

2014年3月期 第2四半期 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

2014年3月期 第2四半期 目次

1. 第2四半期 業績の概要
2. 四半期別推移
3. 既存タイトルの四半期別推移①__グリパチ
4. 既存タイトルの四半期別推移②__スマホパチスロアプリ
5. 第2四半期 貸借対照表の概要
6. 第2四半期 キャッシュ・フローの概要
7. 今後の取り組み
8. 通期の業績予想
9. 企業概要

1. 第2四半期 業績の概要

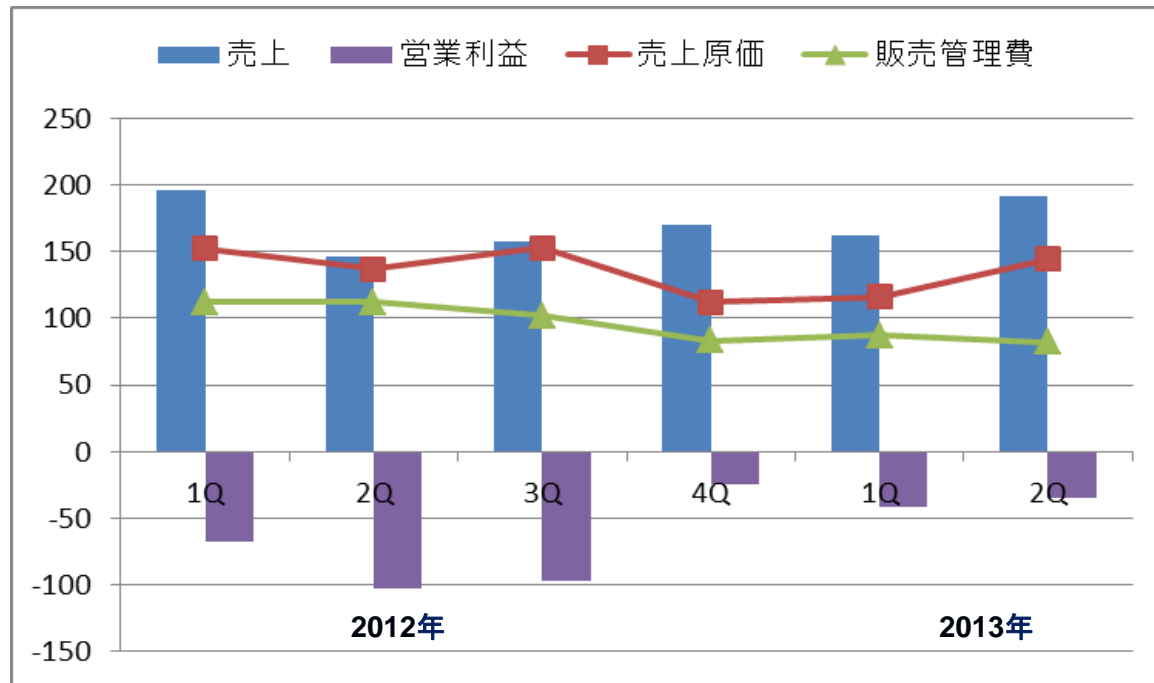
売上高・利益とも改善傾向にあるものの、新規サービスの遅延により、利益は当初予想よりダウン

(単位: 百万円)

区分	前期 12/4~12/9	当期 13/4~13/9	増減額	増減額の内容
売上高	343	353	10	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、当初計画通りの売上高を達成する。
売上原価	290	258	△32	社内開発の稼働率を向上して外注費の圧縮を図る。
販売管理費	225	171	△54	固定費の見直しにより経費削減に努める。
営業利益	△172	△76	96	営業利益は徐々に改善。但し、新規ゲームコンテンツのリリース遅延、及び一部受託案件の開発遅延が発生したことから、第2四半期業績予想は下方修正。
経常利益	△169	△79	90	営業損失に加え、第三者割当増資にともなう費用が計上される。
当期純利益	△202	△80	122	経常損失に加え、税金費用の計上により四半期純損失となる。

