



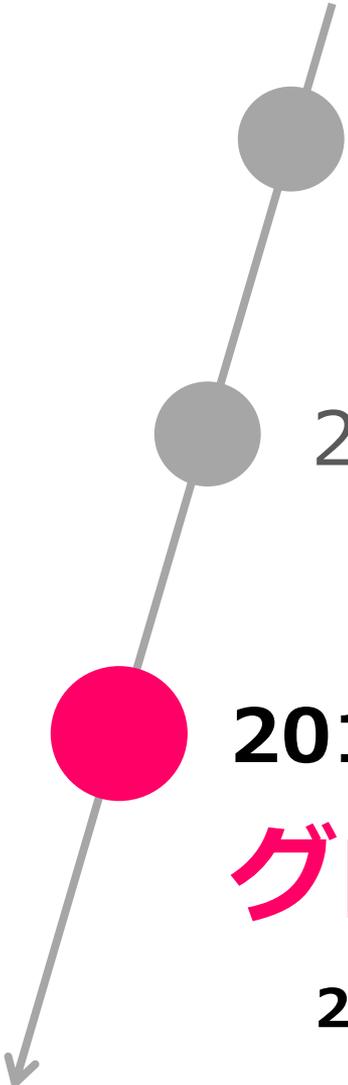
M O B C A S T

第13期 2016年12月期

# 3Q 決算説明資料

株式会社モブキャスト（証券コード 3664）

2016年11月10日



2014年 1月～2016年 5月

シフトチェンジを見据えた仕込み

2016年 6月

MOBCAST“シフトチェンジ”

