



TM

YUKE'S

2025年1月 決算説明資料

株式会社ユークス

目次

- ① 2025/1期 決算概要
- ② 2025/1期 各事業ごとの振り返り・2026/1期目標
- ③ 2026/1期 業績予想
- ④ 今後の会社方針について(再掲)
- ⑤ 個別決算説明会について

- ① 2025/1期 決算概要
- ② 2025/1期 各事業ごとの振り返り・2026/1期目標
- ③ 2026/1期 業績予想
- ④ 今後の会社方針について(再掲)
- ⑤ 個別決算説明会について

25年1月期業績概要(損益計算書)

(単位:百万円)

(前期比)	2024年1月期 4Q累計実績	2025年1月期 4Q累計実績	前期比	
			増減	%
売上高	4,087	3,255	△ 832	△ 20.3%
営業利益	179	87	△ 92	△ 51.1%
経常利益	282	163	△ 119	△ 42.0%
当期純利益	△ 1,349	198	1,547	

(予想比)	2025年1月期 業績予想値*	2025年1月期 4Q累計実績	予想比	
			増減	%
売上高	3,392	3,255	△ 137	△ 4.0%
営業利益	110	87	△ 23	△ 21.1%
経常利益	113	163	50	43.9%
当期純利益	68	198	130	190.2%

*2024年9月6日発表値

前期比

売上高・営業利益減少理由

- (ゲーム事業)第2四半期及び第3四半期に非稼働工数が増加
- (ゲーム事業)今期業績へ貢献する受注が低調
- (遊技機事業)一部プロジェクトのトラブルによる納期遅延が発生

予想比

売上高・営業利益減少理由

- (ゲーム事業)顧客都合による契約見直しが発生

経常利益増加理由

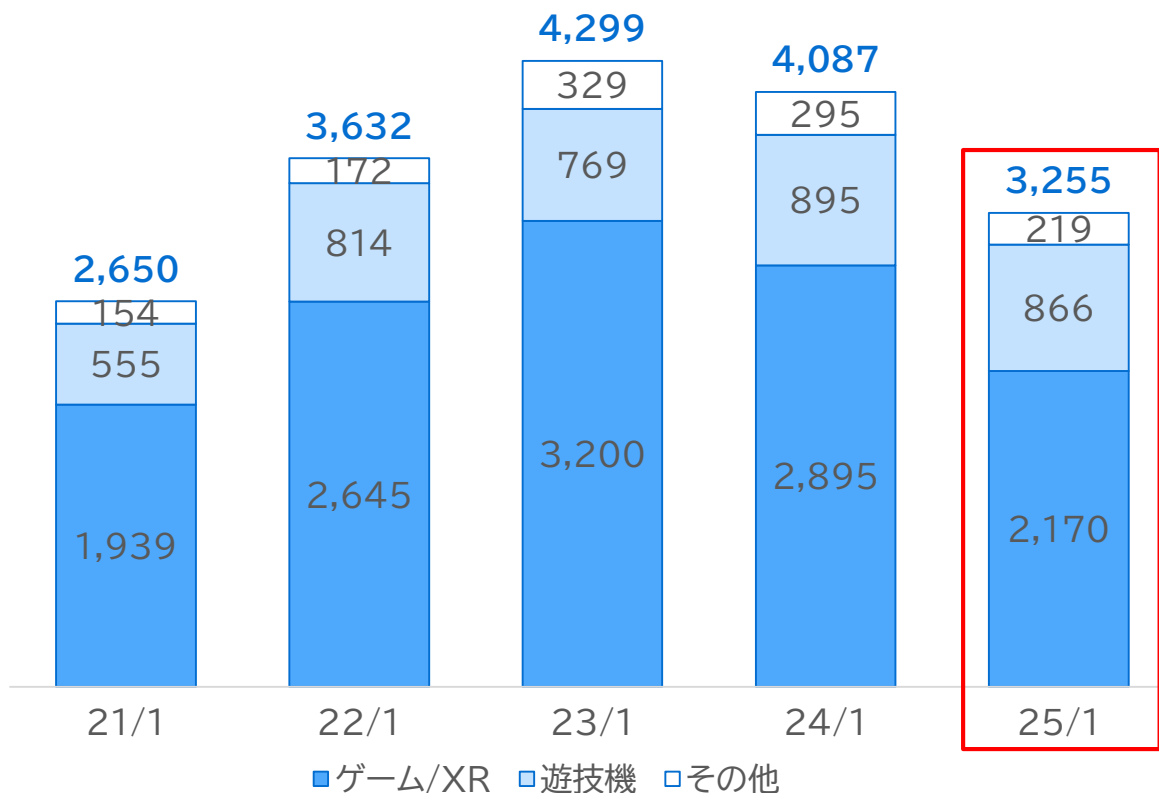
- 円安による為替差益の計上
- 積立保険金の解約に伴う返戻金の受領

特別利益増加理由

- 保有株式売却
- 新株予約権の一部放棄

事業別売上高推移

(単位:百万円)



