

平成30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30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__従量制アプリ
7. 常勤役員・従業員数推移
8. 開発本部による研究開発
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30年3月期 業績予想

1. 平成30年3月期 第2四半期 決算サマリー

第2四半期 決算概要

売上高	783百万円	(前年同期比 +1.5%)	↑
営業利益	6百万円	(前年同期比 +341.4%)	↑
当期純利益	△39百万円	(前年同期比 △24百万円)	↓

全体

↑前年同期比+1.5%増収。半期売上高は創業来の過去最高を更新

売上高

ソーシャルゲーム

→前年同期比+0.1%ほぼトントン。グリパチ微減、パン工房増収、新規ネイティブ寄与

従量制アプリ

↓前年同期比△8.2%減収。前年比で配信本数が2本減少したため

受託開発・運営

↑前年同期比+29.5%増収。新たな開発及び運営案件を複数受注

原価/費用

- ・ 売上原価は、著作権料契約見直しによる削減と外注費削減による減少
- ・ 販管費の増加は、広告宣伝費と人件費の増加

その他

不採算事業において減損損失を計上 △40百万円

2. 平成30年3月期 第2四半期 業績の概要

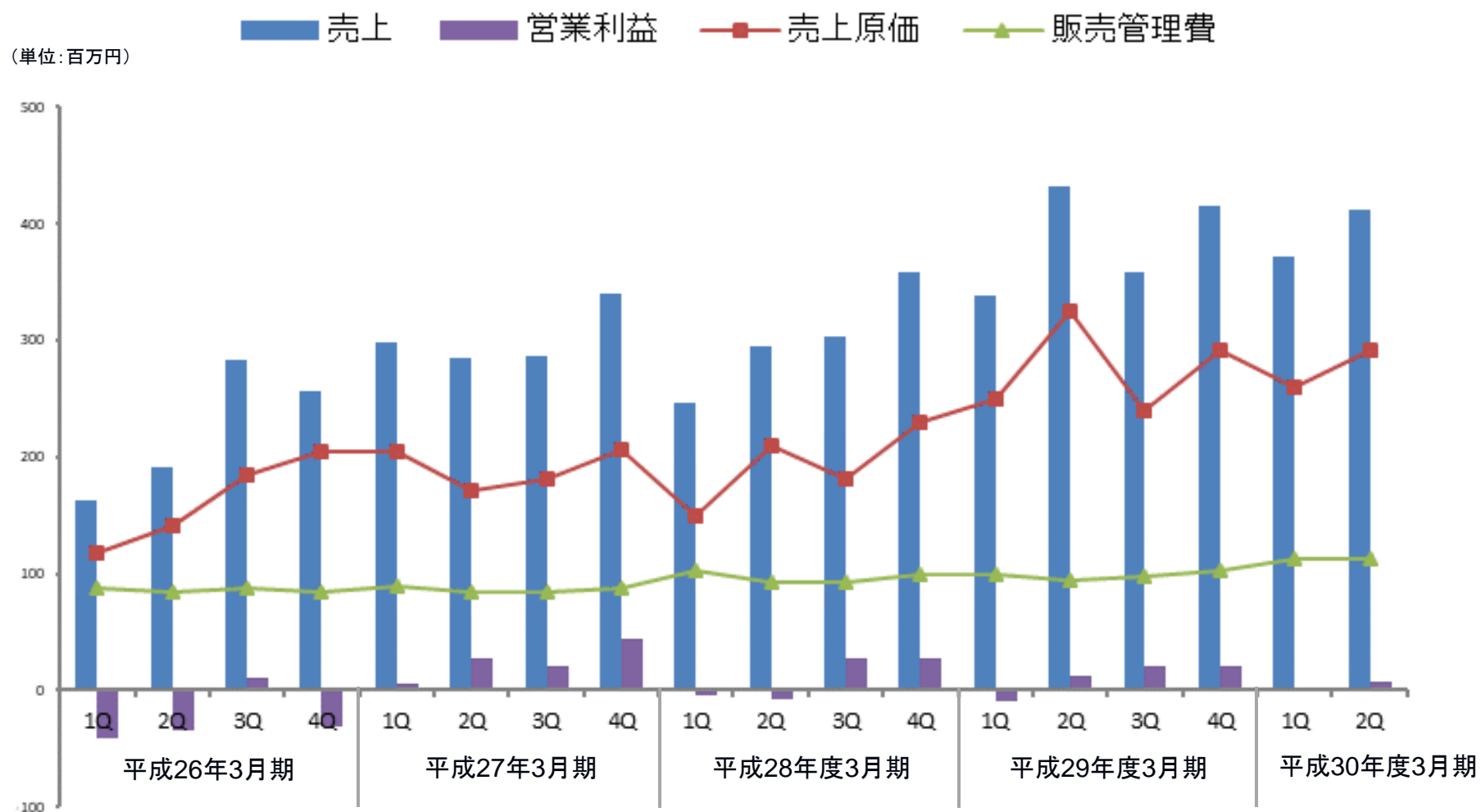
売上高は、前年同期比1.5%増収。半期単位として過去最高の売上高7.8億円を記録
不採算事業の減損損失を計上したため、純利益は△39百万円

