



証券コード：6425

株式会社ユニバーサルエンターテインメント
2026年12月期第2四半期（中間期）

決算説明資料

2026年8月7日



目次



2026年12月期第2四半期（中間期）	本日も伝えたいこと	4
決算概況	連結損益計算書(要約)	5
	連結損益の推移	6
	調整後EBITDAの増減要因	7
	連結貸借対照表(要約)	8
2026年12月期第2四半期（中間期）	2026年12月期第2四半期（中間期） 業績	10
遊技機事業について	販売台数	11
2026年12月期第2四半期（中間期）	2026年12月期第2四半期（中間期） 業績	13
統合型リゾート(IR)事業について	（参考）TRLEIの収益	14
	各領域別取り組み	15
	TOPICS	16
Appendix	連結損益計算書	19
	連結貸借対照表	20
	セグメント別実績	21
	遊技機事業の実績	22

本日は、当社の決算説明会にご参加いただきまして誠にありがとうございます。
それでは、2026年12月期の半期決算について、表示しているアジェンダに沿ってご説明します。

2026年12月期 第2四半期（中間期）
決算概況

本日お伝えしたいこと

- ・この上半期は、遊技機事業は好調ながら、統合型リゾート(IR)事業は競争激化により苦戦
- ・この下半期は、遊技機事業は引き続き好調を維持、各施策進行中の統合型リゾート(IR)事業は黒字化をめざす

上半期実績

- ・遊技機事業は大型タイトル「ミリオンゴッド-神々の軌跡-」の投入を中心に好調、前年同期比増収増益を達成
- ・統合型リゾート(IR)事業はマニラのエンターテインメントシティでのVIP不調と競争激化及び国内政治情勢と中東紛争の影響による国内経済減速より前年同期比減収減益

下半期の展望

- ・遊技機事業は、4Qに大型タイトル投入予定
- ・統合型リゾート(IR)事業はオンラインゲーミング分野（「OKADA ONLINE CASINO」や「OKADA PLAY」）の強化、MICE向けプロモーションや日本人観光客誘致の積極化

⇒遊技機事業の順調さを背景に統合型リゾート(IR)事業を黒字化、財務健全化を推進する

本日はお忙しい中、当社決算説明会にご参加いただき有難うございます。

はじめに、この度、熊本県で発生した地震により被災されたみなさまに、心よりお見舞い申し上げます。

被災された方々が1日も早く、安心して、いつもの生活環境に戻られることを願っております。

なお、現時点で当社グループへの影響はございませんが、今後の確認の中で開示すべき事項が生じた場合には、すみやかにお知らせいたします。

それでは、まず、

本日の説明会でお伝えしたいことを申し上げます。

概略としましては、

この上半期は、遊技機事業は好調ながら、統合型リゾート(IR)事業（以下、IR事業）は競争激化により苦戦しました。

この下半期は、遊技機事業は引き続き好調を維持、各施策進行中のIR事業は黒字化を目指します。

上半期実績としましては、

- ・遊技機事業は大型タイトル「ミリオンゴッド-神々の軌跡-」の投入を中心に好調、前年同期比増収増益を達成
- ・IR事業はフィリピン・マニラのエンターテインメントシティでのVIP不調と競争激化及び国内政治情勢と中東紛争の影響による国内経済減速により前年同期比減収減益だったと言えます。

下半期の展望としましては、

- ・遊技機事業は、4Qに大型タイトル投入予定であること
- ・IR事業は、オンラインゲーミング分野（「OKADA ONLINE CASINO」や「OKADA PLAY」）の強化、MICE向けプロモーションや日本人観光客誘致をより積極化することにより、通期連結業績予想の達成を目指します。

つまり、当年度は、

順調な遊技機事業を背景にIR事業を黒字化し、財務健全化を強力に推進する年度にしたいと考えております。

連結損益計算書(要約)



(百万円)	2025年12月期 第2四半期累計期間	2026年12月期 第2四半期累計期間	増減	2026年12月期 通期業績予想
売上高	62,175	76,566	+14,391	140,000
営業利益	847	10,219	+9,371	16,000
営業利益率	1.3%	13.3%	+12.0pt	11.4%
経常利益	△14,752	3,128	+17,880	2,200
経常利益率	-	4.0%	-	1.5%
当期純利益	△9,874	62	+9,937	2,000
調整後EBITDA ⁽¹⁾	11,077	15,398	+4,321	29,000