ゲーム/XR事業…▲725百万円

- 大型タイトル「AEW」の開発が1Qに完了後、新規プロジェクトの立上げが進まず、非稼働工数が増加
- XR事業では新規ライブの獲得が停滞し、低調な結果となった

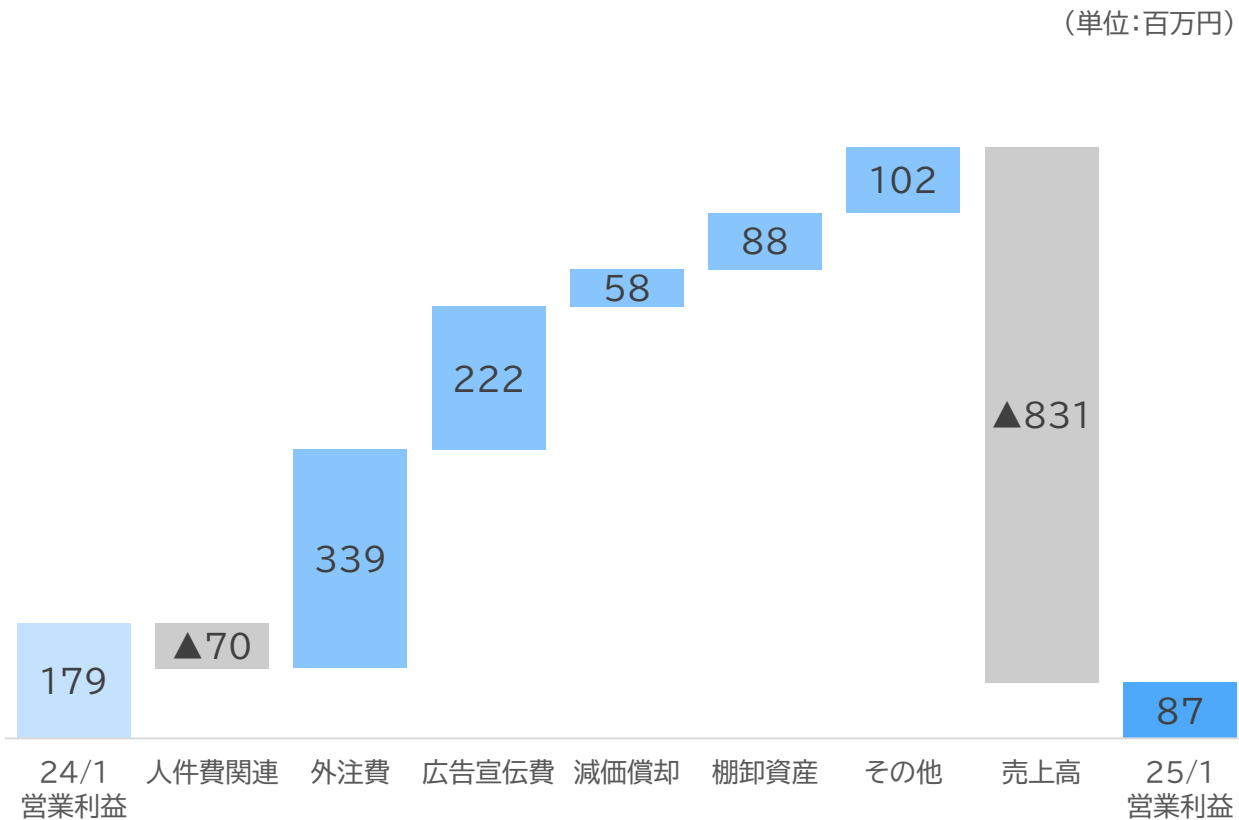
遊技機事業…▲29百万円

- 顧客からの引き合いは好調
- しかしながら一部プロジェクトのトラブルによる納期遅延が発生し、それに伴い売上を伸ばすことが出来なかった

その他…▲76百万円

- 大型開発プロジェクトが終了し運用フェーズに入ったため減少

25年1月期営業利益分析



25/1期営業利益は24/1期より▲92百万円

- 人件費関連費: 人員増加(24/1期より+13人)に伴い費用増加
- 外注費: 実質的な非稼働工数の発生に伴いゲーム/XR事業では外注費削減に注力
- 広告宣伝費・減価償却費: DCデュアルフォースのサービス終了に伴い減少
- その他: 委託費などの固定費を削減

26/1期は受注の回復が見込まれるため、営業利益350百万円を計画

25年1月期業績概要(貸借対照表)

(単位:百万円)

	2024年1月期 4Q累計実績	2025年1月期 4Q累計実績	前期比 増減
現金及び預金	1,183	1,690	507
売掛金及び契約資産	1,115	780	△ 335
有価証券	-	198	198
その他流動資産	95	131	36
流動資産	2,393	2,799	406
固定資産	860	343	△ 517
資産合計	3,253	3,143	△ 110
短期借入金	300	-	△ 300
未払金	239	264	25
その他流動負債	155	232	77
流動負債	694	496	△ 198
固定負債	124	129	5
負債合計	819	626	△ 193
株主資本	2,301	2,422	121
その他純資産	133	94	△ 39
純資産合計	2,434	2,516	82
負債純資産合計	3,253	3,143	△ 110

Netキャッシュは1,690百万円で無借金経営を継続(+807百万円)

- 売掛金の回収が順調に推移(+335百万円)
- 保険積立金の解約(+202百万円+返戻金54百万円)
- 保有株式売却(+86百万円+売却益95百万円)

純資産比率は80.1%と強固な財務体質を維持

- 純資産比率は昨年度から+5.8ポイントの改善
- 新たに既存金融機関とコミットメントラインの締結を実施

()内24/1期比

- ① 2025/1期 決算概要
- ② 2025/1期 各事業ごとの振り返り・2026/1期目標
- ③ 2026/1期 業績予想
- ④ 今後の会社方針について(再掲)
- ⑤ 個別決算説明会について

受託開発事業の振り返りと26年1月期目標

	25/1期 注力ポイント	25/1期 振り返り	26/1期 目標														
ゲーム / XR 事業	<ul style="list-style-type: none"> ● 事業開発部による提案型営業 ● 外注積極活用 (25/1期目標: 26.2%) ● AI技術を活用した開発効率の向上 	<ul style="list-style-type: none"> ● 事業開発の広範囲な営業により一定程度の成果あり <table border="1"> <tr> <td>リード件数</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>企画提案見積数</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>成約数</td> <td>5</td> </tr> </table> ● 外注比率は13.8% 内製化を推進し外注活用目標は未達 ● AI活用委員会を設立。ツール選定や効果測定方法の確立を実施中 	リード件数	100	企画提案見積数	15	成約数	5	<p>売上目標: 2,812百万円</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 国内営業目標値 <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 <table border="1"> <tr> <td>成約数</td> <td>1</td> </tr> </table> エージェントを活用した案件獲得 	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	100																
企画提案見積数	15																
成約数	5																
リード件数	90																
企画提案見積数	18																
成約数	8																
成約数	1																
遊技機	<ul style="list-style-type: none"> ● プロジェクトマネージャーの育成およびライン数の拡大 ● ゲーム事業とのシナジーを生み出すプロジェクトの発掘 	<ul style="list-style-type: none"> ● プロジェクトマネージャー育成、ライン数拡大は未達成 25/1期は受注状況は好調であったが外注業務のクオリティコントロールの問題発生 ● ゲーム事業とのシナジーを生むタイトルのプロトタイプを開発、提案中 	<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 														

パブリッシング事業の振り返りと26年1月期目標

25/1期 注力ポイント	25/1期 振り返り	26/1期 目標
<ul style="list-style-type: none"> ● 投資委員会設置による予算/進捗管理強化 ● 国内外への協業モデルを提案 ● 新規タイトルについては継続的に計画を立案 	<ul style="list-style-type: none"> ● 2024/2 投資委員会発足 ● 25/1期 検討案件 <ul style="list-style-type: none"> ✓ 国内IPゲーム案件は収益計画を検討した結果見送り ✓ 有名アジア映画のスピンオフ作品(来年公開予定)の製作委員会に出資を決定しゲーム化権取得 ✓ 社内公募による自社ゲーム制作 	<ul style="list-style-type: none"> ● パブリッシングタイトル創出に向けた戦略投資 製作委員会等への出資(年間50百万円前後)を通じ、年間複数のIPを取得 ※ 投資金額は予想営業利益を勘案しながら決定 ※ 現在抱えているパイプラインは4件 ● 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

