



2019年1月期決算説明資料

株式会社ユークス

2019年3月

1

2019/1期 決算概要

2

2020/1期
業績予想と今後の取り組み

1

2019/1期 決算概要

連結損益計算書ハイライト(実績/前期比)



(単位:百万円、%)

	2018/1期 (連結)	2019/1期 (連結)	増減額	増減率
売上高	3,351	3,878	526	15.7
売上原価	2,247	2,733	485	21.6
売上総利益	1,103	1,144	41	3.7
販管費	1,046	872	△173	△16.6
営業利益	57	272	215	376.8
営業外収益	98	129	31	31.5
営業外費用	184	49	△134	△73.1
経常利益	△29	351	381	—
法人税等合計	△3	132	135	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	△25	219	245	—

2018年3月9日時点の業績予想との差異について



(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に 帰属する当期純利益
前回発表予想 (2018年3月9日時点)	4,419	276	360	241
実績	3,878	272	351	219
増減額	△540	△3	△8	△21
増減率	△12.2	△1.3	△2.3	△9.1

<差異理由>

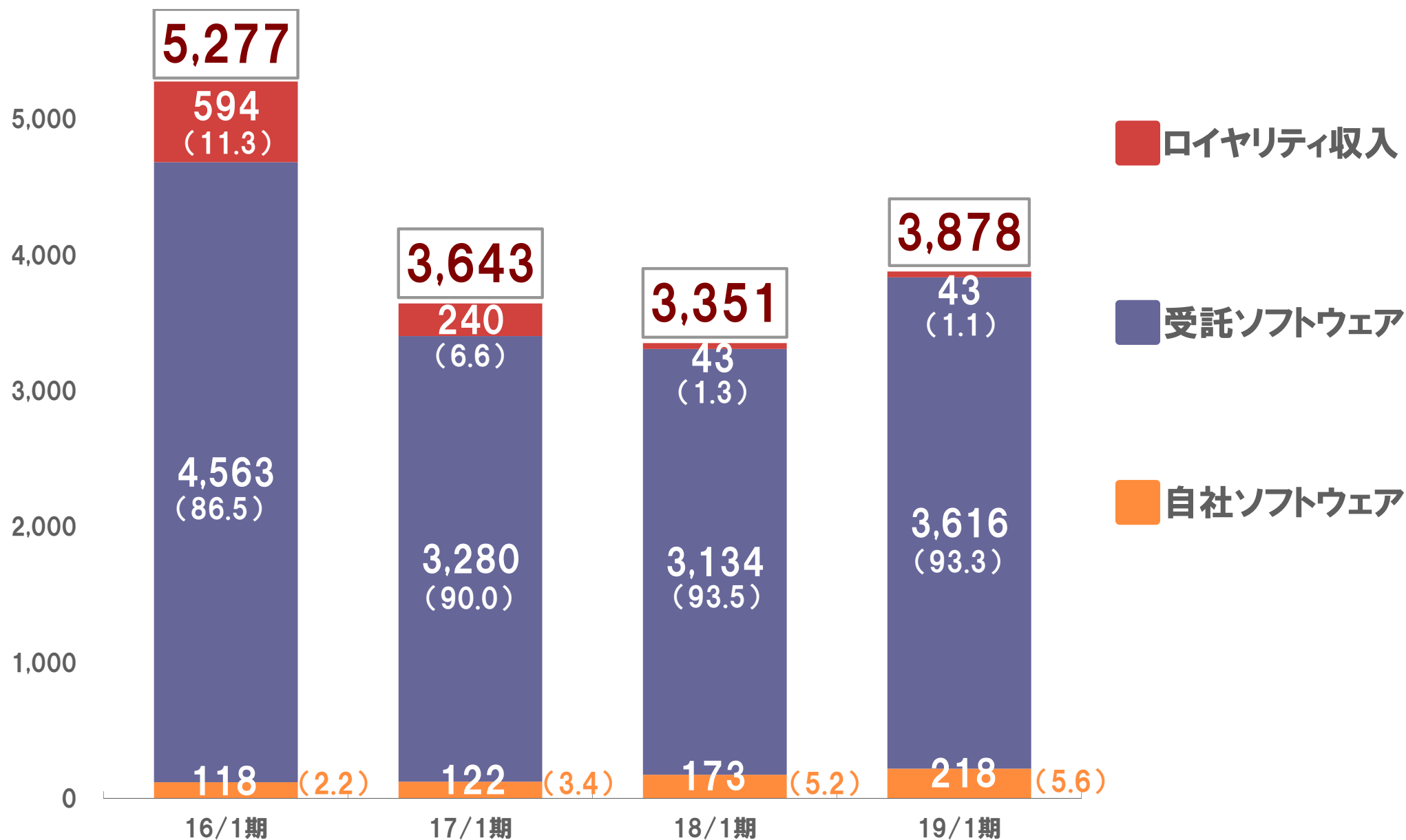
- 受託タイトルの3Dアクションシューティングゲーム「EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN」(プレイステーション4用)の完成時期が来期に変更となったため、売上高は当初の予想を下回る見込みとなりましたが、利益面におきましては、原価低減等に努めた結果、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する当期純利益ともに概ね予想通りとなる見通しです。

なお、上記タイトル「EARTH DEFENSE FORCE: IRON RAIN」は、ディースリー・パブリッシャーより本年4月に全世界同時発売を予定しております。

部門別売上高(デジタルコンテンツ事業)



