

2022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



2022年3月期 通期ハイライト①

【連結】決算サマリー

売上高	1,915	百万円
営業利益	92	百万円
経常利益	75	百万円
純利益	83	百万円

【単体】決算サマリー

売上高	1,924	百万円	(前年比 +493	百万円)
営業利益	124	百万円	(前年比 +283	百万円)
経常利益	111	百万円	(前年比 +281	百万円)
純利益	112	百万円	(前年比 +526	百万円)

※当期より連結決算に移行したことから、連結の前年実績、対前年比はなし

決算概要

■ 売上高は通期累計期間としては**過去最高を記録**。利益面では**大幅黒字回復**

トピックス

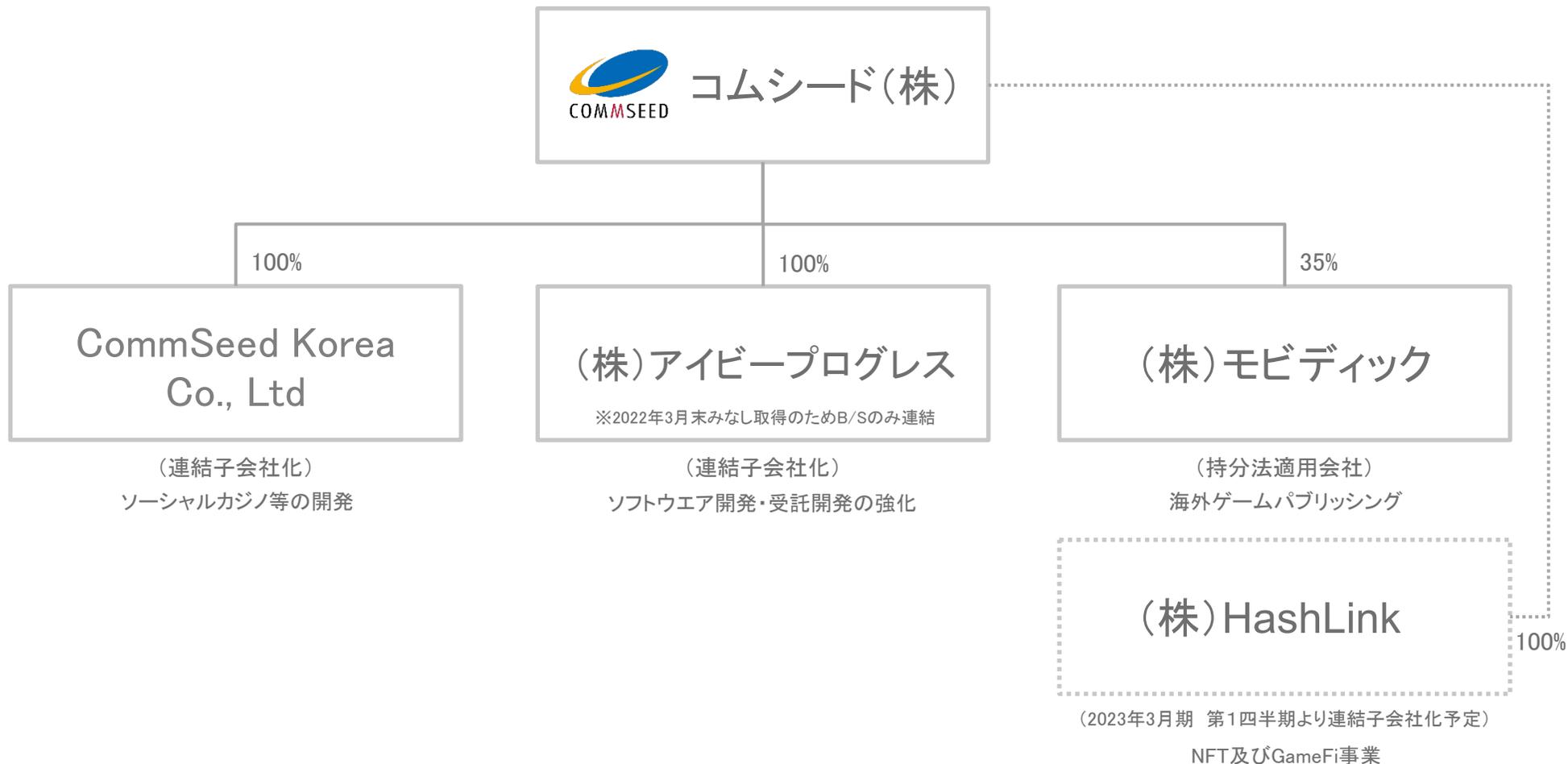
■ CommSeed Korea Co., Ltdの連結及び、株式会社アイビープログレスを子会社化
当第4四半期より**連結決算へ移行**

