



Gaming and Entertainment

すべての人に最高の余暇を

2017年3月期 決算説明資料

フィールズ株式会社
東証一部 2767
2017年5月10日

INDEX

Overview

2017年3月期 連結業績概要

連結P/L (要約)	P.3
修正計画との比較	P.4
前期との比較	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 (要約)	P.7
連結キャッシュ・フロー (要約)	P.8

Forecast

2018年3月期 連結業績見通し

連結業績見通し	P.10
---------	------

Appendix

ご参考：IP循環型ビジネスの取り組み概況

2017年3月期の取り組み	P.12
IP総数	P.13
展開メディア数	P.14
コミック分野の取り組み	P.15
映像分野の取り組み	P.16
円谷プロダクションの取り組み	P.17
ゲーム/ライセンス分野の取り組み	P.18
パチンコ・パチスロ分野の取り組み	P.19

Overview

2017年3月期 連結業績概要

● 連結P/L（要約）

● 修正計画との比較

● 前期との比較

● 主なパチンコ・パチスロのラインアップ

● 連結B/S（要約）

● 連結キャッシュ・フロー（要約）

連結P/L（要約）

【売上高】PS販売台数減少【経常損益】売上高減少／ゲーム分野・連結子会社粗利減少／営業外費用増加
 【親会社株主に帰属する当期純損益】経常損失の影響／特別損失計上／法人税等調整額計上

（単位：億円）

	2016年3月期		2017年3月期			
	通期	期初計画	修正計画 (2017年1月20日)	通期実績	対前期 増減率	対修正計画 増減率
売上高	944 (100.0%)	1,150 (100.0%)	730 (100.0%)	766 (100.0%)	△18.8%	+5.0%
売上総利益	254 (27.0%)	-	-	176 (23.0%)	△30.8%	-
販管費	240 (25.5%)	-	-	230 (30.0%)	△4.4%	-
営業損益	14 (1.5%)	20 (1.7%)	△ 65 (-)	△ 53 (-)	-	-
経常損益	13 (1.5%)	20 (1.7%)	△ 75 (-)	△ 90 (-)	-	-
親会社株主に帰属する 当期純損益	1 (0.1%)	10 (0.9%)	△ 85 (-)	△ 124 (-)	-	-

※ 括弧内は対売上高比となります。

（単位：万台）

総販売台数	28.9 (17機種)	35.0 (20機種)	23.0 (14機種)	24.3 (15機種)	△15.8%	+5.9%
パチンコ	16.2 (7機種)	-	-	15.5 (6機種)	△4.2%	-
パチスロ	12.6 (10機種)	-	-	8.7 (9機種)	△30.7%	-

