



2024年2月13日

各 位

会 社 名 コムシード株式会社  
代表者名 代表取締役社長CEO 塚原謙次  
コード番号 3739・名証ネクスト市場  
問合せ先 経営管理部長 大久保 泰夫  
(TEL. 03-5289-3111)

代表取締役社長CEOによる  
2024年3月期第3四半期決算に寄せたメッセージ公開について

本日、2024年3月期第3四半期決算発表を行うにあたり、当社代表取締役社長CEO 塚原謙次からのメッセージを公開いたしましたのでお知らせいたします。

詳細は添付資料をご覧ください。

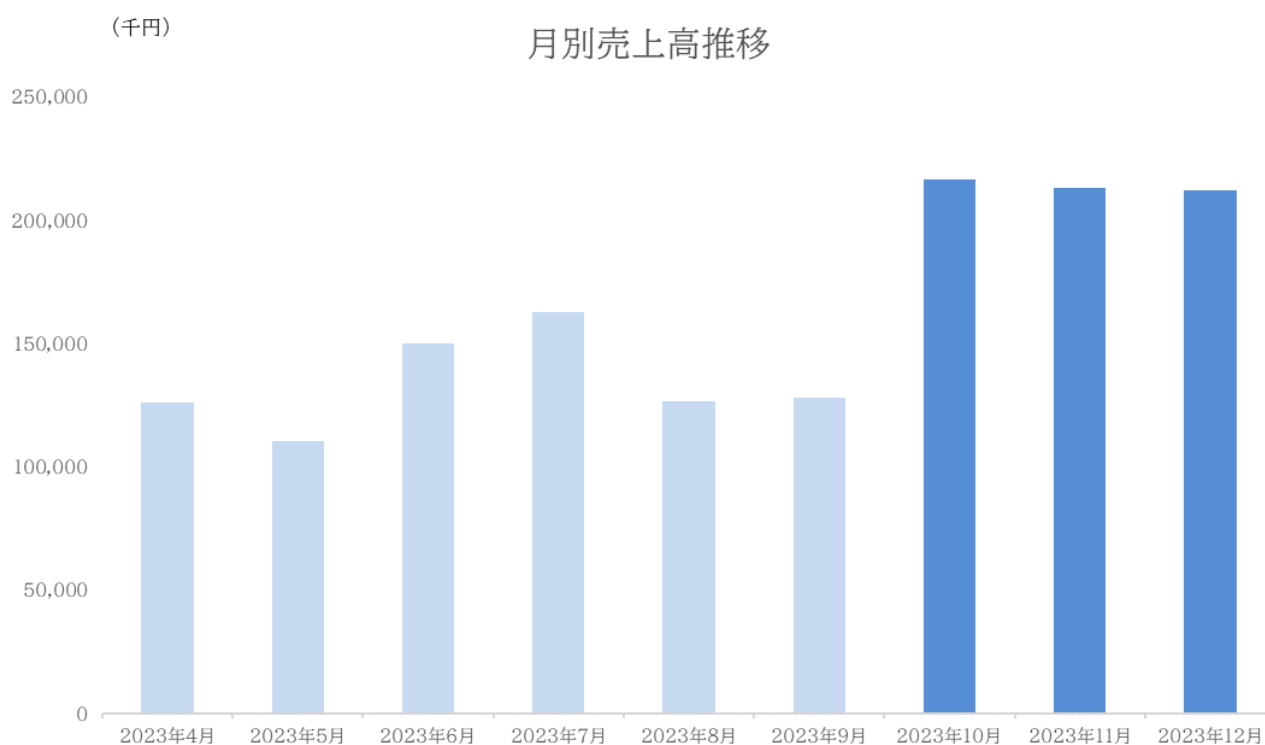
以上

コムシード株式会社 代表取締役社長CEO 塚原 謙次より

## 2024年3月期第3四半期決算発表に寄せて

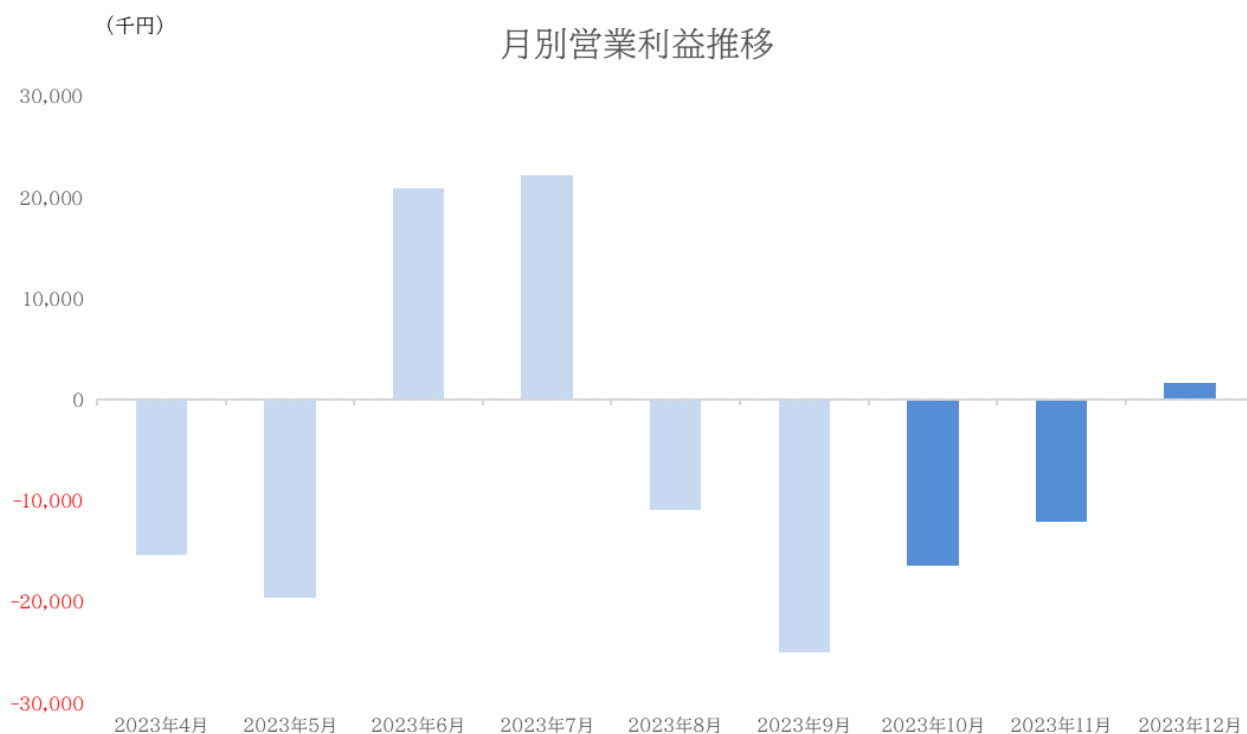
当社グループは本日2024年2月13日に第3四半期決算発表を実施いたしました。

決算報告に関しては本日発表の決算短信をご確認ください。今回、私から決算内容の補足、並びに当社グループの今後の展開についてご報告いたします。



まず連結売上高につきまして、上記、当期における月別売上高推移グラフをご覧ください。

10月度以降の3カ月は毎月2億円以上の売上高で推移しており、9月度を底としてV字回復しております。主力事業であるグリパチの復調、並びに3Q以降に配信した有料アプリ販売が好調に推移したことが主な要因です。グリパチについては、7月度を底として8月度以降の売上高が右肩上がりで推移しております。有料アプリ販売については、10月26日にリリースした「パチスロ革命機ヴァルヴレイヴ」が、当社有料アプリで過去最高の累積売上高を記録するなど、非常に好調に推移しております。



