

すべての人に最高の余暇を



2016年3月期 第2四半期
決算説明会資料

フィールズ株式会社
東証一部 2767
2015年11月2日

- 1 総括
- 2 2016年3月期 第2四半期 連結業績概要
- ご参考 パチンコ・パチスロ市場動向／データ
- 3 IPの取り組み

1 総括

▶ 業績

2Q累計：売上高 **502.5**億円 経常利益 **19.3**億円

- 前年同期比で大幅増
- 通期見通しに対しては概ね計画通り進捗

▶ 遊技機販売

パチンコ **6.4**万台 パチスロ **6.9**万台

- 2Qはパチンコ4機種、パチスロ3機種販売
- 総販売台数は前年同期比31.7%増の13.4万台
- ヒーローズIPの遊技機第一弾『銀河機攻隊 マジェスティックプリンス』販売

▶ IP

IP総数 **164**タイトル／2016年3月期 **107**メディアに展開予定

- ヒーローズIPの多メディア展開進行中、ゲーム化・パチスロ化も決定

2

2016年3月期 第2四半期 連結業績概要

連結P/L

主な遊技機ラインアップ

連結B/S

連結キャッシュ・フロー

連結P/L

前年同期比で大幅増、通期見通しに対しては概ね計画通り進捗

(単位：億円)

	2015年3月期		2016年3月期		
	2Q累計	通期	2Q累計	対前年同期 増減率	通期見通し
売上高	203.4 (100.0%)	995.5 (100.0%)	502.5 (100.0%)	+147.1%	1,200.0 (100.0%)
売上総利益	69.2 (34.0%)	284.6 (28.6%)	138.4 (27.6%)	+100.1%	—
販管費	109.9 (54.1%)	237.2 (23.8%)	119.6 (23.8%)	+8.8%	—
営業利益	△40.7 (—)	47.4 (4.8%)	18.8 (3.8%)	—	60.0 (5.0%)
経常利益	△40.7 (—)	54.9 (5.5%)	19.3 (3.8%)	—	65.0 (5.4%)
特別損益	4.3 (2.1%)	2.6 (0.3%)	0.5 (0.1%)	△ 87.4%	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△25.0 (—)	30.1 (3.0%)	7.0 (1.4%)	—	35.0 (2.9%)

※ 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

	1Q	2Q			3Q	2Q累計 販売台数	
パチンコ	<u>CRエヴァンゲリオン9</u> 零号機暴走ループVer.	<u>CRミリオンゴッド</u> ライジング	<u>CR機動戦艦</u> ナデシコ	<u>CR魁!! 男塾</u>	<u>CRエヴァンゲリオンX</u>	<u>CR緑ドン</u> 花火DEボヘンジョルノ	6.4万台 (12.1%減)
							
	<u>エヴァンゲリオン</u> ・希望の槍	<u>バイオハザード6</u>	<u>アスラズ ラース</u>	<u>銀河機攻隊</u> マジスティックプリンス	<u>ああっ</u> 女神さまっ	<u>エヴァンゲリオン</u> 魂を繋ぐもの	
							

2Q累計 パチンコ・パチスロ販売台数 : 13.4万台 (31.7%増)

※ 括弧内は対前年同期比となります。また、上表の販売台数は記載タイトル以外の遊技機の販売台数も含んでいます。

©カラー ©Bisty ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©ジーベック/ナデシコ製作委員会・テレビ東京 ©ジーベック/1998 NADESICO製作委員会 ©Bisty
 ©宮下あきら/集英社・東映アニメーション © Sony Music Artists Inc. © イノキ・ゲノム・フェデレーション © 亀田プロモーション ©カラー ©Bisty ©SANKYO
 ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©創通・フィールズ/MJP製作委員会 ©創通/フィールズ ©ヒーローズ Produced by D-light ©藤島康介/講談社

連結B/S

遊技機販売に係る売上債権・仕入債務が減少

(単位：億円)

	2015年3月末	2015年9月末	増減額	主な増減要因
流動資産	710.1	520.7	△189.4	売上債権の減少
有形固定資産	121.9	120.6	△1.3	
無形固定資産	44.9	42.9	△1.9	
投資その他の資産	226.1	228.3	+2.2	
資産合計	1,103.1	912.7	△190.4	
流動負債	457.7	267.3	△190.3	仕入債務の減少 未払法人税等の減少
固定負債	42.9	47.5	+4.5	
純資産	602.4	597.8	△4.6	利益剰余金の減少
負債純資産合計	1,103.1	912.7	△190.4	

連結キャッシュ・フロー

2015年9月末の現金及び現金同等物は278億円、期首から120億円増加

(単位：億円)

