



TM

YUKE'S

# 2023年1月期 決算説明資料

株式会社ユークス

# ご説明内容

## ① 2023/1期 決算

- ・ 決算概要について
- ・ 実績ハイライトについて

## ② 2024/1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・増配について
- ・ 自己株購入取得について
- ・ 発売予定タイトル/技術展開について

## ③ 今後の注力ポイント

- ・ 創業30周年について
- ・ 各事業の注力ポイントについて
- ・ 人材採用の強化について

# 2023/1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、%)

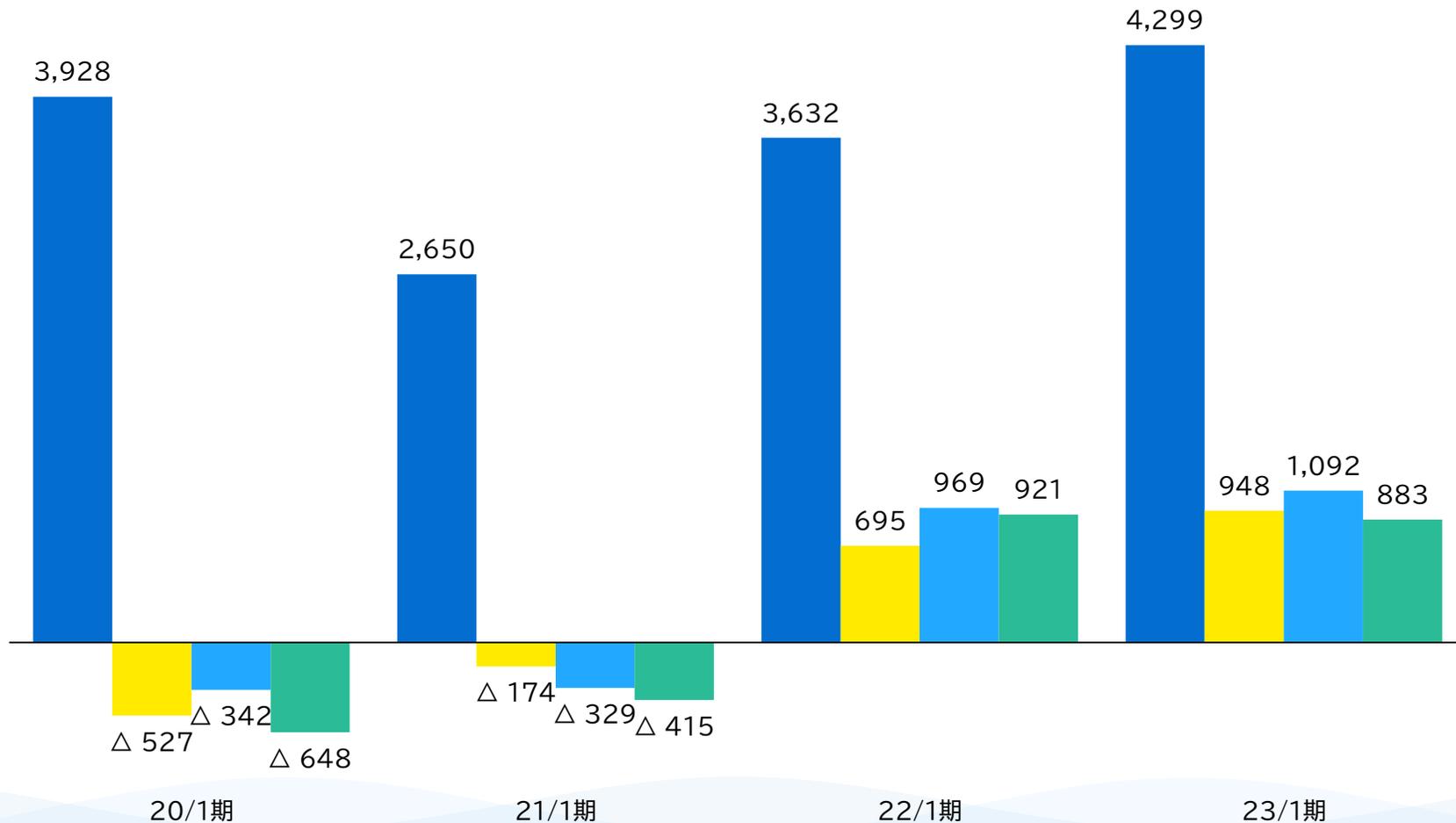
	2022/1期	2023/1期	増減額	増減率
売上高	3,632	4,299	+667	+18.4%
売上原価	2,430	2,752	+322	+13.3%
売上総利益	1,202	1,546	+344	+28.7%
販管費	506	598	+92	+18.2%
営業利益	695	948	+252	+36.3%
営業外収益	280	152	△127	△45.6%
営業外費用	7	8	+1	+22.3%
経常利益	969	1,092	+123	+12.7%
法人税等合計	47	205	+157	+329.2%
親会社株主に帰属する当期純利益	921	883	△37	△4.1%
適用為替レート(米ドル/日本円)	111.29(平均)	133.34(平均)		

