

平成27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27年3月期 第2四半期 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27年3月期 業績予想

1-1. 平成27年3月期 第2四半期 業績の概要①

第2四半期(累計)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)	500	10	5	4
実績値(B)	584	33	27	24
増減額(B-A)	84	23	22	20
増減率(%)	16.8%	230%	440%	500%

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に推移し、上振れで着地
(※当社の売上高は、プラットホ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 第2四半期 業績の概要②

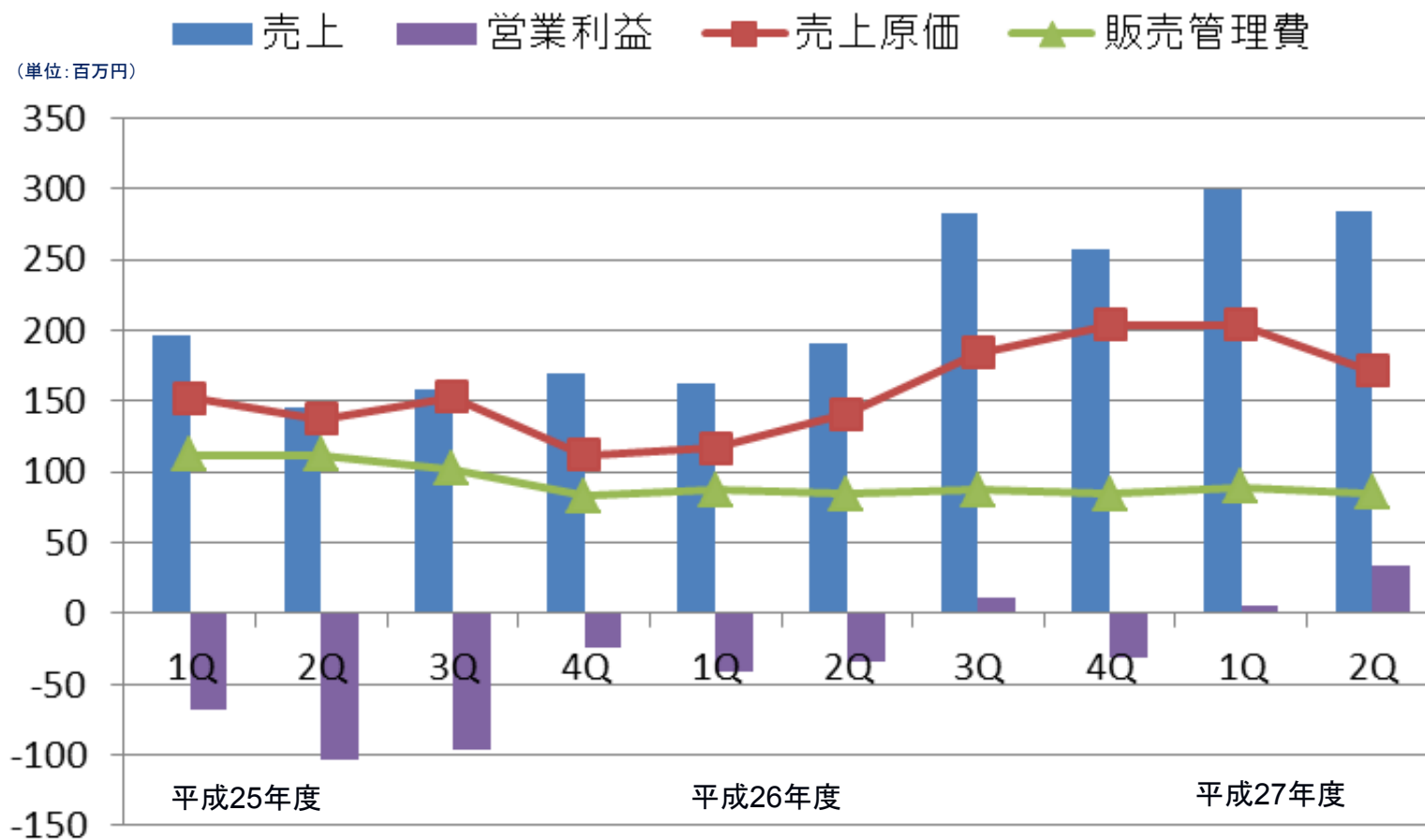
既存事業が順調に推移し、**前期比売上高65%増**を達成。利益面も**3期ぶりの黒字転換**
 売上高、利益面とも期初の計画値以上に推移したため、第2四半期業績予想を**上方修正**

