

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%)	<b>995.5</b> <b>(100.0%)</b>	△13.4%	△4.4
売上総利益	338.1 (29.4%)	—	<b>284.6</b> <b>(28.6%)</b>	△15.8%	—
販管費	240.2 (20.9%)	—	<b>237.2</b> <b>(23.8%)</b>	△1.2%	—
営業利益	97.9 (8.5%)	50.0 (5.0%)	<b>47.4</b> <b>(4.8%)</b>	△51.6%	△2.5
経常利益	97.6 (8.5%)	50.0 (5.0%)	<b>54.9</b> <b>(5.5%)</b>	△43.8%	+4.9
特別損益	△1.7	—	<b>2.6</b>	—	—
当期純利益	53.7 (4.7%)	25.0 (2.5%)	<b>30.1</b> <b>(3.0%)</b>	△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 	※ 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	<b>710.1</b>	40.9	売上債権の増加
有形固定資産	121.0	<b>121.9</b>	0.9	
無形固定資産	43.6	<b>44.9</b>	1.2	
投資その他の資産	214.7	<b>226.1</b>	11.3	長期貸付金の増加
資産合計	1,048.6	<b>1,103.1</b>	54.4	
流動負債	417.3	<b>457.7</b>	40.4	短期借入金 仕入債務の増加
固定負債	43.8	<b>42.9</b>	△0.8	
純資産	587.5	<b>602.4</b>	14.9	利益剰余金の増加
負債純資産合計	1,048.6	<b>1,103.1</b>	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	<b>△90.8</b>	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	<b>△62.9</b>	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	<b>16.2</b>	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	<b>295.8</b>	
現金及び現金同等物の 期末残高	295.8	<b>158.2</b>	

# 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%)	<b>1,200.0</b> (100.0%)	+ 20.5%	+ 204.4
営業利益	97.9 (8.5%)	47.4 (4.8%)	<b>60.0</b> (5.0%)	+ 26.5%	+ 12.5
経常利益	97.6 (8.5%)	54.9 (5.5%)	<b>65.0</b> (5.4%)	+ 18.4%	+ 10.0
当期純利益	53.7 (4.7%)	30.1 (3.0%)	<b>35.0</b> (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	<b>50円</b>		
連結配当性向	30.9%	66.0%	<b>47.4%</b>		

※ 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展開を執行しうる組織、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

