

すべての人に最高の余暇を



2016年3月期 第1四半期
決算説明会資料

フィールズ株式会社
東証一部 2767
2015年8月3日

1 総括

2 2016年3月期 第1四半期 連結業績概要

ご参考 **パチンコ・パチスロ市場動向／データ**

3 IPの取り組み

総括

▶ 経営・業績

1Q業績：売上高 171億円 経常利益 △8.6億円

- 業績は通期見通しに対し概ね計画通り進捗
- 販管費は主に遊技機販売（2Q納品分含む）に係る販促費増加

▶ 遊技機販売

パチンコ 1.5万台 パチスロ 2.8万台販売

- 1Qはパチンコ・パチスロともに1機種計上、総販売台数は前年同期並み
- 2Qに納品する遊技機を含め、パチンコ5機種、パチスロ2機種の販売に注力
- 回胴式遊技機メーカー2社を子会社化

▶ IP

IP総数 157タイトル／2016年3月期 103メディアに展開予定

- コミックス、映像を起点としたクロスメディア展開を進行中

2

2016年3月期 第1四半期 連結業績概要

連結P/L

主な遊技機ラインアップ

連結B/S

連結キャッシュ・フロー

新規連結子会社について



連結P/L

通期見通しに対し概ね計画通り進捗

(単位：億円)

	2015年3月期		2016年3月期		
	1Q	通期	1Q	対前年同期 増減率	通期見通し
売上高	74.5 (100.0%)	995.5 (100.0%)	171.4 (100.0%)	+129.8%	1,200.0 (100.0%)
売上総利益	27.9 (37.4%)	284.6 (28.6%)	49.5 (28.9%)	+77.4%	—
販管費	53.0 (71.1%)	237.2 (23.8%)	59.5 (34.8%)	+12.4%	—
営業利益	△25.0 (—)	47.4 (4.8%)	△ 10.0 (—)	—	60.0 (5.0%)
経常利益	△22.5 (—)	54.9 (5.5%)	△ 8.6 (—)	—	65.0 (5.4%)
特別損益	△0.0 (—)	2.6 (0.3%)	△ 0.1 (—)	—	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△15.0 (—)	30.1 (3.0%)	△ 8.6 (—)	—	35.0 (2.9%)

※ 括弧内は対売上高比となります。

主な遊技機ラインアップ

	1Q	2Q	3Q	1Q計上台数		
パチンコ	<p>CRエヴァンゲリオン9 零号機暴走ループVer.</p> 	<p>CRミリオンゴッド ライジング</p> 	<p>CR機動戦艦 ナデシコ</p> 	<p>CR魁!!男塾</p> 	<p>CRエヴァンゲリオンX</p> 	<p>1.5万台</p> <p>(前1Q 3.8万台)</p>
パチスロ	<p>エヴァンゲリオン・希望の槍</p> 	<p>バイオハザード6</p> 	<p>Coming Soon!</p>	<p>2.8万台</p> <p>(前1Q 0.5万台)</p>		

1Q パチンコ・パチスロ 売上計上台数 : 4.4万台

※ 上表の計上台数は、記載タイトル以外の遊技機の販売台数も含んでいます。

©カラー ©Bisty ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©ジーバック/ナデシコ製作委員会・テレビ東京 ©ジーバック/1998 NADESICO製作委員会 ©Bisty ©宮下あきら/集英社・東映アニメーション © Sony Music Artists Inc. © イノキ・ゲノム・フェデレーション © 亀田プロモーション ©カラー ©Bisty ©SANKYO ©カラー ©Bisty ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

連結B/S

遊技機販売に係る売上債権・仕入債務が減少

(単位：億円)

	2015年3月末	2015年6月末	増減額	主な増減要因
流動資産	710.1	506.5	△203.5	売上債権の減少
有形固定資産	121.9	122.5	+0.5	
無形固定資産	44.9	44.4	△0.4	
投資その他の資産	226.1	227.2	+1.0	
資産合計	1,103.1	900.8	△202.3	
流動負債	457.7	268.8	△188.9	仕入債務の減少 未払法人税等の減少
固定負債	42.9	48.9	+5.9	
純資産	602.4	583.0	△19.4	利益剰余金の減少
負債純資産合計	1,103.1	900.8	△202.3	

連結キャッシュ・フロー

2015年6月末の現金及び現金同等物は160億円、期首と同水準

(単位：億円)

