



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
2025年12月期

決算説明資料

2026年2月12日

本日のAgenda

トピックス	これまでの主な取り組み 減損損失について	4 5
2025年12月期 決算概況	連結損益計算書 連結損益の推移 各事業の状況 連結貸借対照表	7 8 9 10
2026年12月期の取り組み 遊技機事業について	事業環境 販売計画 2026年12月期の予想	12 13 14
2026年12月期の取り組み 統合型リゾート(IR)事業について	事業環境 各領域別取り組み 2026年12月期の予想	16 17 18
今後について	2026年12月期 業績予想 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	20 21

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 2

ユニバーサルエンターテインメントの岡田でございます。

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、2025年12月期の本決算について、表示しているアジェンダに沿ってご説明します。

2025年度は、将来成長に向けた前提条件を見直し、経営の足腰を立て直す一年であったと位置づけています。2024年9月の新体制発足以降、グループ全体の事業と経営資源を改めて精査し、選択と集中を徹底してきました。その結果、統合型リゾート(IR)事業を中心に、事業環境の変化を反映した資産価値の再評価を行い、大規模な減損損失を計上しています。

事業面では、遊技機事業では新基準機に対応した商品をいち早く市場投入し、一定の実績を確保しました。統合型リゾート(IR)事業では、VIPマーケットのジャンケット依存からの脱却を進めています。

本日は、こうした2025年度の振り返りと、2026年度以降に向けた取り組みについてご説明します。

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年上半年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

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 4

こちらのスライドでは、私が代表に就任した2024年9月以降の主な取り組みをまとめています。

新体制発足後、最優先で取り組んだのは、ガバナンスの強化と、グループ全体の戦略の見直しと再整理でした。

まず、これまで取り組みが不十分であったコーポレート・ガバナンスの強化に着手し、企業理念の再設計、監査等委員会設置会社への移行、指名・報酬委員会の設置、ワンマン型経営から合議制とするべく経営会議の開催などを実行しています。

事業については、当社の2本柱である遊技機事業、統合型リゾート(IR)事業を中心に、収益性と将来性を冷静に見極め、事業の選択と集中を進めました。遊技機事業、統合型リゾート(IR)事業については中期戦略を策定し、実行フェーズに入っています。

併せて、事業統括本部を設置し責任所在を明確化する組織変更も行いました。社員のエンゲージメントを高めるべく人事評価制度も見直しています。事業評価会制度という、事業の見直しを判断する会議体を導入し、不採算事業の整理や不稼働資産の売却を進めました。

また、長期化していた訴訟問題の解決など、経営の健全化を進めるための“守りの施策”にも注力してきました。

これらはすべて、次の成長に向けた土台づくりと位置づけています。

減損損失について



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連して約43億円の減損損失を認識

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 5

次に、今回の決算で最も重要なトピックである減損損失についてご説明します。

当社は2008年以降、統合型リゾート(IR)事業において、アジアの経済成長とインバウンド需要の拡大、特にマカオで形成されていた中国人VIP市場のフィリピンへの波及を前提に、長期視点で投資を行ってきました。

しかし、その後の事業環境は根本的に変化しました。中国人観光客の激減、POGOライセンスの禁止によるVIP市場の構造変化及びフィリピン市場における競争環境の激化などにより、フィリピン経済及びゲーミング市場の将来見通しは従来の想定から大きく修正せざるを得ない状況となりました。

このような事業環境の激変を踏まえ、当社グループではオカダ・マニラの収益性やキャッシュフロー予測を改めて精査し、フィリピンにおける事業性の再評価を実施いたしました。将来予想をゼロベースで見直し、保守的な前提に置き換えた結果、統合型リゾート(IR)事業を中心に、約2,291億円の減損損失を計上しました。

今回の減損によって、当社は過去の楽観的な前提から明確に決別し、現在の市場環境に即した財務状況へとリセットしました。今後は、この水準を起点として、収益改善とキャッシュ創出力の向上に集中していきます。

