

# 2021年3月期 通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 通期決算補足説明資料 目次

1. 決算サマリー
2. 通期業績の概要
3. 通期コスト分析
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
7. 常勤役員・従業員数推移
8. 貸借対照表／キャッシュ・フローの概要
9. 今後の取り組み
10. 新型コロナウイルス感染症の影響について
11. 2022年3月期 業績予想

# 1. 2021年3月期 決算サマリー

## 2021年3月期 決算概要

### ■ 売上高: 1,430百万円 (YoY22.1%)、 営業利益: △159百万円 (YoY△179百万円)

- 全てのサービス分野において増収し、売上高は22.1%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△179百万円

## サービス概況

### ■ 全てのサービス分野において増収

- ソーシャルゲーム: YoY 28.1%、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: YoY 28.8%、新規アプリ8本配信開始し、売上増加に寄与
- 受託開発・運営: YoY 10.1%、ストック型・フロー型案件とも堅調に推移し増収

### ■ 新規ソーシャルゲーム1タイトルが想定を下回る

- 新たに開始した『ビッグバッドモンスターズ』は、継続率に課題を残しサービス開始8カ月で終了

## 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

### ■ 韓国子会社「コムシード코리아株式会社」を設立

- ソーシャルカジノ開発やパブリッシング事業のアライアンスを行う完全子会社(100%出資)を設立

### ■ 経営基盤の安定化を推進

- CBと第三者割当増資による資金調達を実施し、財務基盤を安定化

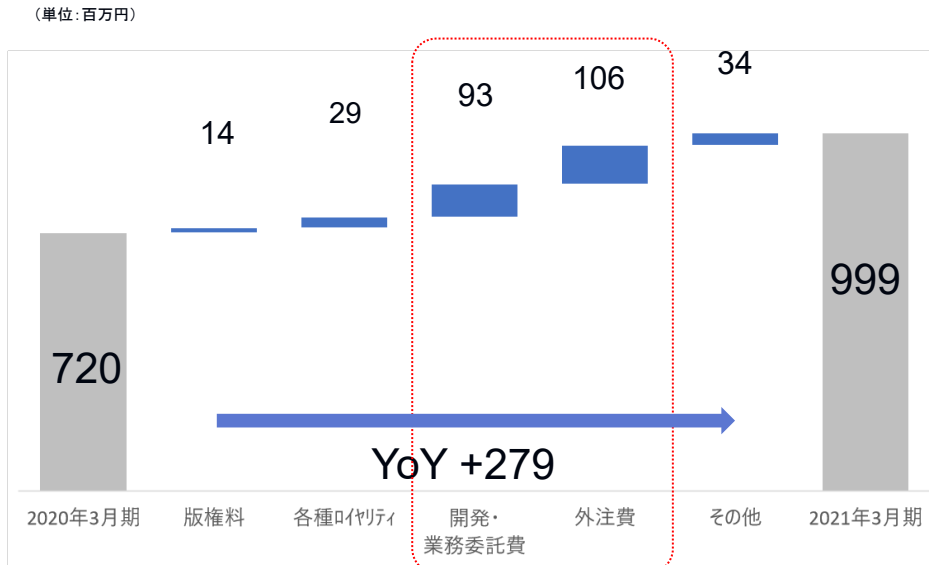
## 2. 2021年3月期 通期業績の概要

(単位:百万円)

	2020年3月期	2021年3月期	増減額	増減額の内容
売上高	1,171	1,430	259	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	720	999	279	売上増収に伴う各種ロイヤリティや著作権料の増加 外注費及び業務委託費などの増加
販売管理費	431	590	159	広告宣伝費、人件費、支払手数料などの増加
営業利益	19	△159	△179	売上原価及び販管費の増加に伴う減益
経常利益	17	△169	△187	営業利益からの差異は、営業外費用の計上
当期純利益	△54	△414	△359	法人税等の計上、一部固定資産の減損処理、 一部保有株式の評価損を計上