	2015年3月期1Q	2016年3月期1Q	当1Qの主な内訳	
営業キャッシュ・フロー	△89.3	△ 53.3	税金等調整前四半期純損失	△8.7
			売上債権の減少	+245.0
			仕入債務の減少	△261.4
			法人税等の支払	△22.9
投資キャッシュ・フロー	△5.4	0.7	貸付金の回収による収入	+14.2
			貸付による支出	△13.9
財務キャッシュ・フロー	△11.7	54.4	短期借入金が増加	+66.7
			配当金の支払	△11.0
現金及び現金同等物の 期首残高	295.8	158.2		
現金及び現金同等物の 四半期末残高	189.3	160.0		

新規連結子会社について

両社が保有するハード・ソフトウェア資産を活用した商品展開に着手

■ アリстокラートテクノロジーズ



事業内容	回胴式遊技機の開発、製造及び販売、他	
設立年月	1994年8月17日	
沿革	<ul style="list-style-type: none"> ・1994年 アリстокラート日本法人として設立 ・1999年 日電協に加盟 ・2010年 スパイキーを100%子会社化 ・2015年 当社が100%子会社化 	
発売機種	42機種	491,000台
	・巨人の星シリーズ	221,000台
	・マッハGoGoGoシリーズ	76,000台
	・哲也シリーズ	35,000台

■ スパイキー



事業内容	回胴式遊技機の開発、製造及び販売、他	
設立年月	2001年11月16日	
沿革	<ul style="list-style-type: none"> ・2001年 (株)加登の子会社として設立 ・2006年 日電協に加盟 	
発売機種	8機種	51,000台
	・ブラックラグーンシリーズ	17,000台
	・鉄のラインバレル	14,000台
	・学園黙示録 HIGHSCHOOL OF THE DEAD	10,000台

