



2024年5月14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月期通期決算に寄せたメッセージ公開について

本日、2024年3月期通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。

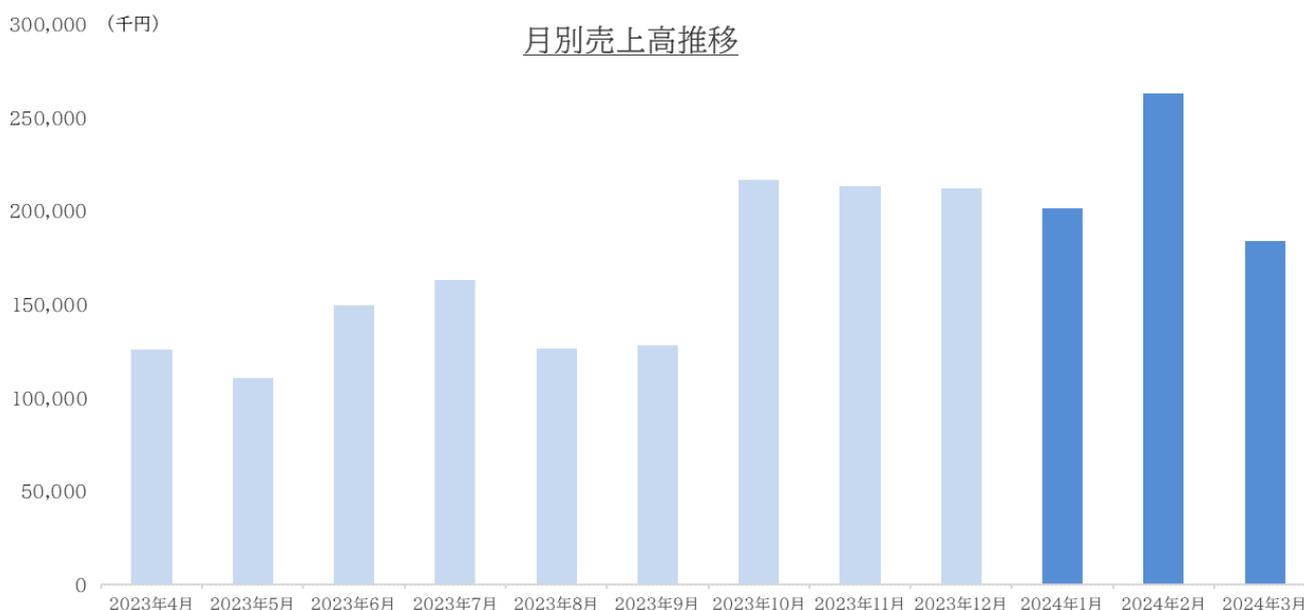
以上

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月期通期決算発表に寄せて

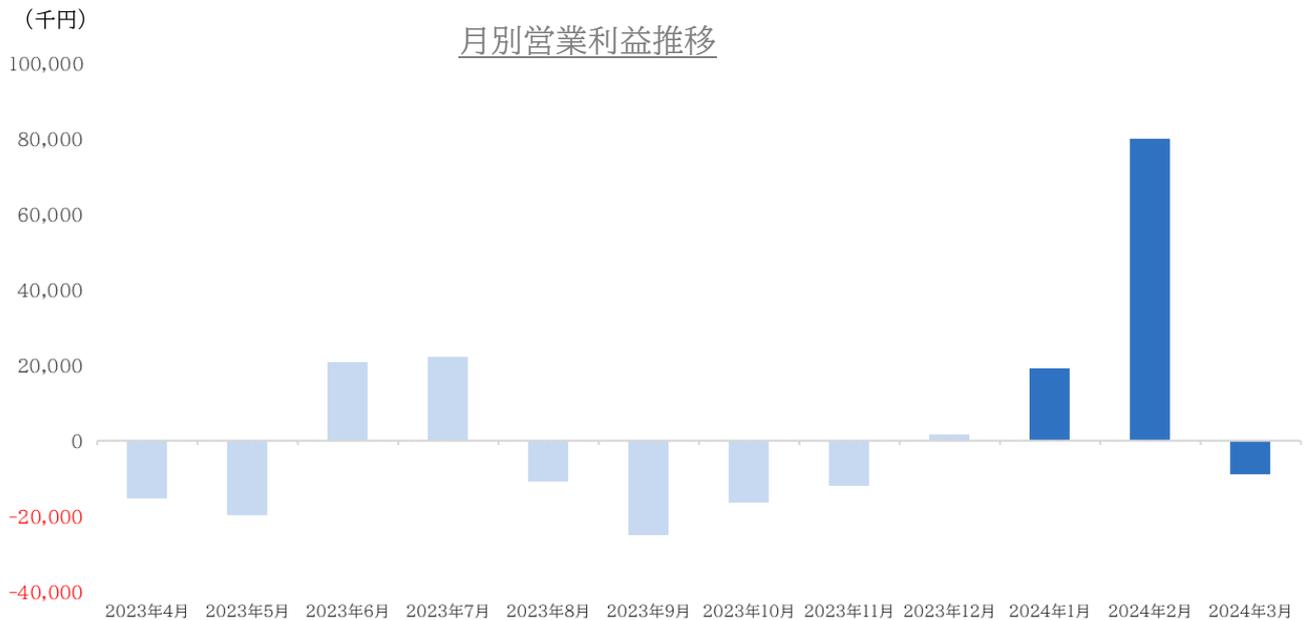
当社は本日2024年5月14日に通期決算発表を実施いたしました。

決算報告に関しては本日発表の決算短信及び決算補足説明資料をご確認ください。私から決算内容の補足、並びに当社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、月別売上高推移グラフをご覧ください。

10月度以降は安定して毎月2億円以上の売上高で推移し、9月度を底としてV字回復することができました。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の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とともに、2月5日にリリースした「L戦国乙女4 戦乱に閃く炯眼の軍師」の販売も好調に推移し、当社有料アプリ事業として過去最高の年間収益を達成いたしました。



次に、連結営業利益につきまして、上記、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、前述した増収にともない9月度を底として赤字幅は徐々に縮小、1～3月度の4Q期間では大幅な黒字化を達成いたしました。特に2月度については約8,000万円の単月営業利益となりました。

つづいて、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、現在「グリパチ」と双璧を成す新たな次世代バーチャルホールゲームのリリースを計画しております。本件については、本日IRリリースで開示いたしましたとおり、株式会社ダイナムと業務提携に向けた協議を行っております。リアルパチンコホールチェーン運営の最大手であるダイナム社と、オンラインバーチャルパチンコホール運営の最大手である当社が連携することで、リアルとバーチャルを融合したサービスの実現が可能となり、これまででない期待感高まるプロジェクトが生まれると確信しております。今後リリースされる新たなバーチャルホールサービスの詳細については、本業務提携の進捗状況に応じて、プレスリリース等で随時発表してまいります。

② モバイル事業（有料アプリ）