**2016年 現在**

**グローバルゲーム事業“加速”へ**

**2016年3Qより新規を含めた各プロジェクトが本格始動**



M O B C A S T

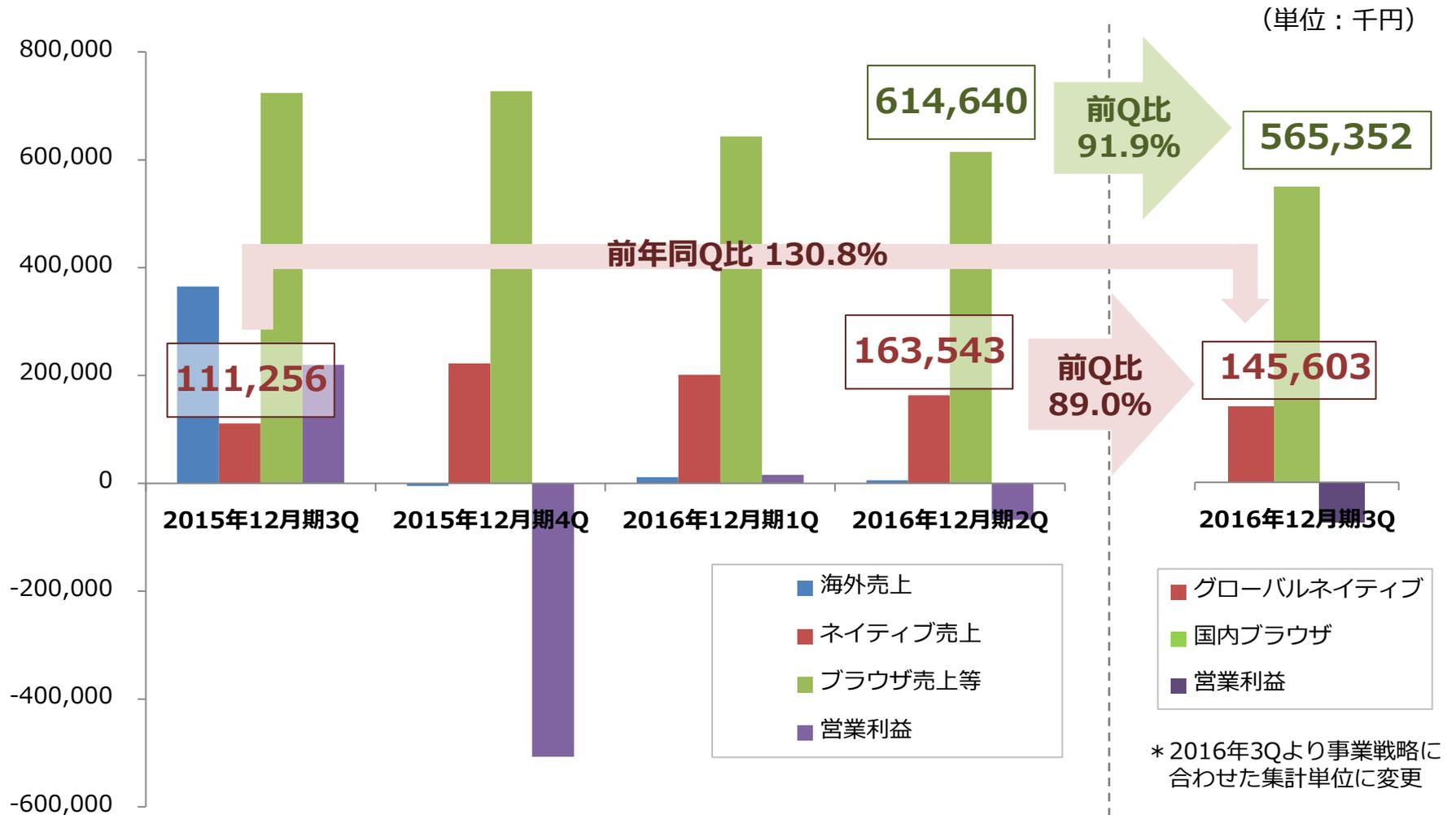
# 2016年3Q 連結決算概要

- 売上減少に伴う減益幅を、販管費の抑制により補うことが出来た
- マイネット社へのプラットフォーム事業運営移管が計画どおりに完了
- 「LUMINES パズル&ミュージック」を計画どおりにリリース

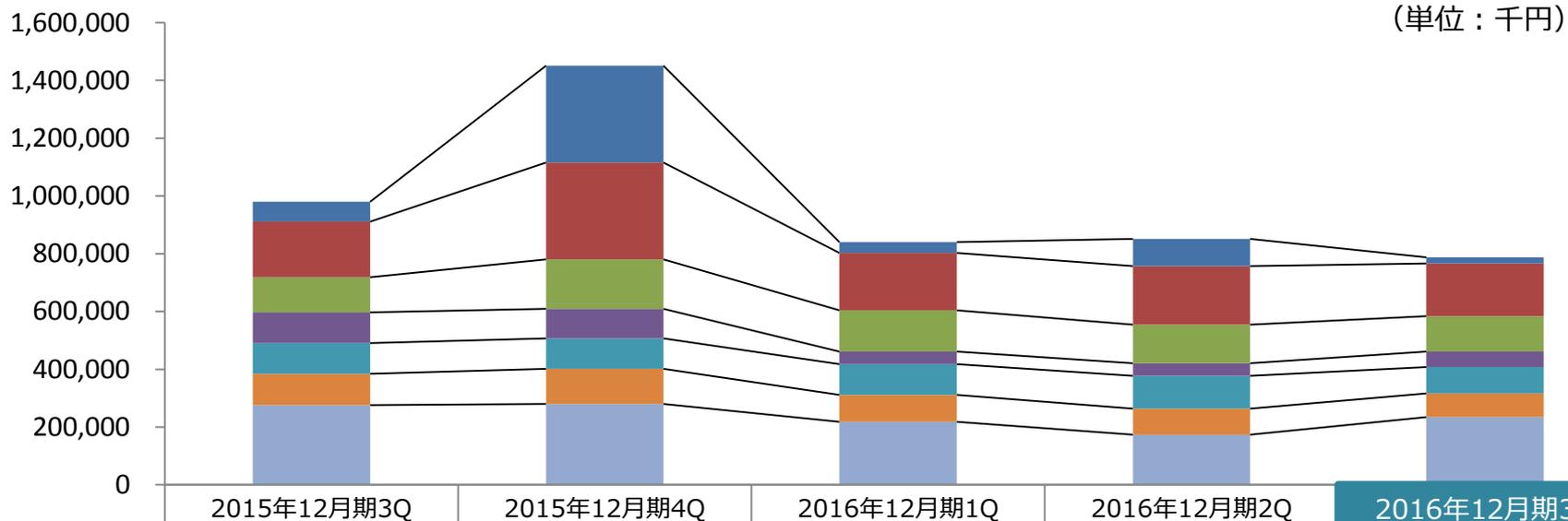
(単位：百万円)

