

2024年3月期 第2四半期決算説明資料

パチスロ参入20周年



©藤商事

ツインバーニング
(2003年発売)

2023年11月7日

株式会社 藤商事



証券コード 6257

1. 第2四半期 決算概況 P.2
2. パチンコ・パチスロ市場の見通し P.11
3. 2024年3月期 通期業績計画 P.14
4. 資本コストや株価を意識した
経営の実現に向けた対応 P.17

(参考資料)

1. 第2四半期 決算概況

販売台数(累計)

パチンコ遊技機	28,880台	対前年同期比	△9,337台
パチスロ遊技機	16,904台	対前年同期比	+11,853台

- パチンコ遊技機の稼働は前年を下回る推移
- パチスロ遊技機では、スマートパチスロが中心となって稼働は回復
- 第2四半期では、新たにパチンコ1機種を発売

業績(累計)

売上高	182億93百万円
対前年同期比	+11億36百万円(+6.6%)
経常利益	25億90百万円
対前年同期比	△79百万円(△3.0%)

- 通期連結業績計画に対して、ほぼ計画どおりに推移
- 第3四半期以降、当社の主力シリーズなどを市場投入予定

第2四半期(累計) 決算概況② 発売機種(新規タイトル)

パチンコ遊技機

パチスロ遊技機



Pゴブリンスレイヤー
(2023年4月発売)

スマパチ RAVE 覚聖ループ
(2023年6月発売)

Pリング 呪いの7日間3
(2023年8月発売)

Lゴブリンスレイヤー
(2023年4月導入開始)

パチスロ 戦国恋姫
(2023年6月発売)

©蛸牛くも・SBクリエイティブ ゴブリンスレイヤー-GC製作委員会

©真島ヒロ/講談社

©1998「リング」「らせん」製作委員会

©蛸牛くも・SBクリエイティブ ゴブリンスレイヤー-GC製作委員会

©NEXTON/BaseSon
©2021 EXNOA LLC/NEXTON/BaseSon

第2四半期 決算概況③ 当期発売機種

	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
パチンコ遊技機				
新規タイトル (メインスペック)	ゴブリン スレイヤー	RAVE 覚聖ループ	リング 呪い の7日間3	ゲゲゲの 鬼太郎
シリーズ機種 (追加スペック)	新・遠山の 金さん(甘)	地獄少女 Light	ストリート ファイターV	
販売台数 累計 (四半期)	17,971台 (17,971台)	28,880台 (10,909台)		(通期計画) 72,500台
パチスロ遊技機				
発売機種	ゴブリン スレイヤー	戦国†恋姫	とある魔術 の禁書目録	琉神-30 スイカバージョン
販売台数 累計 (四半期)	15,953台 (15,953台)	16,904台 (951台)		(通期計画) 27,500台

第2四半期 決算概況④ 損益計算書

(単位:百万円)

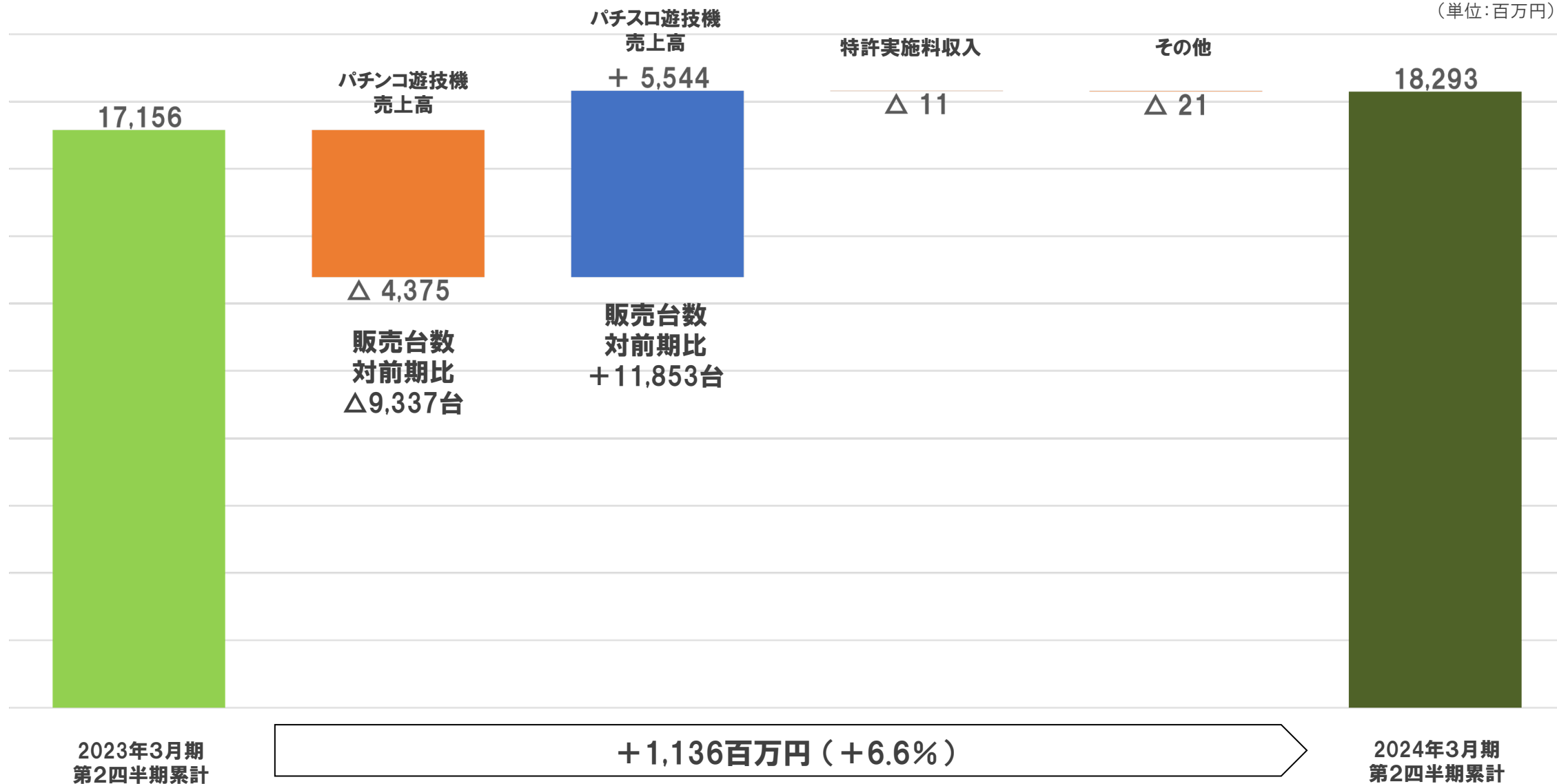
	2023年3月期 (第2四半期累計)		2024年3月期 (第2四半期累計)		対前年同期 増減		
	金額	構成比	金額	構成比	金額	率差	
販売台数	パチンコ	38,217台	88.3%	28,880台	63.1%	△ 9,337台	△ 25.2pt
	パチスロ	5,051台	11.7%	16,904台	36.9%	+ 11,853台	+ 25.2pt
	合計	43,268台	100.0%	45,784台	100.0%	+ 2,516台	- pt
売上高	17,156	100.0%	18,293	100.0%	+ 1,136	- pt	
売上原価	7,621	44.4%	8,088	44.2%	+ 467	△ 0.2pt	
売上総利益	9,535	55.6%	10,204	55.8%	+ 669	+ 0.2pt	
販管費	6,991	40.8%	7,621	41.7%	+ 629	+ 0.9pt	
営業利益	2,543	14.8%	2,583	14.1%	+ 40	△ 0.7pt	
経常利益	2,669	15.6%	2,590	14.2%	△ 79	△ 1.4pt	
四半期純利益	2,469	14.4%	2,407	13.2%	△ 61	△ 1.2pt	
1株当たり四半期純利益	110.25円		115.24円		+ 4.99円		

■増減要因（対前年同期）

- **販売台数**
スマスロを最適なタイミングで市場投入したことにより、パチンコの減少分をカバー
- **売上高**
販売台数の増加にともない、売上高が増加
- **販管費**
前期に比べ研究開発費が増加
(詳細はP. 8を参照)

