

すべての人に最高の余暇を



2015年3月期

決算説明会

フィールズ株式会社

Full-Year (14.4~15.3)

目次

1. 総括

2. 2015年3月期 連結業績概要

3. 2016年3月期 連結業績見通し

(ご参考) パチンコ・パチスロ市場動向／データ

4. IPの取り組み

総括

経営 業績

◆2015年4月14日 東証第一部上場

- 東証第一部上場記念配当10円実施予定

◆通期業績：売上高 **995億円** 経常利益 **54億円**

- 業績は概ね計画通り進捗

遊技機 販売

パチンコ **30.2万台** パチスロ **9.7万台** 販売

- パチンコ5機種、パチスロ3機種を販売、総販売台数は前期並み
- 投入各機種の販売台数は計画を上回る

IP

IP総数 **150本** 15年3月期 **85メディア** に展開

- 『月刊ヒーローズ』掲載作品の映像化に着手
- エンタテインメント分野の多様な企業と協業進展

2. 2015年3月期 連結業績概要

連結P/L

主な遊技機ラインアップ（実績）

連結B/S

連結キャッシュ・フロー

連結P/L

業績は概ね計画通り進捗

(単位：億円)

	2014年3月期	2015年3月期			
	通期	当初計画	通期実績	前期増減率	計画増減額
売上高	1,149.0 (100.0%)	1,000.0 (100.0%)	995.5 (100.0%)	△13.4%	△4.4
売上総利益	338.1 (29.4%)	—	284.6 (28.6%)	△15.8%	—
販管費	240.2 (20.9%)	—	237.2 (23.8%)	△1.2%	—
営業利益	97.9 (8.5%)	50.0 (5.0%)	47.4 (4.8%)	△51.6%	△2.5
経常利益	97.6 (8.5%)	50.0 (5.0%)	54.9 (5.5%)	△43.8%	+4.9
特別損益	△1.7	—	2.6	—	—
当期純利益	53.7 (4.7%)	25.0 (2.5%)	30.1 (3.0%)	△43.8%	+5.1

※ 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 (実績)

	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期		通期	
パチンコ	オッキー ぱちんこ 新鬼武者  ※ リニューアル機等   		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 	5機種
	3.9万台	3.5万台	4.4万台	18.4万台		30.2万台	
パチスロ		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 ベルセルク 	3機種	
	0.6万台	2.3万台	0.7万台	6.2万台			9.7万台

パチンコ・パチスロ 売上計上台数 : 39.9万台

※ 上表の売上計上台数は、記載タイトル以外の遊技機も含んでいます。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©オッキー. ©2013 BANDAI NAMCO Entertainment 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 ©OK!! ©三浦建太郎 (スタジオ我画) ・白泉社/BERSERK FILM PARTNERS ©NANASHOW

連結B/S

(単位：億円)

	2014年 3月末	2015年 3月末	増減額	主な増減要因
流動資産	669.2	710.1	40.9	売上債権の増加
有形固定資産	121.0	121.9	0.9	
無形固定資産	43.6	44.9	1.2	
投資その他の資産	214.7	226.1	11.3	長期貸付金の増加
資産合計	1,048.6	1,103.1	54.4	
流動負債	417.3	457.7	40.4	短期借入金 仕入債務の増加
固定負債	43.8	42.9	△0.8	
純資産	587.5	602.4	14.9	利益剰余金の増加
負債純資産合計	1,048.6	1,103.1	54.4	

連結キャッシュ・フロー

(単位：億円)

	2014年3月期	2015年3月期	当期の主な内訳
営業 キャッシュ・フロー	163.2	△90.8	税金等調整前当期純利益 57.5 売上債権の増加 △172.3 減価償却費 21.3 法人税等の支払 △19.5
投資 キャッシュ・フロー	△ 80.1	△62.9	貸付による支出 △42.2 有形固定資産の取得による支出 △15.8 無形固定資産の取得による支出 △16.6
財務 キャッシュ・フロー	△ 20.1	16.2	短期借入による収入 33.8 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 期末残高	295.8	158.2	

3. 2016年3月期 連結業績見通し

連結業績見通し

経営体質の変革に向けて

連結業績見通し

16年3月期は増収増益計画／上場記念配当10円実施予定

(単位：億円)

	2014年3月期	2015年3月期	2016年3月期		
	実績	実績	計画	前年同期比	前年増減額
売上高	1,149.0 (100.0%)	995.5 (100.0%)	1,200.0 (100.0%)	+ 20.5%	+ 204.4
営業利益	97.9 (8.5%)	47.4 (4.8%)	60.0 (5.0%)	+ 26.5%	+ 12.5
経常利益	97.6 (8.5%)	54.9 (5.5%)	65.0 (5.4%)	+ 18.4%	+ 10.0
当期純利益	53.7 (4.7%)	30.1 (3.0%)	35.0 (2.9%)	+ 15.9%	+ 4.8
1株当たり 配当金	50円	60円 ※ 上場記念配当10円	50円		
連結配当性向	30.9%	66.0%	47.4%		

※ 括弧内は対売上高比となります。

連結業績見通し

1) パチンコ・パチスロ

- ◆ 総販売台数及び販売シェアのさらなる拡大を目指す
 - 全提携メーカーから商品発売予定（新規取引メーカー2社含む）
 - 投入機種数は前期の倍以上を予定

2) ソーシャルゲーム

- ◆ 既存タイトルのゲーム性の改善、新規性の高いタイトルを投入

3) 経営全般

- ◆ 経営体質の変革－コスト管理の徹底

経営体質の変革に向けて

より生産性の高い経営体質への変革に着手

- ◆スピード感のあるIP循環ビジネスモデルの確立
- ◆収益力強化による強靱な経営基盤の確立

具体的施策

- 1) すべての事業で建設的な見直しを実施
 - － 展開中の全事業の意義を再検証、今後の取り組み方針を決定
 - － 保有するIPの棚卸を実施、各IPの育成方針を決定
 - － 全社的な視点でIP展開を執行する組織、人材育成の仕組みを検討
 - － グループの統廃合も検討
- 2) 中期経営計画の策定
 - － コスト管理の徹底(特にSGA抑制(▲10-20%/3年の水準))による収益力強化
 - － 株主還元やガバナンスの強化