2025年12月期 決算概況

次に2025年12月期の決算概況についてご説明します。

連結損益計算書



(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	122,827	-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	△3,228	-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	△18,497	-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	△231,425	-215,855	・ 減損損失： 229,115
調整後EBITDA	28,346	23,152	-5,194	

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 7

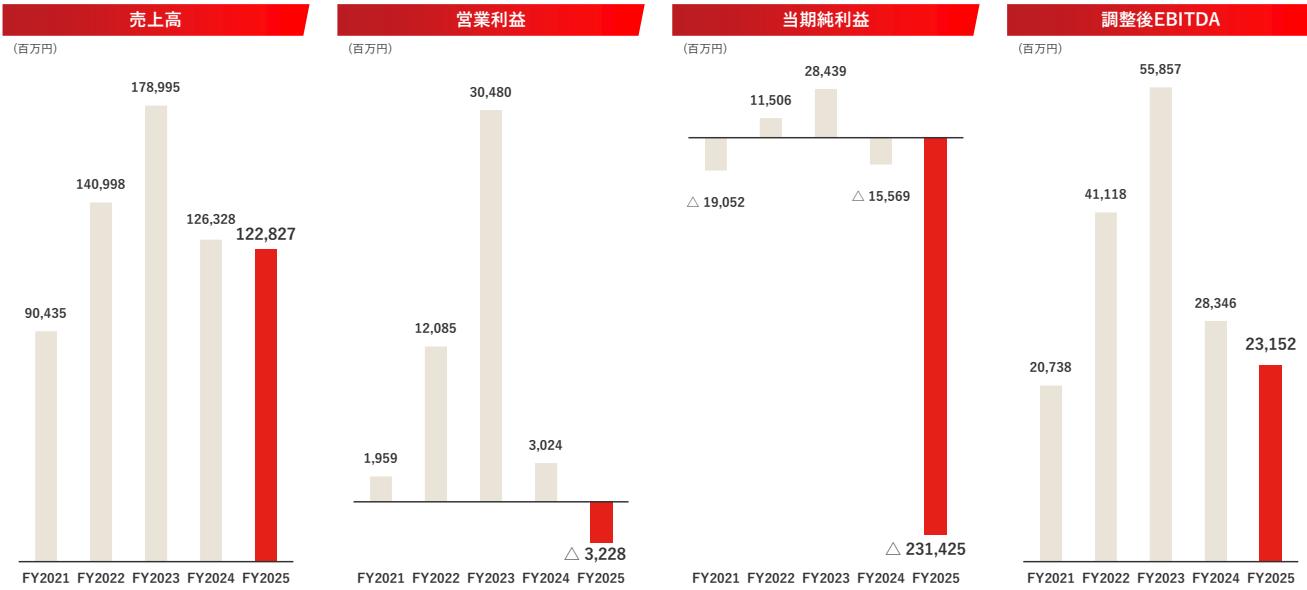
こちらは連結ベースの損益になります。

売上高については、遊技機事業は2024年度と比べて投入商品数が増加したことで一定の利益を確保したものの、統合型リゾート(IR)事業においてVIP市場縮小の影響を受け、全体としては前年を下回る結果となりました。

当期純利益については、減損損失や評価損の影響により大幅な損失を計上していますが、これは一過性の要因が中心です。

当社グループでは、実態的な事業収益力を測る指標として、調整後EBITDAを重視しております。

連結損益の推移

UNIVERSAL
ENTERTAINMENT


©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 8

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。

2025年12月期に関しては、次ページで詳しくご説明します。

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し、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、高評価をいたし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。

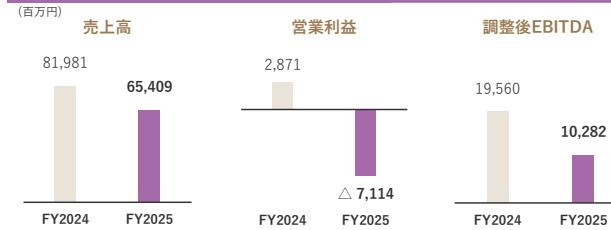
当期の新規投入タイトル数は、パチスロ機8タイトル、パチンコ8タイトルとなり、総販売台数は115,000台となりました。



