



2022年3月期第3四半期 決算説明資料

フィールズ株式会社
東証一部 2767
2022年2月9日

2022年3月期の当社グループの取り組み

「IP事業」と「PS事業」を二本柱として推進

アフターコロナ/ウィズコロナ時代の娯楽・余暇の在り方の変化への対応促進

IP 事業	円谷プロダクション	<ul style="list-style-type: none">▶ 「ウルトラマン」IPを主軸としたIPビジネスの積極展開▶ 大型新規 IP の開発／デジタル領域へのシフト／中国・アジア・北米を中心とした海外展開
	デジタル・フロンティア	<ul style="list-style-type: none">▶ CG・VFX映像制作技術を活かし、映像領域はもとより新たな事業領域に向けた取り組みを展開
PS 事業	フィールズ	<ul style="list-style-type: none">▶ 業界最大手のディストリビューターとしての販売力を活かし、▶ 効率的な収益確保と持続的成長が可能な事業基盤の構築を実行

当第3四半期まで、各事業領域における事業計画が着実に進捗

業績

国内ライセンス事業はもとより中国等アジアを中心としたマーチャンダイジング事業が堅調に推移し、収益に寄与

新たな取り組み

<映像事業領域> 下記作品の配信・公開に向けた取り組み推進

- ▶ アニメ『ULTRAMANシーズン2』(Netflix) 4月14日配信開始
- ▶ 『シン・ウルトラマン』(企画・脚本:庵野秀明氏) 5月13日公開決定

<デジタル事業領域> 新サービスの開始

- ▶ 「TSUBURAYA IMAGINATION」(NTTドコモ社との共同事業)
- ▶ 独自のECサイトを積極展開
- ▶ ライブアトラクション「INTO THE STORY」の実施

