

2021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

2021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. 第2四半期コスト分析
4. 四半期別業績推移
5. 売上構成比の推移
6. 既存事業の推移①__グリパチ
7. 既存事業の推移②__従量制アプリ
8. 既存事業の推移③__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. 2021年3月期 業績予想

1. 2021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:671百万円(YoY19.0%)、 営業利益:△133百万円(YoY△131百万円)
 - 全てのサービス分野において増収し、売上高は19.0%増加
 - 広告宣伝費(主にビッグバッドモンスターズ)の増加で、営業利益は△131百万円減少

サービス概況

- 既存サービスの売上が回復基調となる
 - ソーシャルゲーム: YoY12.3%、『グリパチ』、その他ソーシャルゲーム等が売上増加に寄与
 - 従量制アプリ: YoY27.7%、新規アプリ3本配信開始し、売上増加に寄与
 - 受託開発・運営: YoY29.9%、フロー型受託案件を複数受注し、売上増加に寄与
- 新規ソーシャルゲーム1タイトルが想定を下回る
 - 6月24日にサービス開始した『ビッグバッドモンスターズ』は、継続率に課題を残し想定以下で推移

トピックス

- 『ONE PUNCH MAN 一撃マジファイト』への運営参画
 - 当社は国内版ローカライズ・運営に参画中。10月29日配信開始
- パブリッシング事業拡大のため新任代表取締役を追加招聘
 - 国内外におけるゲーム事業に豊富な経験と見識を有する李正攝を代表取締役副社長に選任
- 経営基盤の安定化を推進
 - CBIによる資金調達を実施。6月5日払込完了

2. 2021年3月期 第2四半期 業績の概要

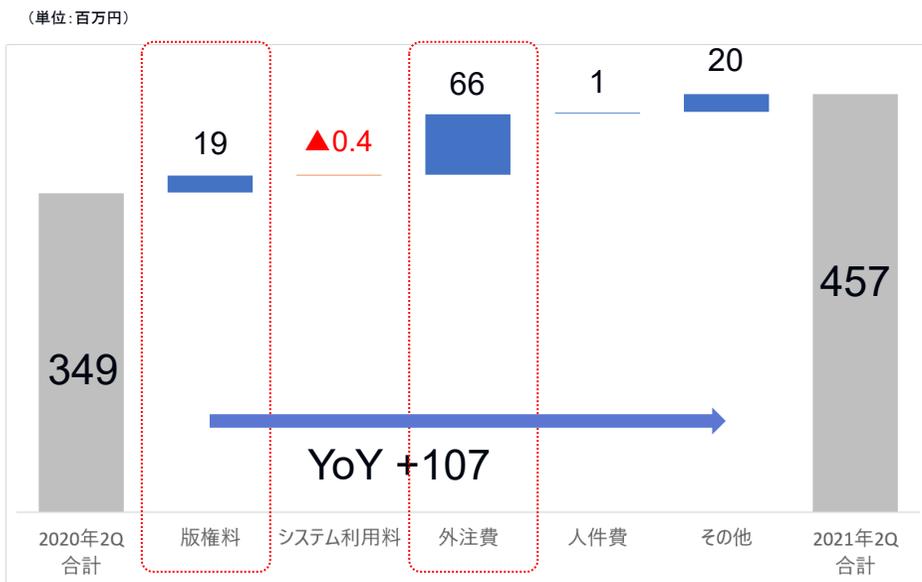
(単位:百万円)

	2020年3月期 第2四半期累計	2021年3月期 第2四半期累計	増減額	増減額の内容
売上高	564	671	107	全てのサービス分野(ソーシャル・従量・受託)で増収
売上原価	349	457	107	売上増収に伴う各種ロイヤリティや著作権料の増加 外注費の増加
販売管理費	217	347	130	広告宣伝費、人件費、支払手数料等の増加
営業利益	△2	△133	△131	売上原価及び販管費の増加に伴う減益
経常利益	△3	△140	△136	営業利益からの差異は、営業外費用の計上
当期純利益	△30	△222	△192	法人税等の計上、一部固定資産の減損処理を実施

