

# 2024年3月期 第3四半期 決算説明資料

ダイコク電機株式会社  
2024年2月13日(火)

東証プライム・名証プレミア  
証券コード 6430

**FY2024/3  
3Q  
Results**

1

**2024年3月期 第3四半期  
実績**

# 連結損益計算書

・ 連結業績は大幅な増収増益となり、過去最高益を達成

単位:百万円	2023/3期 第3四半期	2024/3期 第3四半期	前年同期比	増減率
売上高	23,286	<b>43,849</b>	+20,563	+88.3%
売上総利益	10,796	<b>20,421</b>	+9,624	+89.1%
販売費及び 一般管理費	6,847	<b>8,756</b>	+1,909	+27.9%
営業利益	3,949	<b>11,664</b>	+7,715	+195.4%
経常利益	4,144	<b>11,731</b>	+7,587	+183.1%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	2,832	<b>8,174</b>	+5,341	+188.6%

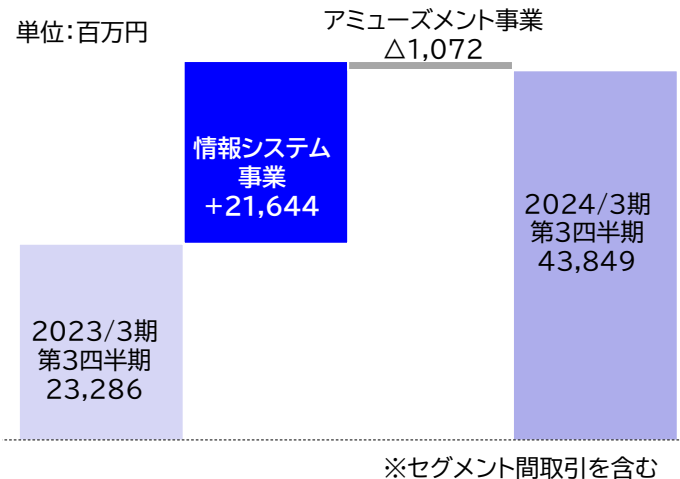
・ 主要セグメントである情報システム事業は大幅な増収となり、過去最高売上を達成

## 情報システム事業

売上高 **408億65百万円**

前年同期比 +216億44百万円

**増収・過去最高売上 +112.6%**



## パチンコホール向け製品等

売上高 **359億10百万円**

前年同期比 +214億95百万円



スマート遊技機導入に伴い、カードユニット「VEGASIA」情報公開端末「REVOLA」、「BiGMO PREMIUM」の販売が好調

## サービス

売上高 **49億54百万円**

前年同期比 +1億49百万円



「ClarisLink」、「Market-SIS」などMIRAIGATEサービスの加盟店舗が増加し前年同期を上回る

・ アミューズメント事業の売上高は△26.3%の減収

## アミューズメント事業

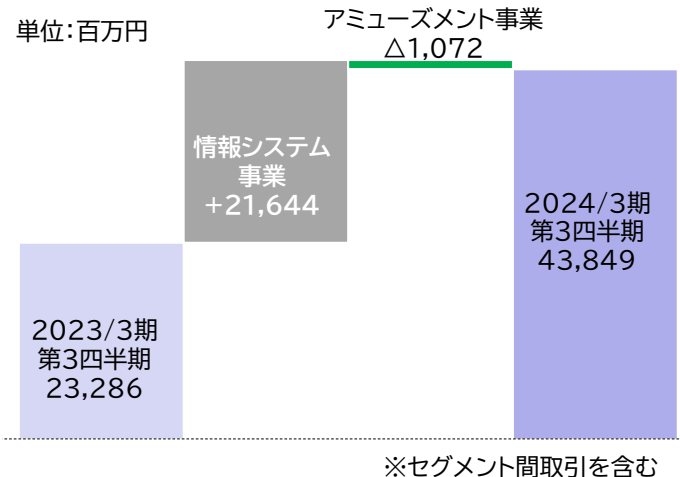
売上高 **29億99百万円**

前年同期比△10億72百万円

減収

△26.3%

※セグメント間取引を含む



## 遊技機メーカー向け表示・制御ユニット等

売上高 **10億77百万円**

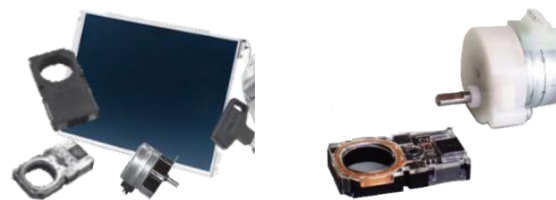
前年同期比 △7億43百万円



## 部品・その他

売上高 **19億6百万円**

前年同期比 △3億38百万円



パチンコ機向けの表示ユニット及び制御ユニット販売、部品販売ともに前年同期を下回る。

※2023年4月より「制御システム事業」は、「アミューズメント事業」に名称変更しました。

なお当該変更は報告セグメントの名称変更であり、セグメント情報に与える影響はありません。

・ 情報システム事業は大幅な増益となり、過去最高益を達成

## 情報システム事業

セグメント利益 **133億36百万円**

前年同期比 +86億69百万円

**増益・過去最高益 +185.8%**

スマート遊技機導入に伴う活発な設備投資需要により、カードユニット「VEGASIA」や情報公開端末「REVOLA」「BiGMO PREMIUM」の販売台数が好調に推移し前年同期より大幅な増益