第2四半期 決算概況⑤ 売上高増減要因(前期対当期)

(単位:百万円)



第2四半期 決算概況⑥ 販管費の内訳

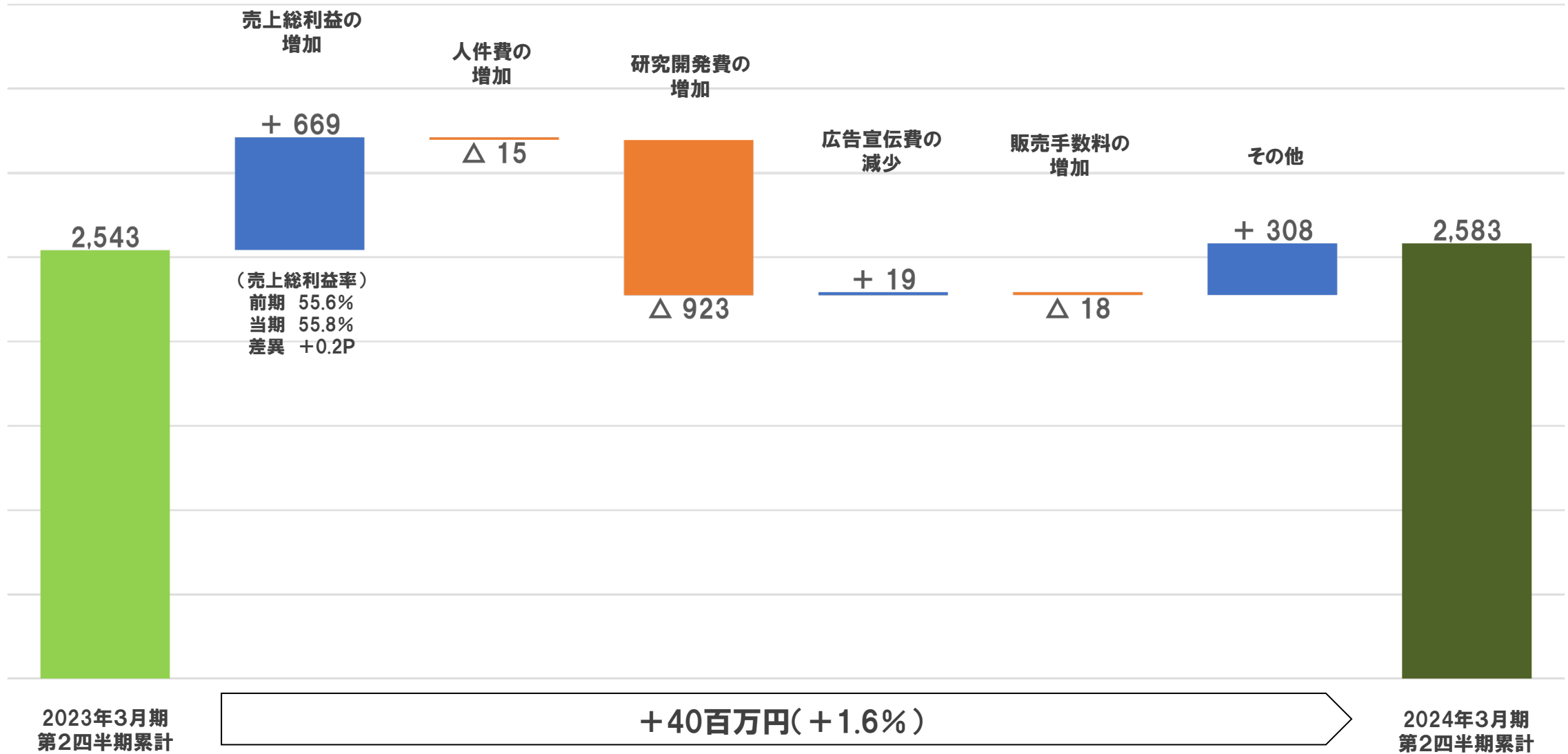
(単位:百万円)

	2023年3月期 (第2四半期累計)		2024年3月期 (第2四半期累計)		対前年同期 金額	増減 率差	2024年3月期 (通期予算)		通期予算 進捗率
	金額	対売上比	金額	対売上比			金額	対売上比	
販売費及び一般管理費									
人件費	1,519	8.9%	1,534	8.4%	+ 15	△ 0.5pt	3,500	8.3%	43.8%
研究開発費	3,210	18.7%	4,134	22.6%	+ 923	+ 3.9pt	7,800	18.6%	53.0%
販売手数料	338	2.0%	356	1.9%	+ 18	△ 0.0pt	1,000	2.4%	35.7%
広告宣伝費	248	1.4%	228	1.3%	△ 19	△ 0.2pt	600	1.4%	38.2%
その他販管費	1,674	9.8%	1,366	7.5%	△ 308	△ 2.3pt	3,100	7.4%	44.1%
販管費 合計	6,991	40.8%	7,621	41.7%	+ 629	+ 0.9pt	16,000	38.1%	47.6%

- **研究開発費** (対前年同期 +923百万円)
前期に比べ、スマート遊技機を中心に積極的に投資
- **対予算進捗率** (47.6%)
全体的に、通期予算に対しては概ね計画どおりに進捗

第2四半期 決算概況⑦ 営業利益増減要因(前期対当期)

(単位:百万円)



第2四半期 決算概況⑧ 貸借対照表

(単位:百万円)

	2023年3月期末		2024年3月期 第2四半期末		増減額
	金額	構成比	金額	構成比	
流動資産	34,318	67.1%	31,574	63.1%	△ 2,744
現金及び預金・有価証券	20,402	39.9%	18,648	37.2%	△ 1,754
商品及び製品	915	1.8%	13	0.0%	△ 902
売上債権	5,839	11.4%	4,583	9.2%	△ 1,255
その他	7,160	14.0%	8,329	16.6%	+ 1,168
固定資産	16,842	32.9%	18,491	36.9%	+ 1,649
有形固定資産	7,341	14.3%	7,505	15.0%	+ 163
その他	9,500	18.6%	10,986	21.9%	+ 1,485
資産合計	51,160	100.0%	50,065	100.0%	△ 1,095
流動負債	9,619	18.8%	6,693	13.4%	△ 2,926
仕入債務	5,691	11.1%	4,257	8.5%	△ 1,434
その他	3,927	7.7%	2,436	4.9%	△ 1,491
固定負債	1,752	3.4%	1,763	3.5%	+ 10
負債合計	11,372	22.2%	8,456	16.9%	△ 2,915
純資産合計	39,788	77.8%	41,608	83.1%	+ 1,820

