

上場会社名 株式会社モブキャスト 上場取引所 東  
 コード番号 3664 URL <http://mobcast.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 藪 考樹  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役管理本部長 (氏名) 佐武 利治 (TEL) 03-5414-6830  
 定時株主総会開催予定日 平成29年3月24日 配当支払開始予定日 —  
 有価証券報告書提出予定日 平成29年3月27日  
 決算補足説明資料作成の有無 : 有  
 決算説明会開催の有無 : 有 (機関投資家・証券アナリスト向け)

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成28年12月期の連結業績(平成28年1月1日～平成28年12月31日)

## (1) 連結経営成績

(%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	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年12月期	3,097	△20.9	△222	—	△234	—	△333	—
27年12月期	3,913	2.5	△445	—	△471	—	△1,658	—

(注) 包括利益 28年12月期 △338百万円(—%) 27年12月期 △1,612百万円(—%)

	1株当たり当期純利益	潜在株式調整後1株当たり当期純利益	自己資本当期純利益率	総資産経常利益率	売上高営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
28年12月期	△22.61	—	△21.8	△6.9	△7.2
27年12月期	△114.30	—	△105.2	△13.1	△11.4

(参考) 持分法投資損益 28年12月期 △2百万円 27年12月期 ー百万円

(注) 潜在株式調整後1株当たり当期純利益については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失であるため記載していません。

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
28年12月期	3,792	2,153	56.1	132.22
27年12月期	2,963	967	31.6	64.08

(参考) 自己資本 28年12月期 2,128百万円 27年12月期 935百万円

## (3) 連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動によるキャッシュ・フロー	投資活動によるキャッシュ・フロー	財務活動によるキャッシュ・フロー	現金及び現金同等物期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
28年12月期	21	△549	1,407	2,455
27年12月期	△65	△418	112	1,578

## 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額(合計)	配当性向(連結)	純資産配当率(連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
27年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
28年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
29年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 29年12月期の配当予想につきましては、現在未定です。

## 3. 平成29年12月期の業績予想(平成29年1月1日～平成29年12月31日)

当社が属する業界は、事業環境の変化が激しく、かつ、新規タイトルについての不確実性が高いことから、適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、四半期ごとに実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努めるものの、業績予想については開示しない方針です。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：有  
除外 1社 mobcast Korea inc.

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：有  
② ①以外の会計方針の変更：無  
③ 会計上の見積りの変更：無  
④ 修正再表示：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	28年12月期	16,095,008株	27年12月期	14,596,808株
② 期末自己株式数	28年12月期	一株	27年12月期	一株
③ 期中平均株式数	28年12月期	14,734,874株	27年12月期	14,507,919株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成28年12月期の個別業績（平成28年1月1日～平成28年12月31日）

(1) 個別経営成績 (%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
28年12月期	3,097	△20.7	△217	—	△197	—	△319	—
27年12月期	3,903	5.0	△313	—	△320	—	△1,889	—
	1株当たり 当期純利益		潜在株式調整後 1株当たり当期純利益					
	円 銭		円 銭					
28年12月期	△21.69		—					
27年12月期	△130.25		—					

(2) 個別財政状態

	総資産		純資産		自己資本比率		1株当たり純資産	
	百万円		百万円		%		円 銭	
28年12月期	3,780		2,140		56.0		131.43	
27年12月期	2,936		967		31.8		64.05	

(参考) 自己資本 28年12月期 2,115百万円 27年12月期 935百万円

※ 監査手続の実施状況に関する表示

この決算短信は、金融商品取引法に基づく監査手続きの対象外であり、この決算短信開示時点において、金融商品取引法に基づく財務諸表に対する監査手続きは終了していません。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

(将来に関する記述等についてのご注意)

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、決算短信（添付資料）2ページ「1. 経営成績・財政状態に関する分析（1）経営成績に関する分析」をご覧ください。

(決算補足説明資料の入手方法)

決算補足説明資料は、TDnetで同日開示しております。また、当社は、平成29年2月9日（木）に機関投資家・証券アナリスト向け説明会を開催する予定です。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績・財政状態に関する分析 .....	2
(1) 経営成績に関する分析 .....	2
(2) 財政状態に関する分析 .....	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当 .....	4
(4) 事業等のリスク .....	4
2. 企業集団の状況 .....	10
3. 経営方針 .....	11
(1) 会社の経営の基本方針 .....	11
(2) 目標とする経営指標 .....	11
(3) 中長期的な会社の経営戦略 .....	11
(4) 会社の対処すべき課題 .....	12
4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	12
5. 連結財務諸表 .....	13
(1) 連結貸借対照表 .....	13
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	15
連結損益計算書 .....	15
連結包括利益計算書 .....	16
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	17
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	19
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	21
(継続企業の前提に関する注記) .....	21
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項) .....	21
(会計方針の変更) .....	23
(連結貸借対照表関係) .....	24
(連結損益計算書関係) .....	24
(連結キャッシュ・フロー計算書関係) .....	25
(セグメント情報等) .....	26
(1株当たり情報) .....	26
(重要な後発事象) .....	26

## 1. 経営成績・財政状態に関する分析

### (1) 経営成績に関する分析

世界のゲーム市場規模は依然拡大を続けており、平成27年から平成31年にかけて6.6%成長する見込みであります。平成28年のその市場規模は約11兆6,034億円(9,960億ドル;平成28年12月末レートを参照し1ドル=116.5円として換算)であり、市場シェアは中国、日本を含むアジア太平洋地域が46.8%、アメリカ、カナダの北米地域が25.5%、ドイツ、イギリスを含む西ヨーロッパが17.4%を占めております。平成27年から平成28年の地域別の成長率については、北米は4.1%、西ヨーロッパは4.4%であるのに対し、アジア太平洋地域は10.7%であり、シェアの大きいアジア太平洋地域を中心に、ゲーム市場の拡大はこの先も続くものと見込まれます(平成28年Newzoo社調べ)。

このような事業環境の下、当社グループはブラウザゲームの運営効率化、ネイティブゲームへのシフト及び海外事業の推進に取り組みました。ブラウザゲームの運営効率化につきましては、6月に株式会社マイネットと自社開発プラットフォーム「mobcast」及びブラウザゲームタイトル「モバプロ」、「モバサカ」、「モバダビ」について共同運営契約を締結し、効率的なブラウザゲームの運営を行うとともに、ブラウザゲーム運営人員を新規ネイティブゲーム開発へ移行しました。その効果も踏まえ、ネイティブゲームへのシフトにつきましては、新規タイトルの開発体制が整ったことから平成29年配信予定の新規ネイティブゲーム「Project OK」、「Project LEGEND」、「Project SM」、「Project LIP」の開発が可能になり、同時に平成28年7月に音楽とパズルを融合させた「LUMINES パズル&ミュージック」を日本及び海外一部地域で、また9月に世界169の国と地域への同時配信を開始しました。既存タイトル「18 キミト ツナガル パズル」につきましては、「おそ松さん」をはじめとするアニメIP(著作権等)、声優、Youtuber等とのコラボレーションによる新規ユーザーの獲得とゲーム活性化により、前連結会計年度に対して売上高を伸ばしております。海外事業の推進につきましては、「18 キミト ツナガル パズル」のライセンスアウト契約をGame Samba社(米国ワシントン州)、Morning Tec社(中華人民共和国 上海市)とそれぞれ締結し、10月には北米圏での、11月には中国語簡体字圏での配信を開始し、またPCCW社(中華人民共和国 香港特別行政区)により中国語繁体字圏での配信を10月より開始しました。加えて、前連結会計年度に共同開発契約を締結したbilibili社(中華人民共和国 上海市)との新規タイトル「魔法少女 まどか☆マジカ」の中国での配信を12月に開始し、海外パートナー企業との契約締結案件を順次配信開始へとつなげました。しかしながら、ブラウザゲーム市場の縮小に伴う売上高の減衰及び前連結会計年度と比較して海外ライセンス契約売上高が減少したことから、当連結会計年度の売上高は、3,097,005千円(前年同期比20.9%減少)となりました。また、広告宣伝費及び人件費の抑制を中心とする販売管理費の削減により、営業損失は222,630千円(前連結会計年度は営業損失445,552千円)となりました。

