



2025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 2025/1期 第2四半期決算

- ・ 期初業績予想との差異について
- ・ 第2四半期実績ハイライト

② 2025/1期 業績予想

- ・ 通期業績予想との差異について
- ・ 配当方針について

③ 今後の注力ポイント

- ・ 各事業の振り返りおよび下期予想
- ・ 人事戦略について

④ 今後の会社方針について

2025/1期第2四半期 決算概要



期初業績予想との差異について

(単位:百万円、%)

	2025/1期 第2四半期				2025/1期 第4四半期			
	期初 業績予想	2Q実績	増減額	増減率	期初 業績予想	修正 業績予想 (9/6発表)	増減額	増減率
売上高	1,856	1,621	△234	△12.6	4,040	3,392	△647	△16.0
営業利益	110	35	△74	△67.7	397	110	△286	△72.1
経常利益	107	56	△51	△47.9	397	113	△283	△71.4
純利益	77	21	△56	△72.6	333	68	△264	△79.5

第2四半期

ゲーム事業・XR事業での顧客都合による開発案件中止や遊技機事業での外部発注のクォリティーコントロールの問題による検収遅延が発生したため売上高減少。それに伴い外部発注を削減するなど対策を行ったが、利益率の低下を免れなかった。

第4四半期

新規に立ち上げた事業開発部による広範囲な営業活動により、一定程度の成果を上げ、来期に繋がるタイトルの受注を獲得し、業績は回復傾向にあるものの下半期への寄与は少なく、期初業績予想から大幅な減収減益となった。

連結損益計算書ハイライト(実績/前期比)

(単位:百万円、%)

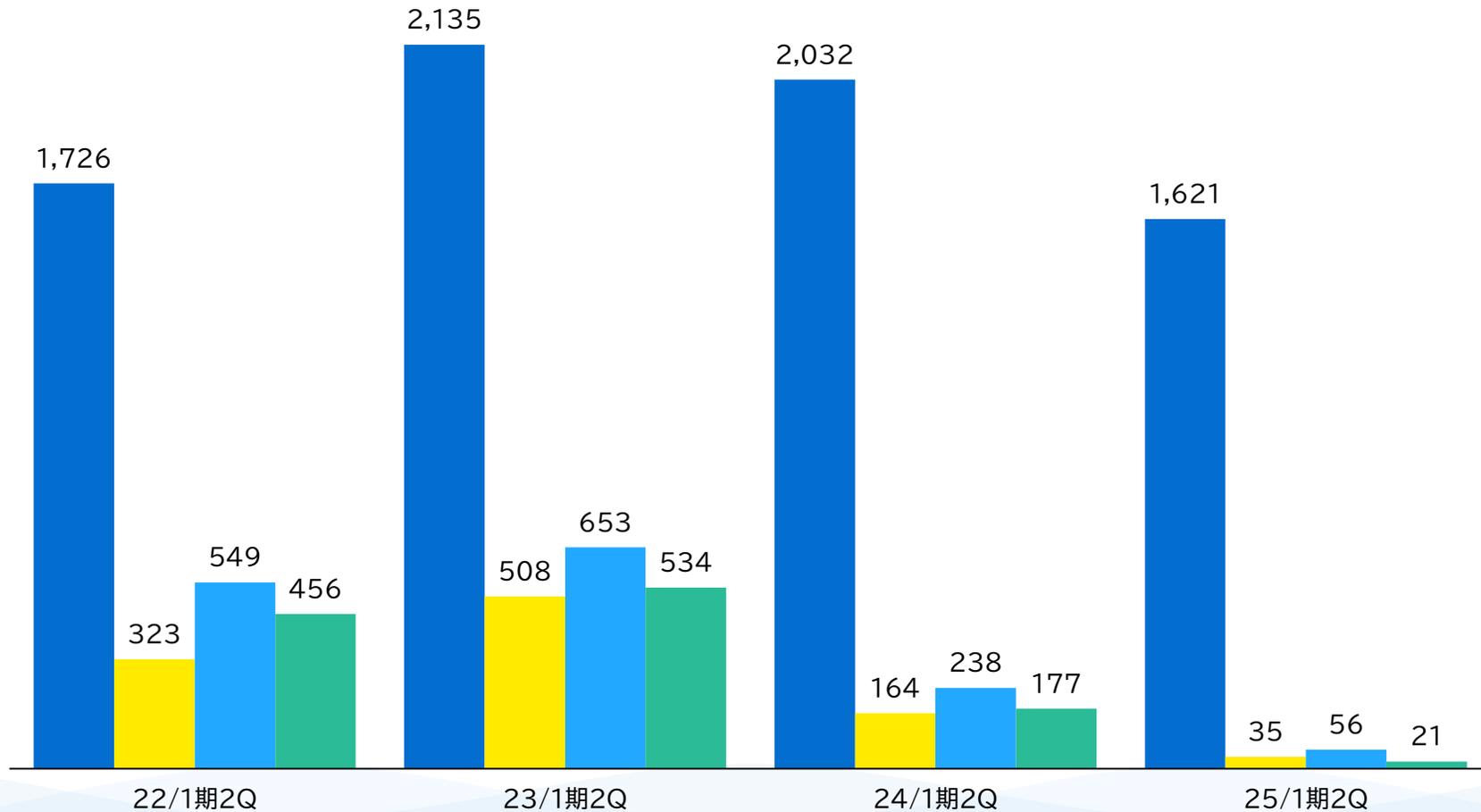
	2024/1期 2Q	2025/1期 2Q	増減額	増減率
売上高	2,032	1,621	△411	△20.2
売上原価	1,318	1,216	△101	△7.7
売上総利益	714	404	△309	△43.4
販管費	549	368	△181	△32.9
営業利益	164	35	△126	△78.3
営業外収益	74	26	△48	△64.4
営業外費用	0	6	+5	+828.9
経常利益	238	56	△182	△76.4
法人税等合計	65	35	△30	△46.5
親会社株主に帰属する 中間純利益	177	21	△156	△88.0
適用為替レート(米ドル/日本円)	138.29(平均)	154.87(平均)		

- 売上高は、遊技機事業で増加したものの、ゲーム事業・XR事業・その他において売上が減少した結果、実質的な稼働率が低下し売上総利益率は低下(35.1%→24.9%)。
- 一部販売管理費等削減したものの営業利益は前期より▲126百万円(前期比▲78.3%)の35百万円となった。

