



第12期（2015年12月期） 第2四半期決算説明資料

株式会社モブキャスト
（証券コード 3664）
<http://mobcast.co.jp/>

1. 2015年12月期2Q 連結決算概要	• • • • •	3
2. 2015年12月期3Q 施策	• • • • •	7
参考資料	• • • • •	15
用語集	• • • • •	24



1. 2015年12月期2Q 連結決算概要

	2Q実績	YoY	QoQ
売上高	919,949千円	▲0.6%	8.4%
営業利益	▲108,167千円	—	—

ネイティブゲーム

『【18】キミト ツナガル パズル』
3/12配信開始後、順調な立ち上がり
運営体制の強化、新ステージ追加、
IPコラボ等実施



© PSYCHO-PASS サイコパス

『爆走！モンスターダッシュ』
配信開始に向け、準備

ブラウザゲーム

新規会員数**11**万人増

パートナーゲーム
2タイトル配信開始

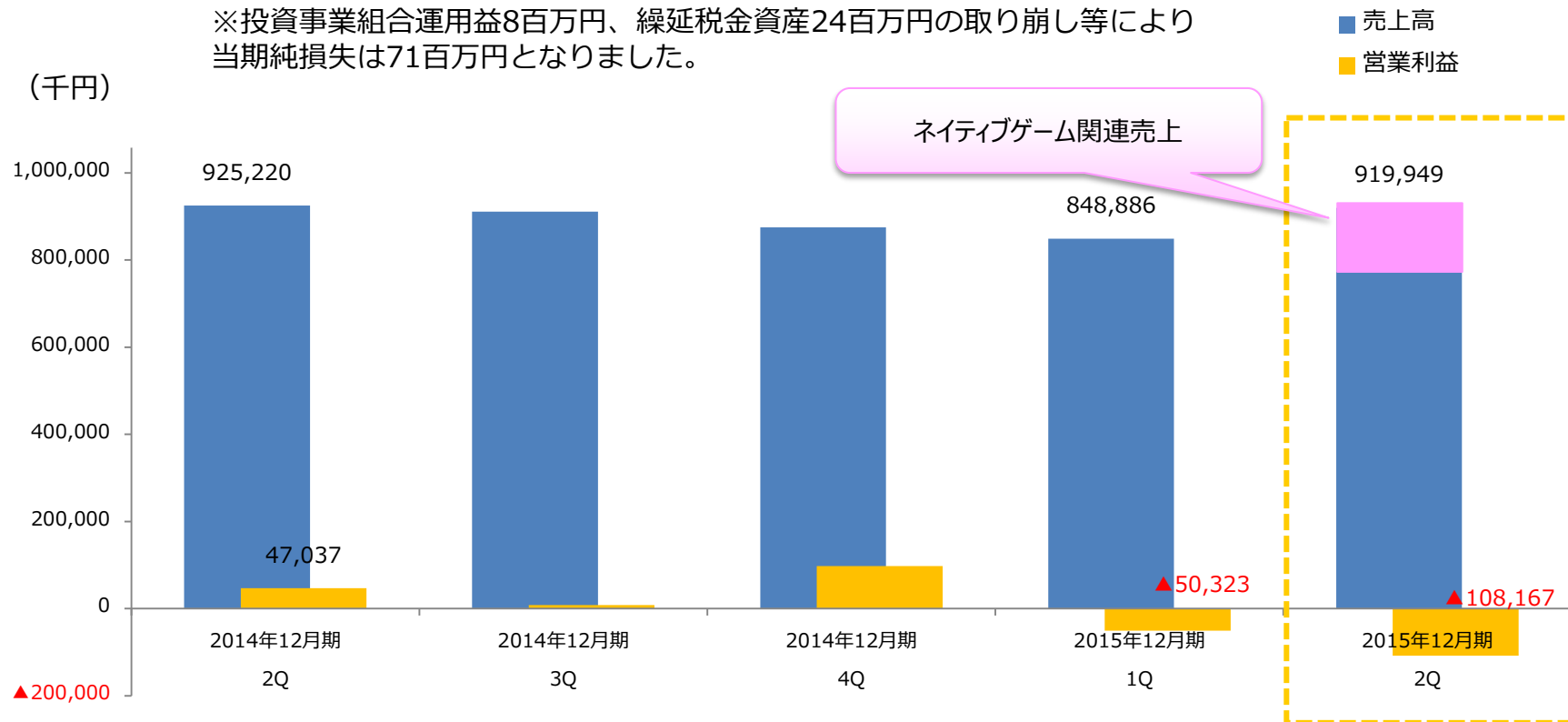
海外

Gala Sports Technology社と
サッカーゲーム
『Football Master』の
共同開発契約を締結

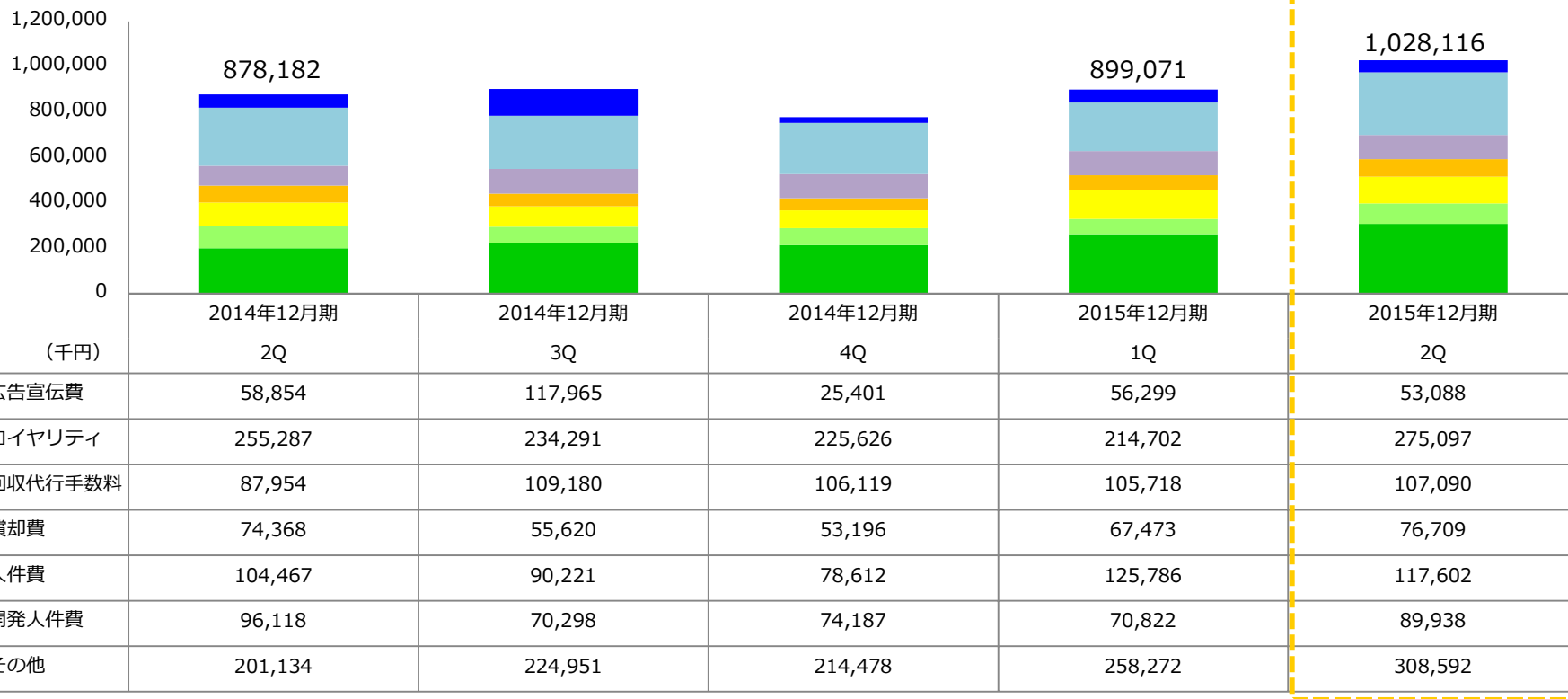
米国ゲームショウE3参加
欧米の取引先を開拓開始

ネイティブゲーム関連が売上に貢献。一方、将来収益への投資と一時発生費用により営業損失となりました。

※投資事業組合運用益8百万円、繰延税金資産24百万円の取り崩し等により当期純損失は71百万円となりました。



海外ライセンス関連 及び 新規タイトルの研究費等 一時的な費用が増加。





