



Gaming and Entertainment

すべての人に最高の余暇を

2017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
2016年10月28日

INDEX

Review

	総括
経営全般	P.2
クロスメディア展開	P.2

Overview

2017年3月期 第2四半期 連結業績概要

連結P/L	P.4
主なパチンコ・パチスロのラインアップ	P.5
連結B/S	P.6
連結キャッシュ・フロー	P.7

Current Initiatives

現在の取り組み

2017年3月期の取り組み	P.9
IP総数	P.10
展開メディア数	P.11

Main Initiatives On Each Platform

プラットフォーム別の取り組み

コミック分野の取り組み	P.13
映像分野の取り組み	P.14
円谷プロダクションの取り組み	P.15
ゲーム／ライセンス分野の取り組み	P.16
パチンコ・パチスロ分野の取り組み	P.17

Supplementary IP information

IP別の補足説明

マジスティックプリンス	P.21
ベルセルク	P.22
GANTZ	P.23

経営全般

業績は期初計画通り進捗

1. 業績：売上高 **266億円**（前年同期比47.0%減）経常損失 **68億円**（前年同期は経常利益19億円）
 - 第2四半期は期初計画通り進捗
 - 年末年始商戦に大型タイトルなどを集中

クロスメディア展開

メジャー化／シリーズ化が見込めるIPに投資を集中、 国内のみならずグローバルで展開加速

コミック

ヒーローIPの拡充に注力、電子書籍プラットフォームは国内で配信先拡充・海外で東アジアの配信事業者とパートナーシップ構築推進

映像

エンタテインメント業界の有力企業や米国・中国のSVOD事業者と協力、ヒーローズ作品を含めグローバル展開を見据えた映像製作に注力

ライブエンタテインメント

国内での積極展開および東南アジアなどで海外展開の企画開発を推進、国内テーマパークで新ジャンルのライブエンタメ創出に注力

ゲーム

SNGの収益性・ゲーム性を改善し積極的な広告展開、新規タイトルの企画開発・海外へのライセンス展開開始

ライセンス

IPビジネスの領域拡大・新たなライセンスビジネスの確立に注力、海外市場の開拓に向け東アジアなどでパートナーシップ構築推進

パチンコ・パチスロ

業界全体の活性化を目指して商品力の強化／流通商社としてのサービス拡充／ファンの拡大に向けた諸施策を推進

Overview

2017年3月期 第2四半期 連結業績概要

● 連結 P / L

● 主なパチンコ・パチスロのラインアップ

● 連結 B / S

● 連結 キャッシュ・フロー

連結 P / L

前年同期比では遊技機販売台数の減少に伴い売上／利益減、コスト削減に伴い販管費減

(単位：億円)

	2016年3月期		2017年3月期			
	2 Q 累計	通期	2 Q 累計	対前年同期 増減率	通期計画	対前期 増減率
売上高	502 (100.0%)	944 (100.0%)	266 (100.0%)	△47.0%	1,150 (100.0%)	+21.7%
売上総利益	138 (27.6%)	254 (27.0%)	51 (19.5%)	△62.6%		
販管費	119 (23.8%)	240 (25.5%)	114 (43.0%)	△4.2%		
営業利益	18 (3.7%)	14 (1.5%)	△62 (-)	-	20 (1.7%)	+41.7%
経常利益	19 (3.8%)	13 (1.5%)	△68 (-)	-	20 (1.7%)	+44.9%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	7 (1.4%)	1 (0.1%)	△48 (-)	-	10 (0.9%)	+742.7%

※ 括弧内は対売上高比となります。

(単位：万台)

総販売台数	13.4 (6機種)	28.9 (17機種)	7.3 (7機種)	△45.7%	-	-
パチンコ	6.4 (3機種)	16.2 (7機種)	4.4 (3機種)	△31.2%	-	-
パチスロ	6.9 (3機種)	12.6 (10機種)	2.8 (4機種)	△59.3%	-	-

主なパチンコ・パチスロのラインアップ (販売・発表済み)

