



# 第12期（2015年12月期） 第1四半期決算説明資料

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

1. 2015年12月期1Q 連結決算概要	• • • •	3
2. 2015年12月期2Q 施策	• • • •	7
参考資料	• • • •	15
用語集	• • • •	24



# 1. 2015年12月期1Q 連結決算概要

	1Q実績	YoY	QoQ
売上高	848,885千円	▲23.3%	▲3.0%
営業利益	▲50,185千円	—	—

## ネイティブゲーム

- ◆ 『ドラゴンズピンZ (DSZ)』 運営体制の見直しと追加開発。
- ◆ 『【18】キミトツナガルパズル』 3月12日リリース。

### ☆3末時点

DL数 743,087件

iOS売上ランキング 75位 ※



※カテゴリ：ゲーム

## ブラウザゲーム

- ◆ 新規会員数16万人
- ◆ 『モバプロ』 2015年版リリース
- ◆ 『モバサカ』 ユヴェントス配信
- ◆ パートナーゲーム2タイトル配信開始

『モバプロ』 2015年版



日本野球機構承認

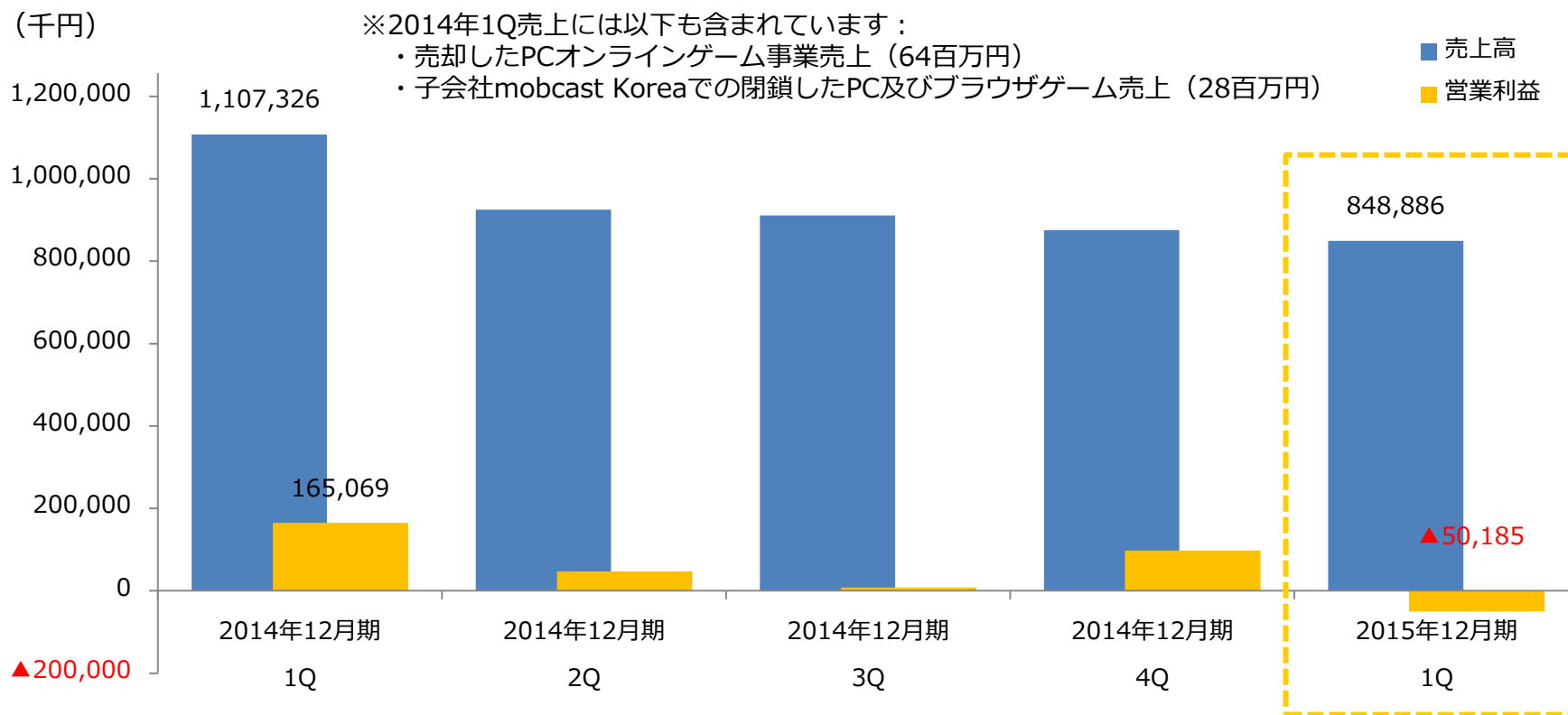
## 韓国 (mobcast Korea)

