



YUKE'S

2023年1月期 中間決算説明資料

株式会社ユークス

ご説明内容

- ① 2023/1期 中間決算
 - ・ 中間決算概要について
 - ・ 中間実績ハイライトについて

- ② 2023/1期 業績予想と今後の取り組み
 - ・ 通期業績予想について
 - ・ 配当方針の変更・増配について
 - ・ 発売予定タイトル/技術展開について

- ③ 創業30周年に向けて今後の注力ポイント
 - ・ 事業別の注力ポイントについて

2023/1期 中間決算概要



3月11日時点の業績予想との差異について

(単位:百万円)

| 2023/1期 2Q | 売上高 | 営業利益 | 経常利益 | 親会社株主に 帰属する四半期純利益 |
|-------------------------|--------|---------|---------|----------------------|
| 前回発表予想 (2022/3/11時点) | 1,739 | 68 | 73 | 52 |
| 実績 | 2,135 | 508 | 653 | 534 |
| 増減額 | +395 | +440 | +579 | +482 |
| 増減率 | +22.7% | +644.1% | +788.2% | +921.3% |

差異理由

売上高

期初の為替レートは1ドル110円を想定しており、プロレスゲーム案件の外貨建て売上高が円安に伴い増加したことや、ロイヤリティ収入が発生したことにより、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、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」のリリース日延期に伴いプロモーション費用の発生が延期となったことなどにより、営業利益は予想を上回った

連結損益計算書ハイライト(実績/前期比)

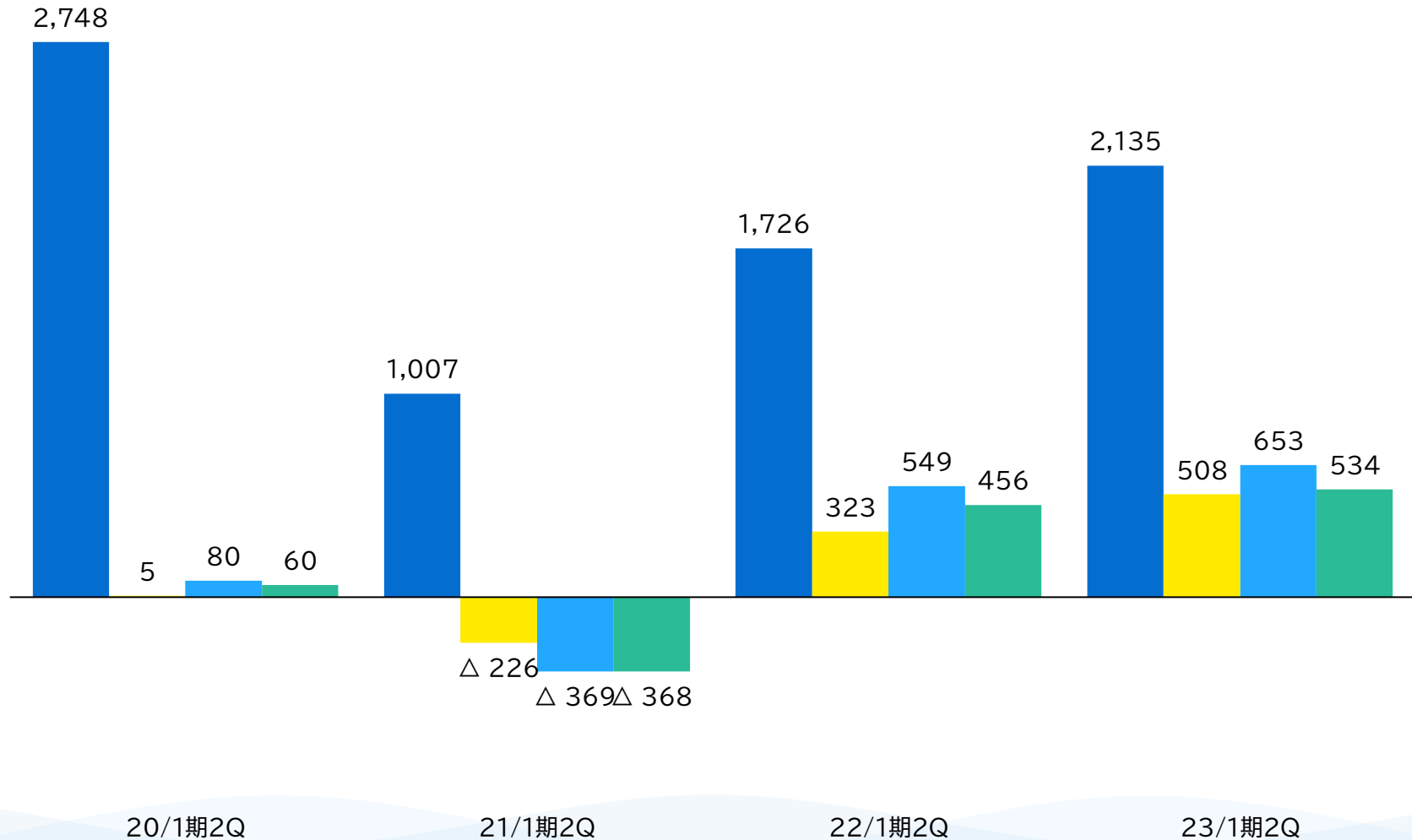
(単位:百万円、%)

