

4334 株式会社 ユークス

新型コロナウイルス感染拡大が与える影響とは？

IMPACT REPORT

COVID-19



本レポートを構成する新型コロナ関連分析結果

大手経済メディアへ分析データ提供多数

週刊エコノミスト

大型特集10ページ掲載6/1発売号

日本経済新聞、ITメディア、ダイヤモンドオンライン他

新型コロナ関連レポート累計1万ダウンロード突破！

特許取得済み自然言語処理技術
膨大なニュースから解析を可能に

大手金融機関、事業法人を中心に
100社以上にサービスを展開

MUFGアクセラレータプログラム
グランプリ企業

目次

ユークスへの影響予測

1. 新型コロナウイルス影響サマリー
2. シナリオ分析（エリア別）
3. サプライチェーン影響予測
 - 仕入先企業への影響予測
 - 得意先企業への影響予測
4. AI決算コメント
5. 競合企業決算分析
6. 業績要因一覧
7. 企業基本情報

ユークス
シナリオ影響スコア合計

88.71

増益の可能性

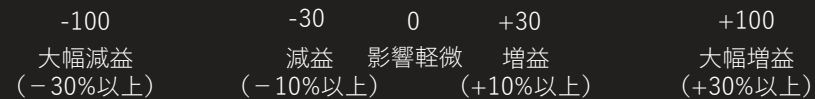
当企業は、業績にポジティブな影響を与えるシナリオが顕著にみられ、業績が伸張する可能性が高いといえます。

