

c a v e

決算説明資料 2027年5月期 第1四半期

2026年10月30日 株式会社ケイブ

証券コード 3760

ゲーム会社は業績の変動が大きいという懸念に対し、
まず今期は安定した業績で投資家の皆様の信頼回復に努めます。

代表メッセージ

「ゲーム会社だから業績の変動幅が大きい」という
ご懸念の声を、投資家の皆様からよくお聞きします。

まずは今期、**安定した業績**をお示しすることで、
投資家の皆様の信頼回復に努めます。

経営体制



株式会社ケイブ

代表取締役社長CEO

高橋 祐希

2025年8月 就任



株式会社でらゲー

代表取締役社長

鄭 允哲

2025年10月 就任

INDEX

01	振り返り	p.4
02	エグゼクティブサマリー	p.7
03	成長戦略	p.15
04	業績ハイライト	p.19
05	各事業の概況と今後の取り組み	p.28

01

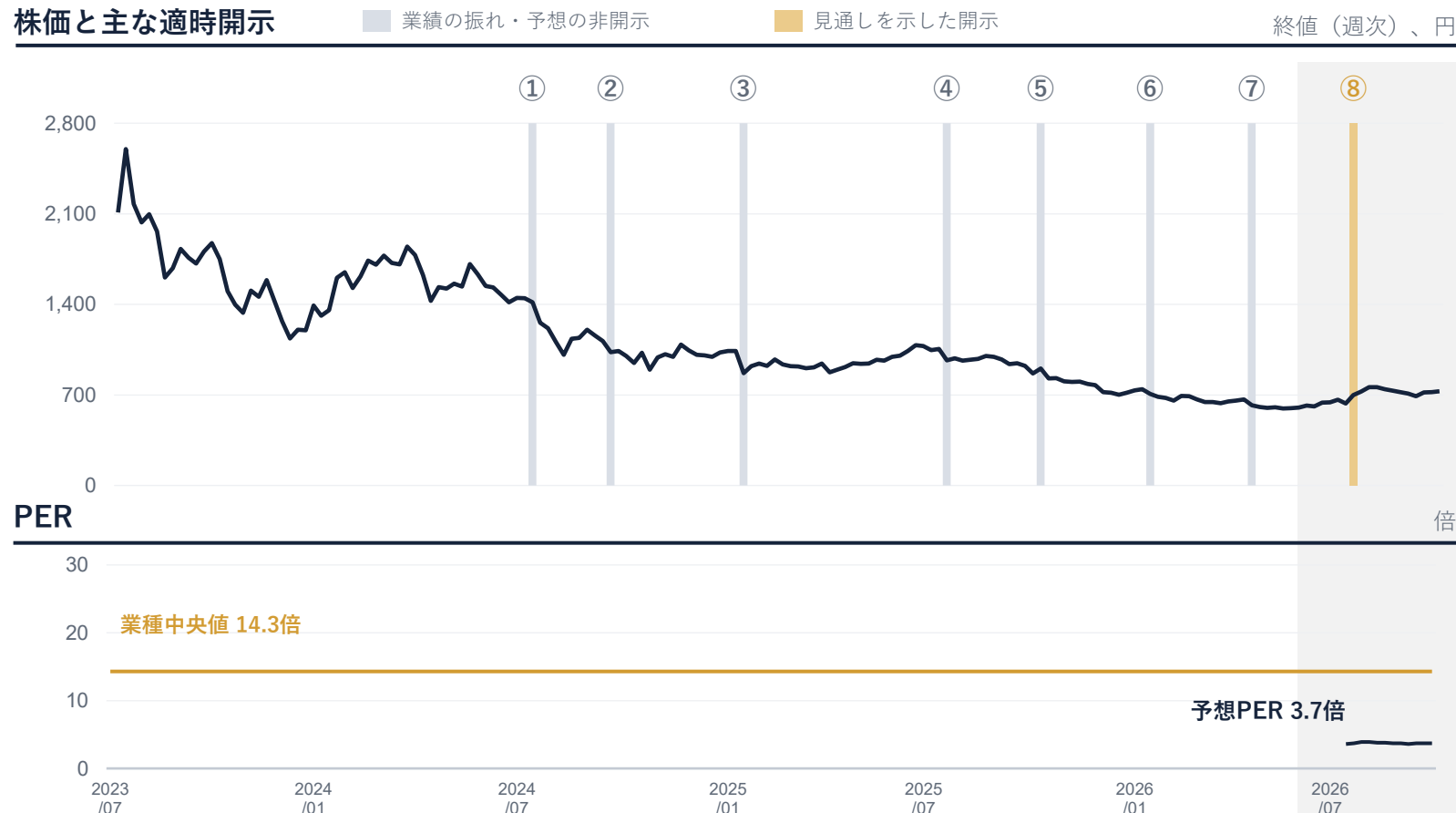
Review

振り返り

これまでの振り返り

業績の振れと業績予想の非開示が続くなかで株価は下落し、今期予想PERは3.7倍にとどまる
業種中央値14.3倍との差は、業績の見通しにくさによるディスカウントと分析する

株価と主な適時開示



株価に影響した主な適時開示

①	2024/7	本決算：営業利益18.7億円の増益も、来期予想は非開示	△30%
②	2024/9	「メテオアリーナ」リリース：費用が先行し利益が減少	△8%
③	2025/1	中間決算：営業利益が前年同期の6割弱に減少	△6%
④	2025/7	本決算：純利益2.5億円に減少、来期予想は非開示	△7%
⑤	2025/10	第1四半期決算：営業損失5.65億円	△8%
⑥	2026/1	中間決算：ソフトウェアの減損で中間純損失31億円	△7%
⑦	2026/4	第3四半期決算：通期予想（損失）を公表、配当予想を無配に	△11%
⑧	2026/7	前期決算：期初に今期予想（営業利益14.5億円）を開示	+18%

右端の%：開示日の前週末から4週後までの株価の変化率

出所：株価は日次終値、EPSは決算短信。予想PER＝2026年9月30日終値728円÷今期会社予想EPS 194.46円。
業種中央値は情報・通信業のPER中央値（EDINET DB、278社）。

収益の予見性を高める取り組み

期初からの通期業績予想の開示と不採算タイトルの整理により、事業収益の予見性を高める

取り組み	実施した内容	狙いと進捗
 通期業績予想の開示	今期から期初に通期業績予想を開示	見通しにくかった事業収益の予見性を高める
 事業ポートフォリオの整理	不採算タイトルの整理を完了し、 変動要因を前期に集約	中長期で安定した業績が見込めるタイトルに 経営資源を集中する
 AIを活用した生産性向上	専門家チームを組成し、 AI活用プロジェクトを始動	方針を明確にした段階であり、 業績への効果はこれから表れる
 事業管理体制の強化	事業管理チームを発足	事業投資の審査を厳格にし、リスクの管理を強める

02

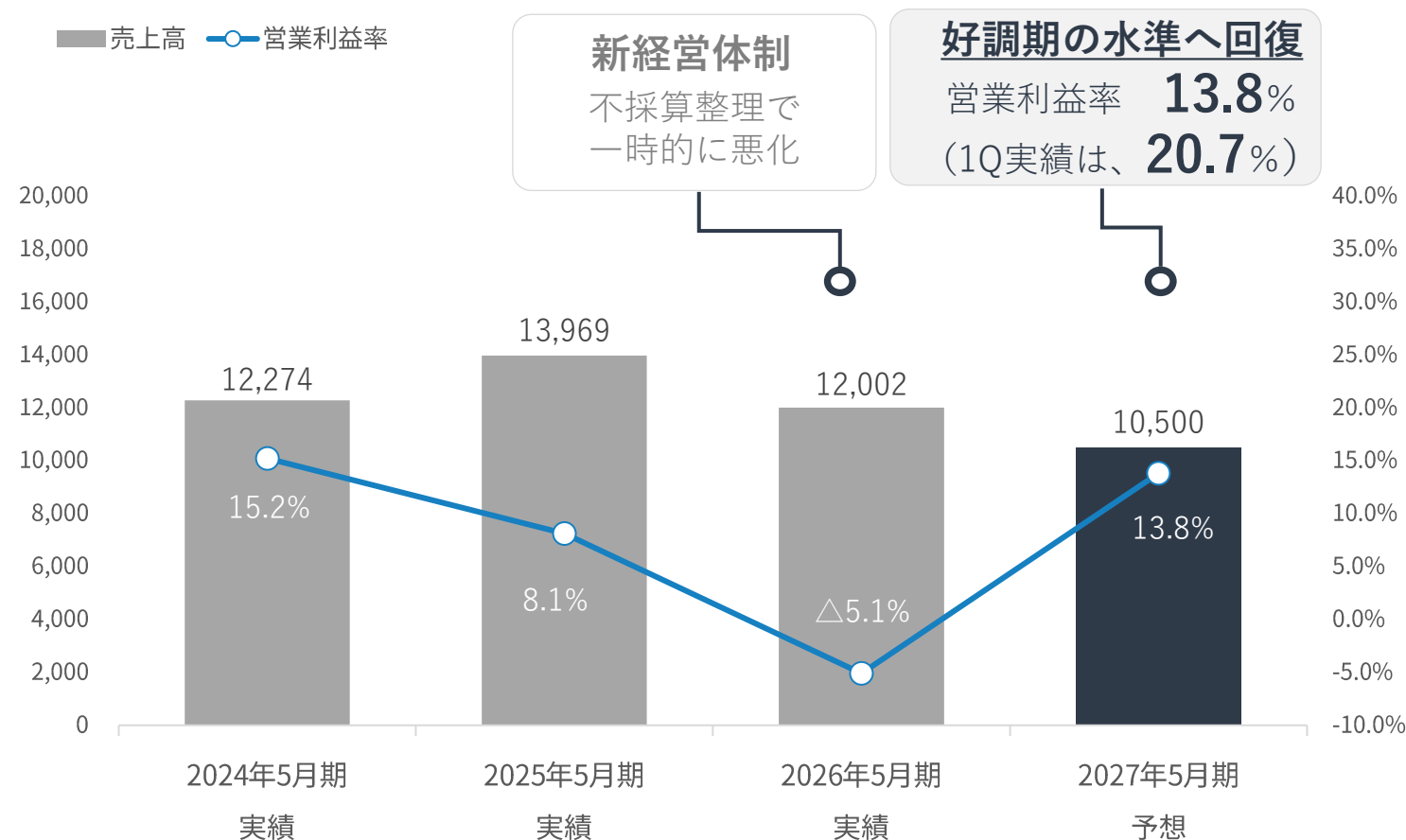
Executive Summary

エグゼクティブサマリー

エグゼクティブサマリー

過去3年、主要タイトルの業績は安定推移

通期業績予想の前提を整理し、期初から事業収益の見通しやすさを高める



2027年5月期 予想

利益重視方針で利益回復

売上高	10,500	百万円
営業利益	1,450	百万円
営業利益率	13.8	%

1Qの営業利益率は、**20.7%**となり、
予想の水準を超えて大幅に進捗

2027年5月期第1四半期 業績

大型IPとのコラボが奏功し、増収増益を達成。売上高は業績予想進捗率25.6%の2,687百万円
第1四半期の営業利益としては、過去最高となった

(百万円)	2026年5月期 第1四半期	2027年5月期			
		第1四半期	前年同期比	通期業績予想	業績予想 進捗率
売上高	2,627	2,687	+2.3%	10,500	25.6%
営業利益	△565	555	黒字転換	1,450	38.3%
経常利益	△393	908	黒字転換	1,550	58.6%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	△285	659	黒字転換	1,200	55.0%