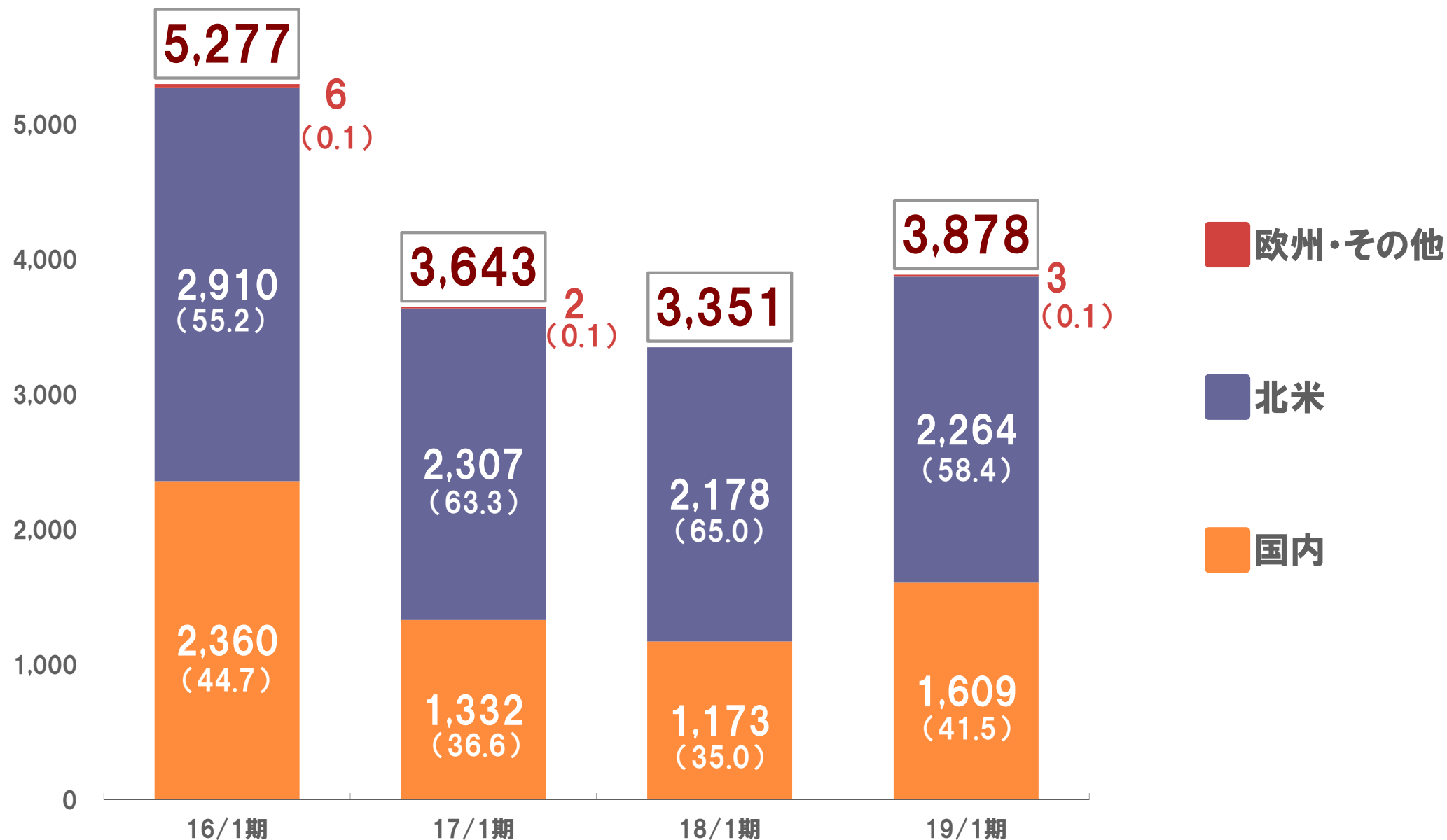
単位:百万円、%



地域別売上高(デジタルコンテンツ事業)



