



アートスパークホールディングス株式会社
2012年12月期
第4四半期決算補足資料

目次

2012年12月期 業績ハイライト

連結損益計算書

連結貸借対照表及びキャッシュ・フロー計算書

セグメント別売上高の状況

2012年12月期 事業セグメント別の概況

電子書籍サポート事業

ミドルウェア事業

クリエイターサポート事業

アプリケーション事業

2013年12月期の業績見通し

通期業績見通しと戦略

中長期の展望

**2012年12月期 第4四半期累計期間
業績ハイライト**

連結損益計算書（2012年12月期第4四半期累計期間）

（期間：2012年4月2日～12月31日）

	実績	予想	差異	
売上高	2,633	2,810	△177	電子書籍サポート事業のスマートフォン移行への過渡期及びアプリケーション事業の競争力減少
営業利益	△667	△687	20	コスト削減効果等による利益率の改善
経常利益	△690	△717	27	
当期純利益	△1,350	△780	△570	事業構造の見直し等による特別損失の発生

注：設立初年度のため前年比較を行っておりません。
約9か月の変則決算となっております。

特別利益の発生：「負ののれん発生益」408百万円

特別損失の発生： 固定資産の減損損失854百万円

構造改革費用81百万円

投資有価証券評価損 44百万円

その他23百万円

貸借対照表及びキャッシュ・フロー計算書 (2012年12月期第4四半期累計期間)

	金額 (百万円)	構成比 (%)
流動資産	2,158	53.6
現預金	1,294	32.2
売掛金	561	14.0
たな卸資産	192	4.8
その他	109	2.7
固定資産	1,855	46.1
有形固定資産	70	1.7
無形固定資産	979	24.3
投資その他の資産	806	20.0
繰延資産	10	0.3
資産合計	4,024	100.0

	金額 (百万円)	構成比 (%)
流動負債	1,022	25.4
短期借入金	438	10.9
その他	583	14.5
固定負債	653	16.2
長期借入金	474	11.8
その他	179	4.4
負債合計	1,675	41.6
株主資本	2,209	54.9
その他	139	3.5
純資産合計	2,349	58.4
負債純資産合計	4,024	100.0

注: 短期借入金には1年以内返済予定長期借入金を含んでおります。

	金額 (百万円)
営業活動によるCF	137
投資活動によるCF	△622
財務活動によるCF	△355
現金及び現金同等物の期末残高	940

セグメント別売上高の状況

単位：百万円

	2 Q会計期間	3 Q会計期間	4 Q会計期間	通期計	構成比 (%)
電子書籍サポート事業	346	328	311	986	37.6
クリエイターサポート事業	126	201	174	502	19.0
ミドルウェア事業	199	351	247	798	30.3
アプリケーション事業	74	110	178	363	13.7
調整額	△12	0	△4	△ 17	△0.8
合 計	734	992	906	2,633	100.0

