

The greatest leisure for all people



2015年3月期 第3四半期

決算説明会

フィールズ株式会社

すべての人に最高の余暇を

総括

1. 2015年3月期 第3四半期 連結業績概要

(ご参考) パチンコ・パチスロ市場動向

パチンコ・パチスロ市場データ

2. IPへの取り組み

総括

業績

3Q累計：売上高 293億円 経常利益△56億円

- 通期の業績見通しに変更はなし

遊技機 販売

パチンコ 11.8万台 パチスロ 3.5万台 販売

- 3Q累計で、パチンコ2機種、パチスロ1機種を売上計上

- 4Qは、パチンコ3機種、パチスロ2機種を売上計上

- 各タイトルの販売は概ね計画上振れ、4Qタイトルの販売は好調

IP

IP総数 148本 今期 88メディア に展開予定

- ヒーローズ作品を中心に、映像化を起点としたクロスメディア展開を推進

1. 連結業績概要

2015年3月期 第3四半期

連結P/L

連結B/S

連結キャッシュ・フロー

通期業績見通し

主な遊技機ラインアップ

連結P/L

(単位：億円)

	2014年3月期		2015年3月期			
	3Q累計①	通期	3Q累計②	増減額 (②-①)	増減率(%) (②÷①)	通期計画
売上高	542.0	1,149.0	293.1	△248.8	△45.9	1,000.0
売上総利益	193.5	338.1	105.1	△88.4	△45.7	-
販管費	173.2	240.2	171.1	△2.0	△1.2	-
営業利益	20.3	97.9	△ 65.9	△86.3	-	50.0
経常利益	20.6	97.6	△ 56.3	△76.9	-	50.0
当期純利益	12.2	53.7	△ 32.1	△44.4	-	25.0

PS販売 (計上) P：パチンコ S：パチスロ	P	13.9万台	16.2万台	11.8万台	△2.0万台	/
	S	9.2万台	23.0万台	3.5万台	△5.7万台	

連結B/S

(単位：億円)

	2014年 3月末	2014年 12月末	増減額	主な増減要因
流動資産	669.2	332.2	△336.9	売上債権の減少
有形固定資産	121.0	123.9	2.9	
無形固定資産	43.6	45.0	1.3	
投資その他の資産	214.7	206.3	△8.4	投資有価証券の減少
資産合計	1,048.6	707.6	△341.0	
流動負債	417.3	128.0	△289.2	仕入債務の減少 未払法人税等の減少
固定負債	43.8	42.2	△1.6	退職給付に係る負債の減少
純資産	587.5	537.3	△50.1	利益剰余金の減少
負債純資産合計	1,048.6	707.6	△341.0	

連結キャッシュ・フロー

(単位：億円)

	2014年3月期 3Q累計	2015年3月期 3Q累計	当四半期の主な内訳
営業 キャッシュ・フロー	3.9	△ 122.3	税金等調整前四半期純損失 △52.6 仕入債務の減少 △284.2 売上債権の減少 237.2 法人税等の支払 △19.5
投資 キャッシュ・フロー	△24.6	△ 48.3	貸付けによる支出 △32.2 投資有価証券の売却による収入 8.2 有形固定資産の取得による支出 △14.3 無形固定資産の取得による支出 △11.9
財務 キャッシュ・フロー	△20.4	7.7	短期借入れによる収入 25.1 配当金の支払 △16.5

現金及び現金同等物 の期首残高	233.0	295.8	
現金及び現金同等物 の四半期末残高	191.9	132.9	

通期業績見通し

販売タイトル数減少も、通期見通し据え置き

1) パチンコ

- ◆ 期初計画4機種→当期5機種（4Qは3機種）を売上計上予定
 - 『CR エヴァンゲリオン9』を4Qに売上計上
 - 『CR バットマン』『ぱちんこ ウルトラバトル烈伝』投入予定

2) パチスロ

- ◆ 型式試験方法変更※の影響等で
期初計画8機種→当期3機種（4Qは2機種）を売上計上予定
 - 『サラリーマン金太郎 出世回胴編』4万台以上を販売
 - 『パチスロ ベルセルク』（七匠ブランド第一弾）投入予定

※平成26年8月に警視庁より遊技機メーカー各組合に対して、パチスロ機の型式試験方法を平成26年9月16日以降申請される商品を対象として変更する旨の伝達のこと。

前期（2014年3月期） 主な遊技機ラインアップ

※ 売上計上ベースの商品ラインアップ

	1Q	2Q	3Q	4Q	合計					
パチンコ4機種	ビスティ CR蒼天航路 	ビスティ CRエヴァンゲリオン8 	オッカー 新世紀ばちんこ ベルセルク 	ビスティ CR鉄拳 						
	3Q累計: 13.9万台			4Q: 2.3万台	16.2万台					
パチスロ7機種		銀座 回胴黙示録カイジ3 	エンターライズ デビルメイクライ4 	ビスティ ウルトラマン ウォーズ 	ビスティ 機動戦士ガンダム 	ビスティ エヴァンゲリオン ~決意の刻~ 	ミスホ アナザーゴッド ハーデス 	エンターライズ モンスターハンター 月下雷鳴 		
	3Q累計: 9.2万台			4Q: 13.7万台	23.0万台					
総合計 : 39.2万台										

©王欣太・李學仁/講談社 ©Bisty ©カラー ©Bisty ©三浦建太郎（スタジオ我画）・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS ©オッカー.©2013 BANDAI NAMCO Games Inc. ©Bisty ©福本伸行/講談社・VAP・NTV ©福本伸行/講談社・VAP・マッドハウス・NTV・D.N.ドリームパートナーズ ©Sammy ©RODEO ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©TSUBURAYA PROD ©創通・サンライズ ©カラー ©Bisty ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

2015年3月期 主な遊技機ラインアップ

※ 売上計上ベースの商品ラインアップ

	1Q	2Q	3Q	4Q		
パチンコ 5機種	オッキー ぱちんこ 新鬼武者 		ビスティ CR ayumi hamasaki 2 	ビスティ CRエヴァンゲリオン9 	メーシー CRバットマン 	オッキー ぱちんこ ウルトラバトル烈伝 
	3Q累計: 11.8万台					
パチスロ 3機種		エンターライズ パチスロ 戦国BASARA3 		ロデオ サラリーマン金太郎 出世回胴編 	七匠 パチスロ ヘルセルク 	
	3Q累計: 3.5万台					
3Q総合計: 15.3万台						

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©オッキー. ©2013 BANDAI NAMCO Games Inc. ©Bisty ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

©カラー ©Bisty ©avex management inc. ©avex music creative inc. ©本宮ひろ志/集英社/FIELDS ©Sammy ©RODEO

TM & © DC Comics. (s15) ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©円谷プロ ©三浦建太郎 (スタジオ我画)・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS ©NANASHOW

