



日本金銭機械株式会社 (証券コード: 6418)

2020年3月期 第2四半期決算資料



世界最大のゲーミングショー
‘G2E 2019’ に出展
(10月15~17日, ラスベガス)



金融国際情報技術展
‘FIT2019’ に出展
(10月24,25日, 東京フォーラム)

2019年11月

・2020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
・2020年3月期 通期業績予想	..11~21
・課題認識	..22~24
・利益還元	..25
・参考資料	..26~41

2020年3月期 第2四半期業績概要

ポイント

- ・前年同期間比で大幅な '減収・減益'

「グローバルゲーミング」、「海外コマース」、「遊技場向機器」セグメントでの販売が低調な推移となり、利益面でも減収要因に加え、研究開発投資等の販管費の増加、また営業外でも為替差損の計上などの影響により、各段階利益で減益に

- ・9/19発表の数値から、利益を下方修正

9/19発表の修正予想値から、研究開発費等の経費計上の進捗時期に相違が生じたことに加えて、投資有価証券評価損(23百万円)を特損に計上こともあり、各段階利益を修正

- ・平均為替レート修正

為替相場が円高に推移していることを踏まえて、通期予想レートを、米ドルは110円から108円、ユーロは130円から118円 に8月度より変更

2020年3月期 第2四半期業績概要



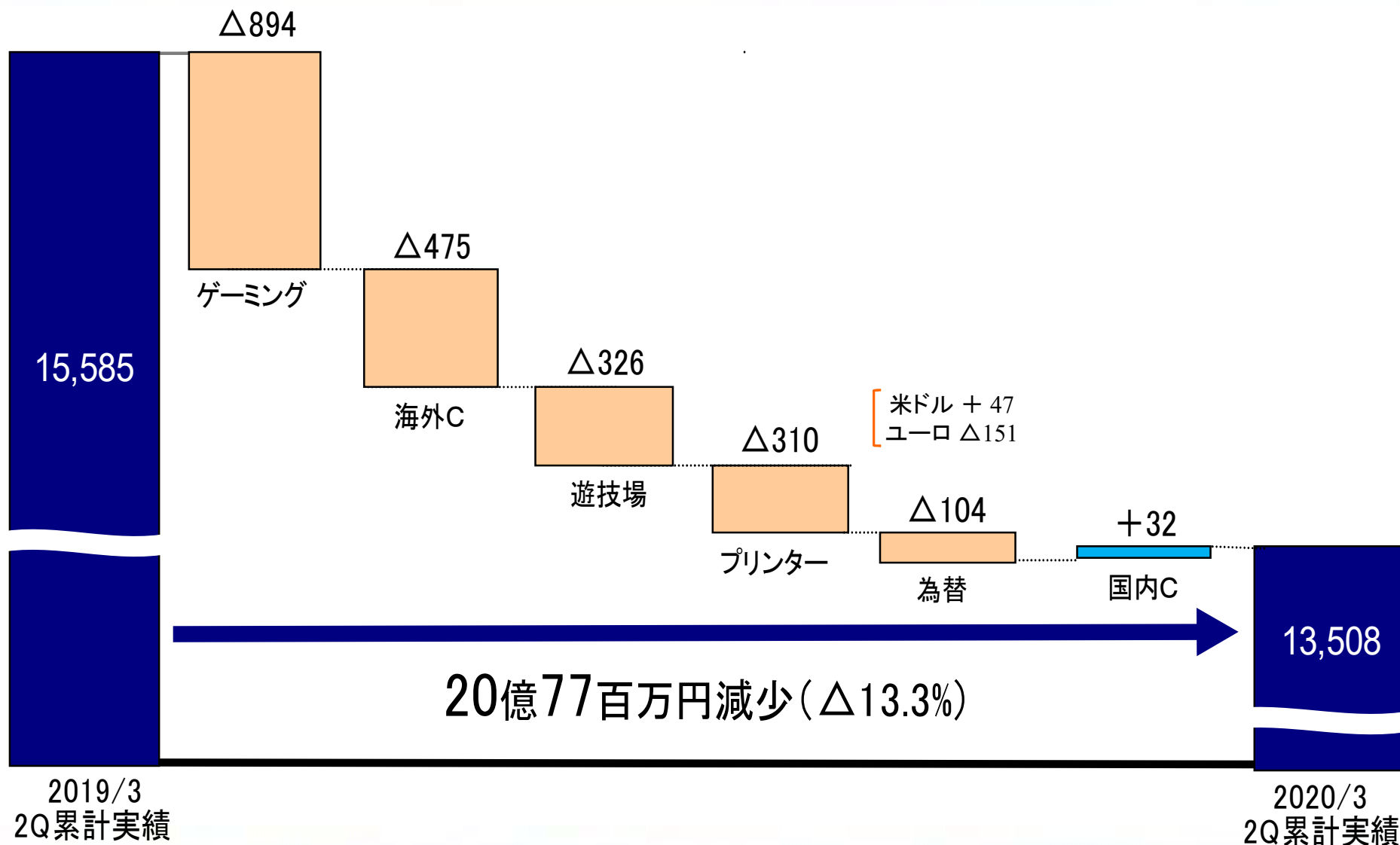
単位:百万円

	2019/3	2020/3	前年同期比		2020/3	2Q累計期初計画比		業績修正 (9/19発表)
	2Q累計実績	2Q累計実績	率	増減額	2Q累計計画	率	増減額	
売上高	15,585	13,508	△13.3%	△2,077	14,900	△9.3%	△1,392	13,400
グローバルゲーミング	8,953	7,694	△14.1%	△1,258	8,400	△8.4%	△706	7,600
(内数)プリンター事業	(2,427)	(2,119)	(△12.6%)	(△307)	(2,200)	(△3.7%)	(△81)	(2,115)
海外コマース	1,943	1,417	△27.1%	△525	1,650	△14.1%	△233	1,440
(内数)プリンター事業	(26)	(13)	(△50%)	(△13)	(30)	(△56%)	(△17)	(15)
国内コマース	1,341	1,373	+2.5%	+32	1,300	+5.6%	+73	1,360
遊技場向機器	3,348	3,021	△9.7%	△326	3,550	△14.9%	△529	3,000
営業利益	6.4% 996	0.5% 62	△93.7%	△5.9pt △934	4.7% 700	△91.1%	△4.2pt △638	1.3% 170
営業外損益	454	△165		△620	0		△165	△160
為替差損益	+386	△197		△584	0		△197	△180
経常利益	9.3% 1,450	△0.8% △103	-	△10.1pt △1,554	4.7% 700	-	△5.5pt △803	0.1% 10
四半期純利益	6.7% 1,047	△2.1% △290	-	△8.8pt △1,337	3.0% 450	-	△5.1pt △740	△1.3% △170
平均為替レート	米ドル 108.52円	109.99円		+1.47円	110.00円		△0.01円	109.99円
	ユーロ 130.70円	124.11円		△6.59円	130.00円		△5.89円	124.11円
決算期末日レート(米ドル)								
前期決算期末	106.31円	111.01円			111.01円			111.01円
	↓ +7.29	↓ △3.05			↓ △1.01			↓ △3.01
2Q決算期末	113.60円	107.96円			110.00円			108.00円

