

2019年3月期 決算説明会

2019年5月13日

株式会社 藤商事



東証JASDAQ上場

証券コード 6257

1. 2019年3月期 決算概況	P.2
2. パチンコ・パチスロ市場の見通し	P.12
3. 2020年3月期 通期業績計画	P.15
参考資料	P.20

1. 2019年3月期 決算概況

2019年3月期 決算概況



販売台数

パチンコ遊技機 67,600台 対前年同期比 Δ 42,300台

パチスロ遊技機 12,700台 対前年同期比 Δ 7,700台

パチンコ遊技機では型式試験の適合状況などをふまえ、当初3月に発売を予定していた『P緋弾のアリアⅢ』を翌期に繰り越したことから、計画台数を下回る。

業績

売上高 279億71百万円

対前年同期比 Δ 243億43百万円 46.5%減

経常利益 14億99百万円

対前年同期比 Δ 27億34百万円 64.6%減

販売台数の減少にともない大幅減収ながら、コスト管理による原価低減や研究開発費の期ズレなどにより、利益計上。

※当社は前期において通期の連結財務諸表を作成していないため、当資料では便宜的に前期の個別決算と当期の連結決算との比較をしております。

決算ハイライト① 2019年3月期 発売機種



パチンコ遊技機

旧規則機



©1999 鈴木光司 発行 株式会社KADOKAWA 角川書店
©1998 「リング」のせん製作委員会
©1998 「リング2」製作委員会

CRリング 呪縛RUSH
(2018年7月発売)



©2015 赤松中学・KADOKAWA刊/ProjectAA

CR緋弾のエリアA
(2018年10月発売)



©地獄少女プロジェクト/宵伽製作委員会

PA地獄少女 宵伽
(よいのとぎ) 設定付
(2018年8月発売)



©真島ヒロ/講談社
©真島ヒロ・講談社/フェアリーテイル製作委員会・テレビ東京

PA FAIRY TAIL 設定付
(2018年9月発売)

新規則機



©2008 瀬川はじめ/[喰霊-零-]製作委員会

PA喰霊-零- 葵上
~あおいのうえ~ 設定付
(2018年9月発売)



©地獄少女プロジェクト/宵伽製作委員会

PA地獄少女 宵伽
きくりの地獄祭り 設定付
(2018年11月発売)



©藤丸くん

P 藤丸くん 30min
設定付
(2018年12月発売)



©東映

P 暴れん坊將軍
炎獄鬼神の怪
(2019年1月発売)

決算ハイライト② 2019年3月期 発売機種



パチスロ遊技機



©真島ヒロ/講談社
©真島ヒロ・講談社/フェアリーテイル製作委員会・テレビ東京

パチスロ FAIRY TAIL
(2018年4月発売)



©2016「真子vs伽椰子」製作委員会

パチスロ 真子vs伽椰子
(2018年5月発売)



©藤商事

パチスロ 美(チュ)ラメキ!
(2018年6月発売)

決算ハイライト③ 2019年3月期 販売台数の内訳



(販売台数は百台未満切捨て)

販売台数	2018年3月期		2019年3月期		対前年同期比
		構成比		構成比	
パチンコ遊技機	110,000台	84.3%	67,600台	84.1%	△42,300台
パチスロ遊技機	20,400台	15.7%	12,700台	15.9%	△7,700台
計	130,500台	100.0%	80,400台	100.0%	△50,000台

2019年3月期 パチンコ販売台数

CRリング 呪縛RUSH Pリング 呪縛RUSH 設定付	18,000台	PA地獄少女 宵伽(よいのとき) きくりの地獄祭り 設定付	6,000台
PA地獄少女 宵伽(よいのとき) 設定付	6,400台	P藤丸くん30min 設定付 P藤丸くん6000	1,000台
PA FAIRY TAIL 設定付	4,200台	P暴れん坊将軍 炎獄鬼神の怪	12,300台
PA喰霊-零-葵上～あおいのうえ～ 設定付 P喰霊-零-葵上～あおいのうえ～ 設定付	4,000台	その他	100台
CR緋弾のエリアAA(JFJ) P緋弾のエリアAA 設定付(藤商事)	15,300台		

2019年3月期 パチスロ販売台数

パチスロ FAIRY TAIL	7,000台	パチスロ 美(チュ)ラメキ!	4,000台
パチスロ 貞子vs伽椰子	1,700台		

決算ハイライト④ 損益計算書



(単位:百万円、販売台数は百台未満切捨て)

	2018年3月期 実績		2019年3月期 実績		差異		備考
パチンコ遊技機	110,000台		67,600台		△ 42,300台		■パチンコ遊技機 3月に発売を予定していた「P緋弾のアリアⅢ 設定付」を翌期5月に発売したことにより、販売台数が減少
パチスロ遊技機	20,400台		12,700台		△ 7,700台		
販売台数 計	130,500台		80,400台		△ 50,000台		
売上高	52,314	100.0%	27,971	100.0%	△ 24,344	-	■パチスロ遊技機 おおむね計画どおりに推移
営業利益	4,502	8.6%	1,337	4.8%	△ 3,164	△3.8pt	
経常利益	4,234	8.1%	1,499	5.4%	△ 2,735	△2.7pt	
当期純利益	2,525	4.8%	796	2.8%	△ 1,729	△2.0pt	
1株当たり 当期純利益	106.45円	-	35.04円	-	△ 71.41円	-	

決算ハイライト⑤ 貸借対照表



(単位:百万円)

	2018年3月期末		2019年3月期末		金額増減	備考		
	金額	構成比	金額	構成比			前期末	当期末
流動資産	43,496	72.2%	34,473	64.4%	△9,022	流動資産		
現金及び預金・有価証券	27,884	46.3%	22,914	42.8%	△4,970			
商品及び製品	7	0.0%	3	0.0%	△4			
売上債権	7,591	12.6%	3,085	5.8%	△4,506	現金及び預金	26,804	22,211
その他	8,011	13.3%	8,470	15.8%	+458	有価証券	1,080	702
固定資産	16,734	27.8%	19,084	35.6%	+2,350	計	27,884	22,914
有形固定資産	9,070	15.1%	8,604	16.1%	△466			
その他	7,663	12.7%	10,479	19.6%	+2,816			
資産合計	60,230	100.0%	53,557	100.0%	△6,672	流動比率	387%	566%
流動負債	11,244	18.7%	6,095	11.4%	△5,148	当座比率	316%	427%
仕入債務	6,569	10.9%	4,151	7.8%	△2,417	自己資本比率	78.5%	85.4%
その他	4,675	7.8%	1,944	3.6%	△2,730	ROE	5.3%	1.7%
固定負債	1,727	2.9%	1,732	3.2%	+5			
負債合計	12,971	21.5%	7,827	14.6%	△5,143			
純資産合計	47,259	78.5%	45,729	85.4%	△1,529			
負債純資産合計	60,230	100.0%	53,557	100.0%	△6,672			

