



2021年1月期第2四半期決算説明資料

株式会社ユークス

2020年9月

1

2021/1期 第2四半期
決算概要

2

2021/1期
業績予想と今後の取り組み

1

2020/1期 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、%)

| | 2020/1期 2Q (連結) | 2021/1期 2Q (連結) | 増減額 | 増減率 |
|---------------------|--------------------|--------------------|--------|-------|
| 売上高 | 2,748 | 1,007 | △1,740 | △63.3 |
| 売上原価 | 2,369 | 897 | △1,472 | △62.1 |
| 売上総利益 | 378 | 110 | △268 | △70.1 |
| 販管費 | 373 | 336 | △36 | △9.8 |
| 営業利益 | 5 | △226 | △231 | — |
| 営業外収益 | 102 | 33 | △68 | △67.3 |
| 営業外費用 | 27 | 176 | 149 | 553.6 |
| 経常利益 | 80 | △369 | △450 | — |
| 法人税等合計 | 20 | 0 | △20 | △99.8 |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 60 | △368 | △429 | — |

2020年3月13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 (2020年3月13日時点) | 1,109 | △68 | 48 | 36 |
| 実績 | 1,007 | △226 | △369 | △368 |
| 増減額 | △102 | △157 | △417 | △405 |
| 増減率 | △9.2 | - | - | - |

