第9期(2012年12月期) 第2四半期決算説明資料

株式会社モブキャスト

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

2012年8月

目次

1　はじめに	・・・・・・・・・・・・	3
2　会社概要	・・・・・・・・・・・・	5
3　トピックス	・・・・・・・・・・・・	10
4　2012年12月期第2四半期決算	・・・・・・・・・・・・	13
5　mobcast データ	・・・・・・・・・・・・	19
6　今後の事業戦略	・・・・・・・・・・・・	25
7　通期の見通し	・・・・・・・・・・・・	30
（参考資料）	・・・・・・・・・・・・	34

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

1.はじめに

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

はじめに

ソーシャルゲーム業界は、コンプガチャ廃止等による業績悪化の波にさらされていますが、当社は、もともとコンプガチャを採用しておりませんでしたので、業績に与える影響は全くございません。

当第2四半期の売上高は、QonQで＋11%の増収となりました。
（前年同期比＋288%）

プロ野球開幕に合わせて、積極的なTV-CM等の広告宣伝を行った結果、会員増及び売上増に繋がりました。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

2.会社概要

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

会社概要

2012年6月30日現在



社　　名	株式会社モブキャスト（mobcast inc.）
U　R　L	http://mobcast.co.jp/
住　　所	東京都品川区東品川二丁目2番33号 Nビル
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	343,325千円
従 業 員 数	社員57名　アルバイト2名

2012年6月26日　東京証券取引所マザーズ上場 [3664]

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved



Mission（ミッション）

エンターテイ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！

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

ビジネスドメイン

モバイルプラットフォーム事業

mobcast

ソーシャルゲームサービス

モバプロ
モバイルオンラインプロ野球ゲーム

モバダビ
MOBILE ONLINE DERBY

モバサカ
モバイルオンラインサッカー

ソーシャルメディアサービス

メール
コミュニティ
ニュース
辞書
コロシアム
実況Live!

スポーツに特化したエンターテインメントプラットフォーム「mobcast」上で
ソーシャルゲームサービスとソーシャルメディアサービスを展開

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

モブキャストの特徴

1．プラットフォーマー

プラットフォーマーの強み（SAPとの違い）

・メルマガ等による自由な告知・集客
・ビッグデータ分析（広告効果等）
・オープン化による成長

大手２プラットフォーマーとの違い

・成長余力（240万人から500万人、1,000万人へ）

2．スポーツに特化

・効率的、効果的な広告・マーケティング活動
・日々新たな話題があり、コミュニティが活性化
・共通ルールにより海外展開が容易

3．自社開発ゲームエンジン

・飽きずに長く遊んでもらえるノウハウ
・コンシューマーゲーム業界出身人材が開発（高いゲーム性）

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

３.トピックス

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

2012年トピックス

3月9日　「モバプロ 2012」配信開始

3月30日　新サービス「実況Live!」開始



4月2日　東京神宮ヤクルト、千葉ロッテ、埼玉西部の3球場でスタメンジャック



4月7日　「スポーツが未来をつくる」プロジェクト第1弾 槙原寛己氏による野球教室開催

5月16日　「スポーツが未来をつくる」プロジェクト第2、3弾

6月19日　モバプロナイターにて、石巻市の小学生による始球式開催（大阪、仙台）

6月1日　「モバプロ」にて、名球会選手配信開始

6月26日　東京証券取引所マザーズ市場へ上場

7月9日　新C.I.ロゴマーク決定

7月10日　新ゲーム「モバサカ」正式オープン

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

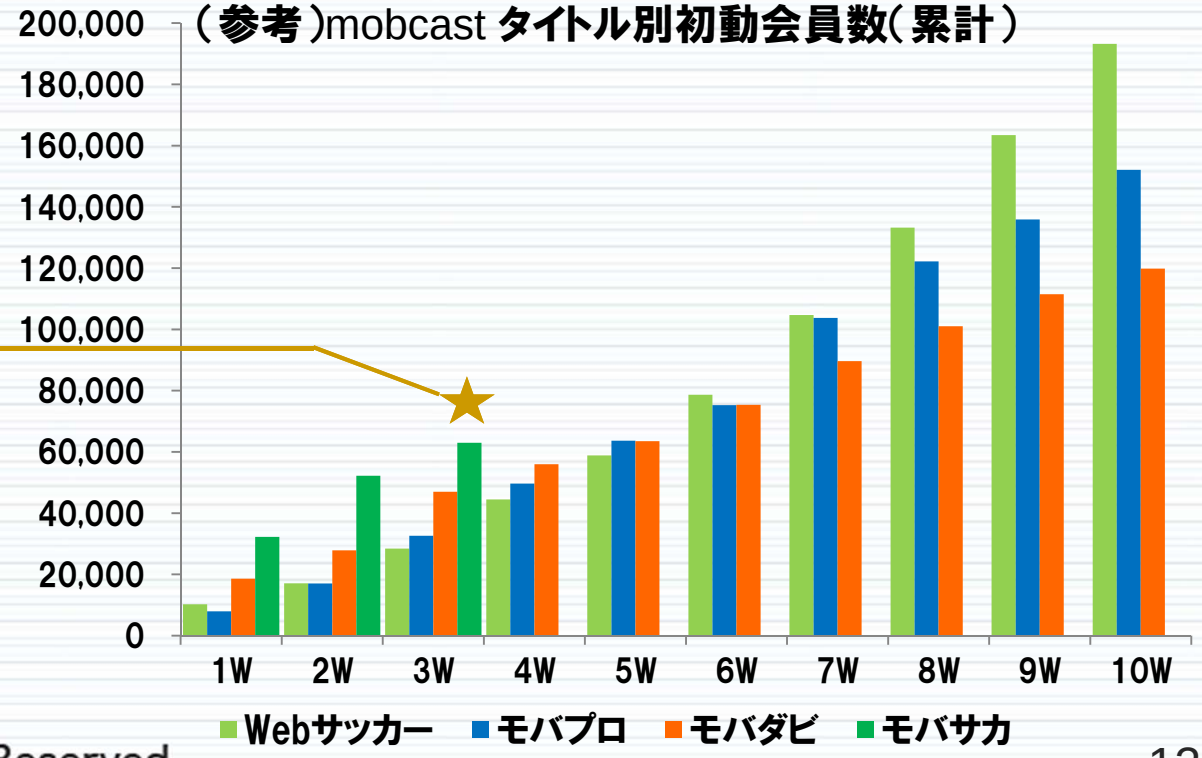
新ゲーム「モバサカ」について

モバサカ
モバイルオンラインサッカー

・2012年7月10日オープンβ
・2012年7月24日課金開始
・フィーチャーフォン、スマートフォン同時配信

ＪＦＡ（公益財団法人日本サッカー協会）及びＦＩＦＰｒｏ（国際プロサッカー選手会）の両ライセンス取得により、1,800名以上のプロサッカー選手が**実名・実写**で登場！

