

2023年3月期 第2四半期決算説明資料

2022年11月8日

株式会社 藤商事



証券コード 6257

1. 第2四半期累計期間 決算概況 P.2
2. 事業の状況と今後の見通し P.10
3. パチンコ・パチスロ市場の動向 P.12
4. 2023年3月期 通期連結業績計画 P.15

参考資料

1. 第2四半期累計期間 決算概況

(販売台数は百台未満切り捨て)

販売台数

パチンコ遊技機 38,200台 対前年同期比 +12,700台

パチスロ遊技機 5,000台 前年同期は新機種の販売なし

第2四半期累計期間では、パチンコ遊技機にて3タイトル、パチスロ遊技機にて1タイトルを市場投入。前年同期を上回る販売台数を確保。

業績

売上高 171億56百万円 経常利益 26億69百万円

対前年同期比 +93億32百万円 +119.3%

前年同期は経常損失 33億82百万円

「Pサラリーマン金太郎」が計画を上回る販売台数を確保。

その他の商戦についても、堅調に推移。

パチンコ遊技機

パチスロ遊技機



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

PストリートファイターV
(2022年5月発売)



©本宮ひろ志/集英社/FIELDS

Pサラリーマン金太郎
(2022年7月発売)



©NET CORPORATION

Pシンデレラブレイド
(2022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

S FAIRY TAIL 2
(2022年7月発売)

決算ハイライト② 販売台数

(販売台数は百台未満切捨て)

販売台数	2022年3月期 第2四半期累計期間		2023年3月期 第2四半期累計期間		対前年同期比
		構成比		構成比	
パチンコ遊技機	25,500台	100.0%	38,200台	88.3%	+12,700台
パチスロ遊技機	一台	—%	5,000台	11.7%	+5,000台
計	25,500台	100.0%	43,200台	100.0%	+17,700台

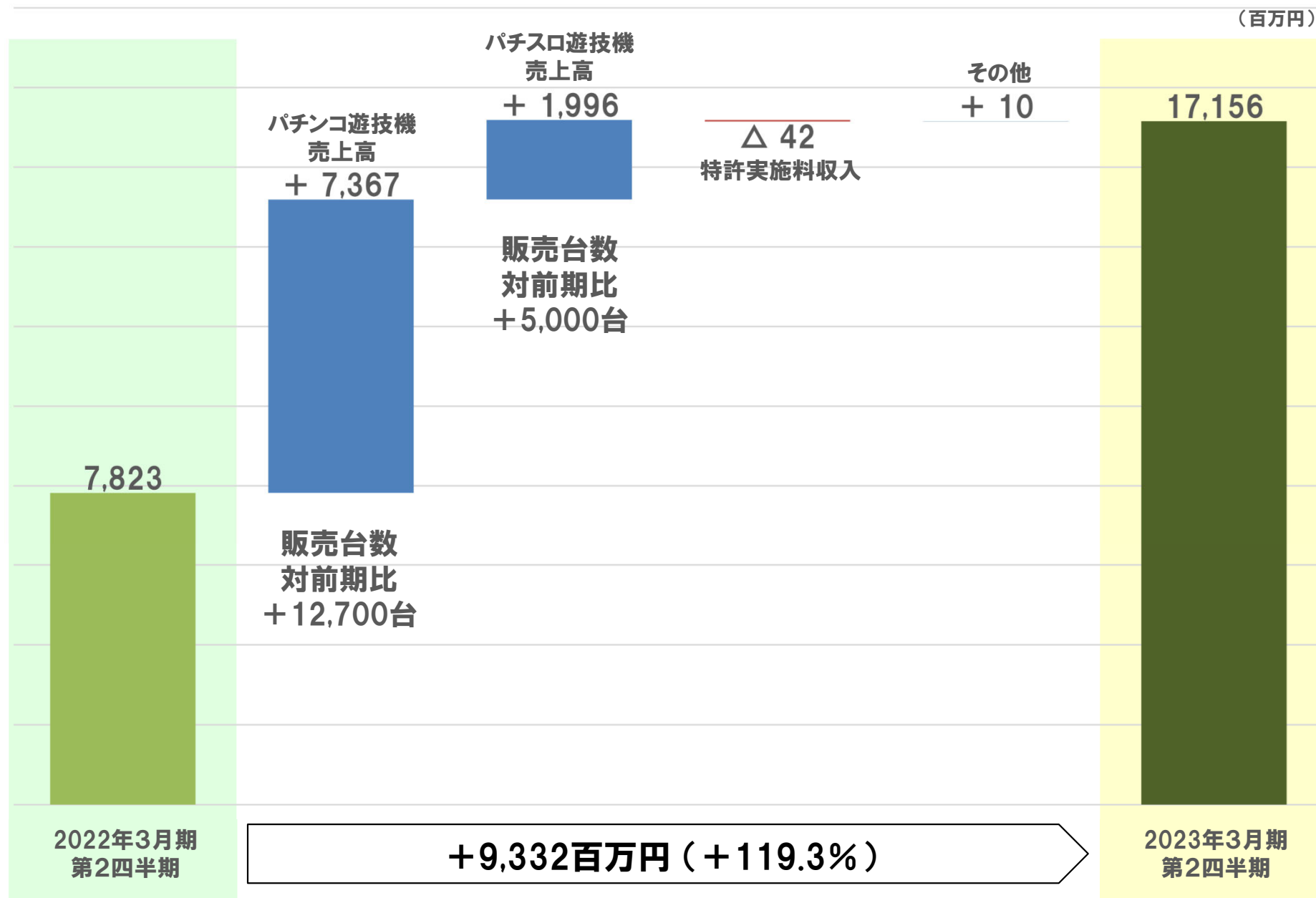
2022年3月期 第2四半期累計期間	販売台数	2023年3月期 第2四半期累計期間	販売台数
P地獄少女 きくりのお祭りLIVE	3,700台	PストリートファイターV	10,100台
P真・暴れん坊将軍 双撃	4,500台	Pサラリーマン金太郎	18,500台
P緋弾のARIA ~緋弾覚醒編~(再販)	2,900台	Pシンデレラブレイド	3,600台
		S FAIRY TAIL2	5,000台
その他甘デジなど(リングシリーズ他)	14,100台	その他	5,900台
合計	25,500台	合計	43,200台

