

2021年3月期 第2四半期 決算説明資料

ダイコク電機株式会社
2020年11月19日(木)

東証1部・名証1部
証券コード 6430

2021年3月期 第2四半期 決算概要

前年同期比で減収減益となるが、利益は予想より大幅に改善

単位:百万円 (百万円未満切捨)	2020/3期 第2四半期	2021/3期 第2四半期 (予想)	2021/3期 第2四半期	前年同期比 (増減率)	予想比 (増減率)
売上高	18,643	11,000	11,060	△ 7,582 (△40.7%)	+ 60 (+0.6%)
売上総利益	6,682	4,050	4,332	△ 2,350 (△35.2%)	+282 (+7.0%)
販売管理費	5,379	5,350	4,556	△ 823 (△15.3%)	△ 793 (△14.8%)
営業利益	1,302	△1,300	△224	△ 1,527 (-%)	+ 1,075 (-%)
経常利益	1,421	△1,250	△18	△ 1,439 (-%)	+ 1,231 (-%)
親会社株主に帰属する 四半期純利益	912	△1,250	△48	△ 961 (-%)	+ 1,201 (-%)

コロナ禍の影響で、情報システム・制御システム両事業ともに減収

情報システム事業

売上高82億6百万円 →前年同期比 Δ 67億2百万円 (Δ 45.0%)

コロナ禍のなか、長期間となった休業要請や深刻化するファン離れなど、パチンコホール経営企業を取り巻く環境は一変し、設備投資意欲は極端に低下。

旧規則遊技機の撤去期限の一部が延長されたことにより、設備投資のタイミングが先延ばしとなるなど、極めて厳しい市場環境となった。

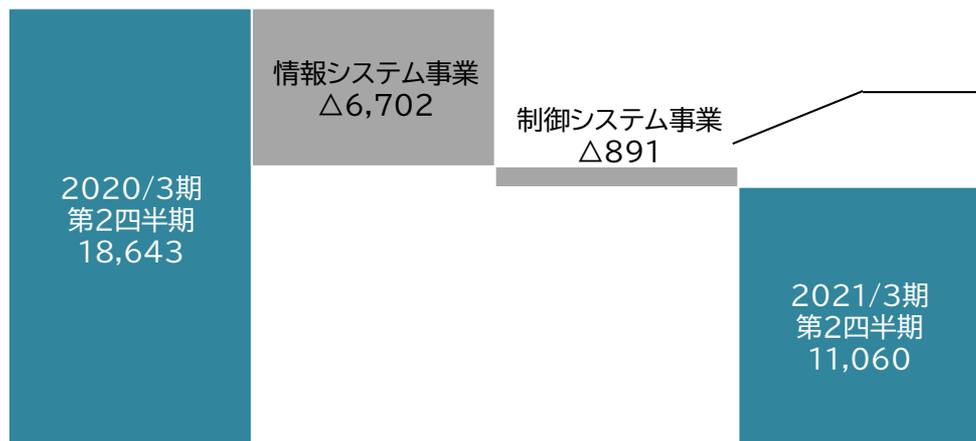
制御システム事業

売上高28億58百万円
→前年同期比 Δ 8億91百万円 (Δ 23.8%)

パチンコホールの休業や時短営業の影響により、各遊技機メーカーの新作タイトル販売は延期され、市場全体の遊技機販売台数は大きく減少。

当事業においても、表示ユニット、制御ユニット、部品販売ともに前年同期を下回った。

単位:百万円
(百万円未満切捨)



(注)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。

情報システム事業の売上高減少に伴う売上総利益の減少により減益

情報システム事業

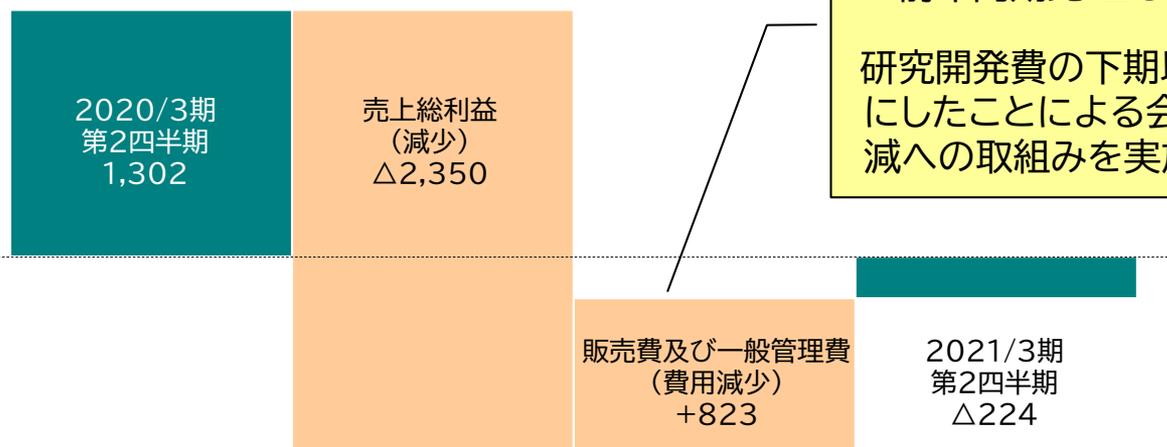
セグメント利益 5億40百万円 →前年同期比 Δ 17億68百万円 (Δ 76.6%)

制御システム事業

セグメント損失 5百万円 →前年同期比 +60百万円 (前年同期はセグメント損失66百万円)

※ 全社経費 7億59百万円 →前年同期比 Δ 1億81百万円 (Δ 19.3%)

単位:百万円
(百万円未満切捨)



