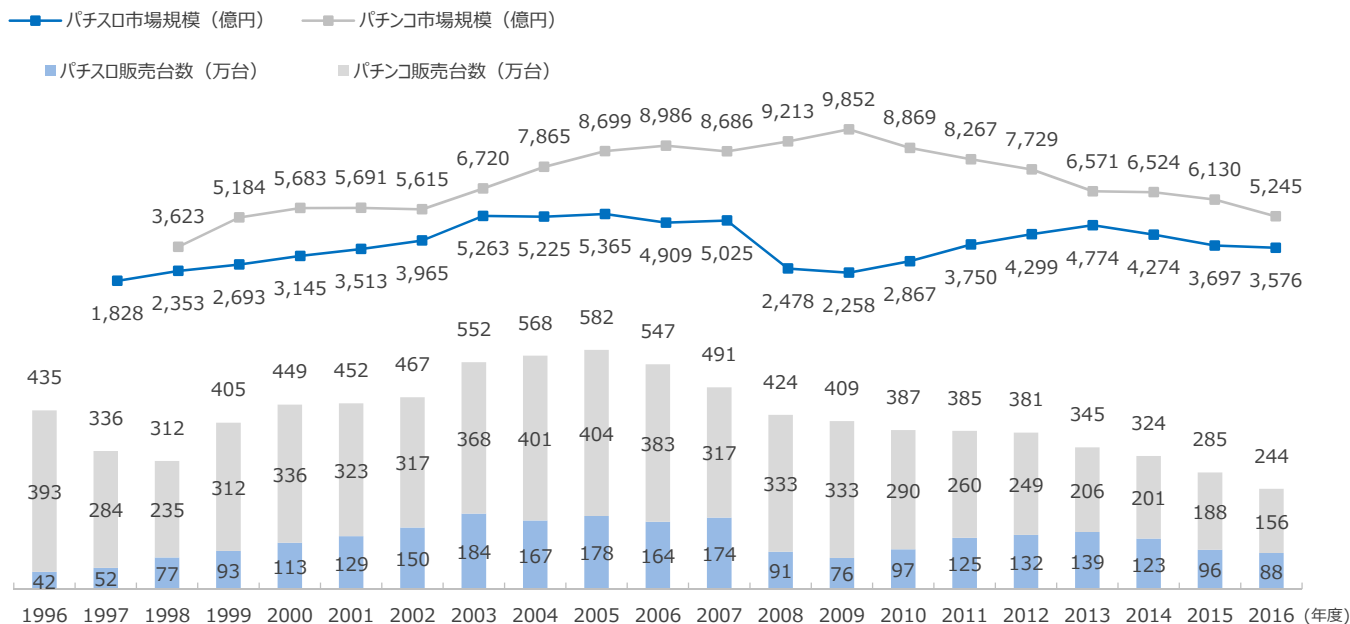
# 遊技機の設置台数と年間回転率

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)より作成、毎年8月に更新



# 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）より作成、毎年8月に更新



遊技機市場規模（億円）

年度	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
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	8,821

## 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）より作成、毎年8月に更新

### パチンコ遊技機販売台数シェア推移

年度	2012		2013		2014		2015		2016	
	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	21.8%	京楽産業.	16.9%	三洋物産	16.3%	サンセイ R&D	15.9%	三洋物産	19.5%
2	京楽産業.	20.3%	三洋物産	15.3%	SANKYO	16.3%	SANKYO	15.7%	サンセイ R&D	13.3%
3	平和・オリンピア	10.1%	SANKYO	14.1%	京楽産業.	15.3%	三洋物産	14.6%	平和・オリンピア	12.3%
4	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%	SANKYO	11.0%
5	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%	ニューギン	10.2%