### 3. 2021年3月期 通期コスト分析

#### 【売上原価の差異分析】

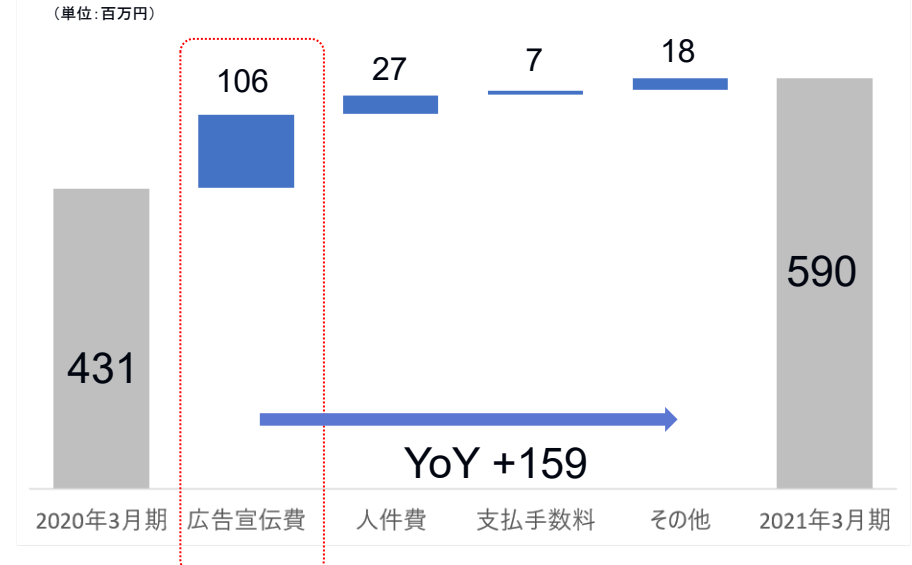


売上原価: YoY 279百万円の増加

#### 【主な増加要因】

- ・ 開発・業務委託費: +93百万円
- ・ 外注費: +106百万円

#### 【販売管理費の差異分析】



販売管理費: YoY 159百万円の増加

