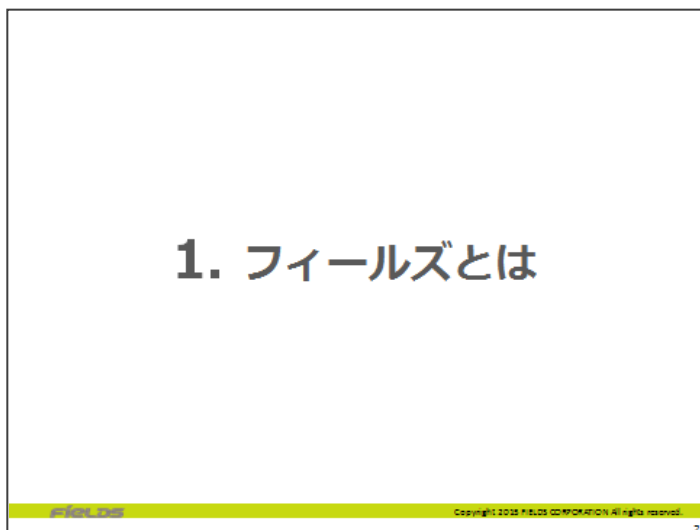


## 1. フィールズとは

### n フィールズとは



### 説明会資料 2ページ

当社の会社概要やビジネスモデルについて、ご説明します。

### n 会社概要

会社概要	
	<small>(2015年3月31日現在)</small>
設立	1988年6月
本社	東京都渋谷区南平台町16-17 渋谷ガーデンタワー
資本金	79億円
上場市場	東京証券取引所 市場第一部 (証券コード: 2767)
事業内容	(1) コンテンツの企画開発及び関連ビジネス (2) パチンコ・パチスロ機の企画開発及び販売
グループ会社	株円谷プロダクション、株デジタル・フロンティアなど計24社
従業員数	1,716名 (連続)
株主数	8,641名

### 説明会資料 3ページ

会社概要は左表の通りです。

## 1. フィールズとは

### n 企業理念

企業理念

---

企業理念

**すべての人に最高の余暇を**

---

フィールズは多様なエンタテインメント領域において  
**世の中の人々の心を豊かにする商品やサービスを  
創出し、提供し続けています**

Copyright © 2015 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 4

### 説明会資料 4ページ

当社は、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を掲げています。

### n ビジネスモデル

ビジネスモデル

---

知的財産を中核とした「成長するビジネスモデル」

COMICS ANIMATION

**コミックス**  
原作・ストーリー・キャラクターを  
取得・製造する

**アニメーション**  
ストーリーやキャラクターをCGなどの  
最先端技術で付加価値を高める

シリーズ化

**知的財産 (IP)**

**映画/テレビ**  
アニメーション化されたコンテンツを世に広め、  
多くのファン層を拡大させる

**マーチャндаイジング**  
【インタラクティブメディア  
コンシューマプロダクト  
パチンコ・パチスロ】  
それぞれのメディアで活用し、収益化を図る

MERCHANDISING MOVIE/TV

Copyright © 2015 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 5

### 説明会資料 5ページ

当社は、2012年5月に知的財産(IP)を中核とした「成長するビジネスモデル」を発表しました。

現在は、コミックス、アニメーション、映画/テレビ、マーチャндаイジングの4つの分野で、ファン層の拡大と収益の拡大を目指しており、将来的にIPのシリーズ化につなげていきます。

