



第12期（2015年12月期） 第3四半期決算説明資料

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

目次



1.	2015年12月期3Q 連結決算概要	3
2.	今後の取組み	8
3.	子会社による韓国事業からの 戦略的撤退	11
	参考資料	14
	用語集	23



1. 2015年12月期3Q 連結決算概要

2015年12月期 3Qハイライト



	3Q実績	YoY	QoQ
売上高	1,199,959千円	131.7%	130.4%
営業利益	219,734千円	2,657.7%	—

ネイティブゲーム

- 🎮 『18』
TVCMの効果最大化のため改修実施。ランキングシステム導入。
- 🎮 『爆走！モンスターダッシュ』
7月配信開始。松竹コラボ等実施。
ユーザー動向の分析結果をうけ、改修中。

ブラウザゲーム

会員数は9万人増加、安定的に運用。
パートナータイトル1件追加。

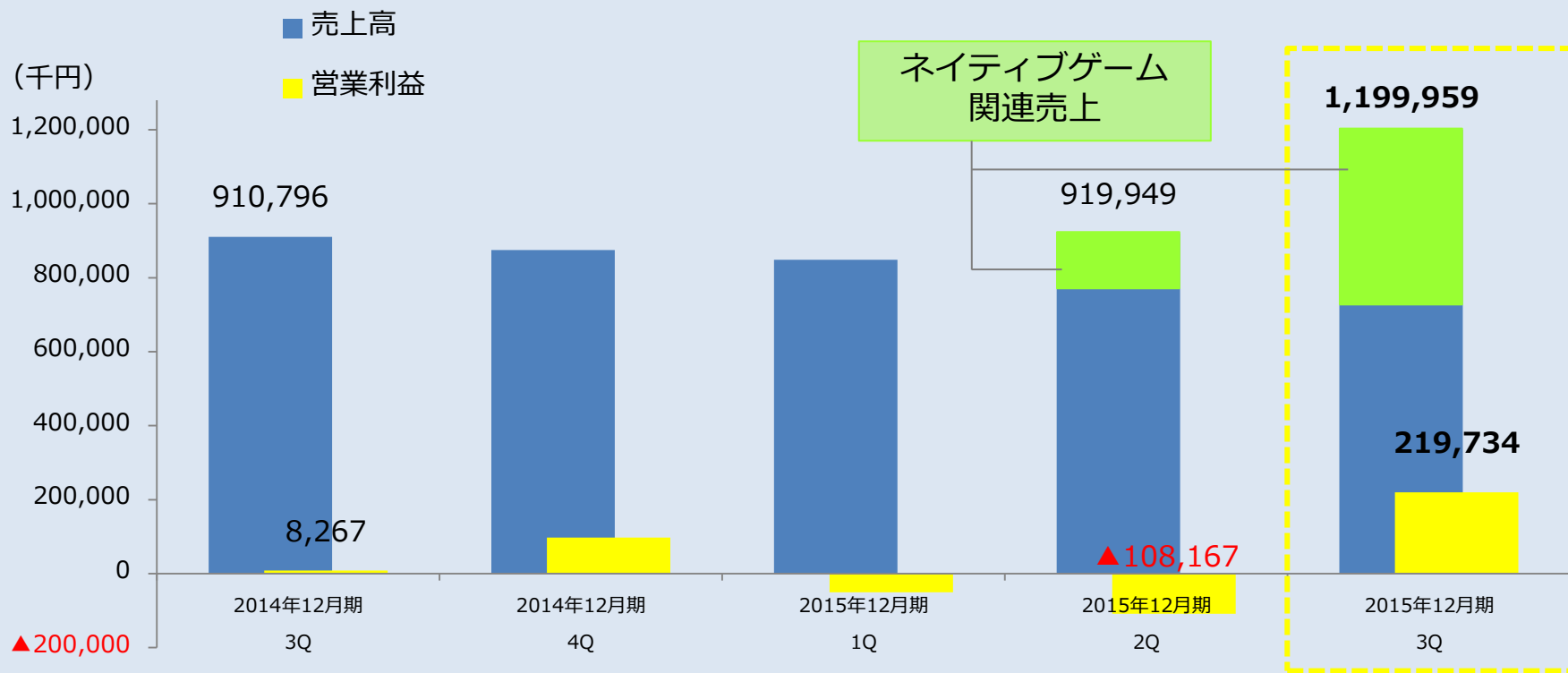
海外事業

- 🎮 ライセンスアウト
PCCW社と『18』のライセンスアウト契約締結。
地域：台湾、香港、マカオ
- 🎮 共同開発
中国最大級のアニメ・ゲームコミュニティを運営するbilibili社と
国内アニメIPを用いたゲームの共同開発契約締結。

