

Silicon Studio:

「2017年11月期 決算説明会資料」

2018年1月26日
シリコンスタジオ株式会社
東証マザーズ
証券コード: 3907



CONTENTS

2017年11月期決算概要

P.3

2018年11月期業績予想

P.14

成長戦略

P.24

本資料で記述している将来予測および業績予想は、現時点で入手可能な情報に基づき当社が判断した予想であり、潜在的なリスクや不確実性が含まれています。そのため、様々な要因の変化により実際の業績は記述している将来見通しとは大きく異なる可能性があることをご承知おき下さい。



2017年11月期決算概要

業績ハイライト

- **全社業績は前年同期に対して大幅減収減益**
 - 売上高 6,115百万円(前年同期比885百万円減)
 - 営業利益▲1,251百万円(前年同期比839百万円減)
 - 経常利益▲1,202百万円(前年同期比773百万円減)

開発推進・支援事業

- **ミドルウェア事業**: 想定案件の長期化により当期中のライセンス導入に至らなかった結果、計画を下回る
- **ソリューション事業**: 人員不足等により一部案件の受注を見送った結果、計画を下回る
- **開発受託事業**: ゲーム受託案件の中止、下期案件の翌期への変更により計画を下回る
- 非エンターテインメント業界向け事業は、着実に案件数が増加

コンテンツ事業

- スクウェア・エニックス社との協業タイトル「BRAVELY DEFAULT FAIRY'S EFFECT」は好調なスタート
- 「逆襲のファンタジカ」「刻のイシュタリア」の2タイトルをS&Mゲームスへ譲渡
- ミストウォーカー社との協業タイトル「テラバトル2」は開発遅延に加えリリース後の不具合等により期初計画を大きく下回る
- 当期7月にリリース予定1タイトルは開発遅延により翌期リリースに変更
- 当期中リリース予定1タイトルは市場環境の変化により開発中止

