

2023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



目次

1. 2023年3月期 第2四半期 決算概要
2. サービス概況
3. 今後の取り組み

2023年3月期 第2四半期ハイライト

【前期】単体決算サマリー

売上高	965	百万円
営業利益	37	百万円
経常利益	35	百万円
純利益	29	百万円

【当期】連結決算サマリー

989	百万円	(前年同期比 +2.4%)
80	百万円	(前年同期比 +111.2%)
69	百万円	(前年同期比 +97.6%)
39	百万円	(前年同期比 +34.8%)

決算概要

- 当期より連結子会社3社を含めた連結決算へ移行
- 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**前年同期比+112%**

モバイル事業

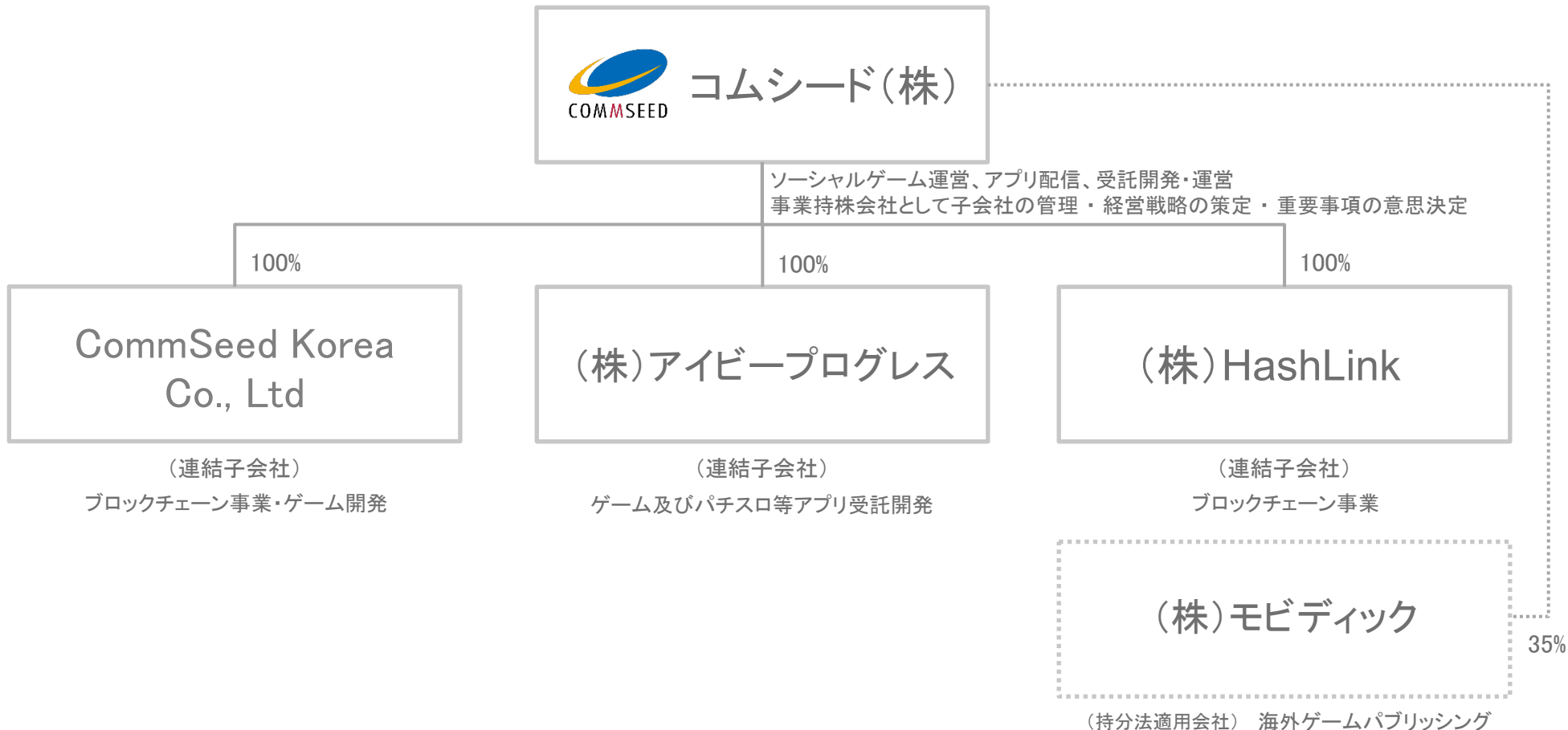
- ソーシャルゲームは前年比+2.4%。グリパチを中心に堅調に推移。カジノクルーズの先行投資が発生
- 従量制アプリは前年比▲57.2%。新規アプリ配信が0本であったための減収
- 受託事業は、アイビープログレスでの受託開発案件が3Q以降に大幅寄与予定
- 広告事業が成長し、前年比+36.2%。グリパチ内広告、広告モデルのパチンコアプリが売上に寄与

