



# 日本金銭機械株式会社 (証券コード: 6418)

## 2021年3月期 通期決算説明会資料



2021年5月

# 目次

・2021年3月期 通期業績概要	..	2~5
・2021年3月期 セグメント別業績概要	..	6~10
・2022年3月期 通期業績予想	..	11~20
・トピックス	..	21
・利益還元	..	22
・参考資料	..	23~34

## ■ 前期比で大幅な'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、カジノ施設やパチンコホール等では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・営業減益となりました。さらに、特別損失として減損損失を計上したことで、多額の純損失を計上することとなりました。

## ■ 希望退職者の募集と関連費用の計上、減損損失の計上

- ・事業規模に見合った人員体制を構築し、早期に業績改善を図るため、希望退職者を募集  
⇒ 募集人数(60名)に対して同数が応募。関連費用を営業外費用として計上(4億69百万円)
- ・業績が減退したことを踏まえ、固定資産について減損損失を特別損失として計上(56億58百万円)

## ■ 2021年3月期 期末配当については、「無配」とする

2期連続での営業損失、及び当期純損失を計上したことにより、中間配当と同様に無配とする。

## ■ 手許流動性の確保に向けた取り組み

金融機関からの借入(43億円)による手許流動資金の確保を行い、経営の安定化を図る。

# 2021年3月期 通期業績概要



単位:百万円

	2020/3 実績	2021/3 実績	前期比		2021/3 2/9修正予想	2/9修正予想比	
			率	増減額		率	増減額
売上高	26,109	17,010	△34.8%	△9,098	16,500	+ 3.1%	+ 510
グローバルゲーミング	14,405	8,077	△43.9%	△6,328	7,850	+ 2.9%	+ 227
(内数)プリンター事業	(4,389)	(2,207)	(△49.7%)	(△2,182)	(2,055)	(+7.4%)	(+152)
海外コマース	2,624	2,746	+ 4.6%	+121	2,750	△ 0.1%	△ 4
(内数)プリンター事業	( 21)	( 31)	(+47%)	(+10)	( 25)	(+24%)	(+ 6)
国内コマース	2,795	1,704	△39.0%	△1,090	1,400	+21.7%	+ 304
遊技場向機器	6,283	4,482	△28.7%	△1,800	4,500	△ 0.4%	△ 18
営業利益	△2.8% △730	△15.2% △2,589	—	△12.4pt △1,858	△16.4% △2,700	—	+1.2pt + 111
経常利益	△3.3% △861	△17.1% △2,902	—	△13.8pt △2,040	△20.0% △3,300	—	+2.9pt + 398
当期純利益	△6.9% △1,796	△44.4% △7,558	—	△37.5pt △5,762	△47.9% △7,900	—	+3.5pt + 342
平均為替 レート	米ドル	109.25円	106.44円	△ 2.81円	106.44円	— 円	
	ユーロ	122.18円	121.95円	△ 0.23円	121.95円	— 円	

# 2021年3月期 通期業績概要

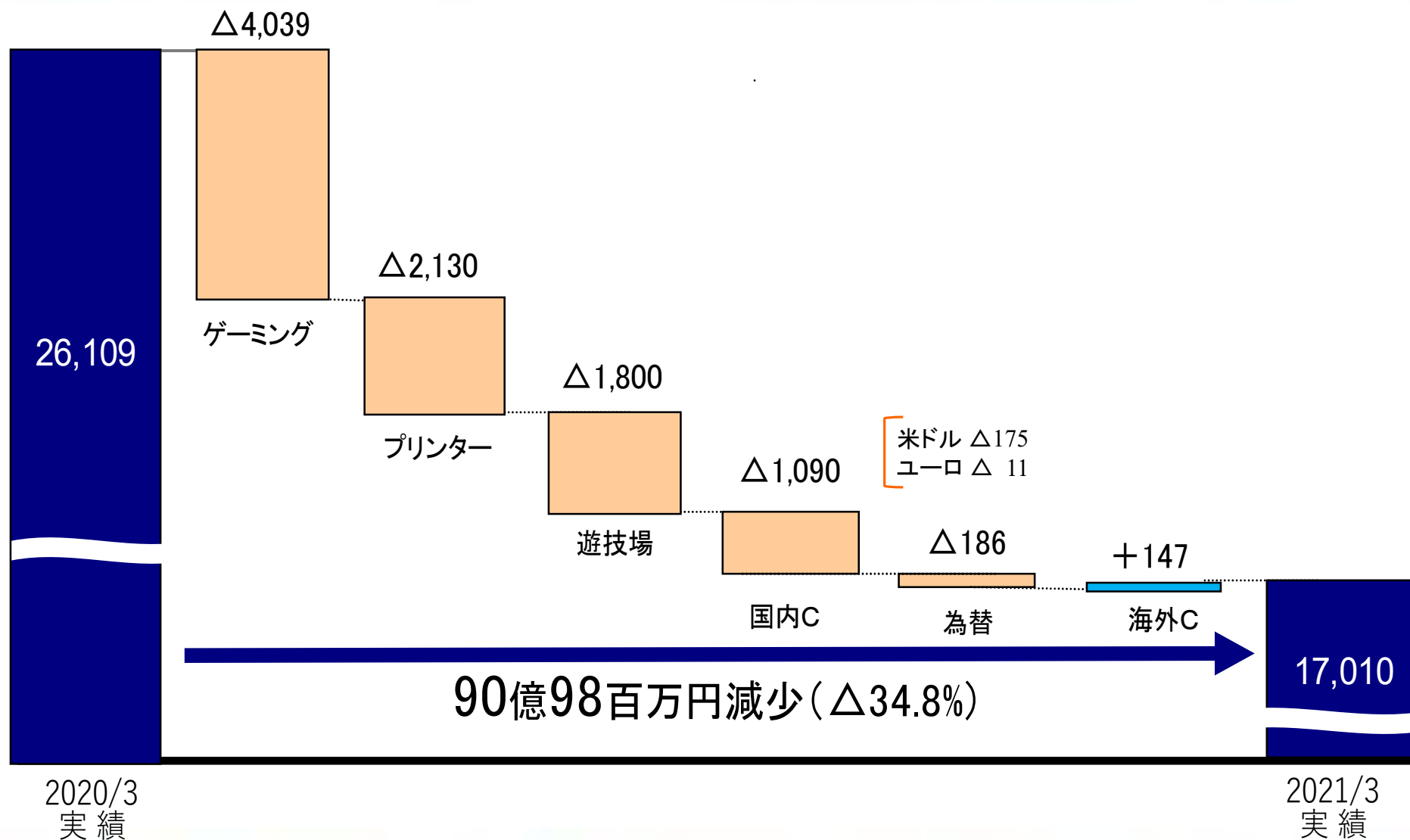
	2020/3 実績	2021/3 実績	前期比 増減	2021/3 2/9修正予想	2/9修正予想比 増減
営業利益	△2.8% △ 730	△15.2% △2,589	△12.4pt △1,858	△16.4% △2,700	+1.2pt + 111
営業外損益	△ 131	△ 313	△ 182	△ 600	+287
(主な項目) 為替差損益	△ 174	+ 127	+ 301	△ 150	+ 277
希望退職関連費用	—	△ 469	△ 469	△ 500	+ 31
経常利益	△3.3% △ 861	△17.1% △2,902	△13.8pt △2,040	△20.0% △3,300	+2.9pt + 398
特別損益	△ 571	△5,338	△4,766	△5,300	△ 38
(主な項目) 訴訟損失	△ 99	—	+ 99	—	—
事業構造改善費用	△ 424	—	+ 424	—	—
固定資産売却益	—	323	+ 323	+ 320	+ 3
減損損失	—	△5,658	△5,658	△5,650	△ 8
税引前利益	△5.5% △1,433	△48.4% △8,241	△42.9pt △6,807	△52.1% △8,600	+3.7pt + 359
法人税等	362	△ 682	△1,044	△ 700	+ 18
当期純利益	△6.9% △1,796	△44.4% △7,558	△37.5pt △5,762	△47.9% △7,900	+3.5pt + 342

