

株式会社ユニバーサルエンターテインメント  
2025年12月期

# 決算説明資料

2026年2月12日

# 本日のAgenda

<b>トピックス</b>	<b>これまでの主な取り組み</b>	4
	減損損失について	5
<b>2025年12月期 決算概況</b>	連結損益計算書	7
	連結損益の推移	8
	各事業の状況	9
	連結貸借対照表	10
<b>2026年12月期の取り組み</b>	事業環境	12
<b>遊技機事業について</b>	販売計画	13
	2026年12月期の予想	14
<b>2026年12月期の取り組み</b>	事業環境	16
<b>統合型リゾート(IR)事業について</b>	各領域別取り組み	17
	2026年12月期の予想	18
<b>今後について</b>	2026年12月期 業績予想	20
	ユニバーサルエンターテインメントグループの将来ビジョン	21

# トピックス

# これまでの主な取り組み

当社グループで推進している全事業の戦略を見直し、事業の選択と集中、第3の柱となる新規事業の検討などを実施、今後の成長のための礎を築くべく進めてきました。

## コーポレート・ガバナンス の強化



- 新企業理念の策定
- 監査等委員会設置会社への移行（2025年7月）
- 指名・報酬委員会の設置（2025年4月）：役員報酬の見直し
- 執行役員体制による経営会議

## グループ内事業の 戦略推進



- 国内遊技機事業、統合型リゾート(IR)事業の中期事業戦略の策定
- 事業統括本部を設置し責任所在の明確化
- 人事評価制度の見直し  
(2026年上半期から新評価制度スタート予定)

## 選択と集中



- 事業評価会制度の導入により事業の見直しを実施
- 不採算事業の整理や不稼働資産の売却

## 第3の柱となる事業 確立に向けた検討



- 事業間シナジーを最大化する新事業領域を模索

## 連結ベースで総額約2,291億円の減損損失の計上

### □ 統合型リゾート(IR)事業で2,247億円の減損損失計上

当社グループは、フィリピンにおいてゲーミングライセンスを取得した2008年時点におけるマカオゲーミング市場の活況と、中国人顧客のフィリピン市場へのオーバーフローによるインバウンド需要の増加やフィリピン経済の発展により、フィリピンゲーミング市場の成長を見込んでおりました。

2024年以降のフィリピンを取り巻く政治情勢やPOGO (Philippine Offshore Gaming Operator) ライセンスの禁止などの事業環境の激変、コロナ禍等を経て、フィリピン経済とゲーミング市場の見通しの変化を織り込んだ事業性の再評価を実施したところ、約2,247億円の減損損失を認識するにいたりました。

