

平成28年11月期 決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年1月16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) 取締役執行役員経営管理本部長 (氏名) 山田 隆仁 (TEL) 03(5488)7070
 定時株主総会開催予定日 平成29年2月24日 配当支払開始予定日 平成29年2月27日
 有価証券報告書提出予定日 平成29年2月27日
 決算補足説明資料作成の有無 : 有
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

1. 平成28年11月期の連結業績(平成27年12月1日～平成28年11月30日)

(1) 連結経営成績

(%表示は対前期増減率)

	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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年11月期	7,001	△14.9	△411	—	△428	—	△499	—
27年11月期	8,231	2.2	266	△68.3	252	△69.6	146	△71.1

(注) 包括利益 28年11月期 △500百万円(—%) 27年11月期 147百万円(△71.2%)

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
28年11月期	△201.91	—	△16.9	△10.0	△5.9
27年11月期	64.64	61.68	6.2	5.7	3.2

(参考) 持分法投資損益 28年11月期 △4百万円 27年11月期 ー百万円

- (注) 1. 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ているため、平成27年11月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額は、新規上場日から平成27年11月期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. 平成28年11月期においては、潜在株式は存在するものの、1株当たり当期純損失金額であるため、潜在株式調整後1株当たり当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	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
28年11月期	3,860	2,699	70.0	1,081.45
27年11月期	4,745	3,201	67.5	1,301.80

(参考) 自己資本 28年11月期 2,699百万円 27年11月期 3,201百万円

(3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
28年11月期	△118	△287	△257	1,514
27年11月期	222	△316	730	2,177

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産 配当率 (連結)
	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	百万円	%	%
27年11月期	—	0.00	—	10.00	10.00	24	15.5	1.0
28年11月期	—	0.00	—	10.00	10.00	25	—	0.8
29年11月期(予想)	—	0.00	—	10.00	10.00		54.6	

3. 平成29年11月期の連結業績予想(平成28年12月1日～平成29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		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
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通 期	8,097	15.6	56	—	66	—	43	—	17.30

(注) 第2四半期(累計)の業績予想は行っておりません。

※ 注記事項

(1) 期中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

(2) 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： 有
 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

(3) 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）	28年11月期	2,520,900株	27年11月期	2,484,000株
② 期末自己株式数	28年11月期	－株	27年11月期	－株
③ 期中平均株式数	28年11月期	2,473,110株	27年11月期	2,272,618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。

(参考) 個別業績の概要

1. 平成28年11月期の個別業績（平成27年12月1日～平成28年11月30日）

(1) 個別経営成績 (%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年11月期	6,324	△11.0	△374	－	△387	－	△463	－
27年11月期	7,102	△0.2	141	△78.7	128	△80.4	78	△80.0
	1株当たり 当期純利益		潜在株式調整後 1株当たり当期純利益					
	円 銭		円 銭					
28年11月期	△187.60		－					
27年11月期	34.73		33.15					

(注) 1. 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ているため、平成27年11月期の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額は、新規上場日から平成27年11月期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. 平成28年11月期においては、潜在株式は存在するものの、1株当たり当期純損失金額であるため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額は記載しておりません。

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円	百万円	百万円	百万円	%	円 銭	円 銭	
28年11月期	3,624	2,565	2,565	70.8	1,027.83			
27年11月期	4,371	3,031	3,031	69.4	1,232.98			

(参考) 自己資本 28年11月期 2,565百万円 27年11月期 3,031百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続の対象外であり、この決算短信の開示時点において、金融商品取引法に基づく連結財務諸表の監査手続は終了しておりません。

※ 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績見通し等の将来に関する記述は、当社グループが現在入手可能な情報による判断及び仮定を前提としており、実際の業績等は様々な要因により大幅に異なる可能性があることをあらかじめご承知おきください。業績予想の前提となる条件等については、【添付資料】3ページ「(1) 経営成績に関する分析 2 今後の見通し」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析	2
(1) 経営成績に関する分析	2
(2) 財政状態に関する分析	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	5
(4) 事業等のリスク	6
2. 企業集団の状況	11
3. 経営方針	16
(1) 会社の経営の基本方針	16
(2) 目標とする経営指標	16
(3) 中長期的な会社の経営戦略	16
(4) 会社の対処すべき課題	17
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方	18
5. 連結財務諸表	19
(1) 連結貸借対照表	19
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	21
(3) 連結株主資本等変動計算書	23
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	25
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	27
(継続企業の前提に関する注記)	27
(会計方針の変更)	27
(連結貸借対照表関係)	27
(連結損益計算書関係)	27
(連結包括利益計算書関係)	28
(連結株主資本等変動計算書関係)	28
(連結キャッシュ・フロー計算書関係)	30
(セグメント情報等)	31
(1株当たり情報)	34
(重要な後発事象)	35

1. 経営成績・財政状態に関する分析

(1) 経営成績に関する分析

①当期の経営成績

当連結会計年度(平成27年12月1日～平成28年11月30日)における我が国経済は、政府の積極的な経済政策を背景に個人消費は底堅い動きとなっており、また企業収益は改善に足踏みが見られるものの高い水準で推移し、全体として緩やかな回復基調となりました。一方、中国を始めとするアジア新興国や資源国等の景気下振れにより、日本の景気が下押しされるリスクがあるほか、英国のEU離脱問題や米国のトランプ政権誕生などによる海外経済の先行きは依然として不透明な状況となりました。

このような状況の下、当社は主に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。開発推進・支援事業においては、既存及び新規ミドルウェアの開発期間延長によりサポート収入があったものの、ライセンス販売では、案件の長期化や開発受託案件の需要が具体化まで至らなかった事、導入コストの低い他社製品との競争激化、案件規模の縮小化などにより期初計画を大幅に下回りました。受託開発においては、クライアント先の体制・予算見直し等の影響及び開発規模の縮小等により、期初計画を大幅に下回り売上に貢献することができませんでした。コンテンツ事業においては、各コンテンツにおけるユーザー数の減少並びに新規タイトルの開発遅延や計画未達となりました。人材事業においては、昨年度からの順調な売上伸長が継続し稼働率もそれに応じて高まっていること、また厳しい人材マーケットにもかかわらず、比較的順調に社員の採用及び求職者・派遣労働者の確保ができる見込んでおり、業績は安定に推移いたしました。

以上の結果、当連結会計年度における当社グループの業績は、売上高が7,001,428千円(前期比14.9%減)、営業損失は411,940千円(同一%)、経常損失は428,946千円(同一%)、当期純損失は499,349千円(同一%)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。

(開発推進・支援事業)

当連結会計年度においては、Tokyo Game Show2016に『Mizuchi』の技術デモ“YURI”最新版、Japan VR Summit2, InterBee2016等イベントに出展、コロンビア政府主催『Columbia 3.0 and Softic Business Matchmaking Forum 2016』への招待参加等活発な活動を行って参りました。また、当社グループの主力製品であるポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』はイタリアMilestone社を始め、中国の人気オンラインゲーム「黒い砂漠」を開発するPearlabyss社(韓国)に採用されるなどの海外展開も積極的に強化して参りました。

なお、ミドルウェアにおいて、ライセンス販売での案件長期化や開発受託案件の需要が具体化まで至らなかった事、導入コストの低い他社製品との競争激化、案件規模の縮小化などがあり、期初計画を大幅に下回りました。受託開発においては、クライアント先の体制・予算見直し等の影響及び開発規模の縮小等により、期初計画を下回りました。また、受託開発を行っている連結子会社のイグニス・イメージワークス株式会社において、昨年より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が続いております。その為、新規に獲得する予定であった遊技機器向けグラフィックスの開発受託案件の人員配置換え等を実施し新規案件獲得を目指しましたが減収をカバーする事が出来ませんでした。

以上の結果、売上高は2,904,323千円(前期比16.0%減)、セグメント損失は14,481千円(前期比-)となりました。

(コンテンツ事業)

当連結会計年度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23万増加し全世界で821万に達しました。「刻のイシュタリア」は、ダウンロード数が約108万増加し全世界で351万に達しました。「戦国武将姫-MURAMASA-」は、ダウンロード数が約10万増加し88万に達しました。平成27年6月16日にリリースしたスマートフォンネイティブアプリ「グランスフィア」については、ダウンロード数が全世界で176万に達しました。なお、平成27年10月27日にリリースしたスマートフォンネイティブアプリ「戦国姫譚MURAMASA-雅-」については、新規キャラクターの追加やイベントなど各種施策を講じて参りましたが継続率の改善には至らず、本年11月をもってサービス終了を致しました。「逆襲のファンタジカ」は、新作「逆襲のファンタジカ:ブラッドライン」の発表によりユーザーの課金意欲の低下が生じ、また、「逆襲のファンタ

ジカ：ブラッドライン」に関しては、開発遅延に加え、リリース後にサーバー不具合、システムエラー等が生じたことやユーザーの継続率、課金率等が当初の想定に届かなかったことから、サービス設計の見直しや戦略の変更が必要となり、売上への寄与に至りませんでした。

以上の結果、売上高は2,975,922千円（前期比22.9%減）、セグメント損失は18,047千円（前期比－%）となりました。

（人材事業）

当連結会計年度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2,187名、有料職業紹介の成約実績数は101名となりました。

以上の結果、売上高は1,132,985千円（前期比20.1%増）、セグメント利益は194,562千円（前期比22.2%増）となりました。

②今後の見通し

当社グループでは、当期の大幅な損失計上を鑑み、次期については、実験的なビジネスを収益源に育てグループの再成長を陣頭指揮するため、営業部門を代表取締役社長寺田が統括し、組織体制の強化と共に、既存顧客のみならず潜在顧客に対する販売機会拡大を図って参ります。また、不採算プロジェクトによる損益悪化の回避に加え、引き続き徹底した経営の効率化と経費削減に努め、収益性の向上に一層努力して参ります。

