

平成 15 年 5 月 22 日

各 位

平成 16 年 1 月期第 1 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 ヘラクレス)
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 16 年 1 月期第 1 四半期 (平成 15 年 2 月 1 日 ~ 平成 15 年 4 月 30 日) の業績

(注) 百万円未満は切捨てによっております。

	16 年 1 月期第 1 四半期 (当四半期)	対前年同 期増減率	15 年 1 月期第 1 四半期 (前年同四半期)	参 考 前期 (通期)
売 上 高	638 百万円	8.0%	693 百万円	2,615 百万円
営 業 利 益	350	278.6	92	675
経 常 利 益	358	317.2	85	548

(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) 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。

	16 年 1 月期第 1 四半期 (当四半期)		対前年同 期増減率	15 年 1 月期第 1 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 ソフトウェア	百万円 30	% 4.7	% 95.5	百万円 666	% 96.0	百万円 1,496	% 57.2
自社 ソフトウェア	213	33.5	1,085.5	18	2.6	420	16.1
ロイヤリティ 収入等	394	61.8	3,959.3	9	1.4	698	26.7
合 計	638	100.0	8.0	693	100.0	2,615	100.0

(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。

(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	16年1月期第1四半期	増減額	前期末
(資産)	百万円	百万円	百万円
現金及び預金	1,602	246	1,355
売掛金	526	67	459
仕掛品	315	115	199
(負債)			
未払金	159	71	231
前受金	52	52	-

(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15年2月1日～平成15年4月30日)

当第1四半期におけるわが国経済は、米・英国による対イラク攻撃やアジアを中心に拡大している重症性呼吸器症候群(SARS)等不安定要素を懸念して、株価は再びバブル後最安値を更新し、景気回復は一層遠のいているかのように見えます。

このような経済環境の下、ゲーム業界では、携帯電話ゲーム・オンラインゲーム市場への新規参入や販売拡大に乗り出す会社が増加しております。また、大作主義が進む中、多額の資金を要する大作ゲームソフトの開発と投下資本回収のため国内のみならず海外展開も視野に入れた経営が重視されております。さらに、それぞれの企業が得意とする分野を活かし、生き残りをかけた合併や資本提携による業界再編も加速しております。

当社の第1四半期は、代表作であるプロレスゲームソフト「WWE SmackDown!」シリーズの4作目となる日本語版「エキサイティングプロレス4」を2月に国内において発売し、前作を超える人気を集めております。また、昨年10月より販売を開始しましたWWE映像ソフトの売上は、国内のWWEファン層を中心に順調に推移しており、4月に16本目となる作品を発売いたしました。

以上の結果、当第1四半期の業績は、売上高638百万円(前年同期比8.0%減)、営業利益350百万円(前年同期比278.6%増)、経常利益358百万円(前年同期比317.2%増)となりました。

事業区分別売上高

受託ソフトウェア

当第1四半期におきましては、1タイトル完成しましたが、売上高30百万円(前年同期比95.5%減)となりました。

自社ソフトウェア

当第1四半期におきましては、ゲームソフト「エキサイティングプロレス4」およびWWE映像ソフトの発売により、売上高213百万円(前年同期比1,085.5%増)となりました。

ロイヤリティ収入等

当第1四半期におきましては、「WWE SmackDown!」シリーズのロイヤリティ収入が寄与したことにより、売上高 394 百万円（前年同期比 3,959.3%増）となりました。

3 当期の見通し（平成 15 年 2 月 1 日～平成 16 年 1 月 31 日）

平成 16 年 1 月期の見通しにつきましては、米国経済の減速、株価の下落、SARS 等による景気の先行きに不透明感がありますが、ゲーム業界ではソフトウェアのグローバル展開が進み、世界市場のシェア獲得をめぐる国内外からの大手パブリッシャーによる激戦が予想されます。

当社といたしましては、従来からのグローバル展開をより一層推進することにより、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 15 年 3 月に公表いたしましたとおり、売上高 2,436 百万円（前期比 6.9%減）、経常利益 600 百万円（前期比 9.5%増）、当期純利益 348 百万円（前期比 17.8%増）を見込んでおります。

4 その他

該当事項はありません。