

平成27年11月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年10月9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10月15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 : 無  
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成27年11月期第3四半期の連結業績(平成26年12月1日～平成27年8月31日)

(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3四半期	5,965	0.9	39	△94.2	28	△95.7	13	△96.1
26年11月期第3四半期	5,911	—	678	—	658	—	345	—

(注) 包括利益 27年11月期第3四半期 10百万円(△96.9%) 26年11月期第3四半期 342百万円(—%)

	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3四半期	6.10	5.63
26年11月期第3四半期	174.50	—

- (注) 1. 平成25年11月期第3四半期においては、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3四半期の対前年同四半期増減率を記載しておりません。  
 2. 当社は、平成27年2月23日に東京証券取引所マザーズ市場に上場したため、平成27年11月期第3四半期連結累計期間の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額は、新規上場日から平成27年11月期第3四半期連結会計期間末までの平均株価を期中平均株価とみなして算定しております。

(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	%
27年11月期第3四半期	4,778	3,033	63.3
26年11月期	4,163	1,576	37.6

(参考) 自己資本 27年11月期第3四半期 3,025百万円 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	90.03

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 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) - 、除外 一社 (社名) -

(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3Q	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3Q	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3Q	2,223,522株	26年11月期3Q	1,978,002株
-----------	------------	-----------	------------

(注) 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いません。

※ 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づいており、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	6
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	6
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	6
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	6
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	7
4. 四半期連結財務諸表	8
(1) 四半期連結貸借対照表	8
(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	10
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	12
(継続企業の前提に関する注記)	12
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	12
(セグメント情報等)	13

## 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3四半期連結累計期間（平成26年12月1日～平成27年8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、政府による経済政策や日本銀行による金融緩和政策により、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。

一方で、中国経済の減速懸念の高まりを受けて金融市場などで不確実性が高まっており、投資を下押しするリスクが存在するなど、先行きは不透明な状況で推移いたしました。

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3四半期連結累計期間における、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配信時期の遅延等が生じました。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高んだこと等により、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3四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5,965,310千円（前年同期比0.9%増）、営業利益は39,362千円（同94.2%減）、経常利益は28,209千円（同95.7%減）、四半期純利益は13,572千円（同96.1%減）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、以下のとおりであります。

#### ① 開発推進・支援事業

当第3四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27件、ミドルウェア保守サポートの継続が155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2,406,670千円（前年同期比2.4%減）、セグメント利益は542,813千円（同27.8%減）となりました。

#### ② コンテンツ事業

当第3四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28万増加し全世界で792万に達しました。「刻のイシュタリア」は、ダウンロード数が約140万増加し全世界で195万に達しました。「戦国武将姫-MURAMASA-」は、ダウンロード数が約15万増加し74万に達しました。「三国志カードバトル」については、ダウンロード数が約108万となっております。なお、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59万に達しました。また、平成27年6月16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「グランソフィア」については、ダウンロード数が87万に達しました。

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2,890,898千円（前年同期比0.1%減）、セグメント利益は357,128千円（同36.9%減）となりました。

③ 人材事業

当第3四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1,370名、当第3四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55名となりました。

以上の結果、売上高は667,741千円（前年同期比21.0%増）、セグメント利益は215,410千円（同13.3%増）となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産の状況)

当第3四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615,519千円増加（前連結会計年度末比14.8%増）し、4,778,944千円となりました。

これは主に、現金及び預金の増加647,761千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3四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841,615千円減少（同32.5%減）し、1,745,223千円となりました。

これは主に、短期借入金の減少323,464千円、未払費用の減少194,548千円、未払法人税等の減少132,620千円、社債の減少123,000千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3四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1,457,134千円増加（同92.4%増）し、3,033,721千円となりました。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。

この結果、自己資本比率は、前連結会計年度末比25.7ポイント増加し、63.3%となりました。

## (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

平成27年11月期の業績予想につきましては、平成27年7月3日付の「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」で公表しました当期の業績予想から変更ありません。