(ご参考)
パチンコ・パチスロ
市場動向

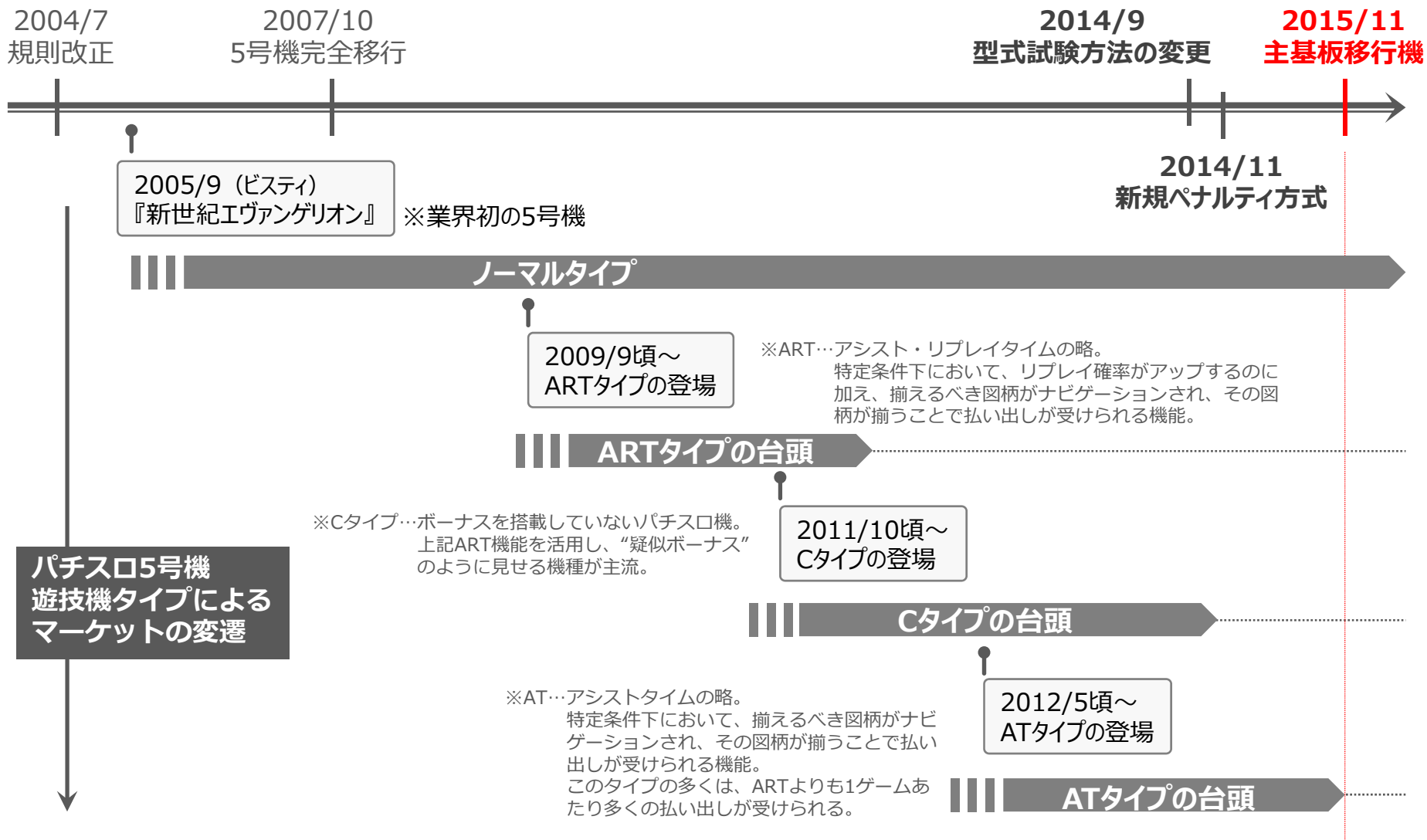
規制/パチスロタイプの変遷

パチスロ設置/販売台数推移

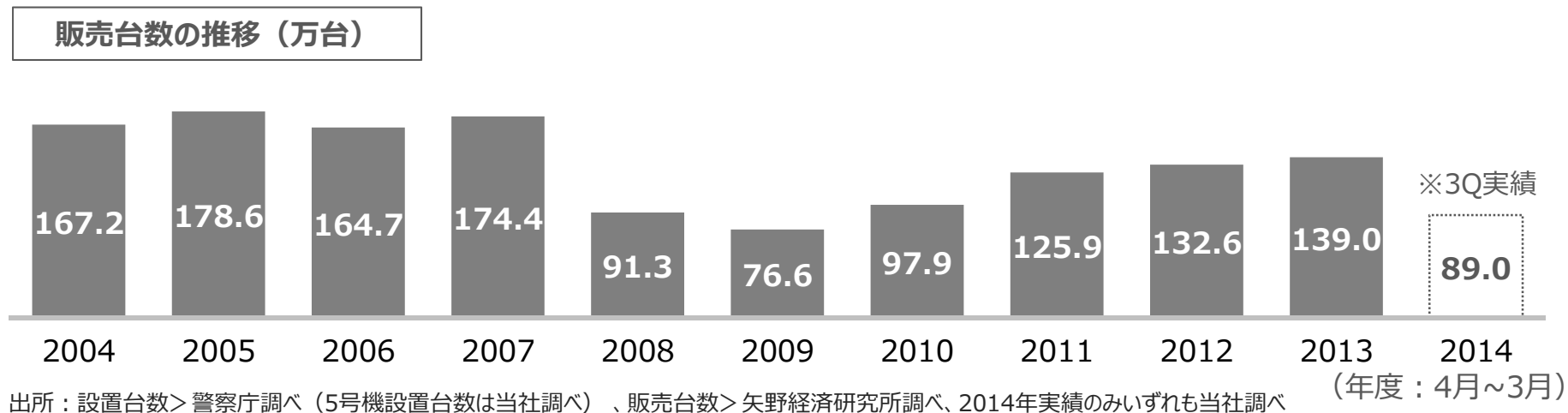
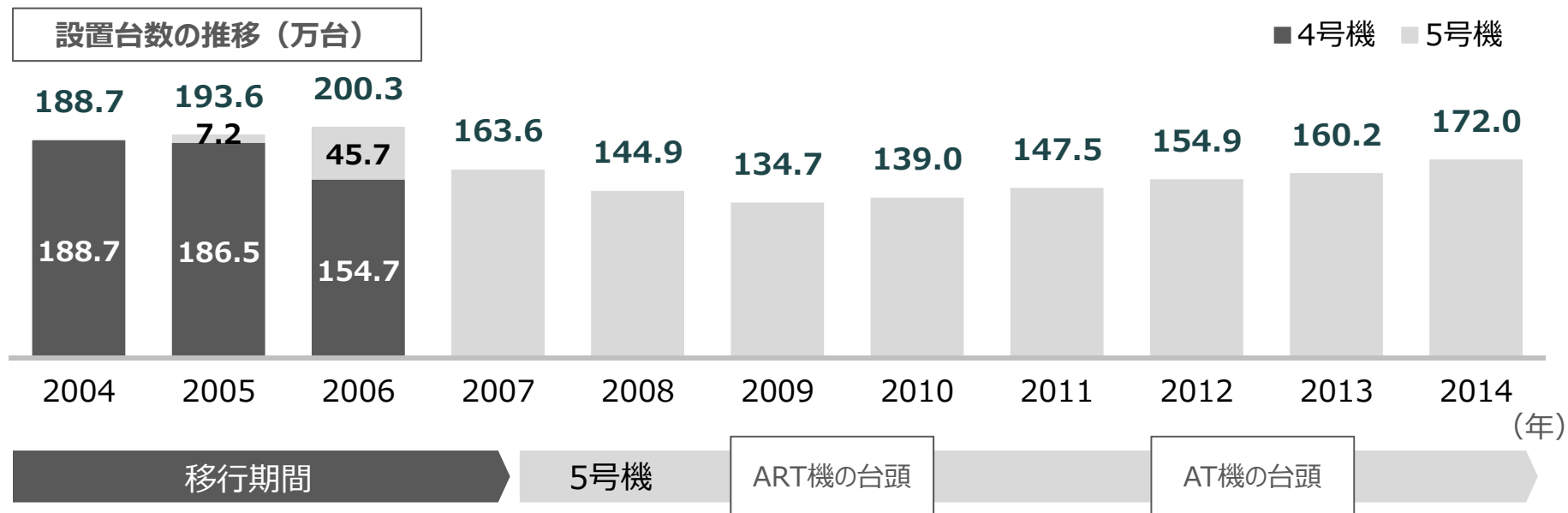
パチスロ5号機販売台数推移

