

2024年10月4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ホールディングス
代表者名 代表取締役CEO 藪 考 樹
(コード番号: 3664 東証グロース)
問合せ先 取締役グループ管理本部長 眞田 和 昭
(TEL.03 - 5414 - 6830)

第1回無担保転換社債型新株予約権付社債及び第34回新株予約権の 資金用途変更に関するお知らせ

当社は、2022年6月3日付「第三者割当による第1回無担保転換社債型新株予約権付社債及び第34回新株予約権の発行、新株予約権付社債及び新株予約権の買取契約の締結並びに 主要株主及び主要株主である筆頭株主の異動に関するお知らせ」にて開示いたしました、第1回無担保転換社債型新株予約権付社債及び第34回新株予約権の発行により調達した資金の用途について、下記のとおり変更することといたしましたので、お知らせします。

1. 変更の理由・経緯

第1回無担保転換社債型新株予約権付社債及び第34回新株予約権は、「(1) 子会社モブキャストゲームスにおける成長のための投資資金」として400百万円、「(2) 当社における新規企業取得又は出資費用」として201百万円を支出するために調達したものでありますが、それぞれにおいて下記のとおり変更することと致しました。

(1) 子会社モブキャストゲームス(注)における成長のための投資資金

子会社モブキャストゲームスにおける成長のための投資資金として、①大型ゲームタイトルのプロデュースに関連して他社が保有するIP取得のためのライセンス費用として150百万円、②ゲーム以外の新デジタルサービスやゲームジャンル以外のアプリケーションとして、例えばヘルスケア分野やライブ配信又は各種情報サービス分野にて事業化を検討するための市場調査やアプリケーションの企画開発等の研究開発費用として100百万円、③オリジナルIP創出に関して、ウェブトゥーンやキャラクター等の開発と制作に150百万円を充当するための資金用途として発行したものです。しかしながら、①に関しては、欧米や中国などグローバル規模でモバイルゲーム市場が開発費の暴騰や人気ライセンスIPの獲得競争が激化しており、そのような中、当社としてはIPの獲得に向けて進めてまいりましたが、新たな大型ゲームタイトルに関連するIPを取得するまでに至りませんでした。また、②

に関して、新規に事業化に繋がる案件の創出タイミングを見計らっておりましたが、調達資金を活用するタイミングが見出せないでいた状況下において、足元で進めている既存のアプリケーション（主要なアプリケーションとしては、「炎炎ノ消防隊 炎舞ノ章」、「転生したらスライムだった件～魔国連邦創世記（ロードオブテンペスト）～」となります。）の開発資金の調達が困難になってきたこともあり、2023年1月から2024年8月にかけて、①及び②の調達資金を既存のアプリケーションの開発費用に充当することと致しました。また、③のオリジナルIP創出用の資金の一部も同様に既存のアプリケーションの開発費用に充当することと致しました。尚、上記①乃至③に係る資金として、当社から子会社モブキャストゲームスに対して、2022年6月に289百万円の出資、2023年11月から12月にかけて23百万円の貸付、2023年12月に88百万円の出資を実施しております。

（2）当社における新規企業取得又は出資費用

グループ全体の成長のためには新規企業の取得が必要という考えの下、資金調達後当社グループがブランド価値の有効活用策の企画提案、経営サポート等を行うことで当該企業の企業価値が上昇するといったシナジーの創出が見込まれるような投資先を模索し、数社の投資先候補と交渉まで至りましたが、最終的に当社の投資戦略に合致せず、結果として現時点では1社に対して5百万円の出資をするに至っております。一方で、2023年10月に、当社グループ会社のブランド価値を高めるべくTVCMを放映することになり、当該プロジェクトを子会社モブキャストエージェントが進めるにあたり、当該撮影費用及び放映費用として96百万円を同社へ貸付けました。加えて、2024年4月に、子会社ゆとりの空間が今後TVCM等のプロモーション活動を展開していくための運営費用として100百万円を出資しました（当該出資により、当社の株式会社ゆとりの空間に対する出資比率は2024年4月末時点で57.8%となっております。）。

（注）株式会社モブキャストゲームスは2023年2月に「株式会社X-VERSE」に商号を変更し、その後2024年5月に「NINJIN株式会社」に商号を変更しております。

2. 変更の内容

上記記載の理由により、2022年6月3日付「第三者割当による第1回無担保転換社債型新株予約権付社債及び第34回新株予約権の発行、新株予約権付社債及び新株予約権の買取契約の締結並びに主要株主及び主要株主である筆頭株主の異動に関するお知らせ」に記載いたしました資金用途を下記のとおり変更致します。

変更前

具体的な用途	金額 (百万円)	支出予定時期
--------	-------------	--------

(1) 子会社モブキャストゲームスにおける成長のための投資資金		
①大型ゲームのプロデュースに関連して他社が保有する IP 取得のためのライセンス費用	<u>150</u>	2022 年 6 月～ 2025 年 12 月
②ゲーム以外のサービスの事業化を検討するための市場調査やアプリケーションの企画開発等の研究開発費用	<u>100</u>	2022 年 6 月～ 2025 年 12 月
③オリジナル IP 創出に関するウェブトゥーンやキャラクター等の開発及び制作費用	<u>150</u>	2022 年 6 月～ 2025 年 12 月
計	400	
(2) 当社における新規企業取得又は出資費用		
	<u>201</u>	2022 年 6 月～ 2025 年 12 月
計	<u>201</u>	
合計	601	

変更後

具体的な用途	金額 (百万円)	支出予定時期
(1) 子会社モブキャストゲームスにおける成長のための投資資金		
①大型ゲームのプロデュースに関連して他社が保有する IP 取得のためのライセンス費用	<u>0</u>	— —
②ゲーム以外のサービスの事業化を検討するための市場調査やアプリケーションの企画開発等の研究開発費用	<u>0</u>	— —
③オリジナル IP 創出に関するウェブトゥーンやキャラクター等の開発及び制作費用	<u>100</u>	2022 年 6 月～ 2024 年 8 月
④既存のアプリケーションの開発費用	<u>300</u>	2023 年 1 月～ 2024 年 8 月
計	400	
(2) 当社における新規企業取得又は出資費用		
①新規投資先企業の取得費用	<u>5</u>	2023 年 10 月
計	<u>5</u>	
(3) モブキャストゲームス以外の子会社における成長のための投資資金		
①子会社モブキャストエージェントが実施する TVCM 撮影	<u>96</u>	2023 年 10 月

<u>費用及び放映費用</u>		
<u>②子会社ゆとりの空間が今後 TVCM 等のプロモーション活動を展開していくための運営費用</u>	<u>100</u>	<u>2024年4月</u>
<u>計</u>	<u>196</u>	
<u>合計</u>	<u>601</u>	

3. 今後の見通し

本件、資金使途の変更が、当社 2024 年 12 月期連結業績に与える影響はありません。

以上