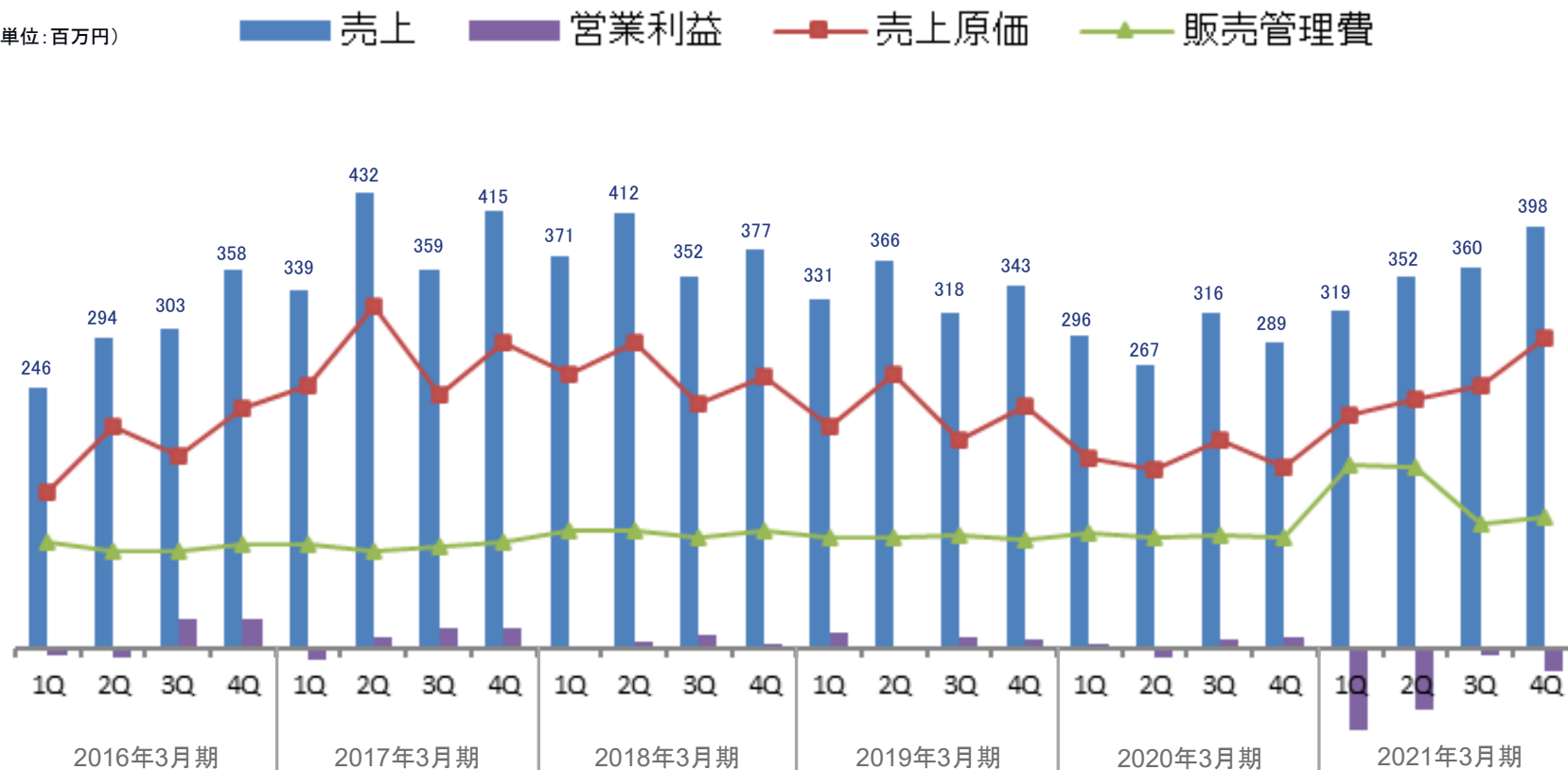
#### 【主な増加要因】

- ・ 広告宣伝費: +106百万円  
※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

当期売上高は右肩上がりで増収(YoY 22.1%)。営業利益は売上原価と販管費の増加により減益となる

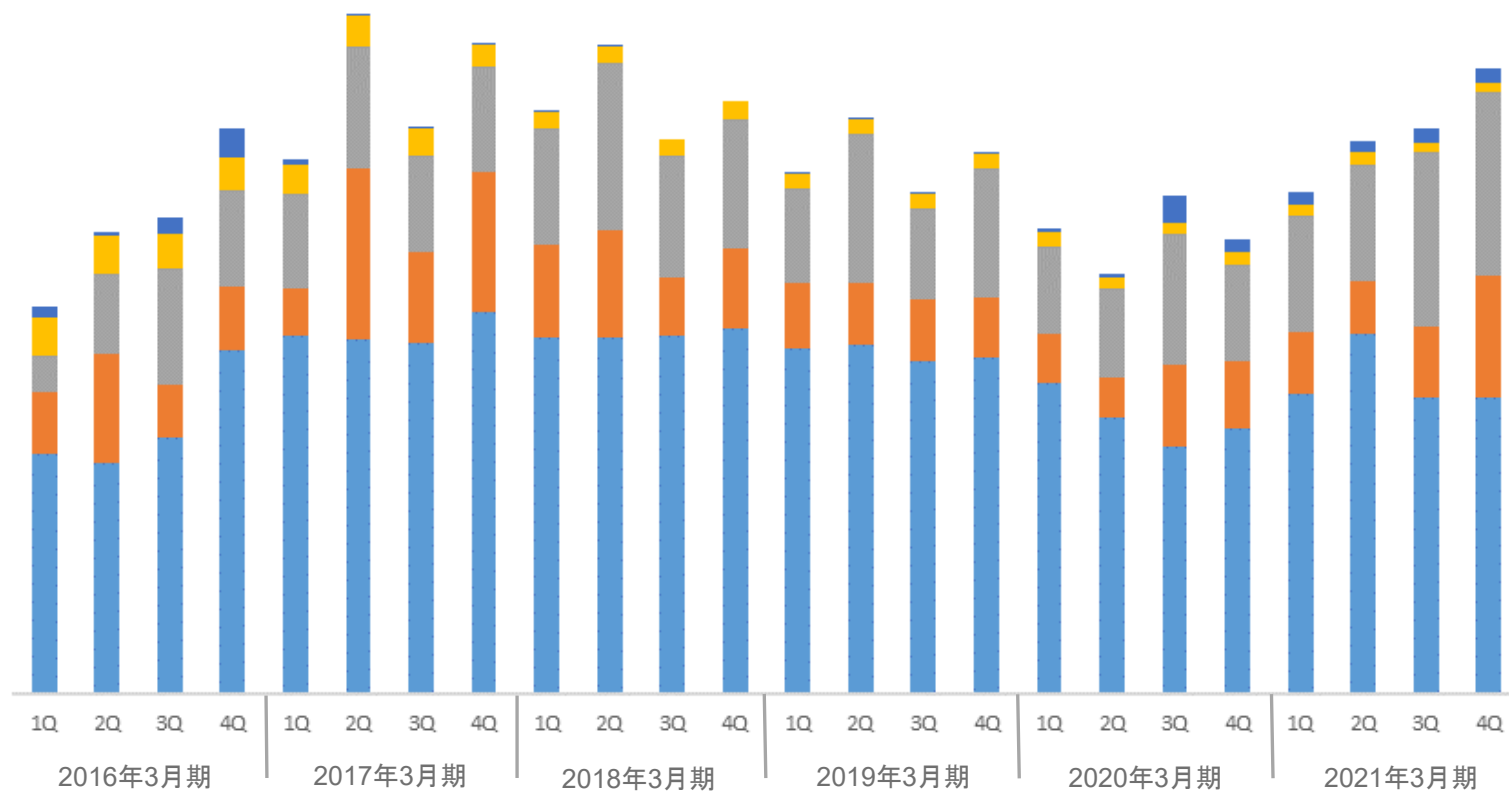
(単位:百万円)