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

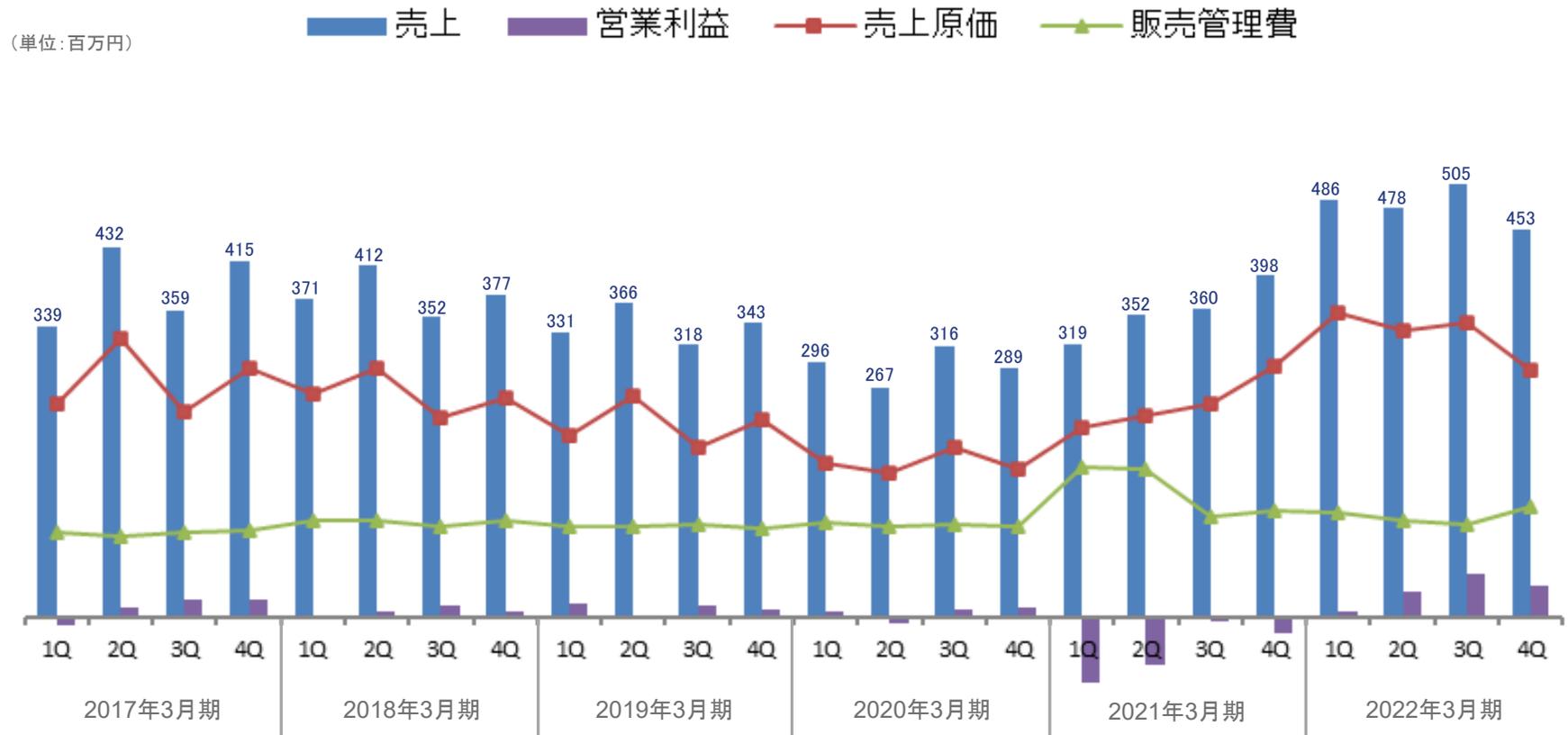
- ソーシャルゲーム: 売上高前年比 51.6%、グリパチの回復をはじめとした既存サービス拡大による増収
- 従量制アプリ: 売上高前年比 16.5%、既存タイトルが好調に推移したほか、新規3タイトルをリリース
- 受託開発・運営: 売上高前年比 4.4%、ストック型・フロー型案件とも堅調に推移し増収