2Q累計はパチンコ3機種、パチスロ4機種販売/7.3万台計上

検定機と性能が異なる可能性のある遊技機の撤去・回収期限

	1 Q	2 Q	3 Q	4 Q	
パチンコ	<p>CRアメイジング・スパイダーマン</p>  <p>CR銀河機攻隊 マジェスティックプリンス</p> 	<p>CR鉄拳2 闘神ver.</p> 	<p>CRエヴァンゲリオン ~いま、目覚めの時~</p> 	<p>ぱちんこGANTZ</p> 	
	<p>4Q売上計上</p> 				
パチスロ	<p>スーパーストリートファイターIV パチスロエディション</p>  <p>パチスロ 翠星のガルガンティア</p>  <p>パチスロ バルタン星人</p> 	<p>デビル メイ クライ クロス</p> 	<p>パチスロ ロードオブヴァーミリオン</p>  <p>パチスロ 犬夜叉</p> 	<p>パチスロ モンスターハンター ~狂竜戦線~</p> 	<p>複数機種準備中</p>
	<p>3.6万台 P:2.4万台、S:1.2万台</p>	<p>3.6万台 P:2.0万台 S:1.6万台</p>	<p>2Q累計 : 7.3万台 (P:4.4万台 S:2.8万台)</p>		

※ 上表の計上台数は記載タイトル以外の遊技機の計上台数も含んでいます。

連結 B / S

遊技機販売に伴う売上債権、仕入債務が減少／長期借入金が増加

(単位：億円)

	2016年3月末	2016年9月末	増減額	主な増減要因
流動資産	529	429	△99	売上債権の減少
有形固定資産	114	109	△4	
無形固定資産	37	30	△6	
投資その他の資産	243	235	△8	
資産合計	924	805	△119	
流動負債	298	203	△94	仕入債務の減少
固定負債	43	84	+40	長期借入金の増加
純資産	582	517	△65	利益剰余金の減少
負債純資産合計	924	805	△119	

連結キャッシュ・フロー

2017年3月期 2Q末の現金及び現金同等物は期初から75億円減少

(単位：億円)

	2016年3月期 2Q累計	2017年3月期 2Q累計	当2Qの主な内訳	
営業 キャッシュ・フロー	120	△75	税金等調整前四半期純損失	△70
			売上債権の減少	+67
			仕入債務の減少	△82
			たな卸資産の増加	△7
投資 キャッシュ・フロー	△14	△15	貸付けによる支出	△22
			貸付金の回収による収入	+20
			出資金の払込による支出	△8
財務 キャッシュ・フロー	14	15	短期借入金の減少	△18
			長期借入れによる収入	+45
			配当金の支払	△8
現金及び現金同等物の 増減額	120	△75		
現金及び現金同等物の 期首残高	158	322		
現金及び現金同等物の 四半期末残高	278	246		

Current Initiatives

現在の取り組み

 2017年3月期の取り組み

 IP総数

 展開メディア数

2017年3月期の取り組み

メジャー化／シリーズ化が見込めるIPに投資を集中、国内のみならずグローバルで展開加速

中長期的戦略	2017年3月期の取り組み
有力IPの 取得・創出	クロスメディア戦略を軸にIPを取得・創出し、 各メディアのパートナーと協力してIPの価値を高める
	コミック : 「ヒーローズ」を通じてヒーローIPの創出に注力
IPの展開先拡大、 価値最大化	多様化するプラットフォームにIPを供給、パートナーとともに収益を高める
	コミック : 電子書籍プラットフォームで配信方法の多様化を推進
	映像 : 「GANTZ:0」は映像製作と並行して遊技機販売等のクロスメディア展開を実施
	ゲーム : 収益性やゲーム性を改善したタイトルの積極的な広告展開推進、他社IPとコラボ推進
	ライブ : 主要都市を中心にライブエンタテインメント・ショーを積極的に展開、 「AKB48」を活用した新ジャンルのライブエンタテインメントの創出に注力
	ライセンス : IPビジネスの領域拡大、新ライセンスビジネスの確立に向け、有力企業と連携強化 PS : 商品力の強化、流通商社としてのサービス拡充、ファンの拡大に向けた諸施策を推進
展開地域の拡大 (グローバル展開)	グローバル展開を見据えIPを開発、 米国や中国などのSVOD事業者などと連携して海外展開を進める
	コミック : 電子書籍プラットフォームで海外の配信事業者と新たなパートナーシップの構築推進
	映像 : 米国・中国などのSVOD事業者と協力し、ヒーローズ作品を含めてグローバル展開を見据えた映像製作に注力
	ゲーム : 既存タイトルの海外展開、海外有力タイトルの国内展開を企画推進
	ライブ : 東南アジアを中心とした海外展開の企画開発を推進
	ライセンス : 海外市場の開拓に向け、東アジアを中心にパートナーシップを構築

