



Gaming and Entertainment

すべての人に最高の余暇を

2018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
2018年2月8日

I N D E X

1 Overview

2018年3月期 第3四半期
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 |
|------------|-----|

3 Mid-term

中期経営計画の進捗

- | | |
|----------------------|------|
| 1. 現在までの進捗 | P. 9 |
| 2. 2018年3月期のIPラインアップ | P.10 |
| 3. IP ROIの状況 | P.11 |

4 Topics

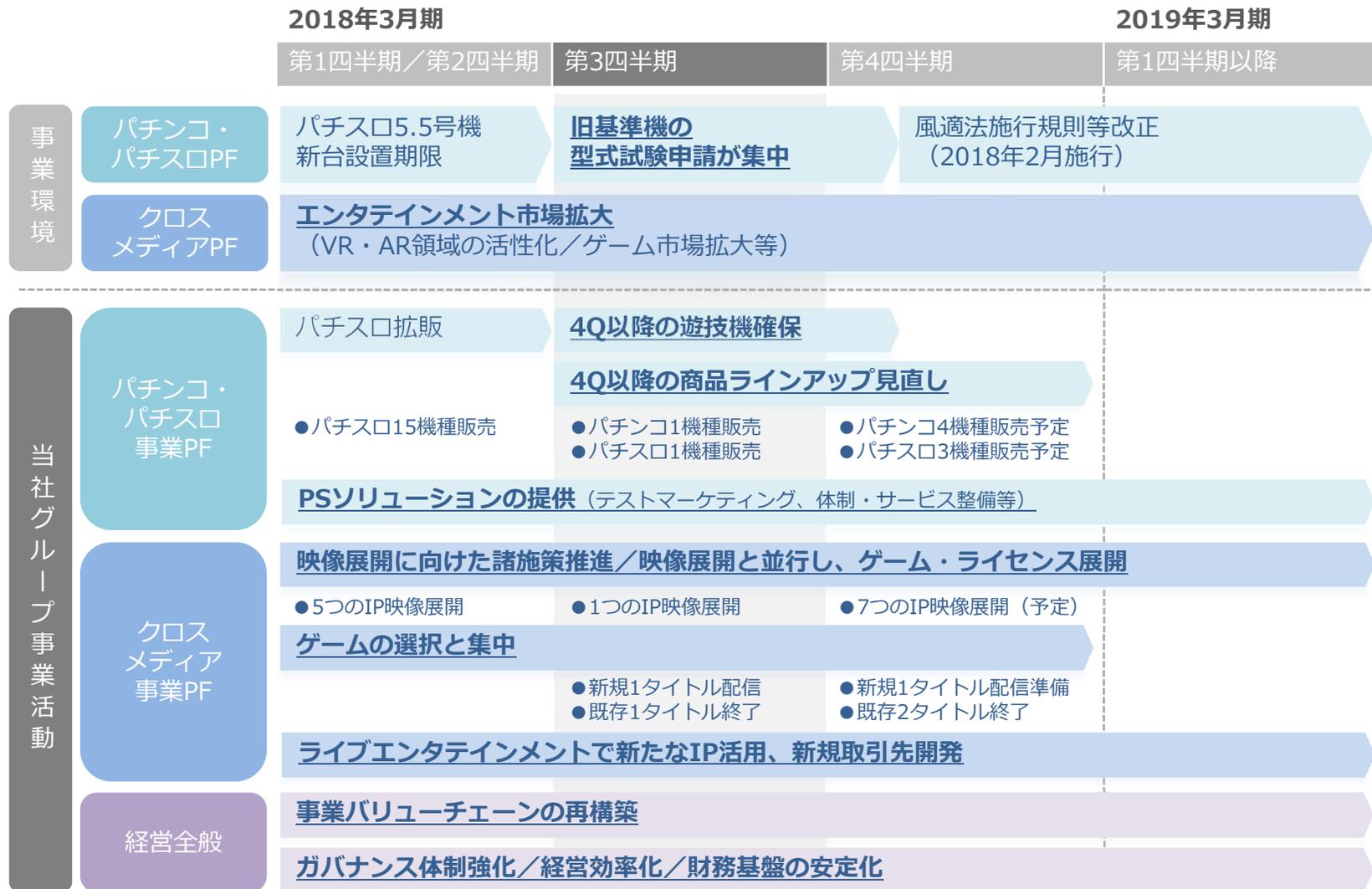
2018年3月期 第3四半期
トピックス

- | | |
|------------------|------|
| 1. クロスメディア事業PF | P.12 |
| 2. パチンコ・パチスロ事業PF | P.16 |

※ PF=プラットフォーム

-1. 総括

事業環境の変化に対応しつつ、次期以降を見据えた施策を推進



-2. 連結P/L (要約)

