

2022年3月期 第2四半期決算 中期経営計画 2022～2024

ダイコク電機株式会社
2021年11月25日(木)

東証1部・名証1部
証券コード 6430

2022年3月期 第2四半期決算

前年同期比で利益は大幅に増加し増収増益

単位:百万円 (百万円未満切捨)	2021/3期 第2四半期	2022/3期 第2四半期 (予想※)	2022/3期 第2四半期	前年同期比 (増減率)	予想比 (増減率)
売上高	11,099	12,000	12,047	+ 948 (+8.5%)	+ 47 (+0.4%)
売上総利益	4,370	4,850	5,103	+ 732 (+16.8%)	+ 253 (+5.2%)
販売管理費	4,556	4,650	4,239	△316 (△7.0%)	△410 (△8.8%)
営業利益	△185	200	863	+ 1,049 (-%)	+ 663 (+331.8%)
経常利益	△18	270	919	+ 937 (-%)	+ 649 (+240.4%)
親会社株主に帰属する 当期純利益	△48	175	678	+ 727 (-%)	+ 503 (+287.8%)

※「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。

※業績予想値は、2021/5/27に開示した2021年3月期 決算説明資料より

情報システム事業は増収なるも、制御システム事業は微減収

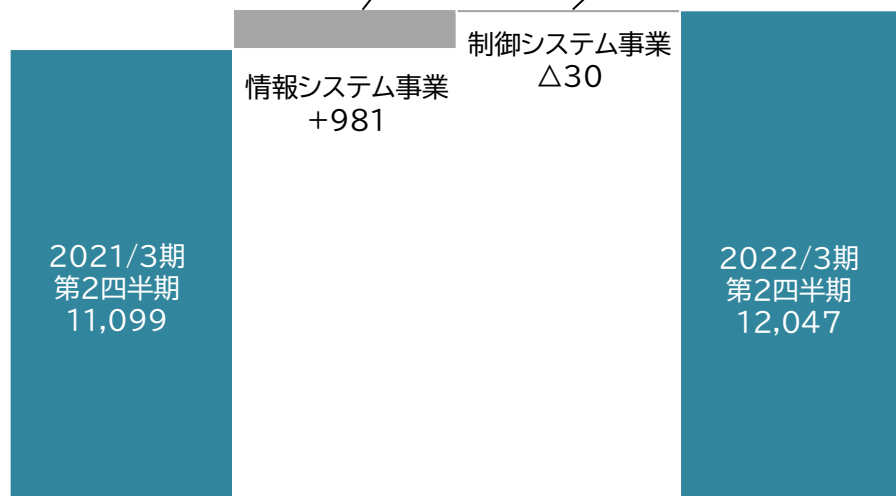
情報システム事業

売上高**91億87百万円** →前年同期比 +9億81百万円 (+12.0%)

パチンコホール向け製品等:59億89百万円 サービス:31億97百万円

旧規則機から新規則機への入替が優先され、新規出店等の大型設備投資を控える厳しい状況が継続しているが、パチンコホールの一部をパチスロからパチンコへ変更する小規模工事の増加に伴い、主力製品である「REVOLA」「VEGASIA」の販売が順調に推移。また、感染症対策及び省人化対策となるPOSシステム「ワンストップセルフカウンター」の販売も好調。

単位:百万円
(百万円未満切捨)



制御システム事業

売上高**28億66百万円**

→前年同期比 $\Delta 30$ 百万円 ($\Delta 1.1\%$)

遊技機メーカー向け表示・制御ユニット等:17億76百万円
部品・その他:10億83百万円

「遊技機メーカー向け表示・制御ユニット等」の販売は、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年同期を上回るも、「部品・その他」の販売は前年同期を下回る。

