



2026年3月期 第3四半期  
**決算説明資料**

2026年2月12日(木)

東証プライム・名証プレミア  
証券コード 6430

01

FY2026/3  
3Q  
Results

2026年3月期 第3四半期  
**実績**



## 2026年3月期 第3四半期 実績

## 連結損益計算書

新紙幣発行による改刷特需の反動で減収減益だがスマート遊技機普及に伴う設備投資需要やグループ会社開発タイトルが業績に寄与し高水準を維持

(百万円)	2025/3期 第3四半期	2026/3期 第3四半期	前年同期比	増減率
売上高	48,032	45,618	△2,413	△5.0%
売上総利益	22,302	20,653	△1,649	△7.4%
販売費及び 一般管理費	10,460	10,713	+252	+2.4%
営業利益	11,842	9,940	△1,901	△16.1%
経常利益	11,857	10,020	△1,836	△15.5%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	8,116	6,775	△1,340	△16.5%

※当連結会計期間より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この変更は遡及適用しております。

## 2026年3月期 第3四半期 実績

## 売上高 増減要因

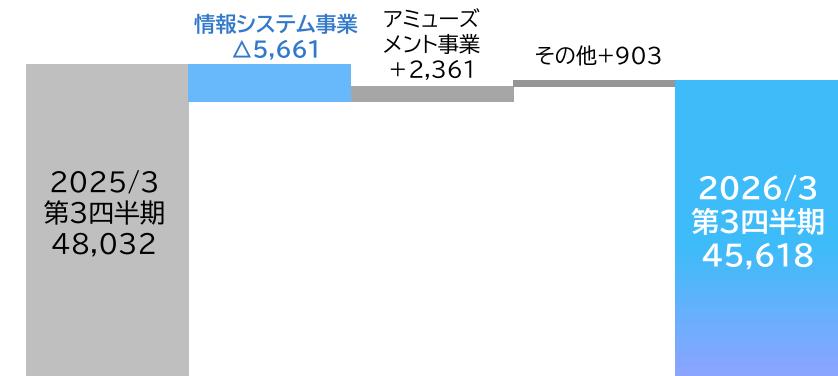
新紙幣発行による改刷対応特需の反動で減収も、スマートパチンコの導入が想定を上回り設備投資需要が増加

## 情報システム事業

減 収

売上高 **390億77百万円**前年同期比(円) **△56億61百万円**前年同期比(%) **△12.7%**

単位:百万円



## パチンコホール向け製品等

売上高 **337億42百万円**前年同期比 **△58億86百万円**

改刷特需の反動もスマートパチンコ普及に伴いカードユニット「VEGASIA」や新製品となる「BiGMO XCEL」、「TJ-01」および準新製品の「REVOLAⅡ」、「DUALINA」の販売も好調に推移。



## サービス

売上高 **53億31百万円**前年同期比 **+2億21百万円**

パチンコホールのDX化に貢献する  
「MIRAIGATE サービス」が好評、  
加盟店が順調に増加。

## 2026年3月期 第3四半期 実績

## 売上高 増減要因

アミューズメント事業の売上高は前年同期比+84.7%となる+23億61百万円の大幅な増収

## アミューズメント事業

増 収

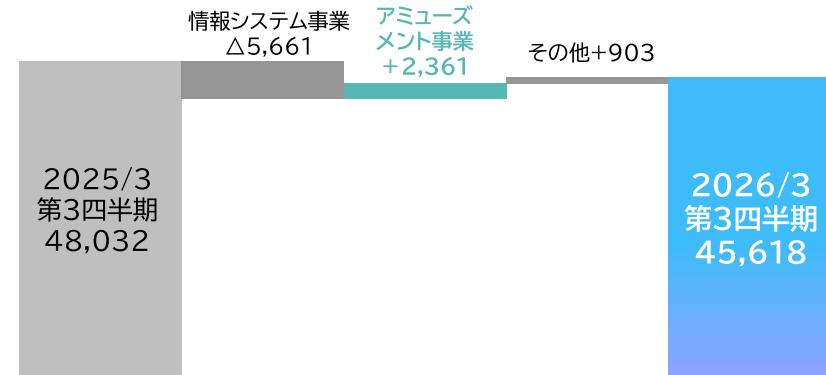
売上高 51億49百万円

前年同期比(円) +23億61百万円

前年同期比(%) +84.7%

※セグメント間取引を含む

単位:百万円



## 遊技機メーカー向け表示・制御ユニット等

売上高 37億25百万円

前年同期比 +24億96百万円



グループ会社であるDAXEL(株)が開発したスマートパチスロ「ようこそ実力至上主義の教室へ」、元気(株)による自社ゲームタイトル「首都高バトル」の販売が業績に寄与