	2016年3Q	2016年2Q	QoQ	2015年3Q	YoY
売上高	<b>710</b>	783	90.6%	1,199	59.2%
営業利益	<b>▲76</b>	▲67	-	219	-
経常利益	<b>▲69</b>	▲72	-	188	-
当期純利益	<b>▲70</b>	▲185	-	▲556	-

- プラットフォーム事業移管に伴う引き継ぎを優先した為、前向きなゲーム施策が打てなかったが、3Q中に引き継ぎが計画どおり完了
- 「18」の積極的な広告施策は3Q末実施で終えるも、前年同Q比で130.8%の売上増加を維持



- マイネットとの提携により外部委託費が増加したものの、広告宣伝費の抑制により、全体として前Q比で同水準を維持



	2015年12月期3Q	2015年12月期4Q	2016年12月期1Q	2016年12月期2Q	2016年12月期3Q
■ 広告宣伝費	68,990	335,197	37,572	94,707	21,195
■ ロイヤリティ	192,944	335,744	198,594	201,723	182,850
■ 回収代行手数料	121,591	170,682	143,176	134,004	121,894
■ 償却費	105,755	102,346	43,449	43,155	53,627
■ 人件費	106,195	106,037	106,220	114,044	91,490
■ 開発人件費	109,043	120,990	93,510	90,206	81,928
■ その他	275,704	280,264	217,969	173,410	234,567

## 人財シフト



## 9月末：事業移管及び人財シフト完了

6月のプラットフォーム事業共同運営発表以降、計画通りに進行

## ブランドシフト



## 9月：MOBCASTリブランディング完了

「LUMINES パズル&ミュージック」を通じ、コンシューマーゲーム（従量課金モデル）の開発に対応出来るMOBCASTの“ゲーム開発力”を世界に発信



M O B C A S T

# MOBCAST事業戦略

単位：百万円

	2015年	2016年（予測）	2017年（予測）	2018年（予測）
 中国	526,050	701,787	901,007	1,096,615
 日本	541,800	553,514	553,514	553,514
 北米	568,050	580,332	580,332	580,332

※ EEDAR社2015年調査結果より

※中国の予測値は、2015年にメタップスが算出した拡大予測値の比率を使用して算出  
 ※日本、北米は市場成長が鈍化すると想定し、2015年と同等の数値を予測値として記載

グローバルゲーム事業を加速させるには  
**成長市場に対する取り組みが不可欠**

各国アプリストア売上TOP100タイトルにおける

## 「日本アニメIP使用タイトル数」

 中国	 日本	 北米
<b>7タイトル</b> /100タイトル中	<b>20タイトル</b> /100タイトル中	<b>2タイトル</b> /100タイトル中

中国・日本  
日本アニメIPの  
需要増加

各国アプリストア売上TOP100タイトルにおける

## 「ゲームジャンル別タイトル数」

中国		日本		北米	
ジャンル	本数	ジャンル	本数	ジャンル	本数
<b>RPG</b>	<b>32本</b>	<b>RPG</b>	<b>42本</b>	Casino	23本
Action	26本	Action	10本	Casual	15本
Strategy	24本	<b>Simulation</b>	<b>10本</b>	Strategy	15本
Adventure	4本	<b>Puzzle</b>	<b>9本</b>	<b>Puzzle</b>	<b>11本</b>
Others	14本	Others	29本	Others	36本

中国・日本  
RPGが  
根強い人気

日本・北米  
スポーツシミュレーション  
パズル  
安定した人気

## ② 共同開発

中華圏・日本を中心とするアジアに向け  
RPGを中心に多種多様なタイトル展開

### 進行中

「魔法少女まどか☆マギカ」  
Project「CMM」  
Project「OK」

### 交渉中

Project「C」  
Project「U」

## ③ 自社開発

北米・日本・ヨーロッパに向け  
パズルとスポーツSLGのタイトル展開

### 進行中

「18」パズル  
「LUMINES」パズル  
Project「LEGEND」スポーツSLG  
Project「SM」パズル  
Project「LVS」パズル

## ① MOBCASTの強み

日本アニメを中心とした  
IP取得力

実績のあるクリエイターとの  
ネットワーク



M O B C A S T

①

日本アニメを中心とした  
IP取得力

---

実績のあるクリエイター  
とのネットワーク

世界ゲーム市場における日本アニメIPの価値高騰

日本のアニメIP (JP IP) に特化した  
**「JIP IP GLOBAL ASIA FUND (仮)」**  
の組成をLUN PARTNERSと基本合意