(ご参考) パチンコ・パチスロ 市場動向

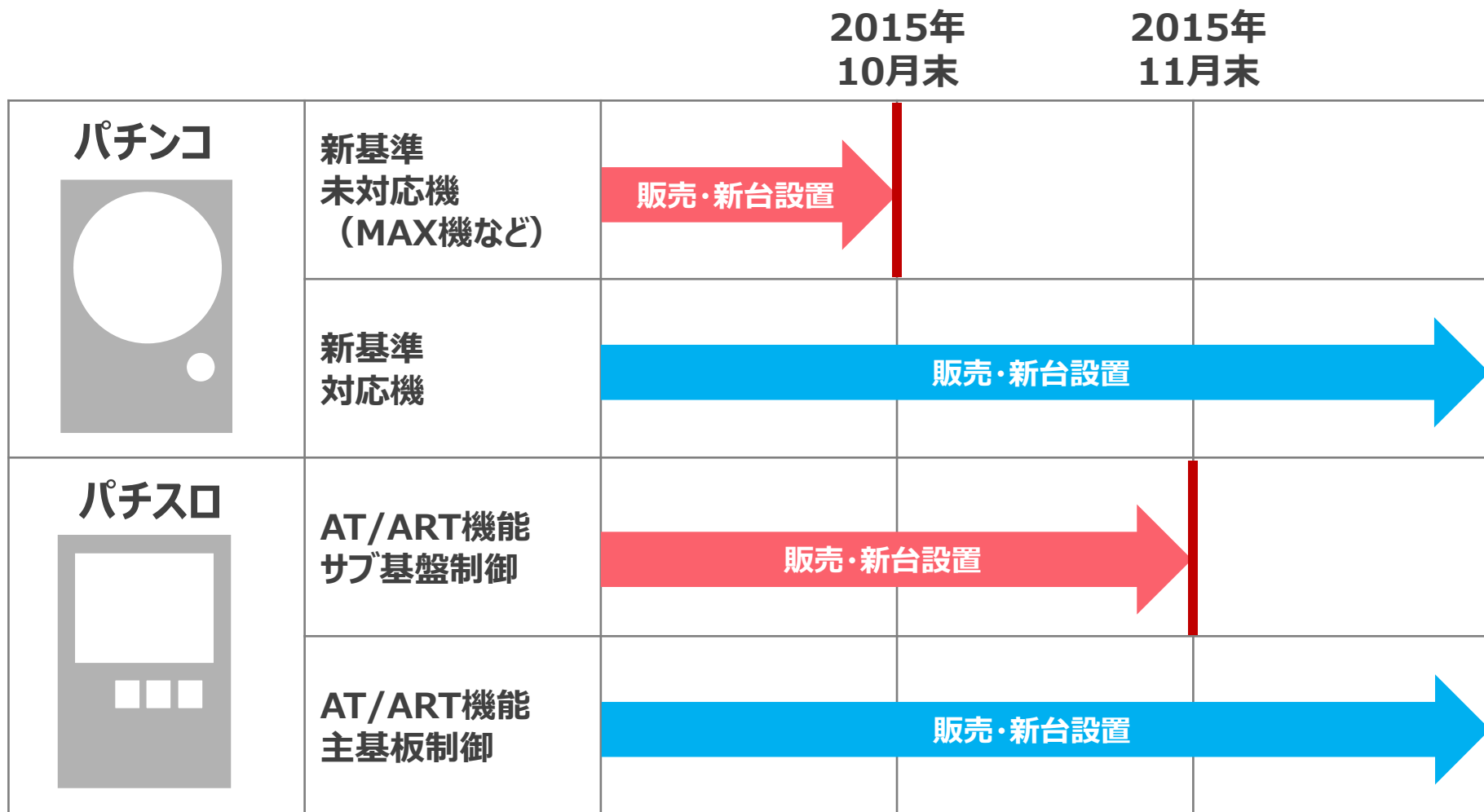
パチンコ・パチスロ機の販売・
新台設置期限

パチンコ機の基準変更（詳細）

パチンコ販売市場の推移

パチンコ・パチスロ機の販売・新台設置期限

2015年内にパチンコ・パチスロとも新基準機が登場



パチンコ機の基準変更（詳細）

日工組：射幸性抑制に向け、新たな基準を設定

	変更前	変更後
大当たり 下限確率	1/400以下	1/320以下
初回大当たり 最低出玉	—	大当たり確率帯によって、3つのカテゴリーに分け、 初回大当たり最低基準 を設定 ※1回当たり最大出玉の 1/3、1/4、1/8
獲得出玉 期待値	初回大当たりを含む 獲得出玉期待値の上限を、タイプ（ループ/ST、V確変）ごとに設定	初回大当たりを含まない 獲得出玉期待値の上限を、新たにタイプ（ループ/ST、V確変）ごとに設定 ※タイプごとに総量出玉を抑制
適用日	—	2015年11月1日 開店分 より (一部例外あり)