当第3四半期累計は前年同期から売上高・利益とも改善、
パチスロ販売台数増／経営効率化等が寄与

(単位：億円)

	2017年3月期		2018年3月期		
	3Q累計	通期	3Q累計	前年同期 増減額	前年同期 増減率
売上高	426.2 (100.0%)	766.6 (100.0%)	452.6 (100.0%)	+26.3	+6.2%
売上総利益	100.3 (23.5%)	176.4 (23.0%)	107.1 (23.7%)	+6.8	+6.8%
販管費	174.3 (40.9%)	230.1 (30.0%)	143.3 (31.7%)	△31.0	△17.8%
営業損益	△73.9 (-)	△53.7 (-)	△36.1 (-)	+37.8	-
経常損益	△79.4 (-)	△90.6 (-)	△38.5 (-)	+40.8	-
親会社株主に帰属する 四半期純損益	△90.7 (-)	△124.8 (-)	△41.3 (-)	+49.3	-

※ ()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	13.0 (9機種)	24.3 (15機種)	14.6 (17機種)	+1.6	+12.3%
パチンコ	7.8 (3機種)	15.5 (6機種)	6.9 (1機種)	△0.8	△11.5%
パチスロ	5.2 (6機種)	8.7 (9機種)	7.7 (16機種)	+2.4	+48.1%

-3. IPビジネス PF別売上高／売上総利益

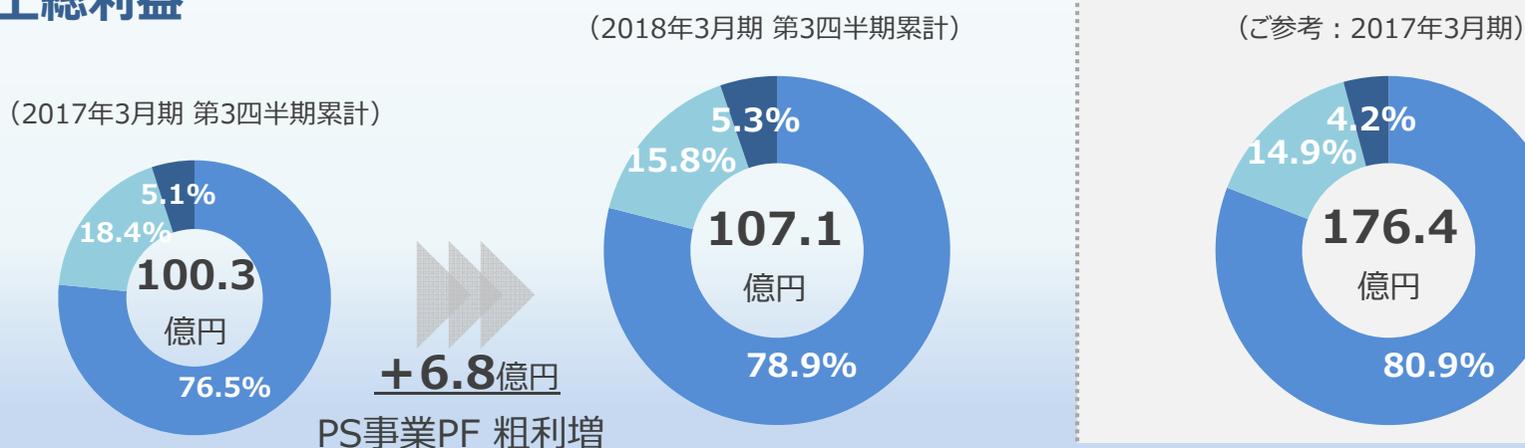
当第3四半期累計の売上高構成比は
パチンコ・パチスロPF 78.7%／クロスメディアPF 13.9%

