

2014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

2014年3月期 目次

1. 業績の概要
2. 四半期別推移
3. 当期の動き： ポジティブ要因とネガティブ要因
4. 既存タイトルの四半期別推移①__グリパチ
5. 既存タイトルの四半期別推移②__スマホパチスロアプリ
6. その他事業の進捗
7. 貸借対照表の概要
8. キャッシュ・フローの概要
9. 今後の取り組み
10. 2015年3月期 業績予想
11. 企業概要

1. 2014年3月期 業績の概要

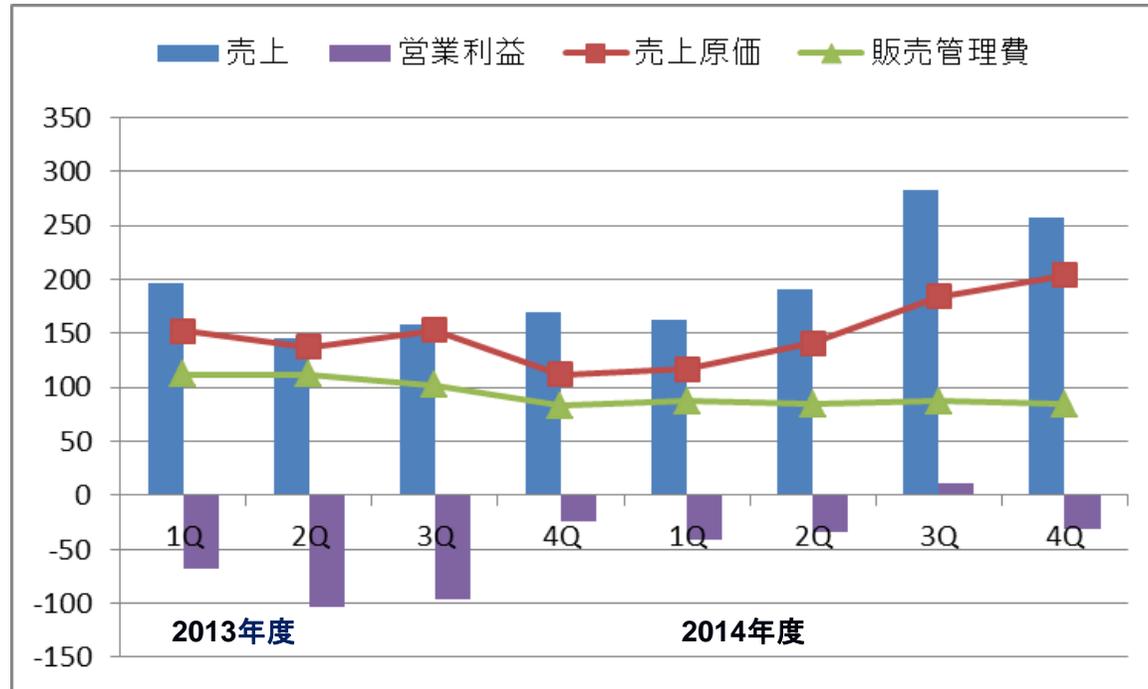
前期比で**売上高33.3%増**となるも、売上原価の増額分をカバーするには至らず通期営業利益確保は出来ず。売上高は計画値以上に推移したものの、利益寄与を計画していたLINEゲームの不振により利益面は未達。

(単位:百万円)

区分	前期 12/4~13/3	当期 13/4~14/3	増減額	増減額の内容
売上高	671	894	223	グリパチ、従量アプリをはじめ、今期より開始した受託事業で順調に売上を確保し、当初計画値以上の売上高を達成し、通期業績予想を上方修正。
売上原価	556	646	90	売上増加に伴う協業先等へのR/S費用の増加。一部開発費用の先行支出が発生。
販売管理費	410	343	△67	前期に引き続き、固定費の見直しにより経費削減に努める。
営業利益	△295	△95	200	営業利益は徐々に改善。但し、新規ゲームのリリース遅延、4Qに一部開発費用の先行支出が発生し、通期業績を下方修正。
経常利益	△289	△98	191	営業損失に加え、第三者割当増資にともなう費用を計上。
当期純利益	△348	△116	232	一部不採算事業の減損処理を実施。

2. 四半期別推移

- ✓ 3Q以降、売上高はグリパチ事業の躍進や人気タイトルの従量アプリ販売によって増加。
- ✓ 4Qに一部パチスロアプリの著作権料及び3月末配信アプリの費用を一括計上したため売上原価が増加。

