

2021年9月13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 ロ 行 規 問合せ先 執行役員管理部長 濵 直 樹 電話番号 0 7 2 (2 2 4) 5 1 5 5 (代表)

第2四半期業績予想と実績との差異及び通期業績予想の修正に関するお知らせ

2021年3月12日に公表した2022年1月期(2021年2月1日~2022年1月31日)第2四半期(累計)業績予想と本日公表の実績値との間に差異が生じましたので下記のとおりお知らせいたします。

また、最近の業績の動向等を踏まえ、2022年1月期通期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. 2022年1月期第2四半期(累計)連結業績予想と実績値との差異(2021年2月1日~2021年7月31日) (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 四半期純利益	1 株当たり 四半期 純利益
前	回 発 表	予 想 (A)	1,873	241	408	338	39.08円
実	績	値 (B)	1,726	323	549	456	52.75 円
増	減	額(B-A)	△146	81	141	118	_
増	減	率 (%)	△7.8	33. 9	34. 6	35. 0	_
(ご参考)前期第2四半期実績 (2021年1月期第2四半期)			1,007	△226	△369	△368	△42.65 円

2. 2022年1月期通期連結業績予想の修正(2021年2月1日~2022年1月31日)

(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 当期純利益	1株当たり 当期純利益
前	回 発 表	予 想 (A)	2,872	143	314	262	30.33円
今	回修正	予 想(B)	3, 341	351	580	477	55. 20 円
増	減	額 (B-A)	469	208	265	215	_
増	減	率 (%)	16. 3	145. 6	84. 5	82.0	_
`	ご 参 考) 021年1月	前 期 実 績 期 通期)	2,650	△174	△329	△415	△48. 06

3. 差異および修正の理由

(1) 第2四半期(累計)

ゲームソフト分野において、プロレスゲームの開発が順調に進んだことに伴う進捗売上高の増加要因はありましたが、一方、他案件で検収時期が下半期に延びる影響があったため、売上高は予想をわずかに下回りました。しかし、利益面においては、昨年より取り組んでおります構造改革による原価・経費の削減効果に加え、上記プロレスゲームの開発進捗による利益貢献の結果、営業利益は予想を上回る結果となりました。

また、営業外収益において、米ドル建預金の円転による為替差益 216 百万円の発生により、経常利益、親会社株主に帰属する四半期純利益も予想を上回る結果となりました。

(2) 通期

ゲームソフト分野において、上半期に引き続き、下半期においてもプロレスゲーム案件の順調な開発進捗が見込まれることに加え、ゲームソフト分野、パチンコパチスロ分野、モバイルコンテンツ分野、イベント関連分野ともに、新規案件の獲得が順調に進んでいること等により、通期におきましても売上高、営業利益、経常利益、親会社株主に帰属する当期純利益ともに予想を上回る見通しとなりました。

なお、2022 年 1 月期の期末配当につきましては、2021 年 3 月 12 日公表の 1 株あたり 10 円の予想から変更はありません。

以上