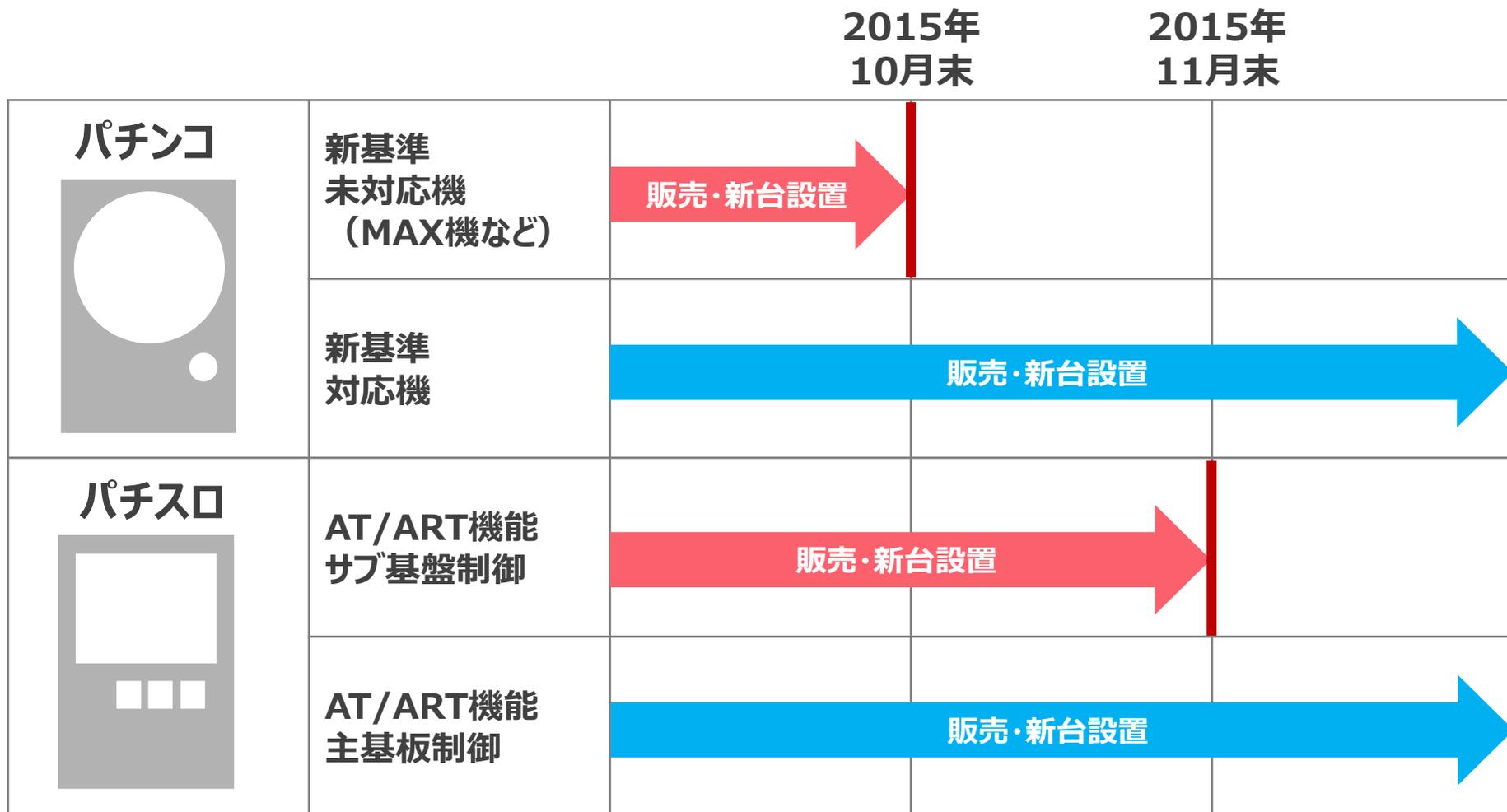
パチンコ・パチスロ機の販売・  
新台設置期限

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
大当り 下限確率	1/400以下	1/320以下
初回大当り 最低出玉	—	大当り確率帯によって、3つのカテゴリーに分け、 <b>初回大当り最低基準</b> 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	<b>初回大当りを含む</b> 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	<b>初回大当りを含まない</b> 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	—	<b>2015年11月1日 開店分</b> 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