IP 総数

2017年3月期 IP総数179タイトル（前期末比+3タイトル）

IP総数

■ お借りしたIP ■ 協業IP ■ 自社IP



2016年3月期末からの増減 (B-A)

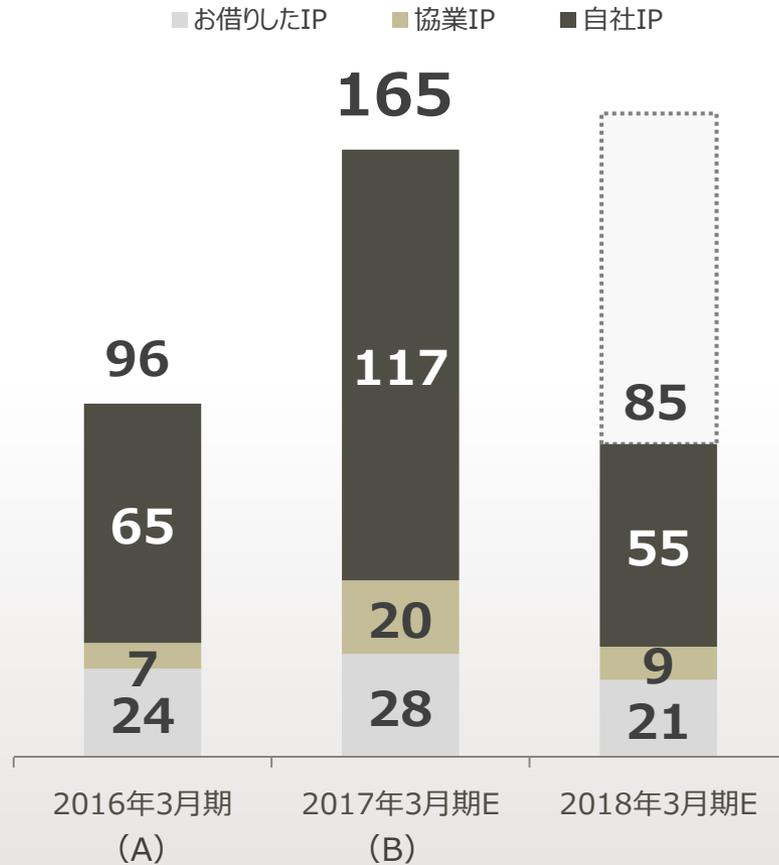
自社IP	<u>前期末から1タイトル増、65タイトルへ</u>	
	- 「ヒーローズ」IP創出	+5タイトル
	- 自社オリジナル企画終了	△4タイトル
協業IP	<u>前期末から5タイトル減、45タイトルへ</u>	
	- 新企画推進	+3タイトル
	- 選択集中の一環で一部企画終了	△8タイトル
お借りしたIP	<u>前期末から7タイトル増、69タイトルへ</u>	
	- 新たなライセンス展開など	+22タイトル
	- IP契約期間満了など	△15タイトル

※ 自社IPの創出は主にヒーローズの新連載作品数。

展開メディア数

2017年3月期 165メディアに展開予定（前期比+69メディア）

展開メディア数



2016年3月期との増減要因（B-A）

自社IP	前期から52メディア増、117メディアで展開予定	
	- 国内外の電子書籍タイトル拡大	+33メディア
	- 「A MAN of ULTRA」 展開拡大	+19メディア
協業IP	前期から13メディア増、20メディアで展開予定	
	- 海外映像配信拡大	+4メディア
	- 映像化にあわせた商品展開拡大	+3メディア
	- PS展開	+3メディア
	- その他	+3メディア
お借りしたIP	前期から4メディア増、28メディアで展開予定	
	- 「AKB48」 新規ライブ展開	+1メディア
	- IPを活用したグッズ展開 など	+4メディア
	- PS展開	△1メディア