## 5. 売上構成比の推移

当期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

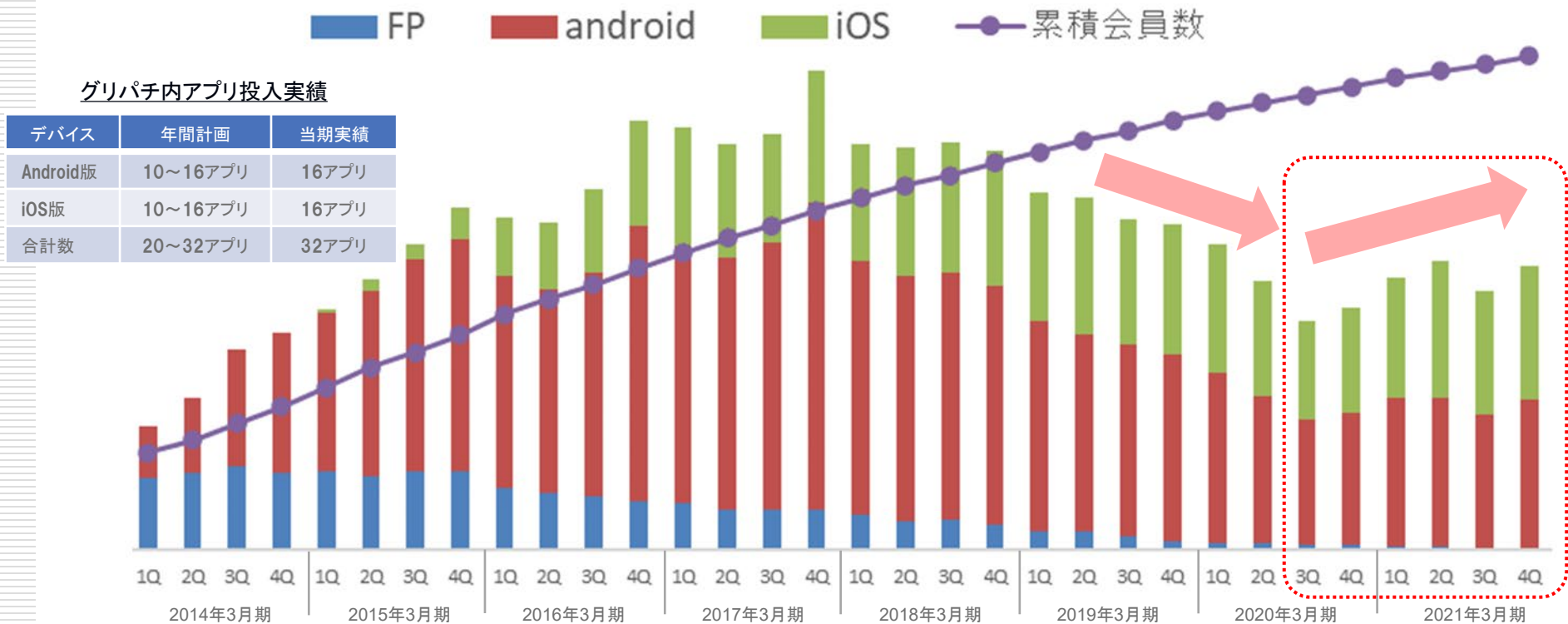


## 6-1. 既存事業の推移\_グリパチ



コイン消費額は右肩上がりで回復基調となり、前期比において増収を達成

【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

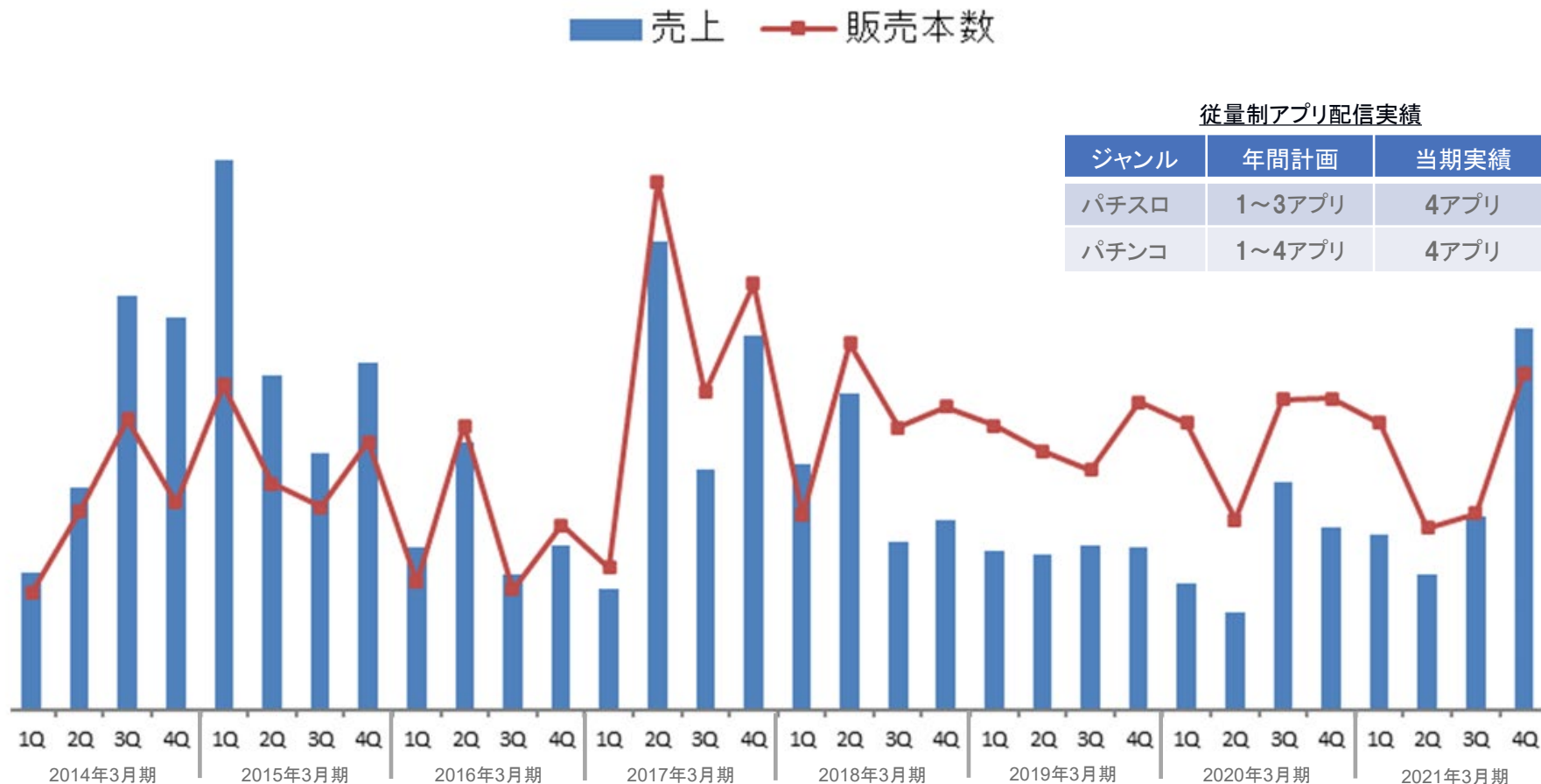




## 6-2. 既存事業の推移 \_ 従量制アプリ

パチスロ4アプリ、パチンコ4アプリを新たに配信。増収に寄与

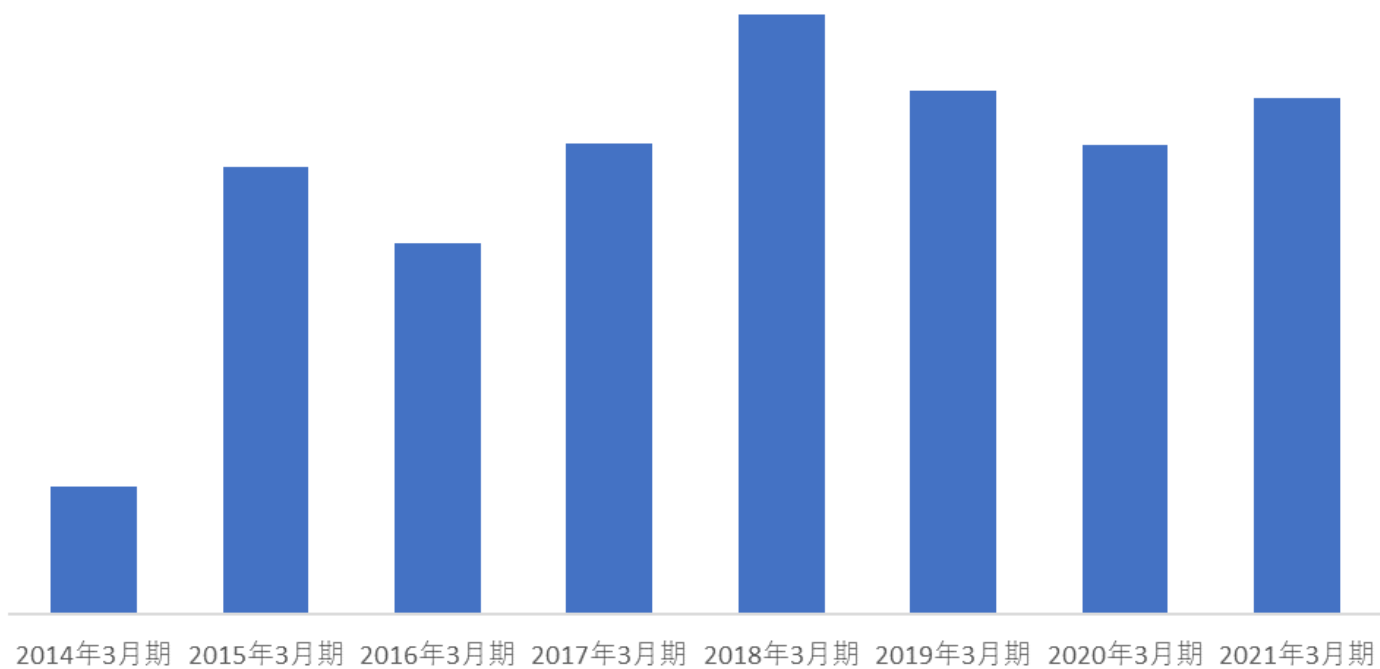
【四半期別推移】従量制アプリの売上高と販売本数推移



## 6-3. 既存事業の推移 \_ 受託事業

運営受託のストック型、開発受託のフロー型案件とも堅調に推移して増収となる