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年度のオカラ・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。



©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 9

こちらは各事業の状況です。

セグメント別に見ると、遊技機事業と統合型リゾート(IR)事業で状況は大きく異なります。

遊技機事業では、スマート遊技機の普及による活性化した市況を追い風に、新基準機をいち早く投入しました。

これまでご好評いただいているシリーズ機も販売し、

パチスロ8タイトル、パチンコ8タイトルを市場に投入し、総販売台数は11万5千台となりました。

必ずしも満足できる結果ではありませんが、

新基準への素早い対応という点では一応の成果を残せた一年と捉えています。

また、「ハネモノ ファミリースタジアム」では、

ハネモノというパチンコの持つ豊かなゲーム性の一端をユーザーに届けることができたことも

当社の商品開発に大きな手応えを得ることができました。

次に、統合型リゾート(IR)事業の状況です。

2025年度は、フィリピン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しました。

当社もその影響が大きく、VIP市場での減収がそのまま業績に反映されました。

その一方、マスマーケットについては、悪天候や政情不安による一時的な減少の影響があり、

通年で昨年対比マイナスという結果になったものの、売上は底堅く推移しております。

非ゲーミング領域も同様に、ホテルや飲食、エンターテインメントなど、今後の成長余地が確認できています。

連結貸借対照表



資産の部				負債・純資産の部			
	2024年12月期 (百万円)	2025年12月期	前期比		2024年12月期 (百万円)	2025年12月期	前期比
流動資産	78,856	93,415	14,558	流動負債	43,341	41,639	-1,701
固定資産	553,082	279,549	-273,532	固定負債	219,723	202,307	-17,415
有形固定資産	457,209	198,155	-259,054	負債合計	263,064	243,947	-19,117
無形固定資産	2,041	1,466	-575	株主資本	354,241	122,816	-231,425
投資その他の資産	93,830	79,927	-13,901	その他の包括利益累計額	15,489	6,871	-8,618
資産合計	632,795	373,634	-259,161	純資産合計	369,731	129,687	-240,043
				負債・純資産合計	632,795	373,634	-259,161

