



TM
YUKE'S

2022年1月期決算説明資料

株式会社ユークス

2022/1期 決算概要



TM
YUKE'S

中間決算説明会時点の通期予想との差異について

(単位:百万円)

2022/1期	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
中間時発表予想	3,341	351	580	477
実績	3,632	695	969	921
増減額	+291	+344	+388	+443
増減率	+8.7%	+98.1%	+67.0%	+92.9%

差異理由

売上高

円安基調の追い風に加え、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により不確実性のあったイベント関連分野において、懸念されていた年末年始のライブ開催が無事行われたこと等により、売上高は予想を上回った

営業利益

上記の売上高の増加要因に加え、昨年より取り組んでいる構造改革による原価・経費の削減効果により営業利益も予想を上回った

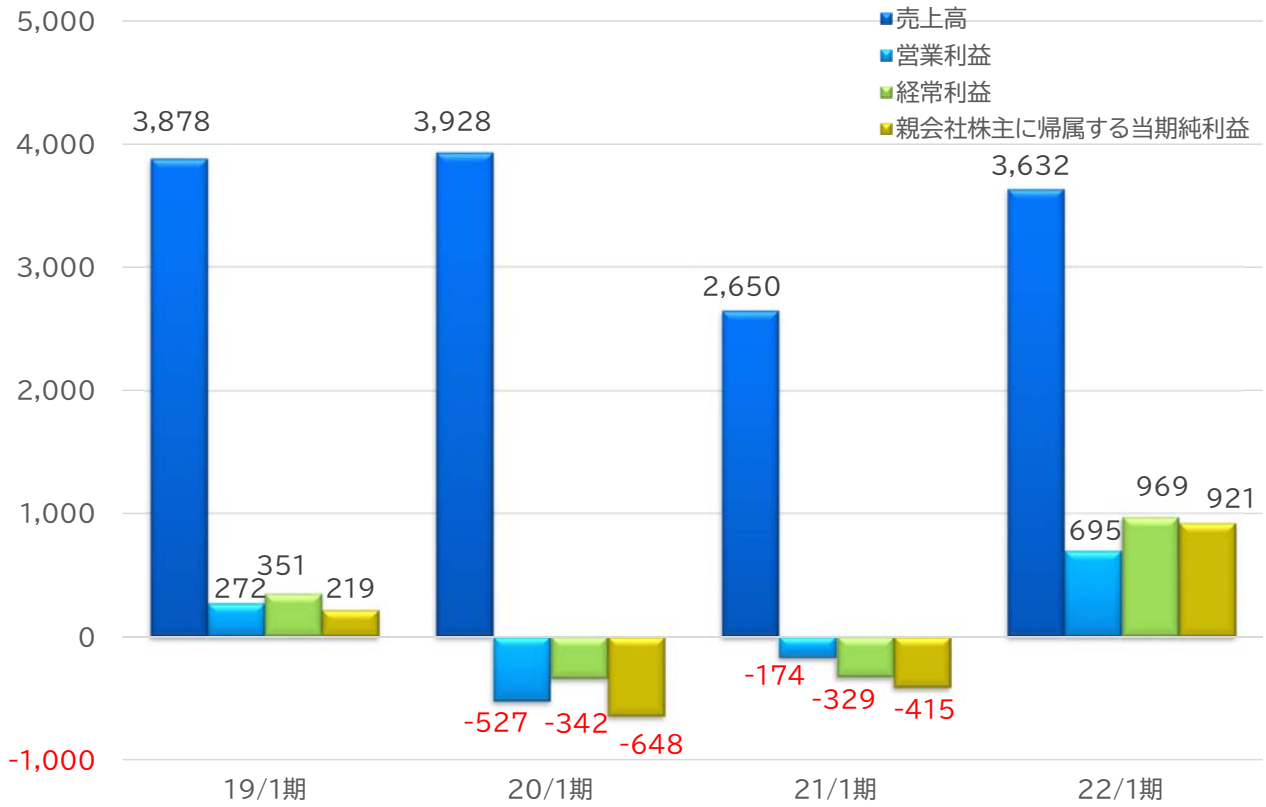
連結損益計算書ハイライト(実績/前期比)

(単位:百万円、%)

