



2020年1月期第2四半期決算説明資料

株式会社ユークス

2019年9月

1

2020/1期 第2四半期
決算概要

2

2020/1期
業績予想と今後の取り組み

1

2020/1期 第2四半期
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、%)

	2019/1期 2Q (連結)	2020/1期 2Q (連結)	増減額	増減率
売上高	645	2,748	2,102	325.7
売上原価	540	2,369	1,829	338.7
売上総利益	105	378	273	259.0
販管費	466	373	△93	△20.0
営業利益	△361	5	366	—
営業外収益	150	102	△48	△31.9
営業外費用	1	27	25	—
経常損益	△212	80	293	—
法人税等合計	△73	20	94	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	△138	60	198	—

2019年3月8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 (2019年3月8日時点)	2,781	310	433	293
実績	2,748	5	80	60
増減額	△33	△305	△352	△232
増減率	△1.2	△98.3	△81.4	△79.4

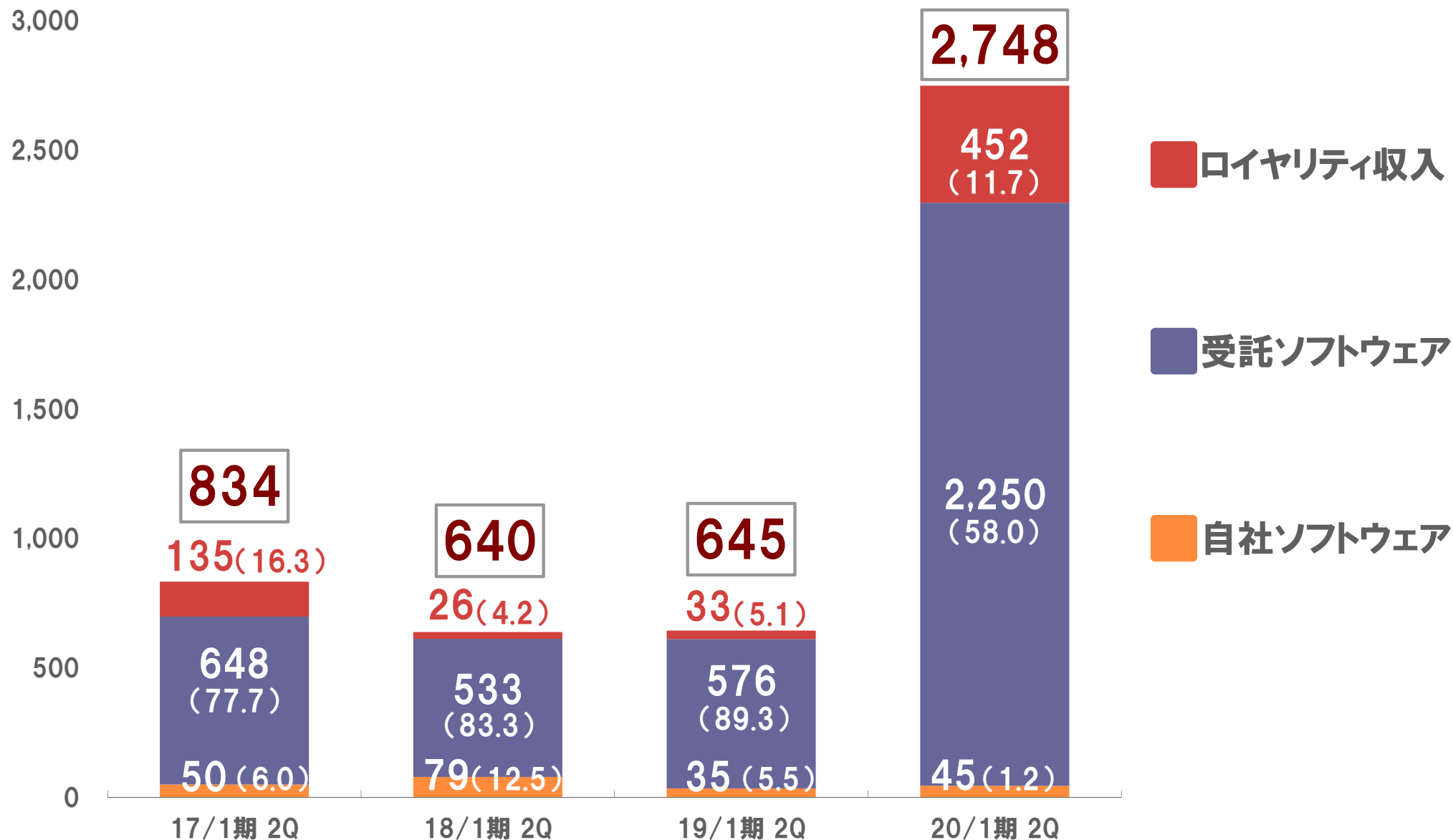
<差異理由>

- ・ 営業利益
利益率の高いロイヤリティ収入が当連結会計期間においては未達であったこと、および、WWEゲームシリーズに代わる新規案件にシフトしていく過程において一時的に原価率が上昇したため。
- ・ 経常利益
営業外費用において、為替相場の変動による24百万円の為替差損の発生等のため。