パチンコタイプ別設置動向

規制／パチスロタイプの変遷

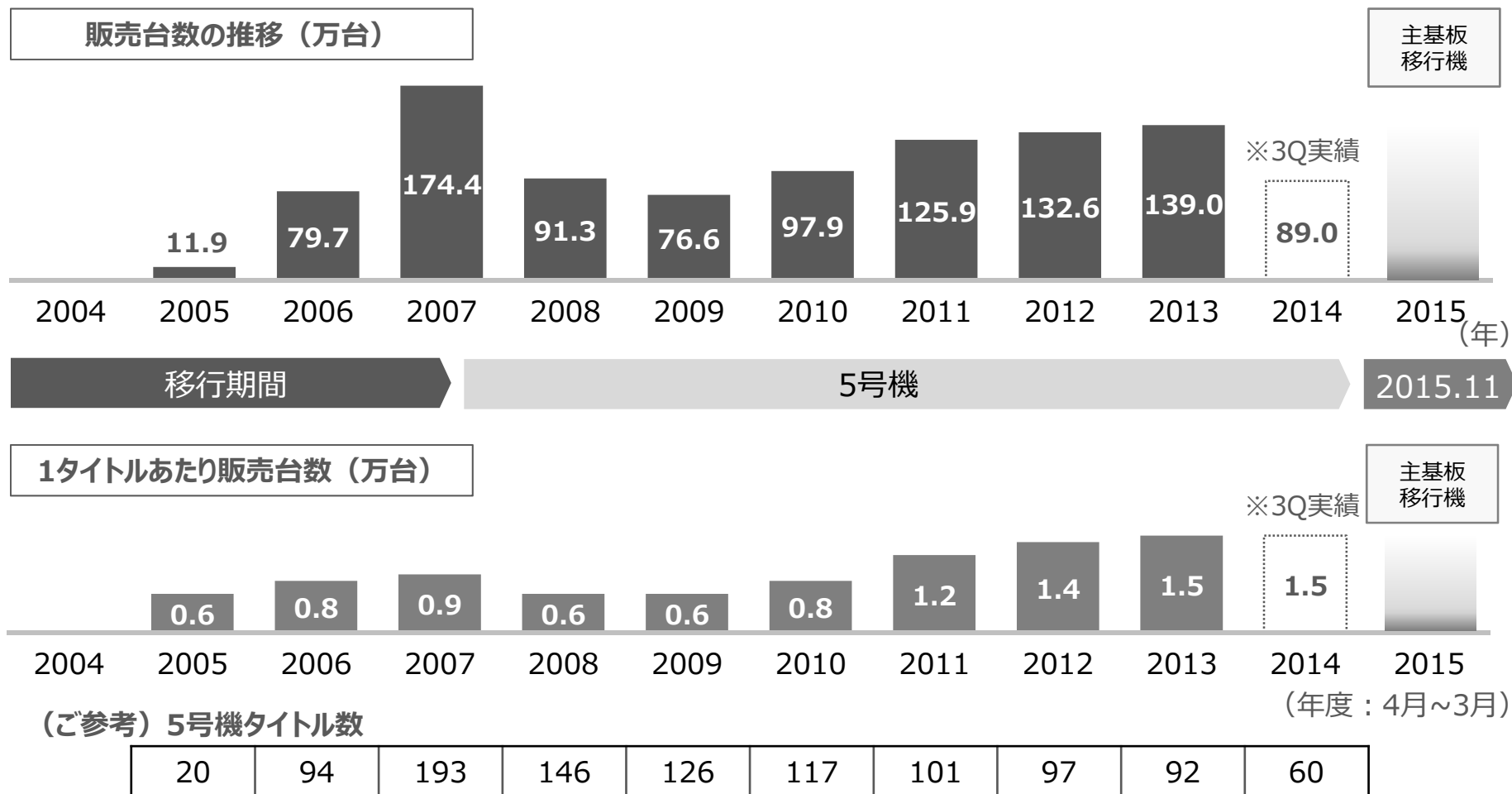


パチスロ設置台数／販売台数の推移



パチスロ5号機 販売台数の推移

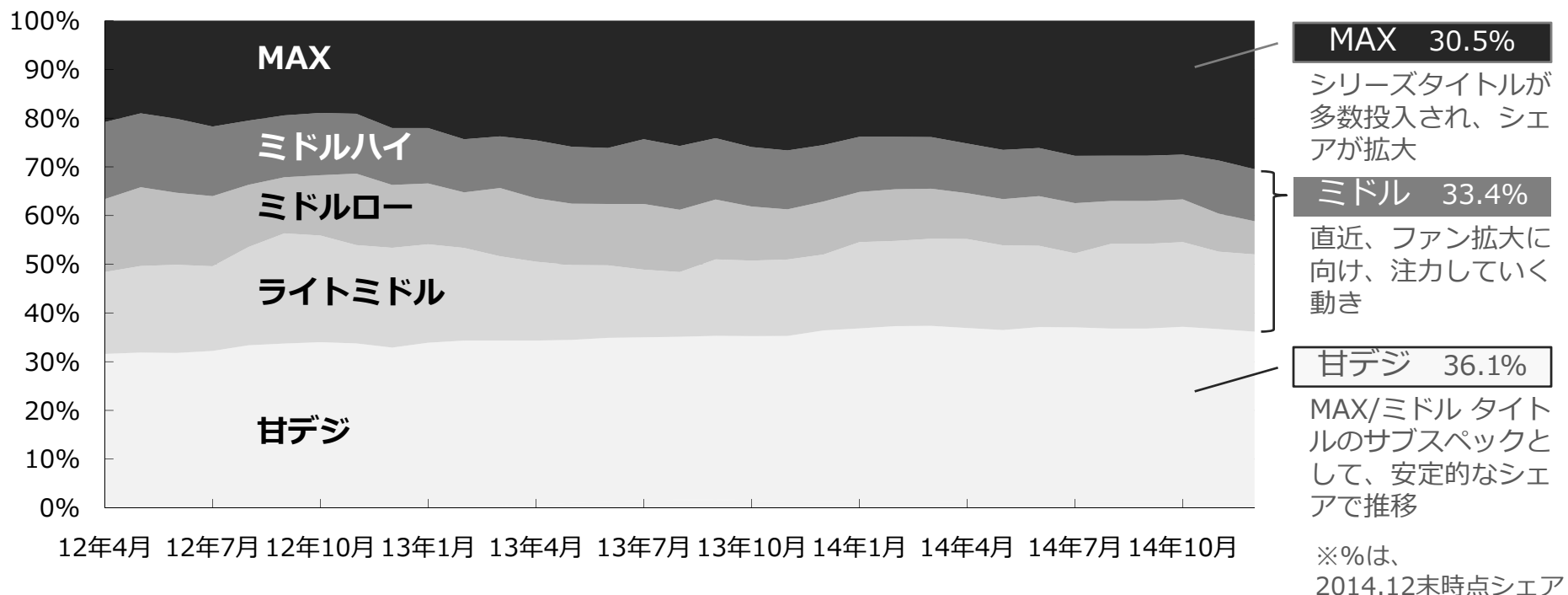
■ 2005～2009年度に発表されたタイトルのシリーズ後継機が、2010年度以降、マーケット拡大を牽引



