

第13期 (2016年12月期) 1Q決算説明会資料

株式会社モブキャスト
(証券コード 3664)
2016年5月12日





1.2016年1Q連結決算概要

2.2Q以降の取り組み



1.2016年1Q連結決算概要

1. 2016年1Q連結決算概要



総括

1Qは営業利益は黒字となりましたが、営業外で急激な円高による為替差損（2.7千万円）を計上したことにより、▲1.3千万円の経常損失となりました。

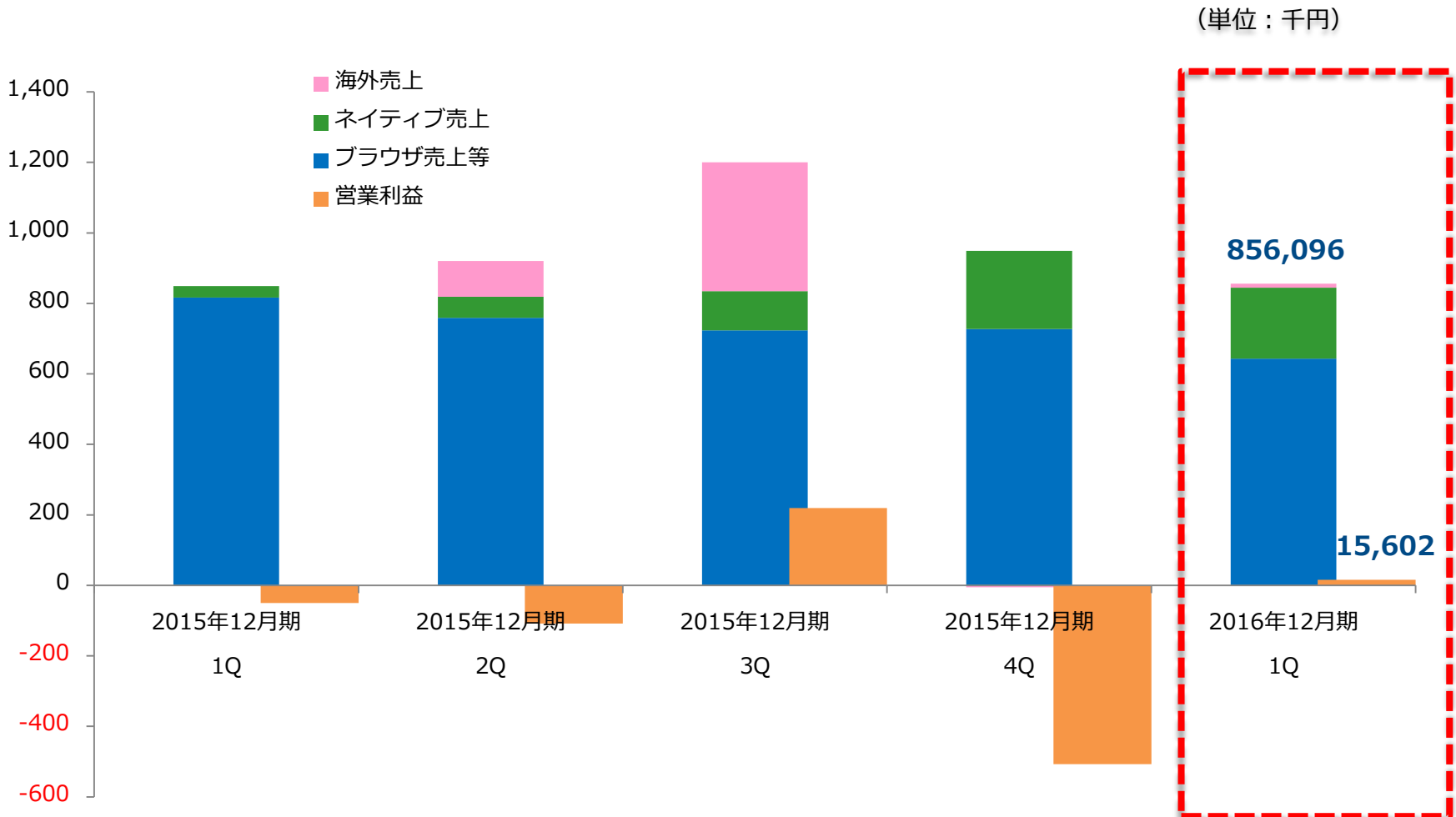
(単位：百万円)

	2016年1Q	2015年1Q	2015年4Q
売上高	856	848	944
営業利益	15	▲50	▲506
経常利益	▲13	▲56	▲507
当期純利益	▲13	▲55	▲974