2. 四半期別推移

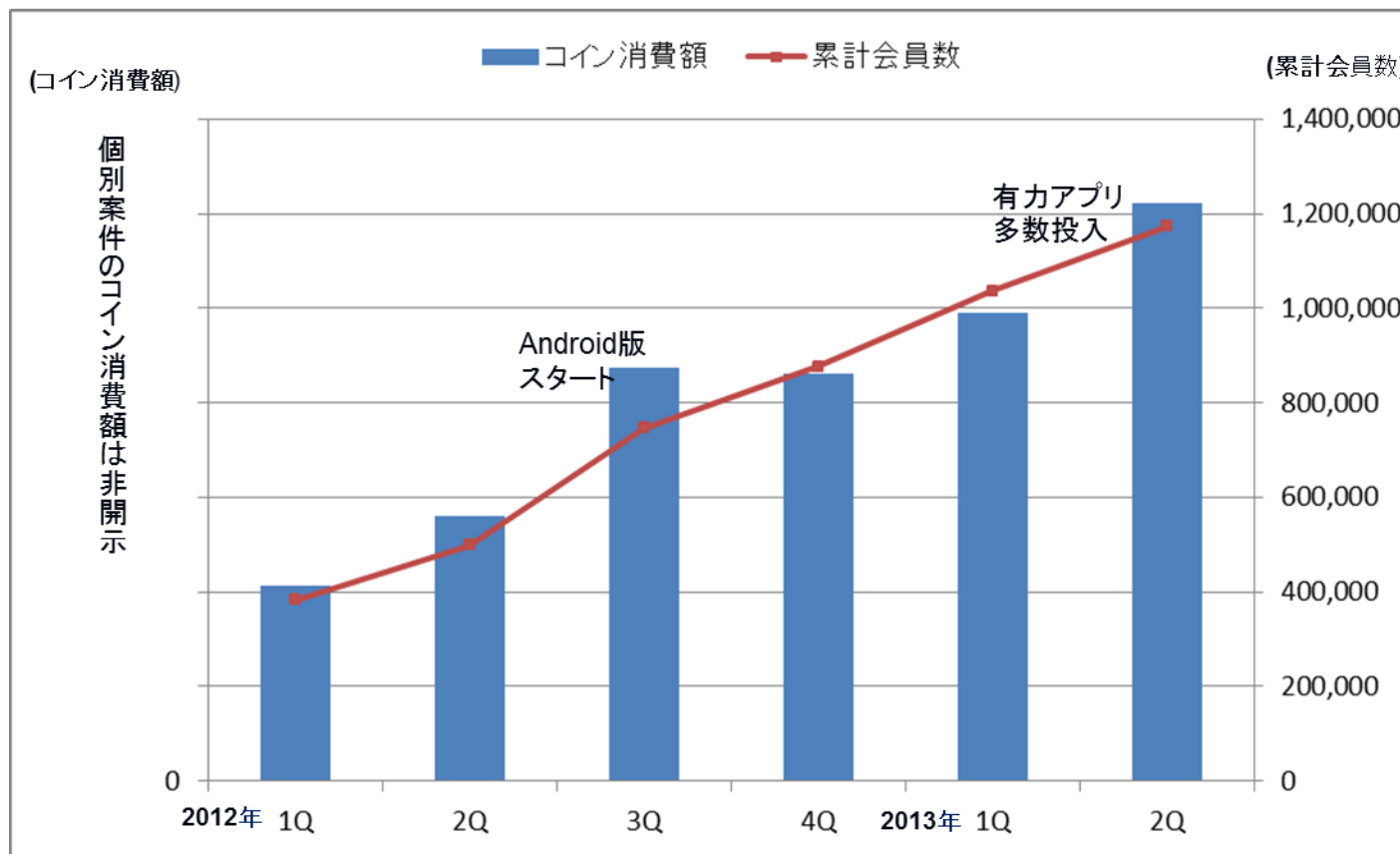
- ✓ 前四半期(1Q)対比で売上高**17.9%増**。売上原価は第3四半期売上への先行投資費用により増加。
- ✓ 既存事業は順調に推移するも、第2四半期に見込んでいた新規ゲームのリリース遅延及び一部受託案件の遅延により、第2四半期営業利益は下方修正。(通期予想は修正なし)



科目	2012年				2013年	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上	196	146	158	170	162	191
売上原価	152	137	153	112	116	144
販売管理費	112	112	102	83	87	82
営業利益	-68	-103	-97	-25	-41	-35

