



2021年1月期決算説明資料

株式会社ユークス

2021年3月

1

2021/1期 決算概要

2

**2022/1期
業績予想と今後の取り組み**

1

2021/1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、%)

	2020/1期(連結)			2021/1期(連結)			増減額	増減率
	上期	下期	通期	上期	下期	通期		
売上高	2,748	1,180	3,928	1,007	1,642	2,650	△1,278	△32.5%
売上原価	2,369	1,313	3,682	897	1,207	2,105	△1,577	△42.8%
売上総利益	378	△132	245	110	434	544	+299	+121.6%
販管費	373	399	773	336	383	719	△53	△6.9%
営業利益	5	△532	△527	△226	51	△174	+352	-
営業外収益	102	86	189	33	22	56	△132	△70.3%
営業外費用	27	△22	4	176	33	210	+205	+4513.7%
経常利益	80	△423	△342	△369	40	△329	+13	-
特別損益	-	-	-	-	△89	△89	△89	-
法人税等合計	20	284	305	0	△2	△2	△307	-
親会社株主に帰属する当期純利益	60	△708	△648	△368	△46	△415	+232	-

2020年12月11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12月11日時点)	2,825	14	△101	△192
実績	2,650	△174	△329	△415
増減額	△175	△189	△227	△223
増減率	△6.2%	-	-	-

<差異理由>

- ・ 売上高
パチンコ・パチスロ分野の受託案件の検収時期の遅れや、ゲームソフト分野においても納期の見直しが発生したため。
- ・ 営業利益
上記の影響に加え、デジタルコンテンツ事業のうちライブイベント分野の受注先1社に対する売掛債権に回収懸念が生じたため、販売費及び一般管理費に貸倒引当金繰入額115百万円を計上。
- ・ 経常利益
営業外費用において、為替相場の変動による為替差損の発生等のため。

