


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9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 第2四半期 目次

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

第2四半期累計期間 業績概要

売上高の減少と新たなスマートフォン向け開発費の増加により
当初の計画を大きく下回る。

単位:百万円	当期 (12/4月~12/9月)	前期 (11/4月~11/9月)	増 減	概 要
売上高	343	521	△178	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たものの、前期売上の約30%を占めていた「キタックジャクラーワールド」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らず。
売上総利益	52	207	△155	売上減少による低下に加え、スマートフォン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であるため、先行投資的な費用の増加となり大幅に減少。
売上総利益率	15.4%	39.8%	—	
販管費	225	190	35	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たが、人件費が増加。
販管費率	65.5%	36.4%	—	
営業利益	-172	17	△189	売上総利益の減少は、販管費の計上で大幅な営業損失となる。
営業利益率	—	3.4%	—	
経常利益	-169	14	△183	営業外収益があったものの、営業損失とほぼ同じ、経常損失となる。
経常利益率	—	2.8%	—	
当期純利益	-202	13	△215	経常損失に加え、特別損失として減損損失12百万円、繰延税金資産の全額取崩による法人税等調整額21百万円の計上により、四半期純損失が増加。
純利益率	—	2.5%	—	

第2四半期累計期間 貸借対照表概要

計画を上回る四半期純損失の計上により、自己資本の減少となる。

単位: 百万円	A 当期2Q末 2012年9月末	B 前期末 2012年3月末	A-B 増 減
流動資産	329	550	△221
固定資産	112	142	△30
資産合計	441	692	△251
負債	122	171	△49
純資産	319	521	△202
負債純資産合計	441	692	△251

◇現金および預金163百万円、売掛金14百万円、前払費用23百万円、繰延税金資産21百万円が減少

◇投資有価証券25百万円が減少

◇前受収益46百万円の減少

◇四半期純損失202百万円の計上による減少

第2四半期累計期間 キャッシュ・フロー概要

売上高の減少と新たなスマートフォン向け開発費の増加により
現金及び現金同等物は減少。

単位：百万円	A 当期 (12/4月～12/9月)	B 前期 (11/4月～11/9月)	A-B 増 減	各キャッシュ・フロー の状況と要因
営業活動による キャッシュ・フロー	△166	122	△288	主に四半期純損失179百万円によるもの。
投資活動による キャッシュ・フロー	3	37	△34	投資有価証券の売却による収入26百万円の増加と、無形固定資産の取得による支出23百万円の減少。
財務活動による キャッシュ・フロー	0	△1	1	リース債務の返済が減少。
現金及び現金同等物 の増加額	△163	158	△321	営業活動によるキャッシュ・フローの減少で、 手元流動性が低下。

第2四半期 トピックス

■ 数本のソーシャルゲームを新たに投入。「グリパチ」は引き続き順調に推移。

「爆裂拳闘機ギアロボ」「宇宙の騎士テッカマンXross -ナイツオブリベリオン-」のソーシャルゲームを新たにリリース。
また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9月末時点で登録会員数が50万人を突破。
本年10月25日開始したスマートフォン版と合わせ、コムシードの新たな主力コンテンツとして成長しています。



■ 引き続きスマートフォンコンテンツへの移行を加速

「CRミニミニモンスター」IOS・Android版、「ねえ～ねえ～島娘」IOS版、「めぞん一刻～夏色と風と～」Android版を新たにリリース。
めぞん一刻は、Google Play新着有料ランキング1位を獲得するなど、ユーザ人気の高いアプリとなっています。



■ 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しています。

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、当期純損失となりました。

今後の取り組み

1. グリパチを中心としたソーシャルゲームの拡大

2. スマートフォンコンテンツの更なる拡大

3. 業績改善への取り組みを実施

1. グリパチを中心としたソーシャルゲームの拡大

2012年9月末時点で会員数50万人を突破。DAU(Daily Active User)も順調に増加。
10月25日よりスマートフォン(Android)版を開始し、更なる規模拡大を見込む。



■GREE新着ゲームランキング (Android版)