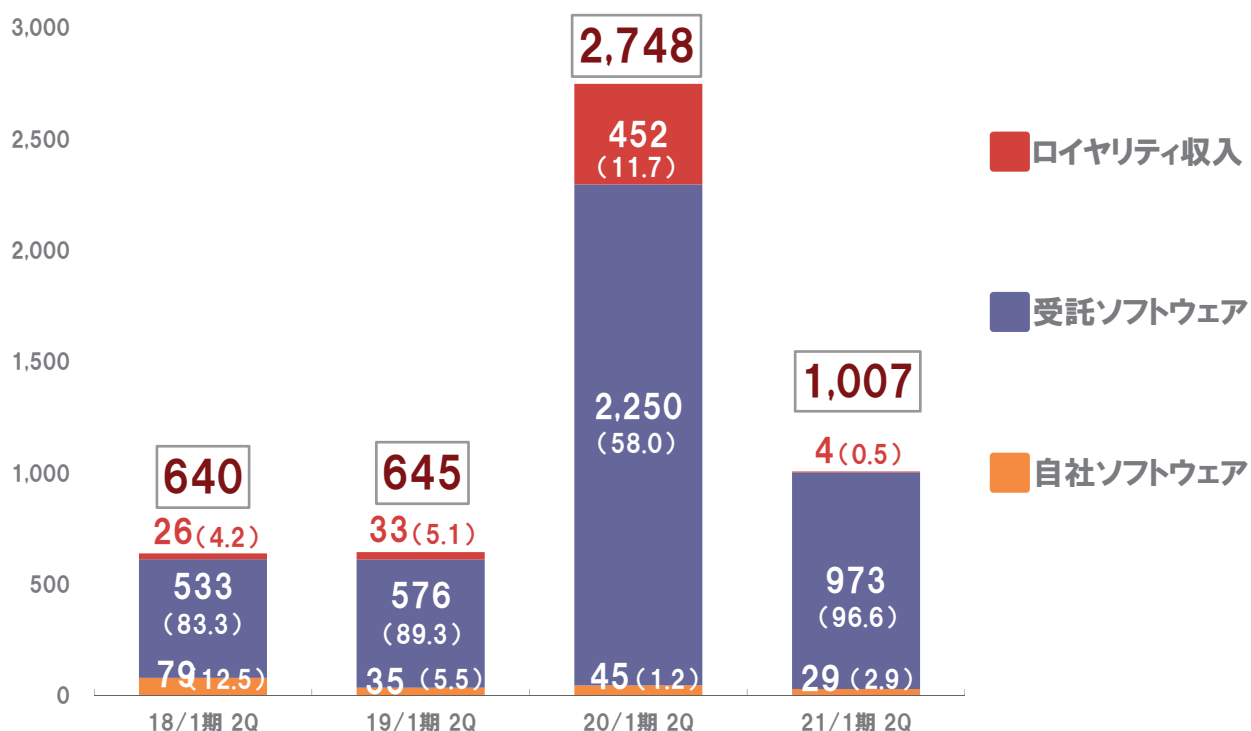
<差異理由>

- ・ 売上高
新規案件の受託による増加要因はあったものの、新型コロナウイルス感染症の影響により、2020年4月に予定していた「AR performers」の興行が延期、また受託案件の検収時期の遅れや見直し発生等による減少要因のため。
- ・ 営業利益
上記の影響に加え、テレワーク体制等に伴う作業効率の悪化により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173百万円の為替差損の発生等のため。