売上高・営業利益の推移（四半期）



前Qに比べ費用がスリムになり、1Qの営業利益は黒字となりました。



プラットフォーム事業について



●自社タイトルについて

モバプロ2016年度版をリリース。2Qの大型プロモーションへの準備。

●パートナーゲームについて

1月「戦国姫神フルキュリエ」

3月「閃乱カグラ NewWave Gバースト」

3月「クロリス・ガーデン」

の3タイトルを配信開始しました。

ネイティブゲーム事業について



【18】は4件のコラボを実施。前Qの広告効果とIPとのコラボを充実させることで前Qと同水準の売上となりました。

<96猫コラボ>

<すべてがFになる×【18】コラボ>



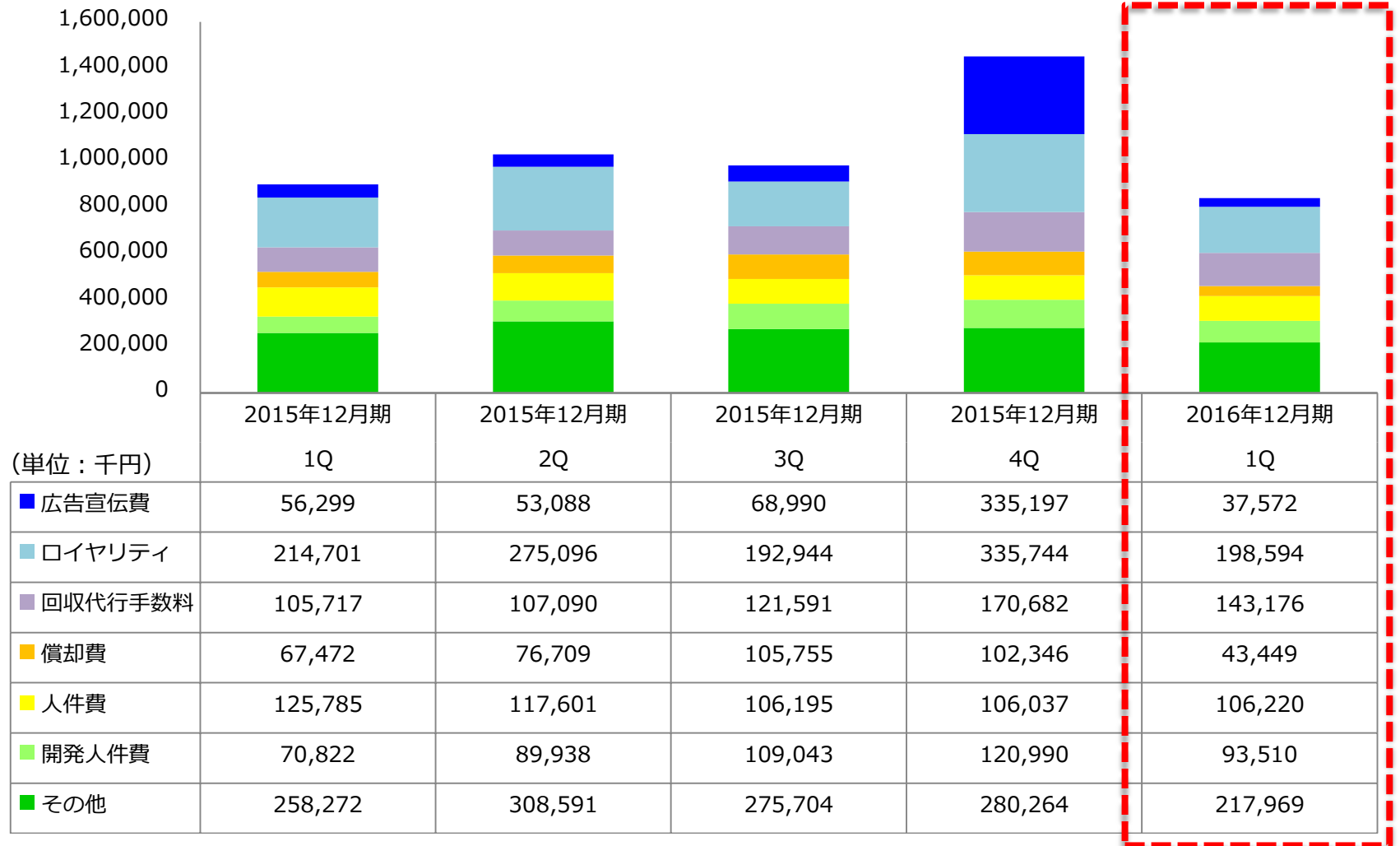
<声優コラボシリーズ>

<亜人×【18】コラボ>

費用の推移（四半期）



1Qは広告宣伝費を抑制し、
前期末の減損によりソフトウェア償却費が減少。



その他トピックス①



【18】北米配信にてGameSamba社と契約締結を発表しました。

株式会社モブキャスト（本社：東京都港区、代表取締役：藪考樹）は、米国オンラインゲームパブリッシャーであるGameSamba（本社：米国ワシントン州、CEO:Scott Wong）と、弊社の配信するスマートフォン向けアプリ【18】キミツナガルパズルの北米展開におけるライセンス契約を締結したことをご報告いたします。



今回の契約締結により、スマートフォンアプリ【18】キミツナガルパズルの北米展開を開始いたします。GameSambaは、日本の大手出版社や大手ゲーム会社等と数多くのIP実績があるオンラインゲームパブリッシャーです。また、北米展開において強力なパブリッシャーの一つであり、アニメ市場において米国最大手であるGroup1200Mediaのグループ会社になります。そのグループ傘下にあり、米国のアニメ市場で50%以上のシェアを持つFUNimationとパートナー関係にあります。その深い関係を活かしたマーケティングアドバンテージで、動画・映画チャンネル等のプロモーションにも協力していただきます。