■販売費及び一般管理費

→前年同期比 Δ 8億23百万円

研究開発費の下期以降へのずれ込み、展示会をWeb開催にしたことによる会場費の減少、そのほか全社的な経費削減への取組みを実施。

D/Eレシオ(有利子負債÷自己資本)は0.11と、十分な健全性を確保

単位:百万円 (百万円未満切捨)	2020/3期	2021/3期 第2四半期	前期末比
流動資産	26,247	24,468	△ 1,778
固定資産	16,455	15,817	△ 638
資産合計	42,702	40,285	△ 2,416
流動負債	11,148	9,189	△ 1,958
固定負債	1,147	1,172	24
負債合計	12,296	10,362	△ 1,934
純資産合計	30,406	29,923	△ 482
負債純資産合計	42,702	40,285	△ 2,416
有利子負債	3,300	3,300	±0
自己資本比率	71.2%	74.3%	+ 3.1%
D/Eレシオ	0.10	0.11	+ 0.01

■資産

新型コロナウイルス感染症の感染拡大に伴う緊急事態宣言解除後も、従前のような営業活動が行えなかったことにより、売掛金などの営業債権が大幅に減少。

また、新型コロナウイルス感染症の影響が不透明な点を踏まえ、設備投資などの計画を見直し、減価償却費の計上が大きかったことなどによる有形固定資産及び無形固定資産が減少したことにより、前連結会計年度末に比べ24億16百万円減少。

■負債

新型コロナウイルス感染症の影響が不透明な点を踏まえ、仕入計画や開発計画の見直しなどにより、仕入債務や未払金が減少したことにより、前連結会計年度末に比べ19億34百万円減少。

■純資産

期末配当金の支払いなどにより、前連結会計年度末に比べ4億82百万円の減少。

■自己資本比率

前連結会計年度末比3.1ポイントの上昇。

フリー・キャッシュ・フローはプラスを確保

単位:百万円	2020/3期 第2四半期	2020/3期	2021/3期 第2四半期
営業キャッシュ・フロー	3,834	5,006	844
投資キャッシュ・フロー	△949	△1,688	△818
財務キャッシュ・フロー	△443	△591	△443
現金及び現金同等物	15,193	15,478	15,060
フリー・キャッシュ・フロー	2,885	3,318	26

現金及び現金同等物の期首残高
(2020年3月末)

15,478

営業キャッシュ・フロー 844

税金等調整前純利益	△22
減価償却費	+994
売上債権の増加額	+1,313
仕入債務の増加額	△542
営業CFその他	△898

投資キャッシュ・フロー(有形固定資産△291、無形固定資産△465) △818

財務キャッシュ・フロー(配当金の支払い) △443

現金及び現金同等物の期末残高
(2020年9月末)

15,060

2021年3月期 連結業績見通し

状況の変化に臨機応変に対応しつつ、将来を見据えた取組みを実施

■ 短期戦略

情報システム事業	・AIコンピュータ「X(カイ)」の普及 ・商圈分析サービス「Market-SIS」の普及
制御システム事業	・パチスロの一括受託開発により事業領域を拡大

■ 中期戦略

情報システム事業	・設備機器販売により、パチンコホール運営の効率化・省力化を支援 ・サービス販売により、パチンコファンに喜ばれる店舗運営を支援
制御システム事業	・遊技機のハードとソフト技術を活用し、事業領域を拡大
研究開発部	・中長期の市場環境を先読みし、新技術の基礎研究、新規事業の検討