| | 2022/1期 2Q | 2023/1期 2Q | 増減額 | 増減率 |
|----------------------|------------|------------|------|--------|
| 売上高 | 1,726 | 2,135 | +408 | +23.7% |
| 売上原価 | 1,178 | 1,357 | +179 | +15.2% |
| 売上総利益 | 548 | 777 | +229 | +41.8% |
| 販管費 | 224 | 268 | +44 | +19.7% |
| 営業利益 | 323 | 508 | +184 | +57.1% |
| 営業外収益 | 227 | 145 | △82 | △36.2% |
| 営業外費用 | 1 | 0 | 0 | △58.2% |
| 経常利益 | 549 | 653 | +103 | +18.8% |
| 法人税等合計 | 93 | 118 | +24 | +26.4% |
| 親会社株主に帰属する 四半期純利益 | 456 | 534 | +78 | +17.2% |

業績推移

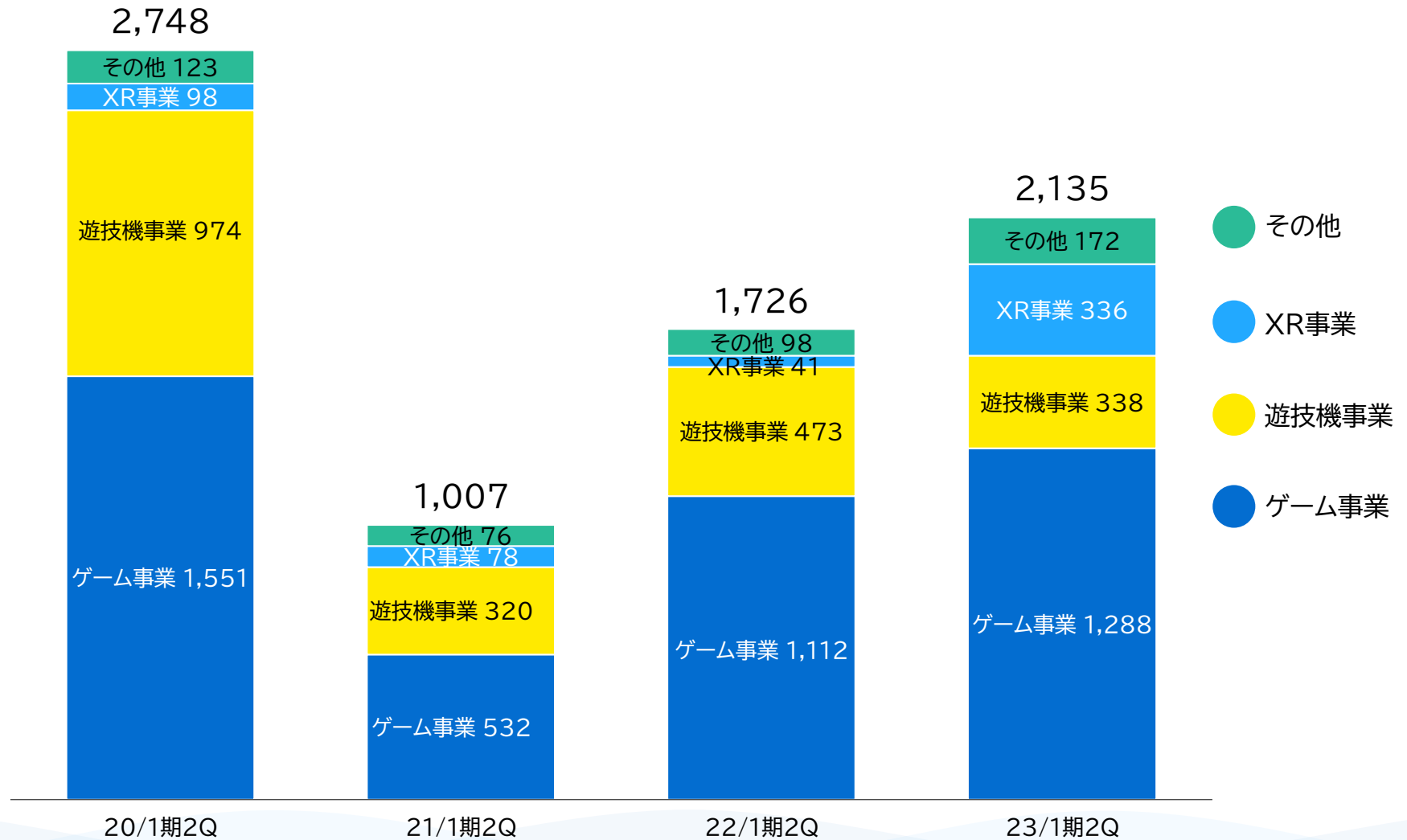
(単位:百万円)

■売上高 ■営業利益 ■経常利益 ■親会社株主に帰属する四半期純利益



事業別売上高

(単位:百万円)



連結貸借対照表①

資産の部

(単位:百万円)

| | 2022/1末(連) | 2022/7末(連) | 増減 |
|-----------|------------|------------|------|
| 流動資産 | 3,005 | 3,334 | +329 |
| 現金及び預金 | 1,971 | 2,066 | +94 |
| 売掛金及び契約資産 | 627 | 893 | +266 |
| 仕掛品 | 263 | 92 | △170 |
| その他 | 143 | 281 | +138 |
