

2019年3月期 第2四半期 決算説明会

2018/11/8
フィールズグループ
フィールズ株式会社

2019年3月期 第2四半期

概況及び通期見通し

市場環境

14年ぶり「風適法施行規則」改正／施行（2018年2月1日）

- ホール ： 着実な企業体力の充実・強化
- メーカー ： 新規則機の早期市場投入に向けた活発な動き
- ユーザー ： 「楽しむパチンコ」を実感できる新たな娯楽性への期待

好調な新規則機の動向

ホールの購買マインド向上／市場活性化への期待

当社グループ経営

2018年5月 新たな経営体制

- PS流通カンパニー／PS開発カンパニー／IP&MDカンパニー／映像カンパニー
- 各カンパニーで新たな成長プランの策定

最適コストの経営

- コスト削減施策実行：通期▲40億円削減

連結販管費（前期190億円 ➡ 当期150億円）

上半期業績について

営業損益 ▲39億円

PS事業では、上半期は、新規則機対応への作り直し期間

➡ 旧基準機／後発機中心の販売

パチンコ販売台数3.3万台 + パチスロ販売台数1.0万台

= 計4.3万台（前期比5.6万台減）

その他の事業は、総合して軽微（ゼロベース）で着地

連結P/L（要約）

（単位：億円）

	2018年3月期		2019年3月期		
	2Q	通期	2Q	前年同期増減額	前年同期 増減率
売上高	352.1	610.5	180.4	△171.7	△48.8
売上総利益	69.4	134.0	38.5	△30.9	△44.5
販管費	97.2	191.3	77.5	△19.6	△20.2
営業損益	△27.8	△57.3	△39.0	△11.2	-
経常損益	△32.8	△52.0	△40.6	△7.7	-
親会社株主に帰属する 当期純損益	△32.8	△76.9	△32.5	0.3	-

※ 百万円以下は切り捨てて表示しています

連結B/S・連結C/F（要約）

（単位：億円）

2) 連結B/S	2018年3月末	2018年9月末	増減額	主な増減要因
流動資産	421.7	331.4	△90.2	現金及び預金の減少 売上債権の減少
（現金及び預金）	244.7	214.1	△30.5	
有形固定資産	52.7	48.1	△4.6	建物及び構築物の減少
無形固定資産	13.8	9.1	△4.7	のれんの減少 ソフトウェアの減少
投資その他の資産	234.9	224.7	△10.2	投資有価証券の売却による減少
資産合計	723.3	613.4	△109.9	
流動負債	224.8	159.1	△65.6	仕入債務の減少
固定負債	143.4	129.3	△14.1	長期借入金の減少
純資産	355.0	324.9	△30.1	利益剰余金の減少
負債純資産合計	723.3	613.4	△109.9	

3) 連結C/F	2018年3月期		2019年3月期	当四半期の主な内訳
	2Q	通期	2Q	
営業キャッシュ・フロー	△9.1	△10.9	△41.7	税金等調整前四半期純損△31.3／仕入債務の減少△66.1／売上債権の減少+30.4
投資キャッシュ・フロー	49.0	43.9	16.5	関係会社株式の売却による収入+18.0／投資有価証券の売却による収入+5.2
財務キャッシュ・フロー	△4.1	△20.2	△5.3	長期借入金の返済による支出△12.9／配当金の支払い△1.6／短期借入金の増加+9.3
現金及び現金同等物の増減額	35.7	12.8	△30.5	
現金及び現金同等物の期首残高	230.9	230.9	243.7	
現金及び現金同等物の期末残高	266.6	243.7	213.1	

※ 百万円以下は切り捨てて表示しています

Copyright 2018 FIELDS CORPORATION All rights reserved.

主力タイトルの新規則機を順次市場投入

- 各カンパニーの成長プラン実行
- 徹底したコスト削減施策の実行／成果

第3四半期（10月-12月）状況

- パチンコ 2機種
- パチスロ 3機種



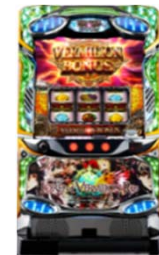
計画通り販売済み



CR究極神判



ぱちんこ
新鬼武者 超・蒼剣



パチスロ
ロード オブ ヴァーミリオン Re:

第3四半期 営業利益 約25億円見込み

第4四半期（1月-3月）状況

パチンコ 7機種（うち甘デジ3機種）、パチスロ 3機種

- ① 既に3タイトルは、販売進行中
- ② 主カタイトルを含む、3タイトルは適合済み
- ③ 4タイトルは、型式試験持ち込み済み



販売準備中

第4四半期 営業利益 約35億円見込み

通期見込み

- **PS事業**（PS流通＋PS開発） 営業利益 → **約15億円**
 - **円谷プロダクション** 営業利益 → **約5億円**
 - **その他事業総合** 営業利益 → **約0億円**
- } **20億円**