決算ハイライト③ 損益計算書

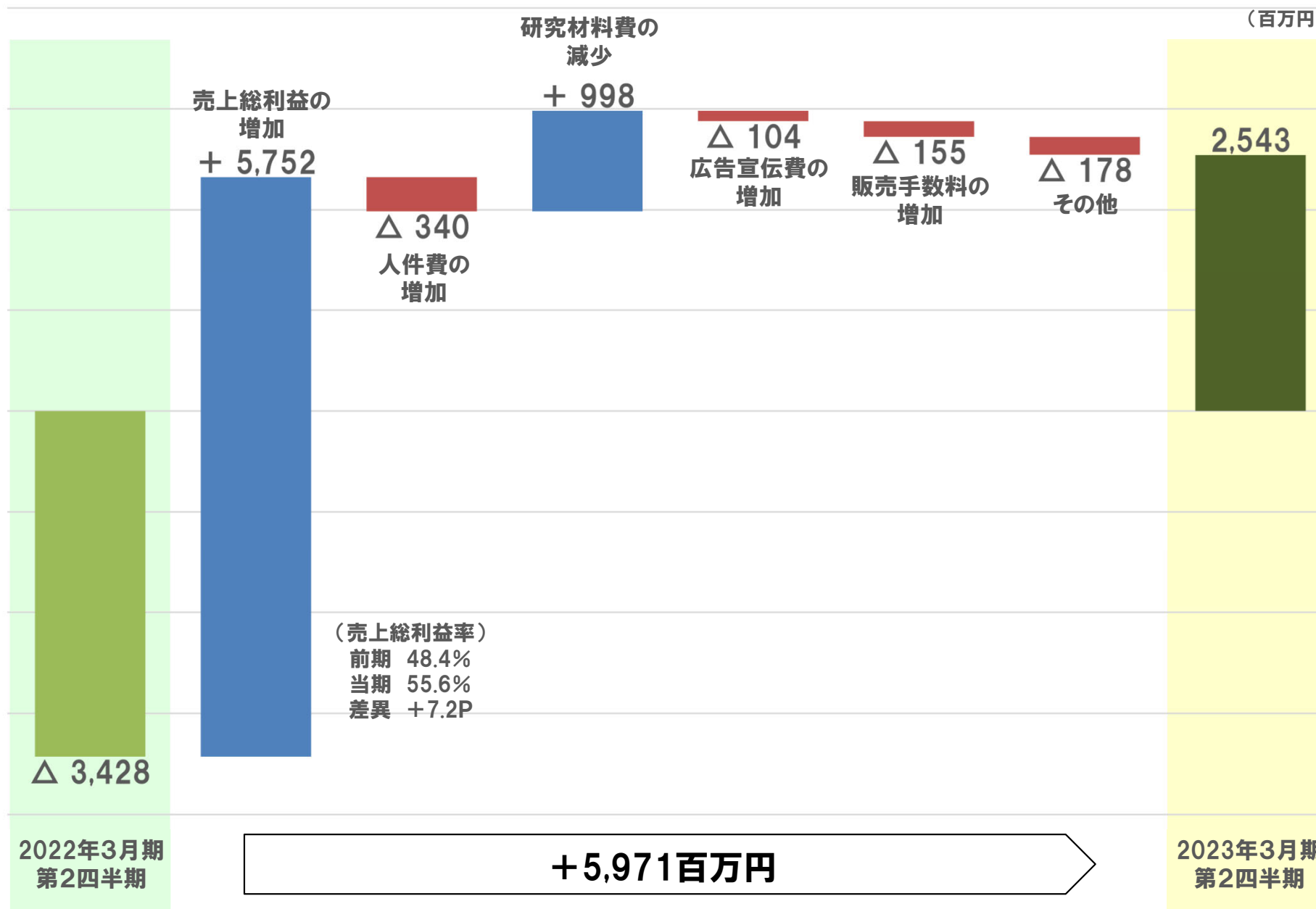
(単位:百万円)

	2022年3月期 第2四半期		2023年3月期 第2四半期		構成比増減	備考
	金額	構成比	金額	構成比		
売上高	7,823	100.0%	17,156	100.0%	—	■売上高 ・販売台数の増加 (対前年同期比 +17,700台)
売上原価	4,040	51.6%	7,621	44.4%	△ 7.2pt	
売上総利益	3,783	48.4%	9,535	55.6%	+7.2pt	
販管費	7,212	92.2%	6,991	40.8%	△ 51.4pt	
営業利益	△ 3,428	△ 43.8%	2,543	14.8%	+58.7pt	■各損益 ・販売台数の増加による 各利益の増加
営業外収益	55	0.7%	148	0.9%	+0.2pt	
営業外費用	9	0.1%	21	0.1%	+0.0pt	
経常利益	△ 3,382	△ 43.2%	2,669	15.6%	+58.8pt	
特別利益	143	1.8%	0	0.0%	△ 1.8pt	
特別損失	1	0.0%	0	0.0%	△ 0.0pt	
税金等調整前 四半期純利益	△ 3,240	△ 41.4%	2,670	15.6%	+57.0pt	
法人税等	△ 624	△ 8.0%	201	1.2%	+9.2pt	
四半期純利益	△ 2,616	△ 33.4%	2,469	14.4%	+47.8pt	

決算ハイライト④ 売上高増減要因（前期対当期）



決算ハイライト⑤ 営業利益増減要因（前期対当期）



決算ハイライト⑥ 貸借対照表

(単位:百万円)

	2022年3月期末		2023年3月期 第2四半期末		金額増減	備考
	金額	構成比	金額	構成比		
流動資産	31,144	68.6%	34,168	71.0%	+3,023	◆流動資産
現金及び預金・有価証券	19,478	42.9%	23,006	47.8%	+3,527	現金及び預金の増加等
商品及び製品	371	0.8%	247	0.5%	△124	前期末 当第2四半期末
売上債権	5,175	11.4%	4,190	8.7%	△984	現金及び預金 19,278 23,006
その他	6,118	13.5%	6,724	14.0%	+605	有価証券 200 0
固定資産	14,259	31.4%	13,964	29.0%	△295	計 19,478 23,006
有形固定資産	7,938	17.5%	7,605	15.8%	△332	
その他	6,321	13.9%	6,358	13.2%	+37	前期末 当第2四半期末
資産合計	45,404	100.0%	48,132	100.0%	+2,728	流動比率 463% 449%
流動負債	6,731	14.8%	7,603	15.8%	+871	当座比率 366% 358%
仕入債務	5,043	11.1%	4,987	10.4%	△56	
その他	1,688	3.7%	2,616	5.4%	+927	◆純資産 利益剰余金の増加等
固定負債	2,045	4.5%	2,021	4.2%	△24	前第2四半期 当第2四半期
負債合計	8,777	19.3%	9,624	20.0%	+846	自己資本比率 87.3% 80.0%
純資産合計	36,626	80.7%	38,507	80.0%	+1,881	(参考)前期末 80.7%
負債・純資産合計	45,404	100.0%	48,132	100.0%	+2,728	

2. 事業の状況と今後の見通し

パチンコ遊技機

- ① 上半期はメインタイトル3機種に加え、前期発売機種の甘デジタイプなどを販売し、当初計画を上回る販売台数を確保
- ② 下半期は『P新・遠山の金さん』(11月上旬導入)をはじめ、複数タイトルを順次市場投入予定



©東映

遊技機事業

パチスロ遊技機

- ① 上半期は『S FAIRY TAIL 2』を市場投入
- ② 下半期は当社グループの新たな主カシリーズとして期待が高い『SLOTとある科学の超電磁砲(レールガン)』を市場投入。(6.5号機)