売上高増減要因（前年同期間比）



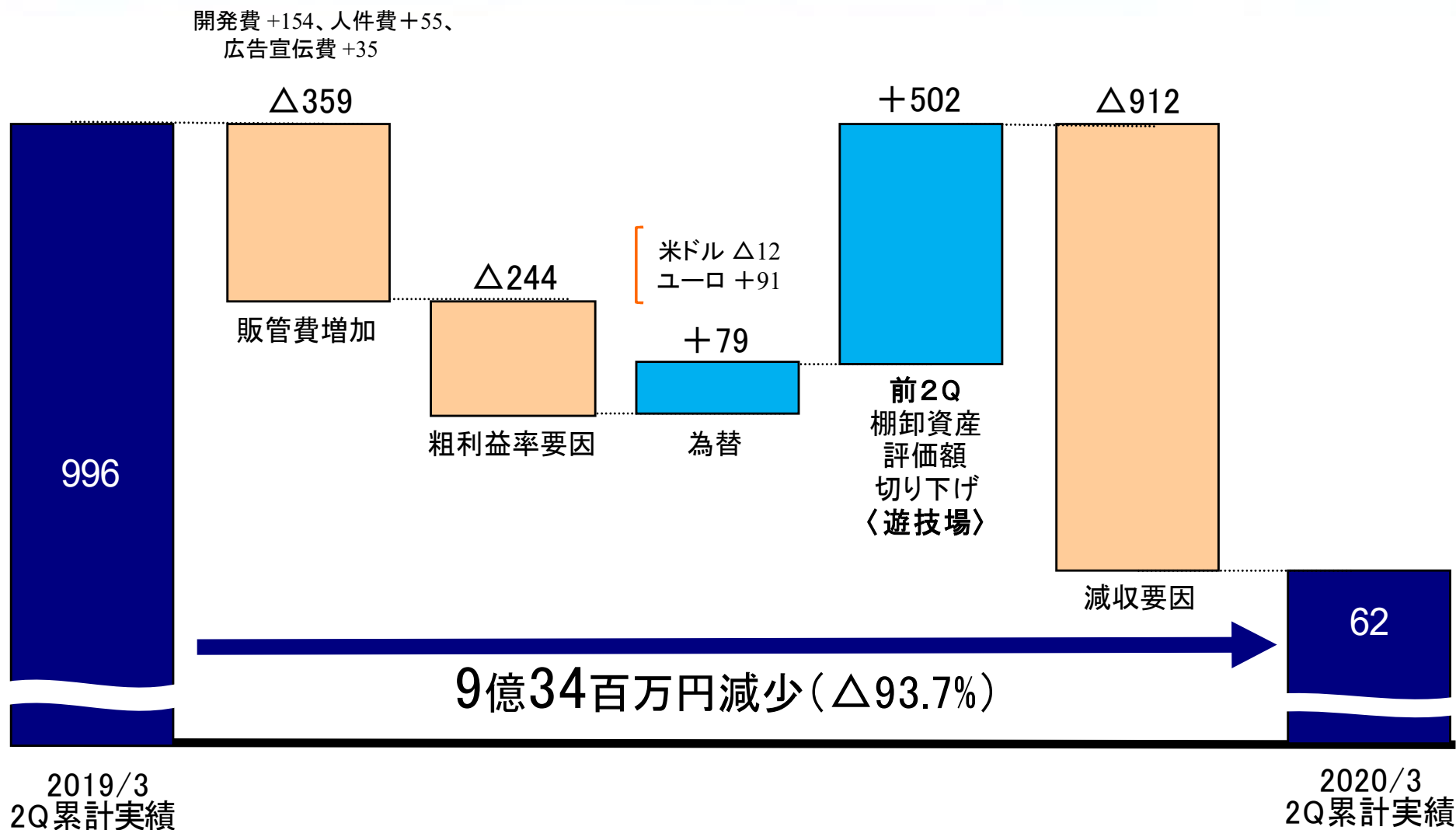
単位：百万円



営業利益増減要因（前年同期間比）



単位：百万円



2020年3月期 2Q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	2020/3 2Q累計計画	2019/3 2Q累計実績	2020/3 2Q累計実績	2020/3 2Q累計計画
グローバル ゲーミング	外貨(千米ドル)	51,976	46,614	48,700	23.6%	14.8%	17.6%
	外貨(千ユーロ)	25,345	20,679	23,450			
	邦貨(百万円)	8,953	7,694	8,400			
海外 コマーシャル	外貨(千米ドル)	5,755	5,015	5,880	3.3%	△28.6%	△7.0%
	外貨(千ユーロ)	10,088	6,970	7,700			
	邦貨(百万円)	1,943	1,417	1,650			
国内 コマーシャル		1,341	1,373	1,300	9.3%	18.2%	9.6%
遊技場向機器		3,348	3,021	3,550	△12.3%	△1.9%	2.5%
調整額		—	—	—	△895	△863	△875
連結		15,585	13,508	14,900	6.4%	0.5%	4.7%
海外売上高	外貨(千米ドル)	57,731	51,629	54,580	(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。		
	外貨(千ユーロ)	35,433	27,649	31,150			
	邦貨(百万円)	10,896	9,111	10,050			

「グローバルゲーミング」、「遊技場向機器」は主に減収要因により、前年同期間比で(実質)減益に。(遊技場については、NO.10ご参照)
また、「海外コマーシャル」は減収要因に加えて、開発投資費用の増加により、セグメント損益は大幅な赤字に。尚、「国内コマーシャル」は、順調に推移している。

各セグメントの主な製品は、NO. 38, 39ご参照

区分		2018/3		2019/3		2020/3		2020/3		比較 増減	
		2Q累計実績		2Q累計実績		2Q累計実績		2Q累計計画		前年同期間比	期初計画比
北米・中南米	外貨(千米\$)	23,345		31,423		30,582		30,700		△ 841	
	邦貨(百万円)	2,618		3,410		3,364		3,375		△ 45	
アジア・パシフィック	外貨(千米\$)	2,896		2,467		2,048		2,500		△ 419	
	邦貨(百万円)	325		268		225		275		△ 43	
欧州・アフリカ・中近東	外貨(千€)	23,144		21,790		15,992		19,600		△5,798	
	邦貨(百万円)	2,829		2,848		1,984		2,550		△ 863	
プリンター	外貨(千米\$)	13,369		18,086		13,984		15,500		△4,102	
	外貨(千€)	4,010		3,555		4,687		3,850		+1,132	
	邦貨(百万円)	1,989		2,427		2,119		2,200		△ 307	
計	売上高(百万円)	7,760		8,953		7,694		8,400		△14.1%	△1,258
	営業利益(〃)	19.0%	1,477	23.6%	2,114	14.8%	1,138	17.6%	1,475	△ 8.8pt	△ 975
平均為替レート	米ドル	112.13円		108.52円		109.99円		110.00円		+ 1.47円	
	ユーロ	122.25円		130.70円		124.11円		130.00円		△ 6.59円	

北米地域においては、カジノホールの設備投資意欲が前年度に比べてやや沈静化したものの、計画並みで推移。
 欧州地域では、ドイツにおけるゲーム機の基準改定(昨年11月～)前の駆け込み需要の反動減により、大幅な減収。

区分		2018/3 2Q累計実績	2019/3 2Q累計実績	2020/3 2Q累計実績	2020/3 2Q累計計画	比較増減	
						前年同期間比	期初計画比
北米・中南米	外貨(千米\$)	3,850	4,322	3,637	3,000	△ 685	+ 637
	邦貨(百万円)	431	469	400	330	△ 69	+ 70
アジア・ パシフィック	外貨(千米\$)	2,507	1,193	1,255	2,700	+ 62	△ 1,445
	邦貨(百万円)	281	129	138	300	+ 9	△ 162
欧州・アフリカ・ 中近東	外貨(千€)	10,310	10,088	6,970	7,700	△ 3,118	△ 730
	邦貨(百万円)	1,260	1,318	867	1,000	△ 451	△ 133
プリンター	外貨(千米\$)	900	240	123	180	△ 117	△ 57
	邦貨(百万円)	101	26	12	20	△ 14	△ 8
計	売上高(百万円)	2,074	1,943	1,417	1,650	△ 27.1% △ 525	△ 14.1% △ 233
	営業利益(〃)	14.9% 310	3.3% 64	△ 28.6% △ 405	△ 7.0% △ 115	△ 31.9pt △ 470	△ 21.6pt △ 290

平均為替レート	米ドル	112.13円	108.52円	109.99円	110.00円	+ 1.47円	△ 0.01円
	ユーロ	122.25円	130.70円	124.11円	130.00円	△ 6.59円	△ 5.89円

北米地域では、従来から取引のある金融向け需要がほぼ終了し、前年同期間比で減収。
 アジア地域では、交通(鉄道)向は順調に推移したものの、金融、流通向が振るわず、計画未達。
 欧州地域では、品質問題や景気低迷等の影響もあり、前年同期間比・計画比で減収。
 収益面では、将来の事業展開に向けて注力している新製品の開発投資費用の増加
 (前年同期間比：約1億55百万円増)により、部門営業利益がマイナスとなる。

単位:百万円

	2018/3		2019/3		2020/3		2020/3		比較増減			
	2Q累計実績		2Q累計実績		2Q累計実績		2Q累計計画		前年同期間比	期初計画比		
売上高	1,129	1,341	1,373	1,300	+ 2.5%	+ 32	+ 5.6%	+ 73				
営業利益	10.1%	114	9.3%	124	18.2%	249	9.6%	125	+ 8.8pt	+ 125	+ 8.5pt	+ 124

主に流通、交通向では、省人化システムへの投資意欲が活発であり、券売機、チャージ機、駐車場精算機向け需要が順調に推移し、前年同期実績、計画並みで推移。

〈市場動向〉

下記のような要因により、需要は安定して推移している。

- ・人手不足対策 ⇒ 省人化システム(券売機、精算機、セミセルフレジ)
- ・訪日外国人の増加 ⇒ 飲食店でのタッチパネル式自動券売機

『飲食券売機、10年で倍増 人手不足・軽減税率で需要』(日経新聞 電子版 8/15)

- ・東京オリンピック・パラリンピックに向けたホテルの建設ラッシュ、人手不足対策 ⇒ 自動精算機

単位:百万円

	2018/3 2Q累計実績	2019/3 2Q累計実績	2020/3 2Q累計実績	2020/3 2Q累計計画	比較増減	
					前年同期間比	期初計画比
売上高	※1 (3,746) 4,031	3,348	3,021	3,550	△ 9.7% △ 326	△ 14.9% △ 529
営業利益	※1 (△ 21) △ 0.5% △ 19	※2 (90) △ 12.3% △ 412	△ 1.9% △ 56	2.5% 90	+10.4pt + 356	△ 4.4pt △ 146

※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. 前年上半期には、「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、パチンコホールが遊技機の入替抑制、新規出店や店舗改装等の設備投資を先送りする傾向等が強まるなど、将来的な不透明感が増大している。このような市場環境のなか、G20大阪開催に伴う入替自粛期間が設定されるなど、厳しい状況が継続しており、リプレイス需要を含む設備機器全般の需要は本格的な回復には至っておりません。(参考資料NO.35① ご参照)

〈市場動向〉

・機器入替自粛期間の設定

(G20大阪開催に伴い、5/1~7月中旬の期間で最大で2ヶ月間を設定した県もあり)