2. 2015年12月期3Q 施策

『爆走！モンスターダッシュ』、『18』の売上を日本・韓国で爆発させ、ブラウザゲームと並ぶ収益基盤を目指します。

ネイティブゲーム

『爆走！モンスターダッシュ』
7/2 配信開始

3週間で**100万DL**突破、**好調**な滑り出し
コラボイベントの実施

『18』

SVS*機能追加により、
さらなる売上の増加を狙う

上記2タイトルのTVCMを含む
プロモーションを展開予定

ブラウザゲーム

『モバノブ』
dゲーム**で配信

パートナータイトル
1本配信予定

海外

韓国版『爆走！モンスターダッシュ』を
配信

『Football Master』：9月末配信開始予定

交渉中案件
(共同開発)

- ・モバサカ：中国ゲームデベロッパと
世界配信に向け共同開発

(ライセンスアウト)

- ・【18】：香港通信キャリアへ
- ・国内有名アニメIPを中国有力
プラットフォームへ

* SVS:ユーザー同士の対戦を促すための当社独自のゲーム内競争システム

** dゲーム: NTTドコモ様の提供するゲームのプラットフォーム



日本、韓国は自社配信、海外はパートナー企業様による配信となります。

※ 海外ライセンスの売上構成については、契約金、レベニューシェア、及びレベニューシェアに伴うMG（最低保証金）です。

ネイティブゲーム 現状と今後の予定



『爆走！モンスターダッシュ』



7月 2日 配信開始

7月23日 3週間で**100万DL**突破

マルチプレイの対戦回数：

配信後1ヶ月で**220,000回**以上

マルチプレイの参加人数：

延べ**890,000人**以上

ランキング : AppStore、GooglePlay
