



2020年1月期決算説明資料

株式会社ユークス

2020年3月

1

2020/1期 決算概要

2

**2021/1期
業績予想と今後の取り組み**

1

2020/1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、%)

	2019/1期 (連結)	2020/1期 (連結)	増減額	増減率
売上高	3,878	3,928	50	1.3
売上原価	2,733	3,682	949	34.7
売上総利益	1,144	245	△898	△78.5
販管費	872	773	△99	△11.4
営業利益	272	△527	△799	—
営業外収益	129	189	59	46.1
営業外費用	49	4	△45	△90.8
経常利益	351	△342	△694	—
法人税等合計	132	305	173	130.9
親会社株主に帰属する 当期純利益	219	△648	△867	—

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)	4,174	26	270	182
実績	3,928	△527	△342	△648
増減額	△245	△554	△613	△830
増減率	△5.9	—	—	—

<差異理由>

- ・ 利益率の高いロイヤリティ収入が未達であったこと、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、他の案件で補完しきれなかった結果、売上高は予想に到達できず、営業利益および経常利益はともに損失を計上することになりました。
- ・ 当期の業績および来期以降の見通しに鑑み、現時点での将来の課税所得を保守的に見積もり、繰延税金資産の回収可能性を慎重に検討した結果、繰延税金資産をすべて取り崩し、法人税等調整額290百万円を計上しました。その結果、親会社株主に帰属する当期純損失は648百万円となりました。

役員報酬の減額について



当業績予想の修正および業績状況を真摯に受け止め、
経営責任を明確にするため、
以下のとおり役員報酬の減額を実施いたします。

役員報酬の減額内容

対象者

代表取締役社長
常務取締役
取締役
監査役
執行役員

削減率

報酬月額
30%～20%
減額

(監査役につきましては自主返上)

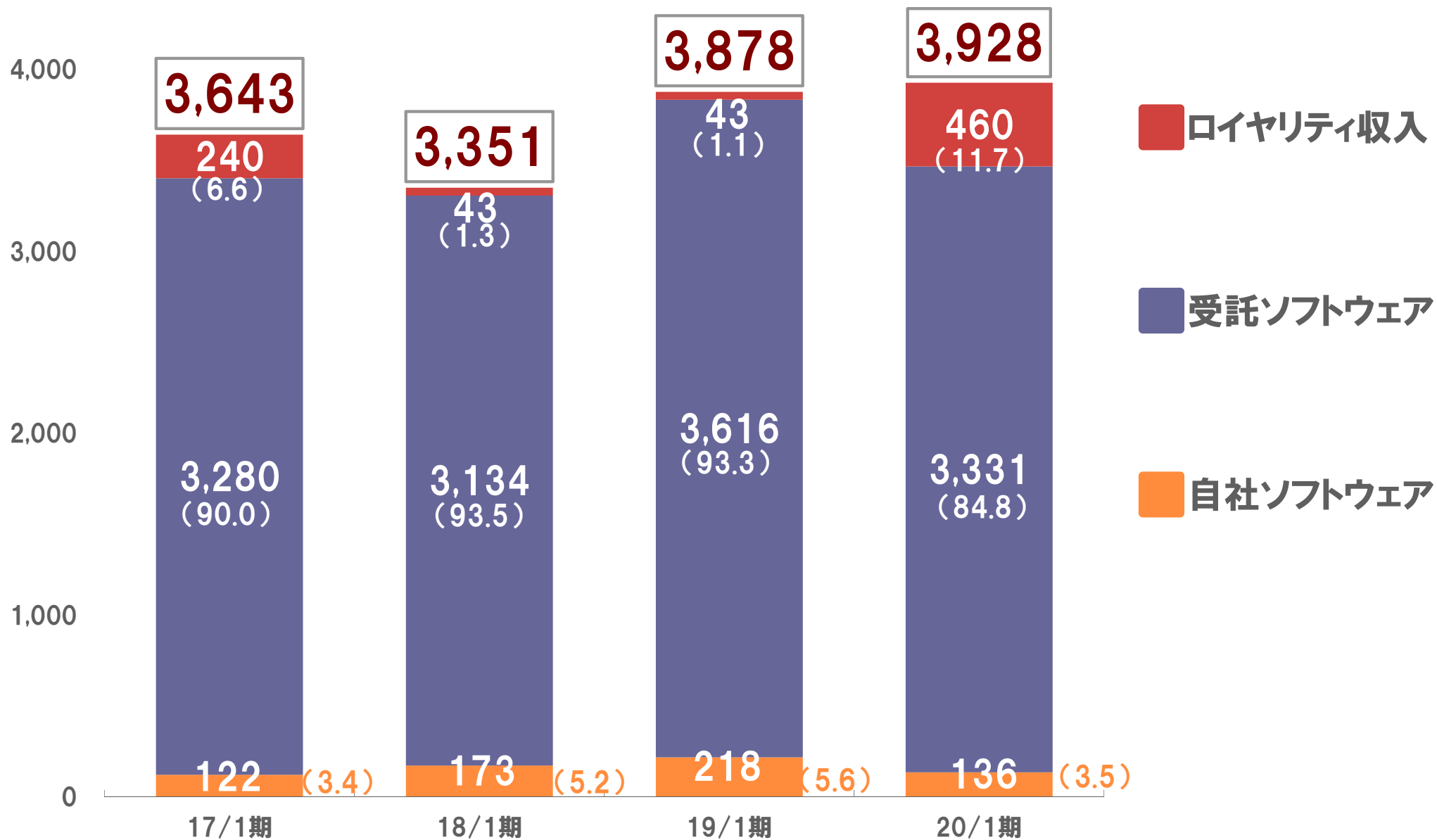
対象期間

2020年4月より
無期限

部門別売上高(デジタルコンテンツ事業)