７月末会員数
６万人突破！
（３週間実績）
順調な滑り出し！



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

4.2012年12月期
第2四半期決算

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

サマリー

売上高

前四半期比11%増

- モバプロ、モバダビ共に順調に会員数が増加
- 課金利用者数増加
- ARPPUは微増

営業利益

計画通りの利益達成

- プロ野球開幕に合わせて積極的に広告を展開
  （年間予算の枠内で集中投下）
- 開発人員増（計画通り）

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

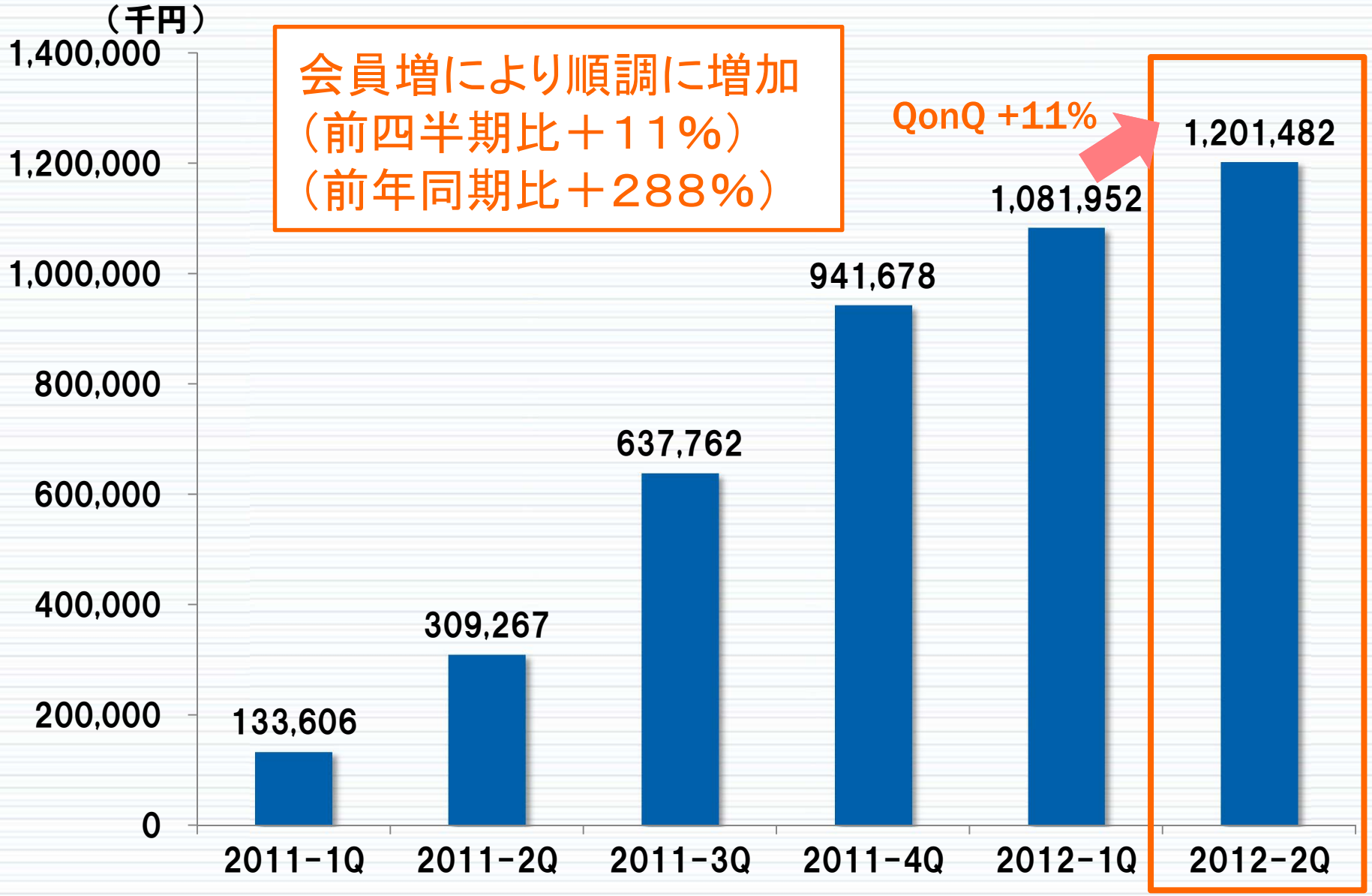
2012年12月期第２四半期　業績概要

		第9期 第1四半期	第9期 第2四半期	第9期 第2四半期 累計期間	第8期 通期
売上高	（千円）	1,081,952	1,201,482	2,283,434	2,022,313
営業利益	（千円）	248,899	154,505	403,404	521,097
経常利益	（千円）	248,154	146,629	394,784	510,213
純利益	（千円）	143,264	84,095	227,359	484,234
総資産	（千円）	1,655,895	2,077,400	2,077,400	1,329,052
純資産	（千円）	918.941	1,260,636	1,260,636	716,121
１株当たり純利益	（円）	25.64	14.04	39.27	90.23
自己資本比率	（%）	55.50	60.68	60.68	53.88

