



2024年1月期第2四半期 決算説明資料

株式会社ユークス

ご説明内容

- ① 2024/1期 第2四半期決算
 - ・ 第2四半期決算概要について
 - ・ 第2四半期実績ハイライトについて

- ② 2024/1期 業績予想と取り組み
 - ・ 通期業績予想について
 - ・ 配当方針について
 - ・ 自己株式取得について(実績報告)

- 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および実績について
 - ・ 人材採用の強化について

2024/1期第2四半期 決算概要



3月10日時点の業績予想との差異について

(単位:百万円)

2024/1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 (2023/3/10時点)	2,178	162	170	120
実績	2,032	164	238	177
増減額	△146	+1	+68	+57
増減率	△6.7%	+0.9%	+39.9%	+47.3%

差異理由

売上高
営業利益

ゲーム事業において、一部受託案件が中止となった影響で、売上高は予想をやや下回るも、期初の為替レートは1ドル125円を想定しており、外貨建て売上高やロイヤリティ収入の増加による利益貢献の結果、営業利益はほぼ予想通りとなりました。

経常利益

営業外収益において、為替レートの変動による為替差益61百万円の発生等により、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益は予想を上回る見通となりました。

連結損益計算書ハイライト(実績/前期比)

(単位:百万円、%)

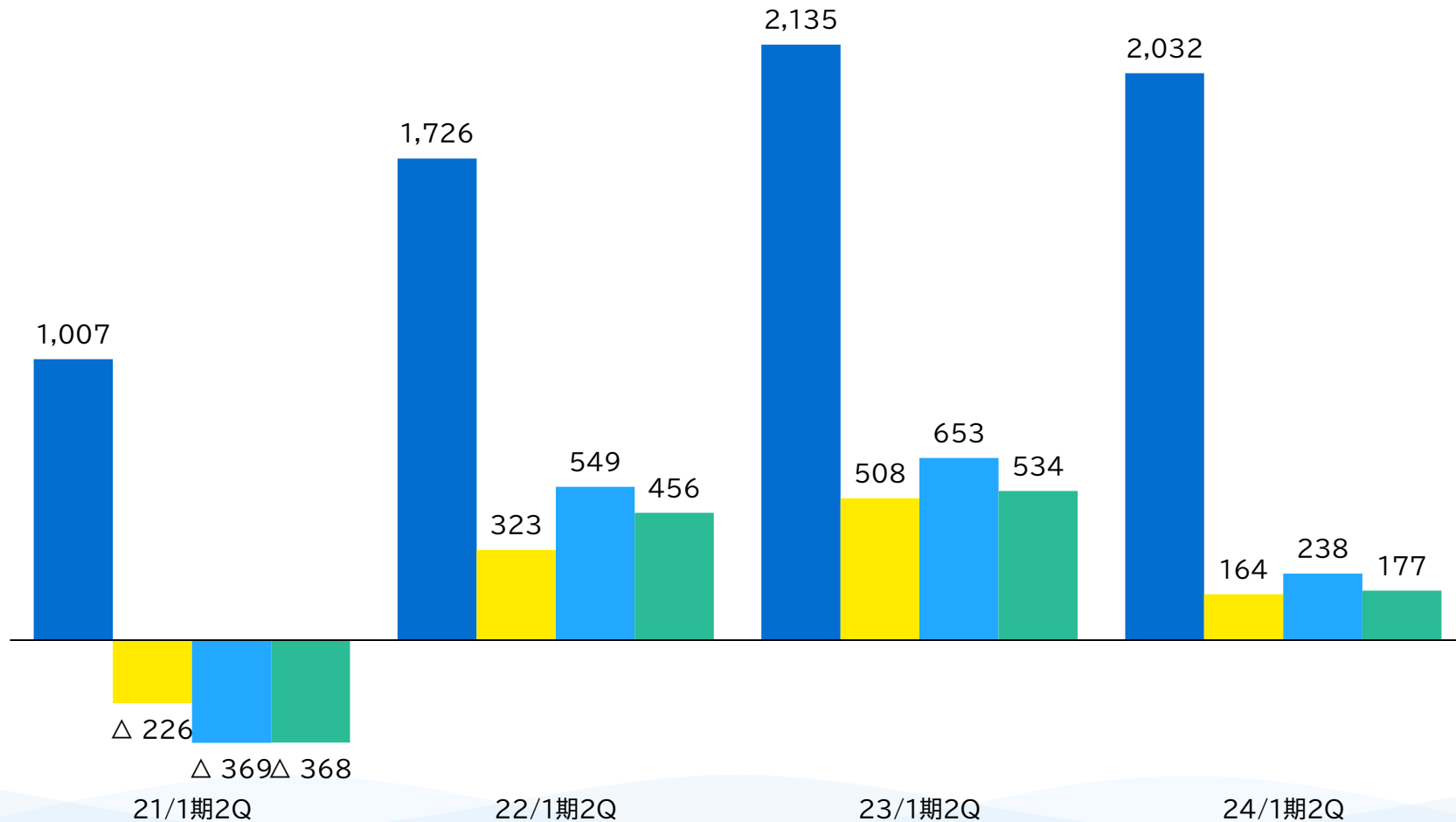
	2023/1期 2Q	2024/1期 2Q	増減額	増減率
売上高	2,135	2,032	△102	△4.8
売上原価	1,357	1,318	△39	△2.9
売上総利益	777	714	△62	△8.1
販管費	268	549	+281	+104.5
営業利益	508	164	△343	△67.6
営業外収益	145	74	△70	△48.4
営業外費用	0	0	0	+56.5
経常利益	653	238	△414	△63.5
法人税等合計	118	65	△52	△44.7
親会社株主に帰属する 四半期純利益	534	177	△357	△66.8
適用為替レート(米ドル/日本円)	127.50(平均)	138.29(平均)		