※億円未満は切り捨てて表示しています。

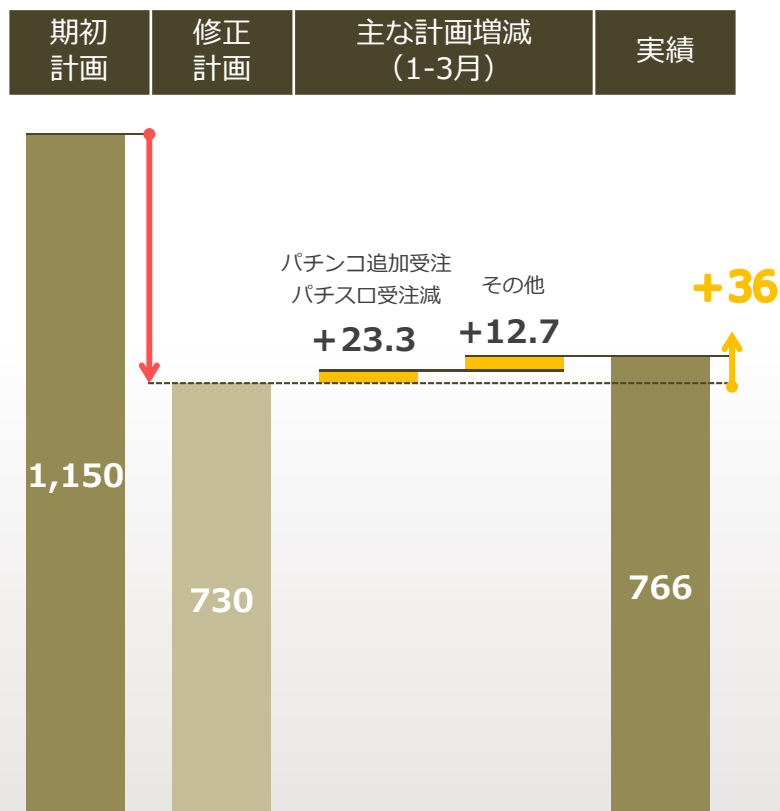
修正計画との比較

【増加要因】パチンコ追加受注

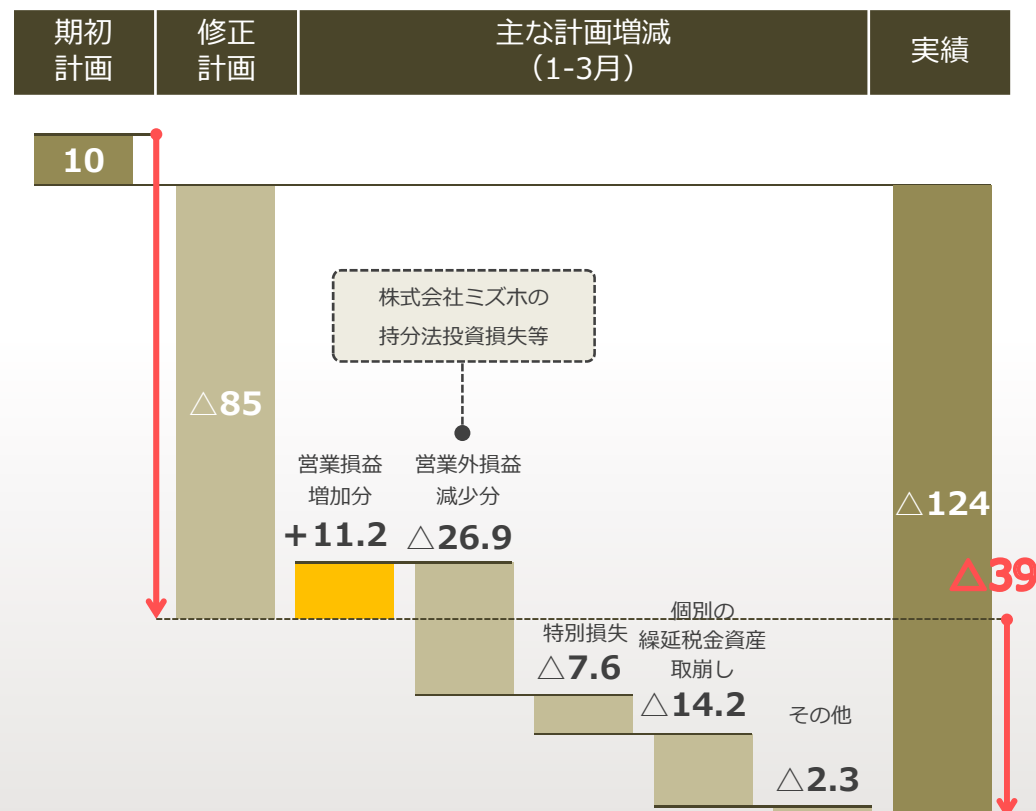
【減少要因】持分法投資損失／特別損失／個別の繰延税金資産取り崩しに伴う法人税等調整額計上

(単位：億円)