・消費税率引き上げによる遊技行動への影響懸念

2020年3月期 通期業績予想



単位:百万円

	2019年3月期 実績		2020年3月期 修正予想(11.7発表)		通期比較		修正予想 (9.19発表)	修正予想比 増減額
	2Q累計	通期	2Q累計	通期	率	増減額		
売上高	15,585	31,270	13,508	25,900	△17.2%	△5,370	27,500	△1,600
グローバルゲーミング	8,953	18,094	7,694	13,800	△23.7%	△4,294	14,450	△ 650
(内数) プリンター事業	(2,427)	(4,635)	(2,119)	(4,100)	(△11.5%)	(△535)	(4,150)	(△ 50)
海外コマース	1,943	3,371	1,417	2,750	△18.4%	△ 621	2,800	△ 50
(内数) プリンター事業	(26)	(47)	(13)	(25)	(△47%)	(△ 22)	(30)	(△ 5)
国内コマース	1,341	2,668	1,373	2,750	+ 3.1%	+ 82	2,950	△ 200
遊技場向機器	3,348	7,136	3,021	6,600	△ 7.5%	△ 536	7,300	△ 700
営業利益	6.4% 996	6.3% 1,973	0.5% 62	△2.0% △ 520	-	△8.3pt △2,493	2.2% 600	△4.2pt △1,120
経常利益	9.3% 1,450	7.2% 2,265	△0.8% △ 103	△2.7% △ 690	-	△9.9pt △2,955	1.6% 450	△4.3pt △1,140
純利益	6.7% 1,047	4.1% 1,288	△2.1% △ 290	△4.1% △ 1,060	-	△8.2pt △2,348	0.5% 150	△4.6pt △1,210
平均為替 レート	米ドル 108.52円	110.37円	109.99円	108.90円		△ 1.47円	108.90円	—
	ユーロ 130.70円	130.05円	124.11円	121.30円		△ 8.75円	121.30円	—

ポイント

通期予想を下方修正 (11/7)

9月19日に通期予想を下方修正いたしました。欧州ゲーミング市場向け、並びに遊技場向機器事業が、更に減速すること見通しとなりました。

利益面では、減収要因に加えて、対中関税第4弾の適用による関税額の発生、生産拠点移転に係る費用の増加により、各段階利益も減少する見通しであります。

2020年3月期 通期業績予想〈セグメント別〉



単位:百万円

		売上高			営業利益(率)		
		2018/3 実績	2019/3 実績	2020/3 予想	2018/3 実績	2019/3 実績	2020/3 予想
グローバル ゲーミング	外貨(千米ドル)	78,569	98,447	90,905	18.9%	21.9%	10.9%
	外貨(千ユーロ)	51,589	55,584	32,150			
	邦貨(百万円)	15,367	18,094	13,800			
海外 コマーシャル	外貨(千米ドル)	13,894	11,098	9,140	16.5%	△6.8%	△20.7%
	外貨(千ユーロ)	17,611	16,502	14,470			
	邦貨(百万円)	3,797	3,371	2,750			
国内 コマーシャル		2,664	2,668	2,750	10.5%	9.3%	12.0%
					280	248	330
遊技場向機器		8,031	7,136	6,600	△6.1%	△3.2%	0.6%
					△489	△228	40
調整額		—	—	—	△1,956	△1,773	△1,820
連結		29,860	31,270	25,900	4.6%	6.3%	△2.0%
					1,372	1,973	△520
海外売上高	外貨(千米ドル)	92,463	109,545	100,045	(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。		
	外貨(千ユーロ)	69,200	72,086	46,620			
		64.2%	68.3%	63.9%			
	邦貨(百万円)	19,164	21,351	16,550			

2020年3月期 セグメント別予想

グローバルゲーミング



区分		2019/3 実績			2020/3 見込			比較増減	
		上半期	下半期	通期	上半期実績	下半期見込	通期	前期比	
北米・中南米	外貨(千米\$)	31,423	28,535	59,958	30,582	26,808	57,390	△ 2,568	
	邦貨(百万円)	3,410	3,207	6,617	3,364	2,886	6,250	△ 367	
アジア・パシフィック	外貨(千米\$)	2,467	2,355	4,822	2,048	2,082	4,130	△ 692	
	邦貨(百万円)	268	264	532	225	225	450	△ 82	
欧州・アフリカ・中近東	外貨(千€)	21,790	26,721	48,511	15,992	8,738	24,730	△ 23,781	
	邦貨(百万円)	2,848	3,460	6,308	1,984	1,016	3,000	△ 3,308	
プリンター	外貨(千米\$)	18,086	15,581	33,667	13,908	15,477	29,385	△ 4,282	
	外貨(千€)	3,555	3,518	7,073	4,687	2,733	7,420	+ 347	
	邦貨(百万円)	2,427	2,208	4,635	2,119	1,980	4,100	△ 535	
計	売上高(百万円)	8,953	9,141	18,094	7,694	6,106	13,800	△23.7%	△4,294
	営業利益(%)	23.6%	20.1%	21.9%	14.8%	5.9%	10.9%	△11.0pt	△2,455
平均為替レート	米ドル	108.52円	112.22円	110.37円	109.99円	107.81円	108.90円	△ 1.47円	
	ユーロ	130.70円	129.40円	130.05円	124.11円	118.49円	121.30円	△ 8.75円	

《 下半期の見通し 》

- ⊖ **北米** : 前期、好調に推移していた米国での設備投資の活況は、下半期にやや沈静化の方向に進む見込み
- ⊖ **欧州** : 前期におけるドイツでの駆け込み需要の反動減
- ⊖ **プリンター** : 北米市場では上記と同様の要因により、減収の見込み

《 通期見込 》 前期比 △43億円 (△23.7%)

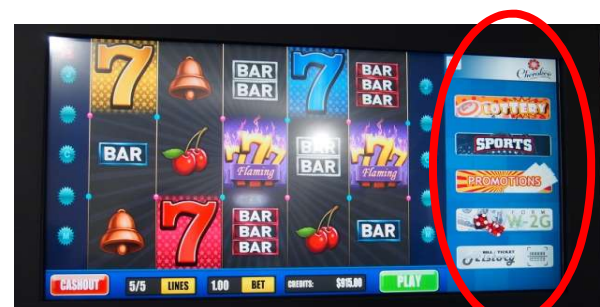
FUZIONシステムの最初の案件が、11月2日に新規開業したカジノに導入されることとなりました。

◎顔認証技術の使用で提携

10月16日に、ラスベガスを拠点とするeConnect社とカジノセキュリティの強化に向けて、顔認証技術の使用に関して提携

⇒ FUZIONシステムと統合し、カジノセキュリティ強化に貢献

〈カジノ向システム FUZION〉



パネルのボタンに触れると、画面が2分割され、

左側がスロットの画面、右側に'馬券'、'宝くじ'、'スポーツベッティング'等の他の賭け事のサイトが表示され、マシンに向かい合ったままで、複数の賭け事も可能になる。



数字選択式宝くじ



スポーツベッティング



食事やドリンクの無料券の発行

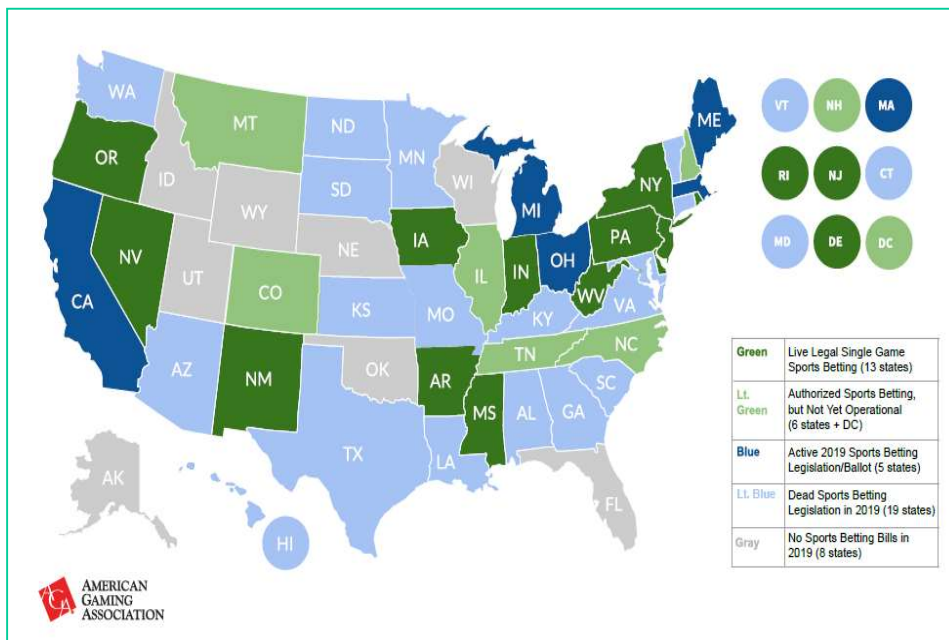


大型LEDディスプレイの拡販

昨年5月14日に連邦裁判所の裁定が下り、認可が各州に委ねられることとなり、それまでネバダ州に限定されていたスポーツベッティングが現時点で13州で解禁されている。解禁された州におけるベッティングルームの新設に伴い、大型ディスプレイの需要が拡大しており、拡販を進めていきたい。

〈スポーツベッティング解禁状況〉

濃い緑色の州(13州)が既に解禁されており、薄緑の6州、特別区でも承認済み。(11.7時点)



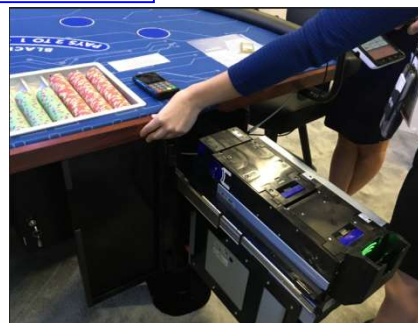
スポーツベッティングルームの様子

テーブルゲーム・ソリューションのディストリビューション契約を締結

10月7日に、ドイツのCountR社と同社のテーブルゲーム・ソリューションの北米、中南米、アジア、豪州地域での販売ディストリビューション契約を締結。
今回の契約を受けて、当社は北米、中南米、アジア太平洋地域への同社システムの販売を推進していく。



