



M O B C A S T

第14期 2017年12月期

# 1Q 決算説明資料

株式会社モブキャスト（証券コード：3664）

2017年5月11日（木）

## MOBCASTの強み

### 「IP取得力」

進行中

IP取得を主たる目的とした  
新子会社の設立完了

### 「クリエイターネットワーク」

#### 「MSGD (MOBCAST STYLE GAME DEVELOPMENT)」

世界中のスマホゲーマーに、当社独自の基準に基づいた高品質なD3ゲームを、  
日本国内からタイムリーに提供

## 自社開発

ターゲット：北米・日本・ヨーロッパ  
ジャンル：パズル・スポーツシミュレーション

配信中

「18」



「LUMINES P&M」  
「LUMINES P&M NEO」



進行中

「モバプロ2 レジェンド」

プロ野球最強オーダー編成バトル



「LIP」パズルゲーム 「SMP」パズルゲーム

## 共同開発

ターゲット：中華圏・日本を中心とするアジア  
ジャンル：RPG中心の多種多様ジャンル

配信中

「魔法少女まどか☆マギカ」



進行中

「モバサカ CHAMPIONS MANAGER」

グローバルサッカーネイティブ



「キングダム 乱」

戦略バトルRPG



2017年2Qより新作リリースラッシュ！



M O B C A S T

# 2017年12月期 1Q決算

1Qの売上高は、QonQで90.7%の着地。  
結果、2017年12月期1Q決算は減収減益となった。

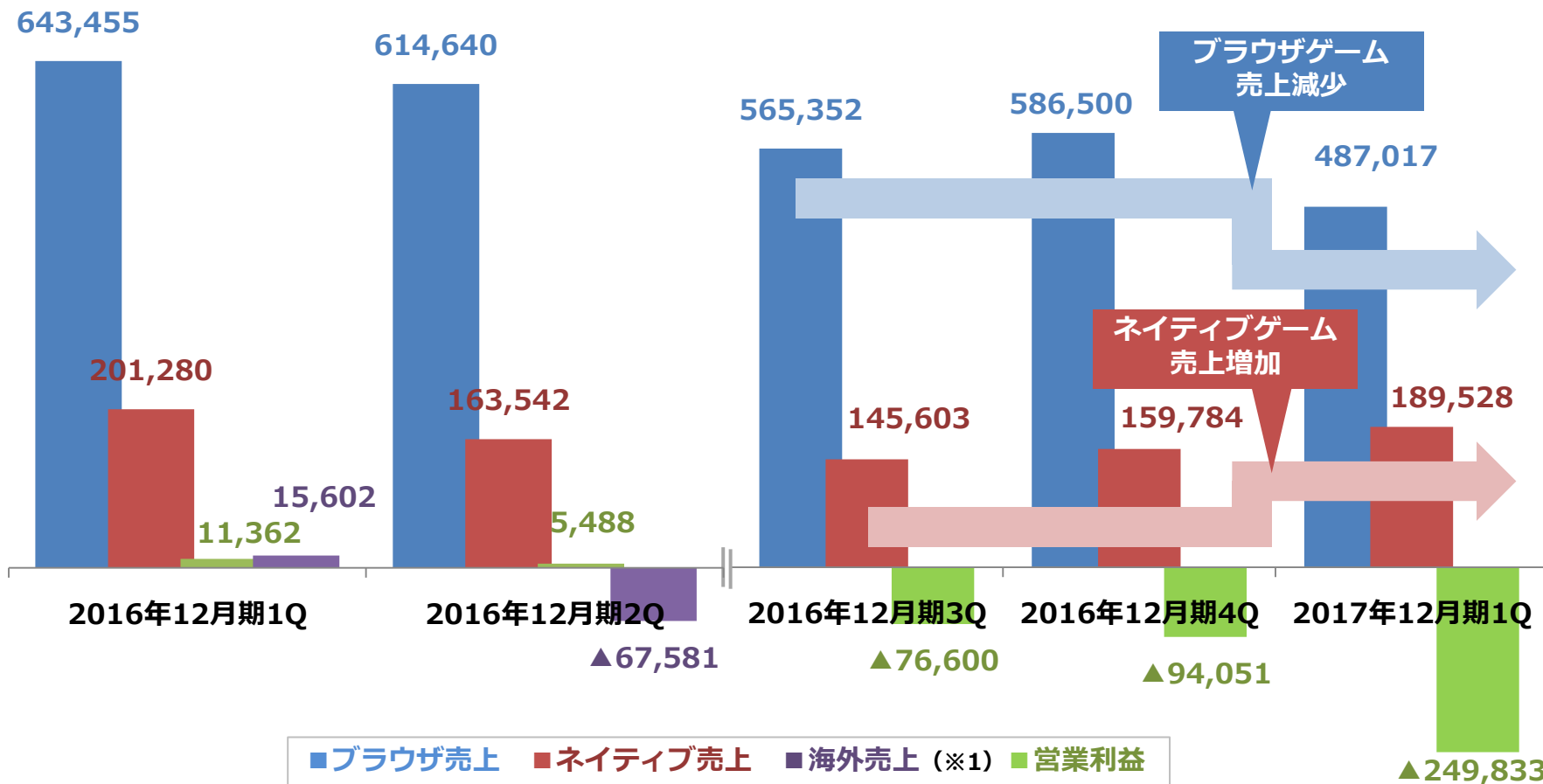
(単位：百万円)