■Google Play ゲーム>カード&カジノ 人気の新着(無料)ランキング



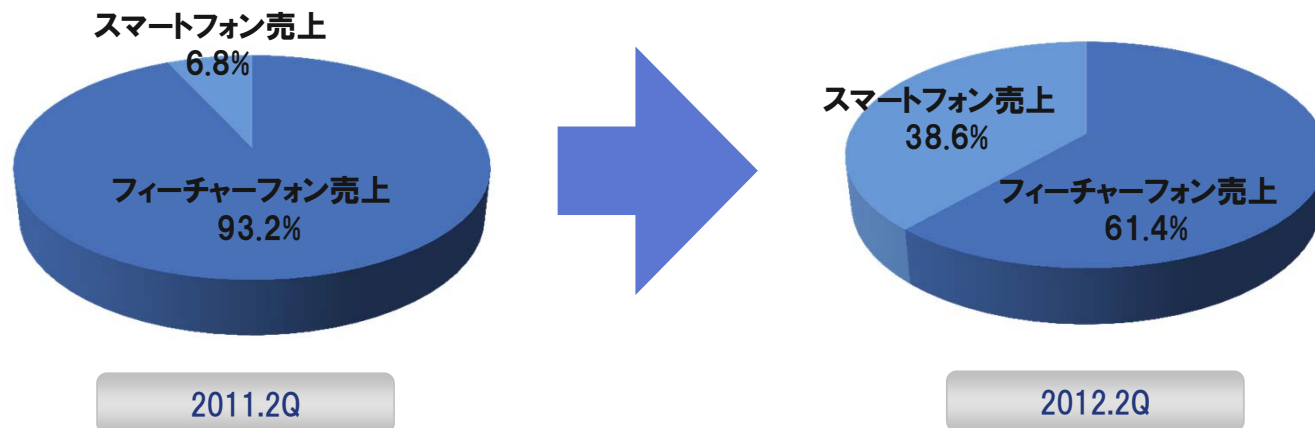
※2012年11月7日現在

- ★GREE内 新着ゲーム1位獲得。
- ★Google Play内 カード&カジノカテゴリ12位中6タイトル独占。

2. スマートフォンコンテンツの拡大

コンテンツ売上におけるスマートフォン構成比が38.6%まで拡大。
市場の変化に合わせて、今後もスマートフォンコンテンツの拡大を図る。

コンテンツ売上における構成比 推移



人気のパチンコ・パチスロコンテンツを中心に、
今後も積極的なスマートフォン配信を実施予定。



3. 業績改善への取り組み

事業の選択と集中／コスト見直しを実施し、利益体質企業への変革を図る。

実行計画	内容
新経営体制への転換 実施済み	ゲーム制作およびモバイルコンテンツ制作の経験豊富な羽成正己を代表取締役とし、迅速な業務執行が可能なマネジメント体制に転換
不採算事業の整理 進行中 3Q～	採算効率の高い事業に集中することで、コスト削減と収益構造の改善を図る
徹底した経費の見直し 進行中 3Q～	役員報酬削減をはじめとした人件費圧縮や、固定費を中心とした費用の見直しで、経費を削減
内製割合の向上 進行中 3Q～	内製割合を向上させることで、外注費の削減およびコンテンツ制作のスピードアップと品質向上を目指す
会員資産の有効活用 計画中 4Q～	大幅に増加している会員資産を活用し、クロスプロモーションを実施することで次のヒット作を生み出す
パートナーとの関係強化 計画中 4Q～	事業シナジーの高いパートナーとの関係強化により、売上向上を図る

2013年3月期 業績予想

モバイルコンテンツ市場の転換期において減収傾向となるが、グリパチスマートフォン版のサービス開始時期の前倒しや経営資源の集約など、来期以降の収益基盤確保のため積極的な投資を行う。

	A	B	A÷B
(百万円)	当期2Q累積実績 (12/4~12/9)	当期業績予想 (12/4~13/3)	進捗率
売上高	343	800	42.8%
営業利益	-172	-250	-
経常利益	-169	-250	-
当期純利益	-202	-320	-

持続的な収益基盤の安定化と更なる強化を推進中

* 2013年3月期通期の業績予想は、2012年11月9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 CTO 羽成 正己
資本金	568,883,233円（2012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	51名（2012年9月末現在）