

平成27年3月期 通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

平成27年3月期 通期決算補足説明資料 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. 平成28年3月期 業績予想

1-1. 平成27年3月期 通期業績の概要①

通期業績予想と実績の差異

(単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
期初発表予想(A)	1,200	60	55	50
実績値(B)	1,212	99	93	109
増減額(B-A)	12	39	38	59
増減率	1.0%	65.0%	69.1%	118.2%

売上高

グリパチやパチスロ実機シミュレーターアプリが順調推移。期初予想通り着地
(※当社の売上高は、プラットフォーム手数料や決済手数料を差し引いた、いわゆるネット売上で計上しています)

利益

売上高の増加及び社内開発稼働率向上による外注費等圧縮により上振れで着地

1-2. 平成27年3月期 通期業績の概要②

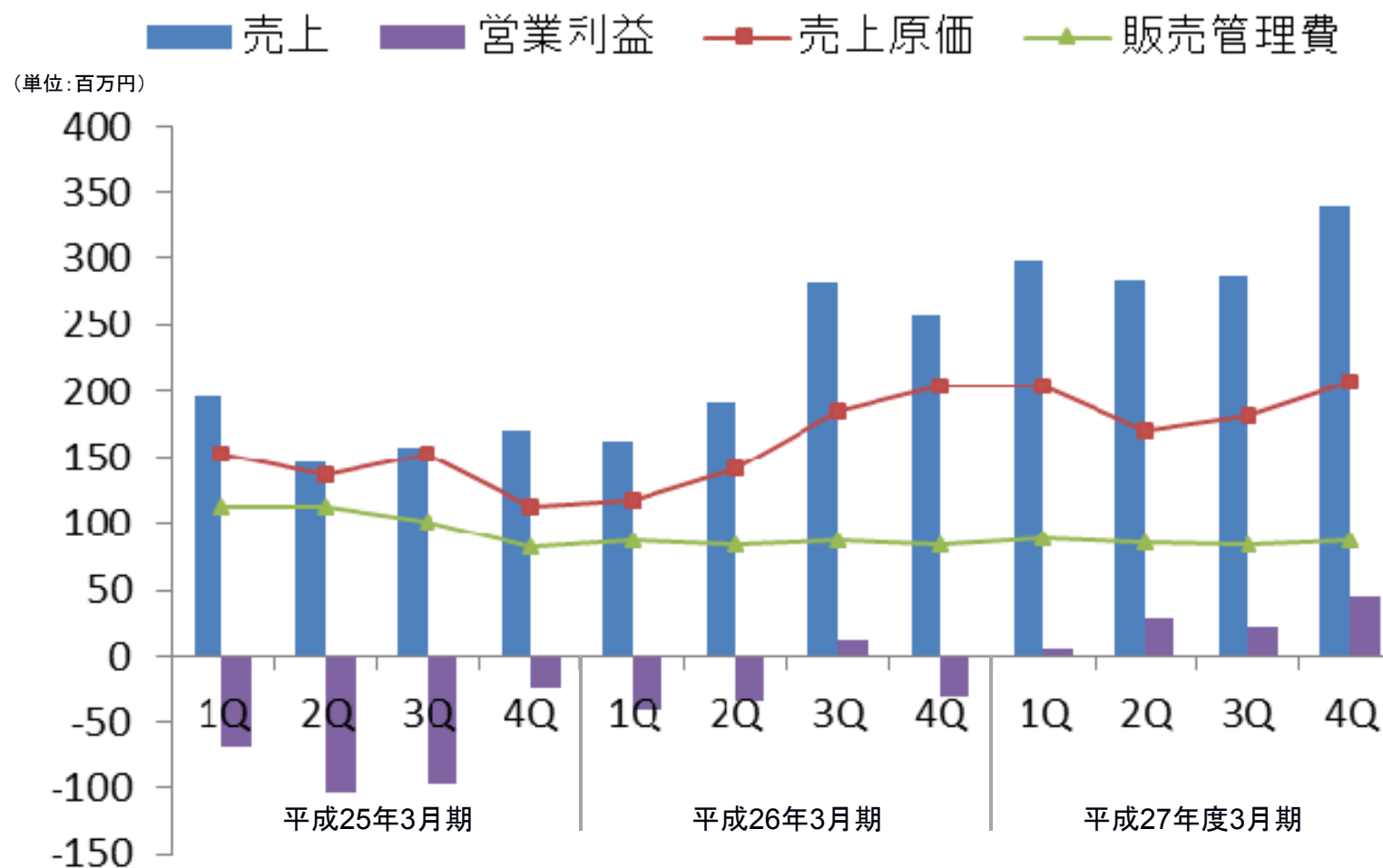
既存事業が順調に推移し、**前期比売上高35%増**を達成。利益面も**3期ぶりに通期黒字転換**
 売上高、利益面とも期初の計画値以上に推移したため、**通期業績予想を上方修正**