売上高・営業損益の推移（四半期）



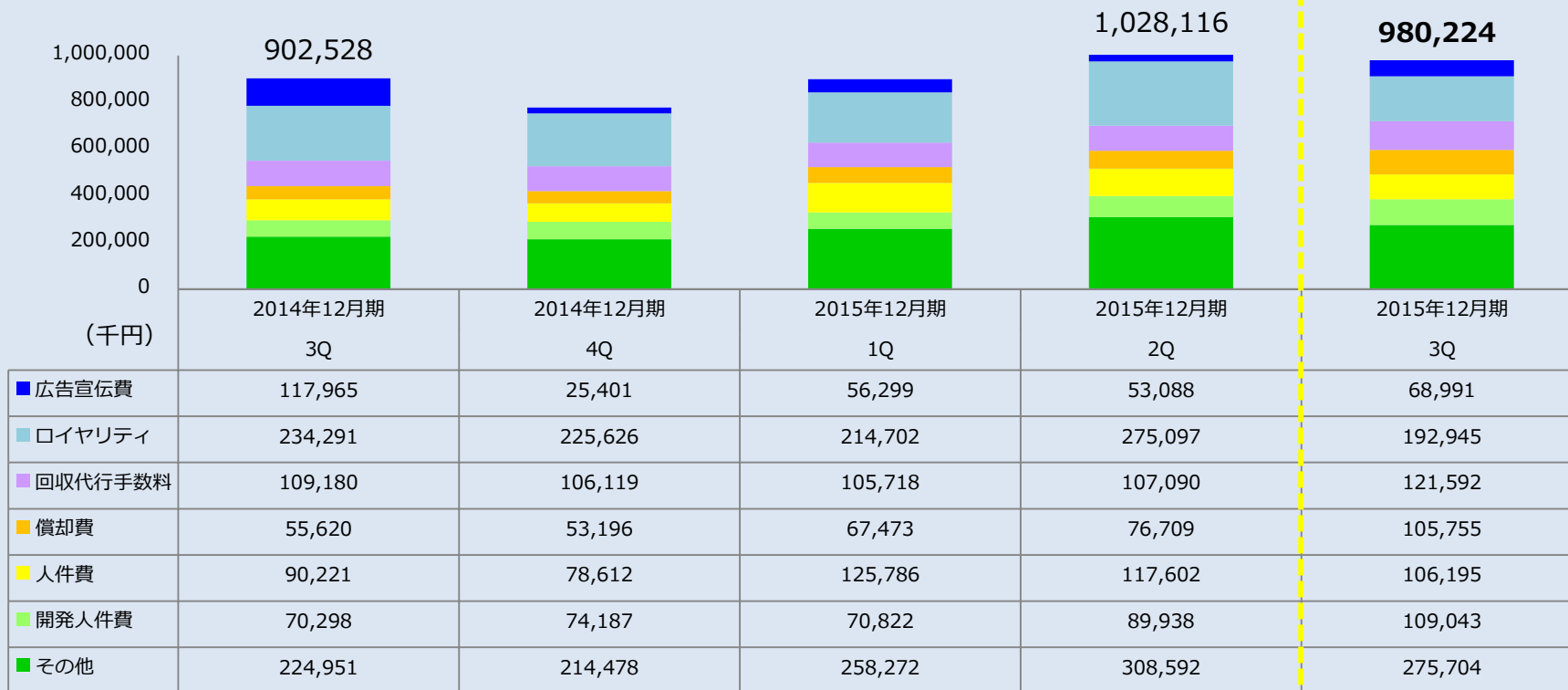
『18』、『爆走！モンスターダッシュ』、及び海外事業により売上が拡大。
四半期及び通年で営業利益ベースで黒字転換しました。



