

2017年3月期 決算説明会資料



2017年6月1日(木)
大手町サンスカイルーム

- 2017年3月期決算報告----- p.3-9
- 2018年3月期業績見通し ----- p.10-15
- 事業戦略・施策 ----- p.16-32
- 株主還元について----- p.33-36
- 事業環境----- p.37-47

<注 記>

本資料に掲載されているダイコク電機の現在の計画、見通し、戦略、確信等のうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しであり、リスクや不確実な要因を含んでおります。これらの情報は、現在入手可能な情報から当社の経営者の判断に基づいて作成されております。

実際の業績は、さまざまな重要な要素により、業績見通しとは大きく異なる結果となりうるため、業績見通しのみに全面的に依拠することは控えるようお願い致します。

また、本資料は、投資勧誘を目的としたものではありません。

投資に関する決定は、利用者ご自身のご判断において行われるよう、お願い申し上げます。

[決算・組織関連情報]

■ 2016年

8月9日 平成29年3月期 第1四半期決算短信

8月9日 2017年3月期 株主優待制度の拡充に関するお知らせ

11月4日 業績予想の修正に関するお知らせ

11月11日 平成29年3月期 第2四半期決算短信

11月11日 剰余金の配当(中間配当)に関するお知らせ

12月19日 代表取締役の異動(社長交代)及び役員の異動に関するお知らせ

■ 2017年

2月13日 平成29年3月期 第3四半期決算短信

3月6日 組織変更及び人事異動に関するお知らせ

5月8日 業績予想の修正に関するお知らせ

5月15日 剰余金の配当に関するお知らせ

[新製品等事業関連情報]

■ 2016年

10月4日 DAXEL株式会社製パチスロ遊技機『パチスロ ウィッチクラフトワークス』発売開始

■ 2017年

1月5日 『パチ・スロ サイトセブンTV PREMIUM』リニューアルに関するお知らせ

4月18日 DAXEL株式会社製パチスロ遊技機2機種発売に関するお知らせ

2017年3月期 決算報告

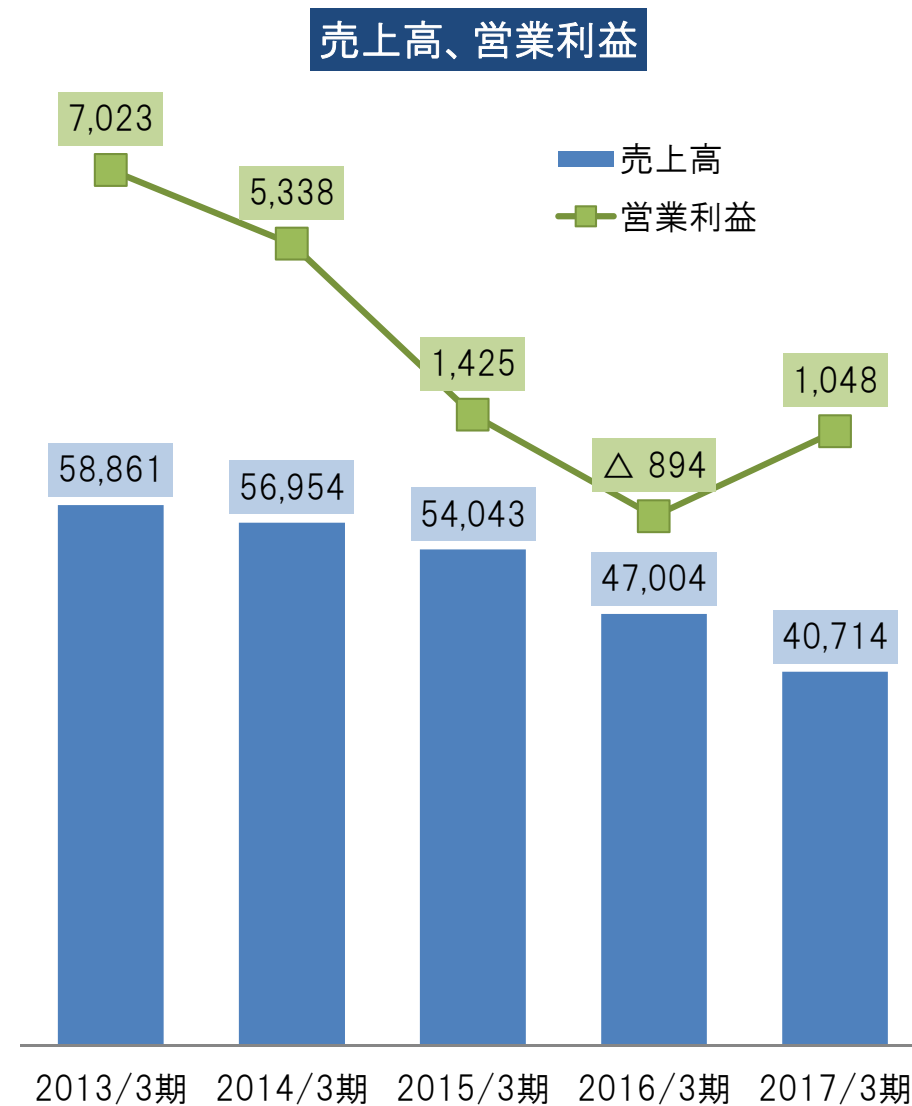
2017年3月期決算概要(連結)

連結損益計算書

売上高	40,714百万円
営業利益	1,048百万円
経常利益	1,374百万円
親会社株主に帰属する 当期純利益	502百万円

単位:百万円	2016年3月期	2017年3月期	前期比	計画比
売上高	47,004	40,714	△ 6,290	△ 9,286
差引売上総利益	14,279	13,953	△ 326	△ 3,247
販売管理費	15,174	12,904	△ 2,270	△ 3,296
営業利益	△ 894	1,048	+ 1,942	+ 48
経常利益	△ 749	1,374	+ 2,123	+ 374
親会社株主に帰属する 当期純利益	△ 1,676	502	+ 2,178	△ 98
研究開発費	5,330	3,060	△ 2,270	△ 1,340

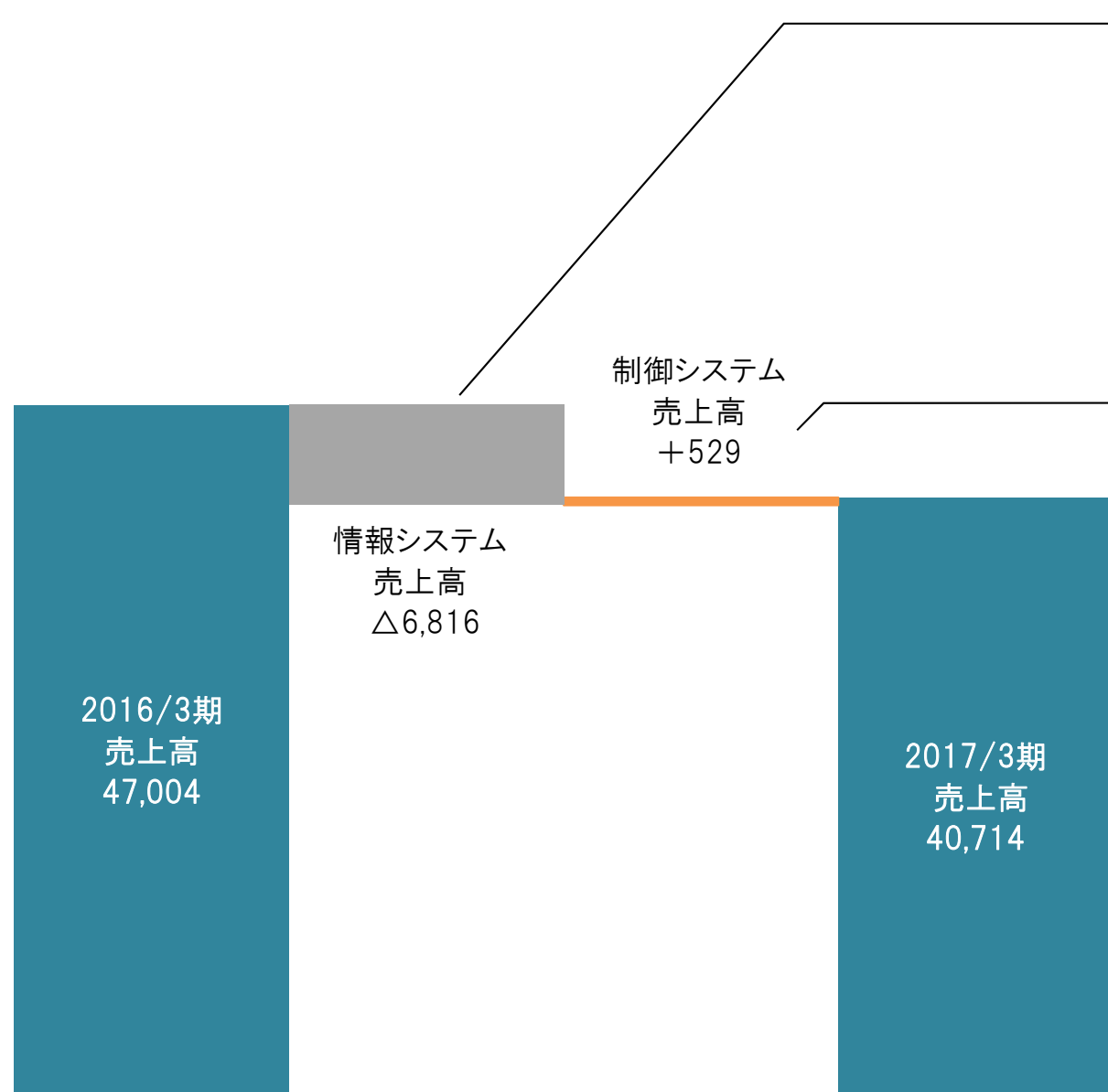
(注)計画比は、2016年5月13日に発表した2017年3月期 業績予想数値、並びに、2016年5月27日開催の機関投資家・アナリスト向け2017年3月期決算説明会資料記載の計画対比です。



売上高増減要因

前期比

△6,290 百万円



情報システム

(売上高272億60百万円、セグメント利益30億11百万円)

新店件数が大幅に減少し、ホールコンピュータの需要が伸び悩みました。また、既存店舗の周辺機器に対する投資意欲の低下もあり、減収となりました。

新型情報公開機器「REVOLA」の販売やMIRAIGATEサービスは順調に推移しました。

制御システム

(売上高135億15百万円、セグメント利益△3億6百万円)

検定機と性能が異なる可能性のあるぱちんこ遊技機の回収・撤去に伴う市場の動きから、遊技機メーカーの販売スケジュールが大きく見直されたことにより、表示ユニット及び周辺部品の販売数量は減少しました。

パチスロ遊技機は、2機種を市場投入し、前期の1機種に対して増加しました。

※ セグメント業績の売上高にはセグメント間取引が含まれております。

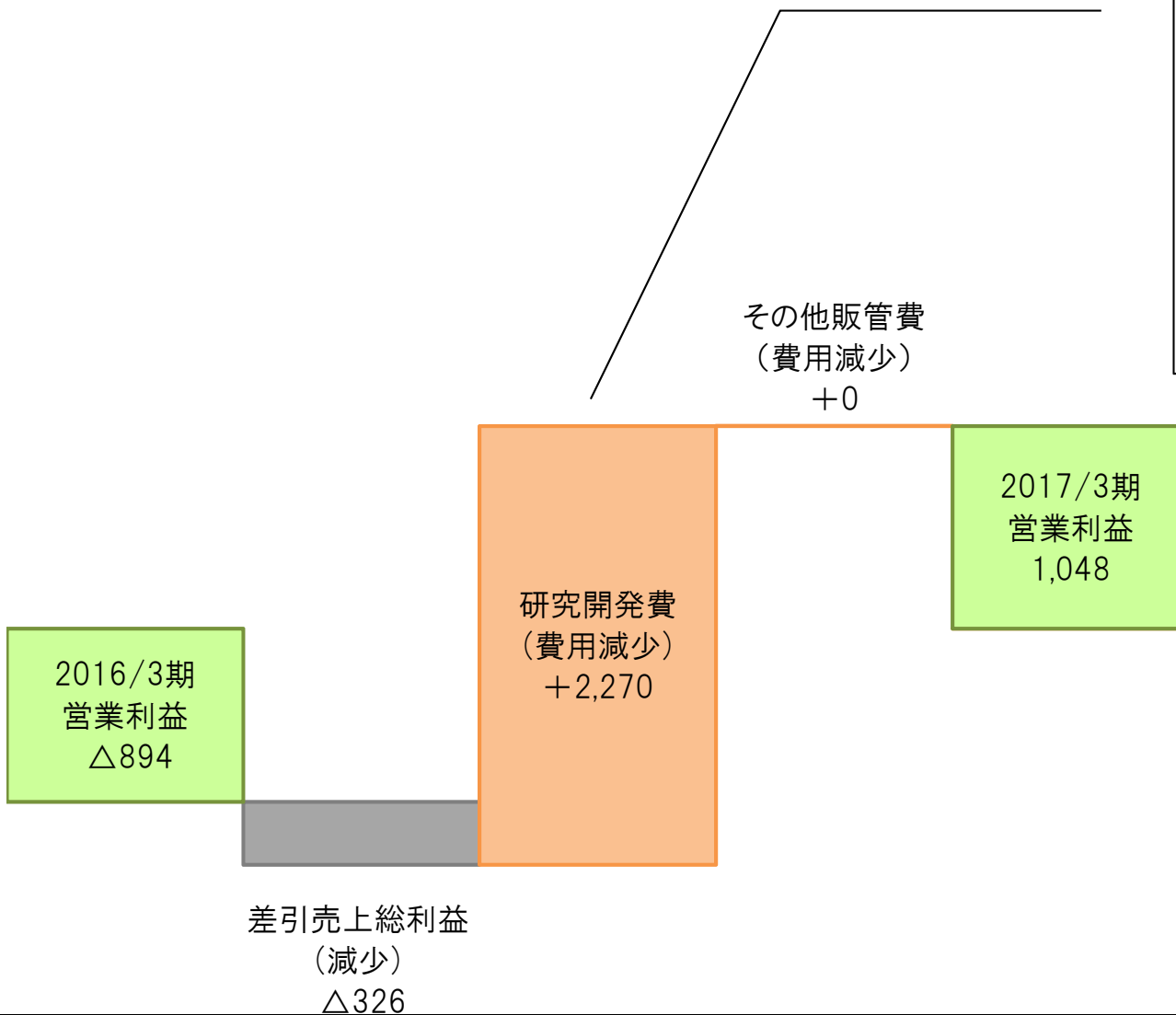
新型情報公開機器「REVOLA」



営業利益増減要因

前期比

+1,942 百万円



セグメント別の研究開発費

前期比、研究開発費は大幅に減少しました。

(前期は、情報システム事業の次世代製品開発がピークを向かえ、一時的に研究開発費が増加しました)

