

すべての人に最高の余暇を



2016年3月期 第3四半期
決算説明会資料

フィールズ株式会社
東証一部 2767
2016年2月1日

- 1 総括**
- 2 2016年3月期 第3四半期 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

3Q累計：売上高 **716.2億円** 経常利益 **21.9億円**

－ 前年同期比で売上高144.3%増

▶ 遊技機販売

販売台数 **22.0万台**（パチンコ **12.6万台** パチスロ **9.3万台**）

－ 13機種販売（パチンコ7機種[※]、パチスロ6機種）[※]スペック違い2機種含む

▶ IP

IP総数 **167タイトル**／2016年3月期 **96メディア**に展開予定

－ ヒーローズIPも含め、クロスメディア展開が進展

▶ 通期見通し

通期：売上高 **1,200.0億円** 経常利益 **65.0億円**

－ 遊技機販売では新規則に対応し、市場の活性化に資する遊技機の企画開発、販売に取り組む

2

2016年3月期 第3四半期 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

(単位：億円)

	2015年3月期		2016年3月期		
	3Q累計	通期	3Q累計	対前年同期 増減率	通期見通し
売上高	293.1 (100.0%)	995.5 (100.0%)	716.2 (100.0%)	+144.3%	1,200.0 (100.0%)
売上総利益	105.1 (35.9%)	284.6 (28.6%)	202.5 (28.3%)	+92.7%	—
販管費	171.1 (58.4%)	237.2 (23.8%)	180.9 (25.3%)	+5.7%	—
営業利益	△65.9 (-)	47.4 (4.8%)	21.6 (3.0%)	—	60.0 (5.0%)
経常利益	△56.3 (-)	54.9 (5.5%)	21.9 (3.1%)	—	65.0 (5.4%)
特別損益	3.6 (1.3%)	2.6 (0.3%)	1.2 (0.2%)	△ 66.4%	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△32.1 (-)	30.1 (3.0%)	7.7 (1.1%)	—	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				3Q累計 販売台数	4Q		
パチンコ	<p>CRアヴァンゲリオン9 零号機暴走ループVer.</p> 	<p>CRミリオングッド ライジング</p> 	<p>CR機動戦艦 ナデシコ</p> 	<p>CR魁!!男塾</p> 	<p>CRアヴァンゲリオン X</p> 	<p>CR緑ドン 花火DEボヘンジョルノ</p> 	<p>CRミリオングッド ライジング -ZEUS再び-</p> 	<p>12.6万台 (7.4%増)</p>	<p>CR天元突破 グレンラガン</p>  <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; display: inline-block;">Coming Soon ...</div>	
	<p>エヴァンゲリオン ・希望の槍</p> 	<p>バイオハザード6</p> 	<p>アスラズ ラース</p> 	<p>銀河機攻隊 マジェスティックプリンス</p> 	<p>ああつ 女神さまっ</p> 	<p>エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの</p> 	<p>機動戦士ガンダム 覚醒-Chained battle-</p> 	<p>NINJA GAIDEN</p> 	<p>ひぐらしの なく頃に 絆</p>  <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; display: inline-block;">Coming Soon ...</div>	
パチスロ	<p>エヴァンゲリオン ・希望の槍</p> 	<p>バイオハザード6</p> 	<p>アスラズ ラース</p> 	<p>銀河機攻隊 マジェスティックプリンス</p> 	<p>ああつ 女神さまっ</p> 	<p>エヴァンゲリオン 魂を繋ぐもの</p> 	<p>9.3万台 (164.6%増)</p>	<p>機動戦士ガンダム 覚醒-Chained battle-</p> 	<p>NINJA GAIDEN</p> 	<p>ひぐらしの なく頃に 絆</p>  <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px; display: inline-block;">Coming Soon ...</div>

3Q累計 パチンコ・パチスロ販売台数：22.0万台（43.7%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
 ©GAINAX・中島かずき/アニプレックス・KONAMI・テレビ東京・電通 ©GAINAX・中島かずき/劇場版グレンラガン製作委員会 ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO ©創通・サンライズ 製造元/株式会社ビスティ
 ©コーエーテクモゲームス ©コーエーテクモウェア ©NANASHOW ©竜騎士07・07th Expansion/Alchemist ©D-light

