

# 2019年3月期 第2四半期 決算説明会

2018/11/8  
フィールズグループ  
フィールズ株式会社

**2019年3月期 第2四半期**

**概況及び通期見通し**

# 市場環境

---

## 14年ぶり「風適法施行規則」改正／施行（2018年2月1日）

- ホール ： 着実な企業体力の充実・強化
- メーカー ： 新規則機の早期市場投入に向けた活発な動き
- ユーザー ： 「楽しむパチンコ」を実感できる新たな娯楽性への期待

## 好調な新規則機の動向

ホールの購買マインド向上／市場活性化への期待

# 当社グループ経営

---

## 2018年5月 新たな経営体制

- PS流通カンパニー／PS開発カンパニー／IP&MDカンパニー／映像カンパニー
- 各カンパニーで新たな成長プランの策定

## 最適コストの経営

- コスト削減施策実行：通期▲40億円削減  
連結販管費（前期190億円 → 当期150億円）

# 上半期業績について

---

**営業損益 ▲39億円**

PS事業では、上半期は、新規則機対応への作り直し期間

➔ 旧基準機／後発機中心の販売

パチンコ販売台数3.3万台 + パチスロ販売台数1.0万台

= 計4.3万台（前期比5.6万台減）

**その他の事業は、総合して軽微（ゼロベース）で着地**

# 連結P/L (要約)

(単位：億円)

	2018年3月期		2019年3月期		
	2Q	通期	2Q	前年同期増減額	前年同期 増減率
<b>売上高</b>	<b>352.1</b>	<b>610.5</b>	<b>180.4</b>	△171.7	△48.8
売上総利益	69.4	134.0	<b>38.5</b>	△30.9	△44.5
販管費	97.2	191.3	<b>77.5</b>	△19.6	△20.2
<b>営業損益</b>	<b>△27.8</b>	<b>△57.3</b>	<b>△39.0</b>	△11.2	-
<b>経常損益</b>	<b>△32.8</b>	<b>△52.0</b>	<b>△40.6</b>	△7.7	-
親会社株主に帰属する <b>当期純損益</b>	<b>△32.8</b>	<b>△76.9</b>	<b>△32.5</b>	0.3	-

※ 百万円以下は切り捨てて表示しています

# 連結B/S・連結C/F (要約)

(単位：億円)

2) 連結B/S	2018年3月末	2018年9月末	増減額	主な増減要因
流動資産	421.7	331.4	△90.2	現金及び預金の減少 売上債権の減少
（現金及び預金）	244.7	214.1	△30.5	
有形固定資産	52.7	48.1	△4.6	建物及び構築物の減少
無形固定資産	13.8	9.1	△4.7	のれんの減少 ソフトウェアの減少
投資その他の資産	234.9	224.7	△10.2	投資有価証券の売却による減少
<b>資産合計</b>	<b>723.3</b>	<b>613.4</b>	<b>△109.9</b>	
流動負債	224.8	159.1	△65.6	仕入債務の減少
固定負債	143.4	129.3	△14.1	長期借入金の減少
純資産	355.0	324.9	△30.1	利益剰余金の減少
<b>負債純資産合計</b>	<b>723.3</b>	<b>613.4</b>	<b>△109.9</b>	

3) 連結C/F	2018年3月期		2019年3月期	当四半期の主な内訳
	2Q	通期	2Q	
営業キャッシュ・フロー	△9.1	△10.9	△41.7	税金等調整前四半期純損失△31.3/仕入債務の減少△66.1/売上債権の減少+30.4
投資キャッシュ・フロー	49.0	43.9	16.5	関係会社株式の売却による収入+18.0/投資有価証券の売却による収入+5.2
財務キャッシュ・フロー	△4.1	△20.2	△5.3	長期借入金の返済による支出△12.9/配当金の支払い△1.6/短期借入金の増加+9.3
現金及び現金同等物の増減額	35.7	12.8	△30.5	
現金及び現金同等物の期首残高	230.9	230.9	243.7	
<b>現金及び現金同等物の期末残高</b>	<b>266.6</b>	<b>243.7</b>	<b>213.1</b>	

※ 百万円以下は切り捨てて表示しています

Copyright 2018 FIELDS CORPORATION All rights reserved.

