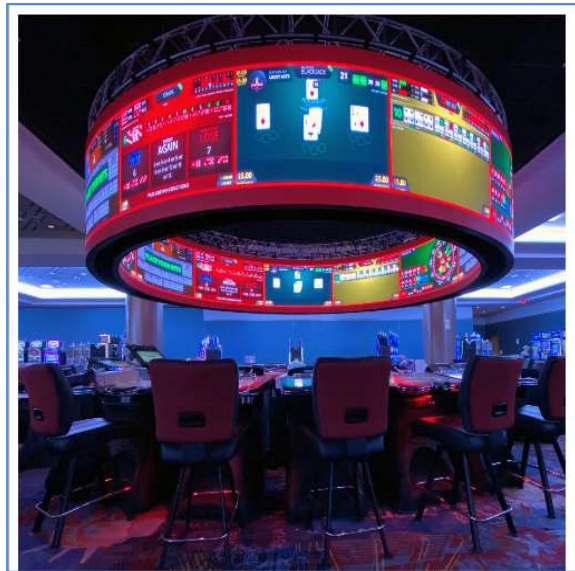


日本金銭機械株式会社 (証券コード: 6418)

2021年3月期 第2四半期決算補足資料



2020年11月

・2021年3月期 第2四半期業績概要	.. 2~5
・セグメント別 業績概要	.. 6~10
・利益還元	..11
・参考資料	..13~24

■ 2021年3月期 第2四半期累計業績は、前年同期間比で大幅な '減収・減益'

新型コロナウイルスの世界的な感染拡大に伴う各国政府による拡散防止措置等による経済活動停滞の影響を受けて、設備投資の抑制傾向が継続したことで、販売状況は厳しい状態が続き、大幅な減収・減益となりました。

■ 10/5発表の数値からは、各段階利益で1億円超の上方修正

10/5発表の業績修正予想値から売上高はほぼ変動がなかったものの、売上原価、販管費の減少により、各段階利益は修正予想値を上回ることになりました。

■ 2021年3月期 通期業績見込みは引き続き「未定」とする

現在、当社グループにおける事業活動及び経営成績に与える影響の把握に努めておりますが、海外において、新型コロナウイルスの感染が再拡大するなど、収束時期については引き続き不透明であり、合理的な算定が困難であることから、通期の業績予想については引き続き未定とし、算定が可能となった時点で、速やかに公表いたします。

2021年3月期 第2四半期累計業績概要



単位:百万円

	2020/3	2021/3	前年同期間比		業績修正 (10/5発表)	10/5発表数値比	
	2Q累計実績	2Q累計実績	率	増減額		率	増減額
売上高	13,508	8,105	△40.0%	△5,403	8,130	△0.3%	△25
グローバルゲーミング	7,694	4,024	△47.7%	△3,669	4,050	△0.6%	△26
(内数)プリンター事業	(2,119)	(1,174)	(△44.6%)	(△945)	(1,200)	(△2.2%)	(△26)
海外コマース	1,417	1,240	△12.5%	△177	1,235	+0.4%	+5
(内数)プリンター事業	(13)	(20)	(+54%)	(+7)	(10)	(+100%)	(+10)
国内コマース	1,373	757	△44.9%	△616	750	+0.9%	+7
遊技場向機器	3,021	2,082	△31.1%	△939	2,095	△0.6%	△13
営業利益	0.5% 62	△18.5% △1,502	-	△19.0pt △1,564	△20.2% △1,640	-	△4.2pt +138
営業外損益	△165	△58		+106	△60		+1
為替差損益	△197	△94		+103	△100		+6
経常利益	△0.8% △103	△19.3% △1,561	-	△18.5pt △1,457	△20.9% △1,700	-	△5.5pt +139
四半期純利益	△2.1% △290	△19.1% △1,551	-	△17.0pt △1,261	△20.9% △1,700	-	△5.1pt +149
平均為替レート	米ドル 109.99円	108.25円		△1.74円	108.25円		-円
	ユーロ 124.11円	119.38円		△4.73円	119.38円		-円

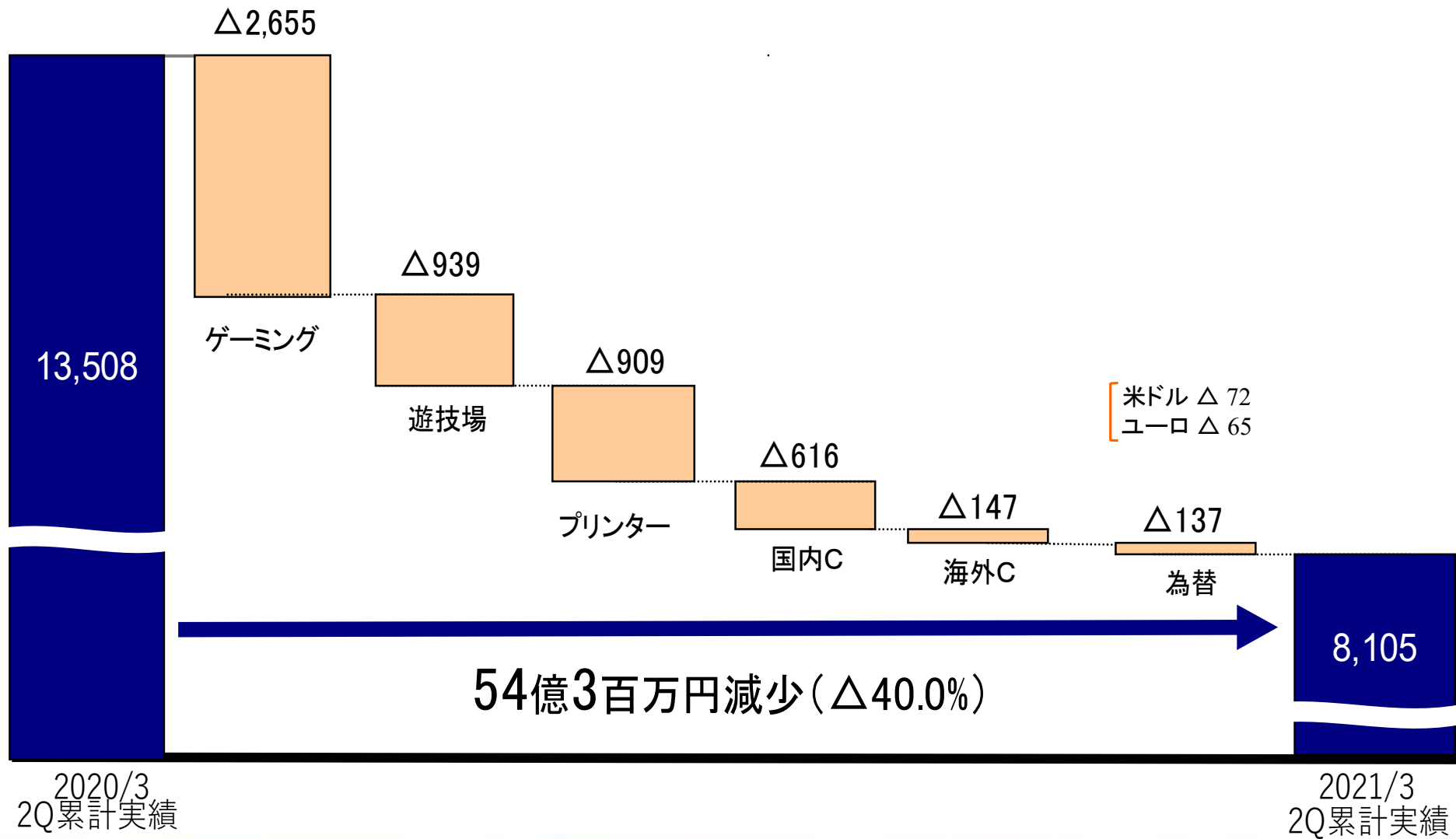
決算期末日レート (米ドル)

