2027年3月期　第2四半期
決算補足説明資料

コムシード株式会社

証券コード：3739

目次

1．2027年3月期 第2四半期 連結決算概要

2．今後の取り組み

3．APPENDIX：中期経営計画

2027年3月期 第2四半期ハイライト（連結決算）

売上高9.8億円（前年同期比9.8%減）、営業利益△46百万円、純利益△25百万円

（単位：百万円）	2026年3月期 第2四半期累計	2027年3月期 第2四半期累計	前年同期比
売 上 高	1,087	980	△9.8%
営業利益	49	△46	―
経常利益	58	△30	―
親会社株主に帰属する 中間純利益	32	△25	―

決 算 概 況

- 有料ゲームアプリの一部新規タイトルの配信時期が第3四半期以降となり、前年同期比減収
- 初期開発費用の償却等で売上原価が増加。販管費は減少したが営業損失を計上
- 通期業績予想は据え置き。下期の有力タイトル投入と既存サービスの収益性改善を推進

2027年3月期　通期業績予想

通期売上高30億円、営業利益2.4億円、経常利益2.3億円、純利益2.1億円の予想を据え置き

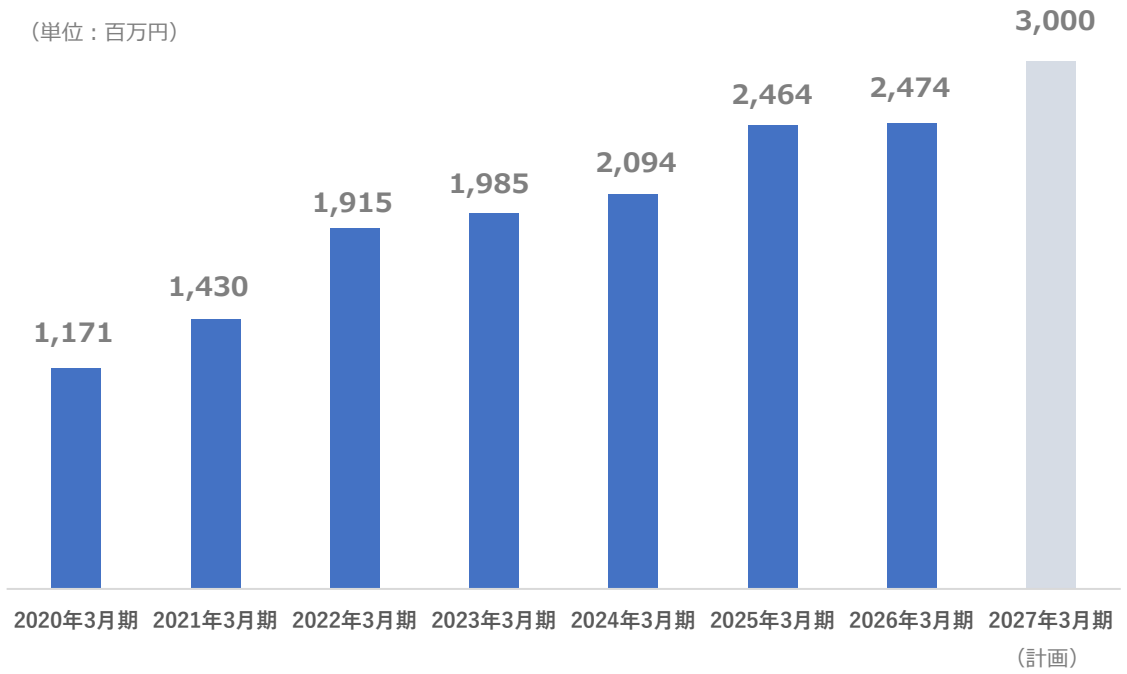
（単位：百万円）	2026年3月期 実績		2027年3月期 実績・予想		増減率	
	中間期実績	通期実績	中間期実績	通期予想	中間期	通期
売上高	1,087	2,474	980	3,000	△9.8%	21.2%
営業利益	49	140	△46	240	―	71.3%
経常利益	58	146	△30	230	―	57.3%
親会社株主に帰属する純利益	32	98	△25	210	―	112.5%

- 2026年5月14日公表の通期連結業績予想から変更なし
- 通期計画は、期初より第3四半期以降の大型タイトル投入を中心とする下期偏重の計画
- 新規タイトル投入と「グリパチ」「スロスピ」の収益性改善を進め、通期業績予想の達成に取り組む
- 新規事業、BAMBOO社との資本業務提携及び検討中のM&A等による影響は織り込まず