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 10

連結貸借対照表はこちらの通りです。

減損によるB/Sへの影響は次の通りです。

資産の部では、

固定資産が5,531億円から2,795億円になり、

資産合計で2,591億円減少しました。

また純資産の部では、

純資産3,697億円が1,296億円に減少しました。

なお、有利子負債はほぼ横ばいとなり、

現金及び現金同等物は減損による直接的な影響はありません。

減損はP/L・B/S上の調整であり、資金流出を伴うものではありません。

2026年12月期の取り組み 遊技機事業について

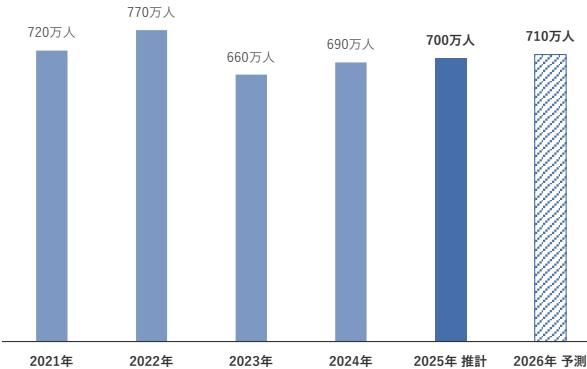
ここからは、2026年度の取り組みについてご説明します。

遊技機事業 事業環境

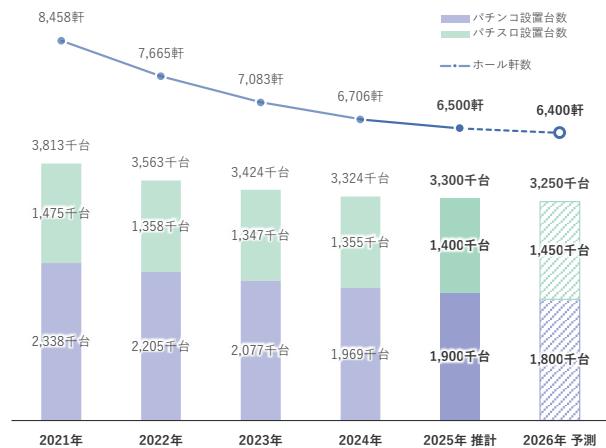


遊技人口の下げ止まり、店舗構造の変化、パチスロ堅調、パチンコ苦戦

遊技人口の推移



設置台数・ホール軒数の推移



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

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 12

遊技機事業の事業環境の特徴は、

「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」と言えます。

遊技人口はコロナ禍前の水準には回復していないものの、

2024年の30万人増加などを経て700万人近辺で底打ちしたのではと考えています。

ホールに目を向けると、1,000台規模の大型店の開業件数が増加しているため、

店舗数は減りつつも設置台数は底打ちしたような状況が見られます。

設置台数については、2026年の市場においても、

パチンコの島がパチスロの島に変わっていくような傾向が続くと思われます。

遊技機に対する需要としては、パチスロは堅調なもの、パチンコは苦戦が予想される状況です。

当社はメーカーとして、既存のファンの方々だけでなく、新たなファンや休眠しているファンの方々が、ホールに足を運びたくなるような新商品の投入を進めています。

遊技機事業 販売計画



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

2026年12月期 リリース予定の主な機種

スマスロ
ミリオンゴッド-神々の軌跡-スマスロ
ハナビeラグナドール
妖しき皇帝と終焉の夜叉姫

Pえとたま2 神祭 干支甘

©Grams. All rights Reserved. ©えとたま製作委員会 ©えとたま製作委員会「猫客万来」

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 13

2026年度の販売計画がこちらです。

パチスロは、スマスロが2023年・2024年で市場に活気を呼び戻し、2025年には市場基盤として安定しました。2025年は、ホールのパチスロ購買意欲が高い状況だったものの、メーカーの多くがAT機の適合率低下で苦戦を強いられました。

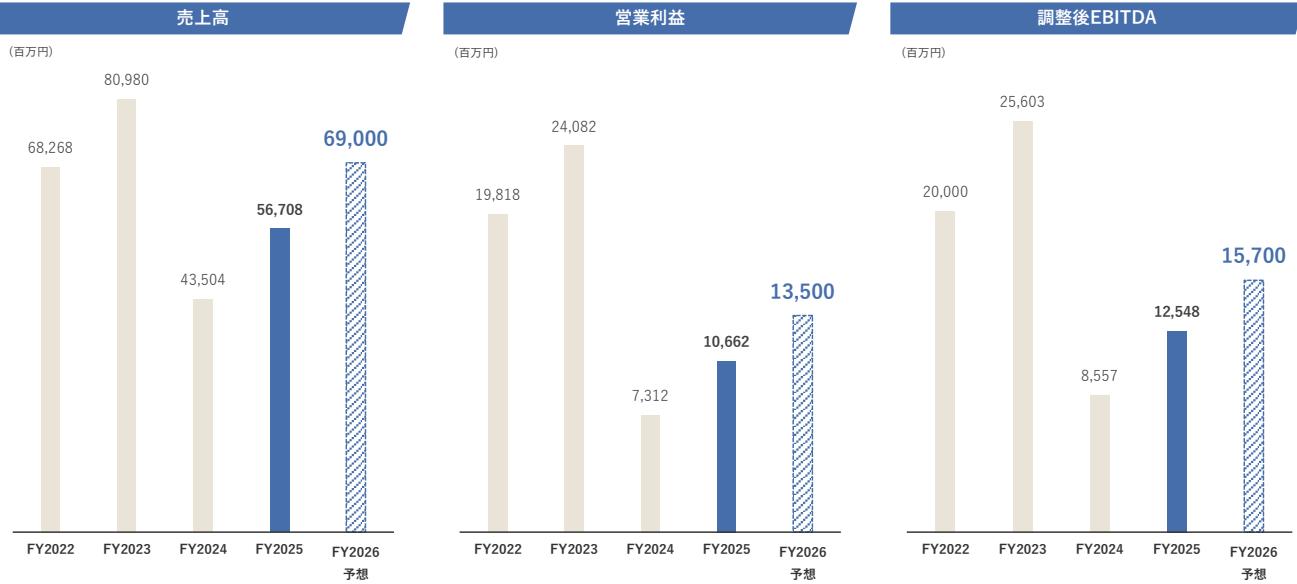
当社もそのうちの1社で非常に苦労しましたが、販売計画の確度を上げるために、適合率などを含め集中して体制の強化、改善に努めてきた結果が、2025年の年末以降、少しずつ手応えを感じられる形として出てきております。ファンの皆さまをお待たせしておりました「ミリオンゴッド」も適合が出て、ようやくリリースできる運びとなりました。

