

# 平成29年3月期 第2四半期 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29年3月期 第2四半期 決算補足説明資料 目次

1. 決算サマリー
2. 第2四半期業績の概要
3. 四半期別業績推移
4. 売上構成比の推移
5. 既存タイトルの四半期別推移①\_\_グリパチ
6. 既存タイトルの四半期別推移②\_\_スマホパチスロアプリ
7. 常勤役員・従業員推移
8. 組織変更\_\_開発本部の設立
9. 貸借対照表／キャッシュ・フローの概要
10. 今後の取り組み
11. 平成29年3月期 通期業績予想

# 1. 平成29年3月期 第2四半期 サマリー

## 第2四半期累計 決算概要

売上高 772百万円 (前年同期比 +42%)  
営業利益 1百万円 (前年同期比 +11百万円)  
当期純利益 △15百万円 (前年同期比 +63百万円)



## 売上高

全体

半期単位の売上高が、創業来の過去最高を記録

グリパチ

半期単位の売上高が、サービス開始来の過去最高を記録

パチスロアプリ

9月度単月の売上高が、同事業開始来の過去最高を記録

## 原価/費用

- ・ パチスロアプリ6本の開発費を一括計上したため費用先行(前年同期比+84百万円)
- ・ 売上増加に伴い、連動するロイヤリティや各種手数料が増加
