



YUKE'S

2026年1月期 決算説明資料

株式会社ユークス

- ① 2026年1月期ハイライト
- ② 2026年1月期決算概要
- ③ 2026年1月期振り返り/2027年1月期目標
- ④ 2027年1月期業績予想
- ⑤ 個別決算説明会について

2026年1月期ハイライト

2026年1月期は「収益構造転換の初年度」

(単位:百万円)

売上高	営業利益	調整後 EBITDA*
4,288	181	299
+31.7%	+106.2%	+204.7%

- 受注 +46.8%で受託収益は安定化
- アクアプラス社(AP社)買収によりIP収益(自社開発)獲得(IP収益比率14.7%)
- 自己資本比率64.7%と財務健全性を維持

2027年は「受託安定化とIP比率向上の基盤構築期」

(単位:百万円)

売上高	営業利益	調整後 EBITDA*
5,300	275	382
+23.6%	+51.8%	+27.7%

- 受託依存から脱却し、IP保有型モデルへ進化(IP収益比率23.8%を計画)
- BtoBからBtoC/CS・PCからモバイルまでゲーム業界バリューチェーンをフルカバーする企業へ(P22参照)
- 受託開発の安定収益を礎に、IP主導で収益性を持続的に高める成長モデルへ

*調整後EBITDA: 営業利益+減価償却費+のれん償却額++AP社買収に伴うM&A関連費用

受託 開発	 CS・PC/XR/遊技機開発
	 Future Interactive Network Entertainment
	モバイル/ネットワーク開発
自社 開発	 自社IP/パブリッシング

旧事業モデル(26年1月期)
受託=労働集約型

新事業モデル(27年1月期~)
受託 × IP × パブリッシング=レバレッジ型

- ① 2026年1月期ハイライト
- ② 2026年1月期決算概要
- ③ 2026年1月期振り返り/2027年1月期目標
- ④ 2027年1月期業績予想
- ⑤ 個別決算説明会について

26年1月期 業績概要(損益計算書)

(単位:百万円)

(前期比)	2025年1月期 実績	2026年1月期 実績	前期比	
			増減	%
売上高	3,255	4,288	1,033	31.7%
営業利益	87	181	94	106.2%
経常利益	163	184	21	12.6%
当期純利益	198	176	△ 22	△ 10.9%
調整後EBITDA*	98	299	201	204.7%

(予想比)	2026年1月期 業績予想値**	2026年1月期 実績	予想比	
			増減	%
売上高	4,220	4,288	68	1.6%
営業利益	20	181	161	805.8%
経常利益	20	184	164	822.4%
当期純利益	22	176	154	703.2%
調整後EBITDA*	138	299	161	116.7%

*調整後EBITDA: 営業利益 + 減価償却費 + のれん償却額 + AP社買収に伴うM&A関連費用

**2025年12月10日発表値

前期比

売上高+31.7%、営業利益+106.2%と大幅伸長、本業収益力が改善。純利益は特別利益の反動で減少

売上高増加理由

- 受託開発: 受注回復(+404百万円)
- 自社開発: AP社連結効果(+629百万円)