ゲーム総合 とともに最高5位

フィーチャー : AppStore「ベスト新着ゲーム」
GooglePlay「おすすめゲーム」

『爆走！モンスターダッシュ（韓国）』



7月30日

韓国での事前登録開始

8月中旬

韓国での配信開始予定



Football Master

— CHAIN ELEVEN —

中国 Gala Sports 社と共同開発契約を締結
対応機種：iOS、Android、他

中国展開においては現地プラットフォーム
**Tencent、Qihoo 360と提携、
強力なマーケティングを実施**

2015年9月より世界17ヶ国にて順次配信予定



<http://mobcast.co.jp/>

本資料には、将来の予測や、見通し、判断、戦略等に関する記述が含まれていますが、それらの記述は、当社が資料作成時点で入手可能な情報に基づき判断したものであり、その情報の正確性を保証するものではありません。各種要因の変化等により、実際とは異なる可能性がございます。

本資料の作成に当たっては、記載されている情報に誤りや漏れ等が無いよう、細心の注意を払っておりますが、その情報の正確性及び完全性を保証するものではありません。



參考資料



社名	株式会社モブキャスト (mobcast inc.)
URL	http://mobcast.co.jp/
住所	東京都港区六本木6丁目8番10号 STEP六本木4F
設立	2004年3月26日
代表取締役社長	藪 考樹 (やぶ こうき)
資本金	978,475千円
グループ従業員数	171名
子会社等	mobcast Korea inc.
上場取引所	東京証券取引所 マザーズ [3664]