| 固定資産 | 1,127 | 1,361 | +234 |
| 有形固定資産 | 27 | 26 | △1 |
| 無形固定資産 | 416 | 623 | +206 |
| 投資その他の資産 | 683 | 711 | +28 |
| 資産合計 | 4,132 | 4,696 | +563 |

連結貸借対照表②

負債の部

(単位:百万円)

| | 2022/1末(連) | 2022/7末(連) | 増減 |
|--------|------------|------------|------|
| 流動負債 | 549 | 699 | +149 |
| 未払金 | 229 | 395 | +165 |
| 未払法人税等 | 126 | 118 | △8 |
| 前受金 | 99 | — | — |
| 賞与引当金 | 77 | 74 | △3 |
| その他 | 17 | 111 | +93 |
| 固定負債 | 111 | 126 | +15 |
| 負債合計 | 661 | 825 | +164 |

純資産の部

(単位:百万円)

| | 2022/1末(連) | 2022/7末(連) | 増減 |
|-------------|------------|------------|------|
| 株主資本 | 3,382 | 3,772 | +390 |
| 資本金 | 412 | 412 | 0 |
| 資本剰余金 | 432 | 447 | +15 |
| 利益剰余金 | 3,276 | 3,691 | +415 |
| 自己株式 | △ 738 | △ 778 | △ 40 |
| その他の包括利益累計額 | 55 | 57 | +1 |
| 新株予約権 | 33 | 40 | +7 |
| 純資産合計 | 3,471 | 3,870 | +399 |
| 負債・純資産合計 | 4,132 | 4,696 | +563 |