## 1. フィールズとは

### n 知的財産の育成サイクル



### 説明会資料 6ページ

創出、取得した知的財産を、さまざまなパートナー企業とマルチメディア展開し、収益化に向けて取り組んでいます。

なお、当社ではパチンコ、パチスロ分野もメディアの1つと考えています。

## 2. フィールズの取り組み 知的財産

### 2. フィールズの取り組み

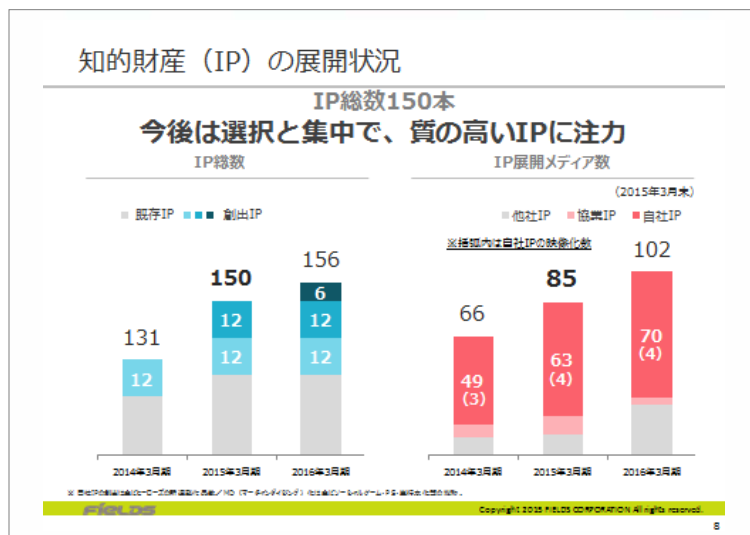
#### 》 知的財産の育成・事業化

### 説明会資料 7ページ

当社の知的財産の育成・事業化の取り組みについて、ご説明します。

## 2. フィールズの取り組み 知的財産

### IP 知的財産の展開状況



### 説明会資料 8ページ

当社が取得、保有、創出したIPは、2015年3月期において150本となっています。また、85メディアにIPを展開しました。

### IP 知的財産の創出例

知的財産の創出例

大手出版社と共同でコミック誌「月刊ヒーローズ」創刊

出版	2011年11月 小学館クリエイティブと 共同でコミック誌を創刊
流通	セブンイレブンと 共同で新たな出版流通開拓
多メディア展開	多メディア展開に向けて 各種プロジェクト進行中

Copyright © 2016 FILLS CORPORATION. All rights reserved.

### 説明会資料 9ページ

コミックスの分野では、主に知的財産の創出に取り組んでいます。

小学館グループと共同で月刊ヒーローズを刊行しました。同誌は、セブンイレブンのみの販売となります。

現在、月刊ヒーローズから創出された作品の多メディア展開に向け、各種プロジェクトが進捗しています。

## 2. フィールズの取り組み 知的財産

### n 自社知的財産の展開例:ヒーローズ

自社知的財産の展開例:ヒーローズ

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 毎年 **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

Copyright © 2015 FIELDS CORPORATION All rights reserved.

### 説明会資料 10ページ

月刊ヒーローズは、創刊から2015年3月までに49作品を創出しました。毎年新たに6作品ほどの新規創出を目指しています。

現在、創出したIPのうち7本の映像化が進行中、6本のゲーム化、3本のパチンコ・パチスロ化が決定しています。

### n 自社知的財産の展開例:ソウルリヴァイヴァー

自社知的財産の展開例:ソウルリヴァイヴァー



→

**実写映画化**  
プロジェクト概要

フィールズ、ANEW社、Bedford Falls社の3社共同で実写映画化に向けた共同脚本開発に着手。

日本コンテンツのハリウッド展開を推進するANEW社が日米双方の視点から共同脚本企画開発を支援

Copyright © 2015 FIELDS CORPORATION All rights reserved.

### 説明会資料 11ページ

コミックスから創出した作品、「ソウルリヴァイヴァー」は、ハリウッドでの実写映画化プロジェクトが進行しています。

2. フィールズの取り組み 知的財産

n 自社知的財産の展開例:ウルトラマンシリーズ

自社知的財産の展開例：ウルトラマンシリーズ

幅広い層のファン獲得に向け、多メディア展開推進

キッズ、ファミリー向け 大人向け

2010年4月 円谷プロダクション会社化

2010年 2014年 2015年

2015年3月劇場公開 2015年3月公開 累計170万部販

映画化 企画中

グッズ化イベント 企画中

PS 企画中

グローバル展開 企画中

映画化・MOVIE 企画中

映画化・MOVIE 企画中

ライセンス 拡大中

Copyright © 2015 TBS. All rights reserved.

