

第９期（2012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）
http://mobcast.co.jp/

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

目次

1 ハイライト ・・・・・・・ 3
2 会社概要 ・・・・・・・ 5
3 2012年度トピックス ・・・・・・・ 10
4 2012年12月期第4四半期決算 ・・・・・・・ 13
5 2012年12月期通期決算 ・・・・・・・ 18
6 mobcast データ ・・・・・・・ 23
7 今後の事業戦略 ・・・・・・・ 29
8 2013年12月期業績見通し ・・・・・・・ 39
（参考資料） ・・・・・・・ 42
（用語集） ・・・・・・・ 46

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

1.ハイライト

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

第９期総括

事業	自社開発新規ゲーム２タイトル、オープン化による他社コンテンツ２タイトルの配信を開始しました。
会員数	新規ゲームの投入や広告宣伝の効果により、プラットフォーム「mobcast」の会員数が急増し、280万人を突破しました（12月末時点）。
売上高	当第４四半期の売上高は、QonQで１１２%の増収、過去最高を更新いたしました。（前年同期比１４９%） 通期の売上高は、前年比で２４４%の増収、過去最高を更新いたしました。計画比１１０% で達成。
営業利益	当第４四半期の営業利益は、QonQで１５４%の増益となり、過去最高益を達成しました。 通期の営業利益は、前年比で２１６%の増益、過去最高を更新いたしました。計画比１００.２%で達成。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

2.会社概要

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

会社概要

2012年12月31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 →東京都港区六本木6丁目8番10号 STEP六本木　2/8本社移転
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	377,372千円
従 業 員 数	社員78名　アルバイト4名
2012年6月26日	東京証券取引所マザーズ上場 [3664]
子 会 社 等	株式会社モブキャストイーシー、mobcast Korea inc.　2/1子会社化

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

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！

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

ビジネスドメイン

モバイルプラットフォーム事業 スポーツを手のひらに mobcast

ソーシャルゲームサービス

内製ゲーム

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
MLB.jp公式ライセンスゲーム メジャプロ

課金収入

外製ゲーム

Jリーグドリームレジェンズ Dream Legends ©Konami Digital Entertainment
100万人の Winning Post for mobcast
100万人の WORLD 超サッカー!

課金代行・システム手数料

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







FCB CHELSEA FOOTBALL CLUB Arsenal LIVERPOOL FOOTBALL CLUB

広告収入・課金収入

多用な決済手段

au かんたん決済
NTT docomo
SoftBank まとめて支払い
WebMoney
DIGITAL CHECK
Edy Mobile

その他
クレジット
カード等

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

モブキャストの特徴

スポーツに特化したモバイルプラットフォーム

1. スポーツファンにフォーカスした広告・マーケティング活動
2. 日々新たな話題があり、コミュニティが活性化
3. スポーツファン層（男性）からの圧倒的な支持
4. 全世界でルールが共通であり、海外展開が容易