自社パブリッシング

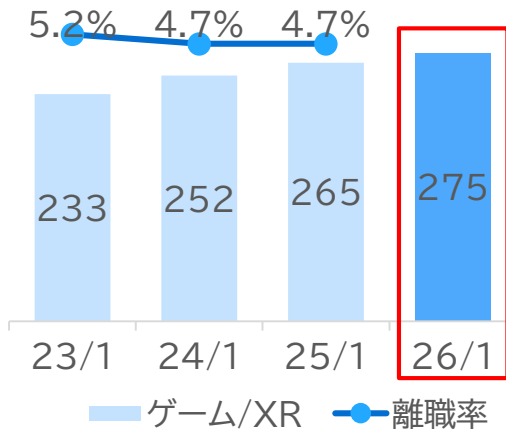


製品情報
 タイトル: 『おやおや? 大家さん!』
 発売元: 株式会社ファイン(100%子会社)
 開発元: Shadow Glove
 対応機種: PC(Steam)
 ジャンル: 推理アドベンチャー
 プレイ人数: 1人
 言語: 日本語、英語、中国(簡体字)
 価格: 未定

人狼風推理アドベンチャーゲーム『おやおや? 大家さん!』を2025年2月18日にSteamで体験版を配信しました。配信に先駆け、東京、浜松町で開催された東京ゲームダンジョンに出展致しました。
 本作は、同社の社内若手チームであるShadow Gloveが手がけた初のオリジナルタイトルで、設立から25年に渡り大手ゲームパブリッシャーの受託開発を中心にゲーム開発に携わってきた株式会社ファインによる自社パブリッシングタイトル第一弾です。

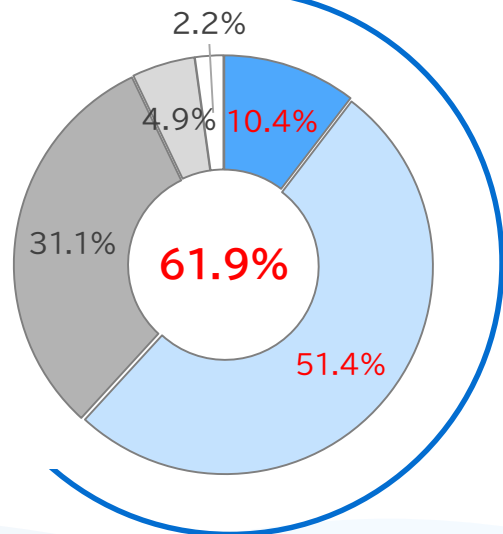
人事振り返りと26/1期目標

従業員数・離職率



厚生労働省の「雇用動向調査結果の概況」によると、令和5年のIT業界の離職率は12.8%

従業員満足度(社内調査)



リアルワン(株)実施の2021年「従業員満足度およびエンゲージメントに関する全国基礎調査」レポートによれば全国の従業員満足度の満足(肯定)割合は50.5%

■ 大変満足 □ 満足 ■ どちらでもない □ 不満 □ 大変不満

25/1期 振り返り

- +13人の純増
- 低水準の離職率(4.7%)

26/1期 目標

人材戦略と採用方針

- +10名の増員を計画
- 職種バランスを考慮しつつ開発環境に適した人材を採用し、高品質な製品を生み出す組織の構築をサポート
- 従業員満足度を高め、低い離職率を維持

離職率と競争優位性

- 当社の離職率は業界平均と比べて低く、人材確保の面で競争優位性を有していると思料
- 従業員満足度の更なる向上を目指す

M&Aの検討

- 開発体制拡大を目的としたM&Aを積極的に検討(ターゲット企業:従業員30~100名、買収価格5~10億円)

25/1期 主要ゲーム案件実績(抜粋)

『AEW: Fight Forever』 追加DLC SeasonPass1~5

AEWとは

NFL(ナショナル・フットボール・リーグ)やプレミアリーグのチームオーナーとしても知られ、純資産68億米ドルと言われる大富豪、シャヒド・カーンとトニー・カーンの親子が設立したプロレス団体。圧倒的な資金力を背景に世界中の有力選手をかきあつめ、CMパンク、ブライアン・ダニエルソンといった大物も登場し大きな注目を集めている。

発売元 : THQ Nordic / 開発元: ユークス

対応機種 : Nintendo Switch™、PlayStation®5 / PlayStation®4、
PC、Xbox Series X|S™ / Xbox One™

ジャンル : アクション、スポーツ / プレイ人数: 1~4人(オンラインプレイ1~4人)

配信ストア : ニンテンドーeショップ・PlayStation™Store・Steam®・Microsoft Store

対応言語 : 日本語、英語、ポルトガル語、フランス語、ドイツ語、スペイン語、中国語(簡体字)

四角い地球に再びシカク現る!? デジボク地球防衛軍2 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS

2024年5月23日発売

「四角い地球に再びシカク現る!? デジボク地球防衛軍2 EARTH DEFENSE」とは

宇宙からの侵略者との戦いを描いた、アクションシューティング「地球防衛軍」シリーズをボクセルアートで表現したスピニングアウト作品「デジボク地球防衛軍」の続編。地球の内側から突如現れた謎の巨人“ガイアーク”によって四角い地球が再びバラバラに!

歴代シリーズから参戦したレジェンド隊員やご当地EDF隊員“ワールドブラザー”を集めて自分だけの最強チームを作り、地球をもとの姿に修復しよう!

発売元 : 株式会社ディースリー・パブリッシャー

対応機種 : PlayStation®5/PlayStation®4, Nintendo Switch™

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/edfwb2/>

「ダブルドラゴン リヴァイヴ」 2025年10月23日発売予定

「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ド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/>

25/1期 主要XR案件実績(抜粋)

「ポラポリポスポ」デビューライブ 「ポラポリポスポ 1st CG STAR LIVE 色即是空 空即是色」

CG制作

2024年6月29日に神奈川県民ホールで開催された「ポラポリポスポ」のデビューライブ「ポラポリポスポ 1st CG STAR LIVE 色即是空 空即是色」(主催:株式会社バンダイナムコアミュージック)のCG制作に参加いたしました。当社のALiS ZERO®エンジンを使用し「ゼロエディットモーションキャプチャー」により収録された、「WAKAZO(ワカゾー)」と「chirp×chirp(チャプチャプ)」という異なる個性を持つ2つのバンド音楽が放つ、独特のグルーブ感あふれる演奏シーンは必見です。また、このライブのオープニング前にARPのレオンがゲスト出演致しました。このコラボは「ポラポリポスポ」プロデューサーの熱い思いで実現しました。

