

2019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

2019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. 既存事業の推移①__グリパチ
6. 既存事業の推移②__従量制アプリ
7. 既存事業の推移③__受託事業
8. 既存事業の推移④__パブリッシングゲーム
9. 常勤役員・従業員数推移
10. 貸借対照表／キャッシュ・フローの概要
11. 今後の取り組み
12. 2020年3月期 業績予想

1. 2019年3月期 決算サマリー

2019年3月期 決算概要

売上高 1,360百万円（前年比 △10.2%）
営業利益 39百万円（前年比 +44.7%）
当期純利益 20百万円（前年比 +68百万円）

全 体

前年比△10.2% 従量制アプリと受託事業が大きく減収

売 上 高

ソーシャルゲーム

前年比△5.0% グリパチは微減したもののアイラブバーガーが増収

従量制アプリ

前年比△26.7% 前期比で配信数1本減。売上計画も未達

受託開発・運営

前年比△12.8% スtock型案件は堅調も、フロー型受託案件が減少

原価/費用

売上原価（前年比△141百万円）→売上減に伴うR/S及び著作権料の減少、外注費減少
販管費（前年比△24百万円）→広告宣伝費の減少

その他

特記事項なし

2. 2019年3月期 通期業績の概要

売上高は前年比で下回ったものの、利益面については原価及び販管費の抑制により増益

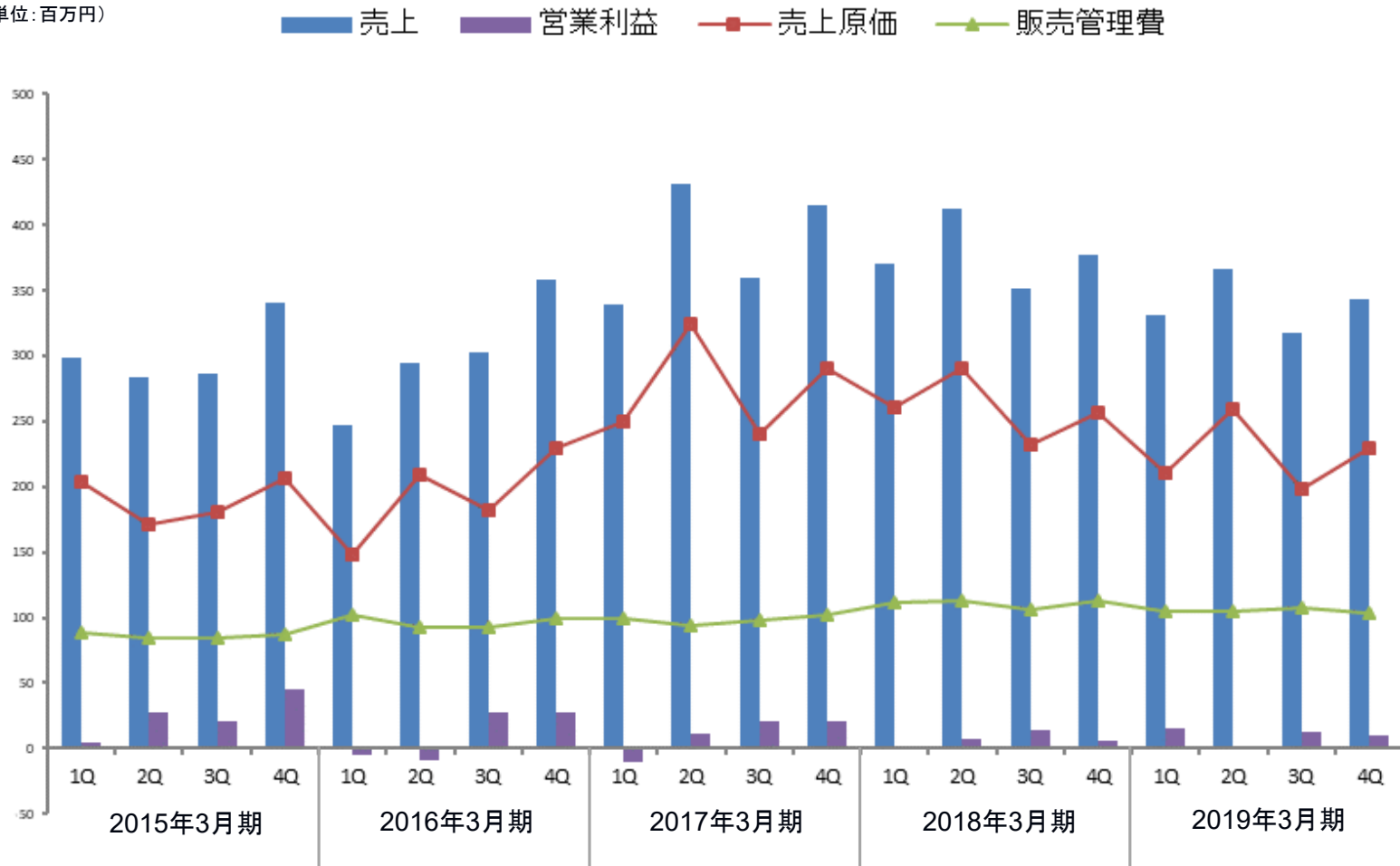
(単位:百万円)

