

より楽しく、より快適に、コミュニケーションの新たな種を蒔くコムシード

## 2012年3月期 決算補足説明資料

コムシード株式会社（証券コード:3739）

C O M M U N I C A T I O N  
M O B I L E  
A M U S E M E N T



コムシード株式会社

# 当社の概況

## ■ 「グリパチ」ほか、ソーシャルゲームのラインナップが拡大

グリー株式会社との協業によるパチンコ・パチスロファン向けソーシャルゲーム「グリパチ」が2012年1月よりiモード版、Yahoo!ケータイ版でスタートし、4月よりEZweb版をスタートしました。また、恋愛ソーシャルゲーム「eden\*学園恋物語」が本格稼働するほか、株式会社ワークジャムより譲り受けたソーシャルゲーム「不思議の森のパン工房」により、サービスラインナップが拡大しています。

## ■ スマートフォンへのコンテンツ提供を加速

「パチンコ倶楽部」・「パーラーオリンピア」を2011年11月にNTTドコモ・spモードに提供するとともに、大人気スロットのアプリを中心した数多くのコンテンツのAndroid版ならびにiOS版を配信し、大人気スロットアプリは計画を上回るダウンロードを達成しました。スマホ向けコンテンツは一定の収益を確保しましたが、前期売上の45.9%を占めていた「キタックジャクラーワールド」のサービス終了などによる従来のフィーチャーフォン向け公式サイト売上の落ち込みをカバーするには至りませんでした。

## ■ 開発費・先行投資的費用の増加と特別損失等により、今期は減益に

携帯公式サイト会員数の減少とトライアル事業として実施したオンラインゲームサービスが計画未達と、当初計画していた新規SNSコンテンツの遅延によって売上高は計画を下回りました。また「グリパチ」など新たな収益が獲得される前に先行投資的な開発費の支出によって営業利益は計画を下回り、固定資産の減損処理と繰延税金資産の一部取り崩しにより、当期純損失となりました。

# ソーシャルゲーム① -オンラインホール「グリパチ」-

- ◆ 1月よりモード版、Yahoo!ケータイ版のサービスを開始。得意とするパチンコ・パチスロ分野でソーシャルゲームに本格進出。配信している実機アプリは、期中に10機種突破。現在人気タイトルが多数開発中であり、今後も更なる拡大を見込む。

## 携帯パチンコ・パチスロオンラインホール「グリパチ」



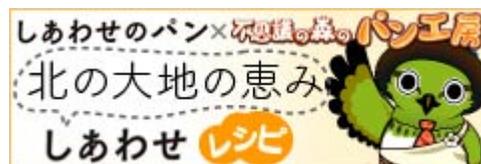
4月よりEZweb版にも対応。  
今後も人気タイトルの配信を強化。



and more...

## ソーシャルゲーム② -不思議の森のパン工房 ほか-

- ◆ 11月にワークジャムより譲渡を受けたほっこり系人気ソーシャルゲーム「不思議の森のパン工房」が安定稼動中。
- ◆ 20～30代女性を中心に高い支持を得ており、現在課題となっている新ジャンル展開への大きな足がかりとなった



映画とのコラボイベントや  
季節の限定イベントを多数開催



安定した人気で、mobage版は2周年、  
GREE版は1周年を迎えた。

現在、シリーズ化を企画している。

パチンコ・パチスロに並ぶ次のジャンル育成を強化。



本年度は、パン工房のほか、  
恋愛ソーシャルゲーム「eden\*学園恋物語」が1周年を迎えるなど、  
ソーシャルゲーム分野において新ジャンルへの展開を強化した。

次年度も引き続き、新タイトルを続々リリース予定

# スマートフォン向けコンテンツの大幅拡大

- ◆「パチンコ倶楽部」「パーラーオリンピアをNTTドコモ・spモードにいち早く対応。
- ◆ 大人気スロットのアプリを中心した数多くのコンテンツのAndroid版ならびにiOS版を配信。
- ◆「アントニオ猪木が元気になるパチスロ機」など人気機種種の配信開始時は、ランキング上位に。
- ◆ 2012年3月よりスタートしたauスマートパスでのアプリ配信も好調に推移。

## ⇒for NTTドコモspモード(月額版)



パチンコ倶楽部

最新の機種情報や展示会情報をはじめ、設定判別・セグ判別、釘攻略などの攻略・解析ツールが充実。



パーラーオリンピア

「新・ドロンジョにおまかせ」「キャッツアイ2」「鉄拳伝タフ2」「パチスロ猪木」などの実機シミュレーションアプリが充実。

## ⇒for iPhone 有料アプリランキング1位獲得! 累計ダウンロード10万突破!



南国育ちスペシャル



アントニオ猪木が元気になるパチスロ機



CRモンスターハウス



スロット設定判別ツール



パチ&スロ攻略情報『ウイキレ』

## ⇒for Android 有料アプリランキング1位獲得! auスマートパスでも好評!

	<p>アントニオ猪木が元気になるパチスロ機 COMMSEED CORPORATION 脚裏全開! パチスロ「猪木」史上、最高の一戦がAndroidアプリで開演! ※対応機種以外の端末で本アプリは動作しません。</p> <p>★★★★★ ¥630で購入</p>
	<p>南国育ちスペシャル COMMSEED CORPORATION 「キューン」と鳴り響くボーナス告知音、トランプ告知、そして伝説のハタフライランプ...多彩なる魅力に満ちたパチスロ機を再現!</p> <p>★★★★★ ¥450で購入</p>

