

2025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. 2025年3月期 第2四半期決算概要(連結)
2. 今後の取り組み
3. 補足資料

2025年3月期 第2四半期ハイライト（連結）

	2024年3月期 第2四半期累計	2025年3月期 第2四半期累計	増減率
売上高	804	1,215	51.2%
営業利益	△24	3	-
経常利益	△39	△27	-
純利益	△55	△228	-

決算概要

- 売上高： モバイル事業の有料アプリが引き続き好調に推移し、前年同期比51.2%増収
- 営業利益：前年同期比でモバイル事業156百万円増、ブロックチェーン事業129百万円減
- 純利益： ブロックチェーン事業の減損及び事業整理損等203百万円を計上

今後の取り組み

- モバイル事業は、引き続き好調に推移する計画。過去最高収益を見込む
- 2Qにブロックチェーン関連不採算事業を整理。3Q以降は利益体質への改善を見込む
- 11月6日にリリースした有料アプリの初動売上が販売計画を大幅に超えて進捗

事業セグメント別の概況

モバイル事業は過去最高の業績で推移。ブロックチェーン事業は大幅減益となる

モバイル事業

(単位:百万円)

	2024年3月期 第2四半期累計	2025年3月期 第2四半期累計	増減額	増減率	増減要因
売上高	771	1,172	400	52.0%	・有料アプリ事業の販売が好調に推移した結果、 大幅な増収増益を達成 ・主力事業のソーシャルゲーム事業も引き続き堅調に 推移
営業利益	△15	140	156	-	
営業利益率	△2.1%	12.0%			

ブロックチェーン事業

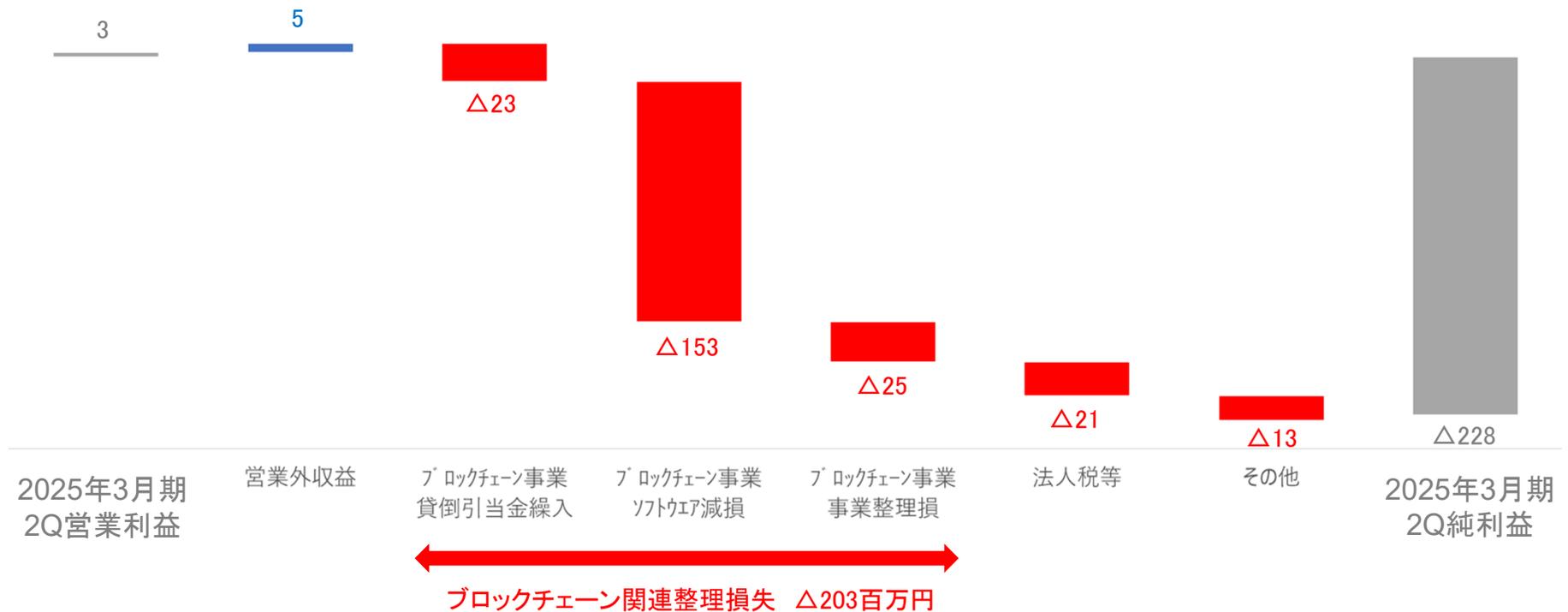
(単位:百万円)