	2015年3月期 2Q累計	2016年3月期 2Q累計	当2Q累計の主な内訳	
営業キャッシュ・フロー	△111.1	120.5	税金等調整前四半期純利益	+19.8
			売上債権の減少	+354.3
			仕入債務の減少	△224.2
			法人税等の支払	△22.9
投資キャッシュ・フロー	△10.9	△ 14.4	貸付けによる支出	△25.4
			貸付金の回収による収入	+14.3
財務キャッシュ・フロー	△12.0	14.1	短期借入金増加	+27.4
			配当金の支払	△11.6
現金及び現金同等物の 期首残高	295.8	158.2		
現金及び現金同等物の 四半期末残高	161.7	278.4		

ご参考

パチンコ・パチスロ 市場動向／データ

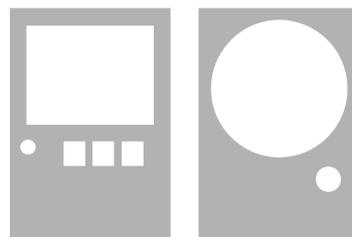
パチスロ販売状況

パチスロ設置状況

パチンコ販売状況

パチンコ設置状況

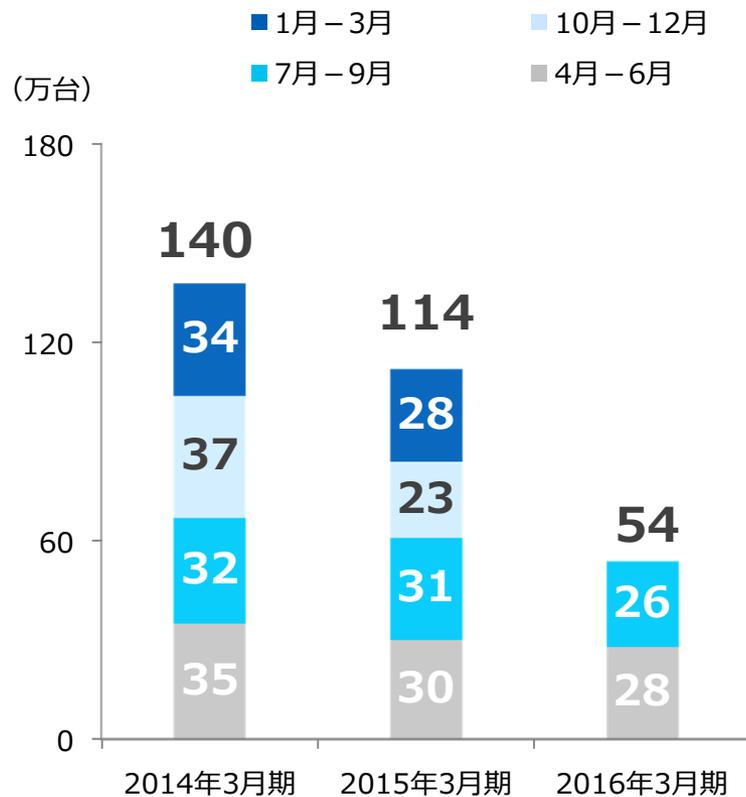
保通協 型式試験の状況



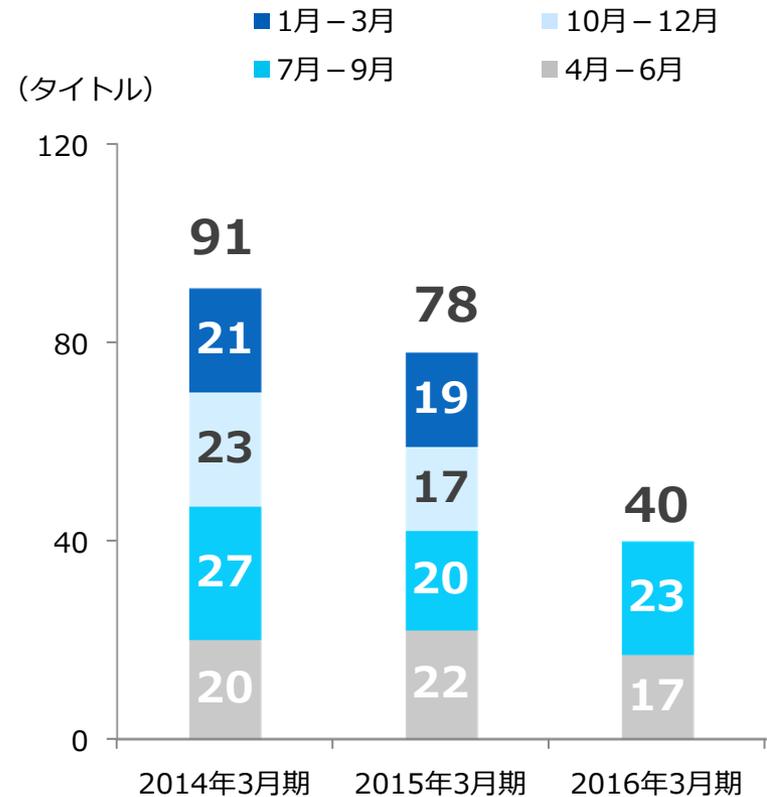
パチスロ販売状況

3Qに大型タイトルが集中したことで2Q販売台数は減少、タイトル数は前期並み