『変わる挑戦』

ものづくりに対する今までの常識や慣習にとらわれることなく、自らが変化に順応する

1. 開発力の強化 市場環境の変化への適応力



©地獄少女プロジェクト/宵伽製作委員会

PA地獄少女 宵伽
(よいのとき) 設定付



©真島ヒロ/講談社
©真島ヒロ・講談社/フェアリーテイル製作委員会・テレビ東京

PA FAIRY
TAIL 設定付



©2008 瀬川はじめ/[喰霊-零-]製作委員会

PA喰霊 -零-
葵上 ~あおいのうえ~
設定付



©地獄少女プロジェクト/宵伽製作委員会

PA地獄少女 宵伽
(よいのとき) きくりの
地獄祭り 設定付



©藤商事

P藤丸くん30m i n
4000 設定付



©東映

P暴れん坊将軍
炎獄鬼神の怪 設定付

新規則への迅速な対応により、業界トップクラスの新規則機投入タイトル数を達成

2. 利益体質の強化

原価低減活動・経費管理の強化などによる利益創出

プロセス	施策
開発	遊技機メーカー間にて液晶パネルや各種部品の共通化を推進
部材調達	商流の見直しによる仕入れ部品のコストダウン
	未使用部品を次機種開発時に有効活用
販売	セカンドブランド(JFJ)の活用による販売機会確保
経費管理	購買・経理・営業部門が三位一体で経費コントロールを推進



デジタルコンテンツ事業の取り組み



スマートフォン向けゲームアプリ

「23/7 トゥエンティ スリー セブン」
2018年12月末 サービス終了



© 2018 FUJISHOJI CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

パチンコ・パチスロ実機アプリ

サン電子株式会社と連携し、以下の実機シミュレーションサービスを同社より配信中。

ゲームタイトル	配信状況
パチスロ リング 終焉ノ刻	iOS・Android版配信中／16,000ダウンロード達成
CR 戦国†恋姫	iOS・Android版配信中／35,000ダウンロード達成
CR リング 終焉ノ刻	iOS・Android版配信中／6,000ダウンロード達成
CR 緋弾のARIAAA	2019年4月24日から、iOS・Android版配信中。

※ダウンロード数は2019年4月3日時点の数値になります。

2. パチンコ・パチスロ市場の見通し

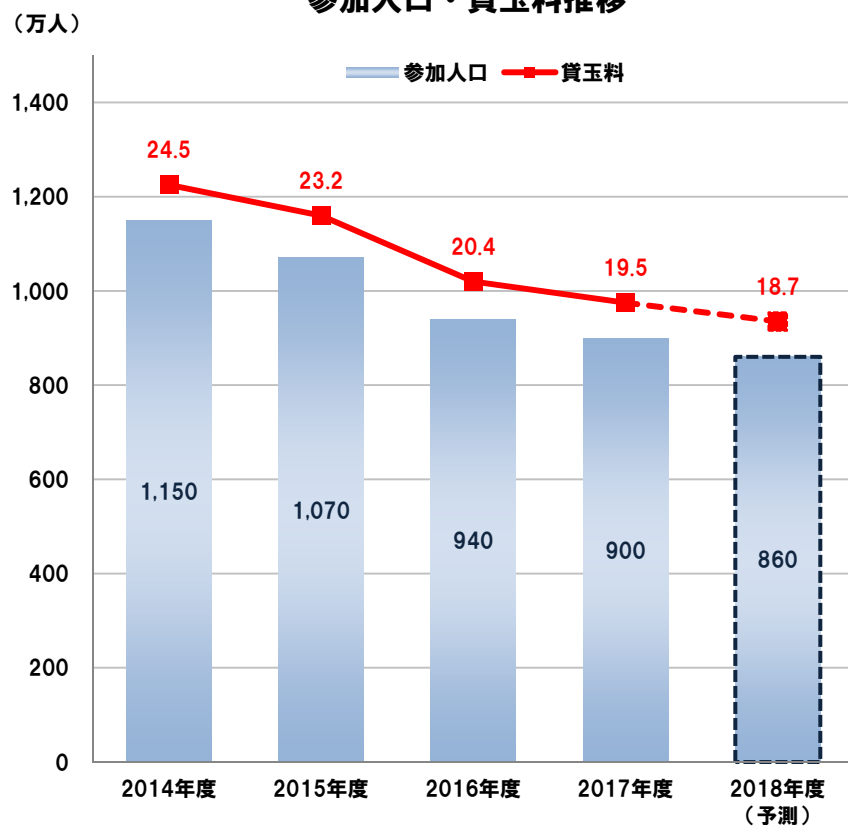
パチンコ・パチスロ市場の推移



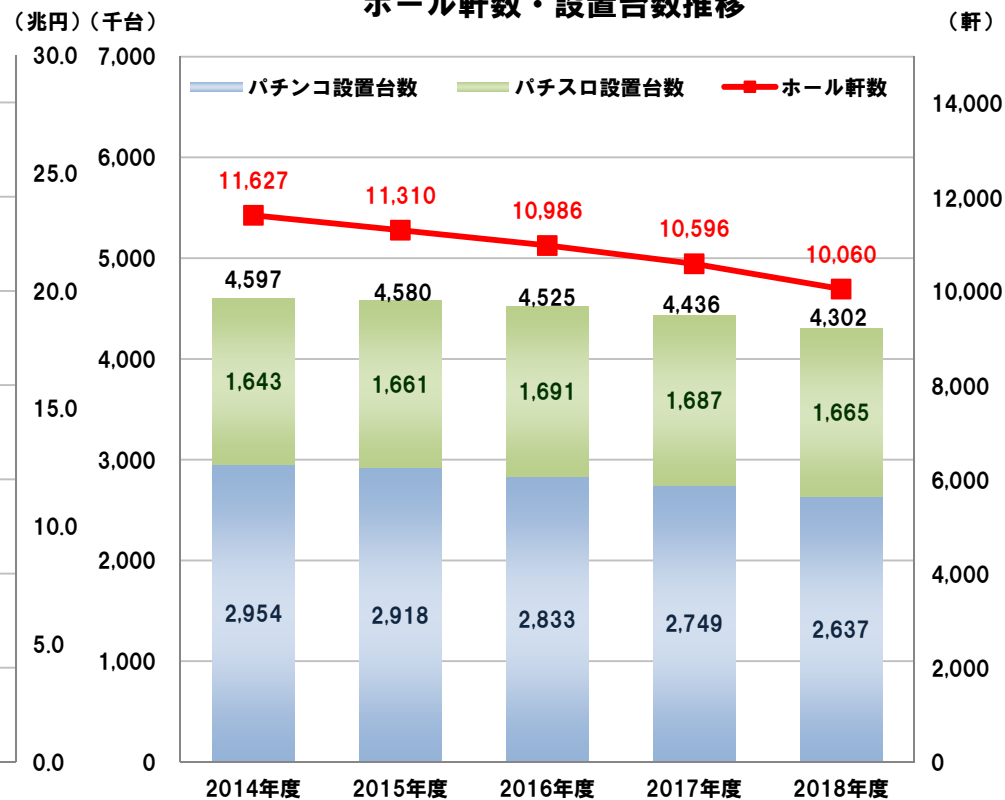
項目	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度
参加人口 (万人)	1,150	1,070	940	900	860 (当社予測)
賞玉料 (兆円)	24.5	23.2	20.4	19.5	18.7 (当社予測)

項目	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度	
ホール軒数(軒)	11,627	11,310	10,986	10,596	10,060	
設置台数 (千台)	パチンコ	2,954	2,918	2,833	2,749	2,637
	パチスロ	1,643	1,661	1,691	1,687	1,665