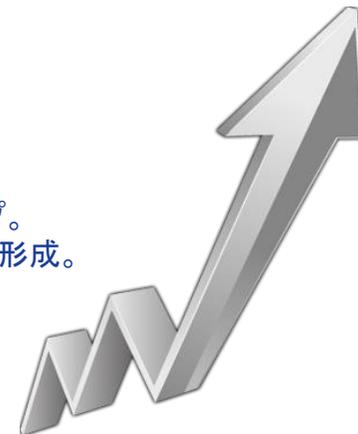


科目	2013年度				2014年度			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上	196	146	158	170	162	191	283	257
売上原価	152	137	153	112	117	141	184	204
販売管理費	112	112	102	83	87	84	87	84
営業利益	-68	-103	-97	-25	-41	-34	11	-31

3. 当期の動き： ポジティブ要因とネガティブ要因

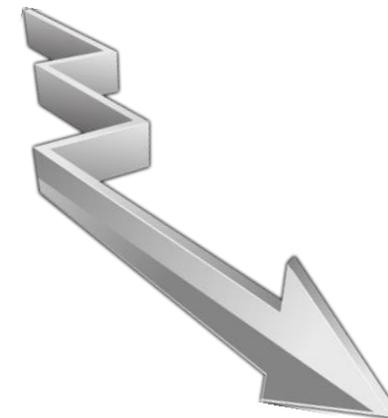
ポジティブ 要因

- ✓ **グリパチの躍進。売上は過去最高を更新中**
→ 当社の中核ビジネスへ成長。
- ✓ **パチスロアプリの従量配信売上が急増**
→ 配信数を重ねることで、実機シミュレーターとしてのクオリティがアップ。
ユーザーレビューの高評価が、オーガニック購入につながるバイラルを形成。
- ✓ **BtoB向け受託事業が順調に拡大**
→ 安定的に利益を確保できる受託案件を受注。