没入型ライブアトラクション
「INTO THE STORY」



リアルなライブステージでは表現できなかったインタラクティブなストーリー展開をオンラインで体験

IPとデジタル技術を掛け合わせた新規事業へのチャレンジを積極的に展開

業績

国内大手ゲーム会社向けCG／Netflix VFX映像制作等
引き続き堅調に推移

新たな取り組み

有人遠隔接客サービス「KSIN(けしん)」開発

高精細な3DCGアバターによる有人遠隔接客サービスを、
株式会社ユニキャストと共同開発開始

→NEXCO東日本(東日本高速道路)の

アクセラレータープログラムにも採択され、実用化に向けて開発中

新たな事業領域でのサービスの開発をスタート

「KSIN」イメージ

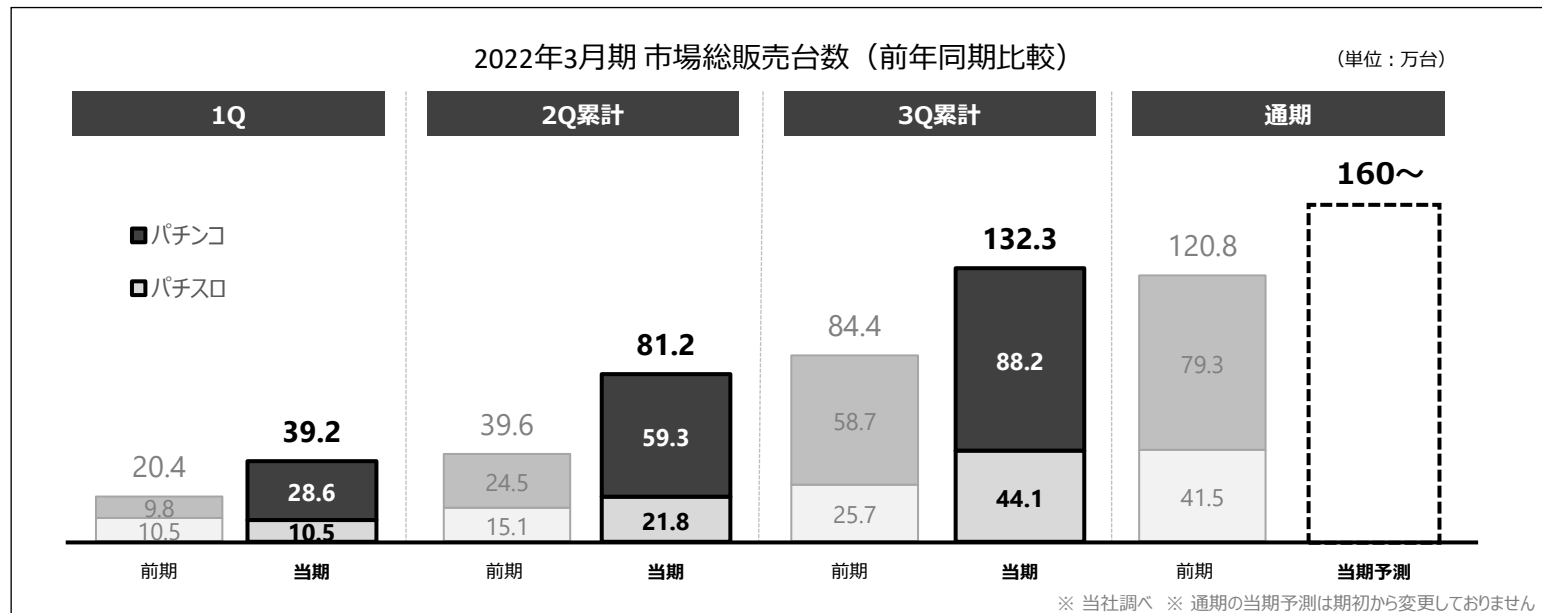


2022年4月のベータ版リリースに向けて、
昨年12月よりトライアル受付中

2022年3月期第3四半期累計期間のPS事業 市場動向

2021年4-12月期 パチンコ・パチスロ新台総販売台数132万台（前年同期比約1.6倍）

- ▶ 多様なゲーム性と適度な消費金額の枠内で気軽に楽しめる遊技機がメーカー各社から続々と提供
⇒ ホールならびにファンから好評を得て稼働を牽引
- ▶ 旧規則機の撤去期限（2022年1月末）に向けた新台等への入替が進む



2022年3月期第3四半期累計期間のPS事業 当社の販売状況

ビスティブランド『新世紀エヴァンゲリオン ～未来への咆哮～』の販売好調、高稼働中

パチンコ 1機種 + パチスロ 2機種 = 3Q計6.4万台 (3Q累計14.2万台)



※ 千台未満は切り捨てて表示しています。

©奥浩哉/集英社 ©奥浩哉/集英社「GANTZ:O」製作委員会 ©OK!! ©円谷プロ ©OK!! 製造元/京楽産業、株式会社 ©2010すずきあきら・Niθ・ホビージャパン/百花繚乱パートナーズ ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
 ©三浦建太郎(スタジオ我闘)/白泉社(ヤングアニマル) ©三浦建太郎(スタジオ我闘)/白泉社/BERSERK FILM PARTNERS ©三浦建太郎(スタジオ我闘)/白泉社/ベルセルク製作委員会 ©コエーテックゲームス ©newgin ©西崎義展/宇宙戦艦ヤマト2202製作委員会 ©Bisty 原作/藤田和日郎「うしおとら」(小学館刊) ©藤田和日郎・小学館/「うしおとら」製作委員会 ©奥浩哉/集英社
 ©奥浩哉/集英社「GANTZ:O」製作委員会 ©CROSSALPHA ©NANASHOW 開発/株式会社スパイキー 製造元/株式会社エフ ©カー ©カー/Project Eva. ©Bisty ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©カー ©カー/Project Eva. 販売ブランド/ビスティ
 ©2006, 2010 広江礼威・小学館/BLACK LAGOON製作委員会 Licensed by NBCUniversal ENTERTAINMENT JAPAN, LLC. ©NANASHOW 開発/株式会社スパイキー 製造元/株式会社エフ

2022年3月期第3四半期累計 連結P/L (要約)

(単位：億円)

	前期		当期			前年同期 増減額(B-A)
	3Q累計(A)	通期	1Q	2Q累計	3Q累計(B)	
売上高	291.8	387.9	229.3	373.4	725.3	433.4
売上総利益	71.5	99.2	33.7	61.2	113.7	42.2
販売管理費	90.1	121.6	30.0	57.7	90.0	△0.1
営業利益	△18.6	△22.4	3.7	3.5	23.6	42.3
経常利益	△16.9	△20.3	5.5	5.9	25.9	42.8
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△26.7	△34.5	3.3	3.1	17.8	44.6
パチンコ販売 (台)	30,657	50,124	43,947	65,199	110,547	79,890
パチスロ販売 (台)	37,997	45,787	6,474	12,719	31,710	△6,287
合計	68,654	95,911	50,421	77,918	142,257	73,603

※ 会計方針の変更：「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号2020年3月31日)等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しています。