	2021/1期	2022/1期	増減額	増減率
売上高	2,650	3,632	+982	+37.1%
売上原価	2,105	2,430	+324	+15.4%
売上総利益	544	1,202	+657	+120.6%
販管費	719	506	△213	△29.6%
営業利益	△174	695	870	-
営業外収益	56	280	224	+398.8%
営業外費用	210	7	△203	△96.7%
経常利益	△329	969	+1,298	-
法人税等合計	△2	47	+50	-
親会社株主に帰属する 当期純利益	△415	921	+1,336	-

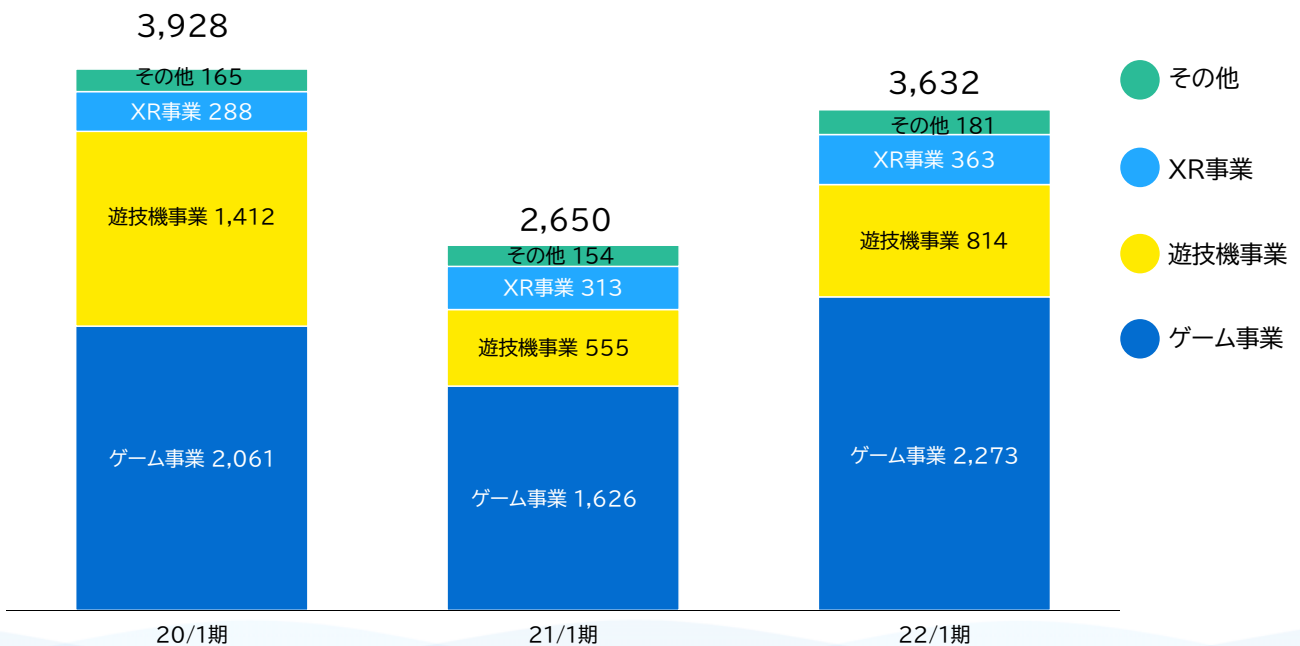
業績推移

(単位:百万円)



主要ジャンル別売上高

(単位:百万円)



連結貸借対照表①

資産の部

(単位:百万円)

	2021/1末(連)	2022/1末(連)	増減
流動資産	6,825	3,005	△3,820
現金及び預金	6,208	1,971	△4,236
売掛金	261	627	+365
仕掛品	298	263	△34
その他	58	143	+84
固定資産	639	1,127	+487
有形固定資産	32	27	△5
無形固定資産	12	416	+403
投資その他の資産	593	683	+89
資産合計	7,465	4,132	△3,332

※ 外貨預金を円転し借入金を返済したことにより、総資産を圧縮。

連結貸借対照表②

負債の部

(単位:百万円)

	2021/1末	2022/1末	増減
流動負債	4,678	549	△ 4,128
短期借入金	4,150	0	△ 4,150
未払金	271	229	△ 41
未払法人税等	12	126	+114
前受金	119	99	△ 20
賞与引当金	80	77	△ 2
その他	45	17	△ 28
固定負債	187	111	△ 76
負債合計	4,866	661	△ 4,204

純資産の部

(単位:百万円)