過去最高の1Qにおける営業利益

営業利益 **555** 百万円

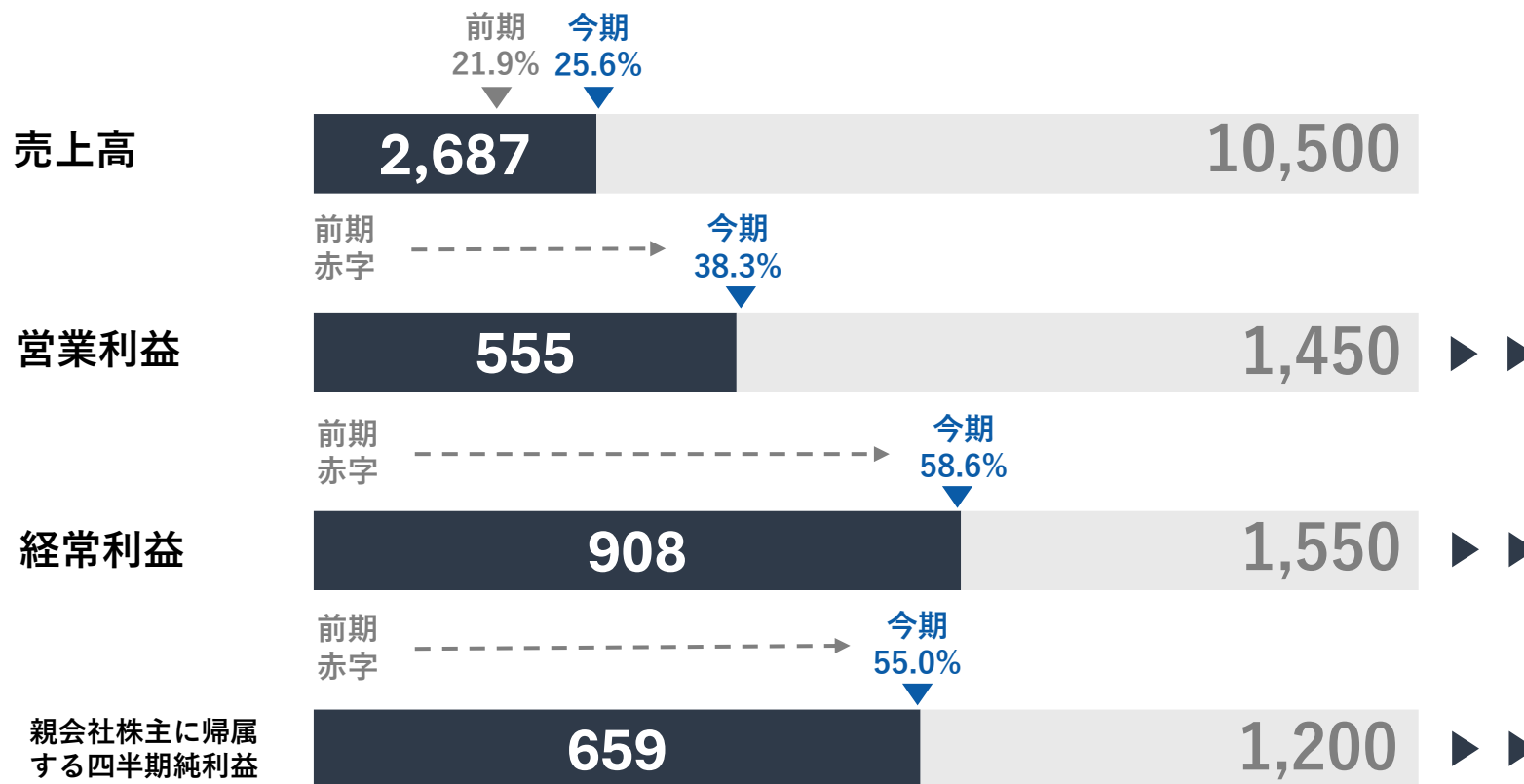
--- 営業利益の着地要因 ---

大型IPのコラボ・
キャンペーン施策が奏功し、
収益が伸びたのと同時に、
固定費の大幅な削減や
外部課金決済割合の増加によ
り、高い営業利益となった

第1四半期の業績進捗率

通期業績予想に対し、業績は順調に進捗

第1四半期における営業利益額 555百万円は過去最高額を記録



進捗の読み方

営業利益は通期予想の**38.3%**、
経常利益・純利益は**5割を超えた**

低位な株価への対応策（再掲）

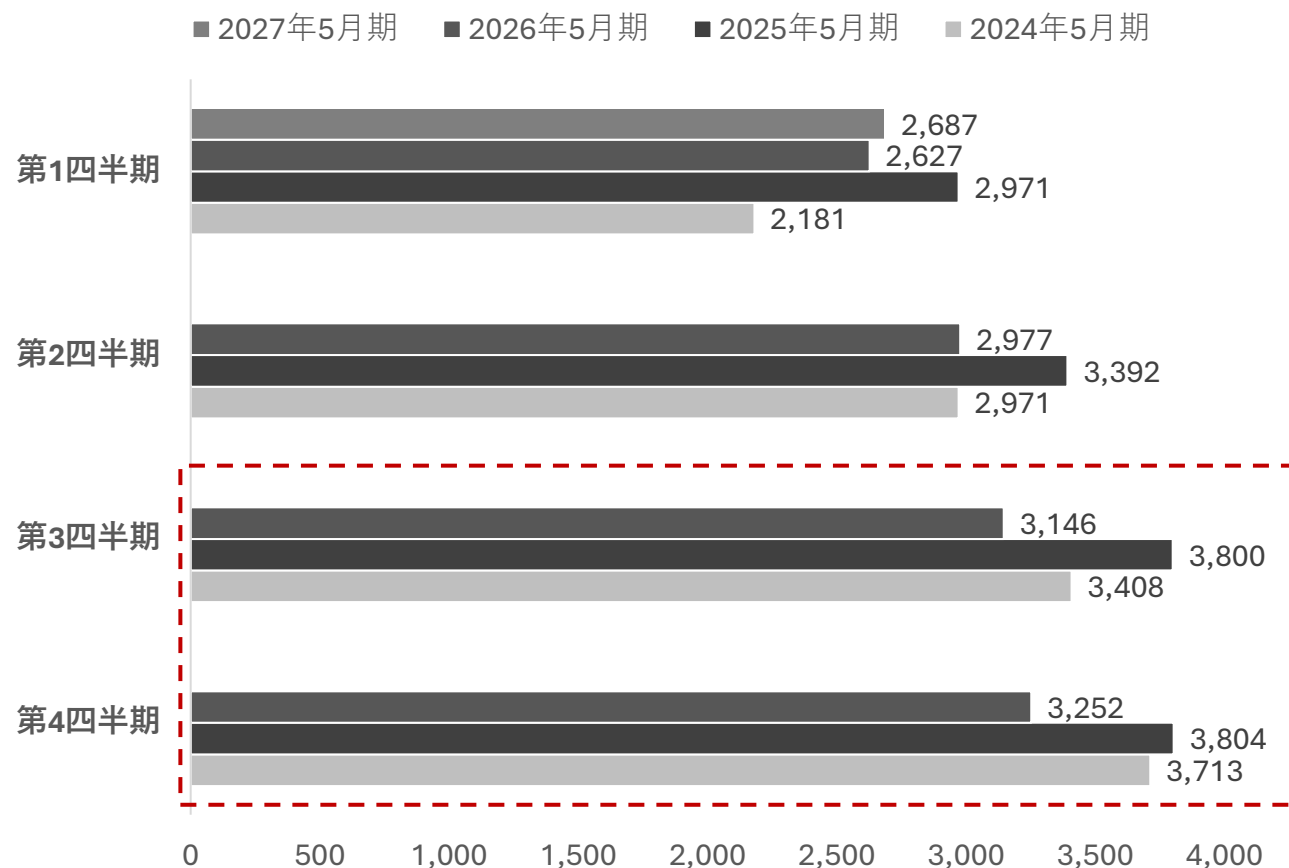
- ① 今期から業績予想の予見性が高まった
- ② 変動要因を前期に集約

----- 今後の見通し -----

売上高は、コラボ施策・キャンペーン等により発生する増収幅への不確実性が高いため、
上方修正の要否は
第2四半期以降の進捗を踏まえて適宜検討する

ゲーム消費需要による売上高の季節性

通期では第1四半期の売上高が最も小さく、他四半期はゲーム消費需要による季節性がある



四半期売上高の季節性の要因

過去3年において、
第1四半期の売上高が最も小さい

第3四半期

主要タイトルの周年イベント開催

第4四半期

主要タイトルの正月商戦

2027年5月期 業績予想

第1四半期のコア営業利益は約**6.3億円**（営業利益5.5億円＋研究開発費0.8億円）

先行投資を除いた本業の稼ぐ力は、通期見込み約17.5億円に対し順調に進捗

	2026年5月期	2027年5月期	前期比
(百万円)	実績	予想※1	増減額
売上高	12,002	10,500	△1,502
営業利益	△608	1,450	+2,058 黒字転換
経常利益	△536	1,550	+2,086 黒字転換
親会社株主に帰属する 当期純利益	△2,799	1,200	+3,999 黒字転換

POINT

コア営業利益 ※2
約**17.5億円**

- コア営業利益＝営業利益＋研究開発費。将来に向けた研究開発費（先行投資）を除く前の、本業の稼ぐ力を示す指標。
- 新たなビジネスの柱への投資として、研究開発費に約3億円を予定。

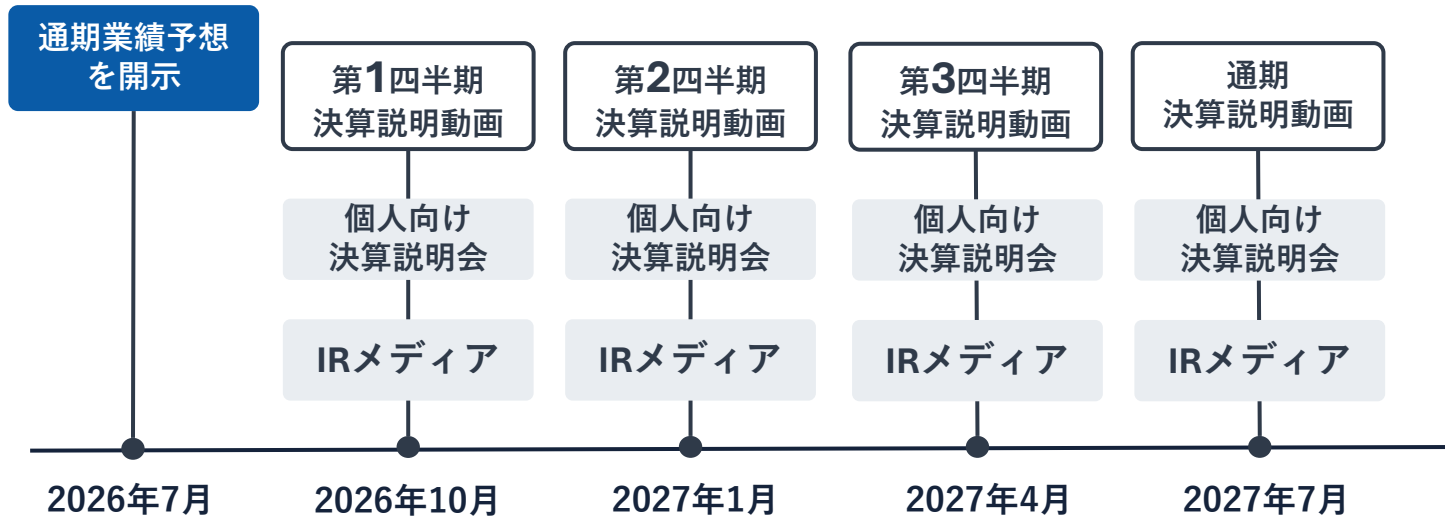
※1：今後の事業環境の不確実性や調達コストの上昇といった外部環境の変動を考慮し、リスク要因を織り込んだ上で、堅実かつ慎重な見通しを策定。

