株主メモ

事業年度	4月1日から翌年3月31日まで
定時株主総会	6月
定時株主総会の基準日	3月31日
期末配当の基準日	3月31日 （なお、中間配当を実施する時の基準日は9月30日）
上場取引所	名古屋証券取引所セントレックス市場
株主名簿管理人	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社
特別口座の 口座管理機関	東京都千代田区丸の内一丁目4番1号 三井住友信託銀行株式会社
郵便物送付先	〒168-0063　東京都杉並区和泉二丁目8番4号 三井住友信託銀行株式会社　証券代行部
（電話照会先）	電話　0120-782-031（フリーダイヤル） 取次事務は、三井住友信託銀行株式会社の本店および全国各支店で行っております。
会計監査人	太陽有限責任監査法人

●住所変更等のお申出先について
株主様の口座のある証券会社にお申出ください。
なお、証券会社に口座がないため特別口座が開設されました株主様は、特別口座の口座管理機関である三井住友信託銀行株式会社にお申出ください。

IR情報は当社のホームページでもご覧いただけます。
ぜひ一度アクセスしてください。

http://www.commseed.net/

コムシード株式会社

〒101-0062　東京都千代田区神田駿河台三丁目2番地
新御茶ノ水アーバントリニティビル7階
TEL：03-5289-3111（代）　FAX：03-5289-3112

UD FONT　見やすく読みまちがえにくい
ユニバーサルデザインフォントを
採用しています。

ミックス
責任ある木質資源を使用した紙
FSC® C013080

VEGETABLE OIL INK

COMMSEED

第27期 事業活動のご報告

2017.04.01～2018.03.31

コムシード株式会社

Mission
ミッション

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貫き、
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。

contents

株主の皆様へ	02
業績の概況	03
トピックス	05
今後の展開	07
個別財務諸表	08
会社概要・株式の状況	10

history 沿革

1991年12月、海外ゲームの国内販売を目的に、資本金2,000万円をもってマイクロワールド株式会社として創業。1993年より営業活動を休止していたが、2000年9月、パチンコクラブ・ドットコム株式会社に商号を改め、2001年4月、株式会社日本テレネットより携帯電話向けコンテンツ配信サービス事業を引き継ぎ本格的に営業活動を開始。これにより、携帯公式サイトでのコンテンツ展開を開始した。

2002年8月、コムシード株式会社に商号変更。2004年5月、名古屋証券取引所セントレックスに株式を上場。現在は、スマートフォンやSNSサービス向けアプリの企画・開発・販売を行っている。

To Our Shareholders
株主の皆様へ

新たなエンターテインメント領域への挑戦、収益基盤の強化。

皆様におかれましては、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。

平素は格別のご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。

つきましてはここに、当社第27期(2017年4月1日～2018年3月31日)の事業の概況と決算のご報告を申し上げます。

当社は「楽しさの種をまく」を経営理念に、「価値を創り出す企業であり続ける」「信頼される企業であり続ける」「成長を目指し、環境に進化適応できる組織であり続ける」を経営方針とし、事業運営にあたってまいりました。

当期におきましては、既存事業の運営に加え、パブリッシングゲーム2本をリリースしておりますが、既存事業につきましては、バーチャルホール「グリパチ」において過去最高のアクティブユーザー数を記録した一方、新機能追加スケジュールの遅延や不具合等の影響もあり、全体としては前年並みでの推移となりました。

新たにリリースしたゲームにつきましては、1本は継続率の点に問題を残し、期中のクローズとなりましたが、9月にリリースいたしました「I LOVE バーガー」につきましてはこれまでのノウハウをもとにカルチャライズやマーケティング手法を見直し、当社アプリの中でも随一の継続率を記録するという好調なスタートを切ることができました。

一方、当期において計画しておりましたその他新規事業につきましては、さまざまな課題を精査しつつ、継続する事業・見直す事業を見極め、次期へのチャレンジに臨む所存でございます。

