



M O B C A S T

第13期 2016年12月期

2Q 決算説明資料

株式会社モブキャスト（証券コード 3664）

2016年8月5日



M O B C A S T

新中期戦略について

“シフトチェンジ”

2014年から2016年6月にかけて
グローバルゲーム事業への“シフトチェンジ”に向けた
準備を行ってまいりました

経営ビジョン

「世界70億人をワクワクさせる」

新事業ドメイン

「世界中のスマホゲーマー^(*1)に、
D3ゲームをタイムリーに提供する」

(*2)

(*1) スマートフォンで週に5時間以上ゲームをプレイするロイヤルユーザー

(*2) ソーシャルな称賛欲求に応える3つのDを搭載したMOBCAST独自のエンジン

上期の準備

6月 プレスリリース一挙配信実現

海外企業
新規タイトル共同開発

6/2

中華圏向け「魔法少女まどか☆マギカ」
中国アニメ配信大手bilibili社と共同開発決定

プラットフォーム事業
再投資

6/15



プラットフォーム事業
マイネット社と共同運営へ

VR市場
アプローチ

6/16



エンハンス・ゲームズ社へ
追加出資を実施

MOBCAST CI変更

6/16

MOBCAST CIおよびコーポレートサイト一新
来夏に向け6タイトルグローバル配信予定

コーポレートサイト改修

「LUMINES パズル&ミュージック」

7月19日、日本+一部海外先行配信決定

“岡本吉起 × MOBCAST”

大型IP戦略バトルRPG「Project OK」始動

その他順次発表予定

グローバルタイトル
新規開発

CMとハイブリッドアプリ化への積極的な投資により更なる成長へ



4月

地方7都市にてTVCMを放送

4月

モバプロ500万インストール突破

更なる売上拡大を狙ったマイネット社との戦略的業務提携



MOBCAST

6月

プラットフォーム事業の共同運営を発表



2016年6月15日付プレスリリース

ホーム > ニュース > プレスリリース > ブラウザプラットフォーム事業にて株式会社マイネットとの共同運営を発表。リソースを再配置し、ゲーム開

ブラウザプラットフォーム事業にて株式会社マイネットとの共同運営を発表。リソースを再配置し、ゲーム開発力強化へ

2016年6月15日

業務提携による
効果とは？

“シフトチェンジ”に向けた環境作りの実現

運営効率の向上による収益安定化

新規プロダクトへの人員再配置



M O B C A S T

2016年 上期および2Q連結決算概要

- プラットフォーム事業への積極的な投資により、2Qは営業利益マイナス。
- 引き続きコスト効率向上によりスリムな体質を維持。

(単位：百万円)	2016年上期	2015年上期	2014年上期
売上高	1,639	1,768	2,032
営業利益	▲51	▲158	212
経常利益	▲86	▲152	213
当期純利益	▲199	▲127	158

