

# 2019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

# 2019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\_\_パブリッシングゲーム
8. 常勤役員・従業員数推移
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. 2019年3月期 業績予想

# 1. 2019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	698百万円	(前年同期比 $\Delta$ 10.9%)	
営業利益	17百万円	(前年同期比 +179.4%)	
当期純利益	13百万円	(前年同期比 +52百万円)	

## 全 体

前年同期比 $\Delta$ 10.9% ソーシャルゲーム横ばい。従量制アプリと受託事業が減収

## 売 上 高

### ソーシャルゲーム

前年同期比 $\Delta$ 2.5% グリパチが微減したもののアイラブバーガーが増収

### 従量制アプリ

前年同期比 $\Delta$ 36.6% 当期3本リリースも、2Q後半に固まり費用先行

### 受託開発・運営

前年同期比 $\Delta$ 13.3% 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(前年同期比 $\Delta$ 81百万円) → 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(前年同期比 $\Delta$ 15百万円) → 広告宣伝費の減少

## その他

特記事項なし

## 2. 2019年3月期 第2四半期 業績の概要

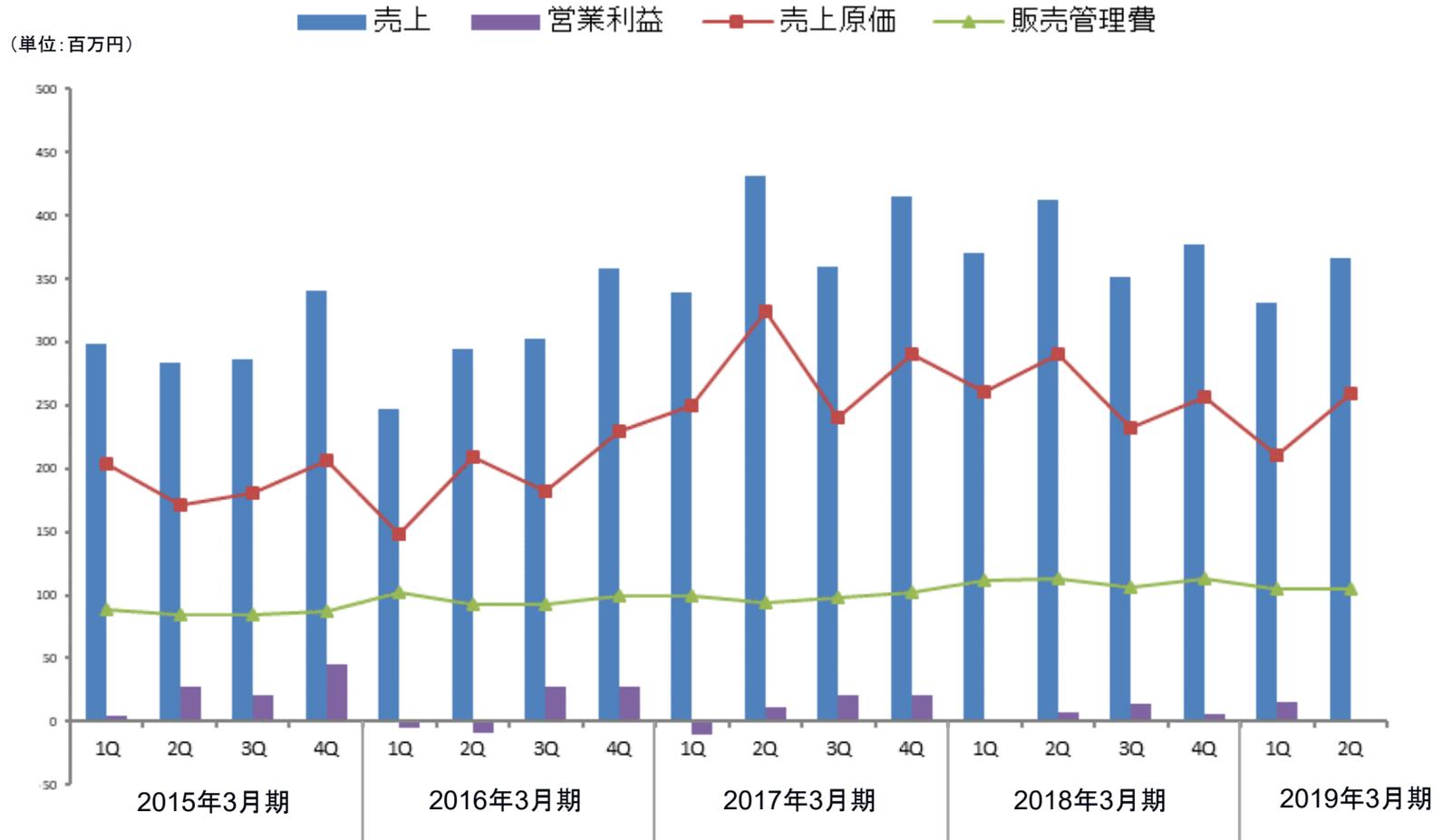
売上高は前年同期を下回ったものの、営業利益は原価及び販管費の抑制により増益

(単位:百万円)

	2018年3月期 第2四半期累計	2019年3月期 第2四半期累計	増減額	増減額の内容
売上高	783	698	△85	従量制アプリ、受託事業の減収 ソーシャルゲーム横ばい
売上原価	552	471	△81	売上減収に伴う各種ロイヤリティや著作権料の減少 外注費の減少
販売管理費	225	210	△15	広告宣伝費の減少
営業利益	6	17	11	原価の抑制により増益
経常利益	2	16	14	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	△39	13	52	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

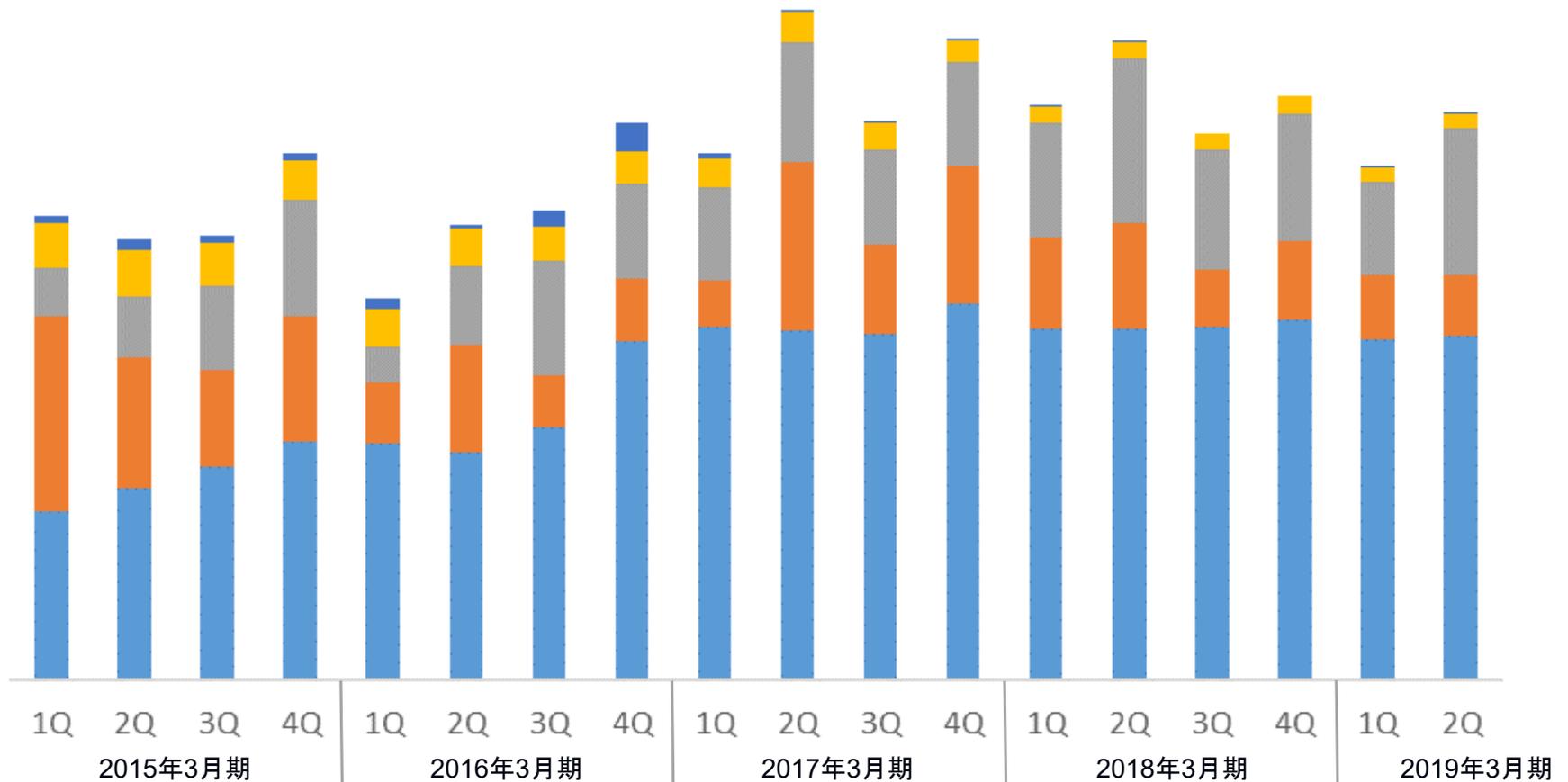
売上高前年同期比△10.9%。営業利益前年同期比179.4%  
 営業利益は、原価及び販管費の抑制により増益