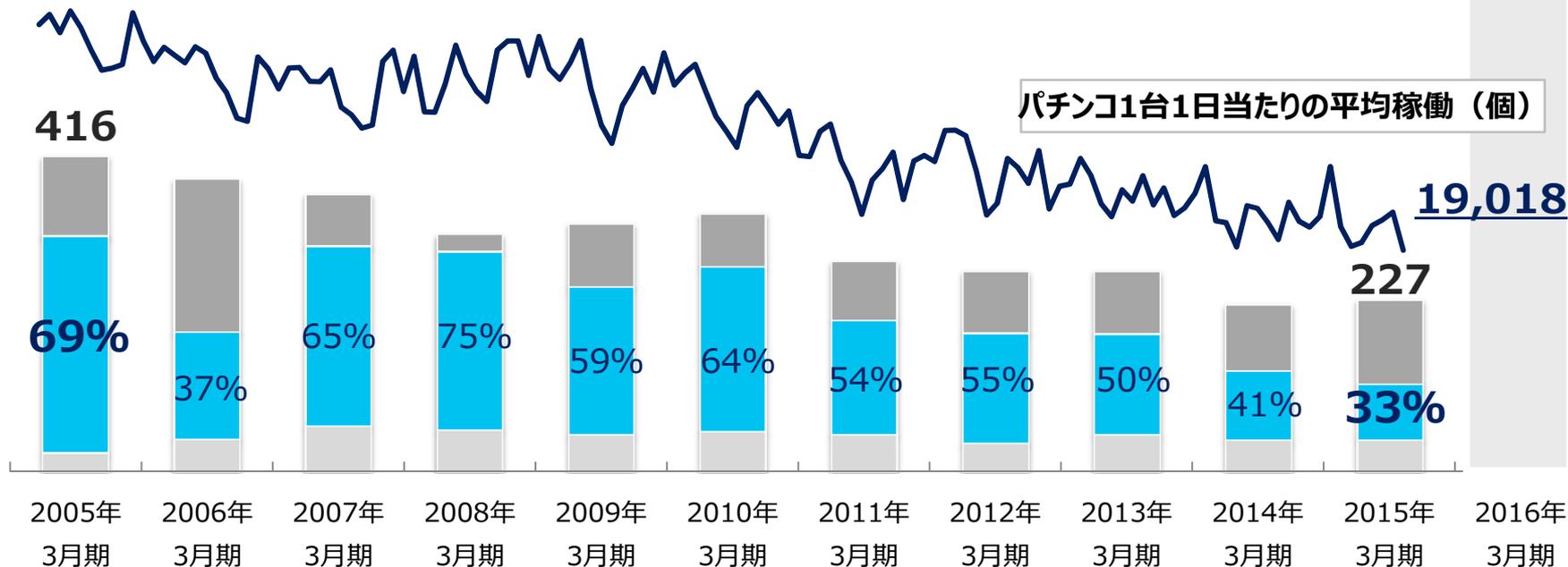
ミドルタイプ

甘デジ、他

大当り下限確率 1/400 → **1/320**

27,412

● 大当り下限確率 1/500 → **1/400**



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

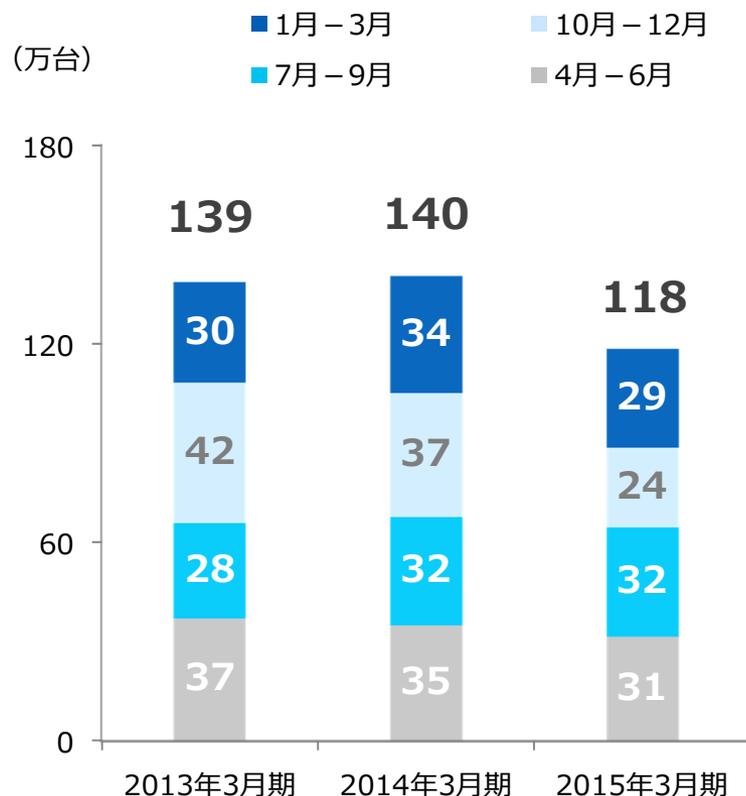