「X(カイ)」と「Market-SIS」の普及に注力

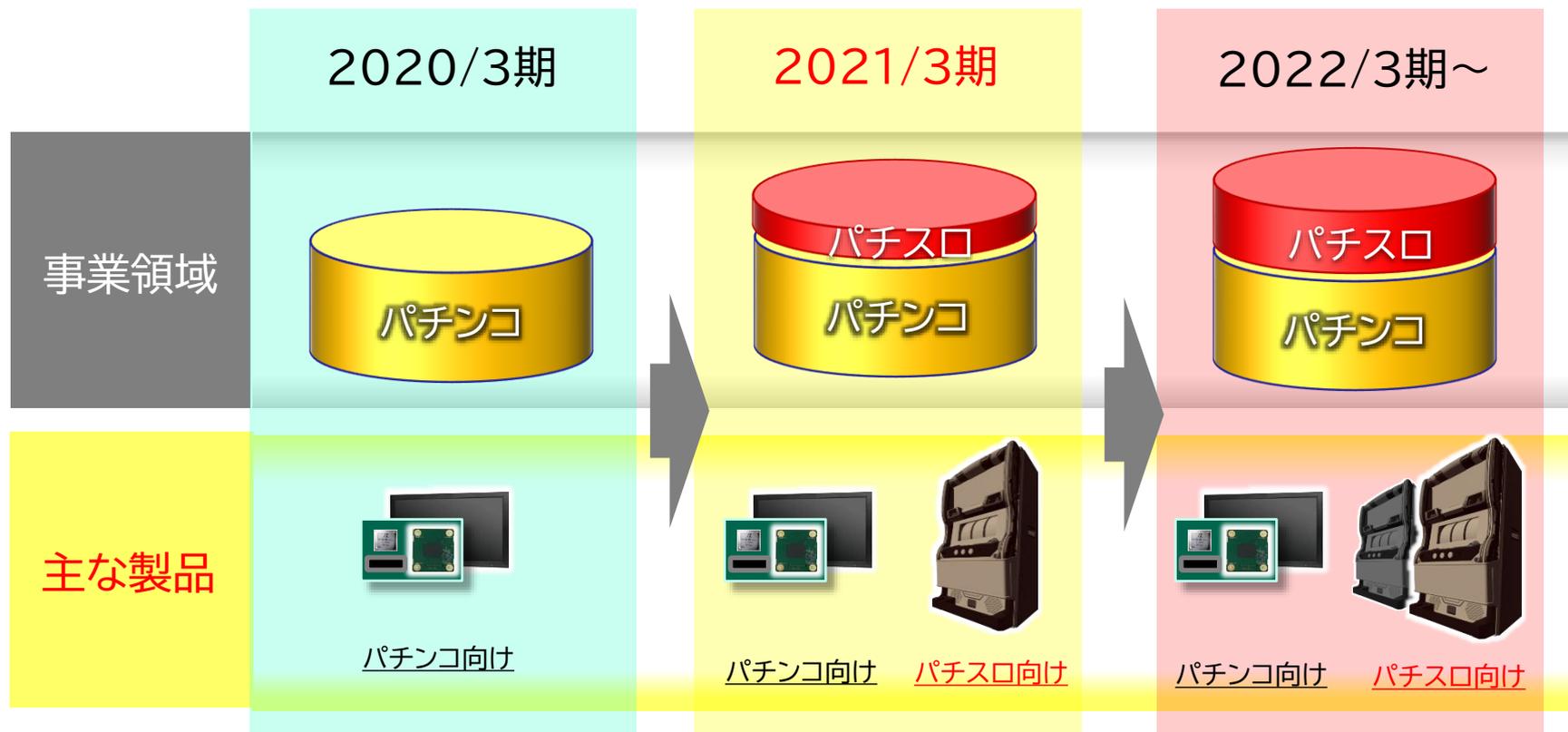
AIホールコンピュータ 「X(カイ)」の普及

- ・パチンコ新内規(遊タイム)対応
- ・新型コロナウイルス対応
- ・ホール内禁煙化対応
- ・AI・ビッグデータ分析機能の強化
- ・省人化・省力化機能の強化

商圈分析サービス 「Market-SIS」の普及

- ・AI・ビッグデータ分析機能の強化

下期よりパチスロビジネスを本格化し、事業領域を拡大



これまで培ったハードとソフト技術を活用し、**一括受託開発**を進める

第3四半期以降は、新機種投入による遊技機入替需要の活性化を想定

単位：百万円 (百万円未満切捨)	2020/3期		2021/3期 見通し		前期比
	上期	通期	上期（実績）	通期	
売上高	18,643	32,922	11,060	28,000	△ 4,922
売上総利益	6,682	12,040	4,332	10,500	△ 1,540
販売管理費	5,379	10,608	4,556	10,100	△ 508
営業利益	1,302	1,431	△ 224	400	△ 1,031
経常利益	1,421	1,674	△ 18	500	△ 1,174
親会社株主に帰属する当期純利益	912	1,061	△ 48	300	△ 761

研究開発費	713	1,170	426	753	△ 417
減価償却費	1,022	2,212	994	2,119	△ 93
設備投資	61	416	63	545	+ 128
ソフトウェア	468	1,136	300	845	△ 291

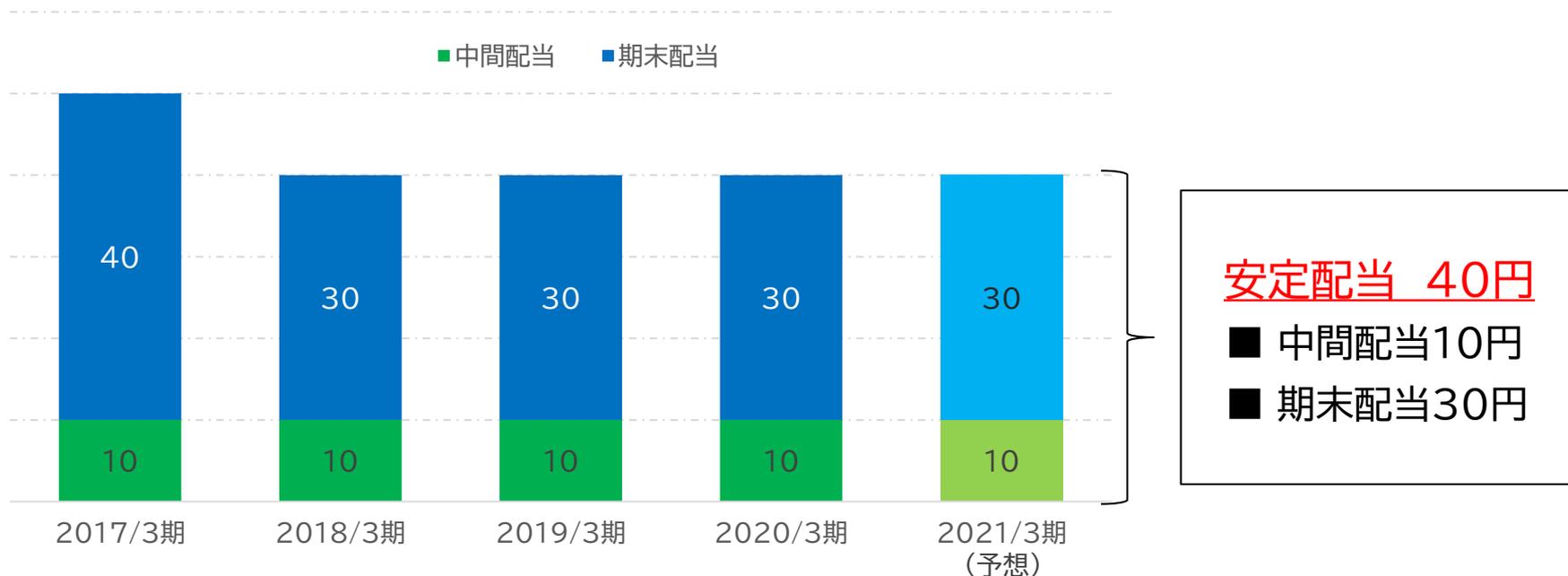
2021年3月期 セグメント別業績見通し

情報システム事業は減収減益だが、制御システム事業は増収増益を見込む

単位：百万円 (百万円未満切捨)		2020/3期		2021/3期 見通し		前期比
		上期	通期	上期(実績)	通期	
情報システム事業		14,908	26,354	8,206	21,000	△ 5,354
制御システム事業		3,750	6,598	2,858	7,000	+ 402
セグメント売上高		18,658	32,953	11,064	28,000	△ 4,953
情報システム事業		2,309	3,104	540	1,700	△ 1,404
制御システム事業		△ 66	78	△ 5	600	+ 522
セグメント利益		2,243	3,183	535	2,300	△ 883
全社経費		△ 940	△ 1,751	△ 759	△ 1,900	△ 149
連結売上高		18,643	32,922	11,060	28,000	△ 4,922
連結営業利益		1,302	1,431	△ 224	400	△ 1,031

