



平成 29 年 12 月 15 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 コーポレートサービス本部長 梶谷 眞一郎
 (TEL. 03-5488-7070)

連結業績予想の修正、配当予想の公表及び役員報酬の減額に関するお知らせ

当社は、平成 29 年 11 月期において、平成 29 年 1 月 16 日に公表いたしました通期業績予想を修正するとともに、当期の連結業績予想の修正を反映し、平成 29 年 11 月期の 1 株当たり配当予想を修正することを決議いたしましたので、お知らせいたします。

また、業績予想の修正に伴い役員報酬の減額を決定いたしましたので、お知らせいたします。

株主、投資家をはじめとする関係者の皆さまには、多大なるご迷惑、ご心配をおかけしておりますことを心からお詫び申し上げます。

記

1. 当期の連結業績予想数値の修正 (平成 28 年 12 月 1 日～平成 29 年 11 月 30 日)

	連 結 売 上 高	連 結 営 業 利 益	連 結 経 常 利 益	親会社株主に帰属 する当期純利益	1 株 当 たり 連 結 当 期 純 利 益
前回発表予想 (A)	百万円 8,097	百万円 56	百万円 66	百万円 43	円 銭 17.30
今回修正予想 (B)	6,118	△1,157	△1,109	△992	△397.61
増 減 額 (B - A)	△1,978	△1,214	△1,176	△1,035	△414.91
増 減 率 (%)	△24.4	—	—	—	—

2. 修正の理由

当社グループは、Entertainment の一歩先をいく「EnterNext」をコンセプトとして、より積極的に、より発展的に、新たな価値を生み出していくという概念の基、主にコンピュータグラフィックス(コンピューターを使って制作された映像、以下「CG」という)関連のエンターテインメント(娯楽)業界及び非エンターテインメント業界向けビジネスに積極的に取り組んで参りました。当期につきましては、期中における将来の成長を見据えた事業戦略の変更や一過性要因による売上高減少分を取り返すべく、様々な施策を積極的に講じて参りましたが、当初の計画をカバーするに至らず、直近の事業及び業績の進捗状況の内容を踏まえ、当社グループの当期の連結業績予想を、上表のとおり修正いたします。

事業セグメント別の連結売上高については、以下のとおりであります。

開発推進・支援事業においては、期初計画 3,554 百万円を 451 百万円下回り、3,102 百万円となる見通しです。



内容	金額
① ミドルウェアライセンス販売の売上見込修正額	▲265 百万円
② 受託開発案件の売上見込修正額	▲215 百万円
③ ソリューション開発の売上見込修正額	▲63 百万円
④ その他	92 百万円
売上見込修正額	▲451 百万円

開発推進・支援事業における売上見込修正の主たる理由は、以下のとおりであります。

① ミドルウェアライセンス販売の売上見込修正額

『Mizuchi』ライセンスにつきましては、想定案件の長期化や開発受託案件の需要が当期中に具体化まで至らなかったことに伴うライセンス導入時期の据え置き等により、期初計画を212百万円下回る見通しです。

また、平成29年4月25日にリリースした次世代型ゲームエンジン『Xenko』につきましては、ユーザー獲得目的に伴う一部の有料プランを無料で提供する「ウェルカムキャンペーン」を平成29年12月31日まで延長したこと等により、期初計画を53百万円下回る見通しです。

② 受託開発案件の売上見込修正額

前期より開発を進めておりました一部の受託開発案件につきましては、委託先とのコミュニケーションミス等により、納品物について、双方が期待していたゲームの方向性に齟齬が生じる結果となったことに伴い、合意の上、業務委託契約の解約に至った一過性の要因により、期初計画を115百万円下回る見通しです。

また、クライアント先の予算見直しの影響や当社における開発リソース不足等に伴い、受注予定時期が翌期に変更となった開発案件により、期初計画を100百万円下回る見通しです。

③ ソリューション開発の売上見込修正額

ソリューションサーバー開発案件につきましては、開発体制を強化すべく人材採用活動を強化していたものの、採用遅延による人員不足等により、一部の開発案件の受注を見送った結果、期初計画を63百万円下回る見通しです。

④ その他

『Mizuchi』を採用した新規の受託開発案件において、当初予定していた規模を超過する開発案件を受託したことに伴い、期初計画を92百万円上回る見通しです。

コンテンツ事業においては、期初計画3,202百万円を1,659百万円下回り、1,542百万円となる見通しです。

内容	金額
① ゲームタイトル譲渡に伴う売上見込修正額	▲560 百万円
② 新規タイトルの売上見込修正額	▲268 百万円
③ リリース遅延による売上見込修正額	▲717 百万円
④ 開発中止による売上見込修正額	▲474 百万円
⑤ その他	360 百万円
売上見込修正額	▲1,659 百万円