人材事業

- 前年度から引き続きエンターテインメント業界の採用ニーズは高水準で推移し、売上・利益とも順調に拡大

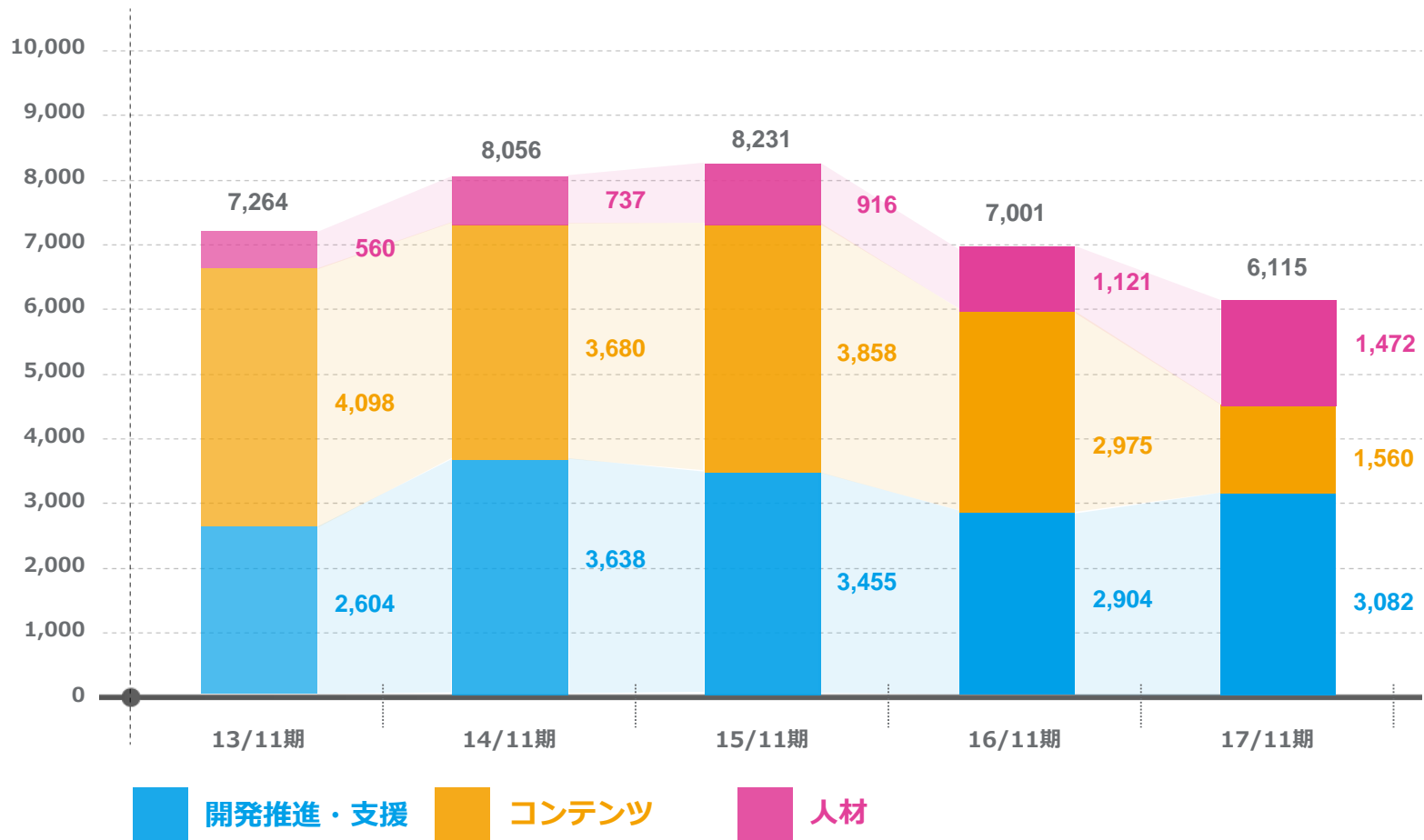
連結経営成績

2017年11月期 連結経営成績			
(単位：百万円)	2016年11月期	2017年11月期	前期比
売上高	7,001	6,115	▲12.7%
開発推進・支援	2,904	3,082	+6.1%
コンテンツ	2,975	1,560	▲47.6%
人材	1,121	1,472	+31.3%
売上総利益	1,231	316	▲74.3%
販売費一般管理費	1,642	1,567	▲4.6%
営業利益	▲411	▲1,251	—
経常利益	▲428	▲1,202	—
当期純利益	▲499	▲1,137	—

事業別売上高の推移

セグメント別

(単位：百万円)



セグメント別売上高・利益

(単位：百万円)

セグメント	項目	16/11期	17/11期	前期比増減
開発推進・支援事業	売上高	2,904	3,082	+6.1%
	セグメント利益	▲14	▲376	—
コンテンツ事業	売上高	2,975	1,560	▲47.6%
	セグメント利益	▲18	▲627	—
人材事業	売上高	1,132	1,473	+30.1%
	セグメント利益	194	301	+55.0%