## アミューズメント事業

セグメント利益 **△2億68百万円**

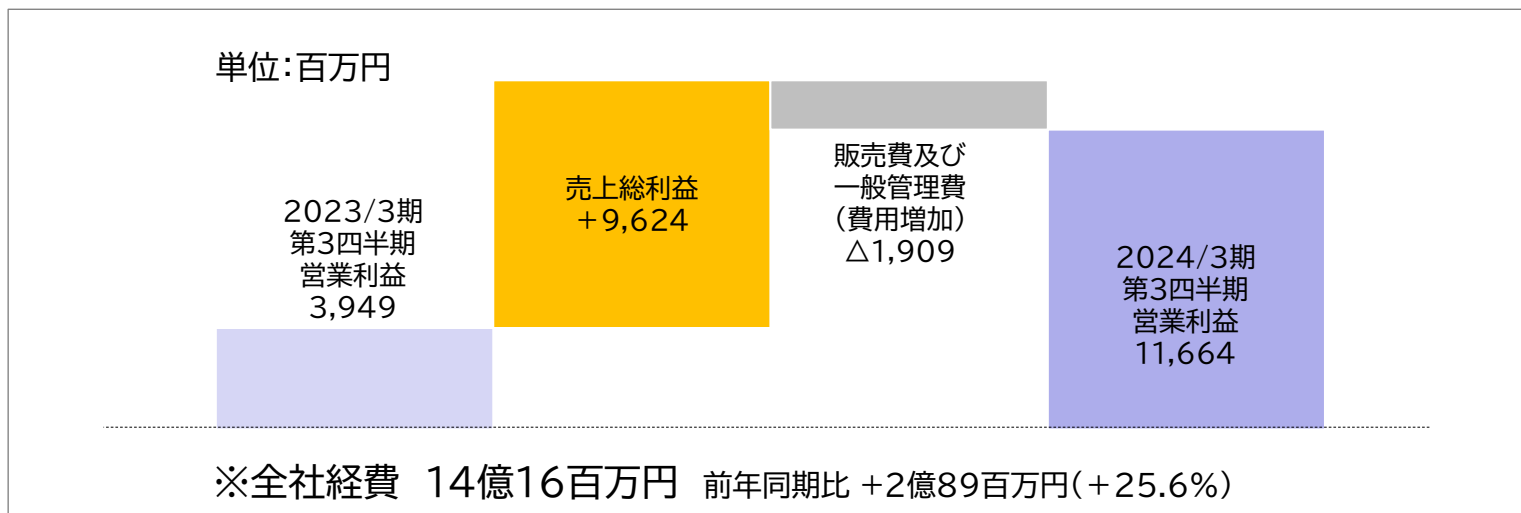
前年同期比△6億73百万円

**減益**

(前年同期はセグメント利益4億4百万円)

※セグメント間取引を含む

パチンコ機向けの表示ユニット及び制御ユニット販売、部品販売ともに前年同期を下回り減益



# 連結貸借対照表

・ D/Eレシオ(有利子負債÷自己資本)は0.05と、十分な健全性を確保

単位:百万円	2023/3期	2024/3期 第3四半期	前期比
流動資産	33,626	44,662	+11,035
固定資産	14,672	14,973	+301
資産合計	48,298	59,636	+11,337
流動負債	13,966	18,232	+4,266
固定負債	932	1,008	+75
負債合計	14,898	19,240	+4,341
純資産合計	33,399	40,395	+6,995
負債純資産合計	48,298	59,636	+11,337
有利子負債	2,001	2,000	△0
自己資本比率	69.2%	67.7%	△1.5%
D/Eレシオ	0.06	0.05	△0.01

## ■資産

増加

業績が好調に推移したことによる営業債権の増加、設備投資需要に対応した製品の増加により前連結会計年度末比113億37百万円増加

## ■負債

増加

業績が好調に推移したことに伴う未払法人税等の増加により、前連結会計年度末比43億41百万円増加

## ■純資産

増加

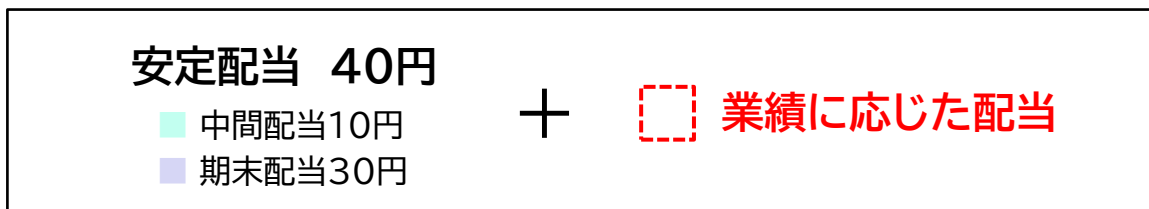
配当金の支払いがあったが親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により、前連結会計年度末比69億95百万円増加