	2018年3月期	2019年3月期	増減額	増減額の内容
売上高	1,514	1,360	△153	従量制アプリ、受託事業の減収
売上原価	1,041	899	△141	売上減収に伴う各種ロイヤリティや手数料の減少 外注費の減少
販売管理費	445	421	△24	広告宣伝費の減少
営業利益	27	39	12	原価の抑制により増益
経常利益	23	37	14	営業利益からの差異は、 支払手数料等、営業外費用の計上
当期純利益	△47	20	68	経常利益からの差異は、法人税等の計上

3. 四半期別業績推移

当期は既存事業の売上が減少したものの、原価抑制により全四半期で営業利益黒字化

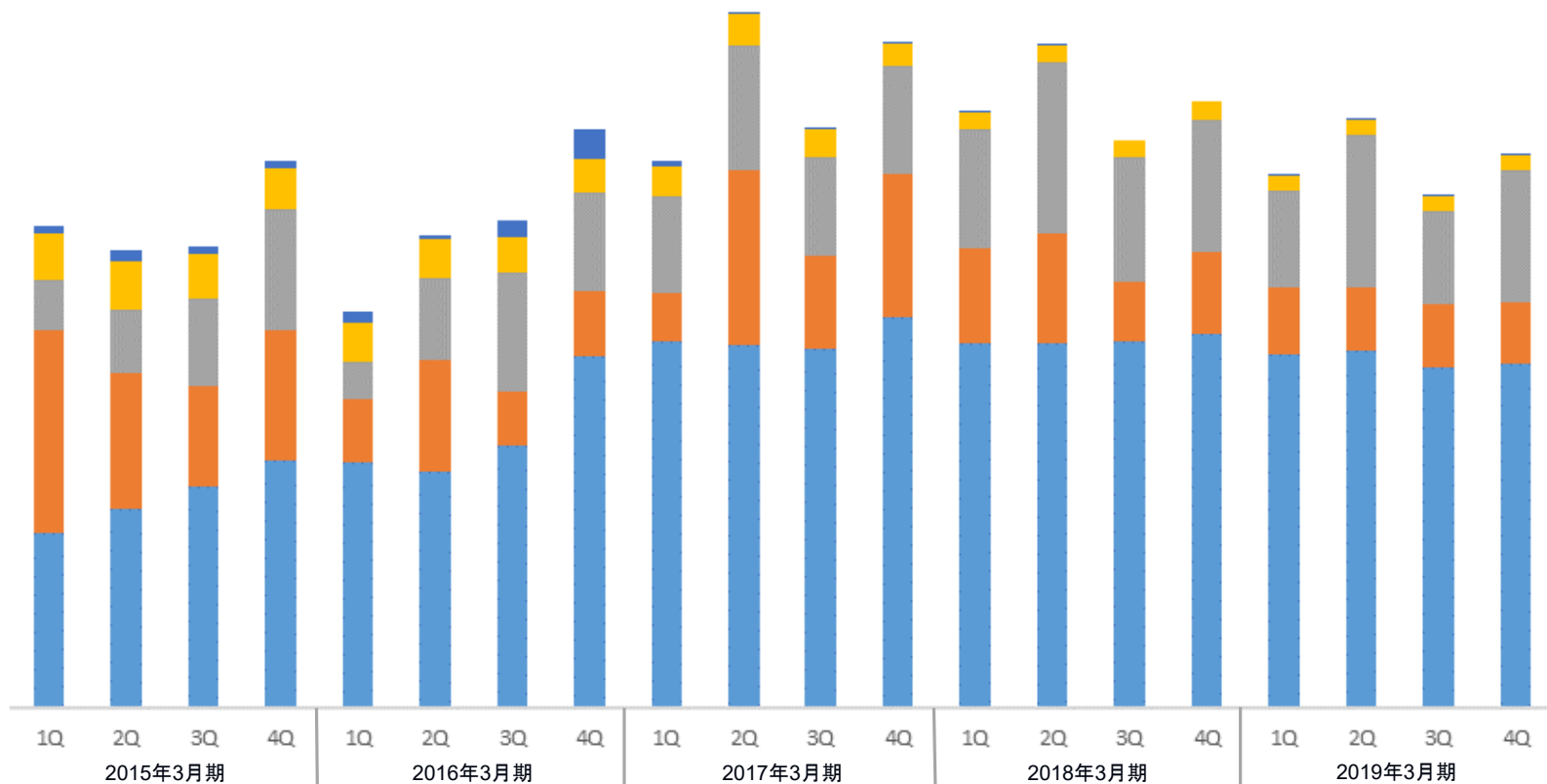
(単位:百万円)