<スキーム概要>

- ・ 2016年12月までに「JP IP」への投資運用管理会社をMOBCASTとLUN PARTNERSとの**ジョイントベンチャー**で設立
- ・ ファンドの規模は**30～50億**を想定

<投資対象>

- ・ 「JP IP」の**ゲーム化権**取得
- ・ **アニメ制作委員会**への出資
- ・ 上記IPを利用した**ゲーム開発プロジェクト**への出資

投資運用管理会社をジョイントベンチャーで設立

**LUN PARTNERS** × **MOBCAST**



## 「LUN Partners Group」 とは

- 上海に本拠を置く投資管理会社
- 主要業務はベンチャーキャピタル、プライベートエクイティを含む投資事業
- **主要投資分野は「グローバル展開の先端企業」**
  - ① Fintech (金融 テクノロジー)
  - ② Edtech (教育 テクノロジー)
  - ③ **Entech (エンタテインメント テクノロジー)**
- **SBIグループ中国拠点の前責任者 李沛倫氏が設立**
- 主な経営陣は、SBIを含む中国国内外の有名投資管理会社の出身者  
ファンド設立、案件投資、クロスボーダーM&Aに関する分野において、  
経験豊富なメンバーが揃っている
- 出資の他、海外のイノベティブな技術、中国圏に於けるビジネスモデルの形成、  
市場展開、及び現地化を支援し、シナジー効果の創出、各投資領域の産業生態系  
の構築に努めることにより投資先企業のバリューアップを図る

“MOBCASTの強み”のひとつ = **実績のあるクリエイター**とのネットワーク

水口哲也氏



岡本吉起氏

IP力の最大化を目的にその他クリエイターともネットワーク構築中



M O B C A S T

## ② 共同開発

<メインターゲット>

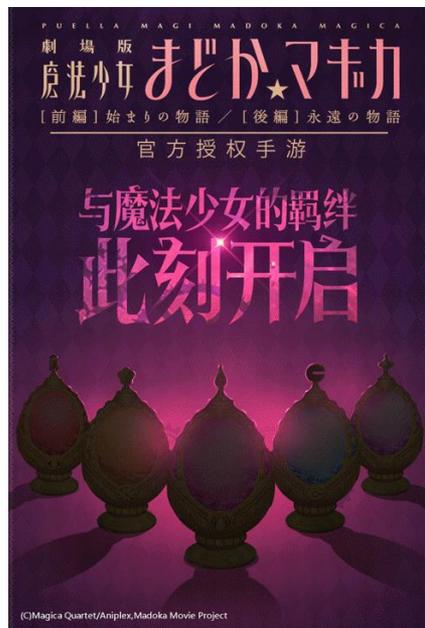
中華圏・日本を中心とするアジア

<方針>

RPGを中心に多種多様なタイトル展開

# 事前登録者数 **100万件**突破

(2016年11月10日時点)