(1) 調整後EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + その他調整項目

財務状況についてご説明します。

当上半期は、遊技機事業が牽引する形で増収を確保した一方、IR事業の減速が全体収益の重しとなりました。

売上高は前年同期比で増加しておりますが、その内訳を見ると、遊技機事業における大型タイトル投入による販売台数増加が主な要因となっております。

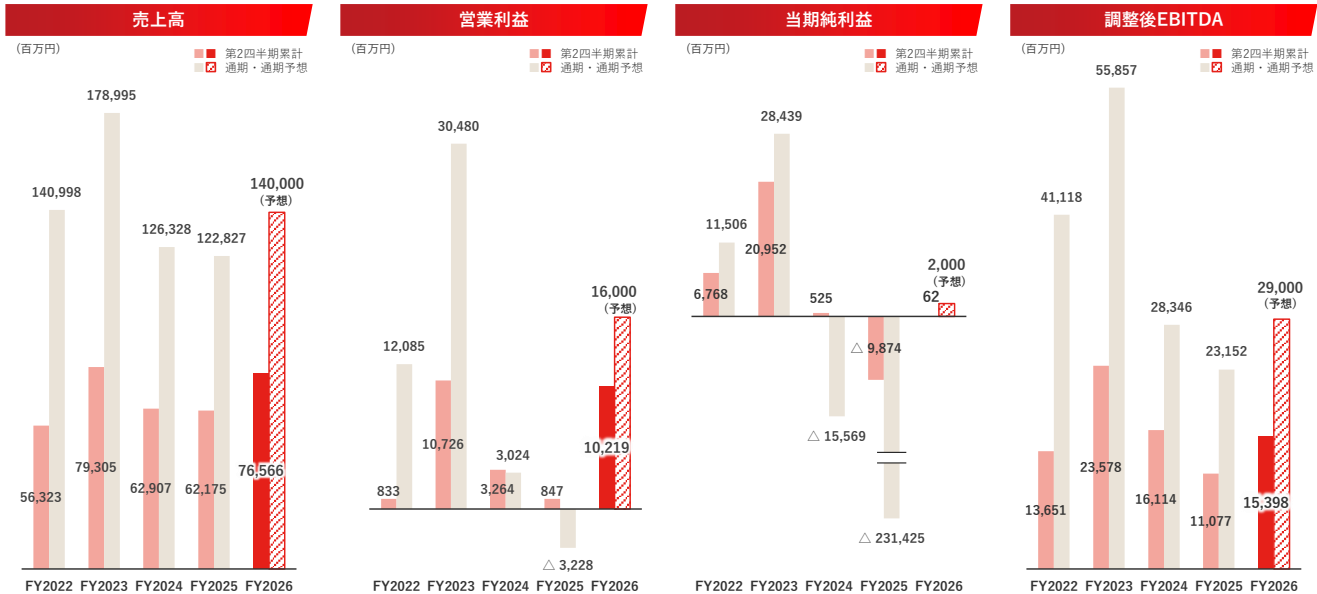
一方で利益面では、IR事業におけるVIPセグメントの不振及び競争激化及び国内政治情勢と中東紛争の影響によるフィリピン国内経済減速の影響により、収益性は低下しております。

私たちの主戦場であるフィリピン・ゲーミング市場においては、エンターテインメントシティ周辺施設との競争環境がより一層厳しさを増しており、以前のようなVIP依存からは脱却し、プレミアムマス層の開拓、中国以外の主要アジアマーケットへのプロモーション強化による新たな顧客層の獲得が急務になっています。

また費用面では、コストコントロールの強化を進めているものの、周辺施設との競争激化により、コンプリメンタリー（無料サービス全般など）にかかる費用は増加しており、利益改善にはまだ一定の時間を要する見込みです。

総じて、現状は「遊技機事業の収益で全体を支えつつ、IR事業の立て直しを進めている局面」と認識しております。

連結損益の推移



©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 6

こちらは過去5年間の連結ベースにおける損益の推移になります。

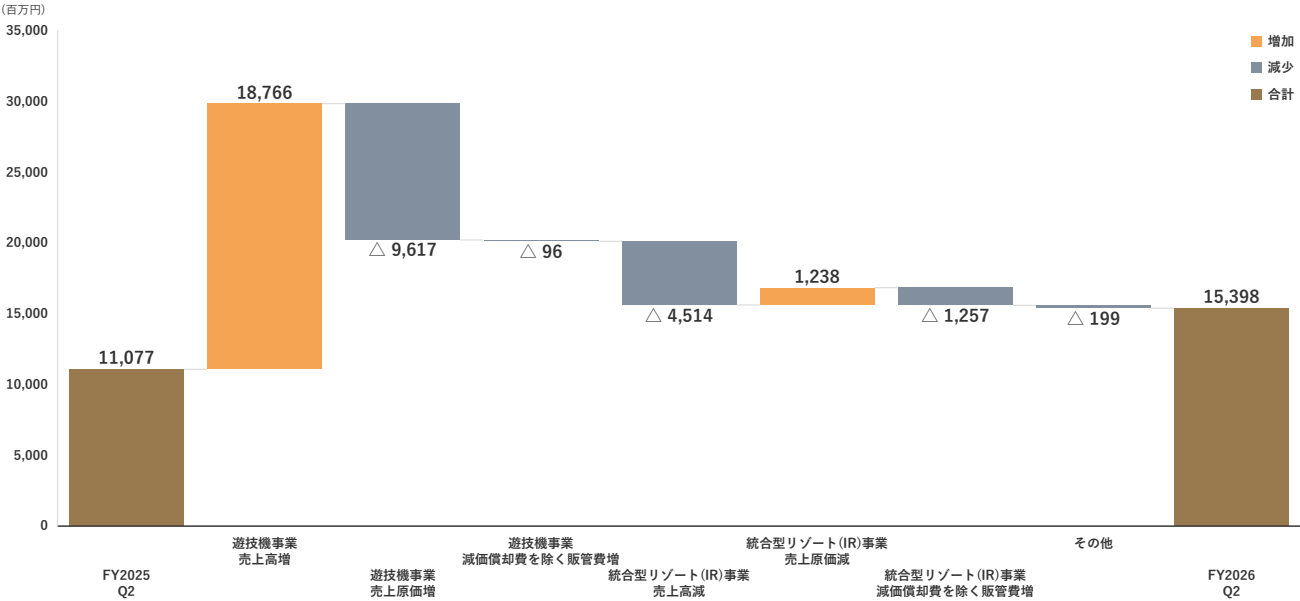
過去からの推移を見ますと、当社の業績は遊技機事業とIR事業のバランスによって大きく変動していることがご確認いただけます。