※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・制御システム事業ともに大幅増益

情報システム事業

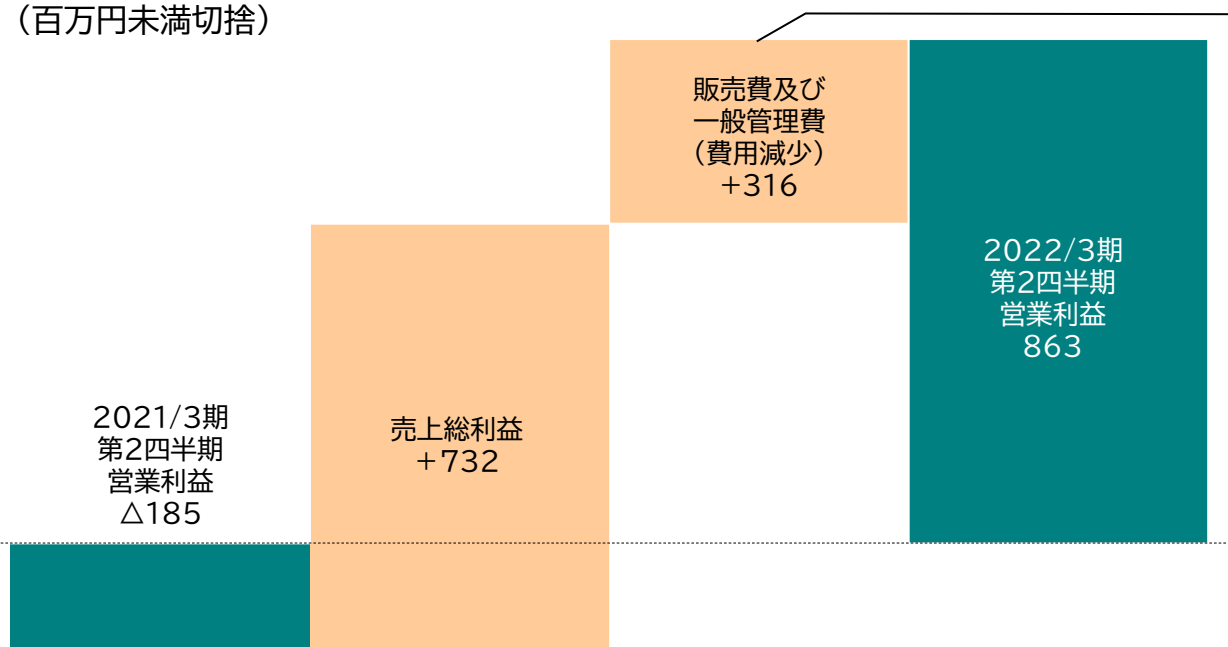
セグメント利益 13億46百万円 →前年同期比 +8億6百万円 (+149.3%)

制御システム事業

セグメント利益 2億65百万円 →前年同期比 +2億32百万円 (+702.0%)

※ 全社経費 7億53百万円 →前年同期比 △11百万円 (△1.5%)

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 △3億16百万円

【主な項目 (単位:百万円)】

研究開発費	△174
減価償却費	△78
内製化	△59

D/Eレシオ(有利子負債÷自己資本)は0.07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 第2四半期	前期末比
流動資産	25,427	24,107	△1,320
固定資産	15,657	14,810	△846
資産合計	41,084	38,917	△2,167
流動負債	9,519	7,046	△2,472
固定負債	903	906	+3
負債合計	10,422	7,953	△2,468
純資産合計	30,662	30,964	+301
負債純資産合計	41,084	38,917	△2,167
有利子負債	3,002	2,002	△1,000
自己資本比率	74.6%	79.6%	+5.0%
D/Eレシオ	0.10	0.07	△0.03

■資産

仕入計画の見直し等による商品及び製品の減少や、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た固定資産の取得計画見直し、減価償却費の計上などによる有形固定資産・無形固定資産の減少等により、前連結会計年度末に比べ21億67百万円減少。

■負債

仕入計画や開発計画の見直しなどによる仕入債務・未払金の減少や、短期借入金の返済により、前連結会計年度末に比べ24億68百万円減少。

■純資産

期末配当金の支払いがあったが四半期純利益の計上により、前連結会計年度末に比べ3億1百万円増加。

■自己資本比率

前連結会計年度末に比べ5.0ポイント上昇。

フリー・キャッシュ・フローはプラスを確保

単位:百万円	2021/3期 第2四半期	2021/3期	2022/3期 第2四半期
営業キャッシュ・フロー	844	3,396	1,744
投資キャッシュ・フロー	△818	△2,242	△614
財務キャッシュ・フロー	△443	△891	△1,443
現金及び現金同等物	15,060	15,739	15,426
フリー・キャッシュ・フロー	25	1,153	1,130

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 1,744

税金等調整前純利益	+849
減価償却費	+867
棚卸資産の減少額	+752
仕入債務の減少額	△1,012
営業CFその他	+287

投資キャッシュ・フロー(無形固定資産の取得△459 等)

△614

財務キャッシュ・フロー(短期借入金△1,000 等)

△1,443

現金及び現金同等物の期末残高
(2021年9月末)

15,426

2022年3月期 連結業績見通し

下期も堅調な稼動を想定するも、半導体などリスク要因に留意

■ 上期

- ・遊技機全体の稼動は前年並みだが、パチンコはヒット機種もあり堅調
- ・旧規則機から新規則機への入替は、パチンコがパチスロに先行して進捗
- ・パチンコホールの設備投資は、新規出店など大型投資は控えるものの、パチスロコーナーの一部をパチンココーナーに変更する小規模工事は増加

■ 下期

- ・遊技機全体の稼動はパチンコが牽引し、引き続き堅調と想定
- ・半導体不足による部品調達リスクに留意
- ・新型コロナウイルス感染症の再拡大リスクも残る

新規機に向けた製品販売や、パチスロ筐体ビジネスを推進

■ 情報システム事業

- ・パチンコ「遊タイム」機の情報ファンに分かりやすく伝える情報公開端末「REVOLA」やCRユニット「VEGASIA」など、主力製品を継続して拡販
- ・入替が進む新規機に対応した、シミュレーションや遊技機管理機能を強化した、AIホールコンピュータ「X」を拡販
- ・MGサービスでは商圈分析サービス「Market-SIS」を普及促進しつつ、新サービスであるクラウドチェーン店管理システム「ClarisLink」を投入

