

2024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）

C O M M U N I C A T I O N
M O B I L E
A M U S E M E N T



目次

1. 2024年3月期 第2四半期決算概要(連結)
2. 今後の取り組み

2024年3月期 第2四半期ハイライト（連結）

■ 決算サマリー

売上高	804	百万円	（前年同期：989百万円	△18.7%	）
営業利益	△24	百万円	（前年同期：80百万円	-	）
経常利益	△39	百万円	（前年同期：69百万円	-	）
純利益	△55	百万円	（前年同期：39百万円	-	）

決算概要

- 売上高はソーシャルゲームとブロックチェーン事業が減少し前年同期比△18.7%
- 利益面は減収に伴う減益、及び第3四半期以降にリリースする新規事業への先行投資が発生

モバイル事業

- ソーシャルゲームは既存事業が減収となり前年同期比でダウン
- 有料アプリは伸長。新規1アプリを配信し、前年同期比+53.1%
- 受託事業は連結子会社アイビープログレスでの受託開発案件を中心に堅調に推移
- 広告事業はグリパチ内広告、広告モデルのパチンコアプリなどが売上に寄与

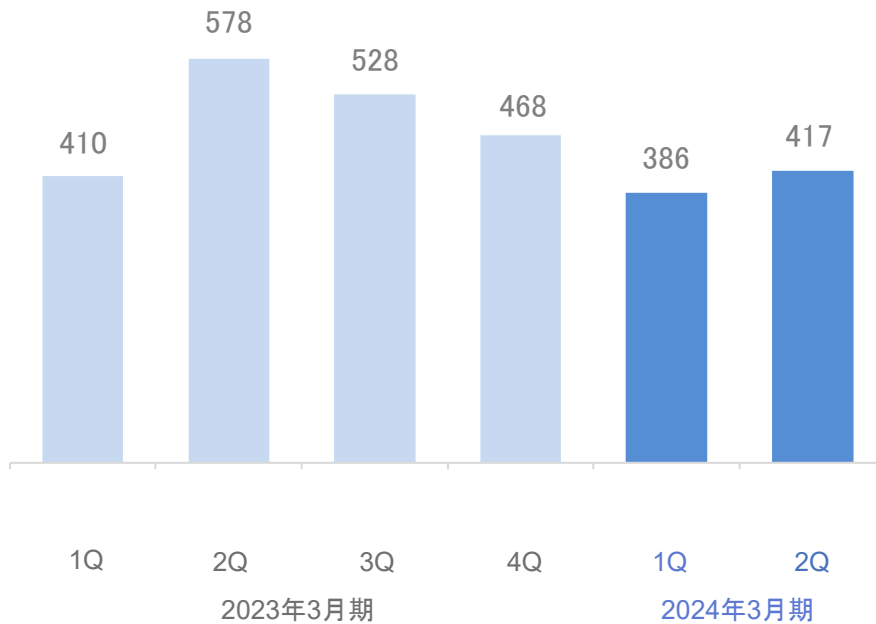
ブロックチェーン事業

- P2Eブロックチェーンゲーム「UNIVERSAL STALLION」のプレセールを実施