パチスロ販売台数



パチスロ販売タイトル数

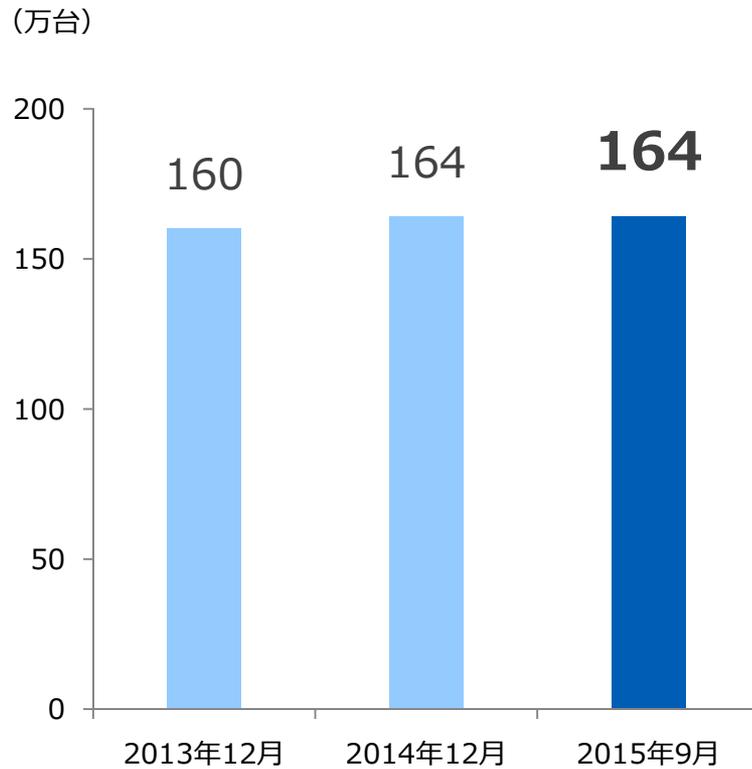


出所：当社調べ

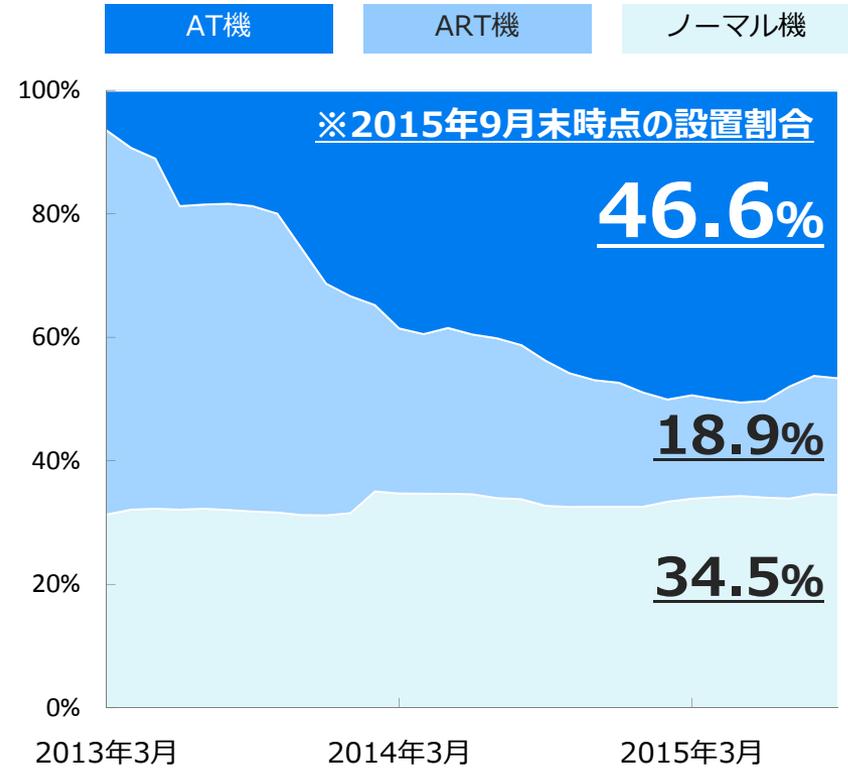
パチスロ設置状況

設置台数は2014年末から横ばい、設置シェアは7月以降ART/ノーマル機が増加

パチスロ設置台数



パチスロ設置シェア

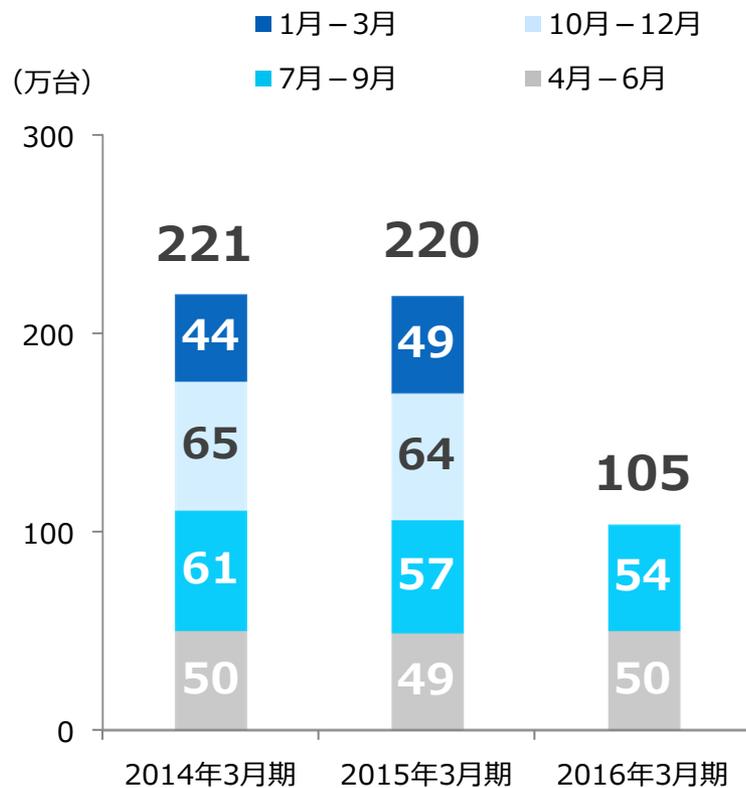


出所：2013年及び2014年12月の設置台数は警察庁統計、2015年9月は全日遊連公表値を基に当社推計。設置シェアは当社調べ。

