



2027年3月期 第1四半期

決算説明資料

株式会社 SANKYO

プライム市場上場 証券コード：6417

2026年8月6日

01

決算概要

CONTENTS

SECTION

01 決算概要

|

SECTION

02 事業概況

|

SECTION

03 業界環境・
当社の取り組み

|

SECTION

04 補足資料

連結業績ハイライト

パチンコ・パチスロ機販売台数減少により、前年同期比減収減益ながら、通期計画に対しては、計画どおり進捗

配当方針の変更（株主還元の強化）を決定し、配当性向の引き上げとともにDOE基準を導入（詳細はP.20）

売上高

33,571百万円

前年同期 55,185百万円
(前年同期比▲39.2%)

営業利益

10,496百万円

前年同期 23,851百万円
(前年同期比▲56.0%)

親会社株主に帰属する
四半期純利益

8,074百万円

前年同期 17,447百万円
(前年同期比▲53.7%)

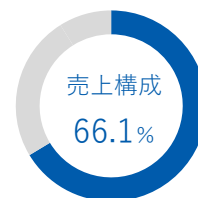
1株当たり
四半期純利益(EPS)

40.88円

(前年同期比▲39.48円)

《セグメント別営業概況》

パチンコ機関連事業



売上高

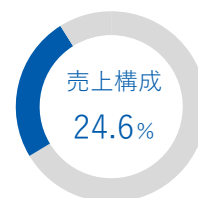
22,197百万円
(前年同期比▲39.5%)

営業利益

9,022百万円
(前年同期比▲48.9%)

販売台数
50,059台
(前年同期比▲36.9%)

パチスロ機関連事業



売上高

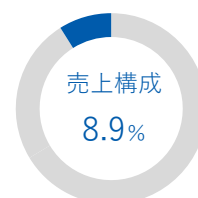
8,274百万円
(前年同期比▲45.0%)

営業利益

2,943百万円
(前年同期比▲61.7%)

販売台数
16,880台
(前年同期比▲52.6%)

補給機器関連事業



売上高

2,995百万円
(前年同期比▲10.2%)

営業利益

175百万円
(前年同期比▲24.9%)

セグメント別決算サマリー

《パチンコ機関連事業》

2027年3月期 第1四半期 実績

売上高 221億円 (前年同期比 ▲39.5%)	新規タイトル数 3タイトル (リユース機等：3)
営業利益 90億円 (前年同期比 ▲48.9%)	販売台数 50,059台 (前年同期比 ▲36.9%)

「SANKYO エールプライス」対象タイトルの投入を開始するとともに、「e東京喰種」の新スペック「e東京喰種 超デカ 超一撃 ver.」が高い人気を獲得

《パチスロ機関連事業》

2027年3月期 第1四半期 実績

売上高 82億円 (前年同期比 ▲45.0%)	新規タイトル数 1タイトル (増産：1)
営業利益 29億円 (前年同期比 ▲61.7%)	販売台数 16,880台 (前年同期比 ▲52.6%)

新規タイトル「Lパチスロ 機動戦士ガンダムユニコーン 覚醒DRIVE」を販売したほか、好調な稼働を維持する「Lパチスロ 炎炎ノ消防隊2」の増産対応を行う

《パチンコ市場》

2026年 4月～6月

19万台
(前年同期 21万台)

低調な稼働を背景に、パラーの新台選定姿勢が一段と慎重化しており、総販売台数は前年同期を下回る

《パチスロ市場》

2026年 4月～6月

18万台
(前年同期 17万台)

堅調な稼働を背景に、パラーの購買需要が安定して推移

第1四半期決算サマリー

単位：百万円	FY 3/2026 1Q	FY 3/2027 1Q	増減	前期比	FY 3/2027（計画）
売上高	55,185	33,571	▲21,614	▲39.2%	174,000
パチンコ機関連事業	36,712	22,197	▲14,515	▲39.5%	98,300
パチスロ機関連事業	15,037	8,274	▲6,763	▲45.0%	62,100
売上原価	21,289	13,297	▲7,992	▲37.5%	73,000
売上総利益	33,896	20,274	▲13,622	▲40.2%	101,000
売上総利益率	61.4%	60.4%	▲1.0pt		58.0%
販管費	10,044	9,777	▲267	▲2.7%	45,000
営業利益	23,851	10,496	▲13,355	▲56.0%	56,000
営業利益率	43.2%	31.3%	▲12.0pt		32.2%
パチンコ機関連事業	17,644	9,022	▲8,622	▲48.9%	34,400
パチスロ機関連事業	7,686	2,943	▲4,743	▲61.7%	28,900
経常利益	24,391	11,108	▲13,283	▲54.5%	58,000
親会社株主に帰属する 四半期純利益	17,447	8,074	▲9,373	▲53.7%	40,000

2027年3月期業績予想に対する進捗

2027年3月期 第1四半期実績

売上高	進捗率	百万円
19.3%	33,571	174,000
営業利益		
18.7%	10,496	56,000
経常利益		
19.2%	11,108	58,000
親会社株主に帰属する 四半期純利益		
20.2%	8,074	40,000
パチンコ機販売台数		台
22.2%	50,059	225,500
パチスロ機販売台数		
13.3%	16,880	127,000

通期業績予想に対し、概ね計画どおりに進捗

(売上・利益)

- ✓ 進捗率は2割前後にとどまったものの、販売タイトルの投入計画や販売ボリューム配分を踏まえ、通期計画に対して想定どおりの進捗
- ✓ 2Q以降、パチンコ・パチスロともに主力タイトルの投入を予定しており、着実な進捗確保を目指していく

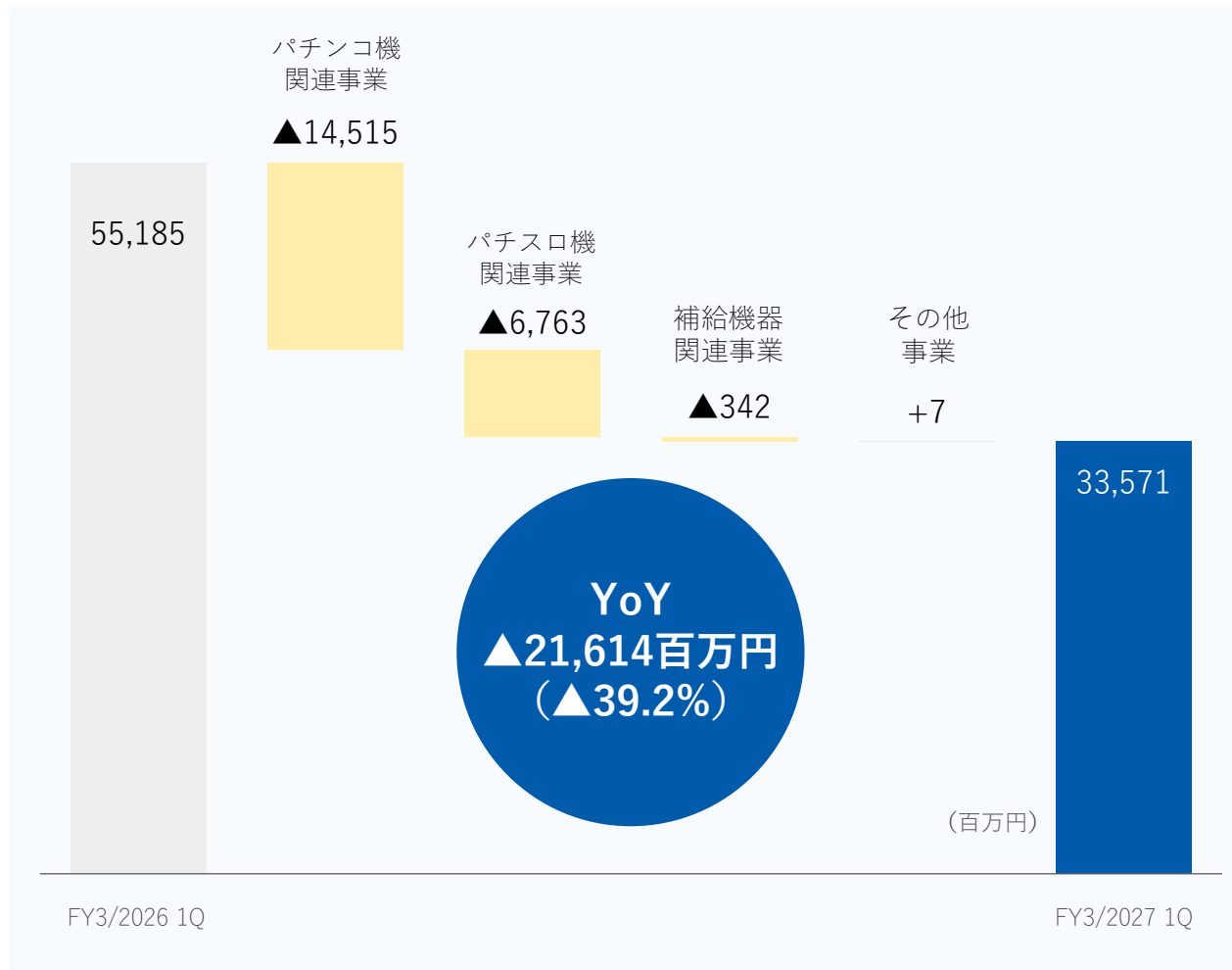
(パチンコ機販売台数)