前期決算期末	111.01円	108.83円	108.83円
	↓△3.05	↓△2.18	↓△2.18
2Q決算期末	107.96円	105.78円	105.78円

売上高増減要因（前年同期間比）

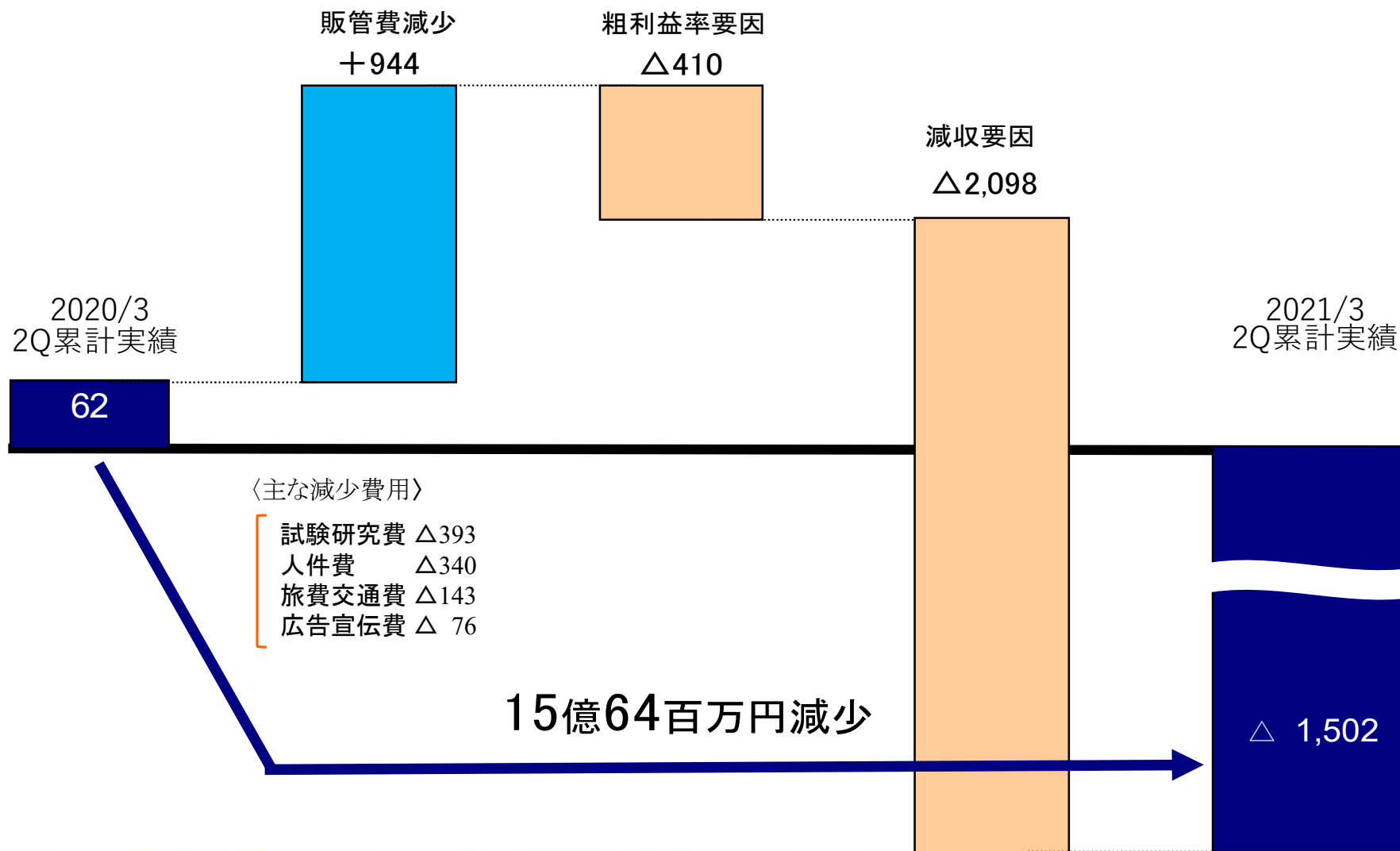


単位：百万円



營業利益增減要因（前年同期間比）

單位：百万円



2021年3月期 第2四半期累計セグメント別業績



単位:百万円

		売上高			営業利益(率)		
		2019/3 2Q累計実績	2020/3 2Q累計実績	2021/3 2Q累計実績	2019/3 2Q累計実績	2020/3 2Q累計実績	2021/3 2Q累計実績
グローバル ゲーミング	外貨(千米ドル)	51,976	46,614	24,417			
	外貨(千ユーロ)	25,345	20,679	11,572	23.6%	14.8%	△10.1%
	邦貨(百万円)	8,953	7,694	4,024	2,114	1,138	△408
海外 コマーシャル	外貨(千米ドル)	5,755	5,015	5,150			
	外貨(千ユーロ)	10,088	6,970	5,724	3.3%	△28.6%	△41.0%
	邦貨(百万円)	1,943	1,417	1,240	64	△405	△508
国内 コマーシャル		1,341	1,373	757	9.3%	18.2%	4.0%
遊技場向機器		3,348	3,021	2,082	△12.3%	△1.9%	△22.7%
調整額		—	—	—	△412	△56	△473
連結		15,585	13,508	8,105	△895	△863	△143
					6.4%	0.5%	△18.5%
					996	62	△1,502
海外売上高	外貨(千米ドル)	57,731	51,629	28,471			
	外貨(千ユーロ)	35,433	27,649	17,296			
	邦貨(百万円)	69.9%	67.4%	63.5%			
		10,896	9,111	5,147			

(注) 表中の「調整額」は、各セグメントに配分していない全社費用です。

各セグメントの主な製品は、NO. 21, 22ご参照

区分		2018/3		2019/3		2020/3		2021/3		比較増減	
		2Q累計実績		2Q累計実績		2Q累計実績		2Q累計実績		前年同期間比	
北米・中南米	外貨(千米\$)	23,345		31,423		30,582		16,991		△13,591	
	邦貨(百万円)	2,618		3,410		3,364		1,839		△1,525	
アジア・パシフィック	外貨(千米\$)	2,896		2,467		2,048		579		△1,469	
	邦貨(百万円)	325		268		225		63		△162	
欧州・アフリカ・中近東	外貨(千€)	23,144		21,790		15,992		7,945		△8,047	
	邦貨(百万円)	2,829		2,848		1,984		948		△1,036	
プリンター	外貨(千米\$)	13,369		18,086		13,984		6,847		△7,137	
	外貨(千€)	4,010		3,555		4,687		3,627		△1,060	
	邦貨(百万円)	1,989		2,427		2,119		1,174		△945	
計	売上高(百万円)	7,760		8,953		7,694		4,024		△47.7%	△3,669
