

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。

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/>

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

UD FONT 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。



第25期 事業活動のご報告
2015.04.01～2016.03.31

コムシード株式会社

楽しさの種をまく

さまざまなプラットフォームでの開発力と、高品質なコンテンツへのこだわりを貫き、こだわりを大事にするお客様にも、ちょっとした余暇を楽しみたい人にも、本気になって楽しんでもらえる遊びを提供します。

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。現在は、スマートフォンやSNSサービス向けアプリの企画・開発・販売を行っている。

contents

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

『グリパチ』をはじめ既存事業のさらなる成長と、新規事業へのチャレンジを継続します。

株主の皆様におかれましては、日頃より格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

つきましてはここに、当社第25期(2015年4月1日~2016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。

前第24期において業績の回復を実現し、新規事業へのチャレンジの年として、第25期の当社事業は、試行錯誤を重ねながらの取り組みとなりました。

当社の収益の柱として成長した『グリパチ』は、5年目に突入り、過去最高売上を計上するなど、さらなる成長を見せております。第26期には、この『グリパチ』をベースに、停滞して

いたスマートフォンネイティブアプリの巻き返しと、第25期にスタートしたゲームパブリッシング事業を軌道に乗せるべくチャレンジを継続してまいります。

今後ともご指導、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。 2001年 4月 当社専務取締役 システム部長。
1985年 5月 株式会社日本テレネット入社。 2012年11月 当社代表取締役社長CTO(現職)。
1995年 6月 株式会社日本テレネット 常務取締役。



ソーシャルゲームは好調ながら、一部スマートフォンネイティブアプリの遅延が影響

第25期の概況としましては、スマートフォン向けコンテンツビジネスのさらなる成長およびシェアの拡大を図るべく、引き続き経営資源を同事業に集中し、既存サービスの拡充および新規サービスの開発に注力してまいりました。

既存サービスでは、主力事業であるソーシャルゲームの『グリパチ』運営および、パチンコ・パチスロをはじめとするスマートフォンネイティブアプリの開発・配信を実施しております。

新規サービスについては、当事業年度より、ゲームパブリッシング事業を立ち上げ、国内外の優良なコンテンツをスマートフォンネイティブアプリとして国内市場向けにリリースするという新たなチャレンジを開始し、新たに『ぼけっとアドベンチャー』等の配信を開始しております。

既存サービスの『グリパチ』は過去最高の売上を計上するなど順調に推移いたしましたが、スマートフォンネイティブアプリにおいては、パチスロ実機の計画遅延の影響もあり、予定を下回る結果となりました。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、繰延税金資産を追加計上したものの、スマートフォン向けサービスの一部タイトルにおいて固定資産の減損処理を実施したことによる特別損失の発生と税金費用の増加により、当期純損失を計上することとなりました。

以上の結果、当事業年度の売上高は1,203,520千円(前期比0.7%減)、営業利益45,864千円(同54.0%減)、経常利益42,998千円(同54.2%減)、当期純損失75,115千円(前期は当期純利益109,081千円)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いては、バーチャルホール『グリパチ』が12月、1月、3月と連続して単月過去最高売上を更新するなど計画を上回り推移いたしました。また定期的な新規アプリの投入やイベントの実施などが功を奏し、当第4四半期会計期間で会員数が300万人を突破いたしました。

また「GREE」にて、タワーディフェンスゲーム『武装少女』をリリースいたしました。

パチンコ・パチスロ系以外のスマートフォンネイティブアプリに関しては、当事業年度に立ち上げたゲームパブリッシング事業において数タイトルが開発中となっておりますが、当第4四半期会計期間において、ロールプレイングゲーム『ぼけっとアドベンチャー』等の配信を開始いたしました。

パチンコ・パチスロ系スマートフォンアプリについては、実機販売計画の変更や複数タイトルの開発遅延が発生いたしました。その結果、当事業年度においては4タイトルだけの配信に留まったことで売上は減少いたしました。