3. 2021年3月期 第2四半期 コスト分析

広告宣伝費がYoY+110百万円となり一時的に増加。3Q以降は適正水準に戻すことで利益回復を図る

【売上原価の差異分析】

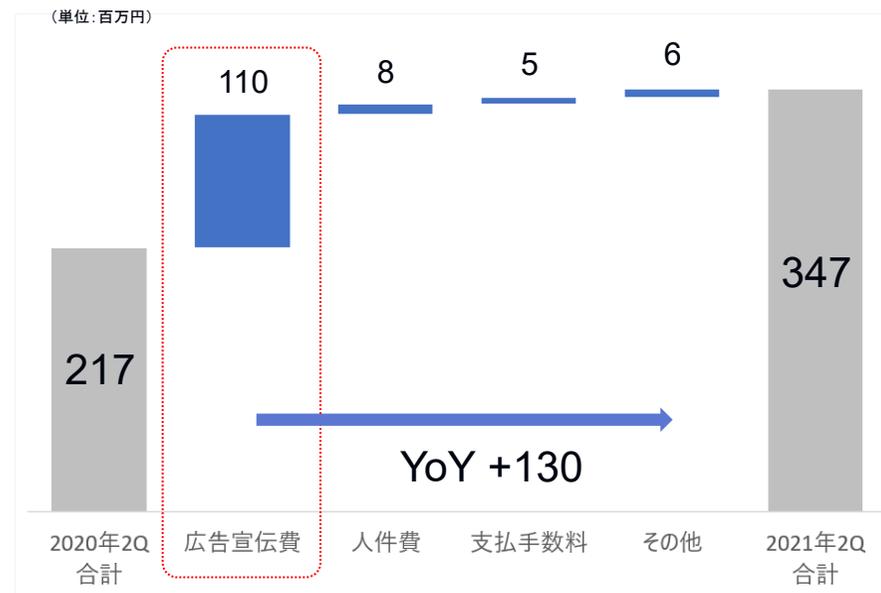


売上原価: YoY 107百万円の増加

【主な増加要因】