直近では、コロナ禍からの回復過程を経て一定の持ち直しを見せていたものの、足元ではVIP市場の減速や競争環境の変化及び国内政治情勢と中東紛争の影響によるフィリピン国内経済減速の影響により、IR事業の落ち込みが顕著に表れております。

一方で、
遊技機事業はタイトル投入のタイミングにより業績が変動するものの、大型タイトルの投入により安定的な収益基盤として機能しつつあります。

今後は、この2つの事業ポートフォリオの特性を踏まえ、IR事業の収益構造の見直しと、遊技機事業の継続的なヒット創出の両輪で、より安定的な収益構造への転換を図ってまいります。

調整後EBITDAの増減要因



©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 7

こちらの表では調整後EBITDAの増減要因を示しています。

調整後EBITDAの前年同期比での増減を見ますと、プラス要因としては主に遊技機事業の増収効果が寄与しております。大型タイトルの販売が好調であったことにより、売上および粗利の増加がEBITDAを押し上げる結果となりました。

一方でマイナス要因としては、IR事業における収益減少が大きく影響しております。特にVIPセグメントの落ち込みに加え、競争激化に伴うプロモーションの費用増加などが利益を圧迫しております。

また、全社的なコスト構造の見直しは進めているものの、現時点ではIR事業の固定費負担が相対的に重く、EBITDAの改善には段階的な取り組みが必要な状況です。

今後は、IR事業におけるフィリピン国内向けオンラインゲーミングの強化や顧客ポートフォリオの見直し等を通じて収益力の回復を図るとともに、遊技機事業の収益を取り込みながら、EBITDAの安定的な拡大を目指してまいります。

連結貸借対照表(要約)



(百万円)	2025年12月期 実績	2026年12月期 第2四半期累計期間	前期比	主な増減要因
流動資産	93,415	97,469	+4,053	現金及び現預金の増加：3,448
固定資産	279,549	278,889	△659	
有形固定資産	198,155	195,796	△2,357	TRLEI減価償却費 △2,358
無形固定資産	1,466	1,423	△43	
投資その他の資産	79,927	81,669	+1,741	長期未収入金 △1,079、関係会社長期貸付金 +1,370
繰延資産	670	576	△93	
資産合計	373,634	376,935	+3,300	
流動負債	41,639	45,653	+4,013	
固定負債	202,307	202,898	+591	円安ドル高による社債評価額増加：2,370
負債合計	243,947	248,551	+4,604	
株主資本	122,816	122,878	62	当期純利益：62
その他の包括利益累計額	6,871	5,504	△1,366	為替換算調整：△1,308
純資産合計	129,687	128,383	△1,303	
負債・純資産合計	373,634	376,935	+3,300	

※PHP：2025年12月末CR 2.66 → 2026年6月末CR 2.66 / USD：2025年12月末CR 156.53 → 2026年6月末CR 162.39 ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 8

連結貸借対照表はこちらの通りです。

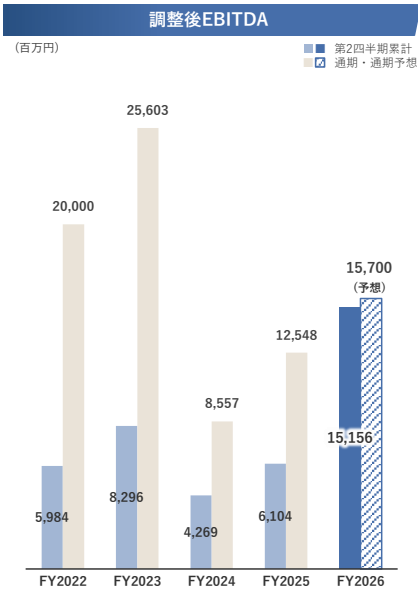
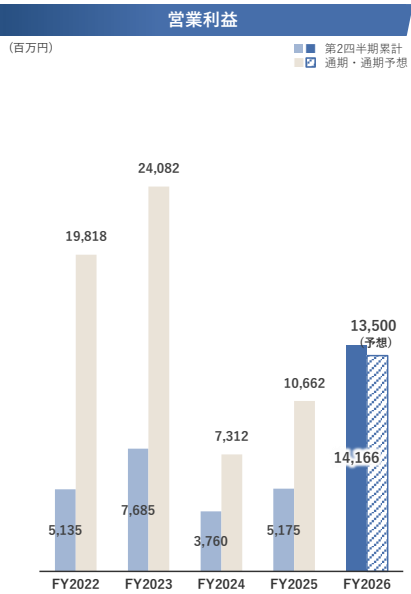
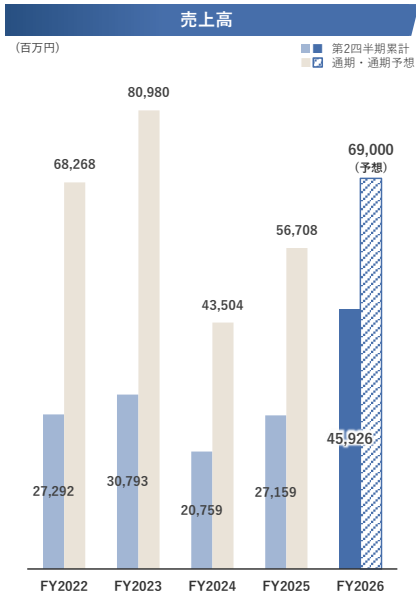
当中間連結会計期間末の総資産は376,935百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,300百万円増加しました。その主な要因は、遊技機事業において新機種の開発と販売が堅調に推移したことにより、現金及び預金が3,448百万円増加したことなどによるものです。

