



平成27年7月3日

各位

会社名 シリコンスタジオ株式会社
 代表者名 代表取締役社長 寺田 健彦
 (コード: 3907、東証マザーズ)
 問合せ先 常務取締役管理本部長 今井 理人
 (TEL. 03-5488-7070)

当期連結業績予想の修正ならびに役員報酬の減額に関するお知らせ

当社は、平成27年7月3日開催の取締役会において、最近の業績の動向等を踏まえ、2月23日に公表した平成27年11月期(平成26年12月1日～平成27年11月30日)の業績予想を下記のとおり修正することと致しましたので、お知らせ致します。

また、あわせて役員報酬の減額実施を決定致しましたので、お知らせ致します。

記

1. 当期の連結業績予想数値の修正

第2四半期(平成26年12月1日～平成27年5月31日)

	連結売上高	連結営業利益	連結経常利益	連結当期純利益	1株当たり 連結当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想 (A)	4,053	82	73	44	20.89
今回修正予想 (B)	3,821	△28	△34	△21	△9.68
増減額 (B-A)	△231	△110	△107	△65	△30.57
増減率 (%)	△5.7	—	—	—	—

通期(平成26年12月1日～平成27年11月30日)

	連結売上高	連結営業利益	連結経常利益	連結当期純利益	1株当たり 連結当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
前回発表予想 (A)	9,277	903	887	532	240.64
今回修正予想 (B)	8,702	362	348	202	81.99
増減額 (B-A)	△575	△541	△538	△329	△158.65
増減率 (%)	△6.2	△59.9	△60.7	△62.0	△65.9
(参考) 前期連結実績 (平成26年11月期)	8,056	841	832	507	255.82

2. 修正の理由

当社は、ミドルウェア製品の開発・販売、他社販売ゲームタイトル等のコンテンツに係る受託開発等を行う開発推進・支援事業、自社オリジナルゲームタイトルのスマートフォンネイティブアプリ等の開発・提供を行うコンテンツ事業を主な収益源としております。

当期においては、開発推進・支援事業における新規のミドルウェア販売件数及び保守サポート継続件数やコンテンツ事業における既存タイトルの収益については堅調に推移しているため、通期では黒字を確保するものの、コンテンツ事業における新規リリースタイトルの計画未達等により、第2四半期連結累計期間及び通期連結業績に係る業績予想を修正することと致しました。

業績予想の修正理由の詳細については、以下に記載のとおりです。

(1) 売上高

本日同日付で公表致しました「Silicon Studio Korea, Ltd. 株式の取得（子会社化）に関するお知らせ」に記載のとおり、Silicon Studio Korea, Ltd. の連結子会社化に伴い、第3四半期以降の売上高が164百万円増加する見通しであるものの、当第2四半期累計期間において、コンテンツ事業における新規リリースタイトルの計画未達、遊戯機器向け開発推進・支援事業における受託開発案件の失注、並びに子会社における開発案件の納品遅延の発生等により、第2四半期累計期間で231百万円、通期では575百万円予想を下回る見通しとなります。

業績予想修正の主な要因は以下のとおりです。

① スマートフォンネイティブアプリ（コンテンツ事業）

（新規リリースタイトル）

本年2月にリリース致しました、スマートフォンネイティブアプリ「ワンダーブロック」は、リリース当初のダウンロード数（平成27年4月17日時点で50万ダウンロード数突破）やアクティブユーザー数等の各種指標は順調であったものの、ライトユーザーを含めた幅広いユーザーの取り込みに主眼を置いたため、想定以上に無課金で楽しめるコンテンツとなり、4月13日公表の「平成27年11月期 第1四半期決算短信 1. (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」に記載のとおり、リリース初動の売上高が予測を下回って推移したことを受けて、当第2四半期会計期間において、各種施策（イベントの実施、キャラクターの追加等）を講じて参りましたが、それらの効果も限定的であり、課金収入の拡大には繋がらず、第2四半期累計計画において予想を大幅に下回る結果となりました。また、ワンダーブロックについて、今後における各種施策の効果も不確定であり、通期の見通しを修正せざるを得ないと判断したため、直近実績を考慮し、今後の収益逓減を見込んで保守的に算定した結果、第2四半期累計期間で415百万円、通期では1,498百万円予想を下回る見通しとなります。

また、本年6月にリリースした「グランスフィア」は、売上高及びダウンロード数等の各種指標は堅調に推移しております。しかしながら、開発過程において、より多くのユーザーを獲得し収益性の向上を図るためには、 α 版（注1）の結果を受けて新機能の追加等が必要であると β 版（注2）開発開始時に判断し、配信時期が2ヶ月遅れることとなったこと、第3四半期以降にリリースを予定しているタイトルについて、仕様変更等により配信時期を平成27年7月予定から平成27年11月予定に変更していることから、第2四半期累計期間で18百万円、通期では177百万円予想を下回る見通しとなります。