ブロックチェーン事業

- 新たに開始したブロックチェーン事業の第一弾として「Tokyo Mongz Hills Club」の販売を開始

連結決算移行によるグループ会社の概要①

当社は事業持株会社へ移行。連結子会社3社、持分法1社のグループ組織へそれぞれの会社が得意分野となる事業に注力していき、コア事業を創出していく計画



連結決算移行によるグループ会社の概要②

3つの事業(モバイルゲーム、受託開発・運営、ブロックチェーン)をコア事業と位置づけ
グループ内各企業が事業会社として、担当事業の拡大に向けて進めていく

Unique & Best!



COMMSEED

HashLink
CommSeed Korea

③ブロックチェーン事業

NFT、GameFi

アイビープロGRESS
コムシード

②受託開発・運営事業

- ・ アプリ開発受託
- ・ ゲーム運営受託

コムシード
モビディック

①モバイルゲーム事業

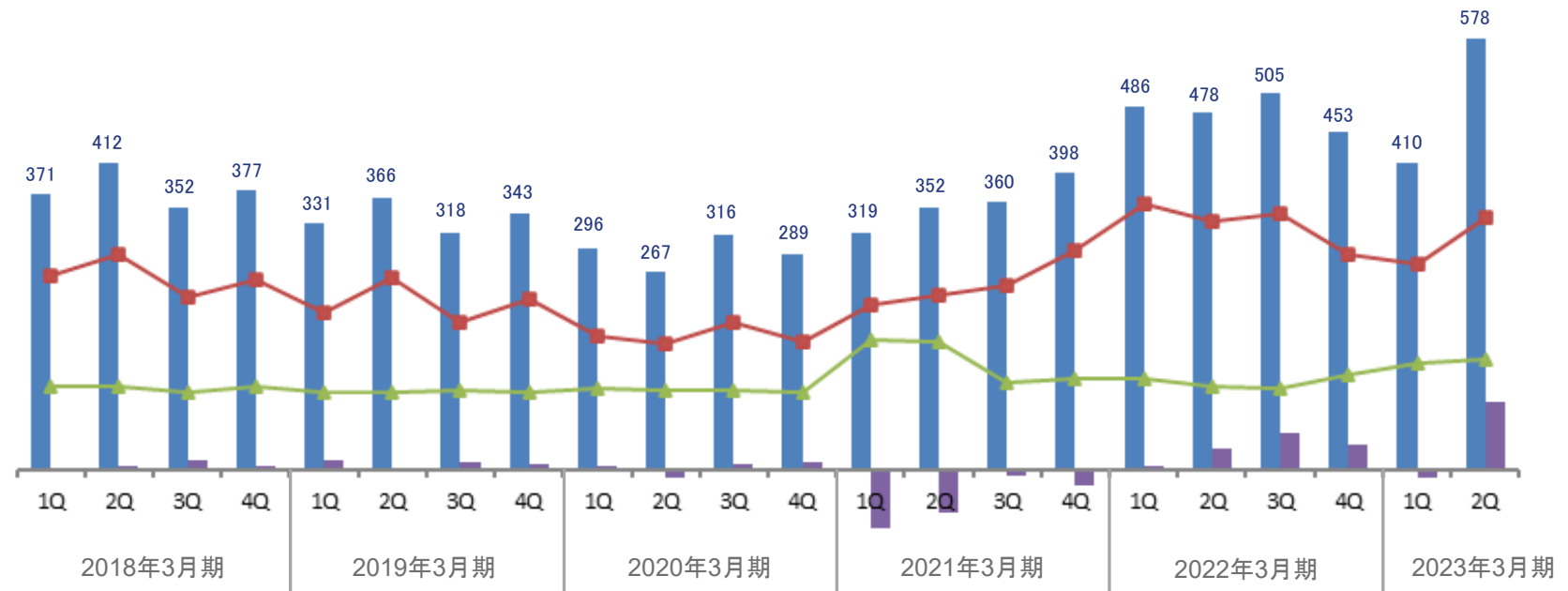
- ・ ソーシャルゲーム (グリパチ、カジノ等)
- ・ 従量制アプリ (パチンコ・パチスロ)
- ・ 海外ゲームパブリッシング

