

平成26年12月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

平成27年2月12日

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) 執行役員管理本部長 (氏名) 原田 一進 TEL 03-5414-6830
 定時株主総会開催予定日 平成27年3月26日 配当支払開始予定日 —
 有価証券報告書提出予定日 平成27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26年12月期の連結業績（平成26年1月1日～平成26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		当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
26年12月期	3,818	△26.3	318	—	316	—	154	—
25年12月期	5,179	—	△445	—	△404	—	△657	—

（注）包括利益 26年12月期 140百万円（—%） 25年12月期 △667百万円（—%）

	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	%	%	%
26年12月期	11.02	10.87	7.6	8.2	8.3
25年12月期	△48.34	—	△35.9	△11.5	△8.6

（参考）持分法投資損益 26年12月期 ー百万円 25年12月期 ー百万円

- （注）1. 平成25年12月期より連結財務諸表を作成しているため、平成25年12月期の対前期増減率については記載していません。
2. 平成25年6月1日を効力発生日として普通株式1株を2株に分割いたしました。当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定し、1株当たり当期純利益又は1株当たり当期純損失及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益を算定しております。
3. 平成25年12月期の潜在株式調整後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金額であるため記載していません。
4. 平成25年12月期の自己資本当期純利益率及び総資産経常利益率は、連結初年度のためそれぞれ期末自己資本及び期末総資産額に基づいて計算しております。

（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
26年12月期	4,216	2,233	52.6	156.19
25年12月期	3,526	1,974	52.0	131.96

（参考）自己資本 26年12月期 2,217百万円 25年12月期 1,832百万円

（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
26年12月期	926	△474	721	1,956
25年12月期	△749	△1,020	924	768

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			
25年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
26年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
27年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

（注）平成27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27年12月期の連結業績予想（平成27年1月1日～平成27年12月31日）

当社グループが属する業界は、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、連結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：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）
- ② 期末自己株式数
- ③ 期中平均株式数

26年12月期	14,200,808株	25年12月期	13,886,808株
26年12月期	1,332株	25年12月期	1,332株
26年12月期	14,033,626株	25年12月期	13,593,691株

当社は平成25年6月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。そのため、期末発行済株式数（自己株式を含む）、期末自己株式数及び期中平均株式数は、当該株式分割が前事業年度の期首に行われたものと仮定して算定しております。

(参考) 個別業績の概要

平成26年12月期の個別業績（平成26年1月1日～平成26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	%
26年12月期	3,719	△20.5	398	—	373	—	285	—
25年12月期	4,679	△5.1	△359	—	△333	—	△567	—
	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					
26年12月期	20.35		20.07					
25年12月期	△41.71		—					

(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
26年12月期	4,444	2,479	55.4	173.49
25年12月期	3,591	2,074	53.8	139.18

(参考) 自己資本 26年12月期 2,463百万円 25年12月期 1,932百万円

※ 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、T D n e t で同日開示しております。また、当社は、平成27年2月12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。

(その他の特記事項)

当社は、平成25年6月1日付で、普通株式1株につき2株の株式分割を行っております。前事業年度の期首に株式分割が行われたと仮定し、1株当たり当期純利益を算定しております。

○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	2
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	3
(4) 事業等のリスク	4
2. 企業集団の状況	10
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. 連結財務諸表	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
(表示方法の変更)	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)	24
(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

当連結会計年度におけるモバイルインターネット市場は、スマートフォンの一層の普及により、人々が日常的にインターネットに接触する機会が増加し、インターネットは生活インフラに近づきつつあります。これに伴い、SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)の利用者も拡大しており、当社グループが属するモバイルゲーム市場も引き続き成長を続けております。

平成25年のスマートフォンゲーム市場規模は5,468億円(前年比178.0%)に拡大し、国内家庭用ゲームソフト市場規模のおよそ2.2倍、国内ゲーム市場全体の約5割に到達しております(「スマートフォンゲーム市場動向調査」株式会社CyberZ/株式会社シード・プランニング共同調べ)。

このような事業環境の下、当社グループは、前連結会計年度に引き続き、自社運営モバイルプラットフォーム「mobcast」の機能強化と、モバイルゲームの開発及び運営に取り組みました。