3. 既存タイトルの四半期別推移①__グリパチ

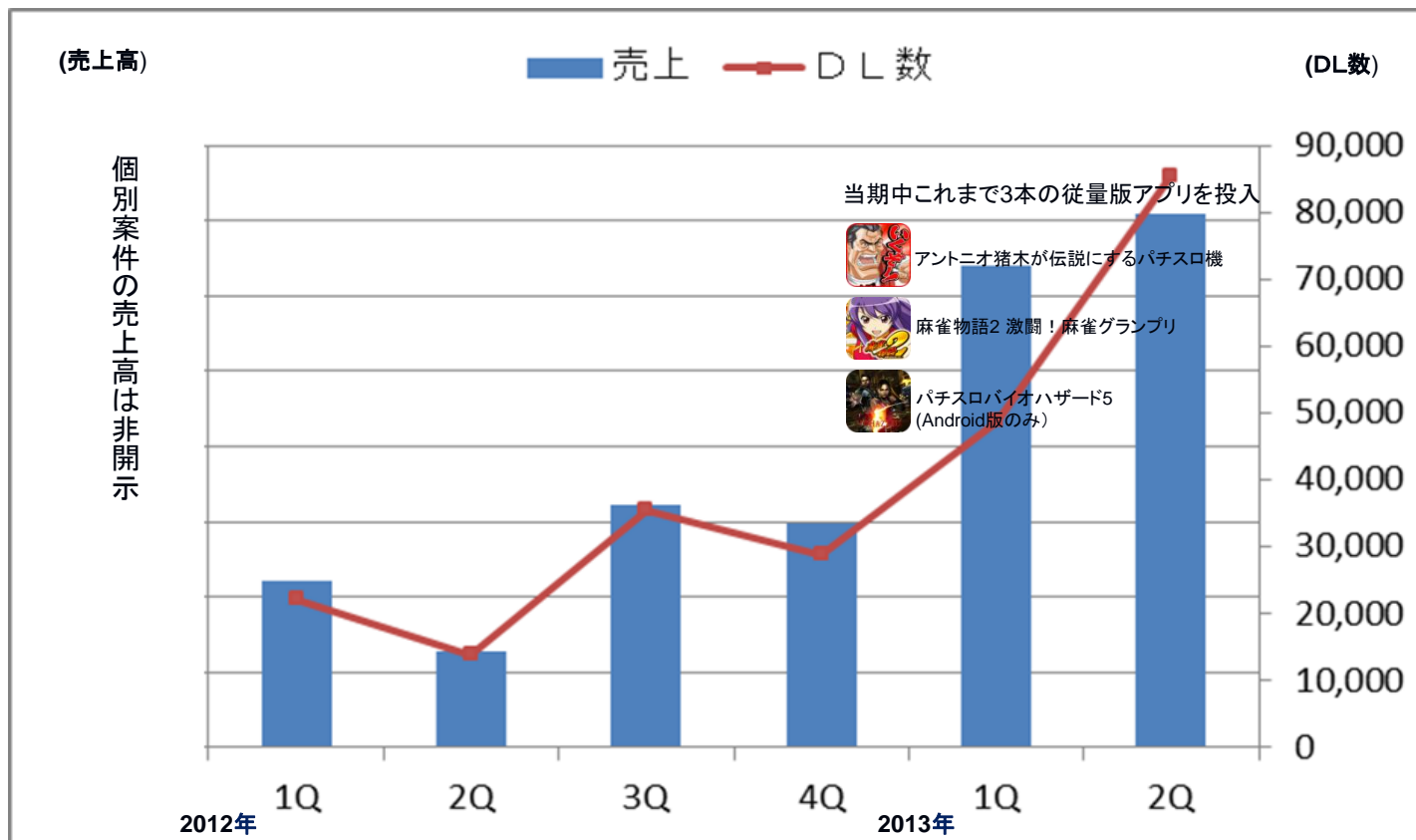
「グリパチ」コイン消費額と累計会員数推移



- ✓ Android版に有力なパチスロアプリを多数投入し、前四半期(1Q)対比消費額は**23.3%増**。
- ✓ 2012年1月のサービスリリース以降、現在でもほぼ右肩上がりでコイン消費額が推移。
- ✓ 第2四半期末時点の累計会員数は、117万人を突破。