パチンコ設置状況

保通協 型式試験の適合状況

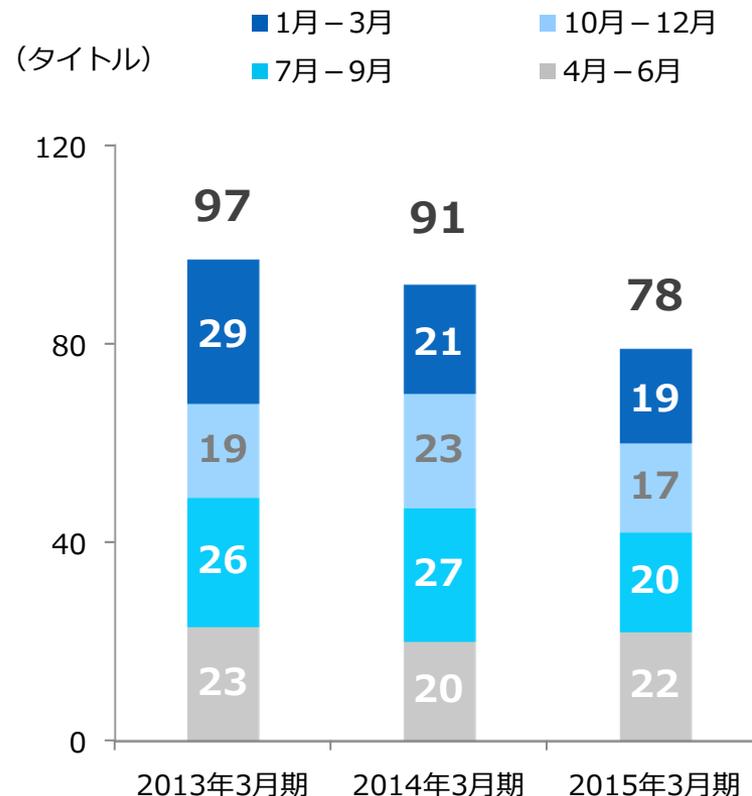
# パチスロ販売状況

## 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



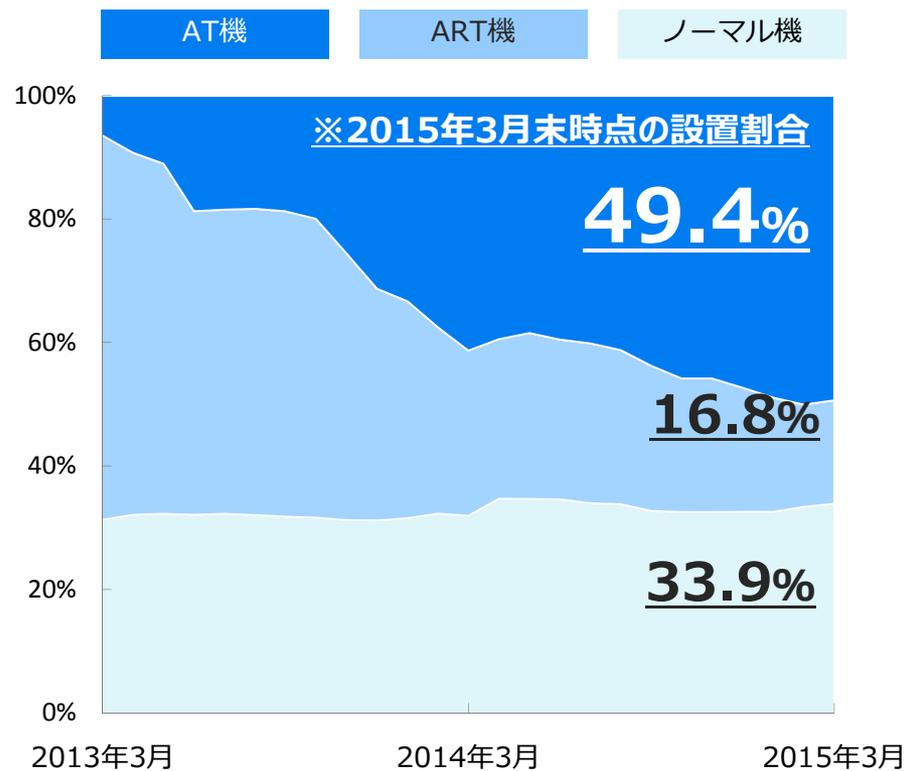
