2026年12月期 第３四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

2026年11月13日

上場会社名　株式会社ユニバーサルエンターテインメント　上場取引所　東
コード番号　6425　ＵＲＬ https://www.universal-777.com
代表者　（役職名）代表取締役社長　（氏名）岡田　知裕
問合せ先責任者　（役職名）取締役CFO　（氏名）佐藤　暢樹　ＴＥＬ　03-5530-3055

配当支払開始予定日　－
決算補足説明資料作成の有無：有
決算説明会開催の有無　：無

（百万円未満切捨て）

１．2026年12月期第３四半期の連結業績（2026年１月１日～2026年９月30日）

（１）連結経営成績（累計）　（%表示は、対前年同四半期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2026年12月期第３四半期	106,668	15.2	11,533	－	726	－	671	－
2025年12月期第３四半期	92,572	0.2	△280	－	△17,131	－	△10,649	－

（注）包括利益　2026年12月期第３四半期　△3,860百万円（－%）　2025年12月期第３四半期　△21,025百万円（－%）

	１株当たり四半期純利益	潜在株式調整後１株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
2026年12月期第３四半期	8.67	－
2025年12月期第３四半期	△137.42	－

（注）潜在株式調整後１株当たり四半期純利益については、潜在株式が存在しないため記載しておりません。

（２）連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	１株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
2026年12月期第３四半期	354,065	125,827	35.5	1,623.77
2025年12月期	373,634	129,687	34.7	1,673.58

（参考）自己資本　2026年12月期第３四半期　125,827百万円　2025年12月期　129,687百万円

２．配当の状況

	年間配当金				
	第１四半期末	第２四半期末	第３四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2025年12月期	－	0.00	－	0.00	0.00
2026年12月期	－	0.00	－		
2026年12月期（予想）				0.00	0.00

（注）直近に公表されている配当予想からの修正の有無：無

３．2026年12月期の連結業績予想（2026年１月１日～2026年12月31日）

（%表示は、対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		１株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	140,000	13.9	16,000	－	2,200	－	2,000	－	25.80

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

※　注記事項

（１）当四半期連結累計期間における連結範囲の重要な変更：無

（２）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

（３）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

①　会計基準等の改正に伴う会計方針の変更　：無
②　①以外の会計方針の変更　：無
③　会計上の見積りの変更　：無
④　修正再表示　：無

（４）発行済株式数（普通株式）

①　期末発行済株式数（自己株式を含む）	2026年12月期３Ｑ	80,195,000株	2025年12月期	80,195,000株
②　期末自己株式数	2026年12月期３Ｑ	2,704,139株	2025年12月期	2,704,139株
③　期中平均株式数（四半期累計）	2026年12月期３Ｑ	77,490,861株	2025年12月期３Ｑ	77,490,865株

※　添付される四半期連結財務諸表に対する公認会計士または監査法人によるレビュー：無

※　業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項については、添付資料Ｐ．５「１．当四半期決算に関する定性的情報(4)連結業績予想について」をご覧下さい。

○添付資料の目次

１．当四半期決算に関する定性的情報 …… 2
（１）経営成績に関する説明 …… 2
（２）財政状態に関する説明 …… 3
（３）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 …… 4
（４）連結業績予想について …… 5
２．四半期連結財務諸表及び主な注記 …… 6
（１）四半期連結貸借対照表 …… 6
（２）四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 …… 8
四半期連結損益計算書 …… 8
四半期連結包括利益計算書 …… 9
（３）四半期連結財務諸表に関する注記事項 …… 10
（継続企業の前提に関する注記） …… 10
（会計方針の変更） …… 10
（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記） …… 10
（四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記） …… 10
（セグメント情報等の注記） …… 11
（４）追加情報 …… 12
（５）重要な後発事象 …… 12

