

■株主メモ

事業年度	4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	6月
定時株主総会の基準日	3月31日
期末配当の基準日	3月31日 (なお、中間配当を実施する時の基準日は9月30日)
上場取引所	名古屋証券取引所セントレックス市場
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社
特別口座の 口座管理機関	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社
郵便物送付先	〒168-0063 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 三井住友信託銀行株式会社 証券代行部
(電話照会先)	電話 0120-782-031(フリーダイヤル) 取次事務は、三井住友信託銀行株式会社の本店および全国 各支店で行っております。
会計監査人	太陽有限責任監査法人

●住所変更等のお申出先について

株主様の口座のある証券会社にお申出ください。

なお、証券会社に口座がないため特別口座が開設されました株主様は、特別口座の口座管理機関である三井住友信託銀行株式会社にお申出ください。

コムシード株式会社

〒101-0062 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
TEL : 03-5289-3111(代) FAX : 03-5289-3112



見やすく読みまちがえにくい
ユニバーサルデザインフォントを
採用しています。



IR情報は当社のホームページでもご覧いただけます。
ぜひ一度アクセスしてください。

http://www.commseed.net/

第24期 事業活動のご報告

2014.04.01~2015.03.31

コムシード株式会社



Mission

ミッション

日々の生活を豊かに楽しくする
新たなエンターテインメント・コミュニティを
創造する事業を展開していきます。

新たな エンターテインメント・ コミュニティの 創造



contents

株主の皆様へ	02
業績の概況	03
トピックス	05
今後の展開	07
個別財務諸表	08
会社概要・株式の状況	10

history [沿革]

1991年12月、海外ゲームの国内販売を目的に、資本金2,000万円をもってマイクロワールド株式会社として創業。1993年より営業活動を休止していたが、2000年9月、パチンコクラブ・ドットコム株式会社に商号を改め、2001年4月、株式会社日本テレネットより携帯電話向けコンテンツ配信サービス事業を引き継ぎ本格的に営業活動を開始。これにより、携帯公式サイトでのコンテンツ展開を開始した。2002年8月、コムシード株式会社に商号変更。2004年5月、名古屋証券取引所セントレックスに株式を上場。近年はスマートフォン関連のアプリ開発やSNSサービスにおけるコンテンツの開発・運営を行っている。

To Our Shareholders

株主の皆様へ

スマートフォンのコンテンツ技術を活かした エンターテインメントビジネスを展開します。

皆様におかれましては、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。

平素は格別のご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。

つきましてはここに、当社第24期(2014年4月1日～2015年3月31日)の事業の概況と決算のご報告を申し上げます。

当社は2000年よりモバイルコンテンツの開発・サービス運営を行っており、いわゆる「携帯公式サイト」の頃から、モバイル業界における経験を蓄積してまいりましたが、当初売上のほとんどがフィーチャーフォン向けのコンテンツ関連であったため、スマートフォン・タブレット端末等の普及に伴い、第22期には売上高の減少に直面いたしました。そこで、前期(第23期)を中心に、不採算事業の撤退、開発体制の内製化等によるコスト見直しを徹底し、当期には本格的に、事業をスマートフォン向けのコンテンツ開発にシフト完了いたしました。

結果、当期には、営業利益も3期ぶりに黒字化を実現し、業

績を回復軌道に乗せることができました。これもひとえに皆様のご支援の賜物であると感謝申し上げます。

第25期は、第24期に構築した収益基盤の上に、さらなるチャレンジを積み重ねていく一年となるでしょう。

ますますのご指導、ご鞭撻のほど、何卒よろしくお願い申し上げます。

代表取締役社長CTO 羽成正己

1963年11月27日 茨城県出身。
1985年5月 株式会社日本テレネット入社。
1995年6月 株式会社日本テレネット 常務取締役。
2001年4月 当社専務取締役 システム部長。
2012年11月 当社代表取締役社長CTO(現職)。



Overview

2014年度 業績の概況

3期ぶりに通期黒字化を達成

当期におきましては、前年度に引き続きスマートフォンアプリの配信およびソーシャルゲームの運営が好調であったことから、業績は当初計画を上回る結果となりました。

過去2期につきましては、それまでフィーチャーフォン向け中心であったビジネスモデルを転換すべく事業を行っておりましたので、収益獲得前の先行投資的な費用が発生し、財務面においても手元流動性が急激に低下するという状態にありました。株主の皆様にはご心配をおかけしておりましたが、当期、皆様のおかげをもちまして、順調にスマートフォン向けコンテンツ中心のビジネスモデルを確立し、第2四半期累計期間より営業利益、四半期純利益を計上し、通期においても営業利益、当期純利益を計上、営業活動によるキャッシュ・フローもプラスとなり、本格的な業績の回復を果たしました。