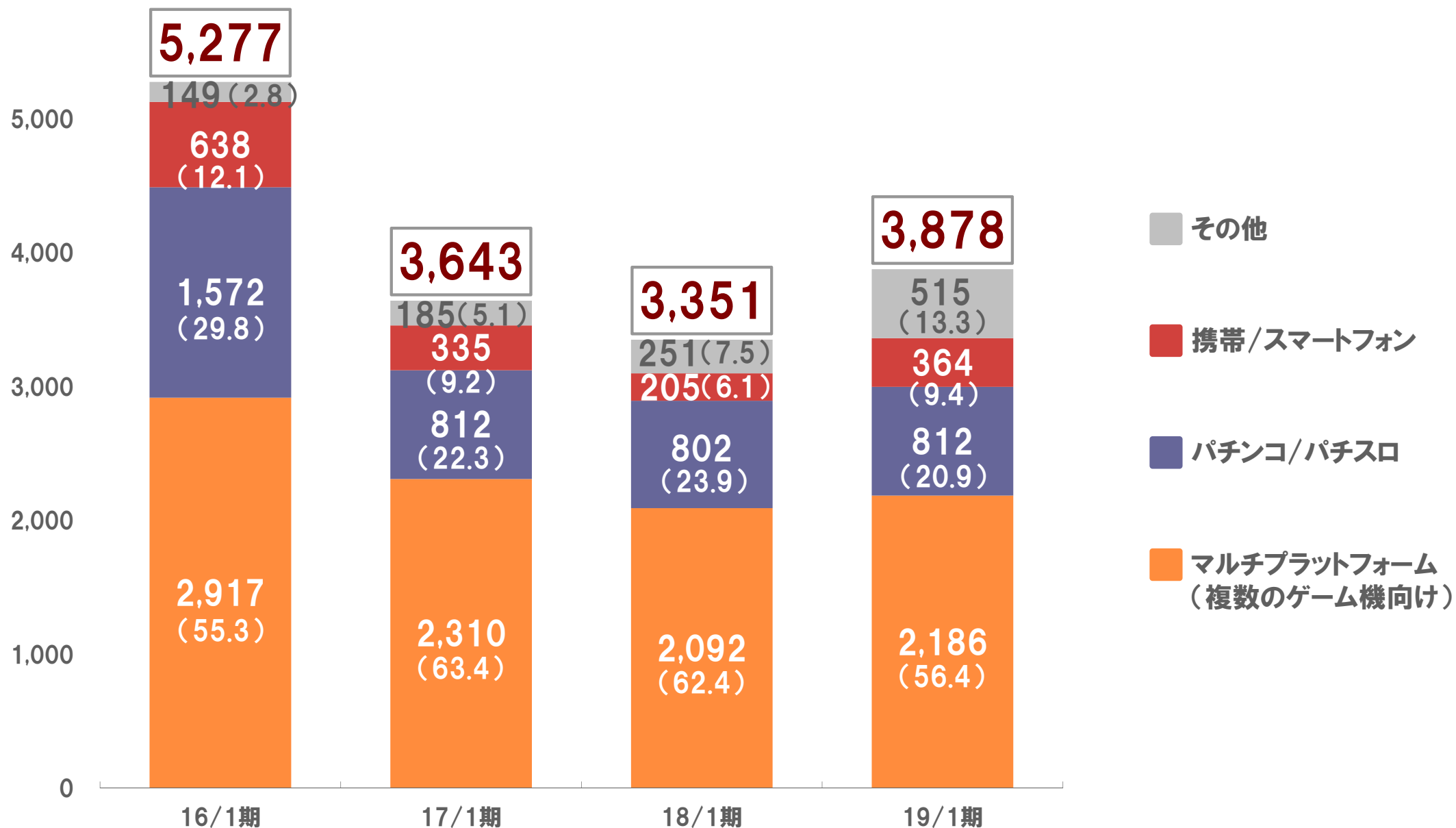
単位:百万円、%



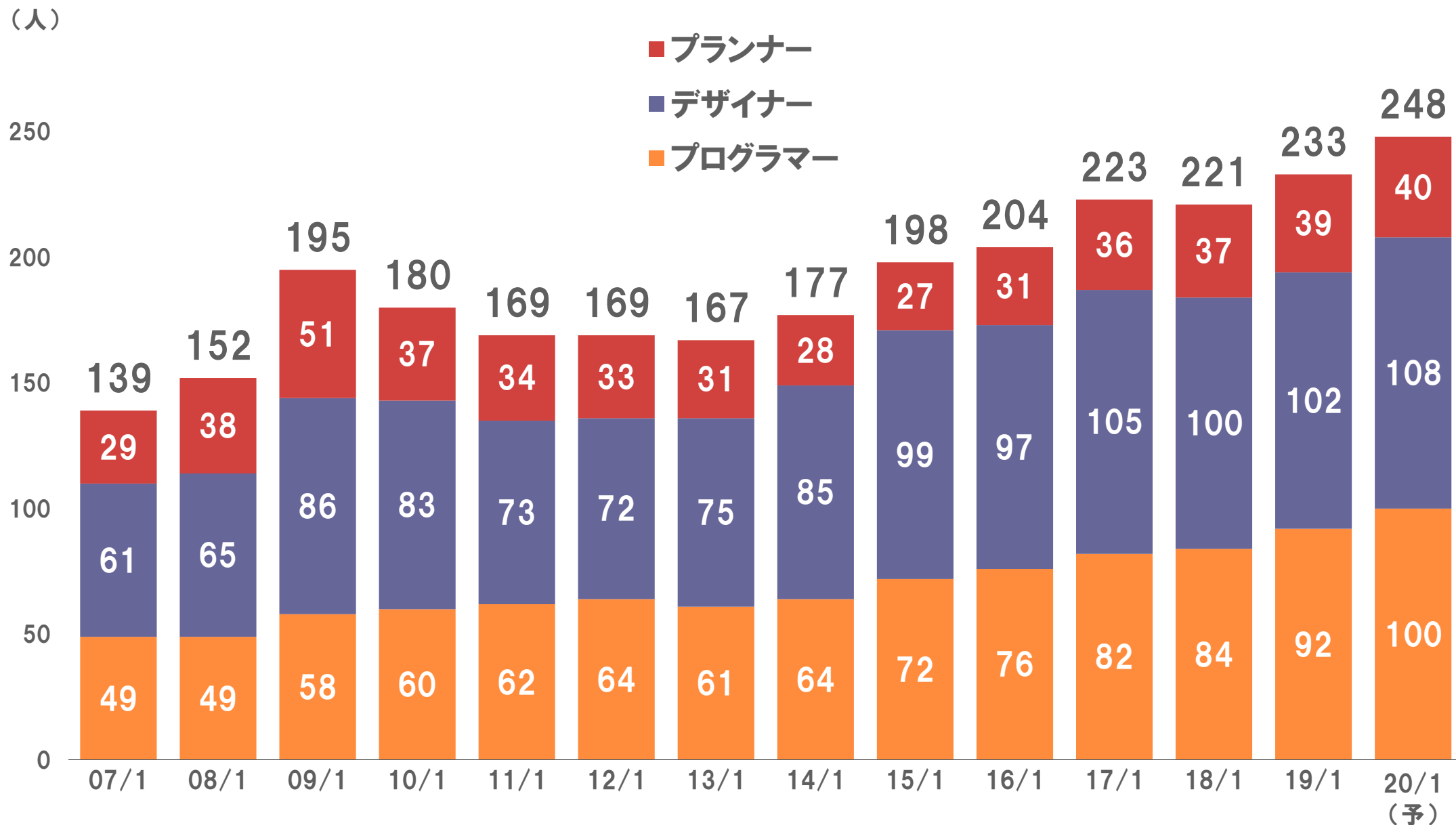
プラットフォーム別売上高(デジタルコンテンツ事業)



単位:百万円、%



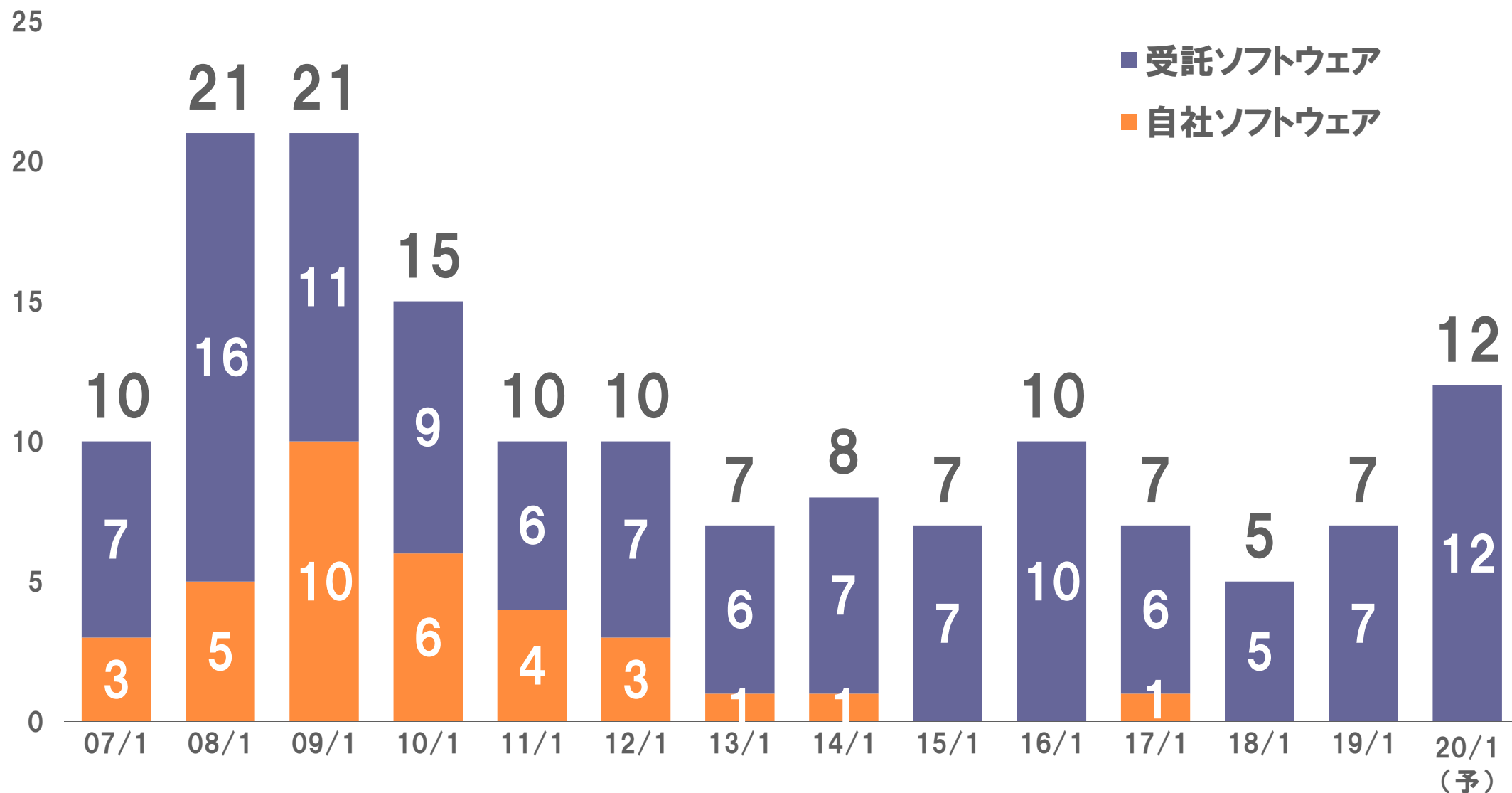
開発スタッフ数の推移(デジタルコンテンツ事業)