(単位:百万円)

区分	平成26年3月期	平成27年3月期	増減額	増減額の内容
売上高	894	1,212	317	グリパチ及びパチスロ従量アプリが順調に推移 また受託開発における売上も増加
売上原価	646	765	118	社内開発稼働率向上により外注費等は引き続き圧縮するも、 売上増加に伴う協業先等へのR/S費用が増加
販売管理費	343	347	3	事業拡大に伴い、人材採用を行っているものの 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	△95	99	195	売上増加に伴い、3期ぶりに通期黒字化を達成
経常利益	△98	93	192	売上増加に伴い、3期ぶりに通期黒字化を達成 (営業利益からの減少分は、資金調達に伴う手数料の計上)
当期純利益	△116	109	225	売上増加に伴い、3期ぶりに通期黒字化を達成 (経常利益からの増加分は、繰延税金資産の計上)

2. 四半期別推移

売上高はグリパチや従量アプリが順調に推移。また受託開発における売上も増加
利益面も全四半期(1Q~4Q)において営業利益黒字化を達成。業績は本格回復へ



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

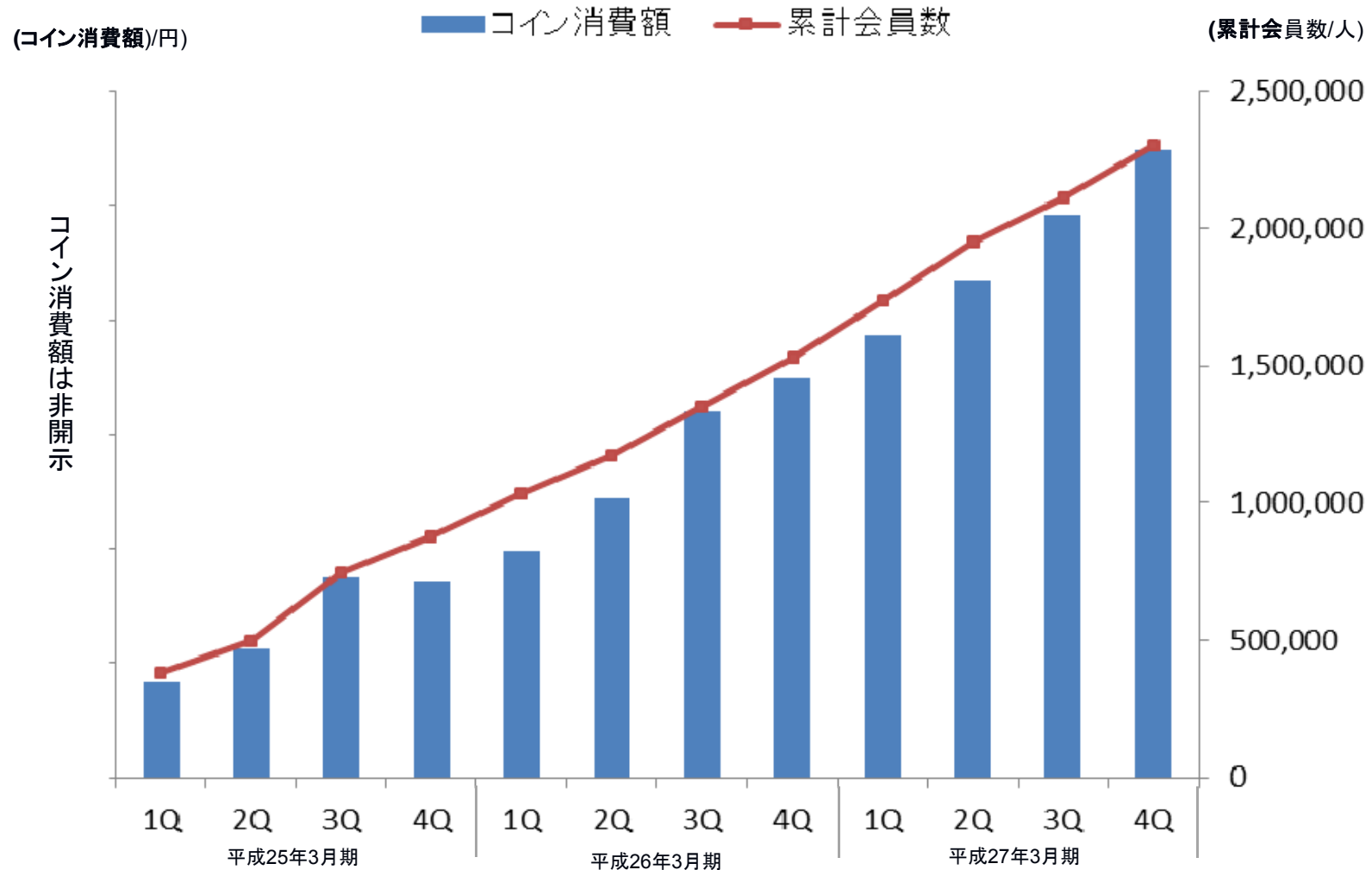
- ✓ **グリパチ売上は、引き続き過去最高を更新中**
→ 当社の中核ビジネスへ成長。iOS版には更に大きな成長余地も
- ✓ **パチスロアプリのマルチプラットフォーム展開による売上貢献**
→ auスマートパスやPC版プラットフォームへアプリ供給開始。第3の収益へ
- ✓ **受託案件の売上増加及び構成比率の拡大**
→ 安定的に利益を確保できる受託開発・運営案件を継続
- ✓ **「継続企業の前提に関する重要事象等」の記載解消**
→ 通期利益の黒字化及び営業活動キャッシュフローもプラスへ。業績の本格回復