費用の推移（四半期）



『爆走！モンスターダッシュ』の配信開始に伴い、広告宣伝費、償却費、運営費が発生。また、海外売上に伴う手数料が発生しました。



損益計算書 前期比較



(単位：千円)

	2014年月12月期 3Q累計実績	2015年12月期 3Q累計実績	差異
売上高	2,943,343	2,968,795	25,452
売上原価	1,623,115	1,624,828	1,713
売上総利益	1,320,227	1,343,966	23,739
販売費及び一般管理費	1,099,852	1,282,584	182,732
営業利益	220,375	61,382	▲158,993
営業外収益	21,607	18,076	▲3,530
営業外費用	20,465	42,958	22,492
経常利益	221,516	36,499	▲185,016
特別利益	251,102	23,684	▲227,417
特別損失	238,372	677,369	438,996
税引前当期純利益	234,246	▲617,184	▲851,431
法人税、法人税等調整額	99,707	66,379	▲33,327
当期純利益	134,539	▲683,564	▲818,103




2. 今後の取組み


2015年12月期 4Q施策




『18』のTVCMテスト配信の好結果をふまえ、年末に向け大規模プロモーションを予定。
また、『爆走！モンスターダッシュ』は改修を継続します。



 **TVCM** テスト配信実施（10月10日～18日）
地域：北海道、宮城、静岡、愛知、大阪、広島、福岡
効果：CM実施日以降10月末まで**34万DL**獲得
Youtube再生回数合計**120万回**突破（配信後9日）
iOSセールスランキング **64位**（CM前285位）