１．当四半期決算に関する定性的情報

（１）経営成績に関する説明

足元の世界経済は、中東情勢や貿易摩擦を巡る不確実性が続く中、AI関連投資等に支えられ、総じて底堅く推移しています。先行きは緩やかな成長が見込まれる一方、エネルギー・食料価格の上昇、地政学的緊張の長期化、金融資本市場の変動及び通商政策の動向等による下振れリスクを注視する必要があります。日本経済は、雇用・所得環境の改善や政策効果を背景に、緩やかな回復基調が続いています。個人消費、設備投資、輸出及び生産には持ち直しの動きがみられます。一方、中東情勢や自然災害、物価動向、金融資本市場の変動等が企業収益や個人消費に及ぼす影響には留意が必要であり、当社グループを取り巻く事業環境も引き続き不透明と認識しています。

遊技機事業においては、当第３四半期連結累計期間における総販売台数は115,803台となりました。市場環境の変化に対応した商品投入及び販売施策の強化、人気機種の増産対応により、当第３四半期も安定した販売実績を確保しました。また統合型リゾート(IR)事業においては、オカダマニラの来場者数は堅調に推移しましたが、ゲーミング収益にはつながりませんでした。しかしながら、「OKADA ONLINE CASINO」「OKADA PLAY」といったデジタルゲーム分野は順調に拡大し、プレミアムマス市場の開拓や日本をはじめとするアジア主要国でのマーケティング強化を進ませつつ、ホテル・料飲分野のブランド力強化と合わせ、収益基盤の強化を図っています。

以上の結果、当第３四半期連結累計期間における売上高は106,668百万円（前年同期比 15.2%増）、営業利益は11,533百万円（前年同期 営業損失280百万円）、経常利益は726百万円（前年同期 経常損失17,131百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益は671百万円（前年同期 親会社株主に帰属する四半期純損失10,649百万円）となりました。

①遊技機事業

当第３四半期連結累計期間における遊技機事業の外部顧客への売上高は59,876百万円（前年同期比 44.6%増）、セグメント利益は16,505百万円（前年同期比 110.7%増）となりました。また、調整後EBITDA(1) は18,039百万円（前年同期比 96.9%増）となりました。

遊技機業界においては、スマートパチスロが引き続き市場全体を牽引しており、パチスロ市場の新台販売及びパチンコホールでの稼働状況は堅調に推移しております。一方、パチンコ市場においては、市場全体の稼働低迷が長期化していることなどを背景に、パチンコホールにおける新台導入の判断は、従来以上に慎重なものとなっております。その結果、パチンコ機の販売市場は引き続き縮小傾向にあり、機種ごとの商品性や集客力に対する選別が一層強まるなど、厳しい市場環境が継続しております。

かかる状況下で当社グループは、市場環境やユーザーニーズの変化を踏まえ、魅力ある遊技機の提供に取り組んでまいりました。パチスロ機においては、第２四半期までに販売された５タイトルに加え、第３四半期には、当社が総販売元となり、株式会社コナミアミューズメント製の『戦国コレクション６』、コミカルな世界観と個性豊かな演出で幅広いユーザーから人気を博しているやじきた道中記シリーズの最新作『スマスロ やじきた道中記参る！』、パチスロ本来の面白さを追求し、その原点に立ち返るA PROJECTから、『スマスロ タコスロ』を市場投入するなど、商品性の異なる複数のタイトルを展開しました。また、第２四半期に市場投入し、高い評価を得ている『スマスロ ミリオンゴッド-神々の軌跡-』には、増産販売を行い、パチンコホールからの需要に対応しました。これらの取り組みにより、当社グループ製品のパチンコホールにおける設置シェアは着実に拡大しており、市場におけるプレゼンスは高まっています。また、当社の営業網を活用した他社製品の代理販売により、顧客ニーズへの対応力を高め、売上高の拡大及び収益性の向上につながりました。パチンコ機においては、第２四半期までに販売された３タイトルに加え、第３四半期には、人気作品を題材とした『PA愛の不時着 99スイート ver.』を市場投入しました。厳しい市場環境が続く中においても、作品の魅力を生かした商品を投入することで、多様化するユーザーニーズへの対応と商品ラインアップの充実に努めてまいりました。

