

2023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



目次

1. 2023年3月期 通期決算概要(連結)
2. 今後の取り組み

2023年3月期 通期ハイライト（連結）

■ 決算サマリー

売上高	1,985 百万円	（前年比 +3.7 %）
営業利益	60 百万円	（前年比 ▲34.9 %）
経常利益	48 百万円	（前年比 ▲34.6 %）
純利益	▲115 百万円	（前年比 - ）

決算概要

- 売上高は既存事業が堅調に推移かつブロックチェーン事業売上で通期過去最高を記録
- 純利益は一部ソフトウェア資産の減損等の計上によりマイナスとなる

モバイル事業

- ソーシャルゲームは前年比+1.8%。グリパチを中心に堅調に推移
- 有料アプリは前年比▲42.4%。新規アプリ配信の配信本数減少による減収
- 受託事業は連結子会社アイビープロGRESSでの受託開発案件を中心に好調に推移
- 広告事業は伸長。前年比+9.2%。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

- ブロックチェーン事業の第一弾PFP「Tokyo Mongz Hills Club」の販売を開始

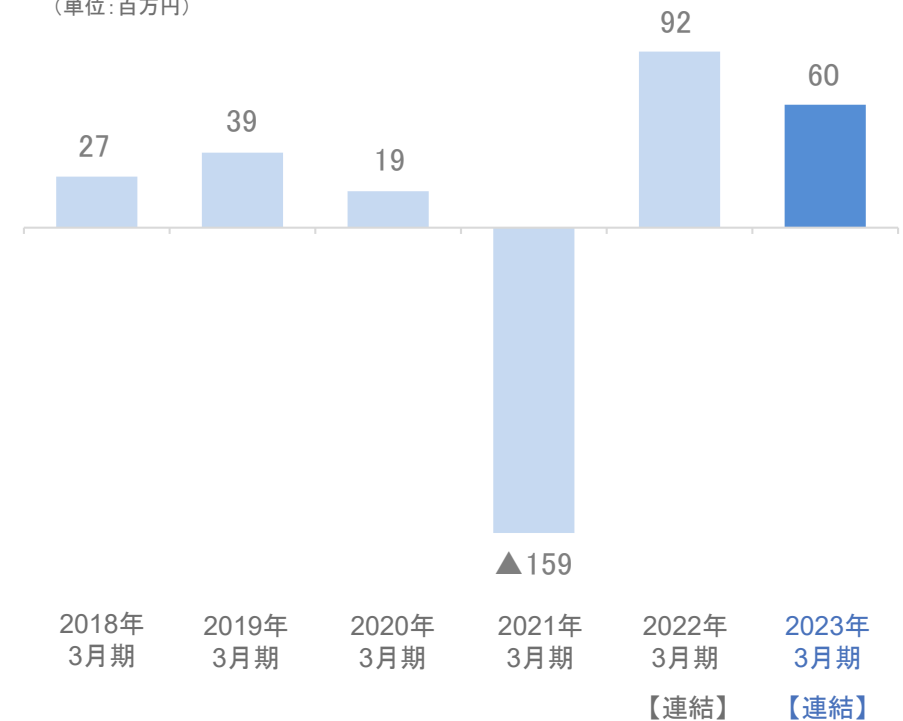
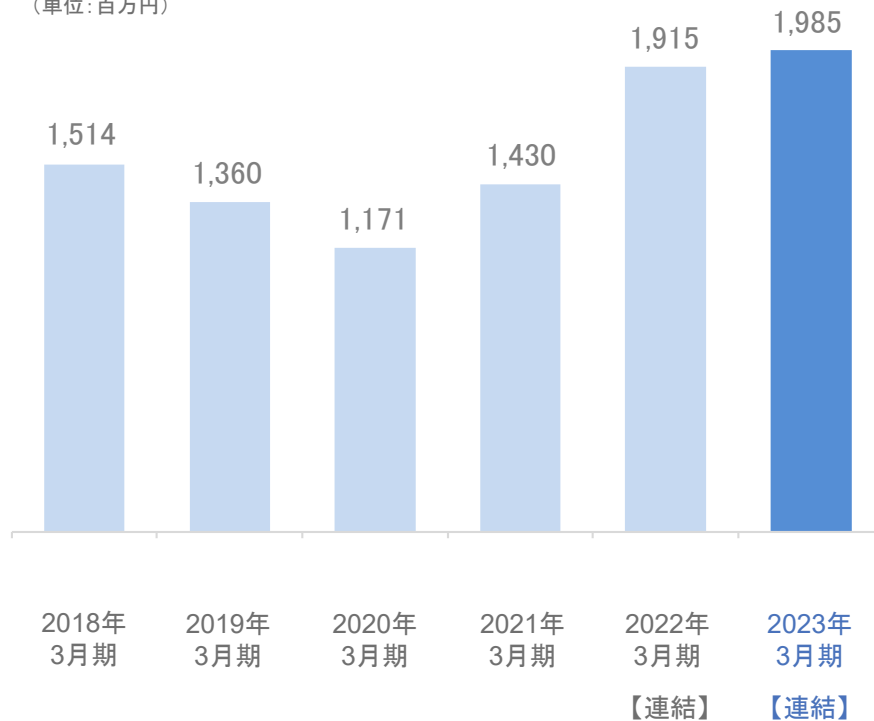
通期売上高及び営業損益の年度推移（連結）