情報システム: 2,240百万円(前期比1,725百万円減少)
(計画比: 460百万円減少)

制御システム: 820百万円(前期比545百万円減少)
(計画比: 880百万円減少)

(注)計画比は、2016年5月27日開催の機関投資家・アナリスト向け2017年3月期決算説明会資料記載の計画対比です。

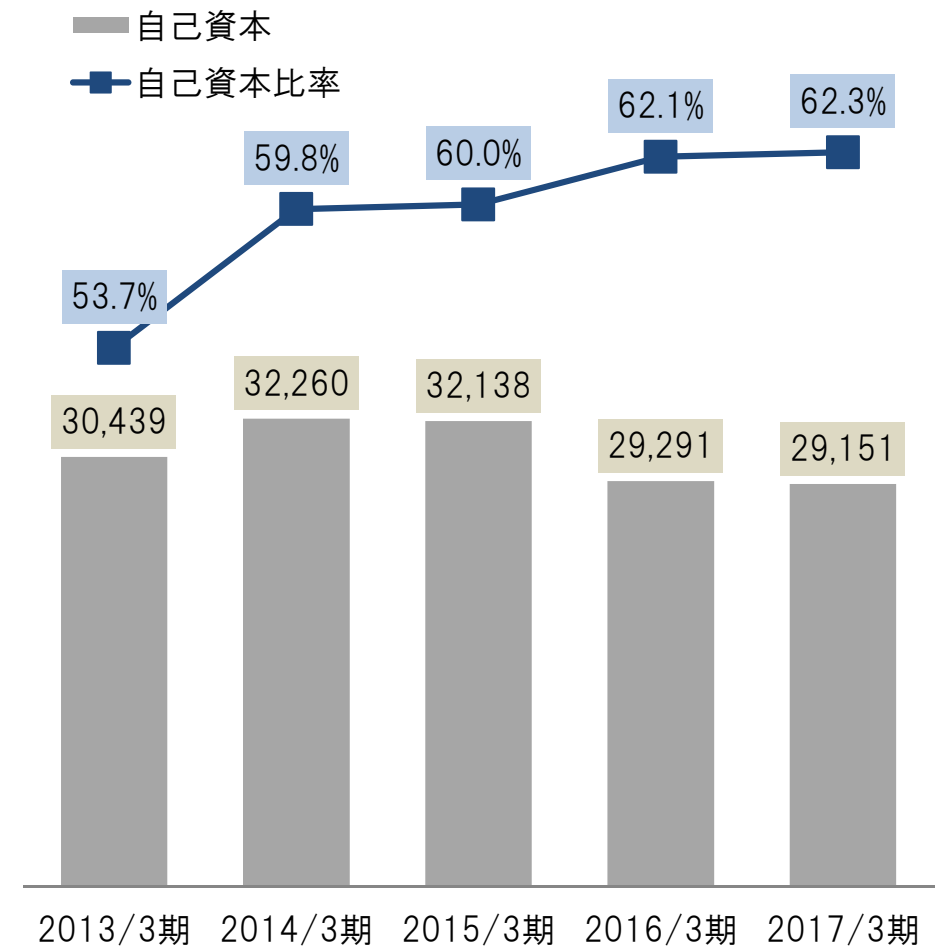
2017年3月期 決算概要(連結)

連結貸借対照表

総資産 46,828百万円
負債合計 17,676百万円
純資産合計 29,151百万円

単位:百万円	2016年3月期	2017年3月期	前期末比
流動資産	29,582	29,888	+306
固定資産	17,557	16,939	△ 618
資産合計	47,139	46,828	△ 311
流動負債	16,676	16,502	△ 174
固定負債	1,171	1,173	+2
負債合計	17,848	17,676	△ 172
純資産合計	29,291	29,151	△ 140
負債純資産合計	47,139	46,828	△ 311
有利子負債	5,500	3,300	△ 2,200
D/Eレシオ(グロス)	0.18倍	0.11倍	△ 0.07倍
自己資本比率	62.1%	62.3%	+0.2%
売上債権回転日数	84.1日	75.3日	△ 8.8日
棚卸資産回転日数	73.1日	70.0日	△ 3.1日
仕入債務回転日数	82.4日	69.3日	△ 13.1日
発行済株式総数(株)	14,783,272	14,783,178	—

自己資本、自己資本比率

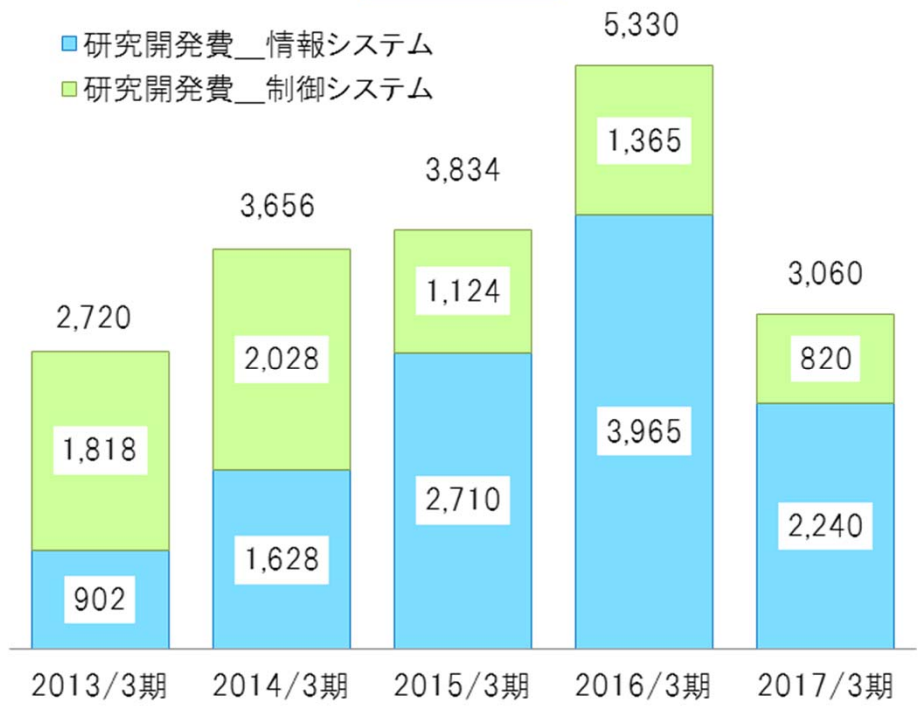


2017年3月期 決算概要(連結)

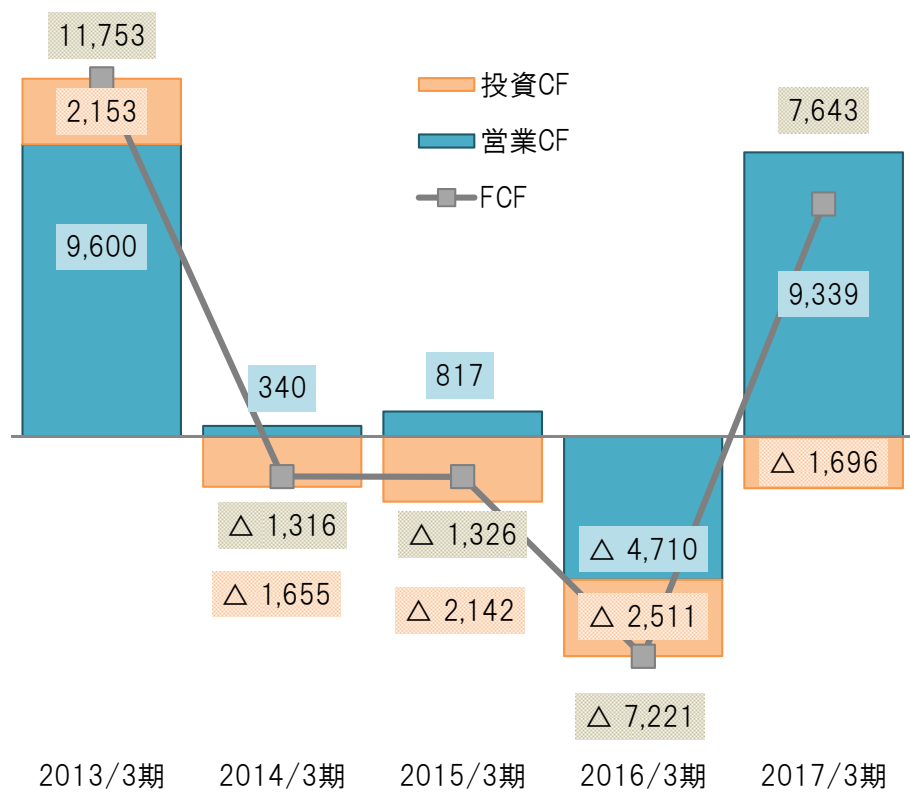
連結キャッシュ・フロー計算書

単位:百万円	2016年3月期	2017年3月期	前期比
営業CF	△ 4,710	9,339	+14,049
投資CF	△ 2,511	△ 1,696	+815
財務CF	4,065	△ 2,938	△ 7,003
現金及び現金同等物	9,358	14,062	+4,704

研究開発費



フリーキャッシュフロー(FCF)



セグメント別業績

前期比

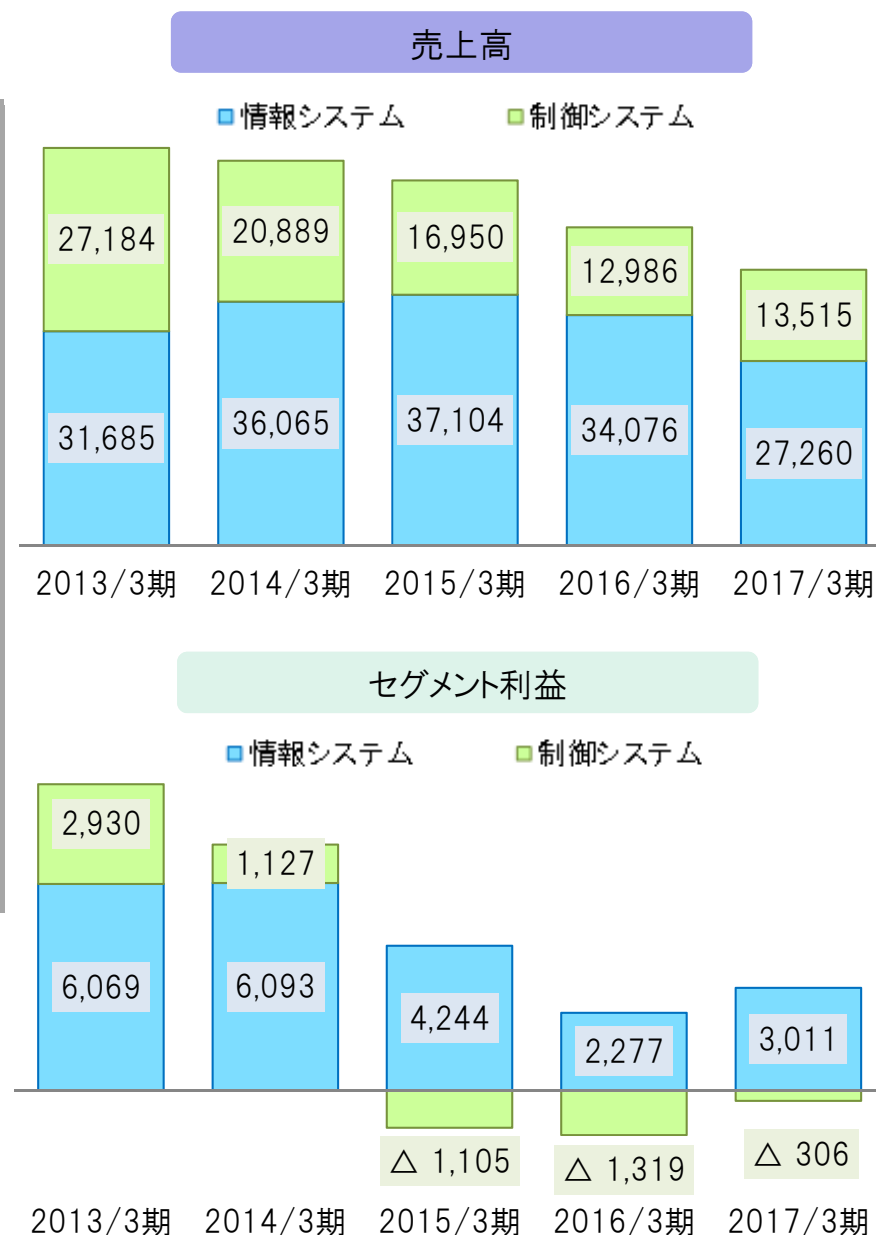
セグメント売上高△6,287百万円、セグメント利益+1,747百万円

単位:百万円

	2016年3月期	2017年3月期	前期比	計画比
情報システム	34,076	27,260	△ 6,816	△ 3,740
機器販売	23,088	16,698	△ 6,390	△ 3,587
サービス売上	10,988	10,562	△ 426	△ 153
小計	34,076	27,260	△ 6,816	△ 3,740
制御システム	12,986	13,515	+529	△ 5,485
ユニット・部品販売	10,279	8,413	△ 1,866	△ 1,587
パチスロ販売/コンシューマゲーム	2,707	5,102	+2,395	△ 3,898
小計	12,986	13,515	+529	△ 5,485
セグメント売上高	47,063	40,775	△ 6,287	△ 9,225
情報システム	2,277	3,011	+734	+711
制御システム	△ 1,319	△ 306	+1,013	△ 906
セグメント利益	957	2,704	+1,747	△ 196
全社経費	1,852	1,656	△ 196	△ 244
連結売上高	47,004	40,714	△ 6,290	△ 9,286
連結営業利益	△ 894	1,048	+1,942	+48

(注)計画比は、2016年5月13日に発表した2017年3月期 業績予想数値、並びに、2016年5月27日開催の機関投資家・アナリスト向け2017年3月期決算説明会資料記載の計画対比です。

事業の種類別セグメントの業績の金額には、セグメント間取引が含まれております。



2018年3月期 業績見通し

○ 最近の業界動向

- ① 「検定機と性能が異なる可能性のあるぱちんこ遊技機」の回収・撤去に伴う動きなどから、最近のホール市場は、投資意欲は低下の動きがみとめられます。
- ② 現在、業界では、パチンコ店における依存(のめり込み)問題を喫緊の課題と捉え、検討を進めております。

○ 当面の業界動向

パチンコ業界におきましては、依然として4円パチンコや新規準パチスロ遊技機の稼動不振が継続するなか、パチンコ店における依存(のめり込み)問題対策など先行不透明な状況はしばらく継続するものと思われ、当業界を取り巻く環境は厳しい状況が続くと予想します。

2018年3月期決算見込(連結)