(単位:百万円)

	平成29年3月期 第2四半期累計	平成30年3月期 第2四半期累計	増減額	増減額の内容
売上高	772	783	11	新規受託案件の増収により、前年同期比1.5%増加
売上原価	576	552	△24	・著作権料の契約条件見直しによる削減 ・外注費削減を行い、内製化体制を強化
販売管理費	195	225	30	・広告宣伝費の増加 ・人件費の増加
営業利益	1	6	5	前年同期比では微増
経常利益	△3	2	5	営業利益からの差異は、主に資金調達に伴う 営業外費用の計上
当期純利益	△15	△39	△24	経常利益からの差異は、不採算事業による 減損損失△40百万円の計上

3. 四半期別業績推移

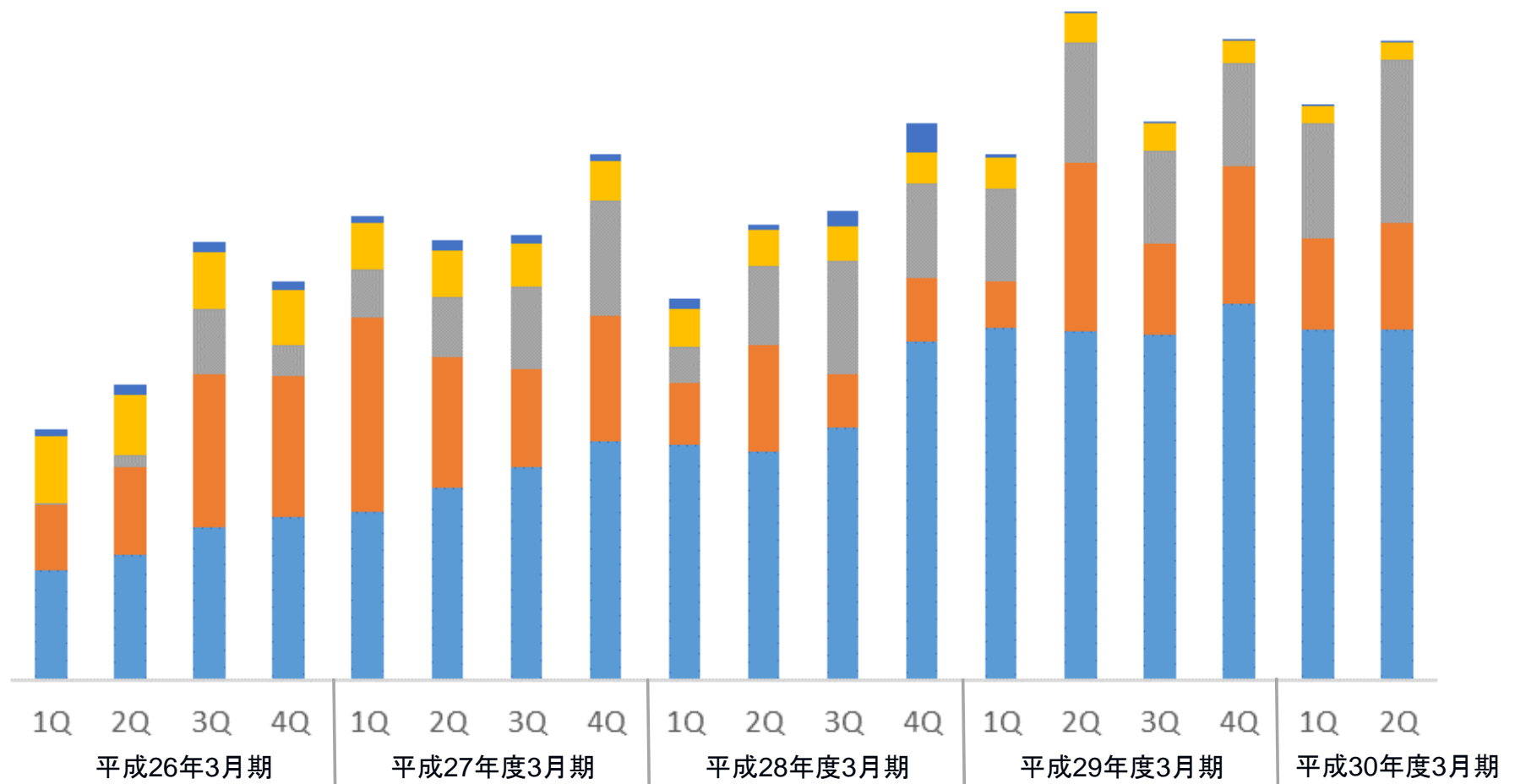
売上高は、前年同期比で1.5%増収。2Q累計においては過去最高売上を更新
 営業利益は、新規案件の先行投資を計上しつつも黒字ベースを確保



