

平成24年12月期 決算短信〔日本基準〕（非連結）

平成25年2月5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) 取締役管理本部長 (氏名) 清田 卓生 TEL 03-5715-1521
 定時株主総会開催予定日 平成25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25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)

(百万円未満切り捨て)

1. 平成24年12月期の業績（平成24年1月1日～平成24年12月31日）

(1) 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	%
24年12月期	4,932	143.9	1,127	116.3	1,117	119.0	648	33.8
23年12月期	2,022	—	521	—	510	—	484	—

	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	%	%	%
24年12月期	105.95	103.34	52.6	53.8	22.9
23年12月期	90.23	—	107.8	60.4	25.8

(参考) 持分法投資損益 24年12月期 ー百万円 23年12月期 ー百万円

(2) 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
24年12月期	2,824	1,761	61.9	270.05
23年12月期	1,329	716	53.9	131.62

(参考) 自己資本 24年12月期 1,748百万円 23年12月期 716百万円

(3) 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
24年12月期	934	△227	229	1,593
23年12月期	424	△102	141	656

2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向	純資産 配当率
	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	百万円	%	%
23年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
24年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
25年12月期(予想)	—	—	—	—	—	—	—	—

3. 平成25年12月期の業績予想（平成25年1月1日～平成25年12月31日）

(%表示は、通期は対前期、四半期は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり 当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
第2四半期(累計)	—	—	—	—	—	—	—	—	—
通期	7,000	41.9	1,750	55.3	1,700	52.1	1,000	54.3	147.91

第2四半期(累計)の業績予想は行っておりません。詳細については、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(次期の見通し)」をご覧ください。

※ 注記事項

(1) 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

「会計基準等の改正に伴う会計方針の変更」の詳細については、決算短信（添付資料）22ページ「4. 財務諸表

(7) 会計方針の変更」をご覧ください。

(2) 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

24年12月期	6,474,000株	23年12月期	5,441,000株
24年12月期	一株	23年12月期	一株
24年12月期	6,117,252株	23年12月期	5,366,479株

当社は平成24年3月8日付で普通株式1株につき500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。

※ 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25年2月6日（水）に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24年3月8日付で、普通株式1株につき500株の株式分割を行っております。当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	3
(3) 利益配分に関する基本方針及び当期・次期の配当	4
(4) 事業等のリスク	4
2. 当社の状況	11
3. 経営方針	13
(1) 会社の経営の基本方針	13
(2) 目標とする経営指標	13
(3) 中長期的な会社の経営戦略	13
(4) 会社の対処すべき課題	13
4. 財務諸表	15
(1) 貸借対照表	15
(2) 損益計算書	17
(3) 株主資本等変動計算書	19
(4) キャッシュ・フロー計算書	21
(5) 継続企業の前提に関する注記	22
(6) 重要な会計方針	22
(7) 会計方針の変更	22
(8) 表示方法の変更	23
(9) 追加情報	23
(10) 財務諸表に関する注記事項	24
(損益計算書関係)	24
(株主資本等変動計算書関係)	25
(キャッシュ・フロー計算書関係)	26
(持分法損益等)	26
(セグメント情報等)	26
(1株当たり情報)	26
(重要な後発事象)	27
5. その他	28
(1) 役員の異動	28

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

当事業年度におけるモバイルインターネット市場は、スマートフォンの急速な普及により、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）の利用者も急拡大しております。

ソーシャルゲームの国内における市場規模は、平成24年度には対前年比137%の3,870億円、平成25年度は同110%の4,256億円と予想されております（株式会社矢野経済研究所予測）。

このような事業環境の下、当社は、前事業年度に引き続き、自社運営モバイルプラットフォーム「mobcast」の機能強化と、モバイルソーシャルゲームの開発及び運営に取り組みました。新規コンテンツとして、平成24年7月にサッカーゲーム「モバサカ」を、平成24年9月にメジャーリーグ野球ゲーム「メジャプロ」を配信いたしました。平成24年11月には、当社のプラットフォームを外部ディベロッパーに開放するオープン化も実現し、外部ディベロッパー製作のコンテンツ（株式会社コナミデジタルエンタテインメント製「Jリーグドリームレジェンズ」）の配信も開始しました。また、スポーツを軸に、ターゲットを絞ったプロモーション施策を実施し、効率的な会員数の拡大と収益基盤の強化に取り組んでまいりました。既存のゲームコンテンツであるプロ野球ゲーム「モバプロ」や競馬ゲーム「モバダビ」の売上が順調に推移し、また新規コンテンツである「モバサカ」、「メジャプロ」も好調に立ち上がりました。

以上の結果、当事業年度の売上高は、4,932,004千円（前年同期比143.9%増）、営業利益は1,127,205千円（前年同期比116.3%増）、経常利益は1,117,455千円（前年同期比119.0%増）、当期純利益は648,114千円（前年同期比33.8%増）となりました。