**コスト
効率向上**

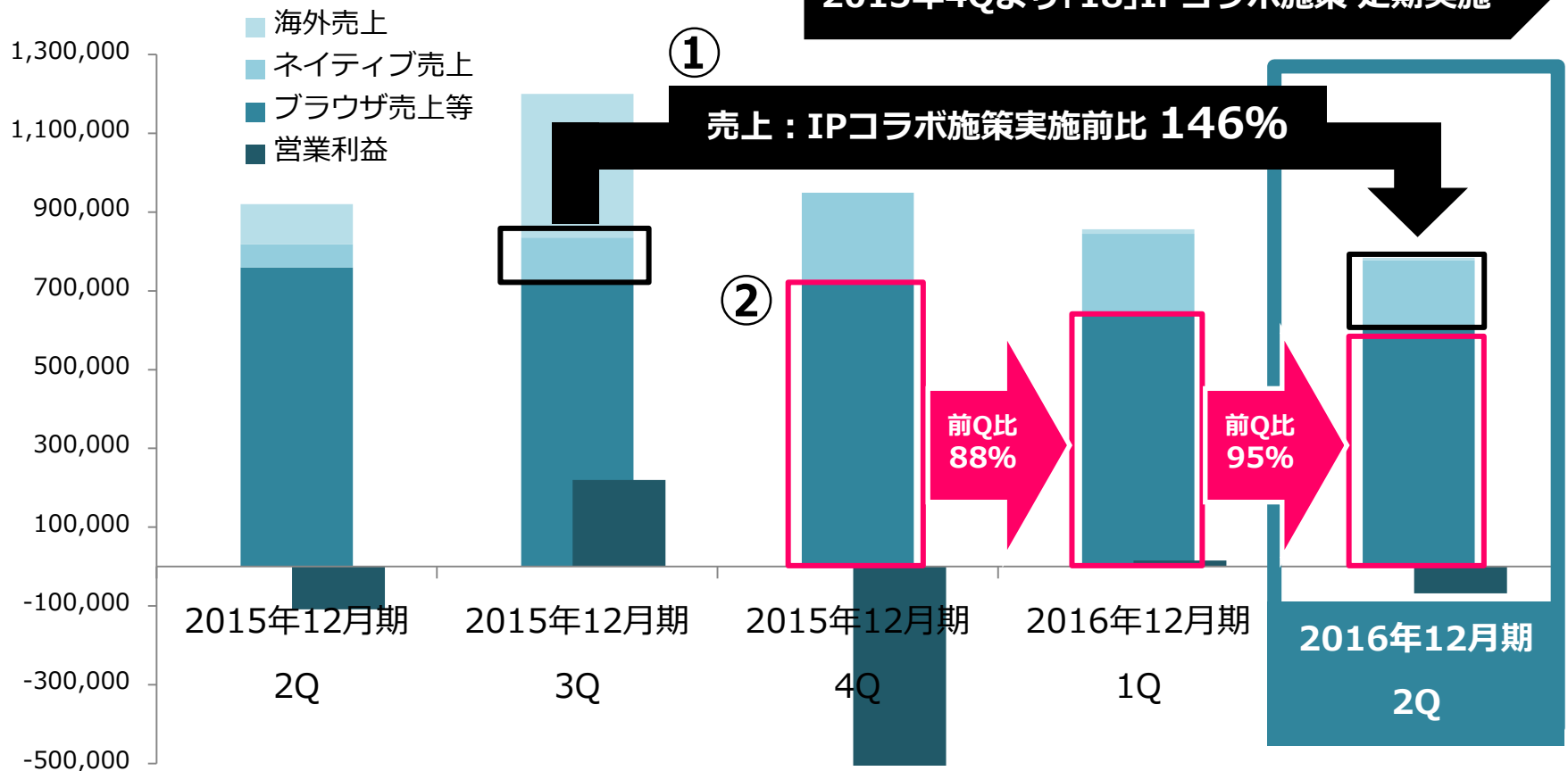


(単位：百万円)	2016年2Q	2015年2Q	2016年1Q
売上高	783	919	856
営業利益	▲67	▲108	15
経常利益	▲72	▲95	▲13
当期純利益	* ▲185	▲71	▲13

* FIFPro Commercial Enterprises B.V.との解決金を含む（2016年7月22日リリース済み）

- ①「18」で2015年4Qより開始のIPコラボ施策が売上維持に貢献。
IPコラボ施策未実施の2015年3Qと比較して売上増を維持。
- ②ブラウザゲームの減衰率が抑止されており収益安定化を実現。

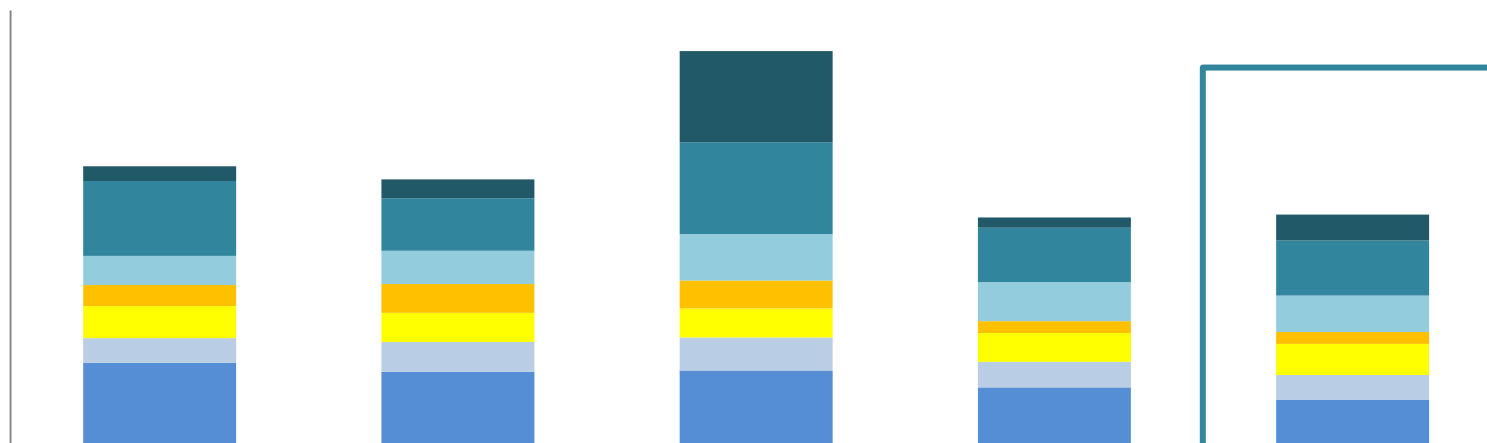
(単位：千円)



