



M O B C A S T

第13期 2016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）

2017年02月09日



M O B C A S T

2016年12月期 通期決算

YoYで売上高減少となったものの、広告宣伝費および人件費の抑制により、減益幅が縮小。

(単位：百万円)

	2016年実績	2015年実績	YoY
売上高	3,097	3,913	79.1%
営業利益	▲ 222	▲ 445	—
経常利益	▲ 234	▲ 471	—
当期純利益	▲ 333	▲ 1,658	—

ブラウザゲームは20.5%の減収。ネイティブゲームでは57.9%の増収が見られ、事業計画に沿ったネイティブシフトが進行中。

（単位：百万円）

	2016年実績	2015年実績	YoY
ブラウザ	2,407	3,027	79.5%
ネイティブ	671	425	157.9%
海外	16	460	3.5%

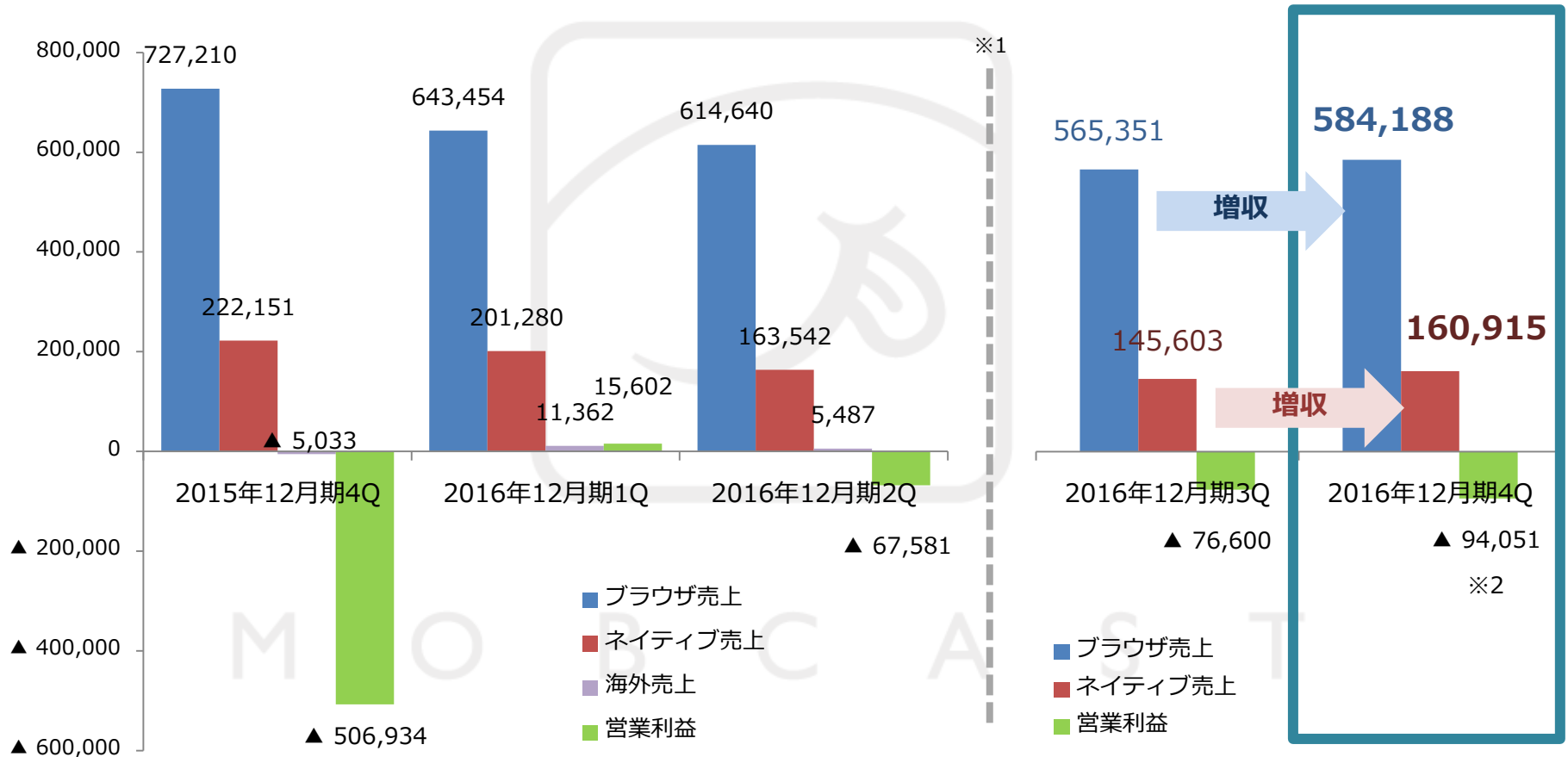
※2016年12月期3Qより集計方法が変更され、海外売上はネイティブゲーム売上と統合



