



Gaming and Entertainment

すべての人に最高の余暇を

2018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
2017年11月10日

I N D E X

1 Overview

2018年3月期 第2四半期
連結業績概要

- | | |
|------------------------|-----|
| 1. 総括 | P.2 |
| 2. 連結P/L (要約) | P.3 |
| 3. IPビジネス PF別売上高/売上総利益 | P.4 |
| 4. 販管費の推移 | P.5 |
| 5. 前年同期との比較 (経常損益ベース) | P.6 |
| 6. 連結B/S・連結C/F (要約) | P.7 |

2 Forecast

2018年3月期
連結業績見通し

- | | |
|--------------------|-----|
| 1. 連結業績見通し | P.8 |
| 2. 連結業績見通し達成に向けた施策 | P.9 |

3 Mid-term

中期経営計画の進捗

- | | |
|--------------------|------|
| 1. 現在までの進捗 | P.10 |
| 2. 注力IPの進捗状況 | P.11 |
| 3. グローバル事業開発の進捗 | P.12 |
| 4. 財務戦略およびガバナンスの進捗 | P.13 |

4 Topics

2018年3月期 第2四半期
トピックス

- | | |
|------------------|------|
| 1. クロスメディア事業PF | P.14 |
| 2. パチンコ・パチスロ事業PF | P.18 |

※ PF=プラットフォーム

-1. 総括

通期業績見通しに対し、第2四半期は概ね計画通り進捗

<事業環境>

パチンコ・パチスロ
PF

- 風適法施行規則等改正が9月公布（2018年2月施行）
- パチスロ5.5号機が新台設置期限を迎える（2017年9月）

クロスメディア
PF

- エンタテインメント市場全体は国内外とも拡大傾向

<2018年3月期 第2四半期累計>

■パチンコ・パチスロ事業PF

- パチスロ機を拡販／15機種9.9万台計上
- 規則改正へ対応し、販売・開発戦略を再構築

■クロスメディア事業PF

- 5つのIP映像展開、並行してライセンス展開実施
- 電子書籍事業強化に資する資本参加実施

■経営全般

- ガバナンス体制を強化、遊休資産を売却
- 経営効率化により販管費減少

<中期経営計画の進捗> ※詳細は10ページ

■パチンコ・パチスロ事業PF

- 新たな開発・販売協力実施／
支店新設準備／開発子会社の完全子会社化

■クロスメディア事業PF

- 映像領域で放送・公開に向けた諸施策推進／
ゲーム領域で既存タイトル海外展開・
AKBタイトル新規配信／新事業PFへIP展開

-2. 連結P/L (要約)

パチスロ機拡販／経営効率化／子会社収益増等で当2Q累計業績は前年同期から改善

(単位：億円)

	2017年3月期		2018年3月期		
	2Q累計	通期	2Q累計	前年同期 増減額	前年同期 増減率
売上高	266.5 (100.0%)	766.6 (100.0%)	352.1 (100.0%)	+85.5	+32.1%
売上総利益	51.8 (19.5%)	176.4 (23.0%)	69.4 (19.7%)	+17.5	+33.9%
販管費	114.6 (43.0%)	230.1 (30.0%)	97.2 (27.6%)	△17.3	△15.2%
営業損益	△62.7 (-)	△53.7 (-)	△27.8 (-)	+34.9	-
経常損益	△68.2 (-)	△90.6 (-)	△32.8 (-)	+35.4	-
親会社株主に帰属する 四半期純損益	△48.5 (-)	△124.8 (-)	△32.8 (-)	+15.6	-

※ () 内は対売上高比となります。百万円以下は切り捨てて表示しています。

(単位：万台)

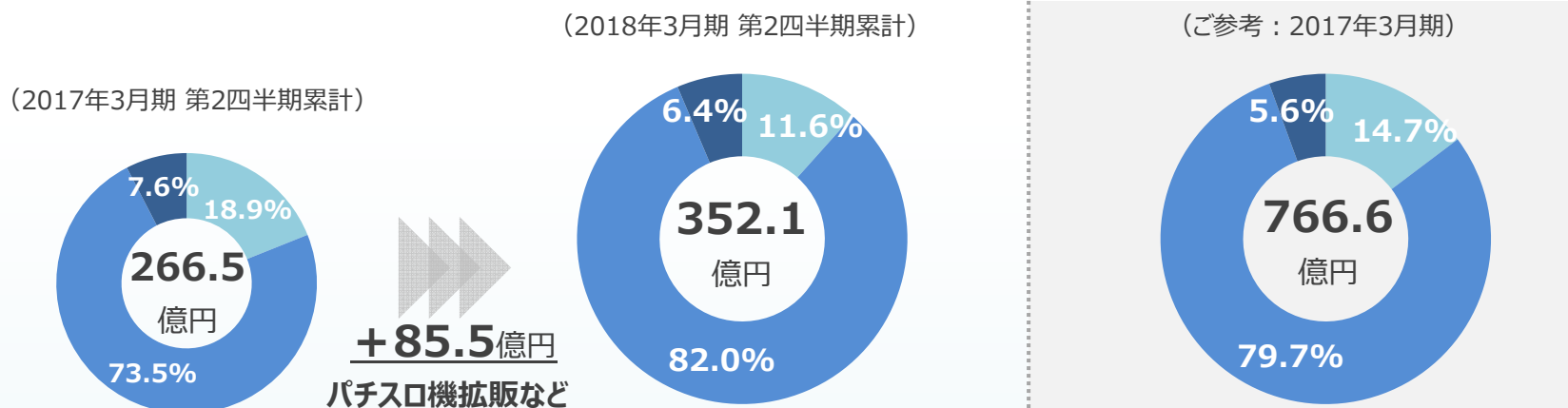
総販売台数	7.3 (7機種)	24.3 (15機種)	9.9 (15機種)	+2.6	+36.2%
パチンコ	4.4 (3機種)	15.5 (6機種)	3.0 (-)	△1.4	△32.3%
パチスロ	2.8 (4機種)	8.7 (9機種)	6.9 (15機種)	+4.0	+144.3%

