

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	名古屋証券取引所ネクスト市場
株主名簿管理人および 特別口座の口座管理機関	三井住友信託銀行株式会社
株主名簿管理人 事務取扱場所	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 証券代行部
(郵送物送付先)	〒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) 受付時間 9:00~17:00 (土日休日を除く)
インターネット ホームページURL	https://www.smtb.jp/personal/procedure/agency/
(よくあるご質問(FAQ))	https://faq-agency.smtb.jp/?site_domain=personal

- 株式に関する住所変更等のお手続きについてのご照会
証券会社の口座をご利用の株主様は、三井住友信託銀行株式会社ではお手続きができませんので、取引証券会社へご照会ください。
証券会社の口座をご利用でない株主様は、上記電話照会先までご連絡ください。なお、お手続き方法やよくあるご質問は、上記「よくあるご質問(FAQ)」サイトでご確認いただけます。

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



コムシード株式会社

BUSINESS REPORT 2022

2021.04.01
2022.03.31

第31期 事業活動のご報告



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。





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。

目次

株主の皆様へ	02
トピックス	03
今後の展開	05
業績の概況	07
連結財務諸表	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(現ネクスト)市場に株式を上場。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

平素は格別のご支援を賜り、厚く御礼申し上げます。

それらの課題を一つ一つクリアしてまいりました。

第31期はコロナ禍で迎えた2年目の事業年度でありましたが、人々の生活が感染症に翻弄される中、当社にできることを着実に積み上げていくことで、既存事業を安定的に稼働させてまいりました。また、新規事業につきましては、積み上げた事業の種をさらに大きく育てるための準備に費やした1年でもありました。

第32期は、第31期にまいた種を世に出し、大きく育てていくフェーズでもあります。

新規タイトルの育成、および新規事業領域への挑戦等、新たな事業開拓を継続し、引き続き事業拡大を目指してまいります。

新たに世の中に出したサービスはないものの、ブロックチェーン関連事業への進出や、そのためのアライアンス、グループ会社の拡大など、第32期に向けた素地を固めることができたと自負しております。

当社グループが中長期的な成長を目指すには、当社の柱である「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ってまいります。

当期はここ数年で最も多くのチャレンジが走った年でもあり、その展開スピードに耐えるために、社内でも数多くの改革が行われました。乗り越える壁は多々ありましたが、現状に甘んじることなく、変化することを恐れず、創意工夫で

代表取締役社長CEO
塚原 謙次





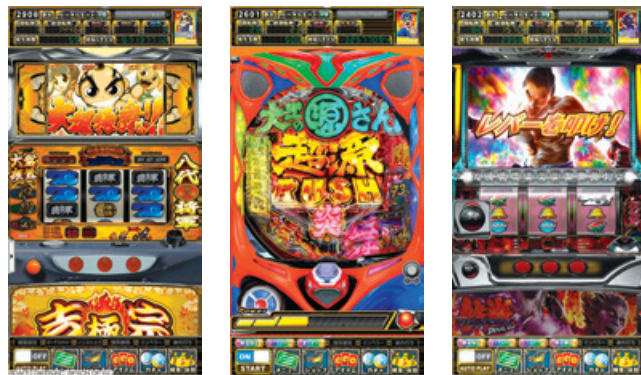
Topics

2021年度 トピックス

既存事業が好調に推移。
新規事業に向けたアライアンスも続々推進。

“ グリパチ、利用者570万人突破！ ”

リリースから10年を経てなお、多くのお客様にご利用いただいているバーチャルホール「グリパチ」。定期的な新アプリの投入やYouTube生放送と連動したイベントなど、各種施策が功を奏し、会員数は570万人を突破しております。



©DAITO GIKEN,INC. ©PAON DP,Inc. / ©SANYO BUSSAN CO., LTD. ©IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. / ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©YAMASA

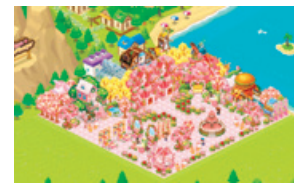
“ 「不思議の森のパン工房」 12周年 ”