次に、連結営業利益につきまして、上記、当期における月別営業利益推移グラフをご覧ください。

利益面においても、9月度を底として徐々に赤字幅が縮小しており、12月度は単月黒字化いたしました。前述したグリパチや有料アプリなどの主力事業は、3Q以降大幅な増収増益を達成しております。一方で、3Qに韓国にてパブリッシングした「進撃の巨人Brave Order」のプロモーションコストなどの先行投資費用を計上した影響で、一時的に費用が増加しております。4Q以降はこれらの費用が抑制されますので、営業利益においては、1月度以降は大幅な黒字化を計画しております。

次に、今後の展開のトピックスをお伝えいたします。

#### ① モバイル事業（ソーシャルゲーム）

主力事業であるソーシャルゲーム「グリパチ」は、運営方針の変更やマネタイズの強化、有力アプリの投入など各種追加施策を実施したことで、3Q以降順調に売上高を伸ばしております。また、直近月の1月度においては、約6年ぶりとなる高水準の単月売上高になるまで回復してきております。

さらには現在、グリパチと双璧を成す新たなバーチャルホールゲームを計画しております。こちらは既に開発着手しておりますが、収益最大化に向けたビジネススキームの構築を図るべく関係各社と協議を実施しておりますので、概要発表まではいましばらくお待ち下さい。

#### ② モバイル事業（有料アプリ）

「パチスロ革命機ヴァルヴレイヴ」の販売が4Q以降も引き続き好調に推移しております。また、2月5日にリリースした「パチスロL戦国乙女4 戦乱に閃く炯眼の軍師」も、過去最高売上高を達成したヴァルヴレイヴと同等以上の初動売上高を記録しており、非常に好調な滑り出しとなっております。

また、当社の有料アプリはワンソースマルチプラットフォーム展開を軸としており、現在一部展開中の海外大手ソーシャルカジノゲームへのアプリ提供を加速させてまいります。契約上、個別案件に関する開示は行っておりませんが、既に当期4Q中に複数アプリの契約を締結しております。本格的な収益貢献は来期以降になる計画ですが、こちらも積極的に展開してまいります。

### ③ ブロックチェーン事業

当社グループにおけるブロックチェーン事業の構想としては、単発の PFP 販売や NFT ゲームの展開に留まらない、「Mongz Universe」と銘打ったエコシステムの構築を目指しております。

「Tokyo Mongz Hills Club」や「PEACHz.MOMO」といった PFP を核とした NFT コミュニティを構築し、そこに GameFi 事業として「UNIVERSAL STALLION」などのゲームを複数展開していく計画です。その上で、コミュニティの共通通貨となる MUC というトークンを発行し、今後上場も予定しております。この当社グループ独自の「Mongz Universe」経済圏を拡大していくことが当面の目標となります。

「UNIVERSAL STALLION」につきましては、1月にクローズドβテストを実施し、参加いただいたユーザー様から多数のご意見ご要望をいただきました。現在これらのご意見ご要望を精査、ゲームに反映すべく各種改修を実施しております。そのため当初のリリース予定日から遅延が発生しており、ご期待いただいている皆様にはお待たせしてしまうこととなり大変申し訳ございません。正式なリリース情報につきましては、後日プロジェクトコミュニティにて発表させていただきますので、いましばらくお待ちください。

また、MUC トークンの上場についても同時進行で準備をしております。上場の道筋はほぼまとまっており、既に上場承認をいただいている取引所もございます。ただ、トークン価値を最大化するためのあらゆる可能性を検討しており、並行して複数取引所と交渉・調整を行っている最中でございます。

最後になりますが、当社は現在2期連続で過去最高売上高を更新しております。今期に関して、現時点ではブロックチェーン事業のリリース予定や保有する暗号資産の価値変動などの不確実性を勘案した上で業績予想を非開示としておりますが、3期連続の過去最高売上高を更新すべく着実にプロジェクトを進めております。

また、当社グループ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、新規タイトルの発掘育成を継続していくほか、ブロックチェーン事業を推進するなど、新規事業開拓を継続することで更なる業容拡大を目指してまいります。

2024年2月13日

コムシード株式会社  
代表取締役社長 CEO  
塚原謙次