その他、安定的な収益基盤の確保に向けた受託開発および運営業務を継続し、サービスの多様化と市場環境の変化に対応できる組織体制の構築を行いました。

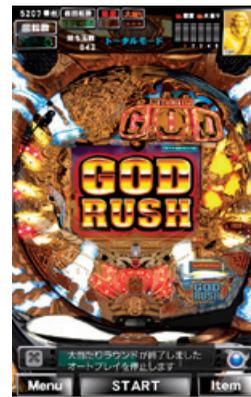
次期の見通し

当社は、ソーシャルゲーム『グリパチ』やパチンコ・パチスロ系スマートフォンアプリの既存サービスを核に、安定



的な収益基盤の確保に向けた受託開発および運営業務に引き続き注力してまいります。それと同時に、当社が中期的な安定成長を目指すには、『グリパチ』に続くコアタイトルの育成と収益源の多様化が重要となるため、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していく予定です。当社としましては、今後も既存事業において堅調に売上を伸ばすとともに、新規事業の育成により、事業の拡大を図る所存であります。

オープン4周年、『グリパチ』過去最高売上更新。「GREE Platform Award」2年連続受賞



ソーシャル・ネットワーキング・サービス「GREE」で運営するソーシャルゲーム『グリパチ』が、会員数300万人突破（2016年3月末現在）いたしました。4周年を迎えた当期においても最高売上を更新するなど、長期的に安定した収益源として成長しています。

当期はAndroid12タイトル、iOS12タイトルを配信しており、今後も新機種アプリの導入や各種イベントの充実など、当社の事業の柱としてさらなる成長を見込んでいます。

【パチスロ黄門ちゃま 喝】©C.A.L/2014 ©OLYMPIA●【パジリスク～甲賀忍法帖～II】©山田風太郎・せがわまさき・講談社/GONZO ©UNIVERSAL ENTERTAINMENT●【戦国乙女～剣戟に舞う白き剣聖～西国参戦編】©HEIWA / OLYMPIA / Character design by SHIROGUMI INC.●【ぱちスロ AKB48】©AKS ©KYORAKU●【CRミリオンゴッドライジング】©UNIVERSAL ENTERTAINMENT●【CRエヴァンゲリオン8】©カラー ©Bisty

2015年	2016年
04月 iOS モンスターハンター 月下雷鳴 Android パチスロ 黄門ちゃま 喝	01月 Android CR麻雀物語2 ～めざせ!雀ドル決定戦!～ 299ver. Android パチスロ バイオハザード6
05月	02月 Android BLACK LAGOON2 iOS CR麻雀物語2 ～めざせ!雀ドル決定戦!～ 299ver. iOS アナザーゴッドハーデス -奪われたZEUSver.- Android CRエヴァンゲリオン8
06月 Android 南国育ち 登録者数 250万人を突破	03月 iOS CRミリオンゴッドライジング 登録者数 300万人を突破
07月 Android 戦国乙女～剣戟に舞う白き剣聖～西国参戦編 iOS パジリスク～甲賀忍法帖～II	10月 iOS パチスロ バイオハザード6
08月 iOS パチスロ 黄門ちゃま 喝 iOS キングハナハナ-30	11月 iOS BLACK LAGOON2 Android ぱちスロ AKB48 Android 緑ドンVIVA!情熱南米編
09月 iOS 戦国乙女～剣戟に舞う白き剣聖～西国参戦編 Android CR哲也2～雀聖再臨～	12月 Android CRミリオンゴッドライジング iOS ぱちスロ AKB48 iOS パチスロ バイオハザード6 Android アナザーゴッドハーデス -奪われたZEUSver.-

01 ゲームパブリッシング事業開始

国内外の優良なコンテンツをスマートフォンゲームにして提供する新事業を開始いたしました。2015年度には2タイトルをリリース、そのうち『ぼけっとアドベンチャー』は開始後約半月で10万ダウンロードと、順調な滑り出しを見せています。今後も引き続き本事業には力を入れてまいります。



02 ネイティブアプリを引き続き投入、ワンソースマルチプラットフォーム展開へ

これまで最も得意としてきたパチンコ・パチスロアプリ開発においては、2015年度には、4タイトルの配信を実施いたしました。これらはGoogle PlayやApp Storeなどのアプリマーケットで販売され、好評を得ています。その後は『グリパチ』や月額サイト等への展開を行い、ワンソースマルチプラットフォームで質の高いアプリをお客様に届けてまいります。