（次期の見通し）

平成25年12月期につきましては、引き続き、モバイルプラットフォーム「mobcast」において、自社及び外部ディベロッパー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。自社ゲームに関しては、既存コンテンツである「モバプロ」、「モバダビ」、「モバサカ」及び「メジャプロ」を、より多くのユーザーに楽しんでいただけるような運営及び追加開発を行ってまいります。新規ソーシャルゲームとしては、2本以上のタイトルを追加する計画であります。外部ディベロッパー製のゲーム（オープン化による誘致）に関しては、多くの開発会社と交渉を進めており、順次配信してまいります。また、ソーシャルゲームの海外展開も積極的に進めてまいります。具体的には、韓国NEOWIZ INTERNET社との提携により、平成25年春に、韓国で韓国プロ野球ゲームの配信を開始する予定であり、さらに、平成25年2月に買収した株式会社エンタークルーズ（現 株式会社モブキャストイーシー）のネットワークと開発力を活用して、平成25年秋に、韓国でサッカーゲームの配信を開始する予定であります。韓国での展開結果を精査した上で、他のアジア諸国や北米、欧州へと展開を進めてまいります。以上を踏まえ、平成25年12月期の売上予想に関しては、国内市場での自社ゲーム売上及び他社ゲーム手数料収入のみを計上し、不確実性の高い海外事業については計画値に織り込んでおりません。費用に関しては、開発費用及び運営費用、開発人材の採用費用、広告宣伝費用、本社移転関連費用等を見込んでおります。

なお、当社は年次で事業計画を立てているため、第2四半期累計期間の業績予想については開示しておりません。また、上記の将来に関する記述及び以下の業績予想数値は、本資料発表時に当社が入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な不確定要素により変動する可能性があります。

平成25年12月期 通期業績見通し（平成25年1月1日～平成25年12月31日）

売上高	7,000百万円（前事業年度比41.9%増）
営業利益	1,750百万円（前事業年度比55.3%増）
経常利益	1,700百万円（前事業年度比52.1%増）
当期純利益	1,000百万円（前事業年度比54.3%増）

当社は、平成25年2月1日を効力発生日とする株式交換により、株式会社エンタークルーズ（現 株式会社モブキャストイーシー）の完全親会社となりました。従いまして、平成25年12月期第1四半期より、連結決算を行います。本株式交換による平成25年12月期の当社連結業績に与える影響は、現在精査中であり、影響を与えることが判明した場合には、速やかに公表いたします。

(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)

当事業年度末における総資産は2,824,343千円となり、前事業年度末に比べ、1,495,291千円増加いたしました。

流動資産合計は2,548,101千円となり、前事業年度末に比べ、1,310,356千円増加いたしました。これは、主に、現金及び預金、売掛金、前払費用の増加によるものであります。

固定資産合計は276,241千円となり、前事業年度末に比べ、184,934千円増加いたしました。これは、主に、敷金、ソフトウェア仮勘定の増加によるものであります。

(負債)

当事業年度末における負債は1,063,107千円となり、前事業年度末に比べ、450,177千円増加いたしました。

流動負債合計は1,046,419千円となり、前事業年度末に比べ、546,459千円増加いたしました。これは、主に、未払法人税等の増加によるものであります。

固定負債合計は16,688千円となり、前事業年度末に比べ、96,282千円減少いたしました。これは、主に、長期借入金の減少によるものであります。

(純資産)

当事業年度末における純資産は1,761,235千円となり、前事業年度末に比べ、1,045,113千円増加いたしました。

これは、主に、増資による資本金の増加197,377千円、資本準備金の増加186,702千円、当期純利益の計上による利益剰余金の増加648,114千円によるものであります。

② キャッシュ・フローの状況

当事業年度における現金及び現金同等物（以下、「資金」という。）は、前事業年度末に比べ937,083千円増加し、1,593,919千円となりました。

(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、934,900千円（前事業年度比120.4%増）となりました。これは、主に、税引前当期純利益の増加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、227,717千円（前事業年度比122.1%増）となりました。これは、主に、無形固定資産の取得及び敷金の支払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、229,900千円（前事業年度比62.1%増）となりました。これは、主に、株式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

	平成23年12月期	平成24年12月期
自己資本比率 (%)	53.9	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 (%)	45.0	4.8
インタレスト・カバレッジ・レシオ (倍)	157.3	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23年12月期の時価ベースの自己資本比率については、当社が非上場であったため、記載していません。

(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、当面は、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す。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は、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 モバイル関連市場について

当社は、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プラットフォーム事業を主たる事業領域としていることから、ネットワークの拡充と高速化、低価格化、スマートフォンに代表されるデバイスの進化、多様化、それに伴う情報通信コストの低価格化等により、モバイル関連市場が今後も拡大していくことが事業展開の基本条件であると考えております。

平成24年12月末時点で携帯電話契約数は1億2,912万件であり、その約99%が高速データ通信が可能な状況にあります（電気通信事業者協会発表）。さらに、スマートフォンが急速に普及しており、平成24年度のスマートフォン出荷台数は前年比15%増となる2,790万台に達し、モバイル端末総出荷台数の約69%を占めると予測されております（株式会社MM総研予測）。