売上高は、前期に比べて遊技機事業は増加したものの、ゲーム事業・XR事業・その他において減少したため前期比4.8%減の2,032百万円。また利益率の高いXR事業の売上比率減少に伴い、売上総利益は前期比8.1%減少しました。(売上総利益率は前期36.4%から今期35.1%)
また、人件費ならびにDCデュアルフォースの広告宣伝費による販管費の増加の結果、営業利益は前期比67.6%減の164百万円となりました。

業績推移

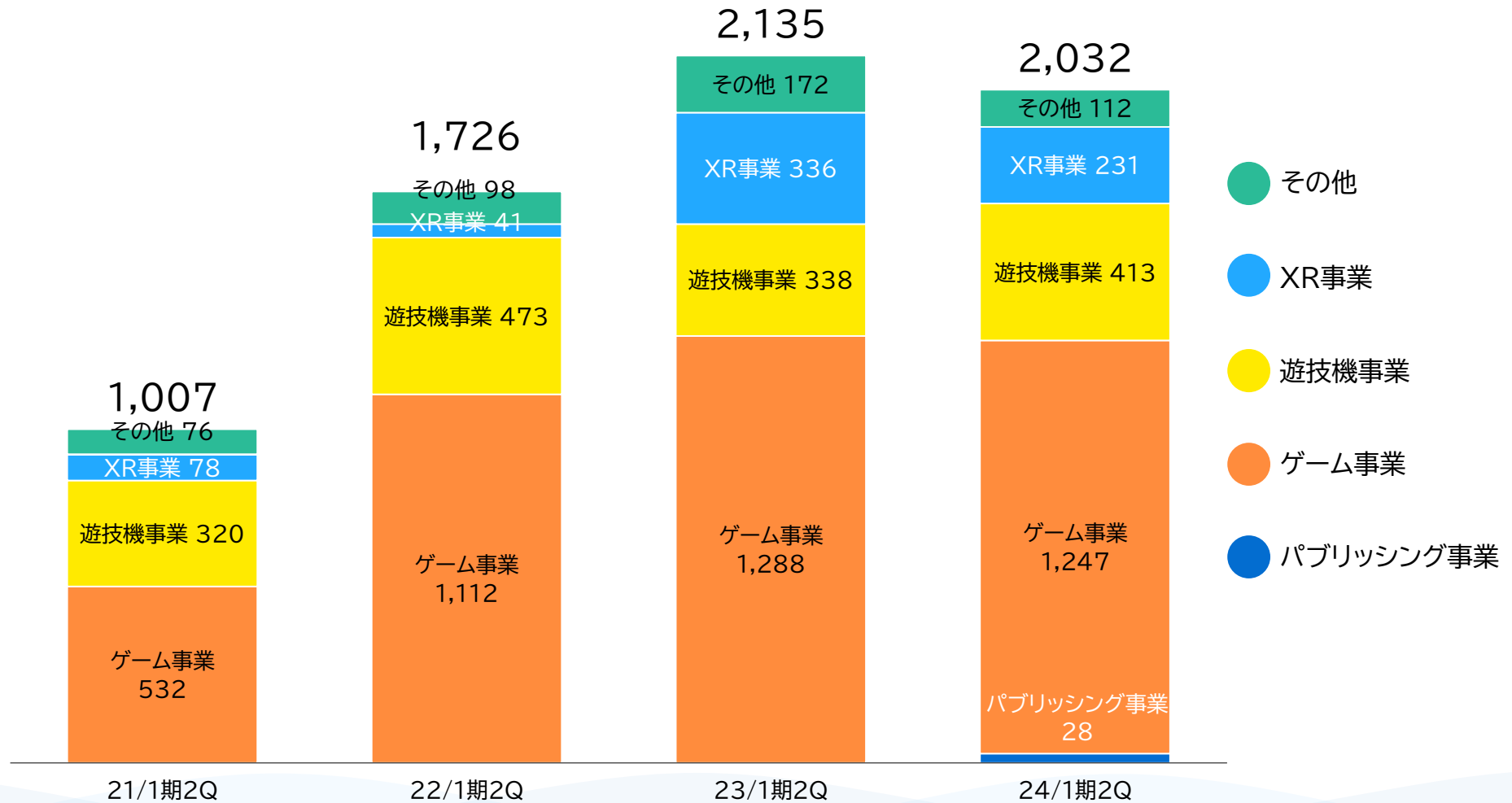
(単位:百万円)

■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)

	2023/1末(連)	2023/7末(連)	増減
流動資産	3,138	2,512	△626
現金及び預金	1,888	1,309	△578
売掛金及び契約資産	885	920	+35
仕掛品	63	10	△52
その他	301	271	△30
固定資産	1,621	2,047	+426
有形固定資産	31	38	+6
無形固定資産	901	1,317	+415
投資その他の資産	687	692	+4
資産合計	4,759	4,560	△199

連結貸借対照表②

負債の部

(単位:百万円)

	2023/1末(連)	2023/7末(連)	増減
流動負債	595	520	△74
未払金	254	303	+48
未払法人税等	150	69	△81
前受金及び契約負債	0	7	+7
賞与引当金	101	81	△19
その他	88	59	△28
固定負債	117	118	0