< 売上高 >



< 親会社株主に帰属する当期純損益 >



※「その他」は表上計算しています。また、百万円以下は切り捨てて表示しています。

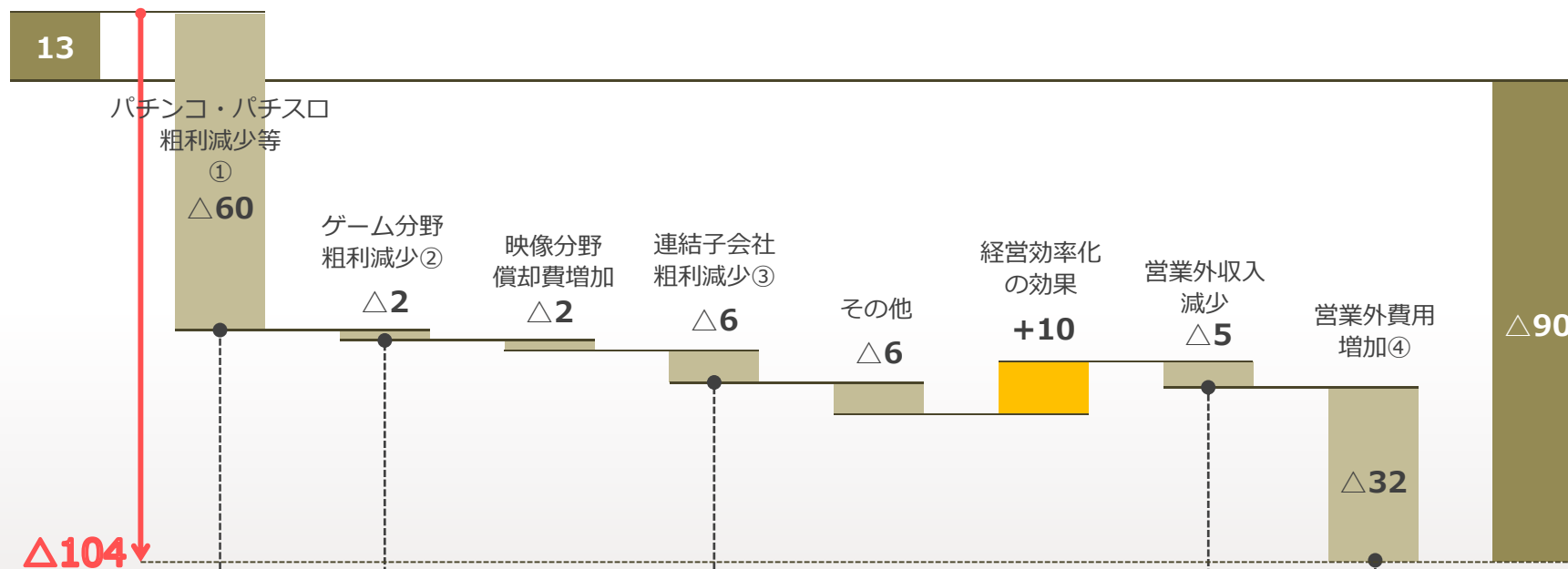
前期との比較（経常利益ベース）

【増加要因】 経営効率化の効果

【減少要因】 PS販売台数減少／ゲーム分野・映像分野・連結子会社粗利減少／営業外費用増加

(単位：億円)

2016年 3月期	主な前期増減（4-3月）	2017年 3月期
--------------	--------------	--------------



分類	主な差異要因 ①
需要低下	4Qのパチスロ需要伸び悩み
販売延期	当期販売予定6機種を次期以降に販売延期

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タイトル 次期に延期
その他	コンシューマゲームの一部タイトル開発中止

分類	主な差異要因 ③
円谷プロ	ライセンス許諾によるロイヤリティ粗利増加
映像受託関連	一部の大型プロジェクトの制作コスト増加
PS開発受託関連	遊技機販売市場の需要低下、販売延期の影響による収益減少














分類	主な差異要因 ④
営業外収入	仕入割引の減少
営業外費用	持分法投資損失の増加

※ 「その他」は表上計算しています。また、億円未満は切り捨てて算出しています。

主なパチンコ・パチスロのラインアップ

年末年始商戦の大型タイトル2機種は販売堅調／GANTZは導入直後より追加受注

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	累計	
パチンコ	CRアメイジング・スパイダーマン CR銀河機攻隊 マジェ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 ハクション大魔王	6機種	
				 		
パチスロ	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 エヴァンゲリオン 勝利への願い パチスロ 機動戦士Zガンダム	9機種
		 		 	  	
	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	11.2万台 P:7.7万台 S:3.5万台	24.3万台 P:15.5万台 S: 8.7万台	

※ 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まれています。

©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 製造元/株式会社 大一商会 ©2016 MARVEL ©2012 CPII ©NANASHOW ©カラー ©SANKYO ©Bisty ©タツノコプロ ©NANASHOW ©奥浩哉/集英社 ©奥浩哉/集英社・「GANTZ:O」製作委員会 ©OKI! ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©SANKYO ©Bisty ©CAPCOM CO.,LTD., ©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. ©オケアノス/「翠星のガルガンティア」製作委員会 ©D-light ©円谷プロ ©NANASHOW ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©2007-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©NANASHOW ©高橋留美子/小学館・読売テレビ・サンライズ 2000&2009 ©Sammy ©RODEO 製造元/株式会社ロデオ 総発売元/フィールズ株式会社 ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. 製造元/株式会社ビスティ 総発売元/フィールズ株式会社 ©カラー 製造元/株式会社ビスティ 総発売元/フィールズ株式会社 ©創通・サンライズ