-3. IPビジネス PF 別売上高/売上総利益

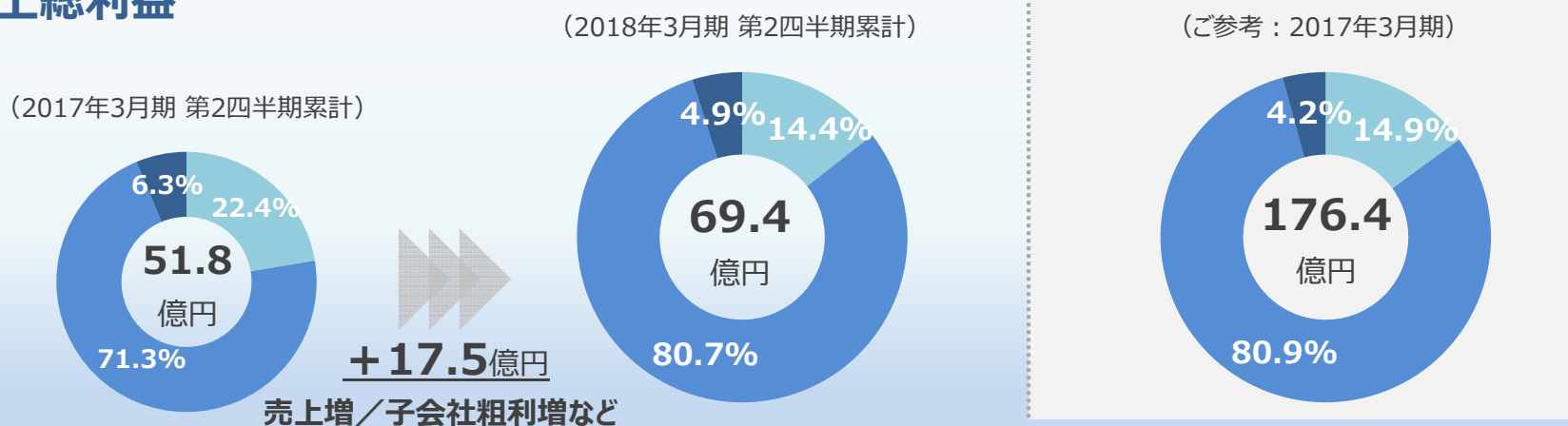
当2Q累計の売上高 構成比は
パチンコ・パチスロPF 82.0%/クロスメディアPF 11.6%