負債合計	713	639	△73

純資産の部

(単位:百万円)

	2023/1末(連)	2023/7末(連)	増減
株主資本	3,961	3,826	△134
資本金	412	412	0
資本剰余金	466	509	+43
利益剰余金	4,040	3,965	△75
自己株式	△957	△1,061	△103
その他の包括利益累計額	52	57	+4
新株予約権	32	37	+4
純資産合計	4,046	3,920	△125
負債・純資産合計	4,759	4,560	△199

2024/1期第2四半期 実績ハイライト



“AEW: Fight Forever”



プロレスゲーム黄金時代の復活！

『AEW: Fight Forever』

2023年6月29日 発売！

■「AEW:Fight Forever」商品概要

発売元: THQ Nordic / 開発元: ユークス

対応機種: Nintendo Switch™、PlayStation®5 / PlayStation®4、PC、Xbox Series X|S™ / Xbox One™

ジャンル: アクション、スポーツ / プレイ人数: 1~4人(オンラインプレイ1~4人)

配信ストア: ニンテンドーeショップ・PlayStation™Store・Steam®・Microsoft Store

対応言語: 日本語、英語、ポルトガル語、フランス語、ドイツ語、スペイン語、中国語(簡体字)

©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。



ゲーム事業

四角い地球に再びシカク現る!?