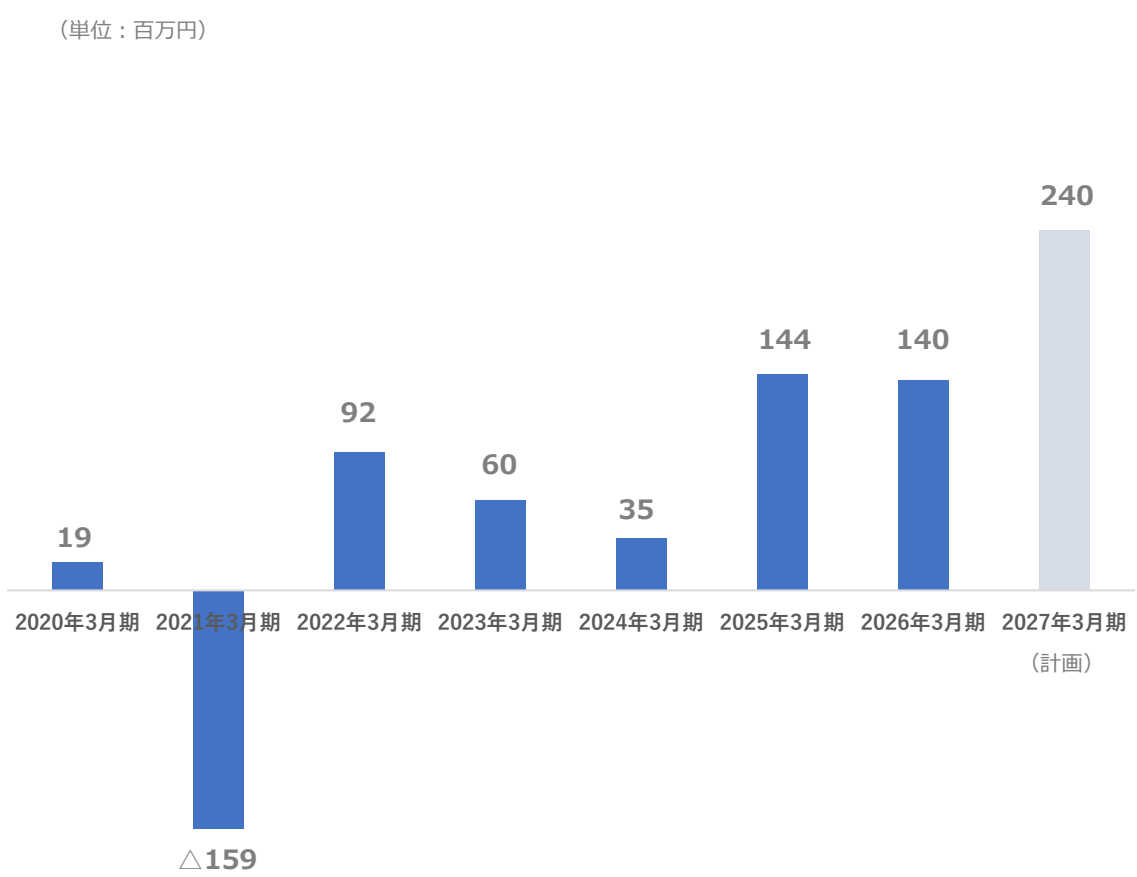
売上高及び営業利益の通期年度別推移

【当期計画】売上高は7期連続増収の30億円、営業利益は前期比増益の2.4億円を計画

売上高推移（通期）



営業利益推移（通期）

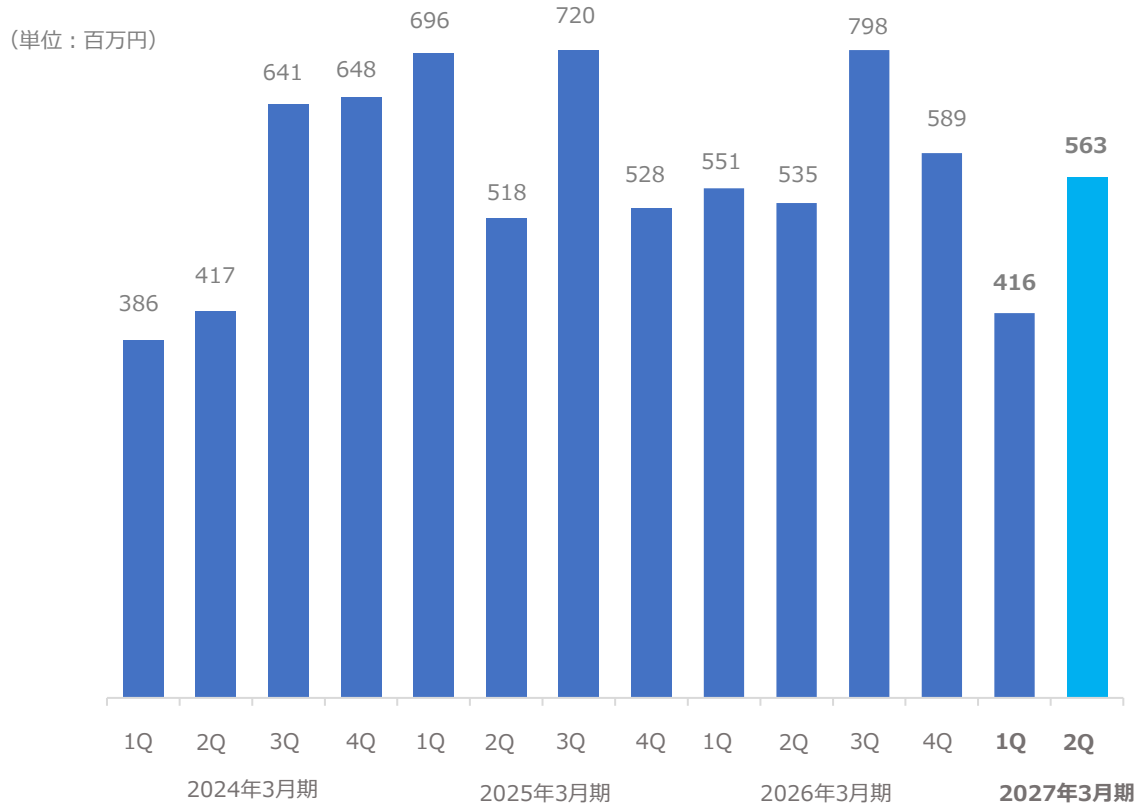


売上高及び営業利益の四半期別推移

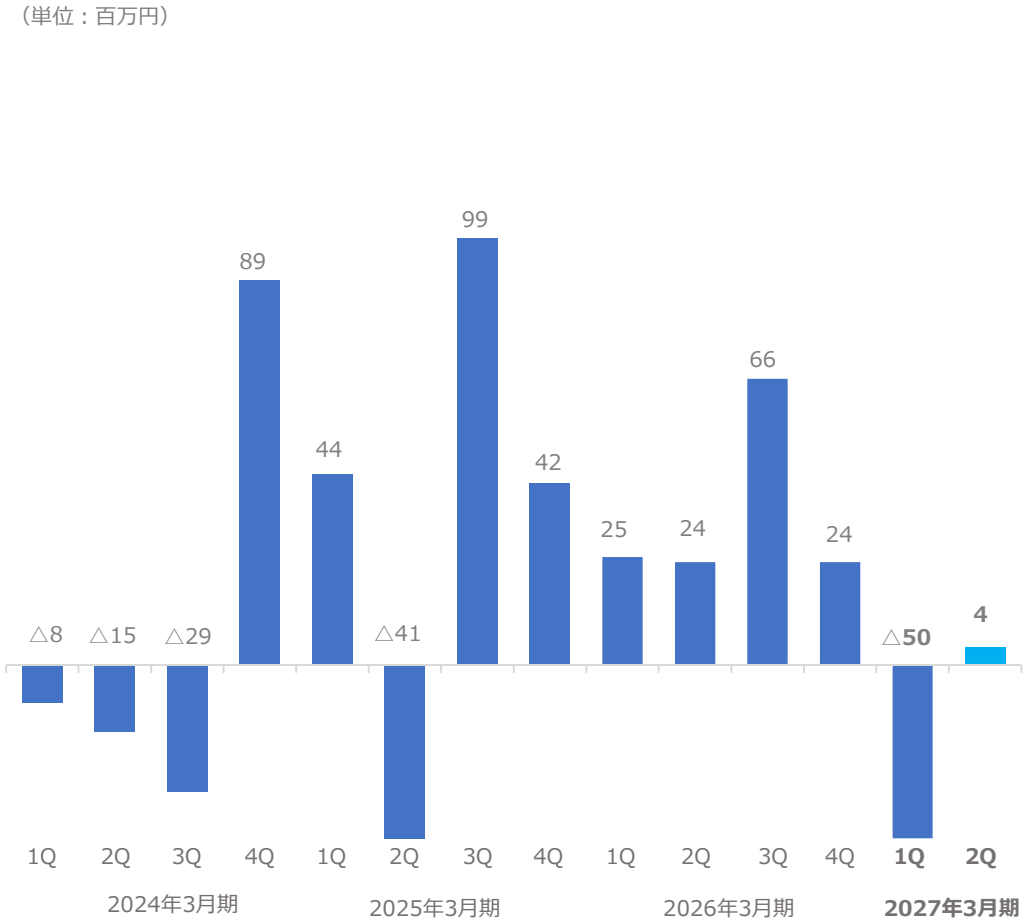
CommSeed Corporation

第2四半期単独で営業黒字に転換。下期の有力タイトル投入に向けて収益拡大を図る

売上高推移（四半期別）



営業利益推移（四半期別）



貸借対照表・キャッシュフロー計算書

2026年9月末時点の純資産7.6億円、総資産14.6億円

（単位：百万円）

	2026年3月期末	2026年9月末
流動資産	1,121	974
固定資産	396	487
資産合計	1,517	1,461
負債	719	695
純資産	797	766
負債純資産合計	1,517	1,461

	2026年3月期 中間期	2027年3月期 中間期
営業活動によるCF	3	△96
投資活動によるCF	△112	△107
財務活動によるCF	89	△20
現金及び現金同等物の中間期末残高	744	447