(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。

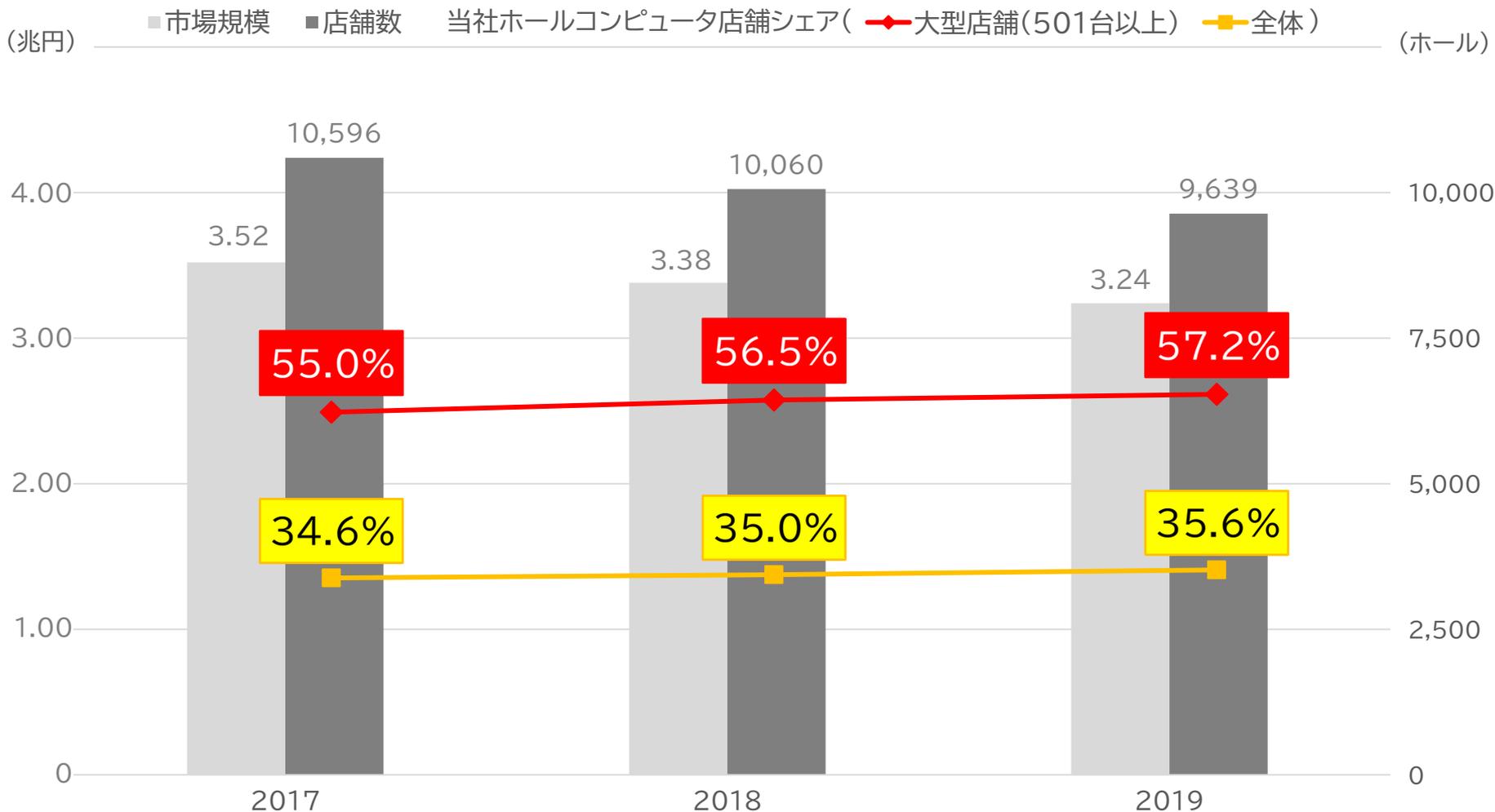
安定配当を基本方針に、中間配当10円、期末配当30円、通期合計40円予想



	中間配当	期末配当	合計	配当性向(%)
2017/3期	10	40	50	147.0%
2018/3期	10	30	40	75.3%
2019/3期	10	30	40	46.8%
2020/3期	10	30	40	55.7%
2021/3期(予想)	10	30	40	197.1%