連結B/S（要約）

【資産の部】現金及び預金が減少

【負債純資産の部】短期借入金が減少し長期借入金が増加、利益剰余金が減少

（単位：億円）

	2016年3月末	2017年3月末	増減額	主な増減要因
流動資産	529	458	△70	現金及び預金の減少
（現金及び預金）	322	231	△90	
有形固定資産	114	103	△10	
無形固定資産	37	24	△12	
投資その他の資産	243	217	△26	
資産合計	924	803	△120	
流動負債	298	204	△93	短期借入金の減少
固定負債	43	166	+123	長期借入金の増加
				事業に即した形で資金調達実施
純資産	582	432	△150	利益剰余金の減少
負債純資産合計	924	803	△120	

※億円未満は切り捨てて表示しています。

連結キャッシュ・フロー（要約）

【現金及び現金同等物の増減額】税金等調整前当期純損失等により期初から91億円減少

（単位：億円）

	2016年3月期	2017年3月期	当期の主な内訳
営業 キャッシュ・フロー	133	△73	税金等調整前当期純損失 △105 売上債権の増加 △52 たな卸資産の減少（△は増加） +15 持分法投資損益（△は益） +38
投資 キャッシュ・フロー	△21	△39	貸付けによる支出 △46 貸付金の回収による収入 +20
財務 キャッシュ・フロー	52	21	短期借入金の減少 △111 長期借入れによる収入 +155 配当金の支払 △16
現金及び現金同等物の 増減額	163	△91	
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 期末残高	322	230	

Forecast

2018年3月期 連結業績見通し



連結業績見通し

連結業績見通し

新たに策定する3カ年中期経営計画の初年度として、まずは短期業績回復に向けた諸施策を展開
 並行して中期的な視野に立った事業の選択と集中及び経営の効率化も推進

(単位：億円)

	2016年3月期	2017年3月期	2018年3月期		
	通期実績	通期実績	通期計画	対前期 増減率	対前期 増減額
売上高	944 (100.0%)	766 (100.0%)	820~850 (100.0%)	+7.0%~+10.9%	+53~+83
営業損益	14 (1.5%)	Δ 53 (-)	10~20 (1.2%~2.4%)	-	+63~+73
経常損益	13 (1.5%)	Δ 90 (-)	0~20 (0~2.4%)	-	+90~+110
親会社株主に帰属する 当期純損益	1 (0.1%)	Δ 124 (-)	0~10 (0~1.2%)	-	+124~+134

※ 括弧内は対売上高比となります。

1株当たり配当金	50円	50円	50円	
連結配当性向	1,398.1%	-	-	

※億円未満は切り捨てて表示しています。

Appendix

ご参考：IP循環型ビジネスの取り組み概況

● 2017年3月期の取り組み

● IP総数／展開メディア数

- － コミック分野
- － 映像分野
- － 円谷プロダクション
- － ゲーム／ライセンス分野
- － パチンコ・パチスロ分野

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	<p>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</p> <p>コミック : 「ヒーローズ」を通じてヒーローIPの創出に注力</p>
IPの展開先拡大、 価値最大化	<p>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</p> <p>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 : 7 IPの映像コンテンツ化／複数の映像プロジェクトを推進 ゲーム : タイトルの選択と集中／有力IPタイトルの拡充 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</p>
展開地域の拡大 (グローバル展開)	<p>グローバル展開を見据えたパートナーシップ体制の構築を推進、米国や中国等のSVOD事業者等と連携して海外展開</p> <p>コミック : 電子書籍プラットフォーム等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・中国等のSVOD事業者と協力し、グローバル展開を見据えた映像制作に注力 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 : 東南アジアや東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、アジア圏を中心にパートナーシップを構築</p>

