■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□座の □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□座がないため特別□座が開設されました株主様は、特別□座の□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。



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



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 **FONT** 採用しています。









第28期 事業活動のご報告 2018.04.01~2019.03.31

コムシード株式会社

Mission

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。



1

株主の皆様へ 業績の概況 今後の展開 会社概要・株式の状況

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

• プロフィール

種をまき、刈り取り、業容拡大のための挑戦を加速していきます。



代表取締役社長 塚原謙次

当社モバイル事業本部 2007年 4月 マネジャー 2008年11月 当社モバイルビジネス本部 ゼネラルマネジャー 2012年12月 当社執行役員 モバイルビジネス本部長 兼 経営戦略室ゼネラルマネジャー 2013年 6月 当計専務取締役 兼 モバイルビジネス本部長 兼 経営戦略室ゼネラルマネジャー 2018年 6月 株式会社WEARE取締役

1975年 2月1日 茨城県出身

2018年10月

株式会社GRIP取締役 当社代表取締役社長 2019年 6月

私たちコムシードは、変化の早いモバイルビジネス業界に おいて、すべてのステークホルダーの皆様に対して「楽しさの 種をまき続ける「ビジネスを展開してきました。

これまで当社の屋台骨を支えてきたパチンコ・パチスロを 中心とするアミューズメント系アプリは、関連業界の動向に業 績が左右されやすく、スマートフォンゲームを核としたジャン ルの多角化は、当社としては避けて通れない道であります。一 方で、当ジャンルの市場には、当社にしかできないと自負する 強みも根強く存在し、その資産を最大限に活かしつつ、周辺 領域にチャレンジしていくことは、当社にとって喫緊の課題で もあります。

第28期はそのための布石を打つことに、全社を挙げて最 大限の力を注いできました。

結果、既存事業で収益基盤を維持しつつ、複数分野のパー トナーとのアライアンスを実現し、業容拡大の準備をしてまい りました。

第29期は、これまでにまいた種の刈り取りと、さらなる挑戦 の年と位置付けています。

人材の育成や組織の機動力を上げていくことで、現在の課 題を一つ一つ乗り越えていき、「楽しさの種をまく」企業として より一層価値を高めていきたいと考えております。

既存事業で停滞している分野へのテコ入れはもちろん、挑 戦の手を緩めることなく、我々の強みを活かせるフィールドに おいて果敢にチャレンジしていく所存です。

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。

Overview

2018年度 業績の概況

一部計画未達ながらも、最終損益で黒字化を達成。

当事業年度においては、既存事業の維持と、アライアンスを含めた新規事業の準備を並行して進めてまいりました。

既存事業に関しては、ソーシャルゲームを中心に健闘し収益基盤を維持しておりますが、一部計画未達の事業があり、結果として売上高は前事業年度を下回る結果となりました。一方利益面につきましては、売上原価が前期比で抑制され、広告宣伝費の削減、さらには徹底したコスト削減により、営業利益、経常利益はともに前事業年度を上回ることとなり、結果、最終損益での黒字化を実現いたしました。また、営業利益率、自己資本比率に関しても前事業年度と比べて向上しております。

一方、新規事業に関しては、資本業務提携を含む複数の アライアンス案件、パブリッシング案件を進行してまいり ました。こちらに関しては、当事業年度は準備期間であり、 実際の売上寄与は翌事業年度以降となる見通しです。

以上の結果、当事業年度の売上高は1,360,191千円(前

期比10.2%減)、営業利益39,140千円(前期比44.7%増)、 経常利益37,546千円(前期比60.6%増)、当期純利益 20,397千円(前期は純損失47,664千円)となりました。

サービス分野別の取り組み

① ソーシャルゲーム

主力サービスのバーチャルホール「グリパチ」において、新規アプリを多数投入し、利用者数は460万人を突破いたしました。反面、期初におけるリニューアルに関する不具合等の影響もあり、計画した売上を達成するには至りませんでした。一方、前事業年度にリリースしたスマートフォンゲーム「ILOVEバーガー」に関しては、引き続き高い継続率を保持し、売上はほぼ右肩上がりで推移しました。以上の結果、ソーシャルゲーム全体の売上は対前期比5.0%の減少となりました。

② 従量制アプリ

当初計画よりも実際のリリースタイトルが減少した影響で、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26.7%の減少となりました。