自社開発ゲームコンテンツにおきましては、株式会社コーエーテクモゲームスとの共同開発タイトルである「モバノブ～信長の野望～」の配信を開始し、既存主力タイトルである「モバプロ」及び「モバサカ」の大幅リニューアルを行いました。ネイティブアプリゲームにおきましては、「ドラゴンスピENZ」のAndroid版及びiOS版の配信を開始いたしました。外部ディベロッパー製ゲームコンテンツとしましては、株式会社enish製「ドラゴンタクティクス」など24タイトルの配信を開始いたしました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は、前連結会計年度と比較し1,360,516千円減少し3,818,587千円(前連結会計年度比26.3%減少)、営業利益は318,000千円(前連結会計年度は445,391千円の営業損失)となりました。

なお、営業外収益として為替差益19,808千円等、営業外費用として支払利息10,989千円、株式交付費10,390千円等を計上した結果、経常利益は316,012千円(前連結会計年度は404,044千円の経常損失)となりました。

また、特別利益として、行使条件に該当しなくなった新株予約権の無償取得および消却により新株予約権戻入益206,090千円、事業譲渡益45,964千円を計上しております。一方、特別損失として、採算性の低いゲームタイトルの運営停止に伴う減損損失76,705千円、当社並びに連結子会社保有ゲームの配信停止に伴う固定資産除却損92,931千円、配信終了が決定したタイトルに係る最低保証ロイヤリティ等の解約違約金116,426千円等を計上した結果、当期純利益は154,641千円(前連結会計年度は657,116千円の当期純損失)となりました。

(次期の見通し)

平成27年12月期につきましては、引き続き、自社ゲームの既存コンテンツをより多くのユーザーに楽しんでもらえるような運営及び追加開発を行ってまいります。ネイティブアプリゲームに関しましては、新規タイトルを複数本配信してまいります。モバイルプラットフォーム「mobcast」においては、外部ディベロッパー製のソーシャルゲームを順次配信することで、会員数と売上の増加を図ってまいります。海外展開としては、自社開発ネイティブアプリゲームのライセンスアウトを積極的に進めていくとともに、韓国子会社において、当社開発ネイティブアプリゲームのローカライズと、新規タイトルの開発を行ってまいります。

以上を踏まえた平成27年12月期の売上及び利益予想に関しましては、当社グループが属する市場が、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、連結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、前連結会計年度に比べ690,428千円増加し、4,216,843千円となりました。

流動資産は、前連結会計年度に比べ680,501千円増加し、2,638,413千円となりました。主な内訳は、現金及び預金が1,188,393千円増加し、売掛金が134,707千円、未収還付法人税等が250,800千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に比べ、9,928千円増加し、1,578,430千円となりました。主な内訳は、有形固定資産が19,630千円減少し、無形固定資産が28,887千円増加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、前連結会計年度に比べ431,411千円増加し、1,983,437千円となりました。

流動負債は、前連結会計年度に比べ34,727千円増加し、1,170,427千円となりました。主な内訳は、1年内償還予定の社債が100,200千円、1年内返済予定の長期借入金が176,244千円増加し、短期借入金が200,001千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に比べ、396,683千円増加し、813,009千円となりました。主な内訳は長期借入金金が197,655千円、社債が199,800千円増加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、前連結会計年度と比べ259,016千円増加し、2,233,406千円となりました。主な内訳は、資本金122,840千円、資本剰余金が122,516千円、利益剰余金が154,642千円増加し、新株予約権が126,433千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、前連結会計年度と比べ1,188,394千円増加し、1,956,415千円となりました。

（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、前連結会計年度と比べ177,416千円増加し、926,545千円となりました。これは、主に、税金等調整前当期純利益の計上及び法人税等の還付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545,804千円減少し、474,506千円となりました。これは、主に、無形固定資産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202,714千円減少し、721,700千円となりました。これは、主に、株式の発行による収入、借入れによる収入及び社債の発行による収入によるものであります。

（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24年12月期	平成25年12月期	平成26年12月期
自己資本比率（％）	—	52.0	52.6
時価ベースの自己資本比率（％）	—	553.2	272.4
キャッシュ・フロー対有利子負債比率（％）	—	—	154.6
インタレスト・カバレッジ・レシオ（倍）	—	—	76.9