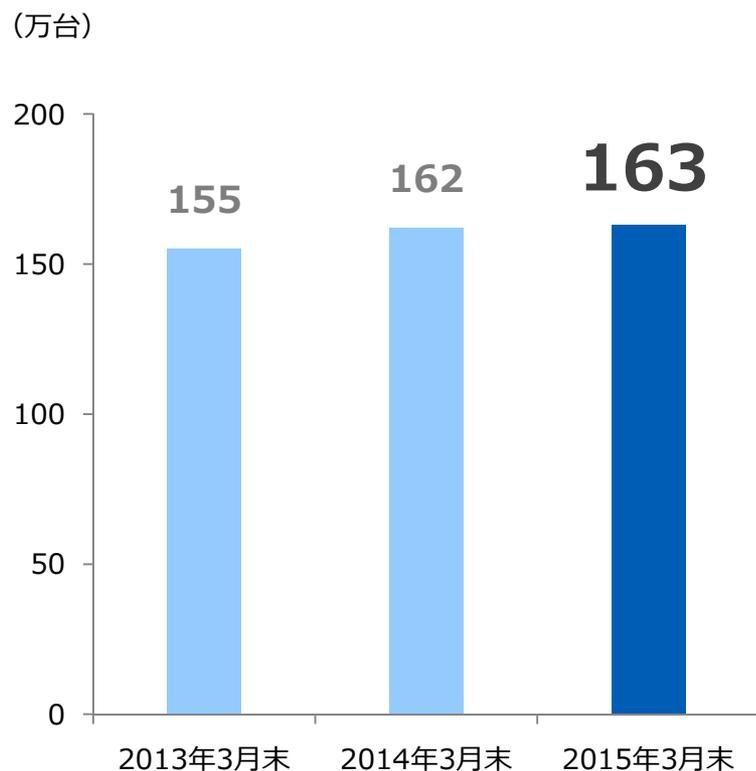
出所：当社調べ

# 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



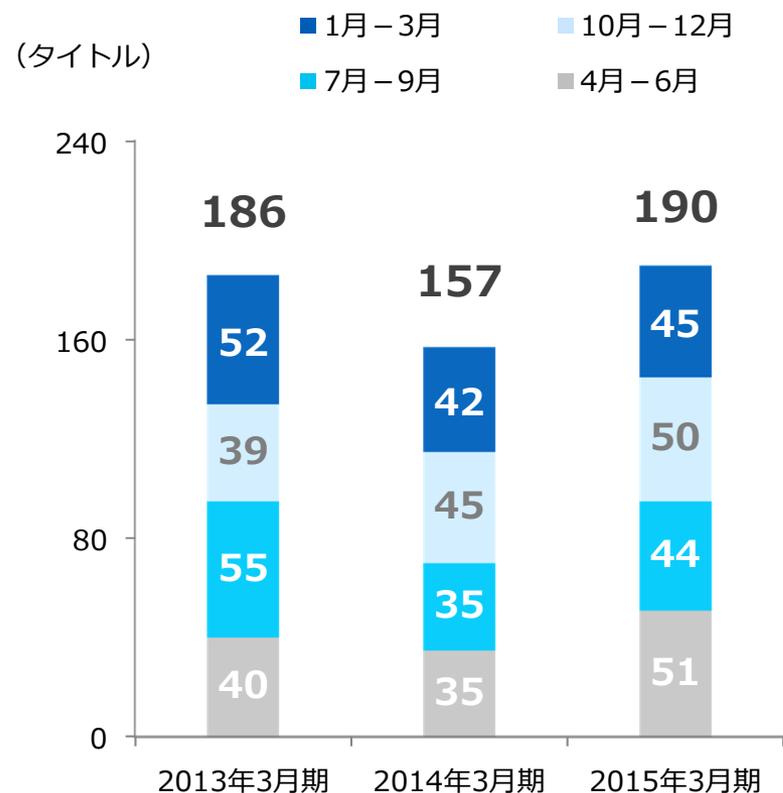
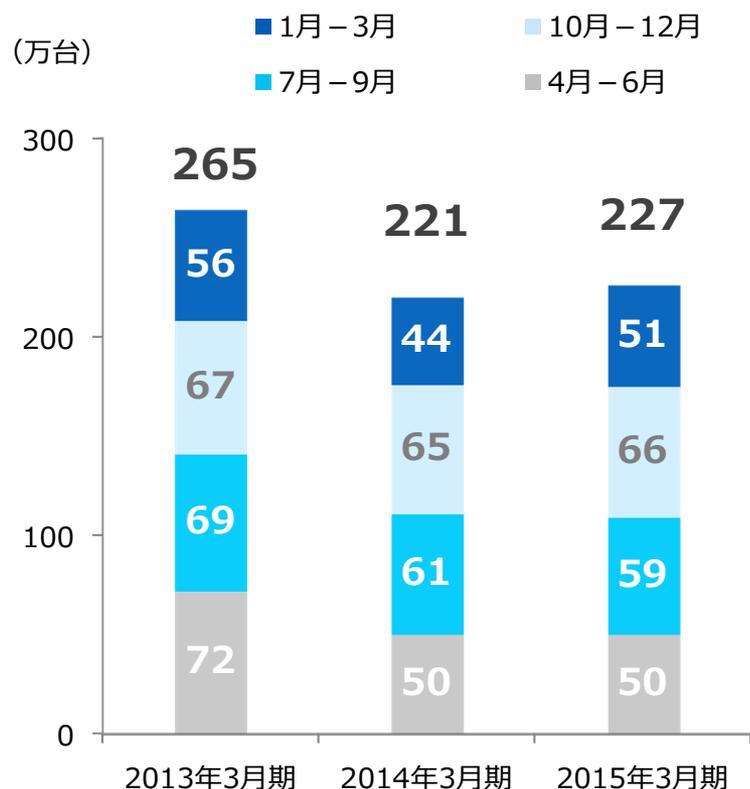
出所：当社調べ