注：セグメント間売上高を含んでおります。
設立初年度のため前年比較を行っておりません。

セグメント別事業の状況

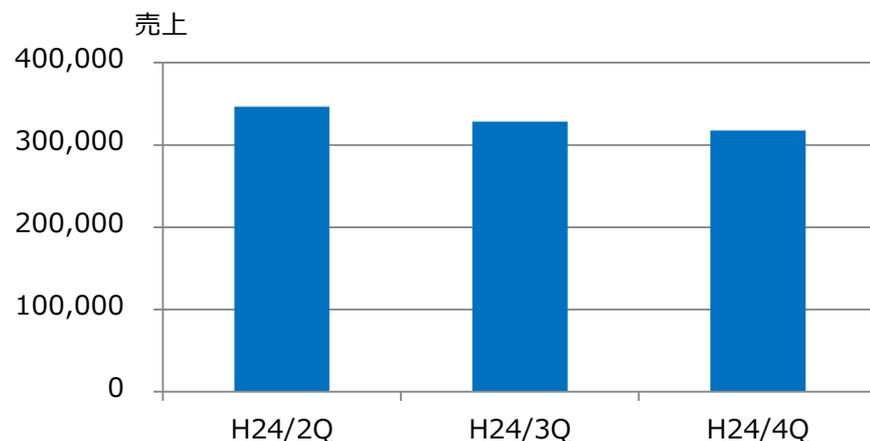
電子書籍サポート事業

フィーチャーフォン向けからスマートフォン向けへの切替は順調だが、売上高は過渡期

	09/10期	10/10期	11/10期	12/12期（9カ月間）
売上高	2,032,705	2,200,084	2,091,145	992,485

注)09/10期～11/10期は統合前のセルシスの実績となります

単位:千円



ビューアー売上全体に占めるスマートフォン向けビューアー比率



✓フィーチャーフォン関連収益の減少

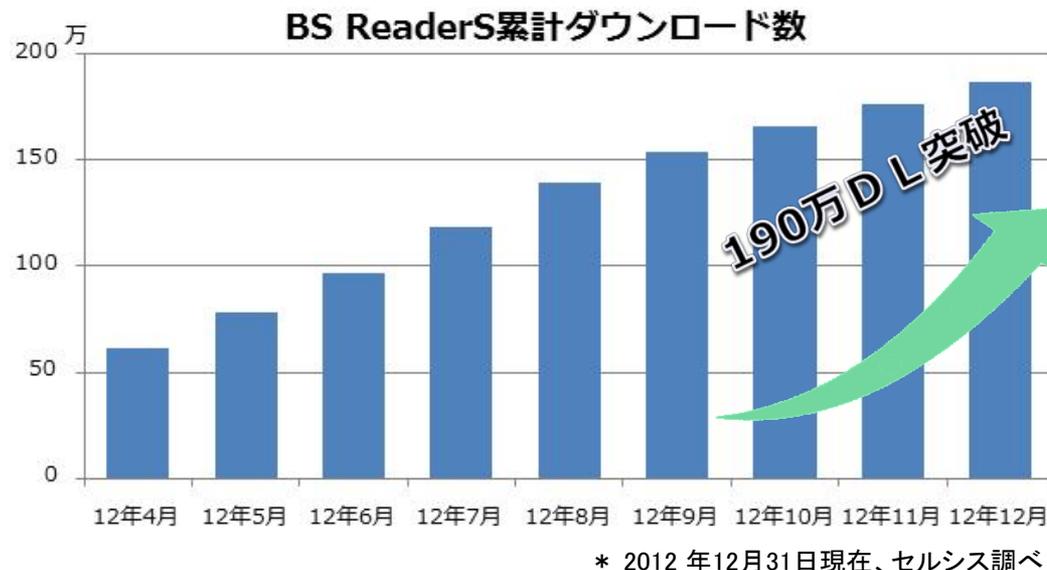
✓受託開発を伴うソリューション提供
よりもスマートフォン関連の自社技術開発を優先

✓ライセンス料におけるスマートフォン関連収益が3倍に伸長

✓電子書籍サポート事業は年間を通じて営業黒字を堅持

電子書籍サポート事業 – 第4四半期 Topics

フィーチャーフォン向けからスマートフォン向けへの切替は順調だが、売上高は過渡期



各通信キャリアから提供されるAndroid向け電子コミック配信サービスのうち『BS Reader』が80%以上のシェアで推移

『BS Reader』は、国際規格のEPUB形式にも対応

フォーマットに縛られないコンテンツ配信が可能

- Android端末向け電子書籍ビューア『BS Reader』が100万ダウンロード突破 (2012.8)
- セルシス電子書籍ソリューションでEPUB配信をトータルにサポート(2012.8)
- 電子書籍オーサリングツール「BS BookStudio」で Amazon Kindle向けファイルの制作が可能に(2012.10)
- スマートフォン向け電子書籍ビューア『BS Reader』の利用が200サービス突破
～フィーチャーフォンの実績をベースに、電子コミック配信サービスで利用拡大～ (2012.11)