ネガティブ 要因

- ✓ **グリパチ・パチスロアプリに続く自社タイトルの育成**
→ 当期中に次の自社タイトル育成を目標としていたが、遅延や計画見直しにより来期以降へ
- ✓ **人員補強及び社内開発強化等の先行投資**
→ 売上拡大及び社内開発体制強化に伴う、組織再編成と先行投資

4. 既存事業の四半期別推移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



- ✓ 四半期単位で右肩上がりの成長を継続中。前年同期(4Q)比で**57%増**
- ✓ 当期末時点の累積会員数は、**229万人を突破**

5. 既存事業の四半期別推移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



(売上高)

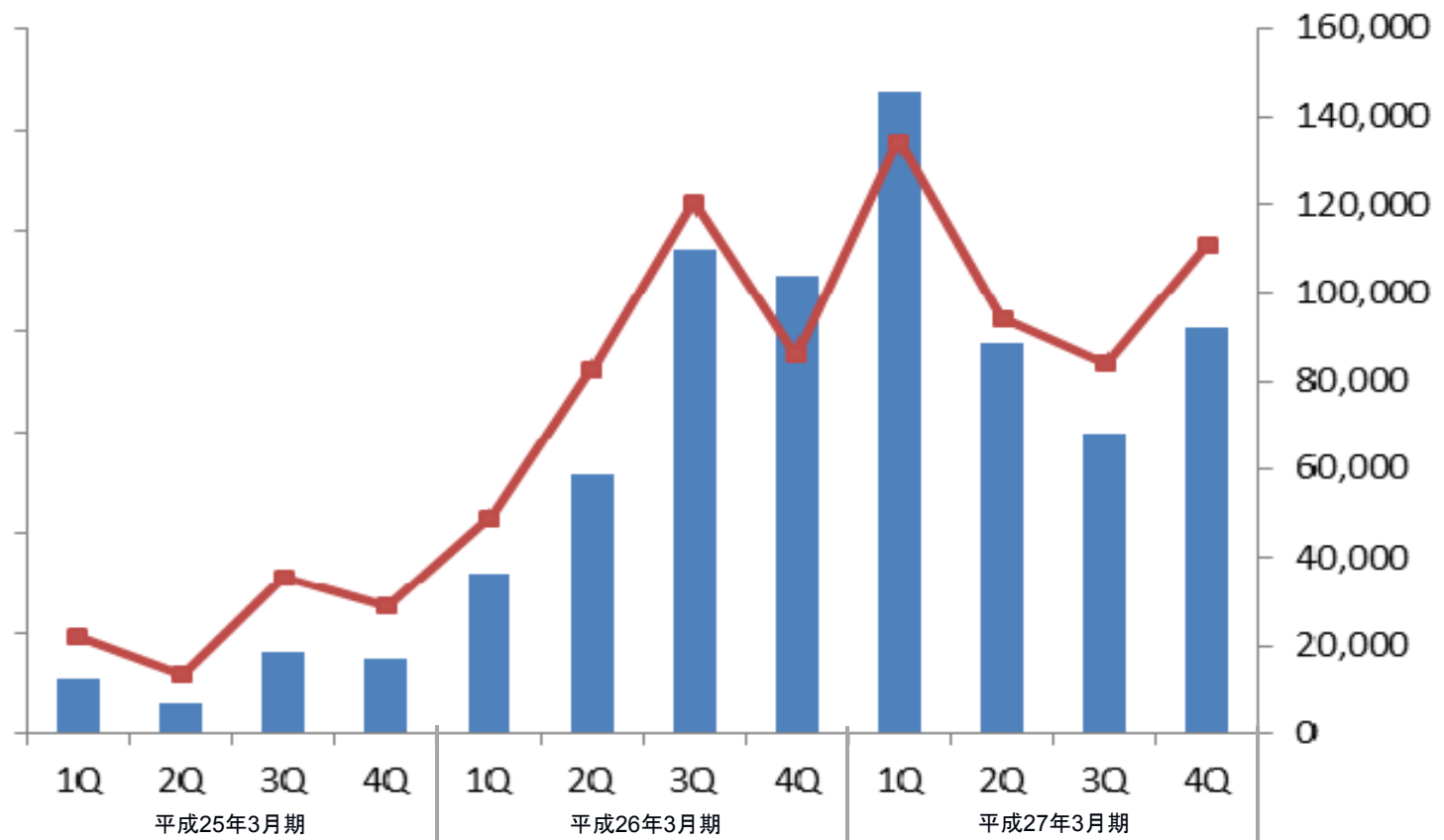
(DL数)

