



# 株式会社ユークス

## YUKE'S Co.,Ltd.

<b>DATA</b> (2002年9月末現在)
■設立:1993年2月
■資本金:412百万円
■従業員数:82人
■発行済株式数:5,548千株
■1単元:100株(2002年10月1日現在)
<b>市場</b> ヘラクレス(ナスダックJ)

## 4334 株式会社ユークス

### ●お問い合わせ先

〒590-0985 大阪府堺市戎島町4-45-1 ポルタスセンタービル16F  
 (株)ユークス TEL.072-224-5155(代)

<http://www.yukes.co.jp/>

## 株主優待

割当基準日  
1月末日

100株以上の株主の皆さまに  
**3,000円相当の  
 WWEのDVD 映像  
 ソフト(予定)を進呈**



※自社商品例  
(WWE DVD 映像ソフト)

### 受託開発により、コストを最小限に抑え、 技術力を駆使したプロレスゲームなど自社ブランドを強化

主に「プレイステーション」「プレイステーション2」「NINTENDO GAMECUBE」など、家庭用・業務用ゲームソフトの開発および販売を行っている当社は、海外・国内問わず、多くのゲームソフト会社から依頼を受け、相手先ブランド商品の開発を行う受託開発(OEM)を事業の柱として展開してきました。このOEMによって経費の大半をまかない、経営安定を図る一方、受注開発した商品が一定の販売本数を超えると成功報酬を受け取ることができるロイヤリティ契約を結ぶことで、収益を得られる体制を整えています。また、海外企業にOEM供給したゲームソフトの場合、有望なものは日本語版の販売権を当社が取得し、国内で自社ブランドとして発売。最低限のコストで利益の上乗せが可能となり、自社ブランドの競争力強化を図ることができます。

さらに当社の強みはその開発・技術力にもあり、得意のアクション・肉体系表現を活かした格闘ゲームにおいては、シリーズ4作累計販売本数100万本を超えた「新日本プロレスリング 闘魂烈伝」、全世界でシリーズ4作累計販売本数800万本のヒットを飛ばした「WWE SmackDown!」など、プロレスゲームを一躍人気ジャンルへと押し上げました。今後は事業形態をもう一歩進め、企画提案型のOEMを推進していく予定です。そして、最新の開発機材導入による技術力の強化、開発コストの抑制を図るため基礎技術の開発、共有、転用、進化を続けていきます。また、自社ブランドによるオリジナルゲームの開発にも注力し、主力のプロレスゲームのほか新ジャンル開拓など、グローバルに展開していきたいと考えています。



WRESTLE MANIA 18



### ■WWEの映像をDVDで独占販売!

2002年10月より、新規事業としてWWEの映像パッケージ事業を開始。日本における、独占販売権を取得しました。

※WWE=World Wrestling Entertainment  
 2002年5月にWWFから名称変更



### ■シリーズ販売100万本以上!

「新日本プロレスリング 闘魂烈伝」シリーズ  
 当社の躍進のきっかけになったのが、95年に発売したプレイステーション用プロレスゲームソフト「新日本プロレスリング 闘魂烈伝」です。この作品は玩具メーカーのトミーが発売元で、自社ブランド製品ではありません。しかし従来のプロレスゲームにはなかった3Dをいち早く導入し、登場人物の顔、形だけでなく、プロレス特有の動きまでも今までにないほどリアルに表現、そして「打つ・投げる・極める」といった格闘技の重要な要素を、「プロレス技 三すくみ」という画期的なシステムの採用によって、相手との駆け引きや心理戦としても楽しめるようにした高いゲーム性など、当社の優れた技術・開発力が評価され、大ヒットとなりました。その後も続々とシリーズ化され、現在までに4作品、累計販売本数100万本以上という実績を残しています。



### ■全世界で爆発的なヒット 「WWE SmackDown!」シリーズ

日本と比べてアクションスポーツ・ジャンルの比率が高く、安定した市場を持つアメリカ市場こそ当社のノウハウが最大限に発揮されると考え、早くから海外市場での積極的な事業展開を行ってきました。そして2000年、米THQ社の依頼を受け、世界最大のプロレス団体「WWE」を題材にしたゲームソフト「SmackDown!」を受託開発し、たちまち欧米で220万本という爆発的なヒットを記録しました。この作品は「WWE」に所属している実在のスター選手をプレイヤーとしてゲームができることや、試合だけでなく「WWE」そのままのストーリー展開が楽しめることなどが支持され、全世界でシリーズ4作800万本以上の売り上げを記録しています。また、当社はこれを日本に逆輸入し、「エキサイティングプロレス」シリーズとして自社ブランドで販売しています。日本では知名度が低い「WWE」を普及させるべく、スポンサーとなり「WWE」の日本興行も成功させました。