- ・ 版権料: +19百万円
- ・ 外注費: +66百万円

【販売管理費の差異分析】



販売管理費: YoY 130百万円の増加

【主な増加要因】

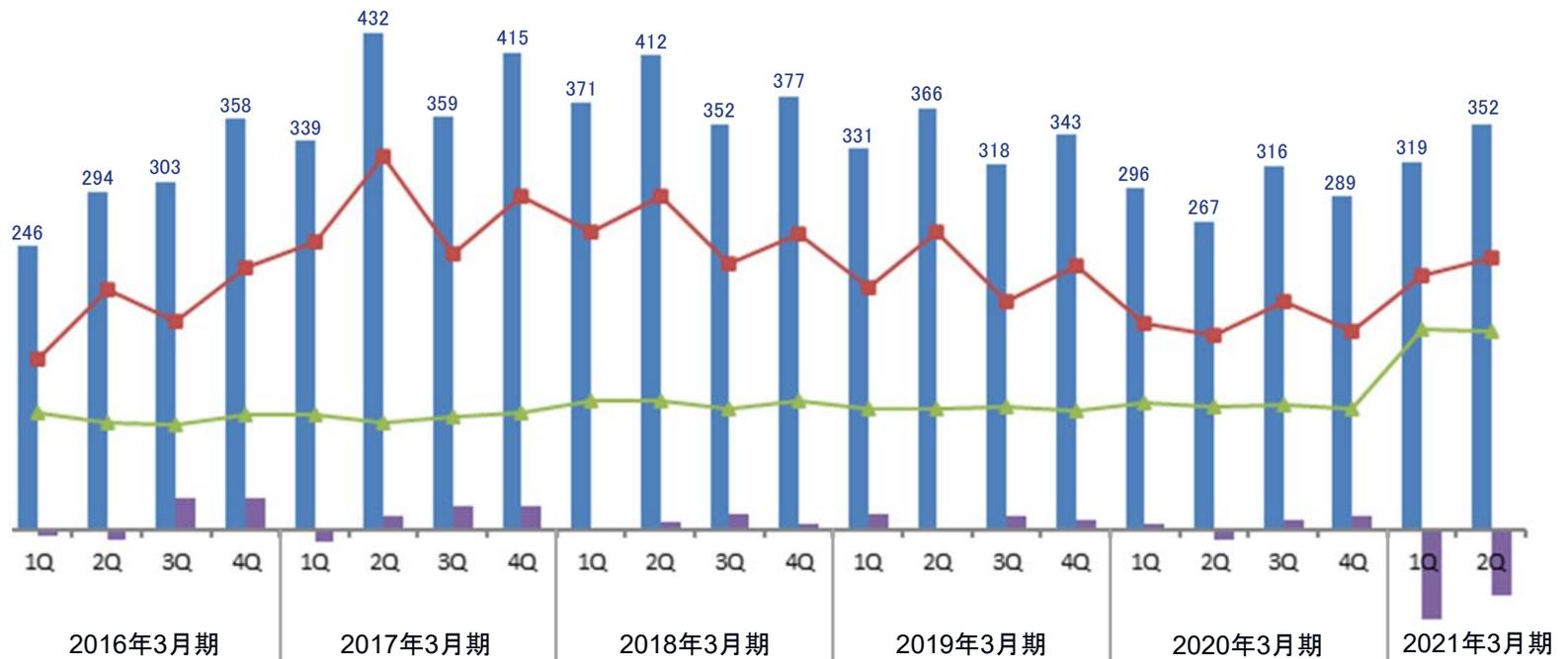
- ・ 広告宣伝費: +110百万円
※ビッグバッドモンスターズのプロモーション費用増加