一方、負債については248,551百万円となり、前連結会計年度末に比べ4,604百万円増加しました。その主な要因は、外貨建社債が円安ドル高の影響により社債評価が2,370百万円増加したことなどによるものです。純資産については、128,383百万円となり、前連結会計年度末に比べ1,303百万円減少しました。

2026年12月期第2四半期（中間期）
遊技機事業について

遊技機事業

2026年12月期第2四半期（中間期）業績



©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 10

遊技機事業の2026年度上半期の業績についてご説明します。

当期における遊技機事業の売上高は45,926百万円となりました。前年同期比で69.1%の増加となっています。

営業利益は14,166百万円で、前年同期比173.7%増、調整後EBITDAは15,156百万円、前年同期比で148.3%増となりました。

当上半期における遊技機事業は、売上・利益がともに大きく伸び、前年同期比で増収増益となりました。

中でも、主力タイトルである「スマスロ ミリオンゴッド-神々の軌跡-」をはじめ、販売したタイトルが少しずつ計画を上回る販売台数となったことが、業績を押し上げる主な要因となっております。

営業利益の進捗については、期初の通期見通しに対してすでに100%を超え、上半期の段階で通期計画を超過する結果となっております。

今後の新機種の投入計画を踏まえると、下半期も一定の販売水準を維持できる見込みです。通期業績については更なる上振れの可能性も見ております。

遊技機事業

販売台数

	2025年12月期 実績	2026年12月期 計画	2026年12月期 第2四半期 累計期間
パチスロ			
販売台数(台)	83,044	108,000	74,417
新規タイトル数 (1)	8	-	4
パチンコ			
販売台数(台)	31,956	28,000	13,498
新規タイトル数	8	-	3
総販売台数(台)	115,000	136,000	87,915

(1) 当社グループ製品のみ。エンターライズ社製『スマスロ バイオハザードRE:3』は含まれませんが、販売台数及び売上高には計上されています。

2026年12月期第2四半期 リリースした主な機種

パチスロ

パチスロ

パチンコ

2026年12月期第3四半期 リリース予定の主な機種

パチスロ

パチスロ

パチンコ

©BNP/BIRDIE WING Golf Club ©Bandai Namco Sevens Inc. ©STUDIO DRAGON ©CultureDepot

遊技機事業における事業環境は、2月の決算説明会で岡田がご説明した「パチスロ堅調、パチンコ苦戦」という流れが続いている状況です。パチスロは堅調な稼働を維持しており、継続的に設置台数は拡大しています。AT機とノーマル機の間にあるボーナストリガー機というカテゴリも登場し、ユーザーのみなさまに多彩な遊びを提供できるよう業界をあげて取り組んでいるところです。

一方、パチンコ機の全体稼働は依然として低調に推移しています。

ラッキートリガー3.0プラスを搭載した、出玉性能とゲーム性が強化された機種が登場してきていますが、稼働低迷からの脱却には至っておりません。

かかる状況下で当社グループは、当期、パチスロ機においては、

11年ぶりのシリーズ正統後継機として「スマスロ ミリオンゴッド-神々の軌跡-」をリリースしました。

「ミリオンゴッド-神々の軌跡-」は市場からの評価も高く、パチスロ市場を牽引する機種の一つとなっています。スタートレバーの形状が特徴的な新筐体だったので、ユーザーのみなさまにどう受け止めていただけるか心配していたものの、概ね好意的な評価をいただけており、開発にしっかり時間をかけてきたことが報われました。

パチンコ機においては、当社として第2弾となるスマートパチンコ「eラグナドール 妖しき皇帝と終焉の夜叉姫」、第3弾の「e冥妃転生」の2機種を販売しました。

また今期から新たな取り組みとして、他社機の代理販売をスタートしました。当社以外のメーカー様の遊技機を、当社で販売するという取り組みです。

第1弾として、エンターライズ様の「スマスロ バイオハザードRE:3」を販売させていただきました。この取り組みによって、当社の販売ラインナップに空白ができたときでも収益を得ることが可能となり、当社の遊技機事業にプラスアルファの売上と利益をもたらします。すでにいくつかのメーカー様からお声がけをいただいております、今後も続けていく予定です。