連結B/S

遊技機販売に伴う売上債権・仕入債務が減少

(単位：億円)

	2015年3月末	2015年12月末	増減額	主な増減要因
流動資産	710.1	490.4	△219.7	売上債権の減少
有形固定資産	121.9	116.7	△5.1	
無形固定資産	44.9	40.6	△4.2	
投資その他の資産	226.1	243.7	+17.5	長期貸付金の増加
資産合計	1,103.1	891.5	△211.5	
流動負債	457.7	254.7	△202.9	仕入債務の減少 未払法人税等の減少
固定負債	42.9	44.6	+1.6	
純資産	602.4	592.1	△10.3	利益剰余金の減少
負債純資産合計	1,103.1	891.5	△211.5	

連結キャッシュ・フロー

2015年12月末の現金及び現金同等物は241億円、期首から83億円増加

(単位：億円)

	2015年3月期 3Q累計	2016年3月期 3Q累計	当3Q累計の主な内訳	
営業キャッシュ・フロー	△122.3	88.9	税金等調整前四半期純利益	+23.1
			売上債権の減少	+350.9
			仕入債務の減少	△252.9
			法人税等の支払	△33.8
投資キャッシュ・フロー	△48.3	△ 32.2	貸付けによる支出	△44.7
			貸付金の回収による収入	+15.9
財務キャッシュ・フロー	7.7	26.9	短期借入れによる収入	+48.6
			配当金の支払	△19.8
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	132.9	241.8		