（開発推進・支援事業）

新たに取り組んでおります非エンターテインメント領域の新規開拓について、まだ小規模ではありますが案件数が増えてきております。当社の技術力を活かし、安定的な収益が見込まれる非エンターテインメント領域（自動車業界、建築業界、セキュリティ業界等）の分野を中心に、より簡便な操作でレンダリングが行えるようにミドルウェアに改良を加えるとともに積極的に拡販活動を行って参ります。特に自動車分野に関しては、既に組込システムの先行開発から設計段階まで進み、実装も視野に入れております。また、データサイエンス（ディープラーニングの活用等）領域に関しては、協業での研究開発が始まり、両領域共に今後の事業拡大を進めて参ります。

（コンテンツ事業）

効率的な運営体制の構築を進めるとともに協業タイトルを中心に開発を行うことで、業績変動の影響を抑え安定した利益を確保できるよう全力を尽くして参ります。さらに変化する市場環境に対応したサービス提供を行えるように運営体制の効率化を図って参ります。

（人材事業）

人材事業においては、引き続き昨年度からの稼働派遣労働者数及び有料職業紹介の制約件数の増加を見込んでおります。

以上の取組により、次期（平成29年11月期）の連結業績見通しにつきましては、売上高8,097百万円（前期比15.6%増）、営業利益は56百万円（前期比－%増）、経常利益は66百万円（前期比－%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は43百万円（前期比－%増）を見込んでおります。

（2）財政状態に関する分析

① 資産、負債及び純資産の状況

当連結会計年度末における資産合計は、前連結会計年度末に比べて884,973千円減少（前連結会計年度末比18.6%減）し、3,860,523千円となりました。

これは主に、現金及び預金の減少663,426千円、売掛金の減少247,782千円等があったことによるものであります。

当連結会計年度末における負債合計は、前連結会計年度末に比べて383,049千円減少（同24.8%減）し、1,161,320千円となりました。

これは主に、買掛金の減少101,871千円、長期借入金の減少108,612千円等があったことによるものであります。

当連結会計年度末における純資産は、前連結会計年度末に比べて501,924千円減少（同15.7%減）し、2,699,202千円となりました。

これは主に、利益剰余金の減少524,189千円等があったことによるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物は、前連結会計年度末と比べ663,426千円減少し、1,514,417千円となりました。

当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況と要因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）

営業活動の結果使用した資金は、118,187千円（前連結会計年度は222,297千円の収入）となりました。これは主に売上債権の減少額246,668千円等があったものの、税金等調整前当期純損失520,123千円、仕入債務の減少額101,871千円等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）

投資活動の結果使用した資金は、287,348千円（前連結会計年度は316,018千円の支出）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173,045千円、投資有価証券の取得による支出96,300千円等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）

財務活動の結果使用した資金は、257,890千円（前連結会計年度は730,092千円の収入）となりました。これは主に長期借入金の返済による支出108,612千円、社債の償還による支出140,000千円等があったことによるものであります。

(参考) キャッシュ・フロー関連指標の推移

	平成24年11月期	平成25年11月期	平成26年11月期	平成27年11月期	平成28年11月期
自己資本比率	36.9	28.1	37.6	67.5	70.0
時価ベースの自己資本比率	—	—	—	179.8	261.9
キャッシュ・フロー対有利子負債比率	3.9	2.3	2.2	2.5	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ	12.6	37.4	46.7	21.4	—

(注) 1. 各指標の算出方法は以下のとおりであります。

- ・自己資本比率：自己資本／総資産
 - ・時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産
 - ・キャッシュ・フロー対有利子負債：有利子負債／営業キャッシュ・フロー
 - ・インタレスト・カバレッジ・レシオ：営業キャッシュ・フロー／利払い
2. 時価ベースの自己資本比率につきましては、平成24年11月期、平成25年11月期及び平成26年11月は当社株式は非上場であったため、記載を省略しております。
3. 各指標は、いずれも連結ベースの財務数値により算出しております。
4. 営業キャッシュ・フローは連結キャッシュ・フロー計算書の営業活動によるキャッシュ・フローを使用しております。
5. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。
6. 利払いは、連結キャッシュ・フロー計算書の利息の支払額を使用しております。
7. 平成28年11月期のキャッシュ・フロー対有利子負債比率及びインタレスト・カバレッジ・レシオにつきましては、営業キャッシュ・フローがマイナスのため表示しておりません。

(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、利益配分について、将来の事業展開のための必要な内部留保を確保する一方、利益水準から一定割合で株主還元として、継続的かつ安定的な配当を実施することを基本方針としております。

当社の剰余金配当は、期末配当の年1回を基本方針としておりますが、剰余金の期末配当の決定機関は株主総会としております。また、当社は取締役会決議によって、毎年5月31日を基準日として中間配当を行うことができる旨を定款で定めております。

第18期事業年度の剰余金の配当につきましては、継続的な安定配当の基本方針のもと、1株当たり10円の配当とさせていただきます。予定しております。

内部留保資金の用途につきましては、今後の事業展開及び経営基盤の強化に係る投資に充当して参ります。

今後の配当実施の時期等については未定であります。上述の株主還元の基本方針と業績の動向を踏まえ、一定割合の株主還元を実施して参りたいと考えております。

(4) 事業等のリスク

本書に記載した事業の状況、経理の状況等に関する事項のうち、投資家の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。また、必ずしもそのようなリスク要因に該当しない事項につきましても、投資者の投資判断上、重要であると考えられる事項につきまして、投資者に対する積極的な情報開示の観点から以下のとおり記載しております。なお、文中の将来に関する事項は、当連結会計年度末現在において当社が判断したものであり、将来において発生可能性があるすべてのリスクを網羅することを保証するものではありません。

(1) 開発推進・支援事業に関するリスク

① ミドルウェア市場の動向について

当社グループの販売するミドルウェアの販売先の殆どは日本国内であります。ゲーム機等は年々高性能化しており、それとともにゲーム開発に必要なミドルウェアの市場は拡大しております。特に当社グループは、海外の競合他社と比較しても大きな引けをとらない技術力を有していることから、日本国内市場でのミドルウェアでの優位性を有していると思われまます。一方で、当社の顧客と考えられるゲーム開発会社のゲーム開発費も高騰しております。そのような環境下で日本国内のゲーム会社がゲームの開発本数を減少させるか、又は撤退した場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

② 法的規制について

当社グループが提供する事業においては、既存の法的規制である「不当景品類及び不当表示防止法（以下「景品表示法」といいます。）」「個人情報の保護に関する法律」に抵触してしまうリスクと、今後、新規に法的規制が行われて事業運営及び業績に影響を与えるリスクが考えられます。また、社会情勢等により、法解釈の変更がなされ、当社が何らかの法的規制に抵触した場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

③ 技術革新について

当社グループが取り組む事業分野においては、プラットフォームの変遷や多様化が進むとともに、AR（拡張現実）やVR（仮想現実）、IoT（インターネット・オブ・シングス）を活用したコンテンツが登場し、今後はAI（人工知能）技術の進化が見込まれるなど、技術環境が著しく変化しております。当社グループでは、技術動向を常にキャッチアップしており、ノウハウの蓄積に取り組んでおります。

しかしながら、こうした急速な技術革新への対応に時間がかかった場合、及び革新的な市場の高まりに時間がかかった場合には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

④ 瑕疵担保責任について

当社グループはクライアントへ納入する成果物を高い品質に保つため、当社グループの開発部門によって、納品前に不具合等が生じないか慎重に検査を行っております。また、クライアントとの契約において、瑕疵担保責任の範囲を明確にすることでクライアントとのトラブルの発生を回避するよう努めております。

しかしながら、当社グループがクライアントに納入した成果物に瑕疵が発生しないという保証はなく、さらに大規模なリコールなどで当社グループが多額の損害賠償請求を受けることも考えられ、その結果によっては当社グループの事業運営及び業績に大きな影響を及ぼす可能性があります。

⑤ クライアントの政策により収入が変動するリスク

当社グループがクライアントから得るゲーム及びその他コンテンツの企画・開発の対価は、開発業務の役務提供完了時に得る収入とクライアントからエンドユーザに対してゲーム及びその他コンテンツが販売される毎に販売数量に基づき得るロイヤリティ収入から成ります。そのような前提の基で、クライアントから納期に変更の要請があった場合は、開発売上の計上時期が変更される可能性があります。販売数量に基づき変動するロイヤリティ収入については、クライアントが実施する各種の販売促進活動等により大きく影響を受けます。

このように、当社グループの収入額や収入のタイミングは、クライアントの政策の変更により大きく影響を受け、その結果によっては当社グループの業績に大きな変動を及ぼす可能性があります。

(2) コンテンツ事業に関するリスク

① ゲームコンテンツの市場動向について

当社グループが強みを発揮しておりますゲームコンテンツは、高性能なスマートデバイス（スマートフォン、タブレット端末の総称）普及に伴い、利用者に多種多様なコンテンツを提供できる環境が整ってきております。一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会の調べによれば、スマートデバイスゲームアプリ市場は平成27年度には9,453億円にまで拡大しており、今後も安定した成長を見込んでおります。

しかしながら、当該市場はともに成長過程にあるため、新規参入による市場シェアの急変や新たなビジネスモデルの登場等の市場の構造変化が、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。さらに、市場の拡大が進んだ場合であっても、当社グループが必ずしも同様のペースで成長しない可能性があります。

② 法的規制等について

イ. コンテンツ事業全般に係る法的規制について

当社グループが運営するコンテンツ事業においては、「不正アクセスの禁止等に関する法律」の法的規制を受け、他のID、パスワードの無断使用の禁止等が定められております。また、「特定商取引に関する法律」、「資金決済に関する法律」、「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」、「電子消費者契約及び電子承諾通知に関する民法の特例に関する法律」など、法定事項の表示義務等を負う場合があります。