## 主カタイトルの新規規機を順次市場投入

- 各カンパニーの成長プラン実行
- 徹底したコスト削減施策の実行／成果

## 第3四半期（10月-12月）状況

- パチンコ 2機種
- パチスロ 3機種



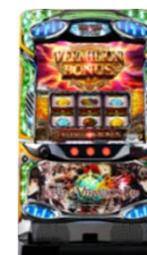
計画通り販売済み



CR究極神判



ぱちんこ  
新鬼武者 超・蒼剣



パチスロ  
ロード オブ ヴァーミリオン Re:

## 第3四半期 営業利益 約25億円見込み

## 第4四半期（1月-3月）状況

---

パチンコ 7機種（うち甘デジ3機種）、パチスロ 3機種

- ① 既に3タイトルは、販売進行中
- ② 主カタイトルを含む、3タイトルは適合済み
- ③ 4タイトルは、型式試験持ち込み済み



販売準備中

第4四半期 営業利益 約35億円見込み

## 通期見込み

- PS事業（PS流通 + PS開発） 営業利益 → 約15億円
  - 円谷プロダクション 営業利益 → 約5億円
  - その他事業総合 営業利益 → 約0億円
- } 20億円

(単位：億円)

	2018年3月期	2019年3月期 見通し	
	通期	通期	前期増減額
売上高	610.5	950.0	339.5
売上総利益	134.0	170.0	36.0
販管費	191.3	150.0	△ 41.3
営業利益	△ 57.3	20.0	77.3
経常利益	△ 52.0	25.0	77.0
親会社株主に帰属する当期純利益	△ 76.9	15.0	91.9