今後はさらなる新規コンテンツの投入や、非ゲーム領域への挑戦等、スピード感のある経営を目指してまいります。

今後ともご指導、ご鞭撻のほど、何卒よろしくお願い申し上げます。

代表取締役社長CTO
羽成正己

プロフィール

1963年11月27日	茨城県出身
1985年 5月	株式会社日本テレネット入社
1995年 6月	株式会社日本テレネット 常務取締役
2001年 4月	当社専務取締役システム部長
2012年11月	当社代表取締役社長CTO(現職)

既存サービスの拡充と新規サービスの開発に注力

2017年度、当社におきましては、前年度に続き、スマートフォン向けコンテンツビジネスのさらなる成長およびシェアの拡大を図るべく、経営資源をモバイル事業に集中し、既存サービスの拡充および新規サービスの開発に注力してまいりました。

売上高は、主力事業であるソーシャルゲームは堅調に推移しました。さらに受託開発・運営業務も新規案件の獲得によって好調に推移しましたが、従量制アプリにおける配信本数削減等の影響をカバーするには至らず、全体としては前事業年度をやや下回りました。

利益面につきましては、版権料の契約見直し等によって売上原価が前期比で抑制された一方、当期にスタートした新規ゲームアプリ２本の広告宣伝費や人件費の増加等により、営業利益、経常利益はともに前事業年度を下回ることとなりました。また、不採算事業の整理等による特別損失を計上したことで、最終損益での黒字を達成するには至りませんでした。

以上の結果、当事業年度の売上高は1,514,092千円（前期比2.2％減）、営業利益27,056千円（前期比39.4％減）、経常利益23,375千円（前期比42.8％減）、当期純損失47,664千円（前期は当期純利益30,610千円）となりました。

ソーシャルゲームは堅調。新規サービスも開始

サービス分野別の主な取り組みは、以下のとおりです。

①ソーシャルゲームについては、主力サービスのバーチャルホール「グリパチ」が会員数400万人を突破するとともに過去最高のアクティブユーザー数を記録するなど堅調に推移しました。また、本年度に開始した「遥かなる異郷グランヴィリア」については、広告宣伝等各種費用を当初より投下してまいりましたが、売上が伸び悩んだため、早期にサービスを終了させ経営資源を新規タイトル他の事業に集中させております。一方、新規サービスとして、スマートフォンゲーム「I LOVE バーガー」の正式サービスを９月に開始いたしました。こちらについては運営半年を経て、当社アプリの中でも特に高い継続率を保持しておりますが、当期においては拡大フェーズと位置づけ、当初運営においては慎重に投資を行ったため、広告宣伝の本格化が第３四半期からとなっており、本格的な売上寄与は翌年度を見込んでおります。以上の結果、ソーシャルゲーム全体の売上は対前期比0.6％の減少となりました。

②従量制アプリについては、当期より方針を転換し、利益重視のタイトル選定と開発・運用を行ったことにより、リリースタイトル自体が減少した影響で、売上高も前期と比べて減少しております。以上の結果、従量制アプリは対前期比24.9%の減少となりました。

③その他、安定的な収益基盤の確保に向けた受託開発および運営業務が、新たな収益の柱として堅実な成長を見せております。以上の結果、受託開発・BtoB事業に関しては売上高が対前期比27.4%の増加となりました。

今後の見通し

当社は、ソーシャルゲーム「グリパチ」に加え、安定した収益が見込める受託事業を軸に、収益基盤を維持してまいります。そのうえで、当社が中長期的な成長を目指すには、

「グリパチ」に続くコアタイトルの育成と収益源の多様化が重要となるため、新規タイトルの育成、国内外ゲームタイトルのパブリッシング展開および非ゲーム領域とのコラボレーションへの挑戦等、新たな事業開拓を継続し、事業拡大を目指してまいります。