説明会資料 12ページ

2010年4月に、ウルトラマンシリーズを保有する円谷プロダクションを当社グループへ迎え入れました。ファンの拡大に向け、新テレビシリーズを開始するなど、多くのメディアで商品・サービスの展開を進めています。

n 自社知的財産の展開例:ウルトラマンシリーズ

自社知的財産の展開例：ウルトラマンシリーズ

日本でも珍しいコンセプトual・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

↓

ライセンス企業 20社  
※2015年6月30日現在

A MAN of ULTRA

Copyright © 2015 TBS. All rights reserved.

説明会資料 13ページ

2015年4月に新ライセンスブランド「A MAN of ULTRA」をスタートしました。大人にウルトラマンの世界観を提供するブランドで、ライセンス企業20社からの商品展開が決まっています。

## 2. フィールズの取り組み 知的財産

### n 協業知的財産の展開例: ニンジャスレイヤー

協業知的財産の展開例: ニンジャスレイヤー

知的財産を活用した多様な商品を投入予定

『ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン』概要  
原作ノバライズ累計60万部、コミカライズ累計50万部突破のTwitter連載のサイバーパンクニンジャ活劇小説。パートナー企業と共同で映像化を企画、プロデュース。

2015年4月よりニコニコ動画等でWEB配信し、第一話は160万再生を記録。

国内・海外の商品化権を保有

ソーシャルゲーム、デジタル・雑誌・海外書籍、アパレル・雑貨、フィギュア、コンビニ、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



Copyright © 2015 NINJA SLAYER CORPORATION. All rights reserved.

14

### 説明会資料 14ページ


2015年4月より、パートナー企業と連携し「ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン」のWEB配信を開始しました。当社は、国内外の商品化権を保有しており、現在、ライセンサー企業は25社決定しています。

### n ビジネスモデルの原理

ビジネスモデルの原理

知的財産 (IP) のクロスメディア展開 = IPの共通化

ファンの創出・拡大



パチンコ・パチスロ

知的財産

映像/ライブメディア

インタラクティブメディア

コンシューマプロダクト

コミックス

アニメーション

Copyright © 2015 NINJA SLAYER CORPORATION. All rights reserved.

15

### 説明会資料 15ページ

上記のご説明の通り、当社は、IPを基軸に、包括的にビジネスを展開することでIPの価値最大化、企業価値の向上を図っています。

## 2.フィールズの取り組み パチンコ・パチスロ

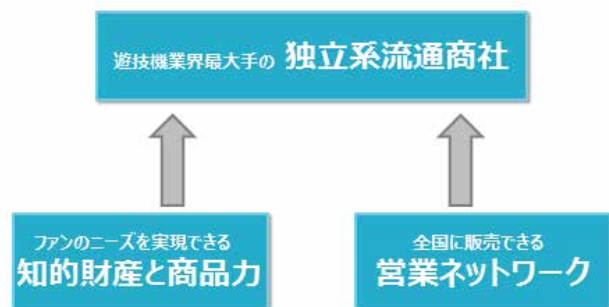
### 2.フィールズの取り組み » パチンコ・パチスロ

説明会資料 16ページ

当社のパチンコ・パチスロの取り組みについて、ご説明します。

## n フィールズの強み

フィールズの強み



説明会資料 17ページ

当社は、業界最大手の独立系流通商社です。知的財産を活用したファンのニーズを実現できる商品力と、流通商社としては唯一の全国を網羅する営業ネットワークが強みです。



2. フィールズの取り組み パチンコ・パチスロ

n マーケット・ポジション



説明会資料 18ページ

当社は、遊技機の流通メーカーというポジションで、現在の遊技機には欠かせない知的財産を取得・保有・創出し、提携メーカーへ提供します。そして、提携メーカーが製造した商品を全国のパチンコホールに独占的に販売します。

n 提携メーカー



説明会資料 19ページ

2000年当時、提携メーカーは1メーカーでしたが、現在では9メーカーまで拡大しています。2015年6月にアリスクリートテクノロジーズとスパイキーが子会社となりました。