- ◆ 『DSZ』 リリース 日本同様の対策中。
- ◆ 対戦型戦略STG 『LST(仮)』 開発を開始。

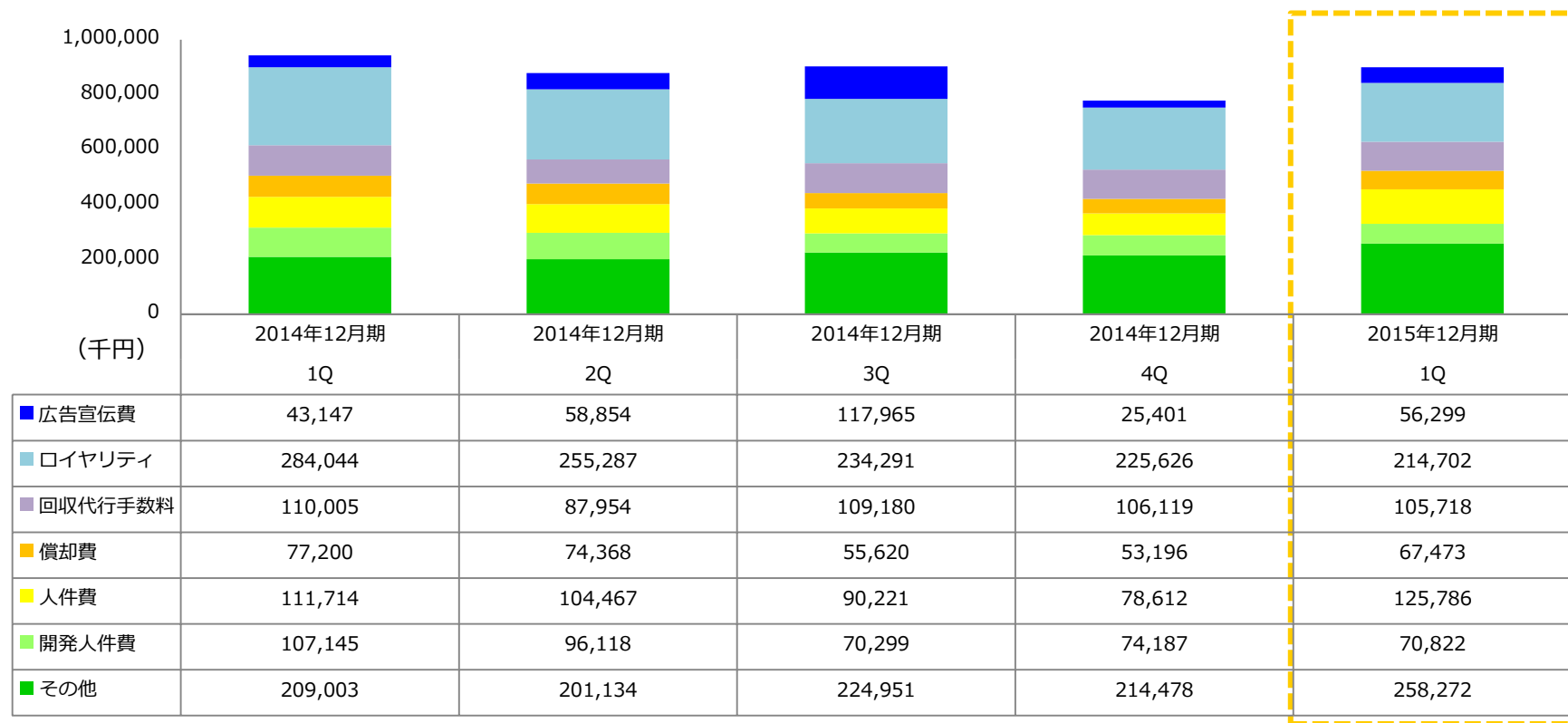
## 海外ライセンス

- ◆ サッカー、『DSZ』、『18』等のライセンス交渉を行い、**6社よりオファー獲得。**

ネイティブゲームへの先行投資により当四半期は営業損失となりました。



新作タイトルのリリースに伴う減価償却費・外注費等が発生。また、新作のプロモーション及び人材採用等も積極的に行い、次の展開への備えの四半期でした。





## 2. 2015年12月期2Q 施策

『18』と海外ライセンスで**売上拡大**を目指します。