ご参考

パチンコ・パチスロ 市場動向／データ

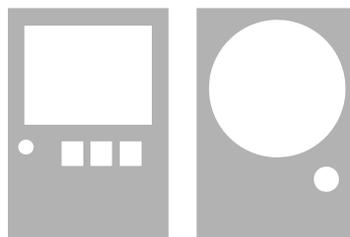
パチスロ販売状況

パチスロ設置状況

パチンコ販売状況

パチンコ設置状況

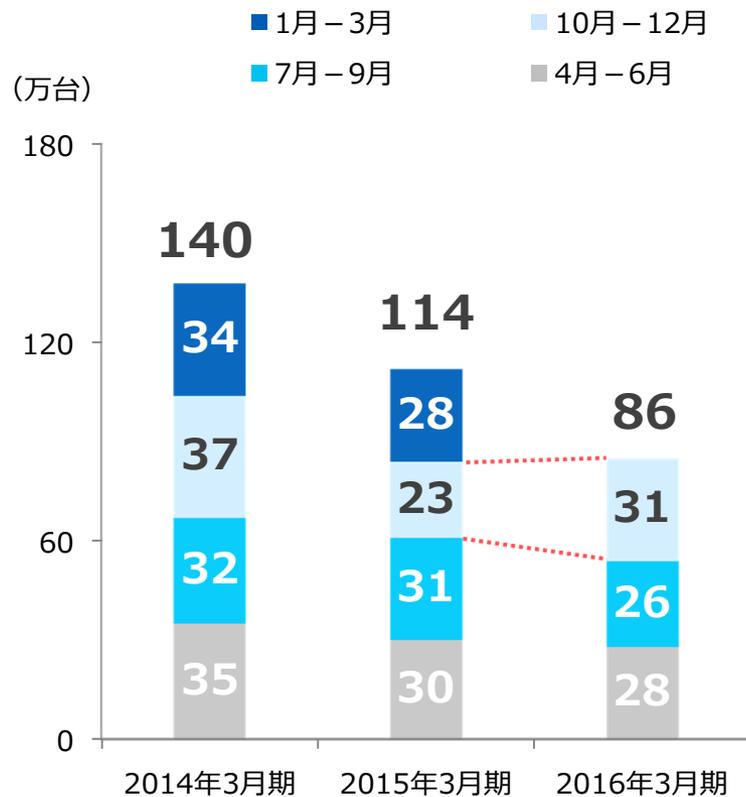
保通協 型式試験の状況



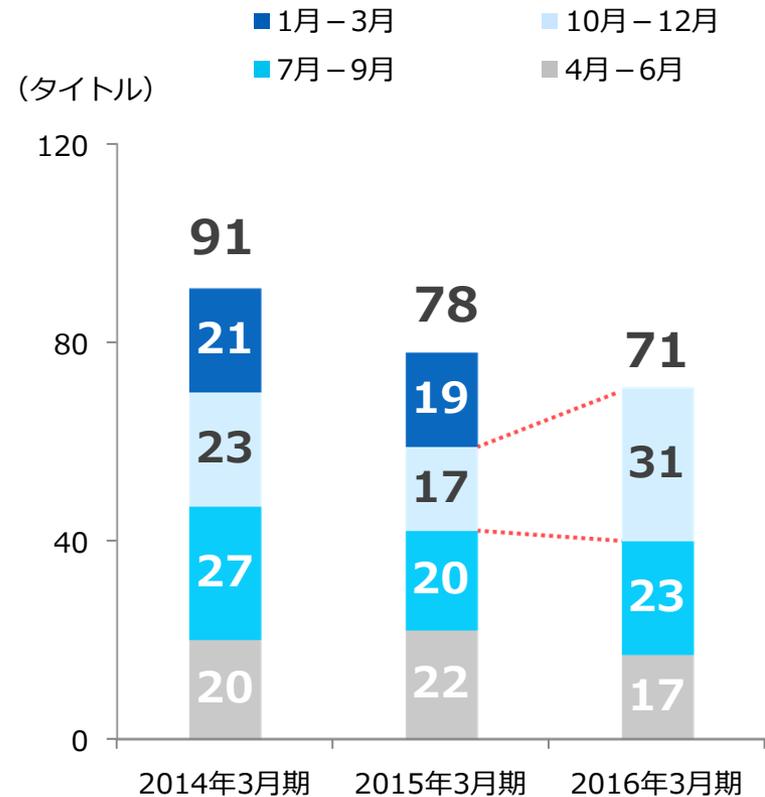
パチスロ販売状況

3Qタイトル数が大幅増、販売台数も四半期で30万台突破

パチスロ販売台数



パチスロ販売タイトル数

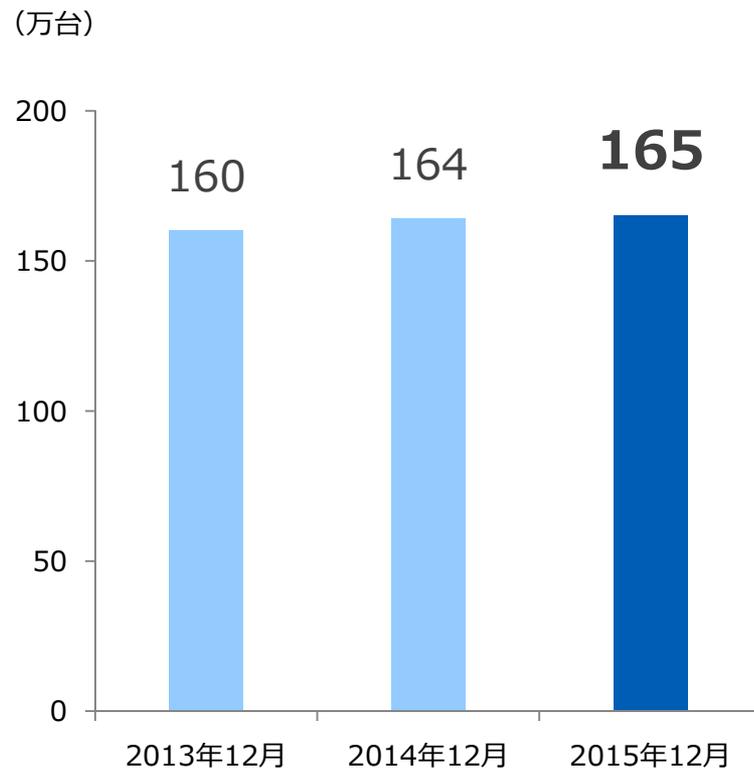


出所：当社調べ

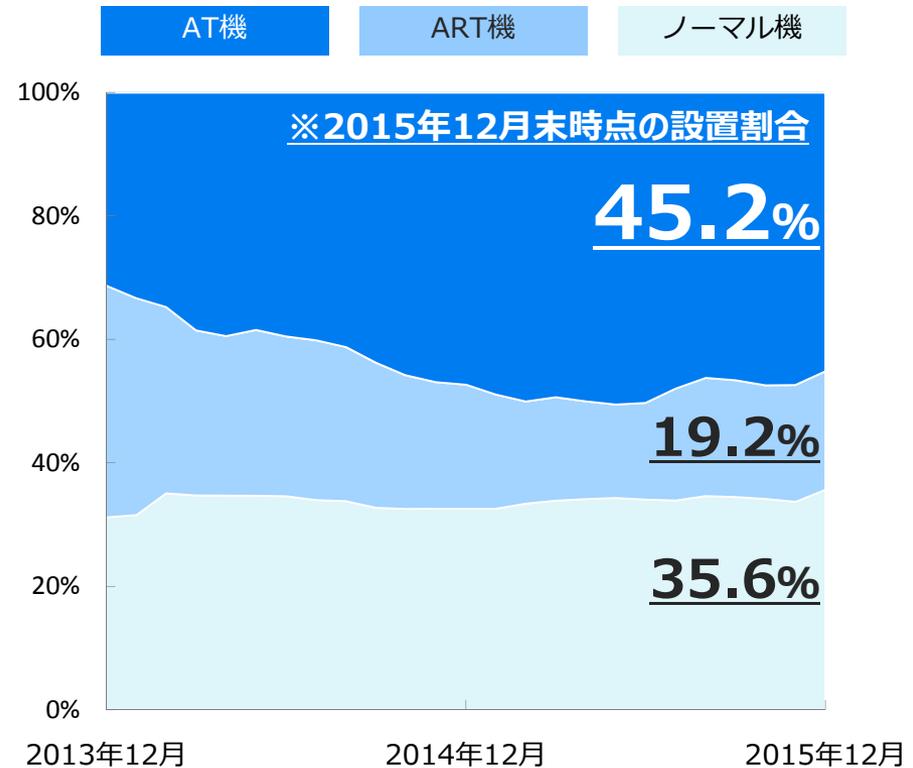
パチスロ設置状況

設置台数は2014年末から微増、設置シェアはノーマル/ART機とも増加

パチスロ設置台数



パチスロ設置シェア

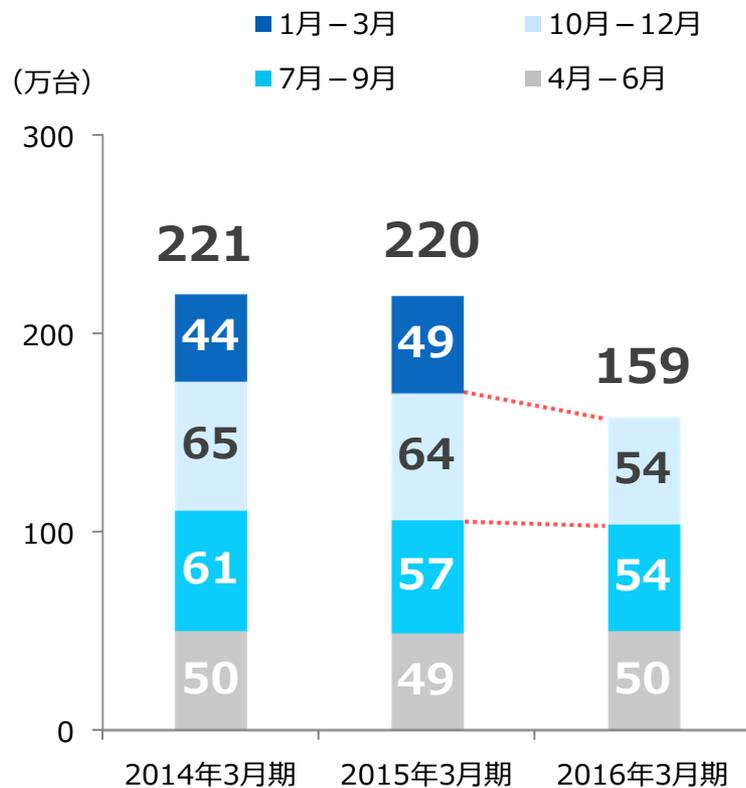