M O B C A S T

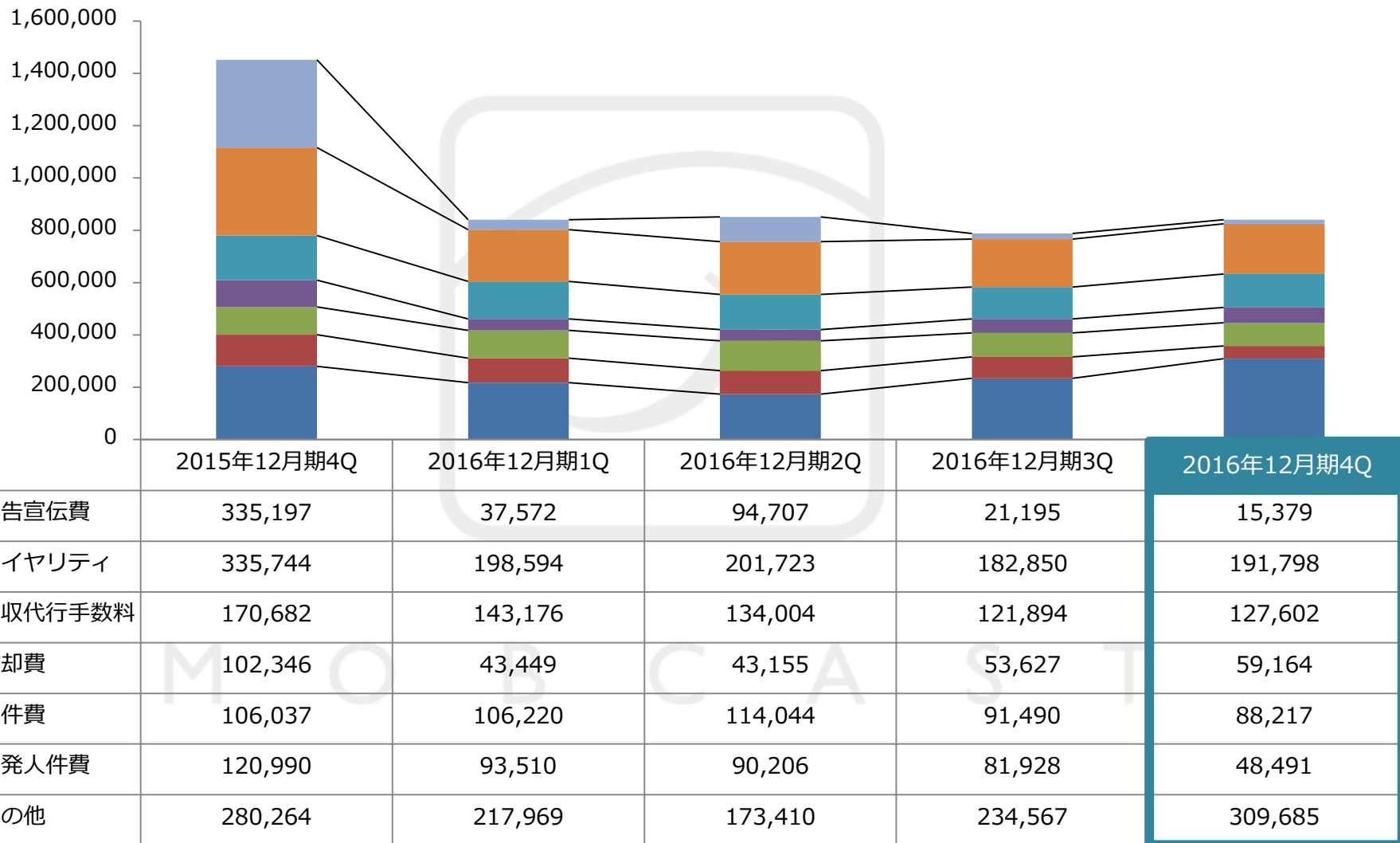
2016年12月期 4Q決算

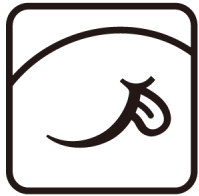
運営移管業務の優先により、一時的に3Qで減収となったブラウザゲームは、4Qで回復し増収傾向（103.3%）。ネイティブゲームでは「18」のコラボ施策が定着。収益が安定し前Q比で増収傾向を維持（110.5%）。



※1 2016年3Qより事業戦略に合わせた集計単位に変更
 ※2 決算処理で引当金を計上した為、一時的にマイナス幅拡大するも引当金を除いた場合の営業利益は前Q比でプラス

3Qに続き、4Qも広告宣伝費の抑制により、前Q比で同水準を維持。





M O B C A S T

2016年12月期 通期 振り返り



収益安定化を達成

コラボファン定着



アニメ & コミック & 声優
& YouTuber コラボが好調

待望の“新章”追加

新たな世界の
扉が開く



海外「18」シリーズ

TOTAL : 90,000DL



※記載数値は2016年12月末日時点の概算値です

アプリ (本体)



TOTAL : 155,000DL

有料版 (国内/海外) 75,000DL
無料版 (国内のみ) 80,000DL

追加PACK (ソフト)