	2021/1末	2022/1末	増減
株主資本	2,548	3,382	+834
資本金	412	412	0
資本剰余金	432	432	0
利益剰余金	2,441	3,276	+834
自己株式	△738	△ 738	0
その他の包括利益累計額	38	55	+17
新株予約権	12	33	+21
純資産合計	2,599	3,471	+871
負債・純資産合計	7,465	4,132	△ 3,332

今期実績ハイライト



© YUKE'S

今期主要開発タイトル

PC版へ展開し、国内売り上げランキング1位を獲得



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

<STEAM®>
2021年5月27日発売

<PS4, Nintendo Switch>
2020年12月24日発売

販売:株式会社ディースリー・パブリッシャー

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

『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

親会社
株式会社バンダイナムコエンターテインメント

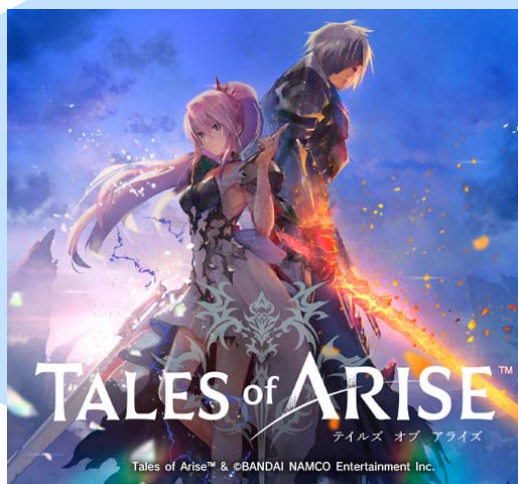
事業内容
家庭用ゲームソフトの企画、制作、販売
PC・モバイルゲームコンテンツの企画、制作、配信
ゲーム関連事業(書籍、音楽ソフト、その他グッズ等の企画、制作、販売/
ファンイベントの企画・開催/ファンサイトの企画、制作、運営)

© YUKE'S

今期主要開発タイトル

「Tales of ARISE」(「テイルズ オブ」シリーズ最新作)
PlayStation®5/Xbox Series X|S版のプログラム開発に参加

150万本突破!



「Tales of ARISE」

<PS4/PS5/Xbox One/Xbox Series X|S>

2021年9月9日発売

<STEAM®>

2021年9月10日発売

販売:株式会社バンダイナムコエンターテインメント

29年に及ぶゲーム開発のノウハウを活かし、
今後も最新家庭用ゲーム機向けに技術力、開発力を展開してまいります。

今期における「ALiS ZERO®」の活用実績

モーションキャプチャー収録 CGモデル・アニメーションの制作を担当

『ヒプノシスマイク』の
3DCGライブ制作に参加

『ヒプノシスマイク』初の3DCGライブ
「ヒプノシスマイク -Division
Rap Battle- 3DCG LIVE “HYPED-UP 01”」



『ヒプノシスマイク -Division Rap Battle-』は
音楽原作キャラクターラッププロジェクトとして、
社会現象を巻き起こしている大人気コンテンツ

『プロジェクトセカイカラフルステージ！
feat. 初音ミク』の
リアルライブ制作に参加

『プロジェクトセカイ カラフルステージ！
feat. 初音ミク』初のリアルライブ
「プロジェクトセカイ COLORFUL LIVE 1st -Link-」



「プロジェクトセカイ COLORFUL LIVE 1st -Link-」の制作に参加させていただきました

『プロジェクトセカイ カラフルステージ！ feat. 初音ミク』は
SEGA×Colorful Paletteが贈る、スマートフォンリズムゲーム

今期における「ALiS ZERO®」の活用実績

モーションキャプチャー収録 CGモデル・アニメーションの制作を担当

『HoneyWorks Premium Live(ハニブレ)』
バーチャルライブの制作に参加

『HoneyWorks Premium Live(ハニブレ)』の
1周年を記念したスペシャルイベント
「LAWSON presents HoneyWorks
Premium Live 2021～ハニフェス～」