- ✓ 1Qは新規3タイトルの投入に加え、「東京喰種」の新スペック「e東京喰種 超デカ 超一撃 ver.」が高い人気を獲得するなど、順調に進捗
- ✓ 2Qは「eフィーバー機動戦士ガンダムSEED クライマックス」の投入とともに、複数タイトルの増産対応を予定しており、引き続き順調に進捗する見通し

(パチスロ機販売台数)

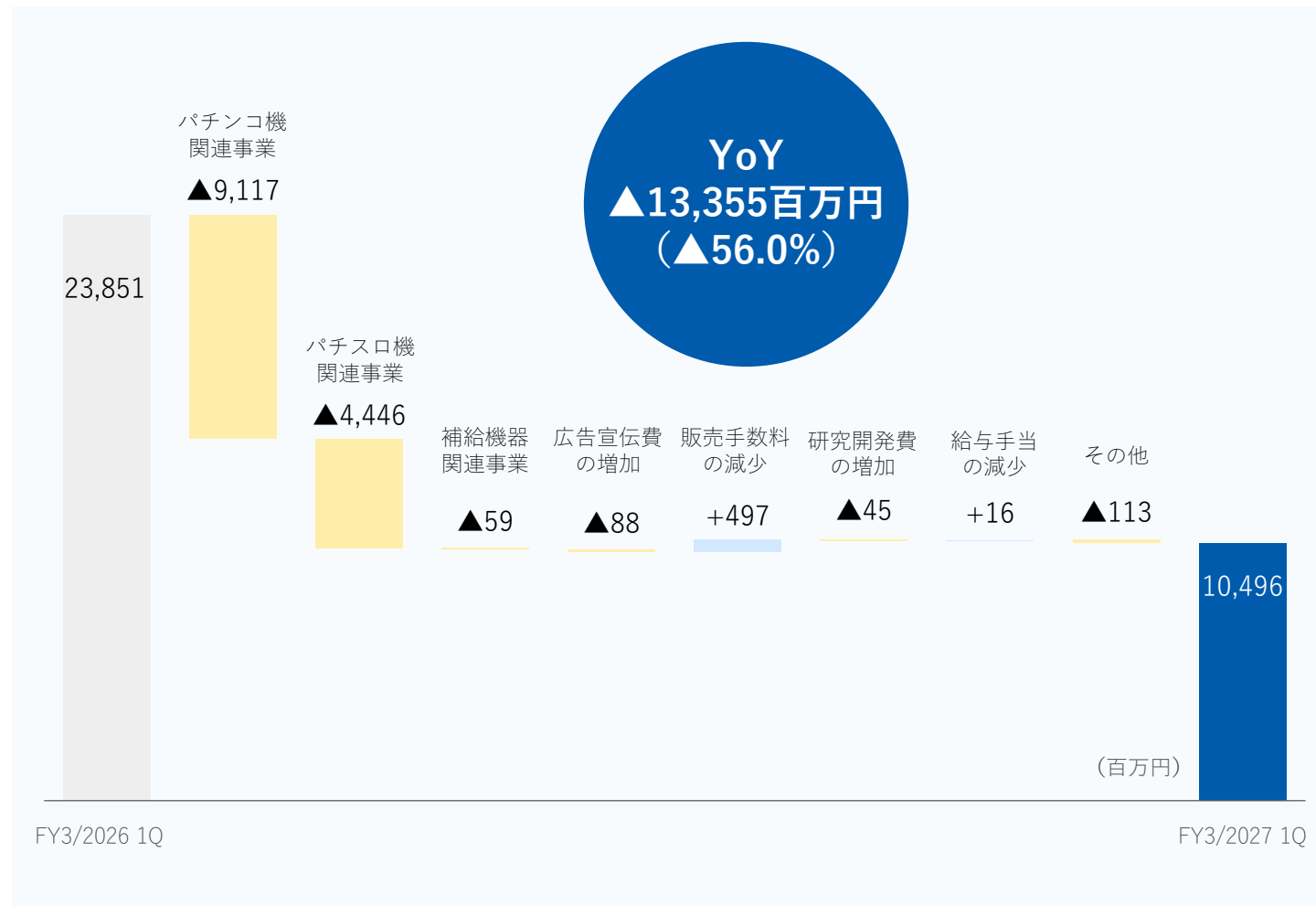
- ✓ 1Qは新規1タイトル、好調な稼働を維持する1タイトルの増産対応を行うなど、計画通りに進捗
- ✓ 2Qはヒットタイトル第2弾「Lパチスロ からくりサーカス2」を含む、新規2タイトルの投入を予定し、着実な進捗確保を目指す

売上高の増減要因



単位：百万円	FY 3/2026 1Q	FY 3/2027 1Q	増減	前期比
売上高	55,185	33,571	▲21,614	▲39.2%
パチンコ機関連事業	36,712	22,197	▲14,515	▲39.5%
パチスロ機関連事業	15,037	8,274	▲6,763	▲45.0%
補給機器関連事業	3,337	2,995	▲342	▲10.2%
その他事業	97	104	+7	+7.2%

営業利益の増減要因／販管費構成



単位：百万円	FY 3/2026 1Q	FY 3/2027 1Q	増減	前期比
販管費	10,044	9,777	▲267	▲2.7%
広告宣伝費	709	797	+88	+12.4%
販売手数料	1,737	1,240	▲497	▲28.6%
研究開発費	4,586	4,631	+45	+1.0%
給与手当	713	697	▲16	▲2.2%

B/S サマリー

単位：百万円	As of 31-Mar-26	As of 30-Jun-26	前期比	主な増減要因
流動資産	229,956	229,892	▲64	
当座資産	204,423	194,480	▲9,943	配当金の支払いによる減少
固定資産	57,501	57,719	+218	
投資有価証券	6,351	6,728	+377	
資産合計	287,458	287,611	+153	
流動負債	27,817	28,931	+1,114	
固定負債	9,484	9,542	+58	
負債合計	37,302	38,473	+1,171	
純資産合計	250,155	249,137	▲1,018	配当金の支払いを減算、当期利益を加算
負債純資産合計	287,458	287,611	+153	

02

事業概況

CONTENTS

SECTION

01 決算概要

|

SECTION

02 事業概況

|

SECTION

03 業界環境・
当社の取り組み

|

SECTION

04 補足資料

パチンコ機関連事業

《売上高増減要因》

(百万円)

FY 3/2026 1Q

36,712

SANKYO
数量減少 ▲8,697SANKYO
価格下落 ▲1,524Bisty
数量減少 ▲4,583Bisty
価格上昇 +384

その他 ▲95

FY 3/2027 1Q

22,197

YoY
▲14,515百万円
(▲39.5%)

《事業データ》

単位：百万円

FY 3/2026 1Q

FY 3/2027 1Q

増減

	FY 3/2026 1Q	FY 3/2027 1Q	増減
売上高	36,712	22,197	▲14,515
営業利益	17,644	9,022	▲8,622
営業利益率	48.1%	40.6%	
単位：台			
販売台数	79,361	50,059	▲29,302
SANKYO	49,501	29,988	▲19,513
枠付き	23,400	971	▲22,429
ゲージ盤	26,101	29,017	+2,916
Bisty	29,860	20,071	▲9,789
枠付き	21,666	7,181	▲14,485
ゲージ盤	8,194	12,890	+4,696

パチンコ機関連事業《ラインナップ》

－ 1Q実績 －

新タイトル **3** タイトル

SANKYO 3タイトル

リユース等 **3** タイトル

Bisty 3タイトル

販売台数合計

50,059 台

進捗率



通期予想：225,500 台



SANKYO
eフィーバーキン肉マン

SANKYO
フィーバーキーンII

SANKYO
eフィーバーデッドマウント・デスプレイ
魂神9000

Bisty
(増産) e 新世紀エヴァンゲリオン
～はじまりの記憶～

Bisty
(増産) e 東京喰種

Bisty
e 東京喰種 超デカ 超一撃 ver.

50,059 台

SANKYO
eフィーバー機動戦士ガンダムSEED
クライマックス

Bisty
e アサルトリリィ

SANKYO
P/eフィーバーブルーロック Light ver.

SANKYO
eフィーバー炎炎ノ消防隊2 99ver.