営業・経常利益増加理由

- (営業利益)受託開発の実質稼働率の改善
- (経常利益)前期保険返戻金の反動で増益幅は限定的

当期純利益減少理由

- 前期保有株式売却益の反動

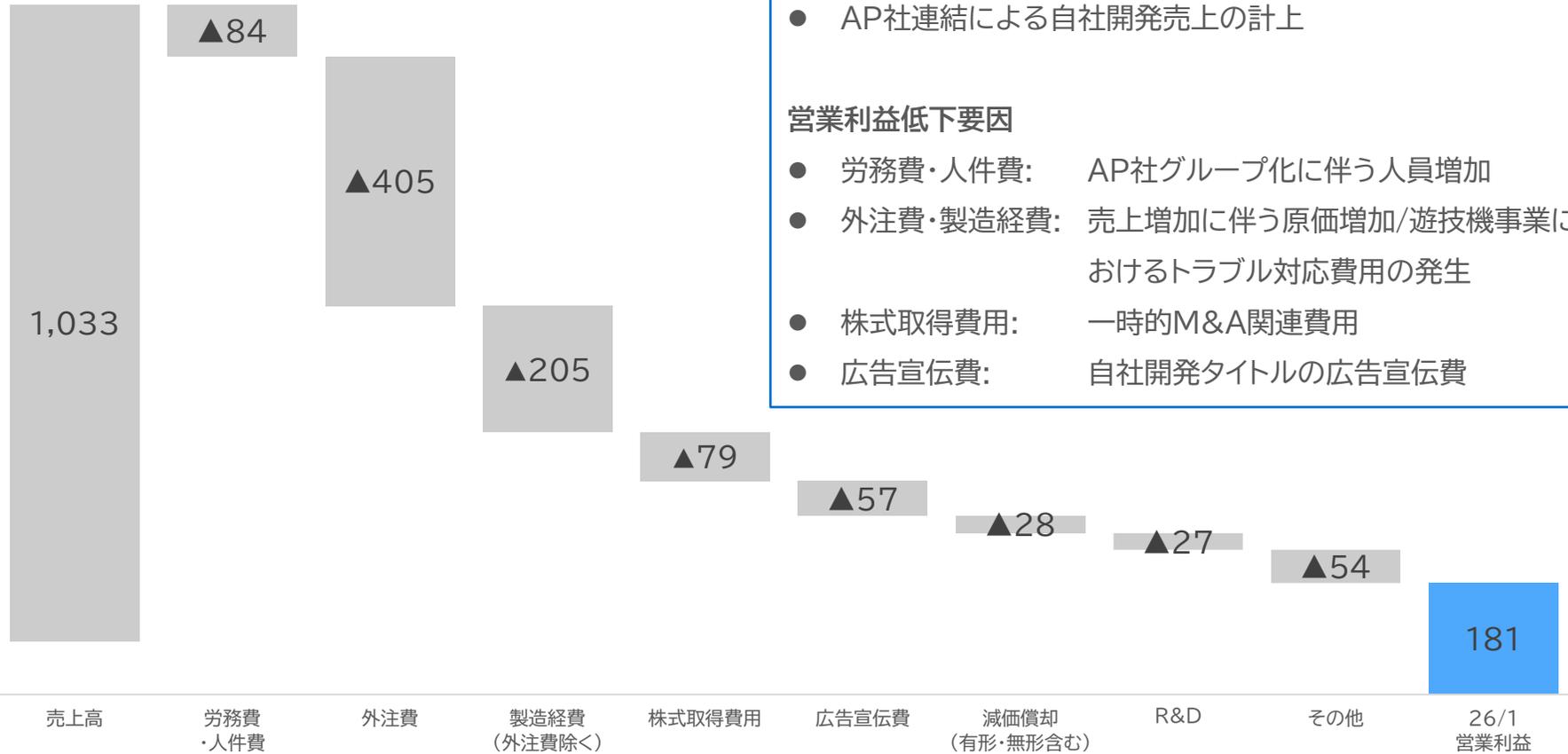
予想比

業績上振れ要因

- 原価・販管費の抑制
- ロイヤリティ収入の上振れ
- AP社の業績が想定を上回って推移

26年1月期 営業利益分析

(単位:百万円)



営業利益+94百万円(+106.2%)