- ・ 販管費は、前年同期比でほぼ変わらず。引き続きコストコントロールを実施

## その他

- ・ 知的財産権の譲渡 +31百万円
- ・ 不採算事業の整理による減損損失 △45百万円

## 2. 平成29年3月期 第2四半期業績の概要

売上高は、前年同期比42%増。半期単位として過去最高の売上高7.7億円を記録  
パチスロアプリ6本の開発費を一括計上したため原価が先行。そのため利益面については微増

(単位:百万円)

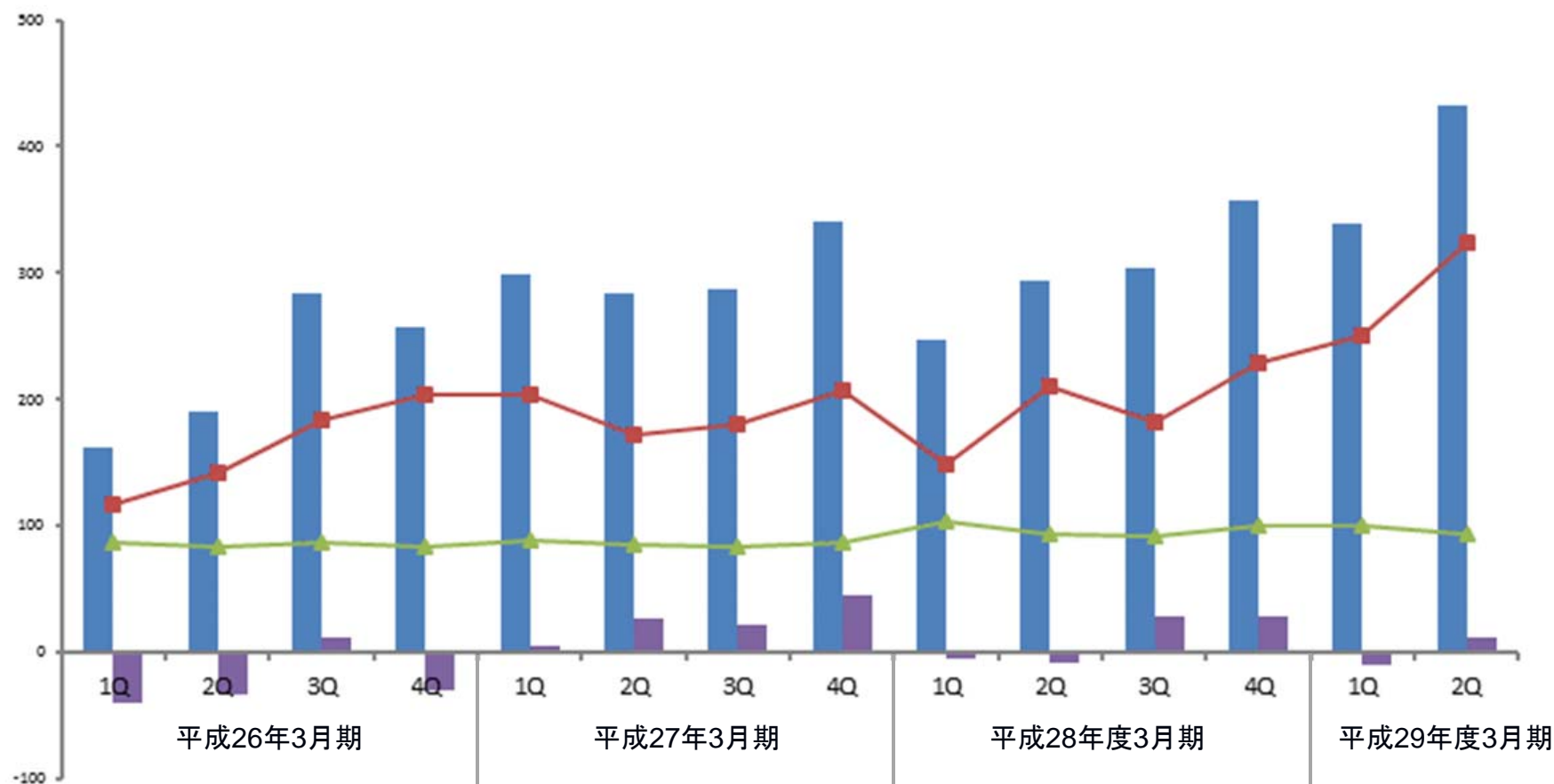
	平成28年3月期 第2四半期累計	平成29年3月期 第2四半期累計	増減額	増減額の内容
売上高	541	772	231	グリパチ及びパチスロアプリ販売の売上増加によって、前年同期比42%増加
売上原価	356	576	220	・パチスロアプリ6本の開発費を一括計上(前期比+84百万円) ・売上増加に伴いロイヤリティや各種手数料が増加
販売管理費	195	195	0	売上は増加しつつも、販管費は前期とほぼ変わらずコスト管理を徹底
営業利益	△10	1	11	パチスロアプリ6本の開発費を一括計上したため微増
経常利益	△13	△3	10	営業利益からの差異は、資金調達に伴う営業外費用の計上
当期純利益	△78	△15	63	経常利益からの差異は、知財売却益31百万円と減損損失△45百万円を計上