『HoneyWorks Premium Live(ハニブレ)』は
HoneyWorks初のスマートフォン向け公式リズムゲーム

『Full Throttle4』の
バーティカルシアターアプリ「smash.」
への出演動画制作に参加

『Full Throttle4』の
1stアルバムリリース記念スペシャル



『Full Throttle4』はHoneyWorksが手掛ける
ダンスボーカルユニット

2023/1期 業績予想と今後の取り組み



2023/1期 連結業績予想

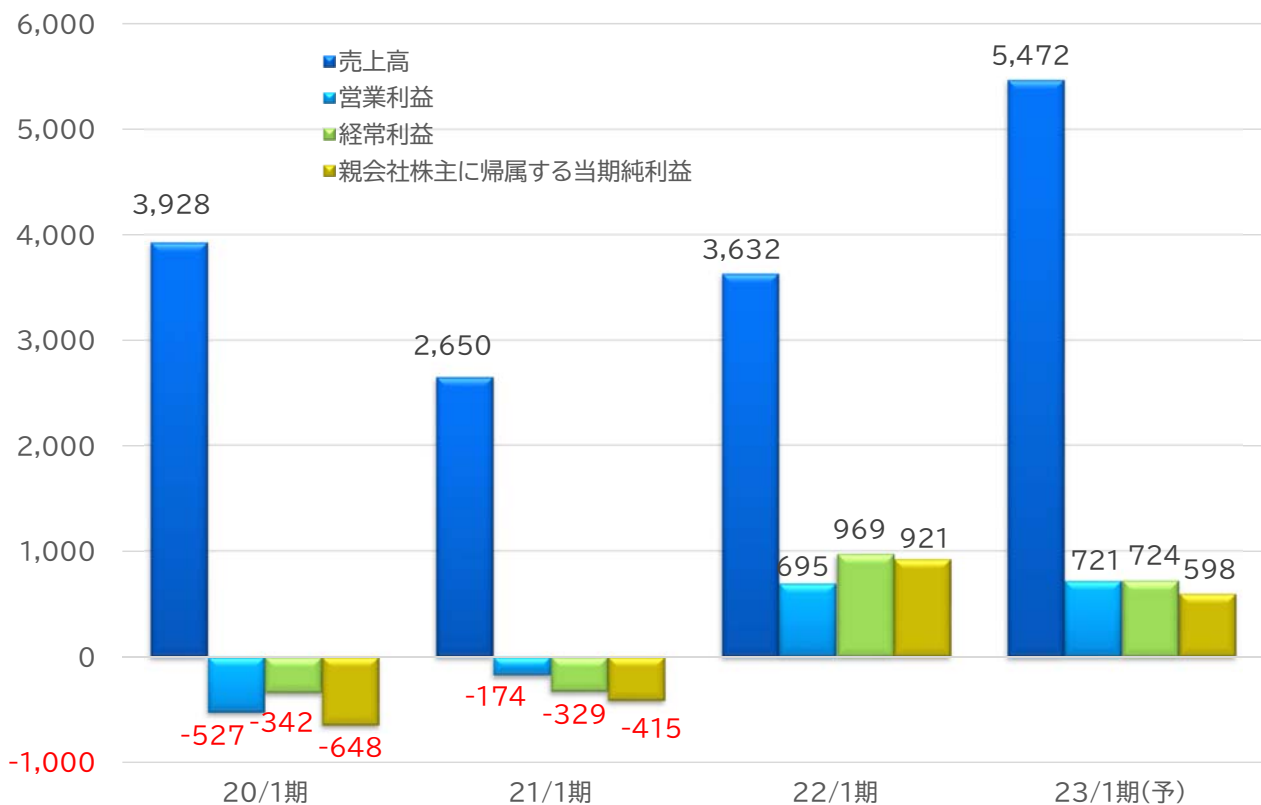
(単位:百万円、%)

	2022/1期	2023/1期 予	増減額	増減率
売上高	3,632	5,472	+1,840	+50.7%
売上原価	2,430	3,918	+1,488	+61.3%
売上総利益	1,202	1,553	+351	+29.2%
販管費	506	832	+325	+64.3%
営業利益	695	721	+25	+3.7%
経常利益	969	724	△244	△25.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	921	598	△322	△35.0%

- ・パブリッシング事業の展開により売上高の大幅増加を計画
 - ・営業利益においても前期比増益を見込む
 - ・経常利益においては為替相場の変動により変動要素はあるが予想には見込んでいない
- なお、売上の想定レートは110.00円、外貨建資産の想定レートは期首の115.44円