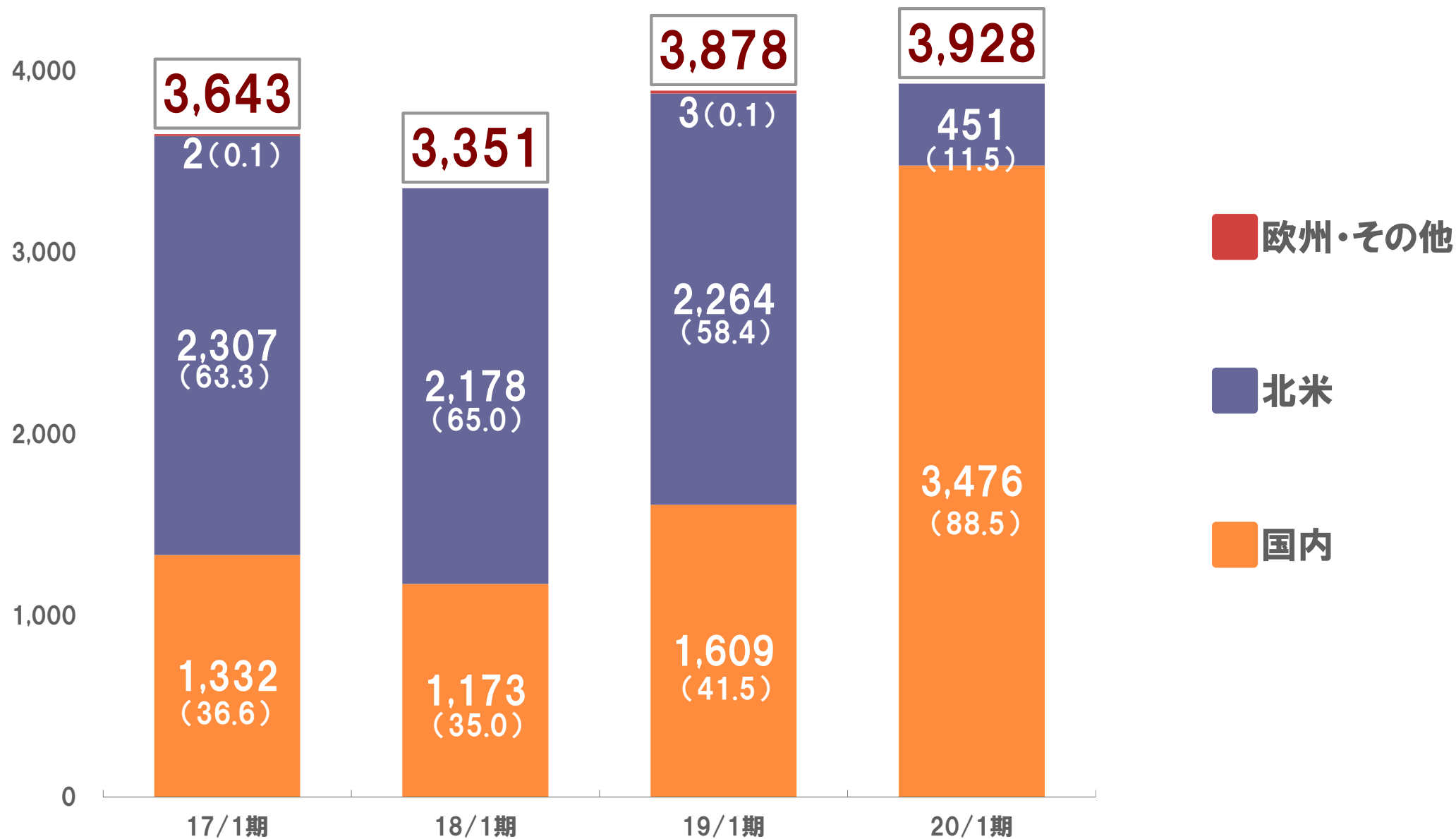
単位:百万円、%



地域別売上高(デジタルコンテンツ事業)