中間実績ハイライト



今期における開発タイトル

“AEW: Fight Forever” リリース決定！



ユークス開発のプロレスゲーム最新作

AEW: Fight Forever

THQ Nordicからリリース決定！

幅広いプラットフォームで展開！

PlayStation 5
PlayStation 4
Windows

Xbox One
Xbox Series X | S
Nintendo Switch

AEWとは？

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したプロレス団体。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、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。



今期における「ALiS ZERO®」の活用実績

”ARP” 3年ぶりとなるライブイベントを開催！



ALiS ZERO®のリアルタイムレンダリングエンジンとしてのスペックを最大限に活かしたARライブイベントコンテンツとして、業界の話題となったARPプロジェクト。

デビューから約6年半に及ぶ活動期間を経て9月末をもって活動休止となるが、今まで応援して頂いたお客様への感謝を込めて、同25日に3年ぶりとなるラストライブを実施する。既に全1350席がソールドアウトとなっている。

ARPとは？

シンジ、レオン、そして2人組ユニット、レベルクロスのダイヤとレイジの4人のメンバーで構成される、リアルタイムで観客とコミュニケーションを取りながら、エネルギッシュなステージングで観客を魅了してきたARダンスボーカルグループ。イベントとアーティスト契約を結び、ライブ活動のほか、ラジオや自分自身を演じるアニメへの出演など多方面で活躍。ARアーティストの先駆けとして話題を呼んだ。

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

「Full Throttle4 LIVE 2022
“RECEPTION PARTY”」
のCG制作に参加

Full Throttle4 1stアルバム発売記念バーチャルライブイベント
「Full Throttle4 LIVE 2022 “RECEPTION PARTY”」
ユークス独自の技術ALiS ZERO®を使いCG映像を制作！



Full Throttle4はHoneyWorksが手がけるシリーズプロジェクト
「告白実行委員会～アイドルシリーズ～」に登場する高校生4人組
ダンスボーカルユニットです

「あんさんぶるスターズ！！DREAM LIVE
-6th Tour“Synchronic Spheres”-」
のCG制作に参加

「あんさんぶるスターズ！！DREAM LIVE
-6th Tour“Synchronic Spheres”-」
にて担当楽曲およびMCのCG制作業務を担当！



あんさんぶるスターズ！！DREAM LIVE -6th Tour“SynchronicSpheres”-
は、Happy Elementsが提供する「あんさんぶるスターズ！！」に登場する
アイドルたちによるバーチャルライブです

2023/1期 業績予想と今後の取り組み



通期 業績予想について

(単位:百万円)

| 2023/1期 通期 | 売上高 | 営業利益 | 経常利益 | 親会社株主に 帰属する四半期純利益 |
|-------------------------|--------|-------|--------|----------------------|
| 前回発表予想 (2022/3/11時点) | 5,472 | 721 | 724 | 598 |
| 通期予想 | 4,109 | 741 | 883 | 724 |
| 増減額 | △1,362 | +19 | +159 | +126 |
| 増減率 | △24.9% | +2.7% | +22.0% | +21.1% |

差異理由

売上高

プロレスゲーム案件での売上高の増加が見込まれる一方でオンライン・トレーディングカードゲーム「DCデュアルフォース」のリリースが来年度に延期した影響により、当初予想を下回る見通しとなった

営業利益

ゲームソフト分野、パチンコパチスロ分野、モバイルコンテンツ分野、イベント関連分野、それぞれの受託状況や開発進捗状況が順調であることに加え、円安の影響やプロレスゲーム案件のロイヤリティ収入が見込まれるため、当初予想を維持できる見通し