営業利益上昇要因

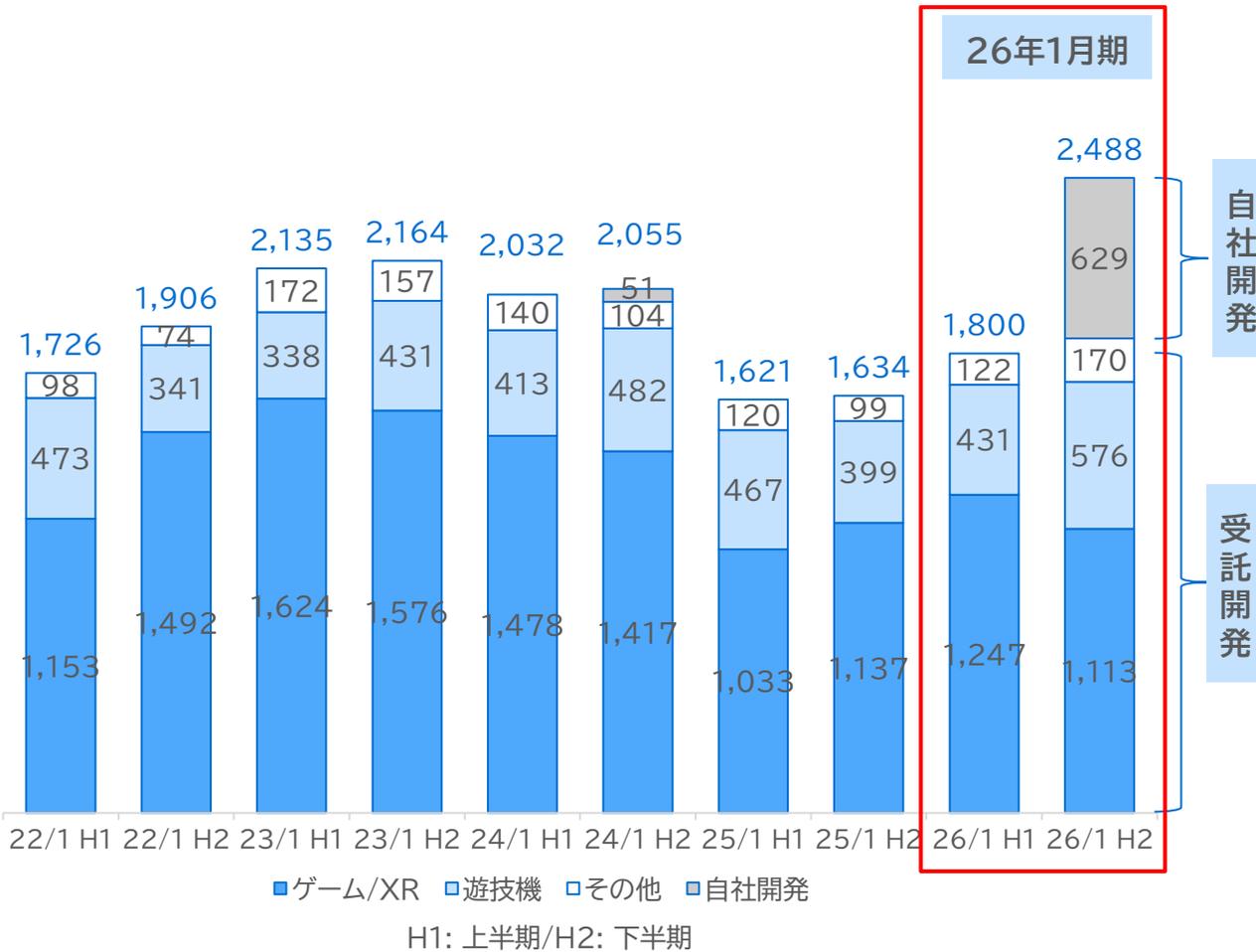
- 受託開発稼働率回復
- AP社連結による自社開発売上の計上

営業利益低下要因

- 労務費・人件費: AP社グループ化に伴う人員増加
- 外注費・製造経費: 売上増加に伴う原価増加/遊技機事業におけるトラブル対応費用の発生
- 株式取得費用: 一時的M&A関連費用
- 広告宣伝費: 自社開発タイトルの広告宣伝費

事業別売上高推移

(単位:百万円)



前期比

全社売上高 +1,033百万円(+31.7%)

(内訳)

受託開発 +404百万円(+12.4%)

自社開発 +629百万円(N/A)

受託開発

(ゲーム/XR)

- 3Qは開発中止案件の影響で稼働率低下
- 4Qは期中の受注獲得により稼働率回復

(遊技機)

- 上期はトラブル対応
- 下期は受注好調で収益は改善

自社開発

- AP社グループ化

26年1月期 業績概要(貸借対照表)

(単位:百万円)

	2025年1月期 実績	2026年1月期 実績	前期比 増減
現金及び預金	1,690	1,263	△ 427
売掛金及び契約資産	780	856	76
仕掛品	56	711	655
有価証券	198	-	△ 198
その他流動資産	75	85	10
流動資産	2,799	2,915	116
固定資産	343	1,128	785
資産合計	3,143	4,044	901
借入金及び社債	-	514	514
未払金	264	331	67
その他流動負債	232	376	144
流動負債	496	1,221	725
長期借入金	-	25	25
その他固定負債	129	170	41
固定負債	129	195	66
負債合計	626	1,417	791
株主資本	2,422	2,514	92
その他純資産	94	112	18
純資産合計	2,516	2,627	111
負債純資産合計	3,143	4,044	901