### □ 国内では、美術館ほかの資産に関する約43億円の減損損失を認識

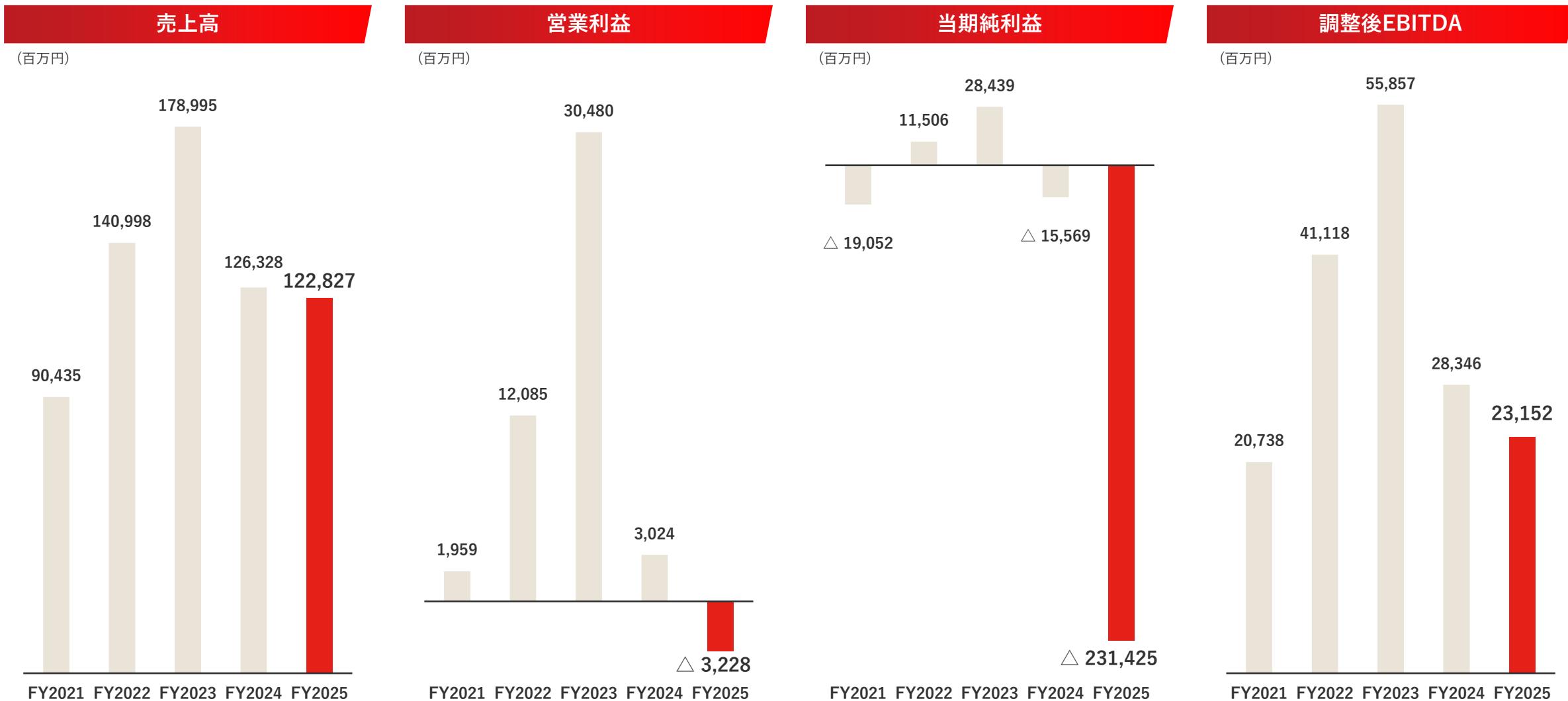
# 2025年12月期 決算概況

# 連結損益計算書

UNIVERSAL  
ENTERTAINMENT

(百万円)	2024年12月期	2025年12月期	増減	主な増減の要因
売 上 高	126,328	<b>122,827</b>	-3,500	・ 遊技機事業：+13,204 ・ 統合型リゾート(IR)事業： -16,571
営 業 利 益	3,024	<b>△3,228</b>	-6,252	・ 遊技機事業： +3,349 ・ 統合型リゾート(IR)事業： -9,985
営 業 利 益 率	2.4%	-	-	
経 常 利 益	△5,599	<b>△18,497</b>	-12,898	・ 支払利息&社債利息： -3,711 ・ 為替差益 11,263→為替差損 1,134
経 常 利 益 率	-	-	-	
当 期 純 利 益	△15,569	<b>△231,425</b>	-215,855	・ 減損損失： 229,115
調整後EBITDA	28,346	<b>23,152</b>	-5,194	

## 連結損益の推移



# 各事業の状況

## 遊技機事業



### 当期の振り返り

2025年度の当社遊技機事業は、市場でのスマスロの好調な稼働状況を受けつつ、新基準となる「ボーナストリガー」対応機種を市場に投入、好評を得ました。パチンコにおいても新基準「ラッキートリガー3.0+」搭載機を導入しました。

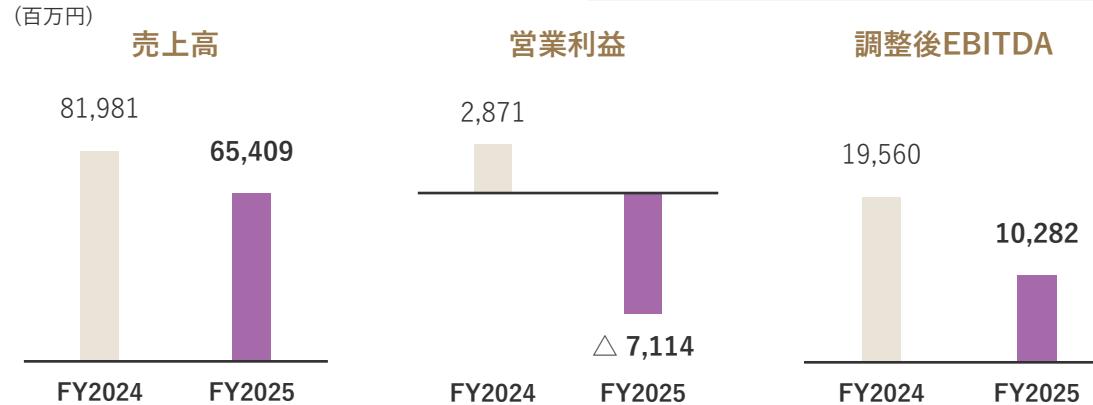
市場変化にいち早く対応した新基準機の投入を実施しつつ、高評価をいただいているシリーズ機として「沖ドキ！」シリーズ、「マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝」等を販売。パチンコでは「ハネモノ ファミリースタジアム」でパチンコの持つ豊かなゲーム性を感じていただくべく、市場に一石を投じました。

当期の新規投入タイトル数は、パチスロ機8タイトル、パチンコ8タイトルとなり、総販売台数は115,000台となりました。



アレックス ブライト  
Pハネモノ  
ファミリースタジアム

## 統合型リゾート(IR)事業

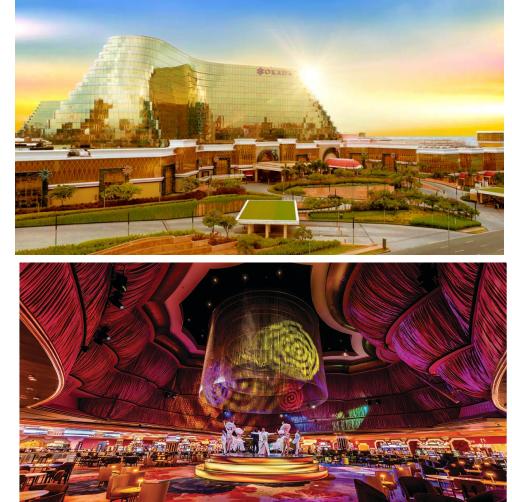


### 当期の振り返り

2025年度のオカダ・マニラは、フィリピンのゲーミング市場全体がジャンケットビジネスの大幅な減少という構造的な逆風に直面する中での運営となり、それによるVIPマーケットの縮小が収益面に大きく影響を与え、通期では前年を下回る結果となりました。