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

②統合型リゾート(IR)事業

当第３四半期連結累計期間における統合型リゾート(IR)事業の外部顧客への売上高(1) は46,130百万円（前年同期比 8.9%減）、セグメント損失は1,216百万円（前年同期 セグメント損失3,007百万円）となりました。また、調整後EBITDA(2) は5,007百万円（前年同期比 49.6%減）となりました。

当第３四半期におけるオカダマニラのゲーミングフロアは、国内外からの来場者数の着実な増加に支えられ、収益及び運営実績ともにゲーミング事業の業績が復調しつつあります。第２四半期までに開催したバカラやスロットのトーナメントや新設した日本人向けゲーミングエリア「ARIAKE（有明）」に加え、ゲーミングフロアでの顧客エンゲージメント向上、特に高い資金力や購買力を持つプレミアムプレイヤーに向けた施策として、オカダマニラではゲーミングサービスの刷新を図り、当第３四半期より「High Limit Friday Exclusive」を開始しました。12月まで継続するこのプログラムは、高いミニマムベット（最低賭け金）や専用のサービスバー、飲料サービスを備えたハイリミットエリアにて毎週金曜日の夕方から開催されています。ラスベガスで親しまれている「パーティーピッ

ト」の概念を取り入れ、DJの生演奏やダンサーによるパフォーマンス、専用のプロモーションを融合させることで、ゲーミングフロアを洗練されたパーティーのような高揚感あふれる空間へと昇華させ、特別な体験を提供しています。

同時に、デジタルゲーム分野の拡張に向けた戦略的取り組みの一環として、当社はオンラインゲーミングサービスの拡充と利便性向上を継続して推進しました。「OKADA ONLINE CASINO」においては、ゲーミングフロア内に第２四半期に新設した「OKADA ONLINE CASINO WIN ZONE」のみならず、継続的なシステム改善及びコンテンツの拡充を通じて、アクティブプレイヤー数やゲーミング収益の向上に貢献しました。一方、第２四半期より開始した「OKADA PLAY」においても、競争力のあるボーナスやプロモーション施策の実施によりデジタルゲーム分野におけるゲーミング収益（GGR）の増加に寄与しました。

非ゲーミング分野においては、施設価値とブランド地位を大幅に高める複数の重要施策を実行いたしました。まず、ディズニー・フィリピンとの戦略的パートナーシップの発表をしました。当リゾートが誇るトップクラスのホスピタリティと、ディズニー・キャラクターが持つ魅力的な世界観及び物語性の演出を融合させることで、ファミリー層やレジャー客を引きつける新たな顧客体験を創出し、第４四半期には更なる展開を予定してます。料飲分野においては、７月に「House of Wagyu」が新テナントとして公式グランドオープンしました。同時にフードコート内には、第２四半期にオープンした「Curry Corner」に続き、９月にはバーガーやホットドッグなどのクラシックなアメリカンダイナーの定番メニューを提供する直営店舗「Greaz」をオープンしました。多種多様な料理を施設内に提供することで、滞在時間の延長や施設魅力の向上を目指してまいります。

当第３四半期には、第２四半期までに受賞した８つのアワードに加え、複数の主要な業界賞を獲得いたしました。「World Travel Awards」において「Asia’s Leading Entertainment Resort 2026」を受賞し、アジアにおけるトップクラスのエンターテインメントデスティネーションとしての地位を再確認いたしました。さらに「第35回TTG Asia Travel Awards 2026」にて「Best Hotel - Manila」を受賞したほか、環境保護及びウェルビーイングに関する100以上の厳格な基準を満たし、２年連続で「Forbes Travel Guide VERIFIED Responsible Hospitality」バッジを取得するなど、世界的にも限定されたサステナブルな施設としての高い評価を確立しています。