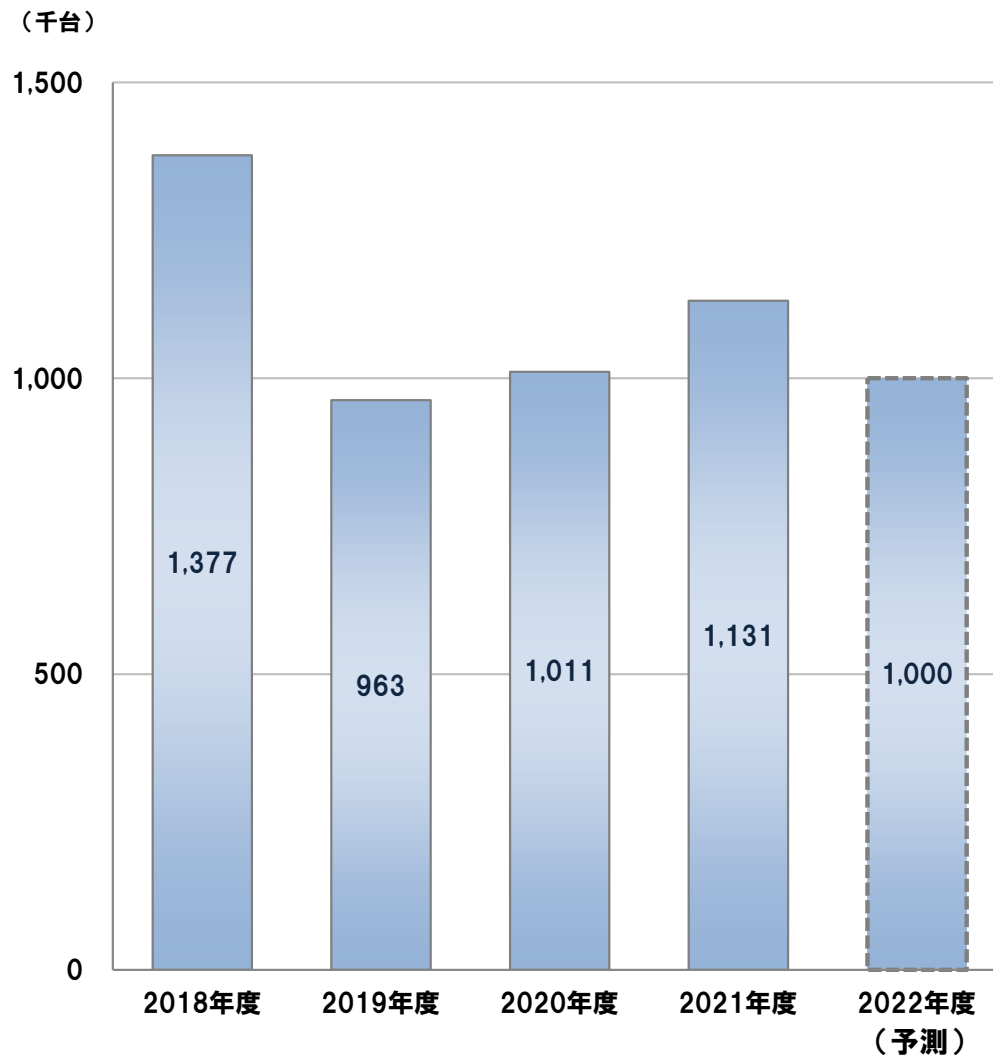


© 鎌池和馬/冬川基/アスキー・メディアワークス / PROJECT-RAILGUN
© 鎌池和馬/冬川基/アスキー・メディアワークス / PROJECT-RAILGUN S
©2018 鎌池和馬/冬川基 / KADOKAWA / PROJECT-RAILGUN T

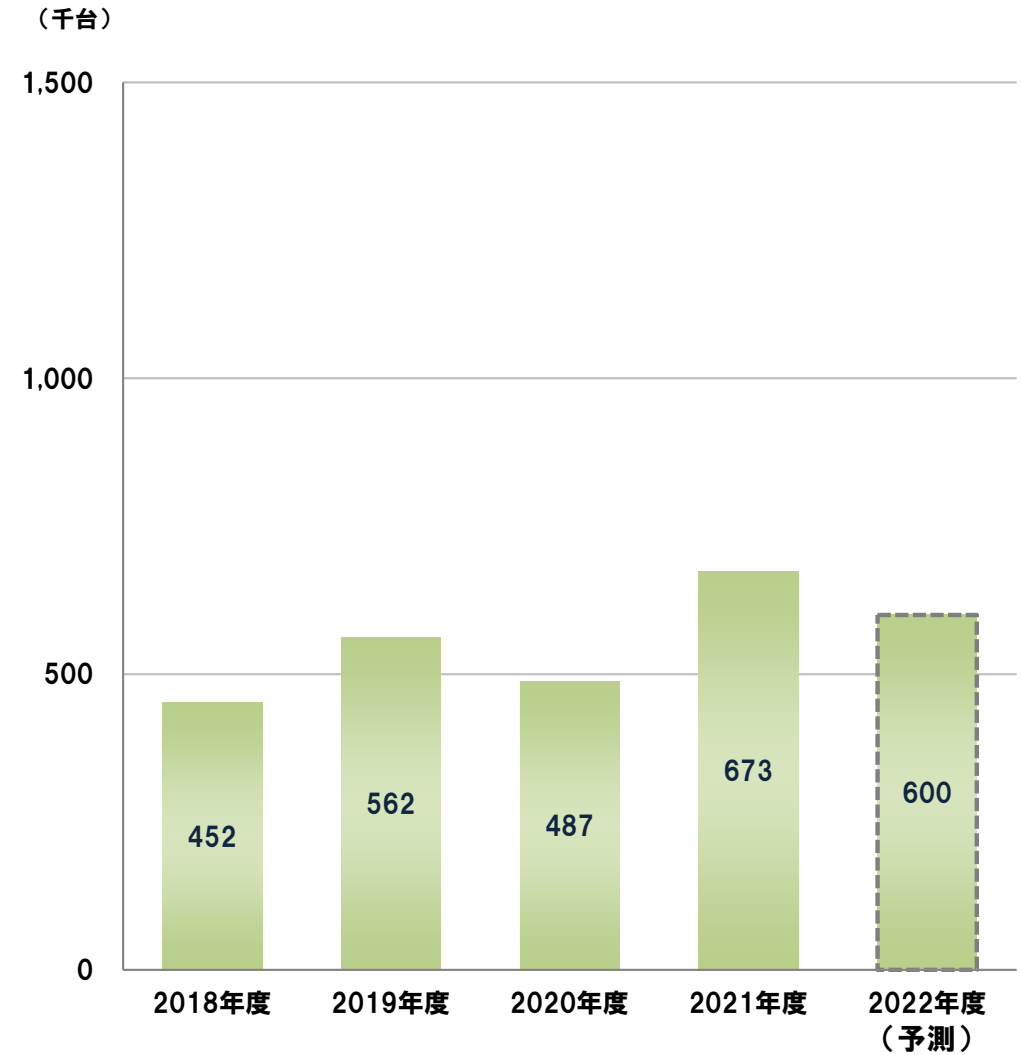
新規機移行後を見据えた「スマートパチンコ」・「スマートパチスロ」の開発推進

3. パチンコ・パチスロ市場の動向

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: 榊矢野経済研究所「2022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2018年度～2021年度の実績値 ※2022年度は当社予測値



スマート遊技機の普及を通じて業界活性化を推進



スマート遊技機の主なメリット

ゲーム性の向上

スペック設計の幅が広がることや今までにない出玉の波を創り出す等、より豊かなゲーム性を備えた機種開発が可能となります。

遊技環境改善

騒音の元となる玉やメダル払出時の接触音が低減することにより、快適な遊技環境を提供します。

感染症対策

玉やメダルへの直接的な接触がなくなるため感染リスクが低減し、現在よりもさらに衛生的にプレイできるようになります。

セキュリティ向上

「ゴト行為」などの不正行為を防ぐことでホール様の利益を守り、ひいてはファンのみなさまへの適正な還元にも寄与します。

のめり込み対策

市場の出玉情報を一元管理することにより、依存防止に寄与します。

- スマートスロットは2022年11月以降、スマートパチンコは2023年以降にホール導入される見通し。
- 当社グループのスマート遊技機の発売時期につきましては準備が整い次第、お知らせします。

4. 2023年3月期 通期連結業績計画

第3四半期以降の発売予定機種

パチンコ遊技機



© 東映

P新・遠山の金さん
(2022年11月導入予定)

パチスロ遊技機



© 鎌池和馬 / 冬川基 / アスキー・メディアワークス / PROJECT-RAILGUN
© 鎌池和馬 / 冬川基 / アスキー・メディアワークス / PROJECT-RAILGUN S
© 2018 鎌池和馬 / 冬川基 / KADOKAWA / PROJECT-RAILGUN T

SLOTとある科学の超電磁砲(レールガン)
(2022年11月導入予定)

2023年3月期 業績計画に対する進捗状況



(金額単位:百万円 販売台数は百台未満切捨て)