- ・ゲーム事業ならびにXR事業の受託タイトル数が増え、売上高は前期比18.4%増の4,299百万円。また外貨建て売上については為替相場の変動により増大した。
- ・受託タイトル数の増加により稼働率も上昇、営業利益は前期比36.3%増の948百万円。

# 業績推移

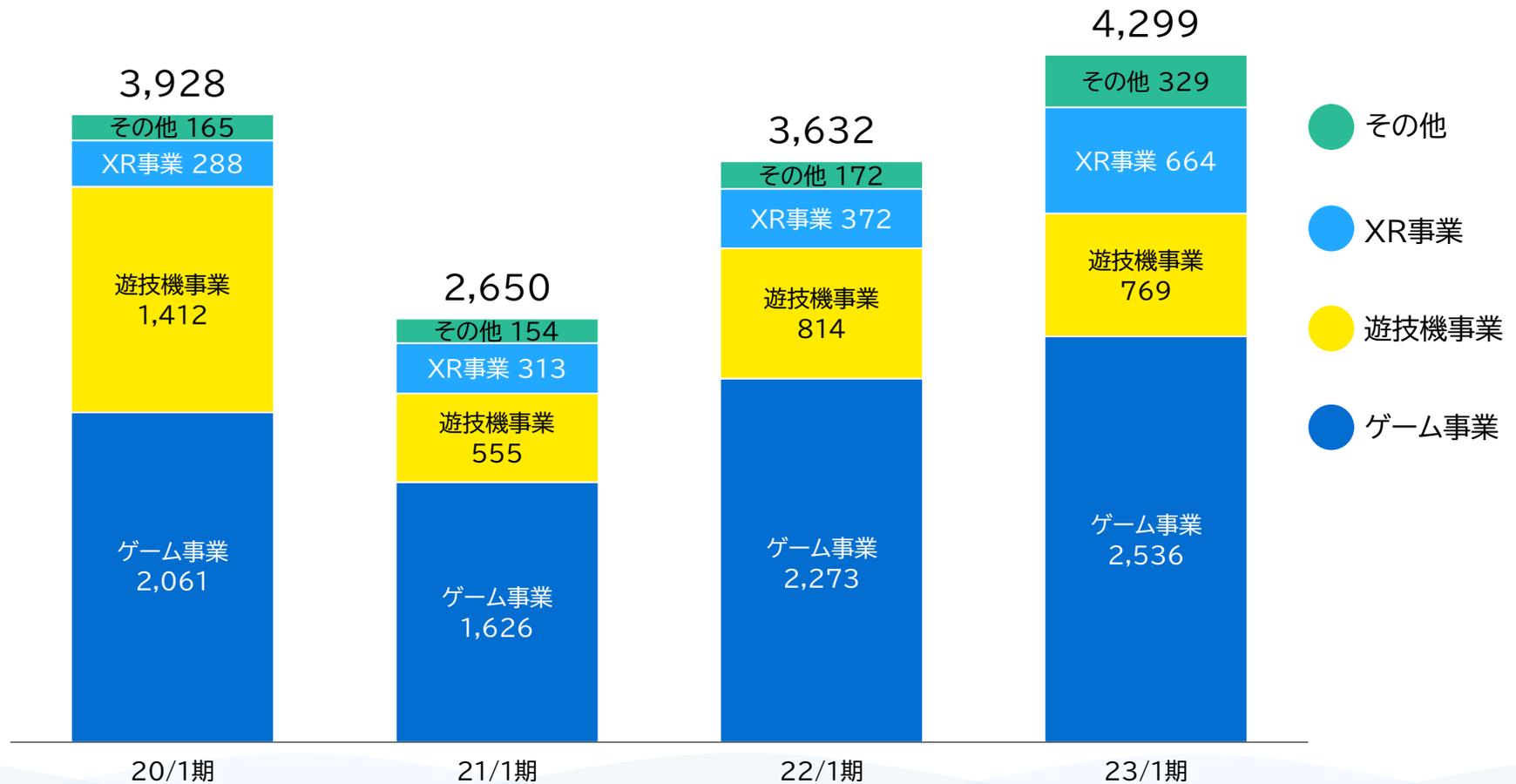
(単位:百万円)