次の第3四半期の遊技機販売は、

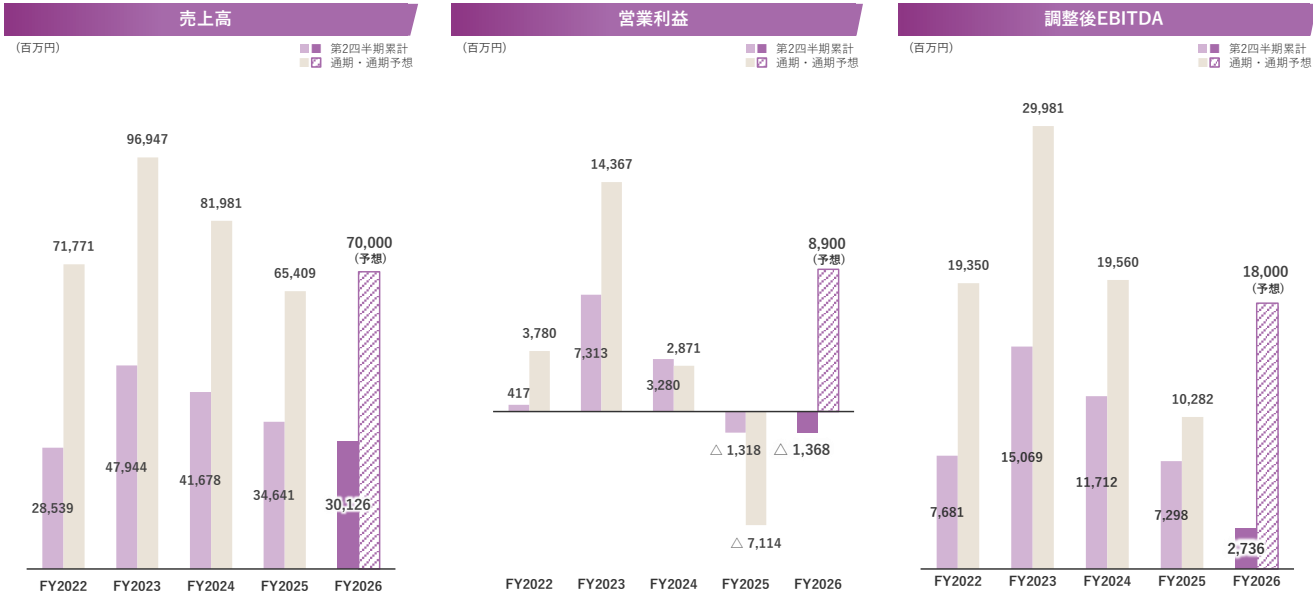
パチスロ機においては、代理販売第2弾として、コナミアミューズメント様の「戦国コレクション6」、4号機、5号機とユーザーの皆様楽しんでいただいた自社タイトル「スマスロ やじきた道中記参る！」、パチスロの原点に立ち返るA PROJECTシリーズの最新作「スマスロ タコスロ」の販売及び市場投入を実施していきます。パチンコ機においては、「PA愛の不時着 99スイート ver.」の販売を開始しました。

当社グループは引き続き、独自性のある魅力的な遊技機の創出に努め、
遊技機業界全体の活性化に貢献するとともに、シェアの拡大に努めてまいります。

2026年12月期第2四半期（中間期）
統合型リゾート(IR)事業について

統合型リゾート(IR)事業

2026年12月期第2四半期（中間期）業績



©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 13

統合型リゾート(IR)事業（以下、IR事業）の2026年度上半期の業績についてご説明します。

当期におけるIR事業の売上高は30,126百万円となりました。前年同期比13.0%の減少となっています。
営業損失は1,368百万円で、前年同期比で50百万円の悪化となりました。
また、調整後EBITDAは2,736百万円、前年同期比で62.5%の減少となりました。

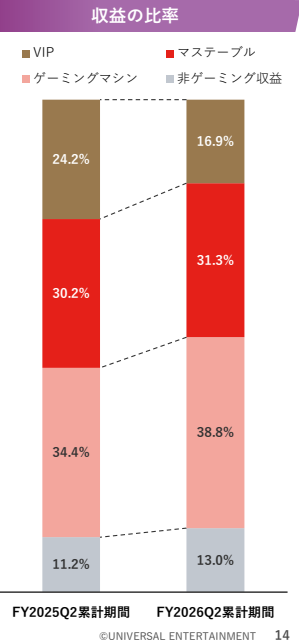
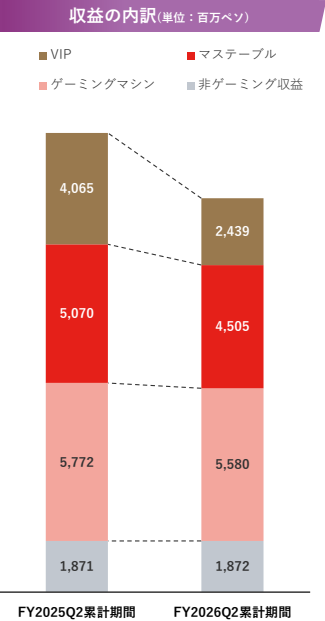
フィリピン・マニラのエンターテインメントシティにおけるゲーミング市場は、依然として調整局面にあることに加え、中東情勢の影響により、市場全体として縮小傾向が続いております。
また、VIP市場の構造変化を背景に、各社によるマスマーケット顧客の激しい獲得競争が継続しており、顧客獲得コストは上昇しています。
当社グループが運営するオカダマニラにおいては、フィリピンにおけるゲーミング市場の競争環境の変化やマクロ経済の影響を受けつつも、オンラインと実店舗（いわゆるランドベース）を融合したオムニチャネル戦略を推進し、収益基盤の多様化に取り組みました。