※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

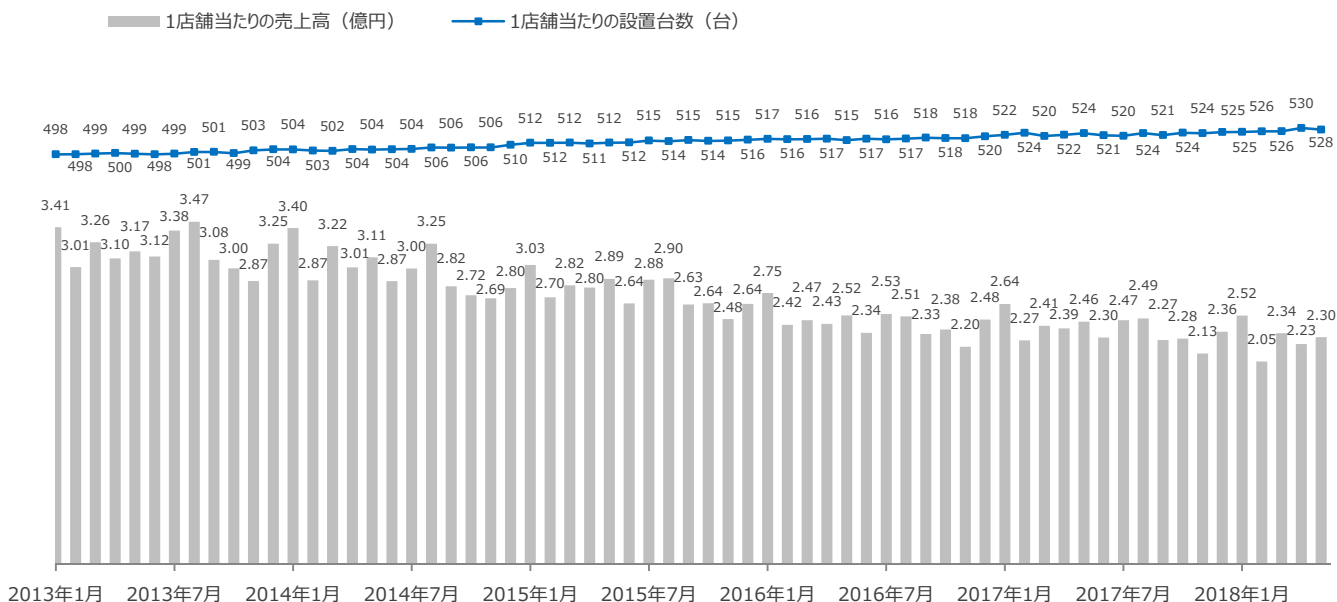
### パチスロ遊技機販売台数シェア推移

年度	2012		2013		2014		2015		2016	
	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	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%	サミー	24.3%
2	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%	ユニバーサル	22.9%
3	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%	北電子	10.2%
4	大都技研	14.0%	SANKYO	8.4%	山佐	8.8%	北電子	10.3%	平和・オリンピア	9.1%
5	北電子	8.3%	大都技研	7.3%	平和・オリンピア	7.5%	SANKYO	8.3%	エンターライズ	6.4%

※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クトック、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☆

本データは「特定サービス産業動態統計調査」(経済産業省)より作成、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  
 ※2017年1月分より一部数値に変更が生じたため、以前の数値と不連続が生じています。

# 型式試験状況☆

本データは「遊技機の型式試験業務 統計資料」(一般財団法人 保安通信協会)より作成、毎月更新

## 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
		2015	結果書交付	55	53	60	50	58	66	58	63	65	52	60
	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	58	78	73	58	53	54	824
	適合	38	31	38	34	24	28	25	24	33	28	29	29	361
	適合率	58.5%	38.3%	41.8%	40.0%	39.3%	41.8%	43.1%	30.7%	45.2%	48.2%	54.7%	53.7%	43.8%
2018	結果書交付	54	49	63	35	36	70	58						
	適合	20	25	43	23	16	33	24						
	適合率	37.0%	51.0%	68.2%	65.7%	44.4%	47.1%	41.3%						

## パチスロ

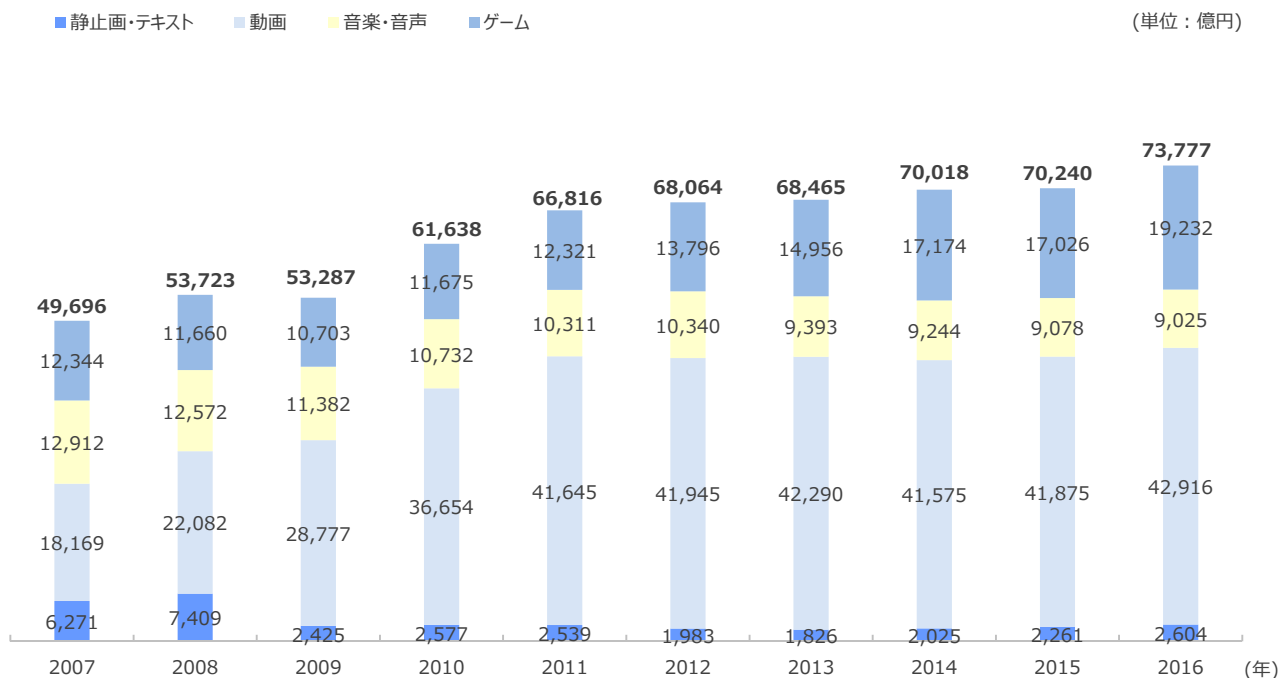
年	項目	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	年計
		2015	結果書交付	17	8	31	39	43	35	95	74	37	62	67
	適合	5	3	14	19	19	15	45	28	13	29	31	29	250
	適合率	29.4%	37.5%	45.2%	48.7%	44.2%	42.9%	47.4%	37.8%	35.1%	46.8%	46.3%	40.8%	43.2%
2016	結果書交付	59	69	51	75	50	47	63	50	67	82	62	70	745
	適合	25	29	22	33	22	13	24	21	23	38	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	56	63	63	73	52	66	822
	適合	20	32	33	17	26	30	27	26	29	30	29	27	326
	適合率	36.4%	40.5%	39.3%	24.3%	34.2%	35.3%	48.2%	41.2%	46.0%	41.0%	55.7%	40.9%	39.7%
2018	結果書交付	43	50	69	46	48	38	33						
	適合	22	27	23	32	17	10	4						
	適合率	51.1%	54.0%	33.3%	69.6%	35.4%	26.3%	12.1%						