4. 売上構成比の推移

ソーシャルゲームで収益基盤を維持するも、従量制アプリと受託事業が減収となる

■ 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

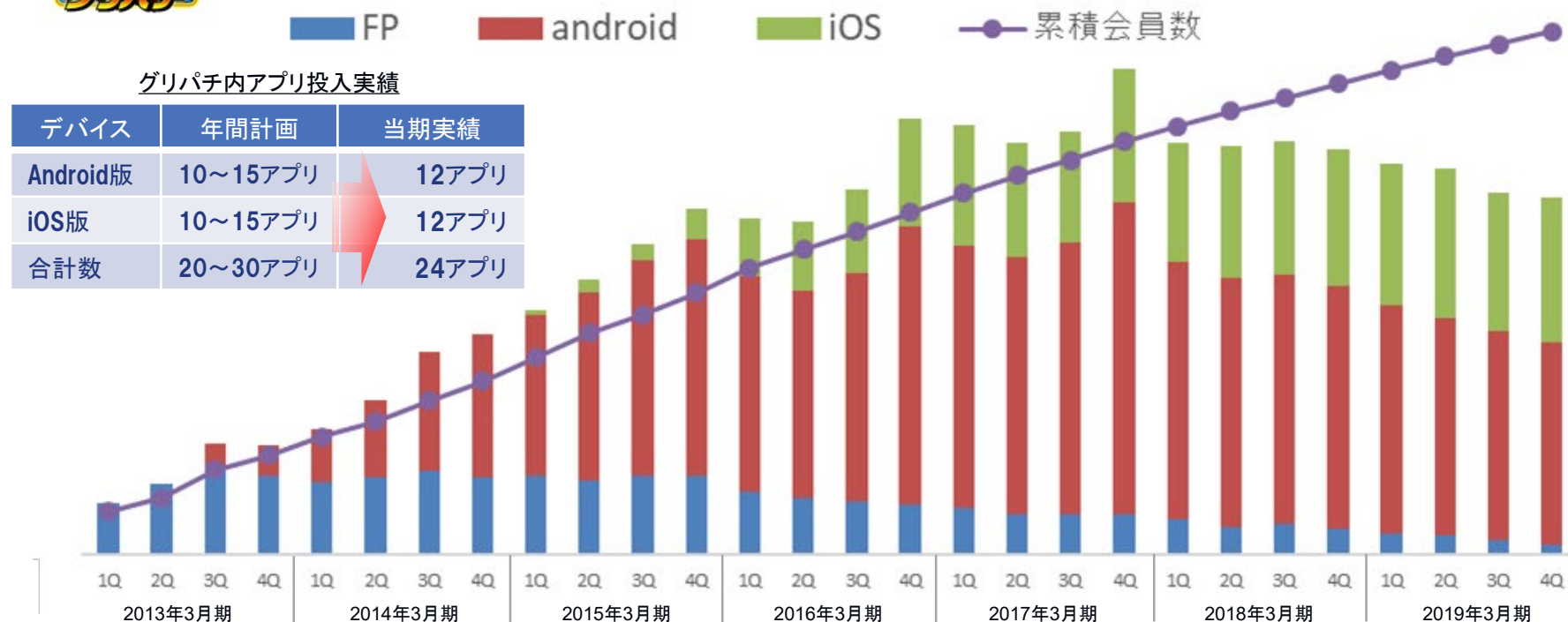


5. 既存事業の推移①__グリパチ

両デバイス合計で24アプリを配信し、期末会員数460万人を突破
プラットフォーム別ではFPとAndroidは減少するも、iOSは堅調に推移して増収となる



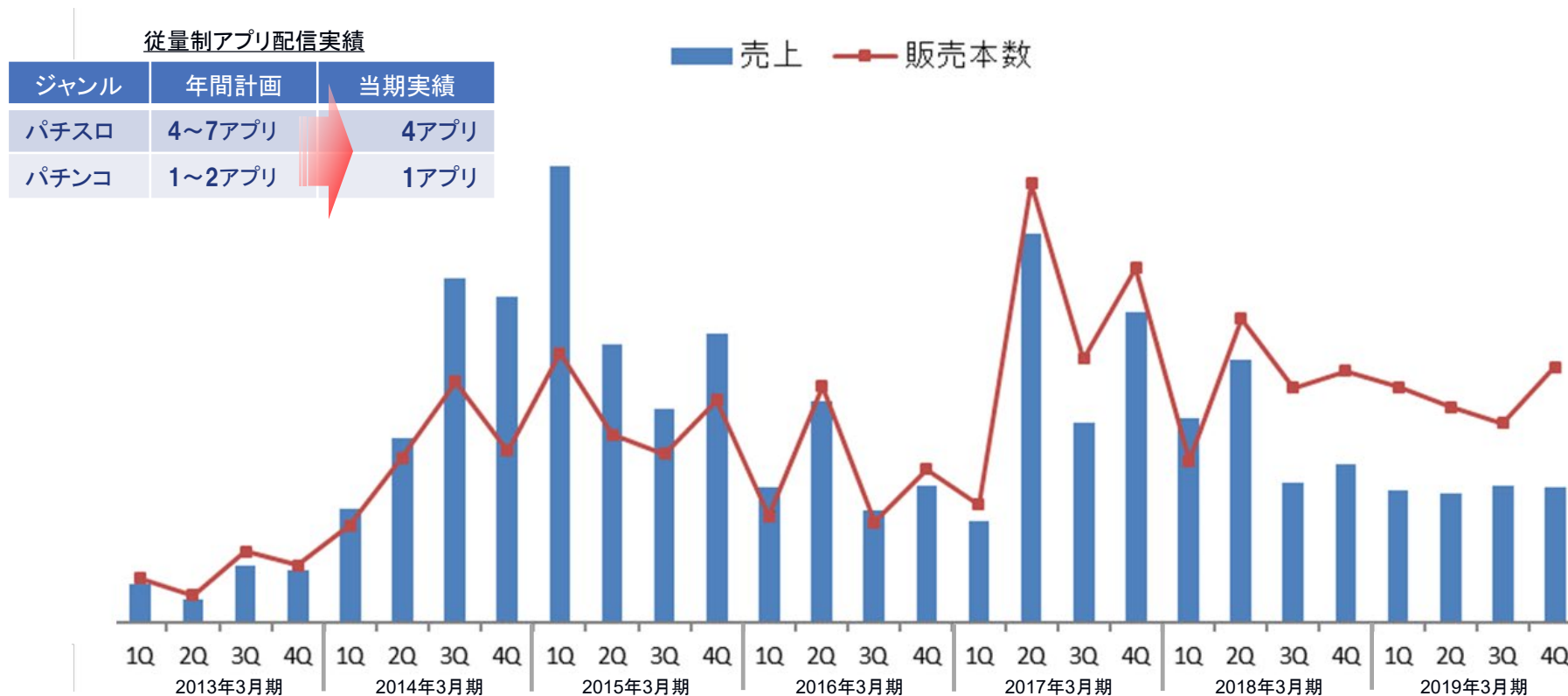
【四半期別推移】「グリパチ」デバイス別コイン消費額と累計会員数



6. 既存事業の推移②__従量制アプリ

アプリ配信数は、前年比で1タイトル減少。当期合計5タイトルのみのリリースにとどまる

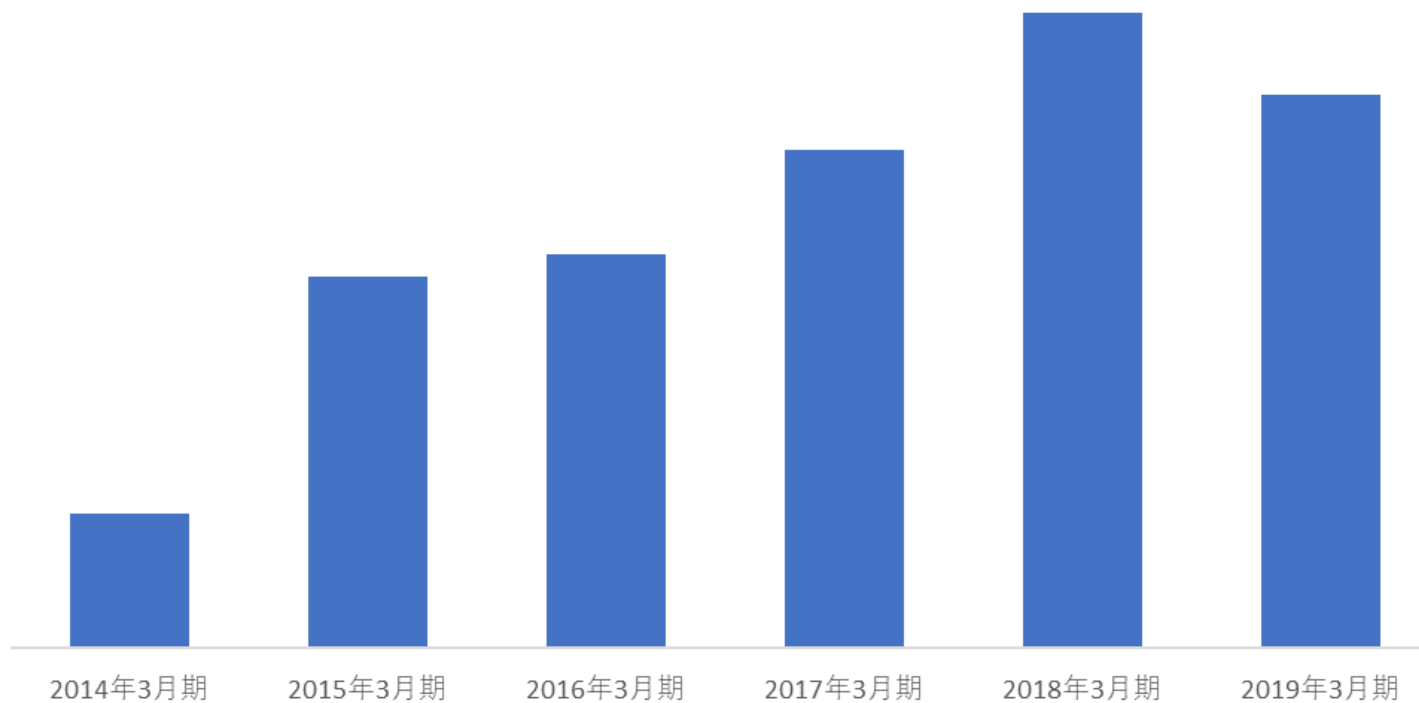
【四半期別推移】 従量制アプリの売上高と販売本数推移



7. 既存事業の推移③__受託事業

運営受託等のストック型案件は堅調に推移したものの、
