



# 2021年11月期第2四半期 決算説明資料

2021年7月16日  
シリコンスタジオ株式会社  
(証券コード:3907)

# INDEX

**1. 2021年11月期第2四半期 連結決算説明**

2. トピックス

3. 2021年11月期 連結業績予想

4. 事業の方向性

APPENDIX: 会社概要

## 2021年11月期第2四半期 連結業績：全社

子会社で2次下請けとして受託したゲームアセット開発案件の第2フェーズにおいて、当第2四半期に受注損失引当金繰入額75百万円を追加計上

(単位:百万円)

	2020年11月期 第2四半期	2021年11月期 第2四半期	前年同期比
売上高 (うち子会社分)	2,096 (408)	1,875 (352)	▲ 220 (▲ 55)
売上原価	1,337	1,318	▲ 19
売上総利益	758	557	▲ 201
販管費	728	789	60
営業損益 (うち子会社分)	29 (7)	▲ 231 (▲ 215)	▲ 261 (▲ 223)
経常損益	33	▲ 216	▲ 249
四半期純損益	▲ 7	▲ 241	▲ 234

## 2021年11月期第2四半期 連結業績:セグメント別

### 開発推進・支援事業、人材事業ともに減収減益

(単位:百万円)

		2020年11月期 第2四半期	2021年11月期 第2四半期	前年同期比
開発推進・支援	売上高	1,133	1,029	▲ 103
	セグメント利益	63	▲ 171	▲ 235
人材	売上高	914	838	▲ 75
	セグメント利益	204	167	▲ 36
その他	売上高	48	7	▲ 41
	セグメント利益	2	0	▲ 2
全社費用		241	228	▲ 12
連結合計	売上高	2,096	1,875	▲ 220
	営業利益	29	▲ 231	▲ 261

※2018/7の事業譲渡によりコンテンツ事業から撤退済ですが、他社との協業により継続しているコンテンツタイトルの売上については、「その他」として集計

## セグメント別業績：①開発推進・支援事業

(単位:百万円)

	2020年11月期 第2四半期	2021年11月期 第2四半期	前年同期比
<b>売上高</b>	<b>1,133</b>	<b>1,029</b>	<b>▲ 103</b>
(受託開発)	(730)	(623)	(▲ 107)
(ミドルウェア)	(285)	(287)	(1)
(ソリューション)	(117)	(118)	(1)
<b>セグメント利益</b>	<b>63</b>	<b>▲ 171</b>	<b>▲ 235</b>

- 受託開発は、子会社の不採算案件の影響等により減収
- ミドルウェアは、お客様の評価期間長期化の影響があったものの増収
- ソリューションは、サーバ開発売上が増加したことにより増収
- 子会社のゲームアセット開発案件第2フェーズについて、受注損失引当金繰入額を当期累計166百万円(Q1:91百万円、Q2:75百万円)計上  
本第2フェーズの製造原価は全額引当計上済

## セグメント別業績：②人材事業

(単位:百万円)

	2020年11月期 第2四半期	2021年11月期 第2四半期	前年同期比
売上高	914	838	▲ 75
セグメント利益	204	167	▲ 36

- 即戦力ニーズが高まり、採用基準の厳格化の影響等により人材派遣、有料職業紹介ともに減収
- 当第2四半期に稼働した一般派遣労働者数は延べ1,238名(前年同期比▲13.8%)  
有料職業紹介の成約実績は152件(前年同期比▲9.0%)