開催日: 2024/6/29

会場: 神奈川県民ホール

「プロジェクトセカイ 4th Anniversary 感謝祭」

リアルタイムCG制作

「プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク」のサービス開始4周年を記念したリアルステージイベント「プロジェクトセカイ 4th Anniversary 感謝祭」(主催:株式会社セガ、株式会社Colorful Palette)において、当社独自の技術ALiS ZERO®を使い、バーチャル・シンガー(初音ミク・鏡音リン・鏡音レン・巡音ルカ・MEIKO・KAITO)のリアルタイムCG制作を担当いたしました。

開催日: 2024/9/27~28

会場: 横浜BUNTAI

「コネクトライブ 4th ANNIVERSARY Brilliant Stage」

リアルタイムライブの制作・配信

当社は、大人気iOS/Android向けリズム&アドベンチャーゲーム「プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク」の「コネクトライブ 4th ANNIVERSARY Brilliant Stage」において、リアルタイムライブの制作・配信に参加しました。

配信日: 2024/10/24

その他実績等は当社HPをご参照ください。

<https://www.yukes.co.jp/news/>

- ① 2025/1期 決算概要
- ② 2025/1期 各事業ごとの振り返り・2026/1期目標
- ③ 2026/1期 業績予想
- ④ 今後の会社方針について(再掲)
- ⑤ 個別決算説明会について

26年1月期業績予想

(単位:百万円)

(前期比)	2025年1月期 4Q累計実績	2026年1月期 業績予想	25年1月期比	
			増減	%
売上高	3,255	3,800	545	16.7%
営業利益	87	350	263	298.4%
経常利益	163	338	175	106.2%
当期純利益	198	332	134	67.3%

26/1期は主にゲーム事業の受注獲得に注力し、売上高38億円、営業利益3.5億円と予想

売上見通内訳

ゲーム/XR 28.1億円(+6.4億円)

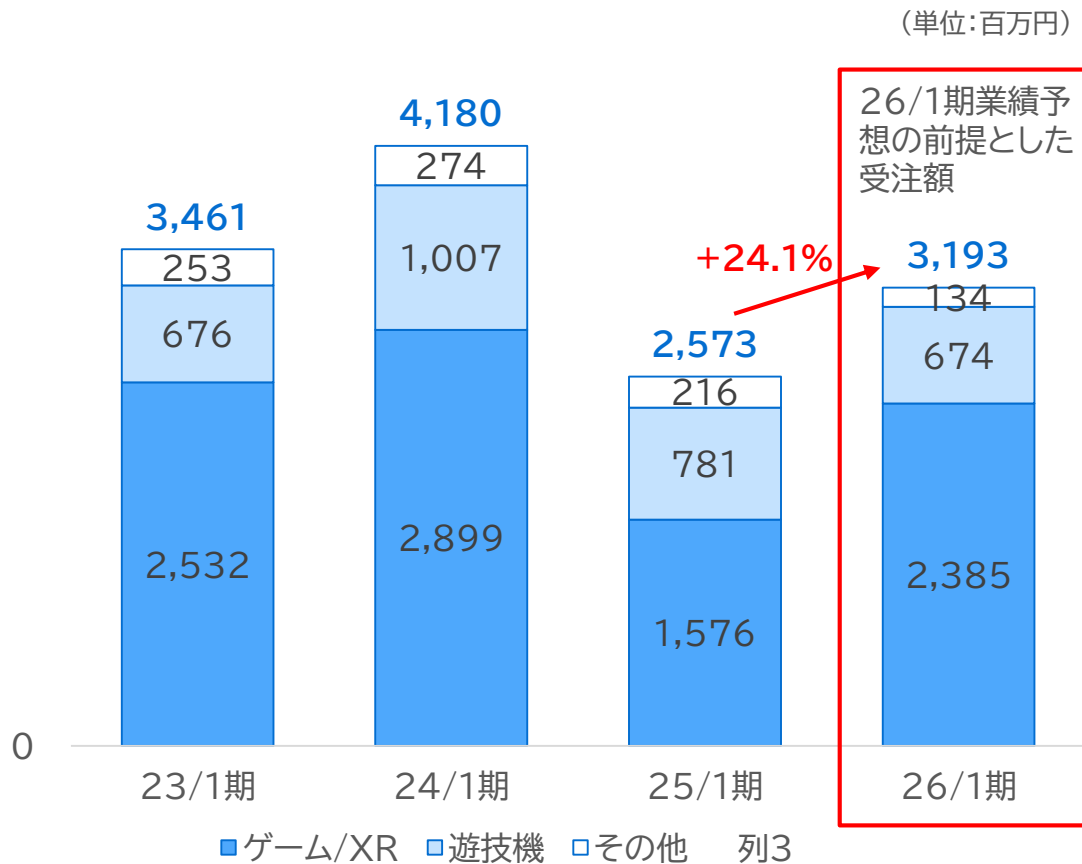
遊技機: 8.1億円(▲0.5億円)

その他: 1.7億円(▲0.4億円)

()内25/1期比

- 25/1期下期より26年1期の売上につながる受注獲得が順調(次頁参照)
- 人員は+10人(純増)を想定
- 予想営業利益を勘案しながら将来のパブリッシングタイトルに向けたIP投資を予定

受注額推移と26年1月期見込値



26/1期は確度の相応に高い案件で想定し、受注見込みを設定。営業・受注獲得力を確固たるものにし、安定成長を目指す

- 25/1下期よりゲーム事業の受注は回復傾向。プロトタイプ受注が多く26/1は本制作の受注も見込まれる
- 26/1期のゲーム事業の受注予想額のうち約85%は下記の確度の高い受注で構成
 - ✓ 継続案件の追加見込分
 - ✓ 本制作受注見込分(プロトタイプ受注済)
 - ✓ 相対で商談中の案件(具体的案件名や案件額の提案有)
- 26/1期営業活動は下期後半や来期稼働案件の獲得が中心

26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。

25/1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: 42.4%



26/1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: 13円(予定)

配当性向: 33.0%

- ① 2025/1期 決算概要
- ② 2025/1期 各事業ごとの振り返り・2026/1期目標
- ③ 2026/1期 業績予想
- ④ 今後の会社方針について(再掲)
- ⑤ 個別決算説明会について