ご参考

パチンコ・パチスロ 市場動向／データ

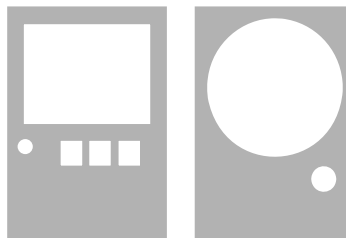
パチスロ販売状況

パチスロ設置状況

パチンコ販売状況

パチンコ設置状況

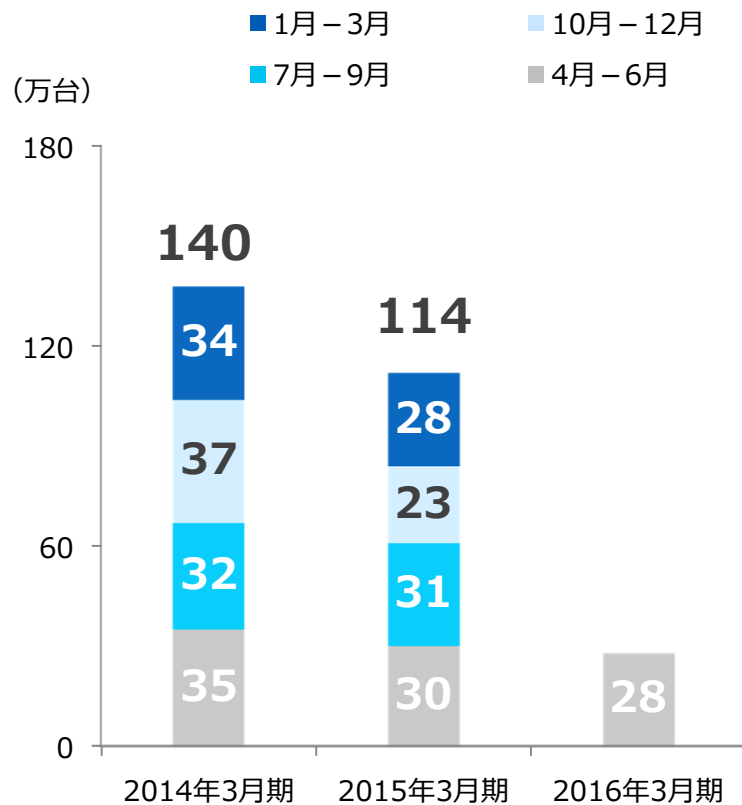
保通協 型式試験の状況



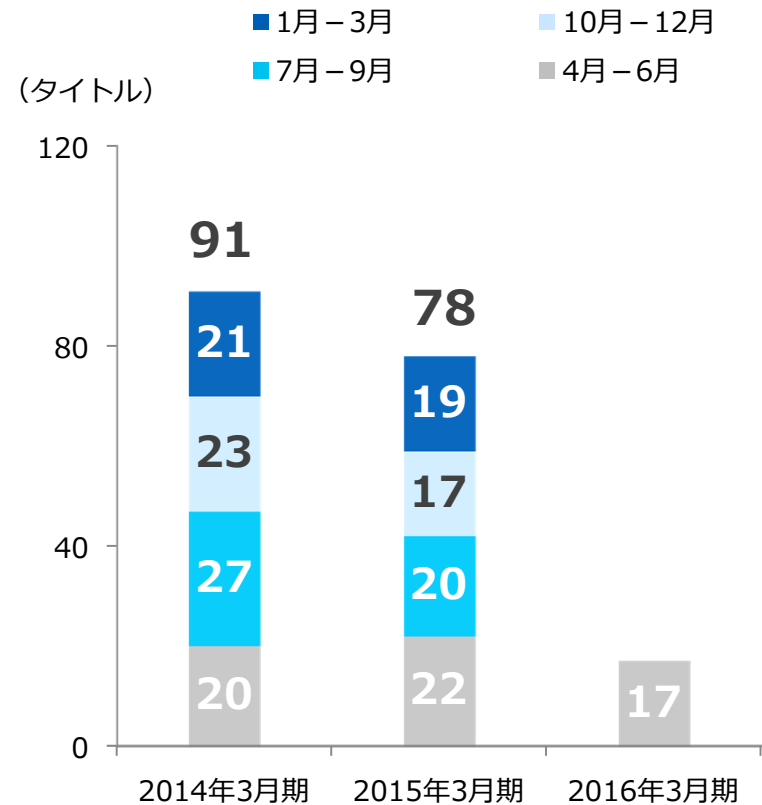
パチスロ販売状況

昨年9月の型式試験方法の変更を受け、1Q販売台数・タイトル数は減少

パチスロ販売台数