	2017年1Q(非連結)	2016年4Q (連結)	QonQ
売上高	676	746	90.7%
営業利益	△ 249 (※1)	△ 94	—
経常利益	△ 258	△ 78	—
純利益	△ 237	△ 63	—

(※1) 販売実績及び今後開発されるパズルゲームのプラットフォーム戦略を鑑み、「LUMINESパズル&ミュージック」ソフトウェア等の資産（112百万円）の早期償却を実施

ネイティブゲームは着実な売上増で推移するも、  
マイネット社と共同運営を行っているブラウザゲーム事業において、  
スポーツシーズンの切り替え等の影響で想定以上に売上減少。

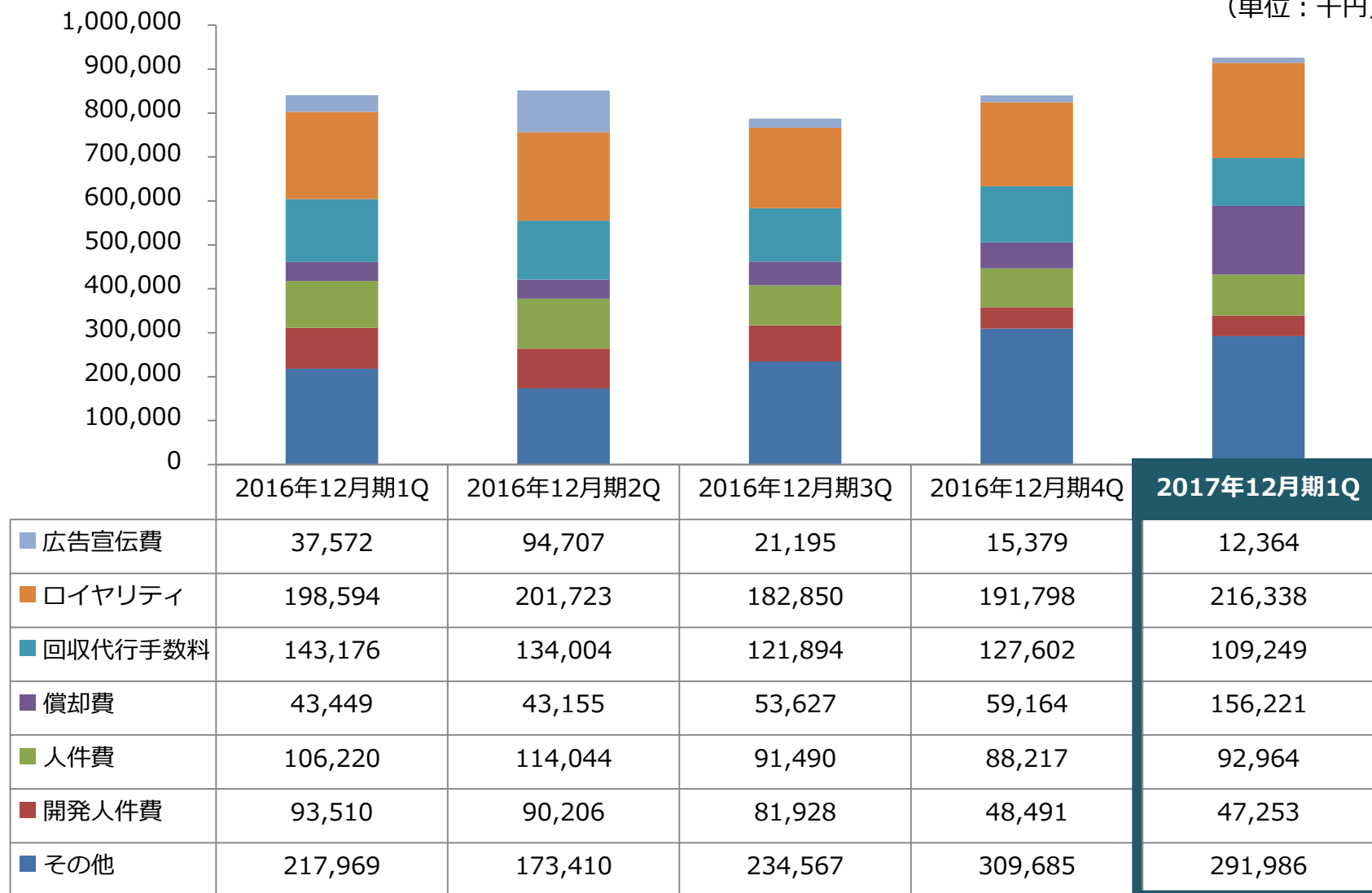
(単位：千円)