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

(参考情報)2022年3月期第3四半期累計 個別・連結P/L (要約)

(単位：億円)

	円谷プロダクション		フィールズ	
		前年同期増減率		前年同期増減率 (増減額)
売上高	38.4	49.1%	642.9	177.3%
営業利益	10.7	220.4%	10.0	(+34.8)
経常利益	10.8	213.8%	12.1	(+33.8)
四半期純利益	9.1	408.6%	12.6	(+40.1)

	連結業績	
		前年同期増減率 (増減額)
売上高	725.3	148.5%
営業利益	23.6	(+42.3)
経常利益	25.9	(+42.8)
親会社株主に帰属する 四半期純利益	17.8	(+44.6)

※ 会計方針の変更：「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号2020年3月31日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しています。

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

2022年3月期第3四半期 連結B/S (要約)

(単位：億円)

	2021年 3月末	2021年 12月末	増減額	主な増減要因
流動資産	391.4	645.3	253.8	売上債権の増加
固定資産	132.2	138.3	6.1	
資産合計	523.7	783.6	259.9	
流動負債	108.9	393.4	284.4	仕入債務の増加
固定負債	110.3	83.2	△27.0	長期借入金の減少
負債合計	219.2	476.6	257.3	
純資産合計	304.4	307.0	2.6	
負債純資産合計	523.7	783.6	259.9	

※ 会計方針の変更：「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号2020年3月31日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しています。

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

2022年3月期第3四半期累計 連結C/F (要約)

(単位：億円)

	前期		当期 3Q累計	当期3Q累計の主な内訳
	3Q累計	通期		
営業キャッシュ・フロー	48.6	36.9	41.7	税金等調整前四半期純利益 28.6 仕入債務の増加 223.3 売上債権の増加 △204.5
投資キャッシュ・フロー	△9.1	△10.7	△12.1	出資金の払込による支出 △11.9 固定資産の取得による支出 △9.1 投資有価証券の売却による収入 4.8 関係会社株式の売却による収入 3.1
財務キャッシュ・フロー	△37.4	△28.3	△20.8	長期借入金の返済による支出 △31.5 短期借入金の増加 12.1 配当金の支払 △3.2
現金及び現金同等物の増減額	1.9	△2.1	8.7	
現金及び現金同等物の期首残高	247.2	247.2	245.1	
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	—	0.1	
現金及び現金同等物の期末残高	249.2	245.1	254.0	

※ 会計方針の変更：「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号2020年3月31日）等を第1四半期連結会計期間の期首から適用しています。

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

2022年3月期第4四半期（1-3月）および通期見通し

【第4四半期】 IP事業、PS事業の各領域において、第4四半期も継続して順調に推移する見通し

IP 事業	円谷プロダクション	<ul style="list-style-type: none">▶ 国内外のマーチャンダイジング事業堅調に推移する見通し▶ メタバース関連ビジネスの研究／取り組みを戦略的に進める → NTTドコモ社VR先端技術のデモコンテンツにウルトラマンを起用 → 楽天グループ社のNFTマーケットプレイスへのコンテンツ提供決定等
	デジタル・フロンティア	<ul style="list-style-type: none">▶ 引き続き CG 映像制作や VFX 映像制作等が堅調に推移する見通し▶ メタバース等、デジタル仮想空間ビジネスへの技術活用検討
PS 事業	フィールズ	<ul style="list-style-type: none">▶ 『新世紀エヴァンゲリオン ～未来への咆哮～』 納品後の高稼働を受けたバックオーダーに対応▶ パチスロ2機種を販売中、その他販売予定機種も型式試験適合済みであり、市場環境を見極めて最適な時期に投入予定

【通期見通し】

足元での変異株急拡大が市場に与える影響を見極めるため現時点では「未定」としています
合理的な算定根拠の収集を継続し、業績への影響が予測可能となった時点で速やかに公表予定です

当社は2021年12月21日付でプライム市場を選択

上場維持基準の達成に向けて

➡「時価総額」の向上、すなわち「企業価値」と「株価」の向上による基準達成を目指す

適合に向けた基本方針

- ① 持続的な成長と中長期的な企業価値向上に資する施策を迅速・果断に推進
- ② 安定的な経営基盤の確保に努め、適正な配当水準による株主還元の充実を図る
- ③ プライム市場企業に求められるコーポレート・ガバナンスの充実・強化を図る



22年5月に中期経営計画発表予定

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。