多くの皆様に愛されてきた「不思議の森のパン工房」。累計レシピ数は4,000を超え、Mobage版は12周年、GREE版は11周年を迎えることができました。



“ 「I LOVE バーガー」 4周年 ”

「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。友達とバーガーフランチイズを展開してお店も大きく育てましょう！



2021

04 ▶

■「7ストリーム」
『アナザーゴッドハーデス-奪われたZEUSver.-』配信
■「グリパチ」
『ミリオンゴッド』機能追加配信

05 ▶

■「グリパチ」
『P戦国乙女6〜暁の関ヶ原〜』配信

06 ▶

■「グリパチ」
『P大工の源さん超韋駄天』配信
『イミソーレXX JackPotVer.』配信

07 ▶

■「グリパチ」
『パチスロ フレームアームズ・ガール』配信

08 ▶

■「不思議の森のパン工房」
『牧場物語』とのコラボイベント
■「グリパチ」
『南国育ち30』配信

09 ▶

■「グリパチ」
利用者数555万人を突破
『吉宗 〜極〜』配信
■アプリ
『パチスロ麻雀物語4』配信
■「I LOVE バーガー」
オープン4周年

10 ▶

■「グリパチ」
『パチスロ モンスターハンター:ワールドTM』配信
■アプリ
『パチスロ麻雀物語4』配信

11 ▶

韓国FSN社とNFTゲーム分野に関する連携で合意
P2Eゲーム市場における協業を視野に入れた展開を開始
■「グリパチ」
『パチスロ鉄拳デビルVer.』配信

12 ▶

■「グリパチ」
『CR牙狼XX』配信
■アプリ
『パチスロ戦国乙女 暁の関ヶ原-DARKNESS-』配信
『P大海物語4スペシャル』配信
韓国FSN社とコンテンツのグローバル展開などに関する戦略的業務提携

2022

01 ▶

■「グリパチ」
オープン10周年
『パチスロ麻雀物語4』配信
■「不思議の森のパン工房」
GREE版11周年

02 ▶

■「グリパチ」
『パチスロあたし、なまぐびだけど魔法少女はじめました! 夢幻ver.』配信
株式会社アイビープログレスの株式を取得し完全子会社化

03 ▶

■「グリパチ」
『パチスロ鉄拳2nd』配信
■「不思議の森のパン工房」
Mobage版12周年



Focus

今後の展開

第32期注目の新規事業

ソーシャル カジノゲーム 「カジノクルーズ」

オンラインで本物のカジノのように
さまざまなゲームがプレイできる
社交場、「カジノクルーズ」が
いよいよスタートします。
グループ内の子会社各社とも
連携しながら、より大きなサービスに
育てていきます。



※画面は開発中のものです。

ブロックチェーン事業を 行う子会社 「株式会社HashLink」 設立

2022年4月、NFT、GameFi関連事業を
担う子会社を設立し、同事業に本格参入。
韓国FSN社との提携など、
さまざまなパートナーとともに、
第32期は新たなビジネス展開を加速していきます。

HASHLINK

new frontier beyond metaverse

会 社 名	株式会社HashLink
所 在 地	東京都千代田区神田駿河台三丁目2番地
代 表 者	金 永俊、李 正攝
設 立	2022年4月22日
事 業 内 容	NFT関連事業、GameFi関連事業、 その他ブロックチェーン技術に関する事業





Overview

2021年度 業績の概況

	連 結	決算サマリー	単 体	決算サマリー
売 上 高		1,915 百万円		1,924 百万円 (前年比 +493 百万円)
営 業 利 益		92 百万円		124 百万円 (前年比 +283 百万円)
経 常 利 益		75 百万円		111 百万円 (前年比 +281 百万円)
純 利 益		83 百万円		112 百万円 (前年比 +526 百万円)

※当期より連結決算に移行したことから、連結の前年実績、対前年比はなし

決算概要

- 売上高は通期累計期間としては**過去最高を記録**。利益面では**大幅黒字回復**

トピックス

- **CommSeed Korea Co., Ltd.の連結および、株式会社アイビープロGRESSを子会社化**
 - ▶ 当第4四半期より**連結決算へ移行**

