

平成 28 年 3 月 16 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 東証マザーズ)
問合せ先取締役管理本部長 佐武 利治
(TEL.03-5414-6830)

第 21 回及び第 22 回新株予約権（行使価額修正条項付）の取得及び消却に関するお知らせ

当社は、平成 28 年 3 月 16 日開催の取締役会において、平成 26 年 4 月 2 日に第三者割当により発行いたしました当社第 21 回及び第 22 回新株予約権（行使価額修正条項付）（以下「本新株予約権」といいます。）につき、下記のとおり残存する全ての本新株予約権を取得するとともに、取得後直ちに本新株予約権を消却することを決議いたしましたので、お知らせいたします。

記

1. 取得及び消却する新株予約権の内容

(1) 新株予約権の名称	第 21 回新株予約権（行使価額修正条項付）
(2) 取得価格	本新株予約権 1 個あたり 550 円（総額 2,750,000 円）
(3) 取得する新株予約権の数	5,000 個
(4) 消却後に残存する数	0 個

(1) 新株予約権の名称	第 22 回新株予約権（行使価額修正条項付）
(2) 取得価格	本新株予約権 1 個あたり 400 円（総額 2,000,000 円）
(3) 取得する新株予約権の数	5,000 個
(4) 消却後に残存する数	0 個

2. 本新株予約権の取得及び消却の理由

当社は、モバイルプラットフォーム「mobcast」の機能拡充及びネイティブアプリの開発体制の構築、運営に係る人件費及び採用費などに充当することを目的に、大和証券株式会社を割当先として平成26年4月2日に本新株予約権を発行いたしました。

これまで当社は、株価動向をみながら、大和証券株式会社との間のコミットメント契約に基づく本新株予約権の行使要請の機会を図ってまいりましたが、行使価額と実勢価額が乖離しており、当社にとって有利な条件で行使要請を行う機会を得ることができませんでした。

今回、本新株予約権の行使期間満了日（平成28年4月1日）が近付いていることから、大和証券株式会社より平成28年3月11日付で本新株予約権の取得請求通知を受領したため、コミットメント契約に基づき、本新株予約権の全てを平成28年3月31日付で取得するとともに、同日付でその全てを消却するものであります。

3. 新株予約権の取得日及び消却日

平成28年3月31日

4. 今後の見通しについて

当社は本新株予約権の発行及び行使により、2,851,250千円の資金を調達し、以下の用途及び支出時期を予定しておりました。

具体的な用途	金額（千円）	支出予定時期
①モバイルプラットフォーム「mobcast」の機能拡充並びにコミュニケーションツールの開発にかかる人件費及び採用費	210,000	平成26年4月～ 平成26年12月
	250,000	平成27年1月～ 平成28年3月
②ネイティブアプリの開発体制の構築並びに運営にかかる人件費及び採用費	258,000	平成26年4月～ 平成26年12月
	294,000	平成27年1月～ 平成28年3月
③ネイティブアプリ及びブラウザゲームにかかる国内外の知的財産権の取得費用	600,000	平成26年4月～ 平成28年3月
④ネイティブアプリ及びブラウザゲームにかかる国内外の広告・マーケティング費用	410,000	平成26年4月～ 平成26年12月
	829,250	平成27年1月～ 平成28年3月
合計	2,851,250	-

本新株予約権の発行及び行使により、実際に調達できた資金は、536,000千円となりましたが、当該調達資金を上記②のネイティブアプリの開発体制の構築並びに運営にかかる人件費及び採用費に充ちいたしました。主にこれは、当社開発のネイティブアプリゲームである「ド

ラゴンスピンZ」、「【18】キミト ツナガル パズル」及び「爆走！モンスターダッシュ」の開発及び運営にかかる人件費及び採用費であります。

①のモバイルプラットフォーム「mobcast」の機能拡充並びにコミュニケーションツールの開発にかかる人件費及び採用費につきましては、当初計画の一部を見直すことにより、人件費及び採用費の発生を大幅に抑えることができたため、資金調達による資金を充当いたしませんでした。

また、③のネイティブアプリ及びブラウザゲームにかかる国内外の知的財産権の取得費用につきましては、国外のゲームタイトルにかかる知的財産権を取得致しましたが、当該知的財産権の取得にかかる費用は約 20,000 千円と当初の計画に比して小額となりました。また知的財産権の取得という戦略から知的財産権の利用許諾という戦略に転換したことにより、実態として、これら知的財産権の取得費用に充当する目的での資金調達ニーズが大幅に低減したため、資金調達による資金を充当いたしませんでした。

また、④のネイティブアプリ及びブラウザゲームにかかる国内外の広告・マーケティング費用につきましては、主に「【18】キミト ツナガル パズル」のCM実施により、前連結会計年度中に、約 500,000 千円の支出をいたしましたが、当該支出に関しましては、金融機関からの借入資金を充当致しました。

以上のとおり、当初計画の一部見直し及び一部戦略の転換等を行いつつ、本新株予約権の発行の目的である「企業価値の向上」を図ってまいりましたが、前連結会計年度におきましては、当期純損失となったことから、本連結会計年度において、新たに事業計画を策定し、業績の回復、ひいては企業価値の向上に向けて施策を講じております。新たな事業計画の中で、今後の資金調達につきましても、支出予定時期を慎重に検討しつつ、実行していく予定であり、新たに資金調達を決定した場合、適時開示の要件に応じて、速やかに開示いたします。

なお、本新株予約権の取得及び消却が当期の事業計画及び業績に与える影響は軽微であります。

また、当社グループ（当社及び連結子会社）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、連結業績予想については開示しておりません。

以上