# エンタテインメント関連データ

- P.16 デジタルコンテンツ市場規模  
国内映画館 興行収入
- P.17 アニメ産業市場規模  
日本のアニメ産業市場の海外売上
- P.18 放送産業の市場規模  
放送産業の海外展開☆
- P.19 出版市場の動向/電子書籍・電子雑誌の市場動向  
コミック・コミック誌の売上高☆
- P.20 ゲーム市場の動向☆  
ゲームコンテンツの海外展開
- P.21 玩具市場の動向☆  
モバイルビジネス市場規模☆

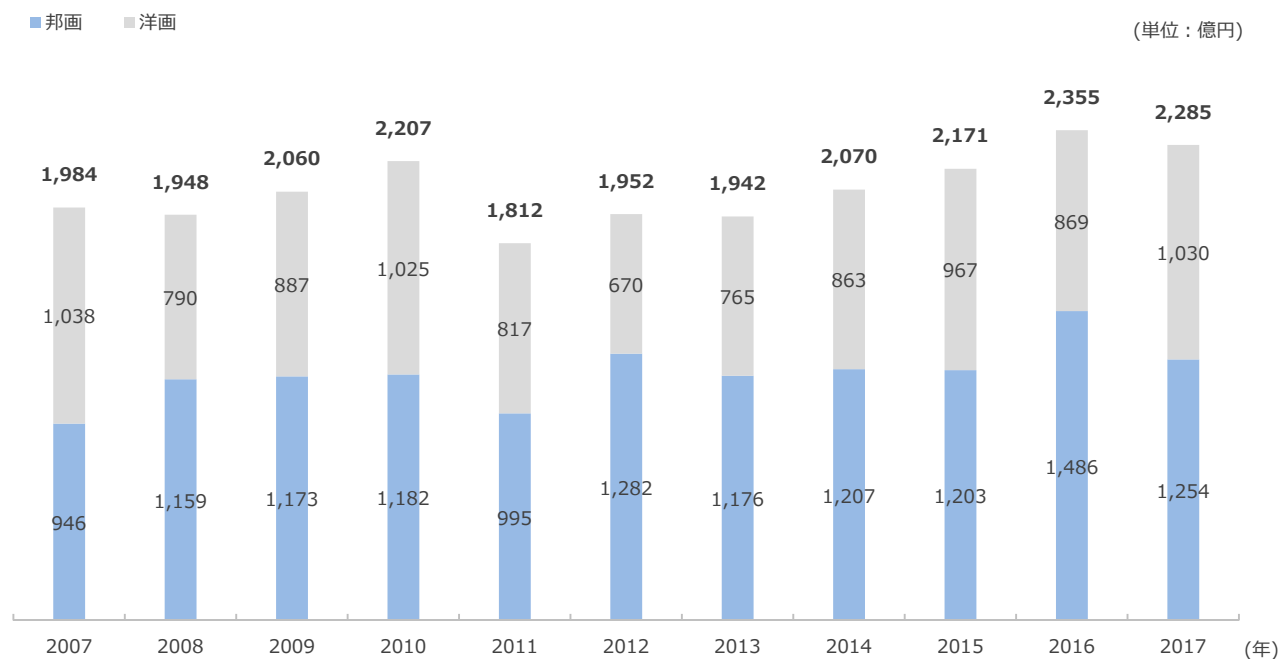
# デジタルコンテンツ市場規模

本データは「デジタルコンテンツ白書」（一般財団法人 デジタルコンテンツ協会）より作成、毎年9月に更新