サービス概況

- **会計基準変更の影響とともに、主力サービスが計画以上に推移し増収**
 - ▶ **ソーシャルゲーム**：売上高前年比51.6%、グリパチの回復をはじめとした既存サービス拡大による増収
 - ▶ **従量制アプリ**：売上高前年比16.5%、既存タイトルが好調に推移したほか、新規3タイトルをリリース
 - ▶ **受託開発・運営**：売上高前年比4.4%、ストック型・フロー型案件とも堅調に推移し増収



Financial Statements

連結財務諸表

連結貸借対照表

(単位：千円)

科 目	当 期 (2022年3月31日現在)
資産の部	
流動資産	942,082
固定資産	293,417
有形固定資産	8,279
無形固定資産	136,263
投資その他の資産	148,873
資産合計	1,235,500
負債の部	
流動負債	305,015
固定負債	68,845
負債合計	373,861
純資産の部	
株主資本	844,522
資本金	1,136,699
資本剰余金	567,808
利益剰余金	△ 859,931
自己株式	△ 53
その他の包括利益累計額	8,046
新株予約権	9,070
純資産合計	861,638
負債純資産合計	1,235,500

連結損益計算書

(単位：千円)

科 目	当 期 (2021年4月1日～2022年3月31日)
売上高	1,915,036
売上原価	1,326,216
売上総利益	588,820
販売費及び一般管理費	496,518
営業利益	92,301
営業外収益	4,920
営業外費用	22,217
経常利益	75,004
特別利益	942
特別損失	1,000
税金等調整前当期純利益	74,946
法人税等合計	△ 9,015
親会社株主に帰属する当期純利益	83,962

> Financial Statements

連結財務諸表

連結キャッシュ・フロー計算書	
(単位：千円)	
科 目	当 期 (2021年4月1日～2022年3月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー	279,477
投資活動によるキャッシュ・フロー	△ 132,775
財務活動によるキャッシュ・フロー	△ 30,342
現金及び現金同等物の増減額（△は減少）	119,725
現金及び現金同等物の期首残高	551,031
現金及び現金同等物の期末残高	670,756

2022年3月期より連結決算へ移行

当連結会計年度より、子会社のCommSeed Korea Co., Ltd.（韓国）の重要性が増し、また株式会社アイビープログレスの株式を全株取得し子会社化したこととともない連結決算を開始しております。



> Corporate Data & Stock Information

会社概要・株式の状況

会社概要 (2022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	11億3,669万円
従業員数	89名（連結）
役 員 (2022年6月23日現在)	代表取締役社長CEO 塚原 謙次 代表取締役副社長COO 李 正攝 専務取締役CTO 羽成 正己 取締役 趙 容暖 取締役 金 智英 取締役 李 炫雨 取締役 金 永竣 社外取締役(監査等委員) 飯田 三郎 社外取締役(監査等委員) 岡本 光樹 社外取締役(監査等委員) 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

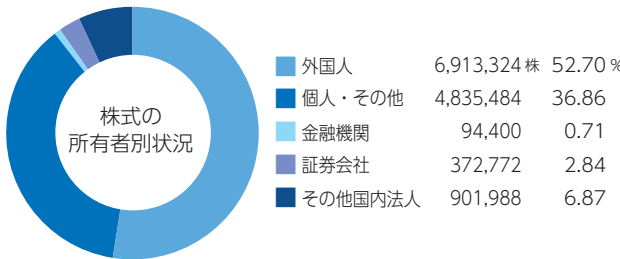
取引銀行 三井住友銀行、りそな銀行、
みずほ銀行、三菱UFJ銀行、
商工組合中央金庫、西武信用金庫

株式の状況 (2022年3月31日現在)

発行可能株式総数	52,000,000株
発行済株式の総数	13,118,116株
株主数	2,730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)	6,860,924	52.30
株式会社武雄嬉野国際カントリークラブ	847,688	6.46
株式会社SBI証券	262,800	2.00
羽成正己	134,600	1.02
コムシード従業員持株会	101,000	0.76



(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。