ご参考資料

市場は緩やかに縮小するも、当社のシェアは大型店舗を中心に業界首位

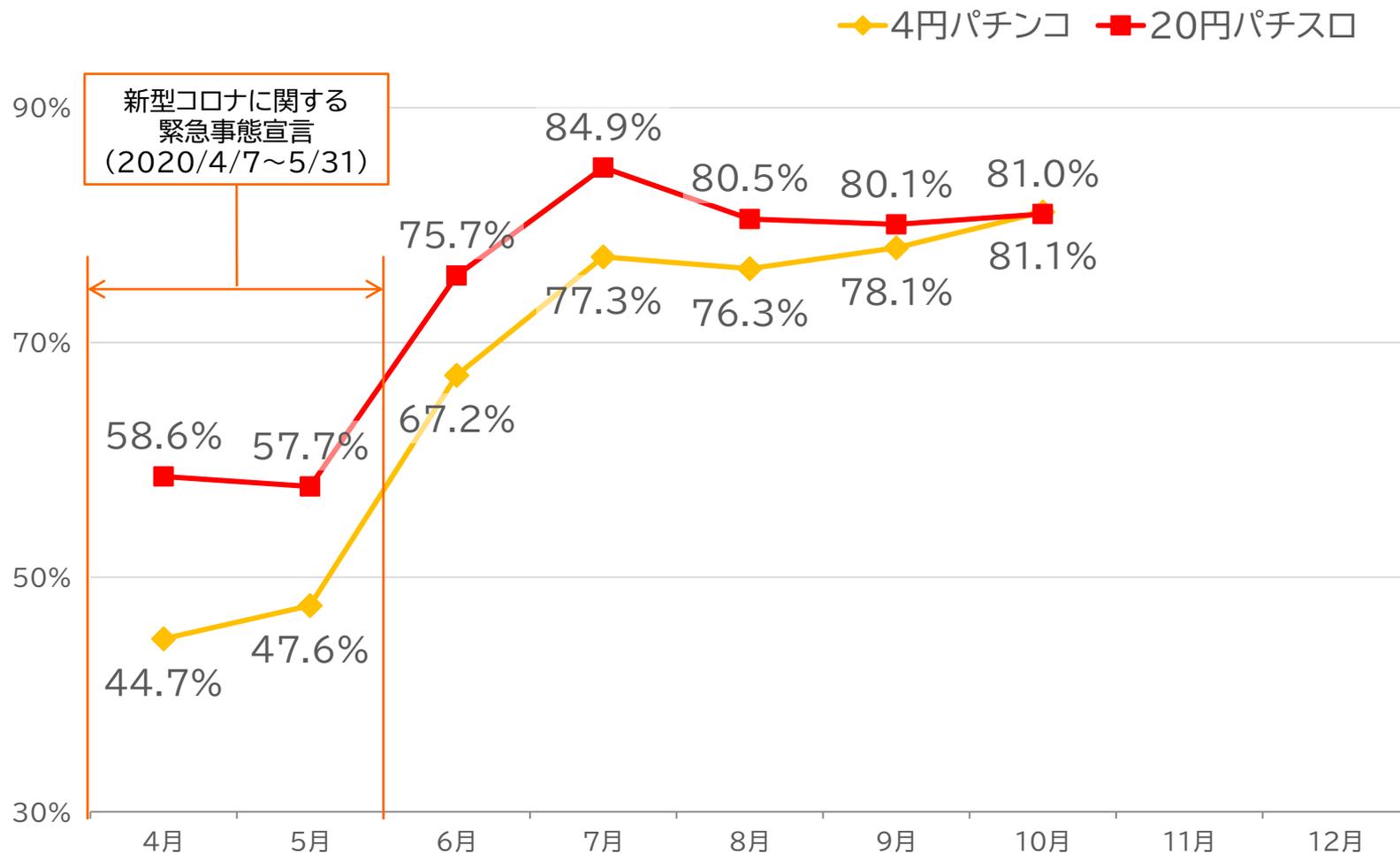


※市場規模(総粗利)はDK-SISの実データからの推測値。

※店舗数は警察庁「令和元年における風俗営業等の現状と風俗関係事犯の取締り状況等について」データより

稼動（アウト） 前年同月比の月次推移

コロナ禍の影響で期初は落ち込むも、前年同月比80%の水準に回復

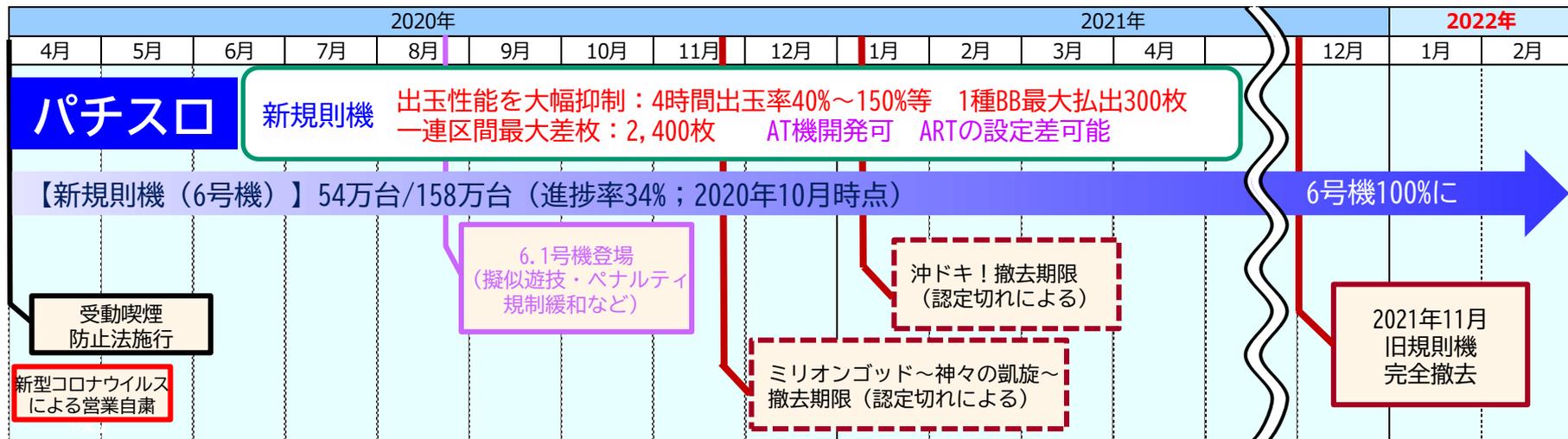
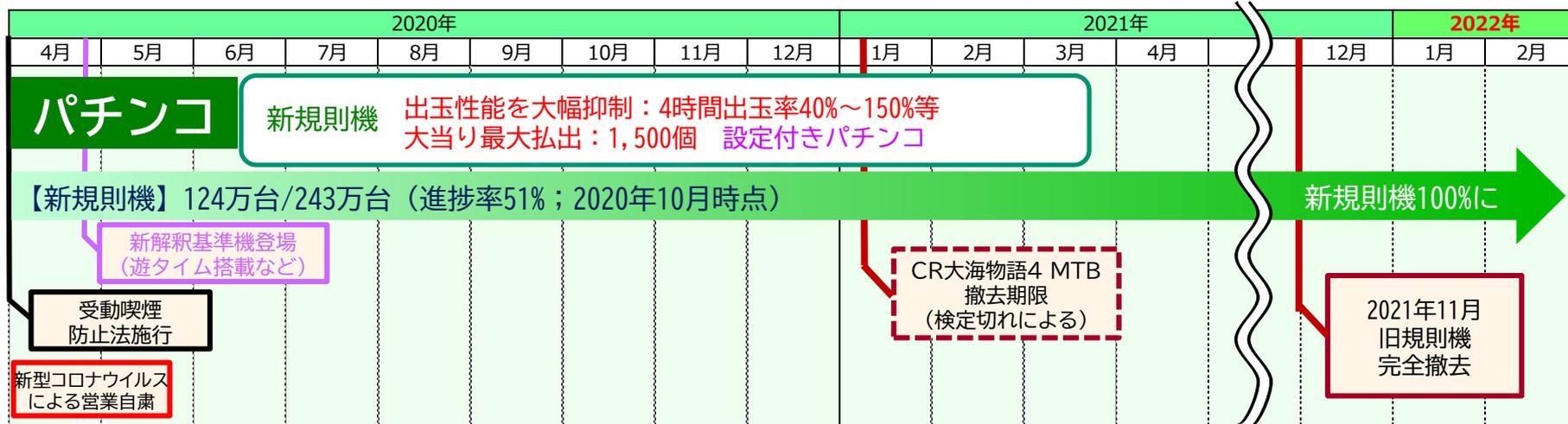