■ 徹底したコスト管理で広告宣伝費を吸収し、前Q比で大きな費用変動なし

(単位：千円)

1,600,000
1,400,000
1,200,000
1,000,000
800,000
600,000
400,000
200,000
0



2015年12月期

2015年12月期

2015年12月期

2016年12月期

2016年12月期

2Q

3Q

4Q

1Q



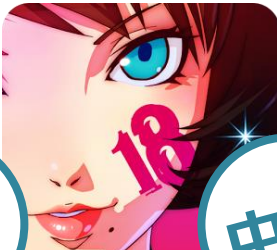

2Q

■ 広告宣伝費	53,088	68,990	335,197	37,572	94,707
■ ロイヤリティ	275,096	192,944	335,744	198,594	201,723
■ 回収代行手数料	107,090	121,591	170,682	143,176	134,004
■ 償却費	76,709	105,755	102,346	43,449	43,155
■ 人件費	117,601	106,195	106,037	106,220	114,044
■ 開発人件費	89,938	109,043	120,990	93,510	90,206
■ その他	308,591	275,704	280,264	217,969	173,410



M O B C A S T

2016年下期以降の リリースについて

	3Q	4Q
国内配信	 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 2px solid #00a09a; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">7月 先行配信</div> <div style="border: 2px solid #00a09a; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">9月 本配信</div> </div> <p style="text-align: center; font-size: small;">© mobcast © Resonair © BANDAI © BNEI</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">Project 「CMM」</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;">LUMINES VS</div> </div>
世界配信	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>PCCW</p> <div style="border: 2px solid #00a09a; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">繁体字 圏</div> </div> <div style="text-align: center;">  <p>MorningTec</p> <div style="border: 2px solid #00a09a; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">中国</div> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p>GameSamba</p> <div style="border: 2px solid #00a09a; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">北米</div> </div>	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;">まどか☆ マギカ</div> <div style="border: 2px solid #00a09a; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">中国</div> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;">bilibili</div> <div style="border: 2px solid #00a09a; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">中国</div> </div> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;">Project 「CMM」</div> <div style="border: 2px solid #00a09a; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">繁体字 圏</div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;">Project 「CMM」</div> <div style="border: 2px solid #00a09a; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">中国</div> </div>

世界的にヒットした“音と光の電飾パズル”

家庭用ゲーム機

シリーズ累計販売本数

250万本突破

国内

海外

海外
大人気

モバイル配信

全世界76カ国配信

シリーズ累計インストール数

1,000万DL突破



© mobcast © Resonair © BANDAI © BNEI

7/19
先行リリース
(日本+一部海外)



7位 (有料ランキング最高位 *1)
5位 (有料ランキング最高位 *2)

計画どおり進行中

*1 Appstore有料総合ランキング *2 GooglePlay総合有料トップランキング

歴代LUMINESファンから高評価獲得



ワケアニ @wakeani 7月19日

スマホ版LUMINES...まごうことなきルミネスだった！最初こそ操作に戸もの音楽も効果音もステージ演出も！"あの気持ち良さ"をしっかりと手る！パズルと音楽好きなヒトは絶対買ってほしい #LUMINES



Hakumei Ito @hakumeimei 7月19日

最高のパズルゲームの復活！待ってました！ #lumines



quizcat8/6西院フェス @quiz_cat 7月19日

スマホのルミネスをプレイしながら出勤してたんですけど、PSP版を初めてプレイした時の感動がこみ上げてきて、なんかもうマジ泣けたよね...

歴代LUMINES
ファン層に
新作がリーチ

© mobcast © Resonair © BANDAI © BNEI

9月、世界の「LUMINES」ファンへ "グローバル本配信" 開始

ゲーマー向け
7/19 先行リリース

非ゲーマー向け
9月以降 順次販売



購入で
本体に
楽曲
追加

購入で
本体に
楽曲
追加

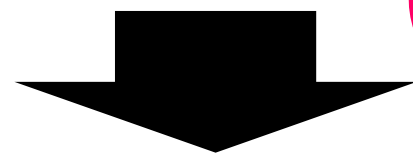
※開発中のゲーム画面となります

© mobcast © Resonair © BANDAI © BNEI

本体+基本ソフト 360円 (\$2.99)

歴代LUMINESファンを含む
ゲーマー層へリーチ

達成



追加購入ソフト 600円 (\$4.99)

特定のアーティストやフェス
を好む音楽層へリーチ

挑戦

本体+基本ソフト

360円 (\$2.99)

LUMINESが
懐かしくて購入

追加購入ソフト

600円 (\$4.99)