その他トピックス②



enhance games, Inc.への出資について



ゲーム ニュース PS4 スマホ



『Rez Infinite』から始まる未来！ VRコンテツの資金調達にエンハンス・ゲームズとモブキャストが強力タッグを実現！ 水口哲也氏&藪考樹氏インタビュー

2016年3月3日～4日に開催された“B Dash Camp 2016 Spring in Fukuoka”にて、水口哲也氏（エンハンス・ゲームズ Founder/CEO）と藪考樹氏（モブキャスト 代表取締役 CEO）によるセッション“2016年から始まる未来～The Future of VR Games”が行われた。セッション後、おふたりに特別インタビューを行った。

インタビュー：週刊ファミ通 編集長：林克彦（Twitter：@Famitsu_Hayashi）

2016-03-08 17:00:00

記事のコメント 2

ツイート

見る

いいね! 305

ブックマーク 6

G+ 3

●強力なパートナーシップで、“VR元年”へ一歩を踏み出す

2016年3月3日～4日、福岡にて、ベンチャー・スタートアップ向けのイベント“B Dash Camp 2016 Spring in Fukuoka”が開催された。3月4日には、水口哲也氏（エンハンス・ゲームズ Founder/CEO）と藪考樹氏（モブキャスト 代表取締役 CEO）によるセッション“2016年から始まる未来～The Future of VR Games”が行われた。

2016年が“VR元年”と目されるなか、水口氏と藪氏はどんな未来を描いているのか？ また、ふたりの気になる関係とは？ セッション後に特別インタビューを行い、話を聞いた。

引用元：ファミ通.com

以下一部抜粋

弊社代表藪

水口さんには当初3本のVRタイトルの構想があったのですが、順番にやるのではなく、「一気に今年3本を作り始めるくらいのスピード感でやりたい」という話になりました。それを実現するためには、**資金調達する必要がある**という結論に至ったわけです。

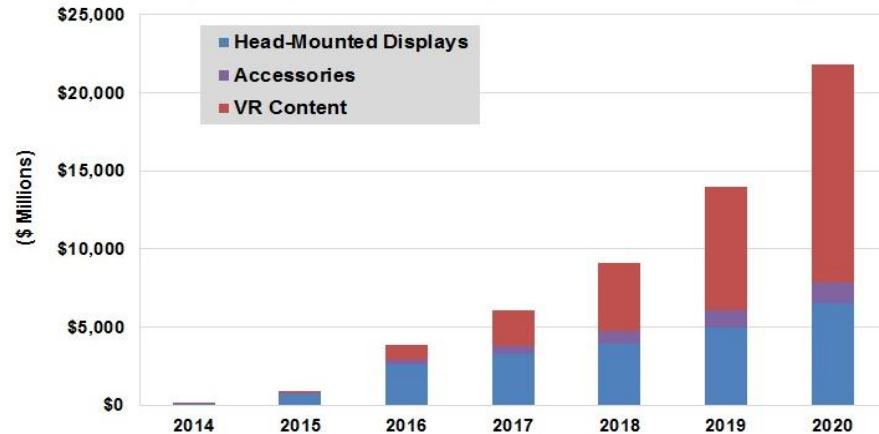
水口哲也氏

『Rez Infinite』も、スマホ版の『ルミネス』はモブキャストと共同で作るということで、それぞれ丁寧にやってきました。ただ、**僕の頭の中にはすでにその先の展望、とくにVRに特化したシナリオがいくつか見えていまして、プロジェクト・ファイナンス（プロジェクトごとに開発資金を集めること）**をするのはそろそろ限界を感じていたんです。

参考：VR市場のサマリー

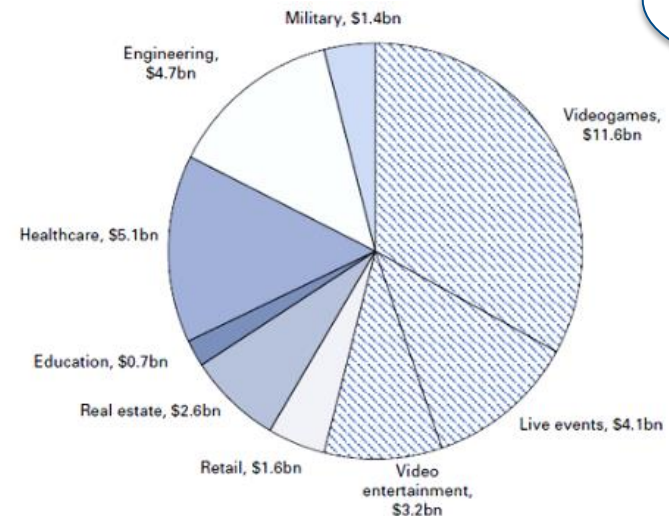
ゲーム
約1.4兆円

Annual VR Hardware and Content Revenue by Segment, World Markets: 2014-2020



出典：Tractica（マーケティング・インテリジェンスファーム）

2025年 VR/AR市場の内訳予測



出典：Bloomberg（Goldman Sachs Global Investment Research）

● 2020年までにVR市場全体は約2.7兆円と成長を予測。

● VRコンテンツのみで約1.7兆円

⇒ 半数弱(4割)がゲーム売上と仮定すると約6,800億円。

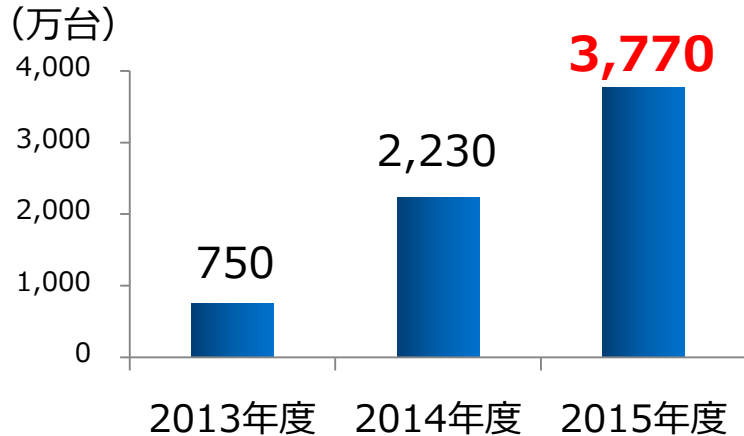
● 2025年の用途は、ゲームで最も多くの需要を見込む。

※ 1ドル=121.04円 換算 (2015年平均)