参考情報

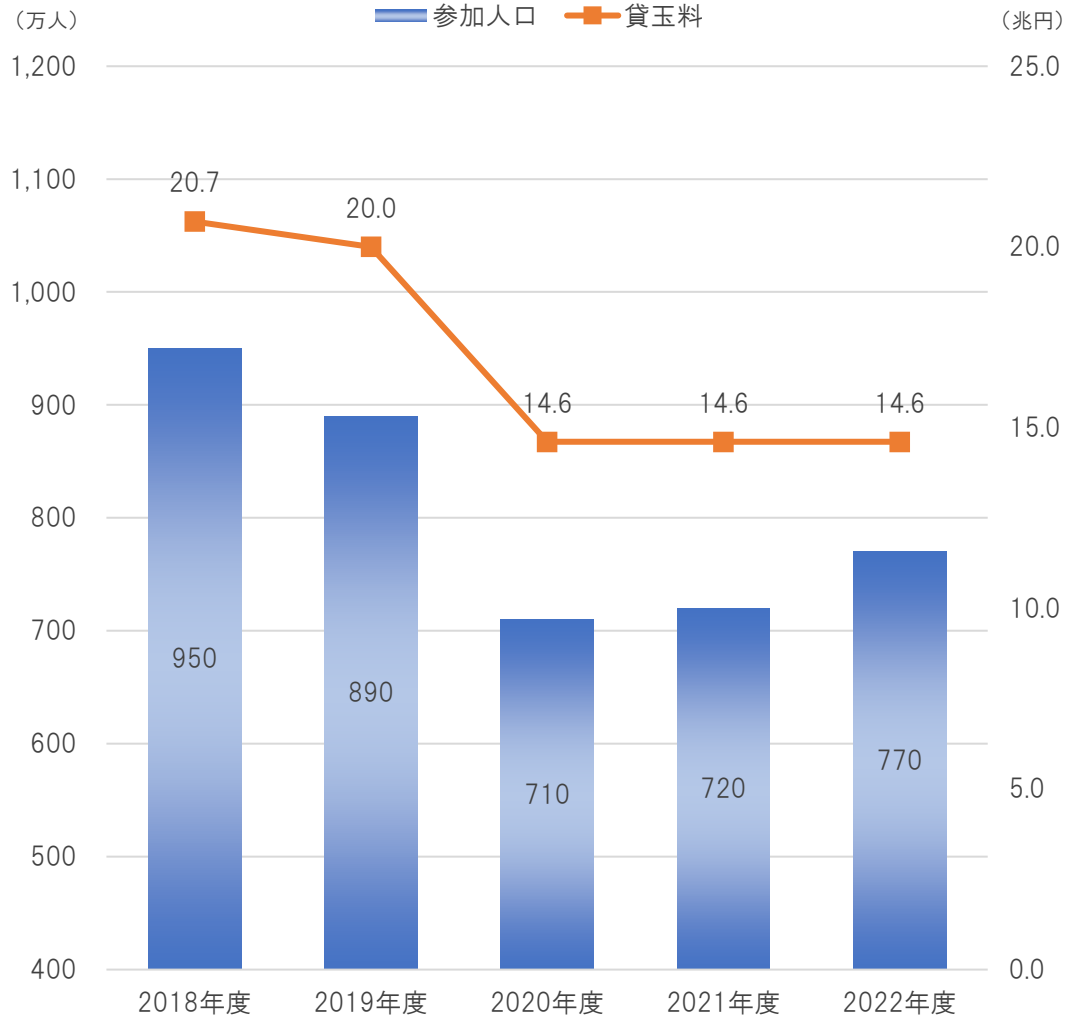
	前期末	当2Q期末
現金及び預金	20,402	18,648
有価証券	—	—
計	20,402	18,648