※2：「コア営業利益」は当社独自の指標であり、会計基準に基づくものではありません。

今後のIRメディア露出計画

今期から期初に通期業績予想を開示。予想に対する進捗を継続的に説明するため、決算説明動画・個人向け決算説明会・IRメディアへの露出を年12回以上に増やし、投資家との対話を強化

露出回数



対話の機会

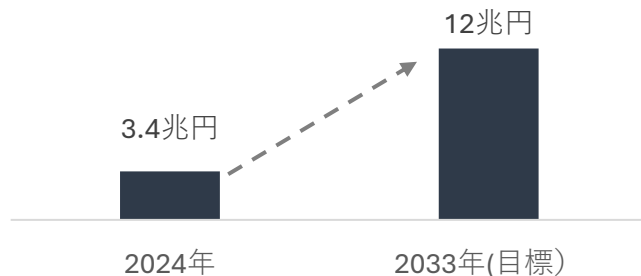
12回以上

経済産業省「IP360」に採択され、新作ゲームの多言語ローカライズによる世界展開を前倒しする

政策の背景

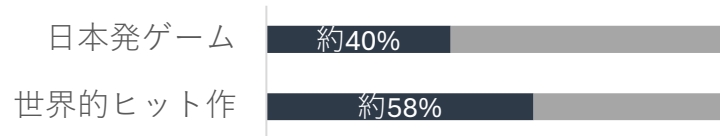
国はゲームの海外展開を重点的に支援する

ゲーム海外売上高の政府目標



ローカライズ不足が海外展開のボトルネック

音声翻訳による人口カバー率



採択の概要

事業名	IP360（令和7年度補正 コンテンツ産業成長投資支援事業費補助金）
支援区分	海外展開支援（ローカライズ支援）
対象事業	当社が開発を進めている 新作ゲームの多言語ローカライズ
補助金額	上限：40百万円（補助率2分の1）

当社にとっての意義

1 政策の重点市場と合致

当社の主戦場であるモバイル・PCは、政府が「攻略」を重点に掲げる市場である

2 海外展開計画が外部の評価を獲得

費用対効果を含む定量的な基準による審査を経て採択された

3 ローカライズが大きく前進

グローバル市場におけるサービス展開をより充実させることが可能に

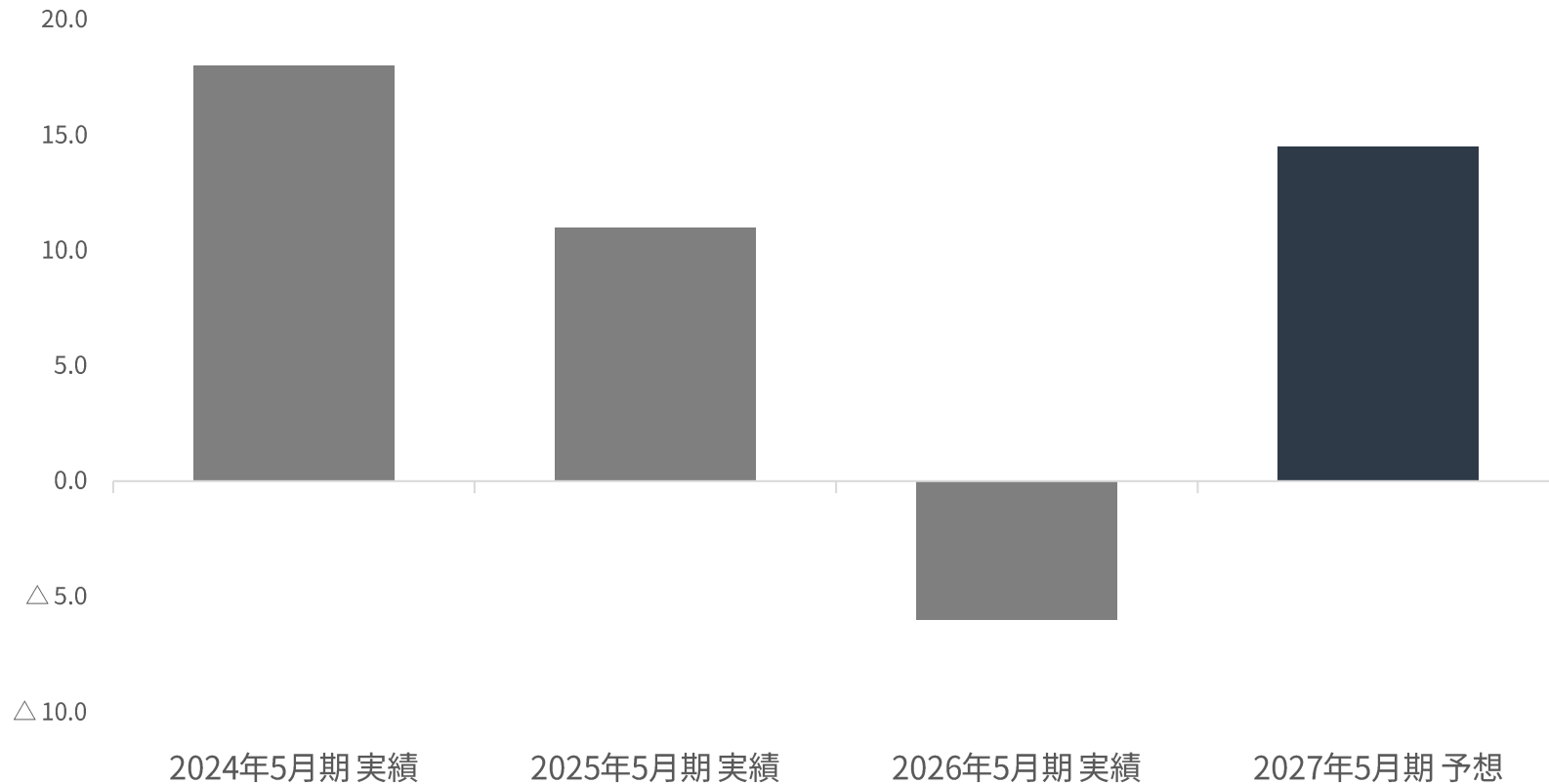
03

Growth Strategy

成長戦略

短期財務目標

不採算タイトルの撤退など、損失を出し切り、収益構造を転換
主力タイトルの安定収益を基盤に、2年以内に営業利益20億円を達成し、新経営体制によるさらなる成長フェーズへ



短期目標（2年以内）

営業利益
20 億円超

- 1 主力タイトルの安定収益
- 2 コストコントロールの強化と新規タイトルの計画的投入
- 3 ヒット率向上・大型減損の抑制ガバナンス

『打率を上げる』 × 『打席を増やす』 の両輪でヒット創出力を強化するとともに、
既存IP活用とAI活用で低リスク・低コスト開発を実現する

打率を上げる

=1タイトルあたりの成功確率を高める

① 既存IPのリファイン

Steam・Switch中心のコンシューマー向けゲームを中心に、
既存IPの磨き込み・最適化を通じて、成功確度の高いタイ
トルを継続的に創出する。

② アニメ製作委員会へのマイノリティ出資

アニメ製作委員会等への出資、ゲーム化権の取得を推進。
有望IPへの早期アクセスにより、ゲーム化の優位性を確保。

打席を増やす

=挑戦するタイトル数・市場を増やす

③ 新規IPの開発

AIを活用した低コスト開発により、多数・高速でタイトル
を開発。1タイトルあたりの投資を抑制し、挑戦の母数を
拡大することで、ヒットの創出確率を高める。



AI活用で
低コスト開発



試験的な多数
のプロダクト



市場の反応で
有望作へ集中

グローバル展開

施策①～③のすべてをグローバル市場でも展開。原則としてグローバル展開可能なタイトルを前提に企画し、
STEAM等のプラットフォームを通じて国内にとどまらない販売機会を獲得。1タイトルあたりの打率および打席数の最大化を目指す。

AIによる「ゲーム開発」「開発業務効率化」のデュアル戦略を推進 クリエイティブの根幹は人間が担い、品質と権利の健全性も担保する

AIでゲーム開発

AIをクリエイティブ領域にも活用したAIフル活用型の開発ラインを整備し、新規タイトルの企画・開発を低コスト・高速化。



企画書の自動作成



スクリプトコードのAI生成



ローカライズ・
カルチャライズチェック



ビジネスポテンシャル検証

AIによる開発業務効率化

既存タイトルの運営・開発業務にAIを積極活用し、開発コストの抑制と利益率の改善につなげる。



言語を含む品質保証



テキスト翻訳



KPIデータ分析



プロモーション最適化

人間が担う領域ークリエイティブの根幹

AI活用を進める一方で、作品の独自性・品質・権利の健全性は人間が最終的に担保する。

世界観設定

キャラ原案作成

品質最終評価

権利侵害リスク回避

04

Financial Highlight

業績ハイライト

第1四半期決算ハイライト

売上総利益率は46.9%へ大幅に改善し、EBITDA・営業利益ともに大きく黒字転換
前期に進めた収益基盤の再構築が、4Qに引き続き、第1四半期の利益に表れる

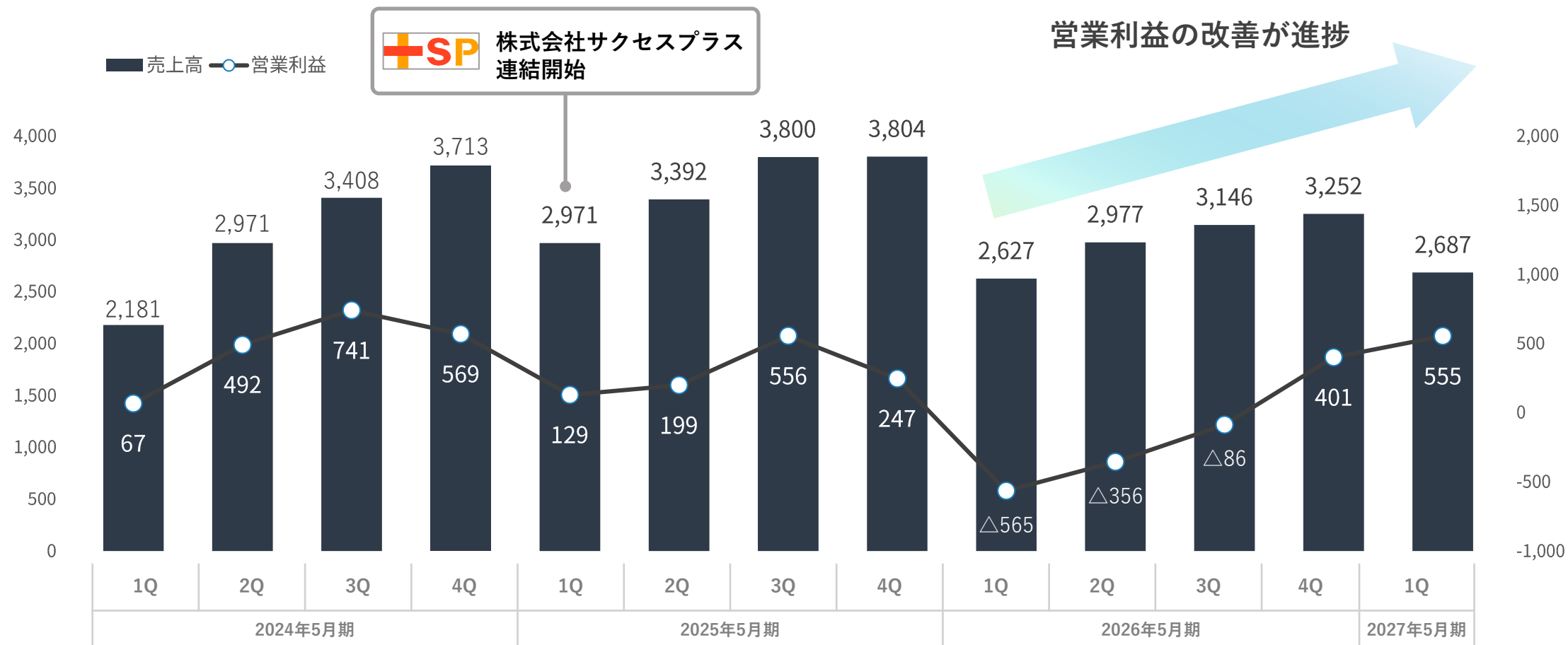
売上高	売上総利益	EBITDA※	営業利益
2,687 百万円	1,260 百万円	586 百万円	555 百万円
〈前年同期比〉 + 59 百万円	〈前年同期比〉 + 822 百万円	〈前年同期比〉 + 1,096 百万円	〈前年同期比〉 + 1,121 百万円