（参考）キャッシュ・フロー関連指標の推移（単体ベースの財務諸表により計算）

	平成24年12月期	平成25年12月期	平成26年12月期
自己資本比率（％）	61.9	—	—
時価ベースの自己資本比率（％）	497.4	—	—
キャッシュ・フロー対有利子負債比率（％）	4.8	—	—
インタレスト・カバレッジ・レシオ（倍）	477.6	—	—

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、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25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) 利益配分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、内部留保の充実を図り、財務体質の強化と業容拡大のための投資等を実施し、いっそうの事業拡大を目指すことが、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。

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せんが、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も、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 モバイルゲーム市場について

当社グループが属するモバイルゲーム市場は、ソーシャルゲーム（※1）が堅調に推移している中、ネイティブアプリゲームは急成長を見せており、市場規模は拡大しております。今後さらに、新たな法的規制が行われた場合、データ通信料の定額制廃止など通信事業者の動向が急激に変化した場合、ユーザーの嗜好が急速に変化した場合や知的財産権等について同業他社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。

（※1）ソーシャルゲームとは、ソーシャル・ネットワークキング・サービス（SNS）（※2）上で提供され、他のユーザーとコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲームです。

（※2）ソーシャル・ネットワークキング・サービス（SNS）とは、メールや掲示板などを活用し、人と人とのつながりを促進・サポートする、コミュニティ型の会員制のサービスです。

② ネイティブアプリゲームの開発について

当社グループをとりまく業界においては、ユーザーがゲームを楽しむプラットフォームが変化してきており、ブラウザゲームからネイティブアプリゲームへの移行が顕著になってきております。当社グループはこのような変化に柔軟に対応すべく、引き続きブラウザ上でのプラットフォーム展開及びブラウザゲームを提供しながら、ネイティブアプリゲームの開発に注力してまいります。

しかしながら、このような対応に伴ってシステム投資や開発費の支出が拡大する可能性もあります。このような場合には、収益力の低下を招き、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. 海外展開に関するリスクについて

当社グループは現在、連結子会社であるmobcast Korea inc. を通じ、韓国においてもモバイルゲーム事業を展開しております。連結子会社での独自開発タイトルのほか、国内リリースタイトルにおきましても、積極的にアジア及び欧米などで配信をしていく予定であります。

しかしながら、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。

c. 財務リスク

① のれん計上について

当社グループの連結貸借対照表には、会計基準に基づき相当額ののれんが計上されております。のれんの対象となっている事業に関するのれんを含む帳簿価額の合計額が公正価値を上回っている場合、のれんの額を再度計算し、現在ののれんの額と再算定したのれんの額の差を減損として認識することになります。したがって、長期性資産やのれんの対象事業の将来キャッシュ・フローが予想より低調に推移した場合には、減損損失を計上する可能性があります。また、のれんの対象事業が海外で行っている事業の場合には、市場や政情、法令規制等の外部要因の変化、為替の変動等により減損損失を計上する可能性があります。

② 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。

③ 為替変動について

海外子会社の財務諸表は現地通貨にて作成されますが、連結財務諸表上は円換算されます。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政状況に影響を与える可能性があります。

d. サービスに関するリスク

① 「m o b c a s t」について

「m o b c a s t」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」、「モバダビ」及び「モバサカ」、株式会社コーエーテックモゲームスとの共同開発タイトルの「モバノブ～信長の野望～」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、「m o b c a s t」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まいりますが、当社グループの属する市場は成長性の高い市場領域であり、常に新しい技術やサービスが誕生することから、他社との競合が激しくなることや新規事業者の同市場への参入が予想されます。これらの競合他社に対し、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。

② 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

当社グループのモバイルゲーム事業の収益モデルは、ユーザーに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。

③ 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予定であることから、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、当社グループの経営成績及び今後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 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」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。

⑤ オープン化について

当社グループは、モバイルゲームプラットフォーム「m o b c a s t」をより多くのユーザーに楽しんでもらうため、ソーシャルゲームを中心にコンテンツラインナップの拡充・強化を進めております。その一環として、外部ディベロッパー製コンテンツを「m o b c a s t」上で、ユーザーに遊んでいただけるようにする、オープン化を行っております。これにより、コンテンツの多様性が増加し、ユーザーの増加やアクティビティの増加を見込んでおります。