bilibili × MOBCAST

中国／台湾／香港／マカオ

## 2016年 年内リリース予定

現地政府審査および最終ゲームバランス調整中



中国で人気のサッカーゲームを開発したCAPSTONE社と  
世界の選手が登場する

**グローバル向けサッカーネイティブアプリ**を開発中



中国・日本を皮切りに**グローバル配信**  
詳細は近日発表予定

Project「OK」

大型IP × 岡本吉起 × 戦略バトルRPG  
2017年夏リリースに向け、鋭意開発進行中

<新規2本> アニメIPプロジェクト

Project「C」

中国のパブリッシャーと  
契約条件最終調整中

Project「U」

プロジェクト企画中



M O B C A S T

## ③ 自社開発

<メインターゲット>

北米・日本・ヨーロッパ

<方針>

パズルとスポーツSLGのタイトル展開



- アニメ、声優とのコラボ施策によるアニメファンの流入
- コラボ施策の定期実施によるアニメファンの定着
- 社内運営ナリッジの積み上げ

収益の安定化  
コスト効率の向上 を実現



2016年 年末に向けてプロモーション企画／準備中

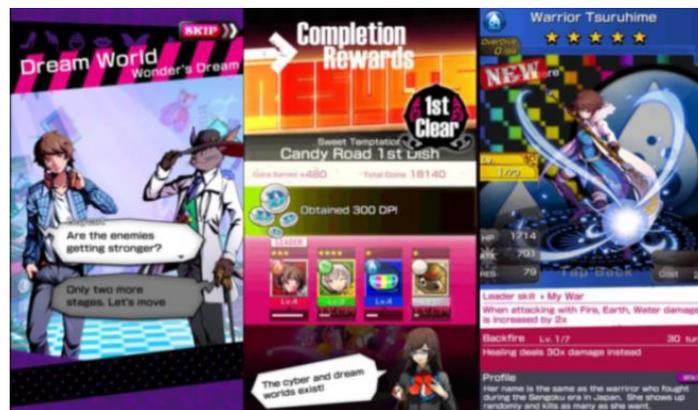
10/21 (金) リリース



NowTVにてTVCM実施予定



10/25 (火) リリース



11/8 (火) リリース



中国



中国のゲームメディア"搞趣网"にて「18」が最も期待される新規ゲームに選出

### ③「LUMINES パズル&ミュージック」



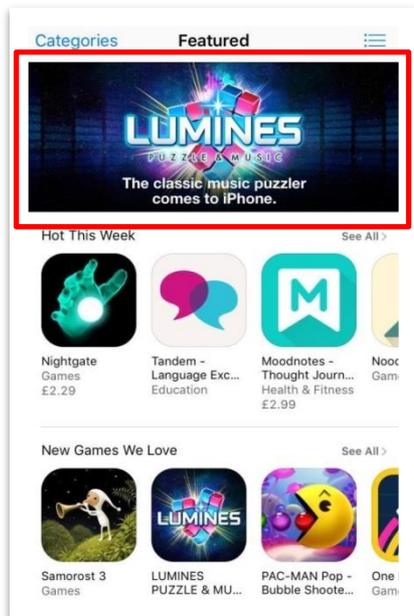
© mobcast © Resonair © BANDAI © BNEI

- 7/19(火) 日本+一部地域にて先行配信開始
- 9/1 (木) 世界169の国と地域へ配信開始
- 9/9 (金) 「LUMINES NEO」配信開始
- 9/9 (金) 「ULTRA JAPAN PACK」配信開始

## 169の国と地域で

# 77,044DL

※2016年11月8日時点

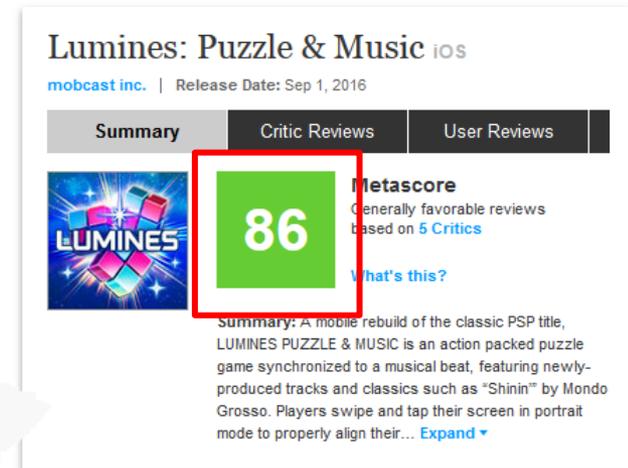


世界各国のApp Storeで  
フィーチャー



～このような国でも遊ばれています～  
イラン・イスラム共和国/カタール/ハバマ  
モルドバ/シエラレオネ etc…

世界の様々な国にリーチ



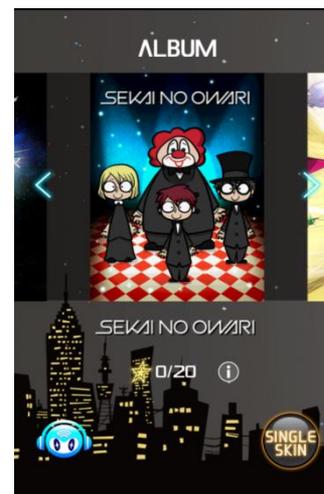
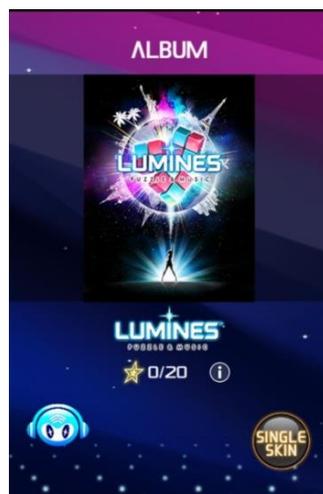
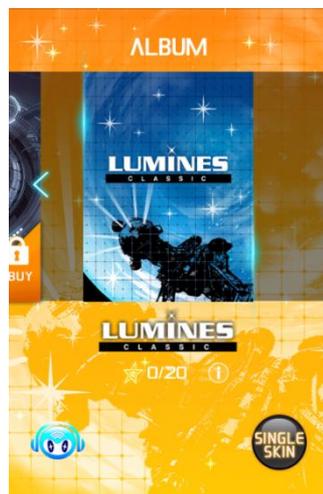
メタスコア 86点獲得  
大手レビューサイトで高評価獲得