好きな音楽で
遊びたくて購入

+

×

購入本数

=

LUMINES
1人あたりの売上

トレンドに合わせた新作PACKの
追加販売により継続的なマネタイズ可能

ゲーム

音楽

ゲーム業界に新たな
ユーザー層を呼び込みたい



音楽業界に新たな
売上機会を創出したい

2つの需要を
同時に実現

音楽で
遊ぶ

LPMでイベントやアーティストと
コラボした追加PACKの発売を計画進行中

NEWS RELEASE



2016年7月19日

「ULTRA JAPAN」×『LUMINES パズル&ミュージック』 小橋賢児&水口哲也共同プロデュースにて トップアーティストとの豪華コラボ決定！

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、スマートフォン向け新作パズルゲーム『LUMINES パズル&ミュージック』において、「ULTRA JAPAN」の豪華アーティストとのコラボが決定したことをお知らせいたします。

■世界最大級の音楽フェスティバル「ULTRA JAPAN」×『LUMINES パズル&ミュージック』コラボ

ULTRA JAPAN クリエイティブ・ディレクターの小橋賢児氏と、『LUMINES パズル&ミュージック』プロデューサーの水口哲也氏がタッグを組むことで、今までにない音楽とゲームの豪華コラボが実現します。



第1弾

ULTRA JAPAN

2016

追加PACK 発売決定!!

■ULTRA JAPAN 2016 COMPILATION PACK

小橋賢児氏と水口哲也氏のプロデュースによる「ULTRA JAPAN 2016 COMPILATION PACK」を『LUMINES パズル&ミュージック』初のコラボPACKとして日本国内で2016年9月に配信予定です。

ULTRA MUSIC FESTIVAL

“**世界最大級ダンスミュージックの祭典**”。1998年アメリカ・マイアミで誕生した**EDMブーム**の立役者*。人気は広がり続け、2013年には**6日間でのべ約30万人**を動員。今では南米/ヨーロッパ/南アフリカなど世界8カ国で開催される**グローバル・ブランド**へ。

* EDMのフェス市場については別紙資料参照 (P33)

2014年 日本初上陸

ULTRA MUSIC FESTIVALの日本版「**ULTRA JAPAN**」お台場で初開催!

<ULTRA JAPANの影響力>

SNSによる拡散
“音楽×ファッション”の確立
富裕層の取り込み

<動員数>

2014年：約4万2千人

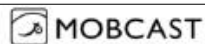
約2.1倍

2015年：約9万人

「**ULTRA JAPAN**」
経済波及効果

2015年：95億円

NEWS RELEASE



2016年7月19日

「SEKAI NO OWARI」×『LUMINES パズル&ミュージック』
大人気アーティストとのコラボ決定！

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、スマートフォン・タブレット向け新作パズルゲーム『LUMINES パズル&ミュージック』において、「SEKAI NO OWARI」とのコラボを実施することを決定いたしました。



第2弾

SEKAI NO
OWARI
追加PACK
発売決定!!

■ 「SEKAI NO OWARI」とのコラボ PACK 配信予定

大人気アーティスト「SEKAI NO OWARI」の楽曲を使用した『LUMINES パズル&ミュージック』のコラボ PACK を国内配信予定です。「SEKAI NO OWARI」の世界観と音楽が融合した『LUMINES パズル&ミュージック』だけの豪華なコラボ PACK として登場いたしますのでご期待ください。収録楽曲や配信時期などの詳細は後日発表いたします。

“SEKAI NO OWARI”とは

- 日本の4人組バンド、略称「セカオワ」
- 2010年：インディーズデビュー
- 2011年8月：TOY'S FACTORYよりメジャーデビュー
- メッセージ性の強い歌詞や圧倒的なポップセンスと世界観溢れるライブ演出が人気
- 子供から大人まで幅広く人気がありファン層が厚い