■売上高 ■営業利益 ■経常利益 ■親会社株主に帰属する当期純利益



# 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)	2023/1末(連)	増減
流動資産	3,005	<b>3,138</b>	+133
現金及び預金	1,971	<b>1,888</b>	△83
売掛金及び契約資産	627	<b>885</b>	+258
仕掛品	263	<b>63</b>	△199
その他	143	<b>301</b>	+158
固定資産	1,127	<b>1,621</b>	+493
有形固定資産	27	<b>31</b>	+4
無形固定資産	416	<b>901</b>	+484
投資その他の資産	683	<b>687</b>	+4
資産合計	4,132	<b>4,759</b>	+626

## 連結貸借対照表②

### 負債の部

(単位:百万円)

	2022/1末(連)	2023/1末(連)	増減
流動負債	549	595	+45
未払金	229	254	+25
未払法人税等	126	150	+24
前受金及び契約負債	99	0	△99
賞与引当金	77	101	+23
その他	17	88	+71
固定負債	111	117	+6
負債合計	661	713	+51

### 純資産の部

(単位:百万円)

	2022/1末(連)	2023/1末(連)	増減
株主資本	3,382	3,961	+578
資本金	412	412	0
資本剰余金	432	466	+33
利益剰余金	3,276	4,040	+764
自己株式	△ 738	△957	△219
その他の包括利益累計額	55	52	△2
新株予約権	33	32	0
純資産合計	3,471	4,046	+575
負債・純資産合計	4,132	4,759	+626

# 2023/1期 実績ハイライト



## “AEW: Fight Forever” 2023年リリース予定！



©2022 All Elite Wrestling, LLC. Developed by YUKE'S Co., Ltd. Published & Distributed by THQ Nordic GmbH, Austria. All Elite Wrestling, AEW, AEW: Fight Forever and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of All Elite Wrestling, LLC. ALL rights reserved. All other brands, product names and logos are trademark or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

### 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。



# XR事業

## 各社大型IPの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

### ■主な実績一覧

- ・「ポラポリポスポ」(株式会社バンダイナムコアミューズメント)  
キャラクター・楽器モデルなどのCGモデル制作および楽器演奏シーンを含むリアルタイムモーションキャプチャーによるライブ制作に参加 ▶[ニュースリリース\(Link\)](#)
- ・「Hoshimachi Suisei 2nd Solo Live “Shout in Crisis”」(カバー株式会社)  
ライブ制作に参加 ▶[ニュースリリース\(Link\)](#)
- ・「プロジェクトセカイ COLORFUL LIVE 2nd - Will -」(株式会社セガ)  
ライブ制作に参加 ▶[ニュースリリース\(Link\)](#)
- ・「プロジェクトセカイ 2nd Anniversary 感謝祭」(株式会社セガ)  
初音ミクのリアルタイムCGを提供 ▶[ニュースリリース\(Link\)](#)
- ・「あんさんぶるスターズ！！DREAM LIVE -6th Tour“Synchronic Spheres”-」(Happy Elements株式会社)  
CG制作に参加 ▶[ニュースリリース\(Link\)](#)
- ・「あんさんぶるスターズ！！DREAM LIVE -7th Tour “Allied Worlds”-」(Happy Elements株式会社)  
CG制作に参加 ▶[ニュースリリース\(Link\)](#)
- ・「Full Throttle4 LIVE 2022 “RECEPTION PARTY”」(株式会社ハニーワークス)  
CG制作に参加 ▶[ニュースリリース\(Link\)](#)
- ・「ヒプノシスマイク -Division Rap Battle- 3DCG LIVE “HYPED-UP 02”」(キングレコード株式会社)  
CG制作に参加 ▶[ニュースリリース\(Link\)](#)