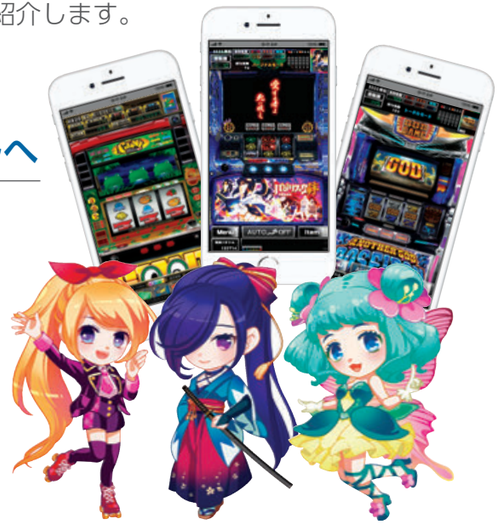
TOPICS

2017年度 トピックス ―― 2017年度のハイライトをご紹介します。

01 グリパチ400万人突破。交流機能強化しNo.1バーチャルホールへ

ソーシャルゲーム「グリパチ」について▶パチンコ・パチスロメーカー各社協力のもと、実際のパチンコホールで稼動しているパチンコ・パチスロ機や、歴代の名機の実機シミュレーターをモバイルで遊ぶことができるバーチャルホールです。2012年1月に「GREE」フィーチャーフォン版よりサービスを開始し、同年10月にはAndroid版、2014年4月にはiOS版をそれぞれ提供開始し、現在会員数400万人突破。

2018年3月には、ソーシャル性を大幅に強化したリニューアルを実施。通常のイベントとあわせて、ユーザーの定着度強化を図りました。



©YAMASA／©山田風太郎・せがわまさき・講談社/GONZO／©UNIVERSAL ENTERTAINMENT

02 目指せNo.1フランチャイズ！バーガーショップ経営ゲーム「I LOVE バーガー」リリース

「I LOVE バーガー」は、自分の農場で育てた作物を使ってバーガーショップ経営に挑戦するソーシャルゲームです。お店をどんどん大きくすれば、畑も大きくなり、ゆくゆくは友達とバーガーフランチャイズを展開できるようになります。畑を自分好みにカスタマイズして自分だけの町を作り、その中心にはオリジナルのバーガーショップ。ショップの外観や内装も趣向を凝らしたアレンジが可能。自分だけのステキなお店が作れます。

©'13,'18 SANRIO©

サンリオの大人気キャラクター「ぐでたま」とのコラボや楽天スーパーポイントとの連携など、F2層を中心ターゲットに、コンテンツの投入やマーケティング活動を実施。主婦層を中心に高い継続率を記録しています。

今後もターゲット層にマッチしたイベントの投入などを継続し、より楽しんでもらえる安定したコンテンツに育てていきます。

2017年

04月
- 『不思議の森のパン工房』「チョコボのチョコッと農園」とコラボレーション
- 「グリパチ」『パチスロ モンスターハンター 狂竜戦線』

05月
- 従量制アプリ「パチスロ 逆転裁判」iOS版、Android版
- 「グリパチ」『シスタークエスト～時の魔術師と悠久の姉妹～』

06月
- 「遥かなる異郷グランヴィリア」サービス開始
- 従量制アプリ「CR戦国乙女～花～」iOS版、Android版
- 「グリパチ」『バジリスク～甲賀忍法帖～絆』

07月
- 従量制アプリ「パチスロ TVアニメーション 弱虫ペダル」iOS版、Android版
- 「グリパチ」『CRスーパー海物語IN沖縄4』『CRエヴァンゲリヲン～いま、目覚めの時～』

08月
- 従量制アプリ「パチスロ バイオハザード リベレーションズ」iOS版、Android版
- 「グリパチ」『戦国乙女2～深淵に輝く気高き将星～』

09月
- 「I LOVE バーガー」サービス開始
- 「グリパチ」『パチスロ TVアニメーション 弱虫ペダル』

10月
- 「グリパチ」『アナザーゴッドポセイドン-海皇の参戦-』利用者数390万人を突破 10月10日より記念キャンペーンを実施『CRアナザーゴッドハーデス アドベント』