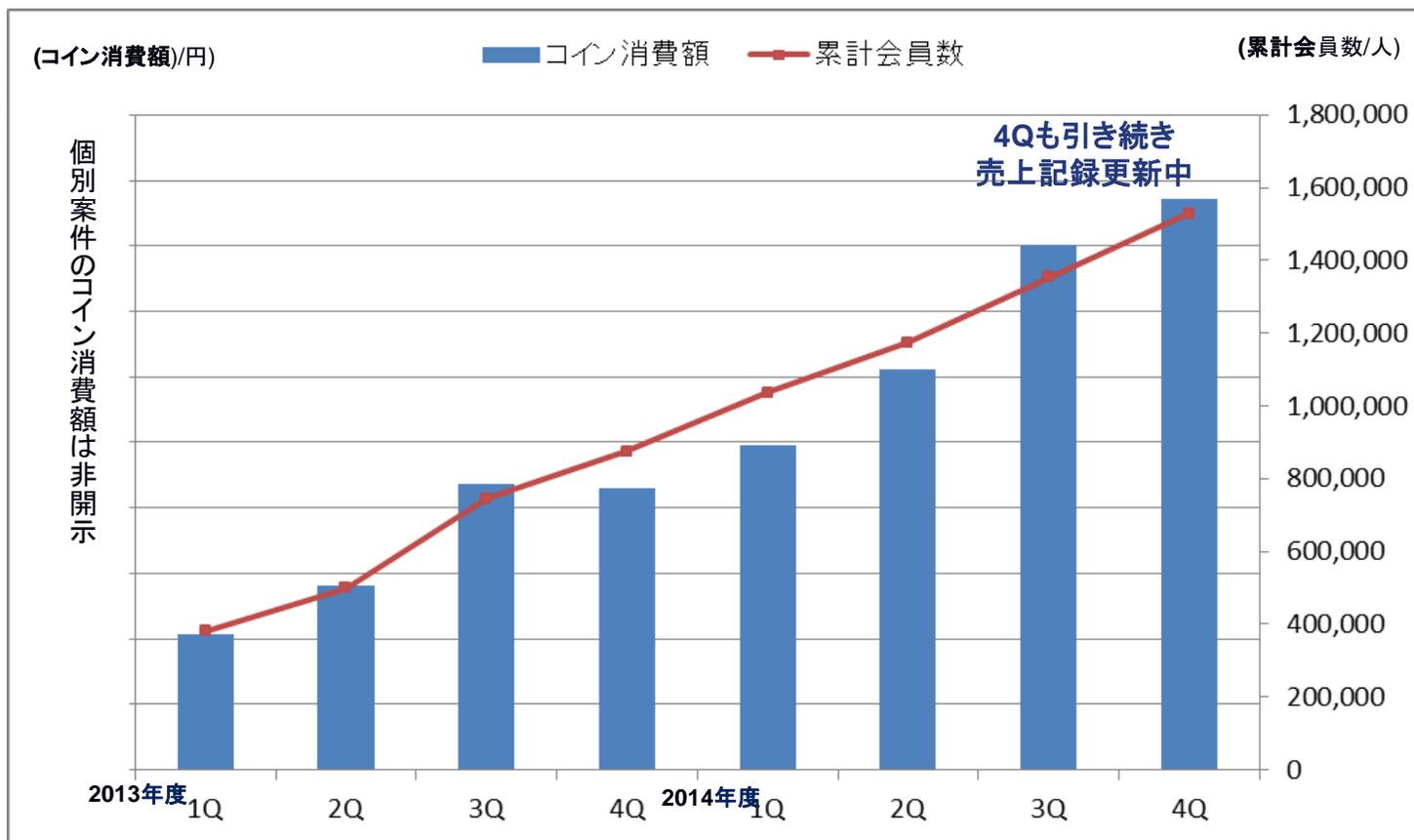
ネガティブ 要因

- ✓ **LINEダッシュガールの不振。早期撤退を決断**
→ 致命的なバグ改修に追われ、予定していたバージョンアップが出来ず大きな機会損失となる。撤退によりコスト損失は最小限に。
- ✓ **手元流動性資金の逼迫**
→ 事業投資の為の資金調達確保が課題に。



4. 既存タイトルの四半期別推移①__グリパチ

【四半期別推移】「グリパチ」コイン消費額と累計会員数



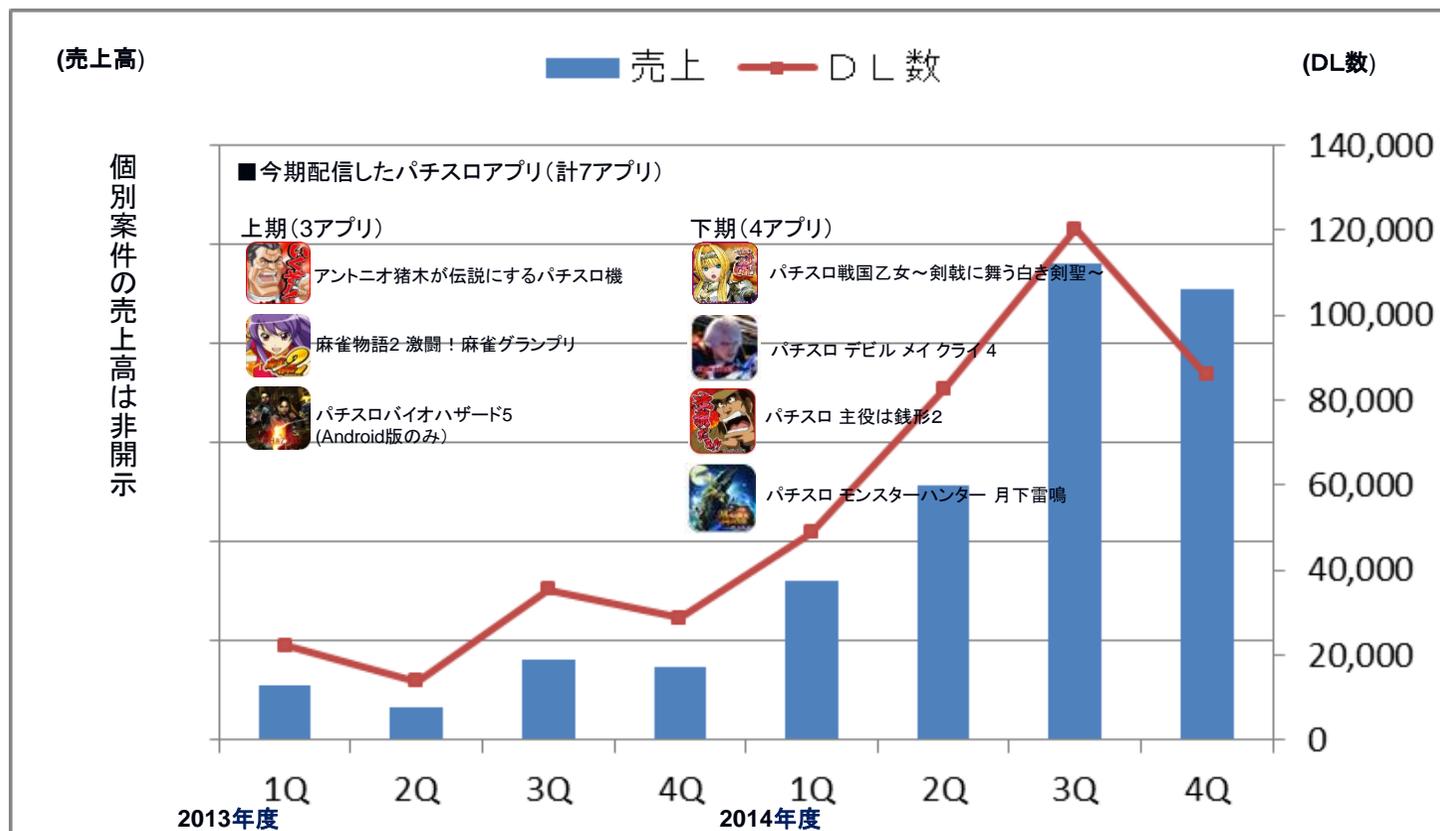
- ✓ 引き続き右肩上がりのコイン消費額推移を継続中。前年同期(4Q)比で**130%増**。
- ✓ 新アプリを多数投入。今期末累計、FP版28アプリ、SP版28アプリの**計56アプリ**となる。
- ✓ 今期末時点の累計会員数は、**150万人を突破**。

