



# 第11期（2014年12月期） 第3四半期決算説明資料

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

<b>1. 四半期連結決算概要</b>	• • • •	<b>3</b>
2014年7月～9月		
<b>2. 2014年12月期業績見通し</b>	• • • •	<b>11</b>
<b>3. 新作ネイティブゲーム</b>	• • • •	<b>13</b>
<b>4. 総括</b>	• • • •	<b>21</b>
<b>(参考資料)</b>	• • • •	<b>24</b>
<b>(用語集)</b>	• • • •	<b>37</b>



# 1. 四半期連結決算概要

## 2014年7月～9月

# 1. 四半期連結決算概要



## 3Qハイライト (2014年7月~9月)

### 連結業績

売上高	910,796千円	YoY 70%	QoQ 98%
営業利益	8,267千円	YoY 黒字転換	QoQ 18%

### 会員数

#### ■ 3Qで70万人増加 日韓合計会員数は600万人を突破

- ・9月に自社タイトルのアプリストア最適化を目的としたリニューアルを実施し、mobcast会員数が増加

### プラットフォーム事業

#### ■ 売上減少が続いていた既存タイトルの売上はQoQでほぼ横ばい

- ・mobastプラットフォームにて合計7タイトルを追加

### ネイティブゲーム事業

#### ■ ドラゴン★スピinzはリリースを12月上旬に延期

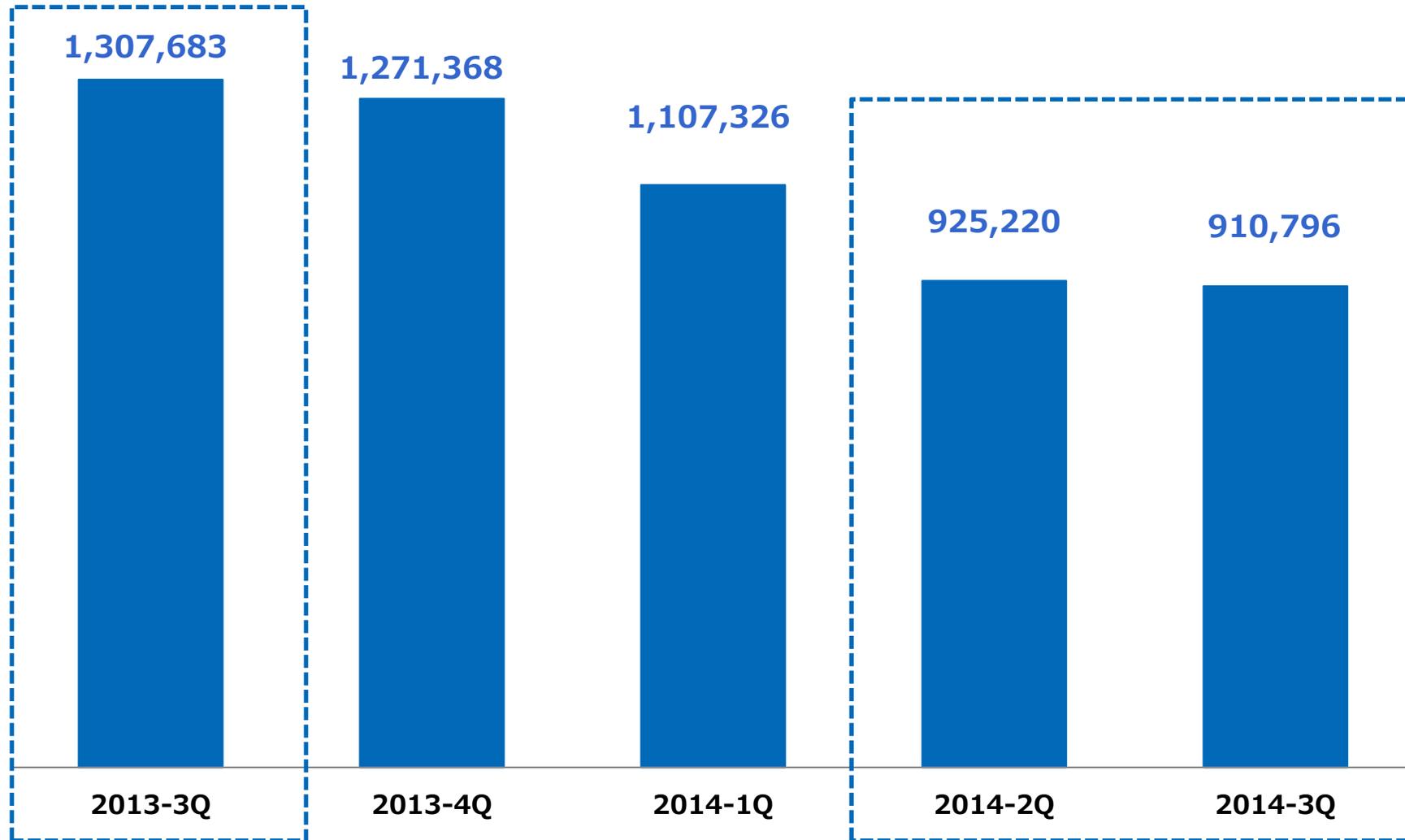
- ・事前登録数は5万人突破と好調に推移

# 1. 四半期連結決算概要

## 売上高の推移（四半期）

YoYで減収、QoQでほぼ横ばいとなりました。

単位：千円



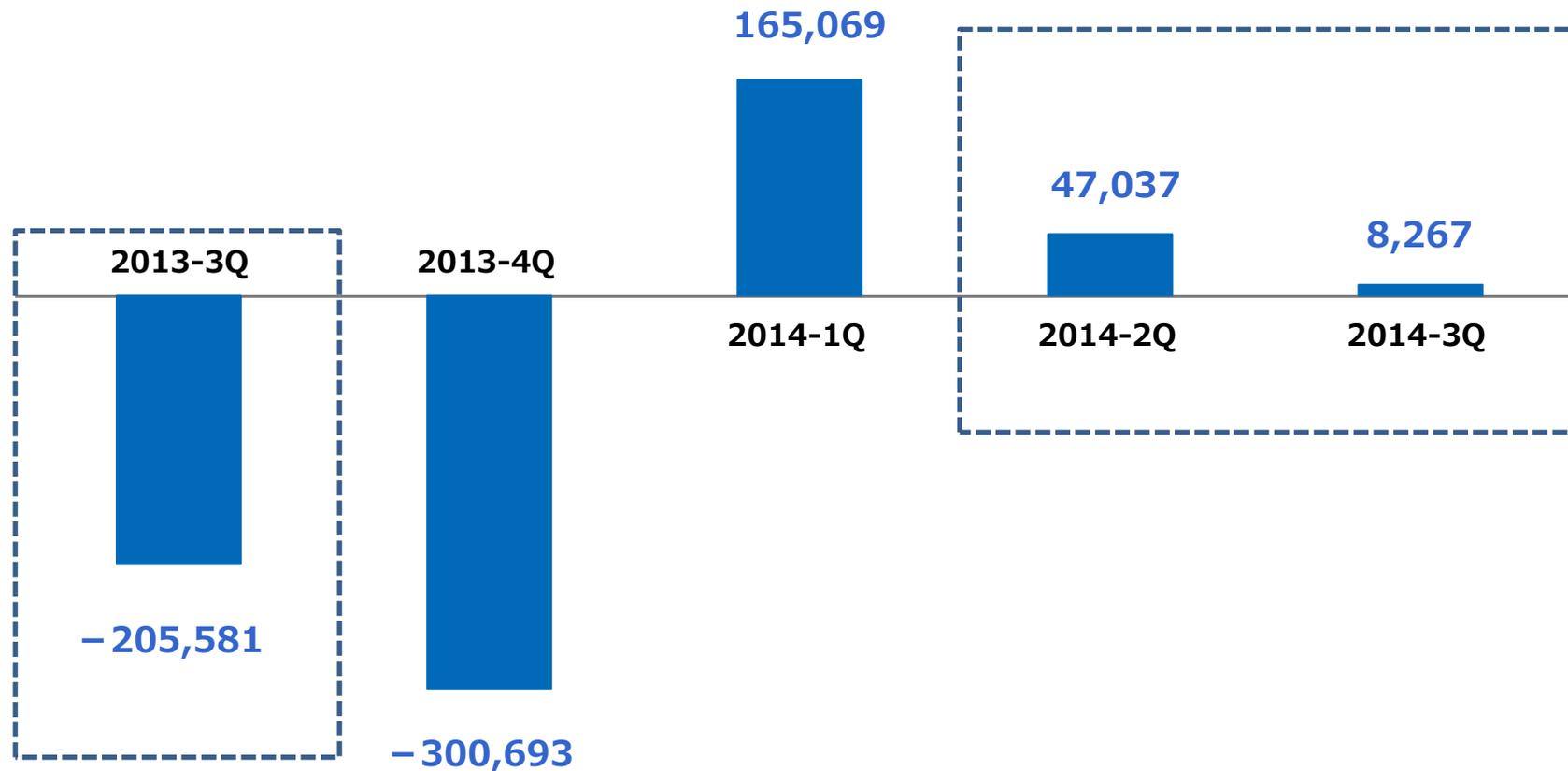
# 1. 四半期連結決算概要



## 営業利益の推移（四半期）

YoYで増益（黒字転換）、QoQで減益となりました。  
（積極的な広告展開によるもの）

単位：千円

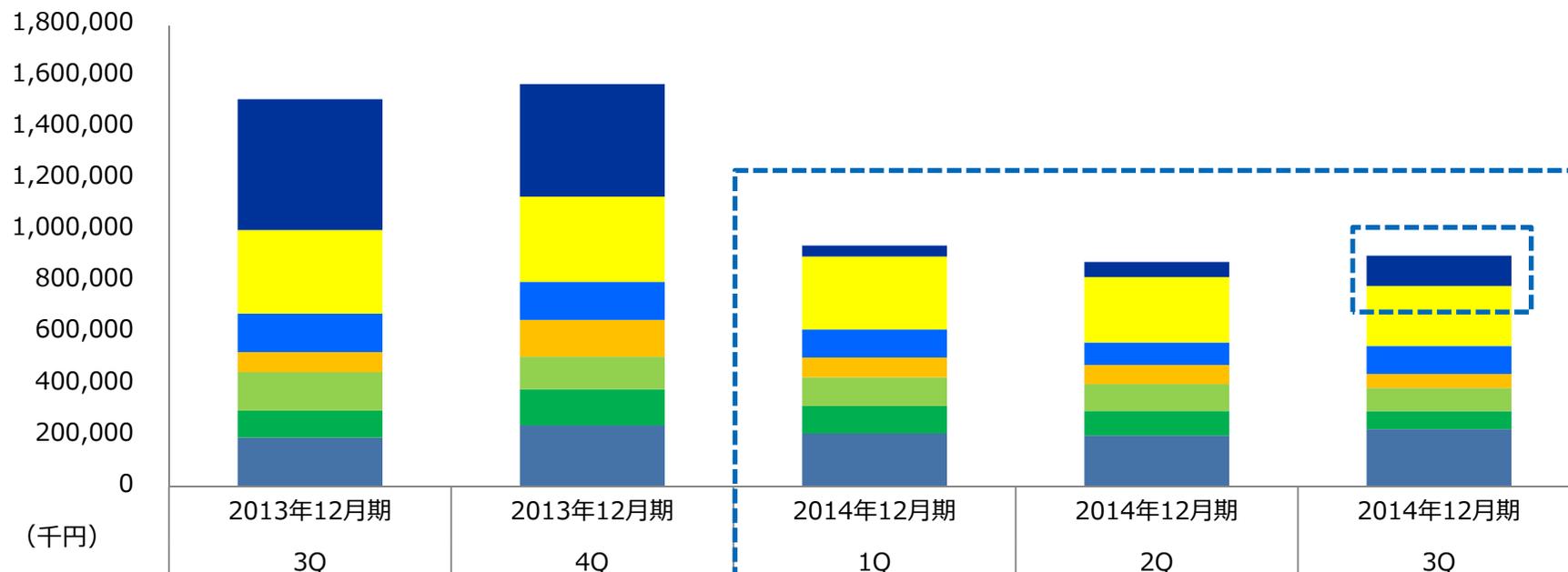


# 1. 四半期連結決算概要



## 費用の推移（四半期）

今期は、3Qも引き続きしっかりコントロールができています。  
 (3Qは予定通り一時的な広告宣伝費を計上)

