



mobcast

第11期（2014年12月期） 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. 2014年12月期 連結決算概要	・ ・ ・ ・	3
2. 4Q（10～12月）決算概要	・ ・ ・ ・	6
3. 2015年12月期 計画	・ ・ ・ ・	11
4. 総括	・ ・ ・ ・	18
参考資料	・ ・ ・ ・	21
用語集	・ ・ ・ ・	34



1. 2014年12月期 連結決算概要

前年比では減収・大幅増益、計画比では増益となりました。

単位：百万円

	2014年実績	計画※	計画比	2013年実績	前年比
売上高	3,818	3,900 ~4,100	▲6.9% ~▲2.1%	5,179	▲26.3%
営業利益	318	250 ~300	+6.0% ~+27.2%	▲445	-
経常利益	316	250 ~300	+5.3% ~+26.4%	▲404	-
当期純利益	154	130 ~160	▲3.8% ~+18.5%	▲657	-

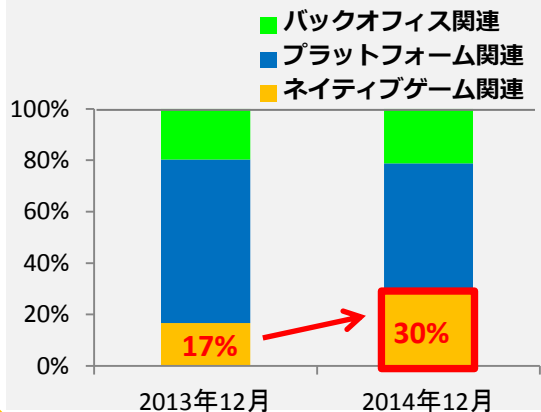
※2014年10月15日公表計画

2014年は業界の変化に対応し 2015年-2016年の成長のための準備を行いました。

ネイティブゲーム

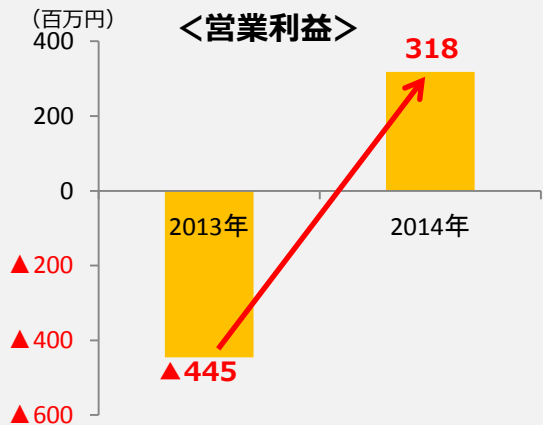
- ◆ 開発体制の確立
- ◆ 「ドラゴンズピンズ」を韓国子会社と共同開発し配信
- ◆ 次世代PF“ZERO”プロジェクト始動

＜社員構成比＞



ブラウザゲーム

- ◆ 既存ゲームは確実に利益が出る運営体制を構築
- ◆ アプリストア対策でユーザー層拡大
- ◆ パートナーゲームは、24タイトル配信開始し、堅調に推移



海外ライセンス

- ◆ 中華圏を中心に海外有名パブリッシャーとの関係を構築
- ◆ ライセンス交渉準備確立
＜交渉先＞

地域	交渉先数
中華圏	76社
北米	2社

韓国 (mobcast Korea)