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
	↓△ 2.18	↓+ 1.89	↓△ 4.83
当決算期末	108.83円	110.72円	104.00円

# 売上高増減要因（前期比）

単位：百万円



# 2021年3月期 セグメント別業績

		売上高			営業利益(率)		
		2019/3 実績	2020/3 実績	2021/3 実績	2019/3 実績	2020/3 実績	2021/3 実績
グローバル ゲーミング	外貨(千米ドル)	98,447	94,799	51,230			
	外貨(千ユーロ)	55,584	33,137	21,519	21.9%	10.3%	△ 6.0%
	邦貨(百万円)	18,094	14,405	8,077	3,955	1,486	△ 486
海外 コマーシャル	外貨(千米ドル)	11,098	9,275	11,620			
	外貨(千ユーロ)	16,502	13,186	12,379	△ 6.8%	△ 33.4%	△ 28.8%
	邦貨(百万円)	3,371	2,624	2,746	△ 228	△ 877	△ 791
国内 コマーシャル		2,668	2,795	1,704	9.3%	16.2%	6.7%
遊技場向機器		7,136	6,283	4,482	△ 3.2%	△ 2.4%	△ 22.0%
調整額		—	—	—	△ 1,772	△ 1,643	△ 439
連結		31,271	26,109	17,010	6.3%	△ 2.8%	△ 15.2%
海外売上高	外貨(千米ドル)	108,508	103,002	61,086			
	外貨(千ユーロ)	72,086	46,323	33,898			
	邦貨(百万円)	21,465	16,913	10,636			

(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。

「海外コマーシャル」は新製品の開発投資費用の計上により、多額の部門損失の計上となる。  
「遊技場向機器」は、4期連続の部門損失の計上。

各セグメントの主な製品は、NO. 31, 32ご参照

# 四半期別 業績概要

グローバルゲーミング



区分		2020/3月期					2021/3月期					前期比
		1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q実績	累計実績	1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q実績	累計実績	
北米・中南米	外貨(千米\$)	12,926	17,656	12,897	16,499	59,978	13,324	3,667	9,070	9,260	35,321	△24,657
	邦貨(百万円)	1,426	1,938	1,384	1,804	6,552	1,453	385	956	967	3,761	△2,791
アジア・パシフィック	外貨(千米\$)	1,297	751	1,391	1,366	4,805	500	79	346	977	1,902	△2,903
	邦貨(百万円)	143	82	151	149	525	55	8	36	103	202	△323
欧州・アフリカ・中近東	外貨(千€)	9,655	6,337	4,874	3,186	24,052	5,745	2,200	4,064	3,634	15,643	△8,409
	邦貨(百万円)	1,210	774	568	387	2,939	689	259	506	452	1,906	△1,033
プリンター	外貨(千米\$)	6,228	7,756	7,769	8,263	30,016	5,528	1,319	2,959	4,201	14,007	△16,009
	外貨(千€)	2,650	2,037	2,059	2,339	9,085	2,525	1,102	1,490	759	5,876	△3,209
	邦貨(百万円)	1,019	1,100	1,082	1,188	4,389	906	268	496	537	2,207	△2,182
計	売上高(百万円)	3,798	3,896	3,185	3,526	14,405	3,104	920	1,994	2,059	8,077	△43.9% △6,328
	営業利益(%)	17.3%	12.4%	13.0%	-2.0%	10.3%	1.1%	-47.9%	1.3%	-5.1%	-6.0%	△16.3pt △1,972
平均為替レート	米ドル	110.30円	109.06円	107.68円	109.96円	109.25円	109.11円	107.39円	105.25円	104.01円	106.44円	△2.81円
	ユーロ	125.33円	120.45円	118.95円	123.99円	122.18円	120.02円	118.74円	124.54円	124.50円	121.95円	△0.23円

## 2020年度の総括

### 〈米国市場〉

◇コマースカジノ 2020年度月別売上高 前年同月比増減率 推移

1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
+12.4%	+10.2%	△51.6%	△96.3%	△90.5%	△51.2%	△21.8%	△18.5%	△12.8%	△6.7%	△18.0%	△35.1%
2020年度 計											△32.2%

全米では3月25日から6月3日までカジノ施設は閉鎖。欧州では3月以降に断続的にロックダウンが実施されたこともあり、機器入替などの需要が大幅に減少。



# 四半期別 業績概要

海外コマーシャル



区分		2020/3月期					2021/3月期					前期比
		1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q実績	累計実績	1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q実績	累計実績	
北米・中南米	外貨(千米\$)	2,094	1,543	1,512	1,198	6,347	1,104	1,624	2,269	1,597	6,594	+ 247
	邦貨(百万円)	230	169	162	131	693	120	175	241	165	701	+ 8
アジア・ パシフィック	外貨(千米\$)	480	775	521	954	2,730	1,264	970	1,673	823	4,730	+ 2,000
	邦貨(百万円)	52	85	56	104	298	137	104	178	84	503	+ 205
欧州・アフリカ・ 中近東	外貨(千€)	3,717	3,253	3,241	2,975	13,186	3,802	1,978	3,840	2,759	12,379	△ 807
	邦貨(百万円)	465	401	382	361	1,611	456	227	481	345	1,509	△ 102
プリンター	外貨(千米\$)	57	66	41	34	198	100	88	36	72	296	+ 98
	邦貨(百万円)	6	6	4	4	21	10	9	4	7	31	+ 10
計	売上高(百万円)	756	661	606	600	2,624	725	515	903	602	2,746	+4.6% + 121
	率 営業利益(%)	-17.2% △ 130	-41.7% △ 275	-30.7% △ 186	-47.5% △ 285	-33.4% △ 877	-26.4% △ 191	-61.4% △ 316	-22.7% △ 205	-12.9% △ 77	-28.8% △ 791	+4.6pt + 86
平均為替レート	米ドル	110.30円	109.06円	107.68円	109.96円	109.25円	109.11円	107.39円	105.25円	104.01円	106.44円	△ 2.81円
	ユーロ	125.33円	120.45円	118.95円	123.99円	122.18円	120.02円	118.74円	124.54円	124.50円	121.95円	△ 0.23円

## 2020年度の総括

欧米では、新型コロナ禍によるロックダウンなどで外出が禁止されたり、行動が制限されたこともあり、金融・流通・交通の各分野においては、設備投資の抑制傾向が継続いたしました。しかし、アジア地域では、中国、シンガポール、台湾で鉄道券売機向に採用されたことにより、前期比で増加となりました。尚、多額の研究開発費投資の継続により、前期に引き続き、大幅な部門損失の計上となりました。