パチスロ販売タイトル数

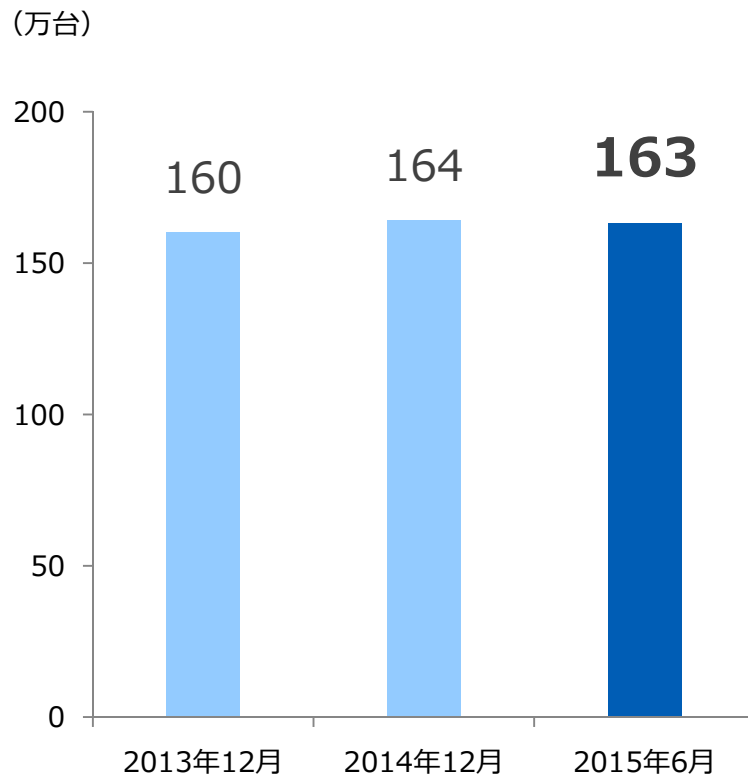


出所：当社調べ

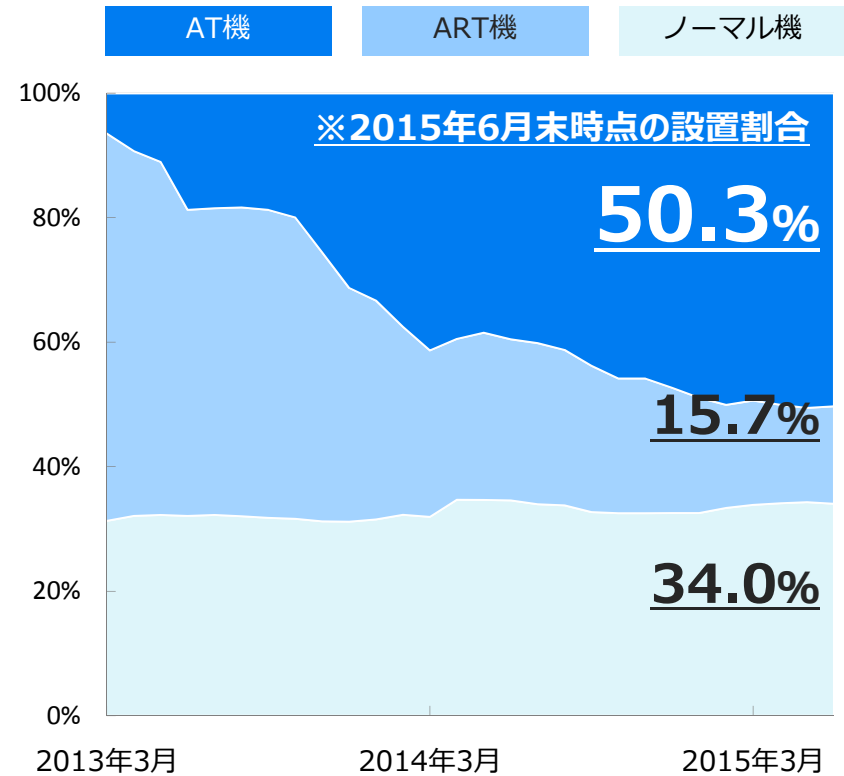
パチスロ設置状況

設置台数は2014年末から微減。設置シェアはAT機が半数を占める

パチスロ設置台数



パチスロ設置シェア

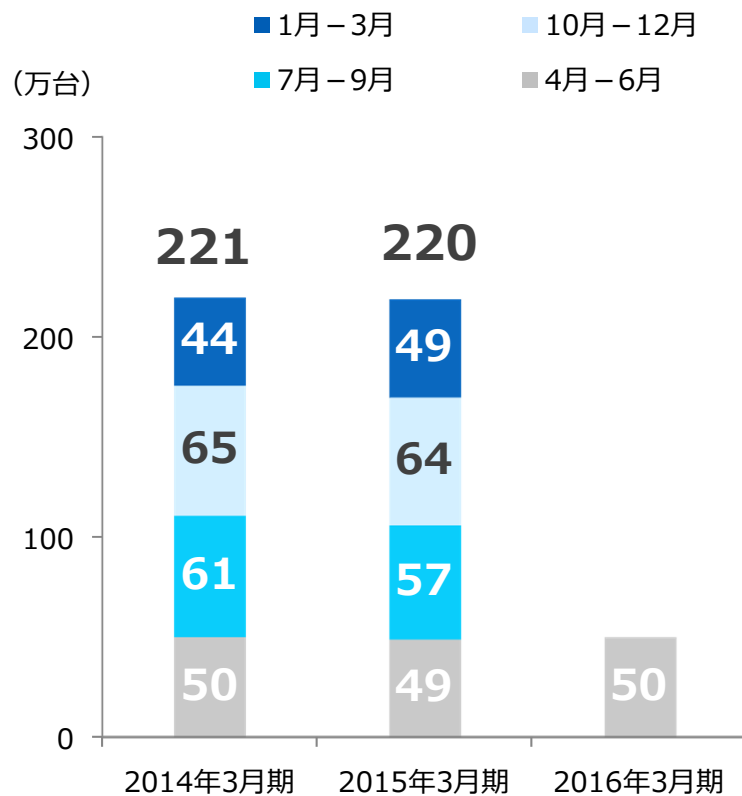


出所：2013年及び2014年12月の設置台数は警察庁統計、2015年6月は全日遊連公表値を基に当社推計。設置シェアは当社調べ。