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

3.2012年度トピックス

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

2012年度トピックス





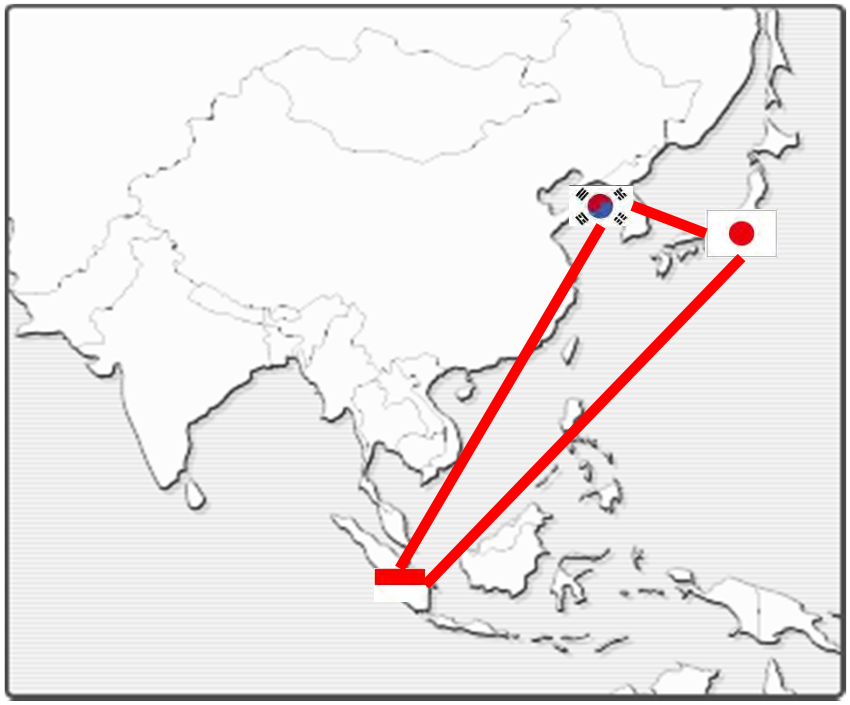
- 3 月 9 日　「モバプロ 2012」配信開始
- 3月30日　新サービス「実況Live!」開始
- 4 月 2 日　東京神宮ヤクルト、千葉ロッテ、埼玉西部の３球場でスタメンジャック
- 6 月 1 日　「モバプロ」にて、名球会選手配信開始
- 6月26日　東京証券取引所マザーズ市場へ上場
- 7 月 9 日　新C.I.ロゴマーク決定
- 7月10日　新ゲーム「モバサカ」正式オープン
- 8月31日　「mobcast」会員250万人突破
- 9月24日　新ゲーム「メジャプロ」正式オープン
- 10月15日　オープン化（β）発表
- 11月26日　オープン化第１弾「Jリーグドリームレジェンズ」（コナミデジタルエンタテインメント）配信開始
- 12月25日　オープン化第２弾「100万人の超Worldサッカー for mobcast」（CWS Brains）オープン

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

エンタークルーズ社買収（2013年2月1日付）

株式交換により、株式会社エンタークルーズを完全子会社化
→株式会社モブキャストイーシー（mobcast ec inc.）に社名変更

① 韓国で「モバサカ」韓国版のサービス開始に向けて開発スタート
② ネイティブアプリの企画・開発スタート



（会社概要）
社名：株式会社モブキャストイーシー
代表者：代表取締役社長　佐藤　崇
（当社取締役CSO）
拠点：日本、韓国、インドネシア
社員数：40名
資本金：168百万円
事業：モバイルゲームの企画・開発・運営
子会社：mobcast Korea inc.