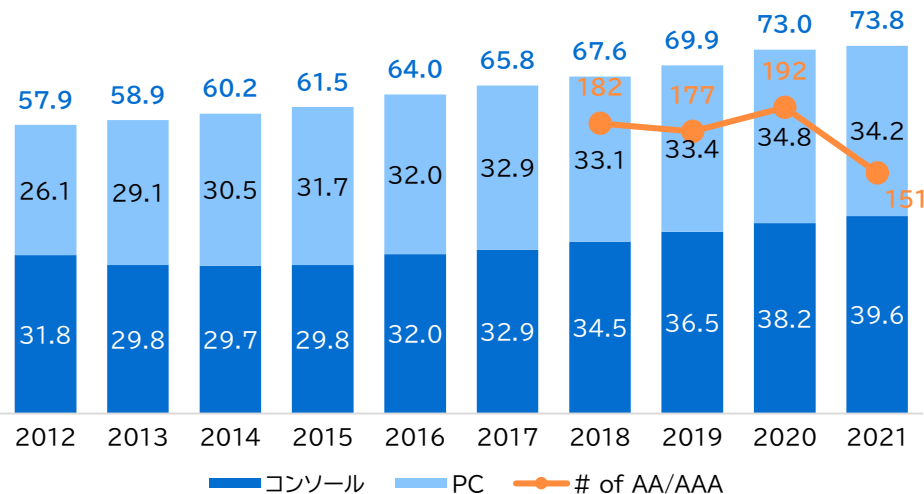
ユークスを取り巻く外部環境

ゲーム事業

- コンソール(CS)/PC市場は成長
- 開発費の高騰とパブリッシング本数の減少
 - CS/PC世界市場全体は直近10年間+3.1%の成長
 - AA/AAAタイトル本数も2021年には大幅減少
 - 近年の人件費高騰により開発費は高騰傾向と推測(売上/#of AA/AAA 2018: 0.37B→2021: 0.49B)
 - 大手パブリッシャーは内製化を推進

グローバルゲーム市場規模(USD Bn)

CAGR全体: +3.1%(コンソール: +2.7%/PC: +3.4%)



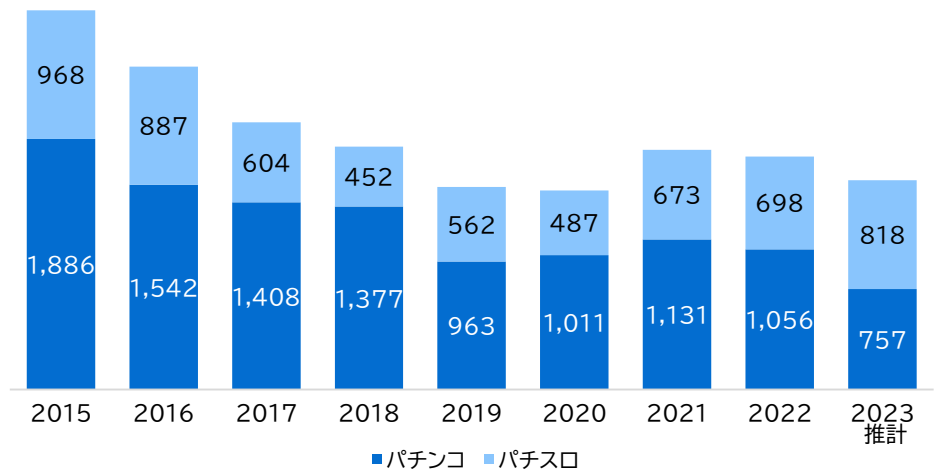
出展: NEWZOO及びStatista発表データより作成

遊技機事業

- 遊技機市場の成長は期待薄
- 参入プレイヤーは減少傾向と予想
 - 遊技機販売台数は下落傾向
 - 近年老舗遊技機メーカー倒産や主要メーカーの他事業への参入/リストラを実施し遊技機事業利益水準を維持する戦略へ
 - 上記状況から遊技機開発受託会社の市場参加社数も減少傾向と思料

遊技機販売台数(千台)

CAGR: パチンコ: ▲7.5%/パチスロ: ▲1.9%



出展: 矢野経済研究所による発表データより作成

ユークスの事業状況

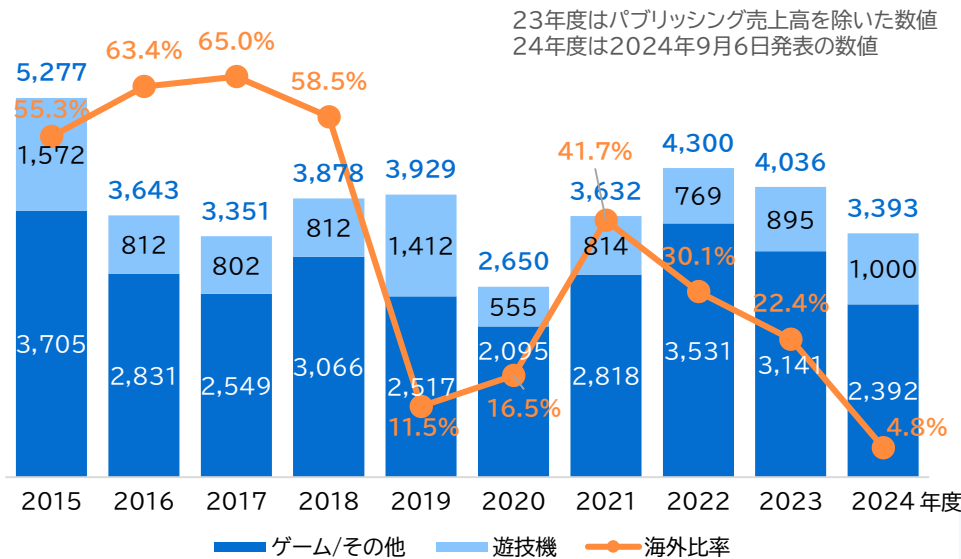
売上高/海外比率

- 過去、事業全体売上は海外売上(プロレスゲーム/IP)に高く依存
- 遊技機事業売上は毎年全体売上の約20~30%を占めており、全社業績の下支えとなっている
- 今年度2Qよりプロレスゲーム/IP不在時代へ突入
 - 一方、開発を手掛けた人気タイトルWWEプロレスゲームを2000年から18年間連続でリリースしており、海外では相応の知名度を有すると思料

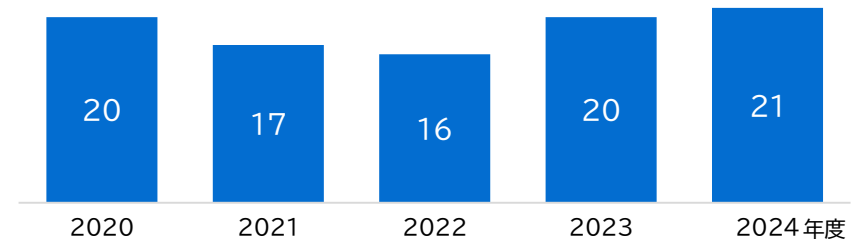
稼働プロジェクト数

- 近年の受託プロジェクトの小型化
- それに伴う稼働プロジェクト数の増加傾向
 - プロジェクトの小型化及び稼働プロジェクト数増加に伴い、プロジェクト管理及び開発現場への負担が増加
 - 今後の時流及び当社戦略に合致した開発体制構築が必要