コンテンツ事業における売上見込修正の主たる理由は、以下のとおりであります。



① ゲームタイトル譲渡に伴う売上見込修正額

平成 29 年 5 月 31 日に「刻のイシュタリア」及び「逆襲のファンタジカ」をマイネットグループの新設子会社である S&M ゲームズに対して譲渡したことに伴い、期初計画に含まれていた平成 29 年 6 月 1 日以降の当該タイトルからの売上予想値が計上されず、当該譲渡による売り上げ減少分を他のゲームタイトルの売上で補うには至らなかったこと等により、期初計画を 560 百万円下回る見通しです。

② 新規タイトルの売上見込修正額

当期中にリリースした『テラバトル 2』につきましては、開発過程における仕様変更等により、リリース時期が当初の予定日から 5 ヶ月間遅延したこと、タイトルリリース後にバグの発生、サーバー不具合、システムエラーが生じたこと等により、期初計画を 268 百万円下回る見通しです。

③ リリース遅延による売上見込修正額

当期の 7 月にリリースを予定していたネイティブアプリ 1 タイトルにつきましては、開発過程における協業先（委託先）での開発クオリティが低く、当期の 3 月に協業自体の見直し及び開発委託会社の再選定を実施したことにより約 4 ヶ月の開発遅延が発生しました。また、市場環境の変化に伴いゲーム性の見直しの結果、当期の 6 月にキャラクターデザインの変更が同時に発生したため、合わせて 7 ヶ月間の開発遅延が発生したこと等、当初予定よりも開発工数を要している実態を勘案し、当期の 10 月に開発スケジュールを見直した結果、リリース時期が翌期になると見込まれるため、期初計画を 717 百万円下回る見通しです。

なお、本タイトルは協業タイトルとしてリリースする予定でしたが、協業先と協議の結果、自社パブリッシングタイトルとしてリリースすることに変更いたしました。

④ 開発中止による売上見込修正額

当期中にリリースを予定していたネイティブアプリ 1 タイトルにつきましては、市場環境の変化や競合タイトルが増加している状況を鑑み、当該タイトルの品質チェック等の結果、リリース後に当初予定の収益獲得に貢献できるサービスクオリティを満たしていないと判断し、開発を中止したため、期初計画を 474 百万円下回る見通しです。

⑤ その他

当期にリリースした「BRAVELY DEFAULT FAIRY' S EFFECT」や、既存タイトルにつきましては、ユーザー獲得のための広告宣伝費投入等が功を奏し、アクティブユーザー数の増加により、期初計画を 360 百万円上回る見通しです。

連結営業利益及び連結経常利益につきましては、上記の売上高見込額の減少要因に伴う、開発推進・支援事業におけるセグメント損失見込額 317 百万円、コンテンツ事業におけるセグメント損失見込額 623 百万円の合計額 940 百万円その他、『Xenko』につきましては、ユーザー獲得のための追加コストや競争力維持のための追加投資が必要であるものの、市場環境の変化やリリース後の利用者数の推移、競合製品の無償化に伴う競争力の低下等の状況を鑑み、今後の販売計画及び回収計画を慎重に検討した結果、当該ミドルウェアの当初販売計画の実現及び投資額を上回るリターンが見込めないと判断し、当期末時点の簿価 171 百万円を一括償却する見通しであること等により、連結営業利益は 1,214 百万円、連結経常利益は 1,176 百万円、それぞれ期初計画を下回る見通しです。

親会社株式に帰属する当期純利益につきましては、当期の連結業績予想の見込額等に基づき繰延税金資産の一部取崩に伴う法人税等調整額 65 百万円の計上を見込んだ結果、期初計画を 1,035 百万円下回る見通しです。

当期はまことに遺憾ながら大幅な損失計上となりましたが、今後の取組みにつきましては、セグメント毎に組織を再構築し、それぞれの事業の目的及び目標を明確にするとともに、経営と執行を分離し、迅速な意思決定と業務執行の実現を基本方針とし、より収益性の高いビジネスへの注力及びコスト意識を高めることにより、利益率改善に努めてまいります。