## ■自己資本比率

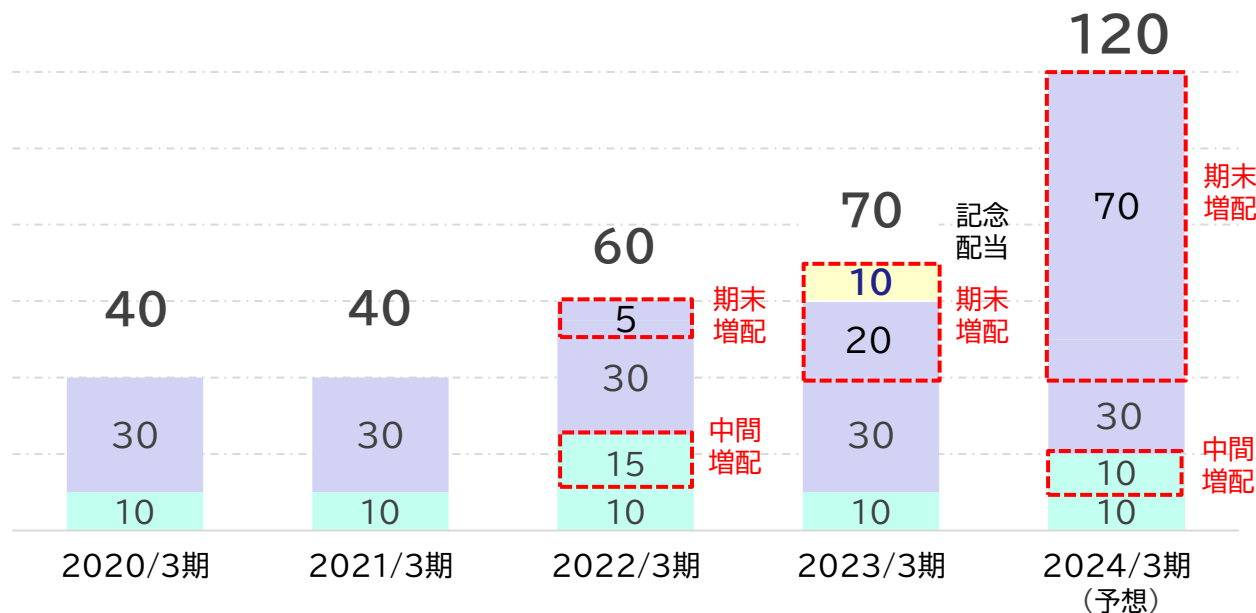
減少

純資産とともに資産も増加したことにより、前連結会計年度末に比べ、1.5%減少

- ・ 事業環境や収益の状況、配当性向等を総合的に勘案しつつ、安定配当を行うことを基本方針とし、業績に応じた利益還元(特別配当)を実施
- ・ 足元の業績が堅調なため期末配当を70円増配の100円とし、過去最高となる年間配当120円を予定



連結配当性向      55.7%                  96.5%                  72.2%                  35.3%                  21.6%





**FY2024/3  
3Q  
Results**

**2**

**2024年3月期 見通し**

# 2024年3月期 連結業績予想

- ・ スマート遊技機向け設備の販売台数が増加し大幅な増収増益、かつ過去最高益に
- ・ 積極的な開発投資により、研究開発費や設備投資は前年同期比で大幅に増加

単位：百万円	2023/3期	2024/3期		前年同期比	増減率
	通期	上期	通期(予想)		
売上高	31,824	29,168	<b>53,500</b>	+21,675	+68.1%
売上総利益	14,507	13,701	<b>24,600</b>	+10,092	+69.6%
販売費及び一般管理費	10,487	5,801	<b>12,900</b>	+2,412	+23.0%
営業利益	4,019	7,899	<b>11,700</b>	+7,680	+191.1%
経常利益	4,260	7,938	<b>11,800</b>	+7,539	+177.0%
親会社株主に帰属する 当期（四半期）純利益	2,927	5,502	<b>8,200</b>	+5,272	+180.1%
研究開発費	659	440	<b>1,300</b>	+640	+97.1%
減価償却費	1,589	787	<b>1,600</b>	+10	+0.7%
設備投資	1,255	615	<b>2,200</b>	+944	+75.3%

※設備投資には、有形固定資産の他、無形固定資産への投資を含めて記載しております。

# 2024年3月期 セグメント別業績予想

- ・ 情報システム事業は、スマート遊技機向け設備の販売台数が増加し増収増益、かつ過去最高売上・利益に
- ・ アミューズメント事業は、開発機種数の減少及びスマートパチスロへの開発投資で減収減益

単位：百万円	2023/3期	2024/3期		前年同期比	増減率
	通期	上期	通期(予想)		
情報システム事業	26,209	27,286	<b>49,200</b>	+22,990	+87.7%
アミューズメント事業	5,639	1,890	<b>4,300</b>	△1,339	△23.8%
セグメント売上高	31,849	29,176	<b>53,500</b>	+21,650	+68.0%
情報システム事業	5,490	8,964	<b>14,300</b>	+8,809	+160.5%
アミューズメント事業	140	△105	<b>△400</b>	△540	-
セグメント利益	5,631	8,858	<b>13,900</b>	+8,268	+146.8%
全社経費	△1,615	△964	<b>△2,200</b>	△584	△36.2%

※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。通期予想のセグメント利益はセグメント間取引を考慮しておりません。