今後の改善策について



事業面

新規案件の開発

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

資金面

事業年度末において、十分な現金及び預金を確保

株式会社紀陽銀行
株式会社南都銀行
コミットメントライン契約
合計20億円

銀行5行と
当座貸越契約

これらの改善策を適切に実施し
継続企業に関する重要事象を速やかに解消いたします



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

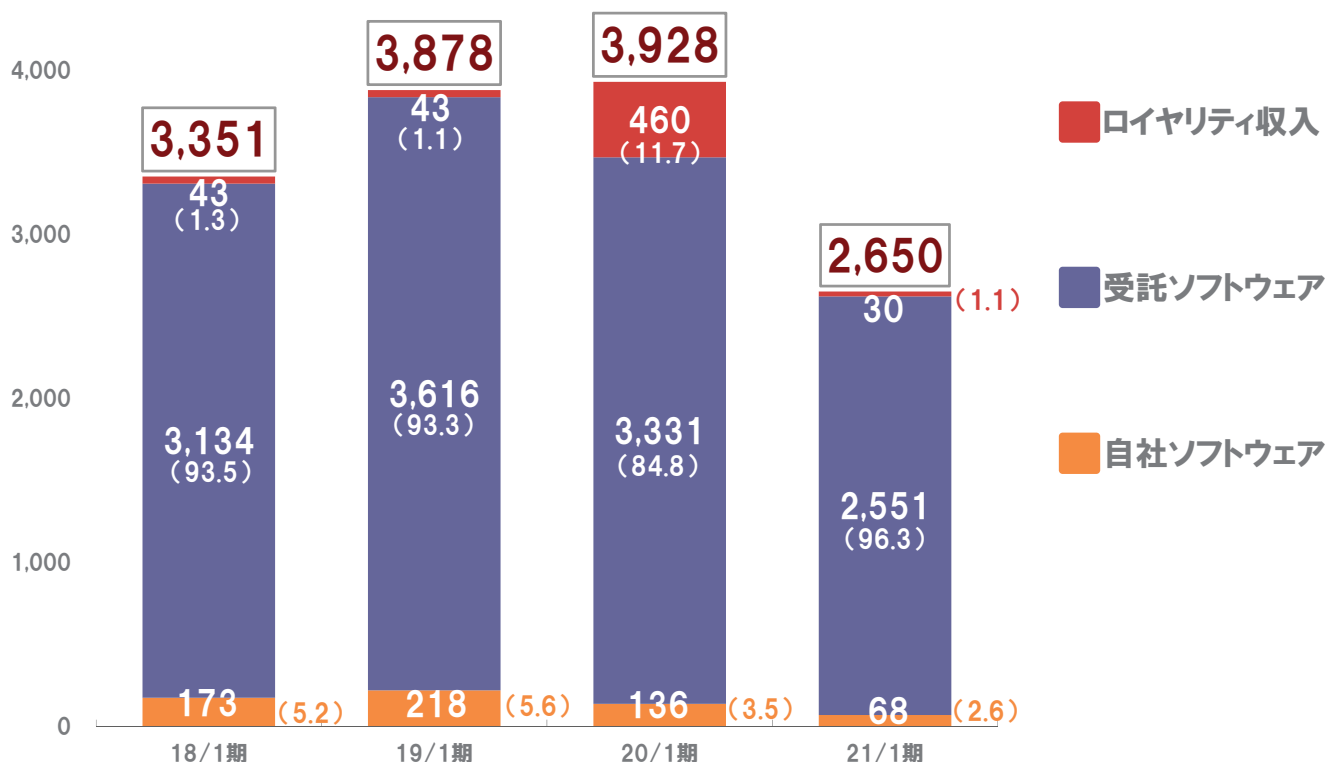
プロジェクト毎の収益責任の明確化

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。

部門別売上高(デジタルコンテンツ事業)



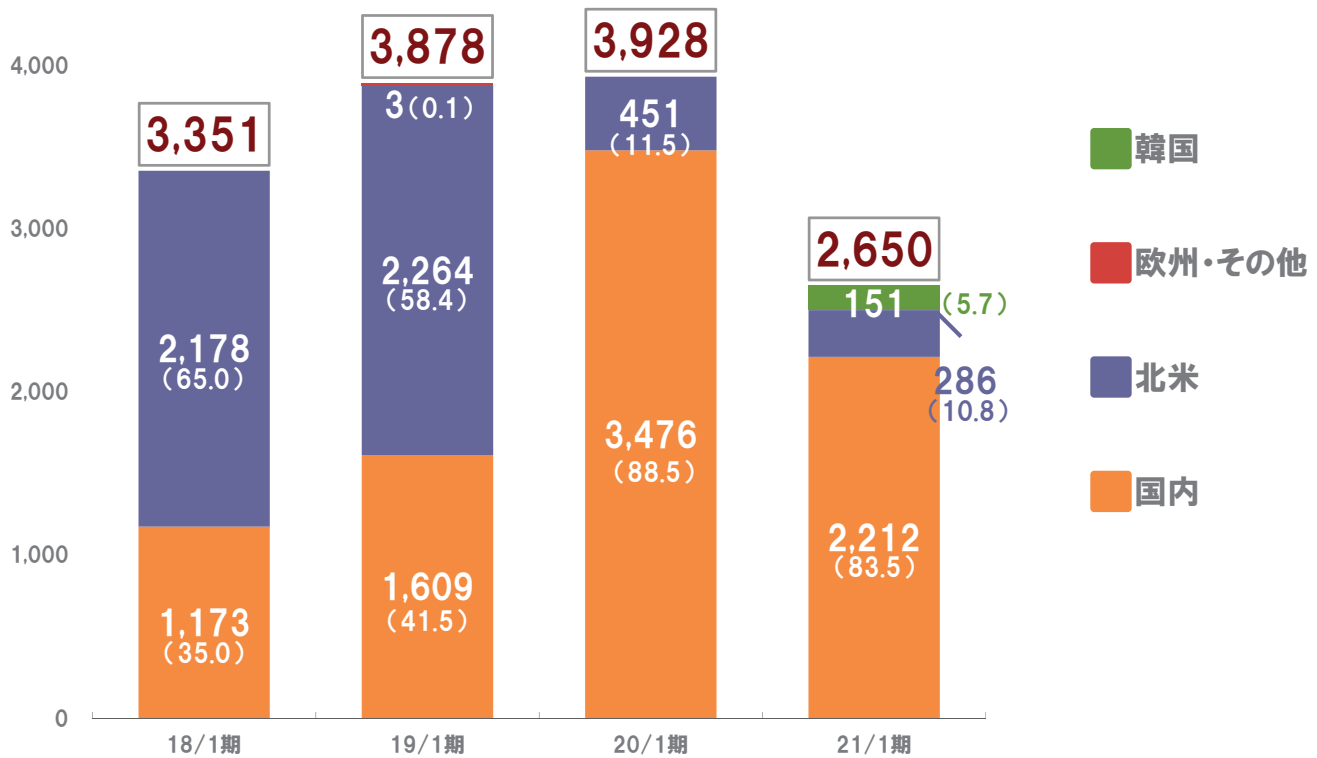
単位:百万円、%



地域別売上高(デジタルコンテンツ事業)