売上高及び営業損益の四半期推移（連結）

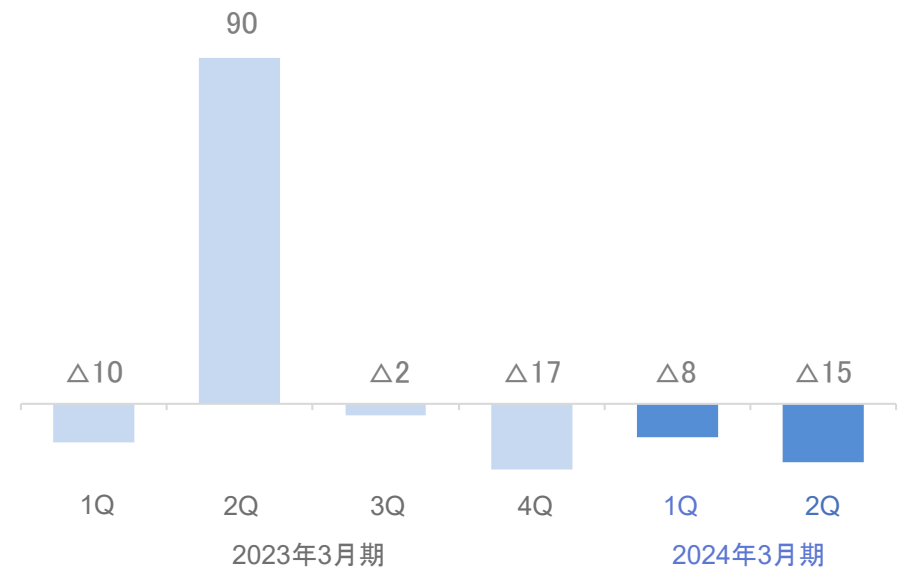
売上高推移

(単位:百万円)



営業損益推移

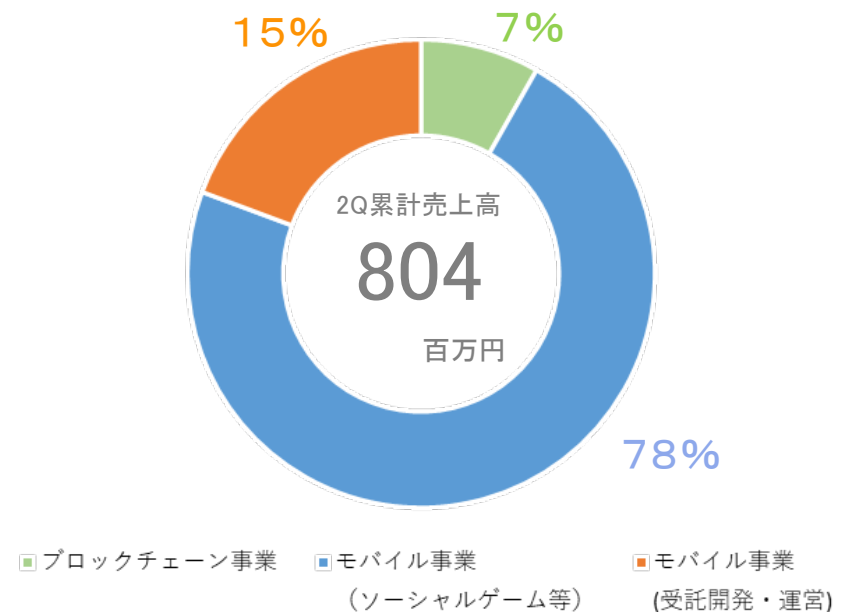
(単位:百万円)



事業セグメントの概況（連結）

事業セグメントは、モバイル事業とブロックチェーン事業を展開
モバイル事業は、ソーシャルゲームと受託開発・運営にカテゴリ分け

モバイル事業 (ソーシャルゲーム等)	<ul style="list-style-type: none">・ ソーシャルゲーム・ 有料アプリ・ 広告料収入・ その他収入
モバイル事業 (受託開発・運営)	<ul style="list-style-type: none">・ アプリ、ゲーム制作受託・ システム開発受託・ ゲーム・サイト運営受託
ブロックチェーン事業	<ul style="list-style-type: none">・ PFP販売・ GameFi事業・ その他収入



損益計算書（連結）

（単位：百万円）

	2023年3月期 第2四半期累計	2024年3月期 第2四半期累計	増減率
売上高	989	804	△18.7%
売上原価	614	519	△15.4%
販売管理費	294	308	4.8%
営業利益	80	△24	—
経常利益	69	△39	—
親会社株主に帰属する当期純利益	39	△55	—