	前期末	当2Q期末
流動比率	357%	472%
当座比率	273%	347%
自己資本比率	77.8%	83.1%
ROE	13.9%	5.9%

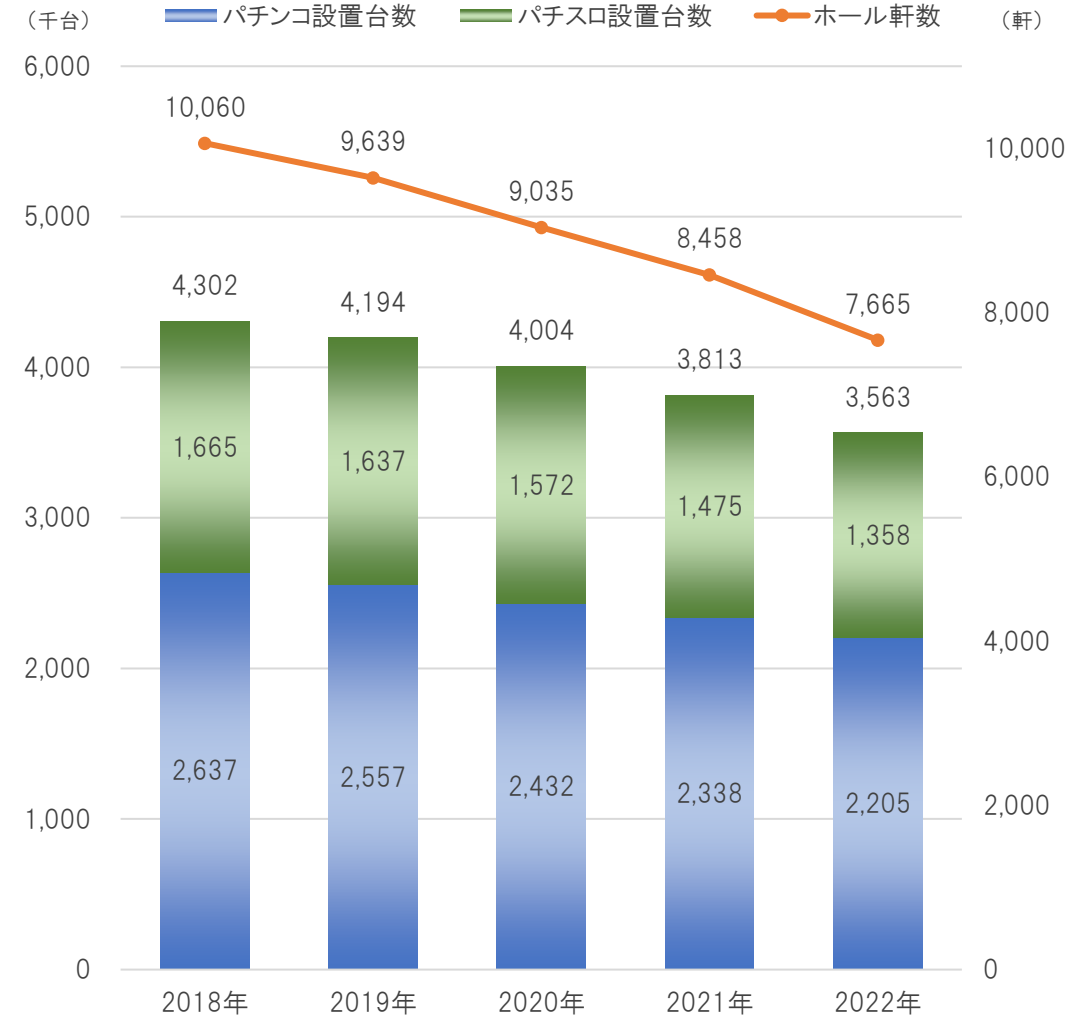
2. パチンコ・パチスロ市場の見通し

パチンコ・パチスロ市場の推移

参加人口・貸玉料の推移



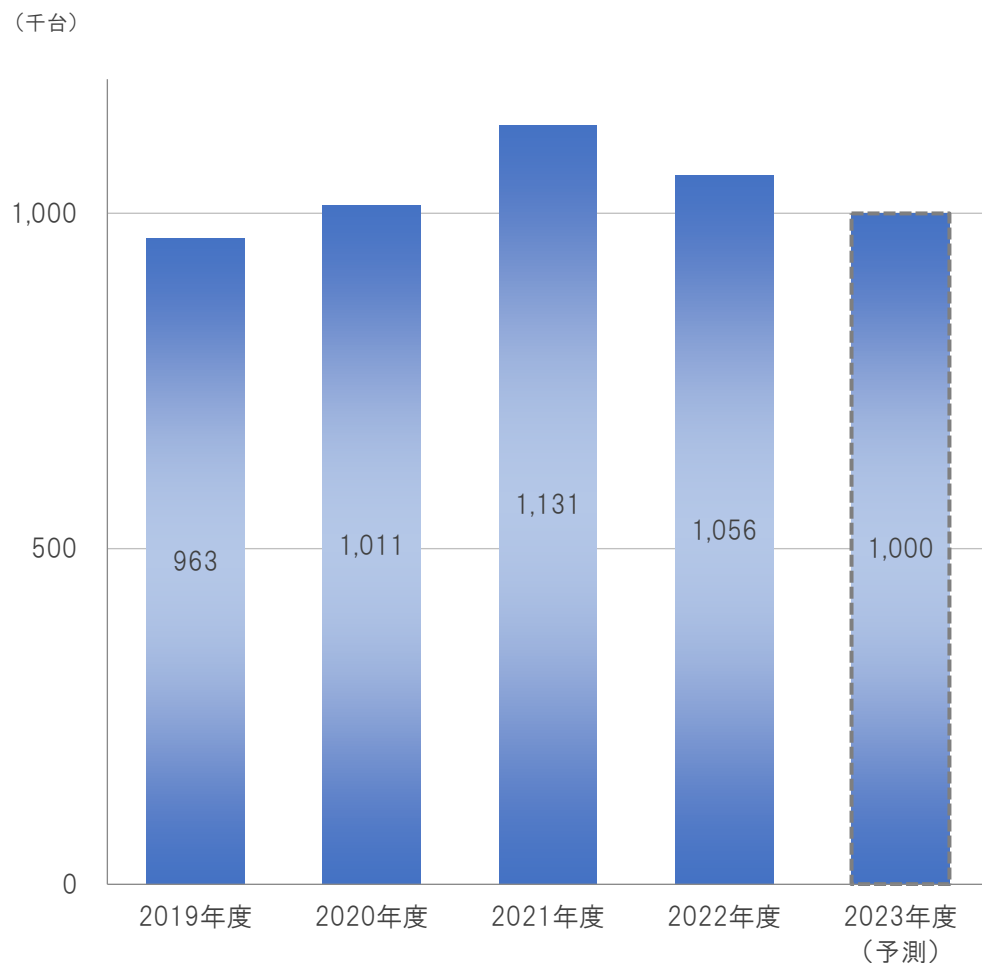
設置台数・ホール軒数の推移



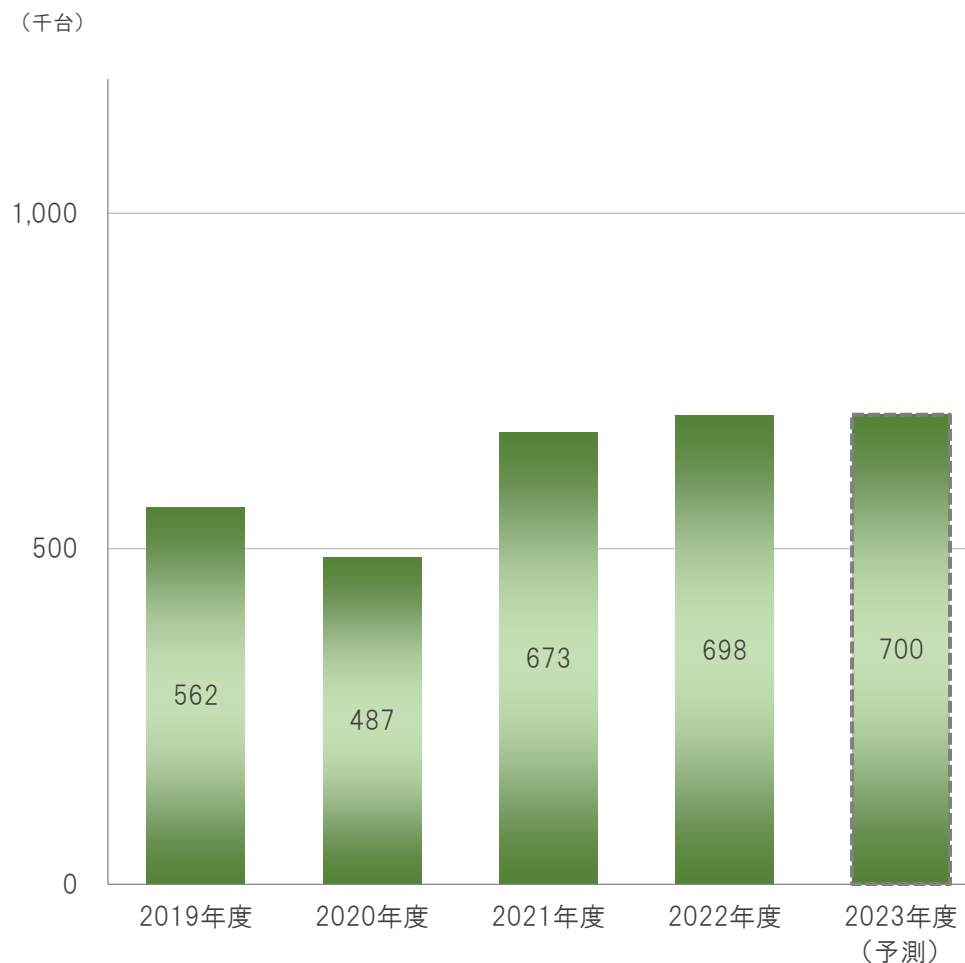
出所：日本生産性本部『レジャー白書2023』（参加人口・貸玉料）、警察庁（ホール軒数・設置台数）

遊技機市場の販売台数推移

パチンコ遊技機の市場販売台数



パチスロ遊技機の市場販売台数



データ出所: (株)矢野経済研究所「2023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2019年度～2022年度の実績値 ※2023年度は当社予測値

3. 2024年3月期 通期業績計画

パチンコ遊技機



スマパチ ゲゲゲの鬼太郎
獅子奮迅SP
(2023年11月導入予定)

Pゲゲゲの鬼太郎 獅子奮迅
(2023年11月導入予定)

©水木プロ・東映アニメーション

©水木プロ・東映アニメーション

パチスロ遊技機



スマスロ とある魔術の禁書目録
(インデックス)
(2023年11月導入予定)

©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

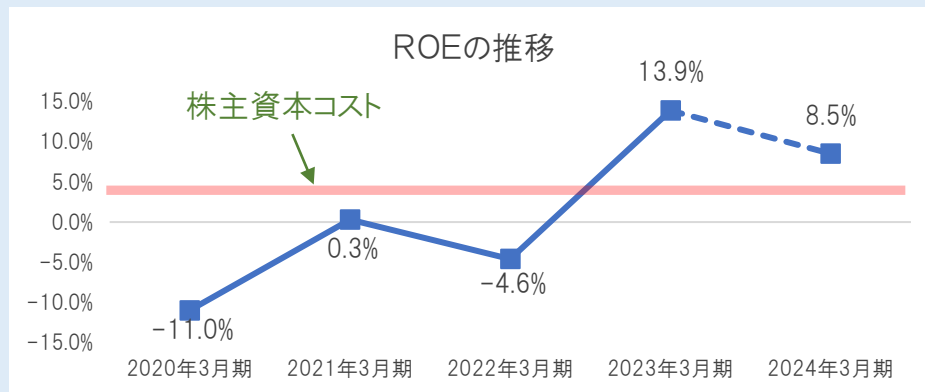
2024年3月期 通期業績計画

(単位:百万円)

		2024年3月期 (第2四半期累計)		2024年3月期 (通期計画)		進捗率
		金額	構成比	金額	構成比	
販売台数	パチンコ	28,880台	63.1%	72,500台	72.5%	39.8%
	パチスロ	16,904台	36.9%	27,500台	27.5%	61.5%
	合計	45,784台	100.0%	100,000台	100.0%	45.8%
売上高		18,293	100.0%	42,000	100.0%	43.6%
営業利益		2,583	14.1%	5,000	11.9%	51.7%
経常利益		2,590	14.2%	5,000	11.9%	51.8%
当期純利益		2,407	13.2%	3,500	8.3%	68.8%
1株当たり当期純利益		115.24円		167.50円		
1株当たり配当金		25円		55円		
配当性向(連結)		— %		32.8%		

- 国民的アニメタイトル、「ゲゲゲの鬼太郎」シリーズをスマパチとP機の2型式同時に市場投入予定
- 当社の主力タイトル、「とある」シリーズのスマートパチスロ「スマスロ とある魔術の禁書目録」(インデックス)を市場投入予定
- 通期連結業績計画に対して、概ね計画どおりに進捗

4. 資本コストや株価を意識した 経営の実現に向けた対応



- 遊技機メーカーは開発先行型の業種に相当するため、継続した機種開発を行うには、手厚い内部留保とキャッシュが必要
⇒ ROEが低くなる傾向
- 2023年3月期および2024年3月期(当社試算)のROEは株主資本コストを上回る一方で、ヒット機種の有無が業績に大きな影響を及ぼすため、年度によっては株主資本コストを下回ることもある
- 株価は上昇傾向にあるが、PBRはいまだ1.0倍未満
⇒ 市場からの評価が得られていない