通期売上高推移

通期営業損益推移

(単位:百万円)

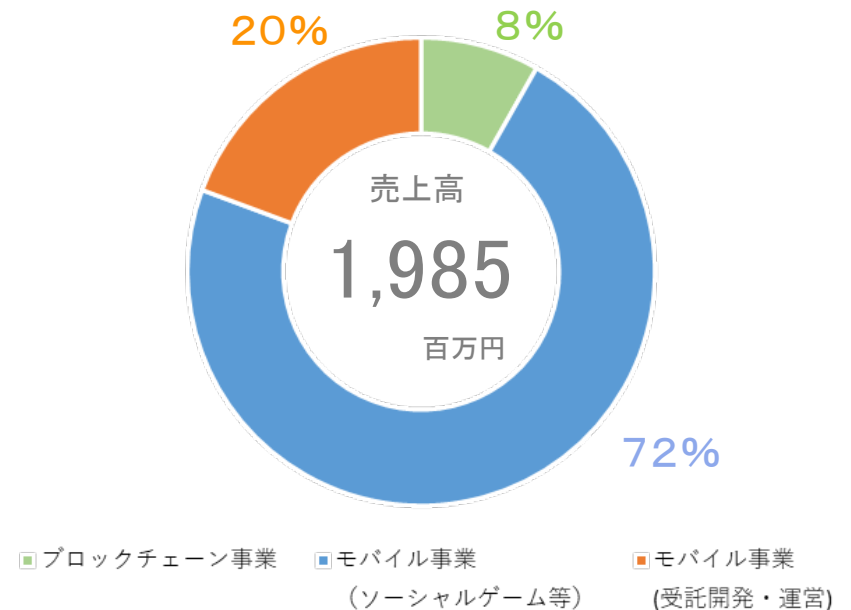
(単位:百万円)



事業セグメントの概況（連結）

事業セグメントは、モバイル事業とブロックチェーン事業を展開
モバイル事業は、ソーシャルゲームと受託開発・運営にカテゴリ分け

モバイル事業 (ソーシャルゲーム等)	<ul style="list-style-type: none">・ ソーシャルゲーム・ 有料アプリ・ 広告料収入・ その他収入
モバイル事業 (受託開発・運営)	<ul style="list-style-type: none">・ アプリ、ゲーム制作受託・ システム開発受託・ ゲーム・サイト運営受託
ブロックチェーン事業	<ul style="list-style-type: none">・ PFP販売・ GameFi事業・ その他収入



損益計算書（連結）

（単位：百万円）

	2022年3月期	2023年3月期	増減率
売上高	1,915	1,985	3.7%
売上原価	1,326	1,309	▲1.2%
販売管理費	496	616	24.1%
営業利益	92	60	▲34.9%
経常利益	75	48	▲34.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	83	▲115	—

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月期末
流動資産	942	1,198
固定資産	293	187
資産合計	1,235	1,385
負債	373	634
純資産	861	751
負債純資産合計	1,235	1,385
	2022年3月期	2023年3月期
営業活動によるCF	279	▲18
投資活動によるCF	▲132	▲278
財務活動によるCF	▲30	223
現金及び現金同等物の四半期末残高	670	598

目次

1. 2023年3月期 通期決算概要(連結)
2. 今後の取り組み

今後の取り組み① _ グループ構造改革の実施

カジノクルーズ終了に伴い、韓国子会社CommSeed Koreaの事業整理を実施
2023年3月期末に20名の人員削減を実施。グループ間における収益構造の見直しを図る



今後の取り組み②_ 事業戦略

3つの事業(ソーシャルゲーム、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!