貸借対照表／キャッシュ・フロー（連結）

（単位：百万円）

	2023年3月期末	2024年3月期 第2四半期累計
流動資産	1,198	1,184
固定資産	187	256
資産合計	1,385	1,440
負債	634	645
純資産	751	794
負債純資産合計	1,385	1,440
	2023年3月期 第2四半期累計	2024年3月期 第2四半期累計
営業活動によるCF	2	△19
投資活動によるCF	△208	△97
財務活動によるCF	△15	86
現金及び現金同等物の四半期末残高	449	569

目次

1. 2024年3月期 第2四半期決算概要(連結)
2. 今後の取り組み

今後の取り組み _ 3Q以降の計画

上期に準備していた新規事業が大きく3つリリースされます

- ① 高収益が期待できる有料アプリのリリース
- ② 「進撃の巨人Brave Order」韓国版のリリース
- ③ P2Eゲーム「UNIVERSAL STALLION」のリリース

今後の取り組み① _ 有料アプリ

「ヴァルヴレイヴ」10/26配信後10日間で累積売上1億円突破。過去最速の初動売上を記録
今期中に期待の有料アプリをもう1タイトル配信予定。有料アプリは今期過去最高売上を見込む



今後の取り組み② _ 進撃の巨人 Brave Order 韓国版

「進撃の巨人 Brave Order」11/1韓国にてパブリッシングリリース
初動KPIは想定をやや下回るものの長期的な収益貢献を期待。今後プロモ強化予定



今後の取り組み③ _ UNIVERSAL STALLION

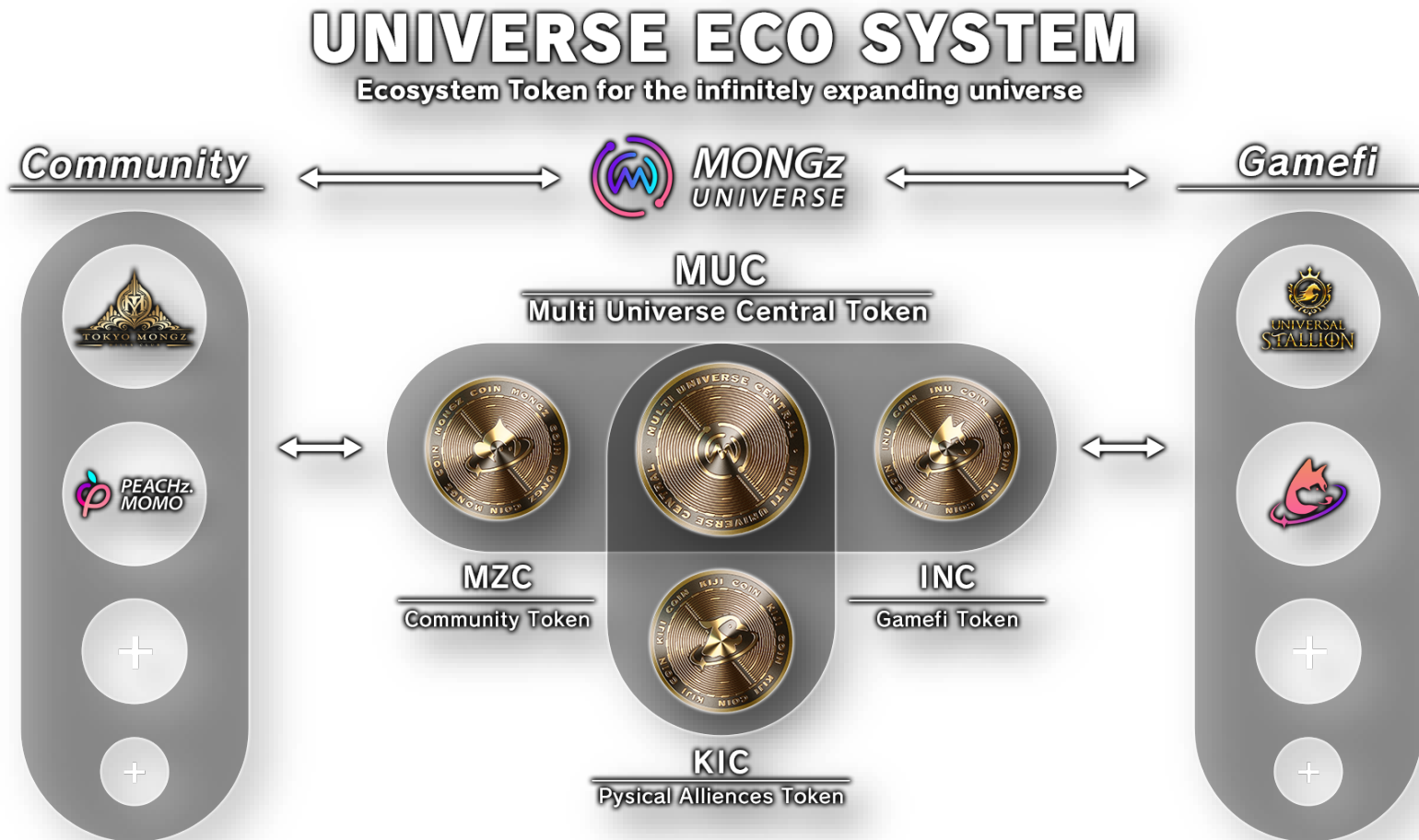
P2Eブロックチェーンゲーム「UNIVERSAL STALLION」リリース準備中
上期に実施したNFTプレセールでは総額約6,000万円を販売