2023/1期 連結業績予想

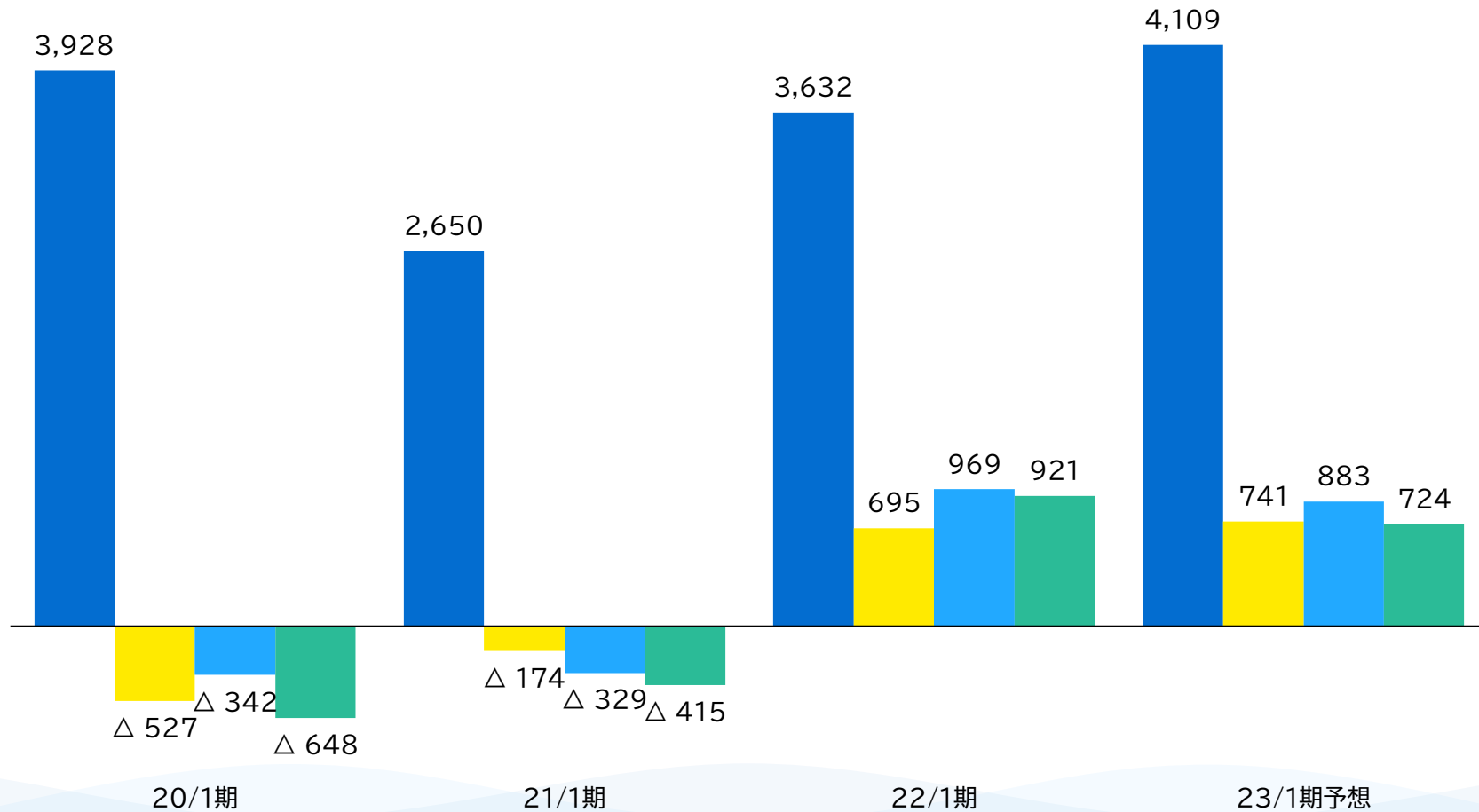
(単位:百万円、%)

| | 2022/1期 | 2023/1期 予 | 増減額 | 増減率 |
|---------------------|---------|-----------|------|--------|
| 売上高 | 3,632 | 4,109 | +477 | +13.1% |
| 売上原価 | 2,430 | 2,792 | +362 | +14.9% |
| 売上総利益 | 1,202 | 1,317 | +114 | +9.5% |
| 販管費 | 506 | 575 | +69 | +13.7% |
| 営業利益 | 695 | 741 | +45 | +6.6% |
| 経常利益 | 969 | 883 | △85 | △8.8% |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 921 | 724 | △196 | △21.3 |