(1) 売上高は、総売上高からゲーミング税及びジャックポット費用を控除したもの
(2) 調整後EBITDA = 営業損益 + 減価償却費 + その他の調整項目

③その他

当第３四半期連結累計期間におけるその他の事業の外部顧客への売上高は655百万円（前年同期比 26.5%増）、セグメント利益は363百万円（前年同期比 28.7%増）となりました。

メディアコンテンツ事業においては、第２四半期までにApp Store・Google Playにて３機種のシミュレーターアプリを配信開始しましたが、当第３四半期は新規の配信がありませんでした。月額制サービスの「ユニバ王国」及び基本プレイ無料のソーシャルカジノゲーム「スロットストリート」では、引き続きゲーム内イベントを常時開催し、ユーザーの新規獲得と満足度向上に努めました。楽曲配信においては、第２四半期までに配信された６タイトルに加え、第３四半期には、主要サイトApple Music・Spotify・YouTube Musicをはじめとする24サイトにて、『パチスロ やじきた道中記 オリジナルサウンドトラック インスト楽曲集』『パチスロ やじきた道中記 オリジナルサウンドトラック 歌楽曲集』『スマスロ タコスロ オリジナルサウンドトラック』の配信を行いました。

また、当社グループが文化事業として2013年から箱根で運営している岡田美術館は、当期は特別展「金銀雲母きら ―かがやきの日本美術―」のほか、「こどもアートシート」や「おしゃべり鑑賞会」、「岡田美術館ヨガ」などのイベントを多数実施し、日本や韓国・中国の美術品に身近に触れられる機会を多数作りました。

（２）財政状態に関する説明

当四半期連結会計期間末における財政状態については、以下のとおりです。

当四半期連結会計期間末の総資産は354,065百万円となり、前連結会計年度末に比べ19,569百万円減少いたしました。その主な要因は、統合型リゾート(IR)事業において、定期的なメンテナンス修繕の支払が進んだこと等により、現金及び預金が2,989百万円減少したこと、遊技機事業において、遊技機販売にかかる売掛金の回収が進んだこと等により受取手形及び売掛金が2,908百万円減少したこと、各事業における既存施設等の減価償却が進んだことにより、建物及び構築物が10,217百万円減少したこと及びリース資産が1,441百万円減少したことなどによるものです。

一方、負債については228,238百万円となり、前連結会計年度末に比べ15,709百万円減少いたしました。その主な要因は、社債利息の支払により未払費用が2,097百万円減少したことや、外貨建社債が円安ドル高の影響により920百万円増加したこと、借入金の返済と為替の影響等により借入金が5,094百万円減少したことなどによるものです。

純資産については125,827百万円となり、前連結会計年度末に比べ3,860百万円減少いたしました。その主な要因は、親会社株主に帰属する四半期純利益を671百万円計上したこと、ドル円相場が前連結会計年度末と概ね同水準で推移する一方、子会社の現地通貨であるフィリピンペソが対円で下落したことなどにより為替換算調整勘定が4,638百万円減少したことなどによるものです。

（３）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

①遊技機事業

遊技機業界では、スマートパチスロの安定した稼働を背景に、設置シェアは伸長しています。また、年末には、話題性が高いシリーズの後継機投入が控えており、パチスロ市場はより拡大基調にあります。一方、パチンコ市場は依然として縮小傾向にあるものの、ユーザーが遊びやすい遊技環境の構築に向けて遊技機性能に応じたカテゴリ分けの導入、稼働向上及び遊技性の向上を目的とした新解釈基準機の登場が予定されている等、市場活性化に向けた動きが進められています。

第４四半期の遊技機販売は、パチスロ機においては、株式会社グラムスのアプリゲームとのタイアップ機『スマスロ ラグナドール』の市場投入、バジリスクシリーズ最新作『スマスロ バジリスク～甲賀忍法帖～Ⅳ』の販売を開始しています。また、パチンコ機においては、『Pドラムde 電音部 超ドラ熱4500ver.』と『eミリオンゴッド-天空の雷撃-』の販売を開始しています。

