



2020年3月期 第1四半期決算短信(日本基準)(非連結)

2019年8月8日

上場会社名 コムシード株式会社
 コード番号 3739 URL <https://www.commseed.net/>

上場取引所 名

代表者 (役職名) 代表取締役社長 (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 2019年8月9日

配当支払開始予定日

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. 2020年3月期第1四半期の業績(2019年4月1日～2019年6月30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	%
2020年3月期第1四半期	296	10.5	6	58.0	5	61.6	5	55.8
2019年3月期第1四半期	331	10.6	14		14		11	

	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
2020年3月期第1四半期	0.89	0.88
2019年3月期第1四半期	2.02	1.96

(2) 財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2020年3月期第1四半期	1,038	732	70.4
2019年3月期	1,062	727	68.3

(参考)自己資本 2020年3月期第1四半期 731百万円 2019年3月期 726百万円

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
2019年3月期		0.00		0.00	0.00
2020年3月期					
2020年3月期(予想)		0.00		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. 2020年3月期の業績予想(2019年4月1日～2020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	1,600	17.6	50	27.7	49	30.5	37	81.4	6.45

(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

会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

以外の会計方針の変更 : 無

会計上の見積りの変更 : 無

修正再表示 : 無

(3) 発行済株式数(普通株式)

期末発行済株式数(自己株式を含む)	2020年3月期1Q	5,737,264 株	2019年3月期	5,737,264 株
期末自己株式数	2020年3月期1Q	74 株	2019年3月期	株
期中平均株式数(四半期累計)	2020年3月期1Q	5,737,201 株	2019年3月期1Q	5,737,264 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

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2ページ「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。

○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	2
2. 四半期財務諸表及び主な注記	3
(1) 四半期貸借対照表	3
(2) 四半期損益計算書	4
第1四半期累計期間	4
(3) 四半期財務諸表に関する注記事項	5
(継続企業の前提に関する注記)	5
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	5
(重要な後発事象)	5

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

当社は、当第1四半期累計期間において、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、スマートフォンアプリ開発、ソーシャルゲーム運営ならびに新規事業の推進に取り組んでまいりました。第1四半期累計期間の事業の概況としては、全体として利益を計上したものの、一部主力ソーシャルゲームにおいて売上高が計画に満たなかったことから、売上高は296,822千円（前年同期比10.5%減）、営業利益6,299千円（前年同期比58.0%減）、経常利益5,611千円（前年同期比61.6%減）、四半期純利益5,115千円（前年同期比55.8%減）となりました。

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いませんが、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、新規アプリのリリースや他社とのコラボレーション企画の実施などにより、引き続きサービス拡大を図っておりますが、主に売上の半分以上を占めるAndroid版における施策の出遅れが響き、売上は計画を下回る結果となっております。一方、バーガーショップ経営ゲーム「I LOVE バーガー」については、定期的なイベントの実施やキャンペーン施策により、堅調に推移しております。

②従量制アプリについては、当初予定通り、第2四半期以降投入予定の人気タイトルに関するアプリ開発を進行しております。アプリのリリース予定が第2四半期以降に集中しております影響で、当第1四半期の売上は既存アプリのみの計上となっております。

③SNS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、主力である既存の運營業務を中心に、計画通り推移いたしました。

④その他新規事業については、複数の新規案件に関する企画開発を行っております。国内アニメIPに関するスマートフォンゲームに関しては、当事業年度中のリリースを目指し、関係各社で連携しつつ準備を進行しております。また、人気アイドルグループやアーティストに関するコンテンツ事業に関しては、こちらも当事業年度中のリリースを目途に、アプリの企画開発を進行しております。あわせて、ゲームパブリッシング事業においては、新作スマートフォンゲームに関する開発およびリリースに向けた準備を進行いたしました。

(2) 財政状態に関する説明

①資産

当第1四半期会計期間末における資産は23,834千円減少し、1,038,784千円（前事業年度末比2.2%減）となりました。

これは主に、流動資産で現金及び預金51,917千円、受取手形及び売掛金35,128千円の減少と、その他58,114千円の増加によるものです。

②負債

当第1四半期会計期間末における負債は28,896千円減少し、306,418千円（前事業年度末比8.6%減）となりました。

これは、主に流動負債で買掛金12,045千円、1年内返済予定の長期借入金8,311千円の減少と、固定負債で長期借入金6,762千円が減少したことによるものです。

③純資産

当第1四半期会計期間末における純資産は5,062千円増加し、732,366千円（前事業年度末0.7%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5,115千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