さらに、営業外収益として投資事業組合運用益42,363千円等、営業外費用として当社グループが保有する外貨建て債権債務を当連結会計期間末の為替レートで評価したこと等による為替差損36,285千円等を計上した結果、経常損失は234,725千円(前連結会計年度は経常損失471,318千円)となりました。その一方で、特別利益として平成27年に撤退を決議した韓国子会社の清算が結了したことによる在外子会社清算に伴う為替換算調整勘定取崩益18,959千円、特別損失としてFIFPro Commercial Enterprise B.V.に対する解決金105,631千円等により税金等調整前当期純損失は330,388千円(前連結会計年度は税金等調整前当期純損失1,408,597千円)、親会社株主に帰属する当期純損失は333,178千円(前連結会計年度は親会社株主に帰属する当期純損失1,658,257千円)となりました。

### (次期の見通し)

平成29年12月期につきましては、引き続きブラウザゲームの運営効率化、ネイティブゲームの運営強化と開発推進、及び海外事業の拡大に取り組んでまいります。ブラウザゲームの運営効率化につきましては、株式会社マイネットとの共同運営の深耕により更なる効率化を進めてまいります。ネイティブゲームの運営強化につきましては、前連結会計年度に効果のあったコラボ施策をさらに推し進めてまいります。また、ネイティブゲームの開発推進につきましては、現在開発中の「Project OK」、「Project LEGEND」、「Project SM」、「Project LIP」の配信開始を予定しております。海外事業の拡大につきましては、これまで構築してきた国内外のネットワークを基盤として、自社開発ゲームのライセンスアウトを進めるとともに、海外パートナー企業と共同で国内有力IPを用いた新規タイトルの開発及び配信を進めます。

以上を踏まえた当期の売上高及び利益予想に関しましては、当社が属する市場が、事業環境の変化が激しく、

かつ、新規タイトルについての不確実性が高いことから、適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、四半期毎に実施する決算業績及び事業の概況のタイムリーな開示に努めるものの、業績予想については開示しない方針です。

## (2) 財政状態に関する分析

### ① 資産、負債及び純資産の状況

#### (資産)

当連結会計年度末における資産は、前連結会計年度末に比べ829,480円増加し、3,792,844千円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ567,815千円増加し、3,043,642千円となりました。主な内訳は、現金及び預金が877,098千円増加し、売掛金が242,739千円減少したことによるものであります。

また、固定資産は前連結会計年度末に比べ、261,665千円増加し、749,201千円となりました。主な内訳は、無形固定資産が228,151千円、投資その他の資産が43,626千円増加し、有形固定資産が10,113千円減少したことによるものであります。

#### (負債)

当連結会計年度末における負債は、前連結会計年度末に比べ355,734千円減少し、1,639,749千円となりました。

流動負債は、前連結会計年度末に比べ197,852千円減少し1,341,611千円となりました。主な内訳は、短期借入金が200,000千円、前受金が40,486千円増加し、一年以内返済予定の長期借入金が171,772千円、未払金が295,122千円減少したことによるものであります。

また、固定負債は前連結会計年度末に比べ、157,882千円減少し、298,138千円となりました。主な内訳は長期借入金が43,625千円、社債が99,600千円減少したことによるものであります。

#### (純資産)

当連結会計年度末における純資産は、前連結会計年度末と比べ1,185,214千円増加し、2,153,095千円となりました。主な内訳は、資本金が765,756千円、資本剰余金が765,756千円増加し、利益剰余金が333,178千円減少したことによるものであります。

### ② キャッシュ・フローの状況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下、「資金」という。)は、前連結会計年度末と比べ877,098千円増加し、2,455,755千円となりました。

#### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果獲得した資金は21,004千円となりました(前連結会計年度は65,896千円の使用)。これは、主に、税金等調整前当期純損失、減価償却費及び前受金の増加によるものであります。

#### (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は、前連結会計年度と比べ130,496千円増加し、549,358千円となりました。これは、主に、無形固定資産及び関係会社株式の取得による支出によるものであります。

#### (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果獲得した資金は、前連結会計年度と比べ1,295,851千円増加し、1,407,953千円となりました。これは、主に、株式の発行による収入、借入金の返済及び社債の償還による支出であります。

(参考)キャッシュ・フロー関連指標の推移(連結ベースの財務諸表により計算)

	平成26年12月期	平成27年12月期	平成28年12月期
自己資本比率(%)	52.6	31.6	56.1
時価ベースの自己資本比率(%)	272.4	257.6	390.4
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(%)	154.6	—	5,063.7
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	76.9	—	2.1

自己資本比率：自己資本／総資産

時価ベースの自己資本比率：株式時価総額／総資産

キャッシュ・フロー対有利子負債比率：有利子負債／キャッシュ・フロー

インタレスト・カバレッジ・レシオ：キャッシュ・フロー／利払い

(注) 1. 株式時価総額は、自己株式を除く発行済株式数をベースに計算しております。

2. キャッシュ・フローは、営業キャッシュ・フローを利用しております。

3. 有利子負債は、連結貸借対照表に計上されている負債のうち利子を支払っている全ての負債を対象としております。

4. 平成27年12月期のキャッシュ・フロー対有利子負債比率及びインタレスト・カバレッジ・レシオについては、営業キャッシュ・フローがマイナスであるため記載しておりません。

## (3) 利益分配に関する基本方針及び当期・次期の配当

当社グループは、株主に対する利益還元策を重要な経営課題の一つであると認識しており、企業体質の強化と将来の事業展開のために内部留保を確保しつつ、配当を実施していくことを基本方針と考えておりますが、今期は、当期純損失の計上であること、また、将来的な業容拡大のための投資等を実施し、いっそうの事業拡大により利益計上を目指すことが、株主に対する最大の利益還元策となると考えておりますことから、無配とさせていただきます。

将来的には、財政状態及び経営成績を勘案して、各期の株主に対する利益還元策を決定していく予定であります。現時点において配当実施の可能性及びその実施時期等については未定であります。

## (4) 事業等のリスク

本決算短信に記載した事項のうち、投資家の判断に重要な影響を及ぼす可能性のある事項には、以下のようなものがあります。また、必ずしもそのようなリスク要因に該当しない事項につきましても、投資家の投資判断上、重要であると考えられる事項につきましては、投資家に対する積極的な情報開示の観点から以下に開示しております。当社は、これらのリスク発生の可能性を十分に認識した上で、発生回避及び発生した場合の対応に努める方針ではありますが、当社株式に関する投資判断は、本項及び本決算短信中の本項以外の記載事項を慎重に検討した上で行われる必要があると考えております。なお、文中の将来に関する事項は、本決算短信発表日現在において当社グループが判断したものであり、将来において発生する可能性があるすべてのリスクを網羅するものではありません。

## a. 事業に関するリスク

## ① ブラウザプラットフォーム事業

## i 市場構造の変化について

「mobcast」は、モバイルゲームプラットフォームであり、平成22年2月にサービス展開をスタートして以来、自社開発タイトルの「モバプロ」及び「モバサカ」等のブラウザゲームが幅広い層に支持され、売上が拡大してまいりました。

しかしながら、モバイルインターネットサービスについては、ユーザーニーズの移り変わりや技術革新が激しく、ユーザーニーズに的確に対応したサービスの導入が、何らかの理由により困難となった場合には、ユーザーへの訴求力等が低下し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす場合があります。