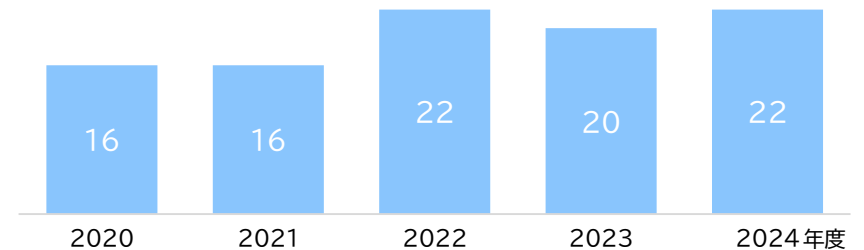
売上高(百万円)/海外比率



稼働プロジェクト数ゲーム



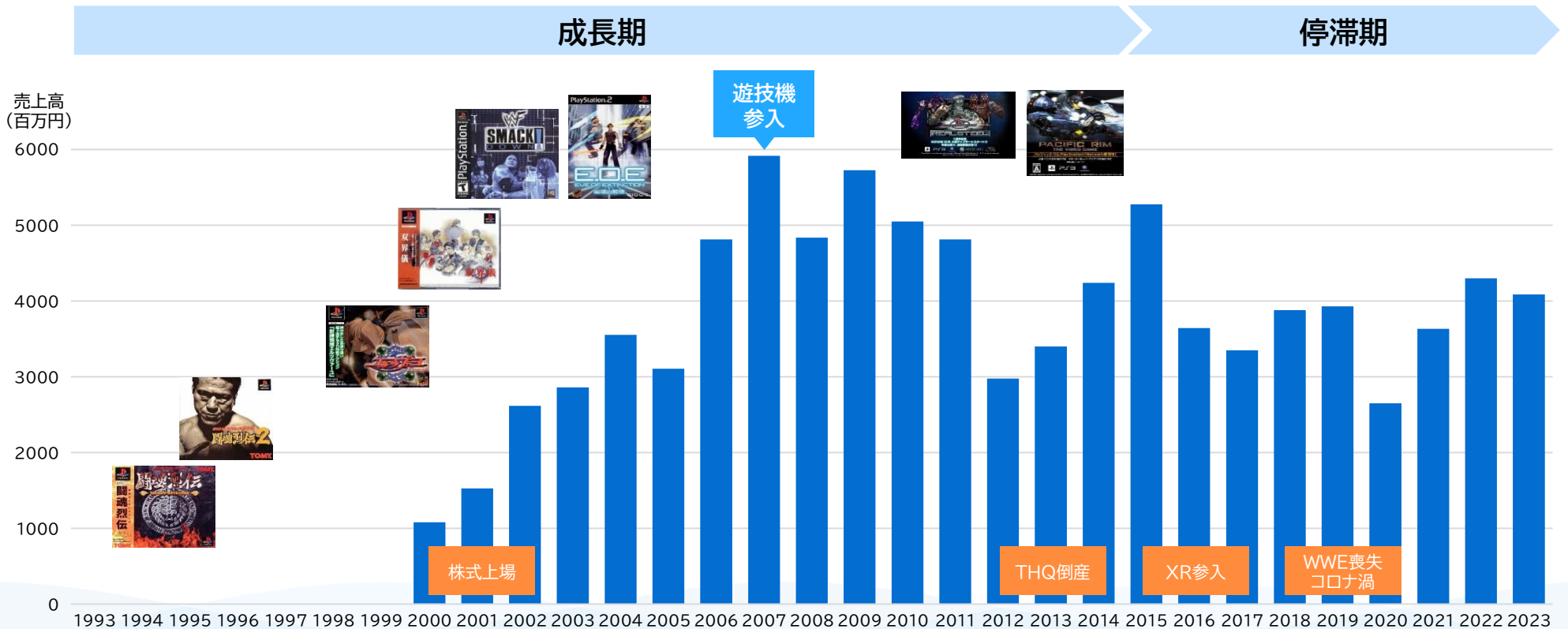
遊技機



次なる飛躍が可能な組織へ

「挑戦」と「面白いものを作る」への原点回帰

- プロレスという柱や遊技機事業への参入などユークスの成長を促したのは失敗を恐れない「挑戦」の連続
- 数々の挑戦の中からいくつもの成功を生んだのは「面白いもの(高品質)を作る」という強い意思と行動
- 面白いものへの持続的な挑戦を支えるため「安定した収益構造を持つ組織の実現」を最重要方針とします



今後の会社方針

ゲーム/XR方針

大型案件対応・高品質を生み出す開発体制

- ・全社最適を実現する開発体制
- ・工数管理の徹底
- ・全社横断な品質管理と技術共有の実現

開発体制

営業提案

組織面

景気に左右されない
安定的な売上実現

- ・企画提案力の向上
- ・海外顧客の開拓
- ・大型(全部受託)案件獲得

「挑戦」への称賛と
面白いゲームを生み出す組織

- ・自主性・挑戦を評価する制度
- ・全社方針に合致した採用戦略

遊技機方針

プロジェクトマネージャーの育成と
新規登用による開発ライン増加と
高品質の両立

管理層の事業マネジメント
専門化により高品質開発強化

技術向上を専門とした組織による
効率化強化施策

会社方針

ユークスブランドと安定事業の確立 + 未来への投資

【受託】

選ばれる理由がある開発会社

【受託依存度低減】

自社タイトル開発への挑戦

年間売上40億円以上
の安定化

第2ステップとして受託事業の拡大や
自社タイトル/新規事業等の挑戦によ
り更なる収益の獲得を目指す

面白さ(高品質)への挑戦を続けるONE YUKE'S (10/1~)