代表曲「Dragon Night」

大人気EDM系アーティスト「ニッキー・ロメロ」が楽曲提供、「Billboard Japan Hot 100」で2位獲得

SEKAI NO OWARI ファン層構成

① “セカオワ信者”層

約14万人*1

*1 CDシングル売上枚数から算出

② “セカオワファン”層

約150万人*2

*2 Vo Fukase
twitterフォロワー数

③ “セカオワの曲が好き”層

約1,000万人以上

推定年間ライブ売上

2016年上半期ライブ動員数
「SEKAI NO OWARI」

約35万人

約56億円

無料ダウンロードのアイテム課金型ゲームモデルを想定。
大手プラットフォームと提携し、4Qリリースをターゲットとし、
順調に開発進行中。

4Q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

* 詳細情報を含むプレスリリースの配信は事前登録開始時を予定

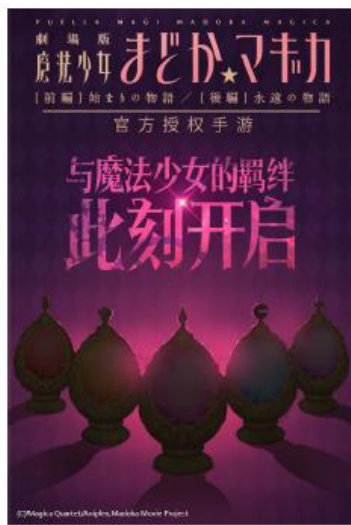
▶「魔法少女まどか☆マギカ」

NEWS RELEASE

2016年6月2日

人気アニメ「魔法少女まどか☆マギカ」の
中華圏向け新作スマートフォンゲーム
中国アニメ配信大手 bilibili 社と共同開発し、
年内リリース

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、「劇場版 魔法少女まどか☆マギカ [前編] 始まりの物語 / [後編] 永遠の物語」（以下、「魔法少女まどか☆マギカ」）のスマートフォン向け新作ゲームの中華圏初となる正式ライセンスを取得し、中国アニメ配信大手の bilibili 社と共同開発の下、2016 年内に中国、台湾、香港、マカオ（以下、中華圏）にて配信開始を予定していることをお知らせいたします。



中華圏へ
リリースに向けて
開発順調



中国「CHINAJOY」出展時の様子

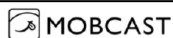
▶ Project 「CMM」

日本、中国、台湾／香港／澳門へ
年内リリースに向けて開発順調

▶ 【18】 キミトツナガルパズル

中国／北米／台湾 香港 澳門へ
3Qリリースに向けて開発順調

NEWS RELEASE



2016年7月12日

中国「漫画・アニメ」ゲームのリーディングカンパニー MorningTec社と『【18】キミトツナガルパズル』 中国展開決定

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、中国オンラインゲームパブリッシャーである MorningTec 社（本社：中国上海、CEO:朱明）と当社の配信するスマートフォン向けアプリ『【18】キミトツナガルパズル』（以下、「18パズル」）の中国における配信契約を締結し、MorningTec 社の傘下にある「GULU GAMES」と中国展開することをご報告いたします。中国での配信開始時期は、iOS・Android 共に今秋を予定しており、7月にはCBTを開始する予定です。



中国「CHINAJOY」
ブース出展時の様子

LUMINES
パズル&ミュージック

日本+一部海外地域にて、7/19より先行配信開始
全世界に向けて、9月本配信開始

魔法少女まどか☆マギカ

中華圏に向けて、
年内のリリースを想定し、開発進行中

Project
「 CMM 」

日本、中国、台湾/香港/澳門に向けて、
年内のリリースを想定し、現在開発進行中

LUMINES VS版

大手プラットフォームにて、
4Q中のリリースを想定し、現在開発進行中

Project
「 M 」

- COMING SOON - 情報公開をお待ち下さい

Project
「 SM 」

- COMING SOON - 情報公開をお待ち下さい



は、ついに世界へ

M O B C A S T

グローバルゲーム事業へ

“シフトチェンジ”



M O B C A S T



M O B C A S T

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あります。

本資料の作成にあたっては、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。



APPENDIX

M O B C A S T

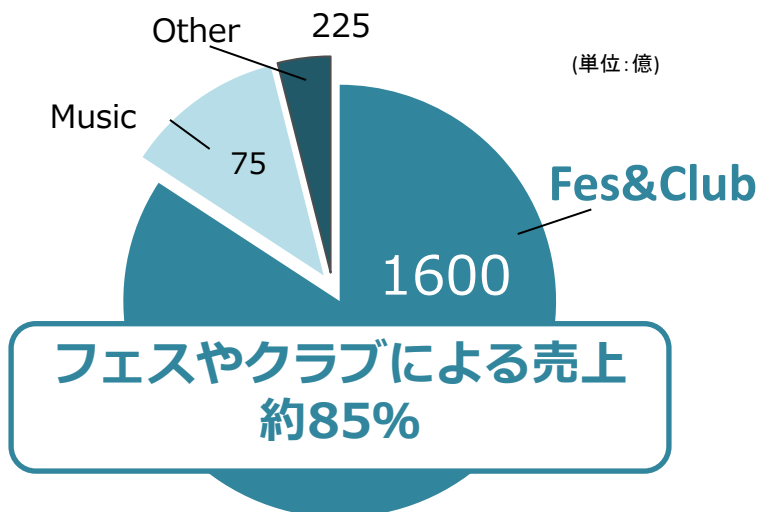
EDM とは？

「**Electronic Dance Music**」(エレクトロニック・ダンス・ミュージック)