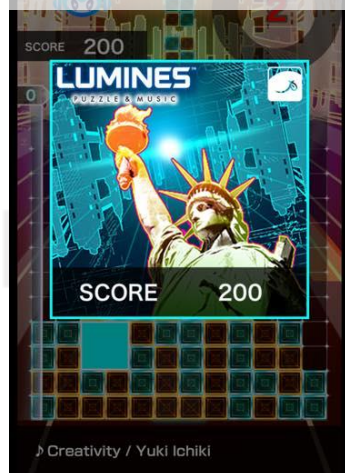
TOTAL : 6,500DL

ULTRA JAPAN PACK
SEKAI NO OWARI PACK
Rez PACK
18 PACK

新規シリーズ展開

12/26リリース

「LUMINES PUZZLE & MUSIC Lite」



facebook



Instant Games

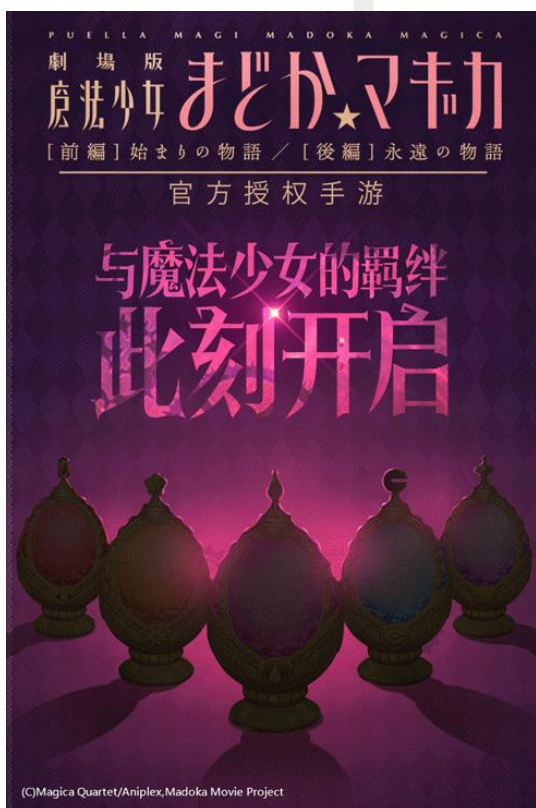


- ✓ 世界30ヶ国で利用可能
- ✓ インストール不要
- ✓ ハイスコアランキング搭載
- ✓ プレイ中もオンラインコミュニティ

※記載数値は2016年12月末日時点の概算値です

2016年12月

iOS版&Android版リリース完了



※記載数値は2016年12月末日時点の概算値です

VR「Rez infinite」世界配信開始



「THE GAME AWARDS 2016」
「PlayStation®VR Special Award 2016」
その他多数

受賞

※写真は2016年に行われたアワード受賞記念パーティーで登壇する水口哲也氏

行使価額修正条項付き新株予約権の発行及び行使完了

11/15

新株予約権発行決議

調達予定額 11億円

12/7

資金調達完了

調達額 15億円



今回調達した資金は、現在開発を進めている新規ゲームタイトルの開発及び配信初期の運営費、IP取得費、広告宣伝費に充当


**グローバルゲーム事業へ
資金面で基盤を確立**

株式会社でらゲー、上位第3位相当の株主に MOBCAST株式取得で強固な協力関係構築へ

<岡本吉起氏からのコメント>

でらゲー社とモブキャストは共同で「Project OK」を開発しており、来年夏の配信に向け順調に進んでいます。今般、両社がより強固な絆でつながれることとなり、これを機に、これまで以上に自分の持つクリエイターネットワークとモブキャストの持つ IP 取得力とを掛けあわせ、現在構想中、企画中の新規 IP を使ったプロジェクトを複数進め、たくさんのゲームを世に出して多くの方々に楽しんでいただきたいと思います。

NEWS RELEASE

 MOBCAST

2016年12月29日

**「でらゲー」社、モブキャストの上位株主に
「Project OK」の来夏配信へ向け協力関係強固に**

株式会社モブキャスト（本社：東京都港区、代表取締役：藪考樹）は、株式会社でらゲー（本社：東京都渋谷区、代表取締役：家次栄一、以下「でらゲー社」）が当社発行済株式総数の約3%に相当する株式を当社代表取締役 藪より取得したことをお知らせします。

