

# 平成28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28年3月期 通期決算補足説明資料 目次

1. 決算サマリー
2. 通期業績の概要
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. 貸借対照表／キャッシュ・フローの概要
9. 今後の取り組み
10. 平成29年3月期 業績予想

# 1. 平成28年3月期 サマリー

## 決算概要

- ✓ 通期売上高1,203百万円、4Q売上高358百万円、QoQで18%増収  
→ 当期4Qにおいて四半期別売上高が過去最高となる
- ✓ 営業利益45百万円、経常利益42百万円  
→ 開発スタッフを増員。人件費増加による減収。来期以降の外注費削減へ寄与見込み
- ✓ 純利益△75百万円。特別損失と繰延税金資産を追加計上  
→ 繰延税金資産を追加計上するも、一部タイトルの収益性を保守的に見積もり減損処理

## 事業概要

- ✓ グリパチ、単月コイン消費額の過去最高を連続更新  
→ 当期3Q以降、12月、1月、3月と連続して過去最高額を更新。更に成長へ
- ✓ 複数パチスロシミュレーターアプリの配信延期  
→ 実機販売計画の変更、開発自体の遅延が発生し計画未達。翌期へずれ込む
- ✓ 社内開発ライン増強による人員補強の先行費用が発生  
→ パチスロアプリの社内開発ラインを増強し、来期以降の外注費削減へ

## 2. 平成28年3月期 通期業績の概要

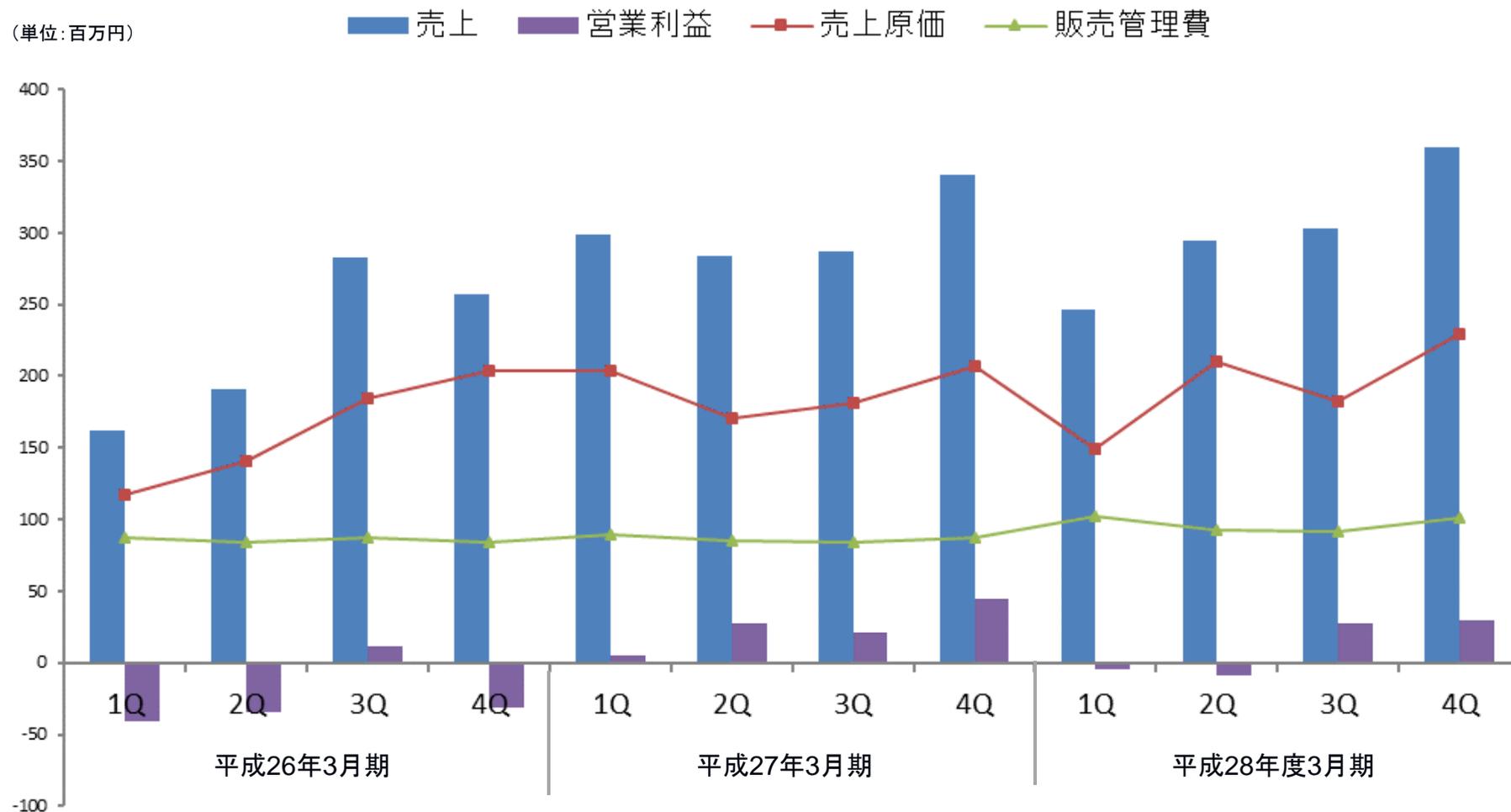
売上高は、ほぼ前年並みで推移。営業利益は、販管費増加分(社内開発ライン増強分)が減少  
純利益は、終了タイトルと一部継続タイトルの収益性を保守的に見込んだ上で減損処理を実施