出所：2013年及び2014年12月の設置台数は警察庁統計、2015年12月は全日遊連公表値を基に当社推計、設置シェアは当社調べ

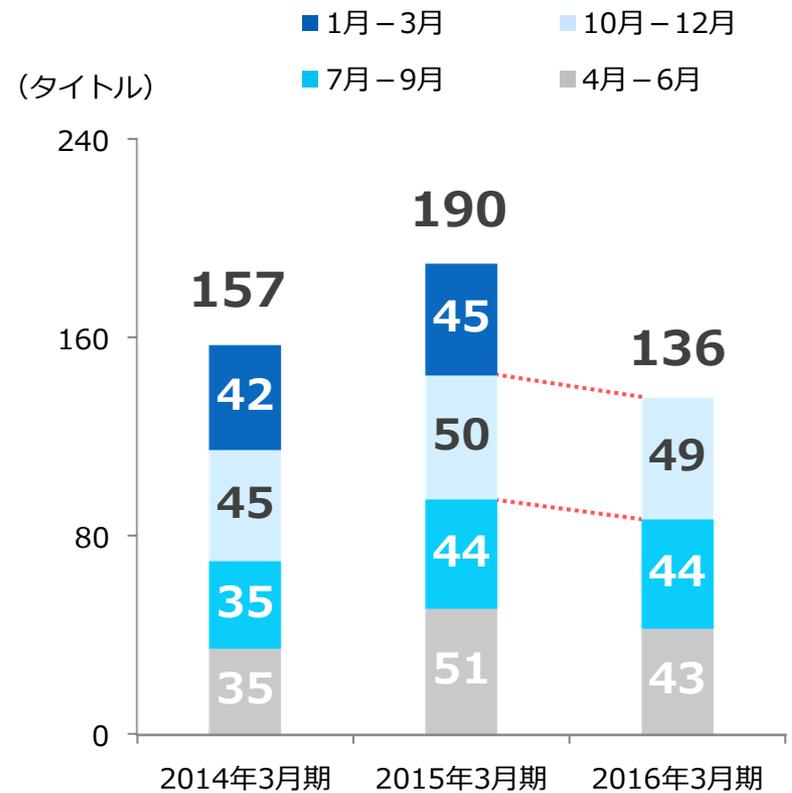
パチンコ販売状況

10月に販売が集中し11～12月は大型タイトルなし、3Qタイトル数・販売台数とも減少

パチンコ販売台数



パチンコ販売タイトル数

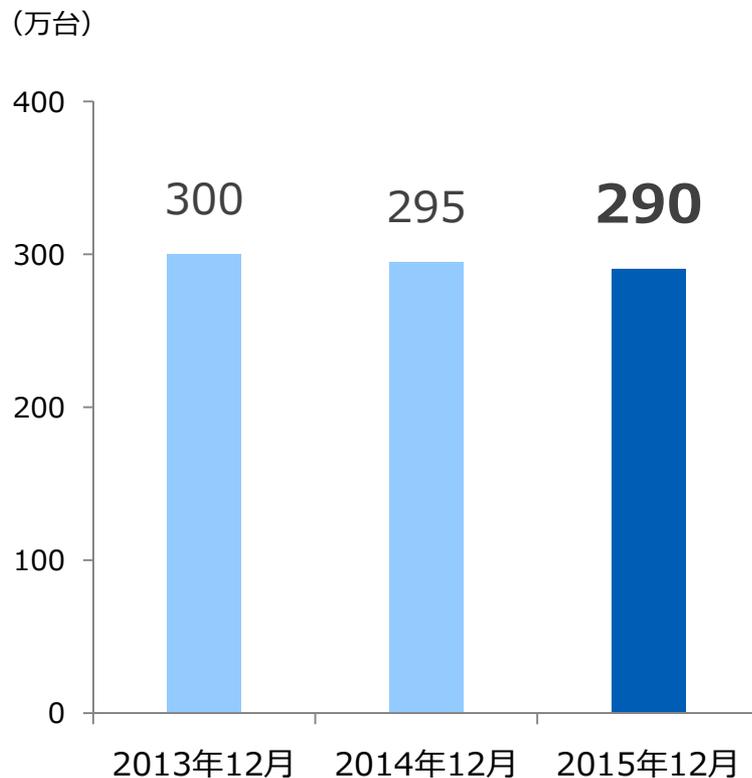


出所：当社調べ

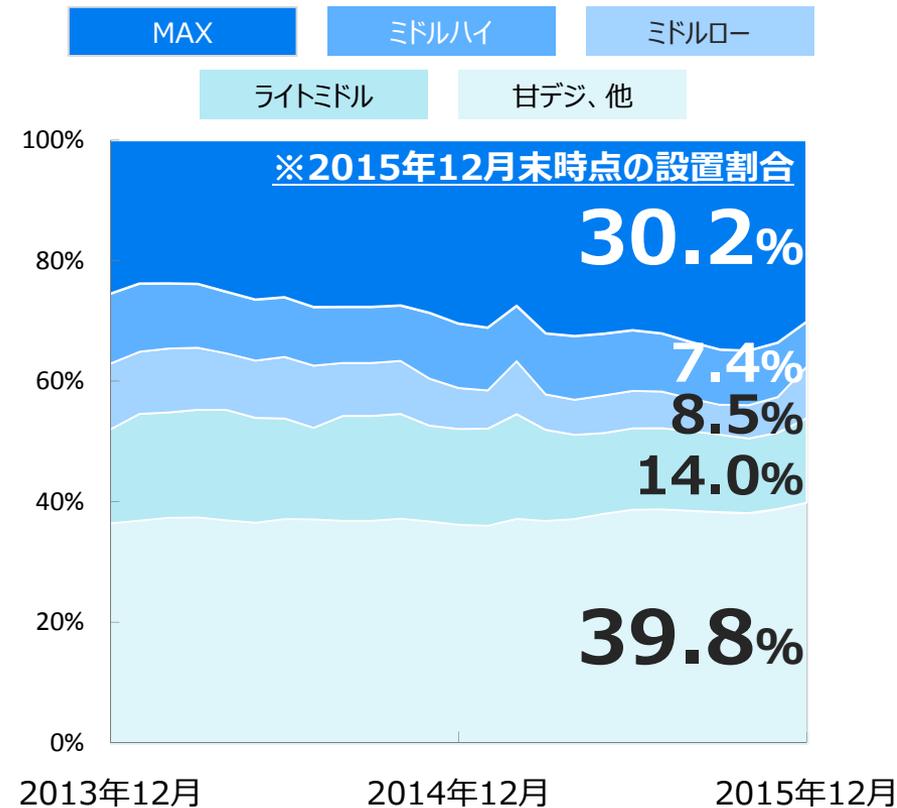
パチンコ設置状況

設置台数は減少傾向、設置シェアは11月以降ミドルロー/ライトミドル増加

パチンコ設置台数



パチンコ設置シェア

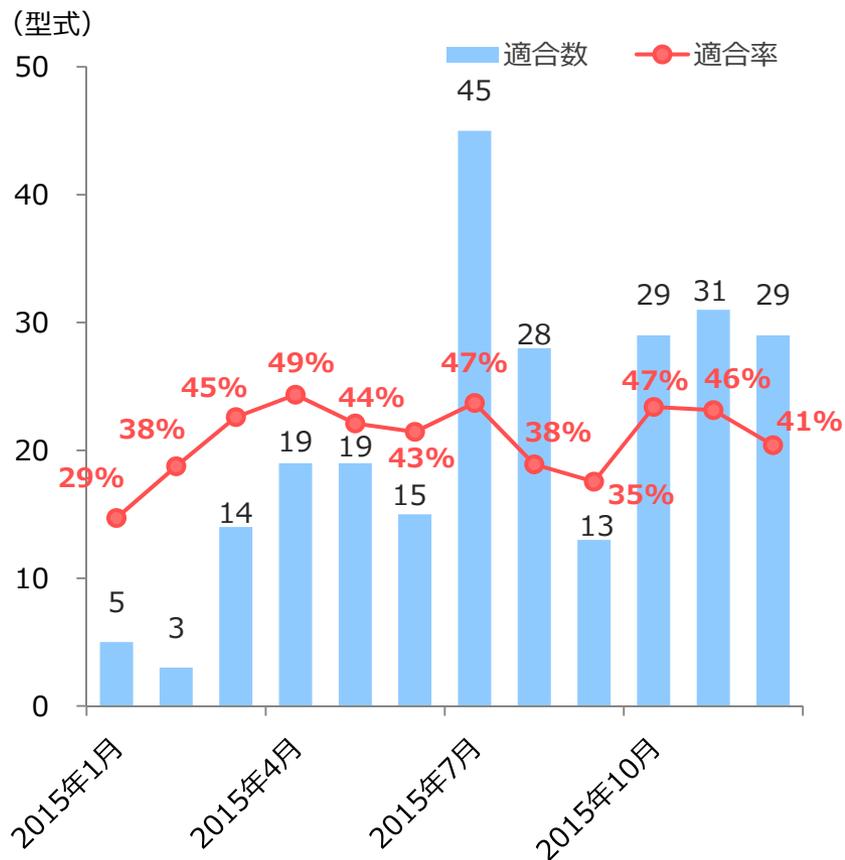


出所：2013年及び2014年12月の設置台数は警察庁統計、2015年12月は全日遊連公表値を基に当社推計、設置シェアは当社調べ