 **IPコラボ** 11月末下旬実施予定

 **TVCM** 11月末、12月に実施予定！

 **改修実施**

10月30日	協カプレイ実装
11月2日	「ぐんまちゃん」コラボ
11月中	タイムアタックコンテンツ等実装予定



今後のグローバル展開予定



パートナー企業/自社での海外へのゲーム配信を進め、売上拡大を図ります。



🗨️ 『18』 : PCCW社へライセンスアウト
台湾、香港、マカオ

🗨️ 国内アニメIPを用いたbilibili社との共同開発

🗨️ ルミネス
英語圏、日本、韓国

ライセンスアウト : 当社開発ゲームを海外パートナー企業を通じて配信。

共同開発 : 海外パートナー企業と共同でゲームを開発・配信。

※海外契約の売上構成は、契約金、レベニューシェアです。

3. 子会社による韓国事業からの戦略的撤退

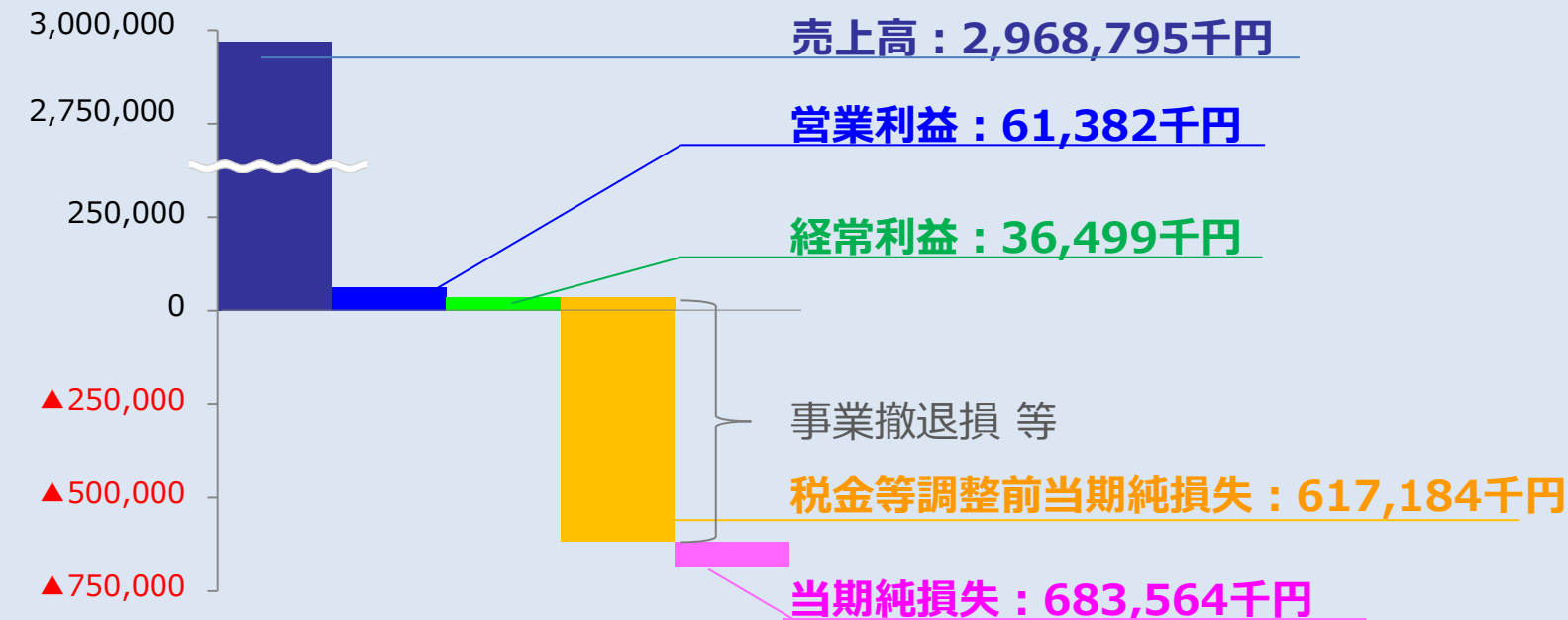
子会社による韓国事業からの戦略的撤退



事業撤退損671,363千円を特別損失として計上いたしました。

2015年12月期 3Q累計 損益計算書概要

(単位：千円)





<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。



会社概要



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	981,300千円
グループ従業員数	168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]