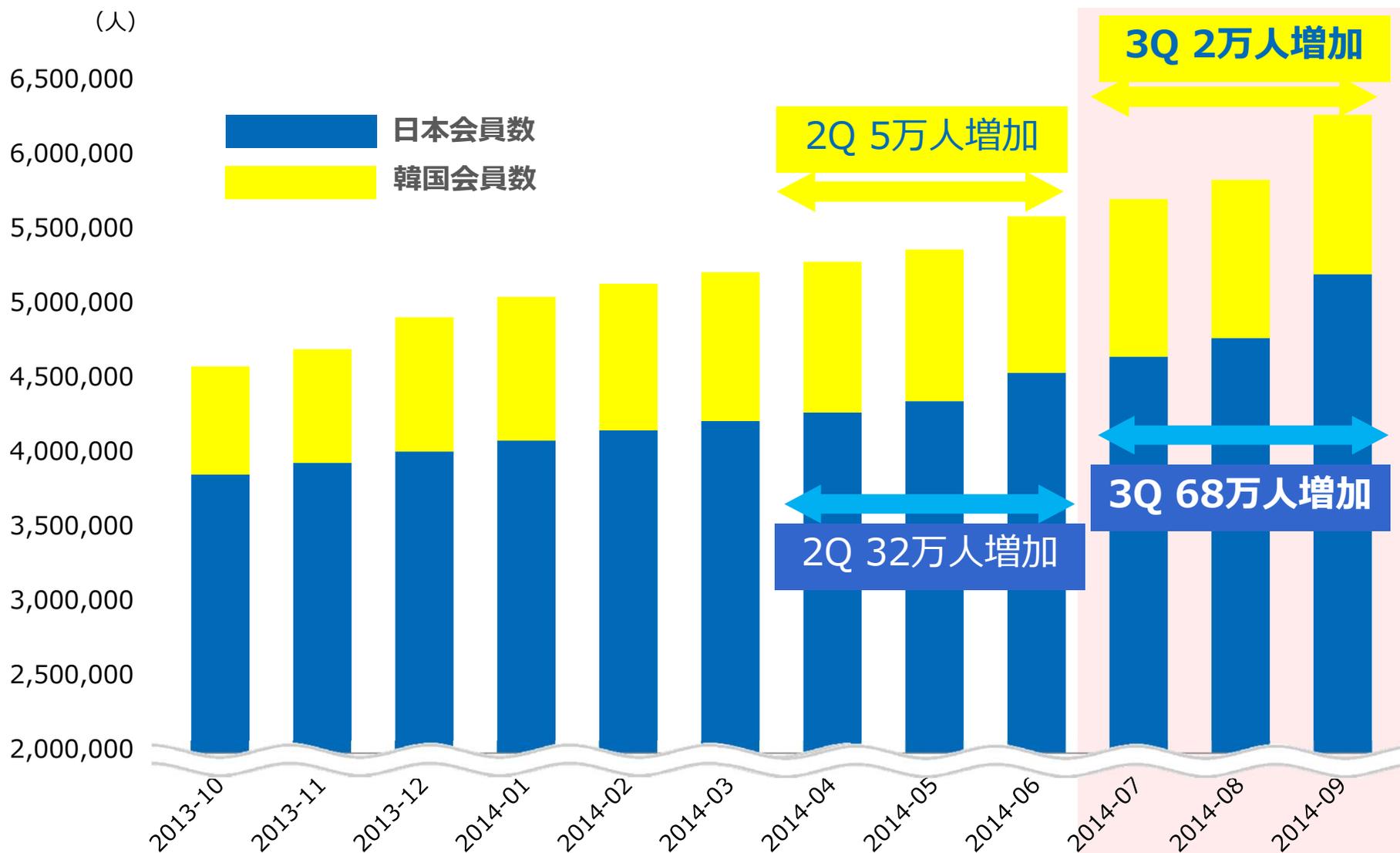


(千円)	2013年12月期 3Q	2013年12月期 4Q	2014年12月期 1Q	2014年12月期 2Q	2014年12月期 3Q
■ 広告宣伝費	510,723	439,141	43,147	58,854	117,965
■ ロイヤリティ	326,237	332,216	284,044	255,287	234,291
■ 回収代行手数料	150,097	148,628	110,005	87,954	109,180
■ 償却費	78,296	143,763	77,200	74,616	54,693
■ 人件費	149,749	127,050	111,714	104,467	90,221
■ 開発人件費	105,403	140,794	107,145	96,118	70,298
■ その他	192,759	240,469	209,003	200,885	225,878

# 1. 四半期連結決算概要

## 会員数の推移（累計）

9月に自社タイトルのアプリストア最適化を目的としたリニューアルを実施した結果、3Qは70万人増加し、**600万人**を突破しました。



# 1. 四半期連結決算概要

## アプリストア対策結果

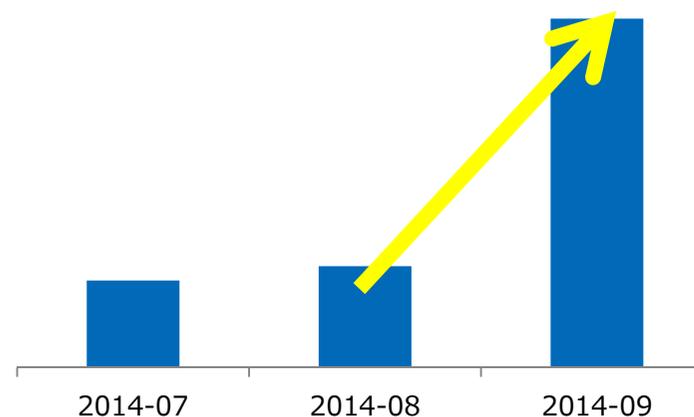
モバプロ、モバサカのアプリストア最適化を目的としたリニューアルを実施。リニューアル後、mobcast入会者数が大きく増加しました。

### リニューアル（アプリストア最適化）

3Qの最終月となる9月に、モバプロ（9/5）モバサカ（9/17）それぞれリニューアルを完了。アプリマーケットのユーザーに対応すべく、UIもマーケットを意識したものに変更しました。mobcast入会者数は、9月リニューアル後に大きく増加しました。



### mobcast入会者数の推移



## ドラゴン★スピonz

### 事前登録状況

事前登録数は5万人突破と好調に推移しています

### 開発状況

12月上旬にリリースを延期させていただきました  
お待ちいただいている皆様には大変申し訳ございません

#### 【延期の理由】

1. クオリティ追求を重視した結果、土壇場での仕様追加や変更が多発
2. 結果的にタイトなスケジュール
3. 日韓のコミュニケーションの難しさ

対策：今回の経験を活かした開発体制再構築と再スケジュールリングを実施



## 2. 2014年12月期 業績見通し

## 2. 2014年12月期 業績見通し



### 会社計画の修正

10月15日に、売上高の下方修正および利益の上方修正を発表いたしました。

#### ■減収の要因について

- ①新規ブラウザゲームを中心とした自社開発タイトルの売上高の減少
- ②第3四半期中にリリースを予定していたネイティブアプリゲーム「ドラゴン★スピニング」の投入の遅れ

#### ■増益の要因について

広告効果が高く見込まれるタイトルにのみ広告宣伝費を投下する方針とすることにより、コストを適切にコントロールしてきた結果、増益の見込みとなりました。

単位 (百万円)	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益	営業利益率
修正前 (A)	5,300	100	100	100	1.9%
修正後 (B)	3,900 ~4,100	250 ~300	250 ~300	130 ~160	6.1% ~7.7%
(B) - (A)	▲1,400 ~▲1,200	150 ~200	150 ~200	30 ~60	



### 3. 新作ネイティブゲーム

### 3. 新作ネイティブゲーム

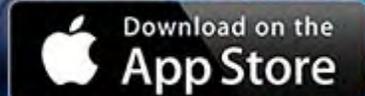
ドラゴン★スピonz





スピンバトルRPG  
**DRAGON SPIN**

Android版 / iOS版 12月上旬 配信予定



今冬配信予定!

# Global Game Challenge Project 第2弾

スマホ・ネイティブアプリで世界に挑戦!