③ 受託開発および運営業務

既存事業が好調だったものの、計画していた案件の一部が受注に至らず、売上高は対前期比12.8%の減少となりました。

④ その他新規事業

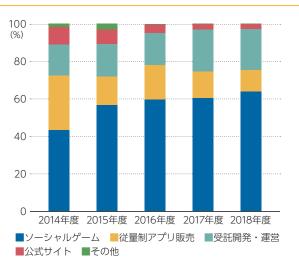
当第4四半期に株式会社GRIPとの共同事業であるオンラインクレーンゲームの台湾版トライアルアプリをリリースいたしました。また、アイドルコンテンツに関する株式会社WEAREとの共同プロジェクトを引き続き進行してまいります。

今後の見通し

既存事業で着実に足場を固めつつ、新規事業を早期に育成することにより、業容の拡大を図ります。

まずは主力事業であるソーシャルゲーム「グリパチ」に加え、ゲームパブリッシング事業、受託事業を通して、ユーザーの皆様のニーズにマッチした質の高いコンテンツを

売上構成比の推移



提供し、収益基盤を維持してまいります。その上で、第2、 第3の柱となる事業の創出を早期に実現すべく、他のコン テンツホルダーや周辺領域において豊富なノウハウを持つ 企業とのアライアンス等を引き続き推進してまいります。

— 2018年度のハイライトをご紹介します。

新機種ぞくぞく登場!バーチャルホール「グリパチ」 会員数460万人突破!

一大ブームを巻き起こした人気機種「吉宗」をはじめ、人気機種が 次々に導入され、会員数は460万人を突破。

「楽天スーパーポイント」との連携 も開始し、プラットフォームとして の「グリパチ」の立ち位置がさら に拡大。

今後も、バーチャルホールとし てさらなる発展を目指します。



▲「楽天スーパーポイント」との連携を開始



「吉宗」©DAITO GIKEN,INC. ©PAON DP Inc●[SLOTギルティクラウン]©ギルティクラウン 製作委員会 [MUSIC] Licensed by Aniplex Inc. @UNIVERSAL ENTERTAINMENT 1+字 架3] ©NET CORPORATION [ニューパルサーSPII] @YAMASA [CR大海物語4] @SANYO BUSSAN CO.,LTD. @IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

有名キャラとコラボ。「I LOVE バーガー|1周年

「I LOVE バーガー」は、2017年9月にサービスを開始した、 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。

当期は、NHK Eテレの人気ア ニメ「がんばれ!ルルロロ」や、何 かと話題を振りまいたゆるキャ ラ[ちぃたん☆]とのコラボを実 施。F2層を中心としたユー ザー層に支持され、利用者が拡 大しています。





▲アニメ「がんばれ!ルルロロ」とコラボ ©BANDAI / ルルロロプロジェクト

「不思議の森のパン工房」は、森で一番のパン職人を目指し て、職人仲間と協力しながらさまざまなパンを焼き上げる ソーシャルゲームです。オープン当初からのユーザーを中心 に根強い人気を誇り、2019年3月で、10年目に突入。当期は

「料理の鉄人forGREE 新たな挑戦者達しの コラボをはじめ、さま ざまなイベントを実施 しています。



▲ 「料理の鉄人forGREE 新たな挑戦者達」コラボレシピ

2019年

2018年

04 05

06

「グリパチ」 End」配信

『パチスロ 主役は銭形』配信 「釣り★スタ」とコラボ

[グリパチ]

『CRルパン三世 Lupin The 『ファイナルしーさー』配信 「戦国炎舞 -KIZNA-」とコラボ

『バーサス(2016)』配信

『緑ドン 花火の起源探求之 巻1配信

【I LOVE バーガー】 ゆるキャラ[ちぃたん☆|と 第2弾コラボ

「グリパチ」 『CR大海物語4』配信

08

■業務提携 ブロックチェーンゲームの 共同開発等でアソビモと 業務提携

■『不思議の森のパン工房』

GREE版で「料理の鉄人 forGREE 新たな挑戦者達」 とコラボ

[I LOVE バーガー]

NHK Eテレアニメ「がんば れ!ルルロロ]とコラボ

09

[I LOVE バーガー]