## 部品・その他

売上高 13億92百万円

前年同期比 △1億38百万円

## 2026年3月期 第3四半期 実績

## 売上高 増減要因

その他事業の売上高は前年同期比+169.4%となる+9億3百万円の増収

## その他事業

増 収

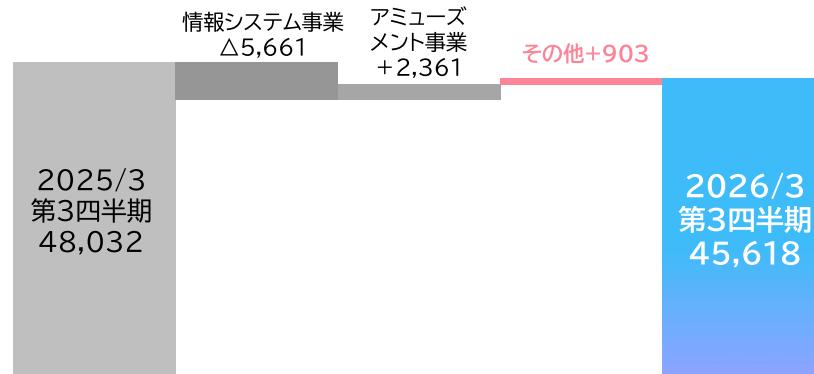
売上高 14億36百万円

前年同期比(円) +9億3百万円

前年同期比(%) +169.4%

※セグメント間取引を含む

単位:百万円



箱根ガラスの森美術館

前中間連結会計期間より、西本産業(株)、(株)LILIUM、(株)ログオンシステム、(株)箱根ガラスの森リゾートを連結の範囲に含めたことに伴い、報告セグメントに含まれない事業セグメント「その他」を追加しております。

※当連結会計期間より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この変更は遡及適用しております。

## 2026年3月期 第3四半期 実績

## 営業利益 増減要因

新紙幣発行に伴う改刷対応特需の反動で減益となるも高水準を維持

※セグメント間取引を含む

情報システム事業		減 益
セグメント利益	106億33百万円	
前年同期比(円)	△29億18百万円	
前年同期比(%)	△21.5%	
改刷特需の反動はあるものの、スマートパチンコの順調な導入に伴い設備投資需要が高まり高水準を維持		

アミューズメント事業		増 益
セグメント利益	11億14百万円	
前年同期比(円)	+10億79百万円	
(前年同期はセグメント利益34百万円)		
第1四半期に販売したスマートパチスロ「ようこそ実力至上主義の教室へ」が大きく貢献		



その他事業		増 益
セグメント利益	45百万円	
前年同期比(円)	+1億50百万円	
(前年同期はセグメント損失1億5百万円)		

※当連結会計期間より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この変更は遡及適用しております。

## 2026年3月期 第3四半期 実績

## 連結貸借対照表

単位:百万円	2025/3期	2026/3期 第3四半期	前期比
流動資産	36,122	42,193	+6,070
固定資産	21,143	20,584	△558
資産合計	57,266	62,778	+5,511
流動負債	10,974	10,963	△11
固定負債	1,004	1,173	+169
負債合計	11,978	12,136	+157
純資産合計	45,287	50,641	+5,354
負債純資産合計	57,266	62,778	+5,511
有利子負債	6	1	△5
自己資本比率	79.1%	80.7%	+1.6

## 資産 増

棚卸資産は減少したが、営業債権の増加により前連結会計年度末比55億11百万円増加

## 負債 増

情報システム事業の製品仕入高が増加し、営業債務が増加したことにより前連結会計年度末比1億57百万円増加

## 純資産 増

配当金の支払いがあったが親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により、前連結会計年度末比53億54百万円増加

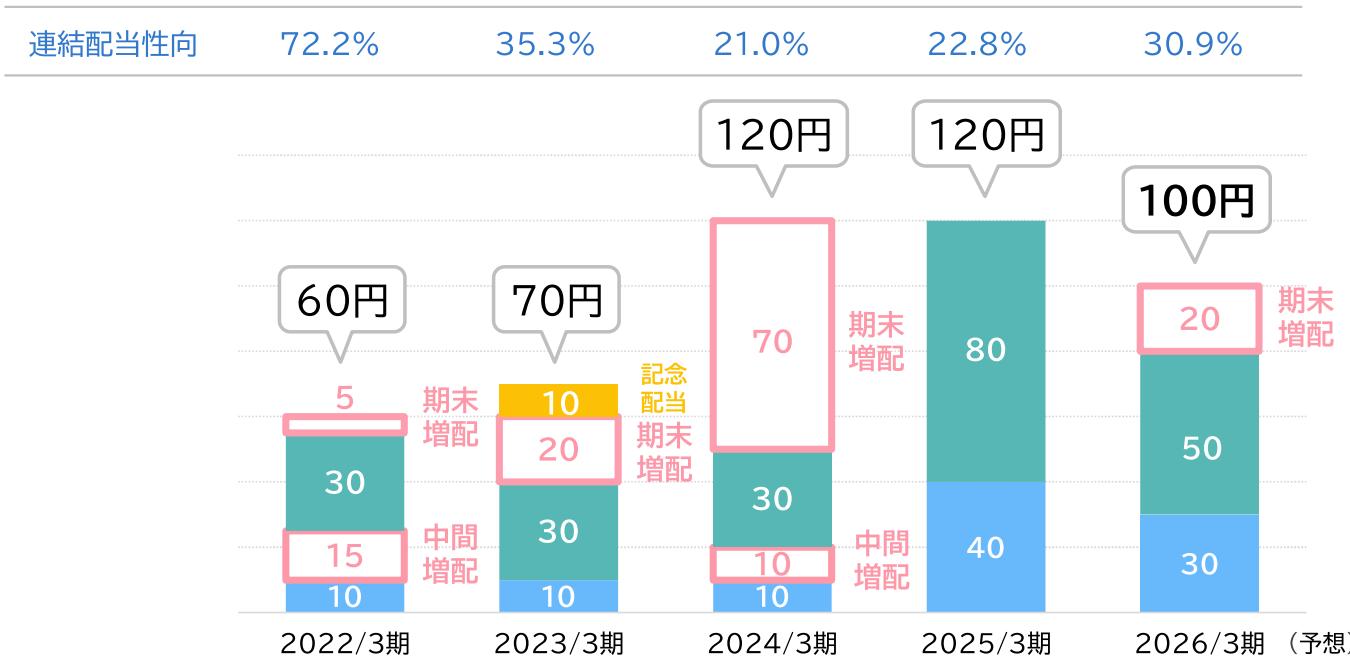
## 自己資本比率 増

前連結会計年度末比1.6ポイント増加

※当連結会計期間より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この変更は遡及適用しております。

## 2026年3月期 配当

- 事業環境や収益の状況、配当性向等を総合的に勘案しつつ、安定配当を行うことを基本方針とし、業績に応じた利益還元を実施
- 2026年3月期は、業績予想の上方修正に伴い中間配当30円、期末配当を20円増配の70円とし、年間100円の配当を予定