課題

- 株主資本コスト(約4%)を超える**資本収益性の維持**(安定した利益計上)
- 市場からの**評価向上**(株価対策)

取り組み

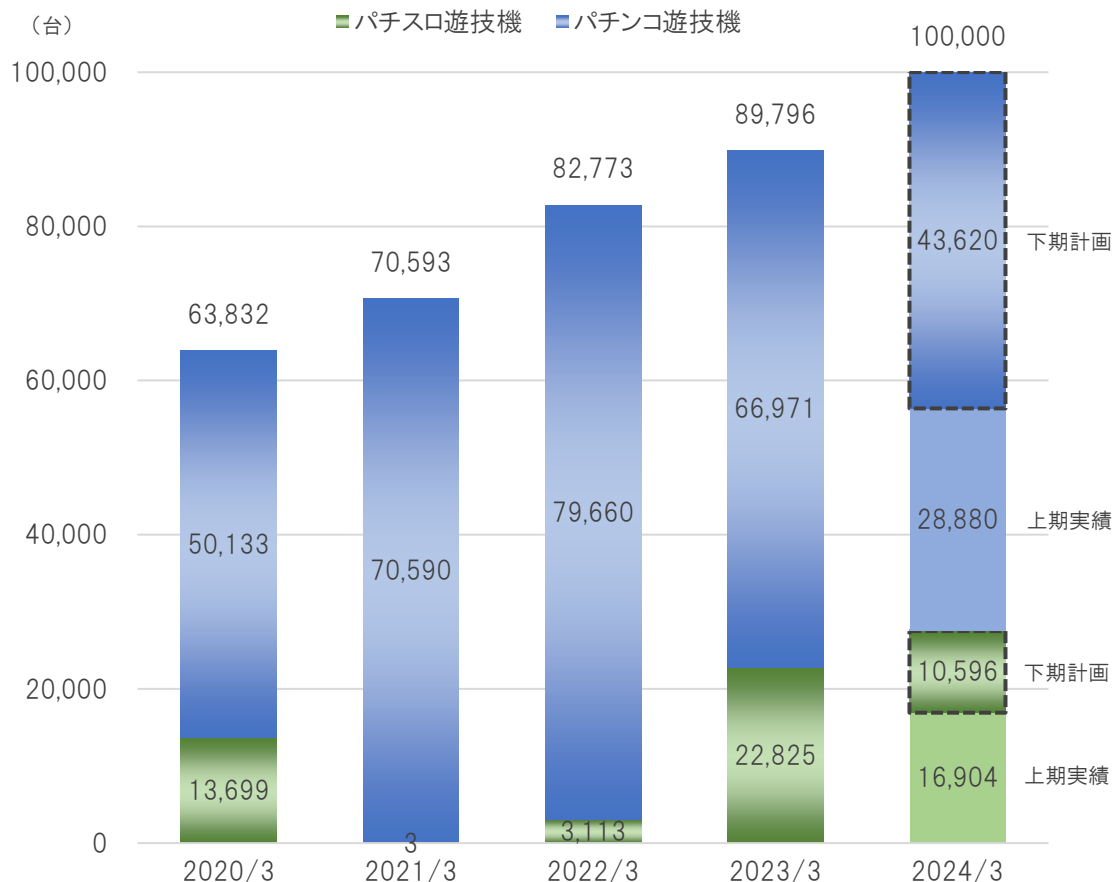
- **安定的に利益を計上できる体制づくり**(株主資本コストを超えるROEを確保するために必要な利益)
 - ⇒ **経常利益を重要な指標と位置づけ、経常利益30億円以上を継続**
 - ✓ スマート遊技機の開発促進 → 新株予約権の発行により、開発資金の調達と同時に株式流動性を向上
 - ✓ 市場トレンドの先端を行く機種開発による、販売台数の確保
- **配当方針の変更**(2024年3月期より)
 - ⇒ **利益還元**の姿勢をより明確かつ充実させるため、**安定配当**(50円) + **業績連動**(配当性向30%以上)に変更
- **IR活動の強化による対話促進**
 - ⇒ **機関投資家等との1on1ミーティング強化**(2022年3月期 累計34名 ⇒ 2023年3月期 累計89名)



(参考資料)

参考資料① 業績推移(販売台数・売上高)

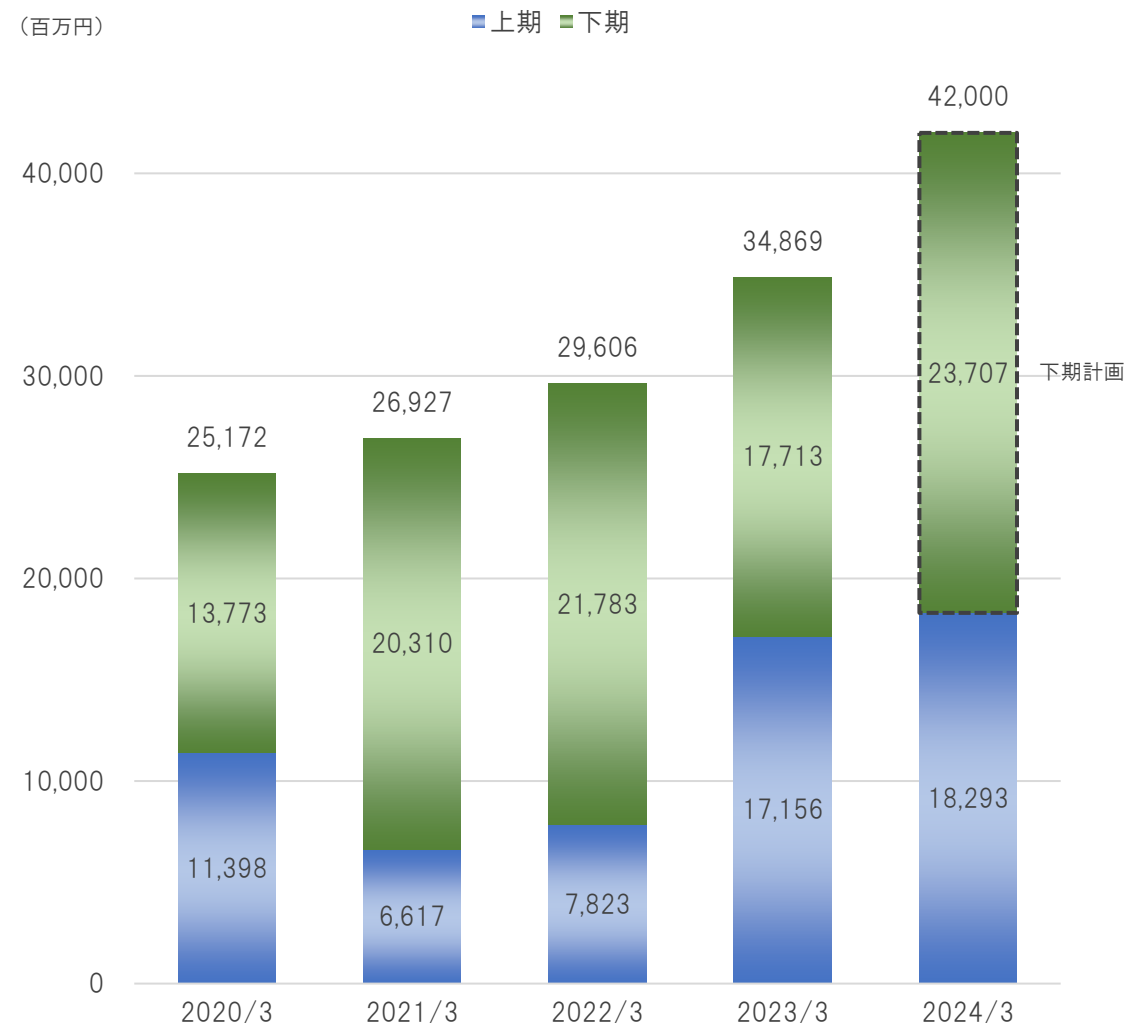
販売台数の推移



投入機種数	2020/3	2021/3	2022/3	2023/3	2024/3
パチンコ	4	6	6	4	—
パチスロ	4	0	1	4	—
合計	8	6	7	8	—