ゲームソフトタイトル数の推移(デジタルコンテンツ事業)



(タイトル数)



連結貸借対照表①



(単位:百万円)

【資産の部】

	2018/1末(連)	2019/1末(連)	増減
流動資産	6,530	9,426	2,896
現金及び預金	5,136	7,521	2,385
売掛金	304	487	182
仕掛品	907	1,282	375
その他	181	135	△46
固定資産	928	884	△44
有形固定資産	54	46	△8
無形固定資産	18	13	△5
投資その他の資産	855	824	△31
資産合計	7,459	10,310	2,851

連結貸借対照表②



(単位:百万円)

【負債の部】

	2018/1末(連)	2019/1末(連)	増減
流動負債	3,628	6,340	2,712
短期借入金	2,750	4,650	1,900
未払金	292	317	25
未払法人税等	27	87	60
前受金	454	1,164	709
賞与引当金	98	108	9
その他	5	12	7
固定負債	145	157	11
負債合計	3,773	6,497	2,724

【純資産の部】

	2018/1末(連)	2019/1末(連)	増減
株主資本	3,652	3,785	133
資本金	412	412	0
資本剰余金	432	432	0
利益剰余金	3,545	3,678	133
自己株式	△738	△738	0
その他の包括利益累計額	33	27	△6
純資産合計	3,685	3,812	126
負債・純資産合計	7,459	10,310	2,851

2K Sports, Inc. との開発契約内容変更

2K Sportsとの契約内容

変更前

開発契約(2017年10月31日締結)

- 内 容 : 2K Sportsから、1タイトル(プラットフォーム別では合計4タイトル)のゲームソフトウェアの開発を受託する。
- 契約期間 : 2017年10月31日から各タイトルの開発完了(2018年12月頃)まで



変更後

ソースコードライセンス契約(2018年9月7日締結)

- 内 容 : 2K Sportsに対し、当社保有の対象ソフトウェア(ゲームおよびツールのソースコード)について、全世界を対象にしたライセンスを付与する。
- 契約期間 : 2018年9月7日から複数年

ARP『KICK A' LIVE2(キック アライブ ツー)』開催

日時:2019年1月5日(土)6日(日)

会場:横浜文化体育館



「REWIND4」 DMM VR THEATERにて公開

日時:2018年10月27日(土)28日(日)
11月 3日(土) 4日(日)

会場:DMM VR THEATER

2018年8月18日、19日にベルサール高田馬場で行われた「ARP KICK A' LIVE」全4公演
ディファ有明で行なわれた「2nd A' LIVE」と「3rd A' LIVE」の第4回、第6回公演の映像を
10月27日～28日、11月3日～4日に特別ディレクターズカット版として上映。



ARP『KICK A' LIVE(キック アライブ)』開催

日時:2018年8月18日(土)19日(日)

会場:ベルサール高田馬場

これまでのA' LIVEシリーズから、「KICK A' LIVE」へライブ名称を一新し、歌そしてダンスを進化させ、真のダンスボーカルユニットとして、グレードアップしたパフォーマンスを繰り広げました。

ライブでは「ふれフレ」というオリジナルスマホアプリで、直接、推しアーティストを応援し、その得点によりライブの行方が変わる、仕掛けも満載の参加型次世代ライブとなった。



「3rd A' LIVE REWIND3」 DMM VR THEATERにて公開

日時:2018年4月14日(土)15日(日)

会場:DMM VR THEATER

2018年1月6日、7日にディファ有明で行われた「ARP 3rd A' LIVE」全6公演が撮影された映像を特別ディレクターズカット版として上映。



スマホアプリ「ふれフレ」による「応援リハーサル」開催

2018年夏のライブ前から随時開催中

応援リハーサルとは
ライブ前の応援リズムゲームの練習ができるイベント
応援リハーサル用動画とスマートフォンが連動し
PCを見ながらスマートフォンを振って練習できる



「ふれフレ」とは
「ARP」のライブ中、お気に入りのパフォーマーに直接応援を送れるオリジナルスマホアプリ。
ライブの音楽に合わせ、リズムゲームを楽しむようにスマホを振って応援できる。
応援による得点でライブの行方が大きく変わっていく、新しいライブの楽しみ方を可能にするアプリ。

ARP 新曲 『It's Show Time!』 配信開始

2019年1月7日配信開始



© 2017 AVEEX ENTERTAINMENT INC. © YUKE'S Co., Ltd. All Rights Reserved.

4thアルバム (キック アライブ) 『KICK A' LIVE』 リリース

2018年12月19日発売



ARP 『Paradise』 配信開始

2018年8月18日配信開始



© 2017 AVEEX ENTERTAINMENT INC. © YUKE'S Co., Ltd. All Rights Reserved.