(※1) 2016年3Qより海外売上の集計方法を変更済

2017年12月期1Qも前回決算と同様、前Q比で同水準を維持。

(単位：千円)





M O B C A S T

# 2017年1Q 振り返り

コラボイベントにファン層が定着し、収益安定継続中。  
人気アニメ作品やYoutuber楽曲など、様々なコラボイベントを継続的に実施予定。

2017年3月で  
配信開始より **2周年**

TOKYO MX・BSフジにて  
**2017年7月アニメ放送開始**



**コラボ続々実施!!**



総監修 森本晃司 × GONZO × MOBCAST



NEW

3/30 「Retro Game Remix PACK」 配信開始



「カタログIPオープン化プロジェクト」※として  
「ドルアーガの塔」「ゼビウス」「パックマン」の  
ゲームIPとコラボ！！

全て原曲をもとに『LUMINES』用に制作、新しくポップにアレンジ

※【カタログIP オープン化プロジェクトとは】

「カタログIPオープン化プロジェクト」とは、バンダイ・ナムコ統合10周年記念企画として、株式会社バンダイナムコエンターテインメントが実施している、ネットワークエンターテインメントのさらなる事業領域の拡大を目的とした取り組みです。クリエイター登録することで、カタログIP(同社保有のオリジナル IP)対象タイトルを使った二次創作が、デジタルコンテンツの領域において可能となります。作品の公開は日本国内のみとなります。