**安定配当**が基本方針

中間配当  
■ 期末配当

+

業績に応じた  
配当

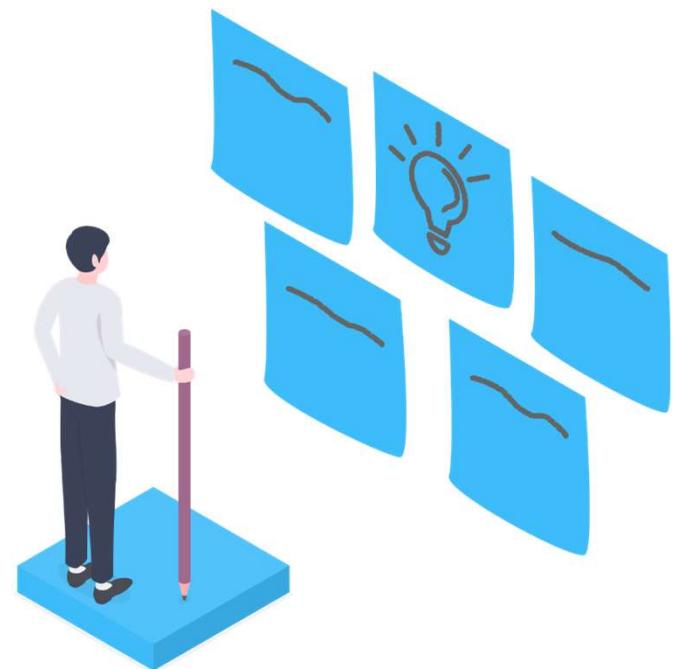
下限配当金を  
**100円へ引き上げ**

2025年5月に策定した中期経営計画において年間80円としていた下限配当金について、今回の増配および今後の収益見通し等を勘案し今後3年間の下限配当金を年間100円へ引き上げ

02

FY2026/3  
3Q  
Results

2026年3月期  
見通し



## 2026年3月期 連結業績予想

- 前年の改刷特需の反動はあるがスマートパチンコ導入が想定を上回りスマート関連機器の販売が好調、グループ会社開発タイトル販売も業績に寄与

単位：百万円	2025/3期	2026/3期		前年同期比	増減率
	通期	上期	通期(予想)		
売上高	57,492	30,372	51,000	△6,492	△11.3%
売上総利益	26,723	13,861	22,700	△4,023	△15.1%
販売費及び一般管理費	14,480	6,875	15,200	+719	+5.0%
営業利益	12,242	6,985	7,500	△4,742	△38.7%
経常利益	12,231	7,038	7,500	△4,731	△38.7%
親会社株主に帰属する 当期（中間）純利益	7,727	4,736	4,700	△3,027	△39.2%
研究開発費	1,154	351	1,213	+58	+5.1%
減価償却費	1,561	791	1,803	+241	+15.5%
設備投資	5,876	941	4,497	△1,379	△23.5%

※設備投資には、有形固定資産の他、無形固定資産への投資を含めて記載しております。

※当連結会計期間より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この変更は遡及適用しております。

## 2026年3月期 セグメント別業績予想

- ・情報システム事業は、スマートパチンコの導入増加に伴いカードユニットや新製品の販売が好調
- ・アミューズメント事業は、グループ会社であるDAXEL(株)のスマートパチスロ「ようこそ実力至上主義の教室へ」および元気(株)の自社ゲームタイトル「首都高バトル」の販売が業績に寄与

単位：百万円	2025/3期 通期	2026/3期		前年同期比	増減率
		上期	通期(予想)		
情報システム事業	52,126	25,449	43,100	△9,026	△17.3%
アミューズメント事業	4,451	4,292	6,000	+1,549	+34.8%
その他	889	659	1,900	+1,011	+113.7%
セグメント売上高	57,468	30,401	51,000	△6,468	△11.3%
情報システム事業	14,406	7,123	9,300	△5,106	△35.4%
アミューズメント事業	356	1,063	600	+244	+68.5%
その他	△178	△12	60	+238	-
セグメント利益	14,583	8,174	9,960	△4,623	△31.7%
全社経費	△2,376	△1,187	△2,460	△83	+3.5%