単位: 百万円	2017年3月期 実績			2018年3月期 予想			前期比
	上期	下期	通期	上期見込	下期見込	通期見込	
売上高	20,187	20,527	40,714	19,000	20,000	39,000	△ 1,714
差引売上総利益	7,532	6,421	13,953	6,800	6,600	13,400	△ 553
販売管理費	6,926	5,978	12,904	6,700	5,400	12,100	△ 804
営業利益	605	443	1,048	100	1,200	1,300	+ 252
経常利益	706	668	1,374	100	1,200	1,300	△ 74
親会社株主に帰属する 当期純利益	329	173	502	50	750	800	+ 298
研究開発費	1,711	1,349	3,060	1,650	550	2,200	△ 860
減価償却費	792	869	1,661	900	950	1,850	+ 189
設備投資	296	693	989	500	850	1,350	+ 361
ソフトウェア	485	1,143	1,628	400	1,600	2,000	+ 372

○ 売上高 (390億円) 前期比17億14百万円減少

■ 情報システム事業 (285億円) 前期比12億40百万円増加

製品

1. 市場評価の高い「REVOLA」など情報公開機器の販売強化を推進
2. テスト導入で注目を集めた 新CRユニット「VEGASIA III」の本格販売を開始

サービス

1. 「Fan-SIS」などの新たなMIRAIGATEサービスを市場投入し、付加価値を向上

■ 制御システム事業 (105億円) 前期比30億15百万円減少

ユニット

1. 機種開発案件の獲得に全力で注力する
2. 市場環境の変化に対応し、短期間で市場投入が可能な遊技機提案に取り組む

パチスロ

1. パチスロ遊技機の販売台数は減少見込 (前期12,300台→当期5,400台見込)

○ 販売管理費 (121億円) 前期比8億4百万円減少

- ✓ 研究開発費の減少 (次世代製品群開発のピークアウト)
- ✓ パチスロ遊技機販売に関する販売手数料の減少

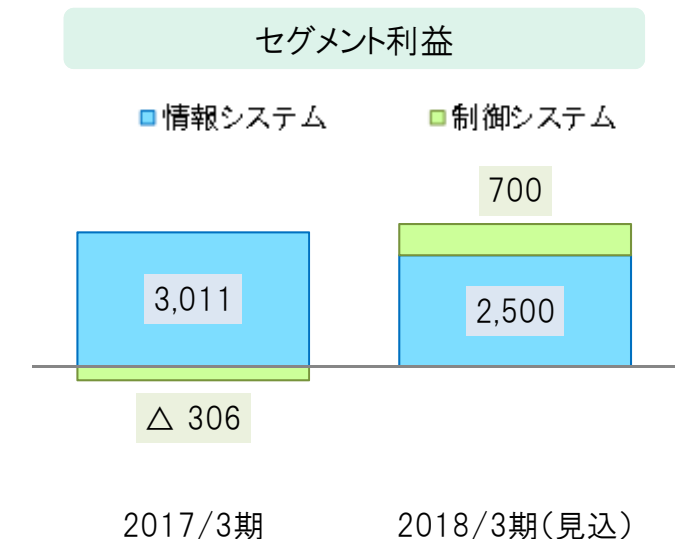
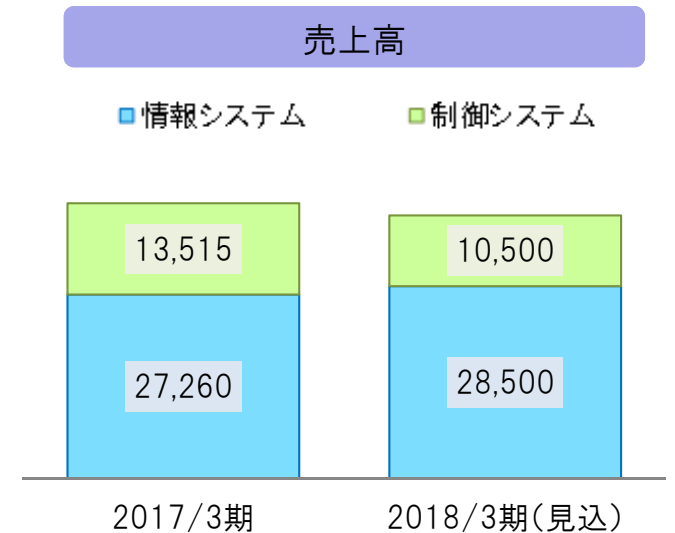
2018年3月期 セグメント別業績見込

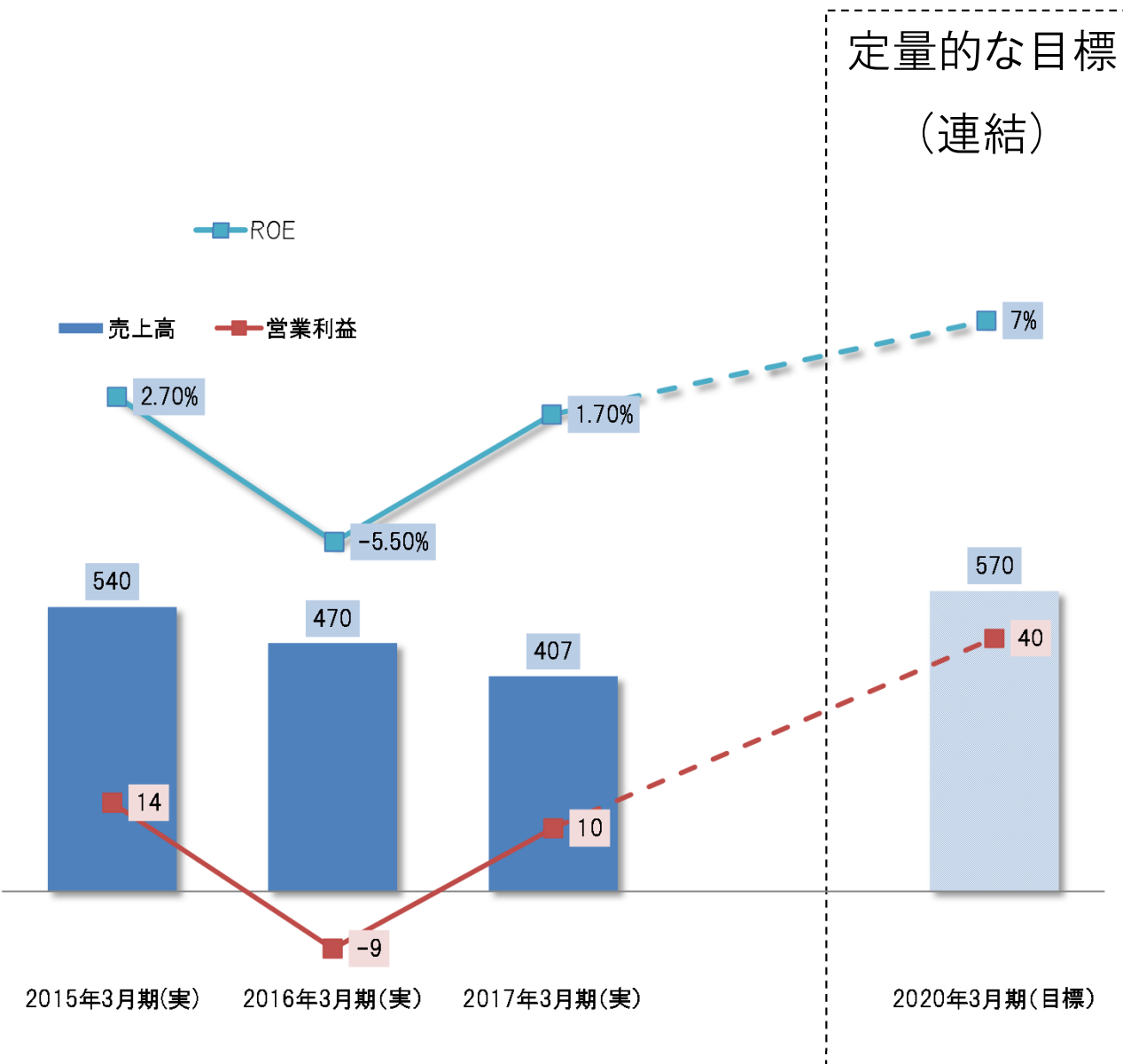
前期比

セグメント売上高△1,775百万円、セグメント利益＋496百万円

単位:百万円		2017年3月期	2018年3月期 見込	前期比
情報システム	情報システム	27,260	28,500	+1,240
	機器販売	16,698	17,500	+802
	サービス売上	10,562	11,000	+438
	小計	27,260	28,500	+1,240
制御システム	制御システム	13,515	10,500	△ 3,015
	ユニット・部品販売	8,413	7,500	△ 913
	パチスロ販売/コンシューマゲーム	5,102	3,000	△ 2,102
	小計	13,515	10,500	△ 3,015
セグメント売上高		40,775	39,000	△ 1,775
セグメント利益	情報システム	3,011	2,500	△ 511
	制御システム	△ 306	700	+1,006
セグメント利益		2,704	3,200	+496
全社経費		1,656	1,900	+244
連結売上高		40,714	39,000	△ 1,714
連結営業利益		1,048	1,300	+252

(注)事業の種類別セグメントの業績の金額には、セグメント間取引が含まれております。





□ 当社グループは市場の変化に対応し、事業基盤の強化に取り組んでまいります。

事業戦略・施策

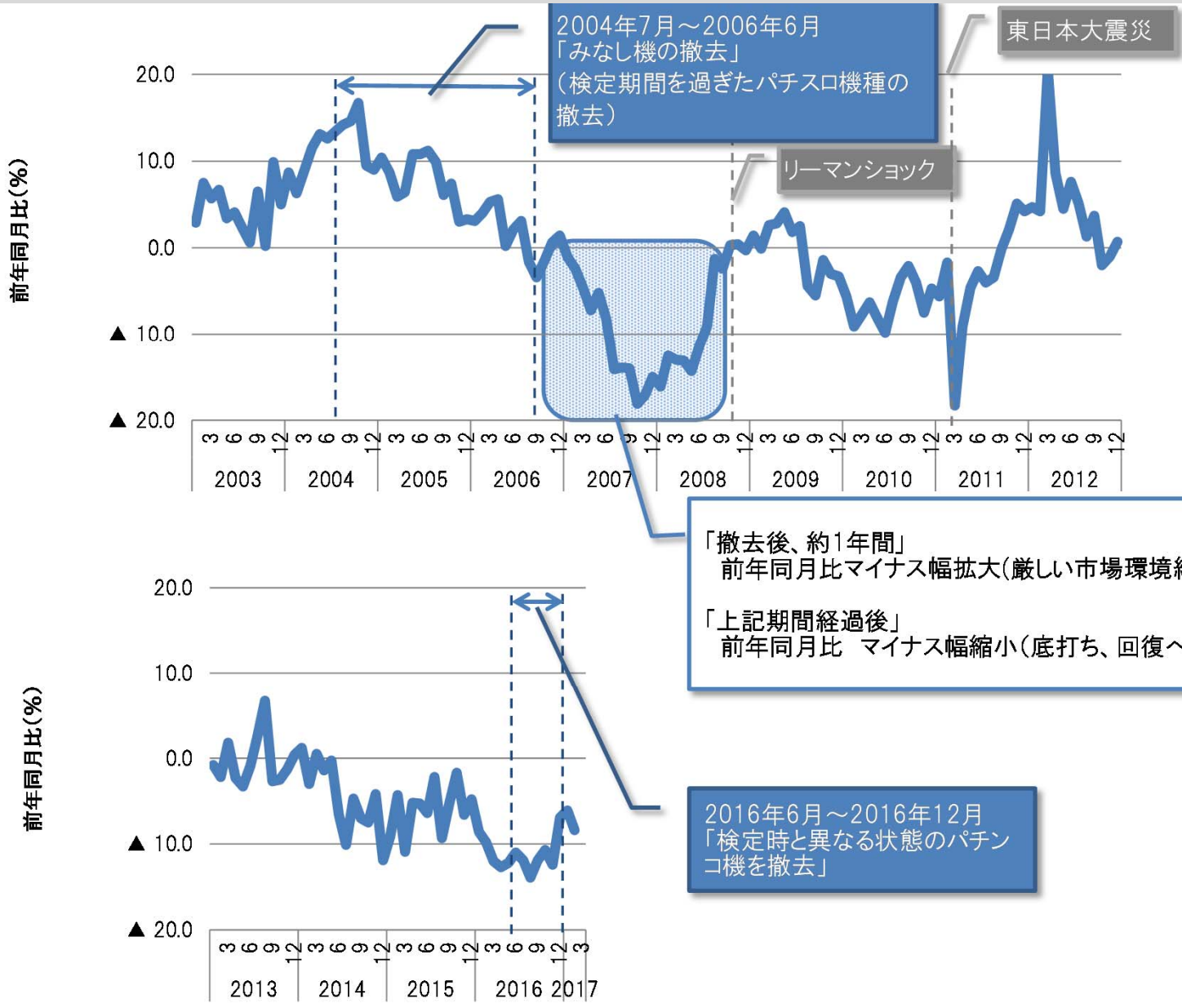
遊技機の撤去について

- 昨年行われた遊技機の撤去と、以前の遊技機の撤去の概要は次の通りです。
- 遊技機の撤去は、長い目でみて、より多くの方々の支持を得られるような市場に向けた取り組みと言えます。

以前		今回	
遊技機の撤去	1996年10月～1998年1月 (約1年3ヶ月)	2004年7月～2006年6月 (2年)	2016年6月～2016年12月 (約6カ月)
	社会的不適合機の撤去 (射幸性が高いとみなされるパチンコ機種種の撤去)	みなし機の撤去 (検定期間を過ぎたパチスロ機種種の撤去)	検定時と異なる状態のパチンコ機を撤去
	撤去台数 約70万台	撤去台数 不明	撤去台数 約72万台
	市場全体 約470万台	市場全体 約500万台	市場全体 約460万台

遊技機の主な仕様変更			
パチスロ機	2005年 5号機		2015年 5.5号機
			2017年 5.9号機
パチンコ機	1995年 確率変動の抑制		2016年 確率変動継続率の抑制

遊技機の撤去とパチンコホール売上高



- 左記は遊技機の撤去とパチンコホール売上高の動きを表したものです。
- 2004年～2006年当時は、撤去後、約1年間は厳しい市場環境が続き、その後、底打ち、回復へ向かいました。

依存(のめり込み)問題

- IR推進法の成立を契機に、幅広く、公営競技やぱちんこについて、ギャンブル等依存症への対策が推進されています。
- 業界では、依存(のめり込み)問題を喫緊の課題と捉えています。
- 現在、依存症対策の取り組みについて、業界で検討を進めています。

ギャンブル等依存症とは

- “公営競技やぱちんこにのめり込んでしまい、生活に支障が生じ、治療を必要とする状態”のことをさします。

(参考資料)「ギャンブル等依存症対策の強化に関する論点整理」ギャンブル等依存症対策推進関係閣僚会議(平成29年3月31日)