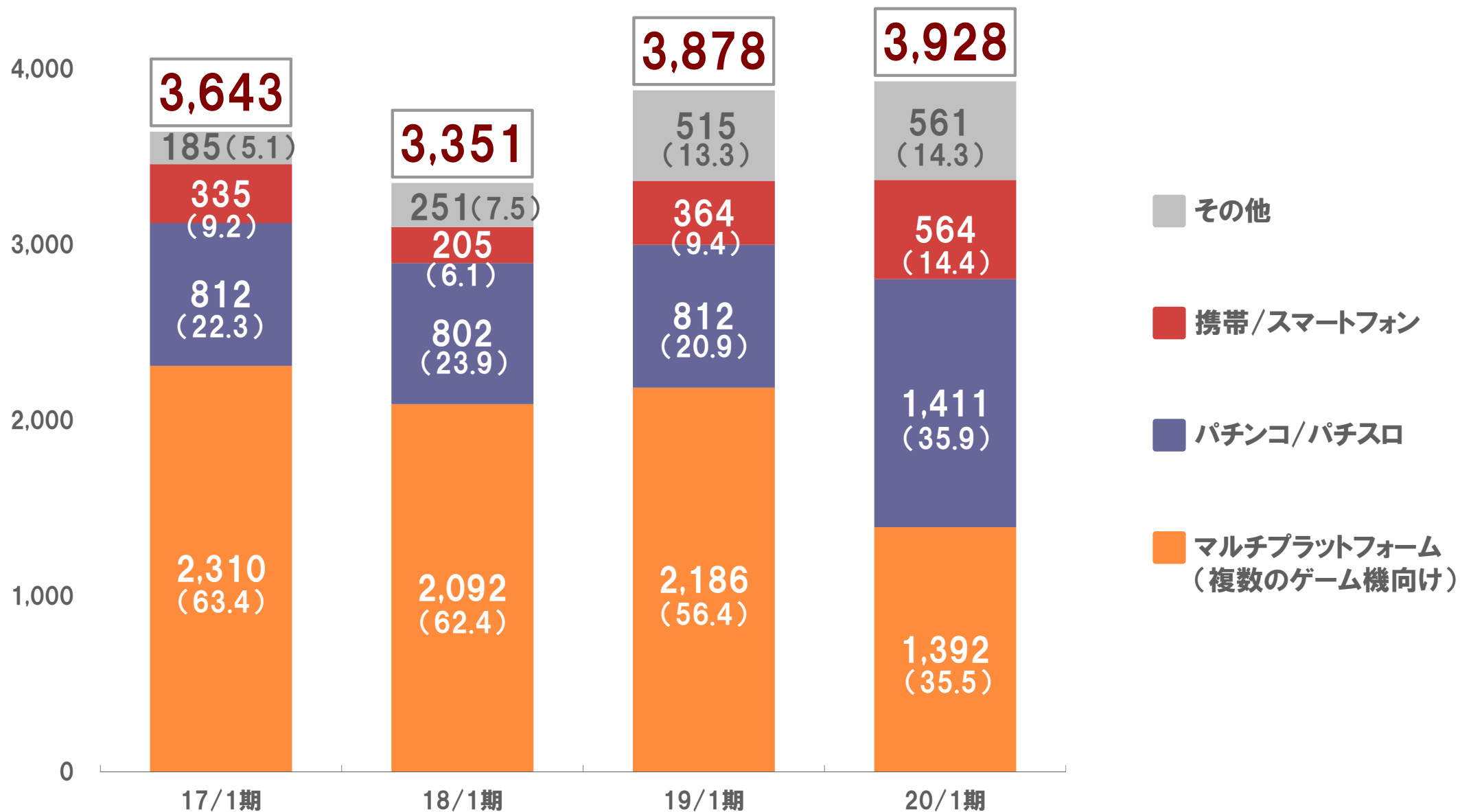
単位:百万円、%



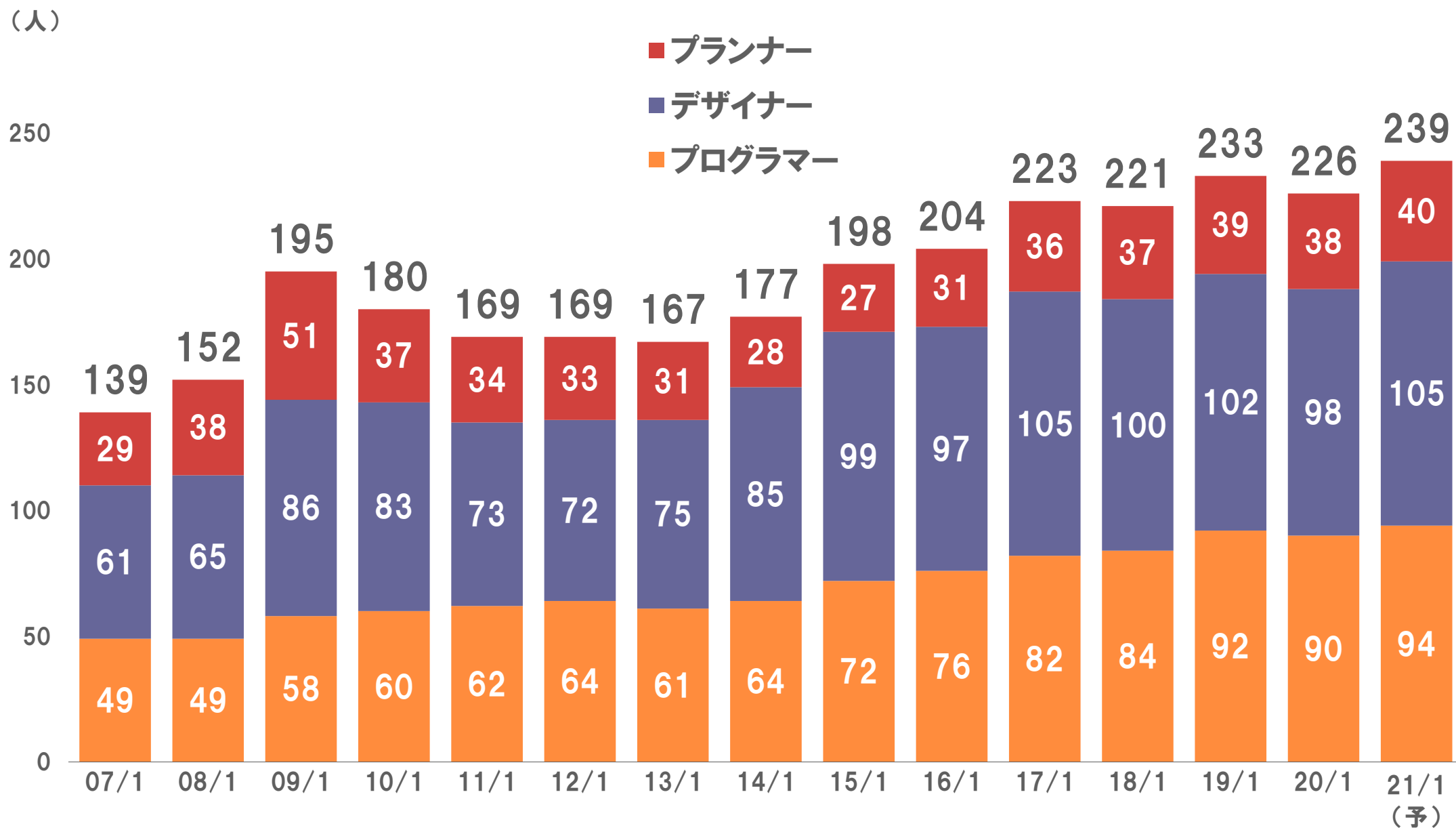