四半期別業績推移

対前年同期比において、売上高は2.4%増収、営業利益は111.2%増益

■ 売上 ■ 営業利益 ■ 売上原価 ▲ 販売管理費

(単位:百万円)

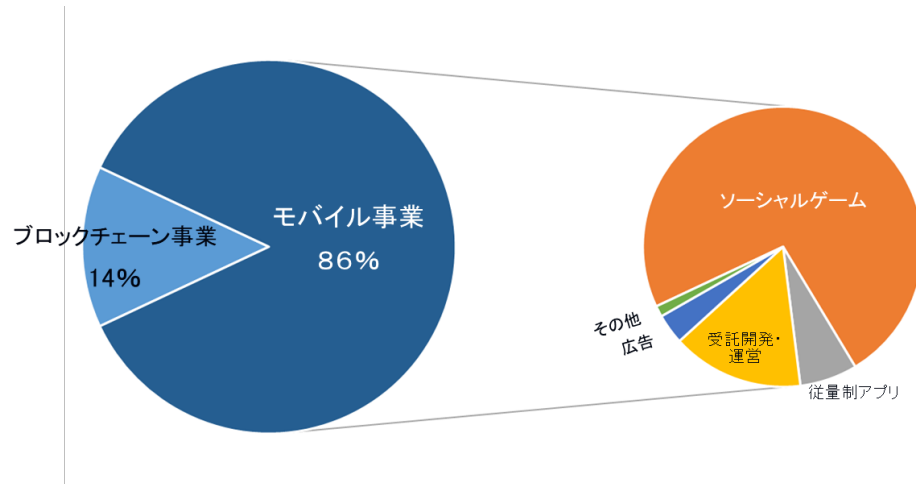


2022年3月期4Qより連結決算へ移行

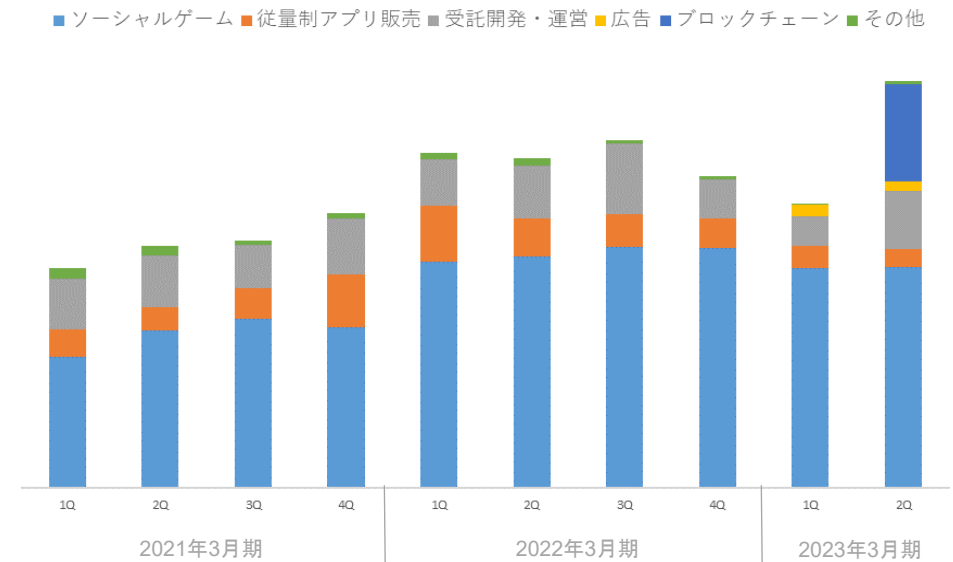
売上高構成比

事業セグメントとして、モバイル事業に加えブロックチェーン事業を新たに追加
2Q累計売上高構成比は、モバイル86%:ブロックチェーン14%

売上高構成比（セグメント別2Q累計）



売上高構成比（四半期別推移）