（注1） ゲームの主要な機能が実装された状態を指します。

（注2） ゲームのほぼ全ての機能が実装された状態を指します。

（既存タイトル）

前期までにリリースしたタイトルは、経過年数等を考慮し収益逓減を見込んで保守的に策定し

たものの、その通減率が予想よりも小さくなっております。また、昨年9月にリリースした「刻のイシュタリア」につきましては、英語圏以外への展開の推進、リリース後の改修によるアクティブユーザー数の増加、更にはユーザー獲得のための広告宣伝費の追加投入が功を奏し、足元の収益は堅調に推移しております。

以上の結果、既存タイトルの収益通減率が予想よりも小さかったことや「刻のイシュタリア」が堅調に推移していることを踏まえ、収益通減率を前回予想よりも低めに見直したうえで算出し、第2四半期累計期間で347百万円、通期では1,299百万円予想を上回る見通しとなります。

上記の結果、既存タイトルは当初予想を上回って推移する見込みであるものの、一部の新規リリースタイトルが当初予想を大幅に下回る見通しであるため、第2四半期累計期間で86百万円、通期では376百万円、前回予想を下回る見通しとなります。

② 大型受託開発案件の失注（開発推進・支援事業及びコンテンツ事業）

新規のミドルウェア販売件数及び保守サポート継続件数は、堅調に推移しているものの、第2四半期以降に見込んでいた、他社販売のスマートフォン向けゲームの開発受託案件（170百万円の収益見通し）において、契約書のドラフトについて、内容の合意まで進んでいたものの、先方都合にて開発案件の推進そのものが見直しとなったことを受けて、当該案件の失注並びに当該ゲームの運営に係る収入の逸失が平成27年6月末に確定致しました。それを受けて、失注分を取り返すべく新規の案件獲得を目指しましたが、失注案件に係る収益のすべてをカバーできない見込みであるため、第2四半期累計期間で95百万円、通期では248百万円予想を下回る見通しとなります。

③ 連結子会社における遊戯機器向け開発案件の納品遅延（開発推進・支援事業）

連結子会社であるイグニス・イメージワークス株式会社において、遊技機器業界の射幸性を抑制することを目的とした規制強化により、クライアント企業において既存遊戯機器の法的規制への対応業務を先行することとなったため、新規開発案件に遅延が生じたことに伴い、当期において、新規に獲得する予定であった遊戯機器向けグラフィックの開発受託案件の受注が遅延しており、納品が来期に遅延する結果、第2四半期累計期間で65百万円、通期では108百万円予想を下回る見通しとなります。

（2）営業利益

Silicon Studio Korea, Ltd.の連結子会社化によって、第3四半期以降の営業利益が17百万円増加する見通しであること、第3四半期以降もこれまでに引き続きコスト削減を図ることを想定しているものの、以下②に記載の案件において費用の増加要因があること等から、売上高の未達分をカバーするには及ばず、第2四半期累計期間で110百万円、通期では541百万円予想を下回る見通しとなります。

なお、業績予想修正の主な要因は以下のとおりであります。

① 売上高未達による影響

売上高の未達による影響で、第2四半期累計期間で185百万円、通期で306百万円予想を下回る見通しとなります。

② 開発推進・支援事業におけるコスト増加 （ソリューションサービス）

開発推進・支援事業におけるソリューションサービスの他社販売オンラインゲーム向けのサーバー開発案件の一部において、不具合が生じたことに伴い瑕疵対応が必要となったこと、並びに既存案件の一部において当初想定した以上のサーバー台数を要したこと、及び高性能なサーバーの導入が必要となったことなど、当初の想定を上回るコストの発生により利益率が悪化し、第2四半期累計期間で41百万円予想を下回り、その後の運用業務における対価の修正やサーバーの価格交渉は進めているものの、通期では99百万円予想を下回る見通しとなります。

(受託開発案件)

開発推進・支援事業における受託開発案件において、当初想定していたソフトウェア開発の案件の受注が伸びず、別途受注したコンテンツ開発の案件において外注先への委託費用が嵩み利益率を悪化させた結果、第2四半期累計期間で58百万円、通期では262百万円予想を下回る見通しとなります。

③ コスト削減

全社でのコスト削減により、第2四半期累計期間で174百万円、通期で109百万円の費用が削減される見通しとなります。

具体的には、役員報酬の減額により通期で43百万円、採用の絞り込み等による人件費の削減により第2四半期累計期間で108百万円、通期では176百万円の費用削減を見込み、広告宣伝費は第2四半期累計期間で58百万円の未消化となったものの、通期では収益の見込めるタイトルへの集中により49百万円の増加を見込んでおります。