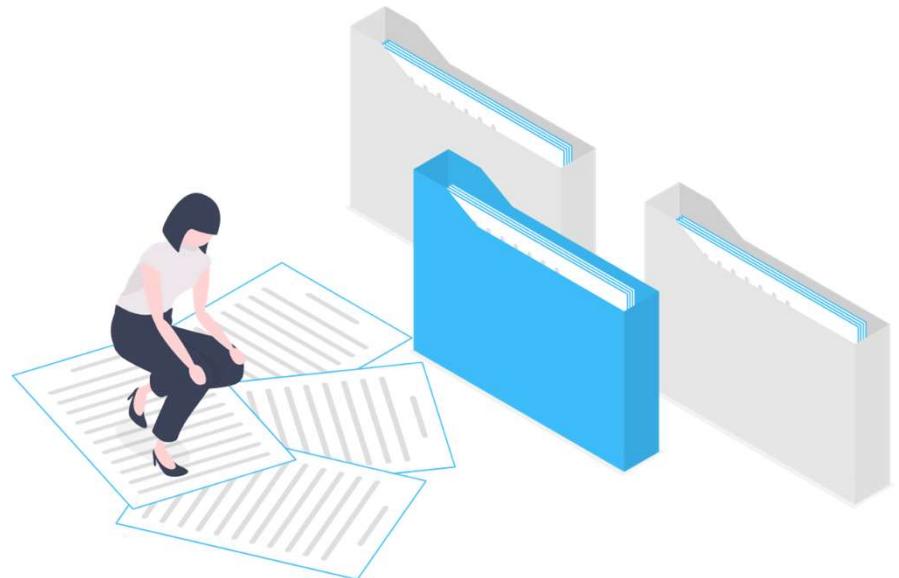
※セグメント業績の売上高にはセグメント間取引が含まれております。通期予想のセグメント利益はセグメント間取引を考慮しておりません。