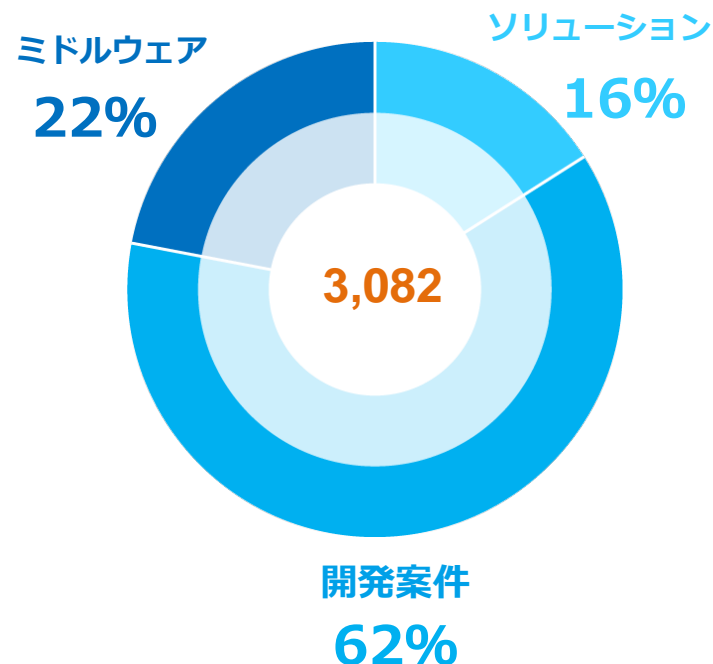
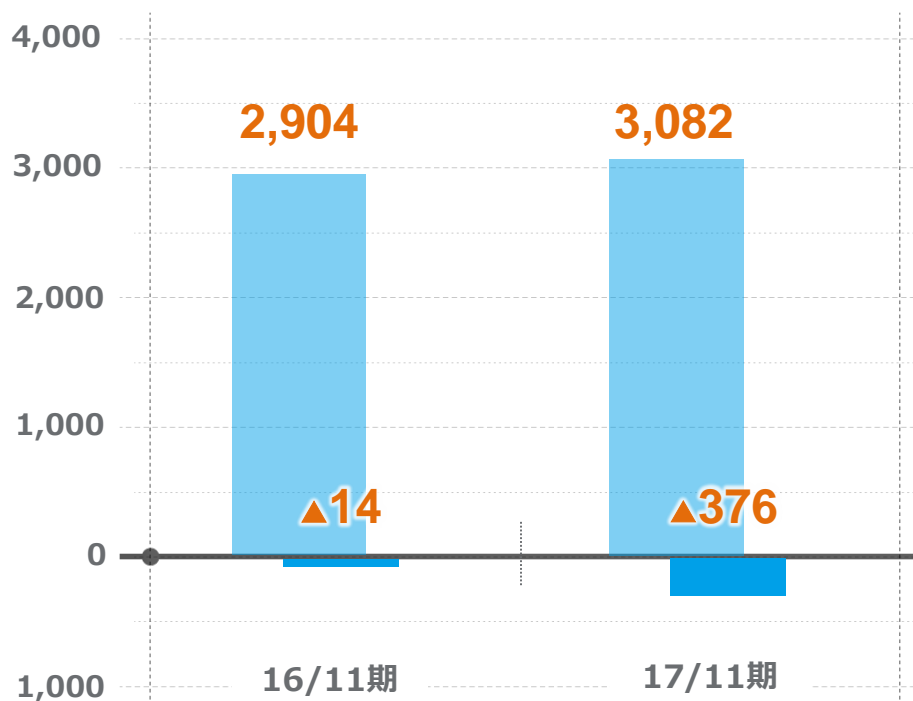
※売上高はセグメント間の内部売上高を含めた数値

セグメント別売上高・利益 — 開発推進・支援事業

17/11期
実績

- 売上高は対前年同期比で+6.1%
- ミドルウェアライセンス販売は案件長期化のため当期成約に至らず減収減益
- 非エンターテインメント業界（自動車、建設etc.）の案件数は着実に増加
- 受託案件中止の影響により減益

(百万円)

