



平成27年11月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年7月13日

上場会社名 シリコンスタジオ株式会社 上場取引所 東
 コード番号 3907 URL http://www.siliconstudio.co.jp
 代表者 (役職名)代表取締役社長 (氏名)寺田 健彦
 問合せ先責任者 (役職名)常務取締役管理本部長 (氏名)今井 理人 (TEL)03(5488)7070
 四半期報告書提出予定日 平成27年7月14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 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有(機関投資家・アナリスト向け)

1. 平成27年11月期第2四半期の連結業績(平成26年12月1日～平成27年5月31日) (百万円未満切捨て)

(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		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
27年11月期第2四半期	3,821	—	△28	—	△34	—	△21	—
26年11月期第2四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 27年11月期第2四半期 △22百万円(—%) 26年11月期第2四半期 —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
27年11月期第2四半期	△9.68	—
26年11月期第2四半期	—	—

(注) 1. 平成26年11月期第2四半期においては、四半期連結財務諸表を作成していないため、平成26年11月期第2四半期の数値及び平成27年11月期第2四半期の対前年同四半期増減率を記載しておりません。
 2. 平成27年11月期第2四半期においては、潜在株式は存在するものの、1株当たり四半期純損失金額であるため、潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額は記載しておりません。

(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	百万円	百万円	%
27年11月期第2四半期	5,225	3,001	3,001	—	57.2
26年11月期	4,163	1,576	1,576	—	37.6

(参考) 自己資本 27年11月期第2四半期 2,991百万円 26年11月期 1,565百万円

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
26年11月期	—	0.00	—	10.00	10.00
27年11月期	—	0.00	—	—	—
27年11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. 平成27年11月期の連結業績予想(平成26年12月1日～平成27年11月30日)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		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	8,702	8.0	362	△57.0	348	△58.2	202	60.2	81.99

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正 : 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

新規 一社(社名)ー、除外 一社(社名)ー

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)

27年11月期2Q	2,355,000株	26年11月期	2,355,000株
-----------	------------	---------	------------

② 期末自己株式数

27年11月期2Q	一株	26年11月期	352,500株
-----------	----	---------	----------

③ 期中平均株式数(四半期累計)

27年11月期2Q	2,169,697株	26年11月期2Q	ー
-----------	------------	-----------	---

(注) 1. 平成26年11月期第2四半期においては、四半期連結財務諸表を作成していないため、平成26年11月期第2四半期における期中平均株式数(四半期累計)を記載しておりません。

2. 株式給付信託(J-ESOP)の信託財産として資産管理サービス信託銀行株式会社が保有する当社株式25,000株は、上記自己株式に含めておりません。

※ 四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビューの対象外ですが、この四半期決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続は終了しております。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業務見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基いており、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及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、添付資料4ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報(3) 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	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	4
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	8
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	8
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	8
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	8
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	9
4. 四半期連結財務諸表	10
(1) 四半期連結貸借対照表	10
(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	12
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	14
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	15
(継続企業の前提に関する注記)	15
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	15
(セグメント情報等)	16

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2四半期連結累計期間（平成26年12月1日～平成27年5月31日）における我が国経済は、消費税増税に伴う駆け込み需要の反動減が一巡するなか、個人消費は底堅く推移しており、生産の回復に伴う設備投資の増加に加え、企業収益や雇用・所得環境も改善傾向を維持する等、景気は緩やかな回復基調となりました。

そのような環境の下、当社グループは、コンピュータグラフィックス（コンピュータを使って制作された映像、以下「CG」）関連のエンターテインメント（娯楽）業界向けビジネスに多角的に取り組んで参りました。当第2四半期連結累計期間においては、開発推進・支援事業においては、新規ミドルウェアの販売件数及び保守サポート継続件数が順調に推移し、アドテクノロジーを活用したソリューションの提供を開始したものの、一部の大型受注開発について、開発案件推進の失注等が確定いたしました。コンテンツ事業においては、携帯端末向けの既存ゲームタイトルのダウンロード数が増加したものの、一部の新規リリースタイトルにつき当初計画未達となりました。人材事業においては、人材派遣及び紹介が堅調な動きを見せた結果、業績は安定的に推移いたしました。