なお、平成27年11月期の連結業績予想の前提条件は以下のとおりです。

## ① 売上高

売上高につきましてはセグメント毎に予想値を算出しておりますが、主要な事業である開発推進・支援事業及びコンテンツ事業に係る業績予想の前提条件は以下のとおりです。

開発推進・支援事業の売上高につきましては、既存顧客からの継続案件及び新規案件獲得数並びに新規顧客からの案件獲得数の積み上げにより算出した金額を予想値としております。継続案件につきましては、顧客との個別契約に基づき案件別に予想値を算出しており、新規案件につきましては、受注確度を考慮の上、案件別にランク分けを行い、開発人員の空き状況等を考慮して、案件内容と必要工数を基に予想値を算出しております。また、ミドルウェアの開発・販売において、新製品である「OROCHI 4」及び「Mizuchi」の販売による収益増、受託開発ビジネス及びソリューションサービスにおいて、四半期会計期間毎の予想値を算出しており、ミドルウェアの新製品に係る収益については、第4四半期に見込んでおります。

コンテンツ事業の売上高につきましては、リリース済タイトル（既存コンテンツ）と新規タイトル毎の積み上げにより算出した金額を予想値としております。既存コンテンツは、過去の実績等に基づきタイトル毎に予想値を算出しており、リリース後数年を経過しているタイトルが複数存在するため、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ております。新規タイトルは、開発に要する期間、担当ディレクターが過去に開発したタイトルの実績値、リリース時期、ジャンル等さまざまな要素を考慮しております。

## ② 営業利益

営業利益につきましては、セグメント毎の売上予想値を前提として策定される売上原価、販売費及び一般管理費を踏まえて算出した金額を予想値としております。

開発推進・支援事業の売上原価については、案件別に必要な人的リソース（社内リソース、業務委託等）を見積もり、過去実績値を基に労務費及び外注費に係る予想値を算出しております。コンテンツ事業の売上原価につきましては、リリース済タイトルと新規タイトルそれぞれのタイトル毎の積み上げにより予想値を算出しております。リリース済タイトルは、過去実績値を基に売上高の予想値及び各種施策を加味し、外注費、労務費、手数料等を算定しております。新規タイトルのリリース前の開発費用はゲームジャンル、登場キャラクター数等に関して、ゲーム特性が類似した過去のタイトルに係る実績値を基に予想値を算出しております。また、新規タイトルに係るリリース後の売上原価はリリース済タイトルと同様に予想値を算出しております。

販売費及び一般管理費につきましては、セグメント毎に費目別で予想値を算出しておりますが、主な費目に係る予想値の前提条件は以下のとおりです。

人件費につきましては、既存人員に係る給与手当や法定福利費等に加え、今後の採用計画に基づき新規採用者に係る人件費を考慮して予想値を算出しております。

広告宣伝費・販促費につきましては、コンテンツ事業では新規タイトルのリリース予定やタイトル毎のプロモーション計画に合わせて予想値を算出し、コンテンツ事業以外では見本市等の外部イベントの発生時期、その他広報、プロモーションの実施予定に基づき予想値を算出しております。

研究開発費につきましては、テーマ毎の開発計画に基づき予想値を算出しております。

減価償却費につきましては、ソフトウェアの開発計画、固定資産の取得予定等、設備投資計画に基づき発生する費用を見積もり、予想値を算出しております。

## ③ 経常利益

経常利益につきましては、営業利益に当期に発生が見込まれる営業外収益、営業外費用を考慮して算出した金額を予想値としております。

なお、平成27年11月期においては、営業外収益の発生を見込んでおらず、営業外費用として借入金に係る支払利息の発生を見込んでおります。

④ 当期純利益

当期純利益につきましては、予想値を策定する段階で発生が見込まれる特別損益、及び税金等調整前当期純利益の予想値に基づき算出した法人税等、並びに少数株主持分損益を考慮して算出した金額を予想値としております。