パチンコは、2025年7月からラッキートリガー3.0プラスを搭載した機種が複数導入され、稼働・販売台数共に若干の盛り上がりは見られましたが、結果としては軟調でした。そのような中、昨年1月にリリースした「ハネモノファミリースタジアム」は、お客様からも大変ご評価をいただき、業界に一石を投じることができたと考えております。

今後は当社として足りていない、ホールのメイン機種として活躍できる商品の提供を目指します。

遊技機事業

2026年12月期の予想



©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 14

遊技機事業は、2025年の取り組みを2026年も継続して行います。

パチスロでは、大型商戦をターゲットに大型タイトルを投入し、
その他の機種はコンスタントに市場に投入することで販売の空白期間をなくしていきます。
AT機からAタイプまで、引き続き幅広い商品ラインナップで、
ホールのすべてのコーナーに当社のパチスロ機が設置されている状態を目指します。

パチンコでは、新たなIPを使用した魅力ある新機種の導入や、「ハネモノ ファミリースタジアム」のように
パチンコの楽しさを拡げるような商品を市場投入することでヒット機種の創出を狙います。
商品投入サイクルの最適化とヒット機種の創出により、キャッシュフローの安定化を目指します。
また2026年からは、営業力を活かした他社機の販売により売上高の増加をめざします。

遊技機事業セグメントでは、2年連続の增收増益を実現すべく進めてまいります。

2026年12月期の取り組み 統合型リゾート(IR)事業について

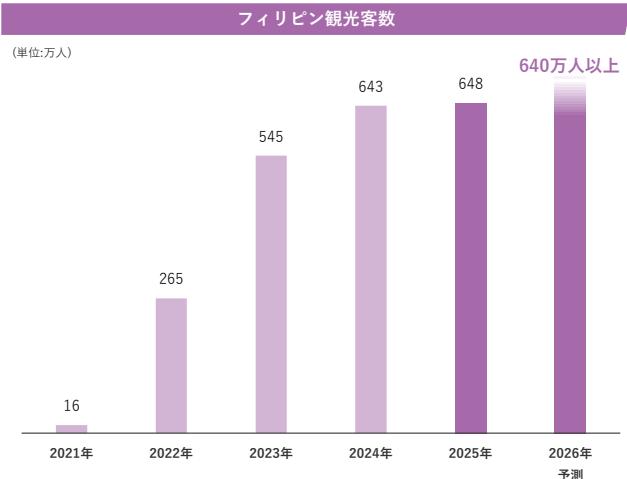
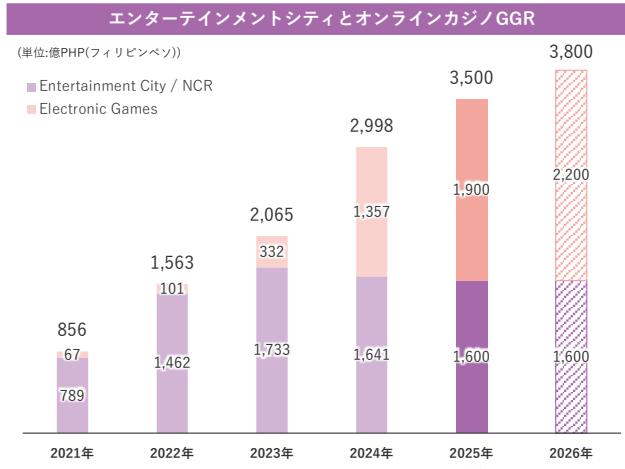
次は、統合型リゾート(IR)事業についてご説明します。