部門別売上高



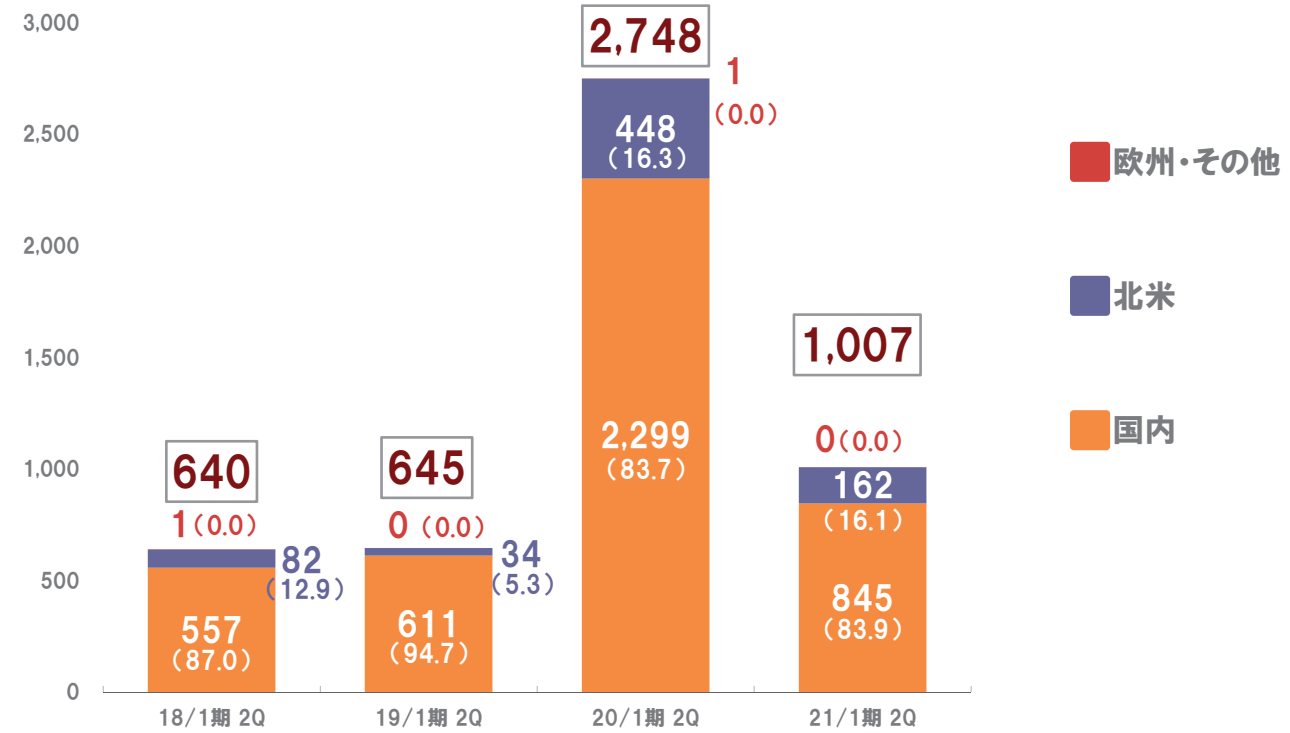
単位:百万円、%



地域別売上高



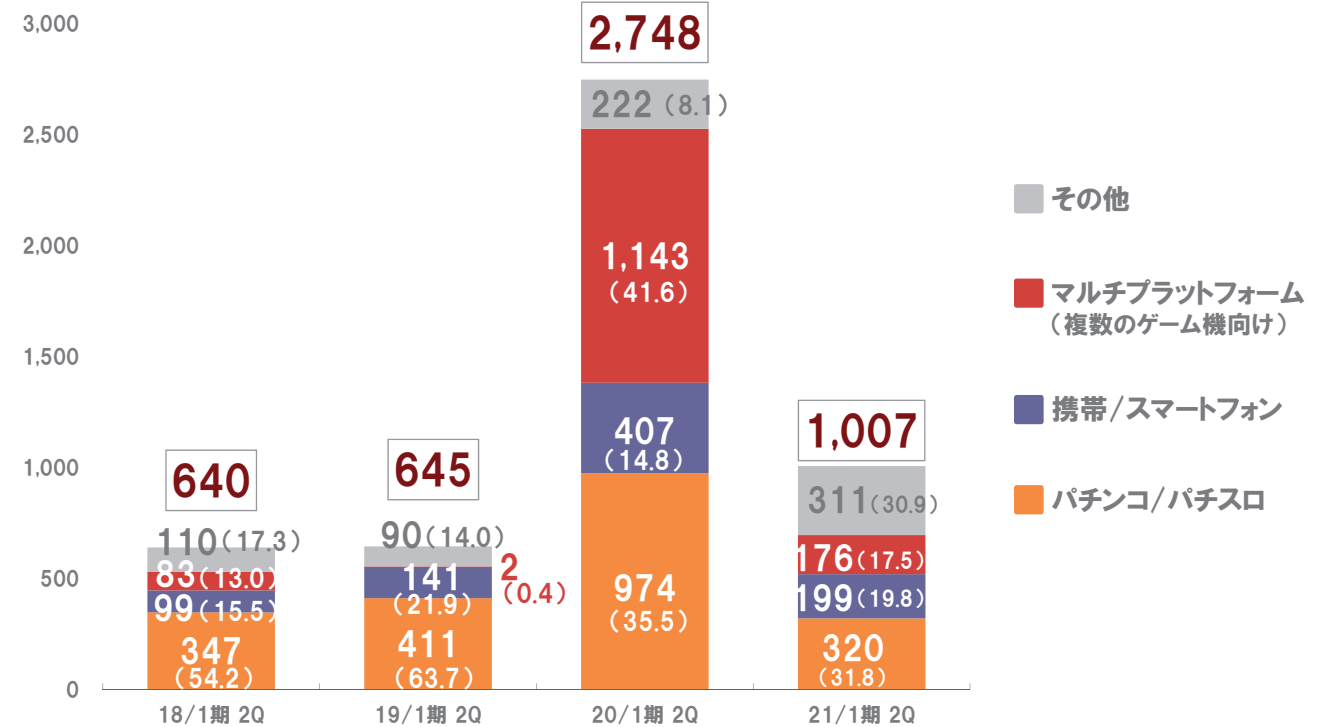
単位:百万円、%



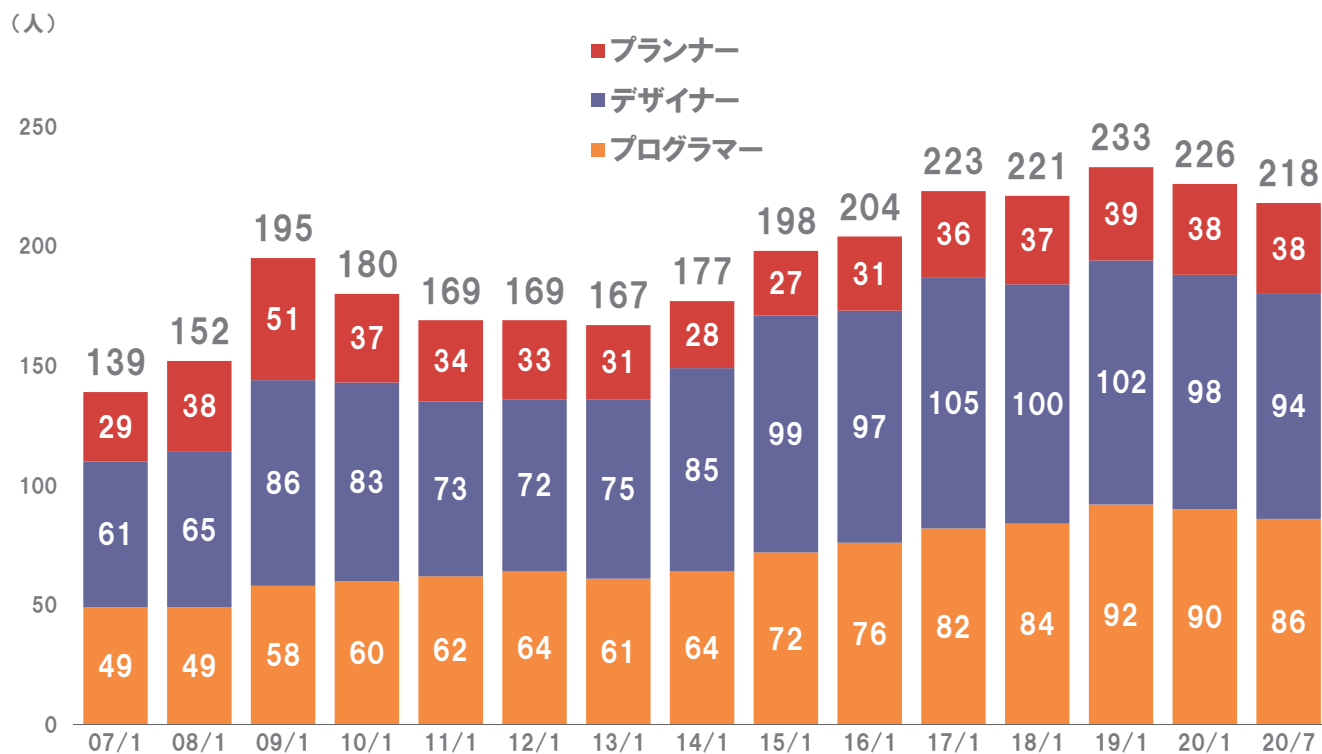
プラットフォーム別売上高



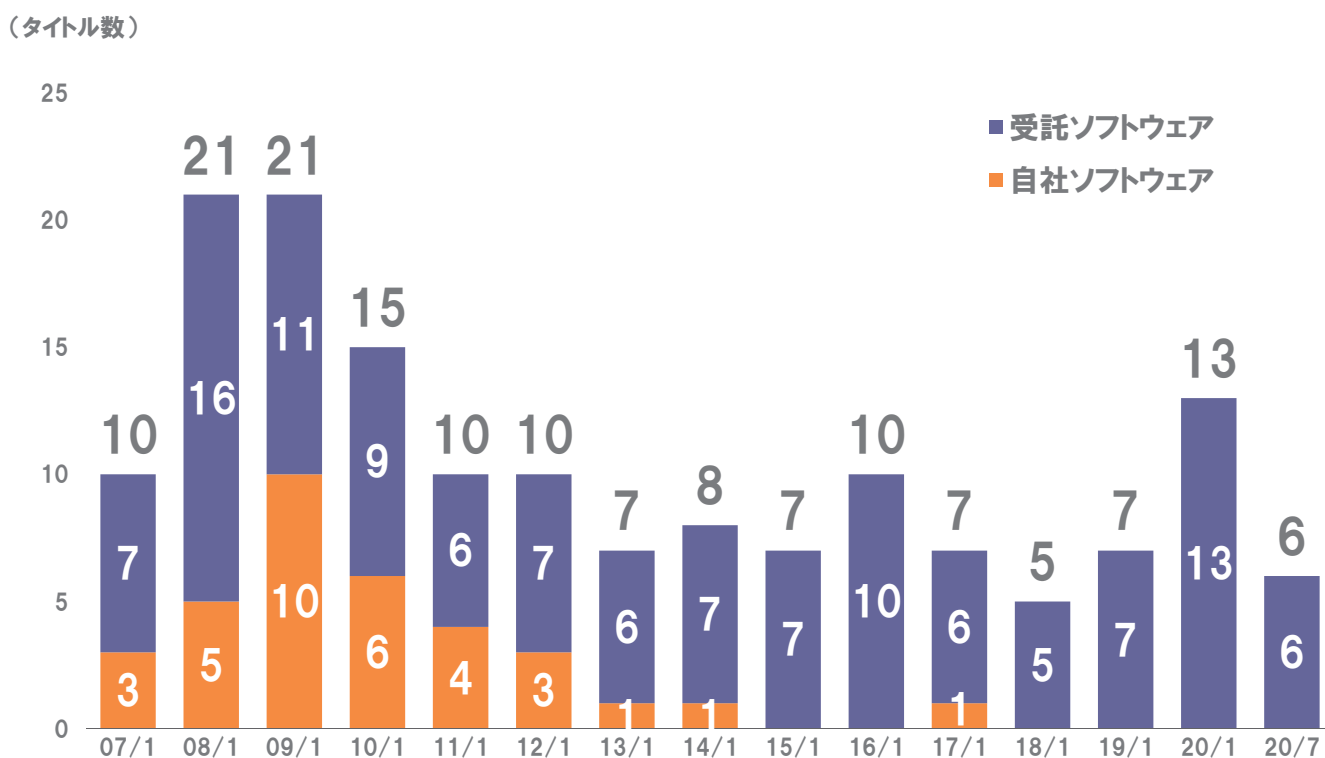
単位:百万円、%



開発スタッフ数の推移



ゲームソフトタイトル数の推移



連結貸借対照表①



(単位:百万円)

| 【資産の部】 | 2020/1末(連) | 2020/7末(連) | 増減 |
|-------------|--------------|--------------|---------------|
| 流動資産 | 8,639 | 6,543 | △2,096 |
| 現金及び預金 | 8,070 | 5,814 | △2,255 |
| 売掛金 | 116 | 160 | 44 |
| 仕掛品 | 352 | 501 | 148 |
| その他 | 100 | 67 | △33 |
| 固定資産 | 698 | 690 | △8 |
| 有形固定資産 | 40 | 35 | △5 |
| 無形固定資産 | 17 | 14 | △2 |
| 投資その他の資産 | 640 | 639 | △1 |