出所：販売台数（2007～2013）＞矢野経済研究所調べ/（2007～2013以外は当社調べ）、1タイトルあたり販売台数/タイトル数＞当社調べ

パチンコ タイプ別設置動向

- 実績のあるシリーズタイトルがMAXタイプで登場、シェアが拡大
- 直近、ファン拡大に向け、ミドルタイプへ注力する動きが見られる



【スペック分類の定義】

MAX	ミドルハイ	ミドルロー	ライトミドル	甘デジ	その他/ハネモノ
1/370～1/400	1/320～1/369	1/280～1/319	1/150～1/279	1/40～1/149	特殊スペック/ハネモノ

出所：当社調べ

(ご参考)
パチンコ・パチスロ
市場データ

パチスロ販売状況

パチスロ設置状況

パチンコ販売状況

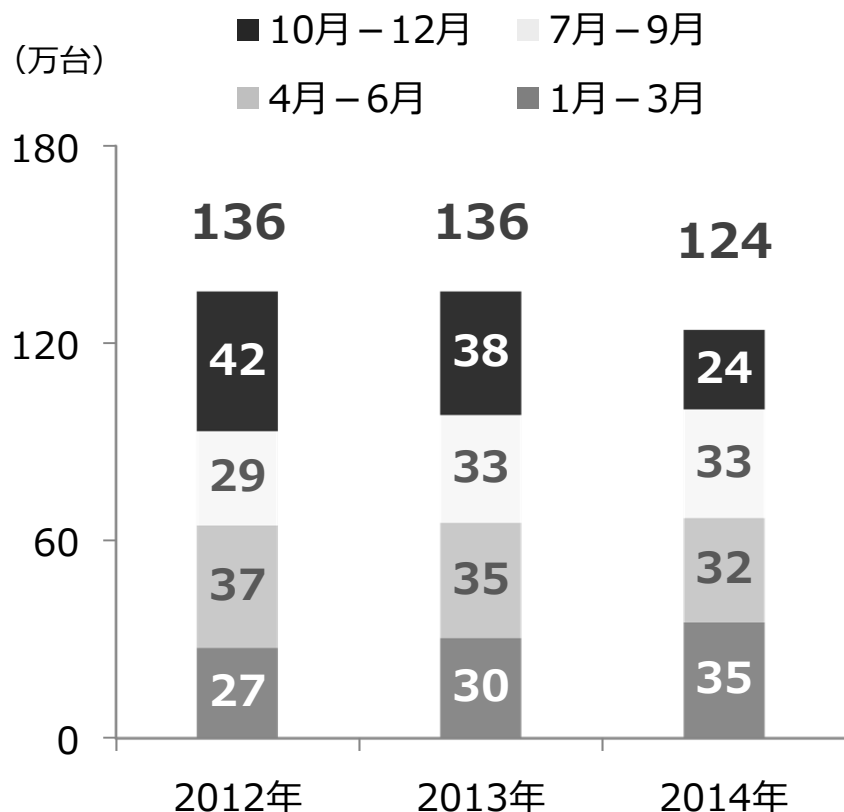
パチンコ設置状況

保通協 型式試験の実施状況

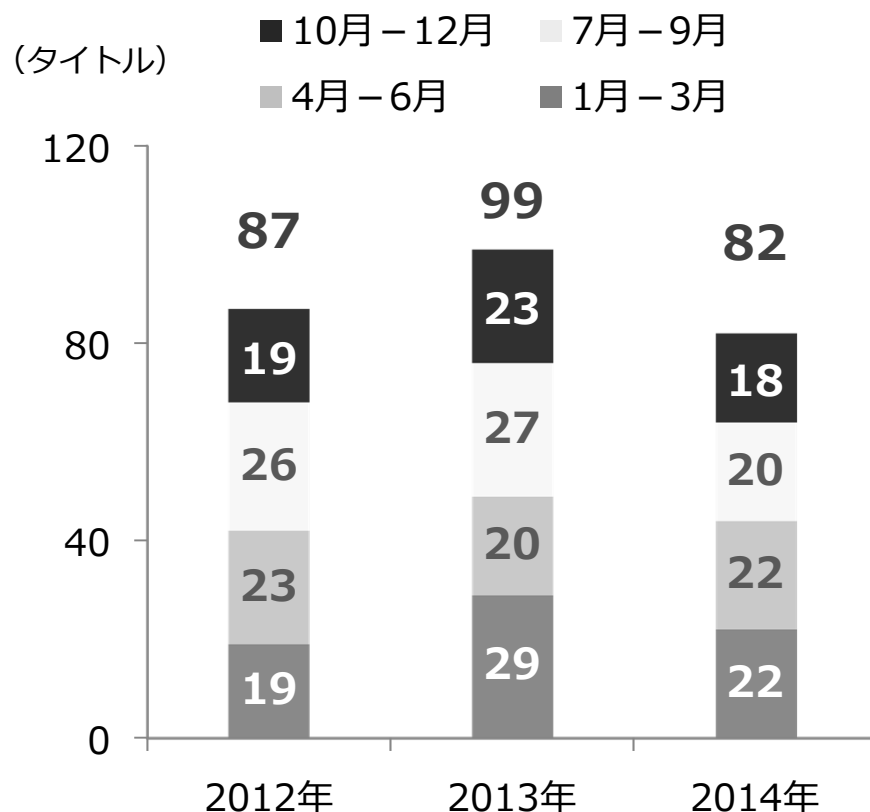
パチスロ販売状況

2014年の販売台数は124万台、10～12月は前年同期比減