※ 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。

Main Initiatives On Each Platform

プラットフォーム別の取り組み

● コミック分野の取り組み

● 映像分野の取り組み

● 円谷プロダクションの取り組み

● ゲーム/ライセンス分野の取り組み

● パチンコ・パチスロ分野の取り組み

コミック分野の取り組み

市場環境

紙媒体市場の縮小傾向が続く一方、電子デバイスを活用した定額制読み放題サービスの普及などにより電子書籍の利用が習慣化されることで、電子書籍市場の拡大が予測される
 ※市場規模予測：2015年度 1,584億円 → 2020年度 3,000億円 (出所：インプレス総合研究所)

ヒーローズ

- 月刊ヒーローズ 累計65タイトル創出
 - 2Q累計 5作品新規掲載（読切り含む）
 - 公式マンガアプリ配信決定
 - 引き続き、ヒーローIPの創出・育成に向けて、各種施策を推進

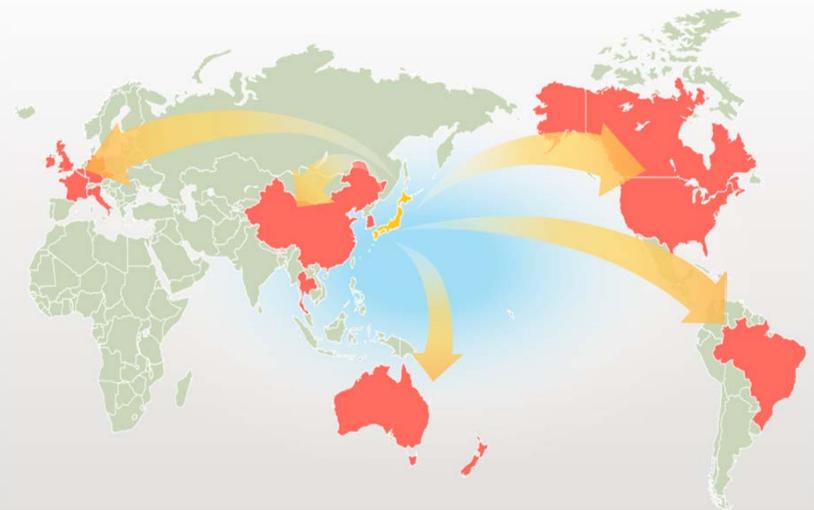


©ヒーローズ ©Hiroyuki Takahashi ©ヒーローズ ©Kentaro/saki Kurimoto ©ヒーローズ

電子書籍

- 電子書籍プラットフォームの配信先拡充、10言語24の国と地域で配信
 - 国内、44の電子書店に拡大
 - 海外、中国チャイナモバイル・童石に加え、複数のパートナーと関係構築中

～ ヒーローズ作品 配信地域 ～



映像分野の取り組み

市場環境

SVOD（Subscription Video On Demand：定額制動画配信）などの新たなプラットフォームの誕生により、国内外において飛躍的な市場規模拡大が予測される
 ※市場規模予測：2015年 1,605億円 → 2020年 2,531億円
 （出所：ジェムパートナーズ）

ヒーローズIP

- 6作品の映像化プロジェクト進行中
 - 「Infini-T Force」（タツノコプロの作品）アニメ化推進
 - 「アトム ザ・ビギニング」アニメ化推進
 - 「劇場版マジェスティックプリンス-覚醒の遺伝子-」11月公開



協業IP

- ベルセルク
 - 7月テレビ放送開始、2017年春「次篇」開始
- GANTZ：O
 - 10月14日公開、観客動員数14万人（10月26日時点）



上記以外の映像作品

- 4月 TOKYO MXなどで「ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン」テレビ放送開始
- 7月 TOKYO MXなどで「アクティヴレイド -機動強襲室第八係- 2nd」テレビ放送開始
- 7月 テレビ東京系（土曜9時）で「ウルトラマンオーブ」のテレビ放送開始、12月まで継続放送

円谷プロダクションの取り組み

ウルトラマンオーブ

- 7月～12月 テレビ東京系（土曜9時）で放送
- グッズ販売の状況
 - 変身アイテム 13週累計前年比 +51%
- 映像配信の状況
 - 全世界で第15話まで配信、4.8億回再生／前年比+89%
- 2016年12月より
 - 「Amazonプライム・ビデオ」 スピンオフ作品配信予定