(単位:百万円)

	平成27年3月期	平成28年3月期	増減額	増減額の内容
売上高	1,212	1,203	△9	グリパチ、受託事業は成長するも、前期好調であったパチスロアプリ販売が不振となり、ほぼ前期並みで推移
売上原価	765	768	3	社内開発稼働率向上により外注費等は引き続き圧縮 ほぼ前期並みで推移
販売管理費	347	388	41	外注費削減を目的とした社内開発ラインを増強 開発スタッフ増員に伴う人件費が増加
営業利益	99	45	△54	主に販管費増加分による減少
経常利益	93	42	△51	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	109	△75	△184	経常利益からの差異は、減損処理と繰延税金資産の追加計上

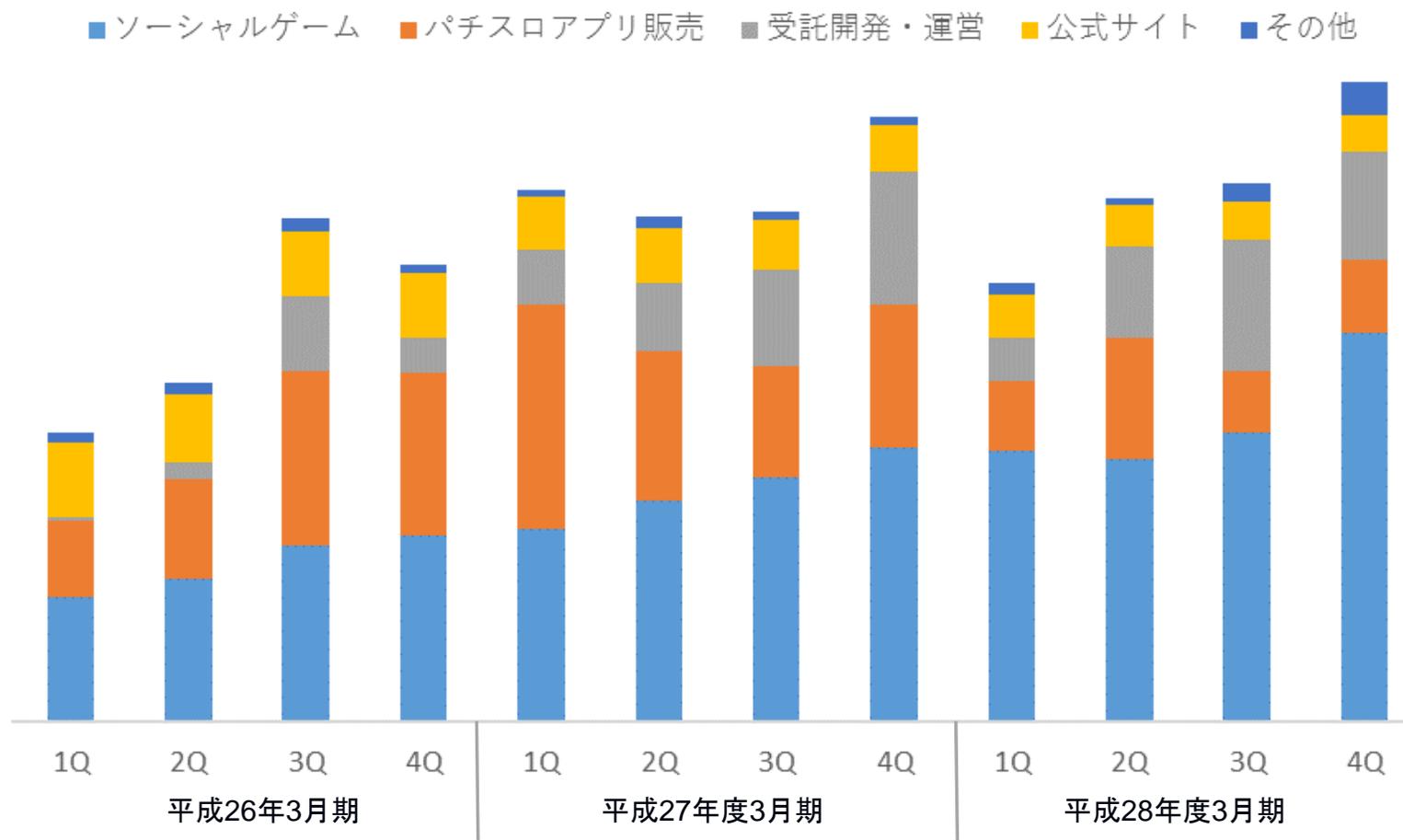