一方で、マスマーケットにおいては、悪天候や政情不安の影響による施設への来訪者数の一時的な減少の影響を受け前年比マイナスとなりましたが、底堅い売上を示しました。

また、ホテル、飲食、エンターテインメントなどの非ゲーミング領域も、マスマーケットと同様に底堅い動きを示しました。



# 連結貸借対照表

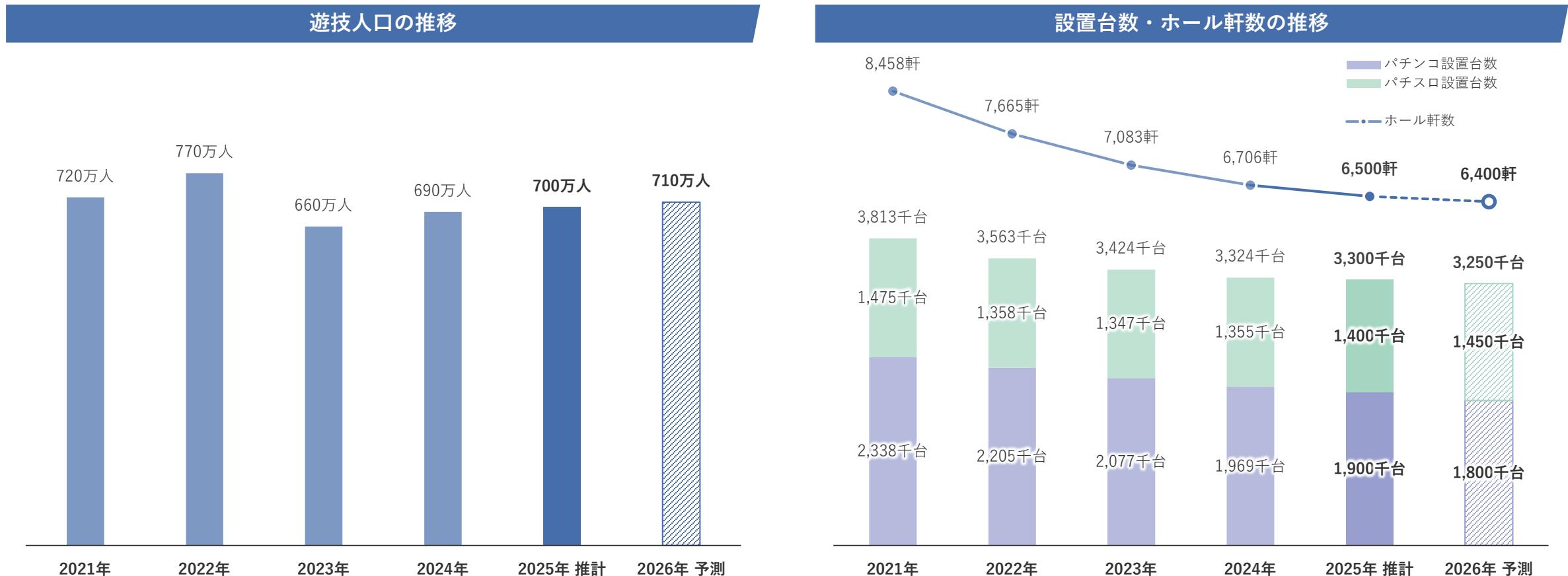
UNIVERSAL  
ENTERTAINMENT

資産の部			
	2024年12月期 (百万円)	2025年12月期	前期比
流動資産	78,856	<b>93,415</b>	14,558
固定資産	553,082	<b>279,549</b>	-273,532
有形固定資産	457,209	<b>198,155</b>	-259,054
無形固定資産	2,041	<b>1,466</b>	-575
投資その他の資産	93,830	<b>79,927</b>	-13,901
<b>資産合計</b>	<b>632,795</b>	<b>373,634</b>	-259,161

負債・純資産の部			
	2024年12月期 (百万円)	2025年12月期	前期比
流動負債	43,341	<b>41,639</b>	-1,701
固定負債	219,723	<b>202,307</b>	-17,415
<b>負債合計</b>	<b>263,064</b>	<b>243,947</b>	-19,117
株主資本	354,241	<b>122,816</b>	-231,425
その他の包括利益累計額	15,489	<b>6,871</b>	-8,618
<b>純資産合計</b>	<b>369,731</b>	<b>129,687</b>	-240,043
<b>負債・純資産合計</b>	<b>632,795</b>	<b>373,634</b>	-259,161