ギャンブル等依存者の割合(推計値)

- 過去1年以内……0.6%
- 生涯……………2.7%

(データ出所)「ギャンブル等依存症の実態把握に係る平成28年度予備調査」国立研究開発法人日本医療研究開発機構(独立行政法人国立病院機構久里浜医療センターに委託して調査)

ギャンブル等依存症対策に関する、遊技業界の現状の取り組み

- 著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機を禁止
- リカバリーサポート・ネットワーク(※)による電話相談 など

(※)リカバリーサポート・ネットワークとは、パチンコ・パチスロの遊技に関する依存及び依存関連問題解決の支援を行うことを目的に設立された非営利の相談機関です。

IR推進法

- 正式名称は、特定複合観光施設区域の整備の推進に関する法律(平成28年法律第115号)。2016年12月15日に成立。
- 同法は、許可を受けた民間事業者が、カジノ、会議場、ホテルなどが一体となった施設を国が認定した「特定複合観光施設区域」に限って設置できるよう、政府が法律の施行後1年以内をめどに必要な法制上の措置を「講じなければならない」と規定しています。

組織変更

- 当社は、市場環境の変化に左右されない強い収益構造を築き上げることを目指し、4月1日付けで組織変更を行いました。

趣旨

次世代の収益部門を模索・検討して事業化することを目指します。

当社の強みであるDK-SISと当社事業展開との相乗効果を加速することを目指します。

当社の組織機動力の向上と調達機能の強化を目指します。

組織

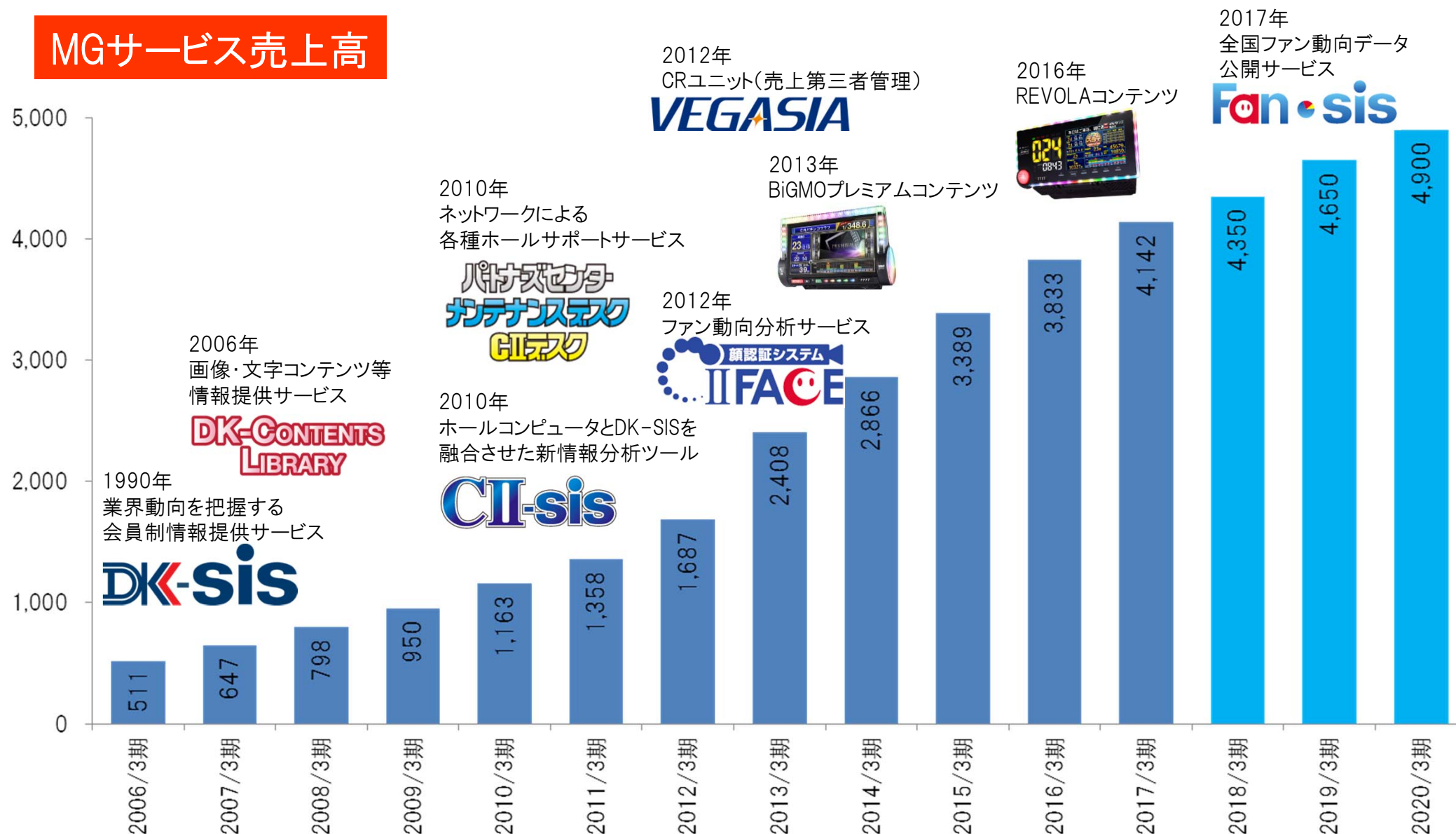
事業開発室を新設

DK-SIS室を情報システム事業部へ編入、統合

生産本部を廃止し、購買部及び技術部を新設

当社独自ネットワークによる各種サービス(MGサービス)を拡大

MGサービス売上高



当社の環境への取組み(事例)

- 当社は、2011年5月に現在地に本社ビルを竣工、移転(名古屋市中村区那古野1-43-5)しました。
- 当本社ビルは、省エネ設計が特徴で、二酸化炭素排出量を3割以上削減可能(注1)となっています。また、CASBEE(注2)による総合環境性能評価は最高評価のSランク(BEE=3.3、※BEEに基づく環境ラベリングをご参照下さい)を達成しています。



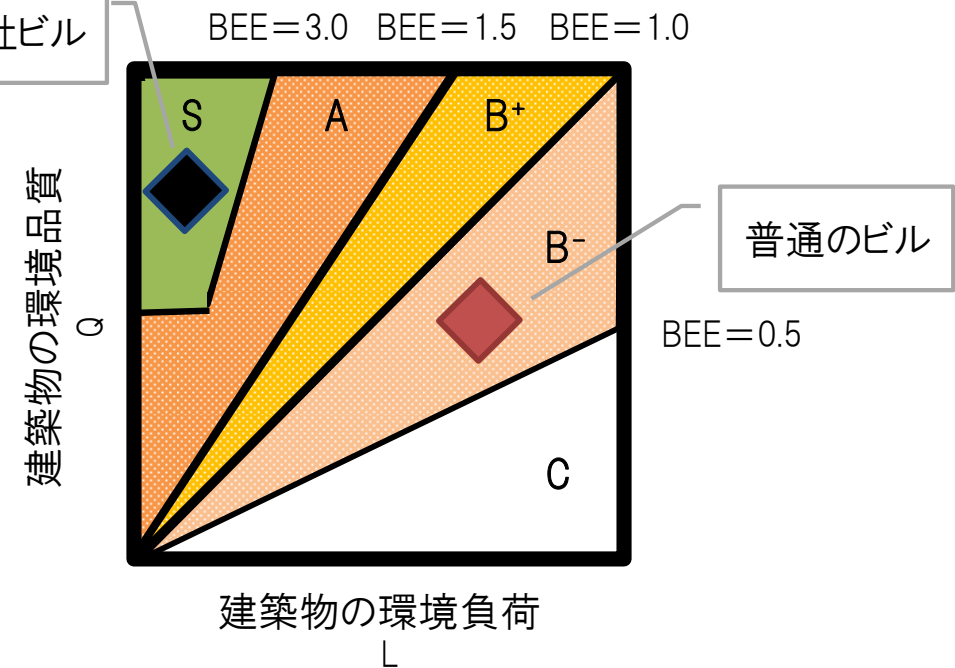
本社ビル全景
(省エネ設計が特徴)

(注1) 京都議定書におけるCO2排出量の基準年(1990年)をベンチマークと設定して、約33%の削減効果があると試算しています。

(注2) CASBEE(建築環境総合性能評価システム)は、2001年4月に国土交通省住宅局の支援のもと、産官学共同プロジェクトとして設立された委員会により運営されている、建築物の環境性能で評価し格付けする手法です。

※ BEEに基づく環境ラベリング

当本社ビル



(出所)(一財)建築環境・省エネルギー機構公表図表を元に加工

ダイコク電機は、業界に無かったものを生み出してきたとの自負があります。

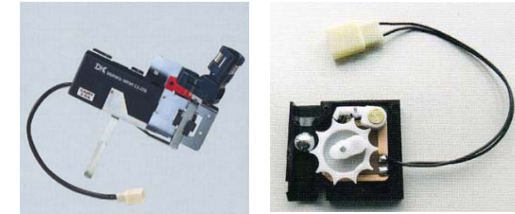
当社実績 (例)

■ パチンコ玉をカウントする装置

■ 台ごとにデータを収集・管理する独自システム

■ 遊技機のデータをお客さまに公開する情報端末

■ 店舗経営を支援する情報提供サービス



DK-sis

Emotional Machine
**Client
Communication
Computing**

MIRAI GATE
OPEN THE GATE OF YOUR FUTURE

ダイコク電機の強みの源泉は、「アイデア力+営業力+サポート力」です。

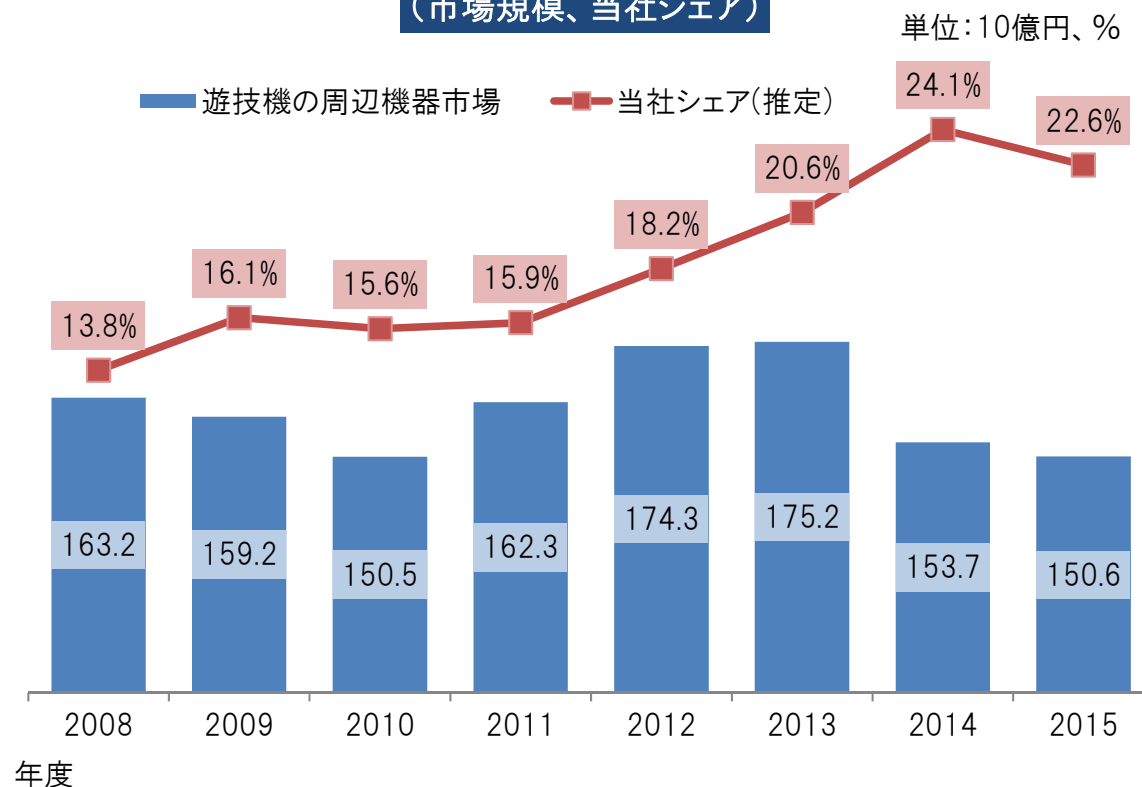
強み (例)

■ 斬新な考えを尊重、革新的なアイデアへ取り組む伝統

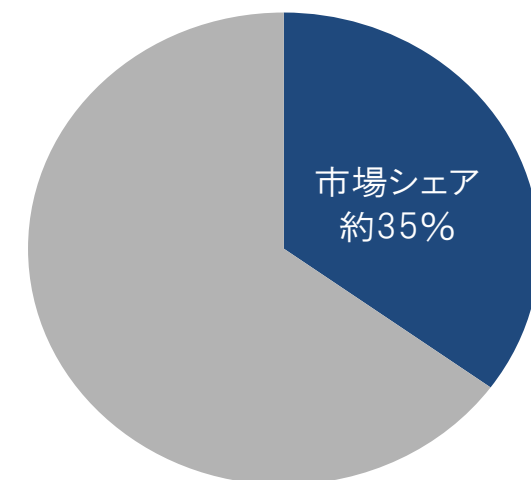
■ 全国的な事業所展開

I	CRユニット及び情報公開機器の拡販や <u>MGサービスの拡大によるに安定した業績への取組み</u>
II	変化する業界動向に柔軟に対応した <u>製品・サービスをタイムリーに市場投入</u>
III	パチンコホール向け「次世代主力製品群」等の開発に向けた <u>継続的な投資を推進</u>

情報システム事業
(市場規模、当社シェア)