「スマートフォンのネイティブアプリで世界を狙う」というプロジェクト (GGCプロジェクト: Global Game Challenge Project) の第2弾として、第1弾と同じく、世界的なゲームクリエイター水口哲也氏による新感覚ネイティブゲームアプリをリリースいたします。



監修・プロデュース

水口 哲也

代表作 『スペースチャンネル5』  
『Rez』『ルミネス』など

(ゲームコンセプト)

世界的な大ヒットパズルゲーム  
『**ルミネス**』シリーズを手掛けてきた  
クリエイターが再集結し、開発に参画！

**パズル**の気持ちよさや楽しさに加え、独自のSVS(Social Victory Space)の  
概念を取り入れ、**対戦**の楽しさを引き出す、  
**水口哲也氏**ならではのゲームデザイン

タイトル: **18(エイティーン)**

ジャンル: **超思考型ミステリアスパズル**

配信予定: **今冬**

**カノジョにツナガル18のジュエル**  
**超思考型ミステリアスパズル**

**18**



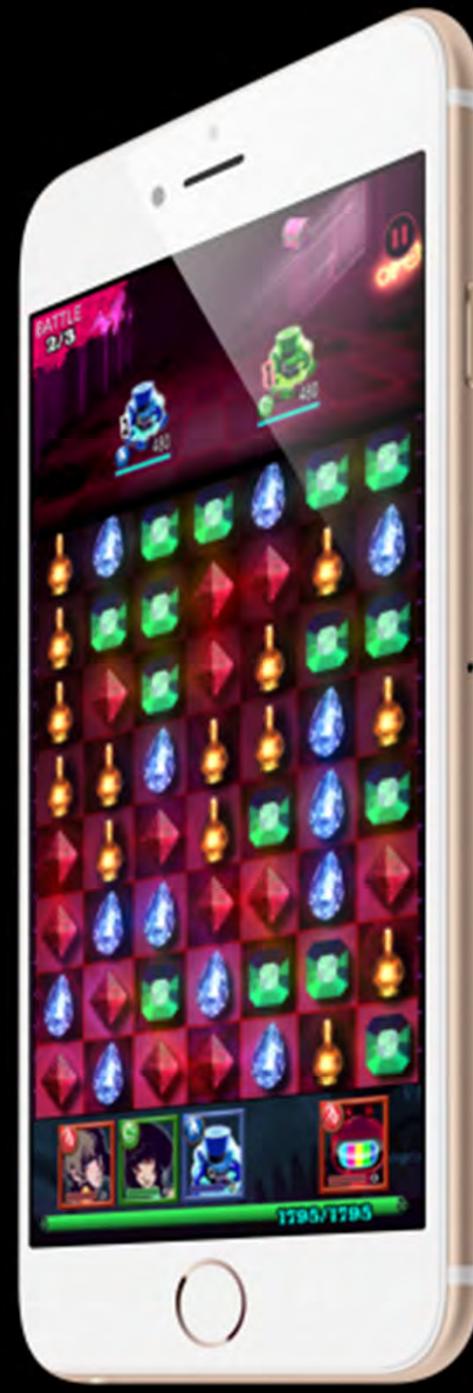
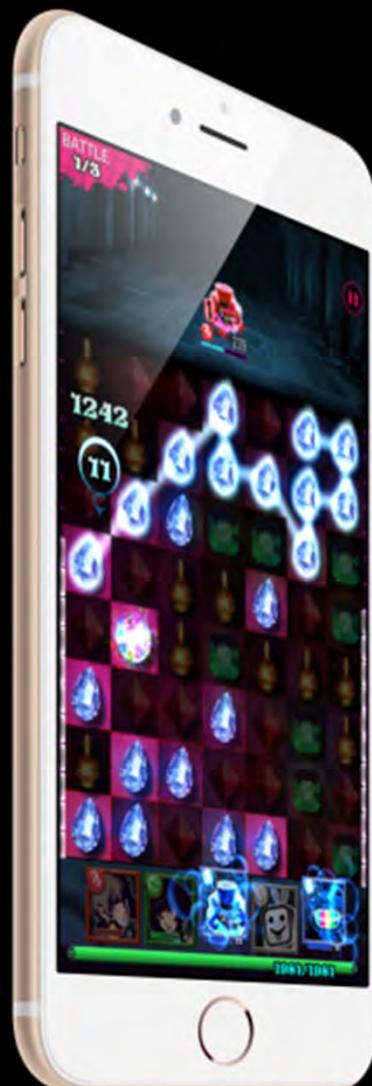
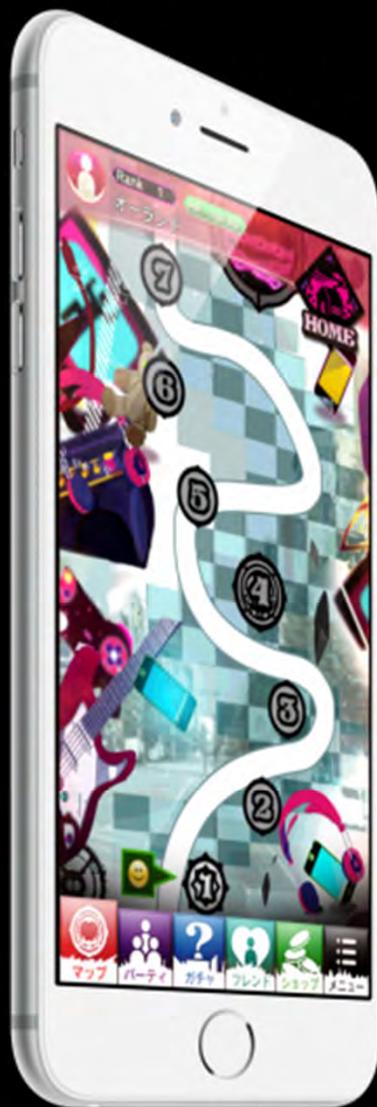
Available on the  
**App Store**