＊第8期の1株当たり純利益は、平成24年3月8日付の株式分割（1:500）に伴う影響を加味し、遡及修正を行った金額であります。

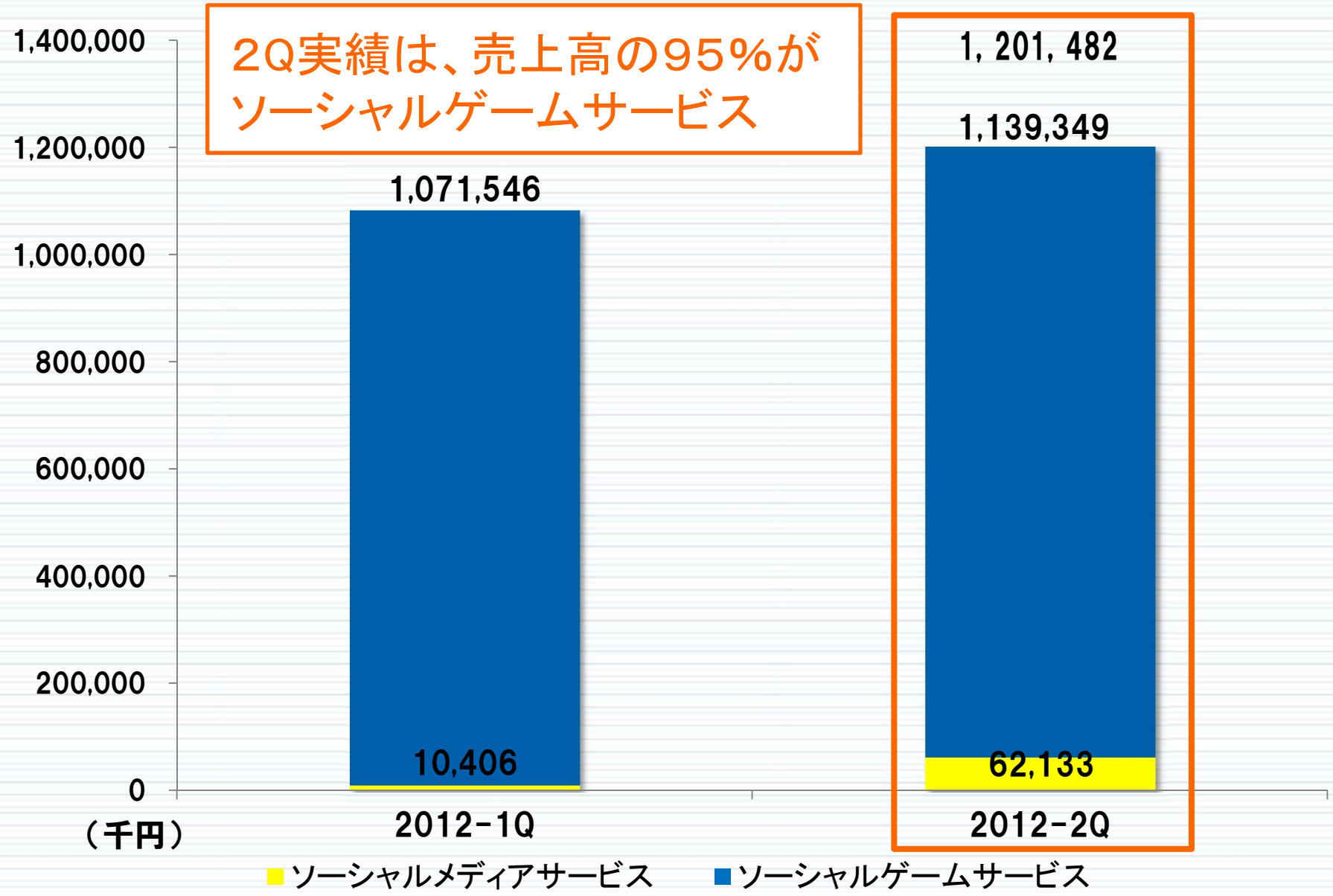
©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