# 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

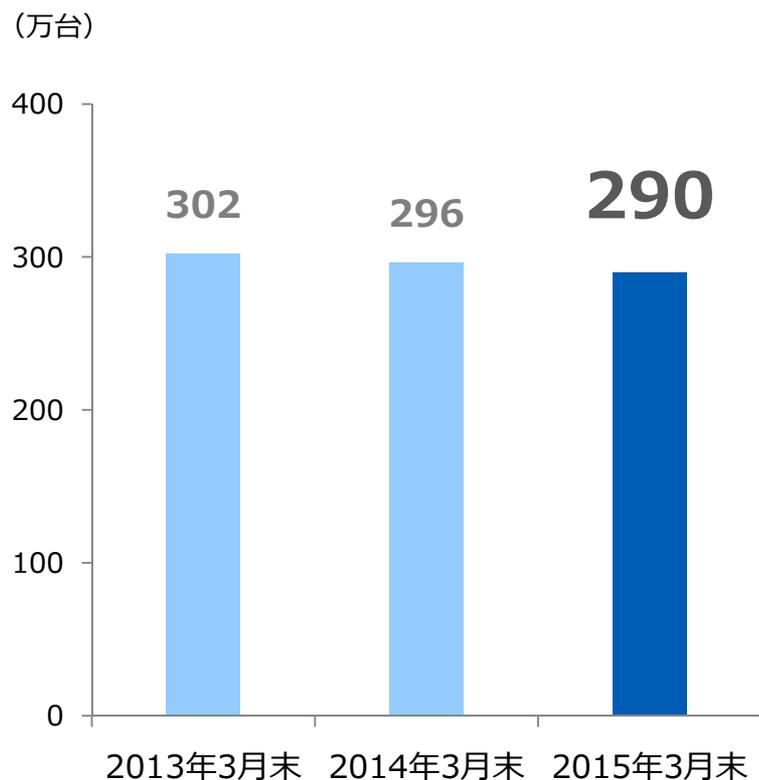


出所：当社調べ

# パチンコ設置状況

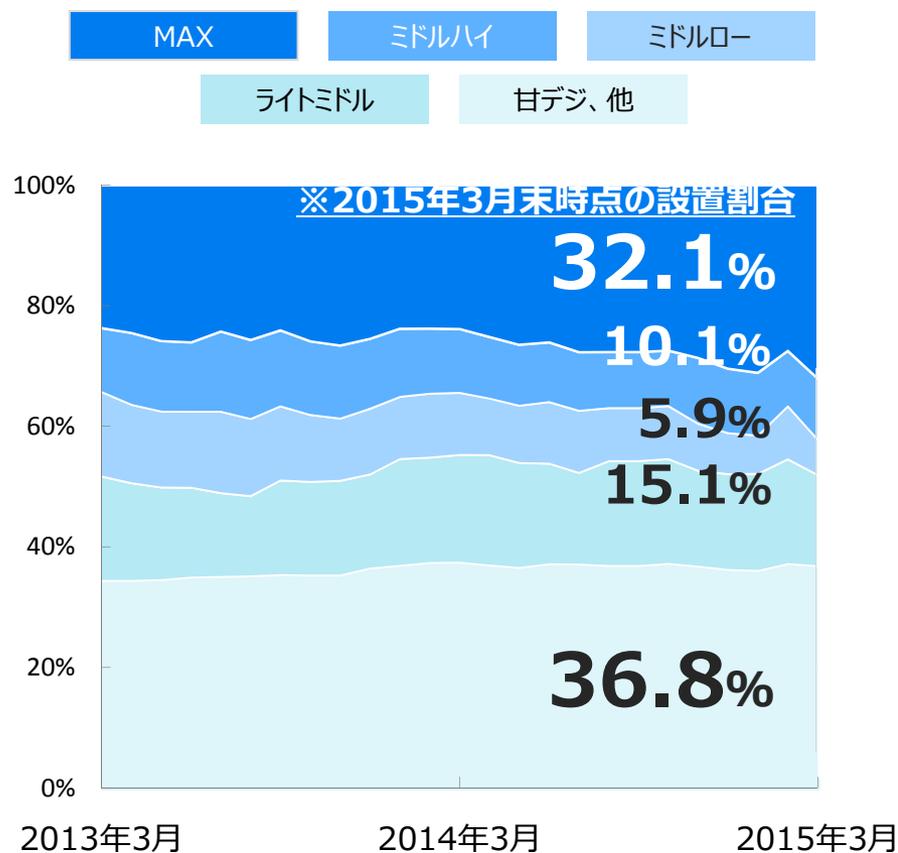
## 15年3月末の設置台数は、前年同月比で横ばい

パチンコ設置台数



出所：当社調べ

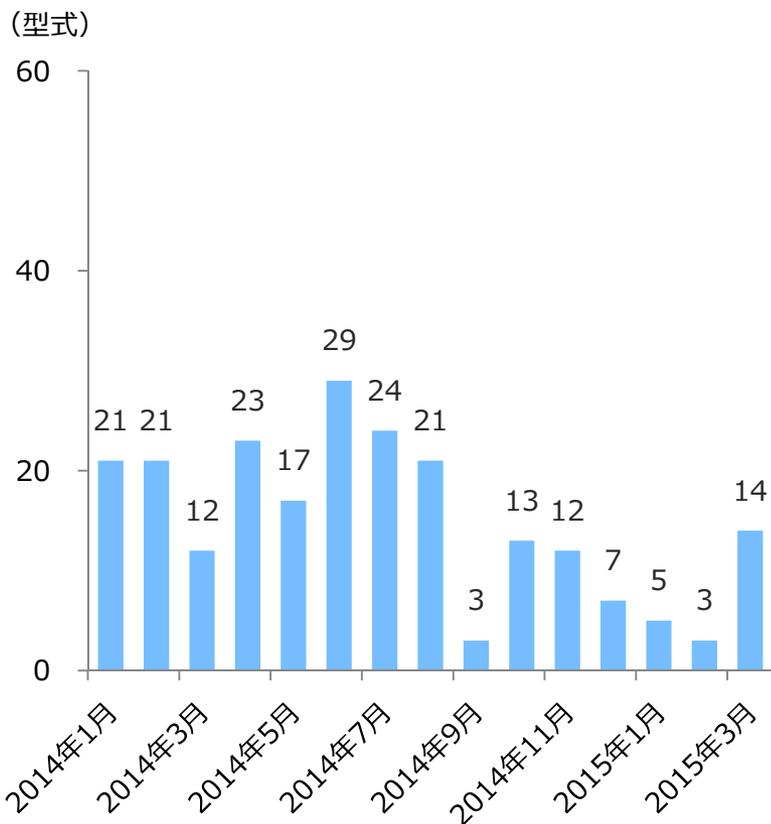
パチンコ設置シェア