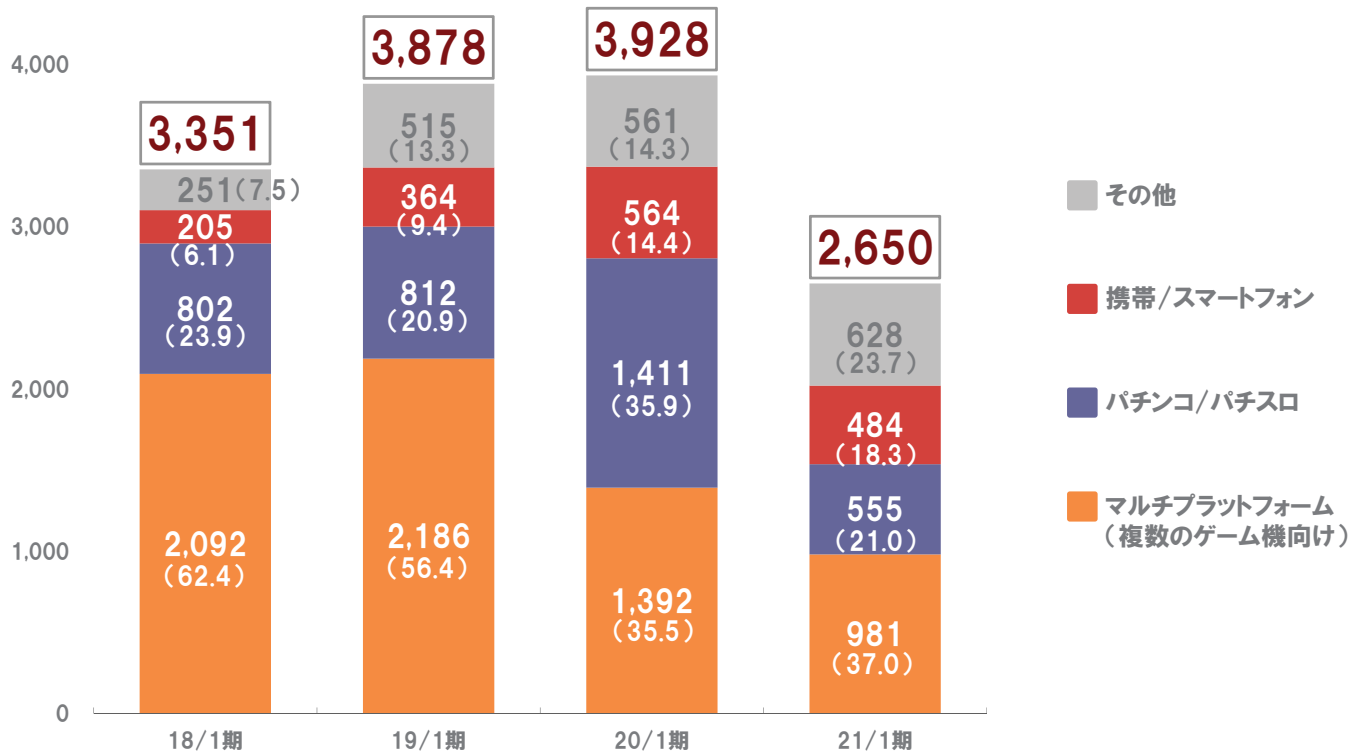
単位:百万円、%



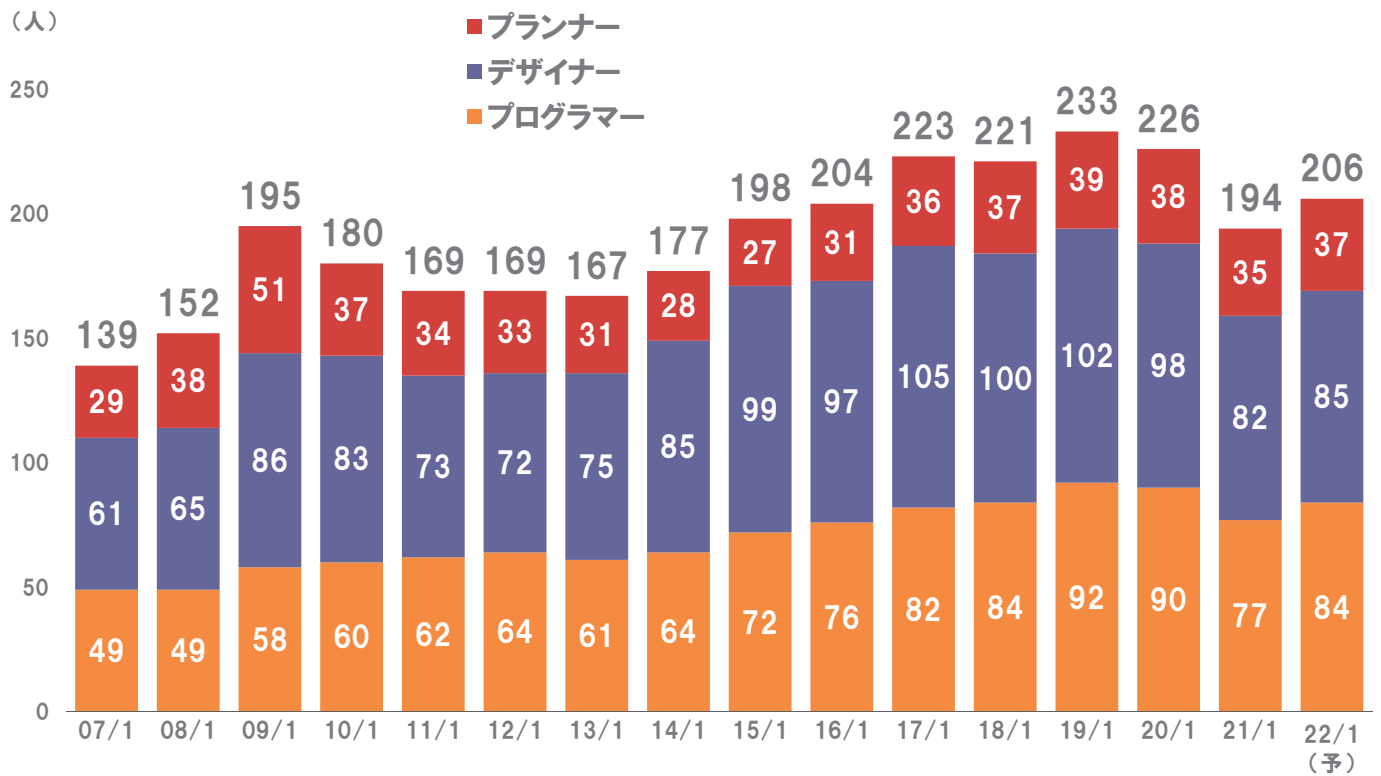
プラットフォーム別売上高(デジタルコンテンツ事業)