4. 売上構成比の推移

前年同期比でソーシャルゲームトントン。従量制アプリは減収したものの、受託事業が大幅に増収

■ ソーシャルゲーム ■ 従量制アプリ販売 ■ 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

両デバイス合計で14アプリを配信し、期末会員数389万人を突破
 コイン消費額は前年同期比で微減。足元では今期中予定の大型リニューアルに注力

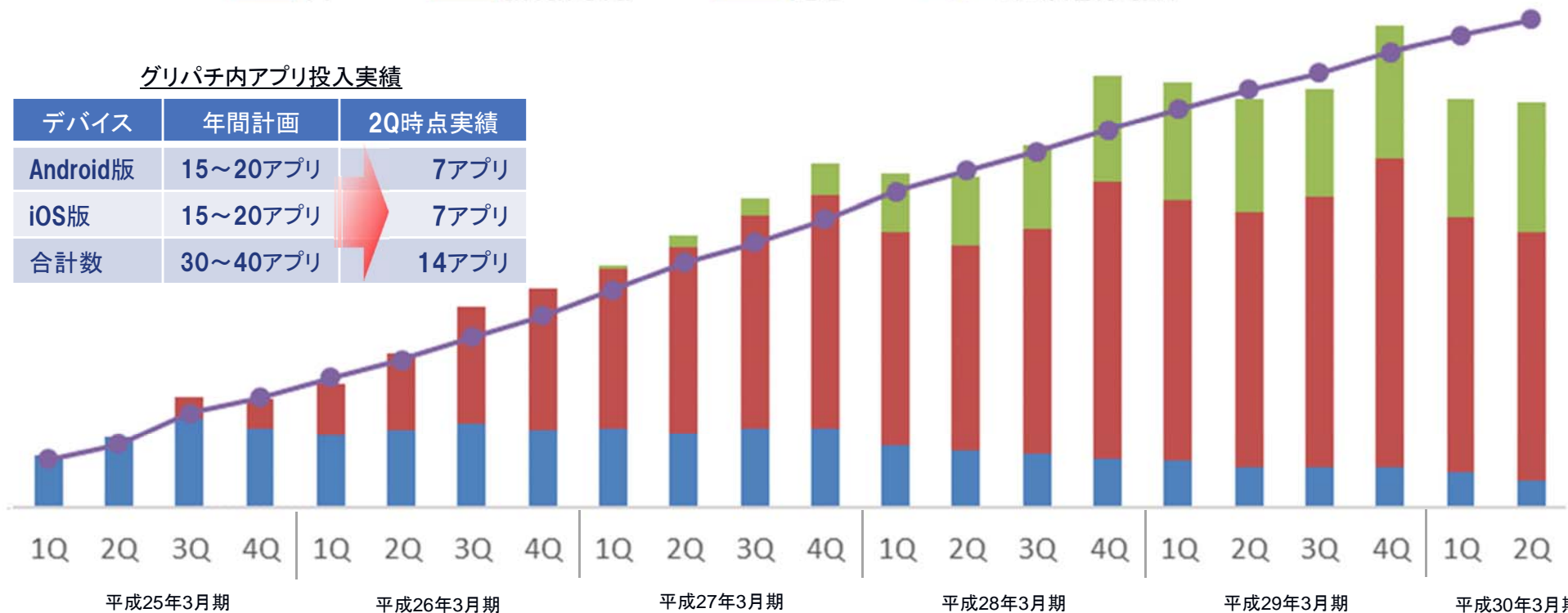


【四半期別推移】「グリパチ」デバイス別コイン消費額と累計会員数

■ FP ■ android ■ iOS ● 累積会員数

グリパチ内アプリ投入実績

デバイス	年間計画	2Q時点実績
Android版	15～20アプリ	7アプリ
iOS版	15～20アプリ	7アプリ
合計数	30～40アプリ	14アプリ



6. 既存事業の四半期別推移②_従量制アプリ

アプリ配信数は、前年同期比で2タイトル減少。前期同等のメガヒット級タイトルは無し
 当期からは、より利益が見込めるタイトルを選定して開発。利益重視の体制へ



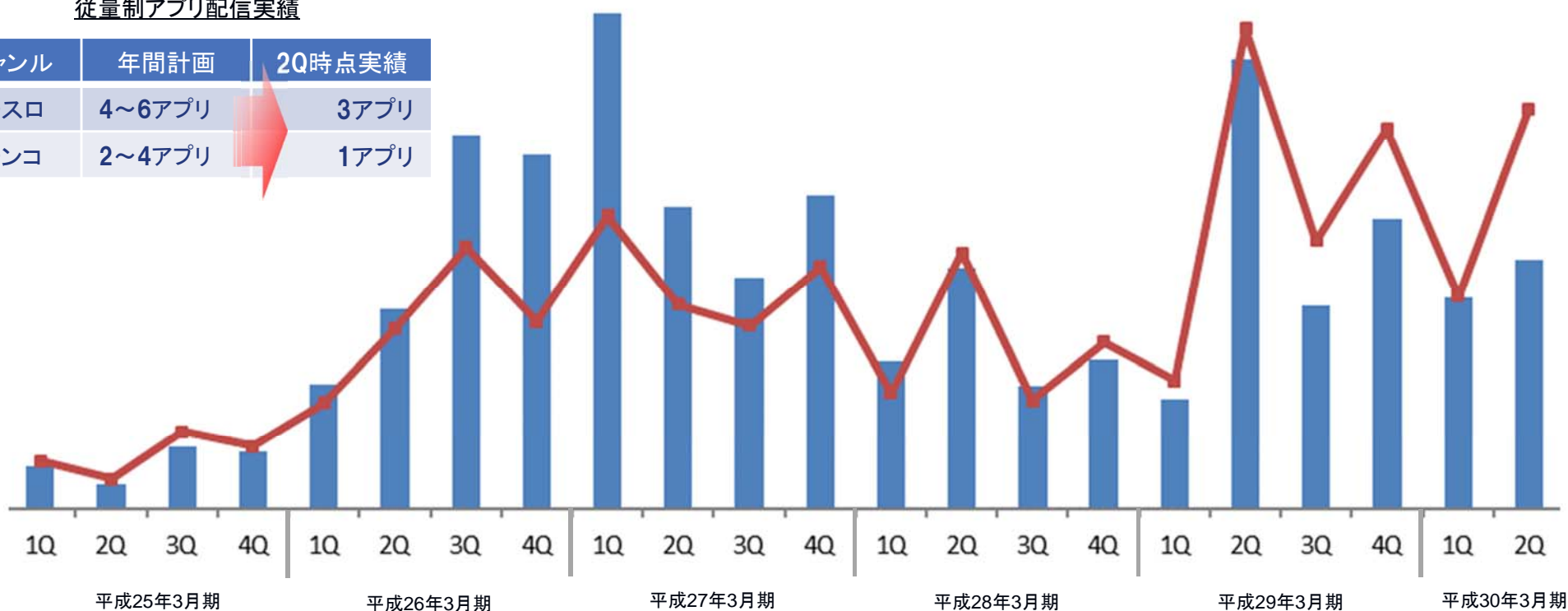
App Store

【四半期別推移】 従量制アプリの売上高と販売本数推移

■ 売上 ▲ 販売本数