業績推移(予想)

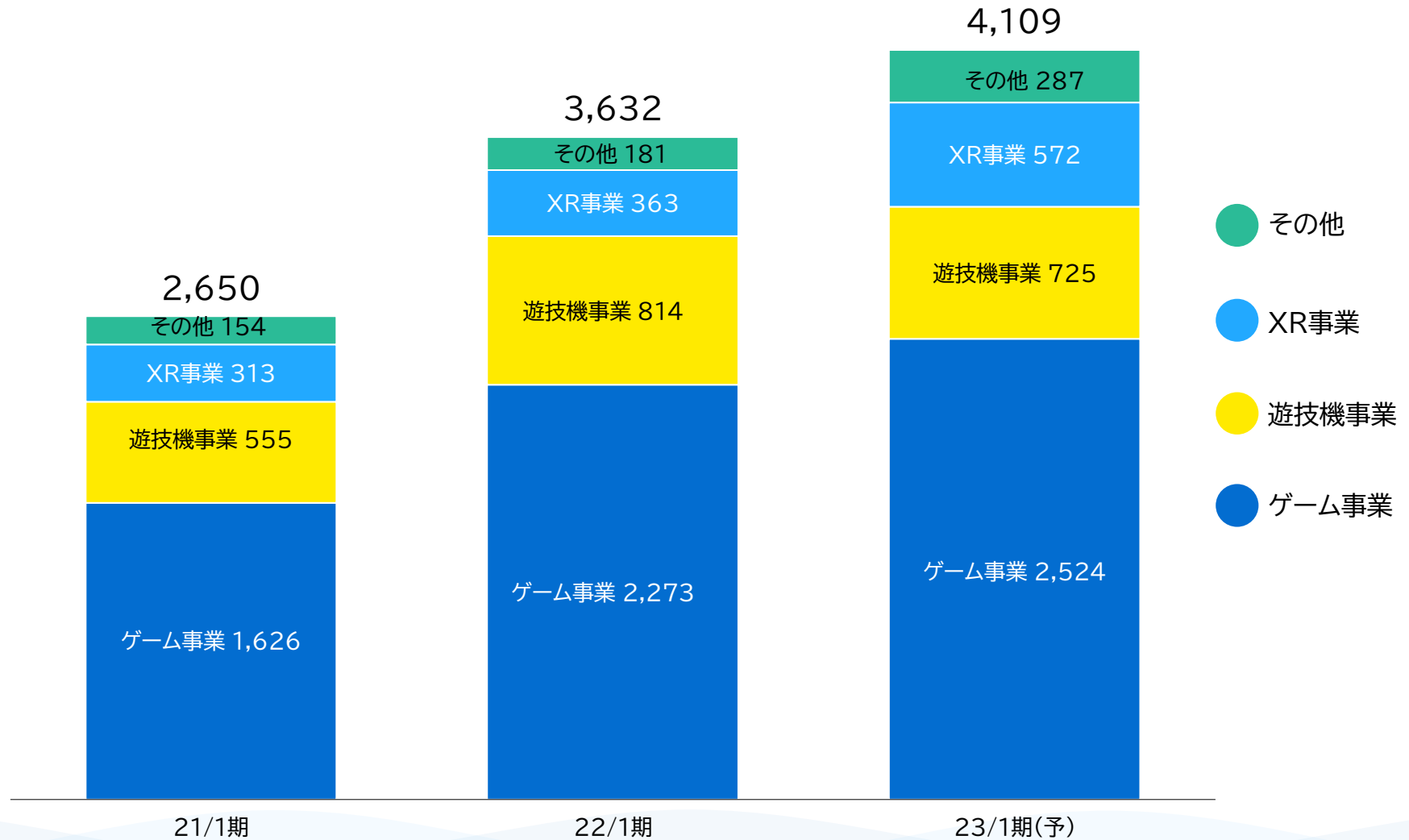
(単位:百万円)