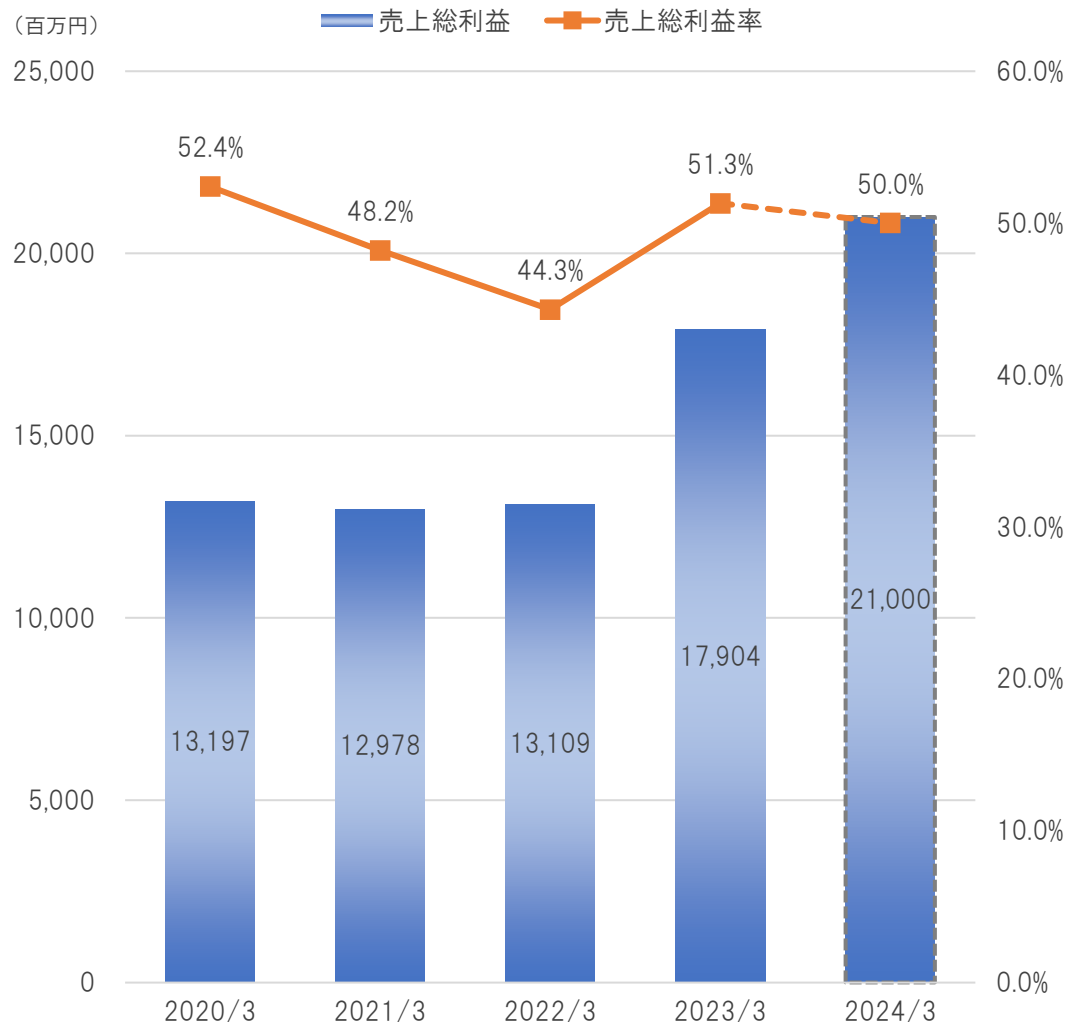
投入機種数は新規タイトル数

売上高の推移

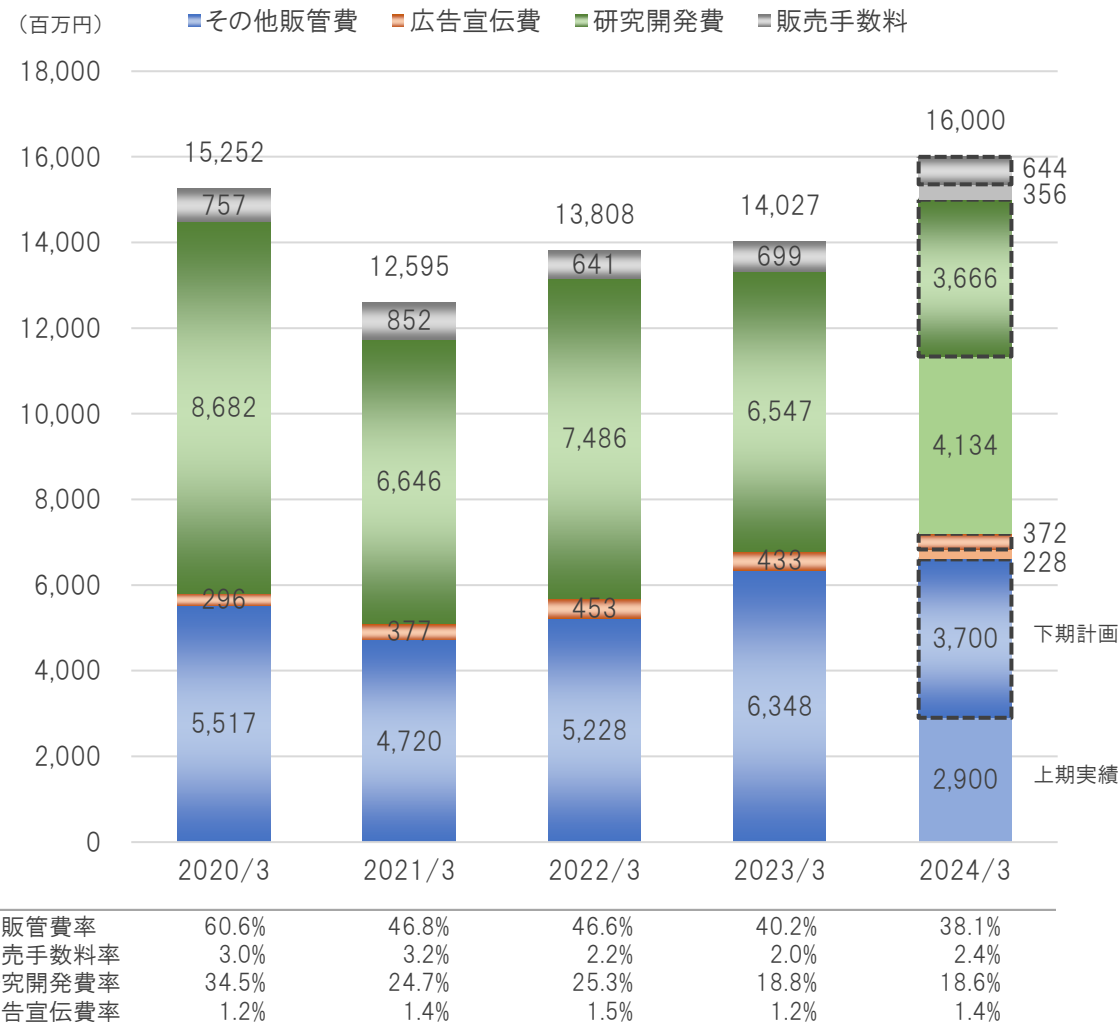


参考資料② 業績推移(売上総利益・販管費)