保通協 型式試験の状況

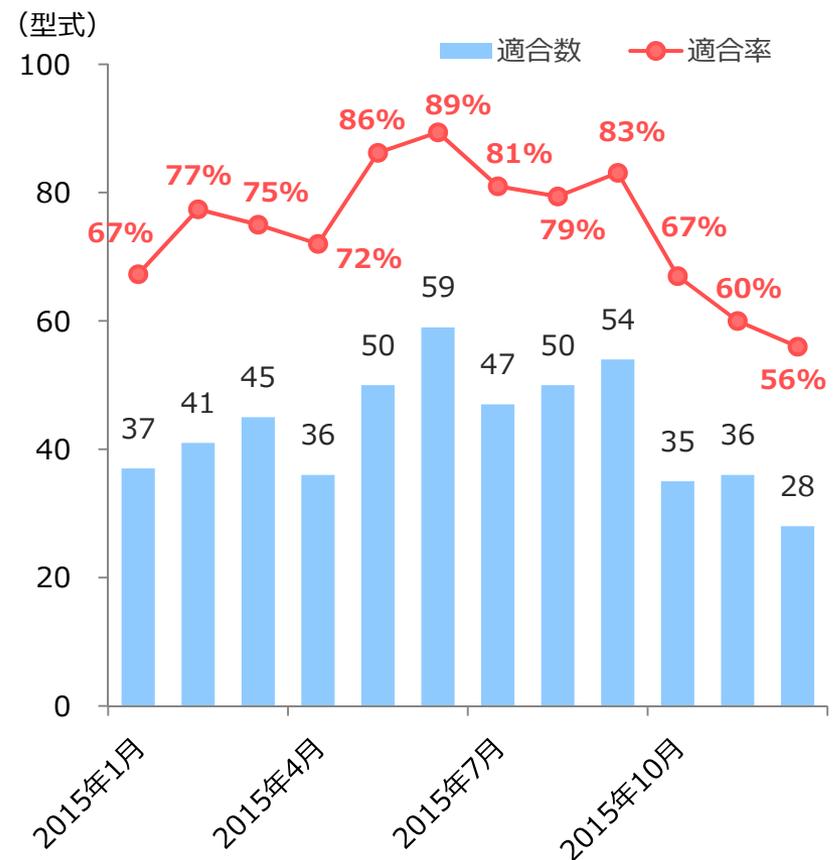
パチスロ適合率は40%前後で推移、パチンコ適合率は12月に60%下回る

パチスロ型式試験 適合数／適合率



出所：一般財団法人 保安通信協会

パチンコ型式試験 適合数／適合率



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の創出

ヒーローズIPのクロスメディア展開が進展

IP開発の状況

- **56タイトル**創出（2011年11月以降）
- 2016年1月号より(株)レベルファイブ原案の『うしろ』連載開始



クロスメディア展開の状況

- 映像化 **7タイトル**進行中
- 『ULTRAMAN』第7巻刊行、累計200万部突破
- 『天元突破グレンラガン』クロスメディア展開の一環でパチンコ化
- 中国向け電子コミック配信決定



