

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30年3月23日 配当支払開始予定日 —  
 有価証券報告書提出予定日 平成30年3月26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29年12月期の連結業績(平成29年1月1日～平成29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	%
29年12月期	3,302	6.6	△1,218	—	△1,242	—	△1,345	—
28年12月期	3,097	△20.9	△222	—	△234	—	△333	—

(注) 包括利益 29年12月期 △1,342百万円(—%) 28年12月期 △338百万円(—%)

	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	%	%	%
29年12月期	△82.85	—	△71.7	△36.3	△36.9
28年12月期	△22.61	—	△21.8	△6.9	△7.2

(参考) 持分法投資損益 29年12月期 △20百万円 28年12月期 △2百万円

(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
29年12月期	3,050	1,640	53.3	93.84
28年12月期	3,792	2,153	56.1	132.22

(参考) 自己資本 29年12月期 1,625百万円 28年12月期 2,128百万円

## (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
29年12月期	△1,141	△758	421	980
28年12月期	21	△549	1,407	2,455

## 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	%	%
28年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
29年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
30年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 30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30年12月期の業績予想(平成30年1月1日～平成30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） : 無

(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 : 無  
 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）	29年12月期	17,318,008株	28年12月期	16,095,008株
② 期末自己株式数	29年12月期	—株	28年12月期	—株
③ 期中平均株式数	29年12月期	16,240,260株	28年12月期	14,734,874株

(参考) 個別業績の概要

1. 平成29年12月期の個別業績（平成29年1月1日～平成29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	%
29年12月期	3,300	6.6	△1,213	—	△1,216	—	△1,353	—
28年12月期	3,097	△20.7	△217	—	△197	—	△319	—
	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					
29年12月期	△83.35		—					
28年12月期	△21.69		—					

(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		
29年12月期	3,021		1,612		53.2	92.86		
28年12月期	3,780		2,140		56.0	131.43		

(参考) 自己資本 29年12月期 1,608百万円 28年12月期 2,115百万円

※ 決算短信は監査の対象外です

※ 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。

なお、当社は、平成29年4月25日に株式会社モブキャスト・エンターテインメントを新たに設立し、連結の範囲に含めております。このため、第1四半期累計期間は連結財務諸表非作成会社でしたが、第2四半期連結累計期間より連結財務諸表作成会社となりました。

(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30年2月9日（金）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	11
3. 経営方針	12
(1) 会社の経営の基本方針	12
(2) 目標とする経営指標	12
(3) 中長期的な会社の経営戦略	12
(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	13
5. 連結財務諸表及び主な注記	14
(1) 連結貸借対照表	14
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書	16
連結損益計算書	16
連結包括利益計算書	17
(3) 連結株主資本等変動計算書	18
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書	20
(5) 連結財務諸表に関する注記事項	22
(継続企業の前提に関する注記)	22
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)	22
(会計方針の変更)	23
(連結貸借対照表関係)	23
(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)	25
(1株当たり情報)	25
(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

世界のゲーム市場は引き続き拡大傾向にあり、平成29年から平成32年にかけて約18.0%成長する見込みであります。平成29年の市場規模は約12兆3,057億円(1,089億ドル;平成29年12月末レートを参照し1ドル=113円として換算)であり、地域別のシェアを見るとアジア太平洋地域は47.1%、北アメリカが24.8%、西ヨーロッパが17.3%を占めています。国別の市場規模では中国が3兆1,128億円(27,547百万ドル)で世界1位、次いでアメリカ2兆8,317億円(25,060百万ドル)、日本1兆4,176億円(12,546百万ドル)となっています。特に、人口に対するオンライン人口の割合から市場がまだ飽和していないと考えられる中国(人口に占めるオンライン人口割合:57.8%)、インド(同:31.9%)を中心とするアジア太平洋地域は今後も市場が拡大するものと考えられます(平成29年Newzoo社調べ)。

このような事業環境の下、当社は、ネイティブゲームの新規タイトルの開発と既存タイトルの運営強化、新規共同開発契約の推進、及びブラウザゲームの既存タイトルの運営効率化に取り組みました。