■ 制御システム事業

- ・パチスロ自社筐体の販売により、事業領域を拡大
- ・業務効率の向上により、ソフト開発受託案件の品質向上および収益力を強化

引き続き構造改革を推し進め、より強固な利益体質を目指す

■ 事業構造の見直し

組織体制を再編し、市場環境の変化に対応する

■ 改革を推進する体制を強化

ガバナンス・経営管理能力を強化し、構造改革を支える

■ 合理化によるコスト削減

販管費などコストを削減し、財務体質を強化する

半導体リスクなどの不確定要因を勘案し、通期予想を据え置き

単位：百万円 (百万円未満切捨)	2021/3期		2022/3期		前年同期比
	上期	通期	上期	通期（予想）	
売上高	11,099	23,345	12,047	26,000	+ 2,654
売上総利益	4,370	9,504	5,103	10,400	+ 895
販売管理費	4,556	8,897	4,239	9,550	+ 652
営業利益	△ 185	607	863	850	+ 242
経常利益	△ 18	986	919	1,000	+ 13
親会社株主に帰属する当期純利益	△ 48	612	678	650	+ 37

研究開発費	426	819	251	900	+ 80
減価償却費	994	1,967	867	1,930	△ 37
設備投資	68	249	64	520	+ 270
ソフトウェア	285	800	207	1,130	+ 330

※「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。

2022年3月期 セグメント別業績予想

情報・制御システム事業ともに通期予想を据え置き

単位：百万円 (百万円未満切捨)		2021/3期		2022/3期		前年同期比
		上期	通期	上期	通期(予想)	
情報システム事業	8,206	17,462	9,187	19,500	+ 2,037	
制御システム事業	2,897	5,892	2,866	6,500	+ 607	
セグメント売上高	11,103	23,354	12,053	26,000	+ 2,645	
情報システム事業	540	1,939	1,346	1,850	△ 89	
制御システム事業	33	100	265	600	+ 499	
セグメント利益	573	2040	1,612	2,450	+ 409	
全社経費	△ 764	△ 1,444	△ 753	△ 1,600	△ 155	
連結売上高	11,099	23,345	12,047	26,000	+ 2,654	
連結営業利益	△ 185	607	863	850	+ 242	

※「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。



中期経営計画

2022~2024

事業環境

▶ 遊技機市場の変化

スマート遊技機を主力とした新時代

2022年2月～

完全
新基準機



移行が確定

2022年6月～

スマート遊技機の
新規導入

遊技性能アップ

パチンコホール毎に
集客力の差が顕著

有力企業が
さらに強くなる

2022年下期～

スマート遊技機の
増台

遊技性能をファンが認知

ファンの増加

新規店舗の増加

事業環境

▶ 情報システム事業部の強み

2020年度実績
ホール業績上位20社のシェア **80%**

2022年6月～

スマート遊技機の
新規設置
1年目

2023年4月～

スマート遊技機の
増台
2年目

2024年4月～

スマート遊技機の
増台
3年目

スマート遊技機用ユニット
販売&配線工事の増加

ホールコンピュータ「X」
の普及

情報公開端末の入替え増加

パチンコホール新店の増加

設備市場の
活性化が
継続する

スマート遊技機への入替えが進むことで、業績に期待できる

3年間に注力する重点施策

将来の市場環境の変化に対応していくために
各事業部のドメインを再設定する

情報システム事業部

業界唯一のプラットフォームを構築する



新MGサービスの拡充

※ストック型ビジネス(パチンコホール経営支援サービス)

情報システム事業部

▶ 3年後の目指す姿

クラウド

業界データ

- ・自社ホールコンピュータ
- ・他社ホールコンピュータ
- ・ファン行動 ・サイトアクセス
 - ・ Wi-Fiアクセス
- ・スタッフ情報 ・カメラ映像

パチンコ業界 プラットフォーム

クラウドサーバー

- ・予測エンジン
- ・異常検知エンジン
- ・レコメンドエンジン

外部データ

- ・人口統計 ・行動心理
- ・商圈特性 ・人流データ
 - ・ SNS、アプリ



MGサービス

※ストック型ビジネス

既存製品



情報公開端末



ホールコンピュータ



CRユニット

景品・顧客

▶ 3年間の戦略

クラウド

- ① ホールコンピュータに依存しない、
クラウドサーバーを活用した**ビジネス**をスタートする
- ② 新MGサービスの拡大により**安定収益の増加**を目指す

既存製品

- ① 新基準機、スマート遊技機など業界の変化に柔軟に対応した製品、
サービスをタイムリーに市場投入し、**各製品の市場シェア拡大**を目指す
- ② **省力化、省人化**を更に具現化し、
ホールスタッフの**働き方、ファンの集客戦略**を変える

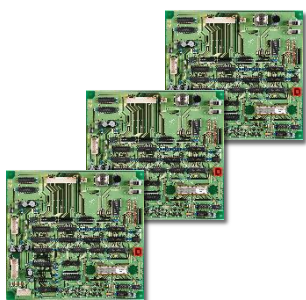
3年間に注力する重点施策

将来の市場環境の変化に対応していくために
各事業部のドメインを再設定する

制御システム事業部

事業部の主軸を
「パチンコ」から「スマートパチスロ」へ

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



3年間の投資計画（連結）

	前3カ年合計	計画値
	2019年度～2021年度 (2020年3月期～2022年3月期) (累計見込)	2022年度～2024年度 (2023年3月期～2025年3月期) (累計見込)
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)
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)
減価償却費	60億円(累計)	50億円(累計)