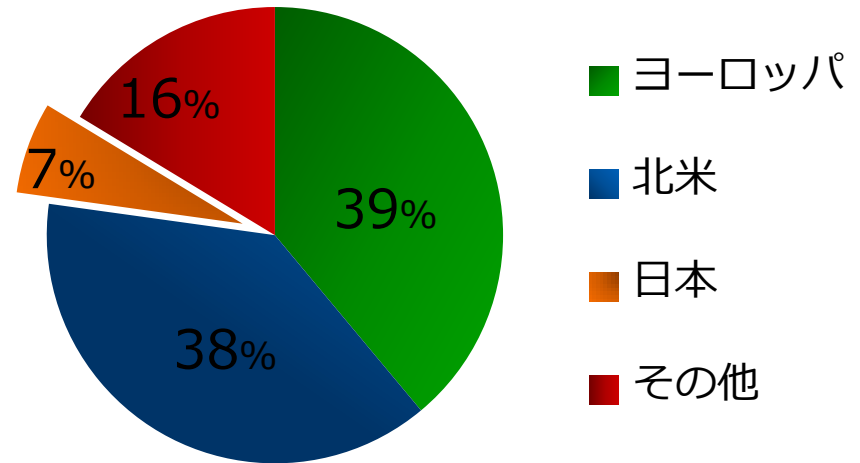
参考 : PlayStation®4の市場感



PS 4 全世界 累計販売台数

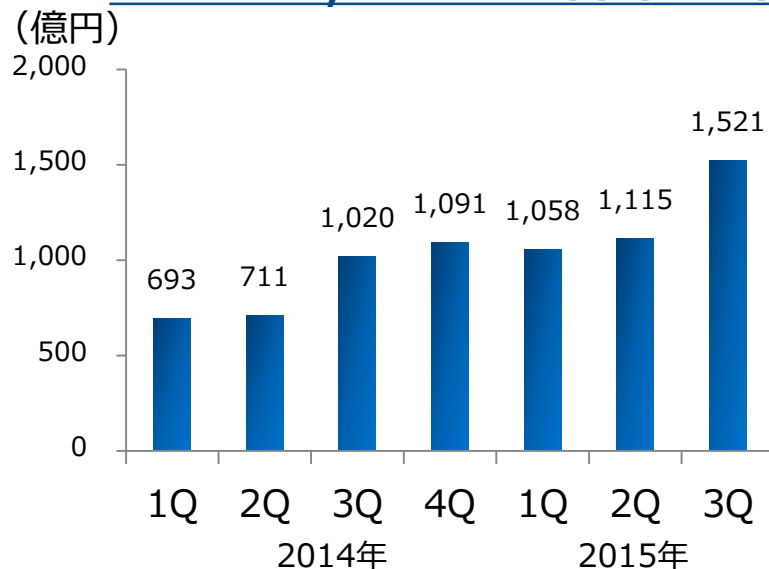


PS 4 普及内訳



出典 : ソニー・コンピュータエンタテインメントHP、vgchartz.org

PS Store, PS Plus 合計売上推移



● PSストア 会員数 1.1億人 (2013年時点)

⇒ 月間アクティブユーザー 6,500万人

● 2016年1月 PSストアの月間売上

⇒ 約**195億円** (約133億円がPS4)