	営業利益(〃)	19.0%	1,477	23.6%	2,114	14.8%	1,138	△10.1%	△408	△24.9pt	△1,546
平均為替レート	米ドル	112.13円		108.52円		109.99円		108.25円		△1.74円	
	ユーロ	122.25円		130.70円		124.11円		119.38円		△4.73円	

ドイツにおけるゲーム機の基準改定前の駆け込み需要の反動減に加えて、新型コロナウイルスの感染拡大に伴うカジノホール等の休業の影響から、第2四半期以降、需要が減退傾向に推移したこともあり、大幅な減収となる。

区分		2018/3	2019/3	2020/3	2021/3	比較増減	
		2Q累計実績	2Q累計実績	2Q累計実績	2Q累計実績	前年同期間比	
北米・中南米	外貨(千米\$)	3,850	4,322	3,637	2,728	△ 909	
	邦貨(百万円)	431	469	400	295	△ 105	
アジア・パシフィック	外貨(千米\$)	2,507	1,193	1,255	2,234	+ 979	
	邦貨(百万円)	281	129	138	241	+ 103	
欧州・アフリカ・中近東	外貨(千€)	10,310	10,088	6,970	5,724	△ 1,246	
	邦貨(百万円)	1,260	1,318	867	683	△ 184	
プリンター	外貨(千米\$)	900	240	123	188	+ 65	
	邦貨(百万円)	101	26	12	20	+ 7	
計	売上高(百万円)	2,074	1,943	1,417	1,240	△12.5%	△ 177
	営業利益(〃)	14.9% 310	3.3% 64	△28.6% △ 405	△41.0% △ 508	△12.4pt	△ 103
平均為替レート	米ドル	112.13円	108.52円	109.99円	108.25円	△ 1.74円	
	ユーロ	122.25円	130.70円	124.11円	119.38円	△ 4.73円	

アジア地域では、交通(鉄道)向が順調に推移したものの、北米・欧州地域では、新型コロナ禍の影響で設備投資マインドは冷え込み、前年同期間比で減収となる。収益面では、減収要因に加えて、将来の事業展開に向けて研究開発投資を継続している事もあり、部門営業利益が引き続き大幅なマイナスとなる。

単位：百万円

	2018/3		2019/3		2020/3		2021/3		比較増減	
	2Q累計実績		2Q累計実績		2Q累計実績		2Q累計実績		前年同期間比	
売上高	1,129		1,341		1,373		757		△ 44.9% △ 616	
営業利益	10.1%	114	9.3%	124	18.2%	249	4.0%	30	△ 14.1pt	△ 219

新型コロナウイルス感染拡大の影響で、公営競技場での無観客開催や観光地の駐車場の閉鎖、旅行客減少によるホテルの稼働率低下といった要因もあり、各施設等の設備投資需要の低下を受けて、主要顧客向け機器の販売が低下。

単位:百万円

	2018/3	2019/3	2020/3	2021/3	比較増減
	2Q累計実績	2Q累計実績	2Q累計実績	2Q累計実績	前年同期間比
売上高	※1 (3,746) 4,031	3,348	3,021	2,082	△31.1% △ 939
営業利益	※1 (△ 21) △ 0.5% △ 19	※2 (90) △12.3% △ 412	△1.9% △ 56	△22.7% △ 473	△20.8pt △ 416