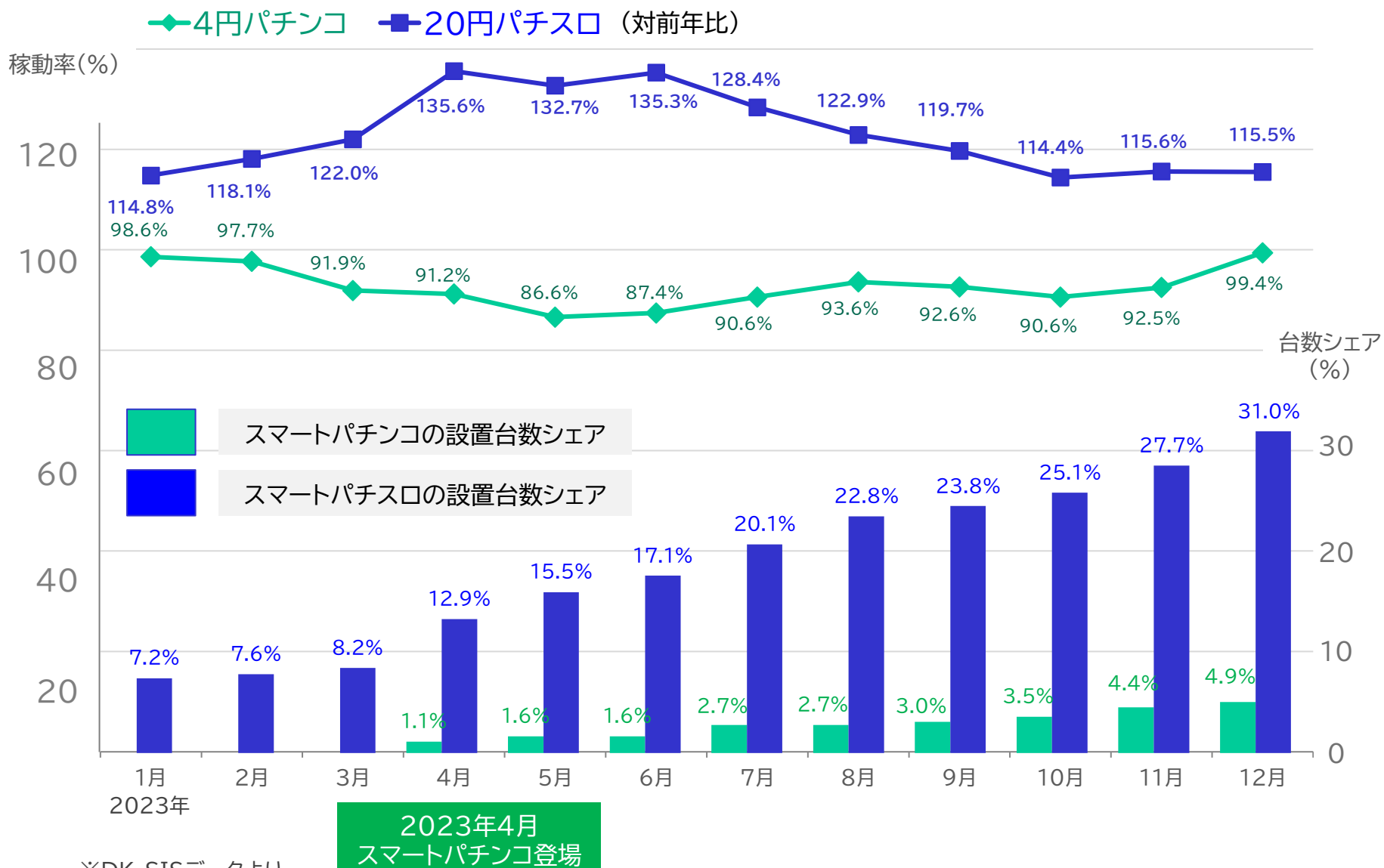
**FY2024/3  
3Q  
Results**

**3**

**參考資料**

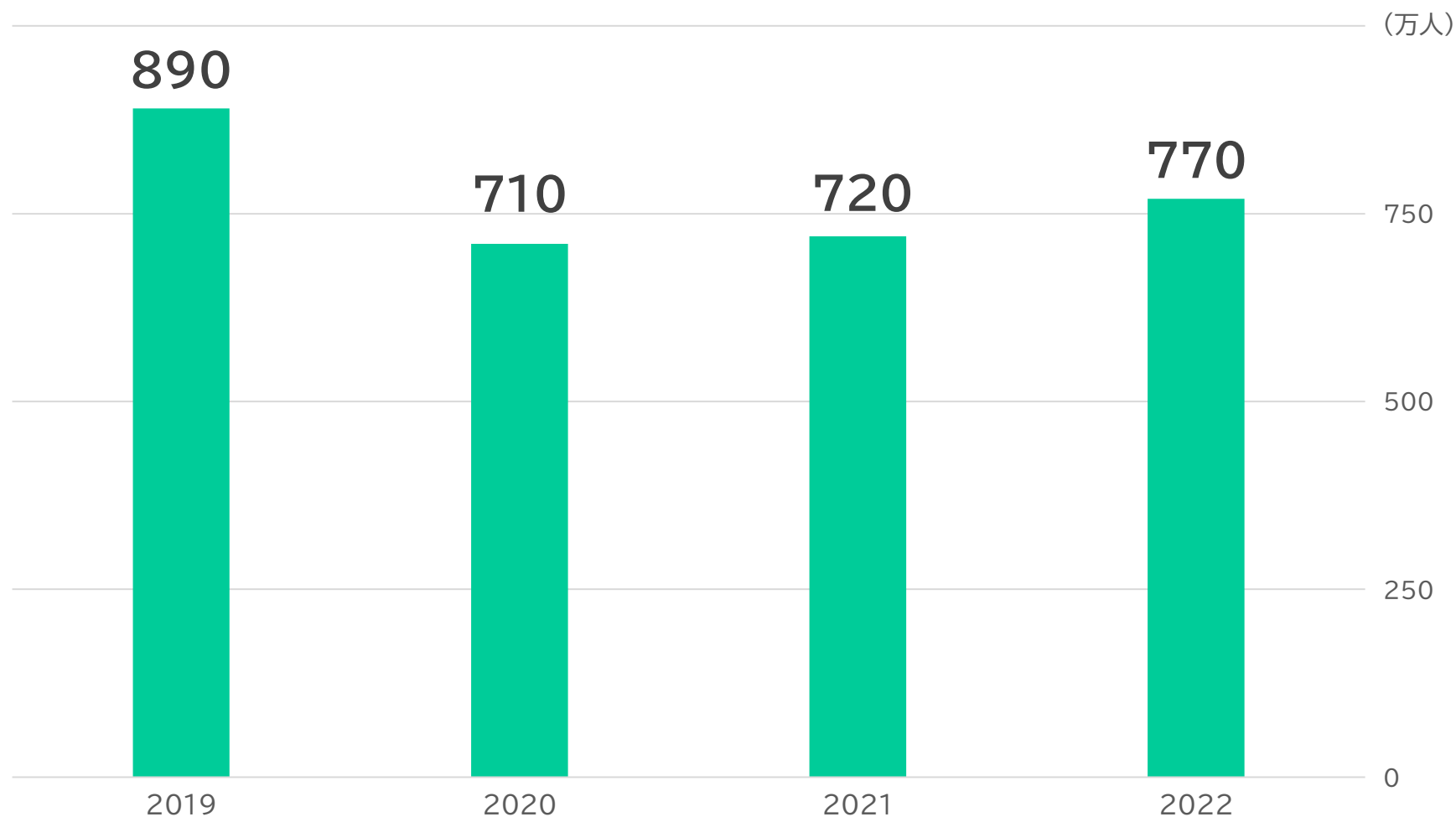
# 稼動（アウト）・前年同月比の推移

・スマートパチスロの設置シェアは順調に推移