# 四半期別 業績概要

国内コマース



単位：百万円

	2020/3月期					2021/3月期					前期比
	1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q実績	累計実績	1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q実績	累計実績	
売上高	655	718	792	629	2,795	422	335	483	463	1,704	△39.0% △ 1,090
営業利益	15.5%	20.6%	15.0%	13.6%	16.2%	6.5%	0.9%	14.7%	3.1%	6.7%	△ 9.5pt △ 338

## 2020年度の総括

新型コロナ禍の影響で、公営競技場の無観客開催や観光地の駐車場の閉鎖、またインバウンドをはじめとした旅行客の減少によるホテルの稼働率低下もあり、設備機器の設置時期を見直すといった動きも出るなど、設備投資マインドが冷えこんだ影響を受けました。

# 四半期別 業績概要

## 遊技場向機器



単位:百万円

	2020/3月期					2021/3月期					前期比
	1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q実績	累計実績	1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q実績	累計実績	
売上高	1,758	1,263	1,789	1,472	6,283	841	1,240	1,378	1,021	4,482	△28.7% △ 1,800
営業利益	1.6% 27	-6.7% △ 84	-0.7% △ 12	-5.4% △ 79	-2.4% △ 149	-29.1% △ 245	-18.4% △ 228	-12.2% △ 168	-33.8% △ 345	-22.0% △ 986	△19.6pt △ 837

### 2020年度の総括

4/16から全国を対象に緊急事態宣言が発出され、パチンコ店に対して休業を要請。パチンコ店は5月中旬以降、営業が再開されたが、4月、5月のホール売上高は統計開始以降最低値を記録するほどの大きな影響を受けた。

◇パチンコホール 2020年度月別売上高 前年同月比増減率 推移、前年比増減

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月
△61.8%	△77.5%	△31.3%	△21.2%	△21.7%	△22.4%	△17.2%	△19.2%	△20.2%	△26.2%	△25.8%	△13.9%
年間計											△29.9%

主な顧客先であるパチンコホールにおいては、緊急事態宣言時に営業活動を自粛し、解除後も遊技客の回復に時間を要したことや過度の射幸性を抑えた遊技機の入替が必要になる事に加えて、感染対策投資を優先せざるを得なかったこともあり、当社が取り扱う周辺設備への投資を控えたことで販売が低調に推移し、4期連続の部門損失の計上となりました。

# 2022年3月期 通期業績予想



単位:百万円

	2021年3月期		2022年3月期		通期比較	
	2Q累計実績	通期実績	2Q累計予想	通期予想	率	増減額
売上高	8,105	17,010	8,600	19,000	+11.7%	+1,990
グローバルゲーミング	4,024	8,077	3,700	8,600	+6.5%	+ 523
(内数)プリンター事業	(1,174)	(2,207)	( 950)	(2,300)	(+4.2%)	(+ 93)
海外コマース	1,240	2,746	1,700	3,150	+14.7%	+ 404
(内数)プリンター事業	( 20)	( 31)	( 15)	( 30)	(△3%)	(△ 1)
国内コマース	757	1,704	700	1,750	+ 2.7%	+ 46
遊技場向機器	2,082	4,482	2,500	5,500	+22.7%	+1,018
営業利益	△18.5% △ 1,502	△15.2% △ 2,589	△3.5% △ 300	0.5% 100	—	+15.7pt +2,689
経常利益	△19.3% △ 1,561	△17.1% △ 2,902	△4.7% △ 400	1.1% 200	—	+18.2pt +3,102
純利益	△19.1% △ 1,551	△44.4% △ 7,558	△5.8% △ 500	0.3% 50	—	+44.7pt +7,608
平均為替 レート	米ドル	108.25円	106.44円	105.00円		△ 1.44円
	ユーロ	119.38円	121.95円	127.00円		+ 5.05円

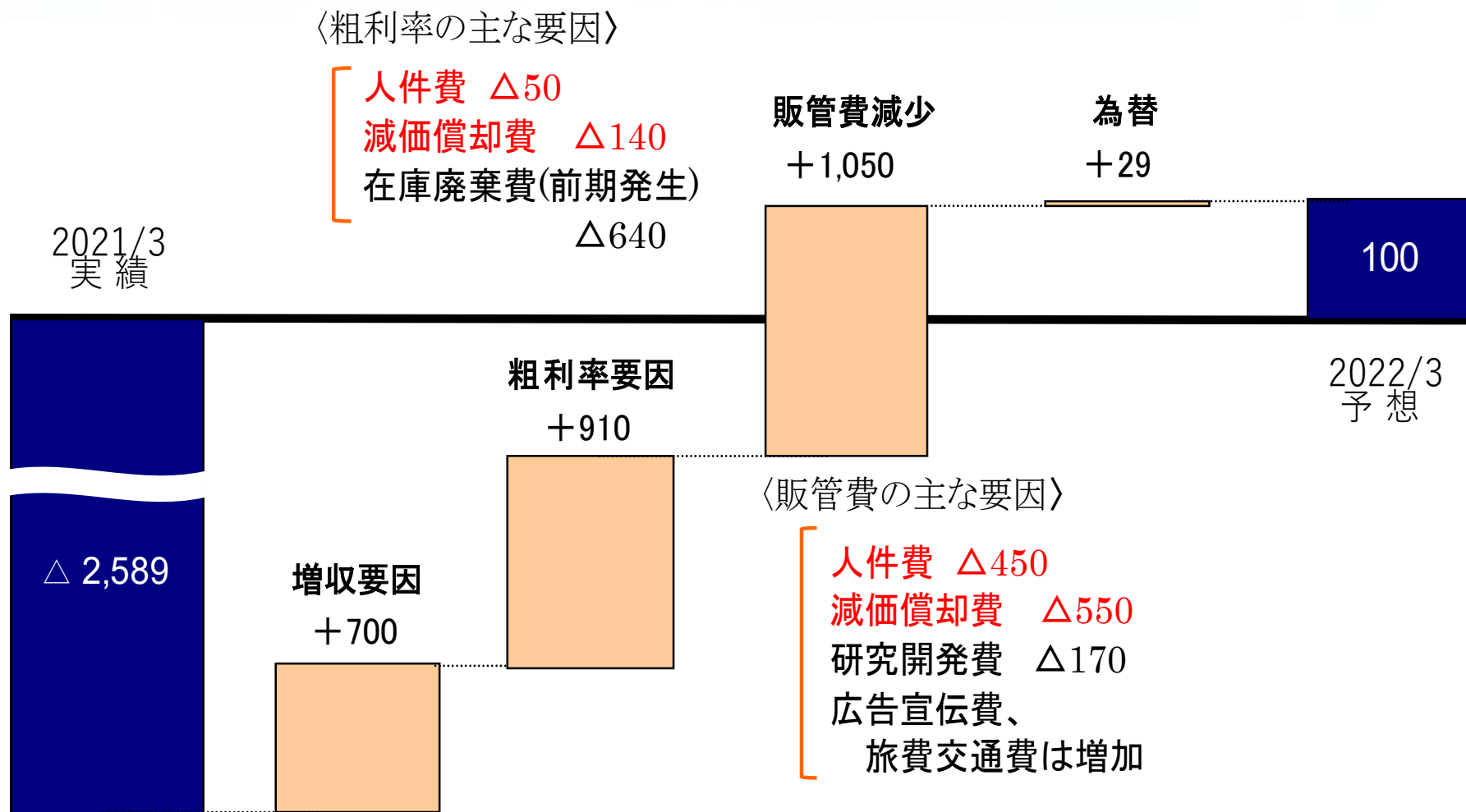
## ポイント

海外市場においては、新型コロナ禍の影響が上半期(～6月)までは継続するが、下半期には需要が回復すると想定している。国内遊技場向は年末にかけての旧遊技機からの入替需要に合わせた販売増加を見込んでいる。