2022年3月期より連結決算へ移行



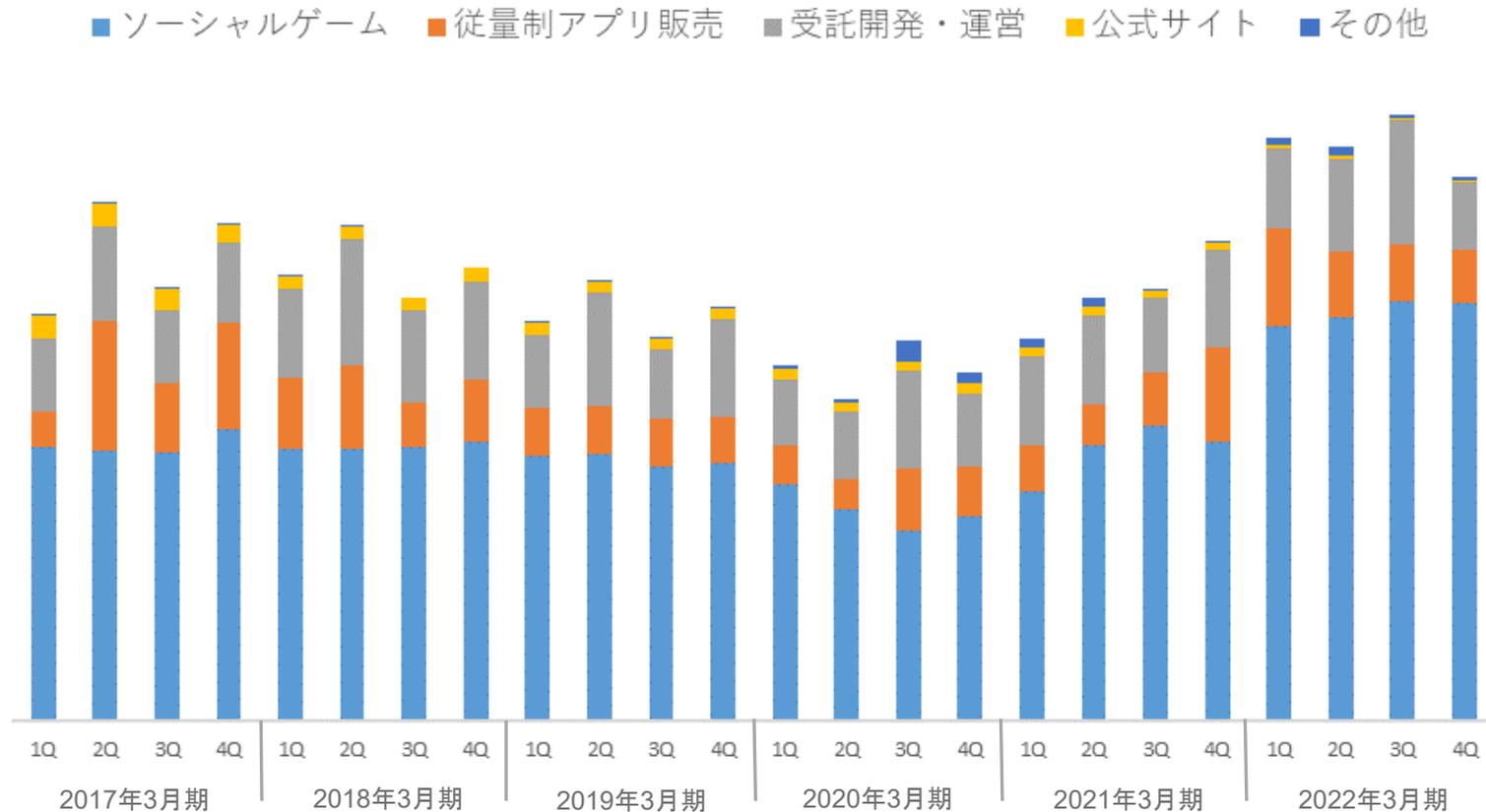
四半期別業績推移（単体）

売上高は通期過去最高を記録。利益面も売上増加に伴い大幅黒字回復



売上高構成比の推移（単体）

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



2022年3月期 コスト分析（単体）

【売上原価】



売上原価： 前年比 326百万円の増加

【主な増加要因】

- ・プラットフォーム(PF)手数料： +408百万円

【販売管理費】



販売管理費： 前年比 116百万円の減少

【主な減少要因】

- ・広告宣伝費： ▲132百万円

