

Silicon Studio:

「2018年11月期 第1四半期 決算説明資料」

2018年4月20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

1. 2018年第1四半期連結決算説明

2. 今後の成長戦略

3. トピックス

4. 2018年11月期 連結業績予想

参考資料: 会社概要

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。



1. 2018年11月期第1四半期 連結決算説明

2018年11月期第1四半期 連結業績：全社

新作ゲーム3本のリリースを第2四半期以降に計画しており、開発費用の先行負担の影響等により減収・赤字拡大。ただし、下期偏重の事業計画であることから、第1四半期までの業績進捗は概ね期初計画どおり

(単位:百万円)

	2018年11月期 第1四半期	2017年11月期 第1四半期	前年同期比
売上高	1,098	1,470	▲ 371
売上原価	1,062	1,352	▲ 290
売上総利益	36	117	▲ 80
販管費	401	416	▲ 15
営業利益	▲ 364	▲ 298	▲ 65
経常利益	▲ 401	▲ 260	▲ 140
四半期純利益	▲ 401	▲ 170	▲ 231

2018年11月期第1四半期 連結業績:セグメント別

開発推進・支援事業は採算性改善により黒字転換、人材事業は堅調な業績推移により増収増益、コンテンツ事業は新作ゲームタイトルの開発費用の先行負担や前期ゲーム2タイトル売却の影響により減収・赤字拡大

(単位:百万円)

		2018年11月期 第1四半期	2017年11月期 第1四半期	前年同期比
開発推進・支援	売上高	552	591	▲ 38
	セグメント利益	4	▲ 60	+64
コンテンツ	売上高	143	561	▲ 417
	セグメント利益	▲ 298	▲ 149	▲ 148
人材	売上高	404	317	+86
	セグメント利益	80	51	+28

セグメント別業績：①開発推進・支援事業

(単位:百万円)

	2018年11月期 第1四半期	2017年11月期 第1四半期	前年同期比
売上高	552	591	▲ 38
セグメント利益	4	▲ 60	+64

- 採算性が改善し、セグメント利益は黒字転換
- 売上・セグメント利益ともに計画を上回る
- 開発案件は、計画を上回る
→注力分野である自動車業界向けも好調。計画を上回る
- ミドルウェアは、期ずれが生じたこと等により計画を下回る
- ソリューションは、前年同期比減少

セグメント別業績：②コンテンツ事業

(単位:百万円)

	2018年11月期 第1四半期	2017年11月期 第1四半期	前年同期比
売上高	143	561	▲ 417
セグメント利益	▲ 298	▲ 149	▲ 148

- 前年度、ゲーム2タイトルを譲渡したことや、第2四半期以降リリース予定の新作ゲームの開発費用の先行負担により前年同期比減収・赤字拡大
- 当四半期に新作ゲームをリリースしなかったのは期初計画どおり
- 既存ゲームタイトルはやや苦戦し、計画を少し下回る

セグメント別業績：③人材事業

(単位:百万円)

	2018年11月期 第1四半期	2017年11月期 第1四半期	前年同期比
売上高	404	317	+86
セグメント利益	80	51	+28

- 引き続き業績好調。前年同期比増収増益
- 売上・セグメント利益ともに概ね計画通り
- 当期に稼働中の一般派遣労働者数は延べ752名(前年同期比+18.6%)
有料職業紹介の成約実績は55名(前年同期比+103.7%)

2018年11月期第1四半期 連結貸借対照表

(単位:百万円)

	2018年11月期 第1四半期末	2017年11月期末	前期末比
流動資産	1,347	1,782	▲ 435
(うち現預金)	358	554	▲ 196
固定資産	840	921	▲ 80
(うちソフトウェア資産)	316	367	▲ 51
資産合計	2,187	2,704	▲ 516
流動負債	881	957	▲ 75
固定負債	259	298	▲ 39
負債合計	1,140	1,255	▲ 115
(うち有利子負債)	491	495	▲ 4
株主資本	1,048	1,449	▲ 401
純資産合計	1,047	1,448	▲ 401
負債純資産合計	2,187	2,704	▲ 516
自己資本比率	47.9%	53.6%	▲ 5.7pt



2. 今後の成長戦略

現状認識

1. 事業環境

エンターテインメント業界

◆ スマホゲーム：市場拡大が続くものの、寡占化が進む

寡占化が進み、ゲーム会社各社の利用者囲い込みの動きが活発化することで、後述する新サービス『YOKOZUNA data』の需要増加を期待

◆ 家庭用ゲーム・PCオンラインゲーム

- PCオンラインゲーム市場は海外を中心に拡大が続く
- 家庭用ゲーム市場は市場縮小が続いていたが、昨年発売されたNintendo Switchの大ヒットにより回復の兆しも