(3) 経常利益

Silicon Studio Korea, Ltd. の連結子会社化によって、第3四半期以降の経常利益が17百万円増加する見通しであること、第3四半期において、借入金の繰上返済等により2百万円のコスト削減を見込むものの、営業利益の未達に伴い第2四半期累計期間で107百万円、通期で538百万円予想を下回る見通しとなります。

(4) 当期純利益

Silicon Studio Korea, Ltd. の連結子会社化によって、第3四半期以降の当期純利益が7百万円増加する見通しであること、税金等調整前当期純利益が予想を下回ることを勘案し、法人税等を考慮した結果、第2四半期累計期間で65百万円、通期で329百万円予想を下回る見通しとなります。

3. 今後の取り組み

以下の各施策を着実に実行することにより、業績の回復及び拡大に向けて全力を尽くして参ります。

(当期における収益改善に向けた取り組み)

(1) スマートフォンネイティブアプリの収益改善 (コンテンツ事業)

① 足元の収益が堅調なタイトルへの注力

「刻のイシュタリア」や「グランソフィア」等、足元の収益が堅調に推移している既存及び新規タイトルに集中して、プロモーション及び各種施策の実行を推進することによって収益拡大を図ります。

② 開発コスト及び広告費用の見直し

開発コスト及び広告費用について、費用対効果の検証を一層強化し、各タイトルの収益効率の改善を推進して参ります。

(2) ミドルウェア販売の促進 (開発推進・支援事業)

① 対象市場の拡大及び海外販売の拡充

日本市場を基礎としていたミドルウェアの販売について、海外展開のためのメディア戦略担当スタッフの適正配置による営業体制の強化、及び情報発信等による対象市場の拡大と海外の大手エレクトロニクスメーカーとのコラボレーションによる海外市場への販売を促進致します。

② 「Mizuchi」の拡販（開発推進・支援事業）

第3四半期に販売開始予定のレンダリングエンジン「Mizuchi」について、既存顧客に対する確実なアプローチを推進する等、拡販活動を強化して参ります。

③ 「OROCHI」の強化（開発推進・支援事業）

主力ミドルウェア「OROCHI」について、「Mizuchi」との統合等による製品力の強化を継続して行うとともに、GTMF（注1）、CEDEC（注2）等の開発者向けイベントへの出展を行います。

（注1）GTMFはゲームアプリやコンシューマーゲームの開発で利用されるツール、ミドルウェアなどの開発者向けソリューションサービスを提供する事業者が一堂に会するイベントであります。

（注2）CEDECは日本最大のゲーム開発者向けカンファレンスであります。

（3）アドテクノロジー事業の展開（開発推進・支援事業）

第1四半期より開始したアドテクノロジーを活用したソリューション提供について、収益を最大化する施策を講じ、収益基盤の強化を図ります。

（4）全社コストの削減

① 人件費及び広告宣伝費等の抑制

採用の絞り込み等による人件費増加の抑制、効果的な広告宣伝費の投入による全社コストの削減を実施致します。

② 役員報酬の減額

この度の連結業績予想の下方修正という結果を真摯に受け止め、その経営責任を明確にするため、以下のとおり役員報酬の減額を実施致します。

・役員報酬減額の内容

代表取締役会長	（1名）：報酬月額の60%
代表取締役社長	（1名）：報酬月額の60%
常務取締役	（1名）：報酬月額の60%
取締役（社外取締役を除く）	（3名）：報酬月額の30%
子会社取締役	（2名）：報酬月額の30%

・対象期間

平成27年7月から11月まで（5ヶ月間）

（中長期的な事業戦略に向けた取組み）

（1）非エンターテインメント市場の開拓

ゲーム業界を主な市場としているミドルウェア販売について、映画業界の映像制作や製造業におけるデザインレビューなど対象市場の拡大を進めて参ります。

（2）コンテンツ事業における海外展開の推進

コンテンツ事業において、既存タイトルにおける海外での成功事例を活かし、リリースしたタイトルを英語圏並びにそれ以外の地域に配信し、対象市場の更なる拡大を進めて参ります。

（3）開発体制の見直し

開発遅延の発生を最小限にとどめ、収益化が見込めるタイトルを計画通りにリリースできるように、開発フェーズにおける工程管理の徹底することにより、試作段階において、開発サイクルにおける重要



工程について検証・確認作業を徹底し、本開発フェーズにおける仕様変更を最小限にとどめることによって、新規タイトルのリリースに遅延が生じないように、開発体制の見直しを鋭意進めて参ります。

4. 平成 27 年 11 月期第 2 四半期決算の発表について

当社の平成 27 年 11 月期第 2 四半期決算短信の発表は、7 月 13 日（月）16 時を予定しております。

(注) 上記の予想数値等の将来に関する記述は、当社が現時点において入手している情報及び合理的と判断する前提に基づいて作成したものであり、実際の業績等は、様々な要因によって異なる結果となる場合があります。

以 上