統合型リゾート(IR)事業

事業環境



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、ス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

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 16

統合型リゾート(IR)事業の事業環境についてです。

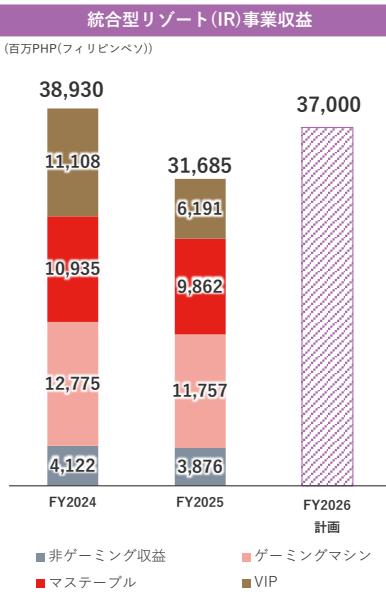
VIPマーケットは、ジャンケットの縮小により当面回復が望めないものの、スマスマーケットは地元顧客が中心のため、フィリピン経済をベースとして底堅い成長が見込まれます。中国インバウンドの回復がないフィリピンの観光客数は微増の見込みです。市場としては、依然として強力な触媒がなく、成長率は一桁台で推移すると考えています。

また、顧客獲得コストの増加によるEBITDAマージンの低下により収益面での苦戦が続き、ニューカマーの開業により既存顧客の奪い合いがますます激しくなること、POGOライセンスの禁止によるVIPマーケットの構造変化の影響等も逆風となります。

しかしながら、フィリピン国内のゲーミング市場自体の成長は、それらの要因により一時的に鈍化しても底堅く、一定程度の成長は続くと考えています。

また、中国人観光客の増加が見込まれる新制度が、2026年1月16日からフィリピンで始まりました。フィリピン政府が中国籍の方に14日間のビザなし滞在を認めるというもので、当社としても期待しております。