ミドルウェア事業-第4四半期 Topics

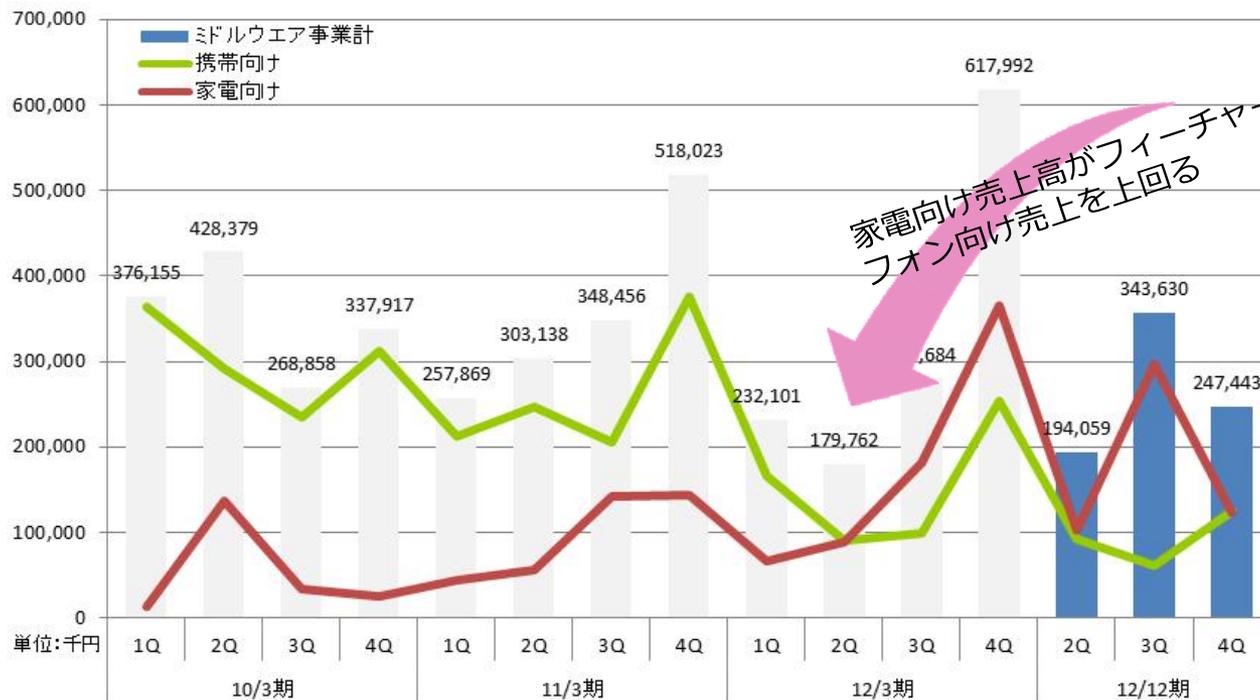
UIソリューションの搭載デバイス拡大。家電向け事業の収益も拡大。

	10/3期	11/3期	12/3期	12/12期 (9カ月間)
携帯 (フィーチャーフォン)	1,229,110	1,054,446	754,307	333,519
家電 (非フィーチャーフォン)	268,030	374,739	585,262	465,437
ミドルウェア事業計	1,497,140	1,429,185	1,339,569	798,957