Nintendo Switchの大ヒットにより、今後ゲーム会社各社のゲームソフト開発が増加すれば、開発推進・支援事業(特にミドルウェア)のビジネスチャンスも増加

現状認識

非エンターテインメント業界

- 自動車、住宅・不動産業界向け等のCG案件が近年増加傾向
- AI開発を支援する機械学習用のCGデータ制作案件も発生
- AR(拡張現実)やVR(バーチャルリアリティ)は課題が残るものの、以前より身近な存在になり、まだ実験段階ではあるが様々な業界で活用の動き

AR、VR関連にとどまらず、当社CG技術へのニーズは様々な業界で今後も増加する見通し

2. 当社の現状

- エンターテインメント業界向け売上比率 90%超
- 国内売上比率 90%超

拡大余地の大きい非エンターテインメント業界向けや海外向け売上を伸ばしたい

今後の成長戦略

1. 開発推進・支援事業

- 昨年買収したミドルウェア『Enlighten』は世界的に知名度が高く、販売拡大が見込めることから、特に海外での販売活動を強化
- 『Enlighten』を軸に『Mizuchi』や『YEBIS』など当社ミドルウェア製品全体の販売拡大
- 成長余地が大きい自動車、住宅、映像業界などの非エンターテインメント業界向けの売上拡大(特に自動車業界)
- データサイエンス領域における新サービス『YOKOZUNA data』での顧客獲得

今後の成長戦略

2. コンテンツ事業

- 新規タイトル開発は市場分析を十分に行い慎重に取り組む
- 知名度の高い人気IPタイトル獲得を目指す
- プロモーション活動の早期化による認知度アップ

3. 人材事業

- クリエイティブ業界向けで成長余地があることから、引き続き同業界に特化

既存事業での取組みに加え、後述する注力分野の事業拡大を加速させ、ストック型収益の確保により、コンテンツ事業の好不調の波にかかわらず、利益創出できる収益基盤の構築を目指す

注力分野 ①ミドルウェア

2017年にグローバルイルミネーションミドルウェア『Enlighten』のライセンスおよび全世界での開発、販売、サポート権を取得

『Enlighten』の特徴

- リアルタイムに間接光の計算処理をおこなう業界唯一のミドルウェア
- 国内・海外の有名ゲームソフトで採用実績多数
- マルチプラットフォーム対応(Nintendo Switchにも対応)
- 建築、映像、自動車業界などゲーム以外でも利用可能

当社が『Enlighten』のライセンスを取得したことへの認知度向上を図るため、国内・海外問わず継続的なプロモーション活動を強化

『Enlighten』は、世界的に知名度の高いミドルウェアであることから、特に海外マーケットでの販売拡大を目指すと同時に、当社ミドルウェア『Mizuchi』や『YEBIS』との親和性が高いことから、全世界での販売拡大を目指す

注力分野 ②自動車業界向け事業

自動車のコンピューター化に伴い、自動車メーカーでは次世代自動車開発の動きが活発化しており、当社のビジネスチャンスも増加

自動車業界向け案件概要

◆ 車載HMI(Human Machine Interface)関連事業

当社のリアルタイム3DCG技術やデザイン力が評価され、自動車ダッシュボード周りのデジタル化のためのソフトウェア開発を支援

◆ 自動運転関連事業

ゲーム開発で培ったGPU活用技術やソフトウェア開発技術が評価され、自動運転関連のソフトウェア開発を支援

自動車業界向け事業は今期も着実な増収を計画しており、来期以降も成長が見込める分野

現在、3DCG技術を活用した自社のHMIソリューションを開発中であり、中長期では受託開発型ビジネスに加え、ストック型ビジネスによる収益基盤強化を目指す

注力分野 ③データサイエンス領域

**ゲームユーザーの行動予測を行う高度な機械学習エンジン
『YOKOZUNA data』をサービス開始**

『YOKOZUNA data』の特徴

- ユーザーの行動予測を行う高度な機械学習エンジン
- ディープラーニングやアンサンブルラーニングを活用しビッグデータ解析
- 個々のゲームユーザーの課金額や「いつ」ゲームを止めるか等を事前予測

ゲーム会社は、『YOKOZUNA data』で止めそうなゲーム利用者を事前把握し、対象者にプロモーションを実施することにより、利用者をつなぎ止め離脱率低減に活用

『YOKOZUNA data』は、ゲームユーザー数に比例した月次利用料を得るストック型ビジネスモデルであり、利用企業の積上げにより収益基盤強化を図る
また、ゲーム以外の分野でも活用できるサービスのため、中長期ではヘルスケア業界等でも利用企業獲得を目指す

『YOKOZUNA data』最優秀論文賞受賞

「FICC(Future of Information and Communication Conference)2018」で
『YOKOZUNA data』が最優秀論文賞を受賞
電気電子分野における世界最大の専門組織であるIEEE（米国電気電子学会）
の論文集に収録予定