第24期の業績について

売上高につきましては、既存事業のソーシャルゲーム『グリパチ』が順調に推移し、パチスロ実機シミュレーターアプ

リにおける人気コンテンツをタイムリーに配信できたことで、当初の計画を達成いたしました。

利益面につきましては、売上原価において社内開発の稼働率が向上したことによる外注費の圧縮と、販売費及び一般管理費においても引き続きコストの削減に努めたことで、営業利益、経常利益が大幅に増加し、スマートフォンネイティブアプリのビジネス展開による先行投資的な費用負担を吸収でき、営業利益、経常利益は計画を上回ることとなりました。また、将来の利益予想に基づき繰延税金資産の回収可能性を保守的に検討し、繰延税金資産を新たに計上しましたことで税金費用の増加を吸収し、当期純利益はさらに増加することとなりました。

以上の結果、売上高は1,212,462千円(前年同期比35.5%増)、営業利益99,718千円(前年同期は営業損失95,333千円)、経常利益93,873千円(前年同期は経常損失98,909千円)、当期純利益は109,081千円(前年同期は当期純損失116,156千円)となりました。

主要サービスの状況

ソーシャルゲームにつきましては、グリーン株式会社が運

営する「GREE」で展開中のバーチャルホール「グリパチ」が引き続き好調を保っております。4月には「グリパチ」iOS版をリリースし、すでに提供中であったAndroid版と合わせ、スマートフォン向けサービス提供のベースが整いました。当事業年度末には、最も多いAndroid版で39機種が配信中となっており、バーチャルホールとして多くのユーザーの支持を得ております。結果、2015年3月には同アプリの登録者数が229万人(前年同期末150万人)を達成し、計画通り順調に売上を伸ばしております。

その他のパチンコ・パチスロ系スマートフォンアプリにつきましては、人気のパチスロ実機のシミュレーターを第1四半期に配信し、当初予定を大きく上回る売上を達成しております。また、年間を通じて人気アプリを定期的に配信し、それらのコンテンツを「グリパチ」等他のプラットフォームに活用することで、効率よく開発を進め、利益の最大化を図るビジネスモデルを確立しております。

その他スマートフォンネイティブアプリに関しましては、数タイトルが開発中となっておりますが、当事業年度末にリアルタイムストラテジーバトルゲーム「selector battle with WIXOSS」のAndroid版を配信開始すること



ができました。パチンコ・パチスロ以外のジャンルへの挑戦としてスタートした本作は、配信開始が当初予定より遅れましたが、社内開発の稼働率向上、コスト削減に努め、その分の先行投資負担は吸収されております。

今後は、コアタイトルである「グリパチ」をさらに伸ばしつつ、これに続く第2・第3のコアタイトルを創出すべく、引き続き前年から継続しているスマートフォンネイティブアプリの開発やゲームパブリッシング事業等へのチャレンジを積極的に行ってまいります。

2014年度のハイライトをご紹介します。

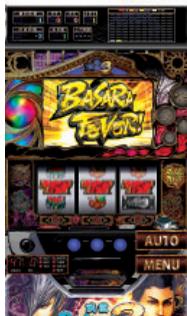
1 スマートフォンゲーム アプリ販売が好調。 前年を大きく上回る。

第1四半期にリリースした「パチスロMONSTER HUNTER」の売上が寄与し、スマートフォンアプリの売上高は過去最高を記録しました。同アプリを含め、2014年度には6本のスマートフォンアプリをリリース。これらのアプリはリリース後有料アプリランキング上位に入るなど、ご好評をいただいています。



パチスロ
MONSTER HUNTER
月下雷鳴

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



パチスロ 戦国BASARA3

「グリパチ」は、ソーシャル・ネットワーク・サービス「GREE」において提供しているバーチャルホールです。パチンコ・パチスロメーカー各社協力のもと、実際のパチンコホールで稼動している機種や、歴代の名機の実機シミュレーターをモバイルで遊ぶことができますので、パチンコ・パチスロファンだけでなく、多くのユーザーにご利用いただいています。2014年4月30日、この「グリパチ」に、iOS版が加わりました。すでに提供中でご好評をいただいているAndroid版と比べても、まだまだ成長余地のあるプラットフォームとして、今後もiOS版に対して、重点的にアプリ配信を行っていきます。



