2026年1月期 決算説明資料

株式会社ユークス

© YUKE'S

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

© YUKE'S

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

受託開発	YUKE'S CS・PC/XR/遊技機開発 F!NE モバイル/ネットワーク開発
自社開発	AQUAPLUS 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

*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

© YUKE'S

2026年1月期は、収益構造転換の初年度として、受託事業の安定化とIP収益（自社開発）モデルの獲得を進めた一年となりました。受託開発受注は前期比46.8%増と大きく回復し、収益基盤の安定性が向上しております。

また、アクアプラス社の子会社化によりIP収益（自社開発）比率は14.7%となりました。財務面でも自己資本比率63.0%を維持し、健全性を確保しております。

2027年1月期は、受託安定化の確立とIP比率向上による成長基盤構築期と位置付けております。IP比率23.8%を計画し、受託事業の安定収益を基盤としながらIP収益を積み上げるハイブリッド型の収益構造への進化を加速させてまいります。

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

© YUKE'S

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	前期比 %
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	予想比 %
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

© YUKE'S

■ 25年1月期との比較

2026年1月期の業績は、売上高が前期比1,033百万円増加し、営業利益は94百万円増加いたしました。受託事業の回復およびAP社の連結寄与により、増収増益を確保しております。

（受託開発）

ゲーム・XR分野では、前期に受注した一部プロトタイプ開発案件の開発中止により、第3四半期に稼働率が一時的に低下いたしました。しかしながら、積極的な営業活動の成果により受注が回復し、第4四半期後半には稼働率が改善、通期では増収増益となりました。

遊技機分野では、前期に発生した一部プロジェクトトラブル（現在は収束済み）の影響により、立ち上げの遅延および外注費の増加がありましたが、下期以降は回復基調となり増収を確保いたしました。営業利益は前期並みの水準となっております。

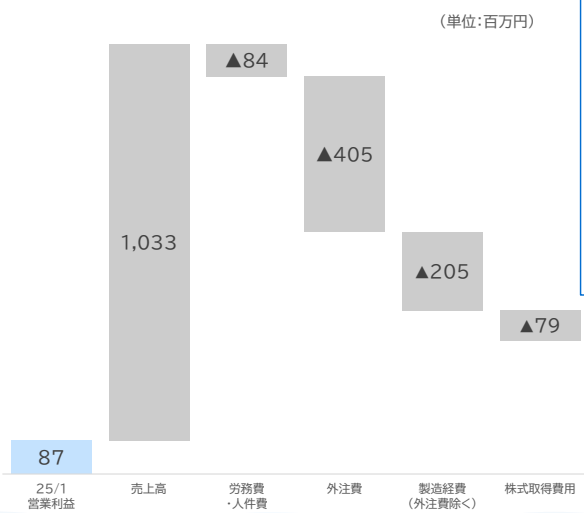
（自社開発）

2025年8月にAP社がグループに加わったことにより、連結売上高および営業利益の増加に寄与いたしました。

■ 業績予想（2025年12月10日発表）との比較

全社的な原価および販売費及び一般管理費の抑制施策の推進に加え、ロイヤリティ収入の上振れ、ならびに連結子会社であるAP社の業績が想定を上回って推移したこと等により、各利益は前回公表予想を上回りました。