売上高推移



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

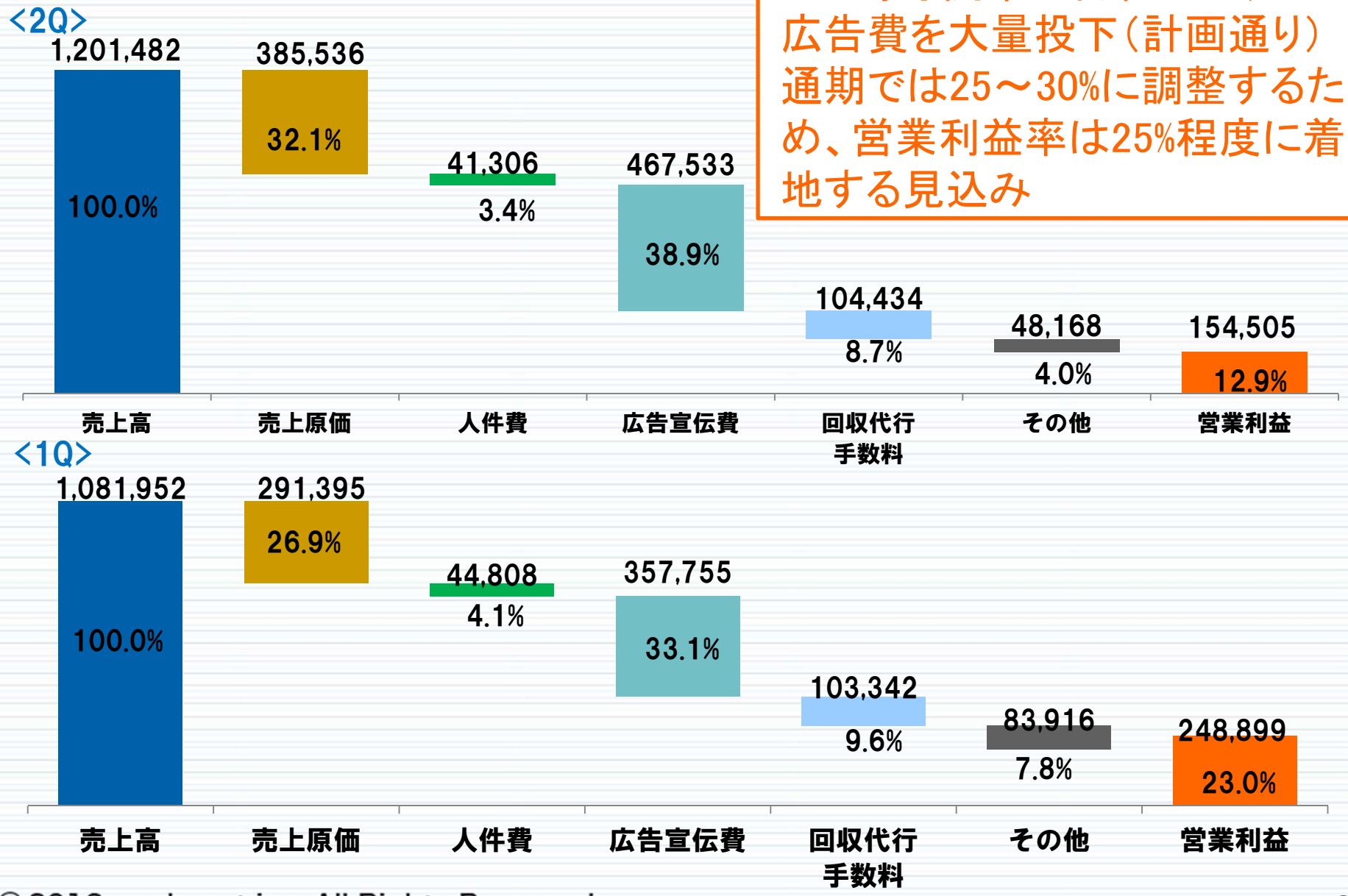
売上高構成



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

収益構造

プロ野球開幕に合わせて、広告費を大量投下（計画通り）通期では25～30%に調整するため、営業利益率は25%程度に着地する見込み

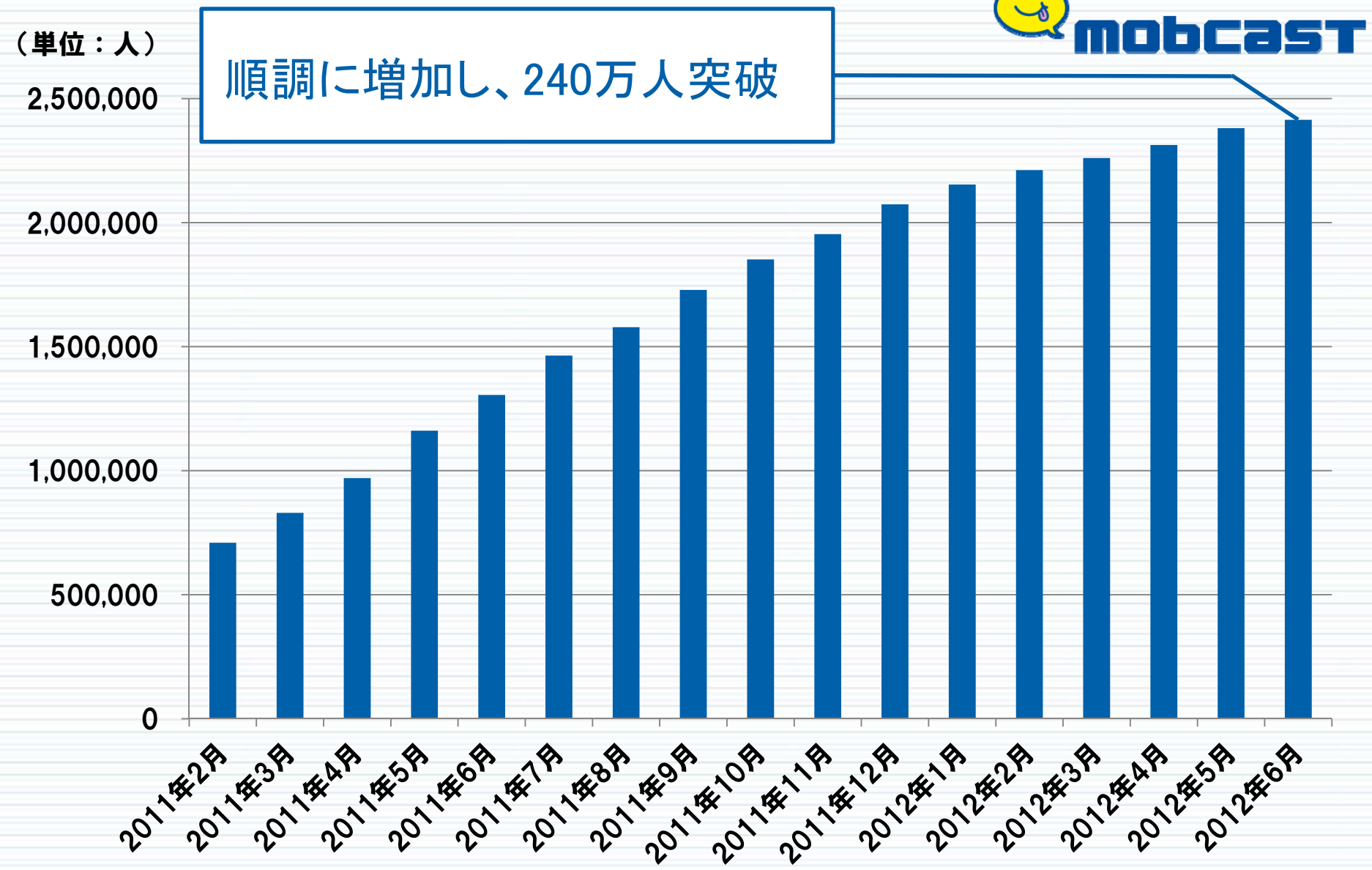


©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

5.mobcastデータ

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

「mobcast」会員数推移