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

4.2012年12月期第4四半期決算

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

サマリー

売上高

前四半期比12%増

- 過去最高を更新
- モバプロ2周年で大幅売上増
- モバダビ1周年で順調に会員増
- モバサカ好調に推移

営業利益

前四半期比54%増

- 四半期ベースで過去最高益
- 計画通りの利益達成

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

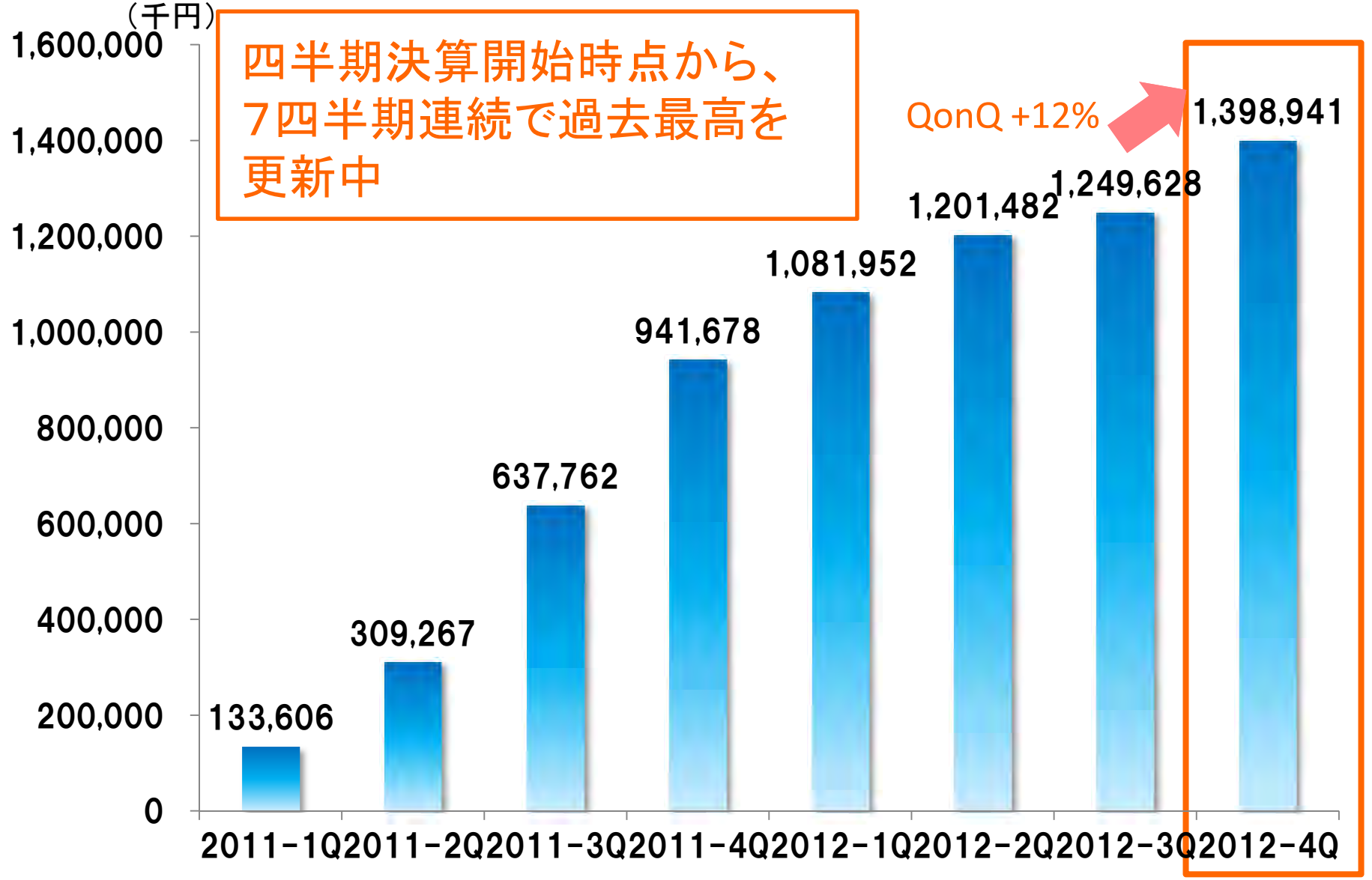
2012年12月期第4四半期業績概要

		第９期 第1四半期	第９期 第2四半期	第９期 第3四半期	第９期 第4四半期
売　上　高	(千円)	1,081,952	1,201,482	1,249,628	1,398,941
営 業 利 益	(千円)	248,899	154,505	285,531	438,270
経 常 利 益	(千円)	248,154	146,629	284,474	438,197
四半期純利益	(千円)	143,264	84,095	167,253	253,501
総　資　産	(千円)	1,655,895	2,077,400	2,431,909	2,824,343
純　資　産	(千円)	918,941	1,260,636	1,494,154	1,761,235
１株当たり 四半期純利益	(円)	25.64	14.04	26.08	40.19
自己資本比率	(%)	55.50	60.68	61.44	61.90