■ 売上高

■ パチンコ・パチスロPF ■ クロスメディアPF ■ その他

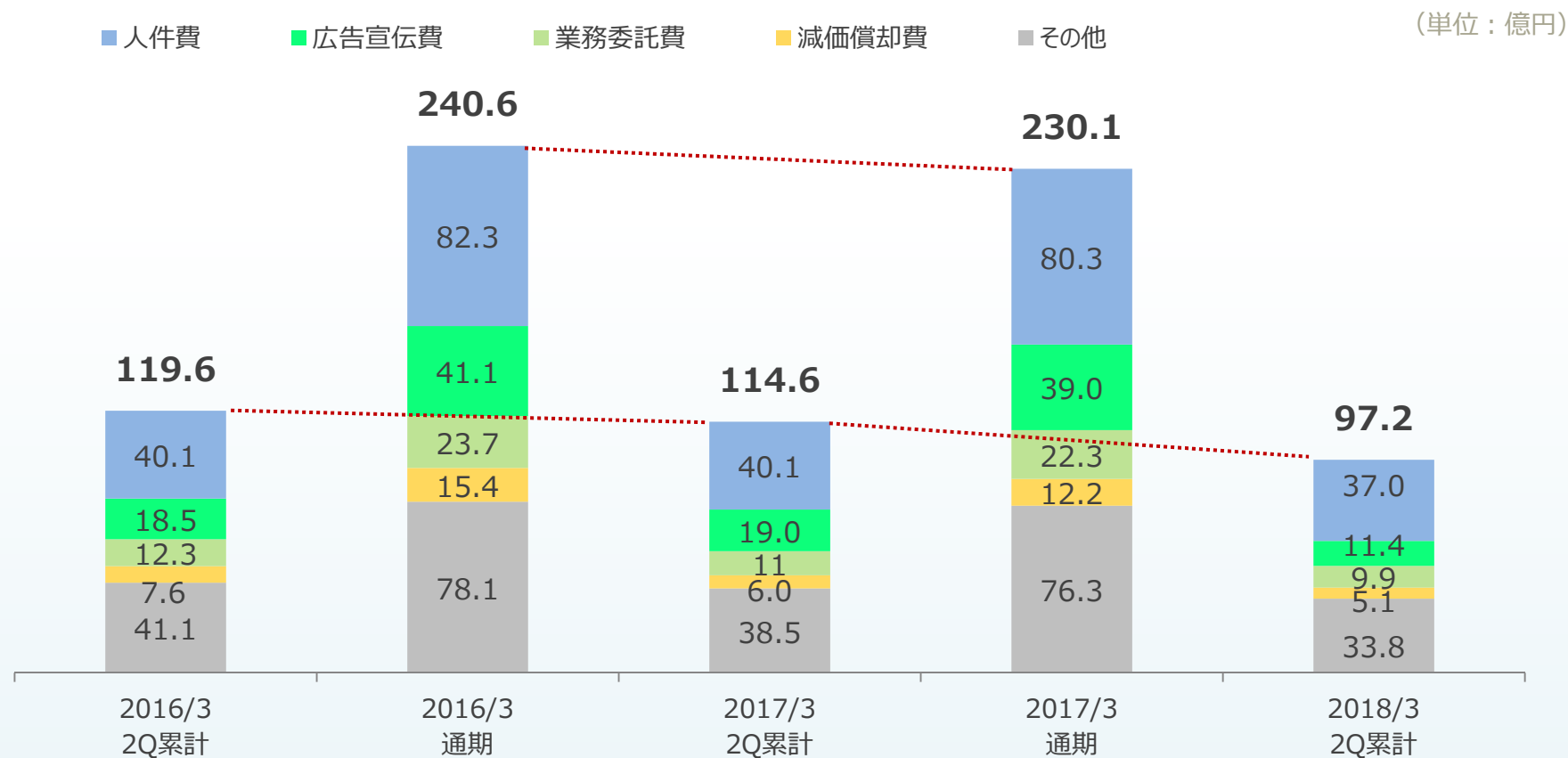


■ 売上総利益



-4. 販管費の推移

当2Q累計は前年同期比 17.3億円減、うち広告宣伝費が7.5億円減



(ご参考：従業員数)

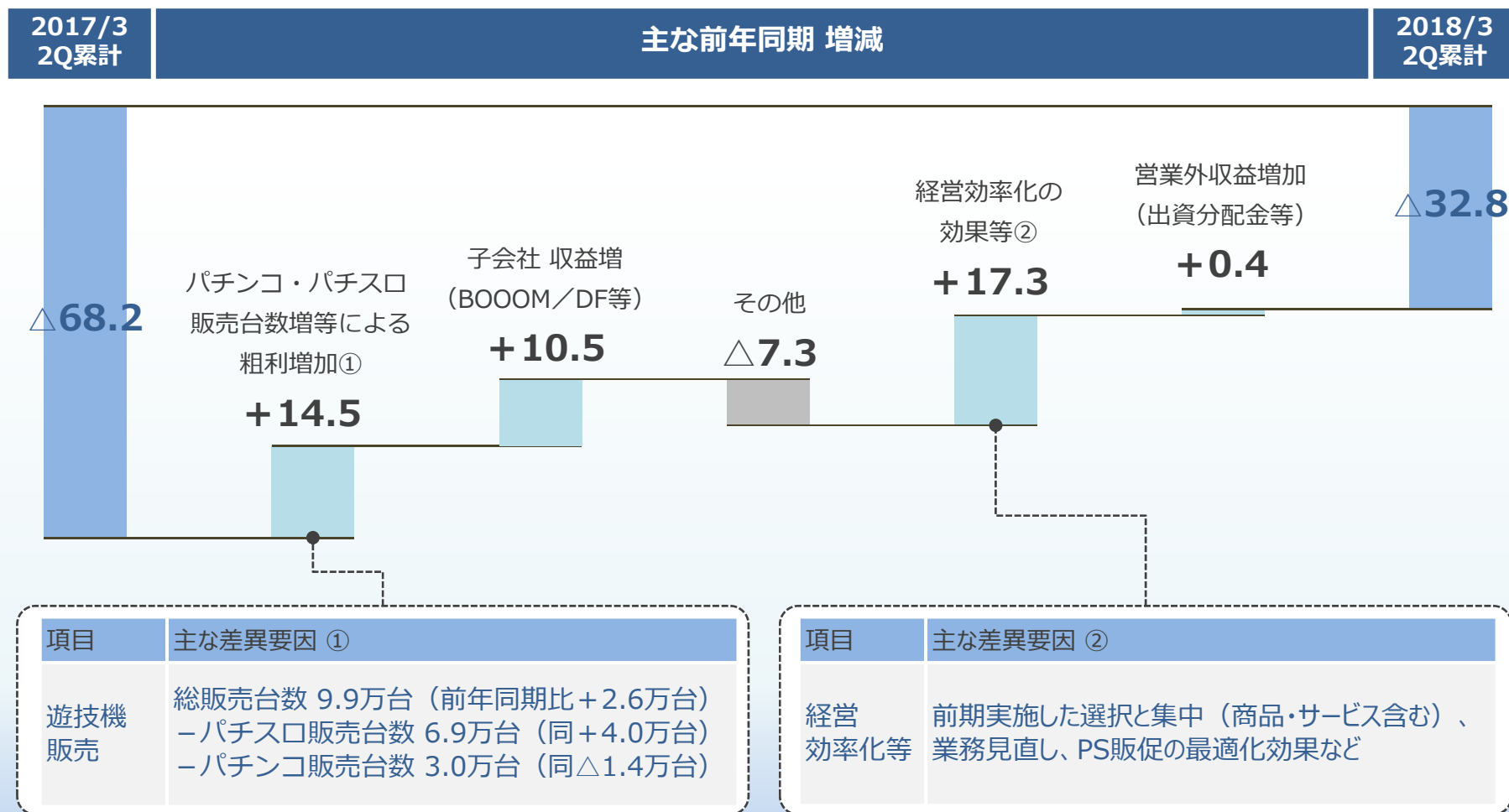
1) 連結	1,868名	1,845名	1,796名	1,713名	1,606名
2) 個別	878名	835名	824名	784名	746名

※その他は表上計算になります。また、百万円以下は切り捨てて表示しています。

-5. 前年同期との比較（経常損益ベース）

経常損益は前2Q累計より35.4億円改善

(単位：億円)



※百万円以下は切り捨てて表示しています。

-6. 連結B/S・連結C/F (要約)