### 3. 四半期別業績推移

当期4Qは、四半期別売上で当社過去最高を更新し、営業利益も再び黒字化へ



## 4. 売上構成比の推移

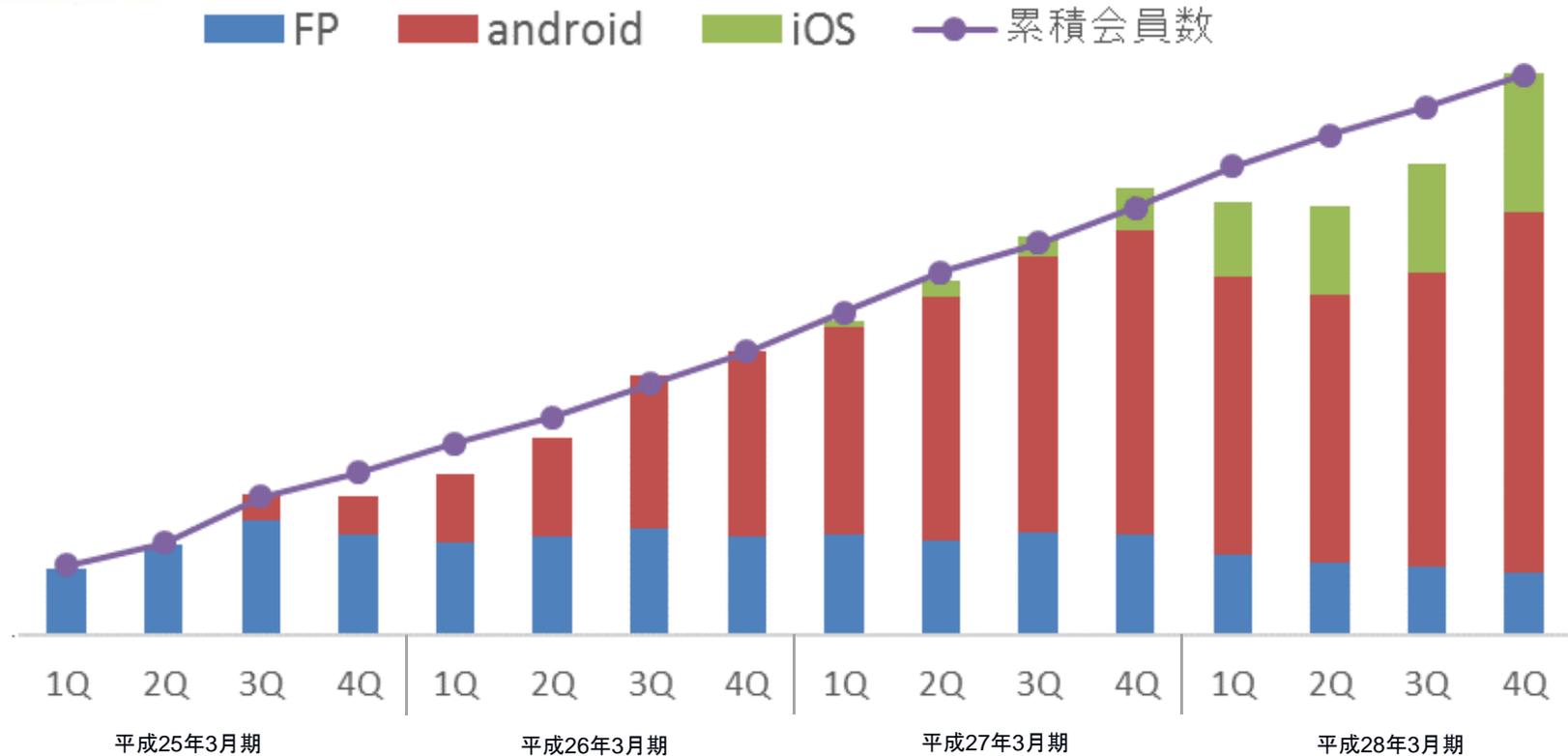
当期4Qは、ソーシャルゲーム及び受託事業の売上高が拡大し増収  
半面、パチスロアプリ販売は、提供本数やタイトルパワーによる影響に左右され前期比減少



## 5. 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」デバイス別コイン消費額と累計会員数



- ✓ 3Q以降の12月、1月、3月とほぼ毎月、単月コイン消費最高額を更新中
- ✓ Android版13タイトル、iOS版13タイトルを配信。期末会員数は300万人突破
- ✓ 4Q前年同期比では、Android版18%、iOS版239%それぞれ増収