※ 百万円以下は切り捨てて表示しています

- 2018年度 – 2020年度の3カ年
- 各カンパニーで、成長プランを策定

- 本日の概要 -

- ① PS流通カンパニー 新規事業戦略
- ② IP&MDカンパニー 円谷プロダクション成長戦略
- ③ 3カ年業績（営業利益計画）

**PS流通カンパニー**

**新規事業戦略**

## 強みである営業力の更なる強化

営業力 × テクノロジー × マーケティング力 によるPS産業発展に寄与

### 新台販売事業に加え、新規事業の開発と拡大

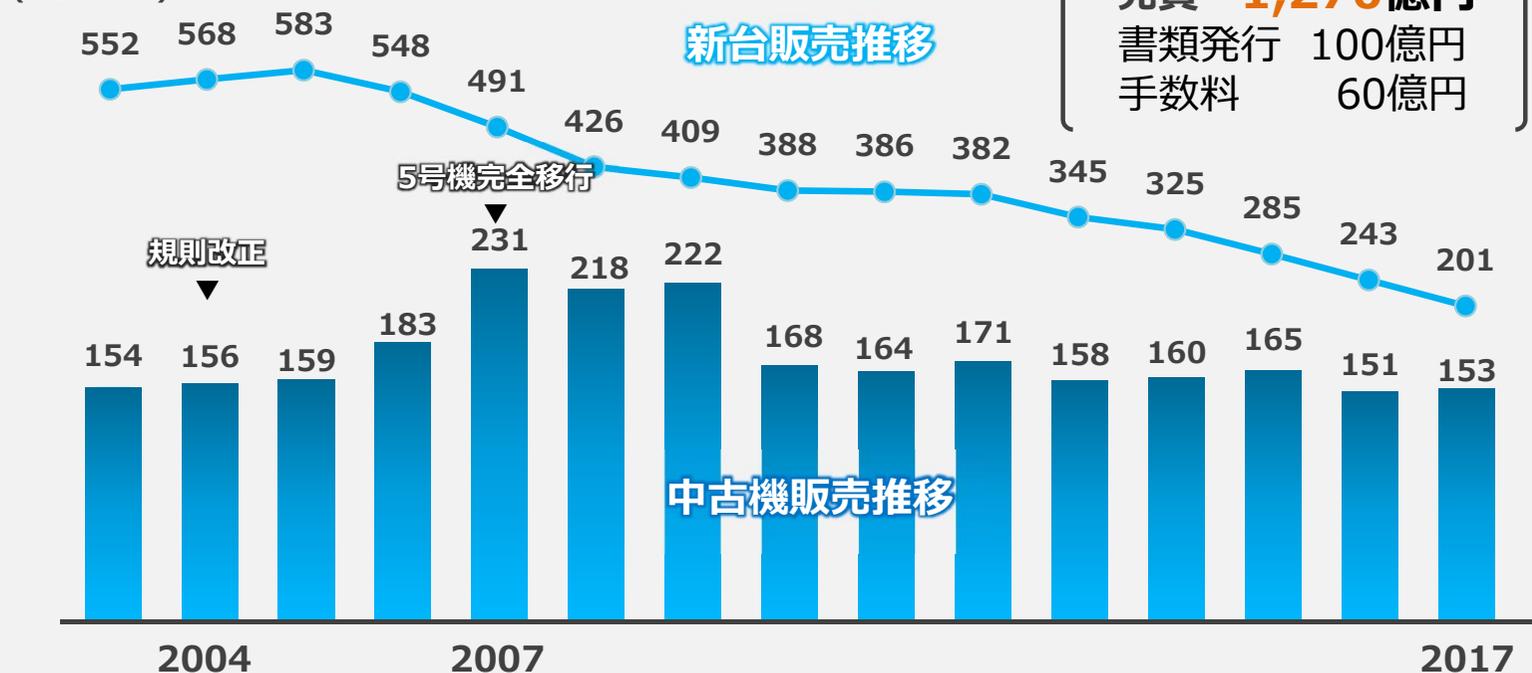


## 中古機移動の適正な流通基盤の提供（2019年春よりサービススタート）

市場規模 **1,430億円**

売買 **1,270億円**  
 書類発行 100億円  
 手数料 60億円

(単位：万台)



中古機流通  
(売上総利益)

その他物販  
(売上総利益)