パチンコ販売市場の推移

ミドルタイプ販売減少 → 平均稼働が低下

- 遊技機規則改正（緩和）
- 大当たり下限確率 1/360 → **1/500**

パチンコ販売台数（万台）

MAXタイプ

ミドルタイプ

甘デジ、他

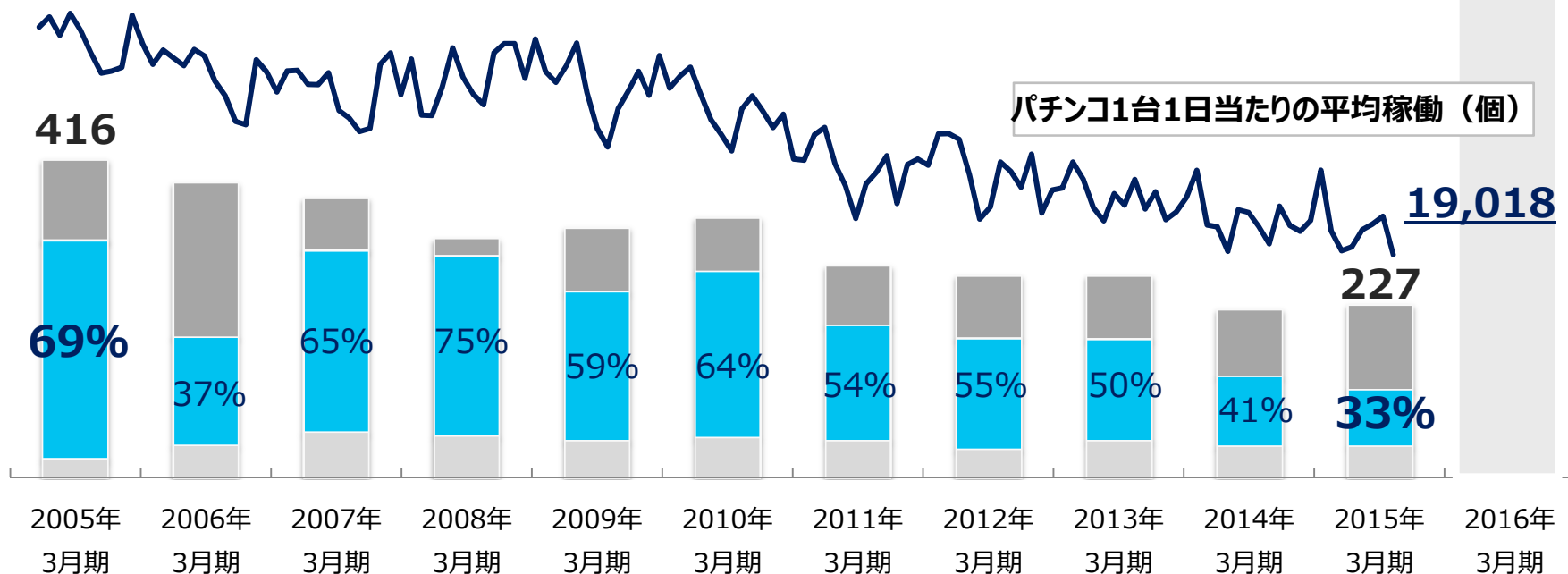
大当たり下限確率 1/400 → **1/320**

27,412

● 大当たり下限確率 1/500 → **1/400**

パチンコ1台1日当たりの平均稼働（個）

19,018



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

