



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 (氏名) 佐武 利治 (TEL) 03-5414-6830
 四半期報告書提出予定日 2019年5月15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 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 2019年12月期第1四半期の連結業績(2019年1月1日~2019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	%
2019年12月期第1四半期	1,442	△11.2	△199	—	△215	—	△182	—
2018年12月期第1四半期	1,625	—	99	—	61	—	38	—

(注) 包括利益 2019年12月期第1四半期 △184百万円(—%) 2018年12月期第1四半期 32百万円(—%)

	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
2019年12月期第1四半期	△9.70	—
2018年12月期第1四半期	2.25	2.25

(注) 当社は、2017年12月期第2四半期より四半期連結財務諸表を作成しておりますので、2018年12月期第1四半期の対前年同四半期増減率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	%
2019年12月期第1四半期	4,474	893	19.9
2018年12月期	4,467	914	20.3

(参考) 自己資本 2019年12月期第1四半期 889百万円 2018年12月期 908百万円

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
2018年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00
2019年12月期	—	—	—	—	—
2019年12月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 2019年12月期の配当予想につきましては、現在未定です。

3. 2019年12月期の連結業績予想(2019年1月1日~2019年12月31日)

当社グループ(当社及び連結子会社)の中で主たる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 一社(社名) 一、除外 一社(社名) 一
- (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)	2019年12月期1Q	19,132,208株	2018年12月期	18,577,708株
② 期末自己株式数	2019年12月期1Q	一株	2018年12月期	一株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	2019年12月期1Q	18,861,569株	2018年12月期1Q	17,324,684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。

(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。

○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. 継続企業の前提に関する重要事象等	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
(追加情報)	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

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 2018年2月16日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、財政状態の分析については、当該会計基準を遡って適用した後の数値で前連結会計年度との比較・分析を行っております。

(1) 連結経営成績に関する説明

当第1四半期連結累計期間において当社は、前連結会計年度に引き続き、各社ごとにおける戦略に沿って、売上、利益の拡大を図るとともに、エンターテインメント分野における新たな事業領域への拡大を目指し新規の投資案件を継続して探しております。

モバイルゲーム事業

モバイルゲーム事業につきましては、前連結会計年度に引き続き、国内外の有力デベロッパーとの共同開発プロジェクトの推進とそれに伴う新規タイトルの共同開発及び配信中タイトルの運営強化に取り組ましました。

配信中タイトルの運営強化につきましては、「キングダム乱-天下統一への道-」の配信1周年記念施策や追加機能の搭載により、当第1四半期連結会計期間におけるユニークユーザー数(期間中にアプリを訪問した人数)は89,825人となりました。また、「モバサカCHAMPIONS MANAGER」のユーザーとの対面によるフォローアップ施策等、よりユーザーの方に楽しんでいただけるゲーム運営に努めました。

これらの取組みを行う一方で、自社開発タイトル「18 キミト ツナガル パズル」の譲渡による売上の減少等により、当第1四半期連結累計期間の売上高は863,187千円となりました。また、グローバルアライアンス戦略へのシフトによるコスト構造改革によりコストの変動費化が寄与したこと、さらに、広告宣伝費を16,270千円に抑制したことにより、営業損失は34,413千円となりました。

モバイルゲーム事業については、上記グローバルアライアンス戦略による自社運営タイトルの譲渡及び移管等によりコスト構造の改革は進んでいるものの、引き続き営業損失を計上しております。当第1四半期連結累計期間につきましては広告宣伝費の抑制も行っており、今後も効果的な広告投下を検討する等、経費のコントロールに努めるとともに、モバイルゲーム事業にプラスとなる相手先との資本業務提携の検討も引き続き行っており、引き続きのコスト削減及び他社との提携拡大による収益の改善を図る予定であります。

なお、モバイルゲーム事業につきましては、2018年12月期第1四半期の連結売上高にはモバイルゲーム事業以外のセグメントの売上も含むことから、前年同四半期との比較につきましては記載を割愛しております。

モータースポーツ事業

モータースポーツ事業につきましては、広告収益および事業収益を目的とした年間スポンサー契約の獲得、およびレース参戦車両の技術開発により自動車用品への技術転用や商品開発に必要なデータやノウハウの蓄積のため、国内の主要な自動車レースカテゴリーに参戦しております。当第1四半期連結累計期間は、前連結会計年度に引き続き、自動車レースでの上位入賞がもたらす常勝チーム「トムス」のプレゼンスの維持向上により、トムスブランド製品の品質をアピールし、商品開発車種の増加と海外販売及びネット販売等による販路拡大の基盤づくりを行っております。

売上につきましては、国内主要レースが第2四半期以降に本格的に開催となるため、本格的な広告収益の計上もそれにあわせて当第2四半期連結会計期間以降となる見込みである一方で、自動車用品販売につきましては、新規の自動車パーツの発売を開始する等により新規売上需要を開拓しております。これらの取組により、当第1四半期連結累計期間において、売上高は561,319千円、営業損失は39,410千円となりました。

