

平成 26 年 10 月 15 日

各 位

東京都港区六本木六丁目 8 番 10 号  
 会社名 株式会社モブキャスト  
 代表者名 代表取締役社長 藪 考 樹  
 (コード番号: 3664)  
 問合せ先 執行役員管理本部長 原田 一進  
 (TEL. 03 - 5414 - 6830)

### 平成 26 年 12 月期連結業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、平成 26 年 2 月 7 日に公表いたしました平成 26 年 12 月期（平成 26 年 1 月 1 日～平成 26 年 12 月 31 日）の通期連結業績予想を、下記のとおり修正いたしましたので、お知らせいたします。

#### 記

#### 業績予想の修正

#### 1. 平成 26 年 12 月期連結業績予想（平成 26 年 1 月 1 日～平成 26 年 12 月 31 日）

	売上高 百万円	営業利益 百万円	経常利益 百万円	当期純利益 百万円	1 株当たり 当期純利益 円 銭
前回発表予想 (A)	5,300	100	100	100	7.20
今回発表予想 (B)	3,900 ～4,100	250 ～300	250 ～300	130 ～160	9.26 ～11.40
増減額 (B-A)	△1,400 ～△1,200	150 ～200	150 ～200	30～60	
増減率 (%)	△26.4 ～△22.6	150.0 ～200.0	150.0 ～200.0	30～60	
(ご参考) 前期実績 平成 25 年 12 月期	5,179	△445	△404	△657	△48.34

(注) 今回発表予想につきましては、新規タイトルの今期業績への影響等について予想が困難であるため、レンジ形式で表示しております。

#### 2. 業績予想修正の理由

平成 26 年 12 月期の連結業績予想につきましては、前回予想に比べて減収増益となる見込みです。

##### (1) 減収について

減収の主たる要因は、①新規ブラウザゲームを中心とした自社開発タイトルの売上高が減少していること ②第 3 四半期中にリリースを予定していたネイティブアプリゲーム「ドラゴン★スピニング」の投入が遅れていることによります。

新規ブラウザゲームを中心とした自社開発タイトルの売上高が減少してきている理由については、主に強力な IP を持つ新規ブラウザゲームの売上高が予定を下回って推移していることと、ブラウザで配信している自社開発タイトルのユーザーが徐々に減少してきていることによるものです。これらの問題については、自社開発タイトルのネイティブアプリ化を行うことでアプリストアでの集客を行い、これまでリーチできていなかった顧客層へのアプローチを行う等の施策を講じて

おります。

ネイティブアプリゲーム「ドラゴン★スピinz」は、Android 版を 10 月 29 日に、iOS 版も順次リリースする予定でございます。リリースと同時に売上高を増加させるべく、運営施策およびプロモーション施策を検討しておりますが、今回の予想においては保守的に見積もっております。

「ドラゴン★スピinz」の収益に対する影響につきましては、配信開始後にその内容が判明次第、必要に応じて開示いたします。

また、平成 26 年 12 月配信予定のネイティブパズルゲームについては、今回の予想には織り込んでおりません。

## (2) 増益について

今期につきましては、固定費の削減と、広告効果が高く見込まれるタイトルにのみ広告宣伝費を投下する方針とすることにより、コストを適切にコントロールしてまいりました。特に広告宣伝につきましては、新規タイトルでの出稿を見込んでおりましたが、ブラウザゲームについては売上が予定を下回って推移したこと、ネイティブゲームについてはリリースが遅れていることによって出稿が抑制されております。その結果、広告宣伝費が抑制され、増益の見込みとなりました。

引き続き、コストコントロールを厳しく行いつつ、売上・利益の上昇が見込めるタイトルについては積極的なプロモーション活動を行ってまいります。

※上記予想は、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、今後の様々な要因により、実際の業績は異なる結果となることがあります。

以上