売上総利益(率)の推移



販管費(率)・主要経費の推移

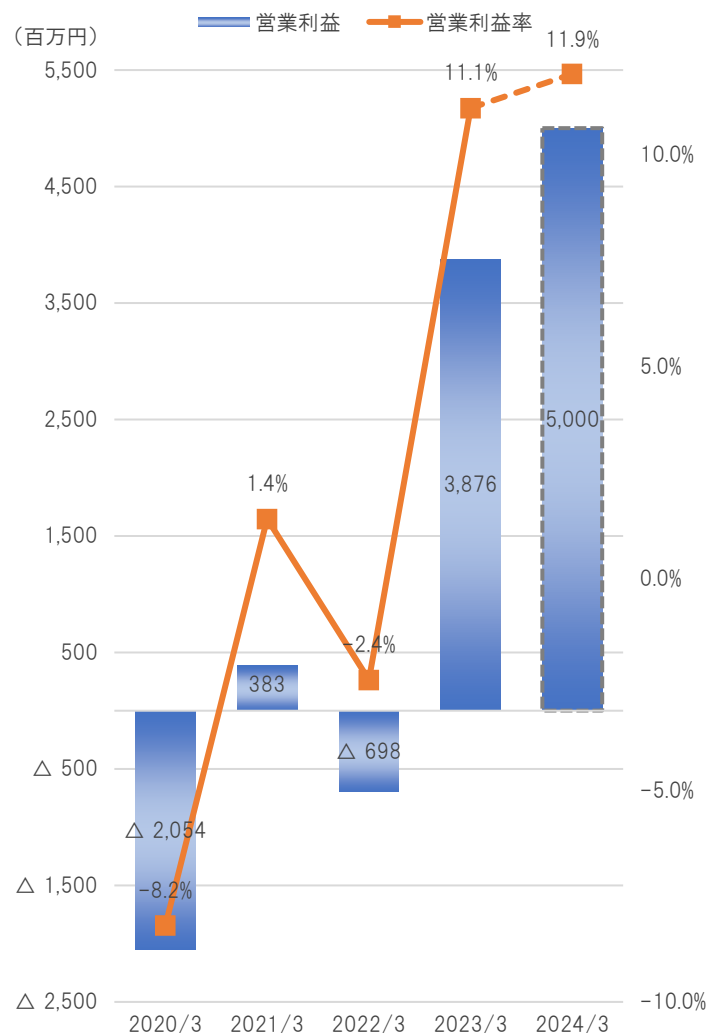


	2020/3	2021/3	2022/3	2023/3	2024/3
販管費率	60.6%	46.8%	46.6%	40.2%	38.1%
販売手数料率	3.0%	3.2%	2.2%	2.0%	2.4%
研究開発費率	34.5%	24.7%	25.3%	18.8%	18.6%
広告宣伝費率	1.2%	1.4%	1.5%	1.2%	1.4%

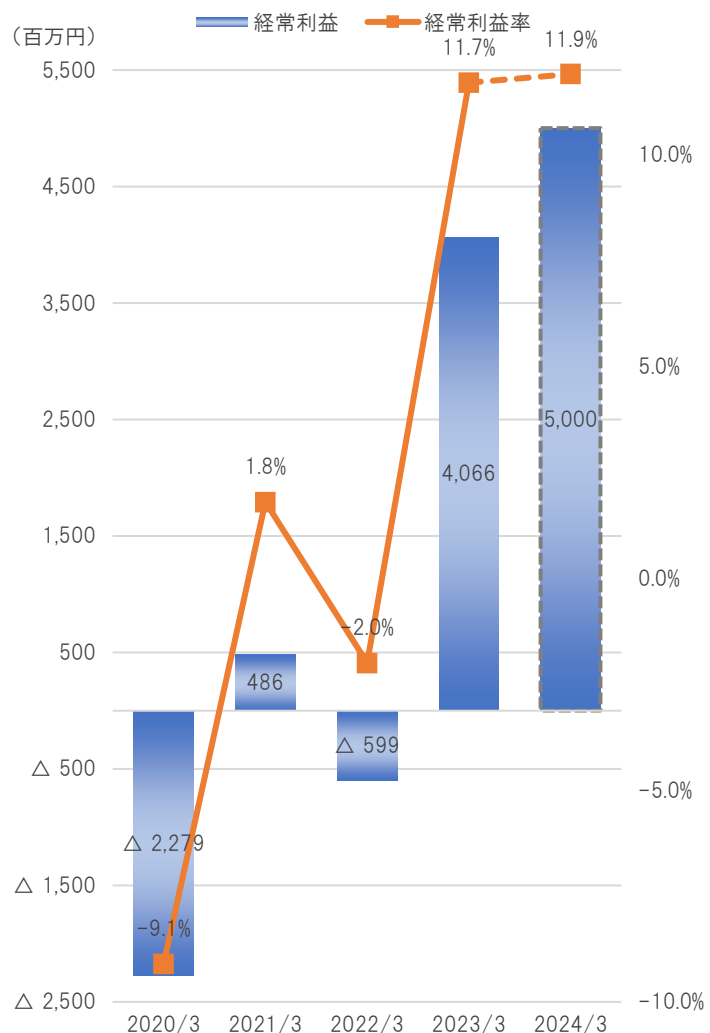
※各比率は売上高(通期)に対する比率

参考資料③ 業績推移(営業利益・経常利益・当期純利益)

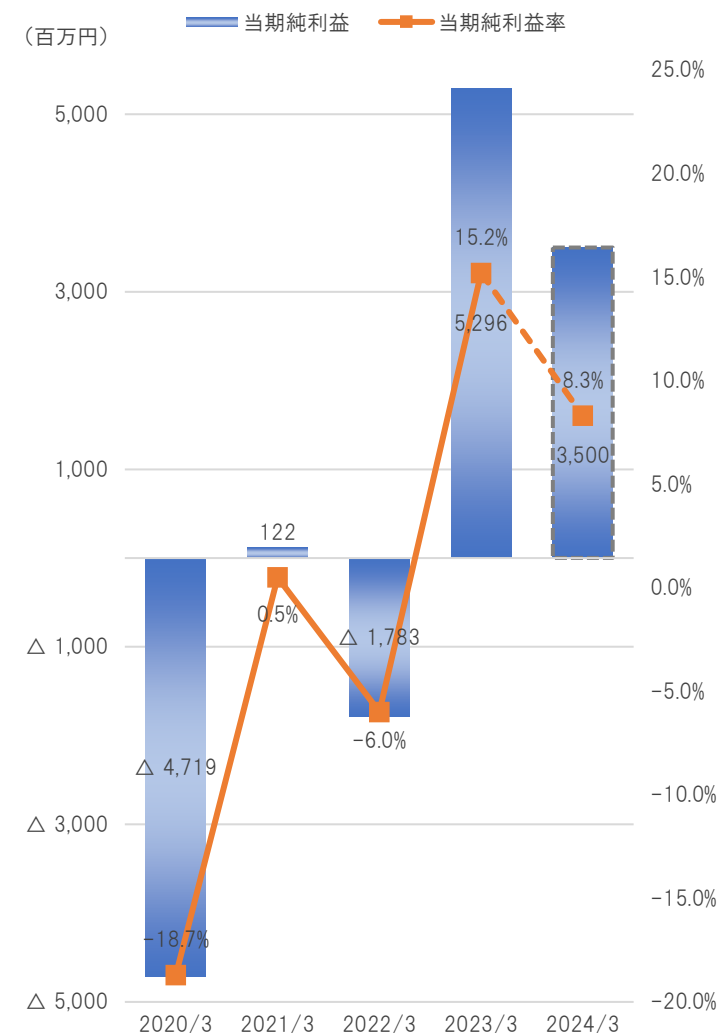
営業利益(率)の推移



経常利益(率)の推移



当期純利益(率)の推移



会社名	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(2023年3月31日現在)
売上高	348億円(2023年3月期)
従業員数	441名(2023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