業績推移

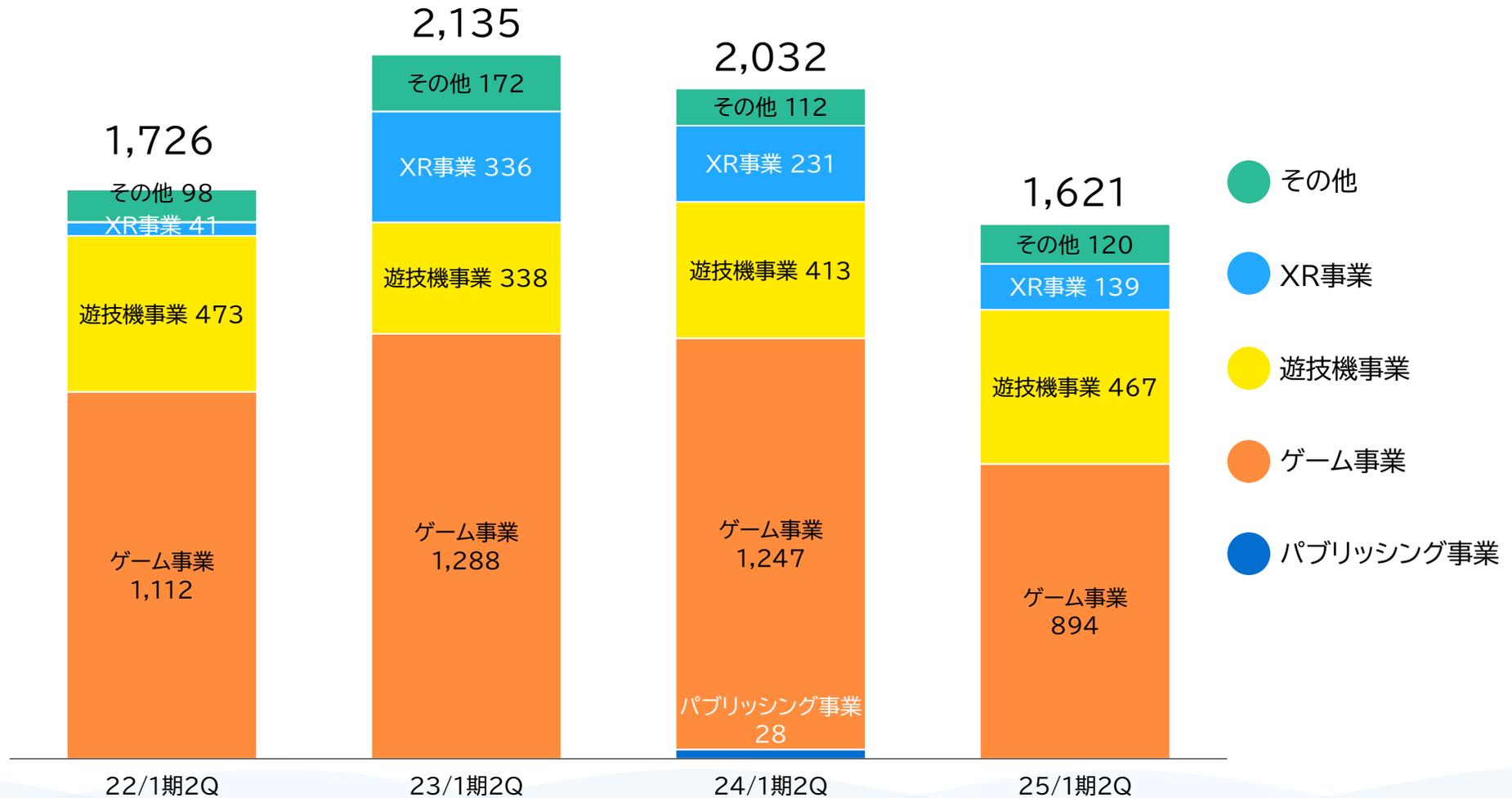
(単位:百万円)

■売上高 ■営業利益 ■経常利益 ■親会社株主に帰属する中間純利益



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)

	2024/1末(連)	2024/7末(連)	増減
流動資産	2,393	2,206	△186
現金及び預金	1,183	1,380	+196
売掛金及び契約資産	1,115	760	△354
仕掛品	11	22	+11
その他	83	42	△40
固定資産	860	828	△31
有形固定資産	34	36	+1
無形固定資産	1	2	0
投資その他の資産	823	789	△34
資産合計	3,253	3,034	△218

連結貸借対照表②

負債の部

(単位:百万円)

	2024/1末(連)	2024/7末(連)	増減
流動負債	694	503	△191
短期借入金	300	0	△300
未払金	239	236	△3
未払法人税等	9	34	+24
賞与引当金	92	79	△13
その他	52	152	+100
固定負債	124	128	+3
負債合計	819	631	△187

純資産の部

(単位:百万円)

	2024/1末(連)	2024/7末(連)	増減
株主資本	2,301	2,250	△50
資本金	412	412	0
資本剰余金	510	510	0
利益剰余金	2,437	2,374	△62
自己株式	△1,060	△1,060	0
その他の包括利益累計額	65	70	+4
新株予約権	67	94	+27
純資産合計	2,434	2,403	△30
負債・純資産合計	3,253	3,034	△218

2025/1期第2四半期 実績ハイライト



“AEW: Fight Forever”

▶ [ニュースリリース\(Link\)](#)

『AEW: Fight Forever』

追加DLC配信中！
SeasonPass1～5

■「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)

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

▶ [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

追加コンテンツが配信開始!
新たなミッションの追加と
キャラクターが参戦!!

■「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5月23日
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！

“ダブルドラゴン リヴァイブ”

▶ [ニュースリリース\(Link\)](#)

根強い人気を誇る
「双截龍」が現代によみがえる！
「ダブルドラゴン リヴァイブ」の
開発に参加しています

- 「ダブルドラゴン リヴァイブ」商品概要
- プラットフォーム : PlayStation®5/PlayStation®4
Xbox Series X|S/Xbox One/Steam
- ジャンル : ベルトスクロールアクション
- 発売日 : 2025年発売予定
- 発売元 : アークシステムワークス株式会社
- 公式サイト : <https://www.arcsystemworks.jp/ddrev/>

「ダブルドラゴン リヴァイブ」とは？

1987年にアーケード版として登場し、ベルトスクロールアクションを確立させた名作タイトル「ダブルドラゴン」シリーズ。現在もレトロゲームファンに愛され続ける本作が、「ダブルドラゴン リヴァイブ」として新生！アークシステムワークスの格闘ゲーム開発ノウハウを活かして、爽快感あふれるプレイフィールを追求した現代のベルトスクロールアクションをお届けします。