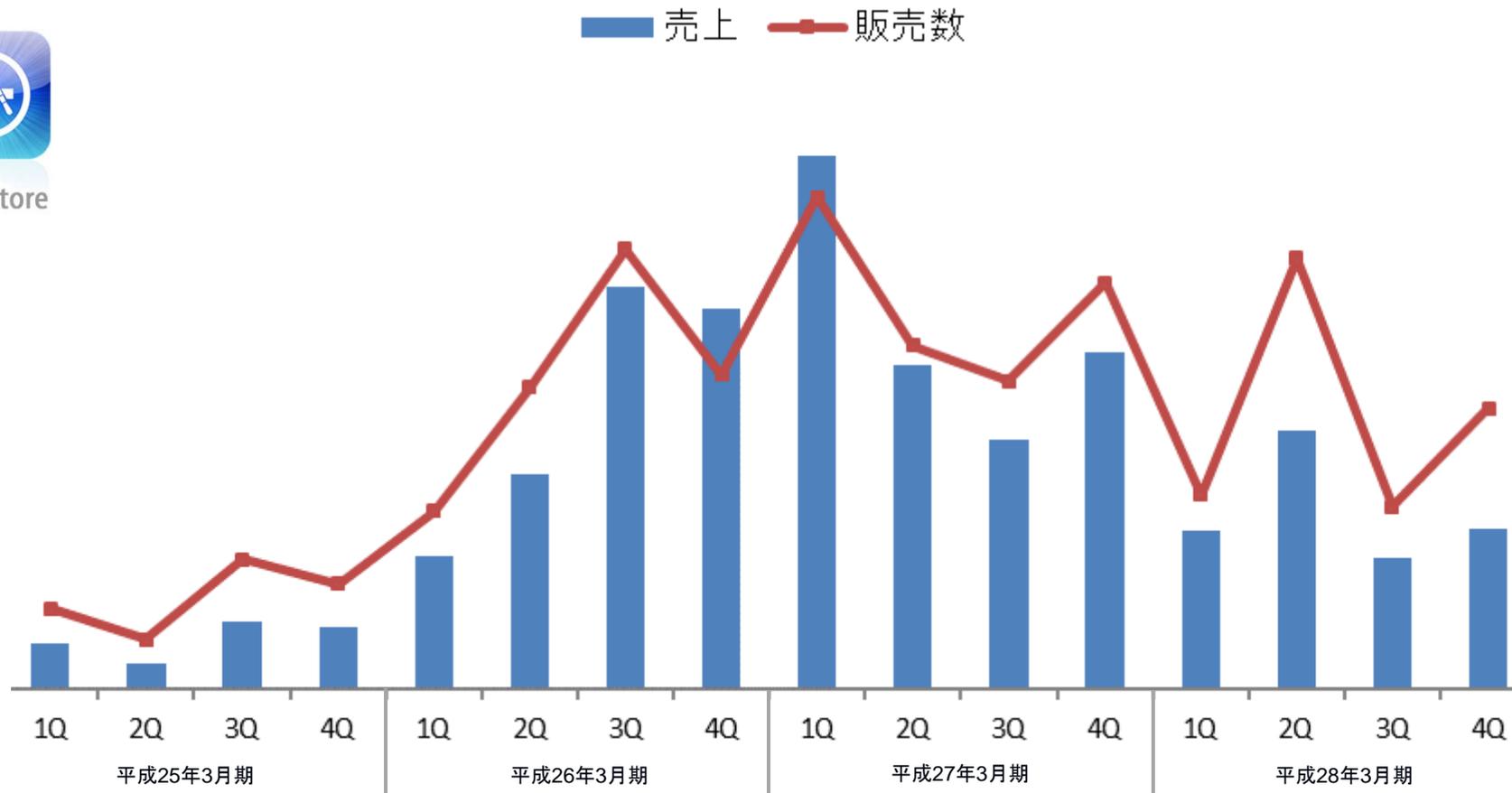
## 6. 既存事業の四半期別推移②\_スマホパチスロアプリ



【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



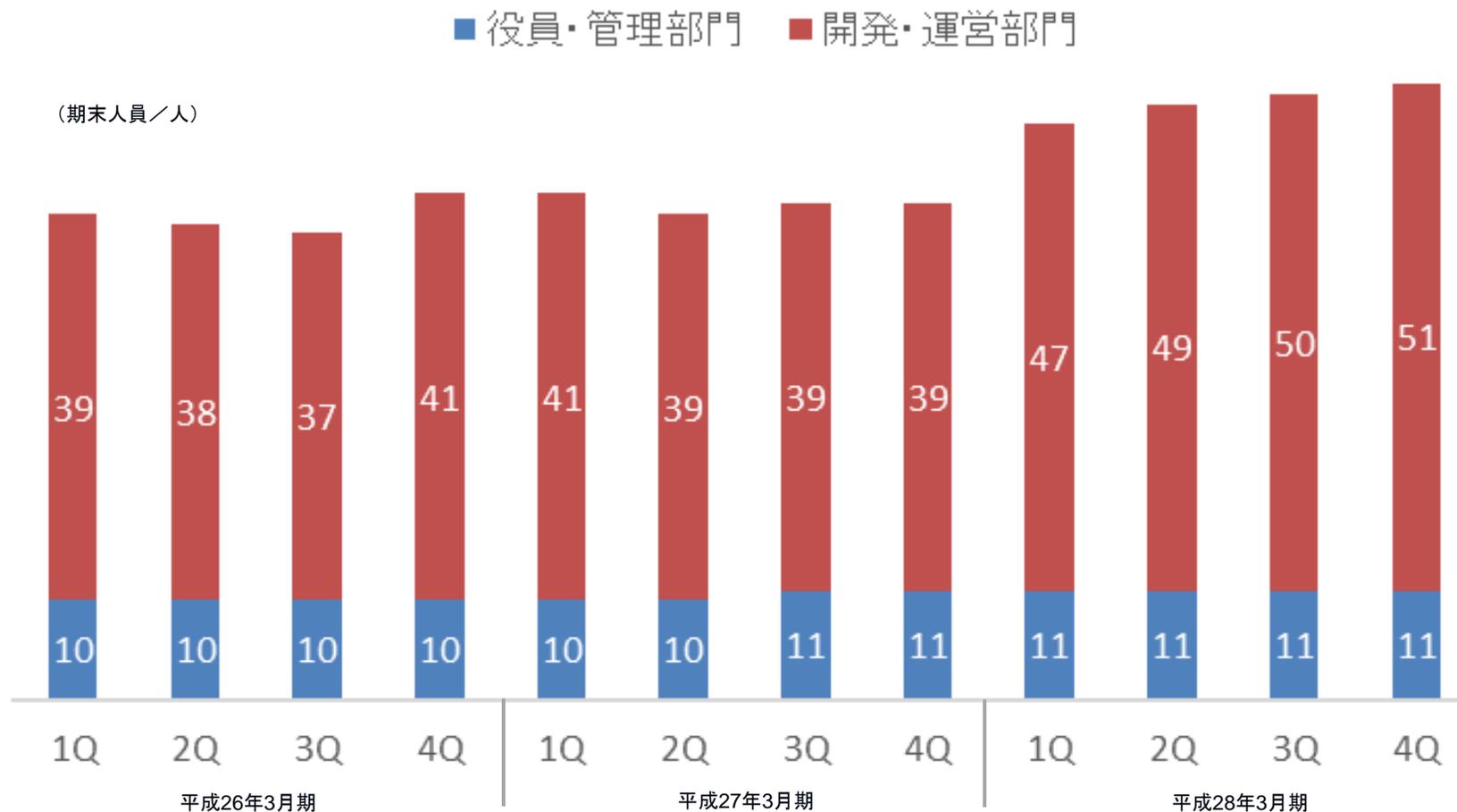
App Store



- ✓ 当期4タイトルのみの配信に留まる。計画も未達となり苦戦。下期に予定していた3タイトルも来期へずれ込む。

## 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



- ✓ 主力事業であるパチスロアプリ開発ライン増強の為の人員補強を当期より実施
- ✓ 外注費削減を目的とした増員の為、外注費+人件費のトータル原価は25%削減する計画

## 8. 貸借対照表／キャッシュ・フローの概要

(単位:百万円)

	平成27年3月期末	平成28年3月期末
流動資産	591	601
固定資産	156	145
資産合計	748	746
負債	355	222
純資産	392	524
負債純資産合計	748	746

