



Gaming and Entertainment

すべての人に最高の余暇を

2017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
2016年8月1日

INDEX

Review

	総括
経営全般	P.02
クロスメディア展開	P.02

Overview

2017年3月期 第1四半期 連結業績概要

連結P/L	P.04
主なパチンコ・パチスロのラインアップ	P.05
連結B/S	P.06
連結キャッシュ・フロー	P.07

Current Initiatives

現在の取り組み

2017年3月期の取り組み	P.09
IP総数／展開メディア数	P.10
ビジネスプラットフォーム別の進捗	P.11

Main Initiatives On Each Platform

プラットフォーム別の取り組み

コミック分野の取り組み	P.13
映像分野の取り組み	P.14
円谷プロダクションの取り組み	P.15
ゲーム／ライセンス分野の取り組み	P.16
パチンコ・パチスロ分野の取り組み	P.17

経営全般

通期見通しに対しては概ね計画通り進捗

1. 業績：売上高 **152億円**（前年同期比10.8%減）経常損失 **32億円**（前年同期は経常損失8億円）
2. コスト削減：経営効率化に向けた販管費削減を継続（本格的な効果は来期以降）
3. グループ経営の効率化等：(株)ネクスエンタテインメントを解散・清算

クロスメディア展開

メジャーIP群に投資を集中、IPを国内のみならずグローバルで展開加速

コミック

ヒーローIPの拡充に注力、海外も含めクロスメディア展開を推進

映像

エンタテインメント業界の有力企業や米国・中国のSVOD事業者と協力し、グローバル展開を見据えた映像製作に注力

ライブエンタテインメント

国内での積極展開および東南アジアを中心とした海外展開の企画開発を推進

ゲーム

SNGの収益性・ゲーム性を改善、ファン拡大に向け広告展開、海外へのライセンス展開開始

ライセンス

IPビジネスの領域拡大、新たなライセンスビジネスの確立に注力

パチンコ・パチスロ

ヒーローズIPや他社有力IPを活用したゲーム性・エンタテインメント性の高い商品の販売に注力

Overview

2017年3月期 第1四半期 連結業績概要

● 連結 P / L

● 主なパチンコ・パチスロのラインアップ

● 連結 B / S

● 連結 キャッシュ・フロー

連結 P / L

前年同期比では遊技機販売台数の減少に伴い売上高減、コスト削減に伴い販管費減、
なお、(株)ネクスエンタテインメントの解散・清算に伴い特損計上

(単位：億円)

	2016年3月期		2017年3月期			
	1 Q	通期	1 Q	対前年同期 増減率	通期計画	対前期 増減率
売上高	171 (100.0%)	944 (100.0%)	152 (100.0%)	△10.8%	1,150 (100.0%)	+21.7%
売上総利益	49 (28.9%)	254 (27.0%)	24 (16.3%)	△49.7%		
販管費	59 (34.8%)	240 (25.5%)	54 (35.9%)	△7.9%		
営業利益	△10 (-)	14 (1.5%)	△29 (-)	-	20 (1.7%)	+41.7%
経常利益	△8 (-)	13 (1.5%)	△32 (-)	-	20 (1.7%)	+44.9%
特別損益	△0.1 (-)	△4 (-)	△3 (-)	-		
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△8 (-)	1 (0.1%)	△23 (-)	-	10 (0.9%)	+742.7%

※ 括弧内は対売上高比となります。

主なパチンコ・パチスロのラインアップ（販売・発表済み）

第1四半期はパチンコ2機種、パチスロ3機種を販売、3.6万台計上

	パチンコ	パチスロ	計上台数
1Q	<p>CRアメイジング・スパイダーマン</p>  <p>CR銀河機攻隊 マジェスティックプリンス</p> 	<p>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</p>  <p>パチスロ 翠星のガルガンティア</p>  <p>パチスロ バルタン星人</p> 	<p>3.6万台 (P : 2.4万台) (S : 1.2万台)</p>
2Q	<p>CR鉄拳2 闘神ver.</p> 	<p>デビル メイ クライ クロス</p>  <p>パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン</p> 	<p>—</p>
3Q			
4Q	<div style="border: 2px dashed red; padding: 5px; display: inline-block;"> <p>検定機と性能が異なる可能性のある遊技機の撤去・回収期限</p> </div>		<p>—</p>

※ 上表の計上台数は記載タイトル以外の遊技機の計上台数も含んでいます。

連結 B / S

遊技機販売に伴う売上債権、仕入債務が減少

(単位：億円)