ANDROID APP ON  
**Google play**

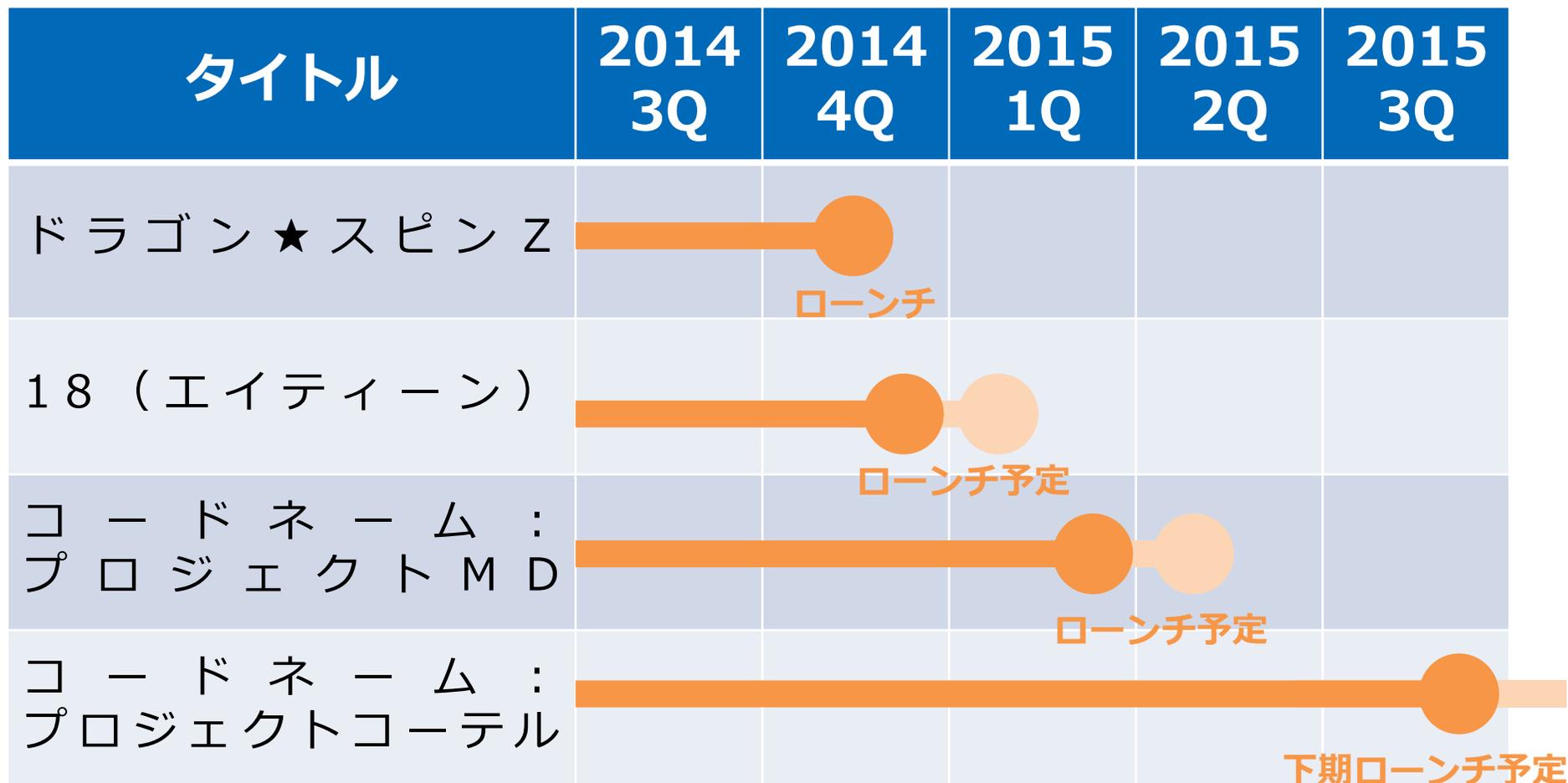


# イメージ

\*開発中のため、デザインは変更される可能性があります



## 4タイトル開発中





## 4. 総括

### 1. プラットフォーム事業

売上（Qベース：9～10億円）及び営業利益（Qベース：3～8千万円）が底固く推移するものと見込んでおります。

### 2. 新作ネイティブゲーム

経験不足による遅延が発生しましたが、新規タイトルの出来に手応えを感じており、4Qから来期にかけて、しっかりと収益貢献できると考えております。



<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ございます。  
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.)
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	817,403千円
グループ従業員数	社員144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]

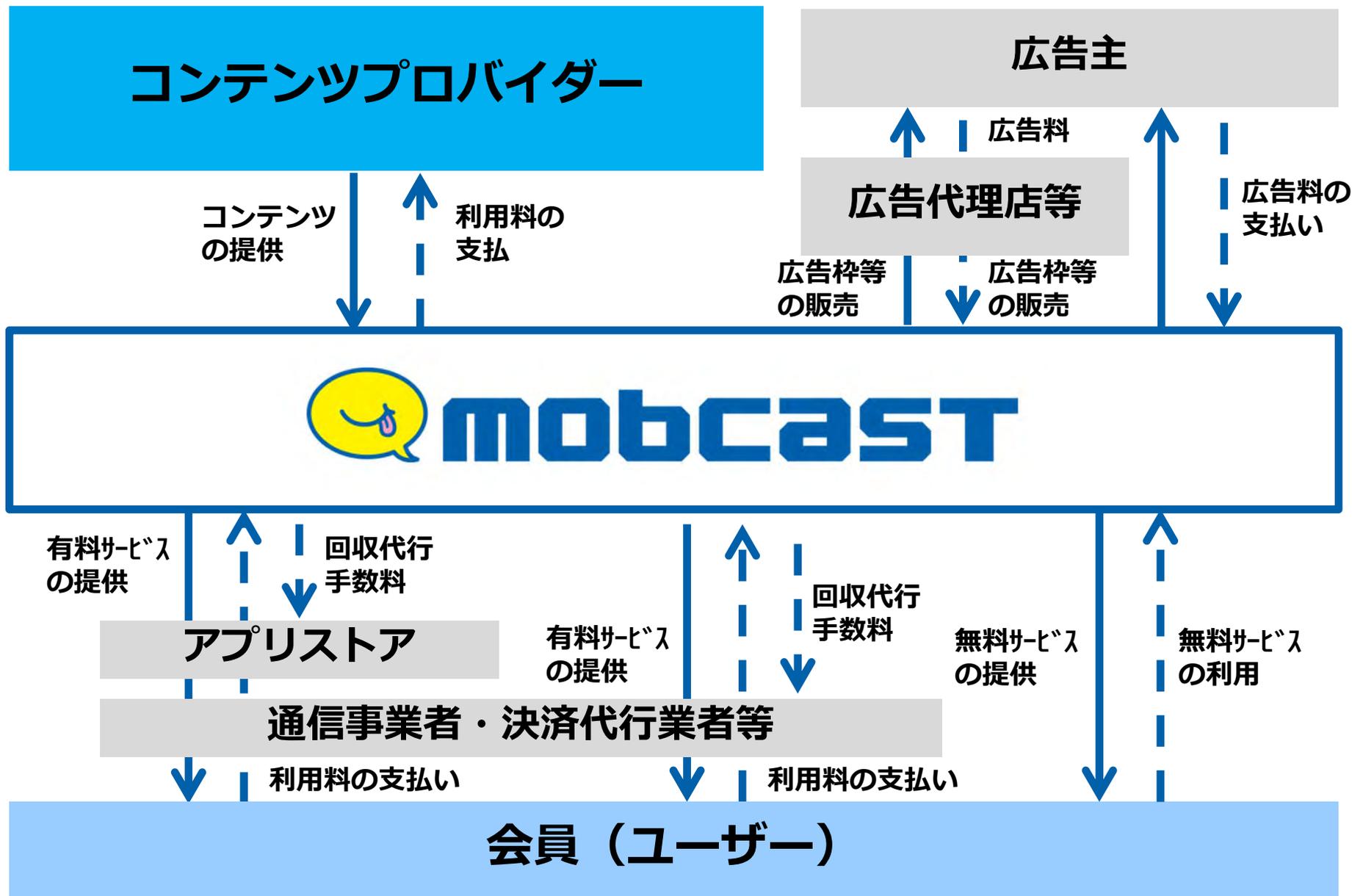
エンターテインメントコンテンツを通して、  
世界中の人々の毎日を**ちょっぴり**楽しくする！！

## CUSTOMER MISSION

- 1 毎日がちょっぴり楽しくなるコンテンツを提供します。
- 2 誰でも楽しめるサービスを提供します。
- 3 健全なサービスを提供します。

## WORKING STYLE

- 1 **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！
- 2 **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！
- 3 **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！