4. 四半期別業績推移

売上高はYoY19.0%。営業利益は主に広告宣伝費の増加により減益となる

■ 売上 ■ 営業利益 ■ 売上原価 ▲ 販売管理費

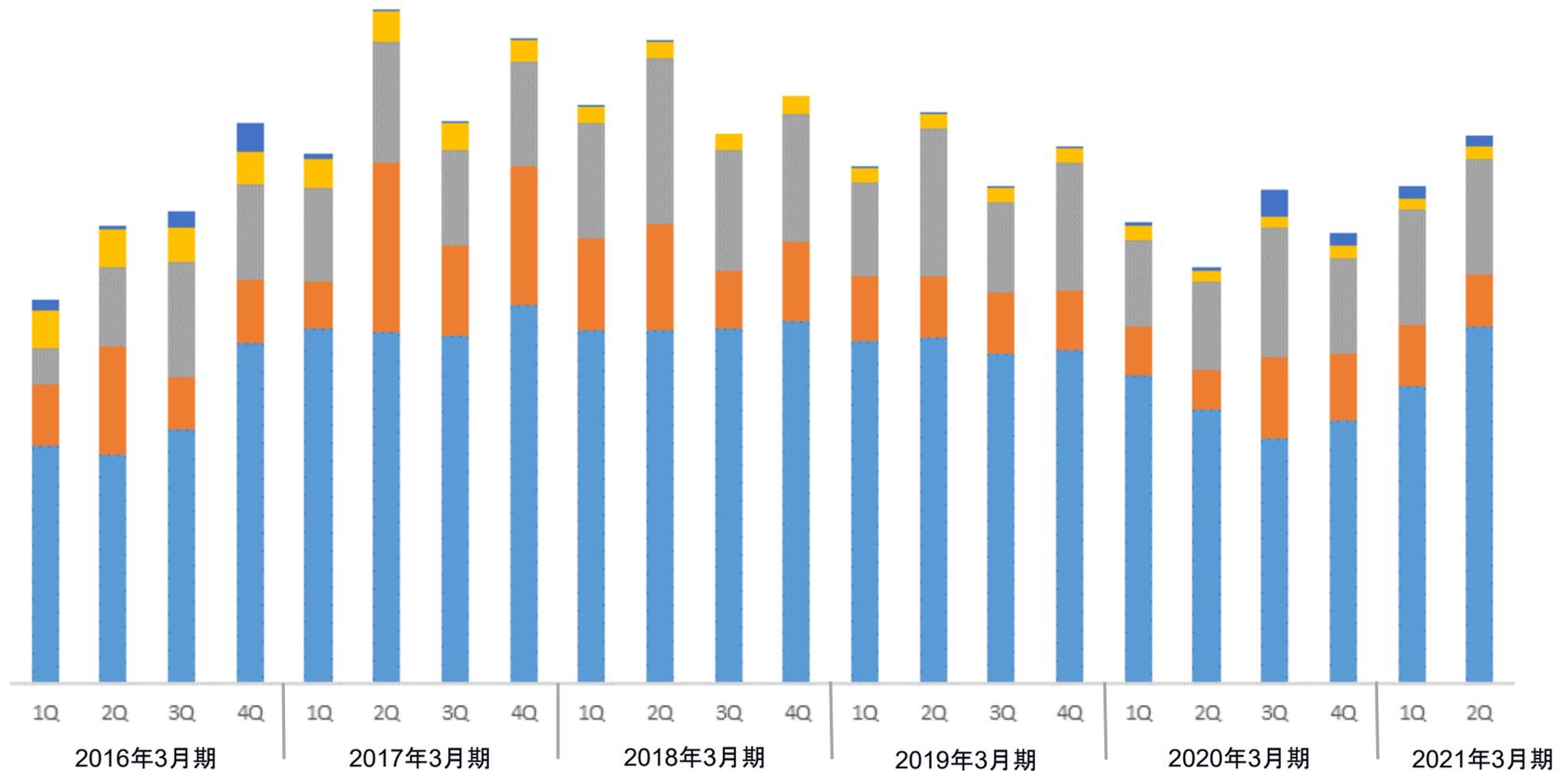
(単位:百万円)