# 2026年12月期の取り組み 遊技機事業について

遊技人口の下げ止まり、店舗構造の変化、パチスロ堅調、パチンコ苦戦



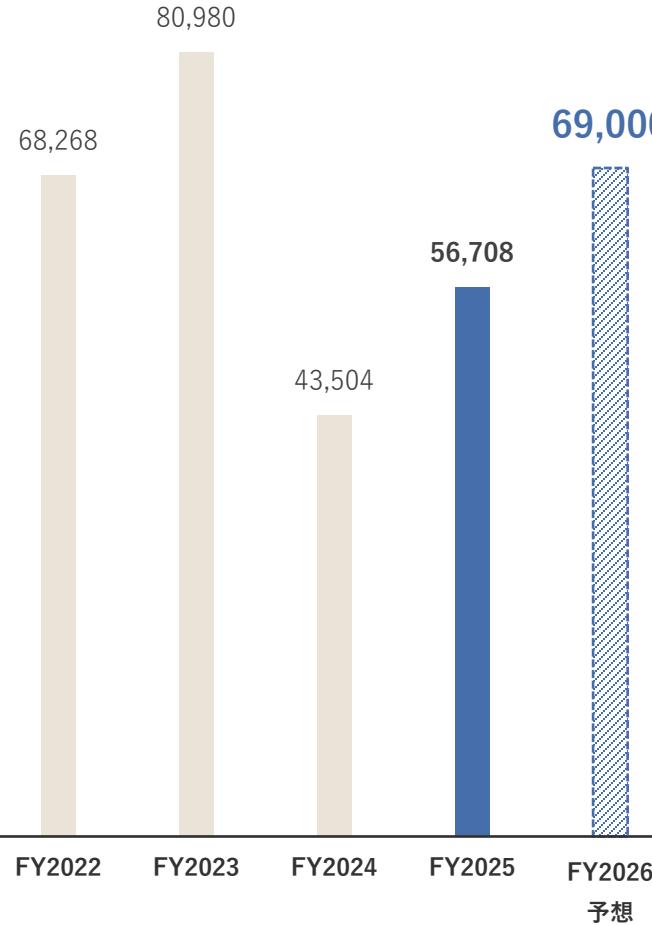
出典：(公財)日本生産性本部「レジャー白書」・警察庁「風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況について」を加工して当社作成  
注：2025年と2026年の数字は当社推計・予測のものです

	2024年12月期 実績	2025年12月期 実績	2026年12月期 計画
<b>パチスロ</b>			
販売台数(台)	68,292	83,044	<b>108,000</b>
<b>パチンコ</b>			
販売台数(台)	23,858	31,956	<b>28,000</b>
<b>総販売台数(台)</b>	<b>92,150</b>	<b>115,000</b>	<b>136,000</b>



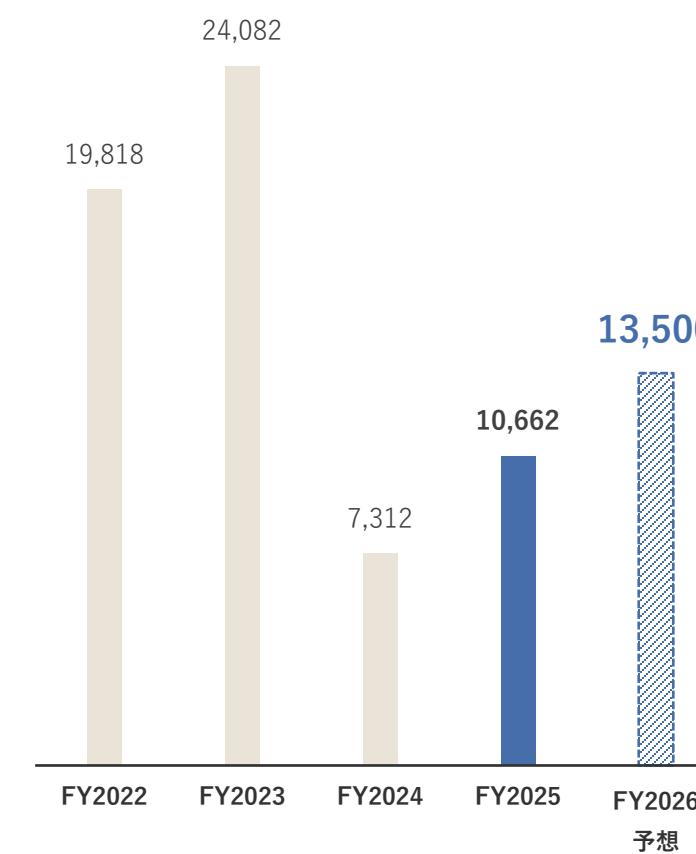
## 売上高

(百万円)