『ポラポリポスポ』

「ポラポリポスポ」のデビューライブ
「ポラポリポスポ 1st CG STAR LIVE
色即是空 空即是色」の
CG制作に参加いたしました。

▶ [ニュースリリース\(Link\)](#)

「ポラポリポスポ 1st CG STAR LIVE 色即是空 空即是色」とは？

バンドグループ「WAKAZO」「chirp×chirp」のお披露目の場として、彼らの地元である横浜の神奈川県民ホールにて開催するCGバンドライブ。

「WAKAZO」をフィーチャーした公演と、「chirp×chirp」をフィーチャーした公演の2公演開催。今まで、YouTubeコンテンツ上では自分たちを表現できなかった彼らが、お客さまと目の前で会える初めての機会となりました。

開催日 : 2024年6月29日(土)
会場 : 神奈川県民ホール
chirp×chirp公演 : 13時30分開演 (開場12時30分)
WAKAZO公演 : 17時00分開演 (開場16時00分)

ポラポリポスポとは？

「ポラポリポスポ」は、株式会社バンダイナムコアミューズメント(本社:東京都港区/代表取締役社長:川崎寛)が企画運営する施設型キャラクターCGライブイベント「CG STAR LIVE」での公演と、YouTubeで映像コンテンツを配信し、キャラクターとその物語を展開します。
【空想・創造・共創】をキーワードに自由な創作の世界を開き、キャラクターやストーリーに触れてくださった方々とその素晴らしさを一緒に体験し、成長していくことを目指したクリエイションIPプロジェクトです。

『あんさんぶるスターズ！！』

「あんさんぶるスターズ！！ DREAM LIVE
-8th Tour “Praesepe #Cancer”-」
CG制作に参加いたしました。

▶ [ニュースリリース
\(Link\)](#)

「あんさんぶるスターズ！！ DREAM LIVE
-8th Tour “Praesepe #Cancer”-」とは？

「あんさんぶるスターズ！！ DREAM LIVE」(通称「ドリライ」)は、「あんさんぶるスターズ！！」のキャラクターたちによるライブパフォーマンスを、リアルに体験できるバーチャルライブイベントです。ゲームの世界を飛び出して、キャラクターたちがライブステージで歌やダンスを通じて、ファンとの特別な時間を共有することができます。

8th Tour となる “Praesepe #Cancer” は以下の日程で開催されました。

開催日： 2024年4月5日～7日

会場： インテックス大阪

開催日： 2024年5月24日～26日

会場： 幕張メッセ国際展示場

「あんさんぶるスターズ！！」とは？

「あんさんぶるスターズ！！」は、Happy Elements カカリアスタジオ が提供するスマートフォンゲーム。公式略称は「あんスタ」。
2020年3月15日に、「！！」をアップデートする形で「あんさんぶるスターズ！！」がリリースされました。ゲームでは架空のアイドル養成学校「私立夢ノ咲学院」を舞台に、プレイヤーがプロデューサーやアイドルとしてキャラクターたちをサポートしながら物語を進めていきます。

2025/1期 業績予想と今後の取り組み



25/1期 連結業績予想

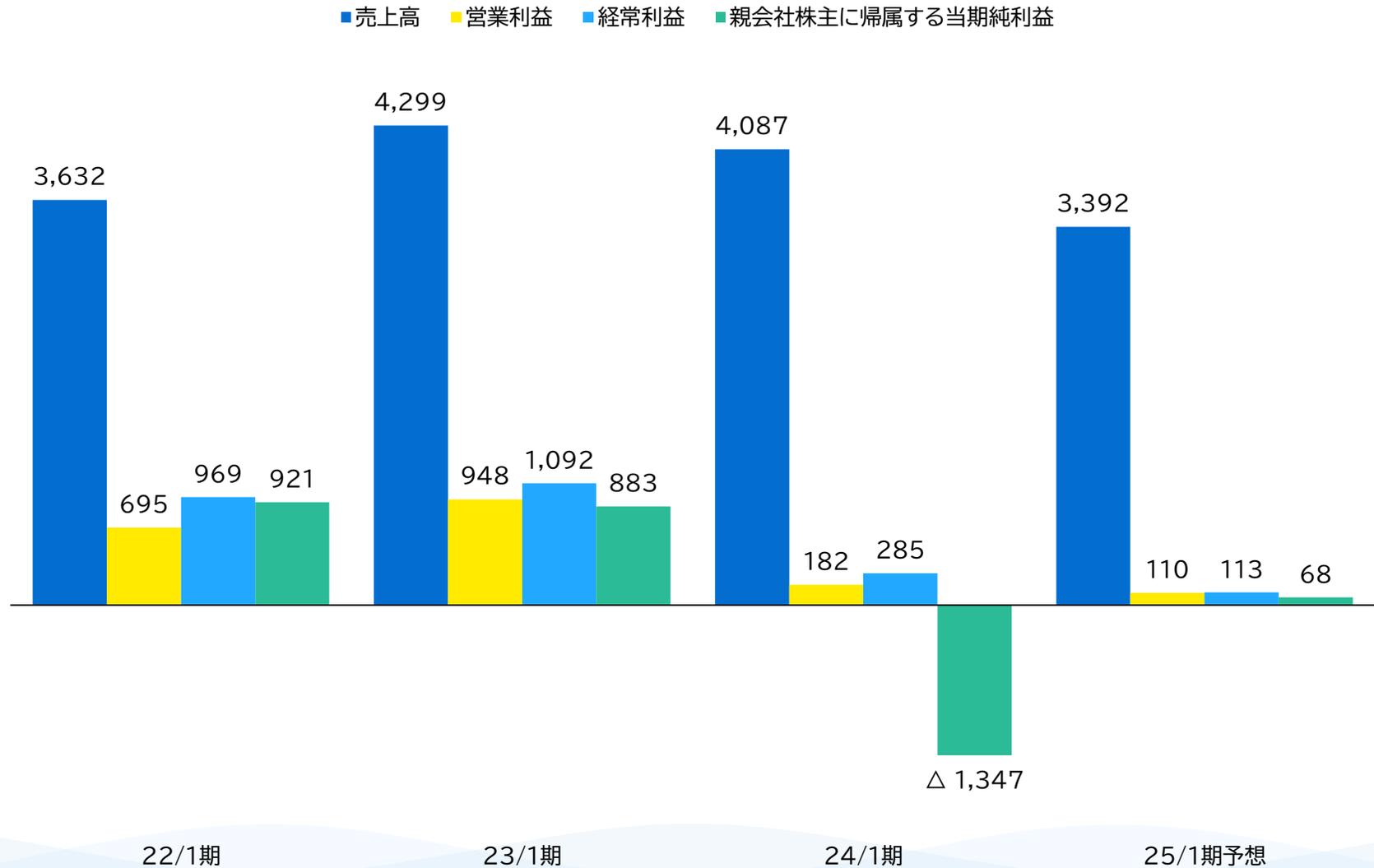
(単位:百万円、%)