● デジタルゲームの売上は、前年同月比 **14%増**

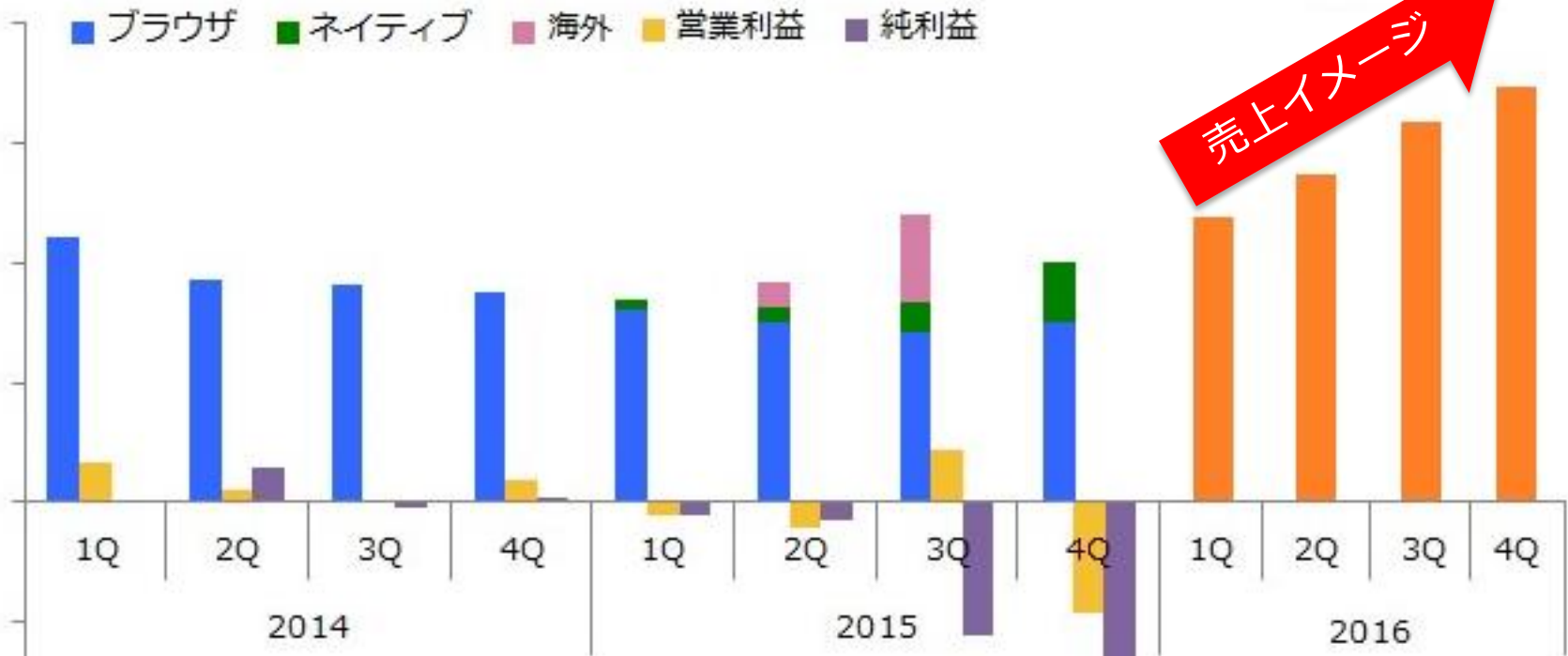
※ 1ドル=118.44円 換算 (2016年1月平均)

出典 : ソニーIR情報



2.2Q以降の取り組み

2016年の取り組み



準備の年

ネイティブ開発体制の確立

勝負の年

ネイティブと海外で実績が出始めた。悪い材料も全て出し尽くした

必勝の年

2015年に育ってきたものを大きく伸ばしていく



①プラットフォーム事業への再投資の状況

②ネイティブゲーム事業について

⇒国内について

⇒世界について



① PF事業への再投資の状況



●自社タイトルについて

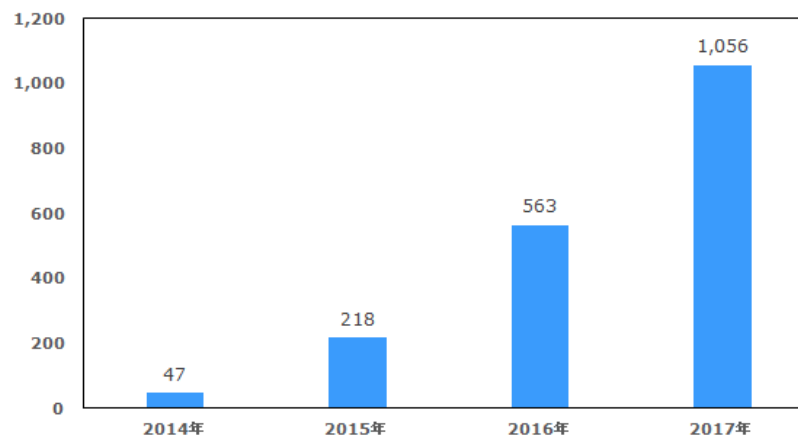
モバプロのテレビCMを4月より地方（北海道、宮城、愛知、大阪、広島、福岡）にて開始。5月以降の**売上に寄与**する見通し。

●パートナーゲームについて

スマートフォンゲームのセカンダリ市場の伸びに合わせて
ようにタイトル数が増加。

【スマートフォンゲームセカンダリ市場規模の推計・予測】

（単位：億円）



【2Q】 6タイトル配信予定
前上半期（2タイトル）から**4.5倍**

出典：〈デジタルインファクト推計・予測〉



② ネイティブゲーム事業について ⇒ 国内

【18】について



1Qの実績を踏まえ2Q以降も**コラボ**を強化していく。

<「デュラララ!! × 2」×【18】コラボ>

<大型IPコラボ>

…and more!!!!