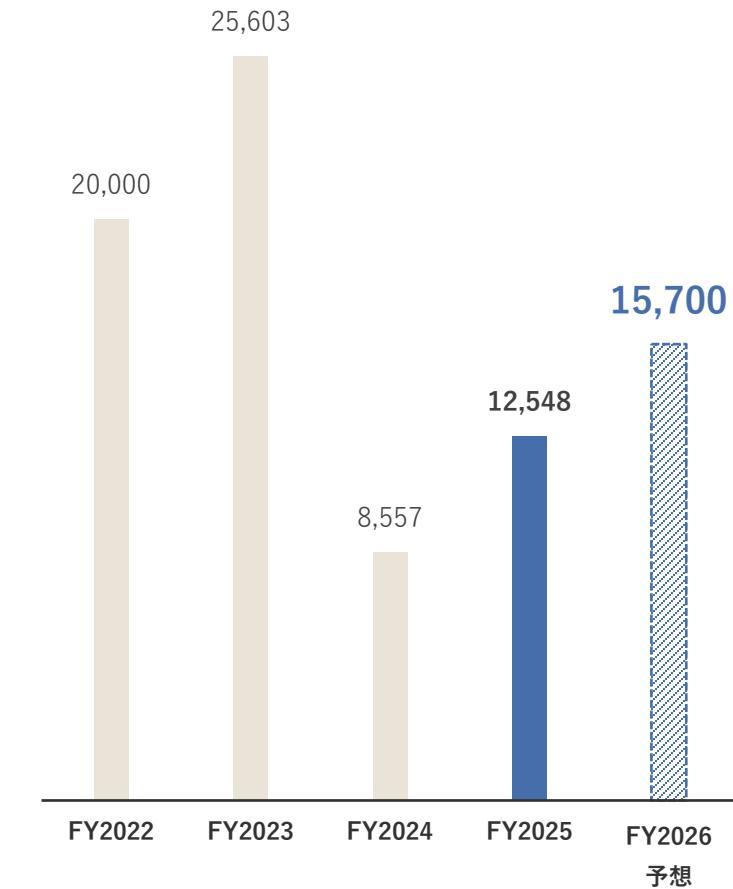
## 営業利益

(百万円)



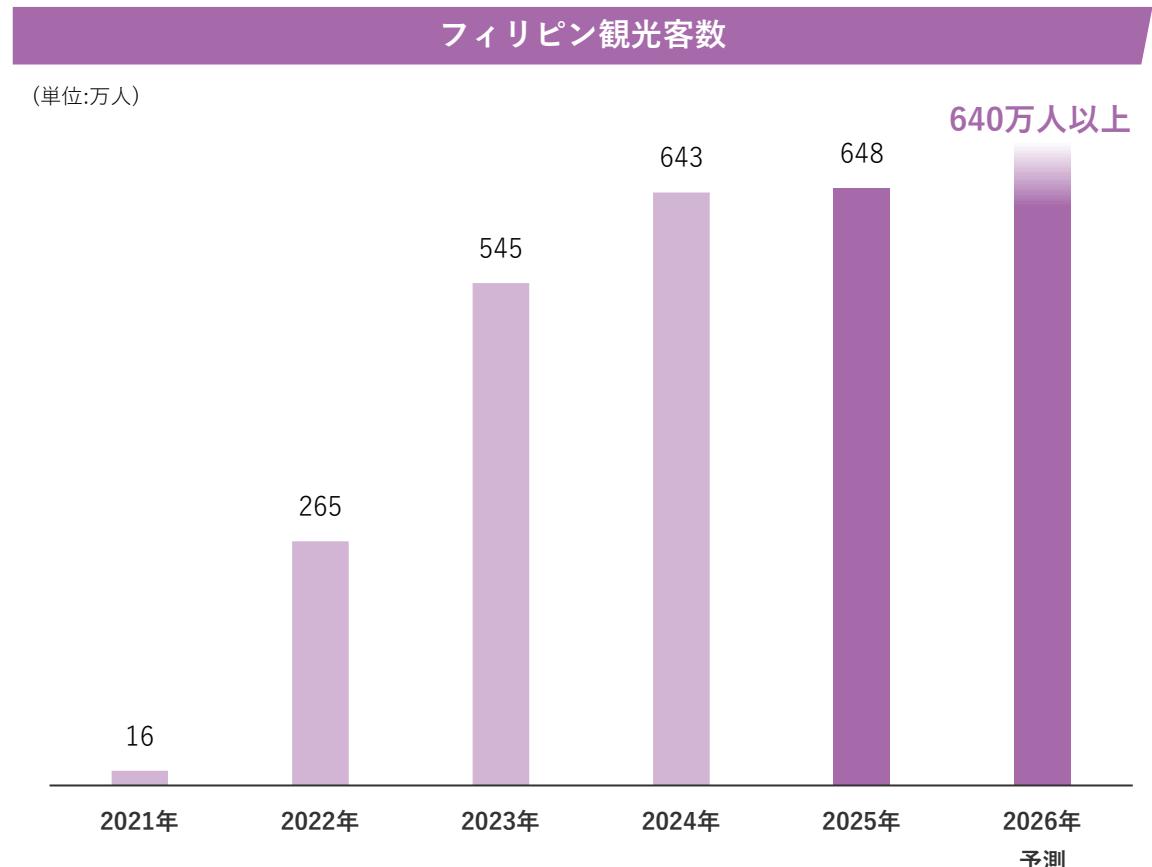
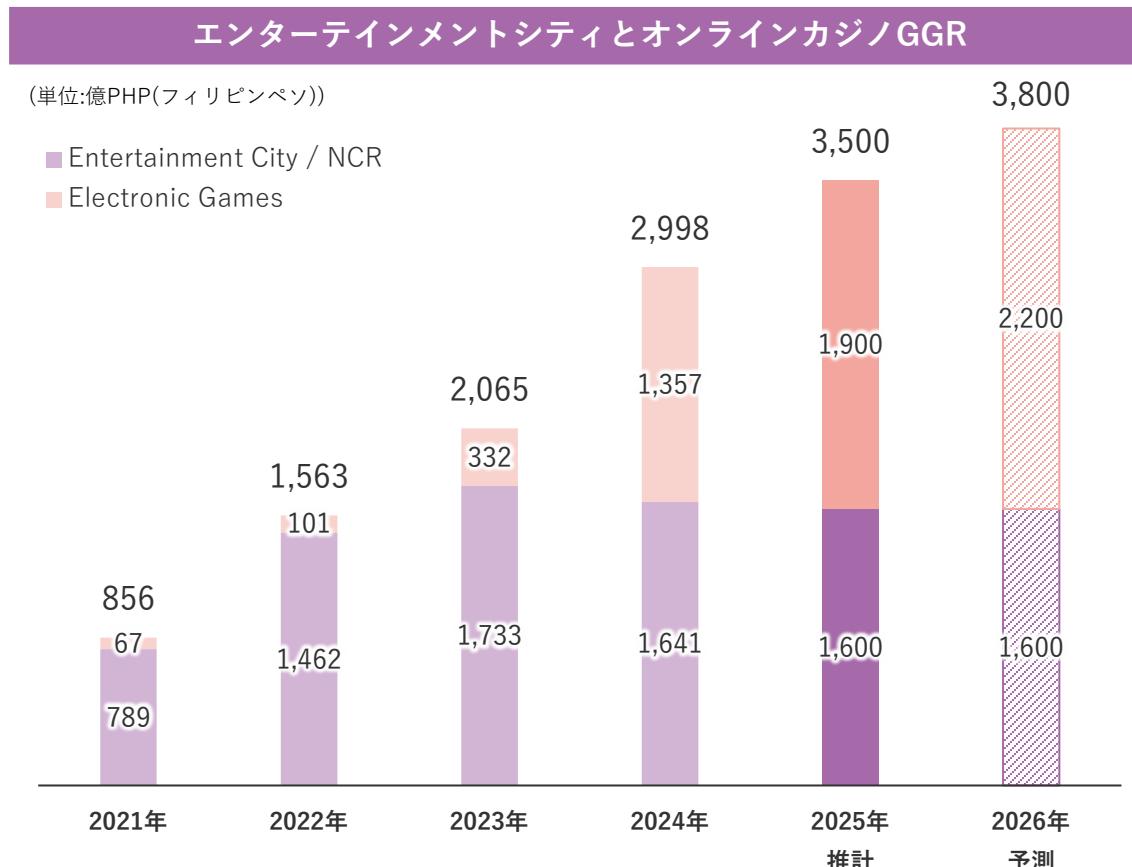
## 調整後EBITDA

