

## 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。



## 第29期 事業活動のご報告

2019.04.01~2020.03.31

## コムシード株式会社



## 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。



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。



## 楽しさの種をまく

### 目次

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

### 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。

## 挑戦の手を緩めず、実り多き1年へ

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29期(2019年4月1日～2020年3月31日)の事業概況と決算のご報告を申し上げます。

第29期は、「攻めの経営」「信頼」「スピード」を指針として掲げ、「変化を創造する」改革を行うべく、複数の新たな事業に着手してまいりました。

当社の主力事業は、パチンコ・パチスロなどの遊技機市場の動向に左右されやすいため、当社業績も少なからず影響を受けております。だからこそ外的要因に左右されない多様な事業ポートフォリオを形成する必要があります。

この課題をクリアするために、当期は新規事業や他社パートナーとのアライアンスについて積極的に実現してまいりました。

そしてここ数年のトライ&エラーの中から、少しずつ次の主力事業の芽が育ちつつあります。

また、迅速な意思決定を実現するため、当期に大幅な組織改革等を行い、試行錯誤を繰り返しながら有機的な組織を構築してまいりました。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、企業理念であ

る「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。

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 塚原 謙次

- プロフィール
- 1975年 2月1日 茨城県出身
- 2007年 4月 当社モバイル事業本部  
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  
兼 経営戦略室ゼネラルマネジャー
- 2013年 6月 当社専務取締役  
兼 モバイルビジネス本部  
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  
(現任)
- 2018年10月 株式会社GRIP取締役  
(現任)
- 2019年 6月 当社代表取締役社長  
(現任)



➤ **既存事業が一部停滞も、  
営業利益・経常利益を計上**

第29期は、前期に引き続き、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、既存事業の維持と、アライアンスを中心に新規事業の展開を進めてまいりました。

売上高に関しては、本事業年度は主力事業であるバーチャルホール『グリパチ』が一旦成長停滞期に入り、一方新規事業は立ち上げの準備期間であったことから、売上高は前年を下回る結果となりました。

利益面では、売上原価抑制、徹底したコスト削減により、営業利益、経常利益を計上しておりますが、最終損益では一部事業の減損等の影響から、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1,171,372千円(前期比13.9%減)、営業利益19,961千円(前期比49.0%減)、経常利益17,693千円(前期比52.9%減)、当期純損失54,755千円(前期は当期純利益20,397千円)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』の成長停滞が響き、想定した売上を達成するには至りませんでした。また、新規タイトルとして期中にリリースした『ファンタジーファーム』については、想定した売上に満たず、早期にサービスを終了し、リソースを其他タイトルに振り分けております。その他のソーシャルゲームについては順調に推移いたしました。以上の結果、ソーシャルゲーム全体の売上は対前期比19.2%の減少となりました。

② **従量制アプリ**

新タイトルのリリースが実機の状況に左右され、年間の配信本数が2本にとどまりました。第3四半期以降は有力タイトルをリリースするなど堅調に推移しましたが、売上計画を達成するには至りませんでした。以上の結果、従量制アプリは対前期比4.4%の減少となりました。

③ **受託開発および運営業務**

ストック型案件が堅調だったのに対し、フロー型案件が

想定を下回り、売上高は対前期比3.4%の減少となりました。

④ **其他新規事業**

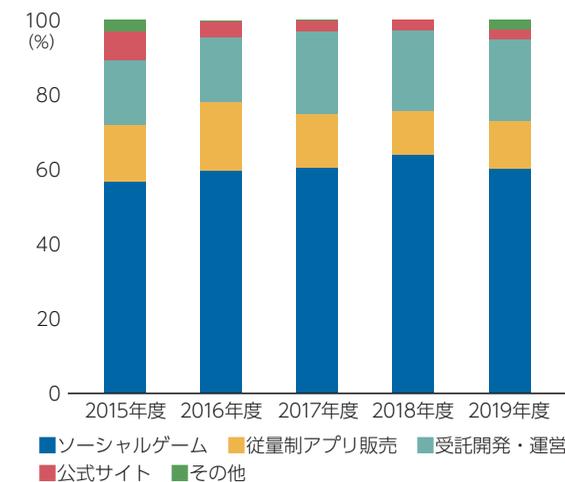
当第4四半期に株式会社WEAREとの共同プロジェクト第一弾、『ボイメン 祭nine. BMK ~Secret Message~』をリリースいたしました。また、ゲームパブリッシング事業では、韓国KRAFTON社と提携し、新作ゲーム『ビッグバッドモンスターズ』日本版独占配信を決定、当期末に事前登録を開始しております。

