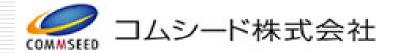
平成28年3月期 第2四半期決算補足説明資料

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



平成28年3月期 第2四半期決算補足説明資料 目次

- 1. 業績の概要
- 2. 四半期別推移
- 3. 既存タイトルの四半期別推移①__グリパチ
- 4. 既存タイトルの四半期別推移②__スマホパチスロアプリ
- 5. 常勤役員 · 従業員推移
- 6. 貸借対照表の概要
- 7. キャッシュ・フローの概要
- 8. 今後の取り組み
- 9. 平成28年3月期 業績予想

1-1. 平成28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)	700	50	48	45
実績値(B)	541	△10	△13	△78
増減額(B-A)	△159	△60	△61	△123
増減率	△22.7%	1	_	_

売 上 高

新規スマホゲーム及び新規パチスロアプリのリリース延期(下半期に計上予定) 一部スマホゲームの不振による売り上げ計画の未達による影響

利益

不採算プロジェクトの減損損失計上と繰延税金資産の一部取り崩しを実施

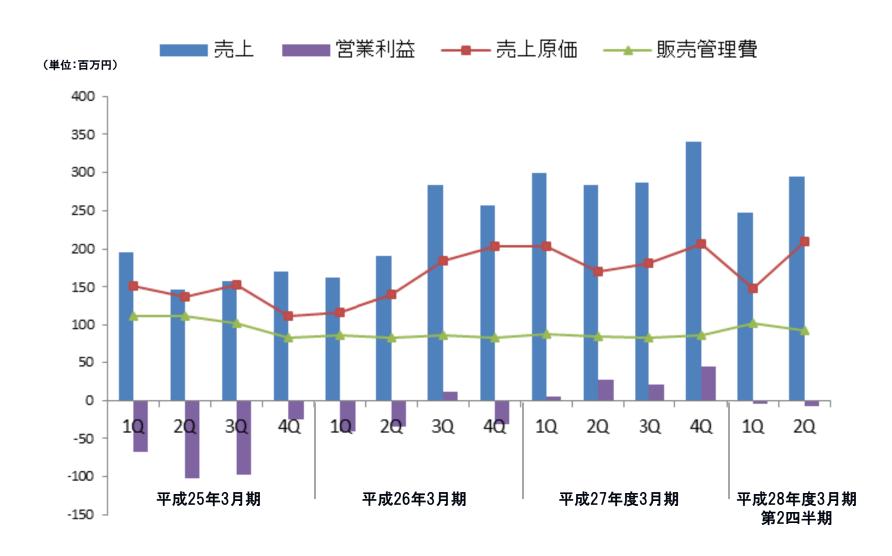
1-2. 平成28年3月期 第2四半期業績の概要②

複数案件においてのリリース延期等の影響により、売上高、利益とも前年同期比で減少外注費削減を目的とした社内開発ライン増強の為、開発スタッフを増員。一時的に販売管理費が増加

区分	平成27年3月期 第2四半期累計	平成28年3月期 第2四半期累計	増減額	増減額の内容
売上高	584	541	△43	複数案件のリリース延期及び一部既存タイトルの売上計画未達
売上原価	376	356	△20	社内開発稼働率向上により外注費等は引き続き圧縮するも、 売上減に伴い協業先等へのR/S費用も減少
販売管理費	175	195	20	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	33	△10	△43	主に売上高減少と販管費増加による減少
経常利益	27	△13	△40	営業損失からの増加分は、資金調達に伴う営業外費用の計上
当期純利益	24	△78	△102	経常損失からの増加分は、減損損失の計上と繰延税金資産の一 部取崩し