ネイティブゲームの新規タイトルの開発につきましては、「キングダム 乱-天下統一への道-(旧称「Project OK」)」については、よりユーザーのみなさまに楽しんでいただけるゲームクオリティにすべくスケジュールを変更し開発を進め、平成30年2月22日の配信開始に向けて開発を行いました。また、「Project LIP」につきましては同Projectの開発リソースをヒットタイトルのさらなるヒットのために一旦シフトした結果、配信開始を平成30年7月以降へと見直しProjectを進めております。また、ネイティブゲームの既存タイトルの運営強化につきましては、「18 キミト ツナガル パズル」においては、「RE:ゼロから始める異世界生活」をはじめとするアニメIP、声優等とのコラボ施策を毎月実施しゲームの活性化を図っております。また、平成29年5月15日に配信を開始した「モバプロ2 レジェンド」においては、ユーザー数の拡大とそれによる売上増加を目指し8月にテレビCMを実施しました。さらに、中国Capstone社と共同で開発を進めていた「モバサカ CHAMPIONS MANAGER」においては、平成29年5月25日に配信を開始した中国版に続き、同9月7日に日本版の配信を開始し、順調に売上を伸ばしております。海外展開につきましては、上述の「モバサカ CHAMPIONS MANAGER」と同様のスキームによる新規タイトルの開発と配信による売上の拡大を図るべく共同開発契約締結に向け営業活動を行いました。また、ブラウザゲームの運営効率化につきましては、引き続き株式会社マイネットエンターテインメントとの共同で運営を行い、効率的な運営を行っております。

以上の結果により、当連結会計年度につきましては、新作タイトルの売上が寄与し、売上高は3,302,332千円(前連結会計年度比6.6%増加)となりました。その一方で、新作タイトルリリースに伴うロイヤリティの増加、上述の「モバプロ2 レジェンド」のテレビCMの実施等による広告宣伝費の増加により営業損失は1,218,732千円(前連結会計年度は営業損失222,630千円)となりました。

さらに、営業外損益として「為替差益」12,470千円、「持分法による投資損失」20,222千円等を計上した結果、経常損失は1,242,048千円(前連結会計年度は経常損失234,725千円)となりました。また、特別損益として当社グループの持分法適用関連会社が第三者割当による時価発行増資を実施したことによる「持分法変動利益」40,296千円、成果の出ている共同開発にリソースを投入すること等によりゲームに係るソフトウェア資産の投資回収見込みを改めて検討し「減損損失」157,045千円を計上した結果、税金等調整前当期純損失は1,336,821千円(前連結会計年度は税金等調整前当期純損失330,388千円)、親会社株主に帰属する当期純損失は1,345,433千円(前連結会計年度は親会社株主に帰属する当期純損失333,178千円)となりました。

### (次期の見通し)

当社グループはこれまで培ってきた「モバイルインターネット領域におけるサービス開発および運営ノウハウ」を提供する事で、グローバルでの事業成長を実現し、日本のエンターテインメント業界を革新させ、さらなる発展に貢献する事を重要な戦略と位置付けています。その実現のため、平成30年12月期につきましては、平成30年2月28日を予定日として株式会社トムスの完全子会社化、また平成30年4月1日を予定日として当社グループは純粋持株体制へ移行する方向で検討しております。当社グループの主力事業であるゲーム事業につきましては、ネイティブゲームの運営強化と開発推進、海外アライアンス事業の拡大、及びブラウザゲームの運営効率化に取り組んでまいります。ネイティブゲームの運営強化につきましては、SNSを中核とした媒体に効果的なプロモーション施策を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、平成30年2月22日に配信開始を予定している「キングダム 乱 - 天下統一の道 -」に加え、開発中の「Project LIP」及びライセンスインタイトルの配信開始を予定しております。海外アライアンス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、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。ブラウザゲームの運営効率化につきましては、株式会

社マイネットエンターテインメン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。

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、当社グループの主力事業であるゲーム事業が属する市場が、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742,420千円減少し、3,050,423千円となりました。

流動資産は、前連結会計年度末に比べ818,974千円減少し、2,224,668千円となりました。主な内訳は、現金及び預金が1,292,148千円減少し、未収消費税が101,097千円、売掛金が291,504千円増加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、76,553千円増加し、825,755千円となりました。主な内訳は、無形固定資産が41,660千円、投資その他の資産が44,566千円増加し、有形固定資産が9,673千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230,190千円減少し、1,409,558千円となりました。

