



2018年9月7日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 ユ ー ク ス  
( コ ー ド 番 号 4 3 3 4 )  
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 )

## 重要な契約内容の変更に関するお知らせ

当社は、2018年9月7日付取締役会において、当社の主要取引先である2K Sports, Inc.（本社：米国ニューヨーク州）（以下「2K Sports」という）との契約内容を変更することを決議いたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

### 記

#### 1. 事実の概要

当社グループは、代表作であるWWEゲームシリーズのゲームソフトの受託制作を2K Sportsから受けております。同社への売上高が全売上高に占める割合は、前連結会計年度におきましては62.4%となっております。

現時点での2K Sportsとの契約内容および契約期間は、以下のとおりであります。

（本契約は、本日以降も期間満了まで有効であります。）

#### 【開発契約書（2017年10月31日締結）】

内容：当社は、2K Sportsから、1タイトル（プラットフォーム別では合計4タイトル）のゲームソフトウェアの開発を受託する。

契約期間：2017年10月31日から各タイトルの開発完了（2018年12月頃）まで

今後は、以下のとおり、ソースコードライセンス契約および開発受託契約へ変更になります。

#### 【ソースコードライセンス契約書（2018年9月7日締結）】

内容：当社は、2K Sportsに対し、当社保有の対象ソフトウェア（ゲームおよびツールのソースコード）について、全世界を対象にしたライセンスを付与する。

契約期間：2018年9月7日から複数年

#### 【開発契約書（未締結）】

内容：当社は、2K Sportsから、ゲームソフトウェアの開発を受託予定（業務内容交渉中）

契約期間：未定

今回の契約の変更により、開発作業量の大幅な減少に伴い、2K Sportsからの受託金額は減少する見込みであります。

また、今回のソースコードライセンス契約の締結により、2K Sportsは、当社にライセンス料を支払うことにより、対象ソフトウェアを使用して全世界向けにゲームソフトの開発および販売が可能となります。

## 2. 決定の理由

双方で協議の上、今後の当社の事業展開を勘案した結果、合意に至りました。  
2K Sports と当社は、今後も良好な取引関係が継続、維持されるものと考えております。

## 3. 今後の見通し

今回の契約の変更による当事業年度の業績等に与える影響につきましては、軽微なもの見込んでおります。2020年1月期以降につきましては、既存取引先との更なる取引拡大および新規の取引先の開拓により、売上増大に努めるとともに、AR関連プロジェクトを中心とした自社ブランド事業の強化を図ることで、より一層、事業の拡大に尽力してまいります。

なお、今後公表すべき事項が生じた場合には、すみやかにお知らせいたします。

以上