	2016年3月末	2016年6月末	増減額	主な増減要因
流動資産	529	419	△109	売上債権の減少
有形固定資産	114	113	△1	
無形固定資産	37	33	△4	
投資その他の資産	243	239	△4	
資産合計	924	805	△119	
流動負債	298	216	△81	仕入債務の減少
固定負債	43	43	△0	
純資産	582	545	△37	利益余剰金の減少
負債純資産合計	924	805	△119	

連結キャッシュ・フロー

2017年3月期 1Qは現金及び現金同等物が86億円減少

(単位：億円)

	2016年3月期 1Q	2017年3月期 1Q	当1Qの主な内訳	
営業 キャッシュ・フロー	△53	△48	税金等調整前四半期純損失	△36
			売上債権の減少	+47
			仕入債務の減少	△56
			たな卸資産の増加	△7
投資 キャッシュ・フロー	0.7	△2	貸付けによる支出	△15
			貸付金の回収による収入	+21
			出資金の払込による支出	△4
財務 キャッシュ・フロー	54	△35	短期借入金の減少	△24
			配当金の支払	△8
現金及び現金同等物の 増減額	1	△86		
現金及び現金同等物の 期首残高	158	322		
現金及び現金同等物の 四半期末残高	160	235		

Current Initiatives

現在の取り組み

2017年3月期の取り組み

IP総数 / 展開メディア数

ビジネスプラットフォーム別の進捗

2017年3月期の取り組み

1) 中長期的な戦略



有力IPの取得・創出

クロスメディア戦略を軸にIPを取得・創出し、各メディアのパートナーと協力してIPの価値を高める



IPの展開先拡大、価値最大化

多様化するプラットフォームにIPを供給し、パートナーとともに収益を高める



展開地域の拡大（グローバル展開）

グローバル展開を見据えIPを開発、米国や中国などのSVOD事業者などと連携して海外展開を進める

2) 2017年3月期の取り組み



コミック／映像／ライブ／ゲーム／ライセンス

メジャー化が見込めるIP群（メジャーIP）に投資を集中

国内外のパートナーと協力してメジャーIPのグローバル展開を加速



パチンコ・パチスロ

IPを活用したゲーム性・エンタテインメント性の高い商品群を順次販売

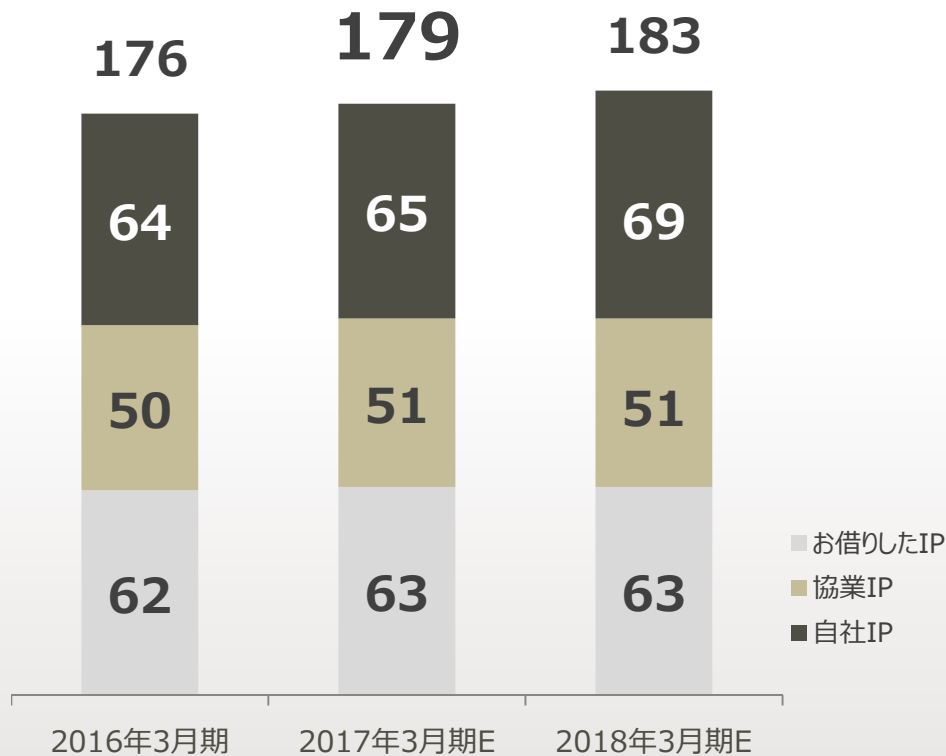
IPを軸に企画開発、製造、販売を一貫して行う体制へ移行

商品力の強化、流通商社としてのサービス拡充、ファン拡大に向けた諸施策を推進

IP 総数 / 展開メディア数

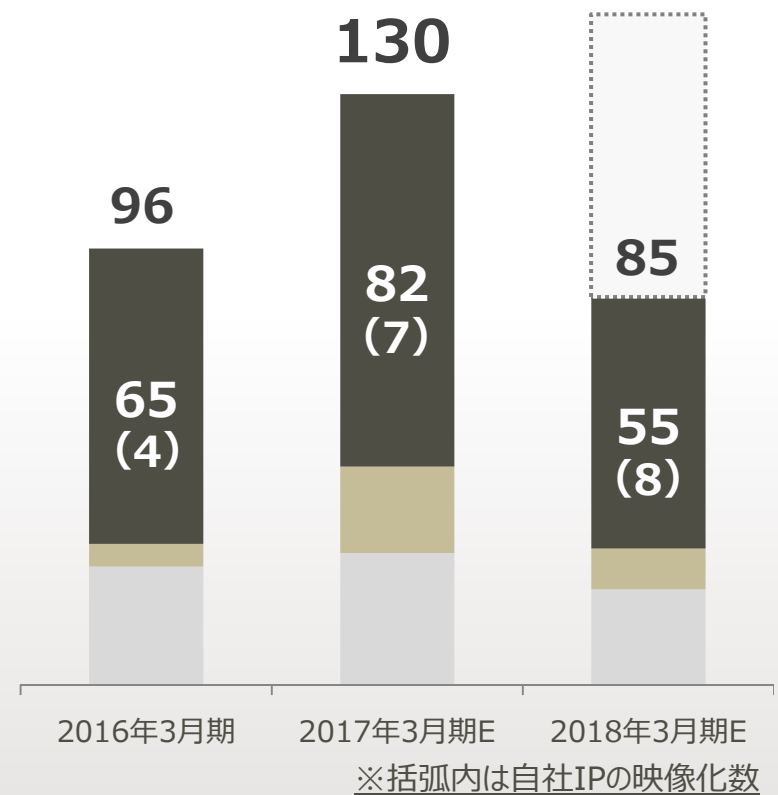