当社グループでは、これらの各種法的規則等への遵守について対応しておりますが、不測の事態により、万が一当該法的規制等に抵触しているとして何らかの行政処分等を受けた場合には、当社グループの事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

ロ. ソーシャルゲーム内の課金システムに対する法的規制について

ソーシャルゲームにおける課金方法の一部について、ユーザーの射幸心を過度に煽るとして、特定の課金方法については、「景品表示法」に違反するとの見解が消費者庁より示され、平成24年7月1日より、「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」の運用基準が施行されております。

当社グループは一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会に加入するとともに、各種法的規制や業界の自主規制を遵守することに加えて、自社においてコンテンツ開発に係る規程を制定して運用を徹底しております。

しかしながら、今後、社会情勢の変化によって、既存の法令等の解釈の変更や新たな法令等の制定、並びに各種ガイドラインの解釈の変更や新たなガイドラインの制定が行われた場合等には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

③ プラットフォーム運営事業者の動向

当社グループが提供するスマートフォンゲームは、Apple Inc.、Google Inc.等の決裁代行業者（プラットフォーム）を介して、各社のサービス規約に従いサービス提供を行っております。今後、プラットフォームにおいて、その業績動向等によって、システム利用料等の料率変更や事業戦略の大幅な転換等が行われる可能性があります。そのような事象が発生した場合には、当社グループの事業活動及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

④ 競合他社の動向について

技術革新が急速に進展しユーザーの需要が多様化する一方で、インターネット向けエンターテインメントの供給会社及びゲームのタイトル数は増加の一途を辿っております。このような中、当社グループにおいては、これまで培ったコンテンツ事業の制作・企画・運営力のノウハウを活かし、様々な端末にゲームを供給することで、より一層のユーザーの満足度の向上を図っております。しかしながら、新規参入等による競合他社の台頭による当社の優位性の低下や、価格競争激化による収益性の悪化、また会員獲得競争の熾烈化により計画通り有料会員数が確保できない場合には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

⑤ ユーザーの動向について

ソーシャルゲームに代表されるコンテンツにおいては、ユーザーの嗜好の移り変わりが激しく、ユーザーニーズの的確な把握や、ニーズに対応するコンテンツの提供が何らかの要因により出来ない場合には、ユーザーへの訴求力が低下する可能性があります。

また、継続してコンテンツの拡充を図っていく必要がありますが、計画通り進まない場合には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

当社グループが提供するコンテンツ及び業務委託先企業を含む外部パートナー企業が重大なトラブルを引き起こした場合、規約や約款の内容にかかわらず、当社グループが法的責任を問われる可能性があり、法的責任を問われない場合においても、ブランドイメージの悪化等により当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

⑥ 技術革新について

当社の事業領域のゲームコンテンツ市場は、インターネット環境やネットワーク技術等に密接に関連しており、顧客ニーズの変化や新しいサービスの導入などにあわせて、通信技術やデバイス等の技術革新の速度が極めて早いという特徴があります。当社はこうした技術革新に対応できる体制構築に努めておりますが、今後において技術革新のスピードに適時に対応出来ない場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

⑦ 制作・開発コストについて

ゲームコンテンツ市場はゲーム内容の増大及び複雑化、グラフィックの美麗化により年々制作・開発コストが増加しております。また、企画からゲームのリリースの期間も伸びる傾向にあることから、リリースまでにユーザーのゲームに対する嗜好が変化し、当社グループがリリースしたゲームが想定よりも受け入れられない場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

⑧ 為替の変動に関するリスク

コンテンツ事業においては、海外向けにゲームコンテンツの提供を行っており、主に米ドルを中心とした外貨取引を行っております。当社グループでは特に為替の変動リスク軽減のためのデリバティブ取引等を行っていませんが、必要に応じて為替の変動リスクを回避するための施策を講じて参ります。

しかしながら、必ずしも当社グループの講じる施策が為替の変動リスクを回避できるとは限らず、為替の変動が当社グループの財政状態及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

⑨ コンテンツの継続的な提供について

当社が開発・提供するスマートフォンネイティブアプリ等のコンテンツは、提供開始から数ヶ月～2年程度でピークアウトする傾向があり、安定的な収益を上げるためには、多数のユーザーを獲得できるタイトルを継続的に提供し続ける必要があります。

当社は、既存タイトルで培った開発及び運営に係るノウハウを新規タイトルの開発及び運営に利用し、複数タイトルを同時並行で開発及び運営できる体制を構築しております。

しかしながら、開発遅延やプラットフォーム運営会社による審査の長期化等によってリリースに遅れが生じた場合や、多数のユーザーを獲得できるタイトルを継続的に提供できなかった場合には、当社の事業運営及び業績に重要な影響を及ぼす可能性があります。

(3) 人材事業に関するリスク

① 人材ビジネス業界の動向について

人材ビジネス業界は、産業構造の変化、社会情勢、景気変動に伴う雇用情勢の変化等に影響を受けます。当社グループの事業領域であるエンターテインメント業界における人材ビジネスについては、昨今のスマートフォンネイティブアプリの市場拡大に起因するゲーム業界の市場拡大に伴い、クライアント企業における求人需要は堅調に推移しておりますが、今後、様々な要因により雇用情勢ないしは市場環境が悪化した場合、またクライアント企業における業務縮小・経費削減等による人材需要の大幅減少等が発生した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。

② 法的規制等について

人材事業においては、人材紹介サービスにおいて「職業安定法」の法的規制を、人材派遣サービスにおいて「労働者派遣事業の適正な運営の確保及び派遣労働者の就業条件の整備等に関する法律（以下「労働者派遣法」といいます。）」の法的規制を受けております。

当社グループでは、人材紹介サービスを提供するに当たって、「職業安定法」第32条の4の定めに基づき厚生労働大臣より「有料職業紹介事業」の許可を受けております。また、人材派遣サービスを提供するに当たっては、「労働者派遣法」第8条に基づき厚生労働大臣より「一般労働者派遣事業」の許可を受けております。

「職業安定法」においては、人材紹介事業を行う者（法人である場合には、その役員を含む）が有料職業紹介事業者としての欠格事由（「職業安定法」第32条）及び当該許可の取消事由（同法第32条の9）に該当した場合には、事業の許可を取り消し、または、期間を定めて当該事業の全部若しくは一部の停止を命じることができる旨を定めております。「労働者派遣法」においても「職業安定法」と同様に、一般労働者派遣事業の適正な運営を確保するために、人材派遣事業を行う者（法人である場合には、その役員を含む）が派遣元事業主としての欠格事由（「労働者派遣法」第6条）及び当該許可の取消事由（同法第14条）に該当した場合には、期間を定めて当該事業の全部若しくは一部の停止、または事業許可の取り消しを命じることができる旨を定めております。

現時点において、当社グループにおいては、これらに抵触する事実はないものと認識しておりますが、今後何らかの理由により当社グループ各社並びにその役職員がこれらに抵触した場合、当社グループの主要な事業活動全体に支障を来すことが予想され、当社グループの事業運営及び業績に重大な影響を与える可能性があります。

③ 社会保険について

社会保険に加入する必要がある派遣労働者については、派遣元事業者が保険に加入させる義務があります。社会保険料の料率・算出方法は、諸般の条件及び外部環境の変化等に応じて改定が適宜実施されております。今後、社会保険料の料率・算出方法を含めた社会保険制度の改正が実施され、社会保険の会社負担率や加入対象者及び被保険者の増加により社会保険の会社負担金額が大幅に変動する場合には人材事業に負担が発生する可能性があります、当社グループの事業運営及び業績に重大な影響を与える可能性があります。

(4) 全社共通リスク

① 特定の役員への依存について

当社の代表取締役会長である関本晃靖は、当社の創業者であり、CGをはじめとするIT産業に対し、豊富な経験と知識を有しております。また、代表取締役社長である寺田健彦は、創業から当社技術部門において中心的に携わり、技術的判断、経営方針や事業戦略の決定・遂行において極めて重要な役割を果たしております。当社グループでは取締役会、各会議体における役員及び幹部社員の情報共有、組織強化を図っており、過度に集中しない体制整備を進めております。しかしながら、何らかの事情により、両名に不測の事態が生じた場合、または両名が当社役員を退任するような事態が発生した場合には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

② 人材採用及び人材育成について

当社グループでは、エンターテインメント業界において、開発推進・支援事業、コンテンツ事業、人材事業を展開し、事業領域の拡大を行って参りましたが、今後のさらなる業容拡大、多様化に対応するため、技術開発、営業、管理等、各部門において一層の人員の増強が必要と考えております。しかしながら、事業規模の拡大に応

じた当社内における人材育成、外部からの採用等が計画どおりに進まず、人材の適正配置が困難となることで競争力低下等となる場合、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

③ 内部管理体制について

当社グループは、企業価値の向上を図るためには、コーポレート・ガバナンスが有効に機能することが不可欠であるとの認識の下、業務の適正性、財務報告の信頼性確保、及び法令遵守の徹底が必要と認識しております。そのため、内部管理体制の充実に努めておりますが、事業の急速な拡大、変化により、十分な内部管理体制の構築が追い付かないという事象が生じる場合には、適切な事業運営が困難となり、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

④ システム障害に関するリスク

当社グループが運営する事業は、PCやスマートフォンなどのデバイスをインフラとしたネットワークに依存している部分が多いため、過剰アクセスによるサーバーダウンや通信ネットワーク機器の故障及び自然災害や火災・事故等によるシステム障害を回避すべく、サーバーの負荷分散や稼働状況の監視等の未然防止・回避策を実施しております。

しかしながら、このような対策を講じているにも拘らず、自然災害や事故等によるネットワーク障害の発生、データセンターにおける障害発生等、予期しない要因によるシステム停止や外部からの攻撃等によるシステム障害が発生した場合は、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。