	2024/1期	2025/1期 予	増減額	増減率
売上高	4,087	3,392	△694	△17.0%
売上原価	2,907	2,548	△358	△12.3%
売上総利益	1,179	843	△335	△28.4%
販管費	999	733	△266	△6.9%
営業利益	179	110	△68	△38.3%
経常利益	282	113	△168	△59.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	△1,349	68	+1,418	—
適用為替レート(米ドル/日本円)	142.62円(平均)	145.00円		

新規に立ち上げた事業開発部による広範囲な営業活動により、来期に繋がるタイトルの受注を獲得し、業績は回復傾向にある。今期業績については販売管理費や製造経費削減を実施したもののモバイル分野でのコンテンツ売上の落ち込みを踏まえ、連結修正業績予想(9月6日発表)では、売上高は前年比17.0%減の3,392百万円、売上総利益は前期比28.4%減の843百万円と予想。

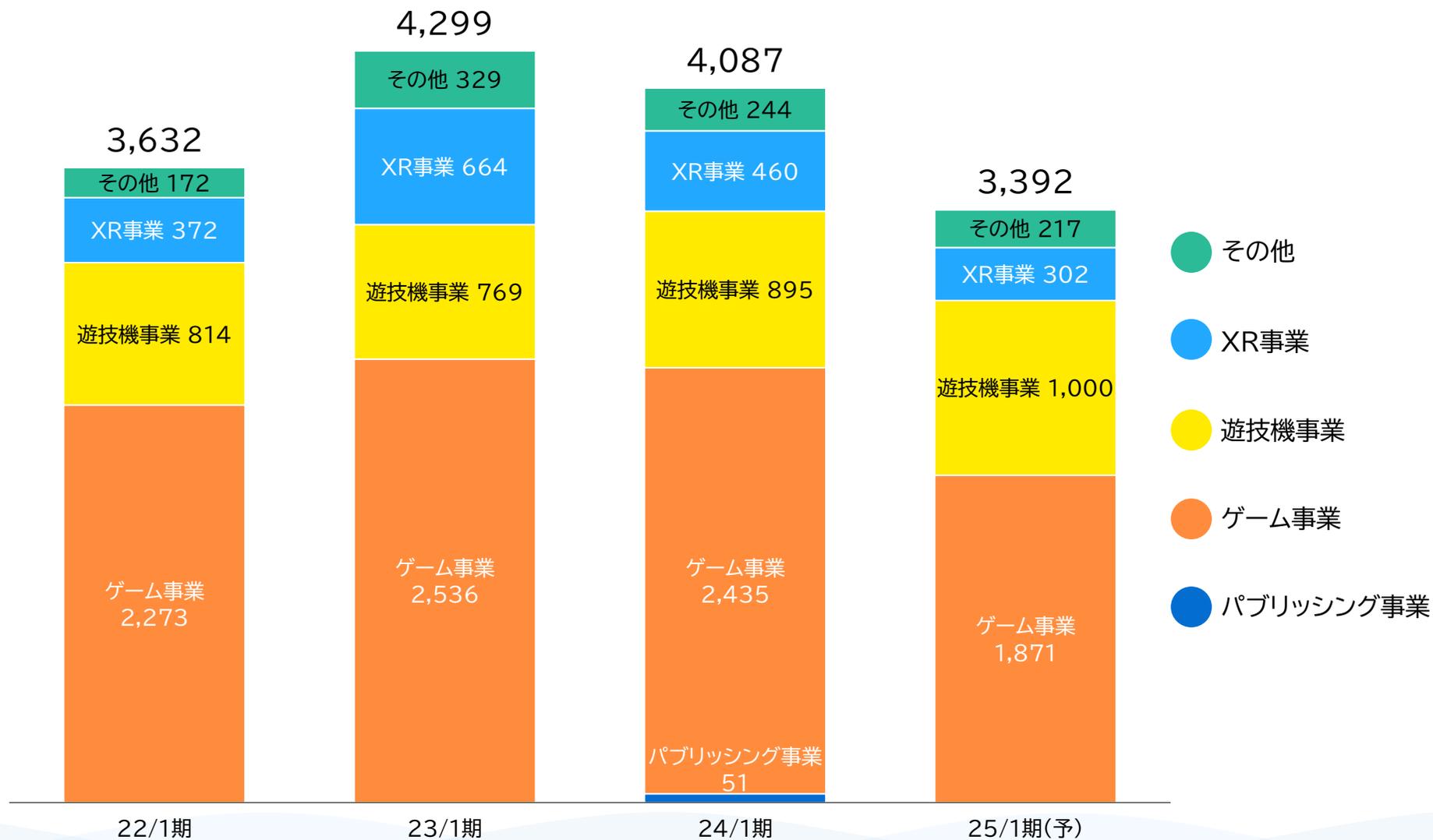
業績推移(予想)

(単位:百万円)



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

24/1期
年間配当金

10円

配当性向

—

25/1期(予)
年間配当金

10円予定

配当性向

—

今後の注力ポイントについて



ゲーム事業(受託開発)

営業力強化・収益性向上

今期注力 ポイント

- 提案型営業・協業モデルへの移行を通じて能動的に新規タイトルを獲得
- AI技術を活用した開発効率の向上
- 外注活用による収益性の向上
23/1期:20.4% → 24/1期:20.2% → 25/1期:26.2%



上期振り返り 下期見通し

- 提案型営業やエージェント活用により一定成果あり(来期業績への貢献大)
 - 提案型: リード件数:71件 → 提案数:13件 → 受注数: 3件(結果待ち:5件)
 - エージェント: 1案件成約の見通し(海外案件)
- 今後、主に来期業績に貢献する受注獲得のためさらなるリード件数・提案数の増加を重点的に実施
- 社内でAI活用委員会を設立。ツール選定や効果測定方法の確立を実施中。
- 稼働率低下により外注業務を内製化したことにより、外注活用目標は未達(上期11.2%)