## 2021年11月期第2四半期 連結貸借対照表

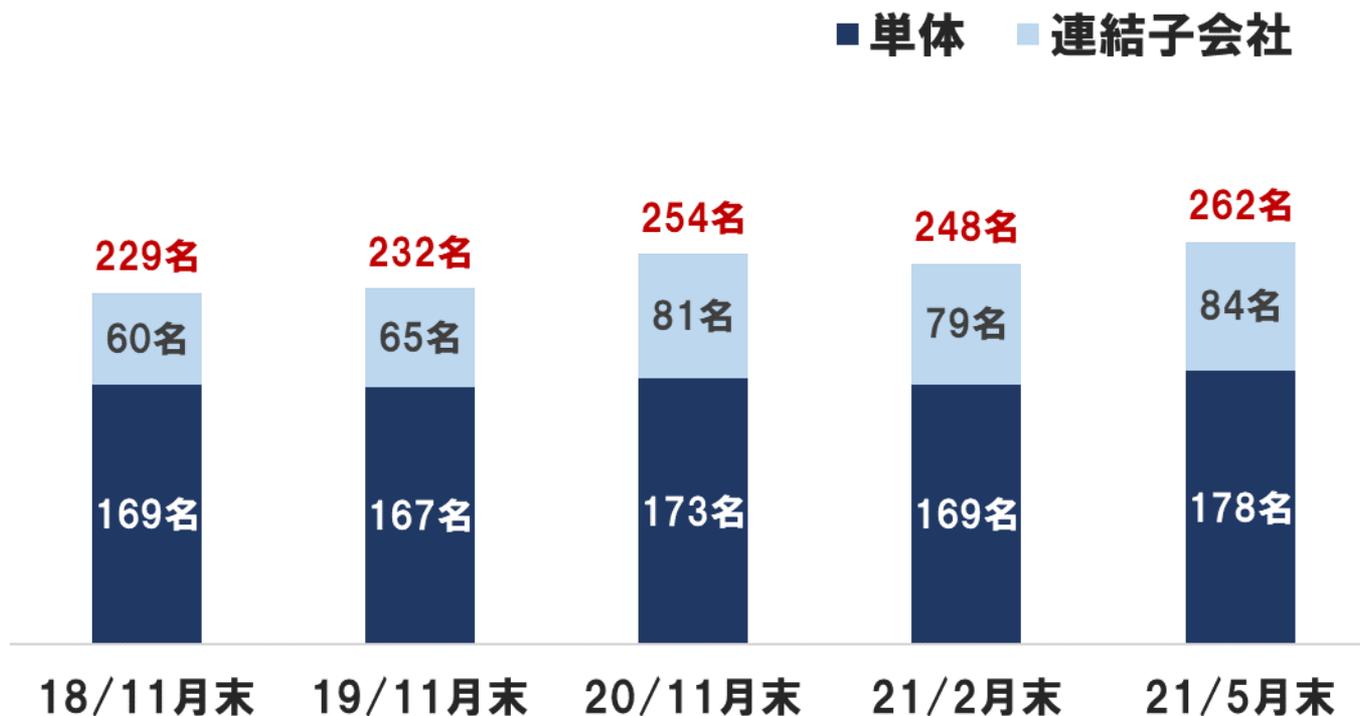
自己資本比率は前期末比7.6pt減少し47.0%

(単位:百万円)

	2020年11月期末	2021年11月期 第2四半期末	前期末比
流動資産	2,056	2,014	▲ 41
(うち現預金)	(932)	(962)	(30)
固定資産	582	582	0
資産合計	2,638	2,597	▲ 40
流動負債	1,044	1,178	133
固定負債	143	198	55
負債合計	1,187	1,376	189
(うち有利子負債)	(465)	(523)	(57)
純資産合計	1,450	1,220	▲ 230
(うち資本金)	(455)	(466)	(10)
負債・純資産合計	2,638	2,597	▲ 40
自己資本比率	54.6%	47.0%	▲7.6pt

## 従業員数推移

4月1日付で新入社員13名が入社  
ネットワークエンジニアが不足しており、今後も積極的な採用活動を継続



## 第三者割当新株予約権 行使状況

第9回新株予約権、第10回新株予約権は未行使のまま権利消滅

	行使期限	行使価額 (円)	付与数 (株)	既行使数 (株)	備考
第5回新株予約権	-	1,886	50,000	50,000	
第6回新株予約権	-	1,766	140,000	140,000	
第7回新株予約権	-	1,676	140,000	140,000	
第8回新株予約権	2021/3/26	1,188	25,000	25,000	
第9回新株予約権	2021/4/23	1,253	70,000	0	権利消滅
第10回新株予約権	2021/5/24	1,418	70,000	0	権利消滅
			計	495,000	355,000

※本新株予約権発行条件の詳細は2018年3月9日適時開示「第三者割当による新株予約権の募集に関するお知らせ」をご参照ください

1. 2021年11月期第2四半期 連結決算説明

2. トピックス

3. 2021年11月期 連結業績予想

4. 事業の方向性

APPENDIX: 会社概要

## コミットメントライン契約更新

運転資金の確保、および財政基盤の安定性向上のため機動的かつ安定的な資金調達手段を確保する目的で、昨年締結したコミットメントライン契約を更新

<b>契約締結先</b>	<b>三菱UFJ銀行</b>
<b>契約限度額</b>	<b>1,000百万円</b>
<b>契約期間</b>	<b>2021/6/19～2022/6/18</b>
<b>資金用途</b>	<b>運転資金</b>
<b>担保の有無</b>	<b>無担保・無保証</b>

