

2022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



1. 2022年3月期 第2四半期 ハイライト

■ 決算サマリー

売上高	965	百万円	(前年同期比 +294 百万円)	対通期予想進捗率	53.6 %
営業利益	37	百万円	(前年同期比 +171 百万円)	対通期予想進捗率	148.0 %
経常利益	35	百万円	(前年同期比 +175 百万円)	対通期予想進捗率	152.2 %
純利益	29	百万円	(前年同期比 +251 百万円)	対通期予想進捗率	145.0 %

決算概要

■ 売上高は2Q累計期間としては**過去最高を記録**。利益面では**黒字回復**

サービス概況

■ 会計基準変更の影響とともに、主力サービスが計画以上に推移し増収

- ソーシャルゲーム： 前年同期比 58.3%、グリパチの回復と新規サービスによる増収
- 従量制アプリ： 前年同期比 86.1%、既存タイトルが好調に推移したほか、新規1タイトルをリリース
- 受託開発・運営： 前年同期比 △2.0%、ストック型・フロー型案件とも堅調に推移するも微減

トピックス

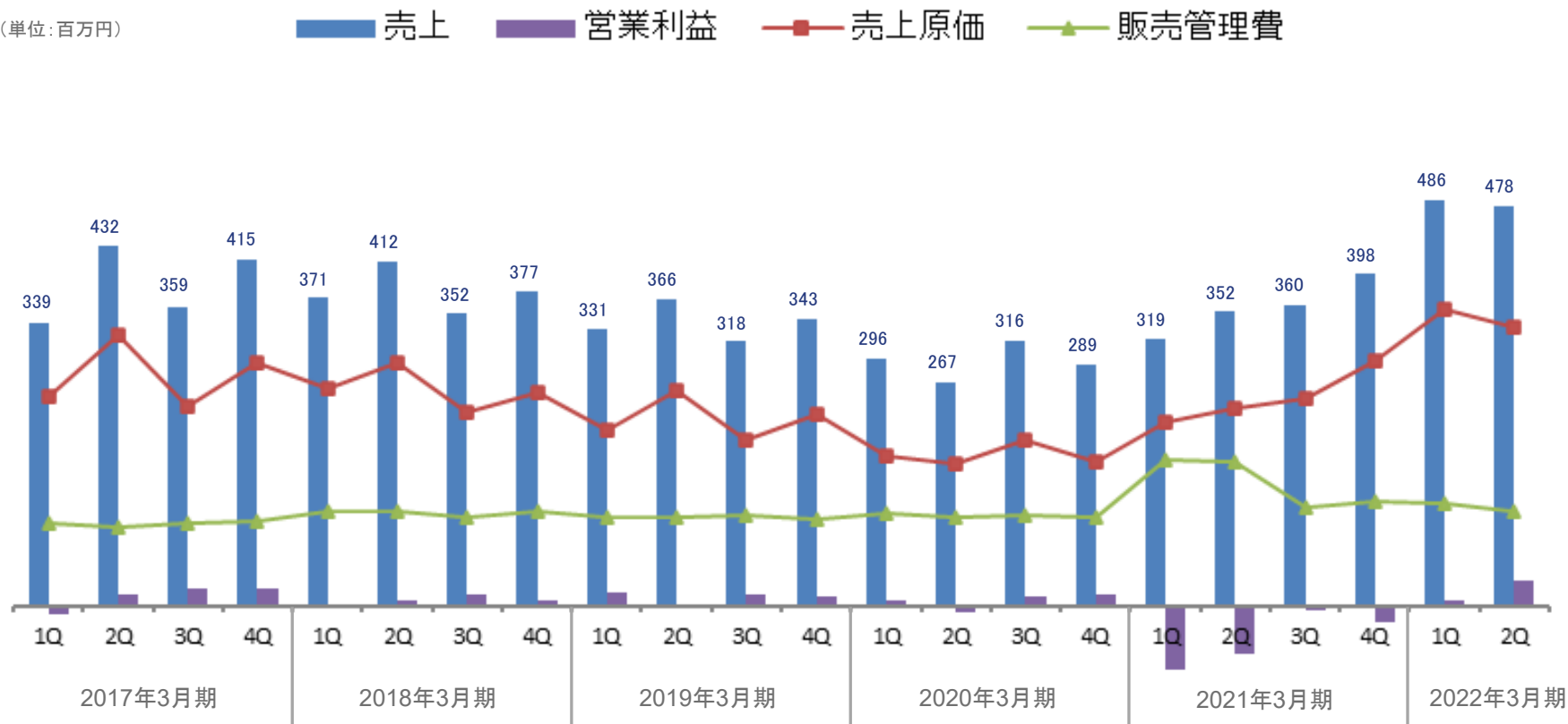
■ 新規事業としてソーシャルカジノプロジェクトを進行中

- 完全子会社(100%出資)であるCommSeed Korea Co., Ltdとともにソーシャルカジノゲームの開発を進行中

2. 四半期別業績推移

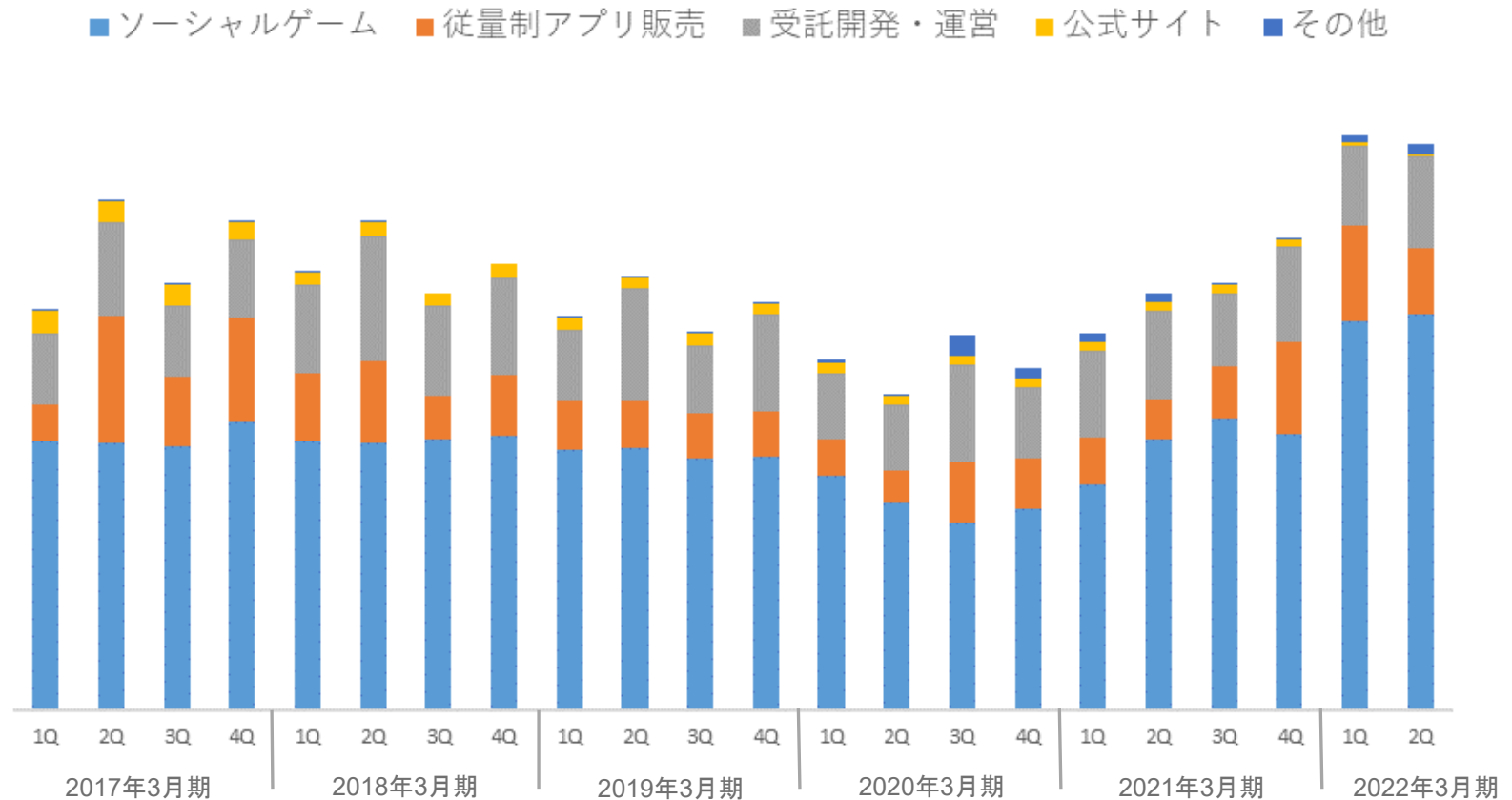
売上高は2Q累計期間としては過去最高を記録。利益面も売上増加に伴い好調に推移

(単位:百万円)