部門別売上高(デジタルコンテンツ事業)



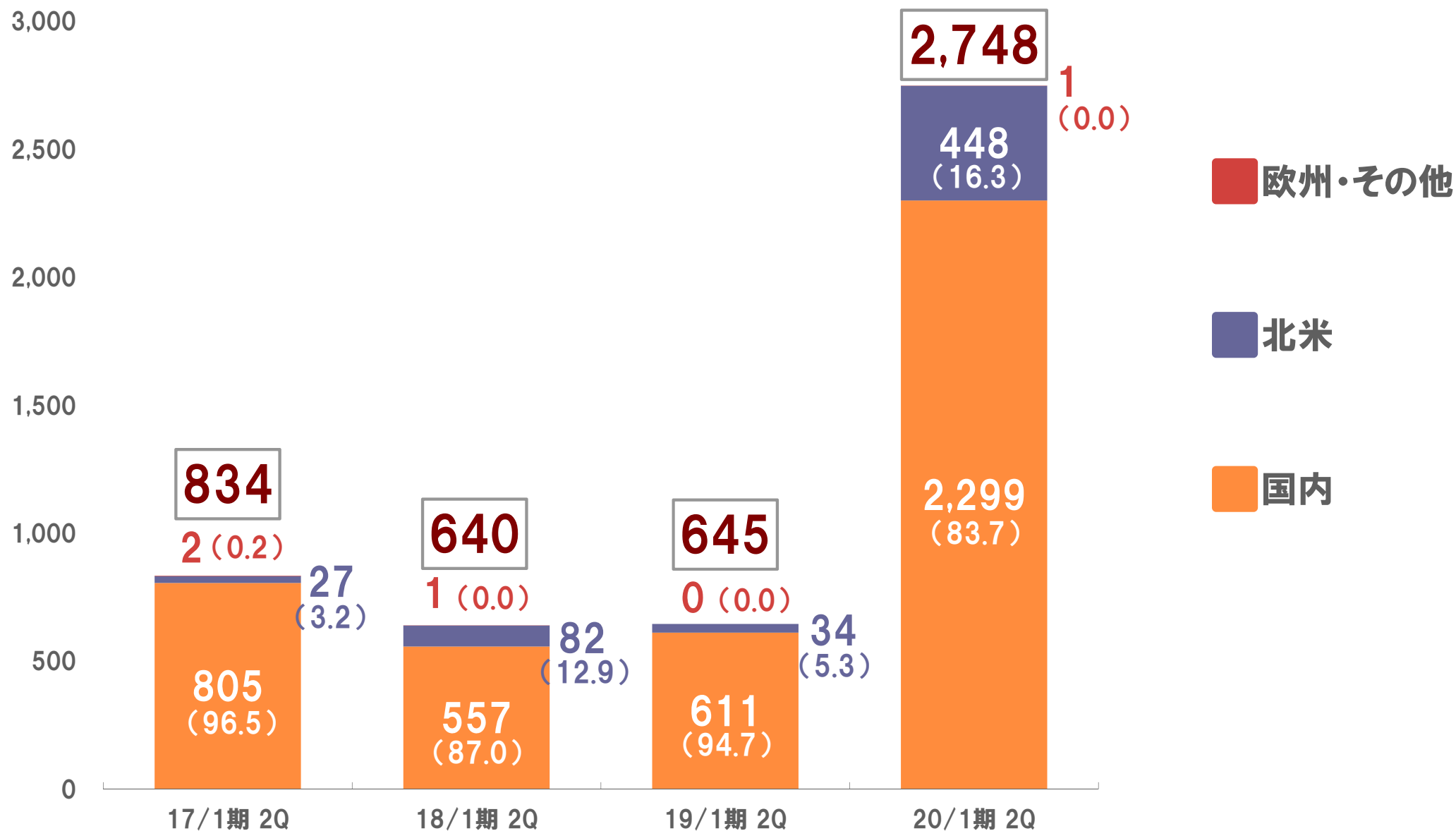
単位:百万円、%



地域別売上高(デジタルコンテンツ事業)



