

2022年3月期 決算説明資料

ダイコク電機株式会社
2022年5月26日(木)

東証プライム・名証プレミア
証券コード 6430

2022年3月期

増収増益、かつ期初計画を上回る利益を達成

単位:百万円 (百万円未満切捨)	2021/3期	2022/3期 (予想※)	2022/3期	前期比 (増減率)	予想比 (増減率)
売上高	23,345	24,500	24,390	+1,044 (+4.5%)	△109 (△0.4%)
売上総利益	9,504	10,120	10,143	+638 (+6.7%)	+23 (+0.2%)
販売管理費	8,897	9,170	8,952	+54 (+0.6%)	△217 (△2.4%)
営業利益	607	950	1,191	+583 (+96.2%)	+241 (+25.4%)
経常利益	986	1,100	1,367	+380 (+38.6%)	+267 (+24.3%)
親会社株主に帰属する 当期純利益	612	750	1,228	+616 (+100.6%)	+478 (+63.9%)

※当連結会計年度の期首より「収益認識に関する会計基準」等を適用しており、各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。
 ※当連結会計年度より表示方法の変更を行ったため、売上高、営業利益は当該表示方法を反映した組み換え後の数値および前期増減率記載しております。
 ※業績予想値は、2022/2/24に開示した「通期連結業績予想の修正及び配当予想の修正(増配)に関するお知らせ」より

情報システム事業は前期を上回り、制御システム事業は若干未達

情報システム事業

売上高186億47百万円 →前期比 +11億85百万円 (+6.8%)

パチンコホール向け製品「X(カイ)」、「VEGASIA」「REVOLA」「BiGMO PREMIUM」の販売は前期を上回るものの、半導体不足の影響により販売台数の調整をせざるを得ない状況。サービス売上については、「ClarisLink(クラリスリンク)」をリリースし、他の主要サービスも堅調に推移。

単位:百万円
(百万円未満切捨)

制御システム事業
△132

情報システム事業
+1,185

2021/3期
23,345

2022/3期
24,390

制御システム事業

売上高57億59百万円
→前期比 △1億32百万円 (△2.2%)

「遊技機メーカー向け表示・制御ユニット等」は、パチンコ機向けの販売が好調に推移したことに加え、パチスロ機の受託製造を開始したことにより前期を上回るも、「部品・その他」では遊技機メーカー向けの販売を伸ばせず。

※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。

両セグメントともに大幅増益

情報システム事業

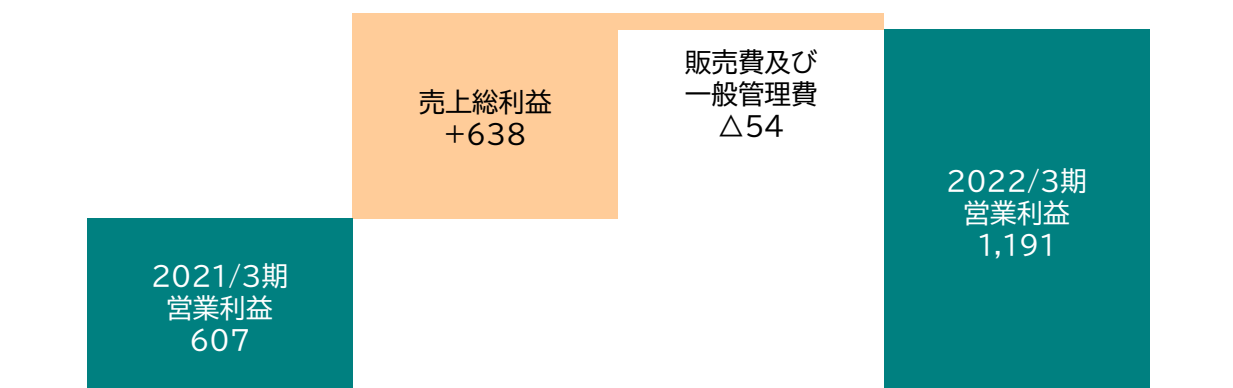
セグメント利益 21億71百万円 → 前期比 + 2億31百万円 (+11.9%)

制御システム事業

セグメント利益 5億37百万円 → 前期比 + 4億36百万円 (+433.0%)