デジボク地球防衛軍2

EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS

当社が開発を担当する「四角い地球に再びシカク現る!?
デジボク地球防衛軍2
EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS」が
発表されました。

▶ [ニュースリリース\(Link\)](#)

■「四角い地球に再びシカク現る!? デジボク地球防衛軍2 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS」商品概要
発売元:株式会社ディースリー・パブリッシャー
発売日:2024年予定
対応機種: PlayStation®5/PlayStation®4, Nintendo Switch™
ジャンル:アクションシューティング
公式サイト:<https://www.d3p.co.jp/edfwb2/>

「四角い地球に再びシカク現る!? デジボク地球防衛軍2 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS」とは?

宇宙からの侵略者との戦いを描いた、アクションシューティング「地球防衛軍」シリーズをボクセルアートで表現したスピンアウト作品「デジボク地球防衛軍」の続編。地球の内側から突如現れた謎の巨人“ガイアーク”によって四角い地球が再びバラバラに！歴代シリーズから参戦したレジェンド隊員やご当地EDF隊員“ワールドブラザー”を集めて自分だけの最強チームを作り、地球をもとの姿に修復しよう！

パブリッシング事業

“DCデュアルフォース”



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.

オープンベータテスト終了

8月31日より

アーリーアクセスを展開！

dcdualforce.com のほか Steam®/Epic Games Store におけるリリースや他の言語への拡大を行う予定です。

■「DC デュアルフォース」商品概要

発売元: 株式会社ユークス

希望小売価格: 無料(ゲーム内一部課金あり)

対応機種: Microsoft Windows

ジャンル: デジタルカードゲーム

配信ストア: dcdualforce.com, Epic Games Store, Steam®

対応言語: フランス語、イタリア語、ドイツ語、スペイン語、ポルトガル語、日本語、中国語(繁体字)、韓国語

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ることで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。



独自の技術でCG制作を担当

「初音ミク JAPAN TOUR 2023 ～THUNDERBOLT～」CG制作に参加！

初音ミクが日本各地を巡るライブツアー「初音ミク JAPAN TOUR 2023 ～THUNDERBOLT～」において、ユークス独自の技術を使い、初音ミク・鏡音リン・鏡音レンの楽曲の一部についてCG制作を担当しました。

▶ [ニュースリリース\(Link\)](#)

初音ミクとは？

クリプトン・フューチャー・メディア株式会社が開発した、歌詞とメロディーを入力して誰でも歌を歌わせることができる「ソフトウェア」です。大勢のクリエイターが「初音ミク」で音楽を作り、インターネット上に投稿したことで一躍ムーブメントとなりました。「キャラクター」としても注目を集め、今ではバーチャル・シンガーとしてグッズ展開やライブを行うなど多方面で活躍するようになり、人気は世界に広がっています。※「鏡音リン」「鏡音レン」もクリプトン・フューチャー・メディア株式会社が展開するバーチャル・シンガーです。

リアルタイムモーションキャプチャー担当として ライブ制作に参加

「ガールズ&パンツァー バーチャルライブ、はじめます！
～オオアライで全員集合!!!!!!～」
のライブ制作に参加！

シリーズ初の配信ライブ「ガールズ&パンツァー バーチャルライブ、はじめます！～オオアライで全員集合!!!!!!～」(主催:株式会社バンダイナムコフィルムワークス、株式会社バンダイナムコミュージックライブ)において、ユークス独自の技術ALiS ZERO®を使い、キャラクターのCGモデル制作、リアルタイムモーションキャプチャー担当としてライブ制作に参加いたしました。

▶[ニュースリリース\(Link\)](#)

ガールズ&パンツァーとは？

2012年10月よりTVシリーズ全12話放送、2014年7月にはOVAの劇場上映、さらに2015年11月には『劇場版』も公開された大人気アニメーション。
女子高生が戦車に乗って試合をする意外性と、ハートフルなドラマが話題と感動を呼び、劇場版は興行収入25億円を突破する大ヒットを記録。舞台となった茨城県・大洗町でも継続的な盛り上がりを見せており、訪れるファンが絶えない。