しかしながら、今後、外部ディベロッパー製コンテンツが思うように集まらない場合には、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、外部ディベロッパーが配信するコンテンツにおいて、トラブルや障害等が発生した場合には、プラットフォーム運営者である当社の信頼性や「m o b c a s t」ブランドが毀損する可能性があります。

e. 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運営するデータセンターに設置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。

f. 不正行為等に関するリスク

当社グループは、個人情報を含む多数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職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、役職員等の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。

g. リアル・マネー・トレード(RMT)に関するリスク

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。

h. サービスの安全性及び健全性に関するリスク

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。

① 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。

② 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。

③ 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。

④ 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。

⑤ 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。

⑥ 課金制限

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、一部のゲームでは設けております。これらに加え、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。

⑦ 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、定期的に「安心安全委員会」を開催し、健全性の強化や対策について議論しております。

⑧ mobcast 8つのルール

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。

i. 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関係する事業を行う者」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「m o b c a s t」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、そこにある「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。その他の問題についても、現時点では明確に法令等に違反するものではなく、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応・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をしていくべきと当社グループは考えております。しかしながら、これらの問題に対して、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。

j. 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。

k. 自然災害等に関するリスク

当社グループは本社以外の事業所は子会社の韓国オフィスのみであるため、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。

1. 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。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26年12月末現在、ストック・オプションによる潜在株式数は254,700株、第三者割当新株予約権による潜在株式数は1,290,000株であり、これらの潜在株式数合計1,544,700株は、発行済株式総数14,200,808株の10.9%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社の合計2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「m o b c a s t」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「m o b c a s t」について

「m o b c a s t」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。「m o b c a s t」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

「m o b c a s t」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～」等を提供しております。

平成24年11月より、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「ドラゴンズピンZ」を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、「m o b c a s t」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、ネイティブゲームアプリを配信しており、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。

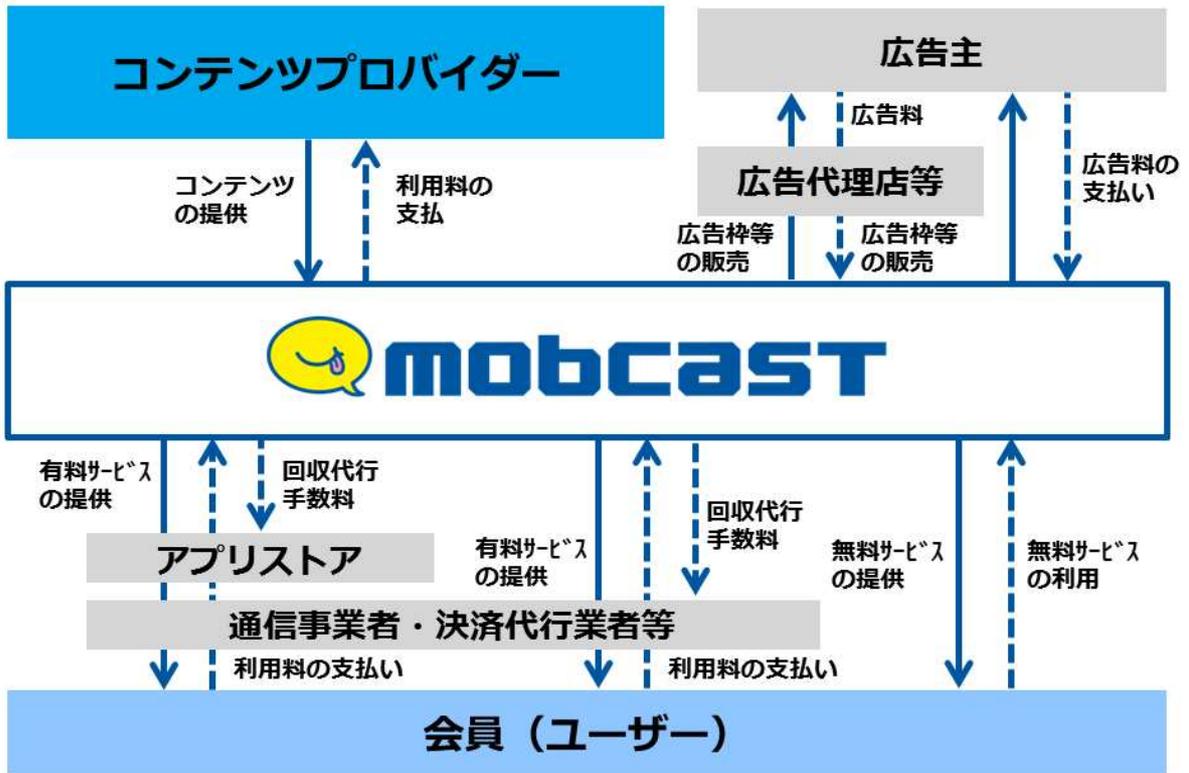
② プラットフォーム手数料

当社グループは、「m o b c a s t」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 広告メディア収入