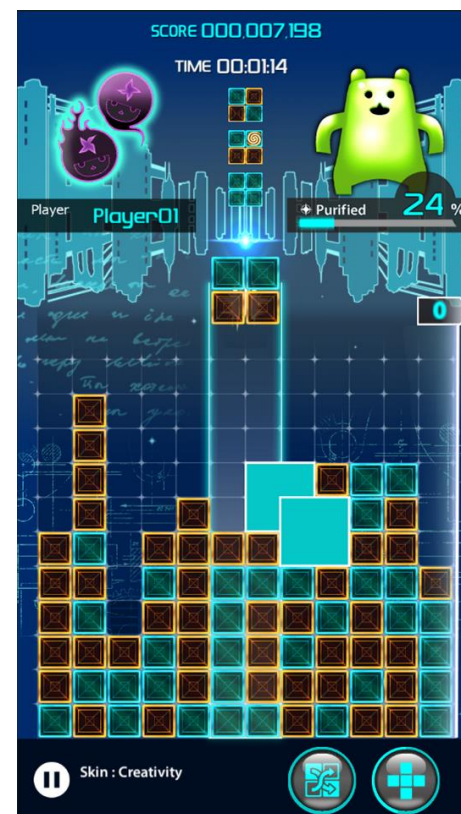
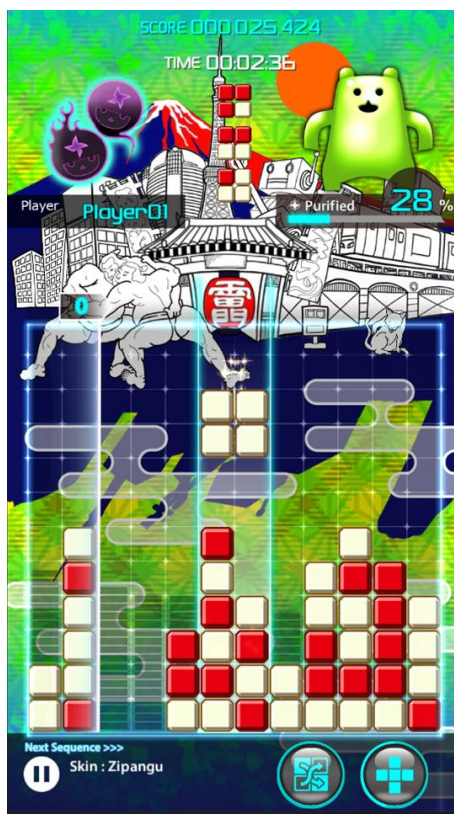


② ネイティブゲーム事業について ⇒ 世界

ルミネスについて（有料DL版）



正式名称「LUMINES パズル&ミュージック」に決定！
日本語版、英語版で3Qリリースに向けて開発順調！！

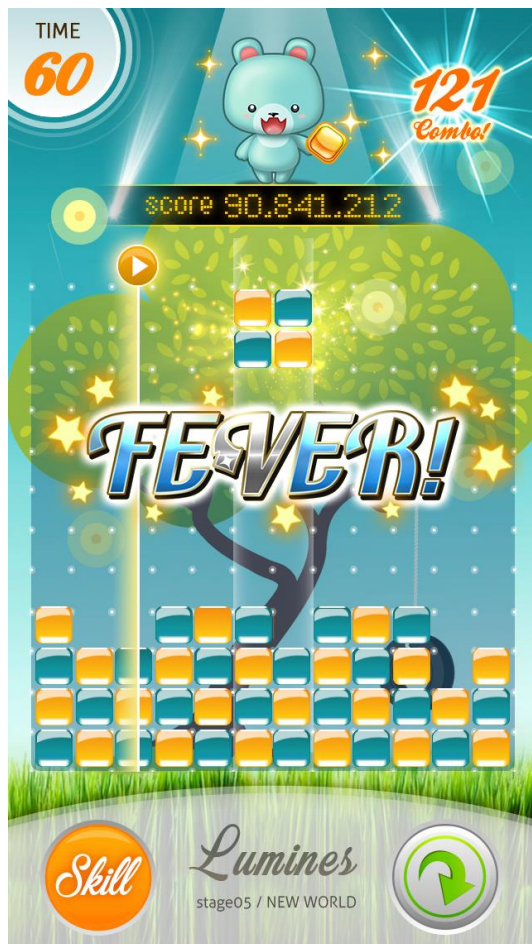


※開発中のゲーム画面となります

ルミネスについて（無料DLアイテム課金版）



LUMINES VS (仮) については新たに
大手プラットフォームと提携が決定し、4Qリリース予定。
(プレスリリース等は事前登録開始時に予定)



※開発中のゲーム画面となります



- プロジェクト「M2」 (bilibili社) **予定通り進捗**
2Q中に詳細を発表予定

- 【18】繁体字圏 (PCCW社) **2Q→3Qへ**
⇒繁体字圏リリースのための新たな追加機能開発のため

- プロジェクト「CM」繁体字圏 **2Q→3Qへ**
⇒3Qに日本と同時リリースに変更したため

2016年リリーススケジュールについて



	1Q	2Q	3Q			4Q
国内	<p>モバプロ hybrid</p>	<p>モバサカ hybrid</p>	<p>LUMINES パズル& ミュージック</p>	<p>プロジェクト「CM」</p>	<p>LUMINES VS</p>	<p>MSGD</p> <p>MSGE</p>
世界		<p>【18】繁体字圏 PCCW</p> <p>→ 3Qへ</p>	<p>LUMINES パズル& ミュージック</p>	<p>【18】北米 GameSamba</p>	<p>【18】繁体字圏 PCCW</p>	<p>LUMINES VS</p>
		<p>プロジェクト「CM」 繁体字圏</p> <p>→ 3Qへ</p>	<p>プロジェクト「M2」 bilibili</p>	<p>プロジェクト「CM」 繁体字圏</p>	<p>プロジェクト「CM」 中国、中東他</p>	



世界70億人をワクワクさせる

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

ご清聴ありがとうございました

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



VISION

世界70億人をワクワクさせる

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

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	985,400千円
グループ従業員数	151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]