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	2023年3月期 第2四半期会計期間
流動資産	942	1,002
固定資産	293	286
資産合計	1,235	1,288
負債	373	383
純資産	861	905
負債純資産合計	1,235	1,288

	2023年3月期 第2四半期会計期間
営業活動によるCF	2
投資活動によるCF	△208
財務活動によるCF	△15
現金及び現金同等物の四半期末残高	449

目次

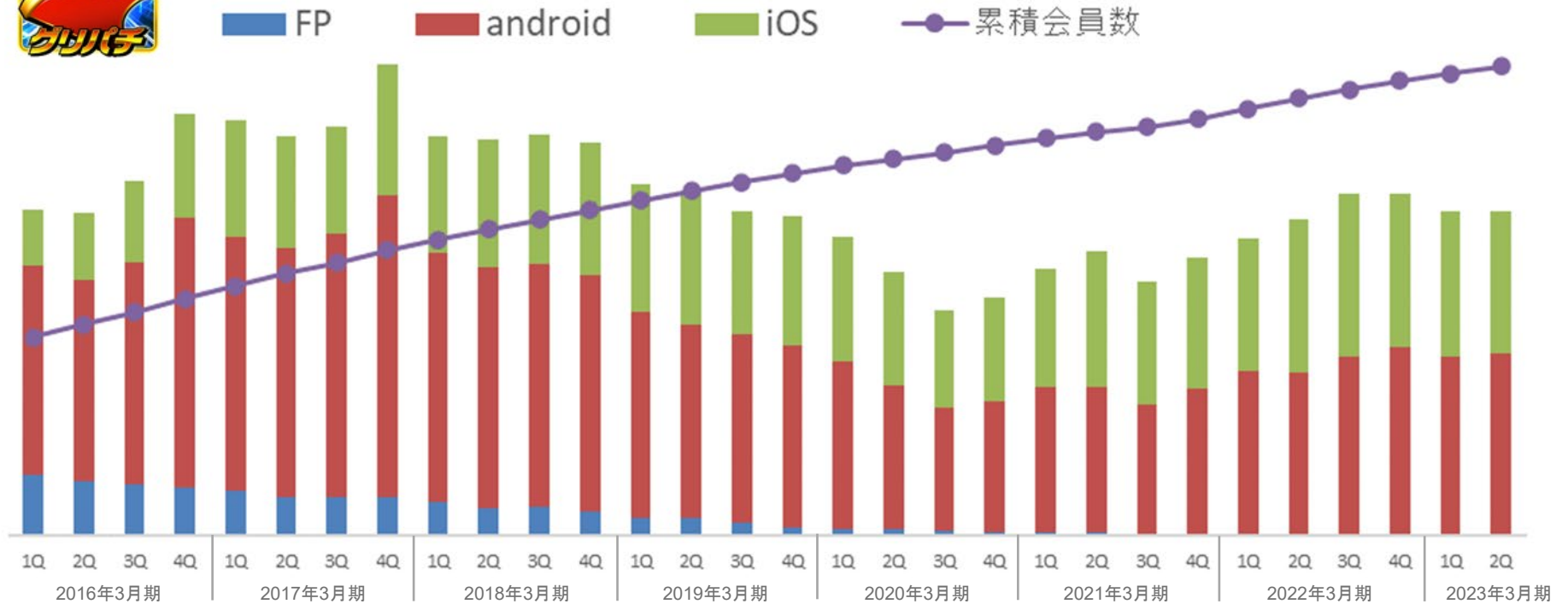
1. 2023年3月期 第2四半期 決算概要
2. サービス概況
3. 今後の取り組み