# 2024/1期 業績予想と今後の取り組み



# 2024/1期 連結業績予想

(単位:百万円、%)

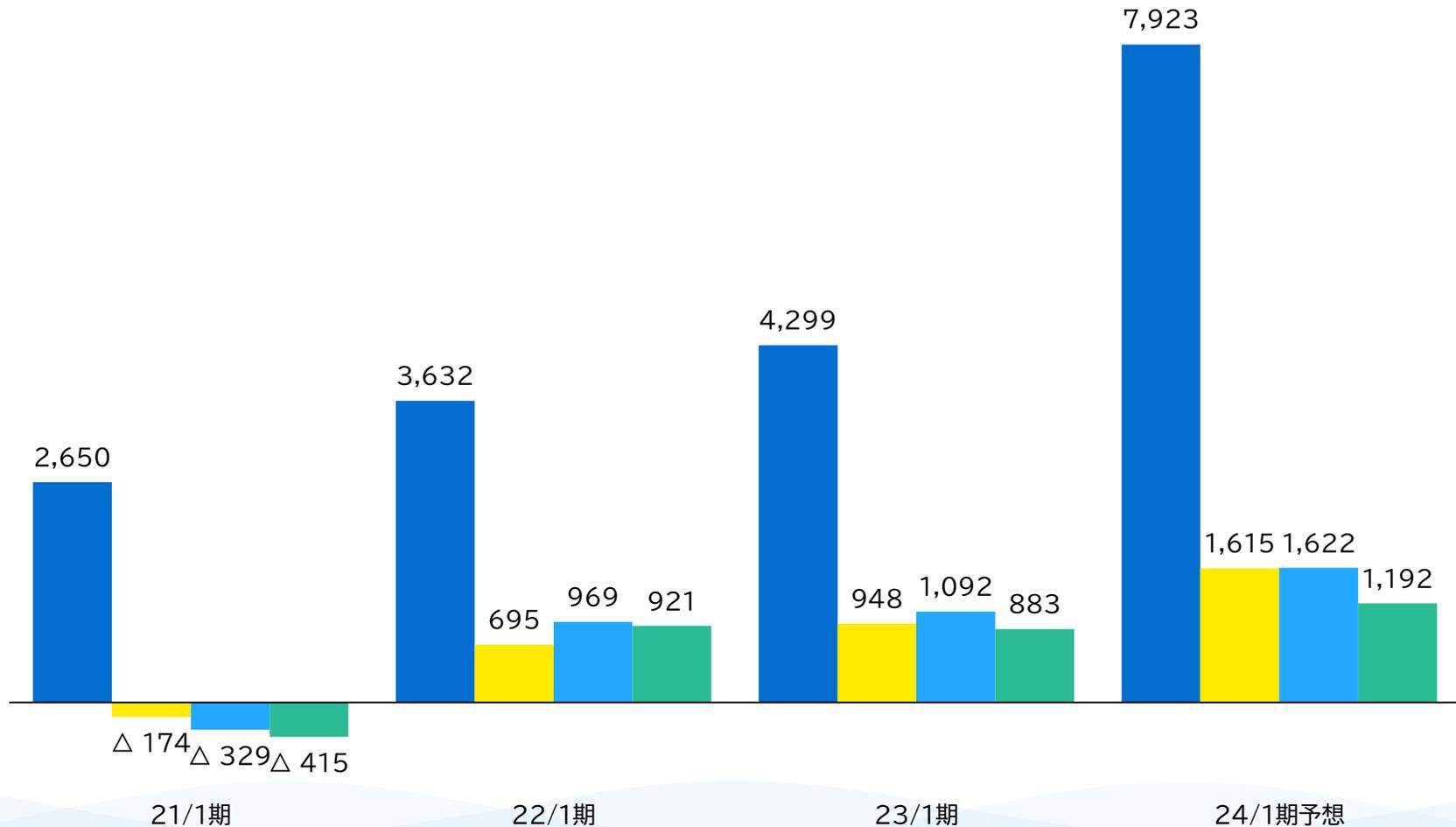
	2023/1期	2024/1期 予	増減額	増減率
売上高	4,299	7,923	3,623	+84.3%
売上原価	2,752	5,061	2,308	+83.9%
売上総利益	1,546	2,861	1,314	+85.0%
販管費	598	1,246	647	+108.2%
営業利益	948	1,615	667	+70.4%
経常利益	1,092	1,622	529	+48.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	883	1,192	309	+35.0%
適用為替レート(米ドル/日本円)	133.34円(平均)	125.00円	為替感応度: 1円あたり 売上高約2,809万円 営業利益 約999万円	