注) 10/3期～12/3期は統合前のエイチアイの実績となります

単位: 千円

注) 10/3期～12/3期まで(グレー部分)は、統合前のエイチアイの実績となります。



車載機、業務用カラオケ機器の他、プリンター、SmartTV関連のセットトップボックス機器等、搭載領域は拡大。

また、これらデジタル機器と連携するスマートフォン側のソリューションも受注増。

クリエイターサポート事業-第4四半期 Topics

研究開発の成果は来期以降本格化

	09/10期	10/10期	11/10期	12/12期（9ヵ月間）
売上高	662,958	521,035	610,947	502,087

注)09/10期～11/10期は統合前のセルシスの実績となります

単位:千円

グラフィックス・コンテンツ分野におけるユーザー拡大と収益機会増大のため、既存製品に加えて、新描画エンジンの開発投資成果を製品化してリリースを開始

グラフィックス・コンテンツ の制作と流通を支援

ツール



新製品「CLIP STUDIO PAINT EX」
12/20 発売



デバイス

人型入力デバイス「QUMARION」を発売
12/29～31 コミックマーケット83(*)へ出展
「PAINT PRO」とともにデモ展示

制作活動応援サイ



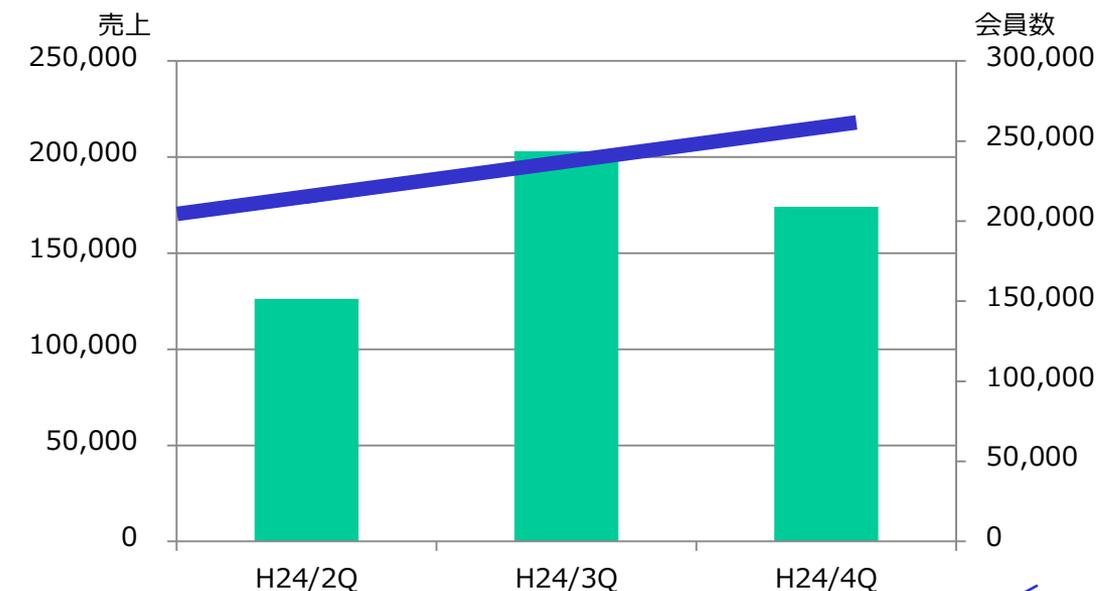
サービス

CLIP会員登録数
26万人突破
(2012年12月末時点)

*来場者数: 約55万人(過去最高)

クリエイターサポート事業

従来製品に加えて新世代ソフトウェア投入により、会員数やサイト仮想通貨利用額が拡大中



※4月末から12月末にかけて

- ✓ネット会員数 1.4倍
- ✓仮想通貨利用量 4.3倍
- ✓ソフトウェア出荷量 1.1倍
- ✓ソフトウェア販売 85%

✓QUMARION販売 約1億円



QUMARION



CLIP STUDIO
PAINT PRO

CLIP STUDIO PAINT EX
発売



CLIP STUDIO ACTION
COORDINATE
Version 1.0



アプリケーション事業-第4四半期 Topics

事業規模の縮小を決定

	10/3期	11/3期	12/3期	12/12期 (9カ月間)
サービス・コンテンツ受託開発	492,275	645,934	342,443	221,980
ロイヤリティ運用	157,819	135,313	176,163	141,221
アプリケーション事業計	750,094	781,247	518,607	363,202

注)10/3期~12/3期は統合前のエイチアイの実績となります

単位:千円

- アプリケーション事業については、事業規模の縮小を決定
- ミドルウェア事業 (UIソリューション) へ経営資源の一部を移行
人員配置の最適化を進める

2013年12月期の見通し

今期の見通し〈通期業績予想〉

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	1株あたり 当期純利益
第2四半期	百万円	百万円	百万円	百万円	円 銭
(累計)	1,750	△83	△87	△89	△13.41
通期	3,700	100	95	90	13.56