2. フィールズの取り組み パチンコ・パチスロ

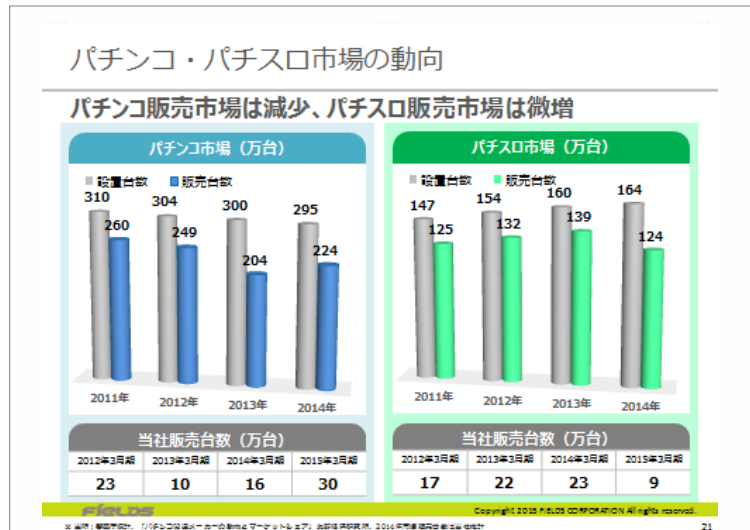
① 営業基盤の強化



説明会資料 20ページ

提携メーカーの拡大により増加する販売商品数に対応するため、営業基盤の強化を進めています。

② パチンコ・パチスロの市場動向



説明会資料 21ページ

現在のパチンコ・パチスロ市場の動向はグラフの通りです。当社は知的財産を活用した遊技機を展開することで、一定の販売シェアを持続しています。

### 3.業績推移および株主還元

## 3.業績推移および株主還元

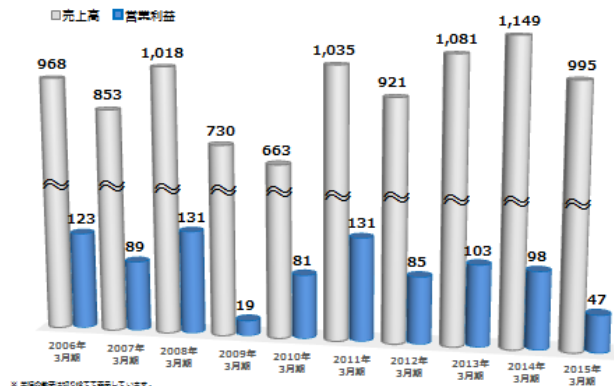
説明会資料 22ページ

業績推移および株主還元について、ご説明します。

### n 業績推移

#### 業績推移

(単位:億円)

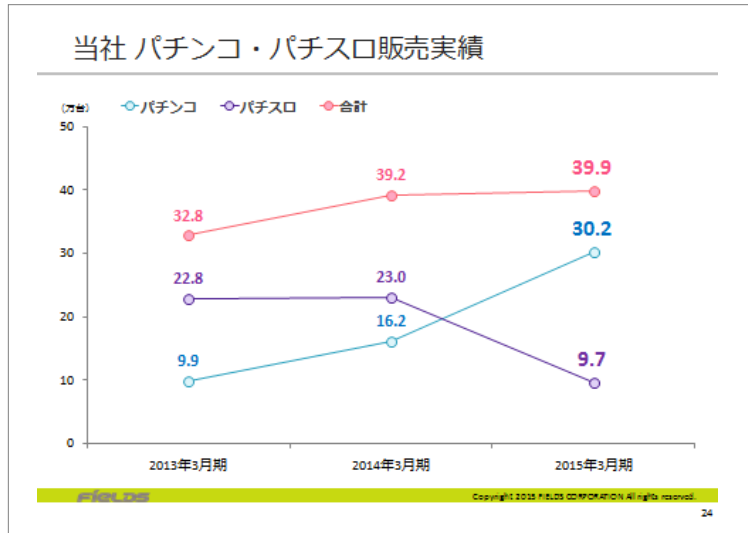


説明会資料 23ページ

10年間の業績推移はグラフの通りです。  
売上高は平均1,000億円、営業利益は平均100億円の水準で推移しています。2015年3月期は売上高995億円、営業利益47億円となっています。