受託開発・運営事業の年度別売上推移



## 6-4. 既存事業の推移 \_ 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を残し  
配信8カ月でサービス終了

### 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

## 6 - 5. 既存事業の推移 \_ その他新規事業

### ONE PUNCH MAN 一撃マジファイト



グリー株式会社より10月29日サービス開始  
当社は国内ローカライズ及び運営に参画

### ポルトミラージュ



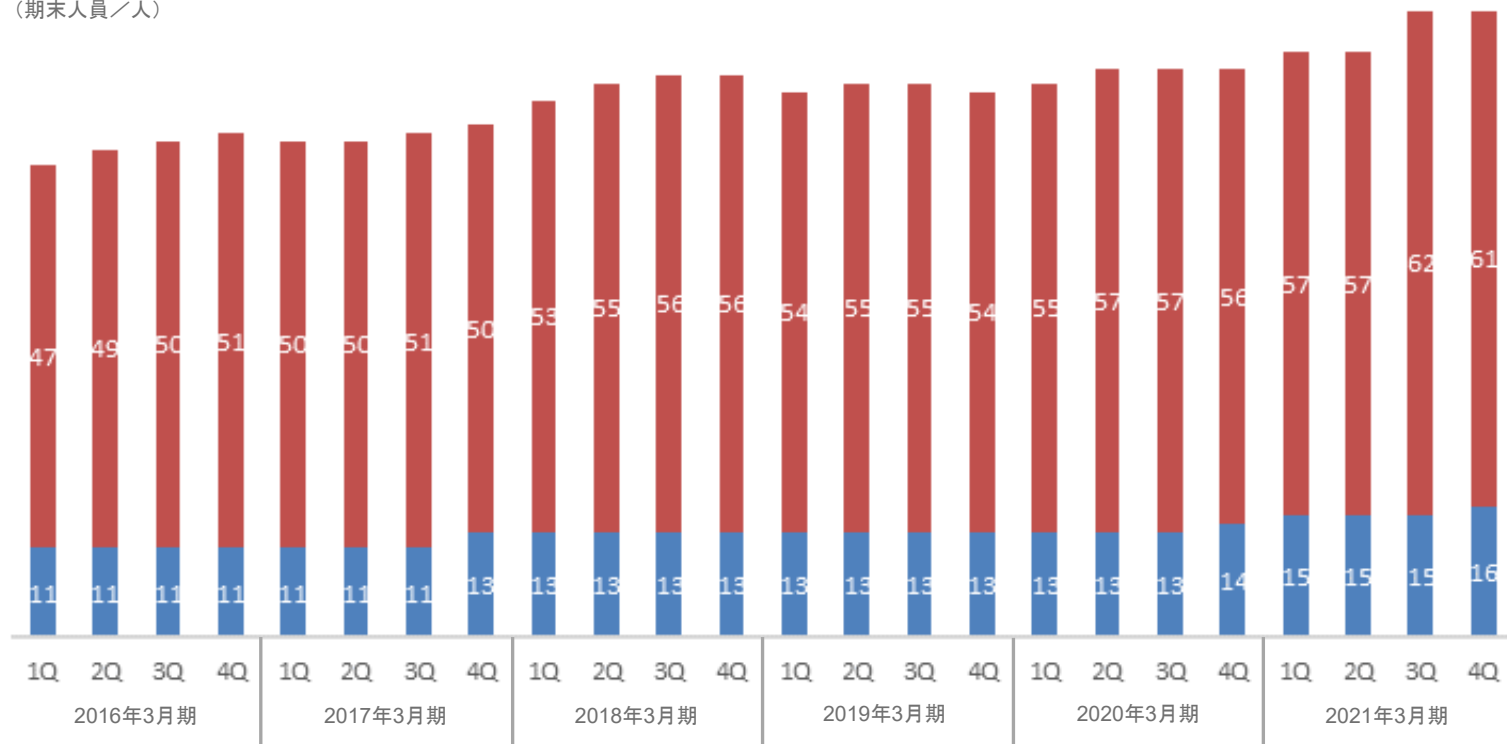
10月15日サービス開始  
関連会社モビディックとの共同開発HTML5ゲーム