※2023年11月現在のMATIC相場からの算出金額



今後の取り組み④ _ ブロックチェーン事業の全体像

当社ではNFTプロジェクトエコシステム『Mongz Universe』経済圏の構築を目指しています



今後の取り組み⑤ _ グリパチ



累積利用者数630万人突破 (2023年10月現在) DAU増加に伴い広告収益展開を拡大中
リリース11年目に突入するも、売上高は引き続き堅調に推移



今後の取り組み⑥ _ その他ゲーム

不思議の森のパン工房



前期にマルチプラットフォーム化を促進
売上高は前年同期比25%アップ

I LOVE バーガー



リリース5周年が経過するも
ユーザ数や売上は底堅く推移

ONE PUNCH MAN 一撃マジファイト



当社は国内ローカライズ及び運営に参画

今後の取り組み⑦_ 事業戦略

3つの事業(ソーシャルゲーム、受託開発・運営、ブロックチェーン)をコア事業と位置づけ
グループ内各企業が事業会社として、担当事業の拡大に向けて進めていく

Unique & Best!



HashLink
CommSeed Korea

③ブロックチェーン事業

NFT、GameFi

アイビープロGRESS
コムシード

②受託開発・運営
(モバイル事業)

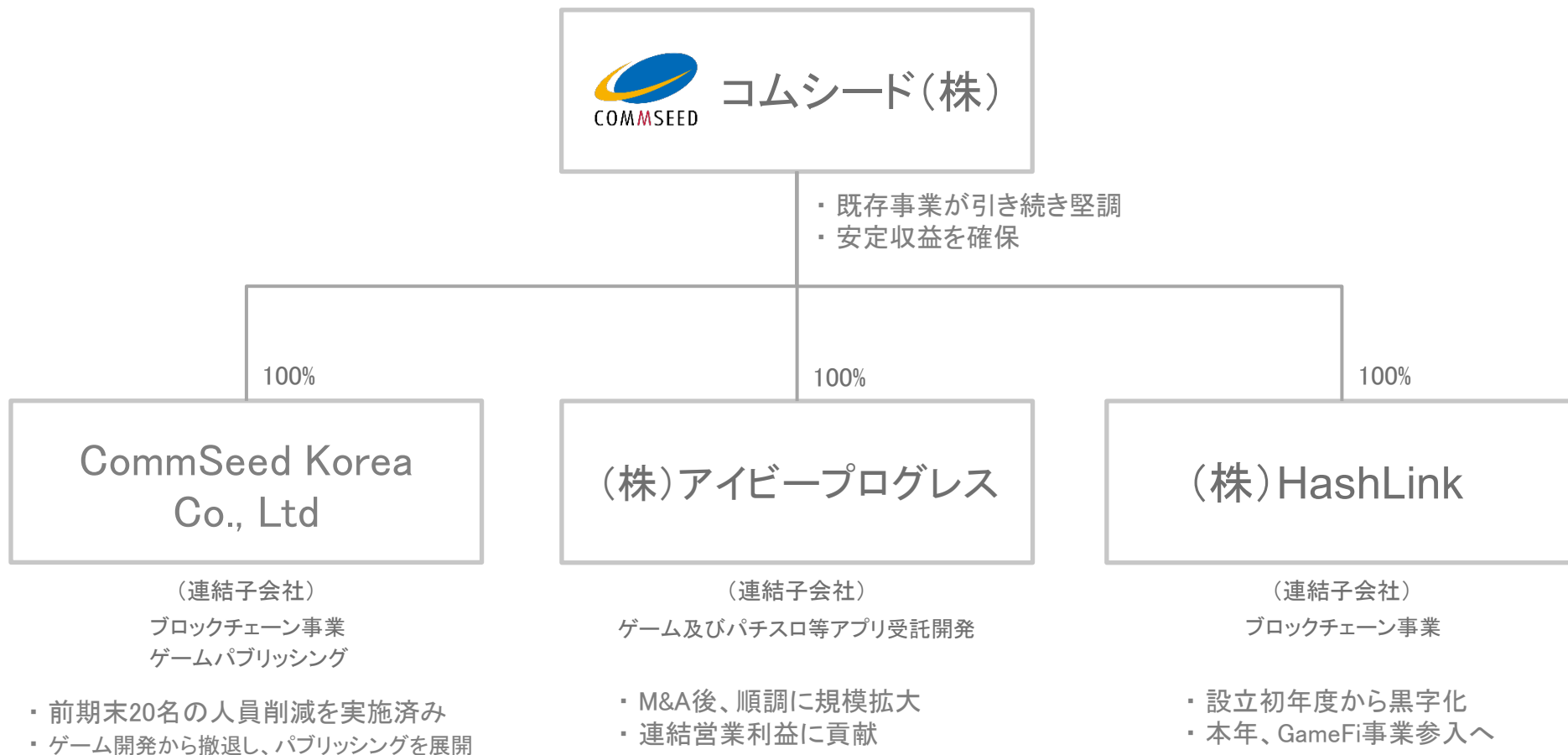
・ アプリ開発受託
・ ゲーム運営受託

コムシード

①ソーシャルゲーム
(モバイル事業)

・ ソーシャルゲーム (グリパチ、カジノ等)
・ 有料アプリ (パチンコ・パチスロ)
・ 海外ゲームパブリッシング

グループ組織図



2024年3月期 通期業績予想

2024年3月期の業績予想につきましては、売上高は既存ソーシャルゲームや受託開発・運営事業が堅調に推移する見込みです。利益面においても、2023年3月期中に不採算事業の大幅な整理を実行し、余剰コストの削減をおこなったことで大幅増益を見込んでいます。

一方、新規参入したブロックチェーン事業を取り巻く環境は、業界動向に状況が左右されやすく、暗号資産の価値の変動など非常にボラティリティの高い傾向があります。

このため当社グループの業績も短期的に大きく変動することが想定されます。

以上から、2024年3月期の業績予想につきましては、現時点で合理的な算出は困難であることから、業績予想の開示を見合わせることにいたしました。

よくお問い合わせいただきご質問(Q&A)