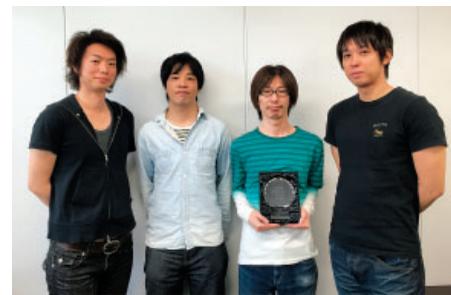
2 「グリパチ」iOS版始動。 新機種もぞくぞく登場。

3 「グリパチ」、 「GREE Platform Award 2014」で 優秀賞を受賞。

2015年2月に利用者数が222万人を突破したバーチャルホール「グリパチ」が、「GREE Platform Award 2014」*において優秀賞を受賞いたしました。

「グリパチ」は、2012年1月に「GREE」フィーチャーフォン版よりサービスを開始し、同年10月にはAndroid版、2014年4月にはiOS版をそれぞれ提供開始。最も多いAndroid版では、当期末現在39機種で遊ぶことができます。

*2014年にGREEパートナーが「GREE Platform」で提供しているアプリの中から、累計コイン消費額、登録ユーザー数、ユーザーのアプリ利用状況などを総合的に判断して優れているソーシャルアプリを表彰するものです。



当事業の第2・第3の柱を育てるべく、新たなジャンルのネイティブアプリ開発に取り組んでいます。その第一弾として、2015年3月、「selector battle with WIXOSS」Android版のサービスを開始いたしました。

「selector battle with WIXOSS」は、少女たちが主人公のテレビアニメをもとにしたリアルタイムストラテジーバトルのカードゲームです。アニメ内で少女たちがプレイする「WIXOSS」は、実際のトレーディング・カードゲームとして株式会社タカラトミーより販売され、人気を博しています。

当社では、本作を皮切りに、今後も一層ネイティブアプリ開発に力を入れていきます。

4 新作RTSアプリの 開発・配信。 新ジャンルへのチャレンジ開始。



24期はワンソースマルチプラットフォーム体制を構築。 25期にはグリパチに続く第2、第3のコアタイトル創出へ



当社の主力事業であるパチンコ・パチスロアプリは、開発して1回売り切って終わり、という性質のものではありません。まずは、Google PlayやApp Storeのようなアプリマーケットで販売します。ここで購入されるのは、普段からホールでパチンコ・パチスロを遊ばれるようなお客様です。そうした方にとっては、実際にホールで遊技するためのシミュレートの意味合いも強いでしょう。当社のアプリは、実機とほぼ同時にリリースすることも多い。これまで培ってきた同ジャンルのアプリ開発ノウハウを活かし、お客様のニーズに応えた迅速な開発が可能です。

ことで、他にはできないラインナップを実現することが可能です。こちらでは、実機のシミュレーションよりも、仲間と協力したり競ったり、といった、よりソーシャル色の強い遊ばれ方が特徴といえます。

その後、通信キャリアや他社が展開するプラットフォームにこれらのアプリを配信していき、月額で遊び放題、といったスタイルでの提供を行います。

こうして一つのアプリを複数のプラットフォームに展開することで、効率よく事業展開でき、収益の最大化を図れることが当社の強みといえるでしょう。

今後は、得意のパチンコ・パチスロジャンルのみならず、先日リリースした「selector battle with WIXOSS」に代表される、様々なジャンルの有力コンテンツをネイティブアプリ化するなど、スマートフォンアプリにおける挑戦を加速していきます。

これまで以上のご支援ご鞭撻を、よろしくお願いいたします。



専務取締役 塚原 謙次

2015年3月期

- 安定的な収益基盤の構築
- 固定費見直しによる経費削減
- 新ジャンルへのチャレンジ

2016年3月期

- 主力事業のさらなる発展
- 自社内開発の強化
- 新ジャンルの育成および投資

貸借対照表

(単位：千円)

科目	当期 (2015年3月31日現在)	前期 (2014年3月31日現在)
資産の部		
流動資産	591,569	350,441
固定資産	156,800	65,836
有形固定資産	18,588	20,064
無形固定資産	91,927	21,619
投資その他の資産	46,284	24,152
資産合計	748,369	416,277
負債の部		
流動負債	207,417	168,980
固定負債	148,557	65,357
負債合計	355,975	234,338
純資産の部		
株主資本	392,153	181,939
資本金	681,975	631,367
資本剰余金	113,084	62,476
利益剰余金	△402,906	△494,549
自己株式	—	△17,355
新株予約権	240	—
純資産合計	392,393	181,939
負債純資産合計	748,369	416,277