ユークス
シナリオ影響スコア合計

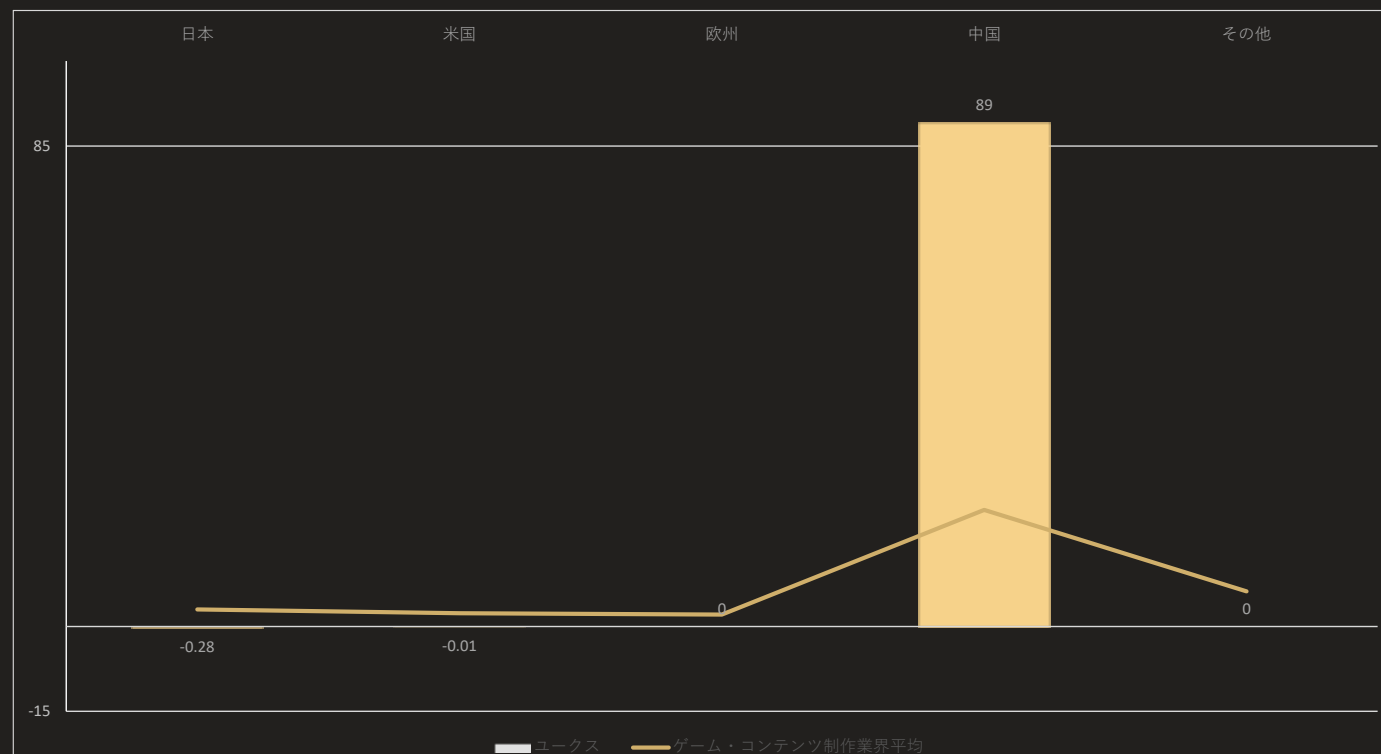
88.71

ゲーム・コンテンツ制作
業界平均

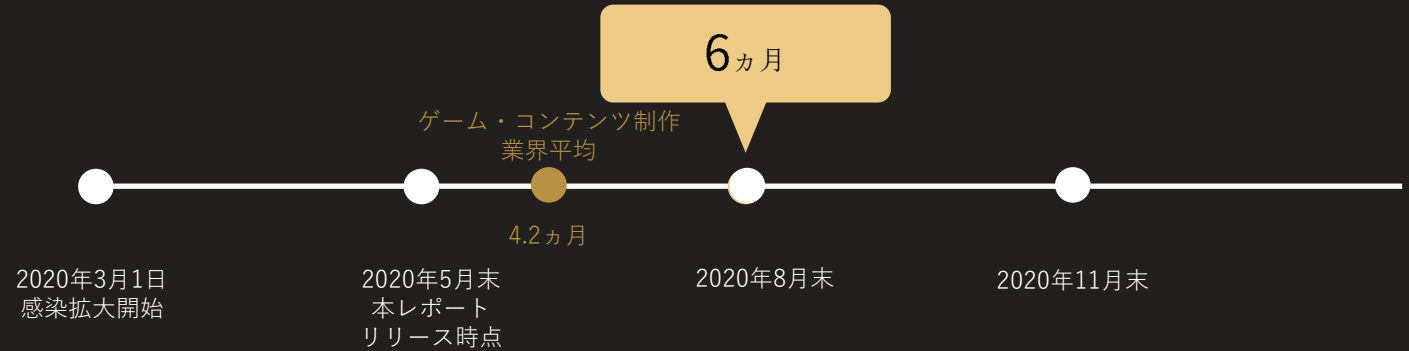
16.95



感染拡大エリア別ユークスへの影響



ユークス
シナリオ影響平均時間軸



ユークス
シナリオ影響平均時間軸

6.0ヵ月

本格的な影響はこれから

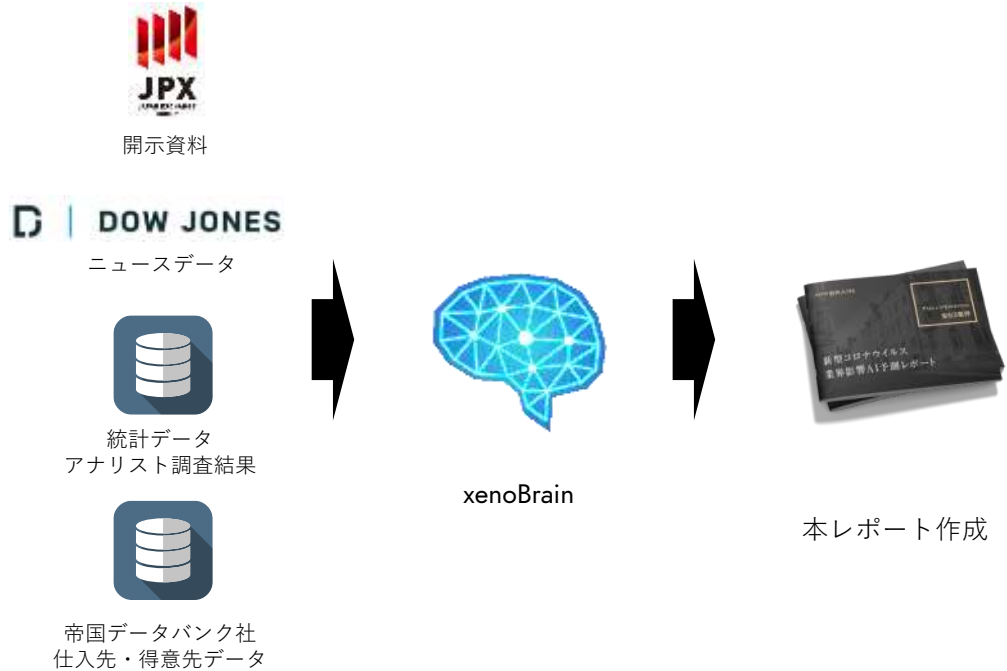
上記期間は、影響するシナリオ全体の時間軸を平均した期間で、全体として上記期間前後を中心に業績に顕在化することを意味します（2020年3月1日を感染拡大の初日として計算）。当企業では業績影響はこれから本格化していくことが想定されます。

ユークスへの影響時間軸

	ユークス	ユークス 仕入先業界平均	ユークス 得意先業界平均	ゲーム・コンテ ンツ制作業界
短期 (~3か月以内に業績影響)	0%	80.3%	0%	45.55%
中期 (3か月~1年以内に業績影響)	100%	19.7%	100%	54.27%
長期 (1年超後に業績影響)	0%	0%	0%	0.19%
シナリオ影響 平均時間軸	6ヵ月	2.8ヵ月	6ヵ月	4.2ヵ月

本レポート上で掲載するスコアについて

スコア生成方法について



本資料のスコアはxenodata lab.社独自のAIによる解析及びアナリストの独自調査によりデータを抽出し、その抽出結果をシステムにより自動で計算しております。
その基となっているデータは以下の4つとなります。