※当連結会計期間より、不動産賃貸に係る損益について、営業外損益から売上高及び売上原価に表示方法を変更しております。この変更は遡及適用しております。

03

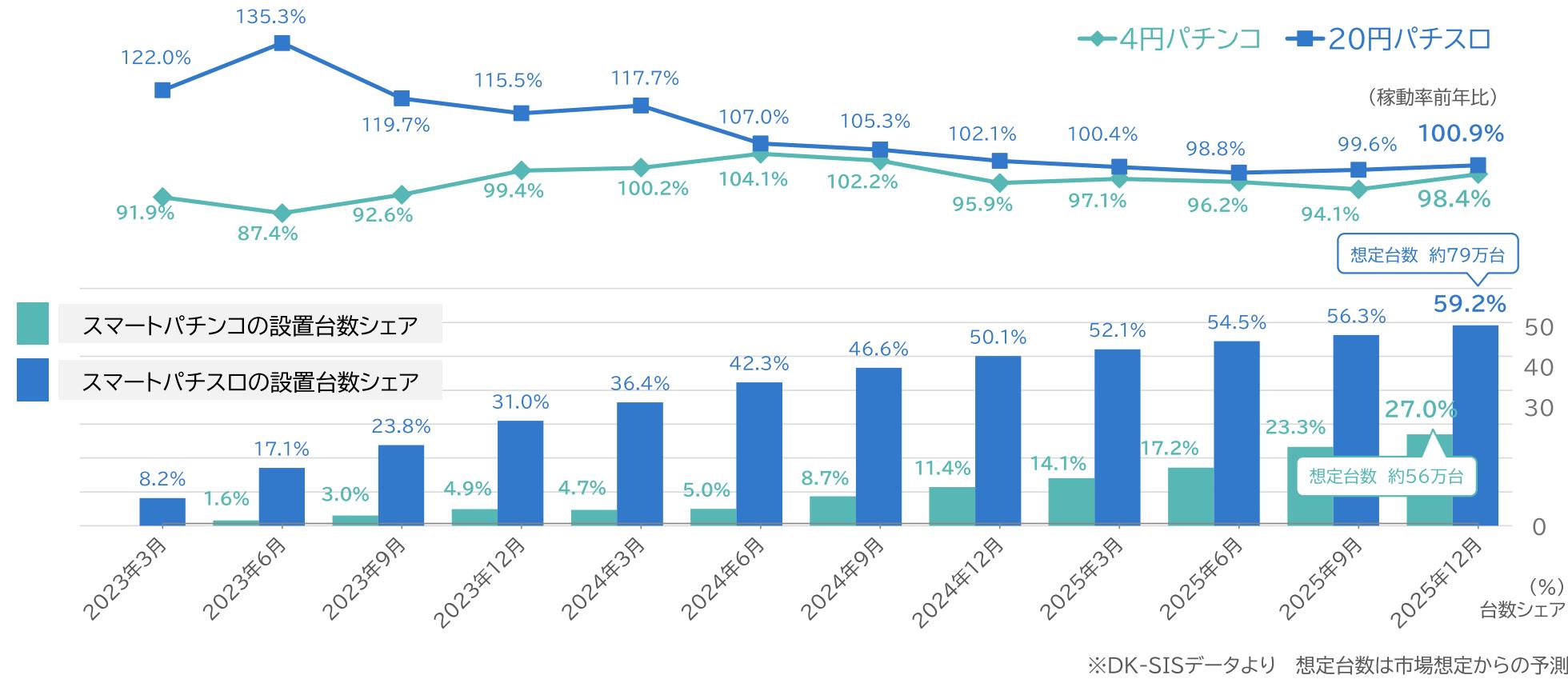
FY2026/3  
3Q  
Results

# 參考資料



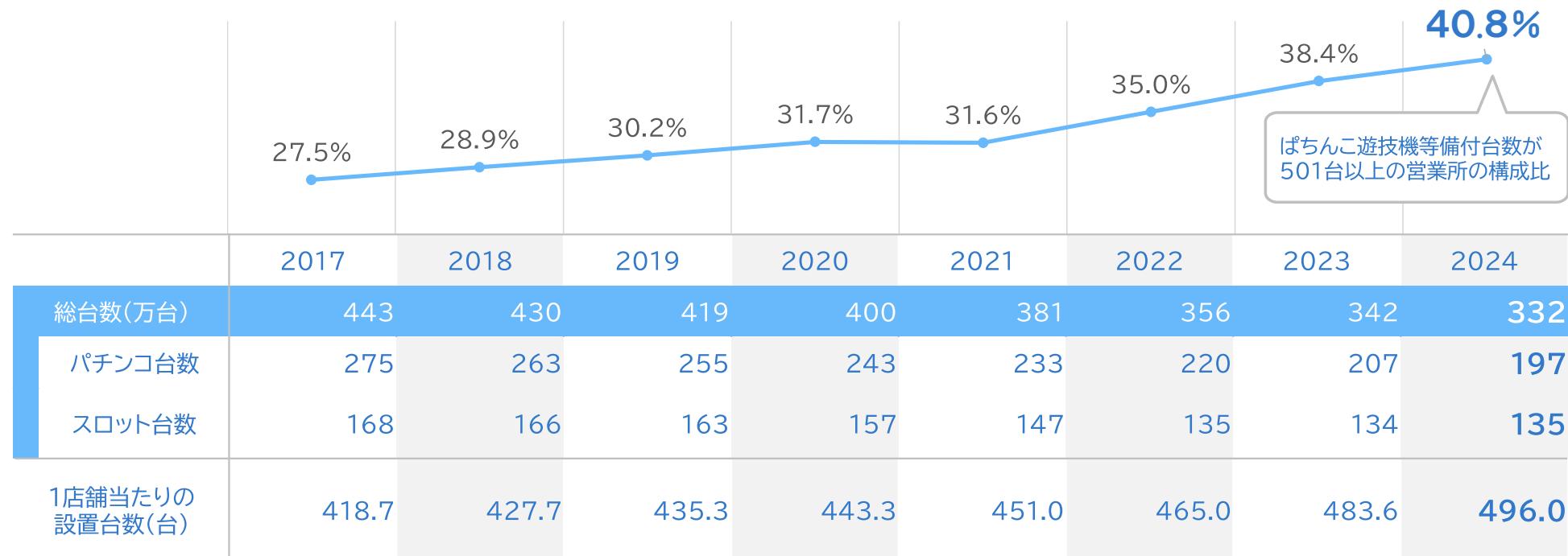
## 参考資料 ~稼動(アウト)・前年同月比の推移~

- スマートパチンコの設置シェアは前年同月比で2倍以上



## 参考資料 ~パチンコ設置台数~

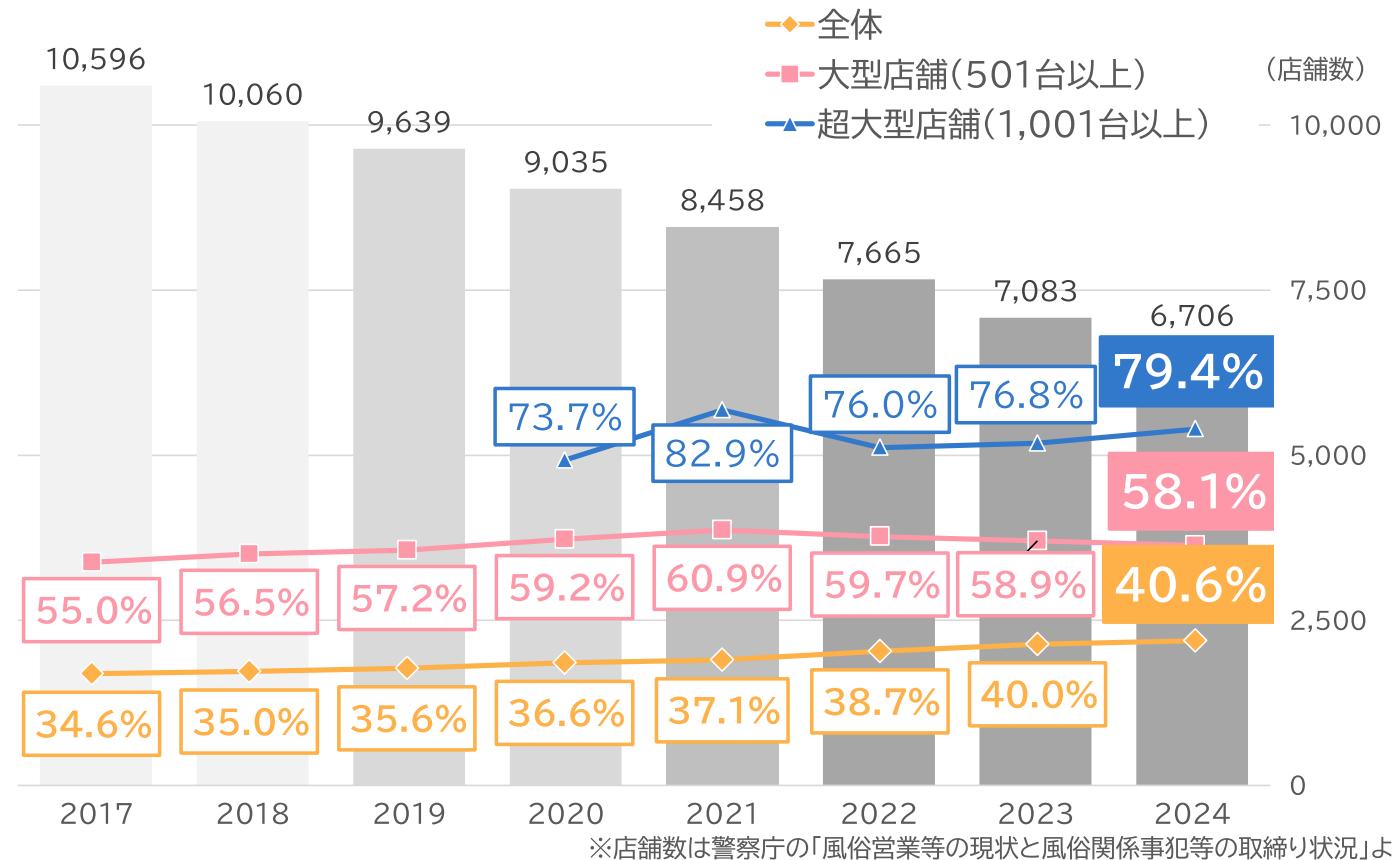
- ・パチンコ店舗数は減少傾向だが大型化が進み、501台以上の店舗割合は拡大
- ・1店舗あたりの平均設置台数は増加しつづけている