また、当社グループは、「mobcast」において、ユーザーニーズに対応した特徴のあるサービスを展開してお

りますが、当社グループの属する国内モバイルゲーム市場は既に成熟期に入っており、当該市場内の構成もブラウザゲームを中心とする構造から、ネイティブアプリゲームを中心とする構造に変化しております。このような市場構造の変化に加え、従来から当該市場は他社との競合が激しく、また、新規事業者の当該市場への参入障壁も高くはないことから、さらに厳しい環境となることが予想されます。これらの市場構造の変化や競合他社に対し、当社グループが適時かつ適切な対応を取ることができなかつた場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

## ii 業務提携について

当社グループは、平成28年6月より株式会社マイネットと包括的業務提携を行い、同社と共同で「mobcast」及び「モバプロ」、「モバサカ」等の運営を開始しております。当社グループと同社の持つ事業運営ノウハウ等を組み合わせることにより、大きなシナジー効果を発揮することを目指しておりますが、当初見込んだ効果が発揮されない場合、提携が解消された場合、または、セキュリティを含めた提供サービスの品質維持が当初見込み通りに行えなくなった場合には、ユーザーへの訴求力等が低下し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

## ② グローバルゲーム事業

### i ネイティブアプリゲーム開発と収益性について

当社グループの属するモバイルゲーム市場は既に成熟期に入っており、当該市場内の構成もブラウザゲームを中心とする構造から、ネイティブアプリゲームを中心とする構造に変化しております。

当社グループでは、このような市場構造の変化に対応すべく、ネイティブアプリゲームの開発、配信に資源を投下できる体制を整備するとともに、当社グループのゲーム開発基準である「MSGD」基準(※1)及び「D3」基準(※2)を満たした、高品質なネイティブアプリゲームの短期開発に注力しております。

しかしながら、ネイティブアプリゲームにつきましては、ゲームの高品質化に伴い、1タイトルあたりの開発期間が長期化する傾向にあり、また、1タイトル毎の終息期間が短くなってきていることから、上述のような対応にもかかわらず、システム投資や開発費の支出が拡大する可能性及び当初想定していた収益を確保できない可能性があります。このような場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

(※1) MSGDとは、新作ゲームを大人数で並行開発する当社独自のゲーム開発基準をいい、「Mobcast Style Game Development」の略称です。

(※2) D3とは、ゲームデザイン、マーケティングデザイン及び課金デザインを追求した当社独自のゲーム開発基準です。

### ii 海外事業について

当社グループは、海外パートナー企業とのゲームの共同開発及び自社開発ネイティブアプリゲームのライセンスアウトにより、積極的に海外配信を進めております。

しかしながら、開発・配信を行う国での市場や政情、法令規制等の外的要因が急激に変化した場合、海外パートナー企業やその他利害関係者との係争が発生した場合等、環境が大きく変化した場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

## b. 財務リスク

### ① ソフトウェアに関連する減損損失等について

当社グループが開発し配信するゲームタイトルにおいては、ユーザーの嗜好性の変化などの理由により、当初の想定通りに収益が上がらない可能性があります。当社グループにおいては、ユーザーに満足いただけるコンテンツの開発に努めておりますが、開発・配信したコンテンツがユーザーに受け入れられなかつた場合には、開発したソフトウェアについて減損損失やソフトウェア除却損が発生し、当社グループの業績および財政状況に影響を与える可能性があります。

### ② 為替変動について

当社グループは、海外パートナー企業と共同でのゲーム開発、配信及び海外パートナー企業を通じての当社開発ゲームの配信等の取り組みを行っており、積極的に中華圏及び欧米などで配信をしていく予定であります。これら海外パートナー企業との取引、または海外事業が拡大した場合には、外貨建取引が増加し、為替相

場の変動により為替差損益が発生するため、当社グループの業績および財務状況に影響を与える可能性があります。

c. サービスに関するリスク

① 有料課金サービスにおける特定事業者への依存について

当社グループのブラウザプラットフォーム事業の収益モデルは、ユーザーが直接課金を行うため、その決済システムにおいて特定の事業者へ依存している部分があります。特に、デジタルコンテンツ販売等の有料課金サービスでは、その決済に際して株式会社NTTドコモ、KDDI株式会社等による回収代行サービスを用いております。従って、これらの事業者との取引関係において取引解消を含む何らかの変動があった場合、若しくは相手先の経営状況の悪化やシステム不良等のトラブルを含む何らかの事情により有料課金サービスの決済に支障が生じた場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

② プラットフォーム提供会社への依存について

当社グループの売上においてスマートフォン向けネイティブアプリゲームの比率が高まっていくなかで、プラットフォーム提供会社であるApple社及びGoogle社への収益依存も拡大しつつあります。従って、プラットフォーム提供会社の事業戦略の転換並びに動向に伴い、手数料率や為替変動によるアイテム単価の変更等の要因により、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

③ 特定契約先との契約関係について

当社グループの提供するブラウザゲームの主軸タイトルである「モバプロ」においては、一般社団法人日本野球機構との契約により選手や監督の写真及び名前を使用する権利許諾を受けております。現時点では同機構との契約継続に支障を来す事象は認識しておりませんが、同機構の方針変更等に伴い、契約内容の大幅な変更や契約解消等が生じた場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

また、同様に、「モバサカ」においては、FIFPro COMMERCIAL ENTERPRISES BV(国際プロサッカー選手会)との契約により選手の写真及び名前を使用する権利許諾を受けております。現時点では同会との契約継続に支障を来す事象は認識しておりませんが、同会の方針変更等に伴い、契約内容の大幅な変更や契約解消等が生じた場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

④ 不正行為等について

当社グループは、個人情報を含む一定の顧客情報及び機密情報等を保有及び管理しております。当社グループは、これらの情報資産の適切な管理に最大限の注意を払っており、情報管理の重要性を周知徹底するべく役員等に対する研修等を行い、情報管理の強化を図っております。

また、情報セキュリティについては外部からの不正アクセス、コンピュータウィルスの侵入防止について、体系的な対策を講じております。

しかしながら、当社グループが取り扱う情報について、外部からの不正アクセス、システム運用における人的過失、役員等故意等による顧客情報の漏洩、消失、改ざん又は不正利用等が生じる可能性があり、そのような事態に適切に対応できず信用失墜又は損害賠償による損失が生じた場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

⑤ リアル・マネー・トレード(RMT)について

当社グループのサービスにおいては、ゲームの楽しさを拡大する目的でゲーム内アイテムをユーザー同士で交換できる機能を提供しております。当社グループと類似したサービスを提供する他社においては、一部の悪質なユーザーがアイテム等を不正に入手しオークションサイト等で譲渡するというリアル・マネー・トレード(RMT)(※)という不正行為が発覚しており、社会問題化しております。当社グループのサイト内で入手できるアイテムに関しても、オークションサイトへの出品が若干存在しております。当社グループでは、RMTに関しては、ユーザー規約にて明確に禁止をうたっており、ユーザーに対して積極的に啓蒙を行うと共に、違反者に対しては利用停止や強制退会などの厳正な措置の実施やシステムに抑止策を導入する等の対策を講じております。

また、当社グループでは、主要なオークションサイトを定期的に巡回し、当社グループのアイテムを発見し



た場合には、速やかに警告を行い、サイト運営者を通じて出品を取り消すように働きかけております。

しかしながら、当社グループのアイテムを用いたRMTが発生・拡大した場合には、当社グループ及び当社グループのサービスの信頼性やブランドが毀損し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

(※) リアル・マネー・トレード(RMT)とは、オンラインゲーム上のキャラクター、アイテム、ゲーム内仮想通貨等を、現実の通貨で売買する行為を言います。

#### ⑥ サービスの安全性及び健全性について

当社グループは、ユーザーが安心して利用できるサービスの提供が、信頼性の向上に繋がり、事業の持続的発展に寄与するものと認識しております。当社グループは、青少年保護、健全性維持・向上のために、下記のような取り組みを実施しております。

