



Gaming and Entertainment

すべての人に最高の余暇を

2017年3月期 第3四半期 決算説明資料

フィールズ株式会社
東証一部 2767
2017年2月2日

I N D E X

Review

総括

3Q累計業績	P.2
通期業績予想	P.2

Overview

2017年3月期 第3四半期 連結業績概要

連結P/L	P.4
(再掲) 通期業績予想修正について	P.5
主なパチンコ・パチスロのラインアップ	P.6
連結B/S	P.7
連結キャッシュ・フロー	P.8

Current Initiatives

現在の取り組み

2017年3月期の取り組み	P.10
IP総数	P.11
展開メディア数	P.12

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.14
映像分野の取り組み	P.15
円谷プロダクションの取り組み	P.16
ゲーム/ライセンス分野の取り組み	P.17
パチンコ・パチスロ分野の取り組み	P.18

第3四半期及び通期業績予想について

■ 3Q累計業績

売上高 **426億円**（前年同期比△290億円） 経常損失 **79億円**（前年同期比△101億円）

①パチンコ・パチスロ分野

- ✓ 年末年始商戦に大型タイトルを含む複数機種を販売
 - 大型タイトル2機種は大半が4Qに売上計上／3Q累計は9機種13.0万台（前年同期比△8.9万台）を売上計上

②クロスメディア全般

- ✓ IP（知的財産）の育成・事業化に向けた取り組みが着実に進捗
 - 「ウルトラマンシリーズ」などでライセンス許諾によるロイヤリティ収入が前年同期を上回る
- ✓ ゲーム分野は会員数拡大諸施策が計画通りの成果を得られず／新規タイトルを絞り込み一部開発中止
- ✓ 遊技機開発関連の子会社で開発ロイヤリティ・受託案件などが減少／映像関連の子会社で一部制作コストが増加

■ 通期業績予想（1月20日に通期業績予想を修正）

売上高 **730億円**（期初計画比△420億円） 経常損失 **75億円**（期初計画比△95億円）

- ✓ パチンコ・パチスロ分野は1機種あたり平均販売台数が市場平均を上回り推移するも、
当期販売予定 6機種の販売延期などにより、通期販売台数計画を約35万台から約23万台へ修正
- ✓ クロスメディア全般はIPビジネス進展も、一部ゲーム分野や映像・開発受託関連の子会社で期初計画未達

● 連結 P / L

● (再掲) 通期業績予想修正について

● 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

売上高は遊技機販売台数減／経常損益は遊技機販売台数減、ゲーム＋子会社収益未達

(単位：億円)

	2016年3月期		2017年3月期				
	3Q累計	通期	3Q累計	対前年同期 増減率	期初 通期計画	1/20修正 通期計画	対前期 増減率
売上高	716 (100.0%)	944 (100.0%)	426 (100.0%)	△40.5%	1,150 (100.0%)	730 (100.0%)	△22.7%
売上総利益	202 (28.3%)	254 (27.0%)	100 (23.5%)	△50.4%			
販管費	180 (25.3%)	240 (25.5%)	174 (40.9%)	△3.6%			
営業損益	21 (3.0%)	14 (1.5%)	△ 73 (-)	-	20 (1.7%)	△ 65 (-)	-
経常損益	21 (3.1%)	13 (1.5%)	△ 79 (-)	-	20 (1.7%)	△ 75 (-)	-
親会社株主に帰属する 四半期純損益	7 (1.1%)	1 (0.1%)	△ 90 (-)	-	10 (0.9%)	△ 85 (-)	-

※ 括弧内は対売上高比となります。

(単位：万台)