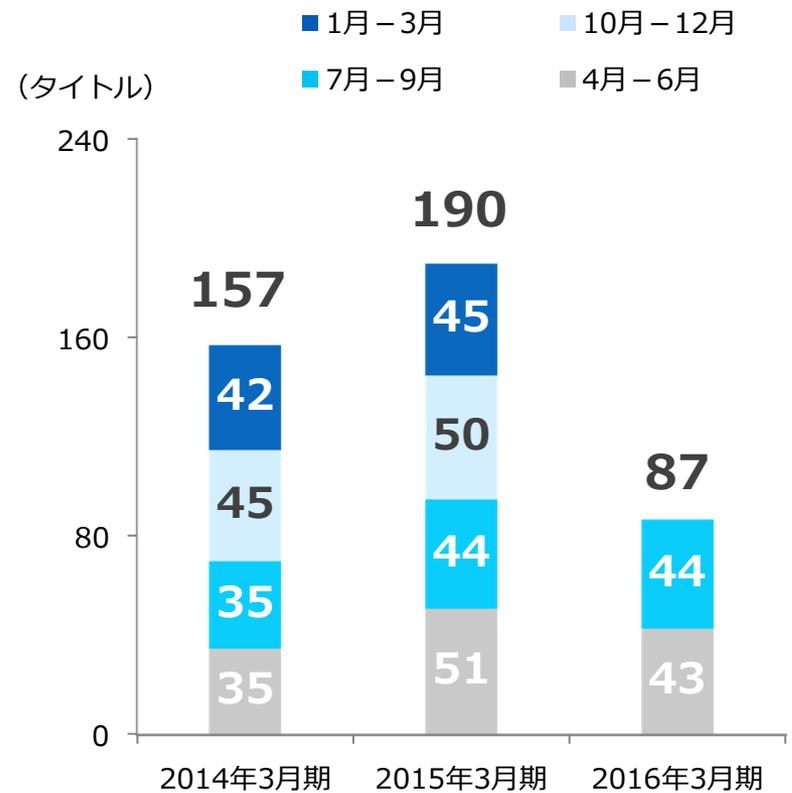
パチンコ販売状況

2015年10月に向け各社大型タイトル投入、2Q販売台数・タイトル数は前期並み

パチンコ販売台数



パチンコ販売タイトル数

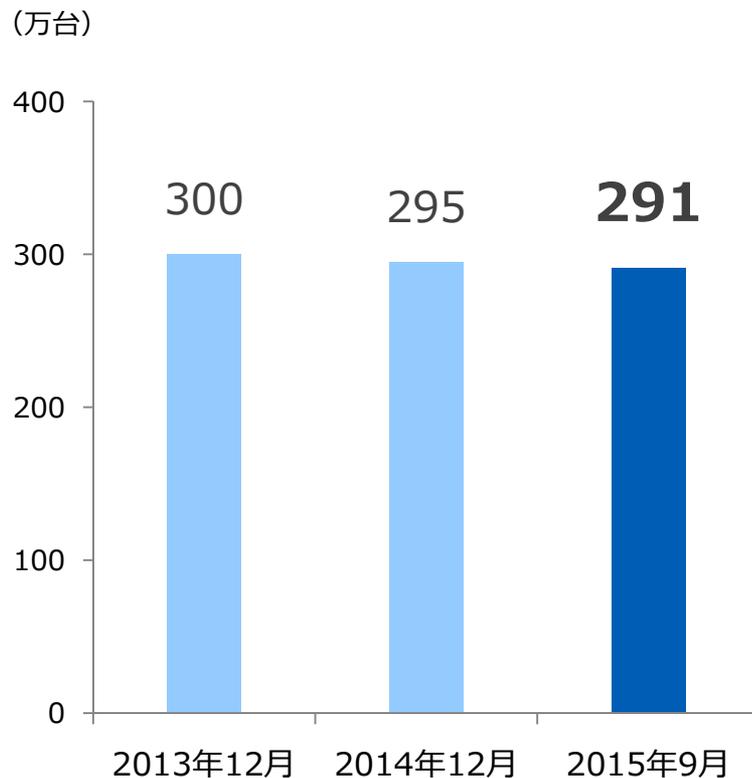


出所：当社調べ

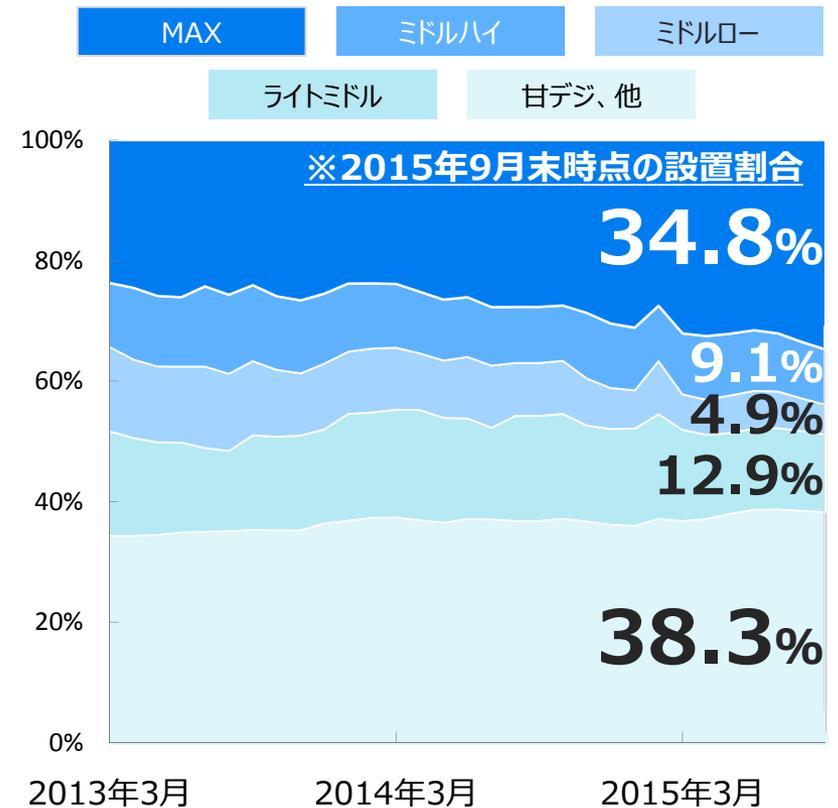
パチンコ設置状況

設置台数は2014年末から減少傾向、設置シェアは9月以降MAXタイプが増加