プラットフォーム別売上高(デジタルコンテンツ事業)



単位:百万円、%



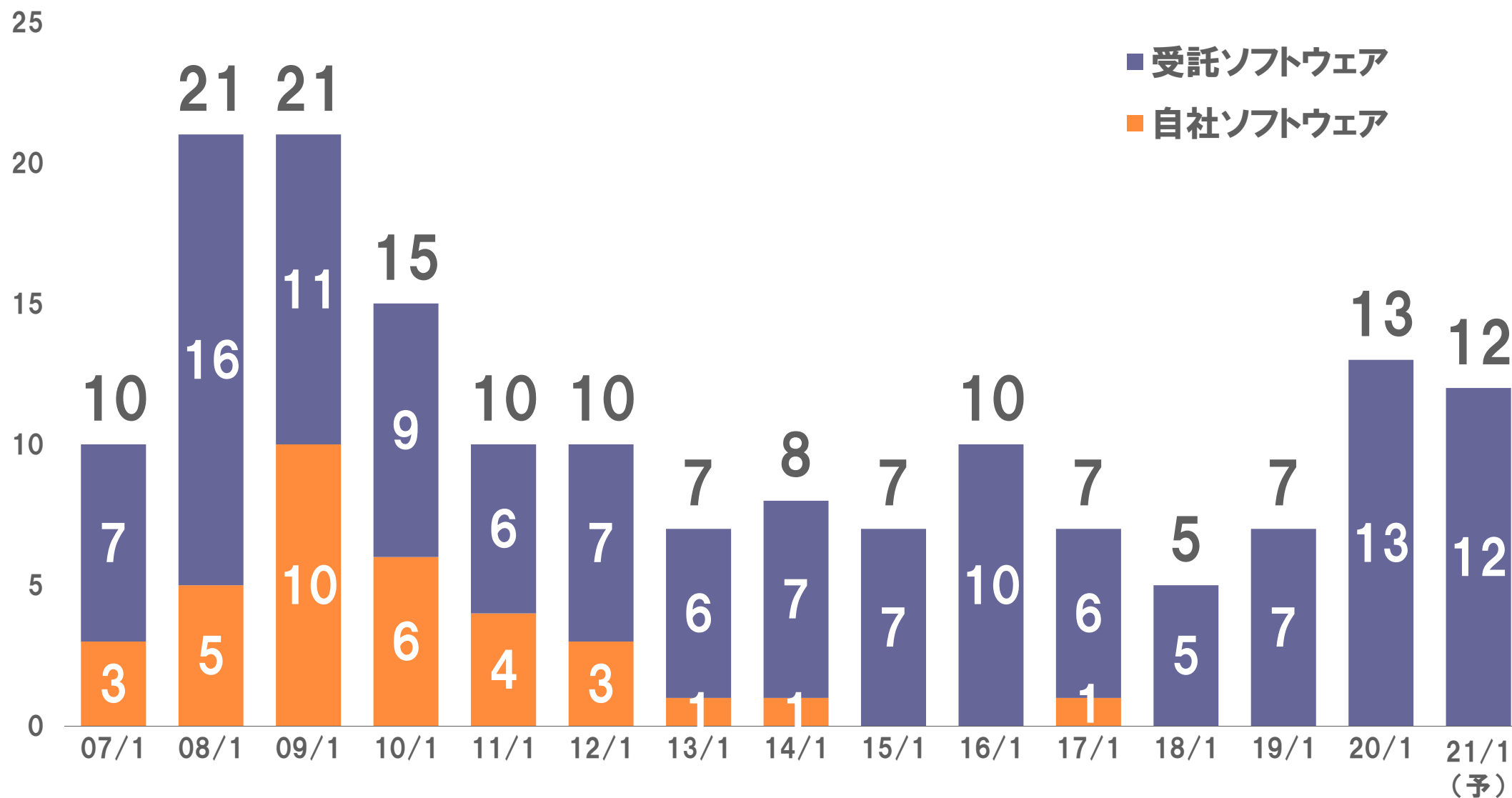
開発スタッフ数の推移(デジタルコンテンツ事業)