営業利益については増収要因や前期に実施した人員削減、減損処理といった施策による固定費の削減効果を見込み、1億円の利益確保を目指す。

# 営業利益増減要因（2021年3月期比）

単位：百万円



前期に実施した希望退職者の募集や減損損失の計上による固定費の削減(赤字項目)が収益改善効果として、原価、販管費で発現することが、営業利益増加の大きな要因になっている。

# 2022年3月期 セグメント別業績予想



単位:百万円

		売上高			営業利益(率)		
		2020/3 実績	2021/3 実績	2022/3 予想	2020/3 実績	2021/3 実績	2022/3 予想
グローバル ゲーミング	外貨(千米ドル)	94,799	51,230	58,125	10.3%	△6.0%	6.4%
	外貨(千ユーロ)	33,137	21,519	19,650			
	邦貨(百万円)	14,405	8,077	8,600			
海外 コマーシャル	外貨(千米ドル)	9,275	11,620	13,750	△33.4%	△28.8%	1.6%
	外貨(千ユーロ)	13,186	12,379	13,400			
	邦貨(百万円)	2,624	2,746	3,150			
国内 コマーシャル		2,795	1,704	1,750	16.2%	6.7%	8.6%
遊技場向機器		6,283	4,482	5,500	△2.4%	△22.0%	0.9%
調整額		—	—	—	△1,643	△439	△700
連結		26,109	17,010	19,000	△2.8%	△15.2%	0.5%
					△730	△2,589	100
海外売上高	外貨(千米ドル)	103,002	61,086	71,875			
	外貨(千ユーロ)	46,323	33,898	33,050			
		64.8%	62.5%	61.8%			
	邦貨(百万円)	16,913	10,636	11,750			

(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。

# 2022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 実績	2021/3 実績	2022/3 予想	前期比	
北米・中南米	外貨 (千米\$)	59,958	59,978	35,321	40,475	+ 5,154	
	邦貨 (百万円)	6,617	6,552	3,761	4,250	+ 489	
アジア・ パシフィック	外貨 (千米\$)	4,822	4,805	1,902	1,900	△ 2	
	邦貨 (百万円)	532	525	202	200	△ 2	
欧州・アフリカ・ 中近東	外貨 (千€)	48,511	24,052	15,643	14,550	△ 1,093	
	邦貨 (百万円)	6,308	2,939	1,906	1,850	△ 56	
プリンター	外貨 (千米\$)	33,667	30,016	14,007	15,750	+ 1,743	
	外貨 (千€)	7,073	9,085	5,876	5,100	△ 776	
	邦貨 (百万円)	4,635	4,389	2,207	2,300	+ 93	
計	売上高 (百万円)	18,094	14,405	8,077	8,600	+ 6.5%	+ 523
	営業利益 (〃)	21.9% 3,955	10.3% 1,486	-6.0% △ 486	6.4% 550	+12.4pt	+ 1,036
平均為替レート	米ドル	110.37円	109.25円	106.44円	105.00円	△ 1.44円	
	ユーロ	130.05円	122.18円	121.95円	127.00円	+ 5.05円	

前期比 + 5億円 (+6.5%)

〈 当セグメントの取り組み 〉

新型コロナ禍の影響を受けて1年遅れでのトライになるが、次項に記載の新製品の展開を推進していく。

## 米国ゲーミング市場で、DSS(Digital Signage Solution)の販売を拡大

米国のカジノにおいて、カジノホール内でのテーブルゲームのプレイ状況やスポーツベッティングルームでの各種スポーツのLive配信に加えて、カジノホールの天井に設置し、様々な映像を投影(右下の写真では花火)するなど、さまざまな用途でご利用いただいております。

※ 表紙の写真も実際のカジノでの採用事例



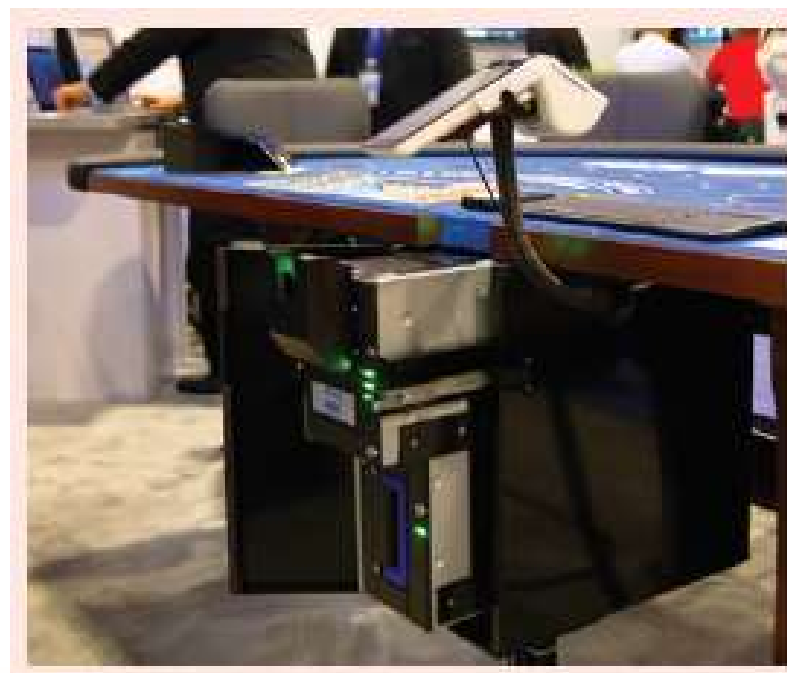


**「TITAシステム」が「GGB Gaming and Technology Award」においてSilver Awardを受賞**

昨年、当社のテーブルゲームシステムが革新性や実用性に優れた製品や技術に贈られる米国ゲーミング業界における権威のある賞の一つである「GGB Gaming and Technology Award」においてSilver Award (2位) を受賞しました。

このシステムは、テーブルゲームをプレイする際の全ての決済(現金等のチップへの交換など)をテーブル上で行うことが可能になり、更に現金に加えて、電子マネーやチケットでの決済も可能としたもので、近い将来のキャッシュレスへの対応も可能な仕様になっております。

米国市場だけでなく、テーブルゲームが主流であるマカオ、シンガポールなどのアジア市場に向けても販売を進めてまいります。



# 2022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 実績	2021/3 実績	2022/3 予想	前期比				
北米・中南米	外貨(千米\$)	7,559	6,347	6,594	8,700	+2,106				
	邦貨(百万円)	834	693	701	920	+ 219				
アジア・パシフィック	外貨(千米\$)	3,111	2,730	4,730	4,750	+ 20				
	邦貨(百万円)	343	298	503	500	△ 3				
欧州・アフリカ・中近東	外貨(千€)	16,502	13,186	12,379	13,400	+1,021				
	邦貨(百万円)	2,146	1,611	1,509	1,700	+ 191				
プリンター	外貨(千米\$)	428	198	296	300	+ 4				
	邦貨(百万円)	47	21	31	30	△ 1				
計	売上高(百万円)	3,371	2,624	2,746	3,150	+14.7%	+ 404			
	営業利益(%)	-6.8%	△ 228	-33.4%	△ 877	-28.8%	△ 791	1.6%	50	+30.4pt
平均為替レート	米ドル	110.37円	109.25円	106.44円	105.00円	△ 1.44円				
	ユーロ	130.05円	122.18円	121.95円	127.00円	+ 5.05円				