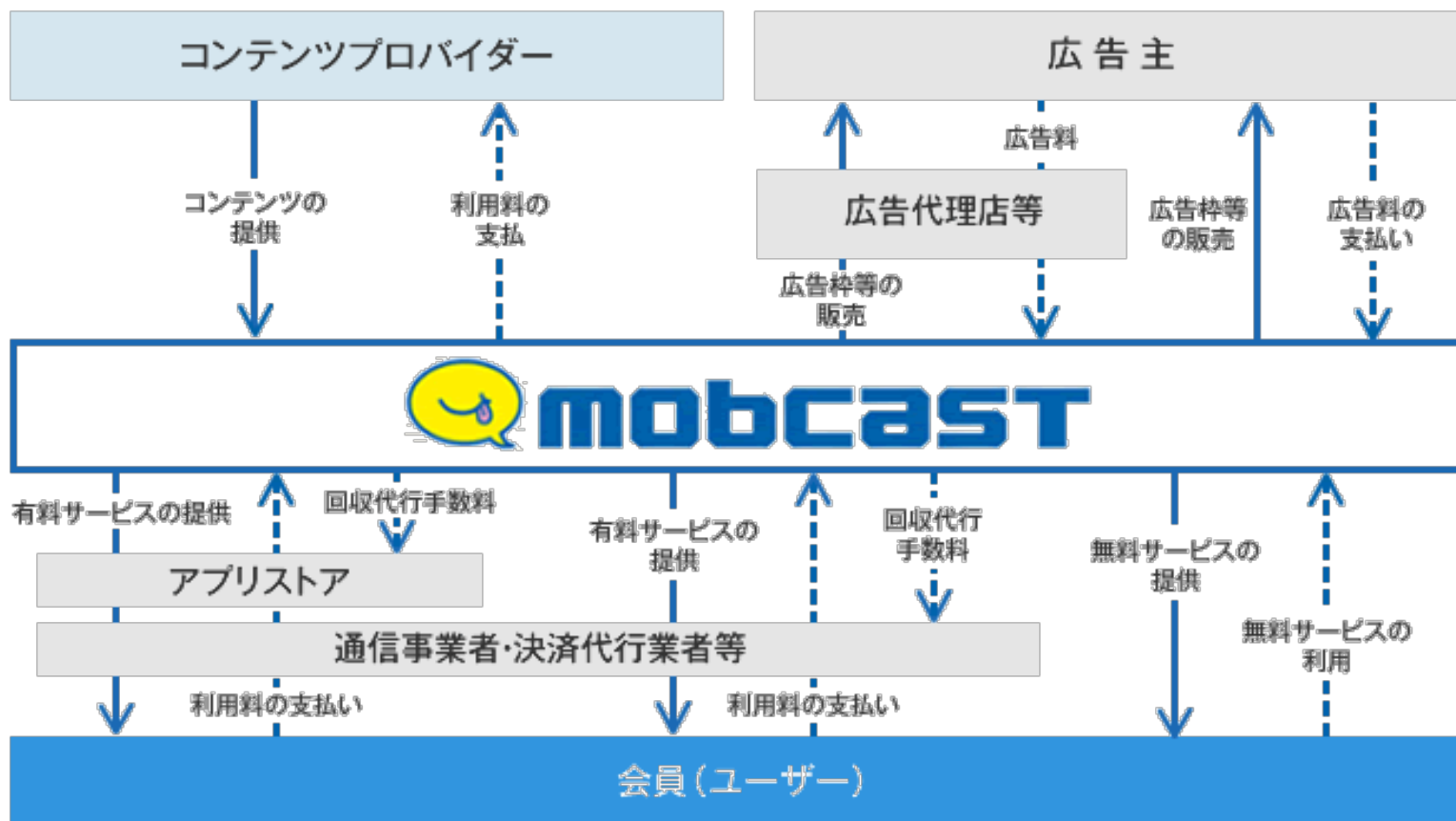
エンターテインメントコンテンツを通して、
世界中の人々の毎日を**ちょっぴり**楽しくする！！