##### i システムによる対応

- ・NGワード ……悪質性が高いと思われる単語は使用できません。
- ・ミニメル利用制限 ……未成年のユーザーは未成年同士としかミニメルができません。

##### ii 投稿監視システム

24時間365日、投稿内容の確認を実施しております。

##### iii RMT(リアルマネートレード)の禁止・対策

RMTは禁止とし、オークションサイトなどを定期的に確認し、不適切な出品や入札があった場合には速やかに対応を行うと共に、ゲームシステムにRMTの抑止策を導入しております。

##### iv ブラックリスト

迷惑行為の被害にあったユーザーが、加害ユーザーをブラックリストに登録できる機能を提供し、迷惑行為の拡大を防止しております。

##### v 強制退会

コミュニティ内で不適切な行為・言動(反社会的行為、わいせつ・暴力的表現、出会い目的行為、商業行為、個人情報掲載行為、荒らし行為等)があった場合、コミュニティ利用停止を行います。その他、ルール違反のユーザーに対しては、厳しく強制退会を実施しております。

##### vi 課金制限

「mobcast」プラットフォームでは、18歳以下(当社サービス登録年齢)のユーザーは、課金額を月額10,800円(税込)までに制限しております。さらに、18歳以下のユーザーは月額3,240円(税込)を超える課金ができない等の利用制限を、一部のゲームで設けております。また、当社ネイティブゲームでは、月の課金額が一定の水準を超えた場合には、警告が表示される仕組みも導入しております。

##### vii 安心安全委員会

青少年保護、健全性維持・向上に向けた取り組みとして、適宜、適切に「安心安全委員会」を開催し、当社グループが提供するサービスの健全性の強化や対策について議論しております。

##### viii mobcast 8つのルール

ユーザーサイト内に、未成年のユーザーでもわかる平易な文章で、安全な利用のための注意書きを掲載しております。これらの施策により、当社グループは、当社グループが提供するサービスの安全性及び健全性は一定程度保たれていると認識しております。

しかし、当社グループの提供するサービスにおいて何らかの問題が発生した場合、法的責任を問われる可能性があるほか、当社グループ及び当社グループの提供するサービスの信頼性やブランドが毀損し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

#### d. システムに関するリスク

当社グループは、サービス及びそれを支えるシステム、並びにインターネット接続環境の安定した稼働が、事業運営の前提であると認識しております。従って、常時データバックアップやセキュリティ強化を実施しているほか、サーバそのものをセキュリティが厳しく安定的なシステム運用が可能な外部事業者が提供するデータセンターに設置するほか、運用効率が良く、且つ、セキュリティが堅牢な外部事業者のクラウドサービスを選定して利用する等の体制の構築に努めております。

しかしながら、予期せぬ自然災害や事故、会員数及びトラフィックの急増やソフトウェアの不具合、ネットワーク経由の不正アクセスやコンピュータウィルスの感染、インシデント対応など、様々な問題が発生した場合にはサービスの安定的な提供が困難となり、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

e. 法的規制・制度動向によるリスク

① インターネットに関連する法的規制について

当社グループはモバイルインターネット上でのサービスを中心としたモバイルゲーム事業（ブラウザプラットフォーム事業、グローバルゲーム事業）を主たる事業領域としていることから、インターネットに関連する法的規制の遵守は経営上の重要課題であると認識しております。

当社グループに関連する主要な法的規制として、まず、「電気通信事業法」があります。当社グループは電気通信事業法の定めに従って「電気通信事業者」として届出を行っているため、通信の秘密の保護等の義務が課されております。

次に、「特定電気通信役務提供者の損害賠償責任の制限及び発信者情報の開示に関する法律」（以下「プロバイダー責任制限法」という。）があります。当社グループは「プロバイダー責任制限法」の定める「特定電気通信役務提供者」に該当しているため、電気通信による情報の流通において他人の権利の侵害が発生した際には、権利を侵害された者に対して損害賠償義務及び権利を侵害した情報を発信した者に関する情報の開示義務を負う場合があります。

また、「不正アクセス行為禁止等に関する法律」（以下「不正アクセス禁止法」という。）があります。「不正アクセス禁止法」では、他人のID、パスワードの無断使用の禁止等が定められております。当社グループは、同法において「アクセス管理者」として位置付けられており、不正アクセス行為に対する防御処置を行う努力義務が課されております。

そして、「特定商取引に関する法律」及び「特定電子メールの送信の適正化等に関する法律」により、一定の広告・宣伝メールの送信にあたっては、法定事項の表示義務等を負う場合があります。

さらに、平成21年4月1日に「青少年が安全に安心してインターネットを利用出来る環境の整備等に関する法律」が施行されております。当社グループは同法の定める「青少年のインターネットの利用に係る事業を行う者」に該当しており、青少年がインターネットを利用して有害情報の閲覧をする機会を出来るだけ少なくするための措置を講ずると共に、青少年がインターネットを適切に活用する教育的措置を講ずる責務が課されております。

上記以外にも、近年我が国においてインターネット利用に関する様々な議論がなされている状況であり、今後、社会情勢の変化によって既存の法令等の解釈に変更がなされたり、新たな法令等の制定がなされた場合には、当社グループの事業が制約を受け、またはその遵守のためさらなる対応及び費用を要する可能性があります。

② SNS等に関連する法的規制について

当社グループが運営するモバイルゲームプラットフォーム「mobcast」は、会員間の健全なコミュニケーションを前提としたサービスであり、「インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律」に定義される「インターネット異性紹介事業」には該当しないものと認識しております。

しかしながら、今後、社会情勢の変化によって既存の法令等の解釈に変更がなされ、または新たな法令等の制定がなされた場合には、当社グループの事業が著しく制約を受ける可能性があります。

③ 個人情報保護に関連する法的規制について

当社グループでは、インターネットサービスの提供を通じ、利用者本人を識別することが出来る一定数の個人情報を保有しており、「個人情報の保護に関する法律」が定める個人情報取扱事業者としての義務を課されております。当社グループは、個人情報の外部漏洩・改ざん等の防止のため、個人情報の管理を事業運営上の重要事項と捉え、個人情報を取り扱う際の業務フローや権限体制を明確化し、個人情報保護規程をはじめとした個人情報管理に関連する規程や規則等を制定しております。併せて、役職員等を対象とした社内教育を通じて関連ルールの存在を周知徹底し、個人情報保護に関する意識の向上を図ることで、同法及び関連法令等の法

的規制の遵守に努めております。また、技術的対応として、全ての個人情報、サービスの提供や開発に用いるものとは物理的に異なるサーバに保管するなどの対策を講じております。当該サーバへのアクセスは、業務上必要な従業員のみがセキュリティ対策を施した専用サーバを介した場合に限り可能とするなど、厳格に制限しております。

しかしながら、個人情報が当社グループ関係者や業務提携・委託先などの故意または過失により外部に流出したり、悪用される事態が発生した場合には、当社グループが損害賠償を含む法的責任を追及される可能性があるほか、当社グループ並びに当社グループが提供するサービスの信頼性やブランドが毀損し、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

#### ④ ソーシャルゲームの仕様に關連する法的規制について

当社グループが提供するソーシャルゲームに関しては、上記g.記載のRMTや、h.に記載しております健全性や青少年保護、過度な射幸心などについて一部のメディアから問題が提起されております。また、消費者庁より、平成24年5月18日に、「コンプリートガチャ(※1)」またはそれと同様の仕組みが、不当景品類及び不当表示防止法(景品表示法)に基づく「懸賞による景品類の提供に関する事項の制限」(昭和52年3月1日公正取引委員会告示第3号)第5項に定める「異なる種類の符票の特定の組合せを提示させる方法」に該当し、同第5項で禁止される景品類の提供行為に当たる場合があるとの考え方(「オンラインゲームの「コンプガチャ」と景品表示法の景品規制について」)が公表されており、「コンプリートガチャ」が禁止行為に該当する旨を明示した「『懸賞による景品類の提供に関する事項の制限』の運用基準について」(昭和52年4月1日公正取引委員会事務局長通達第4号)の改正(※3)が、平成24年7月1日に施行されました。当社グループが提供するソーシャルゲームには、同基準で定義される「コンプリートガチャ」またはそれと同様の仕組みは導入されておらず、「コンプリートガチャ」等に対する当該規制の直接的な影響はありませんでした。但し、平成28年1月には、同業他社がゲーム内で実施した期間限定ガチャによるレアアイテムの実際の出現確率と表記内容の乖離が、景品表示法に基づく有利誤認にあたるのではないかとといった疑念を呼び、大きな話題となる等、景品表示法及び同法に關連する規制の動向は、常に当社グループが提供する事業に直接的な影響を及ぼす可能性が高いものとなっております。

