

2024年3月期 通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 通期決算概要(連結)
2. 今後の取り組み

2024年3月期 通期ハイライト（連結）

■ 決算サマリー

売上高	2,094	百万円	（前年比： +5.5 %）
営業利益	35	百万円	（前年比： Δ 40.2 %）
経常利益	18	百万円	（前年比： Δ 63.0 %）
純利益	Δ 60	百万円	（前年比： - ）

決算概要

- 売上高は3Q以降にリリースした有料アプリが好調に推移。3期連続で通期過去最高を更新
- 純利益は一部ソフトウェア資産の減損等の計上によりマイナスとなる

モバイル事業

- ソーシャルゲームは前年比 Δ 1.7%で微減となる
- 有料アプリは下期リリースの2タイトルが伸長し、前年比337.2%の大幅増
- 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

- 「UNIVERSAL STALLION」のNFTプレセール及びPFPP「PEACHz.MOMO」のセールを実施

売上高及び営業損益の四半期推移（連結）

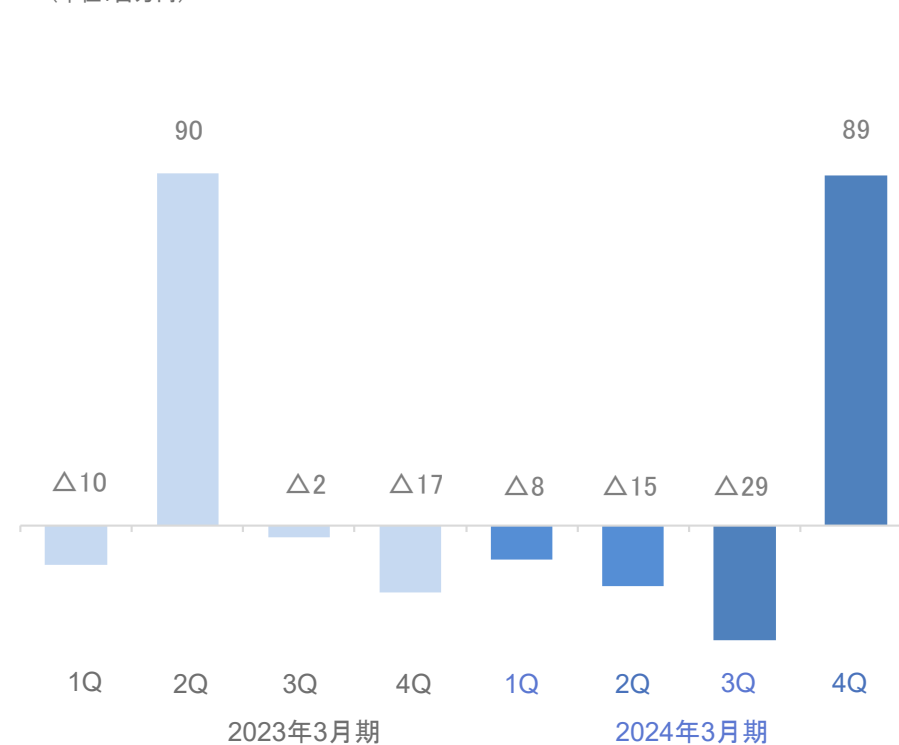
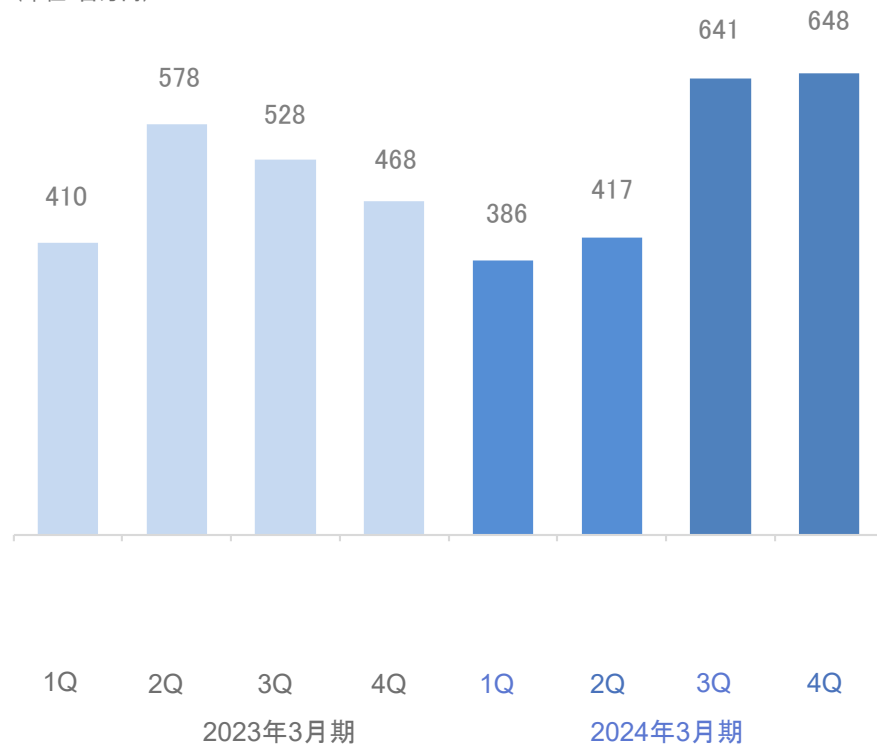
3Q以降にリリースした有料アプリ2タイトルが計画以上に推移し、収益は4Qで大幅回復