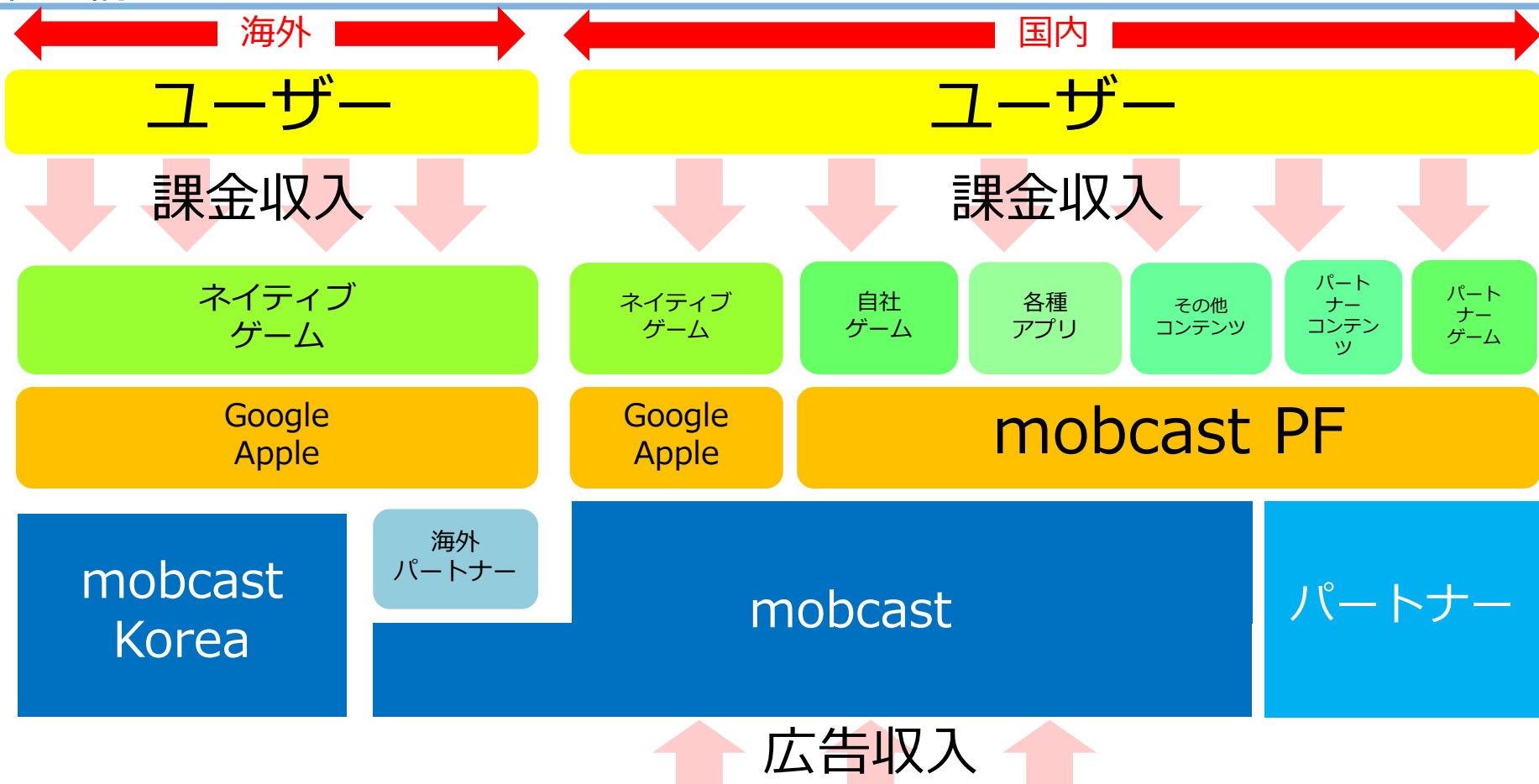
CUSTOMER MISSION

- ・ 毎日がちょっぴり楽しくなるコンテンツを提供します。
- ・ 誰でも楽しめるサービスを提供します。
- ・ 健全なサービスを提供します。

WORKING STYLE

- ・ **ユーザーが感動するクオリティの追求**
