



平成30年12月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成30年5月10日

上場会社名 株式会社モブキャストホールディングス 上場取引所 東
 コード番号 3664 URL <https://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
 四半期報告書提出予定日 平成30年5月11日 配当支払開始予定日 —
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期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30年12月期第1四半期の連結業績(平成30年1月1日～平成30年3月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
30年12月期第1四半期	1,625	—	99	—	61	—	38	—
29年12月期第1四半期	—	—	—	—	—	—	—	—

(注) 包括利益 30年12月期第1四半期 32百万円(—%) 29年12月期第1四半期 —百万円(—%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
30年12月期第1四半期	2.25	2.25
29年12月期第1四半期	—	—

(注) 平成29年度12月期第1四半期は、連結財務諸表を作成していないため、前年同四半期実績及び増減率については記載しておりません。

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
30年12月期第1四半期	5,925	1,677	28.0
29年12月期	3,050	1,640	53.3

(参考) 自己資本 30年12月期第1四半期 1,662百万円 29年12月期 1,625百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
29年12月期	—	0.00	—	0.0	0.0
30年12月期	—	—	—	—	—
30年12月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 平成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月期の連結業績予想(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務めるものの、業績予想については開示しない方針です。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 : 無
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 新規 ー 社 (社名) 、 除外 社 (社名) ー

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 無

(3) 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

(4) 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)	30年12月期 1 Q	17,328,808株	29年12月期	17,318,008株
② 期末自己株式数	30年12月期 1 Q	ー株	29年12月期	ー株
③ 期中平均株式数 (四半期累計)	30年12月期 1 Q	17,324,684株	29年12月期 1 Q	16,240,260株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 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) 3 ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報 (3) 連結業績予想に関する説明」をご覧ください。

なお、当社は、平成30年2月27日に株式会社トムスを新たに取得し、連結の範囲に含めております。

(決算補足説明資料の入手方法)

決算説明資料は、TDnetで同日開示しております。また、当社は、平成30年5月10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. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 連結経営成績に関する説明	2
(2) 連結財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想に関する説明	3
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	4
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	4
3. 四半期連結財務諸表及び主な注記	5
(1) 四半期連結貸借対照表	5
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	7
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間	7
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間	8
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	9
(継続企業の前提に関する注記)	9
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	9
(セグメント情報等)	9
(重要な後発事象)	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 連結経営成績に関する説明

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、当社グループは、国内外の有力デベロッパーと共同で新規ゲームタイトルの開発を行いグローバルでの配信を目的としたグローバルアライアンス戦略に基づく国内外パートナー企業との共同開発プロジェクトの企画推進とそれに伴う新規タイトルの共同開発、自社開発タイトルの開発及び配信中タイトルの運営強化に取り組みました。

国内外パートナー企業との共同開発につきましては、平成30年2月22日に、かねてより開発を行っていた「キングダム乱-天下統一への道-(以下、「キングダム乱」)」の配信を開始し、順調な滑り出しとなっております。また、中国Capstone社と共同で開発した1作目のサッカーゲーム「モバサカCHAMPIONS MANAGER」につきましては、同2月8日に台湾、香港、マカオへの配信を開始し、続いて同26日よりグローバル版の世界142ヶ国への配信を開始いたしました。

新規の共同開発プロジェクトにつきましては、中国Capstone社との2作目のサッカーゲームの共同開発契約を締結、さらに、モバイルゲーム化権を獲得した「幽☆遊☆白書」につきましては、国内向けをエイトロウソフト社と、中韓及び東南アジア向けを中国Shanghai Kaiying Network Technology社(KINGNET社)とそれぞれ共同開発契約を締結し、配信に向けて開発を進めております。また、自社開発タイトルの「Project LIP」についても、年内の配信開始に向け、引き続き開発を行っております。