■ 売上高

■ パチンコ・パチスロPF ■ クロスメディアPF ■ その他

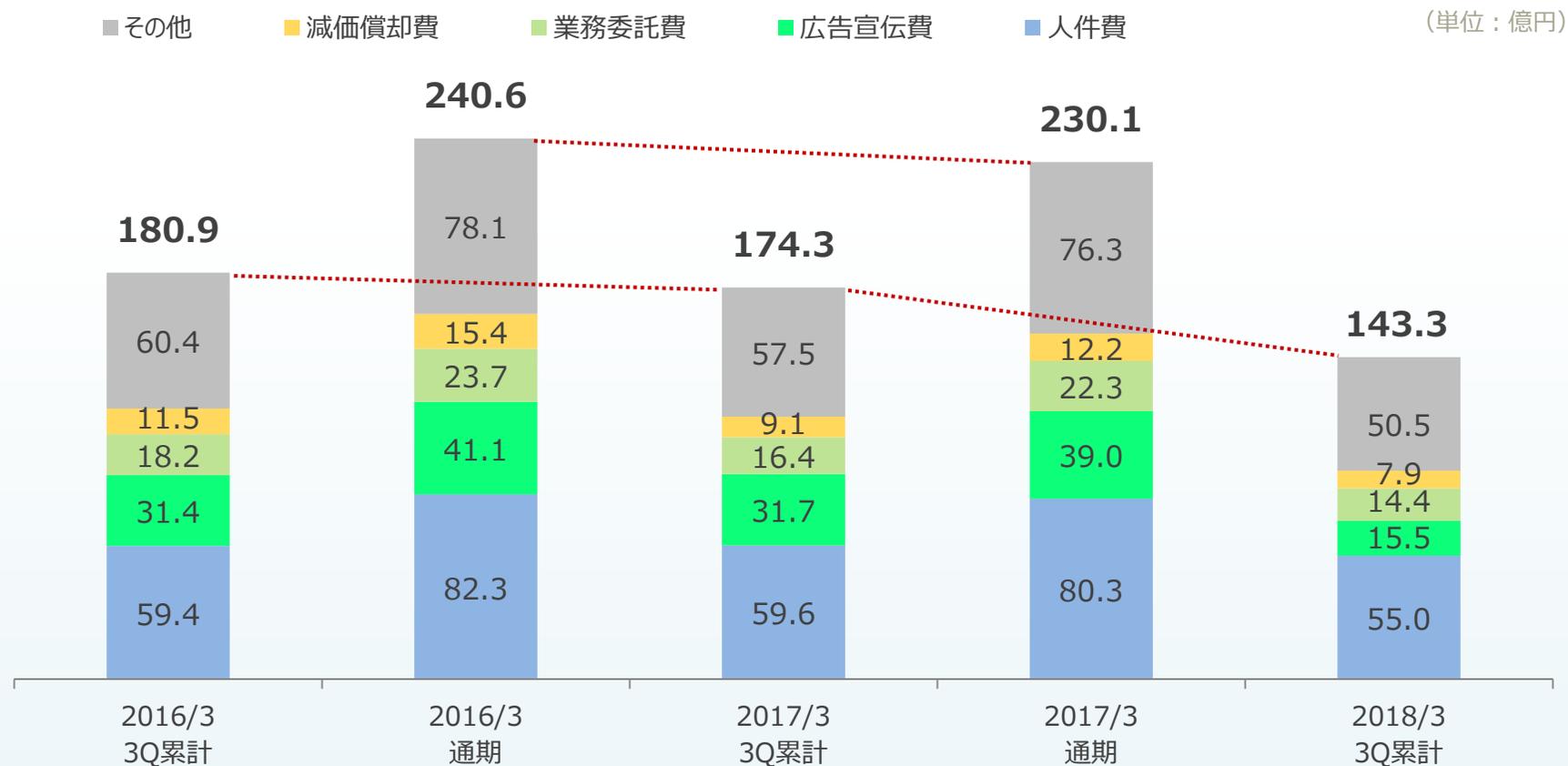


■ 売上総利益



-4. 販管費の推移

当第3四半期累計は前年同期比31億円減、うち広告宣伝費が16.2億円減



(ご参考：従業員数)