予定していたフロー型案件が計画通りの受注に至らず当期は減収

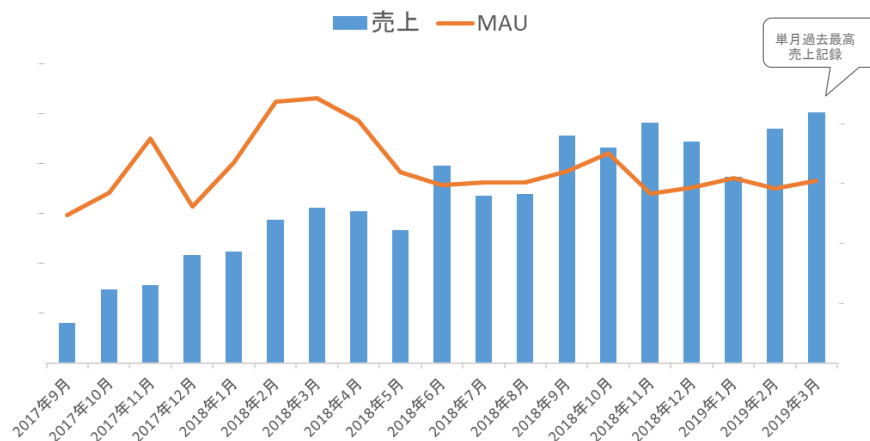
受託開発・運営事業の年度別売上推移



8. 既存事業の推移④__パブリッシングゲーム



2017年9月にサービス開始した「アイラブバーガー」は1周年を迎える
定期的なプロモやコラボを実施し、3月売上では単月過去最高売上を記録

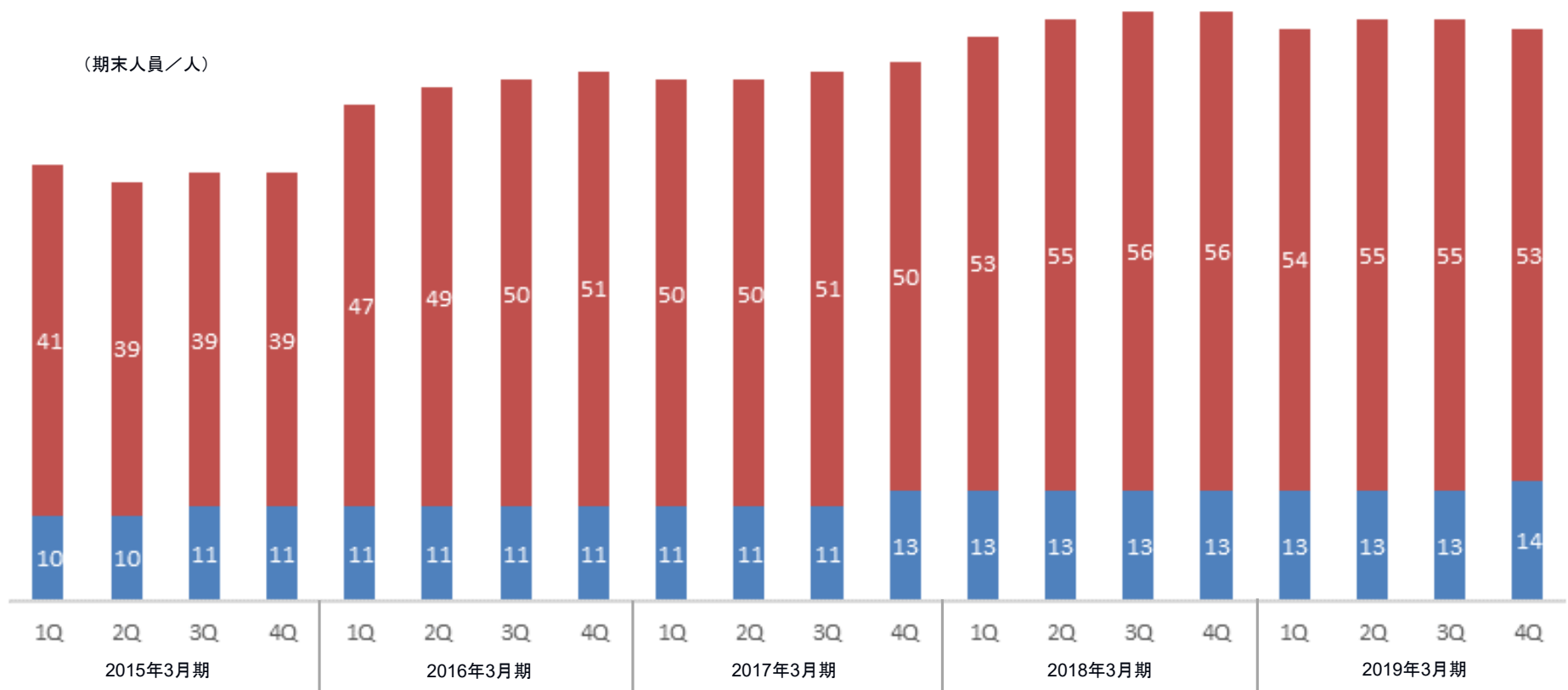


9. 常勤役員・従業員数推移

【四半期別推移】 常勤役員・従業員数推移 ※臨時従業員含む

■ 役員・管理部門 ■ 開発・運営部門

(期末人員／人)



10. 貸借対照表／キャッシュ・フローの概要

(単位:百万円)

	2018年3月期末	2019年3月期末
流動資産	977	882
固定資産	126	180
資産合計	1,104	1,062
負債	397	335
純資産	706	727
負債純資産合計	1,104	1,062

	2018年3月期末	2019年3月期末
営業活動によるCF	52	60
投資活動によるCF	△55	△94
財務活動によるCF	5	△31