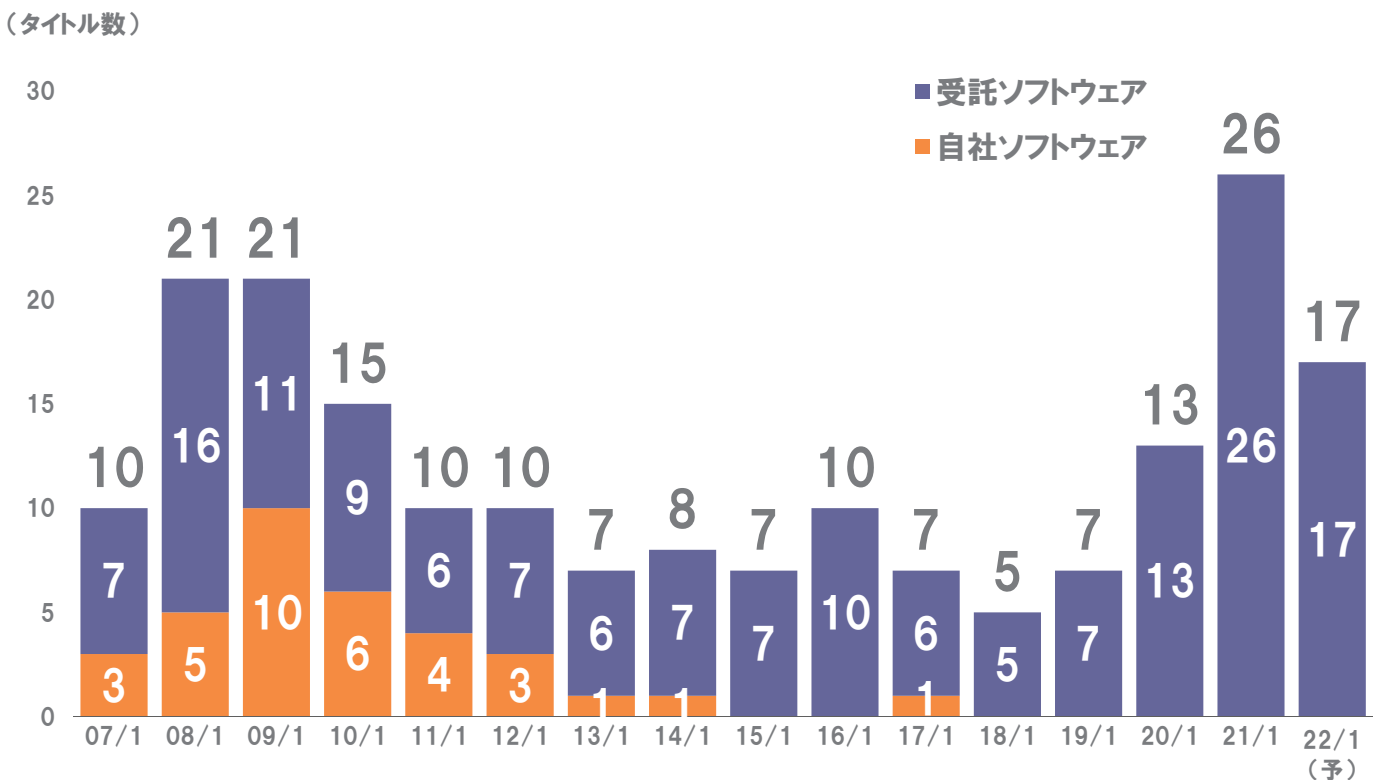
単位:百万円、%



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)