26年1月期 営業利益分析



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

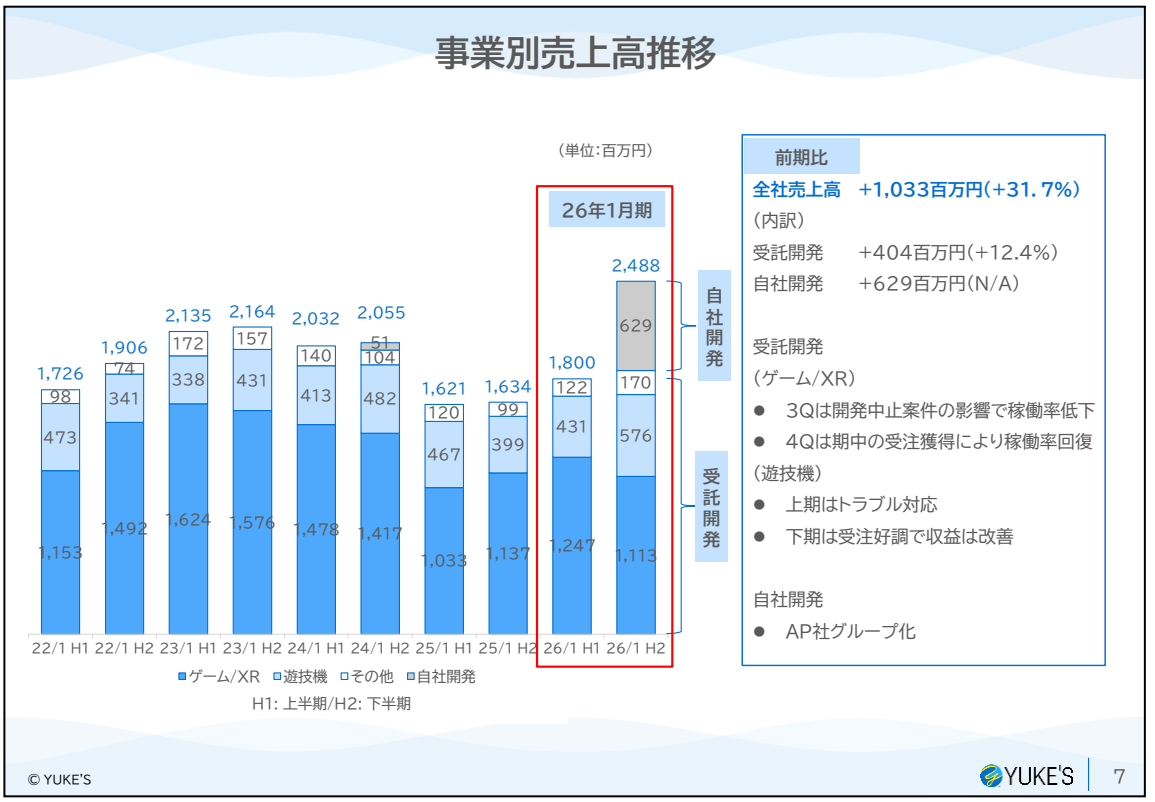
営業利益低下要因

- 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

© YUKE'S

減価償却費につきましては、AP社買収に伴い発生したのれんに係る償却費を計上したことにより、増加いたしました。

広告宣伝費の主な内容は、AP社が展開するモバイルゲーム「うたわれるもの ロストフラグ」に係るプロモーション費用です。



■ 受託開発

（ゲーム・XR分野）

前期に受注した一部プロトタイプ開発案件が顧客都合により開発中止となり、第3四半期に稼働率が一時的に低下いたしました。その後、営業活動の強化により稼働率は回復いたしましたが、当初目標値には至らず、売上高は前期比190百万円増（8.8%増）となりました。

（遊技機分野）

プロジェクトマネージャーの育成および開発ラインの拡充を進めたことにより、下半期に売上高が大きく回復いたしました。この結果、売上高は前期比141百万円増（16.3%増）となりました。

（その他分野）

売上高は前期比73百万円増（33.3%増）となりました。

■ 自社開発

AP社がグループに加わったことにより、主にモバイルゲーム「うたわれるものロストフラグ」に係る売上高が新たに連結計上されました。

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%

© YUKE'S

26年1月期は、AP社の買収および新作ゲームに係る開発資金の支出により、ネットキャッシ(△966百万円)ュおよび純資産比率は低下(△14.7ポイント)いたしました。

