



2024年11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 2025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、2025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 2025年3月期第2四半期決算発表に寄せて

当社は本日2024年11月13日に第2四半期決算発表を実施いたしました。

決算報告の詳細は本日発表の決算短信をご確認ください。私から決算内容の補足、並びに当社の今後の取り組みについてご報告いたします。

当第2四半期の連結業績は、売上高12億1,558万円(前年同期比 51.2%増)、営業利益308万円(前年同期▲2,422万円)、経常利益▲2,779万円(前年同期▲3,978万円)、純利益▲2億2,890万円(前年同期▲5,586万円)となりました。売上高については51.2%の増収、中間決算の売上高としては過去最高を更新いたしました。

一方、利益面についてはブロックチェーン事業の計画未達、およびGameFiプロジェクト『UNIVERSAL STALLION』の早期終了による全額返金対応等を行った結果、経常利益および純利益で損失を計上いたしました。セグメント別の経営成績は以下のとおりです。

(モバイル事業) 売上高:11億7,217万円、セグメント利益1億4,080万円

(ブロックチェーン事業) 売上高:6,977万円、セグメント利益▲1億3,490万円

つづいて、今後の取り組みについてお伝えいたします。

本日発表の決算短信において、2025年3月期通期連結業績予想を公表いたしました。

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する当期純利益		一株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	2,450	17.0	50	39.3	20	10.3	△190	-	△14.11
	~2,600	24.1	~100	178.6	~70	286.0	~△120	-	△8.91

これまでブロックチェーン事業における暗号資産の価値変動によるボラティリティの高さを勘案し、業績予想の開示を見合わせておりましたが、当第2四半期においてブロックチェーン事業における不採算事業を整理し、事業基盤の再構築、および事業方針の変更を行いました。その上で好調なモバイル事業の業績を軸として合理的算定が可能となったため、通期業績予想を公表することといたしました。なお、モバイル事業において、当第3四半期以降に計画している新規タイトルのリリース時期や成長率等の不確定要因を含む複数のシナリオを勘案し、レンジ方式での開示といたしました。

現在、当社ではこの通期予想を上回る業績を達成すべく、新たな期中方針を策定のうえ取り組んでおります。

① 持続的な利益体質改善に向けた取り組み

当第2四半期にてブロックチェーン関連の不採算事業を整理し、今後の持続的な利益体質に向けた改善の土台を整えました。さらに、持続的な利益を生み出していくために指標となる新たな事業方針として「事業ポートフォリオの変更」「投資方針の変更」「コスト構造改革」の三点に集約し、策定いたしました。

課題であるブロックチェーン事業については、自社投資を前提とした事業展開を軸としていましたが、今後は自社による新規投資は抑制する方向とし、外部パートナーとの連携によるwin-winモデルへ方針転換を行うことでモンズユニバース経済圏の価値向上を図ってまいります。また、安定収益の確保を目的とした運営・開発受託事業を新たに開始しております。さらにはコスト構造改革として、固定費の見直し、人員再配置による効率化の他、子会社HashLinkの役員構成を変更し、「守りの経営」を強化。さらなるコスト管理の徹底を実施してまいります。以上の取り組みにより、当第3四半期以降は好調なモバイル事業への投資を継続していくことで収益の確保及び増加を図り、持続的な利益体質への改善を行ってまいります。なお、事業方針については、本日発表した決算短信補足説明資料に詳細を記載しておりますので併せてご確認ください。

② 新規事業による収益確保に向けた取り組み

モバイル事業において、現在最も好調な有料アプリの新規開発に積極的な投資を継続してまいります。

なお本年11月6日にリリースしたタイトル『パチスロからくりサーカス』の初動売上が当初想定を超え、配信3日間で累積1億円以上を突破し、iOSユーザーレビューについても☆4.9という高評価をいただいております。本タイトルは、当社の当期収益に大きな影響を与えるタイトルになると見込んでおります。なお、好調な有料アプリについては当期中にさらに2タイトルのリリースを計画しております。

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準備しており、ダイナム社との連携のもと企画・開発を進行しております。本ゲームのリリース方針については、クオリティ管理を最重視していくこととしております。そのため、高次元のゲームクオリティを確保すると同時に、旬な実機シミュレーターアプリの配信が可能となるタイミングを図り、最適な時期にリリースを行う方針です。

③ 既存事業による収益増加に向けた取り組み

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定期的実施しております。『グリパチ』はリリースから13年目となりますが、今期の売上高は前年同期比で増加するなど、まだまだ成長余地があるサービスです。

今後もユーザーニーズを捉えつつ、きめ細かい運営を行うことでさらなる収益増加につなげてまいります。

最後になりますが、今回発表した業績予想の達成はもちろんのこと、予想数字を超える業績を達成すべく、引き続きグループ社員一同で邁進してまいります。

2024年11月13日

コムシード株式会社
代表取締役社長 CEO
塚原 謙次