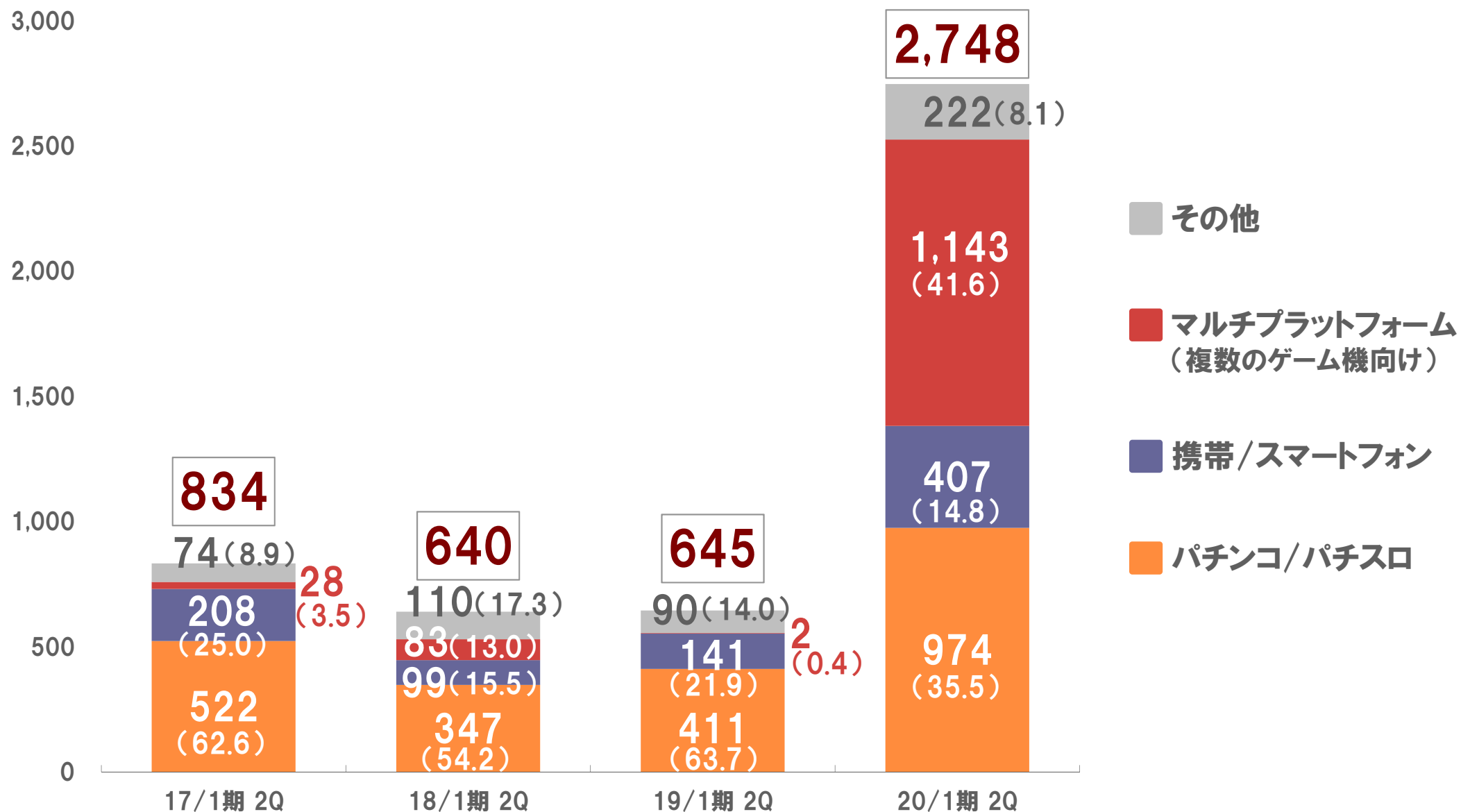
単位:百万円、%



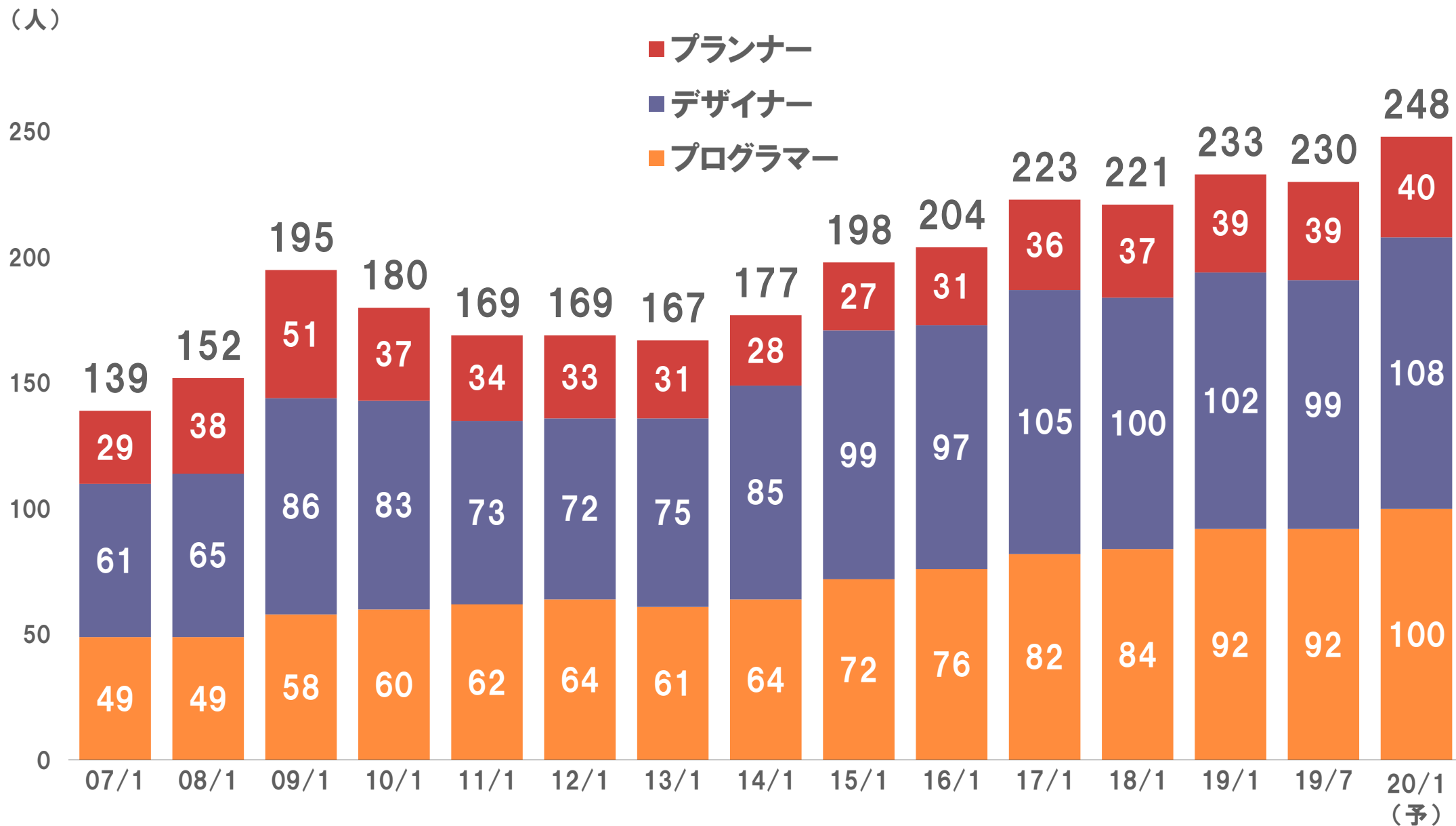
プラットフォーム別売上高(デジタルコンテンツ事業)