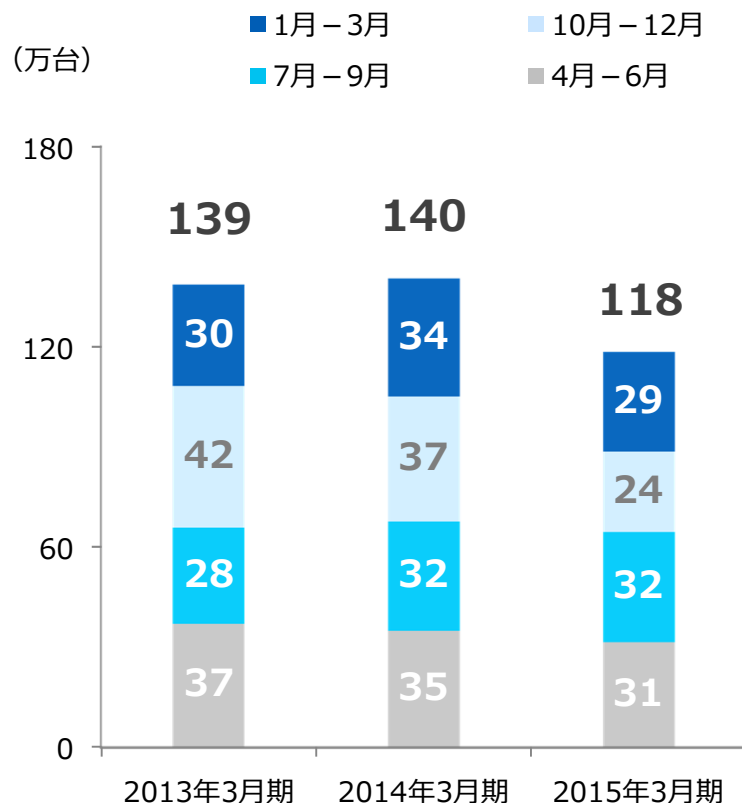
パチンコ設置状況

保通協 型式試験の適合状況

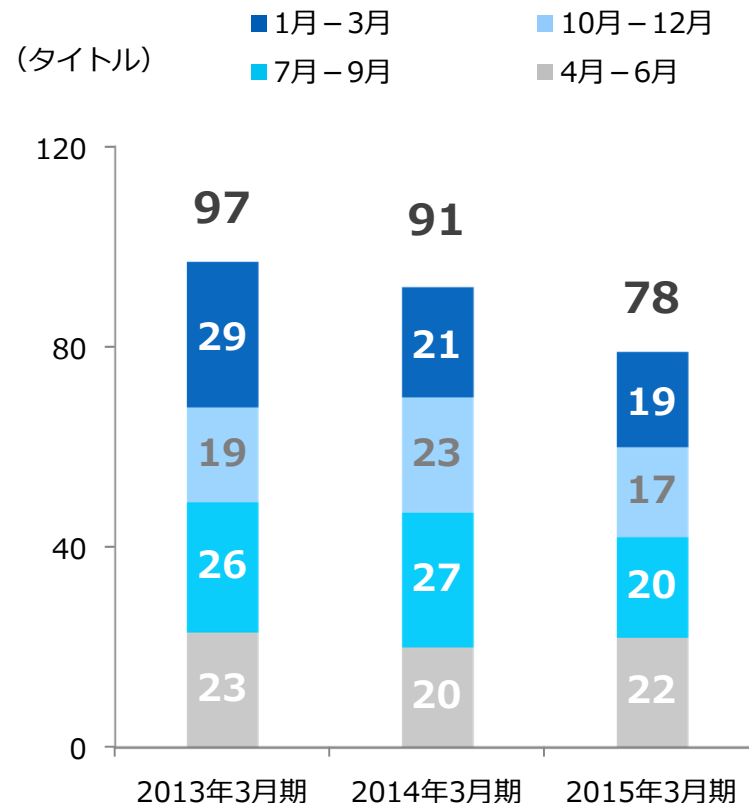
パチスロ販売状況

15年3月期は型式試験方法の変更により、販売台数・タイトル数減

パチスロ販売台数



パチスロ販売タイトル数



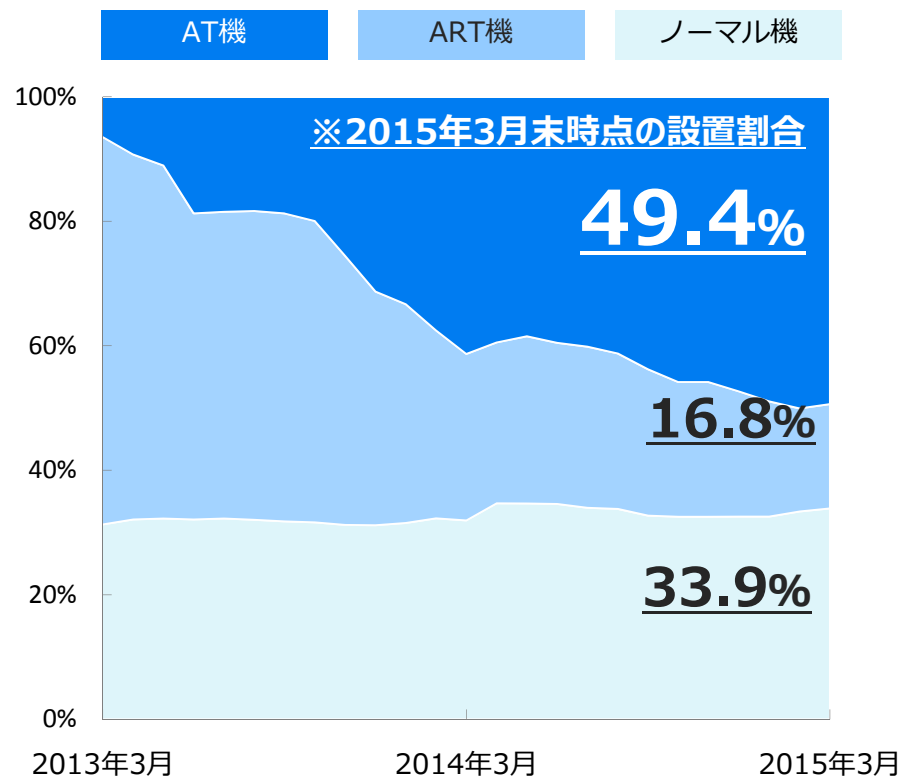
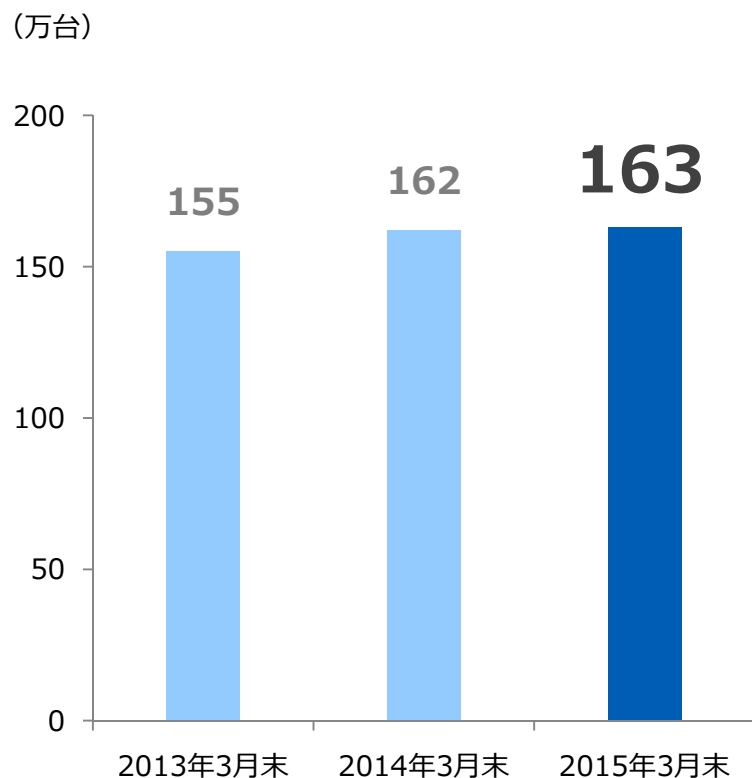
出所：当社調べ