2015年9月30日現在

ミッション

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！！

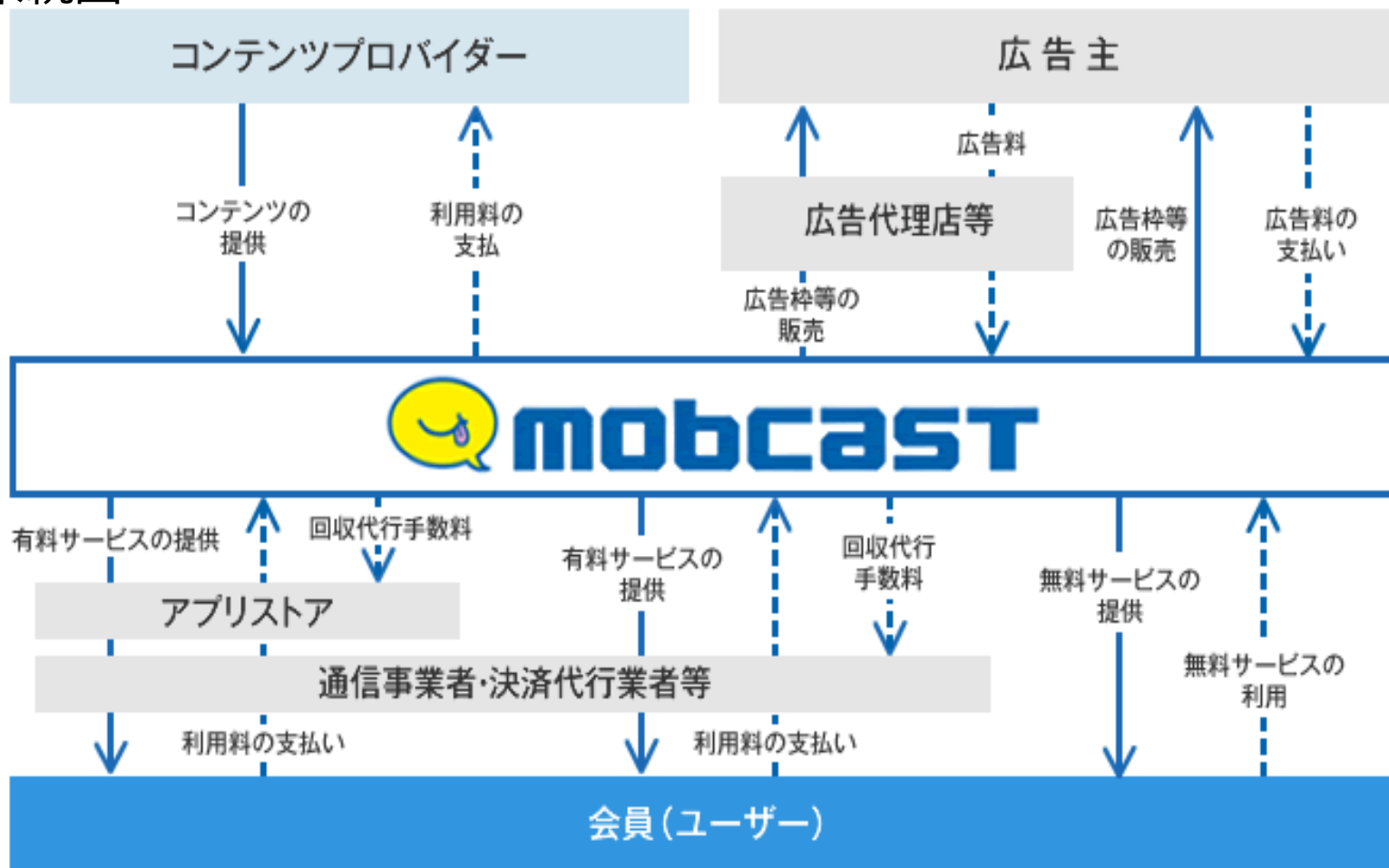
CUSTOMER MISSION

- ・ 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。