本日プレスリリース配信 **新作PACK配信日決定**

**11/16 (水) 「SEKAI NO OWARI PACK」** (価格600円)

**11/21 (月) 「Rez PACK」** (価格600円)

**5つのALBUM プレイ可能へ**  
今後も追加リリース予定



© SEGA © mobcast © Resonair © BANDAI © BNEI

## Project「LVS（LUMINES VS版）」スキーム転換



今回の事業戦略に沿って  
開発中のプロダクトをベースにした新規プロジェクトを始動

**Project「LIP」**

**無料DL アイテム課金型「LUMINES」**

**×**  
**IP**

**自社パブリッシングタイトル**として**来夏**リリース予定

Project「LEGEND」

※IP確定に伴いプロジェクト名を「M」から変更

## プロジェクト本格始動

ゲームジャンル： スポーツシミュレーション

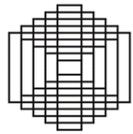
リリース時期： **2017年春**リリース予定

Project「SM」

## 鋭意開発進行中

ゲームジャンル： パズル

リリース時期： **2017年夏**リリース予定



enhance

2016年6月16日の追加投資により  
MOBCASTの持分法適用会社へ

## PlayStation.VRのローンチタイトル

# 「Rez」シリーズ最新作「Rez∞ infinite」 2016年10月13日 世界配信開始

- ・ VRクリエイティブアワード2016 最優秀賞受賞
- ・ 大手レビューサイト高評価獲得



Rez Infinite PlayStation 4

Enhance Games | Release Date: Oct 13, 2016 | Also On: PlayStation 2.

Summary Critic Reviews User Reviews

 **90** Metascore  
Universal acclaim  
based on 35 Critics

What's this?

**Summary:** To resolve the world's rising crime rates, a new system called Project-K was created. However, Eden, the core of Project-K, has fallen into a vegetative state. Now it's up to you, a hacker, to travel through a cyberspace filled with firewalls, viruses, and other obstacles, and jump start the... [Expand](#)

当初計画の6本に1本を加え、来夏までに計7本のリリースを計画中

2016年3Q	2016年4Q	2017年1Q	2017年2~3Q
 <p><b>済</b></p> <p>世界169の国と地域</p>	<p>まどか☆マギカ 中国/台湾 香港/マカオ</p>	<p>Project 「CMM」 中国・日本 その他各国</p>	<p>Project 「OK」 日本</p> <p>Project 「LEGEND」 日本</p> <p>Project 「SM」 グローバル</p> <p>Project 「LIP」 グローバル</p>