参加人口・賞玉料推移



ホール軒数・設置台数推移

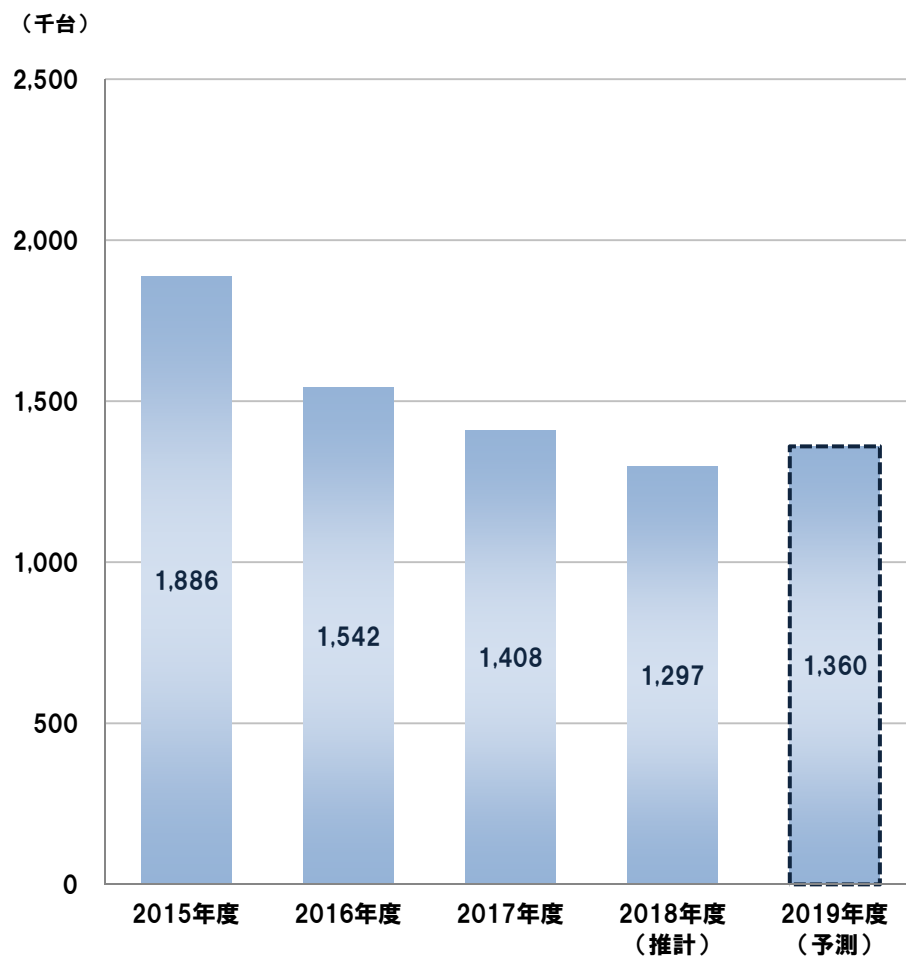


出所：警察庁（ホール軒数・設置台数）・日生産性本部『レジャー白書』（参加人口・賞玉料）

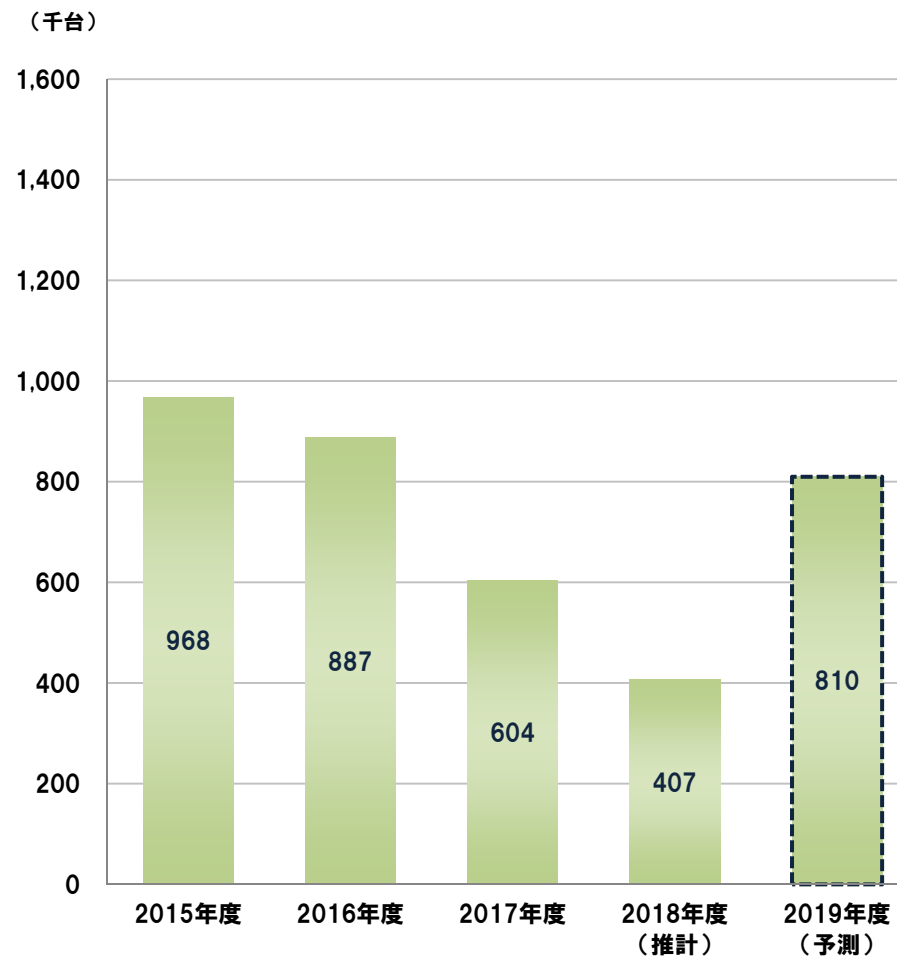
遊技機市場の販売台数推移



パチンコ遊技機の世界販売台数



パチスロ遊技機の世界販売台数



データ出所：株式会社経済研究所「2018年版 パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」より2015年度～2017年度の実績値 ※2018年度・2019年度は当社推計値・予測値

3. 2020年3月期 通期業績計画

『変わる挑戦』

ものづくりに対する今までの常識や慣習にとらわれることなく、自らが変化に順応する

2020年3月期 業績計画の骨子

「変化の時はチャンス」 新規則への移行が進む市場環境のなかで、
主力タイトルを投入し新規則機市場を開拓

遊技機事業	パチンコ遊技機 101,000台	「P緋弾のアリアⅢ 設定付」に続き、ホラータイトルをはじめとした主力タイトル中心のラインナップを投入し、新規則機市場のシェア拡大を図る
	パチスロ遊技機 24,000台	G20サミット終了後、ラグビーワールドカップ終了前後の認定機撤去タイミングに合わせ、パチンコとのタイアップ機を準備
デジタルコンテンツ事業 (ゲームアプリ)		ゲームアプリ第4弾 2020年前半リリースに向けて鋭意開発中

パチンコ遊技機



P 緋弾のエリアIII 設定付 (2019年5月中旬発売)

当社初となるミドルスペック
(1/319)設定付パチンコ遊技機

2段階設定で、最大約5,100個^(※)の
出玉獲得が期待できる
「Hysteria Rush」を搭載

※「Hysteria Rush」中(特別図柄1が変動する間)に獲得できる理論上の最大払出数。出玉表記は、大入賞口とその他入賞口の払出出玉です。

©赤松中学
©2011 赤松中学・株式会社KADOKAWA メディアファクトリー刊/東京武蔵高校

2020年3月期 通期業績計画



(販売台数は百台未満切捨て)

販売台数	2019年3月期 実績	2020年3月期 計画	対前期比 増減
パチンコ	67,600台	101,000台	+33,400台
パチスロ	12,700台	24,000台	+11,300台
合計	80,400台	125,000台	+44,600台