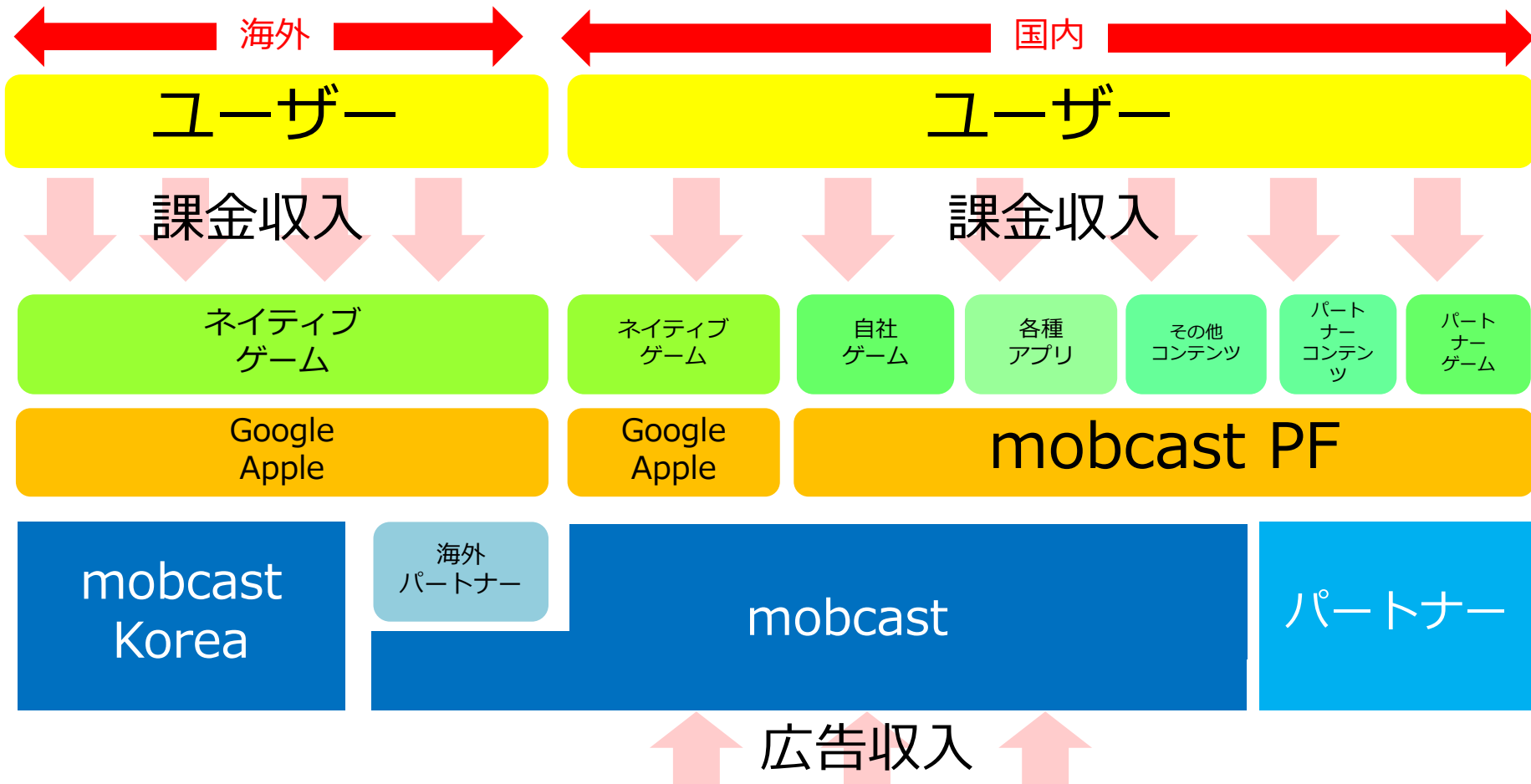
WORKING STYLE

- ・ **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！

事業系統図



収益構造



四半期決算推移

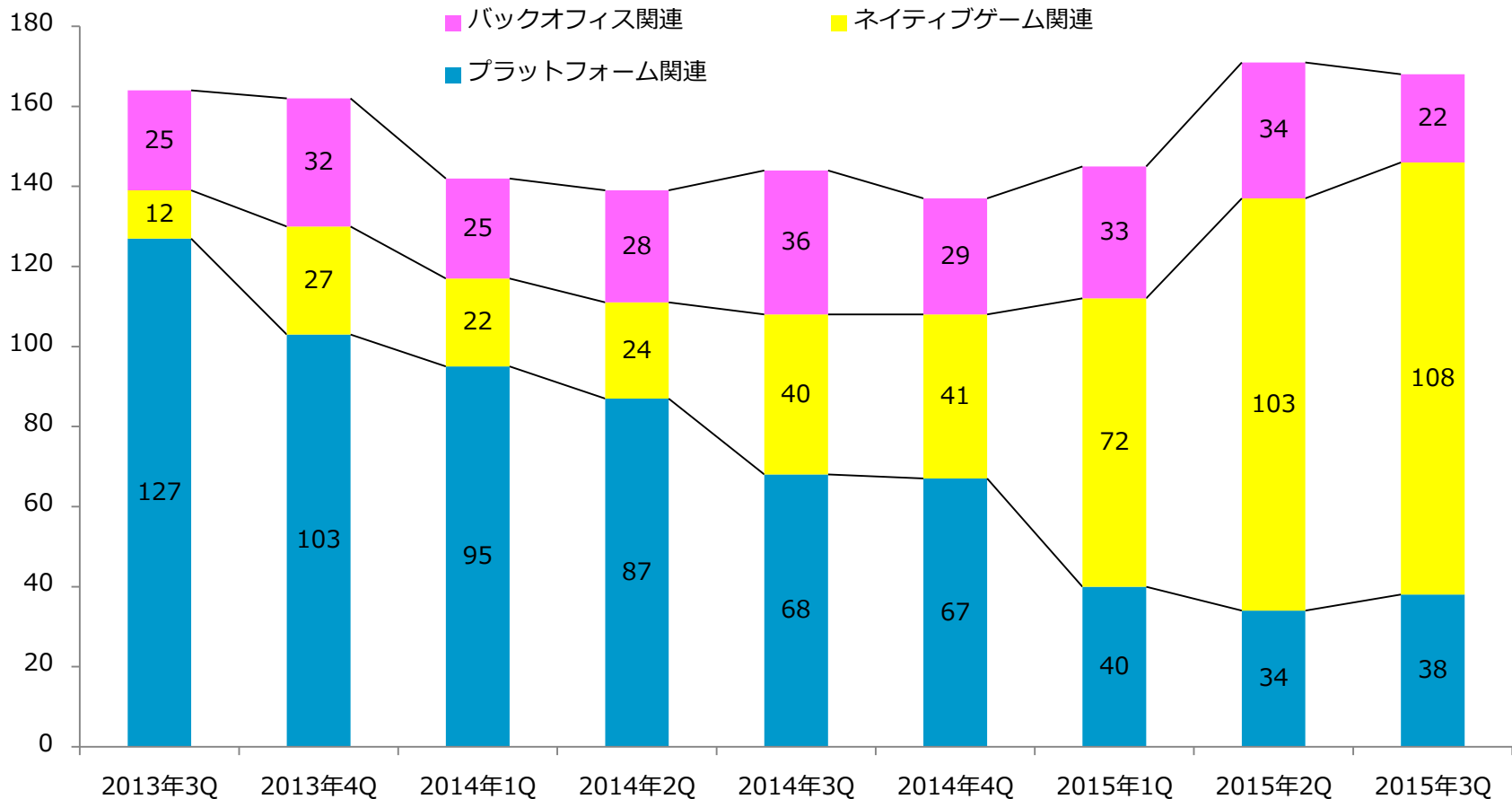
(単位：千円)