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)	2020/1末(連)	増減
流動資産	9,367	8,639	△727
現金及び預金	7,521	8,070	548
売掛金	487	116	△370
仕掛品	1,282	352	△930
その他	75	100	25
固定資産	943	698	△245
有形固定資産	46	40	△5
無形固定資産	13	17	3
投資その他の資産	884	640	△243
資産合計	10,310	9,338	△972

連結貸借対照表②



(単位:百万円)

【負債の部】

	2019/1末(連)	2020/1末(連)	増減
流動負債	6,340	6,070	△270
短期借入金	4,650	5,500	850
未払金	317	191	△125
未払法人税等	87	3	△84
前受金	1,164	133	△1,031
賞与引当金	108	78	△29
その他	12	163	151
固定負債	157	180	23
負債合計	6,497	6,250	△247

【純資産の部】

	2019/1末(連)	2020/1末(連)	増減
株主資本	3,785	3,050	△734
資本金	412	412	0
資本剰余金	432	432	0
利益剰余金	3,678	2,943	△734
自己株式	△738	△738	0
その他の包括利益累計額	27	36	9
純資産合計	3,812	3,087	△725
負債・純資産合計	10,310	9,338	△972

2

2021/1期 業績予想と
今後の取り組み

2021/1期 連結業績予想



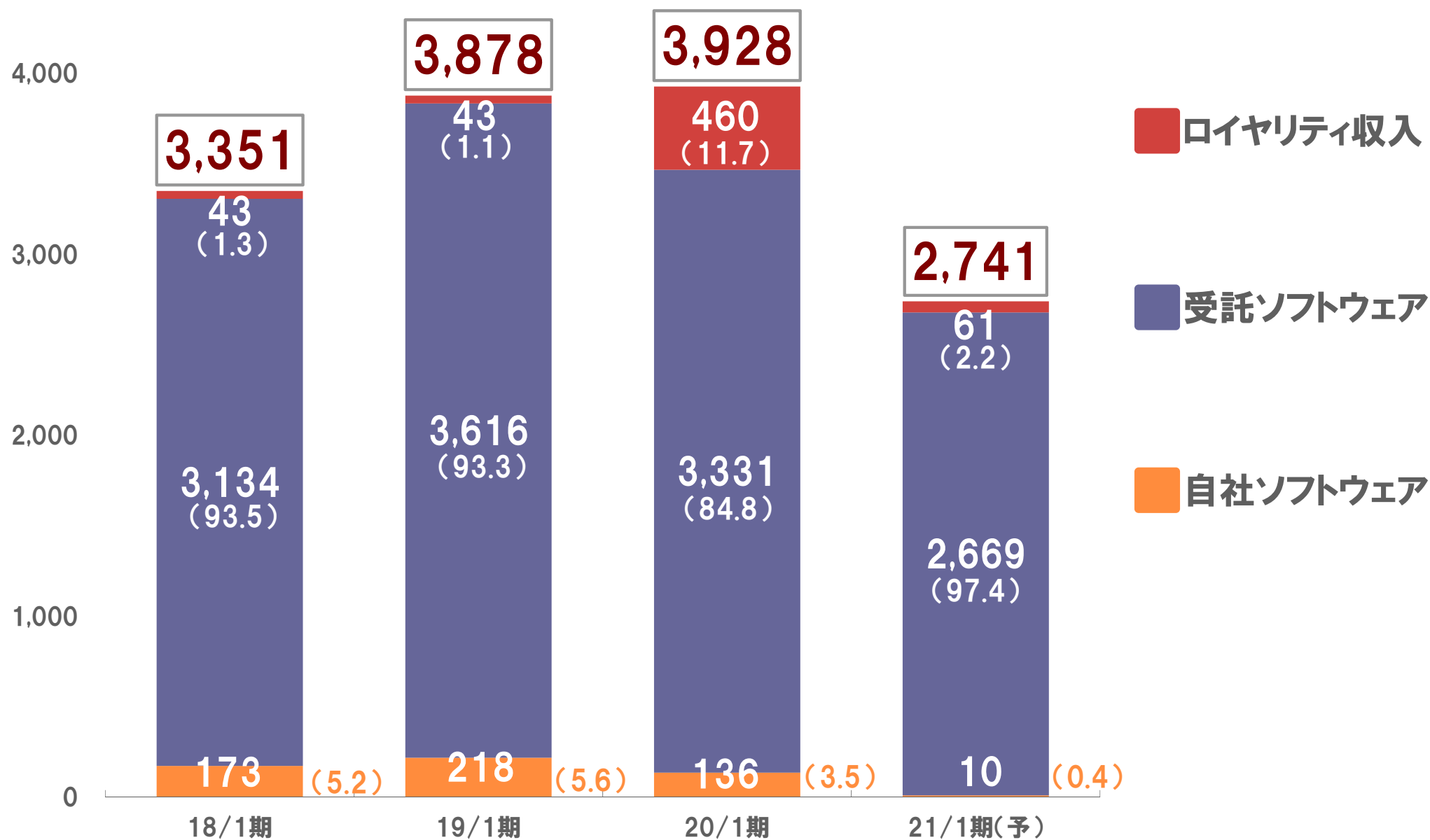
(単位:百万円、%)