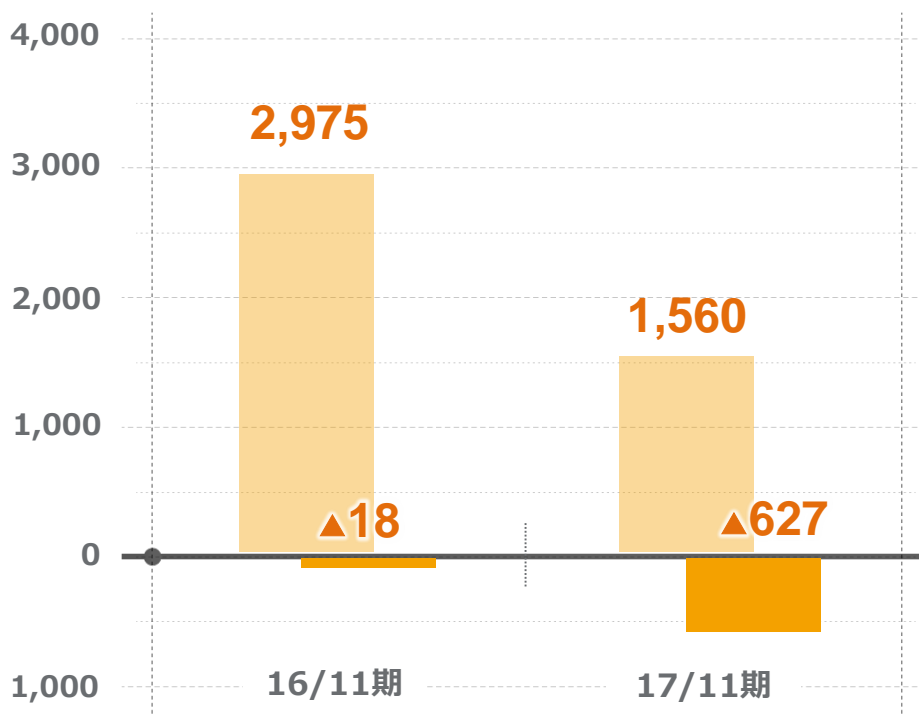


セグメント別売上高・利益 —コンテンツ事業

17/11期
実績

- 売上高は対前年同期比で▲47.6%
- 「逆襲のファンタジカ」「刻のイシュタリア」をS&Mゲームスへ譲渡
- スクウェア・エニックス社との協業タイトル「BRAVELY DEFAULT FAIRY'S EFFECT」は好調なスタート
- 新規タイトル「テラバトル2」は、リリース遅延、およびリリース後のサーバー不具合・システムエラー等で売上貢献できず

(百万円)



©Silicon Studio Corp., all rights reserved.