(単位:百万円)

区分	平成26年3月期 第2四半期累計	平成27年3月期 第2四半期累計	増減額	増減額の内容
売上高	353	584	231	グリパチ、パチスロ従量アプリが順調に推移。 当初計画値以上の売上高を達成し、第2四半期業績予想を 上方修正
売上原価	258	376	118	社内開発稼働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	171	175	4	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	△76	33	109	売上増加に伴い、3期ぶりに黒字化を達成
経常利益	△79	27	106	売上増加に伴い、3期ぶりに黒字化を達成 (営業利益からの減少は、資金調達に伴う手数料の計上)
当期純利益	△80	24	104	売上増加に伴い、3期ぶりに黒字化を達成 (経常利益からの減少分は、法人税等の計上)

2. 四半期別推移

- ✓ 売上高はグリパチ事業の躍進や人気タイトルの従量アプリ販売によって順調に増加
- ✓ 利益面においても、1Qに続き営業利益黒字化を達成し、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を加速**
→ 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
- ✓ **BtoB向け受託事業比率の拡大**
→ 安定的に利益を確保できる受託案件を継続
- ✓ **資金調達により財務基盤を強化**
→ 社債発行と増資により、約2億円の資金調達を実施

ネガティブ 要因

- ✓ **グリパチiOS版の売上は当初想定以下で推移**
→ 要因はアプリ投入の遅れによるもの。反面、要因をクリアすれば成長余地は大きい
- ✓ **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が急務