連結貸借対照表①



(単位:百万円)

【資産の部】	2020/1末(連)	2021/1末(連)	増減
流動資産	8,639	6,825	△1,814
現金及び預金	8,070	6,208	△1,862
売掛金	116	261	+145
仕掛品	352	298	△54
その他	100	58	△42
固定資産	698	639	△59
有形固定資産	40	32	△7
無形固定資産	17	12	△4
投資その他の資産	640	593	△47
資産合計	9,338	7,465	△1,873

連結貸借対照表②



(単位:百万円)

【負債の部】	2020/1末(連)	2021/1末(連)	増減
流動負債	6,070	4,678	△1,392
短期借入金	5,500	4,150	△1,350
未払金	191	271	+79
未払法人税等	3	12	+8
前受金	133	119	△13
賞与引当金	78	80	+1
その他	163	45	△118
固定負債	180	187	+7
負債合計	6,250	4,866	△1,384

【純資産の部】	2020/1末(連)	2021/1末(連)	増減
株主資本	3,050	2,548	△502
資本金	412	412	0
資本剰余金	432	432	0
利益剰余金	2,943	2,441	△502
自己株式	△738	△738	0
その他の包括利益累計額	36	38	+1
純資産合計	3,087	2,599	△488
負債・純資産合計	9,338	7,465	△1,873

主な発売タイトル



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12月24日発売
<PS4, Nintendo Switch>



発売:株式会社ディースリー・パブリッシャー

<https://www.d3p.co.jp/>

親会社
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

事業内容
家庭用ゲームソフトの企画、制作、販売
PC・モバイルゲームコンテンツの企画、制作、配信
ゲーム関連事業(書籍、音楽ソフト、その他グッズ等の企画、制作、販売/ファンイベントの企画・開催/ファンサイトの企画、制作、運営)

『地球防衛軍』シリーズはディースリー・パブリッシャーの代表タイトルのひとつです

次期主力プロジェクト発表(2020年11月10日)



全米規模の新プロレス団体”AEW”と
ユークスのタッグが実現



GAMES™



次期主力プロジェクト発表(2020年11月10日)



ユークスのプロレスゲーム

1995年に家庭用テレビゲーム初の3Dプロレスを開発
20年連続プロレスゲームで**世界一**(2000-2019)

39タイトル累計**7,612**万本販売!

2018年に**ギネス認定**!

20年間他社の追従を許さない技術力と表現力は、
業界でも高い評価を得ている

次期主力プロジェクト発表(2020年11月10日)



AEWとは



2019年設立

NFL(ナショナル・フットボール・リーグ)やプレミアリーグのチームオーナーとしても知られ、純資産68億米ドルと言われる大富豪、シャヒド・カーンとトニー・カーンの親子が設立。圧倒的な資金力を元に、世界中の有力選手をかきあつめ、旗揚げ戦では1万5千人の札止め満員を記録した。ワールドクラスの新団体として、プロレスファンのみならず全世界のエンターテインメントファンの注目を集めている。



GAMES™

2020年11月10日

AEW Gamesの発足を発表
ゲーム分野においてもその絶大な資金力をベースに
本格的な市場進出を目論んでおり、
このたびユークスとのタッグが実現する運びとなった。

ARP(拡張現実Performer)の活動状況



配信音楽フェス「Infinity Live」に出演

2020年12月13日(日)



「Infinity Live FES2020」とは、VR空間のライブフェス音楽LIVEとCGの融合
離れていてもアーティストとオーディエンスが繋がる
今までに見たことのない新感覚LIVE

『ARP Backstage Pass』 ジョイポリスとコラボ

2020年12月24日(木)～2021年1月30日(土)



ARPがジョイポリスのスペシャルアンバサダーに就任
ステージやアトラクションに登場するなど、様々なコンテンツで活躍

生オーディオコメンタリー開催

2020年12月19日(土)



Backstage Pass後夜祭“Celebrate Good Time”-EXTEND-
生オーディオコメンタリー スペシャルを開催

パセラ コラボキャンペーン



シンジバースデーと冬のARP三昧キャンペーンの連続二本立て
横浜だけでなく、大阪でも開催

(ご参考)

