



2018年5月11日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 マ イ ネ ッ ト  
 住 所 東 京 都 港 区 北 青 山 二 丁 目 11 番 3 号  
 代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 上 原 仁  
 (コード番号：3928)  
 問 い 合 わ せ 先 取 締 役 村 兼 躍  
 コーポレート本部長  
 TEL. 03-6864-4261

**業績予想の修正に関するお知らせ**

当社は、2018年3月26日に公表した「連結業績予想に関するお知らせ」にて第2四半期累計期間の連結業績予想を未定としておりましたが、合理的な算出が可能となったため、下記の通り修正いたします。また通期連結業績予想に関しても、今後の新規案件獲得に一定の前提を置いた上で、公表することといたしましたので下記の通りお知らせします。

記

1. 2018年12月期 第2四半期累計 連結業績予想の修正 (2018年1月1日～2018年6月30日)

(単位：百万円)

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	親会社株主に帰属する 当期純利益	E B I T D A
前回発表予想(A)	未定	未定	未定	未定	未定
今回修正予想(B)	5,400 ～5,600	△670 ～△530	△700 ～△560	△3,680 ～△3,540	△130 ～0
増減額(B-A)	—	—	—	—	—
増減率(%)	—	—	—	—	—
前期連結業績 (2017年12月期 上期)	5,820	211	189	△177	975

2. 2018年12月期 通期 連結業績予想 (2018年1月1日～2018年12月31日)

(単位：百万円)

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	親会社株主に帰属する 当期純利益	E B I T D A
今回発表予想	11,500 ～12,000	△650 ～△350	△700 ～△400	△3,680 ～△3,400	360 ～640
前期連結業績 (2017年12月期)	11,957	611	550	12	2,085

3. 2018年12月期 下期 連結業績予想（2018年7月1日～2018年12月31日）

（単位：百万円）

	売上高	営業利益	経常利益	親会社株主に帰属する 当期純利益	E B I T D A
今回発表予想	6,100 ～6,400	20 ～180	0 ～160	0 ～140	490 ～640
前期連結業績 (2017年12月期 下期)	6,137	399	361	190	1,109

4. 業績予想の修正の理由

本日公表している「当社サーバーへの不正アクセスに関する最終報告についてのお知らせ」※1のとおり、2018年3月1日12時頃から当社グループが運営するゲームサービスの一部サーバーに対して不正アクセスが発生し、13タイトルに長時間メンテナンス等の影響が及んだため、連結業績への影響額算定が困難となり業績予想を未定にしておりました。

現在は、サービス停止した13タイトル全てのゲームが再開しております（神魔×継承！ラグナブレイクの一部プラットフォーム（Ameba版、dゲーム版、GREE版、mixi版）を除く）。既に再開しているゲームタイトルの売上予測に関しては、不正アクセスにより一時中断した影響等を織り込むことが困難な状況となっているものの、一定の予測は立てられる状況となってまいりました。

未だ不確定な要因が多い状況ではありますが、現時点で判明している情報を基に第2四半期連結累計期間業績、通期連結業績予想についてレンジにより開示を行うことといたしました。しかしながら、今後の状況変化などにより業績の予想に影響が生じた場合には、速やかに業績予想の修正開示を行いたいと考えております。

第2四半期連結累計期間業績、通期連結業績予想のレンジ売上高、営業利益、経常利益の下限に関しては、13タイトルの売上見通し及びコスト構造の適正化を現在予測できる範囲で合理的に算出したものであり、上限に関しては13タイトルの再開後の売上が今後軒並み堅調に推移した場合の予測となります。

親会社株主に帰属する当期純利益は、株式会社C&Mゲームス（現株式会社マイネットゲームス（旧株式会社マイティゲームス））買収に係るのれんの超過収益力が悪化することに伴い、2018年3月末時点の帳簿価額の全額15.1億円を減損処理するとともに、付随して発生する繰延税金資産7.2億円の取り崩しを行う予定となっております。その他の特別損失に関するレンジの下限については、現在予測できる範囲における最大損失額として協業先への補填等の額を5億円と見積もりしております。また上限については、協業先への補填等の額を4.7億円としております。

なお、上記の特別損失、繰延税金資産の取り崩し金額は、現状見積もることができる合理的な金額を織り込んでおりますが、概算金額であり変動する可能性がございます。また、当社グループの会計監査人である新日本有限責任監査法人と現時点も協議をしている状況であるため、確定した情報ではございません。

一方で、4月に株式会社グラニから獲得した「神獄のヴァルハラゲート」、「黒騎士と白の魔王」の収益貢献は、現在予測できる合理的な範囲内の数字を取り込んでおります。

業績予想を基に新たな外部資金による資金調達がない前提で作成した連結貸借対照表から算出される自己資本比率は、第2四半期末及び決算期末において、下限であっても50%を超える水準となり、キャッシュ・フローの状況に関しては、フリーキャッシュフローが下限であっても下期にはプラスに転じる見通しとなっております。

上記業績予想の通り、第2四半期累計期間において、今回の当社サーバーへの不正アクセスによる損失を出し切り、下期で親会社株主に帰属する当期純利益も含め、黒字化を目指してまいります。

当社グループでは、今回の事態を厳粛に受け止め、外部の専門家を含めた再発防止及び抜本的なセキュリティ対策を実行するプロジェクトを立ち上げ、実施していくことで、信頼の回復に努めつつ、引き続きゲームサービス業という新たな業態を確立していくことを目指し、ゲームサービス事業の事業戦略である100タイトル100チームに向けて事業を推進してまいります。

- ※1 当社サーバーへの不正アクセスの概要と経過について下記の通り開示を行ってまいりました。
- 2018年3月5日 「当社サーバーへの不正アクセスの発生と対応について」
  - 同日 「(訂正) 当社サーバーへの不正アクセスの発生と対応について」
  - 2018年3月23日 「当社サーバーへの不正アクセスに関する概要、経緯及びサービス再開状況」
  - 2018年3月26日 「当社サーバーへの不正アクセスに関する中間報告書についてのお知らせ」

以上