■ 売上高 ■ セグメント利益

海外

34%

1,560

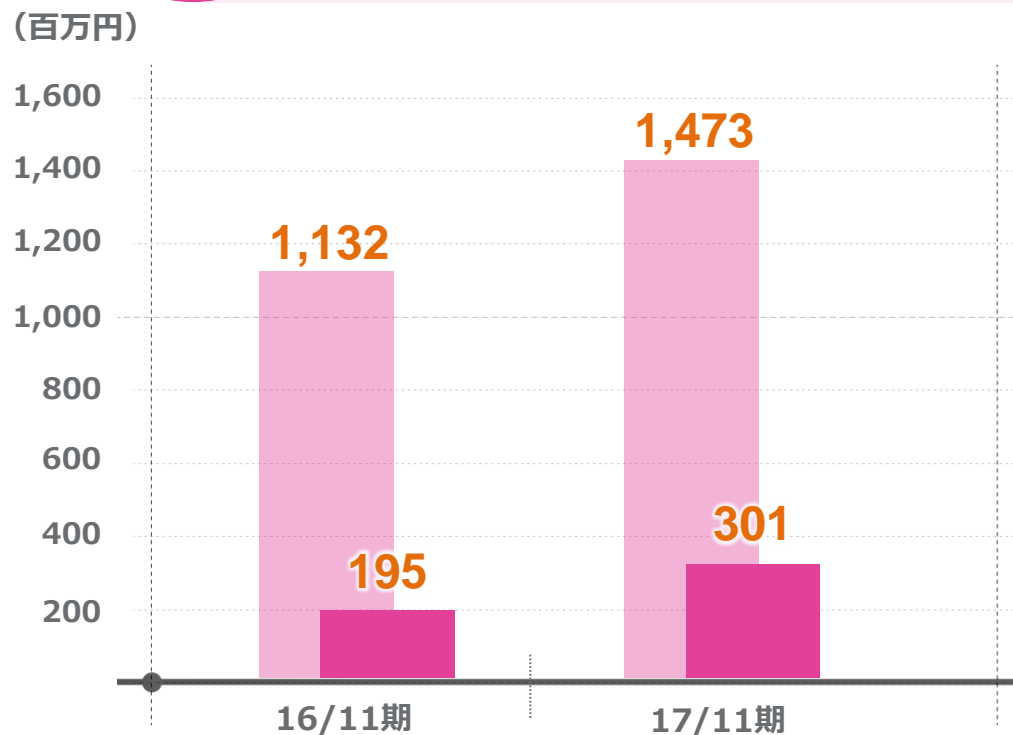
国内 66%



セグメント別売上高・利益 一人材事業

17/11期
実績

- 売上・利益とも順調に拡大
- 一般派遣労働者数 延べ2,709名
- 人材紹介事業紹介成約実績 165名
- 次期も引き続き増収・増益見込



派遣

88%

1,473

紹介 12%

主要販売費及び一般管理費

販売費及び一般管理費内訳					
(単位：百万円)	16/11期	17/11期	増減	前期比	増加理由
人件費	865	935	+70	+8.1%	人員増に伴う増加によるもの
広告宣伝費	237	195	▲42	▲17.7%	リリースタイトル減少によるもの
その他	540	437	▲103	▲19.1%	主として研究開発費減少によるもの
合計	1,642	1,567	▲75	▲4.6%	

連結財務状況

2017年11月期 連結財務状況			
(単位：百万円)	16/11期	17/11期	増減
総資産	3,860	2,704	▲30.0%
現金及び預金	1,520	554	▲63.5%
有利子負債	303	495	+63.4%
自己資本	2,701	1,449	▲46.3%
資本金	133	146	+9.5%
資本剰余金	1,881	1,894	+0.7%
利益剰余金	809	▲353	—
自己株式	▲122	▲236	—
自己資本比率	70.0%	53.6%	▲16.4PT

連結キャッシュ・フロー計算書

2017年11月期 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)	16/11期	17/11期	増減	増減理由
期首	2,177	1,514	▲663	
営業CF	▲118	▲792	▲673	税金等調整前当期純損失計上によるもの
投資CF	▲287	▲251	+28	事業譲渡、無形固定資産の取得によるもの
財務CF	▲257	78	+335	長期借入による収入、自己株式取得によるもの
期末	1,514	548	▲965	



2018年11月期業績予想

連結業績予想数値

2018年11月期 連結業績予想			
(単位：百万円)	17/11期	18/11期	前期比
売上高	6,115	7,382	+1,267
開発推進・支援	3,082	3,034	▲48
コンテンツ	1,560	2,557	+997
人材	1,472	1,791	+319
営業利益	▲1,251	104	+1,355
経常利益	▲1,202	121	+1,323
当期純利益	▲1,137	111	+1,248
EPS	▲456.73円	44.56円	+501.29円
配当金	0円	0円	-

FY18セグメント別施策

開発推進・支援事業

- ・「Enlighten事業部」を設置し販売強化
- ・「Automobile事業部」を設置し自動車業界向け営業活動を強化
- ・『Mizuchi』『YEBIS』非エンターテインメント業界向けでの利用範囲拡大