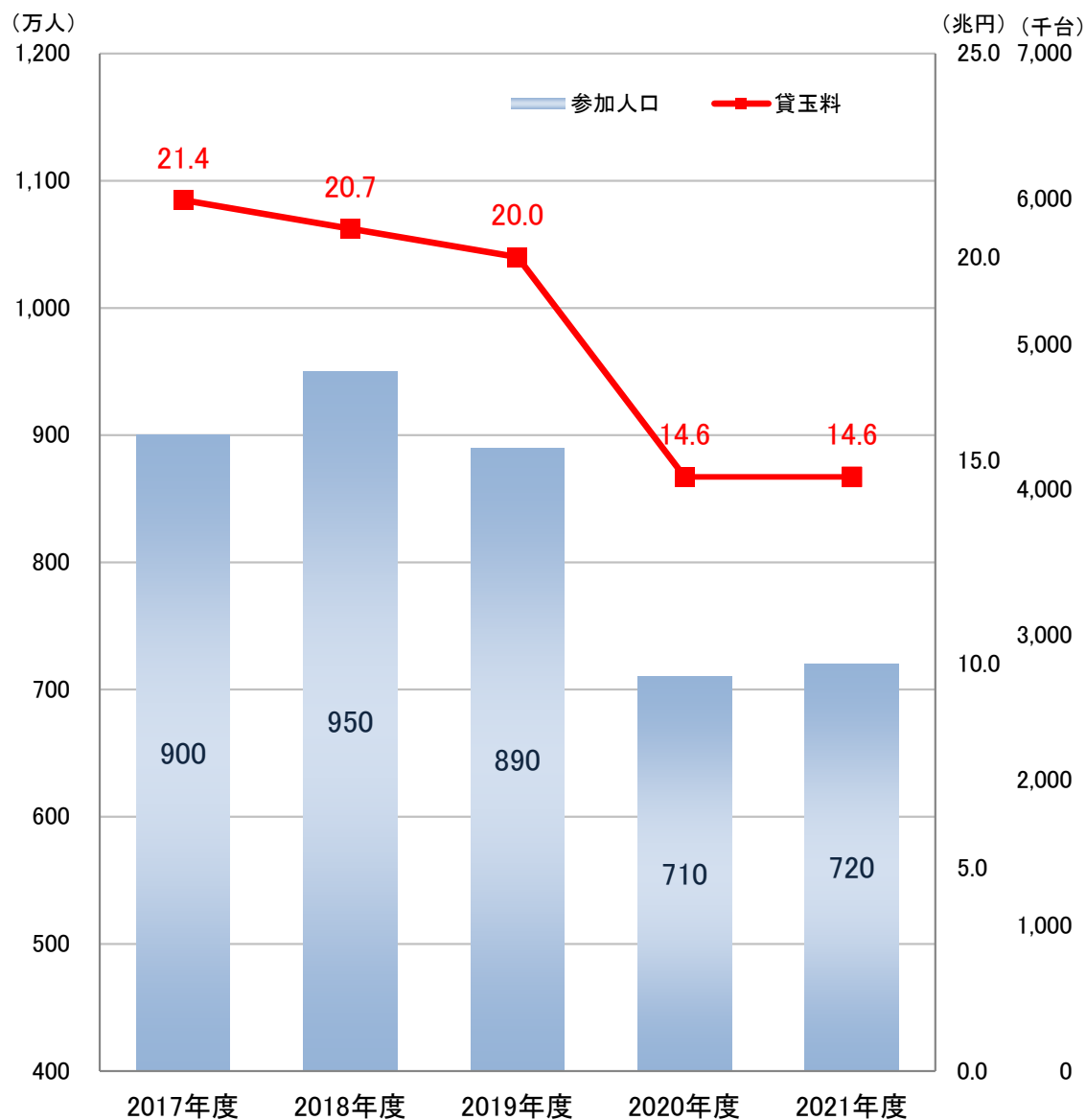
	第2四半期		通 期	
	実 績	構成比	計 画	構成比
パチンコ遊技機	38,200台	88.3%	71,000台	83.5%
パチスロ遊技機	5,000台	11.7%	14,000台	16.5%
計	43,200台	100.0%	85,000台	100.0%
売上高	17,156	100.0%	30,000	100.0%
営業利益	2,543	14.8%	1,500	5.0%
経常利益	2,669	15.6%	1,500	5.0%
当期(四半期)純利益	2,469	14.5%	1,200	4.0%
1株当たり 当期(四半期)純利益	110.25円	—	53.58円	—
1株当たり配当金	25円	—	50円 (中間・期末 各25円)	配当性向 93.3%

当第2四半期連結累計期間において、各利益についてはすでに2022年5月13日に発表した通期連結業績予想を上回っております。現在、第3四半期の販売状況および第4四半期に発売を予定している機種の適合状況をふまえ、販売ラインナップを精査しております。これらにより、通期連結業績予想の修正が必要となった場合には、速やかに開示いたします。