当社は、これらの統計に基づき、今後より安価でより快適にモバイルを利用出来る環境が整い、モバイル関連市場は拡大を続けるものと見込んでおります。ただし、今後新たな法的規制の導入、利用料金の改定を含む通信事業者の動向など、当社の予期せぬ要因によりモバイル関連市場の発展が阻害される場合には、当社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 技術革新について

モバイル業界は技術革新や顧客ニーズの変化のサイクルが極めて早いのが特徴であり、新たなテクノロジーを基盤としたサービスの新規参入が相次いで行われております。また、端末の技術革新も絶えず進展し、スマートフォン等の高機能なモバイルインターネット端末が登場し、普及が進んできております。当社は、このような急速に変化する環境に柔軟に対応すべく、オープンソースを含む先端的なテクノロジーの知見やノウハウの蓄積、更には高度な技能を習得した優秀な技術者の採用を積極的に推進していく方針です。

しかしながら、係る知見やノウハウの蓄積、技術者の獲得に困難が生じた場合等には、急速な技術革新に対する適切な対応が遅れる、または対応ができない可能性があります。更に、このような対応に伴ってシステム投資や人件費等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、当社の技術的優位性やサービス競争力の低下を招き、当社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 ソーシャルゲーム市場について

ソーシャルゲーム（※１）の国内における市場規模は、平成24年には3,870億円、平成25年は4,256億円となると予想されております（株式会社矢野経済研究所予測）。ソーシャルゲーム市場は急拡大しており、市場は今後も成長するものと予想されておりますが、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。

b. 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、スポーツ系コンテンツを中心としたモバイルエンターテインメント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、「モバプロ」、「モバダビ」、「モバサカ」及び「メジャプロ」の自社開発スポーツソーシャルゲーム等が幅広い層に支持され、急速に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、当社は、スポーツ系に特化したモバイルエンターテインメントプラットフォーム「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

当社のモバイルプラットフォ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に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エヌ・ティ・ティ・ドコモ、KDD I 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 少数コンテンツへの依存について

当事業年度において、当社は、売上の大半をソーシャルゲームサービスに依存しており、また、当社のソーシャルゲームサービスは少数のゲームタイトルで構成されております。当該状況に関しましては、新たなゲームコンテンツの配信、外部ディベロッパー製コンテンツの当社プラットフォームでの配信（オープン化）等によって、売上高全体が拡大し解消が進むものと予想しております。しかし、環境変化や外部ディベロッパーの動向等により、新規コンテンツの配信や外部ディベロッパー製コンテンツの配信が予定通りに進まない場合には、当社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

当社のソーシャルゲームサービスの主軸タイトルである「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

当社は、エンターテインメントプラットフォーム「m o b c a s t」を、より多くのユーザーに楽しんでいただくため、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、オープン化を平成24年11月より開始いたしました。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。

c. システムに関するリスク

当社は、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。

d. 不正行為等に関するリスク

当社は、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、システムの対策を講じております。

しかしながら、当社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。

e. リアル・マネー・トレード（RMT）に関するリスク

当社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、当社では、主要なオークションサイトを定期的に巡回し、当社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、当社のアイテムを用いたRMTが発生・拡大した場合には、当社及び当社サービスの信頼性やブランドが毀損し、当社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。

f. サービスの安全性及び健全性に関するリスク

当社は、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10,500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3,150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 m o b c a s t 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、当社は、当社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、当社及び当社サービスの信頼性やブランドが毀損し、当社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. 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プラットフォ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

当社が運営するエンターテインメントプラットフォーム「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、当社並びに当社サービスの信頼性やブランドが毀損し、当社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

当社が提供するソーシャルゲームサービスに関しては、上記e.記載のRMTや、f.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。当社が提供するソーシャルゲームには、そこにいる「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」等に対しての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処・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ーヤー（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ーヤー（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、ゲームのプレー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ーヤーに対して、例えばゲーム上で敵と戦うキャラクターや、プレー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。

h. 組織体制に関するリスク

当社の組織体制は、小規模であり、業務執行体制もそれに準じたものになっております。当社は、事業規模の拡大に合わせ、優秀な人材を幅広く採用し、従業員がその能力を最大限に発揮できる最適な組織体制を適時構築し、公平な評価制度、人材育成制度、報酬制度を構築・運用することが必要と考えております。しかしながら、当社の採用基準を満たす優秀な人材の確保が計画通り進まなかった場合や評価制度、育成制度等が効果的に機能しなかった場合には、当社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、当社は、今後の事業拡大に対応するためには、内部管理体制について一層の充実を図る必要があると認識しております。しかしながら、事業規模に適した内部管理体制の構築に遅れが生じた場合、当社の事業及び業績に影響を及ぼす可能性があります。

i. 自然災害等に関するリスク

当社は本社以外の事業所は保有していないため、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。

j. 配当政策に関するリスク

当社は設立以来、当期純利益を計上した場合においても、財務基盤を強固にすること、積極的な事業展開を行っていくことが重要であると考え、配当を実施しておりません。一方で、株主への利益還元につきましては、重要な経営課題であると認識しており、将来の事業展開と経営の体質強化のための内部留保を確保しつつ、剰余金の配当を検討する考えであります。