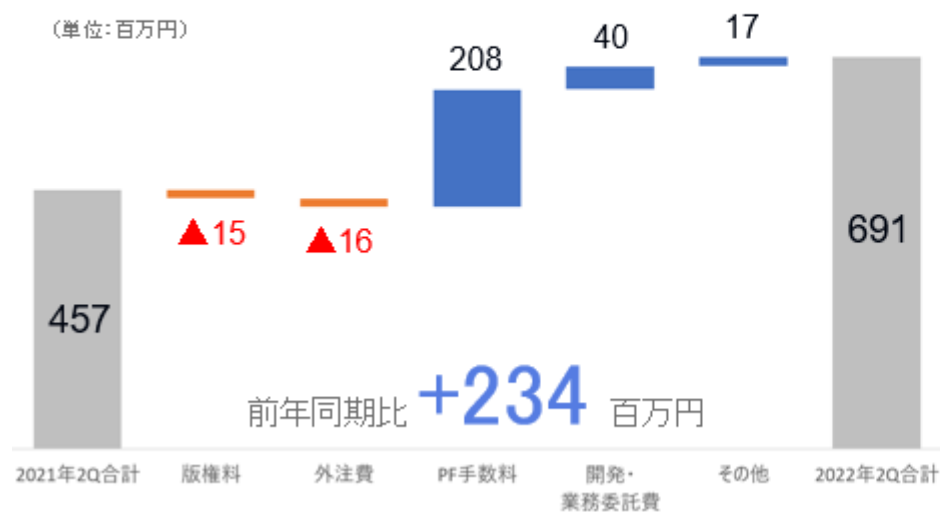
3. 売上高構成比の推移

ソーシャルゲームが大幅増収。会計基準変更の影響とともに、主力事業が計画以上に推移



4. コスト分析（売上原価／販売管理費）

【売上原価】

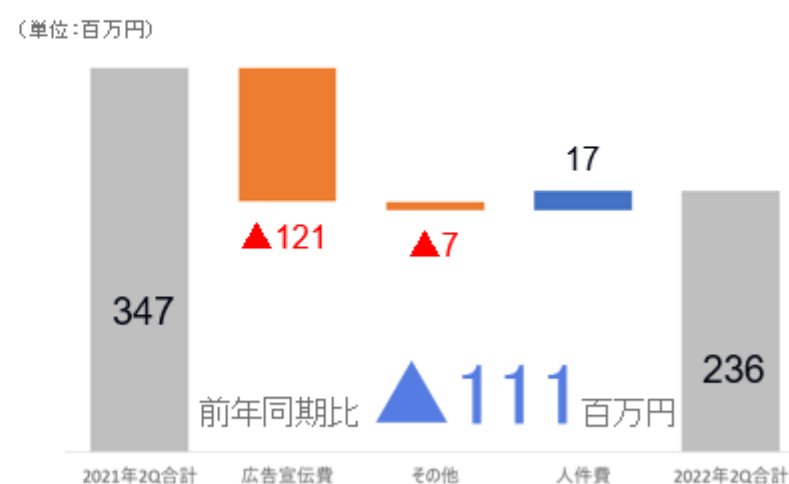


売上原価：前年同期比 234百万円の増加

【主な増加要因】

- ・プラットフォーム(PF)手数料： +208百万円
- ・開発/業務委託費： +40百万円

【販売管理費】



販売管理費：前年同期比 111百万円の減少

【主な減少要因】

- ・広告宣伝費： ▲121百万円

5. 損益計算書（第2四半期累計期間）

（単位：百万円）

	2021年3月期 第2四半期累計	2022年3月期 第2四半期累計	増減額
売上高	671	965	294
売上原価	457	691	234
販売管理費	347	236	△111
営業利益	△133	37	171
経常利益	△140	35	175
四半期純利益	△222	29	251

6. 貸借対照表／キャッシュ・フロー

(単位:百万円)

	2021年3月期末	2022年3月期 第2四半期会計期間
流動資産	835	892
固定資産	261	269
資産合計	1,097	1,161
負債	336	366
純資産	760	794
負債純資産合計	1,097	1,161

	2021年3月期 第2四半期累計期間	2022年3月期 第2四半期累計期間
営業活動によるCF	△152	155
投資活動によるCF	△48	△20
財務活動によるCF	182	△15
現金及び現金同等物の四半期末残高	334	595

