

平成 15 年 11 月 21 日

各 位

平成 16 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 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 3 四半期 (平成 15 年 2 月 1 日 ~平成 15 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。

| | 16 年 1 月期第 3 四半期 (当四半期) | 対前年同 期増減率 | 15 年 1 月期第 3 四半期 (前年同四半期) | 参 考 前期 (通期) |
|---------|----------------------------|--------------|------------------------------|----------------|
| 売 上 高 | 1,862 百万円 | 1.0% | 1,843 百万円 | 2,615 百万円 |
| 営 業 利 益 | 501 | 61.3 | 310 | 675 |
| 経 常 利 益 | 287 | 19.7 | 240 | 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 3 四半期 (当四半期) | | 対前年同 期増減率 | 15 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 ソフトウェア | 百万円 857 | % 46.1 | % 42.7 | 百万円 1,496 | % 81.2 | 百万円 1,496 | % 57.2 |
| 自社 ソフトウェア | 422 | 22.7 | 130.0 | 183 | 10.0 | 420 | 16.1 |
| ロイヤリティ 収入等 | 581 | 31.2 | 256.8 | 163 | 8.8 | 698 | 26.7 |
| 合 計 | 1,862 | 100.0 | 1.0 | 1,843 | 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 | 1,797 | 441 | 1,355 |
| 売掛金 | 779 | 320 | 459 |
| 仕掛品 | 188 | 11 | 199 |
| (負債) | | | |
| 短期借入金 | 1,368 | 738 | 630 |
| 未払金 | 157 | 73 | 231 |
| 前受金 | 196 | 196 | - |

(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10月31日)

当第3四半期におけるわが国経済は、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したが、期後半においては、企業収益の改善や低迷を続けていた株価の上昇、輸出環境の好転等ゆるやかながらも景気回復に向けた動きが見られます。

このような経済環境の下、ゲーム業界では、次世代機といわれたハードの普及が一巡するなかで、家庭用ゲームソフトは、売れるゲームと売れないゲームの二極分化が進んでおります。さらに、携帯端末を利用したゲームやオンラインゲーム等新しいサービスへの参入も進んでおり、魅力あるゲームソフトの開発がより一層重視されてきております。

当社の第3四半期は、人気シリーズであるプレイステーション2用プロレスゲームソフト「WWE SmackDown! HERE COMES THE PAIN」(シリーズ5作目)が10月に北米で発売されました。また、ニンテンドウ ゲームキューブ用プロレスゲームソフト「WrestleMania XIX」は、一昨年初めて当社で開発を受託してから2作目のタイトルとなり、9月の北米に続いて10月には欧州においても発売されました。他にも大手パブリッシャーから受託した格闘技系ゲームソフトの開発が終了し、発売に至っております。また、WWE映像ソフト販売におきましては、計21タイトルが発売され、順調に推移しております。

以上の結果、第3四半期の業績は、売上高1,862百万円(前年同期比1.0%増)、営業利益501百万円(前年同期比61.3%増)、経常利益287百万円(前年同期比19.7%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3四半期におきましては、5タイトル完成し、売上高857百万円(前年同期比42.7%減)となりました。

自社ソフトウェア

当第3四半期におきましては、WWE映像ソフト等の発売により、売上高 422 百万円（前年同期比 130%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、「WWE SmackDown!」シリーズを中心としたロイヤリティ収入が寄与したことにより、売上高 581 百万円（前年同期比 256.8%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、期後半において急激な円高やデフレに対する懸念材料が見られつつも、景気回復に向けた動きが見られる中で、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展開されております。

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 9 月に公表いたしましたとおり、売上高 2,748 百万円（前期比 5.1%増）、経常利益 620 百万円（前期比 13.1%増）、当期純利益 350 百万円（前期比 18.6%増）を見込んでおります。

4 その他

該当事項はありません。