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
(モバイル事業)

・ アプリ開発受託
・ ゲーム運営受託

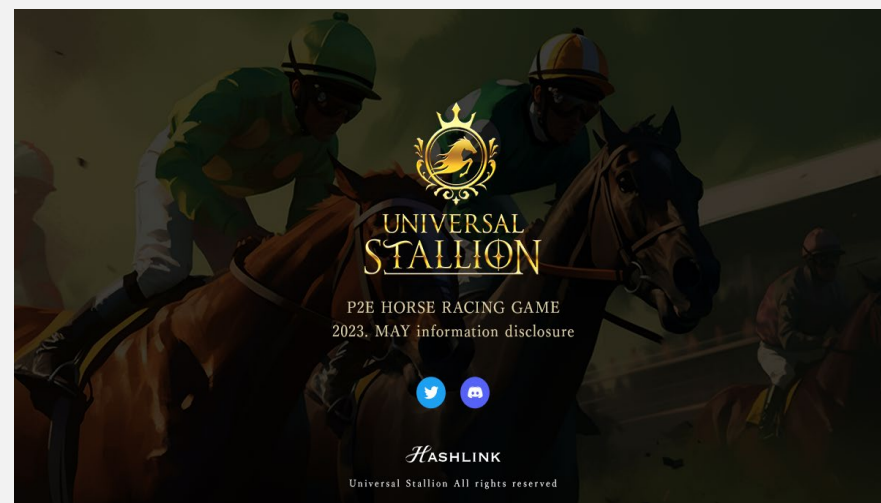
コムシード

①ソーシャルゲーム
(モバイル事業)

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

今後の取り組み③_ ブロックチェーン事業

子会社HashLinkにてMulti Universeプロジェクト「Mongz Universe」経済圏を本格始動
新タイトル「UNIVERSAL STALLION」開発でGameFi事業へ本格参入



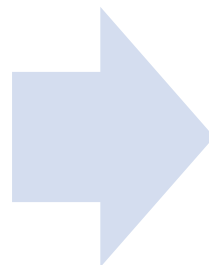
今後の取り組み④ _ モバイル事業（受託開発・運営事業）

ソフトウェア開発会社「株式会社アイビープロGRESS」を2022年2月に100%子会社化
2023年3月期連結決算における営業利益の60%強はアイビープロGRESSの利益が占める



（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GRESS

（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、安定事業としての受託ビジネスを拡大していく計画

今後の取り組み⑤ _ モバイル事業 (グリパチ)

累積利用者数610万人突破 (2023年4月現在) DAU増加に伴い広告収益展開を拡大中
リリース11年目に突入するも、売上高は引き続き堅調に推移



■ 実機アプリ配信実績と今後の計画

2023年期 (実績)	2024年期 (計画)
11アプリ	10~15アプリ



今後の取り組み⑥_ モバイル事業（有料アプリ）

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	2023年期 (実績)	2024年期 (計画)
パチスロ	1アプリ	1~3アプリ
パチンコ	1アプリ	2~3アプリ
合計数	2アプリ	3~6アプリ

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

パチスロ・パチンコアプリタイトル毎のトータル売上

新規配信からの経過日数

今後の取り組み⑦_ モバイル事業（その他ゲーム）

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」「Yahoo!Mobage」に提供開始

I LOVE バーガー



リリース5周年が経過するも
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

2024年3月期 通期業績予想

2024年3月期の業績予想につきましては、売上高は既存ソーシャルゲームや受託開発・運営事業が堅調に推移する見込みです。利益面においても、2023年3月期中に不採算事業の大幅な整理を実行し、余剰コストの削減をおこなったことで大幅増益を見込んでいます。

一方、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、2024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ることから、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くご質問(Q&A)

N O.	質 問	回 答
1.	今後の業績見通しを教えてください。	売上高は既存ソーシャルゲームや受託開発・運営事業が堅調に推移する見込みです。利益面においても、2023年3月期中に不採算事業の大幅な整理を実行し、余剰コストの削減をおこなったことで大幅増益を見込んでいます。一方、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。以上のことから、現時点では合理的算定が困難なため、業績予想を見合わせております。
2.	今後の事業戦略を教えてください。	当社は3つのコア事業を主体として事業拡大を目指しております。 モバイル事業にカテゴライズされるソーシャルゲーム事業と受託開発・運営事業、さらにはブロックチェーン事業です。現在は、主力となるグリパチを含むソーシャルゲーム事業が売上高の約70%を占めておりますが、将来的に3つの事業が同等規模となるポートフォリオ経営を実現していきたいと考えております。
3.	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。	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います。 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、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。
4.	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有料アプリへの影響を教えてください。	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11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。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。
5.	M&Aなどは今後も検討しているのか教えてください。	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。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。
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。	当社は2004年に名証セントレックス(現ネクスト)に上場し、約19年が経過しております。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。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。



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。