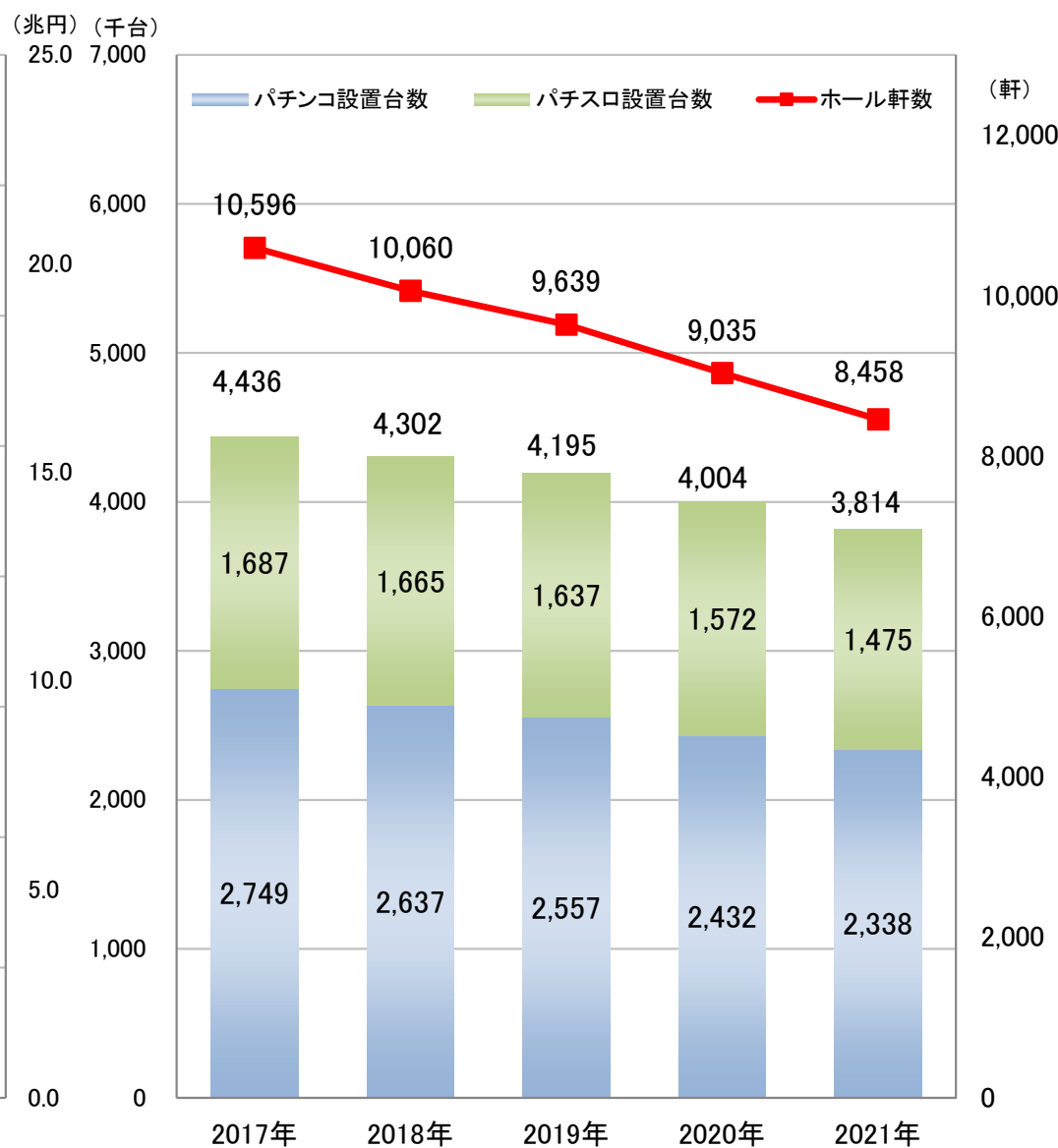


参考資料

参加人口・貸玉料推移

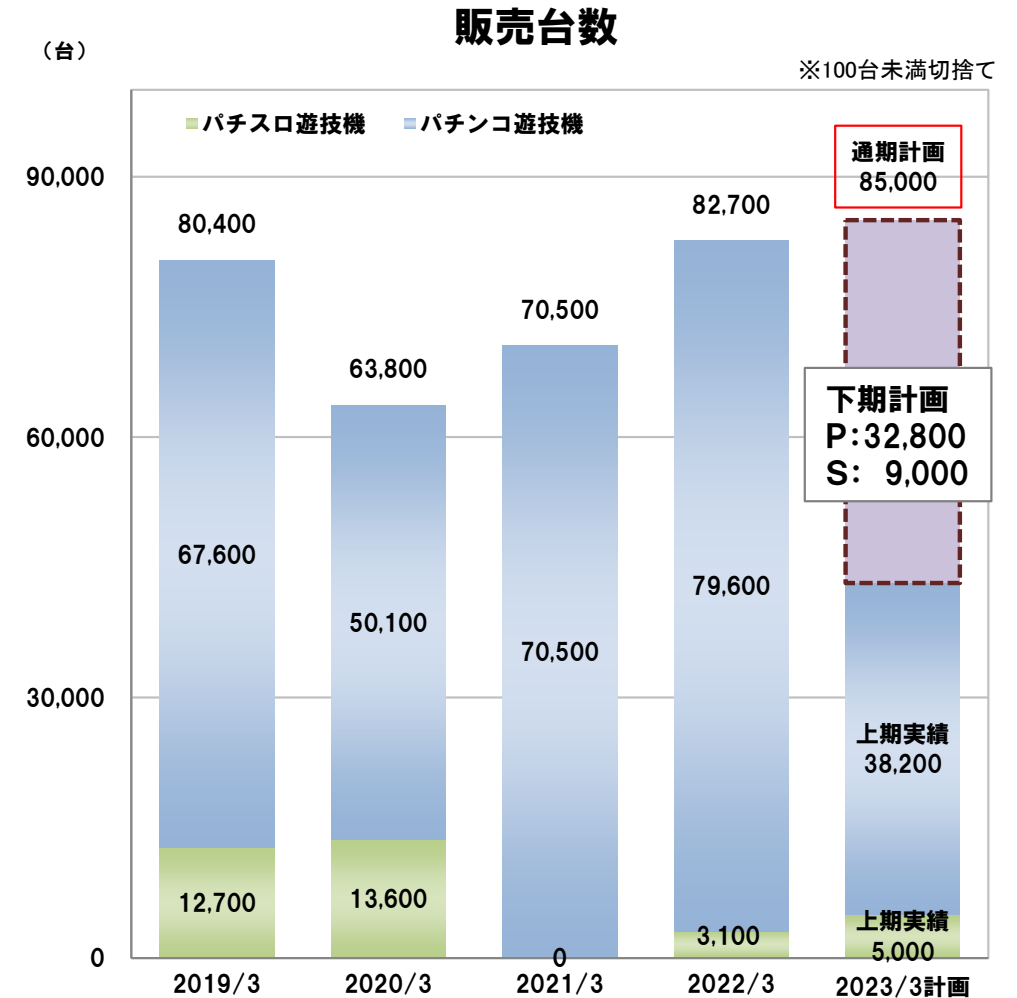
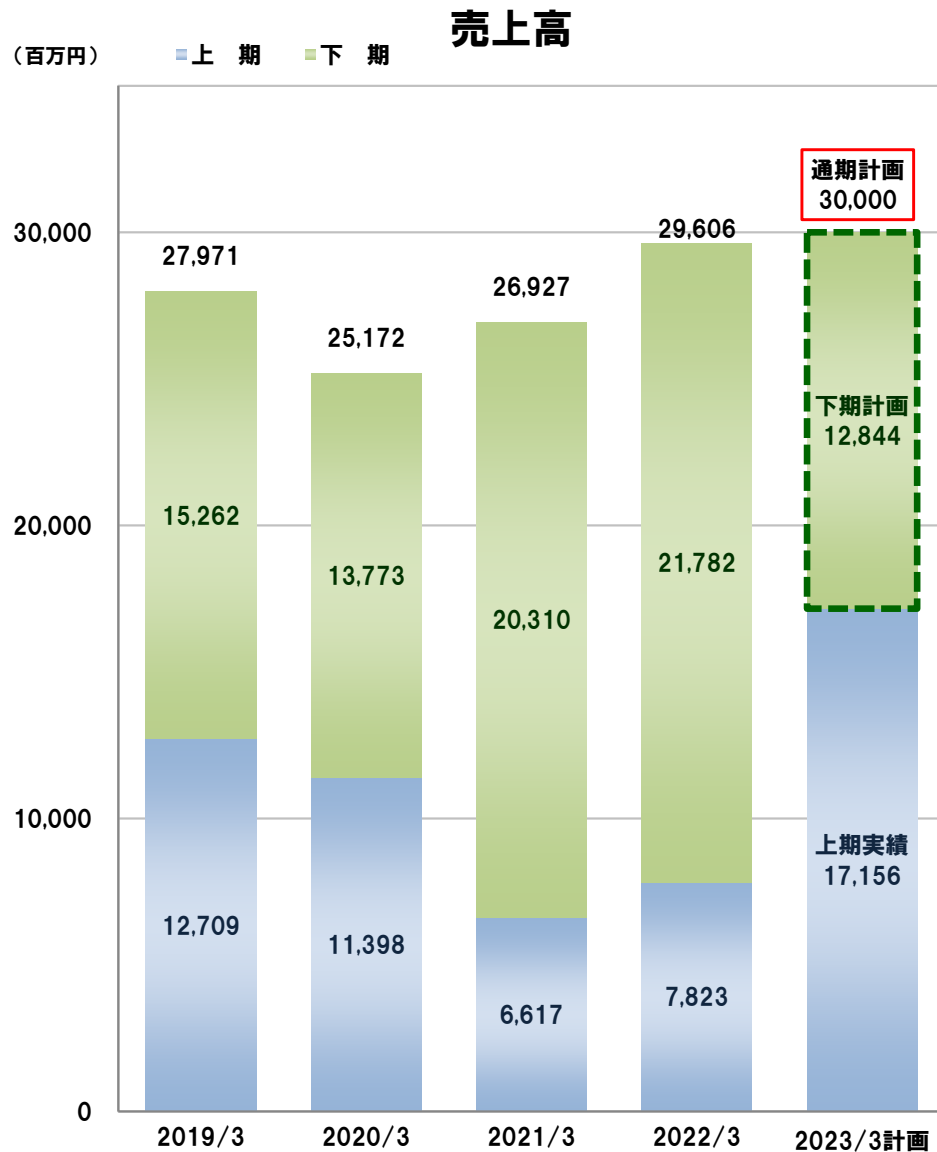