- ①ニュースデータ（ダウ・ジョーンズ社から提供を受ける国内約100社の経済メディアのニュース記事データ）
- ②開示資料（有価証券報告書、決算短信及び決算説明会資料に含まれる数値及び文章）
- ③統計データ（様々な団体から発表、公開されている統計データ）
- ④帝国データバンク社から提供を受けた、仕入先、得意先データ

スコアの見方について



本資料上の企業ごとのスコアは、特定のニュースが発生した場合に、現時点でxenoBrain上でインプットされているすべてのシナリオの影響を計算したスコアです。
また、本資料におけるスコアは、スコアの絶対値が大きければ大きいほど、将来業績に影響を与える可能性が高いと判断していることを意味します。また、0に近ければ近いほど実際に業績に影響する可能性が低いと判断していることを意味します。

※スコアを見るうえでの留意点

<情報の網羅性・正確性>

本資料のスコア計算に必要な情報の網羅性については鋭意努力しておりますが、インサイダー情報や市場の暗黙知など文字情報に落ちていないナレッジ、今後企業が行う対策などの企業努力や競争力は一切考慮できておりません。また、大量の企業についての予測を行うために公開されている情報を基に様々な前提をおいた自動処理が含まれており、十分な情報と時間を基にした調査を行ったアナリストと同じ見解にならない可能性もございます。
あくまで公開されている経済情報のみからの予測であり、情報の網羅性・正確性を担保した予測ではないこと、ご注意ください。

<スコアの変動可能性>

ニュースの自動解析、アナリストの独自調査により一部データを構成しておりますので、時が経ちニュースが多く出るほどより多くのデータがインプットされ、結果としてスコアが変動することがございます。本資料は、表紙記載日付におけるxenoBrain上のデータを基に作成された資料であり、今後更新されることがございますのでご注意ください。

ユークス

影響シナリオ一覧



各国合計新型コロナウイルス感染拡大

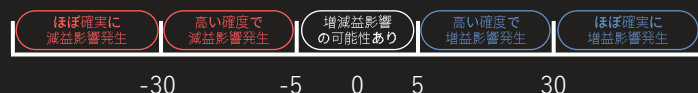
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時間軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Rank	一次要因	⇒	二次要因	⇒	三次要因	⇒	四次要因	⇒	企業影響	係数	影響	シナリオ 影響スコア	時間軸
1	日本新型コロナウイルス感染拡大		1 日本巣ごもり消費増加		1 日本パッケージゲーム需要増加					0.89	増収	89	中期

ユークス

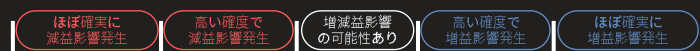
影響シナリオ一覧



各国合計新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>
 係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。
 シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。
 時間軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Rank	一次要因	⇒	二次要因	⇒	三次要因	⇒	四次要因	⇒	企業影響
1	日本訪日外国人減少	0	日本パッケージゲーム需要減少				0.89	減収	-0.27 中期
2	米国新型コロナウイルス感染拡大	0.2	世界日本円相場上昇	0.2	日本訪日外国人減少	0	日本パッケージゲーム需要減少	0.89	減収 -0.01 中期
3	日本新型コロナウイルス感染拡大	0.2	世界日本円相場上昇	0.2	日本訪日外国人減少	0	日本パッケージゲーム需要減少	0.89	減収 -0.01 中期

エリア別 シナリオ一覧

- 日本
- 米国
- 欧州
- 中国
- その他（インド、ブラジル、韓国、インドネシア、イラン、ロシア、トルコ、豪州、アフリカ）



ユークス

影響シナリオ一覧



日本新型コロナウイルス感染拡大

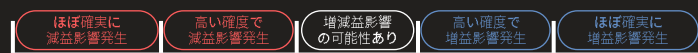
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時間軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Rank	一次要因	⇒	二次要因	⇒	三次要因	⇒	四次要因	⇒	企業影響	影響	シナリオ影響スコア	時間軸
1	日本新型コロナウイルス感染拡大	0.2	世界日本円相場上昇	0.2	日本訪日外国人人数減少	0	日本パッケージゲーム需要減少	0.89	減収	-0.01	中期	
2	日本訪日外国人人数減少	0	日本パッケージゲーム需要減少					0.89	減収	-0.27	中期	
総計									減益	-0.28		

ユークス

影響シナリオ一覧



米国新型コロナウイルス感染拡大

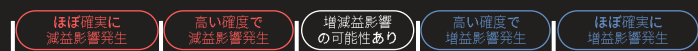
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Rank	一次要因	⇒	二次要因	⇒	三次要因	⇒	四次要因	⇒	企業影響
1	米国新型コロナウイルス感染拡大	0.2	世界日本円相場上昇	0.2	日本訪日外国人人数減少	0	日本パッケージゲーム需要減少	0.89	減収 -0.01 中期
総計									減益 -0.01

ユークス

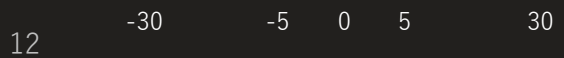
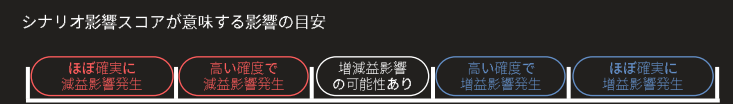
xenoBrainに、本レポート対象企業につながるシナリオがございました。