（単位：億円）

	2018年3月期	2019年3月期 見通し	
	通期	通期	前期増減額
売上高	610.5	950.0	339.5
売上総利益	134.0	170.0	36.0
販管費	191.3	150.0	△ 41.3
営業利益	△ 57.3	20.0	77.3
経常利益	△ 52.0	25.0	77.0
親会社株主に帰属する当期純利益	△ 76.9	15.0	91.9

※ 百万円以下は切り捨てて表示しています

- 2018年度－2020年度の3カ年
- 各カンパニーで、成長プランを策定

- 本日の概要 -

①PS流通カンパニー 新規事業戦略

②IP&MDカンパニー 円谷プロダクション成長戦略

③3カ年業績（営業利益計画）

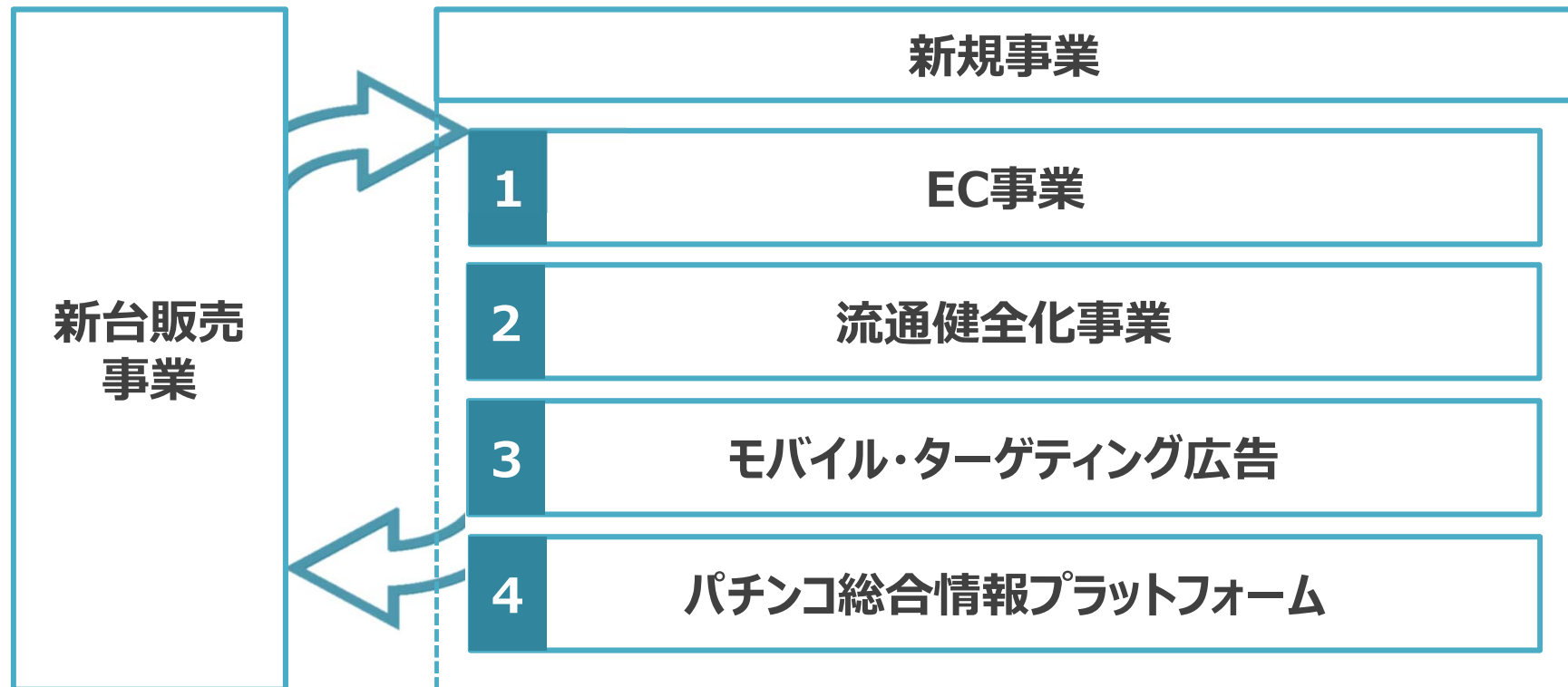
PS流通カンパニー

新規事業戦略

強みである営業力の更なる強化

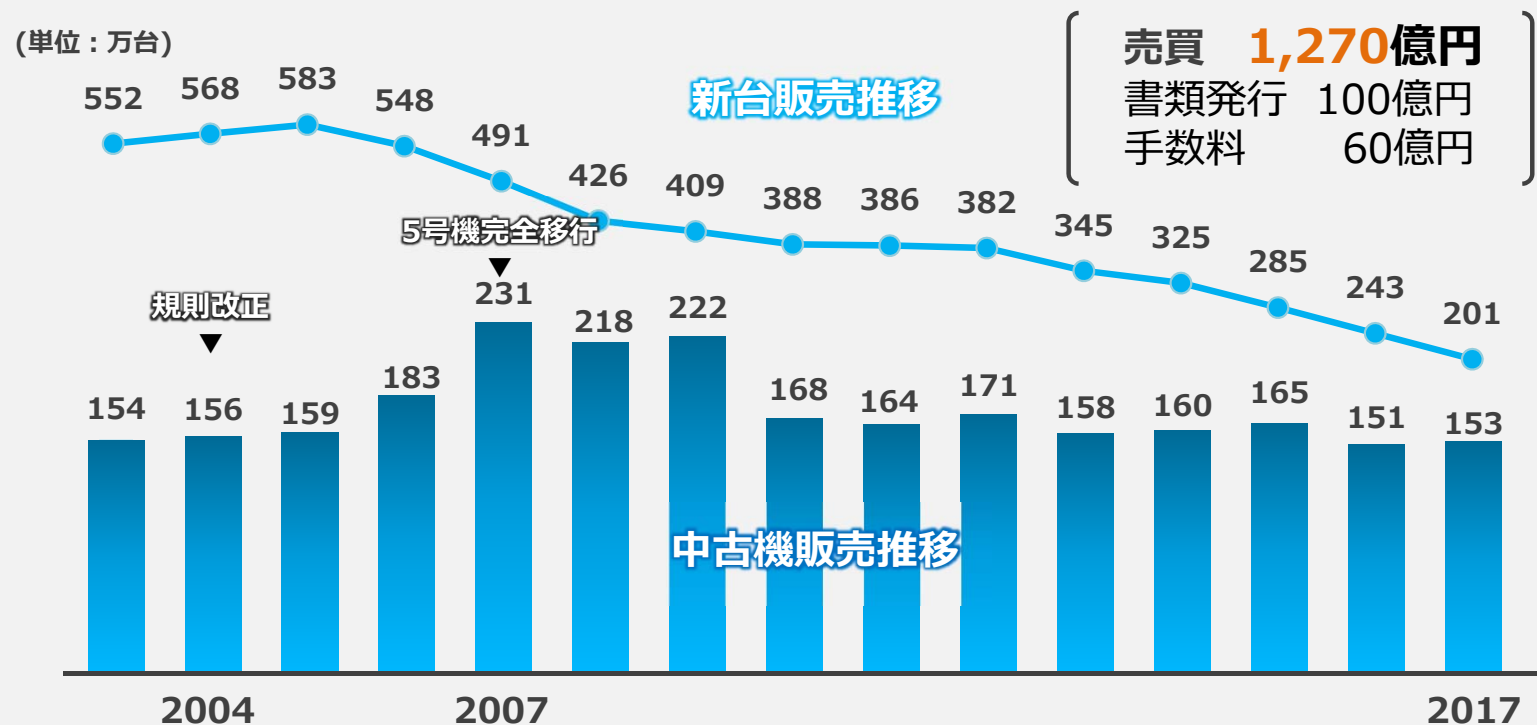
営業力 × テクノロジー × マーケティング力 によるPS産業発展に寄与

新台販売事業に加え、新規事業の開発と拡大



中古機移動の適正な流通基盤の提供（2019年春よりサービススタート）

市場規模 **1,430億円**



中古機流通
(売上総利益)

その他物販
(売上総利益)