売上高推移

営業損益推移

(単位:百万円)

(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	2024年3月期	増減率
売上高	1,985	2,094	5.5%
売上原価	1,309	1,364	4.2%
販売管理費	616	694	12.7%
営業利益	60	35	△40.2%
経常利益	48	18	△63.0%
親会社株主に帰属する当期純利益	△115	△60	-

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月期末
流動資産	1,198	1,413
固定資産	187	330
資産合計	1,385	1,744
負債	634	949
純資産	751	794
負債純資産合計	1,385	1,744
	2023年3月期	2024年3月期
営業活動によるCF	△18	3
投資活動によるCF	△278	△212
財務活動によるCF	223	236
現金及び現金同等物の期末残高	598	628

目次

1. 2024年3月期 通期決算概要(連結)
2. 今後の取り組み

今後の取り組み①_新規バーチャルホール

新たなオンラインバーチャルホール事業の業務提携に向けてダイナム社と協議開始
リアルとバーチャルを融合したこれまでにないサービスの実現を目指す

ダイナム

リアルホール

46都道府県に397店舗を展開するリーディングカンパニー
※2024年3月末時点

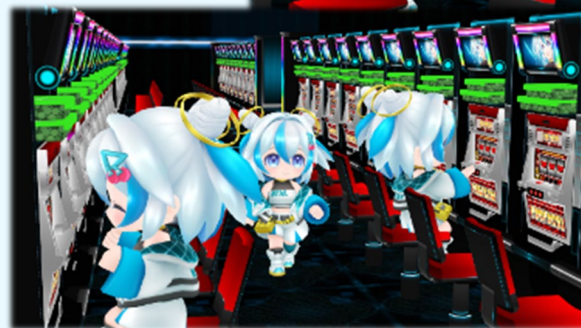


リアルとバーチャルを融合
新しいスマホゲームの実現を協議中

COMMSEED

バーチャルホール

累計利用者数640万人超のバーチャルホール「グリパチ」を運営
次世代新規バーチャルホールサービスを開発中



※画面は新規開発中のものです。実際の仕様とは異なる場合があります

今後の取り組み②_有料アプリ

「ヴァルヴレイヴ」「戦国乙女4」が計画を大幅に上回り、前期有料アプリ事業は過去最高収益を記録
今期もスマスコを中心に期待の有料アプリを複数タイトル開発中。前期に続き増収増益を見込む



パチスロ革命機ヴァルヴレイヴ
(2023年10月リリース)