- 台

SANKYO
eフィーバー妖怪ウォッチ

SANKYO
P羽根BASTARD!! -暗黒の破壊神-

Bisty
新世紀エヴァンゲリオン -319 RED-

SANKYO x 3

Bisty x 1

3Q以降

パチンコ機「eフィーバー妖怪ウォッチ」発売



©LEVEL-5/妖怪ウォッチプロジェクト・テレビ東京



✓ 社会現象となった大ヒットコンテンツである『妖怪ウォッチ』とタイアップ

- 原作『妖怪ウォッチ』シリーズは、2013年発売のゲームを皮切りに日本中で社会現象となった大型コンテンツであり、ゲームシリーズは全世界累計1,850万本以上を販売
- 大ヒットコンテンツである『妖怪ウォッチ』とのタイアップにより、若年層を中心としたユーザー層への訴求と話題喚起を図る

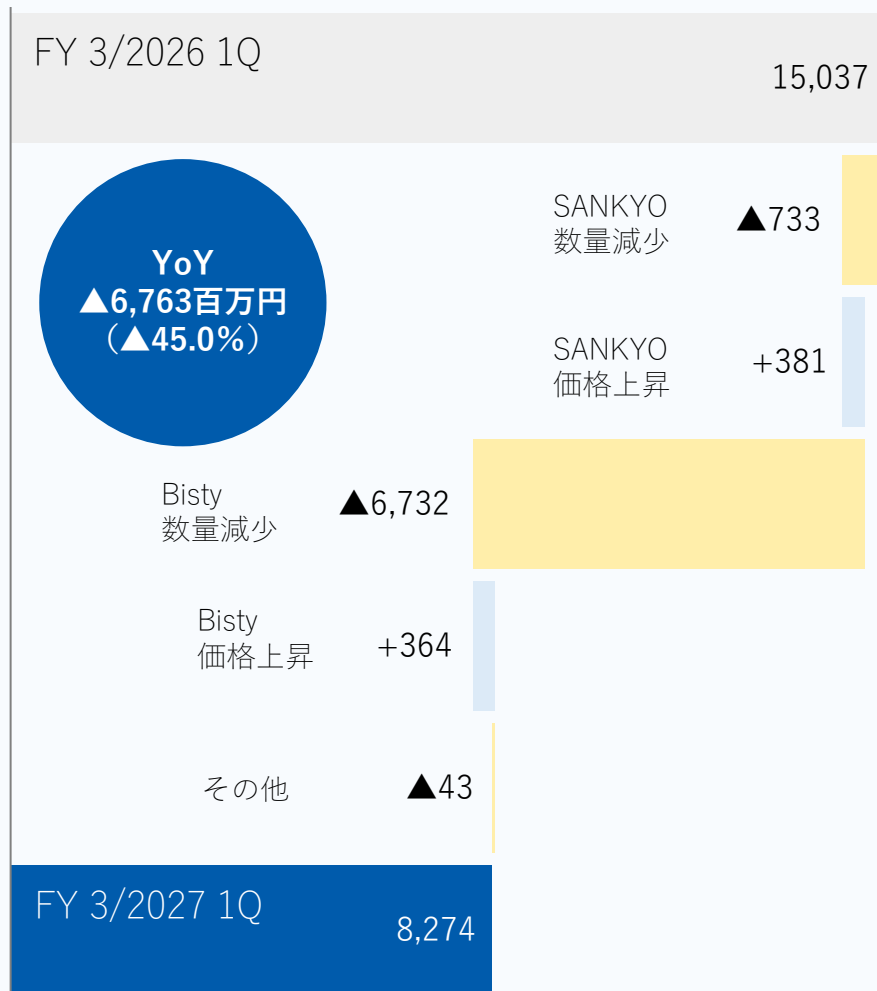
✓ 『妖怪ウォッチ』の魅力を活かした演出構成

- 「ようかい体操第一」「ゲラゲラポーのうた」など、妖怪ウォッチの代名詞である人気楽曲に加え、パチンコオリジナル楽曲を搭載
- 迫力ある美しいバトル映像と、臨場感あふれるサウンドの融合により、“パチンコならではの妖怪ウォッチ”としての魅力を提供

パチスロ機関連事業

《売上高増減要因》

(百万円)



《事業データ》

単位：百万円	FY 3/2026 1Q	FY 3/2027 1Q	増減
売上高	15,037	8,274	▲6,763
営業利益	7,686	2,943	▲4,743
営業利益率	51.1%	35.6%	
単位：台			
販売台数	35,575	16,880	▲18,695
SANKYO	7,887	6,456	▲1,431
Bisty	27,688	10,424	▲17,264

パチスロ機関連事業《ラインナップ》

- 1Q実績 -

新タイトル **1** タイトル

Bisty 1タイトル

増産 **1** タイトル

SANKYO 1タイトル

販売台数合計

16,880 台

進捗率



通期予想：127,000 台



Bisty

Lパチスロ 機動戦士ガンダムユニコーン
覚醒DRIVE

SANKYO

(増産) Lパチスロ 炎炎ノ消防隊2

SANKYO

Lパチスロ からくりサーカス2

SANKYO

Lパチスロ 彼女、お借りします

Bisty

Lパチスロ ゴジラ対エヴァンゲリオン 2

SANKYO

x 3

Bisty

x 1

1Q

16,880 台

2Q

- 台

3Q以降

※ 販売予定タイトルにつきましては現時点における計画であり、変更になる可能性もあります。 15

03

業界環境・ 当社の取り組み

CONTENTS

SECTION

01 決算概要

|

SECTION

02 事業概況

|

SECTION

03 業界環境・
当社の取り組み

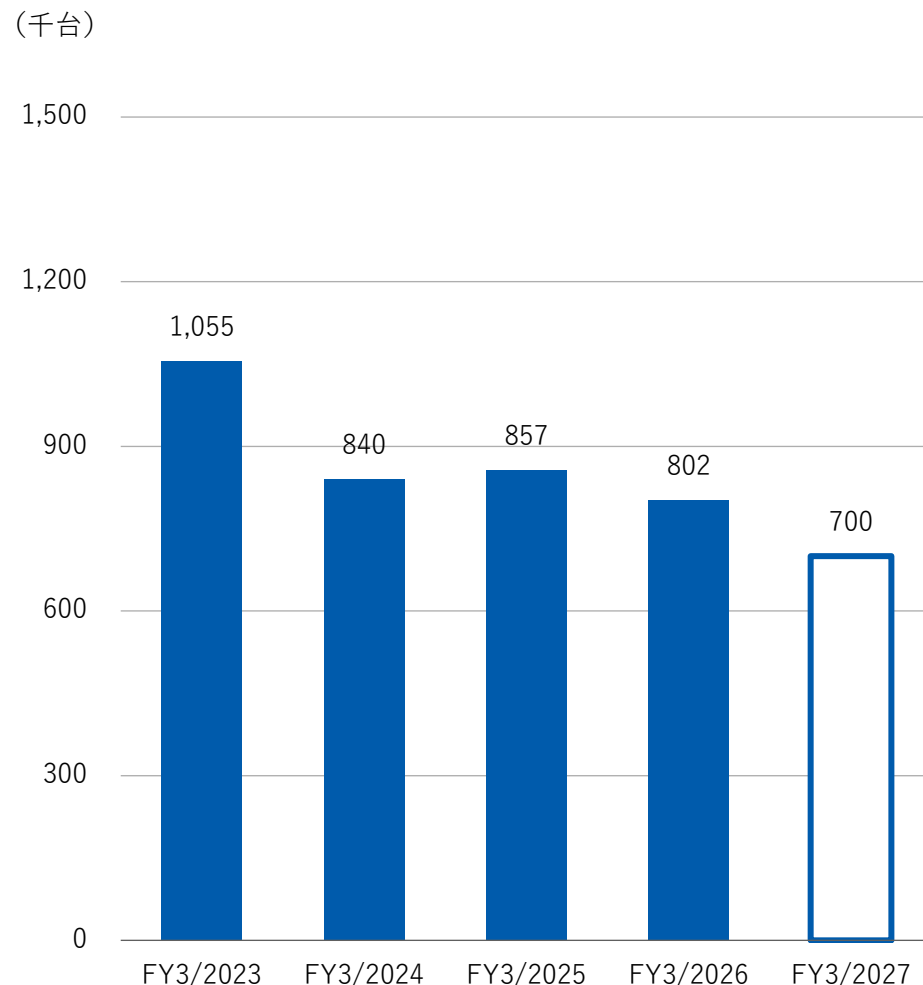
|

SECTION

04 補足資料

パチンコ市場

《販売台数推移》



Source: 当社推計

総販売台数予測
(2026年度)