	2020/1期 (連結)	2021/1期 予 (連結)	増減額	増減率
売上高	3,928	2,741	△1,187	△30.2
売上原価	3,682	2,121	△1,560	△42.4
売上総利益	245	619	373	151.9
販管費	773	560	△212	△27.5
営業利益	△527	58	586	—
経常利益	△342	177	520	—
親会社株主に帰属する 当期純利益	△648	147	795	—

部門別売上高(デジタルコンテンツ事業)



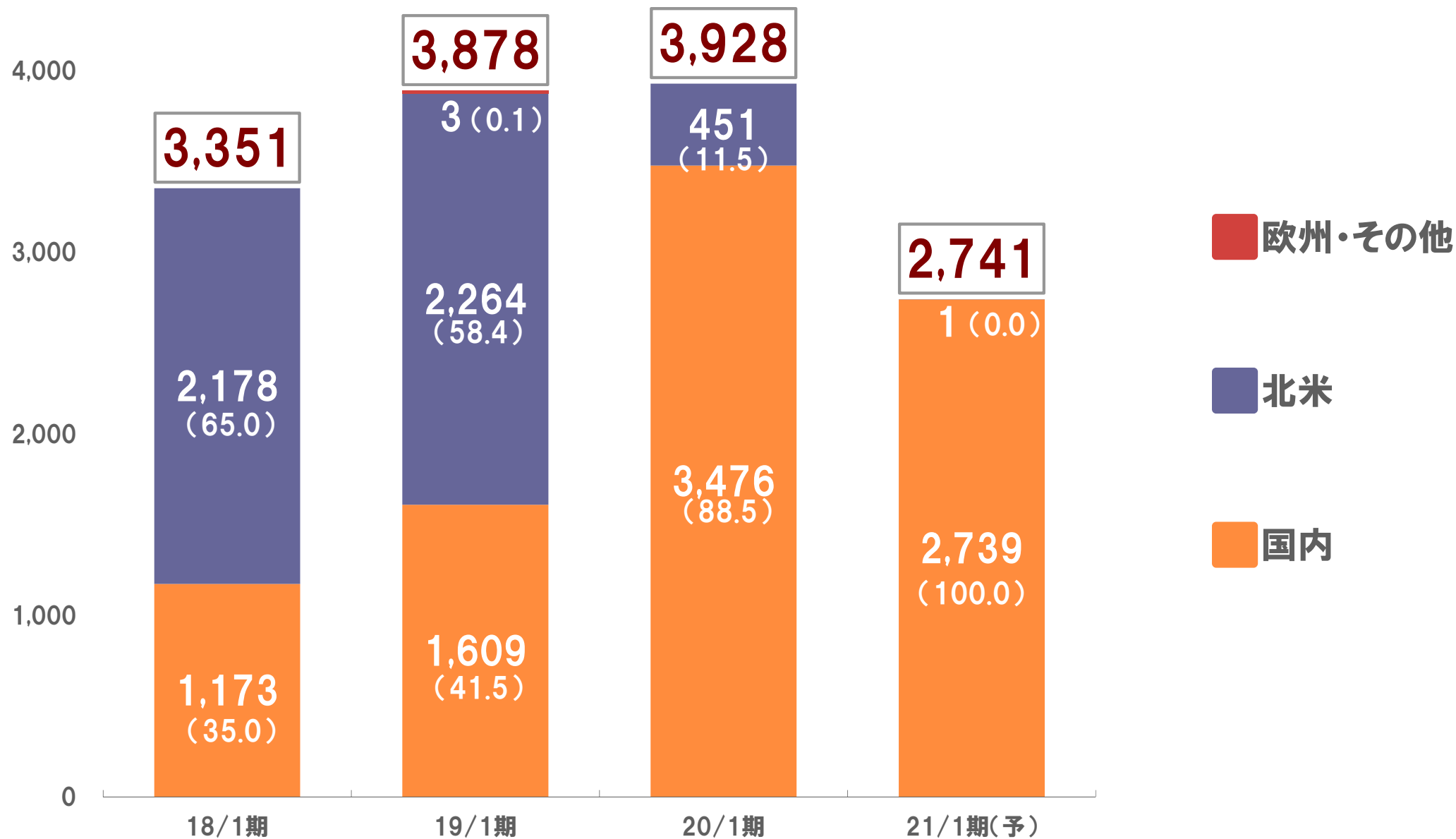
単位:百万円、%



地域別売上高(デジタルコンテンツ事業)