しかしながら、現時点での配当実施の可能性及びその実施時期については未定であります。

k. 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。平成24年12月末現在これらのストック・オプションによる潜在株式数は499,000株であり、発行済株式総数6,474,000株の7.7%に相当しております。

2. 当社の状況

当社は、モバイルインターネット上で、エンターテインメントプラットフォーム「m o b c a s t」の運営を行うモバイルプラットフォーム事業を展開し、ソーシャルメディアサービス及びソーシャルゲームサービスの2サービスの提供を行っております。

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、スポーツジャンルの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、ニュース等の情報を得て、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機能を備えております。

「m o b c a s t」の特徴は、スポーツに特化している点であり、会員はスポーツという普遍的なテーマを共通言語とし、新たなコミュニティの形成や友人間での相互理解を深めることができます。

(1) サービスについて

・ ソーシャルメディアサービスについて

「m o b c a s t」は、ニュース配信やスポーツ実況中継等の機能を有するソーシャルメディアでもあり、ユーザー間の活発なコミュニケーションが発生しております。

・ ソーシャルゲームサービスについて

「m o b c a s t」で提供しているソーシャルゲームの企画、開発、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」、競馬ゲーム「モバダビ」、サッカーゲーム「モバサカ」及びメジャーリーグ野球ゲーム「メジャプロ」を提供しております。

また、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ことができる「オープン化」を実施し、当事業年度末時点で株式会社コナミデジタルエンタテインメント製の「Jリーグドリームレジェンズ」が提供されております。

(2) 収益構成について

当社のモバイルプラットフォーム事業の売上は、主に①有料課金収入、②広告メディア収入、③プラットフォーム手数料で構成されております。

① 有料課金収入

当社は、モバイルプラットフォーム事業を、ソーシャルメディアサービスとソーシャルゲームサービスの2サービスにおいて運営しております。両サービスは、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。

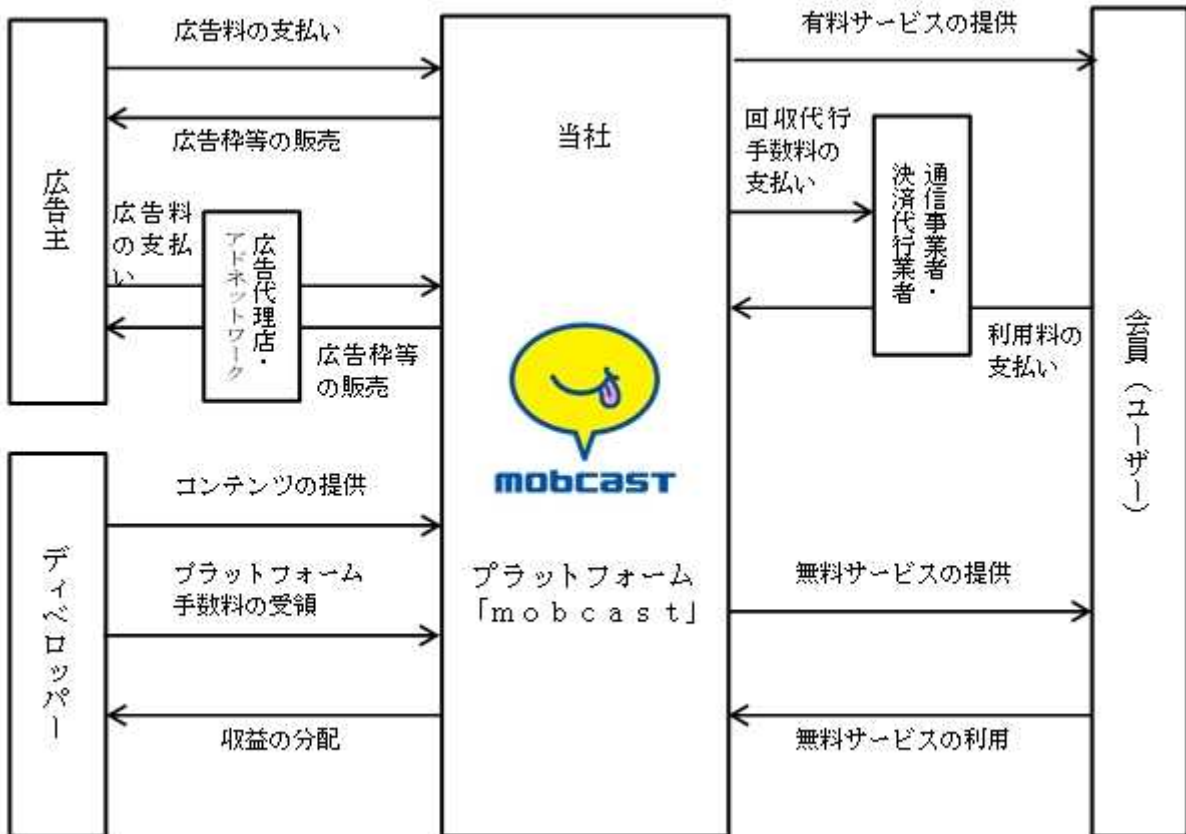
② 広告メディア収入

当社は、「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が、「m o b c a s t」上で展開する広告メディアサービスは、自社で広告を企画できるため、将来的にはSNS機能と広告コンテンツを連動させた新しいジャンルの広告モデルの開発も行う計画であります。