# 国内映画館 興行収入

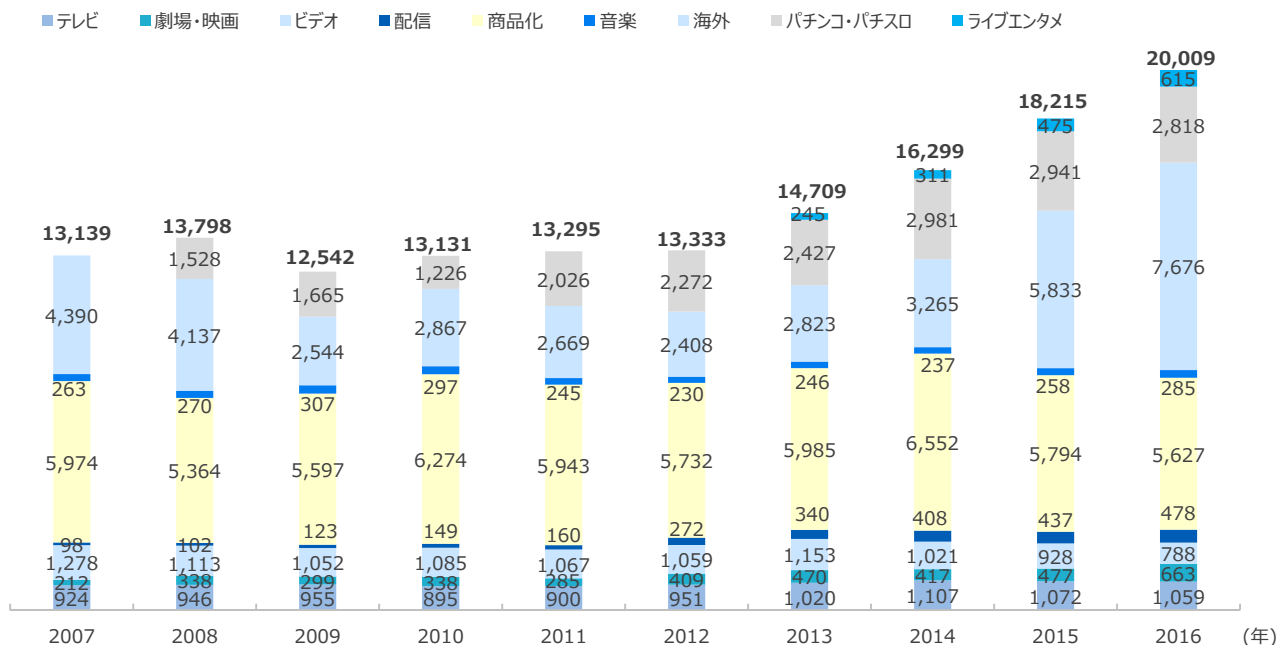
本データは「日本映画産業統計」（一般社団法人 日本映画製作者連盟）より作成、毎年1月に更新



# 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」（一般社団法人 日本動画協会）より作成、毎年4月に更新  
PSは2015年まで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）

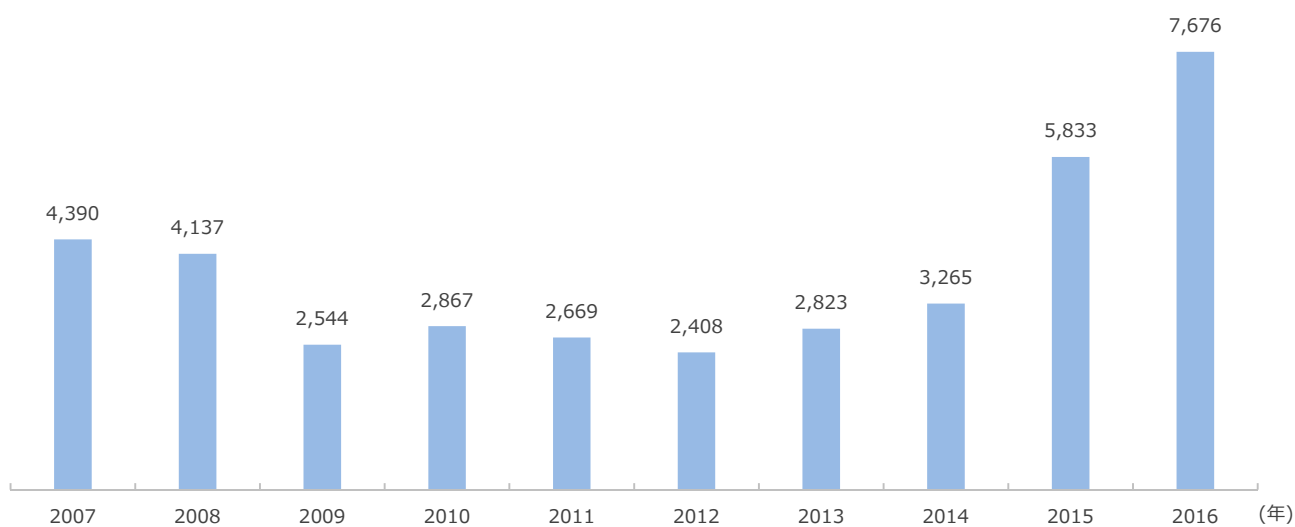
(単位：億円)