(百万円)

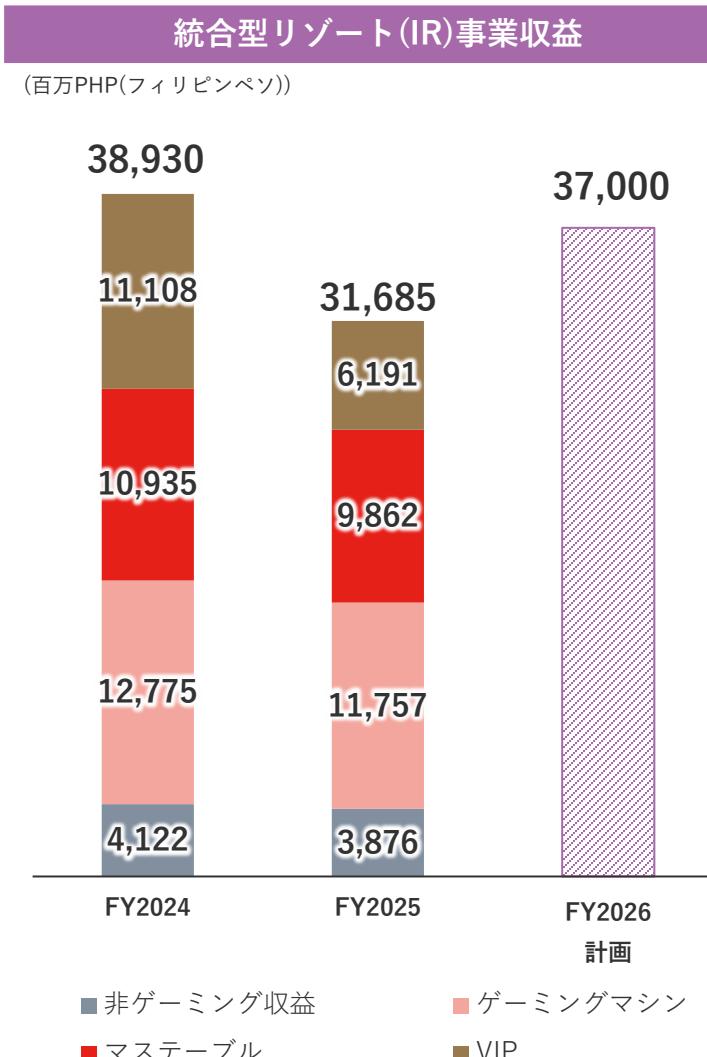


2026年12月期の取り組み  
統合型リゾート(IR)事業について

VIPマーケットは、ジャンケットの消失により当面回復が望めないものの、マスマーケットはフィリピン経済をベースとした地元顧客中心のため底堅い成長を見込む。中国インバウンド顧客の回復がないインバウンド観光客数は微増を見込む。



出典：PAGCOR "Industry Statistics" (2021~2024年通期データ)・フィリピン観光省 (Department of Tourism) 「Visitor Arrivals to the Philippines 2021~2025」を加工して当社作成  
注：エンターテインメントシティとオンラインゲーミングGGRの2025年・2026年、フィリピン観光客数の2026年について、それぞれの数値は当社調べのものです