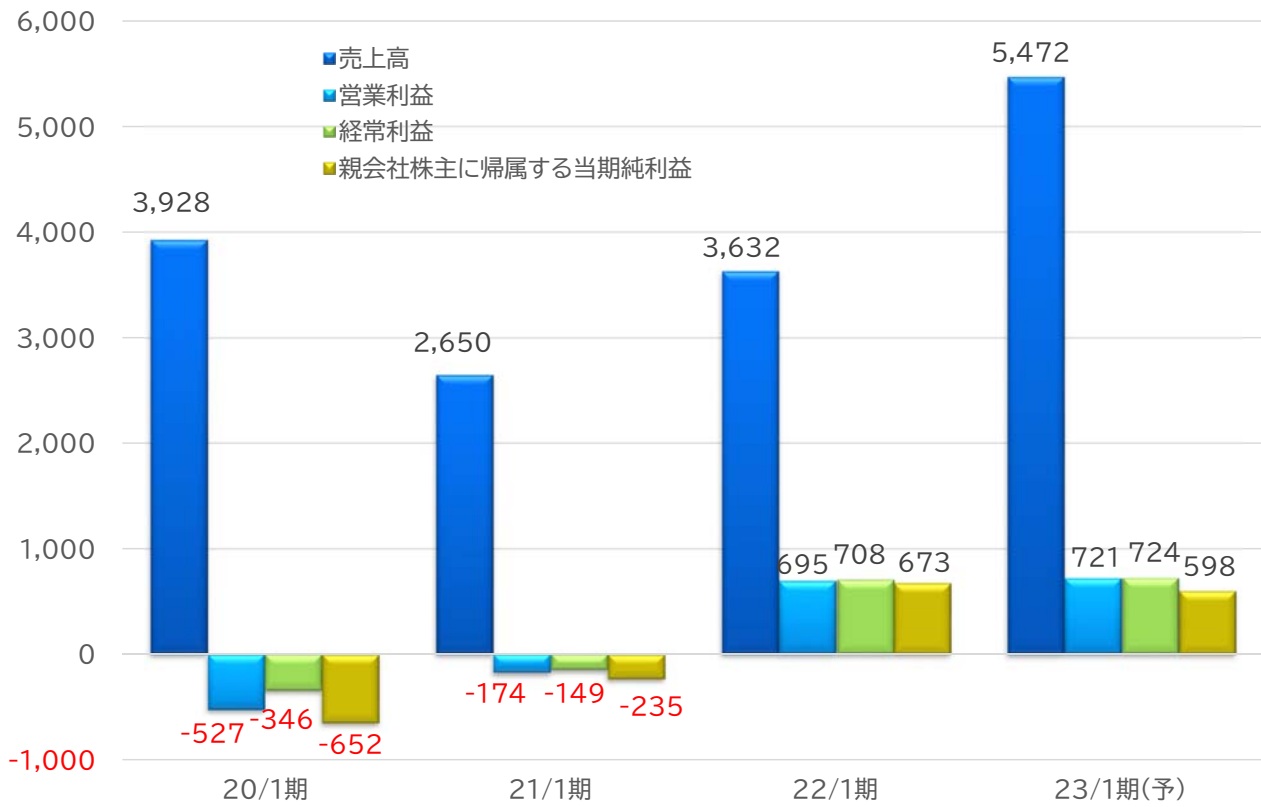
業績推移(予想)

(単位:百万円)



