



## 2022年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕（非連結）

2022年2月9日

上場会社名 コムシード株式会社 上場取引所 名  
 コード番号 3739 URL <https://www.commseed.net/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長CEO (氏名) 塚原 謙次  
 問合せ先責任者 (役職名) 経営管理部長 (氏名) 大久保 泰夫 TEL 03-5289-3111  
 四半期報告書提出予定日 2022年2月10日 配当支払開始予定日 ー  
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 無  
 四半期決算説明会開催の有無 : 無

(百万円未満切捨て)

### 1. 2022年3月期第3四半期の業績 (2021年4月1日～2021年12月31日)

#### (1) 経営成績 (累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2022年3月期第3四半期	1,471	—	88	—	85	—	74	—
2021年3月期第3四半期	1,031	17.1	△139	—	△148	—	△229	—

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2022年3月期第3四半期	5.70	5.70
2021年3月期第3四半期	△19.59	—

- (注) 1. 「収益認識に関する会計基準」(企業会計基準第29号 2020年3月31日)等を第1四半期会計期間の期首から適用しており、2022年3月期第3四半期に係る各数値については、当該会計基準等を適用した後の数値となっており、対前年同四半期増減率は記載しておりません。
2. 2021年3月期第3四半期の潜在株式調整後1株当たり四半期純利益は、潜在株式は存在するものの1株当たり四半期純損失であるため記載しておりません。

#### (2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2022年3月期第3四半期	1,231	842	67.8
2021年3月期	1,097	760	69.0

(参考) 自己資本 2022年3月期第3四半期 835百万円 2021年3月期 756百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2021年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2022年3月期	—	0.00	—	—	—
2022年3月期(予想)	—	—	—	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2022年3月期の業績予想（2021年4月1日～2022年3月31日）

（%表示は、対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	1,800	—	25	—	23	—	20	—	1.52

（注）直近に公表されている業績予想からの修正の有無：無

- （注）1. 2022年3月期の期首より「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号）等を適用するため、上記の業績予想は当該会計基準等を適用した後の金額となっており、対前期増減率は記載していません。詳細は、添付資料P. 3「1. 経営成績等の概況（3）業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。
2. 当社は2022年2月15日に株式会社アイビープログレスの全株式を取得する予定であり、2022年3月期より連結決算への移行を予定しております。なお、連結決算への移行に伴う連結業績予想につきましては現在精査中であり、公表できる段階になりましたら速やかに開示いたします。詳細は、本日開示の「株式会社アイビープログレスの株式の取得（完全子会社化）に関するお知らせ」をご参照ください。

※ 注記事項

（1）四半期財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

（2）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：有
- ② ①以外の会計方針の変更：無
- ③ 会計上の見積りの変更：無
- ④ 修正再表示：無

（3）発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2022年3月期3Q	13,118,116株	2021年3月期	13,112,716株
② 期末自己株式数	2022年3月期3Q	148株	2021年3月期	148株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2022年3月期3Q	13,114,761株	2021年3月期3Q	11,716,255株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

（将来に関する記述等についてのご注意）

- 本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P. 3「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。
- 当社は、「財務諸表等規則」に基づいて財務諸表を作成しております。
- 当社は、2021年2月25日に韓国において100%出資による子会社CommSeed Korea Co., Ltd.（12月決算法人）を設立しておりますが、現時点では重要性が乏しいため非連結子会社としております。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報 .....	2
(1) 経営成績に関する説明 .....	2
(2) 財政状態に関する説明 .....	2
(3) 業績予想などの将来予測情報に関する説明 .....	3
2. 四半期財務諸表及び主な注記 .....	4
(1) 四半期貸借対照表 .....	4
(2) 四半期損益計算書 .....	5
第3四半期累計期間 .....	5
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項 .....	6
(継続企業の前提に関する注記) .....	6
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) .....	6
(会計方針の変更) .....	6
(重要な後発事象) .....	7

## 1. 当四半期決算に関する定性的情報

### (1) 経営成績に関する説明

当第3四半期累計期間の事業の概況としては、既存事業、特にソーシャルゲーム関連が堅調に推移したことから、売上高は上場来最高を記録いたしました。利益面においても徹底したコストおよび業務プロセスの改善、プラットフォーム手数料改定の影響などから好調に推移しております。