⑤ 情報セキュリティについて

当社グループでは、コンテンツ事業におけるユーザー情報や人材事業における求職者の情報等、重要な個人情報を扱っており、「個人情報の保護に関する法律」が定める個人情報取扱事業者としての義務を課せられております。当社グループでは、情報セキュリティに関する社内規程を制定し、役職員に対する教育等、情報管理体制の強化に取り組んでおります。しかしながら、何らかの理由により重要な情報が外部漏洩した場合には、当事者への賠償、社会的信頼の失墜等により、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

⑥ 知的財産権に関するリスク

当社グループでは、開発推進・支援事業及びコンテンツ事業において開発されたコンテンツやソフトウェアに関する知的財産権の獲得に努めております。加えて、第三者の権利を侵害しないよう、顧問弁護士による開発現場担当者への教育、規程の周知徹底を行う等、細心の注意を払っております。しかしながら、当社サービスに関連する対象物に第三者の権利が成立した場合は、賠償責任等による対価等の支払が発生する可能性があります。また、当社の知的財産権が侵害された場合等には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

(5) 新株予約権の行使による株式価値の希薄化について

新株予約権として、当社グループでは、当社役員及び従業員に対するインセンティブを目的とし、新株予約権を付与しております。これらの新株予約権が行使された場合には、当社株式が発行され、既存の株主が有する株式の価値および議決権割合が希薄化する可能性があります。平成28年11月末時点でこれらの新株予約権による潜在株式数は112,400株であり、発行済株式総数の4.46%に相当しております。

(6) 災害等への対応について

当社グループでは、災害等の発生に備え、定期的な重要データのバックアップ、稼働監視等によりトラブルの事前防止または回避に努めておりますが、当社所在地近辺において、災害等が発生した場合には、当社設備において支障をきたす可能性があり、そのような場合には、当社グループの事業運営及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

2. 企業集団の状況

当社グループは、当社、連結子会社1社（イグニス・イメージワークス株式会社）及び非連結子会社1社（Silicon Studio (Thailand) Co., Ltd.）並びに関連会社1社（イリンクス株式会社）により構成されており、ゲーム業界、メディア業界といったエンターテインメント業界におけるデジタルコンテンツの開発等に関する事業を営んでおります。当社グループは、開発推進・支援事業、コンテンツ事業、人材事業の3つのセグメントにより構成されております。なお、Silicon Studio(Thailand) Co.,Ltd.につきましては、現在精算手続き中であります。

当社グループは、技術革新が著しいデジタルエンターテインメント（Digital Entertainment）の事業領域において、「Entertainment」の一步先を行く「EnterNext」を生み出し、最先端の感動を提供することを企業コンセプトとしております。「Entertainment」の語源は、「Enter（中に）」＋「Tain（保つ）」といった「現状維持」の意味が含まれるのに対して、「EnterNext」では、より積極的かつ発展的に新たな価値を創出するという概念が含まれております。

当社グループは、ミドルウェア製品の開発で培った3次元コンピュータグラフィックス（以下、「3DCG」といいます。）技術及びレンダリング技術（注1）に基づき、自社オリジナルタイトルのソーシャルゲーム、スマートフォンネイティブアプリの提供及び他社ブランドのコンソールゲーム・オンラインゲームの受託開発から、ゲーム開発・映像効果・CG等に関するミドルウェアの開発・販売、オンラインゲームに係るサーバーネットワークの構築・運用・監視、ゲーム開発・アミューズメント機器・映像・WEB等の開発技術を有する技術者の人材派遣・人材紹介に至るまで、デジタルエンターテインメント業界において幅広い事業を運営しております。

当社グループでは、デジタルエンターテインメント業界のうち、特にゲーム業界において、ミドルウェアの開発・販売、受託開発、自社オリジナルタイトルの開発、ネットワークインフラの構築、人材ビジネスまでをカバーするゲーム制作技術及びそれらにより獲得した顧客基盤を有する「ゲーム制作プラットフォーム」を構築しております。当社グループでは、その「ゲーム制作プラットフォーム」を利用して、国内外におけるゲームメーカーやコンテンツプロバイダー、ゲームプラットフォーム運営会社等に対して事業運営の効率化等の事業創造の支援を、個人ユーザーに対してコンテンツの提供を行っております。

（当社グループにおける各社の役割）

当社及び連結子会社における当社グループ内での役割は以下のとおりであります。なお、非連結子会社及び関連会社については記載を省略しております。

当社は、コンソールゲーム・オンラインゲーム（ソーシャルゲーム、スマートフォンネイティブアプリ）の開発・販売、家庭用ゲーム機・携帯電話・組込機器向けの中ドルウェアの開発・販売、サーバーネットワークの構築・運用・監視、ゲーム・映像業界の人材紹介・人材派遣を営んでおります。

連結子会社であるイグニス・イメージワークス株式会社は、3DCGを核として、ゲーム、遊技機、映画映像コンテンツ等の幅広いジャンルにおいて、プリレンダームービー（注2）等の提供を行っております。

- （注） 1. レンダリングとは、コンピュータのプログラムを用いて画像・映像・音声などを生成することを指します。
2. プリレンダームービーとは、あらかじめコンピュータ上で生成された画像を再生する動画を指し、リアルタイムグラフィックスと対になる手法です。一般的にはリアルタイムグラフィックスより高品質な画像を時間をかけて生成します。

当社グループが運営する各事業の内容は以下のとおりであります。なお、次の3事業は「第5 経理の状況 1 連結財務諸表等 (1)連結財務諸表 注記事項」に掲げるセグメント区分と同一であります。

(1) 開発推進・支援事業

開発推進・支援事業では、家庭用ゲーム機・スマートフォン・組込機器向けの中ドルウェアの開発・販売、コンソールゲーム及びオンラインゲーム（ソーシャルゲーム、スマートフォンネイティブアプリ等）の受託開発、サーバーネットワークの構築・運用・監視等のソリューションサービスを提供しております。

当社グループでは、開発推進・支援事業において、これらの各種サービスの提供を通じて、ゲームメーカーや遊技機器メーカー等のクライアント企業が抱える、「製品開発の効率化」、「開発工数の削減」、「ネットワークインフラの構築」等といった、デジタルエンターテインメント業界における、業務推進上の課題を解決するための業

務支援を行っております。

当社グループでは、開発推進・支援事業を、便宜的に①ミドルウェア開発・販売、②他社販売ゲームタイトル及びその他コンテンツの開発受託、③ソリューションサービス、の3つに大別しております。

なお、開発推進・支援事業においては、クライアント企業に対し、これらのサービスについて、それぞれ個別のサービスとして提供する場合と、組み合わせて一つのプロジェクトとしてサービス提供する場合があります。

各種サービスの具体的な内容は以下のとおりであります。

① ミドルウェア開発・販売

当社は、家庭用ゲーム機、スマートフォン、組込機器向けに高品質かつ柔軟性の高いミドルウェアを開発しております。ミドルウェアのライセンス販売やカスタマイズによるツール開発のほか、ユーログラフィックス（注）、情報処理学会、電子情報通信学会で論文を発表しているプログラマー集団が開発した最先端ツールを提供しております。特にリアルタイムのコンピュータグラフィックス技術を強みとし、クリエイターからのビジュアルクオリティに対する高い要求に応えられるミドルウェアを開発しております。

当社グループが提供している主なミドルウェアの内容は以下のとおりであります。

（注） ユーログラフィックスとは、ヨーロッパで行われ、世界ではSIGGRAPHに次いで大きい学会であり、SIGGRAPHよりもアカデミック色が強いものであります。なお、SIGGRAPHとは米国コンピュータ学会におけるコンピュータグラフィックス（CG）を扱う分科会を指します。

平成28年11月30日現在

製品名	代表的な対応プラットフォーム	概要
OROCHI	PlayStation4、3、Vita Xbox 360 Windows	<ul style="list-style-type: none"> ゲーム開発に必要なライブラリやツールを網羅したオールインワンゲームエンジン。 「YEBIS」「Mizuchi」など当社先端技術を搭載し最高品質のゲーム制作を実現。 日本でのローカルサポート マルチプラットフォーム対応 導入事例 「WORLD OF FINAL FANTASY」 発売元：株式会社スクウェア・エニックス 「Rise of Incarnates」 発売元：株式会社バンダイナムコゲームズ その他
Mizuchi	PlayStation4 Windows	<ul style="list-style-type: none"> あらゆるアプリケーションに世界最先端のグラフィックスを提供する、リアルタイム・レンダリングエンジン。「YEBIS」を標準搭載し究極のフォトリアルな映像生成を実現。 PBR(物理ベースレンダリング)、IBL(イメージベースドライティング)などハイエンドCG製作で使われる技法をリアルタイムに処理。 製造業、建築、映像制作などゲーム以外の業界でのヴィジュアルライゼーションに対応。 VR/ARへの映像出力に対応。

YEBIS	PlayStation4、3、Vita Xbox One、Xbox 360 Windows Mac Linux 組み込み機器	<ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ上で生成された画像に対して、現実のカメラ撮影で発生する各種画像効果を再現するミドルウェア ・代表的な効果として、眩しい部分の輝き、ピンボケ、動きのある物体のブレ、レンズ歪等があり、これらの効果により画像のリアリティーが格段に向上 ・リアルタイムでの処理が可能
VICARIOUS VISIONS ALCHEMY™	PlayStation3、2、Vita Xbox 360、Xbox Wii iPhone、iPad Android 商業用ゲーム機 組み込み機	<ul style="list-style-type: none"> ・プラットフォーム間の差異を隠蔽し、1つのソースコードでのマルチプラットフォーム対応を可能とするゲームエンジン ・ミドルレンジゲーム向け商品
Motion Portrait	PlayStation4、3、Vita Xbox 360 任天堂3DS、DS Windows iPhone、iPad Android 組み込み機器	<ul style="list-style-type: none"> ・一枚の顔写真からいろいろな表情へ変化する動画をリアルタイムに生成するツールとミドルウェア ・実写とアニメの両方に应用可能 ・生き活きとした表情をもつキャラクターを表現することが可能