サービス概況① _ グリパチ

リリース10周年目に突入するも、売上高は引き続き堅調に推移



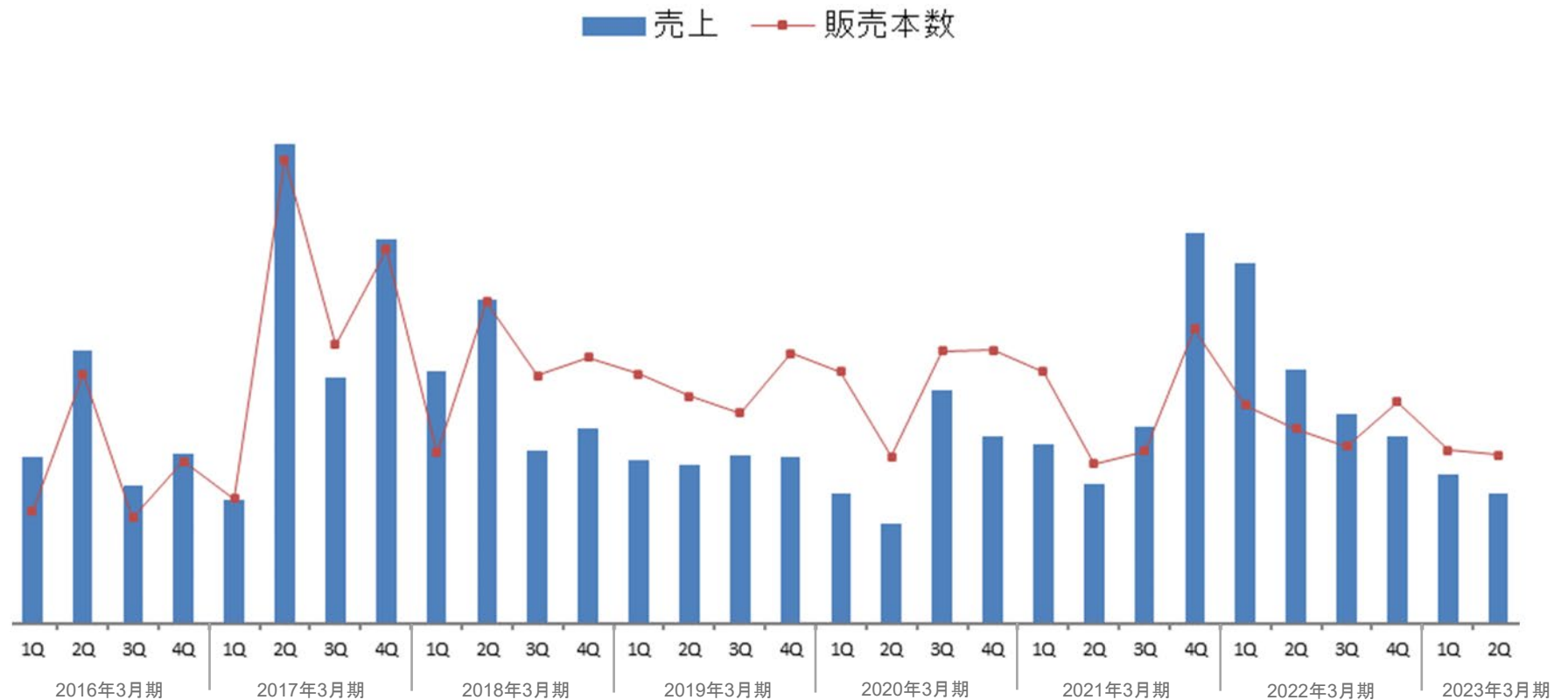
【四半期別推移】「グリパチ」デバイス別コイン消費額と累積会員数



サービス概況②_従量制アプリ

当2Qにおいては新規アプリ未配信。売上高は既存配信アプリが中心となるため減収

【四半期別推移】従量制アプリの売上高と販売本数推移



サービス概況③_ブロックチェーン事業

NFTプロジェクト第一弾 PFP「Tokyo Mongz Hills Club」販売開始



サービス概況④_その他事業1

大型バトルロイヤルゲーム「SUPER PEOPLE」日本版運営に参画



© Wonder People Co.,Ltd. All Rights Reserved.

サービス概況⑤_その他事業2

不思議の森のパン工房



マルチプラットフォーム化を促進
「TSUTAYAオンライン」「ヤマダゲーム」
「ゲソてんbyGMO」に提供開始

I LOVE バーガー



リリース5周年イベント開催
ユーザー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

目次

1. 2023年3月期 第2四半期 決算概要
2. サービス概況
3. 今後の取り組み

今後の取り組み① _ ソーシャルカジノ

大人のゲーセンがコンセプト。ソーシャルカジノゲーム「カジノクルーズ」 事前登録開始
日本国内において2022年中にリリース予定で進行中



今後の取り組み②_ ブロックチェーン事業

子会社2社にてブロックチェーン事業を進行中。それぞれ第一弾としてPFP事業を展開
開発中のカジノクルーズBC[※]版との連携をはじめとし、GameFi事業へ発展させていく計画