2018年度

-

3.5億円

2019年度

3.0億円

取引台数 50,000台

9.0億円

2020年度

6.0億円

取引台数 120,000台

12.0億円

安心で安全性の高い中古機取引を実現

最適価格

あらゆるデータに基づく最適な
商品価格を提案します

トラブル対応

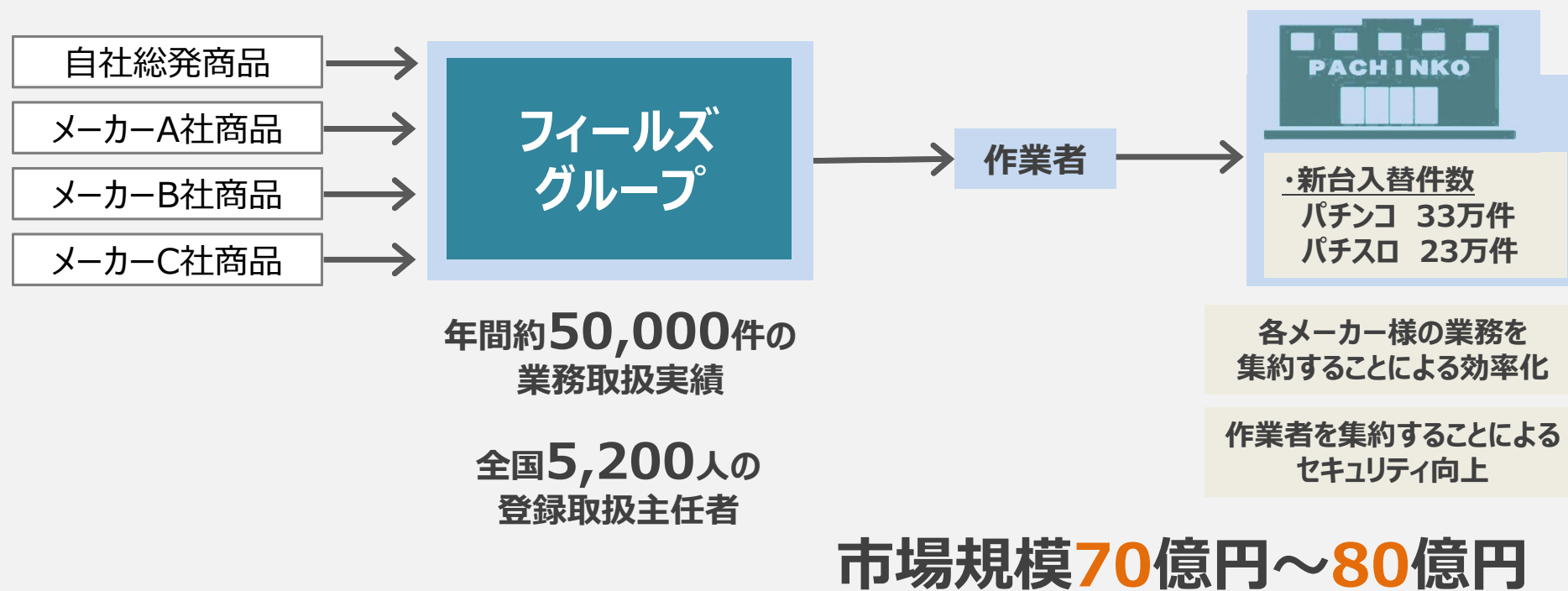
不測の事態によるロスをなくし
安心してご購入いただけます

全国流通網

物理的距離を気にすることなく
全国から最適物件をご購入いただけます

市場環境に適応した設置・点検の効率化を提供（2018年2Qよりスタート、6社契約獲得）

■ 設置・部品点検業務を集約



事業計画
(売上総利益)

2018年度
5.0億円
7社 10,000件

2019年度
7.0億円
8社 50,000件

2020年度
10.0億円
10社 120,000件

モバイル・ターゲティング広告

業界初の新技術を活用したインターネット広告サービスを実現

業界初の新技術



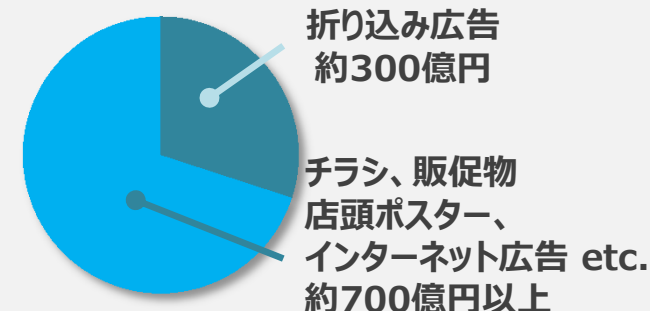
位置情報を利用した来店検知技術
で特許を取得（第6316353号）

安心・安定のシステム



大手企業連携による広告システム
検知可能ユーザー約3,000万人

ホール広告市場規模



市場規模1,000億円以上

事業計画 (売上総利益)

2018年度
3.0億円

-

2019年度
5.0億円

導入軒数 1,000軒

2020年度
7.0億円

導入軒数 2,500軒

新台入替をサポートする遊技機映像配信サービス
ホールに必要な商品・サービスの提供（ECサイト連動）



ホール経営に資する
あらゆる商品

- ・新機種情報
- ・業界ニュース
- ・設備関連 etc.