2018年度

-

3.5億円

2019年度

3.0億円

取引台数 50,000台

9.0億円

2020年度

6.0億円

取引台数 120,000台

12.0億円

# 安心して安全性の高い中古機取引を実現

## 最適価格

あらゆるデータに基づく最適な  
商品価格を提案します

## トラブル対応

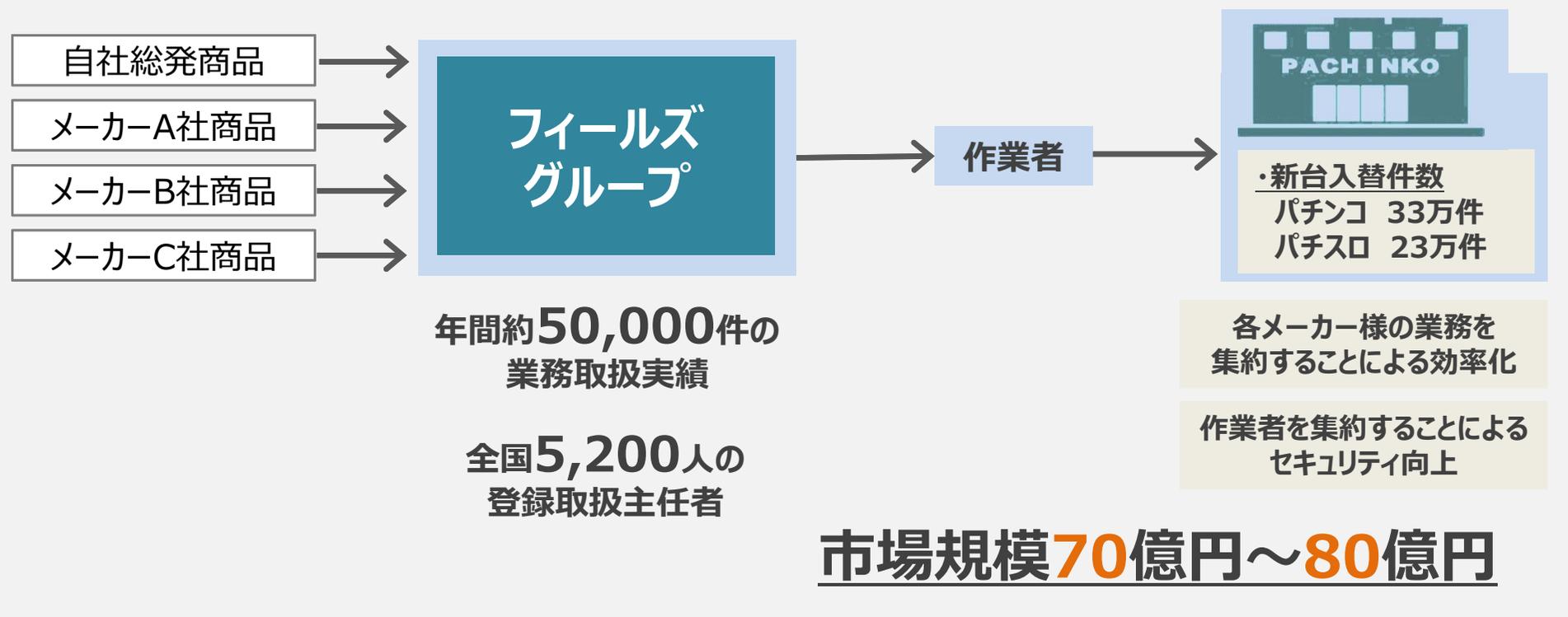
不測の事態によるロスをなくし  
安心してご購入いただけます

## 全国流通網

物理的距離を気にすることなく  
全国から最適物件をご購入いただけます

市場環境に適応した設置・点検の効率化を提供（2018年2Qよりスタート、6社契約獲得）

## ■ 設置・部品点検業務を集約



事業計画  
(売上総利益)

2018年度  
**5.0**億円  
7社 10,000件

2019年度  
**7.0**億円  
8社 50,000件

2020年度  
**10.0**億円  
10社 120,000件

## 業界初の新技術を活用したインターネット広告サービスを実現

### 業界初の新技術



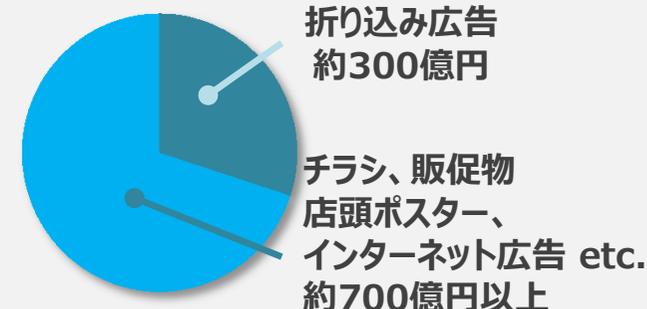
位置情報を利用した来店検知技術で特許を取得（第6316353号）

### 安心・安定のシステム



大手企業連携による広告システム  
検知可能ユーザー約3,000万人

### ホール広告市場規模



**市場規模1,000億円以上**

事業計画  
(売上総利益)

2018年度  
**3.0**億円

-

2019年度  
**5.0**億円

導入軒数 1,000軒

2020年度  
**7.0**億円

導入軒数 2,500軒

## 新台入替をサポートする遊技機映像配信サービス ホールに必要な商品・サービスの提供（ECサイト連動）



Amusement Japan

GreenBelt

業界最大手 2 誌とフィールズが協業

ホール経営に資する  
あらゆる商品

- ・新機種情報
- ・業界ニュース
- ・設備関連 etc.



配信機器

# 2019年春 サービス開始予定

# 新規事業のまとめ

## 新規事業によって、新しい収益基盤の確保と拡大

事業計画 (売上総利益)		2018年度	2019年度	2020年度
新規事業	EC事業			
	中古機流通	-	3.0億円	6.0億円
	その他物販	3.5億円	9.0億円	12.0億円
	流通健全化事業	5.0億円	7.0億円	10.0億円
	モバイル・ターゲティング広告	3.0億円	5.0億円	7.0億円
	パチンコ総合情報プラットフォーム	-	-	-
<b>売上総利益計</b>		<b>11.5億円+a</b>	<b>24.0億円+a</b>	<b>35.0億円+a</b>