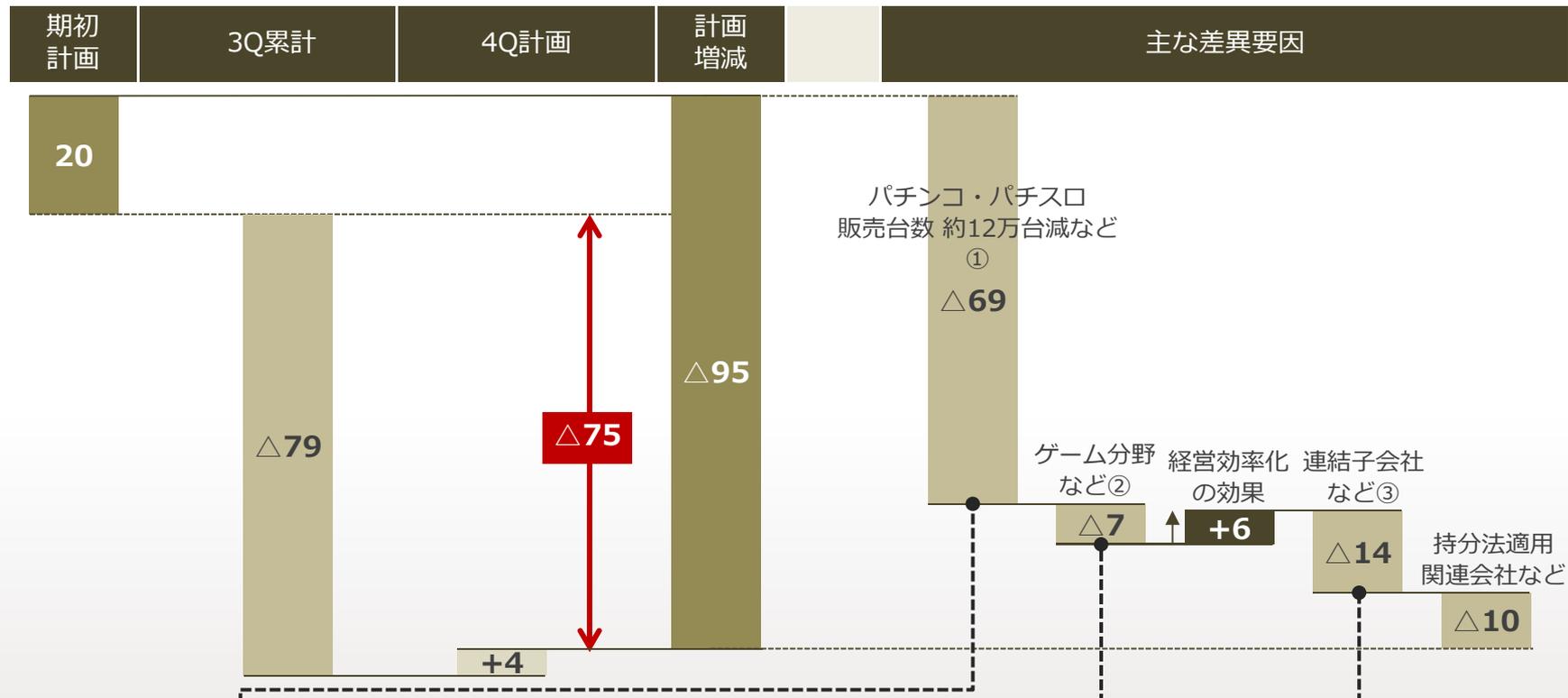
総販売台数	22.0 (11機種)	28.9 (17機種)	13.0 (9機種)	△40.7%	35 (20機種)	23 (14機種)	△20.5%
パチンコ	12.6 (5機種)	16.2 (7機種)	7.8 (3機種)	△38.5%			
パチスロ	9.3 (6機種)	12.6 (10機種)	5.2 (6機種)	△43.7%			

※億円未満は切り捨てて表示しています。

(再掲) 通期業績予想修正について (差異要因/経常利益ベース)

期初計画と比較すると、遊技機販売機種数/販売台数減などで約69億円減少、ゲーム及び映像・開発受託関連の連結子会社などで約21億円減少

(単位: 億円)



分類	主な差異要因 ①
市場影響	4Q以降の一部タイトルが市場の需要低下の影響を受ける
ミズホ社 (4機種)	現時点で販売時期の合意形成に未だ至らず、当期内の販売困難
他の提携メーカー (2機種)	商品力強化のため販売を次期へ変更

分類	主な差異要因 ②
既存タイトル	会員数拡大諸施策が予定通りの成果得られず
新規タイトル	有力IP 2タイトル 次期に期ずれ、選択と集中で1タイトル開発中止

分類	主な差異要因 ③
映像受託関連	一部の大型プロジェクトの制作コストが増加
PS開発受託関連	開発ロイヤリティ・受託案件等が減少

※億円未満は切り捨てて表示しています。

主なパチンコ・パチスロのラインアップ

年末年始商戦に大型タイトルを含む複数機種を販売

検定機と性能が異なる可能性のある
パチンコ機の撤去期限

	1Q	2Q	3Q	4Q	販売延期
パチンコ	CRアメイジング・スパイダーマン CR銀河機攻隊 マジスティックプリンス	CR鉄拳2 闘神ver.	CRエヴァンゲリオン ～いま、目覚めの時～	ぱちんこ GANTZ (4Q売上計上)	1機種
	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	パチスロ 翠星のガルガンティア パチスロ バルタン星人	デビルメイクライ クロス パチスロ ロードオブヴァーミリオン	パチスロ 犬夜叉 パチスロ モンスターハンター～狂竜戦線～	
パチスロ	3.6万台 P:2.4万台 S:1.2万台	3.6万台 P:2.0万台 S:1.6万台	5.7万台 P:3.3万台 S:2.4万台	3Q累計：13.0万台 (P:7.8万台 S:5.2万台)	