- ◆ ブラウザPFをクローズし、ネイティブ開発体制を構築



2. 4Q (10~12月) 決算概要

	4Q実績	YoY	QoQ
売上高	875,244千円	▲26.3%	▲3.9%
営業利益	97,625千円	—	+1,080.8%

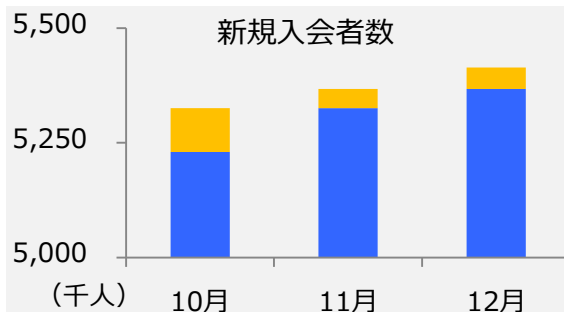
ネイティブゲーム

- ◆「ドラゴンスピンZ」リリース
Android 12/1、iOS 12/15
20万DL突破
- ◆次世代PF“ZERO”プロジェクト始動



ブラウザゲーム

- ◆新規会員数18万人
- ◆パートナーゲーム 3タイトル
配信開始



(注) 12月末で韓国PFをクローズしたため、国内PFの会員数のみ記載しております。

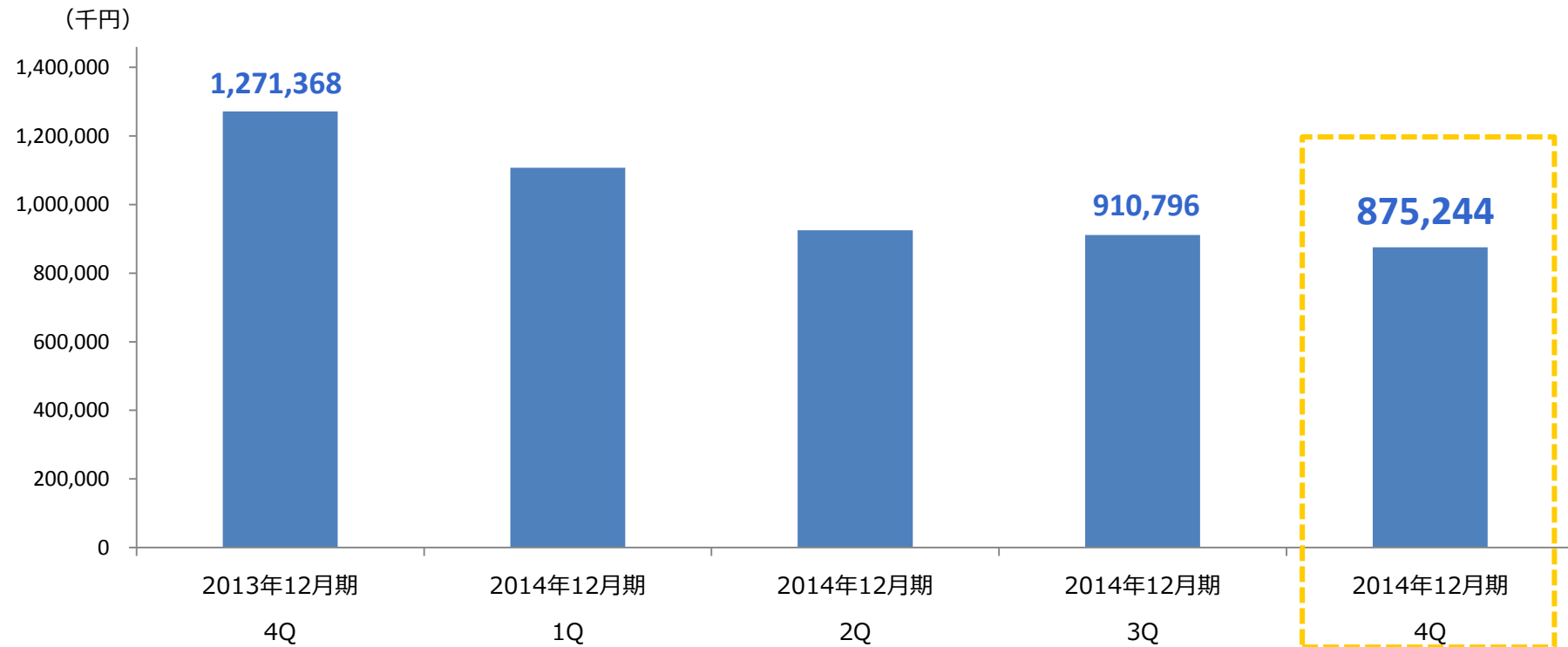
海外ライセンス

- ◆世界的ゲームショー
(韓国G-Star) への参加による交渉先開拓



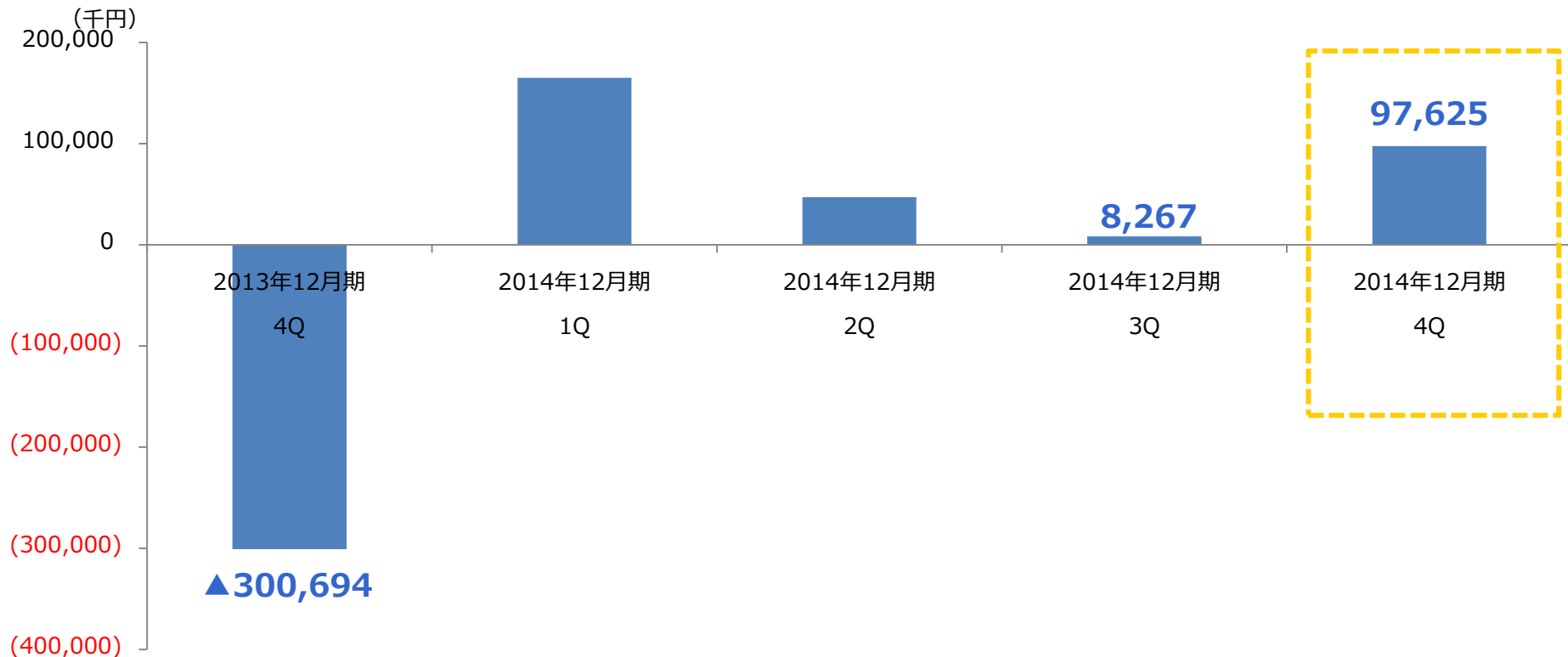
YoYでは減収、QoQはほぼ横ばいとなりました。

YoYの減収の主な要因は、PCオンラインゲーム事業（2013年度実績4億円）の売却とブラウザゲームの減少です。



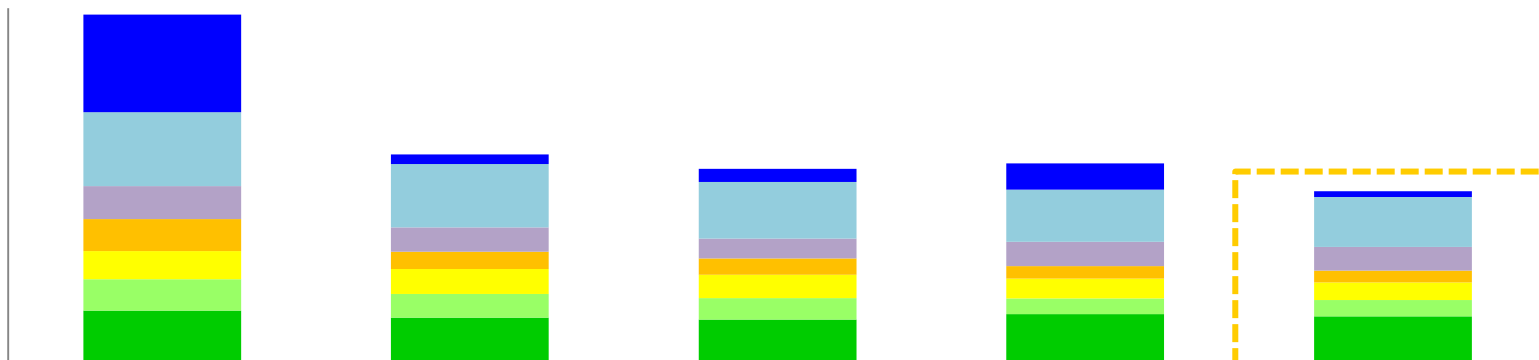
営業利益の推移（四半期）

YoY、QoQともに大幅増益となりました。
 今期は年間を通じ全てのQで黒字。着実に利益を出す体質になりました。



広告宣伝費含め、経費のコントロールができています。

(千円) 1,600,000
1,400,000
1,200,000
1,000,000
800,000
600,000
400,000
200,000
0



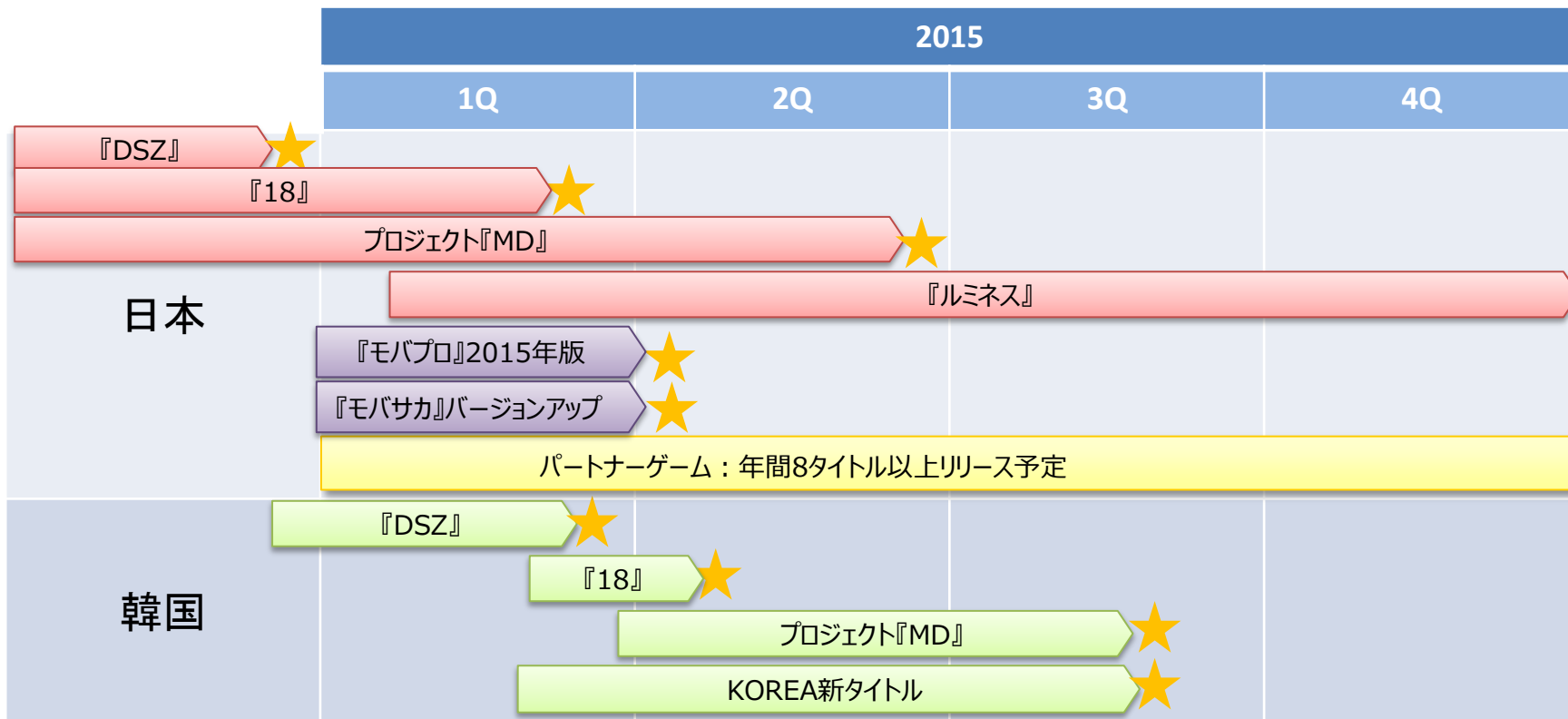
	2013年12月期 4Q	2014年12月期 1Q	2014年12月期 2Q	2014年12月期 3Q	2014年12月期 4Q
■ 広告宣伝費	439,141	43,147	58,854	117,965	25,401
■ ロイヤリティ	332,216	284,044	255,287	234,291	225,626
■ 回収代行手数料	148,628	110,005	87,954	109,180	106,119