当2Q末のキャッシュ (現預金) は267.6億円

(単位：億円)

1) 連結B/S	2017年3月末	2017年9月末	増減額	主な増減要因
流動資産	458.5	459.5	+1.0	現預金の増加/売上債権の減少
(現金及び預金)	231.9	267.6	+35.7	土地・投資有価証券の売却/短期借入金による増加
有形固定資産	103.6	56.0	△47.6	遊休資産(土地)の売却による減少
無形固定資産	24.6	20.5	△4.1	
投資その他の資産	217.0	200.8	△16.1	投資有価証券の売却による減少/長期貸付金の増加
資産合計	803.9	737.0	△66.9	
流動負債	204.7	198.4	△6.2	仕入債務の減少/短期借入金の増加
固定負債	166.9	154.2	△12.6	長期借入金の減少
純資産	432.2	384.2	△48.0	利益剰余金の減少
負債純資産合計	803.9	737.0	△66.9	

2) 連結C/F	2017年3月期2Q	2018年3月期2Q	当期の主な内訳
営業キャッシュ・フロー	△75.7	△9.1	税金等調整前四半期純損失 △29.9/仕入債務の減少 △31.0 たな卸資産の増加 △14.0/売上債権の減少 +38.8
投資キャッシュ・フロー	△15.1	49.0	有形固定資産の売却による収入 +52.5 関係会社株式の売却による収入 +22.0 貸付金の回収による収入 +18.1/貸付けによる支出 △31.5
財務キャッシュ・フロー	15.2	△4.1	短期借入金の増加 +27.2 長期借入金の返済による支出 △13.0/配当金の支払 △8.2 連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の取得による支出 △9.5
現金及び現金同等物の増減額	△75.6	35.7	
現金及び現金同等物の期首残高	322.0	230.9	
現金及び現金同等物の期末残高	246.3	266.6	

※百万円以下は切り捨てて表示しています。

-1. 連結業績見通し

通期計画は期初から変更なし
 パチンコ・パチスロ事業PFは3Q以降に有カタイトルを順次販売

(単位：億円)

	2017年3月期		2018年3月期 見通し			
	上半期	通期	上半期	進捗率	下半期 計画	通期計画
売上高	266	766	352	41.4 ~42.9%	468~498	820~850
営業損益	△62	△53	△27	-	37~47	10~20
経常損益	△68	△90	△32	-	32~52	0~20
親会社株主に帰属する 当期純損益	△48	△124	△32	-	32~42	0~10

(単位：万台)

総販売台数	7.3 (7機種)	24.3 (15機種)	9.9 (15機種)	~36.7%	17.0 (9機種)	27.0+α (24機種+α)
パチンコ	4.4 (3機種)	15.5 (6機種)	3.0 (-)	-		
パチスロ	2.8 (4機種)	8.7 (9機種)	6.9 (15機種)	-		

※ 下半期計画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。

-2. 連結業績見通し達成に向けた施策

通期計画達成に向け、各プラットフォームで諸施策を推進

パチンコ・パチスロ 事業PF

- 下半期はパチスロ5.9号機、パチンコシリーズ機を販売（予定）
（9機種／17.0万台以上）
- 遊技機販売のみに依存しない事業構造構築に向けた諸施策推進

クロスメディア 事業PF

- 下半期は5つのIP映像展開（10月「Infini-T Force」放送開始）
- ゲーム「AKB48 ステージファイター」のシリーズタイトル配信
- ライブエンタテインメント領域で大型集客施設との協業を推進
- 新たなIP展開PFの開拓

経営全般

- 引き続き、経営の効率化等を推進

-1. 現在までの進捗

中計業績目標の達成に向け諸施策を推進

1. パチンコ・パチスロ事業PF

- サミー(株)と遊技機販売契約締結・(株)ロデオ株式売却／(株)エキサイト（ニューギングループ）の遊技機開発・販売協力
ダクセル(株)（ダイコク電機グループ）の遊技機販売協力／(株)ミズホの相互販売体制合意・販売
- 営業効率化に向けた支店（ショールーム）の新設準備
- 開発子会社の完全子会社化

2. クロスメディア事業PF

- 映像領域
 - － 6つのIP映像展開（ベルセルク／アトム ザ・ビギニング／破裏拳ポリマー／将国のアルタイル／ウルトラマンジード／Infini-T Force）
 - － 放送・公開を予定する4つのIPについて諸施策を推進
 - － 他社ゲーム等へのライセンス展開／『ウルトラマンシリーズ』を活用したVR作品展開
- 出版・コミック領域
 - － (株)ナンバーナインの株式取得
- ゲーム領域
 - － 『タワー オブ プリンセス』の台湾・香港・マカオで配信開始／国内版サービス終了（予定）
 - － 『AKB48 ステージファイター2 バトルフェスティバル』サービス開始
- 新事業PF等
 - － トレーディングカードゲームへのIPの提供発表

3. 経営全般

- ガバナンス体制強化：取締役任期の変更
- 経営効率化：IPマーケティング室の設置／遊休資産の売却／クラウド化等による社内システム再構築

絞り込んだIPのクロスメディア展開を推進

ウルトラマンIP	ヒーローズ関連IP	ベルセルク	将国のアルタイル
映像起点にクロスメディア展開	2IP映像展開／2IP映像化進行	映像展開／ゲームコラボ活性化	映像展開／各種商品化進行
			
<p>コミック 映像 ゲーム</p> <p>グッズ ライブ VR PS</p>	<p>コミック 映像 ゲーム</p> <p>グッズ ライブ VR PS</p>	<p>コミック 映像 ゲーム</p> <p>グッズ ライブ VR PS</p>	<p>コミック 映像 ゲーム</p> <p>グッズ ライブ VR PS</p>
AKB48	ダーリン・イン・ザ・フランキス	BEATLESS	スターシップトゥルーパーズ
新たにネイティブアプリ配信	有カパートナーと映像化進行	当社共同原作 映像化進行	フルCGリアルSF 映像化進行
			