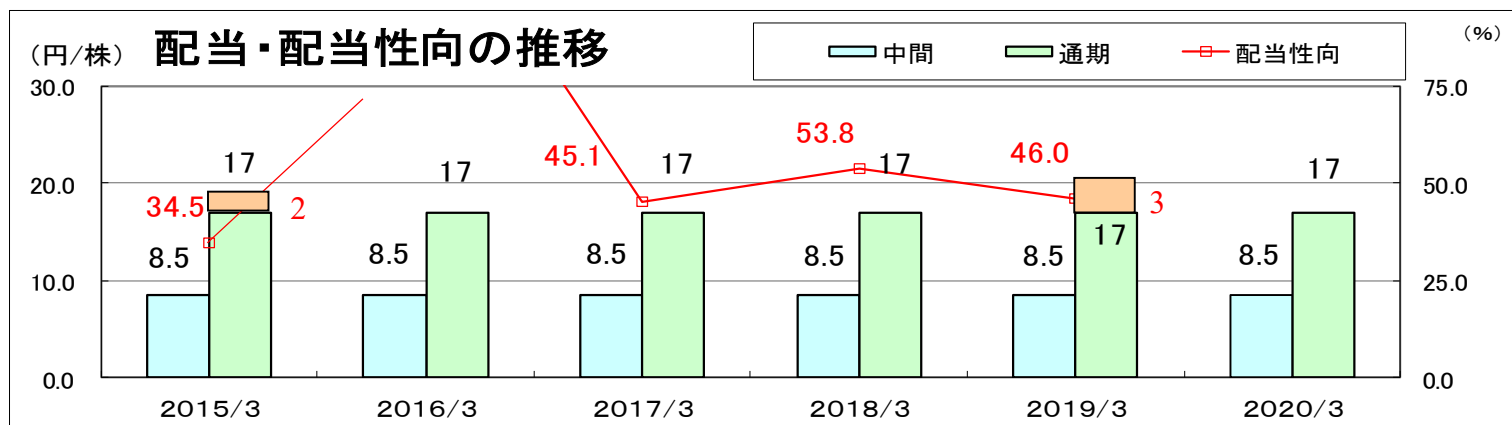
※1. 2018年2月末で撤退したアミューズメント事業〔売上高285、営業利益 2〕を含んでおり、進行年度との比較対象としては、()内の数値である。

※2. 2019年3月期上半期には、「棚卸資産の評価額の切り下げ」処理による△502を含んでおり、それを除いた場合が()内の数値である。

遊技場業界においては、規制強化等による厳しい市場環境に加え、新型コロナウイルス感染拡大に伴う営業自粛などの影響から、パチンコホールの設備機器の入れ替え需要が停滞しており、販売が減少いたしました。

利益還元

2021年3月期末の配当については現時点では未定
(第2四半期末の中間配当については無配といたします)



※2015/3には2円、2019/3には3円の記念配当を実施

1株当たり利益推移(円) 55.1 13.3 37.7 31.6 43.5 Δ 60.6

配当性向推移(%) 34.5 128.1 45.1 53.8 46.0 —

純資産配当率(%) 1.7 1.8 1.6 1.5 1.8 1.6

配当総額(百万円) 512 458 456 503 592 504

《業績連動型株主還元を継続》

・配当性向(連結) 30%以上 ・純資産配当率 2.0%以上 を目指す

・貸借対照表	・・13,14
・キャッシュ・フロー	・・15
・設備投資額、減価償却費、研究開発費の推移	・・16
・為替影響	・・17
・半期別業績推移（2019/3～21/3月期上半期）	・・18
・半期別・セグメント別業績推移（2019/3～21/3月期上半期）	・・19
・四半期別・セグメント別売上高推移（2019/3～21/3月期上半期）	・・20
・事業セグメントの概要	・・21,22
・世界のゲーミング市場における高いブランド力	・・23
・ESGへの取り組み	・・24