配信機器

2019年 春 サービス開始予定

新規事業のまとめ

新規事業によって、新しい収益基盤の確保と拡大

事業計画 (売上総利益)		2018年度	2019年度	2020年度
新規事業	EC事業			
	中古機流通	-	3.0億円	6.0億円
	その他物販	3.5億円	9.0億円	12.0億円
	流通健全化事業	5.0億円	7.0億円	10.0億円
	モバイル・ターゲティング広告	3.0億円	5.0億円	7.0億円
	パチンコ総合情報プラットフォーム	-	-	-
売上総利益計		11.5億円+α	24.0億円+α	35.0億円+α

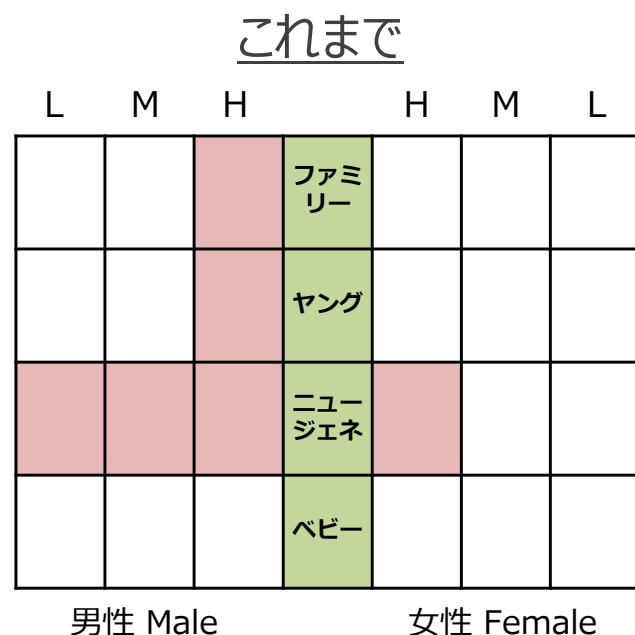
IP&MDカンパニー

円谷プロダクション成長戦略

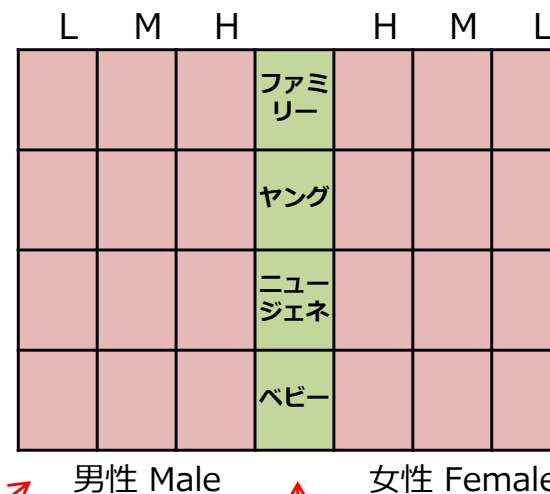
ブランド戦略に基づく グローバルエンターテインメントカンパニーに。

- キャラクター から ブランド に
- ウルトラマン から TSUBURAYA に
- プロダクション から スタジオ に
- 日本 から 世界 に
- アナログ から デジタル に

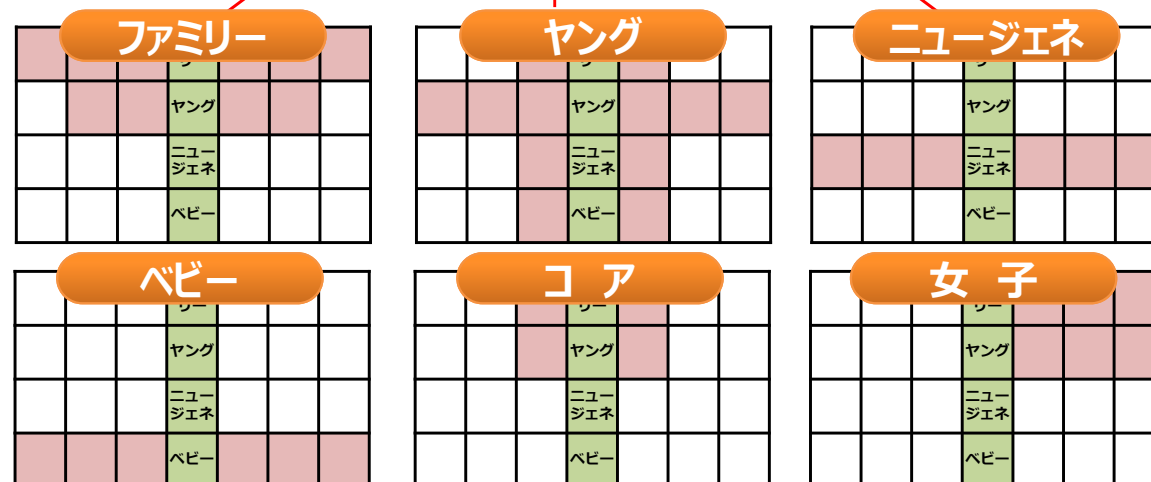
■ 3-6歳の男児ターゲットのキャラクターから、 オールターゲットのブランドへ。