→ シンセサイザーなどを使って生み出す“電子音”の音楽ジャンル

＜世界のEDM市場規模＞

約19億ドル(約2256億円)

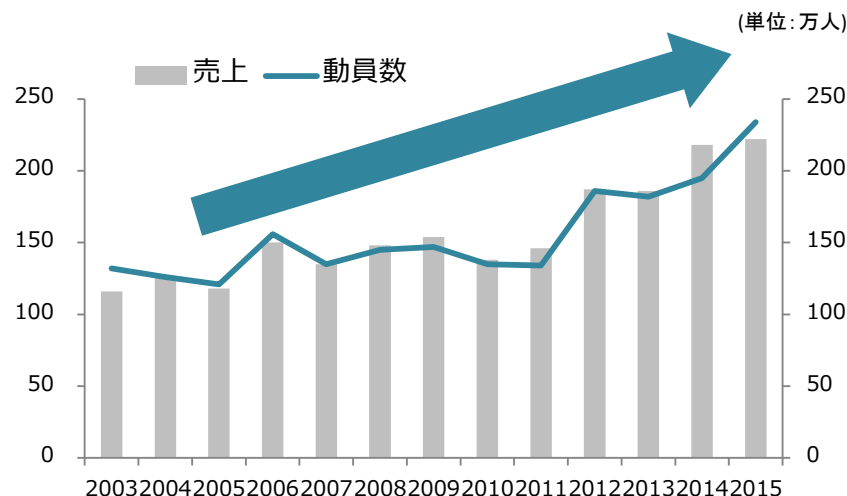


IMS Business Report 2015: North America Edition by KevinWatson.net

＜2015年日本の音楽フェス市場規模＞

市場規模 222億円(前年比+2.1%)

動員数 234万人(前年比+20.2%)



