



## 2022年1月期 第3四半期決算短信(日本基準)(連結)

2021年12月8日

上場会社名 株式会社 ユークス

上場取引所 東

コード番号 4334 URL <https://www.yukes.co.jp>

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 谷口 行規

問合せ先責任者 (役職名) 執行役員管理部長 (氏名) 浜 直樹

TEL 072-224-5155

四半期報告書提出予定日 2021年12月10日

配当支払開始予定日

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無

四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

### 1. 2022年1月期第3四半期の連結業績(2021年2月1日～2021年10月31日)

#### (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年1月期第3四半期	2,455	46.9	381		637		524	
2021年1月期第3四半期	1,671	49.6	166		301		390	

(注) 包括利益 2022年1月期第3四半期 543百万円 ( %) 2021年1月期第3四半期 394百万円 ( %)

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年1月期第3四半期	60.63	
2021年1月期第3四半期	45.15	

#### (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年1月期第3四半期	3,894	3,072	78.2
2021年1月期	7,465	2,599	34.7

(参考) 自己資本 2022年1月期第3四半期 3,044百万円 2021年1月期 2,586百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年1月期		0.00		10.00	10.00
2022年1月期		0.00			
2022年1月期(予想)				10.00	10.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

### 3. 2022年1月期の連結業績予想(2021年2月1日～2022年1月31日)

(%表示は、対前期増減率)

	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		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	3,341	26.1	351		580		477		55.20

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

#### 注記事項

- (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) : 無
- (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有
- (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
- |                    |     |
|--------------------|-----|
| 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 | : 無 |
| 以外の会計方針の変更         | : 無 |
| 会計上の見積りの変更         | : 無 |
| 修正再表示              | : 無 |

(4) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	2022年1月期3Q	11,096,000 株	2021年1月期	11,096,000 株
期末自己株式数	2022年1月期3Q	2,444,907 株	2021年1月期	2,444,907 株
期中平均株式数(四半期累計)	2022年1月期3Q	8,651,093 株	2021年1月期3Q	8,651,111 株

四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

#### 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記に記載した予想数値は、現時点で入手可能な情報にもとづき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、業況の変化等により、上記予想数値と異なる場合があります。業績予想の前提となる条件および業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信(添付資料)2ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報 .....	2
(1) 経営成績に関する説明 .....	2
(2) 財政状態に関する説明 .....	2
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	2
(4) 継続企業の前提に関する重要事象等 .....	2
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記 .....	4
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 .....	5
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間 .....	5
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間 .....	6
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 .....	7
(継続企業の前提に関する注記) .....	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	7
(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用) .....	7
(セグメント情報等) .....	7

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当第3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、新型コロナウイルス感染症の影響により、依然として厳しい状況にあるなか、テンポは弱いものの持ち直しの動きが続いています。世界経済におきましても、新型コロナウイルス感染症の世界的大流行の影響により、一部では依然として厳しい状況にありますが、持ち直しの動きが見られます。先行きについても、持ち直しが続くことが期待されますが、供給面での制約や原材料価格の動向による下振れリスクに留意する必要があるとあり、また感染の動向や金融資本市場の変動等の影響を注視する必要がある状況です。

当社グループに関連するエンタテインメント業界におきましては、Facebookがメタバース事業へ注力することを表す「Meta」に社名を変更するなど、インターネット上の仮想空間であるメタバースに注目が集まっています。

そのような環境のもと、当社グループの受託ソフトにおいては、新進気鋭の米国プロレス団体である「All Elite Wrestling」（略称「AEW」）から開発受託した、同団体をモデルとしたプロレスゲームの開発が引き続き順調に進行しております。また、アクションゲーム「ま〜るい地球が四角くなった!? デジボク地球防衛軍 EARTH DEFENSE FORCE: WORLD BROTHERS」のSTEAM版が昨年のプレイステーション4・ニンテンドースイッチ版に続き2021年5月27日に株式会社ディースリー・パブリッシャーから発売されました。2021年9月9日には、当社がプログラム開発に参加いたしましたロールプレイングゲーム「テイルズ オブ」シリーズの最新作「Tales of ARISE」（プレイステーション5・Xbox Series X|S版）が株式会社バンダイナムコエンターテインメントから発売されました。また、株式会社アニプレックスから発売のアクションゲーム「鬼滅の刃 ヒノカミ血風譚」の開発協力をいたしました。その他、複数タイトルの受託ソフトの開発が順調に進行しております。