	2024年3月期 第2四半期累計	2025年3月期 第2四半期累計	増減額	増減率	増減要因
売上高	57	69	12	21.8%	・暗号資産MUC関連及びユニスタ関連費用を計上した ものの、ブロックチェーン事業の売上計画の未達により 大幅減益
営業利益	△5	△134	△129	-	
営業利益率	△9.7%	△193.3%			

営業外費用及び特別損失の概要

ブロックチェーン関連の不採算事業整理を実施。203百万円の営業外費用及び特別損失を計上

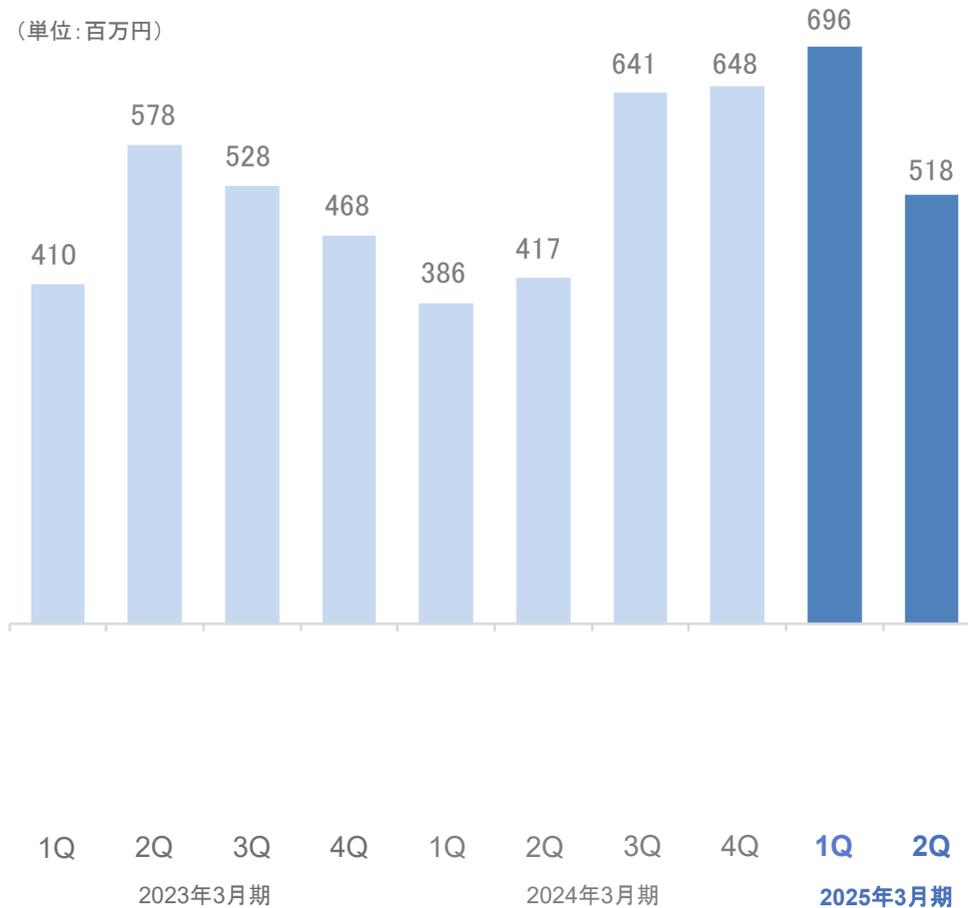
(単位:百万円)