遊技機事業(受託開発)

人材育成強化・収益性向上

今期注力 ポイント

- プロジェクトマネージャーの育成およびライン数の拡大
- AI技術を活用した開発効率の向上
- ゲーム事業とのシナジーを生み出すプロジェクトの発掘



上期振り返り 下期見通し

- 受注状況は昨年度より好調で売上高および営業利益も昨対比よりプラス。しかしながら外部発注業務のクオリティコントロールの問題により一部プロジェクトで検収遅れが発生し売上高、営業利益に影響がでた。
- 10月1日実施の組織変更ではスタッフの育成に重点を置いており、継続してプロジェクトマネージャーの育成およびライン数の拡大に努める。
- 社内でAI活用委員会を設立。ツール選定や効果測定方法の確立を実施中。
- ゲーム事業とのシナジーを生み出すタイトル(1本)のプロトタイプを開発、提案中。

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

- 投資委員会設置による予算/進捗管理強化
- 国内外への協業モデルを提案
- 新規タイトルについては継続的に計画を立案



上期振り返り 下期見通し

- 2月に投資委員会発足、上期においての検討実績は1件、収益計画等を検討の結果見送りとなった。
- 国内外の協業モデルの提案および新規パブリッシングタイトルの立案については、受託事業の強化を優先しているため、現時点では未定。

新分野への展開

今期注力 ポイント

- デジタルヒューマン/ボリユーメトリックを取り入れた新分野への展開
- ALiS ZERO®の新機能『ゼロエディットモーションキャプチャー™』の訴求
- 新分野の研究開発（フォトリアル・他社ゲームエンジンとの親和性の向上）



上期振り返り 下期見通し

- 当社が得意とするハイクオリティ&リアルタイムを求める新規IPのライブイベントの受託が進まなかった。新規IP向けにライブイベントの提案を継続中。
- デジタルヒューマン/ボリユーメトリックを取り入れたプロジェクトを受託。
- 『ゼロエディットモーションキャプチャー™』は「ポラポリポスポ」を通じて研究開発を継続中。
- 新分野の研究開発については継続して実施。

人材育成の強化

社員の能力を高める ビジネスを創出する人材の増強



戦略・取り組み

- + プロジェクトリーダーの育成
- + プロフェッショナル人材の採用
- + 社員エンゲージメントの向上
- + 成長を促す組織風土づくり
- + 個々の能力開発支援

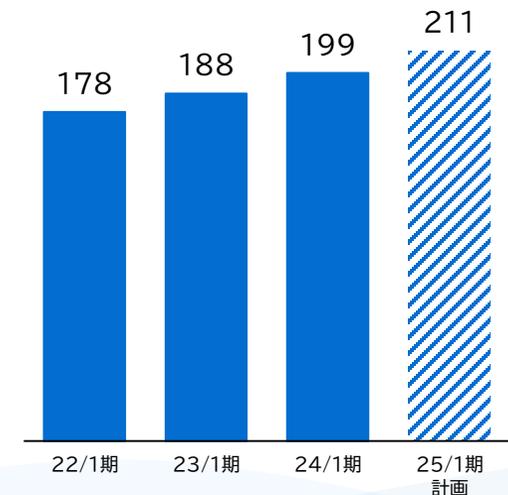
今期については経営状況を鑑み
慎重かつ厳選した採用を実施

人員状況(グループ全体)

開発人員状況 (純増)

	25/1期 2Q実績	25/1期 4Q計画
新卒	11名	10名
キャリア	0名	2名
合計	11名	12名

開発人員数(人)



今後の会社方針について



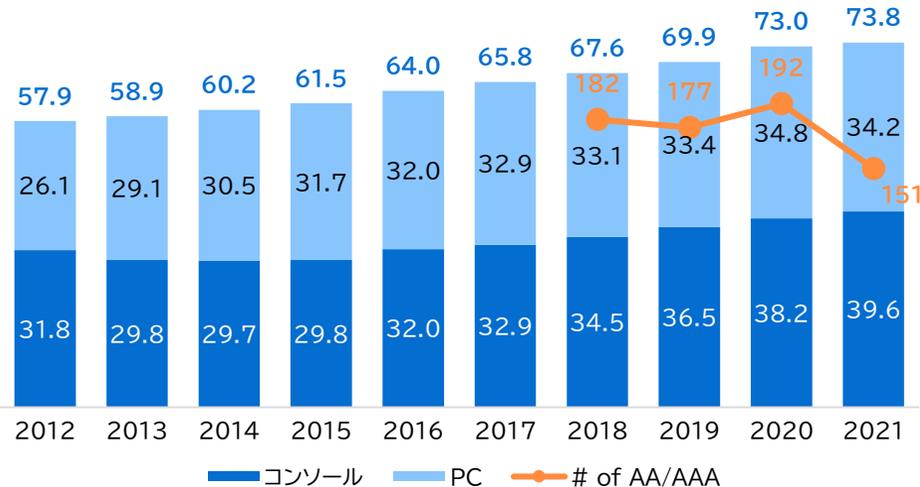
ユークスを取り巻く外部環境

ゲーム事業

- コンソール(CS)/PC市場は成長
- 開発費の高騰とパブリッシング本数の減少
 - CS/PC世界市場全体は直近10年間+3.1%の成長
 - AA/AAAタイトル本数も2021年には大幅減少
 - 近年の人件費高騰により開発費は高騰傾向と推測 (売上/#of AA/AAA 2018: 0.37B→2021: 0.49B)
 - 大手パブリッシャーは内製化を推進

グローバルゲーム市場規模(USD Bn)

CAGR全体: +3.1%(コンソール: +2.7%/PC: +3.4%)



