2026年11月12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 コーポレート本部長 吉田篤史
（TEL. 03-5289-3111）

代表取締役社長 CEO による
2027年3月期第2四半期決算に寄せたメッセージ公開について

本日、2027年3月期第2四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しましたのでお知らせいたします。
なお、本資料に記載されている通期業績予想等の将来に関する記述についての前提条件および注意事項等は、本日公表の「2027年3月期 第2四半期（中間期）決算短信」をご覧ください。

詳細は添付資料をご覧ください。

以上

COMMSEED

株主・投資家の皆様へ
2027 年 3 月期中間期決算のご報告

本日、2027 年 3 月期第 2 四半期（中間期）の決算を発表いたしましたので、当期の振り返りおよび下期の成長に向けた手応えと戦略についてご説明申し上げます。

1.2027 年 3 月期 中間期決算の総括

当中間連結会計期間の業績は、売上高 9 億 80 百万円（前年同期比 9.8%減）、営業損失 46 百万円、経常損失 30 百万円、親会社株主に帰属する中間純損失 25 百万円となりました。

当期は期初から下期に売上・利益が偏る計画としておりましたが、主力の有料ゲームアプリにおいて一部新規タイトルの配信時期が第 3 四半期以降となったことなどにより、上期の売上高は前年同期を下回りました。利益面では、減収に加えて売上原価が増加し、売上総利益が減少しました。販売費及び一般管理費は減少したものの、売上総利益の減少を補うには至らず、営業損失を計上しております。

なお、四半期ベースの推移としては、第 1 四半期の営業損失から改善が進み、第 2 四半期会計期間単独では営業黒字に転換しております。下期の新規タイトル投入に向けた開発を進める一方、上期に予定していた収益を十分に確保できなかった点を課題と捉え、配信計画の着実な遂行と費用管理に取り組んでまいります。

また、ブロックチェーン事業の整理・撤退がおおむね完了したことを受け、当期より「モバイル事業」の単一セグメントへ集約しております。有料ゲームアプリおよびバーチャルホール領域に経営資源を集中し、既存事業の収益力を高めてまいります。

2.有料アプリ「L 東京喰種」の初動と下期の事業展開

10 月 29 日に配信を開始したパチスロ実機シミュレーターアプリ「L 東京喰種」は、配信開始から累計販売本数 10 万本を達成いたしました。各マーケットストアでもランキング上位に入り、好調なスタートを切っております。

「サウンドパック」「お得パック」の販売件数も、それぞれ本体販売本数の約 7 割に相当しており、本体販売に加えてアプリ内課金も売上に寄与しています。

こうした初動を通じて、当社の実機再現の開発力と、人気タイトルのアプリ化に対する需要の大きさに、手応えを感じております。

本作では、当社の有料アプリとして初めて、発売の約 1 か月前にティザーサイトを公開し、発売前からのマーケティングに注力いたしました。ティザーサイトを起点に、公式 X での情報発信などを組み合わせたプロモーションを企画し、実機ファンや作品ファンへの認知拡大と期待醸成を通じて、発売時の売上最大化を目指しました。

有料ゲームアプリでは、「L 東京喰種」を含め、下期に合計 6 タイトルの新規配信を計画しております。各タイトルの品質と配信スケジュールを管理し、下期の売上拡大につなげてまいります。
バーチャルホール領域では、「グリパチ」と「スロパチスピリット」の 2 タイトル体制を軸にユーザー基盤の拡大に取り組んでおります。外部決済の活用によるプラットフォーム手数料の抑制や新たなアプリ投入を進め、収益性の改善を目指します。
アイビープログレスでは、当社の遊技機ゲームアプリ開発を支えるとともに、受託開発業務にも取り組んでおります。グループ内の開発体制を生かし、有料アプリ、バーチャルホール、受託開発の各分野で収益の積み上げを図ってまいります。

3.BAMBOO NETWORK との共同制作による新たな事業展開

新たな収益軸の確立に向け、韓国のコンテンツ制作会社 BAMBOO NETWORK と「Debut or Die（デビュー・オア・ダイ）（仮題）」の共同制作を進めております。本プロジェクトでは、同一 IP をショートドラマと PC（Steam）向けの FMV（実写インタラクティブゲーム）という 2 つの形式で展開し、ユーザー層の拡大と収益機会の増加を目指します。
2026 年 7 月のキックオフ以降、日韓合同チームで脚本や世界観、楽曲・振付などの制作を進めてまいりました。ショートドラマは 2027 年春から順次配信・販売を開始する予定で、FMV ゲームは同年春から夏頃のリリースを目途に制作を進めております。
当社のゲーム開発・運営の経験と BAMBOO NETWORK の映像制作力を組み合わせ、グローバル展開を見据えた IP ビジネスの拡張につなげてまいります。

4.通期の見通しと企業価値向上に向けて

通期連結業績予想は、売上高 30 億円、営業利益 2 億 40 百万円、経常利益 2 億 30 百万円、親会社株主に帰属する当期純利益 2 億 10 百万円を据え置いております。
「L 東京喰種」の初動を下期の業績拡大につなげるとともに、新規タイトルの投入とバーチャルホール領域の収益性改善を進め、通期計画の達成に全力を注いでまいります。
新規事業や M&A についても、既存事業との相乗効果や投資採算を慎重に検討し、中長期の成長につながる機会を追求してまいります。さらには、既存事業の収益力を高めながら、持続的な企業価値の向上と株主還元の実現に努めてまいります。
今後とも、より一層のご支援を賜りますよう、お願い申し上げます。

2026 年 11 月 12 日

コムシード株式会社
代表取締役社長 CEO
塚原　謙次