2017年3月期 IP総数179タイトル / 130メディアに展開予定

IP総数



IP展開メディア数

(2016年6月30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。

ビジネスプラットフォーム別の進捗

中長期的な戦略に基づいたクロスメディア展開が活性化

コミック	<p>ヒーローIPの拡充に注力、海外も含めクロスメディア展開を推進</p> <p>「月刊ヒーローズ」より2タイトルの映像化決定 電子書籍プラットフォームでは国内+中国での配信拡充</p>
映像	<p>エンタテインメント業界の有力企業や米国・中国のSVOD事業者と協力し、グローバル展開を見据えた映像製作に注力</p> <p>「ウルトラマンシリーズ」最新作のテレビ放送／グローバル配信開始 「ベルセルク」テレビ放送／グローバル配信開始 「GANTZ:O」劇場公開決定、国際映画祭にて上映予定</p>
ライブエンタテインメント	<p>国内での積極展開および東南アジアを中心とした海外展開の企画開発を推進</p> <p>「ウルトラマン」を活用したライブエンタテインメント・ショーを国内で積極展開、海外開催に向けた企画開発を推進</p>
ゲーム	<p>SNGの収益性・ゲーム性を改善、ファン拡大に向け広告展開、海外へのライセンス展開開始</p> <p>7月よりSNGの広告展開を開始 海外事業者へのライセンス展開、新たなパートナーシップ体制構築を推進</p>
ライセンス	<p>IPビジネスの領域拡大、新たなライセンスビジネスの確立に注力</p> <p>コンセプトブランド「A MAN of ULTRA」の展開加速 ライセンス企業数・展開先ともに拡大</p>
パチンコ パチスロ	<p>商品力の強化、流通商社としてのサービス拡充、ファン人口拡大施策を推進</p> <p>ヒーローズIPや他社有力IPを活用したゲーム性・エンタテインメント性の高い商品の販売に注力 第1四半期は5機種36千台を計上</p>

Main Initiatives On Each Platform

プラットフォーム別の取り組み

● コミック分野の取り組み

● 映像分野の取り組み

● 円谷プロダクションの取り組み

● ゲーム/ライセンス分野の取り組み

● パチンコ・パチスロ分野の取り組み

コミック分野の取り組み

市場環境

紙媒体市場の縮小が進む一方、スマートフォンやタブレットなどのデバイスを活用した電子書籍の市場が堅調に拡大

ヒーローズ

- 月刊ヒーローズ 累計62タイトル創出
 - 「ULTRAMAN」 第8巻発売／累計220万部突破
 - 「Infini-T Force」 (タツノコプロの作品)、
 - 「アトム ザ・ビギニング」アニメ化決定