でらゲー社は、岡本吉起氏がプロデューサーを務めるゲーム開発会社であり、現在 当社と共同で大型 IP を用いた戦略バトル RPG ゲーム「Project OK（仮称）」を来年夏の配信開始に向けて開発しております。

今般のでらゲー社による当社株式の取得については、当社の事業戦略及び資本政策の一環として協力会社様との関係強化を図るために実施したものであります。これにより、現在共同開発中の「Project OK（仮称）」をはじめとする、現在企画中の複数プロジェクトのゲーム開発において、緊密な関係を構築してまいりたいと考えております。

- マイネット社との業務提携による人員シフト完了
- エンハンスゲームズ社へ追加投資完了
- CIを一新しMOBCASTリブランディング完了
- 岡本吉起氏「Project OK」始動
- 2017-19年「中期経営計画」策定完了
- 15億円の資金調達完了
- FUNDの投資運用会社設立に向け準備室設置完了

各プロジェクトで戦える環境作り完了
2017年新規5タイトル配信へ



M O B C A S T

2017年これからの 取り組み

Evolution and Growth

“進化成長”の1年

MOBCASTの強み

「IP取得力」

進行中

日本アニメIP特化
「JP IP GLOBAL FUND」
LUN PARTNERS

「クリエイターネットワーク」

水口哲也氏（エンハンスゲームズ） / 岡本吉起氏（でらゲー） 他

「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」



台湾/香港/マカオ PCCW
北米 Game Samba
中国 Morning Tec

「LUMINES」



全世界
169の
国と地域

進行中

「LEGEND」 スポーツシミュレーションゲーム
「SM」 パズルゲーム
「LIP」 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」



中国 bilibili

進行中

「CMM」 グローバルサッカーネイティブ
「OK」 大型IP+戦略バトルRPG

2017年**テレビアニメ化**決定！

アニメ&コミック&声優&YouTuber

新作コラボも続々登場！



2つの「LUMINES」を日本国内から全世界に向けて配信

配信中

「LUMINES パズル&ミュージック」

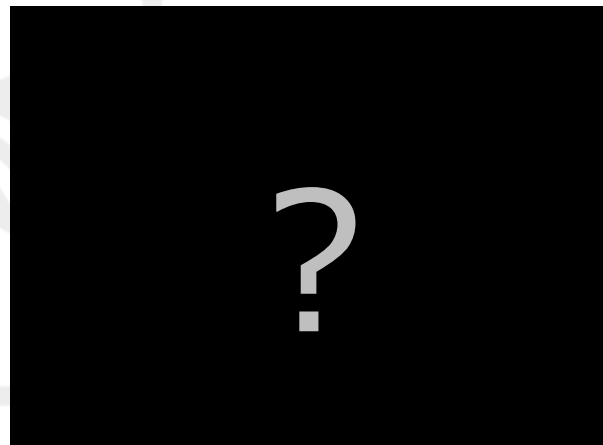


有料ダウンロード

従量課金版パズルゲーム
(コアユーザー向け)