シフト  
チェンジ  
完了

開発加速

第1次リリースラッシュ

# MOBCASTは“世界”へ



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

## 経営ビジョン

# 世界70億人をワクワクさせる

## 会社概要

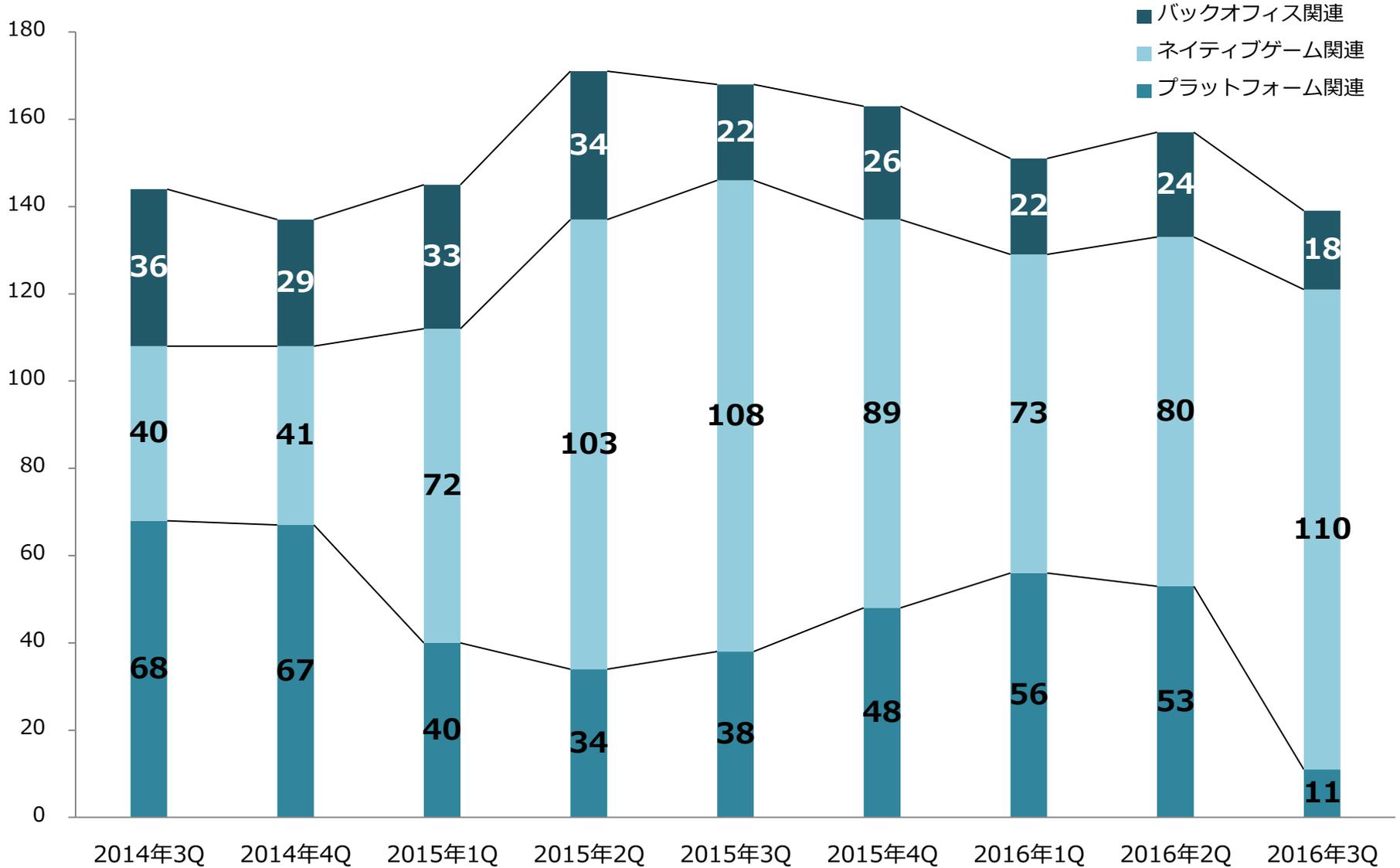
- [ 社 名 ] 株式会社モブキャスト (MOBCAST inc.)
- [ U R L ] <http://mobcast.co.jp/>
- [ 住 所 ] 東京都港区六本木6丁目8番10号 STEP六本木4F
- [ 設 立 ] 2004年3月26日
- [ 代 表 ] 代表取締役社長 藪 考樹 (やぶ こうき)
- [ 資 本 金 ] 985,400千円※1
- [ 従 業 員 数 ] 139名※2
- [ 上 場 取 引 所 ] 東京証券取引所 マザーズ (証券コード : 3664)