貸借対照表／キャッシュ・フロー（連結）

（単位：百万円）

	2022年3月期末
流動資産	942
固定資産	293
資産合計	1,235
負債	373
純資産	861
負債純資産合計	1,235

	2022年3月期末
営業活動によるCF	279
投資活動によるCF	△132
財務活動によるCF	△30
現金及び現金同等物の期末残高	670

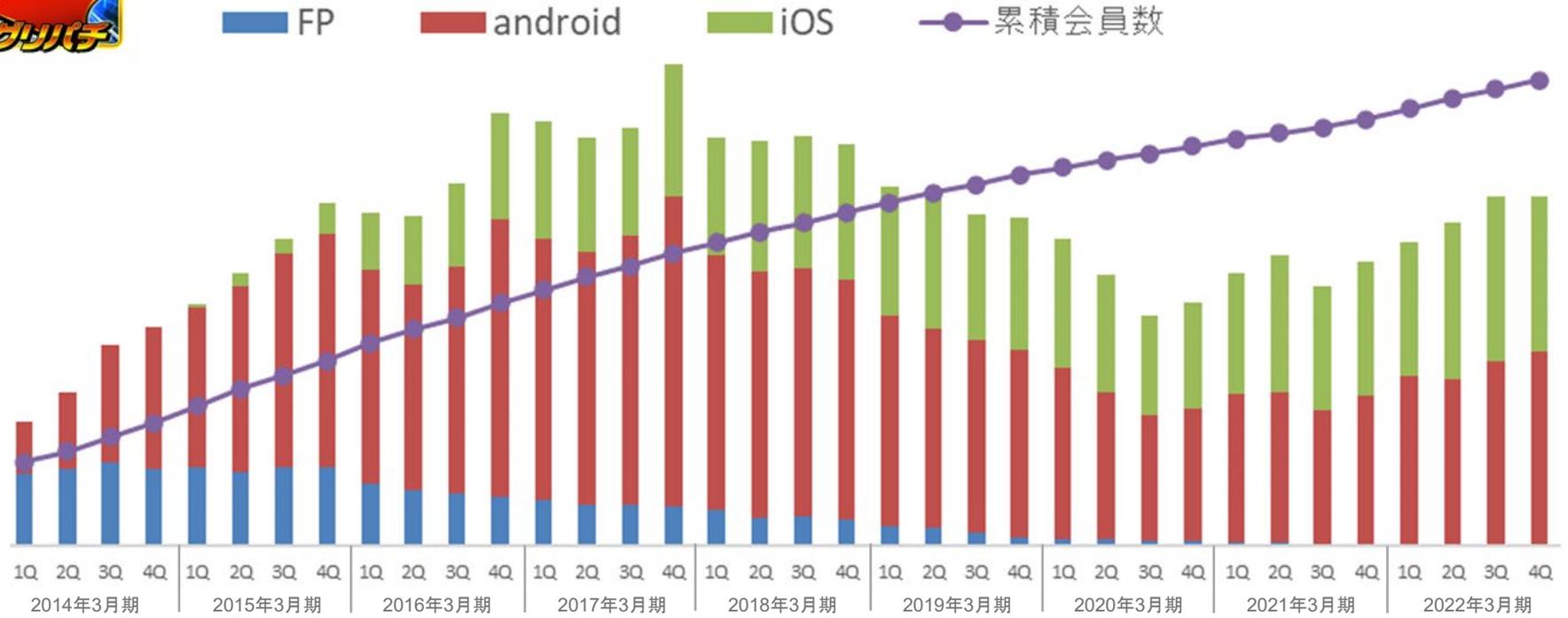
※当期より連結決算に移行したことから、連結の前年実績、対前年比はなし

既存事業の推移① _ グリパチ

リリース10周年目に突入するも、コイン消費額は右肩上がり。引き続き増収



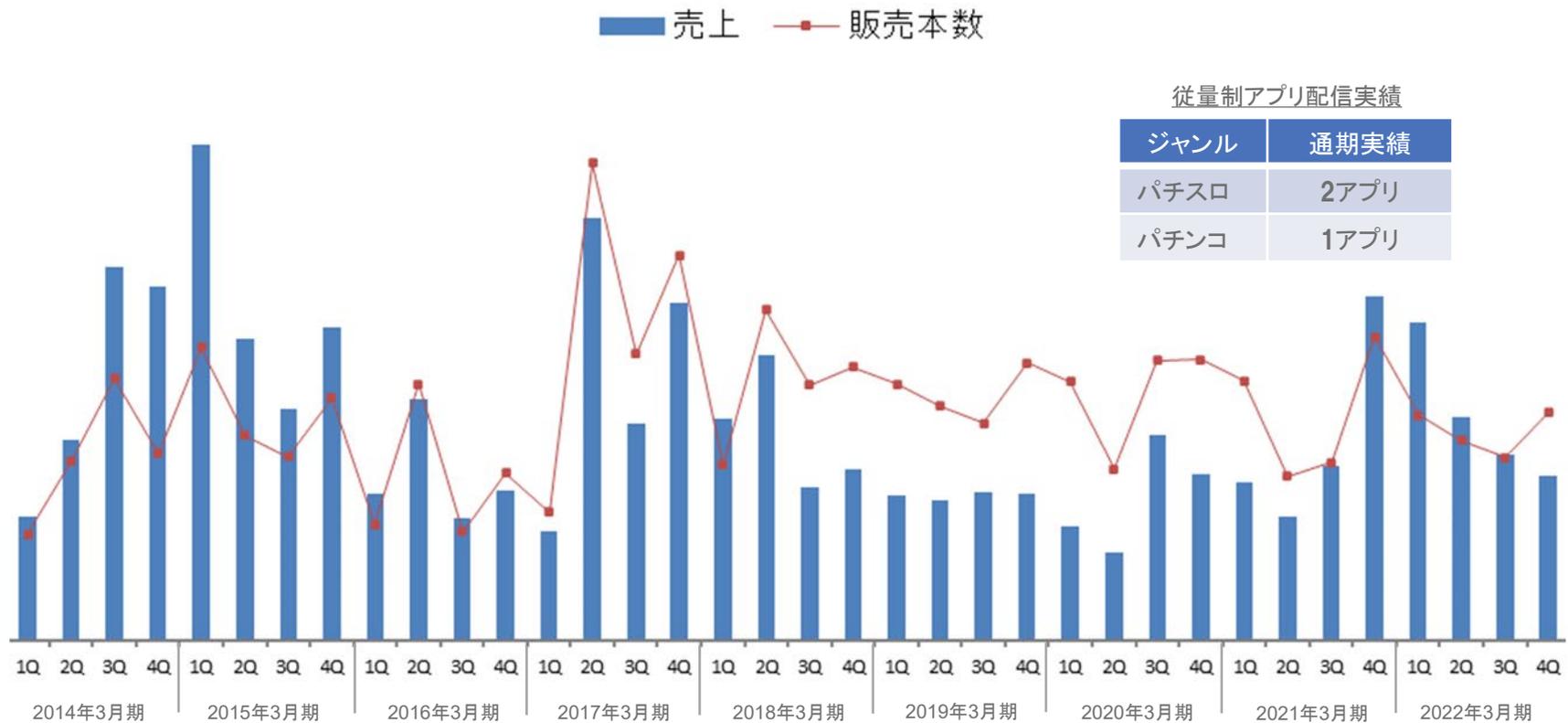
【四半期別推移】「グリパチ」デバイス別コイン消費額と累積会員数



既存事業の推移② 従量制アプリ

前期配信開始した「P大工の源さん 超韋駄天」が売上増収に引き続き寄与

【四半期別推移】従量制アプリの売上高と販売本数推移



既存事業の推移③_その他事業

不思議の森のパン工房



GREE版リリース11周年イベント開催
安定収益を確保し利益貢献

I LOVE バーガー



リリース4周年イベント開催
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

今後の取り組み①_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!