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

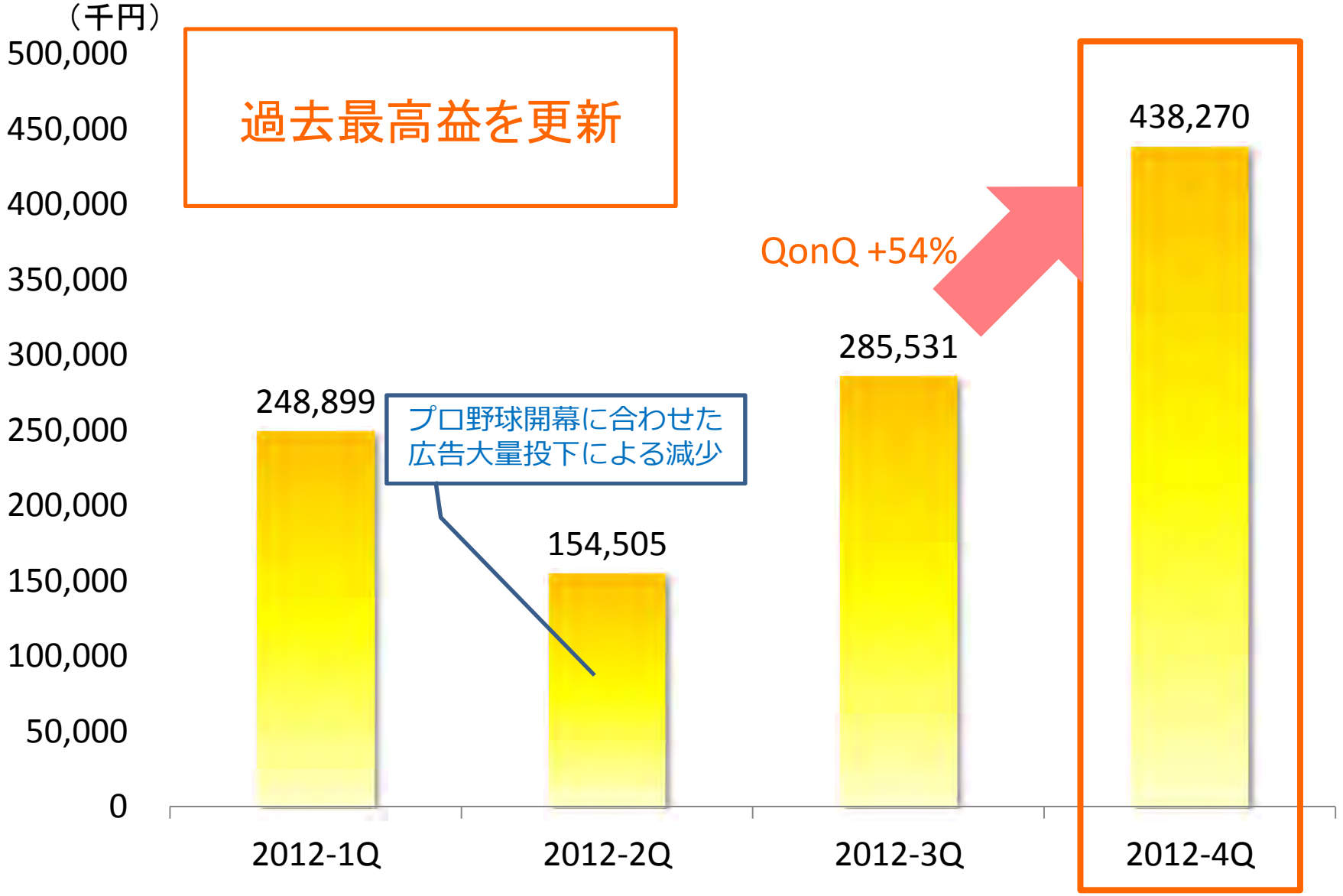
売上高推移



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

営業利益推移



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

5.2012年12月期通期決算

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

サマリー

売上高

前年比244%

- 過去最高を更新
- モバプロ、モバダビ堅調に推移
- モバサカ順調な滑り出し
- mobcast会員数急増中

営業利益

前年比216%

- 四半期ベースで過去最高益
- 計画通りの利益達成
- 通期営業利益率22．9%

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

2012年12月期通期業績概要

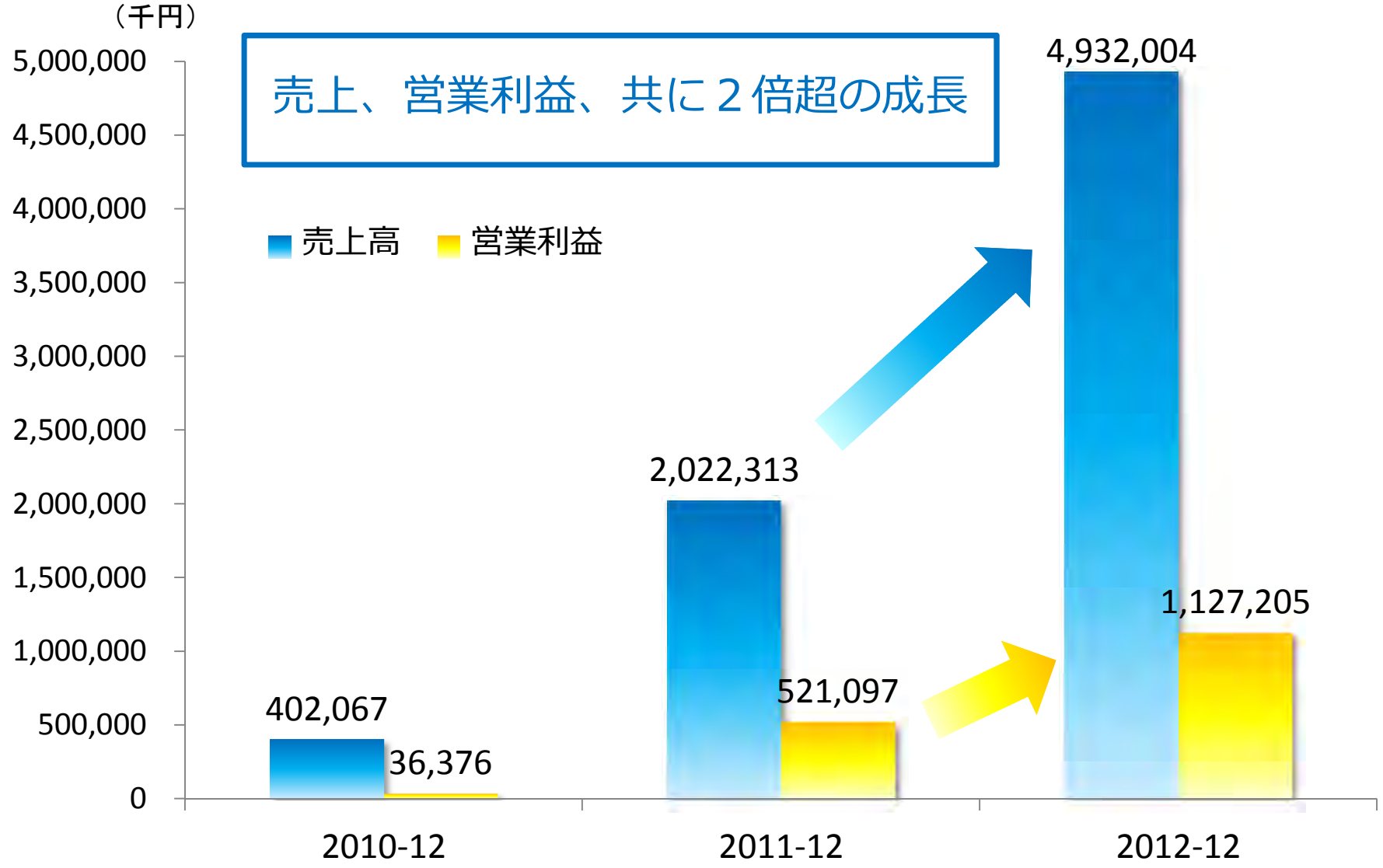
		第９期 第3四半期 累計期間	第９期 第4四半期	第９期 通期	第８期 通期
売　上　高	(千円)	3,533,063	1,398,941	4,932,004	2,022,313
営　業　利　益	(千円)	688,936	438,270	1,127,205	521,097
経　常　利　益	(千円)	679,258	438,197	1,117,455	510,213
純　利　益	(千円)	394,613	253,501	648,114	484,234
総　資　産	(千円)	2,431,909	2,824,343	2,824,343	1,329,052
純　資　産	(千円)	1,494,154	1,761,235	1,761,235	716,121
１株当たり 純　利　益	(円)	65.78	40.19	105.95	90.23
自己資本比率	(%)	61.44	61.90	61.90	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。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

