2020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）

COMMUNICATION
MOBILE
AMUSEMENT

COMMSEED コムシード株式会社

2020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.　出資先の事業状況

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. 2020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　564百万円（前年同期比　△19.2%） 営業利益　△2百万円（前年同期比　△19百万円） 当期純利益　△30百万円（前年同期比　△43百万円）
売上高	全　体	前年同期比△19.2%　グリパチの成長停滞と従量制アプリ未配信の影響による減収
	ソーシャルゲーム	前年同期比△15.5%　グリパチが停滞したものの、他サービスは増収
	従量制アプリ	前年同期比△29.1%　当期の新規アプリ未配信。3Q以降に配信予定
	受託開発・運営	前年同期比△26.8%　ストック型案件は堅調も、フロー型受託案件が減少
原価/費用		売上原価（前年同期比△121百万円）→売上減に伴うR/S及び版権料の減少、外注費減少 販管費（前年同期比+7百万円）→広告宣伝費の増加
その他		ソフトウエアの一部減損処理と投資債権等の引当処理を実施

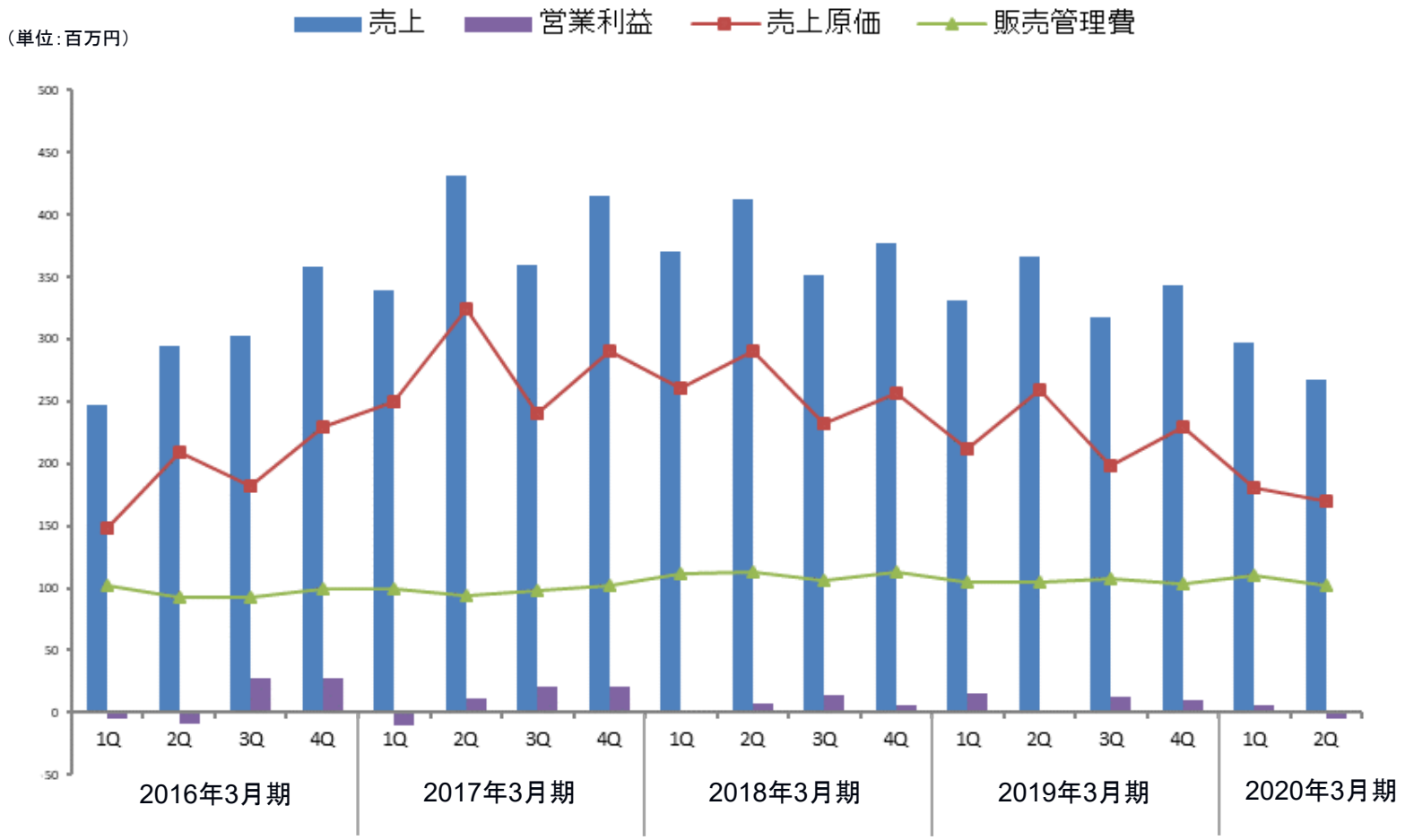
2. 2020年3月期 第2四半期 業績の概要

（単位：百万円）

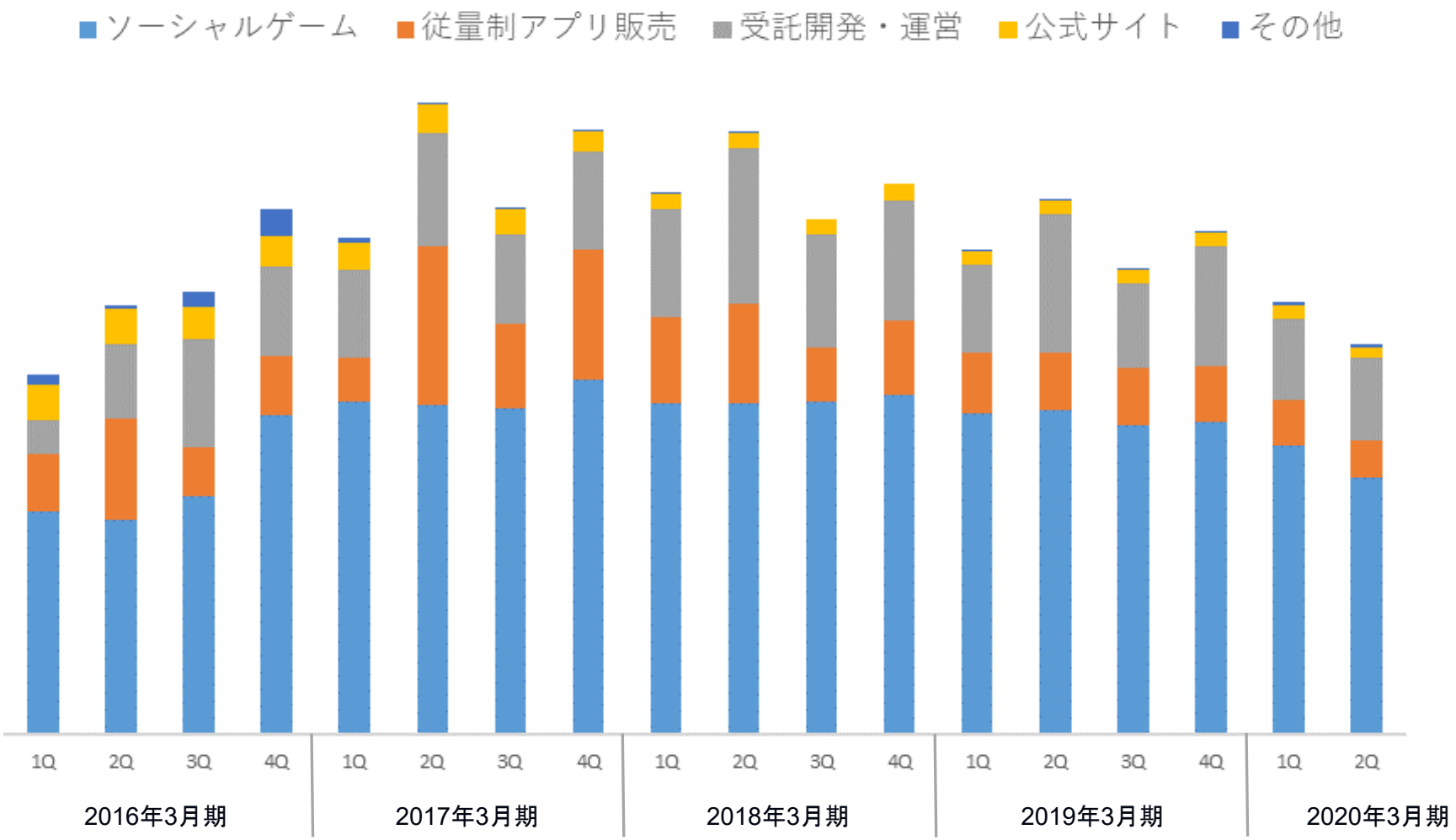
	2019年3月期 第2四半期累計	2020年3月期 第2四半期累計	増減額	増減額の内容
売上高	**698**	**564**	**△133**	グリパチ停滞及び従量制アプリ未配信による減収
売上原価	471	349	△121	売上減収に伴う各種ロイヤリティや版権料の減少 外注費の減少
販売管理費	210	217	7	広告宣伝費の増加
営業利益	**17**	**△2**	**△19**	売上減収による減少
経常利益	16	△3	△20	営業利益からの差異は、資金調達に伴う 営業外費用の計上
当期純利益	**13**	**△30**	**△43**	法人税等の計上、一部ソフトウエアの減損と投資債権等 の引当処理を実施