MRX



現在、手作業で行っているディーラーの紙幣識鑑別、受取業務を当社のMRXを搭載することで、高速で、高セキュリティの通貨検証を行うことができる。合わせて、CountR社のカジノシステムと連動したTITOシステムにより、テーブルでチップと引き換えが可能になるとともに、TITOチケットを使用してテーブルゲームからスロットに、またはスロットからテーブルゲームに自由に移動ができるようになります。

カジノ事業者にとって、この技術連携はテーブルゲームの稼働率と売上の向上につながり、一方、プレイヤーにとっては、両替所に並んで、チップと現金の交換をする必要がなくなります。

2020年3月期 セグメント別予想

海外コマース



区分		2019/3 実績			2020/3 見込			比較増減						
		上半期	下半期	通期	上半期実績	下半期見込	通期	前期比						
北米・中南米	外貨(千米\$)	4,322	3,237	7,559	3,637	2,333	5,970	△ 1,589						
	邦貨(百万円)	469	365	834	400	250	650	△ 184						
アジア・パシフィック	外貨(千米\$)	1,193	1,918	3,111	1,255	1,685	2,940	△ 171						
	邦貨(百万円)	129	214	343	138	182	320	△ 23						
欧州・アフリカ・中近東	外貨(千€)	10,088	6,414	16,502	6,970	7,500	14,470	△ 2,032						
	邦貨(百万円)	1,318	828	2,146	867	888	1,755	△ 391						
プリンター	外貨(千米\$)	240	188	428	123	107	230	△ 198						
	邦貨(百万円)	26	21	47	13	12	25	△ 22						
計	売上高(百万円)	1,943	1,428	3,371	1,417	1,332	2,750	△18.4%	△ 621					
	営業利益(%)	3.3%	64	△20.4%	△ 292	△6.8%	△ 228	△28.6%	△ 405	△12.4%	△ 165	△20.7%	△ 570	△13.9pt
平均為替レート	米ドル	108.52円	112.22円	110.37円	109.99円	107.81円	108.90円	△ 1.47円						
	ユーロ	130.70円	129.40円	130.05円	124.11円	118.49円	121.30円	△ 8.75円						

《 下半期の見通し 》

- ① 米国：新たな用途向の展開を模索
- ② アジア：鉄道券売機向需要を取り込むも、その他用途向が伸長せず
- ③ 欧州：景気低迷等の影響もあり、設備投資が伸び悩む

《 通期見込 》 前期比 △ 6億円 (△18.4%)

海外のコマース市場向けとして開発を進めてまいりました製品(MRX)が初めて搭載された地下鉄自動券売機が、5月20日より稼働を開始いたしました。(中国)
2番目の案件も、中国において6月22日から稼働を開始しております。

上記以外に、受注確定案件は10件(中国7件, インド2件, 台湾1件)あり、来期にかけて、更なる拡販に努めていく。

〈MRX搭載 地下鉄自動券売機 設置の様子〉

乗車券売り場



自動券売機



MRX



【製品の特長】

紙幣識別ユニットと入金・出金・リサイクル機能を持つ各モジュールとの組み合わせ方や追加によって紙幣収納容量を増やすことが可能な紙幣処理ユニット

世界の大手メーカーのセルフチェックアウト(SCO)向けにMRXが採用される。

2021年度からスタートする見込み。

2020年3月期 セグメント別予想

国内コマーシャル



単位:百万円

	2019/3 実績			2020/3 見込			比較増減	
	上半期	下半期	通期	上半期実績	下半期見込	通期	前期比	
売上高	1,341	1,327	2,668	1,373	1,377	2,750	+ 3.1%	+ 82
営業利益	9.3% 124	9.3% 124	9.3% 248	18.2% 249	5.9% 81	12.0% 330	+ 2.7pt	+ 82

《 下半期の主な取り組み 》

- ⊕ 分煙ボックス 大口受注獲得(P.21ご参照) ⇒ 引き続き、新たな顧客獲得に取り組む
- ⊕ 新型駐車場精算システムに採用決定
- ⊖ キャッシュレスの進行による当社製品の需要減速 ⇒ 対応製品の早期立ち上げ

《 通期見込 》 前期比 +0.8億円 (+3.1%)

《 来期以降への取り組み 》

◎ 新硬貨及び新紙幣の発行に関して

◇500円硬貨改鋳

・発行時期：2021年上半期

◇新日本銀行券改刷

・発行時期：2024年上半期

2020年3月期 セグメント別予想

遊技場向機器



単位：百万円

	2019/3 実績			2020/3 見込			比較増減	
	上半期	下半期	通期	上半期実績	下半期見込	通期	前期比	
売上高	3,348	3,788	7,136	3,021	3,579	6,600	△ 7.5%	△ 536
営業利益	△12.3% △ 412	4.9% 184	△3.2% △ 228	△1.9% △ 56	2.7% 96	0.6% 40	+ 3.8pt	+ 268

《 下半期の事業環境と取り組み 》

- + 年内にパチスロ遊技機の主力5号機(約18万台)が認定期限を迎え、新規則機への入替の予定
 ⇒ 入替に合わせた周辺機器の更新需要の獲得
- + ホールの改正健康増進法への対応 ⇒ 分煙ボックスの拡販
- ギャンブル等依存症対策強化による影響 ⇒ のめり込み防止機能付き玉・メダル貸機の販売
- 消費税率引き上げによる顧客動向への影響

《 通期見込 》 前期比 △ 5億円 (△ 7.5%)

改正健康増進法施行(2020年4月)に対応した新製品（パーソナル分煙ボックス）の販売がスタート

コンパクト設計のため、デッドスペースなどの狭い空間の有効活用に最適の喫煙専用室。
1人用のため、会話などによる長時間滞在が発生しないので、回転率が高い点、他の利用者の干渉を気にする必要がない点などが好評を得ている。

遊技場向機器

他店との差別化を図るべく、早期に設置するホールへの導入が進む。 進行年度で250台の設置の見込み

〈パチンコホールでの設置の様子〉

◇ 2基連結タイプ

◇ 導入店店長のコメント

「1人のパーソナルスペースとなっているので、特に女性のお客様が安心して利用できると好評です。
また、長時間滞在に繋がらないので、回転率が高く、喫煙を終えたとすぐに遊技を再開していただけている。」



国内コマmercial

大手ガソリンスタンド系列での採用が決定
12月から設置がスタート、進行年度で約500台の設置の見込み

米国 対中関税問題に関する取り組み

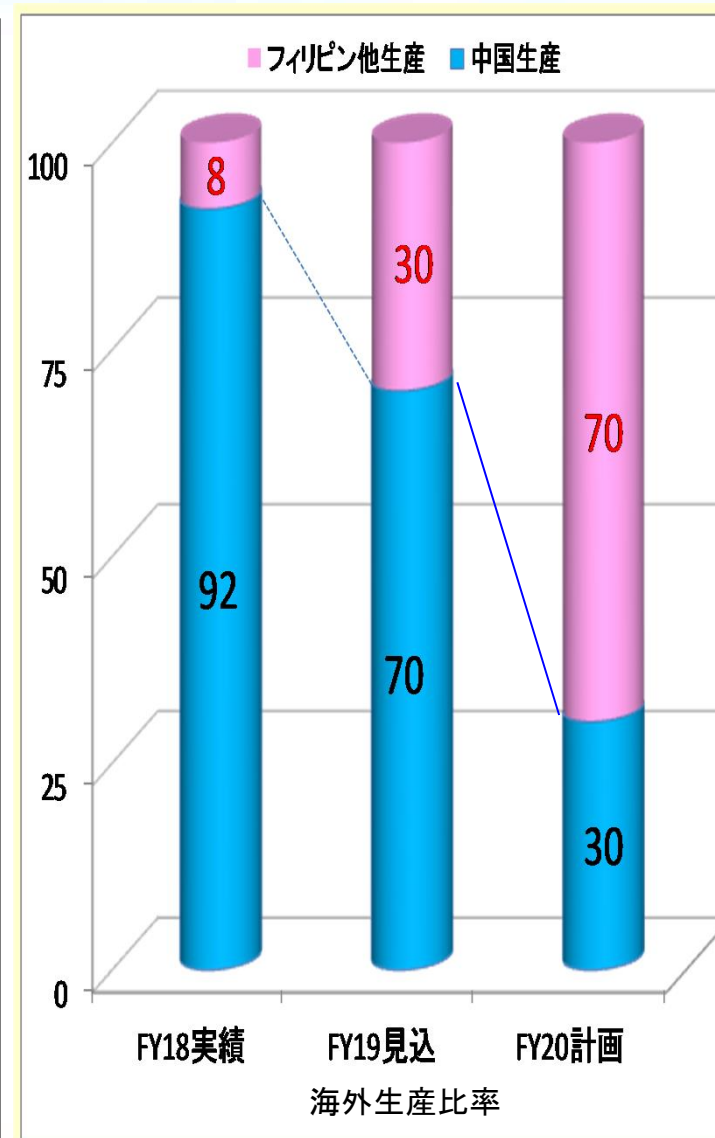
当社は、海外市場向け製品のほとんどを中国で委託（外部）生産してきたが、人件費等の上昇などの要因もあり、段階的にフィリピンへ生産移管する計画を進めていた。

しかし、米国による中国製品への追加関税に関して、'第3弾'までは対象になっていなかった中国からの輸入品のほぼ全てに対して、追加関税を課すいわゆる'第4弾'の発表により、当社の紙幣識別機やプリンターも対象に含まれることになった。