ホールコンピュータ市場



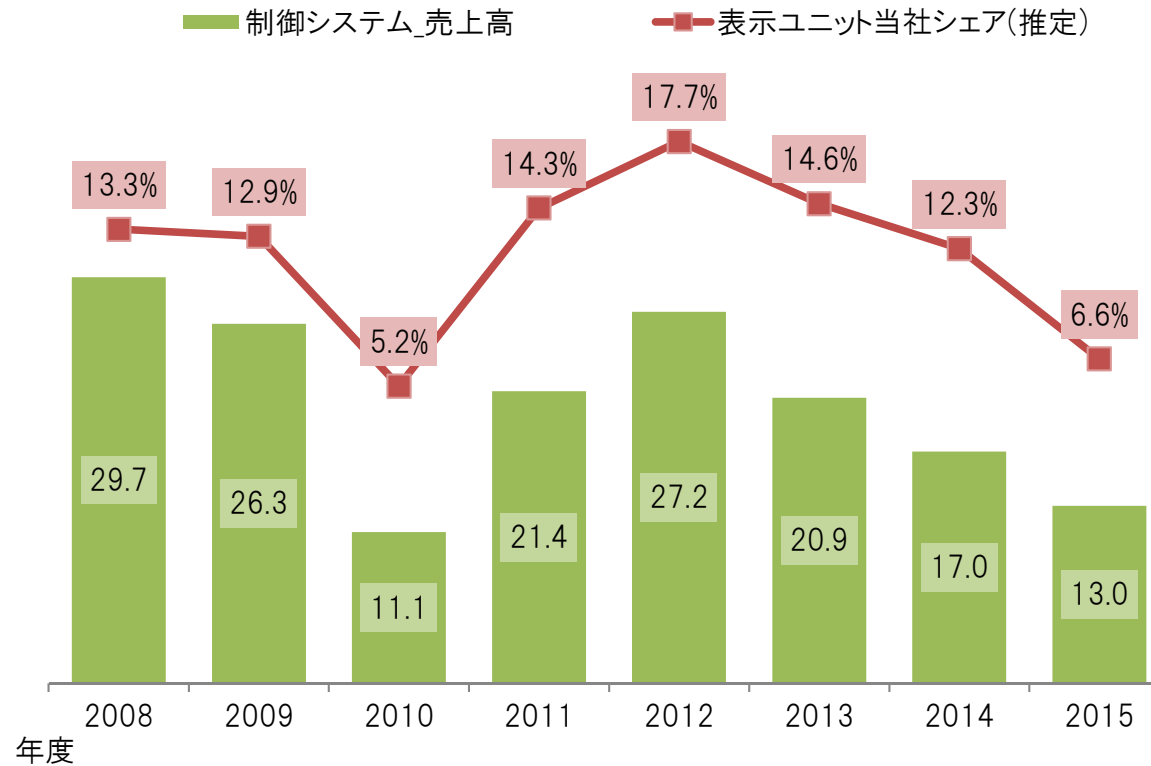
(データ出所) 当社推定値

年度	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
遊技機の周辺機器市場 (A) (10億円)	163.2	159.2	150.5	162.3	174.3	175.2	153.7	150.6	n.a.
弊社 情報システム 売上 高(B) (10億円)	22.6	25.6	23.5	25.7	31.7	36.1	37.1	34.1	27.3
当社シェア 推定 (B÷A)	13.8%	16.1%	15.6%	15.9%	18.2%	20.6%	24.1%	22.6%	n.a.

(データ) 遊技機の周辺機器市場(A) : 矢野経済研究所調べ
弊社 情報システム 売上高(B) : 情報システムセグメントの外部売上高

制御システム事業 (売上高、表示ユニット_当社シェア)

単位:10億円、%



年度		2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
パチンコ 販売台数(A)	(千台)	3,339	3,333	2,900	2,604	2,495	2,065	2,020	1,886	n.a.
弊社 制御システム 売上高	(10億円)	29.7	26.3	11.1	21.4	27.2	20.9	17.0	13.0	13.5
弊社 表示ユニット販売台数(B)	(千台)	443	430	151	374	443	301	248	125	70
表示ユニット_当社シェア 推定 (B÷A)		13.3%	12.9%	5.2%	14.3%	17.7%	14.6%	12.3%	6.6%	n.a.

(データ出所) パチンコ販売台数：矢野経済研究所調べ、 弊社 制御システム 売上高： 弊社 制御システムセグメントの外部売上高

ダイコク電機の事業戦略

情報システム事業部

新製品 CRユニット「VEGASIA III」

2017年6月 販売開始

CRユニットとしての高い完成度でお客さまから支持を得てきた「VEGASIA II」から大幅に改良を加えた次世代CRユニット「VEGASIA III」を2017年6月に発売します。

顔認証カメラ
標準装備

1. ファン動向

全機種に標準装備となった顔認証カメラと顔認証システム「C II フェイス」でファンの動向が把握可能になります。



2. セキュリティ

カメラを用いた「人体検知ロック機能」を搭載。遊技しているファンが席から離れると自動的にカードをロックします。

3. ファンファースト

業界最大級の5.6インチ大型液晶や呼出ボタン機能、スマートフォンを充電できるUSBポートも搭載し、利便性をアップ！

4. 集客

業界初のLEDイルミネーションを搭載し、ユニットでもコーナー演出が可能になりました。



The Next Generation CR SYSTEM
VEGASIA III

一 基本戦略 一

情報システム事業

(注)事業の種類別セグメントの業績の金額には、セグメント間取引が含まれております。

単位: 百万円

情報システム事業		2016年3月期			2017年3月期			2018年3月期(計画)		
		上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期
売上高		16,089	17,987	34,076	13,126	14,134	27,260	13,000	15,500	28,500
セグメント利益		1,320	957	2,277	1,414	1,597	3,011	1,000	1,500	2,500
研究開発費 (情報システムのみ)		1,925	2,040	3,965	1,093	1,147	2,240	1,000	900	1,900

ホールコンピュータ		54 台	59 台	113 台	30 台	46 台	76 台	40 台	60 台	100 台
呼び出しランプ	BiGMOシリーズ	6,820 台	6,592 台	13,412 台						
	BiGMO PREMIUM	21,619 台	33,368 台	54,987 台	12,674 台	14,480 台	27,154 台	16,000 台	19,000 台	35,000 台
	REVOLA				19,583 台	28,573 台	48,156 台	19,000 台	23,000 台	42,000 台
	IL-Xシリーズ	41,189 台	31,831 台	73,020 台	10,757 台	11,881 台	22,638 台	11,000 台	14,000 台	25,000 台
CRユニット「VEGASIA」		44,094 台 69 件	53,915 台 76 件	98,009 台 145 件	30,327 台 49 件	35,535 台 49 件	65,862 台 98 件	32,000 台 50 件	38,000 台 70 件	70,000 台 120 件
顔認証システム		6店	6店	12店	3店	9店	12店	20店	25店	45店

		2016年3月期			2017年3月期			2018年3月期(計画)		
		上期	下期	通期	上期	下期	通期	上期	下期	通期
CIIスタンダード	(累計値)	2,741 件	—	2,807 件	2,830 件	—	2,866 件	2,920 件	—	2,970 件
コンテンツライブラリー	(累計値)	1,502 件	—	1,575 件	1,618 件	—	1,669 件	1,720 件	—	1,770 件
DK-SIS会員	(累計値)	3,718 件	—	3,717 件	3,704 件	—	3,709 件	3,725 件	—	3,750 件
CII-SIS会員	(累計値)	965 件	—	1,036 件	1,124 件	—	1,182 件	1,250 件	—	1,300 件
CRユニット	(累計値)	454 件	—	527 件	567 件	—	616 件	650 件	—	700 件
貯玉第三者管理	(累計値)	726 件	—	789 件	831 件	—	867 件	940 件	—	990 件
MGサービス 売上高		1,868 百万円	1,963 百万円	3,832 百万円	2,044 百万円	2,099 百万円	4,143 百万円	2,150 百万円	2,200 百万円	4,350 百万円



ホールコンピュータ(営業端末)



CRユニット「VEGASIA III」



BiGMO PREMIUM



IL-X2



REVOLA

呼び出しランプ

ダイコク電機の事業戦略

制御システム事業部

一 基本戦略 一

制御システム事業

※制御システム事業では、遊技機メーカーへの「開発費売上」を研究開発費の取消しとして計上しています。
2018年3月期は上期2億円、下期12億50百万円の開発費売上を計画しています。

単位：百万円

制御システム事業	売上高
	セグメント利益
	研究開発費 (制御システムのみ)

2016年3月期		
上期	下期	通期
8,144	4,842	12,986
350	△ 1,669	△ 1,319
636	729	1,365

2017年3月期		
上期	下期	通期
7,093	6,422	13,515
95	△ 401	△ 306
618	202	820

2018年3月期(計画)		
上期	下期	通期
6,000	4,500	10,500
0	700	700
650	△ 350	300

表示ユニット 機種数

販売台数

2016年3月期		
上期	下期	通期
7 機種	6 機種	13 機種
83,272 台	41,498 台	124,770 台

2017年3月期		
上期	下期	通期
4 機種	3 機種	7 機種
32,054 台	37,718 台	69,937 台

2018年3月期(計画)		
上期	下期	通期
5 機種	8 機種	13 機種
35,000 台	95,000 台	130,000 台

パチスロ事業

販売機種数

販売台数

2016年3月期		
上期	下期	通期
0 機種	1 機種	1 機種
0 台	5,100 台	5,100 台

2017年3月期		
上期	下期	通期
1 機種	1 機種	2 機種
8,800 台	3,500 台	12,300 台

2018年3月期(計画)		
上期	下期	通期
2 機種	0 機種	2 機種
5,400 台	0 台	5,400 台

(注)事業の種類別セグメントの業績の金額には、セグメント間取引が含まれております。

2017年3月期 当社が携わった主な開発機種

CRそれゆけ野生の王国H3-T



(C)Newgin Co.,Ltd
株式会社ニューギン

CR弾球黙示録カイジ沼3
利根川Ver.



(C)福本伸行/講談社・VAP・マッドハウス・NTV・D.N.ドリームパートナーズ
(C)福本伸行/講談社・VAP・NTV
株式会社高尾

パチスロ
ウィッチクラフトワークス



©水窪竜・講談社/ウィッチクラフトワークス製作委員会

探偵歌劇ミルキィホームズTD
消えた7と奇跡の歌



DAXEL株式会社

©ミルキィTD製作委員会 ©劇場版ミルキィホームズ製作委員会
©bushroad/Project MILKY HOLMES
©ふたりのミルキィホームズ製作委員会 ©DAXEL
なんでもいど協力/GOOD SMILE COMPANY

ー 基本戦略 ー

新製品

「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」



原作コミック400万部突破、
TVアニメ2期放送、
劇場版 2作公開となる
KADOKAWA大ヒットアニメ
「1/8192の奇跡」というプレ
ミアムフリーズが最大の特徴
で、プレミアフリーズに特化
通常時は目押しが苦手な人
でもキャラリールを主軸にし
ており、見た目にも分かりや
すいゲーム性

© 2010 水島月夜/角川書店/新大陸発見部フォルテ ©DAXEL んんどろいど協力/GOOD SMILE COMPANY



2017年10月、TVアニメ2期の
放送が決定しており、今まさに
話題沸騰の作品

アニスロシリーズ初の差枚数上
乗せ型ARTを採用し、ART「勇
者RUSH」中は上乗せ特化ゾー
ン「満開」により出玉獲得

「勇者RUSH」終了時はシナリオ
による継続抽選や、ストックさ
れているフリーズが放出される
など、最後まで期待感UP

124Gbitの大容量ROMを搭載
し、映像もパワーアップ

©2014 Project 2H ©DAXEL んんどろいど協力/GOOD SMILE COMPANY

2017年7月より、全国各地のパチンコホールで稼動開始予定

株主還元について

株主優待制度の概要

保有株式数と保有期間に応じて
商品と交換できるポイントを進呈

対象株主

毎年9月末現在

100株以上
保有の株主

保有株式数	贈呈ポイント数
100～299 株	3,000 ポイント（ 3,000 円相当）
300～499 株	6,000 ポイント（ 6,000 円相当）
500～699 株	12,000 ポイント（ 12,000 円相当）
700～999 株	15,000 ポイント（ 15,000 円相当）
1,000 株以上	20,000 ポイント（ 20,000 円相当）

約**600**種類の
株主優待商品から
交換可能！

保有ポイント内で
いくつでも商品が
もらえる

保有継続期間1年以上で
ポイント**+10%**

ポイントが
貯められる！

株主優待制度について

2016年度に実施した株主優待商品の一例(600種類以上)

3,000ポイント



まじかるすいーとプリズム・ナナ
POP UP SOUND TRACK
BOX



飛騨牛ビーフカレー
5個セット

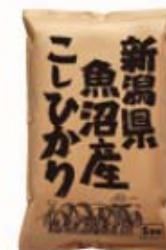


古都金沢プレミアムアイス
7個セット

6,000ポイント



千葉県産房総ポークC
ロースステーキセット



新潟県魚沼産 こしひかり
5kg



＜マリクレール＞
ステンレス電気ケトル 1.2L

12,000ポイント



松阪牛すき焼き肉(500g) &
人形町今半割下(360ml)



かに詰め合わせ



北海道産ゆめびりか
(3kg×4袋)

15,000ポイント



神戸牛すき焼き(900g)



＜江戸切子＞
「黒」三筋格子天開オールド



＜デロンギ＞
ディスタインタコレクション
オープン&トースター

20,000ポイント



松阪牛サーロインステーキ
3枚(計510g)



今井荘(伊豆)
日帰り温泉+ランチ4名

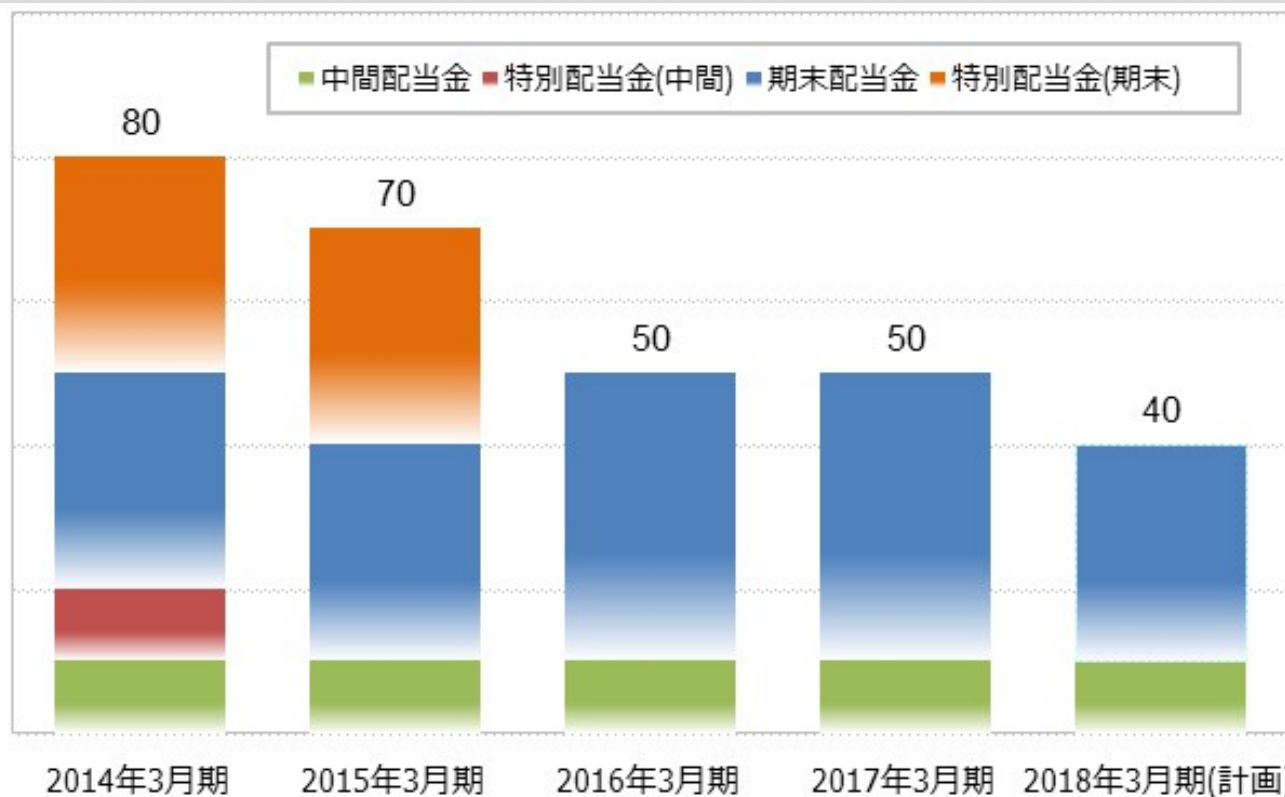


ホテルニューオータニ
ビュー&ダイニング ザ スカイ
ランチビュッフェ ペア

※ ポイントは社会貢献活動への寄付も可能です

※ ポイント有効期限を2年から3年に延長いたしました。
また、商品バリエーションを増やし、より多くの商品を取り揃えております。
詳細はWEBサイト「ダイコク電機プレミアム優待倶楽部」にてご確認を
お願いいたします。