※ 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

現金及び預金が減少／仕入債務が減少、長期借入金が増加、利益剰余金が減少

(単位：億円)

	2016年3月末	2016年12月末	増減額	主な増減要因
流動資産	529	430	△99	現金及び預金の減少
有形固定資産	114	107	△7	
無形固定資産	37	28	△8	
投資その他の資産	243	244	+1	
資産合計	924	810	△114	
流動負債	298	255	△42	仕入債務の減少
固定負債	43	90	+46	長期借入金が増加
純資産	582	464	△118	利益剰余金の減少
負債純資産合計	924	810	△114	

連結キャッシュ・フロー

2017年3月期 3Q末の現金及び現金同等物は期初から134億円減少

(単位：億円)

	2016年3月期 3Q累計	2017年3月期 3Q累計	当3Qの主な内訳	
営業 キャッシュ・フロー	88	△130	税金等調整前四半期純損失	△83
			売上債権の増加	△8
			仕入債務の減少	△46
			たな卸資産の増加	△7
投資 キャッシュ・フロー	△32	△36	貸付けによる支出	△44
			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	26	32	短期借入金の減少	△2
			長期借入れによる収入	+55
			配当金の支払	△16
現金及び現金同等物の 増減額	83	△134		
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	241	187		

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:O」「ウルトラマンシリーズ」は映像と並行してクロスメディア展開を実施 ゲーム : 他社IPとコラボ推進、有力IPを活用した複数タイトルの企画推進 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、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



中長期的戦略の実効性を高めるべく、2017年5月頃に中期経営計画を発表予定

IP 総数

2017年3月期 IP総数183タイトル（前期末比+7タイトル）

IP総数



2016年3月期末からの増減（B-A）

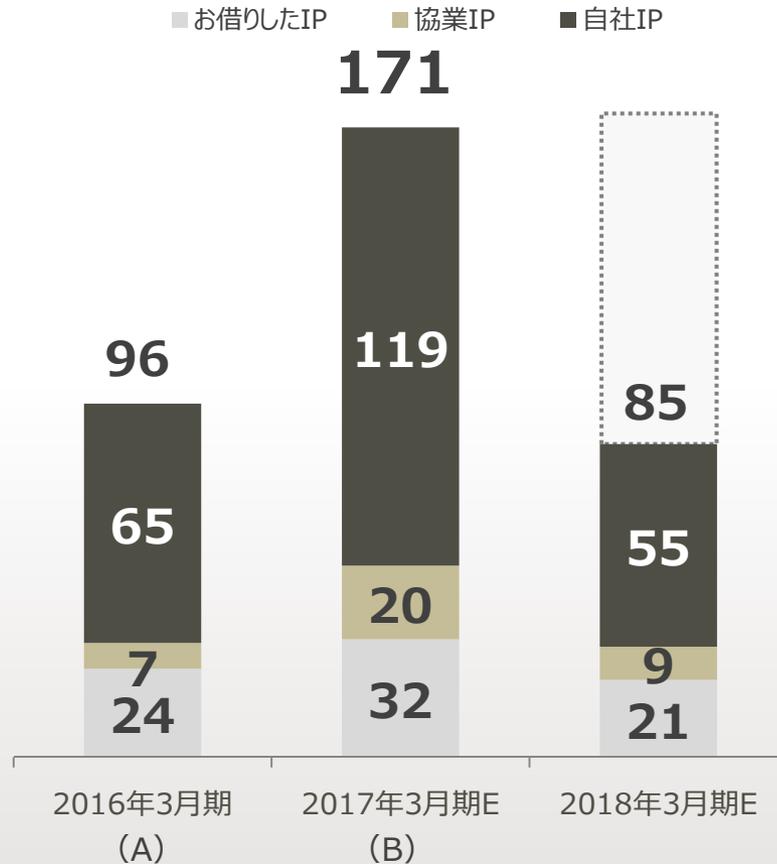
自社IP	<p><u>前期末から2タイトル増、66タイトルへ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 「ヒーローズ」関連のIP創出 +7タイトル - 自社オリジナル企画終了 △5タイトル
協業IP	<p><u>前期末から2タイトル減、48タイトルへ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 新企画推進 +6タイトル - 選択集中の一環で一部企画終了 △8タイトル
お借りしたIP	<p><u>前期末から7タイトル増、69タイトルへ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 171メディアに展開予定（前期比+75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54メディア増、119メディアで展開予定	
	- 国内外の電子書籍タイトル拡大	+34メディア
	- 「A MAN of ULTRA」 展開拡大	+17メディア
	- その他	+3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	+5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	+2メディア
	- その他	+3メディア
お借りしたIP	前期から8メディア増、32メディアで展開予定	
	- 「AKB48」 新規ライブ展開	+3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
 ※国内電子書籍の市場規模予測：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
- 3Q累計 5作品新規掲載（読切り含む）
- 「ULTRAMAN」第9巻刊行、240万部突破
- 公式アプリ「マンガHERO's」10月より配信
- 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