※警察庁の「風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況」より

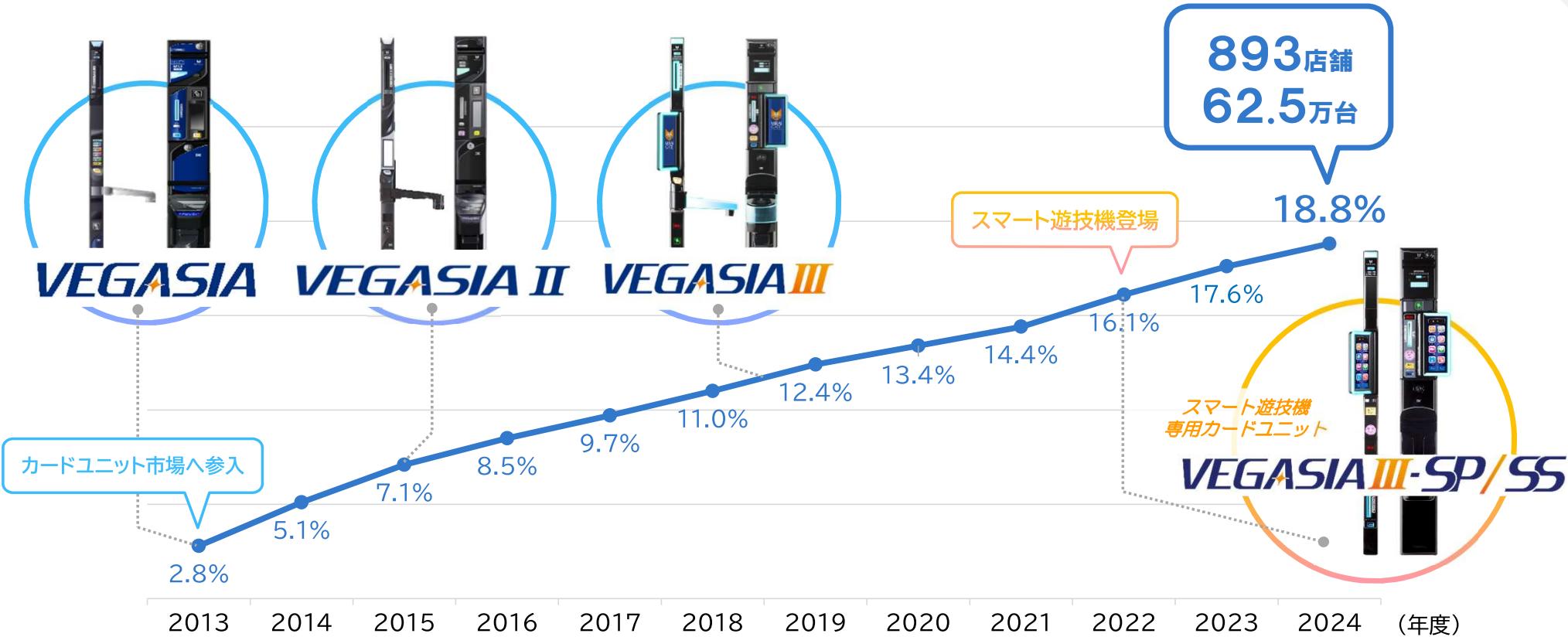
## 参考資料 ~パチンコ店舗数と当社ホールコンピュータ店舗シェア~

- 当社は大型店舗のシェアが高く順調に拡大



## 参考資料 ~当社カードユニット設置台数シェア~

- ・2013年の市場参入以来、当社カードユニット「VEGASIA」(スマート対応を含む)は順調にシェアを拡大



※設置台数は警察庁の「風俗営業等の現状と風俗関係事犯等の取締り状況」より

## 参考資料 ~スマート遊技機に最適な当社の製品~

- ・玉やメダルが無い時代の出玉アピール端末として、呼出しランプ(大型液晶)の需要が増加
- ・ホールコンピュータ「X(カイ)」と呼出しランプやカードユニットの連動機能も好評