- ・ 事業再構築によるコスト削減と利益率の向上
- ・ 戦略投資事業における投資の成果（ソリューションの強化）
- ・ 通期黒字化

2013年度施策方針

1. 電子書籍サポート事業

✓オープン化により事業者間競争は激化、現収益性確保

- 市場環境の変化に即した機能を継続して開発
- グラフィックス関連技術を総合したソリューション提供強化
『電子書籍ソリューションから
グラフィックス・コンテンツソリューションへ』

2. クリエイターサポート事業

✓新世代ソフトウェア群を拡充し下期より収益拡大へ

- 年間を通して2D・3D系制作ソフトウェアを充実
- スレートデバイス対応、若年層拡販等ユーザー層拡大

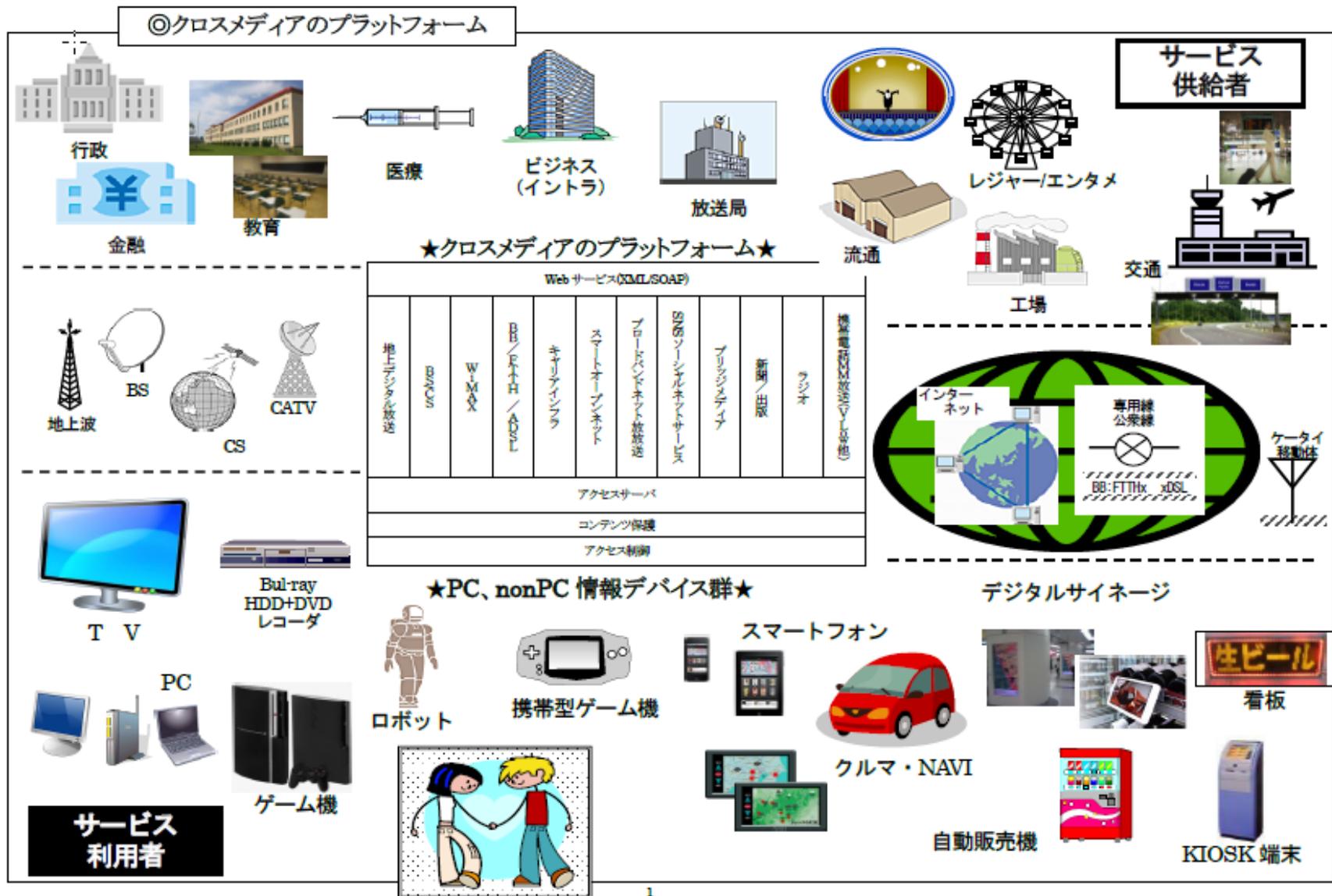
3. ミドルウェア事業

✓旺盛な需要と新ソリューションにより下期拡販へ

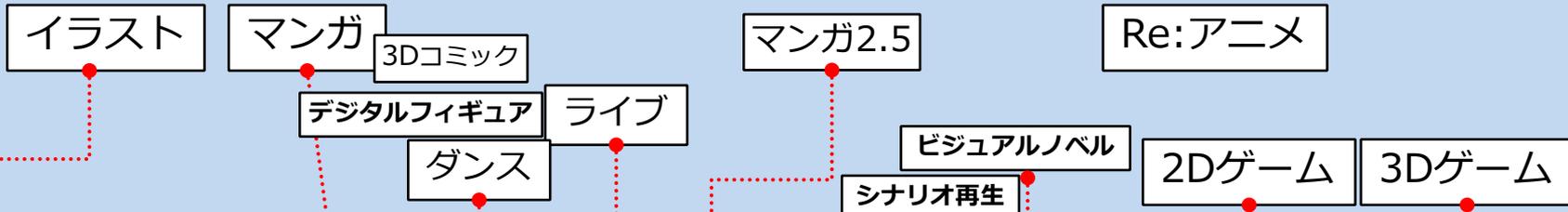
- 上期は重要取引先に集中、及び新ソリューション実用化
- 収益力拡大に備えた事業体制の整備

中期の展望

デジタルコンテンツ再生可能環境の拡大⇒将来需要増大



新しいグラフィックス・デジタルコンテンツの創造と醸成



イラスト



マンガ



マンガ2.5



朗読アプリ



動く2Dイラスト



3Dゲーム



ビジュアルノベル



3Dコミック



デジタルフィギュア



ダンス



ライブ



シナリオ再生



ふふ〜ん♪
今日ひさびさに充実した一日だったね。

中長期の展望

ソフトウェア技術開発及び実用化とユーザー＆取引先拡大 ＜2013年～2015年＞