3. 四半期別業績推移

売上高前年同期比△19.2%。グリパチ停滞と従量制アプリ未配信による減収



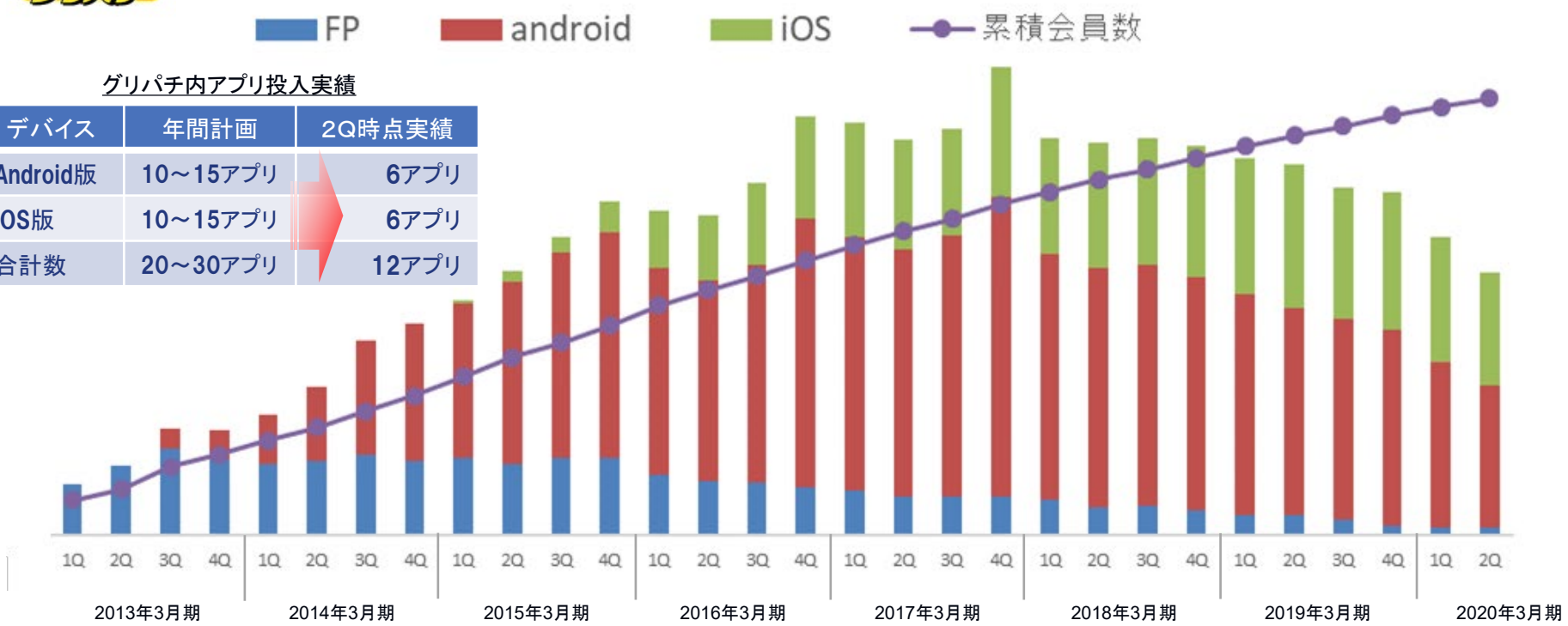
4. 売上構成比の推移


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
1Q
2Q
3Q
4Q
2016年3月期
2017年3月期
2018年3月期
2019年3月期
2020年3月期