11月・12月
- 「I LOVE バーガー」話題のゆるキャラ カワウソ「ちぃたん☆」とコラボレーション
- 「グリパチ」『CR天下一閃』『CR戦国乙女～花～』

2018年

01月
- 「I LOVE バーガー」「楽天リワード」を導入
- 「グリパチ」『リノ』オープン6周年 1月23日より記念キャンペーンを実施「ジョーカー～ギャングロード～」とコラボレーション

02月
- 「I LOVE バーガー」不二家の人気キャラクター「ペコちゃん」とコラボイベント実施
- 「グリパチ」利用者数400万人を突破 2月9日より記念キャンペーンを実施『やじきた道中記乙』

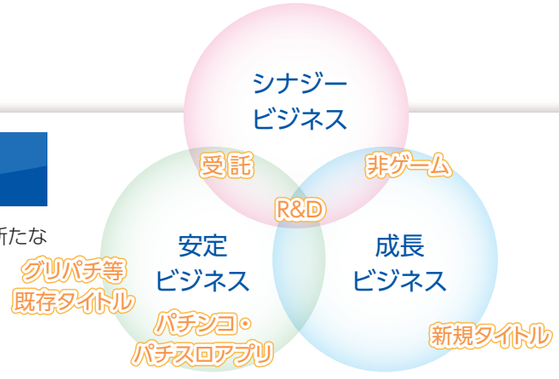
03月
- 従量制アプリ「CR大海物語4」iOS版、Android版 パチスロ「乙女マスターズ～空を翔る白き軌跡～」iOS版、Android版
- 「I LOVE バーガー」サンリオの人気キャラクター「ぐでたま」とのコラボイベント実施
- 『不思議の森のパン工房』オープン8周年
- 「グリパチ」『シンデレラブレイド2』SNS要素を大幅に強化した大型機能リニューアル『ジャイアントパルサー』

FOCUS

今後の展開

中長期的な成長への布石
新規ビジネスの成功に向け基盤を強化

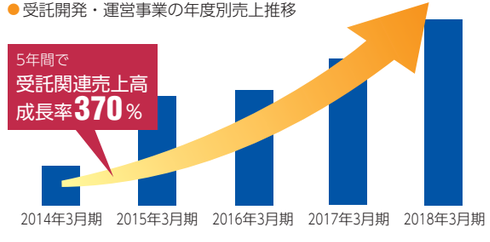
人材を強化し、安定した収益基盤を増やすことで、新たなビジネスに参入・挑戦できる強い会社へ。



安定的な収益基盤となる受託事業を確立
新たな挑戦への布石

新規ビジネスチャレンジのため、受託関連事業の割合を増加し、安定領域を確保。

●受託開発・運営事業の年度別売上推移



社員育成の強化によるボトムアップで
利益体質への転換を図る

新領域へのチャレンジに必要となる、人材と組織の育成を最重要テーマに取り組んでいます。

幹部人材の育成 ▶ 各チーム単位で、新規事業を立ち上げられる力を育てる

人事制度の大幅な見直し・強化 ▶ 社員に求められるスキルと評価の明確化、研修等の拡充でモチベーションUP・成果が出せる人材育成

経営陣の役割細分化 ▶ 技術を生かした戦略と市場を見据えた展開をスピーディーに行える体制へ

Financial Statements

個別財務諸表

貸借対照表

(単位：千円)

科　目	当　期 (2018年3月31日現在)	前　期 (2017年3月31日現在)
資産の部		
流動資産	981,641	1,033,380
固定資産	122,455	147,799
有形固定資産	8,725	10,605
無形固定資産	39,885	71,619
投資その他の資産	73,845	65,574
資産合計	1,104,097	1,181,179
負債の部		
流動負債	345,004	335,398
固定負債	52,114	141,990
負債合計	397,118	477,389
純資産の部		
株主資本	705,886	703,550
資本金	884,926	859,926
資本剰余金	316,035	291,035
利益剰余金	△ 495,074	△447,410
新株予約権	1,092	240
純資産合計	706,978	703,790
負債純資産合計	1,104,097	1,181,179