パチンコ・パチスロ分野においては、当社公式ブログから生まれ、漫画配信サイトで大人気を博した女子校生プロレス漫画「ロリクラ☆ほーど！」の画像開発が完了し、遊技機メーカー・ネット株式会社よりパチスロ化され、2021年9月6日にパチンコホールに導入されました。その他、複数タイトルのパチンコ・パチスロ分野の画像開発プロジェクトを受託しており開発が順調に進行しております。

自社コンテンツの「AR performers」においては、2017年よりWEBでの放送がスタートしたARラジオ番組「Amazing Radio Performers on the WEB」をLINE LIVEで継続して配信しているのに加え、2021年10月27日には新曲「All of You」をリリースしております。

自社オリジナル技術であるAR Live System「ALiS ZERO」においては、Happy Elements 株式会社の大人気スマートフォン・ゲーム「あんさんぶるスターズ!!」のバーチャルライブ「あんさんぶるスターズ!! DREAM LIVE - BRAND NEW STARS!!」全12公演においてメインのCG制作業務を担当し、ライブ開催に寄与いたしました。

パブリッシング事業分野においては、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「DC デュアルフォース」を制作中であり、2022年秋に全世界へ向けて配信・発売する予定です。

その他、モバイルコンテンツ分野も複数のプロジェクトの開発が進んでおります。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間の業績は、売上高は2,455百万円（前年同期比47%増）、経常利益は637百万円（前年同期は経常損失301百万円）、親会社株主に帰属する四半期純利益は524百万円（前年同期は親会社株主に帰属する四半期純損失390百万円）となりました。

なお、当社グループは、デジタルコンテンツ事業の単一セグメントであるため、セグメントごとの業績の記載を省略しております。

### (2) 財政状態に関する説明

当第3四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末と比較して3,570百万円減少し3,894百万円となりました。主な要因としては、現金及び預金の減少3,997百万円、売掛金の減少32百万円、仕掛品の増加22百万円によるものであります。

負債は、前連結会計年度末と比較して4,043百万円減少し822百万円となりました。主な要因としては、短期借入金金の減少4,150百万円、前受金の減少30百万円によるものであります。

純資産は、前連結会計年度末と比較して473百万円増加し3,072百万円となりました。主な要因としては、親会社株主に帰属する四半期純利益524百万円、剰余金の配当86百万円によるものであります。

### (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

通期の業績予想につきましては、2022年1月期 第2四半期決算短信（2021年9月13日公表）において発表いたしました業績予想からの変更はありません。

なお、業績予想は現時点で入手可能な情報にもとづき判断した見通しであり、実際の業績等は、業況の変化等により記載の予想数値と異なる場合があります。

### (4) 継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度まで2期連続で営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する当期純損失を計上

しており、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせる事象または状況が存在しているものと認識しております。当該重要事象を解消するため、改善策として、以下の取り組みを進めております。

事業面においては、新規案件の開発、企業価値向上に向けた収益力強化を行っております。

新規案件としては、「AEW」から同団体をモデルとしたプロレスゲームの開発受託をいたしました。「AEW」は、ここ数年におけるプロレス業界に革命的な衝撃を与えた設立3年目の新しいプロレス団体です。「AEW」は、世界最高峰の才能を誇るスター選手たちが参戦する興行で、新たなスピリッツと風そしてエネルギーを吹き込み、業界の構図に一石を投じています。当案件は、当社グループの得意分野となる格闘ゲームジャンルであり、またグローバル市場への効果が期待できるタイトルと考えております。それ以外の案件につきましても、海外向けの注力方針を継続し、売上規模の増加を図ってまいります。