当社グループにおいては、これらの動向について、ユーザーが安心して楽しんで頂けるサービスを提供することを前提とするなかで、サービスを提供する企業それぞれもしくは業界団体が自主的に対処・対応し、業界の健全性・発展性を損なうことがないように努力していくことが肝要であると考えております。しかしながら、これらの動向に対して、今後、社会情勢の変化によって、既存の法令等の解釈の変更や新たな法令等の制定等、法的規制が行われた場合には、当社グループの事業が著しく制約を受ける可能性があります。

(※1) コンプリートガチャ(コンプガチャ)とは、オンラインゲームの中で有料のガチャ(※2)を通じて特定の数種類のアイテム等を全部揃えることができたプレイヤー(消費者)に対して別のアイテム等を新たに提供する仕組みを言います。

(※2) ガチャとは、オンラインゲームの中で、オンラインゲームのプレイヤー(消費者)に対してゲーム中で用いるキャラクターやアイテムを供給するもので、消費者が入手するアイテム等を自由に選択することができず、どのアイテム等を入手できるかは、消費者からみて偶然に支配されている仕組みを言います。

(※3) 「『懸賞による景品類の提供に関する事項の制限』の運用基準について」の改正案では、「携帯電話ネットワークやインターネット上で提供されるゲームの中で、ゲームのプレイヤーに対してゲーム中で用いるアイテム等を、偶然性を利用して提供するアイテム等の種類が決まる方法によって有料で提供する場合であって、特定の数種類のアイテム等を全部揃えたプレイヤーに対して、例えばゲーム上で敵と戦うキャラクターや、プレイヤーの分身となるキャラクター(いわゆる「アバター」と呼ばれるもの)が仮想空間上で住む部屋を飾るためのアイテムなど、ゲーム上で使用することができる別のアイテム等を提供するとき」がカード合わせの方法に当たるとされています。

#### f. 人員体制に関するリスク

当社グループは、安定した事業継続及び更なる事業拡大のためには、各分野における適切な人材確保及び人材配置が必須であると考えております。特に、ゲーム制作に携わる優秀な人材確保が重要だと考えております。

が、技術革新が著しく、豊富な経験を保有する人材の絶対数が少ないことから、優秀な人材確保は容易ではないと認識しております。従って、適切な人材確保及び人員配置ができなかった場合、または人材が流出した場合には、当社グループの事業展開及び経営成績に影響を及ぼす可能性があります。

g. 自然災害等に関するリスク

当社グループの実質的な事業所は本社のみであるため、本社において、地震・台風等の自然災害やその他の事業活動の継続に支障をきたす事象が発生した場合、当社グループの事業及び業績に影響を与える可能性があります。こうした事態が発生した場合に備え、事業継続プランを検討しており、状況に応じ事前の対策を実施する予定であります。災害等による物的・人的被害が予想を大きく超える規模になった場合には、事業の継続が困難になる可能性があります。

h. 新株予約権の行使による株式価値の希薄化に関するリスク

当社グループは、役職員等に対するインセンティブを目的とし、新株予約権(以下「ストック・オプション」という。)を付与しております。これらのストック・オプションが権利行使された場合、当社株式が新たに発行され、既存の株主が有する株式の価値及び議決権割合が希薄化する可能性があります。平成28年12月末現在、ストック・オプションによる潜在株式数は222,800株であり、発行済株式総数16,095,008株の1.4%に相当しております。

## 2. 企業集団の状況

当社グループは、当社及び当社の連結子会社で構成されており、モバイルインターネット上で、モバイルゲームプラットフォーム「mobcast」の展開と、ネイティブアプリゲームの開発及び配信を行っております。

(1) サービスについて

・モバイルゲームプラットフォーム「mobcast」について

「mobcast」は、モバイルコンテンツを配信するためのプラットフォームであります。「mobcast」は、ユーザーが会員となることにより様々なゲームを楽しめるだけでなく、会員同士のコミュニケーションや情報交換を楽しむことが出来るSNS機能を備えており、新たなコミュニティの形成やユーザー間での相互理解を深めることができます。

・ブラウザゲームについて

「mobcast」で提供しているゲームの企画、開発及び運営を行っております。

自社ゲームとして、プロ野球ゲーム「モバプロ」、サッカーゲーム「モバサカ」及び競馬ゲーム「モバダビ」、株式会社コーエーテクモゲームスとの共同開発である携帯合戦シミュレーションゲーム「モバノブ～信長の野望～」等を提供しており、平成24年11月からは、外部ディベロッパー製のコンテンツを当社プラットフォームに置く「オープン化」を実施しております。また、NTTドコモ社が運営するプラットフォーム「dゲーム」においても、上記「モバノブ～信長の野望～」を提供しております。

・ネイティブアプリゲームについて

ネイティブアプリゲームとして「【18】キミト ツナガル パズル」及び「LUMINES パズル&ミュージック」等を国内外のApple社及びGoogle社のアプリストアにて配信しております。

(2) 収益構成について

当社グループのモバイルゲーム事業の売上は、主に①有料課金収入、②プラットフォーム手数料、③海外事業による収入 ④広告メディア収入で構成されております。

① 有料課金収入

当社グループが運営するサービスは、基本的に無料にて利用可能なサービスとなっておりますが、「mobcast」内での一部の商品、情報等の取得やサービスの利用に関する高い利便性、ゲーム内各種アイテムの利用を望む会員の要望に応えるために、一部機能を有料サービスとして提供しております。また、Apple社及びGoogle社のアプリストアにて、ネイティブアプリゲームを配信しており、ゲーム内の一部機能を有料サービスとして提供しております。

## ② プラットフォーム手数料

当社グループは、「mobcast」を外部に公開し、外部ディベロッパー製コンテンツを当社のプラットフォームで配信するオープン化を平成24年11月より開始いたしました。これに伴い、外部ディベロッパーよりプラットフォームの利用料としてプラットフォーム手数料をいただいております。