損益計算書

(単位：千円)

科　目	当　期 (2017年4月1日～ 2018年3月31日)	前　期 (2016年4月1日～ 2017年3月31日)
売上高	1,514,092	1,547,936
売上原価	1,041,452	1,107,566
売上総利益	472,640	440,370
販売費及び一般管理費	445,583	395,704
営業利益	27,056	44,665
営業外収益	606	2,027
営業外費用	4,288	5,795
経常利益	23,375	40,898
特別利益	240	31,461
特別損失	68,922	45,053
税引前当期純利益又は 税引前当期純損失(△)	△ 45,306	27,307
法人税等合計	2,357	△3,303
当期純利益又は 当期純損失(△)	△ 47,664	30,610

Financial Statements

個別財務諸表

キャッシュ・フロー計算書

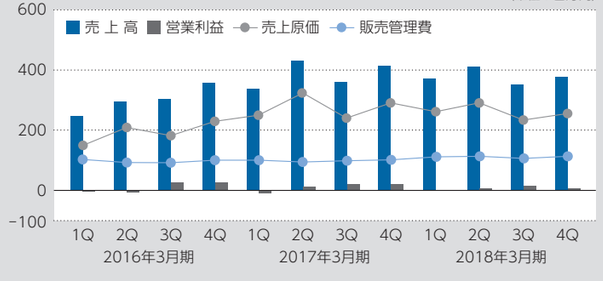
（単位：千円）

科　目	当　期 （2017年4月1日～ 2018年3月31日）	前　期 （2016年4月1日～ 2017年3月31日）
営業活動によるキャッシュ・フロー	52,984	148,253
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 55,298	△29,267
財務活動によるキャッシュ・フロー	5,225	318,982
現金及び現金同等物の増減額	2,910	437,968
現金及び現金同等物の期首残高	695,366	257,397
現金及び現金同等物の期末残高	698,276	695,366

DATA 四半期別推移

売上高は前年比で微減、営業利益も減少となりましたが、通期の営業利益は、新規案件の先行費用を計上しつつも黒字を確保しました。

（単位：百万円）



Corporate Data & Stock Information

会社概要・株式の状況

会社概要（2018年3月31日現在）

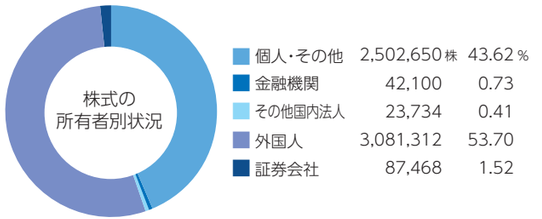
商　号	コムシード株式会社
所在地	〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台三丁目2番地 新御茶ノ水アーバントリニティビル7階
設　立	1991年12月13日 （2002年8月5日現商号に変更）
資本金	8億8,492万円
従業員数	56名
役　員 （2018年6月26日現在）	代表取締役社長CTO　羽成　正己 専務取締役　塚原　謙次 取締役　趙　容俊 取締役　金　永埈 常勤監査役　飯田　三郎 監査役　岡本　光樹 監査役　谷口　郁夫
事業内容	■スマートフォンアプリの企画・開発・運営 ■ソーシャルゲームの企画・開発・運営 ■ゲームパブリッシング事業
取引銀行 （2018年4月1日現在）	三井住友銀行、りそな銀行、 みずほ銀行、三菱UFJ銀行、 商工組合中央金庫、西武信用金庫

株式の状況（2018年3月31日現在）

発行可能株式総数	22,000,000株
発行済株式の総数	5,737,264株
株主数	1,692名

大株主（上位5名）

株　主　名	持株数（株）	持株比率（%）
Cykan Holdings Co.,Ltd. (韓国)	3,035,212	52.90
大江拓也	134,000	2.33
鍵谷文勇	80,400	1.40
中辻哲朗	75,000	1.30
羽成正己	64,800	1.12



（注）小数点第3位以下を切捨てしており、各項目の比率を加算しても100％にならない場合があります。