パチスロ設置状況

15年3月末の設置台数は、前年同月比で横ばい

パチスロ設置台数

パチスロ設置シェア



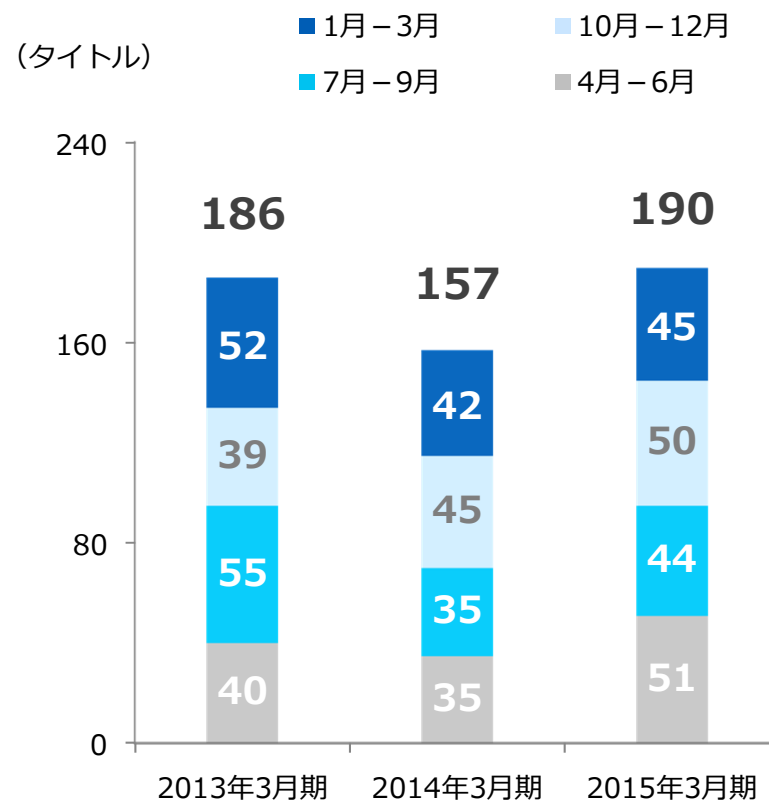
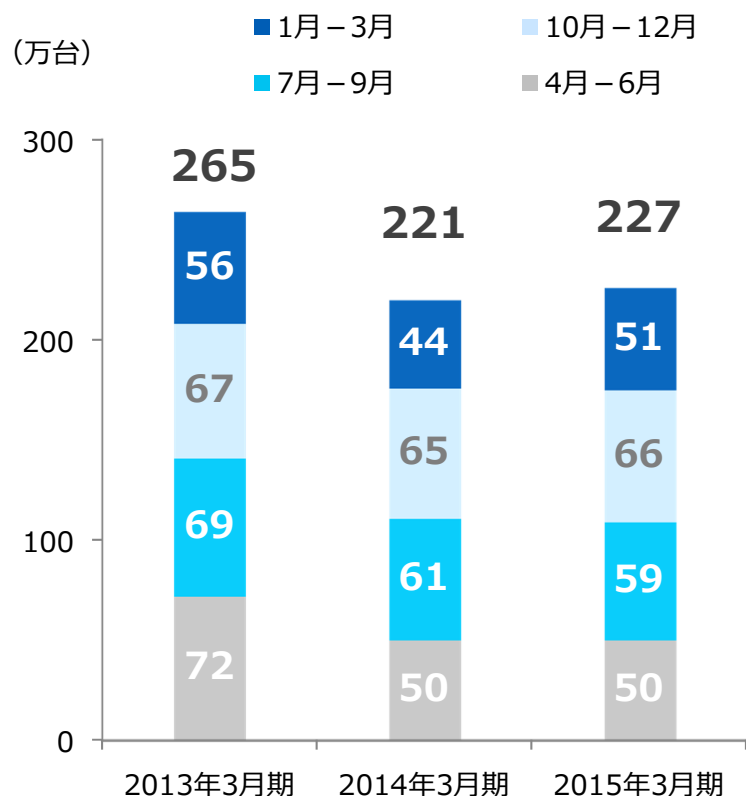
出所：当社調べ