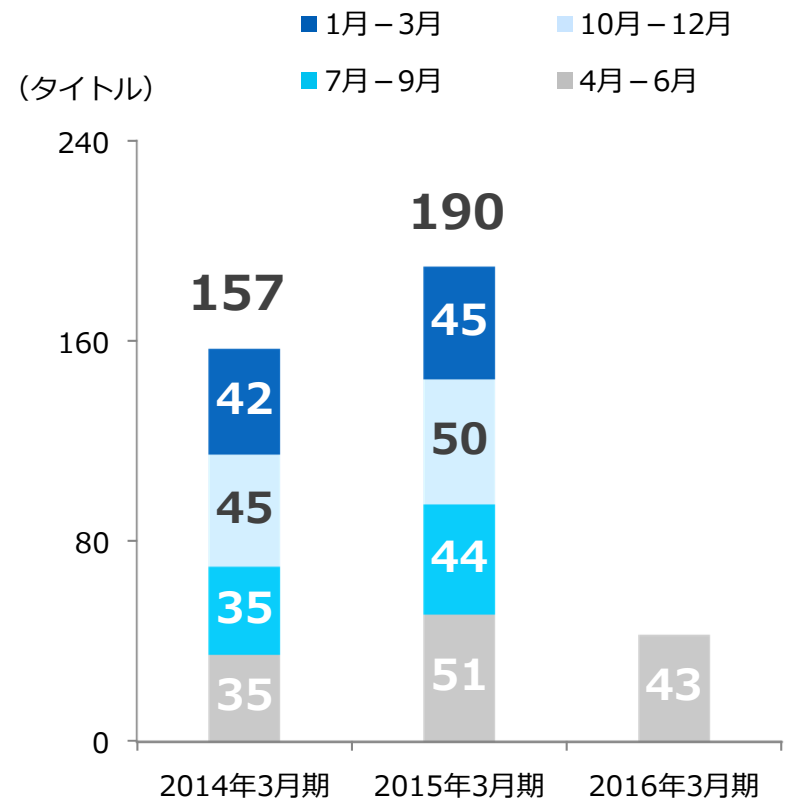
パチンコ販売状況

1Qタイトル数は減少も、販売台数は横ばい

パチンコ販売台数



パチンコ販売タイトル数

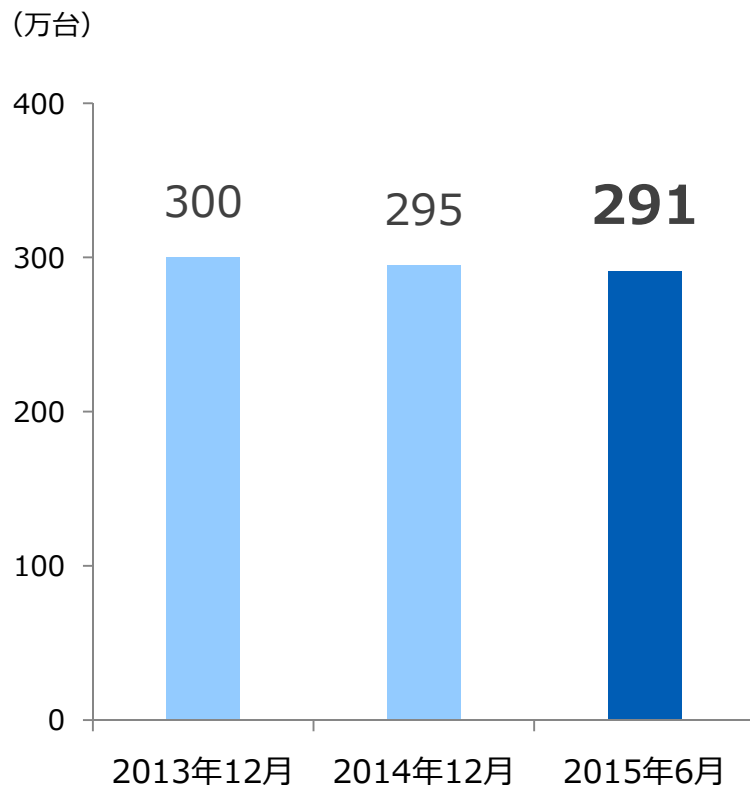


出所：当社調べ

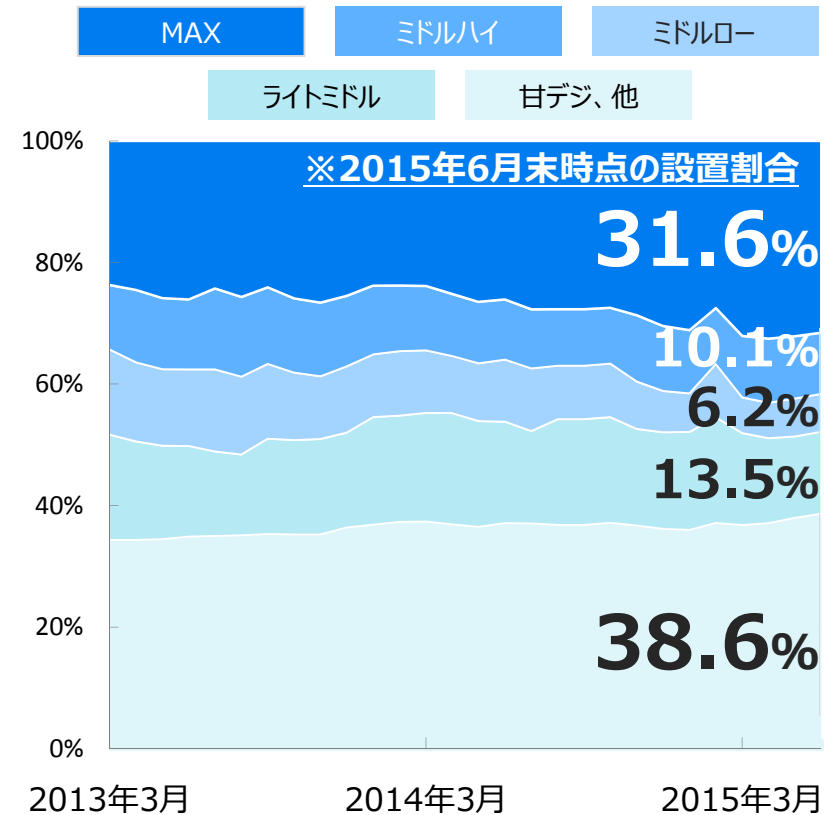
パチンコ設置状況

設置台数は2014年末から減少。設置シェアは甘デジのシェア拡大