※ EBITDAは、減価償却費及びのれん償却費を考慮しない営業利益ベースの数値。

売上高および営業利益の四半期推移

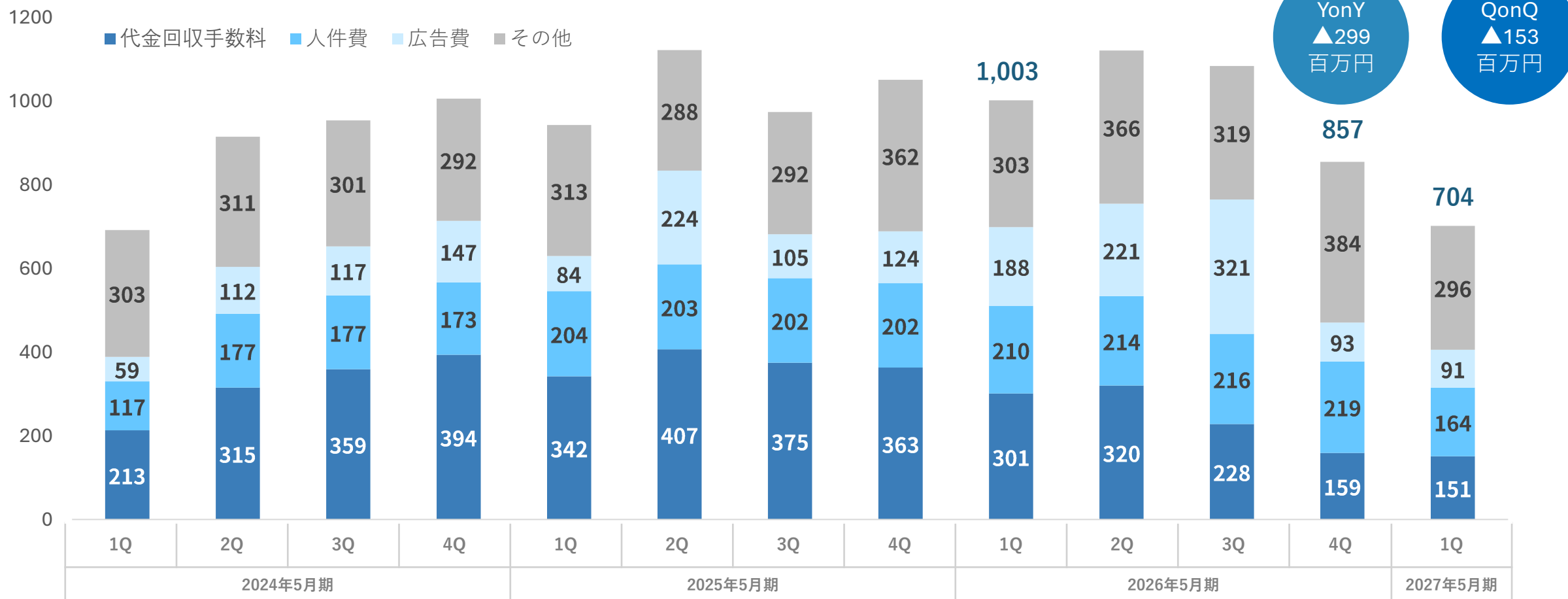
売上高は、前年同期比で+2.3%の成長

営業利益は、第1四半期で最高の555百万円となり、黒字転換



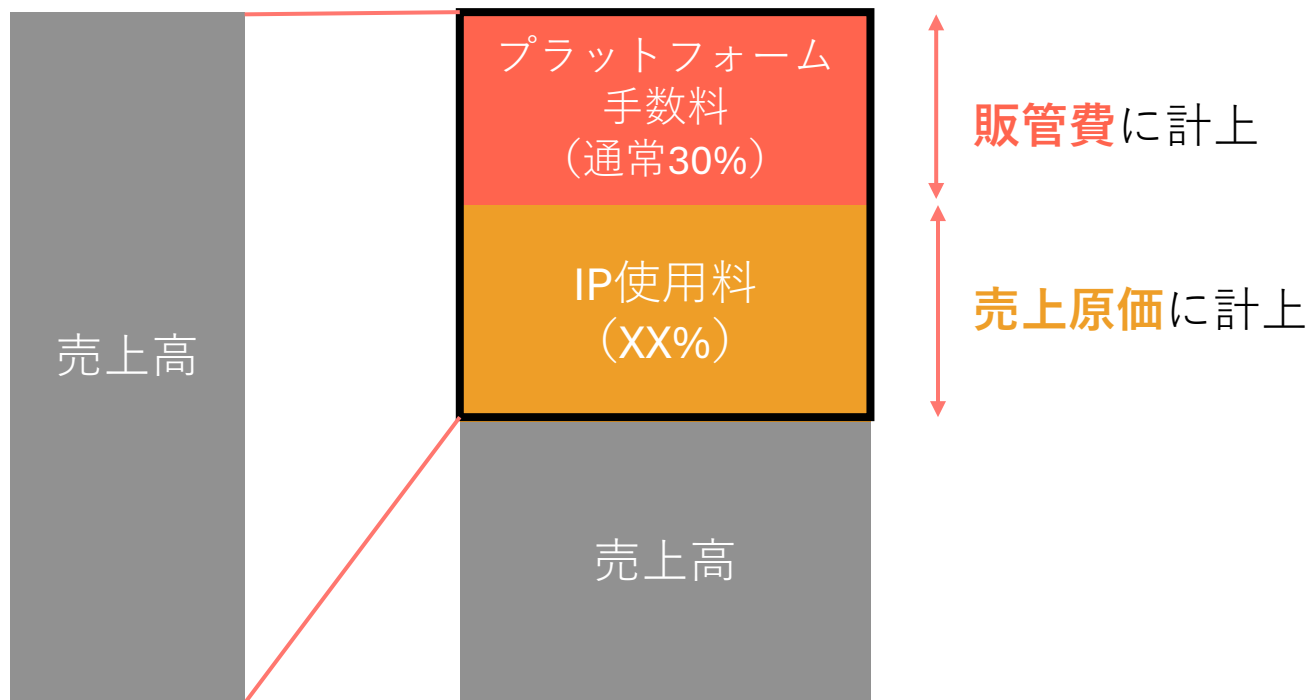
販管費の四半期推移

外部課金決済サービスの利用拡大等による代金回収手数料の減少（前年同期比△149百万円）や人件費・広告費の抑制により、1Q販管費は704百万円（同△29.8%）まで縮小、収益構造の改善が進捗



プラットフォーム手数料及びIP使用料

自社パブリッシングゲームについては、プラットフォーム手数料が変動費として原則発生し、IPを使用しているパブリッシングゲームは、IP使用料が発生



プラットフォーム手数料率の低下と改善の取り組み

プラットフォーム手数料は、販管費における「代金回収手数料」に含まれる。

プラットフォーム手数料そのものが減少傾向にあるうえに、外部課金決済サービスを利用することで、プラットフォーム手数料のコストダウンを推進

連結貸借対照表（BS）サマリ

利益計上により純資産が増加し、自己資本比率は35.5%に改善
 長期未払金の減少等で負債は1,003百万円減少し、財務基盤の立て直しが進展

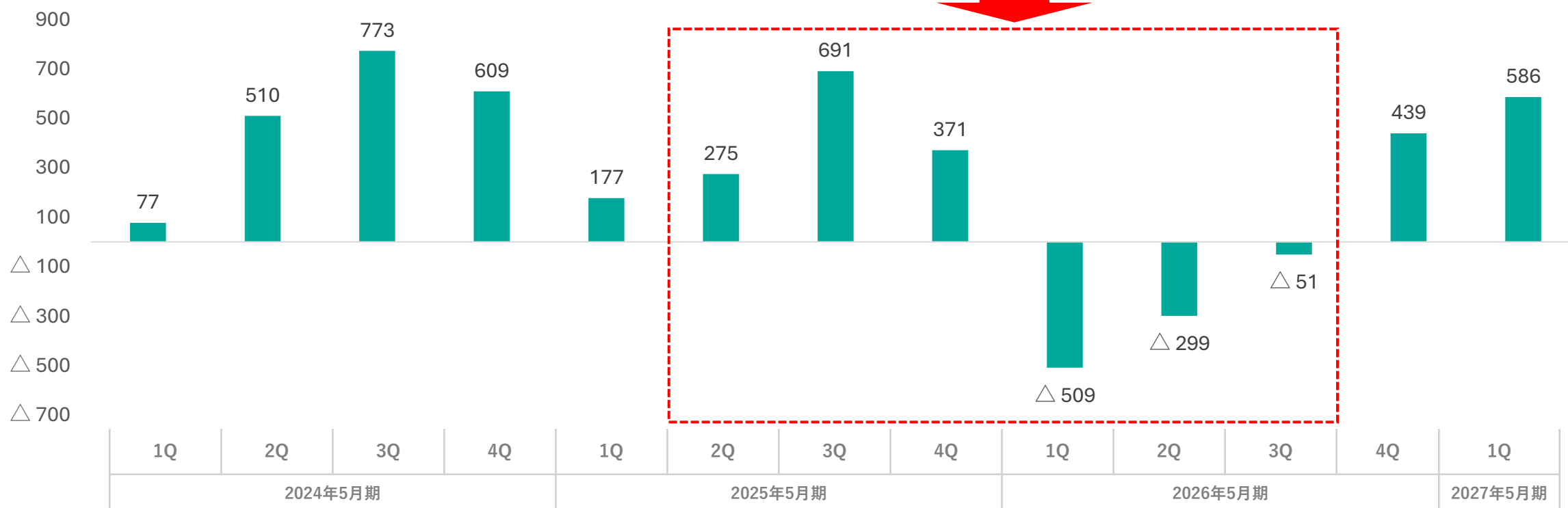
(百万円)	2026年5月期末	2027年5月期 1Q末	
		実績	増減
流動資産	7,175	7,469	293
現預金	5,261	5,589	328
売掛金	729	931	202
その他	1,185	947	△237
固定資産	2,231	1,577	△654
有形固定資産	181	166	△15
無形固定資産	151	155	4
投資その他の資産	1,898	1,254	△643
資産合計	9,407	9,046	△360

(百万円)	2026年5月期 末	2027年5月期 1Q末	
		実績	増減
流動負債	2,362	2,090	△271
買掛金	472	264	△207
有利子負債	1,717	1,577	△139
固定負債	3,399	2,668	△731
負債合計	5,762	4,758	△1,003
純資産合計	3,644	4,287	642
負債・純資産合計	9,407	9,046	△360
自己資本比率	27.3%	35.5%	+8.2pt