## 7. 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

■ 役員・管理部門 ■ 開発・運営部門

(期末人員/人)



## 8. 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月期末
流動資産	624	835
固定資産	371	261
資産合計	996	1,097
負債	323	336
純資産	672	760
負債純資産合計	996	1,097

	2020年3月期末	2021年3月期末
営業活動によるCF	△72	△178
投資活動によるCF	△225	△164
財務活動によるCF	18	465
現金及び現金同等物の四半期末残高	352	475

## 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!



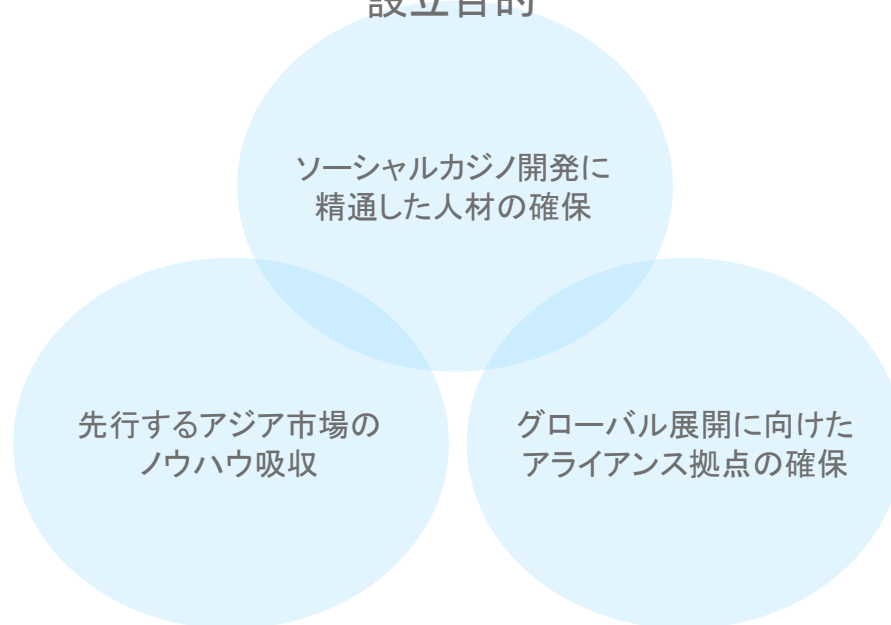
## 9-2. 今後の取り組み\_ 設立子会社の概要と目的

ソーシャルカジノ開発を行う100%子会社「コムシード코리아株式会社」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ゲーム市場へ参入予定

### ▼ 設立子会社概要

商号	コムシード코리아株式会社
代表者	張 成準
所在地	大韓民国ソウル特別市
事業内容	モバイルコンテンツ制作
設立年月日	2021年2月25日
資本金	9億9,000万ウォン(約9,300万円)
出資比率	当社100%

### 設立目的





### 9-3. 今後の取り組み \_【既存】グリパチ

累積会員数530万人突破（2021年4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	2021年期 (実績)	2022年期 (計画)
Android版	16アプリ	10~15アプリ
iOS版	16アプリ	10~15アプリ
合計数	32アプリ	20~30アプリ