5. 既存事業の推移① _ グリパチ

両デバイス合計で12アプリを配信し、期末会員数479万人となる

【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



グリパチ内アプリ投入実績

デバイス	年間計画	2Q時点実績
Android版	10～15アプリ	6アプリ
iOS版	10～15アプリ	6アプリ
合計数	20～30アプリ	12アプリ

6. 既存事業の推移② _ 従量制アプリ

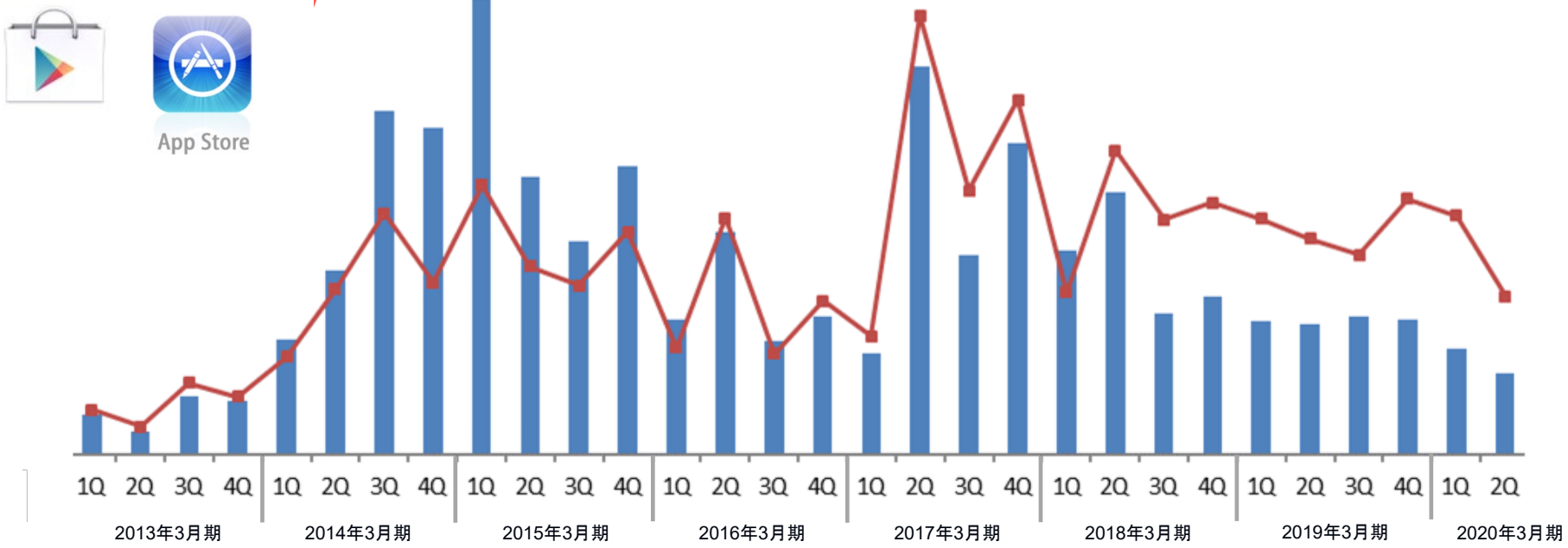
当期中の新規アプリ未配信のため売上・販売本数とも減少

新規リリース時期が下半期に集中するため、収益貢献は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

従量制アプリ配信実績

ジャンル	年間計画	2Q時点実績
パチスロ	4～5アプリ	0アプリ
パチンコ	1～2アプリ	0アプリ



7. 既存事業の推移③ _ パブリッシングゲーム

ほのぼの農場箱庭ゲーム『ファンタジーファーム』 2019年9月3日正式サービス開始

8－1. 出資先の事業状況 _ 株式会社GRIP