## ネイティブゲーム

- ◆ 『18』  
20名規模による**運営体制が整い、売上拡大に向けた**イベントやステージ追加、ダイバーの大量投入を計画。**プロモーション**も積極的に行っていく。
- ◆ 『DSZ』  
KPI改善と運営体制が整う6月以降にプロモーションを計画。
- ◆ プロジェクト『MD』  
6月末～7月上旬に配信開始を予定。売上への寄与は3Q以降。

## ブラウザゲーム

- ◆ パートナータイトル  
**4本配信**を予定  
(4月末時点2本配信済)。

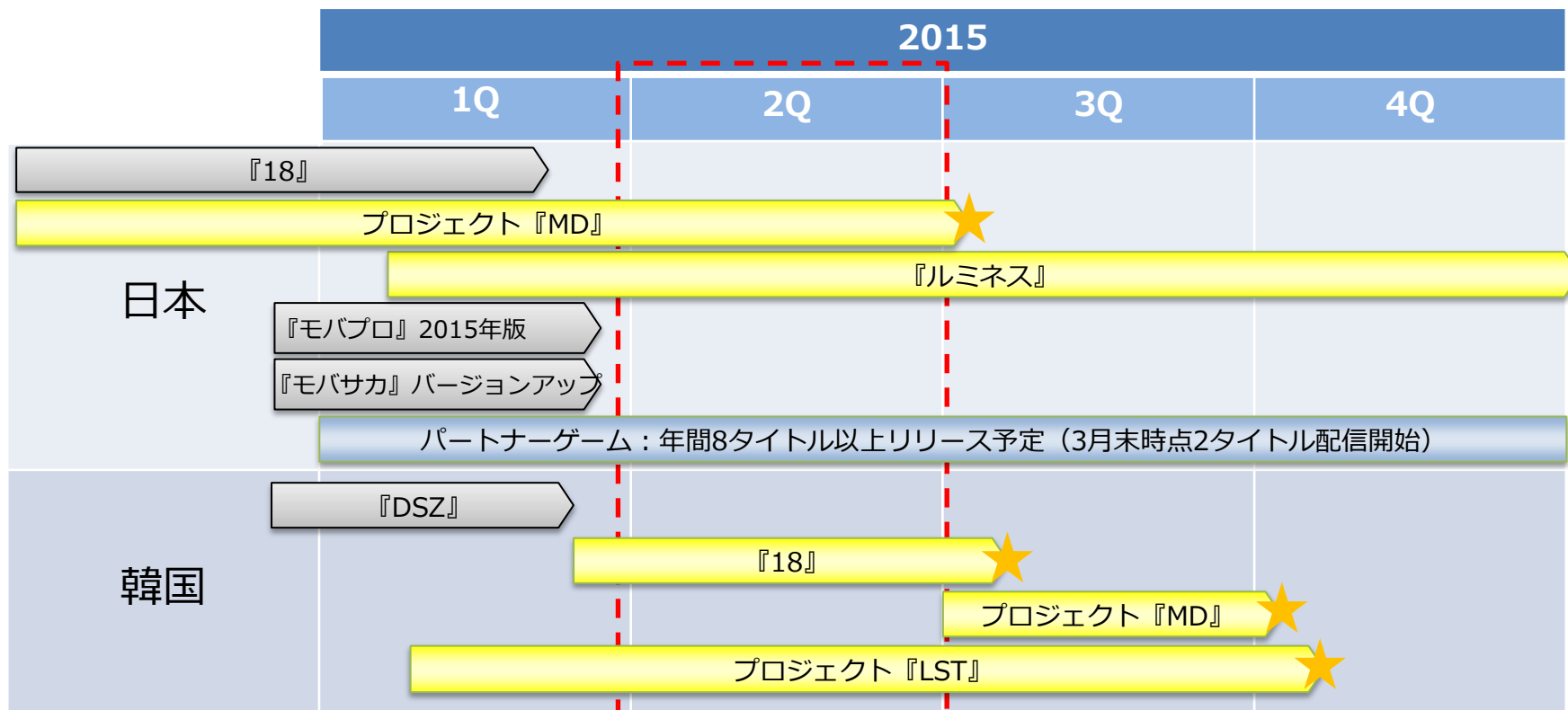
## 韓国 (mobcast Korea)