前期比 + 4億円 (+14.7%)

〈当セグメントの取り組み〉

○ 北米地域の市場開拓を目的として、販売子会社を設立

コマース市場に特化した事業拠点を開設し、今後の同事業の主軸を担う体制の構築を目指す

○ 欧州にて、新製品が金融及び小売向けにソリューションを提供する大手企業のセルフチェック

アウト機器向けなどとして採用され、2Qより販売開始

### ○ MRXに高識別モデルを加え、ラインナップを拡充

2年前より販売を開始したMRXは、欧州・アジアをはじめ世界各国の交通・流通市場に導入が始まっておりませんが、識別能力を強化したバージョン(画像処理が可能)を市場に追加投入いたします。

今回の識別能力の増強により、紙幣の真偽鑑別はもちろん、紙幣記番号の認識や偽造券の追跡などが可能になることに加えて、各国中央銀行のセキュリティ基準を満たしている事から、幅広い顧客のニーズにこたえることが可能となり、様々な国や地域、業界、市場での採用が見込まれます。

このような機能を追加搭載することで、当社がこれまで得意としてきたゲーミング市場にとどまらず、より多くの市場が販売ターゲットとなり、将来の販売拡大に資するものと期待しております。



【MRX搭載精算機 (ギリシャ飲食店)】



【MRX-CIS】

(百万円)

	2019/3 実績	2020/3 実績	2021/3 実績	2022/3 予想	前期比	
売上高	2,668	2,795	1,704	1,750	+ 2.7%	+ 46
営業利益	9.3% 248	16.2% 453	6.7% 115	8.6% 150	+ 1.9pt	+ 35

### 〈 当セグメントの取り組み 〉

#### ○ クリニック向自動精算機の発売開始

医事会計システム(レセプトコンピューター)とのシステム連動により、診療費会計を自動化・非対面化できるクリニック向け精算機。

本製品は、新型コロナウイルスをはじめとした感染症対策が進む中、非対面での会計を実現するとともに、クリニックが抱える違算防止を含め、現金管理における省人化の課題を解決するとともに、現金決済のみならず、多様なキャッシュレス決済方法にも対応。

業界最小サイズのコンパクト設計で、受付などの小スペースにも設置可能。

#### ○ 新500円硬貨 改鑄対応

4月末に11月から発行することが発表された新500円硬貨に対応した機器の導入・改修需要を逃すことのないように取り組む。



(百万円)

	2019/3 実績	2020/3 実績	2021/3 実績	2022/3 予想	前期比
売上高	7,136	6,283	4,482	5,500	+22.7% + 1,018
営業利益	△ 3.2% △ 228	△ 2.4% △ 149	△22.0% △ 986	0.9% 50	+22.9pt + 1,036

前期比 +10億円 (+22.7%)

店舗数、遊技人口の減少傾向が続く厳しい市場環境のなか、更に新型コロナ禍の影響を受けて、遊技業界の先行きの不透明感が継続する状況ではあるが、すべての旧規則機が段階的に撤去されることもあり(尚、業界団体の協議により2021年11月末から2022年1月末に改定)、旧規則機の撤去時期に合わせた周辺機器の入れ替えに期待

〈 当セグメントの取り組み 〉

- ・メダル自動補給システムなどの得意分野の製品の販売に、より一層特化
- ・同業他社との連携を積極的に行うとともに、販売代理店を活用し、販売活動の効率化を図る

## ○ フィリピン工場への生産移管について

中国における人件費を含めたコストの高騰や米中関税問題の影響を回避すること目的として、中国からフィリピンへの生産移管に着手しておりましたが、本年4月より稼働を開始。

- ・所在地 フィリピン ラグナ州（ルソン島中部）
- ・従業員 20名程度



「フィリピン工場 製品組立ライン」

## ○ 東証の新市場区分への移行に関して、当社は「プライム市場」を選択いたします。

より独立性を高めた取締役会・監査役会の構成とし、監督機能を高める。

	現体制		→	新体制	
	取締役会	監査役会		取締役会	監査役会
員数	8名	4名		6名	3名
独立社外 (内数)	2名	2名		2名	2名

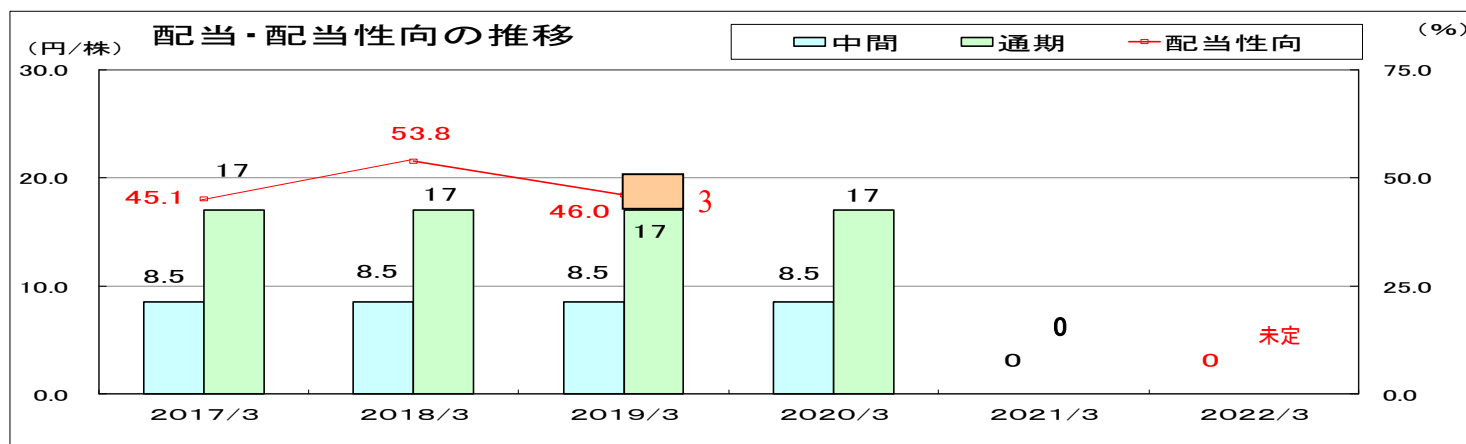
(注)「新体制」は、2021年6月24日開催予定の第68期定時株主総会での決議事項である。

## ○ 中期経営計画の策定について

現・中期経営計画(2019～2021年度)に関しては、実績が初年度より大きく乖離したことから見直しを進めておりましたが、新型コロナの影響を受けたこともあり、事業環境や進行年度での業績の回復具合を慎重に精査の上、2022年度以降の策定を進めてまいります。

# 利益還元

2022年3月期も中間配当は無配。尚、期末配当は現時点では未定



※2019/3には3円の記念配当を実施

1株当たり利益推移(円)	37.7	31.6	43.5	△60.6	△254.83	△1.69
配当性向推移(%)	45.1	53.8	46.0	—	—	—
純資産配当率(%)	1.6	1.5	1.8	1.6	—	—
配当総額(百万円)	456	503	592	504	—	—