※BC = ブロックチェーンゲーム版



100%子会社 株式会社HashLink

「Tokyo Mongz Hills Club」



100%子会社 Commseed Korea Co., Ltd

「Gaja ! ALICE」

※2023年1月以降販売予定

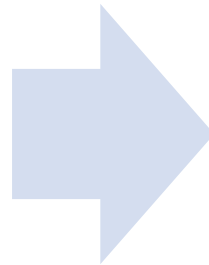
今後の取り組み③ _ 受託開発・運営事業

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



(従来まで)

年間約1.5億円～2億円の開発外注費が発生
毎年同額が売上原価として経費計上されていた



アイビープログレス

(子会社化以降)

開発先をアイビーに統一し、外注費抑制(実質内製化)
連結会計で3,000万円～1億円/年の増益効果を見込む

さらに、グループ全体で新規受託開発案件を獲得していき、安定事業として受託ビジネスを拡大していく計画

今後の取り組み④ _ グリパチ

累積利用者数590万人突破（2022年11月現在） 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

2Q時点 (実績)	通期 (計画)
6アプリ	10~15アプリ



今後の取り組み⑤ 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
新たに無料広告モデル型アプリの配信や海外ゲームサービスへの提供を開始

■実機アプリ配信実績と今後の計画

ジャンル	2Q時点 (実績)	通期 (計画)
パチスロ	0アプリ	2~4アプリ
パチンコ	0アプリ	1~2アプリ
合計数	0アプリ	3~6アプリ



©HEIWA Character design by SHIROGUMI INC.