- ・グラフィクス処理関連のグループ共通エンジンの研究開発と実用化
- ・新エンジンでの【デジタルものづくり】ソフトウェア群を順次リリース
- ・デジタル制作アプリケーションの利用者層を拡大（特に若年層を意識）
- ・協力事業会社も含め、事業者向けソリューション取引拡大とビジネスモデルの増強

ユーザー・取引先拡大をベースに新需要喚起 ＜2015年～2017年＞

- ・継続的な研究開発によりソフトウェアを熟成し、ラインナップを拡充
- ・グローバルに利用者・取引先の拡大普及のスピードを上げる
- ・当社グループソフトウェア技術と市場シェアの拡大
- ・新しいデジタルコンテンツ市場の創造と醸成のためのソリューション提供を強化

中長期の展望

戦略投資を成長ドライバーとし
収益力強化、管理間接部門の業務効率化UP

**5年後 目標
連結売上高
70億円**

**<収益力強化>
グラフィクスコンテンツ
関連ソリューション**

**<戦略投資>
グラフィクスコンテンツ &
UI・デザイン技術**

**【IR窓口】 事業管理部**

Tel: 03-3710-2985

Email: ir@artspark.co.jp

本資料は、当社の事業内容、経営戦略、業績に関する情報の提供を目的としたものであり、当社が発行する有価証券の投資を勧誘することを目的としたものではありません。また、本資料は決算データ・会社データについては2012年6月30日現在のデータに基づいて作成されております。本資料に記載された意見/予測等は、資料作成時点の当社の判断であり、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではなく、また、今後、予告なしに変更されることがあります。