ホール軒数・設置台数推移



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2022』(参加人口・貸玉料)

業績推移① 売上高・販売台数等

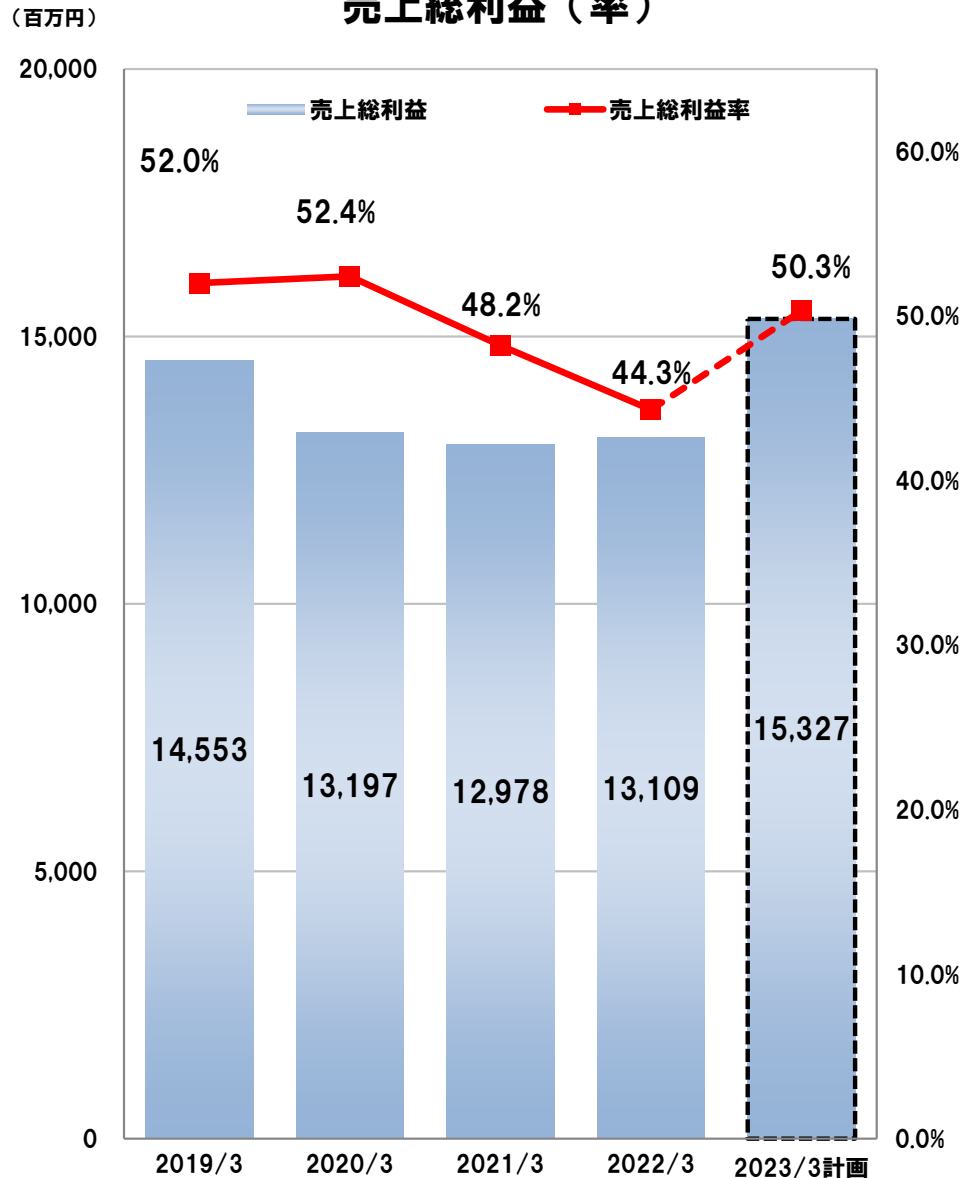


	2019/3	2020/3	2021/3	2022/3	2023/3計画
パチンコ遊技機	8	4	6	6	-
パチスロ遊技機	3	4	0	1	-
投入機種数 計	11	8	6	7	-