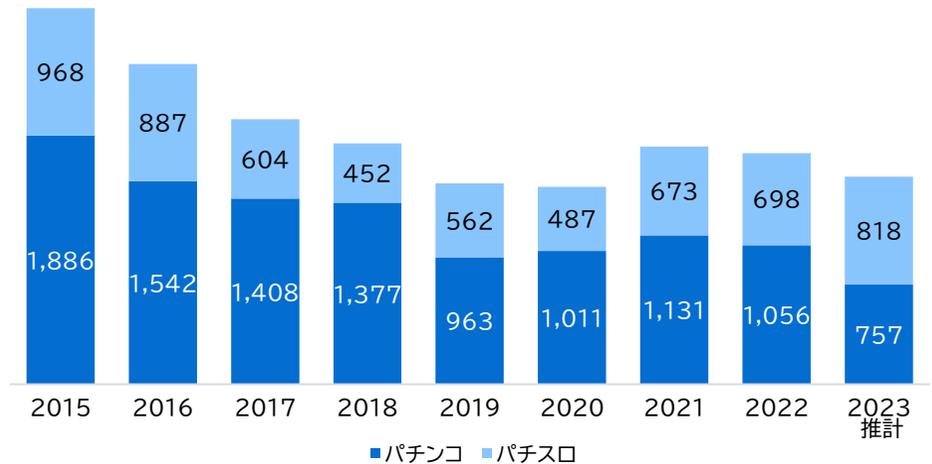
出展: NEWZOO及びStatista発表データより作成

遊技機事業

- 遊技機市場の成長は期待薄
- 参入プレイヤーは減少傾向と予想
 - 遊技機販売台数は下落傾向
 - 近年老舗遊技機メーカー倒産や主要メーカーの他事業への参入/リストラを実施し遊技機事業利益水準を維持する戦略へ
 - 上記状況から遊技機開発受託会社の市場参加社数も減少傾向と見料

遊技機販売台数(千台)

CAGR: パチンコ: ▲7.5%/パチスロ: ▲1.9%



出展: 矢野経済研究所による発表データより作成

ユークスの事業状況

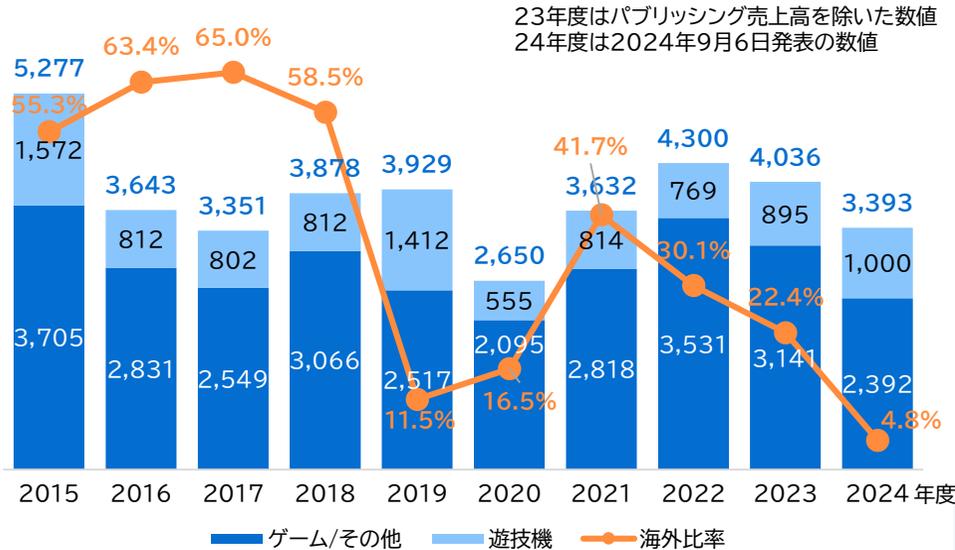
売上高/海外比率

- 事業全体売上は海外売上(プロレスゲーム/IP)に高く依存
- 遊技機事業売上は毎年全体売上の約20~30%を占めており、全社業績の下支えとなっている
- 今年度2Qよりプロレスゲーム/IP不在時代へ突入
 - 一方、開発を手掛けた人気タイトルWWEプロレスゲームを2000年から18年間連続でリリースしており、海外では相応の知名度を有すると思料

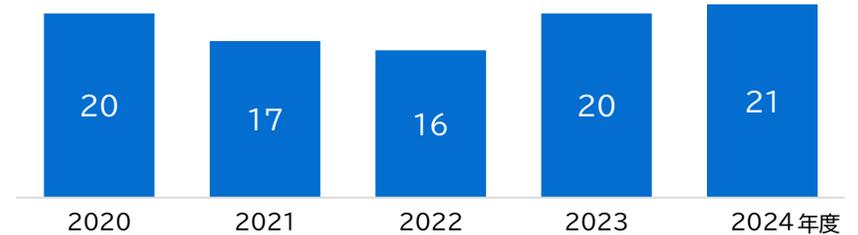
稼働プロジェクト数

- 近年の受託プロジェクトの小型化
- それに伴う稼働プロジェクト数の増加傾向
 - プロジェクトの小型化及び稼働プロジェクト数増加に伴い、プロジェクト管理及び開発現場への負担が増加
 - 今後の時流及び当社戦略に合致した開発体制構築が必要

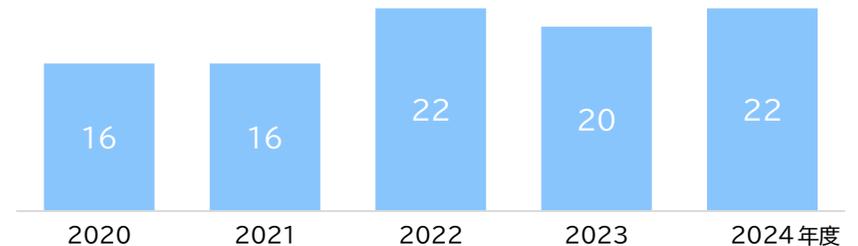
売上高(百万円)/海外比率



稼働プロジェクト数ゲーム



遊技機



次なる飛躍が可能な組織へ

「挑戦」と「面白いものを作る」への原点回帰

- プロレスという柱や遊技機事業への参入などユークスの成長を促したのは失敗を恐れない「挑戦」の連続
- 数々の挑戦の中からいくつもの成功を生んだのは「面白いもの(高品質)を作る」という強い意思と行動
- 面白いものへの持続的な挑戦を支えるため「安定した収益構造を持つ組織の実現」を最重要方針とします



今後の会社方針

ゲーム/XR方針

大型案件対応・高品質を生み出す開発体制

- ・全社最適を実現する開発体制
- ・工数管理の徹底
- ・全社横断な品質管理と技術共有の実現

開発体制

営業提案

組織面

景気に左右されない
安定的な売上実現

- ・企画提案力の向上
- ・海外顧客の開拓
- ・大型(全部受託)案件獲得

「挑戦」への称賛と
面白いゲームを生み出す組織

- ・自主性・挑戦を評価する制度
- ・全社方針に合致した採用戦略

遊技機方針

プロジェクトマネージャーの育成と
新規登用による開発ライン増加と
高品質の両立

管理層の事業マネジメント
専門化により高品質開発強化

技術向上を専門とした組織による
効率化強化施策

会社方針

ユークスブランドと安定事業の確立 + 未来への投資

【受託】

選ばれる理由がある開発会社

【受託依存度低減】

自社タイトル開発への挑戦

年間売上40億円以上
の安定化

第2ステップとして受託事業の拡大や
自社タイトル/新規事業等の挑戦によ
り更なる収益の獲得を目指す

面白さ(高品質)への挑戦を続けるONE YUKE'S (10/1~)