パチンコ販売状況

15年3月期はパチスロの型式試験方法の変更を受け、
パチンコの販売台数は微増、販売タイトル数は増加

パチンコ販売台数

パチンコ販売タイトル数

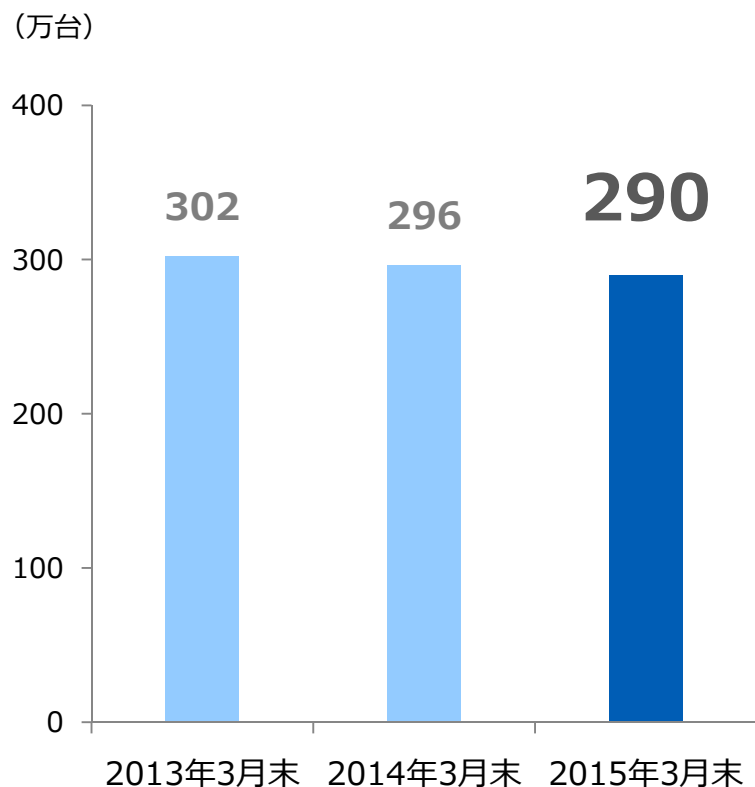


出所：当社調べ

パチンコ設置状況

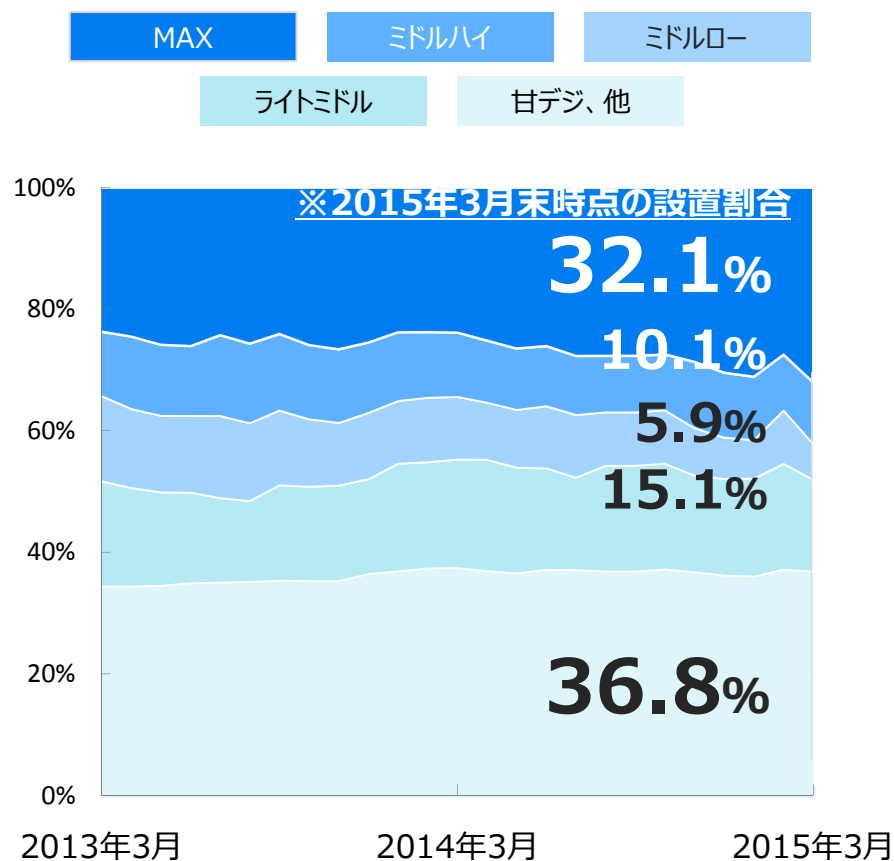
15年3月末の設置台数は、前年同月比で横ばい

パチンコ設置台数



出所：当社調べ

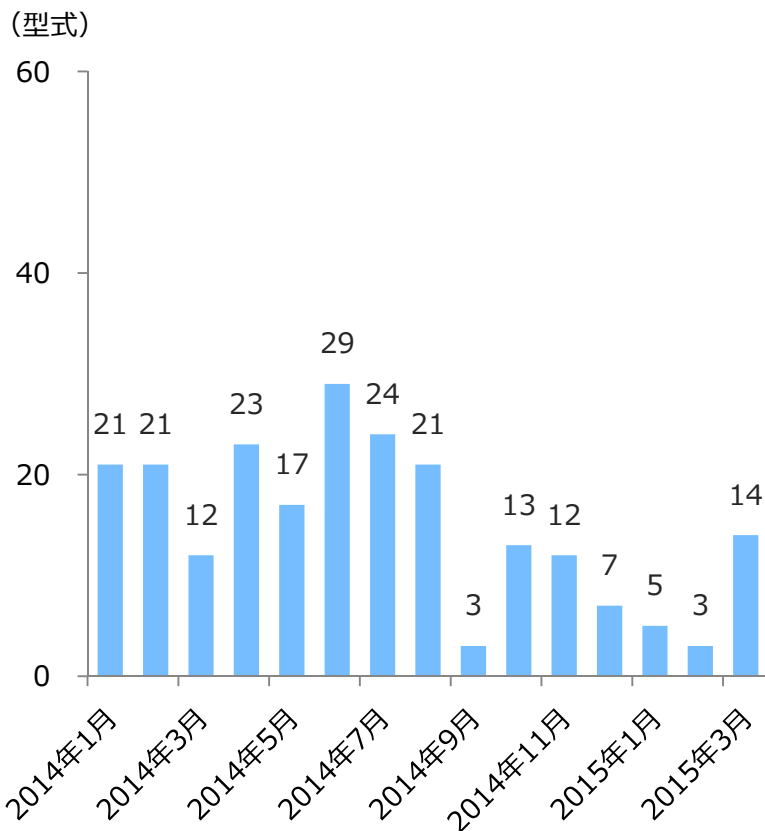
パチンコ設置シェア



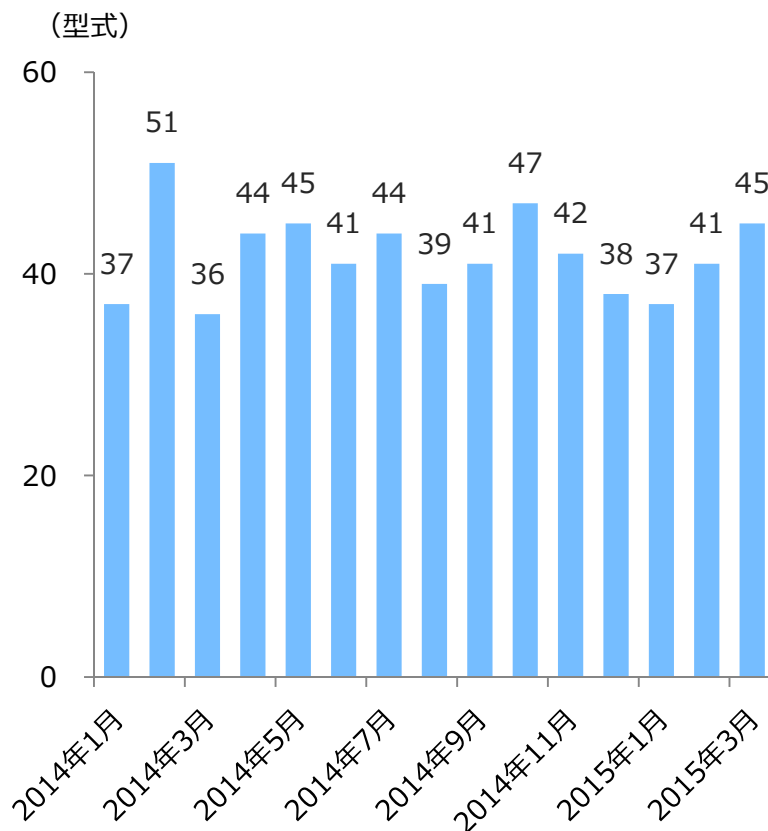
保通協 型式試験の適合状況

パチスロ適合数は15年3月より改善、パチンコは月平均40機種