ブラウザゲーム

「モバプロ」「モバサカ」  
「その他ブラウザタイトル」

マイネット社による運用改善施策を実施、2Q以降は収益回復見込み

海外案件

「魔法少女まどか☆マギカ」 中国／台湾／香港／マカオ

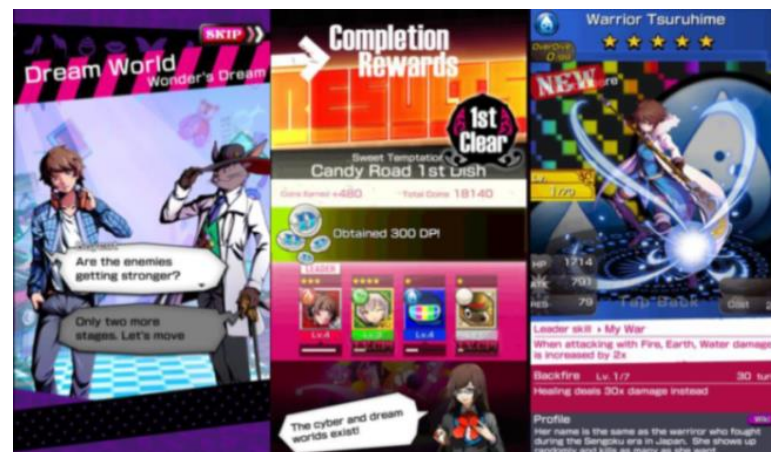
→ 機能改善／ブラッシュアップ実施中

「18」 中国／台湾

→ 配信実績を踏まえ終了

「18」 北米

→ Android版に続き、iOS版リリース





M O B C A S T

# 2017年2Q リリース予定タイトル

# 2017年2Q 新作**2**タイトルリリース



一般社団法人 日本野球機構承認 / 日本プロ野球名球会公認 / 日本プロ野球OBクラブ公認



## 2017年5月リリース

テスト結果順調！高KPIで好調推移



\* 画面は開発中のイメージです

- ・プレイヤー500万人 **「モバプロ」シリーズ最新作**
- ・プロ野球**最強オーダー編成バトル**
- ・**実名／実写のレジェンドOB選手**カード
- ・全国のプレイヤーと対戦可能
- ・コミュニティ機能「球会」搭載

2017年3月23日より

**事前登録&クローズドβテスト実施中**



一般社団法人 日本野球機構承認 / 日本プロ野球名球会公認 / 日本プロ野球OBクラブ公認  
※一部のコンテンツは有料です

2017年2Qリリース (予定)

中国版クローズドβテスト結果順調！

# モバサカ CHAMPIONS MANAGER



\* 画面は開発中のイメージです

- プレイヤー150万人「モバサカ」シリーズ最新作
- 本格戦略サッカーシミュレーション
- 実名、実写の現役選手が登場
- FIFProライセンス取得のグローバルネイティブ版
- 試合中にアクション要素を新搭載



中国大手プラットフォーム「テンセント」他順次展開予定



**中国版**

現地にてクローズドβテスト実施中



**日本版**

まもなく国内にてクローズドβテスト実施予定



M O B C A S T

# 2017年3Q以降 リリース予定タイトル

2017年3Qリリース (予定)