ブロックチェーン関連

新規
領域

国内・海外

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

今後の取り組み② _ 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」にて開発中
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準備中



サービスタイトル名 「カジノクルーズ」(仮称)

本作は、国内外でのソーシャルゲーム展開やGameFi化など多角的な事業を計画中です
今後の展開については、随時、適時開示・プレスリリースにてご案内いたします

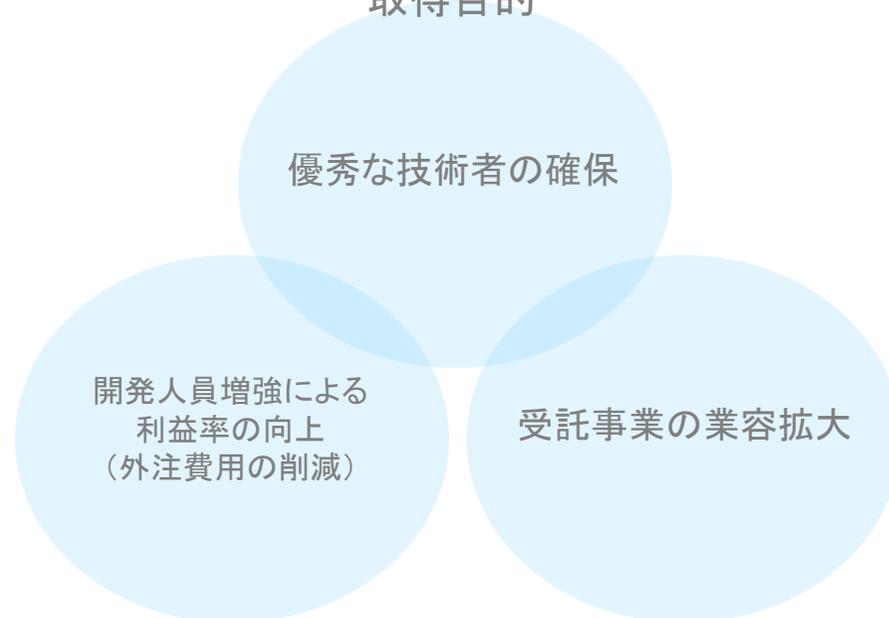
今後の取り組み③ _ 受託開発・運営事業

ソフトウェア開発会社「株式会社アイビープログレス」を2022年2月に100%子会社化
外注費用削減による利益率の向上及び、受託事業強化を目的として取得

▼取得子会社概要

商号	株式会社アイビープログレス
代表者	塚原 謙次
所在地	神奈川県横浜市
事業内容	ソフトウェアの開発及びゲームソフトの企画、制作、販売
設立年月日	1991年3月
資本金	1,000万円
出資比率	当社100%

取得目的



今後の取り組み④ _ ブロックチェーン事業

NFT及びGameFi事業を推進する子会社「株式会社HashLink」を2022年4月に設立
ブロックチェーン関連ビジネスを国内外に向けて早期展開予定

▼設立子会社概要

商号	株式会社 HashLink
代表者	金 永俊、李 正攝
所在地	東京都千代田区
事業内容	NFT関連事業、GameFi関連事業、 その他ブロックチェーン技術に関する事業
設立年月日	2022年4月
資本金	1,000万円
出資比率	当社100%