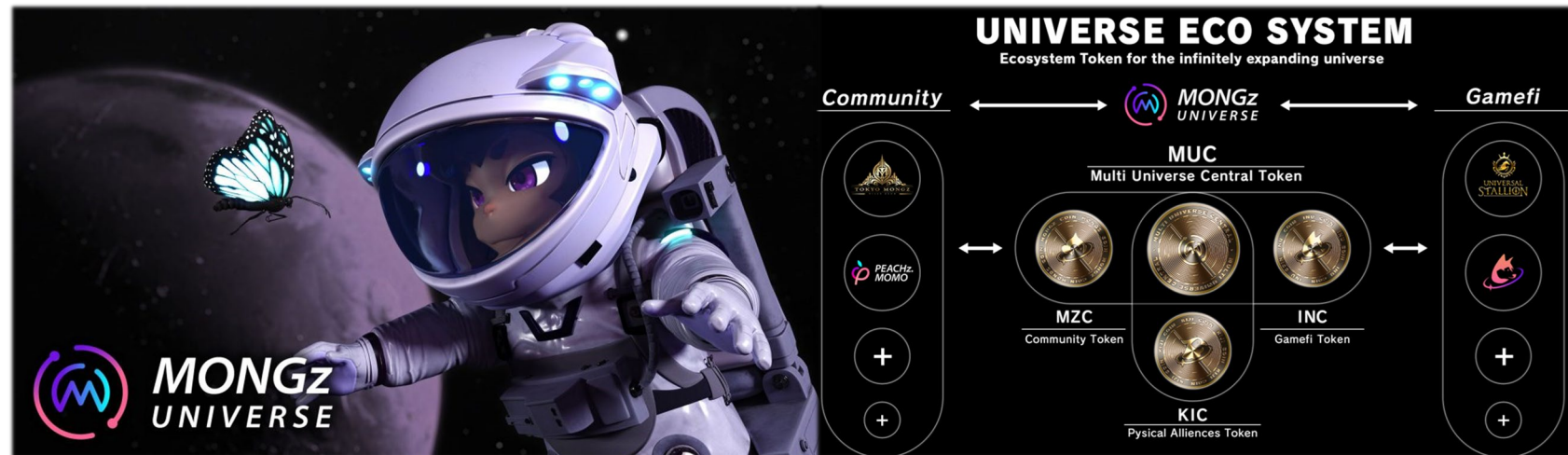
L戦国乙女4 戦乱に閃く炯眼の軍師
(2024年2月リリース)



パチスロ炎炎ノ消防隊
(2024年4月リリース)

今後の取り組み③_「MONGz UNIVERSE」経済圏

『MONGz UNIVERSE』経済圏のユーティリティトークン『MUC』が4/19Gate.ioへ上場
 今後さらなるエコシステム(独自経済圏)の拡大を目指していきます



What is MUC?

Original PFP projects and GameFi
 Connect decentralized IP projects and expand the universe

TMHC (Tokyo Mongz Hills Club) + PEACHz. MOMO + Universal Stallion (To be launched)

国内最大級のジェネラティブNFT事業。
 第1弾NFTと第2弾NFTの合計で
約1.85億円の販売を達成
 国内NFTとしては上位に入る販売実績
※販売月のレートを元に日本円に換算

SNSコミュニティの参加人数は
のべ18.5万人以上
 コアなファンはサポーターとして
 コミュニティ運営に参加。
 国内最大級のDAOコミュニティを醸成
※2024年5月現在

第1弾ブロックチェーンゲーム
 「ユニバーサルスタリオン」は
 アイテム(競走馬)の事前販売で
約5800万円の販売を達成
※販売月のレートを元に日本円に換算

今後の取り組み④ _ UNIVERSAL STALLION

MUCTークンが使用できるブロックチェーンゲーム「UNIVERSAL STALLION」
第2回クローズドβテストを本年4月より実施。現在リリースに向けて準備中



UNIVERSAL STALLION

クローズドβ2 テスター募集 受付開始
4/9(火) 16:00 ~ 4/16(火) 23:59

1200m 芝
馬場：良
まもなくレーススタートです。各馬一斉に飛び出しました
残り1,100メートル

8/10
Skip

UNIVERSAL STALLION

MULTI UNIVERSE CENTRAL

今後の取り組み⑤ _ グリパチ



累積利用者数640万人突破 (2024年5月現在) DAU増加に伴い広告収益事業も展開中
リリース12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_ 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)