③ プラットフォーム手数料

当社は、プラットフォーム「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。

[事業系統図]



3. 経営方針

(1) 会社の経営の基本方針

当社は、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

当社は、モバイルプラットフォーム事業として、ソーシャルメディアサービスとソーシャルゲームサービスを提供しております。

ソーシャルメディアサービスにおいては、スポーツを軸に既存メディアと緊密な連携をとりながら、新たなサービスを提供していく計画です。

ソーシャルゲームサービスにおいては、次の3つの方針で事業展開を進めております。

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スポーツゲームやスポーツ関連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

当社が開発したスポーツゲームの海外展開を積極的に進めてまいります。まずは、韓国で野球ゲームとサッカーゲームの配信を開始し、その後、他のアジア諸国、北米、欧州へと展開してまいります。

(4) 会社の対処すべき課題

当社は、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

当社は、「mobcast」上で、ゲームをキラーコンテンツとして、スポーツに特化した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。当社が開発及び運営を行っているソーシャルゲームは、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、会員が他社のソーシャル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。

② サイトの安全性及び健全性強化への対応

当社は、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. 財務諸表
(1) 貸借対照表

(単位：千円)

	前事業年度 (平成23年12月31日)	当事業年度 (平成24年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	656,836	1,593,919
売掛金	572,737	704,066
前払費用	7,416	174,942
繰延税金資産	1,450	56,945
その他	2,153	20,015
貸倒引当金	△2,851	△1,788
流動資産合計	1,237,744	2,548,101
固定資産		
有形固定資産		
建物	1,037	7,763
減価償却累計額	△185	△1,335
減損損失累計額	—	△6,338
建物(純額)	852	89
工具、器具及び備品	2,728	20,609
減価償却累計額	△1,596	△6,098
減損損失累計額	—	△162
工具、器具及び備品(純額)	1,131	14,347
有形固定資産合計	1,984	14,437
無形固定資産		
特許権	993	881
商標権	486	842
ソフトウェア	37,837	50,773
ソフトウェア仮勘定	2,147	62,457
その他	805	1,080
無形固定資産合計	42,269	116,035
投資その他の資産		
投資有価証券	—	50
破産更生債権等	8,400	8,400
長期前払費用	464	37,800
繰延税金資産	46,007	28,720
敷金	581	79,198
貸倒引当金	△8,400	△8,400
投資その他の資産合計	47,053	145,768
固定資産合計	91,307	276,241
資産合計	1,329,052	2,824,343

(単位: 千円)

	前事業年度 (平成23年12月31日)	当事業年度 (平成24年12月31日)
負債の部		
流動負債		
短期借入金	10,000	—
1年内返済予定の長期借入金	67,760	28,456
未払金	381,784	403,050
未払費用	815	3,859
未払法人税等	4,522	504,534
未払消費税等	29,889	51,715
前受金	—	45,653
預り金	5,188	9,151
流動負債合計	499,960	1,046,419
固定負債		
長期借入金	112,970	16,688
固定負債合計	112,970	16,688
負債合計	612,930	1,063,107
純資産の部		
株主資本		
資本金	179,995	377,372
資本剰余金		
資本準備金	25,000	211,702
資本剰余金合計	25,000	211,702
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金	511,126	1,159,240
利益剰余金合計	511,126	1,159,240
株主資本合計	716,121	1,748,315
新株予約権	—	12,919
純資産合計	716,121	1,761,235
負債純資産合計	1,329,052	2,824,343

(2) 損益計算書

(単位:千円)

	前事業年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)	当事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)
売上高	2,022,313	4,932,004
売上原価	623,151	1,517,937
売上総利益	1,399,162	3,414,066
販売費及び一般管理費	878,065	※1 2,286,861
営業利益	521,097	1,127,205
営業外収益		
撤退事業関連収益	—	806
その他	2	149
営業外収益合計	2	955
営業外費用		
支払利息	2,696	1,957
株式交付費	226	8,593
撤退事業関連損失	7,807	—
その他	157	154
営業外費用合計	10,887	10,705
経常利益	510,213	1,117,455
特別損失		
固定資産除却損	55,468	※2 2,894
減損損失	—	※3 6,500
その他	2,000	—
特別損失合計	57,468	9,395
税引前当期純利益	452,745	1,108,060
法人税、住民税及び事業税	1,317	498,153
法人税等調整額	△32,806	△38,207
法人税等合計	△31,488	459,945
当期純利益	484,234	648,114