ブロックチェーンネットワーク
「Palette(パレット)」を運営する
株式会社HashPaletteと戦略的提携を締結

今後の取り組み⑤ _ グリパチ

累積会員数580万人突破（2022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

2022年期 (実績)	2023年期 (計画)
14アプリ	10~15アプリ

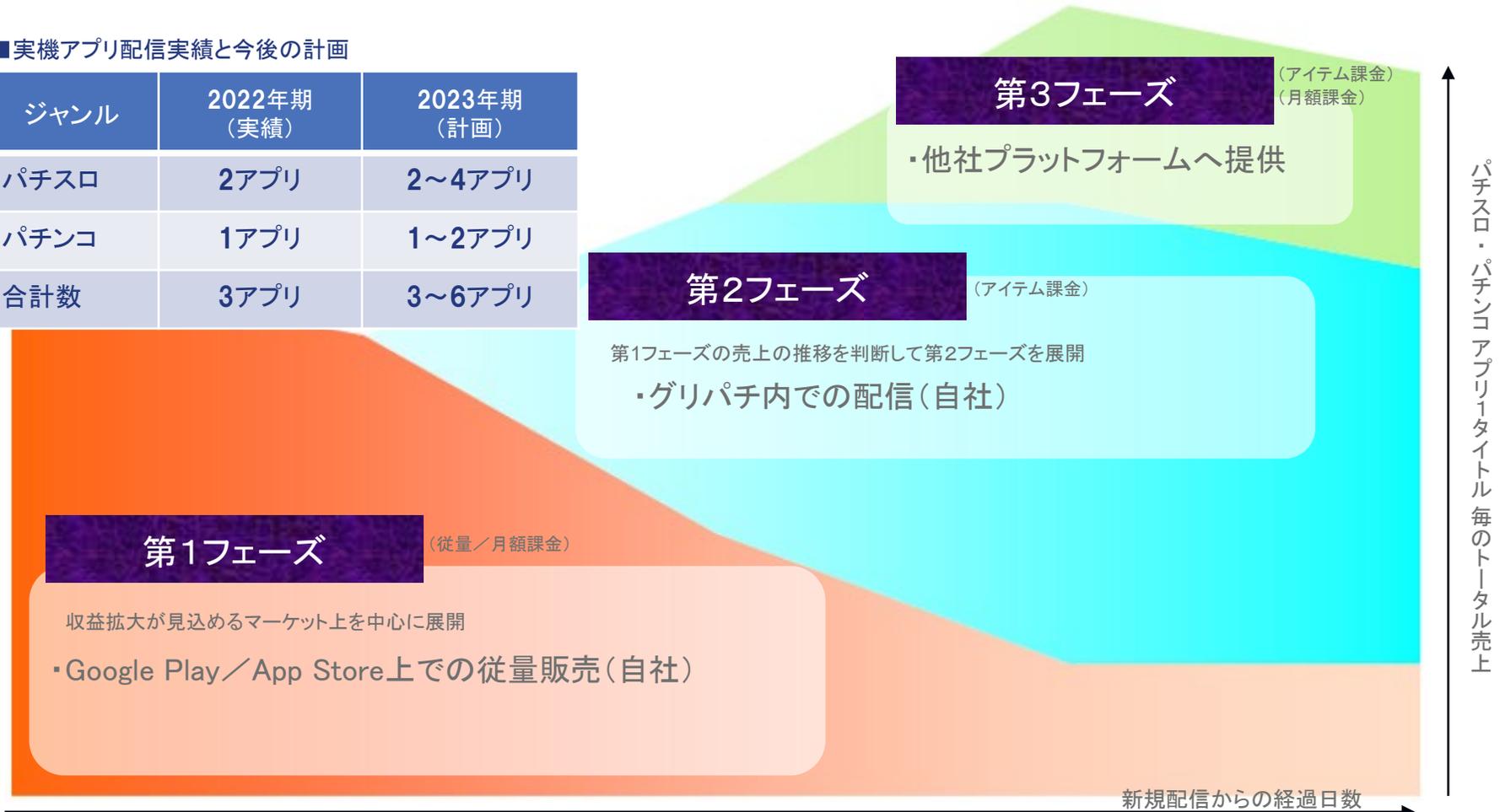


今後の取り組み⑥ _ 従量制アプリ

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	2022年期 (実績)	2023年期 (計画)
パチスロ	2アプリ	2~4アプリ
パチンコ	1アプリ	1~2アプリ
合計数	3アプリ	3~6アプリ



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

2023年3月期 通期業績予想

2023年3月期の通期業績の予想につきましては、売上高は既存事業が堅調に推移することを見込んでおりますが、利益面においてソーシャルカジノ開発に関する費用が先行投資的に増加することも見込まれることや、当社グループを取り巻く事業環境が短期的な変化が激しいことに加え、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、当社グループの業績も短期的に大きく変動することも想定されます。

なお、現在新型コロナウイルス感染症の収束時期を予想することは困難ではあるものの、当グループに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。

以上から、2023年3月期の通期業績の予想につきまして、現時点で合理的な算出は困難でありますことから、業績予想の開示を見合わせることにいたしました。



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。