流動負債は、前連結会計年度末に比べ14,476千円増加し、1,356,087千円となりました。主な内訳は、短期借入金が133,334千円増加し、一年内償還予定社債が99,600千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、244,667千円減少し、53,470千円となりました。主な内訳は長期借入金が244,758千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512,230千円減少し、1,640,865千円となりました。主な内訳は、資本金が422,700千円増加し、資本剰余金が908,415千円、利益剰余金が13,755千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1,475,480千円減少し、980,274千円となりました。

#### (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果使用した資金は1,141,571千円となりました(前連結会計年度は21,004千円の獲得)。これは、主に、税金等調整前当期純損失及び未払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208,771千円増加し、758,130千円となりました。これは、主に、無形固定資産の取得及び定期預金の預入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986,605千円減少し、421,348千円となりました。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27年12月期	平成28年12月期	平成29年12月期
自己資本比率(%)	31.6	56.1	53.3
時価ベースの自己資本比率(%)	257.6	390.4	419.0
キャッシュ・フロー対有利子負債比率(%)	—	5,063.7	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ(倍)	—	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月期及び平成29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、発生の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、将来において発生の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、当社グループの主力事業であるゲーム事業が属する国内モバイルゲーム市場は既に成熟期に入っ

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争が激しく、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争他社に対し、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った場合には、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（現：株式会社マイネットエンターテインメント）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 海外アライアンス事業について

当社グループは、海外パートナー企業と国内有力IPを用いた新規タイトルの共同開発、日本及び海外市場での配信を積極的に進めております。

しかしながら、開発・配信を行う各国での市場や政情、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った場合には、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、当社グループ及び海外パートナー企業を通じたの開発ゲームの配信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

ります。

### ③ 営業損失の連続計上について

当社は平成27年12月期、平成28年12月期及び当連結会計年度と3期連続して営業損失を計上しております。その原因は、ブラウザゲームの売上高の減少による利益への寄与が低くなったこと、及び新作ネイティブタイトルが利益減少分をカバーするまでの安定的な売上の伸びが見込めなかったためと考えております。

特に、当連結会計年度においては、自社新作タイトルである「モバプロ2 レジェンド」及び新規の共同開発タイトルである「モバサカChampions Manager」中国版、日本版がそれぞれ配信開始となりましたが、「キングダム乱 - 天下統一への道-」、及び「Project LIP」の配信が平成30年にずれたこともあり、既存タイトルの売上減少分を補うまでに至らない結果となりました。

しかしながら、新規タイトルにより平成29年 第1四半期まで減少傾向であった売上については、上述の新作タイトルの配信開始に伴い同四半期を底に改善し、また、費用についても様々な効率化施策を進めたことから広告宣伝費を除く固定費については減少しており、収益は改善してきております。

また、さらなる売上拡大のため、ゲーム事業のみに頼らずエンターテインメント領域全般で収益をあげるべく、平成29年4月に子会社として株式会社モブキャスト・エンターテインメントを設立し、活用されていないIP、または事業を買収し当社とシナジーをあげることで収益をあげ、グループ全体として早期の営業黒字化を実現すべく一層の努力をしております。

なお、営業損失の継続による資金不足の懸念につきましては、平成29年10月に大和証券株式会社に対して発行した新株予約権により調達した資金により当連結会計年度末時点における現金及び預金の残高が1,163,606千円あること、さらに、同証券へ発行した新株予約権の今後の行使が見込めることから少なくとも短期的な懸念事項としては該当しないと考えております。

## 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ております。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軸タイトルである「モバプロ」「モバプロ2 レジェンド」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」「モバサカ CHAMPIONS MANAGER」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、システムの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、役員等のご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。
- ・ミニメール利用制限 ……未成年のユーザーは未成年同士としかミニメールができません。