ネットキャッシュは724百万円(△966百万円)

- AP社の買収
- 新作ゲームの開発投資
- 配当金支払

資産増加理由:

- のれん+523百万円
- AP社保有の年金資産+99百万円

負債増加理由:

- 新作ゲーム開発資金調達+539百万円

引き続き良好な財務体質を維持

- 流動比率238.6%
- 自己資本比率63.0%

- ① 2026年1月期ハイライト
- ② 2026年1月期決算概要
- ③ 2026年1月期振り返り/2027年1月期目標
- ④ 2027年1月期業績予想
- ⑤ 個別決算説明会について

受託開発事業の振り返りと27年1月期目標

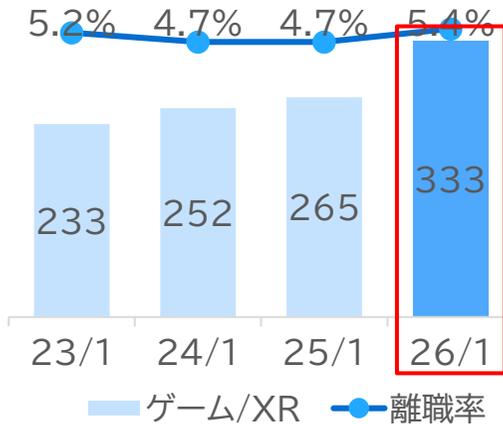
	26年1月期 目標	26年1月期 振り返り	27年1月期 目標/方針																						
ゲーム / XR 事業	<p>売上目標: 2,812百万円</p> <ul style="list-style-type: none"> 国内営業目標 <table border="1"> <tr> <td>リード件数</td> <td>90</td> </tr> <tr> <td>企画提案見積数</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>成約数</td> <td>8</td> </tr> </table> 海外営業目標 <table border="1"> <tr> <td>成約数</td> <td>1</td> </tr> </table> 	リード件数	90	企画提案見積数	18	成約数	8	成約数	1	<p>ゲーム/XR売上高: 2,359百万円</p> <p>開発中止案件の影響により、目標未達</p> <ul style="list-style-type: none"> 国内営業活動状況 <table border="1"> <tr> <td>リード件数</td> <td>75</td> </tr> <tr> <td>企画提案見積数</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>成約数</td> <td>11</td> </tr> </table> 海外営業状況 <ul style="list-style-type: none"> 海外案件は成約に至らなかったもののパイプラインは拡充 	リード件数	75	企画提案見積数	12	成約数	11	<p>ゲーム/XR売上高: 2,835百万円</p> <p>中長期的な安定的成長基盤の確立</p> <ul style="list-style-type: none"> 国内営業活動目標 <table border="1"> <tr> <td>リード件数</td> <td>90</td> </tr> <tr> <td>企画提案見積数</td> <td>12</td> </tr> <tr> <td>成約数</td> <td>8</td> </tr> </table> 海外営業目標 <table border="1"> <tr> <td>成約数</td> <td>1</td> </tr> </table> 	リード件数	90	企画提案見積数	12	成約数	8	成約数	1
	リード件数	90																							
企画提案見積数	18																								
成約数	8																								
成約数	1																								
リード件数	75																								
企画提案見積数	12																								
成約数	11																								
リード件数	90																								
企画提案見積数	12																								
成約数	8																								
成約数	1																								
遊技機	<p>売上目標: 811百万円</p> <ul style="list-style-type: none"> 年内にライン数を1ライン増強 プロジェクトマネージャーの育成 	<p>遊技機売上高: 1,007百万円</p> <p>ライン数拡大により売上高目標を超過</p> <ul style="list-style-type: none"> 人材育成と獲得のより、ライン数拡大は達成 	<p>遊技機売上高: 963百万円</p> <p>収益性改善に注力</p> <ul style="list-style-type: none"> 外注管理及び品質管理徹底 <table border="1"> <tr> <td>外注比率30%以下</td> </tr> </table> 	外注比率30%以下																					
外注比率30%以下																									