## 4. 売上構成比の推移

ソーシャルゲームはほぼ横ばい。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

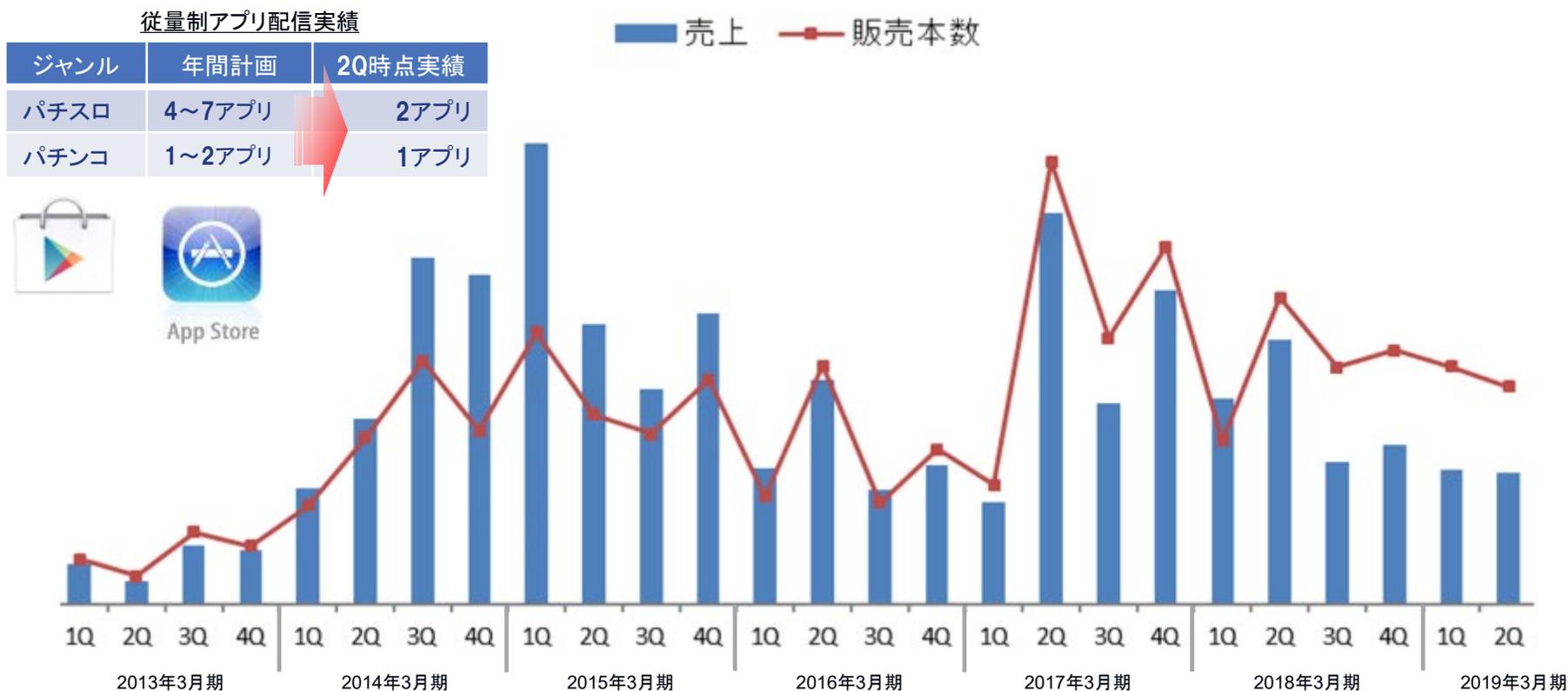




## 6. 既存事業の推移②\_\_従量制アプリ

アプリ配信数は、前年同期比で1タイトル減少。当期合計3タイトルをリリース  
リリース時期が2Q後半に集中したため、売上貢献は3Q以降となる見込み

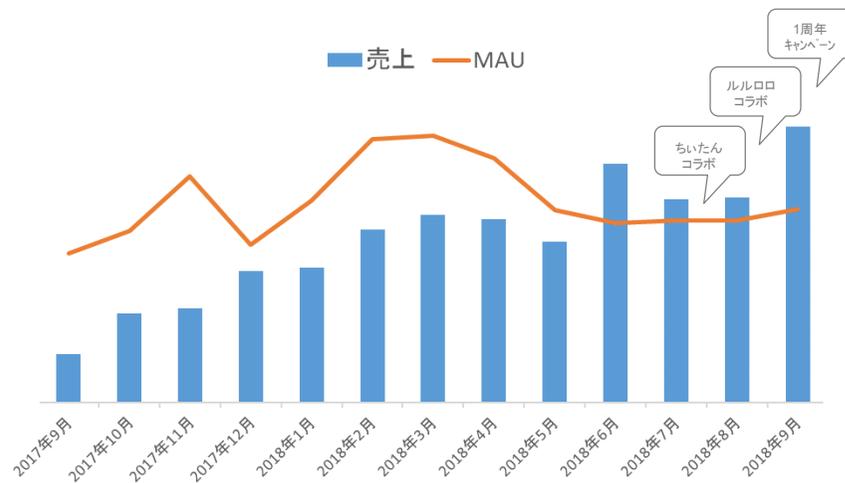
【四半期別推移】従量制アプリの売上高と販売本数推移



## 7. 既存事業の推移③\_\_パブリッシングゲーム

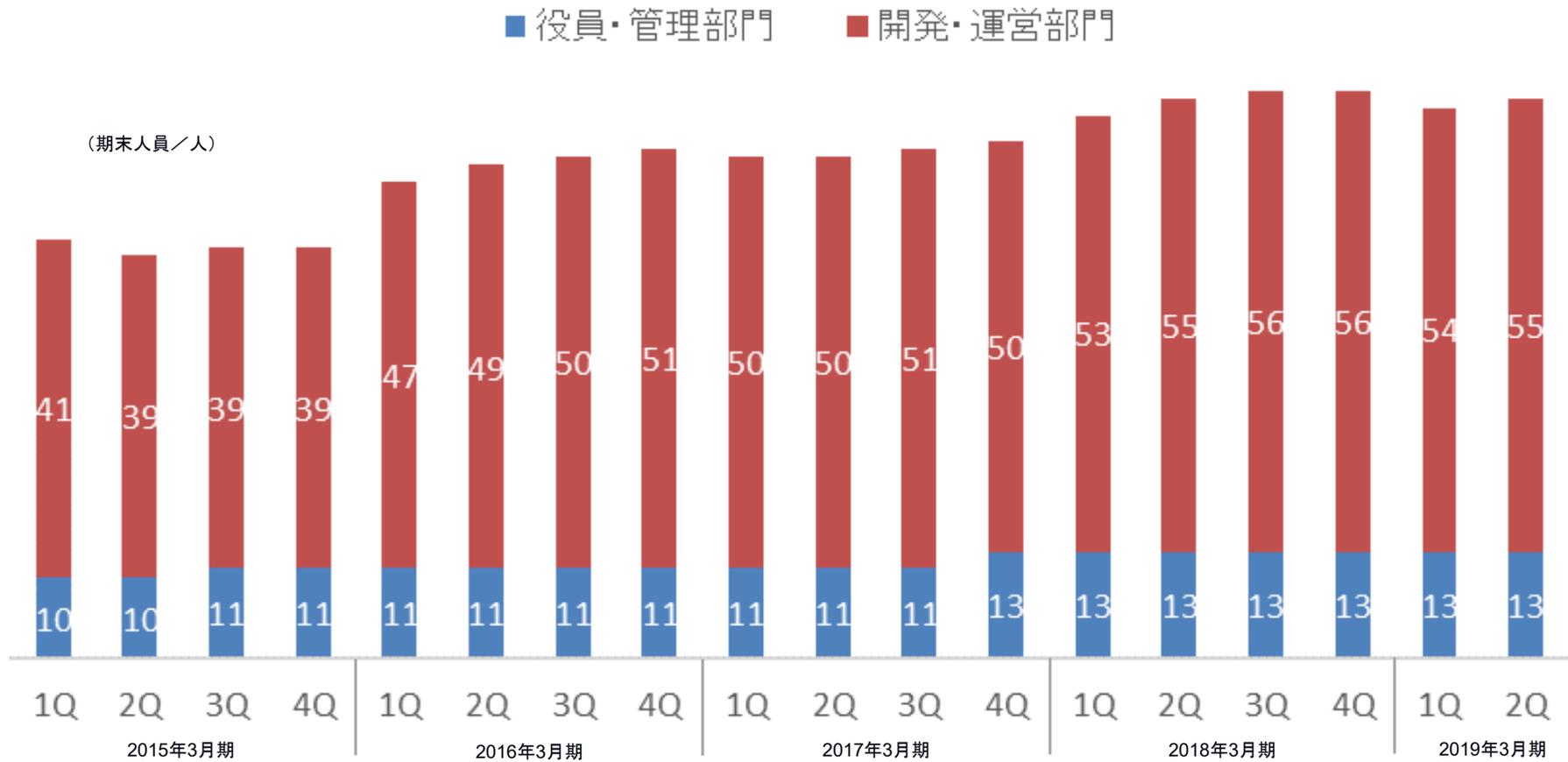


2017年9月にサービス開始した「アイラブバーガー」は1周年を迎える  
定期的なプロモやコラボを実施し、9月売上は単月過去最高売上を記録



## 8. 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



## 9. 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 第2四半期末
流動資産	977	935
固定資産	126	147
資産合計	1,104	1,082
負債	397	362
純資産	706	719