2. 四半期別推移

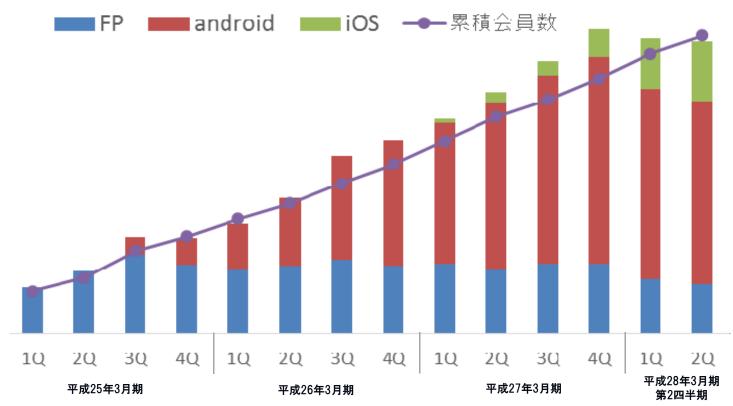
前年同期比では、主に新規パチスロアプリ従量配信の売上差異による影響で収益が減少



3. 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



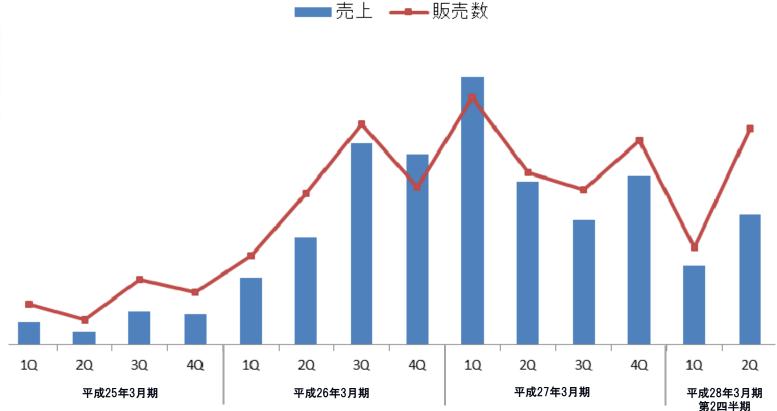
- ✔ iOS版5アプリ、Android版4アプリ投入。9月末時点の累積会員数は約270万人
- ✓ Android版がやや停滞気味(一部有カパチスロアプリにおいて新OS(Android5.x)対応遅れの影響)
- ✓ 1Q以降、新方式にて配信を開始したiOS版は順調に拡大している

4. 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



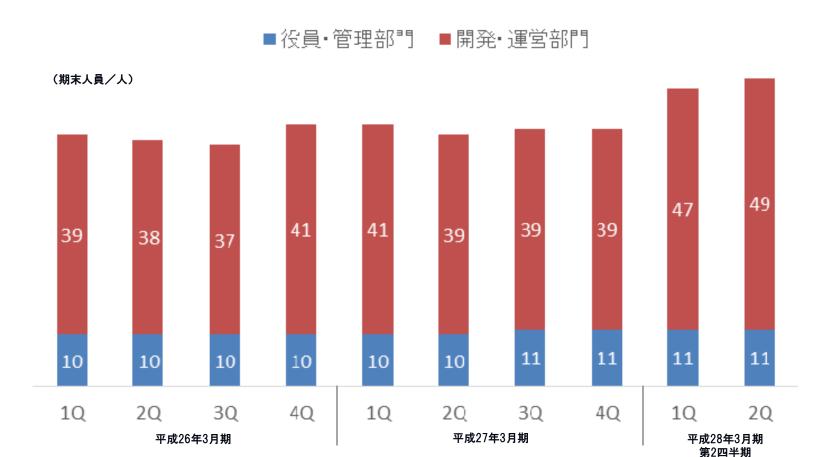




✔ パチスロ実機販売計画変更に伴うリリース延期等もあり、2Q後半の2アプリリリースにとどまる

5. 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 ※臨時從業員含む



- ✔ 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

6. 貸借対照表の概要

区分		平成27年3月期末	平成28年3月期末 第2四半期末	増減額		
流	動	資	産	591	604	13
固	定	資	産	156	140	△16
資	産	合	計	748	745	△3
負			債	355	224	△131
純	j	Ĩ	産	392	520	128
負債	真純 道	建产品	計	748	745	Δ3