1. 2021年11月期第2四半期 連結決算説明

2. トピックス

**3. 2021年11月期 連結業績予想**

4. 事業の方向性

APPENDIX: 会社概要

## 2021年11月期 連結業績予想

2021年7月6日付で当期業績予想を修正

(単位:百万円)

	2019年 11月期 実績	2020年 11月期 実績	2021年 11月期 前回予想 ①	2021年 11月期 今回予想 ②	前回比 ②-①
売上高	4,594	4,134	4,350	4,170	▲ 180
営業利益	45	73	110	▲ 126	▲ 236
経常利益	60	77	110	▲ 102	▲ 212
当期純利益	158	16	70	▲ 68	▲ 138

## 2021年11月期 事業セグメント別業績予想

(単位:百万円)

		2019年 11月期 実績	2020年 11月期 実績	2021年 11月期 前回予想 ①	2021年 11月期 今回予想 ②	前回比 ②-①
開発推進・支援	売上高	2,630	2,221	2,517	2,430	▲ 87
	セグメント利益	132	103	200	▲ 26	▲ 226
人材	売上高	1,841	1,829	1,803	1,733	▲ 70
	セグメント利益	376	415	395	330	▲ 65
その他	売上高	122	83	30	7	▲ 23
	セグメント利益	9	5	2	0	▲ 2
全社費用		469	450	487	430	▲ 57
連結合計	売上高	4,594	4,134	4,350	4,170	▲ 180
	営業利益	45	73	110	▲ 126	▲ 236

1. 2021年11月期第2四半期 連結決算説明

2. トピックス

3. 2021年11月期 連結業績予想

**4. 事業の方向性**

APPENDIX: 会社概要

## 事業の方向性：開発推進・支援事業を取り巻く環境

### ①ゲームエンジン

ゲーム分野だけでなく、産業界にもゲームエンジン活用の動き

### ②DX、デジタルツイン

あらゆる分野でデータのデジタル化とその利用が進展  
3Dデータの活用とリアルタイム処理ニーズ(ゲームエンジン活用)

### ③クラウドサービス

エンターテインメント業界、産業界ともに、クラウドベースでサービス化が進展

業界問わず、当社のゲームエンジンに関する知見への引き合いは増加傾向

## 事業の方向性：開発推進・支援事業

### 当社の強み

エンターテインメント業界で培ったリアルタイムCGの技術力、表現力、発想力

エンジン開発まで経験しているレンダリング技術とその応用力

ネットワーク技術＋クラウドサービス活用の経験値

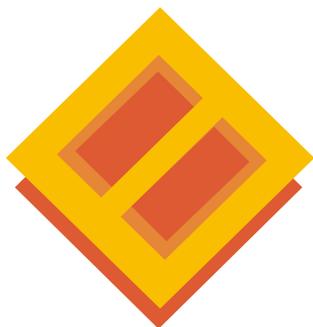


ゲームエンジン、クラウドサービスを活用したソリューションプロバイダーとして成長を目指す

# Ideas × Art × Technology

技術力・表現力・発想力を兼ね備えたCGソリューションプロバイダー

# 機械学習向け教師画像用CG生成ソリューション



## BENZaiTEN

Generating CG-Based Training Data for AI

- 教師画像CG生成
  - 不良品判定用CG生成
  - 組立て部品・パーツ認識用CG生成
  - 人物(顔・表情)認識用CG生成
  - 学習用シーン映像CG生成
- 教師画像用CG生成ツール/シミュレーション開発

## 事業の方向性：人材事業

中長期では、組織面、人材面からワンストップで経営課題を解決できる  
総合型人材サービスを提供できる体制を目指す





**ご清聴ありがとうございました**

# APPENDIX: 会社概要

## 会社概要

- **社名** シリコンスタジオ株式会社
- **証券コード** 3907(東証マザーズ上場)
- **設立** 1999年11月
- **上場日** 2015年2月23日
- **所在地** 東京都渋谷区恵比寿1-21-3 NRビル
- **資本金** 455百万円(2020年11月末現在)
- **売上高** 4,134百万円(2020年11月期連結)
- **事業内容** 開発推進・支援事業  
人材事業
- **従業員数** 単体173名、連結254名(2020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(連結子会社)  
株式会社イリンクス(持分法適用会社)