3.業績推移および株主還元

n パチンコ・パチスロ販売実績



説明会資料 24ページ

2015年3月期のパチスロ販売台数は、前期23万台から9.7万台へと減少しています。その結果、パチンコと比較して1台当たりの利益額が大きいパチスロの販売台数減少に伴い、2015年3月期の営業利益は47億円となりました。

n 連結業績見通し

2016年3月期 連結業績見通し

(単位：億円)

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

※ 連結内は対売上高比と表示します。

Copyright © 2015 PACHISLOT CORPORATION. All rights reserved. 25

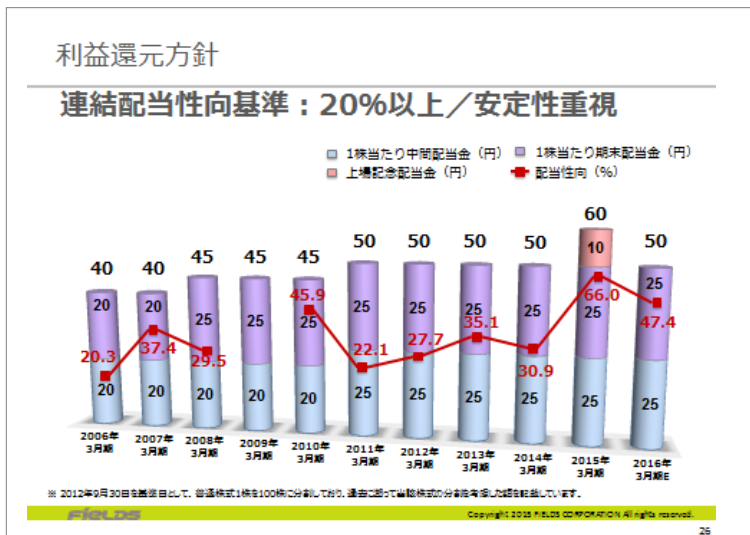
説明会資料 25ページ

2016年3月期の連結業績見通しは、売上高1,200億円、経常利益65億円を計画しています。

遊技機販売では、全提携メーカーからの商品投入を予定しており、増収増益を目指しています。

3.業績推移および株主還元

n 利益還元方針



説明会資料 26ページ

当社は、連結配当性向を20%以上と定めており、安定性を重視しています。

2015年3月期の1株当たり配当金は、年間配当の50円に加え、東証一部上場の記念配当10円を乗せた60円としています。

2016年3月期の1株当たり年間配当金は50円を予定しています。

n さいごに

さいごに

企業理念

すべての人に最高の余暇を

---

エンタテインメント産業の発展は、  
**新しさ = 顧客創造**によって成し遂げられてきました

フィールズもまたパチンコ・パチスロをはじめ、  
 多様なエンタテインメント分野において、  
**知的財産を主軸に、新しさに挑戦していきます**

Copyright © 2015 P&G CORPORATION. All rights reserved.

説明会資料 27ページ

当社は、「すべての人に最高の余暇を」という企業理念を掲げ、今後も、知的財産を主軸に新たなエンタテインメントの創造に向けて挑戦していきます。

## 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。



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

Copyright 2015 FIELDS CORPORATION. All rights reserved.

今後とも、ご支援、ご鞭撻を賜りますよう、  
よろしくお願い申し上げます。  
本日は、ご清聴頂き、誠にありがとうございました。

<お問い合わせ先>  
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 IR・広報課  
TEL: 03-5784-2109  
E-mail: ir@fields.biz

<スピーカー>  
コーポレートコミュニケーション室 IR・広報課 渡辺聡子