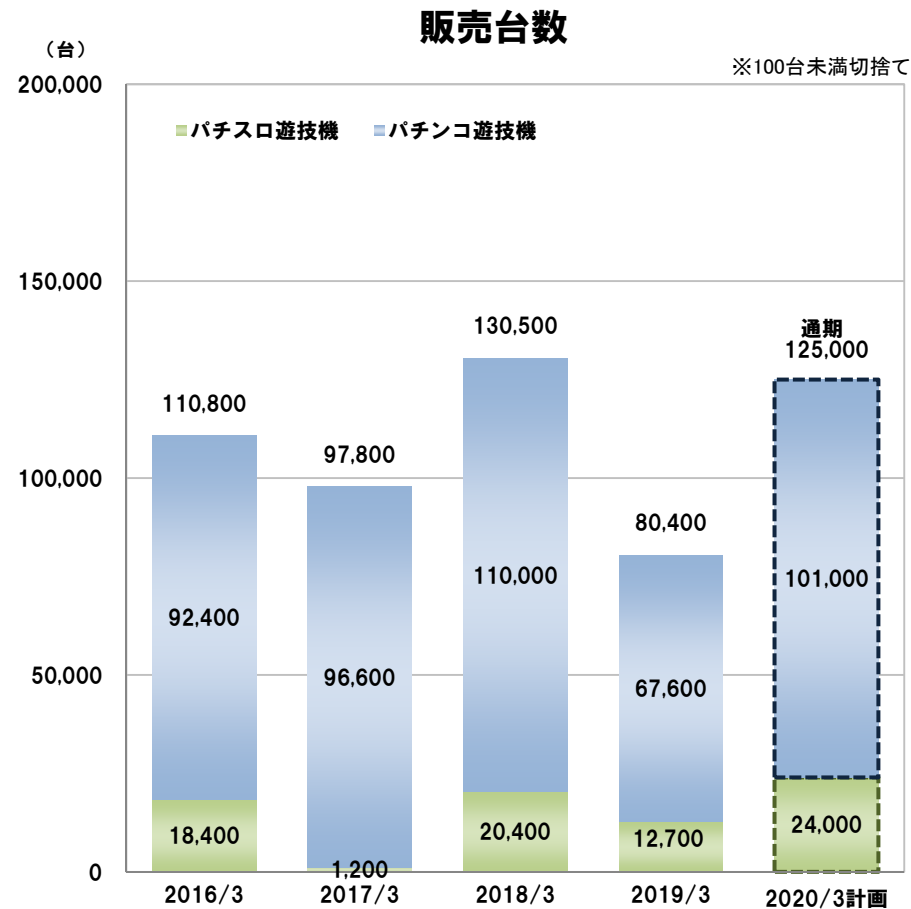
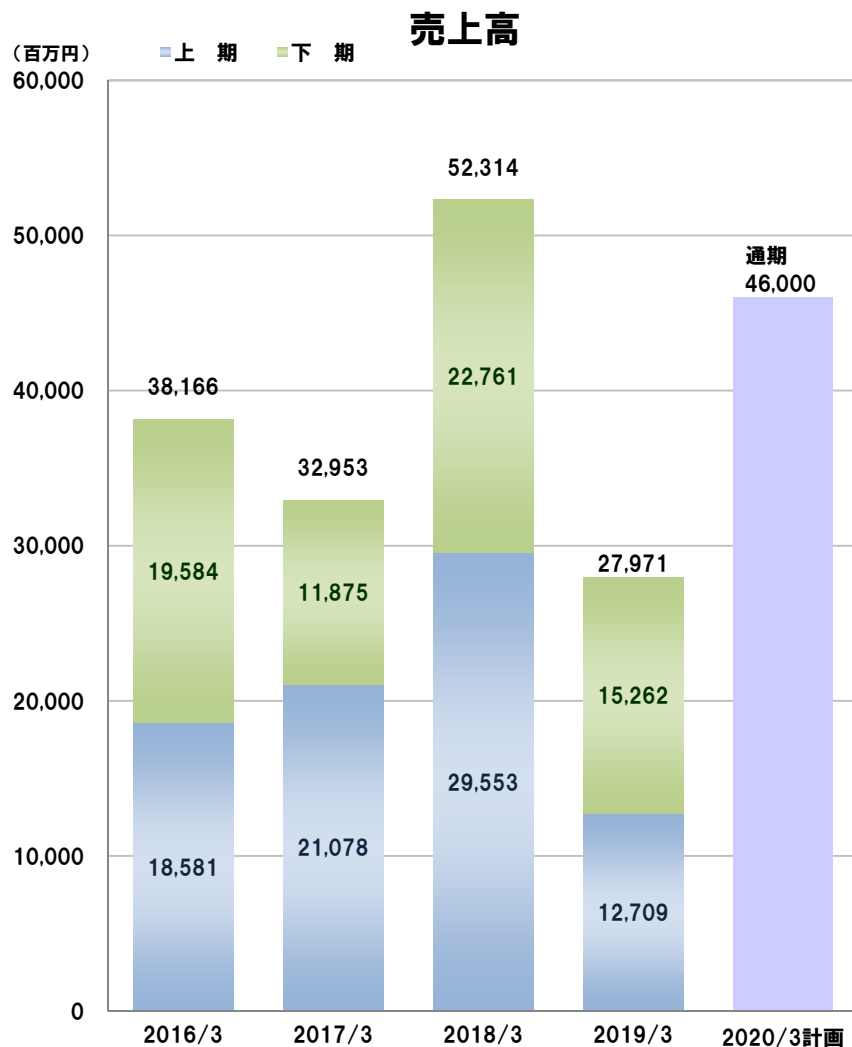
業 績	2019年3月期 実績		2020年3月期 計画		対前期比 増減
売上高	27,971	100.0%	46,000	100.0%	+18,029
営業利益	1,337	4.8%	3,500	7.6%	+2,163
経常利益	1,499	5.4%	3,500	7.6%	+2,001
当期純利益	796	2.8%	2,300	5.0%	+1,504
1株当たり当期純利益	35.04円		102.70円		+67.66
1株当たり配当金	50円		50円		-
配当性向	142.7%		48.7%		-

※当社の遊技機事業は販売戦略に基づき、期中を通じて機動的に新機種投入を行う必要があることから、2018年3月期より第2四半期累計期間の連結業績予想については開示しておりません。



参考資料

業績推移① 売上高・販売台数等



	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3計画
パチンコ遊技機	10	8	6	8	-
パチスロ遊技機	2	1	4	3	-
投入機種数 計	12	9	10	11	-