以上の結果、売上高1,471,042千円（前年同期は1,031,848千円）、営業利益88,608千円（前年同期は営業損失139,723千円）、経常利益85,959千円（前年同期は経常損失148,283千円）、四半期純利益74,758千円（前年同期は四半期純損失229,575千円）となりました。

(注) 第1四半期会計期間より、「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日）等を用いております。そのため、当第2四半期累計期間における経営成績に関する説明は、売上高については前第2四半期累計期間と比較しての増減額及び前年同期比（%）を記載せずに説明しております。詳細は、「添付資料 2. 四半期財務諸表及び主な注記 (3) 四半期財務諸表に関する注記事項（会計方針の変更）」に記載のとおりであります。

なお、当社はモバイル事業の単一セグメントであるため、セグメントごとの記載はしておりませんが、事業におけるサービス分野別の主な取り組みは、以下のとおりであります。

- 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」において、引き続き定期的な新台アプリの投入、動画コンテンツと連動したマーケティング施策などが功を奏し、好調に推移いたしました。また、会員数560万人を擁するプラットフォームとしての広告収益も順調に拡大しております。
- ② 従量制アプリについては、既存のアプリが好調に推移したほか、新規2アプリをリリースし、売上増に寄与しております。また、これまで従量制として展開してきたゲームアプリの一部を、F2P型の広告モデルを採用したマネタイズ手法で新たに提供開始するなど、新たな収益モデルをスタートさせています。
- ③ SNSゲームの運営ノウハウを生かしたBtoB（企業間取引）向け受託開発・運営に関しては、引き続きストック型案件の運営中心に、堅調に推移しております。
- ④ その他新規事業につきましては、子会社であるCommSeed Korea Co., Ltd.（韓国）と連携し、日韓合同チームによるソーシャルカジノプロジェクトを進行中であり、2022年前半をめどに、順次サービス提供を開始する見通しです。

### (2) 財政状態に関する説明

#### ① 資産

当第3四半期会計期間末における資産は、前事業年度末から134,724千円増加し、1,231,978千円（前事業年度末比12.3%増）となりました。これは、主に流動資産で現金及び預金143,108千円、受取手形、売掛金及び契約資産33,323千円、投資その他の資産でその他15,864千円の増加と、流動資産でその他62,560千円の減少によるものです。

#### ② 負債

当第3四半期会計期間末における負債は、前事業年度末から53,049千円増加し、389,716千円（前事業年度末15.8%増）となりました。これは、主に流動負債で未払法人税等12,120千円、契約負債とその他84,031千円の増加と、流動負債で買掛金22,099千円、固定負債で長期借入金20,232千円の減少によるものです。

#### ③ 純資産

当第3四半期会計期間末における純資産は、前事業年度末から81,674千円増加し、842,261千円（前事業年度末比10.7%増）となりました。これは主に、四半期純利益の計上による利益剰余金74,758千円の増加によるものです。

### （3）業績予想などの将来予測情報に関する説明

当社は、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や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新規事業領域への挑戦等、新たな事業開拓を引き続き継続し、事業拡大を目指してまいります。

2022年3月期の通期業績の予想についてですが、売上高につきましては既存事業が堅調に推移することを見込んでいる一方で、新規事業に関しての本格的な業績寄与は、翌期以降を見込んでおります。また、現在、新型コロナウイルス感染症の収束時期を予想することは困難ではあるものの、重要な影響を与える可能性は低いものと認識しております。

一方、利益面につきましては、主に先行投資費用となるソーシャルカジノ開発に関する費用が増加する見通しですが、既存事業の復調および徹底した原価の見直しを行い、回復を見込んでおります。

なお、当社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、当社業績は著作権を持つ取引先の状況や、パチンコ・パチスロ系スマートフォンアプリに関する実機の許認可の状況に左右される場合があり、当社の業績も短期的に大きく変動することも想定されるため、通期業績のみを開示しております。