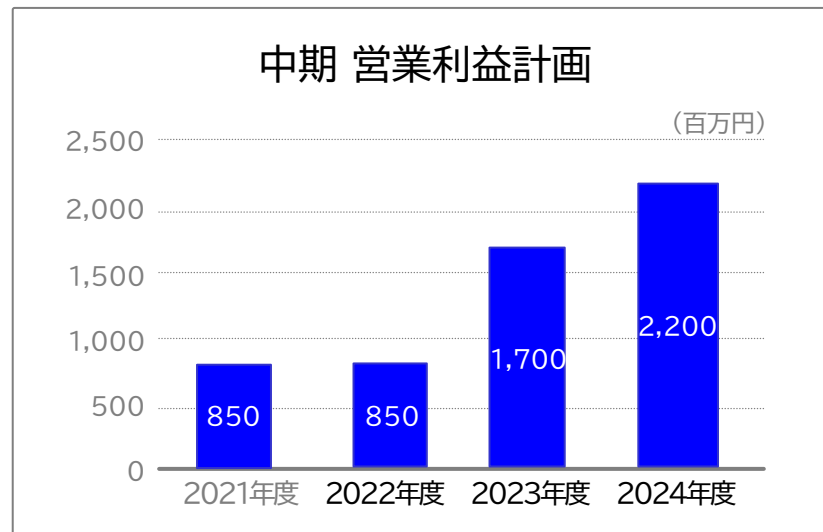
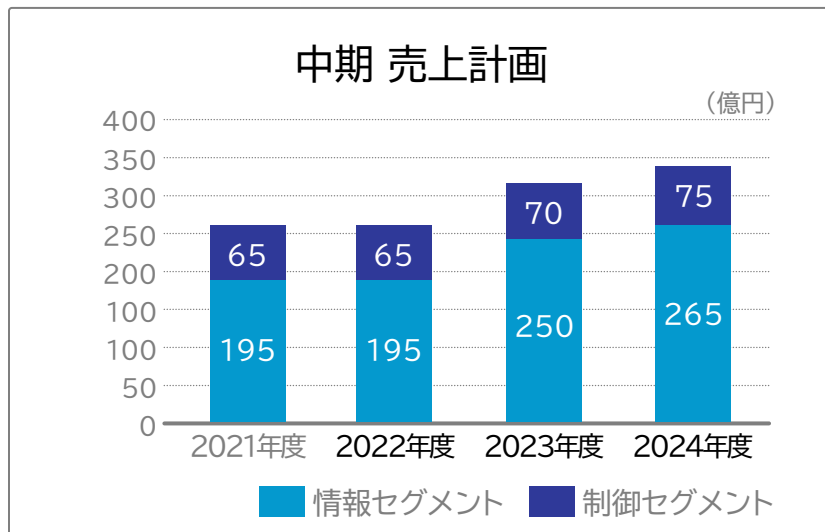
将来目指す収益構造

▶ 業績

売上高 340億円

営業利益 22億円

当期純利益 15億円



項目	2019年度	2020年度	2021年度
	2020年3月期	2021年3月期	2022年3月期
売上高	32,922	23,345	26,000
売上総利益	12,040	9,504	10,400
販売管理費	10,608	8,897	9,550
営業利益	1,431	607	850
経常利益	1,674	986	1,000
当期純利益	1,061	612	650