### 3. 四半期別業績推移

過去の傾向から、当社売上は下半期に偏重する傾向がありつつも  
当期2Q累計の売上高は過去最高を更新。営業利益も再び黒字化へ

■ 売上 ■ 営業利益 ■ 売上原価 ▲ 販売管理費

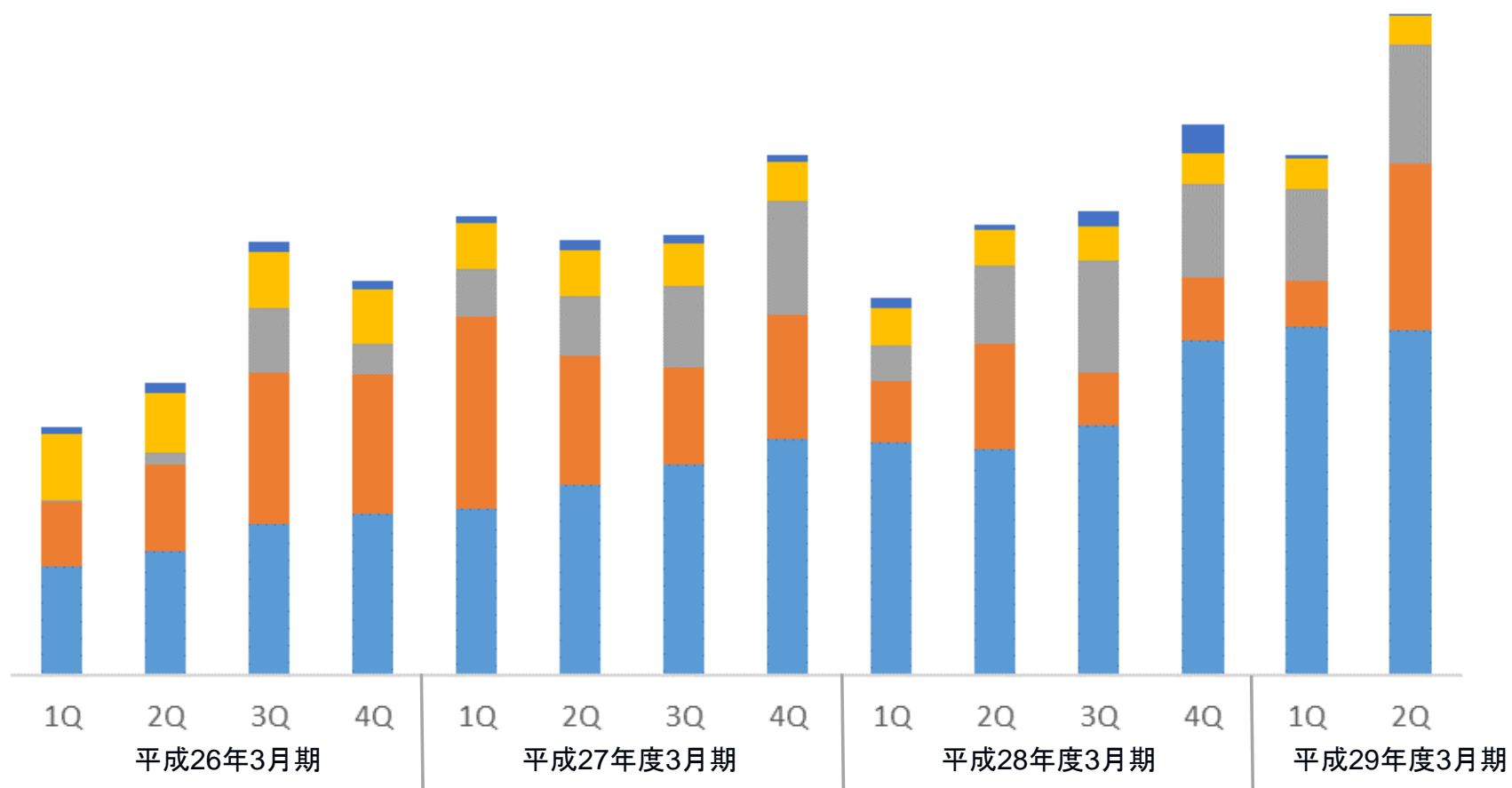
(単位:百万円)