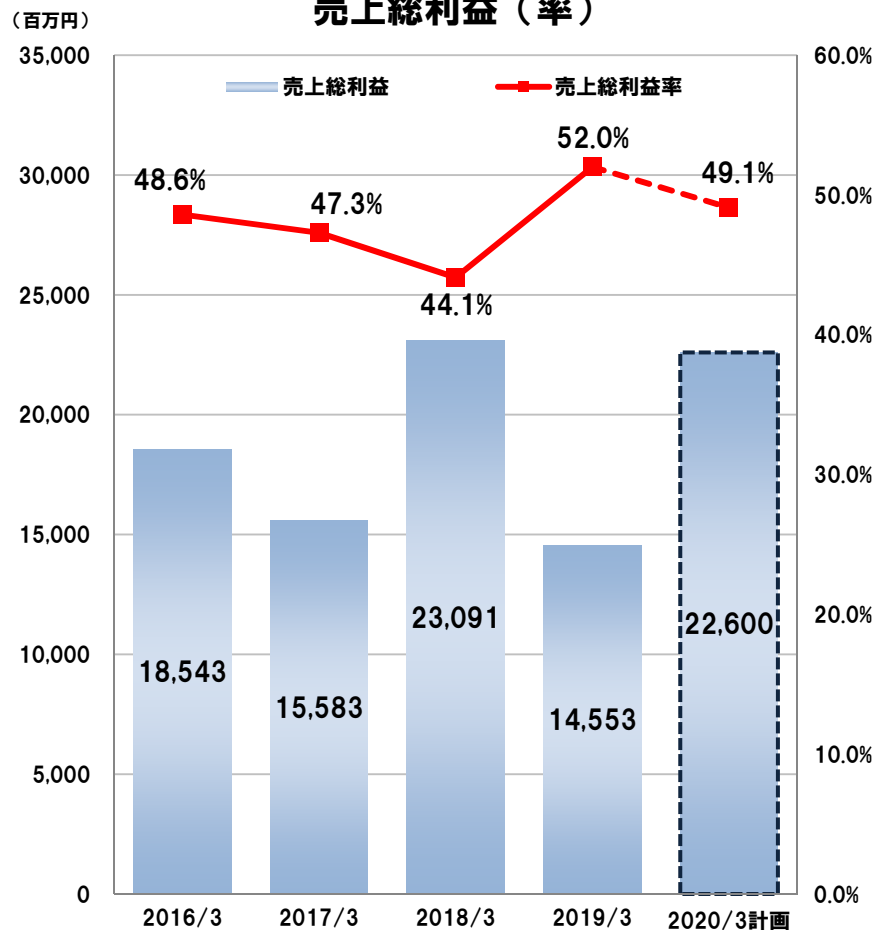
※当社の遊技機事業は販売戦略に基づき、期中を通じて機動的に新機種の投入を行う必要があることから、2018年3月期より第2四半期累計期間の連結業績予想および投入機種数については開示しておりません。

※投入機種数は、新規タイトル数

業績推移② 売上総利益・販管費

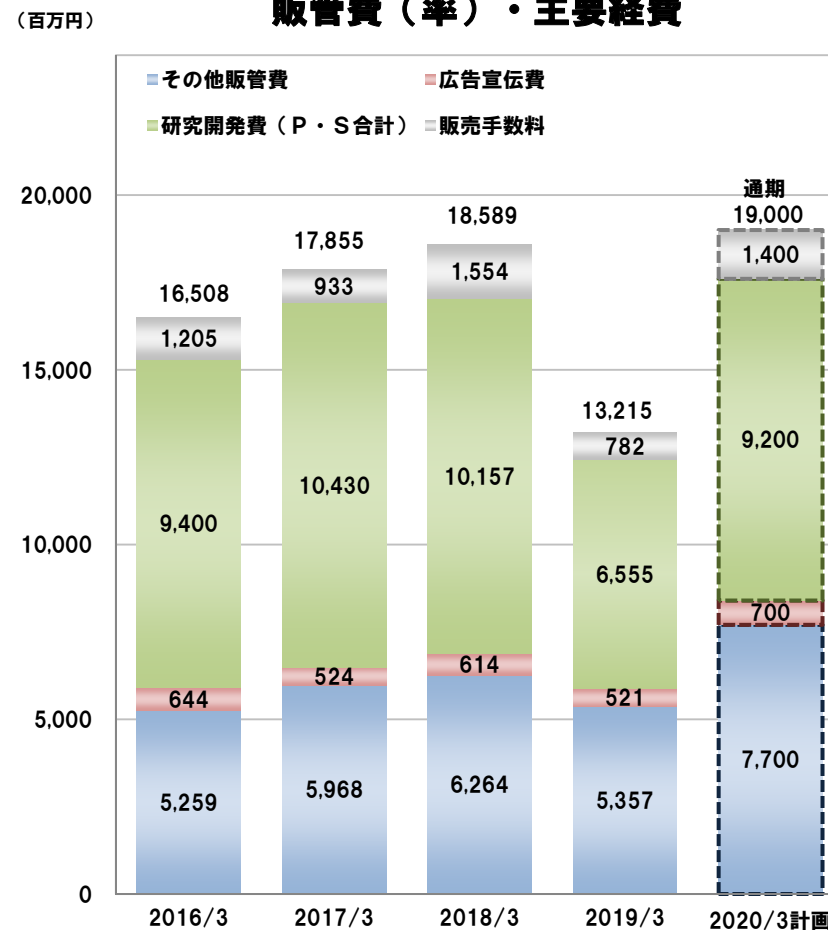


売上総利益（率）



人員数	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3計画
営業部門	180名	182名	182名	176名	179名
開発部門	189名	200名	190名	196名	203名
その他	89名	86名	96名	90名	88名
全社	458名	468名	468名	462名	470名