## 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、全ての個人情報は、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関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及び青少年保護、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関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すが、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。また、資金調達を目的とし、第三者割当による新株予約権(以下「第三者割当新株予約権」という。)を付与しております。これらのストック・オプション及び第三者割当新株予約権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29年12月末現在、ストック・オプションによる潜在株式数は14,800株、第三者割当新株予約権による潜在株式数は1,200,000株であり、これらの潜在株式数合計1,214,800株は、発行済株式総数17,318,008株の7.01%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1社で構成されており、当社は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い、連結子会社では国内有力IP、エンターテインメントコンテンツ等を対象とした投資を行っています。

### (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」及びサッカーゲーム「モバサカ」、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。

#### ・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」、「モバプロ2 レジェンド」及び「モバサカ CHMPIONS MANAGER」を国内の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

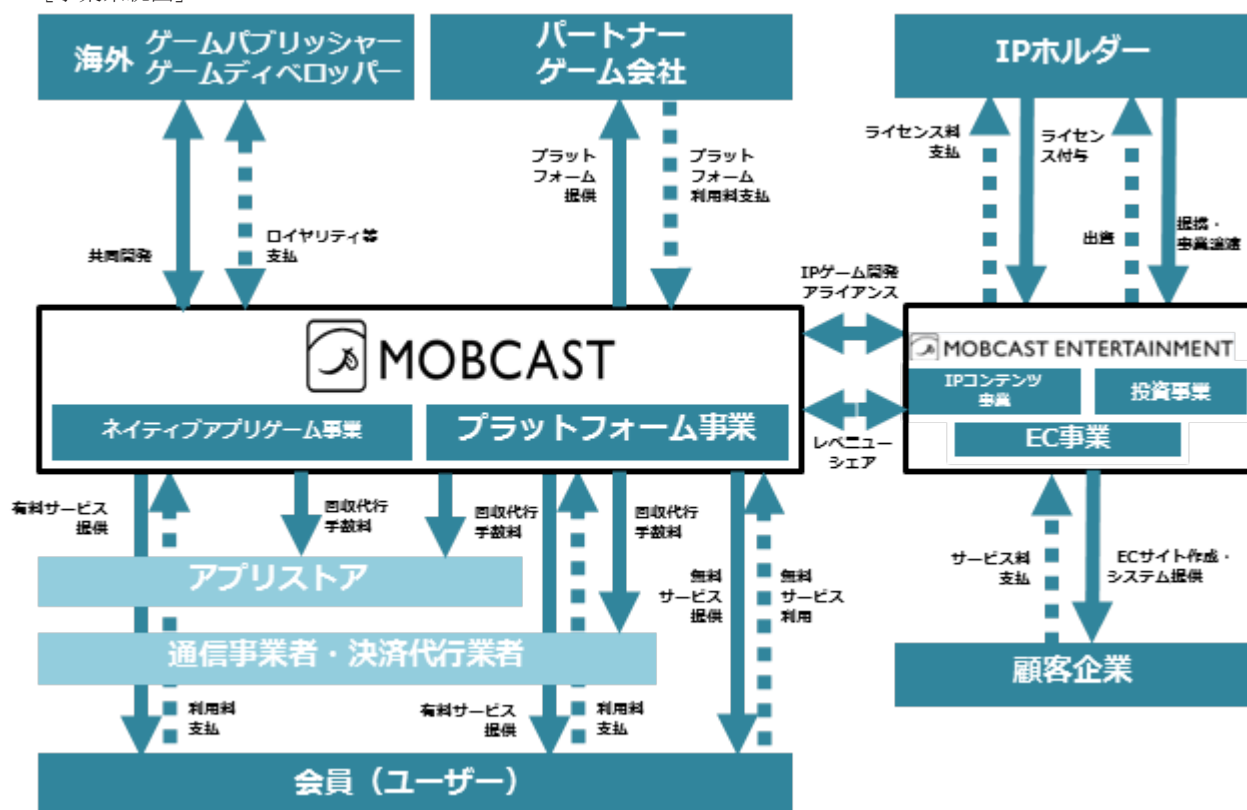
当社グループは、「mobcast」を外部に公開し、外部ディベロッパー製コンテンツを当社のプラットフォームで配信するオープン化を平成24年11月より開始いたしました。これに伴い、外部ディベロッパーよりプラットフォームの利用料としてプラットフォーム手数料をいただいております。