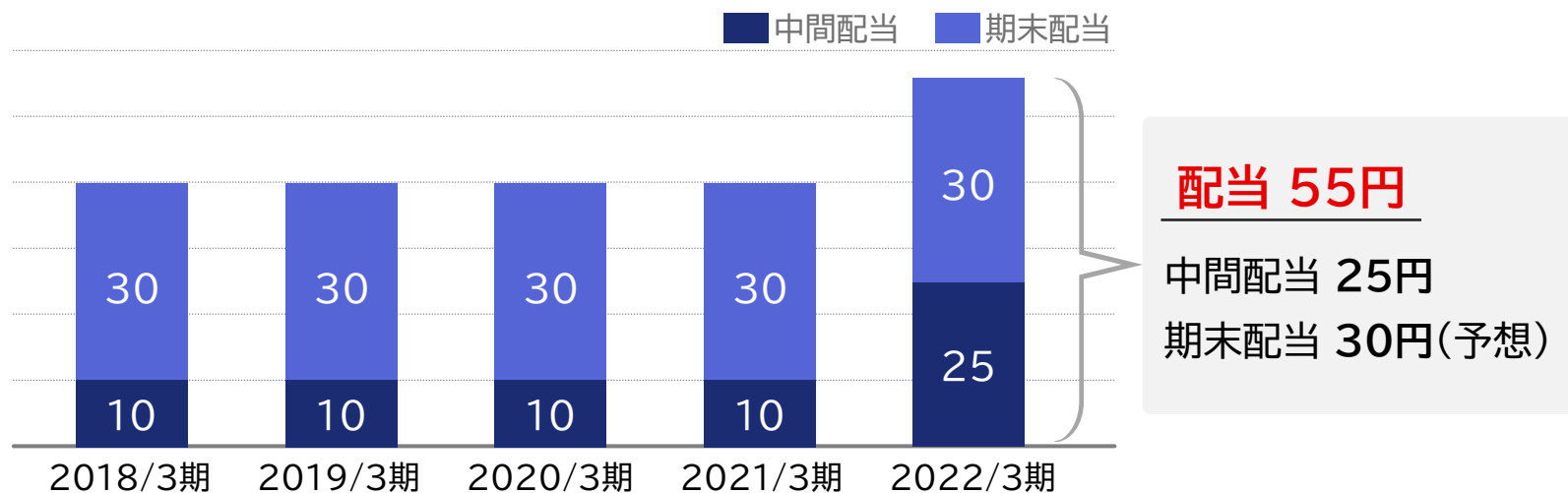
項目	2022年度	2023年度	2024年度
	2023年3月期	2024年3月期	2025年3月期
売上高	26,000	32,000	34,000
売上総利益	10,400	11,970	13,100
販売管理費	9,550	10,270	10,900
営業利益	850	1,700	2,200
経常利益	950	1,800	2,300
当期純利益	650	1,200	1,500

その他

株主還元について
サステナビリティについて

配当について

- ▶ 安定配当を基本方針に、業績に応じて特別配当を実施



	中間配当	期末配当	合計	配当性向	DOE
2018年3月期	10	30	40	75.3%	2.0%
2019年3月期	10	30	40	46.8%	2.0%
2020年3月期	10	30	40	55.7%	1.9%
2021年3月期	10	30	40	96.5%	1.9%
2022年3月期 (予想)	25	30	55	125.1%	2.7%

株主優待制度について

- ▶ 2021年度より、株主優待制度を再開
(2022年3月期)

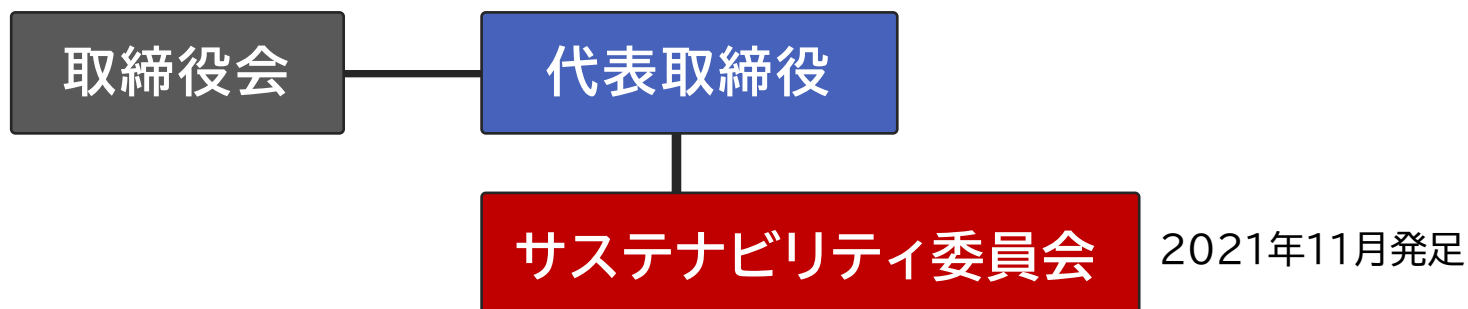


保有株式および継続保有期間に応じて
クオカードを贈呈

保有株式数	継続保有期間		
	1年未満	1年以上3年未満	3年以上
100株以上500株未満	1,000円分	2,000円分	3,000円分
500株以上1,000株未満	2,000円分	3,000円分	4,000円分
1,000株以上	3,000円分	4,000円分	5,000円分