■ 償却費	143,763	77,200	74,368	55,620	53,196
■ 人件費	127,050	111,714	104,467	90,221	78,612
■ 開発人件費	140,794	107,145	96,118	70,299	74,187
■ その他	240,499	209,003	201,134	224,951	214,478



3. 2015年12月期 計画

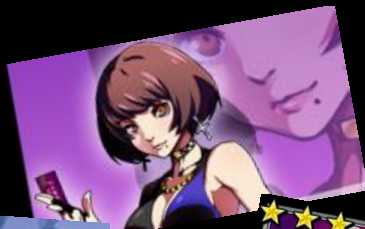
ゲームリリーススケジュール

日本：新作ネイティブゲーム3本を開発中。ブラウザゲームのアップデートも予定。
 韓国：ネイティブのローカライズ3本、ネイティブ新作1本を開発予定。





主カネイティブゲーム紹介



スピンバトルRPG

ドラゴンスピンZ

水口哲也氏プロデュースのもと、韓国子会社mobcast Koreaとの
日韓ハイブリッド開発によって完成。



<ロードマップ>

2014.12.01 : Androidリリース

2014.12.15 : iOSリリース

20万ダウンロード突破!

2015.01.31 : Ver.1.1.6アップデート

(新ステージ・新イベント・新機能追加、不具合修正等)

(今後の予定)

第2弾アップデート (2月下旬~3月上旬予定)

第3弾アップデート (3月下旬~4月上旬予定)

➡ 大規模プロモーション展開予定



【18】キミト ツナガル パズル

世界的ヒットタイトル『ルミネス』を開発した主要メンバーである小寺攻氏率いる株式会社Monstarsとモブキャストの共同で開発。監修は水口哲也氏。



2月10日事前登録開始
24時間で**5**万登録突破！

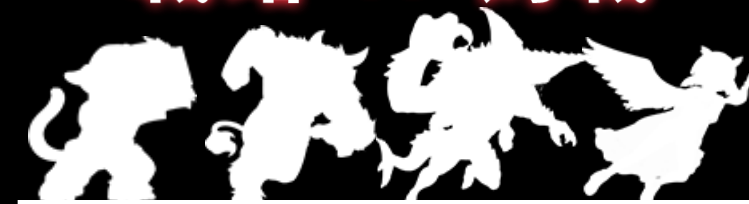
コードネームMD

スマホ初本格マルチ対戦RPG

大ヒットタイトル「モバプロ」「モバサカ」を開発した
モブキャスト精鋭メンバーによる完全社内開発タイトル。



戦略 × 対戦



2015 2Q配信予定

COMING
SOON

ルミネス

音 と 光 の

電 飾 パ ズ ル ゲ ー ム

世界的ヒットパズルゲーム「ルミネス」と「メテオス」の知的財産権を米国法人エンハンス・ゲームズ（代表：水口哲也氏）と共同で取得。スマートフォン版で生まれ変わる『ルミネス』の全世界配信に向けて、開発に着手。