単位:百万円、%



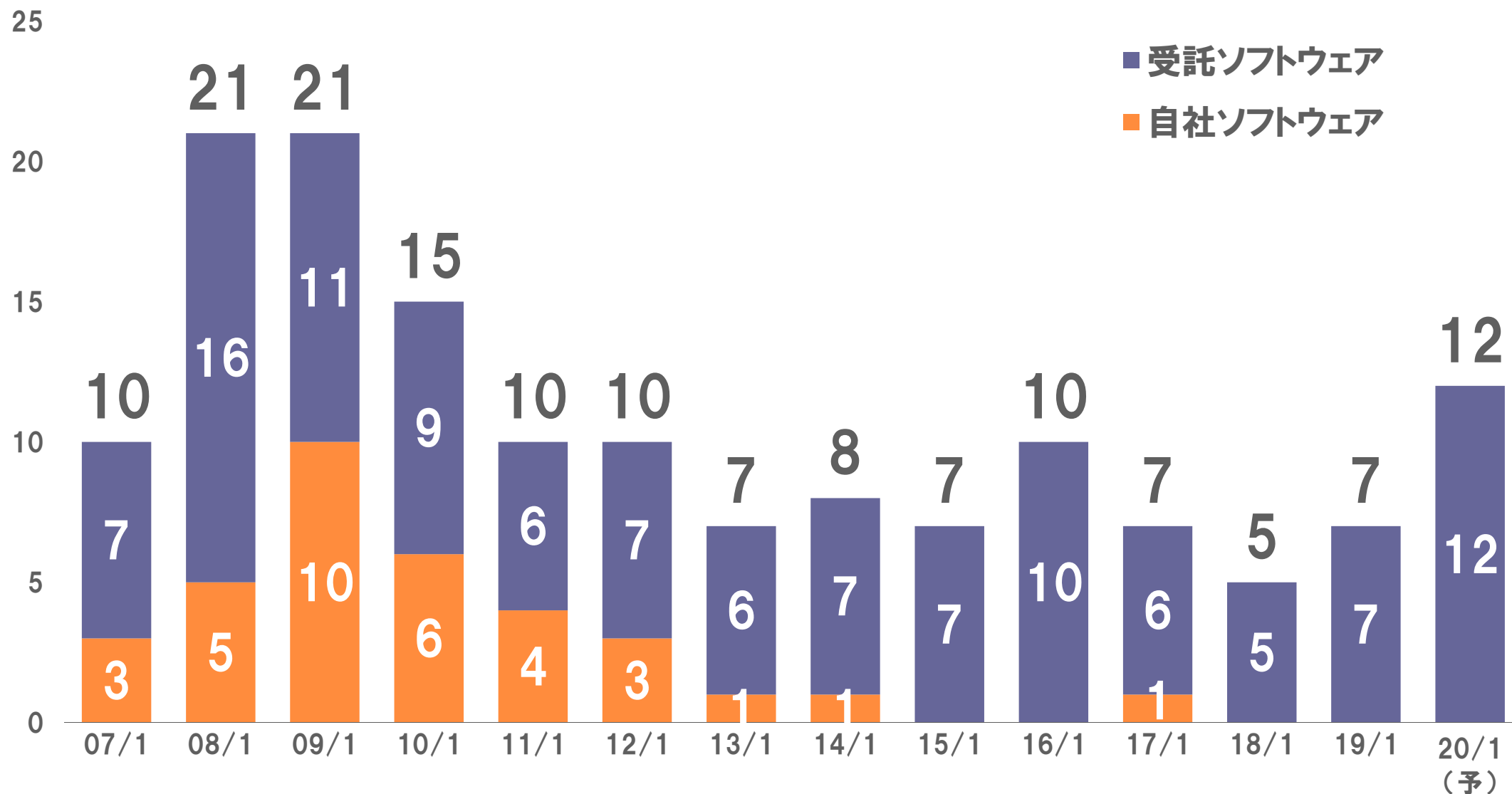
開発スタッフ数の推移(デジタルコンテンツ事業)