3Q以降にリリースした「パチスロ革命機ヴァルヴレイヴ」及び「L戦国乙女4 戦乱に閃く炯眼の軍師」の販売が好調に推移し、当社有料アプリ事業として過去最高の年間収益を達成いたしました。当期計画についても、リアルホールで稼働が好調なスマスロの実機シミュレーターアプリを中心に、複数の有力タイトルを開発しており、前期以上の増収増益を図ってまいります。



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ゲームプラットフォ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、既に複数アプリの契約を締結しております。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 トークンを発行し、2024 年 4 月 19 日にグローバル暗号資産取引所の「Gate.io」に上場いたしました。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。

また GameFi の第一弾となる「UNIVERSAL STALLION」につきましては、2 度のクローズド β テストを実施し、リリースに向けた各種最終調整を行っております。今後、第 2 弾、第 3 弾となる GameFi も計画しております。そちらは発表できる段階になりましたらプレスリリースや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。

最後になりますが、当社は現在 3 期連続で過去最高売上高を更新しております。今期においても、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、4 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。

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ります。

2 年前より進行しておりましたブロックチェーン事業については、4 月に MUC トークンを上場することができ、当初から構想した「MONGz UNIVERSE」経済圏の実現に向けた土台が整いました。

さらに、当社の根幹事業であるモバイル事業においても、新たな次世代バーチャルホールサービスを展開することによって、次のコアタイトルとなる事業創出を図ってまいります。

当社の経営理念である「楽しさの種をまく」をモットーとし、株主の皆様、エンドユーザーの皆様、取引先の皆様、そして社員。全てのステークホルダーの皆様が当社に関わって良かったと思える会社にしてまいります。

是非ご期待下さい。

2024 年 5 月 14 日

コムシード株式会社
代表取締役社長 CEO
塚原謙次