■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



主要ジャンル別売上高(予想)

(単位:百万円)



配当方針について

創立30周年を迎えるにあたり
株主の皆様に対する利益還元を経営の重要課題の一つとして位置付け、
将来の事業展開と事業の特性を考慮した内部留保等を勘案しながら、
安定した配当を維持しつつも業績に応じて株主の皆様に対する利益還元を行っていく

年1回の剰余金の配当
配当額 連結配当性向30%を目安に決定
下限水準 1株当たり年間10円

配当予想修正

前回発表予想

年間配当金 10円予定

配当性向 14.5%



今回発表予想

年間配当金 25円予定

配当性向 29.7%

自己株式取得について

自己株式取得の理由

経営環境の変化に対応した機動的な資本政策の遂行

取得の内容

取得する株式の種類

当社普通株式

取得する株式の総数

500,000株(上限) → **700,000株(上限)※**

(発行済株式総数(自己株式を除く)に対する割合5.78% → **8.15%※**)

株式の取得価格の総額

300,000,000円(上限) → **500,000,000円(上限)※**

取得期間

2022年4月27日から2023年4月21日まで

※2022年9月21日の取締役会にて自己株式の取得枠拡大を決議

取得状況

2022/5/1～2022/5/31 67,500株(38,851,800円)

2022/6/1～2022/6/30 25,100株(18,630,200円)

2022/7/1～2022/7/31 0株(0円)

2022/8/1～2022/8/31 19,700株(19,903,300円)

取得した自己株式の累計

取得した株式の総数

112,300株

株式の取得価格の総額

77,385,300円

進行中タイトル

自社パブリッシングタイトル
”DCデュアルフォース” 鋭意開発中！

世界に向けて2023年春以降リリース予定！



DCデュアルフォースとは？

全世界で歴史的人気を誇る”DCコミックス”のキャラクターをテーマにしたオンライン・トレーディングカードゲーム。スーパーマンやバットマンなどお気に入りのキャラクターを組み合わせて自分だけのデッキを構築し、世界中のプレイヤーとゲームを楽しむことができます。

ユークス独自技術 ”ALiS ZERO®”

AR Live System ALiS ZERO®



ALiS ZERO(アリスゼロ)とは？

ユークスが独自開発した次世代のリアルタイムレンダリングエンジン。撮影したモーションキャプチャーデータをリアルタイムに3DCGキャラクターに反映し、更に物理エンジン・音声も同時にレンダリングすることを可能に。

ユークス独自技術 ”ALiS ZERO®”

AR Live System ALiS ZERO®

自社IP、他社IPにて幅広く展開中！

”ALiS ZERO®”の技術的アドバンテージ



リアルアーティストのライブ演出



モーションキャプチャーのクオリティ向上



従来手法と比べての納期の短縮



人気コンテンツのリアルライブ化



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

創業30周年に向けて 今後の注力ポイント



30年目の行動指針として4つの標語を選定

REBOOT
th year

RESOLVE RECONSTRUCT REVITALIZE

今後の注力ポイント

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

ゲーム/遊技機事業

人材教育、採用強化 開発協力会社の拡充
開発効率の向上

XR事業

ALiS ZERO®を活用し、他社IPへの展開を増やす
異業種とのコラボレーション
新技術の研究開発

MVV (Mission, Vision, Values)

企業理念

より高い表現力と新しい発想で、世界中の多くの人々に
楽しい遊びと大きな夢と深い感動を

MVV

Mission

驚きと感動のエンタテインメントで、世界中を笑顔にする

Vision

感性を磨き抜き、唯一無二の価値を創造する

Values

好奇心 知りたいという衝動から、新しい世界を広げる
挑戦心 変化や失敗を恐れず挑み、可能性を切り拓く
主体性 自ら考え行動し、夢をつかむ
誠実さ コンプライアンスを遵守し、社会の信頼を築く
多様性 価値観を認め合い、幸せの形を進化させる