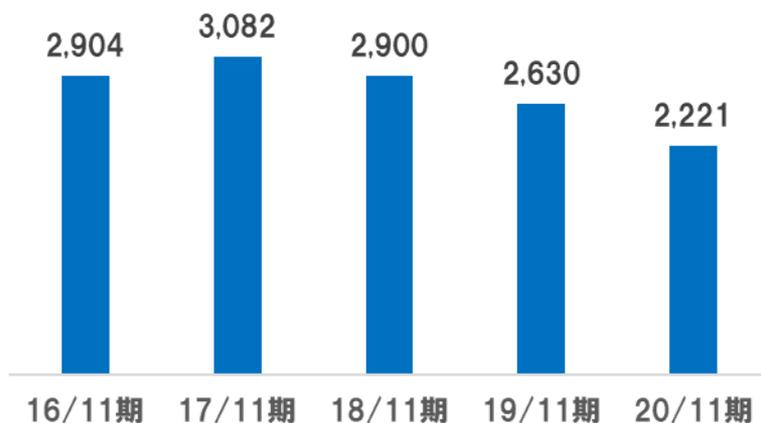
## 事業概要：①開発推進・支援事業

### <事業概要>

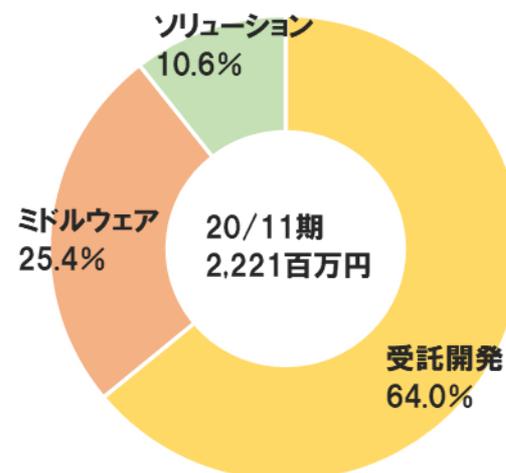
- **受託開発** ゲーム、CG・AR・VR関連、自動車向けHMIなどの受託開発
- **ミドルウェア** 3DCG技術を核としたミドルウェア製品の開発・販売、ミドルウェアの受託開発
- **ソリューション** 大手ゲーム会社向けにサーバープログラム開発からネットワーク構築・運用・監視サービスをワンストップで提供

### <売上推移>

(百万円)



### <売上構成>



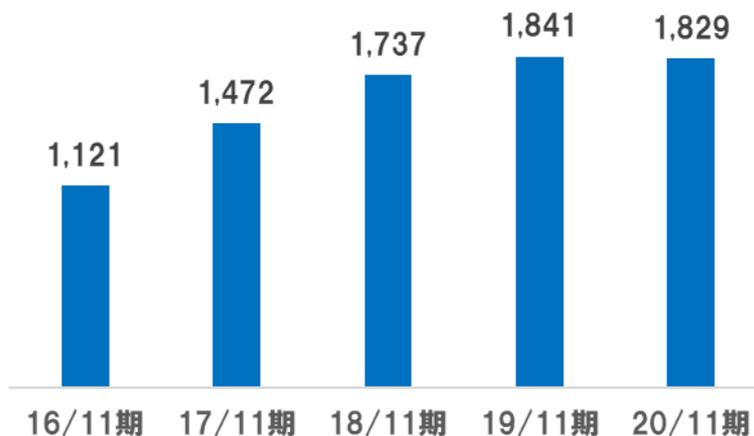
## 事業概要: ②人材事業

### <事業概要>

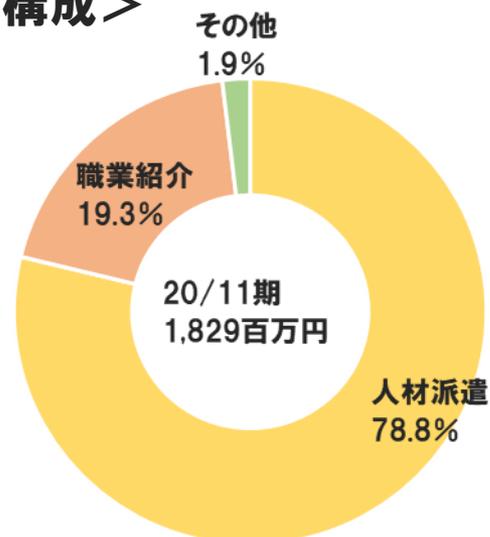
- ゲーム、WEB、映像業界のクリエイター、エンジニアに特化した登録型人材派遣、有料職業紹介サービス

### <売上推移>

(百万円)