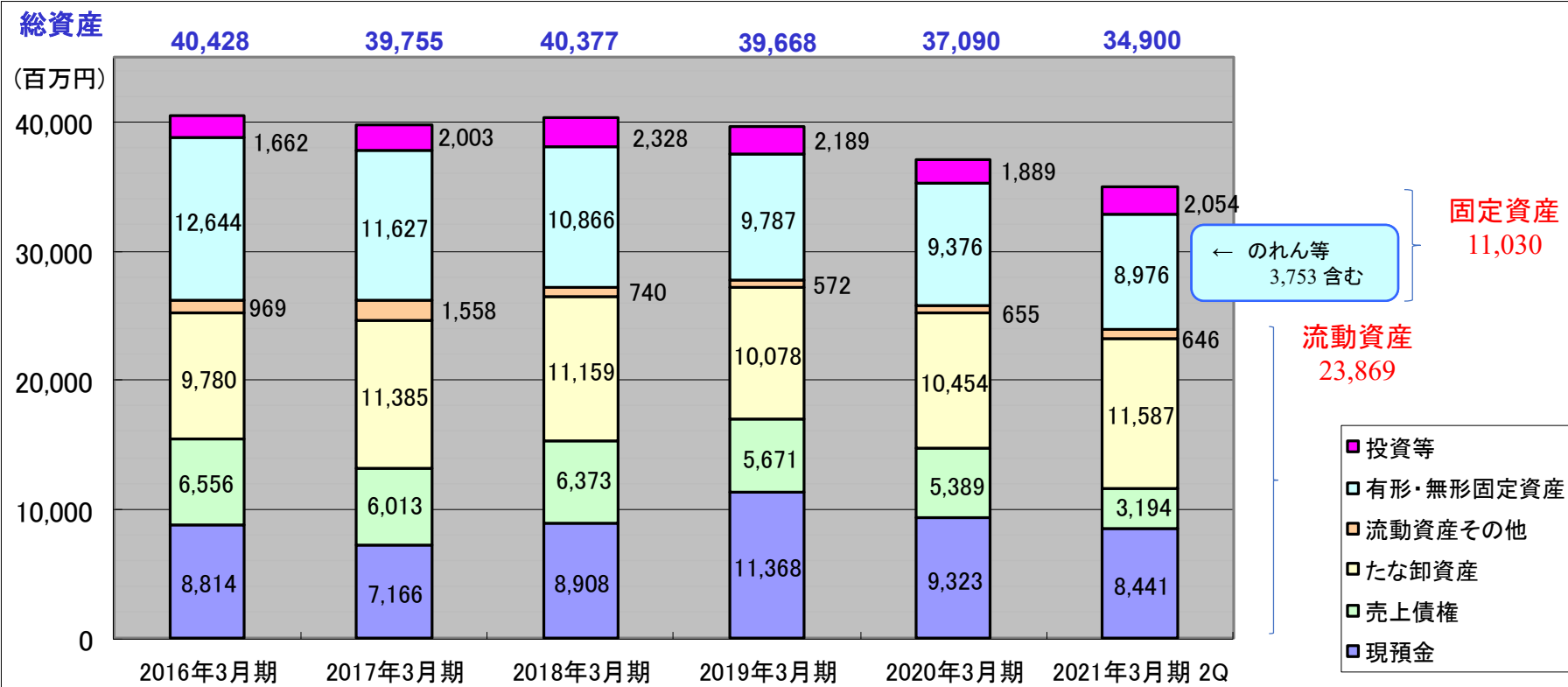
単位：百万円

資産：△21億89百万円

(前期末比)

流動資産 △ 19億54百万円 : 現預金 △882、売上債権 △2,195、たな卸資産 +1,133

固定資産 △ 2億35百万円 : 固定資産 △400、投資その他 +164



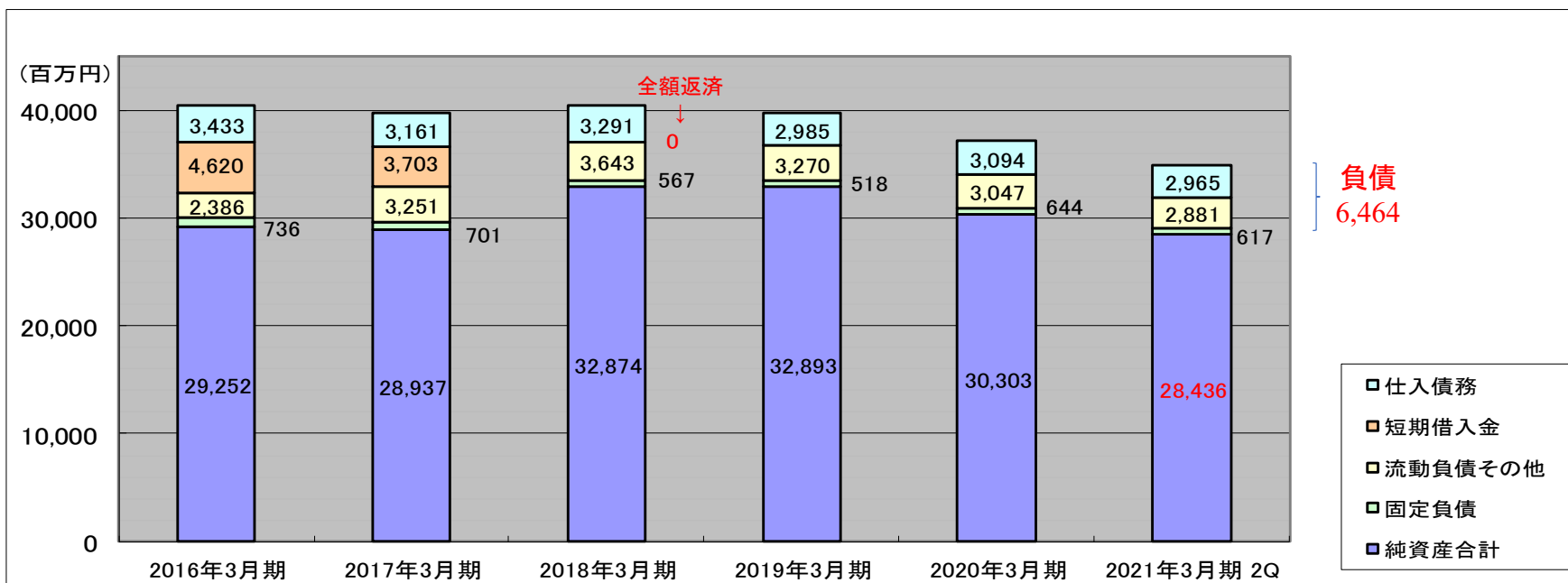
決算期末日レート

米ドル	112.69	112.18	106.31	111.01	108.83	105.78
ユーロ	127.68	119.81	130.81	124.66	119.55	124.13

単位:百万円

負債： △ 3億22百万円 (前期末比)
 流動負債 △2億 95百万円 : 仕入債務 △128、賞与引当金 △143
 固定負債 △ 27百万円 :
 純資産： △ 18億67百万円 : 利益剰余金 △1,803、為替換算調整勘定 △180