② 他社販売ゲームタイトル及びその他コンテンツの開発受託

当社は、他社製品名で販売される家庭用ゲーム機、業務用ゲーム機、携帯電話用ゲームのコンテンツなどを開発しております。当社では、ゲーム開発で培ってきた技術力と豊富な経験を基礎にしていることからゲームのシナリオ作成などの企画から提案し、単に他社製品の開発にとどまらない、クライアントニーズや市場に合わせた提案及びコンサルティングを実施しております。また、独自の中ドルウェアを活用し、格段の開発効率を実現するとともに熟練したデザイナーが生み出すエフェクト・2D・3D映像により、革新的な作品を提供しております。当社では、代表作として株式会社スクウェア・エニックスより発売された「ブレイブリーデフォルト」のゲーム開発受託をしております。

イグニス・イメージワークス株式会社は、3DCGを核として、ゲーム、遊技機、映画映像コンテンツ等の幅広いジャンルにおいて、プリレンダームービー及び組み込みソフト等の提供を行っております。

③ ソリューションサービス

当社では、オンライン対応のコンシューマゲームやソーシャルゲーム等を運営するオンラインエンターテインメント事業者向けに、ネットワークインフラの構築、運用、保守・監視、技術コンサルティングなどのソリューションを提供しております。また、これらのゲームで使用するサーバーと回線を顧客に貸し出すホスティングサービスも提供しております。

(2) コンテンツ事業

コンテンツ事業では、自社オリジナルタイトルのソーシャルゲーム、スマートフォンネイティブアプリの開発・提供を行っております。当社は、スマートフォン向けゲーム及びフィーチャーフォン（注）向けゲームを、国内ユーザー及び海外ユーザーに提供しております。また、自社オリジナルタイトルのスマートフォンネイティブアプリをApple Inc. が運営する「App Store」及びGoogle Inc. が運営する「Google Play」等において提供しております。

（注） フィーチャーフォンとは、通信機能を主体とした従来型の携帯電話端末を指します。

当社が提供している主なオリジナルタイトルの内容は以下のとおりであります。

平成28年11月30日現在

タイトル名	提供プラットフォーム	ゲーム内容等	ダウンロード数
逆襲のファンタジカ	DeNA(Mobage) ngmoco Mobage(アジア)	王道ファンタジーをモチーフに、タワーディフェンス(注)とカードゲームを組み合わせたネイティブアプリであり、仲間と協力して、モンスターの侵攻を食い止めるスマートフォン専用シミュレーションRPG(ソーシャルゲーム)	821万 (ワールドワイド)
戦国武将姫-MURAMASA-	DeNA(Mobage) Mixi ヤマダゲーム dゲーム モブキャスト コロブラ GREE Yahoo!モバゲー 等	戦国武将が妖艶可憐な女性カードに大変身するカードゲーム(ソーシャルゲーム)	88万
刻のイシュタリア	Apple(App Store) Google(Google Play) 楽天アプリ市場	ユニットを集めてデッキを作り、ミッションで敵を撃破してストーリーを進めるコマンドバトルRPG(ソーシャルゲーム)	351万 (ワールドワイド)
グランスフィア	Apple(App Store) Google(Google Play) 楽天アプリ市場	独自のスフィアバトルシステムによる王道ファンタジーRPG(ソーシャルゲーム)	176万 (ワールドワイド)

(注) タワーディフェンスとは、コンピュータゲームのジャンルの一つであり、プレイヤーがリアルタイムに進行する時間に対応しつつプランを立てながら敵と戦うジャンルを指します。

(3) 人材事業

当社では、CG、ゲーム制作、映像制作、WEB制作の各業界におけるデザイナーやクリエイター等の技術者をクライアント企業に対して、有料で紹介する人材紹介サービス、及び登録派遣社員を派遣する人材派遣サービスを提供しております。当社は、一般的な人材紹介会社、人材派遣会社とは異なり、エンターテインメント業界に特化した人材ビジネスを展開しており、ミドルウェア等の販売、受託案件の営業を行う傍ら、クライアント企業における人材ニーズの掘り起しも行っております。当社は自社においてもオリジナルタイトルの開発を行っており、コンテンツ制作等に係る人材の見極めに関して、他の人材紹介会社、人材派遣会社に比べ、クライアント企業におけるニーズを的確に捉えることができることが強みとなっております。

当社は、人材紹介サービスを提供するに当たって、「職業安定法」に基づき厚生労働大臣より「有料職業紹介事業」の許可を受けております。また、人材派遣サービスを提供するに当たって、「労働者派遣事業の適正な運営の確保及び派遣労働者の就業条件の整備等に関する法律(以下「労働者派遣法」といいます。)」に基づき、厚生労働大臣より「一般労働者派遣事業」の許可を受けております。

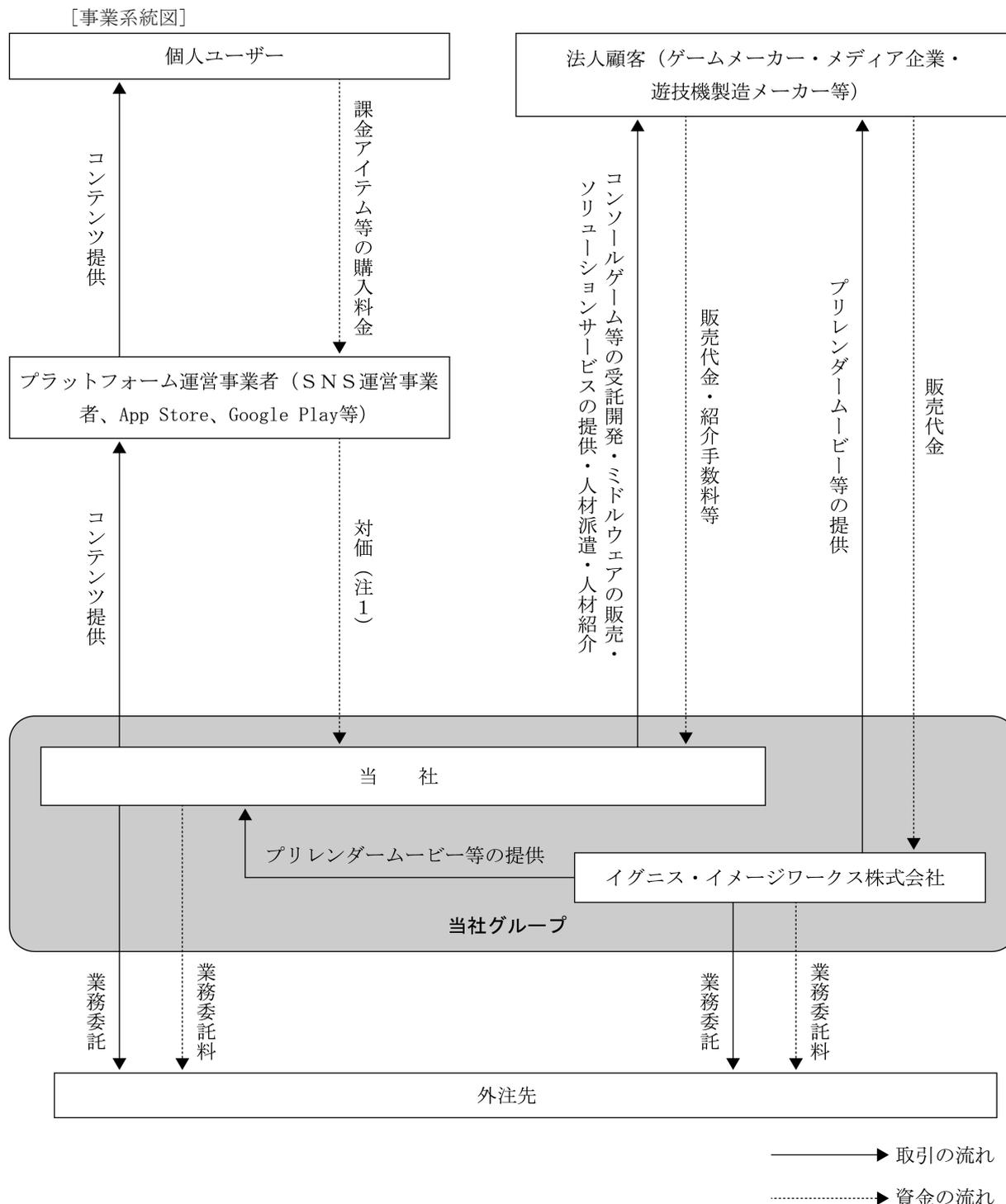
有料職業紹介を行うに当たっては、企業に直接雇用されることを望むデザイナー・クリエイター等の技術者(以下「求職者」といいます。)を募集し、クライアント企業の求人依頼における諸条件(業務内容・スキル・雇用条件等)と求職者の希望条件とを照合し、クライアント企業へ求職者を紹介・斡旋しております。クライアント企業と求職者との間で、面接等の採用手続きが行われた結果、双方の合意により雇用契約が成立した場合、当社はクライアント企業から対価(紹介手数料)を得ております。

労働者派遣を行うに当たっては、派遣社員として就業を望む労働者を募集し、当社グループが定めた登録基準及び登録手続きに則って登録したデザイナー・クリエイター等の技術者(以下「登録者」という。)の中から、企業の依頼内容(期間・業務内容・スキル等)に適した登録者を選定し、クライアント企業と当社との間で労働者派遣契約(期間・業務内容等を定めるもの)を締結いたします。登録者と当社との間で、有期の雇用契約を締結したうえ