サステナビリティへの取組み

- ▶ 2021年11月にサステナビリティ委員会を設置



経営理念

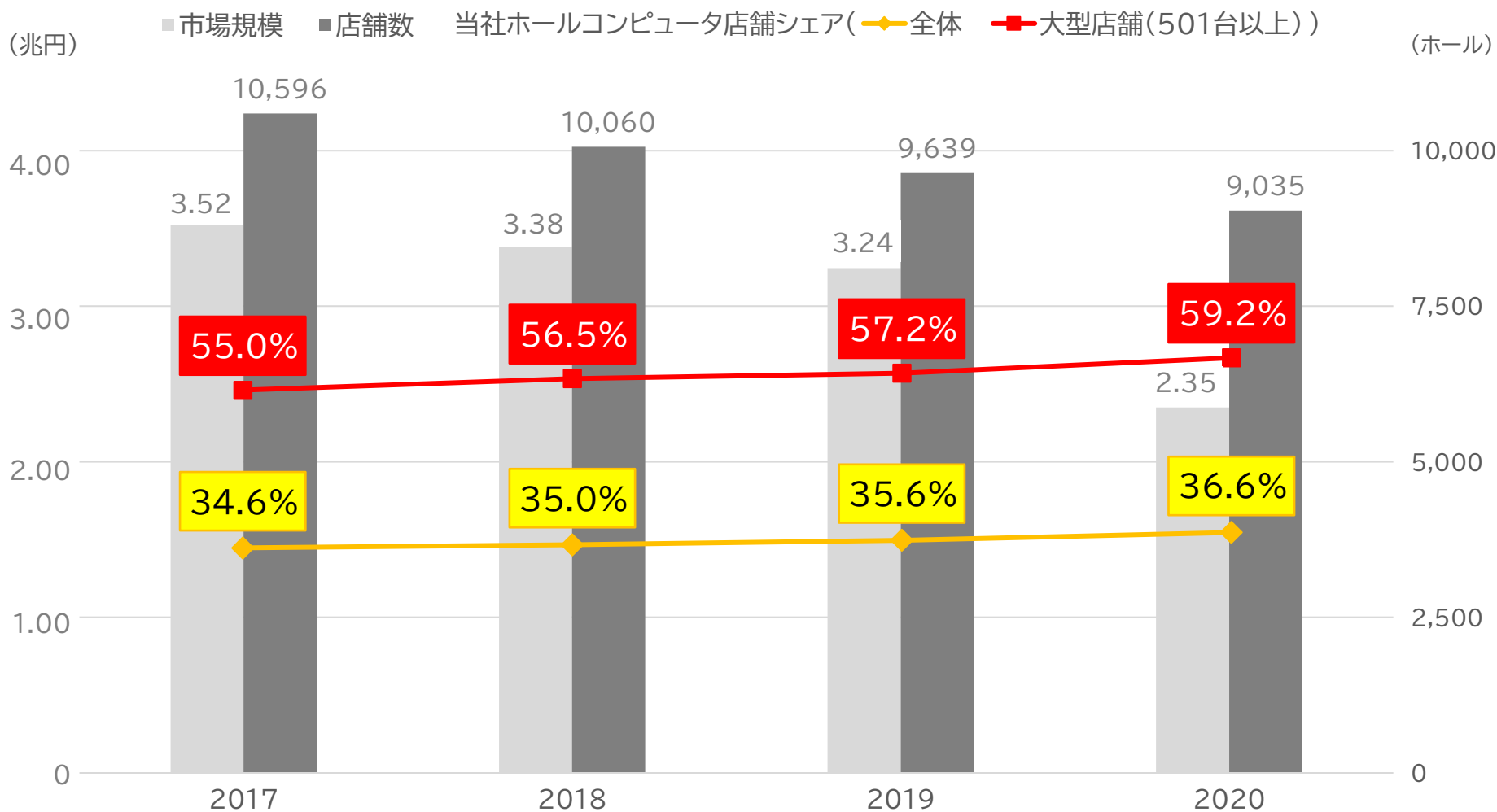
イノベーションによる新しい価値づくりを通じ
これからも一貫して持続的な成長を果たしてまいります