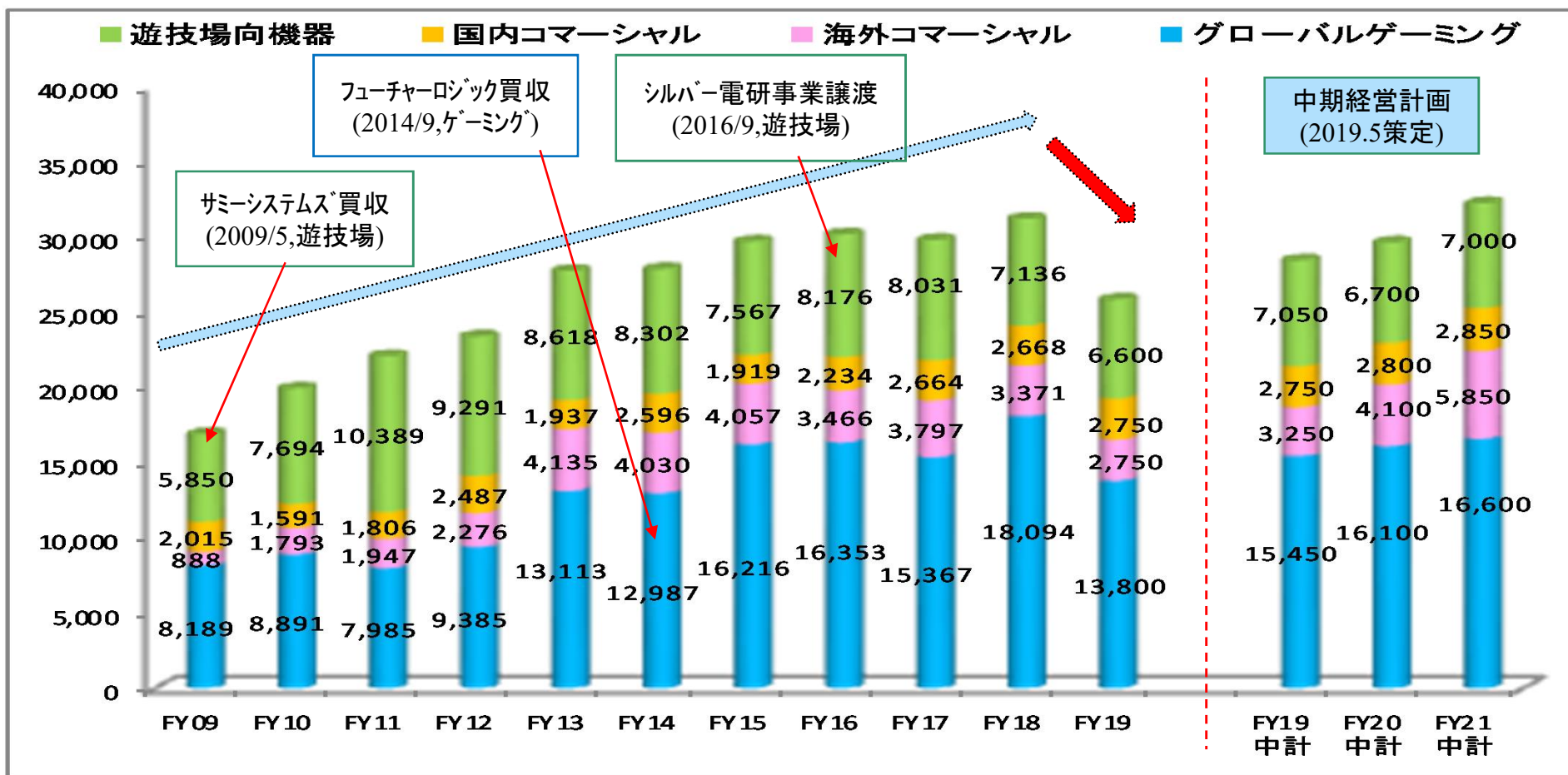
これを受けて、計画していた移管のスピードを加速させ、2020年度に中国生産の比率を30%程度に引き下げることを目標とすることを決定した。

「第4弾」は9月1日から関税率15%で発動されましたが、この関税増加分を販売価格に上乗せすることが認められるとは現時点では考えていないため、顧客との交渉は進めていくが、当社が負担するという形で業績見込には織り込んでいる。

（進行年度 影響額 約30百万円）



業績推移



	FY09	FY10	FY11	FY12	FY13	FY14	FY15	FY16	FY17	FY18	FY19 予想
売上高	16,945	19,970	22,129	23,441	27,806	27,917	29,761	30,230	29,860	31,270	25,900
営業利益	△ 363	539	1,052	1,330	1,761	1,285	1,497	1,752	1,372	1,973	△ 520
純利益	△ 940	666	778	1,432	1,418	1,486	357	1,012	924	1,288	△ 1,060

	FY19 中計	FY20 中計	FY21 中計
売上高	28,500	29,700	32,300
営業利益	1,000	1,150	1,950
純利益	700	800	1,350

- ・既存市場（海外ゲーミング、国内遊技場）において、規制動向等による需要の増減はあるものの、総じて大きな回復トレンドは期待できない。
- ・決済機能に関する技術革新の進行

規制等の動向の影響を受けやすい事業構造への対応が急務

重点施策

■ 新規事業領域の拡大

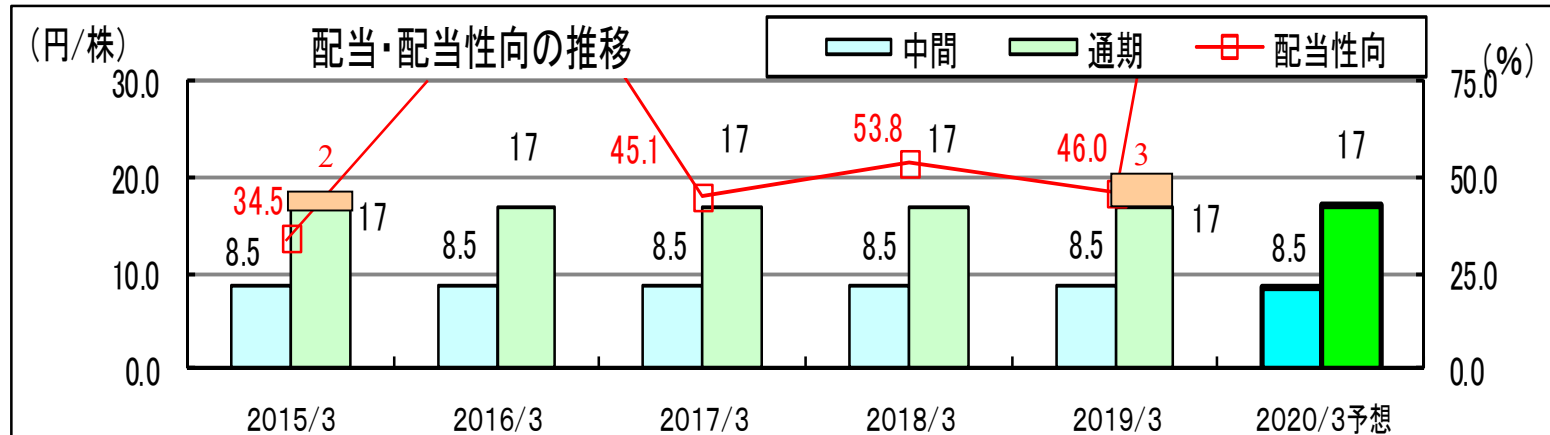
- ・ 販路の開拓を通じた拡大（グローバルコマースの強化）
- ・ 新製品の開発による新市場の創出（開発途上にあるテーマの早期上市）

■ 既存事業領域の収益性の改善

停滞する売上規模を前提として、収益構造・体質の改善に全部門で一貫して取り組む

利益還元

2020年3月期については期初予想から変更せず、年間普通配当17円を予想



※2015/3には2円、2019/3には3円の記念配当を含む

1株当たり利益推移(円)	55.1	13.3	37.7	31.6	43.5	△35.8
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