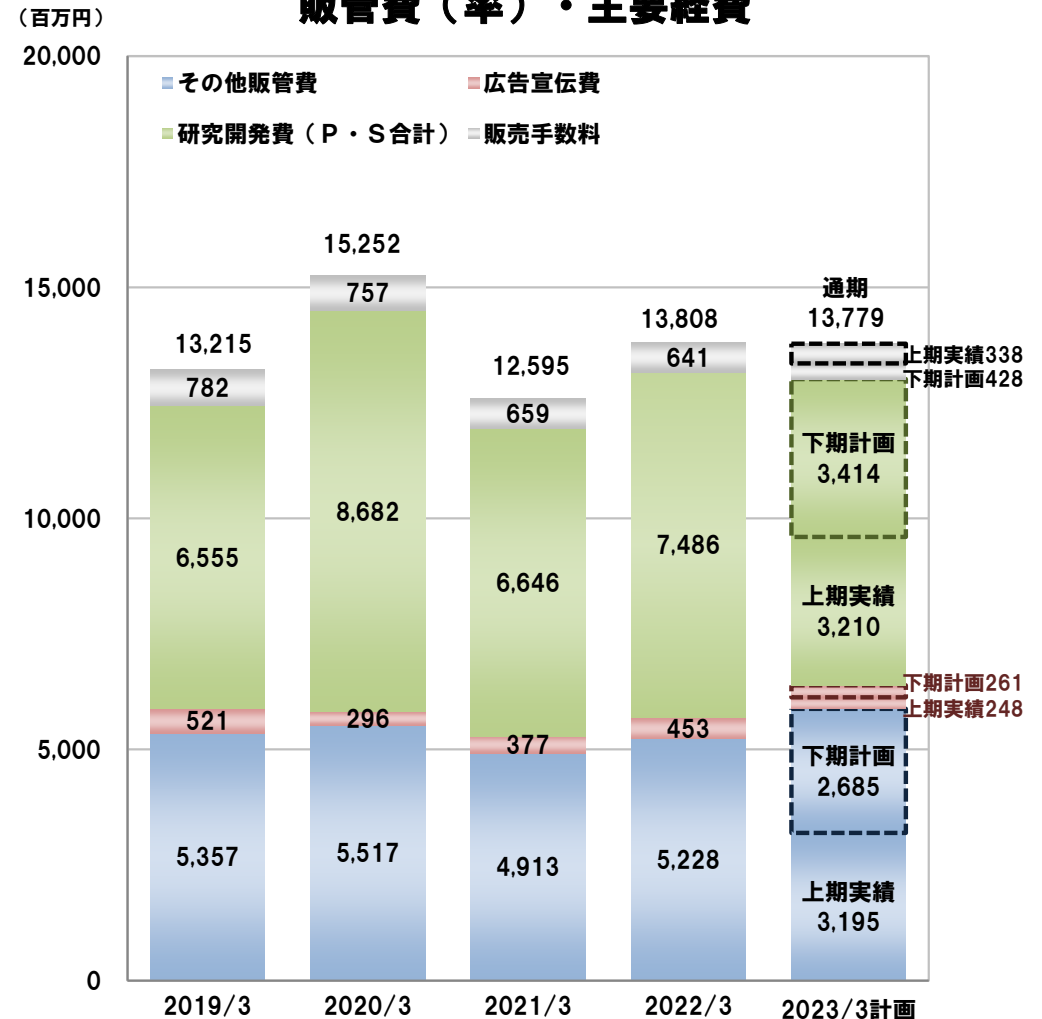
※投入機種数は、新規タイトル数

業績推移② 売上総利益・販管費

売上総利益（率）



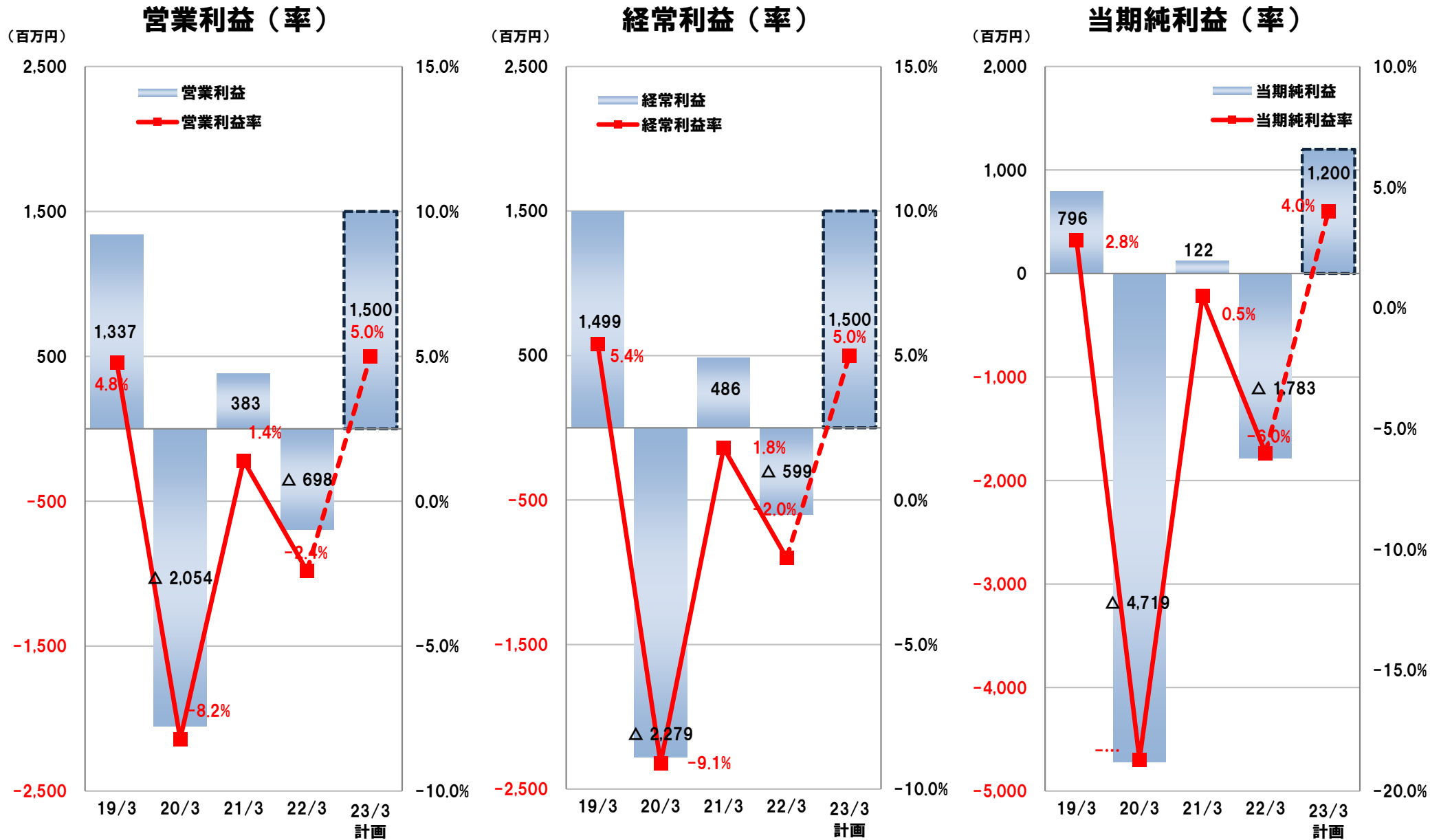
販管費（率）・主要経費



	2019/3	2020/3	2021/3	2022/3	2023/3計画
販管比率	47.2%	60.6%	46.8%	46.6%	45.9%
手数料率	2.7%	3.0%	2.5%	2.2%	2.6%
研究開発費率	23.4%	34.5%	24.7%	25.3%	22.1%
広告宣伝費率	1.8%	1.2%	1.4%	1.5%	1.7%

※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 今山 武成
資本金	32億81百万円（2022年3月31日現在）
売上高	296億円（2022年3月期）
従業員数	445名（2022年9月30日現在）
事業内容	■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

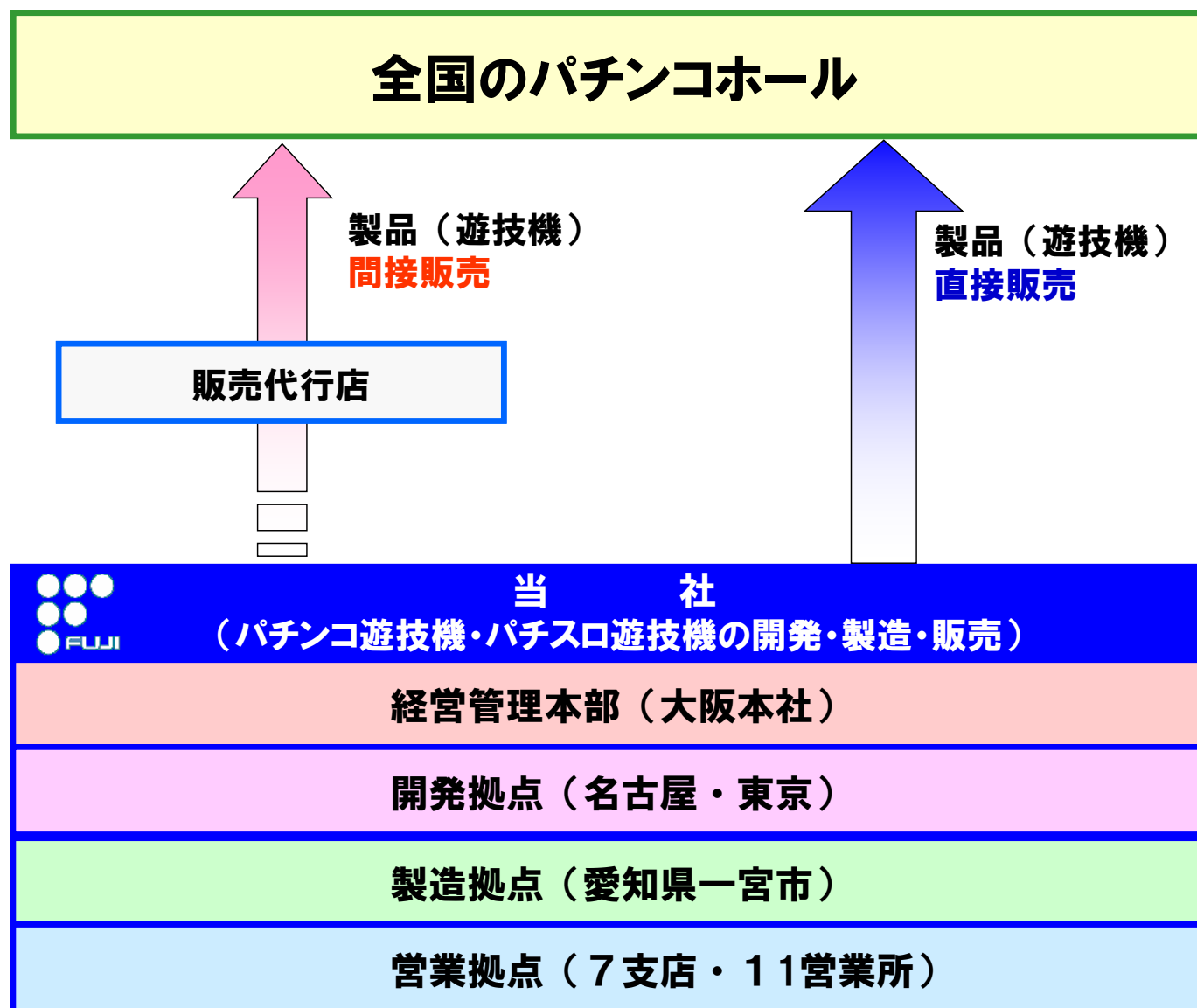


当社のコーポレートスローガン

<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。

- 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
- 2022年 4月 東京証券取引所の市場区分見直しに伴い、東京証券取引所スタンダード市場に上場
- 2022年 6月 監査等委員会設置会社へ移行