目次

1．2027年3月期 第2四半期 連結決算概要

2．今後の取り組み

3．APPENDIX：中期経営計画

今後の取り組み

主力のモバイル事業へ経営資源を集中。下期の有力タイトル投入と収益性改善を推進

モバイル事業　注力・拡大

バーチャルホール領域の拡大

「グリパチ」「スロパチスピリット」の両サービスの並行運用による収益拡大を図る

有料ゲームアプリの配信拡大

上期2本を配信。下期は「L 東京喰種」を含む6本を計画

海外配信の拡大

海外プラットフォームへの展開を加速し、グローバル市場を開拓

外部決済サービスの活用

両サービスで導入済みの外部決済を活用し、
プラットフォーム手数料の抑制を推進

新規事業　投　資

韓国BAMBOO NETWORK社との資本業務提携

資本業務提携に基づき、ショートドラマ及び
FMVゲームの企画・制作を推進

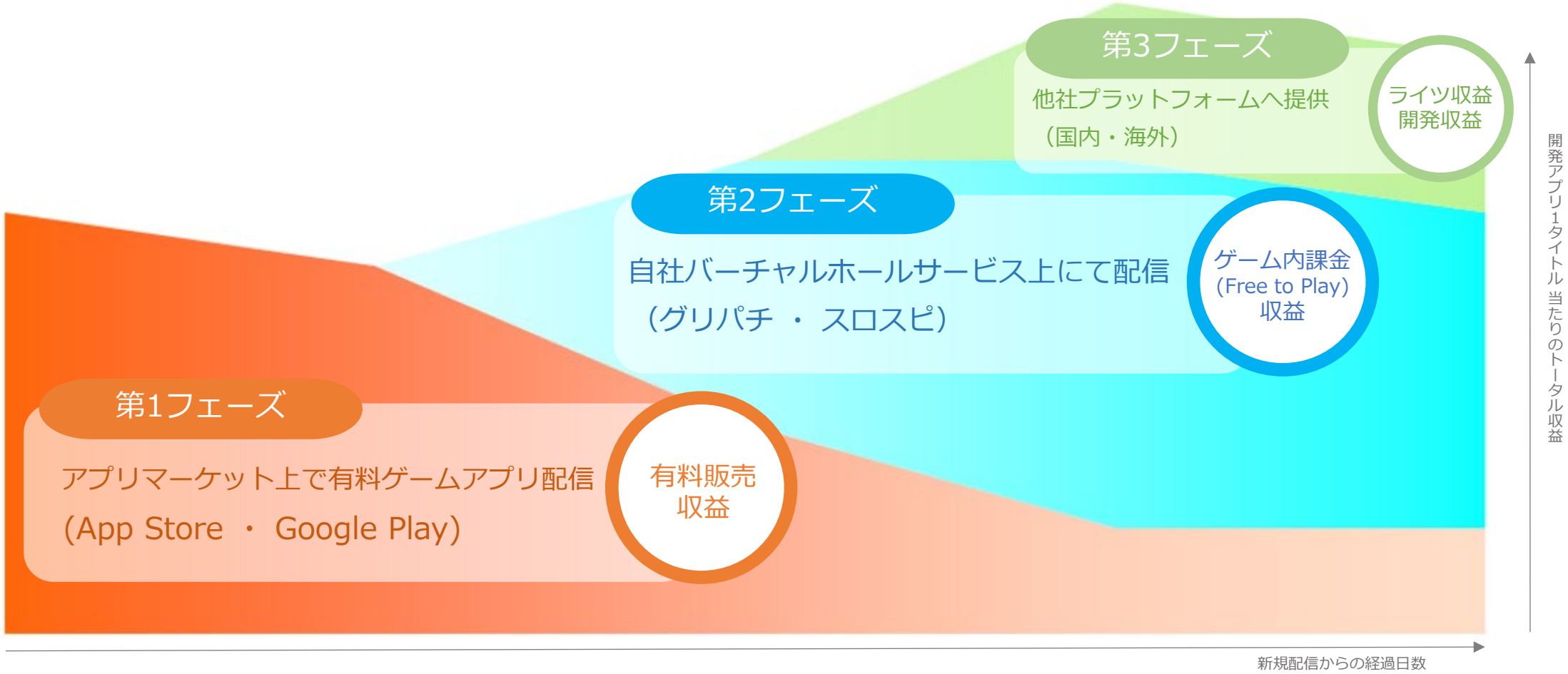
ブロックチェーン事業　撤　退

ブロックチェーン事業からの完全撤退

関連事業の整理とグループ体制の見直しを進め、
既存事業の収益確保と成長投資の両立を図る

主力事業のビジネスモデル

開発アプリのワンソースマルチプラットフォーム戦略を展開。多角化販売によるトータル収益最大化を図る



有料ゲームアプリ事業

10月29日「L 東京喰種」配信開始。累計販売数10万本を達成！ 大好評配信中

タイトル	「L 東京喰種」
ジャンル	パチスロ実機シミュレーター
アプリ本体価格	￥1,980（税込）　※別途オプション課金あり
発売日	iOS版　2026年10月29日 Android版　2026年11月3日
対応機種	iOS 15以上、Android OS 9以上