- ◆ 『18』  
日本版開発支援とローカライズ。  
7月配信予定。
- ◆ 対戦型戦略STG『LST(仮)』  
10月配信に向け開発進行。

## 海外ライセンス

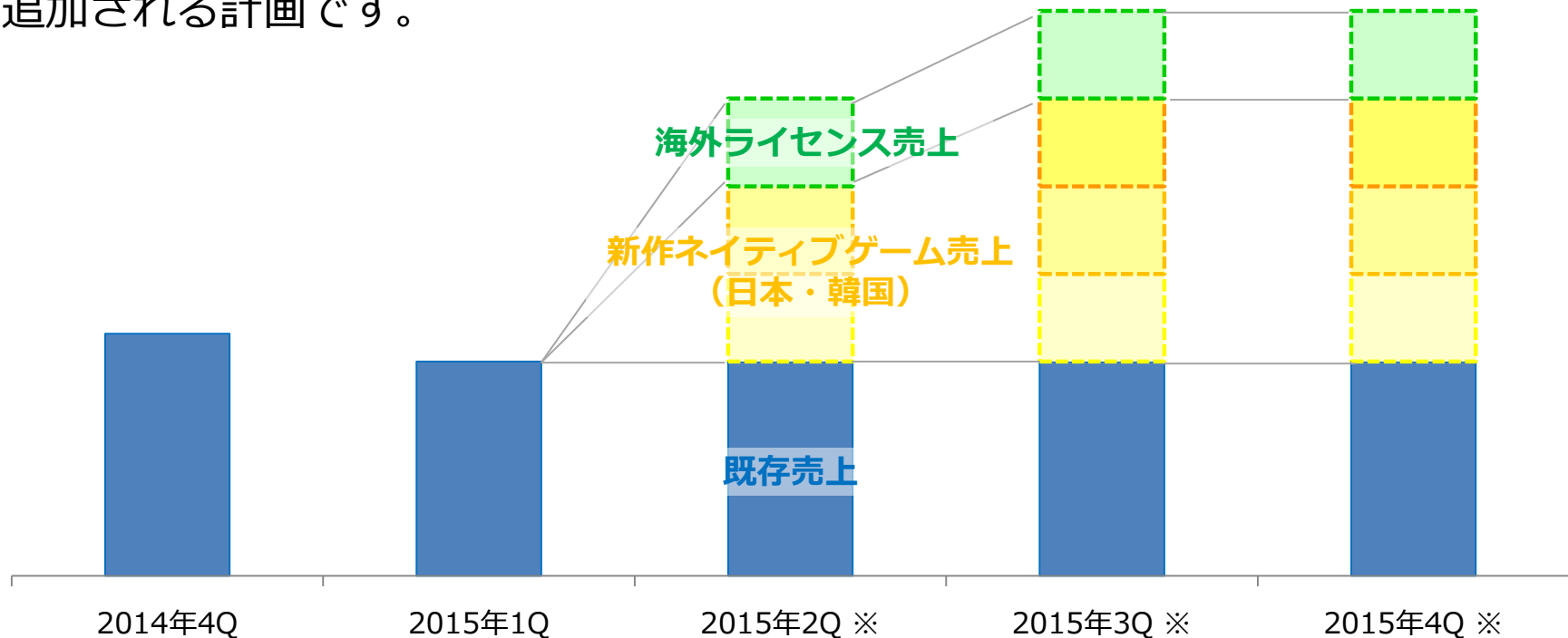
- ◆ 『18』  
**中華圏大手パートナー**と提携。
- ◆ 新作サッカーゲーム  
**世界展開に向け、中華圏有力パートナー**と提携。
- ◆ 『DSZ』, 『18』, 『MD』, IPの  
アジアグローバル展開  
中華圏 64社  
東南アジア 12社 }と交渉中。
- ◆ 北米・欧州展開  
6月のE3 (ロサンゼルス) を  
皮切りに、**提携交渉を開始**。