当社グループは、「m o b c a s t」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、下記のミッションを掲げて事業を進めております。

「エンターテインメントコンテンツを通じて、世界中の人々の毎日をちょっぴり楽しくする」

このミッションの下、次の3つの方針を掲げております。

- ① 毎日がちょっぴり楽しくなるコンテンツを提供します
- ② 誰でも楽しめるサービスを提供します
- ③ 健全なサービスを提供します

(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、モバイルゲーム事業において、以下の3つの方針で事業展開を進めてまいります。

① 自社ゲームの追加投入

自社開発のクオリティとゲーム性の高いゲームコンテンツ(ブラウザゲーム及びネイティブアプリゲーム)を年間数本提供してまいります。

② 他社コンテンツの誘致(オープン化)

外部ディベロッパー製のゲームやコンテンツを当社プラットフォーム上で配信してまいります。

③ 海外展開

当社グループで開発したネイティブアプリゲームの海外展開を積極的に進めてまいります。

(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 収益基盤の強化

当社グループは、モバイルゲームプラットフォーム「m o b c a s t」上で、エンターテインメント性の高いモバイルコンテンツの提供を行い、会員数の拡大を図り、収益基盤を強化してまいりました。当社グループが開発及び運営を行っているゲームは、会員がリアルな人間関係に縛られることなく、新たなコミュニティを形成して楽しむことができるものとなっており、従来型のゲームに比べ、会員獲得コストを抑えることができ、会員も他者とのコミュニケーションを通してより深く楽しむことが可能となっています。しかし、一方で同様のサービスを提供する事業者も多く存在し、会員が他社のゲーム等に移動するというリスクが常にあり、この事業構造は当社の成長を不確実にする要因の一つとなります。当社では、今後の安定的な成長を実現するためには、ゲーム関連売上を中心とした安定的な収益基盤の強化が必須であると考えております。そのためには、企画・開発力強化によりゲームコンテンツを安定的に供給すること、効果的な広報・広告宣伝活動を展開しプラットフォーム及び提供するゲームコンテンツの知名度を向上させること、会員向けサービスの充実により会員基盤の強化を図ること、外部ディベロッパー製のコンテンツを継続的に多数供給してもらえる体制を構築すること、海外展開、スマートフォンを代表とするデバイスの変化や技術革新への対応を速やかに行っていく必要があると考えております。また、市場が急拡大しているネイティブアプリゲームについても、クオリティの高いタイトルを継続的に提供していくことが必要と考えております。

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いくことが必要であると考えております。

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。そのために、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. 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25年12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	768,021	1,956,415
売掛金	598,304	463,597
繰延税金資産	154,072	84,073
未収還付法人税等	250,800	—
その他	187,742	134,800
貸倒引当金	△1,029	△472
流動資産合計	1,957,912	2,638,413
固定資産		
有形固定資産		
建物	34,291	34,345
減価償却累計額	△6,081	△11,751
建物(純額)	28,209	22,594
工具、器具及び備品	88,011	68,654
減価償却累計額	△41,662	△36,321
工具、器具及び備品(純額)	46,348	32,333
有形固定資産合計	74,558	54,927
無形固定資産		
のれん	721,017	659,046
ソフトウェア	355,745	246,413
ソフトウェア仮勘定	81,512	283,321
その他	5,030	3,412
無形固定資産合計	1,163,306	1,192,193
投資その他の資産		
投資有価証券	59,892	78,984
繰延税金資産	181,747	167,616
その他	95,298	91,007
貸倒引当金	△6,300	△6,300
投資その他の資産合計	330,638	331,308
固定資産合計	1,568,502	1,578,430
資産合計	3,526,415	4,216,843

(単位:千円)