権利表記	©石田スイ／集英社・東京喰種製作委員会 ©SPIKY　©CROSSALPHA



- 今後も複数タイトルの配信を計画。有料ゲームアプリ収益の上積みを見込む

有料ゲームアプリの配信計画

「L 東京喰種」を含め、下期に６タイトルの新規有料ゲームアプリの配信を計画

新規配信本数

前期

5本

↓

今期計画

8本

うち2Q配信済 2本
3Q以降 6本

有料アプリ配信ロードマップ

1Q 4～6月	2Q 7～9月	3Q 10～12月	4Q 1～3月
新規配信なし	スマスロ 新鬼武者3 7月配信済		
	Lパチスロ 革命機ヴァルヴレイヴ2 8月配信済		
		L 東京喰種 10月配信済	
		パチンコシミュレーター	
		パチスロシミュレーター	
			パチスロシミュレーター
			パチスロシミュレーター
			パチンコシミュレーター

バーチャルホール領域

バーチャルホール領域は「グリパチ」「スロスピ」の並行運営により収益拡大を図る

グリパチ

サービス開始日：2012年1月23日



スロパチスピリット（スロスピ）

サービス開始日：2025年10月1日





- 外部決済の利用促進と決済手段拡充により、プラットフォーム手数料の抑制・収益性改善を推進

新事業（ショートドラマ・FMVゲーム）

韓国BAMBOO NETWORKと『Debut or Die』(仮題)を共同制作。11月より撮影開始

プロジェクト	ショートドラマ・FMVゲーム 『Debut or Die』（仮題）
パートナー	BAMBOO NETWORK （韓国・ソウル／Webドラマ制作）
展開	同一IPを「縦型ショートドラマ」と 「FMVゲーム」にマルチ展開
進捗	2026年7月 キックオフ 10月 オーディション／11月 撮影開始
スケジュール	2027年春～夏以降配信予定