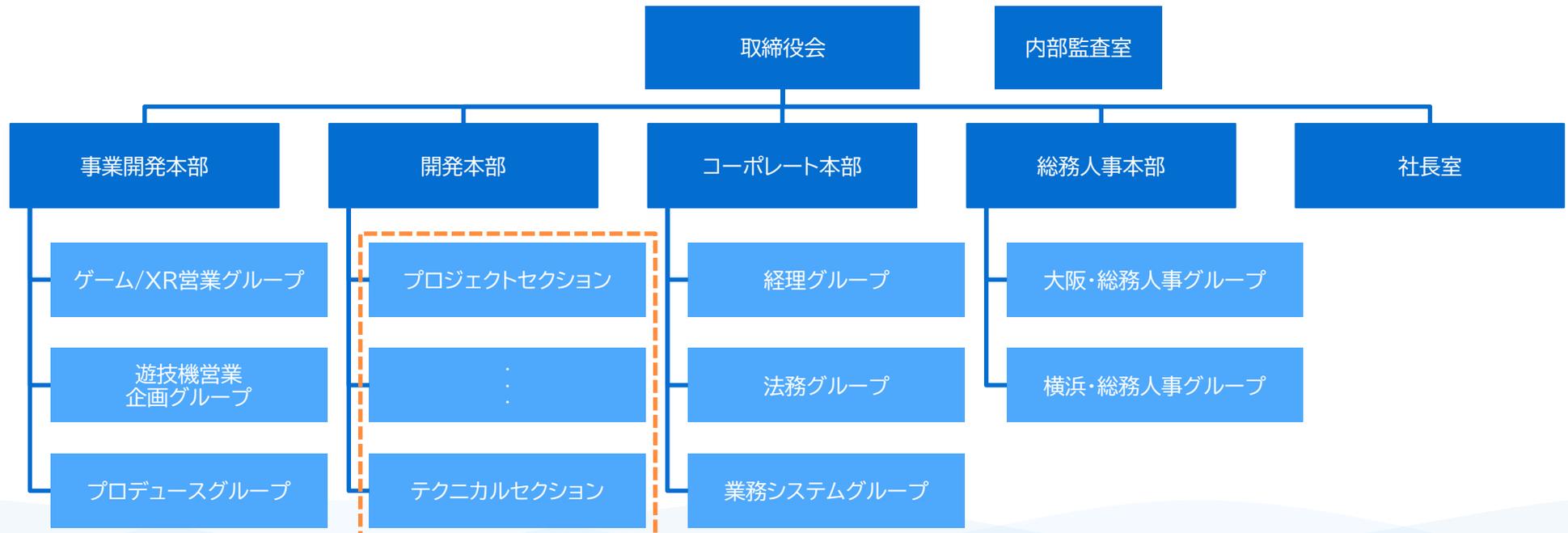
- 海外を含めた受注や大型案件(全部受託)獲得に注力する事業開発本部
- 事業部を統合し、大型案件に対応可能な全社最適を目指す開発本部
- 大型開発体制構築を人事・採用面で支える総務人事本部(人事部から総務人事本部に昇格)

全社最適と責任権限が明確な組織

- 制作・品質責任は開発本部、収益責任は事業開発本部
- 開発機能を集約して技術共有・単作品多角展開・リソース配置最適化等を可能に

現場の挑戦を推奨する組織

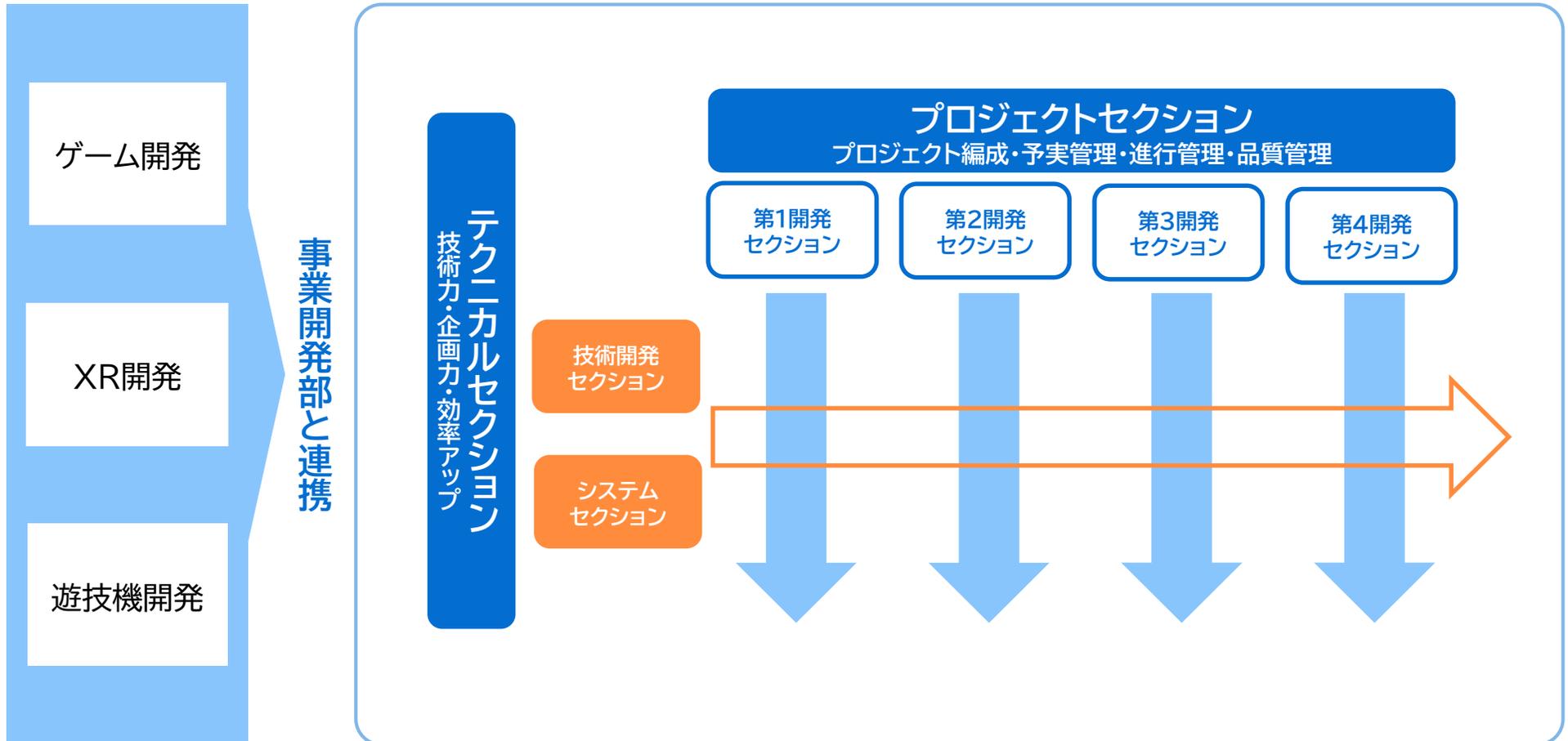
- 自主性や挑戦を推奨する評価軸の設定と運用(来年度より運用想定)
- 自社タイトル・IPアイデアを提案できる場(仮称:新規事業会議)の提供