# キングダム 乱

天下統一への道



\*画面は開発中のイメージです



©原泰久・集英社/NHK・NEP・ぴえろ ©mobcast inc. Developed by であげ

2017年3月9日より事前登録実施中



## 2017年4Qリリース (予定)

### 「パズルゲームプロジェクト」第2弾

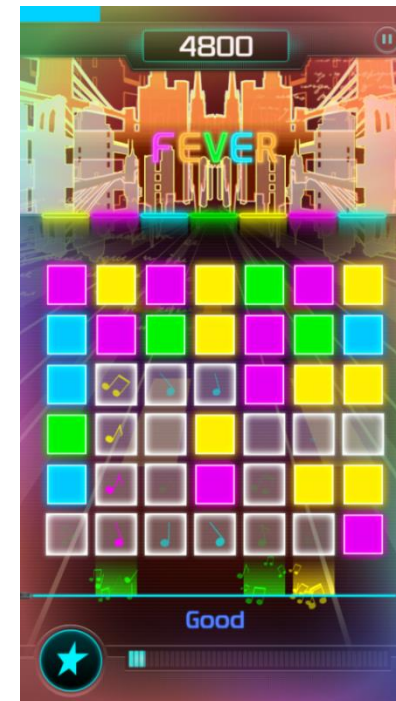
## Project 「LIP」

LUMINESの優れたゲーム性を活かしつつ、

パズルの操作性  
選択の幅

徹底的に改善

新規ユーザー層の獲得を目指し  
大手プラットフォーム協業予定



\*画面は開発中のイメージです

### 「パズルゲームプロジェクト」第3弾

## Project 「SMP」

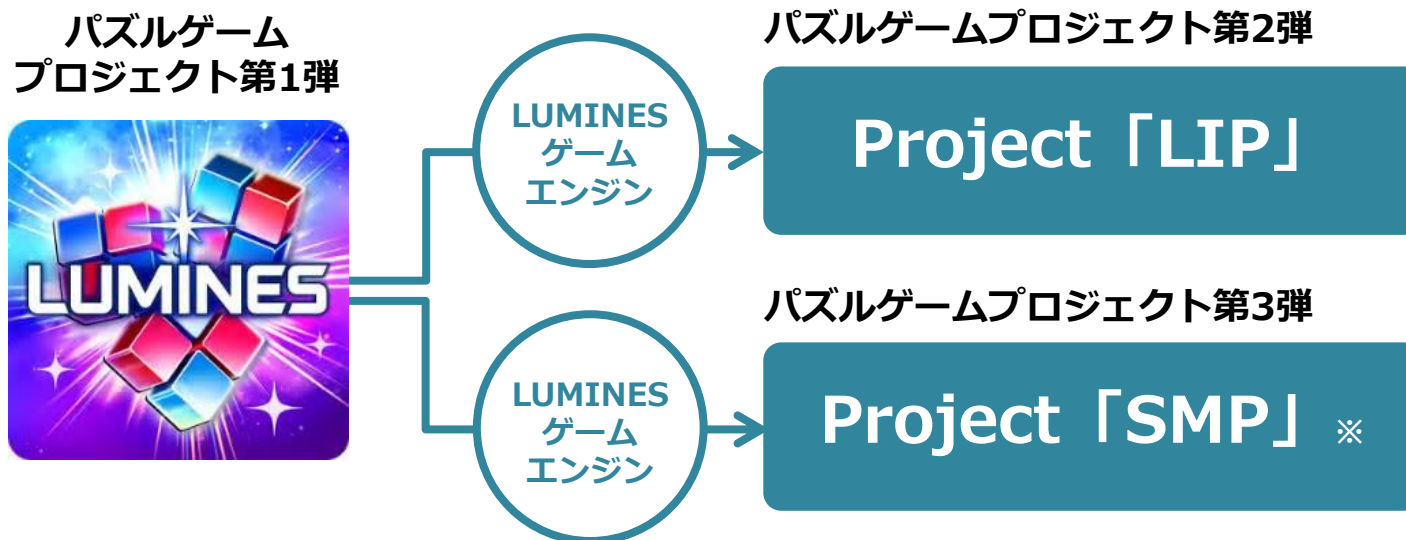
やりこみ要素 **多**

ゲーム性 **高**

他のパズルゲームには無い  
ユニークなパズルシステムを搭載

# 「パズルゲーム開発プラットフォーム戦略」

ゲームエンジン共通化 で 短期間&高品質のゲーム開発 を実現



※プラットフォーム戦略の策定にあたり、Project「SM」のネーム内にP（Platform）を追加

## <今後の計画>

スポーツゲームにおいても、既に保有しているモバプロのゲームエンジン基盤を活用し、「**スポーツゲーム開発プラットフォーム戦略**」を推進予定

# 「株式会社モブキャスト・エンターテインメント」

IP取得及びエンターテインメントコンテンツの価値と収益向上を図る

コンテンツ  
取得

コンテンツ  
販売

事業取得

事業販売

投資運用  
管理

## 設立の狙い

松風	<ul style="list-style-type: none"><li>・投資スキーム構築</li><li>・投資プラン策定ノウハウ</li></ul>
MOBCAST	<ul style="list-style-type: none"><li>・著作権者等とのネットワーク</li></ul>

→

両社の強みを融合し、  
業界の発展を図る

## LUN PARTNERS

LUN PARTNERSとは良好な関係を継続しており、  
今後は**案件ベースでの協業を予定**しております。



M O B C A S T

**2Qからの新作リリースラッシュを  
是非ご期待下さい！**



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。



M O B C A S T

# APPENDIX

## 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 ] 1,749,367千円 ※1
- [ 従 業 員 数 ] 127名 ※2
- [ 上 場 取 引 所 ] 東京証券取引所 マザーズ (証券コード : 3664)