今後の展開 次のコアタイトル育成に向けたチャレンジを継続
既存タイトルのテコ入れとヨコ展開
国内外の優良タイトルをスマホ向けにパブリッシング

『グリパチ』を中心に、既存タイトルのさらなる成長を図りつつ、安定成長に向けた収益源の多様化のために、『グリパチ』に続くコアタイトルを育成します。

引き続き新規事業として、国内外ゲームタイトルのパブリッシング展開を継続するとともに、当社事業ノウハウをリユース(再利用)できる事業展開を検討しております。

「GREE」で提供中のブラウザゲーム『武装少女』



貸借対照表

(単位：千円)

科目	当期 (2016年3月31日現在)	前期 (2015年3月31日現在)
資産の部		
流動資産	601,053	591,569
固定資産	145,131	156,800
有形固定資産	13,953	18,588
無形固定資産	45,689	91,927
投資その他の資産	85,488	46,284
資産合計	746,185	748,369
負債の部		
流動負債	190,263	207,417
固定負債	31,893	148,557
負債合計	222,157	355,975
純資産の部		
株主資本	521,992	392,153
資本金	784,452	681,975
資本剰余金	215,561	113,084
利益剰余金	△478,021	△402,906
新株予約権	2,035	240
純資産合計	524,027	392,393
負債純資産合計	746,185	748,369

損益計算書

(単位：千円)

科目	当期 (2015年4月1日～ 2016年3月31日)	前期 (2014年4月1日～ 2015年3月31日)
売上高	1,203,520	1,212,462
売上原価	768,808	765,177
売上総利益	434,712	447,285
販売費及び一般管理費	388,847	347,567
営業利益	45,864	99,718
営業外収益	910	1,275
営業外費用	3,776	7,120
経常利益	42,998	93,873
特別損失	136,700	-
税引前当期純利益又は 税引前当期純損失(△)	△93,701	93,873
法人税等合計	△18,586	△15,207
当期純利益又は 当期純損失(△)	△75,115	109,081

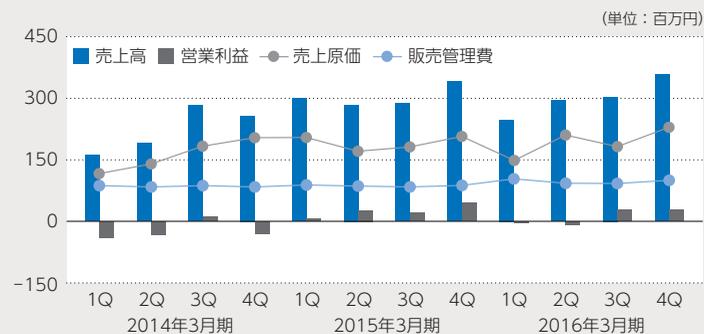
キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

科目	当期 (2015年4月1日～ 2016年3月31日)	前期 (2014年4月1日～ 2015年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	△3,451	64,822
投資活動によるキャッシュ・フロー	△140,401	△57,502
財務活動によるキャッシュ・フロー	87,643	179,274
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△56,210	186,594
現金及び現金同等物の期首残高	313,607	127,013
現金及び現金同等物の期末残高	257,397	313,607

DATA 四半期別推移

上期はスマートフォンアプリのリリース遅延の影響を受けたものの、下期では前年を上回るペースで推移、当第4四半期には当社過去最高売上を記録し、営業利益は再び黒字化。



会社概要 (2016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 7億8,445万円
 従業員数 52名
 役員 (2016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 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

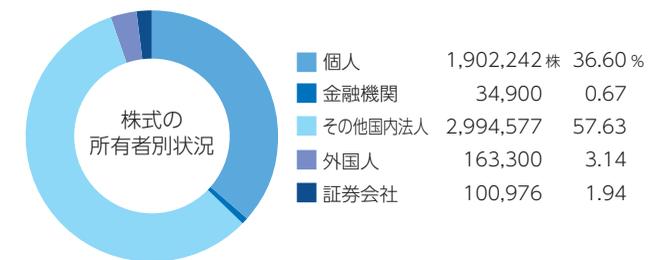
取引銀行 三井住友銀行、りそな銀行、みずほ銀行、三菱東京UFJ銀行

株式の状況 (2016年3月31日現在)

発行可能株式総数 20,000,000株
 発行済株式の総数 5,195,995株
 株主数 1,651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	2,900,077	55.81
EUROCLEAR BANK S.A./N.V.	134,300	2.58
鍵谷文勇	76,500	1.47
みずほ証券株式会社	66,500	1.27
羽成正己	63,100	1.21



(注) 小数点第3位以下を切捨てしており、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。