当第1四半期は、VIP取扱高は前年同期を上回ったものの、勝率が低下したことから、VIP売上高は前年同期を下回りました。
また、マステール及びゲーミングマシンの取扱高、売上高は共に前年同期を下回りましたが、コスト構造の見直しによる固定費の最適化に加え、前期の資産評価見直しに伴う減価償却費の減少等により販売費及び一般管理費が低減した結果、営業利益は黒字を維持することができました。
しかし、当第2四半期は、マステール及びゲーミングマシンの取扱高、売上高は共に前年同期並みに推移したものの、VIP売上高の落ち込みが響き、営業損失を計上することとなりました。

統合型リゾート(IR)事業

(参考) TRLEIの収益

		2025年12月期 (単位：百万円) 第2四半期累計期間	2026年12月期 第2四半期累計期間	前年同期比
VIP	ローリングチップ取扱高	105,500	98,246	△6.8%
	ローリングチップ売上高	4,065	2,439	△40.0%
	ローリングチップの勝率(%)	3.9	2.5	△1.4pt
マステール	マステール取扱高(ライブ)	17,948	14,795	△17.5%
	マステール売上高(ライブ)	4,978	4,422	△11.1%
	マステールの勝率(ライブ)(%)	27.3	29.4	+2.1pt
	マステール取扱高(オンライン)	3,420	3,150	△7.8%
ゲーミング	マステール売上高(オンライン)	92	83	△9.7%
	マステールの勝率(オンライン)(%)	2.7	2.6	△0.1pt
	ゲーミングマシン取扱高	95,025	97,115	+2.1%
	ゲーミングマシン売上高	5,772	5,580	△3.3%
その他	ゲーミングマシンの勝率(%)	6.1	5.7	△0.4pt
	ゲーミング収益	14,906	12,524	△15.9%
非ゲーミング収益 (ホテル・飲食・リテール・エンターテインメント等)		1,871	1,872	+0.0%
収益合計		16,777	14,396	△14.1%
来場者数(人)		2,809,113	2,878,878	+2.4%



オカダマニラを運営するTRLEIの収益の詳細を見ますと、
今年度上期は14,396百万円と昨年対比で約14%減、
VIPローリングチップ売上高に至っては4割の減少、
勝率では2.5%に落ち込み、
これが当期業績に大きく影響したと言えます。
なお、マステール・ゲーミングマシン合計は10,085百万円、
昨年対比約7%の減少です。

統合型リゾート(IR)事業

各領域別取り組み

UNIVERSAL
ENTERTAINMENT

ゲーミング領域

ロイヤルティプログラムの刷新

- 会員グレード別へのダイレクトな特典付与等、訴求力ある価値提案

顧客体験価値の管理プログラム導入

- 顧客体験スコア向上と効率的なリソース投資の実現

モバイルアプリの改良

- ロイヤルティプログラムの魅力向上とモバイルアプリ改良による顧客利便性の向上

潜在的プレミアム顧客誘致の強化

- 日本、韓国、台湾、シンガポール、タイ、マレーシアなど主要アジア各国のダイレクトマーケティングを強化

マスマーケット集客の強化

- 魅力的なゲームバリエーション（TG/EGM）の導入
- 予測分析によるプロモーション/イベント時におけるターゲットオファーの導入

非ゲーミング領域

国内外MICEビジネスの強化

- プライベートイベントやパートナーシップイベント向けの会場提供を継続・強化し、国内外におけるMICE事業の成長を推進。

リテイルテナントへのロイヤルティプログラム導入強化

- 敷地内のリテイルテナントとの連携を深め、ロイヤルティプログラムの導入を拡大。統合型リゾート全体での顧客囲い込みと相互送客を強化。

ファミリー層向け施策の強化

- 新動線導入による主要飲食店へのアクセス短縮と集客力向上。ファミリー層特化型宿泊プランの継続投入により、ターゲット顧客の増客と宿泊収益の最大化を追求。

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 15

最近のエンターテインメントシティにおける他施設との競争環境に対応すべく、今年度より、ゲーミング・非ゲーミング両領域において各種取り組みを進めています。

その中でも、ゲーミング領域では、ロイヤリティプログラムの刷新、顧客体験価値の管理プログラム導入、モバイルアプリの改良、潜在的プレミアム顧客誘致の強化、マスマーケット集客の強化、また非ゲーミング領域では、国内外MICEビジネスの強化、リテイルテナントへのロイヤルティプログラム導入強化、ファミリー層向け施策の強化といった施策を急ピッチで進め、他施設に劣らない魅力的なオカダマニラを作り上げようとしています。

統合型リゾート(IR)事業
TOPICS



OKADA PLAY

テクノロジープロバイダーであるPhilWeb社と提携し、新たなフィリピン国内向けオンラインゲーミングアプリ「OKADA PLAY」を5月にローンチ。



OOC Win Zone

「オカダ・オンライン・カジノ（OOC）」施設内プロモーションの強化に加え、新規登録やログイン、OOCでのプレイ促進を図るために6月にローンチ。



ARIAKE（有明）

ハイエンドな日本人プレイヤーに特化した、専用のゲーミングエリア「ARIAKE（有明）」を5月に開設。
このオープンに合わせ、公式Instagramアカウント（@okadamanila_japan）を開設し、顧客とのコミュニケーション強化を図る。