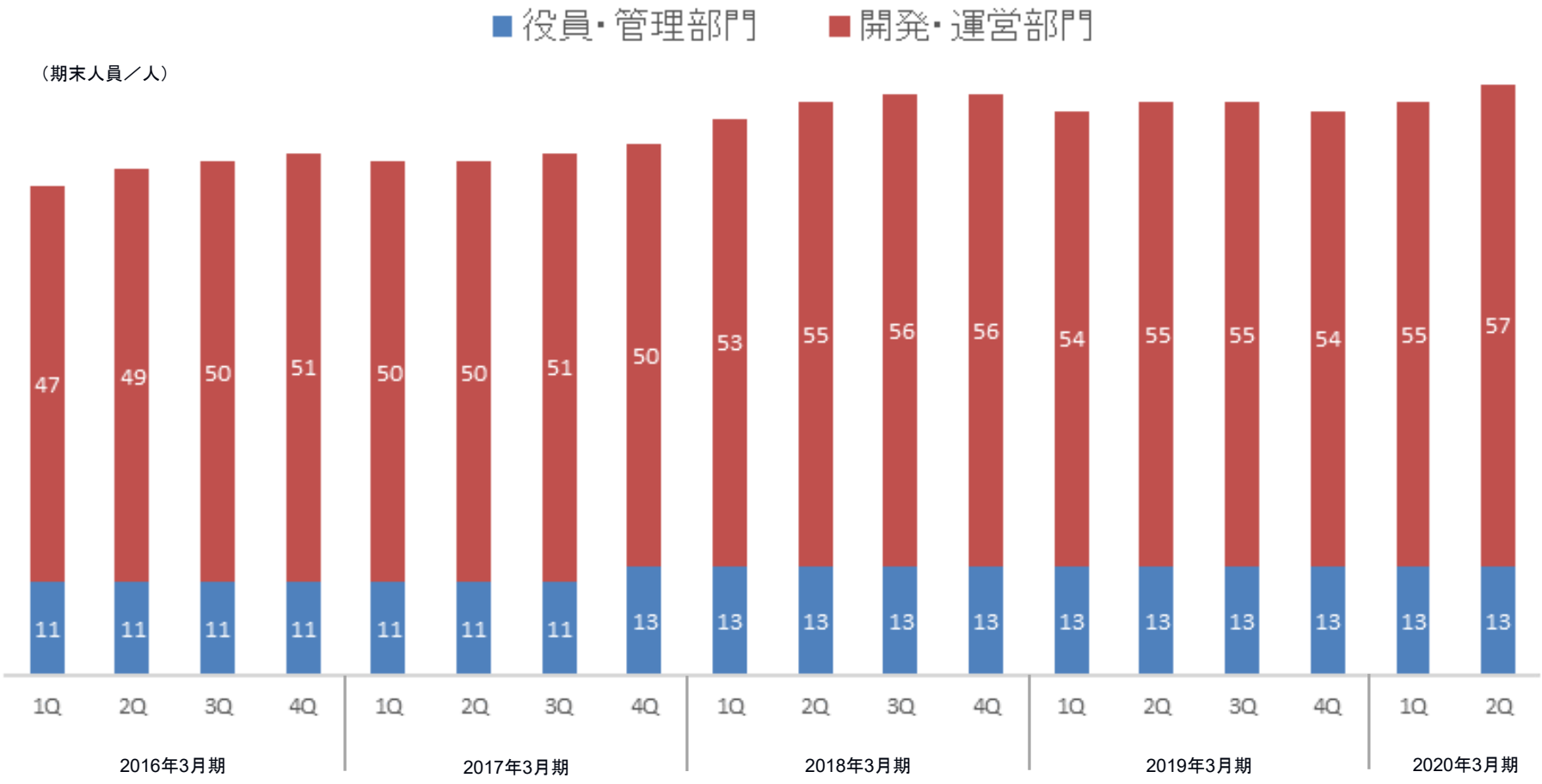
出資先である株式会社GRIPとの共同事業「TOKYO CLAW MACHINE」正式サービス開始。
台湾・香港などを中心としてグローバルに展開中

8－2. 出資先の事業状況 _ 株式会社モビディック

中国ゲームのパブリッシング、運営・マーケティング代行業務を主業務とする
株式会社モビディックに出資。第一弾タイトル「League of AngelsⅢ」サービス開始

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）

	2019年3月期末	2020年3月期 第2四半期末
流動資産	882	640
固定資産	180	328
資産合計	1,062	968
負債	335	272
純資産	727	696
負債純資産合計	1,062	968

	2019年3月期 第2四半期累計期間	2020年3月期 第2四半期累計期間
営業活動によるCF	19	△60
投資活動によるCF	△34	△155
財務活動によるCF	△32	△30
現金及び現金同等物の四半期末残高	650	385