70万台

2026年
4月～6月実績

約19万台

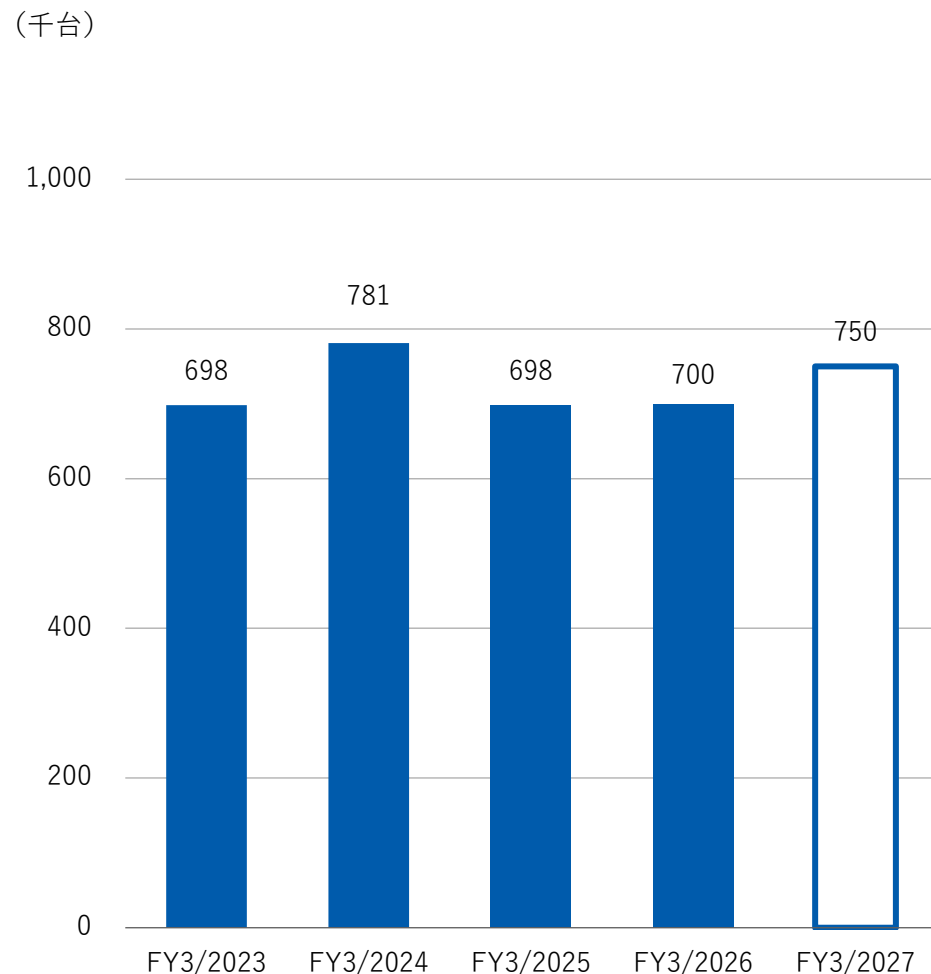
YoY-12%

《市場環境について》

- ✓ 低調な稼働を背景に、パラーの新台選定姿勢が一段と慎重化しており、総販売台数は前年同期を下回る
- ✓ ゲーム性が拡充した商品が出始めており、バラエティに富んだラインナップによる市場活性化に期待

パチスロ市場

《販売台数推移》



Source: 矢野経済研究所 ※FY3/2026・FY3/2027：当社推計

総販売台数予測
(2026年度)

75万台

2026年
4月～6月実績

約18万台

YoY+2%
(2万台以上販売は2タイトル)

《市場環境について》

- ✓ 稼働は緩やかながら着実に伸長
- ✓ 良好な稼働状況を背景に、パラーの新台購買需要も安定的に推移

当社のパチンコ・パチスロ市場における取り組み

パチンコ機関連事業：5期連続となるトップシェアの獲得を目指す

パチスロ機関連事業：トップグループの一角としての地位を固める

1Q

✓ 「SANKYO エールプライス」施策開始

- パチンコ市場活性化を目指す施策「SANKYO エールプライス」の対象2タイトルを投入
 - 「e フィーバーキン肉マン」
 - 「e フィーバー デッドマウント・デスプレイ 魂神9000」

✓ 「e 東京喰種」の新スペック「e 東京喰種 超デカ 超一撃 ver.」の投入

- 昨年4月の導入から1年以上経過した現在でも、絶大な支持を得る「e 東京喰種」の新スペック「e 東京喰種 超デカ 超一撃 ver.」を投入し、高い人気を獲得

2Q以降

✓ 主力タイトルの投入

- 8月に、パチンコガンダムシリーズ最新作「e フィーバー機動戦士ガンダムSEED クライマックス」の投入
- 7月に、前作が長期稼働を記録したパチスロ機「からくりサーカス」第2弾を投入

✓ 新規IPとのタイアップ機種種の積極投入

- 9月に「e アサルトリリィ」を投入
- 10月に「e フィーバー妖怪ウォッチ」を投入

配当方針の変更（株主還元の強化）を決定

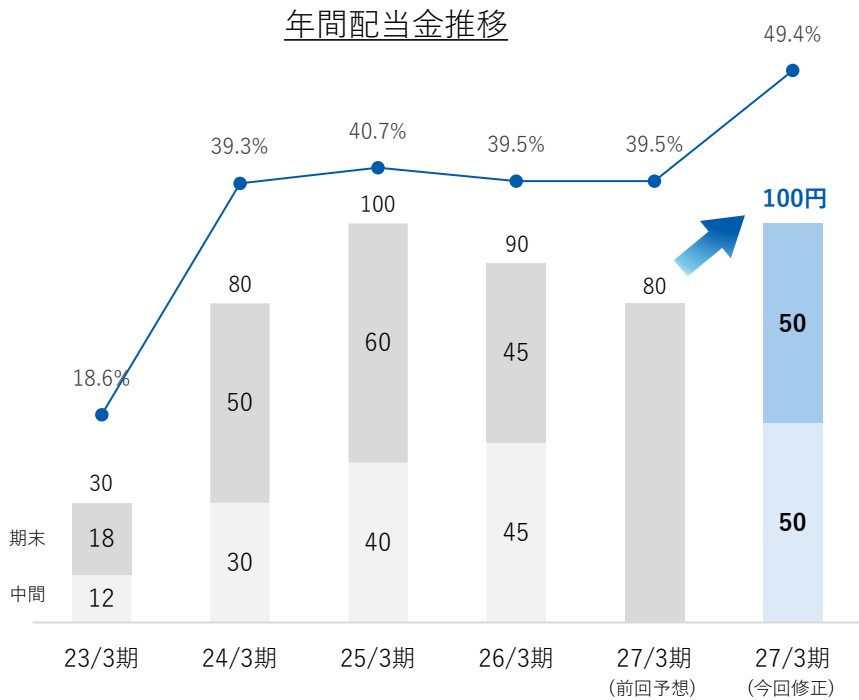
配当性向の引き上げとともに、あらたにDOEを導入

業績好調時は利益成長を反映し、下振れ時はDOEが下支えすることで、還元強化と配当の安定性の両立を図る

	従来(変更前)	新方針(変更後)
基本方針	配当性向40%	配当性向50%またはDOE 5 %いずれか高い方
下限配当	1株20円	DOE 5 % (下限目安) + 原則期初配当予想

【配当方針の変更の狙い】

- ・ **還元強化**：配当性向の引き上げ（40%→50%）
- ・ **安定性向上**：DOE導入で下支えを明確化
- ・ **下限が伸びる設計**：純資産の積み上がりに応じてDOE（下限）も上昇
- ・ **期初計画へのコミット**：期中の減配は原則行わない



※2024年3月1日付で実施した1対5株の株式分割考慮後の数値を記載

【年間配当水準について】

- ①当期純利益 × 50%（配当性向）
- ②連結純資産 × 5%（DOE）
- 年間配当は、①と②のいずれか高い方
- 期初に公表した配当予想は原則維持
- 業績が上振れた場合は、期末配当で調整
- 中間配当は、期初に公表する年間配当予想の1/2を目安とする

人材・技術の統合で、開発体制と商品力・技術力を強化

サン・アート設立とデータ・アート事業譲受により、100名超の専門人材とノウハウを取り込み、
商品開発体制の大幅な強化とともに、シナジー創出を通じて当社グループの開発力を一段と高める



※本ニュースリリースは、以下をご参照ください。
<https://www.sankyo-fever.co.jp/corporate/ir/timely.html>

【子会社設立】 (2026年6月5日発表)

名称	: 株式会社サン・アート
設立	: 2026年6月12日

【事業譲受概要】 (2026年7月15日発表)

事業譲渡会社	: 株式会社データアート
譲受事業内容	: 遊技機開発に係る演出制御ソフトウェア 映像コンテンツの企画・制作 遊技機部品の開発・設計事業
対象事業の規模	: 売上高 89.4億円 (2025/5月期) 営業利益 5.8億円
譲受価額	: 19.3億円 (現金決済)
従業員数	: 100名超をサン・アートに受け入れ
事業譲受日	: 2026年7月31日

リアル施策：体験型ポップアップイベントを開催

「KUGITAMA」プロジェクトの一環であるポップアップイベント展開により、新規層へアプローチ



【開催概要】

日程：2026年8月29日（土）～9月6日（日）

場所：MIYASHITA PARK Park in Park

【イベントコンセプト】

- ・夏の渋谷で楽しめる体験型ポップアップ店舗
- ・“遊び・運試し・エンタメ体験”の場として展開

【開催の目的】

釘と玉というシンプルな仕組みだけで成立する遊びの楽しさを直感的に体験してもらうことで、「KUGITAMA」プロジェクトの世界観と価値を知ってもらい、認知向上につなげる。

KUGiTAMA

「KUGITAMA」プロジェクトとは“釘と玉によるパチンコ本来の面白さ”を社会へ伝えていくプロジェクトです。このプロジェクトをきっかけとして、遊技人口の減少に歯止めをかけ、大衆娯楽文化として気軽に楽しめるパチンコを次世代へ継承していくことを目指しています。

KUGITAMA



<https://www.kugitama.sankyo-fever.jp>

プロダクト施策 第1弾「P羽根BASTARD!! -暗黒の破壊神-」を発売



KUGiTAMA

✓ 「KUGITAMA」プロジェクト：プロダクト施策第1弾

プロジェクトのコンセプトである「釘と玉」による面白さという、パチンコの原点に立ち返った羽根モノ機となっており、羽根モノ機に初めて触れる若年層のユーザーから、往年のファンまで、幅広いユーザーにお楽しみいただける機種に