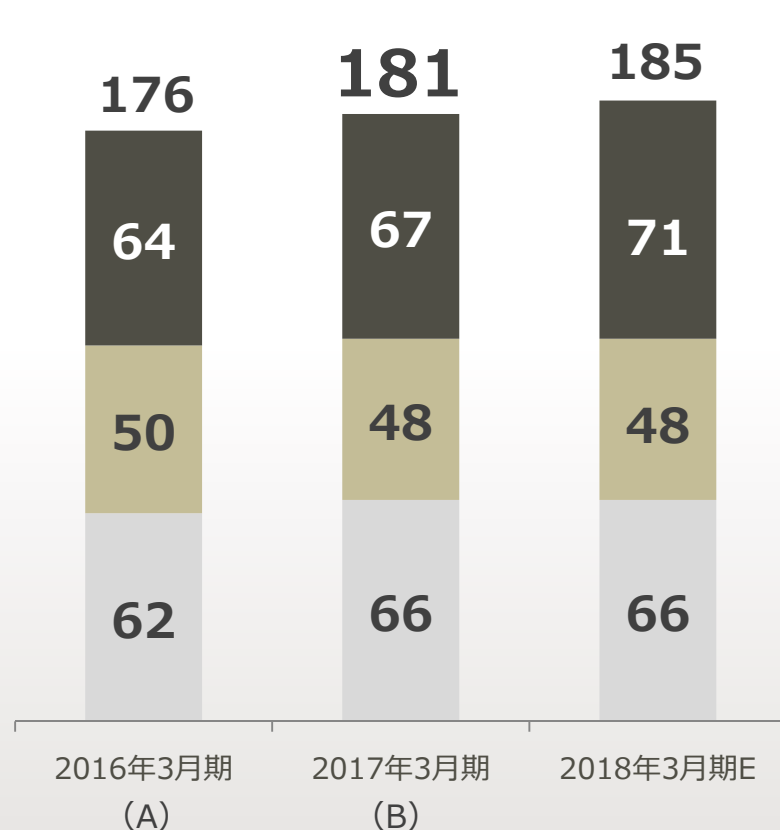
IP 総数

【2017年3月期 IP総数】 181タイトル（前期末比+5タイトル）

IP総数

2016年3月期末からの増減（B-A）

■ お借りしたIP ■ 協業IP ■ 自社IP



自社IP	<p><u>前期末から3タイトル増、67タイトルへ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 「ヒーローズ」関連のIP創出 +8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 - 選択と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4タイトル増、66タイトルへ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 新たなライセンス展開等 +19タイトル - IP契約期間満了等 △15タイトル

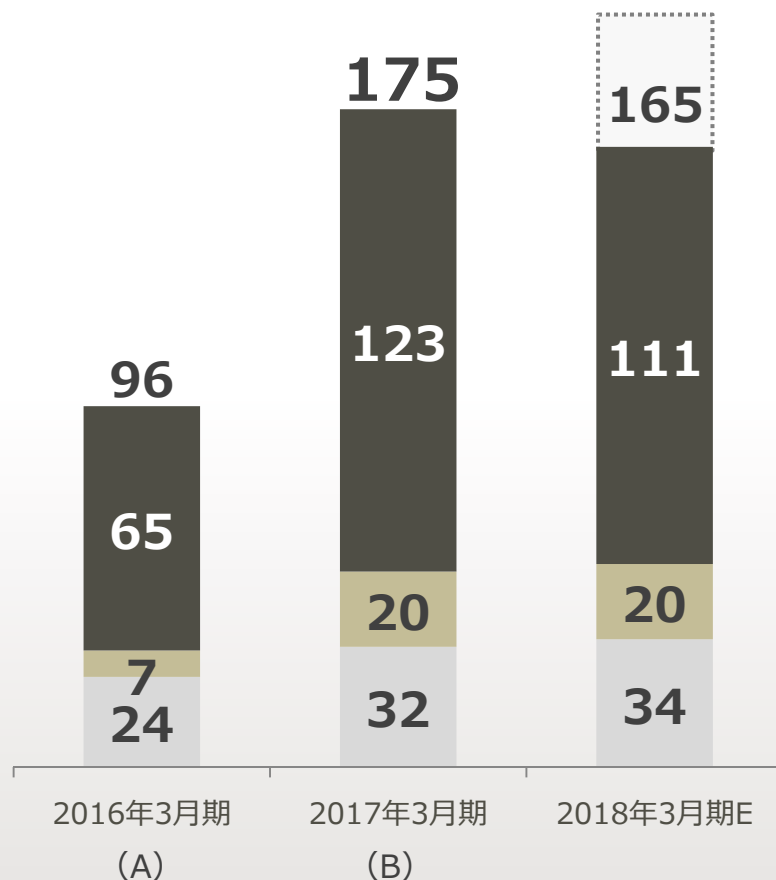
※ 自社IPの創出は主にヒーローズの新連載作品数。

展開メディア数

【2017年3月期 展開メディア数】 175メディアに展開（前期比+79メディア）

展開メディア数

■ お借りしたIP ■ 協業IP ■ 自社IP



2016年3月期との増減要因 (B-A)