☆そのほか、複数タイトルのネイティブゲームプロジェクトが進行しています。

既存売上に加え、新作ネイティブゲーム売上 及び 海外ライセンス売上が追加される計画です。



※グラフは売上イメージです

# ネイティブゲーム 現状と今後の予定



# 18

## 【18】キミト ツナガル パズル

### <実施施策>

- ・ 定期的な新ステージ・イベントステージの追加  
→ 「灰かぶりの姫」等
- ・ イベントに合わせたキャラクターの開発とイベント／ガチャ投入  
→ 「ロードピス」、「マザーアリサ」等
- ・ ゲリラダンジョン追加（強化素材獲得）

### 4月30日 大型アップデート

- ・ ノーコンティニューステージ「月と太陽の狂宴」

### 5月末 第二弾大型アップデート予定

### 6月末 有名IPとのコラボ予定

➡ 目標KPI達成後、大規模プロモーション



# 『爆走！モンスターダッシュ』※1

(旧：プロジェクト『MD』)

戦略型対戦ゲーム

～戦略を駆使して目の前の友達とリアルタイム対戦！～

## 2015年6月末～7月上旬

### リリース予定 ※2

これまでにない

## 全く新しいマルチ対戦RPG

スマホゲームの新しいトレンドを

# 切り開く！





<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。



## 参考資料



エンターテインメントコンテンツを通じて  
世界中の人々の毎日をちょっぴり楽しくする



社名	株式会社モブキャスト (mobcast inc.)
URL	<a href="http://mobcast.co.jp/">http://mobcast.co.jp/</a>
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	977,475千円
グループ従業員数	156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]



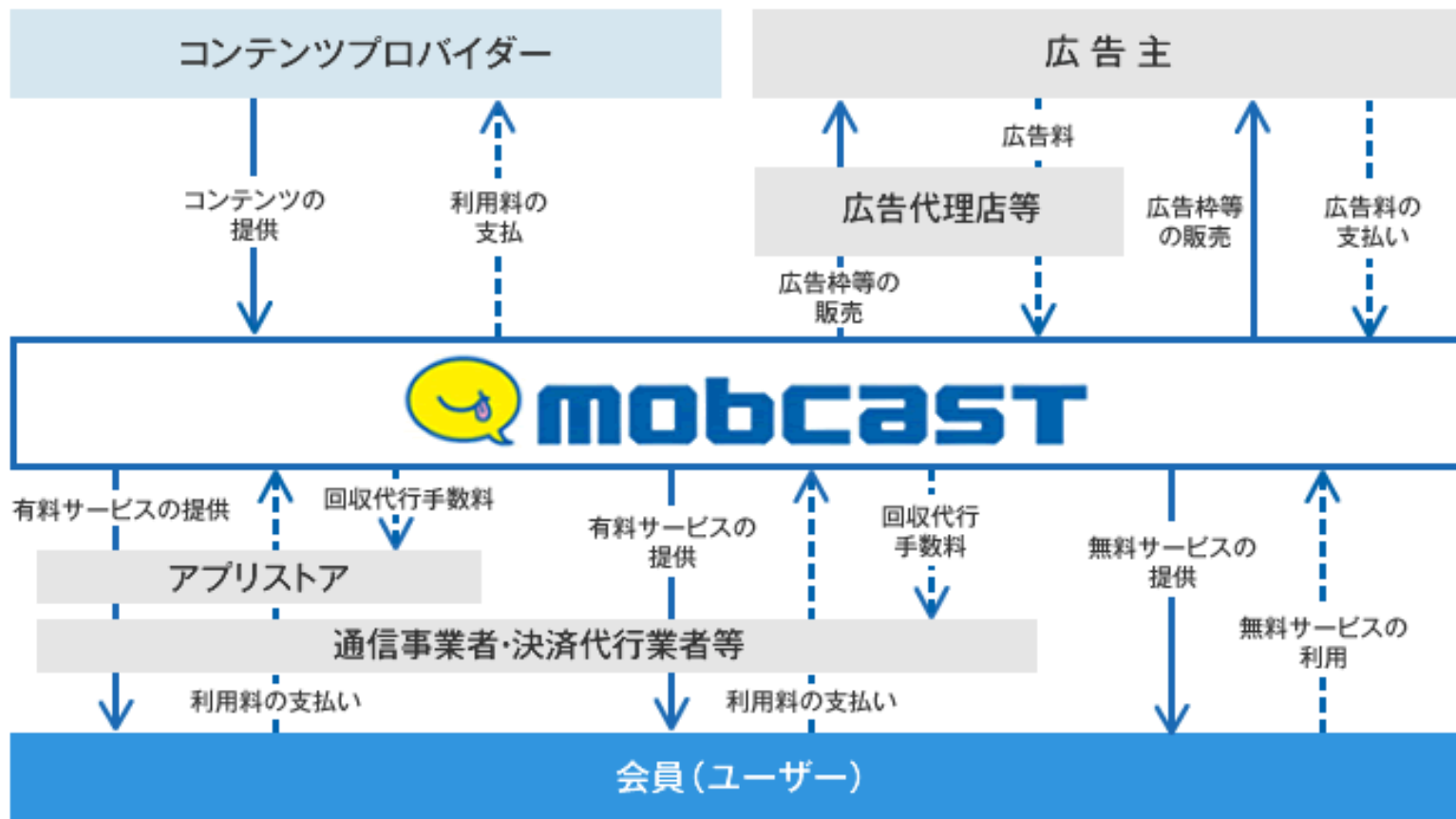
エンターテインメントコンテンツを通して、  
世界中の人々の毎日を**ちょっぴり**楽しくする！！