パチンコ設置台数



パチンコ設置シェア

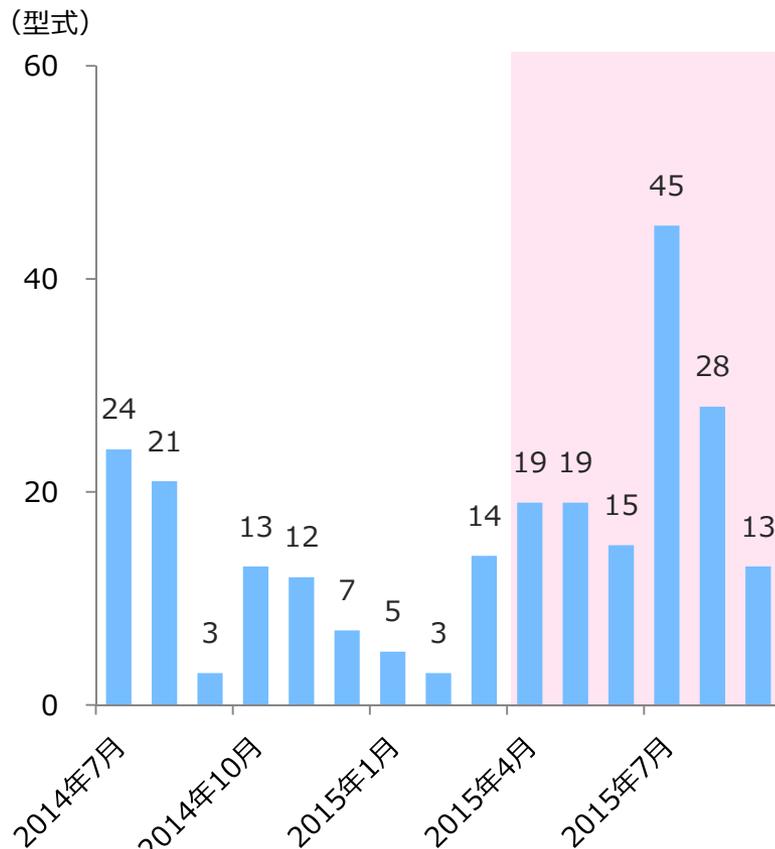


出所：2013年及び2014年12月の設置台数は警察庁統計、2015年9月は全日遊連公表値を基に当社推計。設置シェアは当社調べ。

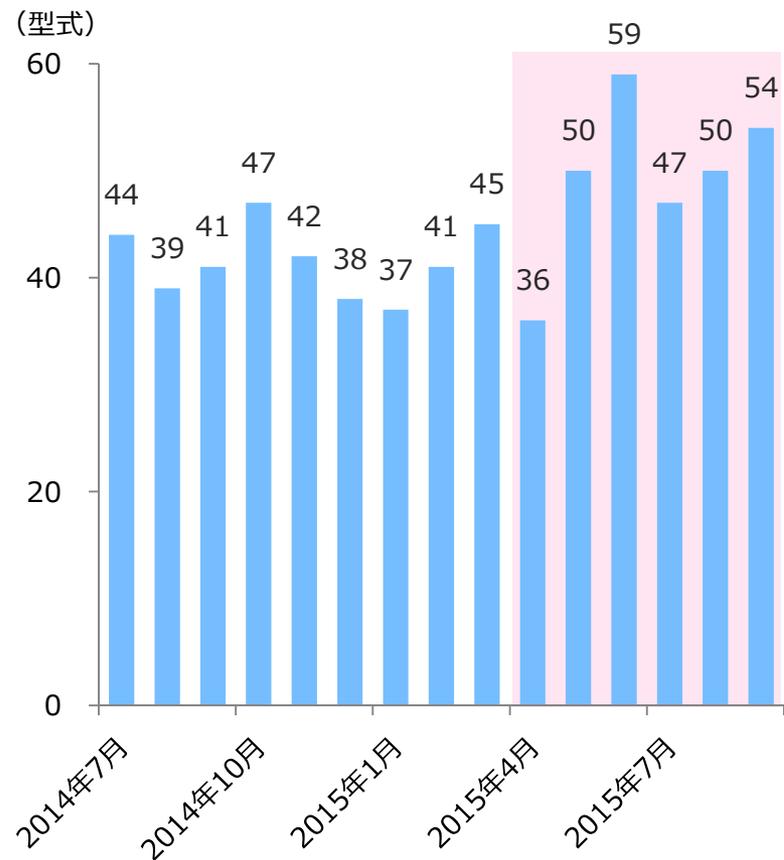
保通協 型式試験の状況

1Q～2Q適合数はパチスロ月平均23機種、パチンコ月平均49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