※1 2016年9月末 時点

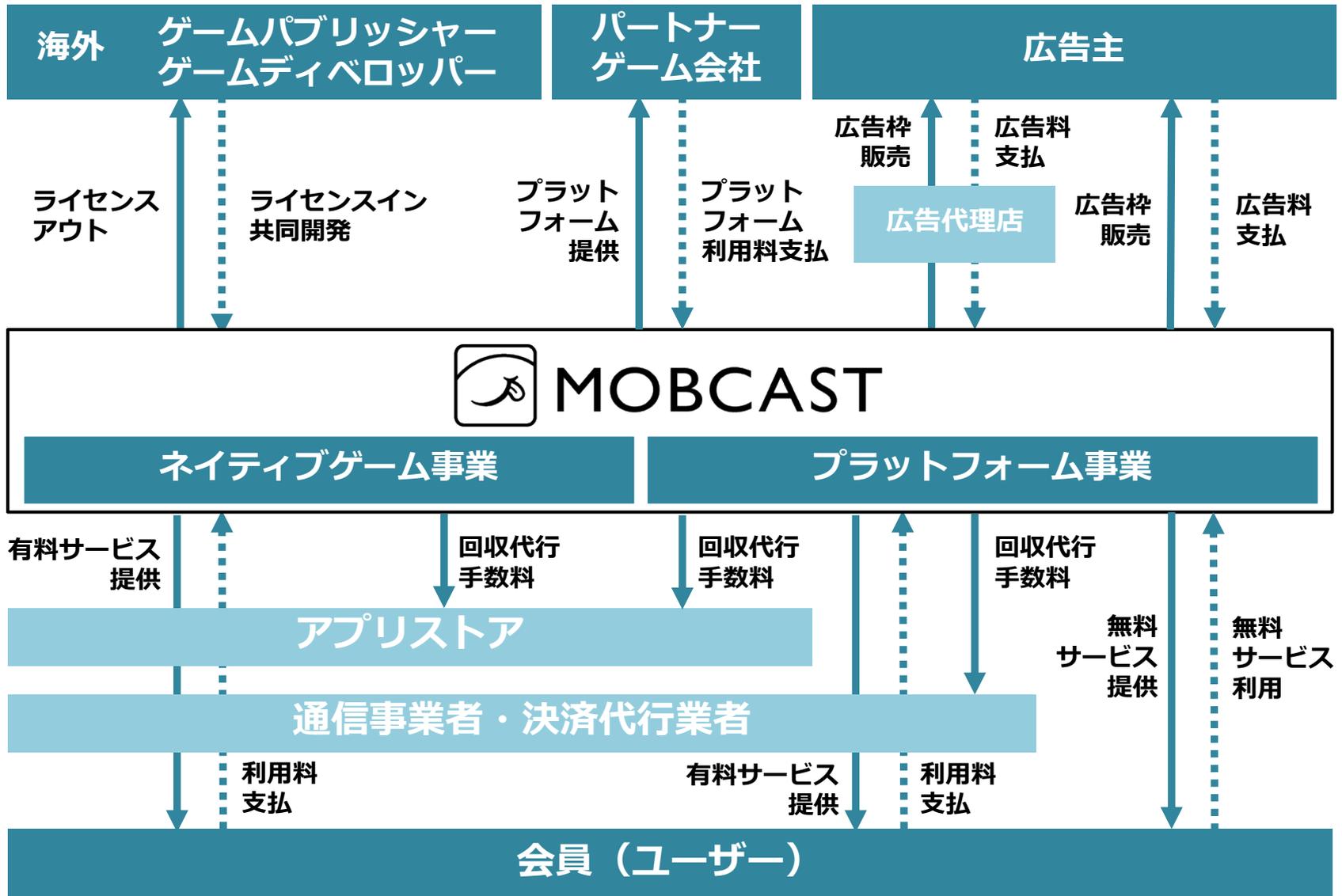
※2 2016年10月末 時点 (取締役は除く)

(単位：千円)

	2015年		2016年		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	1,199,959	944,328	856,096	783,670	710,955
売上原価	545,625	692,851	433,038	394,690	447,020
売上総利益	654,334	251,477	423,057	388,980	263,934
販管費	434,599	758,412	407,455	456,561	340,534
営業利益	219,734	▲506,934	15,602	▲67,581	▲76,600
経常利益	188,682	▲507,818	▲13,205	▲72,929	▲69,790
四半期/当期 純利益	▲556,155	▲974,693	▲13,777	▲185,729	▲70,362
総資産	3,595,800	2,963,363	2,675,460	2,276,202	2,331,813
純資産	1,940,519	967,880	969,270	784,743	698,424



※2016年10月末 時点



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*3	809円
大株主の 状況*1	藪 考樹 32.26%	時価総額*3	11,829,042千円
	ビットアイル・エクイニクス(株) 3.07%	総資産*2	2,331,813千円
	ハクバ写真産業(株) 2.70%		
	BNY FOR GCM CLIENT ACCOUNTS (E) BD 2.02%	純資産*2	698,424千円
	海老根 智仁 1.95%		
	山本 大輔 1.68%	PBR*3	17.64倍
	BARCLAYS CAPITAL SECURITIES LIMITED 1.18%		
	マネックス証券(株) 0.75%	PER*3	一倍
	(株)博報堂 0.68%		
	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9月末日時点

\*3 平成28年11月9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。