#### ③ 海外アライアンス事業による収入

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。



[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、グローバルゲーム事業、ブラウザプラットフォーム事業、エンターテインメント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しグループ全体の企業価値向上を目指して、これまで培ってきた「モバイルインターネット領域におけるサービス開発および運営ノウハウ」を基に主力事業であるゲーム事業で実績を積み重ねていくことに加え、新たに展開するエンターテインメント領域でグループ内外の企業に提供する事で、取引先企業及び当社グループのグローバルでの事業成長と、日本のエンターテインメント業界の革新とさらなる発展に貢献する事を重要な戦略と位置付けています。ゲーム事業領域につきましては、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、国内外のパートナー企業との共同開発により、それぞれの強みを活か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、及び欧米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日本のモバイルゲーム市場に向けて配信してまいります。また、平成30年2月28日を予定日として株式会社トムスの完全子会社化を計画しており、当社グループが蓄積してきたノウハウを同社に提供しさらなる売上、収益の成長を目指すとともに、同社をはじめとしエンターテインメント領域全般での事業拡大を図ってまいります。また、これらの事業を成長させるため、平成30年4月1日を予定日として純粋持株会社体制へ移行する予定であり、権限の委譲によるスピーディーな意思決定、及び責任と権限の明確化による競争力と効率性の更なる向上を図ってまいります。

#### (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、今後の収益力の強化と持続的な成長を実現しグループ全体の企業価値向上を目指して、これまで培ってきた「モバイルインターネット領域におけるサービス開発および運営ノウハウ」を提供する事で、グローバルでの事業成長を実現し、日本のエンターテインメント業界を確信させ、さらなる発展に貢献する事を重要な戦略と位置付けています。その実現のため、平成30年12月期につきましては、平成30年2月28日を予定日として株式会社トムの完全子会社化、また平成30年4月1日を予定日として当社グループは純粋持株体制へ移行する予定です。当社グループの主力事業であるゲーム事業につきましては、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、それぞれの強みを活か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、日本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、主に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、当社グループ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. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成28年12月31日)	当連結会計年度 (平成29年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	2,455,755	1,163,606
売掛金	515,284	806,789
前払費用	106,205	143,532
その他	10,263	110,822
貸倒引当金	△43,865	△83
流動資産合計	3,043,642	2,224,668
固定資産		
有形固定資産		
建物	36,505	36,505
減価償却累計額	△19,792	△22,884
建物(純額)	16,713	13,621
工具、器具及び備品	79,716	80,405
減価償却累計額	△54,127	△61,398
工具、器具及び備品(純額)	25,589	19,006
有形固定資産合計	42,302	32,628
無形固定資産		
ソフトウェア	215,975	217,430
ソフトウェア仮勘定	251,000	288,947
その他	2,908	5,167
無形固定資産合計	469,885	511,545
投資その他の資産		
投資有価証券	163,061	175,807
その他	80,251	112,073
貸倒引当金	△6,300	△6,300
投資その他の資産合計	237,013	281,580
固定資産合計	749,201	825,755
資産合計	3,792,844	3,050,423

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成28年12月31日)	当連結会計年度 (平成29年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
短期借入金	200,000	333,334
1年内償還予定の社債	99,600	—
1年内返済予定の長期借入金	465,853	244,758
未払金	349,199	673,288
未払法人税等	8,739	8,119
その他	218,218	96,587
流動負債合計	1,341,611	1,356,087
固定負債		
長期借入金	298,138	53,380
繰延税金負債	—	90
固定負債合計	298,138	53,470
負債合計	1,639,749	1,409,558
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	1,749,057	2,171,757
資本剰余金	1,698,719	790,303
利益剰余金	△1,334,670	△1,348,425
株主資本合計	2,113,106	1,613,635
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△581	205
為替換算調整勘定	15,595	11,452
その他の包括利益累計額合計	15,013	11,657
新株予約権	24,975	4,332
非支配株主持分	—	11,239
純資産合計	2,153,095	1,640,865
負債純資産合計	3,792,844	3,050,423