売上原価明細書

区分	前事業年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)			当事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)		
	注記 番号	金額 (千円)	構成比 (%)	注記 番号	金額 (千円)	構成比 (%)
I 広告媒体費		2,597	0.4		—	—
II 労務費		65,878	10.6		157,250	10.4
III 外注費		1,792	0.3		22,712	1.5
IV 諸経費	※1	552,882	88.7	※1	1,337,974	88.1
売上原価		623,151	100.0		1,517,937	100.0

前事業年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)	当事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)
※1. 諸経費の主な内訳は、次の通りであります。 支払手数料 408,363千円	※1. 諸経費の主な内訳は、次の通りであります。 支払手数料 1,118,557千円

(3) 株主資本等変動計算書

(単位: 千円)

	前事業年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)	当事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)
株主資本		
資本金		
当期首残高	154,995	179,995
当期変動額		
新株の発行	25,000	197,377
当期変動額合計	25,000	197,377
当期末残高	179,995	377,372
資本剰余金		
資本準備金		
当期首残高	—	25,000
当期変動額		
新株の発行	25,000	186,702
当期変動額合計	25,000	186,702
当期末残高	25,000	211,702
資本剰余金合計		
当期首残高	—	25,000
当期変動額		
新株の発行	25,000	186,702
当期変動額合計	25,000	186,702
当期末残高	25,000	211,702
利益剰余金		
その他利益剰余金		
繰越利益剰余金		
当期首残高	26,892	511,126
当期変動額		
当期純利益	484,234	648,114
当期変動額合計	484,234	648,114
当期末残高	511,126	1,159,240
利益剰余金合計		
当期首残高	26,892	511,126
当期変動額		
当期純利益	484,234	648,114
当期変動額合計	484,234	648,114
当期末残高	511,126	1,159,240
株主資本合計		
当期首残高	181,887	716,121
当期変動額		
新株の発行	50,000	384,080
当期純利益	484,234	648,114
当期変動額合計	534,234	1,032,194
当期末残高	716,121	1,748,315
新株予約権		
当期首残高	—	—
当期変動額		
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	—	12,919
当期変動額合計	—	12,919
当期末残高	—	12,919

(単位：千円)

	前事業年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)	当事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)
純資産合計		
当期首残高	181,887	716,121
当期変動額		
新株の発行	50,000	384,080
当期純利益	484,234	648,114
株主資本以外の項目の当期変動額(純額)	—	12,919
当期変動額合計	534,234	1,045,113
当期末残高	716,121	1,761,235

(4) キャッシュ・フロー計算書

(単位:千円)

	前事業年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)	当事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税引前当期純利益	452,745	1,108,060
減価償却費	43,266	43,507
減損損失	—	6,500
貸倒引当金の増減額(△は減少)	7,484	△1,063
支払利息	2,696	1,957
固定資産除却損	55,468	2,894
売上債権の増減額(△は増加)	△489,174	△131,328
前受金の増減額(△は減少)	—	45,653
前払費用の増減額(△は増加)	△1,961	△167,568
未払金の増減額(△は減少)	326,219	14,992
未払又は未収消費税等の増減額	22,830	21,826
未払法人税等(外形標準課税)の増減額(△は減少)	2,980	3,693
破産更生債権等の増減額(△は増加)	△6,300	—
その他	11,132	△10,569
小計	427,386	938,557
利息及び配当金の受取額	2	92
利息の支払額	△2,933	△1,914
法人税等の支払額	△290	△1,835
営業活動によるキャッシュ・フロー	424,165	934,900
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	△1,673	△23,413
貸付けによる支出	—	△20,000
無形固定資産の取得による支出	△100,213	△102,972
敷金及び保証金の回収による収入	200	—
敷金及び保証金の差入による支出	△165	△81,281
その他	△658	△50
投資活動によるキャッシュ・フロー	△102,510	△227,717
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)	△9,158	△10,000
長期借入れによる収入	190,000	—
長期借入金の返済による支出	△88,750	△135,586
株式の発行による収入	49,773	375,486
財務活動によるキャッシュ・フロー	141,865	229,900
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	463,521	937,083
現金及び現金同等物の期首残高	193,315	656,836
現金及び現金同等物の期末残高	656,836	1,593,919

(5) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(6) 重要な会計方針

1. 有価証券の評価基準及び評価方法

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

2. 固定資産の減価償却の方法

(1) 有形固定資産

定率法によっております。

(2) 無形固定資産

自社利用ソフトウェア

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) 長期前払費用

定額法によっております。

3. 繰延資産の処理方法

株式交付費

支出時に全額費用として処理しております。

4. 引当金の計上基準

貸倒引当金

債権の貸倒れ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。

5. 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しか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。

6. その他財務諸表作成のための基本となる重要な事項

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。

(7) 会計方針の変更

(1株当たり当期純利益に関する会計基準等の適用)