大型液晶端末

## BiGMO XCEL



業界最大  
**21.5インチ**  
ディスプレイがもたらす  
**圧倒的存在感！**

大型液晶端末

## REVOLA II

パチンコにニーズが高い  
**デカセグ+液晶タイプ**  
のREVOLA II



上部設置端末

## DUALINA

台の上部に設置することで  
スマート遊技機に最適な  
**出玉表現**をアピール



- ・パチンコホール・パチンコファン向けに各種製品サービスを開発し提供



## ホール コンピュータ

店舗に設置された遊技台のデータを集計し、ホール経営に役立つ高度な分析を提供。台・景品・顧客・情報公開、セキュリティ等、店舗運営に必要なシステムを統合管理。

最新モデル「X(カイ)」では、全国の当社ホールコンピュータから当社MIRAGATEサーバーに送信されるビッグデータを活用。

AI自動分析(オートコンサル)をはじめ、AI セキュリティ、高精度シミュレーション、禁煙化対応 新型コロナウイルス対応など、時流 に合わせた運用が可能。



## ファン向け WEB・アプリ サービス



業界初のホールマーケティング AIエージェント。



サイトセブン(有料サイト)では、パチロボより詳細なデータをファンが閲覧可能。



## 景品管理

獲得した出玉を景品交換するシステム。POS「SP-01」では、15.6インチ大型タッチパネル液晶でのキーボードレス運用が可能。「TJ-01」は精算機一体型のセルフPOS。