《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

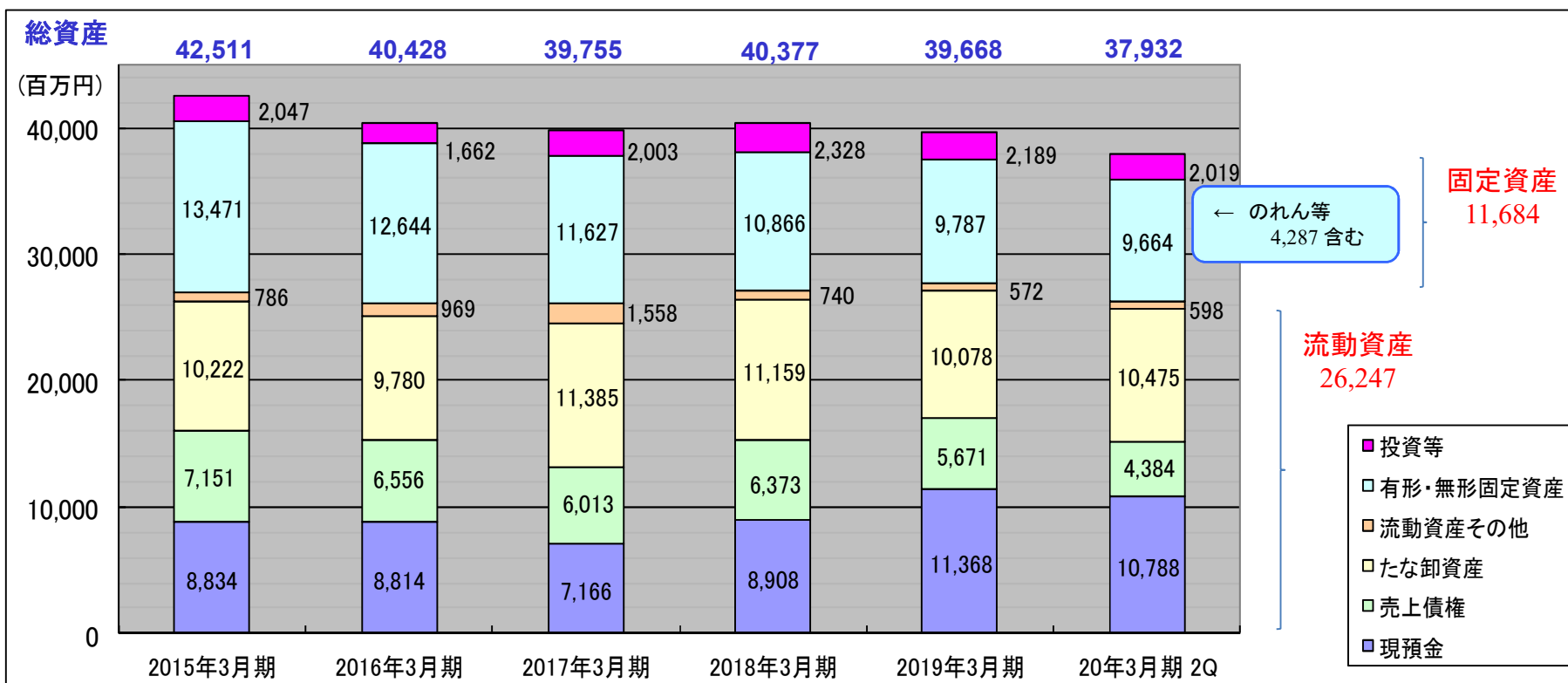
配当性向を30%以上とし、連結業績に連動した利益還元を行い、
且つ安定的な配当の維持に引き続き、努める。

・貸借対照表	・・27,28
・キャッシュ・フロー	・・29
・設備投資額、減価償却費、研究開発費の推移	・・30
・為替影響	・・31
・半期別業績推移(2017/3~20/3月期上半期)	・・32
・半期別・セグメント別業績推移(2017/3~20/3月期上半期)	・・33
・四半期別・セグメント別売上高推移(2017/3~20/3月期上半期)	・・34
・遊技場市場関連情報	・・35
・海外カジノ市場の状況	・・36
・国内IRに関する動向	・・37
・事業セグメントの概要	・・38,39
・世界のゲーミング市場における高いブランド力	・・40
・ESGへの取り組み	・・41

資産の部 : △17億36百万円 (前期末比)

流動資産 △ 14億44百万円 : 現預金 △579、売上債権 △1,286、たな卸資産 +396

固定資産 △ 2億92百万円 : 固定資産 △123、投資その他 △170



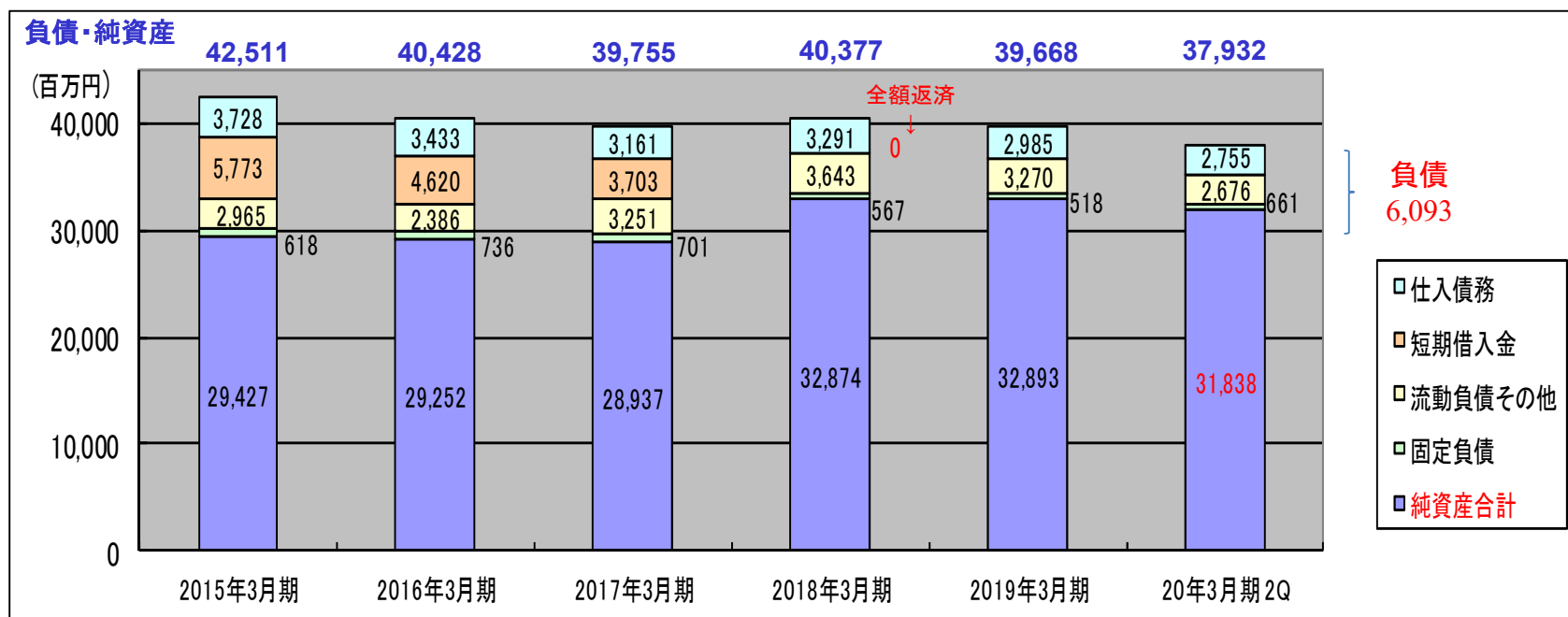
決算期末日レート

米ドル	120.28	112.69	112.18	106.31	111.01	107.96
ユーロ	130.38	127.68	119.81	130.81	124.66	118.05

負債： △ 6億81百万円 (前期末比)

流動負債 △8億23百万円：仕入債務 △230、未払法人税等 △146

純資産：△ 10億54百万円：利益剰余金 △631、有価証券評価差額金 △74、
為替換算調整勘定 △369



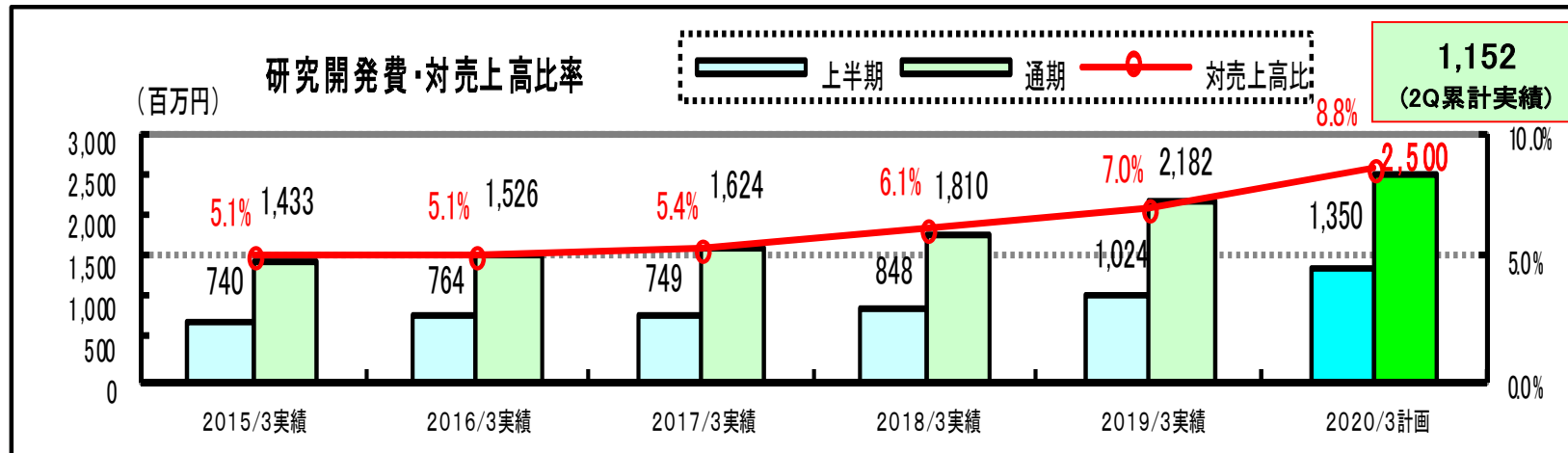
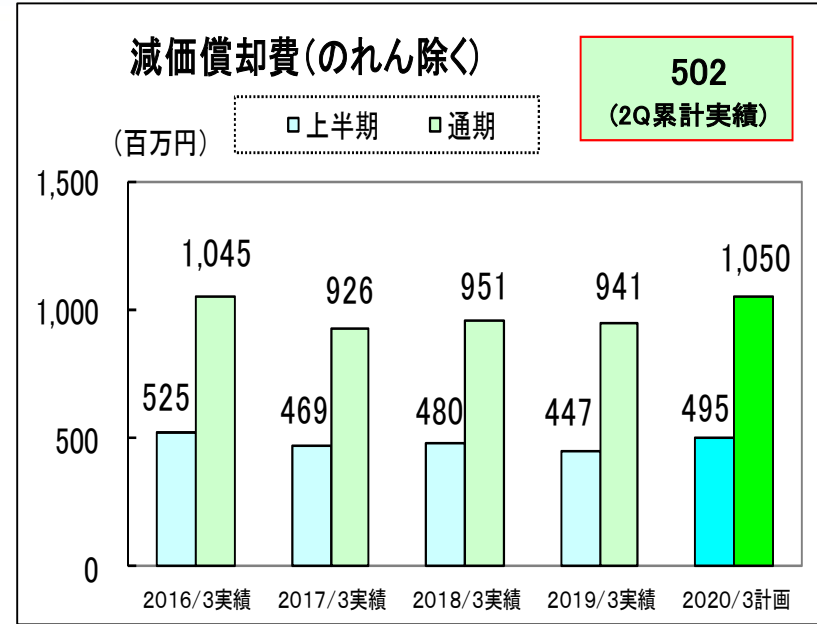
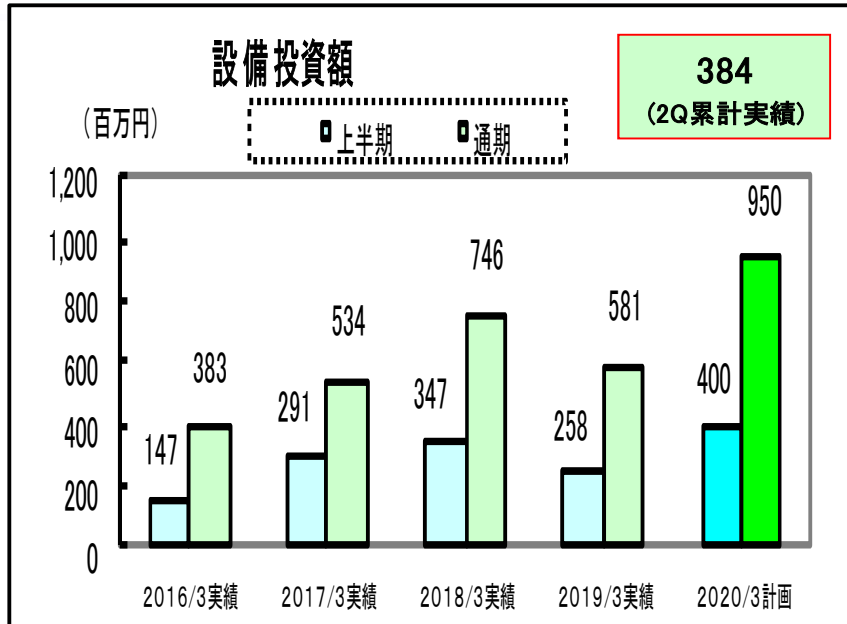
自己資本比率(%) **69.2** **72.3** **72.7** **81.4** **82.9** **83.9**