## 人と人が競い合いを楽しむ空間「SVS」の提供

① スポーツを中心とした戦略性の高いゲームの提供

② SVSによりLTVを高めるゲームプラットフォーム

### SVSの主な特徴①

ユーザー同士の、ゲームの勝敗に則した人間関係「ライバルグラフ」

### SVSの主な特徴②

ユーザーが勝利した達成感を満たす演出機能である「勝負資産」

※ SVS : Social Victory Space  
LTV : Lifetime Value 顧客生涯価値

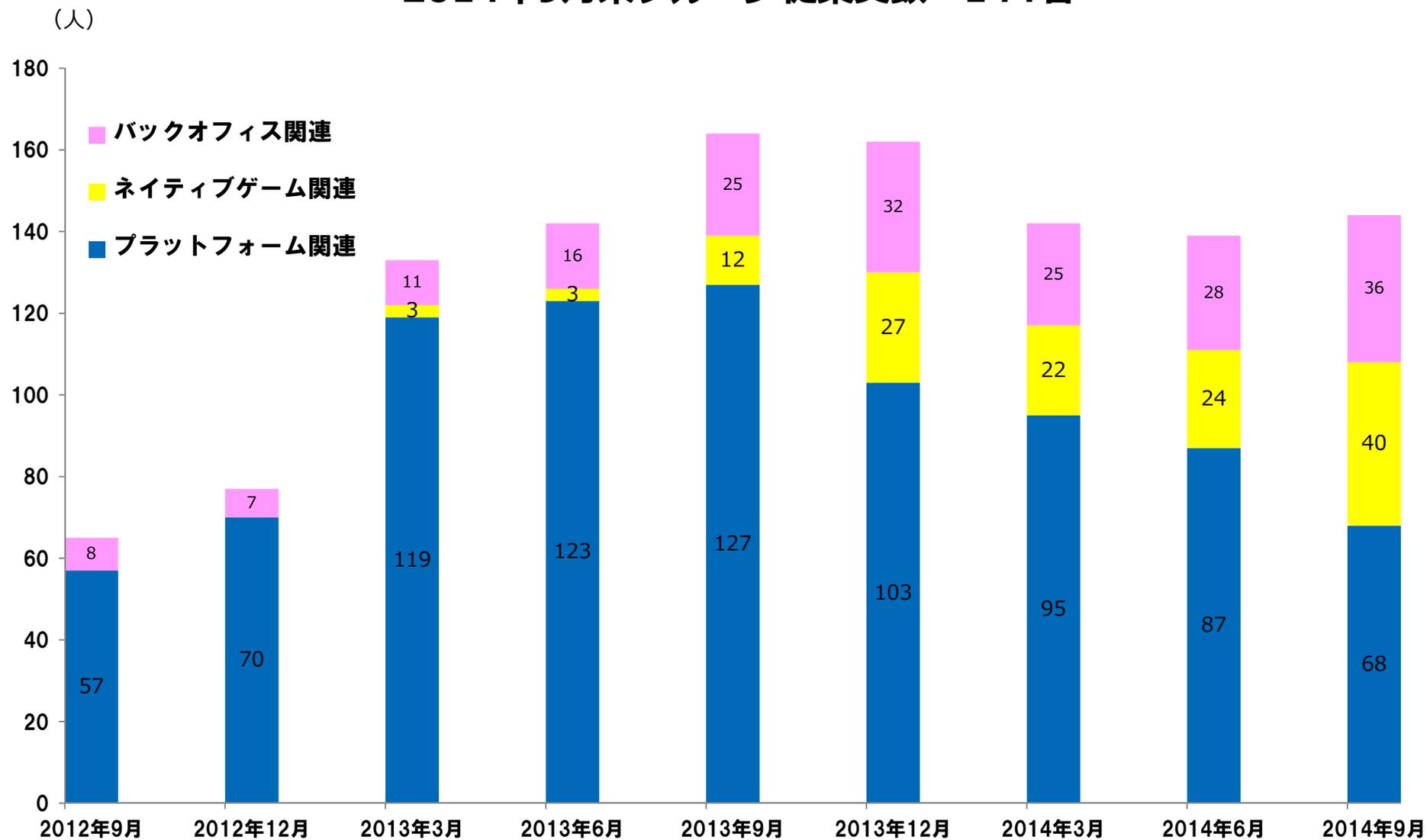
# 2014年12月期 連結決算概要（四半期）



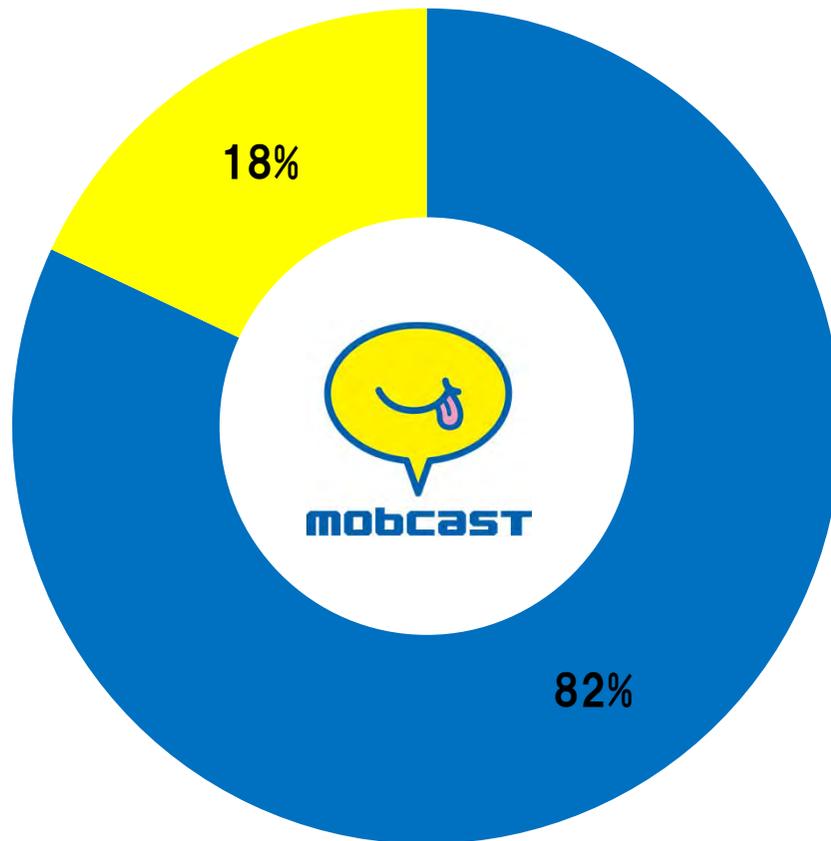
単位：千円

	1 Q	2 Q	3 Q	3 Q累計
売上高	1,107,326	925,220	910,796	2,943,343
売上原価	589,661	539,876	493,577	1,623,115
売上総利益	517,664	385,343	417,219	1,320,227
販管費	352,595	338,305	408,951	1,099,852
営業利益	165,069	47,037	8,267	220,375
経常利益	149,801	63,705	8,008	221,516
四半期純利益	13,530	145,141	△24,132	134,539
総資産	3,493,860	3,640,145	4,308,252	4,308,252
純資産	2,030,607	2,240,041	2,217,621	2,217,621