パチスロ型式試験 適合数



パチンコ型式試験 適合数



出所：一般財団法人 保安通信協会

4. IPの取り組み

循環型ビジネスモデルの原理

IPの展開状況

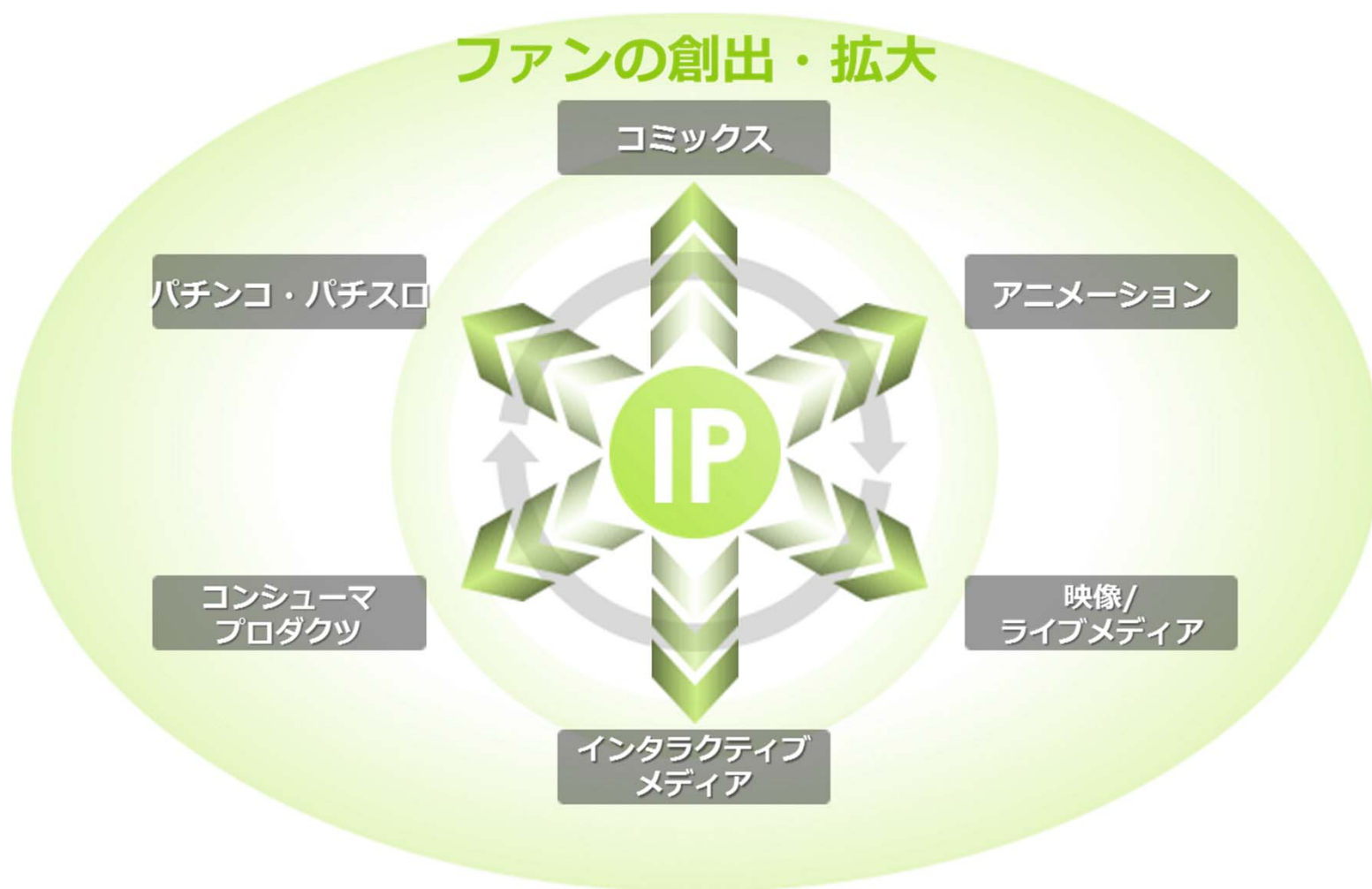
IP創出の状況

IP映像化の状況

IPマーチャンダイジングの状況

ウルトラマンシリーズの状況

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150本

今後は選択と集中で、質の高いIPに注力

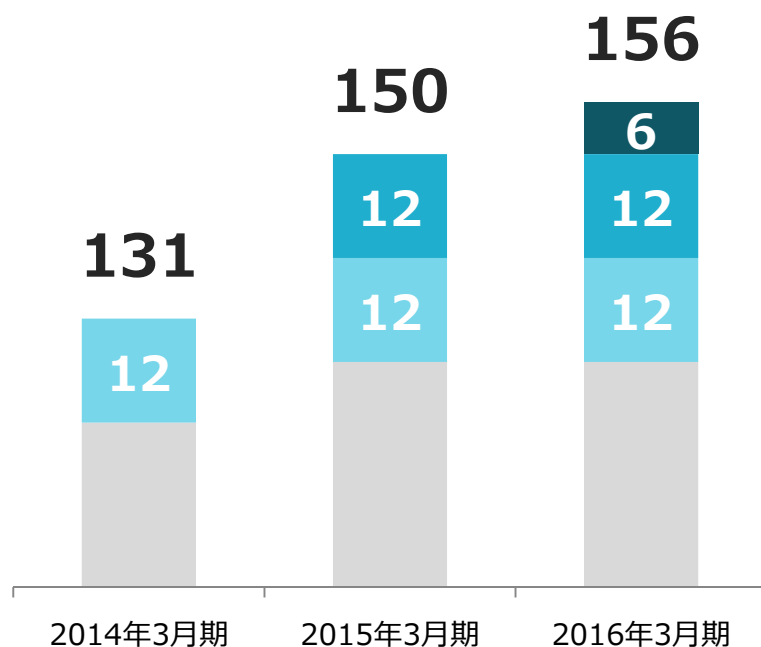
IP総数

IP展開メディア数

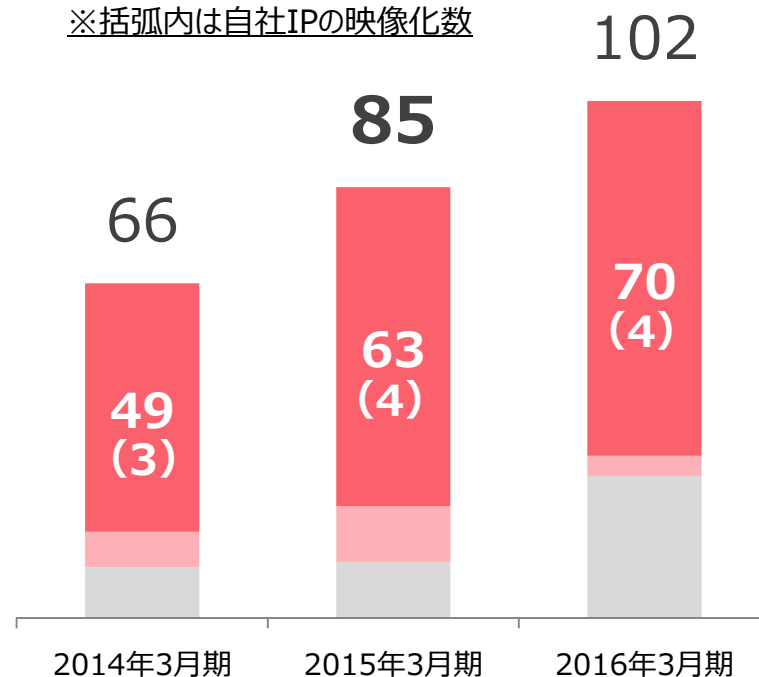
(2015年3月時点)