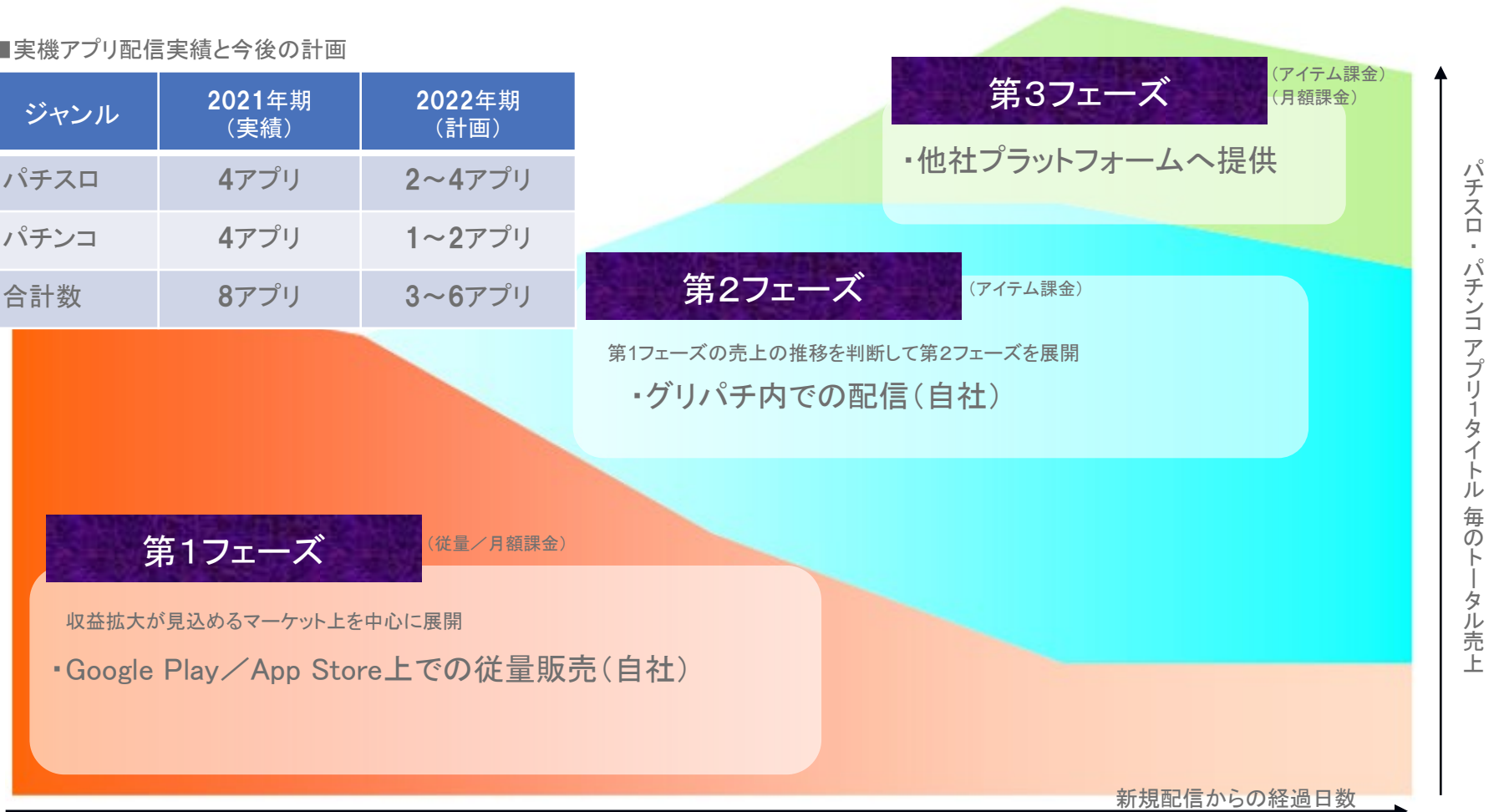


## 9 - 4. 今後の取り組み\_【既存】 従量制アプリ

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	2021年 期 (実績)	2022年 期 (計画)
パチスロ	4アプリ	2~4アプリ
パチンコ	4アプリ	1~2アプリ
合計数	8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

売上高： 既存事業が堅調に推移する見込み。新規事業の本格的な業績寄与は翌期以降  
利益面： 既存事業の復調と徹底した原価見直しによって、黒字化回復を計画

(%表示は、対前期増減率)

通 期	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
	1,800	-	25	-	23	-	20	-	1.52

(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いません。



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。