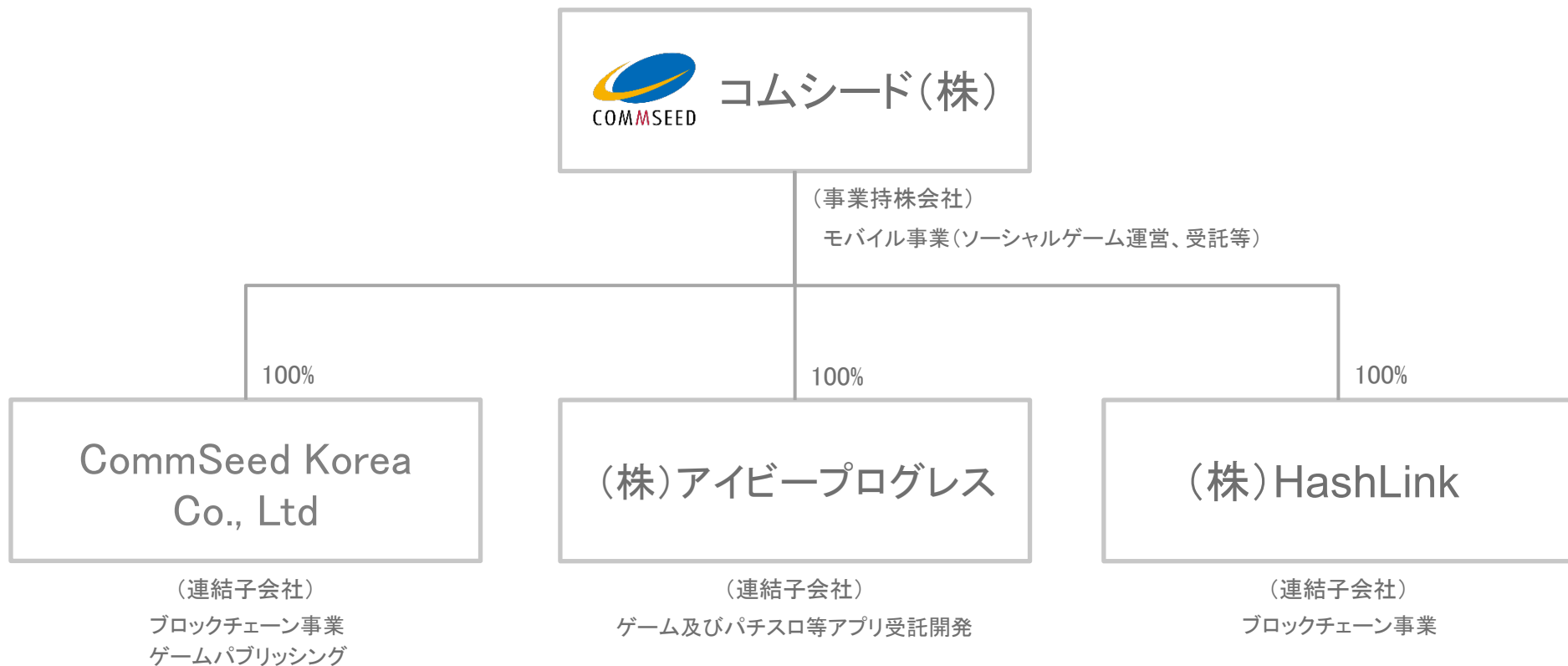
・ アプリ開発受託
・ ゲーム運営受託

コムシード
CommSeed Korea

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、他)
・ 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



2025年3月期 通期業績予想

2025年3月期の業績予想につきましては、モバイル事業は有料アプリのキラータイトルを継続的にサービス展開することで増収増益が期待できるほか、既存ソーシャルゲームや受託開発・運営事業についても堅調に推移すると見込んでおります。

一方、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、2025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。



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。