（ルミネスの評価）

USA Today誌「PSPで最高のゲーム」

News Week誌「News Weekが選ぶNo.1ゲーム」

Spike TV ビデオゲームアワード「最高のポータブルゲーム」

（世界的なアーティストとのコラボレーション）

Red Hot Chill Peppers、Black Eyed Peas、Chemical Brothers、Fat Boy Slim …

（ルミネスの実績）

シリーズ合計セールス **250万本**以上

モバイル全世界76カ国 **1,000万台**以上にプリインストール



4. 総括

2014年
準備の年

ネイティブゲーム開発体制確立

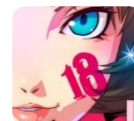
2015年
勝負の年

日韓で勝負タイトルリリース
世界でゲーム配信開始

2016年
世界へ

世界中の70億の人に
エンターテインメントを届けます

ブラウザ



Korea
New
Game

『ルミネス』



License Out
ルミネスの海外ブランド力を武器に
海外セールス強化

ネイティブ

日本

韓国

世界



<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あります。

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.)
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 818,483千円
グループ従業員数		137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]

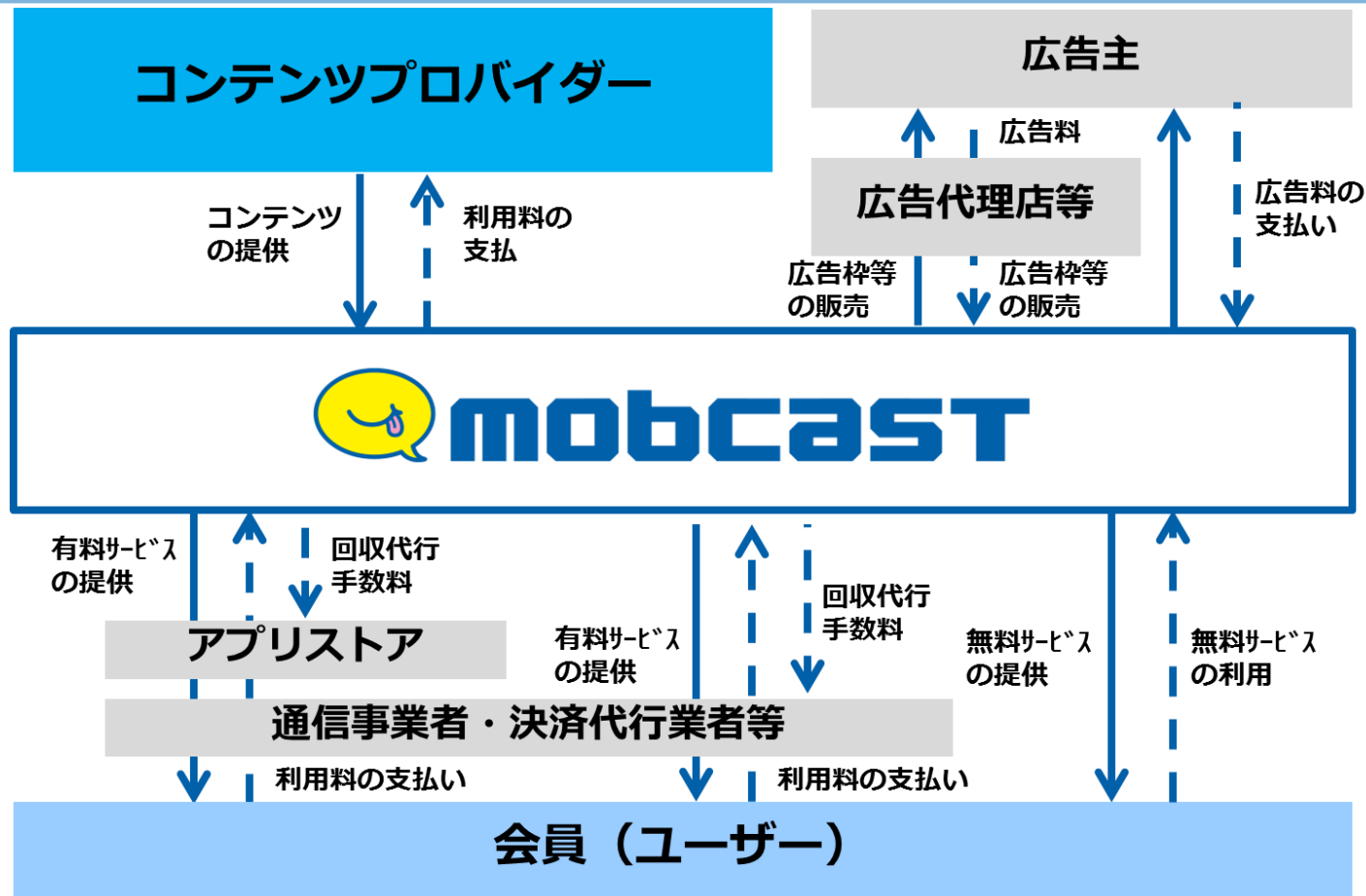
エンターテインメントコンテンツを通して、
世界中の人々の毎日を**ちょっぴり**楽しくする！！