5. 売上構成比の推移

売上高は既存事業が堅調に推移し、全サービス分野において回復基調となる

■ 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



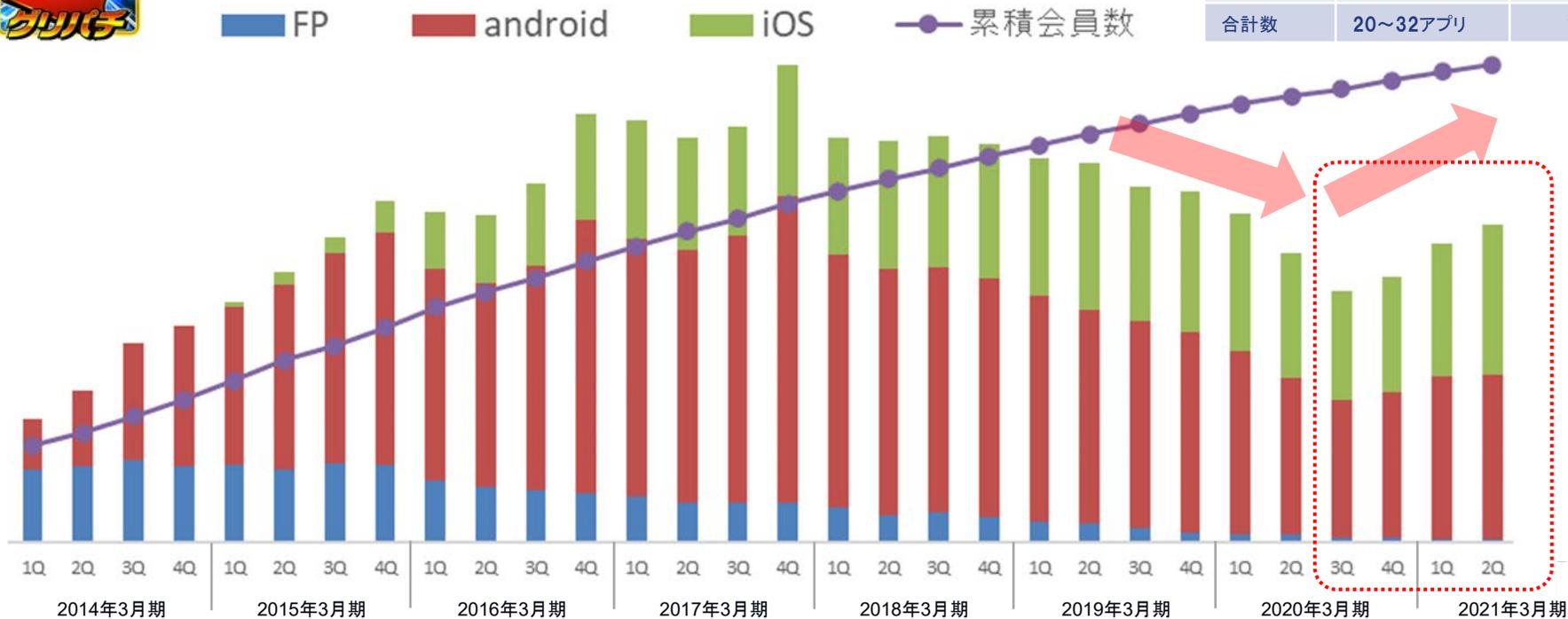
6. 既存事業の推移①_グリパチ

前期3Qから4四半期連続、コイン消費額が右肩上がりで回復基調となる

グリパチ内アプリ投入実績

デバイス	年間計画	2Q実績
Android版	10~16アプリ	7アプリ
iOS版	10~16アプリ	7アプリ
合計数	20~32アプリ	14アプリ

【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



8. 既存事業の推移③ _ パブリッシングゲーム

ビッグバッドモンスターズ



6月24日サービスリリース
初動は順調であったが継続率に課題

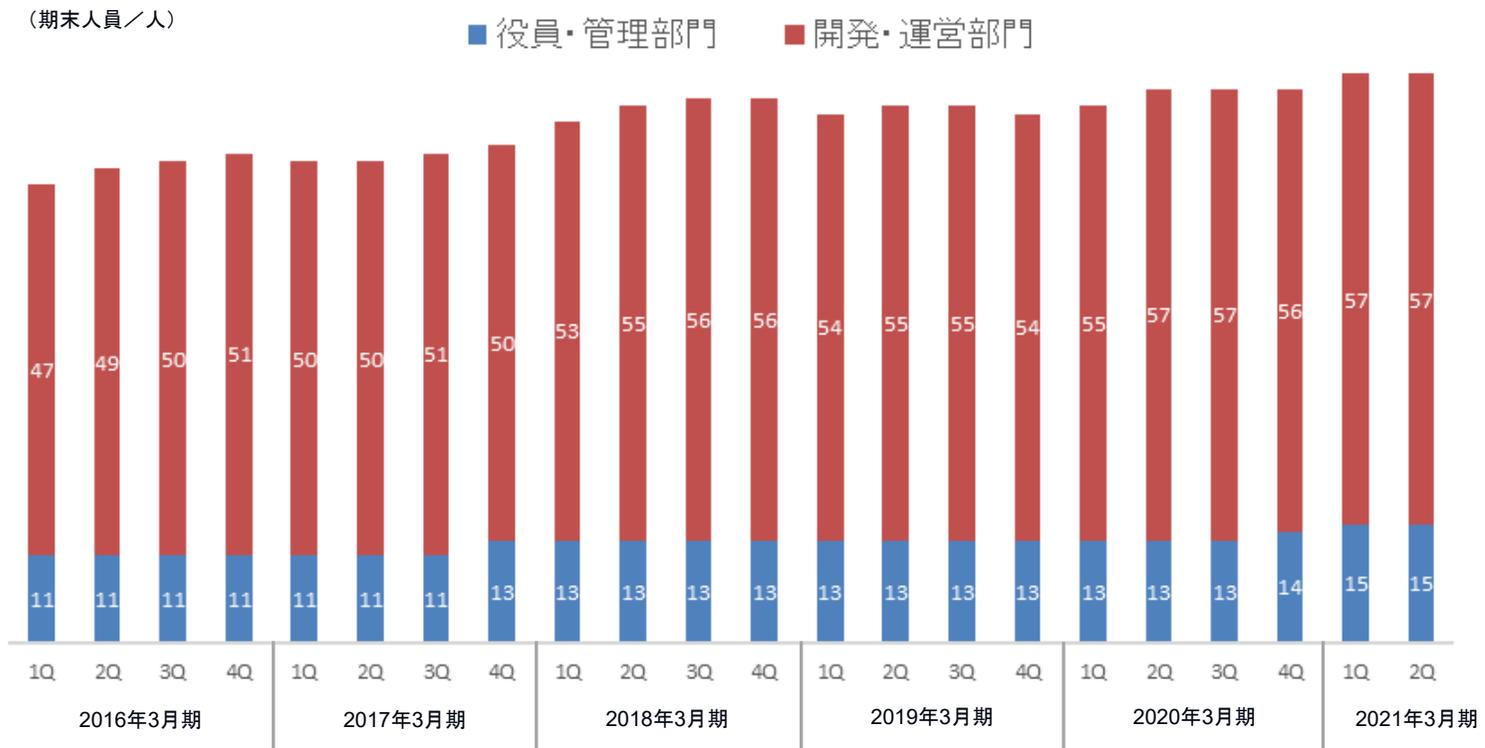
アイラブバーガー



3周年記念Partyイベント開催
ユーザ数や売上は底堅く推移

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



10. 貸借対照表／キャッシュ・フローの概要

(単位:百万円)

	2020年3月期末	2021年3月期 第2四半期会計期間
流動資産	624	621
固定資産	371	372
資産合計	996	994
負債	323	343
純資産	672	650
負債純資産合計	996	994

	2020年3月期 第2四半期累計期間	2021年3月期 第2四半期累計期間
営業活動によるCF	△60	△152
投資活動によるCF	△155	△48
財務活動によるCF	△30	182