自社IP	前期から58メディア増、123メディアで展開予定	
	- 国内外の電子書籍タイトル拡大	+39メディア
	- 「A MAN of ULTRA」 展開拡大	+17メディア
	- その他	+2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	+2メディア
	- IPを活用したグッズ展開等	+3メディア
	- PS展開	+3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。

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等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

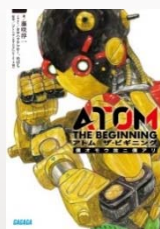
- ヒーローIPの創出に注力／累計71タイトル創出
 - 当期は11作品新規掲載（読切り含む）
 - 単行本 21タイトル40巻／151万部発行
 - 「アトム ザ・ビギニング」
 - アニメ放送にあわせ、各種施策を推進

<アトム ザ・ビギニング 施策例>

<イベント>



<ノベライズ>



<未来屋書店の併設カフェ コラボ>
 ~「コースター」「マシュマロ」~



©TEZUKA PRODUCTIONS Masami Yuuki Tetsuro Kasahara

電子書籍等

- 電子書籍プラットフォームで配信方法の多様化を推進、11言語24の国と地域で電子書籍及び単行本展開
 - 国内：50の電子書店で配信
 - 海外：北南米・欧州・中国・韓国の電子書店で配信、北南米・欧州・アジアで単行本展開

<海外での電子書籍／単行本 展開状況>

地域	展開方法	主なパートナー	作品数
北南米	配信 単行本	VIZ media、他	2言語 3作品
欧州	配信 単行本	UniversPoche Carlsen Starcomics Milkeyway、他	4言語 14作品
アジア (中国・韓国除く)	単行本	文化傳信社 東立出版、他	2言語 17作品
中国	配信	チャイナモバイル、 童石、インチャー	1言語 28作品
韓国	配信	Naver Books、他	1言語 16作品

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）等の新たなプラットフォームの台頭により、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）

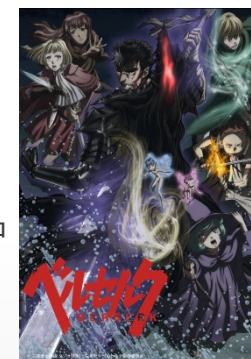
ヒーローズ関連IP

- 当期 1IPを映像公開
 - 「マジスティックプリンス」
2016年11月劇場公開
- 映像化プロジェクト 6IP進行中
 - 「アトム ザ・ビギニング」
2017年4月 NHK総合テレビで放送中
 - 「Infini-T Force」 ※タツノコヒーローズのリポート作品
2017年10月 日本テレビほかで放送決定



協業IP

- 当期 5IPを映像公開
 - 「GANTZ:O」 2016年10月劇場公開、VR/パチンコを同時展開
- 次期の放送・公開に向け、諸施策推進
 - 「ベルセルク」 2017年4月
MBSほかアニメイズム枠、WOWOWで放送中
 - 「破裏拳ポリマー」
2017年5月 劇場公開



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ほかアニメイズム枠、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					
師任堂（サイムダン）、色の日記										KNTV等で放送		

円谷プロダクションの取り組み

「ウルトラマンオーブ」等

- 「ウルトラマンオーブ」
 - 2016年7月～12月 テレビ東京系（土曜9時）全25話を放送
 - 全世界で映像配信（8億回再生）／前年比+100%
 - 玩具（変身グッズ等）／前年比+30%
 - 劇場版（3月公開）／動員数 前年比+30%
 - Amazonプライム・ビデオで
「ウルトラマンオーブ THE ORIGIN SAGA」配信
- 「ウルトラマンジード」（新テレビシリーズ）
 - 2017年7月～ テレビ東京系（土曜9時）で放送予定