※ 全社経費 15億24百万円 → 前期比 + 80百万円 (+5.6%)

単位: 百万円
(百万円未満切捨)



D/Eレシオ(有利子負債÷自己資本)は0.06と、十分な健全性を確保

単位:百万円 (百万円未満切捨)	2021/3期	2022/3期	前期比
流動資産	25,427	26,764	+1,336
固定資産	15,657	14,725	△931
資産合計	41,084	41,489	+405
流動負債	9,519	9,419	△99
固定負債	903	928	+25
負債合計	10,422	10,348	△74
純資産合計	30,662	31,141	+479
負債純資産合計	41,084	41,489	+405
有利子負債	3,002	2,001	△1,000
自己資本比率	74.6%	75.1%	+0.5%
D/Eレシオ	0.10	0.06	△0.04

■資産

流動資産は現金及び預金や営業債権が増えたことにより増加。固定資産は今後利用計画のない遊休資産の減損損失計上や減価償却費の計上などによる有形固定資産・無形固定資産が減ったことにより減少。

この結果、総資産は、前連結会計年度末に比べ4億5百万増加。

■負債

第4四半期連結会計期間の仕入高等の増加により営業債務が増加したが、短期借入金の返済により、前連結会計年度末に比べ74百万円減少。

■純資産

配当金の支払いがあったが、親会社株主に帰属する当期純利益の計上により、前連結会計年度末に比べ4億79百万円増加。

■自己資本比率

前連結会計年度末に比べ0.5ポイント上昇。

フリー・キャッシュ・フローは前期比大幅プラスを達成

単位:百万円	2021/3期	2022/3期 第2四半期	2022/3期
営業キャッシュ・フロー	3,396	1,744	3,220
投資キャッシュ・フロー	△2,242	△614	△564
財務キャッシュ・フロー	△891	△1,443	△1,814
現金及び現金同等物	15,739	15,426	16,581
フリー・キャッシュ・フロー	1,153	1,130	2,655

現金及び現金同等物の期末残高
(2021年3月末)

15,739

営業キャッシュ・フロー 3,220

税金等調整前純利益	+1,296
減価償却費	+1,762
売上債権の増減額	△878
棚卸資産の増減額	△228
仕入債務の増減額	+936

投資キャッシュ・フロー(無形固定資産の取得△770 等)

△564

財務キャッシュ・フロー(短期借入金△1,000 等)

△1,814

現金及び現金同等物の期末残高
(2022年3月末)

16,581

2023年3月期

半導体不足が継続するも、下期はスマート遊技機により市場が活性化

上期 : 半導体不足による電子部品等の調達難が継続

下期 : スマート遊技機が登場し市場が活性化

- 停滞していたパチスロの遊技機性能アップに期待
- 有力ホール企業がさらに強くなることで企業格差が顕著に
- 半導体不足がどこまで市場全体に影響するか懸念

増収減益を想定するも、将来に向けた投資を推進

単位：百万円 (百万円未満切捨)	2022/3期	2023/3期(予想)		前期比
	通期	上期	通期	
売上高	24,390	11,000	26,000	+1,609
売上総利益	10,143	4,400	10,400	+256
販売管理費	8,952	4,440	9,550	+597
営業利益	1,191	50	850	△341
経常利益	1,367	130	950	△417
親会社株主に帰属する当期純利益	1,228	100	650	△578

研究開発費	627	236	725	+98
減価償却費	1,762	805	1,669	△93
設備投資	881	539	1,779	+898

※当連結会計年度の期首より「収益認識に関する会計基準」等を適用しており、各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。
 ※当連結会計年度より表示方法の変更を行ったため、売上高、営業利益は当該表示方法を反映した組み換え後の数値および前期増減率記載しております。

情報・制御システム事業ともに増収減益

単位：百万円 (百万円未満切捨)		2022/3期	2023/3期(予想)		前期比
		通期	上期	通期	
	情報システム事業	18,647	8,000	19,500	+852
	制御システム事業	5,759	3,000	6,500	+740
	セグメント売上高	24,407	11,000	26,000	+1,592
	情報システム事業	2,171	750	1,950	△221
	制御システム事業	537	10	450	△87
	セグメント利益	2,709	760	2,400	△309
	全社経費	△1,524	△710	△1,550	△25
	連結売上高	24,390	11,000	26,000	+1,609
	連結営業利益	1,191	50	850	△341