1) 連結	1,830名	1,845名	1,751名	1,713名	1,552名
2) 個別	854名	835名	806名	784名	724名

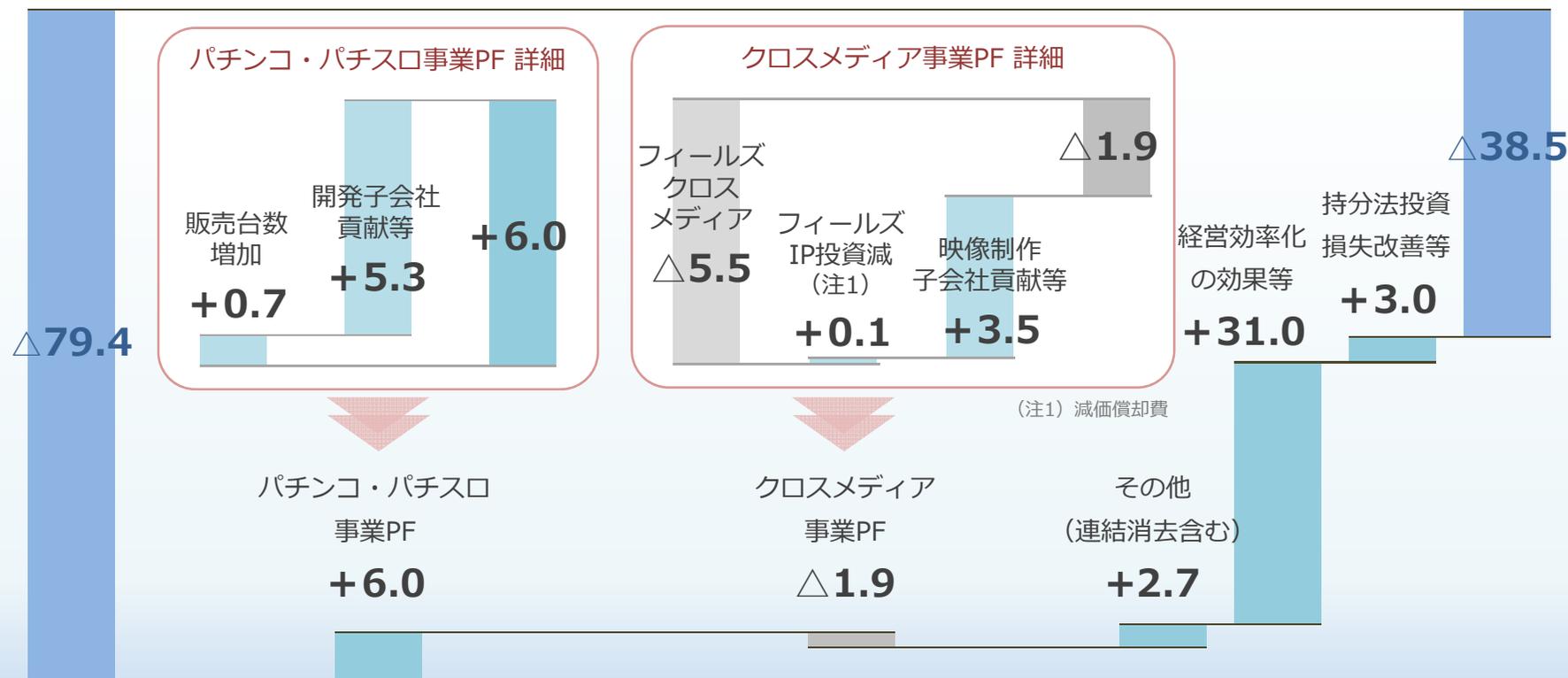
※その他は表上計算になります。また、百万円以下は切り捨てて表示しています。

-5. 前年同期との比較（経常損益ベース）

当第3四半期の経常損益は前年同期から40.8億円改善

(単位：億円)

2017/3 3Q累計	主な前年同期 増減	2018/3 3Q累計
----------------	-----------	----------------



※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)

当第3四半期末のキャッシュ (現預金) は230億円

(単位: 億円)

1) 連結B/S	2017年3月末	2017年12月末	増減額	主な増減要因
流動資産	458.5	389.0	△69.5	売上債権の減少
(現金及び預金)	231.9	230.0	△1.9	
有形固定資産	103.6	54.5	△49.1	遊休資産 (土地) の売却による減少
無形固定資産	24.6	16.8	△7.8	
投資その他の資産	217.0	215.8	△1.2	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	676.2	△127.7	
流動負債	204.7	160.9	△43.8	仕入債務の減少/短期借入金の増加
固定負債	166.9	147.8	△19.1	長期借入金の減少
純資産	432.2	367.4	△64.8	利益剰余金の減少
負債純資産合計	803.9	676.2	△127.7	

2) 連結C/F	2017年3月期3Q	2018年3月期3Q	当期の主な内訳
営業キャッシュ・フロー	△130.4	△25.3	税金等調整前四半期純損失 △38.3/仕入債務の減少 △89.3 たな卸資産の増加 △14.1/売上債権の減少 +84.4
投資キャッシュ・フロー	△36.7	33.4	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 +18.4/貸付けによる支出 △44.0
財務キャッシュ・フロー	△32.2	△10.0	短期借入金の増加 +36.2 長期借入金の返済による支出 △19.5/配当金の支払 △16.5 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	△134.8	△1.8	
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	187.2	229.0	

※百万円以下は切り捨てて表示しています。増減額は表上計算しています。

-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、第4四半期販売予定機種のうち4機種発表済み

(単位：億円)

	2017年3月期		2018年3月期 見通し			
	3Q累計	通期	3Q累計	進捗率	4Q計画	通期計画
売上高	426	766	452	53.2 ~55.1%	368~398	820~850
営業損益	△73	△53	△36	—	46~56	10~20
経常損益	△79	△90	△38	—	38~58	0~20
親会社株主に帰属する 当期純損益	△90	△124	△41	—	41~51	0~10

(単位：万台)

総販売台数	13.0 (9機種)	24.3 (15機種)	14.6 (17機種)	~54.1%	12.4 (7機種)	27.0+α (24機種+α)
パチンコ	7.8 (3機種)	15.5 (6機種)	6.9 (1機種)	—		
パチスロ	5.2 (6機種)	8.7 (9機種)	7.7 (16機種)	—		