✓ 低価格レンタルプランで発売

本機は月額2万円～（税抜／予定）の低価格レンタルプラン「KUGITAMA YELL（エール）プラン」にて提供予定

「KUGITAMA YELL（エール）プラン」



開始時期 : 2026年11月より
対象商品 : 新規羽根モノ機
レンタル料金 : 月額2万円～（税抜／予定）

パチンコホール様が運営しやすい導入スキームを提供するとともに、パチンコホール様と一体となって、遊技初心者の方にも低予算でパチンコ本来の楽しさを体感していただける環境を創出し、パチンコファンの増加に寄与していきます。

KUGiTAMA × ゲームセンタータンポポ：コラボイベントを開催しました

2026年5月14日から6月2日まで、東京都福生市の「ゲームセンタータンポポ」にて、「KUGITAMA」プロジェクトとのコラボイベント『KUGITAMAがゲームセンタータンポポをジャック!? Presented by SANKYO』を開催し、1,000名以上のお客様にご来場いただきました。



【イベント詳細】

- 「ゲームセンタータンポポ」にて、SANKYOレトロ羽根モノ機を20台設置
- 店内装飾および配布物を、「KUGITAMAプロジェクト」仕様に变更

【実施目的】

- ◆ 遊技体験を提供
レトロ羽根モノ機を通して、ユーザーに釘と玉によるパチンコ本来の面白さの体感を提供
- ◆ 認知拡大と期待感の醸成
イベントや店内装飾および配布物等を通してKUGITAMAの認知拡大
- ◆ マーケティング
来場者アンケートを通して、現状の認知率と今後の施策に対する意見の収集



デジタル施策：シミュレーターゲームを3機種追加し、計10機種に

KUGiTAMA

当社は、「KUGITAMA」プロジェクトの一環としてデジタル施策に取り組んでおり、スマートフォンやパソコン上で懐かしの羽根モノ機を無料で遊べるシミュレーターゲームを展開しております。

2025年10月には第1弾となるシミュレーターゲームをリリースしており、今回新たに第4弾として「ジャズメンII」「レスキューキャッチャーI」「ガンコおやじII」の3機種を追加し、ラインナップは計10機種となっております。

なお、2026年7月末までに、**約9万回**プレイしていただいております。

デジタル

New WEB Service?

レトロパチンコ体験

スマートフォンやパソコン上で、
懐かしの羽根モノ機を誰もが無料で遊べる
ゲームを展開。

体験する >

※シミュレーターゲームは、以下のURLからご体験いただけます。

<https://www.kugitama.sankyo-fever.jp/#game>

シミュレーターゲーム 第4弾追加機種（7月29日 公開）

ジャズメンII



レスキューキャッチャーI



ガンコおやじII



※プレイして頂く端末本体の購入に掛かる費用や通信料などはお客様のご負担となりますのでご注意ください。

「eフィーバー機動戦士ガンダムSEED クライマックス」導入に併せPOP UP SHOP展開

- ✓ パチンコガンダムシリーズ最新作「eフィーバー機動戦士ガンダムSEED クライマックス」導入に併せ、全国3カ所でPOP UP SHOPを展開



The poster features a dynamic illustration of several Gundam mobile suits in space, with the Earth visible in the background. The suits are primarily white and blue, with some red and purple accents. One suit is firing a red beam. The text on the poster includes the SANKYO logo at the top right, the title 'FEVER 機動戦士 ガンダム SEED クライマックス' in a stylized font, and 'POP UP SHOP' in large blue letters. Below this, the locations and dates for the three shops are listed: Tokyo (秋葉原ラジオ会館前) from 8/1 to 8/9, Osaka (TSUTAYA EBISUBASHI 大阪IP書店) from 8/11 to 8/23, and Nagoya (TSUTAYA BOOKSTORE 則武新町) from 8/11 to 8/23. The copyright notice '©サンライズ' is at the bottom left.

Good luck. Good life.
SANKYO

FEVER 機動戦士
ガンダム SEED
MOBILE SUIT GUNDAM
CLIMAX

POP UP SHOP
FEVER MOBILE SUIT GUNDAM SEED CLIMAX

東京 秋葉原ラジオ会館前
8/1土 >>> 8/9日

大阪 TSUTAYA EBISUBASHI 大阪IP書店
8/11火 >>> 8/23日

名古屋 TSUTAYA BOOKSTORE 則武新町
8/11火 >>> 8/23日

©サンライズ

- ✓ 「eフィーバー機動戦士ガンダムSEED クライマックス」が8月上旬に登場
- ✓ 実機の展示・コラボグッズ販売により、機種導入を盛り上げる
- ✓ 機種導入後も展開することで、パーラーにおける稼働促進を支援

当社共同製作マンガ「見えてますよ！愛沢さん」がマンガ賞にノミネート ※結果発表は2026年9月16日予定



✓ 当社共同製作マンガ「見えてますよ！愛沢さん」が「次にくるマンガ大賞2026」Webマンガ部門にノミネート

- 「次にくるマンガ大賞」では、ユーザーから「次にくる」と思うマンガのエントリーを受け付け、エントリーした作品の中から、特に人気の高かった作品をノミネート作品として選定
- 過去の「次にくるマンガ大賞」受賞作品の中には、大ヒット作品も多数！



© 棘尾どろしー／キルタイムコミュニケーション © SANKYO

SANKYO公式グッズ販売サイト「FEVER STORE」展開

- ✓ 今年3月より、SANKYO公式グッズ販売サイト「FEVER STORE」展開
- ✓ IPタイアップ商品により、既存ファンに加え、新規ファン層との接点につなげる



© SANKYO

SANKYO ネオステラ杵
レプリカV-コントローラー



FEVER STORE ▶ <https://fever-store.com/>

ARG（代替現実）コンテンツの展開

- ✓ ARGコンテンツとは…「Alternate Reality Game（代替現実ゲーム）」の略、『日常侵蝕型ゲーム』とも言われる
- ✓ 当社は、ARG関連のクリエイターと共同でコンテンツを制作・展開し、人気IP創出と横展開を狙う

「人のシリーズ」最新作となる『人のゲームカセット』として ARGゲーム「常なる光とともに」発売

- 本ARGは、かつて“ある人物”が所有していたゲームカセット「常なる光とともに」内に残されていたセーブデータからゲームが展開する新しい日常侵蝕型ゲームです。
- インターネット上の情報と本カセットのゲームにより、ゲームに隠された真実に迫る内容となっております。

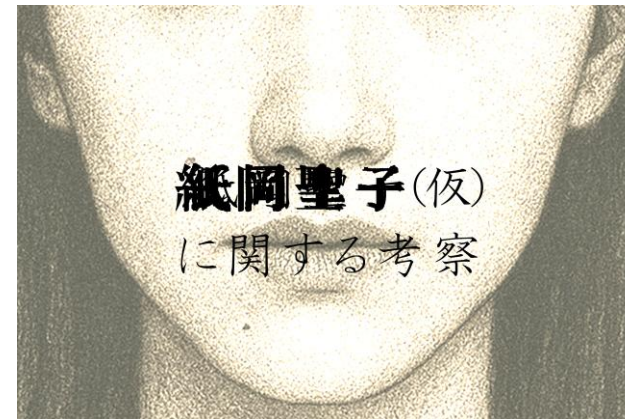
※『人の〇〇シリーズ』『人のゲームカセット』は、第四境界の商品です。



©第四境界 ©第四境界 / 6417

「東京ゲームショウ2026」に、当社ARGコンテンツ 「かがみの特殊少年更生施設」「紙岡聖子（仮）に関する考察」を出展

- 当社ARGブランド「6417ブランド」で、「東京ゲームショウ2026」に出展
- ARGコンテンツの認知拡大・訴求を図る



©SIM3 ©6417 ©Katunari Mano/Kuroobi



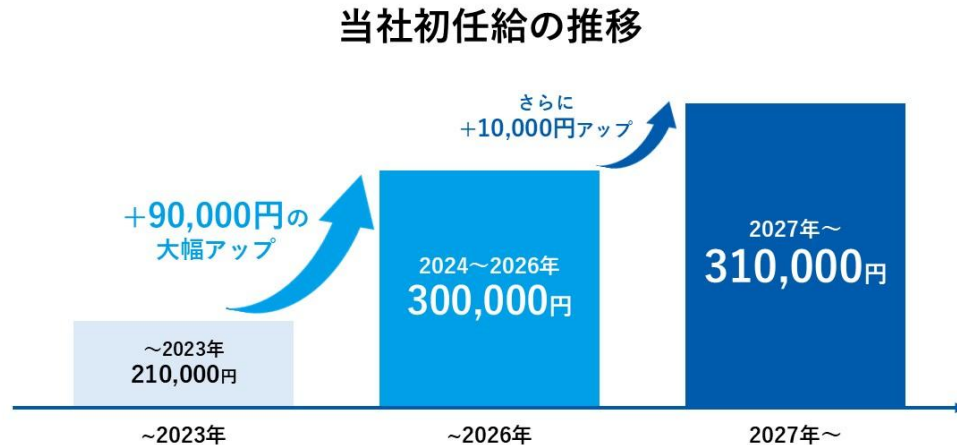
©第四境界 / 6417

人的資本の取り組み：大卒初任給31万円に向上

- ✓ 2027年入社の新卒社員の初任給より、従来から1万円アップの31万円に上昇。業界トップクラスの水準とし、優秀な人財の確保につなげる
- ✓ 社員一人ひとりが力を発揮できる基盤づくりを重視し、「待遇」「制度」「働く環境」を含む施策を総合的に整備