運営中タイトルにつきましては、「モバサカCHAMPIONS MANAGER」日本版におきましては、レジェンドOB選手アレックス・デル・ピエロ氏とのコラボを行う等の施策により前四半期より売上を伸ばしております。また、「18 キミと ツナガル パズル」については文豪ストレイドックス等とのコラボを実施し、「モバプロ2 レジェンド」については山本浩二氏とのコラボ等によりゲームの活性化に努めております。ブラウザゲームにつきましては、前連結会計年度に引き続き、株式会社マイネットエンターテインメントと共同で運営を行い、運営の効率化と利益の最大化を図っております。

以上の結果により、当第1四半期連結累計期間につきましては、主に「キングダム乱」の配信開始による売上が寄与し、売上高は1,625,273千円となりました。費用につきましては、新作タイトルの配信に伴うロイヤリティ及び回収代行手数料等は増加したものの外注費等の削減により営業利益は99,993千円となりました。

さらに、営業外損失として「為替差損」31,082千円、「持分法による投資損失」5,889千円等を計上した結果、経常利益及び税金等調整前四半期純利益は61,910千円、親会社株主に帰属する四半期純損益は38,932千円となりました。なお、平成29年12月期第1四半期累計期間は四半期財務諸表を作成し、四半期連結財務諸表を作成していないため、前年同四半期の比較は行っておりません。

なお、当社は、平成30年4月1日を効力発生日としてゲーム事業を株式会社モブキャストゲームスへ移管し純粋持株会社体制へ移行いたしました。また、平成30年2月27日に株式を取得した株式会社トムス(以下、「トムス」)の業績につきましては、平成30年12月期第2四半期連結会計期間より四半期連結損益計算書に含まれる予定であります。また、同3月28日に取得した株式会社ソーシャルキャピタル総合研究所につきましては、当社グループ全体の業績を鑑み連結の時期を判断してまいります。

(2) 連結財政状態に関する説明

(資産)

当第1四半期連結会計期間末の総資産は、前連結会計年度末より2,875,561千円増加し、5,925,985千円となりました。主な内訳は、「受取手形及び売掛金」が905,196千円、「建物及び構築物」が276,407千円、「土地」が511,000千円、「のれん」が171,130千円増加したことによるものであります。

(負債)

当第1四半期連結会計期間末の負債は、前連結会計年度末より2,839,180千円増加し、4,248,738千円となりました。主な内訳は、「支払手形及び買掛金」が273,017千円、「社債（1年内償還予定の社債を含む）」が192,000千円、「長期借入金（1年内返済予定を含む）」が1,089,110千円、「未払金」が544,871千円増加したことによるものであります。

(純資産)

当第1四半期連結会計期間末の純資産は、前連結会計年度末より36,381千円増加し、1,677,246千円となりました。主な内訳は、「資本金」が2,160千円、「資本剰余金」が2,160千円、「利益剰余金」が38,932千円増加したことによるものであります。

(3) 連結業績予想に関する説明

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。

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、グローバルアライアンス戦略に基づく国内外の共同開発パートナーとの新作タイトルの開発推進と運営強化、及び自社開発タイトルの開発及び運営強化に取り組んでまいります。国内外の共同開発パートナーとの新作タイトルの開発推進につきましては、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、パートナー企業との国内有力IPを用いた新規タイトルの開発及び配信を進めており、中国Capstone社との2作目となるサッカーゲームの開発、「Rプロジェクト」の配信に向けた開発等を行っております。また、自社開発タイトルの「Project LIP」につきましては引き続き年内の配信開始に向け開発を進めております。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。

平成30年2月27日に取得した株式会社トムスにつきましては、国内レースでの勝利実績と当社グループが持つITテクノロジーやマーケティングノウハウを活用し、TEAM TOM'Sのブランド価値を最大化し自動車用品事業のグローバルでの事業拡大を目指します。

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こと、また、トムスの当社グループへの編入による売上・利益の増加幅等が不確定であることから、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. サマリー情報(注記事項)に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