# 日本のアニメ産業市場の海外売上

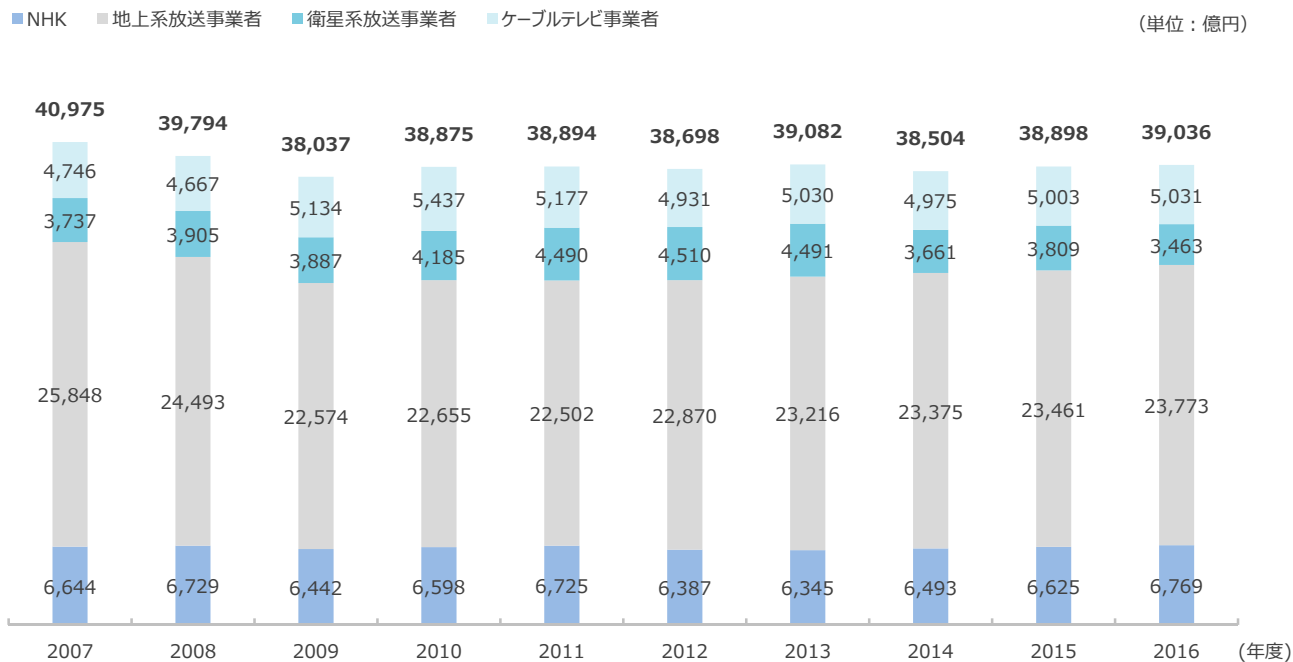
本データは「アニメ産業レポート2017」（一般社団法人 日本動画協会）より作成

(単位：億円)



# 放送産業の市場規模

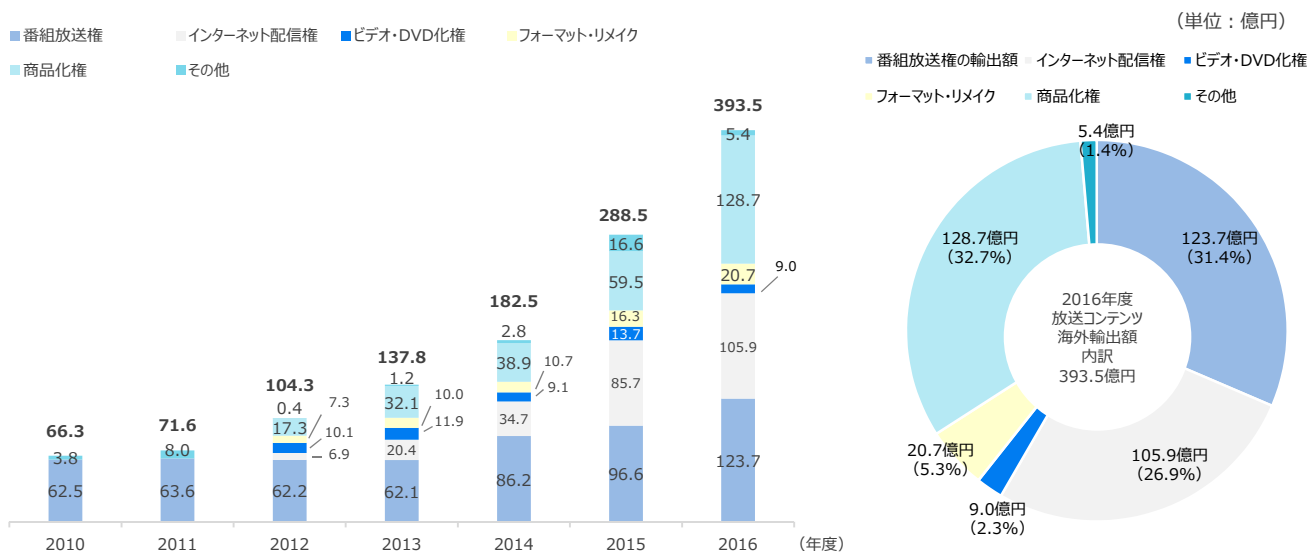
本データは「民間放送事業者の収支状況」（総務省情報流通行政局）より作成、毎年9月に更新