人財価値向上施策（主な取り組み）

①大卒初任給の向上



②福利厚生制度の整備

選択型福利厚生制度「Good lifeポイント制度（カフェテリアプラン）」を導入

**Good life
ポイント制度**

年間36,000円分のポイントを付与。
健康維持、レジャー、自己啓発、ショッピングなど、
社員一人ひとりのニーズやライフスタイルに合わせて、
自由に利用することが出来る福利厚生制度。

【持続的成長の実現に向けた取り組み】

課題

- ・ パチンコ・パチスロ市場における遊技機の多様化（機構・ゲーム性等）
- ・ 事業環境の変化を踏まえ、市場ニーズを先取りした遊技機開発



人財戦略を重要課題の一つと位置づけ
高度な専門性や論理的思考力・コミュニケーション
能力を有する優秀な人財の確保と
既存従業員のモチベーション・パフォーマンスの
更なる向上を図る

ESG評価機関からの評価とESG指数への採用

- ✓ 当社は、グローバルなESG評価機関であるFTSE Russellが構築する複数のESG指数の構成銘柄に選定されています。これは、当社のESG・サステナビリティへの取り組みが一定の水準で評価されていることを示すものです。これらの指数への継続的な採用により、ESGを重視する国内外の機関投資家からの投資対象としての認知向上が期待されます。

2025年6月 「FTSE JPX Blossom Japan Sector Relative Index」に初選定

2026年6月 「FTSE4Good Index Series」、「FTSE JPX Blossom Japan Index」に初選定



**FTSE JPX Blossom
Japan Sector
Relative Index**



**FTSE JPX Blossom
Japan Index**



FTSE4Good

※FTSE Russell (FTSE International Limited と Frank Russell Companyの登録商標)はここにSANKYO CO., LTD.が第三者調査の結果、FTSE JPX Blossom Japan Sector Relative Index組み入れの要件を満たし、本インデックスの構成銘柄となったことを証します。FTSE JPX Blossom Japan Sector Relative Indexはサステナブル投資のファンドや他の金融商品の作成・評価に広く利用されます。

※FTSE Russell (FTSE International Limited と Frank Russell Companyの登録商標)はここにSANKYO CO., LTD.が第三者調査の結果、FTSE JPX Blossom Japan Index組み入れの要件を満たし、本インデックスの構成銘柄となったことを証します。FTSE JPX Blossom Japan IndexはグローバルなインデックスプロバイダーであるFTSE Russellが作成し、環境・社会・ガバナンス (ESG) について特定の対応を行っている日本企業のパフォーマンスを測定するために設計されたものです。FTSE JPX Blossom Japan Indexはサステナブル投資のファンドや他の金融商品の作成・評価に広く利用されます。

※FTSE Russell (FTSE International LimitedおよびFrank Russell Companyの商号) はここにSANKYO CO., LTD.がFTSE4Goodの基準に従って独立に評価され、FTSE4Good Index Seriesの構成銘柄となるための要件を満たしたことを証します。FTSE4Good Index Seriesは、グローバルなインデックスプロバイダーであるFTSE Russellが作成した、環境・社会・ガバナンス (ESG) に関して強固な取り組みを示す企業のパフォーマンスを測定するために設計されています。FTSE4Goodの各指数は、責任投資ファンド等やその他の金融商品の作成・評価のために、幅広い市場参加者に利用されています。

04 補足資料

CONTENTS

SECTION

01 決算概要

|

SECTION

02 事業概況

|

SECTION

03 業界環境・
当社の取り組み

|

SECTION

04 補足資料

2027年3月期 第1四半期実績

連結：百万円	FY 3/2027		FY 3/2027	FY 3/2025					FY 3/2026				
	Q1	YoY	通期予想	Q1	Q2	Q3	Q4	FY	Q1	Q2	Q3	Q4	FY
売上高	33,571	▲21,614	174,000	42,210	48,519	62,971	38,121	191,821	55,185	45,224	61,401	17,401	179,211
パチンコ	22,197	▲14,515	98,300	17,866	20,115	42,231	27,513	107,725	36,712	38,141	37,010	7,946	119,809
パチスロ	8,274	▲6,763	62,100	16,610	22,590	16,075	8,187	63,462	15,037	2,297	18,496	7,605	43,435
補給機器	2,995	▲342	13,200	7,592	5,693	4,560	2,316	20,161	3,337	4,689	5,765	1,746	15,537
その他事業	104	+7	400	140	121	106	105	472	97	96	131	104	428
売上原価	13,297	▲7,992	73,000	17,127	19,389	26,171	16,805	79,492	21,289	19,582	26,559	7,111	74,541
売上総利益	20,274	▲13,622	101,000	25,083	29,129	36,800	21,316	112,328	33,896	25,641	34,842	10,291	104,670
販管費	9,777	▲267	45,000	7,810	10,114	10,646	10,153	38,723	10,044	10,455	12,156	9,530	42,185
営業利益	10,496	▲13,355	56,000	17,273	19,015	26,154	11,163	73,605	23,851	15,187	22,686	760	62,484
パチンコ	9,022	▲8,622	34,400	8,118	7,723	17,914	10,060	43,815	17,644	17,667	14,525	▲450	49,386
パチスロ	2,943	▲4,743	28,900	9,729	13,543	9,323	3,091	35,686	7,686	▲946	9,453	2,731	18,924
補給機器	175	▲58	1,000	600	474	331	58	1,463	233	385	408	80	1,106
その他事業	30	+1	200	46	38	53	44	181	29	54	55	54	192
消去又は全社	▲1,676	+66	▲8,500	▲1,222	▲2,762	▲1,467	▲2,091	▲7,542	▲1,742	▲1,974	▲1,754	▲1,655	▲7,125
経常利益	11,108	▲13,283	58,000	17,575	19,165	26,447	11,400	74,587	24,391	15,558	23,028	1,014	63,991
特別利益	0	0	0	0	0	540	0	540	0	0	0	1	1
特別損失	0	0	0	1	113	9	1	124	0	0	0	67	67
当期純利益	8,074	▲9,373	40,000	12,503	13,732	19,273	8,484	53,992	17,447	11,326	16,625	1,354	46,752
EPS: 円	40.88	▲39.48	202.52					245.93	80.36				227.65

販売台数：台

パチンコ	50,059	▲29,302	225,500	40,035	43,627	84,041	56,794	224,497	79,361	80,925	72,782	18,566	251,634
SANKYO	29,988	▲19,513	145,500	37,930	39,133	43,886	48,364	169,313	49,501	62,987	27,104	9,932	149,524
Bisty	20,071	▲9,789	80,000	2,105	4,494	40,155	8,430	55,184	29,860	17,938	45,678	8,634	102,110
パチスロ	16,880	▲18,695	127,000	35,158	45,591	32,896	17,723	131,368	35,575	5,337	35,399	14,259	90,570
SANKYO	6,456	▲1,431	82,000	27,579	44,554	29,128	10,283	111,544	7,887	2,155	35,399	14,259	59,700
Bisty	10,424	▲17,264	45,000	7,579	1,037	3,768	7,440	19,824	27,688	3,182	0	0	30,870

利益率/費用等

利益率

連結	FY 3/2027	YoY	FY 3/2027	FY 3/2025					FY	FY 3/2026				
	Q1		通期予想	Q1	Q2	Q3	Q4			Q1	Q2	Q3	Q4	FY
売上総利益率	60.4%	▲1.0pt	58.0%	59.4%	60.0%	58.4%	55.9%	58.6%		61.4%	56.7%	56.7%	59.1%	58.4%
営業利益率	31.3%	▲12.0pt	32.2%	40.9%	39.2%	41.5%	29.3%	38.4%		43.2%	33.6%	36.9%	4.4%	34.9%

費用等

連結：百万円	FY 3/2027	YoY	FY 3/2027	FY 3/2025					FY	FY 3/2026				
	Q1		通期予想	Q1	Q2	Q3	Q4			Q1	Q2	Q3	Q4	FY
販売手数料	1,240	▲497	5,778	638	853	2,738	727	4,956		1,737	1,127	3,141	598	6,603
広告宣伝費	797	+88	3,063	656	917	308	814	2,695		709	399	723	569	2,400
研究開発費	4,631	+45	22,764	3,789	4,590	4,838	5,242	18,459		4,586	5,681	5,542	5,750	21,559
給与手当	697	▲16	3,481	734	1,084	1,221	1,055	4,094		713	758	1,214	656	3,341
その他	2,412	+113	9,914	1,993	2,670	1,541	2,315	8,519		2,299	2,490	1,536	1,957	8,282