©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 16

各施策のうち、当期のトピックスをいくつか紹介します。

オンラインゲーミング分野において、この5月にPhilWeb社と提携し、新たなオンラインプラットフォームである「OKADA PLAY」をフィリピン国内向けにサービスを開始しました。来場者数の変動による影響の緩和を図るとともに、新たな顧客層の獲得を強化しています。
また、オカダマニラで運営する「オカダ・オンライン・カジノ（OOC）」プラットフォームでのプレイ促進を図るため、オカダマニラ施設内に「OOC Win Zone」を6月に立ち上げました。
さらにハイエンドな日本人プレイヤーに特化したゲーミングエリア「ARIAKE（有明）」も当期に開設し、集客力の向上を図っています。

統合型リゾート(IR)事業
TOPICS



オタク・ポップ・フェス

4月にオカダ・マニラでフィリピン初開催。
話題の日本アニメ展示やハイレベルなコスプレ大会、アニソン
DJライブなどを結集し、東南アジアのオタクカルチャーシー
ンを大いに盛り上げた大型体験型イベント。



&FRIENDS Festival 2026

2日間で12,000人以上を動員した大規模屋内エレクトロニック・
ミュージック・フェスティバル「&FRIENDS Festival 2026」の
誘致・開催に成功し、ゲーミング以外のイベントスペースにお
ける収益化能力を改めて実証。

ラグジュアリー・アワード・アジアパシフィック2026

「トラベル+レジャー・ラグジュアリーアワード・アジアパシフィック
2026」でアジア太平洋地域の「ベスト統合型リゾート」3位、フィリ
ピンの「ベスト・シティ・ホテルズ」2位を獲得し、ブランド価値をさら
に強化。



©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 17

「オタク・ポップ・フェス」は、この4月にフィリピンで初めて開催されたイベントです。
話題の日本アニメの展示やハイレベルなコスプレ大会、アニソンDJライブなどを集め、
東南アジアのオタクカルチャーシーンを大いに盛り上げた大型体験型イベントになりました。
また、
「&FRIENDS Festival 2026」という大規模な屋内エレクトロニック・ミュージック・フェスティバルを開催し、
2日間で12,000人以上のお客様に会場にいただきました。
このような施設全体の収益力向上に向けた取り組みを、今後も強化していきます。
さらに、外部評価においても、
「トラベル+レジャー・ラグジュアリーアワード・アジアパシフィック 2026 (Travel + Leisure Luxury Awards Asia Pacific
2026)」において2部門を受賞し、ブランド価値の向上が着実に進んでいます。
今後とも、これら施策を推進することで、魅力的なオカダマニラを作り上げていきます。

Appendix



連結損益計算書



	2025年12月期 (百万円) 第2四半期累計期間	2026年12月期 第2四半期累計期間	増減	主な増減及び内訳
売上高	62,175	76,566	14,391	
売上原価	25,829	34,299	8,470	
売上総利益	36,345	42,266	5,920	
売上総利益率（％）	58.4	55.2	△3.2	
販売費・一般管理費	35,497	32,047	△3,450	
営業利益	847	10,219	9,371	
営業利益率（％）	1.3	13.3	12.0	
営業外収益	1,854	1,604	△250	2026年12月期第2四半期内訳 為替差益 446、支払利息 5,063、社債利息 3,511
営業外費用	17,455	8,695	△8,760	(参考) 2025年12月期第2四半期内訳 為替差損 8,020、支払利息 4,380、社債利息 3,382
経常利益(損失)	△14,752	3,128	17,880	
経常利益率（％）	△23.7	4.0	27.7	
特別利益	3,544	64	△3,479	
特別損失	437	20	△416	
税金等調整前四半期純利益(損失)	△11,645	3,173	14,819	
法人税等	△1,771	3,110	4,882	
税引後当期純利益(損失)	△9,874	62	9,937	
非支配株主に帰属する当期純損失	-	-	-	
当期純利益(損失)（少数株主損益調整後）	△9,874	62	9,937	

※PHP：2025年12月末CR 2.66 → 2026年6月末CR 2.66 ／ USD：2025年12月末CR 156.53 → 2026年6月末CR 162.39



連結貸借対照表



	2025年12月期 実績	2026年12月期 第2四半期累計期間	増減
(百万円)			
流動資産	93,415	97,469	4,053
現金及び預金	40,000	43,448	3,448
受取手形及び売掛金	5,041	2,555	△2,485
電子記録債権	1,536	4,387	2,851
有価証券	121	2,009	1,888
商品及び製品	2,673	2,996	322
仕掛品	15,442	15,753	311
原材料及び貯蔵品	12,533	10,631	△1,901
その他	17,381	16,915	△465
貸倒引当金	△1,314	△1,229	84
固定資産	279,549	278,889	△659
建物	152,939	150,896	△2,042
機械装置及び運搬具	10,489	10,685	196
建設仮勘定	4,388	4,355	△33
リース資産	19,102	18,797	△304
その他有形固定資産	11,236	11,061	△175
無形固定資産	1,466	1,423	△43
投資有価証券	9,955	10,021	65
長期預け金	9,630	9,980	349
関係会社長期預け金	23,868	24,754	886
関係会社長期未収入金	7,553	6,474	△1,079
その他	35,795	37,341	1,545
貸倒引当金	△6,876	△6,902	△25
繰延資産	670	576	△93
資産合計	373,634	376,935	3,300