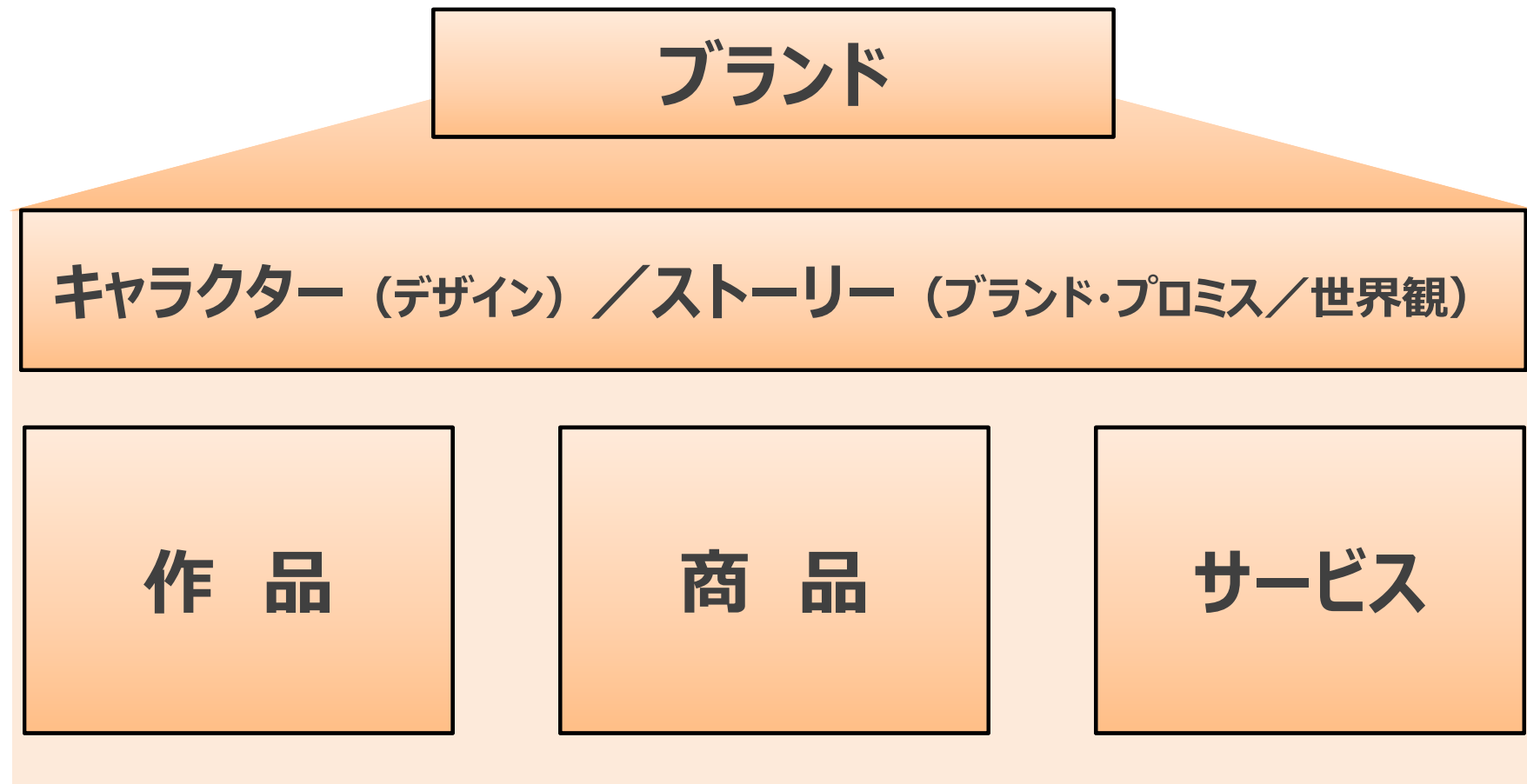
「戦略プロジェクト」の考え方



全ターゲット
をカバー

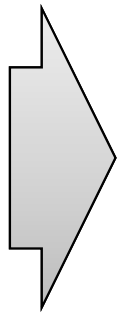


- 3-6歳の男児ターゲットのキャラクターから、
オールターゲットのブランドへ。



■ 3-6歳の男児ターゲットのキャラクターから、 オールターゲットのブランドへ。

ULTRAMAN



■ グローバルを目指すIP戦略の中核となる3つのブランド。

<ブランド>

ウルトラマン

ウルトラマン
ユニバース

TSUBURAYA

<主軸ラインナップ>

① ウルトラマン

- － 第1期（昭和シリーズ）
- － 第2期（平成シリーズ）
- － 第3期（現行シリーズ）

② ウルトラマン・ユニバース 作品