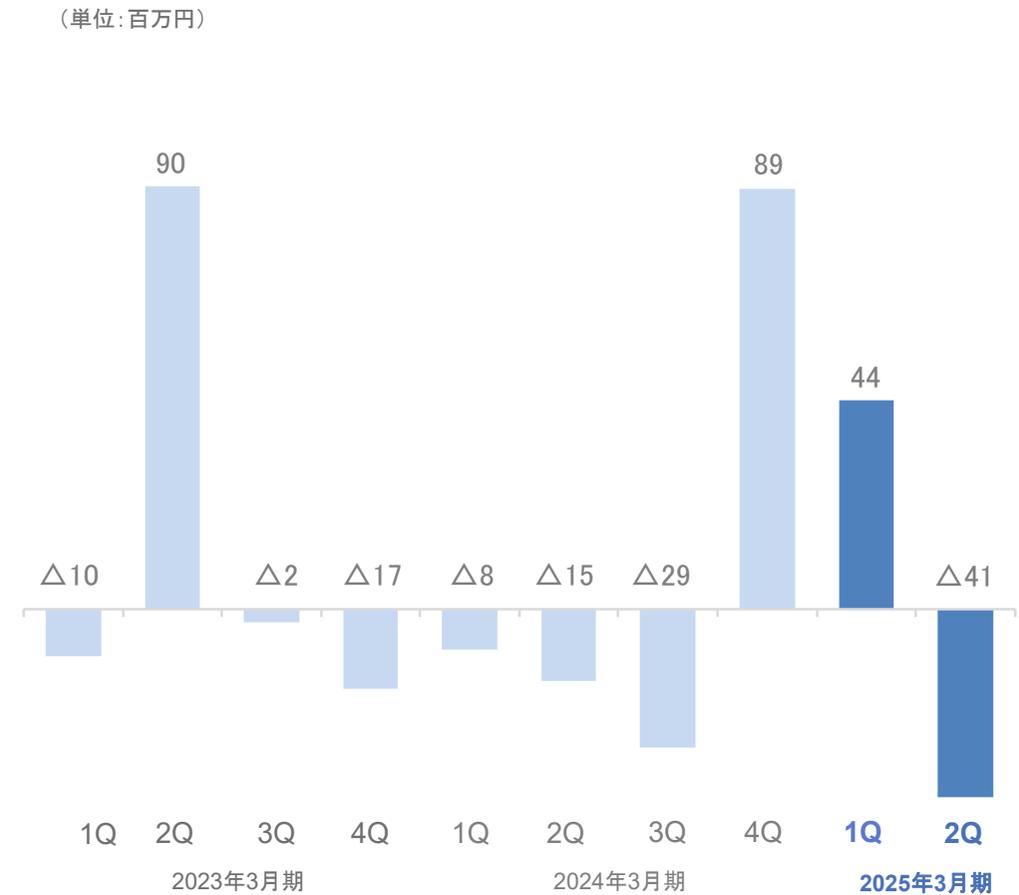
売上高及び営業利益の四半期推移（連結）

売上高は前期3Q以降、モバイル事業が堅調に推移。利益面はブロックチェーン事業の計画未達により2Q減益

売上高推移



営業利益推移



目次

1. 2025年3月期 第2四半期決算概要(連結)
2. 今後の取り組み
3. 補足資料

今後の取り組み _ 期中の事業方針

期中方針： コムシードグループ事業方針計画

2Q業績をふまえ、当期中に実行していく事業方針を策定

- ① 持続的な利益体質改善に向けた取り組み
- ② 新規事業による収益確保に向けた取り組み
- ③ 既存事業による収益増加に向けた取り組み

①持続的な利益体質改善に向けた取り組み

モバイル事業 事業方針

事業方針	積極的な投資計画を継続
事業ポートフォリオ	ソーシャルゲーム、有料アプリ、受託開発・運営、ゲーム内広告の4事業を柱とした現ポートフォリオを引き続き継続
投資方針	既存事業 好調な有料アプリの開発に積極投資を継続。有料アプリとしてリリースしたアプリを段階的にグリパチへ展開していくマルチプラットフォーム戦略によりトータル収益の確保を図る
	新規事業 得意領域であるバーチャルホール新サービスのリリースに向けた投資を継続
コスト構造改革	連結子会社アイビープログレスでのアプリ開発を引き続き促進 実質内製化を行うことで開発費用の抑制を図る

ブロックチェーン事業 事業方針

事業方針	収益性を重視し、今後自社による新規投資は抑制。安定収益の確保を目指す 新たに外部パートナーとの連携によるwin-winモデルへ方針転換し経済圏の価値向上を図る
不採算事業の整理	2Qに不採算事業整理を実施し203百万円の損失を計上。負の遺産を一旦全て整理
事業ポートフォリオ	モンズユニバース経済圏、BCGゲームの他、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
投資方針	自社投資を前提とした事業展開を軸としていたが、今後は他社外部パートナーとの協業や連携を行う方針に転換し協議中。自社投資リスクを抑えつつ、新たなロードマップを再構築
コスト構造改革	全面的に固定費用の見直しを実施。固定費用25%削減。あわせて事業ポートフォリオに合わせた人員再配置を実行。HashLinkの役員構成も変更。コスト管理を徹底する体制を強化