2015年12月 発売 2016年2月 発売



IPの映像展開

映像化を起点に、多様なメディアで商品化

■ ウルトラマンX

- ・ 2016年3月より劇場公開決定
- ・ 海外サイマル配信**3.9億回**突破
- ・ 国内外で広告・商品展開が活性化

※広告展開の詳細は19ページ参照



©2016「劇場版 ウルトラマンX」製作委員会
 ©創通・フィールズ・フライングドッグ/ACTIVERAID PARTNERS
 ©2016 十文字青・オーバーラップ/灰と幻想のグリムガル製作委員会

■ アクティヴレイド／灰と幻想のグリムガル

- ・ 2016年1月よりテレビ放送開始
- ・ ゲームアプリ、パチンコ・パチスロを含めた商品化を予定



2016年1月より
 コミカライズ開始



2016年
 1月放送開始
 グリー(株)より
 ソーシャルゲーム化決定

IPのマーチャンダイジング展開（ソーシャルゲーム）

引き続き、収益性・ゲーム性の強化に注力

（2015年12月31日時点）

現状

- ・ **8タイトル**のサービス提供中
うち、2タイトル12月に配信
- ・ 『AKB48』シリーズ、累計登録 **843万人**

◇ サービス中のソーシャルゲームタイトル

タイトル名	開始年月
AKB48ステージファイター	2011年 10月
AKB48の野望	2013年 1月
AKB48グループ ついに公式音ゲーでした。	2014年 5月
フリージングヴァイブレーション	12月
アニマル×モンスター	2015年 3月
タワー オブ プリンセス	8月
ソウル・オブ・セブンス	12月
ガーディアンズ・ヴァイオレーション	12月

※ 上表のソーシャルゲームタイトルには、ライセンス展開を含んでいます。

今後の見通し

- ・ 第4四半期 **1タイトル**リリース予定
- ・ 既存8タイトルの収益性及びゲーム性の強化に注力

～ 2016年3月期 リリースタイトル ～



©Fields



©Fields/PG Universe



©Fields

IPのマーチャンダイジング展開（ライセンス）

