



平成30年7月6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 取締役コーポレートサービス本部長
梶谷 眞一郎
(TEL. 03-5488-7070)

連結業績予想修正に関するお知らせ

当社は、平成30年7月6日開催の取締役会において、最近の業績の動向等を踏まえ、平成30年6月18日付で開示いたしました「連結業績予想に関するお知らせ」にて一旦未定としていた業績予想を、下記のとおり修正することとしましたので、お知らせいたします。

記

1. 平成30年11月期 連結業績予想数値の修正 (平成29年12月1日～平成30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 未定	百万円 未定	百万円 未定	百万円 未定	円 銭 未定
今回修正予想 (B)	5,089	△850	△900	△765	△298.64
増減額 (B-A)	—	—	—	—	—
増減率 (%)	—	—	—	—	—
前期連結業績 (平成29年11月期)	6,115	△1,251	△1,202	△1,137	△456.73

2. 修正の理由

平成30年6月18日付適時開示「会社分割（簡易新設分割）および新設会社の株式譲渡に関するお知らせ」のとおり、平成30年7月4日付でコンテンツ事業を株式分割（簡易新設分割）により新設会社に承継させたうえで、新設会社の株式の90%を株式会社クリーク・アンド・リバー社へ譲渡（以下、「事業譲渡」という。）いたしました。

事業譲渡の影響、および直近の業績の進捗状況等の内容を踏まえ、当社グループの連結業績予想を、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見通しについては、以下のとおりであります。

平成30年11月期 事業セグメント別連結売上高見通し

(単位：百万円)

事業セグメント	期初予想 (平成30年1月15日公表)	今回修正予想	増減
開発推進・支援事業	3,034	3,034	0
コンテンツ事業	2,557	264	△2,293
人材事業	1,791	1,791	0
計	7,382	5,089	△2,293

売上高については、開発推進・支援事業と人材事業においては、概ね計画どおりに推移する見通しのため、期初予想から修正ございません。

コンテンツ事業においては、新作ゲームタイトル「療成敗！ジェットナース」を4月にリリースいたしました。売上高は低迷し、計画を下回る推移となりました。加えて、既存ゲームタイトルの売上高も計画を下回ったことから、第2四半期累計期間におけるコンテンツ事業の売上高は計画を下回りました。また、第3四半期以降に新作ゲームタイトル2作品のリリースを計画しておりましたが、事業譲渡により、これらの売上を見込めなくなったことから、期初予想を2,293百万円下回る見通しです。

利益面では、コンテンツ事業において、第2四半期累計期間までの売上高が計画を下回ったことによる影響に加え、新作ゲームタイトルに係る開発費の先行負担分を新作ゲームタイトルのリリースにより回収する計画でしたが、事業譲渡により回収を見込めなくなったことから、予想値を修正いたします。

3. 今後の見通し

今後、当社グループでは、開発推進・支援事業と人材事業の2事業を運営し、より収益性の高いビジネスへ注力し、収益の確保に努めてまいります。

開発推進・支援事業においては、近年引き合いが増加しており、成長余地が大きい自動車業界向け等の非エンターテインメント領域での営業活動に注力してまいります。

人材事業においては、クリエイティブ業界向けに特化した人材派遣・転職支援サービスを運営しておりますが、二ケタ成長を維持しており、今後も成長が継続する見通しです。

撤退したコンテンツ事業は、前期（平成29年11月期）実績ベースでセグメント売上高1,560百万円、セグメント損失627百万円を計上する赤字部門であったことから、事業譲渡により、今後の当社グループの売上高は減少する見通しですが、収益性は大きく改善するものと考えております。

事業譲渡に伴う固定費の削減を当期中に終え、来期以降の黒字化、および財務体質の改善に向けた取り組みを推進してまいります。

※ 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