■ 売上 —■ DL数



App Store

売上高は非開示



✓ 下期に実機型式試験方式変更に伴う開発保留が発生したものの、通期スマホアプリ売上は過去最高を記録

6. その他事業の進捗

アプリマルチプラットフォーム展開

当期中4プラットフォームに計13タイトルを投入

● auスマートパス(モバイル)

(提供: KDDI株式会社)

→ 当期合計: 7タイトル投入

● パチ&スロタウン(PC)

(提供: 株式会社ディーエヌエー/株式会社バタフライ)

→ 当期合計: 1タイトル投入

● ななぱち(PC)

(提供: NHN PlayArt 株式会社)

→ 当期合計: 3タイトル投入

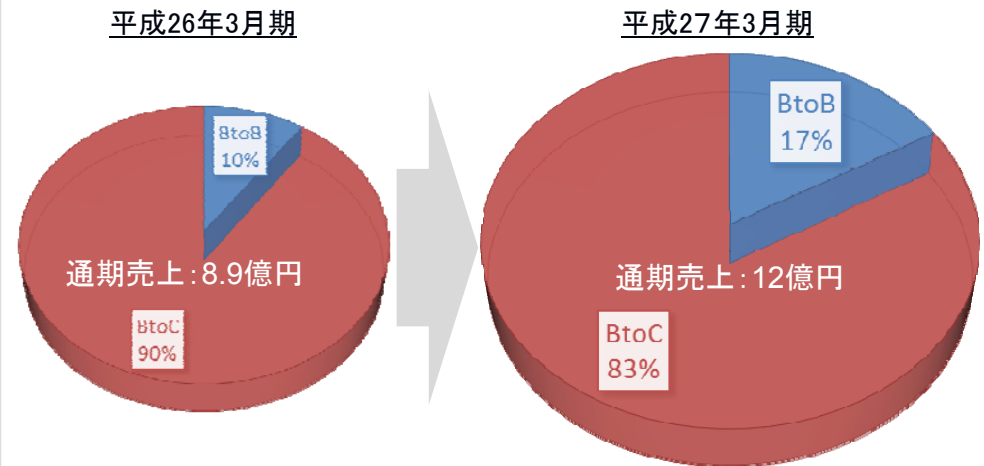
● モバセブン(モバイル)

(提供: 株式会社ディーエヌエー/株式会社バタフライ)