〈方針〉「安定配当」をベースに、収益に応じた「特別配当」を実施



特別配当 部分

- 業績に応じ「特別配当」を実施しています

安定配当 部分(40円)

- 中間配当10円
- 期末配当30円

円/1株当たり	安定的に配当(方針)			特別配当金		合計	配当性向 (%)
	中間配当金	期末配当金	中間配当金 期末配当金 合計	中間	期末		
2014年3月期	10	30	40	10	30	80	36.1%
2015年3月期	10	30	40		30	70	118.3%
2016年3月期	10	40	50			50	—
2017年3月期	10	40	50			50	147.0%
2018年3月期(計画)	10	30	40			40	73.9%

事業環境

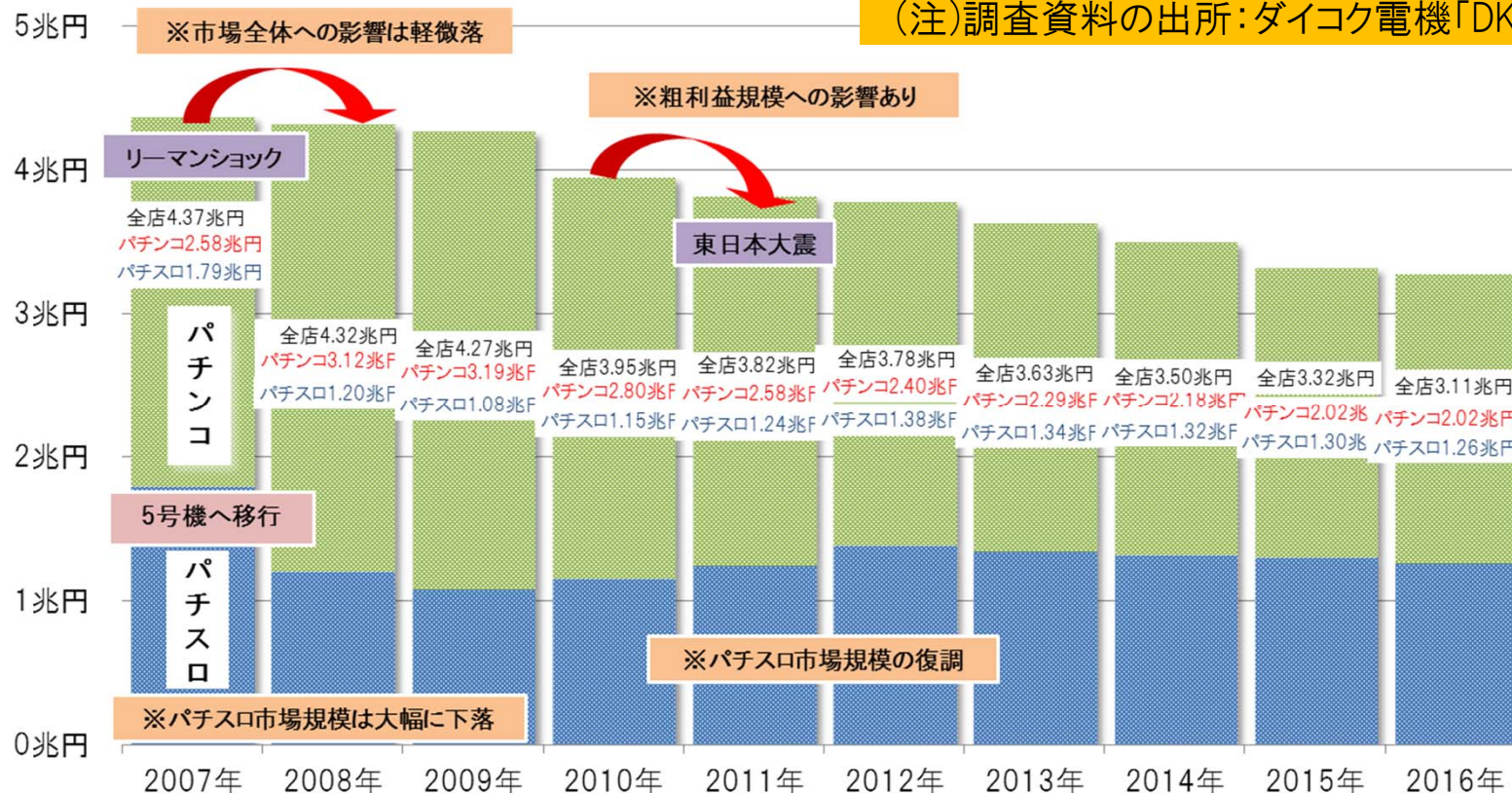
事業環境__市場総粗利規模の変化と年別業績推移

市場は依然として厳しい状況にあるが、2020年東京オリンピックに向かって徐々に回復するものと予想

パチンコ事業環境

【総粗利益規模の変化と年別業績】

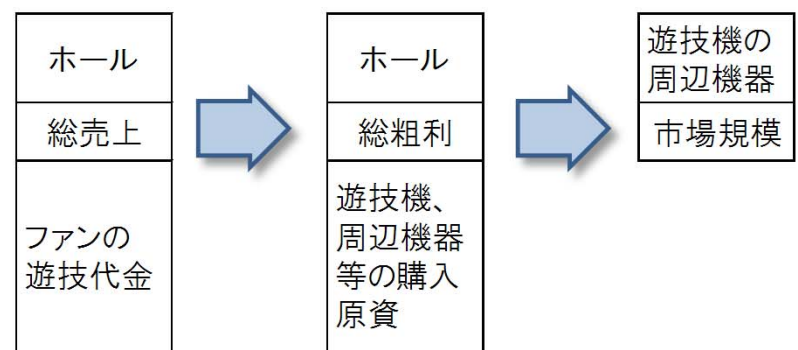
(注)調査資料の出所:ダイコク電機「DK-SIS」



項目	2007年	2008年	2009年	2010年	2011年	2012年	2013年	2014年	2015年	2016年
市場規模	粗利規模	4.37兆円	4.32兆円	4.27兆円	3.95兆円	3.82兆円	3.78兆円	3.63兆円	3.50兆円	3.32兆円
	設置台数	459万台	453万台	451万台	455万台	458万台	459万台	461万台	460万台	453万台
	営業所数	13,585	12,937	12,600	12,479	12,323	12,149	11,893	11,627	10,986
全店(SIS)	稼動時間	5.1時間	5時間	4.9時間	4.7時間	4.7時間	4.6時間	4.4時間	4.3時間	4.2時間
	台売上	29,500円	27,300円	26,700円	24,200円	23,700円	23,400円	22,700円	22,100円	19,100円
	台粗利	3,960円	4,130円	4,120円	3,780円	3,670円	3,560円	3,400円	3,136円	3,136円
	時間粗利	780円	830円	840円	800円	780円	770円	770円	760円	750円

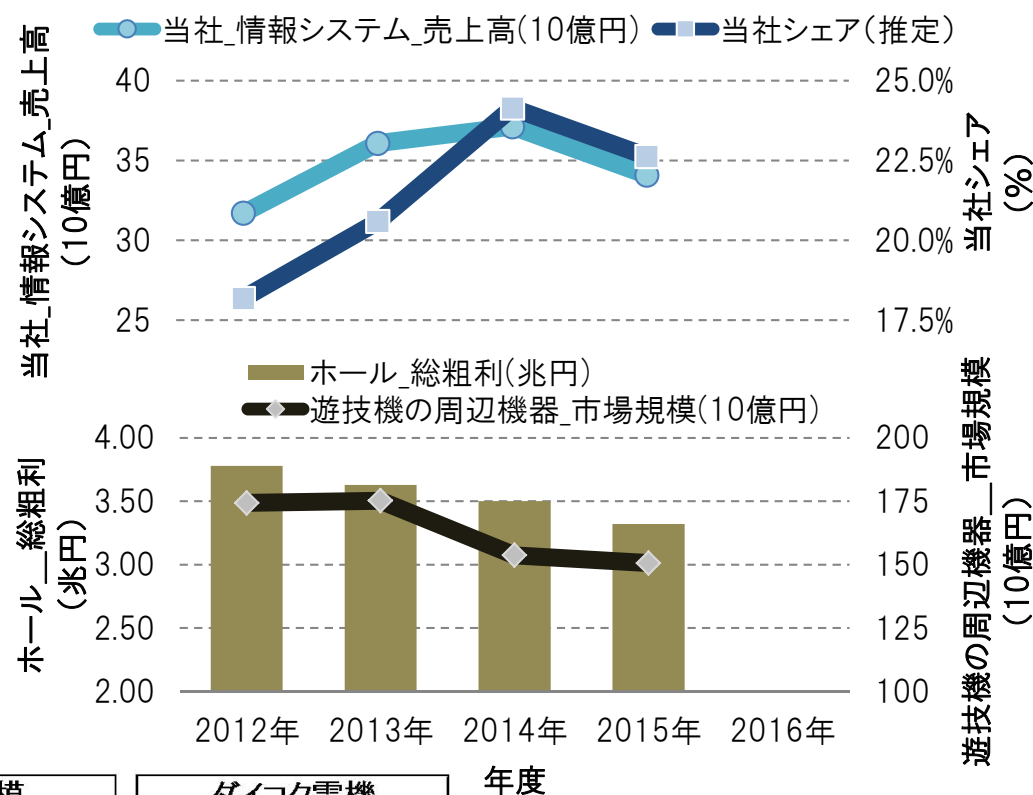
ホール総粗利と遊技機周辺機器の市場規模の関係

- 遊技機市場でファンの方の遊技代金は、ホールの売上高となります。
- そして、ホールの総粗利が、遊技機や周辺機器等の購入の原資となります。



	市場規模 ホール			ご参考		市場規模 遊技機の周辺機器		ダイコク電機 情報システム 売上高	
	総売上 a (兆円)	総粗利 b (兆円)	粗利率 b÷a (%)	稼動時間 (1台当たり)		c (10億円)	c÷b (%)	d (10億円)	当社シェア (推定) d÷c (%)
				パチンコ (時間)	パチスロ (時間)				
2012年	24.8	3.78	15.2%	4.32	5.38	174	4.6%	32	18.2%
2013年	24.1	3.63	15.1%	4.17	5.20	175	4.8%	36	20.6%
2014年	23.5	3.50	14.9%	4.04	5.06	154	4.4%	37	24.1%
2015年	22.3	3.32	14.9%	3.88	4.89	151	4.5%	34	22.6%
2016年									

(注)総売上、総粗利、稼動時間＝弊社 DK-SISによる推測値。



有効求人倍率と実質賃金

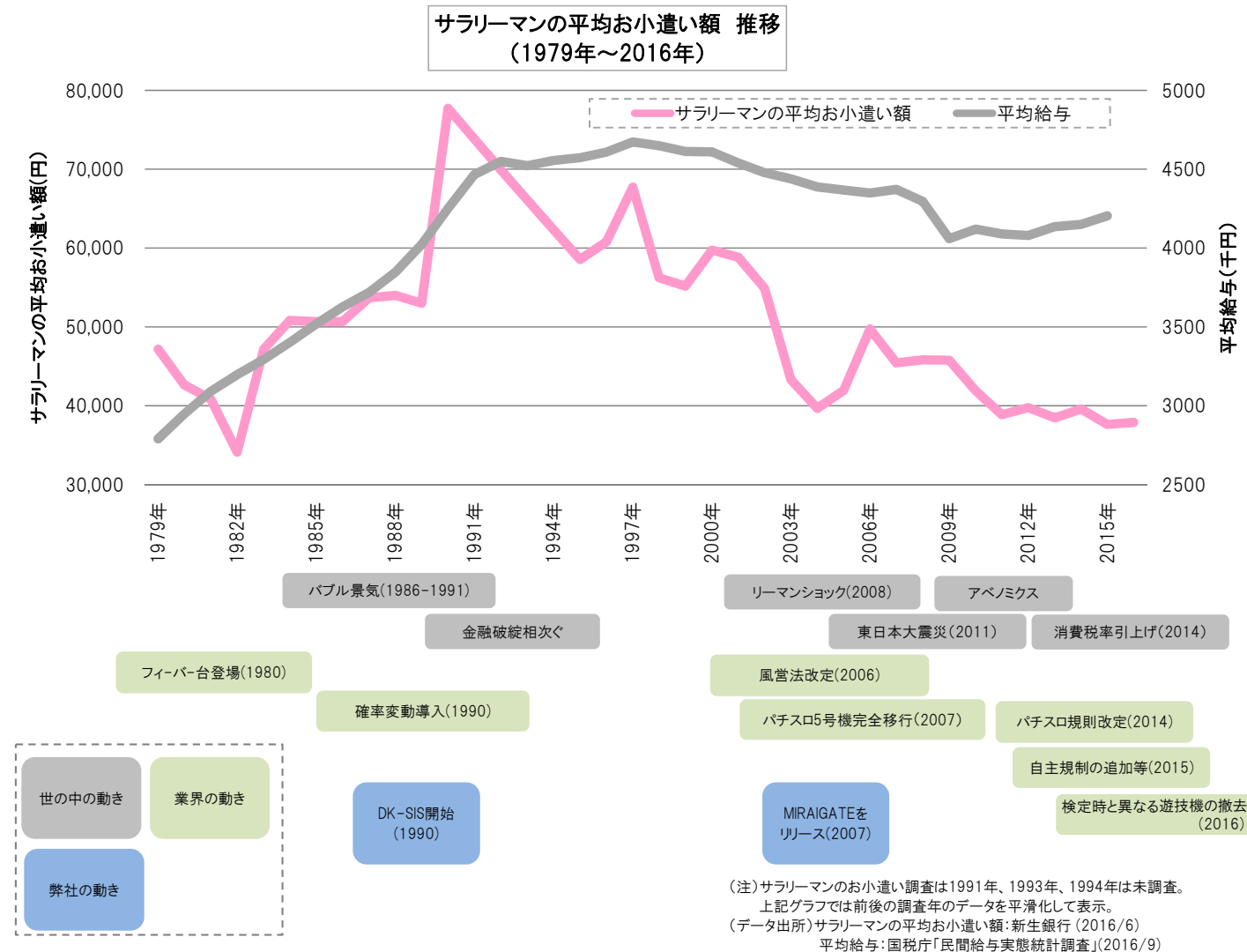
- 遊技機市場でファンの方の遊技代金は、おこづかいとの関係が密接と理解しています。そして、おこづかいの原資は、賃金です。
- 最近の有効求人倍率は、以前と比べ、人手不足感が強く、これが、実質賃金にとってプラスに作用していくことが期待されます。