「ARP」とは？

ユークスの持つ最先端技術と多彩なクリエイターの才能が融合し、
魅力ある「AR[仮想現実]performer」を造り上げるプロジェクト。
エイベックス初のARアーティストとしてメジャーデビューした彼らは、
架空の存在でありながら、まるで舞台上に実在するかのように存在し、
一つとして同じものはない一期一会のリアルタイムライブを生み出す。



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

リアルタイムレンダリングやARカメラとの合成によって虚構の垣根を取り払い、
あたかもそこにいるかのような存在感のある人間のグラフィックを生み出す技術。
伝統芸能、最先端映像、そしてライブと言ったあらゆるエンターテインメントの世界で
新たなリアルワールドを創造することができる。



秋元康氏が手掛けるデジタル声優アイドルグループ22/7(ナナブンノニジュウニ)の制作にも採用されるなど、
新時代のAR技術としてエンターテインメント界の注目を集めている。

【「ALiS ZERO (TM)」のオープンイノベーション化により広がる可能性】

- リアルアーティストのライブ演出
- 歴史に残る過去のライブを現在に再現
- 歴史上の伝説の人物を目の前に出現させる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



2

2022/1期 業績予想と 今後の取り組み

2022/1期 連結業績予想



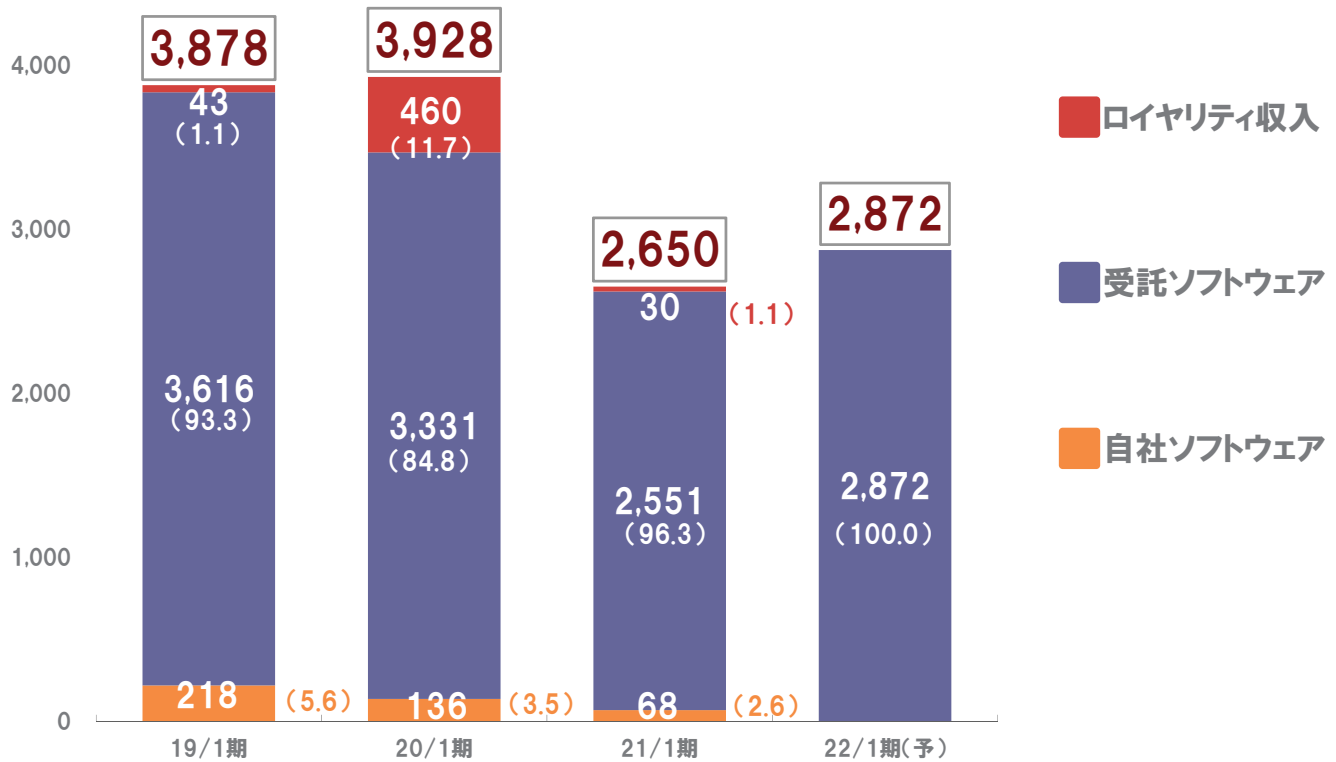
(単位:百万円、%)