# パチンコ参加人口

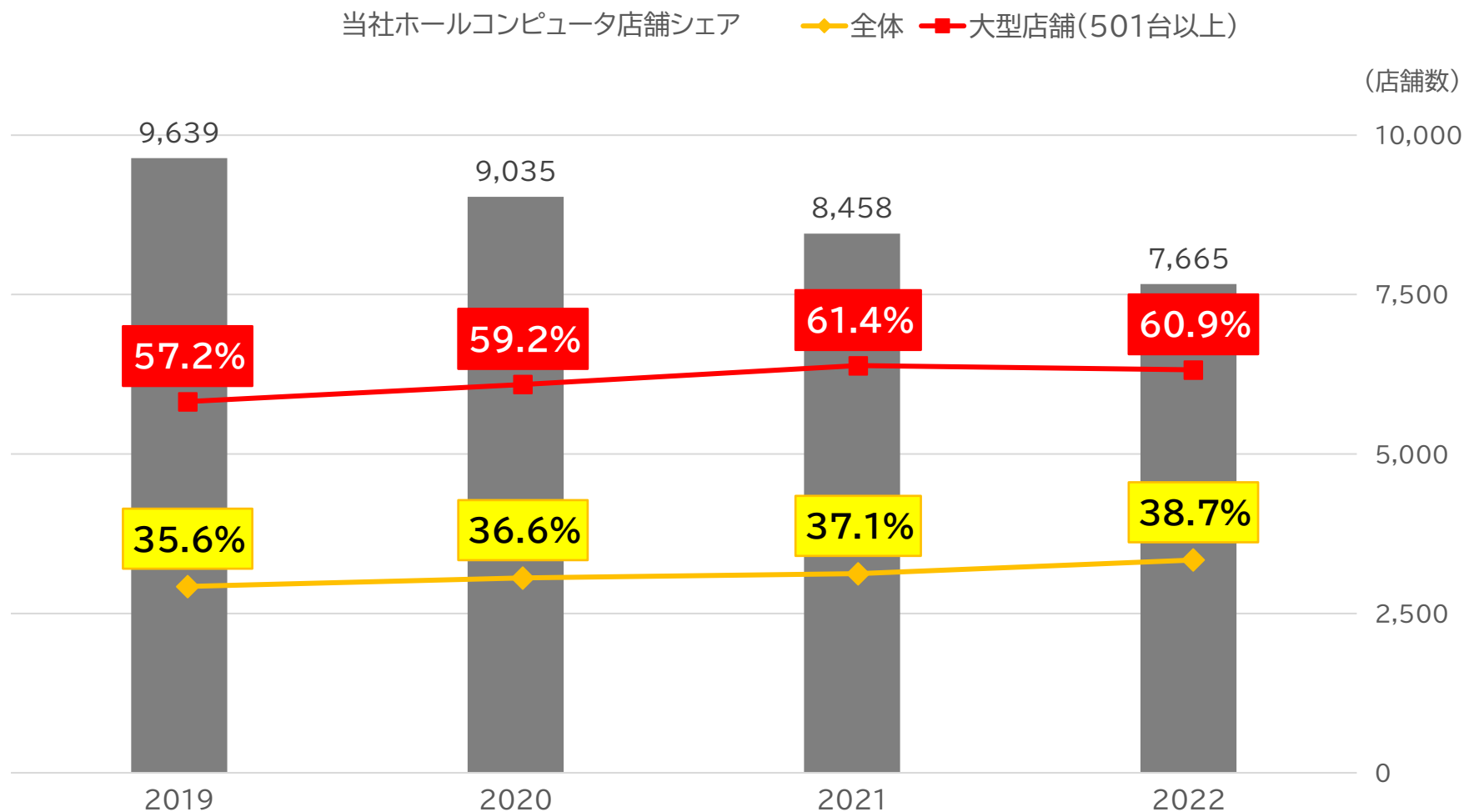
- ・ 2022年のパチンコ参加人口は770万人となり、2年連続の増加
- ・ コロナ前(2019年)の86.5%ではあるが、スマート遊技機の普及とともに更なる回復に期待