4. 既存事業の四半期別推移①__グリパチ

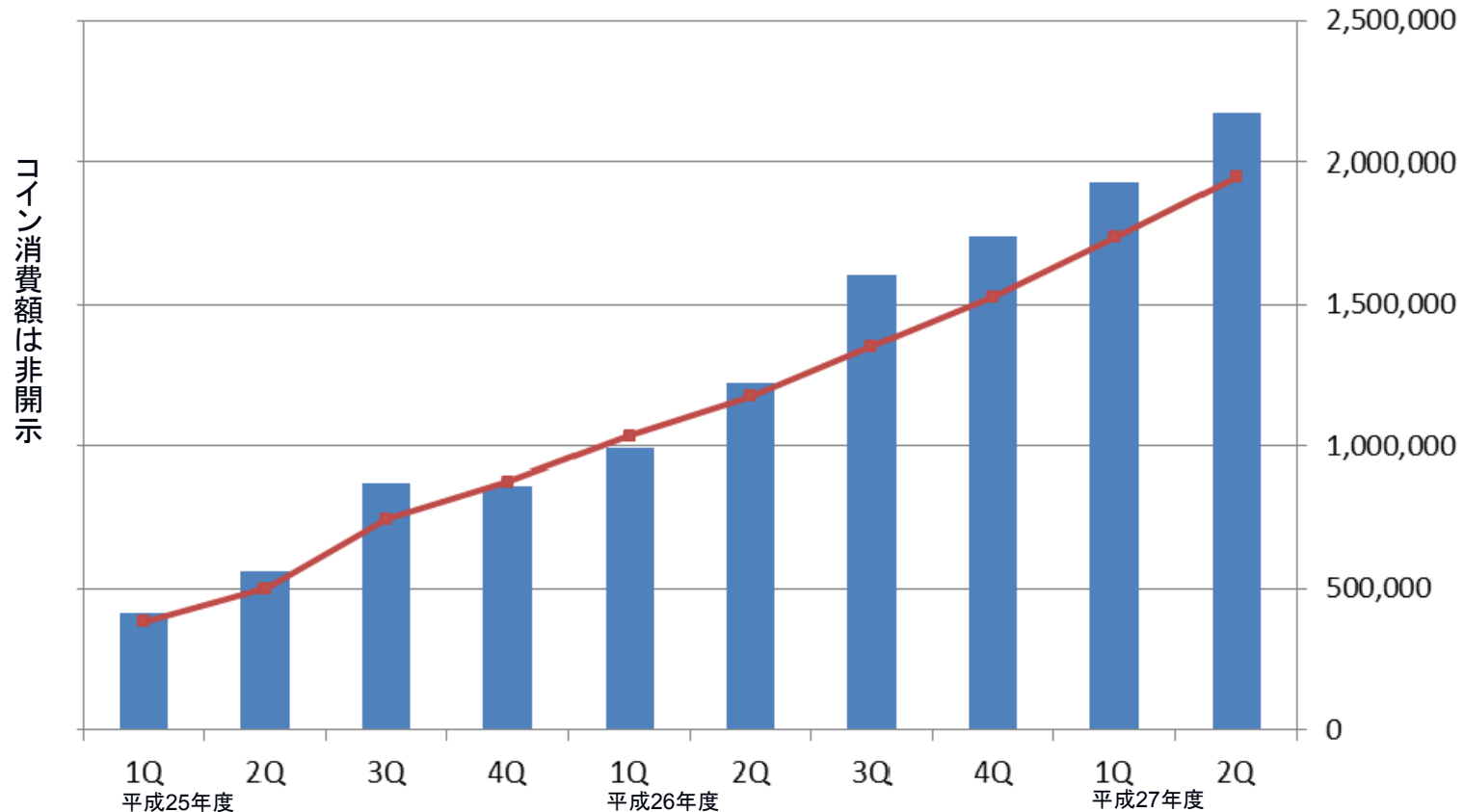
【四半期別推移】「グリパチ」コイン消費額と累計会員数



(コイン消費額/円)

■ コイン消費額 — 累計会員数

(累計会員数/人)



- ✓ 引き続き右肩上がりのコイン消費額推移を継続中。前年同期(2Q)比で**78%増**
- ✓ 配信アプリ数は2Q末累計で、FP版28アプリ、SP版38アプリの**計66アプリ**となる
- ✓ 2Q末時点の累計会員数は、**190万人を突破**