- ◇現金及び預金32百万円、その他15百万円の増加と 受取手形及び売掛金35百万円の減少
- ◇ソフトウェア仮勘定57百万円の増加とソフトウエア資産 67百万円の減少

- ◇未払税金17百万円、新株予約権付社債100百万円、 長期借入金8百万円の減少
- ◇新株予約権付社債の権利行使、第三者割当による増資、 新株予約権の行使により資本金102百万円、資本剰余金 102百万円の増加と四半期純損失の計上に伴う利益剰余 金78百万円の減少

7. キャッシュ・フロー概要

区分	平成27年3月期 第2四半期累計	平成28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	△27	△4	^^	減価償却16百万円、売上債権の減少35百万円の資金増と、減損損 失60百万円、税引前四半期純損失△73百万円、その他△25百万円、 仕入債権の減少△12百万円の資金減
投資活動C•F	Δ10	△58	△48	無形固定資産の取得△58百万円の資金減
財務活動C-F	187	95	Δ91	株式の発行104百万円の資金増と、長期借入金返済△8百万円 の資金減
現金及び現金同等 物の期末残高	276	346	70	営業活動CFが改善、財務活動CFによる資金を投資活動CFに使用

8. 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

8-1. 今後の取り組み_【既存事業】グリパチ



会員数は270万人突破(2015年11月現在)。下半期は合計16本のアプリ投入を計画 下半期注目タイトル第1弾「パチスロAKB」配信日決定



■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	4アプリ	8アプリ
iOS版	5アプリ	8アプリ
合計数	9アプリ	16アプリ

注目タイトル第1弾「パチスロAKB」 11月12日配信決定!



© AKS © KYORAKU

パチスロアプリ1タイトル毎のトータル売ト

8-2. 今後の取り組み__【既存事業】パチスロアプリ

下半期、新規パチスロアプリを5タイトル配信予定 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。 第3フェーズ

(主に月額課金)

・他社プラットホームへ提供

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)

下半期新規開発予定数: 5タイトル

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)
- ・月額サイトでの配信(自社)

新規配信からの経過日数

8-3. 今後の取り組み_【新規事業】 ネイティブゲーム

タイトル ポケット遠征隊(日本名:未定)

「ポケット遠征隊」(日本名:未定) 国内独占ライセンス契約を韓国EYEDENTITY MOBILE社と締結 当期中の配信を目指して鋭意カルチャライズ開発中











8-4. 今後の取り組み_【新規事業】ネイティブゲーム

タイトルロジッククラッシュ

「パズル×育成×リアルタイム対戦」が楽しめる! 思考型ロジックパズルRPG「ロジッククラッシュ」11月10日より事前登録スタート













ふりロマンサ.

8-5. 今後の取り組み_【新規事業】ブラウザゲーム

タイトル 武装少女

武装美少女が繰り広げる本格タワーディフェンス「武装少女」GREEにて配信決定 自社グリパチ270万人会員を有効活用。クロスプロモーションによりユーザ単価向上を狙う











8-6. 今後の取り組み 下半期パイプラインまとめ

タイトル	ジャンル	備考
グリパチ iOS新規アプリ	グリパチ	8アプリ投入予定
グリパチ Android新規アプリ	グリパチ	8アプリ投入予定
新規パチスロシミュレーター	パチスロ	5アプリ投入予定
「武装少女」	タワーディフェンス	GREEにて配信
「ロジッククラッシュ」	ロジックパズルRPG	事前登録実施中
「ポケット遠征隊(日本名:未定)」	冒険ファンタジーRPG	当期配信目標

9. 平成28年3月期 通期業績予想

新規プロダクトのポートフォリオ再編と 一部既存タイトルの不振を踏まえ、通期予想の修正を行いました

	区分		前期実績 平成27年3月期	通期業績予想 平成28年3月期	増減率
売	上	高	1,212	1,300	7.2%
営	業利	益	99	50	△49.9%
経	常利	益	93	45	△52.1%
当	期 純 利	益	109	20	△81.7%



※ 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。