3. トピックス

第三者割当による新株予約権発行について

資金用途	非エンターテインメント業界向けのエンジニア、および機械学習分野の研究開発のためのデータサイエンティストの採用および人件費に充当
スキーム	契約上行使を確約されたコミットメントワラント(第5回～第7回新株予約権)と特定の株価をターゲットとしたターゲットワラント(第8回～第10回新株予約権)を組み合わせて発行(第6回～第10回新株予約権は行使価額修正条項が付帯)
割当先	米国籍ファンド (Japan International Partners LLC、Nippon Opportunity Partners LLC)
調達額	946百万円(今後の株価動向および新株予約権行使状況により変動) 内訳:コミットメントワラント(第5回～第7回新株予約権)619百万円 ターゲットワラント(第8回～第10回新株予約権)326百万円

※調達額は2018年3月9日開示資料「第三者割当による新株予約権の募集に関するお知らせ」に記載の概算額です。行使価額修正条項など本新株予約権発行条件の詳細は開示資料をご参照ください



4. 2018年11月期連結業績予想

2018年11月期連結業績予想

現時点におけるセグメント別通期業績見通しは以下のとおり
2018年1月15日公表の業績予想から変更なし

- ◆ 開発推進・支援事業 計画を上回る見通し
- ◆ コンテンツ事業 新作ゲームは計画通りリリース予定
既存ゲームは計画を下回る見通し
- ◆ 人材事業 計画通りの見通し

(単位:百万円)

	2018年11月期 予想	2017年11月期 実績	前年比
売上高	7,382	6,115	+1,267
営業利益	104	▲ 1,251	+1,355
経常利益	121	▲ 1,202	+1,323
当期純利益	111	▲ 1,137	+1,248
EPS	44.56円	▲456.73円	+501.29円

2018年11月期配当予想

財務基盤の強化を優先し、2018年11月期も無配とさせていただきます。業績回復、および収益力の向上に向けた取り組みを着実に実行し、早期に復配できるよう努めてまいります。

決算期	1株配当金
2015年11月期(実績)	10円
2016年11月期(実績)	10円
2017年11月期(実績)	0円
2018年11月期(予想)	0円

コンテンツ事業：新規配信タイトル



「療成敗！ジェットナース」(2018年4月10日サービス開始)

公式サイト <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」(今夏サービス開始予定)

公式サイト <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/>



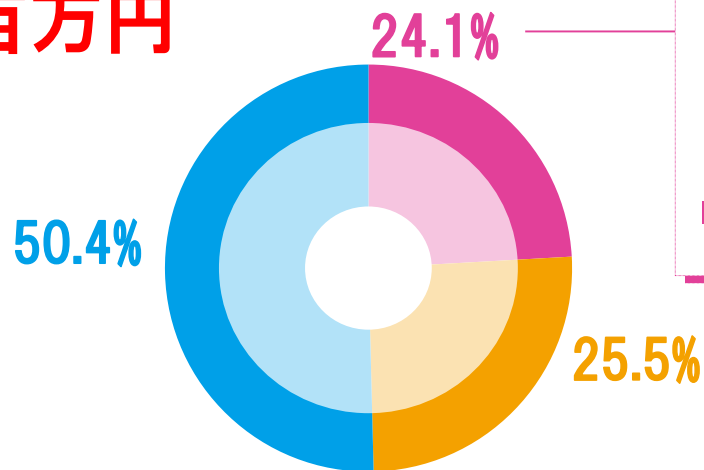
会社概要



社名	シリコンスタジオ株式会社
設立	1999年11月
上場日	2015年2月23日(東証マザーズ:3907)
所在地	東京都渋谷区恵比寿1-21-3
資本金	146百万円(2017年11月末現在)
従業員数	単体243名、連結308名(2017年11月末現在)
関係会社	イグニス・イメージワークス株式会社 株式会社イリンクス

事業概要

2017年11月期連結売上高
6,115百万円



Manpower 人材事業

- 人材派遣サービス デジタルコンテンツ分野に特化したクリエイターの人材派遣サービス
- 人材紹介サービス デジタルコンテンツ分野に特化したクリエイターの人材紹介サービス

Technology

開発推進・支援事業

- ミドルウェア開発
ゲーム開発エンジン「OROCHI」、
ポストエフェクトミドルウェア「YEBIS」、
リアルタイムレンダリングエンジン「Mizuchi」
リアルタイムGIソフトウェア「Enlighten」
等のライセンス販売
- ソリューションサービス
オンラインゲームの企画、
サーバ設計、ネットワークの構築・運用・監視サービス
- 開発受託
他社ゲームタイトル、CG関連などの開発受託

Contents

コンテンツ事業

- コンテンツ
自社タイトルによるスマートフォン向けゲームの
開発・販売



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、投資勧誘を目的と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

IR担当

電話 : 03-5423-6876

E-mail : ir@siliconstudio.co.jp