1株当たり純資産(円) **1,090.80** **1,084.29** **1,080.96** **1,108.57** **1,109.70** **1,073.43**

- ・営業CF：純損失 △133、減価償却費 +596
- ・投資CF：有形固定資産取得 △266
- ・財務CF：配当金支払 △340

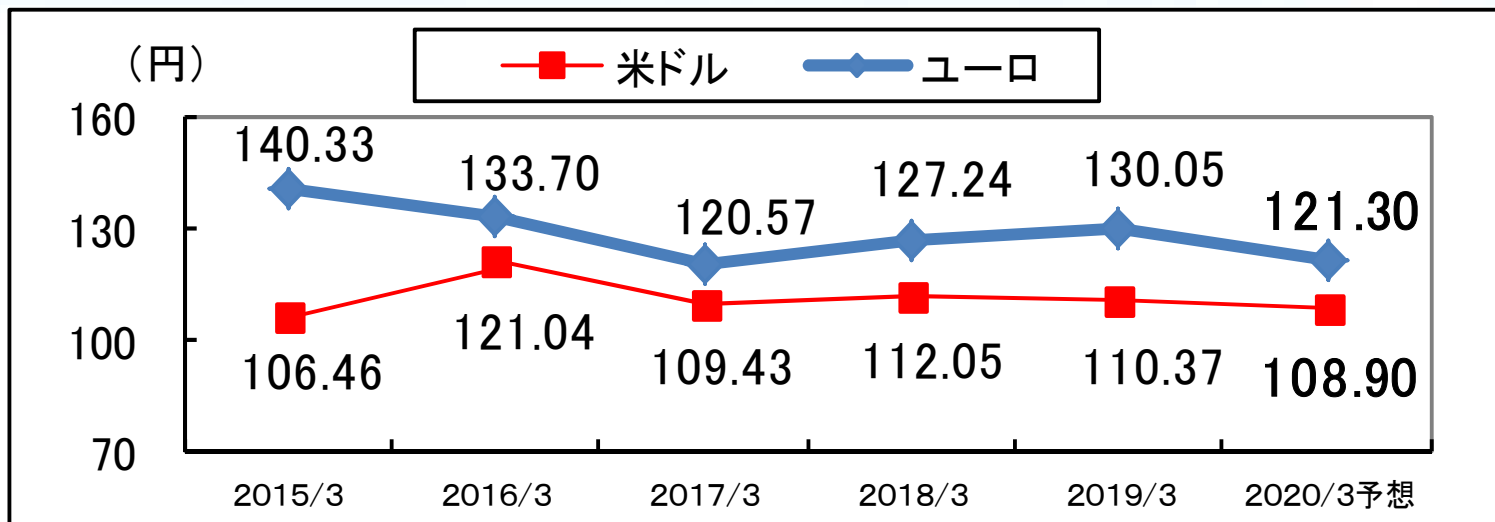
	'15/3月期	'16/3月期	'17/3月期	'18/3月期	'19/3月期	'20/3月期 2Q
営業活動によるCF	1,801	1,758	611	3,461	3,601	283
投資活動によるCF	△ 6,991	△ 242	△ 293	△ 694	△ 556	△ 281
財務活動によるCF	5,181	△ 1,414	△ 1,688	△ 940	△ 535	△ 350
現金及び同等物に係る換算差額	334	△ 121	△ 278	△ 84	△ 50	△ 230
現金及び同等物の増加額	325	△ 19	△ 1,647	1,741	2,459	△ 579
現金及び同等物 期末残高	8,814	8,794	7,146	8,888	11,348	10,768
フリー・キャッシュ・フロー	△ 5,190	1,516	318	2,766	3,045	1

※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



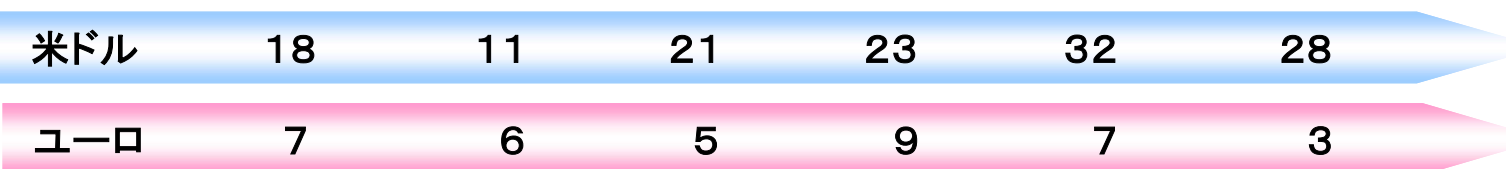
開発投資(年間)
⇒ **2,400**
に変更

対売上高比率
9.3%



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



◇期中平均レート (円)

	2019/3実績	2020/3予想	為替感応度 ~売上高~(百万円)
米ドル	110.37	108.90	100
ユーロ	130.05	121.30	46

◇期末日レート (円)

	2019/3期末	2020/3 期末予想	為替感応度 ~営業外~(百万円)
米ドル	111.01	108.00	50
ユーロ	124.66	118.00	3

	2017/3 実績			2018/3 実績			2019/3 実績			2020/3実績
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期
売上高	15,298	14,932	30,230	14,995	14,865	29,860	15,585	15,685	31,270	13,508
売上原価	9,338	8,952	18,290	9,090	9,294	18,384	9,696	9,318	19,014	8,219
売上総利益	39.0% 5,959	40.0% 5,980	39.5% 11,940	39.4% 5,905	37.5% 5,571	38.4% 11,475	37.8% 5,889	40.6% 6,367	39.2% 12,255	39.2% 5,288
販管費	4,812	5,375	10,187	4,941	5,162	10,103	4,893	5,390	10,281	5,226
営業利益	7.5% 1,147	4.1% 605	5.8% 1,752	6.4% 963	2.8% 409	4.6% 1,372	6.4% 996	6.2% 977	6.3% 1,973	0.5% 62
営業外損益	△ 581	362	△ 219	100	△ 321	△ 220	454	△ 162	291	△ 165
経常利益	3.7% 566	6.5% 967	5.1% 1,533	7.1% 1,064	0.6% 88	3.9% 1,152	9.3% 1,450	5.2% 815	7.2% 2,265	-0.8% △ 103
特別損益	311	10	320	△ 223	1,594	1,370	13	△ 360	△ 346	△ 29
税引前利益	877	977	1,854	840	1,682	2,522	1,464	455	1,919	△ 133
法人税等	473	368	842	386	1,211	1,597	417	214	630	157
純利益	2.6% 403	4.1% 609	3.3% 1,012	3.0% 453	3.2% 471	3.1% 924	6.7% 1,047	1.5% 241	4.1% 1,288	-2.1% △ 290

平均為替レート

米ドル	111.79円	107.07円	109.43円	112.13円	111.97円	112.05円	108.52円	112.22円	110.37円	109.99円
ユーロ	124.24円	116.90円	120.57円	122.25円	132.23円	127.24円	130.70円	129.40円	130.05円	124.11円