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

（ご参考）2026年12月期 パチスロ・パチンコ販売台数

	第１四半期	第２四半期	第３四半期	第４四半期（見込）
販売台数（台）	26,378	61,537	27,888	44,000

（注）第３四半期までの実績については、「2026年12月期 第３四半期決算説明資料」
（ https://www.universal-777.co.jp/ir/library/result/)をご参照ください。

②統合型リゾート(IR)事業

オカダマニラでは、ゲーミングフロアにおける顧客体験の向上と集客促進を図ると同時に、オンラインプラットフォームの機能拡充と利便性向上を進めてまいります。この２つの軸となるアプローチを通じ、ゲーミングフロアとデジタル領域の双方で持続的な収益成長を目指します。第４四半期のゲーミング施策では、VIP顧客のエンゲージメント強化そしてメンバーシップ価値の刷新に重点を置きます。10月には、世界的に活躍する韓国人アーティストSUNMI（ソンミ）氏を招き、招待VIPゲスト向けの限定プライベートコンサートを「Cove Manila」にて開催します。さらに10月下旬には、最先端の新スロットゾーンがパール・ウィングのゲーミング入り口付近にオープン予定です。当施設を象徴する新たなゲーミング・アトラクションとして位置付けられるこの専用エリアは、大手メーカーであるAGS社及びAG2社からの先行独占提供となる最新EGM（電子ゲーム機）製品に加え、没入感のあるLEDテクノロジーやリアルタイムのジャックポット表示、勝利時に連動するライティング演出を融合させています。この新スロットゾーンは、他社との差別化を図り、新規プレイヤーを呼び込むとともに、リピート来訪の促進及びEGMターンオーバー（稼働率・総賭け金額）の向上を実現するよう設計されています。また12月には、もう一つの主要な戦略的マイルストーンとしてメンバーシッププログラムの刷新を予定しており、ポイント付与構造の効率化、特典の強化とより魅力的なプロモーション景品の提供を行っていきます。

非ゲーミング部門においては、引き続き新規テナントやアウトレット店舗の積極的な誘致を行い、館内の回遊性と非ゲーミング収益の持続的成長を促進していきます。今後の戦略としては、ホリデーシーズンに向けたイベント施策を本格展開していきます。11月には、全館でのクリスマスツリー点灯式を皮切りに、期間限定の「クリスマス・ヴィレッジ」をオープンし、集客強化とファミリー層の需要取り込みを強力に推進します。

リゾート全体でテーマ性のあるダイニングメニュー、ポップアップストア、体験型アクティベーションを展開し、滞在全体の体験価値を高めていきます。年の締めくくりとしては、オカダマニラ開業10周年のテーマを盛り込んだ大々的なニューイヤーズ・イブ・カウントダウンイベントを開催します。「Cove Manila」での豪華ゲスト出演やエンターテインメントに加え、ザ・ファウンテン沿いでの花火打ち上げや最新のドローンショーなど、全館を挙げた演出で最高のカウントダウン体験を提供します。

③その他

メディアコンテンツ事業においては、App Store・Google Playにて、引き続き高品質なシミュレーターアプリや楽曲の配信を行ってまいります。また、月額制サービス「ユニバ王国」では、各種サービスの改善やゲーム内施策を通じて、ユーザー満足度の向上及び新規ユーザーの獲得に努めてまいります。基本プレイ無料のソーシャルカジノゲーム「スロットストリート」は、2026年11月６日をもちましてサービスを終了しました。なお、楽曲配信では、11月に『スマスロ ラグナドール オリジナルサウンドトラック』、12月に『スマパチ ミリオンゴッド天空の雷撃 オリジナルサウンドトラック』を順次提供してまいります。

文化事業においては、岡田美術館は11月に15,000㎡の敷地面積を持つ庭園案内や「はじめての茶道体験」などのイベントを実施するほか、常設展示品の解説の英文化だけでなく、子供にも分かりやすい「こども語」での解説も進めることにより、多様な来場者に楽しんでいただく取り組みを続けていきます。