現金及び現金同等物の四半期末残高	385	334

11-1. 今後の取り組み _ 成長戦略

成長戦略： 強みである娯楽コンテンツ領域、及び海外ゲームパブリッシングを軸としていく
他社が真似出来ない得意ジャンルを確立し、ナンバーワンを目指していく

Unique & Best!



11 - 2. 今後の取り組み__経営体制の強化

国内外におけるゲーム事業に豊富な経験と見識を有する李正攝を代表取締役副社長に選任
COOとしてパブリッシング事業拡大をはじめとした新規事業構築を担当

新規事業
領域の開拓

パブリッシング
事業拡大

組織構造改革



氏名	略歴	
李 正攝 (1979年12月16日生)	2006年3月	株式会社ゲームオン入社
	2007年4月	SK Cyberpass Co., Ltd.入社
	2008年11月	株式会社ディー・エヌ・エー
	2009年8月	ガンホー・オンラインエンターテイメント株式会社
	2010年10月	株式会社ネオサイオン取締役
	2011年4月	株式会社ネオサイオン取締役COO
	2011年8月	株式会社Imagine代表取締役CEO
	2015年6月	株式会社ブライブ取締役COO
	2018年6月	株式会社ブライブ代表取締役CEO
	2018年12月	株式会社Pearl Abyss JP代表取締役CEO
	2020年6月	当社代表取締役副社長就任

11 - 3. 今後の取り組み _【既存】グリパチ

利用者数500万人突破（2020年5月末現在） 下半期も新アプリを継続投入
専用Youtubeチャンネル開設など新たなプロモーション戦略を実施



■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	5~8アプリ
iOS版	7アプリ	5~8アプリ
合計数	14アプリ	10~16アプリ