パチスロ販売台数



パチスロ販売タイトル数

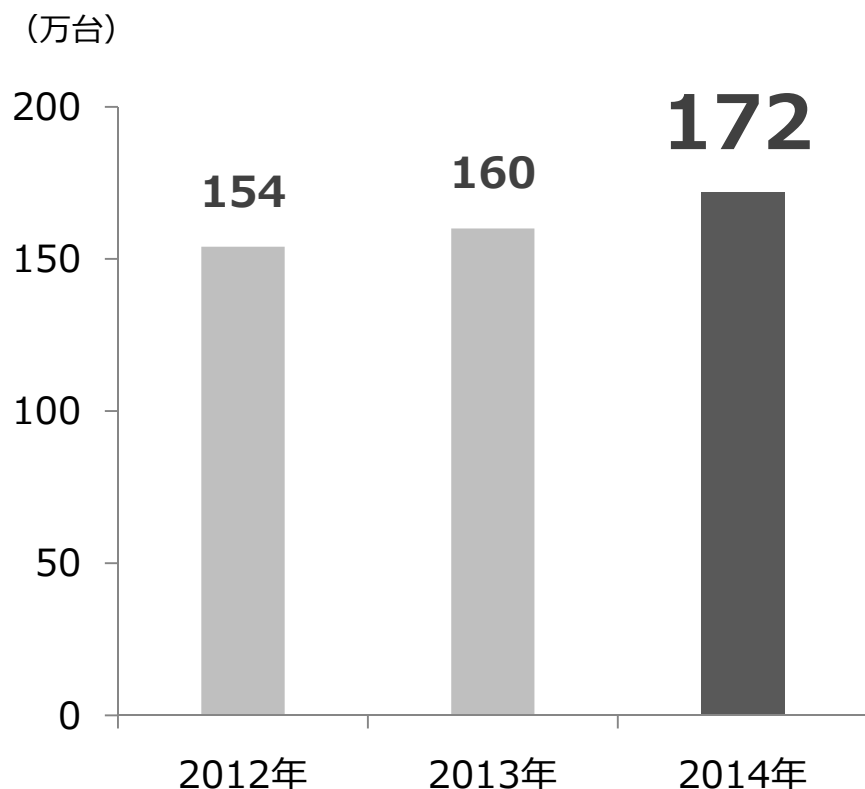


出所：当社調べ

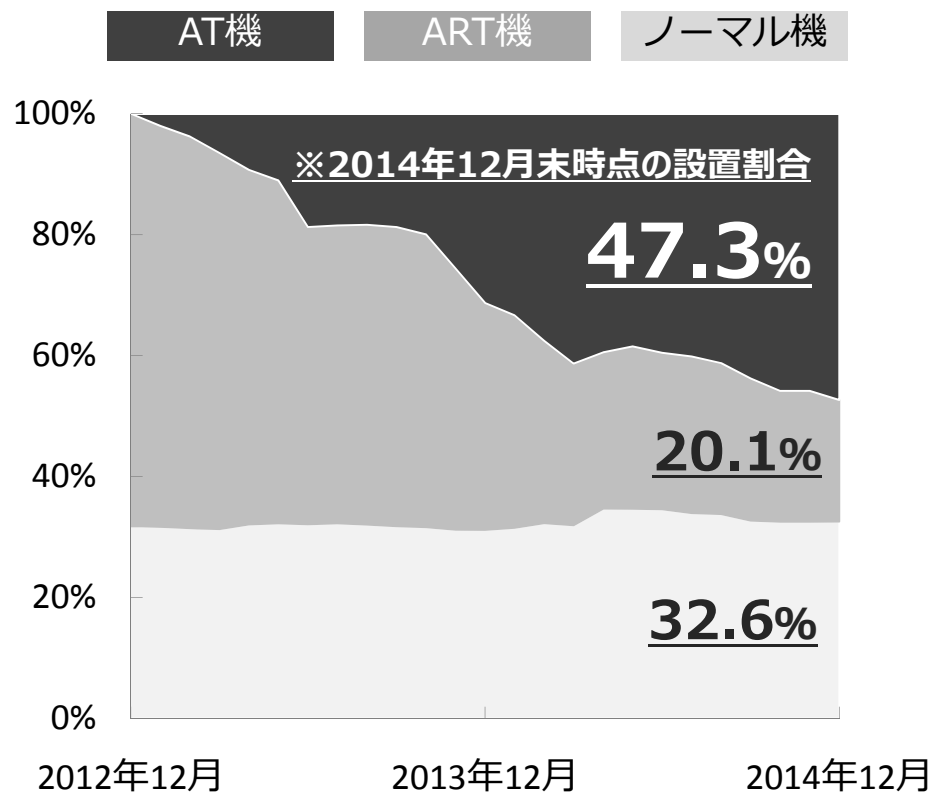
パチスロ設置状況

2014年12月の設置台数は172万台、AT機の設置シェア拡大

パチスロ設置台数



パチスロ設置シェア

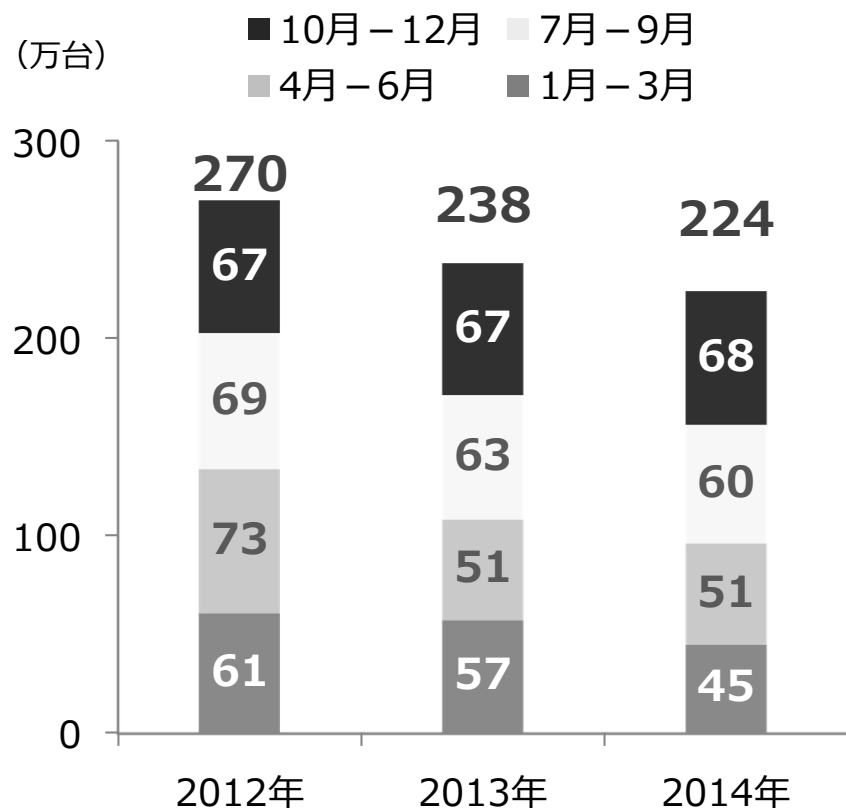


出所：当社調べ

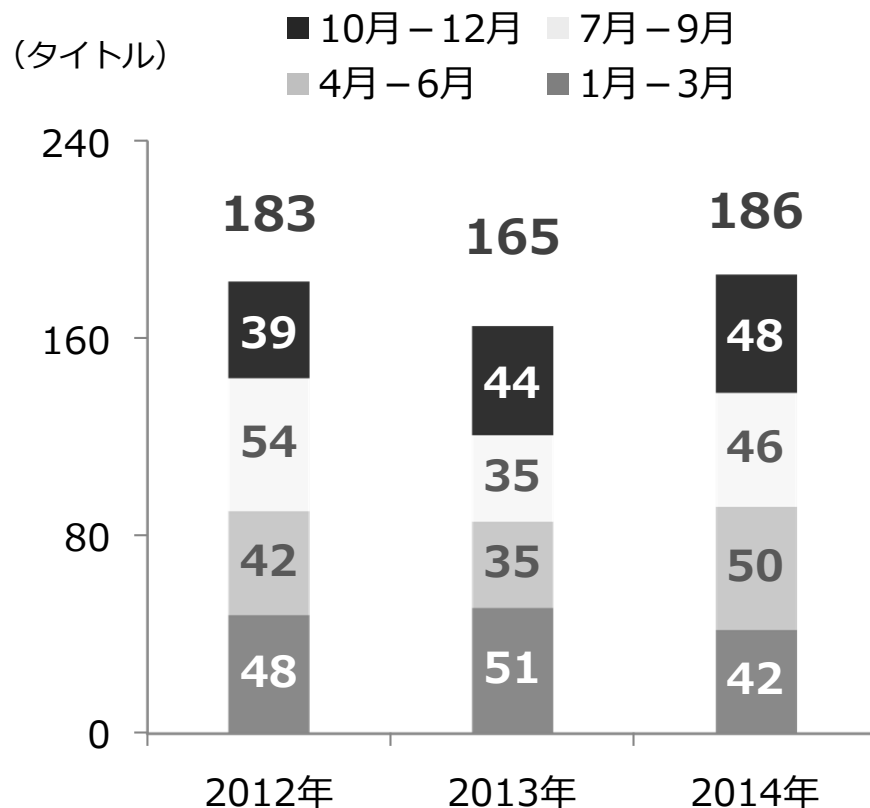
パチンコ販売状況

2014年の販売台数は224万台、10～12月は前年同期比増

パチンコ販売台数



パチンコ販売タイトル数

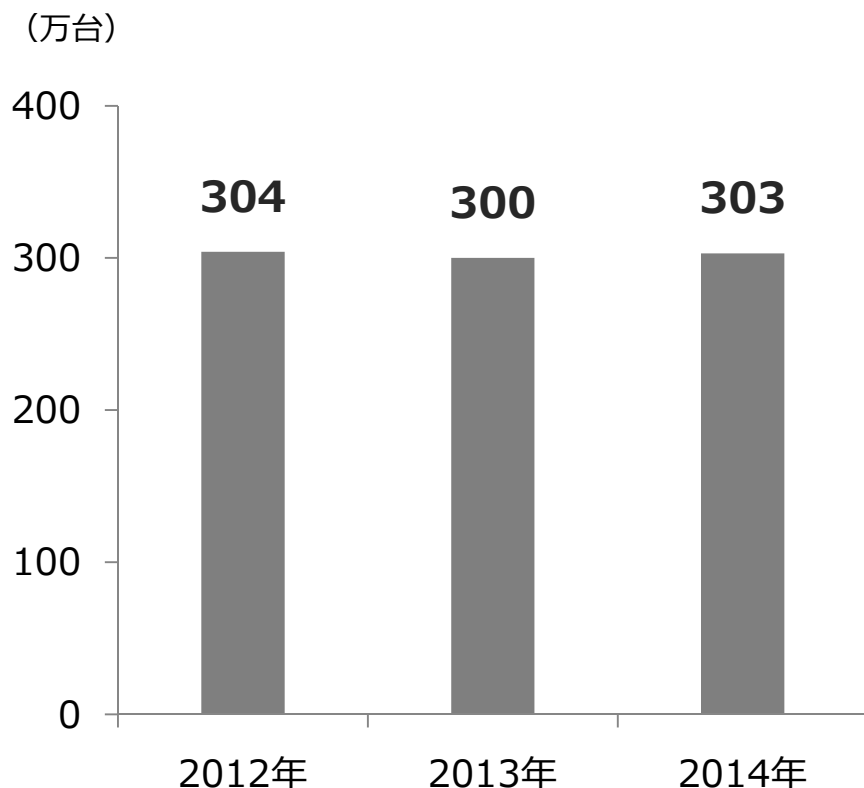


出所：当社調べ

パチンコ設置状況

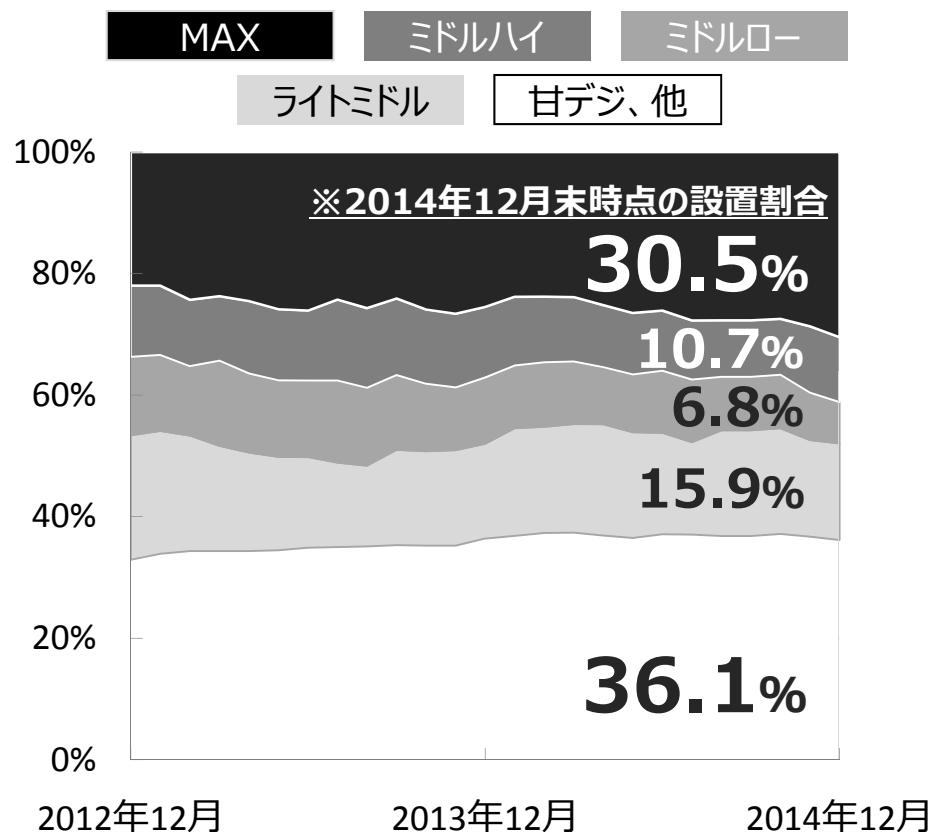
2014年12月の設置台数は303万台、MAX機の設置シェア拡大