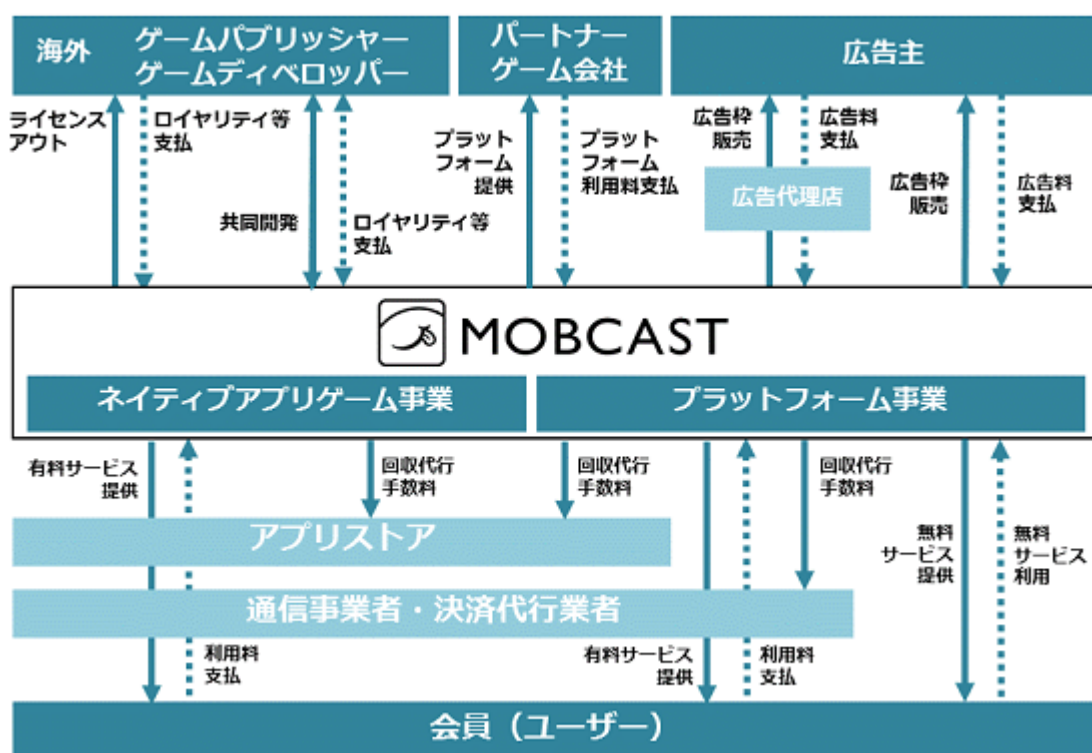
## ③ 海外事業による収入

当社グループは、海外パートナー企業とのゲームの共同開発及び自社開発ネイティブアプリゲームのライセンスアウトによる海外配信を進めており、共同開発による契約金及びレベニューシェア等を受領しております。

## ④ 広告メディア収入

当社グループは、「mobcast」を広告媒体として位置付け、主に広告代理店やメディアレップ、アドネットワーク等を介してインターネット広告の販売を行っております。現在は、広告主のウェブサイトへリンクを貼るバナー広告や成功報酬型広告(アフィリエイト)、モバイルゲーム上で広告主との共同企画を展開するタイアップ広告等の販売を行っております。

[事業系統図]



## 3. 経営方針

## (1) 会社の経営の基本方針

当社グループは、「世界70億人をワクワクさせる企業へ」という経営ビジョンのもと、ブラウザプラットフォーム事業、グローバルゲーム事業を展開しております。

## (2) 目標とする経営指標

当社グループが重視している経営指標は、売上高及び営業利益であります。売上高及び営業利益を継続的に成長させ、企業価値向上を図ってまいります。

## (3) 中長期的な会社の経営戦略

当社グループは、今後の収益力の強化と持続的な成長を実現するために、日本アニメを中心としたIPと実績の

あるクリエイターとのネットワークを掛け合わせた高品質なネイティブアプリゲームの企画力を強みとして、海外パートナー企業との共同開発により、RPGを基軸とした多種多様なジャンルのネイティブアプリゲームを中華圏・日本を中心とするアジアのモバイルゲーム市場に向けて配信するとともに、自社開発により、パズルゲーム、スポーツシミュレーション型のネイティブアプリゲームを北米、日本及び欧州のモバイルゲーム市場に向けて配信してまいります。

#### (4) 会社の対処すべき課題

当社グループは、今後の事業展開において、業容を拡大し、経営基盤を安定化させるために、以下の課題を認識しており、迅速に対処してまいります。

##### ① 収益力の強化

当社グループは、モバイルゲームプラットフォーム「mobcast」上で、会員数の拡大を図るとともに、自社タイトルのブラウザゲームを配信することにより、収益基盤を強化してまいりました。

しかしながら、モバイルゲーム市場においては、ネイティブアプリゲームがブラウザゲームに取って代わり、大きなシェアを占めるようになり、このようなモバイルゲーム市場の構造変化は、当社グループの成長を不確実にする要因の一つとなっております。

当社グループでは、今後の収益力の強化と持続的な成長を実現するために、日本アニメを中心としたIPと実績のあるクリエイターとのネットワークを掛け合わせた高品質なネイティブアプリゲームの企画力を強みとして、海外パートナー企業との共同開発により、RPGを基軸とした多種多様なジャンルのネイティブアプリゲームを中華圏・日本を中心とするアジアのモバイルゲーム市場に向けて配信するとともに、自社開発により、パズルゲーム、スポーツシミュレーション型のネイティブアプリゲームを北米、日本及び欧州のモバイルゲーム市場に向けて配信してまいります。

##### ② サイトの安全性及び健全性強化への対応

当社グループは、会員が安心して利用できるサービス環境を提供することが、信頼性の向上、ひいては事業の発展に寄与するものと認識しております。当社グループは、会員に対してゲームコンテンツや掲示板等のコミュニケーションの場を提供する立場から、会員が安心して利用できるようにサイトの安全性や健全性を継続的に強化していくことが必要であると考えております。個人情報保護や知的財産保護等に関するサイトの安全性の強化に加え、利用規約の徹底やサイトパトロール等の体制強化など、健全性維持の取り組みを継続的に実施してまいります。

##### ③ システムの強化

当社グループの事業は、全てインターネット上で展開されていることから、サービス提供に係るシステム稼働の安定性を確保することが経営上重要な課題であると認識しております。そのため、当社グループでは、会員数増加や会員満足度の向上を目的とした新規サービス・機能の開発等に備え、設備への先行投資を継続的に行ってまいります。

##### ④ 組織体制の強化

当社グループは、今後の更なる成長を目指す上で、その時点時点において、優秀な人材の確保や人材の能力を最大限に引き出す人事制度の構築、最適な組織設計が重要な経営課題であると認識しております。そのため、経営理念に沿った人事ポリシーを構築し、最適な人員数のコントロールが可能なモニタリング制度の導入を実現し、成長フェーズに合った評価制度、人材育成制度、報酬制度を導入してまいります。また、組織設計においては、当社の事業及び戦略に応じて、常に最適な組織を模索し、役員及び従業員の自律性を高め、より階層の少ない透明性の高い組織設計を行っていく方針であります。

#### 4. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループを取り巻く経営環境や事業展開の状況等を総合的に勘案し、会計基準につきましては日本基準を適用しております。

なお、IFRSの適用につきましては、内部環境、外部環境を考慮し、適切な対応をとっていく方針であります。

## 5. 連結財務諸表

## (1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成27年12月31日)	当連結会計年度 (平成28年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	1,578,656	2,455,755
売掛金	758,024	515,284
その他	139,380	116,468
貸倒引当金	△233	△43,865
流動資産合計	2,475,827	3,043,642
固定資産		
有形固定資産		
建物	36,357	36,505
減価償却累計額	※ △16,587	△19,792
建物(純額)	19,769	16,713
工具、器具及び備品	82,090	79,716
減価償却累計額	※ △49,444	△54,127
工具、器具及び備品(純額)	32,646	25,589
有形固定資産合計	52,416	42,302
無形固定資産		
ソフトウェア	146,028	215,975
ソフトウェア仮勘定	92,888	251,000
その他	2,817	2,908
無形固定資産合計	241,733	469,885
投資その他の資産		
投資有価証券	111,939	163,061
その他	87,746	80,251
貸倒引当金	△6,300	△6,300
投資その他の資産合計	193,386	237,013
固定資産合計	487,536	749,201
資産合計	2,963,363	3,792,844

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成27年12月31日)	当連結会計年度 (平成28年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
短期借入金	—	200,000
1年内償還予定の社債	100,200	99,600
1年内返済予定の長期借入金	637,625	465,853
未払金	644,321	349,199
未払法人税等	—	8,739
その他	157,316	218,218
流動負債合計	1,539,463	1,341,611
固定負債		
社債	99,600	—
長期借入金	341,763	298,138
繰延税金負債	14,657	—
固定負債合計	456,020	298,138
負債合計	1,995,483	1,639,749
純資産の部		
株主資本		
資本金	983,300	1,749,057
資本剰余金	932,963	1,698,719
利益剰余金	△1,001,491	△1,334,670
株主資本合計	914,772	2,113,106
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	30,720	△581
為替換算調整勘定	△10,038	15,595
その他の包括利益累計額合計	20,682	15,013
新株予約権	32,425	24,975
純資産合計	967,880	2,153,095
負債純資産合計	2,963,363	3,792,844