以上により、2022年3月期の通期業績につきましては、売上高は1,800百万円（注）、営業利益25百万円（前年同期は営業損失159百万円）、経常利益23百万円（前年同期は経常損失169百万円）、当期純利益20百万円（前年同期は当期純損失414百万円）を見込んでおります。

また、当社は2022年2月15日に株式会社アイビープログレスの全株式を取得する予定であり、2022年3月期より連結決算への移行を予定しております。連結決算への移行に伴う連結業績予想につきましては現在精査中であり、公表できる段階になりましたら速やかに開示いたします。詳細は、本日開示の「株式会社アイビープログレスの株式の取得（完全子会社化）に関するお知らせ」をご参照ください。

（注）2022年3月期の期首より「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号）等を適用するため、業績予想値は当該会計基準等を適用した後の金額としており、対前年同期との比較は記載しておりません。

2. 四半期財務諸表及び主な注記

(1) 四半期貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (2021年3月31日)	当第3四半期会計期間 (2021年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	475,536	618,644
受取手形及び売掛金	272,825	—
受取手形、売掛金及び契約資産	—	306,149
仕掛品	1,858	2,676
原材料及び貯蔵品	1,137	1,118
その他	93,893	31,333
貸倒引当金	△9,566	△9,566
流動資産合計	835,685	950,355
固定資産		
有形固定資産	8,454	7,559
無形固定資産	37,189	42,273
投資その他の資産		
その他	254,504	270,369
貸倒引当金	△38,580	△38,580
投資その他の資産合計	215,924	231,789
固定資産合計	261,568	281,622
資産合計	1,097,253	1,231,978
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	137,343	115,243
1年内返済予定の長期借入金	30,348	30,348
未払法人税等	5,723	17,843
契約負債	—	43,766
その他	64,831	105,095
流動負債合計	238,245	312,297
固定負債		
長期借入金	70,848	50,616
退職給付引当金	8,376	8,376
役員退職慰労引当金	19,197	18,427
固定負債合計	98,421	77,419
負債合計	336,667	389,716
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,134,917	1,136,699
資本剰余金	566,026	567,808
利益剰余金	△943,894	△869,135
自己株式	△53	△53
株主資本合計	756,995	835,318
新株予約権	3,590	6,942
純資産合計	760,586	842,261
負債純資産合計	1,097,253	1,231,978

(2) 四半期損益計算書  
(第3四半期累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期累計期間 (自 2020年4月1日 至 2020年12月31日)	当第3四半期累計期間 (自 2021年4月1日 至 2021年12月31日)
売上高	1,031,848	1,471,042
売上原価	705,744	1,036,705
売上総利益	326,103	434,337
販売費及び一般管理費	465,826	345,728
営業利益又は営業損失(△)	△139,723	88,608
営業外収益		
受取利息	236	229
その他	111	10
営業外収益合計	348	239
営業外費用		
支払利息	892	671
社債利息	241	—
社債発行費	2,631	—
支払手数料	5,144	2,217
営業外費用合計	8,909	2,888
経常利益又は経常損失(△)	△148,283	85,959
特別利益		
新株予約権戻入益	—	942
貸倒引当金戻入額	420	—
特別利益合計	420	942
特別損失		
減損損失	74,331	—
特別損失合計	74,331	—
税引前四半期純利益又は税引前四半期純損失(△)	△222,195	86,901
法人税、住民税及び事業税	1,718	12,143
法人税等調整額	5,661	—
法人税等合計	7,380	12,143
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△229,575	74,758

（3）四半期財務諸表に関する注記事項

（継続企業の前提に関する注記）

該当事項はありません。

（株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記）

当第3四半期累計期間において、第7回新株予約権が権利行使され、資本金及び資本準備金がそれぞれ1,782千円増加し、当第3四半期会計期間末において資本金が1,136,699千円、資本準備金が567,808千円となっております。

（会計方針の変更）

（収益認識に関する会計基準等の適用）

「収益認識に関する会計基準」（企業会計基準第29号 2020年3月31日。以下「収益認識会計基準」という。）等を第1四半期会計期間の期首から適用し、約束した財又はサービスの支配が顧客に移転した時点で、当該財又はサービスと交換に受け取る見込まれる金額で収益を認識することといたしました。