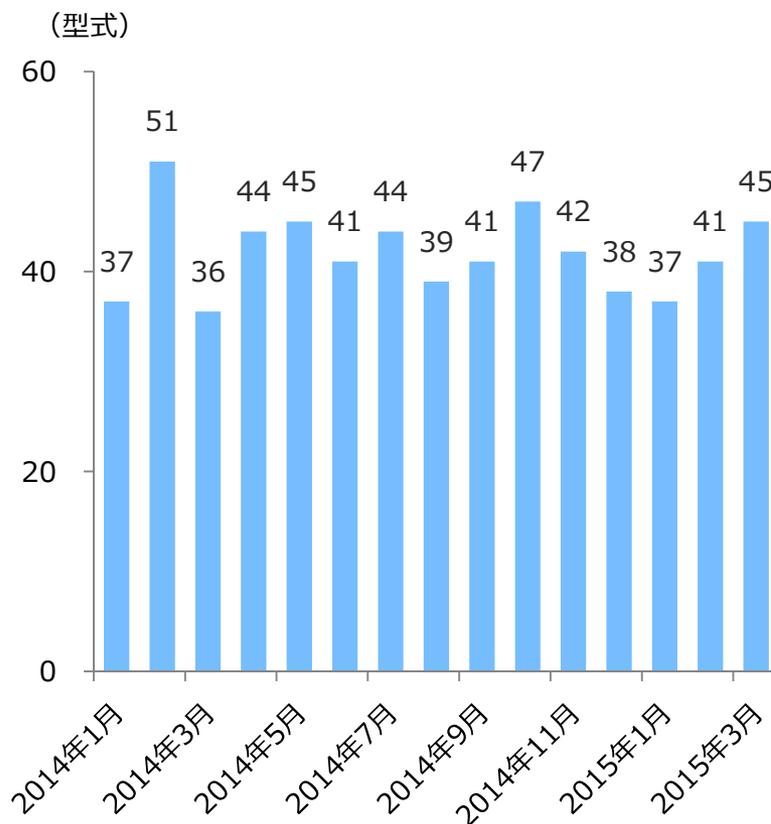
# 保通協 型式試験の適合状況

## 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

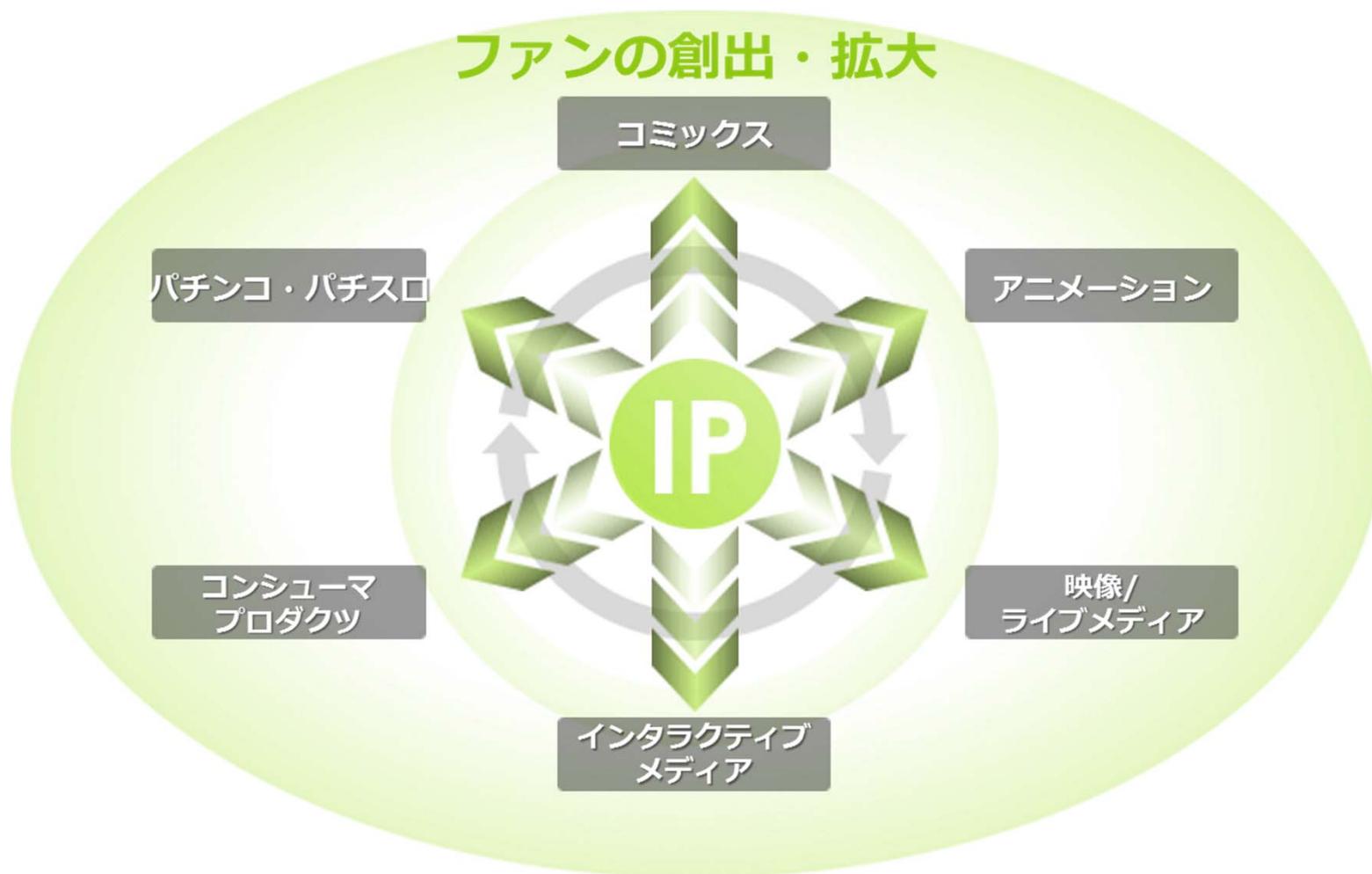
IP創出の状況

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

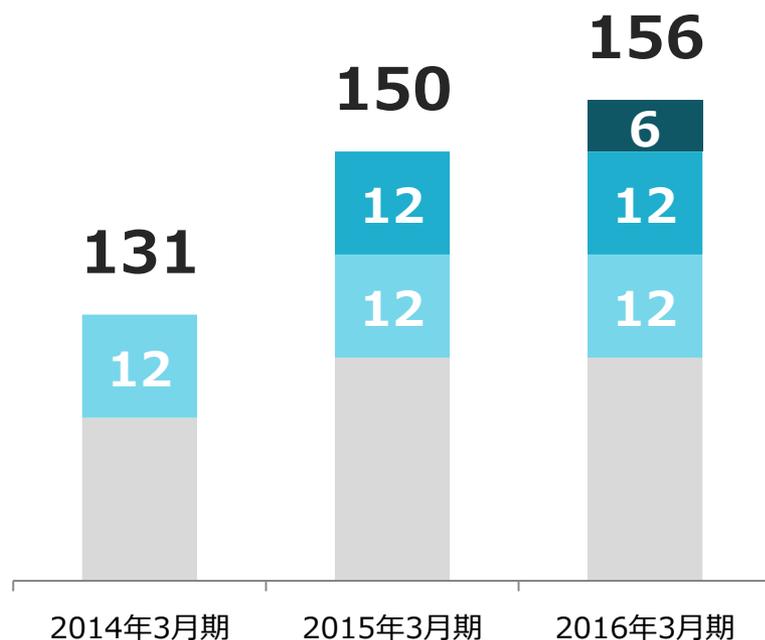
IP総数