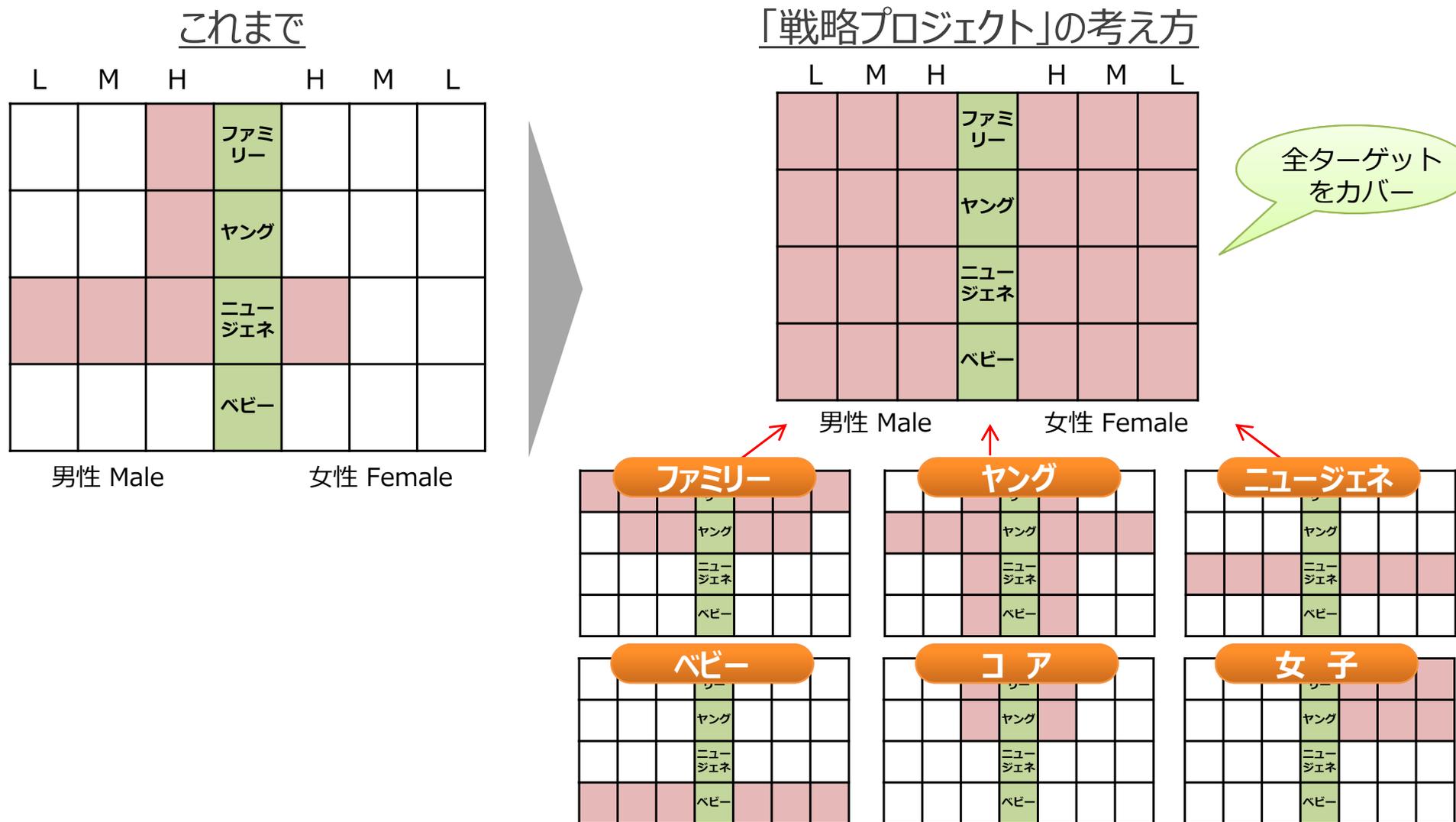
**IP&MDカンパニー**

**円谷プロダクション成長戦略**

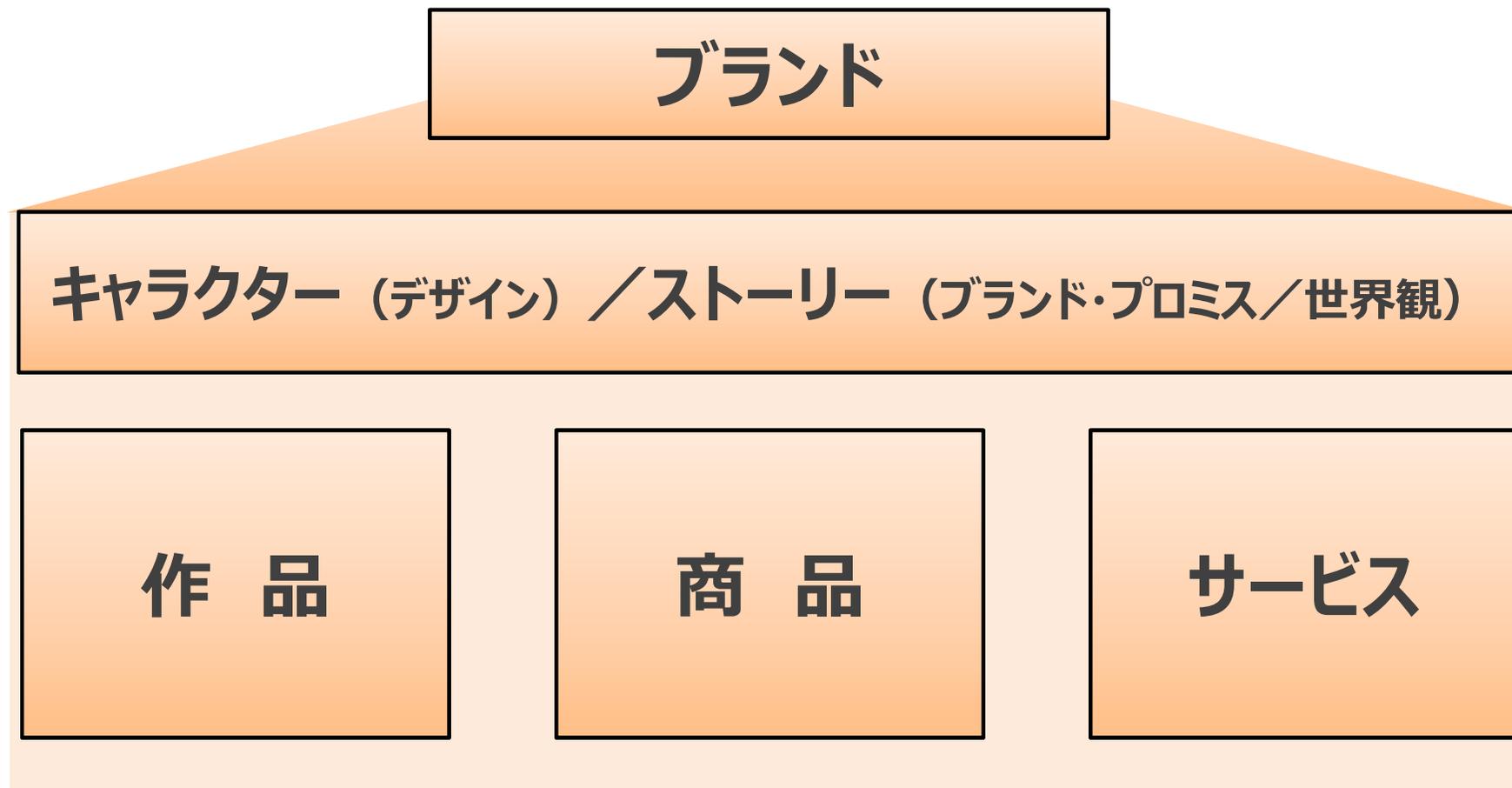
## ブランド戦略に基づく グローバルエンターテインメントカンパニーに。

- **キャラクター** から **ブランド** に
- **ウルトラマン** から **TSUBURAYA** に
- **プロダクション** から **スタジオ** に
- **日本** から **世界** に
- **アナログ** から **デジタル** に

## ■ 3-6歳の男児ターゲットのキャラクターから、オールターゲットのブランドへ。

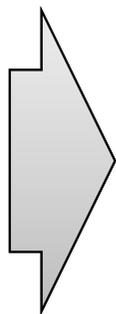


- 3-6歳の男児ターゲットのキャラクターから、  
オールターゲットのブランドへ。



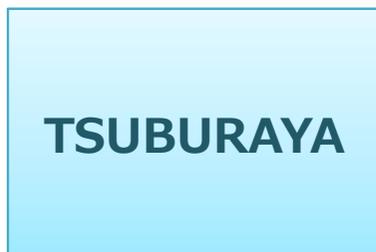
## ■ 3-6歳の男児ターゲットのキャラクターから、 オールターゲットのブランドへ。