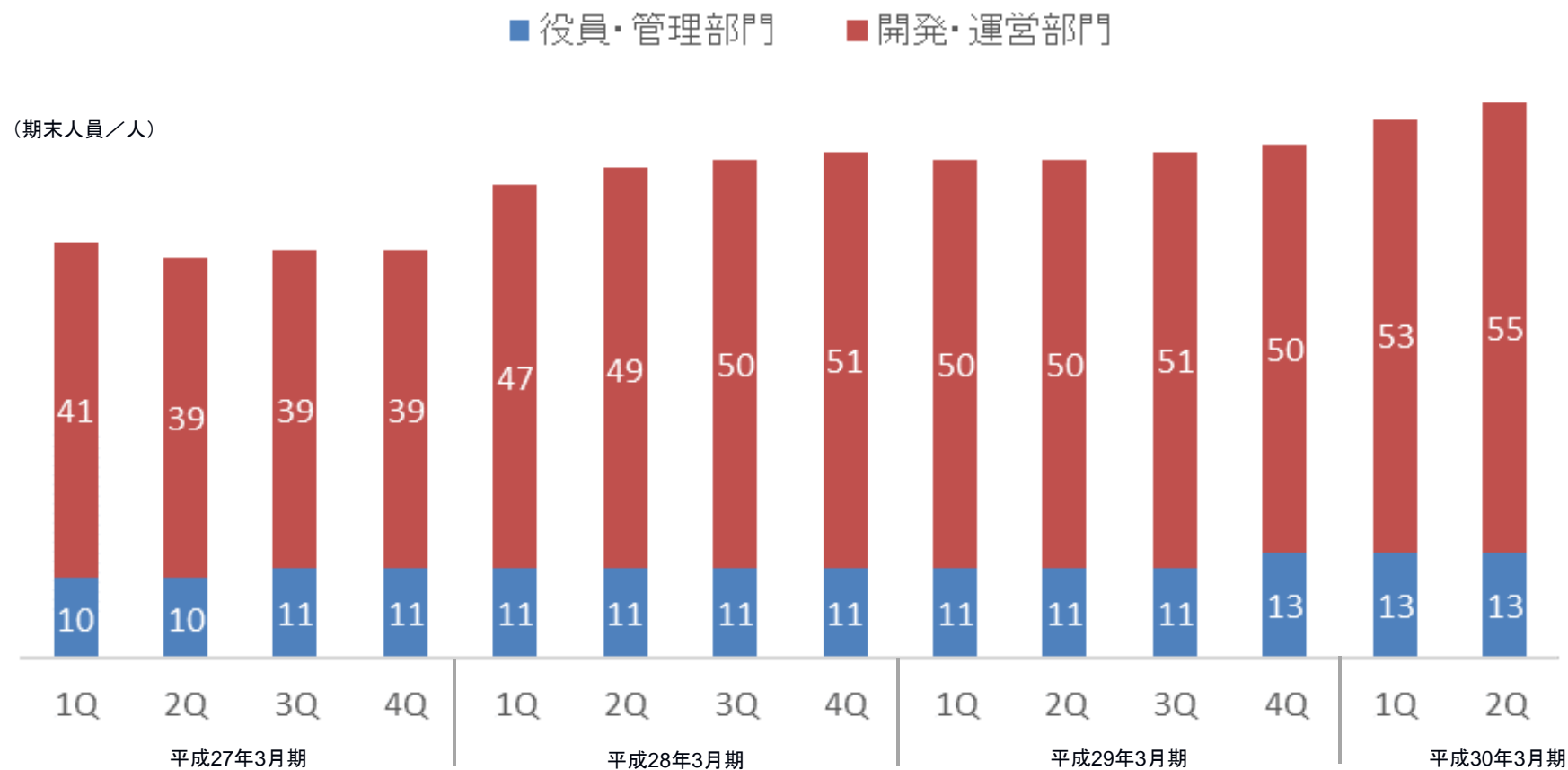
従量制アプリ配信実績

ジャンル	年間計画	2Q時点実績
パチスロ	4~6アプリ	3アプリ
パチンコ	2~4アプリ	1アプリ



7. 常勤役員・従業員数推移

【四半期別推移】常勤役員・従業員数推移 ※臨時従業員含む



8. 開発本部による研究開発

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によって、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

新規事業 領域の開拓

【進捗状況】

海外IoTソリューションサービス事業者とMOUを締結
現在フィールドテストを実施しており、国内展開の可能性を精査・検討中

先端技術の ゲームへの活用

【進捗状況】

「既存コンテンツのVR化」「マルチメディア+VR」をテーマにスマホ上で動作するVRプロトタイプを開発

開発効率向上 及び内製化促進

【進捗状況】

外注費は前年同期比約2,000万円削減

- ・アプリ開発の内製化対応
- ・マルチプラットフォームフレームワークを導入し、開発工数を大幅削減
- ・クラウドサーバーの活用を促進し、運用効率を向上



9. 貸借対照表／キャッシュ・フローの概要

(単位:百万円)

	平成29年3月期末	平成30年3月期 第2四半期末
流動資産	1,033	1,005
固定資産	147	122
資産合計	1,181	1,128
負債	477	413
純資産	703	715
負債純資産合計	1,181	1,128

	平成29年3月期 第2四半期累計期間	平成30年3月期 第2四半期累計期間
営業活動によるCF	56	22
投資活動によるCF	36	△14
財務活動によるCF	187	35
現金及び現金同等物の期末残高	537	739

10. 今後の取り組み__基本方針

中期的な安定成長実現に向けた収益の多様化が最大テーマ
既存事業の成長施策とともに、新規事業への投資も引き続き継続します

1

【既存】運営タイトル・受託事業の継続成長

グリパチ及び従量制パチンコ・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
また、今期から当社ノウハウを活かした新たな運営受託案件も獲得。継続的な安定収益化も実現

2

【新規】ゲーム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

3

【新規】技術視点による新規事業の創出

代表取締役CTO羽成正己が直轄する開発本部のボトムアップを図る。「受け」から「攻め」の開発本部へ
技術的視点を基盤としたサービスの研究開発に取り組み、新規事業創出を目指す