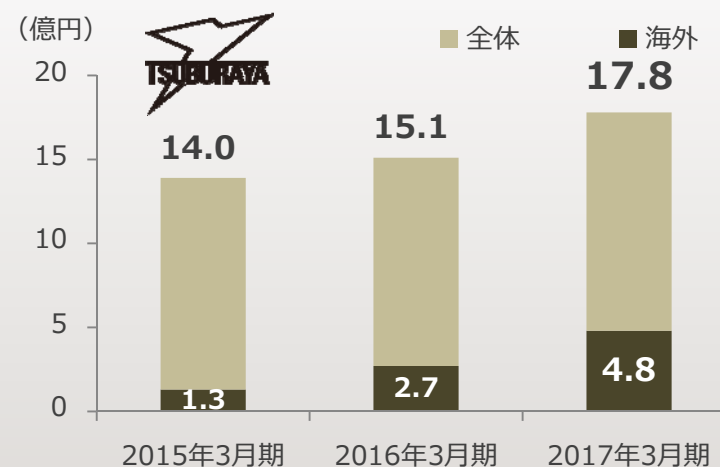


©円谷プロ
©ウルトラマンジード製作委員会・テレビ東京

その他の主な取り組み

- ライブエンタテインメント・ショー
 - ウルトラマンフェスティバル／動員数 前年比+11%
 - ウルトラヒーローズEXPO／動員数 前年比+31%
 - アクロバトルクロニクル／国内主要3都市で公演
 - ゲンティン（40日間）台湾（1年半）でライブショー実施
- その他
 - 360度全周立体映像シアターシステムで
「ウルトラマンゼロ Another Battle～光とカ～」上映

＜円谷プロダクション 粗利推移（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、成長鈍化・競争激化が顕著で、IPタイトルの増加とスマホ端末等の高性能化等による開発・運営コスト上昇傾向が継続

- タイトルの選択と集中
 - 3タイトルサービス終了、1タイトル開発中止
 - 「タワー オブ プリンセス」継続展開
2017年3月末 会員数220万DL／前期末比+103万DL
- 有力IPタイトル
 - 「AKB48関連」引き続き収益貢献
 - 2017年「AKB48 ステージファイター2 バトルフェスティバル」配信予定



©AKS ©GREE, Inc. ©Pokelabo, Inc.

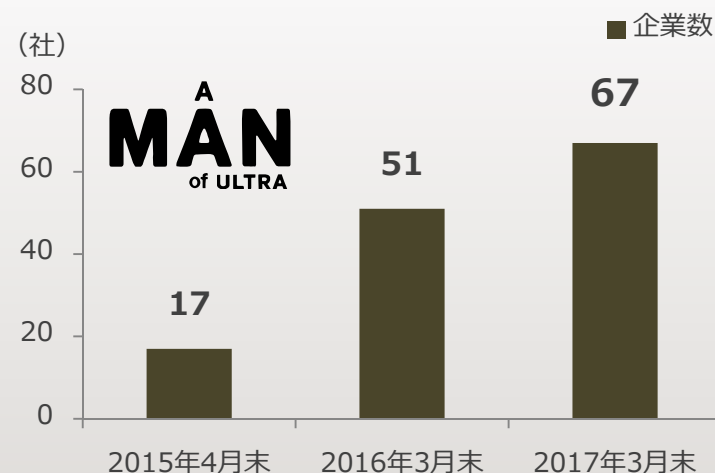
ライセンス

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等、国内外で新市場開拓に向けた動きが活発化

- IPビジネスの領域拡大、新ライセンスビジネス確立に向け、有力企業と連携強化
 - 「A MAN of ULTRA」
ライセンス企業数67社（前期末比+16社）、
ポップアップショップ 4Q累計18ヶ所開催

< A MAN of ULTRA ライセンス企業数の推移 >



©A MAN of ULTRA ©TSUBURAYA PROD.

Copyright 2017 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 18

パチンコ・パチスロ分野の取り組み

2017年3月期の市場環境

パチンコ市場

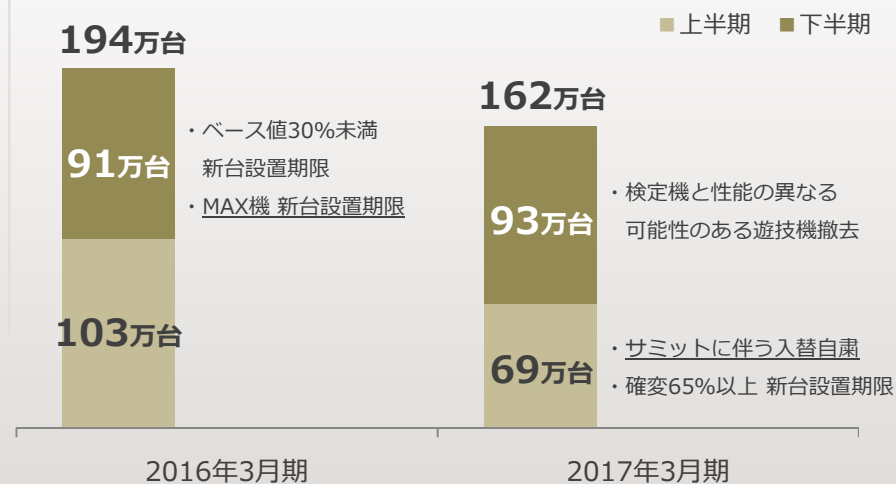
■ 主な規制等 (2016年4月-2016年12月)