※データの出処 :DK-SIS ※4月・5月 :緊急事態宣言による休業要請期間は営業データなし

旧規則機の撤去スケジュール

経過措置が1年延長(~2022年1月)され、21世紀会決議により段階的に撤去

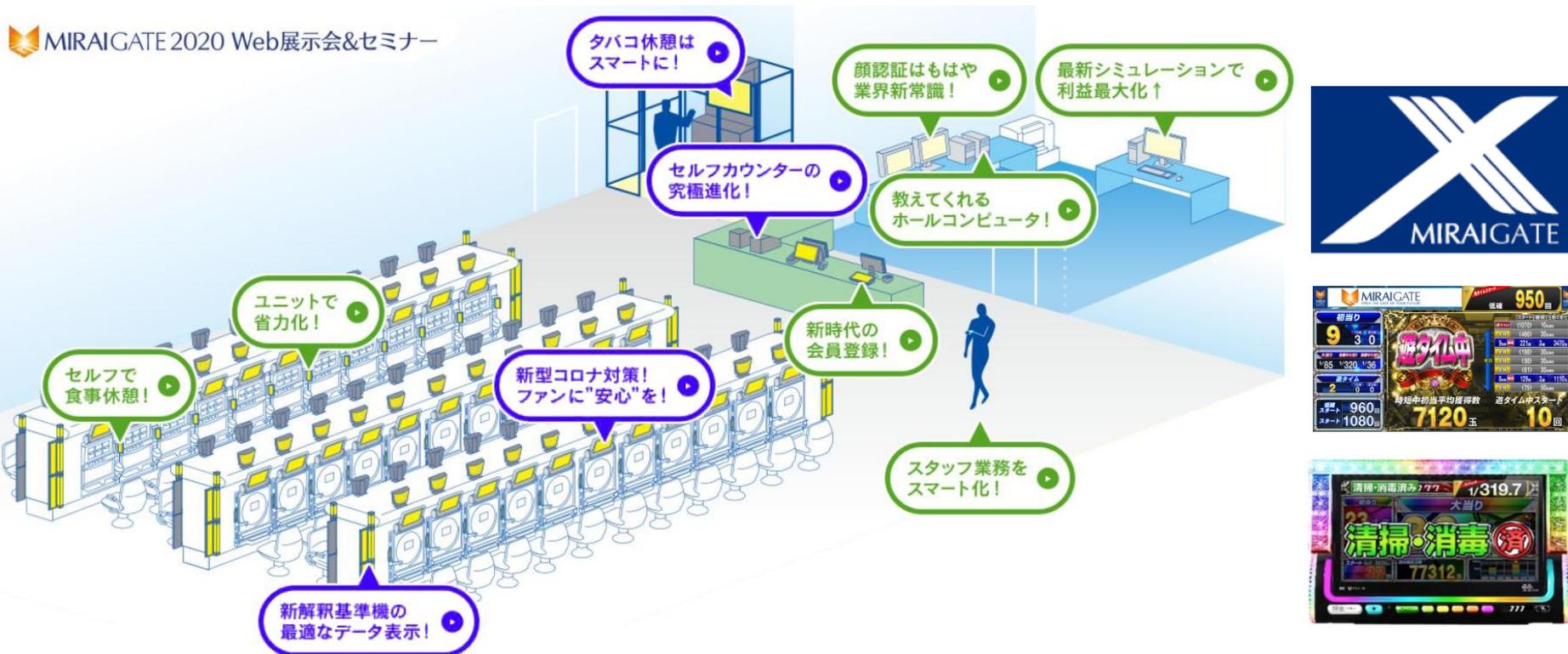
赤字：規則・内規等の強化 紫字：規則・内規等の緩和



「X(カイ)」「Market-SIS」の普及、パチスロ受託開発の推進に注力

<p>情報システム 事業部</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・新製品AIホールコンピュータ「X(カイ)」を提案。既存ホールコンピュータ「CⅡ」からのシステムアップ入替を推進。 ・普及フェーズであるMarket-SISは、掲載ホール3,000件を突破。(2020年9月末) 更なる普及により、シェア拡大を目指す。 ・業界初となるオンライン形式の「MIRAIGATE2020 WEB展示会&セミナー」を開催。パチンコ新内規(遊タイム)対応、新型コロナウイルス対応など、様々な提案を実施し、情報公開機器の販売と「X」の普及を後押し。 ・「DK-SIS白書2020年版(2019年データ)」を発刊。約147万台の営業データを元に年間の分析結果を掲載。業界関係者が将来を見通す上での指標として活用。
<p>制御システム 事業部</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・パチスロ遊技機の受託開発や販売製品の事業領域を拡大する活動を推進。 ・表示ユニットの低コスト化に向けた技術及び部品の調査研究を実施。 ・遊技機メーカーにおけるパチンコ新内規(遊タイム)遊技機の開発本格化に合わせ、リソースの再配分や工程の見直し等を実施。

市場の新しい動きへの対応について、当社より市場関係者に提案



- ・2020年9月1日～9月15日にてオンライン開催
- ・来場者は延べ5,508名と、例年の2倍規模に (※昨年の来場者は2,824名)
- ・「新内規(遊タイム)」「省人・省力化」「withコロナ」をテーマに、業界のNew Normalを提案
- ・同時にDK-SISセミナーを開催し、コロナ禍における市場分析、今後の業績回復手法を提案

ファンが安心して来店・遊技できる製品・サービスを提案

■ 呼出しランプに、新型コロナウイルス感染予防を支援する機能を追加

- 「清掃・消毒済」の台をファンに告知し、ファンは安心して遊技（図1）
- 清掃・消毒作業を行うホール従業員の作業負担を軽減（図2）

図1



図2



パチンコホール、パチンコファン向けに、各種製品サービスを提供

ホールコンピュータ



店舗に設置された遊技台のデータを集計し、ホール経営に役立つ高度な分析を提供。

台・景品・顧客・情報公開、セキュリティ等、店舗運営に必要なシステムを統合管理。