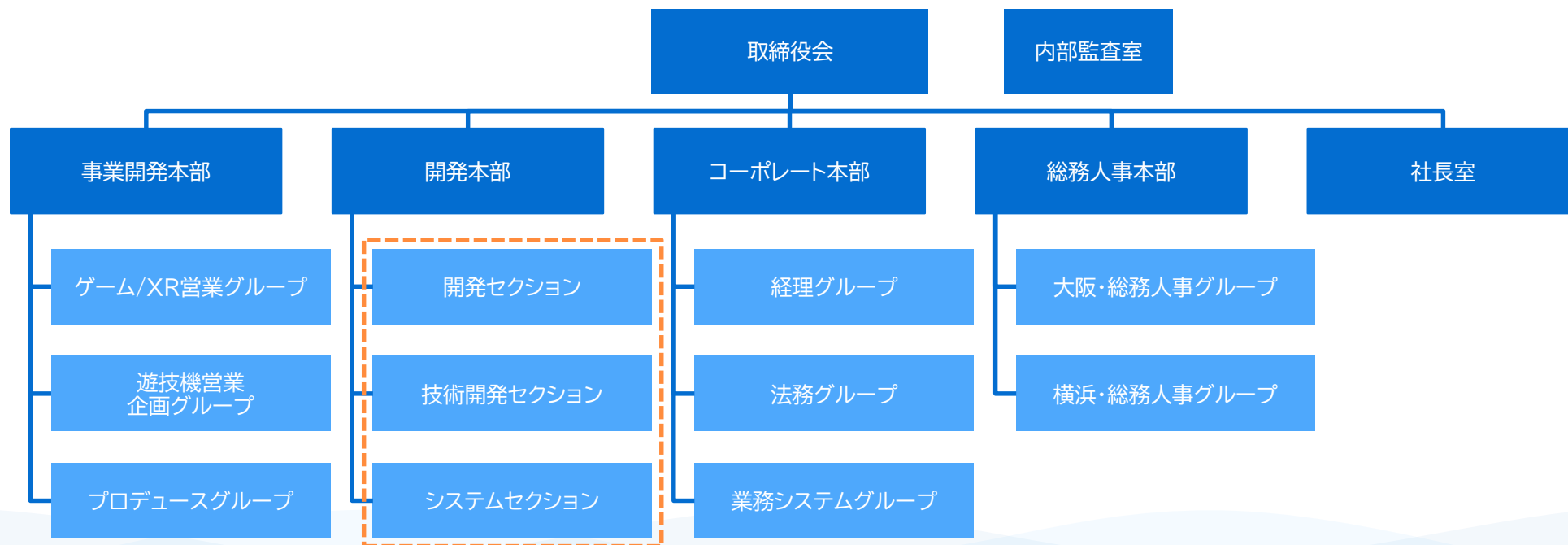
- 海外を含めた受注や大型案件(全部受託)獲得に注力する事業開発本部
- 事業部を統合し、大型案件に対応可能な全社最適を目指す開発本部
- 大型開発体制構築を人事・採用面で支える総務人事本部(人事部から総務人事本部に昇格)

全社最適と責任権限が明確な組織

- ・ 制作・品質責任は開発本部、収益責任は事業開発本部
- ・ 開発機能を集約して技術共有・単作品多角展開・リソース配置最適化等を可能に

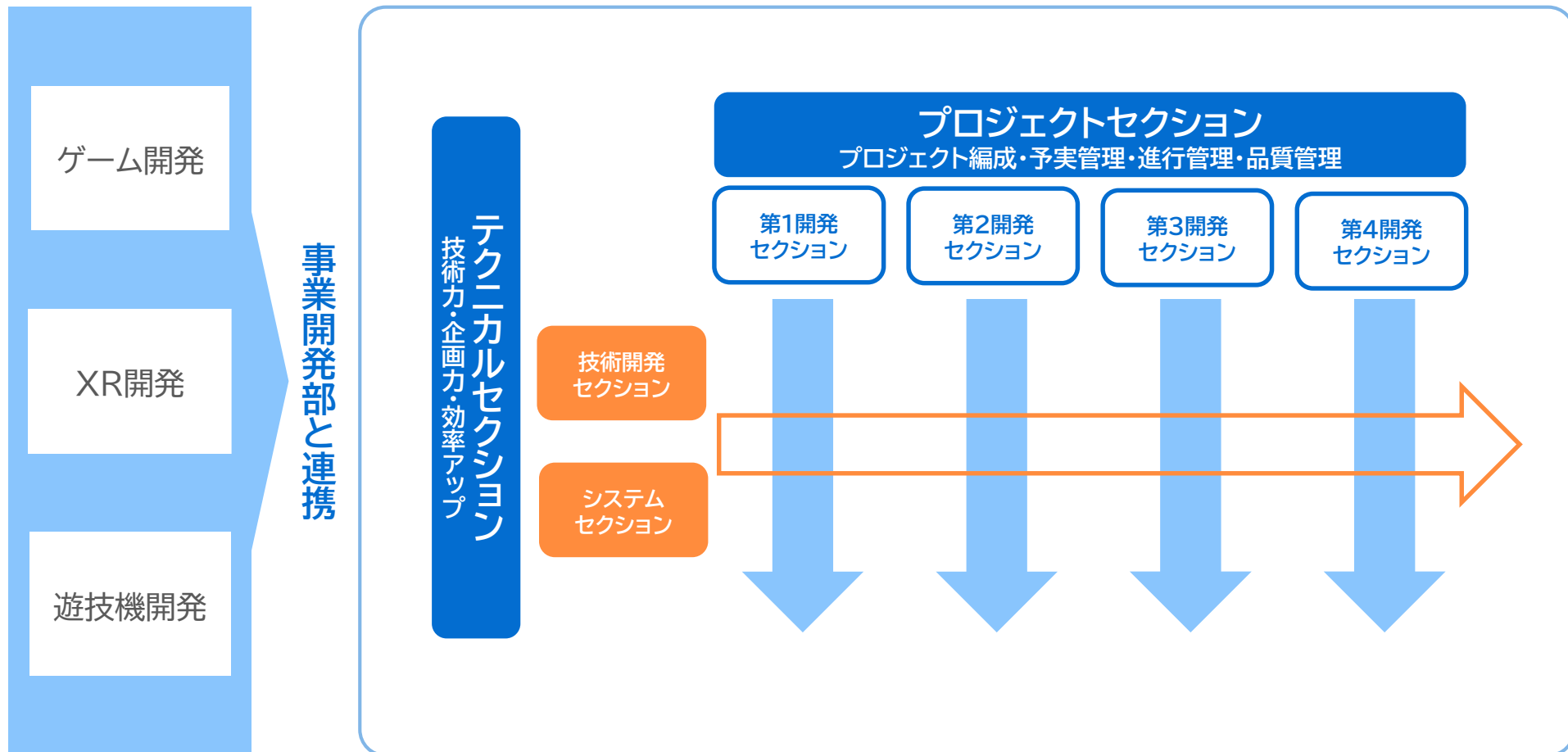
現場の挑戦を推奨する組織

- ・ 自主性や挑戦を推奨する評価軸の設定と運用(来年度より運用想定)
- ・ 自社タイトル・IPアイデアを提案できる場(仮称:新規事業会議)の提供



開発本部の体制について

- 営業関連業務を事業開発本部へ移管し、技術・品質・競争力向上に集中
- 事業部を統合し、フラットな組織に改組することで、徹底した情報の共有化を行う
- 「面白いもの」「ユークスにしかできないもの」への挑戦を通じて、「ユークス」ブランドを確立