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



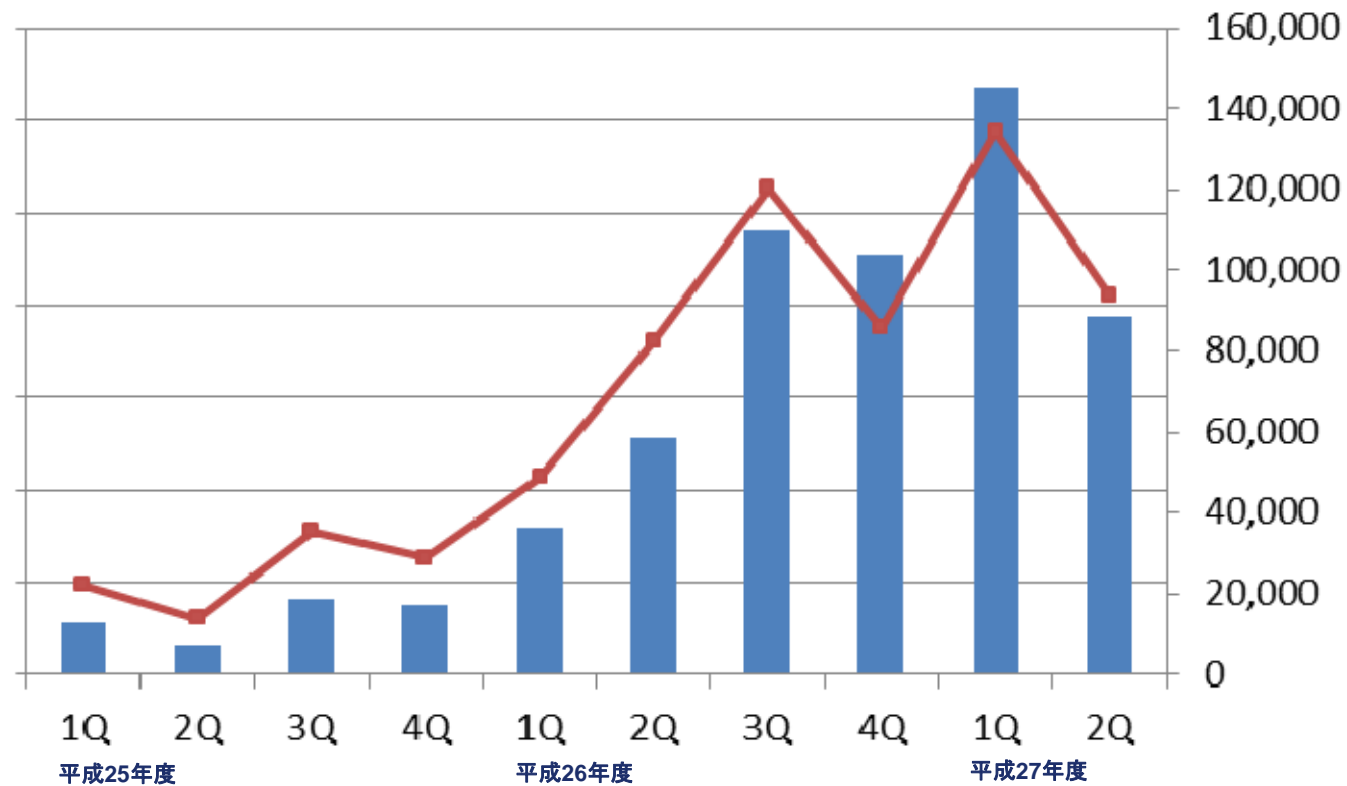
App Store

(売上高)

■ 売上 — DL数

(DL数)

売上高は非開示



✓ 1Qに「パチスロモンスターハンター」の売上が寄与。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

✓スマホパチスロアプリの3次展開を拡大

・特にスマートパスは、ゲームジャンルのランキング1位を獲得

●auスマートパス(モバイル)

(提供: KDDI株式会社)

→パチスロ「モンスターハンター 月下雷鳴」

→パチスロ「シティハンター」

●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)

→パチスロ「南国育ち」

●ななぱち(PC)

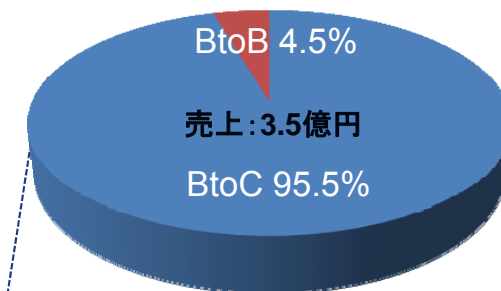
(提供: NHN PlayArt 株式会社)

→パチスロ「モンスターハンター 月下雷鳴」

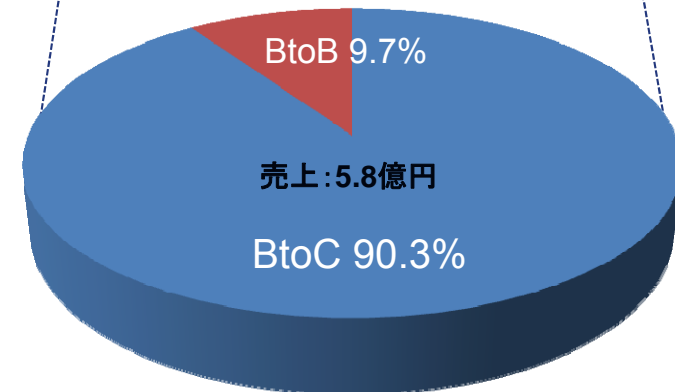
BtoB事業の進捗

✓BtoB事業の売上及び構成比が拡大

・前2Q累計比で売上高**257%増加**、構成比**9.7%**に拡大



平成26年度2Q累計売上構成比



平成27年度2Q累計売上構成比

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 第2四半期末	増減額
流動資産	350	554	203
固定資産	65	72	7
資産合計	416	626	210
負債	234	319	84
純資産	181	307	125
負債純資産合計	416	626	210

◇現金及び預金149百万円、受取手形及び売掛金39百万円、その他(主にアプリ開発費)15百万の増加

◇主にソフトウェア仮勘定の増加10百万円

◇流動負債で買掛金27百万円の減少と、固定負債で転換社債型新株予約権付社債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24百万の増加