マネタイズが「CD」から「ライブ」にシフトした音楽業界において、
現在、音楽フェスは【新しい市場】であり【新たなビジネスチャンス】となっている。

日本にないビジネスモデルを確立したパイオニア的存在

EDM × festival = **EDMフェス「ULTRA JAPAN」**

経営ビジョン

世界70億人をワクワクさせる

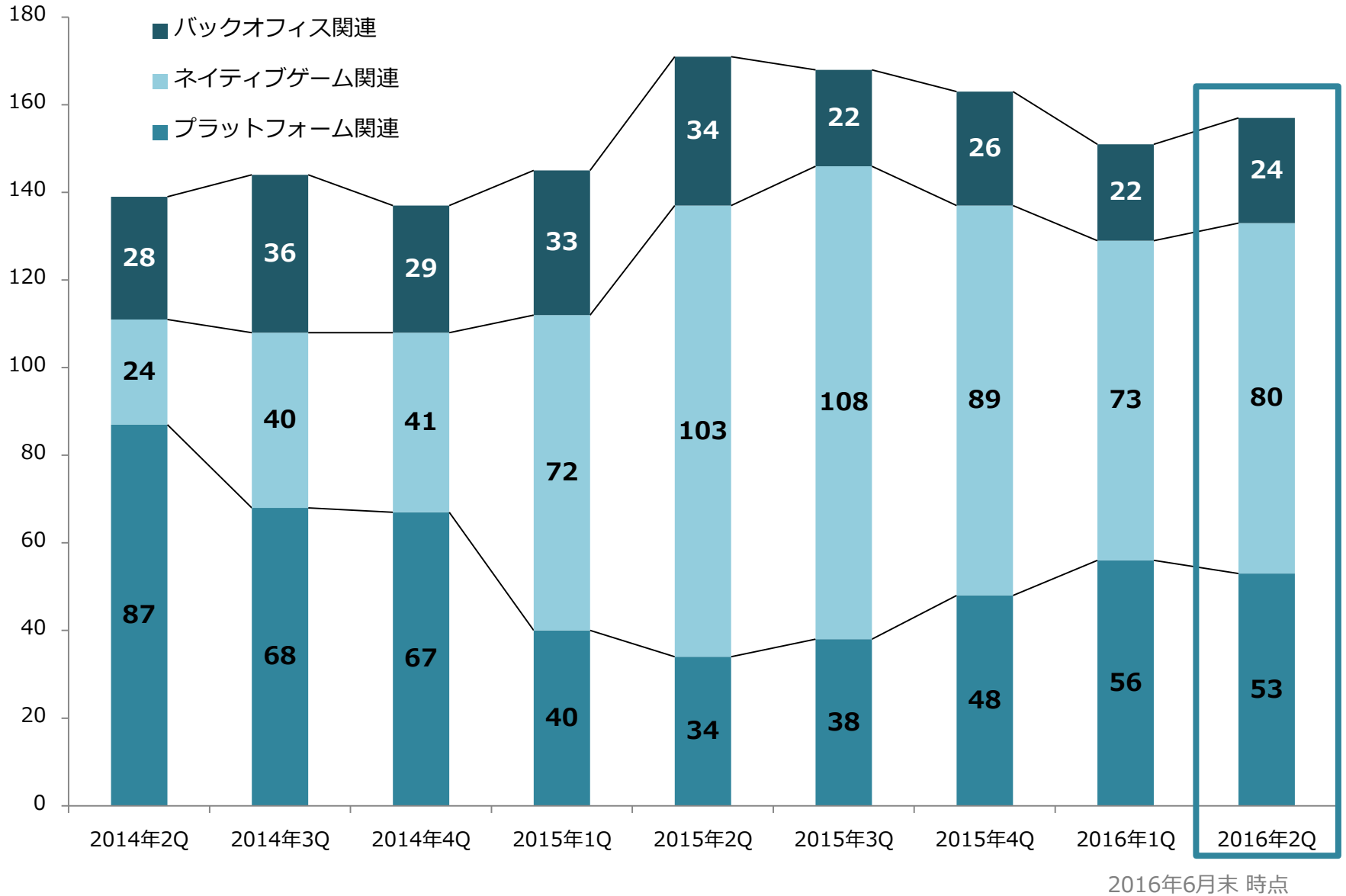
会社概要

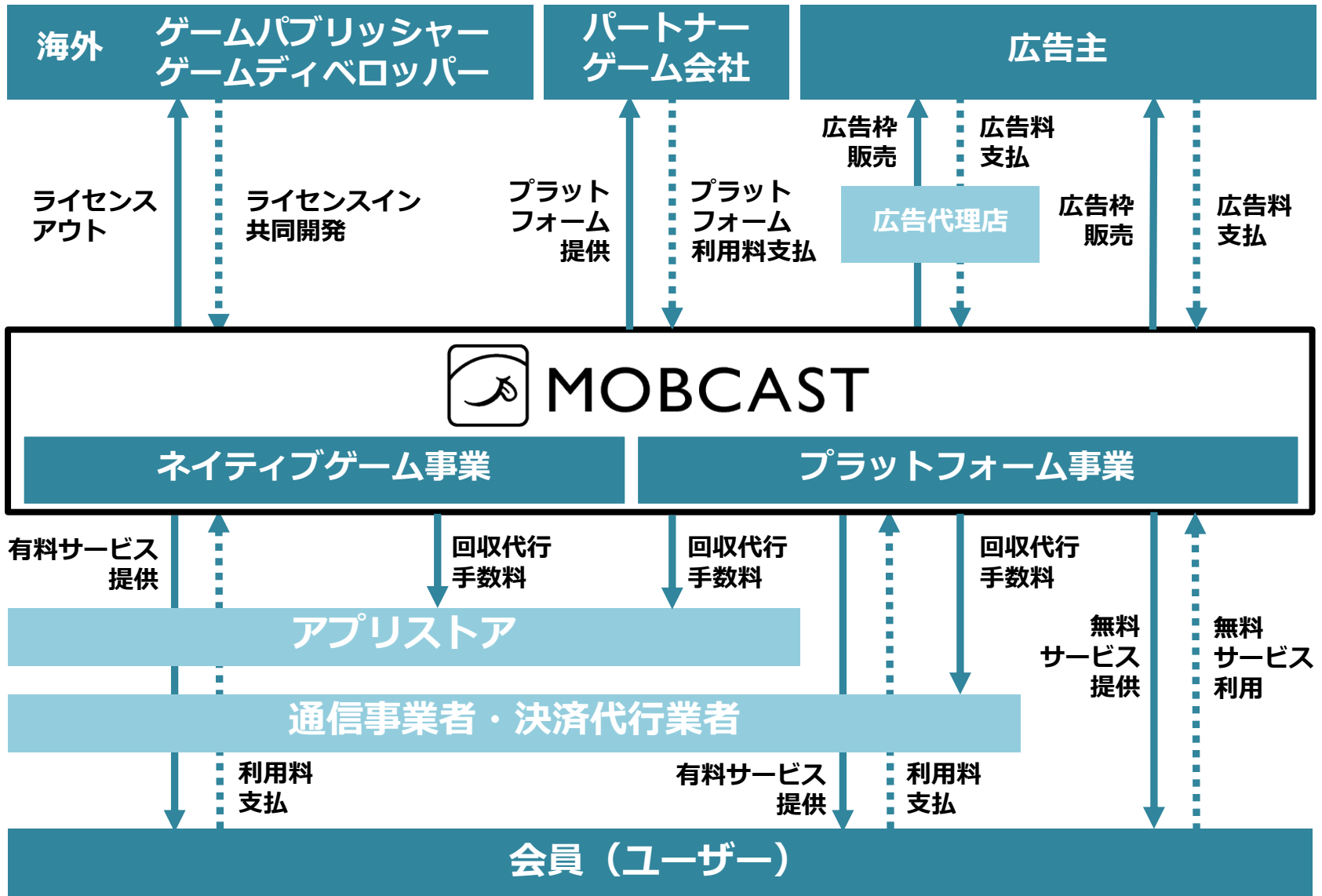
- [社 名] 株式会社モブキャスト (MOBCAST inc.)
- [U R L] <http://mobcast.co.jp/>
- [住 所] 東京都港区六本木6丁目8番10号 STEP六本木4F
- [設 立] 2004年3月26日
- [代 表] 代表取締役社長 藪 考樹 (やぶ こうき)
- [資 本 金] 985,400千円
- [従 業 員 数] 157名
- [上 場 取 引 所] 東京証券取引所 マザーズ (証券コード : 3664)