EBITDAの四半期推移

※EBITDAは、減価償却費及びのれん償却費を考慮しない営業利益ベースの数値。

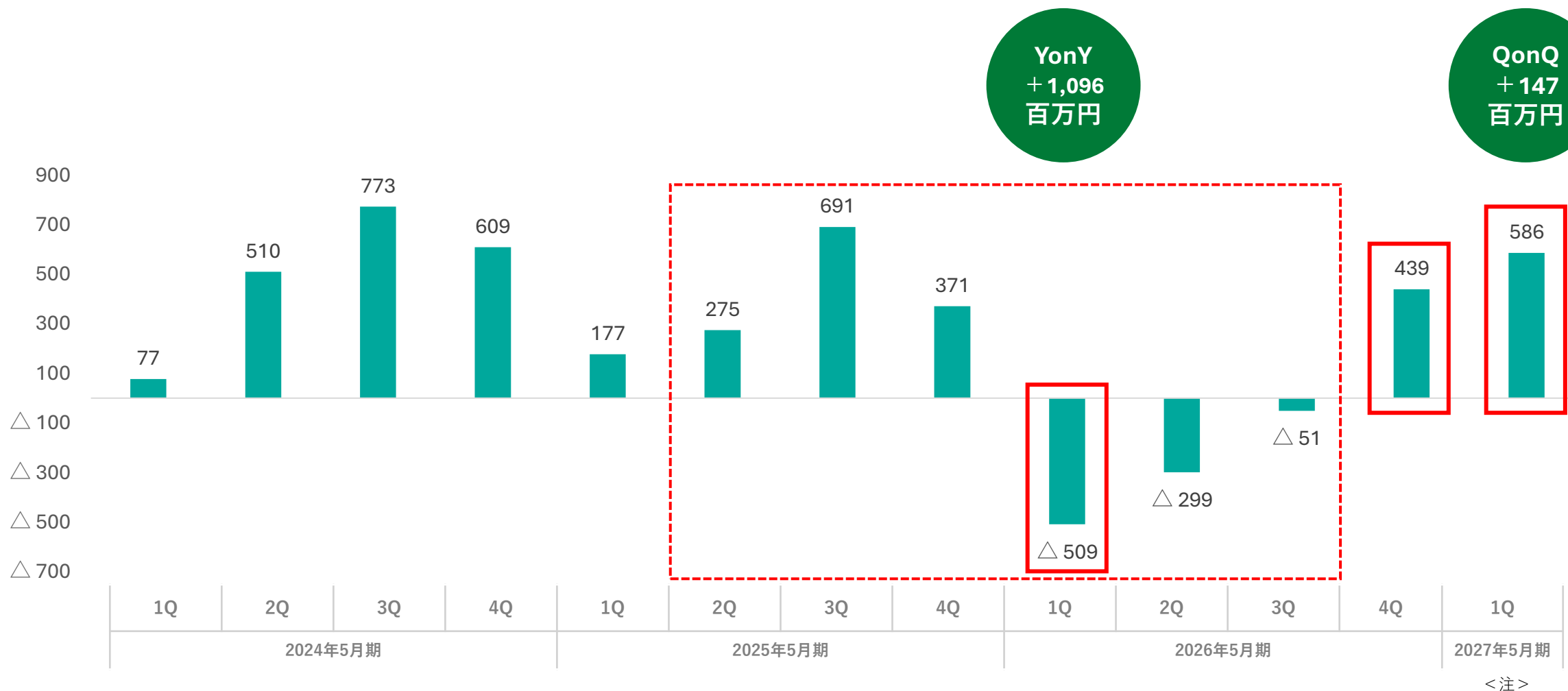
2024年9月以降は「メテオアリーナ」のリリースによる売上原価やプロモーション費用の計上が大きく影響し、同様に2025年11月の「OUTRANKERS」のリリースによる費用計上が、EBITDAの減少要因となった。