(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28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
売上高	3,097,005	3,302,332
売上原価	1,741,460	2,695,301
売上総利益	1,355,545	607,031
販売費及び一般管理費	※1 1,578,175	※1 1,825,764
営業損失(△)	△222,630	△1,218,732
営業外収益		
為替差益	—	12,470
還付加算金	1,185	—
撤退事業関連収益	—	1,109
投資事業組合運用益	42,363	—
その他	1,237	2,155
営業外収益合計	44,787	15,735
営業外費用		
支払利息	8,288	7,794
持分法による投資損失	2,992	20,222
為替差損	36,285	—
株式交付費	3,211	1,864
投資事業組合運用損	—	6,164
その他	6,103	3,005
営業外費用合計	56,882	39,050
経常損失(△)	△234,725	△1,242,048
特別利益		
新株予約権戻入益	2,700	24,975
在外子会社清算に伴う為替換算調整勘定取崩益	18,959	—
持分変動利益	—	40,296
特別利益合計	21,659	65,271
特別損失		
固定資産除却損	※2 6,596	※2 —
減損損失	※3 5,095	※3 157,045
解決金	105,631	—
役員退職慰労金	—	3,000
特別損失合計	117,323	160,045
税金等調整前当期純損失(△)	△330,388	△1,336,821
法人税、住民税及び事業税	2,790	2,410
当期純損失(△)	△333,178	△1,339,231
非支配株主に帰属する当期純利益	—	6,201
親会社株主に帰属する当期純損失(△)	△333,178	△1,345,433



## (連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
当期純損失(△)	△333,178	△1,339,231
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△31,302	787
為替換算調整勘定	10,038	—
持分法適用会社に対する持分相当額	15,595	△4,143
その他の包括利益合計	※ △5,669	※ △3,355
包括利益	△338,848	△1,342,587
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△338,848	△1,348,788
非支配株主に係る包括利益	—	6,201

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(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	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
欠損填補				
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△333,178	△333,178
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動				
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
欠損填補					
親会社株主に帰属する当期純損失(△)					△333,178
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動					
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

当連結会計年度(自 平成29年1月1日 至 平成29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	株主資本合計
当期首残高	1,749,057	1,698,719	△1,334,670	2,113,106
当期変動額				
新株の発行	422,700	422,700		845,400
欠損填補		△1,331,678	1,331,678	—
親会社株主に帰属する当期純損失(△)			△1,345,433	△1,345,433
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動		562		562
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)				
当期変動額合計	422,700	△908,415	△13,755	△499,471
当期末残高	2,171,757	790,303	△1,348,425	1,613,635

	その他の包括利益累計額			新株予約権	非支配株主持分	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	△581	15,595	15,013	24,975	—	2,153,095
当期変動額						
新株の発行						845,400
欠損填補						—
親会社株主に帰属する当期純損失(△)						△1,345,433
非支配株主との取引に係る親会社の持分変動						562
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	787	△4,143	△3,355	△20,643	11,239	△12,758
当期変動額合計	787	△4,143	△3,355	△20,643	11,239	△512,230
当期末残高	205	11,452	11,657	4,332	11,239	1,640,865

## (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28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純損失(△)	△330,388	△1,336,821
減価償却費	218,583	340,972
減損損失	5,095	157,045
貸倒引当金の増減額(△は減少)	43,632	△43,782
受取利息及び受取配当金	△279	△155
投資事業組合運用損益(△は益)	△42,363	6,164
持分法による投資損益(△は益)	2,992	20,222
持分変動損益(△は益)	—	△40,296
新株予約権戻入益	△2,700	△24,975
支払利息	8,288	7,794
固定資産除却損	6,596	—
解決金	105,631	—
為替差損益(△は益)	29,831	△2,872
売上債権の増減額(△は増加)	242,659	△291,504
前受金の増減額(△は減少)	40,486	△82,620
前払費用の増減額(△は増加)	△6,349	△37,391
未払金の増減額(△は減少)	△294,024	333,789
未払費用の増減額(△は減少)	△9,734	△1,190
未払消費税等の増減額(△は減少)	51,734	△134,239
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	△6,015	△1,299
小計	44,717	△1,131,161
利息及び配当金の受取額	78,619	155
利息の支払額	△10,127	△8,281
法人税等の支払額	△1,175	△2,283
法人税等の還付額	14,601	—
解決金の支払額	△105,631	—
営業活動によるキャッシュ・フロー	21,004	△1,141,571
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
定期預金の預入による支出	—	△183,332
有形固定資産の取得による支出	△4,959	△688
無形固定資産の取得による支出	△437,166	△538,908
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	△761	—
敷金及び保証金の回収による収入	5,203	234
投資有価証券の取得による支出	△120,455	△2,100
出資金の払込による支出	—	△35,672
出資金の分配による収入	—	2,337
その他の収入	30	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△549,358	△758,130