以前				今回								
実質賃金	1996年10月～1998年1月 (約1年3ヶ月)			2004年7月～2006年6月 (2年)			2016年6月～2016年12月 (約6カ月)					
	社会的不適合機の撤去			みなし機の撤去			検定時と異なる状態のパチンコを撤去					
		実質賃金		御参考		実質賃金		御参考				
	(※1)	前年比 (%)	有効求人倍率 (倍)		(※2)	前年比 (%)	有効求人倍率 (倍)		(※3)	前年比 (%)	有効求人倍率 (倍)	
	1995年	100.0	+ 1.9%	0.63	2004年	100.0	△ 0.5%	0.83	2015年	100.0	△ 0.7%	1.20
	1996年	101.5	+ 1.4%	0.70	2005年	100.7	+ 0.8%	0.95	2016年	100.3	+ 0.3%	1.36
	1997年	101.2	△ 0.2%	0.72	2006年	100.3	△ 0.4%	1.06	2017年	100.0	△ 0.3%	1.44
	1998年	100.3	△ 1.0%	0.53	2007年	99.7	△ 0.6%	1.04				(※4)
	1999年	100.4	+ 0.2%	0.48	2008年	97.9	△ 1.8%	0.88				
(※1)実質賃金は1995年＝100				(※2)実質賃金は2004年＝100				(※3)実質賃金は2015年＝100				
								実質賃金 2017年は1月～3月の平均				
								(※4)有効求人倍率 2017年は1月～3月の平均				

(注)実質賃金＝きまって支給する給与、季節調整済、5人以上、全産業。有効求人倍率＝年平均、新規学卒者を除きパートタイムを含む。
 (データ出所)厚生労働省「毎月勤労統計調査」(2017年5月23日)、同「職業安定業務統計」(2017年4月28日)。

外部環境

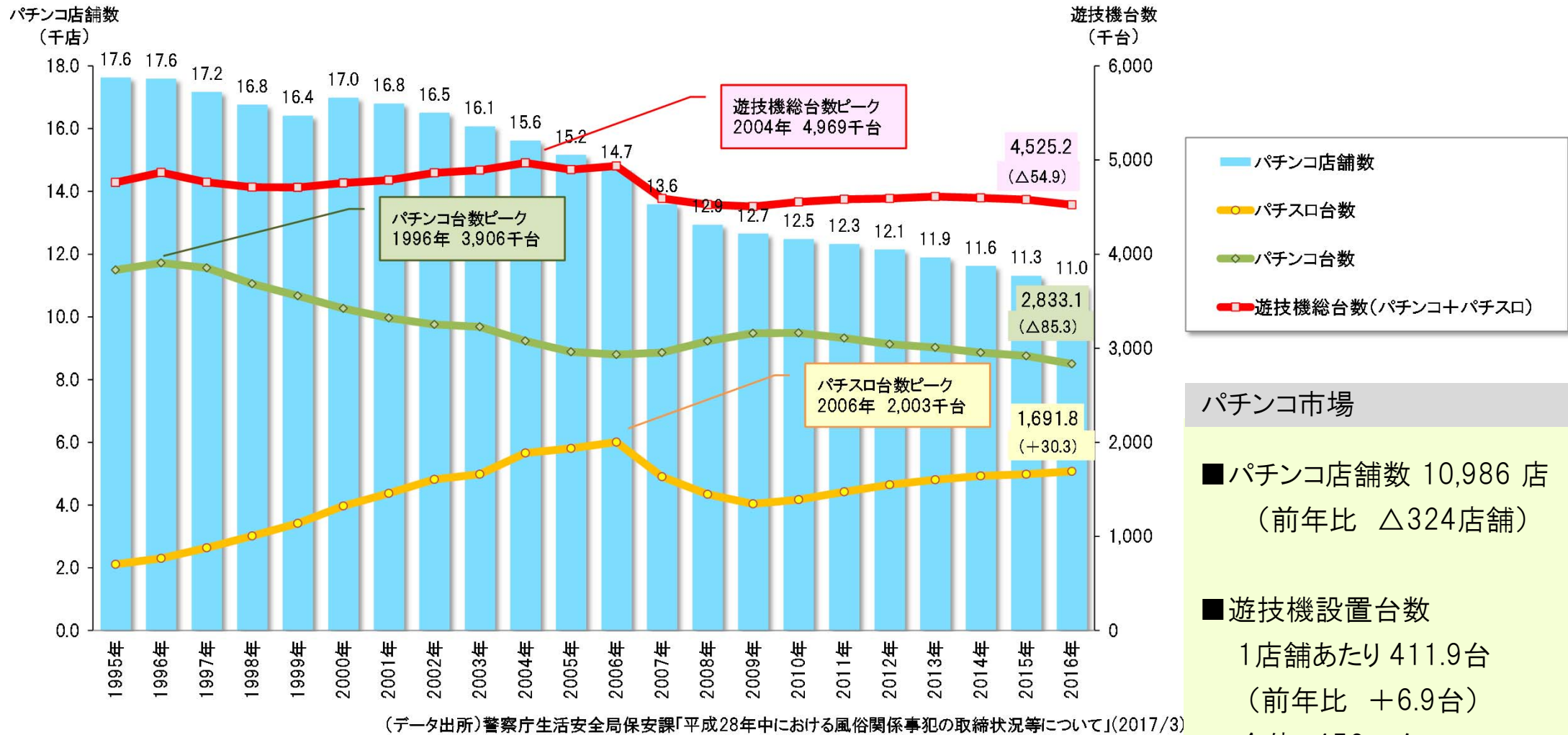
サラリーマンの平均お小遣い額推移



- 1990年代以降、日本のお小遣いは低下傾向で推移しています。
- 最近の人手不足の傾向から、当面、日本企業の給与は底堅く推移する可能性が高いと推定しています。
- 中期的に、給与がおこづかいに波及し、上昇に向かうことを期待しています。

パチンコ事業環境

パチンコ店舗数およびパチンコ・パチスロ遊技機設置台数の推移



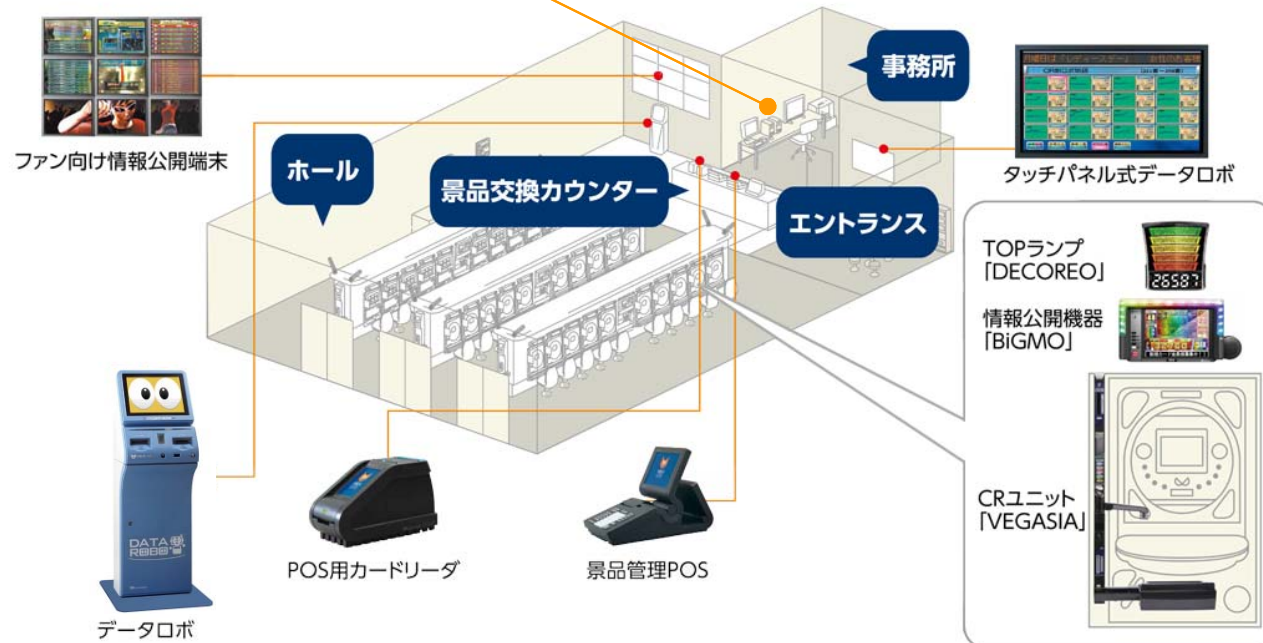
弊社ホールコンピュータ



営業管理コンピュータ
営業端末MT-01 II

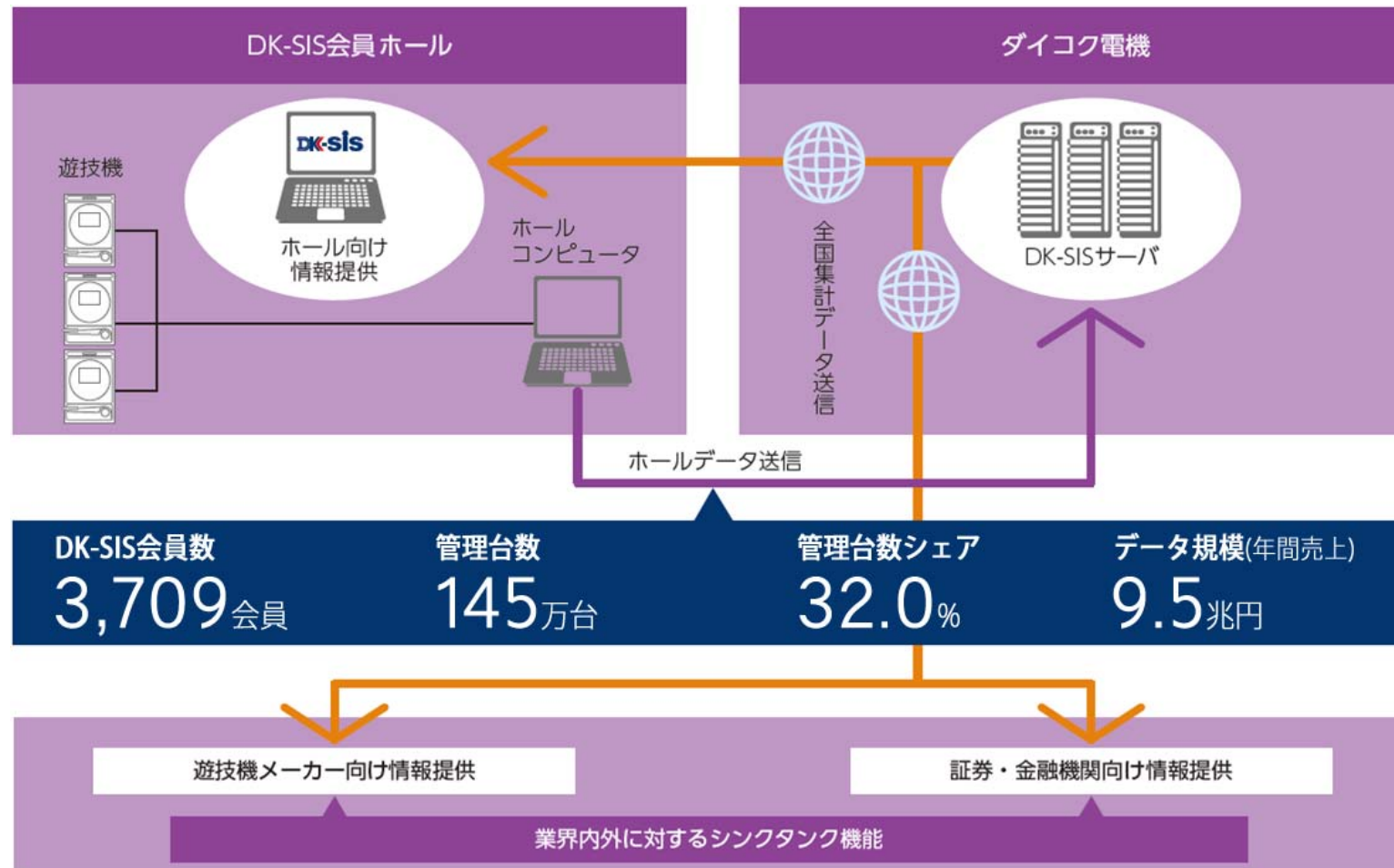
= 市場の約35%のトップシェア

ダイコク電機は、創業当初、電気回路の製作を得意とし、その知識と技術を活かし、パチンコ玉をカウントする装置を開発。その後、台ごとにデータを収集し、管理する独自のシステムをはじめ、遊技機のデータをお客さまに公開する情報端末「データロボ」、店舗経営を支援する情報提供サービス「DK-SIS」の開発、「MIRAIGATE」ブランドを立ち上げるなど、業界に先駆け、新たな製品・サービスを提供させて頂いております。