| 資産合計 | 9,338 | 7,234 | △2,104 |

連結貸借対照表②



(単位:百万円)

| 【負債の部】 | 2020/1末(連) | 2020/7末(連) | 増減 |
|-------------|--------------|--------------|---------------|
| 流動負債 | 6,070 | 4,426 | △1,644 |
| 短期借入金 | 5,500 | 3,900 | △1,600 |
| 未払金 | 191 | 165 | △25 |
| 前受金 | 133 | 238 | 105 |
| 賞与引当金 | 78 | 79 | 0 |
| その他 | 166 | 42 | 124 |
| 固定負債 | 180 | 181 | 1 |
| 負債合計 | 6,250 | 4,608 | △1,642 |

【純資産の部】

| | 2020/1末(連) | 2020/7末(連) | 増減 |
|-----------------|--------------|--------------|---------------|
| 株主資本 | 3,050 | 2,595 | △455 |
| 資本金 | 412 | 412 | 0 |
| 資本剰余金 | 432 | 432 | 0 |
| 利益剰余金 | 2,943 | 2,488 | △455 |
| 自己株式 | △738 | △738 | 0 |
| その他の包括利益累計額 | 36 | 28 | △8 |
| 純資産合計 | 3,087 | 2,625 | △461 |
| 負債・純資産合計 | 9,338 | 7,234 | △2,104 |

2

2021/1期 業績予想と 今後の取り組み

2021/1期 業績予想について



2021/1期業績予想

新型コロナウイルス感染症拡大の影響等により、現時点において合理的に算出することが困難なため、未定といたします。

今後、業績予想の合理的な算定が可能となった時点で速やかに開示いたします。

なお、2021年1月期の期末配当につきましては、2020年3月13日公表の1株あたり10円の予想から変更はありません。

新型コロナウイルス感染症の影響について

- ・ 受託イベントの延期・中止が発生
- ・ 顧客企業の自宅待機・テレワーク体制等により、受託営業の停滞および受託案件の検収時期の遅れや見直しが発生
- ・ 既存案件および新規案件の稼働等により、3Q以降の業績回復を見込む
- ・ 巣ごもり需要の高まりから発生する新規タイトル開発ニーズを見込み、コロナ収束以降の売上拡大を目指す

| 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 (2020年3月13日時点) | 2,741 | 58 | 177 | 147 |
| 前期実績 (2020年1月期) | 3,928 | △527 | △342 | △648 |