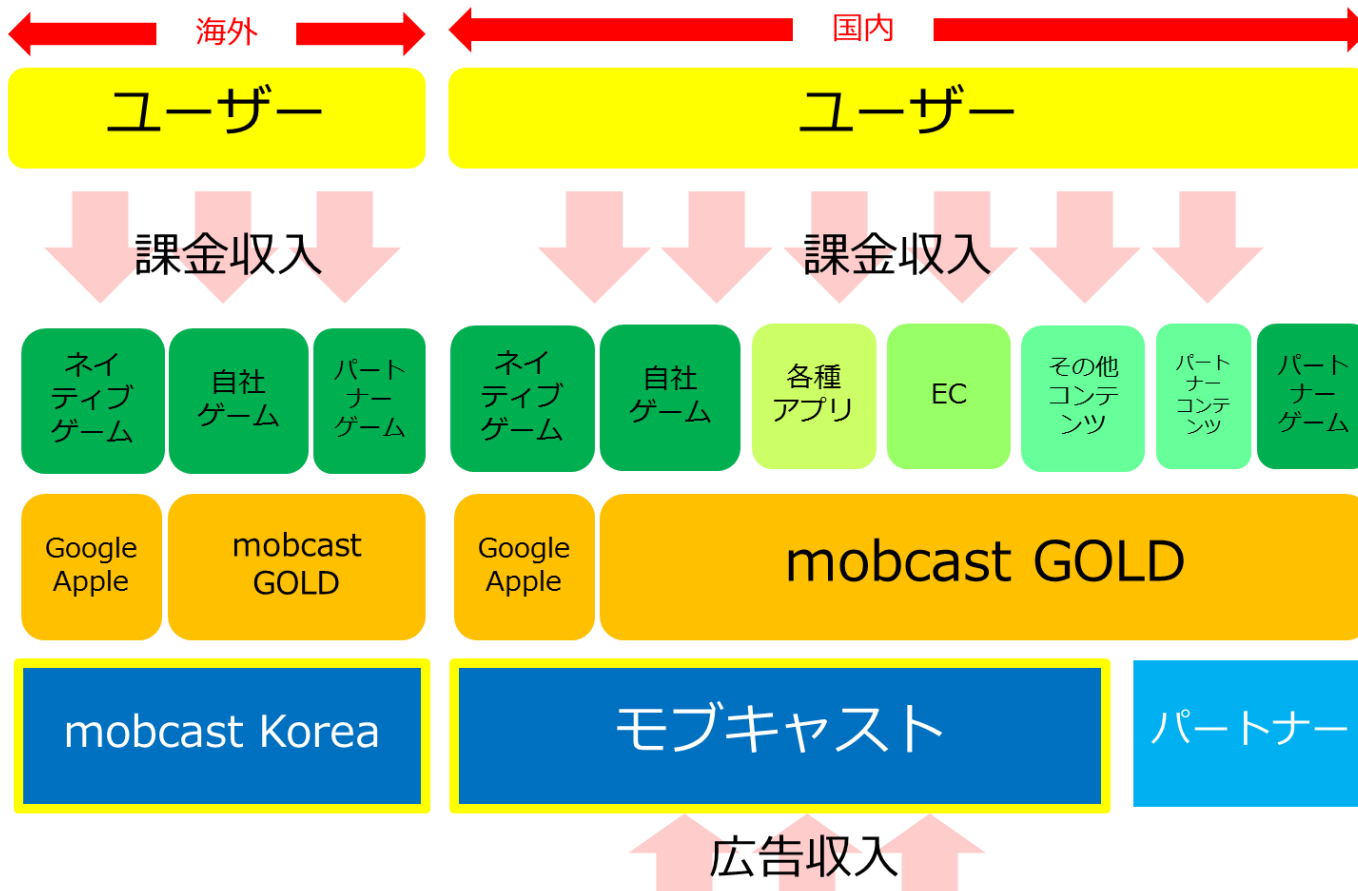
CUSTOMER MISSION

- ・ 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！

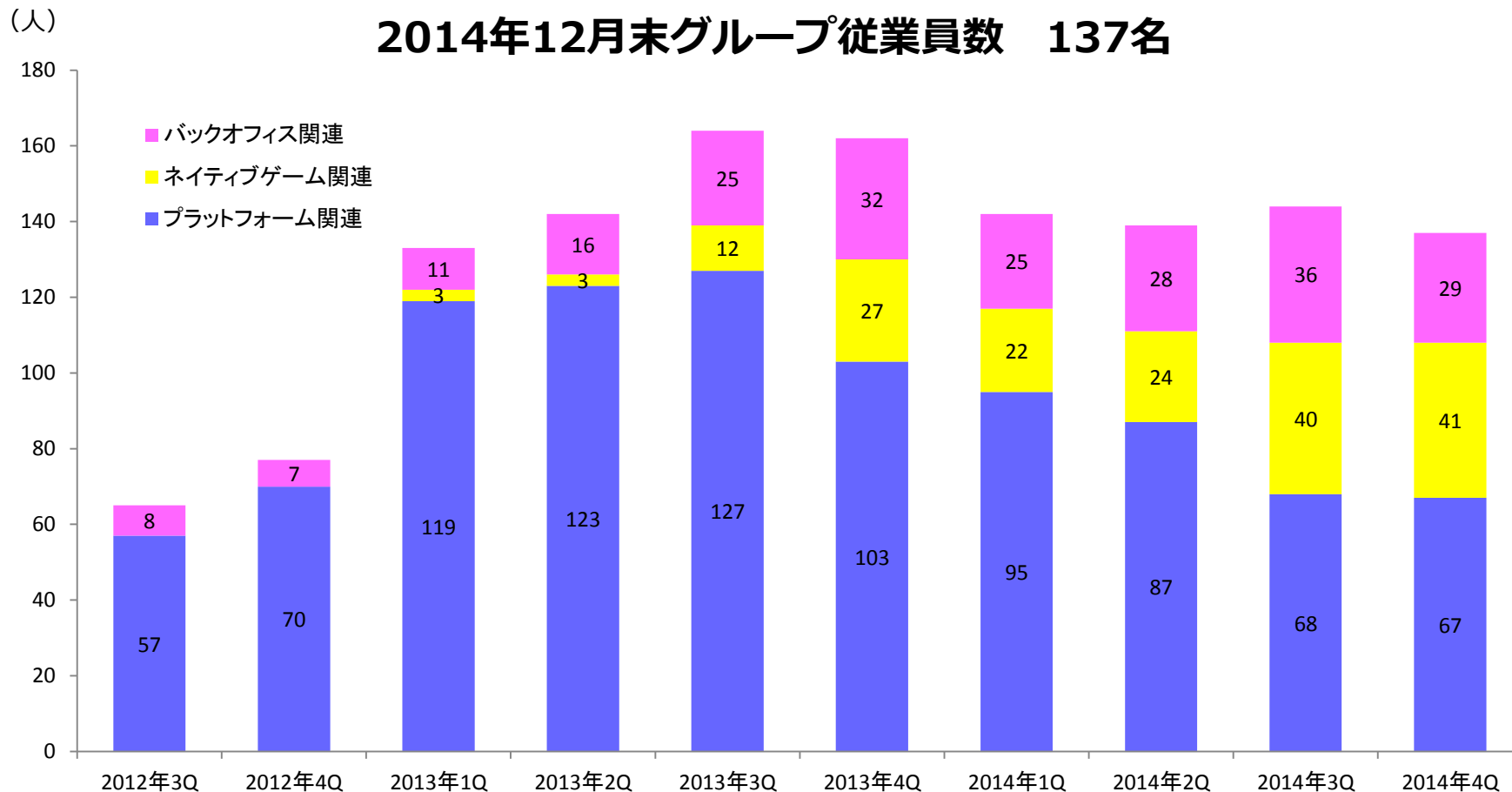




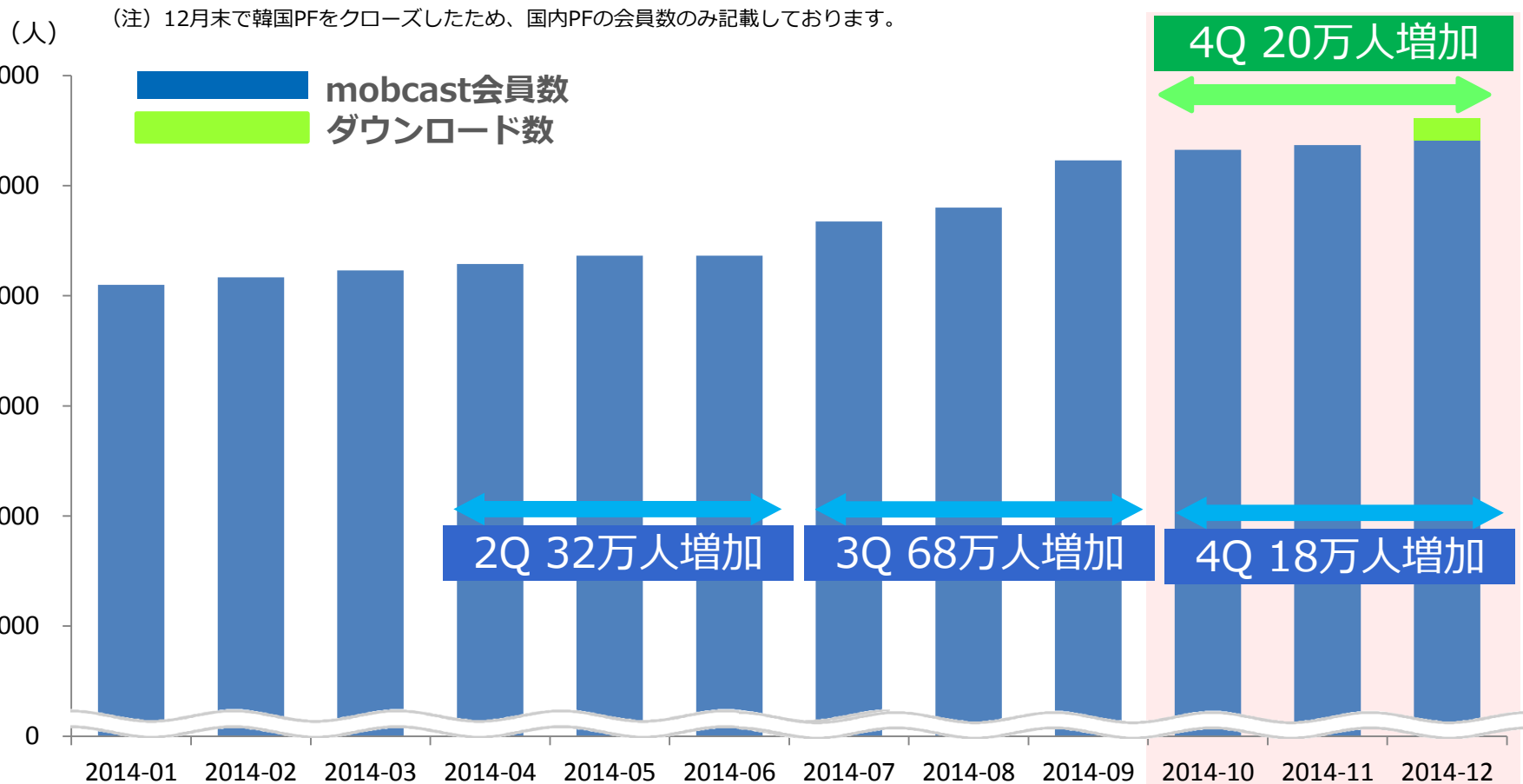
(単位:千円)

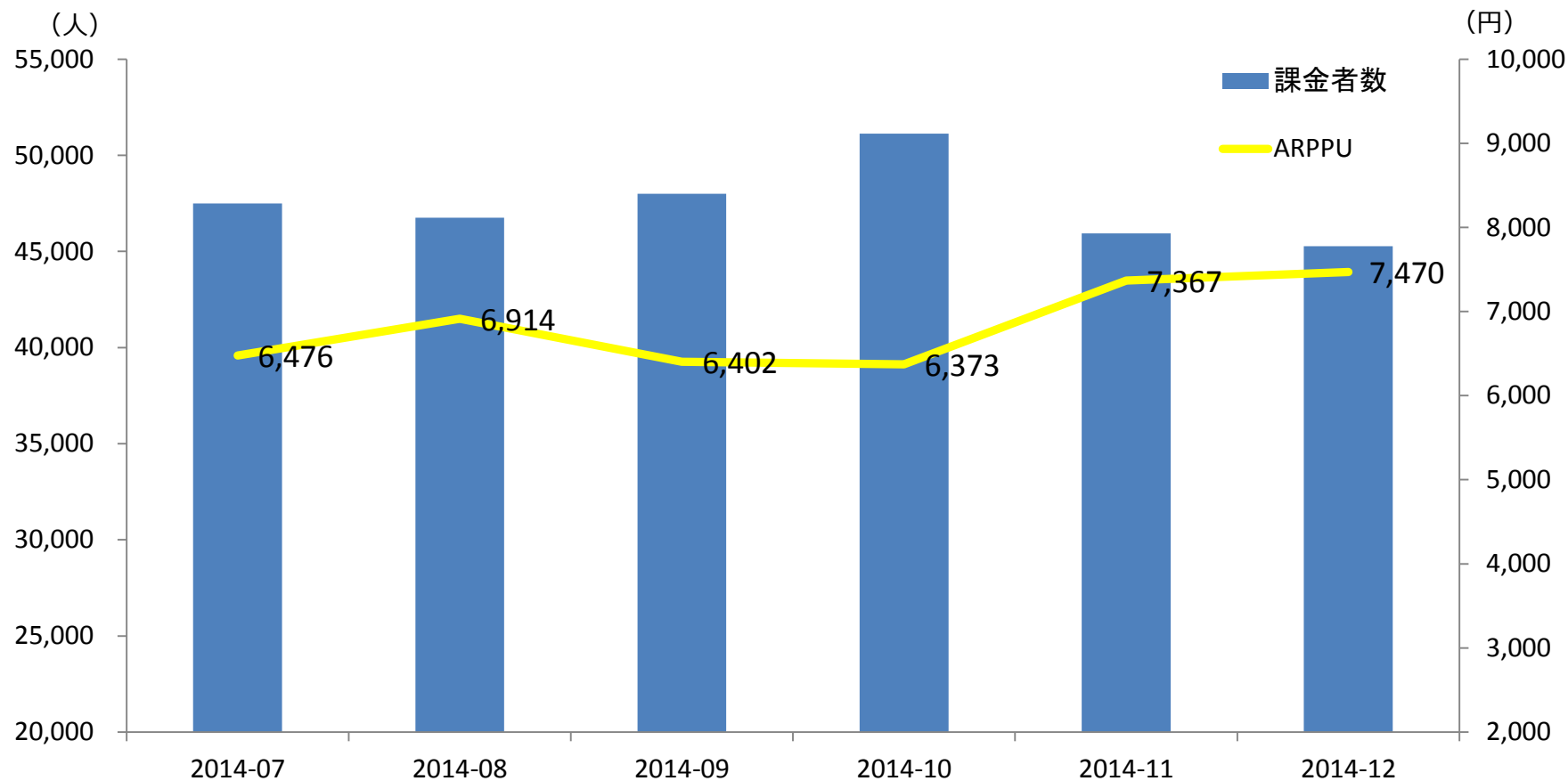
	1Q	2Q	3Q	4Q	通期
売上高	1,107,326	925,220	910,796	875,244	3,818,587
売上原価	589,661	539,876	493,577	474,088	2,097,204
売上総利益	517,664	385,343	417,219	401,156	1,721,383
販管費	352,595	338,305	408,951	303,530	1,403,382
営業利益	165,069	47,037	8,267	97,625	318,000
経常利益	149,801	63,705	8,008	94,496	316,012
四半期(当期)純利益	13,530	145,141	▲24,132	20,102	154,641
総資産	3,493,860	3,640,145	4,308,252	4,216,843	4,216,843
純資産	2,030,607	2,240,041	2,217,621	2,233,406	2,233,406