多様な顧客層に対し、ウルトラマンの世界を展開

（2015年12月31日時点）

ウルトラマンシリーズ

- ・ 国内外で商品展開が活性化
- ・ 2016年3月期の広告展開は **36件**へ
うち、国内は32件、海外は4件

～ 広告展開例（ファミリーマート/アミュプラザ/BOLT!）～



©円谷プロ ©TSUBURAYA PROD. ©A MAN of ULTRA

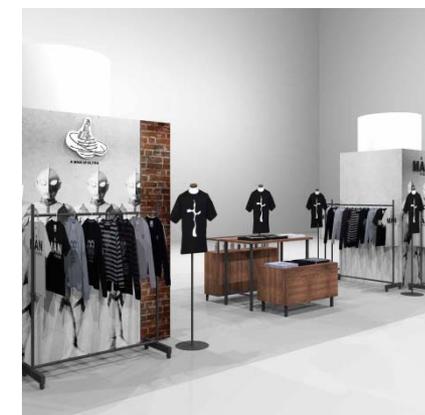
A MAN of ULTRA

- ・ アパレル、雑貨などの商品群へ展開
- ・ ライセンシー企業 **39社（41ブランド）**
- ・ 全国有名百貨店での
ポップアップショップが複数決定

～ 2月より銀座三越でポップアップショップオープン～



<銀座三越限定オリジナルマーク>



<ショップイメージ>

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