パチンコ設置台数



パチンコ設置シェア

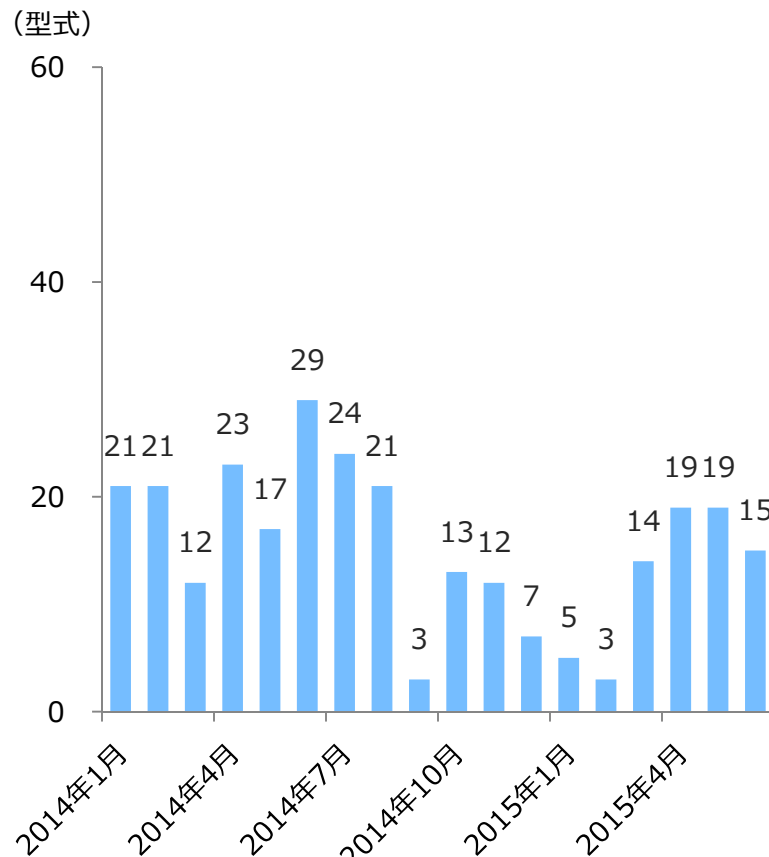


出所：2013年及び2014年12月の設置台数は警察庁統計、2015年6月は全日遊連公表値を基に当社推計。設置シェアは当社調べ。

保通協 型式試験の状況

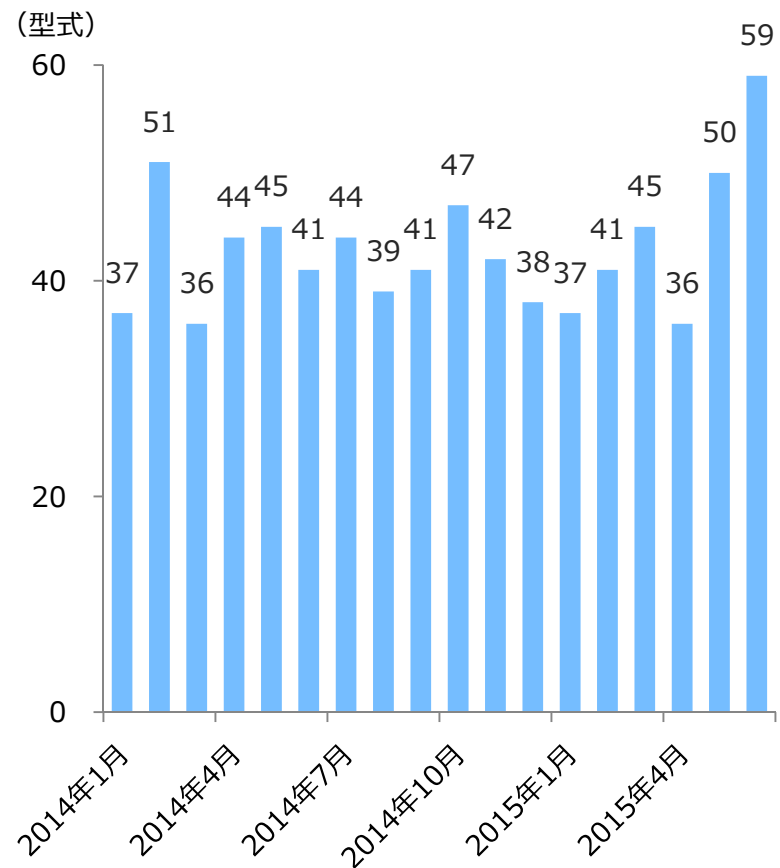
1Q適合数はパチスロ月平均17機種、パチンコ月平均48機種

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