統合型リゾート(IR)事業 各領域別取り組み



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

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

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 17

2025年度のオカダ・マニラのGGRは、前年比で20%下がりました。

その内訳は、VIPが44%減、マステープルが10%減、ゲーミングマシンが8%減というものでした。

VIPが下落した主な要因は、ジャンケットが前年比50%を超える減少となったことです。

ジャンケットに関しては、構造的な問題に加え、従来から規制リスクが指摘されていることもあります。

当社としては戦略的な観点から、敢えて大規模な回復策をとらず、

今後はジャンケットを介さない直接のVIP顧客を増加させます。

そのため昨年9月から、オカダ・マニラの運営会社、TRLEIの新社長の指揮のもと、

リワード会員に対してグレード別に特典を付与するなど、訴求力のある価値を提案したり、

日本をはじめとする主要アジア各国でのマーケティング強化を進めており、その効果は徐々に表れ始めています。

オカダ・マニラはフィリピンにおける統合型リゾートの中で最大規模の集客数を誇っていますが、

スマーケットと非ゲーミングの施策によってその集客をさらに強化します。

スマーケットにはマステープルとゲーミングマシンを含んでいますが、こちらが低下傾向にある主な要因は、他社のゲーミング施設との取り合いが激化していること、

顧客がE-ゲーミングへシフトしていることなどと分析しております。

これに対して当社は、ゲームバリエーションを魅力的なものにすべく、ゲームエリアの見直し、

リワード会員を中心とした行動予測分析によるターゲットオファーを導入し、リピート率を向上させます。

非ゲーミングの領域では、MICEビジネスの積極誘致による強化、

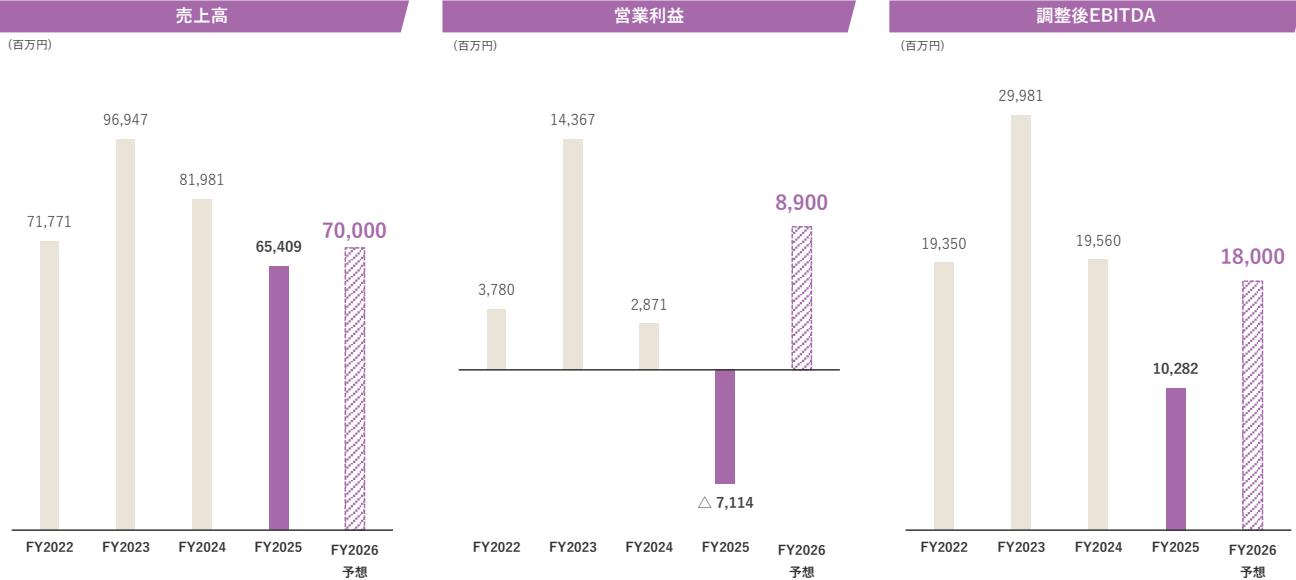
リテイルテナントのロイヤリティプログラムを導入・強化することで、さらに国内外からの顧客を呼び込みます。

ここに記載している以外にも、中期的な目標を含めて50以上の施策を進めます。

結果、2026年度でマーケット成長率を上回る結果が出せると考えております。

統合型リゾート(IR)事業

2026年12月期の予想



注：想定為替レート：1JPY = 2.55 PHP

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 18

2026年度の予想はこちらの通りです。

ジャンケット依存からの脱却を進め、独自マーケティングによるVIP誘致、
マスマーケット拡大、非ゲーミング領域の強化に取り組みます。

短期的な急成長を見込むのではなく、持続的に収益を積み上げられる構造への転換を進めていきます。

今後について

最後に来期の見通し、将来ビジョンについてご説明します。

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	140,000	+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	16,000	+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	-	11.4%	-	・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	2,200	+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	-	1.5%	-	
当 期 純 利 益	△231,425	2,000	+233,425	
調整後EBITDA	23,152	29,000	+5,848	