→ 当期合計: 2タイトル投入

受託案件の進捗及び社内人員体制

受託案件の強化。売上構成比を拡大



- ✓ 対前期比売上**131%増加**、売上構成比**17%**に拡大
- ✓ 社内人員体制を強化し、複数の受託開発・運営を継続受注



7. 貸借対照表の概要

(単位:百万円)

区分	平成26年3月期末	平成27年3月期末	増減額
流動資産	350	591	241
固定資産	65	156	91
資産合計	416	748	332
負債	234	355	121
純資産	181	392	210
負債純資産合計	416	748	332

◇現金及び預金186百万円、売上債権63百万円の増加

◇主にソフトウェア資産の増加75百万円、繰延税金資産22百万円の増加

◇流動負債で未払税金14百万円、固定負債で新株予約権付社債100百万の増加

◇新株予約権の行使による資本金50百万、資本剰余金50百万の増加と利益計上に伴う利益剰余金109百万の増加

8. キャッシュ・フロー概要

(単位:百万円)

区分	平成26年3月期末	平成27年3月期末	増減額	当期の各キャッシュ・フローの状況
営業活動C・F	△74	64	139	主に、黒字転換による利益93百万円、減価償却17百万、その他流動負債の増加20百万と、売上債権の増加△63百万円
投資活動C・F	△4	△57	△53	ソフトウェア資産の取得△50百万円
財務活動C・F	122	179	56	第三者割当による新株予約権付社債の発行94百万円、新株予約権の行使99百万の増加と、長期借入金返済△16百万円の減少
現金及び現金同等物の期末残高	127	313	186	黒字転換による利益の計上と資金調達により、手元流動性が大きく増加

9. 今後の取り組み

1. 既存事業に関して

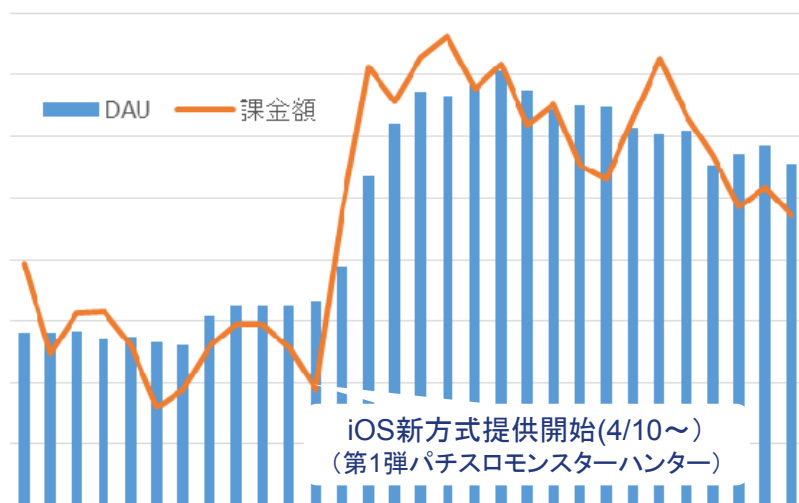
2. 新規事業展開に関して

9-1. 今後の取り組み_【既存事業】グリパチ



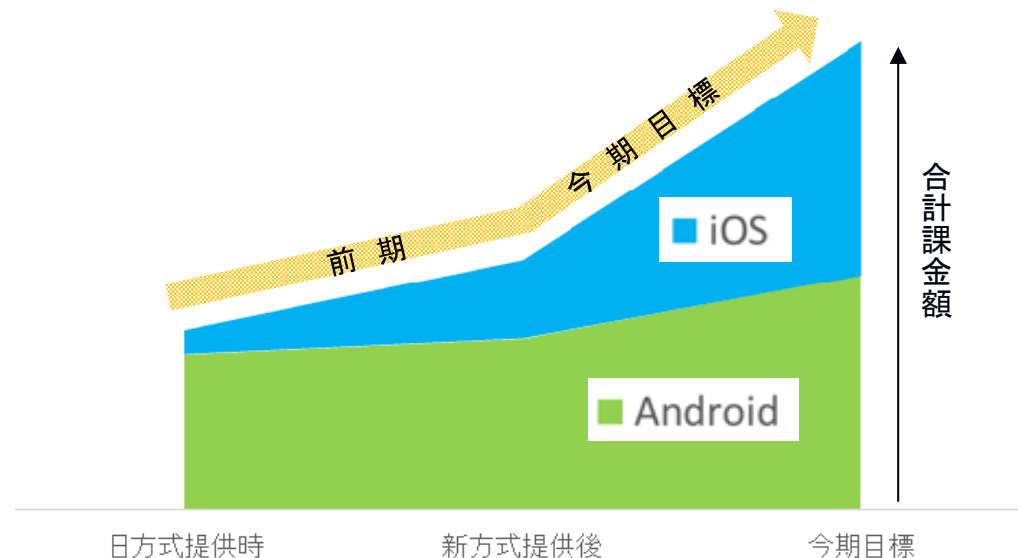
2015年4月よりグリパチiOS版を新方式(実機アプリ単体配信方式)にて提供開始
今期中にAndroid版と同規模への成長を狙い課金額拡大を図る