	平成27年3月期	平成28年3月期
営業活動によるCF	64	△3
投資活動によるCF	△57	△140
財務活動によるCF	179	87
現金及び現金同等物の期末残高	313	257

## 9. 今後の取り組み\_\_基本方針

既存事業を伸ばしつつも、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】運営中タイトルの成長

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】当社事業ノウハウのリユース(再利用)

ゼロベースでなく、当社事業ノウハウをリユース(再利用)できる新事業展開を検討  
パートナー候補企業数社と協議中

## 9-1. 今後の取り組み\_【既存】グリパチ



会員数は300万人突破（2016年3月末現在）

開始5年目にして最高益を更新。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	平成28年期 (実績)	平成29年期 (計画)
Android版	13アプリ	10~15アプリ
iOS版	13アプリ	15~20アプリ
合計数	26アプリ	25~35アプリ

今後も前期同等以上本数を計画  
注目タイトルを継続的に投入予定



©さいふうめい・星野泰視／講談社 ©Daiichi

© UNIVERSAL ENTERTAINMENT

©カラー ©Bisty

©竜騎士07・07th Expansion/Alchemist ©D-light

## 9 - 2. 今後の取り組み\_【既存】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し、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 - 3. 今後の取り組み\_【既存】 その他サービス

タイトル

武装少女

- ✓ 既存ユーザの課金率とARPPUは順調に推移
- ✓ 新規ユーザ数の獲得が課題
- ✓ 近日中にGREE以外の他プラットフォームでサービスを行いユーザ数拡大を目指す



タイトル

ぽけっとアドベンチャー

- ✓ サービス開始後より改修を行いKPIは改善
- ✓ 現在、新イベントシステムを開発中であり、導入後の動向を踏まえプロモーションを実施予定



## 9 - 4. 今後の取り組み\_【新規】パブリッシング

引き続きパブリッシング事業を展開。安定成長に向けた収益の多様化を目指す

パブリッシング事業とは、既に完成されている国内外ゲームタイトルのライセンスを獲得して、当社がサービスの運営やプロモーションを行う事業です

### 低コスト&高品質が可能

数億円とも言われる新規ゲーム開発と比較して、初期開発や運営費を大幅に抑えることができ、資金が潤沢でなくともハイクオリティなタイトルの配信が可能に

### 特 徴

### 完成度が高く期間も短縮

基本システムは完成しており、バグも少ない為、リリースまでの期間短縮へとつながる。複数タイトルの同時進行も可能

### 選定力と豊富なネットワーク

独自作成した選定基準と評価基準をもとに、親会社も含めたゲームネットワークを駆使したタイトル選定を実施

### 強 み

### 内製カルチャライズ

経験豊富なグローバル人材を社内に配置し、自社内製にてカルチャライズ・ローカライズをカバー

## 9 - 5. 今後の取り組み 年度パイプライン

事業	内訳	計画
グリパチ	iOS新規アプリ	15~20アプリ
グリパチ	Android新規アプリ	10~15アプリ
スマートフォンネイティブアプリ	パチンコ・パチスロ シミュレーター	10アプリ前後
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アプリ程度
受託事業	開発・運営受託	既存案件継続 + $\alpha$
ノウハウリユースによる新事業	展開実現に向けて数社と協議中	

## 10. 平成29年3月期 通期業績予想

売上高は、既存事業の成長により前期比ベースアップし、積み上げを計画  
またグリパチにおいて、課金方式の変更に伴い発生する増収分も見込む（※注）

（※注）グリパチGoogle play版において、ゲーム内一次通貨がGREEコインからグリパチ専用通貨に変更されたことに伴い売上計上方法を変更  
（2016年2月22日決済分より変更。売上計上方法の変更のみとなり、P.6に記載するコイン消費額への影響は無し）

従来のグリパチ売上高： GREEコイン消費額 - Google等決済手数料 - グリー手数料等  
今後のグリパチ売上高： グリパチコイン消費額 - Google等決済手数料

（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。