(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書  
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)
売上高	3,913,124	3,097,005
売上原価	2,317,679	1,741,460
売上総利益	1,595,444	1,355,545
販売費及び一般管理費	※1 2,040,996	※1 1,578,175
営業損失(△)	△445,552	△222,630
営業外収益		
還付加算金	—	1,185
撤退事業関連収益	7,429	—
投資事業組合運用益	2,102	42,363
その他	3,037	1,237
営業外収益合計	12,569	44,787
営業外費用		
支払利息	10,506	8,288
持分法による投資損失	—	2,992
為替差損	18,883	36,285
株式交付費	5,039	3,211
その他	3,904	6,103
営業外費用合計	38,335	56,882
経常損失(△)	△471,318	△234,725
特別利益		
新株予約権戻入益	23,684	2,700
在外子会社清算に伴う為替換算調整勘定取崩益	—	18,959
特別利益合計	23,684	21,659
特別損失		
固定資産除却損	※2 65,795	※2 6,596
減損損失	※3 200,838	※3 5,095
違約金等	7,663	—
事業撤退損	※4 686,665	—
解決金	—	105,631
特別損失合計	960,963	117,323
税金等調整前当期純損失(△)	△1,408,597	△330,388
法人税、住民税及び事業税	1,889	2,790
法人税等還付税額	△3,918	—
法人税等調整額	251,689	—
法人税等合計	249,660	2,790
当期純損失(△)	△1,658,257	△333,178
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△1,658,257	△333,178

## (連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)
当期純損失(△)	△1,658,257	△333,178
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	30,720	△31,302
為替換算調整勘定	14,657	10,038
持分法適用会社に対する持分相当額	—	15,595
その他の包括利益合計	※ 45,378	※ △5,669
包括利益	△1,612,879	△338,848
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△1,612,879	△338,848

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	818,483	768,963	656,766	△1,645	2,242,568
当期変動額					
新株の発行	164,817	164,817			329,634
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△1,658,257		△1,658,257
自己株式の処分		△817		1,645	828
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	164,817	163,999	△1,658,257	1,645	△1,327,795
当期末残高	983,300	932,963	△1,001,491	—	914,772

	その他の包括利益累計額			新株予約権	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	—	△24,695	△24,695	15,533	2,233,406
当期変動額					
新株の発行					329,634
親会社株主に帰属する当期純損失(△)					△1,658,257
自己株式の処分					828
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	30,720	14,657	45,378	16,891	62,269
当期変動額合計	30,720	14,657	45,378	16,891	△1,265,525
当期末残高	30,720	△10,038	20,682	32,425	967,880

当連結会計年度(自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本				
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計
当期首残高	983,300	932,963	△1,001,491	—	914,772
当期変動額					
新株の発行	765,756	765,756			1,531,512
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△333,178		△333,178
自己株式の処分					
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	765,756	765,756	△333,178	—	1,198,333
当期末残高	1,749,057	1,698,719	△1,334,670	—	2,113,106

	その他の包括利益累計額			新株予約権	純資産合計
	その他有価証券評価差額金	為替換算調整勘定	その他の包括利益累計額合計		
当期首残高	30,720	△10,038	20,682	32,425	967,880
当期変動額					
新株の発行					1,531,512
親会社株主に帰属する当期純損失(△)					△333,178
自己株式の処分					
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△31,302	25,633	△5,669	△7,450	△13,119
当期変動額合計	△31,302	25,633	△5,669	△7,450	1,185,214
当期末残高	△581	15,595	15,013	24,975	2,153,095

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

	(単位：千円)	
	前連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前当期純損失(△)	△1,408,597	△330,388
減価償却費	373,371	218,583
減損損失	200,838	5,095
のれん償却額	29,193	—
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△239	43,632
賞与引当金の増減額(△は減少)	△27,492	—
受取利息及び受取配当金	△1,045	△279
投資事業組合運用損益(△は益)	△2,102	△42,363
持分法による投資損益(△は益)	—	2,992
新株予約権戻入益	△23,684	△2,700
支払利息	10,506	8,288
固定資産除却損	65,795	6,596
事業撤退損	681,862	—
違約金等	7,663	—
解決金	—	105,631
為替差損益(△は益)	20,213	29,831
売上債権の増減額(△は増加)	△294,490	242,659
前受金の増減額(△は減少)	55,727	40,486
前払費用の増減額(△は増加)	30,771	△6,349
未払金の増減額(△は減少)	347,265	△294,024
未払費用の増減額(△は減少)	4,353	△9,734
未払消費税等の増減額(△は減少)	△92,027	51,734
在外子会社清算に伴う為替換算調整勘定取崩益	—	△18,959
その他	5,888	△6,015
小計	△16,225	44,717
利息及び配当金の受取額	15,570	78,619
利息の支払額	△9,374	△10,127
法人税等の支払額	△40,996	△1,175
法人税等の還付額	—	14,601
違約金等の支払額	△14,870	—
解決金の支払額	—	△105,631
営業活動によるキャッシュ・フロー	△65,896	21,004
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△14,755	△4,959
無形固定資産の取得による支出	△394,091	△437,166
貸付けによる支出	△8,750	—
貸付金の回収による収入	—	8,750
敷金及び保証金の差入による支出	△1,264	△761
敷金及び保証金の回収による収入	—	5,203
投資有価証券の取得による支出	—	△120,455
その他の収入	—	30
投資活動によるキャッシュ・フロー	△418,862	△549,358

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	△100,000	200,000
長期借入れによる収入	400,000	600,000
長期借入金の返済による支出	△452,868	△815,397
社債の償還による支出	△100,200	△100,200
株式の発行による収入	323,875	1,528,300
新株予約権の発行による収入	41,295	—
新株予約権の買取による支出	—	△4,750
財務活動によるキャッシュ・フロー	112,102	1,407,953
現金及び現金同等物に係る換算差額	△5,102	△2,500
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△377,758	877,098
現金及び現金同等物の期首残高	1,956,415	1,578,656
現金及び現金同等物の期末残高	※ 1,578,656	※ 2,455,755

(5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

1. 連結の範囲に関する事項

連結子会社の状況

- ・連結子会社の数 一社
- ・連結の範囲の変更 平成28年12月28日に連結子会社でありましたmobcast Korea inc.の清算終了が完了したため、当連結会計年度末における連結子会社はありません。なお、連結損益計算書及び連結株主資本等変動計算書に含まれるmobcast Korea inc.の会計期間は平成28年1月1日から平成28年12月28日までであります。

2. 持分法の適用に関する事項

持分法を適用した関連会社の状況

- ・持分法を適用した関連会社の数 1社
- ・持分法を適用した関連会社の名称 enhance games, inc.
- ・持分法を適用した関連会社の変更 enhance games, inc.は当連結会計年度において株式を取得したため当連結会計年度より持分法の適用範囲に含めております。

3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の事業年度の末日は、連結決算日と一致しております。

なお、平成28年12月28日に連結子会社を清算終了した結果、同社の最後の事業年度は、平成28年1月1日から平成28年12月28日までとなっております。

4. 持分法適用会社の事業年度等に関する事項

enhance games, inc.の決算日は9月30日であります。連結財務諸表の作成にあたっては、12月31日現在で実施した仮決算に基づく財務諸表を使用しております。

5. 会計方針に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

その他有価証券

イ・時価のないもの

移動平均法による原価法

なお、投資事業有限責任組合及びそれに類する組合の出資(金融商品取引法第2条第2項により有価証券とみなされるもの)については、組合契約に規定される決算報告日に応じて入手可能な最近の決算書類を基礎とし、その持分相当額を純額で取り込む方法によっております。