パチンコ設置台数



出所：当社調べ

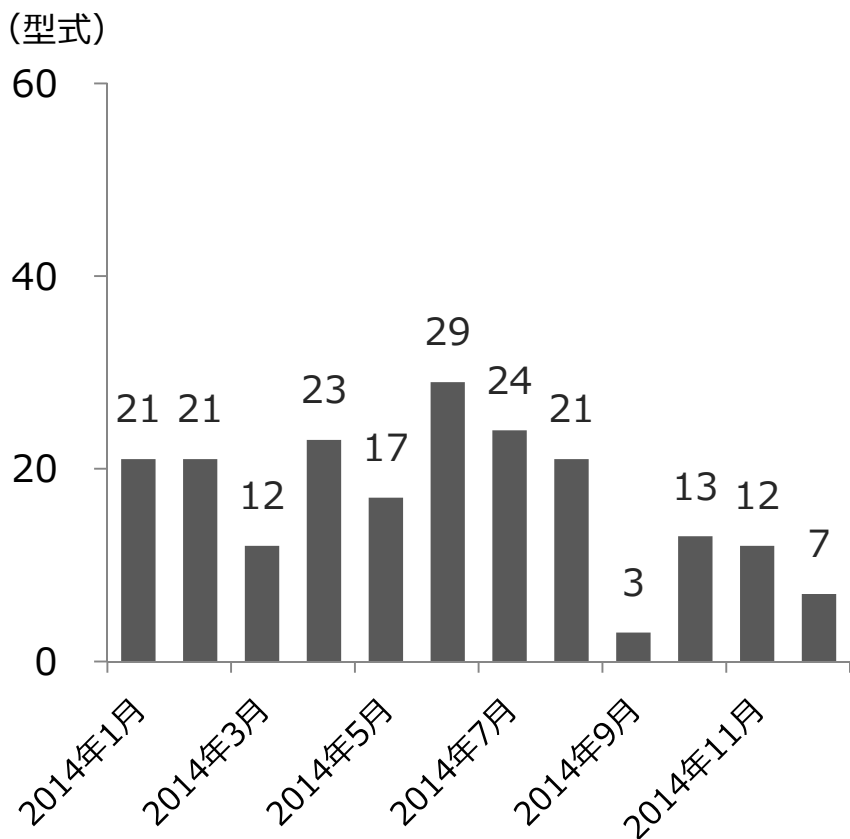
パチンコ設置シェア



保通協 型式試験の適合状況

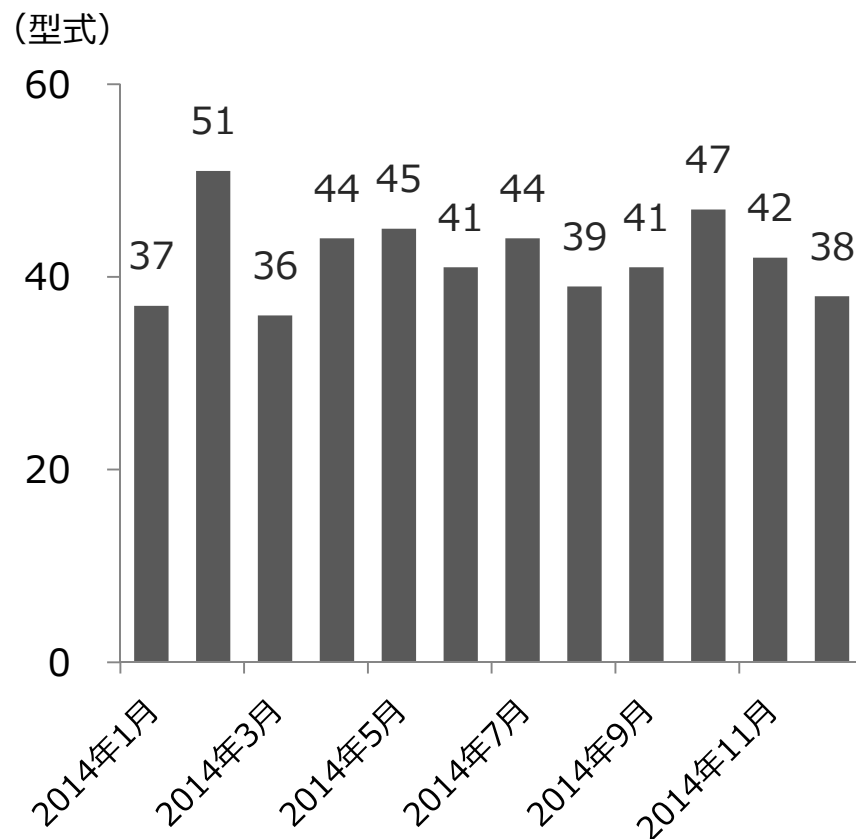
パチスロは9月以降適合数減少、パチンコは月平均40機種適合

パチスロ型式試験 適合数



出所：一般財団法人 保安通信協会

パチンコ型式試験 適合数



2. IPへの取り組み

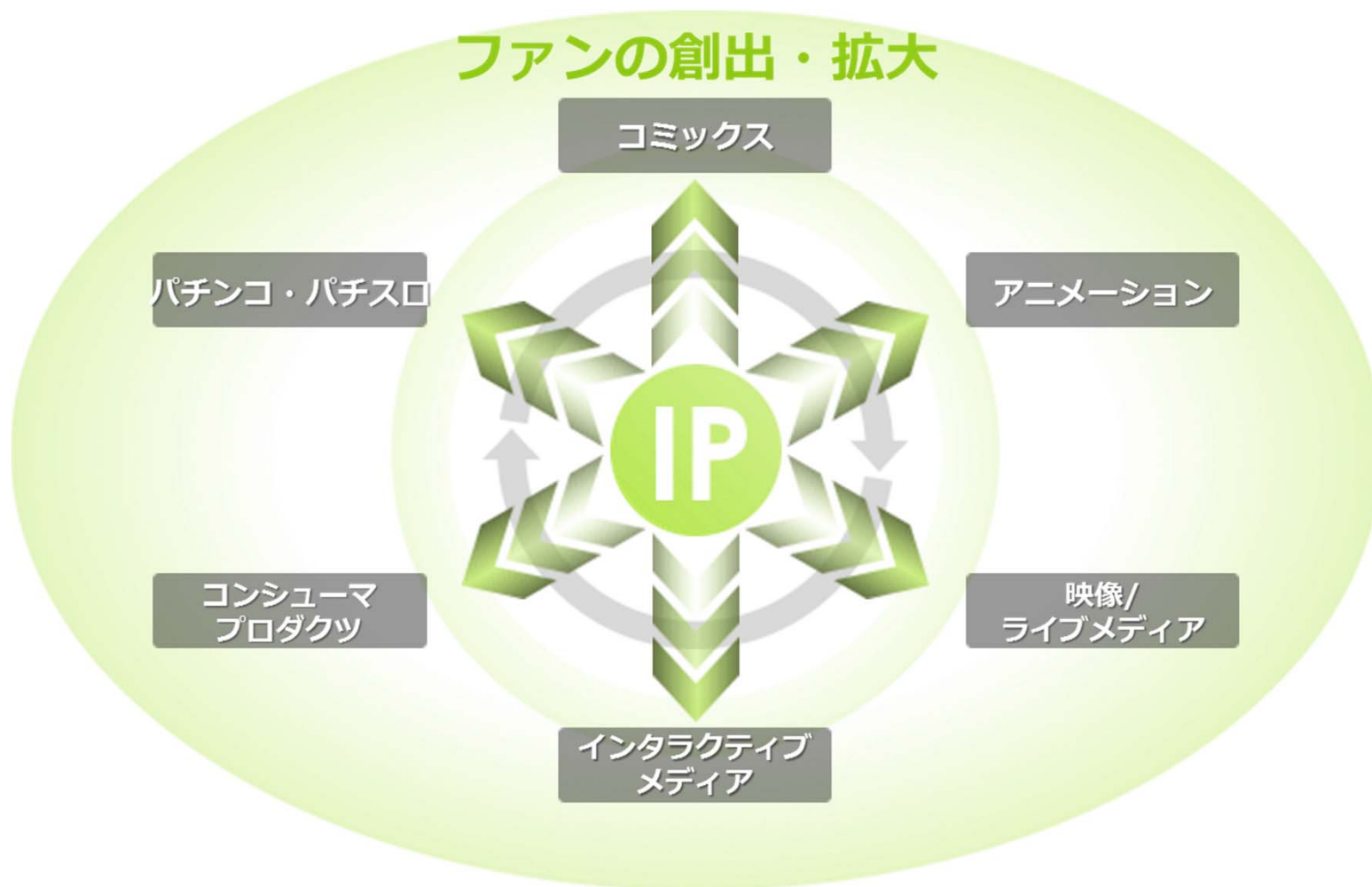
循環型ビジネスモデルの原理

IPの展開状況

自社IPの展開例

2015年3月期の主なIP展開例

循環型ビジネスモデルの原理

IPのクロスメディア展開 = IPの共通化

IPの展開状況

IP総数 148本／今期 88メディア（映像化+MD化）に展開予定

2014年12月末時点		2015年3月期	2016年3月期	2017年3月期	2018年3月期	累計
自社IP 55本 (+4本)	創出	9 (+2)	5	5	5	24 (+2)
	映像化	5	6 (+2)	4 (+1)	8 (+2)	23 (+5)
	MD化	60	59 (+2)	51 (+3)	48 (△1)	218 (+4)
	映像化+MD化	65	65 (+4)	55 (+4)	56 (+1)	241 (+9)
協業IP 43本 (△3本)	映像化	6 (△1)	2 (△2)	6 (△1)	4 (△1)	18 (△5)
	MD化	5 (+1)	1 (△1)	5 (+1)	2 (+2)	13 (+3)
	映像化+MD化	11	3 (△3)	11	6 (+1)	31 (△2)
他社IP 50本 (+3本)	映像化	—	—	—	—	—
	MD化	12 (+1)	21 (+13)	14 (+7)	9 (+9)	56 (+30)
	映像化+MD化	12 (+1)	21 (+13)	14 (+7)	9 (+9)	56 (+30)
全IP 148本 (+4本)	映像化+MD化	88 (+1)	89 (+14)	80 (+11)	71 (+11)	328 (+37)

