



平成 20 年 9 月 4 日

各 位

本店所在地 堺市堺区戎島町 4 丁 45 番地の 1
 会社名 株式会社 ユークス
 (コード番号 4334 ヘラクレス)
 代表者名 代表取締役社長 谷 口 行 規
 問合せ先 常務取締役 品 治 康 隆
 電話番号 0 7 2 (2 2 4) 5 1 5 5 (代表)

業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績の動向等を踏まえ、平成 20 年 3 月 14 日の決算発表時に公表した平成 21 年 1 月期 (平成 20 年 2 月 1 日～平成 21 年 1 月 31 日) の業績予想を下記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

- 1 平成 21 年 1 月期中間連結業績予想数値の修正 (平成 20 年 2 月 1 日～平成 20 年 7 月 31 日)
 (単位: 百万円、%)

	売上高	営業利益	経常利益	中間純利益	1 株当たり 中間純利益
前 回 発 表 予 想 (A)	1,490	9	10	△195	△17.59 円
今 回 修 正 予 想 (B)	1,139	△4	103	△295	△27.28 円
増 減 額 (B-A)	△351	△13	93	△100	—
増 減 率 (%)	△23.5	—	930.0	—	—
(ご参考) 前年中間実績 (平成 20 年 1 月中間期)	1,594	△70	△23	51	4.75 円

- 2 平成 21 年 1 月期中間個別業績予想数値の修正 (平成 20 年 2 月 1 日～平成 20 年 7 月 31 日)
 (単位: 百万円、%)

	売上高	営業利益	経常利益	中間純利益	1 株当たり 中間純利益
前 回 発 表 予 想 (A)	797	153	157	△95	△8.59 円
今 回 修 正 予 想 (B)	520	103	216	△230	△21.26 円
増 減 額 (B-A)	△276	△50	59	△134	—
増 減 率 (%)	△34.6	△32.6	37.6	—	—
(ご参考) 前年中間実績 (平成 20 年 1 月中間期)	935	△114	△64	△184	△17.16 円

3 平成 21 年 1 月期連結業績予想数値の修正（平成 20 年 2 月 1 日～平成 21 年 1 月 31 日）
（単位：百万円、％）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1 株当たり 当期純利益
前 回 発 表 予 想 (A)	5,609	1,240	1,241	531	47.88 円
今 回 修 正 予 想 (B)	5,859	1,481	1,483	544	49.09 円
増 減 額 (B-A)	250	241	241	13	—
増 減 率 (%)	4.5	19.4	19.4	2.5	—
(ご参考) 前期実績 (平成 20 年 1 月期)	5,914	1,531	1,316	813	75.44 円

4 平成 21 年 1 月期個別業績予想数値の修正（平成 20 年 2 月 1 日～平成 21 年 1 月 31 日）
（単位：百万円、％）

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1 株当たり 当期純利益
前 回 発 表 予 想 (A)	3,514	1,244	1,252	543	48.95 円
今 回 修 正 予 想 (B)	3,755	1,485	1,493	556	50.13 円
増 減 額 (B-A)	241	241	241	13	—
増 減 率 (%)	6.9	19.4	19.3	2.4	—
(ご参考) 前期実績 (平成 20 年 1 月期)	4,469	1,487	1,279	444	41.21 円

5 修正の理由

(1) 中間期

連結売上高は、デジタルコンテンツ事業の主力商品である「WWE SmackDown!」シリーズが欧米を中心に好調な売り上げを記録したことによりロイヤリティ収入が 41 百万円の増収となりましたが、ソフトウェア 3 タイトルの完成が下期に変更されたことにより、ソフトウェア収入が 396 百万円減少しました。しかし、デジタルコンテンツ事業において利益率の高いロイヤリティ収入が増加したことおよび興行事業の業績好調により、営業利益の減少額は 13 百万円にとどまりました。また、為替関連の営業外収益が 123 百万円発生したことにより、経常利益は、93 百万円改善する見通しとなりました。中間純利益は、未払役員退職慰労金にかかる繰延税金資産としての計上を保守的に見送ったため、法人税が増加し、100 百万円赤字幅が拡大する見通しとなりました。

また、中間個別業績の修正は、上記中間連結業績のデジタルコンテンツ事業の修正理由と同じです。

(2) 通期

連結および個別業績は、デジタルコンテンツ事業のマルチプラットフォーム化（複数のゲーム機に対応するソフトウェアの開発を行うこと）による開発効率化が順調に進捗していることにより原価率が改善していること、想定為替レートの見直し（\$1=100円→105円）、主力ゲームソフトの欧米を中心とした好調な売り上げ、また、興行事業の業績改善見込みにより、予想を上回る見通しとなりました。

以 上