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、%)

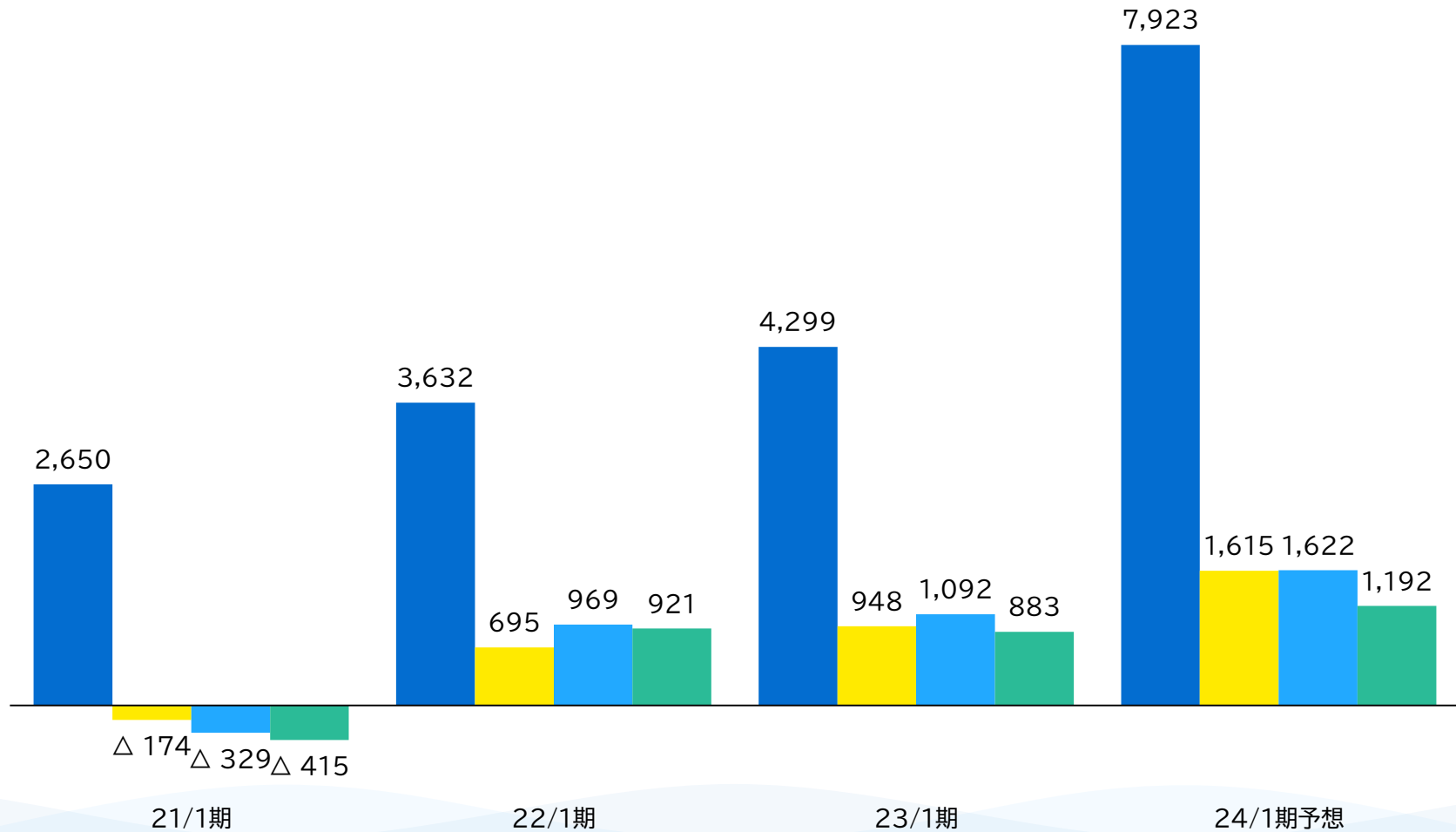
	2023/1期	2024/1期 予	増減額	増減率
売上高	4,299	7,923	3,623	+84.3%
売上原価	2,752	5,061	2,308	+83.9%
売上総利益	1,546	2,861	1,314	+85.0%
販管費	598	1,246	647	+108.2%
営業利益	948	1,615	667	+70.4%
経常利益	1,092	1,622	529	+48.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	883	1,192	309	+35.0%
適用為替レート(米ドル/日本円)	133.34円(平均)	125.00円	為替感応度: 1円あたり 売上高 約2,809万円 営業利益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