②新規事業による収益確保に向けた取り組み_ 有料アプリ

「からくりサーカス」初動売上が想定以上で推移。11/6配信後3日間で累積売上1億円突破
当期中にさらに2タイトル配信準備中。有料アプリは今期過去最高売上を見込む



②新規事業による収益確保に向けた取り組み_ 新規バーチャルホール

次世代オンラインバーチャルホールの企画・開発をダイナム社と進行中
リアルとバーチャルを融合した高品質サービスの実現に向け、引き続き鋭意開発中



※画面は開発中のゲーム画面です。実際の仕様とは異なる場合があります

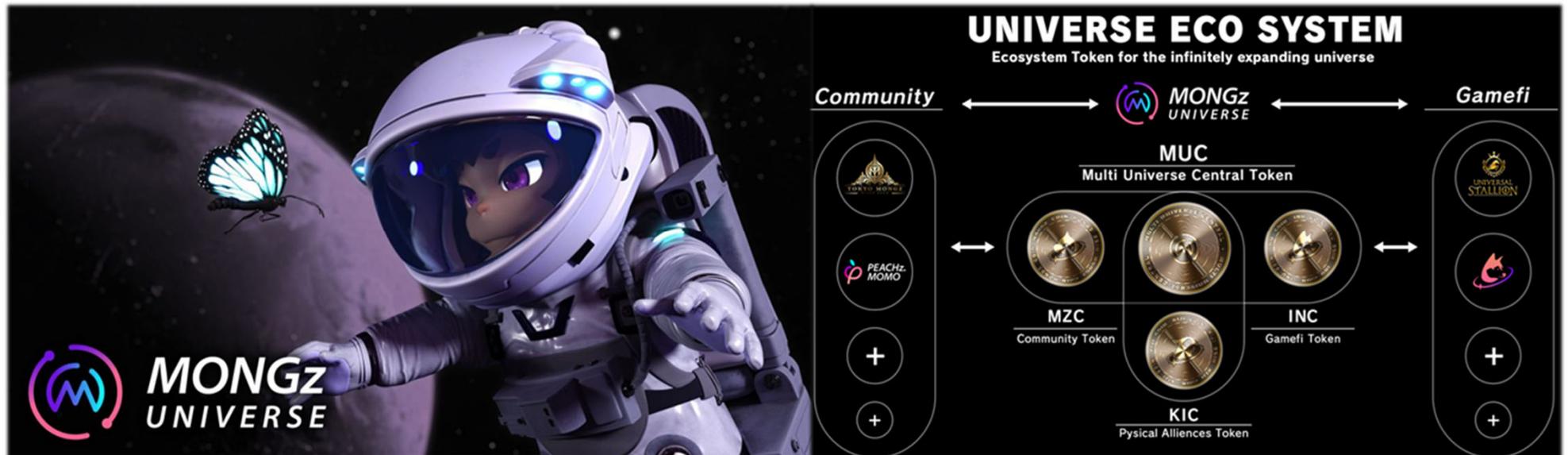
②新規事業による収益確保に向けた取り組み_ ユニスタ

ユニスタのリスタート版「ユニスタ2(仮称)」リリースに向けて進行中
ソフトウェア資産は減損済みであり、コストを抑えたローリスクでの再チャレンジを計画



③既存事業による収益増加に向けた取り組み_モンズユニバース

「MONGz UNIVERSE」経済圏は、他社外部パートナーとの連携を協議中
自社投資リスクを抑制したwin-winモデルによる経済圏の価値向上を図る



③既存事業による収益増加に向けた取り組み_グリパチ



累積利用者数666万人突破 (2024年10月現在) ゲーム内広告収益事業も展開中
リリース13年目に突入するも、収益は引き続き堅調に推移



2025年3月期 通期業績予想

上半期にブロックチェーン関連の不採算事業整理を実施。持続的な利益体質へ改善
モバイル事業の収益寄与を見込む。11月配信の有料アプリの初動売上は想定以上に進捗

(単位:百万円)	2025年3月期 第2四半期	2025年3月期 予 想	2024年3月期 実 績	増減率
売上高	1,215	2,450 ~ 2,600	2,094	17.0% ~ 24.1%
営業利益	3	50 ~ 100	35	39.3% ~ 178.6%
経常利益	△27	20 ~ 70	18	10.3% ~ 286.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	△228	△190 ~ △120	△60	-