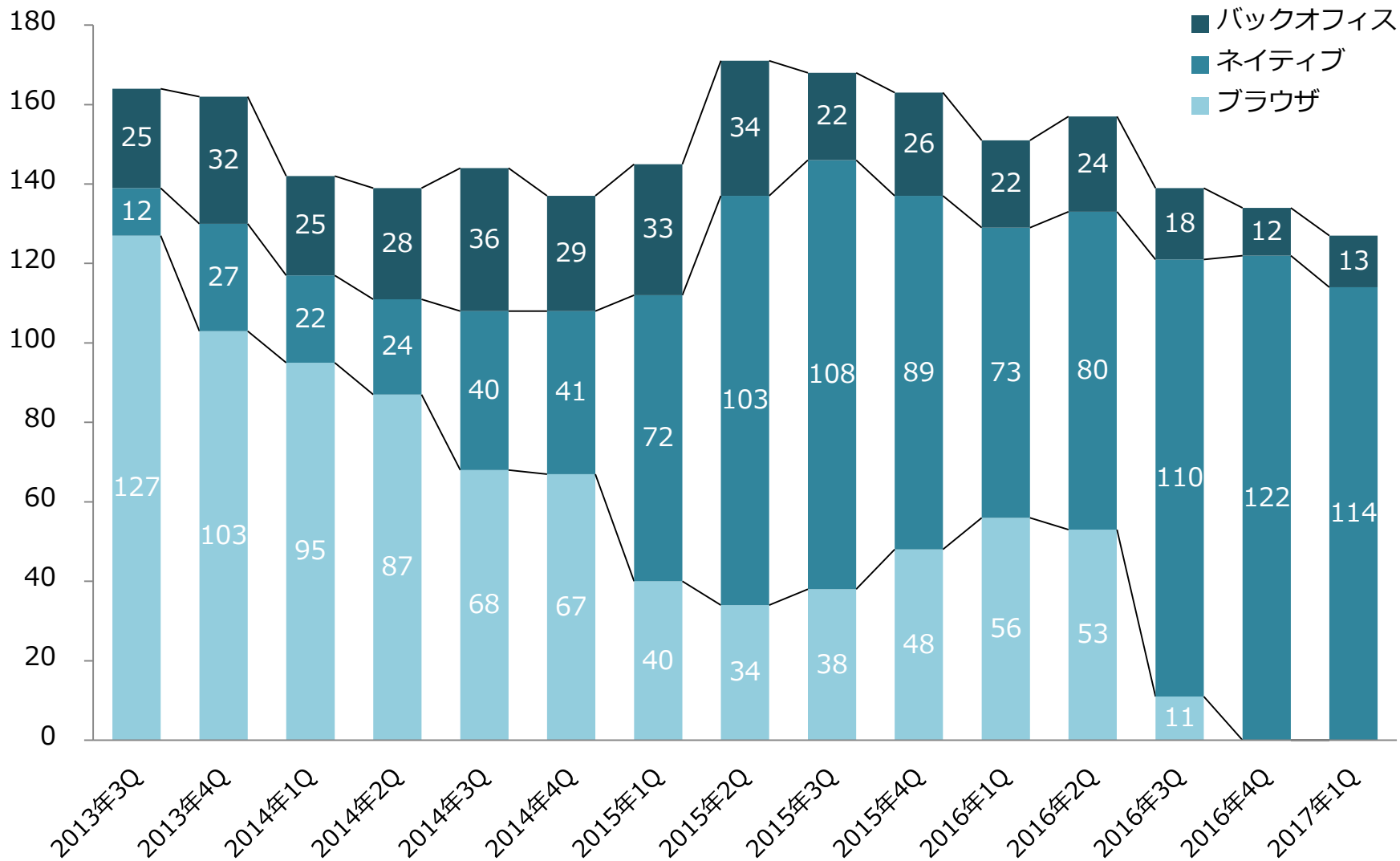
※1 2017年3月末 時点

※2 2017年4月末 時点 (取締役、監査役、プロ契約者は除く)