10 - 1. 今後の取り組み_【既存】グリパチ



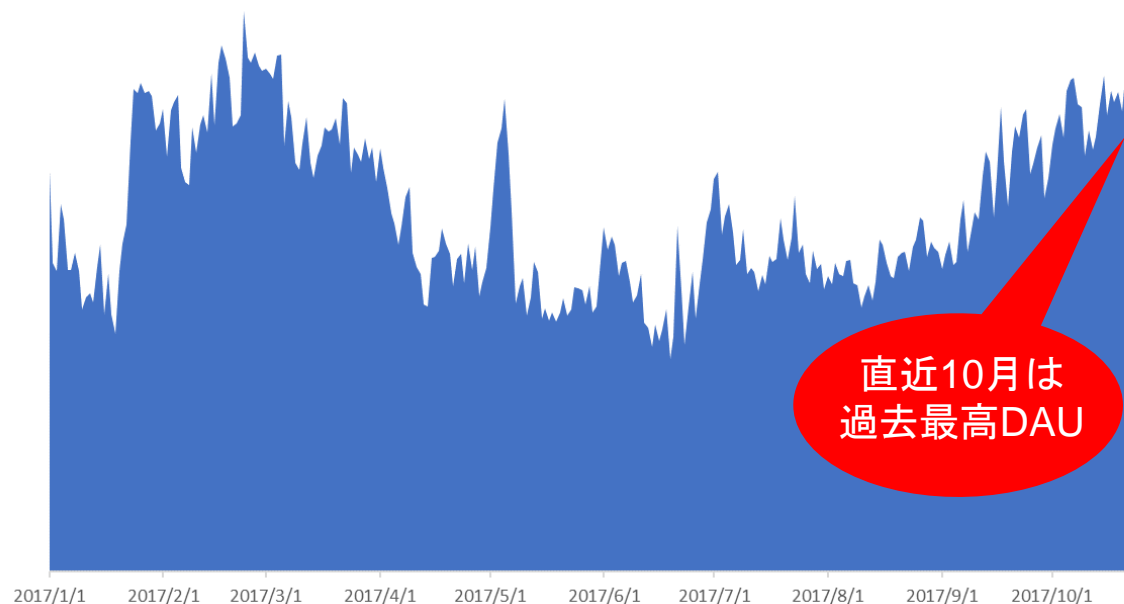
会員数390万人突破 (2017年10月末現在) 大型リニューアル準備中(今期予定)
 合わせて継続的に実機アプリを投入し、長期的な安定利益の創出を目指す



■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	8~12アプリ
iOS版	7アプリ	8~12アプリ
合計数	14アプリ	16~24アプリ

2017年1月~10月 グリパチDAU推移



- ・夏以降、継続率向上・復帰ユーザ向け施策を投入し、直近10月のDAUは過去最高を記録
- ・大型リニューアルによって更なる成長へとつなげる

10 - 2. 今後の取り組み_【既存】従量制アプリ

ワンソースマルチプラットフォーム体制を構築し、トータル収益の最大化を実現
 今後は配信タイトル数を厳選して、よりトータル利益が見込める戦略へと転換していく

■ 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	3アプリ	1~2アプリ
パチンコ	1アプリ	1~2アプリ
合計数	4アプリ	2~4アプリ

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)

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3フェーズ (アイテム課金) (月額課金)