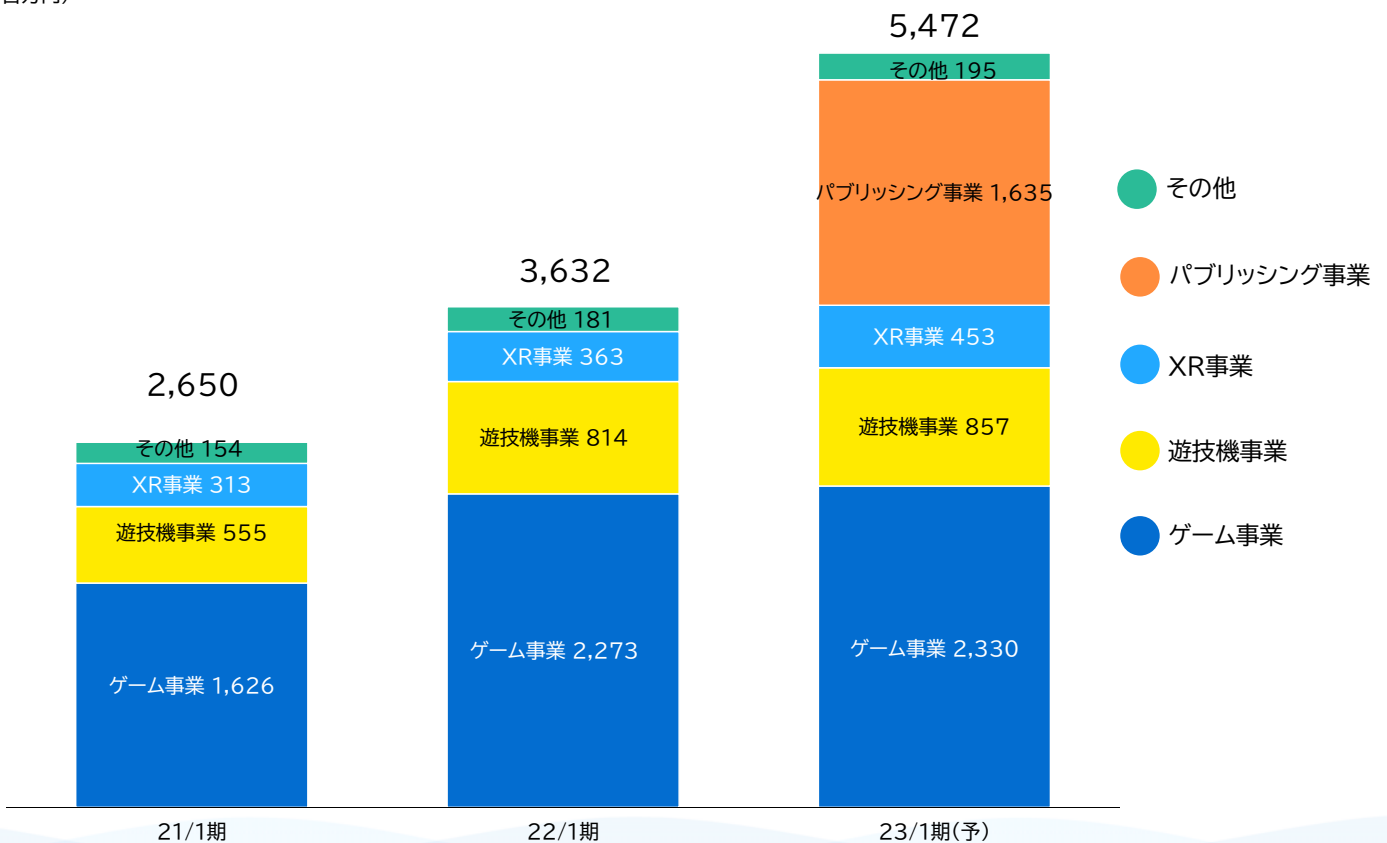
為替差損益を除いた業績推移(予想)

(単位:百万円)



主要ジャンル別売上高(予想)

(単位:百万円)



今後の施策

1. パブリッシング事業:

DCデュアルフォースの発売ならびに新規タイトルの展開

2. ゲーム事業:

ゲーム分野の開発力強化 受託タイトル拡充

3. 遊技機事業:

パチンコ・パチスロ分野の開発力強化 著名IPの取得を目指す

4. XR事業:

AR Live System「ALiS ZERO®」を活用し、他社IPへの展開を増やす

ゲームで培った技術を活かし、メタバース関連事業への参入を目指す

パブリッシング事業におけるタイトル展開

オンライン・トレーディングカードゲーム 『DCデュアルフォース』製作発表！

歴史的人気を誇るDCコミックスのキャラクターをテーマにした
ファン待望のオンライン・トレーディングカードゲーム！

ワーナー・ブラザーズ・インタラクティブ・エンターテインメントからライセンスを受け、
トレーディングカードゲーム大手の米クリプトゾイックエンターテインメントと共同製作



ユークスから全世界に向けて
2022年秋にリリース予定!

主カプロジェクト(AEW)

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



AEWとは



2019年設立

©AEW

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。圧倒的な資金力を背景に、世界中の有力選手をかきあつめ、最近では、CMパンク、ブライアン・ダニエルソンといった大物も登場し大きな注目を集めている。



©AEW

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。



2020年11月10日

主カプロジェクト(AEW)

ユークスのプロレスゲーム

長年の開発実績に裏付けされた技術力と表現力は、
業界でも高い評価を得ている

1995年に家庭用ゲーム初の3Dプロレスを開発

39タイトル累計**7,612**万本販売！

2018年にギネス認定！



AR Live System「ALiS ZERO®」

「ALiS ZERO®」技術のアドバンテージ

1. リアルアーティストのライブ演出
2. モーションキャプチャーのクオリティー向上と納期の短縮
3. 人気コンテンツのリアルライブ化
4. 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



他社コンテンツに向け更なる展開へ