なお、平成27年11月期においては、特別損益の発生は見込んでおりません。

なお、業績予想は現時点において入手可能な情報に基づき作成しており、実際の業績は今後様々な要因によって予想数値と異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3四半期連結会計期間 (平成27年8月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,541,471	2,189,232
売掛金	1,228,122	1,158,534
仕掛品	222,052	163,569
前払費用	104,343	124,196
繰延税金資産	119,519	94,986
その他	59,405	83,283
貸倒引当金	△4,977	△3,742
流動資産合計	3,269,936	3,810,060
固定資産		
有形固定資産	277,380	284,443
無形固定資産	401,221	441,289
投資その他の資産	214,886	243,151
固定資産合計	893,489	968,884
資産合計	4,163,425	4,778,944

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年11月30日)	当第3四半期連結会計期間 (平成27年8月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	489,531	449,235
短期借入金	370,000	46,536
1年内償還予定の社債	178,000	174,000
1年内返済予定の長期借入金	126,548	114,600
未払金	91,843	129,797
未払費用	240,274	45,726
預り金	101,728	34,473
未払法人税等	133,740	1,120
未払消費税等	102,500	68,170
賞与引当金	—	105,950
受注損失引当金	14,369	619
その他	18,201	44,753
流動負債合計	1,866,737	1,214,984
固定負債		
社債	360,000	241,000
長期借入金	307,466	230,188
その他	52,634	59,051
固定負債合計	720,100	530,239
負債合計	2,586,838	1,745,223
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	1,200,111
自己株式	△176,250	△122,500
株主資本合計	1,565,484	3,025,601
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	—	△500
その他の包括利益累計額合計	—	△500
少数株主持分	11,103	8,619
純資産合計	1,576,587	3,033,721
負債純資産合計	4,163,425	4,778,944

## (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3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成25年12月1日 至平成26年8月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年12月1日 至平成27年8月31日)
売上高	5,911,312	5,965,310
売上原価	4,266,433	4,503,818
売上総利益	1,644,878	1,461,492
販売費及び一般管理費	966,422	1,422,129
営業利益	678,455	39,362
営業外収益		
受取利息	276	458
その他	2,405	2,169
営業外収益合計	2,682	2,628
営業外費用		
支払利息	9,934	8,624
為替差損	10,856	3,199
その他	1,942	1,956
営業外費用合計	22,734	13,780
経常利益	658,403	28,209
特別損失		
解決一時金	※ 61,796	—
特別損失合計	61,796	—
税金等調整前四半期純利益	596,606	28,209
法人税、住民税及び事業税	174,390	2,486
法人税等還付税額	—	△11,748
法人税等調整額	79,431	26,381
法人税等合計	253,822	17,120
少数株主損益調整前四半期純利益	342,784	11,089
少数株主損失(△)	△2,380	△2,483
四半期純利益	345,165	13,572

四半期連結包括利益計算書  
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成25年12月1日 至平成26年8月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年12月1日 至平成27年8月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	342,784	11,089
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	—	△500
その他の包括利益合計	—	△500
四半期包括利益	342,784	10,589
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	345,165	13,072
少数株主に係る四半期包括利益	△2,380	△2,483

(3) 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)

前第3四半期連結累計期間(自 平成25年12月1日 至 平成26年8月31日)

該当事項はありません。

当第3四半期連結累計期間(自 平成26年12月1日 至 平成27年8月31日)

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、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3四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】

前第3四半期連結累計期間(自 平成25年12月1日 至 平成26年8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	2,466,312	2,893,055	551,944	5,911,312
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	22,212	22,212
計	2,466,312	2,893,055	574,156	5,933,524
セグメント利益	751,863	565,997	190,108	1,507,969

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	
報告セグメント計	1,507,969
全社費用(注)	△829,103
棚卸資産の調整額	△410
四半期連結損益計算書の営業利益	678,455

(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。

当第3四半期連結累計期間(自 平成26年12月1日 至 平成27年8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	2,406,670	2,890,898	667,741	5,965,310
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	21,502	21,502
計	2,406,670	2,890,898	689,244	5,986,813
セグメント利益	542,813	357,128	215,410	1,115,352

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	
報告セグメント計	1,115,352
全社費用(注)	△1,078,007
棚卸資産の調整額	2,016
四半期連結損益計算書の営業利益	39,362

(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。