	前連結会計年度 (平成25年12月31日)	当連結会計年度 (平成26年12月31日)
負債の部		
流動負債		
短期借入金	300,001	100,000
1年内償還予定の社債	—	100,200
1年内返済予定の長期借入金	250,012	426,256
未払金	415,882	302,371
未払法人税等	—	31,352
賞与引当金	51,114	43,033
その他	118,690	167,214
流動負債合計	1,135,700	1,170,427
固定負債		
社債	—	199,800
長期借入金	408,345	606,000
退職給付引当金	7,980	—
退職給付に係る負債	—	7,209
固定負債合計	416,325	813,009
負債合計	1,552,026	1,983,437
純資産の部		
株主資本		
資本金	695,643	818,483
資本剰余金	646,447	768,963
利益剰余金	502,124	656,766
自己株式	△1,645	△1,645
株主資本合計	1,842,570	2,242,568
その他の包括利益累計額		
為替換算調整勘定	△10,147	△24,695
その他の包括利益累計額合計	△10,147	△24,695
新株予約権	141,966	15,533
純資産合計	1,974,389	2,233,406
負債純資産合計	3,526,415	4,216,843

(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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
売上高	5,179,104	3,818,587
売上原価	2,385,954	2,097,204
売上総利益	2,793,150	1,721,383
販売費及び一般管理費	3,238,541	1,403,382
営業利益又は営業損失(△)	△445,391	318,000
営業外収益		
為替差益	22,081	19,808
還付加算金	—	4,786
投資事業組合運用益	32,077	—
その他	2,457	2,050
営業外収益合計	56,616	26,645
営業外費用		
支払利息	5,340	10,989
株式交付費	3,909	10,390
社債発行費	—	3,274
投資事業組合運用損	—	3,077
撤退事業関連損失	5,267	—
その他	752	900
営業外費用合計	15,270	28,633
経常利益又は経常損失(△)	△404,044	316,012
特別利益		
新株予約権戻入益	—	206,090
事業譲渡益	—	45,964
特別利益合計	—	252,055
特別損失		
固定資産除却損	31,528	92,931
減損損失	280,994	76,705
事業整理損	121,942	—
事務所移転費用	12,155	—
解約違約金	53,796	116,426
その他	228	17,486
特別損失合計	500,645	303,550
税金等調整前当期純利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△904,690	264,518
法人税、住民税及び事業税	2,580	25,745
法人税等調整額	△250,154	84,130
法人税等合計	△247,574	109,876
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	△657,116	154,641
当期純利益又は当期純損失(△)	△657,116	154,641

(連結包括利益計算書)

(単位:千円)

	前連結会計年度 (自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
少数株主損益調整前当期純利益又は少数株主損益調整前当期純損失(△)	△657,116	154,641
その他の包括利益		
為替換算調整勘定	△10,147	△14,547
その他の包括利益合計	△10,147	△14,547
包括利益	△667,263	140,094
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	△667,263	140,094

(3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自平成25年1月1日至平成25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	377,372	211,702	1,159,240	—	1,748,315
当期変動額					
新株の発行	25,734	25,279			51,014
株式交換による増加	292,535	397,591			690,127
当期純利益又は当期純損失(△)			△657,116		△657,116
自己株式の取得				△19,914	△19,914
自己株式の処分		11,873		18,268	30,142
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)					
当期変動額合計	318,270	434,745	△657,116	△1,645	94,254
当期末残高	695,643	646,447	502,124	△1,645	1,842,570

	その他の包括利益累計額		新株予約権	純資産合計
	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	—	—	12,919	1,761,235
当期変動額				
新株の発行				51,014
株式交換による増加				690,127
当期純利益又は当期純損失(△)				△657,116
自己株式の取得				△19,914
自己株式の処分				30,142
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△10,147	△10,147	129,047	118,899
当期変動額合計	△10,147	△10,147	129,047	213,154
当期末残高	△10,147	△10,147	141,966	1,974,389

当連結会計年度(自平成26年1月1日至平成26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	695,643	646,447	502,124	△1,645	1,842,570
当期変動額					
新株の発行	122,840	122,515			245,356
株式交換による増加					
当期純利益又は当期純損失(△)			154,641		154,641
自己株式の取得					
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	122,840	122,515	154,641	—	399,997
当期末残高	818,483	768,963	656,766	△1,645	2,242,568