・同一IPを複数形式で展開し、顧客接点の拡大と収益機会の増加を図る

財務体質の健全化に向けた取り組み

2026年7月31日に減資・欠損てん補を実施。繰越欠損を解消し、将来の株主還元に向けた基盤を整備

1. 実施の目的・効果

繰越利益剰余金の欠損を全額てん補

1,133百万円のマイナスを解消し、利益剰余金をプラスへ転換できる財務基盤を構築

機動的・柔軟な資本政策と株主還元の基盤整備

将来の成長局面において、機動的かつ柔軟な資本政策および株主還元策の実施に備える

財務体質の抜本的な健全化

会社法第447条・448条・452条に基づく勘定科目の振替により、健全な貸借対照表へ

2. 資本構成の変化（無償減資）

単位：百万円

BEFORE（変更前）		AFTER（7/31実施後）	
資本金	1,205	資本金	50
資本準備金	636	資本準備金	50
繰越欠損	△1,133	繰越欠損	0

減少額（資本金 △1,155 ／ 資本準備金 △586）を「その他資本剰余金」へ振替後、1,133百万円を欠損てん補に充当

3. 実施経緯

取締役会決議	定時株主総会	債権者異議申述	効力発生日
2026/5/14	2026/6/23	6/29～7/30	2026/7/31
完了	完了	完了	完了

目次

1．2027年3月期 第2四半期 連結決算概要

2．今後の取り組み

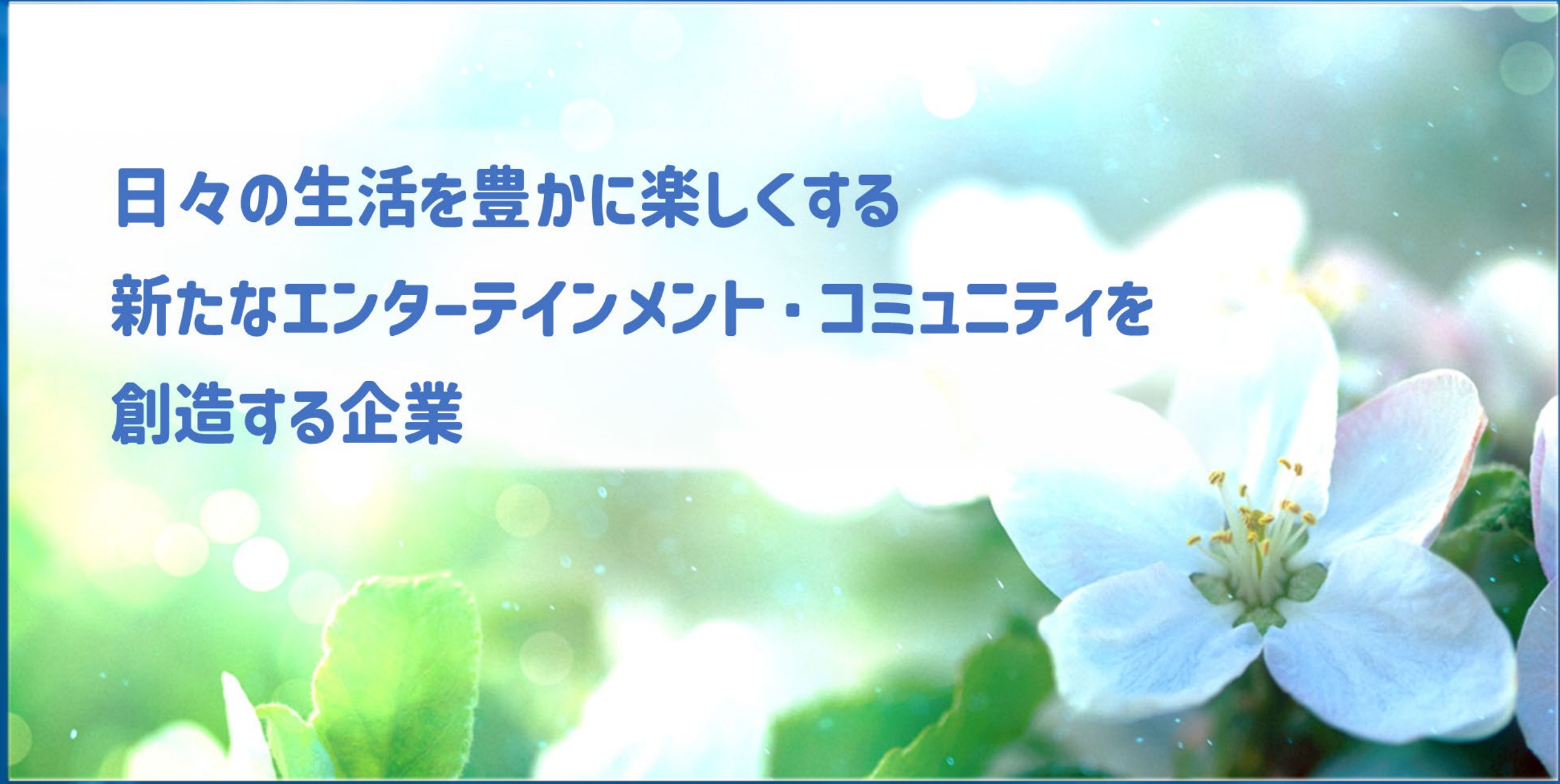
3．APPENDIX：中期経営計画



楽しさの種をまく

私たちは、コムシードの企業活動を通じて楽しさの種をまき続け
より豊かで彩りのある社会の実現に貢献します。