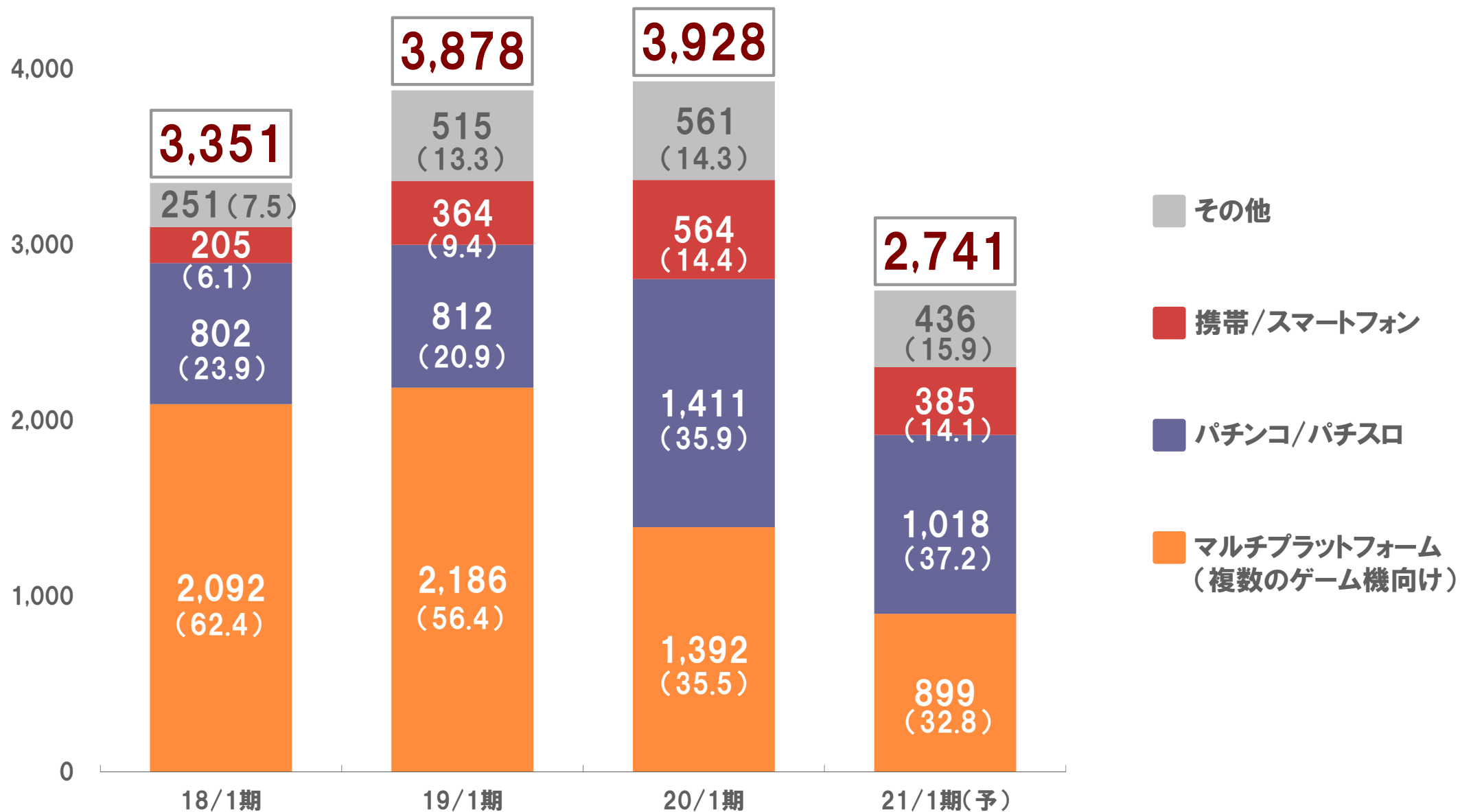
単位:百万円、%



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、%



構造改革の実施

企業価値向上に向けた収益力強化と体質改善

主な施策

不採算事業の廃止

海外拠点の見直し

経費削減

原価率改善のため稼働率向上

当社の強みを生かした開発プロジェクトの推進

プロジェクト毎の収益責任の明確化

経営陣一同、業績回復および今後の成長に向け
全力を尽くします。

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

CGアニメ制作・VTuberソリューションビジネス

次世代コンソールゲーム機向けの受託案件

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」

ALiSの技術を転用した自社開発ゲームエンジン

CGアニメ制作やVTuberソリューションに転用

新ビジネスに参入

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

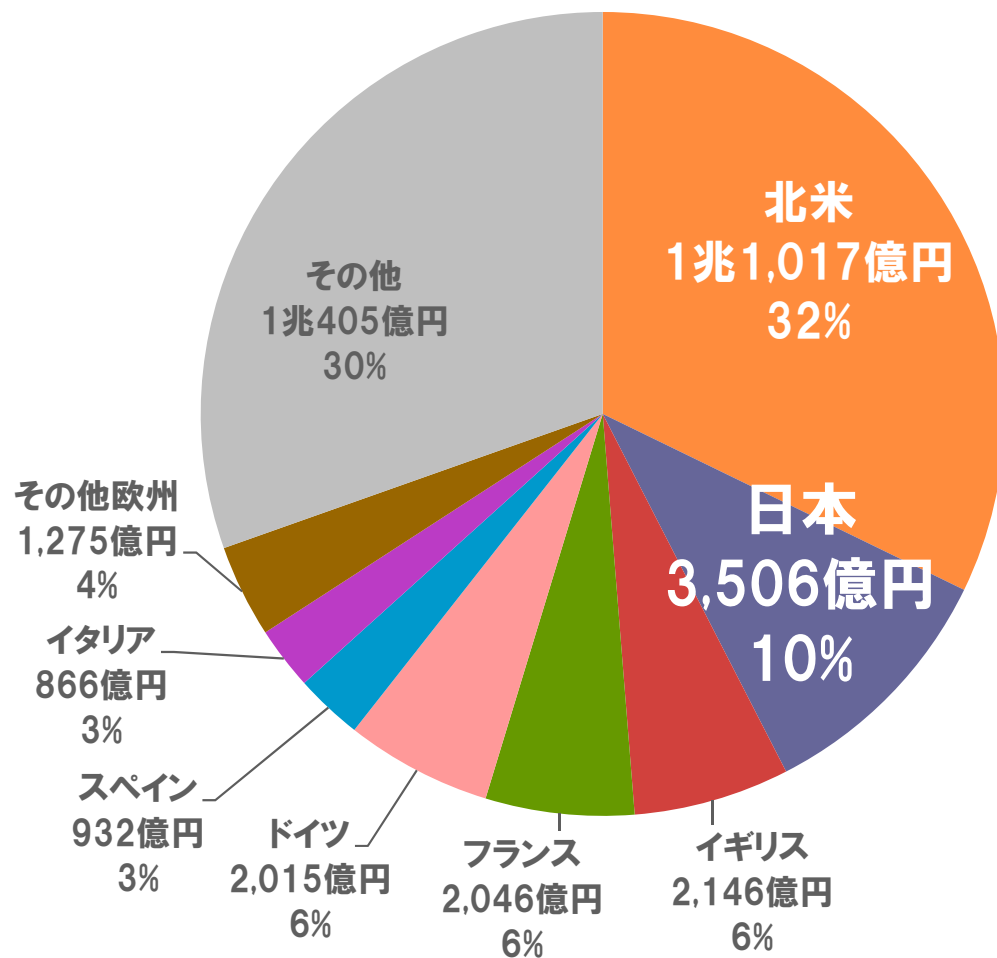
グローバル市場で
作品がヒット！

ロイヤリティ収入等

高利益(粗利率100%)

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



ゲーム開発

EARTH DEFENSE FORCE IRON RAIN



ジャンル:アクションTPS
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

東京2020オリンピック 公式ビデオゲーム 2タイトルに開発協力

マリオ&ソニック AT東京2020オリンピック™



ジャンル:スポーツアクション
2019年11月1日発売
〈Nintendo Switch〉
発売元:株式会社セガゲームス

東京2020オリンピック The Official Video Game™