影響シナリオ一覧



欧州新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>
係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。
シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。
時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。



ユークス

影響シナリオ一覧



中国新型コロナウイルス感染拡大

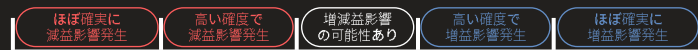
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



Rank	一次要因	⇒	二次要因	⇒	三次要因	⇒	四次要因	⇒	企業影響	係数	影響	シナリオ影響スコア	時間軸
1	日本新型コロナウイルス感染拡大	⇒	1 日本巣ごもり消費増加	⇒	1 日本パッケージゲーム需要増加	⇒	0.89	増収	89	89	増収	89	中期
総計									増益	89			

ユークス

xenoBrainに、本レポート対象企業につながるシナリオがございませんでした。

影響シナリオ一覧



その他エリア 新型コロナウイルス感染拡大

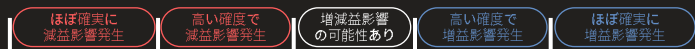
<表の見方について>

係数：前後2要因の関係性の強さを示す数値であり、利用用途のシェアを示す統計情報や、xenodata lab.アナリストの独自の推定値などを基に計算しております。A→Bの係数が0.2のとき、Bの動向を決定する要因として20%がAであることを示しています。

シナリオ影響スコア：各係数を掛け合わせた数にさらに100を掛けた数値です。xenoBrain上で生成された、企業に影響するシナリオを業界ごとに集計し、発生企業数で平均した数値となります。スコアが大きいことは、その業界所属企業へより高い確度で影響することを意味します。

時価軸：短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。公的機関やリサーチ期間が公開している統計データやレポートを基に、xenodata lab.社のアナリストが判断しています。

シナリオ影響スコアが意味する影響の目安



ユークス

サプライチェーン分析

- 仕入先分析サマリー
- 仕入先減益ランキング
- 仕入先増益ランキング
- 得意先分析サマリー
- 得意先減益ランキング
- 得意先増益ランキング

ユークス
仕入先企業
シナリオ影響スコア平均

1.87

仕入先企業
比較的軽微な影響

当企業の仕入先は、業績にネガティブな影響を与えるシナリオとポジティブな影響を与えるシナリオの両方がどちらか一方への大きな偏りはなく、仕入先企業の全体として業績の影響は軽微といえます。

ユークス 仕入先業界への影響

業界名	仕入先シナリオ影響スコア合計	影響	主な仕入先企業 (シナリオ影響スコア合計)
ゲーム・コンテンツ制作	1.87	影響軽微	株式会社スクウェア・エニックス 株式会社セガ、株式会社バンダイナムコエンターテインメント、株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社カプコン 株式会社パナソニック、株式会社コナミエンタテインメント 株式会社エプソン、株式会社パナソニック、株式会社コナミエンタテインメント 株式会社ソニー、株式会社パナソニック、株式会社コナミエンタテインメント 株式会社日立製作所、株式会社パナソニック、株式会社コナミエンタテインメント 株式会社日立製作所、株式会社パナソニック、株式会社コナミエンタテインメント 株式会社日立製作所、株式会社パナソニック、株式会社コナミエンタテインメント 株式会社日立製作所、株式会社パナソニック、株式会社コナミエンタテインメント 株式会社日立製作所、株式会社パナソニック、株式会社コナミエンタテインメント 株式会社日立製作所、株式会社パナソニック、株式会社コナミエンタテインメント

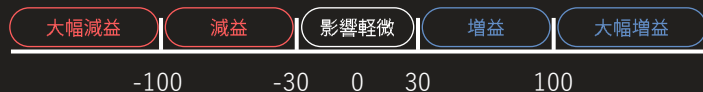
ユークス

サプライチェーン分析 仕入先 減益影響ランキング

各国合計新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>
業界名：xenoBrain独自の63分類です。
総合スコア：xenoBrain上で生成された、企業に影響する全経路のシナリオ影響スコアの合計を意味します。
企業名：全ての仕入先企業を対象に、各企業のシナリオ影響スコア合計の大きい順で表示しています。仕入先情報は帝国データバンク社から提供を受けたデータです。当ランキングでは仕入先からの仕入金額や依存度などは考慮しておりません。
主要取扱商品・サービス：有価証券報告書等の記載を基にxenodata独自のアルゴリズムやリサーチ結果により選定した情報です。仕入先企業の業態を示す情報であり、当業界所属企業へ販売している商品・サービスを示している情報ではございませんのでご注意ください。

企業ごとの総合スコアが意味する影響の目安



Ranking	業界名	総合スコア	企業名	主要取扱商品・サービス
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

サプライチェーン分析は 有料版でご利用できます

【期間限定】特別価格プランの紹介ページはこちら [🔗](#)