また、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、既存案件の一部において当初想定以上のサーバー台数を要したことや高性能なサーバーの導入が必要となったこと、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んだこと等により、当初の想定を上回るコストが発生いたしました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間における当社グループの業績は、売上高が3,821,447千円、営業損失は28,142千円、経常損失は34,219千円、四半期純損失は21,004千円となりました。

なお、報告セグメントの状況(セグメント間の内部取引消去前)は、以下の通りであります。

① 開発推進・支援事業

当第2四半期連結累計期間においては、ゲーム開発者向けミドルウェア「OROCHI 3」等の商品が新規販売で18件、ミドルウェア保守サポートの継続が102件となり、また、顧客からの複数年に亘る開発依頼案件の継続、及びソフトウェアのライセンス供与によるロイヤリティ収入の継続もあり、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順調に推移しました。

一方で、他社販売のスマートフォン向けゲームの開発受託案件において、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確定致しました。また、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ました。

以上の結果、売上高は1,613,351千円、セグメント利益は372,415千円となりました。

② コンテンツ事業

当第2四半期連結累計期間における主要タイトルの動向に関して、「逆襲のファンタジカ」は、ダウンロード数が約17万増加し全世界で781万に達しました。「刻のイシュタリア」は、ダウンロード数が79万増加し全世界で134万に達しました。「戦国武将姫-MURAMASA-」及び「三国志カードバトル」については、それぞれ国内のダウンロード数が約65万及び約108万となっております。なお、第1四半期連結会計期間において、平成27年2月26日にリリースした新規スマートフォンネイティブアプリ「ワンダーブロック」については、ダウンロード数が57万に達しました。

既存タイトルについては、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たものの、新規リリースタイトルの一部が予想を大幅に下回り、また配信時期の遅延等が発生しました。

以上の結果、売上高は1,775,865千円、セグメント利益は195,120千円となりました。

③ 人材事業

当第2四半期連結累計期間における派遣先企業で稼働中の一般派遣労働者数は延べ898名、当第2四半期連結累計期間における有料職業紹介の成約実績数は33名となりました。

以上の結果、売上高は448,464千円、セグメント利益は139,298千円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

①資産、負債及び純資産の状況

(資産の状況)

当第2四半期連結会計期間末の総資産は、前連結会計年度末に比べて1,061,646千円増加（前連結会計年度末比25.5%増）し、5,225,071千円となりました。

これは主に、現金及び預金の増加1,145,962千円等があったものの、売掛金の減少142,301千円等があったことによるものであります。

(負債の状況)

当第2四半期連結会計期間末の負債は、前連結会計年度末に比べて362,843千円減少（同14.0%減）し、2,223,995千円となりました。

これは主に、未払法人税等の減少133,285千円等があったことによるものであります。

(純資産の状況)

当第2四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末に比べて1,424,488千円増加（同90.3%増）し、3,001,075千円となりました。これは主に資本剰余金の増加1,412,820千円によるものであります。

②キャッシュ・フローの状況

当第2四半期連結累計期間における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前連結会計年度末に比べ1,139,962千円増加し、2,681,434千円となりました。

当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況は以下のとおりであります。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間における営業活動の結果使用した資金は、38,263千円となりました。

これは主に、売上債権の減少による収入142,300千円があったものの、税金等調整前四半期純損失34,219千円を計上したこと、法人税等の支払による支出139,999千円があったことによるものであります。

(投資活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間における投資活動の結果使用した資金は、133,045千円となりました。

これは主に、無形固定資産の取得による支出81,088千円があったことによるものであります。

(財務活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間における財務活動の結果得られた資金は、1,311,272千円となりました。