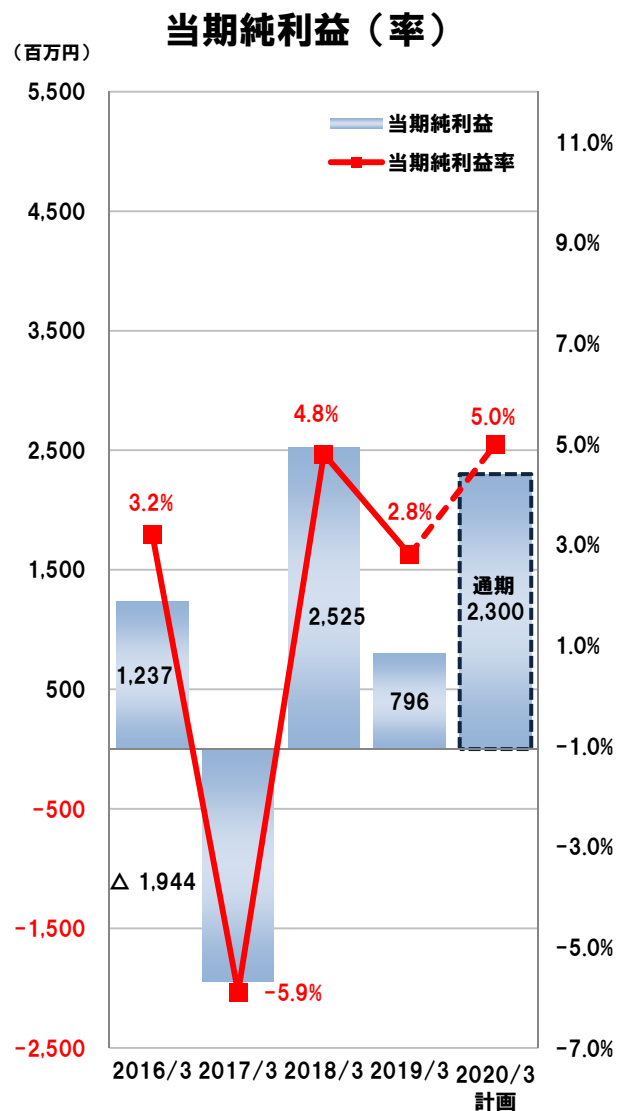
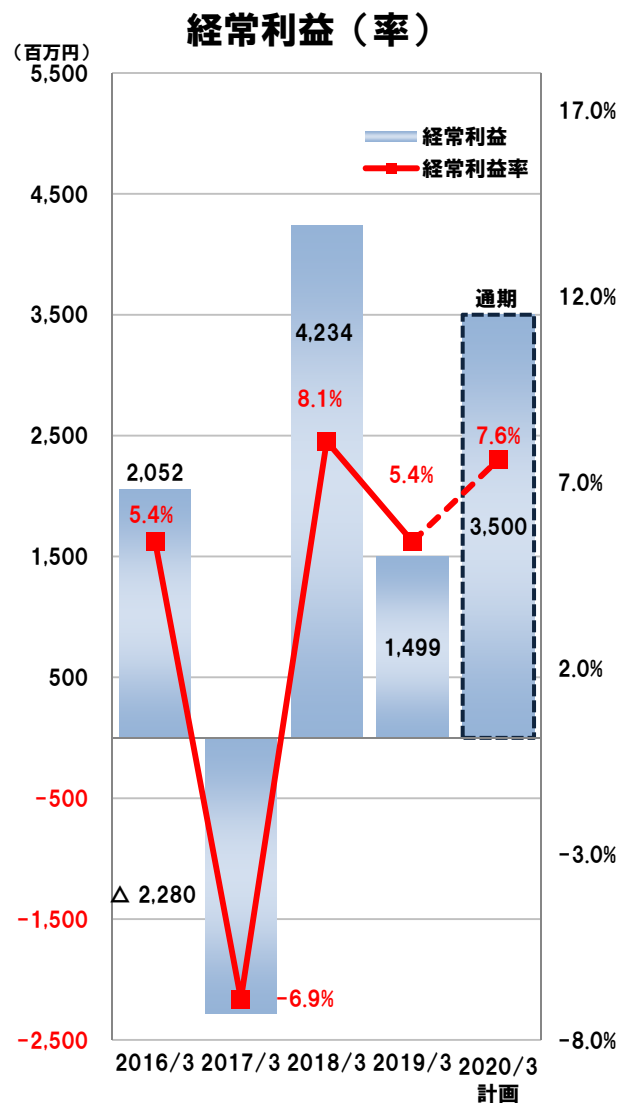
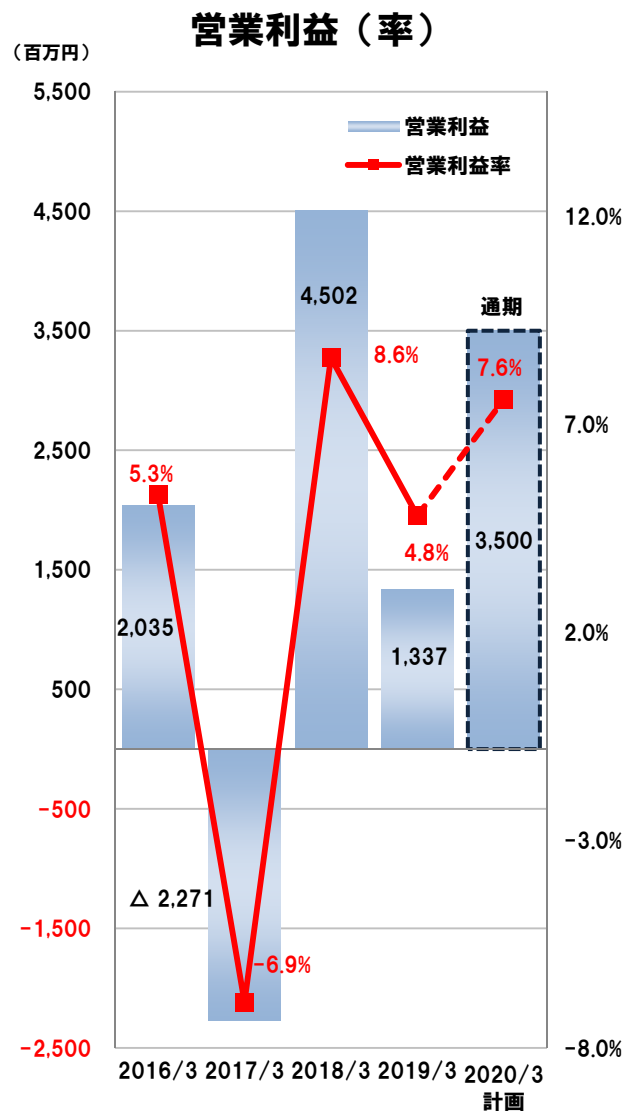
販管費（率）・主要経費



	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3	2020/3計画
販管比率	43.3%	54.2%	35.5%	47.2%	41.3%
手数料率	3.2%	3.8%	3.0%	2.7%	3.0%
研究開発費率	24.6%	31.7%	19.4%	23.4%	20.0%
広告宣伝費率	1.7%	1.5%	1.2%	1.8%	1.5%

※各比率は、売上高に対する比率

業績推移③ 営業利益・経常利益・当期純利益





本体外観

社名	株式会社 藤商事
設立	1966年10月
代表者名	代表取締役社長 井上 孝司
資本金	32億81百万円 (2019年3月31日現在)
売上高	279億円 (2019年3月期)
従業員数	462名 (2019年3月31日現在)
事業内容	<ul style="list-style-type: none">●パチンコ遊技機、パチスロ遊技機の開発・製造・販売●デジタルコンテンツの企画・開発・販売・配信