また、モータースポーツ事業についても、自動車用品販売における商品数及び販売ルートの拡大に加え、引き続きシナジーの見込める相手先との資本業務提携を図ることによる売上の拡大を目指しております。

なお、モータースポーツ事業につきましては、2018年12月期第2四半期連結会計期間から連結対象としたため、前年同四半期との比較につきましては記載を割愛しております。

以上の結果、当第1四半期連結累計年度の当社グループの売上高は、1,442,735千円(前年同四半期は売上高1,625,273千円)となりました。また、営業損失につきましては、199,210千円(前年同四半期は営業利益99,993千円)となりました。また、営業外収益として「受取利息」876千円等、営業外費用として「為替差損」8,414千円等

を計上したことにより、経常損失は215,540千円(前年同四半期は経常利益61,910千円)となりました。さらに、特別利益として「固定資産処分益」1,468千円を計上した結果、税金等調整前四半期純損失は214,072千円(前年同四半期は税金等調整前四半期純利益61,910千円)、四半期純損失は183,393千円(前年同四半期は四半期純利益38,453千円)、親会社株主に帰属する四半期純損失は182,862千円(前年同四半期は親会社株主に帰属する四半期純利益38,932千円)となりました。

(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7,194千円増加し、4,474,703千円となりました。これは主に、現金及び預金が394,004千円減少した一方、受取手形及び売掛金が196,011千円、建設仮勘定が76,622千円、ソフトウェア仮勘定が11,989千円、繰延税金資産が33,707千円増加したこと等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27,705千円増加し、3,580,808千円となりました。これは主に、長期借入金63,135千円減少した一方、支払手形及び買掛金が86,098千円、未払金が153,422千円増加したこと等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20,512千円減少し、893,894千円となりました。これは主に、資本金が82,771千円、資本剰余金が82,771千円増加し、利益剰余金が182,775千円減少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の提供、ブランド資源の価値最大化のプロデュース及び経営支援を行うことで、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」ことを重要な戦略と位置付けています。

モバイル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に専念し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、「劇的采配!プロ野球リバーサル」、「ナナカゲ〜七つの王国と月影の傭兵団〜」の配信に向けた準備、新規タイトル「プロジェクトU」の開発及び新規IPの獲得及び共同開発先との契約締結を進めてまいります。

また、モータースポーツ事業につきましては、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、トム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、モバイル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. 継続企業の前提に関する重要事象等

継続企業の前提に関する重要事象等を解消するための対応策等

当社グループは2018年12月期において、営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する当期純損失を計上し、当第1四半期連結累計期間においても、営業損失、経常損失、親会社株主に帰属する四半期純損失を計上しており、依然として、継続企業の前提に関する重要な疑義を生じさせるような事象又は状況が存在していると認識しております。

それに対し、2018年10月にモルガン・スタンレー MUFG証券株式会社に対して発行した新株予約権の行使が2019年4月に完了し、また、2019年4月に第三者割当増資が完了していることから本四半期決算開示日時時点で、財務基盤は一定の安定化が図られております。

また、収益面では、モータースポーツ事業においては安定した収益が引き続き翌四半期以降に見込めます。モバイルゲーム事業においては、引き続き、提携先とのアライアンス戦略の推進により自社の初期開発コストを低減していることから、従来に比べ収益性の改善が見込めます。また、モバイルゲーム事業の運営について、様々な効率化施策を進めたことから、人件費、その他費用を抑制し、固定費については減少しております。

これらの結果、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断しております。

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 (2018年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2019年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,111,135	717,131
受取手形及び売掛金	952,186	1,148,197
商品及び製品	164,767	179,669
仕掛品	36,158	22,716
原材料及び貯蔵品	91,667	83,779
その他	337,707	438,305
貸倒引当金	△1,096	△26
流動資産合計	2,692,526	2,589,774
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	547,894	548,159
減価償却累計額	△270,856	△275,533
建物及び構築物(純額)	277,038	272,626
機械装置及び運搬具	548,732	546,125
減価償却累計額	△439,464	△444,306
機械装置及び運搬具(純額)	109,267	101,819
工具、器具及び備品	364,396	378,311
減価償却累計額	△319,720	△328,469
工具、器具及び備品(純額)	44,676	49,842
土地	511,000	511,000
建設仮勘定	59,506	136,129
その他	57,734	57,734
減価償却累計額	△51,739	△52,396
その他(純額)	5,994	5,337
有形固定資産合計	1,007,483	1,076,754
無形固定資産		
ソフトウェア仮勘定	76,405	88,395
のれん	161,056	156,225
その他	11,260	11,976
無形固定資産合計	248,721	256,597
投資その他の資産		
投資有価証券	146,086	140,883
繰延税金資産	165,184	198,891
その他	213,913	218,207
貸倒引当金	△6,405	△6,405
投資その他の資産合計	518,778	551,576
固定資産合計	1,774,983	1,884,928
資産合計	4,467,509	4,474,703