負債・純資産 40,428 39,755 40,377 39,668 37,090 34,900



自己資本比率(%) 72.3 72.7 81.4 82.9 81.7 81.5

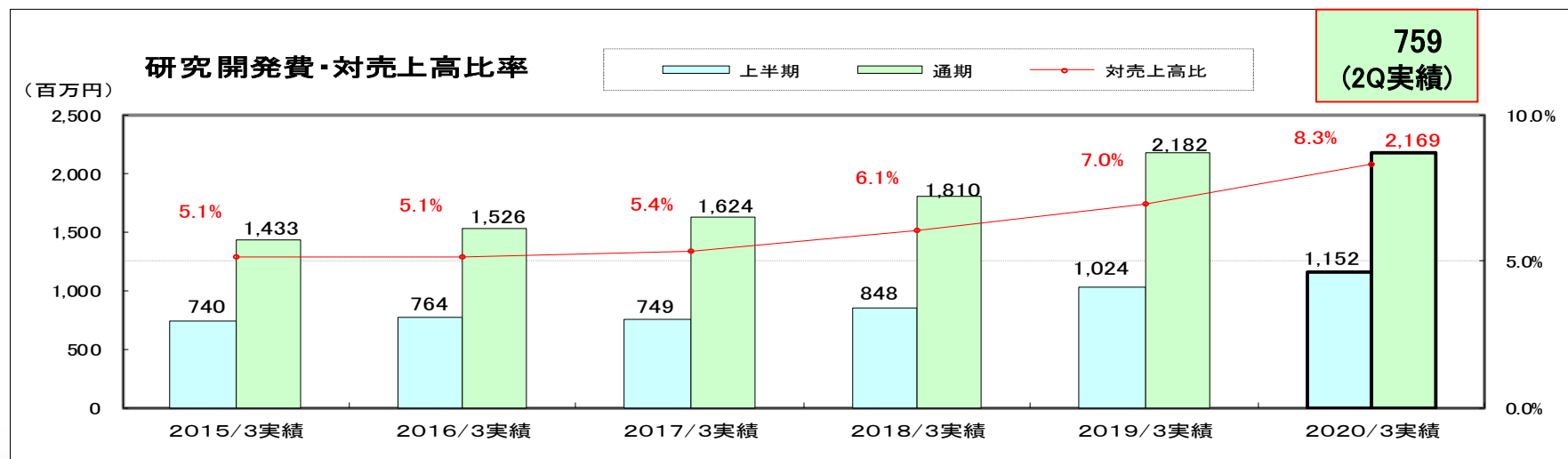
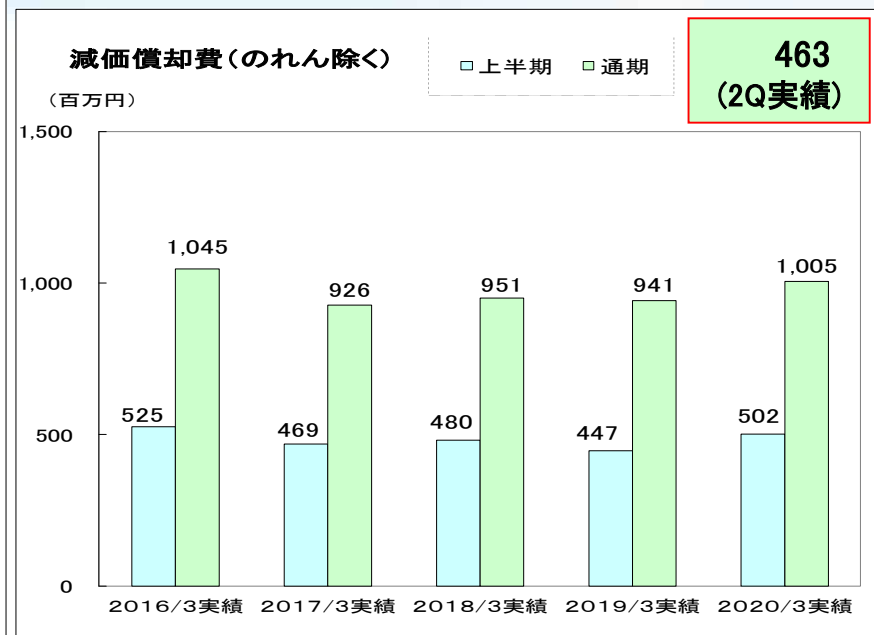
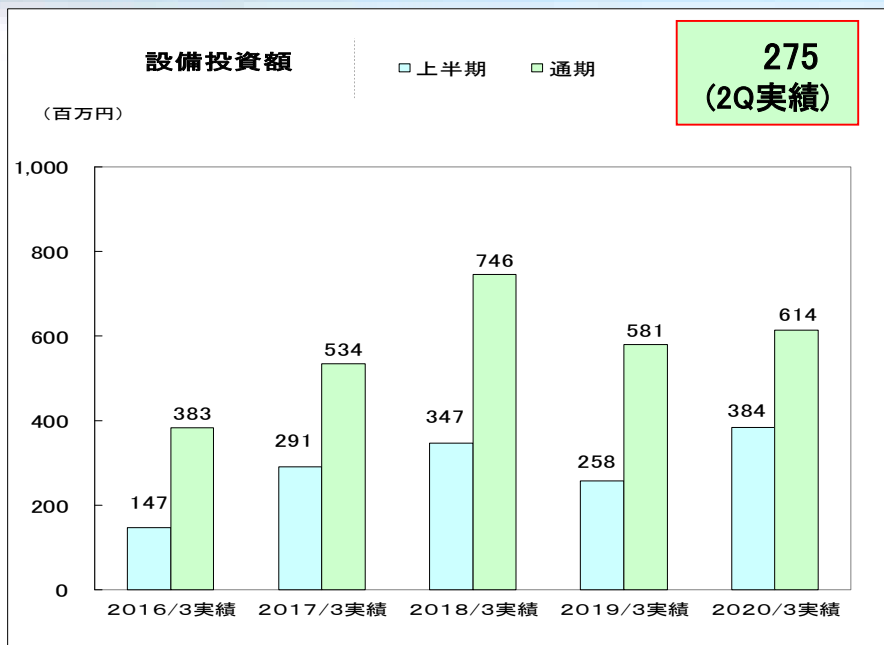
1株当たり純資産(円) 1,084.29 1,080.96 1,108.57 1,109.70 1,021.68 958.73