これにより、当社の主要なサービスであるソーシャルゲームと従量制スマートフォンゲームアプリの収益に係る取引については、顧客との約束した財又はサービスは自ら提供する履行義務に該当することから、顧客から受け取る対価を純額により収益として認識していた当該対価について、本人として総額で収益を認識しております。

この結果、従前の会計処理と比較して、当第3四半期累計期間の売上高及び売上原価はそれぞれ317,957千円増加しておりますが、営業利益、経常利益及び税引前四半期純利益への影響はありません。

また、収益認識会計基準等の適用については、収益認識会計基準第84項ただし書きに定める経過的な取扱いに従っておりますが、利益剰余金期首残高に与える影響はありません。

収益認識会計基準等を適用したため、第1四半期会計期間より、前事業年度の貸借対照表において「流動資産」に表示していた「受取手形及び売掛金」は「受取手形、売掛金及び契約資産」に、「流動負債」に表示していた「前受金」は「契約負債」に含めて表示することといたしました。なお、収益認識会計基準第89-2項に定める経過的な取扱いに従って、前事業年度について新たな表示方法により組替えを行っておりません。さらに、「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号 2020年3月31日）第28-15項に定める経過的な取扱いに従って、前第3四半期累計期間に係る顧客との契約から生じる収益を分解した情報を記載しておりません。

（時価の算定に関する会計基準等の適用）

「時価の算定に関する会計基準」（企業会計基準第30号 2019年7月4日。以下「時価算定会計基準」という。）等を第1四半期会計期間の期首から適用し、時価算定会計基準第19項及び「金融商品に関する会計基準」

（企業会計基準第10号 2019年7月4日）第44-2項に定める経過的な取扱いに従って、時価算定会計基準等が定める新たな会計方針を、将来にわたって適用することといたしました。これにより四半期財務諸表に与える影響額はありませぬ。

（重要な後発事象）

（株式取得による子会社化）

当社は、2022年2月9日開催の取締役会において、株式会社アイビープログレスの全株式を取得して子会社化することを決議し、同日付で株式譲渡契約を締結いたしました。当該株式譲渡契約に基づき、当社は2022年2月15日付で株式会社アイビープログレスの全株式を取得し、子会社化することを予定しております。

1. 企業結合の概要

(1) 被取得企業の名称及びその事業の内容

被取得企業の名称 株式会社アイビープログレス  
事業の内容 ソフト開発・販売事業

(2) 企業結合を行う主な理由

当社はモバイルデバイス向けにインターネットを通じてユーザーに対してコンテンツの提供や情報の配信を行うモバイル事業を展開しております。当社は主軸となる娯楽コンテンツ領域における既存事業の盤石化、運営ノウハウを生かした受託開発・運営等の請負型クライアントワークの拡大とともに、新たな収益の柱をつくるべく、新作タイトルの配信等による業容拡大、更には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り組みを推進しております。

株式会社アイビープログレスは、当社の主軸となる娯楽コンテンツ領域でのソフトウェア開発に定評があり、ハイクオリティかつスピーディな技術開発をモットーとしており、優秀な技術者が多数在籍しております。

この度、株式会社アイビープログレスの子会社化により、当社グループとして合流することで、経営基盤の強化と合理化、開発人員の増強による利益率の向上、更には受託開発等の請負型クライアントワークの業容拡大における成長発展が可能と判断し、株式会社アイビープログレスの子会社化を決議いたしました。

(3) 企業結合日

2022年2月15日（予定）

(4) 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式取得

(5) 結合後企業の名称

変更はありません。

(6) 取得する議決権比率

100%

(7) 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として、株式を取得したことによるものです。

2. 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価	現金	30,000千円
取得原価		30,000

3. 主要な取得関連費用の内容及び金額

アドバイザーに対する報酬・手数料等 1,000千円

4. 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

現時点では確定しておりません。

5. 企業結合日に受け入れた資産及び引き受けた負債の額並びにその主な内訳

現時点では確定しておりません。