3

IPの取り組み

IPの状況

IPの創出

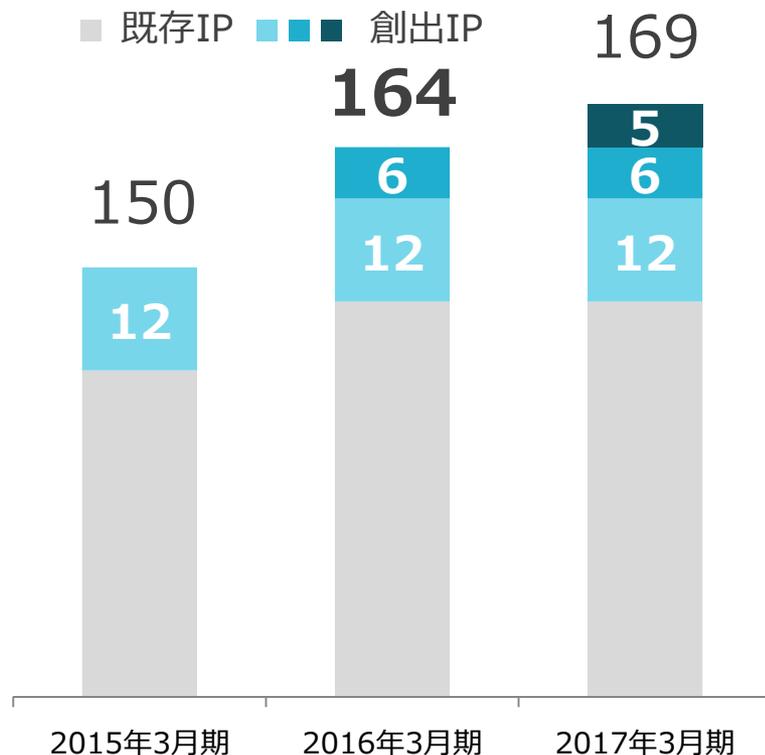
IPの映像展開

IPのマーチャンダイジング展開

IPの状況

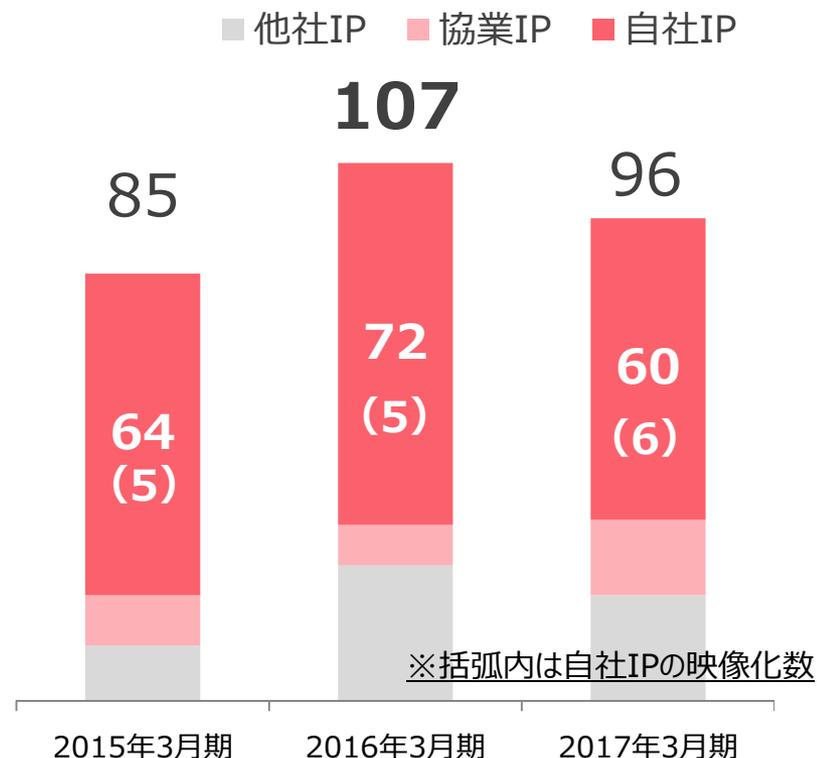
IP総数164タイトル／2016年3月期 107メディアに展開予定

IP総数



IP展開メディア数

(2015年9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。

IPの創出

クロスメディア展開を視野に入れIP開発に注力

IP開発の状況

- ・ 創刊から4年で **52タイトル**創出
- ・ 2015年11月よりタツノコプロ作品連載



クロスメディア展開の状況

- ・ 映像化 **7タイトル**進行中
- ・ 『マジエスティックプリンス』パチスロ化
- ・ 『キリングバイツ』ゲーム化

大河川博文
マジエスティック
プリンス



キリングバイツ
KILLING BITES



PS 4

PS Vita

2015年11月 導入 2016年春 発売予定

IPの映像展開（海外）

海外で映像配信を拡充、クロスメディア展開を活性化

（2015年10月30日時点）

映像配信の状況

- 『ウルトラマンX』海外サイマル配信※実施
- 総視聴回数 **2.5億回**以上
- 高視聴数の地域で新たな商品展開企画

◇ 海外への映像配信状況（第1話～第14話）

国	映像配信	総視聴回数
中国	愛奇藝（アイチイー） 楽視（LeTV） テンセント 搜狐（SOHU）	2.5億回
米国 （アジア以外）	クランチロール	9万回
海外	ウルトラ チャンネル	144万回