©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 20

2026年度12月期の業績予想についてはこちらの表の通りです。

売上高 1,400億円

営業利益 160億円

経常利益 22億円

当期純利益 20億円

調整後EBITDA 290億円

となります。

本日、当社が発表した2025年12月期決算は、数字の上では非常に厳しいものとなりました。

連結ベースにおける約2,291億円という巨額の減損損失の計上は、経営陣としても重い決断でした。

しかし、これは決して後ろ向きな処理ではありません。

激変する市場環境を直視し、将来の成長を阻むリスクを今ここで切り離すという、

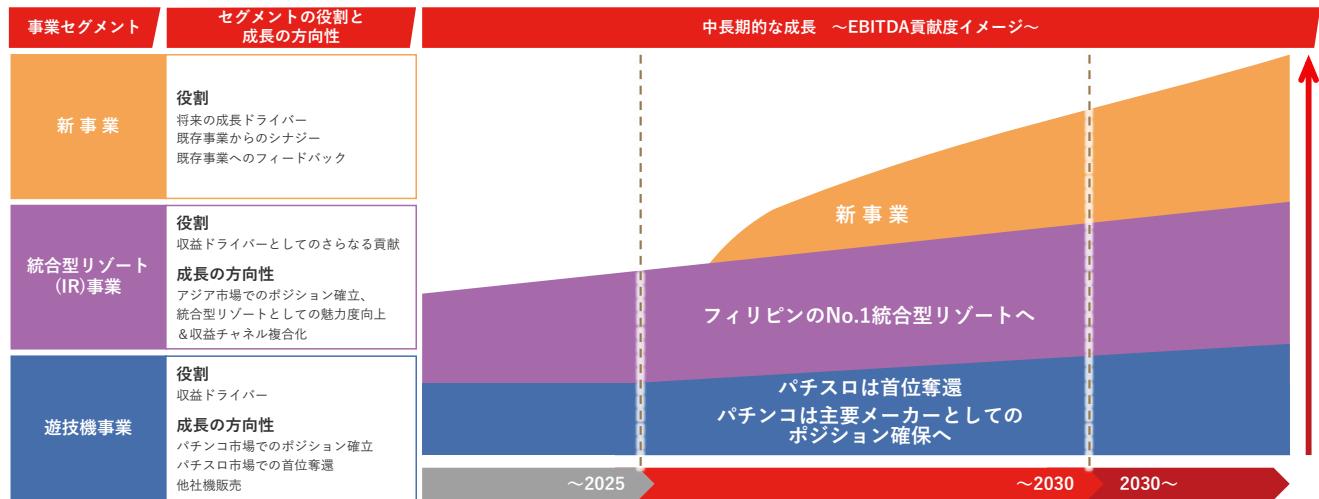
いわば「新生ユニバーサルエンターテインメント」として再出発するための断固たる決意の表れです。

私たちは今、過去の課題を整理し、未来へ全力を注ぐための強固な土台を築き始めました。

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



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。



©UNIVERSAL ENTERTAINMENT 21

私たちの将来ビジョンは明確です。

まず、当社グループの既存事業を「収益ドライバー」として着実な拡大を図ります。

遊技機事業においては、パチスロで首位の座を奪還し、パチンコでも多くの方に支持されるヒット作を創出します。

2026年度には、販売台数136,000台という目標を掲げ、中期的には市場のリーダーとしての地位を奪還します。

そして統合型リゾート（IR）事業「オカダ・マニラ」については、

フィリピン国内のマスマーケットの底堅さを活かし、独自のマーケティングルートを強化することで、中長期的に収益でグループ貢献できるよう成長させます。

目指すは、フィリピンNo.1の統合型リゾートです。

さらに、これから私たちが注力するのが「シナジーを最大化させる新事業」の創出です。

私たちは、遊技機メーカーとして長年磨いてきたエンターテインメントマシンの技術と、世界最高峰の統合型リゾートの運営ノウハウ、その両方を持っています。

この唯一無二の強みを掛け合わせ、2026年度中に「第3の柱」となる新事業を立ち上げます。

これにより、特定の市場に依存しない多角的な成長ポートフォリオを構築していきます。

2026年以降、ユニバーサルエンターテインメントグループは大きく進化します。

既存事業が安定したキャッシュを生み出し、そこから生まれた新事業がさらなる成長を牽引する。

この循環こそが、私たちが描く持続可能な成長の姿の第一歩です。

私たちは、エンターテインメントの力を信じ、世界中の人々に驚きと感動を届ける企業として、企業価値の最大化に邁進してまいります。

これからもユニバーサルエンターテインメントグループの飛躍に、ぜひ、ご期待いただければと思います。

すべては「楽しい！」のために



【免责声明・見通しに関する注意事項】

1. 本資料は、投資勧誘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。

ここまでご清聴ありがとうございました。
引き続きよろしくお願ひいたします。