	その他の包括利益累計額		新株予約権	純資産合計
	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	△10,147	△10,147	141,966	1,974,389
当期変動額				
新株の発行				245,356
株式交換による増加				
当期純利益又は当期純損失(△)				154,641
自己株式の取得				
自己株式の処分				
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	△14,547	△14,547	△126,433	△140,980
当期変動額合計	△14,547	△14,547	△126,433	259,016
当期末残高	△24,695	△24,695	15,533	2,233,406

(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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26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利益又は税金等調整前当期純損失(△)	△904,690	264,518
減価償却費	298,257	283,587
減損損失	280,994	76,705
のれん償却額	41,975	37,302
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△2,859	△557
賞与引当金の増減額(△は減少)	34,866	△7,373
株式報酬費用	129,047	63,546
受取利息及び受取配当金	△582	△1,411
投資事業組合運用損益(△は益)	△33,353	3,077
事業譲渡損益(△は益)	—	△45,964
新株予約権戻入益	—	△206,090
支払利息	5,340	10,989
固定資産除却損	31,528	92,931
事業整理損	121,942	—
解約違約金	—	116,426
為替差損益(△は益)	△27,601	△33,805
売上債権の増減額(△は増加)	159,454	134,922
前受金の増減額(△は減少)	19,919	△20,646
前払費用の増減額(△は増加)	2,053	△60,552
長期前払費用の増減額(△は増加)	33,003	2,329
未払金の増減額(△は減少)	△41,679	△119,928
未払費用の増減額(△は減少)	△13,675	△7,619
未払消費税等の増減額(△は減少)	△121,442	141,766
その他	△2,995	20,642
小計	9,503	744,793
利息及び配当金の受取額	59,322	4,241
利息の支払額	△4,961	△12,049
法人税等の支払額	△751,052	△1,481
法人税等の還付額	—	248,406
事業整理による支出	△61,942	—
解約違約金の支払額	—	△57,364
営業活動によるキャッシュ・フロー	△749,129	926,545
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	△81,432	△308
無形固定資産の取得による支出	△856,475	△553,815
有形固定資産の売却による収入	—	139
投資有価証券の取得による支出	△75,000	△25,000
貸付けによる支出	△71,000	—
貸付金の回収による収入	59,000	—
敷金及び保証金の差入による支出	△36,423	—
敷金及び保証金の回収による収入	40,522	1,237
事業譲渡による収入	—	103,239
その他	500	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,020,310	△474,506

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)	300,001	△200,001
長期借入れによる収入	700,000	700,000
長期借入金の返済による支出	△122,690	△326,101
社債の発行による収入	—	296,725
株式の発行による収入	47,104	241,581
新株予約権の発行による収入	—	9,495
財務活動によるキャッシュ・フロー	924,414	721,700
現金及び現金同等物に係る換算差額	4,257	14,654
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△840,767	1,188,393
現金及び現金同等物の期首残高	1,593,919	768,021
株式交換に伴う現金及び現金同等物の増加額	14,869	—
現金及び現金同等物の期末残高	※ 768,021	※ 1,956,415

(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 mobcast Korea inc.

当連結会計年度において、連結子会社でありました株式会社モブキャストグローバルは、当社を存続会社とする吸収合併により消滅したため、連結の範囲から除外しております。

2. 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、連結会計年度と一致しております。

3. 会計処理基準に関する事項

(1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

有価証券

その他有価証券

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。

(2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

① 有形固定資産

定率法

② 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。

(3) 繰延資産の処理方法

① 株式交付費

支出時に全額費用として処理しております。

② 社債発行費

支出時に全額費用として処理しております。

(4) 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、在外子会社の資産及び負債は、在外子会社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。

(5) 重要な引当金の計上基準

① 貸倒引当金

債権の貸倒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。

② 賞与引当金

従業員の賞与支給に備えるため、賞与支給見込額のうち当連結会計年度に負担すべき額を計上しております。

(6) 退職給付に係る会計処理の方法

連結子会社は、退職給付に係る負債及び退職給付費用の計算に、退職給付に係る期末自己都合要支給額を退職給付債務とする方法を用いた簡便法を適用しております。

(7) のれんの償却方法及び償却期間

のれんは、20年以内のその効果の及ぶ期間にわたって均等償却を行っております。

(8) 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りリスクを負わない取得日から3か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。

(9) 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。

(表示方法の変更)

(連結貸借対照表)