コミットメントライン契約の締結



株式会社紀陽銀行および株式会社南都銀行との間で コミットメントライン契約を締結

目的

新型コロナウイルス感染症拡大の影響が長期におよぶ恐れがあることを考慮し、今後の一時的な需要に対して、機動的かつ安定的な資金調達手段の確保を目的として、コミットメントライン契約を締結するものであります。

概要

| | | | |
|-----------|-----------------------------|-----------|--------------------------|
| 契約締結先 | 株式会社紀陽銀行 | 契約締結先 | 株式会社南都銀行 |
| 融資枠設定金額 | 17億円 | 融資枠設定金額 | 3億円 |
| 契約形態 | コミット期間付タームローン契約 (個別相対方式) | 契約形態 | コミットメントライン (個別相対方式) |
| 契約締結日 | 2020年10月9日 | 契約締結日 | 2020年9月10日 |
| コミットメント期間 | 2年間(特約として1年の期間延長を1回まで可能) | コミットメント期間 | 1年間(特約として1年の期間延長を2回まで可能) |
| 担保の状況 | 無担保 | 担保の状況 | 無担保 |
| 最終弁済期限 | 2030年10月31日(最長) | | |

コミットメントラインとは、予め設定された融資限度額や契約期間の範囲内で、融資の実行が契約金融機関によって確約(コミット)された融資枠のことであり、本契約を締結することにより、この融資枠の範囲内であれば、必要な資金を必要な時期に契約金融機関から機動的に調達することができるものです。