iOS新方式提供後のDAUと課金額推移



- ✓ 新方式後、iOS版のDAU及びデイリーの課金額が増加
- ✓ 広告費を使わずにapp storeからの自然流入のみで獲得

Android版とiOS版の課金額構成比



- ✓ 新方式提供後、iOS構成比率は11% → 27%へ
- ✓ 今期中構成比率50:50を狙い、合計課金額拡大へ

9-1. 今後の取り組み_【既存事業】パチスロアプリ

自社開発のパチスロアプリにおいては、
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

■パチスロアプリ1タイトル毎の収益構造

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。



9-2. 今後の取り組み_【新規事業】 ネイティブゲーム

ネイティブゲーム第一弾 「selector battle with WIXOSS」 Android版配信開始
iOS版配信準備とともに、ユーザ満足度向上のための改善を最優先で実施



©LRIG/Project Selector ©2014-2015 skylink Co., Ltd./CommSeed Corporation.All Rights Reserved.

9-2. 今後の取り組み_【新規事業】 今後のパイプライン

スマホゲーム市場の環境変化に合わせて、今後の開発パイプラインを再構築

自社及び共同開発中タイトル

今期上半期中にリリース予定のタイトル

タイトル	ジャンル	
「selector battle with WIXOSS」	RTS	Android版 リリース済み
プロジェクト2	ダンジョンRPG	▲
プロジェクト3	アクションRPG	×
プロジェクト4	タワーディフェンス	●
麻雀物語3	パチスロ	●
デビルサバイバー2	パチスロ	●
プロジェクト5	パチスロ	●

※▲は継続判断中、×は撤退判断、●は現時点リリース予定
※開発中タイトルのみ。企画中は含まず

開発中案件の継続判断指標

量より質を重視し、開発プロセス中の継続判断をルール化

ゲーム開発中における継続判断



市場のトレンドや開発プロセス中に継続判断をルール化
開発途中でも撤退判断を行い、質向上とリスク軽減を図ります

パブリッシング事業への参入 NEW

■ 展開内容

国内外ゲーム会社のパートナーとなり、サービス運営やプロモーションを行う事業を展開予定。海外パートナーの場合、有力タイトルを日本市場向けにローカライズやカルチャライズして展開

■ 選定基準

- ✓ 海外にてリリース済み、かつKPIが好調なタイトル(海外タイトルの場合)
- ✓ リリース前だが実績のある開発陣が携わるタイトル
- ✓ 当社ユーザ資産とのシナジー効果が見込めるタイトル



9-2. 今後の取り組み_まとめ

1

グリパチ

iOS版の成長を加速。Android版と同規模へ成長させ課金額拡大を図る

2

パチスロアプリ

新規5~8タイトル開発予定。マルチプラットフォーム展開でTOTAL収益を最大化

3

ネイティブゲーム

グリパチに続く第2、第3のコアタイトル創出へ

10. 平成28年3月期 業績予想

グリパチの成長により、売上及び利益水準は前期比でベースアップ
既存事業は更に上振れ予想。新規事業の数値は保守的に計画

(単位:百万円)

区分	前期実績 平成27年3月期	通期業績予想 平成28年3月期	増減率
売上高	1,212	1,500	23.8%
営業利益	99	150	51.5%
経常利益	93	145	55.9%
当期純利益	109	140	28.3%



※ 各社の会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。

本資料に記載いたしました認識、戦略、計画などのうち、見通しは歴史的事実ではなく不確実な要素を含んでおります。

実際の業績は様々な要因により見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご了承願います。

実際の業績に影響を与えうる重要な要因には、当社の事業を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社の提供するサービス等に対する需要動向による相対的競争力の変化などがあります。なお、業績に影響を与えうる重要な要因は、これらに限定されるものではありません。