5. 既存タイトルの四半期別推移②__スマホパチスロアプリ

【四半期別推移】スマホパチスロアプリ(従量版)の売上高とDL数



App Store



- ✓ 当期中に合計7本のパチスロアプリを投入。「パチスロ戦国乙女」は当社過去最高売上を記録。
- ✓ 4Qは、「パチスロモンスターハンター」の配信が計画より後ろ倒しの3月末となった。(原価は当期計上。売上は2015年度に寄与)

©2012 INOKI GENOME FEDERATION. ©OLYMPIA ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©モンキー・パンチ/TMS・NTV

6. その他事業の進捗

BtoB向け受託事業が増加

✓受託事業の売上は、**前期比187%増加**。

- SNSゲームノウハウを活かした受託開発・運営代行。
- 従来BtoC向けビジネス展開を事業としていたが、BtoB向けの受託開発/運営業務を開始。
- モバイル開発を中心に、複数の案件を受託し、引き続き今期も売上に寄与予定。



LINEダッシュガールの不振

✓度重なる不具合が発生。早期撤退を決断。

- LINEGAME掲載後、ユーザー数が想定以上に増え、致命的なバグ発生。改修作業に追われる。
- 予定していたバージョンアップを行うことが困難になり、大きな機会損失となる。
- 当初よりバージョンアップ後の成長戦略を計画していたが、バージョンアップのメドが立たなくなり、損失の少ないうちに早期撤退を決断。



7. 貸借対照表の概要

(単位:百万円)

区分	前期 12/4~13/3	当期 13/4~14/3	増減額
流動資産	224	350	126
固定資産	89	65	△24
資産合計	313	416	103
負債	140	234	94
純資産	173	181	8
負債純資産合計	313	416	103

◇現金及び預金43百万円と売掛金73百万円が増加となる。

◇有形固定資産5百万円、無形固定資産3百万円、長期前払費用13百万円が減少となる。

◇買掛金79百万円と未払消費税等9百万円が増加となる。

◇資本金62百万円と資本剰余金62百万円が増加し、利益剰余金116百万円が減少となる。

8. キャッシュ・フロー概要

(単位:百万円)

区分	前期 12/4~12/3	当期 13/4~14/3	増減額	当期の各キャッシュ・フローの状況
営業活動C・F	△285	△74	211	減価償却費19百万円、減損損失14百万円、仕入債務の増加80百万円の資金獲得と税引前当期純損失113百万円、売上債務の増加76百万円による資金使用。
投資活動C・F	0	△4	△4	有形固定資産の取得1百万円と無形固定資産3百万円による資金使用。
財務活動C・F	48	122	74	主に、株式の発行による収入124百万円による資金獲得。
現金及び現金同等物の期末残高	83	127	44	財務活動によるC・Fの増加により、手元流動性が増加となる。

9. 今後の取り組み

1. 既存事業に関して

2. 新規事業展開に関して

3. 財務面等の改善に関して

9-1. 今後の取り組み_【既存事業】当社パチンコパチスロ事業の強み

ワンソースマルチプラットフォーム体制を構築。TOTAL収益の最大化を実現。

第1フェーズ

第2フェーズ

第3フェーズ

【第1フェーズ】 収益拡大が見込めるマーケット上を中心に展開

- Google Play / App Store 上での従量販売(自社)
- 月額サイトでの配信(自社)