構造改革について



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

組織変更:より機動的なプロジェクト開発体制



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

役職員一同、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

ユークス開発のゲームエンジンを機能拡張



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

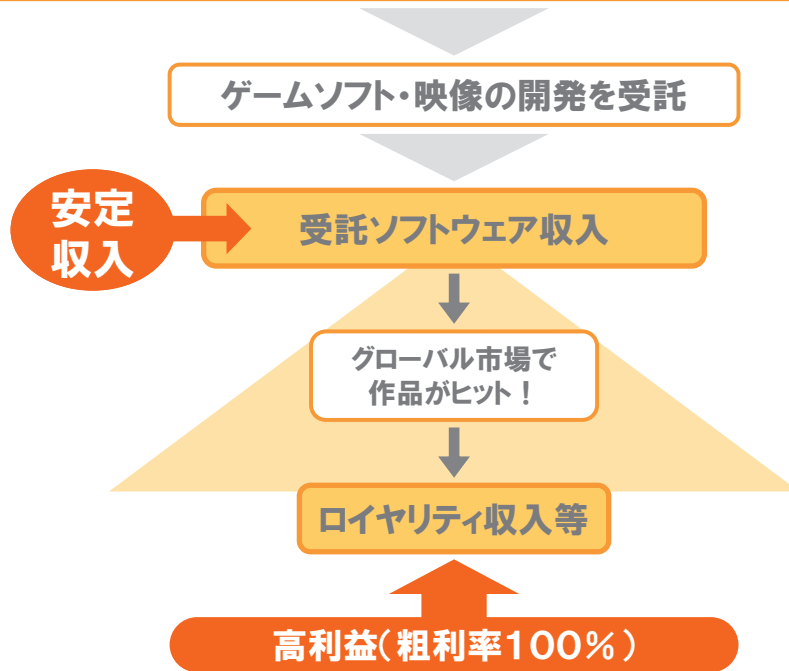
CGアニメ制作やVTuberソリューションに転用

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

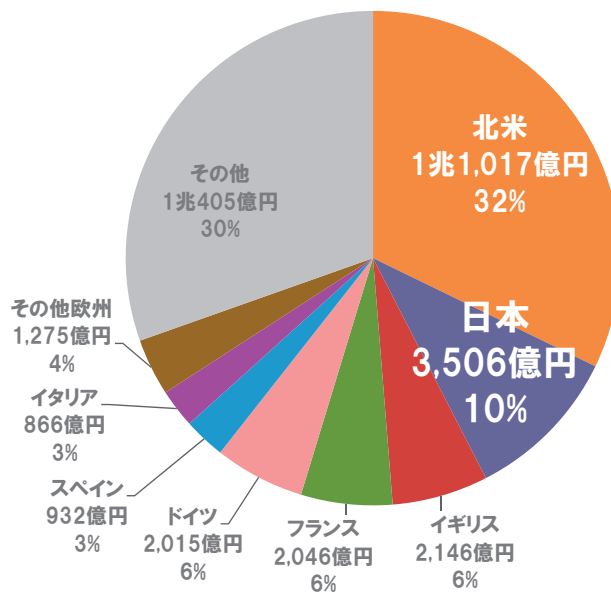


グローバルマーケットに強いユークス



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:2019 CESAゲーム白書

ゲーム開発

ま〜るい地球が四角くなった!?

デジボク地球防衛軍

EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS



カテゴリー:アクション

2020年発売予定

<PS4, Nintendo Switch>

発売:株式会社ディースリー・パブリッシャー

今期主要投入タイトル

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

トピックス



アニメARP Backstage Pass後夜祭 “Celebrate Good Time” -EXTEND-

2020年4月18.19日、DMM VR THEATERにて開催予定だったライブを
2020年8月15日(土)・16日(日)に待望のオンライン開催



トピックス



<REMIND on the WEB> 配信開始!!



2020/7/6 第1弾 KICK A' LIVE
2020/8/19 第2弾 KICK A'LIVE2



Amazing Radio Performers on the WEB vol.1

ARPラジオ番組「Amazing Radio Performers on the WEB」。
2017年よりスタートした人気番組#1～#20をパッケージ化

2020.9.9 RELEASE



(ご参考)