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】

	2019/1末(連)	2019/7末(連)	増減
流動資産	9,367	8,770	△596
現金及び預金	7,521	7,969	447
売掛金	487	403	△83
仕掛品	1,282	320	△962
その他	75	78	3
固定資産	943	943	0
有形固定資産	46	43	△3
無形固定資産	13	11	△1
投資その他の資産	885	889	3
資産合計	10,310	9,714	△596

連結貸借対照表②



(単位:百万円)

【負債の部】

	2019/1末(連)	2019/7末(連)	増減
流動負債	6,340	5,763	△577
短期借入金	4,650	5,250	600
未払金	317	239	△78
未払法人税等	87	20	△67
前受金	1,164	31	△1,133
賞与引当金	108	80	△27
その他	12	142	130
固定負債	157	161	4
負債合計	6,497	5,925	△572

【純資産の部】

	2019/1末(連)	2019/7末(連)	増減
株主資本	3,785	3,759	△26
資本金	412	412	0
資本剰余金	432	432	0
利益剰余金	3,678	3,652	△26
自己株式	△738	△738	0
その他の包括利益累計額	27	29	2
純資産合計	3,812	3,788	△23
負債・純資産合計	10,310	9,714	△596

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

「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 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

テーマソング同時配信開始



DAIYA from ARP
「Raise Your Flag」



LEON from ARP
「Dive into Love」

「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。



エイベックス社『AR LIVE SOLUTION』に ダイヤとレイジが生出演

エイベックス社の次世代エンタテインメントショーの大規模なテクニカルリハーサル
「AR LIVE SOLUTION」にARP二人組ユニット「REBEL CROSS」のダイヤとレイジが生出演

最先端の技術を駆使した著名なAIやバーチャルアーティストが登場するなか、トリで登場したダイヤとレイジは、トークを通して観客とリアルタイムでコミュニケーションを行い、アーティストとしての魅力とともに、ARライブシステム「ALiS ZERO™」の存在感をアピール

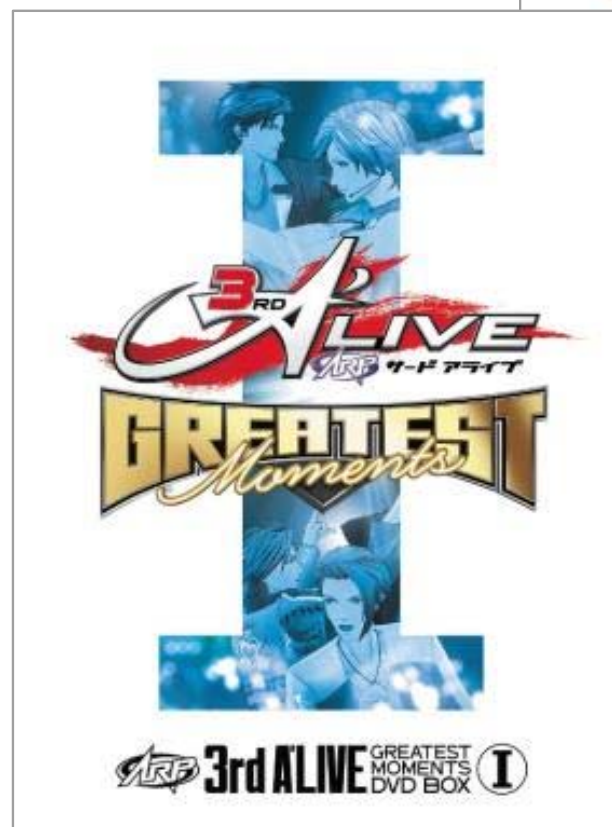


3rd A' LIVE GREATEST MOMENTS DVD BOX

2019/6/26発売

3DVD (スマプラ対応)

3rd A' LIVE GREATEST MOMENTS DVD BOX



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

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

「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内田明理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。





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
〈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