- ・パブリッシング事業の展開により売上高・営業利益の大幅増加を計画  
上半期においてはDCデュアルフォースの広告宣伝費用が前倒しで発生、下半期に売上が本格化する予定
- ・ゲーム事業ならびに遊技機事業については前期比増収・増益を見込む
- ・経常利益においては為替相場による変動要素はあるが予想には見込んでいない

# 業績推移(予想)

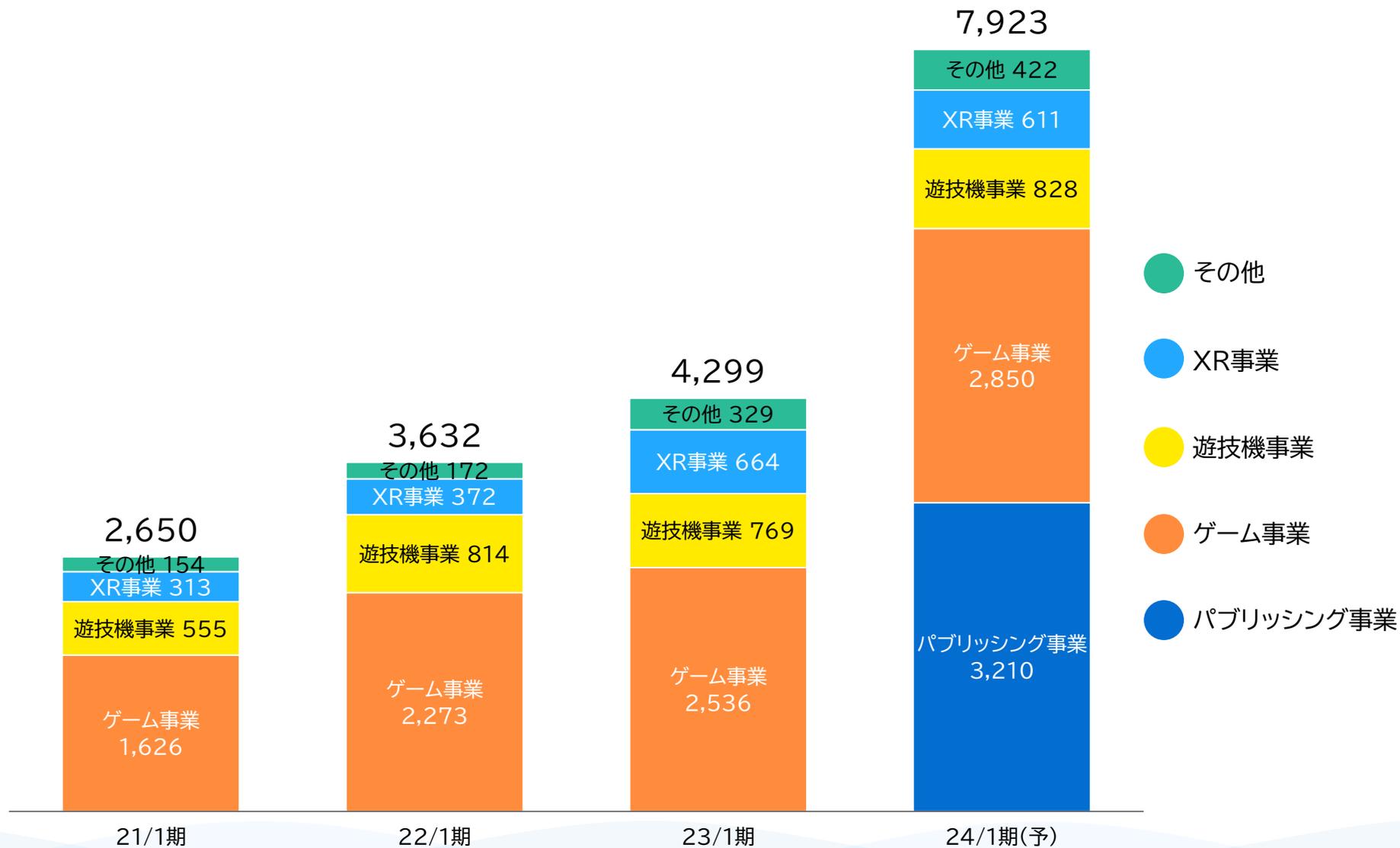
(単位:百万円)