開発中

Project 「LIP」



無料ダウンロード

アイテム課金型パズルゲーム
(ライトユーザー向け)

「Champion Manager MOBASAKA (仮称)」

中国で人気のサッカーゲームを開発したCAPSTONE社との共同開発
世界の名選手が登場する新作サッカーネイティブアプリ



中国・日本より
グローバル配信開始



来たる2017年3月9日、ついに・・・

情 報 解 禁

M O B C A S T

プロジェクト開発進行中

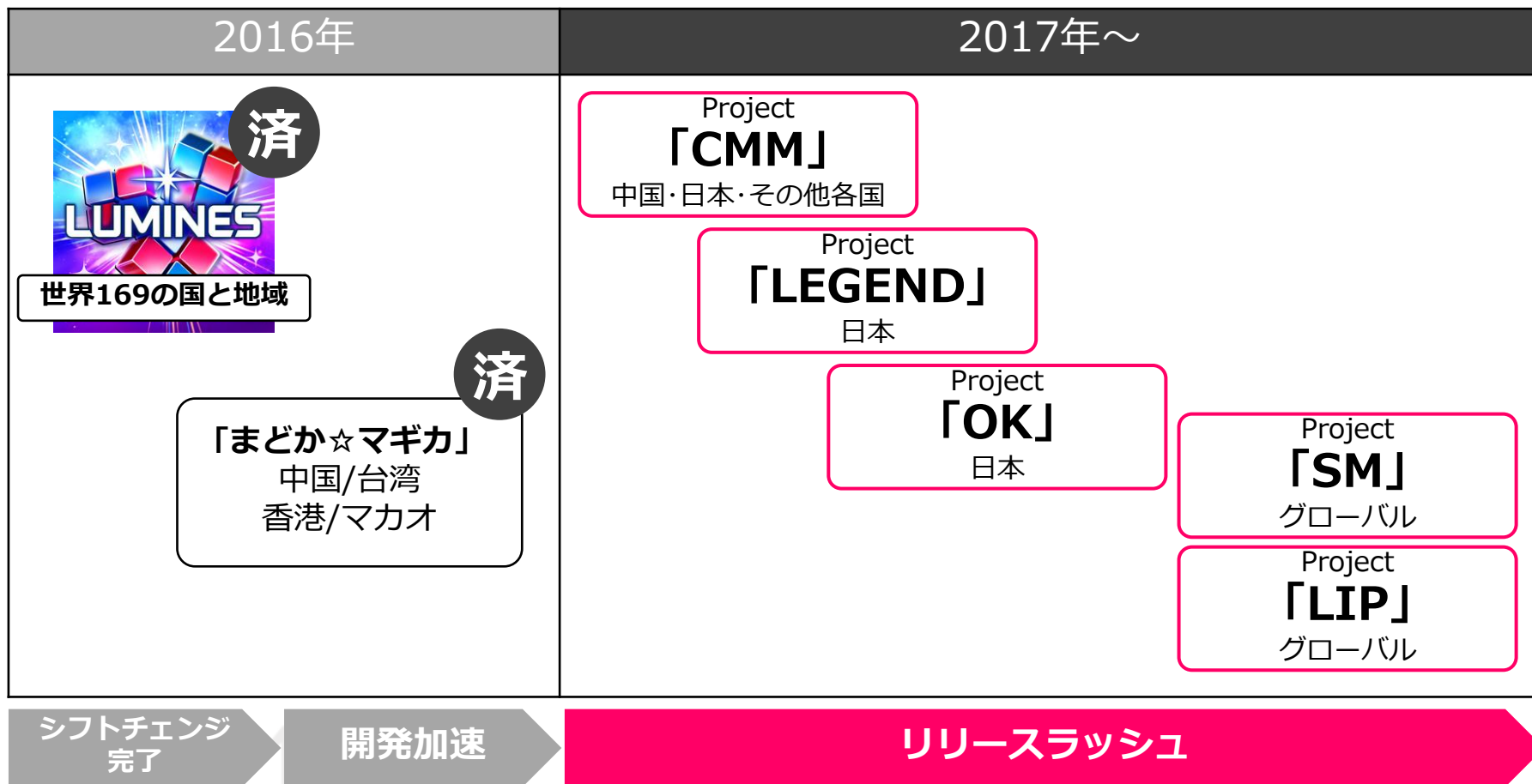
Project「LEGEND」

スポーツシミュレーションゲーム

Project「SM」

パズルゲーム

2017年の新作リリースは5件を予定。



本資料の作成方針について

当社では業績予想未開示の方針に則り、不確定要素が解消され、プロジェクトが始動したのちに、然るべき手段にて情報を開示させていただきます。
この他にもいくつか進行している企画案件がございます。

2017年 “進化成長”で世界へ



M O B C A S T

*** 本資料の情報正確性について**

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、実際の内容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。

*** 本資料の作成方針について**

当社では業績予想未開示の方針に則り、本資料作成時に不確定要素を多く含む内容については、発表は控えさせて頂いております。

これらの内容につきましては、不確定要素が解消され、プロジェクトが始動したのちに、然るべき手段にて情報を開示させて頂きます。



M O B C A S T

APPENDIX

具体的な取り組み内容	
1Q	<ul style="list-style-type: none"> ■ 独自雇用形態「プロ契約」運用開始 ■ エンハンスゲームズとの資本提携 ■ 「モバプロ」2016年シーズン開幕 ■ 「18」1周年 ■ 「モバプロ」テレビCM放送 ■ 「18」コラボ施策全5件