# 放送産業の海外展開☆

本データは「放送コンテンツの海外展開に関する現状分析（2016年度）」（総務省情報流通行政局）より作成

「放送コンテンツの海外展開に関する現状分析（2016年度）」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、2016年度には393.5億円となりました（対前年比36.3%増、2010年度の約5.9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。



# 出版市場の動向/電子書籍・電子雑誌の市場動向

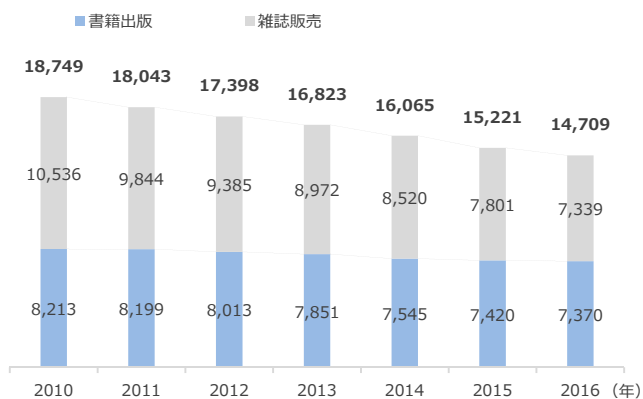
本データは「デジタルコンテンツ白書2017」（一般財団法人 デジタルコンテンツ協会）より作成

「デジタルコンテンツ白書2017」によると、2016年の書籍販売は7,370億円（前年比0.6%減）となり、引き続き減少傾向となりました。また、雑誌販売は、7,339億円（同5.9%減）で19年連続の減少となり、書籍販売を下回る規模となりました。

近年、コンテンツ市場のデジタル化が進んでおり、2016年のデジタル比率は67.9%（同1.9%増）となりました。これにともない、電子書籍は1,976億円（同24.7%増）、電子雑誌は302億円（同24.7%増）といずれも前年に引き続き大幅に増加しました。

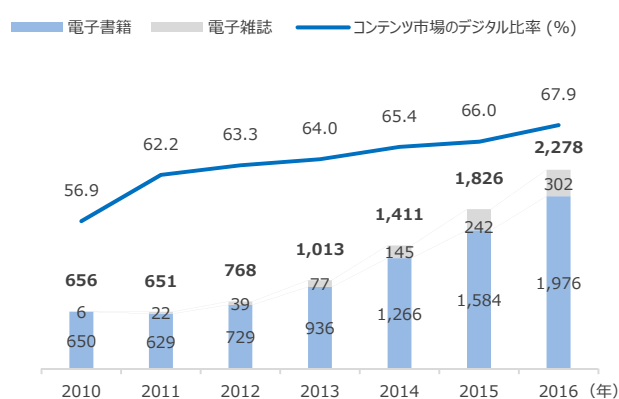
出版市場の動向

(単位：億円)



電子書籍・電子雑誌の市場動向

(単位：億円)