<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

EBITDAの四半期推移

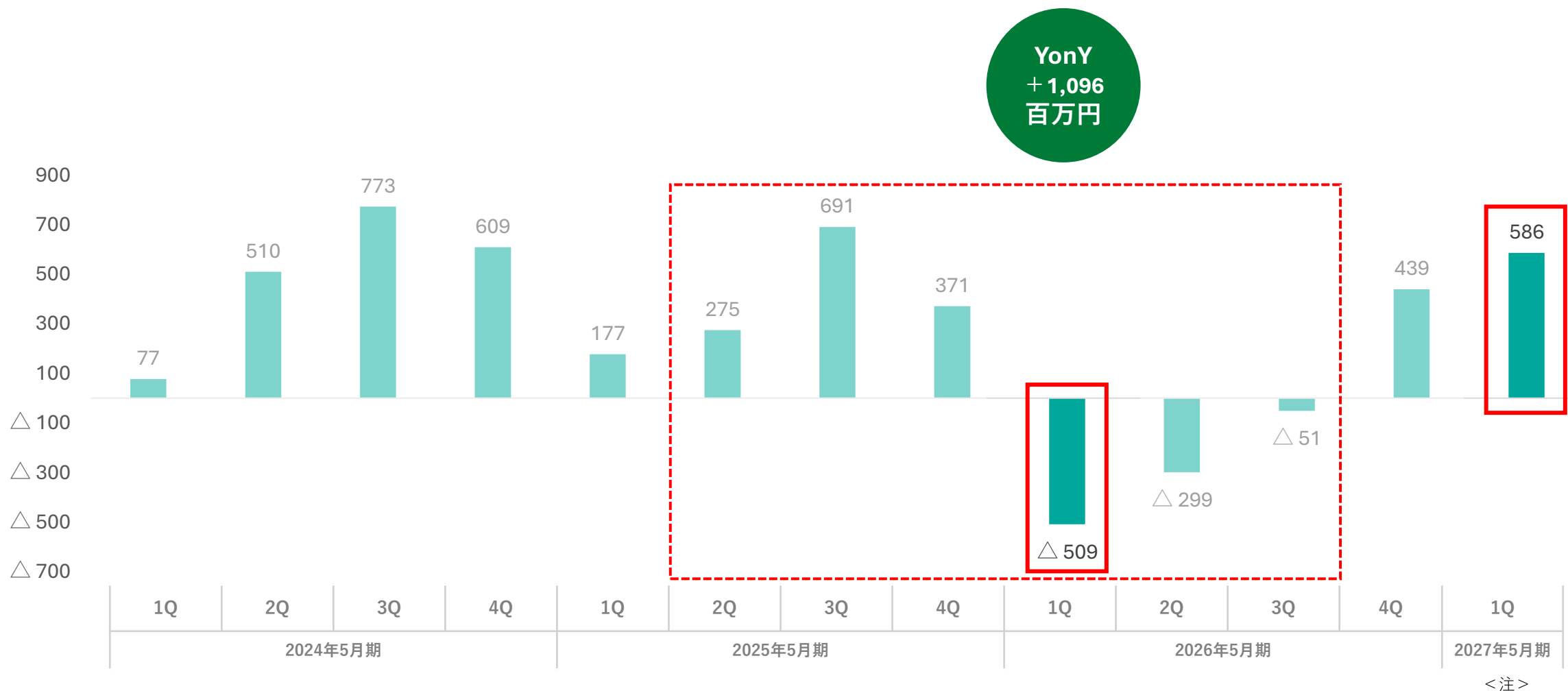
※EBITDAは、減価償却費及びのれん償却費を考慮しない営業利益ベースの数値。



<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

EBITDAの四半期推移

※EBITDAは、減価償却費及びのれん償却費を考慮しない営業利益ベースの数値。

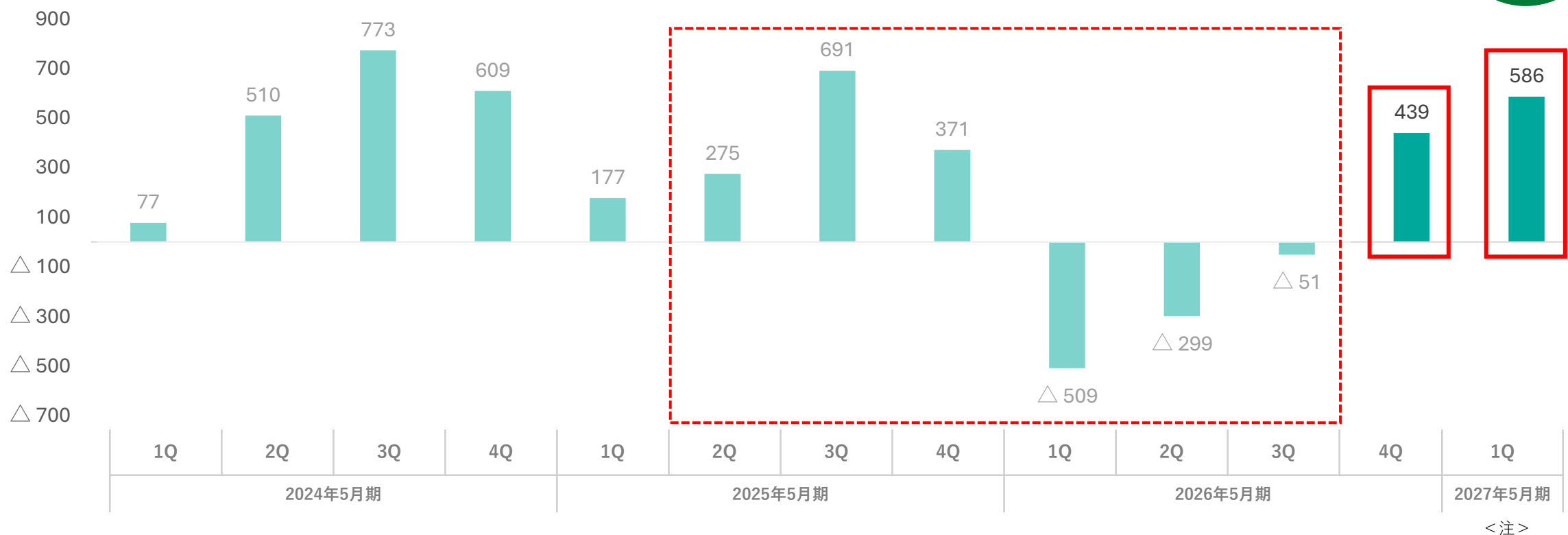


<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

EBITDAの四半期推移

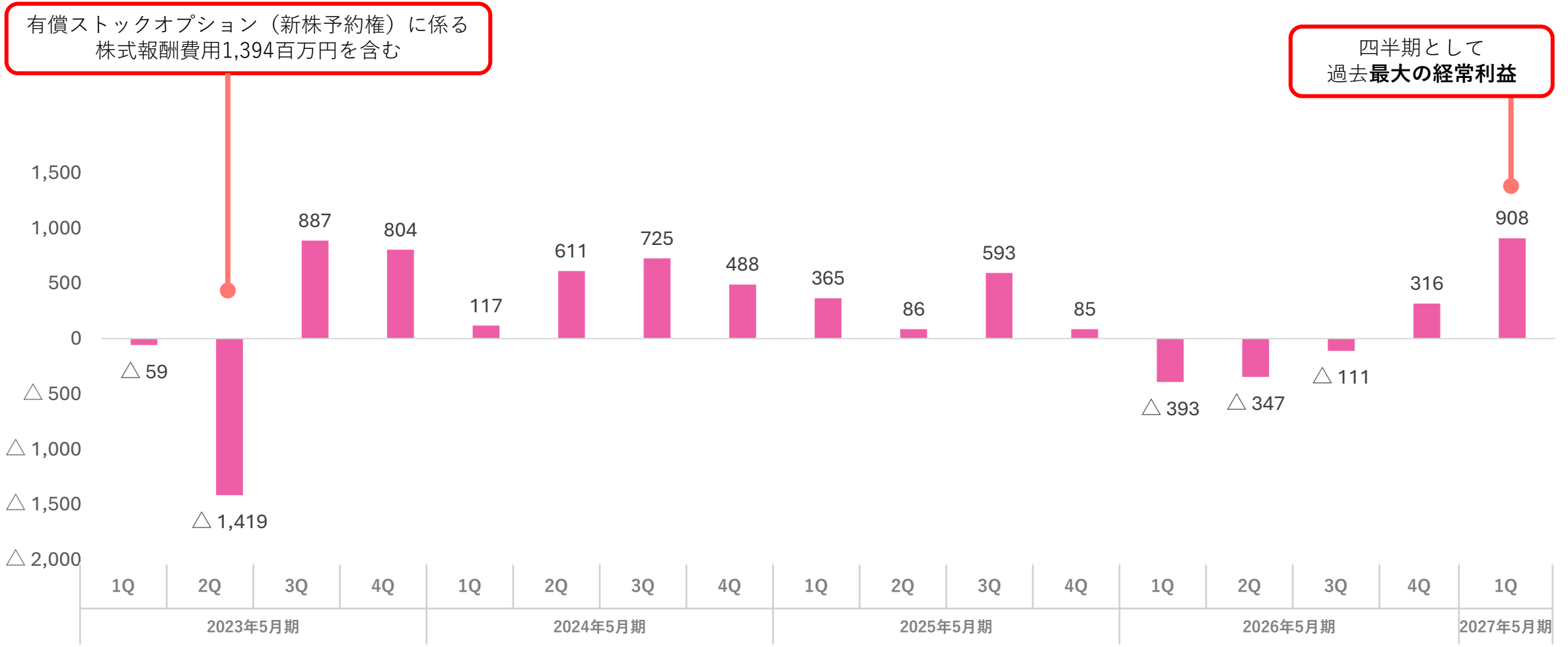
※EBITDAは、減価償却費及びのれん償却費を考慮しない営業利益ベースの数値。

QonQ
+ 147
百万円



<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

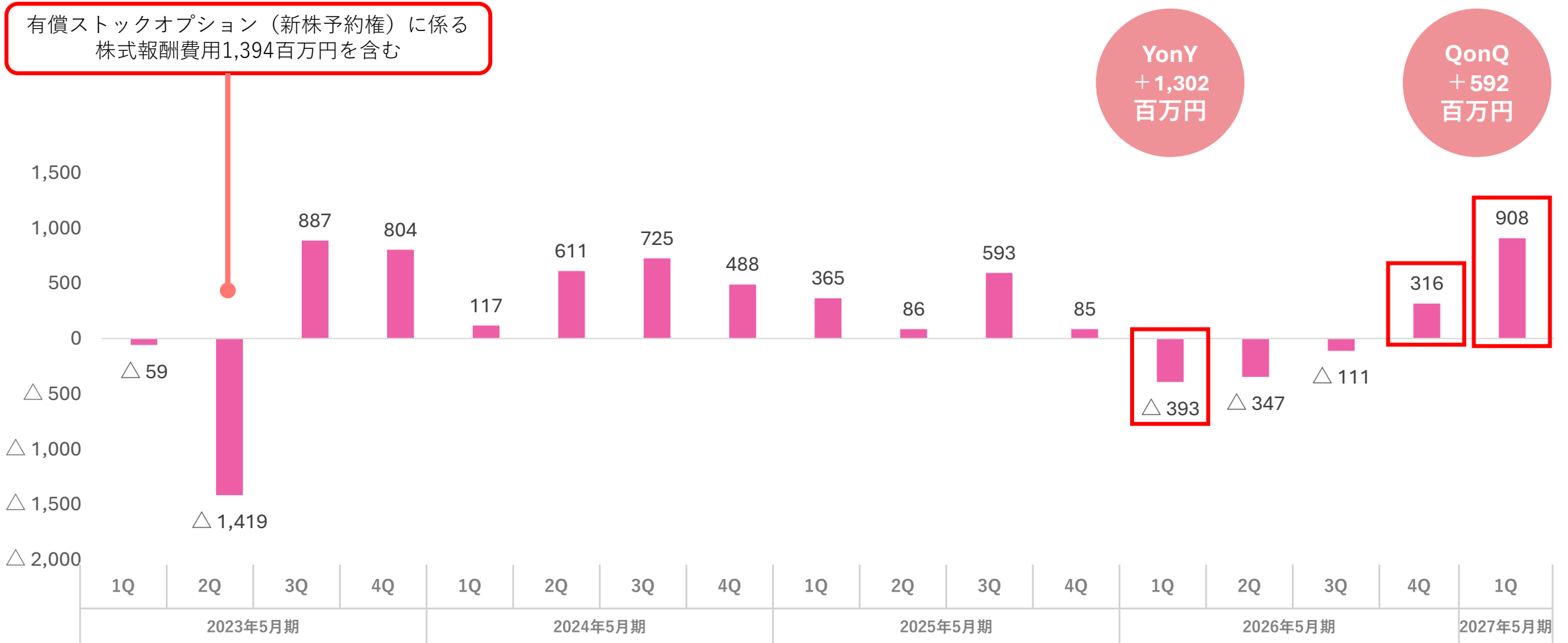
経常利益の四半期推移



<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

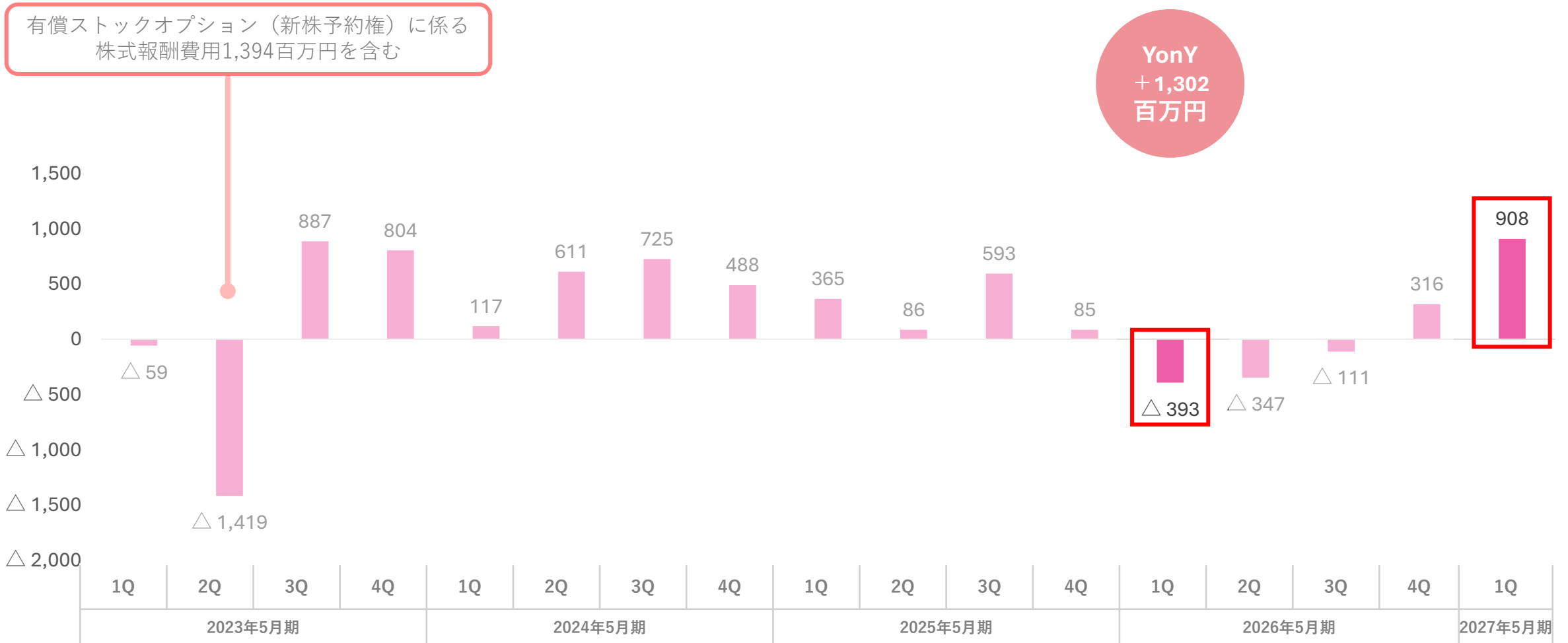
<注>

経常利益の四半期推移



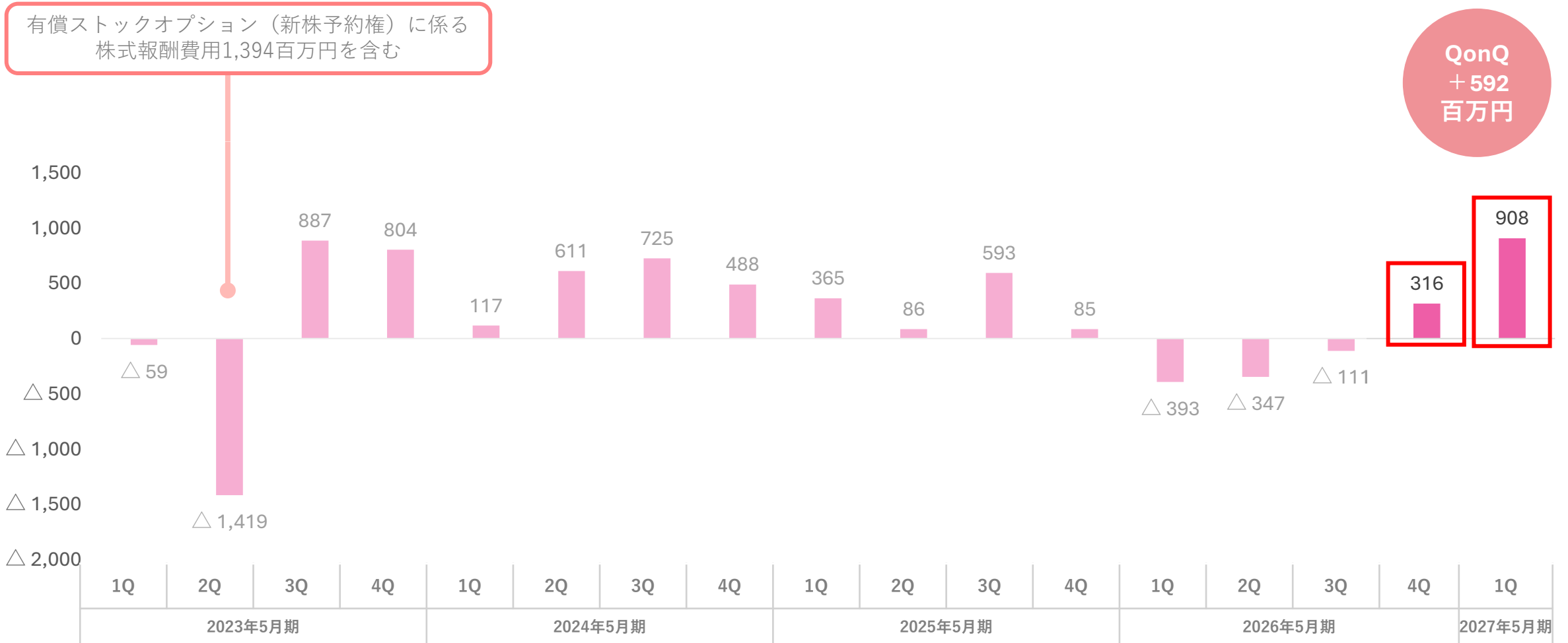
<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