2Q	<ul style="list-style-type: none"> ■ マイネット社と業務提携 ■ エンハンスゲームズへ追加出資 ■ 水口哲也氏×モブキャスト「LUMINES」開発プロジェクト始動 ■ 岡本吉起氏×モブキャスト「Project OK」始動 ■ MOBCAST CIを一新 ■ 「18」コラボ施策全3件
3Q	<ul style="list-style-type: none"> ■ マイネット社へのプラットフォーム運営移管完了 ■ 「LUMINESパズル&ミュージックNEO」配信開始 ■ 「18」コラボ施策全2件 <ul style="list-style-type: none"> ■ 「LUMINES パズル&ミュージック」世界配信開始 ■ 「LUMINES パズル&ミュージック」ULTRA JAPANコラボ実施 ■ 「LUMINES パズル&ミュージックNEO」配信開始
4Q	<ul style="list-style-type: none"> ■ 「18」夢世界VR 配信開始 ■ 「18」2017年テレビアニメ化決定 ■ 「18」コラボ施策全7件 <ul style="list-style-type: none"> ■ 「18」北米 GameSamba社 配信開始 ■ 「18」中国 MorningTec社 配信開始 ■ 「18」繁体字圏 PCCW社 配信開始 ■ 「LUMINES パズル&ミュージック」Rezコラボ実施 ■ 「魔法少女まどか☆マギカ」中国にて配信開始 ■ Facebookインスタントゲーム「LUMINES パズル&ミュージックLite」配信開始 ■ 資金調達が完了 ■ 「JP IP GLOBAL ASIA FUND (仮)」の投資運用会社設立をLUN PARTNERSと合意

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] 1,749,057千円 ※1
- [従 業 員 数] 134名 ※2
- [上 場 取 引 所] 東京証券取引所 マザーズ (証券コード：3664)