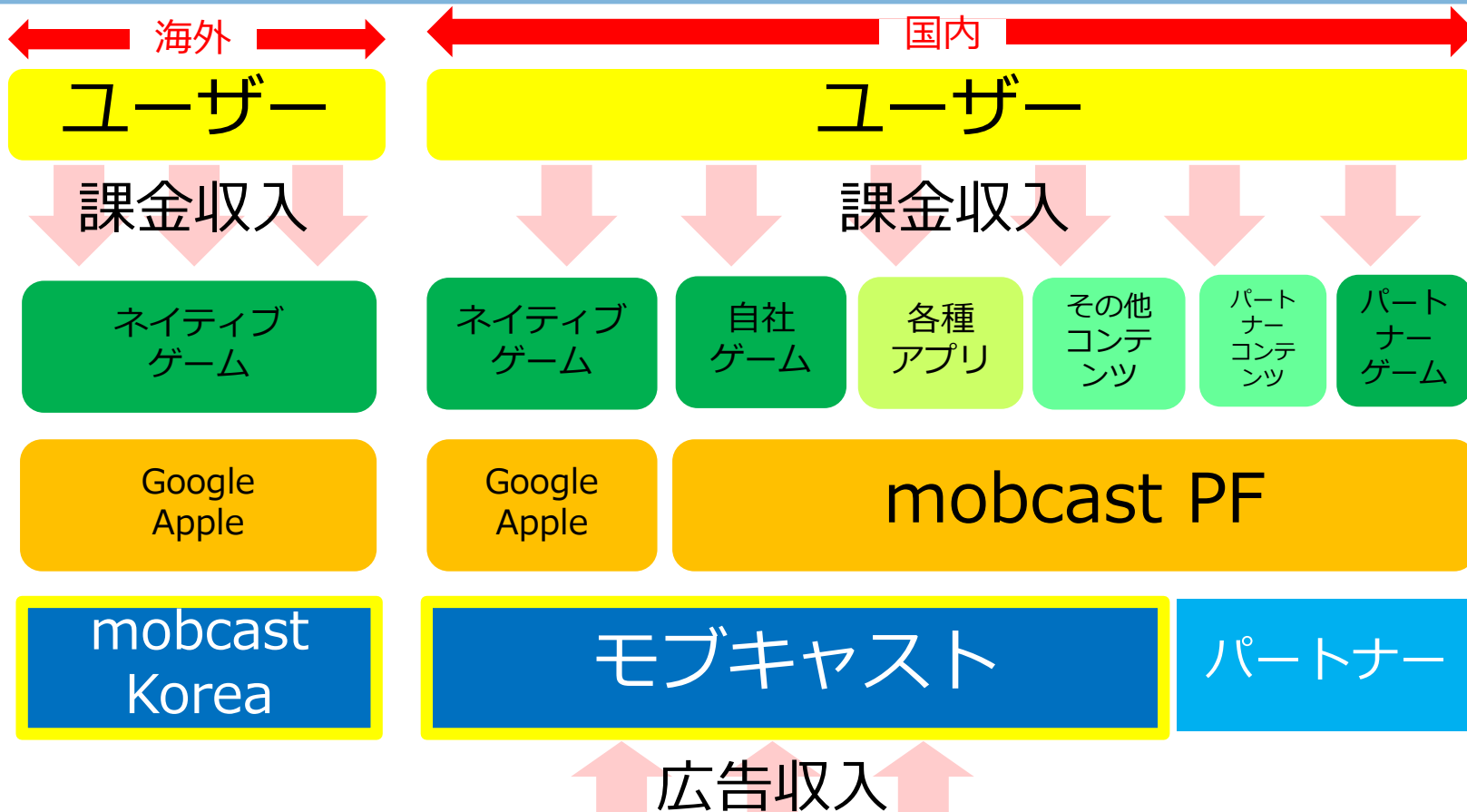
## CUSTOMER MISSION

- ・ 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！

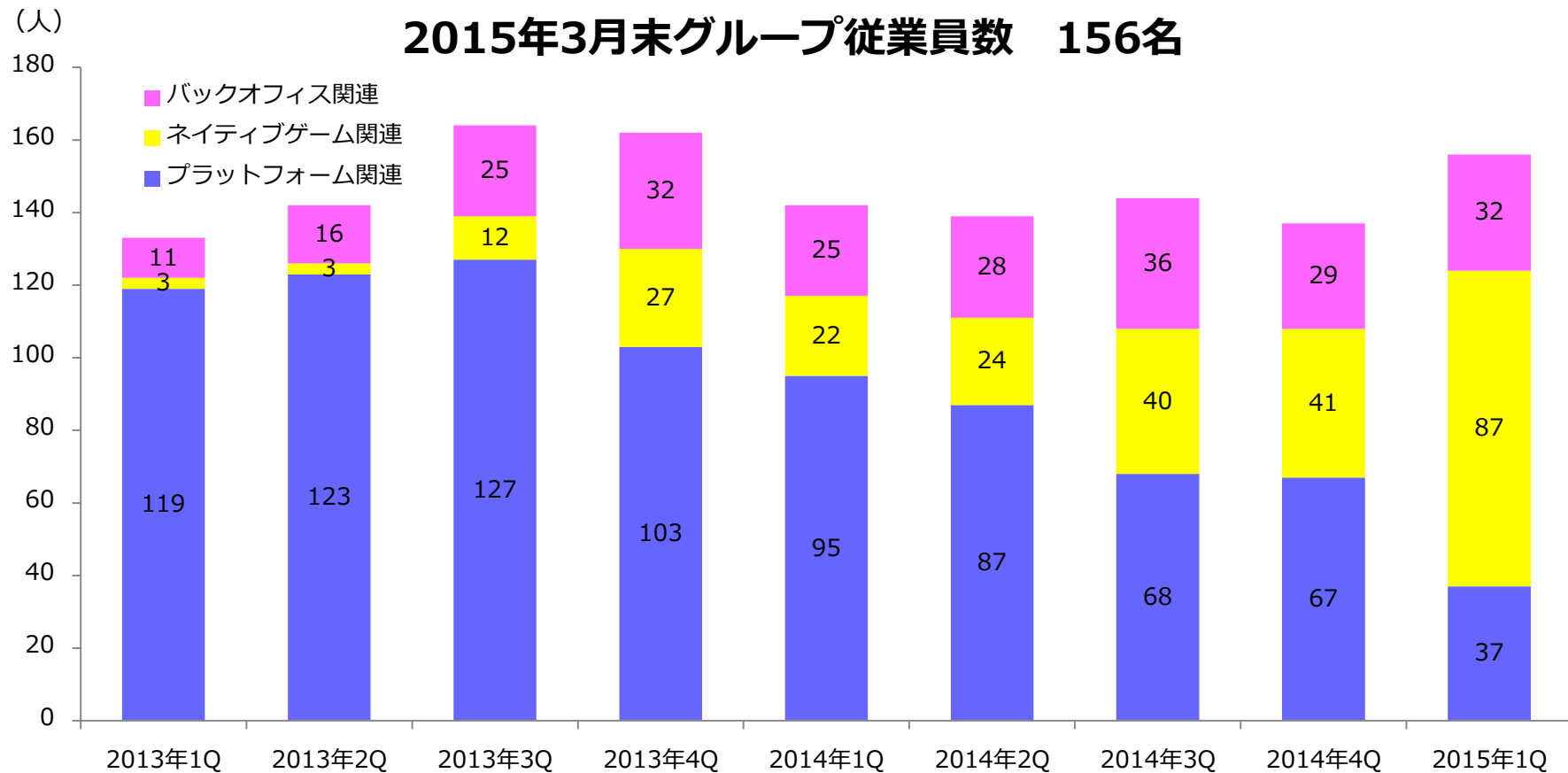




(単位:千円)

	2014年				2015年
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	1,107,326	925,220	910,796	875,244	848,885
売上原価	589,661	539,876	493,577	474,088	493,072
売上総利益	517,664	385,343	417,219	401,156	355,813
販管費	352,595	338,305	408,951	303,530	405,999
営業利益	165,069	47,037	8,267	97,625	▲50,185
経常利益	149,801	63,705	8,008	94,496	▲56,718