	<p>ドビーブラザーズ「マイハウス」 COMMSEED CORPORATION ★★★★★ (83) 無料</p>
	<p>南国育ちタイマー COMMSEED CORPORATION ★★★★★ (189) 無料</p>

## 2012年3月期累計期間 業績概要

売上高は減少したものの、スマートフォン向けのコンテンツ拡充およびソーシャルゲーム市場に向けた開発に注力。

単位:百万円	当期 (11/4月~12/3月)	前期 (10/4月~11/3月)	増 減	概 要
<b>売上高</b>	<b>926</b>	<b>1,131</b>	<b>△205</b>	ソーシャルゲーム、スマートフォン向けコンテンツは順調に売上を確保しましたが、前期売上の45.9%を占めていた「キタックジャクラーワールド」のサービス終了などによるフィーチャーフォン向け公式サイト売上の落ち込みをカバーするには至りませんでした。
<b>売上総利益</b>	<b>360</b>	<b>443</b>	<b>△83</b>	売上減少による低下に加え、新たなプラットフォーム向け開発費の支出が、新たなコンテンツによる収益が獲得される前の事業損益としては、先行投資的な費用の増加となり低下しました。
売上総利益率	38.9%	39.2%	—	
<b>販管費</b>	<b>403</b>	<b>393</b>	<b>10</b>	引き続き、部門別・機能別コスト管理を強化し、各費用のコントロールに努めました。
販管费率	43.6%	34.8%	—	
<b>営業利益</b>	<b>-43</b>	<b>50</b>	<b>△93</b>	販管費は前期同様に推移しましたが、売上総利益の低下により営業損失となりました。
営業利益率	-4.6%	4.4%	—	
<b>経常利益</b>	<b>-55</b>	<b>49</b>	<b>△104</b>	営業損失に加え、貸倒引当金繰入額8百万円と訴訟関連費用3百万円の支出があったことにより経常損失となりました。
経常利益率	-6.0%	4.4%	—	
<b>当期純利益</b>	<b>-87</b>	<b>23</b>	<b>△110</b>	特別損失として減損損失12百万円、本社移転費用1百万円を計上したこと、また、繰延税金資産の一部取崩による法人税等調整額17百万円の計上により、当期純損失となりました。
純利益率	-9.5%	2.0%	—	

## 2012年3月期 貸借対照表概要

スリムな財務体質を堅持しつつ、自己資本の充実をはかる。  
自己資本比率は75%台で高位安定。

単位:百万円	A 当期末 2012年3月末	B 前期末 2011年3月末	A-B 増 減
流動資産	550	722	△172
固定資産	142	136	6
資産合計	692	859	△167
負債	171	249	△78
純資産	521	609	△88
負債純資産合計	692	859	△167

◇売掛金138百万円と未収入金45百万円が減少

◇コンテンツ資産26百万円が増加し、減価償却による22百万円の減少

◇買掛金85百万円の減少

◇当期純損失87百万円の計上による減少

## 2012年3月期 キャッシュ・フロー概要

単位：百万円	A	B	A-B	各キャッシュ・フロー の状況と要因
	当期 (11/4月～12/3月)	前期 (10/4月～11/3月)	増 減	
営業活動による キャッシュ・フロー	△22	108	△130	売上債権の減少138百万円による増加と、仕入債務の減少90百万円と当期純損失68百万円による減少によるものです。
投資活動による キャッシュ・フロー	△2	△67	△65	固定資産の取得48百万円による減少と、差入保証金の回収45百万円による増加によるものです。
財務活動による キャッシュ・フロー	△2	△9	△7	リース債務の返済2百万円による減少です。
現金及び現金同等物 の増加額	319	346	△27	営業活動によるCFで得られた資金から、新規サービスの展開を図る所存であります。

## 今後の課題と事業展開



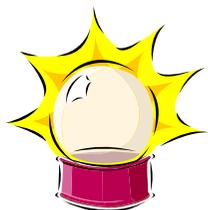
### 投資⇒収穫

「グリパチ」など、前期より始まった「投資」フェーズのコンテンツを、確実に「収穫」フェーズへと転換させていく。



### 次のスマホ

定額制(公式サイト)、従量制、ソーシャルゲームを問わず、次世代のスマートフォンを先取りしたコンテンツ開発を行う。



### 新たな柱

来期以降の飛躍に向け、複数の収益源を確立するため、足元の数字を固めながら、積極的にコンテンツ投資していく。

## 2013年3月期 業績予想

フィーチャーフォン向け公式サイトが縮小となるため減収予想となるが、「投資フェーズ」のコンテンツを「収穫フェーズ」に転換させるとともに、来期以降の飛躍のためにコンテンツ投資し、収益源の多様化を狙う。

	A	B	A-B
(百万円)	通期業績予想 (12/4~13/3)	当期実績 (11/4~12/3)	増減
売上高	1,000	926	74
営業利益	20	-43	63
経常利益	25	-55	80
当期純利益	20	-87	107

持続的な成長基盤に向けた収益力のさらなる強化を推進

\* 2013年3月期通期の業績予想は、2012年5月11日付の「決算短信」にて公表した数値です。

## 企業概要

会社名	コムシード株式会社
英文社名	CommSeed Corporation
設立	1991年12月13日
本社所在地	東京都千代田区神田駿河台三丁目2番地 新御茶ノ水アーバントリニティビル7階
代表者	代表取締役社長 坂入 万弘
資本金	568,883,233円 (2012年3月末現在)
公開市場	名古屋証券取引所セントレックス市場
証券コード	3739
事業内容	モバイルコンテンツの企画開発・運営
従業員数	50名 (2012年3月末現在)