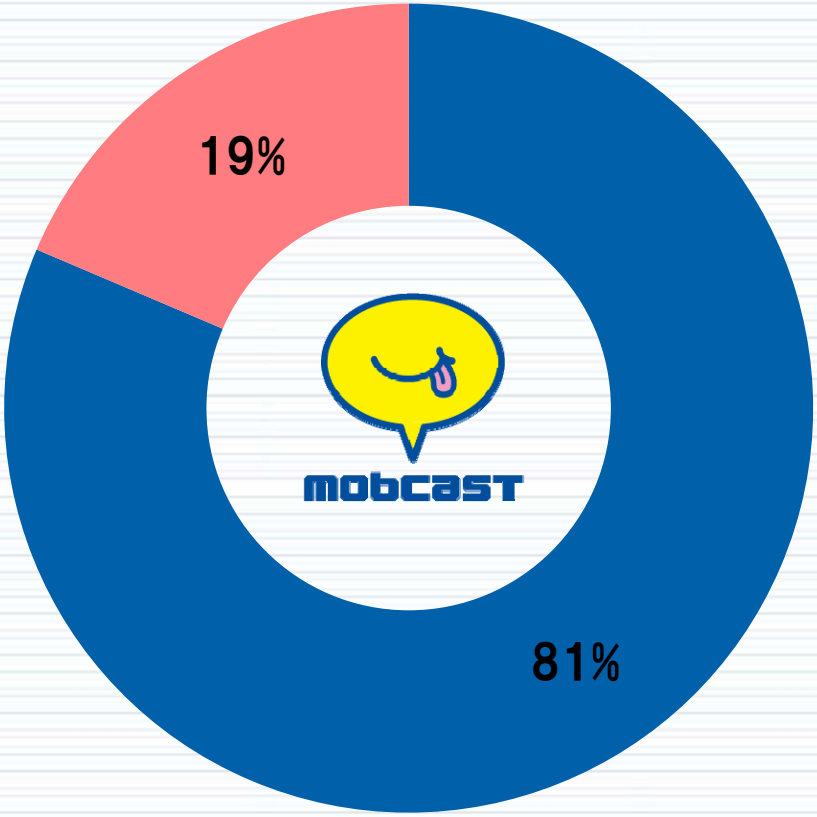


©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

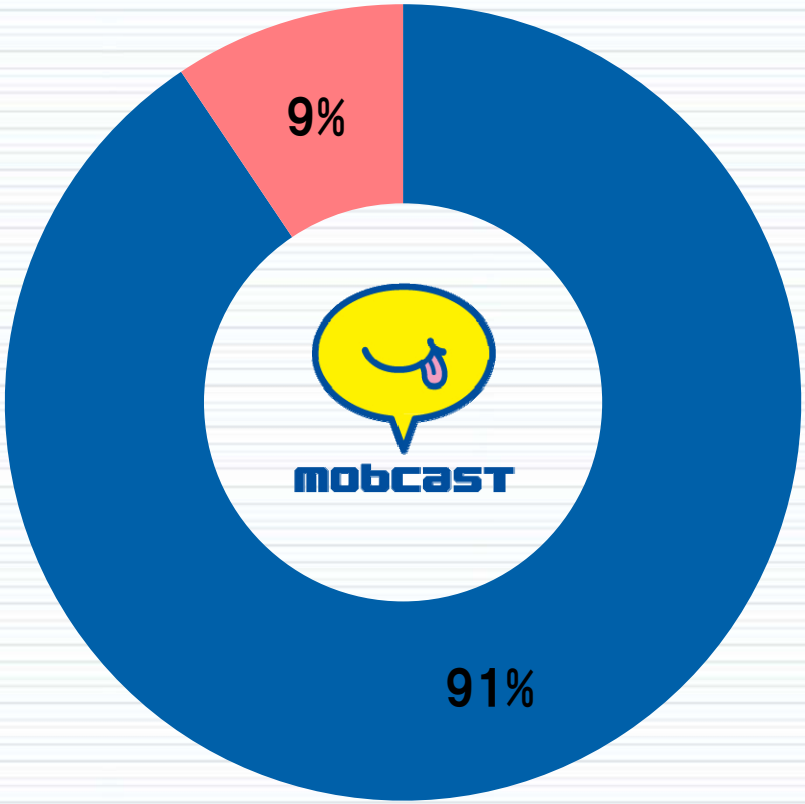
mobcast 会員属性（男女別）

2012年6月末時点

会員全体



課金会員



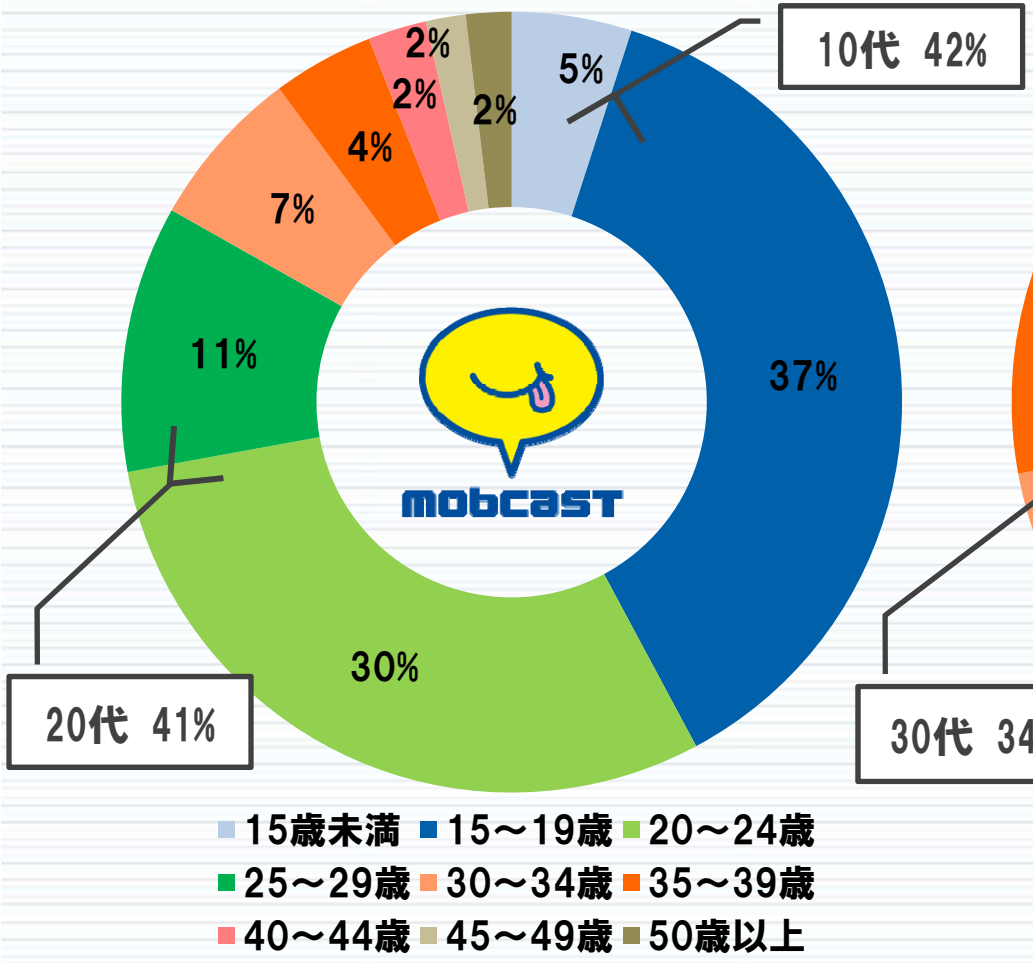
男性ユーザーが中心

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast 会員属性（年齢別）

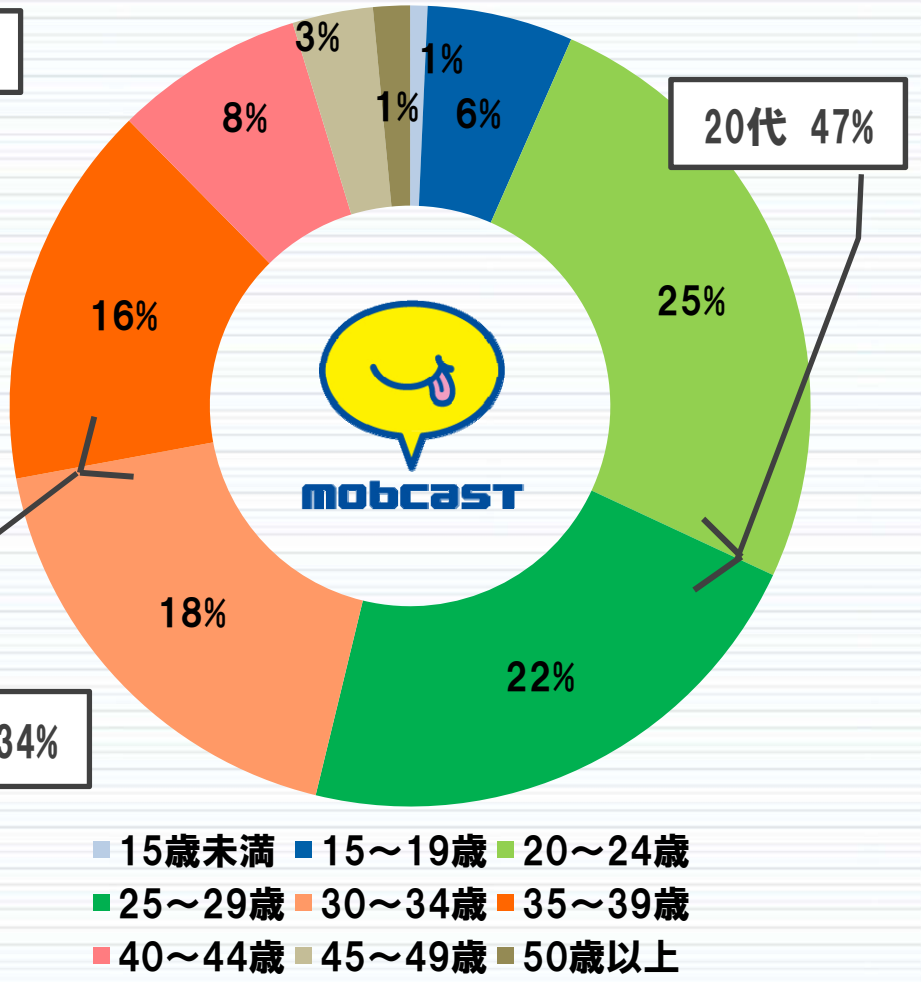
2012年6月末時点

会員全体



10代、20代が中心

課金割合

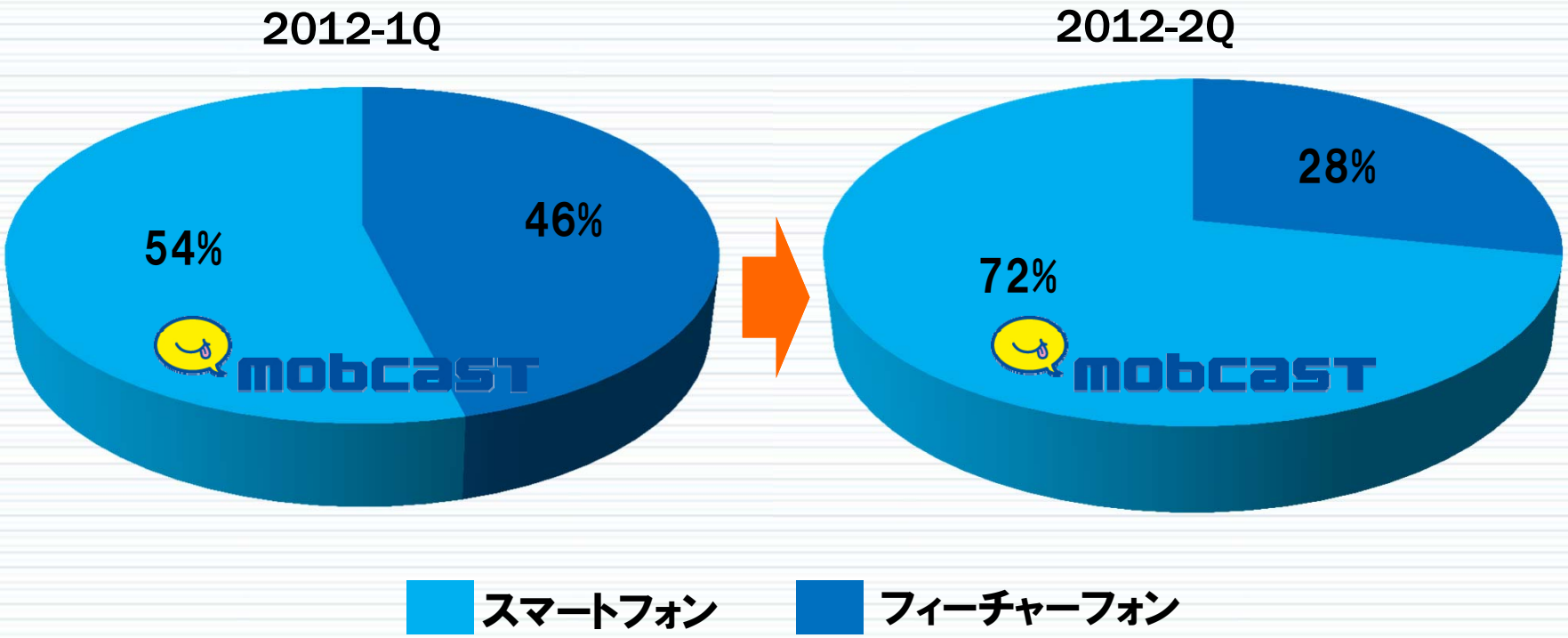


20代、30代が中心