ロ・デリバティブの評価基準及び評価方法

時価法によっております。

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

イ. 有形固定資産

定率法によっております。

ロ. 無形固定資産

自社利用のソフトウェア

ウェブを利用したサービス提供に係るものについてはライフサイクルに基づく償却方法(見込利用可能期間2年)によっております。

また、その他の自社利用のソフトウェアについては定額法(見込利用可能期間5年)によっております。

販売利用のソフトウェア

販売見込収益に基づく償却方法（但し、残存有効期間に基づく均等分配額を下限とする）によっております。

(3) 繰延資産の処理方法

株式交付費

支出時に全額費用として処理しております。

(4) 重要な引当金の計上基準

貸倒引当金

債権の貸倒れによる損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を勘案し、回収不能見込額を計上しております。

(5) ヘッジ会計の方法

イ. ヘッジ会計の方法

金利スワップについては、特例処理の要件を満たしておりますので、特例処理を行っております。

ロ. ヘッジ手段とヘッジ対象

(ヘッジ手段) 金利スワップ

(ヘッジ対象) 借入金金利

ハ. ヘッジ方針

金利スワップについては、借入金の金利変動リスクを回避する目的で、金利スワップを実需の範囲内で利用しております。

ニ. ヘッジ有効性評価の方法

金利スワップについては、特例処理の要件を満たしており、その判定をもって有効性の判定に代えております。

(6) 重要な外貨建の資産又は負債の本邦通貨への換算の基準

外貨建金銭債権債務は、連結決算日の直物為替相場により円貨に換算し、換算差額は損益として処理しております。なお、在外子会社等の資産及び負債は、在外子会社等の決算日の直物為替相場により円貨に換算し、収益及び費用は期中平均相場により円貨に換算し、換算差額は純資産の部における為替換算調整勘定に含めて計上しております。

(7) 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期投資からなっております。

(8) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

消費税等の会計処理は、税抜方式によっております。



## (会計方針の変更)

## (企業結合に関する会計基準等の適用)

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日。以下「企業結合会計基準」という。)、 「連結財務諸表に関する会計基準」(企業会計基準第22号 平成25年9月13日。以下「連結会計基準」という。 )及び「事業分離等に関する会計基準」(企業会計基準第7号 平成25年9月13日。以下「事業分離等会計基準」という。)等を当連結会計年度から適用し、支配が継続している場合の子会社に対する当社の持分変動による差額を資本剰余金として計上するとともに、取得関連費用を発生した連結会計年度の費用として計上する方法に変更いたしました。また、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定による取得原価の配分額の見直しを企業結合日の属する連結会計年度の連結財務諸表に反映させる方法に変更しております。加えて、当期純利益等の表示の変更及び少数株主持分から非支配株主持分への表示の変更を行っております。当該表示の変更を反映させるため、前連結会計年度については、連結財務諸表の組替を行っております。

連結キャッシュ・フロー計算書においては、連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は売却に係るキャッシュ・フローについては、「財務活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載し、連結範囲の変動を伴う子会社株式の取得関連費用もしくは連結範囲の変動を伴わない子会社株式の取得又は売却に関連して生じた費用に係るキャッシュ・フローは、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の区分に記載する方法に変更しております。

企業結合会計基準等の適用については、企業結合会計基準第58-2項(4)、連結会計基準第44-5項(4)及び事業分離等会計基準第57-4項(4)に定める経過的な取扱いに従っており、当連結会計年度の期首時点から将来にわたって適用しております。

これによる損益に与える影響はありません。

(連結貸借対照表関係)

※ 減価償却累計額には減損損失累計額が含まれています。

(連結損益計算書関係)

※1 販売費及び一般管理費のうち主要な費目及び金額は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)
広告宣伝費	513,575千円	168,854千円
回収代行手数料	505,082	526,677
給与手当	284,037	250,268

※2 固定資産除却損の内容は次のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)
ソフトウェア	一千円	5,999千円
ソフトウェア仮勘定	65,795	—
その他	—	596
計	65,795	6,596

※3 減損損失の内容は次のとおりであります。

当社グループは、以下の資産グループについて減損損失を計上しました。

前連結会計年度(自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)

場所	用途	種類	減損損失額
東京都港区	事業用資産	ソフトウェア及び ソフトウェア仮勘定	191,209千円
東京都港区	事業用資産	のれん	9,629千円
大韓民国 京畿道城南市	事業用資産	ソフトウェア及び ソフトウェア仮勘定	49,762千円
大韓民国 京畿道城南市	事業用資産	建物附属設備	198千円
大韓民国 京畿道城南市	事業用資産	工具器具備品	1,606千円
大韓民国 京畿道城南市	事業用資産	のれん	619,056千円

当社グループは、管理会計上の区分を最小の単位とし、資産のグルーピングを行っております。

当社グループは、前連結会計年度及び当連結会計年度において、収益性の改善を目的に、収益計画が当初の想定通りに進展していないコンテンツの配信見直しを行ったことから、当該コンテンツに係るソフトウェア及びソフトウェア仮勘定について帳簿価額を回収可能価額まで減額し、また、ソラプス事業ののれんについては、今後の回収可能性が見込めないことから、帳簿価額を回収可能額まで減額し、当該減少額を減損損失として特別損失に計上いたしました。

のれんにつきましては、韓国事業撤退に伴い、全額を減損しております。

なお、回収可能価額は使用価値により測定しておりますが、将来キャッシュ・フローが見込めないため零と算定しております。

なお、670,622千円は事業撤退損に含まれております。

当連結会計年度(自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)

場所	用途	種類	減損損失額
東京都港区	事業用資産	ソフトウェア仮勘定	5,095千円

当社グループは、管理会計上の区分を最小の単位とし、資産のグルーピングを行っております。

当社グループは、前連結会計年度及び当連結会計年度において、収益性の改善を目的に、収益計画が当初の想定通りに進展していないコンテンツの配信見直しを行ったことから、当該コンテンツに係るソフトウェア及びソフトウェア仮勘定について帳簿価額を回収可能価額まで減額し、当該減少額を減損損失として特別損失に計上いたしました。

なお、回収可能価額は使用価値により測定しておりますが、将来キャッシュ・フローが見込めないため零と算定しております。

※4 事業撤退損の内容は次のとおりであります。

前連結会計年度において、事業撤退損686,665千円を計上いたしました。これは、韓国事業の撤退に伴うのれんの減損損失等によるものです。

(連結キャッシュ・フロー計算書関係)

※ 現金及び現金同等物の期末残高と連結貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	前連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)
現金及び預金勘定	1,578,656千円	2,455,755千円
現金及び現金同等物	1,578,656	2,455,755

重要な非資金取引の内容

該当事項はありません。

## (セグメント情報等)

当社グループは、モバイルゲーム事業の単一セグメントであるため、記載を省略しております。

## (1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)
1株当たり純資産額	64.08円	132.22円
1株当たり当期純損失金額(△)	△114.30円	△22.61円
潜在株式調整後 1株当たり当期純利益金額	—円	—円

(注) 1. 潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、潜在株式は存在するものの1株当たり当期純損失金額であるため記載しておりません。

2. 1株当たり純資産額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (平成27年12月31日)	当連結会計年度 (平成28年12月31日)
純資産の部の合計額(千円)	967,880	2,153,095
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	32,425	24,975
(うち新株予約権(千円))	(32,425)	(24,975)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	935,455	2,128,120
1株当たり純資産額の算定に用いられた 期末の普通株式の数(株)	14,596,808	16,095,008

3. 1株当たり当期純損失金額(△)の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成27年1月1日 至 平成27年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)
1株当たり当期純損失金額(△)		
親会社株主に帰属する当期純損失金額(△)(千円)	△1,658,257	△333,178
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る 親会社株主に帰属する当期純損失金額(△)(千円)	△1,658,257	△333,178
期中平均株式数(株)	14,507,919	14,734,874

## (重要な後発事象)

該当事項はありません。