エイベックス・エンタテインメント株式会社との共同プロジェクト開始

ユークス × avex

AR Live System 「ALiS ZERO (TM)」(アリスゼロ)

世界No.1プロレスゲーム「WWE」ビデオゲームの開発で培った高度な3DCG技術のノウハウを活かし、弊社が生み出した、圧倒的な存在感のある人間のグラフィックを動かすAR LiveSystem

「ALiS ZERO (TM)」ならではの特徴

・リアルタイムレンダリング／・多人数のリアルタイム表示／・複数のARカメラによるリアルタイムな実写との合成

「ALiS ZERO (TM)」オープンイノベーション化

- リアルアーティストのライブ演出
- 歴史に残るライブを再び体感
- 伝説の人物を目の前に感じるAR空間の実現
- 人気「V tuber」「2次元キャラクター」のリアルライブ化
- 企業イベント、スポーツイベント、舞台演出等でのライブエンタテインメントの演出利用

ARライブエンタテインメントシーン全体を活性化

「ALiS ZERO (TM)」 新たな試み<ライブ生配信>

「You Tube Live」「LINE LIVE」にて

「ARP KICK A' LIVE」8/19(日)17時～の公演の全編生配信

ARPは
日本を代表とする文化産業ともいえる
アニメ文化の未来ともなりうるエンタテインメント

アジアをはじめとした海外展開

中国大手生配信プラットフォーム「bilibili動画」においても
上記同公演を全編生配信

AR Live System「ALiS ZERO (TM)」

「22/7(ナナブンノニジュウニ)計算中」および

「バーチャルYouTuber藤間桜【22/7公式】チャンネル」制作に使用



毎週土曜 23 時より TOKYO MX にて最速 O.A！ AbemaTV、BS11、日テレプラス、ニコニコ生放送にて放送中



秋元康プロデュース

「22/7 計算中」

「バーチャル YouTuber 藤間桜【22/7 公式】チャンネル」

WITH ALiS ZERO

© 22/7 PROJECT

22/7とは

秋元康氏が、アニプレックスおよびソニー・ミュージックレコーズとタッグを組み、総合プロデュースする11名のデジタル声優アイドルグループ

22/7計算中とは

22/7キャラクターが、スタジオでのトークやロケに挑戦する新趣向のバラエティー番組

バーチャルYouTuber藤間桜【22/7公式】チャンネルとは

22/7メンバーが、バーチャルYouTuberとして出演するYouTubeチャンネル

CEDEC AWARDS 2018優秀賞【ゲームデザイン部門】 (最優秀賞ノミネート)に選出

ARPが“CEDEC 2018”において、CEDEC AWARDS 2018優秀賞【ゲームデザイン部門】に選出され、最優秀賞にノミネートされました

選出理由

ARというプレゼンスが高まる技術に、さらにモーションアクターとボイスアクターにより、キャラクターをリアルタイムに演技させることで、卓越したプレゼンスを実現した。ライブにおけるリズムゲームの報酬としてキャラクターとインタラクションできるというデザインは画期的なもので、現在盛り上がりを見せているVirtual Youtuberとゲームの接続に対する可能性も感じさせる点も評価。(CEDEC 2018)

“CEDEC 2018”とは、一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会(CESA)が、2018年8月22日～8月24日までの3日間、神奈川県・パシフィコ横浜会議センターにて行った、コンピュータエンターテインメント開発者向けカンファレンス



「WWE」ビデオゲームシリーズ ギネス認定

ユークスが2000年から開発に携わっている「WWE」ビデオゲームシリーズが、ギネスワールドレコーズにおいて、「Longest-running annual wrestling videogame series」（最も長く続いている、毎年発売されているプロレスゲーム）として認定されました。

これは、北米市場において2000年から2017年までの18年間にわたり連続してリリースしていることに対して、一貫して開発を手がけ続けてきたユークスが、新たに記録保持者として認定されたものです。



Longest-running annual wrestling
videogame series

WWEビデオゲームシリーズが
「最も長く続いている、毎年発売されているプロレスゲーム」
としてギネス認定されました

「ARP」とは？

「ARP」とは、ユークスのもつリアルタイムな表現を行う最新技術を集結し、そこに数多くの大ヒット恋愛シミュレーションゲームをプロデュースしてきたプロデューサーの世界観がコラボレーションし、魅力ある「AR【拡張現実】Performer」を造り上げるプロジェクト。

シンジ、REBEL CROSS、レオンと魅力的なキャラクターが圧倒的なクオリティーで生のパフォーマンスを繰り広げます。

2016年4月16日にベルサール秋葉原にて開催された「AR Performers」のお披露目公演である『AR performers β LIVE(ベータライブ)』から本格スタート。



2

2020/1期 業績予想と
今後の取り組み

2020/1期 連結業績予想



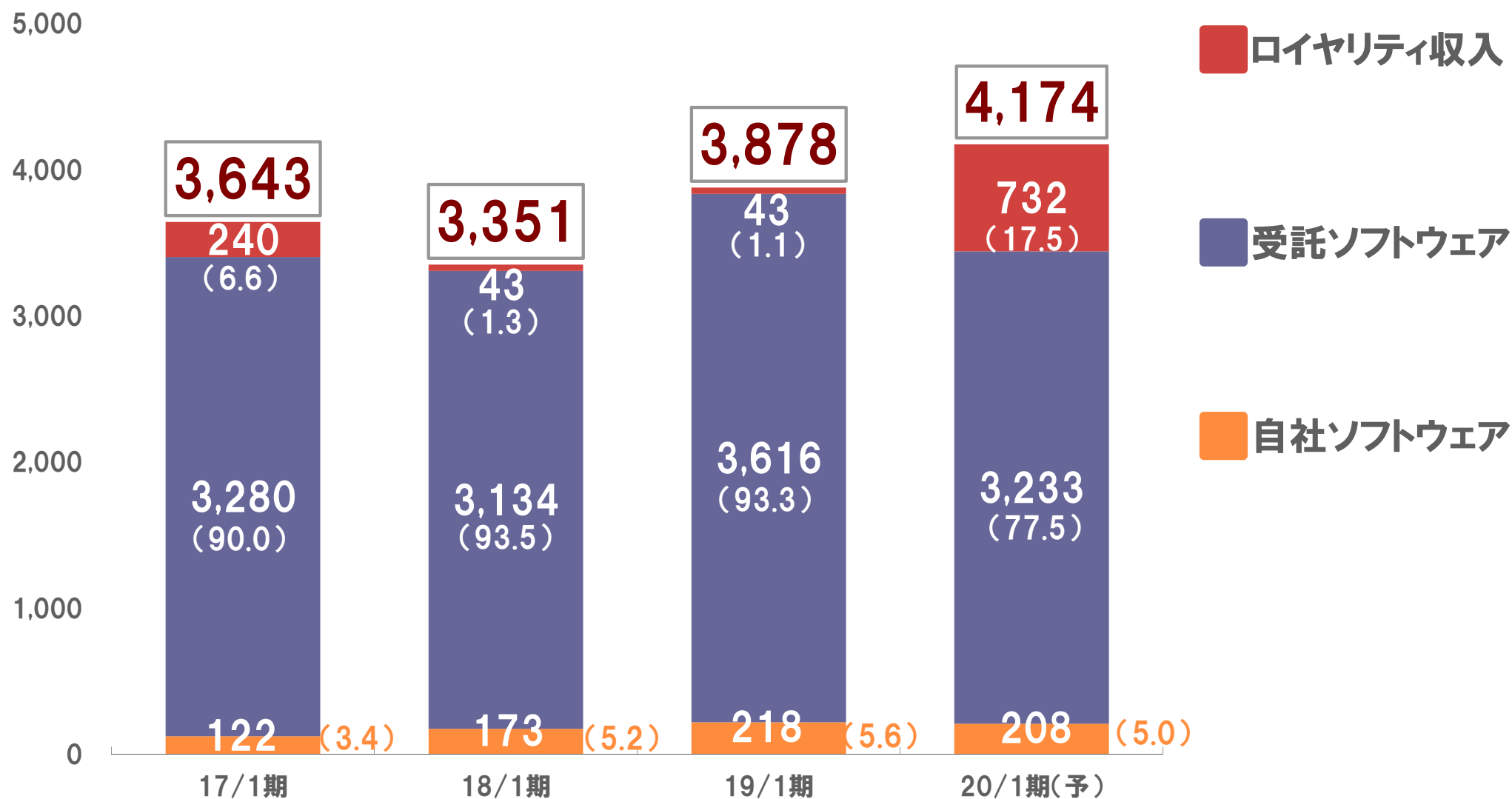
(単位:百万円、%)