公式アプリ
マンガHERO's



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、50の電子書店に拡大、「Pixivコミック」ではオリジナル作品も配信中
- 海外、中国チャイナモバイル・童石に加え、中国インチャー・韓国Naver Booksで配信開始



「てっぺん -私立 法徳高校-」 「おにでか!」 「トランスノーツ」「ザ・アスリーターズ」



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
 ※国内SVODの市場規模予測：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
 - 「アトム ザ・ビギニング」
2017年春 NHK総合テレビで放送決定
 - 「Infini-T Force」（タツノコプロの作品）アニメ化推進



協業IP

- 「GANTZ：O」
 - 10月公開、観客動員19万人突破（1月16日時点）
- TVアニメ「ベルセルク」
 - “次篇”2017年4月 MBSほかアニメイム枠、WOWOWで放送



2017年3月期の主な映像作品

主な映像作品	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	
「ウルトラマンシリーズ（ウルトラマンオーブ）」				テレビ東京系で放送						Amazonプライム・ビデオで配信			劇場公開
「ニンジャスレイヤー フロムアニメイシヨン」	TOKYO MX等で放送												
「ベルセルク」				MBSほかアニメイム枠、WOWOWで放送									
「アクティヴレイド -機動強襲室第八係- 2nd」				TOKYO MX等で放送									
「GANTZ:O」							劇場公開						
「劇場版マジスティックプリンス -覚醒の遺伝子-」							劇場公開						

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）で全25話を放送
- 「ウルトラマン玩具」の販売状況 年未年始商戦（12月12日～2017年1月8日）前年比+30%
- 映像配信の状況
全世界で最終話まで配信、8億回再生/前年比+100%
- 12月よりAmazonプライム・ビデオで「ウルトラマンオーブ THE ORIGIN SAGA」配信
- 2017年3月より「劇場版 ウルトラマンオーブ」公開予定



©円谷プロ

©円谷プロ
©ウルトラマンオーブ製作委員会・テレビ東京

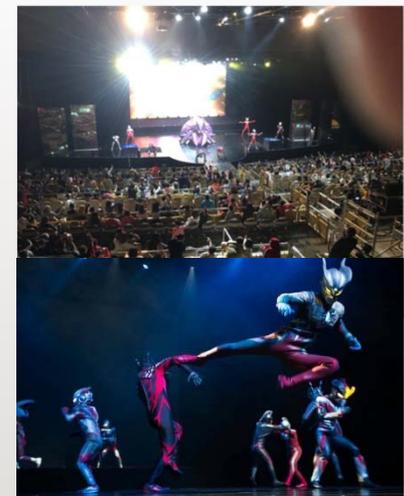
その他の取り組み

- 12月31日～2017年1月11日 「ウルトラヒーローズ EXPO2017」開催、動員数 前年比+30%
- 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・2017年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、マレーシア（ゲンティン）で49日間、台湾で約1年半（2017年～2018年迄）のライブショー開催