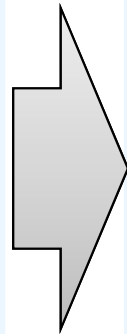
③ TSUBURAYA 作品

プロダクション

■TVシリーズの制作から、IPを企画・製作するスタジオに。

– ウルトラマンシリーズ
のTVシリーズ制作

– 特撮の映像制作



– 円谷の持つIPの企画・製作

ノベル・コミック

ゲーム

ステージ

デジタルエンタテインメント

シリーズ

映画・・・

– 新たなブランド／IPの創出

■ グローバルをマーケットにした海外展開。

– 1st 欧・米

中 国

– 2nd アジア オーストラリア

– 3rd 南米・中東

– 4th アフリカ

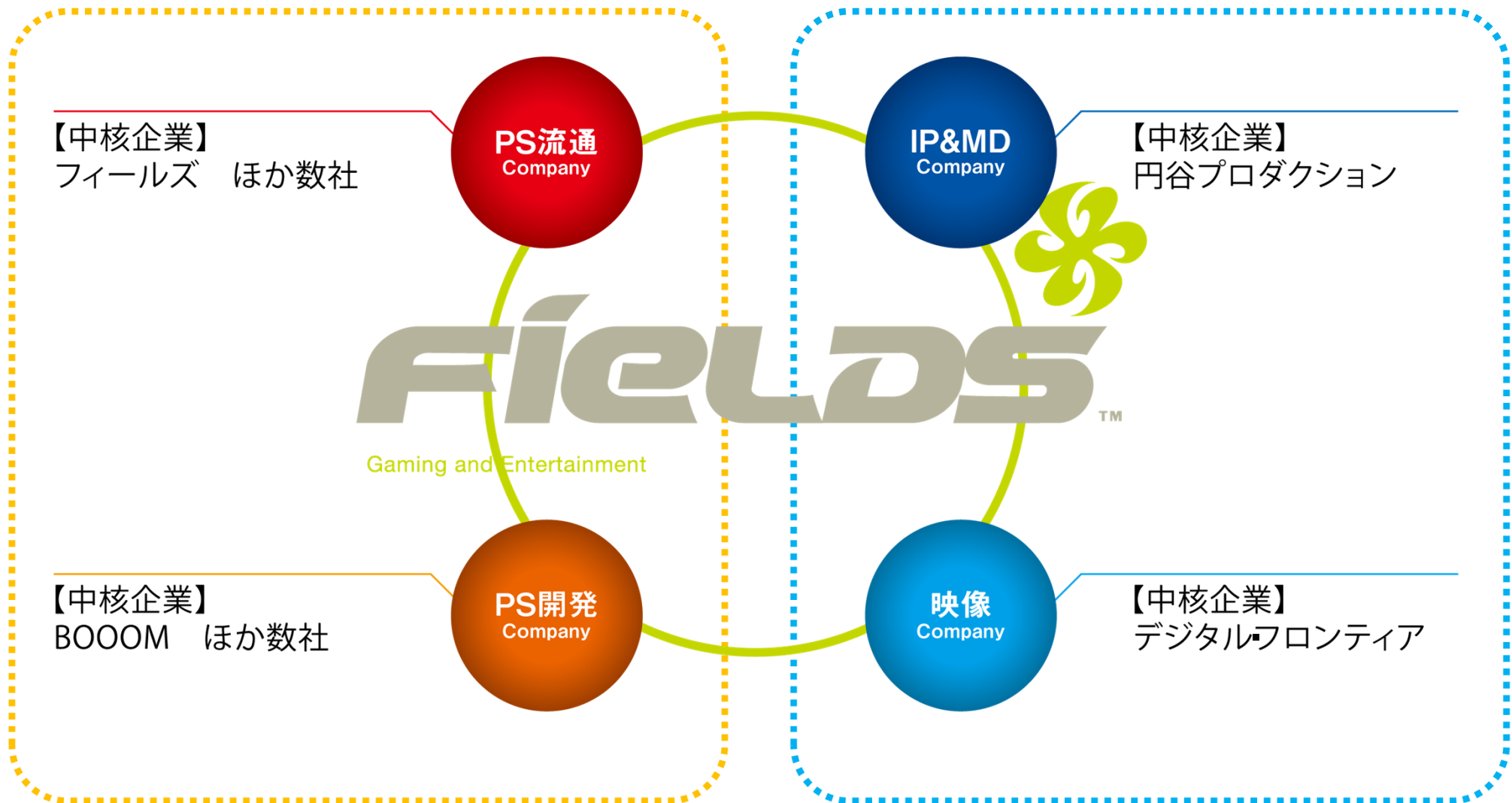
■ 新しい驚きを生み出し続ける技術基盤の育成。 (TSUBURAYA IMAGINEERING)