※「収益認識に関する会計基準」等を適用しており、各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっております。
 ※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。

既存製品の市場シェアを拡大しながら、クラウド開発の投資を加速

シェア拡大

- ① スマート遊技機導入に併せたユニット・情報公開機器などの拡販
- ② Market-SISの市場シェアNo.1達成に向けた拡販
- ③ クラウドサービス第一弾「ClarissLink」の拡販

クラウド開発

M&Aを含めた開発体制の強化

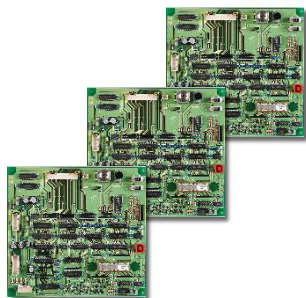
主軸をパチンコからパチスロへ

パチスロ

ソフト開発体制の内製化を実現し、安定的な開発体制を構築



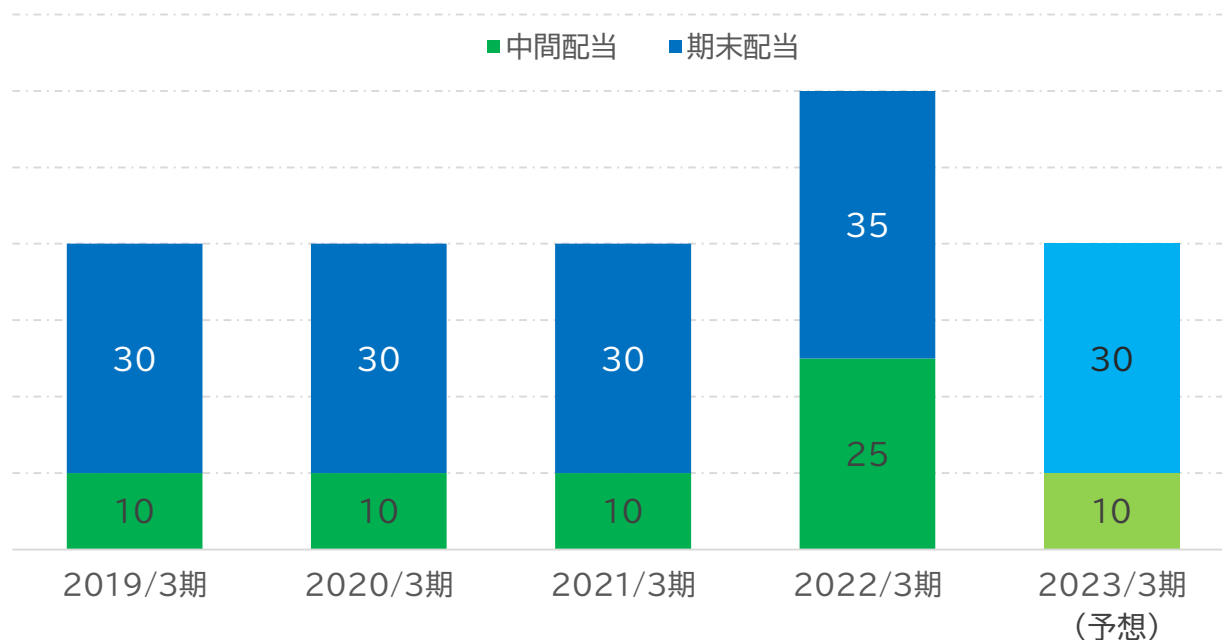
メダルレス筐体とソフト開発体制を完成させ、3年後には利益の柱とする



中期経営計画に従い、より強固な利益体質に向け積極的な投資を計画

	前3カ年合計	中期3カ年計画	今期計画
	2019年度～2021年度 (2020年3月期～2022年3月期) (累計)	2022年度～2024年度 (2023年3月期～2025年3月期) (累計見込)	2022年度 (2023年3月期) (見込)
研究開発費	28億円(累計)	40億円(累計) スマートパチスロ含む(制御事業部)	7.3億円
減価償却費	60億円(累計)	50億円(累計)	17.8億円
設備投資	41億円(累計)	62億円(累計) サーバー開発費含む(情報事業部)	16.7億円