11. 今後の取り組み _ 基本方針

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

CommSeed Public Relations & Investor Relations
COMMSEED

11－1. 今後の取り組み _【既存】グリパチ

会員数480万人突破（2019年10月末現在） 他ゲームとのコラボを積極展開予定
また新たに広告による収益モデルを構築。当期より本格的に実施。

©板垣恵介(秋田書店)／バキ製作委員会

■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	6アプリ	5～10アプリ
iOS版	6アプリ	5～10アプリ
合計数	12アプリ	10～20アプリ

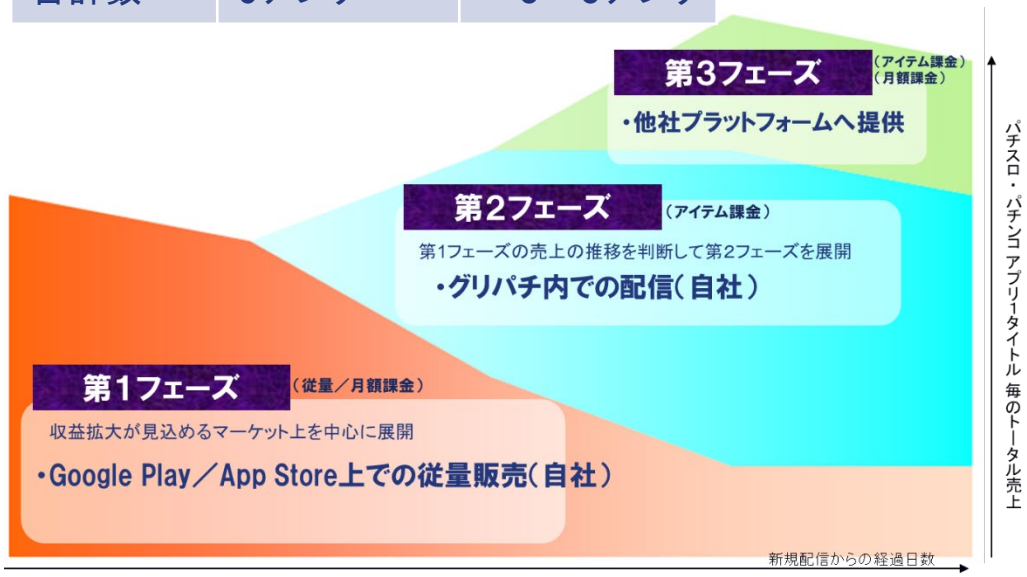
11 － 2. 今後の取り組み _【既存】 従量制アプリ

パチスロ『ガールズアンドパンツァーG』及び『聖闘士星矢 海皇覚醒』アプリ3Q配信開始

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

■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	0アプリ	2～3アプリ
パチンコ	0アプリ	1～2アプリ
合計数	0アプリ	3～5アプリ



©GIRLS und PANZER Projekt, Copyright ©HEIWA/OLYMPIA, All Rights Reserved.

©車田正美・東映アニメーション ©SANYO BUSSAN CO.,LTD. ©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

11 – 3. 今後の取り組み _【新規】パブリッシングゲーム

『PUBG』を手掛けた韓国KRAFTON社と提携し、新作ゲームの日本版独占契約を締結
全世界に先駆け2020年春、国内リリース進行中。合わせてティザーサイトも公開

Copyright©KRAFTON, Inc. Copyright©CommSeed Corporation.

KRAFTON代表取締役　キム・ヒョソプ氏（左）とコムシード代表取締役社長 塚原謙次（右）

11 － 4. 今後の取り組み _【新規】その他プロジェクト一覧

プロジェクト	概　　要	ステータス
国内アニメIPゲーム	今期中リリースに向け進行。ゲーム公式HPも公開中 他社パブリッシャーとなるため、現時点ではタイトル名未公表	2020年春 予定
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	2020年春 予定
ソーシャルカジノゲーム	ハンターサイト(株)と業務提携。カジノゲーム開発	開発中
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

売上高14億円・営業利益4,000万円・経常利益3,800万円・純利益1,000万円
複数新規事業における業績寄与は来期以降に本格化する見込み

（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	1,400	2.9%
営業利益	39	40	2.2%
経常利益	37	38	1.2%
当期純利益	20	10	▲51.0%

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。

※ 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。