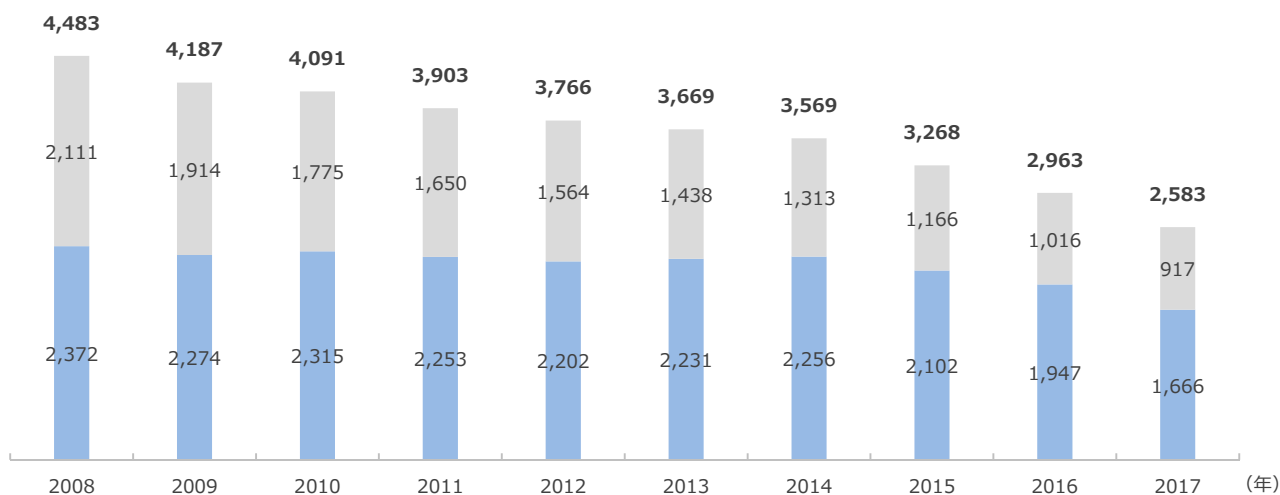


## コミック・コミック誌の売上高☆

本データは「コミック市場の統計」（公益社団法人 全国出版協会）より作成、毎年4月に更新

■コミック ■コミック誌

(単位：億円)



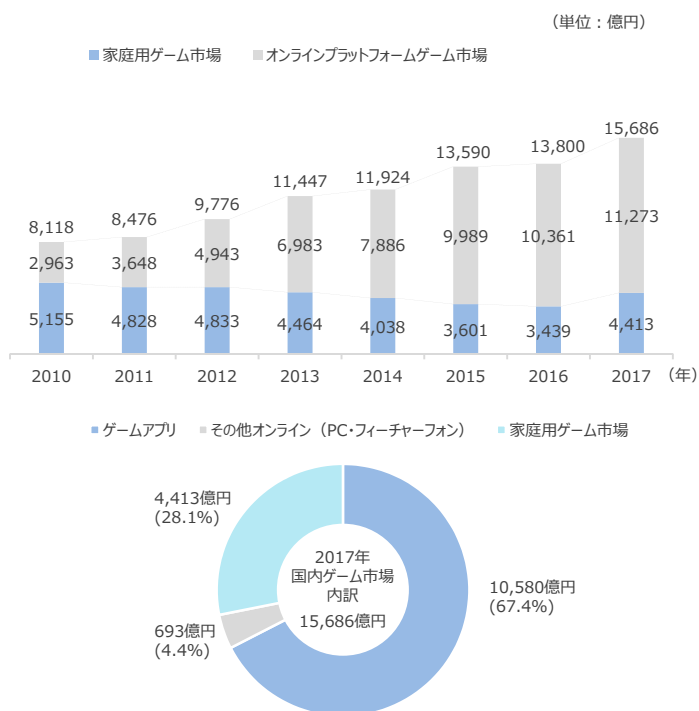


# ゲーム市場の動向☆

本データは「ファミ通ゲーム白書2018」(株)Gzブレインより作成、毎年6月に更新

「ファミ通ゲーム白書2018」によると、2017年の国内家庭用ゲーム市場は、ハード・ソフト合計で4,413億円(前年比28.3%増)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1兆1,273億円(同8.8%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1兆5,686億円(同13.7%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1兆580億円(同9.2%増)と、国内ゲーム市場の約6割を占める規模となっています。

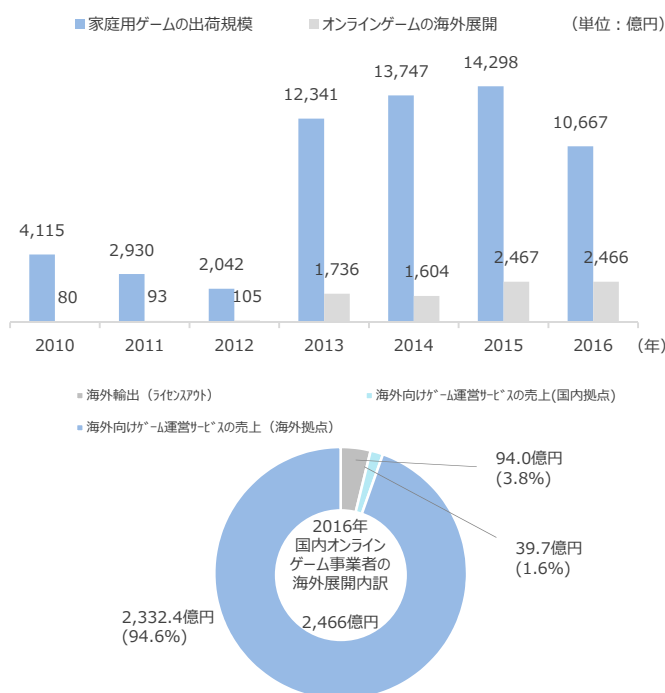


# ゲームコンテンツの海外展開

本データは「デジタルコンテンツ白書2017」(一般財団法人 デジタルコンテンツ協会)より作成、毎年9月に更新

「デジタルコンテンツ白書2017」によると、2016年の海外への家庭用ゲームの出荷規模は10,667億円(前年比25.4%減)、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2,466億円(同0.0%)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2,332億円と、全体の9割以上を占める規模となっています。