最新モデル「X(カイ)」では、全国の当社ホールコンピュータから当社MIRAIGATEサーバーに送信されるビッグデータを活用。

AI自動分析(オートコンサル)をはじめ、AIセキュリティ、高精度シミュレーション、禁煙化対応 新型コロナウイルス対応など、時流に合わせた運用が可能。



ファン向けWEB・アプリサービス



パチロボ(無料アプリ)では、全国のパチンコホールデータをファンが無料閲覧可能。



サイトセブン(有料サイト)では、パチロボより詳細なデータをファンが閲覧可能。

景品管理

獲得した出玉を景品交換するシステム。最新POS「SP-01」では、店舗に合わせた設置や、15.6インチ大型タッチパネル液晶でのキーボードレス運用が可能。



呼出しランプ(大型液晶)



BIGMO PREMIUM II



REVOLA

大当たりやスタートなど遊技台のデータ表示、機種に合わせた映像・光・音等による演出、ファンによるスタッフの呼出しなどを行う。

CRユニット

遊技するための玉やメダルを貸出するために、遊技台毎に設置される端末。

最新モデル「VEGASIAⅢ」では大型タッチ液晶で見やすく、分かりやすい操作を実現。

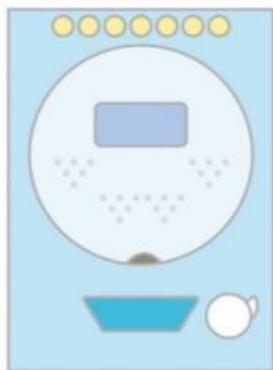
「X」との連動で、ホール内での高度なセキュリティや分析を提供。



遊技機メーカー向けソフトウェア/ハードウェアの開発・提供

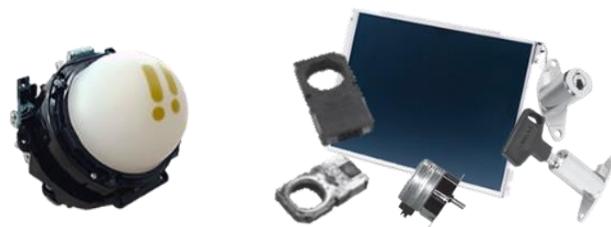
遊技機のソフトウェア/ハードウェアの開発・提供

パチンコ・パチスロ遊技機メーカーに対し、遊技機の企画やソフトウェア開発、ハードウェアを提供。



開発に関する取組み(例)

- DK-SISのデータの活用
- 工程管理の品質向上
- 筐体や機構部品なども含めた企画提案



企画提案力の強化、工程管理品質の向上等を通じ、遊技機メーカーへ提案可能な領域の拡大や付加価値の向上に取り組んでいます。

製品、事業所・業務、業界団体を通し、環境改善への取組みを推進

●製品

- ・ホールコンピュータ⇔台毎端末⇔喫煙ブースを連動させ、禁煙・分煙の環境を構築
- ・ホール設備修理(メンテリペア)範囲の細分化による廃棄物抑制 CO2削減
- ・センドバック修理品の輸送にリサイクル素材を採用 CO2削減



●事業所・業務

- ・省エネ設計の本社ビルは、総合環境性能評価で最高評価のSランクを取得 CO2削減
- ・省エネ対応として、屋根の遮熱塗料、LED照明を採用(坂下・春日井事業所) CO2削減
- ・プラスチックパレットや段ボール廃棄時に、リサイクル処理を実施 CO2削減



●業界団体

- ・日遊協(※)社会貢献・環境対策委員企業として「全国クリーンデー」を企画・推進
毎年約7~8,000人の業界関係者とパチンコファンが全国約2,000箇所を地域清掃