■ 既存IP ■ 創出IP

■ 他社IP ■ 協業IP ■ 自社IP



※括弧内は自社IPの映像化数



※ 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・単行本化等の総称。

IP創出の状況

月刊ヒーローズを中心にIP創出、クロスメディア展開進行

2011年11月～2015年3月

49作品 創出



新規IP創出 每期 **6本**

映像化 **7本** 進行中



ゲーム化

6本 決定

パチンコ・パチスロ化 **3本** 決定

©ヒーローズ

FIELDS

Copyright 2015 FIELDS CORPORATION All rights reserved.

IP映像化の状況

クロスメディア展開を見据えた映像化を推進

	主なIP	2016年3月期	2017年3月期	2018年3月期
ヒーローズ IP	ソードガイ		テレビ（アニメ）	
	ソウルリヴァイヴァー	脚本開発中		
	上記以外の作品		テレビ／映画（アニメ・実写）	
円谷IP	ウルトラマンシリーズ／キッズ向け	テレビ／映画	テレビ／映画	テレビ／映画
	ウルトラマンシリーズ／大人向け		テレビ	映画
	その他円谷IP		テレビ	映画
協業IP	ニンジャスレイヤー フロムアニメイション	ネット配信	テレビ	
	協働制作、出資作品等	テレビ／映画（アニメ・実写）		

IPマーチャンダイジングの状況（ソーシャルゲーム）

既存タイトルのゲーム性の改善、新規性の高いタイトルを投入

既存タイトル（2015年4月時点）



ゲーム性のさらなる改善

新規タイトル



2016年3月期、6本投入

IPマーチャндаイジングの状況（商品化関連）

IPを活用した多様な商品を投入予定

『ニンジャスレイヤー』概要

国内外の商品化権を保有

デジタル・雑貨・海外番販、アパレル・雑貨、
フィギュア、コンビニくじ、プライズ、カプセルトイなど
ライセンサー企業 25社から展開予定

上代 15億円以上

©Ninj@ Entertainment/Ninj@ Conspiracy



その他MD企画『A』

- ◆ エンタテインメント性の高い商材のマネタイズ
 - ・ キャラクターを活用したギミック商品を企画開発
 - ・ ギミック商品を基軸にプラットフォームビジネスを構築
 - ・ GMS、ドラッグストアを中心に2,000店舗以上導入予定

その他MD企画『B』

- ◆ トレーディングカードゲームで新市場、顧客を創造
 - ・ 新しい遊び、ストーリー、キャラクターを創造
 - ・ 大手出版会社、玩具会社と協働でクロスメディア展開
 - ・ 映像化検討中

IPマーチャндаイジングの状況（商品化関連）

コンセプトを形にするコンセプトチュアル・ライセンス 新ライセンスブランド『A MAN of ULTRA』始動

『A MAN of ULTRA』概要

コンセプト・世界観

**日常の世界に
ウルトラな男を創り出す**

キャラクターをリアルに表現しないという
制約のもと、『A MAN of ULTRA』の
コンセプトや世界観を自由にデザインする



※2015年4月28日現在

ライセンサー企業 17社

A
MAN
of ULTRA



ウルトラマンシリーズの状況

クロスメディア展開で安定的に収益を確保 2016年3月期より海外展開を加速

ウルトラマンシリーズの展開

1) 映像を起点としたMD展開

- ・ 継続的なテレビシリーズ公開、関連商品の拡販
- ・ 海外での番販、新規作品企画、イベントの開催

2) 海外を見据えたIPの事業機会の開拓

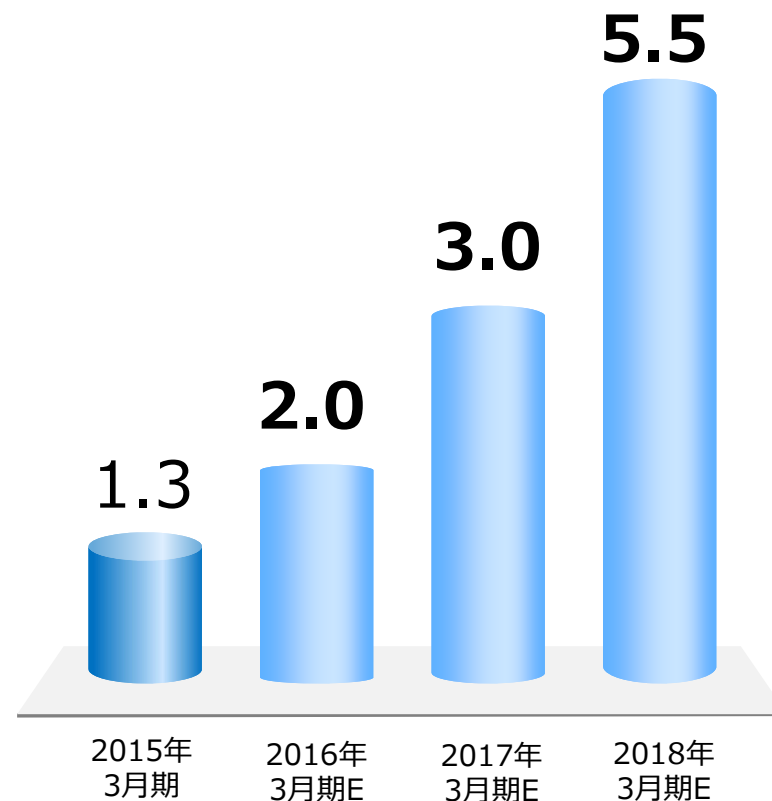
- ・ 国内外で体感型ライブエンタテインメント・ショー企画



©円谷プロ・フィールズ

円谷プロの海外事業の粗利益 (イメージ)

(単位：億円)



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