※予想は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オリを勘案し、レンジ形式としております。

目次

1. 2025年3月期 第2四半期決算概要(連結)
2. 今後の取り組み
3. 補足資料

損益計算書（連結）

（単位：百万円）

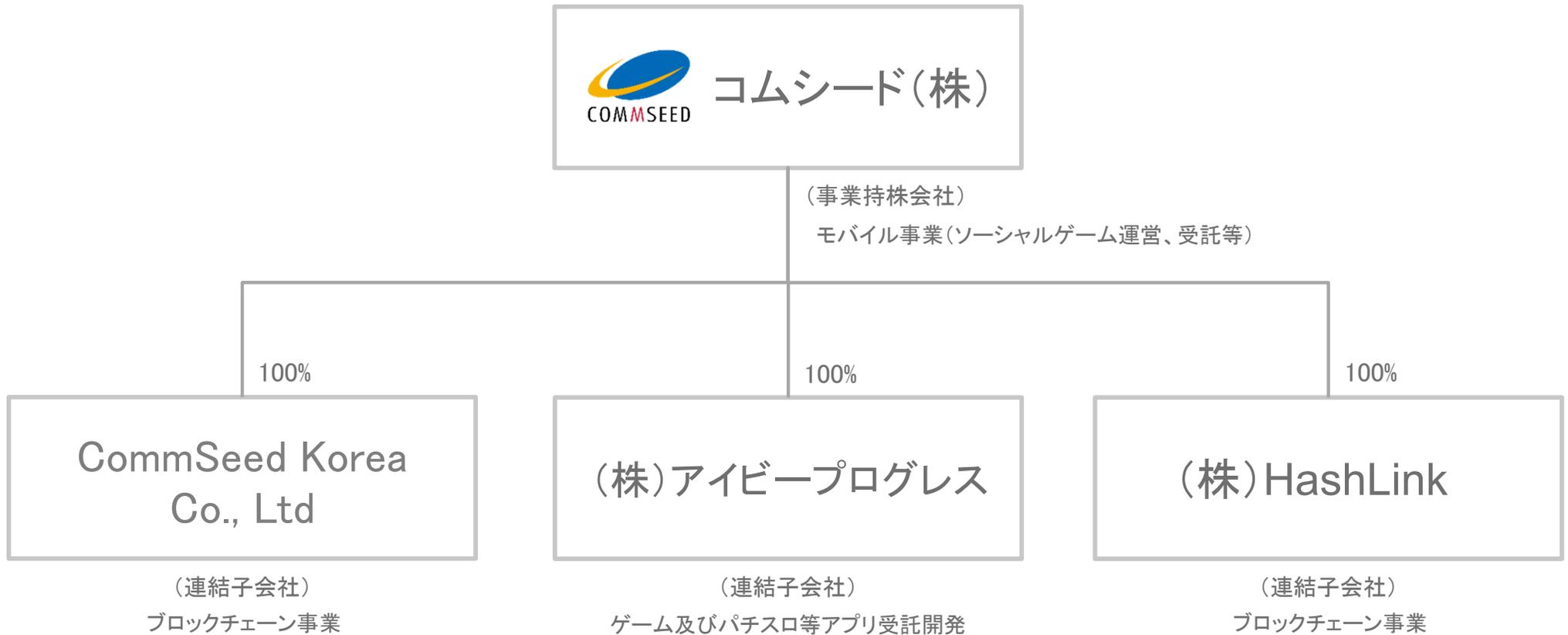
	2024年3月期 第2四半期累計	2025年3月期 第2四半期累計	増減率
売上高	804	1,215	51.2%
売上原価	519	825	59.0%
販売管理費	308	386	25.2%
営業利益	△24	3	-
経常利益	△39	△27	-
親会社株主に帰属する当期純利益	△55	△228	-

貸借対照表／キャッシュ・フロー（連結）

（単位：百万円）

	2024年3月期末	2024年3月期末 第2四半期累計
流動資産	1,413	1,305
固定資産	330	210
資産合計	1,744	1,515
負債	949	935
純資産	794	579
負債純資産合計	1,744	1,515
	2024年3月期 第2四半期累計	2025年3月期 第2四半期累計
営業活動によるCF	△19	191
投資活動によるCF	△97	△114
財務活動によるCF	86	△11
現金及び現金同等物の期末残高	569	692

グループ組織図





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貫き、
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了承願います。
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。