全国クリーンデー 専用HP

第3回 全国クリーンデー 地域大清掃

2020年9月1日~9月18日
全国で清掃活動を行いました。

実施箇所 1,995箇所

2017年... 2018年... 2019年...
380箇所 1,256箇所 2,058箇所

参加人数 7,019人

2017年... 2018年... 2019年...
4,205人 4,723人 4,865人

※実施箇所・参加人数は主催者発表の数値です。主催者発表と異なる場合は主催者発表の数値を優先とさせていただきます。

11
持続可能な
都市と社会

14
海の豊かさ
を守ろう

15
陸の豊かさ
を守ろう

※日遊協とは(一社)日本遊技関連事業協会。写真は日遊協広報誌より。

ホール労働環境の改善、新型コロナ対策、ダイバーシティを推進

●製品

- ・ホールコンピュータ活用による店舗運営の効率化(労働時間短縮)
- ・台毎計数機活用による玉箱管理の労働負荷軽減(労働環境向上)
- ・スマートウォッチやスマート会員登録による店舗運営の省力化
- ・呼出しランプに清掃・消毒済を表示し、ファンの安心遊技、感染予防を推進
- ・Market-SISでスタッフの現地調査を減らし、新型コロナ感染リスクを軽減



●事業所・業務

- ・新型コロナ対策として、全従業員にマスクを配布、その他対策品を全国の事業所に配布
- ・新型コロナ対策および働き方改革として、社員の「テレワーク勤務」を推進し、継続実施
- ・柔軟な勤務形態を可能にすることで、結婚や育児を支援する「マイライフ勤務制度」
- ・子育て支援や家庭生活充実を目的に、出社時間を前後にずらすことができる「スライド勤務制度」
- ・有給休暇を分割して取得可能とする「半休・時間休制度」、通常の有給休暇以外に特別休暇として本人もしくは家族の誕生日に年1回取得できる「誕生日休暇制度」、「結婚記念日休暇制度」

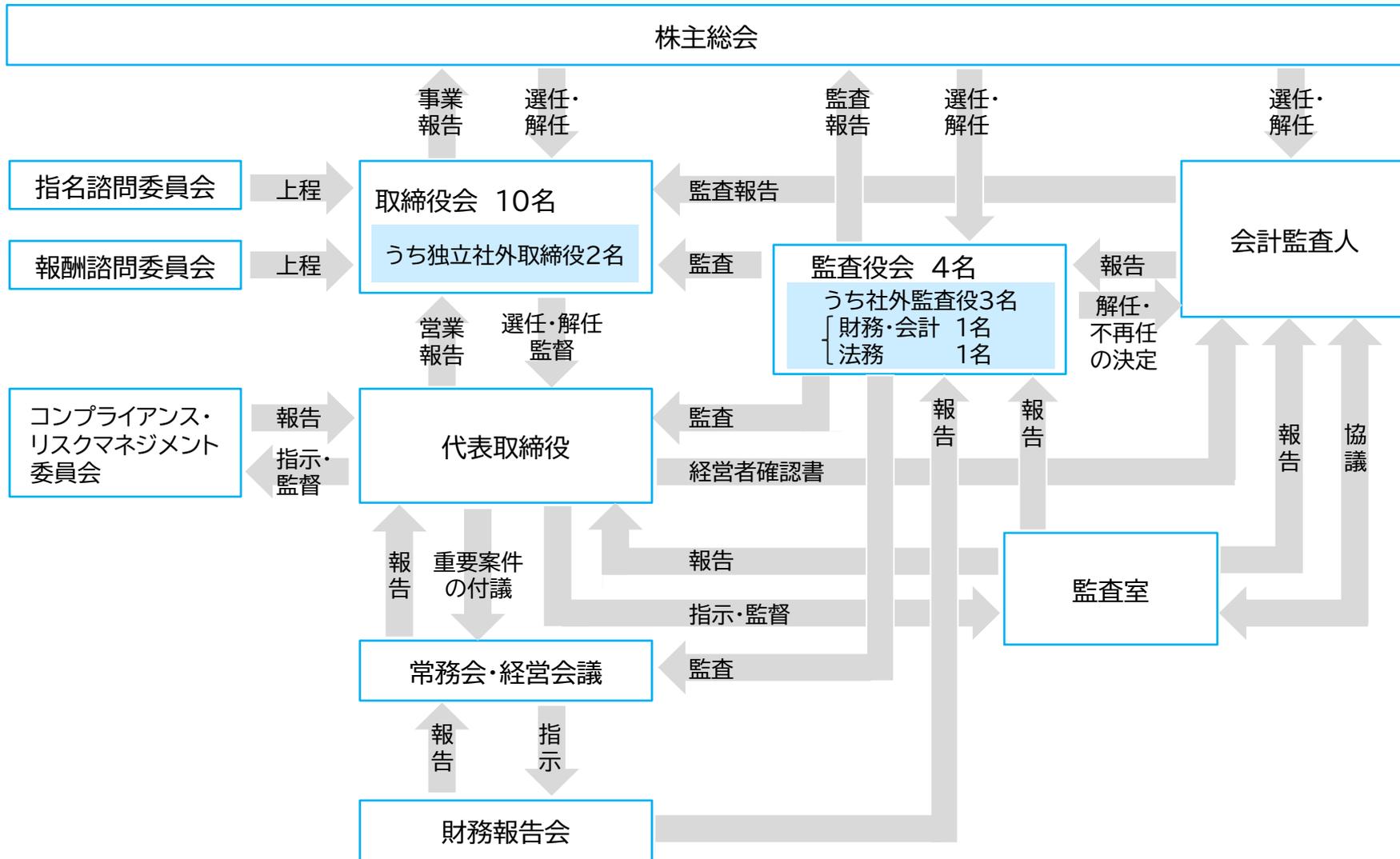


⇒女性社員の平均勤続年数は**18.5年**(2020年9月末)



ESGへの取組み :G (ガバナンス)

企業の透明性やコーポレート・ガバナンスが有効に機能する体制を構築



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、業績見通しのみで全面的に依拠することは控えるようお願い申し上げます。

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