4. 既存タイトルの推移②__スマホパチスロアプリ

スマホパチスロアプリ(従量版)の売上高とDL数



- ✓ 当期中新たに3本のパチスロアプリを投入。全てのアプリが**マーケット有料1位を獲得!**
- ✓ DL数は、実機の販売台数や稼働状況に左右される傾向はあるものの**安定的にDL数を獲得。**

5. 第2四半期 貸借対照表の概要

(単位:百万円)

区分	前期 12/4~12/9	当期 13/4~13/9	増減額
流動資産	223	263	40
固定資産	89	78	△11
資産合計	313	342	29
負債	140	125	△15
純資産	173	217	44
負債純資産合計	313	342	29

◇売掛金24百万円と前渡金16百万円の増加

◇減価償却費の計上により9百万円が減少

◇買掛金17百万円、未払金10百万円、前受金9百万円の増加と短期借入金50百万円の減少

◇資本金62百万円、資本準備金62百万円の増加と四半期純損失80百万円の計上

6. 第2四半期 キャッシュ・フロー概要

(単位:百万円)

区分	前期 12/4~12/9	当期 13/4~13/9	増減額	当期の各キャッシュ・フローの状況
営業活動C・F	△166	△74	92	税引前四半期純損失が100百万円減少
投資活動C・F	2	0	△2	経営資源を集中し、投資活動を抑制
財務活動C・F	0	72	72	第三者割当増資による増加124百万円と短期借入金の返済による減少50百万円
現金及び現金同等物の四半期末残高	155	80	△75	積極的な事業活動を行うための資金の確保が課題

7. 今後の取り組み

1. 既存事業の拡大

2. 新規事業展開

7-1. 今後の取り組み_既存事業の拡大

「グリパチ」は10月度も単月コイン消費額で**過去最高を更新中**。iOS版リリースにより更なる拡大へ。

「パチスロアプリ」は10月リリースの戦国乙女が**過去最高の初動売上**。下半期にあと4本リリース準備中

グリパチ

- ✓ **会員数: 120万人突破** (2013年11月現在)
- ✓ 10月度コイン消費は前月比21%増。過去最高を更新
- ✓ iOS版立ち上げを準備中。更なる増加へ。



パチスロアプリ

- ✓ 10月22日リリースAndroid版「戦国乙女」は過去最高の初動売上を記録。
- ✓ 現在期待の高い新規アプリ4本を開発中。下半期中リリース予定



「戦国乙女〜剣戟に舞う白き剣聖」

下半期4本リリース予定



■ Google Play 有料アプリランキング (2013年11月6日現在)



全有料アプリ1位獲得!

7-2. 今後の取り組み__新規事業展開

スマホネイティブゲーム展開

✓韓国ゲーム会社との協業開発 第1弾

ジャンル：ランニングアクション（スマホネイティブアプリ）

※第3四半期リリースに向けて最終準備中



✓第2弾、第3弾のスマホネイティブも計画中

韓国の複数ゲーム会社と計画進行中

■韓国ゲーム会社との協業理由

韓国はもともとオンラインゲーム大国であったが、スマホゲーム市場が拡大中。クオリティの高いゲーム会社がスマホ開発へシフトしており、オンラインゲームで培った有望なゲーム開発会社が多数設立。当社親会社であるサイカンのネットワークを活用し、そうした有望企業との協業案件を複数計画しております。

BtoB向け受託案件の強化

✓BtoB向け受託開発/運營業務を強化

- ・SNSゲームノウハウを活かした受託/運営代行。
- ・従来BtoC向けビジネス展開を中心としていたが、BtoB向けの受託開発/運營業務を新規開拓中。
- ・下半期中に、複数の受託案件を見込む。



8. 通期の業績予想

第2四半期は、新規サービスの遅延及び一部受託案件の遅延により下方修正となったが、
通期では既存事業の売上増加と収益源の拡大を図り、黒字転換を見込む

(単位: 百万円)

区分	当期2Q累積実績 13/4~13/9	通期業績予想 13/4~14/3	進捗率
売上高	353	800	44.1%
営業利益	△76	15	-
経常利益	△79	10	-
当期純利益	△80	10	-

当事業年度は黒字転換への足固め

9. 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	631,367,523円（2013年9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	45名（2013年9月末現在）