※ 4Q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。

-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

	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
パチンコ・パチスロ事業PF	流通基盤の強化、取扱い商品の拡充			
	●サミー(株)販売協力	●ダクセル(株)販売協力 ●(株)エキサイト販売協力 ●(株)ミスホの相互販売体制合意		
	市場環境変化に動じない事業構造の構築			
		●開発子会社を完全子会社化	●宇都宮ショールーム開設 ●4Q以降の遊技機確保/商品ラインアップの見直し	●ショールーム拡充
クロスメディア事業PF	PSソリューションの提供			
			●グランドオープン前イベント ●デジタルサイネージ集客支援 ●WEB広告ロケテスト	●VR集客支援施策
	IPラインアップの強化 (編成済みIPの収益化/IPのシリーズ化)			
	●3つのIP映像展開 ●ヒーローズ 3作品連載開始	●2つのIP映像展開 ●ヒーローズ 1作品連載開始	●1つのIP映像展開	●7つのIP映像展開 (予定)
経営全般	ゲーム/電子マンガPF等のデジタルPFでマネタイズ拡大			
	●映像展開と並行したゲーム コラボ拡充	●(株)ナンバーナイン株式取得 ●既存ゲーム海外配信	●新規ゲーム1タイトル配信 ●既存ゲーム1タイトル終了	●新規ゲーム1タイトル配信準備 ●既存ゲーム2タイトル終了
	ライブエンタテインメント領域及び新事業PF等での展開拡大			
	●ウルトラヒーローズ オフィシャルショップ海外展開	●ウルトラマンシリーズ VR展開	●IPを活用した舞台公開 ●TCGへのIP提供開始	
事業バリューチェーンの再構築/経営基盤の整備・強化 (ガバナンス体制強化・経営効率化・財務基盤安定化等)				
●IPマーケティング室設置 ●IP-ROI導入 ●取締役の任期変更 ●遊休資産の売却	●基盤インフラ整備・運用 ●社内システム再構築			

※ TCG: トレーディングカードゲームの略称

2018年3月期はIPを絞り込み、IP毎の収益拡大に注力

	主なIPラインアップ	2018年3月期			
		第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
1	ウルトラマンシリーズ		新シリーズTV/配信 他社ゲームコラボ	ライブ	パチスロ ライブ
2	AKB48			新規ゲーム配信	新規ゲーム配信
3	ベルセルク	TV/配信	ゲームコラボ		
4	GANTZ	劇場公開(海外) パチンコ追加販売			ライブ パチスロ
5	アトム ザ・ビギニング	TV/配信			
6	Infini-T Force			TV/配信	劇場公開
7	破裏拳ポリマー	劇場公開			
8	将国のアルタイル		TV/配信		
9	ダーリン・イン・ザ・フランキス				TV/配信
10	BEATLESS				TV/配信
11	キリングバイツ				TV/配信
12	スターシップ トゥルーパーズ				劇場公開
13	ソードガイ				配信
14	ULTRAMAN			制作発表	
15	グリッドマン			制作発表	

-3. IP ROIの状況

第3四半期までに映像公開したIP-ROI（投資利益率）は 投資区分「Ⅳ」のベルセルクが200%を上回る

IP	投資区分	IP-ROI (2017年12月末)	主な展開		
			2017年3月期以前	2018年3月期3Q累計	2018年3月期4Q以降
ベルセルク	Ⅳ (10億円以上)	207%	2012～ 劇場3部作公開／配信 2013 SNGリリース 2013 パチンコ発売 2015 パチスロ発売 2016 第1期テレビ放送 2016 コンシューマゲーム発売	2017 第2期テレビ放送／配信 2017 各種ゲームコラボ実施	パチンコ／パチスロ化企画中
GANTZ	Ⅳ (10億円以上)	83%	2016 劇場公開 2017 パチンコ発売 2017 配信		2018 舞台公開 2018 パチスロ発売（予定） 2018 パチンコ化企画中
アトム ザ・ビギニング	Ⅰ (1億円未満)	129%	2014 月刊ヒーローズ連載開始 2015 コミックス刊行 (累計7巻刊行)	2017 テレビ放送／配信	
Infini-T Force	Ⅱ (1～5億円未満)	△54%	2015 月刊ヒーローズ連載開始 2016 コミックス刊行 (累計4巻刊行) 2016 映像制作開始	2017 テレビ放送／配信	2018 劇場版公開 パチンコ／パチスロ化企画中

※ 投資総額はプロモ費含む、回収総額は利益＋減価償却費

第4四半期に3つの映像作品を放送・配信開始 収益拡大に向けIP毎に諸施策推進

ダーリン・イン・ザ・フランキス



ゲーム化権等の営業推進（当社グループがゲーム化権保有）

- 当社グループがプロデュース参画／一部製作出資
- 2018年1月より放送／Twitterフォロワー数 6.2万人（2月6日時点）
- 国内外の配信やゲーム化等の諸施策推進により、収益拡大を目指す