本プランでは国内全上場企業のレポートを無制限にダウンロードが可能です。

未上場企業のレポートも間もなくリリース予定！！

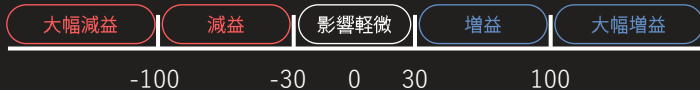
ユークス

サプライチェーン分析 仕入先 増益影響ランキング

各国合計新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>
業界名：xenoBrain独自の63分類です。
総合スコア：xenoBrain上で生成された、企業に影響する全経路のシナリオ影響スコアの合計を意味します。
企業名：全ての仕入先企業を対象に、各企業のシナリオ影響スコア合計の大きい順で表示しています。仕入先情報は帝国データバンク社から提供を受けたデータです。当ランキングでは仕入先からの仕入金額や依存度などは考慮しておりません。
主要取扱商品・サービス：有価証券報告書等の記載を基にxenodata独自のアルゴリズムやリサーチ結果により選定した情報です。仕入先企業の業態を示す情報であり、当業界所属企業へ販売している商品・サービスを示している情報ではございませんのでご注意ください。

企業ごとの総合スコアが意味する影響の目安



Ranking	業界名	総合スコア	企業名	主要取扱商品・サービス
---------	-----	-------	-----	-------------

サプライチェーン分析は 有料版でご利用できます

【期間限定】特別価格プランの紹介ページはこちら [🔗](#)

本プランでは国内全上場企業のレポートを無制限にダウンロードが可能です。

未上場企業のレポートも間もなくリリース予定！！

ユークス
得意先企業
シナリオ影響スコア平均

37.64

得意先企業
増益の可能性

当企業の得意先は、業績にポジティブな影響を与えるシナリオが顕著にみられ、業績が伸張する可能性が高いといえます。

ユークス 得意先業界への影響

業界名	得意先シナリオ影響スコア合計	影響	主な得意先企業 (シナリオ影響スコア合計)
ゲーム・コンテンツ制作	87.89	増益影響	株式会社スクウェア・エニックス 株式会社セガゲームス 株式会社コナミデジタルエンタテインメント 株式会社カプコン 株式会社バンダイナムコゲームス 株式会社パルティ 株式会社エプソック 株式会社コトブキゲーム
放送・出版	-12.61	影響軽微	株式会社フジテレビジョン 株式会社テレビ朝日 株式会社テレビ東京 株式会社テレビ西日本 株式会社テレビ大阪 株式会社テレビ和歌山 株式会社テレビ高知 株式会社テレビ熊本 株式会社テレビ宮崎 株式会社テレビ鹿児島 株式会社テレビ沖縄 株式会社朝日新聞 株式会社読売新聞 株式会社毎日新聞 株式会社産経新聞 株式会社日本経済新聞 株式会社読売新聞グループ本社 株式会社朝日新聞グループ本社 株式会社毎日新聞グループ本社 株式会社産経新聞グループ本社 株式会社日本経済新聞グループ本社 株式会社読売新聞グループ本社 株式会社朝日新聞グループ本社 株式会社毎日新聞グループ本社 株式会社産経新聞グループ本社 株式会社日本経済新聞グループ本社

ユークス

サプライチェーン分析 得意先 減益影響ランキング

各国合計新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>
業界名：xenoBrain独自の63分類です。
総合スコア：xenoBrain上で生成された、企業に影響する全経路のシナリオ影響スコアの合計を意味します。
企業名：全ての得意先企業を対象に、各企業のシナリオ影響スコア合計の大きい順で表示しています。得意先情報は帝国データバンク社から提供を受けたデータです。当ランキングでは得意先からの売上金額や依存度などは考慮しておりません。
主要取扱商品・サービス：有価証券報告書等の記載を基にxenodata独自のアルゴリズムやリサーチ結果により選定した情報です。得意先企業の業態を示す情報であり、当業界所属企業へ販売している商品・サービスを示している情報ではございませんのでご注意ください。

企業ごとの総合スコアが意味する影響の目安



Ranking 業界名 総合スコア 企業名 主要取扱商品・サービス

サプライチェーン分析は 有料版でご利用できます

【期間限定】特別価格プランの紹介ページはこちら [🔗](#)

本プランでは国内全上場企業のレポートを無制限にダウンロードが可能です。

未上場企業のレポートも間もなくリリース予定！！

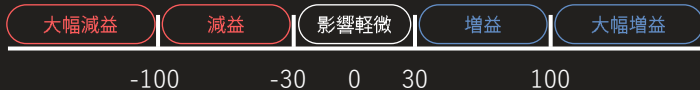
ユークス

サプライチェーン分析 得意先 減益影響ランキング

各国合計新型コロナウイルス感染拡大

<表の見方について>
業界名：xenoBrain独自の63分類です。
総合スコア：xenoBrain上で生成された、企業に影響する全経路のシナリオ影響スコアの合計を意味します。
企業名：全ての仕入先企業を対象に、各企業のシナリオ影響スコア合計の大きい順で表示しています。仕入先情報は帝国データバンク社から提供を受けたデータです。当ランキングでは仕入先からの仕入金額や依存度などは考慮しておりません。
主要取扱商品・サービス：有価証券報告書等の記載を基にxenodata独自のアルゴリズムやリサーチ結果により選定した情報です。仕入先企業の業態を示す情報であり、当業界所属企業へ販売している商品・サービスを示している情報ではございませんのでご注意ください。