	2021/1期 (連結)	2022/1期 予 (連結)	増減額	増減率
売上高	2,650	2,872	+221	+8.4%
売上原価	2,105	2,232	+126	+6.0%
売上総利益	544	639	+94	+17.4%
販管費	719	496	△222	△31.0%
営業利益	△174	143	+317	-
経常利益	△329	314	+643	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	△415	262	+678	-

部門別売上高(デジタルコンテンツ事業)



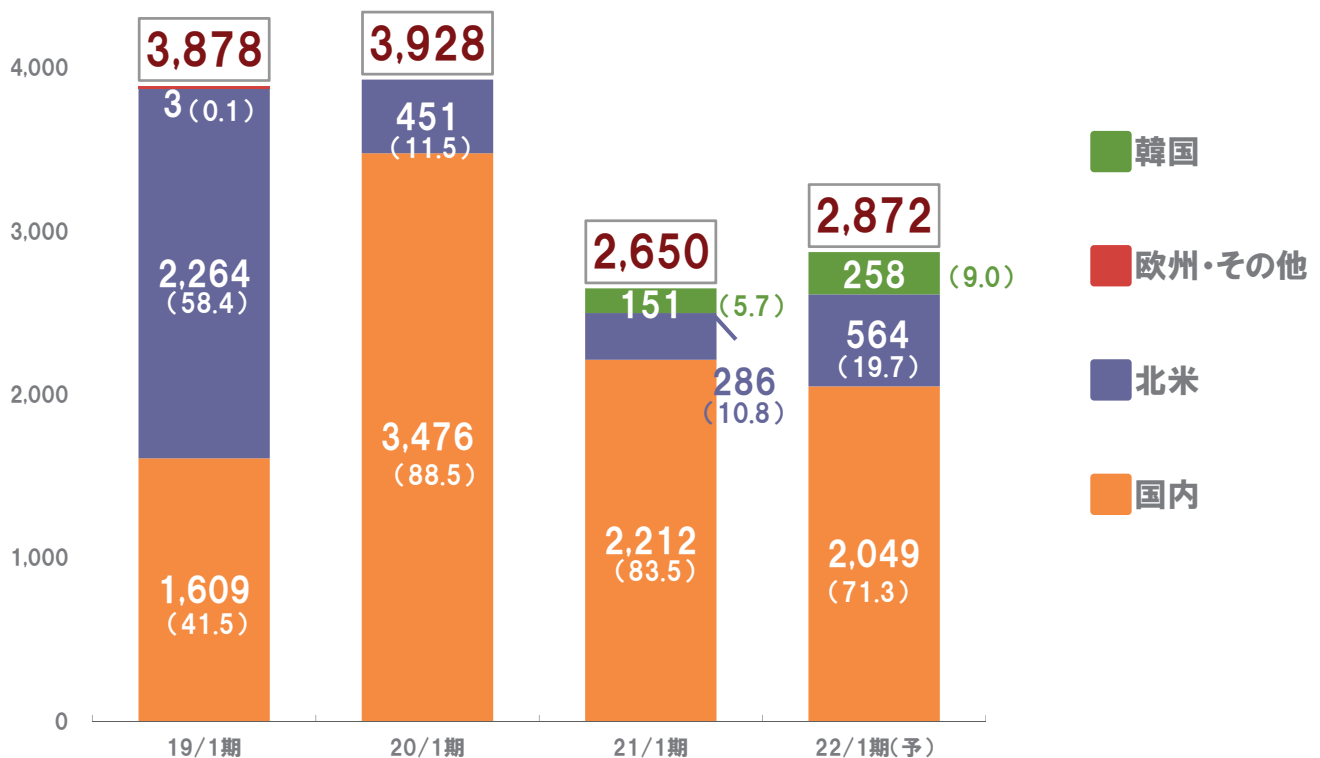
単位:百万円、%



地域別売上高(デジタルコンテンツ事業)