当事業年度より、「1株当たり当期純利益に関する会計基準」（企業会計基準第2号 平成22年6月30日）、「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第4号 平成22年6月30日公表分）及び「1株当たり当期純利益に関する実務上の取扱い」（実務対応報告第9号 平成22年6月30日）を適用しております。

この適用により、当事業年度に行った株式分割は、前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定し、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。

なお、これによる影響については、「(10)財務諸表に関する注記事項（1株当たり情報）」に記載しております。

(8) 表示方法の変更

(貸借対照表関係)

前事業年度において、「無形固定資産」の「その他」に含めておりました「ソフトウェア仮勘定」は、金額的重要性が増したため、当事業年度より独立記載することとしております。この表示方法の変更を反映させるため、前事業年度の財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前事業年度の貸借対照表において、「無形固定資産」の「その他」に表示していた2,952千円は、「ソフトウェア仮勘定」2,147千円、「その他」805千円として組み替えております。

(損益計算書関係)

前事業年度において、独立記載しておりました「営業外収益」の「受取利息」2千円は、金額的重要性が乏しくなったため、当事業年度より「営業外収益」の「その他」に含めて表示することとしております。この表示方法の変更を反映させるため、前事業年度の財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前事業年度の損益計算書において、「営業外収益」の「受取利息」2千円は、「営業外収益」の「その他」として組み替えております。

(キャッシュ・フロー計算書関係)

前事業年度において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に含めておりました「前払費用の増減額(△は増加)」は、金額的重要性が増したため、当事業年度より独立記載することとしております。この表示方法の変更を反映させるため、前事業年度の財務諸表の組替えを行っております。

この結果、前事業年度のキャッシュ・フロー計算書において、「営業活動によるキャッシュ・フロー」の「その他」に表示していた9,170千円は、「前払費用の増減額(△は増加)」△1,961千円、「その他」11,132千円として組み替えております。

(9) 追加情報

(会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準等の適用)

当事業年度の期首以後に行われる会計上の変更及び過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」(企業会計基準第24号 平成21年12月4日)及び「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第24号 平成21年12月4日)を適用しております。

(10) 財務諸表に関する注記事項

(損益計算書関係)

※ 1. 販売費に属する費用のおおよその割合は前事業年度79%、当事業年度82%、一般管理費に属する費用のおおよその割合は前事業年度21%、当事業年度18%であります。

主要な費目及び金額は次のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)	当事業年度 (自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)
広告宣伝費	475,477千円	1,437,075
減価償却費	2,168	4,484
貸倒引当金繰入額	1,820	1,788
回収代行手数料	211,831	428,525

※ 2. 固定資産除却損

前事業年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

固定資産除却損は、工具、器具及び備品215千円、ソフトウェア20,657千円、その他34,595千円であります。

当事業年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

固定資産除却損は、ソフトウェア仮勘定2,894千円であります。

※ 3. 減損損失

前事業年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

当事業年度において、以下の資産について減損損失を計上いたしました。

場所	用途	種類
東京都品川区	本社事務所	建物
東京都品川区	本社事務所	工具、器具及び備品

本社事務所の建物、工具、器具及び備品については、本社移転の意思決定を行ない、移転後使用しない資産は、回収可能価額まで減額しその減少額を減損損失として認識しております。その内訳は、建物6,338千円、工具、器具及び備品162千円となります。

(株主資本等変動計算書関係)

前事業年度(自 平成23年1月1日 至 平成23年12月31日)

1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

	当事業年度期首 株式数 (株)	当事業年度 増加株式数 (株)	当事業年度 減少株式数 (株)	当事業年度末 株式数 (株)
発行済株式				
普通株式(注)	10,682	200	—	10,882
合計	10,682	200	—	10,882
自己株式				
普通株式	—	—	—	—
合計	—	—	—	—

(注) 普通株式の発行済株式総数の増加200株は、第三者割当による新株の発行による増加であります。

2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

該当事項はありません。

3. 配当に関する事項

該当事項はありません。

当事業年度(自 平成24年1月1日 至 平成24年12月31日)

1. 発行済株式の種類及び総数並びに自己株式の種類及び株式数に関する事項

	当事業年度期首 株式数 (株)	当事業年度 増加株式数 (株)	当事業年度 減少株式数 (株)	当事業年度末 株式数 (株)
発行済株式				
普通株式(注)	10,882	6,463,118	—	6,474,000
合計	10,882	6,463,118	—	6,474,000
自己株式				
普通株式	—	—	—	—
合計	—	—	—	—

(注) 普通株式の発行済株式総数の増加事由は、以下のとおりであります。

株式分割に伴う増加	5,960,555株
公募増資に伴う増加	350,000株
第三者割当増資に伴う増加	80,000株
新株予約権の行使に伴う増加	72,563株