キリングバイツ



コミックス拡販、ゲーム化等の企画推進

- 当社著作権保有（月刊ヒーローズ原作）
- 2018年1月より放送（1クール）
- 国内外の配信等により製作費リクーブ
- コミックス拡販、ゲーム化等により利益上積みを目指す

BEATLESS



グローバルでのゲーム化が進行

- 当社共同著作権保有
- 2018年1月より放送（2クール）
- 国内外の配信等により製作費リクーブ
- グローバルでのゲーム化等により利益上積みを目指す

©ダーリン・イン・ザ・フランキス製作委員会 ©村田真哉・隈田かずあさ・HERO'S/キリングバイツ製作委員会 ©2018 長谷敏司・redjuice・monochrom/KADOKAWA/BEATLESS製作委員会

第4四半期以降に新たに3つのIPの映像展開が決定 今後、収益ポイントの拡充施策を推進

ソードガイ The Animation



2018年3月23日よりNetflix世界同時配信決定

- 当社著作権保有（月刊ヒーローズ）
- 今後、コミックス拡販施策やパチンコ・パチスロ化等を推進

ULTRAMAN



2019年にフル3DCGアニメーション化決定

- 当社グループ著作権保有（月刊ヒーローズ/円谷プロダクション）
- コミックス拡販及び映像展開と同時に国内外でのクロスメディア展開を企画

グリッドマン



2018年秋にTVアニメ化決定

- 当社グループ著作権保有（円谷プロダクション）
- ※ 1993年放送『電光超人グリッドマン』のリブート作品
- 「TRIGGER」×「円谷プロダクション」共同プロジェクト
- 国内外での商品展開を企画

©雨宮慶太・井上敏樹・木根ヲサム・HERO'S/ソードガイ製作委員会 ©TSUBURAYA PRODUCTIONS ©Eiichi Shimizu, Tomohiro Shimoguchi ©「ULTRAMAN」製作委員会
©円谷プロ ©2018 TRIGGER・雨宮哲/「GRIDMAN」製作委員会

2018年3月期にAKB48関連で新規タイトルリリース、 選択と集中で既存2タイトル終了決定

AKBステージファイター2



リアル連動イベントにより売上増加／課金KPI上昇

- 当社IPライセンス／開発協力
- 2017年10月配信
- 卒業メンバーLINE LIVE／山手線ラッピング広告イベント等の施策により売上／課金KPI上昇

AKB48 ディスカラバン



各種SNS施策により事前登録数3.8万人突破

- 当社IPライセンス／開発協力
- 2018年春配信予定（2017年12月より事前登録開始）
- SKE48／HKT48等、姉妹グループとのコラボレーション決定、その他各種プロモーション施策実施

その他



既存2タイトルのサービス終了決定

- 「AKB48の野望」「AKB48グループ ついに公式音ゲでした。」
2018年3月末でサービス終了決定

ライセンス先拡充に向け諸施策推進

新テレビシリーズ・ライブイベントとも好調に推移 アジアでウルトラマンブランド拡大施策を推進

ウルトラマンジード



映像を起点とした各種展開が前年を上回る

- テレビ放送（2017年7月）：平均視聴率1.4%(前年比+0.2ポイント)
- 配信（国内）：再生回数 689万回（前年比+48.7%）
（中国）：再生回数 181,305万回（前年比+126.5%）
（アジア以外多地域）：再生回数 15万回（前年比+2.2%）
- グッズ売上（主要アイテム）：前年比+11%

劇場版ウルトラマンジード 2018年3月公開決定

- 劇場版鑑賞券 累計前売り数：前年比+40.3%

ライブエンタテインメント



<Mayday（台湾）ライブ出演>



<韓国冬季平昌五輪記念イベント>



ウルトラヒーローズEXPO2018 好評開催

- 2017年12月～2018年1月実施
- 来場者数：6.4万人（前年比+9.8%）

アジアでウルトラマンブランド拡大施策を推進

- 台湾：人気バンド「Mayday」のライブイベント出演
- 香港：「ULTRAMAN RUN in Hong Kong」開催
- 韓国：冬季平昌五輪を記念した展示イベントにバルーン展示

4

-2. パチンコ・パチスロ事業PF

第3四半期までの商品ラインアップ

第3四半期までにパチンコ1機種6.9万台／パチスロ16機種 7.7万台販売

	第1四半期	第2四半期	第3四半期	累計
パチンコ			 CRエヴァンゲリオン 2018年モデル	6.9万台 前年同期比 △0.8万台
	1.4万台	1.5万台	3.9万台	
パチスロ	 パチスロ おそ松くん  パチスロ 逆転裁判  パチスロ そらのおとしものフォルテ	 パチスロ 結城 友奈は勇者である  戦国パチスロ 花の慶次 ~天を穿つ戦槍~  パチスロ 討鬼伝  パチスロ アメイジング・スパイダーマン  パチスロ イース I & II	 パチスロ BLACK LAGOON3	7.7万台 前年同期比 +2.4万台
	1.2万台	5.6万台	0.8万台	
	2.7万台	7.2万台	4.7万台	14.6万台