その他の取り組み

- 7月22日～8月28日 ウルトラマンフェスティバル開催、動員数 前年比 +12%
- ライブエンタテインメント・ショー
 - 国内、9月大阪・12月名古屋・1月東京で
 - アクロバトルクロニクル公演、各種イベント実施
 - 海外、アジアを中心に下期実施に向け企画開発中
- その他
 - 怪獣擬人化の一環で9月よりdアニメで「怪獣娘」配信



ゲーム/ライセンス分野の取り組み

ゲーム

市場環境

ソーシャルゲーム市場の伸びが鈍化傾向も、有力IPを活用したコンテンツの登場でIPの重要性が再認識される

- タワー オブ プリンセス
 - 累計201万DL（前期末比+84万DL）
 - 他社IPやファッションブランドなどと各種コラボ実施
 - 9月より地方局でCM開始
- 海外展開の状況
 - ソウル・オブ・セブンス、インドでの展開準備中
 - 海外有力ゲームの国内展開に向けた諸施策推進

～タワー オブ プリンセスのコラボレーション状況～



ライセンス

市場環境

定番キャラクターの新たな活用や大人向け衣料品へのライセンス展開など、国内外で新市場開拓に向けた動きが活性化

- A MAN of ULTRA
 - ライセンス企業数60社（前期末比+9社）
 - ポップアップショップ10ヶ所開催
- その他ライセンス
 - 大手ゲーム会社の国内公式ライセンスエージェントに決定

～A MAN of ULTRAの新たなライセンス先（例）～

家具 (カリモク家具)	乗り物 (Kintone)	雑貨 (BIBILAB)

パチンコ・パチスロ分野の取り組み

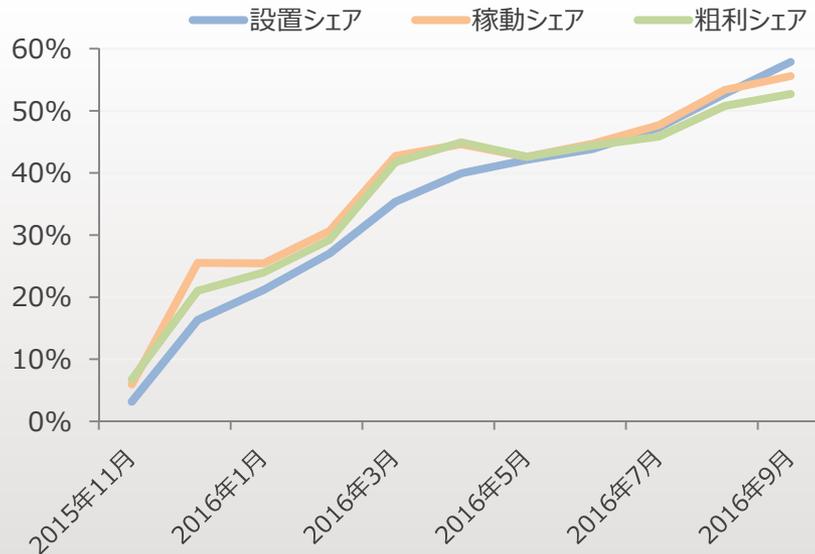
市場環境

パチンコ市場

- 規制等：2016年12月末に撤去・回収期限
 - 10月20日時点での対象機種33万台
- 販売：4～9月 70万台（前年同期比△33%） ※当社調べ
 - 10月～12月は各社大型シリーズ機を投入
- 新基準機
 - 稼動／粗利シェアの上昇とともに、設置シェアも上昇

～パチンコ新基準機の設置／稼動／粗利シェア～

※新基準機…2015年12月以降に納品された機種(甘デジ除く)