一方で、流動比率および純資産比率の水準から見た財務健全性は、引き続き安全水準を維持しております。

今後も財務健全性を堅持しつつ、受託開発の収益安定化を図るとともに、自社IP比率の向上によるさらなる収益性の拡大を目指し、必要な投資を実行してまいります。

① 2026年1月期ハイライト

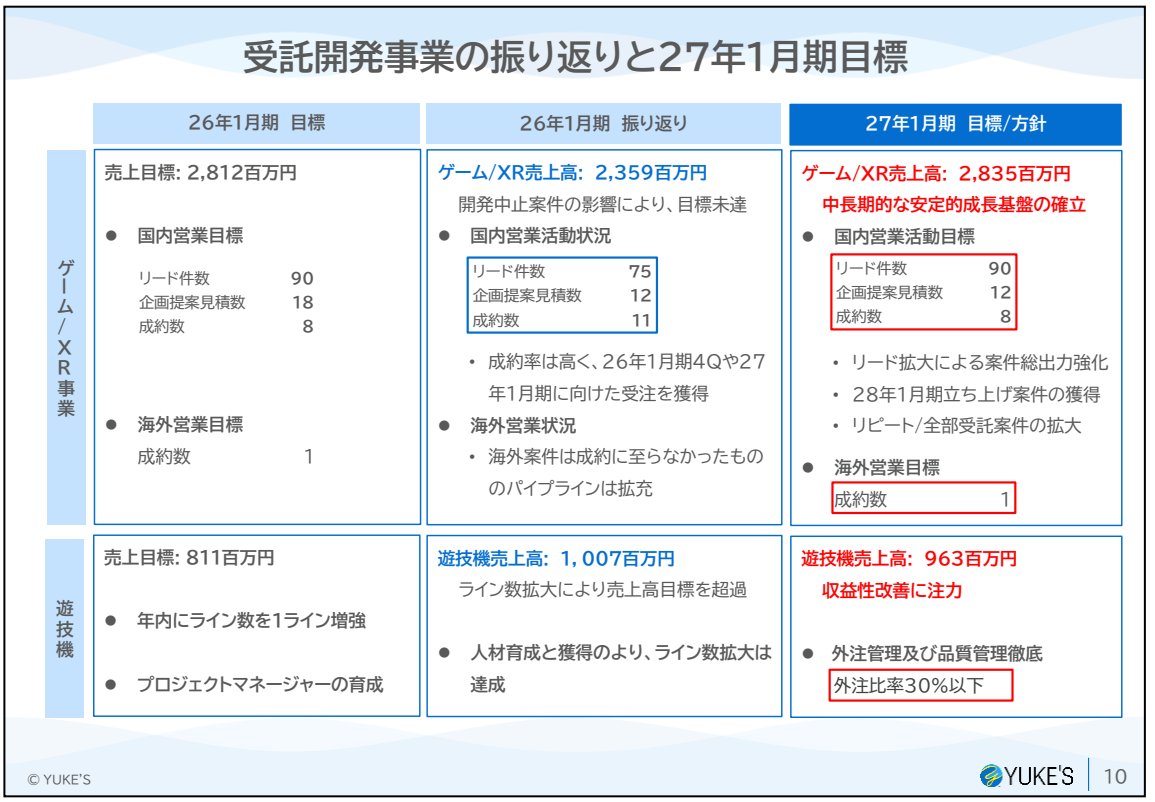
② 2026年1月期決算概要

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

© YUKE'S



■ ゲーム・XR分野

国内営業

2026年1月期の営業活動においては、11件の案件を成約いたしました。その結果、2027年1月期以降の稼働は概ね確保されております。

今後は、受託開発の安定的な収益成長を支えるため、2028年1月期に立ち上げ予定案件の受注獲得に加え、リピート案件および全部受託案件の獲得を強化し、収益基盤のさらなる安定化を図ってまいります。