企業ごとの総合スコアが意味する影響の目安



Ranking	業界名	総合スコア	企業名	主要取扱商品・サービス
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

サプライチェーン分析は 有料版でご利用できます

【期間限定】特別価格プランの紹介ページはこちら [🔗](#)

本プランでは国内全上場企業のレポートを無制限にダウンロードが可能です。

未上場企業のレポートも間もなくリリース予定！！


ユークス

AI決算コメント

2020年01月期 通期

(19/02 - 20/01月)

決算発表日時2020年 03月13日 15:15

AI決算分析サービスをもっと知りたい 

<AI決算コメントについて>

本コメントは、決算発表後最速数十秒で自動生成されるテキスト形式のレポートであり、その内容を定期的に本レポートに反映しております。
本レポートでは、営業利益や最終利益の実績値の結果情報だけでなく、その業績変動の背景を独自の自然言語処理技術を使って自動解説として出力しており、瞬時に決算の背景を理解することができます。また、セグメント数値を自動で抽出することにより、その決算の業績変動のドライバーとなったセグメントについてもすぐに確認することが可能です。

20年1月期、売上高は、39.3億円で前期比1.3%増収となった。増収は、米国事業は売上減少も、日本事業の売上増加が寄与した。

営業利益は、営業赤字5.27億円で営業赤字転落となった。営業減益は、利益率の高いロイヤリティ収入が当連結会計期間においては未達であったこと、および、WWEゲームシリーズに代わる新規案件にシフトしていく過程において一時的に原価率が上昇し、他の案件で補完しきれなかったことが影響した。

経常利益は、経常赤字3.42億円で経常赤字転落となった。

最終利益は、最終赤字6.48億円で着地した。

四半期ベースでは、前年同期比では、売上高は、6.14億円でy-y48.6%減収となった。

営業利益は、営業赤字2.12億円で営業赤字転落となった。

経常利益は、経常赤字1.63億円で赤字幅拡大となった。

最終利益は、最終赤字5.25億円で赤字幅拡大となった。

前四半期比売上高は、6.14億円でq-q8.5%増収となった。

営業利益は、営業赤字2.12億円で赤字幅縮小となった。

経常利益は、経常赤字1.63億円で赤字幅縮小となった。

最終利益は、最終赤字5.25億円で赤字幅拡大となった。

会社は21年1月期業績予想を発表。売上高を対前年比30.2%減の27.4億円、営業利益を58百万円の黒字転換見込み、経常利益を1.77億円の黒字転換見込み、最終利益を1.47億円の黒字転換見込みとした。21年1月期配当予想は前期据え置き10.0円。

自己資本比率は33.1%(19年1月末は37.0%)となった。


EBITDAマージンは-12.92%(前年同期は7.78%)となった。

インタレストカバレッジレシオは-117.33倍(前年同期は80.07倍)となった。

D/Eレシオは1.78倍(前期末は1.21倍)となった。

ゲームソフト開
発中堅4社

競合企業決算分析

AI決算分析サービス
をもっと知りたい 

予想値分析



通期業績予想達成回数 5/11回
通期業績予想平均達成率 -120.1%
※過去の通期決算で発表された次期業績予想の達成状況



中間配当予想は0.0円と発表された。

P/L分析



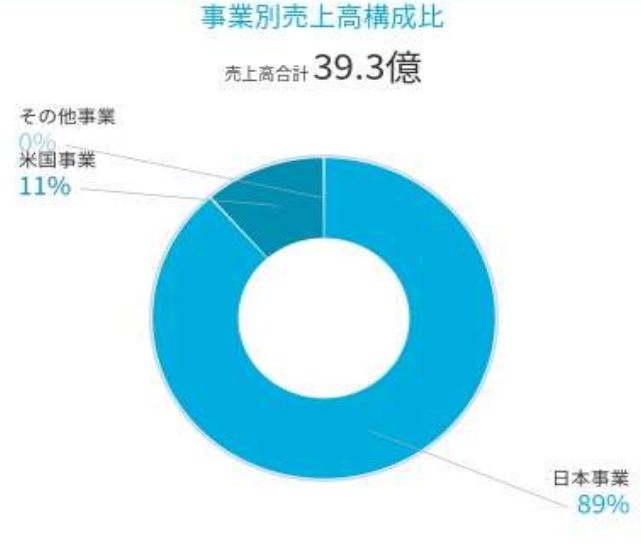
米国事業は売上減少も、日本事業の売上増加により増収となった。



利益率の高いロイヤリティ収入が当連結会計期間においては未達であったこと、および、WWEゲームシリーズに代わる新規案件にシフトしていく過程において一時的に原価率が上昇し、他の案件で補完しきれなかったことにより減益となった。