3

IPの取り組み

IPの展開状況

IP創出の状況

IP映像化の状況

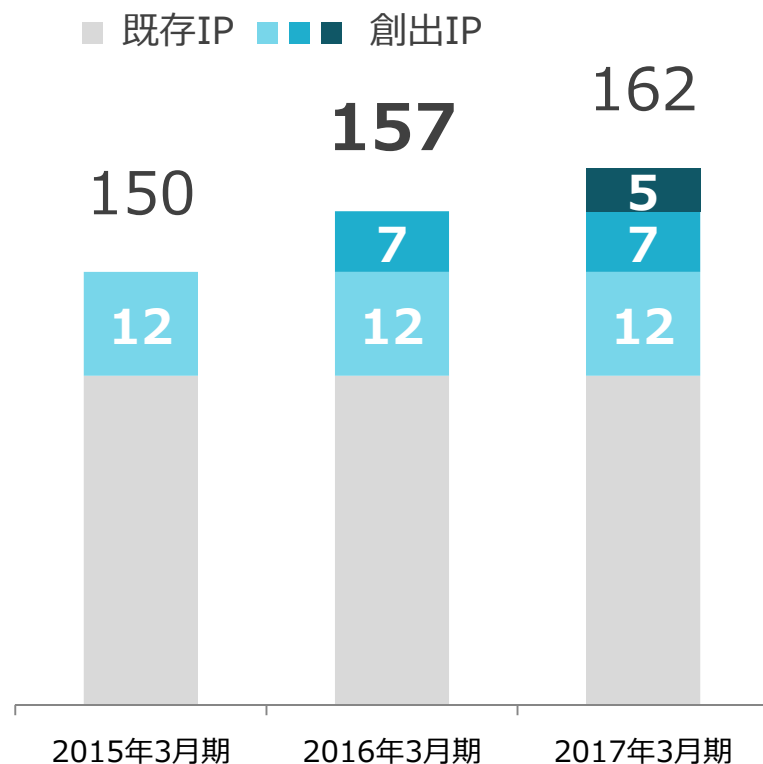
IPマーチャンダイジングの状況



IPの展開状況

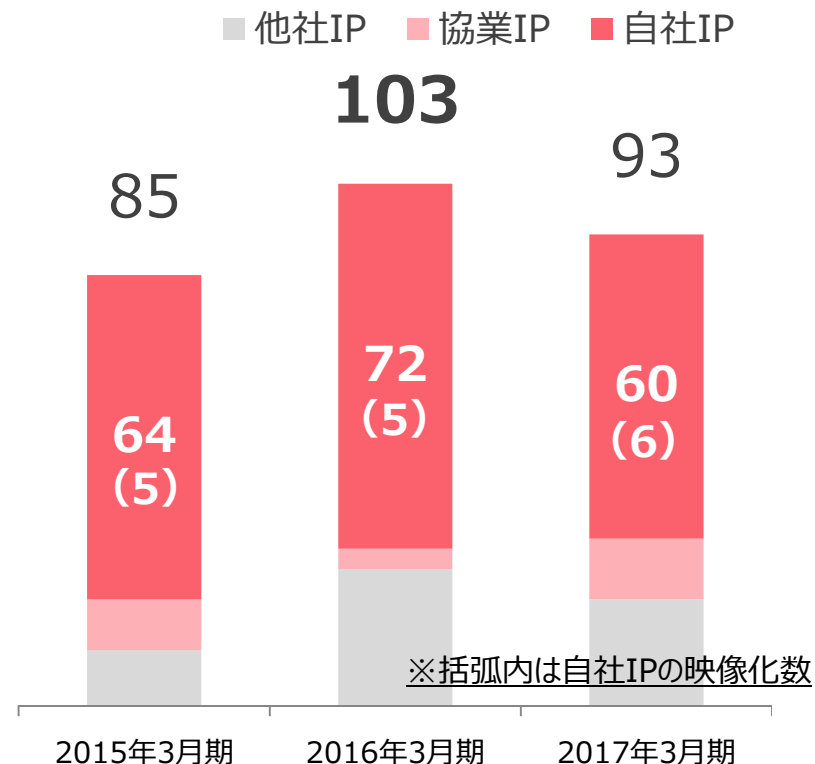
IP総数157タイトル／2016年3月期 103メディアに展開予定

IP総数



IP展開メディア数

(2015年7月31日時点で確定しているメディア展開数)