## 4. 売上構成比の推移

パチスロアプリ6本を配信し、2Qにパチスロアプリ販売の売上構成比が拡大  
ソーシャルゲームや受託開発についても安定的な成長を継続

■ ソーシャルゲーム ■ パチスロアプリ販売 ■ 受託開発・運営 ■ 公式サイト ■ その他

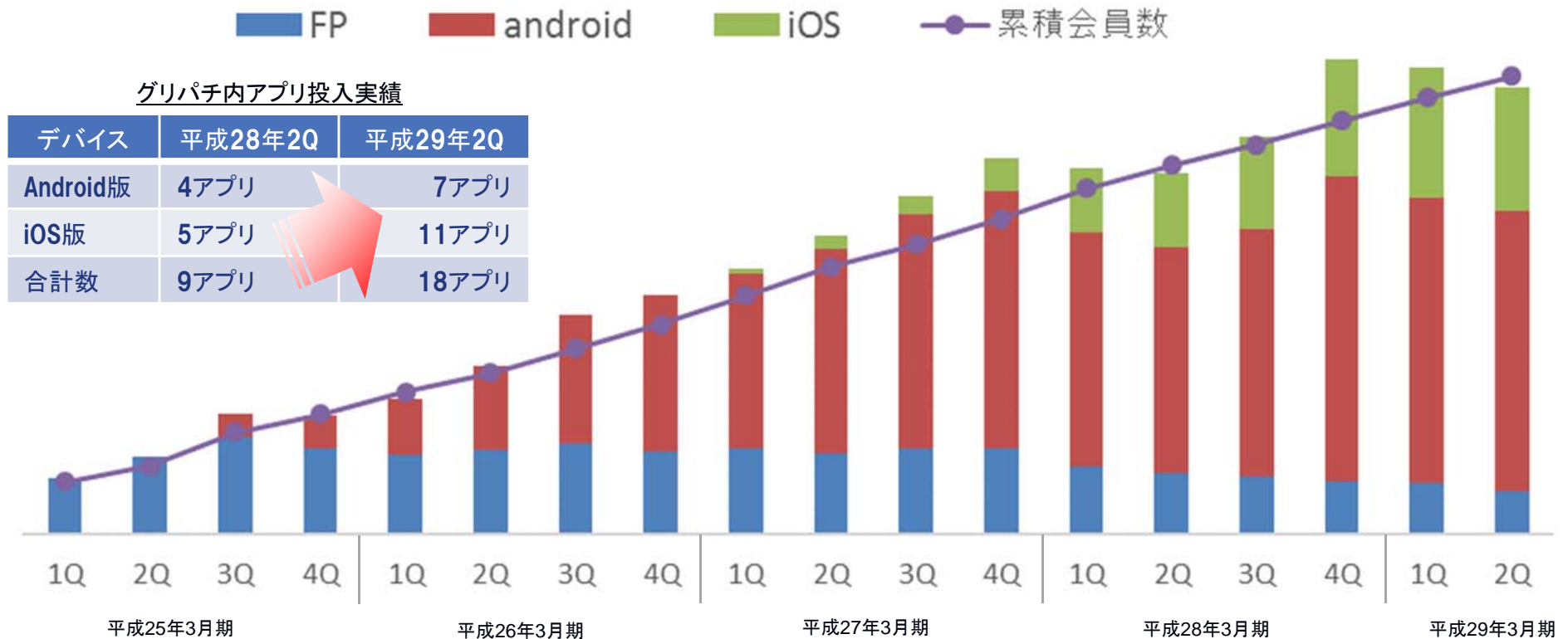


## 5. 既存事業の四半期別推移①\_\_グリパチ

デバイス別合計で18アプリを配信し、期末会員数333万人を突破  
消費額は前年同期比26%増加。開始5年目でもいまだに高い成長率を記録



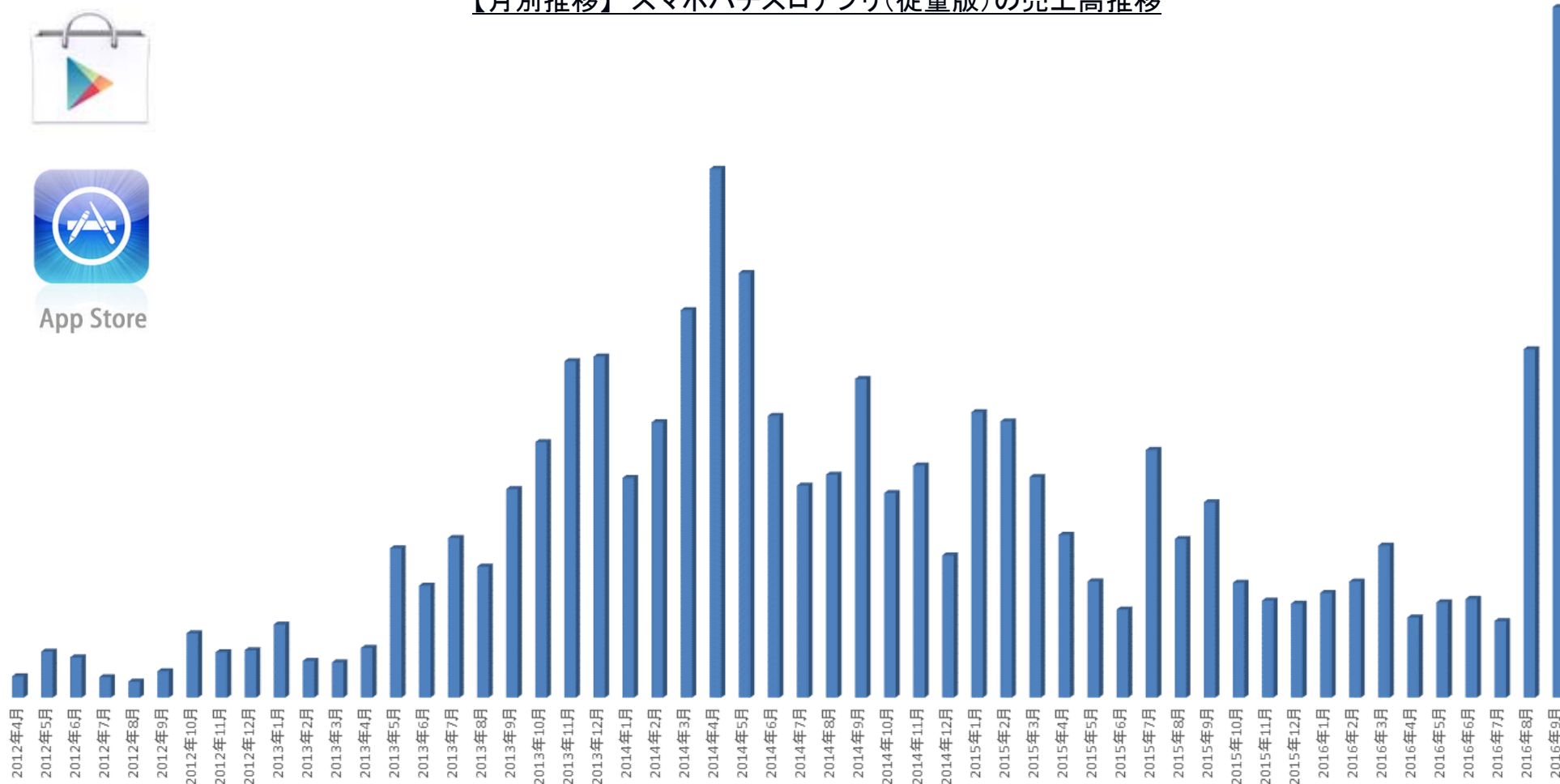
【四半期別推移】「グリパチ」デバイス別コイン消費額と累計会員数



## 6. 既存事業の四半期別推移②\_\_スマホパチスロアプリ

パチスロアプリ販売開始以来、過去最高の単月売上高を記録  
特に8月配信「戦国乙女2」と、9月配信「ガールズ&パンツァー」が売上増加に寄与

【月別推移】 スマホパチスロアプリ(従量版)の売上高推移