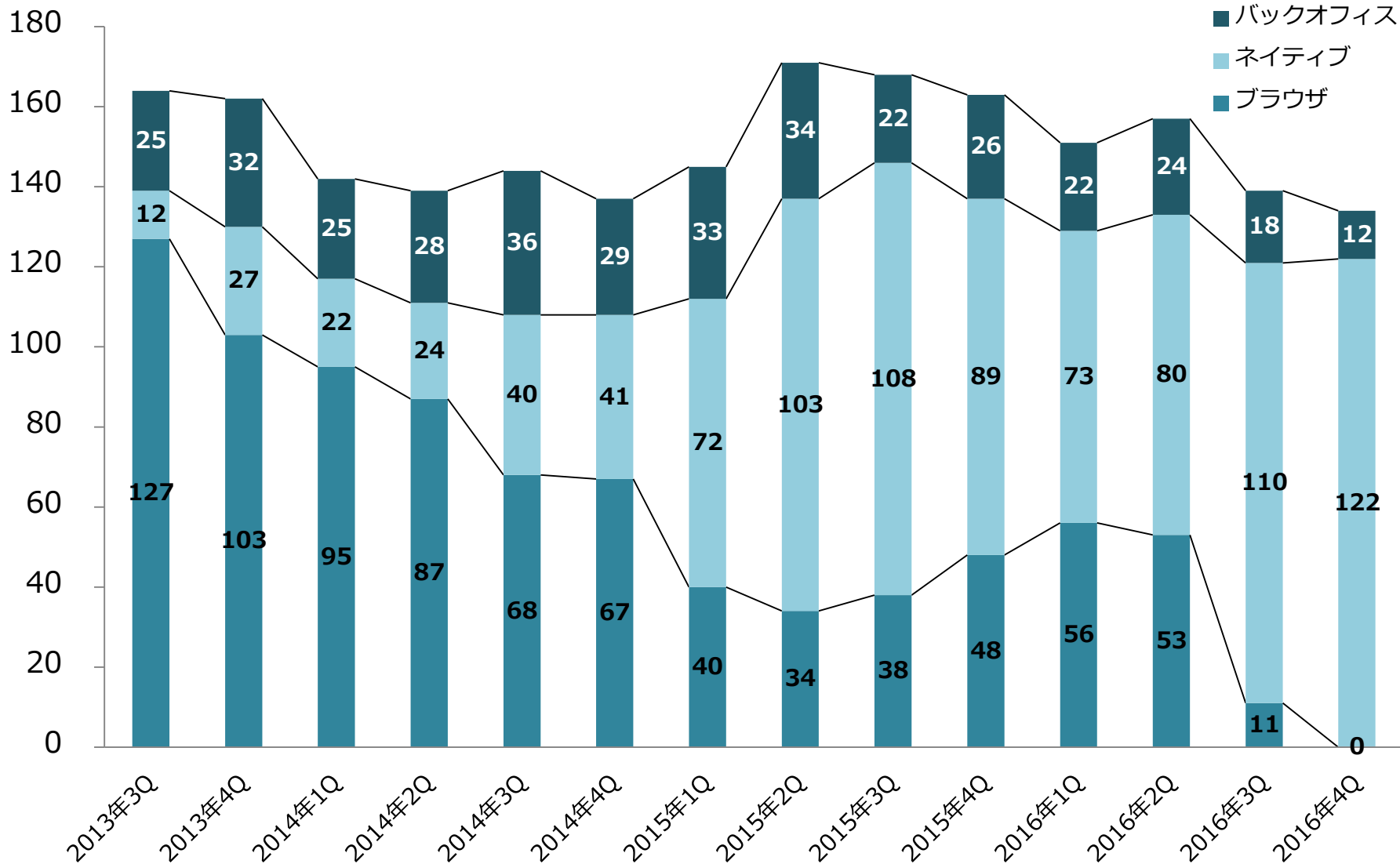
※1 2016年12月末 時点

※2 2017年1月末 時点 (取締役は除く)