コンテンツ事業

- ・新規タイトル3本を順次配信予定
- ・既存タイトル『テラバトル2』は今春大規模改修予定
- ・『テラバトル2』中国語版を今夏配信予定

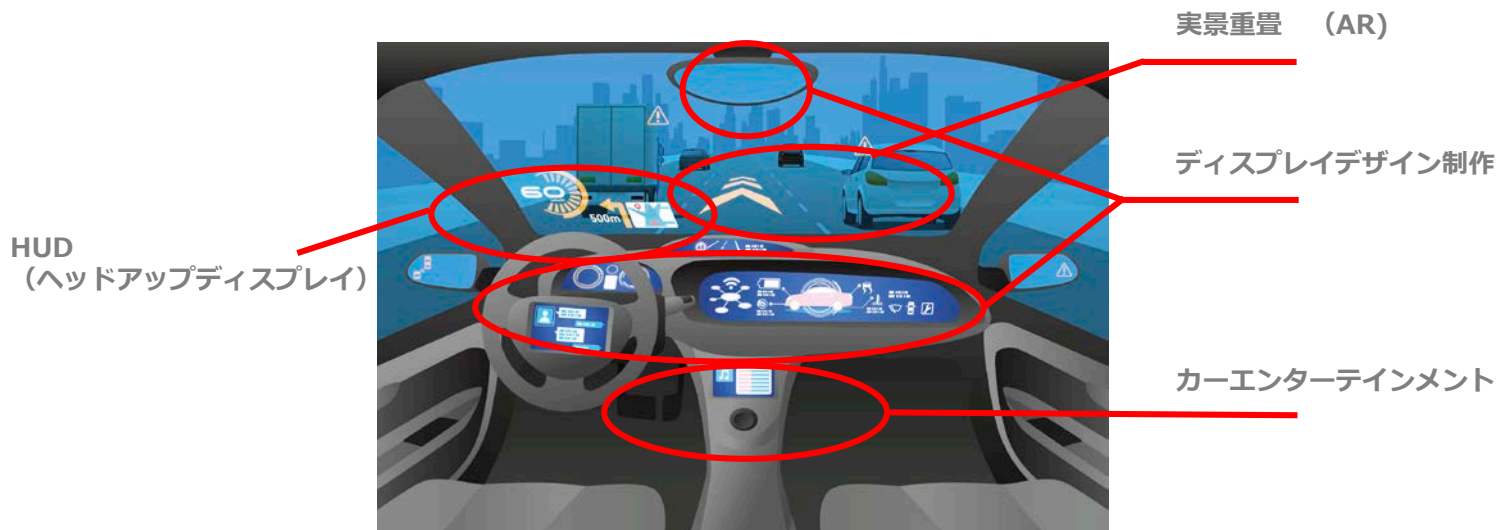
人材事業

- ・営業体制強化による売上・利益拡大

開発推進・支援事業

「Automotive事業部」を設置

- **HMI関連事業**
 - 自動車のスマート化に伴い、車載HMI向上が自動車メーカーの重要課題
 - リアルタイム3DCG技術への関心が高く、当社にとってビジネスチャンス
 - 自動車メーカーやTier1サプライヤーの製品開発を強力支援
 - 3DCG技術を活用したHMIソリューションを開発中
- **自動運転関連事業**
 - 自動運転関連ソフトウェアの開発支援