7-3. 既存事業の推移_その他事業

I LOVE バーガー



9月14日4周年。記念イベント開催
ユーザ数や売上は底堅く推移

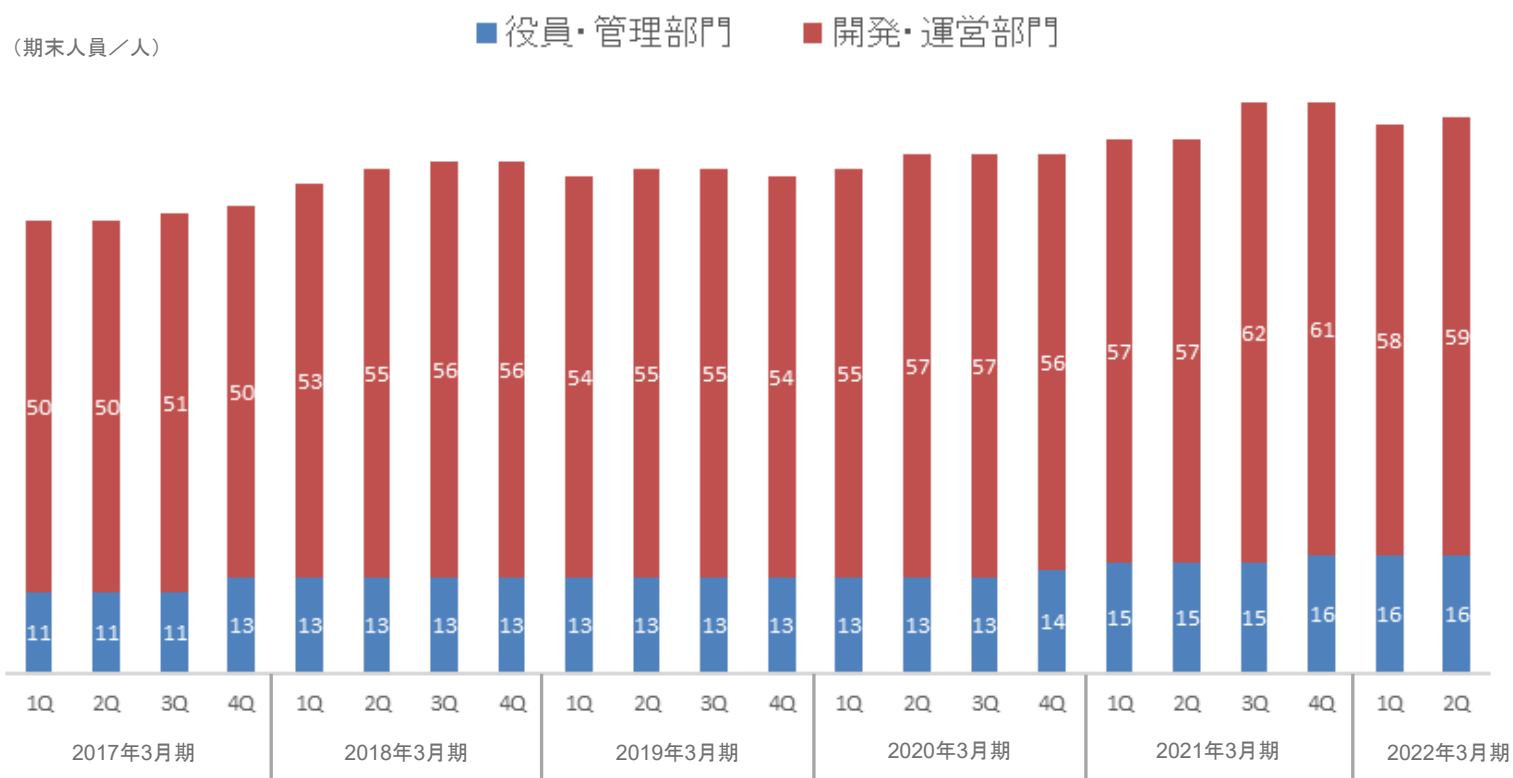
ONE PUNCH MAN 一撃マジファイト



当社は国内ローカライズ及び運営に参画

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 - 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!



国内・海外
新規領域
ソーシャルカジノ

海外ゲームパブリッシング

中国及び韓国ゲーム
の国内展開

受託開発・運営

既存
積み上げ

既存ソーシャルゲーム

従量制アプリ

※強みであるパチンコ・パチスロコンテンツの更なる積み上げ

9 - 2. 今後の取り組み_【新規事業】 ソーシャルカジノ

ソーシャルカジノ開発を行う100%子会社「CommSeed Korea Co., Ltd」を韓国に設立
全世界で1兆円規模が見込まれるソーシャルカジノ市場への参入に向けて開発中



※画面は開発中のため変更になる可能性があります。

9-3. 今後の取り組み_【既存】グリパチ

累積会員数550万人突破（2021年9月末現在） DAU増加に伴い広告収益展開を拡大中
公式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)	2022年通期 (計画)
Android版	7アプリ	10~15アプリ
iOS版	7アプリ	10~15アプリ
合計数	14アプリ	20~30アプリ