	2025年12月期 実績	2026年12月期 第2四半期累計期間	増減
(百万円)			
流動負債	41,639	45,653	4,013
支払手形及び買掛金	3,205	2,351	△854
電子記録債権	3,063	562	△2,501
1年内返済予定の長期借入金	2,533	3,543	1,010
未払金	4,521	6,947	2,425
未払費用	8,505	9,471	966
未払法人税等	2,086	3,441	1,355
賞与引当金	95	745	650
その他	17,628	18,589	961
固定負債	202,307	202,898	591
社債	62,999	65,769	2,769
長期借入金	67,884	66,030	△1,854
退職給付に係る負債	1,474	1,600	125
リース債務	60,949	61,380	431
その他	8,999	8,118	△881
負債合計	243,947	248,551	4,604
純資産	129,687	128,383	△1,303
資本金	98	98	
資本剰余金	18,828	18,828	0
利益剰余金	111,189	111,251	62
自己株式	△7,299	△7,299	0
その他有価証券評価差額金	△33	△91	△58
為替換算調整勘定	6,894	5,586	△1,308
退職給付に係る調整累計額	10	10	0
負債・純資産合計	373,634	376,935	3,300

※PHP：2025年12月末CR 2.66 → 2026年6月末CR 2.66 ／ USD：2025年12月末CR 156.53 → 2026年6月末CR 162.39



セグメント別実績



	2025年12月期 第2四半期累計期間 (百万円)	2026年12月期 第2四半期累計期間	増減	主な増減及び内訳
売上高	62,175	76,566	14,391	
遊技機事業	27,159	45,926	18,766	
統合型リゾート（IR）事業	34,641	30,126	△4,514	
その他 ⁽²⁾	372	511	138	
全社及び消去 ⁽²⁾	1	2	1	
営業利益（損失）	847	10,219	9,371	
遊技機事業	5,175	14,166	8,990	
統合型リゾート（IR）事業	△1,318	△1,368	△50	
その他 ⁽²⁾	117	279	162	
全社及び消去 ⁽²⁾	△3,127	△2,858	269	全社費用：2,621
減価償却費	9,793	5,069	△4,724	
遊技機事業	929	785	△143	
統合型リゾート（IR）事業	8,587	4,107	△4,480	
その他 ⁽²⁾	184	8	△175	
全社及び消去 ⁽²⁾	91	167	75	
調整後EBITDA ⁽¹⁾	11,077	15,398	4,321	
遊技機事業	6,104	15,156	9,051	
統合型リゾート（IR）事業	7,298	2,736	△4,562	内TRLEI：2,929
その他 ⁽²⁾	100	125	24	
全社及び消去 ⁽²⁾	△2,426	△2,619	△192	

(1) 調整後EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + その他調整項目
(2) 文化事業については、当第1四半期連結累計期間より収益の計上区分を「全社収益」から「その他」へ変更しております。これに伴い、上記の表の数値についても当該変更後の区分に組み替えて表示しております。



遊技機事業の実績



	2025年12月期		2026年12月期	
	第2四半期	通期実績	第2四半期	第2四半期累計期間
パチスロ				
販売台数（台）	44,419	83,044	51,143	74,417
新規タイトル数 ⁽¹⁾	4	8	2	4
パチンコ				
販売台数（台）	11,170	31,956	10,394	13,498
新規タイトル数	3	8	2	3
総販売台数（台）	55,589	115,000	61,537	87,915
(百万円)				
売上高	27,159	56,708	33,085	45,926
売上原価	15,971	31,968	20,298	25,735
売上総利益	11,187	24,740	12,786	20,190
売上総利益率（％）	41.1	43.6	38.6	43.9
販売費・一般管理費	6,012	14,078	3,103	6,024
営業利益	5,175	10,662	9,683	14,166
減価償却費	929	1,885	418	785
調整後EBITDA ⁽²⁾	6,104	12,548	10,203	15,156
調整後EBITDAマージン(%)	22.4	22.1	30.8	33.0

(1) 当社グループ製品のみ。エンターライズ社製『スマスロバイオハザードRE:3』は含まれませんが、販売台数及び売上高には計上されています。
(2) 調整後EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + その他調整項目

すべては「楽しい！」のために



【免責事項・見通しに関する注意事項】

- 1. 本資料は、投資勧誘を目的としたものではありません。
- 2. 本資料には、当社及び当社の関係会社の計画、見通し、目標、予想数値等の将来に関する記述が含まれている場合がございますが、これらは現時点で入手可能な情報に基づく判断及び仮定に基づいており、潜在的なリスクや不確実性が含まれております。そのため、将来における実際の業績は、今後の事業環境、経済状況、金融市場の状況その他の様々な要因により、上記将来に関する記述の内容と大きく異なる結果となり得ることをご承知おきください。
- 3. 当社は、将来の見通しを変更した場合であっても本資料を更新いたしません。