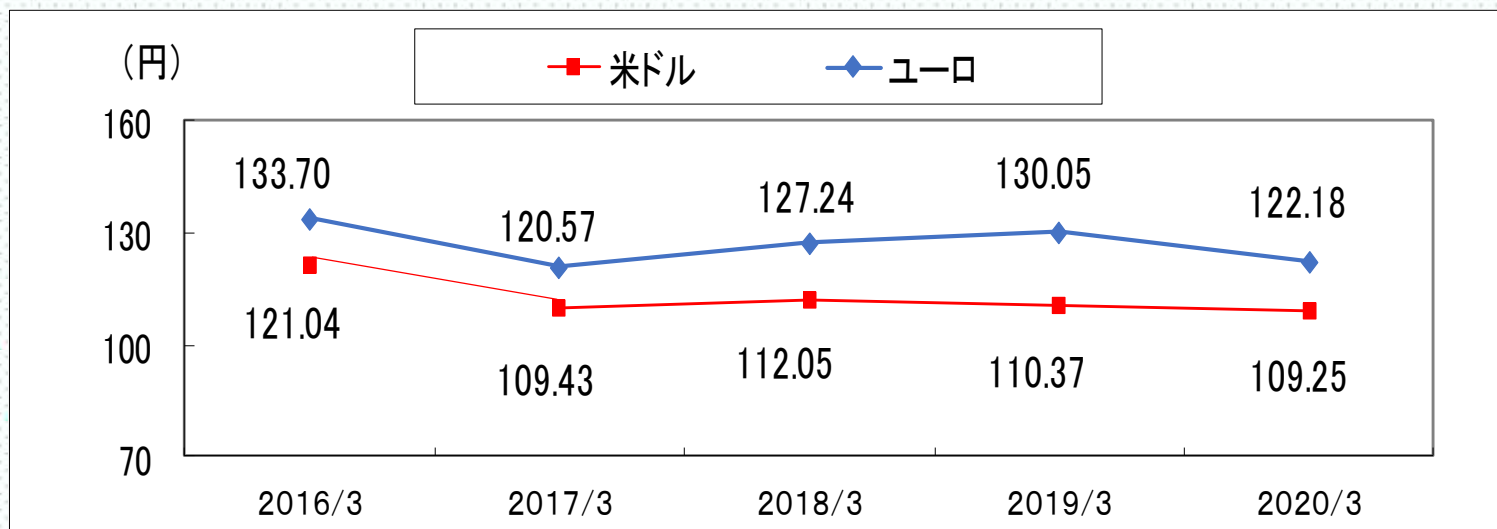
単位：百万円

- ・営業CF：純利益 $\Delta 1,593$ 、減価償却費 463、運転資本(売上債権、棚卸資産、仕入債務)の増減 $+300$ 、引当金の増減 $\Delta 187$
- ・投資CF：有形固定資産取得 $\Delta 151$
- ・財務CF：配当金支払 $\Delta 252$

	'16/3月期	'17/3月期	'18/3月期	'19/3月期	'20/3月期	'21/3月期 2Q
営業活動によるCF	1,758	611	3,461	3,601	$\Delta 658$	$\Delta 413$
投資活動によるCF	$\Delta 242$	$\Delta 293$	$\Delta 694$	$\Delta 556$	$\Delta 610$	$\Delta 146$
財務活動によるCF	$\Delta 1,414$	$\Delta 1,688$	$\Delta 940$	$\Delta 535$	$\Delta 630$	$\Delta 282$
現金及び同等物に係る換算差額	$\Delta 121$	$\Delta 278$	$\Delta 84$	$\Delta 50$	$\Delta 144$	$\Delta 39$
現金及び同等物の増加額	$\Delta 19$	$\Delta 1,647$	1,741	2,459	$\Delta 2,044$	$\Delta 882$
現金及び同等物 期末残高	8,794	7,146	8,888	11,348	9,303	8,421
フリー・キャッシュ・フロー	1,516	318	2,766	3,045	$\Delta 1,268$	$\Delta 560$

※フリー・キャッシュ・フロー = 営業活動によるキャッシュ・フロー + 投資活動によるキャッシュ・フロー





1円変動による営業利益への影響額 (通期：百万円)

※円安が業績にプラスに

米ドル	11	21	23	32	29
ユーロ	6	5	9	7	4

◇期中平均レート (円)

	2020/3実績	為替感応度 ～売上高～(百万円)
米ドル	109.25	103
ユーロ	122.18	46

◇期末日レート (円)

	2020/3期末	為替感応度 ～営業外～(百万円)
米ドル	108.83	50
ユーロ	119.55	3

単位：百万円

	2019/3 実績			2020/3実績			2021/3実績
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期
売上高	15,585	15,685	31,270	13,508	12,601	26,109	8,105
売上原価	9,696	9,318	19,014	8,219	8,273	16,492	5,370
売上総利益	37.8% 5,889	40.6% 6,367	39.2% 12,255	39.2% 5,288	34.3% 4,328	36.8% 9,616	33.7% 2,734
販管費	4,892	5,390	10,281	5,226	5,120	10,346	4,237
営業利益	6.4% 996	6.2% 977	6.3% 1,973	0.5% 62	-6.3% △ 792	-2.8% △ 730	-18.5% △ 1,502
営業外損益	454	△ 162	291	△ 165	34	△ 131	△ 58
経常利益	9.3% 1,450	5.2% 815	7.2% 2,265	-0.8% △ 103	-6.0% △ 758	-3.3% △ 861	-19.3% △ 1,561
特別損益	13	△ 360	△ 346	△ 29	△ 542	△ 571	△ 32
税引前利益	1,464	455	1,919	△ 133	△ 1,300	△ 1,433	△ 1,593
法人税等	417	214	630	157	206	362	△ 42
純利益	6.7% 1,047	1.5% 241	4.1% 1,288	-2.1% △ 290	-12.0% △ 1,506	-6.9% △ 1,796	-19.1% △ 1,551

平均為替レート

米ドル	108.52円	112.22円	110.37円	109.99円	108.51円	109.25円	108.25円
ユーロ	130.70円	129.40円	130.05円	124.11円	120.25円	122.18円	119.38円