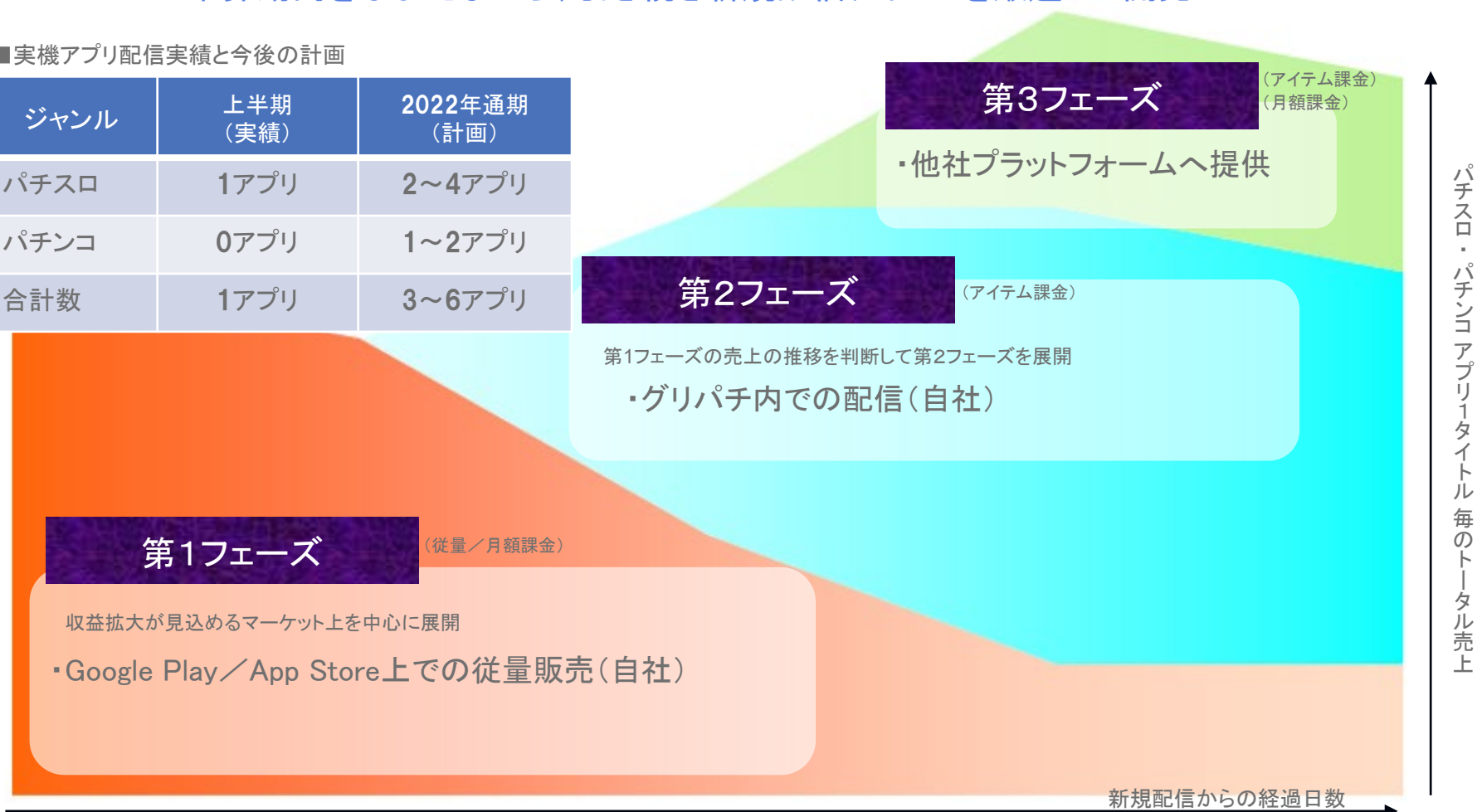


9 - 4. 今後の取り組み_【既存】 従量制アプリ

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)	2022年通期 (計画)
パチスロ	1アプリ	2~4アプリ
パチンコ	0アプリ	1~2アプリ
合計数	1アプリ	3~6アプリ



10. 新型コロナウイルス感染症の影響について

業績への影響

現時点では、業績へ重要な影響を与える可能性は低いものと認識しております。業績予想に影響があると認められた場合は、速やかに開示いたします。

当社の対応

- ・国内全従業員を対象に在宅勤務制度を導入。感染対策と業務推進を両立
- ・出社時の時差通勤制度の導入、徹底した衛生管理の注意喚起と対策実施

11. 2022年3月期 通期業績予想

(単位:百万円)

	2021年3月期 実績	2022年3月期 通期予想	対前期 増減率	2022年3月期 第2四半期実績	対通期予想 進捗率
売上高	1,430	1,800	—	965	53.6%
営業利益	△159	25	—	37	148.0%
経常利益	△169	23	—	35	152.2%
当期純利益	△414	20	—	29	145.0%

(注)2022年3月期の期首より「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号)等を適用するため、業績予想値は当該会計基準等を適用した後の金額としており、対前期増減率は記載しておりません。

上記に記載した予想数字は、現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確実な要素を含んでおり、当社としてその実現を約束する趣旨のものではありません。実際の業績等は、業況の変化等により、上記予想と異なる場合があります。



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。