損益計算書

(単位：千円)

科目	当期 (2014年4月1日～ 2015年3月31日)	前期 (2013年4月1日～ 2014年3月31日)
売上高	1,212,462	894,946
売上原価	765,177	646,697
売上総利益	447,285	248,248
販売費及び一般管理費	347,567	343,581
営業利益又は営業損失(△)	99,718	△95,333
営業外収益	1,275	2,449
営業外費用	7,120	6,025
経常利益又は経常損失(△)	93,873	△98,909
特別損失	—	14,956
税引前当期純利益又は 税引前当期純損失(△)	93,873	△113,866
法人税等合計	△15,207	2,290
当期純利益又は 当期純損失(△)	109,081	△116,156

Financial Statements

個別財務諸表

キャッシュ・フロー計算書

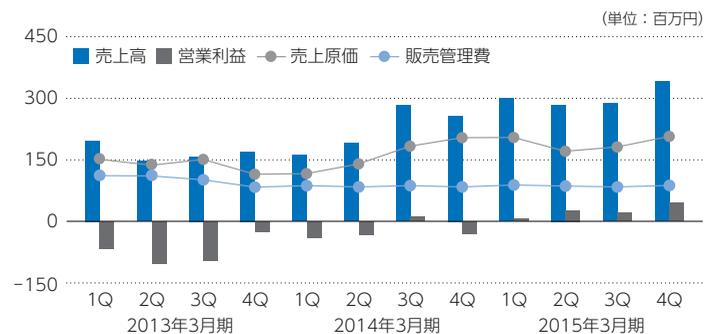
(単位：千円)

科目	当期 (2014年4月1日～ 2015年3月31日)	前期 (2013年4月1日～ 2014年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	64,822	△74,366
投資活動によるキャッシュ・フロー	△57,502	△4,437
財務活動によるキャッシュ・フロー	179,274	122,796
現金及び現金同等物の増加額	186,594	43,991
現金及び現金同等物の期首残高	127,013	83,021
現金及び現金同等物の期末残高	313,607	127,013

DATA | 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。



Corporate Data & Stock Information

会社概要・株式の状況

会社概要 (2015年3月31日現在)

商号 コムシード株式会社
所在地 〒101-0062
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

設立 1991年12月13日
(2002年8月5日現商号に変更)

資本金 6億8,197万円

従業員数 44名

役員
(2015年6月24日現在)
代表取締役社長CTO 羽成 正己
専務取締役 塚原 謙次
取締役 趙 容駿
取締役 沈 宰範
取締役 金 道慶
常勤監査役 飯田 三郎
監査役 岡本 光樹
監査役 谷口 郁夫

事業内容
■スマートフォンアプリの企画・開発・運営
■ソーシャルゲームの企画・開発・運営
■ゲームパブリッシング事業

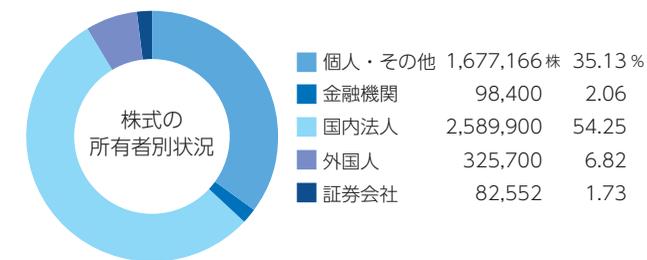
取引銀行 三井住友銀行、みずほ銀行、
りそな銀行、三菱東京UFJ銀行

株式の状況 (2015年3月31日現在)

発行可能株式総数 18,000,000株
発行済株式の総数 4,773,718株
株主数 1,535名

大株主 (上位5名)

株主名	持株数 (株)	持株比率 (%)
株式会社サイカン	2,484,800	52.05
BNP-PARIBAS SECURITIES SERVICES PARIS/JASDEC NO TREATY	134,300	2.81
BNYM SA/NV FOR BNYM CLIE NT ACCOUNT MPCJAPAN	84,700	1.77
寶田全康	70,100	1.46
稲田光造	65,900	1.38



(注) 小数点第3位以下を四捨五入しており、各項目の比率を加算しても100%にならない場合があります。