これは主に、自己株式取得による支出122,500千円があったものの、自己株式の売却による収入1,589,070千円があったこと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

当社は、平成27年11月期の業績予想につきまして、平成27年2月23日付の「東京証券取引所マザーズへの上場に伴う当社決算情報等のお知らせ」で公表しました業績予想を平成27年7月3日付で修正する旨を公表しております。

なお、修正の理由及び詳細については、以下のとおりです。

1. 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

平成27年7月3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の主眼を置いたため、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、今後の収益通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通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逓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、収益逓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 大型受注案件の失注（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。

2. 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。

(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) 全社コストの圧縮

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60%

代表取締役社長 (1名)：報酬月額60%

常務取締役 (1名)：報酬月額60%

取締役(社外取締役を除く) (3名)：報酬月額30%

子会社取締役 (2名)：報酬月額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プ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、開発体制の見直しを鋭意進めて参ります。

(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。

2. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

該当事項はありません。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等
該当事項はありません。

4. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年11月30日)	当第2四半期連結会計期間 (平成27年5月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,541,471	2,687,434
売掛金	1,228,122	1,085,821
仕掛品	222,052	195,150
前払費用	104,343	113,262
繰延税金資産	119,519	122,506
その他	59,405	75,400
貸倒引当金	△4,977	△3,792
流動資産合計	3,269,936	4,275,782
固定資産		
有形固定資産	277,380	287,333
無形固定資産	401,221	424,704
投資その他の資産	214,886	237,251
固定資産合計	893,489	949,289
資産合計	4,163,425	5,225,071

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年11月30日)	当第2四半期連結会計期間 (平成27年5月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	489,531	448,257
短期借入金	370,000	377,335
1年内償還予定の社債	178,000	178,000
1年内返済予定の長期借入金	126,548	121,568
未払金	91,843	132,124
未払費用	240,274	186,743
預り金	101,728	96,766
未払法人税等	133,740	455
未払消費税等	102,500	62,416
受注損失引当金	14,369	12,475
その他	18,201	18,673
流動負債合計	1,866,737	1,634,815
固定負債		
社債	360,000	271,000
長期借入金	307,466	258,838
その他	52,634	59,342
固定負債合計	720,100	589,180
負債合計	2,586,838	2,223,995
純資産の部		
株主資本		
資本金	100,000	100,000
資本剰余金	435,170	1,847,990
利益剰余金	1,206,563	1,165,533
自己株式	△176,250	△122,500
株主資本合計	1,565,484	2,991,024
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	△357
その他の包括利益累計額合計	—	△357
少数株主持分	11,103	10,408
純資産合計	1,576,587	3,001,075
負債純資産合計	4,163,425	5,225,071

(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2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第2四半期連結累計期間 (自 平成26年12月1日 至 平成27年5月31日)
売上高	3,821,447
売上原価	2,923,236
売上総利益	898,210
販売費及び一般管理費	926,353
営業損失(△)	△28,142
営業外収益	
受取利息	171
その他	1,413
営業外収益合計	1,584
営業外費用	
支払利息	6,148
その他	1,513
営業外費用合計	7,661
経常損失(△)	△34,219
税金等調整前四半期純損失(△)	△34,219
法人税、住民税及び事業税	440
法人税等還付税額	△11,748
法人税等調整額	△1,212
法人税等合計	△12,520
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△21,698
少数株主損失(△)	△694
四半期純損失(△)	△21,004

四半期連結包括利益計算書
第2四半期連結累計期間

(単位：千円)

	当第2四半期連結累計期間 (自 平成26年12月1日 至 平成27年5月31日)
少数株主損益調整前四半期純損失(△)	△21,698
その他の包括利益	
その他有価証券評価差額金	△357
その他の包括利益合計	△357
四半期包括利益	△22,056
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	△21,362
少数株主に係る四半期包括利益	△694