安定配当を基本方針とし、業績に応じた利益還元を実施



安定配当 40円

■ 中間配当10円

■ 期末配当30円

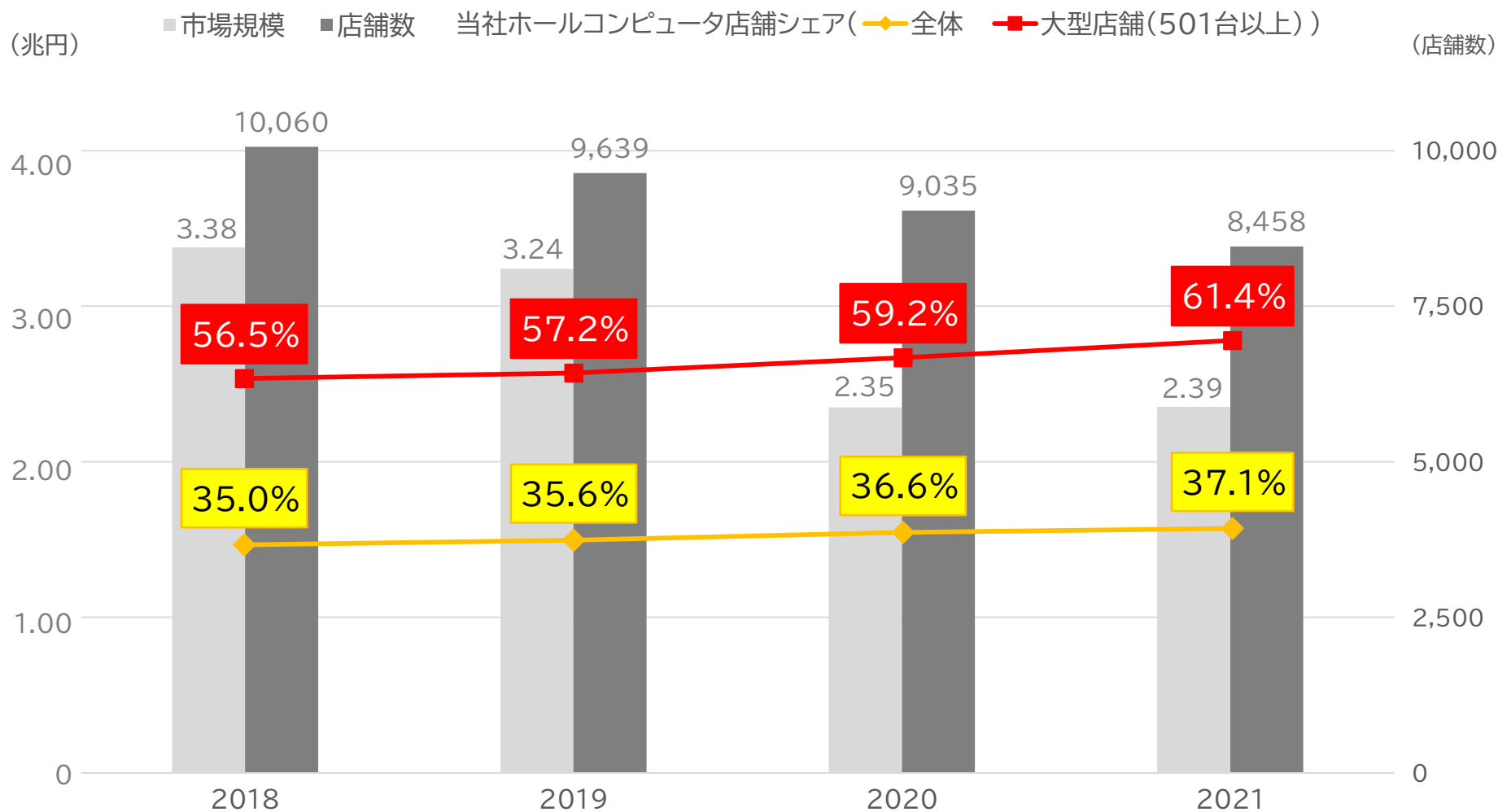
+

	中間配当	期末配当	合計	配当性向(%)
2019/3期	10	30	40	46.8%
2020/3期	10	30	40	55.7%
2021/3期	10	30	40	96.5%
2022/3期	25	35	60	72.2%
2023/3期(予想)	10	30	40	91.0%