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 第2四半期累計	平成27年3月期 第2四半期累計	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	△27	47	主に赤字から黒字への転換107百万円と売上債権の増加△15百万円と仕入債務の減少△45百万円
投資活動C・F	0	△10	△10	無形固定資産(ソフトウェア仮勘定)の増加10百万円
財務活動C・F	72	187	114	前年の第三者割当増資を上回る新株予約権と社債の発行により73百万円が増加し、借入金の返済が41百万円減少
現金及び現金同等物の期末残高	80	276	195	利益計上と資金調達により、手元流動性が大きく増加。

↑ 社債発行と増資により、財務基盤が安定

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

会員数は**200万人突破**(2014年11月現在)。下半期は成長余地の大きい**iOS版を重点的に強化**
7月に実施したニコ生放送等、今後はマス向けプロモーションも強化予定



11月11日より200万人突破記念キャンペーンを開催



■スマホ版 (Android、iOS) のコイン消費比



iOS版は、成長余地が大きい

- Android版と比較し、iOS版は売上比率が低い
- 要因は、アプリ投入が遅れているため
- 対Android版売上比でも、「成長余地」が大きい為、下半期はiOS版へのアプリ投入を重点的に強化予定

9-1. 今後の取り組み_【既存事業】パチスロアプリ

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

第1フェーズ

第2フェーズ

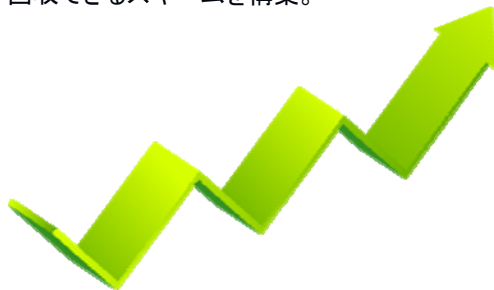
第3フェーズ

【第1フェーズ】 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)



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。



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©北条司/NSP 1985, 著作権許諾証 AH-404
©HEIWA/OLYMPIA/Character design by SHIROGUMI INC.

【第2フェーズ】 第1フェーズの売上進捗を考慮しながら2次展開を実施

- グリパチ内での配信(自社)



auスマートパス10月度ゲームランキング

【第3フェーズ】 3次展開へ

- auスマートパス等(他社)

下期も新アプリを数タイトル配信予定

9-2. 今後の取り組み_【新規事業】 ネイティブゲーム①

今期ネイティブゲーム第一弾 「selector battle with WIXOSS」。10月3日～事前登録開始
 事前登録数**4万人突破**・Twitterフォロワー**2万人突破**・先行ガチャ**100万回転突破**

配信に向けて開発ブラッシュアップ中



※ゲーム画面は開発中の画像です



©cLRIG/Project Selector

9-2. 今後の取り組み_【新規事業】 ネイティブゲーム②

タイトル	ジャンル	リリース予定
「selector battle with WIXOSS」	RTS	今期予定
プロジェクト2(開発中)	ダンジョンRPG	今期～来期
プロジェクト3(開発中)	アクションRPG	今期末～来期
プロジェクト4(企画中)	タワーディフェンス	今期末～来期

※2014年3月期 決算補足説明資料に記載した「IPタイトル②(スポーツ&RPG)」につきましては、人的リソース面、及び著作権・開発コスト面を総合的に判断し、今期の開発は一旦ペンディングといたしました



※ゲーム画面は開発中のものであり、実際に提供される内容と異なる場合があります

9-2. 今後の取り組み_まとめ

1. グリパチ

引き続き売上増加傾向。特にiOS版の成長余地が大きいいため下半期に注力

2. パチスロアプリ

マルチプラットフォーム展開を加速。トータル収益の拡大へ

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27年3月期 業績予想

グリパチの成長により、売上高の水準は前期比でベースアップ
売上基盤の安定化を図れたことで、既存事業のみでも利益は黒字転換を計画

(単位:百万円)

区分	前期実績 平成26年3月期	通期業績予想 平成27年3月期	増加率
売上高	894	1,200	34.2%
営業利益	△95	60	-
経常利益	△98	55	-
当期純利益	△116	50	-

上期は計画以上に推移。下期の新規事業コスト等を鑑み、通期予想は据え置き



※ 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。