N O.	質 問	回 答
1.	今後の業績見通しを教えてください。	<p>売上高は既存ソーシャルゲームや受託開発・運営事業が堅調に推移する見込みです。利益面においても、2023年3月期中に不採算事業の大幅な整理を実行し、余剰コストの削減をおこなったことで大幅増益を見込んでいます。一方、新規参入したブロックチェーン事業を取り巻く環境は、業界動向に状況が左右されやすく、暗号資産の価値の変動など非常にボラティリティの高い傾向があります。</p> <p>以上のことから、現時点では合理的算定が困難なため、業績予想を見合わせております。</p>
2.	今後の事業戦略を教えてください。	<p>当社は3つのコア事業を主体として事業拡大を目指しております。</p> <p>モバイル事業にカテゴリズされるソーシャルゲーム事業と受託開発・運営事業、さらにはブロックチェーン事業です。現在は、主力となるグリパチを含むソーシャルゲーム事業が売上高の約70%を占めておりますが、将来的に3つの事業が同等規模となるポートフォリオ経営を実現していきたいと考えております。</p>
3.	この1年で連結決算となり、子会社が増えていますが、それぞれの役割を教えてください。	<p>コムシード本体は事業会社であるとともに、各子会社の管理及び経営戦略の策定、人材の出向などを行う事業持株会社となっております。</p> <p>子会社のCommSeed Korea及びHashLinkは、主にブロックチェーン事業を主体とする事業会社、アイビープロGRESSは、受託開発を主体とする事業会社として役割分担を行っており、それぞれが得意分野を持つ企業としてグループ全体の事業発展に貢献していく計画です。</p>
4.	パチンコパチスロ市場が低迷しているが、ゲームであるグリパチや有料アプリへの影響を教えてください。	<p>ここ数年、パチンコパチスロ市場が縮小傾向にあるのは事実です。それに伴いパチンコゲームコンテンツ市場規模も競合他社の撤退等で縮小しています。ですがその結果、当社コンテンツにおけるマーケットシェアは大幅に上昇しております。</p> <p>当社としては、パチンコ市場規模に一喜一憂することなく、パチンコゲーム市場シェアをさらに確保していくという視点を持つことで、さらなる事業拡大が可能と判断しております。</p>
5.	M&Aなどは今後も検討しているのか教えてください。	<p>当社は主軸事業の盤石化、さらには新たな収益の柱をつくるべく、手元資金を活用したM&Aや事業提携を含む事業領域拡大に向けた取組を推進しています。</p> <p>今後も、当社とシナジーのある企業についてのM&Aや資本業務提携については積極的に検討していきます。</p>
6.	現在、名証ネクスト市場に上場しているが、今後上場市場の変更などは考えているのか教えてください。	<p>当社は2004年に名証セントレックス(現ネクスト)に上場し、約19年が経過しております。</p> <p>新興企業向けであることや経過年数も考慮すると、市場変更は経営上の重要な検討課題の一つとして認識し、議論・検討を重ねております。</p> <p>その上で、まずは既存事業の盤石化と、第2第3の収益の柱を作ることを第一に考え、持続的な成長と中長期的な企業価値向上を目指しております。</p>



COMMSEED

楽しさの 種をまく

さまざまなプラットフォームでの開発力と、
高品質なコンテンツへのこだわりを買い、
こだわりを大事にするお客様にも、
ちょっとした余暇を楽しみたい人にも、
本気になって楽しんでもらえる遊びを提供します。



※ 各社の会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。

本資料に記載いたしました認識、戦略、計画などのうち、見通しは歴史的事実ではなく不確実な要素を含んでおります。実際の業績は様々な要因により見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご承願います。実際の業績に影響を与える重要な要因には、当社の事業を取り巻く経済情勢、社会的動向、当社の提供するサービス等に対する需要動向による相対的競争力の変化などがあります。なお、業績に影響を与える重要な要因は、これらに限定されるものではありません。