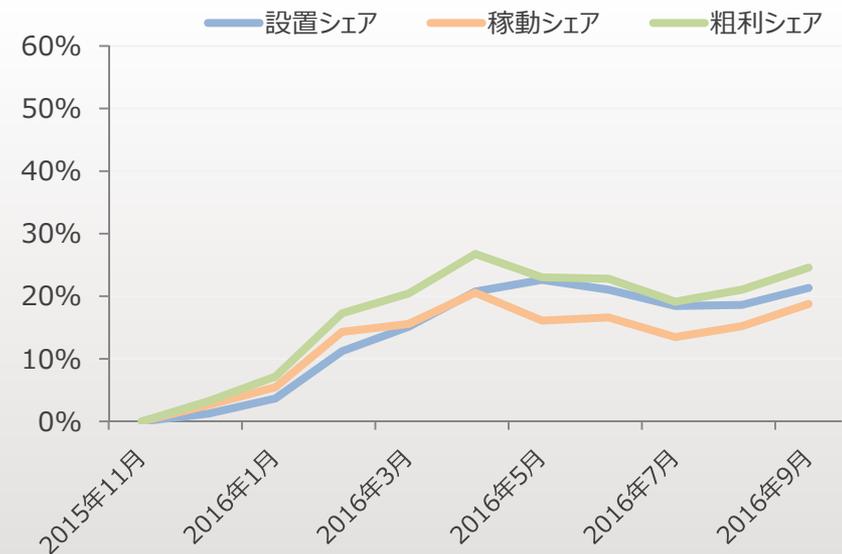
※当社調べ

パチスロ市場

- 規制等：2017年9月に現行機種の新台設置期限
 - 新規則では役比モニタ／ART通常・有利区間を搭載
- 販売：4～9月 44万台（前年同期比△19%） ※当社調べ
 - 9月以降、各社大型シリーズ機を順次投入
- 新基準機（AT・ART機）
 - 8月以降、設置／稼動／粗利シェアとも上昇傾向

～パチスロ新基準機の設置／稼動／粗利シェア～

※新基準機…2015年12月以降に納品されたAT・ART機



パチンコ・パチスロ分野の取り組み

パチスロ5.9号機について

	タイプ	主な特徴	スケジュール
5.5号機	ノーマルタイプ (指示機能非搭載)	—	新台設置期限 2017年9月30日まで
	ARTタイプ (指示機能搭載)	①指示機能をメイン基板で制御 ②傾斜値 純増2.0枚以下	新台設置期限 2017年9月30日まで
5.9号機	ノーマルタイプ (指示機能非搭載)	①役比モニタ搭載 ※射幸性の度合いとなる有利区間比率、 連続役物比率、役物比率をモニタに表示	順次、新台設置可能
	ARTタイプ (指示機能搭載)	①役比モニタ搭載 ②通常区間（指示禁止）と 有利区間（指示可能）で管理 ※有利区間は指示+ARTに係る処理 （上乗せ抽選など）が可能、 有利区間は最大1,500ゲームで終了	順次、新台設置可能

パチンコ・パチスロ分野の取り組み

販売戦略

1) 販売戦略と現在の販売状況

ヒーローズIPや有力IPを活用したゲーム性・エンタテインメント性の高い商品の販売に注力

- 第3四半期はパチンコ1機種、パチスロ2機種を販売（納品） ※パチンコ1機種は第4四半期に売上計上
 - 年末年始商戦に向け大型タイトルの拡販に注力
- 第4四半期はパチンコ1機種、パチスロ1機種を発売済み
 - パチスロでは発売済みタイトル以外に有力IPを活用した複数タイトルを順次販売

2) 第4四半期 売上計上タイトル（発表済み）

CRエヴァンゲリオン～いま、目覚めの時～
（2016年12月納品／4Q計上）



ぱちんこGANTZ
（2017年1月納品／4Q計上）



パチスロ モンスターハンター～狂竜戦線～
（2017年1月納品／4Q計上）



 マジスティックプリンス

 ベルセルク

 GANTZ

マジスティックプリンス

自社IPのクロスメディア展開第一弾として2011年から展開
2016年からシリーズ化

	コミックス	映像	ゲーム	パチンコ パチスロ	クロスメディア 収支	
第一期	2011年 連載  	2013年 TVアニメ 	2014年 SNG 	2015年パチスロ 2016年パチンコ  		
シリーズ化	<ul style="list-style-type: none"> ■ 自社IPのクロスメディア展開第1弾としてコミックス / 映像の同時進行プロジェクトをスタート - 企画・原作：当社 / 創通 - 出版：ヒーローズ - 映像制作：動画工房×オレンジ 		<ul style="list-style-type: none"> ■ PS展開に向け SNGリリース - 制作：当社 / バンダイナムコゲームス 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 新規シリーズタイトル創出に向けて遊技機発売 - パチンコ：1.3万台販売 - パチスロ：0.4万台販売 		
第二期		2016年 映画 				幅広いメディアで展開 収支拡大