### ULTRAMAN



## ■ グローバルを目指すIP戦略の中核となる3つのブランド。

<ブランド>



<主軸ラインナップ>

### ① ウルトラマン

- 第1期（昭和シリーズ）
- 第2期（平成シリーズ）
- 第3期（現行シリーズ）

### ② ウルトラマン・ユニバース 作品

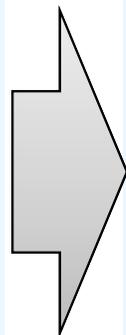
### ③ TSUBURAYA 作品

プロダクション

## ■ TVシリーズの制作から、IPを企画・製作するスタジオに。

– ウルトラマンシリーズ  
のTVシリーズ制作

– 特撮の映像制作



– 円谷の持つIPの企画・製作

ノベル・コミック

ゲーム

ステージ

デジタルエンタテインメント

シリーズ

映画・・・

– 新たなブランド／IPの創出

## ■ グローバルをマーケットにした海外展開。

– 1<sup>st</sup> 欧・米

中 国

– 2<sup>nd</sup> アジア オーストラリア

– 3<sup>rd</sup> 南米・中東

– 4<sup>th</sup> アフリカ

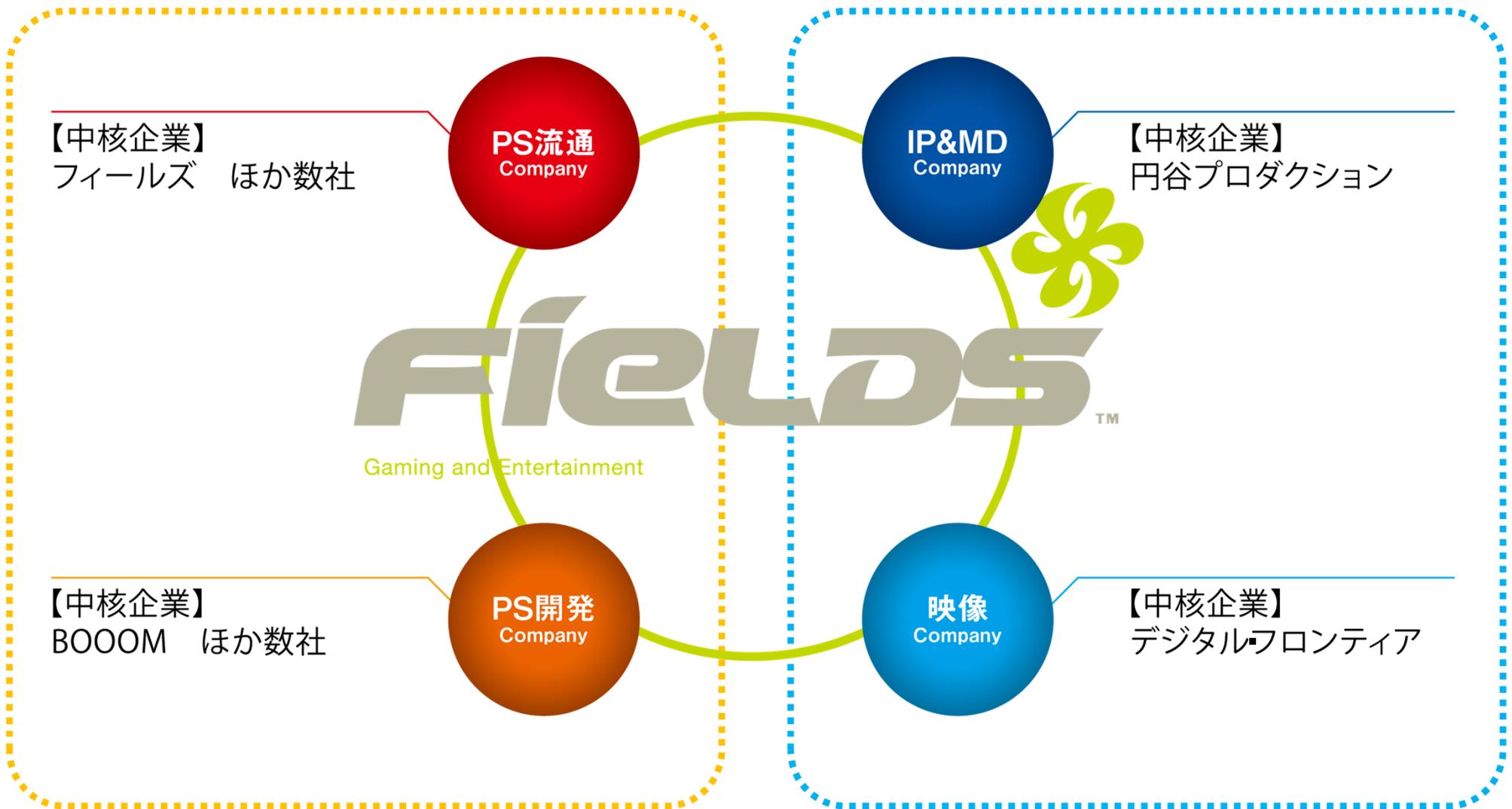
## ■ 新しい驚きを生み出し続ける技術基盤の育成。 (TSUBURAYA IMAGINEERING)