まずは自分が楽しめるコンテンツを考え、ユーザーの喜ぶ顔を想像すること！
- ・ **オープンコミュニケーションの実践**
コミュニケーションを後回しにしない！愚痴は社内で大声で！
- ・ **自らの意思で動く**
道徳心に基づき、自ら考え、判断し、自らが責任を取れる行動を取る！





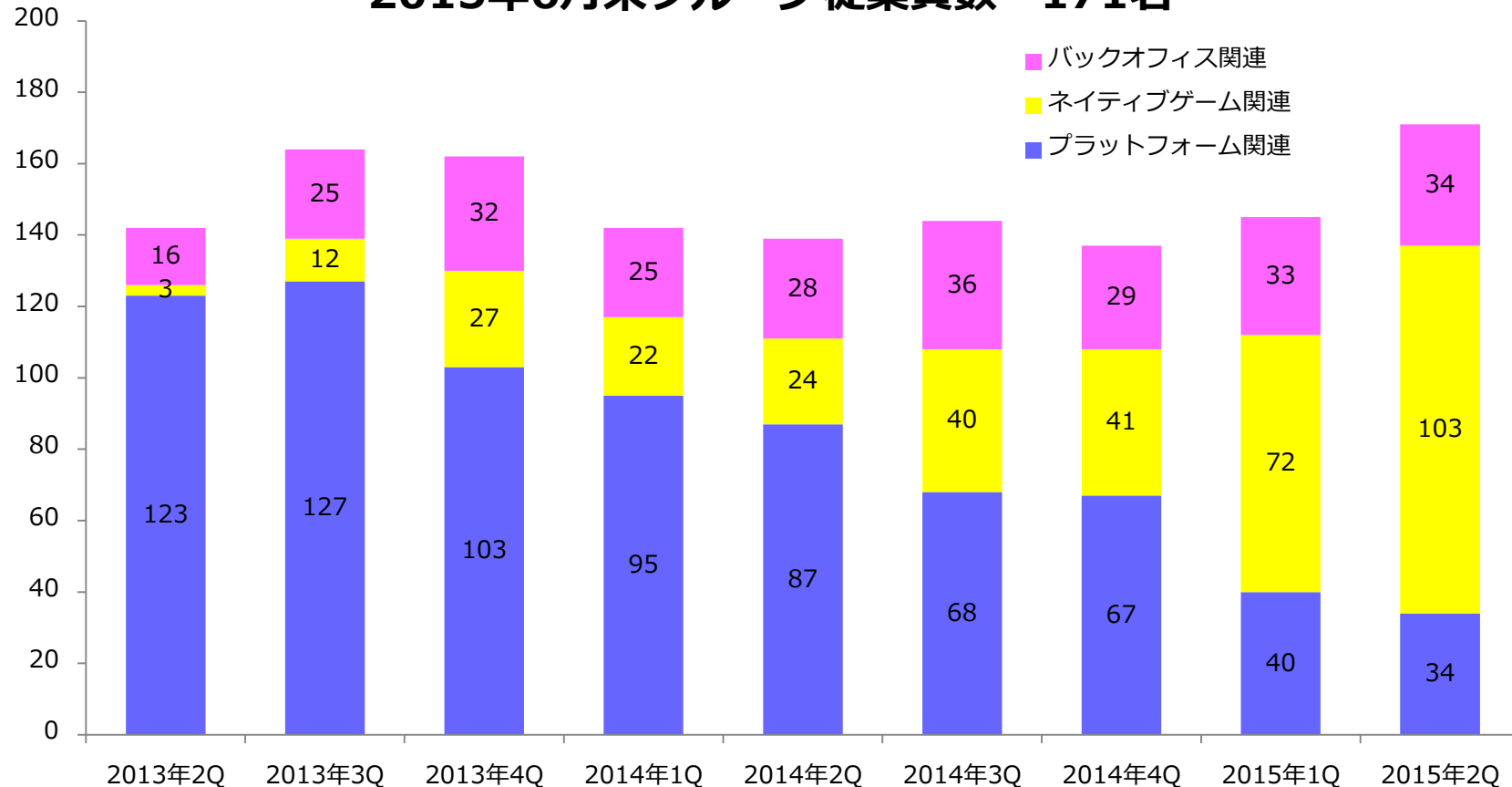
(単位：千円)