自社開発事業の振り返りと27年1月期目標

26年1月期 目標	26年1月期 振り返り	27年1月期 目標/方針
<p>①パブリッシングタイトル創出に向けた戦略投資</p> <ul style="list-style-type: none">● 製作委員会への出資 <p>②自社公募制度の定例化</p> <ul style="list-style-type: none">● 年間1～2件の自社タイトルを発掘	<p>①パブリッシング(自社開発)機能の獲得</p> <ul style="list-style-type: none">● 映画製作委員会へ2件の出資を実行● 株式会社アクアプラスを子会社化 <p>②自社公募制度の運用開始</p> <ul style="list-style-type: none">● 現在、公募開始し審査中	<p>売上高:1,263百万円</p> <p>IP収益(自社開発)比率23.8%を計画</p> <p>①自社開発新作ゲームの開発推進</p> <ul style="list-style-type: none">● 「うたわれるもの 白への道標」発売● 「ジャスミン」「project kizuna」鋭意開発中● 新規IPゲーム企画の立ち上げ● 既存IP資産の活用強化<ul style="list-style-type: none">・ 他プラットフォームや多言語版への移植等 <p>②自社公募制度(ユークス)の事業化</p> <p>③IP戦略投資継続</p>

人事振り返りと27年1月期目標

従業員数・離職率



厚生労働省の「令和6年雇用動向調査」によると、情報通信産業の離職率は10.2%

26年1月期 振り返り

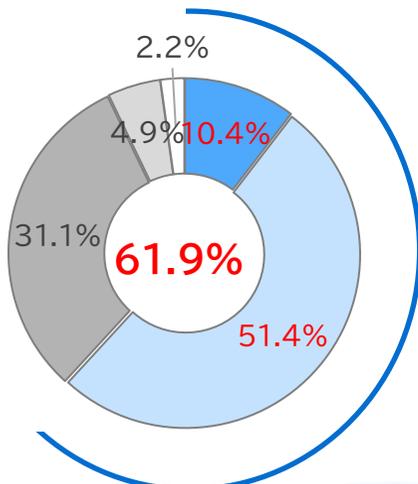
- 68人の純増(AP社連結が主要因)
- 業界平均を大きく下回る低水準の離職率(5.4%)
- 満足度(肯定割合)+5.8ポイント

27年1月期 目標/方針

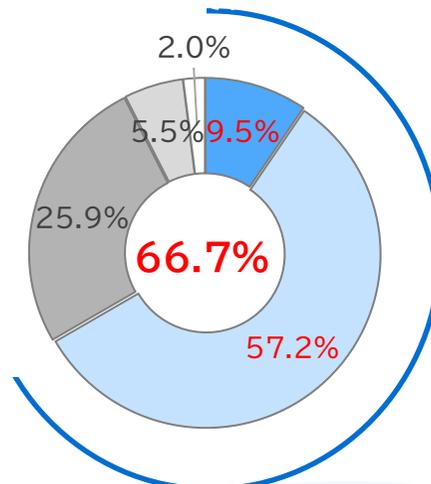
- 26年4月新入社員は9名内定済み
- 中途採用は職種バランスを考慮しつつ、厳選採用方針
- 従業員満足度を高め、低離職率を維持
 - ・ 人材基盤の確保を通じ競争優位性を確保

従業員満足度調査

2025年1月期



2026年1月期



■ 大変満足 □ 満足 ■ どちらでもない □ 不満 □ 大変不満 ■ 大変満足 □ 満足 ■ どちらでもない □ 不満 □ 大変不満

26年1月期 主要ゲーム案件実績(抜粋)

ゲーム

ゼンシンマシンガールズ
開発参加

2025年10月23日発売

『ゼンシンマシンガール』とは

全身を武装・機械化した「マシンガール」がブラック企業に乗り込んで破壊の限りを尽くす、“撃ちまくり&斬りまくり”の爽快サイボーグJKアクション。父の無念を晴らすために戦う2人のサイボーグJKが、悪徳企業「メターナルジョブズ」の超高層ビルに乗り込み、暴れまわるマシンガールの復讐劇。立ち入る度に内部構造が変化する100階建ての超高層ビルを舞台に、行く手を阻む社畜兵ワーキングデッドを排除し、最上階を目指せ。

発売元 : 株式会社ディースリー・パブリッシャー
対応機種 : Nintendo Switch™ 2/PlayStation®5/ Steam®/Epic Games Store
ジャンル : アクションシューティング
公式サイト : <https://www.d3p.co.jp/zmg/>