「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。



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

- 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

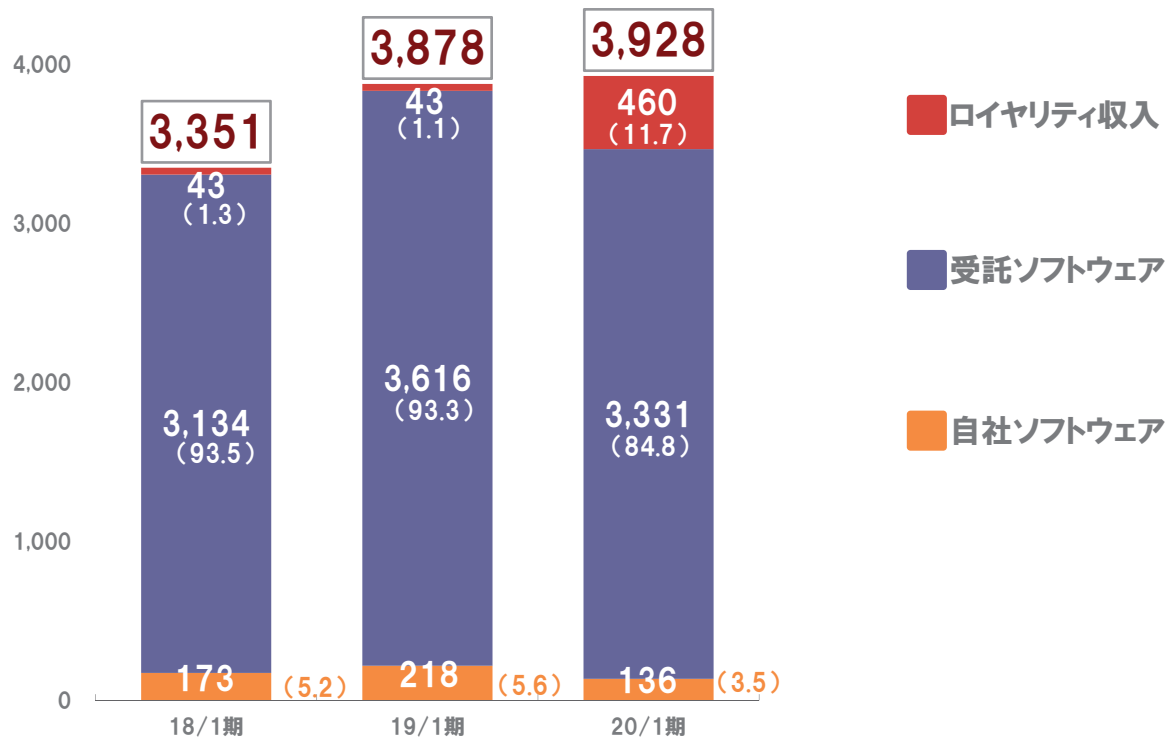


毎週土曜 23時よりTOKYO MXにて放送 O.A! AbemaTV、BS11、日テレプラス、ニコニコ生放送にて放送中
秋元康プロデュース
「22/7 計画中」
「バーチャル YouTuber 藤間桜 [22/7 公式]チャンネル」
WITH ALiS ZERO ©22/7 PROJECT

(ご参考) 部門別売上高



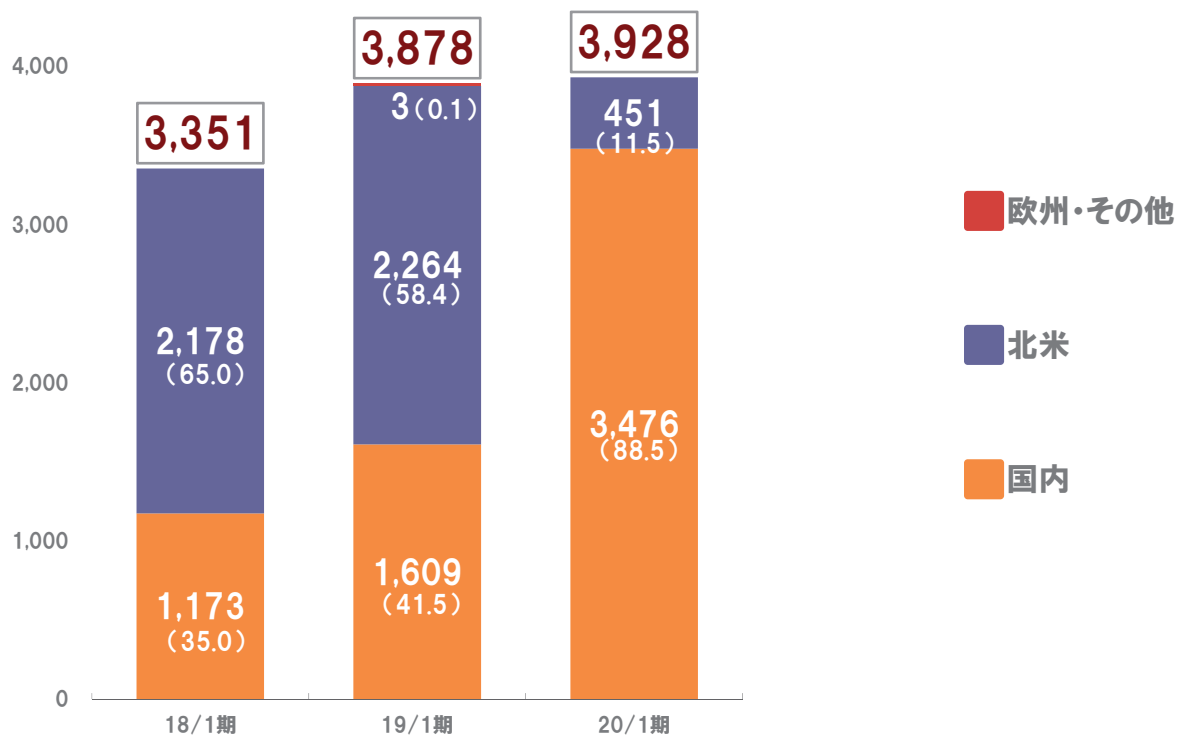
単位:百万円、%



(ご参考) 地域別売上高



単位:百万円、%



(ご参考) プラットホーム別売上高



単位:百万円、%