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29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)	200,000	133,334
長期借入れによる収入	600,000	—
長期借入金の返済による支出	△815,397	△465,853
社債の償還による支出	△100,200	△99,600
株式の発行による収入	1,528,300	835,387
新株予約権の発行による収入	—	12,480
新株予約権の買取による支出	△4,750	—
非支配株主からの払込みによる収入	—	6,200
連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の取得 による支出	—	△600
財務活動によるキャッシュ・フロー	1,407,953	421,348
現金及び現金同等物に係る換算差額	△2,500	2,872
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	877,098	△1,475,480
現金及び現金同等物の期首残高	1,578,656	2,455,755
現金及び現金同等物の期末残高	※ 2,455,755	※ 980,274



## (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 1社
- ・連結子会社の名称 株式会社モブキャスト・エンターテインメント
- ・連結の範囲の変更 株式会社モブキャスト・エンターテインメントは当連結会計年度において新たに設立したため、連結の範囲に含めております。

## 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 2社
- ・持分法を適用した関連会社の名称 enhance inc.、レトログラフィーズ株式会社
- ・持分法を適用した関連会社の変更 レトログラフィーズ株式会社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。

## 4. 持分法適用会社の事業年度等に関する事項

持分法を適用している会社のうち、決算日が異なる会社については、当該会社の事業年度に係る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、その判定を持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)

該当事項はありません。

(連結貸借対照表関係)

該当事項はありません。

(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28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
広告宣伝費	168,854千円	529,471千円
回収代行手数料	526,677	518,085
給与手当	250,268	236,454

※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28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
ソフトウェア	5,999千円	－千円
その他	596	－
計	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、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。

当連結会計年度(自 平成29年1月1日 至 平成29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	157,045千円

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、開発リソースの集中と収益性の改善を目的に、各ゲームタイトルの収益計画の見直しを行い、帳簿価格が使用価値を上回るゲームタイトル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、将来キャッシュ・フローに対する割引率は0%で計算しております。

(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28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
現金及び預金勘定	2,455,755千円	1,163,606千円
担保資産として預入している定期預金	—	△183,332
現金及び現金同等物	2,455,755	980,274

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他に、ソーシャルマーケティング事業、コンテンツ等の取得及び再生事業がありますが、モバイルゲーム事業以外の事業の重要性が乏しいと考えられるため、セグメント情報の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28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
1株当たり純資産額	132.22円	93.84円
1株当たり当期純損失金額(△)	△22.61円	△82.85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いません。

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28年12月31日)	当連結会計年度 (平成29年12月31日)
純資産の部の合計額(千円)	2,153,095	1,640,865
純資産の部の合計額から控除する金額(千円)	24,975	15,571
(うち新株予約権(千円))	(24,975)	(4,332)
(うち非支配株主持分(千円))	—	(11,239)
普通株式に係る期末の純資産額(千円)	2,128,120	1,625,293
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)	16,095,008	17,318,008

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28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29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)	△333,178	△1,345,433
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)	△333,178	△1,345,433
期中平均株式数(株)	14,734,874	16,240,260

## (重要な後発事象)

当社は、平成29年12月20日開催の取締役会において純粋持株会社体制へ移行することを決議し、平成30年4月1日を効力発生日として準備を進めております。これに伴い、平成30年1月17日開催の取締役会において分割準備会社の設立を決議しております。

また、当社は平成29年12月20日開催の取締役会において株式会社トムス（以下、トムス）の株式取得に係る基本合意を締結しております。なお、トムス株式の取得にあたり、平成30年2月9日付取締役会においてSPC（特別目的会社）設立の決議をしており、当社が同SPCへ出資をし、同SPCがトムス株式を取得する予定であります。最終的に同SPCがトムスと合併し当社の子会社となる方向で検討しております。