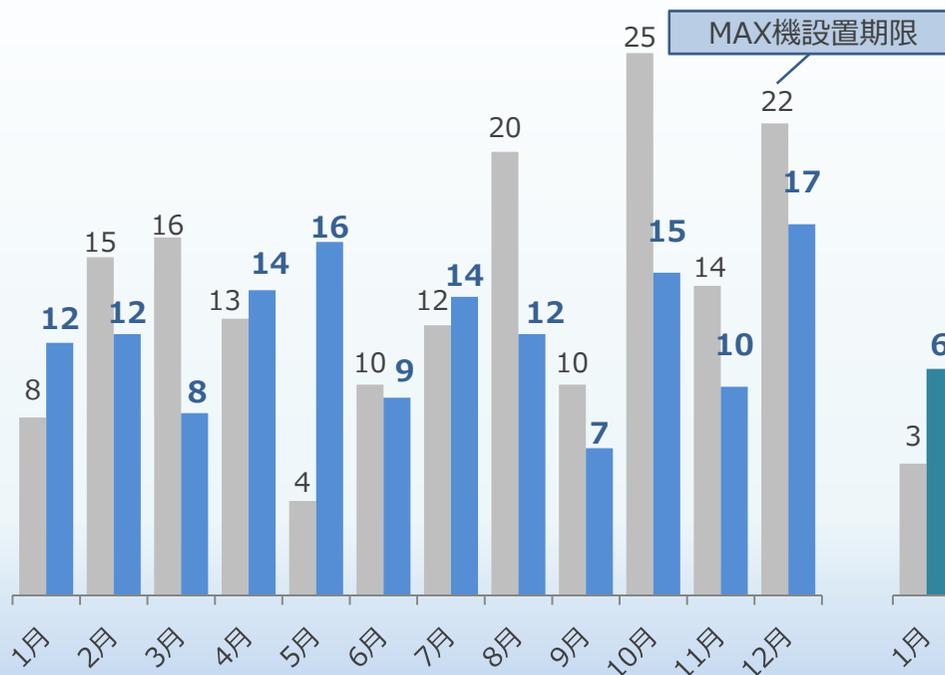
パチスロ5.5号機 新台設置期限 (2017年9月末)

© 赤塚不二夫／びえろ ©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 版權許諾証YSY-829 ©2012 春日みかげ・SB クリエイト／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!! ©カラー ©Bisty 製造元／株式会社ビスティ ©2006,2010 広江礼威・小学館／BLACK LAGOON 製作委員会 ©NANASHOW