（4）連結業績予想について

2026年12月期の通期連結業績予想につきましては、2026年２月12日に公表した内容から変更はありません。今後、予想値の修正が必要となった場合には速やかに公表いたします。

２．四半期連結財務諸表及び主な注記

（１）四半期連結貸借対照表

（単位：百万円）

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当第３四半期連結会計期間 (2026年９月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	40,000	37,011
受取手形及び売掛金	5,041	2,132
電子記録債権	1,536	2,169
有価証券	121	1,350
商品及び製品	2,673	3,571
仕掛品	15,442	16,405
原材料及び貯蔵品	12,533	10,859
その他	17,381	15,680
貸倒引当金	△1,314	△1,210
流動資産合計	93,415	87,971
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	152,939	142,722
機械装置及び運搬具	10,489	10,134
リース資産（純額）	19,102	17,660
建設仮勘定	4,388	4,026
その他	11,236	10,805
有形固定資産合計	198,155	185,349
無形固定資産		
その他	1,466	1,577
無形固定資産合計	1,466	1,577
投資その他の資産		
投資有価証券	9,955	10,038
長期預け金	9,630	9,661
関係会社長期預け金	23,868	23,976
関係会社長期未収入金	7,553	5,622
その他	35,795	34,829
貸倒引当金	△6,876	△5,491
投資その他の資産合計	79,927	78,636
固定資産合計	279,549	265,563
繰延資産	670	529
資産合計	373,634	354,065

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (2025年12月31日)	当第３四半期連結会計期間 (2026年９月30日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	3,205	3,149
電子記録債務	3,063	1,633
１年内返済予定の長期借入金	2,533	3,689
未払金	4,521	4,042
未払費用	8,505	6,407
未払法人税等	2,086	1,991
賞与引当金	95	343
その他	17,628	16,295
流動負債合計	41,639	37,553
固定負債		
社債	62,999	63,919
長期借入金	67,884	61,633
退職給付に係る負債	1,474	1,624
リース債務	60,949	58,362
その他	8,999	5,143
固定負債合計	202,307	190,684
負債合計	243,947	228,238
純資産の部		
株主資本		
資本金	98	98
資本剰余金	18,828	18,828
利益剰余金	111,189	111,860
自己株式	△7,299	△7,299
株主資本合計	122,816	123,487
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△33	71
為替換算調整勘定	6,894	2,255
退職給付に係る調整累計額	10	12
その他の包括利益累計額合計	6,871	2,339
純資産合計	129,687	125,827
負債純資産合計	373,634	354,065

（２）四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

（四半期連結損益計算書）

（単位：百万円）

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
売上高	92,572	106,668
売上原価	38,712	46,954
売上総利益	53,860	59,714
販売費及び一般管理費	54,140	48,180
営業利益又は営業損失（△）	△280	11,533
営業外収益		
受取利息	556	534
受取配当金	44	40
為替差益	－	233
持分法による投資利益	1,621	1,014
物品売却益	－	40
受取補償金	－	35
貸倒引当金戻入額	－	188
その他	376	217
営業外収益合計	2,600	2,304
営業外費用		
支払利息	6,573	7,641
社債利息	5,009	5,314
為替差損	5,598	－
支払手数料	6	6
貸倒引当金繰入額	2,015	－
その他	247	150
営業外費用合計	19,451	13,112
経常利益又は経常損失（△）	△17,131	726
特別利益		
固定資産売却益	2,981	48
賠償金収入	3,512	40
その他	2	－
特別利益合計	6,496	88
特別損失		
固定資産除売却損	85	6
関係会社株式評価損	4	8
関係会社株式売却損	530	－
訴訟関連損失	400	－
減損損失	－	7
特別損失合計	1,019	22
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失（△）	△11,654	791
法人税、住民税及び事業税	180	3,863
法人税等調整額	△1,185	△3,743
法人税等合計	△1,005	120
四半期純利益又は四半期純損失（△）	△10,649	671
非支配株主に帰属する四半期純利益	－	－
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失（△）	△10,649	671