電子書籍

- 電子書籍プラットフォームの配信先拡充
 - 国内、42の電子書店で配信中
 - 2016年3月より中国・チャイナモバイルで13作品配信
 - 2016年7月より中国・童石で12作品配信

<チャイナモバイル>

特公 零 TOKKO ZERO
 天元突破 グレンラガン
 放課後カタストロフィ
 双翼のギフト
 アトム ザ・ビギニング
 怪盗ルパン伝 アバンチュリエ
 クアドリガ 徳川四天王
 サイドキック☆ファイティングルール
 ドロロン! お国ちゃん
 バディ スピリッツ
 ヒーローカンパニー
 BOOSKA+
 BLUE NEST

<童石-kidstone->

特公 零 TOKKO ZERO
 天元突破 グレンラガン
 放課後カタストロフィ
 双翼のギフト
 特公
 キリングバイツ
 セーラーゾンビ
 ソウルリヴァイヴァー
 ソウルリヴァイヴァー-SOUTH
 BABEL
 マジェスティックプリンス
 ソードガイ 装刀凱

映像分野の取り組み

市場環境

SVOD (Subscription Video On Demand : 定額制動画配信) など新たなプラットフォームの誕生により、国内外において飛躍的な市場規模拡大が予測される

ベルセルク

- 2016年7月よりMBS・WOWOWなどで放送
 - 国内・テレビ放送と同時に海外・クランチロール等で配信
- 2016年10月よりコーエーテクモゲームス社にて「ベルセルク無双」発売



GANTZ:O

- 2016年10月より劇場公開
 - 国際映画祭にて上映予定
 - パチンコも含めたクロスメディア展開企画中



上記以外の映像作品

- 2016年4月 TOKYO MXなどで「ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン」テレビ放送開始
- 2016年7月 TOKYO MXなどで「アクティブレイド -機動強襲室第八係- 2nd」テレビ放送開始
- 2016年秋 「劇場版マジスティックプリンス」全国公開予定

円谷プロダクションの取り組み

ウルトラマンオーブ

- 2016年7月よりテレビ東京系（土曜9時）で放送開始
 - グッズ販売活性化、変身アイテム 前年同月比166%、ソフビ 前年同月比115%（「ウルトラマンX」と比較）
 - グローバル（クランチロール）、中国（アイチイー・LeTV・テンセント・Youku）で配信開始
- 本年12月以降、アマゾンオリジナル版配信／劇場版公開予定



その他の取り組み

- 海外のSVOD事業者と連携し、ウルトラマンを含む円谷IPの映像化の企画進行中
- 7月22日よりウルトラマンフェスティバル2016開催、初週動員数 前年同期比110%
- ライブエンタテインメント・ショー、国内での積極展開、海外開催に向けた企画開発を推進
- 国内外でライセンス活性化、大型ネイティブアプリとのコラボレーション実施



～モンスターストライクとのコラボレーション イメージ～

ゲーム/ライセンス分野の取り組み

ゲーム

市場環境 SNG市場を中心としたプラットフォームの拡大が参加人口の増加を牽引し堅調に推移

- タワー オブ プリンセス
 - 累計150万DL突破
 - 7月よりCM開始、初週インストールは通常時の15~20倍で推移
- ソウル・オブ・セブンス
 - 累計50万DL突破
 - インドへのライセンスアウト決定



ライセンス

市場環境 定番キャラクターの新たな活用や大人向け衣料品へのライセンス展開等、国内外で新市場開拓に向けた動きが活性化

- ライセンス企業数55社（ブランド）へ
- ポップアップショップ 9店舗実施（2016年6月時点）
- 「Character & Brand of the Year 2016」
日本ブランド・ライセンス大賞 グランプリ

ポップアップショップ展開状況 (2016年4月~)

- 4月 銀座三越
- 5月 伊勢丹 浦和店
ルクア大阪
イーレ内 イセタン クローゼット
- 伊勢丹 立川店
新潟伊勢丹
- 6月 ジェイアール京都伊勢丹
岩田屋本店
日本橋三越本店
仙台三越