目指すべき姿



中期経営計画 目標値

中期経営計画（2029年3月期）の経営目標

日本を代表する「エンターテインメント・コミュニティ」企業を目指し、次の10年を見据えた長期ビジョンを構想中
成長のための基盤づくりとして、中期経営計画を策定。安定的成長に加え、加速度的成長を目指す

	2026年3月期（実績）		2029年3月期（中期計画）
売上高	24.7億円	→	**50億円**
調整後営業利益(EBITDA)	1.8億円 ※営業利益＋減価償却費	→	**5億円**
目標時価総額			**100億円**

事業領域別の売上高目標

2029年3月期目標　既存事業で売上高35億円、M&A(投資戦略)で15億円、調整後営業利益5億円を計画

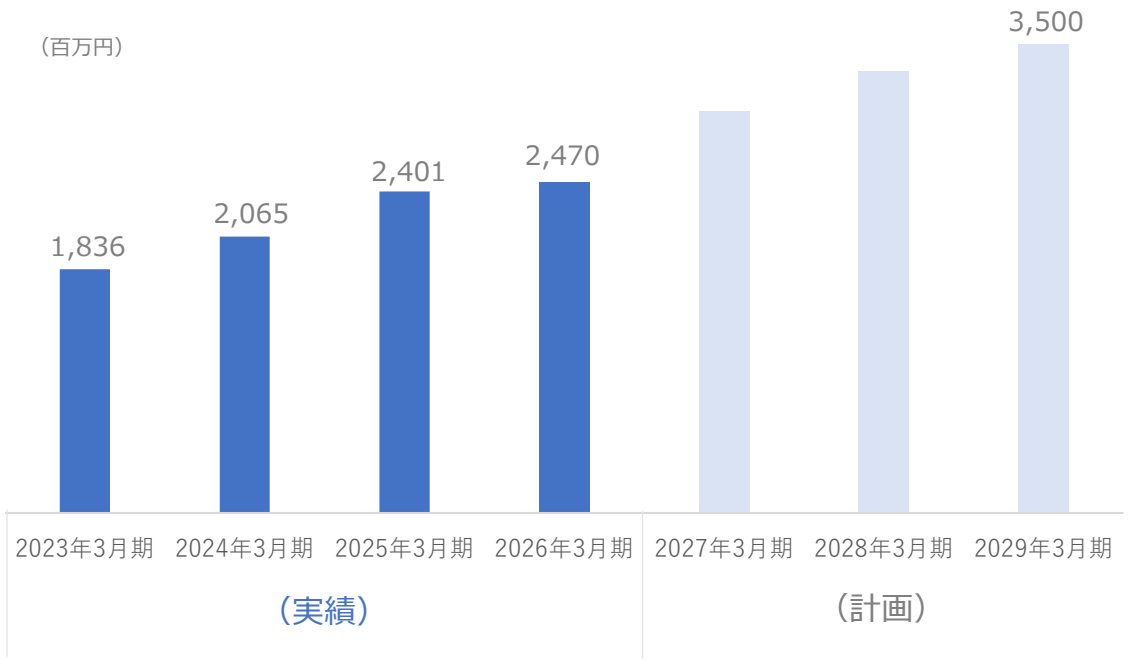
	（百万円）	2026年3月期 実　績	2029年3月期 中期計画	計　画
既存事業	ソーシャルゲーム事業	1,265	**1,770**	「グリパチ」「スロスピ」の二枚看板によるバーチャルホールサービスの拡大
	有料ゲームアプリ事業	820	**1,300**	・有力タイトルの配信本数拡大 ・提携パチンコ・パチスロメーカーの拡大
	受託開発・運営事業	143	**200**	子会社アイビープログレスでの受託開発案件の拡大
	その他事業	246	**230**	海外配信プラットフォームへの提供拡大
M&A（投資戦略）		-	**1,500**	M&A投資戦略方針に沿った非連続的な成長を計画
売上高合計		**2,474**	**5,000**	
調整後営業利益		**186**	**500**	