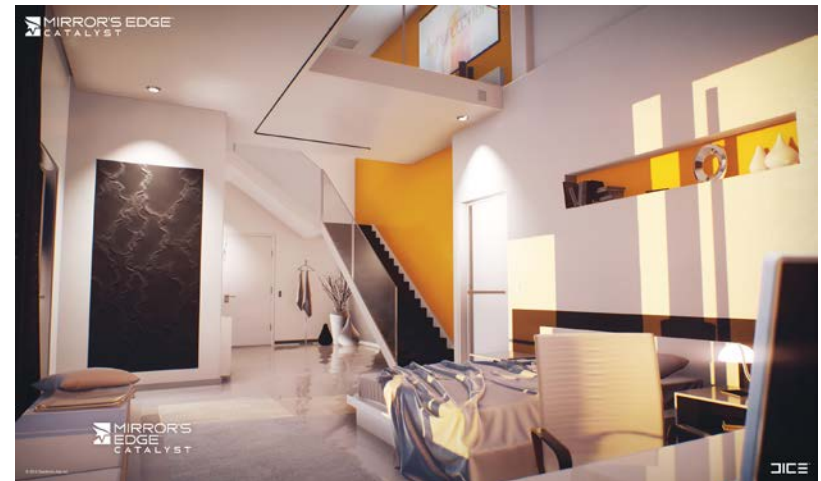


開発推進・支援事業

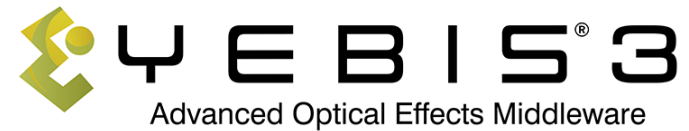
「Enlighten事業部」を設置

- 2017年イギリスARM社100%子会社Geomerics社より『Enlighten』のライセンスを獲得
- 全世界における『Enlighten』の開発、販売、サポートを実施
- 世界的トップ企業に高い評価を得ている業界最高水準の技術
- 売上ランキングの上位に位置する多くのゲームが利用
- 自社のミドルウェアとのシナジー効果も期待
- Nintendo Switchにも対応、タイトルも発売
- 建築業界、映像業界、自動車業界等でも幅広い利用が可能

専門部署設置により、
国内・海外
マーケットの販売活動強化



開発推進・支援事業



質感表現力に圧倒的な強みを持つ『Mizuchi』『YEBIS』

- 「住宅」「自動車」「映像制作」など非エンターテインメント領域での利用範囲拡大
- 『Enlighten』との相乗効果でゲームでの利用を推進



コンテンツ事業：新規配信予定タイトル



「療成敗！ジェットナース」（今春サービス開始予定）

公式ティザーサイト <https://jet-nurse.siliconstudio.co.jp/>

コンテンツ事業：新規配信予定タイトル



パレットパレード
Palette Parade

「パレットパレード」 (今夏サービス開始予定)

公式ティザーサイト <http://paletteparade.siliconstudio.co.jp/>

コンテンツ事業：新規配信予定タイトル

トリニティセブン

TRINITY SEVEN

⇒ スマートフォン・PC向けゲーム化決定
2018年配信予定!!

©サイトウケンジ・奈央見徳/KADOKAWA/トリニティセブンE.A.製作委員会/©Silicon Studio Corp., all rights reserved.

「トリニティセブン」(今夏サービス開始予定)

公式ティザーサイト <https://trinity-7.siliconstudio.co.jp/>

人材事業：高成長ペースは継続見込

 **Manpower**
人材事業

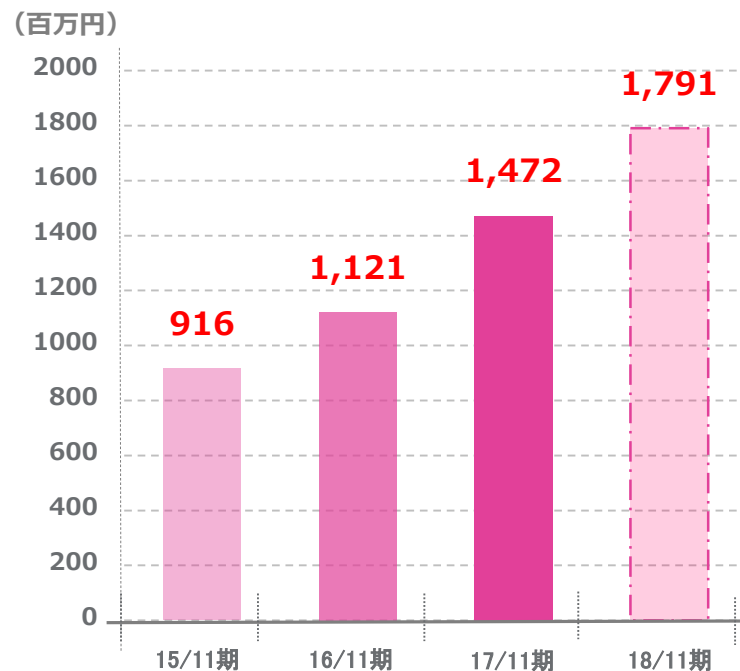
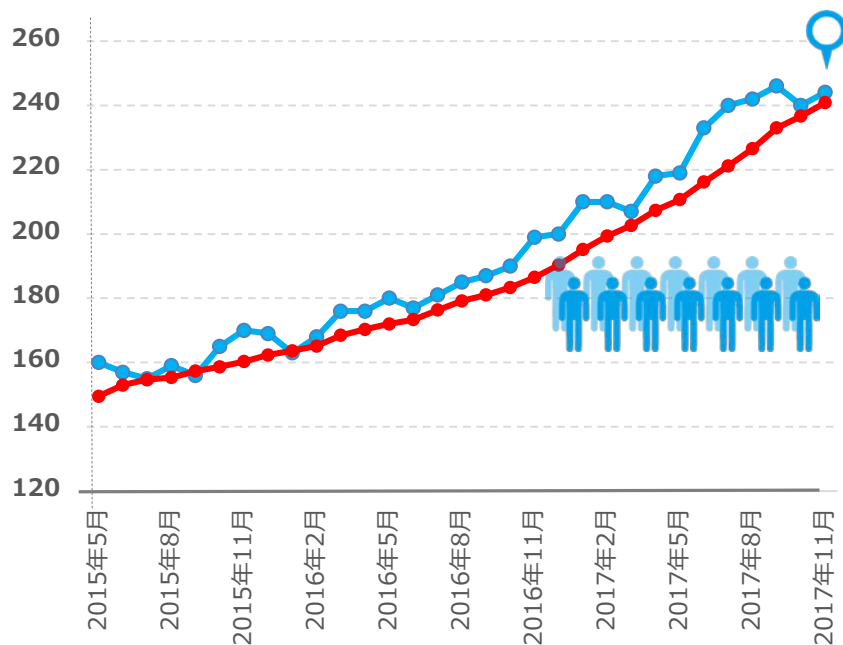
<http://ss-agent.com/>