(単位:千円)

	前連結会計年度 (2018年12月31日)	当第1四半期連結会計期間 (2019年3月31日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	245,502	331,600
短期借入金	150,000	125,004
1年内返済予定の長期借入金	294,120	267,418
未払金	1,042,723	1,196,145
未払法人税等	38,752	8,421
賞与引当金	-	12,362
その他	349,164	278,517
流動負債合計	2,120,263	2,219,467
固定負債		
長期借入金	1,350,110	1,286,975
退職給付に係る負債	55,653	52,221
その他	27,075	22,145
固定負債合計	1,432,839	1,361,341
負債合計	3,553,103	3,580,808
純資産の部		
株主資本		
資本金	2,421,686	2,504,457
資本剰余金	1,045,021	1,127,793
利益剰余金	△2,570,192	△2,752,967
株主資本合計	896,515	879,283
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	210	210
為替換算調整勘定	11,661	10,159
その他の包括利益累計額合計	11,872	10,370
新株予約権	1,451	203
非支配株主持分	4,567	4,036
純資産合計	914,406	893,894
負債純資産合計	4,467,509	4,474,703

(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)

	前第1四半期連結累計期間 (自2018年1月1日 至2018年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2019年1月1日 至2019年3月31日)
売上高	1,625,273	1,442,735
売上原価	878,205	1,043,638
売上総利益	747,067	399,096
販売費及び一般管理費	647,073	598,307
営業利益又は営業損失(△)	99,993	△199,210
営業外収益		
受取利息	280	876
雑収入	381	1,086
営業外収益合計	662	1,963
営業外費用		
支払利息	1,707	5,188
為替差損	31,082	8,414
株式交付費	65	358
持分法による投資損失	5,889	3,699
その他	-	631
営業外費用合計	38,745	18,292
経常利益又は経常損失(△)	61,910	△215,540
特別利益		
固定資産処分益	-	1,468
特別利益合計	-	1,468
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	61,910	△214,072
法人税、住民税及び事業税	23,457	3,028
法人税等調整額	-	△33,707
法人税等合計	23,457	△30,678
四半期純利益又は四半期純損失(△)	38,453	△183,393
非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	△479	△530
親会社株主に帰属する四半期純利益又は親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	38,932	△182,862

(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)

	前第1四半期連結累計期間 (自2018年1月1日 至2018年3月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2019年1月1日 至2019年3月31日)
四半期純利益又は四半期純損失(△)	38,453	△183,393
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	△1,502
その他の包括利益合計	△6,391	△1,502
四半期包括利益	32,061	△184,895
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	32,540	△184,364
非支配株主に係る四半期包括利益	△479	△530

(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。

(追加情報)

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」(企業会計基準第28号 2018年2月16日)等を当第1四半期連結会計期間の期首から適用しており、繰延税金資産は投資その他資産の区分に表示し、繰延税金負債は固定負債に表示しております。

(セグメント情報等)

前第1四半期連結累計期間(自 2018年1月1日 至 2018年3月31日)

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。

当第1四半期連結累計期間(自 2019年1月1日 至 2019年3月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益または損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント			その他 (注)1	合計	調整額 (注)2	四半期連結 損益計算書 計上額 (注)3
	モバイルゲーム事業	モータースポーツ事業	計				
売上高							
外部顧客への売上高	863,187	561,319	1,424,507	18,228	1,442,735	—	1,442,735
セグメント間の内部売上高 又は振替高	1,040	—	1,040	108,990	110,031	△110,031	—
計	864,227	561,319	1,425,547	127,218	1,552,766	△110,031	1,442,735
セグメント損失(△)	△34,413	△39,410	△73,823	△17,437	△91,260	△107,950	△199,210

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、コンテンツ等の取得及び再生事業等を含んでおります。

2. セグメント損失の調整額△107,950千円は全社費用等であり、主に報告セグメントに帰属しない一般管理費であります。

3. セグメント損失は、四半期連結損益計算書の営業損失と調整を行っております。

(重要な後発事象)

2019年3月22日付開催の取締役会において決議された下記、第三者割当による新株式の発行に関し2019年4月8日に払込が完了しました。

発行株式数:普通株式 335,600株

発行価額:1株あたり298円

発行価額の総額:100,008,800円

資本組入額:1株あたり149円

資本組入額の総額:50,004,400円

払込日:2019年4月8日

割当先:藪考樹(当社代表取締役)

資金使途:当社グループで設立計画を策定中の新たなテクノロジーをエンターテインメント分野に応用する新しいビジネスに投資をする「(仮称)エンテックファンド」に係る資金として