事業開発本部の体制について

- 全社単位での収益責任(PL管理)に集中した組織へ
- リード獲得のセールスと企画提案のプロデュース両輪で売上目標に対応出来る体制を実現
- 大型案件と海外案件の強化を優先目標に据える

ゲーム/XR営業グループ

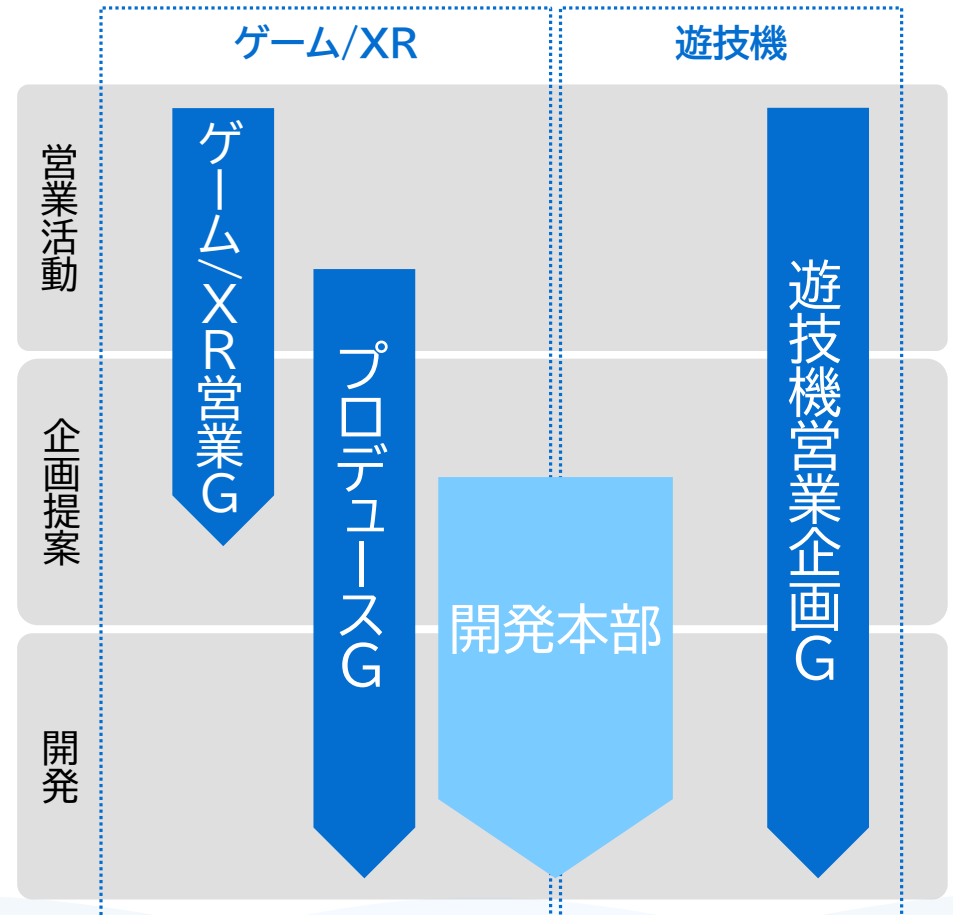
- 年間120件超のリード獲得及び商談実施
(上期で71件以上実施済み)
- プロレス作品知名度とセールスエージェント有効活用による海外案件機会の増強

プロデュースグループ

- CS/XR事業の売上8割以上を大型案件で獲得可能な企画提案体制
- うち2割以上を海外大型案件により海外での認知度向上
- 海外案件強化のため新規プロトタイプを自社内で提案及び予算化の推進

遊技機営業企画グループ

- 年間プロジェクト数2割増強
- 開発本部との連携により遊技機セグメント年間売上10億円安定化の実現



コーポレート本部/総務人事本部の体制と方向性

- 新組織に合致した業務効率化・数値管理を推進するコーポレート本部へ
(管理という受身のイメージ払しょくするために名称変更)
- 社員の自主性とチャレンジの推進、パフォーマンスを最大限に引き出す為の仕組み作りや職場環境の整備
- 各本部がビジネス活動を円滑に進められるよう人材補強とサポートの強化

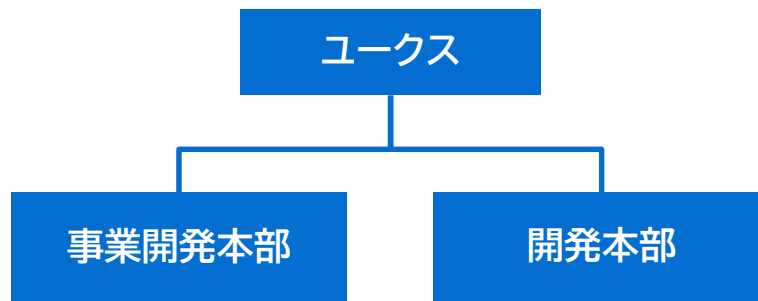
重点取組

コーポレート本部

- ・ 業務効率性や生産性向上及び内部統制機能強化を目的とした新組織に則した規程・業務フローの整備
- ・ 現環境に則した数値・予実・工数管理の導入
- ・ リスク管理・コンプライアンス強化のためのフローやルールの導入

総務人事本部

- ・ 人事と総務の統合によるコミュニケーション強化とリソース共有によるサポート/サービス提供の質の向上
- ・ 迅速に対応できるロケーションでのグループ体制
- ・ 担当業務領域以外の自主的な取り組みやチャレンジの目標設定の推奨と評価導入(2025年度より運用)



サポート・バックアップ

コーポレート本部

経理G

法務G

業務システムG

総務人事本部

大阪総務人事G

横浜総務人事G

MVV (Mission, Vision, Values)

企業理念

より高い表現力と新しい発想で、世界中の多くの人々に
楽しい遊びと大きな夢と深い感動を

MVV

Mission

驚きと感動のエンタテインメントで、世界中を笑顔にする

Vision

感性を磨き抜き、唯一無二の価値を創造する

Values

好奇心 知りたいという衝動から、新しい世界を広げる
挑戦心 変化や失敗を恐れず挑み、可能性を切り拓く
主体性 自ら考え行動し、夢をつかむ
誠実さ コンプライアンスを遵守し、社会の信頼を築く
多様性 価値観を認め合い、幸せの形を進化させる

- ① 2025/1期 決算概要
- ② 2025/1期 各事業ごとの振り返り・2026/1期目標
- ③ 2026/1期 業績予想
- ④ 今後の会社方針について(再掲)
- ⑤ 個別決算説明会について

個別決算説明会について

2025年3月12日発表の2025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 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