サステナビリティ
方針

※2022年3月までにサステナビリティ方針を策定し
マテリアリティを特定

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



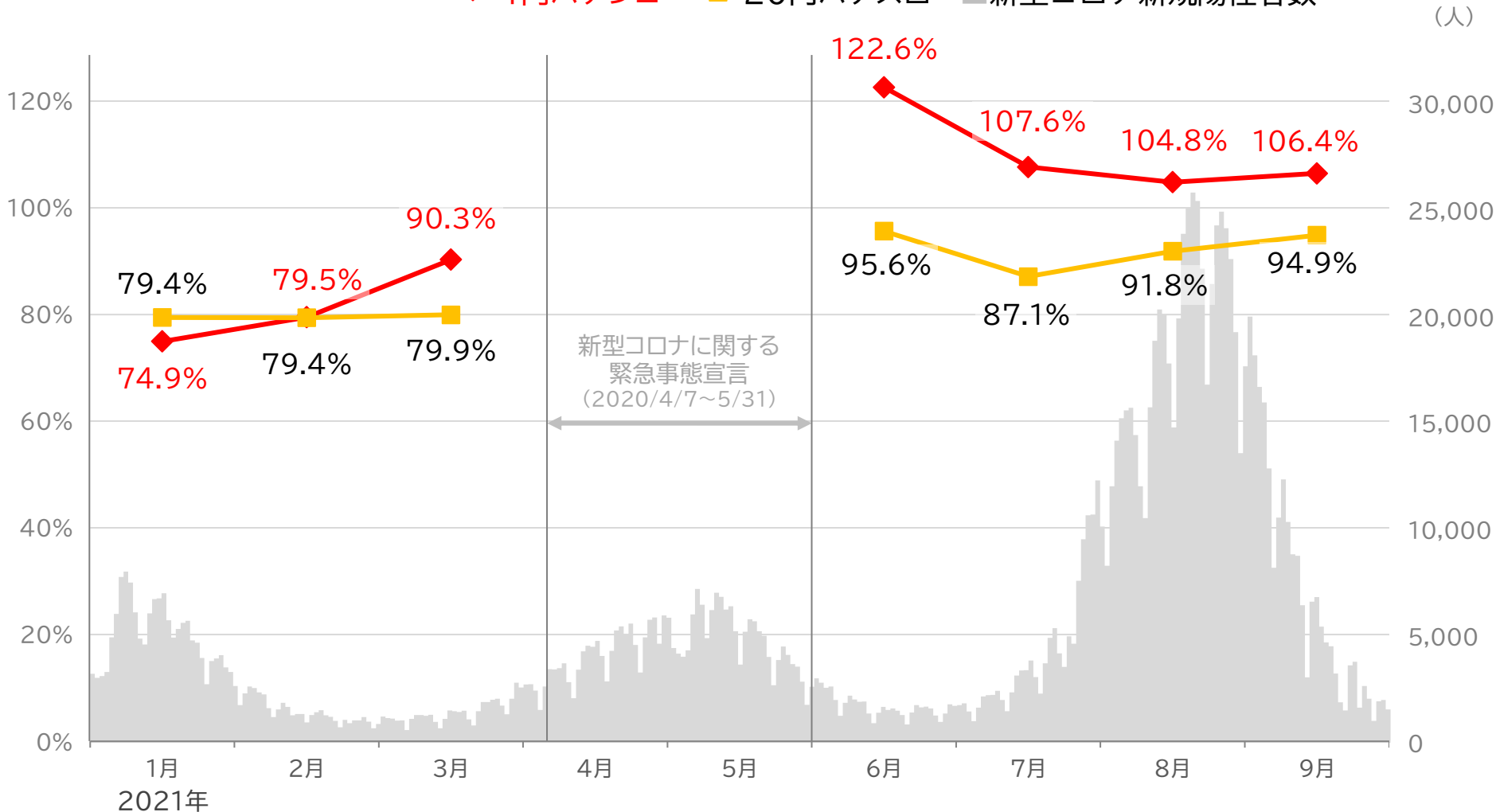
※市場規模(総粗利)はDK-SISの実データからの推測値

※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

遊技機全体の稼動は前年並みだが、パチンコはヒット機種もあり堅調

◆ 4円パチンコ ■ 20円パチスロ ■ 新型コロナ新規陽性者数



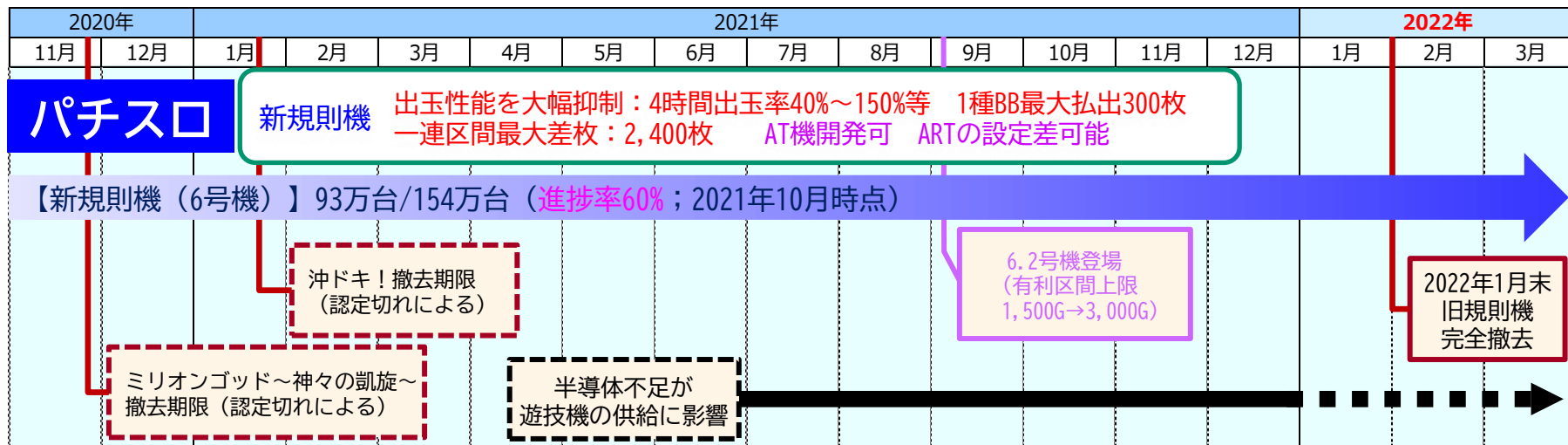
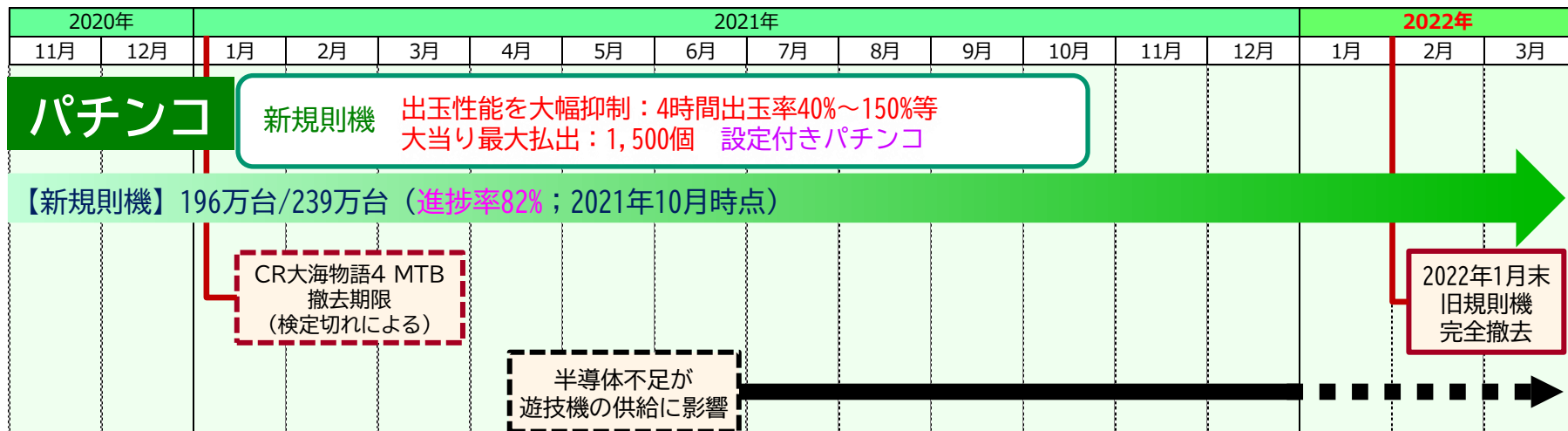
※稼動(アウト)はDK-SISの実データ