<p>コミック 映像 ゲーム</p> <p>グッズ ライブ VR PS</p>	<p>コミック 映像 ゲーム</p> <p>グッズ ライブ VR PS</p>	<p>コミック 映像 ゲーム</p> <p>グッズ ライブ VR PS</p>	<p>コミック 映像 ゲーム</p> <p>グッズ ライブ VR PS</p>

©円谷プロ ©ウルトラマンジード製作委員会・テレビ東京 ©円谷プロ ©OK!! ©手塚プロダクション・ゆうきまさみ・カサハラテツロー・HERO'S/アトム ザ・ビギニング製作委員会 ©雨宮慶太・井上敏樹・木根ヲサム/ヒーローズ ©タツノコプロ・小太刀右京・江尻立真/ヒーローズ ©村田真哉・隅田かずあさ/ヒーローズ ©三浦建太郎(スタジオ我画)・白泉社/ベルセルク製作委員会 ©2016,2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. Copyright © 2016 NEXON Korea Corporation and NEXON Co., Ltd. Copyright © 2016 Barunson E&A corp. & NAT GAMES. All right reserved. ©カトウコトノ・講談社/将国のアルタイル製作委員会 ©AKS ©GREE, Inc. ©Pokelabo, Inc. ©ダーリン・イン・ザ・フランキス製作委員会 ©2018 長谷敏司・redjuice・monochrom/KADOKAWA/BEATLESS製作委員会 ©2017 Sony Pictures Worldwide Acquisitions Inc. All Rights Reserved.

グローバルパートナーと関係強化／ウルトラマンIP展開拡充

ウルトラマンIP	ヒーローズ関連IP	映像事業PF	ゲーム／ライセンス事業PF
<p>『ウルトラマンジード』 グローバル（中国含む）配信</p> <p>（配信先） クランチロール アイチイー／LeEco Tencent／YOUKU</p>	<p>32作品 10言語23カ国で展開 ～イタリア語版～ ～台湾版～</p> 	<p>『ベルセルク』 クランチロールでグローバル配信</p> 	<p>ゲーム『タワー オブ プリンセス』 台湾／香港／マカオ版リリース</p> 
<p>『ULTRAMAN』（コミックス） 10言語23カ国で展開 ～タイ語版～ ～英語版～</p> 	<p>『アトム ザ・ビギニング』 （アニメ）グローバル配信</p> 	<p>『スターシップトゥルーパーズ』 米ソニーピクチャーズと協働開発</p> 	<p>トレーディングカードゲーム 中国展開企画進行中</p> <p>中国ゲーム企業との In-out/out-in企画 進行中</p>
<p>『ウルトラマンゼロVR』 釜山国際映画祭出展</p> 	<p>『ソードガイ The Animation』 ネットフリックスオリジナル作品 として来春配信開始</p>		
<p>マレーシア 公式ショップオープン</p> 			

©円谷プロ ©Eiichi Shimizu Tomohiro Shimoguchi ©円谷プロ / ヒーローズ ©タツノコプロ Ukyou Kodachi Tatsuma Ejiri / ヒーローズ ©Shinya Murata Kazasa Sumita / ヒーローズ
 ©手塚プロダクション・ゆうきまさみ・カサハラテツロー・HERO'S/アトム ザ・ビギニング製作委員会 ©三浦建太郎(スタジオ我画)・白泉社/ベルセルク製作委員会
 ©2017 Sony Pictures Worldwide Acquisitions Inc. All Rights Reserved. ©FIELDS Published by MobiMon Inc.

-4. 財務戦略およびガバナンスの進捗

引き続き、安定した財務基盤の構築／ガバナンス強化を推進

1. 財務戦略

- 手元資金（キャッシュ）200億円以上を維持（2Q末 現預金267.6億円）
 - 遊休資産を売却（土地52.5億円／株式22.0億円）
 - 販管費のコントロールに向けた諸施策実施
- 安定した株主還元を継続
 - 機動的な配当政策および資本政策を図るべく定款を変更（取締役会でも剰余金の配当決議等が可能）
 - 2018年3月期 年間配当50円（予定）

2. ガバナンス

- 取締役の責務
 - 環境変化に迅速に対応できる経営体制構築および取締役の経営責任明確化に向け、取締役の任期を2年から1年に短縮（第29回定時株主総会決議）

有カパートナーと協働で 『ダーリン・イン・ザ・フランキス』の映像化プロジェクト推進



©ダーリン・イン・ザ・フランキス製作委員会

概要

- 2018年1月 テレビ放送決定
(TOKYO MX/とちぎテレビ/群馬テレビ/BS11/ABC朝日放送/メ〜テレ)
- 豪華スタッフによるオリジナル・アニメ
- 有カパートナーが集結し、テレビ放送及びゲームをはじめとしたクロスメディア展開推進
- 当社グループのルーセント・ピクチャーズがプロデュース/一部製作出資

制作スタッフ

監督

錦織 敦史

アイドルマスター
天元突破グレンラガン

キャラクターデザイン
総作画監督

田中 将賀

君の名は。
心が叫びたがってるんだ。

制作

TRIGGER

キルラキル
リトルウィッチアカデミア

A-1 Pictures

アイドルマスター シリーズ
あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。

フィールズ関連IPの映像化プロジェクト進行、 映像展開以降、国内外のパートナーと協働でクロスメディア展開推進



『キリングバイツ』概要

- 月刊ヒーローズ原作
- 2018年1月よりMBSアニメイズム枠で放送、Amazonプライムビデオで配信決定
- 今後、コミックス拡販施策や国内外の有カパートナーと協働でゲームなどのクロスメディア展開推進