ゲーム

ダブルドラゴン リヴァイヴ
開発参加

2025年10月23日発売

「ダブルドラゴン リヴァイヴ」とは

1987年にアーケード版として登場し、ベルトスクロールアクションを確立させた名作タイトル「ダブルドラゴン」シリーズ。現在もレトロゲームファンに愛され続ける本作が、「ダブルドラゴン リヴァイヴ」として新生！アークシステムワークスの格闘ゲーム開発ノウハウを活かして、爽快感あふれるプレイフィールを追求した現代のベルトスクロールアクションをお届けします。

発売元 : アークシステムワークス株式会社
対応機種 : PlayStation®5/PlayStation®4/Nintendo Switch™
Xbox Series X|S/Xbox One/Steam®
ジャンル : ベルトスクロールアクション
公式サイト : <https://www.arcsystemworks.jp/ddrev/>

ゲーム

NINJA GAIDEN 4
開発協力

2025年10月21日発売

NINJA GAIDEN 4とは

究極のハイスピード忍者アクションが『NINJA GAIDEN 4』で復活。シリーズ待望の新作となる本作では、超忍「リュウ・ハヤブサ」と宿命づけられた若き天才忍者「ヤクモ」が新たな主人公として登場。手に汗握るアクションでスタイリッシュに生まれ変わった新たな伝説の始まりを体験せよ。難易度カスタマイズも可能で、『NINJA GAIDEN 4』は熟練のアクションゲーマーでさえ極限まで追い込まれる歯ごたえでありながら、シリーズ初心者も「超忍」の称号を目指す事ができる。

発売元 : Team Ninja
対応機種 : Xbox Game Pass/Xbox Series X|S/Microsoft Store™/Steam®/PlayStation®5
Microsoft Store™/Steam®
ジャンル : アクション
公式サイト : <https://teamninja-studio.com/ng4/>

26年1月期 主要XR案件実績(抜粋)

XR

ヒプノシスマイク
-Division Rap Battle-
3DCG LIVE
~From HYPED-UP 02~

CG制作

『ヒプノシスマイク -Division Rap Battle- 3DCG LIVE ~From HYPED-UP 02~』

ヒプノシスマイクは【3DCG LIVE】として、18人のキャラクターたちがフェスを盛り上げ、【3DCG LIVE】としては初披露となる「ヒプノシスマイク -Division Battle Anthem- +」のパフォーマンスもこのフェスで初披露いたしました。

<SETLIST>

- ・「ヒプノシスマイク -Division Rap Battle- +」
- ・「ヒプノシスマイク -Division Battle Anthem- +」3DCG LIVE

日時:DAY1:2025年3月8日 DAY2:2025年3月9日

会場:ぴあアリーナMM

XR

コネクトライブ 特別版
プロジェクトセカイ×
あんさんぶるスターズ!!
Ensemble in SEKAI

リアルタイムライブ制作・配信

コネクトライブ 特別版 プロジェクトセカイ×あんさんぶるスターズ!! Ensemble in SEKAI

本公演は、『プロジェクトセカイ』アプリ内で開催されるリアルタイムバーチャルライブです。普段のバーチャルライブよりも、ボリュームや演出が大幅にパワーアップ！メッセージを送ったり、ペンライトを振ることで、キャラクターが反応してくれることも！『プロジェクトセカイ』からは全5ユニットとバーチャル・シンガー、『あんさんぶるスターズ!!』からは全15ユニットが出演！

開催日:2025年2月22日~23日

公式サイト:<https://pjsekai.sega.jp/es-collabo/connect-live/index.html>

XR

初音ミク「マジカルミライ 2025」

CG制作

初音ミク「マジカルミライ2025」について

『初音ミク「マジカルミライ」』は、初音ミクたちバーチャルシンガーの3DCGライブと、創作の楽しさを体感できる企画展を併催したイベントです。初音ミクたちをハブ(きっかけ)として、「創作」というキーワードで繋がる場所、その楽しさを体感できる場所を目指して展開されています。2013年から毎年開催されており、2025年は「星河一天」をイベントテーマに、OSAKA、TOKYOに初めてのSENDAIを加えた3都市で実施となりました。

【SENDAI】仙台サンプラザ・仙台駅周辺、8月1日(金)~3日(日)

【OSAKA】インテックス大阪 3号館・4号館・5号館A、8月9日(土)~11日(月・祝)