オープン1周年

『十字架3』配信

『吉宗』配信

「グリパチ」

「グリパチ」 「山佐スロワールド」とコラボ

従量制アプリ

「ストリートファイターV パ チスロエディション IiOS版、 Android版配信

従量制アプリ

「パチスロ 黄門ちゃまV」 株式会社GRIPと資本業 iOS版、Android版 アプリ 務提携、オンラインクレー 同時配信

「CR戦国乙女5~10th Anniversary~] iOS版、Android版配信

■業務提携

ンゲーム事業参入

「グリパチ」

「グリパチ」

『ストリートファイターV パ チスロエディション』配信

『CR天 龍 ∞(インフィニ ティ)」配信

「グリパチ」 『麻雀物語3 役満乱舞の究 極大戦 配信

台湾版プレオープン 「グリパチ」

『楽天リワード』導入

従量制アプリ

「南国コレクション IiOS版 Android版 同時配信

[TOKYO CLAW MACHINE]

オンラインクレーンゲーム

[TOKYO CLAW MACHINE]

『ニューパルサーSPII』配信

■従量制アプリ

「パチスロ大海物語4」 iOS版、Android版配信

■業務提携

アミューズメントカジノを 手掛けるハンターサイト と業務提携

「グリパチ」

『SLOTギルティクラウン』配信

オープン7周年

FOCUS

今後の展開

第29期には

これまでにまいたさまざまな種を育て、 事業化を目指すとともに、 次の事業の種まきにも 引き続きチャレンジしていきます。



- ハンターサイト株式会社と業務提携 カジノコンテンツの開発
- アニメIPスマホゲーム開発
- 箱庭系タイトルの カルチャライズ

- 株式会社WEAREと資本業務提携 アイドルコンテンツ事業化
- オンラインクレーンゲーム 世界展開
- ※画像は開発中プロジェクトのイメージ画像です。 ※記載するプロジェクトは、それぞれ進行中及び検討段階であり、サービス開始や etc. 投資を保証するものではありません。

Financial Statements

882,389

180.229

10,227

42,568

127,432

247,099

88.215

335.315

726.283

884.926

316,035

1,020

727,303

1,062,618

△ 474.677

1,062,618

個別財務諸表

資産の部

流動資産

固定資産

資産合計

負債の部 流動負債

固定負債

負債合計

純資産の部 株主資本

資本金

資本剰余金

利益剰余金

負債純資産合計

新株予約権

純資産合計

有形固定資産

無形固定資産

投資その他の資産

貸借対照表

科目

前期 (2019年3月31日現在) (2018年3月31日現在) 977.596 126.500 8,725 39,885 77,890 1,104,097 345,004 52.114 397.118 705.886 884,926 316,035 △ 495,074 1,092 706,978 1,104,097

損益計算書

(単位:千円)

科目	当期 (2018年4月1日~) (2019年3月31日)	前期 (2017年4月1日~) (2018年3月31日)
売上高	1,360,191	1,514,092
売上原価	899,751	1,041,452
売上総利益	460,439	472,640
販売費及び一般管理費	421,299	445,583
営業利益	39,140	27,056
営業外収益	193	606
営業外費用	1,786	4,288
経常利益	37,546	23,375
特別利益	72	240
特別損失	_	68,922
税引前当期純利益又は 税引前当期純損失(△)	37,618	△ 45,306
法人税等合計	17,221	2,357
当期純利益又は 当期純損失(△)	20,397	△ 47,664

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 (2018年4月1日~) (2019年3月31日)	前 期 (2017年4月1日~ (2018年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	60,192	52,984
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 94,786	△ 55,298
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 31,598	5,225
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△ 66,192	2,910
現金及び現金同等物の期首残高	698,276	695,366
現金及び現金同等物の期末残高	632,084	698,276

●四半期別推移

当期は既存事業の売上が減少したものの、原価抑制 により全四半期で営業利益黒字化



Corporate Data & Stock Information

会社概要・株式の状況

会社概要 (2019年3月31日現在)

あ 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 54名

 員
 代表取締役社長
 塚原
 謙次

 代表取締役副社長CTO
 羽成
 正己

 取締役
 趙
 容晙

 取締役
 金
 永埈

 常勤監査役
 飯田
 三郎

 監查役
 岡本 光樹

 監查役
 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 三井住友銀行、りそな銀行、 (^{2019年4月18}) みずほ銀行、三菱UFJ銀行、

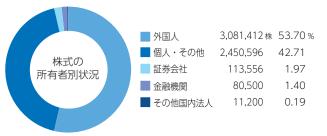
商工組合中央金庫、西武信用金庫

株式の状況 (2019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1,668名

大株主 (上位5名)

株主名	持株数	持株比率
Cykan Holdings Co.,Ltd. (韓国)	3,035,212	52.90
大江拓也	134,000	2.33
渡辺毅	120,000	2.09
鍵谷文勇	119,100	2.07
日本証券金融株式会社	80,500	1.40



(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。