2017年1-12月 パチンコは前年同期比△14.8%／パチスロは同△11.9%
 年末商戦はパチンコ・パチスロとも前年を下回り推移

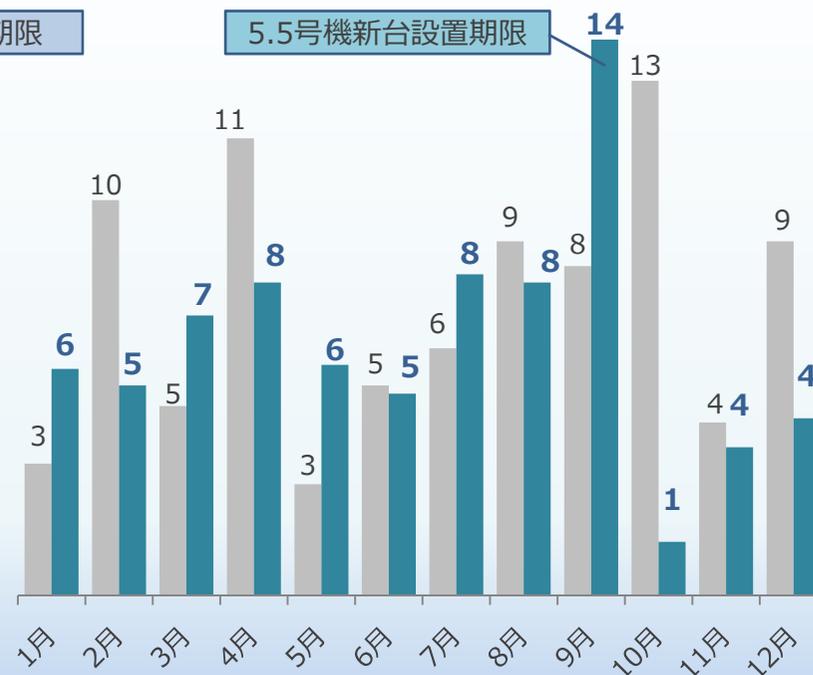
パチンコ販売市場 実績（万台）

2016年1月～12月：169万台 ■ 2016年 ■ 2017年
2017年1月～12月：144万台（前年同期比△14.8%）



パチスロ販売市場 実績（万台）

2016年1月～12月：84万台 ■ 2016年 ■ 2017年
2017年1月～12月：74万台（前年同期比△11.9%）



※当社調べ／表示台数は小数点以下を四捨五入しています。

型式試験の受理件数はパチンコ・パチスロともに過去最高を記録 パチンコ適合率は2016年以降、大幅低下

パチンコ型式試験の状況



※当社調べ/適合率は小数点以下を四捨五入しています。

パチスロ型式試験の状況



第3四半期にパチスロ5.9号機 3タイトルが導入開始

パチスロ BLACK LAGOON3の稼動状況



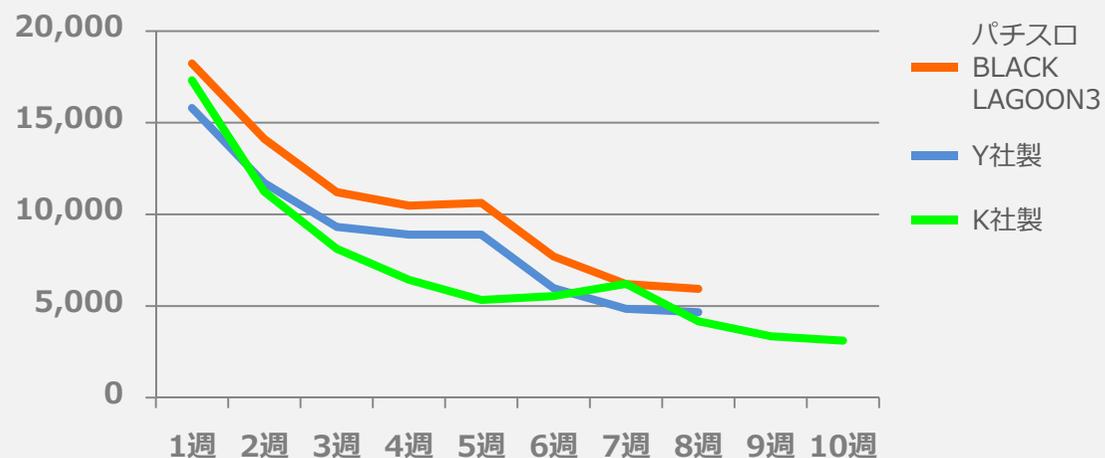
導入日：2017年12月3日

タイプ：5.9号機

販売台数：0.7万台販売

稼動状況：同時期導入の5.9号機と比較し、堅調に推移

(枚/1日1台当たり)



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

2014年の型式試験方法の変更以降、パチンコ・パチスロとも規制が相次ぐ 2018年2月より風適法施行規則改正が施行

	2014年	2015年	2016年	2017年	2018年	
パチンコ	出玉上限	2,400個	2,400個	2,400個	2,400個	1,500個
	出玉試験					上限引き下げ・下限設定
	大当たり確率下限	1/400	1/320	1/320	1/320	1/320
	確変継続率			65%迄	65%迄	65%迄
パチスロ	出玉上限	480枚	480枚	480枚	480枚	300枚
	出玉試験	試験厳格化				上限引き下げ・下限設定 1,600G試験導入
	その他 〔AT/ARTタイプ等に 係る内規〕	サブ基盤制御	メイン基盤制御	メイン基盤制御	メイン基盤制御	メイン基盤制御
			純増枚数 3枚以下	純増枚数 2枚以下	純増枚数 2枚以下	
					AT機規制	概ね緩和
			通常/有利区間 を分類			

今後も市場環境の変化に迅速に対応しつつ、事業領域のさらなる拡大に注力

今後の方針

■ 遊技機販売

- 第4四半期は パチンコ4機種・パチスロ3機種を販売予定（一部機種は保通協型式試験中）
- 2019年3月期は パチンコが旧規則機、パチスロが5.9号機拡販／6号機の早期投入に注力
 <第4四半期 発表済みタイトル>



CR遊技性
ミリオンアース



CRコードギアス 反逆のルルーシュ
~エンペラーロード~



新世紀エヴァンゲリオン
~まごころを、君に~2



パチスロ 超GANTZ

■ PSソリューション：今後の事業領域拡大をめざし、遊技機周辺サービス事業の展開推進

- 第3四半期は「グランドオープン前イベント」「デジタルサイネージによる集客支援」
 「WEB広告ロケテスト」等を実施
- 第4四半期以降は「VR集客支援施策」等を推進

⇒ **2018年5月に具体的取り組みをご報告**

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