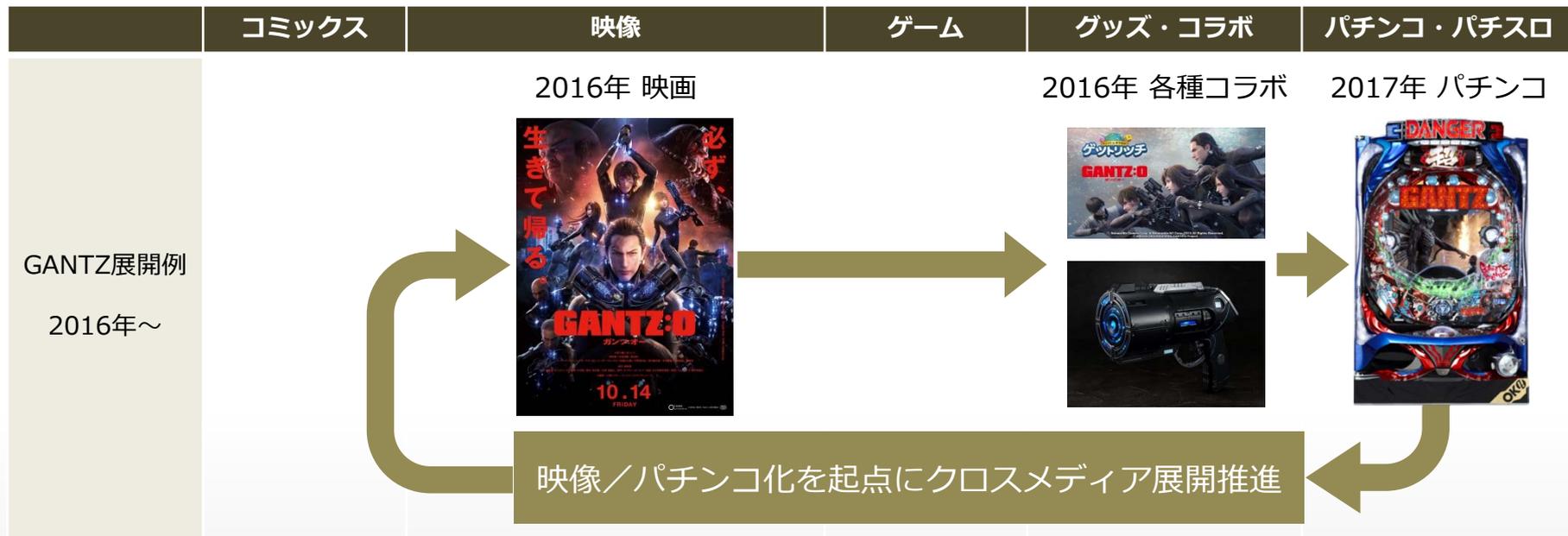
ベルセルク

協業IPのクロスメディア展開第一弾として2012年から展開
2016年からシリーズ化

	映像	ゲーム	パチンコ パチスロ	クロスメディア 収支
第一期	<p>2012年～2013年 映画3部作</p> 	<p>2013年 SNG</p> 	<p>2013年パチンコ 2015年パチスロ</p> 	
シリーズ化	<p>■協業IPのクロスメディア展開第一弾として 2012年～2013年に映画3部作公開</p> <p>-企画・プロデュース：ルーセント・ピクチャーズ -制作：STUDIO4℃</p>	<p>■パチンコと連動、 SNGリリース</p> <p>-配信：当社 -制作：ネクス エンタテインメント</p>	<p>■新規シリーズタイトル創出に 向けて遊技機発売</p> <p>-パチンコ：2.3万台販売 -パチスロ：2.0万台販売</p>	
第二期	<p>2016年 TVアニメ</p> 	<p>2016年 ゲーム</p>  <p>「ベルセルク無双」 発売：コーエーテクモゲームス</p>	<p>幅広いメディアで展開 収益拡大</p>	

GANTZ

エヴァンゲリオンの展開同様に、映像／パチンコ化を起点にIPの活性化を推進
劇場公開後も一定の評価を維持、今後さらなるファン拡大に向け諸施策を推進



ご参考 : GANTZ:O 劇場公開後の評価 (2016年10月20日時点)

1) YAHOO! JAPAN 動画	評価点	4.43点 / 5点中
2) 映画.COM	評価点	4.00点 / 5点中
3) ぴあ映画生活	評価点	86点 / 100点中
4) COCO	満足度	90% / 100%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。

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