連結：百万円														
設備投資額	608	▲160	5,881	728	1,178	705	1,394	4,005		768	14,076	871	1,226	16,941
減価償却費	739	+196	3,849	440	634	799	927	2,800		543	682	825	981	3,031

連結														
従業員数	922	+12	902	900	894	895	886	886		910	908	901	895	895
開発人員数	784	+500	296	272	270	271	269	269		284	281	281	280	280

間接販売比率（累計）														
SANKYO Pachinko	14.7%	+0.3pt	15.5%	16.0%	15.6%	15.1%	15.5%	15.5%		14.4%	15.1%	15.3%	15.4%	15.4%
SANKYO Pachislot	11.6%	▲9.5pt	20.5%	22.2%	21.8%	21.2%	21.1%	21.1%		21.1%	22.0%	20.9%	20.5%	20.5%

パチンコ機関連事業



連結：百万円	FY 3/2027		FY 3/2027	FY 3/2025					FY	FY 3/2026				
	Q1	YoY	通期予想	Q1	Q2	Q3	Q4			Q1	Q2	Q3	Q4	FY
売上高	22,197	▲14,515	98,300	17,866	20,115	42,231	27,513	107,725		36,712	38,141	37,010	7,946	119,809
営業利益	9,022	▲8,622	34,400	8,118	7,723	17,914	10,060	43,815		17,644	17,667	14,525	▲450	49,386
営業利益率	40.6%	▲7.4pt	35.0%	45.4%	38.4%	42.4%	36.6%	40.7%		48.1%	46.3%	39.2%	▲5.7%	41.2%

販売台数：台

パチンコ合計	50,059	▲29,302	225,500	40,035	43,627	84,041	56,794	224,497		79,361	80,925	72,782	18,566	251,634
SANKYO	29,988	▲19,513	145,500	37,930	39,133	43,886	48,364	169,313		49,501	62,987	27,104	9,932	149,524
枠付き	971	▲22,429	55,800	8,120	14,559	28,406	36,577	87,662		23,400	39,729	2,322	155	65,606
ゲージ盤	29,017	+2,916	89,700	29,810	24,574	15,480	11,787	81,651		26,101	23,258	24,782	9,777	83,918
Bisty	20,071	▲9,789	80,000	2,105	4,494	40,155	8,430	55,184		29,860	17,938	45,678	8,634	102,110
枠付き	7,181	▲14,485	46,000	2,062	2,188	39,580	1,249	45,079		21,666	5,495	43,086	2,551	72,798
ゲージ盤	12,890	+4,696	34,000	43	2,306	575	7,181	10,105		8,194	12,443	2,592	6,083	29,312

販売タイトル

FY 3/2027	タイトル名	ブランド	発売時期	スペック数	販売台数	
Q1	e フィーバーキン肉マン	SANKYO	2026/4	1	17,700	
	e 新世紀エヴァンゲリオン 〜はじまりの記憶〜 (増産)	Bisty	2026/4	1	--	
	フィーバークween II	SANKYO	2026/5	1	6,100	
	e 東京喰種 (増産)	Bisty	2026/5	1	--	
	e フィーバー デッドマウント・デスプレイ 魂神9000	SANKYO	2026/6	1	5,300	Total
	e 東京喰種 超デカ 超一撃 ver.	Bisty	2026/6	1	13,900	50,059
Q2	P/e フィーバーブルーロック Light ver.	SANKYO	2026/7	2	--	
	e 東京喰種 (増産)	Bisty	2026/7	1	--	
	e フィーバー機動戦士ガンダムSEED クライマックス	SANKYO	2026/8	1	--	
	e 東京喰種 超デカ 超一撃 ver. (増産)	Bisty	2026/8	1	--	
	e アサルトトリイ	Bisty	2026/9	1	--	
	e フィーバー炎炎ノ消防隊2 99ver.	SANKYO	2026/9	1	--	
Q3	e フィーバー妖怪ウォッチ	SANKYO	2026/10	1	--	
	新世紀エヴァンゲリオン -319 RED-	Bisty	2026/10	1	--	
	P 羽根BASTARD!! -暗黒の破壊神-	SANKYO	2026/11	1	--	
Q4	-				--	



パチスロ機関連事業

連結：百万円	FY 3/2027		FY 3/2027	FY 3/2025						FY 3/2026				
	Q1	YoY	通期予想	Q1	Q2	Q3	Q4	FY		Q1	Q2	Q3	Q4	FY
売上高	8,274	▲6,763	62,100	16,610	22,590	16,075	8,187	63,462		15,037	2,297	18,496	7,605	43,435
営業利益	2,943	▲4,743	28,900	9,729	13,543	9,323	3,091	35,686		7,686	▲946	9,453	2,731	18,924
営業利益率	35.6%	▲15.5pt	46.5%	58.6%	60.0%	58.0%	37.8%	56.2%		51.1%	▲41.2%	51.1%	35.9%	43.6%

販売台数：台														
パチスロ合計	16,880	▲18,695	127,000	35,158	45,591	32,896	17,723	131,368		35,575	5,337	35,399	14,259	90,570
SANKYO	6,456	▲1,431	82,000	27,579	44,554	29,128	10,283	111,544		7,887	2,155	35,399	14,259	59,700
Bisty	10,424	▲17,264	45,000	7,579	1,037	3,768	7,440	19,824		27,688	3,182	0	0	30,870

販売タイトル					
FY 3/2027	タイトル名	ブランド	発売時期	販売台数	
Q1	L パチスロ 機動戦士ガンダムユニコーン 覚醒DRIVE	Bisty	2026/4	10,400	Total
	L パチスロ 炎炎ノ消防隊2（増産）	SANKYO	2026/6	--	16,880
Q2	L パチスロ からくりサーカス2	SANKYO	2026/7	--	
	L パチスロ 彼女、お借りします	SANKYO	2026/9	--	
Q3	L パチスロ ゴジラ対エヴァンゲリオン 2	Bisty	2026/11	--	
Q4	-			--	

— 補足資料 —

財務指標



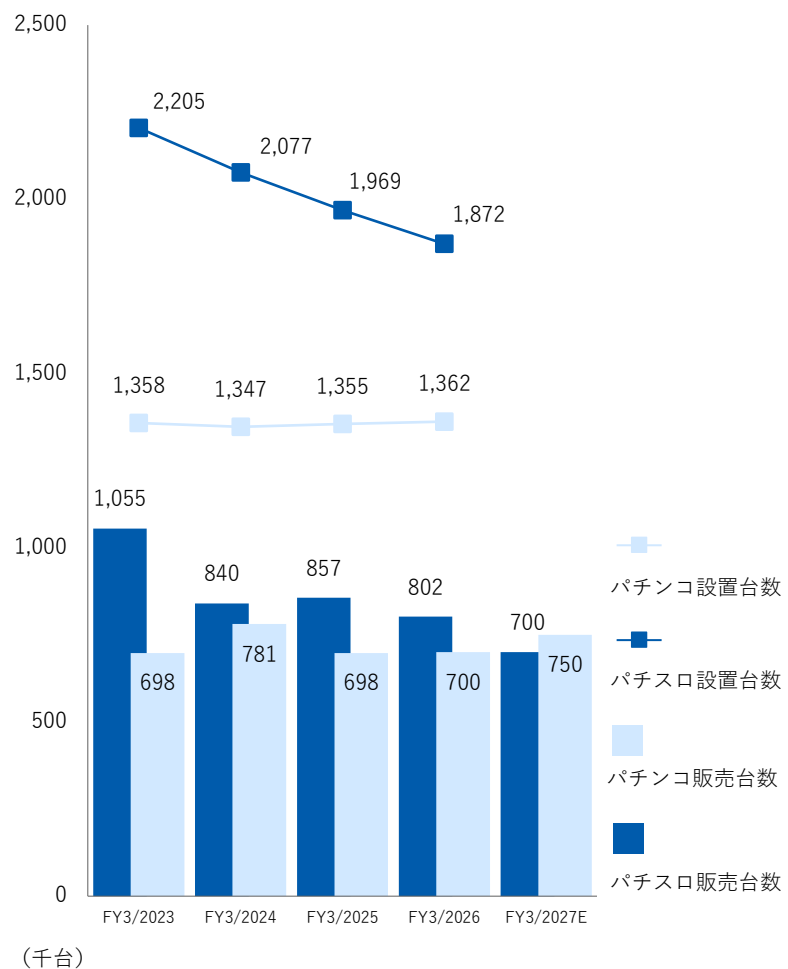
	FY 3/2020	FY 3/2021	FY 3/2022	FY 3/2023	FY 3/2024	FY 3/2025	FY 3/2026	FY 3/2027E
売上高	78,416	58,129	84,857	157,296	199,099	191,821	179,211	174,000
営業利益	12,551	6,587	21,357	58,532	72,495	73,605	62,484	56,000
経常利益	13,476	7,488	22,257	59,341	73,182	74,587	63,991	58,000
当期純利益	13,045	5,749	18,466	46,893	53,791	53,992	46,752	40,000
総資産	325,232	292,104	309,213	365,950	292,119	336,709	287,458	
純資産	269,521	268,887	270,120	310,259	251,579	285,004	250,155	
年間配当金（円）	30.00	30.00	20.00	30.00	80.00	100.00	90.00	100.00