また、既に中国、台湾、香港等で先行リリースされ、グリ株式会社より日本国内版をリリースする予定となっている大人気アニメ『ワンパンマン』のスマートフォンゲーム『ONE PUNCH MAN 一撃マジファイト』については、当社が日本配信版の企画・開発・運営に参画しておりますが、当期は関係各社と連携しながらリリースに向けた準備を進行いたしました。

➤ **今後の見通し**

まずは主力事業であるソーシャルゲーム『グリパチ』に加

売上構成比の推移



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。

2019年度のハイライトをご紹介します。

# 新たな分野へ事業を拡大!

## バーチャルホール 「グリパチ」



● オープン8周年を迎えたバーチャルホール「グリパチ」。月1本ペースで新規アプリを配信し続け、プラットフォームとしての価値を向上。広告メディアとしての展開を強化。



- パチスロ 創聖のアクエリオン  
©2004, 2006, 2007 河森正治・サテライト/Project AQUARION. ©SANKYO
- パチスロ ガールズ&パンツァーG  
～これが私の戦車道です!～  
©GIRLS und PANZER Projekt.  
Copyright ©HEIWA/OLYMPIA. All Rights Reserved.
- 秘宝伝  
©DAITO GIKEN,INC. ©PAON DP Inc.



▲ 従量制アプリはタイトルを厳選し配信。グリパチ等への展開で、ワンソースマルチプラットフォーム戦略を継続。

## アライアンス案件

● 株式会社WEAREと提携し、第一弾として、人気ボーイズユニット「BOYS AND MEN」、「祭nine.」、[BOYS AND MEN 研究生]のオフィシャルファンアプリ『ボイメン 祭nine. B M K ～Secret Message～』配信開始。



©FORTUNE ENTERTAINMENT



▲ 中国のデベロッパーに強いコネクションを持つ株式会社モビディックとの資本業務提携。配信タイトルは好調に推移。  
今後も当社ビジネスとのシナジー効果を見込んでいます。

サービス開始11年目に突入した「不思議の森のパン工房」と2周年を迎えた「I LOVE バーガー」では、世界的に人気のキャラクター「スヌーピー」とのコラボレーションキャンペーンを実施。そのほかにもさまざまなイベントを行い、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。



©2019 Peanuts Worldwide LLC

2019年

04

■「グリパチ」  
『サイバードラゴン』配信  
「山佐スロワールド」とコラボ第2弾

05

■「グリパチ」  
『パチスロ 創聖のアクエリオン』配信  
■「不思議の森のパン工房」  
Mobageで「料理の鉄人～新たな挑戦者達～」とコラボ

06

■「グリパチ」  
『パチスロ大海物語4』配信

07

■「グリパチ」  
『アレックス(2018)』配信  
『秘宝伝』配信

08

■「グリパチ」  
『南国育ちスペシャル』配信  
■オンラインクレーンゲーム  
「TOKYO CLAW MACHINE」  
正式サービス開始

09

■「I LOVE バーガー」  
オープン2周年  
「スヌーピー」とコラボ  
■「グリパチ」  
格闘アニメ「バキ」との  
コラボイベント開催  
■「League of AngelsⅢ」  
正式サービス開始  
※関連会社株式会社モビディック

10

■「グリパチ」  
『天下布武』配信  
■「STEAM」  
「南国育ち」販売  
■従量制アプリ  
「パチスロ ガールズ&パンツァーG  
～これが私の戦車道です!」配信  
■「不思議の森のパン工房」  
「スヌーピー」とのコラボ

11

■「グリパチ」  
『ネオプラネットXX』配信  
■業務提携  
韓国KRAFTON社と提携 新作ゲーム『Project BBM(仮称)』の日本版独占契約を締結  
■従量制アプリ  
『パチスロ 聖闘士星矢 海皇覚醒』配信