	2019/1期 (連結)	2020/1期 予 (連結)	増減額	増減率
売上高	3,878	4,174	295	7.6
売上原価	2,733	3,286	553	20.2
売上総利益	1,144	887	△ 257	△ 22.5
販管費	872	860	△ 11	△ 1.3
営業利益	272	26	△ 245	△ 90.2
経常利益	351	270	△ 81	△ 23.3
親会社株主に帰属する 当期純利益	219	182	△ 37	△ 17.1

部門別売上高(デジタルコンテンツ事業)



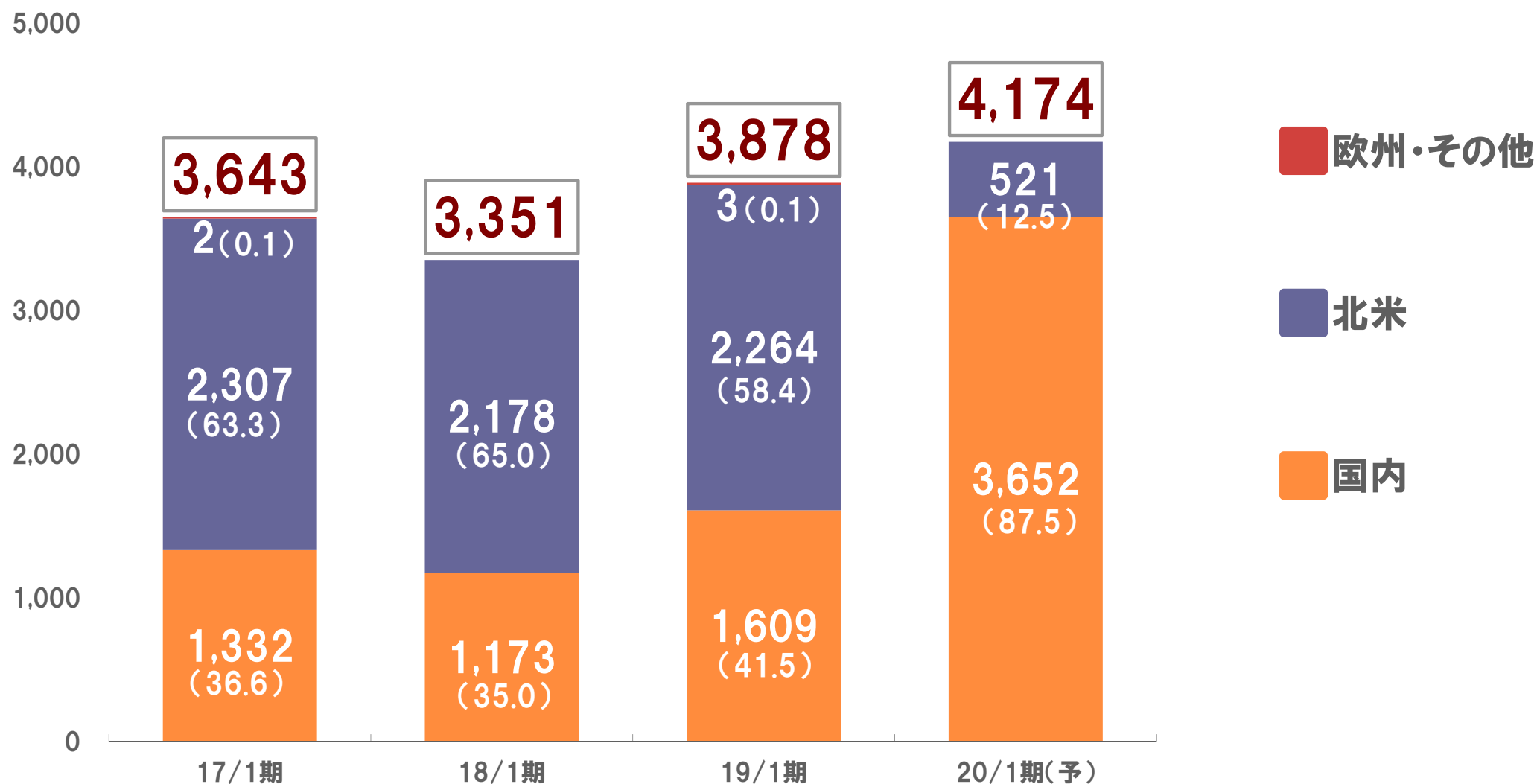
単位:百万円、%



地域別売上高(デジタルコンテンツ事業)