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



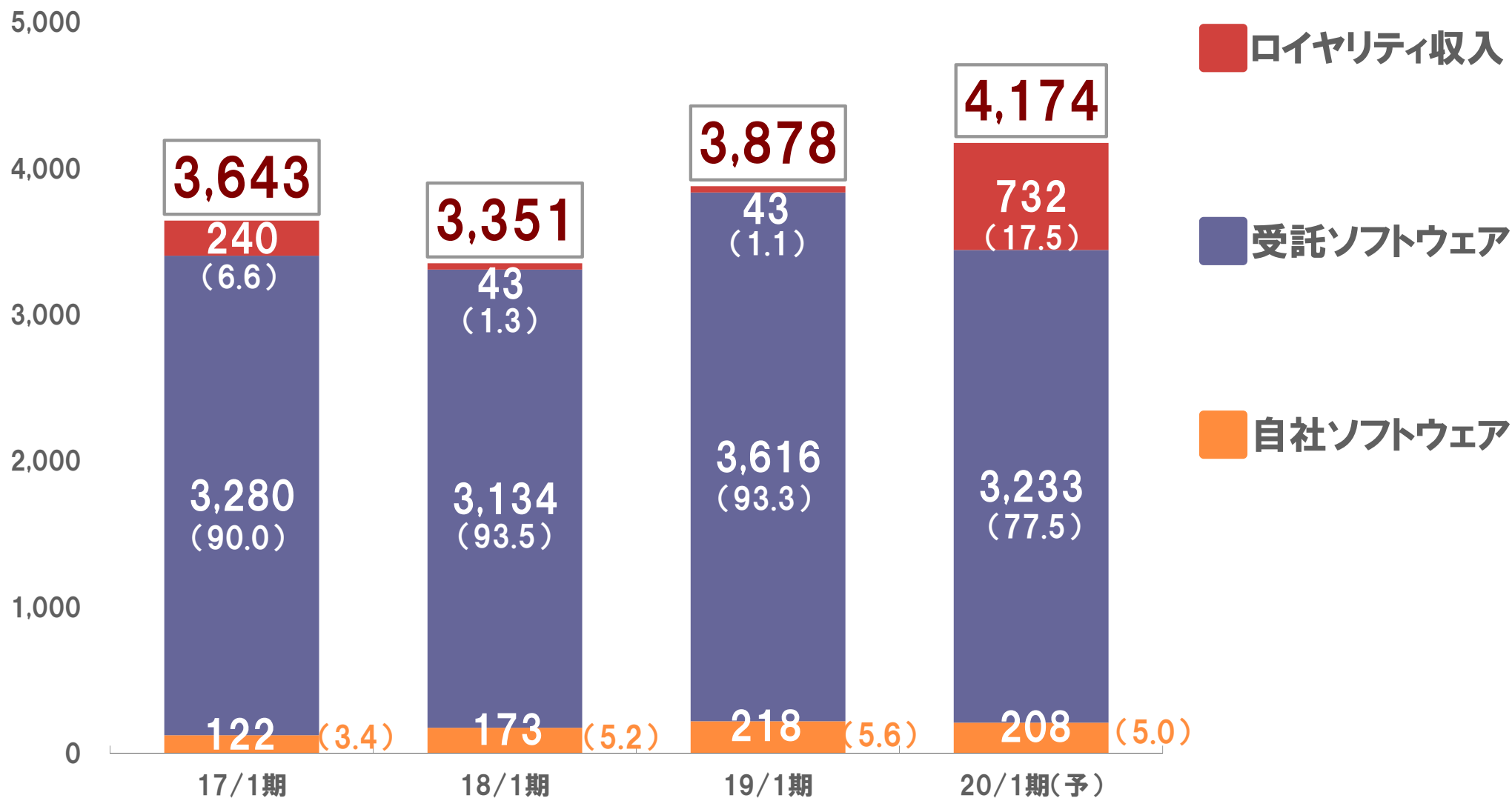
(単位:百万円、%)

	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)