	2014年			2015年	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	925,220	910,796	875,244	848,885	919,949
売上原価	539,876	493,577	474,088	493,072	586,130
売上総利益	385,343	417,219	401,156	355,813	333,818
販管費	338,305	408,951	303,530	405,999	441,986
営業利益	47,037	8,267	97,625	▲50,185	▲108,167
経常利益	63,705	8,008	94,496	▲56,718	▲95,463
四半期純利益	145,141	▲24,132	20,102	▲55,566	▲71,841
総資産	3,640,145	4,308,252	4,216,843	4,395,681	4,018,682
純資産	2,240,041	2,217,621	2,233,406	2,503,498	2,462,075

(人)

2015年6月末グループ従業員数 171名

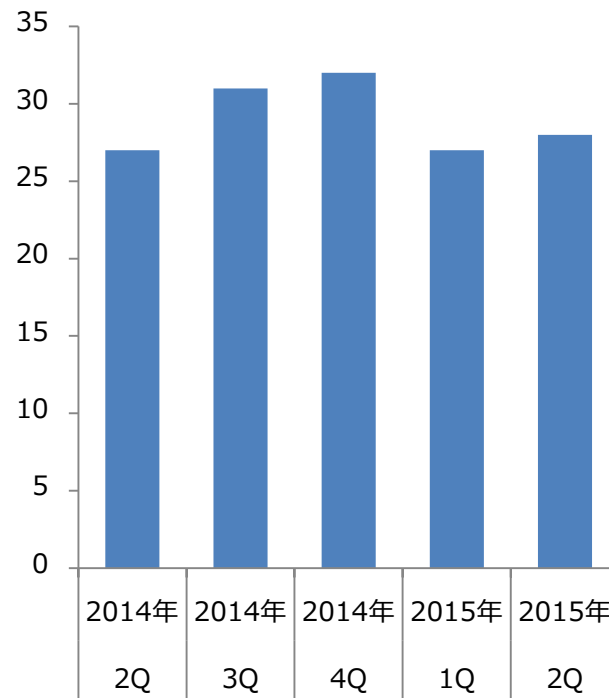
- バックオフィス関連
- ネイティブゲーム関連
- プラットフォーム関連



合計**28**本のタイトルを提供しております。

- ・100万人のWinning Post for mobcast
- ・100万人の超WORLDサッカー！ for mobcast
- ・サッカー日本代表2014ヒーローズ
- ・ぼくのレストラン2 ～スポーツ編～
- ・野球しようよ♪ガールズスタジアム
- ・魁!!男塾～大連合武闘会～
- ・野球伝
- ・仮想野球
- ・デコトラキング
- ・激闘！プロレスカードバトル
- ・ドラゴンタクティクス
- ・釣りっば /・漆黒のレガリア
- ・聖剣伝 ラグナ・クロス
- ・ちょっと世界を救ってくるわ
- ・バハムートクライシス
- ・熱狂！新日本プロレス
- ・ヴァンパイアブラッド /・戦国アスカ
- ・戦国武将姫MURAMASA
- ・ケイオスブレイド
- ・聖王伝バトルグレイル
- ・バハムートグリード
- ・魔法少女まどか☆マギカplus
- ・陰陽の道～大正幻想録～
- ・異種格闘技 in JAPAN 2
- ・桃色対戦ばいろん～モバ雀～
- ・ぼくらのポケットダンジョン 2