※日本生産性本部の「レジャー白書2023」より

# パチンコ店舗数と当社ホールコンピュータ店舗シェア

- ・パチンコ店舗数は減少傾向だが、当社のシェアは大型店舗を中心に増加（業界No.1）

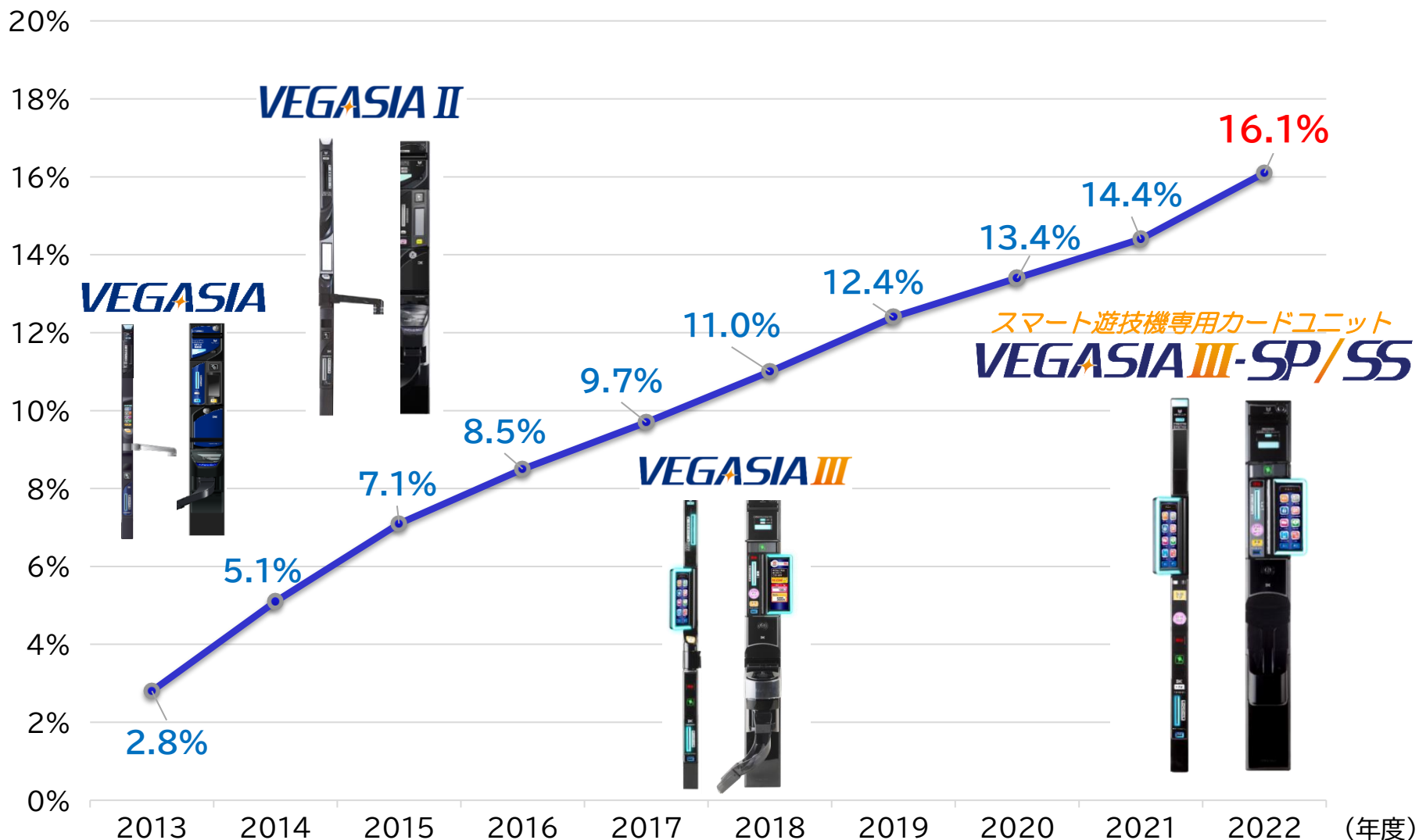


※市場規模(総粗利)はDK-SISの実データからの推測値

※店舗数は警察庁の「風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況」より

# 当社カードユニット設置台数シェア

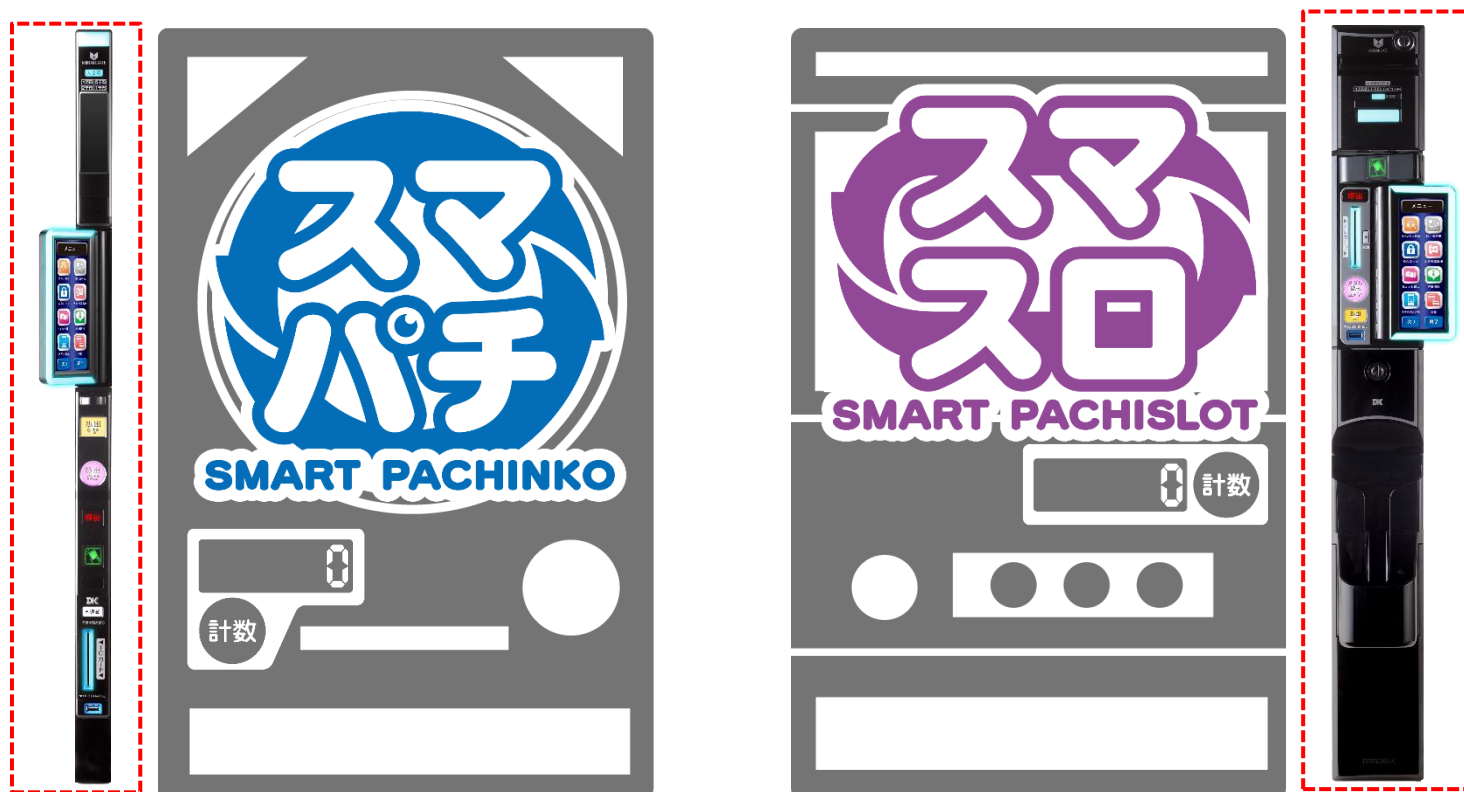
・ 2013年に市場参入して以来、当社のカードユニット「VEGASIA」は順調にシェアを拡大



※設置台数は警察庁の「風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況」より

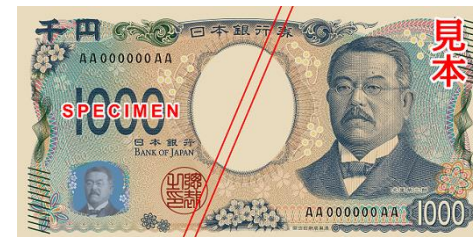


- ・スマート遊技機には専用カードユニットが必須
- ・スマート遊技機の普及により、スマート遊技機専用カードユニット「VEGASIA」の需要が増加
- ・2024年7月の新紙幣発行によるカードユニットの更新需要も増加予定