※ 括弧内の増減は、「2015年3月期第2四半期決算説明会」公表数値との差異。

※ 自社IPの創出は主にヒーローズの新連載作品数

※ MD（マーチャンダイジング）化は主にソーシャルゲーム・PS・単行本化等の総数。

自社IPの展開例：ウルトラマンシリーズ

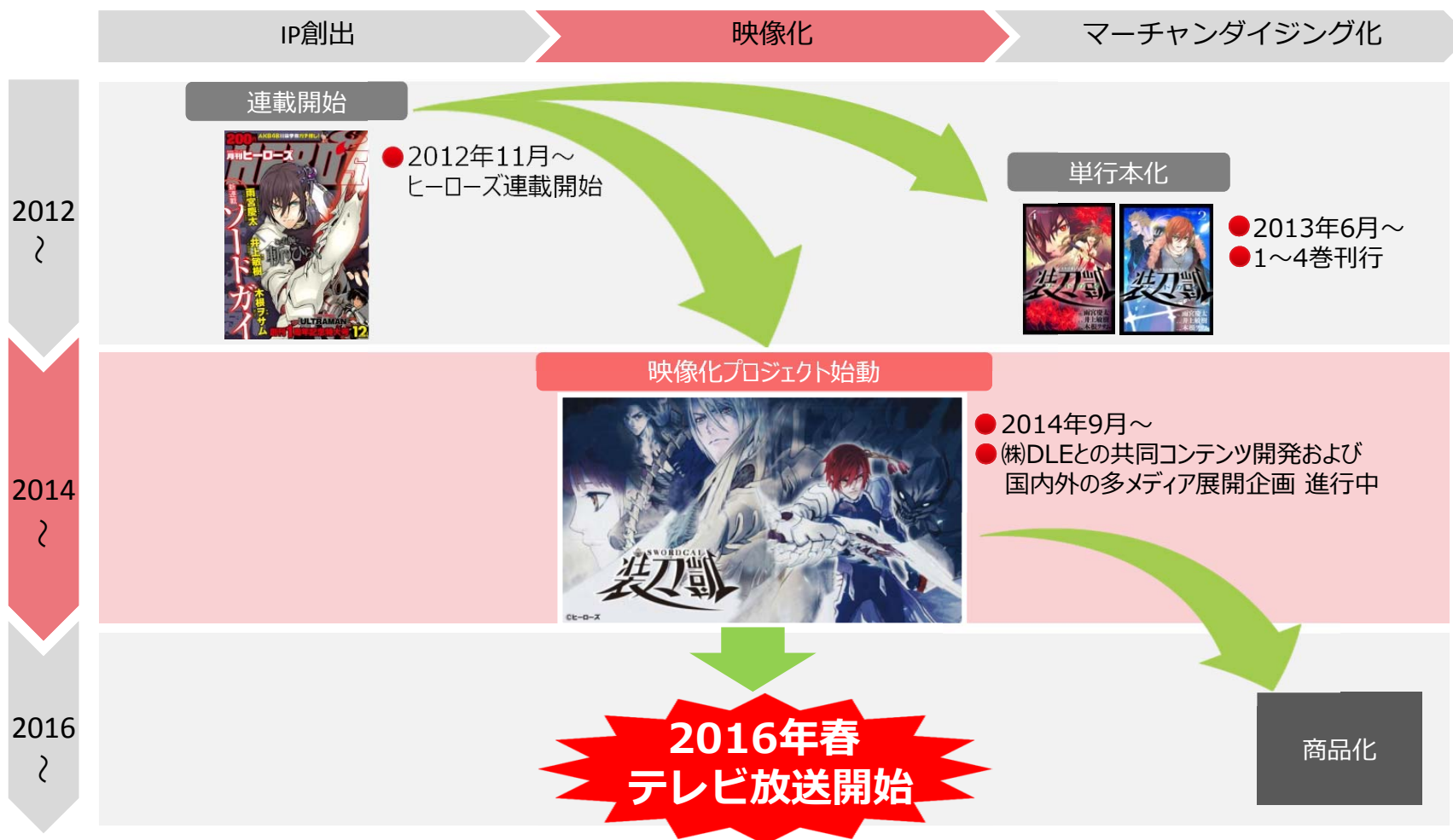
幅広い層のファン獲得に向け、多メディア展開推進



©円谷プロ ©ヒーローズ ©2011「ウルトラマンサーガ」製作委員会 ©2015「劇場版 ウルトラマンギンガS」製作委員会 ©円谷プロ / ©e-Dragon Power Developed by Applia ©円谷プロ・フィールズ

自社IPの展開例：ソードガイ 装刀凱

クロスメディア展開の起点となる映像化に着手








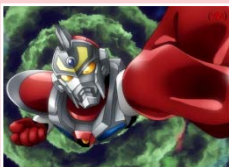









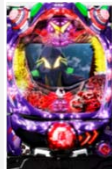
2015年3月期の主なIP展開例（イメージ）

各IPの位置づけを明確化、最適なメディア展開推進

IP創出

映像化

マーチャンダイジング化

自社IP	 新連載：8作品	 ヒーローズ映像化プロジェクト 7作品	 ヒーローズコミックス 21作品 / 33点刊行（2014年12月時点）			
		 テレビ・映画	 ショートムービー	 グッズ	 パチンコ	 ライブメディア
協業IP	 映像化始動	 映画等	 ソーシャルゲーム	 パチスロ		
他社IP			 ソーシャルゲーム	 ライブメディア	 パチンコ	

©円谷プロ ©ヒーローズ ©2015「劇場版 ウルトラマンギンガS」製作委員会 ©円谷プロ・フィールズ © Ninj@ Entertainment/Ninj@ Conspiracy ©S.M/CR,LPEI/SPWA ©漆原友紀・講談社/詠舞台「蟲師」製作委員会 ©タカヒロ・田代哲也/スクウェアエニックス・「アカメが斬る！」製作委員会 ©三浦建太郎（スタジオ我画）・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS ©NANASHOW ©AKS ©S&P ©カラー ©Bisty

2015年3月期の主なIP展開例（詳細）

分類	IP名	2015年3月期の取り組み	
自社IP	創出	ヒーローズIP 8作品新連載（『仮面ライダークウガ』『アトム ザ・ビギニング』など）	
	映像化	ヒーローズIP	7作品映像化プロジェクト進行（『ソウルリヴァイヴァー』『ソードガイ』など）
		マジェスティックプリンス	テレビ再放送
		ウルトラマンシリーズIP	『ウルトラマンギンガS』テレビ放送／映画公開（予定）
		円谷IP	『電光超人グリッドマン』ショートアニメ公開 / 『怪獣IP』の映像化企画開発中
	MD化	ヒーローズIP	単行本21作品／33点刊行（2014年12月末時点）
		ウルトラマンシリーズIP	商品化、パチンコ化、ライブエンタテインメント化（『ウルトラヒーロー LIVE』）
ゲームIP		ことば発見RPGアプリ『ことこと』配信（100万DL突破）／複数タイトル企画開発中	
協業IP	映像化	アップルシードアルファ	北米で映像配信、国内31ヶ所の映画館で劇場公開
		ニンジャスレイヤー	Twitter連載小説の映像化を企画・プロデュース
		その他	共同製作・出資作品のうち4作品テレビ放送
	MD化	ベルセルク	パチスロ化
		アカメが斬る	ソーシャルゲーム化
他社IP	MD化	AKB48	ソーシャルゲーム強化（新コンテンツ追加、リアルイベント実施）
		蟲師	ライブエンタテインメント化
		エヴァンゲリオン	パチンコ化（10万台超販売）

免責事項/お問い合わせ先

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。



コーポレートコミュニケーション室 IR・広報課
TEL : 03-5784-2109 E-mail : ir@fields.biz

Gaming and Entertainment