

2013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

2013年3月期 目次

1. 2013年3月期累計期間 業績概要
2. 2013年3月期累計期間 四半期推移
3. 2013年3月期累計期間 貸借対照表概要
4. 2013年3月期累計期間 キャッシュ・フロー概要
5. 2013年3月期 トピックス
6. 今後の取り組み
7. 2014年3月期 業績予想
8. 企業概要

2013年3月期累計期間 業績概要

売上高の減少により、スマートフォン向け開発費をカバーできず計画を大きく下回る。

(単位:百万円)

区分	前期 11/4~12/3	当期 12/4~13/3	増減額	増減額の内容
売上高	926	671	▲255	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するものの、従来のフィーチャーフォン向け携帯公式サイト売上の落ち込みと、一部タイトルの売上不振による早期のサービス終了、新規タイトルの遅延などにより、売上高は前事業年度より減少となった。
売上原価	566	556	▲10	ソーシャルゲーム開発費の内製割合を向上させ、外注費の削減を図るものの、収益獲得前の先行投資的な費用として増加となった。
販売管理費	403	410	7	人件費圧縮、固定経費の見直しで経費の削減を図るものの、売上不振により早期にサービスを終了した費用が増加となった。
営業利益	▲43	▲295	—	売上高の減少は、売上原価と販売管理費をリカバーできず、大幅な営業損失となった。
経常利益	▲55	▲289	—	営業外収益があったものの、営業損失の影響により、経常損失となった。
当期純利益	▲87	▲348	—	経常損失に加え、不採算事業の整理による減損損失や固定資産売却損等の特別損失計上、繰延税金資産の取崩により、当期純損失が増加となった。

2013年3月期累計期間 四半期推移

不採算事業の整理及びコスト削減を実施し、4Qの営業利益は徐々に改善

(単位:百万円)

区分	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	196	146	158	170	671
売上原価	152	137	153	112	556
販売管理費	112	112	102	83	410
営業利益	▲68	▲103	▲97	▲25	▲295

2013年3月期累計期間 貸借対照表概要

当期純損失の計上により、自己資本が大幅に減少となる。

(単位:百万円)

区分	前期 11/4~12/3	当期 12/4~13/3	増減額
流動資産	550	224	▲326
固定資産	142	89	▲53
資産合計	692	313	▲379

◇現金及び預金236百万円、売掛金23百万円、前渡金29百万円、前払費用24百万円、繰延税金資産21百万円が減少となる。

◇投資有価証券25百万円が減少となる。

負債	171	140	▲31
純資産	521	173	▲348
負債純資産合計	692	313	▲379

◇短期借入金50百万円が増加し、買掛金19百万円、未払金9百万円、前受収益46百万円が減少となる。

◇当期純損失348百万円の計上により減少となる。

2013年3月期累計期間 キャッシュ・フロー概要

営業活動C・Fの減少により、手元資金が大幅に減少となる。

(単位:百万円)

区分	前期 11/4~12/3	当期 12/4~13/3	増減額	当期の各キャッシュ・フローの状況
営業活動C・F	▲22	▲285	▲263	主に当期純損失348百万円による資金使用。
投資活動C・F	▲2	0	2	投資有価証券の売却25百万円、無形固定資産の売却8百万円による資金獲得と、無形固定資産の取得34百万円による資金使用。
財務活動C・F	▲2	48	50	主に短期借入金50百万円による資金獲得。
現金及び現金同等物の期末残高	319	83	▲236	営業活動によるC・Fの減少で、手元流動性が大きく低下。

2013年3月期累計期間 トピックス

■ グリパチのスマホ対応、人気ゲーム「不思議の森」シリーズ第2弾の開始

「グリパチ」Android版のサービスを開始、また人気ゲーム「不思議の森」シリーズの第2弾「不思議の森の雑貨屋さん」をリリース。



■ 不採算事業の撤退、開発体制の内製化等によるコスト見直しを徹底

トライアル事業として進めていたPCオンラインゲーム「ダークエデン」を終了。また収益化の見込めない幾つかの事業を終了。さらに内製化の徹底による外注費削減、リストラや役員報酬削減等による人件費圧縮を実施し、大幅な経費見直しを実施。

■ 開発費の増加、特別損失の発生などにより減益

グリパチを中心としたソーシャルゲームおよびスマートフォンへの積極的な投資など、モバイルコンテンツ市場のニーズに合わせた売上構成への移行を継続。売上げ基盤の安定化のための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全額取り崩しにより、当期純損失。

今後の取り組み

1. ソーシャルゲームの拡大

2. パチンコ系コンテンツのマルチプラットフォーム展開

3. パブリッシング展開への取り組み

1. ソーシャルゲームの拡大

スマホ対応やシリーズ続編の開始により、主力ゲームの会員数は順調に拡大。
今後は、クロスプロモーションによって自社ゲームへの相互ユーザ誘引を図っていく。

グリパチ

会員数:87万人突破 (2013年3月末現在)

2012年10月にスタートしたAndroid版が売上高・会員数ともに順調に寄与。



不思議の森シリーズ

会員数:110万人突破 (2013年3月末現在)

シリーズ第2弾「不思議の森の雑貨屋さん」を2013年3月にスタートさせ順調に推移中。



2. パチンコ系コンテンツのマルチプラットフォーム展開

パチンコ系コンテンツのマルチプラットフォーム展開を計画。多角的に収益の最大化を図る。

有料アプリ配信

- 有カプラットフォーム上での有料アプリ展開



App Store

ソーシャルゲーム化

- ソーシャルゲームへのライセンス展開



キャリア展開

- キャリアマーケット上での展開

auスマートパス



グッズ化・販売

- キャラクターグッズによる収益化



パチンコ・パチスロ
コンテンツ

3. パブリッシング展開への取り組み

サイカン(親会社)のゲームノウハウによるシナジーを活かしつつ、日本及び海外市場でのスマホゲームパブリッシングを展開予定。

サイカングループの財産・強み



オンラインゲーム開発力
オンラインゲーム運営力
韓国はじめ世界のゲーム会社との関係



コムシードの財産・強み



グリパチ等のモバイルゲーム会員資産
多数のモバイルゲーム運用実績

●PCオンラインゲームは撤退。市場拡大するスマホゲームへシフト

●まずはアジア圏を中心にパブリッシング展開を計画

- 世界各国の人気アプリの日本国内向けにローカライズし配信
- 日本国内のアプリ開発会社の海外展開支援



2014年3月期 業績予想

フィーチャーフォン向け公式サイト売上の縮小を、ソーシャルゲームおよびスマートフォン向けアプリ売上の拡大がカバー。売上げ基盤の安定化を推進。

(単位:百万円)

区分	前期実績 12/4~13/3	通期業績予想 13/4~14/3	増減額
売上高	671	800	129
営業利益	▲295	15	310
経常利益	▲289	10	299
当期純利益	▲348	10	358

コンテンツへの先行投資は継続しつつも黒字化へ

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 CTO 羽成 正己
資本金	568,883,233円（2013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	46名（2013年3月末現在）