IP展開メディア数

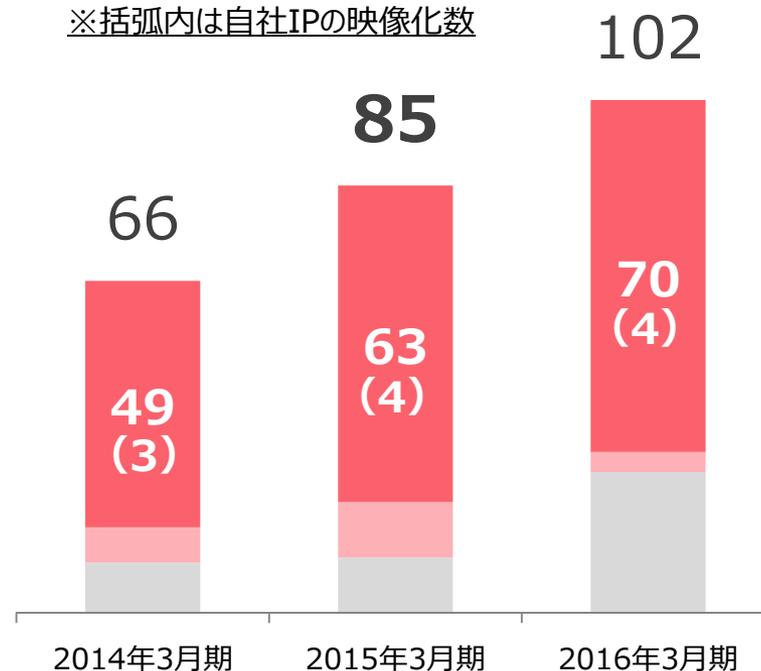
(2015年3月時点)

■ 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

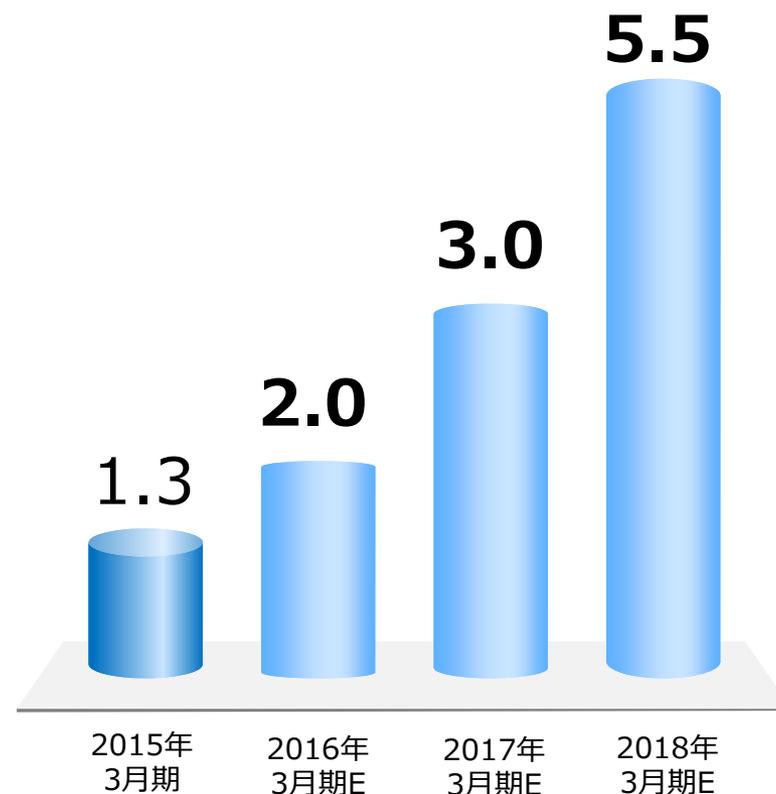
- ・ 国内外で体感型ライブエンタテインメント・ショー企画



©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](mailto:ir@fields.biz)