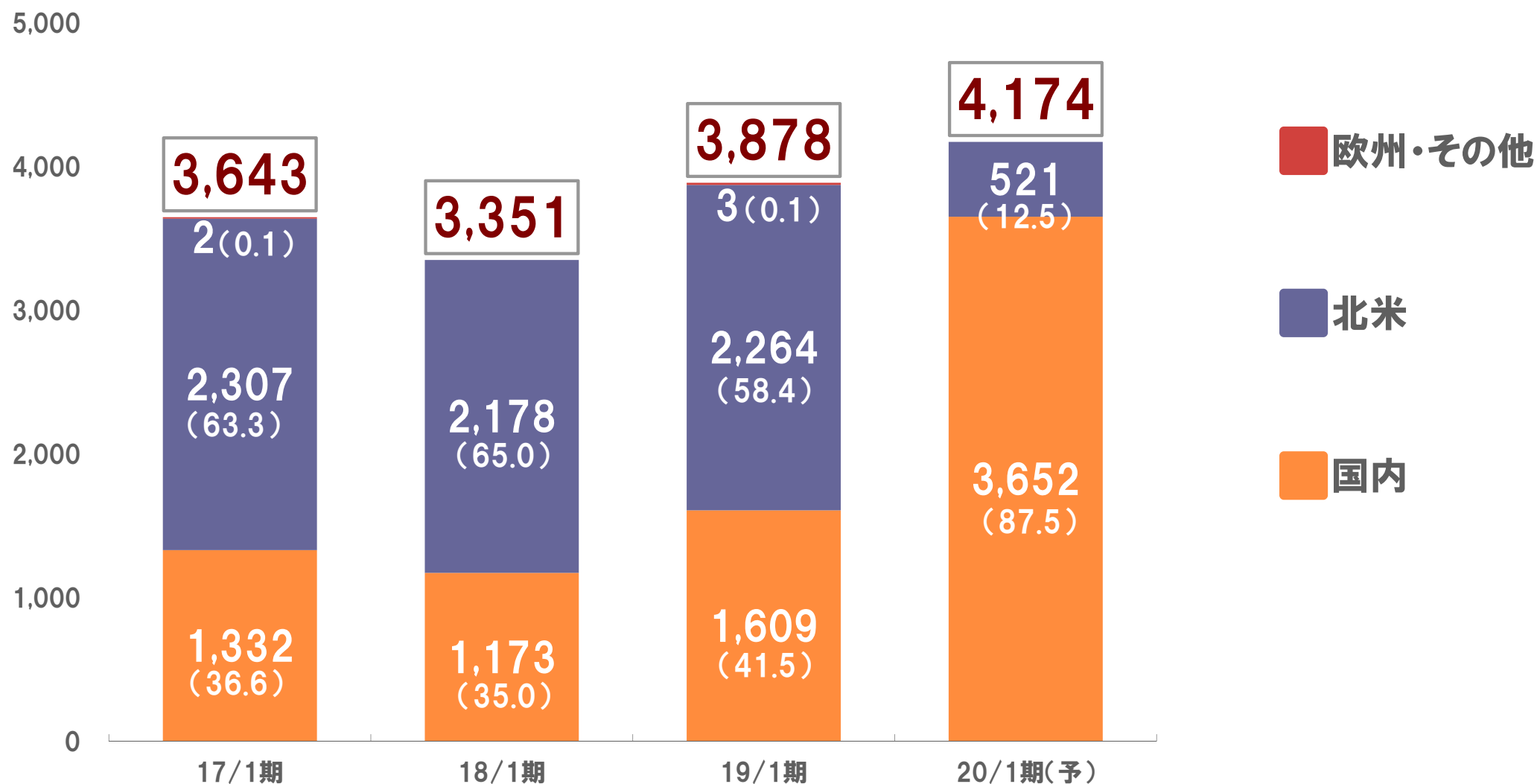
単位:百万円、%



地域別売上高(デジタルコンテンツ事業)