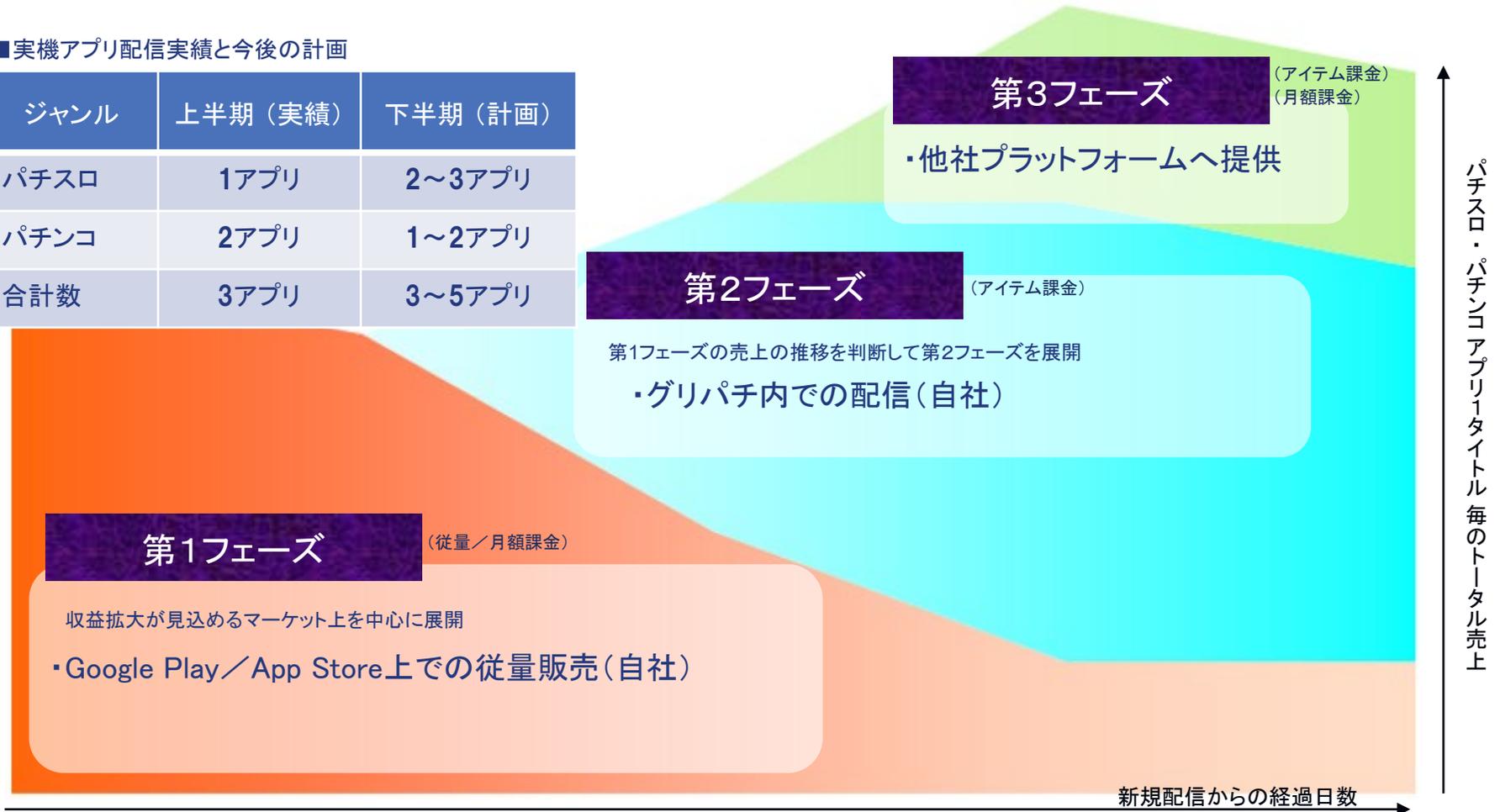


11 - 4. 今後の取り組み__【既存】 従量制アプリ

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
業界動向をふまえながら、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	上半期（実績）	下半期（計画）
パチスロ	1アプリ	2~3アプリ
パチンコ	2アプリ	1~2アプリ
合計数	3アプリ	3~5アプリ



11 - 5. 今後の取り組み __新規①

タイトル

ポルト・ミラージュ

放置系シューティングストラテジーゲーム『ポルト・ミラージュ』10月15日サービス開始
関連会社株式会社モビディックとの共同開発HTML5ゲーム



COPYRIGHT©MOBIDIC Co., Ltd. All rights reserved.
COPYRIGHT©moehaus Co., Ltd. All rights reserved.

11 - 6. 今後の取り組み__新規②

タイトル

「ONE PUNCH MAN 一撃マジファイト」

「ONE PUNCH MAN 一撃マジファイト」、グリー株式会社より2020年10月29日配信開始
当社は、本作の日本版におけるローカライズ及び運営に参画しております



12. 2021年3月期 通期業績予想

当社を取り巻く事業環境は短期的な変化が激しいことに加え、当社業績は著作権を持つ取引先の状況や、パチンコ・パチスロ系スマートフォンアプリに関する実機の許認可の状況に左右される場合があり、当社の業績も短期的に大きく変動することも想定されます。

また、現時点で新型コロナウイルス感染症拡大が当社の事業活動及び計画や経営成績に与える影響を合理的に算定することが困難なため、決算業績および事業概況の速やかな開示に努めるとともに2021年3月期の業績見通しにつきましては、現時点では開示を見合わせております。



COMMSEED

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買い、
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。



※ 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。