四半期(当期)純利益	13,530	145,141	▲24,132	20,102	▲55,566
総資産	3,493,860	3,640,145	4,308,252	4,216,843	4,395,681
純資産	2,030,607	2,240,041	2,217,621	2,233,406	2,503,498

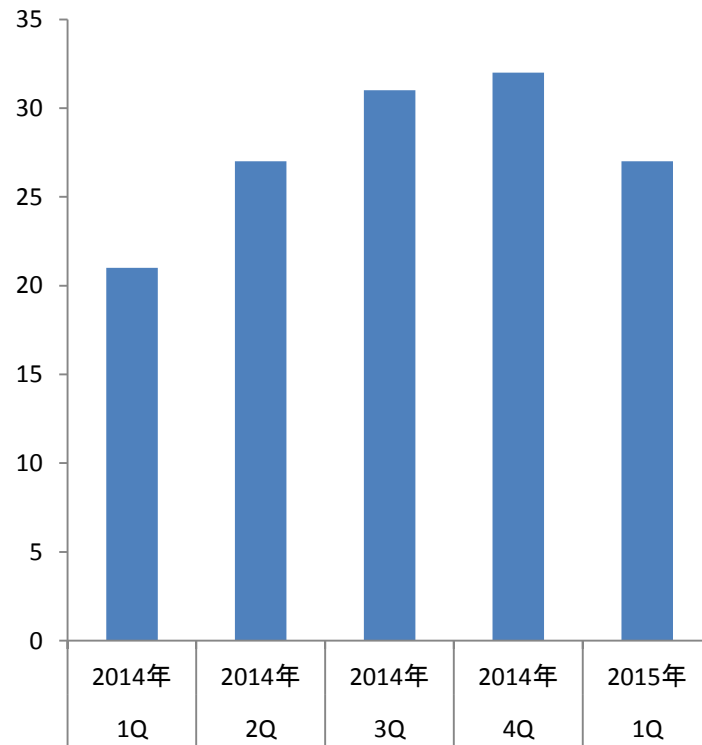
## 2015年3月末グループ従業員数 156名



## 合計**27**本のタイトルを提供しております。

- ・ 100万人のWinning Post for mobcast
- ・ 100万人の超WORLDサッカー！ 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 ～スポーツ編～
- ・ 刃牙-バキ-
- ・ 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
- ・ 聖王伝バトルグレイル
- ・ 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inJAPAN

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、配信タイトル数が増減することがあります

## 株式の状況

発行済  
株式数\*1

14,556,808株

大株主の  
状況\*2

藪 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

818円\*3

時価総額

11,907,468千円\*3

総資産

4,395,681千円\*1

純資産

2,503,498千円\*1

PBR

4.80倍\*4

PER

一倍

\*1 平成27年3月31日時点

\*2 平成26年12月31日時点

\*3 平成27年5月13日時点

\*4 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 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