– 2017年11月末現在登録者数

約5,600名

人材派遣 稼働者数推移

人材事業 売上高推移





成長戦略

持続的成長のための取り組み

成長戦略：今後の取り組み



開発推進・支援事業

『YOKOZUNA data』がゲームデータマイニングコンテスト2部門で優勝

- 『YOKOZUNA data』が「IEEE 2017 Conference on Computational Intelligence in Games」のゲームデータマイニングコンテスト2部門で優勝
- 既に国内外複数のゲーム会社で利用されており、今後更なる拡大を見込む
- 将来的にはゲーム以外の分野（ヘルスケア・保険etc.）でも顧客獲得を目指す



YOKOZUNA data

開発推進・支援事業

『YOKOZUNA data』がゲームデータマイニングコンテスト2部門で優勝

『YOKOZUNA data』とは

- ユーザーの行動予測を行う高度な機械学習エンジン
- 2年以上の開発フェーズを経て2017年6月サービス開始
- ディープラーニングとアンサンブルラーニングを活用
- 数百万ユーザー1人ひとりの行動・売上を事前に予測
- 継続率向上や売上予測、レコメンド機能
- 専門家の経験に頼っていた様々な領域に適用可能

YOKOZUNA dataの仕組み



本資料における注意事項等

■本資料に掲載している情報は、シリコンスタジオ株式会社（以下、当社）の財務情報、経営指標等の提供を目的としておりますが、内容についていかなる表明・保証を行うものではありません。また、本資料の情報の掲載は、投資勧誘を目的にしたものではありません。実際に投資を行う際は、本資料の情報に全面的に依拠して投資判断を下すことはお控えいただき、投資に関するご決定は皆様ご自身のご判断で行うようお願いいたします。

■本資料に掲載している情報に関して、当社は最新の注意を払っておりますが、掲載した情報に誤りがあった場合や、第三者によりデータ改ざん、データダウンロード等によって生じた障害等に関し、事由の如何を問わずに一切責任を負うものではありません。

■本資料に含まれる将来の見通しに関する記述等は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ経済動向及び市場環境や当社の関連する業界動向、その他内部・外部要因等により変動することがあります。従いまして、実際の業績が本資料に記載されている将来の見通しに関する記述等と異なるリスクや不確実性がありますことを、予めご了承ください。

【IRに関するお問い合わせ】

シリコンスタジオ株式会社

社長室 IR担当

電話 : 03-5423-6876

E-mail : ir@siliconstudio.co.jp