『BEATLESS』概要

- 当社共同原作 ※月刊『NewType』掲載のSF小説
- 2018年1月より放送
- グローバル企業と協働で、ゲームを含めたクロスメディア展開企画推進中

会員数500万人以上獲得の『AKB48 ステージファイター』シリーズタイトル 2017年10月にネイティブアプリで配信



『AKB48 ステージファイター2』概要

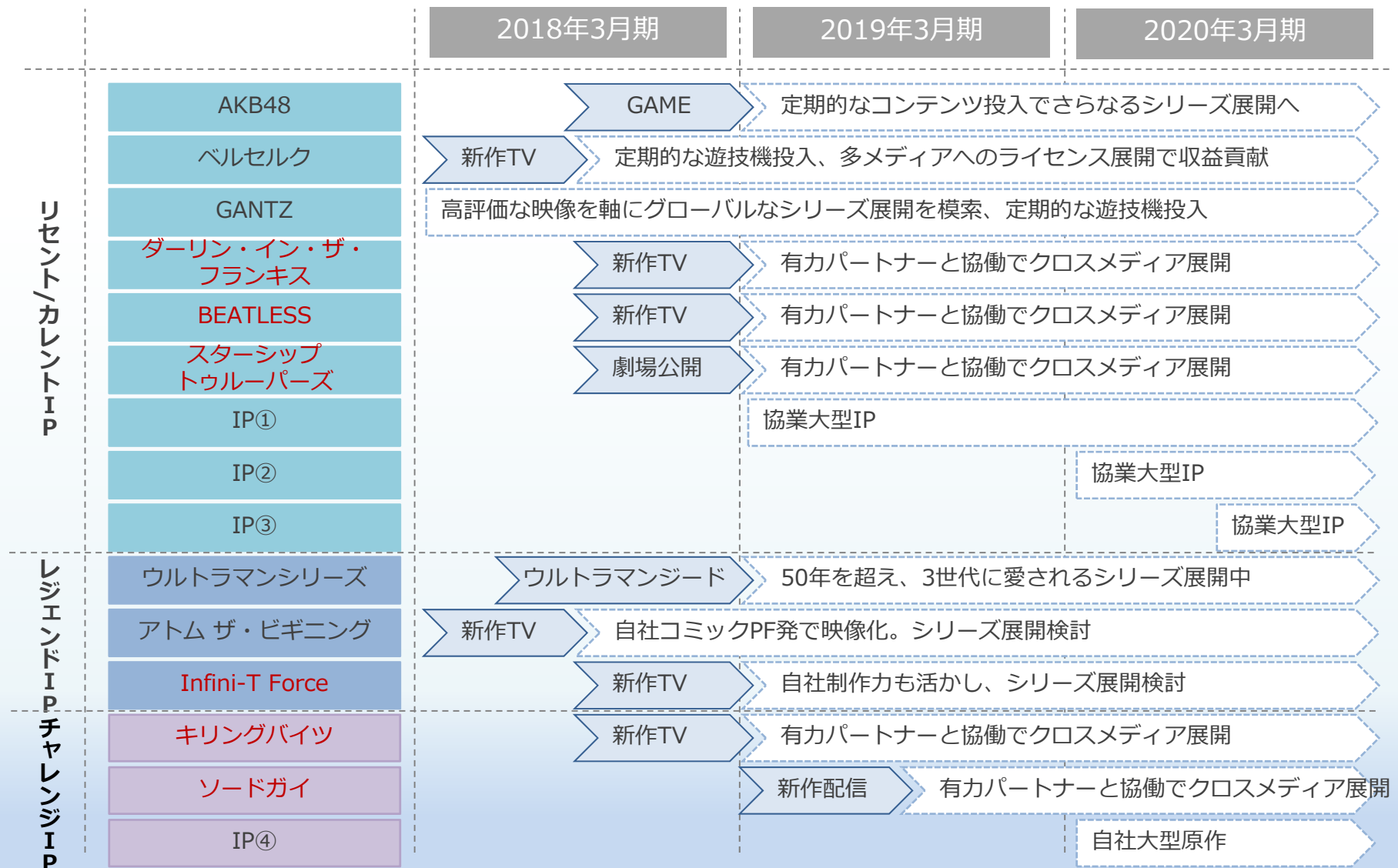
- 2017年10月11日配信
- (株)ポケラボ (株)グリー100%子会社) 開発・運営
- 当社IPライセンス・開発協力
- ユーザー拡大に向けイベントなど効果的な施策を実施