2014年12月末グループ従業員数 137名



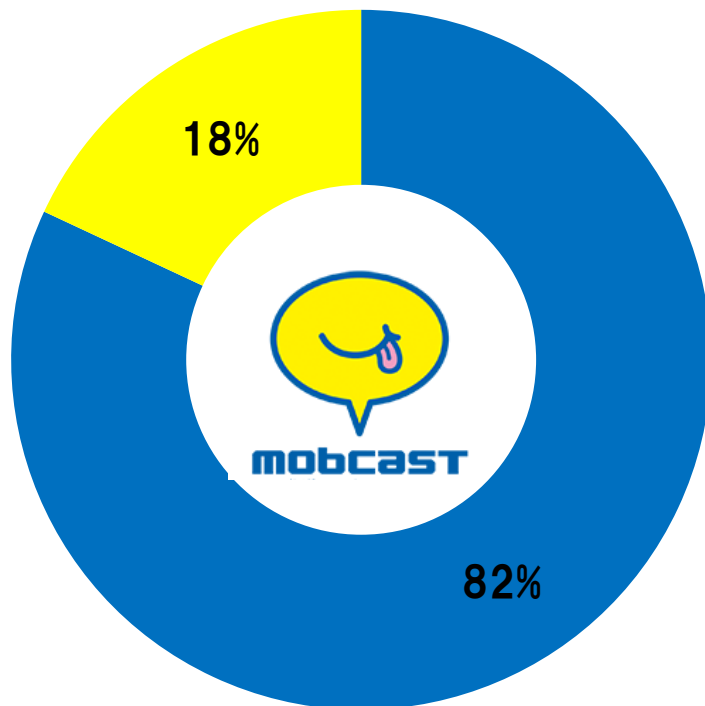
mobcast会員数・ダウンロード数の推移 (国内)