当社のコーポレートスローガン

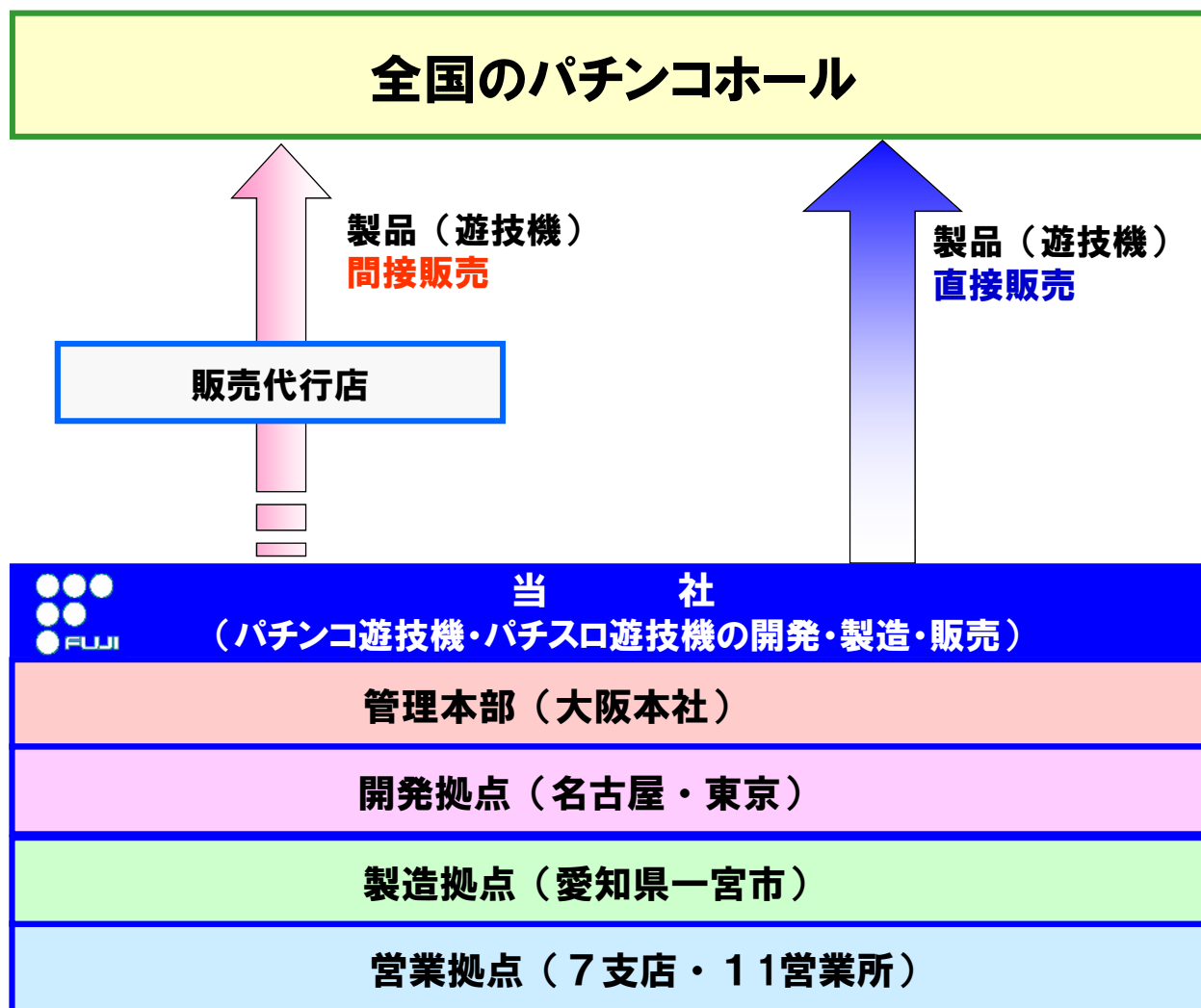
<ヒト味違う発想で一步先の“オモシロさ”を目指して！>

- 「ヒト味」は「人間味」を表しており、パチンコ・パチスロに情熱を持ち続け、可能性のある限り挑戦するモノづくりに取り組む姿勢を表しております。
- このコーポレートスローガンを「ヒト味違う“オモシロ”さ！」と短縮し、企業ロゴに表示しております。
- 企業ロゴの左側には、藤の花とイニシャル（F）をモチーフに、円の集合体を形成しております。これは、人間の持つ個々の特異性が融和されることによって生まれる人と人とのふれあいの大切さを表しています。

主な会社沿革



- 1966年10月 **じゃん球遊技機の開発、製造および貸付を目的とし、株式会社藤商事を設立**
- 1973年10月 **アレンジボール遊技機の製造および販売を開始**
- 1989年11月 **パチンコ遊技機事業に参入**
パチンコ遊技機の製造および販売を開始
- 2003年 9月 **パチスロ遊技機事業に参入**
パチスロ遊技機の製造および販売を開始
- 2007年 2月 **ジャスダック証券取引所に上場（2007年11月 J-Stock銘柄に選定）**
- 2010年 4月 **ジャスダック証券取引所と大阪証券取引所の合併に伴い、**
大阪証券取引所 J A S D A Q 市場に上場
- 2013年 3月 **サン電子株式会社と資本・業務提携契約を締結**
- 2013年 7月 **東京証券取引所と大阪証券取引所の合併に伴い、**
東京証券取引所 J A S D A Q（スタンダード）に上場
- 2014年 3月 **東京証券取引所 J A S D A Q（スタンダード）にて貸借銘柄に選定**



(株) J F J (連結子会社) (株) サンタエンタテイメント (持分法非適用関連会社)

地域展開の状況 (2019年4月1日現在)



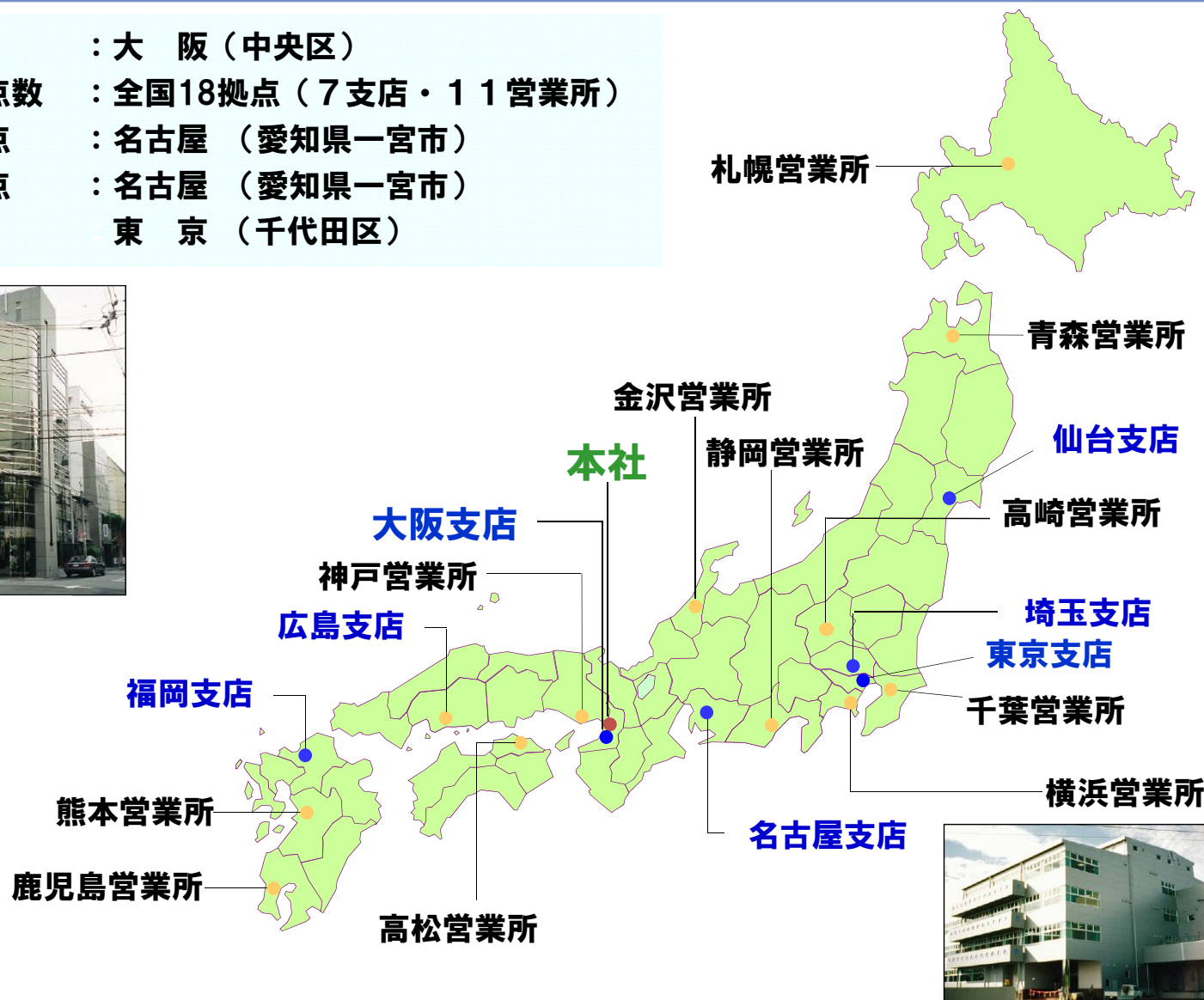
本社 : 大 阪 (中央区)
営業拠点数 : 全国18拠点 (7支店・11営業所)
製造拠点 : 名古屋 (愛知県一宮市)
開発拠点 : 名古屋 (愛知県一宮市)
 東 京 (千代田区)



大阪支店



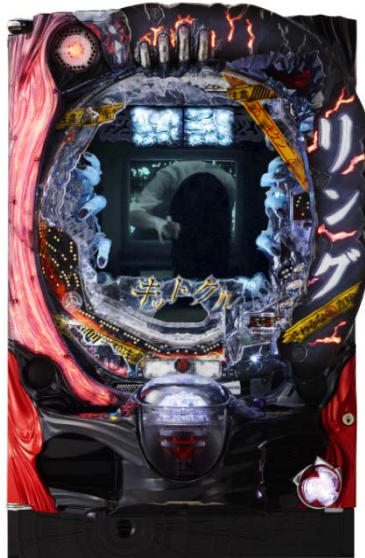
東京支店



遊技機の販売形態

パチンコ遊技機 サイドユニットシステム

サイドユニット(専用または汎用)