## Close-up

### 売買単位の引き下げを実施

#### 1,000株から100株へ

当社では、株主に対する利益還元を経営の重要課題の一つとしていますが、このたび2001年4月をもって額面普通株式1株を2株に株式分割しました。また、個人株主数の拡大および当社株式流通の活性化を目的として、2002年10月1日をもって1単元の株式数を1,000株から100株に変更しました。これにより、ますます多くの投資家の皆さまに当社の株式を保有していただきやすい環境となっています。

### 利益配当や優待制度により

#### 株主還元を推進

2001年12月21日、当社は念願であった株式の上場を果たすことができました。また設立以来、財務基盤を確立するため、内部留保を目的とした無配当としていましたが、株主の皆さまに対する利益還元の一環として、2002年1月期には1株につき5円の利益配当を実施。2002年9月には、毎年1月31日現在100株以上を所有する株主の方に対し株主優待制度の導入を決議し、さらなる株主還元の実現に努めています。



代表取締役社長  
谷口 行規

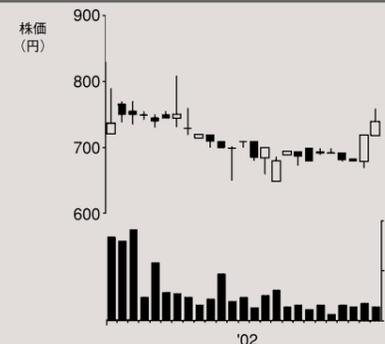
### 投資家の皆さまへ

新型ゲーム機器の発売などによる競争激化に加え、米国同時多発テロや不況による、家庭での生活を充実させる消費行動、いわゆる「巣ごもり消費」との相乗効果もあり、ゲーム業界は少しずつ回復しています。そうした状況下、当社では積極的に海外向けの商品開発を推進。結果として「WWE SmackDown!」シリーズなどのロイヤリティ収入が売り上げに大きく寄与しました。また、日本でのWWEの知名度を上げるため、日本の地上波でのTV放映や3月に行われた日本興行にも積極的に力を入れています。以上の結果、2001年度の売上高は前期比41.2%増、経常利益は前期比39.9%増、当期純利益は前期比39.9%増と高い成長を示しました。今後も技術力の強化とコスト削減に努め、業界での競争力を高めていきます。

### ■会社プロフィール

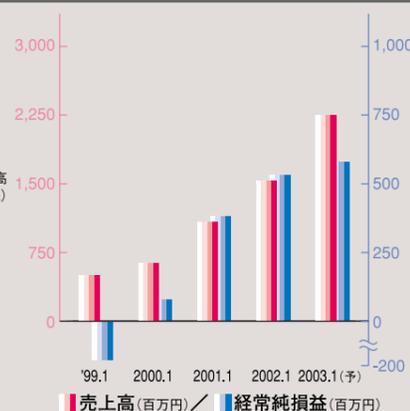
1993年2月コンピュータ・ソフトウェアの企画、開発、製造および販売を目的として、大阪府堺市に資本金300万円でユークス(株)を設立しました。96年6月資本金1,000万円で(株)ユークスに組織変更。神奈川県横浜市神奈川区に横浜開発室を設置しました。98年2月株式額面変更のため、(株)ユークス(旧(株)オリエンタルドラッグ)と合併。99年11月ネットワーク業務部門を分離し、資本金1,000万円で(株)ファインを設立。2000年1月米THQ社とゲームソフト開発および販売に関する包括契約を締結。米THQ社が当社に出資(出資比率15.0%)。2001年12月、ヘラクレス(旧大阪証券取引所ナスダック・ジャパン市場スタンダード)に株式を上場しました。

### ■株価チャート



※最新の株価については下記にてご確認ください。  
<http://quote.yahoo.co.jp/>  
<http://hercules.ose.or.jp/>

### ■業績(単体)



決算期	'99.1	2000.1	2001.1	2002.1	2003.1(予)
売上高(百万円)	501	632	1,081	1,527	2,248
経常純損益(百万円)	-175	77	380	532	580
1株当たり純損益(円)	-190.9	75.3	85.7	62.8	60.7
1株当たり配当金(円)	0.0	0.0	0.0	5.0	5.0

(分)2001年4月2日、1:2  
 (増)2001年12月21日、20万株