業績予想につきましては、2019年5月10日の「2019年3月期 決算短信」で公表いたしました通期の業績予想に変更はありません。

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 (2019年3月31日)	当第1四半期会計期間 (2019年6月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	632,084	580,167
受取手形及び売掛金	225,601	190,473
仕掛品	2,304	10,039
原材料及び貯蔵品	1,340	1,205
その他	21,059	79,173
流動資産合計	882,389	861,059
固定資産		
有形固定資産	10,227	9,668
無形固定資産	42,568	38,466
投資その他の資産	127,432	129,589
固定資産合計	180,229	177,725
資産合計	1,062,618	1,038,784
負債の部		
流動負債		
買掛金	118,192	106,146
1年内返済予定の長期借入金	52,604	44,293
未払法人税等	7,043	2,914
その他	69,259	71,610
流動負債合計	247,099	224,964
固定負債		
長期借入金	59,924	53,162
退職給付引当金	9,094	9,094
役員退職慰労引当金	19,197	19,197
固定負債合計	88,215	81,453
負債合計	335,315	306,418
純資産の部		
株主資本		
資本金	884,926	884,926
資本剰余金	316,035	316,035
利益剰余金	△474,677	△469,562
自己株式	-	△53
株主資本合計	726,283	731,346
新株予約権	1,020	1,020
純資産合計	727,303	732,366
負債純資産合計	1,062,618	1,038,784

(2) 四半期損益計算書
(第1四半期累計期間)

(単位:千円)

	前第1四半期累計期間 (自 2018年4月1日 至 2018年6月30日)	当第1四半期累計期間 (自 2019年4月1日 至 2019年6月30日)
売上高	331,748	296,822
売上原価	211,725	180,101
売上総利益	120,023	116,721
販売費及び一般管理費	105,035	110,422
営業利益	14,988	6,299
営業外収益		
受取利息	8	88
その他	8	-
営業外収益合計	16	88
営業外費用		
支払利息	397	276
支払手数料	-	500
営業外費用合計	397	776
経常利益	14,607	5,611
特別利益		
新株予約権戻入益	54	-
特別利益合計	54	-
税引前四半期純利益	14,661	5,611
法人税、住民税及び事業税	573	573
法人税等調整額	2,521	△78
法人税等合計	3,095	495
四半期純利益	11,566	5,115

(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)

該当事項はありません。

(重要な後発事象)

株式取得による関連会社化

当社は、2019年7月16日開催の取締役会において、株式会社モビディックの第三者割当増資による新株引受および無担保転換社債型新株予約権付社債引受に関して決議し、2019年7月19日に払込を行いました。この結果、当社は同社株式の35.06%を取得し関連会社としております。

1. 株式取得の目的

株式会社モビディックは、中国ゲームのデベロッパーとのコネクションに強みを持ち、主に中国ゲームのパブリッシング、運営・マーケティング代行業務などを行う目的で設立された企業です。

当社は、日本国内向けにゲームパブリッシング事業を展開しておりますが、このたび、同社が本格的に有力なゲームタイトルを日本国内に向けて展開するタイミングにおいて、当社ビジネスとのシナジー効果を得ることを目的とし、同社の発行する新株および新株予約権付社債の引受を行うものです。

2. 関連会社となる会社の概要

名称	株式会社モビディック	
所在地	東京都新宿区新宿四丁目3番15号	
代表者	代表取締役社長CEO 申在容	
事業内容	ゲームパブリッシング事業 マーケティング代行業務 ゲーム運営受託事業	
資本金	5,000,000円	
設立年月日	2019年3月4日	
大株主及び持株比率	申在容 20%（他個人4名 80%）	
当社と当該会社との関係	資本関係	該当事項はありません。
	人的関係	該当事項はありません。
	取引関係	該当事項はありません。
	関連当事者への該当状況	該当事項はありません。

3. 取得後の所有株式の状況等

異動前の所有株式数	一株
取得株式数および異動後の持株比率	35.06%（取得後保有株式270株）
取得価額	70,200,000円
新株予約権付社債をすべて転換した場合の持株比率	50%（転換後保有株式500株）
新株予約権付社債の引受価額	59,800,000円
行使期間	2020年1月19日から2022年7月18日

4. 株式取得日

2019年7月19日