海外営業

2026年1月期において海外案件の成約には至りませんでしたが、持続的な成長の実現に向けて海外顧客の獲得は重要な戦略テーマであると認識しております。

2027年1月期においても、エージェントを活用した営業体制の強化を図るとともに、継続的な商談創出により海外プロジェクトの受注獲得を目指してまいります。

■ 遊技機分野

2026年1月期においては、プロジェクトマネージャーの育成およびプロジェクトライン数の拡充を進め、体制強化を図ることができました。

2027年1月期は、外注管理および品質管理の徹底により収益性の向上を図るとともに、安定的に利益を創出できる開発体制の構築を進めてまいります。

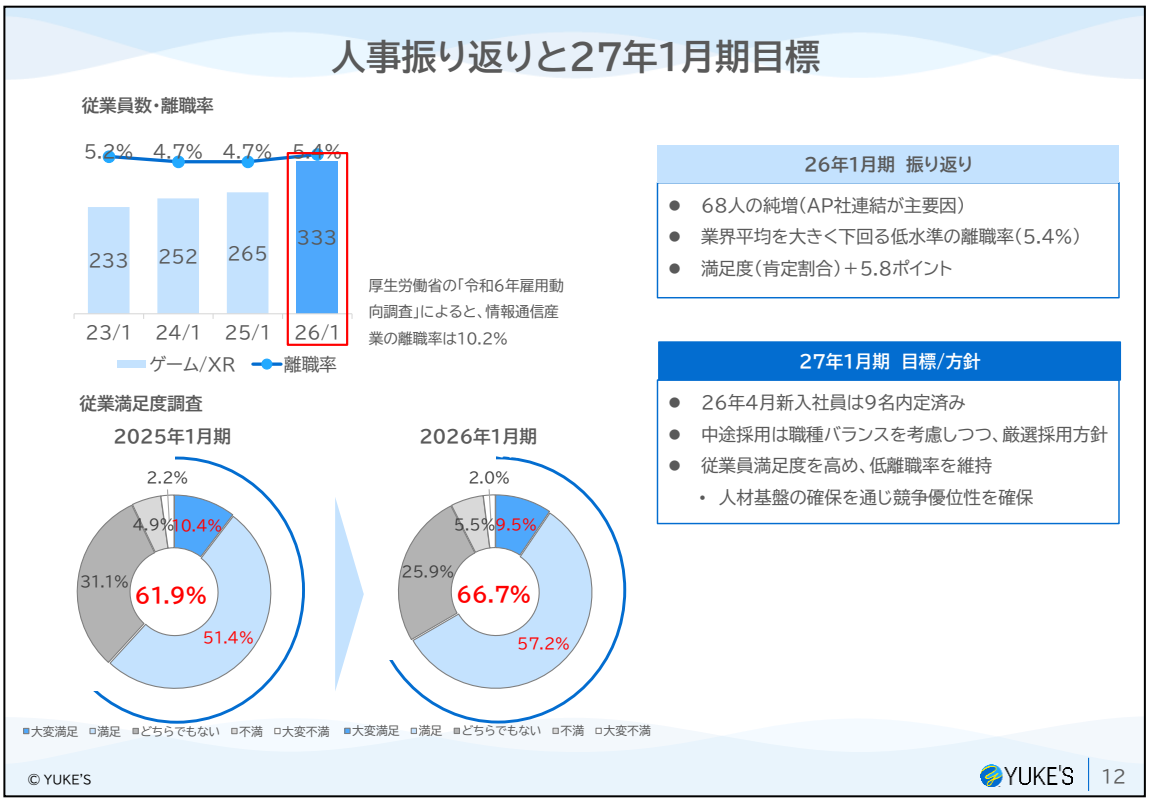
自社開発事業の振り返りと27年1月期目標

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
①パブリッシングタイトル創出に向けた戦略投資 ● 製作委員会への出資 ②自社公募制度の定例化 ● 年間1～2件の自社タイトルを発掘	①パブリッシング(自社開発)機能の獲得 ● 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 ②自社公募制度の運用開始 ● 現在、公募開始し審査中	売上高:1,263百万円 IP収益(自社開発)比率23.8%を計画 ①自社開発新作ゲームの開発推進 ● 「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 ・ 他プラットフォームや多言語版への移植等 ②自社公募制度(ユークス)の事業化 ③IP戦略投資継続