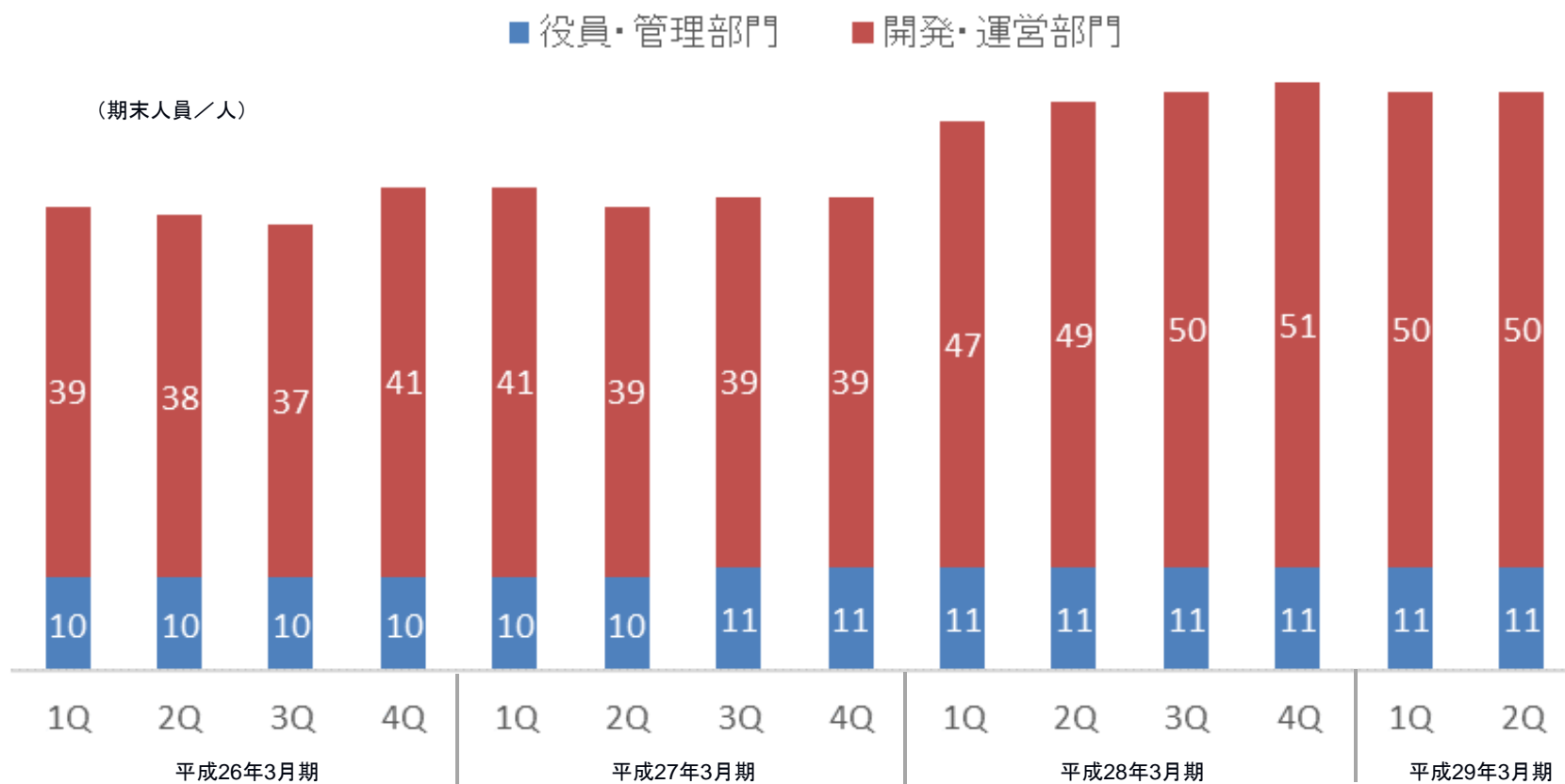




## 7. 常勤役員・従業員数推移

当期においては、追加の人員補強はせず固定費の抑制を継続

【四半期別推移】常勤役員・従業員数推移 ※臨時従業員含む



## 8. 組織変更\_\_開発本部の設立

自身も生粋の技術者である代表取締役CTO羽成正己直轄の開発本部を新設  
開発効率および品質の向上と同時に、新規事業創出を目的とした研究開発にも取り組む

新設した開発本部で取り組んでいく分野

先端技術の  
ゲームへの活用

(VR,ディープラーニングなど)

ゲーミフィケーションの  
他分野への応用

(新規事業領域の拡大)

マルチプラットフォーム  
フレームワーク

(開発効率向上)

内製化促進

(外注費削減)



## 9. 貸借対照表／キャッシュ・フローの概要

(単位:百万円)

	平成28年3月期末	平成29年3月期 第2四半期末
流動資産	601	872
固定資産	145	91
資産合計	746	963
負債	222	456
純資産	524	507
負債純資産合計	746	963

	平成28年3月期 第2四半期累計期間	平成29年3月期 第2四半期累計期間
営業活動によるCF	△4	56
投資活動によるCF	△58	36
財務活動によるCF	95	187
現金及び現金同等物の期末残高	346	537

## 10. 今後の取り組み\_\_基本方針

既存事業にパチンコアプリを追加。中期的な安定成長に向けた収益の多様化を目指す

1

### 【既存】運営タイトルの継続成長

グリパチ及びパチスロアプリを中心に、既存タイトルの更なる成長を図る  
継続的な安定収益が見込める受託事業も引き続き注力

2

### 【新規】パチンコアプリの新規展開

大手メーカー数社のビックタイトルをはじめ、パチンコアプリを数タイトル予定  
パチスロで培ったマルチプラットフォーム展開ノウハウを活かして収益化を図る

3

### 【新規】パブリッシング事業

安定成長に向けた収益多様化の為に、グリパチに続くコアタイトルを育成  
今後も新規事業として、国内外ゲームタイトルのパブリッシング展開を継続

# 10 - 1. 今後の取り組み\_【既存】グリパチ



会員数は333万人突破 (2016年9月末現在)