12

■「グリパチ」  
『ドンちゃん2(2019)』配信  
戦国スマホゲーム「戦国炎舞-KIZNA-」とコラボ第2弾

2020年

01

■「グリパチ」  
『メフィスト』配信  
オープン8周年  
「パチスロ ガールズ&パンツァーG ～これが私の戦車道です!」配信

02

■「グリパチ」  
『パチスロ 聖闘士星矢 海皇覚醒』配信

03

■「ボイメン 祭nine. BMK  
～Secret Message～」  
配信開始  
■「グリパチ」  
『キングパルサー』配信



### ビッグバッドモンスターズ

キュートで爽快なストラテジーバトル、2020年日本上陸!  
グローバルゲーム開発社連合、韓国KRAFTON社との連携により、コムシードが全世界に先駆け日本版を展開します。  
美少女やキュートなモンスターがスポーツ感覚で街を破壊して対戦する、新感覚のストラテジーバトルゲーム。



### ONE PUNCH MAN 一撃マジファイト

大型アニメIPスマホゲーム ついに国内展開へ!  
中国・台湾・香港等にて先行配信中の人気アニメゲーム、「ONE PUNCH MAN 一撃マジファイト」グリー株式会社により今夏リリース予定。  
コムシードは国内ローカライズ版の企画・開発・運営に参画しています。



©ONE・村田雄介/集英社・ヒーロー協会本部/©GREE, Inc.

### 貸借対照表

(単位：千円)

科目	当期 (2020年3月31日現在)	前期 (2019年3月31日現在)
<b>資産の部</b>		
流動資産	624,455	882,389
固定資産	371,636	180,229
有形固定資産	7,992	10,227
無形固定資産	105,237	42,568
投資その他の資産	258,407	127,432
資産合計	996,091	1,062,618
<b>負債の部</b>		
流動負債	194,884	247,099
固定負債	128,769	88,215
負債合計	323,654	335,315
<b>純資産の部</b>		
株主資本	671,474	726,283
資本金	884,926	884,926
資本剰余金	316,035	316,035
利益剰余金	△ 529,433	△ 474,677
新株予約権	963	1,020
純資産合計	672,437	727,303
負債純資産合計	996,091	1,062,618

### 損益計算書

(単位：千円)

科目	当期 (2019年4月1日～ 2020年3月31日)	前期 (2018年4月1日～ 2019年3月31日)
売上高	1,171,372	1,360,191
売上原価	720,280	899,751
売上総利益	451,092	460,439
販売費及び一般管理費	431,131	421,299
営業利益	19,961	39,140
営業外収益	374	193
営業外費用	2,642	1,786
経常利益	17,693	37,546
特別利益	57	72
特別損失	60,359	-
税引前当期純利益又は 税引前当期純損失	△ 42,609	37,618
法人税等合計	12,146	17,221
当期純利益又は当期純損失	△ 54,755	20,397

キャッシュ・フロー計算書 (単位：千円)

科目	当期 (2019年4月1日～ 2020年3月31日)	前期 (2018年4月1日～ 2019年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	△ 72,493	60,192
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 225,607	△ 94,786
財務活動によるキャッシュ・フロー	18,962	△ 31,598
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△ 279,138	△ 66,192
現金及び現金同等物の期首残高	632,084	698,276
現金及び現金同等物の期末残高	352,945	632,084

四半期別推移

主力事業である『グリパチ』の成長停滞による減収が響く。売上原価抑制、徹底したコスト削減を引き続き行う。



会社概要 (2020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 58名  
 役員 (2020年6月23日現在)  
 代表取締役社長 塚原 謙次  
 代表取締役副社長 李 正攝  
 専務取締役CTO 羽成 正己  
 取締役 趙 容峻  
 取締役 金 永竣  
 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

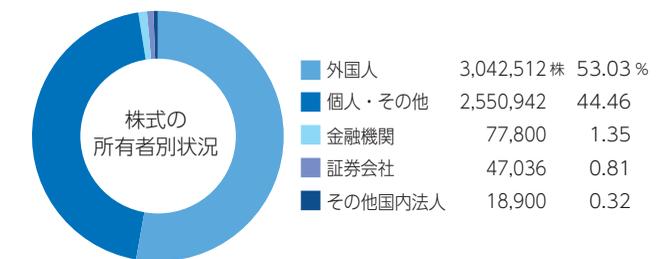
取引銀行 三井住友銀行、りそな銀行、みずほ銀行、三菱UFJ銀行、商工組合中央金庫、西武信用金庫

株式の状況 (2020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 3,263名  
 (注) 2020年4月1日付にて実施した株式分割 (1株を2株に分割) に伴い、発行可能株式総数は44,000,000株に、発行済株式総数は11,474,528株となっております。

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
鍵谷文勇	95,600	1.66
大江拓也	90,000	1.56
日本証券金融株式会社	77,800	1.35
羽成正己	65,900	1.14



(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。