## 2014年9月末グループ従業員数 144名

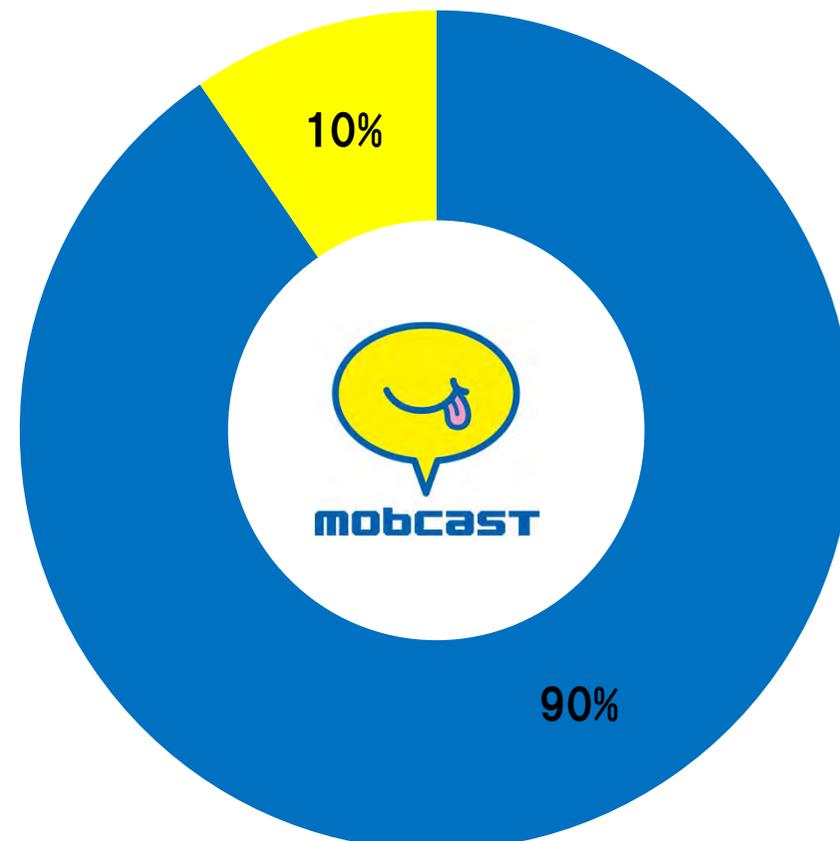


### 全會員



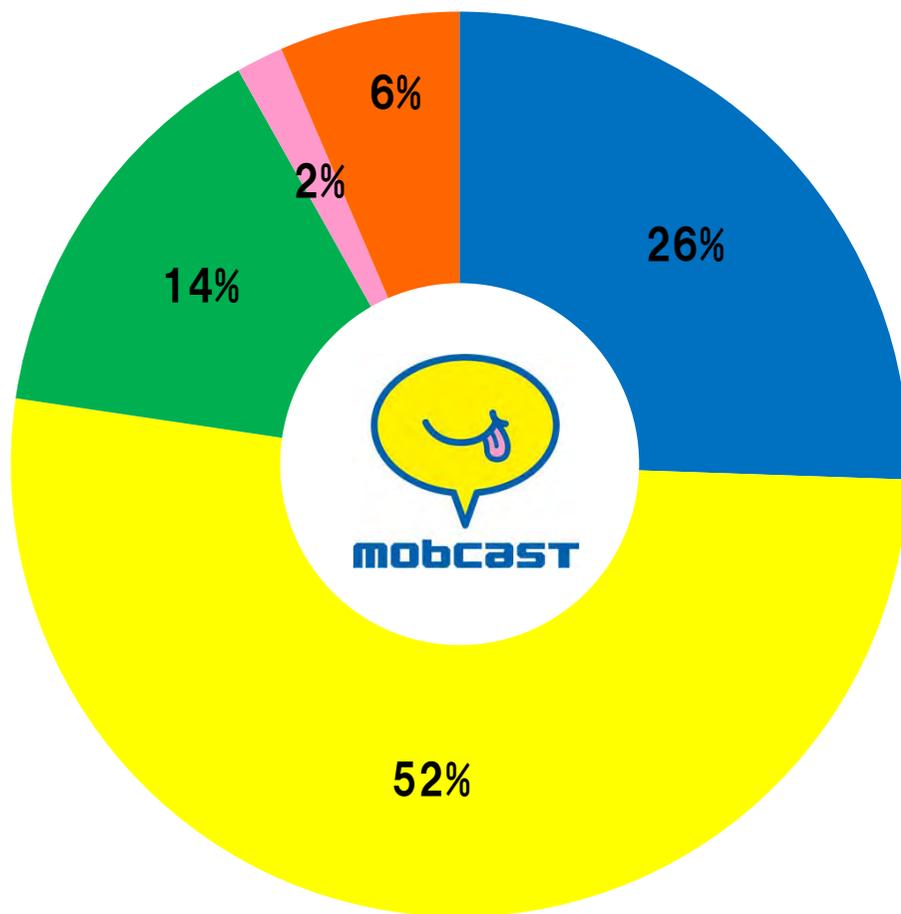
■ 男性 ■ 女性

### 課金會員



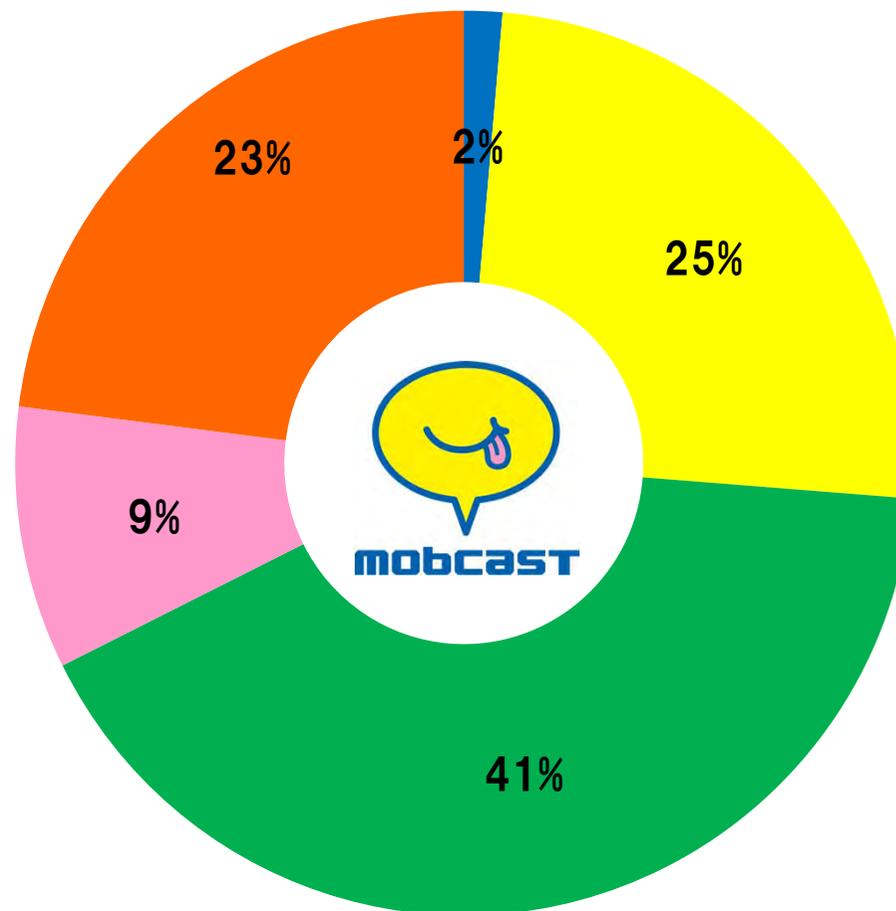
■ 男性 ■ 女性

### 全会員



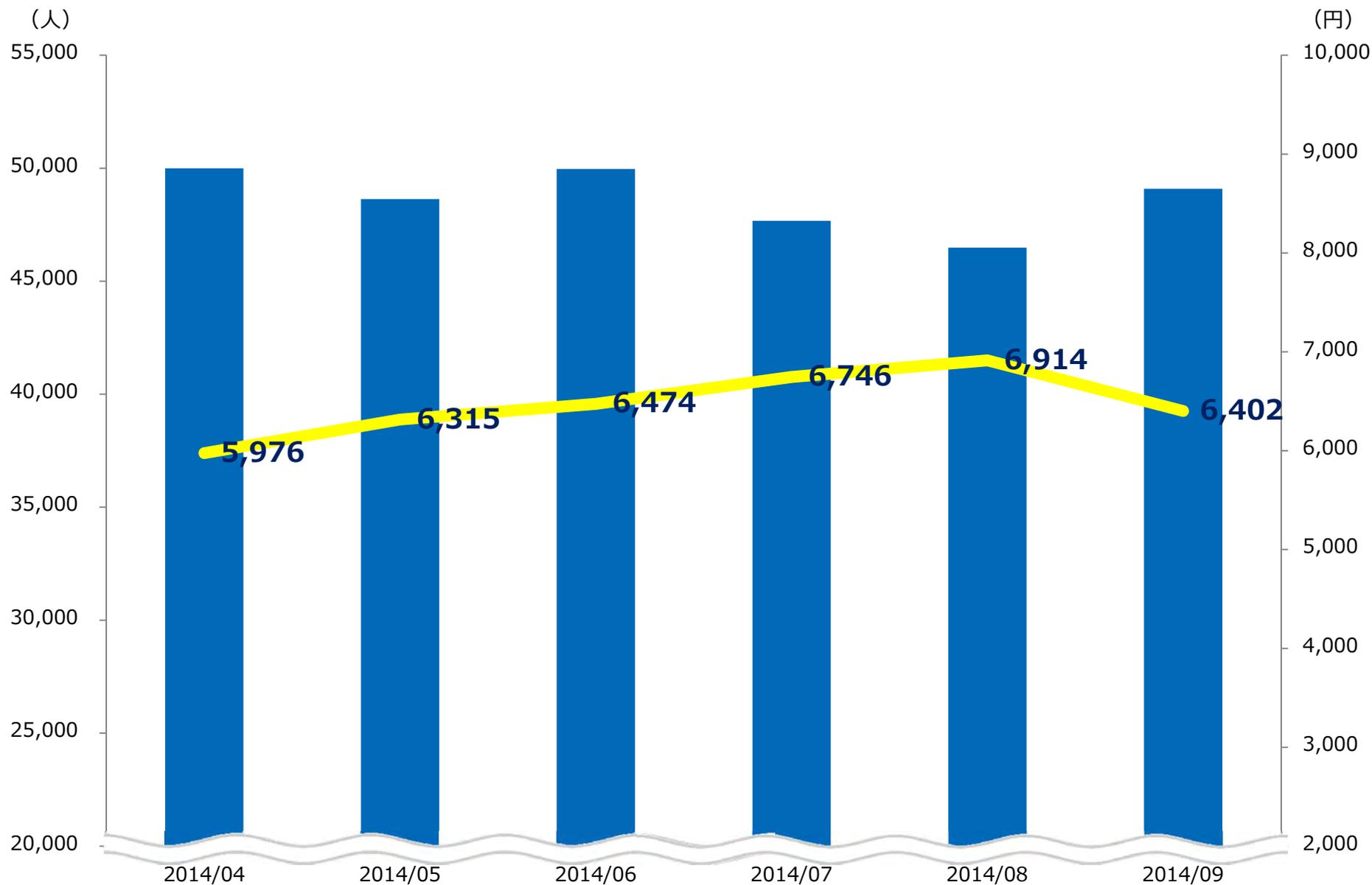
■ 10代 ■ 20代 ■ 30代 ■ 40代 ■ 50歳以上

### 課金割合



■ 10代 ■ 20代 ■ 30代 ■ 40代 ■ 50歳以上

# mobcastプラットフォーム全体のARPPUと課金者数推移



# 3Q配信したパートナーゲーム



合計 **7** 本のタイトルを配信いたしました。

ゲーム名	会社名
バハムートクライシス	株式会社enish
ちょっと世界を救ってくるわ	株式会社ポケットアイデア
熱狂！新日本プロレス	株式会社テレビ朝日
ヴァンパイア+ブラッド	株式会社アイデアビューロー
百姫繚乱！戦国アスカ	株式会社ORATTA
スマサカS	GMOインターネット株式会社
戦国武将姫MURAMASA	シリコンスタジオ株式会社

mobcastプラットフォームにて3本の新作リリース予定となっています（11/7時点）

ゲーム名	内容
『ケイオスブレイド』 （株式会社ORATTA）	「神器錬成システム」を搭載した 新感覚ダークファンタジーRPG
『聖王伝バトルグレイル』 （株式会社WHRP）	目指すは聖王！戦略的RPG。新機能『変革システム』で ゲームの世界を変えろ！
『攻城戦記バハムートグリード』 （株式会社コアエッジ）	大迫力のリアルタイムバトルを竜騎士団と共に戦おう！

## 株式の状況

発行済  
株式数 \* 1

14,168,808株

大株主の  
状況 \* 2

藪 考樹	38.74%
(株)ビットアイル	3.17%
ハクバ写真産業(株)	2.82%
頼定誠	2.07%
海老根智仁	2.01%
日本マスタートラスト	1.85%
信託銀行(株)	
高森浩一	1.51%
(株)SBI証券	1.40%
ザバンクオブニュー	1.34%
ヨークメロンリミテッド	
佐藤崇	1.20%

## 株価関連指標

株価

934円 \* 3

時価総額

13,233,666千円 \* 3

総資産

4,308,252千円 \* 1

純資産

2,217,621千円 \* 1

PBR

5.97倍 \* 4

PER

82.71倍~101.80倍 \* 5

\*1 平成26年9月30日時点

\*2 平成26年6月30日時点

\*3 平成26年11月6日時点

\*4 株価 \* 2 ÷ 1株当たり純資産

\*5 株価 \* 2 ÷ 1株当たり当期純利益(2014年12月期予想)



## 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・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。(毎日のプレイヤー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(セカンドパーティ)

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(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マーに提供するゲーム

## 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