ーデジタル・ビジュアル・エフェクトの応用

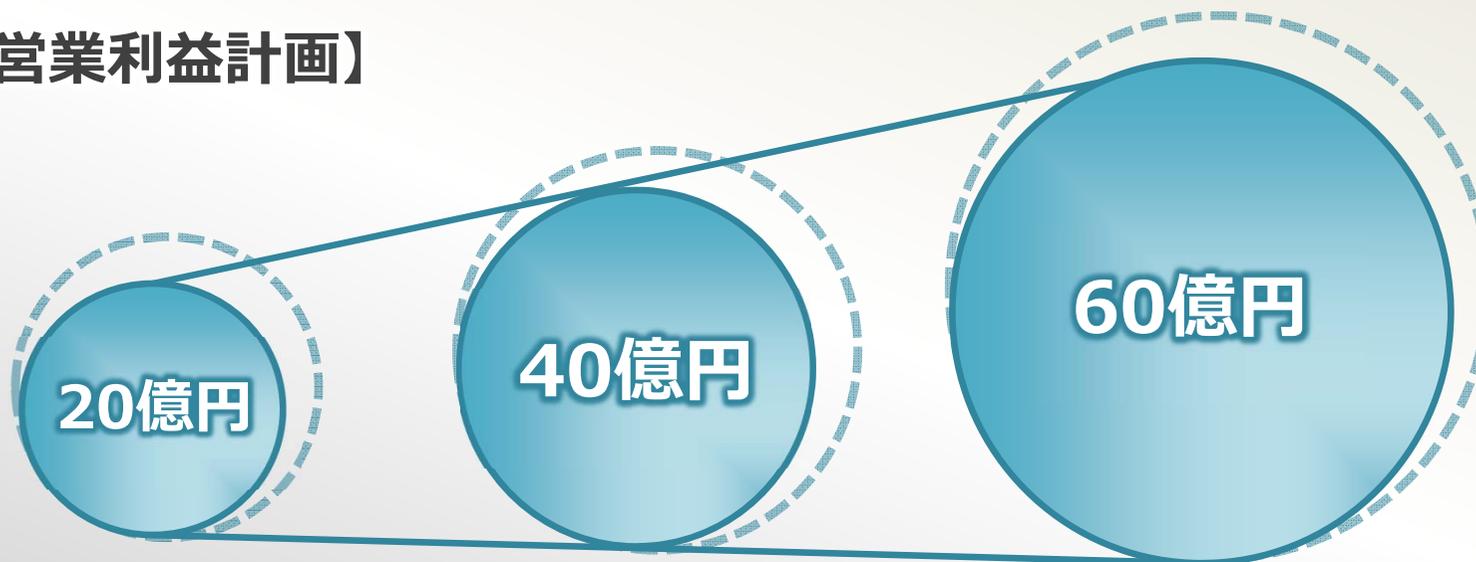
ーライブショーのエンタテインメント性向上

ーデジタルコンテンツの開発

# 総括



## 【営業利益計画】



	2018年度	2019年度	2020年度
円谷プロダクション	5.0億円	6.0億円	7.0億円
開発	10.0億円	15.0億円	25.0億円
販売	5.0億円	20.0億円	25.0億円
その他	0億円	0億円	3億円
	<b>20.0億円</b>	<b>40.0億円+</b>	<b>60.0億円+</b>

## 免責事項

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。