- ① 4月：確変継続率上限65%以上 新台設置期限
- ② 5月：伊勢志摩サミットによる入替自粛
- ③ 12月：検定機と性能の異なる可能性のある遊技機撤去

■ 販売市場 (2016年4月-2017年3月)

- 上半期は規制及びサミットに伴う入替自粛の影響等で販売台数は前年同期を下回り推移
- 下半期は撤去に伴い10-12月に入替需要が活発化、1-3月に反動減があるも、販売台数は前年同水準で推移

※ 市場販売台数：2016年3月期-2017年3月期



※ グラフ上の市場販売台数は当社調べ

パチスロ市場

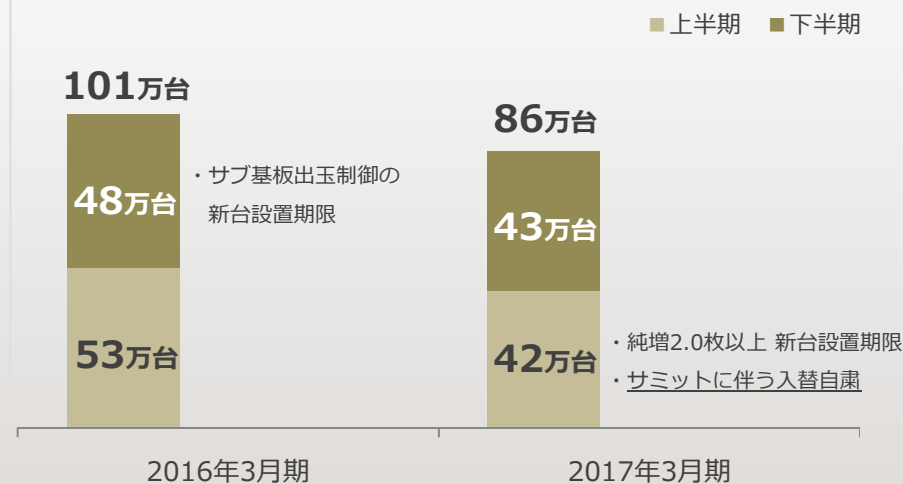
■ 主な規制等 (2016年5月-2017年9月)

- ① 5月：伊勢志摩サミットによる入替自粛
- ② 8月：AT及びART中 純増2.0枚以上 新台設置期限
- ③ 2017年9月：現行機種 新台設置期限

■ 販売市場 (2016年4月-2017年3月)

- 上半期は規制及びサミットに伴う入替自粛の影響等で販売台数は前年同期を下回り推移
- 下半期は旧基準機が多数設置されている状況で、引き続き、販売台数は前年同期を下回り推移

※ 市場販売台数：2016年3月期-2017年3月期



Copyright 2017 FIELDS CORPORATION All rights reserved. 19

パチンコ・パチスロ分野の取り組み 当社販売状況

2017年3月期の販売状況

パチンコ・パチスロ 15機種／24.3万台販売

- 大きな需要が見込まれる年末年始商戦には大型タイトル等を集中
 - 年末年始商戦に投入した大型タイトル2機種は堅調な販売
 - ⇒ CRエヴァンゲリオン：5.7万台／パチスロ モンスターハンター：3.7万台
 - 「ぱちんこ GANTZ」（1月販売）は 創り込み+映像分野との連動等もあり、導入直後より追加受注
 - 当期の1機種あたり販売台数は引き続き市場平均を上回り推移
 - ⇒ パチンコ 市場平均0.9万台／当社平均 2.5万台 パチスロ 市場平均 0.8万台／当社平均0.9万台
- 期初販売計画 35万台に対し、実績は約11万台減少
 - 1-3月で販売したパチスロ一部タイトルが需要低下の影響により受注が伸び悩む
 - 当期販売予定6機種を次期以降に販売延期

2018年3月期の見通し

パチンコ・パチスロ 23機種+a／27万台+a計画

※ 販売戦略の詳細については、中期経営計画をご参照下さい

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、予想等は、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