事業別分析



営業利益影響要因の経年分析



ゲームソフト開発中堅4社

競合企業決算分析

AI決算分析サービスをもっと知りたい



予想値分析



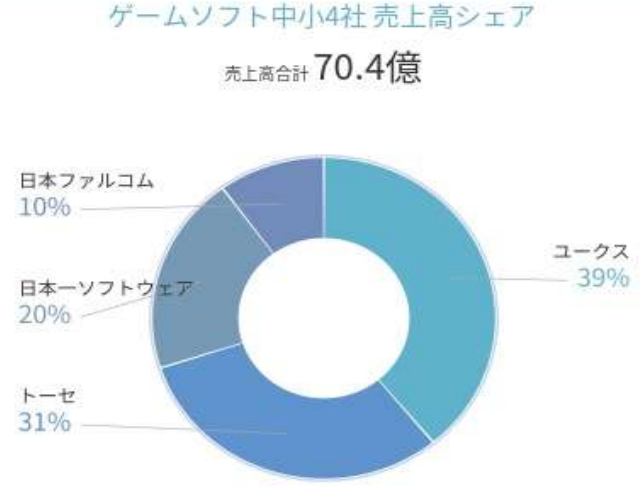
通期業績予想達成回数 8/11回
通期業績予想平均達成率 165.7%
※過去の第2四半期決算で発表された通期業績予想の達成状況



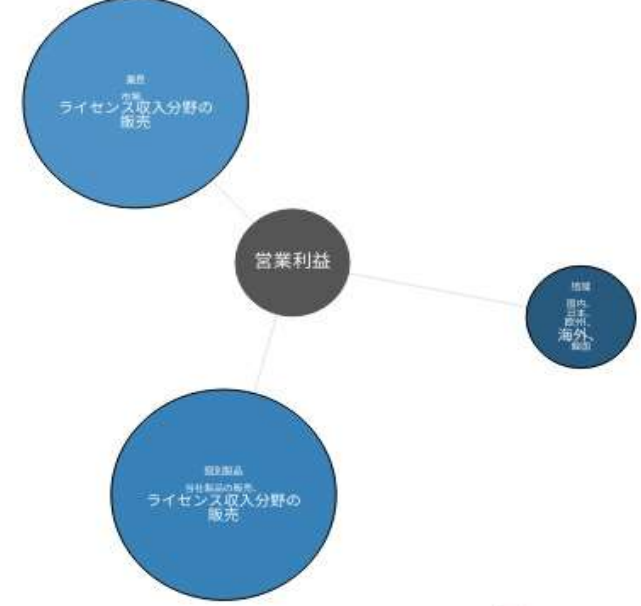
P/L分析



競合分析




営業利益影響要因の経年分析



ゲームソフト開 発中堅4社

競合企業決算分析

AI決算分析サービス
をもっと知りたい 

予想値分析



通期業績予想達成回数 9/11回
通期業績予想平均達成率 121.7%
※過去の第2四半期決算で発表された通期業績予想の達成状況

配当 予想 中間配当金 計画通り

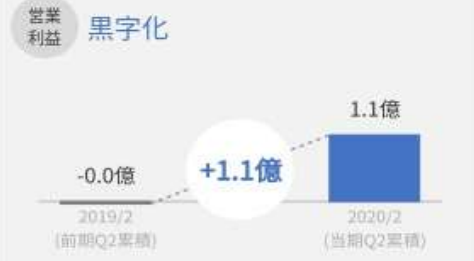


期末配当予想は12.5円となった。

P/L分析



デジタルエンタテインメント事業においてスマートフォン向けの開発売上が好調に推移したことやその他事業においてSI事業が引き続き顧客ロイヤリティの向上に努めたことにより、前期に開発した案件の継続案件の受注が好調に推移したことの影響で増収となった。



一部のプロジェクトにおいて開発規模の増大に対して原価の抑制が図れたことや当企業グループが開発・運営を担当しているスマホアプリ「うたわれるものロストフラグ」のロイヤリティ売上が好調に推移したことにより増益となった。

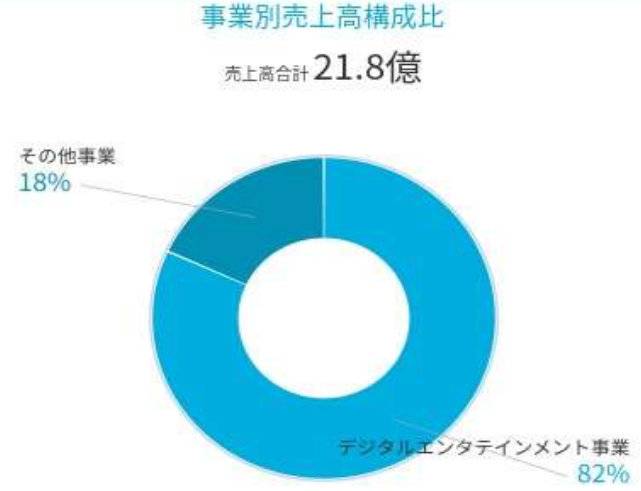


事業別分析



ゲームソフト関連は不振だったが、モバイルコンテンツ関連、パチンコ・パチスロ関連の好調により増収増益となった。

事業別売上高構成比



営業利益影響要因の経年分析



ゲームソフト開発中堅4社

競合企業決算分析

AI決算分析サービスをもっと知りたい



予想値分析

進捗率 計画達成

連結営業利益 計画比 **160.8%**
(2019/05/10発表 計画値比較)