ーデジタル・ビジュアル・エフェクトの応用

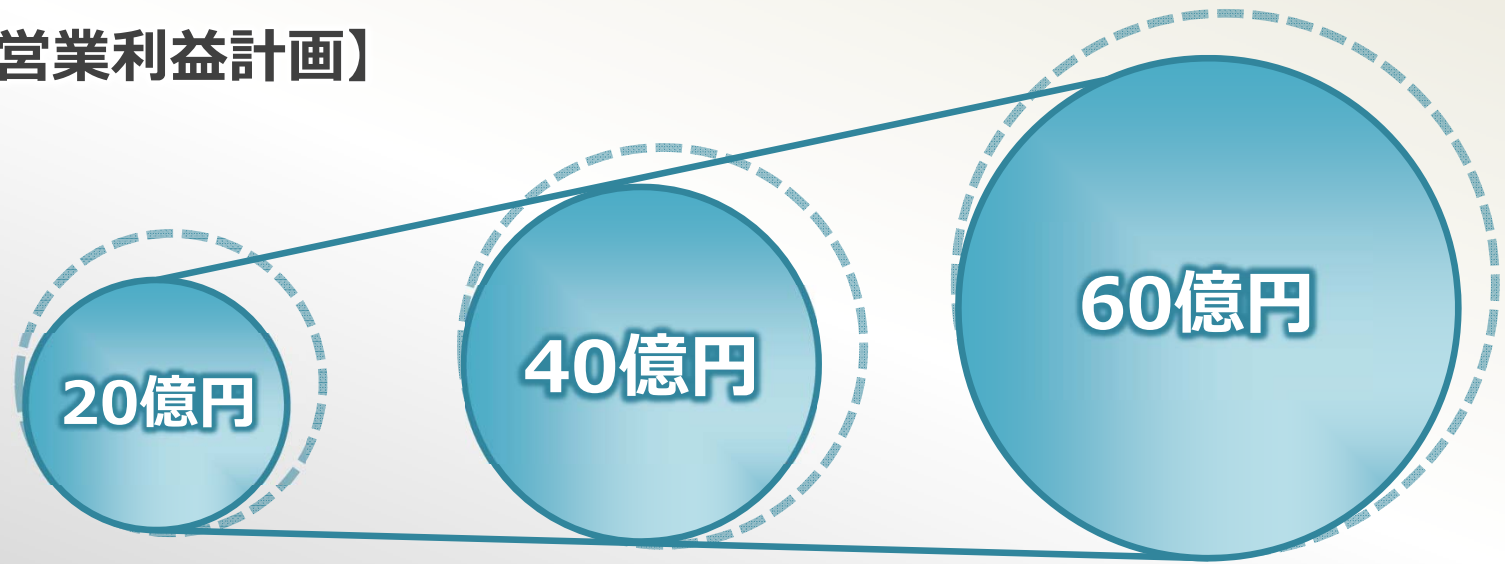
ーライブショーのエンタテインメント性向上

ーデジタルコンテンツの開発

総括



【営業利益計画】



	2018年度	2019年度	2020年度
円谷プロダクション	5.0億円	6.0億円	7.0億円
開発	10.0億円	15.0億円	25.0億円
販売	5.0億円	20.0億円	25.0億円
その他	0億円	0億円	3億円
	20.0億円	40.0億円 +	60.0億円 +

免責事項

本資料に掲載されている弊社の計画、戦略、予想等は、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。