	2017/3 実績			2018/3 実績			2019/3 実績			2020/3実績	
	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期	上半期	
売上高	15,298	14,932	30,230	14,995	14,865	29,860	15,585	15,685	31,270	13,508	
グローバル ゲーミング	(千米ドル)	41,187	47,563	88,750	39,610	38,959	78,569	51,976	46,471	98,447	46,614
	(千円)	31,678	23,398	55,076	27,154	24,435	51,589	25,345	30,239	55,584	20,679
		8,539	7,814	16,353	7,760	7,607	15,367	8,953	9,141	18,094	7,694
海外 コマース	(千米ドル)	8,520	6,210	14,730	7,257	6,637	13,894	5,755	5,343	11,098	5,015
	(千円)	7,501	7,867	15,368	10,310	7,301	17,611	10,088	6,414	16,502	6,970
		1,884	1,582	3,466	2,074	1,723	3,797	1,943	1,428	3,371	1,417
国内コマース	978	1,256	2,234	1,129	1,535	2,664	1,341	1,327	2,668	1,373	
遊技場向機器	3,895	4,281	8,176	4,031	4,000	8,031	3,348	3,788	7,136	3,021	

営業利益	7.5%	1,147	4.1%	605	5.8%	1,752	6.4%	963	2.8%	409	4.6%	1,372	6.4%	996	6.2%	977	6.3%	1,973	0.5%	62
グローバルゲーミング	21.3%	1,819	14.6%	1,141	18.1%	2,960	19.0%	1,477	18.9%	1,434	18.9%	2,911	23.6%	2,114	20.1%	1,841	21.9%	3,955	14.8%	1,138
海外コマース	7.7%	144	8.3%	132	8.0%	276	14.9%	310	18.3%	316	16.5%	626	3.3%	64	-20.4%	△ 292	-6.8%	△ 228	-28.6%	△ 405
国内コマース	4.5%	43	9.9%	124	7.5%	167	10.1%	114	10.8%	166	10.5%	280	9.3%	124	9.3%	124	9.3%	248	18.2%	249
遊技場向機器	2.4%	95	5.7%	243	4.1%	338	-0.5%	△ 19	-11.8%	△ 470	-6.1%	△ 489	-12.3%	△ 412	4.9%	184	-3.2%	△ 228	-1.9%	△ 56
調整額		△ 956		△ 1,033		△ 1,989		△ 918		△ 1,038		△ 1,956		△ 895		△ 878		△ 1,773		△ 863

単位：百万円

	2017/3 実績					2018/3実績					2019/3実績					2020/3実績	
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q	3Q	4Q	通期	1Q	2Q
売上高	7,398	7,900	7,738	7,194	30,230	7,140	7,855	7,640	7,225	29,860	7,713	7,872	8,023	7,662	31,270	6,967	6,541
グローバル・シグ	4,124	4,415	3,903	3,911	16,353	3,722	4,038	3,570	4,036	15,367	4,341	4,611	4,326	4,815	18,094	3,798	3,896
(内数)プリンター	(1,097)	(1,044)	(1,114)	(1,147)	(4,402)	(935)	(1,054)	(854)	(1,155)	(3,998)	(1,141)	(1,286)	(1,015)	(1,193)	(4,635)	(1,019)	(1,100)
海外 コマーシャル	876	1,008	810	771	3,466	928	1,146	846	876	3,797	884	1,058	736	692	3,371	756	661
(内数)プリンター	—	(182)	(69)	(-)	(252)	(15)	(86)	(51)	(24)	(176)	(11)	(15)	(15)	(6)	(47)	(6)	(7)
国内 コマーシャル	511	467	379	877	2,234	485	644	753	782	2,664	681	660	797	530	2,668	655	718
遊技場向機器	1,885	2,010	2,647	1,634	8,176	2,004	2,027	2,469	1,531	8,031	1,806	1,541	2,164	1,625	7,136	1,758	1,263

① 周辺設備機器 売上高

周辺設備機器市場は、2000年代には2,500億円ほどの市場規模があったが、2年連続で1,000億円を割るレベルになっている。 (億円)

2011年度	2012年度	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度	2017年度	2018年度
1,622	1,743	1,751	1,534	1,484	1,192	982	935

(注)・矢野経済研究所『パチンコ産業白書』より

② パチンコホール売上高

6月度迄は前年同月比で横ばいもしくはプラスで推移するも、7月度以降はマイナスに転じております。

	前年度比増減		前年同期間比増減
2016年度	△11.2%	2019年度	1～3月累計 +3.1%
2017年度	△4.3%		4～6月累計 +2.0%
2018年度	△2.8%		7～9月累計 △5.0%
			1～9月累計 +0.03%

(注)・『経済産業省 特定サービス産業動態統計調査』より

③ 遊技場関連統計

2018年度の参加人口は前年度より50万人の増加と2014年以来4年ぶりの増加になった模様。

	市場規模 (億円)	参加人口 (万人)	ホール数 増減率 (店)	パチンコ設置台数 (万台)	パチスロ設置台数 (万台)	合計 (万台)	1店舗当たり平均 遊技設置台数 (台)
2014年度	245,040	1,150	-2.2% 11,627	64.3% 295	35.7% 164	459	395.4
2015年度	232,290	1,070	-2.7% 11,310	63.7% 291	36.3% 166	458	405.0
2016年度	204,180	940	-2.9% 10,986	62.6% 283	37.4% 169	452	411.9
2017年度	214,000	900	-6.3% 10,596	62.0% 274	38.0% 168	443	418.7
2018年度	207,000	950	-5.1% 10,060	61.3% 263	38.7% 166	430	427.7

(注)・'市場規模'、'参加人口'は、「レジャー白書2019」より。'ホール数'、'パチンコ・パチスロ設置台数等'は年末時点の数値。『警察庁保安課まとめ』より

・今年度の発表に合わせて、「市場規模」の数値を前年度発表の'19兆5,400億円'から、'21兆4,000億円'に修正

1. 米国

◇北米 Commercial & Tribal カジノ売上高推移

(単位: billion \$)

	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019/1~6月	前年同期間比
Commercial	37.4	37.5	38.5	39.9	40.3	41.8	43.5	22.4	+3.5%
Tribal	27.9	28.0	28.5	29.9	31.2	32.4	33.7		
計	65.4	65.5	67.0	69.8	71.6	74.2	77.2		

[出所: 『Center For Gaming Research』、 『National Indian Gaming Commission』]

◇ネバダ州 カジノ売上高、ラスベガス訪問者数推移

(単位: billion \$、万人)

	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019/1~6月	前年同期間比
ネバダ州	10.8	11.1	11.0	11.1	11.2	11.5	11.9	5.9	± - %
訪問者数	3,972	3,967	4,112	4,231	4,293	4,220	4,211	2,113	+0.6%

[出所: 『US Gaming Research Reports』、 『LAS VEGAS Convention And Visitors』]

2. マカオ

◇マカオ カジノ売上高推移

(単位: 億パコ)

	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019/1~10月 累計実績
売上高	3,041.39	3,606.49	3,515.21	2,308.40	2,232.10	2,657.43	3,028.46	2,467.40
前年比	+13.5%	+18.6%	△ 2.6%	△ 34.3%	△ 3.3%	+19.1%	+14.0%	△ 1.8%

[出所: マカオ政府のカジノ監理部門: 博彩監察協調局(DICJ)]

(前年同期間比)

国内IRに関する8月以降の主な動向等を下記に列挙いたします。

【最近の動向】

8月22日 横浜市が、IR候補地に立候補を正式に表明

8月22日 サンズが大阪IRを見送り、東京都と横浜市での開発機会に注力する旨を表明

8月29日 シーザースが日本におけるIR事業参入活動の中止を表明

9月 4日 政府が、統合型リゾートの導入方針を示す「基本的な考え方」を発表

9月18日 メルコリゾート&エンターテインメントは、「横浜ファースト」戦略を発表し、大阪府市に対し、「事業構想公募への参加」を中止する旨を伝達した模様

9月19日 大阪府市が6月4日に公表したRFC(Request for Concept)への参加登録者は7社であったが、上述のような撤退などもあり、3社(MGM、ゲンティン、ギャラクシー)に絞られたことを発表

9月24日 国交省は、47都道府県・20政令市に対するIR意向の結果を発表

「予定している・検討している」と回答したのは、既に誘致を表明している横浜市、大阪府・市、和歌山県、長崎県の4地域のほか、知事や市長が検討の意向を示し調査を進めている北海道、東京都、千葉市、名古屋市の計9自治体・8地域であった

10月 1日 長崎県・佐世保市IR協議会が、民間事業者からのRFC募集を開始

10月中旬 ウィンは、関東エリアにフォーカスする姿勢を公表

10月16日 横浜市が、民間事業者からのRFC募集を開始

10月18日 政府は、『カジノ管理委員会』を2020年1月7日に設立することを閣議決定
(尚、IR整備法では、設置期限を2020年1年26日としている)

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
サーマルプリンター



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

ゲーミング向
サーマルプリンター

競合企業

- ・Transact (USA)
- ・Nanoptix (CAN)

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mercial



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)が今年も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。

ESGへの取り組み

● 環境 (Environment)

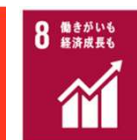
- ・ 国内外環境法規制の順守
- ・ グリーン調達に対応した製品作りの実施



● 社会 (Social)

■ 社会貢献

- ・ 米国子会社JACが冠スポンサーとなり、今年で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ますが、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。



AGEM: Association of Gaming Equipment Manufacturers
AGA: American Gaming Association



● 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