で、クライアント企業に派遣しております。労働者派遣は、派遣労働者の雇用者(当社)と使用者(派遣先企業)が異なることが特徴であり、派遣労働者は派遣先企業から指揮命令を受け、労働者派遣契約で定めた業務を行います。

当社は人材紹介サービス及び人材派遣サービスの提供に当たって、技術者とクライアント企業をマッチングするための登録サイト「クリエイターエージェント」を運営しております。平成28年11月30日現在におけるクリエイターエージェントの登録者数は約 4,600名となっております。

当社グループの事業の系統図は以下のとおりであります。



(注) 1. ユーザーに対する課金額からプラットフォーム運営事業者に対する手数料を差し引いた金額を指します。
 2. 当該系統図は、当社及び連結子会社についてのみ記載しており、非連結子会社及び関連会社は除いております。

3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、常に世界最先端の技術やコンテンツを想像し続け、より豊かな社会づくりに貢献する事を経営理念に、デジタルビジネスを軸としたさまざまな技術領域・ビジネス領域において、3DCG技術を通じて創る人と愉しむ人に驚きと感動を与えることを基本方針にしております。

(2) 目標とする経営指標

当社グループでは、既存事業領域の拡大及び新規事業の開拓により売上高の最大化と経営の効率化を図り、重要な経営指標として、売上高営業利益率10%の確保を掲げております。

(3) 中長期的な会社の経営戦略

① 開発推進・支援事業について

(ミドルウェア)

事業領域の開拓の一環として安定的な収益が見込まれる非エンターテインメント市場（自動車業界、建設業界、セキュリティ業界等）の開拓においては、当社の技術力を活かし、より簡単な操作でレンダリングを行えるようにミドルウェアに改良を加えると共に積極的に拡販活動を行って参ります。また、映像分野で4Kテレビ等の普及に対応するため、制作時間の大幅な短縮を可能にする高品質なリアルタイムレンダリング「Mizuchi」及び「YEBIS」の普及に努めて参ります。

(研究開発の強化)

ハイエンドCGの開発においては、絶え間なく研究開発活動を促進することが必要となりますが、当社グループでは約70名のエンジニアが長期かつ継続的に研究開発活動に従事しております。当社グループは、今後においても、その優位性を維持し研究開発活動を促進して参ります。具体的には、GPGPU技術（注）を活用することによって、当社事業の分野を広げていくための、研究開発活動を推進して参ります。

(次世代ゲーム機への対応)

当社グループは、大手ゲームメーカーと同等レベルのハイエンドCGの開発技術を有し、当該ハイエンドCGを活用したミドルウェアを中立な立場でゲームメーカー等に外販している特徴を活かし、この技術を更に伸ばしていくことで収益拡大を実現して参りたいと考えております。特に、ミドルウェア製品の海外ローカライズ版の提供を拡大することによって、対象とする市場を世界に広げて参りたいと考えております。

(ソリューションビジネスの拡大)

当社グループは、ゲームのサーバー設計・開発からホスティング、監視までを一貫して請け負うことができるユニークなポジションを確立しておりますが、今後においてゲームは益々オンライン対応していくことが想定されるため、クライアント企業のニーズを的確に把握しサービス提供を行うことによって、収益拡大を実現したいと考えております。

(注) GPGPU技術とは、General-purpose computing on graphics processing units（GPUによる汎目的計算）の略で、グラフィックスの描画のために開発、発展してきたGPU(LSI)を、汎用の高速演算機として応用する技術です。

② コンテンツ事業について

当社グループ内におけるノウハウの共有化、コンソールゲームの開発技術を転用してスマートフォンアプリの開発における共有ライブラリを整備し、さらに開発本部及び技術本部との連携などの施策を講じ、効率的な運営体制の構築を進めるとともに、協業タイトルを中心に開発を行うことで業績変動の影響を抑え安定したサービス提供を行って参ります。

③ 人材事業について

プロモーション施策の更なる強化を通じて登録クリエイターの増加を促進して参ります。また、開発推進・支援事業、コンテンツ事業との連携によって、顧客基盤を拡大し、収益拡大を実現したいと考えております。

(4) 会社の対処すべき課題

当社グループが属するエンターテインメント業界につきましては、スマートフォンの普及増加等に伴い携帯端末向けのゲーム及びアプリケーションに係る市場が急速に拡大しているものの、新規参入企業の増加によって競争が激化しております。

このような状況の下、当社グループといたしましては、継続的に良質なゲームタイトルやミドルウェアを市場に投入し、多様化するユーザー、クライアント企業のニーズに対応可能な体制を整備する必要があるものと考えております。また、業容の拡大に伴い、内部管理体制の強化を行うことが必要と考えております。

以上を踏まえ、以下の具体的な課題に取り組んで参ります。

① 開発推進・支援事業について

当社グループの主たる事業領域であるゲーム業界においては、技術革新により家庭用ゲーム機器や携帯端末において新機種の投入が進み、当社及びクライアント企業であるゲームメーカー各社において、ゲームタイトルを投入するプラットフォームも多様化しております。そのような環境の下、当社グループでは、研究開発体制の強化を推進し、共通描画フレームワークの開発及びそれを用いたミドルウェア製品の強化を進め「MIZUCHI」として市場へ投入し、「OROCHI」についても次世代ゲーム機へ対応しております。また、スマートフォン市場を始めとして、複数のプラットフォームに対応できるミドルウェアとして「Xenko」の開発を進めて参ります。

② コンテンツ事業について

国内のスマートフォンゲーム市場の拡大に伴い、市場参入者が増加し、競争が激化している中、ゲームのクオリティは急速に高まっております。また、ゲームの開発規模が益々増大し、開発期間は長期化しております。このような環境の中、当社グループでは自社タイトルを継続的かつ安定的にリリースできる体制を維持し、協業によるタイトル開発も進めて参ります。また、当社グループではゲームタイトルを、国内のゲーム市場にとどまらず、全世界のゲーム市場への配信についても、引き続き取り組んで参ります。

③ 人材事業について

当社グループの属するエンターテインメント業界においては、技術革新が著しい中で、技術者の確保・人材育成へのニーズが高まっております。そのような環境の下、人材事業においてはエンターテインメント業界における人材のマッチングをさらに促進すべく、開発推進・支援事業、コンテンツ事業との連携により、顧客基盤の強化を進めて参ります。また、安定した事業基盤の構築及びクライアント企業からの信頼の維持・向上を実現するために、職業安定法及び労働者派遣法等の関連諸法令の遵守を徹底するため、内部管理体制の強化を進めて参ります。

④ 開発体制の強化について

当社グループでは、コンテンツ事業及び開発推進・支援事業における開発体制の強化のため、経験豊富かつクリエイティブな人材の確保が必要と考えております。特に、市場の活性化が進むスマートフォンゲーム分野においては、売り手市場となっている状況下で、長期的に安定的かつ良質な労働力を確保することが重要と考えております。

そのような環境の下、当社グループでは自社人材の確保に関して、中途採用については採用チャネルとしてダイレクトスカウト、外部の人材紹介会社、自社ホームページの活用を中心に採用活動を推進して参ります。新卒採用については、CG系の技術を研究する大学研究室の教授との関係構築に加え、関東、関西を中心にゲーム系の有力専門学校との連携を推進して参ります。また、技術本部や開発本部における開発に携わる社員が、学校OBとして人事部門による学校訪問に同行することで、「顔の見える、相互のコミュニケーション」をベースとして、人材採用において丁寧な取り組みを進めて参ります。

また、平成28年度における、当社グループの採用に対する外国人の割合は、20.5%となっており、今後の海外展開の促進を見据えて、多言語に対応できる開発体制の強化への取り組みを推進しております。非正規社員の正社員化については、年に2度、正社員に登用する仕組みを取り入れて、本人の希望を聞いた上で、部門長推薦をもって面接を実施し正社員化することとしております。

上記のような取り組みを推進していくことで、開発体制のさらなる強化を推進して参ります。

⑤ 全社的な課題について

当社が、今後更なる業容拡大を図るためには、各種業務の標準化と効率化の徹底により事業基盤を確立させることが重要な課題であると認識しております。そのために当社は、従業員に対し社内規程及び業務フローやコンプライアンスルール等を周知徹底させ、内部管理体制を強化するとともに、業務の効率化を図って参ります。

4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは、連結財務諸表の期間比較可能性及び企業間の比較可能性を考慮し、当面は、日本基準で連結財務諸表を作成する方針であります。

なお、IFRSの適用につきましては、国内外の諸情勢を考慮の上、適切に対応していく方針であります。

5. 連結財務諸表

(1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成27年11月30日)	当連結会計年度 (平成28年11月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,183,843	1,520,417
売掛金	1,261,061	1,013,279
仕掛品	※1 85,172	※1 107,790
貯蔵品	13,592	3,922
前渡金	25,758	57,251
未収入金	36,677	36,091
前払費用	105,550	91,923
繰延税金資産	65,574	87,336
その他	8,746	15,187
貸倒引当金	△3,742	△3,532
流動資産合計	3,782,235	2,929,667
固定資産		
有形固定資産		
建物	273,980	275,662
減価償却累計額	△103,534	△123,198
建物(純額)	170,445	152,463
工具、器具及び備品	249,078	253,288
減価償却累計額	△147,846	△179,529
工具、器具及び備品(純額)	101,231	73,759
有形固定資産合計	271,677	226,223
無形固定資産		
ソフトウェア	302,258	135,265
ソフトウェア仮勘定	131,910	232,674
その他	18,758	23,078
無形固定資産合計	452,928	391,018
投資その他の資産		
投資有価証券	※2 37,713	※2 110,741
敷金	192,449	195,399
その他	8,494	7,473
投資その他の資産合計	238,656	313,614
固定資産合計	963,261	930,856
資産合計	4,745,496	3,860,523