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast 会員属性（デバイス別）

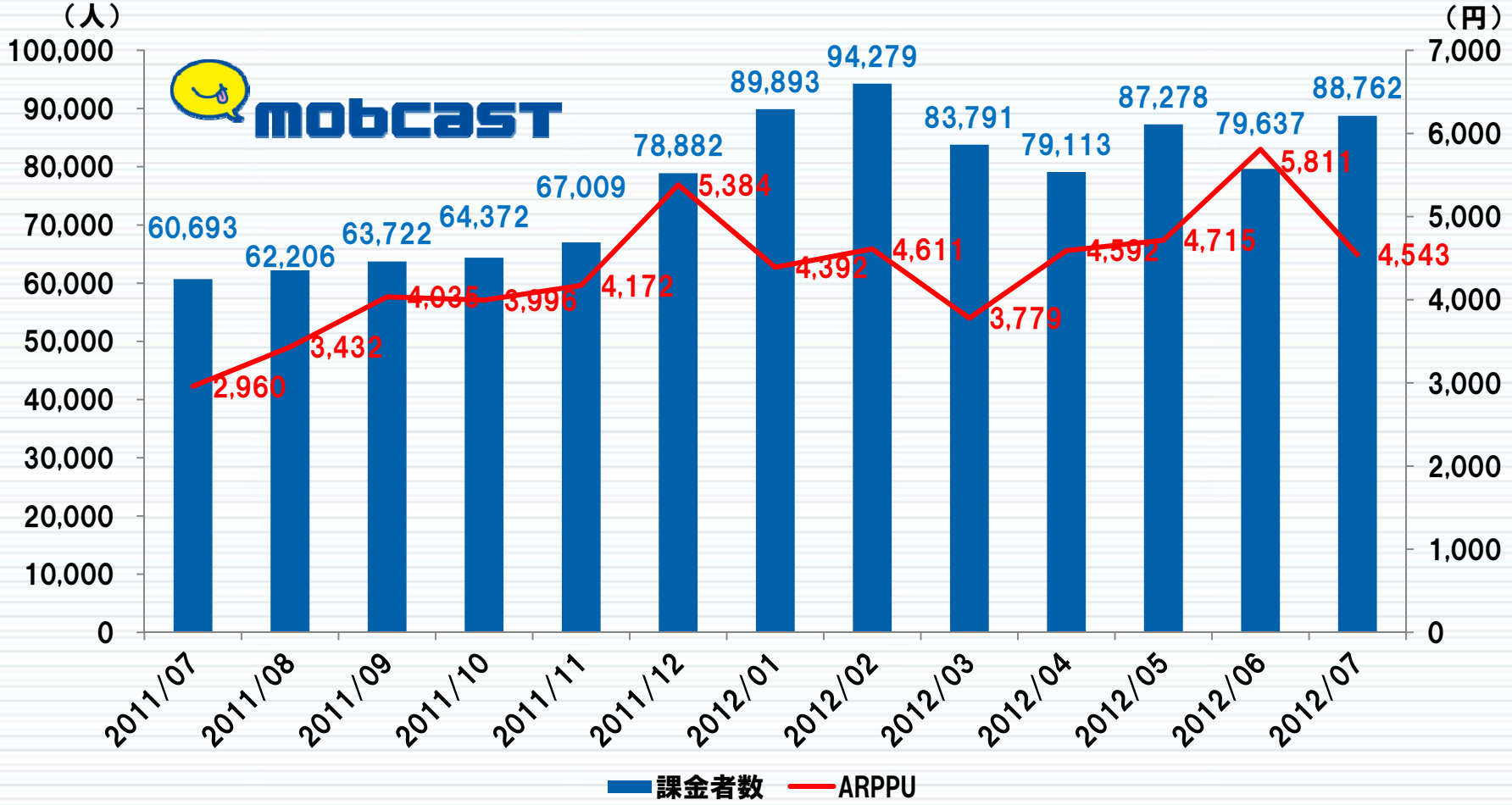
2012年新規入会者



新規入会者の7割以上がスマートフォンに

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast ARPPU（課金者１人当たり課金額）と課金会員数推移



ARPPUは4～6千円に収まるようにゲームバランスを調整
→長く遊んでいただく運営方針

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

６.今後の事業戦略

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

事業戦略

1 プラットフォームのオープン化

2 海外展開（ライセンス）

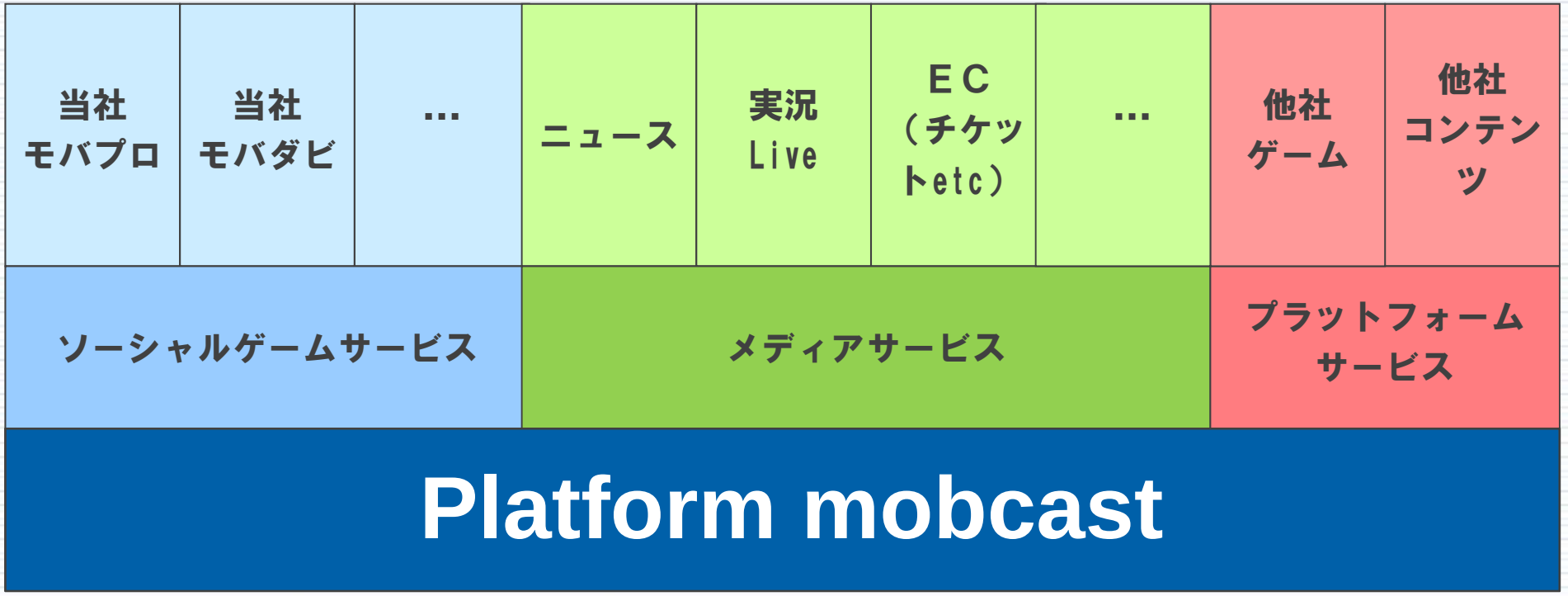
3 ソーシャルゲーム新タイトル投入

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

オープン化：プラットフォームサービス

プラットフォームのオープン化

スポーツ系ソーシャルゲーム、各種スポーツ系コンテンツ・サービス
にプラットフォームを解放



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

海外展開：基本方針

現地ディベロッパーへＭＳＧＥ*のライセンスを付与

＜野球＞
韓国、台湾、アメリカ・・・

＜サッカー＞
ヨーロッパ、北米、南米、アジア・・・

＊MSGE：mobcast Social Game Engine 自社開発ソーシャルゲームエンジン

＊国名・地域は、プロリーグが存在する国や地域を表しております。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