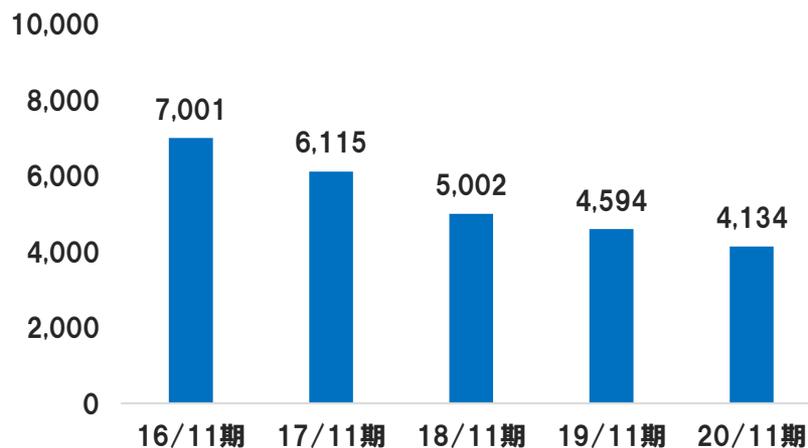


### <売上構成>

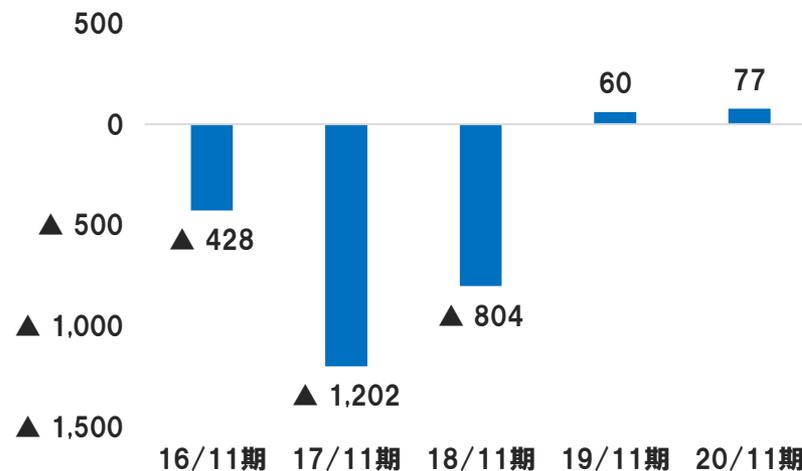


## 連結業績推移(単位:百万円)

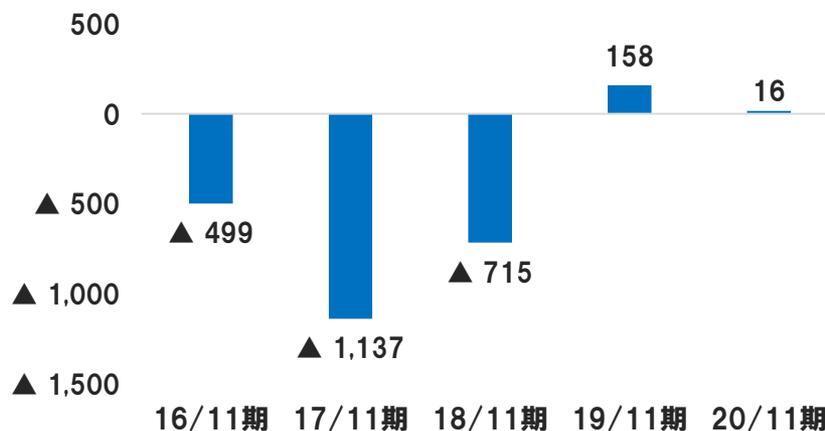
### ■ 売上高



### ■ 経常利益



### ■ 当期純利益



## 主なミドルウェア製品



- **ポストエフェクトミドルウェア「YEBIS」**

製品紹介サイト <https://www.siliconstudio.co.jp/middleware/yebis/jp/>

- **リアルタイムレンダリングエンジン「Mizuchi」**

製品紹介サイト <https://www.siliconstudio.co.jp/middleware/mizuchi/>

- **グローバルイルミネーション(GI)のリアルタイム処理「Enlighten」**

製品紹介サイト <https://www.siliconstudio.co.jp/middleware/enlighten/jp/>

## 本資料における注意事項等

- 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作成したものであり、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。
- 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ご自身のご判断で行うようお願いいたします。

【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

E-mail : [ir@siliconstudio.co.jp](mailto:ir@siliconstudio.co.jp)