各グループについては、従業員とのディスカッションを経て、10月1日に新設

開発本部の体制について

- 営業関連業務を事業開発本部へ移管し、技術・品質・競争力向上に集中
- 事業部を統合し、フラットな組織に改組することで、徹底した情報の共有化を行う
- 「面白いもの」「ユークスにしかできないもの」への挑戦を通じて、「ユークス」ブランドを確立



コーポレート本部/総務人事本部の体制と方向性

- 新組織に合致した業務効率化・数値管理を推進するコーポレート本部へ
(管理という受身のイメージ払しょくするために名称変更)
- 社員の自主性とチャレンジの推進、パフォーマンスを最大限に引き出す為の仕組み作りや職場環境の整備
- 各本部がビジネス活動を円滑に進められるよう人材補強とサポートの強化

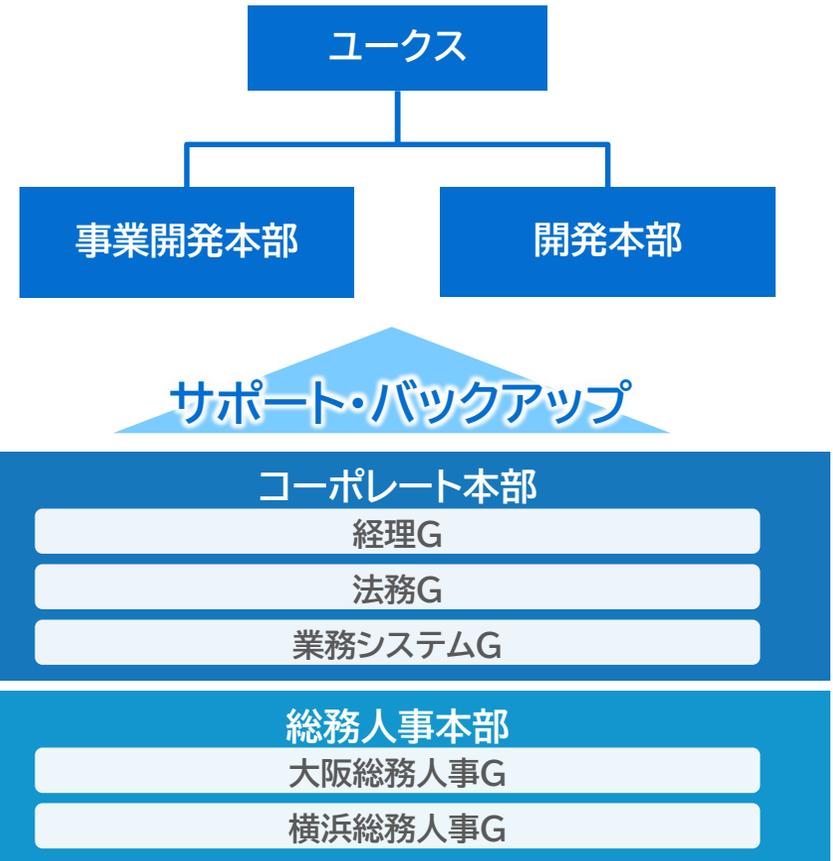
重点取組

コーポレート本部

- 業務効率性や生産性向上及び内部統制機能強化を目的とした新組織に則した規程・業務フローの整備
- 現環境に則した数値・予実・工数管理の導入
- リスク管理・コンプライアンス強化のためのフローやルールの導入

総務人事本部

- 人事と総務の統合によるコミュニケーション強化とリソース共有によるサポート/サービス提供の質の向上
- 迅速に対応できるロケーションでのグループ体制
- 担当業務領域以外の自主的な取り組みやチャレンジの目標設定の推奨と評価導入(2025年度より運用)



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

本資料の取り扱いについて

1. 掲載された情報についてご注意いただきたい点
当資料を通じ、財務情報、経営指標等の情報の開示を行います。当社は、当資料を通じて情報開示を行うにあたり細心の注意を払っておりますが、当資料に掲載した情報について内容の正確性等を保証いたしません。当資料による情報開示は、投資判断の参考となる情報の提供を目的としたものであり、投資勧誘を目的としたものではありません。投資に関する最終的な決定は、ご自身の判断でお願い致します。当社は、当資料に掲載された情報を利用したことにより生じたいかなる損害についても、一切責任を負いません。
2. 将来の見通しに関する事項について
当資料に掲載されている情報には、業績予測等の将来の見通しに関する記述が含まれていますが、これらはリスクや不確実性を内包するものです。業績予測等の将来の見通しに関する記述は、その実現性を保証するものではなく、当社を取り巻く経営環境や市場動向の変化等により、実現しない可能性があることにご注意ください。
3. 当資料の運用について
当資料は予告なく配布の中止や内容の変更を行うことがあります。当社は、当資料を利用できなかったことにより生じたいかなる損害についても、一切責任を負いません。
4. 勧誘行為への非該当について
当資料は、いかなる有価証券の取得の申込みの勧誘、売付けの申込み又は買付けの申込みの勧誘(以下「勧誘行為」という。)を構成するものでも、勧誘行為を行うためのものでもなく、いかなる契約、義務の根拠となり得るものでもありません。

お問い合わせ先

株式会社ユークス IR担当

メールアドレス:ir@yukes.co.jp