※営業利益＋減価償却費

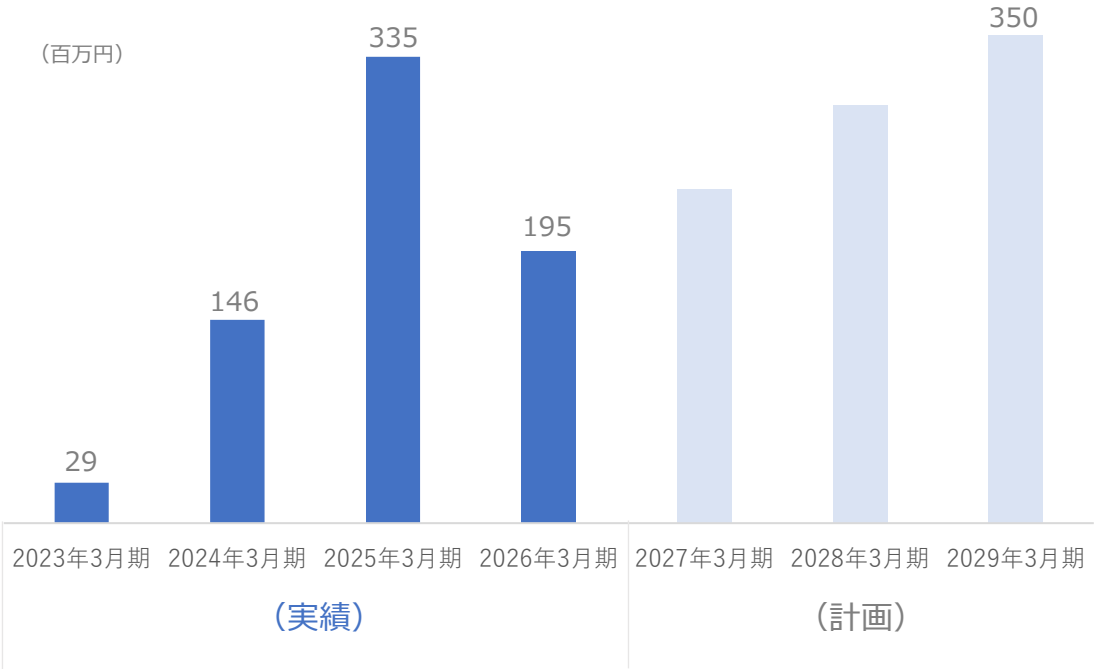
既存事業の連続的成長（モバイル事業の計画）

好調なモバイル事業はオーガニックの成長曲線を見込む。ブロックチェーン事業は撤退

モバイル事業の売上高推移



モバイル事業の営業利益推移



- ソーシャルゲーム：　バーチャルホールサービスは「グリパチ」「スロスピ」により売上規模2倍を計画
- 有料ゲームアプリ：　提携するパチンコ・パチスロメーカーを拡大し、有力タイトルの年間配信本数拡大を計画
- その他事業：　開発アプリの海外配信プラットフォームへの提供拡大による増加を計画

長期ロードマップ

日本を代表する「エンターテインメント・コミュニティ」企業を目指し、次の10年を見据えた長期ビジョンを構想中
成長のための基盤づくりとして、中期経営計画を策定。安定的成長に加え、加速度的成長を目指す

長期ビジョン

日本を代表する
エンターテインメント・
コミュニティ企業へ

~2029

中期経営計画（～2029年3月期）

売上高：50億円

調整後営業利益：5億円

目標時価総額：100億円

2026

2026年3月期実績

売上高：24.7億円

調整後営業利益：1.8億円 ※営業利益＋減価償却費

本資料の取り扱いについて

本資料は、2026年11月12日現在のデータに基づいて作成されております。

本資料に記載の計画及び予測等は、資料作成時点の当社判断であり、その実現・達成を保証・約束するものではなく、
また、その情報の正確性、完全性を保証し又は約束するものではありません。
本資料は、当社についての情報提供を目的とするものであり、当社株式の購入や売却等の勧誘を目的としたものではありません。
投資に関する決定はご自身の判断において行っていただくようお願いいたします。

本資料に記載された内容は、予告なしに変更されることがあります。