<今期は節目の50期>
株主の皆さまに利益還元を
 はかれるよう業績向上に努める

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



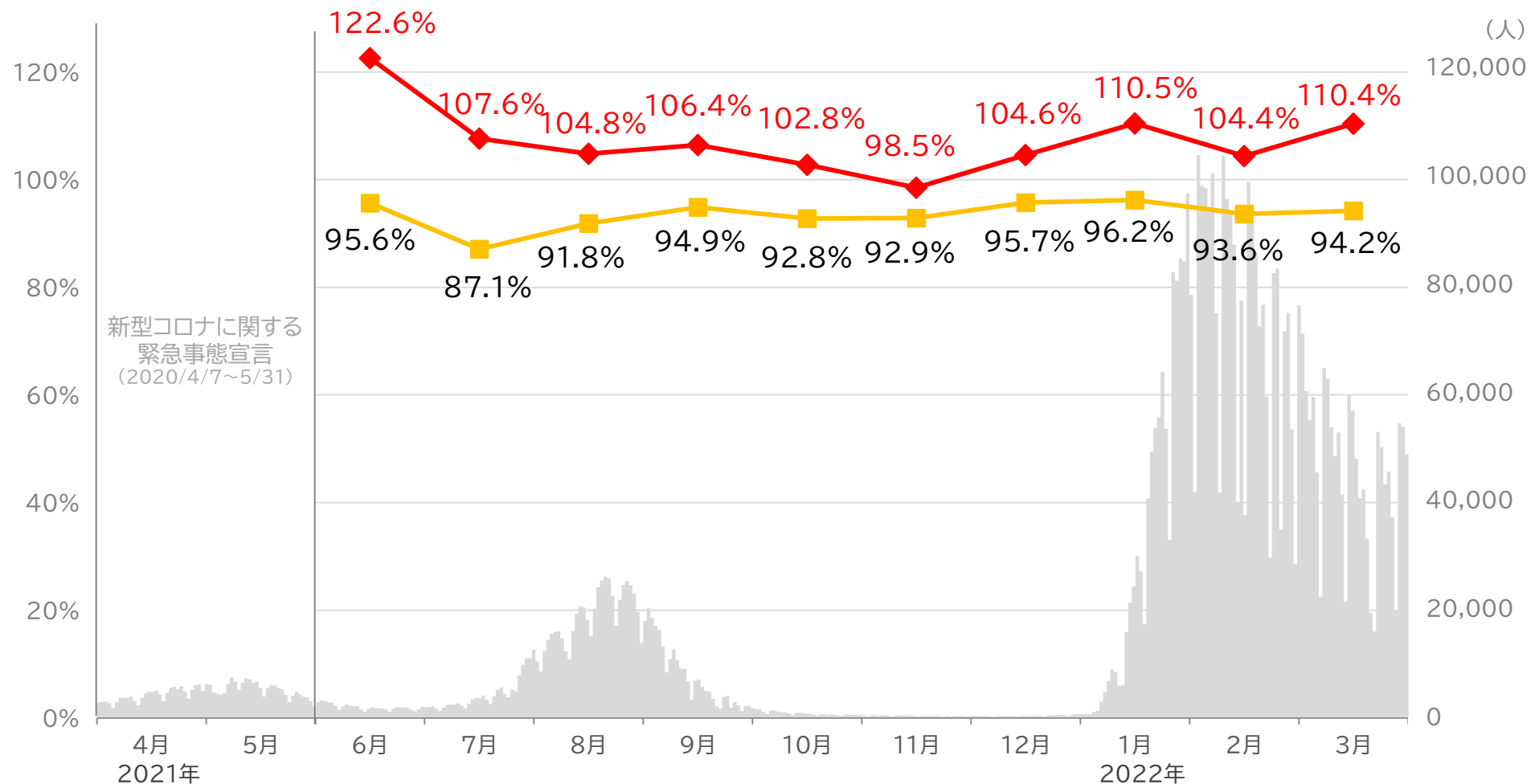
※市場規模(総粗利)はDK-SISの実データからの推測値

※店舗数は警察庁の「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

パチンコはヒット機種もあり堅調なものの、パチスロは厳しい状況が継続

◆4円パチンコ ◆20円パチスロ ■新型コロナ新規陽性者数



※稼動(アウト)はDK-SISの実データ

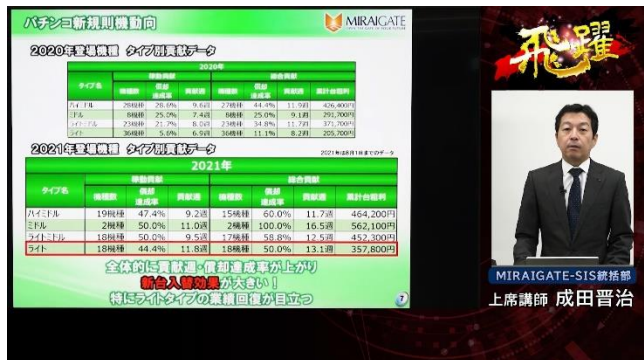
※2021年4～5月の比較対象となる2020年4～5月は、コロナ禍の影響あり

スマートパチスロ(2022年11月)、スマートパチンコ(2023年1月)が登場予定

2022年												2023年				
1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月
パチンコ																
解釈基準変更 ・コンプリート機能搭載 (規定持ち玉数に達したら強制打ち止め) ・遊タイムの発動回数が大当たり確率の分母の 2.5倍～3.0倍→1.5倍～3.0倍に												コンプリート機能 搭載機種登場？				
2022年1月末 旧規則機 撤去												スマートパチンコ 登場 (2023/1～)				

2022年												2023年									
1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月					
パチスロ	解釈基準変更 ・コンプリート機能搭載 (規定持ちメダル数に達したら強制打ち止め)																				
	コンプリート機能 搭載機種登場？																				
2022年1月末 旧規則機 撤去												6.5号機登場(2022/6～) ・有利区間上限 3000G→4000Gに ・有利区間の最大獲得枚数が MY2400枚→差枚2400枚に					スマートパチスロ 登場 (2022/11～)				

業績向上につながる戦略や製品サービスを市場関係者に提案



- ・2021年9月にWEB展示会「DAIKOKU DIGITAL EXPO MIRAIGATE2021」を開催（来場約5,500名）
- ・「データ管理を変える」「集客を変える」「働き方を変える」の3大テーマで製品サービスを提案
- ・SISオンラインセミナーでは「飛躍」をテーマに、ビッグデータによる市場分析や、業績向上につながる経営戦略、営業戦略などを提案