《 配当方針 》 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	・・・24,25
・キャッシュ・フロー	・・・26
・設備投資額、減価償却費、研究開発費の推移	・・・27
・為替影響	・・・28
・半期別業績推移（2019/3～2021/3月期）	・・・29
・半期別・セグメント別業績推移（2020/3月期,2021/3月期）	・・・30
・事業セグメントの概要	・・・31,32
・世界のゲーミング市場における高いブランド力	・・・33
・ESGへの取り組み	・・・34

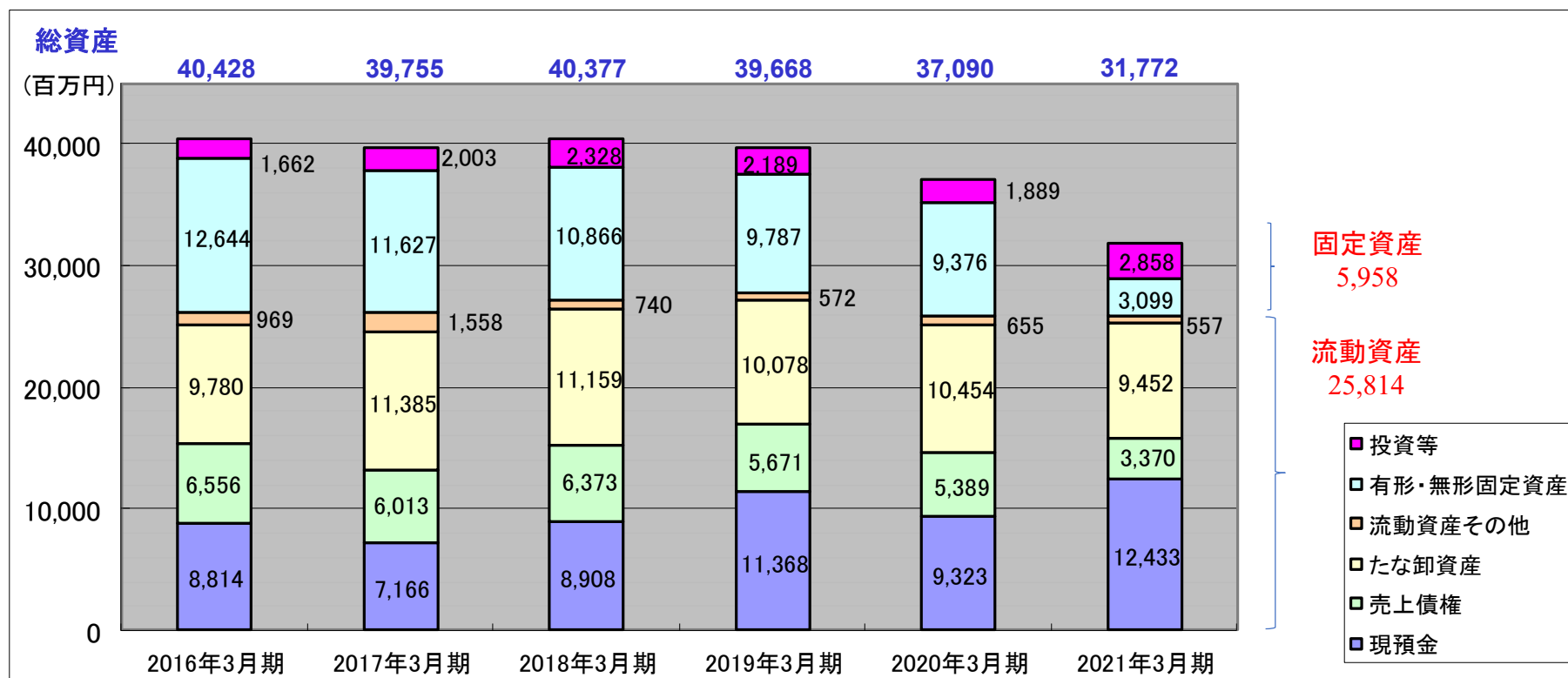


資産：△53億17百万円

(前期末比)

流動資産 △ 9百万円 : 現預金 +3,109、売上債権 △2,019、たな卸資産 △1,001

固定資産 △ 53億 7百万円 : 有形・無形固定資産 △6,276、投資その他 +968



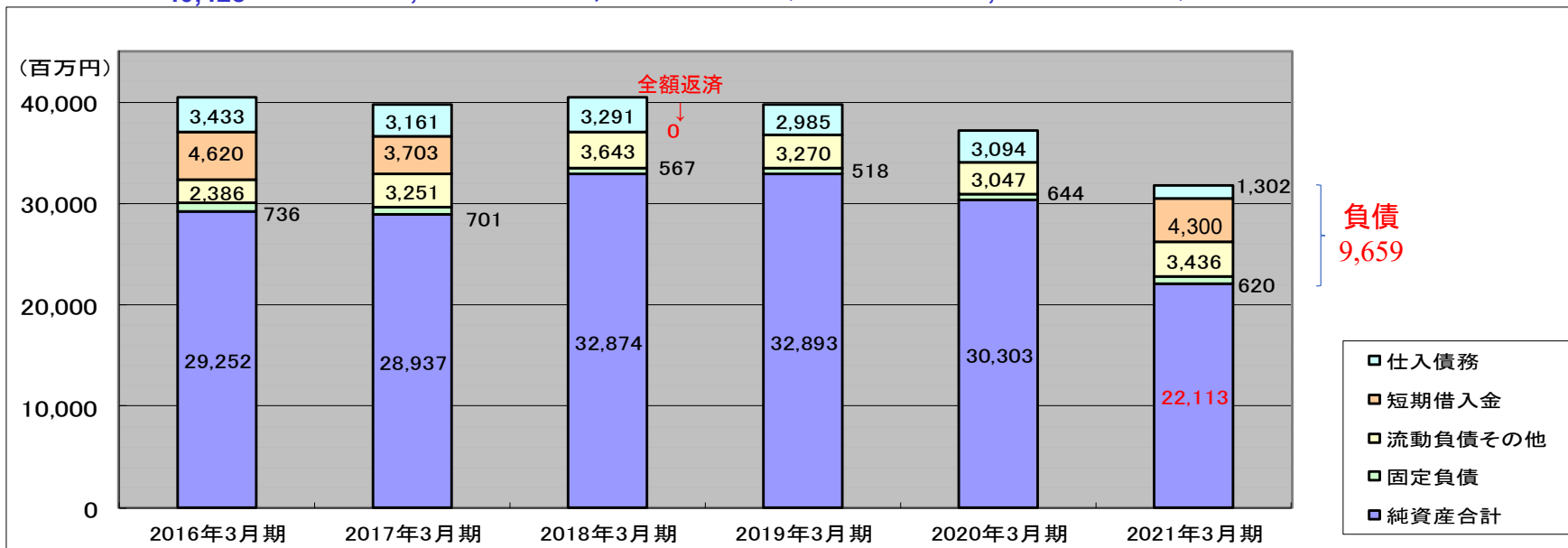
決算期末日レート

米ドル	112.69	112.18	106.31	111.01	108.83	110.72
ユーロ	127.68	119.81	130.81	124.66	119.55	129.82

単位:百万円

負債： + 28億72百万円 (前期末比)  
 流動負債 +28億96百万円 : 仕入債務 △1,792、短期借入金 +4,300  
 固定負債 △ 24百万円 :  
 純資産：△ 81億90百万円 : 利益剰余金 △7,810、為替換算調整勘定 △588

負債・純資産      40,428                  39,755                  40,377                  39,668                  37,090                  31,772