新規開発する1アプリを、展開フェーズに分けマルチ配信。
第1フェーズで損失となっても、第2 & 第3フェーズにおいて回収できるスキームを構築。

【第2フェーズ】 第一フェーズの売上進捗を考慮しながら2次展開を実施

- グリパチ内での配信(自社)

【第3フェーズ】 3次展開へ

- auスマートパス等(他社)

**当期は更に、
3次展開先の拡大決定**



9-2. 今後の取り組み_【既存事業】パチンコパチスロアプリ事業

「グリパチ」は、引き続き収益続伸。当社の主力事業に成長。待望のiOS版リリースに伴い更なる収益拡大へ。
「パチスロアプリ」は、3月末リリースの「モンハン」が「戦国乙女」の持つ過去最高の初動売上を更新！

グリパチ

- ✓会員数:150万人突破 (2014年4月現在)
- ✓FP:SPの売上構成は1:2でSP主体へ
- ✓待望のiOS版を4月30日リリース



パチスロアプリ

- ✓「パチスロ モンスターハンター」
 - Android版:3月25日リリース
 - iOS版: 4月23日リリース
 - ※当社の従量アプリ初動売上記録を更新
- ✓「パチスロ シティハンター」
 - Android版:4月25日リリース
 - iOS版: 配信準備中



今期も新台を中心に、
前期以上の開発本数を計画

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

©北条司/NSP 1985, 著作権許諾証 AH-404

9-3. 今後の取り組み_【新規事業展開に関して】

スマホネイティブゲーム展開

✓ ネイティブゲーム企画・開発中タイトル

タイトル

オリジナルタイトル
(ジャンル:ダンジョンRPG)

IPタイトル①
(ジャンル:RTS)

IPタイトル②
(ジャンル:スポーツ&RPG)

**コストリスクを抑えたパートナー企業との
協業モデルを中心に展開予定**

BtoB及び社内開発・運営体制の強化

✓ BtoB向け強化、売上構成比10%以上目標

- ・引き続き、受託開発及び運営業務を強化していく
- ・目標計画に向けた人員増強とチーム体制を構築

✓ 自社開発ライン増強、外注費用の圧縮

- ・Web及びネイティブアプリ開発の2ラインを増強し、継続的に発生する外注費用を圧縮



9-4. 今後の取り組み_【財務面等の改善に関して】

新株予約権付社債及び新株予約権の募集

✓最大総額2億円の資金調達を計画

✓財務基盤の強化を実施

- ・第三者割当による無担保転換社債型新株予約権付社債及び新株予約権の募集により、最大総額2億円の資金を調達し、財務基盤の強化を実施します。

✓グリパチの拡大及び新規事業へ充当

- ・調達した資金使途については、4月30日よりサービス開始したiOS版「グリパチ」への追加開発費及びスマートフォンネイティブゲームへの開発費及び運営費として充当する予定です。

当社としましては、収益面、コスト管理、財務面においても改善施策に取り組んでいますが、調達した資金により、これら事業への成長投資を行うことが可能となります。

また、当社の事業戦略を円滑に推進することができ、当社競争力と収益力の向上が図れるものと考えています。

有償ストックオプションの発行

✓目的:業績拡大及び企業価値の向上

- ・中長期的な当社の業績拡大及び企業価値の向上を目指すにあたり、より一層意欲及び士気を向上させ、社内の結束力を高めることを目的として、当社役員及び従業員に対して有償にて発行します。

■業績ノックイン条件

対象期	業績ノックイン条件	行使比率
2015年3月期～2017年3月期のいずれかの期	営業利益:3億円超過時	20%
	営業利益:4億円超過時	50%
	営業利益:5億円超過時	100%

■業績ノックアウト条件

2015年3月期～2017年3月期のいずれかの期で、**【営業損失】**を計上した場合。

10. 2015年3月期 業績予想

グリパチの成長により、売上高の水準は前期比でベースアップ。
売上基盤の安定化を図れたことで、既存事業のみでも利益は黒字転換を計画。

(単位:百万円)

区分	前期実績 13/4~14/3	通期業績予想 14/4~15/3	増加率
売上高	894	1,200	34.2%
営業利益	△96	60	-
経常利益	△99	55	-
当期純利益	△116	50	-

当事業年度は、本格的な黒字転換と利益体質企業へ変貌する期。

11. 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	44名 (2014年3月末現在)