連結子会社：株式会社J F J・株式会社オレンジ・株式会社ミラクル
持分法非適用関連会社：株式会社 サンタエンタテイメント

地域展開の状況

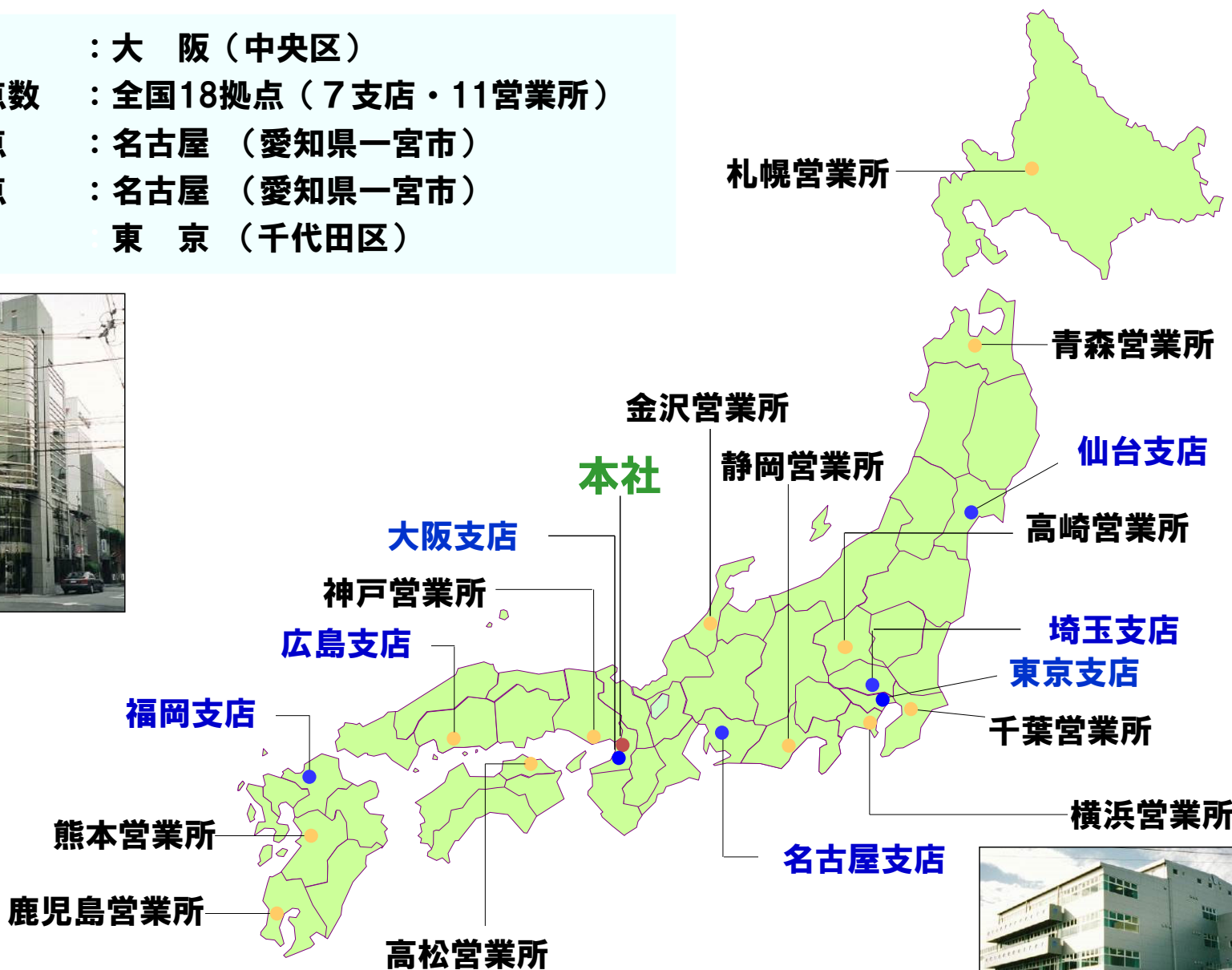
本社 : 大 阪 (中央区)
営業拠点数 : 全国18拠点 (7支店・11営業所)
製造拠点 : 名古屋 (愛知県一宮市)
開発拠点 : 名古屋 (愛知県一宮市)
東 京 (千代田区)



大阪支店



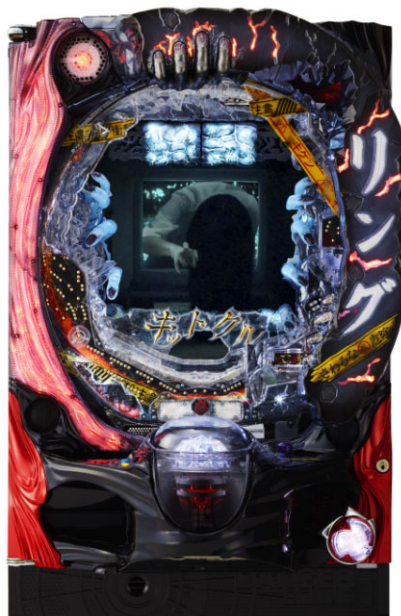
東京支店



名古屋事業所

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」[らせん]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

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

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緋弾のエリア」
	パチスロ	「パチスロ リング 呪いの7日間」
2016年	パチンコ	「CR緋弾のエリアII」
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」
2019年	パチンコ	「Pリング バースデイ 呪いの始まり 設定付」
	パチスロ	「S喰霊 - 零 - 運命乱 ～うんめいのみだれ～」
2020年	パチンコ	「Pとある魔術の禁書目録（インデックス）」
2021年	パチンコ	「Pとある科学の超電磁砲（レールガン）」

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)



©鎌池和馬/アスキー・メディアワークス/PROJECT-INDEX
©鎌池和馬/アスキー・メディアワークス/PROJECT-INDEX II
©鎌池和馬/アスキー・メディアワークス/PROJECT-INDEX MOVIE
©2017 鎌池和馬/KADOKAWA アスキー・メディアワークス/PROJECT-INDEX III

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：
Pとある魔術の禁書目録(インデックス)

ライトミドル
(1/100~299)



©赤松中学 2008-2011 ©2011 赤松中学・株式会社KADOKAWA メディアファクトリー刊/東京武偵高校

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緋弾のアリア ~緋弾覚醒編~

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：
P地獄少女 きくりのお祭りLIVE

※大当たり確率の区分は当社基準によります。

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

<p>Aタイプ (ノーマルタイプ)</p>	<p>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。</p>
<p>RT (リプレイタイム)</p>	<p>「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vs伽椰子(A+RT)</p>
<p>ART (アシストリプレイタイム)</p>	<p>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</p>
<p>AT (アシストタイム)</p>	<p>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: S地獄少女 あとはあなたが決めることよ</p>

■ お問い合わせ先

株式会社 藤商事 経営管理本部

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。