負債  
9,659

- 仕入債務
- 短期借入金
- 流動負債その他
- 固定負債
- 純資産合計

自己資本比率(%)      72.3                  72.7                  81.4                  82.9                  81.7                  69.6

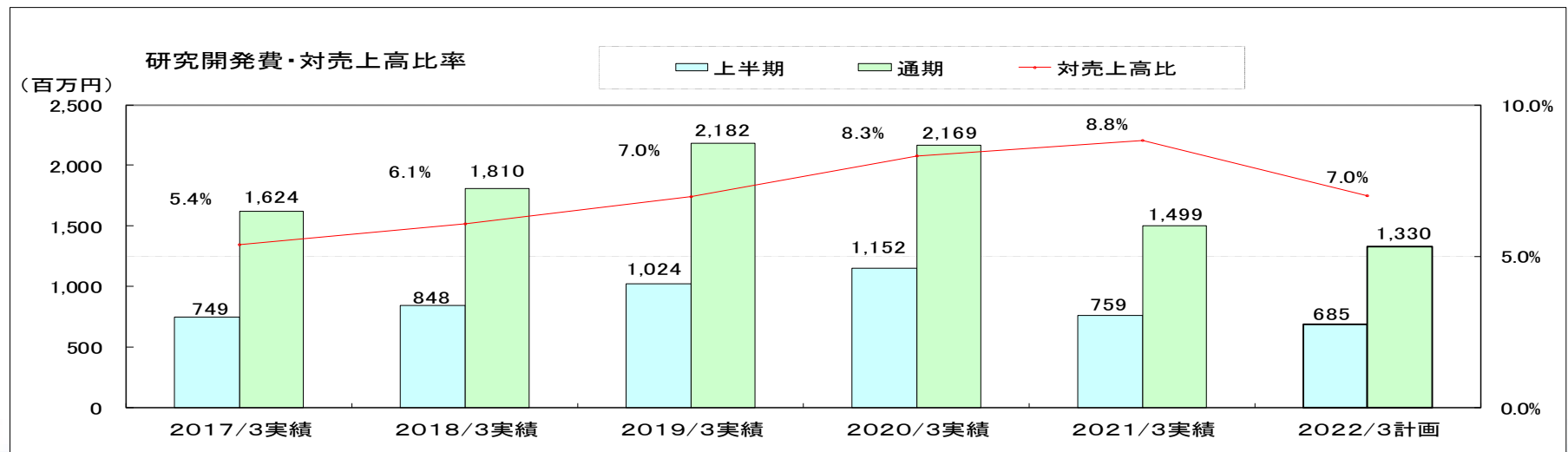
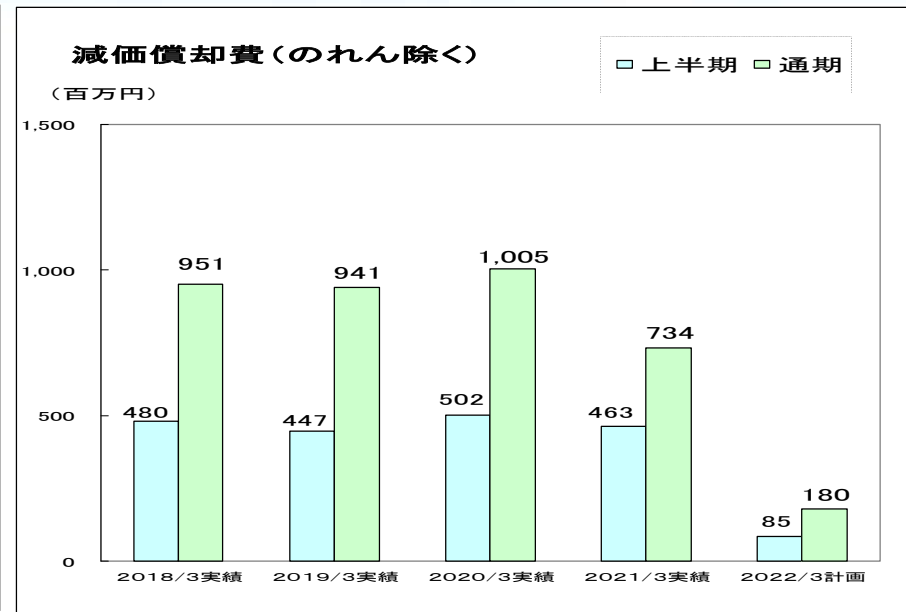
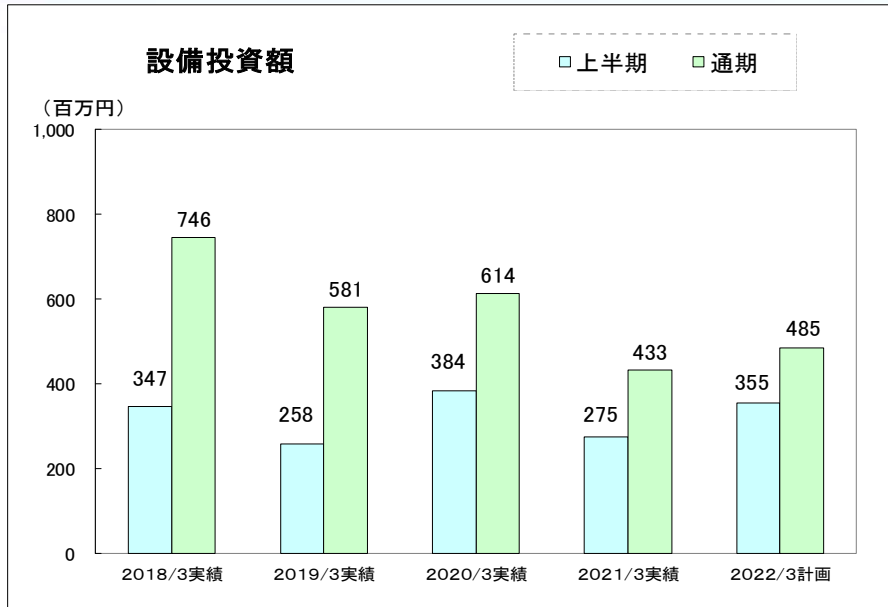
1株当たり純資産(円)      1,084.29                  1,080.96                  1,108.57                  1,109.70                  1,021.68                  745.55

