



2023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
2024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、2024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

2024年3月期第2四半期決算発表に寄せて

代表取締役社長CEO 塚原謙次メッセージ



当社グループは本日2023年11月13日に第2四半期決算発表を実施いたしました。決算内容に関しては、決算短信及び決算補足説明資料にて具体的な説明をしておりますが、別途この場をお借りしまして、代表である私の所感をご報告いたしたいと考えました。

まず2Q連結決算ですが、売上高804,067千円(前年同期比18.7%減)、営業損失24,221千円(前年同期は80,055千円の営業利益)、経常損失39,785千円(前年同期は69,987千円の経常利益)、親会社株主に帰属する四半期純損失は55,868千円(前年同期は39,738千円の純利益)となりました。

事業計画上的お話をすると、今期はもともと下期偏重の計画、上期については下期にリリースする新規事業への準備期間との位置付けと捉えておりました。そのため、既存事業の業績をいかにキープできるかがひとつの鍵となっておりますが、その既存事業の業績が想定を下回ってしまったことで、結果的には不本意な内容となってしまいました。

ただし、現時点で複数の新規事業を準備しており、3Q以降にV字回復を図っていきたいと思っております。

現在当社グループでは、3つの事業をコア事業と位置付け、コムシード本体及び連結子会社3社にて担当事業を割り振り、事業拡大に向けて邁進しております。ここからは、この3つの事業別に現在の概況及び今後の展開についてのポイントを説明いたします。

① モバイル事業(ソーシャルゲーム等)

主力事業であるソーシャルゲーム「グリパチ」や有料アプリ、その他ゲーム事業が該当します。主力のグリパチについては、1Qにアプリマーケットの審査遅延なども発生し、想定以下の落ち込みが発生しました。ただし1Q業績の落ち込みを受け、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、2Q以降は下落トレンドから上昇トレンドへと回復しております。グリパチは既にリリース11年目となるためゲームとしての経年劣化は否めません。

そうした事実もふまえ、現在グリパチと双璧を成す新たなバーチャルホールゲームの構築を計画しております。本件についてはリリースの有無も含めて、現時点ではまだ発表できる段階ではございませんので、そのタイミングが来ましたら改めて発表したいと考えております。

次に、もうひとつの柱となる有料アプリですが、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」が配信10日間で累積売上1億円を突破しました。これは当社の有料アプリとしては過去最高の初速となります。この売上及び利益は3Q以降の業績に寄与していきます。

内部のお話をすると、今回のヴァルヴレイヴは、これまで有料アプリ販売で課題となっていたことをひとつひとつ改善し、それを販売商品として反映していきました。その結果としてiOSのユーザーレビューで☆4.7という高評価を頂くことができております。今期については、もう1タイトル有力な有料アプリの配信計画がございますので、この結果に甘んじることなく、更なる評価をいただけるようなサービスを継続して提供していきたいと考えております。

当社のソーシャルゲームは、パチンコ・パチスロに関連する娯楽コンテンツが中心となっております。この事業はパチンコ・パチスロメーカー様のご協力無くしては成立しないビジネスですので、今後も各メーカー様と密に連携を取り合い、この分野で圧倒的NO.1の地位を確立していくつもりです。

② モバイル事業（受託開発・運営）

Webやゲームサービスの開発・運営、アプリ開発などをクライアント企業様から受託しております。案件としては大きく2種類、運営受託など継続的なストック型とアプリ開発など単発のフロー型に分類されます。

受託事業は、クライアント企業様の望むクオリティを担保しつつ、いかに原価率を抑え利益を出していくかが課題となっております。そこで当社グループでは、2022年2月にM&Aによって開発会社である株式会社アイビープロGRESSを子会社化することで、受託事業の強化を図ってきました。子会社化前、当社グループでは年間1億円～2億円程度の関連外注費が発生していましたが、これをアイビープロGRESSに一本化したことで、高いクオリティを担保するとともに、連結利益は40%程度増加する好循環を生み出しております。

受託事業については、守秘の関係もあり非公表業務となりますが、安定収益を確保できる事業分野として引き続き注力していくつもりです。

③ ブロックチェーン事業

主に子会社の株式会社HashLinkで行っている事業が該当します。当社グループ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」と名付け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というトークンを発行し、今後上場も予定しております。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。

NFTビジネスは、コミュニティビジネスやブランドビジネスと言われるように、いかにブランド価値を向上させつつ、コミュニティを活性化させていくことができるかが鍵になると考えております。その一環として、本年10月に当社発行のNFT所有者なら無料飲み放題でお楽しみいただける「Mongz BAR」というオフラインで自由に交流できるリアルスペースを東京都神田に期間限定でオープンするなどして、さらなるコミュニティの価値向上を図っております。

ブロックチェーン市場は、まだまだ未成熟な市場であり、かつ暗号資産のボラティリティも高いため不安定な要素も多分にあります。しかし、不安定な市場だからこそ現時点では大手企業が進出しにくく、当社のような規模感の組織でもチャンスがある市場かと考えております。当社ではベンチャースピリットの精神を失うことなく、このブロックチェーン市場に果敢に挑戦していくつもりです。

ここで、当社の株価についてのご説明いたします。私としては株価というものはいわば会社の通信簿のようなものと認識しており、私に限らず社内の幹部メンバーは常に意識しております。

株価は年4回の決算短信で発表する業績という実績とともに、今後会社がいかに成長していく可能性があるかという成長性、実績という数字ではすぐに表れない期待値により構成されていくものと考えております。ただし、当社規模の会社ですと、新規事業に億単位の投資を行っていくことは、一時的にでも業績という実績に与える影響も大きくなります。この業績と成長性のバランスを常に意識しながら、既存事業と新規事業を成立させていく、いわば両利きの経営を目指していくことで、更なる企業価値向上を図っていきたいと思っております。

最後になりますが、当社は現在2期連続で過去最高売上高を更新しております。今期に関して、現時点ではブロックチェーン事業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、3期連続の過去最高売上を更新できる材料は揃っていると考えております。

目先としてまずはこれを実現するため、今期も引き続きグループ社員一同で邁進していきたいと考えております。

2023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