- ・ 現時点においては通期連結業績予想の変更はありません。
- ・ 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しています。
- ・ 経常利益においては為替相場による変動要素があるが予想には見込んでいません。

業績推移(予想)

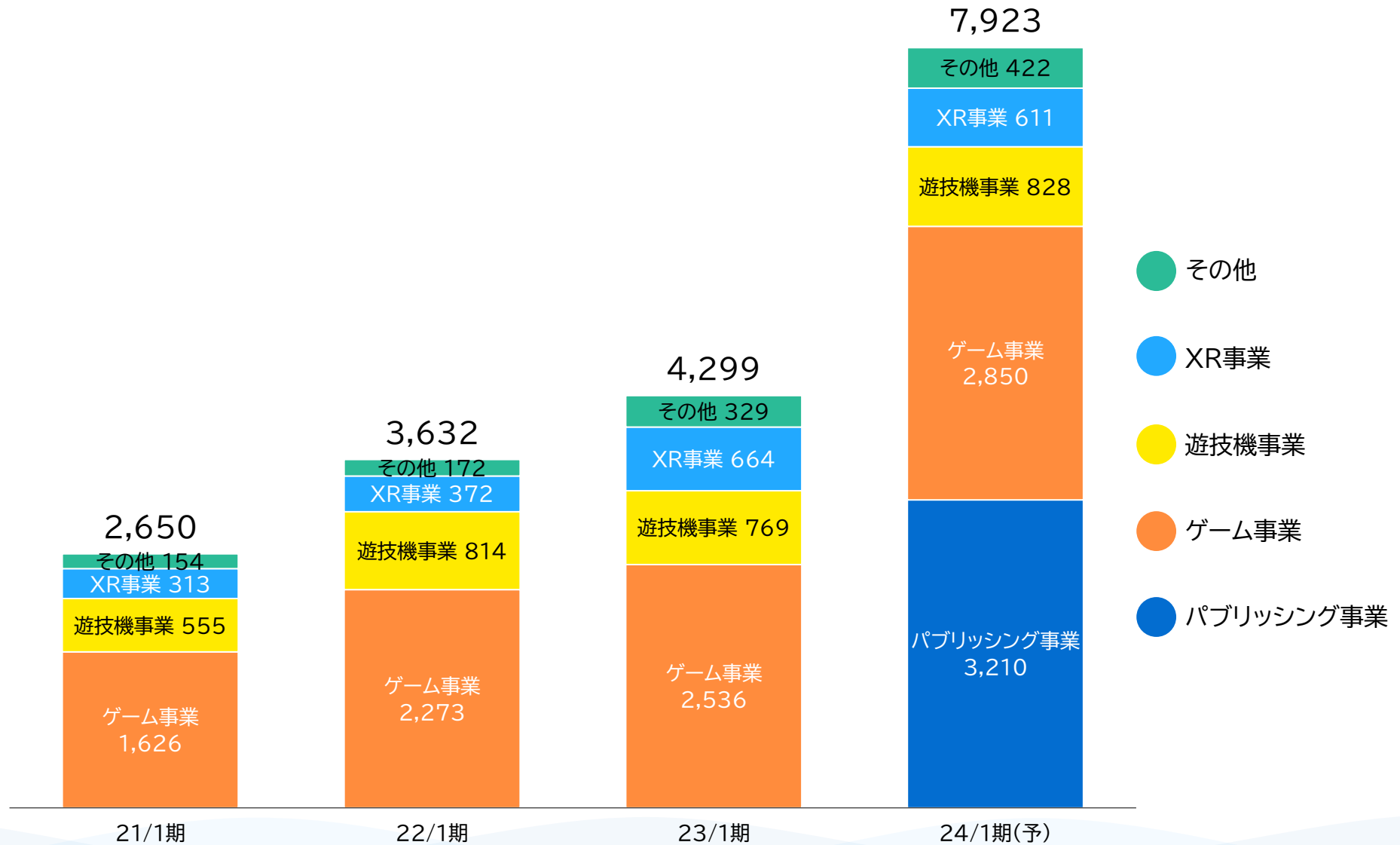
(単位:百万円)