下半期も継続的に実機アプリを投入し、さらなるユーザ数の拡大を図る



■実機アプリ投入実績と今後の計画

デバイス	上半期 (実績)	下半期 (計画)
Android版	7アプリ	5~8アプリ
iOS版	11アプリ	6~10アプリ
合計数	18アプリ	11~18アプリ



## 10 - 2. 今後の取り組み\_【既存】パチスロ・パチンコアプリ

大手パチンコメーカー数社のビックタイトルをはじめ、パチンコアプリを数タイトル予定  
パチスロで培ったマルチプラットフォーム展開ノウハウを活かして収益化を図る

### ■実機アプリ配信実績と今後の計画

ジャンル	上半期 (実績)	下半期 (計画)
パチスロ	6アプリ	3~4アプリ
パチンコ	0アプリ	2~3アプリ
合計数	6アプリ	5~7アプリ

国民的  
パチンコアプリ第1弾  
近日配信予定

### 第3フェーズ (主に月額課金)

・他社プラットフォームへ提供

### 第2フェーズ (アイテム課金)

第1フェーズの売上の推移を判断して第2フェーズを展開  
・グリパチ内での配信(自社)

### 第1フェーズ (従量/月額課金)

収益拡大が見込めるマーケット上を中心に展開

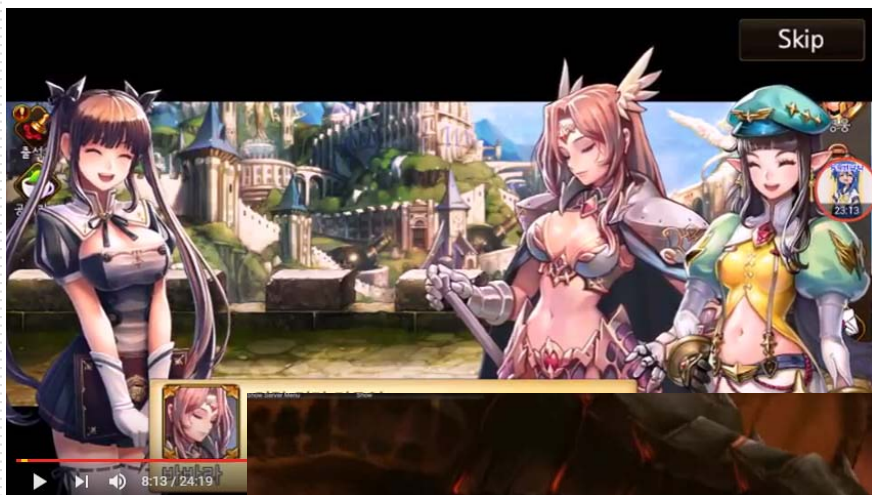
- ・Google Play / App Store上での従量販売(自社)
- ・月額サイトでの配信(自社)

パチスロ・パチンコアプリタイトル毎のトータル売上

新規配信からの経過日数

## 10 - 3. 今後の取り組み\_【新規】パブリッシング

低コストかつ高クオリティをテーマに、数タイトルのパブリッシングゲームを計画  
RPG系1タイトル開発中、箱庭系1タイトルを協議中 ※リリース時期はともに未定



※ゲーム画面は開発中のRPG系タイトル。開発中画面のため変更になる可能性があります。

## 10 - 4. 今後の取り組み 下半期パイプライン

事業	内訳	計画
グリパチ	iOS新規アプリ	6~10アプリ
グリパチ	Android新規アプリ	5~8アプリ
スマートフォンネイティブアプリ	パチスロシミュレーター	3~4アプリ
スマートフォンネイティブアプリ	パチンコシミュレーター	2~3アプリ
スマートフォンネイティブアプリ	パブリッシング展開	2タイトル(配信時期未定)
受託事業	開発・運営受託	既存案件継続 + $\alpha$



## 11. 平成29年3月期 通期業績予想

業績予想は、当初予想を継続。費用先行したパチスロアプリの利益化及び不採算事業整理による利益面の上積みを図り通期目標達成を目指す

(単位:百万円)

	実績 平成28年3月期	予想 平成29年3月期	増減率
売上高	1,203	1,800	49.6%
営業利益	45	80	74.4%
経常利益	42	75	74.4%
当期純利益	△75	70	—



※ 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。