経常利益の四半期推移



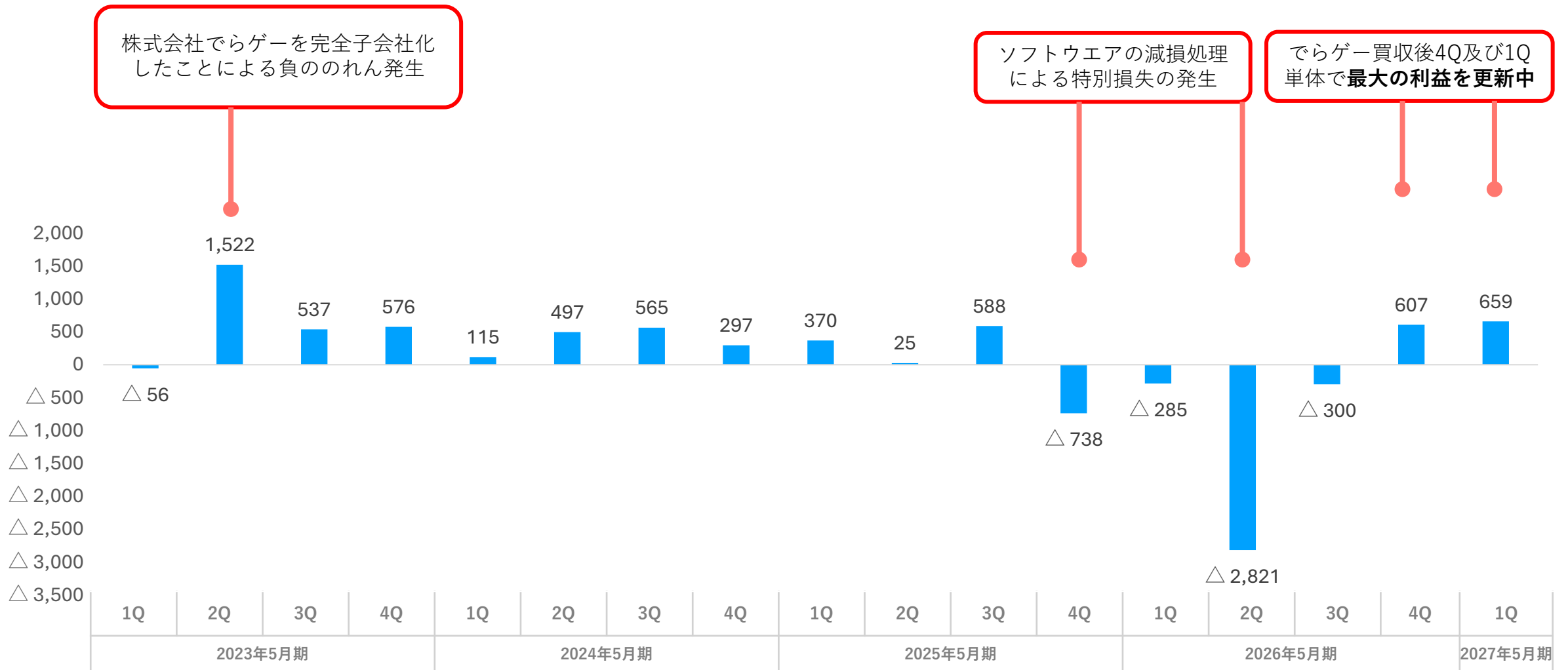
<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

経常利益の四半期推移



<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

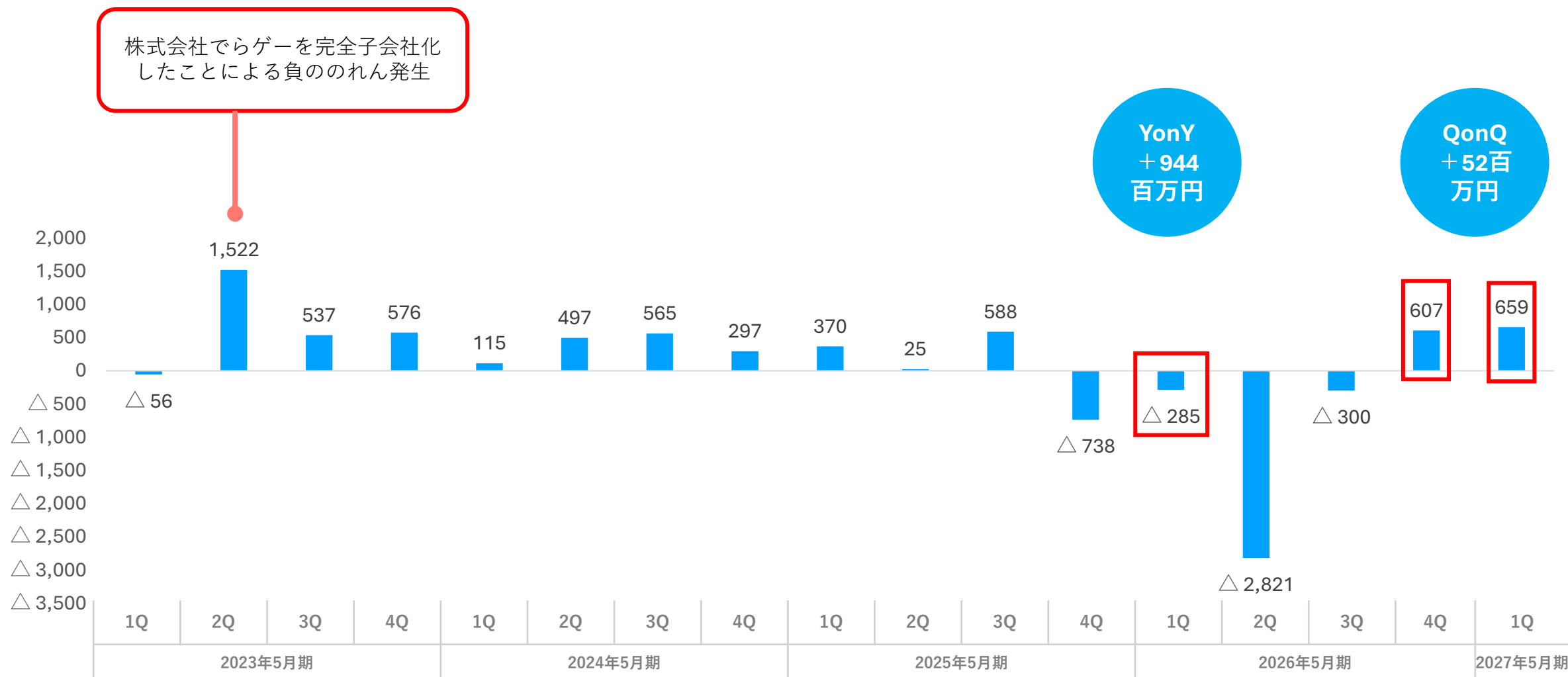
親会社株主に帰属する純利益の四半期推移



<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

<注>

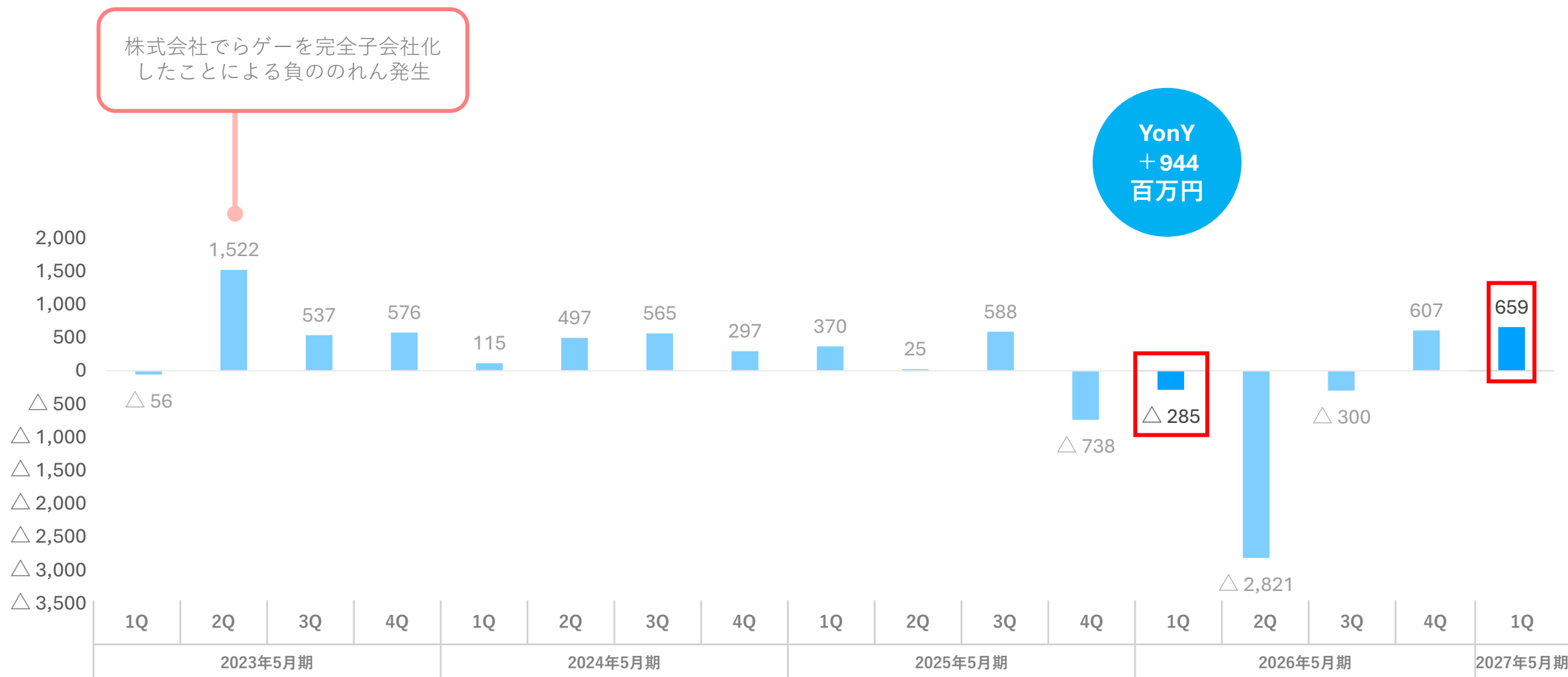
親会社株主に帰属する純利益の四半期推移



<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

<注>

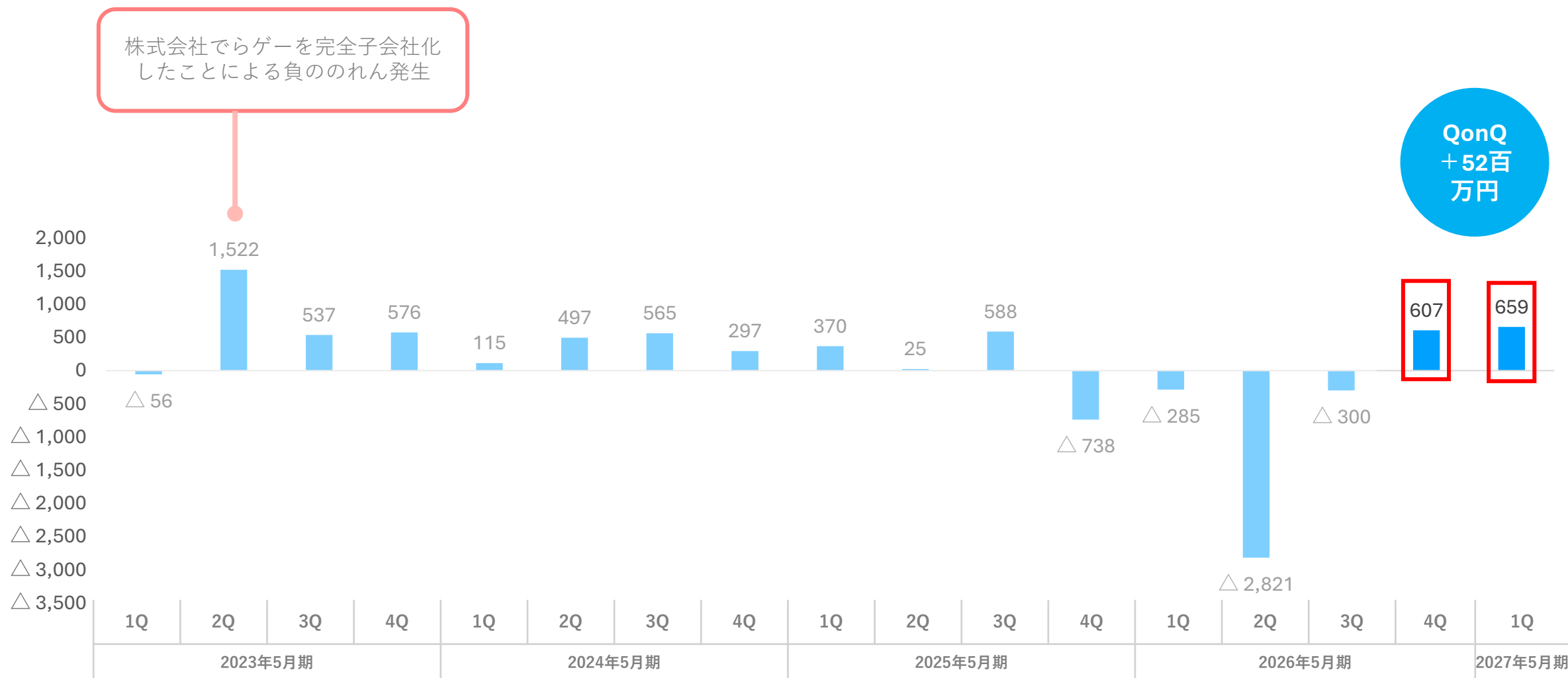
親会社株主に帰属する純利益の四半期推移



<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

<注>

親会社株主に帰属する純利益の四半期推移



<注> 株式会社でらゲーの2026年4月から6月の業績が含まれております。
2024年6月28日に子会社化した株式会社サクセスプラスの2026年6月から8月の業績が含まれております。