※ テレビ放送と同時にインターネットで映像配信を行うことを、本資料ではサイマル配信と記載しています。

©円谷プロ

クロスメディア展開の状況

- アクトバトルクロニクル（ライブエンタテインメント）
香港に次いで12月よりマカオで公演開始
- タイでライブショー実施 **2.7万人**来場
- 東南アジアで広告契約増加



IPのマーチャンダイジング展開（ソーシャル・ゲーム）

ソーシャル・ゲームの収益力強化、IP展開基盤の拡充

（2015年10月30日時点）

ソーシャル・ゲームの状況

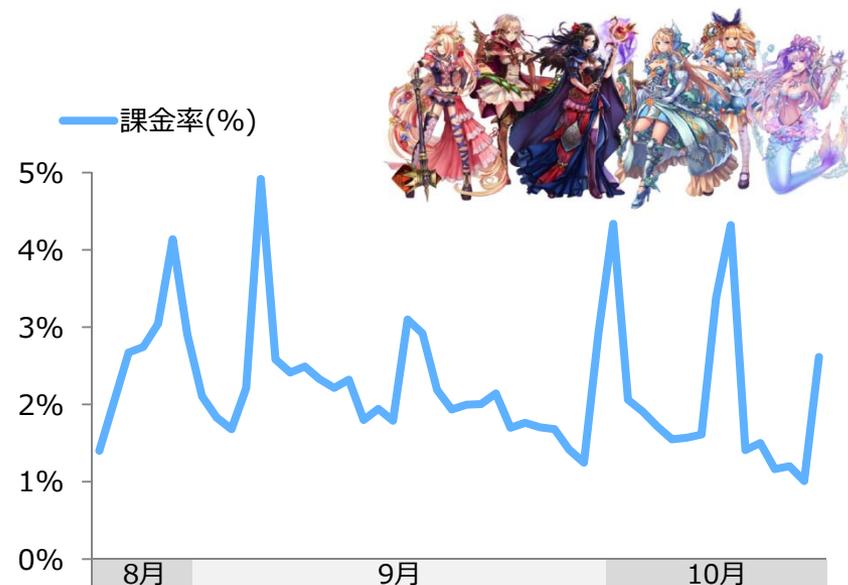
- ・ 既存タイトル **6本**のゲーム性改善に注力
- ・ 11月以降、ネイティブ **4本**を順次投入
- ・ ウルトラマンIPを他社ゲームへ展開

◇ ウルトラマン×ポコロンダンジョンズ（9月末まで）



TOPICS: タワー オブ プリンセス

- ・ 8月リリース、ダウンロード数 **40万件**以上
- ・ 9月単月で収支黒字化（広告宣伝費込み）
- ・ 課金率は堅調、ARPPUは高水準で推移



IPのマーチャンダイジング展開（ライセンス・グッズ）

パートナー企業と共同で、多様な商品展開を実施

（2015年10月30日時点）

商品化の状況（自社／協業IP）

◇ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン

- ・ニコニコ動画総視聴再生数 1,100万人以上
- ・ライセンシー企業 **28社**
- ・2016年春より地上波TV放送決定
- ・フィギュア、ソーシャル・ゲームへ展開

◇A MAN of ULTRA

- ・ライセンシー企業 **33社**
- ・ライフスタイル全般に商品展開

～ 表参道ヒルズで初の期間限定ショップ開催 ～



©TSUBURAYA PROD. ©A MAN of ULTRA

©円谷プロ ©L5/YWP・TX ©2015 Gullane (Thomas) Limited. ©藤子プロ・小学館・テレビ朝日・シンエイ・ADK ©1976,2015 SANRIO CO.LTD.TOKYO,JAPAN (L) .APPROVAL NO.S562044

他社IPとのコラボレーション

◇アグリドール

- ・サンリオとコラボしてライセンス展開
- ・ライセンシー企業 **約20社**
- ・2016年春より各社商品展開（予定）

◇おしゃべりポンプ（キャラクター音声付ボトル）

- ・キャラクターの新たなIP展開先を開発
- ・ドラッグストア、玩具専門店等で販売
- ・機工部の特許出願中



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。



Gaming and Entertainment

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