

平成 25 年 11 月 1 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 執行役員経営管理本部長 原田 一 進  
 (TEL. 03 - 5414 - 6830)

平成 25 年 12 月期連結業績予想の修正及び役員報酬の減額に関するお知らせ

当社は、平成 25 年 5 月 8 日に公表いたしました平成 25 年 12 月期（平成 25 年 1 月 1 日～平成 25 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。

また、役員報酬の減額を決定いたしましたので、お知らせいたします。

記

I. 業績予想の修正

1. 平成 25 年 12 月期連結業績予想（平成 25 年 1 月 1 日～平成 25 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)	8,000	1,750	1,700	1,000	75.07
今回発表予想 (B)	5,000	△680	△640	△750	△54.64
増減額 (B) - (A)	△3,000	△2,430	△2,340	△1,750	-
増減率 (%)	△37.5%	-	-	-	-
(ご参考) 前期実績 平成 24 年 12 月期	4,932	1,127	1,117	648	52.98

(注) 平成 25 年 6 月 1 日付にて株式分割 (1 : 2) を行いましたので、上記記載の 1 株当たり当期純利益は、分割後の数値であります。平成 25 年 12 月期より連結財務諸表を作成しているため、前期実績は、当社単体の数字であります。

2. 業績予想修正の理由

(1) 新規自社ゲーム投入の遅れ

第 3 四半期中にリリースを予定しておりましたネイティブアプリゲーム「ドラゴン★スピン」、「激闘!ぼくらのプロ野球!」及びブラウザゲーム「モバイルグランプリ」の投入が予定より大幅に遅れてしまったことから、今期の売上及び利益への寄与が大きく減少してしまいました。

「ドラゴン★スピン」は Android 版が 8 月中の配信、iOS 版が 9 月中の配信を予定していましたが、Android 版が 10 月中旬の配信となり、iOS 版は 12 月配信予定となりました。「激闘!ぼくらのプロ野球!」は Android 版が 8 月中の配信、iOS 版が 9 月中の配信を予定していましたが、Android 版が 10 月中旬の配信となり、iOS 版は 11 月配信予定となりました。「モバイルグランプリ」は 9 月下旬の配信を予定しておりましたが、10 月末の配信となりました。

## (2) パートナーゲーム投入の遅れ

第3四半期から順次リリースを予定しておりましたパートナーゲームが、当初の予定通りに進まず、新規投入タイトル数が当初の見込みより大幅に少なくなってしまうことから、今期の売上及び利益への寄与度合いが大きく減少してしまいました。第3四半期に投入を予定しておりました10タイトルが第4四半期のリリース予定となりました。

## (3) 海外事業の遅れ

海外事業においても、当初5月に予定しておりましたブラウザゲーム「野球の達人（モバプロ韓国版）」の投入が10月になってしまったことや、第3四半期の投入を予定していたネイティブゲームが第4四半期のリリースになってしまったこと、オープン化（他社ゲーム誘致）が11月（「NBA2Kバスケットボールマスター」のリリース）までずれこんだことにより、今期の売上及び利益への寄与度合いが大きく減少してしまいました。

## (4) 広告費の増加

昨年度にスポットのTVCMの広告効果が減衰してきていたことから、今期は、総合ニュース番組内のスポーツコーナーを提供するという新たなチャレンジを行いました。長期間継続して固定枠で広告を展開することで、新規会員の獲得は順調に進みましたが、上記(1)及び(2)に記載のとおり、ゲームの投入が大幅に遅れたことによって、獲得した会員のゲームへの誘導が思ったように進まず、売上に貢献できませんでした。なお、リリースから3年経過する「モバプロ」については広告効果が思ったように出ませんでした。リリースから1年の「モバサカ」は新規会員獲得と課金者数の両面で良い結果が出ております。

また、固定で長期にわたる媒体に積極的に広告展開を行ってきたため、広告効果を判断して柔軟に出稿をコントロールすることができませんでした。

さらに、個別のゲームタイトルの広告から、プラットフォーム「mobcast」のブランディング広告へとシフトし、プロ野球パリーグ・クライマックスシリーズへの協賛や、国際女子サッカークラブ選手権（mobcast cup IWCC）への協賛などを実施しており、これらは会員獲得よりもプラットフォームにコンテンツを提供していただけるパートナー企業の開拓に大きな効果があり、これは来期以降の売上に寄与してくるものと見込んでおります。

## (5) 人件費の増加

オープン化に向けたプラットフォームの機能強化や、新規ネイティブゲームの開発、韓国でのプラットフォームオープン化とネイティブアプリの立ち上げ、及びメディア・マーケティングなど、今年から新たに取り組んだ事業についての体制を充実させた結果、これらに関わる人件費が増加いたしました。

## (6) ソフトウェアの減損計上

資産計上しておりました開発中のコンテンツに係る「ソフトウェア仮勘定」及び開発が完了し償却を開始しているコンテンツに係る「ソフトウェア」について、経営体質の強化を図るため、その回収可能性を保守的に検討した結果、減損を一括して今期の特別損失として約3億円計上することといたしました。これにより、来期以降の償却費負担は大幅に減少いたします。

これらの結果、今期の売上及び利益が当初予想より減少する見込みとなりましたので、業績予想を修正いたします。

上記(1)～(3)の問題は、総じて当社グループのスケジュール管理が甘かったことから起こったことであり、既に組織体制を変更するなどして、来期以降はスケジュールの大幅な遅延が発生しないように対策を講じております。

上記(4)については、広告媒体の大幅な見直しや、将来性のある成長事業へのリソース集中などの対策を講じております。

なお、10月に新規投入いたしましたタイトル（自社ネイティブゲーム「ドラゴン★スピン」Android版、「激闘！ぼくらのプロ野球！」Android版、自社ブラウザゲーム「モバイルグランプリ」、韓国ブラウザゲーム「野球の達人」、パートナーゲーム「NBA2K モバスケ」など）において

は、今期の業績予想に与える影響について不確かであることから、今回の業績予想の修正には織り込んでおりません。また、11月以降に順次リリースされるタイトル（自社ネイティブゲーム「ドラゴン★スピン」iOS版、「激闘！ぼくらのプロ野球！」iOS版、パートナーゲーム10タイトル、韓国ネイティブゲーム2タイトルについても、今回の修正には織り込んでおりません。

## II. 役員報酬の減額について

このたびの平成25年12月期連結業績予想の下方修正という結果を真摯に受け止め、その経営責任を明確にするため、以下のとおり役員報酬の減額を実施いたします。

### (1) 役員報酬減額の内容

代表取締役社長 報酬月額の30%を減額

その他取締役 報酬月額15%を減額

### (2) 対象期間

平成25年11月から平成26年3月まで

※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