© YUKE'S

2026年1月期においては、アクアプラス社の買収を通じて、IP創出から展開までを担う自社開発機能を本格的に獲得いたしました。

IP比率の向上は、受託とIPを両輪とするハイブリッド型収益モデルへの進化を通じて、中長期的な収益性を高めるための重要な戦略であると認識しております。今後は、アクアプラス社による新規IPタイトルの開発推進および同社保有IP資産の有効活用・再展開をグループ一体となって進めてまいります。あわせて、ユークスにおける社内公募制度の活用やIP戦略に基づく自社タイトルの発掘・開発を推進し、持続的な成長を実現してまいります。



当社の持続的な成長において、技術者の獲得および定着は最重要経営課題の一つと位置付けております。

社内調査の結果、従業員満足度は高い水準を維持しており、その成果として業界平均を下回る低い離職率を維持しております。人材の安定確保は、当社の競争優位性を支える重要な基盤であると認識しております。

今後も従業員満足度の向上に継続的に取り組むとともに、事業環境に適した職種バランスを踏まえた厳選採用を推進し、優秀な人材の確保・育成を強化することで、持続的な成長を支える組織体制の構築を進めてまいります。

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 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/

© YUKE'S

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

© YUKE'S

遊技機事業においては顧客との守秘義務契約に従い具体的な案件名の公表は控えさせていただきます。当社が手掛けた案件のうち、2026年1月期はパチンコは6タイトル、スロットは2タイトルリリースされました。

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

© YUKE'S

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	26年1月期比 %
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

© YUKE'S

2027年1月期は、受託開発における稼働率の向上に加え、自社開発タイトルの新作リリースを予定しており、増収増益を見込んでおります。IP収益（自社開発）比率は23.8%を計画しており、収益構造の高度化を着実に進めてまいります。

一方で、2026年2月にサービス終了を発表いたしましたモバイルゲーム「うたわれるもの ロストフラグ」に係るクロージングコストを織り込んでおります。本費用は一時的なものであり、2027年1月期の利益成長を一定程度抑制する要因となる見込みです。

自社開発事業の取り組みとして、2027年1月期以降のローンチを見据えた新規ゲーム開発および既存IPタイトルの移植展開を着実に推進し、あわせて、新規IP企画も始動し、IP創出基盤の強化を図っていきます。

今後はIP収益比率のさらなる向上を通じて収益構造の高度化を進め、収益基盤の強化と中長期的な収益性向上を実現してまいります。

（参考: 売上高内訳）

	27年1月期	26年1月期比 増減	26年1月期比 %
受託開発	4,037	+378	10.3%
ゲーム/XR	*2,835*	*+475*	*20.1%*
遊技機	*963*	*△44*	*△4.4%*
その他	*239*	*△53*	*△18.2%*
自社開発	1,263	+634	100.8%
合計	5,300	1,012	23.6%

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%

© YUKE'S

引き続き、26年1月期と同様の方針を継続し、株主の皆様への利益還元を重要視しております。これに伴い、27年1月期の予定配当額は10円（配当性向30%）を見込んでおります。

（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 刻ノ代償』同梱	12,800円 （税込価格 14,080円） 49 96802 26055 0 APAQ-12111	—	

© YUKE'S

（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・ミカヅ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、ユーザーの皆様に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。

© YUKE'S

（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 マルチプラットフォーム	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

© YUKE'S

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

© YUKE'S

個別決算説明会について

2026月3日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。

© YUKE'S

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

© YUKE'S