※2024年3月1日付で普通株式1株につき5株の割合で株式分割を実施しており、株式分割考慮後の数値を記載しています。

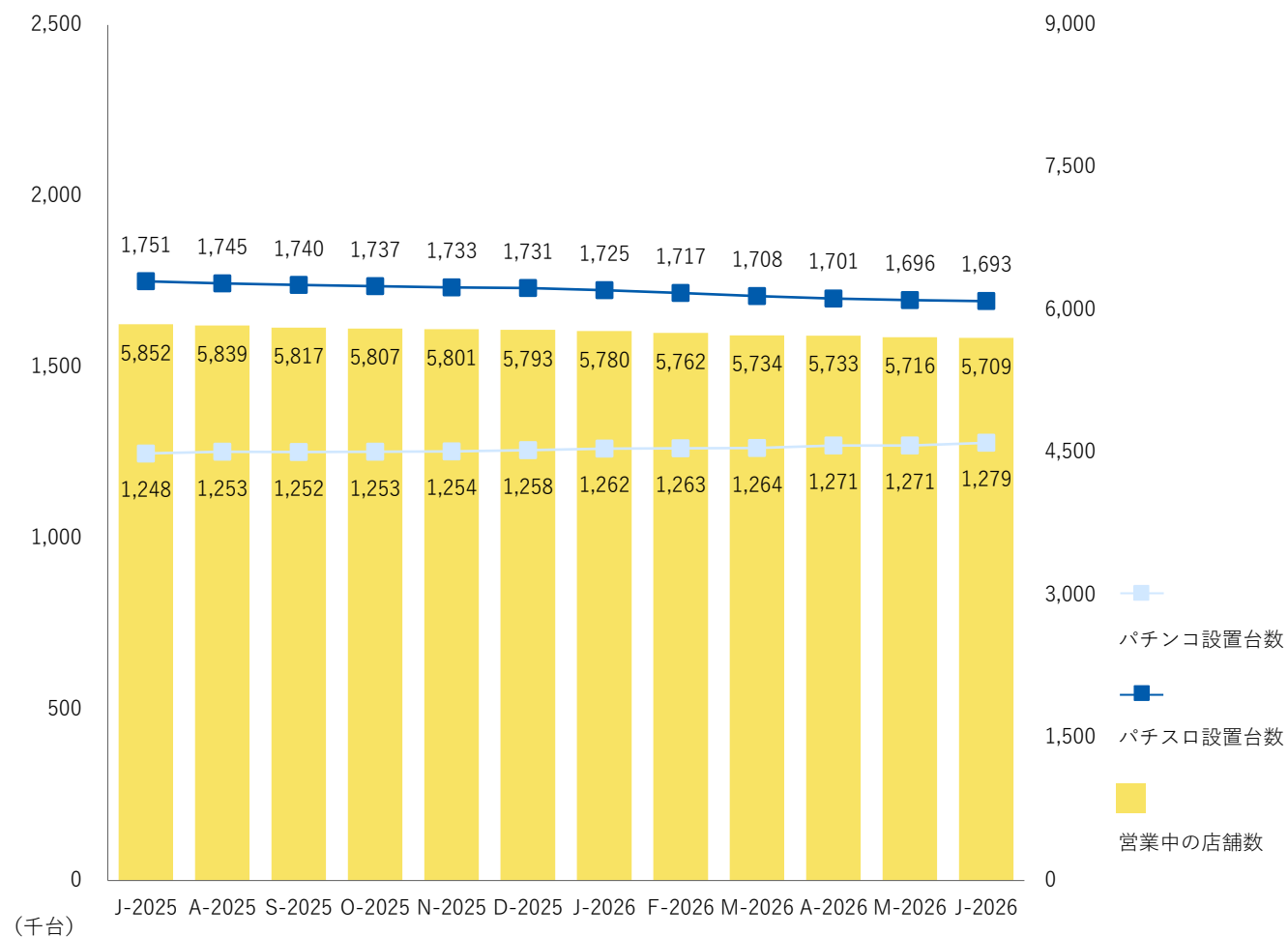
ROE	4.3%	2.1%	6.9%	16.3%	19.3%	20.2%	17.6%	
ROE 5期平均	2.7%	2.5%	3.8%	6.7%	9.8%	13.0%	16.0%	
当期純利益率	16.6%	9.9%	21.8%	29.8%	27.0%	28.1%	26.1%	
総資産回転率	0.22	0.19	0.28	0.47	0.61	0.61	0.57	
財務レバレッジ	1.19	1.15	1.12	1.16	1.17	1.17	1.17	

パチンコ/パチスロ市場

市場規模推移



全日遊連加盟パラーの状況（直近1年間）

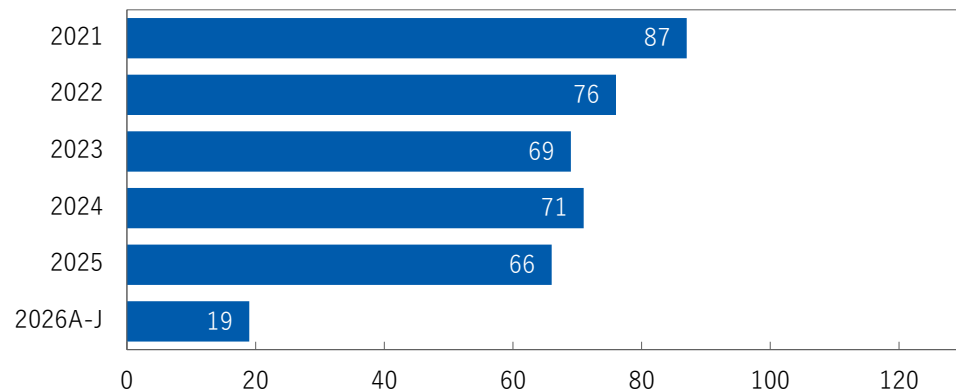


Source: 警察庁、矢野経済研究所、全日遊連

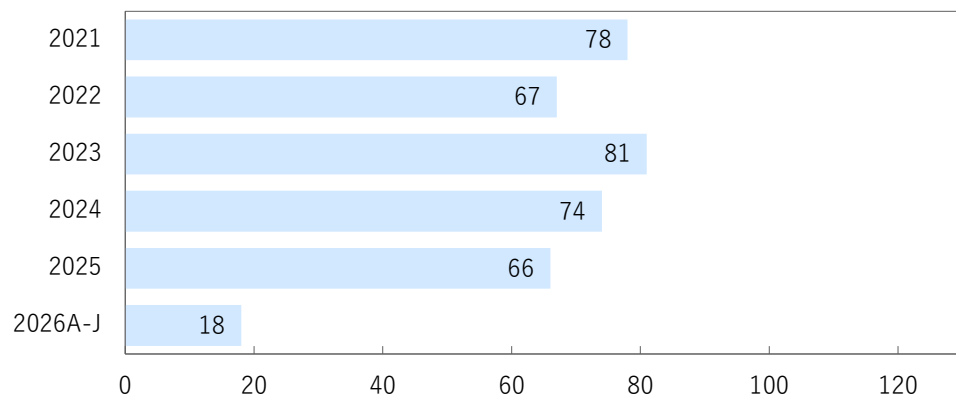
その他

販売タイトル数推移（全メーカー）

パチンコ機



パチスロ機



※ 当社推計 ※ 甘デジ・リユース機等を除く

型式試験適合状況

パチンコ機

	2021	2022	2023	2024	2025	2026J-J
受付	990	910	912	910	927	686
適合	313	230	186	223	235	177
不適合	598	669	666	619	614	486

SANKYOグループ適合状況

SANKYO	23	25	38	41	50	23
Bisty	9	10	14	16	21	7
Total	32	35	52	57	71	30

アレンジ、じゃん球を含む

パチスロ機

	2021	2022	2023	2024	2025	2026J-J
受付	985	972	1,008	1,028	1,044	904
適合	263	194	196	153	124	106
不適合	694	721	765	815	866	796

SANKYOグループ適合状況

SANKYO	9	10	9	6	10	5
Bisty	7	1	9	1	4	1
Total	16	11	18	7	14	6

Source: 保通協、GLI Japan[※]

※2026以降はGLI Japanとの合算値



ir-desk@sankyo-fever.co.jp



<https://www.sankyo-fever.co.jp/corporate/ir/>

【免責事項・見通しに関する注意事項】

本資料は情報提供を目的としており、一切の投資勧誘又はそれに類似する行為を目的とするものではありません。実際の投資に際しては、ご自身の判断と責任において投資判断を行っていただきますようお願いいたします。

本資料に記載されている、当期ならびに将来の業績に関する予想、計画、見通し等は、現在入手可能な情報に基づき当社の経営者が合理的と判断したものです。実際の業績は、様々な要因の変化により、記載の予想、計画、見通しとは大きく異なることがあります。そのような要因としては、主たる事業領域でありますパチンコ・パチスロ市場の経済状況および製品需要の変動、国内外の各種規制ならびに会計基準・慣行等の変更などが含まれます。新たな情報、将来の出来事やその他の発見に照らして、将来予想に関する記述を変更または訂正する一切の義務を当社は負いません。