	2014年		2015年		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	910,796	875,244	848,885	919,949	1,199,959
売上原価	493,577	474,088	493,072	586,130	545,625
売上総利益	417,219	401,156	355,813	333,818	654,334
販管費	408,951	303,530	405,999	441,986	434,599
営業利益	8,267	97,625	▲50,185	▲108,167	219,734
経常利益	8,008	94,496	▲56,718	▲95,463	188,682
四半期純利益	▲24,132	20,102	▲55,566	▲71,841	▲556,155
総資産	4,308,252	4,216,843	4,395,681	4,018,682	3,595,800
純資産	2,217,621	2,233,406	2,503,498	2,462,075	1,940,519

従業員数推移

2015年9月末グループ従業員数 168名

(人)

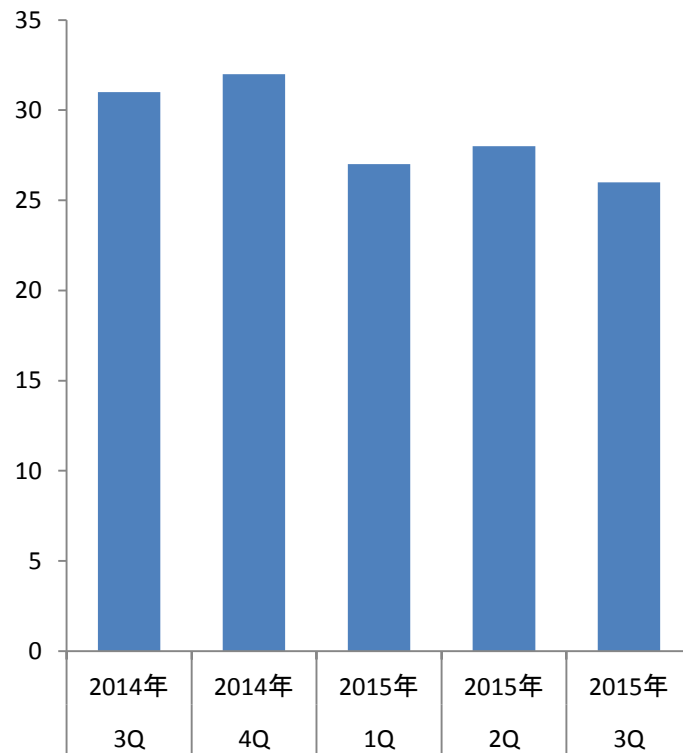


2015年9月末 配信パートナータイトル

合計**26**本のタイトルを提供しております。

- ・100万人のWinning Post 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
- ・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
- ・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
- ・ぼくらのポケットダンジョン 2
- ・セーラー服と水鉄砲

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。

株式情報

株式の状況

発行済
株式数 * 1

14,586,808株

大株主の
状況 * 2

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%

* 1 平成27年9月30日時点

* 3 平成27年11月11日時点

* 2 平成27年6月30日時点

株価関連指標

株価

516円 * 3

時価総額

7,526,792千円 * 3

総資産

3,595,800千円 * 2

純資産

1,940,519千円 * 2

PBR

3.94倍 * 1

PER

一倍



用語集

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

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)

課金者の一人当たり平均支払額（月間）。Average Revenue Per Paid Userの略。なお、会員数の一人当たり平均支払額（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