## 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

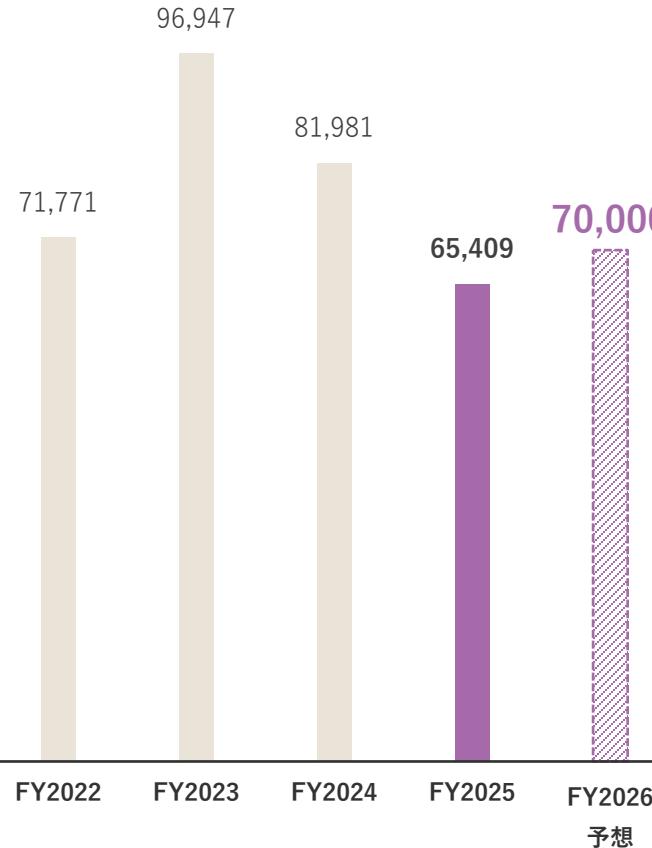
## 非ゲーミング領域

- 国内外MICEビジネスの強化
- 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

## 2026年12月期の予想

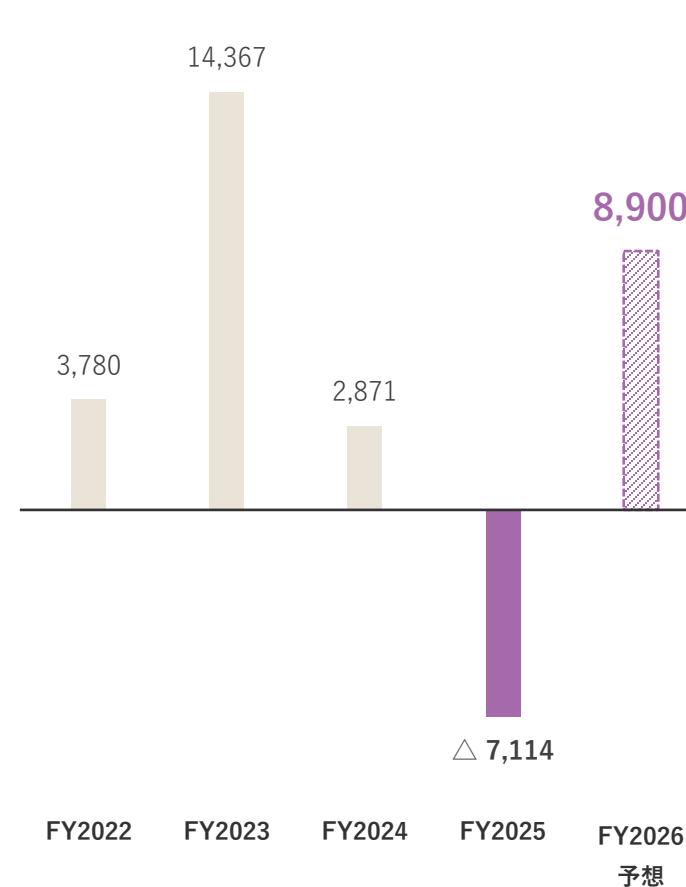
## 売上高

(百万円)



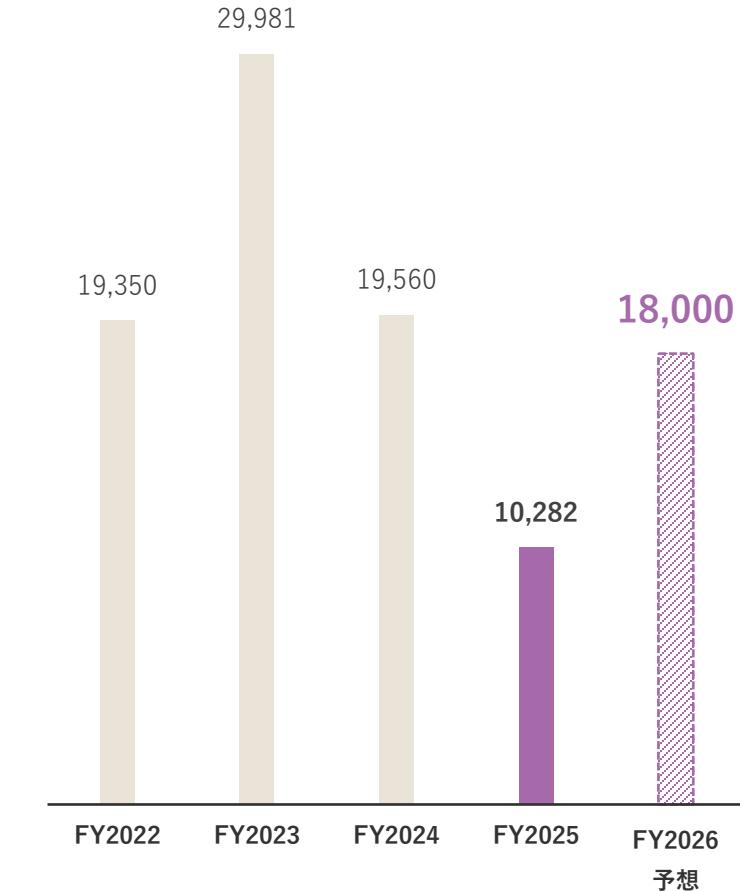
## 営業利益

(百万円)