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成27年11月30日)	当連結会計年度 (平成28年11月30日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	404,666	302,795
短期借入金	8,337	—
1年内償還予定の社債	140,000	68,000
1年内返済予定の長期借入金	108,612	102,212
未払金	110,653	108,740
未払費用	139,691	171,015
未払法人税等	60,297	5,166
未払消費税等	94,029	6,987
前受金	44,607	103,875
預り金	71,854	73,840
受注損失引当金	—	13,117
関係会社清算損失引当金	—	14,400
その他	547	823
流動負債合計	1,183,297	970,975
固定負債		
社債	118,000	50,000
長期借入金	185,514	83,302
繰延税金負債	8,999	7,923
資産除去債務	48,559	49,119
固定負債合計	361,072	190,344
負債合計	1,544,369	1,161,320
純資産の部		
株主資本		
資本金	121,543	133,492
資本剰余金	1,869,533	1,881,482
利益剰余金	1,333,432	809,243
自己株式	△122,500	△122,500
株主資本合計	3,202,009	2,701,718
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△881	△2,515
その他の包括利益累計額合計	△881	△2,515
純資産合計	3,201,127	2,699,202
負債純資産合計	4,745,496	3,860,523

(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書

連結損益計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
売上高	8,231,046	7,001,428
売上原価	※1 6,080,722	※1 5,770,425
売上総利益	2,150,323	1,231,002
販売費及び一般管理費		
役員報酬	178,788	181,723
給料及び手当	372,631	441,478
広告宣伝費	386,512	237,060
研究開発費	※2 372,424	※2 152,176
貸倒引当金繰入額	△1,235	△210
その他	574,913	630,715
販売費及び一般管理費合計	1,884,035	1,642,943
営業利益又は営業損失(△)	266,287	△411,940
営業外収益		
受取利息	744	253
受取配当金	—	2,400
その他	3,398	5,349
営業外収益合計	4,142	8,003
営業外費用		
支払利息	10,295	4,623
為替差損	4,002	13,159
社債保証料	2,709	934
持分法による投資損失	—	4,800
その他	493	1,490
営業外費用合計	17,500	25,008
経常利益又は経常損失(△)	252,929	△428,946
特別損失		
関係会社株式売却損	※3 8,878	—
固定資産除却損	—	※4 52,463
投資有価証券評価損	—	2,713
関係会社清算損失	—	※5 36,000
特別損失合計	8,878	91,177
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	244,050	△520,123
法人税、住民税及び事業税	56,895	2,490
法人税等還付税額	△11,748	—
法人税等調整額	50,402	△23,263
法人税等合計	95,549	△20,773
当期純利益又は当期純損失(△)	148,500	△499,349
非支配株主に帰属する当期純利益又は非支配株主に帰属する当期純損失(△)	1,606	—
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)	146,894	△499,349

連結包括利益計算書

	(単位：千円)	
	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
当期純利益	148,500	△499,349
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△881	△1,633
その他の包括利益合計	※1 △881	※1 △1,633
包括利益	147,618	△500,983
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	146,012	△500,983
非支配株主に係る包括利益	1,606	—

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)

(単位：千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	100,000	435,170	1,206,563	△176,250	1,565,484
当期変動額					
新株の発行	21,543	21,543			43,086
剰余金の配当			△20,025		△20,025
親会社株主に帰属する当期純利益			146,894		146,894
自己株式の取得				△122,500	△122,500
自己株式の処分		1,412,820		176,250	1,589,070
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	21,543	1,434,363	126,869	53,750	1,636,525
当期末残高	121,543	1,869,533	1,333,432	△122,500	3,202,009

	その他の包括利益累計額		非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	—	—	11,103	1,576,587
当期変動額				
新株の発行				43,086
剰余金の配当				△20,025
親会社株主に帰属する当期純利益				146,894
自己株式の取得				△122,500
自己株式の処分				1,589,070
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△881	△881	△11,103	△11,984
当期変動額合計	△881	△881	△11,103	1,624,540
当期末残高	△881	△881	—	3,201,127

当連結会計年度(自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)

(単位：千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	121,543	1,869,533	1,333,432	△122,500	3,202,009
当期変動額					
新株の発行	11,949	11,949			23,899
剰余金の配当			△24,840		△24,840
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△499,349		△499,349
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	11,949	11,949	△524,189	—	△500,290
当期末残高	133,492	1,881,482	809,243	△122,500	2,701,718

	その他の包括利益累計額		非支配株主持分	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	△881	△881	—	3,201,127
当期変動額				
新株の発行				23,899
剰余金の配当				△24,840
親会社株主に帰属する当期純損失(△)				△499,349
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△1,633	△1,633	—	△1,633
当期変動額合計	△1,633	△1,633	—	△501,924
当期末残高	△2,515	△2,515	—	2,699,202

(4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前 当期純損失(△)	244,050	△520,123
減価償却費	188,841	239,391
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△1,235	△210
受注損失引当金の増減額(△は減少)	△14,369	13,117
関係会社清算損失引当金の増減額(△は減 少)	—	14,400
受取利息及び受取配当金	△744	△2,643
支払利息	10,841	5,184
持分法による投資損益(△は益)	—	4,800
固定資産除却損	—	52,761
投資有価証券評価損益(△は益)	—	2,713
関係会社清算損失	—	36,000
関係会社株式売却損益(△は益)	8,878	—
売上債権の増減額(△は増加)	△45,577	246,668
たな卸資産の増減額(△は増加)	128,457	△12,947
仕入債務の増減額(△は減少)	△84,864	△101,871
未収入金の増減額(△は増加)	12,104	586
未払金の増減額(△は減少)	19,150	△1,409
前受金の増減額(△は減少)	27,574	59,268
未払消費税等の増減額(△は減少)	△3,329	△87,042
その他	△134,598	6,249
小計	355,180	△45,105
利息及び配当金の受取額	732	2,643
利息の支払額	△10,370	△4,689
法人税等の支払額	△141,244	△71,036
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	222,297	△118,187
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	△50,103	△11,577
無形固定資産の取得による支出	△182,884	△173,045
関係会社株式の取得による支出	—	△2,400
関係会社株式の売却による収入	—	3,350
敷金の差入による支出	△47,402	△2,950
貸付けによる支出	△24,000	△8,000
貸付金の回収による収入	2,592	3,750
投資有価証券の取得による支出	△14,095	△96,300
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の売却 による支出	△30,816	—
その他の投資による収入	30,691	△174
投資活動によるキャッシュ・フロー	△316,018	△287,348

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
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	277,000	42,000
短期借入金の返済による支出	△638,663	△50,337
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	△127,876	△108,612
社債の償還による支出	△280,000	△140,000
新株予約権の行使による株式の発行による収入	43,086	23,899
自己株式の取得による支出	△122,500	—
自己株式の処分による収入	1,589,070	—
配当金の支払額	△20,025	△24,840
財務活動によるキャッシュ・フロー	730,092	△257,890
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)	636,371	△663,426
現金及び現金同等物の期首残高	1,541,471	2,177,843
現金及び現金同等物の期末残高	2,177,843	1,514,417

(5) 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。

(会計方針の変更)

(会計方針の変更)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、 「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。)、及び「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。)等を当連結会計年度から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更いたしました。また、当連結会計年度の期首以後実施される企業結合については、暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する連結会計年度の連結財務諸表に反映させる方法に変更いたします。加えて、当期純利益等の表示の変更及び少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前連結会計年度については連結財務諸表の組替えを行っております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)及び事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首時点から将来にわたって適用しております。

当連結会計年度の連結キャッシュ・フロー計算書においては、連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は売却に係るキャッシュ・フローについては、「財務活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載し、連結範囲の変動を伴う子会社株式の取得関連費用もしくは連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は売却に関連して生じた費用に係るキャッシュ・フローは、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載しております。

なお、当連結会計年度において連結財務諸表に与える影響額はありません。

(連結貸借対照表関係)

※1 たな卸資産及び受注損失引当金の表示

損失が見込まれる受注契約に係るたな卸資産と受注損失引当金は、相殺せずに両建てで表示しております。受注損失引当金に対応するたな卸資産の額

	前連結会計年度 (平成27年11月30日)	当連結会計年度 (平成28年11月30日)
仕掛品	一千円	23,247千円
計	一千円	23,247千円

※2 非連結子会社及び関連会社の株式に対するものは次のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成27年11月30日)	当連結会計年度 (平成28年11月30日)
投資有価証券(株式)	19,350千円	4,800千円

(連結損益計算書関係)

※1 売上原価に含まれている受注損失引当金繰入額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
	△14,369千円	13,117千円

※2 一般管理費及び当期製造費用に含まれる研究開発費の総額は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
	372,424千円	152,176千円

※3 関係会社株式売却損

前連結会計年度(自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)

連結子会社であるマッチロック株式会社の株式を売却したことによるものであります。

当連結会計年度(自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)

該当事項はありません。

※4 固定資産除却損

前連結会計年度(自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)

自社利用目的ソフトウェアの除却に係る損失額であります。

※5 関係会社清算損失

前連結会計年度(自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)

該当事項はありません。

当連結会計年度(自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)

非連結子会社であるSilicon Studio (Thailand) Co., Ltd.の解散及び清算手続に係る損失額であります。

(連結包括利益計算書関係)

※1 その他の包括利益に係る組替調整額及び税効果額

	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
その他有価証券評価差額金		
当期発生額	△1,302千円	△2,510千円
組替調整額	一千円	881千円
税効果調整前	△1,302千円	△1,628千円
税効果額	420千円	△5千円
その他有価証券評価差額金	△881千円	△1,633千円
その他の包括利益合計	△881千円	△1,633千円

(連結株主資本等変動計算書関係)

前連結会計年度(自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)

1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	2,355,000	129,000	—	2,484,000

(変動事由の概要)