当第1四半期連結会計期間より、株式会社トムスの株式を新たに取得したため、連結の範囲に含めております。

なお、当該連結の範囲の変更は、当四半期連結会計期間の属する連結会計年度の連結財務諸表に重要な影響を与えることは確実であり、連結貸借対照表の総資産額等が増加するものと認識しております。

3. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成30年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,163,606	1,235,608
受取手形及び売掛金	806,789	1,711,985
商品及び製品	—	132,422
仕掛品	—	36,110
原材料及び貯蔵品	—	90,490
その他	254,355	401,204
貸倒引当金	△83	△1,918
流動資産合計	2,224,668	3,605,903
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	36,505	546,494
減価償却累計額	△22,884	△256,465
建物及び構築物(純額)	13,621	290,028
車両運搬具	—	393,135
減価償却累計額	—	△334,100
車両運搬具(純額)	—	59,035
工具、器具及び備品	80,405	364,485
減価償却累計額	△61,398	△320,724
工具、器具及び備品(純額)	19,006	43,760
土地	—	511,000
その他	—	204,699
減価償却累計額	—	△145,994
その他(純額)	—	58,704
有形固定資産合計	32,628	962,530
無形固定資産		
ソフトウェア	217,430	260,181
ソフトウェア仮勘定	288,947	256,627
のれん	—	171,130
その他	5,167	15,495
無形固定資産合計	511,545	703,434
投資その他の資産		
投資有価証券	175,807	169,160
その他	112,073	491,255
貸倒引当金	△6,300	△6,300
投資その他の資産合計	281,580	654,116
固定資産合計	825,755	2,320,081
資産合計	3,050,423	5,925,985

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成29年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成30年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	—	273,017
短期借入金	333,334	333,503
1年内償還予定の社債	—	34,000
1年内返済予定の長期借入金	244,758	522,408
未払金	673,288	1,218,160
未払法人税等	8,119	7,714
賞与引当金	—	8,819
その他	96,587	727,996
流動負債合計	1,356,087	3,125,618
固定負債		
長期借入金	53,380	864,840
社債	—	158,000
退職給付に係る負債	—	53,693
その他	90	46,586
固定負債合計	53,470	1,123,120
負債合計	1,409,558	4,248,738
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,171,757	2,173,917
資本剰余金	790,303	792,463
利益剰余金	△1,348,425	△1,309,493
株主資本合計	1,613,635	1,656,887
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	205	205
為替換算調整勘定	11,452	5,060
その他の包括利益累計額合計	11,657	5,266
新株予約権	4,332	4,332
非支配株主持分	11,239	10,760
純資産合計	1,640,865	1,677,246
負債純資産合計	3,050,423	5,925,985

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

(四半期連結損益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	当第1四半期連結累計期間 (自平成30年1月1日 至平成30年3月31日)
売上高	1,625,273
売上原価	878,205
売上総利益	747,067
販売費及び一般管理費	647,073
営業利益	99,993
営業外収益	
受取利息	280
雑収入	381
営業外収益合計	662
営業外費用	
支払利息	1,707
為替差損	31,082
株式交付費	65
持分法による投資損失	5,889
営業外費用合計	38,745
経常利益	61,910
税金等調整前四半期純利益	61,910
法人税等	23,457
四半期純利益	38,453
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△479
親会社株主に帰属する四半期純利益	38,932

(四半期連結包括利益計算書)

(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	当第1四半期連結累計期間 (自平成30年1月1日 至平成30年3月31日)
四半期純利益	38,453
その他の包括利益	
持分法適用会社に対する持分相当額	△6,391
その他の包括利益合計	△6,391
四半期包括利益	32,061
(内訳)	
親会社株主に係る四半期包括利益	32,540
非支配株主に係る四半期包括利益	△479

(3) 四半期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。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

当社グループの事業は、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。

(重要な後発事象)

当社は、平成30年3月23日開催の当社第14回定時株主総会における決議をうけ、平成30年4月1日を効力発生日として会社分割により当社ゲーム事業を吸収分割承継会社である株式会社モブキャストゲームスへ移管し、持株会社体制への移行が完了しております。