（四半期連結包括利益計算書）

（単位：百万円）

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
四半期純利益又は四半期純損失（△）	△10,649	671
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△5	104
為替換算調整勘定	△10,185	△4,383
退職給付に係る調整額	46	2
持分法適用会社に対する持分相当額	△232	△254
その他の包括利益合計	△10,376	△4,531
四半期包括利益	△21,025	△3,860
（内訳）		
親会社株主に係る四半期包括利益	△21,025	△3,860
非支配株主に係る四半期包括利益	―	―

（３）四半期連結財務諸表に関する注記事項

（継続企業の前提に関する注記）

該当事項はありません。

（会計方針の変更）

該当事項はありません。

（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記）

該当事項はありません。

（四半期連結キャッシュ・フロー計算書に関する注記）

当第３四半期連結累計期間に係る四半期連結キャッシュ・フロー計算書は作成しておりません。なお、第３四半期連結累計期間に係る減価償却費（のれんを除く無形固定資産に係る償却費を含む。）は、次のとおりであります。

	前第３四半期連結累計期間 （自　2025年１月１日 至　2025年９月30日）	当第３四半期連結累計期間 （自　2026年１月１日 至　2026年９月30日）
減価償却費	14,592百万円	7,733百万円

(セグメント情報等の注記)

【セグメント情報】

Ⅰ　前第３四半期連結累計期間（自2025年１月１日　至2025年９月30日）

１．報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

（単位：百万円）

	報告セグメント				調整額（注２）	四半期連結財務諸表計上額（注３）
	遊技機事業	統合型リゾート(IR)事業	その他（注１）	報告セグメント計		
売上高						
外部顧客への売上高	41,420	50,619	518	92,557	15	92,572
セグメント間の内部売上高又は振替高	－	－	623	623	△623	－
計	41,420	50,619	1,141	93,181	△608	92,572
セグメント利益又は損失（△）	7,832	△3,007	282	5,107	△5,387	△280

（注１）「その他」の区分は、文化事業、メディアコンテンツ事業等を含んでおります。
文化事業については、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。

（注２）セグメント損失の調整額には各報告セグメントに分配していない全社費用5,387百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない販売費及び一般管理費であります。

（注３）セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

Ⅱ　当第３四半期連結累計期間（自2026年１月１日　至2026年９月30日）

１．報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

（単位：百万円）

	報告セグメント				調整額（注２）	四半期連結財務諸表計上額（注３）
	遊技機事業	統合型リゾート(IR)事業	その他（注１）	報告セグメント計		
売上高						
外部顧客への売上高	59,876	46,130	655	106,662	6	106,668
セグメント間の内部売上高又は振替高	－	8	639	647	△647	－
計	59,876	46,138	1,294	107,309	△640	106,668
セグメント利益又は損失（△）	16,505	△1,216	363	15,652	△4,118	11,533

（注１）「その他」の区分は、文化事業、メディアコンテンツ事業等を含んでおります。
文化事業については、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。

（注２）セグメント損失の調整額には各報告セグメントに分配していない全社費用4,118百万円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない販売費及び一般管理費であります。

（注３）セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

２．報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

当期の減損損失７百万円に関しては、その他事業のものになります。

（４）追加情報

当社及び当社の連結子会社であるTiger Resort Asia Limited（以下、TRA）は、2026年10月６日開催の当社取締役会及び2026年11月５日開催のTRA臨時株主総会において、当社の連結子会社である、TIGER RESORT, LEISURE AND ENTERTAINMENT, INC. 及び非連結子会社であるTIGER RESORT ASIA SINGAPORE PTE. LIMITEDを含めた組織再編に向けた意思決定を行いました。

これに伴い、当社が保有するTRA株式の評価に係る将来減算一時差異について、繰延税金資産及び法人税等調整額を計上しております。

（５）重要な後発事象

該当事項はありません。