11月のイベント状況

- リアル連動企画第一弾として
11月7日より山手線ラッピングイベント実施
※リアル連動：ゲームで推せばリアルでも推せる



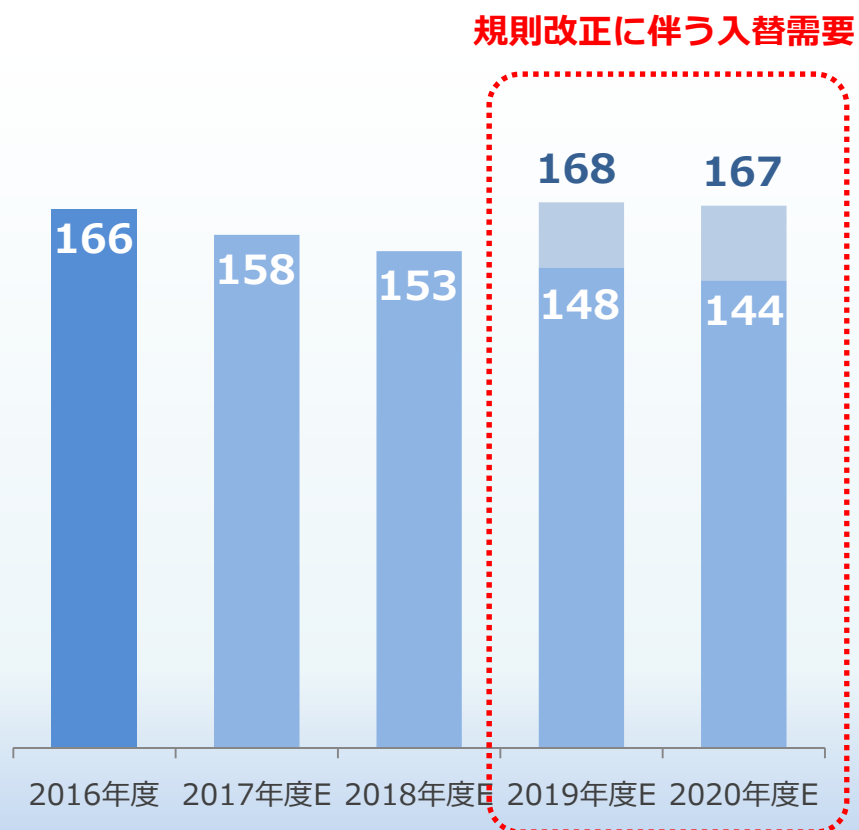
IP追加とシリーズ展開による積み上げで、厚みのある編成へ



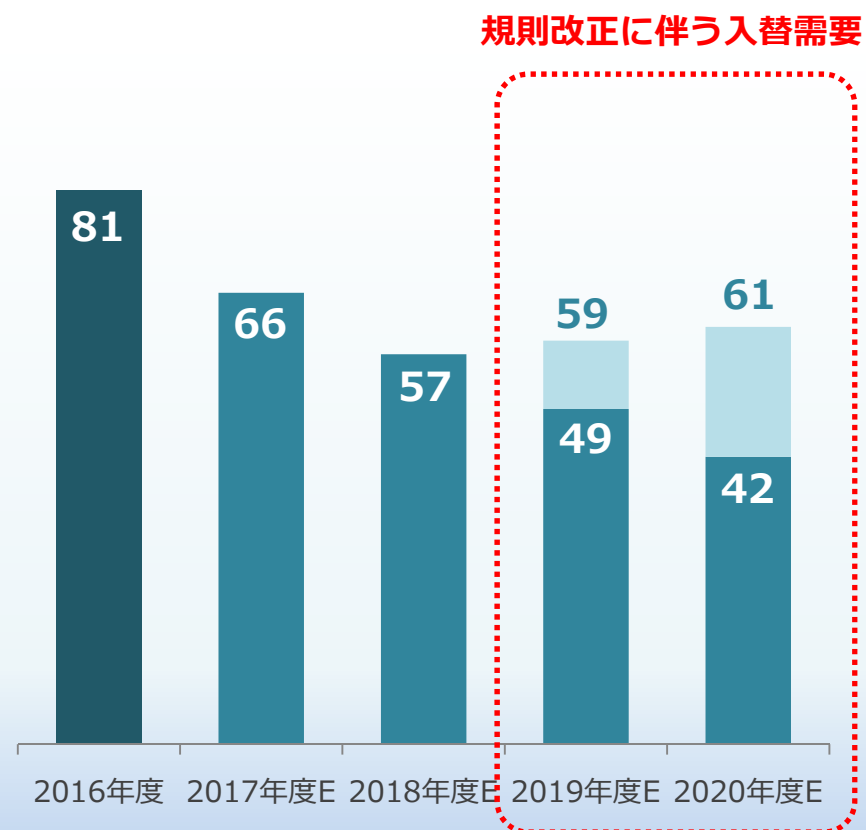
パチンコ・パチスロ市場動向（3カ年の販売市場見通し）

2018年2月に新規則（風適法施行規則等）施行 2019～2020年度に新規則への入替需要を見込む

パチンコ販売市場見通し（万台）



パチスロ販売市場見通し（万台）



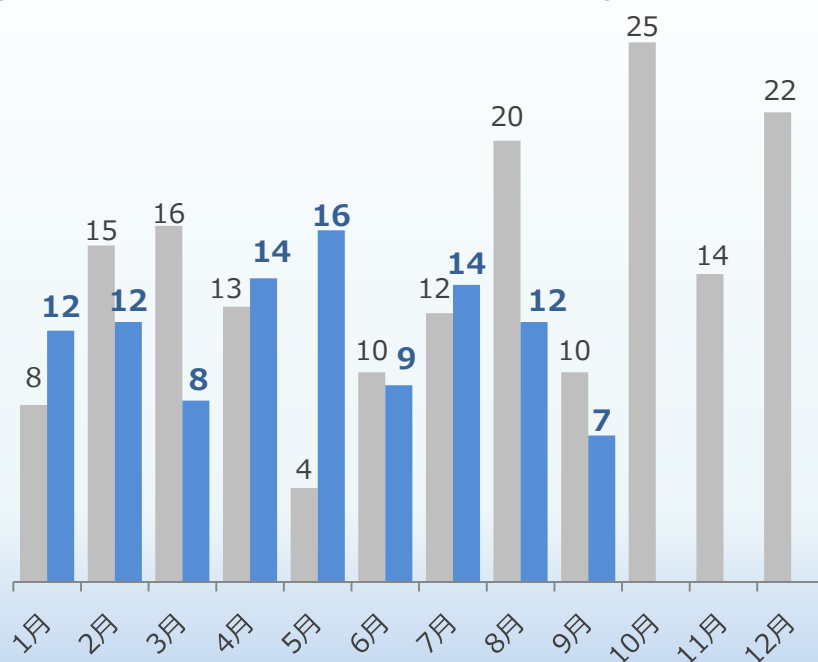
※当社調べ

パチンコ・パチスロ市場動向（足元の状況）

2017年1-9月 パチンコは前年同期比△4.9%／パチスロは同+9.4%
 パチスロは5.5号機の新台設置期限にあわせ需要が集中

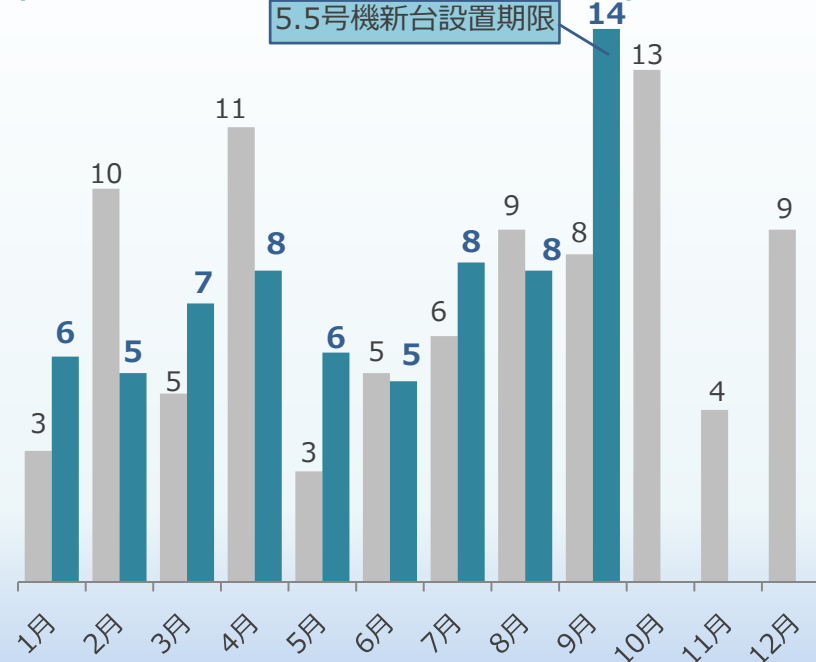
パチンコ販売市場 実績（万台）

2016年1月～9月：109万台 ■ 2016年 ■ 2017年
2017年1月～9月：103万台（前年同期比△4.9%）



パチスロ販売市場 実績（万台）

2016年1月～9月：58万台 ■ 2016年 ■ 2017年
2017年1月～9月：65万台（前年同期比+9.4%）



※当社調べ／表示台数は小数点以下を四捨五入しています。

5.5号機の新台設置期限にあわせパチスロ機の拡販に注力

	パチスロ					パチンコ
第1 四半期						前期継続 タイトル等
	パチスロ おそ松くん	パチスロ グラップラー刃牙	パチスロ 逆転裁判	ぱちスロ アベンジャーズ	パチスロ そらのおとしものフォルテ	
	1.2万台					1.4万台
第2 四半期						パチスロ5.5号機 新台設置期限 (2017年9月末)
	パチスロ 結城友奈は勇者である	パチスロ バイオハザード リベレーションズ	戦国パチスロ 花の慶次 ～天を穿つ戦槍～	パチスロ 織田信奈の野望	パチスロ 討鬼伝	
						
	5.6万台					1.5万台
【上半期】	6.9万台					3.0万台