【TOKYO】幕張メッセ 国際展示場 9・10・11ホール、8月29日(金)~8月31日(日)

公式サイト:<https://magicalmirai.com/2025/>

その他実績等は当社HP(<https://www.yukes.co.jp/news/>)をご参照ください

- ① 2026年1月期ハイライト
- ② 2026年1月期決算概要
- ③ 2026年1月期振り返り/2027年1月期目標
- ④ 2027年1月期業績予想
- ⑤ 個別決算説明会について

27年1月期 業績予想

(単位:百万円)

(前期比)	2026年1月期 実績	2027年1月期 業績予想	26年1月期比	
			増減	%
売上高	4,288	5,300	1,012	23.6%
営業利益	181	275	94	51.8%
経常利益	184	290	106	57.2%
当期純利益	176	280	104	58.5%
調整後EBITDA*	299	382	83	27.7%

受託開発の安定成長とAP社通年寄与により増収増益見通し

- 受託開発: 売上の約80%は継続・受注済案件で構成
(前期同割合は約65%)
- 自社開発: IP収益比率14.7%→23.8%へ上昇計画

業績予想未達の主要リスク要因

- 顧客都合による案件中止・規模縮小(ゲーム)
- 外注比率改善遅延(遊技機)
 - ・ 26年→27年: 36%→30%を計画
- 「うたわれるもの 白への道標」販売本数の計画未達(自社開発)
 - ・ 販売本数前提は過去シリーズ実績に基づく推計

*調整後EBITDA: 営業利益+減価償却費+のれん償却額++AP社買収に伴うM&A関連費用

27年1月期配当方針

当社は、株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題の一つとして位置付け、将来の事業展開と事業の特性を考慮した内部留保等を勘案しながら、安定した配当を維持しつつも業績に応じて株主の皆様に対する利益還元を行っていくことを基本方針としております。

26年1月期の配当方針

- 連結配当性向30%を目安に決定
- 下限水準 1株当たり年間10円

年間配当金: 10円

配当性向: 47.6%



27年1月期の配当方針

- 連結配当性向30%
- 下限水準 1株当たり年間10円

年間配当金: 10円

配当性向: 30.1%

(ご参考)2026年新作タイトルのご紹介



株式会社アクアプラス

タイトル	うたわれるもの 白への道標		
ジャンル	RPG		
プレイ人数	オフライン:1人 オンライン:対応なし		
発売日	2026年5月28日(木)		
レーティング	CERO:C(15才以上対象)		
対応機種	Nintendo Switch™2	PlayStation®5	Steam®
対応言語(音声)	日本語		
対応字幕	—		日本語、英語、 中国語(簡体字)、中国語(繁体字)
プレミアムエディション 価格/JAN/品番	12,800円 (税込価格 14,080円) 49 96802 26057 4 APAQ-12110	12,800円 (税込価格 14,080円) 49 96802 26059 8 ELJM-30912	—
通常版 価格/JAN/品番	7,800円 (税込価格 8,580円) 49 96802 26056 7 POT-P-ABX7A(JPN)	7,800円 (税込価格 8,580円) 49 96802 26058 1 ELJM-30904	7,800円 (税込価格 8,580円) — ※ダウンロード版のみ
ダブルパック 価格/JAN/品番 ※『モノクロームメビウス 刻ノ代贖』同梱	12,800円 (税込価格 14,080円) 49 96802 26055 0 APAQ-12111	—	

(ご参考)商品のご紹介

『うたわれるもの』シリーズ最新作にして、『うたわれるもの』プロジェクト最終作！

『うたわれるもの 白への道標』は、『うたわれるもの』シリーズがこれまで紡いできた物語と世界観を継承しつつ、新たな物語を描く最新作であり、前作『モノクロームメビウス 刻ノ代贖』の続編にあたります。

シナリオは、本シリーズを通して手がけてきた菅宗光が担当。シリーズファン待望の物語が、いよいよ紡がれます。

ゲームシステムは前作同様、王道かつオーソドックスなRPGを基盤としながらも、新たなシステムや仕様を追加することでさらなる進化を目指しました。また、ユーザーインターフェースを刷新し、操作性と視認性を大幅に向上させています。