スマート遊技機専用カードユニット (VEGASIAⅢ-SP/SS)

## 2024年7月の新紙幣発行により製品の対応が必要



### 【対応が必要な製品】

- ・カードユニット  
(全国設置台数約60万台※2023年12月末現在)

- ・精算機(1店舗あたり2~5台)



VEGASIA

VEGASIA II

VEGASIA III

VEGASIA III-SP/SS



### 【対応方法】

- ・プログラムによる対応や部品交換(製品により異なる)

- ・ 玉やメダルが無い時代の出玉アピール端末として、呼出しランプ(大型液晶)の需要が増加
- ・ ホールコンピュータ「X(カイ)」と呼出しランプやカードユニットの連動機能も好評

## 大型液晶呼出しランプ **BiGMO PREMIUM**



玉やメダルによる出玉演出ができないため、大型液晶画面で出玉をアピール

## 大型液晶呼出しランプ **REVOLA**



パチンコにはデカセグ+液晶タイプのREVOLAのニーズが高い

## カードユニット **VEGASIA**



離席する際にカードをロックし出玉を守るセキュリティ機能は、遊技台の確保にも最適

・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。POS「SP-01」では、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。セルフPOSとしても運用できる。



## 大型液晶呼出しランプ



BiGMO PREMIUM II



REVOLA

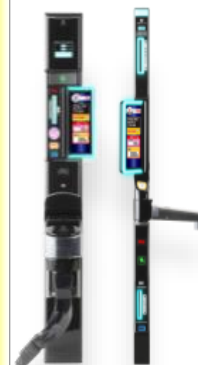
大当りやスタートなど遊技台のデータ表示、機種に合わせた映像・光・音等による演出、ファンによるスタッフの呼出しなどを行う。

## カードユニット

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。

ホールコンピュータ「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。

直近ではスマート遊技機専用「VEGASIAⅢ-SP/SS」の需要が急増。



- ・ストック型ビジネスとして、パチンコホール向け・パチンコファン向けサービスを展開

## パチンコホール向け



ランニング売上



## パチンコファン向け



有料会員数



# 当社の事業展開（情報システム事業）

- ・ 利益率の高いストック型ビジネス(サービス売上)が収益を下支え

パチンコホール向け



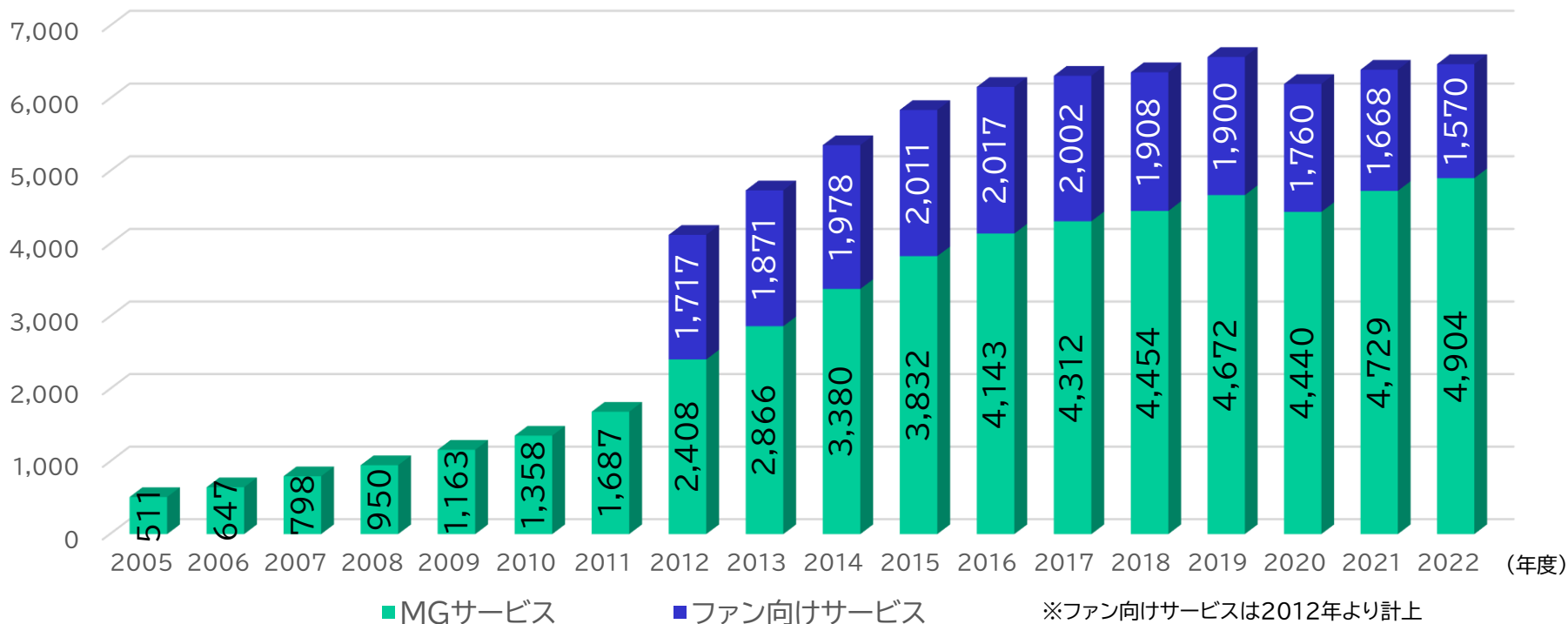
パチンコファン向け



+

サービス売上推移

(単位:百万円)