A MAN of ULTRA



※SNG：ソーシャルゲームの略

パチンコ・パチスロ分野の取り組み

市場環境

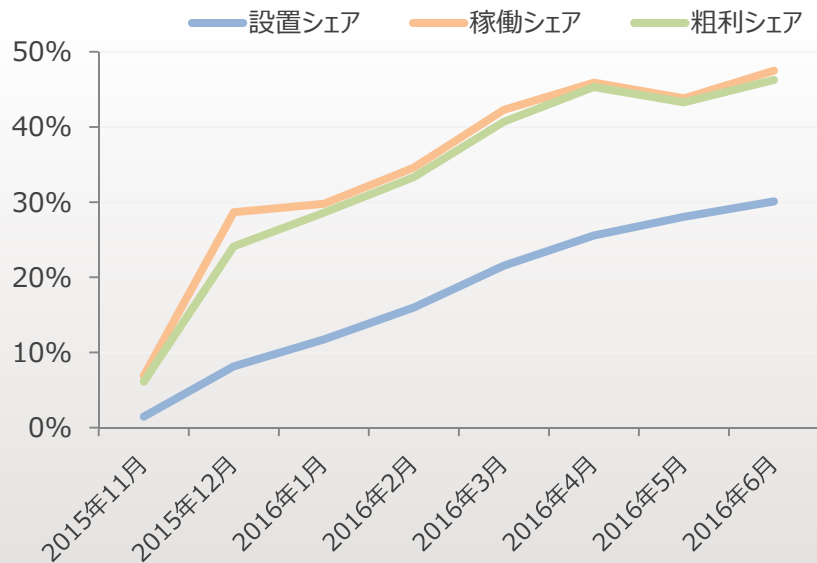
パチンコ市場

規制等：2016年12月までに累計72万台撤去・回収

販売：1～6月 69万台、前年同期比30%減（当社調べ）

新基準機：ホールの稼働・粗利に貢献、
入替も順調に推移

～パチンコ新基準機の設置／稼働／粗利シェア～



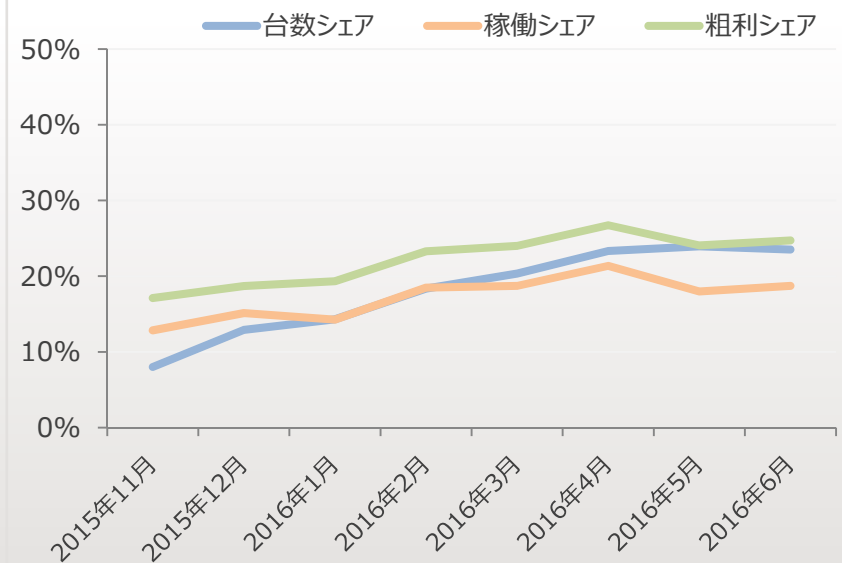
パチスロ市場

規制等：2017年9月に現行規則の全台設置期限

販売：1～6月 39万台、前年同期比31%減（当社調べ）

新基準機：稼働シェアが設置シェアを下回り、
入替は伸び悩む

～パチスロ新基準機の設置／稼働／粗利シェア～



※当社調べ

パチンコ・パチスロ分野の取り組み

今後の販売戦略

1) 現在の販売状況

第2四半期はパチンコ1機種、パチスロ1機種を販売、計画を上回り推移

第3四半期は1機種を発表済み

CR鉄拳2 闘神ver.
(2016年8月納品)



デビル メイ クライ クロス
(2016年7月納品)



パチスロ ロード オブ ヴァーミリオン
(2016年10月納品)



2) 今後の販売見通し

パチンコは2016年12月末の撤去・回収にあわせてシリーズ機などの販売を計画、拡販を目指す

パチスロは下半期に複数タイトルの販売を計画、各種マーケティングデータをベースとした商品企画開発も進行中

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。

フィールズ株式会社 コーポレートコミュニケーション室

TEL : 03-5784-2109 E-mail : ir@fields.biz