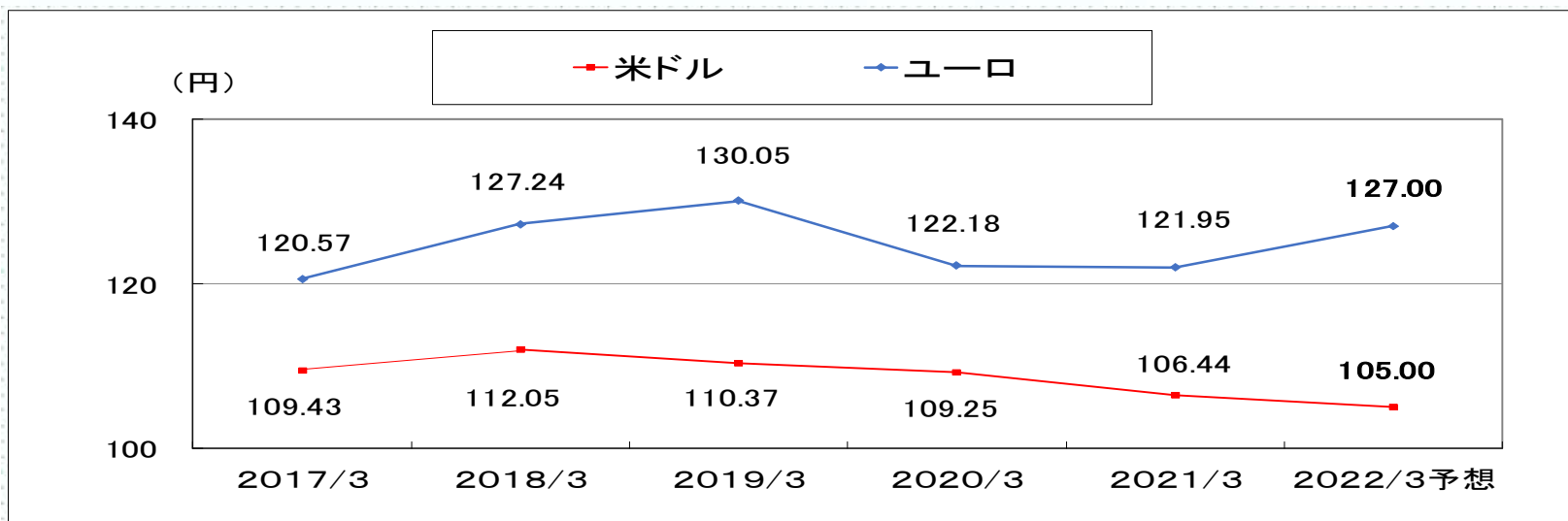
単位：百万円

- ・営業CF：純利益△8,241、減価償却費 734、運転資本(売上債権、棚卸資産、仕入債務)の増減 +927、減損損失 +5,658
- ・投資CF：有形固定資産取得 △379、有形固定資産売却 +345
- ・財務CF：短期借入 +4,300、配当金支払 △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
営業活動によるCF	1,758	611	3,461	3,601	△ 658	△ 843
投資活動によるCF	△ 242	△ 293	△ 694	△ 556	△ 610	△ 34
財務活動によるCF	△ 1,414	△ 1,688	△ 940	△ 535	△ 630	3,987
現金及び同等物に係る換算差額	△ 121	△ 278	△ 84	△ 50	△ 144	0
現金及び同等物の増加額	△ 19	△ 1,647	1,741	2,459	△ 2,044	3,109
現金及び同等物 期末残高	8,794	7,146	8,888	11,348	9,303	12,413
<b>フリー・キャッシュ・フロー</b>	<b>1,516</b>	<b>318</b>	<b>2,766</b>	<b>3,045</b>	<b>△ 1,268</b>	<b>△ 878</b>

※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	21	23	32	29	29	30
ユーロ	5	9	7	4	5	5

◇期中平均レート (円)

	2022/3 予想	為替感応度 ～売上高～(百万円)
米ドル	105.00	71
ユーロ	127.00	33

◇期末日レート (円)

	2022/3 予想	為替感応度 ～営業外～(百万円)
米ドル	105.00	40
ユーロ	127.00	5

	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	下半期	通期
売上高	15,585	15,685	31,270	13,508	12,601	26,109	8,105	8,905	17,010
売上原価	9,696	9,318	19,014	8,219	8,273	16,492	5,370	6,350	11,721
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	28.7% 2,554	31.1% 5,289
販管費	4,892	5,390	10,281	5,226	5,120	10,346	4,237	3,640	7,878
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	-12.2% △ 1,086	-15.2% △ 2,589
営業外損益	454	△ 162	291	△ 165	34	△ 131	△ 58	△ 254	△ 313
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	-15.1% △ 1,341	-17.1% △ 2,902
特別損益	13	△ 360	△ 346	△ 29	△ 542	△ 571	△ 32	△ 5,305	△ 5,338
税引前利益	1,464	455	1,919	△ 133	△ 1,300	△ 1,433	△ 1,593	△ 6,647	△ 8,241
法人税等	417	214	630	157	206	362	△ 42	△ 640	△ 682
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	-67.5% △ 6,007	-44.4% △ 7,558

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	104.63円	106.44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	124.52円	121.95円

(補足) 特別損益の主な内容

- ・2019年3月期 減損損失(商標権) △366
- ・2020年3月期 事業構造改善費用 △424、訴訟関連費用 △99、投資有価証券評価損 △39
- ・2021年3月期 減損損失(のれん他) △5,658、固定資産売却益 +323

		2020/3実績			2021/3実績		
		上半期	下半期	通期	上半期	下半期	通期
売上高		13,508	12,601	26,109	8,105	8,905	17,010
グローバル ゲーミング	(千米ドル)	46,614	48,185	94,799	24,417	26,813	51,230
	(千€)	20,679	12,458	33,137	11,572	9,947	21,519
		7,694	6,711	14,405	4,024	4,054	8,077
海外 コマーシャル	(千米ドル)	5,015	4,260	9,275	5,150	6,470	11,620
	(千€)	6,970	6,216	13,186	5,780	6,599	12,379
		1,417	1,207	2,624	1,240	1,505	2,746
国内コマーシャル		1,373	1,422	2,795	757	947	1,704
遊技場向機器		3,021	3,262	6,283	2,082	2,400	4,482
営業利益		0.5% 62	-6.3% △ 792	-2.8% △ 730	-18.5% △ 1,502	-12.2% △ 1,086	-15.2% △ 2,589
グローバルゲーミング		14.8% 1,138	5.2% 348	10.3% 1,486	-10.1% △ 408	-1.9% △ 78	-6.0% △ 486
海外コマーシャル		-28.6% △ 405	-39.1% △ 472	-33.4% △ 877	-41.0% △ 508	-18.8% △ 283	-28.8% △ 791
国内コマーシャル		18.2% 249	14.3% 204	16.2% 453	4.0% 30	9.0% 85	6.7% 115
遊技場向機器		-1.9% △ 56	-2.9% △ 93	-2.4% △ 149	-22.7% △ 473	-21.4% △ 513	-22.0% △ 986
調整額		△ 863	△ 780	△ 1,643	△ 143	△ 295	△ 439

## 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2019年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ますが、累計で2億円を超える金額となっております。



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

- ・ 大阪府内の障がい者就労施設の方々に對して、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



日本金銭機械株式会社 (日本語)

<http://www.jcm-hq.co.jp>

JCM Global(English)

<http://jcmglobal.com/>

過去の決算説明会資料は、ホームページ(日本語)でもご覧いただけます。

「株主・投資家の皆さまへ」⇒「IRイベント」⇒「IR説明会」

お問合せ先 : 経営企画本部 広報・IR担当 06-6703-8400(代)

この資料に掲載されている業績見通し、その他今後の予測・戦略等に関わる情報は、本資料の作成時点において、当社が合理的に入手可能な情報に基づき、通常予測し得る範囲内で為した判断に基づくものです。

しかしながら現実には、通常予測し得ないような特別事情の発生または通常予測し得ないような結果の発生等により、本資料記載の業績見通しとは異なる結果を生じ得るリスクを含んでおります。当社といたしましては、投資家の皆様にとって重要と考えられるような情報について、積極的な開示に努めてまいります。本資料記載の業績見通しのみにより全面的に依拠してご判断されることはくれぐれもお控えになられるようお願いいたします。

なお、いかなる目的であれ、当資料を無断で複製、または転送等をおこなわれぬようお願いいたします。