ソーシャルゲーム新タイトル投入

ＭＳＧＥ*を使用した自社開発ゲームを追加投入



＊MSGE：mobcast Social Game Engine 自社開発ソーシャルゲームエンジン

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

７.通期の見通し

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

通期の見通し（業績予想の修正）

売上、利益共に上方修正

売上686百万円増（18.0%増）、経常利益118百万円増（11.8%増）

（要因）・新タイトル「モバサカ」の新規入会者数が好調
・既存タイトル「モバプロ」「モバダビ」も堅調に増加
・上期に大量投入した広告の効果が寄与

※オープン化関連は、経費のみ見積もって計上しており、売上は含めていない

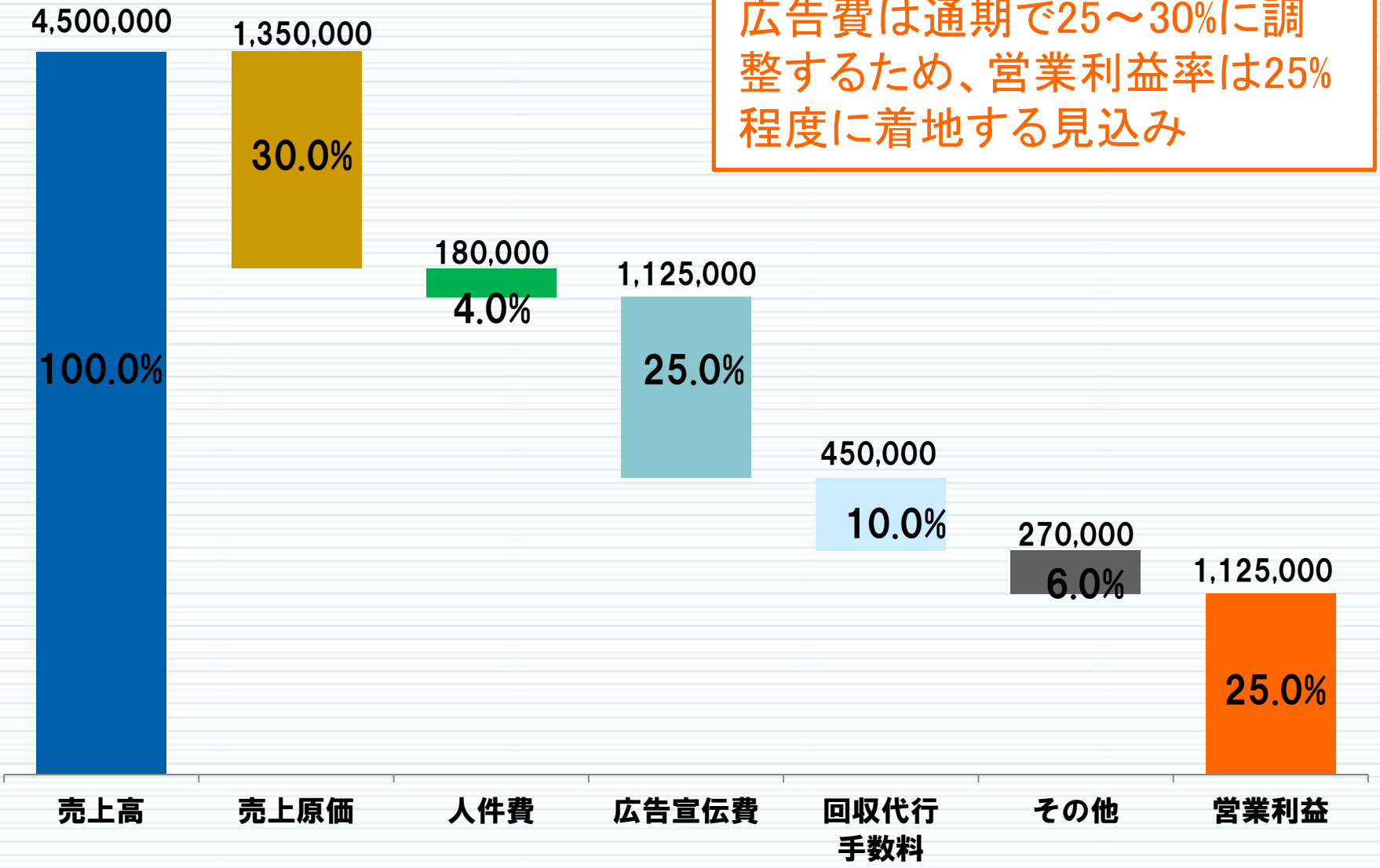
		2012年12月期 修正予想	2012年12月期 従来予想	差異
売　上　高	（百万円）	4,500	3,814	＋686
営 業 利 益	（百万円）	1,125	1,000	＋125
経 常 利 益	（百万円）	1,115	997	＋118
当期純利益	（百万円）	669	591	＋78
1株当たり 当期純利益	（円）	109.47	97.63	

＊1株当たり当期純利益は、現時点で確定している株式数の増加のみ考慮した期中平均株式数で計算しております。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

通期業績予想収益構造

広告費は通期で25～30%に調整するため、営業利益率は25%程度に着地する見込み



©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

mobcast

手のひらにエンターテインメントを！社会に感動を！

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ございません。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ございません。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

参考資料

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

「スポーツが未来をつくる」プロジェクト

スポーツが未来をつくる

mobcast

モブキャストは、スポーツ振興と、スポーツが発信するメッセージやスポーツが持つ力で、世界中の人々の明るい未来及び健全な社会づくりを支援する目的で、2012年3月より、「スポーツが未来をつくる」プロジェクトを開始し、子供向け野球教室の開催、被災地石巻の子供たちのプロ野球観戦招待やスポーツ用具一式の贈呈など、様々な支援活動に取り組んでいます。







©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

健全性への取り組み

ソーシャルゲームが抱える問題

①過度な射幸心

②青少年保護

③RMT(リアル・マネー・トレード)

④コンプリートガチャ(景品表示法)

モブキャストは、いち早く対応してきました

① 安心安全委員会、課金アラート表示、ガチャ回数制限

② 24時間365日書込み監視、18歳未満の課金上限設定

③ モブパトロールによる見回りと削除依頼、不正会員への厳格な対処、匿名トレード機能(開発中)

④ 当社はもともとコンプガチャを採用しておりませんでした

これからも、健全な遊びの場を提供してまいります。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved

サービスの安全性と健全性強化への取り組み

当社は、ユーザーが安心して利用できるサービスの提供が、信頼性の向上に繋がり、事業の持続的発展に寄与するものと認識しております。当社は、青少年保護、健全性維持・向上のために、下記のような取り組みを実施しております。

システムによる対応

・NGワード・・・悪質性が高いと思われる単語は使用できません

・ミニメール利用制限・・・未成年のユーザーは未成年同士としかミニメールができません

投稿監視システム

24時間365日、書き込みの確認を実施しています。

RMT(リアルマネートレード)の禁止・対策

RMTは禁止とし、オークションサイトなどを定期的に確認し、不適切な出品や入札があった場合には速やかに対応を行っております。また、現在、匿名トレード機能を開発中であり、これによりRMTゼロを目指します。

ブラックリスト

迷惑行為の被害にあったユーザーが、加害ユーザーをブラックリストに登録できる機能を提供し、迷惑行為の拡大を防止しています

強制退会

コミュニティで不適切な言動(荒らし行為)があった場合、コミュニティ利用停止をおこないます。

その他、ルール違反のユーザーに対しては、厳しく強制退会を実施しています。

課金制限

18歳以下(当社サービス登録年齢)のユーザーは、月額10,500円(税込)までしか利用できないように課金制限を設けております。また、ゲームごとに、18歳以下のユーザーは月額3,150円を超える課金ができない、等の利用制限をそれぞれ設けております。これらに加え、月の課金額が一定額を超えた場合には、登録年齢に関係なく、警告が表示される仕組みを導入しております。

なお、未成年ユーザーが、サービス登録時の年齢を偽ったり、保護者名義の携帯電話で保護者の年齢を登録したりした場合には、当社では制限できませんので、ご家庭で利用方法等についてお話し合いください。

安心安全委員会

健全性維持に向けた取り組みとして、定期的に「安心安全委員会」を開催し、健全性の強化や対策について議論しております。

mobcast8つのルール

サイト内に、未成年のユーザーでもわかる平易な文章で、安全な利用のための注意書きを掲載しております。

©2012 mobcast inc. All Rights Reserved