©円谷プロ

＜マレーシア/台湾公演イメージ＞



ゲーム／ライセンス分野の取り組み

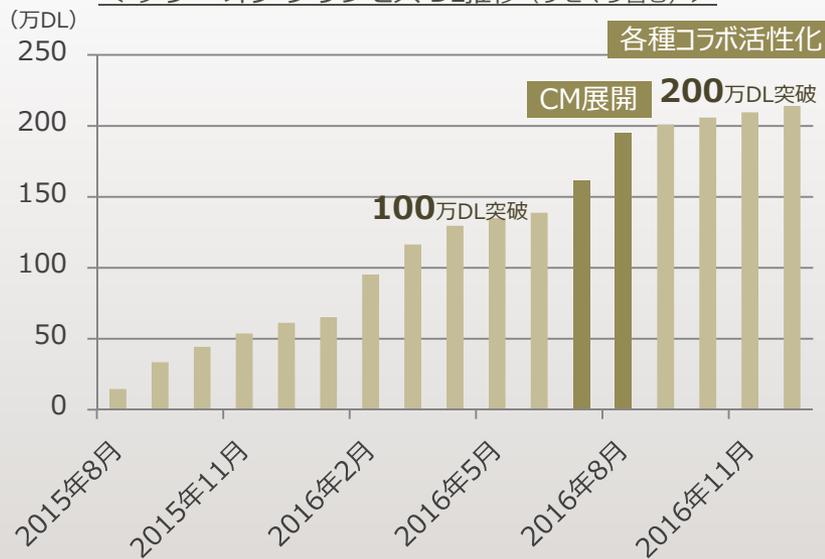
ゲーム

市場環境

ソーシャルゲーム市場は伸びが全体的に鈍化傾向も、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」
 - 広告展開等により会員数拡大も予定通りの成果得られず
 - 累計214万DL（前期末比+97万DL）
 - 10月「エヴァンゲリオン」12月「進撃の巨人」コラボ実施
- 新規タイトルの状況
 - 1タイトル開発中止、有力IP2タイトル次期に延期
 - 継続して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 DL推移（リセマラ含む）＞



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65社（前期末比+14社）
 - 東京オートサロン2017／大阪オートメッセ2017で TOYOTA 86 コンセプトカー発表
 - ポップアップショップ 3Q累計14ヶ所開催、2月より銀座三越で開催

＜TOYOTA 86 x A MAN of ULTRA＞



©A MAN of ULTRA ©TSUBURAYA PROD.

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年末に検定と性能の異なる可能性のある遊技機撤去

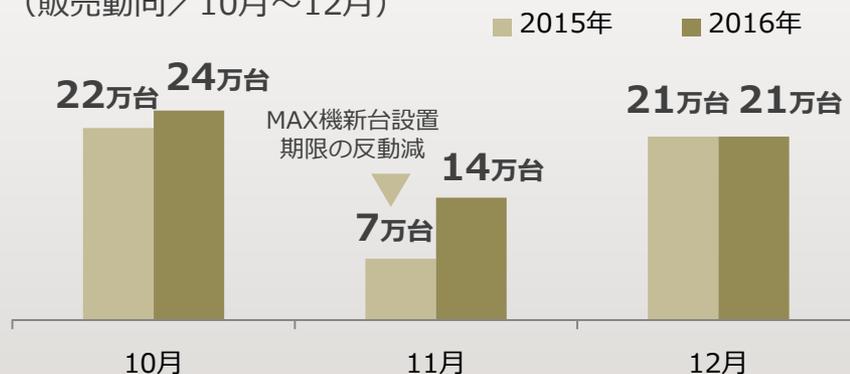
■ 販売：

- 2016年度は10月～12月の入替需要が活発化するも、年度では当社想定より厳しい状況で推移する見通し

(販売動向／年度)



(販売動向／10月～12月)



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

■ 販売：

- 2016年度は旧基準機が多数設置されている状況で、販売台数は引き続き減少傾向

(販売動向／年度)



(販売動向／10月～12月)



パチンコ・パチスロ分野の取り組み

当社販売状況

販売戦略と現在の販売状況

年末年始商戦に大型タイトルを含む複数機種を販売

- 第3四半期計上はパチンコ1機種、パチスロ2機種 / 第4四半期計上はパチンコ2機種、パチスロ3機種
- 大型タイトル2機種（「CRエヴァンゲリオン」「パチスロ モンスターハンター」）は堅調な販売
- 1機種あたり平均販売台数は市場平均を上回り推移
- 当期販売予定6機種は販売延期、また、第4四半期以降の一部タイトルが市場の需要低下の影響を受ける

<パチンコ 1機種あたり販売台数推移>



<パチスロ 1機種あたり販売台数推移>



※ 文中及びグラフ上の数値は当社調べ

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