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開発し提供

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。

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。

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。

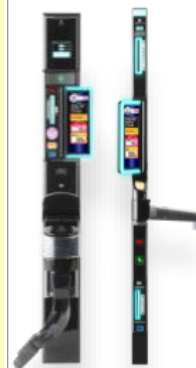


CRユニット

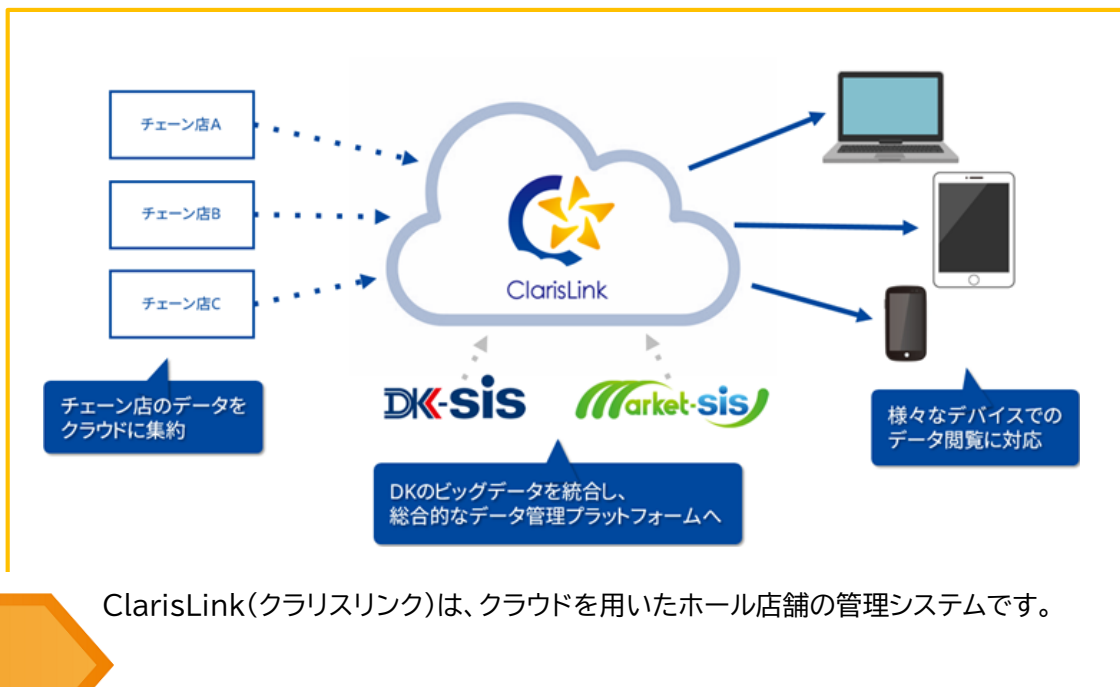
遊技するための玉やメダルを貸出するために、遊技台毎に設置される端末。

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。



ClarisLinkをはじめ様々なMIRAIGATEサービスを展開



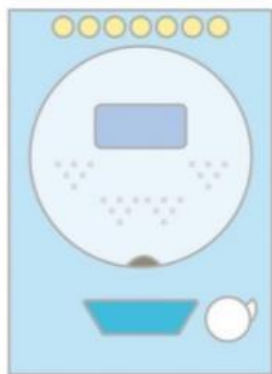
ClarisLink(クラリスリンク)は、クラウドを用いたホール店舗の管理システムです。

今後もMIRAIGATEサービス(ストック型ビジネス)を拡充し
業界唯一のプラットフォームを構築

遊技機メーカー向けソフトウェア・ハードウェアを開発し提供

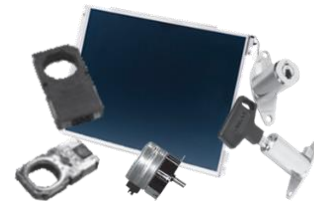
遊技機のソフトウェア・ハードウェアの開発・提供

パチンコ・パチスロ遊技機メーカーに対し、遊技機の企画（コンテンツ含む）、ソフトウェアやハードウェアの開発・提供を行う



開発に関する取組み（例）

- DK-SISのデータを活用
- 業務効率の追求による工程管理品質の向上
- 筐体一式での企画提案力の強化



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

サステナビリティ基本方針を策定し、マテリアリティを特定

経営理念

イノベーションによる新しい価値づくりを通じ、これからも一貫して持続的な成長を果たしてまいります。

サステナビリティ基本方針

ダイコク電機グループは、経営理念に基づく事業活動を通じて社会課題を解決し、ステークホルダーの皆さまとともに、持続可能な社会の実現とグループの成長を目指します。

ESG	マテリアリティ	SDGs
E	地球環境への貢献	     
S	人材活躍の推進	  
	イノベーションによるソリューション提供	
	依存症への対応	
G	ガバナンスとコンプライアンスの強化	  

マテリアリティに基づく具体的な取組みを推進

○ギャンブル依存症チェックゲームをリリース

- ・マテリアリティ : 依存症への対応
- ・SDGs : 目標12「つくる責任 つかう責任」



○総務省「テレワーク先駆者百選」に認定 ○福利厚生推進法人「ハタラクエール2022」認証を取得

- ・マテリアリティ : 人材活躍の推進
- ・SDGs : 目標8「働きがいも 経済成長も」



○親子プログラミング体験教室を開催

- ・マテリアリティ : 人材活躍の推進
イノベーションによるソリューション提供
- ・SDGs : 目標4「質の高い教育をみんなに」
目標9「産業と技術革新の基盤をつくろう」



○春日井事業所にソーラーパネルを設置 (予定) ○TCFDに基づく気候変動に係る情報の開示 (予定)

- ・マテリアリティ : 地球環境への貢献
- ・SDGs : 目標7「エネルギーをみんなに そしてクリーンに」
目標13「気候変動に具体的な対策を」



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推進室

問合せ先URL <https://www.daikoku.co.jp/contact/>

E-MAIL xsomu@daikoku.co.jp