現金及び現金同等物の四半期末残高	698	632

11. 今後の取り組み__基本方針

中長期的な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、継続的な安定収益化のために、引き続き受託事業にも注力していく予定

2

【新規】スマホゲーム事業

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やゲーム化を継続

3

【新規】新事業領域への投資

スマホをキーワードにした新たな事業領域への投資を計画
新規事業、資本業務提携、M&A等、様々な観点からの投資を検討中

11 - 1. 今後の取り組み__【既存】グリパチ

会員数460万人突破（2019年3月末現在） 大型パチスロタイトルをはじめ複数アプリ開発中
MAUを活かした楽天リワードなどの広告収益等も積極的に実施していく予定



■実機アプリ投入実績と今後の計画

デバイス	2019年期 (実績)	2020年期 (計画)
Android版	12アプリ	10～15アプリ
iOS版	12アプリ	10～15アプリ
合計数	24アプリ	20～30アプリ



11 - 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
現在ビックタイトル1本開発中。引き続き新規配信タイトルを厳選して開発

■実機アプリ配信実績と今後の計画

ジャンル	2019年 期 (実績)	2020年 期 (計画)
パチスロ	4アプリ	4～5アプリ
パチンコ	1アプリ	1～2アプリ
合計数	5アプリ	5～7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・パチンコアプリタイトル毎のトータル売上

新規配信からの経過日数

11 - 3. 今後の取り組み__【新規】 TOKYO CLAW MACHINE

出資先である株式会社GRIPとの共同事業「TOKYO CLAW MACHINE」(以下、TCM)
台湾にてプレオープン開始。今後アジア・北米等海外マーケットを中心に展開予定



11 - 4. 今後の取り組み__【新規】検討プロジェクト一覧

	プロジェクト	概 要	ステータス
スマホゲーム	① 国内IPゲーム	アニメIPスマホゲーム。本年度中の展開に向けて進行	開発中
	② ソーシャルカジノゲーム	ハンターサイト(株)と業務提携。カジノゲーム参入へ	開発中
	③ パブリッシングタイトル	I LOVEバーガーに続く箱庭系タイトル開発中	開発中
新事業領域への投資	④ アイドルコンテンツ展開	WEARE資本業務提携。アイドルコンテンツ共同展開	進行中
	⑤ オンラインクレーン海外展開	TCMプレオープン。今後海外展開を拡大予定	進行中
	⑥ 新規出資・M&A等	その他、新規出資やM&Aを継続的に検討中	検討中

※記載するプロジェクトは、それぞれ進行中及び検討段階であり、サービス開始や投資を保証するものではありません。

12. 2020年3月期 通期業績予想

【既存事業】従量制アプリと受託事業で増収予想、ソーシャルゲームは横ばい

【新規事業】一部事業の売上を見込むも、費用先行の保守的予想

(単位: 百万円)

	実 績 2019年3月期	予 想 2020年3月期	増減率
売上高	1,360	1,600	17.6%
営業利益	39	50	27.7%
経常利益	37	49	30.5%
当期純利益	20	37	81.4%



※ 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。