2016年3月末現在

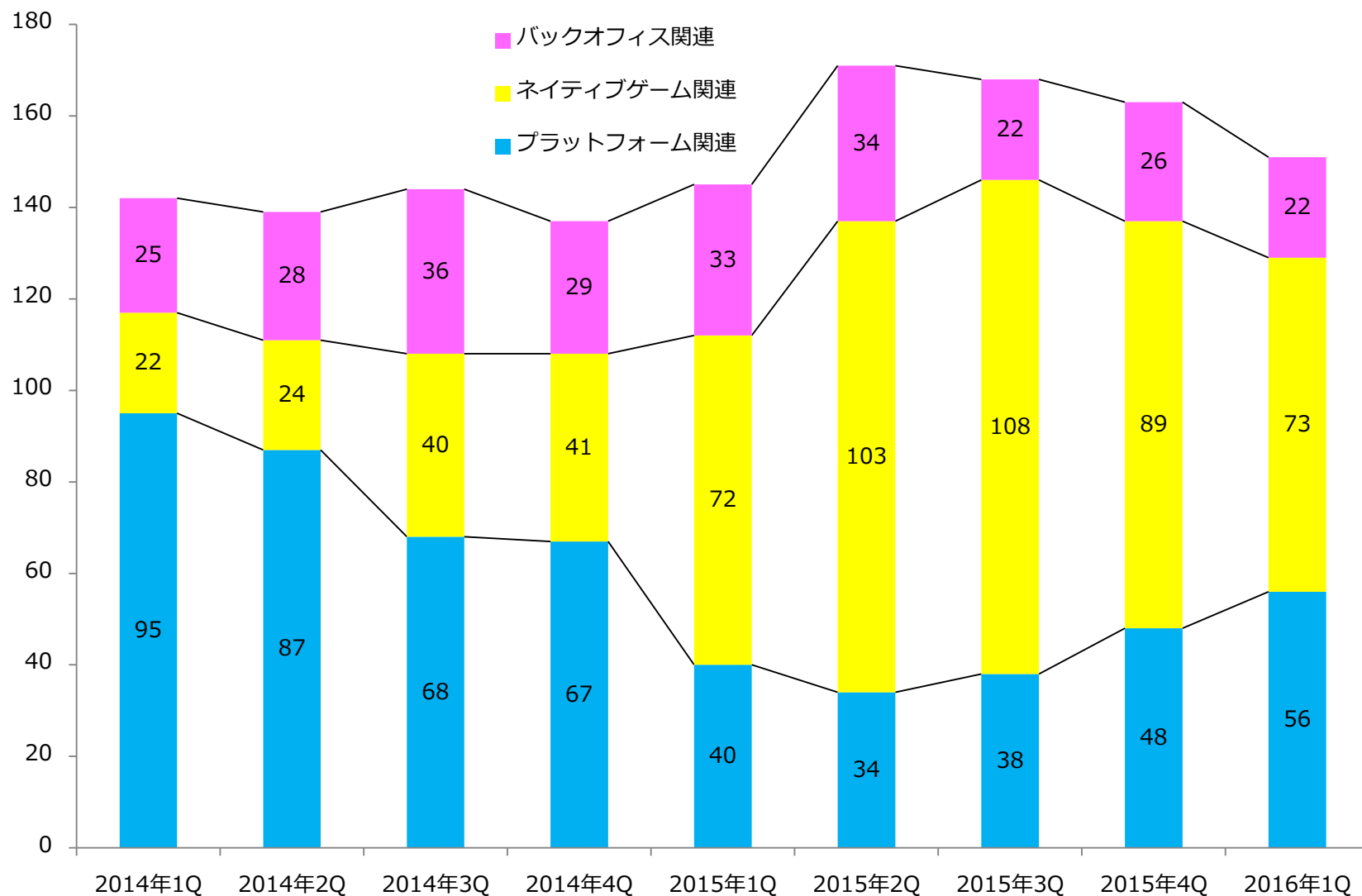
2015年12月期4Q決算概要



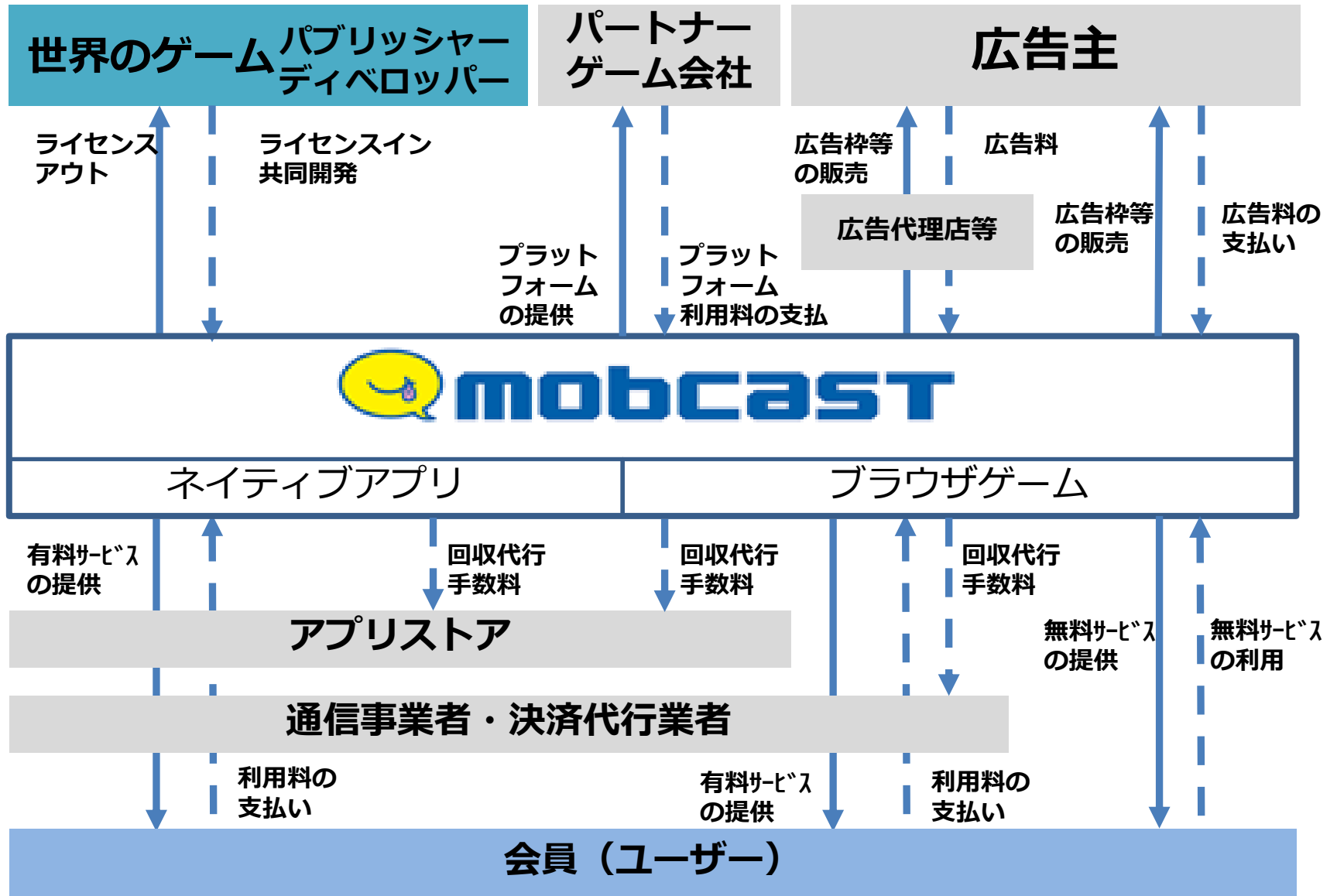
(単位：千円)

	2015年				2016年
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	848,885	919,949	1,199,959	944,328	856,096
売上原価	493,072	586,130	545,625	692,851	433,038
売上総利益	355,813	333,818	654,334	251,477	423,057
販管費	405,999	441,986	434,599	758,412	407,455
営業利益	▲50,185	▲108,167	219,734	▲506,934	15,602
経常利益	▲56,718	▲95,463	188,682	▲507,818	▲13,205
四半期/当期 純利益	▲55,566	▲71,841	▲556,155	▲974,693	▲13,777
総資産	4,395,681	4,018,682	3,595,800	2,963,363	2,675,460
純資産	2,503,498	2,462,075	1,940,519	967,880	969,270

従業員数推移



事業系統図





株式の状況

発行済
株式数 * 1

14,596,808株

大株主の
状況 * 1

藪 考樹	32.32%
ビットアイル・エクイニクス(株)	3.08%
ハクバ写真産業(株)	2.70%
海老根 智仁	1.95%
山本 大輔	1.75%
(株)SBI証券	1.65%
BNY GCM CLIENT ACCOUNT	
JPRD AC ISG (FE-AC)	1.51%
日本証券金融(株)	1.07%
楽天証券(株)	0.88%
氷鮑 健一郎	0.75%

株価関連指標

株価 * 2

371円

時価総額 * 2

5,415,415千円