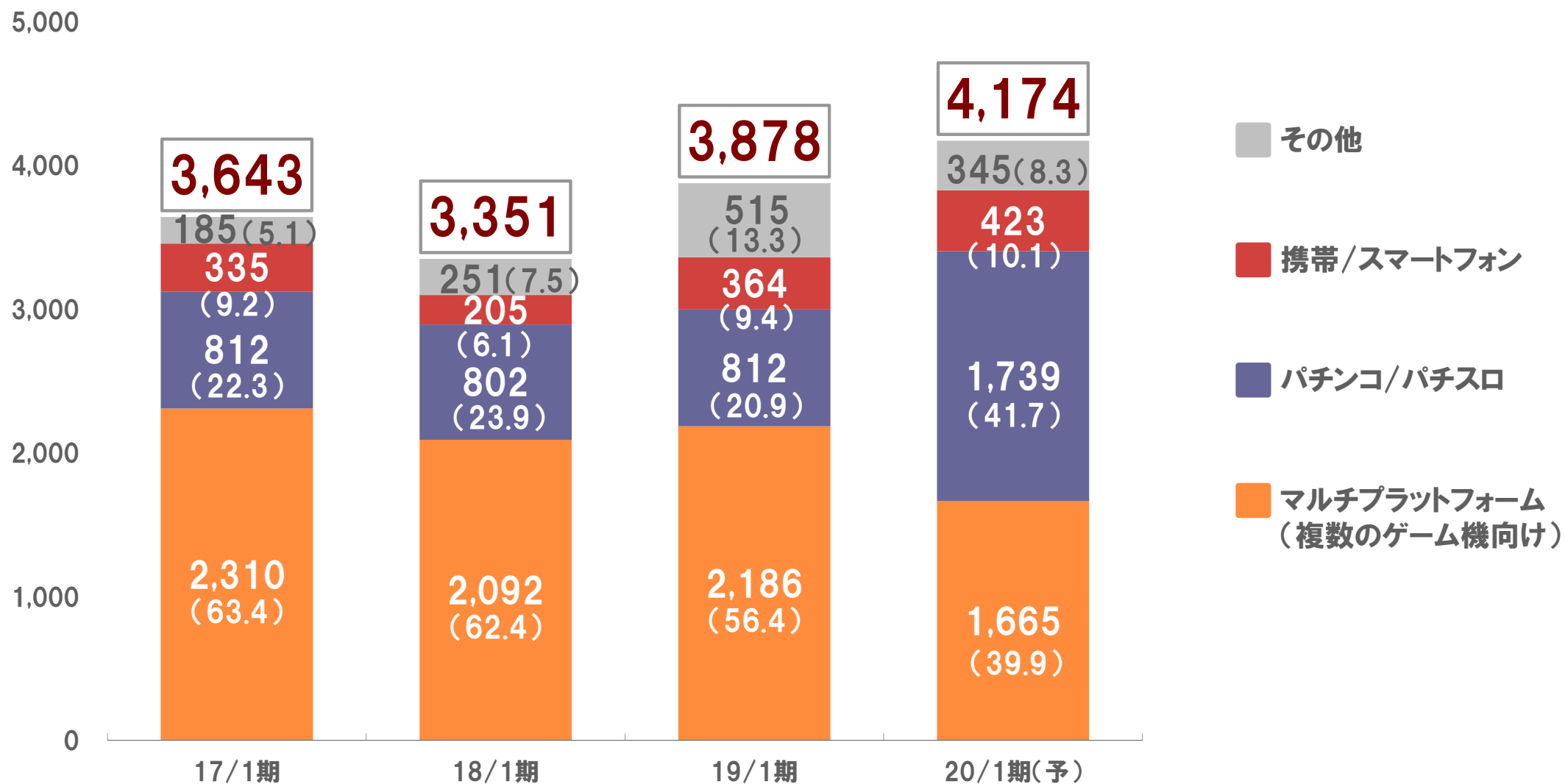
単位:百万円、%



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、%



『ARP REMIND TOUR 2019』開催

2018年8月開催 KICK A' LIVE

2019年1月開催 KICK A' LIVE2の応援上映会



2019年8月 2日(金) TOHOシネマズ仙台
2019年8月 9日(金) TOHOシネマズ名古屋ベイシティ
2019年8月 16日(金) TOHOシネマズ梅田
2019年8月 16日(金) TOHOシネマズ天神

アニメ「ARP Backstage Pass」の主題歌 「Burn it up」 8月21日発売

全国流通通常盤



◆全国流通通常盤法人別特典◆

- Amazon:デカジャケット
 - キャラアニ:75mm缶バッジ
 - HMV全店・HMV & BOOKS online:プロマイド2枚セット
 - TSUTAYA RECORDS(※一部店舗除く)/TSUTAYAオンライン:2Lサイズプロマイド
 - タワーレコード(一部店舗を除く):L判プロマイド
 - とらのあな:L判プロマイド
 - 文教堂・アニメガ:L判プロマイド
 - ステラワース:ジャケットスクエア缶バッジ40mm
- ※特典は変更になる場合がございます
※詳しくは各店舗にお問い合わせください

アニメイト限定

カップリングが
各メンバーのソロ曲を入れた
メンバーソロシングル盤
(4バージョン)



 アニメイト限定盤4種
+全国流通通常盤全購入特典



アニメイト限定盤4種
+全国流通通常盤
全購入特典
CD収納スリーブケース

秋葉原BAY HOTEL とのコラボ企画

KICK A' LIVE3の開催に合わせてホテル館内やラウンジなどでARパフォーマーズの写真展示やビデオ上映など、ライブ後もホテルで存分に楽しめる企画

コラボ期間：2019年8月23日(金)～25日(日)



ノベルティグッズ2種類をもれなくプレゼント



アクリルスタンド付ボトルキャップ



特別ステッカー

コラボ企画専用ラウンジ

コラボ企画プランのお客様だけが
お楽しみいただける「専用ラウンジ」

「3rd A' LIVEのライブ映像」を日替わりで上映

- ・23日(金)第1公演、第2公演
- ・24日(土)第3公演、第4公演
- ・25日(日)第5公演、第6公演

ARP『KICK A' LIVE3』開催

日時:2019年8月24日(土)・25日(日)

会場:ベルサール高田馬場



「REWIND VI」 DMM VR THEATERにて公開

日時:2019年12月14日(土)

12月15日(日)

会場:DMM VR THEATER



DIVE XR FESTIVAL supported by SoftBank

主催:DXF実行委員会
特別協賛:ソフトバンク株式会社

9月22日(日)～9月23日(月・祝)

幕張メッセ 展示ホール1-3



9月22日(日)出演決定



アニメ、ゲーム、マンガのキャラクター、インターネット空間で活躍するバーチャルシンガーやVTuber、AIたちが1つの同じ空間に集結し、非日常的な世界を創りだす音楽の祭典。

アニメ『ARP Backstage Pass』2020年1月放送決定

メンバーの学園生活、出会いからデビュー後、
日々のあらゆる喜びや苦しみを掘り下げながら忠実に描くドキュメンタリー



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



リアルさを追求した
格闘ゲーム分野

パチンコパチスロの
映像開発

スマホ分野のコンテンツ制作
およびサーバーシステム
構築・運用業務

内田プロデューサーとの
コラボによる新ビジネス

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

家庭用
ゲーム

業務用
ゲーム

携帯
ゲーム

SNS

コミック

アニメ

ライト
ノベル

映画

ドラマ

物販関連
グッズ

雑誌

パチンコ
パチスロ

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%)

内田プロデューサーとの
コラボによる新ビジネス

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