前連結会計年度において、「無形資産」の「その他」に含めていた「ソフトウェア仮勘定」は、資産の総額の100分の5を超えたため、当連結会計年度より独立掲記することとしました。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結貸借対照表において、「無形資産」の「その他」に表示していた86,542千円は、「ソフトウェア仮勘定」81,512千円、「その他」5,030千円として組替えております。

(連結損益計算書)

前連結会計年度において、「特別損失」の「その他」に含めていた「解約違約金」は、重要性が増したため当連結会計年度より区分掲記することとしました。この表示方法の変更を反映させるため、前連結会計年度の連結財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前連結会計年度の連結損益計算書において、「特別損失」の「その他」に表示していた54,024千円は、「解約違約金」53,796千円、「その他」228千円として組替えております。

(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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
貸倒引当金繰入額	1,029千円	472千円
賞与引当金繰入額	22,339	23,062
退職給付費用	2,979	704
広告宣伝費	1,798,423	245,366
回収代行手数料	572,973	413,257
給与手当	164,852	174,033

※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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
工具、器具及び備品	－千円	148千円
ソフトウェア	1,897	51,424
ソフトウェア仮勘定	29,583	41,359
商標権	47	－
計	31,528	92,931

※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25年1月1日 至 平成25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	280,994千円

当連結会計年度（自 平成26年1月1日 至 平成26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	61,921千円
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	14,784千円

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。

※4 事業整理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、事業整理損121,942千円を計上いたしました。これは、メディア事業の整理に伴い途中解約した広告宣伝等に係る違約金の支払いによるものです。

(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25年1月1日 至 平成25年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日)
現金及び預金勘定	768,021千円	1,956,415千円
現金及び現金同等物	768,021	1,956,415

（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。

（注）当連結会計年度より、報告セグメントを従来の「モバイルスポーツメディア事業」から「モバイルゲーム事業」に変更しております。

（1株当たり情報）

	前連結会計年度 （自 平成25年1月1日 至 平成25年12月31日）	当連結会計年度 （自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日）
1株当たり純資産額	131.96円	156.19円
1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失金額（△）	△48.34円	11.02円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	－円	10.87円

（注）1. 平成25年6月1日を効力発生日として普通株式1株を2株に分割いたしました。当該株式分割が前連結会計年度の期首に行われたと仮定し、1株当たり純資産額、1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額を算定しております。

2. 前連結会計年度の潜在株式調整後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。

3. 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25年12月31日）	当連結会計年度 （平成26年12月31日）
純資産の部の合計額（千円）	1,974,389	2,233,406
純資産の部の合計額から控除する金額（千円）	141,966	15,533
（うち新株予約権（千円））	(141,966)	(15,533)
普通株式に係る期末の純資産額（千円）	1,832,422	2,217,872
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）	13,885,476	14,199,476

4. 1株当たり当期純利益金額又は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25年1月1日 至 平成25年12月31日）	当連結会計年度 （自 平成26年1月1日 至 平成26年12月31日）
1株当たり当期純利益金額又は1株当たり当期純損失金額（△）		
当期純利益金額又は当期純損失金額（△）（千円）	△657,116	154,641
普通株主に帰属しない金額（千円）	－	－
普通株式に係る当期純利益金額又は当期純損失金額（△）（千円）	△657,116	154,641
期中平均株式数（株）	13,593,691	14,033,626

(重要な後発事象)

ストックオプションとして発行する新株予約権
第24回新株予約権

当社は、平成26年12月17日開催の当社取締役会において、当社従業員に対して、新株予約権の割当を行う決議をし、平成27年1月6日に発行しました。

- ① 新株予約権の数：2,480個
- ② 新株予約権の発行総額：16,120千円
- ③ 新株予約権の目的となる株式の種類及び数：普通株式 248,000株
- ④ 新株予約権の払込金額：1個当たり6,500円
- ⑤ 新株予約権の権利行使価格：1株当たり881円
- ⑥ 新株予約権の行使により発行する株式の発行価額の総額：218,488千円
- ⑦ 新株予約権の行使時の資本組入額：441円
- ⑧ 新株予約権の行使により発行する株式の資本組入額の総額：109,368千円
- ⑨ 新株予約権の割当日：平成27年1月6日
- ⑩ 新株予約権を発行する理由：当社グループ従業員の当社グループの業績向上に対する貢献意欲や士気を一層高め、当社グループの持続的な成長及び企業価値の向上を図るため