・ MIRAIGATEサービス18種類のうち、今期は特に3つの経営支援サービスを強化

## Market-SIS

### 商圈分析サービス

- ✓ 4,000店舗超のデータを掲載
- ✓ DK-SISのビッグデータを活用
- ✓ 自店、商圈、全国を一目で把握



## ClarisLink

### チェーン店管理サービス

- ✓ チェーン店データをクラウド管理
- ✓ いつでもどこでもデバイスフリー



## らく替オプション

### 省力化ツール

- ✓ 手間のかかる遊技機の入替設定が、たった1分で完了



変更承認  
申請書  
システム

# 当社の事業展開（情報システム事業）

- ・ DK-SISは、全国に設置された遊技台の39.7%にあたる141万台のビッグデータを収集・分析し、パチンコホールの経営を支援する業界No.1の情報提供サービス(会員数3,257件)
- ・ 業界向けWebセミナー「DK-SISセミナー」では、最新の業界動向や業績向上につながる営業手法を解説し、約4,000人の業界関係者が視聴



**SIS Online Seminar**  
オンラインセミナー **躍動**

ClarisLink  
DK-sis Fan-sis  
Xai-sis Market-sis

開催期間 7月24日(月)~28日(金)  
各日各回ともセミナー内容は同一、所要時間は約90分を予定。時間内は自由にご観覧いただけます。

第一回 13:30~15:30 第二回 18:00~20:00

講師 片瀬 宏之 成田 晋治 服部 祐治 竹河 雅斗 後藤 俊介

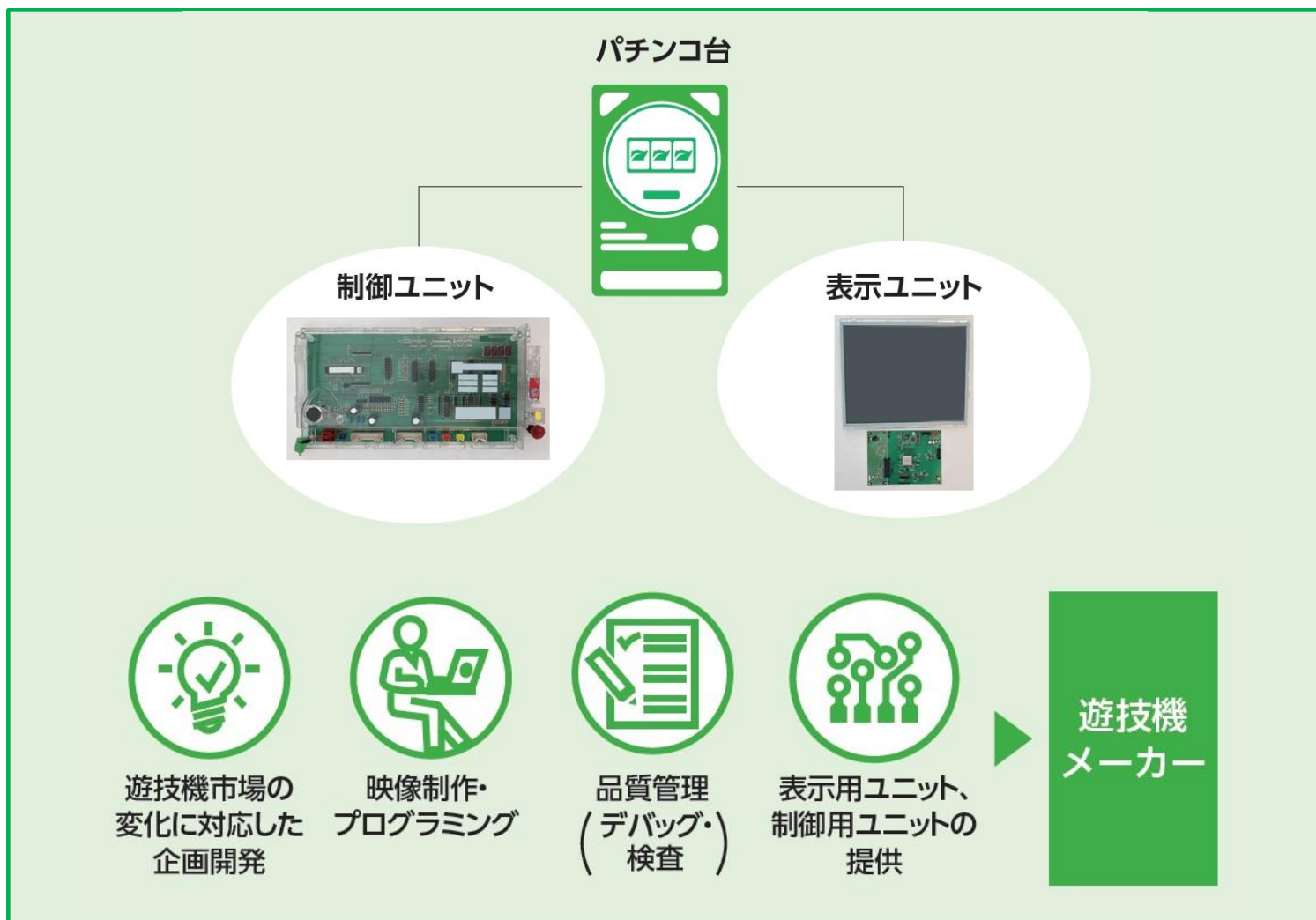
日	月	火	水	木	金	土
7/23	24	25	26	27	28	29
SIS Online seminar						
	服部・片瀬 成田・竹河	成田・竹河 後藤・片瀬	成田・片瀬 服部・竹河	後藤・竹河 成田・片瀬	服部・片瀬 後藤・竹河	



# 当社の事業展開（アミューズメント事業）

- ・ 遊技機メーカー向けにパチンコ・パチスロ遊技機用ユニットを開発・製造・販売

※2023年4月より「制御システム事業」は「アミューズメント事業」に名称変更



# サステナビリティ基本方針とマテリアリティ

- ・ 経営理念をもとにサステナビリティ基本方針を策定
- ・ サステナビリティ基本方針のもと5つの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	



## ■お問合せ先

ダイコク電機株式会社 総務部 IR推進室

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

E-MAIL : [xsomu@daikoku.co.jp](mailto:xsomu@daikoku.co.jp)

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。