総資産 * 3

2,675,460千円

純資産 * 3

969,270千円

PBR * 2

5.76倍

PER

一倍

* 1 平成27年12月31日時点

* 2 平成28年5月11日時点

* 3 平成28年3月31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）。



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。メルマガと略されることも多い。

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 Payed 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。

Hybridアプリ

ウェブの最新技術を使い、ブラウザからでもネイティブからでもリッチなコンテンツを表示させる技術。



SVS

負けず嫌いなユーザーが競い合いゲームに勝つ事でライバルに「ほめられたい」「尊敬されたい」という欲求に直接的に応えるゲームやコミュニティを提供するという独自のコンセプト

SVS指数

上記SVSを中心にイベントの参加率などを指標化し、タイトル毎に管理しています。

MSGD

モブキャストが提唱する独自のゲーム開発スタイル

プロ契約

モブキャスト独自の雇用形態。柔軟で多様な雇用形態を選択し、働くことが可能です

E-sports

E-sportsとは、エレクトロニック・スポーツ（英：Electronic Sports）の略称です。プレイヤー同士、またはチーム同士で対戦されるゲームをスポーツあるいは競技として意味する名称

ライセンスイン

海外のディベロッパーのゲームタイトルを日本にてローカライズを行いモブキャストが代理で配信すること。

ライセンスアウト

海外のパブリッシャーにモブキャストのゲームタイトルをローカライズしてもらい、代理で配信してもらうこと。

ローカライズ

ゲームタイトルを海外で配信する場合、海外の文化に合わせた変更を行うこと。