資金面においては、当第3四半期連結会計期間末において十分な現金及び預金を保有しており、加えて、金融機関との当座貸越契約・コミットメントライン契約により、当面の事業資金を確保しているため、資金繰り上の懸念はないと判断しております。

これらの改善策を適切に実施していくことにより当該事象を解消できると考えており、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断しております。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2021年1月31日)	当第3四半期連結会計期間 (2021年10月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	6,208,076	2,210,855
売掛金	261,368	228,441
商品	4,270	4,263
仕掛品	298,142	320,550
その他	54,585	63,030
貸倒引当金	△521	△561
流動資産合計	6,825,921	2,826,579
固定資産		
有形固定資産	32,586	28,706
無形固定資産	12,981	303,959
投資その他の資産	709,396	849,388
貸倒引当金	△115,500	△113,814
固定資産合計	639,465	1,068,241
資産合計	7,465,387	3,894,820
<b>負債の部</b>		
流動負債		
短期借入金	4,150,000	-
未払金	271,234	302,776
未払法人税等	12,039	107,162
前受金	119,401	88,418
賞与引当金	80,175	145,876
その他	45,342	45,828
流動負債合計	4,678,193	690,062
固定負債		
長期末払金	62,200	200
退職給付に係る負債	108,196	107,380
繰延税金負債	17,352	24,677
その他	250	250
固定負債合計	187,999	132,507
負債合計	4,866,192	822,569
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	412,902	412,902
資本剰余金	432,218	432,218
利益剰余金	2,441,592	2,879,590
自己株式	△738,320	△738,320
株主資本合計	2,548,392	2,986,390
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	39,917	56,765
為替換算調整勘定	△1,367	1,088
その他の包括利益累計額合計	38,549	57,854
新株予約権	12,252	28,006
純資産合計	2,599,194	3,072,251
負債純資産合計	7,465,387	3,894,820

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書  
 (四半期連結損益計算書)  
 (第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年2月1日 至 2020年10月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年2月1日 至 2021年10月31日)
売上高	1,671,210	2,455,796
売上原価	1,359,963	1,733,594
売上総利益	311,246	722,202
販売費及び一般管理費	477,827	340,268
営業利益又は営業損失(△)	△166,580	381,933
営業外収益		
受取利息	34,135	7,961
受取配当金	824	1,756
助成金収入	11,740	-
為替差益	-	248,484
その他	3,572	4,184
営業外収益合計	50,272	262,387
営業外費用		
支払利息	2,840	1,031
為替差損	174,571	-
コミットメントフィー	7,975	5,934
営業外費用合計	185,386	6,965
経常利益又は経常損失(△)	△301,694	637,355
特別利益		
固定資産売却益	749	-
特別利益合計	749	-
特別損失		
構造改革費用	89,610	-
特別損失	89,610	-
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△390,554	637,355
法人税等	35	112,846
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△390,589	524,509
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△390,589	524,509

(四半期連結包括利益計算書)  
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 2020年2月1日 至 2020年10月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 2021年2月1日 至 2021年10月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△390,589	524,509
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△2,175	16,848
為替換算調整勘定	△2,187	2,456
その他の包括利益合計	△4,363	19,304
四半期包括利益	△394,953	543,813
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△394,953	543,813
非支配株主に係る四半期包括利益	-	-

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用)

(税金費用の計算)

税金費用については、当第3四半期連結会計期間を含む連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。また、見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、重要な加減算項目や税額控除項目を考慮して税金費用を算定しております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

前第3四半期連結累計期間（自 2020年2月1日 至 2020年10月31日）および当第3四半期連結累計期間（自 2021年2月1日 至 2021年10月31日）

当社グループの事業は、デジタルコンテンツ事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。