2. 新株予約権及び自己新株予約権に関する事項

区分	新株予約権の内訳	新株予約権の 目的となる 株式の種類	新株予約権の目的となる株式の数(株)				当事業年度末 残高 (千円)
			当事業年度 期首	当事業年度 増加	当事業年度 減少	当事業年度 期末	
提出会社	ストック・オプション としての新株予約権	—	—	—	—	—	12,919
合計	合計	—	—	—	—	—	12,919

3. 配当に関する事項

該当事項はありません。

(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貸借対照表に掲記されている科目の金額との関係

	前事業年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当事業年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
現金及び預金勘定	656,836千円	1,593,919千円
現金及び現金同等物	656,836	1,593,919

(持分法損益等)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

当社は、モバイルプラットフォ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。

(1株当たり情報)

	前事業年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当事業年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
1株当たり純資産額	131.62円	270.05円
1株当たり当期純利益金額	90.23円	105.95円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	－円	103.34円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、新株予約権の残高はありますが、当社株式は非上場であり、期中平均株価の把握ができませんので記載していません。		当社株式は、平成24年6月26日をもって、東京証券取引所マザーズ市場に上場しているため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額については、新規上場日から当事業年度末までの平均株価を期中平均株価とみなして算定しております。

(注) 1. 当社は、平成24年3月8日付で株式1株につき500株の株式分割を行っております。前事業年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して1株当たり純資産額及び1株当たり当期純利益金額を算定しております。

(会計方針の変更)

当事業年度より、「1株当たり当期純利益に関する会計基準」(企業会計基準第2号 平成22年6月30日)、「1株当たり当期純利益に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第4号 平成22年6月30日公表分)及び「1株当たり当期純利益に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第9号 平成22年6月30日)を適用しております。

この適用により、当事業年度に行った株式分割は、前事業年度の期首に行われたと仮定して1株当たり純資産額及び1株当たり当期純利益金額を算定しております。

これらの会計基準等を適用しなかった場合の、前事業年度の1株当たり純資産額及び1株当たり当期純利益金額は、以下のとおりであります。

1株当たり純資産額	65,807.92円
1株当たり当期純利益金額	45,116.55円

2. 1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前事業年度 (自 平成23年 1 月 1 日 至 平成23年12月31日)	当事業年度 (自 平成24年 1 月 1 日 至 平成24年12月31日)
当期純利益(千円)	484,234	648,114
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(千円)	484,234	648,114
期中平均株式数(株)	5,366,479	6,117,252
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益の算定に含めなかった潜在株式の概要	新株予約権10種類(新株予約権の数1,769個)。	新株予約権1種類(新株予約権の数1,740個)。

(重要な後発事象)

株式会社エンタークルーズとの株式交換契約について

当社は、平成25年1月7日開催の取締役会において、株式会社エンタークルーズ（以下「エンタークルーズ」）を完全子会社、当社を完全親会社とする株式交換（以下「本株式交換」）を行うことを決議し、同日付で株式交換契約を締結いたしました。本株式交換は、平成25年2月1日に効力を発生しております。

1. 株式交換の目的

当社は、ソーシャルゲーム及びソーシャルメディアを中心としたモバイルプラットフォーム事業を展開しております。主たるサービスであるソーシャルゲームサービスにおいては、ユーザーに求められる質の高いゲームを継続的に開発・運営していくことが必要となります。そのため、当社は優秀な技術者、特にゲーム開発経験者の採用を積極的に行ってまいりました。また、当社では、海外展開を今後の成長戦略の重点としております。

今回、当社の今後の成長を加速するため、高いゲーム開発力を有し、韓国及びインドネシアに開発拠点を有するエンタークルーズの株式を取得し、連結子会社化することとしました。

当社のソーシャルゲームの開発・運営力と、エンタークルーズのPCゲーム開発力及びアジアでのネットワークを有機的に結びつけることで、ソーシャルゲームの開発力をより一層強化し、海外展開のスピードを速め、成長を加速することができると判断いたしました。両社で事業シナジーを創出することで、一層の企業価値向上を目指してまいります。

2. 株式交換の方式

当社を完全親会社、エンタークルーズを完全子会社とする株式交換となります。本株式交換は、当社については、会社法第736条第3項の規定に基づく簡易株式交換の手続により、当社の株主総会決議による承認を受けずに行い、また、エンタークルーズについては、平成25年1月30日開催の臨時株主総会の決議による承認を受け、平成25年2月1日に効力が発生いたしました。

3. 株式交換に係る割当の内容

(1) 株式の割当比率

エンタークルーズの普通株式1株に対して、当社の普通株式11.88株を、エンタークルーズのA種優先株式1株に対して、当社の普通株式41.72株を割当交付いたしました。

(2) 株式交換により交付する株式数

当社は、本株式交換に際して、新たに普通株式279,404株を発行し、本株式交換により当社がエンタークルーズの発行済株式の全部を取得する時点の直前時のエンタークルーズの株主に対し、割当交付いたしました。

(注) 株式会社エンタークルーズは、平成25年2月1日付にて、株式会社モブキャストイーシーに商号変更しております。

5. その他

(1) 役員の異動

該当事項はありません。