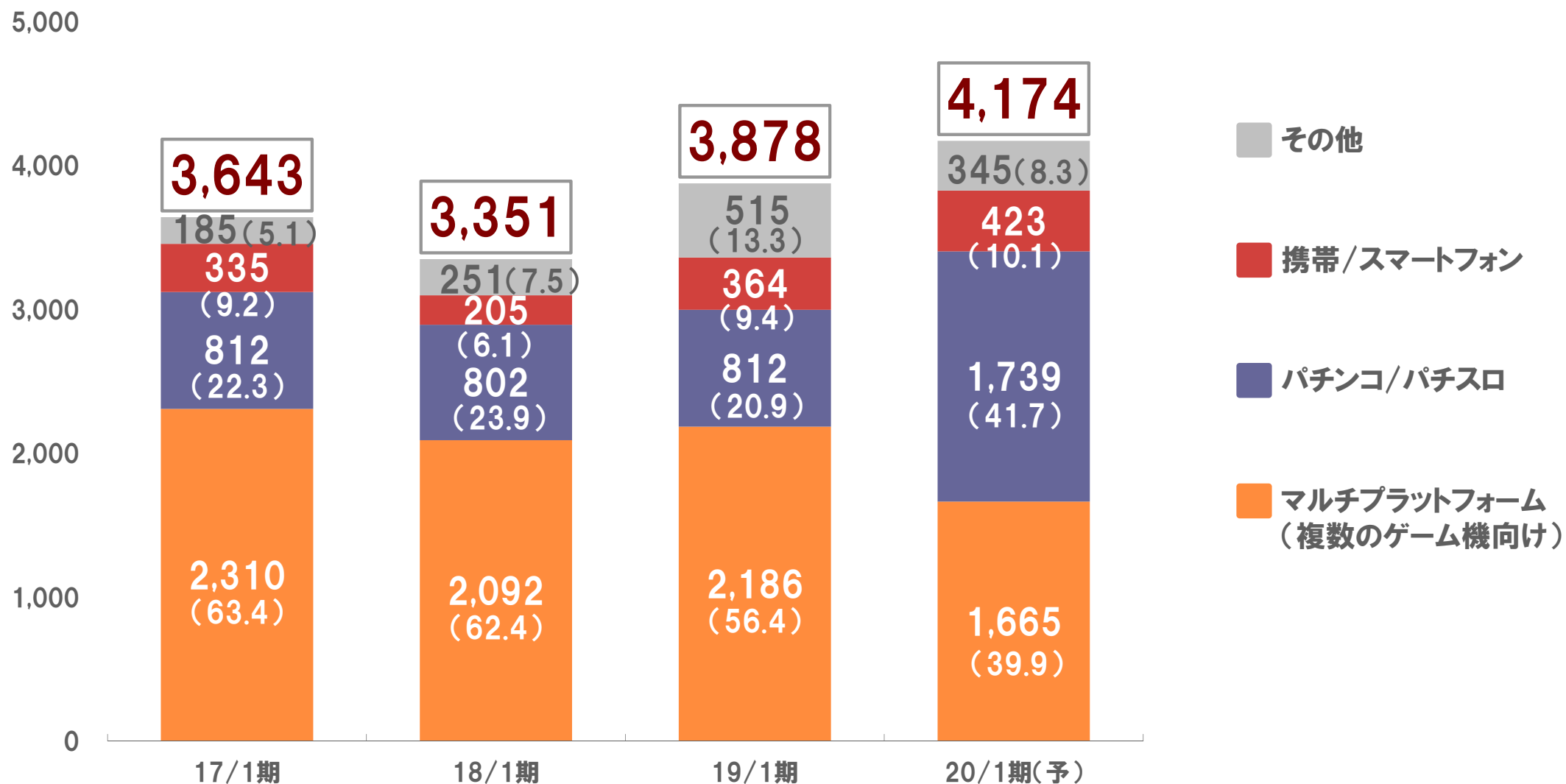
単位:百万円、%



プラットフォーム別売上高(デジタルコンテンツ事業)



単位:百万円、%





EARTH DEFENSE FORCE IRON RAIN

ジャンル:3Dアクションシューティング

2019年 4月11日全世界同時発売予定

<PS4>

発売:株式会社ディースリー・パブリッシャー

テーマ曲「IRON RAIN～望」:新垣 隆

クリーチャーデザイン:大山 竜

サミーを中心とした
有力遊技機メーカー
パチンコ機
パチスロ機

「REWIND5」 DMM VR THEATERにて公開

日時:2019年4月13日(土)14日(日)
4月20日(土)21日(日)

会場:DMM VR THEATER

2019年1月5日、6日に横浜文化体育館で行われたARP「KICK A' LIVE2」全4公演「1st A' LIVE」の第1公演、「2nd A' LIVE」の第4公演、「3rd A' LIVE」の第3公演、「KICK A' LIVE」の第3公演の映像を4月13日～14日、20日～21日に特別ディレクターズカット版として上映。



「ARP AFTER SCHOOL PARADISE」(アスパラ)

4月3日(水) 21:54 スタート

TOKYO MXにて毎週水曜日、21:54~22:00放送



「Anime Japan 2019」出展

Anime Japan 2019

国内外を代表するアニメ関連企業・団体が多数出展し、
アニメ作品展示・グッズ販売、ステージやイベントなどアニメのすべてが集結

日時:2019年3月23日(土)・24日(日)

会場:東京ビッグサイト <ブース番号:J23(「アスミック・エース」ブース内)>

- 23日(土) ARPライブ アニメジャパン上映会!
REWIND5に先行してライブ映像をお見せします+星野さんトークも!
- 24日(日) パフォーマーがAJ会場に登場?!
ブース内特設スクリーンにて特別生中継を予定。

AnimeJapan
アニメのすべてが、
ここにある。 2019 



**「アスミック・エース」ブース[J23]にて
ARP展示&ブース内ステージでのイベント決定!**

3/23(土) ARPライブ上映会&星野卓也さん登場!
REWIND5に先行してライブ映像をお見せします+星野さんトークも!

3/24(日) パフォーマーがアニメジャパン会場に登場?!
ブース内特設スクリーンにて、特別生中継予定。会場の皆さんとお話したり?踊ったり?

また物販コーナーではグッズの先行発売を予定。詳細は後日発表いたします。

「ARP」アニメ化決定 2019年夏頃放映予定



ARPのパフォーマー達が声優として出演

6回目となるARPライブ 『KICK A' LIVE(キック アライブ)』 2019年夏開催予定



彼らのライブは、歌やダンスに加え、観客を巻き込んだ相互インタラクティブなトーク。ファンの応援でライブ構成が変化していくという参加型ライブとなっているのが他にはない特徴である。全ての公演回で内容が違い、まさに「一期一会」のライブの醍醐味を楽しめる。

主力分野の強化

自社開発格闘エンジンのライセンス付与ビジネス

AR Live System「ALiS ZERO」のオープンイノベーション化
(エイベックスとの共同プロジェクト)

ARPをオリジナルIPとして確立

パチンコ・パチスロ分野

スマホ分野
(コンテンツ制作およびサーバーシステム構築・運用業務)