2016年6月末 時点

(単位：千円)

	2015年			2016年	
	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	919,949	1,199,959	944,328	856,096	783,670
売上原価	586,130	545,625	692,851	433,038	394,690
売上総利益	333,818	654,334	251,477	423,057	388,980
販管費	441,986	434,599	758,412	407,455	456,561
営業利益	▲108,167	219,734	▲506,934	15,602	▲67,581
経常利益	▲95,463	188,682	▲507,818	▲13,205	▲72,929
四半期/当期 純利益	▲71,841	▲556,155	▲974,693	▲13,777	▲185,729
総資産	4,018,682	3,595,800	2,963,363	2,675,460	2,276,202
純資産	2,462,075	1,940,519	967,880	969,270	784,743





2016年6月末 時点

株式の状況		株価関連指標		
発行済 株式数*1	14,621,808株	株価*2	630円	
大株主の 状況*1	藪 考樹	32.26%	時価総額*2	9,211,739千円
	ビットアイル・エクイニクス(株)	3.07%		
	ハクバ写真産業(株)	2.70%	総資産*1	2,276,202千円
	BNY FOR GCM CLIENT ACCOUNTS (E) BD	2.02%		
	海老根 智仁	1.95%	純資産*1	784,743千円
	山本 大輔	1.68%		
	BARCLAYS CAPITAL SECURITIES LIMITED	1.18%	PBR*2	12.17倍
	マネックス証券(株)	0.75%		
	(株)博報堂	0.68%	PER*2	一倍
	日本証券金融(株)	0.60%		

*1 平成28年6月末日時点

*2 平成28年8月4日時点

用語	用語説明
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。
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。
ユーザー	サービスやゲームを利用する人。
ロイヤルユーザー	ユーザーのうちゲーム内で課金した人。*MOBCAST独自
スマホゲーマー	スマートフォンで週に5時間以上ゲームをプレイするロイヤルユーザー。*MOBCAST独自
D3	モブキャストが独自で定めるゲーム品質に関わる3つの基準の総称。
D3ゲーム	ソーシャルな称賛欲求に応えるD3を搭載したMOBCAST独自のエンジン。
MSGD	モブキャストが提唱する独自のゲーム開発スタイル。「Mobcast Style Game Development」の略。
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。*MOBCAST独自
IP	著作権や知的財産権を持つオリジナルコンテンツ。
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。

用語	用語説明
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。
プラットフォーマー	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）
1st Party	プラットフォーマーが自社のリソースを投入して開発する自社ゲーム。
2nd Party	プラットフォーマーが外部のディベロッパーと共同で開発するゲーム。
3rd Party	外部のディベロッパーが開発しプラットフォーマーに提供するゲーム。
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。

用語	用語説明
アプリストア	スマートフォンをはじめとするモバイル端末で利用できる専用のアプリケーションを提供するための配信チャンネル。AppleがiPhone向けに提供する「App Store」、GoogleがAndroidケータイ向けに提供する「Androidマーケット」などがある。
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。
VR	バーチャルリアリティの略であり、一般的にはコンピューターの生み出した現実でない3次元空間のこと。ゲームに応用した際は、ゲーム内の空間に存在するような感覚が得られる。
アイテム課金型ゲーム	ゲーム内で利用できるアイテム（追加コンテンツ）を獲得するために、課金してユーザーに販売するビジネスモデル型のゲーム。
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。
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）。
ARPPU (アルプ、アープ)	課金者の一人当たり月間平均支払額のこと。Average Revenue Per Paid Userの略。
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。
CI	コーポレート・アイデンティティ(Corporate Identity)の略称。組織の固有性を示す。
CBT (クローズドベータテスト)	ソフトウェアやサービスの開発途上の版をユーザに提供して行うテスト（ベータテスト）のうち、限られた人や団体のみを対象に行われるもの。