本作は前作同様、主人公を操作して3Dフィールドを探索するコマンド式RPGです。舞台は前作のヤマトやアーヴァ=シュラン周辺からさらに広がり、新たな土地へと冒険の舞台が拡大します。新たに雪原や火山といったステージも登場し、前作にはなかったバリエーション豊かなマップを巡る旅が描かれます。

戦闘はターン制のコマンドバトルを採用しています。前作の戦闘でも活躍した謎のぬいぐるみ「ハル」の機能強化や、オシュトル・ミカツチの新能力追加などにより、バトルにおける戦略の幅がさらに広がっています。

また、「投資」や装備品の「打ち直し」といったシステムも本作に引き続き採用。これらをより快適に活用していただけるよう、操作性に関する不満点を改善し、各種バランス調整を行っています。

そのほかにも、チュートリアル機能の強化など、ユーザーの皆様プレイ感の向上を実感していただける各種改善を図っています。



(再掲) AP社子会社化が導く持続的な成長と新たな未来

工程						
	企画	開発	制作	配信	運用	展開
B to C アクアプラス コンソール モバイル	IP企画 オリジナルコン テンツ創出	シナリオ キャラクター設 定	原作監修 品質管理	ライセンス IP/権利管理	ファン対応 コミュニティー	IP展開 メディアミックス
B to B YUKE'S コンソール	技術検討 実現可能性検証	エンジン開発 システム管理	プログラム 技術実装	配信技術 マルチプラッ フォーム	技術保守 アップデート	技術展開 新技術導入
B to B FINE モバイル		運用設計 インフラ設計	運用準備 環境構築	配信運用 ネットワーク管理	24H運用 サポート体制	

AP社の子会社化により、ユークスグループは全工程・コンソールからモバイルまでを網羅する“ゲームバリューチェーン・フルカバー企業”として、持続的な成長とさらなる成長を目指す

- ① 2026年1月期ハイライト
- ② 2026年1月期決算概要
- ③ 2026年1月期振り返り/2027年1月期目標
- ④ 2027年1月期業績予想
- ⑤ 個別決算説明会について

個別決算説明会について

2026年3月13日発表の2026年1月期年度決算について、機関投資家、アナリストの皆様を対象とした個別決算説明会(WEB会議)の受付をいたします。ご希望の際は、下記の要領にてお申込みをお願いいたします。担当者より順次ご連絡をさせていただきます。

お申込み方法

- ir@yukes.co.jpにメールにてお申込みください。

記載事項

- 貴社名、ご担当者様名、役職をご記載ください。
- ご希望の日時を複数ご提示ください。

当社対応者

- 代表取締役社長 谷口 行規 取締役コーポレート本部長CFO 吉原 謙太

WEB会議の日時が決定いたしましたら、Microsoft Teamsを設定いたします。個別決算説明会についてご質問等ございましたら ir@yukes.co.jp までご連絡ください。

本資料の取り扱いについて

1. 掲載された情報についてご注意いただきたい点
当資料を通じ、財務情報、経営指標等の情報の開示を行います。当社は、当資料を通じて情報開示を行うにあたり細心の注意を払っておりますが、当資料に掲載した情報について内容の正確性等を保証いたしません。当資料による情報開示は、投資判断の参考となる情報の提供を目的としたものであり、投資勧誘を目的としたものではありません。投資に関する最終的な決定は、ご自身の判断でお願い致します。当社は、当資料に掲載された情報を利用したことにより生じたいかなる損害についても、一切責任を負いません。
2. 将来の見通しに関する事項について
当資料に掲載されている情報には、業績予測等の将来の見通しに関する記述が含まれていますが、これらはリスクや不確実性を内包するものです。業績予測等の将来の見通しに関する記述は、その実現性を保証するものではなく、当社を取り巻く経営環境や市場動向の変化等により、実現しない可能性があることにご注意ください。
3. 当資料の運用について
当資料は予告なく配布の中止や内容の変更を行うことがあります。当社は、当資料を利用できなかったことにより生じたいかなる損害についても、一切責任を負いません。
4. 勧誘行為への非該当について
当資料は、いかなる有価証券の取得の申込みの勧誘、売付けの申込み又は買付けの申込みの勧誘(以下「勧誘行為」という。)を構成するものでも、勧誘行為を行うためのものでもなく、いかなる契約、義務の根拠となり得るものでもありません。

お問い合わせ先

株式会社ユークス IR担当

メールアドレス:ir@yukes.co.jp