単位：百万円

	2019/3 実績			2020/3実績			2021/3実績							
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期							
売上高	15,585	15,685	31,270	13,508	12,601	26,109	8,105							
グローバル ゲーミング	(千米ドル)	51,976	46,471	98,447	46,614	48,185	94,799	24,417						
	(千€)	25,345	30,239	55,584	20,679	12,458	33,137	11,572						
	8,953	9,141	18,094	7,694	6,711	14,405	4,024							
海外 コマース	(千米ドル)	5,755	5,343	11,098	5,015	4,260	9,275	5,150						
	(千€)	10,088	6,414	16,502	6,970	6,216	13,186	5,724						
	1,943	1,428	3,371	1,417	1,207	2,624	1,240							
国内コマース	1,341	1,327	2,668	1,373	1,422	2,795	757							
遊技場向機器	3,348	3,788	7,136	3,021	3,262	6,283	2,082							
営業利益	6.4%	996	6.2%	977	6.3%	1,973	0.5%	62	-6.3%	△ 792	-2.8%	△ 730	-18.5%	△ 1,502
グローバルゲーミング	23.6%	2,114	20.1%	1,841	21.9%	3,955	14.8%	1,138	5.2%	348	10.3%	1,486	-10.1%	△ 408
海外コマース	3.3%	64	-20.4%	△ 292	-6.8%	△ 228	-28.6%	△ 405	-39.1%	△ 472	-33.4%	△ 877	-41.0%	△ 508
国内コマース	9.3%	124	9.3%	124	9.3%	248	18.2%	249	14.3%	204	16.2%	453	4.0%	30
遊技場向機器	-12.3%	△ 412	4.9%	184	-3.2%	△ 228	-1.9%	△ 56	-2.9%	△ 93	-2.4%	△ 149	-22.7%	△ 473
調整額		△ 895		△ 878		△ 1,773		△ 863		△ 780		△ 1,643		△ 143

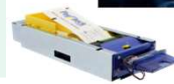
単位：百万円

	2019/3実績						2020/3実績						2021/3実績		
	1Q	2Q	上半期	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	上半期	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	上半期
売上高	7,713	7,872	15,585	8,023	7,662	31,270	6,967	6,541	13,508	6,373	6,228	26,109	5,093	3,012	8,105
グローバルギンギ	4,341	4,612	8,953	4,325	4,815	18,094	3,798	3,894	7,693	3,187	3,525	14,405	3,104	920	4,024
(内数)プリンター	(1,141)	(1,286)	(2,427)	(1,015)	(1,193)	(4,635)	(1,019)	(1,100)	(2,119)	(1,082)	(1,187)	(4,389)	(906)	(268)	(1,174)
海外 コマーシャル	884	1,058	1,943	736	692	3,371	756	661	1,417	606	600	2,624	725	515	1,240
(内数)プリンター	(11)	(15)	(26)	(15)	(6)	(47)	(6)	(7)	(13)	(4)	(4)	(21)	(10)	(10)	(20)
国内 コマーシャル	681	660	1,341	797	530	2,668	655	718	1,373	792	630	2,795	422	335	757
遊技場向機器	1,806	1,542	3,348	2,163	1,625	7,136	1,758	1,263	3,021	1,789	1,473	6,283	841	1,241	2,082

グローバルゲーミング

主な納入先：
スロットマシンメーカー、カジノホール

ゲーミング向
プリンター



紙幣識別機



キオスク/精算機

海外・国内コマmercial



駅



パーキング



ATM



バス



完成品メーカーへの
ユニットの販売



公営競技場



キオスク/精算機



納金機



セルフレジ



ガソリンスタンド

遊技場向機器

主な納入先：
パチンコホール



メダル自動補給回収
システム

紙幣搬送器



玉・メダル貸機



据置景品払出機

景品管理POS



グローバルゲーミング

競合企業

- ・Transact (USA)
- ・Nanoptix (CAN)

ゲーミング向プリンター

70%



紙幣識別機

(世界市場)

60%



競合企業

- ・Crane payment innovations (MEI, Cash Code, Money Control :(USA))
- ・Innovative Technology (UK)

国内コマース



バス



ガソリンスタンド



パーキング



外貨両替所(窓口)

>50%

遊技場向機器



メダル自動補給回収システム

20%

競合企業

- ・(株)オーイズミ(6428)
- ・(株)ジェッター(非上場)

JCMグループは、米州、欧州をはじめとした世界のゲーミング市場において、ゲーミング関連機器等の販売と各種サービスを提供しております。 現在、北米で200を超えるゲーミングライセンスを取得しており、世界のゲーミング市場における実績とノウハウを保有する数少ない日本企業であると考えております。



世界最大規模のゲーミングショー
(Global Gaming Expo:
通称'G2E'), ラスベガス



欧州最大のゲーミングショー
(International Casino Exhibition:
通称'ICEショー'), ロンドン



アジア最大のゲーミングショー
(Global Gaming Expo ASIA:
通称'G2E ASIA'), マカオ

カジノマシンのメーカーをはじめ、周辺機器、設備、システムやサービスなど、幅広いジャンルの関連企業が集まるゲーミングショーへ毎年出展し、新製品や最新技術をお披露目しております。



国内外の関係者が一堂に会したジャパン・ゲーミング・コンGRESS (JGC)が昨年5月16、17日に東京で開催されましたが、当社グループは、第1回から継続して、スポンサーとして協賛しております。
左の写真は、当社米国子会社の責任者が登壇したセッションの様子です。

● 環境 (Environment)

- ・国内外環境法規制の順守
- ・グリーン調達、紛争鉱物不使用に対応した製品作りの実施



● 社会 (Social)

■ 社会貢献

- ・米国子会社JACが冠スポンサーとなり、2019年で21回目となるゴルフ大会を開催。この大会で得られた収益金はゲーミング依存症等の調査機関へ全額寄付しており、累計で2億円を超える金額となっております。



- ・大阪府内の障がい者就労施設の方々に対して、月に2度、大阪本社で昼食時にパン・ラスクの販売の機会を提供しております。



● ガバナンス (Governance)

- ・ゲーミングライセンスの継続維持に向けたグローバルガバナンスの強化



事業活動を通じたSDGsへの貢献