カジノ関連分野

格闘エンジン

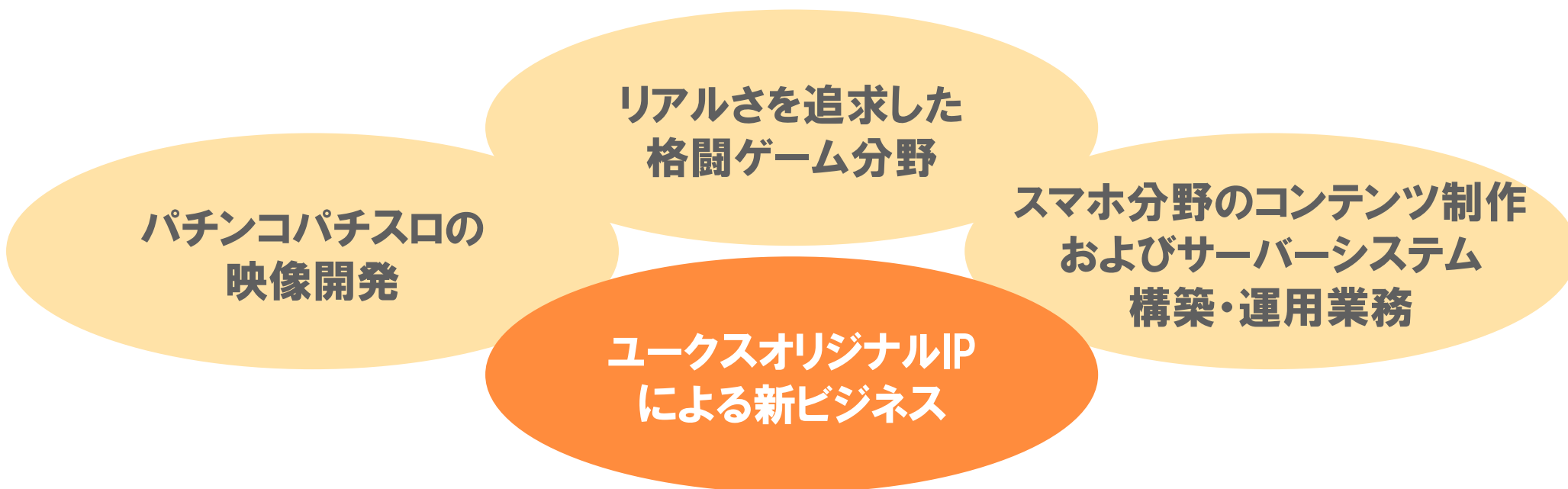
AR Live System
「ALiS ZERO」

自社開発ゲームエンジンおよびツールをライセンス

リアルな人間の動きを研究し続けてきた結果の
最先端のゲームエンジン

ライセンス付与により、ビジネスチャンス拡大

ユークスオリジナルIPの確立により、新たな柱を構築



オリジナルコンテンツを幅広い顧客層に訴求



メディアミックスによるマルチメディア展開



グローバルマーケットに連動した独自のビジネスモデル



独自の企画開発を海外大手パブリッシャー、国内大手パチンコパチスロメーカーに提案

ゲームソフト・映像の開発を受託

安定
収入

受託ソフトウェア収入

グローバル市場で
作品がヒット！

ロイヤリティ収入等

高利益(粗利率100%)

ユークスオリジナルIP
による新ビジネス

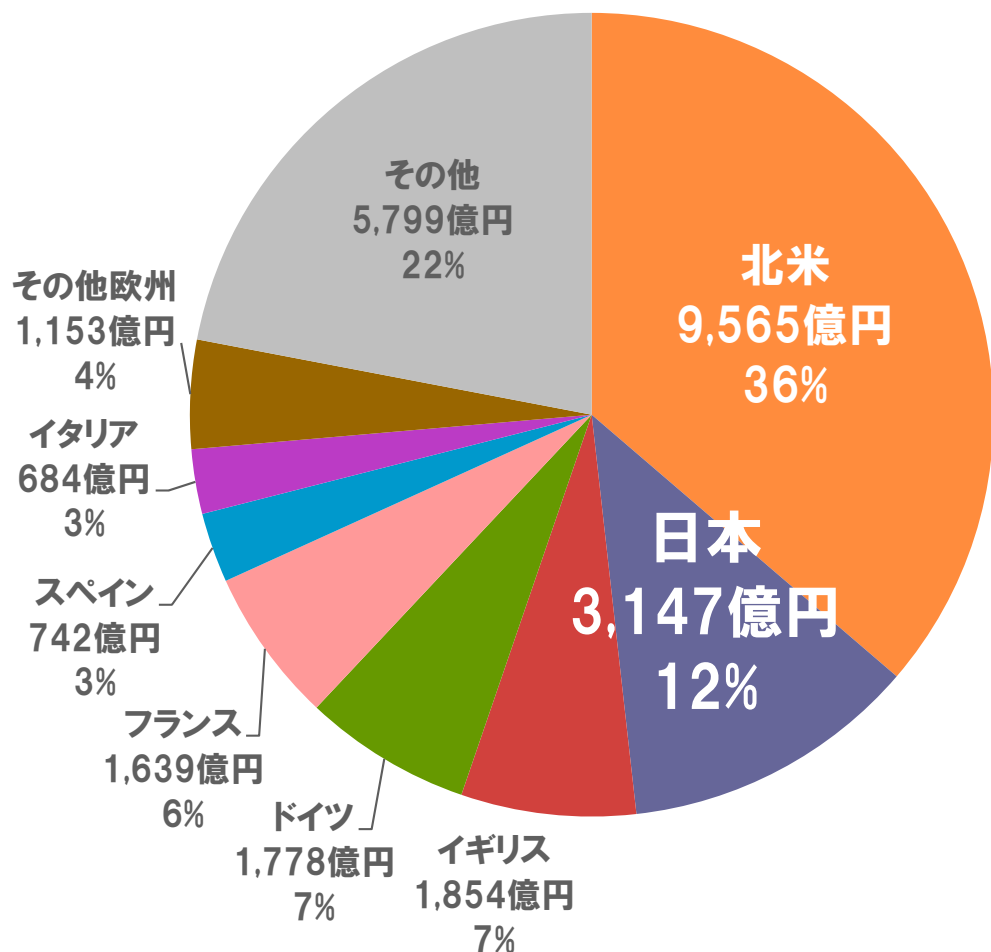
オリジナルIPの確立

パブリッシャーとしての
ビジネス拡大

当社の判断による事業展開が可能となり、
売上機会の増加および独立性への期待が高まる

海外向けへの注力方針は継続

世界のゲームソフトウェア市場規模



出所: 2017 CESAゲーム白書

デジタルコンテンツ事業における 海外売上高比率の推移