■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
年間配当金

30円

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(実績報告)

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

取得した自己株式の累計

取得した株式の種類	当社普通株式
取得した株式の総数	426,400株
取得期間	2022年4月27日から2023年4月21日まで
株式の取得価格の総額	386,120,100円(平均取得単価 906円)

【ご参考】2022年9月21日開催の取締役会決議内容

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

取得期間満了に伴い自己株式取得は終了いたしました。
また株価が想定を上回ったため取得総数は予定を下回る結果となりました。

今後の注力ポイントおよび実績について



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

パブリッシング事業

世界中のクリエイティブと最高のエンタテインメントを発信！

今期注力 ポイント

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スタッフも増強。
DCデュアルフォースの展開ならびに他のIP・タイトルの開拓もすすめて行く。
新規タイトルについては、今期着手予定。



現時点 の実績

- ゲームプロデューサー等順調に採用
- DCデュアルフォースの展開：
 - 7月14日 ベータ版リリース
 - 8月31日 アーリアクセスへの移行
- 新規タイトルについては、国内外の複数著名IP取得について現在交渉中。

XR事業

AR Live System ALiS ZERO®を中心とした事業加速！

注力 ポイント

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。



現時点 の実績

- ALiS ZERO®の汎用性や用途拡大における新機能を研究開発中
- 研究開発費は前年同期比約2.5倍
- 体制の整備及び拡大については引き続き進行中。

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。

ゲーム/遊技機事業

受託開発タイトル数の増加に向け、開発力を強化

注力 ポイント

複数のAAAタイトル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、開発力の強化を図る。30年にわたり培った技術に加えて最新の技術を使い、大規模・複雑化するゲーム開発に柔軟に対応していく。



現時点 の実績

	受託タイトル数		外注費比率(外注費/売上高)	
	23/1期 2Q	24/1期 2Q	23/1期 通期	24/1期 2Q
ゲーム事業	8タイトル	13タイトル	20.35%	18.74%
遊技機事業	8タイトル	11タイトル	32.33%	20.41%
合計	16タイトル	24タイトル	23.05%	19.19%

ゲーム事業においては、外注比率の高いプロジェクトの失注、及びプロトタイププロジェクトが多かったこと、また遊技機事業においては想定よりもプロジェクト規模が小さかったため外注活用が想定通り進まなかった。

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

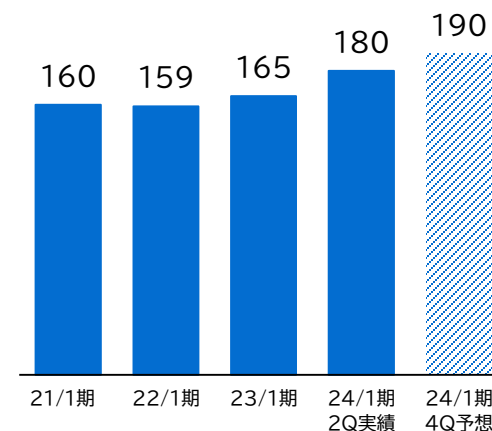
- + SNSを活用した採用活動
- + リファラル採用
- + テレワークの拡大
- + 人事制度の改革
- + 初任給の増額

採用状況

開発人員採用状況

増員実績	24/1期 2Q実績	24/1期 4Q予想
新卒	15名	15名
キャリア	0名	10名
合計	15名	25名

開発人員数(人)



クリエイター

165名 $\xrightarrow{15\% \text{ 増員}}$ 190名
体制へ

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