© 赤塚不二夫/ひえろ © 板垣恵介/FWD © NANASHOW © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©2017 MARVEL ©OK!! ©2010 水無月すう/角川書店/新大陸発見部フォルテ ©DAXELねんどろいど協力/GOOD SMILE COMPANY ©2014Project2H ©DAXEL ねんどろいど協力/GOOD SMILE COMPANY ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©隆慶一郎・原哲夫・麻生未央/NSP1990 放権許諾証YSY-829 ©2012 春日みかげ/SB クリエイティブ/織田信奈の野望製作委員会 ©コーエーテクモゲームス ©NANASHOW ©2012-2017 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO ©2017 MARVEL ©OK!! ©2012 CPII Licensed by Ki/oon Music ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT ©MIZUHO ©Sammy ©Nihon Falcom Corporation ©Sammy ©円谷プロ ©OK!!

4

-2. パチンコ・パチスロ事業PF

第3四半期以降の商品ラインアップ

パチスロは5.9号機、パチンコはシリーズ機を複数販売

	パチスロ	パチンコ
第3四半期	<p>パチスロ BLACK LAGOON3</p> 	<p>CRアヴァンゲリオン2018年モデル</p> 
第4四半期	<p>映像連動タイトルなど</p>  <p>and more</p>	<p>シリーズタイトルなど</p>  <p>and more</p>

【下半期】

パチンコ・パチスロ 9機種以上販売（予定）

©2006, 2010 広江礼威・小学館/BLACK LAGOON製作委員会 ©NANASHOW ©カラー ©Bisty

遊技機販売のみに依存しない事業構造の構築を推進

“個”を超えた組織体制 × 徹底的なマーケティング

- セクション・地域の壁を越えた組織体制構築／支店新設
- 本社・支店の協力によるマーケティング（データ・情報の集約／分析に基づくマネジメント）

厳選されたIPと徹底的なマーケティングによる

上質な遊技機の安定供給

長期稼働貢献する
遊技機の創出ラインアップの
強化と拡充

遊技機以外でもホール様に貢献する

多面的プロデュース

新店
改装

販促

人材

設置
部品

その他

業界の健全な成長と発展に貢献、当社収益基盤を一層強化

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