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。

参考資料⑤ 地域展開の状況

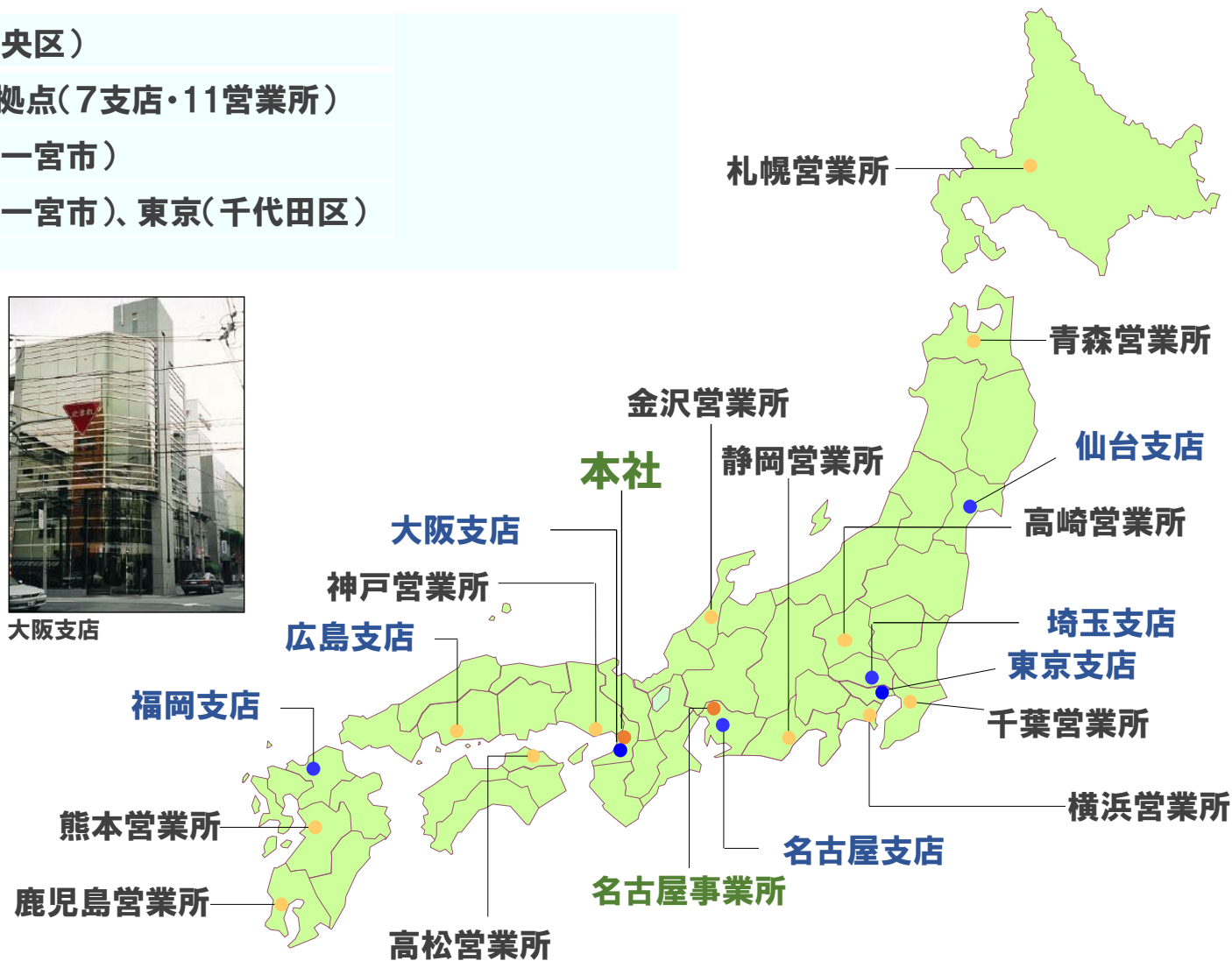
- 本 社 : 大阪(中央区)
- 営業拠点 : 全国18拠点(7支店・11営業所)
- 製造拠点 : 愛知県(一宮市)
- 開発拠点 : 愛知県(一宮市)、東京(千代田区)



本社



大阪支店



東京支店



名古屋事業所(本館)



名古屋事業所(西館)

- 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
- 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ともない、
大阪証券取引所JASDAQ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ともない、
東京証券取引所JASDAQ(スタンダード)に上場
- 2014年3月 東京証券取引所JASDAQ(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より、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



参考資料⑦ 主な発売機種

発売年	区分	機種名
1966年	じゃん球	じゃん球
1987年	アレンジボール	「シャトル21」
1989年	パチンコ	「スリングショット」 ※当社初のパチンコ遊技機
1992年	アレンジボール	「アレジン」、「エキサイト」
	アレンジボール	「CRプレジデント5」 ※当社最後のアレンジボール遊技機
2000年	パチンコ	「CRゲゲゲの鬼太郎」 ※当社初の著作権パチンコ
2002年	パチンコ	「CRダイナミックショット」 ※業界初の「チャンスボタン」搭載機
2003年	パチスロ	「ツインバーニング」 ※当社初のパチスロ遊技機
2007年	パチンコ	「CR宇宙戦艦ヤマト」 ※当社の歴代最多販売台数を記録(CR機以降)
	パチンコ	「CRリング」
2011年	パチンコ	「CR地獄少女」
2012年	パチンコ	「CR RAVE エンドレスバトル」
2014年	パチンコ	「CR緋弾のアリア」
2016年	パチンコ	「CR遠山の金さん 二人の遠山桜」
2018年	パチンコ	「CR FAIRY TAIL」
2020年	パチンコ	「Pとある魔術の禁書目録(インデックス)」
2023年	パチスロ	「Lゴブリンスレイヤー」 ※当社初のスマートパチスロ
	パチンコ	「スマパチ RAVE 覚聖ループ」 ※当社初のスマートパチンコ



アレジン
(1992年)

©藤商事



CRリング
(2007年)

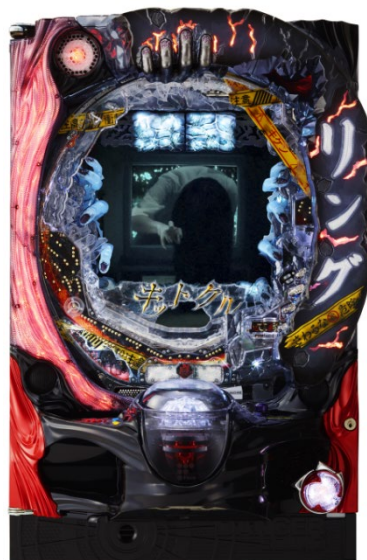
©1998「リング」「らせん」製作委員会



Pとある魔術の禁書目録(インデックス)
(2020年)

©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

パチンコ遊技機 サイドユニットシステム



©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

サイドユニット(専用または汎用)



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

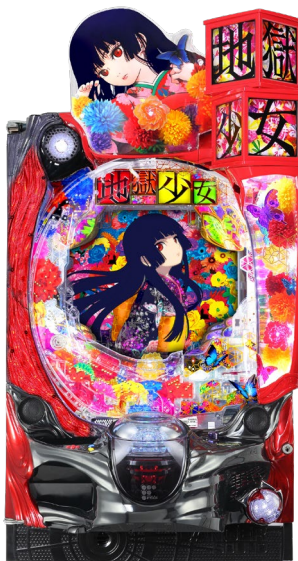
パチンコ遊技機には大当たり確率があり大別すると、以下のように分けられます。

(注)大当たり確率の区分は当社基準によります。

パチンコ遊技機

ミドル (1/300~349)

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地獄少女 華

©地獄少女プロジェクト/冨加製作委員会

ライトミドル (1/100~299)

比較的大当たりしやすいタイプ。ミドルタイプより出玉は少ない傾向にある。



代表機種：Pとある科学の超電磁砲 最強御坂ver.
(レールガン)

©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

甘デジ (1/99以上)

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新・遠山の金さん

©東映

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。

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」(*)の確率が上がることで、メダルを減らさずに遊ぶことができるタイプ。
大当たりすることでメダルが増える「A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**

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」(*)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ことでメダルが増えやすくなるタイプ。

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ことでメダルが増えやすくなるタイプ。ARTに比べると、大当たり時以外でも「リプレイ」(*)の確率が高い傾向にある。

代表機種: **Lゴブリンスレイヤー**

(※)「リプレイ」とは、メダルを使わずにもう一回遊技できる役のこと。

■お問い合わせ先

株式会社 藤商事 経営管理本部



<https://www.fujimarukun.co.jp/contact/>



fuji-ir@fujimarukun.co.jp

- 本資料は、当社の事業内容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あたっては、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、ご了承ください。
- 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。