1. 普通株式の増加129,000株は、新株予約権(ストック・オプション)の権利行使によるものであります。

2 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	352,500	25,000	352,500	25,000

(変動事由の概要)

1. 当連結会計年度末の株式数には、株式給付信託(J-ESOP)の信託財産として信託口が所有する当社株式25,000株が含まれております。

2. 普通株式の増加25,000株は、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取得したことによるものであります。

3. 普通株式の減少352,500株は、公募による自己株式の処分によるものであります。

3 新株予約権等に関する事項

会社名	内訳	目的となる株式の種類	目的となる株式の数(株)				当連結会計年度末残高(千円)
			当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末	
提出会社	平成25年第1回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
提出会社	平成26年第2回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
提出会社	平成26年第3回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
提出会社	平成26年第4回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
合計			—	—	—	—	—

(注) 1. 上表の新株予約権のうち、平成25年第1回ストック・オプションは権利行使可能なものである。

4 配当に関する事項

(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
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

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当の原資	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
平成28年2月24日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	24,840	10	平成27年11月30日	平成28年2月25日

(注) 配当金の総額には、株式給付信託(J-ESOP)が保有する当社の株式に対する配当金250千円が含まれております。

当連結会計年度(自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)

1 発行済株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	2,484,000	36,900	—	2,520,900

(変動事由の概要)

1. 普通株式の増加36,900株は、新株予約権(ストック・オプション)の権利行使によるものであります。

2 自己株式に関する事項

株式の種類	当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末
普通株式(株)	25,000	—	—	25,000

3 新株予約権等に関する事項

会社名	内訳	目的となる株式の種類	目的となる株式の数(株)				当連結会計年度末残高(千円)
			当連結会計年度期首	増加	減少	当連結会計年度末	
提出会社	平成25年第1回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
提出会社	平成26年第2回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
提出会社	平成26年第3回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
提出会社	平成26年第4回ストック・オプションとしての新株予約権	—	—	—	—	—	—
合計			—	—	—	—	—

(注) 1. 上表の新株予約権はすべて権利行使可能なものである。

4 配当に関する事項

(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
平成28年2月24日 定時株主総会	普通株式	24,840	10	平成27年11月30日	平成28年2月25日

(注) 配当金の総額には、株式給付信託(J-ESOP)が保有する当社の株式に対する配当金250千円が含まれております。

(2) 基準日が当連結会計年度に属する配当のうち、配当の効力発生日が翌連結会計年度となるもの

決議	株式の種類	配当の原資	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
平成29年2月24日 定時株主総会	普通株式	利益剰余金	25,209	10	平成28年11月30日	平成29年2月25日

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※1 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係は、次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
現金及び預金	2,183,843千円	1,520,417千円
J-ESOP信託別段預金	△6,000千円	△6,000千円
現金及び現金同等物	2,177,843千円	1,514,417千円

※2 株式の売却により連結子会社でなくなった会社の資産及び負債の主な内訳

前連結会計年度(自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)

株式の売却により、マッチロック株式会社が連結子会社でなくなったことに伴う売却時の資産及び負債の内訳並びに株式の売却価額と売却による支出は次のとおりです。

流動資産	78,016千円
固定資産	26,940千円
流動負債	△38,094千円
固定負債	△16,024千円
少数株主持分	△12,709千円
株式の売却損	△8,128千円
株式の売却価額	30,000千円
株式売却に伴う付随費用	△750千円
現金及び現金同等物	△60,066千円
差引：売却による支出	△30,816千円

(注) 連結損益計算書の関係会社株式売却損8,878千円は、株式の売却損8,128千円と株式売却に伴う付随費用750千円の合計であります。

当連結会計年度(自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

1 報告セグメントの概要

(1) 報告セグメントの決定方法

当社はゲーム業界向けグラフィックス技術等の提供ならびに人材派遣業を営んでおり、主要子会社であるイグニス・イメージワークスは遊技機業界向け各種ソリューションの提供を行っております。

これらについて、ソーシャルゲームを手掛ける事業はコンテンツ関連とし、グラフィックスに関する開発および受託を手掛ける事業を開発推進・支援関連とし、人材派遣業等を手掛ける事業を人材関連と区分し、最高意思決定機関である取締役会へ定期的に報告しております。

(2) 各報告セグメントに属する製品及びサービスの種類

・開発推進・支援関連

ミドルウェア等のグラフィックスに関する開発や、オンライン事業の請負等となります。

・コンテンツ関連

ソーシャルゲームの各タイトルとなります。

・人材関連

人材派遣、人材紹介となります。

2 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額の算定方法

報告されている事業セグメントの会計処理方法は、「連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項」における記載と同一であります。報告セグメントの利益は、各事業の営業利益ベースの数値であります。セグメント間の内部収益及び振替高は、市場実勢価格に基づいております。

3 報告セグメントごとの売上高、利益又は損失、資産、負債その他の項目の金額に関する情報

前連結会計年度(自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)

(単位：千円)

	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	3,455,489	3,858,758	916,797	8,231,046
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	26,675	26,675
計	3,455,489	3,858,758	943,473	8,257,722
セグメント利益	252,782	412,459	159,157	824,399

(注) 1. セグメント資産及び負債の金額は、事業セグメントに配分していないため、開示していません。

当連結会計年度(自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)

(単位：千円)

	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	2,904,323	2,975,922	1,121,181	7,001,428
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	11,803	11,803
計	2,904,323	2,975,922	1,132,985	7,013,231
セグメント利益	△14,481	△18,047	194,562	162,033

(注) 1. セグメント資産及び負債の金額は、事業セグメントに配分していないため、開示していません。

4 報告セグメント合計額と連結財務諸表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)

売上高	前連結会計年度	当連結会計年度
報告セグメント計	8,257,722	7,013,231
セグメント間取引消去	△26,675	△11,803
連結財務諸表の売上高	8,231,046	7,001,428

(単位：千円)

利益	前連結会計年度	当連結会計年度
報告セグメント計	824,399	162,033
全社費用(注)	△560,414	△573,974
棚卸資産の調整額	2,302	—
連結財務諸表の営業利益	266,287	△411,940

(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。

【関連情報】

前連結会計年度(自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)

1 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：千円)

日本	米国	その他	合計
6,336,860	1,621,840	272,345	8,231,046

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

本邦以外の国又は地域に所在する有形固定資産はありません。

3 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
ngmoco, LLC.	1,244,461	コンテンツ事業
任天堂株式会社	1,026,990	開発推進・支援事業
Google Inc.	969,102	コンテンツ事業
株式会社ディー・エヌ・エー	850,309	コンテンツ事業

(注) Google Inc. はプラットフォーム提供会社であり、同社に対する販売実績は、当社グループが提供するゲームサービスの利用者（一般ユーザー）に対する利用料等であります。

当連結会計年度(自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)

1 製品及びサービスごとの情報

セグメント情報に同様の情報を開示しているため、記載を省略しております。

2 地域ごとの情報

(1) 売上高

(単位：千円)

日本	米国	その他	合計
5,535,816	1,124,210	341,401	7,001,428

(注) 売上高は顧客の所在地を基礎とし、国又は地域に分類しております。

(2) 有形固定資産

本邦以外の国又は地域に所在する有形固定資産はありません。

3 主要な顧客ごとの情報

(単位：千円)

顧客の名称又は氏名	売上高	関連するセグメント名
Google Inc.	1,151,898	コンテンツ事業
任天堂株式会社	798,153	開発推進・支援事業

(注) Google Inc. はプラットフォーム提供会社であり、同社に対する販売実績は、当社グループが提供するゲームサービスの利用者（一般ユーザー）に対する利用料等であります。

【報告セグメントごとの固定資産の減損損失に関する情報】

該当事項はありません。

【報告セグメントごとののれんの償却額及び未償却残高に関する情報】

該当事項はありません。

【報告セグメントごとの負ののれん発生益に関する情報】

該当事項はありません。

(1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
1株当たり純資産額	1,301.80円	1,081.45円
1株当たり当期純利益金額又は 1株当たり当期純損失金額(△)	64.64円	△201.91円
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益金額	61.68円	－円

- (注) 1. 当社は、平成27年2月23日付で東京証券取引所マザーズ市場に上場しているため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額は、新規上場日から前連結会計年度の末日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. 当社は、第17期第1四半期連結会計期間より「株式給付信託(J-ESOP)」を導入しております。1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎となる普通株式の期中平均株式数については、本制度の信託財産として、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を、控除対象の自己株式に含めて算定しております(前連結会計年度19,246株、当連結会計年度25,000株)。また、1株当たり純資産額の算定上、期末発行株式総数から控除する自己株式に含めております(前連結会計年度末25,000株、当連結会計年度末25,000株)。
3. 当連結会計年度の潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式は存在するものの、1株当たり当期純損失であるため記載しておりません。
4. 1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (自 平成26年12月1日 至 平成27年11月30日)	当連結会計年度 (自 平成27年12月1日 至 平成28年11月30日)
1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益又は親会社株主に帰属する当期純損失(△)(千円)	146,894	△499,349
普通株主に帰属しない金額(千円)	－	－
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益又は普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純損失(△)(千円)	146,894	△499,349
普通株式の期中平均株式数(株)	2,272,618	2,473,110
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(百万円)	－	－
普通株式増加数(株)	139,770	－
(うち新株予約権(株))	(139,770)	(－)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定に含まれなかった潜在株式の概要	－	－

5. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

項目	前連結会計年度 (平成27年11月30日)	当連結会計年度 (平成28年11月30日)
純資産の部の合計額(千円)	3,201,127	2,699,202
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	－	－
(うち非支配株主持分)(千円)	－	－
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	3,201,127	2,699,202
1株当たり純資産額の算定に用いられた期末の普通株式の数(株)	2,459,000	2,495,900

(重要な後発事象)

該当事項はありません。