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)	
当第2四半期連結累計期間 (自 平成26年12月1日 至 平成27年5月31日)	
営業活動によるキャッシュ・フロー	
税金等調整前四半期純損失(△)	△34,219
減価償却費	86,488
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△1,185
受注損失引当金の増減額(△は減少)	△1,893
受取利息及び受取配当金	△171
支払利息	6,148
売上債権の増減額(△は増加)	142,300
たな卸資産の増減額(△は増加)	18,983
仕入債務の増減額(△は減少)	△41,274
未収入金の増減額(△は増加)	16,671
未払金の増減額(△は減少)	36,795
前受金の増減額(△は減少)	695
未払消費税等の増減額(△は減少)	△40,083
その他の資産の増減額(△は増加)	△40,836
その他の負債の増減額(△は減少)	△58,607
小計	89,811
利息及び配当金の受取額	158
利息の支払額	△6,236
法人税等の支払額	△139,999
法人税等の還付額	18,001
営業活動によるキャッシュ・フロー	△38,263
投資活動によるキャッシュ・フロー	
有形固定資産の取得による支出	△29,330
無形固定資産の取得による支出	△81,088
投資有価証券の取得による支出	△14,095
貸付金の回収による収入	2,342
敷金の差入による支出	△9,435
その他	△1,437
投資活動によるキャッシュ・フロー	△133,045
財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入れによる収入	255,000
短期借入金の返済による支出	△247,665
長期借入れによる収入	10,000
長期借入金の返済による支出	△63,608
社債の償還による支出	△89,000
自己株式の取得による支出	△122,500
自己株式の売却による収入	1,589,070
配当金の支払額	△20,025
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,311,272
現金及び現金同等物に係る換算差額	—
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	1,139,962
現金及び現金同等物の期首残高	1,541,471
現金及び現金同等物の四半期末残高	2,681,434

(4) 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)

当第2四半期連結累計期間(自 平成26年12月1日 至 平成27年5月31日)

1 配当金支払額

決議	株式の種類	配当金の総額 (千円)	1株当たり 配当額(円)	基準日	効力発生日	配当の原資
平成27年2月25日 定時株主総会	普通株式	20,025	10	平成26年11月30日	平成27年2月26日	利益剰余金

2 基準日が当第2四半期連結累計期間に属する配当のうち、配当の効力発生日が当第2四半期連結会計期間の末日
後となるもの

該当事項はありません。

3 株主資本の著しい変動

当社は、平成27年2月20日を払込期日とする自己株式処分を実施したことにより、第1四半期連結累計期間において資本剰余金が1,082,160千円増加し、自己株式が135,000千円減少いたしました。また、平成27年1月16日開催の取締役会において決議いたしました「株式給付信託(J-ESOP)」の導入により、第1四半期連結累計期間において自己株式が122,500千円増加いたしました。さらに、平成27年3月25日を払込期日とするオーバーアロットメントによる売出しに伴う自己株式処分を実施したことにより、当第2四半期連結累計期間において資本剰余金が330,660千円増加し、自己株式が41,250千円減少いたしました。

この結果、当第2四半期連結会計期間末の四半期連結貸借対照表における資本剰余金は1,847,990千円、自己株式は122,500千円となっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当第2四半期連結累計期間(自 平成26年12月1日 至 平成27年5月31日)

1 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			
	開発推進・支援	コンテンツ	人材	合計
売上高				
外部顧客への売上高	1,613,351	1,775,865	432,230	3,821,447
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	16,234	16,234
計	1,613,351	1,775,865	448,464	3,837,681
セグメント利益	372,415	195,120	139,298	706,834

2 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容
(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益	金額
報告セグメント計	706,834
全社費用(注)	△736,701
棚卸資産の調整額	1,724
四半期連結損益計算書の営業損失(△)	△28,142

(注) 全社費用は主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。