※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

旧規則機の撤去スケジュール

新規則機の導入は、パチンコがパチスロに先行して進捗

赤字：規則・内規等の強化 紫字：規則・内規等の緩和



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

パチンコ新規機種動向

2020年度実績 台数別集積率

タイプ名	機種数	集積率	稼働率	集積率	集積率	集積率	集積率	集積率	集積率	集積率
ハイビル	2688	25.0%	9.4%	2781	44.4%	11.0%	426,400円			
3D	868	25.0%	7.4%	868	25.0%	9.1%	291,200円			
ハイビル	2388	21.7%	8.0%	2388	34.8%	11.7%	371,200円			
3D	3688	5.0%	6.9%	3688	11.1%	8.2%	205,200円			

2021年度実績 台数別集積率

タイプ名	機種数	集積率	稼働率	集積率	集積率	集積率	集積率	集積率	集積率	集積率
ハイビル	1988	47.4%	9.2%	1588	60.0%	11.7%	464,200円			
3D	288	50.0%	11.0%	288	100.0%	16.5%	562,100円			
ハイビル	1888	50.0%	9.5%	1788	58.0%	12.5%	452,200円			
3D	1888	44.4%	11.8%	1888	50.0%	13.1%	357,800円			

全体的に集積率・稼働率・集積率が上がり
集積率・稼働率・集積率
特にハイビル・3Dの集積率が目立つ

MIRAIGATE-SIS 稼務部
上席講師 成田晋治

パチンコ機種管理フロー

P機種A アウト推移

1 新台導入
2 新台設置
3 新台稼働
4 新台稼働率
5 新台稼働率

MIRAIGATE-SIS 稼務部
常任講師 片山統揚

DAIKOKU DIGITAL EXPO MIRAIGATE 2021

0/17

LIVE TOP5

MIRAIGATE VISION

「データ管理」を変える
「集客」を変える
「働き方」を変える

SIS Online Seminar 飛躍 セミナー開催中
オンラインセミナー
DK-SISセミナーはこちら

- ・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。

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

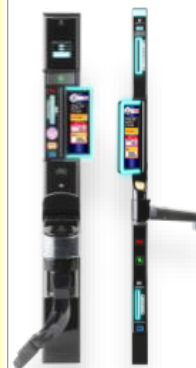
大当りやスタートなど遊技台のデータ表示、機種に合わせた映像・光・音等による演出、ファンによるスタッフの呼出しなどを行う。

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。

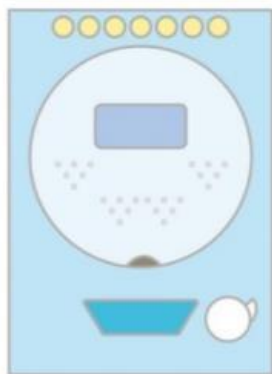
「X」との連動で、ホール内での高度なセキュリティや分析を提供。



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

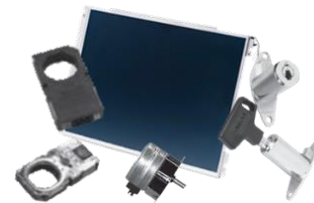
遊技機のソフトウェア・ハードウェアの開発・提供

パチンコ・パチスロ遊技機メーカーに対し、遊技機の企画、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、遊技機メーカーへ提案可能な領域の拡大や付加価値の向上に取り組む

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