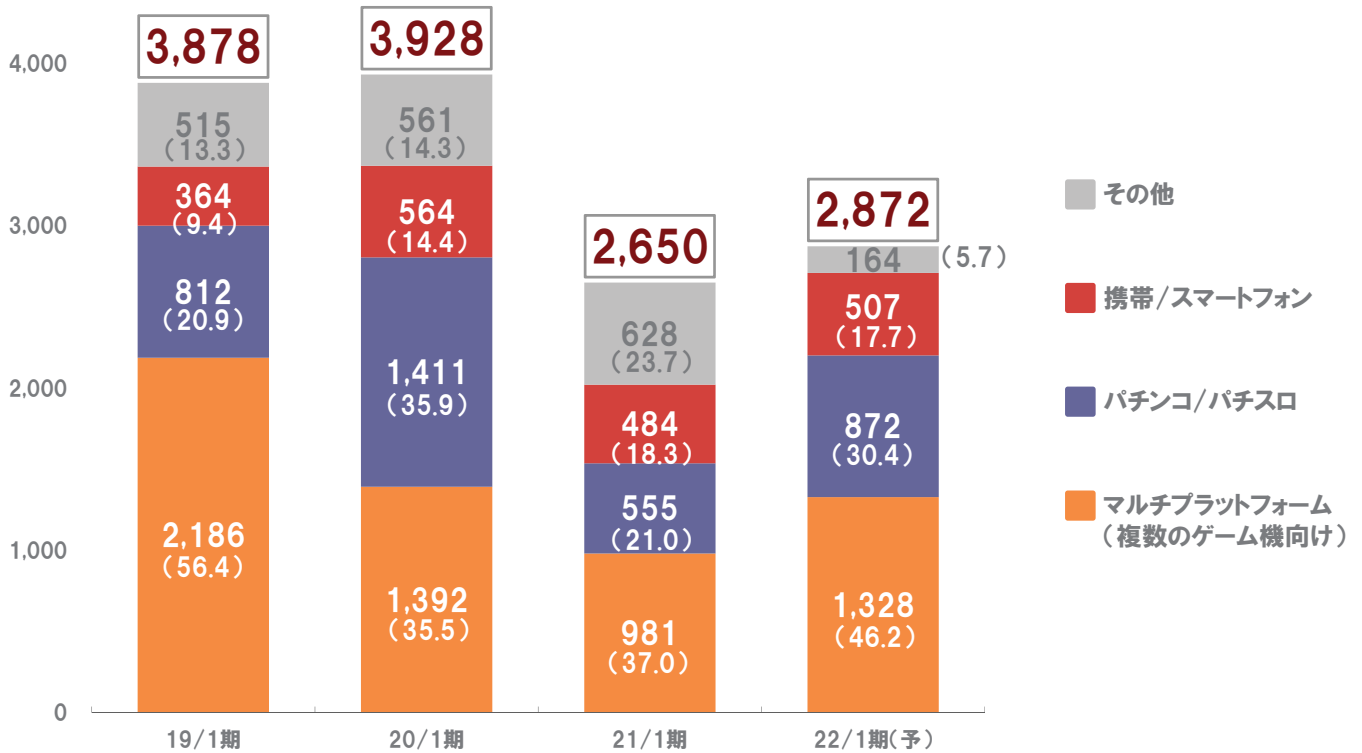
単位:百万円、%



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、%



今後の施策:パブリッシング事業への進出



主力分野の強化

パブリッシング事業準備室の設置

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

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

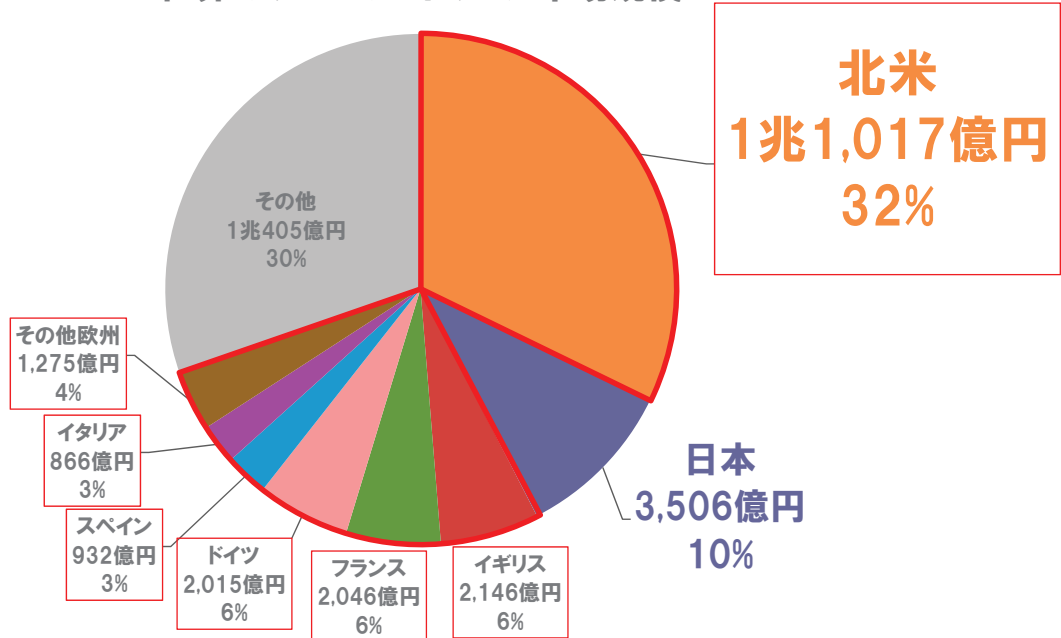
グローバル市場で
作品がヒット!

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



出所: 2019 CESAゲーム白書