## 大型 液晶端末



大当たりやスタートなど遊技台のデータ表示、機種に合わせた映像・光・音等による演出、ファンによるスタッフの呼出しなどを行う。



## カード ユニット

遊技するための玉やメダルを貸出すために、遊技台毎に設置される端末。

ホールコンピュータ「X」との連動で、ホール内での高度なセキュリティや分析を提供。

直近ではスマート遊技機専用「VEGASIAⅢ-SP/SS」の需要が急増。



## 参考資料 ~当社の事業展開 (情報システム事業)~

- ・ストック型ビジネスとして、パチンコホール向け・パチンコファン向けサービスを展開

## パチンコホール向け



契約数  
ランニング売上



## パチンコファン向け

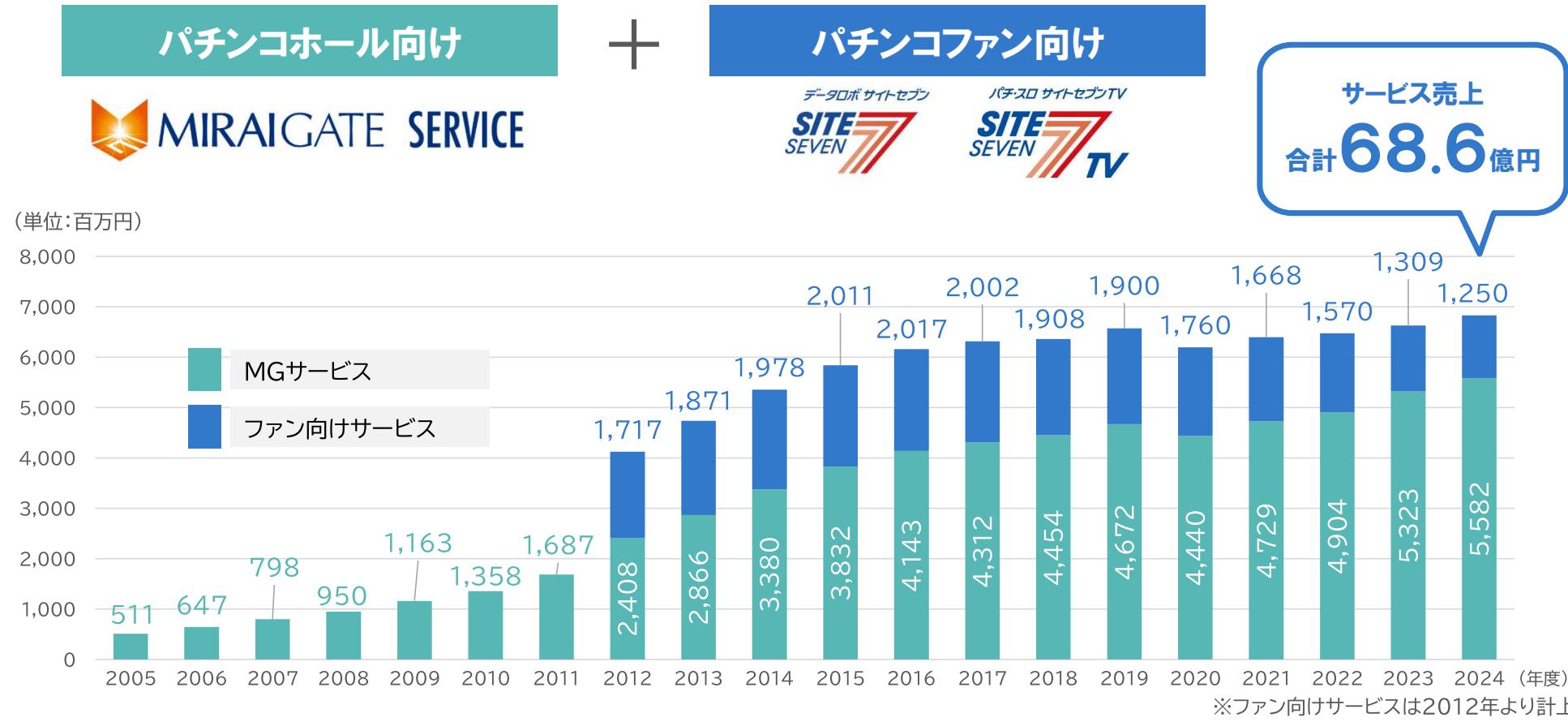


有料会員数



## 参考資料 ~当社の事業展開 (情報システム事業)~

- ・利益率の高いストック型ビジネス(サービス売上)が収益を下支え



## 参考資料 ~当社の事業展開 (情報システム事業)~

MIRAGATEサービス20種類のうち、

今期は特に パチンコホールのDX化に貢献する 3つの経営支援サービスを強化

## Market-SIS

## 商圈分析サービス

- ✓ DK-SISのビッグデータを活用
- ✓ 自店、商圈、全国を一目で把握



データ掲載 4,629店舗

## ClarisLink

## チェーン店管理サービス

- ✓ チェーン店データをクラウド管理
- ✓ いつでもどこでもデバイスフリー



契約件数 1,255店舗

## らく替オプション

## 省力化ツール

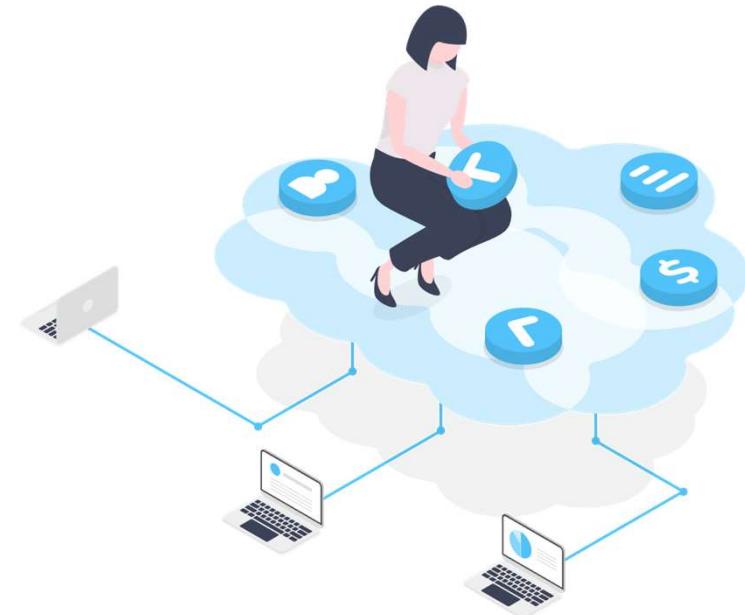
- ✓ 手間のかかる遊技機の入替設定が、たった1分で完了



契約件数 758店舗

※2025年12月末時点

DK-SISは、全国に設置された遊技台の42.1%にあたる140万台のビッグデータを収集・分析し、  
パチンコホールの経営を支援する業界No.1の情報提供サービス(会員数3,227件)

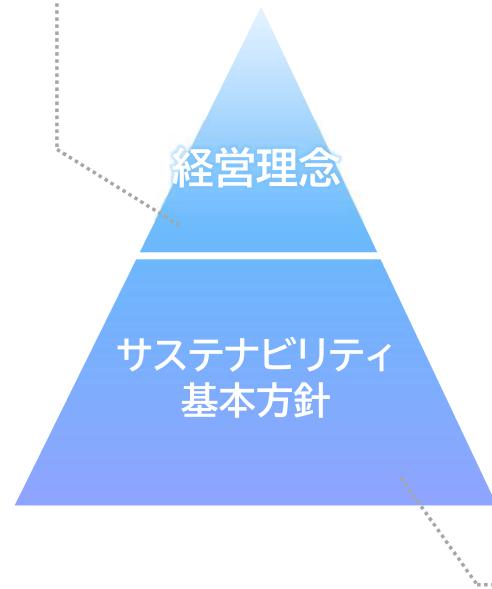


※2025年3月末時点

## 参考資料 ~サステナビリティ基本方針とマテリアリティ~

- ・経営理念をもとにサステナビリティ基本方針を策定
- ・サステナビリティ基本方針のもと5つのマテリアリティを特定

イノベーションによる新しい価値づくりを通じ、これからも一貫して持続的な成長を果たしてまいります。



ダイコク電機グループは、経営理念に基づく事業活動を通じて社会課題を解決し、ステークホルダーの皆さんとともに、持続可能な社会の実現とグループの成長を目指します。

ESG	マテリアリティ	SDGs
E	地球環境への貢献	7 持続可能な開発目標 11 経済成長と社会の持続可能性 12 つくる責任つかう責任 13 生物多様性と持続可能な利用 15 稲作農業を守ろう 17 パートナーシップで目標を実現しよう
S	人材活躍の推進 イノベーションによるソリューション提供 依存症への対応	4 貧困をなくす 5 ジンレード権を実現しよう 8 繁栄する世界 9 貧困と不平等をなくす 12 つくる責任つかう責任
G	ガバナンスとコンプライアンスの強化	10 やがて平和をもたらす 16 幸福と公正をすべての人に 17 パートナーシップで目標を実現しよう



本資料に掲載されているダイコク電機の現在の計画、見通し、戦略、確信等のうち、歴史的事実でないものは、将来の業績に関する見通しであり、リスクや不確実な要因を含んでおります。これらの情報は、現在入手可能な情報から当社の経営者の判断に基づいて作成されております。実際の業績は、さまざまな重要な要素により、業績見通しとは大きく異なる結果となりうるため、業績見通しのみに全面的に依拠することは控えるようお願い申し上げます。

また、本資料は、投資勧誘を目的としたものではありません。投資に関する決定は、利用者ご自身のご判断において行われるよう、お願い申し上げます。

### ■お問合せ先

ダイコク電機株式会社 総務部 IR推進係

URL <https://www.daikoku.co.jp/contact/>

E-MAIL : xsomu@daikoku.co.jp