負債純資産合計	1,104	1,082

	2018年3月期 第2四半期累計期間	2019年3月期 第2四半期累計期間
営業活動によるCF	22	19
投資活動によるCF	△14	△34
財務活動によるCF	35	△32
現金及び現金同等物の四半期末残高	739	650

## 10. 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

## 10 - 1. 今後の取り組み\_【既存】グリパチ



会員数440万人突破（2018年10月末現在） 他ゲームとのコラボを積極展開中  
さらには安定した利用者数に着目した新たな収益化展開を検討中

©GREE, Inc.



### ■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	5~10アプリ
iOS版	7アプリ	5~10アプリ
合計数	14アプリ	10~20アプリ



## 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  
引き続き新規配信タイトルを厳選して、より利益体質の事業への転換を図る

■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	2アプリ	1~2アプリ
パチンコ	1アプリ	1~2アプリ
合計数	3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\_【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を活用したスマホゲームの国内展開	開発中
	② ブロックチェーンゲーム	アソビモ業務提携。ブロックチェーンゲーム共同開発	進行中
新事業領域への投資	③ 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
	④ オンラインクレーン海外展開	GRIP資本業務提携。海外マーケット向けサービス展開	進行中
	⑤ カジノ系アプリへの投資	IR法案を見据えたカジノコンテンツへの先行投資	検討中
R&D	⑥ 先端技術の研究開発	スマホ上で動作するVRプロトタイプの研究開発等	進行中

※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。

## 11. 2019年3月期 通期業績予想

売上高16億円・営業利益6,000万円・経常利益5,800万円・純利益4,500万円

(単位:百万円)

	実績 2018年3月期	予想 2019年3月期	増減率
売上高	1,514	1,600	5.7%
営業利益	27	60	121.8%
経常利益	23	58	148.1%
当期純利益	▲47	45	-

楽しさの種をまく



※ 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。