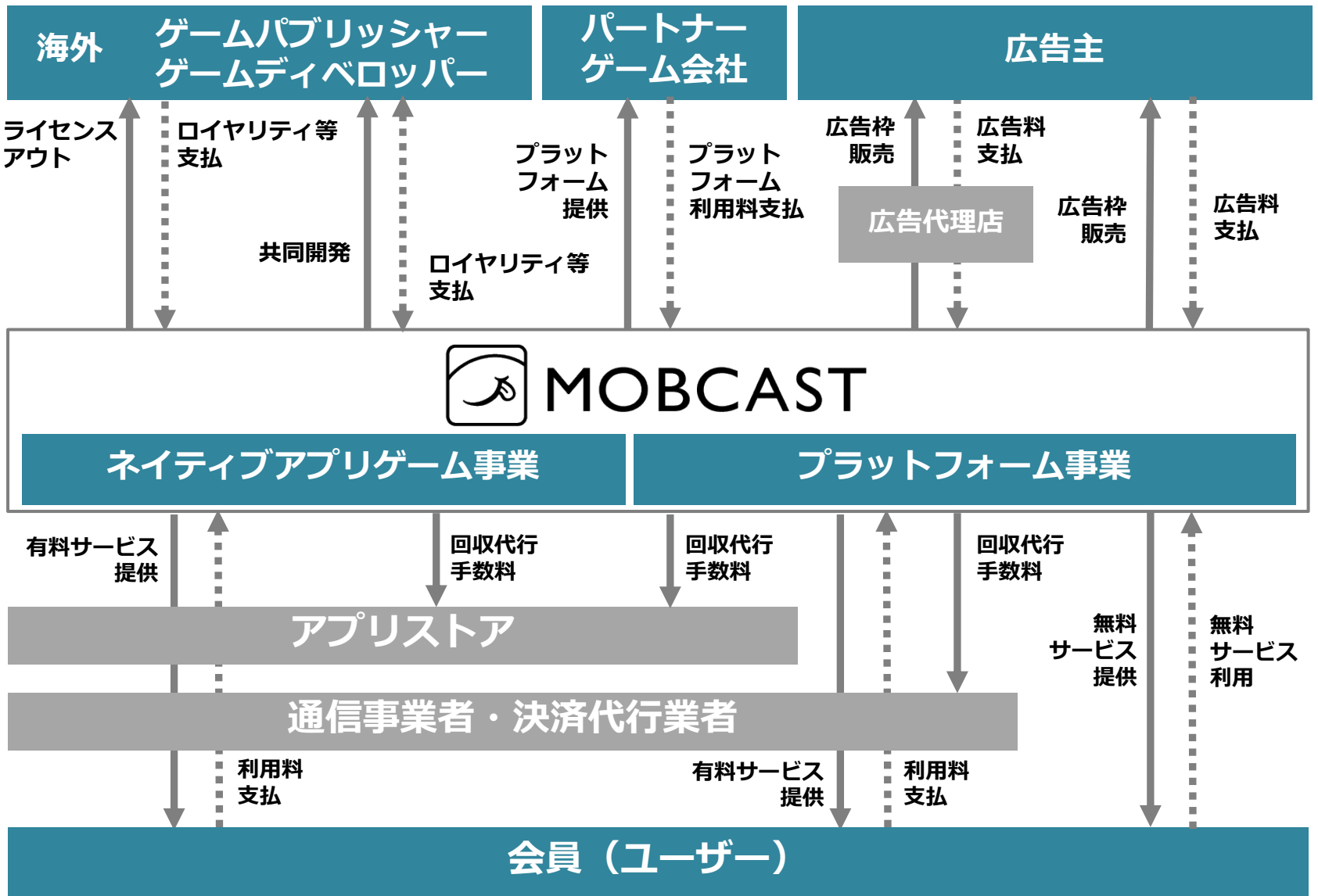
(単位：千円)

	2016年				2017年
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q (非連結)
売上高	856,096	783,670	710,955	746,283	676,545
売上原価	433,038	394,690	447,020	466,711	642,395
売上総利益	423,057	388,980	263,934	279,572	34,149
販管費	407,455	456,561	340,534	373,624	283,982
営業利益	15,602	▲67,581	▲76,600	▲94,051	▲249,833
経常利益	▲13,205	▲72,929	▲69,790	▲78,800	▲258,511
四半期/当期 純利益	▲13,777	▲185,729	▲70,362	▲63,308	▲237,109
総資産	2,675,460	2,276,202	2,331,813	3,792,844	3,033,022
純資産	969,270	784,743	698,424	2,153,095	1,879,028





※2017年4月末 時点



2016年12月末 時点

株式の状況		株価関連指標	
発行済 株式数*1	16,098,008株	株価*3	869円
大株主の 状況*2	藪 考樹 26.31% †	時価総額*3	13,989,168千円
	(株)SBI証券 3.16%	総資産*1	3,033,022千円
	(株)でらゲー 2.99% †		
	ビットアイル・エクイニクス(株) 2.79%	純資産*1	1,879,028千円
	ハクバ写真産業(株) 2.17%		
	楽天証券(株) 1.80%	PBR*3	7.44倍
	海老根 智仁 1.77%		
	山本 大輔 1.53%	PER*3	— 倍
	日本証券金融(株) 1.49%		
	カブドットコム証券(株) 1.17%		

† 平成28年12月末の株主名簿締日後の取引情報となります

\*1 平成29年 3月 末日時点

\*2 平成28年 12月 末日時点

\*3 平成29年 5月10日時点