■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

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

2023/1期(予)  
(第2四半期決算発表時)

年間配当金

**25**円予定

配当性向

**29.7**%

2023/1期(予)  
(今回発表時)

年間配当金

**30**円予定

配当性向

**29.0**%

2024/1期(予)

年間配当金

**42**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	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8.15%)
株式の取得価格の総額	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)
2022/8/1~2022/8/31	19,700株	(19,903,300円)
2022/9/1~2022/9/30	227,000株	(179,940,400円)
2023/1/1~2023/1/31	2,300株	(2,752,900円)
2023/2/1~2023/2/28	18,100株	(25,259,800円)

## 取得した自己株式の累計

取得した株式の総数	359,700株
株式の取得価格の総額	285,338,400円(平均取得単価 794円)

## “DCデュアルフォース” 2023年夏リリース予定！



WB Games logo, WB shield: ™ & © DC Comics. ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s21)

© 2021 YUKE'S Co., Ltd. All Rights Reserved.

© 2021 Cryptozoic Entertainment. | 25351 Commercentre Drive Suite 250 | Lake Forest, CA 92630. All Rights Reserved.

### 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、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。

# 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。

## 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ー向上



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

# 今後の注力ポイント



創業30周年を迎え 行動指針として4つの標語を選定

**REBOOT**  
*th year*

**RESOLVE RECONSTRUCT REVITALIZE**

# 各事業の注力ポイント

## XR事業について

新型コロナウイルスの収束に伴う今後の市場の拡大に追従するため、XR事業部を立ち上げ、外部協力会社を含めた体制の整備ならびに市場におけるALiS ZERO®の優位性を保つべく研究開発に人員を投入する。  
そのため一時的に売上が低下するが、25年1月期の売上については成長率が回復する見込み。

## パブリッシング事業について

事業室からパブリッシング事業部へ組織変更をおこない、DCデュアルフォース以降の新規タイトルの計画を進める。  
新規タイトルについては今期着手予定。

## ゲーム/遊技機事業について

複数のAAAタイトルの開発への参加ならびに受託開発タイトル数の増加に向け、新卒・キャリア採用の強化ならびに外部協力会社の拡充を行い、開発力強化を図っていく。

# 人材採用の強化

各事業の注力ポイント実現のために  
新卒・キャリア採用を積極的に実施



## 戦略・取り組み

- + SNSを活用した採用活動
- + リファラル採用
- + テレワークの拡大
- + 人事制度の改革
- + 初任給の増額

## 開発人員採用状況

2023年1月期 増員実績  
新卒 8名 キャリア 6名 合計 14名

2024年1月期 増員予定  
新卒 15名 キャリア 10名 合計 25名

クリエイター165名体制から  
**190名体制へ (15%増員)**

# 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