## 調整後EBITDA

(百万円)



注：想定為替レート：1JPY = 2.55 PHP

# 今後について

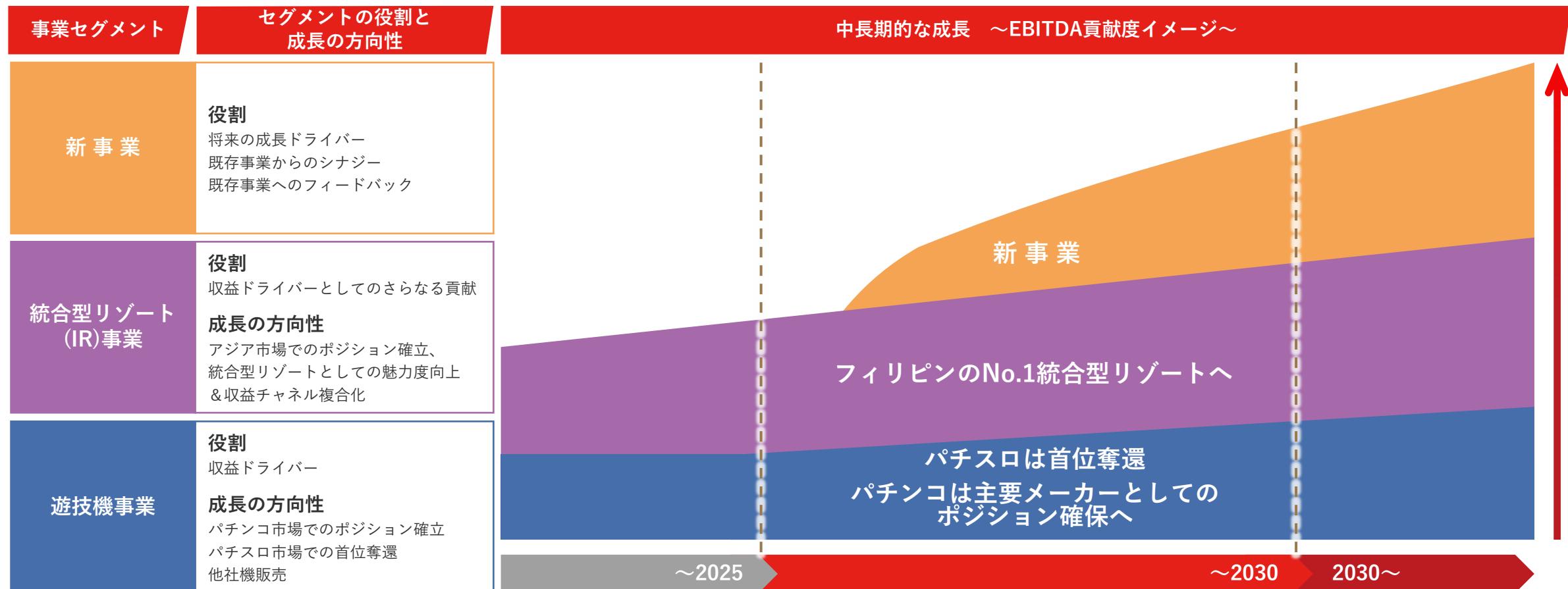
# 2026年12月期 業績予想

(百万円)	2025年12月期実績	2026年12月期予想	増減	主な増減の要因
売 上 高	122,827	<b>140,000</b>	+17,173	・ 遊技機事業：+12,000 ・ 統合型リゾート(IR)事業：+4,000
営 業 利 益	△3,228	<b>16,000</b>	+19,228	・ 遊技機事業：+3,000 ・ 統合型リゾート(IR)事業：+16,000
営 業 利 益 率	-	<b>11.4%</b>	-	・ 遊技機事業：堅調 ・ 統合型リゾート(IR)事業：安定的に黒字化
経 常 利 益	△18,497	<b>2,200</b>	+20,697	・ 為替レートに関する前提：為替差益/為替差損：0
経 常 利 益 率	-	<b>1.5%</b>	-	
当 期 純 利 益	△231,425	<b>2,000</b>	+233,425	
調整後EBITDA	23,152	<b>29,000</b>	+5,848	

# ユニバーサルエンターテインメントグループの将来ビジョン

UNIVERSAL  
ENTERTAINMENT

連続的成長領域の既存事業（遊技機事業／統合型リゾート（IR）事業）を、底堅い収益ドライバーとして確立し、遊技機メーカーとしての知見と、「オカダ・マニラ」で培った統合型リゾートの運営経験を最大限に活用し、シナジーを最大化させる新事業を、2026年度中に創出。



# 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、予想数值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、これらは現時点での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。