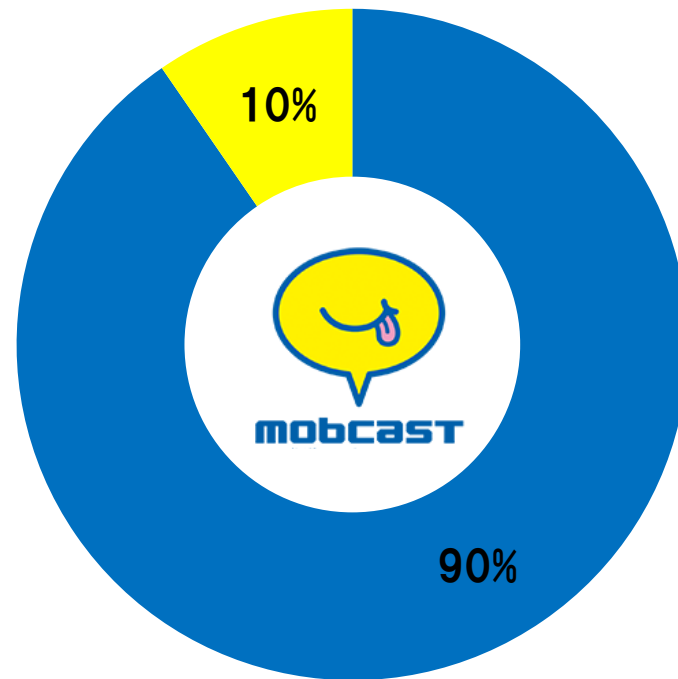
2014年12月末現在

全会員



■ 男性 ■ 女性

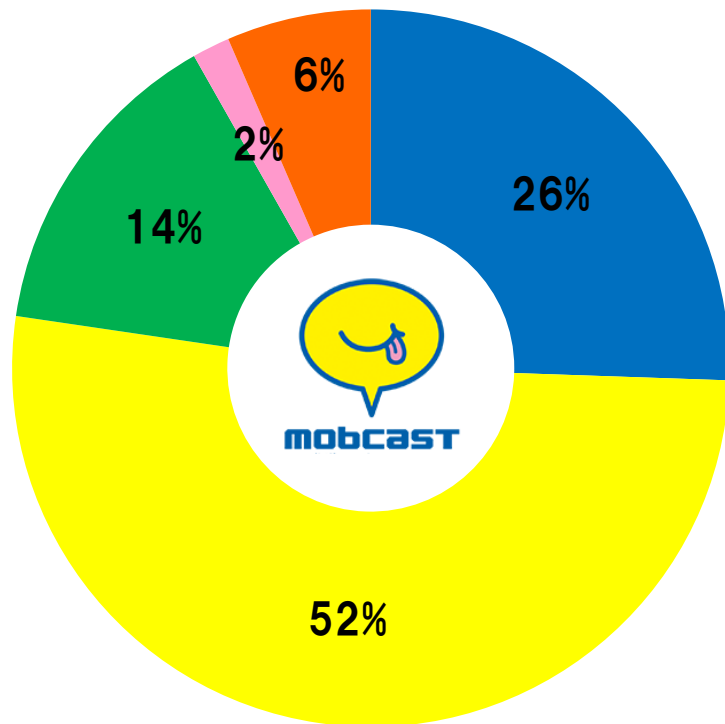
課金会員



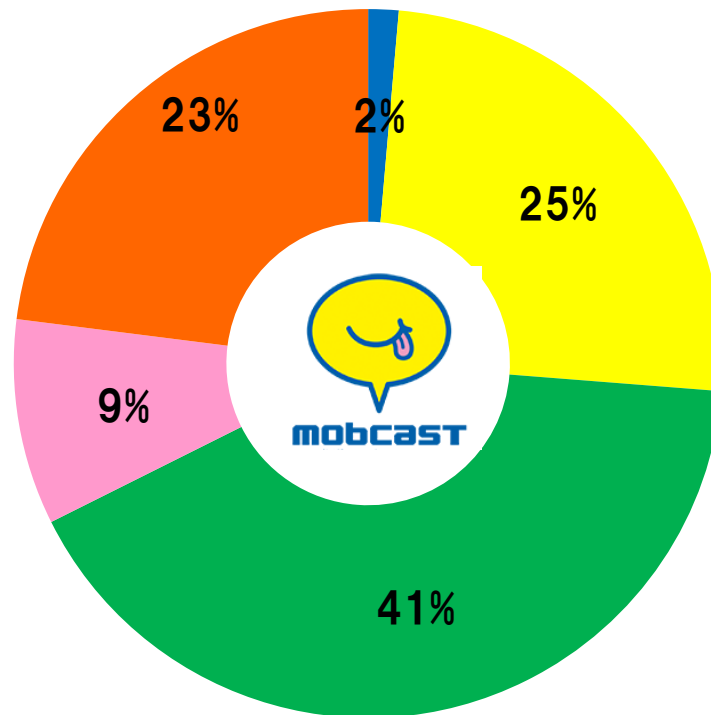
■ 男性 ■ 女性

2014年12月末現在

全会員



課金割合



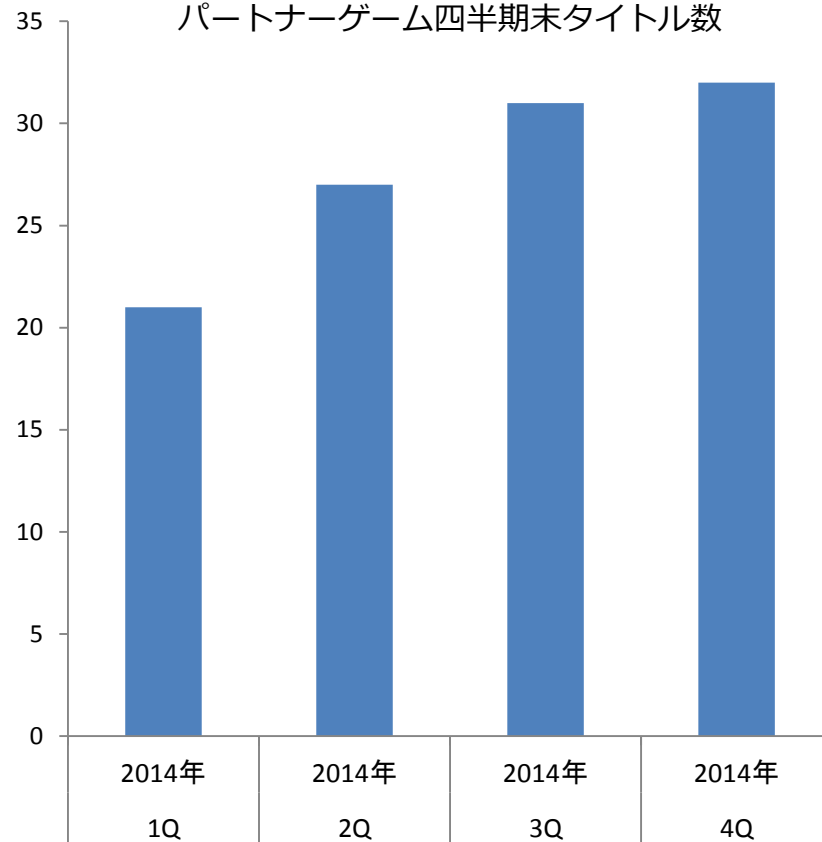
■ 10代 ■ 20代 ■ 30代 ■ 40代 ■ 50歳以上

■ 10代 ■ 20代 ■ 30代 ■ 40代 ■ 50歳以上

合計**24**本のタイトルを配信いたしました。

- ・ぐるめコレった
- ・競馬物語～ダービーマイスター
- ・デコトラキング
- ・激闘!!プロレスカードバトル
- ・釣りっば
- ・ドラゴンタクティクス
- ・RAVE アルティメット・バトル
- ・みんなでまおう
- ・花の慶次
- ・BADBOYS
- ・喧嘩番長 全国制覇
- ・聖剣伝 ラグナ・クロス
- ・スマサカS
- ・ちょっと世界を救ってくるわ
- ・聖王伝バトルグレイル
- ・漆黒のレガリア
- ・熱狂！ 新日本プロレス
- ・バハムートクライシス
- ・百姫繚乱！戦国アスカ
- ・ヴァンパイア+ブラッド
- ・ケイオスブレイド
- ・戦国武将姫MURAMASA
- ・攻城戦記◆バハムートグリッド
- ・魔法少女まどか☆マギカ Plus

パートナーゲーム四半期末タイトル数



株式の状況

発行済
株式数*1

14,200,808株

大株主の
状況*1

数 考樹	38.65%
日本マスタートラスト 信託銀行(株)	3.19%
(株)ビットアイル	3.17%
ハクバ写真産業(株)	2.82%
頼定誠	2.28%
海老根智仁	2.01%
高森浩一	1.51%
MSCO CUSTOMER SECURITIES	1.42%
佐藤崇	1.20%
NOMURA PB NOMINEES LIMITED OMNIBUS-MARGIN	1.12%

株価関連指標

株価

864円*2

時価総額

12,269,498千円*2

総資産

4,216,843千円*1

純資産

2,233,406千円*1

PBR

5.53倍*3

PER

78.40倍*4

*1 平成26年12月31日時点 *4 株価*2÷1株当たり当期純利益(2014年12月期)

*2 平成27年2月10日時点

*3 株価*2÷1株当たり純資産



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。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

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