- ・他社プラットフォームへ提供

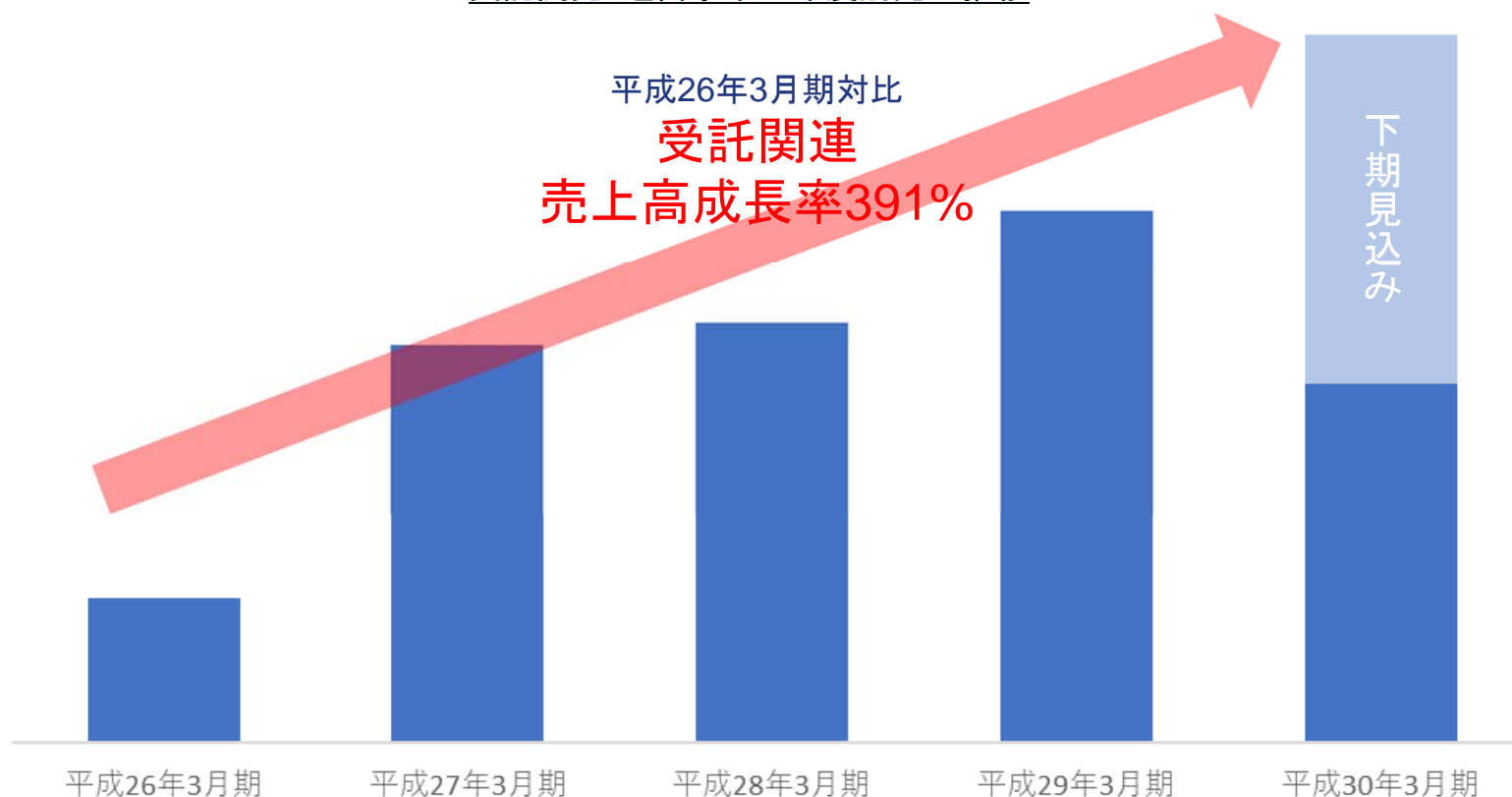
パチスロ・パチンコアプリ1タイトル毎のトータル売上

新規配信からの経過日数

10 - 3. 今後の取り組み_【既存】 受託事業

数年前より、安定的な収益基盤の確保が見込める受託開発・運営事業にも注力
ボラティリティの高いゲームビジネスへの投資に備え、安定的な事業ポートフォリオを確立

受託開発・運営事業の年度別売上推移



10 - 4. 今後の取り組み_【新規】 ゲームパブリッシング



『アイラブバーガー』

- ☑ 9月14日サービス開始。初動のプロモーションを抑えユーザ動向を注視
- ☑ KPIは想定以上に推移。特に継続率が優秀。ロングランが見込めるタイトルと判断
- ☑ 下期、大幅にプロモーションコストを増やし、ユーザベースと売上の拡大につなげる



『遥かなる異郷グランヴィリア』

- ☑ 6月1日サービス開始。
- ☑ 初月売上は良く及第点であったが、継続率が想定以下でユーザの定着に難あり
- ☑ ARPPUが非常に高い半面、ライト～ミドルユーザ層へのアプローチに課題を残す



『国内発のIPタイトル』

- ☑ 鋭意開発進行中

『海外市場上位ランクインタイトル』

- ☑ 引き続き企画・選定交渉中

11. 平成30年3月期 通期業績予想

既存プロダクトのポートフォリオ再編と一部タイトルの不振を踏まえ、通期予想を修正

(単位:百万円)

	実績 平成29年3月期	通期予想 平成30年3月期	増減率
売上高	1,547	1,700	9.8%
営業利益	44	55	23.1%
経常利益	40	50	22.3%
当期純利益	30	10	△67.3%

売上高

パチスロ従量制アプリの配信本数削減及び一部スマホゲームの不振による売り上げ計画の未達による修正

利益

新作スマホゲームの広告宣伝費積み増し、及び不採算プロジェクトの減損損失計上



※ 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。