戦略情報システム「DK-SIS」

ホールの業績向上を導く業界随一の戦略情報ツール、それが「DK-SIS」

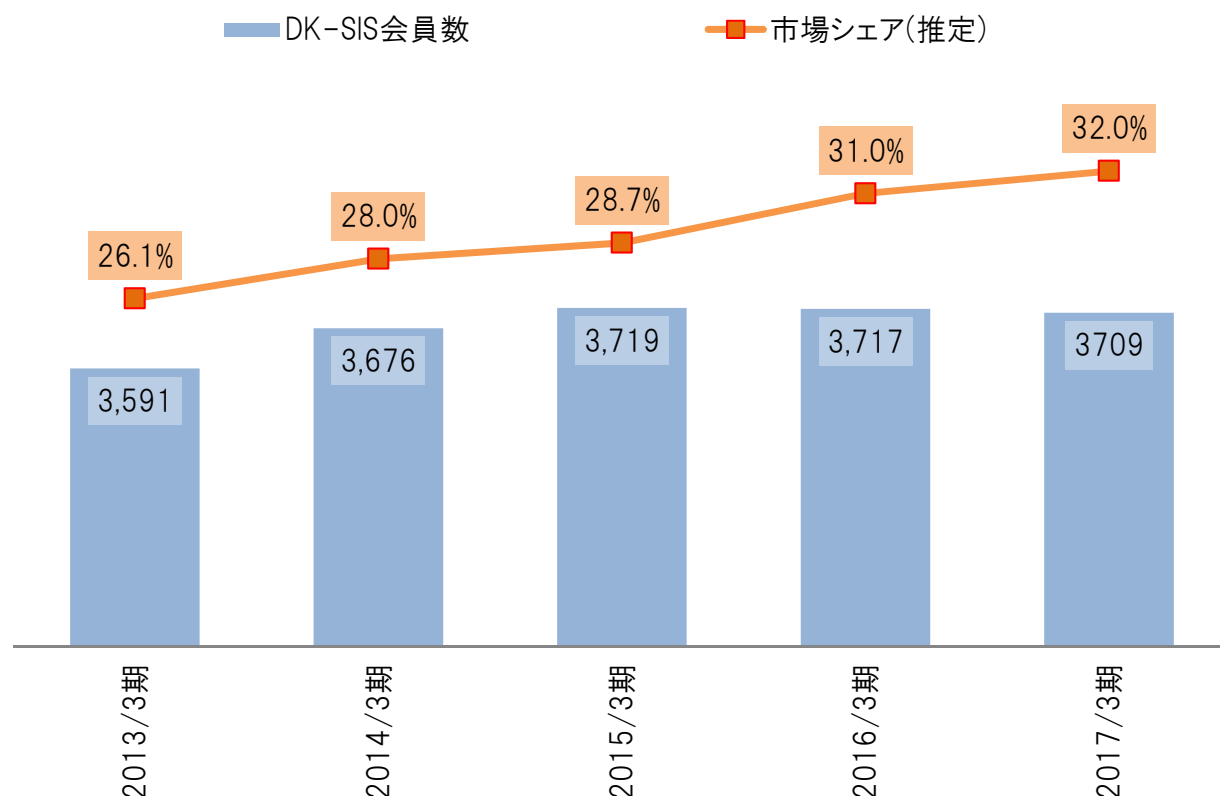


DK-SIS の強み

- 約145万台の遊技機・年間売上9.5兆円規模のデータを核とした営業ノウハウの蓄積
- DK-SISデータをバックボーンとした各種コンサルティングサービスの提供
- DK-SISデータを活用した遊技機メーカーへの戦略的な提案・営業活動

「DK-SIS」会員数推移

DK-SIS会員数の推移グラフ



DK-SIS(2017年3月期 実績)

会員数 3,709会員
 管理台数 145万台
 売上規模 9.5兆円分のデータ保有



市場の約30%※を上回るデータを有する
 「パチンコ業界随一の情報戦略ツール」

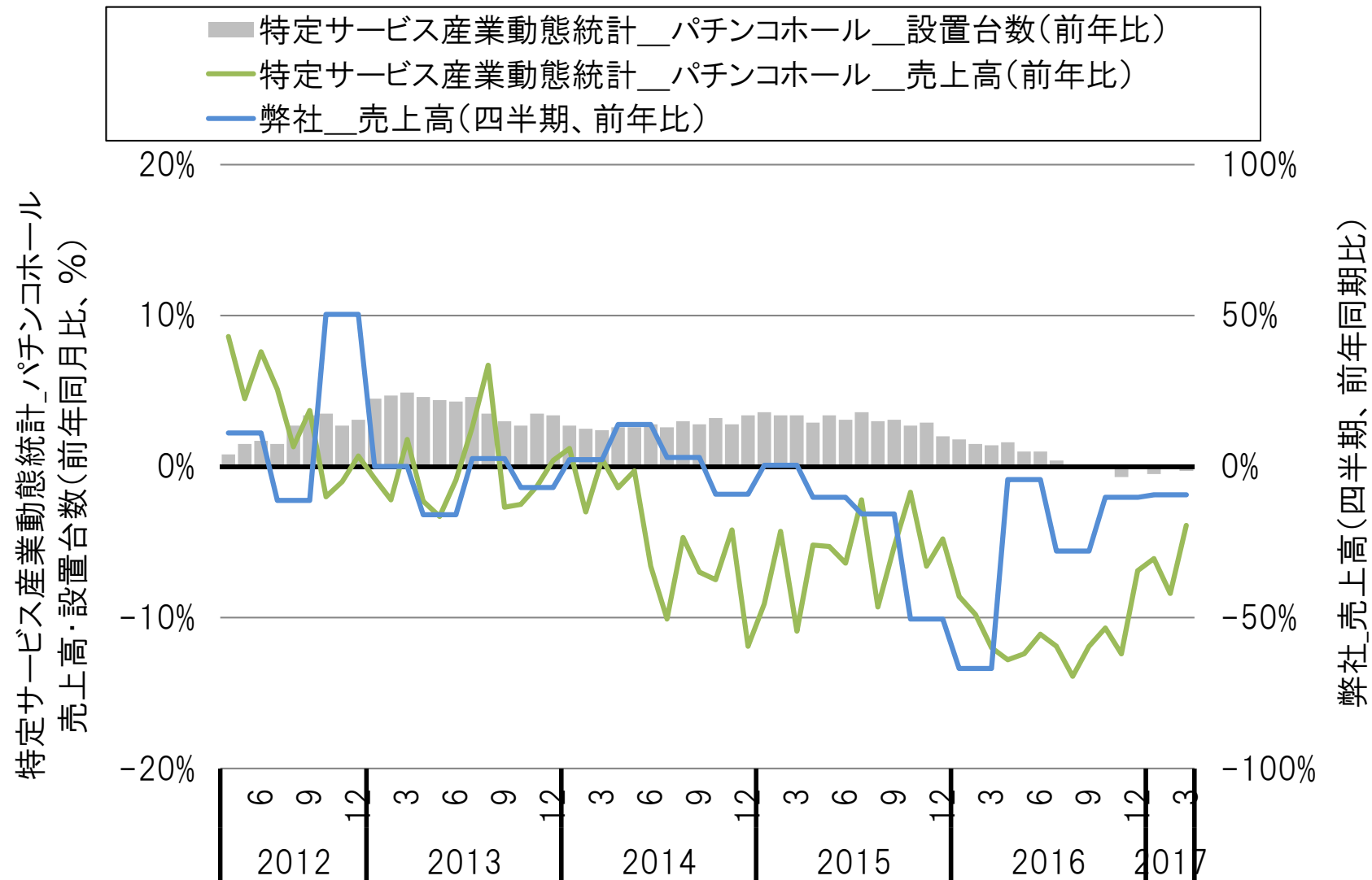
※ 警察庁発表の全国パチンコ・パチスロ総設置台数とDK-SIS管理台数を元にした当社推計値

	2013/3期	2014/3期	2015/3期	2016/3期	2017/3期
DK-SIS管理台数(万台)(a)	120	129	132	142	145
遊技機総台数(万台)(b)	459	461	460	458	453
市場シェア(推定、a÷b)	26.1%	28.0%	28.7%	31.0%	32.0%

(データ出所)遊技機総台数:警察庁生活安全局保安課「平成28年中における風俗関係事犯の取締状況等について」
 DK-SIS管理台数:弊社

[ご参考] パチンコ事業環境

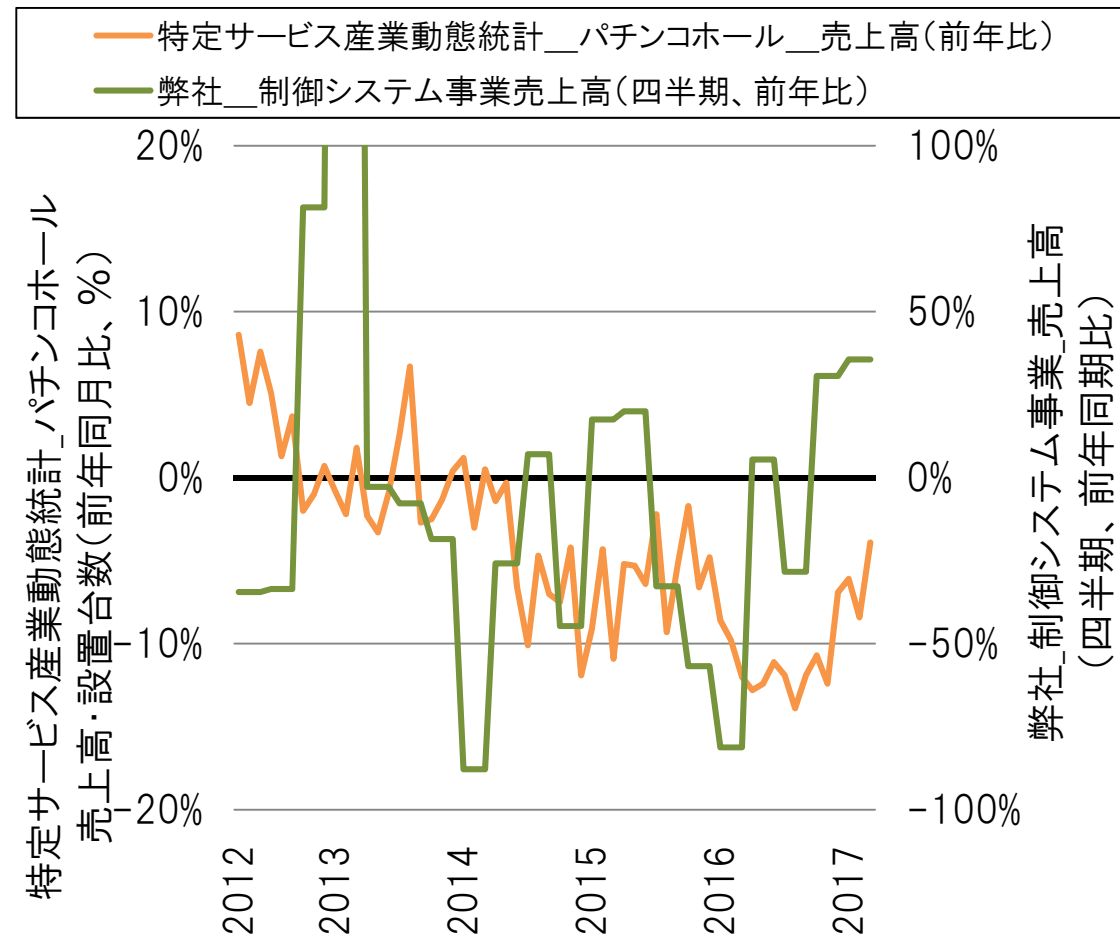
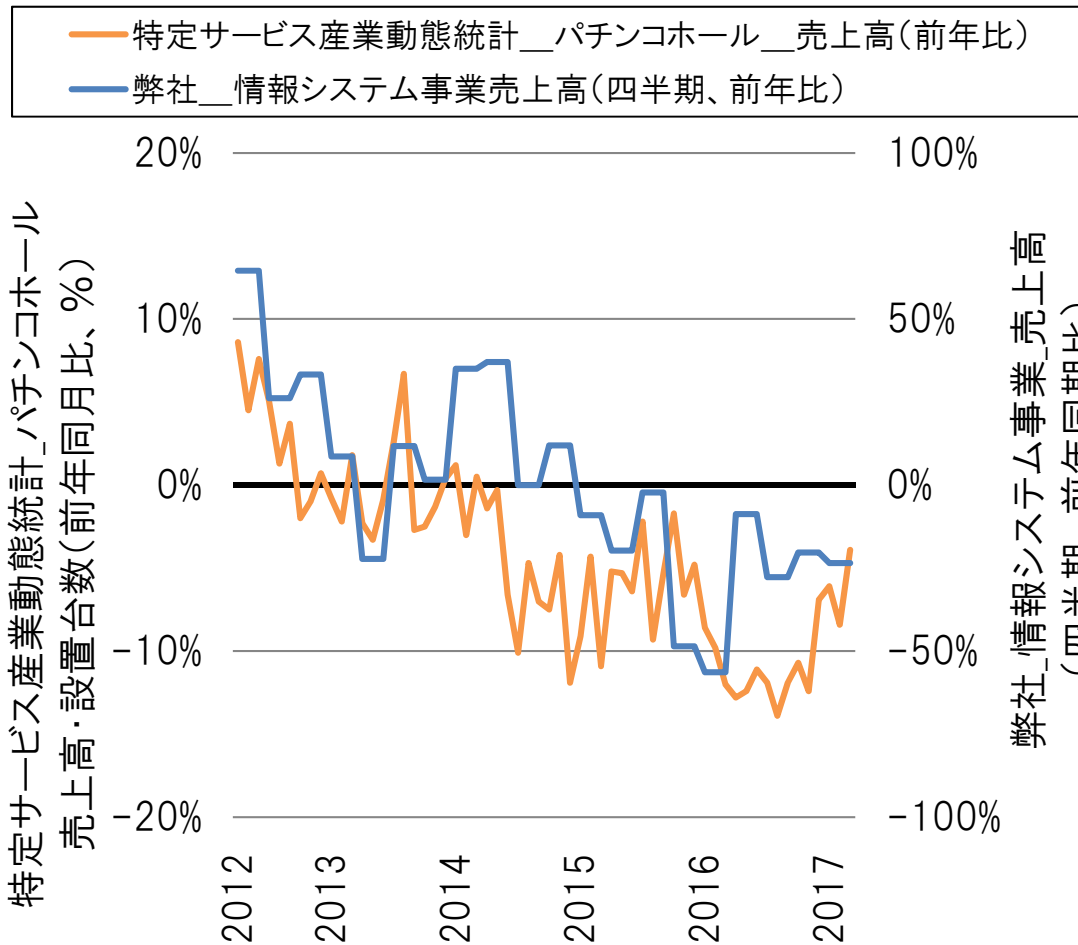
特定サービス産業動態統計（パチンコホール）



(データ出所) 特定サービス産業動態統計調査 パチンコホール (経済産業省、2017.5.15)

[ご参考] パチンコ事業環境

特定サービス産業動態統計（パチンコホール）



(データ出所) 特定サービス産業動態統計調査 パチンコホール (経済産業省、2017.5.15)

注 記

本資料に掲載されているダイコク電機の現在の計画、見通し、戦略、確信等のうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しであり、リスクや不確実な要因を含んでおります。これらの情報は、現在入手可能な情報から当社の経営者の判断に基づいて作成されております。

実際の業績は、さまざまな重要な要素により、業績見通しとは大きく異なる結果となりうるため、業績見通しのみに全面的に依拠することは控えるようお願い致します。

また、本資料は、投資勧誘を目的としたものではありません。

投資に関する決定は、利用者ご自身のご判断において行われるよう、お願い申し上げます。

■お問合せ先

ダイコク電機株式会社 総務部 IR担当

TEL 052-581-7111

E-MAIL xsomu@daikoku.co.jp