ジャンル:オリンピック公式スポーツゲーム
2019年7月24日発売
〈PS4, Nintendo Switch〉
発売元:株式会社セガゲームス

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

国内外大手ゲーム
パブリッシャーからの
受託タイトル

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『KICK A' LIVE3』開催

2019年8月24日(土)・25日(日)／ベルサール高田馬場



「REWIND VI」公開

2019年12月14日(土)・15日(日)／DMM VR THEATER



supported by SoftBank

DIVE XR FESTIVAL

ARPの出演、ALiSZEROの導入

2019年9月22日(日)～9月23日(月・祝)／幕張メッセ



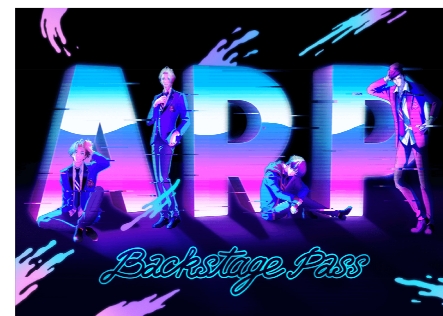
出演 ARPの出演により
大いに会場を沸かせた



導入 当社開発のARライブシステム
「ALiS ZERO」が
一部のアーティストで導入

アニメ『ARP Backstage Pass』 2020年1月放送開始

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



ARPとBリーグ 「川崎ブレイブサンダース」コラボ

ラジオ番組でバスケット好きメンバーダイヤが
川崎ブレイブサンダースのファンであると話したことから、
ブレイブサンダースの関係者より連絡がありコラボが実現



ARP×川崎ブレイブサンダース コラボグッズ発売!!
ミニキャラアクリルスタンド(¥1,000円(税込))・シリコンバンド(800円(税込))・コラボタオル(2,300円(税込))



サンリオピューロランドのコラボ ARP LIVE MOVIE “RE MIND” in Sanrio Puroland 開催決定

日時:2020年 4月25日(土)
4月26日(日)