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

IP創出の状況

ヒーローズを中心に、引き続きIP開発に注力

2011年11月～2015年6月

52タイトル 創出



IP開発状況

- ・ 第1四半期に **2タイトル**連載開始
- ・ 創刊4周年に向け、新規IP開発を推進
- ・ 連載作品の選択と集中に着手

クロスメディア展開状況

- ・ 『ULTRAMAN』第6巻刊行、累計 **170万部**突破
- ・ 映像化 **7タイトル**進行中
- ・ ゲーム、パチンコ・パチスロ化 **9タイトル**進行中、
2016年3月期より順次投入開始

IP映像化の状況

多様な映像メディアを活用しクロスメディア展開を推進

ウルトラマンX

- ・ テレビシリーズ 7月より放送開始
- ・ 関連のグッズ販売等も順調に推移



怪獣酒場

- ・ コンセプトをコンテンツ化
- ・ 4月に川崎店リニューアル/大阪店オープン



IPマーチャндаイジングの状況（ソーシャルゲーム）

既存タイトルの選択と集中、ゲーム性のさらなる改善を図る

既存タイトル

- ・ 既存タイトル5本のゲーム性改善に注力
- ・ 「アニマル×モンスター」
大型アップデート+ウルトラマンコラボ実施



新規タイトル

- ・ 2016年3月期 ネイティブ 5本投入予定
- ・ 期初に計画していたブラウザ1本中止
- ・ 「タワー オブ プリンセス」事前登録中



IPマーチャндаイジングの状況（グッズ等の商品化）

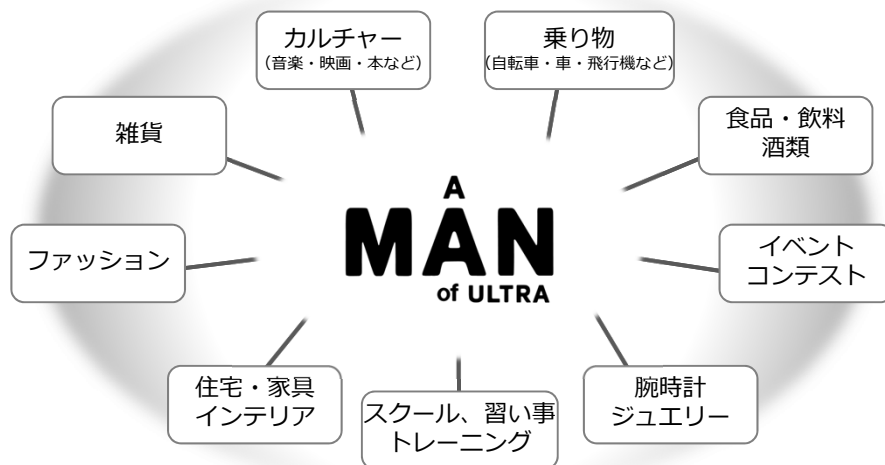
顧客バリエーションに対応した商品展開を実施

（2015年7月30日時点）

A MAN of ULTRA

- ・コンセプト等を形にするライセンスブランド
- ・ライセンシー企業 **27社**

◇ ライフスタイル全般を網羅するライセンス展開例



©A MAN of ULTRA

ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン

- ・総視聴者数 800万人以上（第1話～第15話）
- ・ライセンシー企業 **28社**

◇ 今後の商品展開例

カテゴリー	商品	展開時期
デジタル 雑貨 海外番販	・公式ボイスアプリ ・コンセプトカレー ・海外番組販売収入	2015年8月
	・LINEスタンプ	2015年10月
アパレル	・Tシャツ他	2015年5月
ソーシャル ゲーム	・RPG	2015年10月
玩具等	・カプセルトイ ・フィギュア	2015年9月

IPマーチャンダイジングの状況（ライブエンタテインメント）

ウルトラマンIPを活用し、ライブメディアでIP展開基盤を構築

■ ウルトラヒーローズ THE LIVE アクロバトル クロニクル



- ・国内：東京を皮切りに、大阪／福岡へ展開
- ・海外：2015年7月 香港公演
今期中に、台湾／マカオ／中国などへ展開予定

◇香港公演概要

- ・2015年7月9日～12日
- ・2,800人収容の会場+展示会場
- ・4日間累計 **6.2万人**来場



©円谷プロ

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。



Gaming and Entertainment

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