

平成 14 年 11 月 20 日

各 位

平成 15 年 1 月期第 3 四半期の業績等の概況

会 社 名 株式会社ユークス
(コード番号 4334 ナスダック・ジャパン市場)
本社所在地 堺市戎島町 4 丁 45 番地の 1
問 合 せ 先 責任者役職名 常務取締役
氏 名 品治 康隆
TEL (072) 224 - 5155

1 業 績

(1) 平成 15 年 1 月期第 3 四半期 (平成 14 年 2 月 1 日 ~ 平成 14 年 10 月 31 日) の業績

(注) 百万円未満は切捨てによっております。

	15 年 1 月期第 3 四半期 (当四半期)	対前年同 期増減率	14 年 1 月期第 3 四半期 (前年同四半期)	参 考 前期 (通期)
売 上 高	1,843 百万円	72.9%	1,066 百万円	1,527 百万円
営 業 利 益	310	21.7	396	501
経 常 利 益	240	41.8	413	532

(注) 1 . 当四半期にかかる数値については公認会計士または監査法人の監査を受けておりません。

(2) 事業区分別の売上高内訳

(注) 百万円未満は切捨てによっております。

	15 年 1 月期第 3 四半期 (当四半期)		対前年同 期増減率	14 年 1 月期第 3 四半期 (前年同四半期)		参 考 前期 (通期)	
	金 額	構成比		金 額	構成比	金額	構成比
受託開発 ソフトウェア	百万円 1,496	% 81.2	% 316.8	百万円 359	% 33.7	百万円 489	% 32.0
自社開発 ソフトウェア	183	10.0	185.7	64	6.0	299	19.6
ロイヤリティ 収入等	163	8.8	74.6	642	60.3	739	48.4
合 計	1,843	100.0	72.9	1,066	100.0	1,527	100.0

(注) 1 . 当四半期にかかる数値については公認会計士または監査法人の監査を受けておりません。

(3) 主な資産・負債の変動について

(注) 百万円未満は切捨てによっております。

項目	15年1月期第3四半期	増減額	前期末
(資産)	百万円	百万円	百万円
現金及び預金	1,233	1,155	78
売掛金	153	99	252
有価証券	-	813	813
仕掛品	73	386	460
(負債)			
短期借入金	457	457	-
未払金	138	80	219
前受金	-	438	438

(注) 当四半期にかかる数値については公認会計士または監査法人の監査を受けておりません。

2 業績の概況(平成14年2月1日~平成14年10月31日)

当第3四半期におけるわが国経済は、輸出の増加等で景気は下げ止まっているものの、株価の下落、設備投資、個人消費の低迷等日本経済を取り巻く環境は依然厳しい状況であります。また、米国を軸とする世界経済の減速への懸念も指摘されており、景気回復へのはっきりした動きは見られていません。

このような環境下におきまして、ゲーム業界では国内向け家庭用ゲームソフトの伸び悩みが指摘されているなか、弊社の実績といたしましては、得意とするプロレス分野では自社開発である NINTENDO ゲームキューブ対応「WRESTLEMANIA X8」が9月に国内で発売され好評を得ております。さらに、WWE(World Wrestling Entertainment)の映像パッケージ事業という新分野を開拓し、10月に第一弾である日本語字幕版DVD/VHSの販売を開始した結果、予想を上回る反響を得ており、順調に事業は拡大しております。

その結果、当第3四半期の状況は、売上高 1,843 百万円、営業利益 310 百万円、経常利益 240 百万円となりました。

事業区分別売上高

受託開発ソフトウェア

当第3四半期におきましては、国内外のゲームソフトメーカー等から受託し、当社にて開発しましたソフトウェアが2タイトル完成し、売上高 1,496 百万円(前年同期比 316.8%増)となりました。

自社開発ソフトウェア

当第3四半期におきましては、自社タイトルである NINTENDO ゲームキューブ対応「WRESTLEMANIA X8」を国内向けとして9月に発売し、順調な売れ行きで推移しております。

また、当社が国内の独占的な発売元となり、スポーツエンタテインメント団体・WWEの所属レスラー達によるイベントマッチを収録した日本語字幕版 DVD/VHS の販売・レンタル事業を新規に開始いたしました。本事業は、海外において絶大なる人気を誇るWWE の魅力溢れる映像をより身近なものとして国内市場に提供していくことを目的としております。10 月にその第一弾が発売され、すでに当初の売上予想を大きく上回っており、今後さらに本事業が拡大することが予測されます。

このような結果、売上高 183 百万円（前年同期比 185.7%増）となりました。

ロイヤリティ収入等

当第3四半期におきましては、主要タイトルのロイヤリティ計上時期でなかったため、主だったロイヤリティ収入がなく、また、今期におきましては第4四半期にロイヤリティ収入が集中することもあり、売上高 163 百万円（前年同期比 74.6%減）となりました。

3 当期の見通し（平成 14 年 2 月 1 日～平成 15 年 1 月 31 日）

平成 15 年 1 月期の見通しにつきましては、国内および海外の景気動向には不透明感があるものの、ゲーム業界では家庭用ゲーム機の値下げによる需要拡大が見込めるため、明るさが見えてくると同時に競争も激化するものと思われれます。

当社といたしましては、ターゲットを日本国内に限定せず、引き続き全世界に目を向け、グローバル展開を行ってまいります。より一層のグローバル展開に注力することにより、利益率の向上、リスク分散等を行ってまいります。

以上のような状況におきまして、平成 14 年 3 月 15 日に公表いたしましたとおり、売上高は 2,248 百万円（前期比 47.2%増）、経常利益は 580 百万円（前期比 9.2%増）、当期純利益は 336 百万円（前期比 10.8%増）を見込んでおります。

4 その他

該当事項はありません。