パートナーゲーム四半期末タイトル数



※随時配信タイトルの見直しを行っております。

株式の状況

発行済
株式数*1

14,561,808株

大株主の
状況*1

藪 考樹	37.68%
(株)SBI証券	3.22%
(株)ビットアイル	3.09%
ハクバ写真産業(株)	2.74%
日本証券金融(株)	2.27%
海老根 智仁	1.96%
山本 大輔	1.45%
(株)アサツーディ・ケイ	0.68%
(株)博報堂	0.68%
氷鮑 健一郎	0.64%

株価関連指標

株価

798円*2

時価総額

11,620,322千円*2

総資産

4,018,683千円*1

純資産

2,462,075千円*1

PBR

4.76倍*2

PER

一倍

*1 平成27年6月30日時点

*2 平成27年8月5日時点



用語集

フィーチャーフォン（ガラケー）

通話機能を主体とし、その他にカメラやワンセグ等の機能を搭載している従来型の携帯電話。

スマートフォン

iPhoneやAndroidなどを代表とする多機能な携帯電話のこと。携帯電話とパソコン・PDA（携帯情報端末）の機能を組み合わせたもの。

SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）

人と人とのつながりを促進・サポートするためのコミュニティ機能（掲示板、ミニメール送信等）を有する会員制のサービス、ウェブサイト。

ソーシャルゲーム（ソーシャルネットワークゲーム）

ソーシャル・ネットワーキング・サービス（SNS）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・ブラウザゲーム。基本無料でプレイすることができる。

コンシューマーゲーム

家庭・個人向けに作られたゲーム機・ゲームソフトでプレイするゲーム。代表例はテレビゲーム。

ブラウザゲーム

ゲーム専用のソフトウェアをダウンロードまたはインストールする必要がなく、インターネットに接続できればどこでも利用できるゲーム。

ネイティブアプリゲーム

ゲーム専用のソフトウェアをダウンロードまたはインストールする必要があるゲーム。iPhoneやAndroid端末向けのアプリゲームがある。

ユーザー

サービスやゲームを利用する人

プラットフォーム

ソーシャルゲームなどを配信する環境・機能（プラットフォーム）を自社で保持する事業者のこと。

SAP（ソーシャル・アプリケーション・プロバイダー）

ソーシャルゲームなどの開発・運営を行う事業者のこと。（プラットフォームを保持していない事業者を指して使用しております）

RMT（リアルマネートレード）

ソーシャルゲームにおけるキャラクターやアイテム、ゲーム内で利用可能な仮想通貨等を、現実に売買する行為。

アクティブ数（マンスリーアクティブ数）

月に1日以上ゲームをプレイするユーザー数のこと。（毎日のプレイ者数はデイリーアクティブ数）

1st Party（ファーストパーティ）

プラットフォームが自社のリソースを投入して開発する自社ゲーム

2nd Party（セカンドパーティ）

プラットフォームが外部のディベロッパーと共同で開発するゲーム

3rd Party（サードパーティ）

外部のディベロッパーが開発しプラットフォームに提供するゲーム

メルマガ（メールマガジン）

発信者が定期的にメールで情報を流し、読みたい人が購読するようなメールの配信の一形態のこと。

課金者数

ゲーム内の有料アイテムなどを獲得するために、月に一度以上、支払いをしているユーザーの数。

ARPPU（アルプ、アープ）

課金者の一人あたり平均支払額（月間）。Average Revenue Per Paid Userの略。なお、会員数の一人あたり平均支払額（月間）をARPU（Average Revenue Per User）と呼ぶ。

ゲーミフィケーション

課題の解決等にゲームデザインの技術やメカニズムを利用する活動

IP（アイピー）

著作権や知的財産権を持つオリジナルコンテンツ

HTML5

ウェブアプリケーションのプラットフォーム機能やマルチメディア要素を実装したHTML言語の5回目の改訂版