©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

第1フェーズ

(従量/月額課金)

収益拡大が見込めるマーケット上を中心に展開

- ・Google Play/ App Store上での従量販売(自社)
- ・無料で遊べる広告モデル型アプリの配信開始

New

第2フェーズ

(アイテム課金)

第1フェーズの売上の推移を判断して第2フェーズを展開

- ・グリパチ内での配信(自社)

第3フェーズ

(アイテム課金)
(月額課金)

- ・他社プラットフォームへ提供
- ・海外ゲームサービスへ提供

New



©SANYO BUSSAN CO.,LTD.
©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

新規配信からの経過日数

パチスロ・パチンコアプリタイトル毎のトータル売上

2023年3月期 通期業績予想

2023年3月期の業績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、当社グループ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、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、さらには新規参入したブロックチェーン事業を取り巻く環境は、業界動向に状況が左右されやすく、暗号資産の価値の変動など非常にボラティリティの高い傾向があります。このため当社グループの業績も短期的に大きく変動することが想定されます。

以上から、2023年3月期の業績予想につきましては、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。

よくお問い合わせいただきご質問(Q&A)

N O.	質 問	回 答
1.	この1年で連結決算となり、子会社が増えていますが、それぞれの役割を教えてください。	<p>コムシード本体は事業会社であるとともに、各子会社の管理及び経営戦略の策定、人材の出向などを行う事業持株会社となっております。</p> <p>子会社のCommSeed Korea及びHashLinkは、主にブロックチェーン事業を主体とする事業会社であり、HashLinkの全社員はコムシードからの出向社員となっております。</p> <p>また、アイビープログレスは、受託開発を主体とする事業会社として役割分担を行っており、それぞれが得意分野を持つ企業としてグループ全体の事業発展に貢献していく計画です。</p>
2.	パチンコパチスロ市場が低迷しているが、ゲームであるグリパチや従量制アプリへの影響を教えてください。	<p>ここ数年、パチンコ・パチスロ市場が縮小傾向にあるのは事実です。それに伴いパチンコゲームコンテンツ市場規模も競合他社の撤退等で縮小しています。ですがその結果、当社コンテンツにおけるシェア率は大幅に上昇しております。特に、主力のグリパチはリリース10年目となりますが、直近数年の売上は右肩で伸びております。</p> <p>当社としては、パチンコ市場規模に一喜一憂することなく、パチンコゲーム市場シェア率をさらに確保していくという視点を持つことで、さらなる事業拡大が可能と判断しております。</p>
3.	カジノプロジェクトの進捗を教えてください。	<p>まずは国内でソーシャルカジノゲーム「カジノクルーズ」を2022年度中配信の予定で進行しており、本年11月10日より事前登録を開始しております。</p> <p>その後は、ブロックチェーンゲームとしてワールドワイドに展開していくGameFi事業を計画しております。</p>
4.	先日発表されたSUPER PEOPLEやワンパンマン一撃マジファイトなどゲーム運営の役割や収益配分を教えてください。	<p>役割については、国内ローカライズ版の企画・開発・運営を当社が担当させていただいております。</p> <p>収益配分や条件面については、契約相手先様との守秘義務がございますので回答は差し控させていただきます。</p>
5.	M&Aなどは今後も検討しているのか教えてください。	<p>当社は主軸事業の盤石化、さらには新たな収益の柱をつくるべく、手元資金を活用したM&Aや事業提携を含む事業領域拡大に向けた取組を推進しています。</p> <p>今後も、当社とシナジーのある企業についてのM&Aや資本業務提携については積極的に検討していきます。</p>
6.	現在、名証ネクスト市場に上場しているが、今後上場市場の変更などは考えているのか教えてください。	<p>当社は2004年に名証セントレックス(現ネクスト)に上場し、18年が経過しております。</p> <p>新興企業向けであることや経過年数も考慮すると、市場変更は経営上の重要な検討課題の一つとして認識し、議論・検討を重ねております。</p> <p>その上で、まずは既存事業の盤石化と、第2第3の収益の柱を作ることを第一に考え、持続的な成長と中長期的な企業価値向上を目指しております。</p>



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。