※2010年から2012年は日本法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

## 玩具市場の動向☆

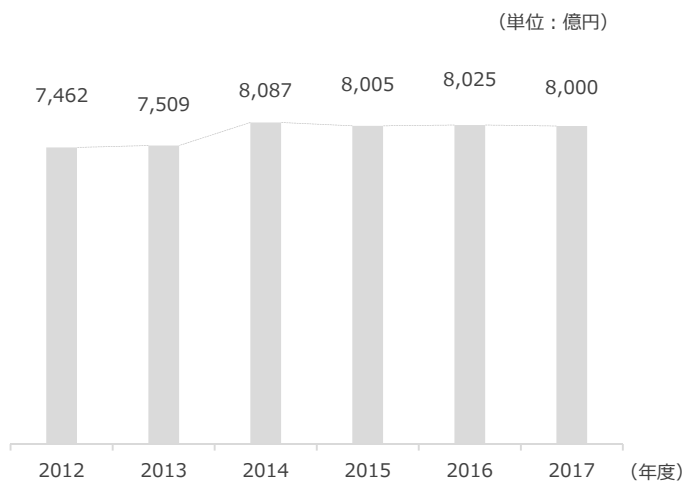
本データは「2017年度玩具市場規模データ」（一般社団法人 日本玩具協会）より作成、毎年6月に更新

「2017年度玩具市場規模データ」によると、2017年度の国内における玩具市場規模は、上代価格（希望小売価格）ベースで前年度比99.7%とほぼ前年度並みを維持し、金額にして8,000億円でした。

玩具業界は2014年度に過去10年で最高の売上げを記録し、2004年度以来10年ぶりに8,000億円を超えました。以来4年連続で8,000億円を越えることができ、好調を持続しています。

また、周辺分野として発表されたカプセル玩具の国内市場規模は319億円（前年度比115.2%）、玩菓は432億円（同92.3%）でした。

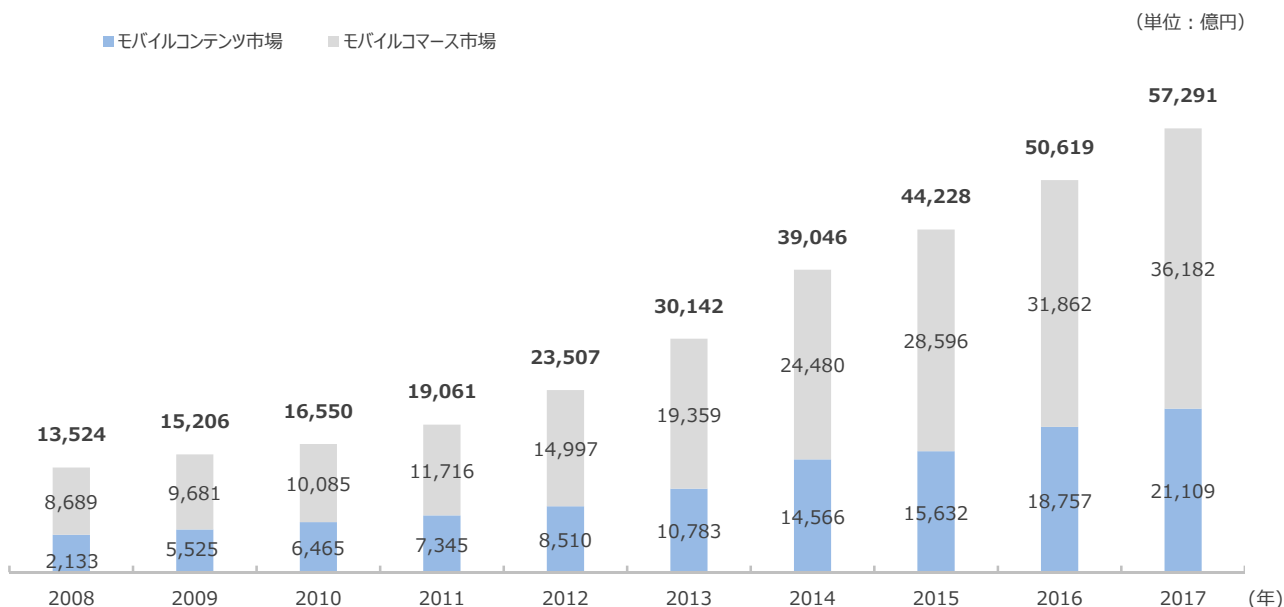
玩具の周辺市場には、このほかにもテレビゲームをはじめ、様々なキッズやエンタテインメントの市場があり、少子化の中でも玩具関連市場と玩具業界の可能性は大きなものと述べられています。



※最新のデータを記載

## モバイルビジネス市場規模☆

本データは「2017年モバイルコンテンツ関連市場規模」（一般社団法人 モバイル・コンテンツ・フォーラム）より作成、毎年7月に更新





#### 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。