05

Business Overview

各事業の概況と今後の取り組み

各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

東方幻想エクリプス



ゲーム概要

配信日	2023年11月22日
ジャンル	育成シューティングRPG
コピーライト	©上海アリス幻楽団 ©2023 CAVE Interactive CO., LTD.

ゲーム紹介

「東方Project」公認の二次創作タイトルです。日本を代表する二次創作文化である「東方Project」と弾幕STGのパイオニアであるケイブによる弾幕シューティングRPGとなっております。

10月4日に「第十三回博麗神社秋季例大祭」に出展、ARフォトブースの設置やオリジナルグッズの販売を行いました。



夏シーズンで新しい水着姿のキャラクターが登場



メインストーリー第三部が公開
ストーリー連動大型コンテンツ【再想録】も実装

各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

ゴシックは魔法乙女 ～さっさと契約しなさい！～

ゲーム概要

配信日	2015年4月1日
ジャンル	シューティングゲーム
コピーライト	©2015 CAVE Interactive CO., LTD.

ゲーム紹介

正統派！ドS！？乙女系！
ケイブが贈る王道縦シューティング！
可愛い乙女達と契約し、魔物から平和な世界を取り戻せ！

夏の大型イベント「ミッドサマーメモリーズ」など、
季節に合わせたイベントを複数開催しました。

また、7月18日に「学校跡地の飯田橋でっかいレンタルスペース」
にてファンミーティングを行いました。



ファンイベントを開催！



各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

新約・怒首領蜂大復活

ゲーム概要

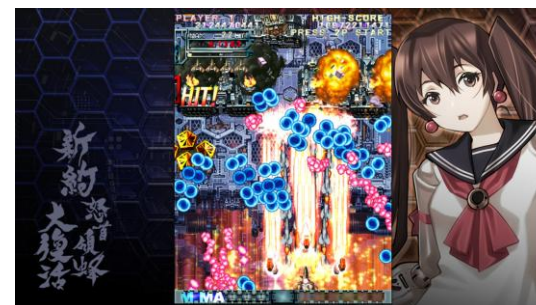
配信日	2026年8月27日
ジャンル	弾幕シューティングゲーム (Steam)
コピーライト	©2008, 2026 CAVE Interactive CO., LTD.

ゲーム紹介

「リファインプロジェクト」の第一弾として「新約・怒首領蜂大復活」を8月27日にリリースいたしました。

「怒首領蜂シリーズ」初となる最大10人同時対戦の「ロワイヤルモード」や、新ステージ「6面」を追加しました。

また、プレイをサポートする「アシストモード」や書き下ろしイラスト、新規BGMも多数追加しております。



各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

モンスターストライク

ゲーム概要

配信日	2013年10月10日
ジャンル	ゲーム（アクションRPG）
コピーライト	©MIXI

- MAUは前年同期を下回ったものの、人気IPとのコラボがARPUの上昇に寄与し、増収となりました。
- ARPUは、人気IPとのコラボ等により、課金率、ARPPUの双方が向上し、前年同期を上回りました。

参照：株式会社MIXI 2027年3月期第1四半期決算説明会資料
(2026.7.31) 15～16ページ

ゲーム紹介

- スマートフォンの特性を活用した、誰でも簡単に楽しめる爽快アクションRPGです。自分のモンスターを指で引っぱって弾き、敵のモンスターに当てて倒していくターン制のゲームで、壁やモンスターへの”跳ね返し”や”ぶつかり”をうまく活用することで、クエストを攻略していきます。一緒にいる友だちと最大4人まで同時に遊べる協力プレイ（マルチプレイ）が特徴です。
2013年10月の提供開始より多くのユーザーの皆さまにご利用いただき、2026年8月時点の全世界累計利用者数が6,600万人を突破しました。



©MIXI

各事業の概況と今後の取り組み

ゲーム事業 [運営中プロダクト]

キングダム 乱 -天下統一への道-

ゲーム概要

配信日	2018年2月22日
ジャンル	戦略バトルRPG
コピーライト	©原 泰久 / 集英社・キングダム製作委員会 ©でらゲー

ゲーム紹介

- 城主であるプレイヤーが敵の大部隊を武と智でこじあけていく本格戦略シミュレーション(リアルタイムストラテジー)ゲームとなっており、2026年8月に8.5周年を迎えたロングヒットタイトルです。
- アニメ「キングダム」第6シリーズ続編制作決定！
- 「8.5周年イベント」の実施および映画「キングダム 魂の決戦」の公開により、新規ユーザーが増加。
- 「キングダム 乱 Web Store」は、新規商材の追加により、課金額に占める利用率が安定的に50%を超えて推移。これによりプラットフォーム手数料を大幅に削減し、利益率の改善に貢献。



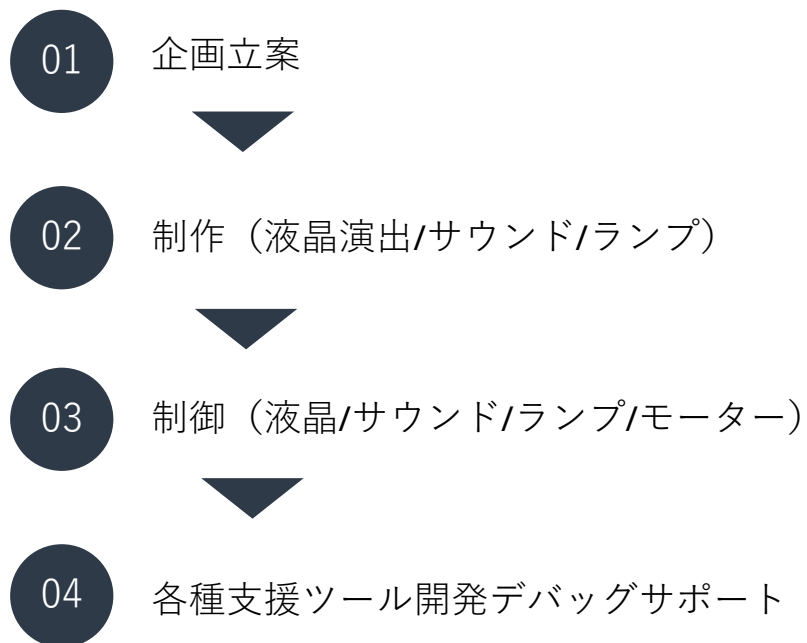
各事業の概況と今後の取り組み

動画配信関連事業

遊技機開発事業

遊技機事業では、ぱちんこ・パチスロの開発を企画から組み込みまで手掛けており、最新のトレンドを追いかけて、遊技者目線で「稼働する遊技機制作」を目指しています。

事業概要



開発実績

■ぱちんこ開発

アニメ 版權等年間10タイトル以上開発中

■パチスロ開発

アニメ 版權等年間5タイトル以上開発中



※イメージ画像です。

コーポレートサイト・サービス URLリンク



ケイブ

URL : <https://www.cave.co.jp/>

公式X : @cavegames

公式YouTube :

<https://www.youtube.com/@CAVEOfficialCh>



でらゲー

URL : <https://www.dyg.jp/>



ゴシックは魔法乙女

～さっさと契約しなさい！～

URL : <https://gomaotsu.jp/>

公式X : @mahouotome_info

11周年特設ページ :

https://promo.ghm.cave.co.jp/11th_anniversary/



キングダム 乱 -天下統一への道-

URL : <https://www.kingdomran.jp/>

公式X : @KingdomRan



東方幻想エクリプス

URL : <https://gensoueclipse.jp/>

公式X : @gensoueclipse



サクセスプラス

URL : <https://sucplus.co.jp/>

公式X : @sucplus777

会社概要



会社名	株式会社ケイブ
設立	1994年6月
代表者名	代表取締役社長CEO 高橋 祐希
所在地	東京都目黒区上目黒2丁目1番1号
資本金	230百万円（2026年8月31日現在）
従業員数	207名〈連結〉（2026年8月31日現在）※ 連結子会社については各四半期末となります。
事業内容	「ゲーム事業」「動画配信関連事業」の2事業が主要な事業 「ゲーム事業」においては、モバイルオンラインゲームの開発および運営 「動画配信関連事業」においては、映像に関連する企画、制作、運営
連結子会社	株式会社でらゲー Deluxe Games Sdn.Bhd. 株式会社サクセスプラス

事前質問に対する回答

Q：株主還元の方針について、教えてください。

また、判断の基準となる財務・業績条件があれば教えてください。

A：当社は、配当による利益分配につきましては、

将来の事業展開と経営体質の強化を図るために必要な内部留保を確保しながら、
安定的かつ継続的な利益配分を実行することを基本方針として、
業績や財務状況等を総合的に勘案して決定することとしております。

なお、内部留保金に関しましては、

今後の事業展開や成長性、収益性が高い分野への投資資金として活用してまいります。

Q：経常利益9億800万円には、一時的な要因が含まれているのではないのでしょうか。

A：第1四半期の経常利益には、
営業外収益として、保険解約返戻金2億8,400万円が含まれており、
こちらは一時的なものでございます。
このほか、受取配当金6,700万円も計上しております。

なお、保険解約返戻金につきましては、期初の時点で見込んでいたものであり、
通期の業績予想に織り込んでおります。

Q：第1四半期の営業利益率は20.7%ですが、通期予想は13.8%です。
第2四半期以降は利益率が下がる想定でしょうか。

A：第1四半期は、大型IPとのコラボ施策による増収に加え、固定費の大幅な削減や、外部課金決済割合の増加により、営業利益率は20.7%となりました。

通期の業績予想は、今後の事業環境の不確実性や、調達コストの上昇といった、外部環境の変動などのリスク要因を織り込んだうえで、堅実かつ慎重な見通しとして、策定しております。

四半期ごとの利益率の見通しはお示ししておりませんが、まずは、計画の着実な達成に取り組んでまいります。

Q：第1四半期は好調でしたが、株価の水準について、どのように認識していますか。

A：株価は、市場でご判断いただくものと考えておりますが、
決算説明資料の5ページでお示したとおり、当社の予想PERは3.7倍と、
業種中央値の14.3倍を下回っております。

第1四半期は、通期業績予想に対し、想定を超えて、進捗しております。
今後も、予想に対する進捗を継続的にご説明するため、
決算説明動画、個人投資家向けの決算説明会、IRメディアを通じて、
積極的に対話の機会を設けてまいります。