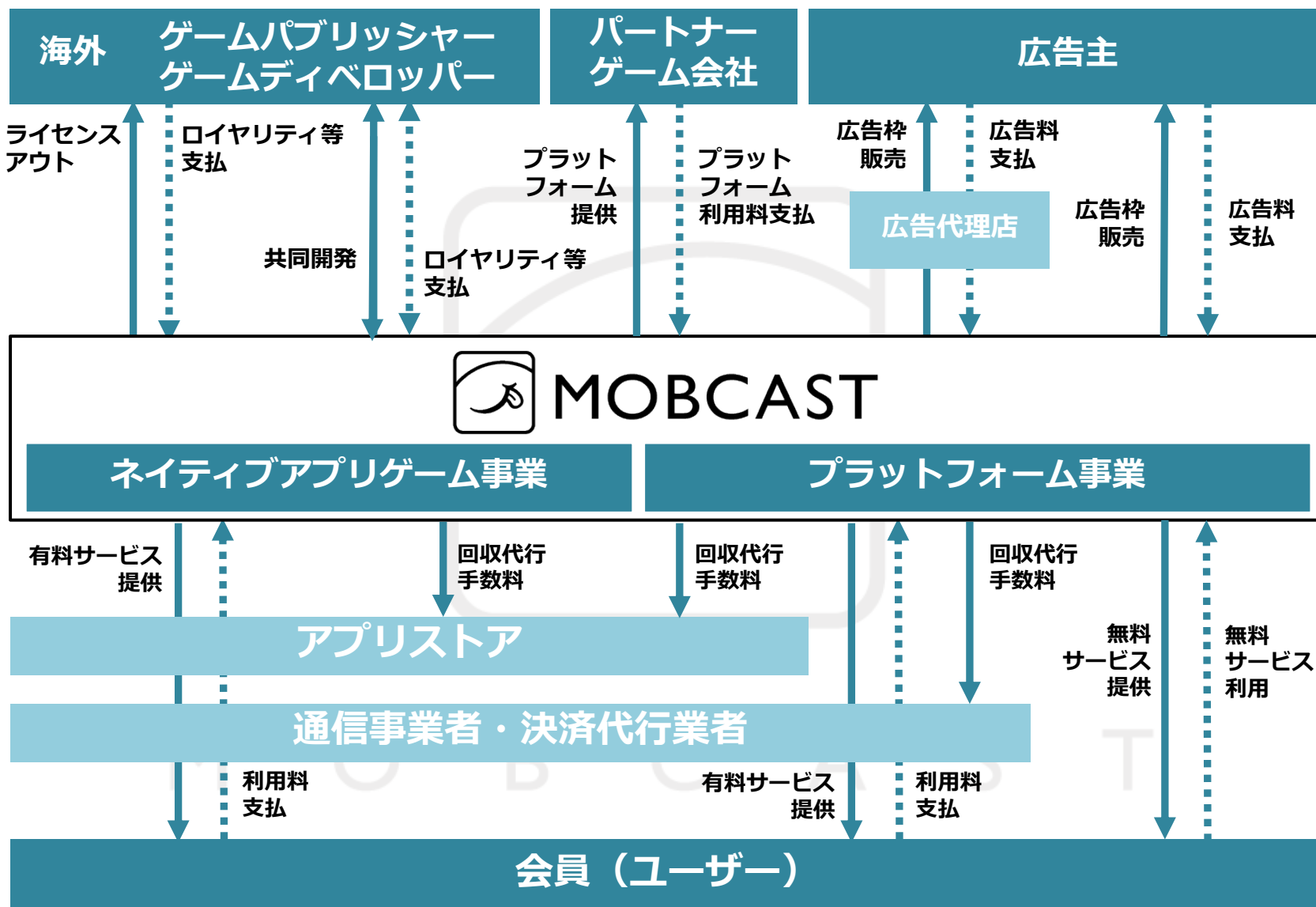
(単位：千円)

	2015年	2016年			
	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	944,328	856,096	783,670	710,955	746,283
売上原価	692,851	433,038	394,690	447,020	466,711
売上総利益	251,477	423,057	388,980	263,934	279,572
販管費	758,412	407,455	456,561	340,534	373,624
営業利益	▲506,934	15,602	▲67,581	▲76,600	▲94,051
経常利益	▲507,818	▲13,205	▲72,929	▲69,790	▲78,800
四半期/当期 純利益	▲974,693	▲13,777	▲185,729	▲70,362	▲63,308
総資産	2,963,363	2,675,460	2,276,202	2,331,813	3,792,844
純資産	967,880	969,270	784,743	698,424	2,153,095

従業員数推移



※2017年1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	16,095,008株	株価*2	936円
大株主の 状況*1	藪 考樹 26.31% †	時価総額*2	15,064,927千円
	(株)SBI証券 3.16%	総資産*1	3,792,844千円
	(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	2,153,095千円
	ハクバ写真産業(株) 2.17%		
	楽天証券(株) 1.80%		
	海老根 智仁 1.77%	PBR*2	7.08倍
	山本 大輔 1.53%		
	日本証券金融(株) 1.49%	PER*2	— 倍
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28年12月末日時点

*2 平成29年 2月8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。