営業益 予想 会社計画発表なし

配当 予想 期末配当金 計画通り



中間配当予想は0.0円と発表された。

P/L分析

売上高 減収 26.4%減



北米事業、日本事業の売上減少により減収となった。

営業利益 増益 8.0%増



最終利益 最終減益 8.2%減



事業別分析

事業別売上高 北米事業 減収



事業別売上高 日本事業 減収

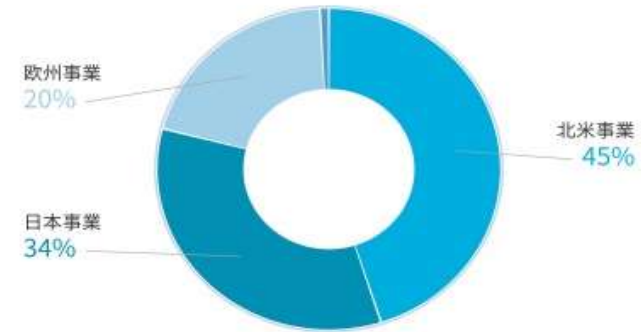


事業別売上高 欧州事業 減収



事業別売上高構成比

売上高合計 33.3億



営業利益影響要因の経年分析



ユークス

セグメント及び業績に影響するトピック	売上高構成比率	影響時間軸	売上高(百万円)	出典	新型コロナウイルス感染拡大影響有無
単一セグメント企業					
パッケージゲーム需要	10%	短期		企業HP	新型コロナウイルス感染拡大の影響有り

業績要因一覧

<表の見方について>

セグメント及び業績に影響するトピック：開示資料を中心に、様々なデータソースから抽出された本レポート対象企業の業績に影響を及ぼすトピックを、セグメントに分類して列挙しております。

売上高構成比率：セグメント名称と同一行にある比率は、そのセグメントの売上高構成比率を表示しております。各業績に影響するトピックは、セグメント売上高構成比率を基に、主力商品や主要原材料をより高く、非主力商品や非主要原材料をより低くなるよう、xenoBrain上で独自に推定した比率が表示されております。

影響時間軸：業績に影響するトピックに変動があったときに、どのような時間軸で業績に影響するかをxenodata lab社のアナリストが判断しています。短期は3か月以内の影響、中期は3か月超1年以内の影響、長期は1年超の影響を推測していることを意味します。

売上高：セグメント売上高及び連結財務諸表上の売上高を表示しております。

出典：業績に影響するトピックを抽出したデータソースを表示しております。

新型コロナウイルス感染拡大の影響有無：「新型コロナウイルス感染拡大の影響有り」と記載されている場合、新型コロナウイルス感染拡大の影響で同一行に表示されるトピックが増減（又は発生）し、その結果として当企業の業績に影響を及ぼす可能性があることを意味します。

ユークス

基本情報

企業コード	4334
企業名	ユークス
業種（東証33業種）	情報・通信業
業種（xenoBrain）	ゲーム・コンテンツ制作
代表者	代表取締役社長 谷口 行規
住所	大阪府堺市堺区戎島町4丁45番地の1ポルタスセンタービル
電話番号	072-224-5155
売上高	3,929百万円
資本金	413百万円
取引市場	東証JASDAQスタンダード
URL	https://www.yukes.co.jp/

ゲーム・コンテンツ制作業界

ユークスが所属する業界全体の分析レポート

xenoBrainでは新型コロナウイルス感染拡大が、所属する業界全体にどのような影響が発生しているのか、また、どのようなシナリオが考えられるかを、総合的に俯瞰できる業界レポートも提供しております。

ゲーム・コンテンツ制作業界のレポートダウンロードはこちら↓

業界レポート ダウンロード 

[全63業界完全版レポートのダウンロードはこちら >>>](#)



本レポート発行企業

株式会社xenodata lab.

所在地 〒150-0046 東京都渋谷区松濤1-29-1
渋谷クロスロードビル5F
設立年月日 2016年2月12日
代表者 代表取締役社長 関 洋二郎
従業員数 25名

沿革

- 2016/08 第一期 MUFJ Fintechアクセラレータ **グランプリ受賞**
- 2019/03 Series Bラウンド” 資金調達 **6.8億円**
- 2019/4 **時事通信社**と業務資本提携契約締結
- 2019/06 **ダウ・ジョーンズ社**と業務提携強化を発表
- 2019/11 **帝国データバンク**との業務提携を発表

株式会社xenodata lab.は、AIにより経済・企業の将来予測をリアルタイムで提供するSaaS型AIサービス『xenoBrain』を運営するスタートアップ企業です。2016年に創業以来、経済予測に特化し自然言語処理や機械学習を中心とした技術で膨大な経済データの解析を行い、主に大手金融機関や事業法人にサービスを提供しております。