©1999 鈴木光司 発行:株式会社KADOKAWA 角川書店
©1998 「リング」[5せん]製作委員会
©1999 「リング2」製作委員会



盤面 (パネル)

パネル販売では盤面のほか、サイドユニット(機種専用または汎用)が付属します

本体販売

外枠(本体)は一度購入すれば以後の機種では、盤面(パネル)とサイドユニットの入替を行うことにより、継続して使用可能。
本体枠をモデルチェンジした最初の機種は、すべて枠付きの本体販売となる。

パネル販売

パチスロ遊技機 分離筐体システム



©地獄少女プロジェクト/宵伽製作委員会



回胴部ユニット



下パネル



機種変更時に交換

筐体販売

機種変更の際に「回胴部ユニット」と「下パネル」を交換可能なシステムを採用し、パチンコホール様の利便性を向上。

ユニット販売

主な発売機種



発売年	区分	機種名
1966年	じゃん球遊技機	じゃん球
1987年	アレンジボール	「シャトル21」
1992年	アレンジボール	「アレジン」
2003年	パチンコ	「CRサンダーバード2」
	パチスロ	「パチスロ サンダーバードII」
2004年	パチンコ	「CR暴れん坊将軍」
2007年	パチンコ	「CRリング」
	パチンコ	「CR宇宙戦艦ヤマト」
2011年	パチンコ	「CRゲゲゲの鬼太郎 妖怪頂上決戦」
	パチンコ	「CRリング 呪いの7日間」
	パチンコ	「CR地獄少女」
2013年	パチンコ	「CR呪怨」
2014年	パチンコ	「CR緋弾のARIA」
	パチンコ	「CRリング 運命の日」
	パチスロ	「パチスロ リング 呪いの7日間」
2015年	パチンコ	「CR暴れん坊将軍 怪談」
	パチンコ	「CR地獄少女 弐（ツー）」
2016年	パチンコ	「CR緋弾のARIAII」
2017年	パチンコ	「CRリング 終焉ノ刻」
	パチスロ	「パチスロ リング 終焉ノ刻」
2018年	パチンコ	「P暴れん坊将軍 炎獄鬼神の怪」
	パチスロ	「パチスロ FAIRY TAIL」

パチンコ・パチスロについて



パチンコ遊技機には大当たり確率^(※1)があり大別すると、以下のように分けられます。
新規則機では設定ごとに異なる大当たり確率を搭載できるようになりました。

(※1)大当たり確率とは、遊技を始めてから、初めて大当たりするまでの確率を指します。

パチンコ遊技機

ミドル
(1/300~319)



©真島ヒロ/講談社
©真島ヒロ・講談社/フェアリーテイル製作委員会・テレビ東京

最も大当たりしにくいタイプだが、
大当たりした時の出玉が多い傾向にある。

代表機種：
CR FAIRY TAIL

ライトミドル
(1/100~299)



©1999 鈴木光司 発行:株式会社KADOKAWA 角川書店
©1998「リング」[らせん]製作委員会
©1999「リング2」製作委員会

比較的大当たりしやすいタイプ。
継続率が高い機種であれば、
ミドルタイプ級の出玉獲得も期待できる。

代表機種：
Pリング 呪縛RUSH 設定付

甘デジ
(1/99以上)



©地獄少女プロジェクト/宵伽製作委員会

出玉は少ないが、大当たりしやすいタイプ。
ゆっくり遊技したい方におすすめ。

代表機種：
PA地獄少女 宵伽(よいのとき) 設定付

※大当たり確率の区分は当社基準によります。

パチンコ・パチスロについて



パチスロ遊技機は、大別すると以下のタイプに分けることができ、「A+RT」のようにタイプが複合することもあります。大当たり確率は、設定ごとに異なります。

(※2)「リプレイ」とは、メダルを使わずにもう1回遊技できる役のこと。

パチスロ遊技機

Aタイプ (ノーマルタイプ)	ボーナスに当選することでメダルを増やすタイプ。 分かりやすいゲーム性であることが多い傾向にある。
RT (リプレイタイム)	「リプレイ」 ^(※2) の確率が上がるので、メダルを減らさずに遊ぶことができる機種。大当たりすることでメダルが増える「Aタイプ(ノーマルタイプ)」と複合したタイプになることがある。 代表機種：パチスロ 貞子 v s 伽椰子 (A+RT)
ART (アシストリプレイタイム)	大当たりしていない通常時に比べると「リプレイ」 ^(※2) の確率が上がり、映像・音声などによって押す順番を知らせてくれるため、メダルが増えやすい機種。 代表機種：パチスロ FAIRY TAIL
AT (アシストタイム)	映像・音声などによって押す順番を知らせてくれるため、メダルが増えやすい機種。ARTに比べると、大当たり時以外でも「リプレイ」 ^(※2) の確率が高い傾向にある。 代表機種：パチスロ リング 呪いの7日間



©藤商事



パチスロ
遊技機

ユーザーの技量が必要な
ため、「遊技」に該当。

カジノ
ロット

ユーザーの技量が必要で
ないため、「ギャンブル」に
該当

1. 「技量」が必要かどうか

パチスロ遊技機は自らの意思でリールを止めることができ、これを「技量」といいます。一方、カジノのロットマシンはリールが自動的に停止する仕組みになっております。

2. 「射幸性」の違い

パチスロ遊技機には出玉などの制限があり、射幸性が抑えられています。カジノのロットマシンは、小額の投資で大金を得られる可能性があるゲームもあり、パチスロ遊技機に比べると射幸性が高いものが多いです。

ターゲットユーザー



当社は「ジャンル戦略」を推進しており、各年齢層をターゲットにしたジャンルを強化しております。「ホラー」「萌え」「時代劇」に加え、**新たなジャンル**の創造にも力を入れております。

年齢層	パチンコ参加率	ジャンル	主力タイトル
10代～20代	約107万人 (11.9%)	ホラー(全年代向け)	リング・地獄少女
30代～40代	約407万人 (45.3%)	萌え(10～20代向け)	緋弾のARIA
50代以上	約385万人 (42.8%)	時代劇(シニア向け)	暴れん坊将軍・ 遠山の金さん
参加人口合計	900万人	新たなジャンル	FAIRY TAIL

引用:「レジャー白書2018」パチンコ参加人口率

より多くの方にパチンコを楽しんでいただくため、各種施策を行っております。
今後も各種施策を通じて、皆様にパチンコの楽しさをお伝えします。

- 日工組主催「みんなのパチンコフェス」への協賛
- 「地獄少女」の楽曲を担当頂いた『ミオヤマザキ』のライブへのブース出展
- ニコニコ超会議2019協賛による実機出展

■ お問い合わせ先

株式会社 藤商事 経営企画本部 広報・IR 室

TEL:06-6949-0323 FAX:06-6949-3174

- 本資料は、当社の事業内容等をご説明するために、現時点で入手できる情報に基づき作成したものです。本資料を作成するに当たっては、正確性を期すために慎重に行っておりますが、完全性を保証するものではありません。本資料中の情報によって生じた障害・問題等に関しては、当社は一切責任を負うものではありませんので、ご了承下さい。
- 本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報および合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。実際の業績等は、遊技機の型式試験の適合状況をはじめ、様々な要因により大きく異なる可能性があります。投資を行う際には、投資家ご自身のご判断でなさるようお願いいたします。