① 開発推進・支援事業における取組

- ・受注案件獲得時の意思決定において、中長期にわたり安定した利益獲得に貢献できるプロジェクトを



厳密に精査したうえでリソースを投入し、全社的に受注後のプロジェクト進捗及び損益管理の強化を徹底してまいります。

- ・前期より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、特に自動車業界向けビジネスにおいては、前期比2倍強の受託開発案件を獲得いたしました。自動車業界におけるソフトウェア市場は、今後も成長が見込める市場環境において、当社の技術力を活かし、自動運転AI開発への貢献や、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の改良を加えるとともに積極的に拡販活動を行ってまいります。
- ・全世界における開発、販売、サポートを開始した『Enlighten』については、全世界における売上ランキングの上位に位置する数多くのゲームに利用されている実績より、今後、当社の海外販路拡大に寄与するべく営業活動を強化するとともに、建築・不動産業界、映像業界、自動車業界等幅広い市場での案件獲得に注力してまいります。
- ・データサイエンス(ディープラーニングを活用したAI)事業については、ユーザー行動を予測する高度な機械学習エンジン『YOKOZUNA data』が、2年以上の開発フェーズを経て当期にリリースいたしました。次世代AIアルゴリズムを利用した推奨システムとユーザー行動予測プラットフォームでゲーム開発及びゲーム運用を新しいステージに引き上げることを目的としており、将来有望な急成長市場であるデータサイエンス分野において、具体的な案件獲得及び更なる事業拡大に努めてまいります。

② コンテンツ事業における取組

- ・1タイトルあたりの開発規模が増大し、開発期間が長期化している現況において、開発過程におけるスケジュール進捗及びゲームクオリティ等について、品質向上委員会を設置し、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の構築及びリリース後の安定的な収益確保のため、開発フェーズにおける管理を徹底してまいります。
- ・自社タイトルリリース後の効率的な運営体制の構築を進めるとともに、協業タイトルの開発にリソースを投入することで投資リスクの低下を図り、業績変動の影響を抑え安定した利益を確保できるように運営体制の効率化を図ってまいります。

③ 人材事業における取組

- ・順調な増収増益を達成している人材事業については、翌期以降も売上及び利益の拡大が見込めるため、継続した事業成長を維持するとともに、更なる利益率改善のため、人材紹介事業の伸長を図ってまいります。

(業績予想の修正の公表が本日となった理由)

平成29年1月16日に公表いたしました通期業績予想の修正の公表日が、本日となった理由は以下のとおりとなります。

当期の業績への寄与度が非常に高いソフトウェア『Mizuchi』のライセンス販売において、期初計画に含まれていた日本国内法人への案件と海外法人への新規の案件につきまして、直前まで販売活動に注力し、平成29年11月期に契約締結に至る可能性が残されておりました。また、現在リリースしているゲームタイトルにつきまして、様々な施策を講じ、売上獲得に寄与しておりましたが、業績予想として信憑性の高い公表値に至るまで時間を要したため、本日の公表となりました。

3. 期末配当予想

	1株当たり年間配当金				
	第1四半期	第2四半期	第3四半期	期末	合計
前回発表予想 (平成29年1月16日発表)	円 銭 —	円 銭 0.00	円 銭 —	円 銭 10.00	円 銭 10.00



今回修正予想	—	0.00	—	0.00	0.00
当期実績	—	0.00	—		
前期実績 (平成28年11月期)	—	0.00	—	10.00	10.00

修正の理由

当社は、株主の皆様への利益還元を重要な経営課題のひとつとして認識しており、収益性の向上や強固な財務基盤の構築を図りながら、連結業績の向上に応じて、継続的かつ発展的な利益還元を行っていく方針です。しかしながら、当連の連結業績予想を修正し、大幅な損失を計上する見込みとなった結果、まことに遺憾ではございますが、当期の年間配当金（期末）を無配とさせていただきます。

4. 役員報酬の減額

当社は、この度の平成29年11月期連結業績予想の修正により大幅な損失を計上する見込みとなった結果を真摯に受け止め、その経営責任を明確にすべく、以下に記載のとおり役員報酬の減額を実施いたします。

(1) 役員報酬減額の内容

代表取締役会長	(1名)	:	報酬月額の30%
代表取締役社長	(1名)	:	報酬月額の30%
取締役(社外取締役除く)	(4名)	:	報酬月額の20%

(2) 対象となる期間

平成29年12月から平成30年11月まで(12ヶ月間)

※ 上記の予想は、現時点で入手された情報に基づき判断した予想であります。従いまして、実際の業績は様々な要因により、異なることがありますことをご承知おきください。

以上