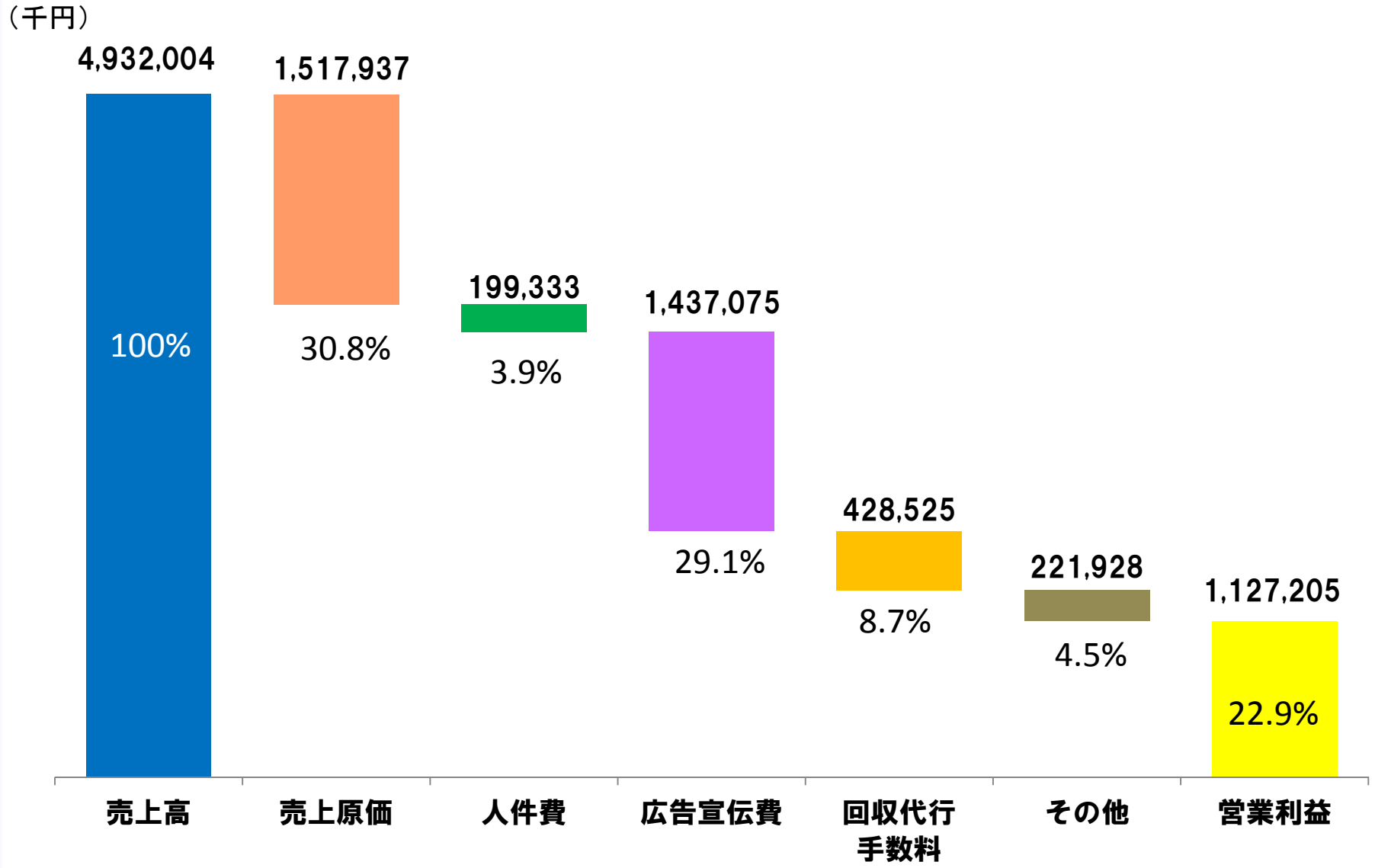
売上高・営業利益推移



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

収益構造



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

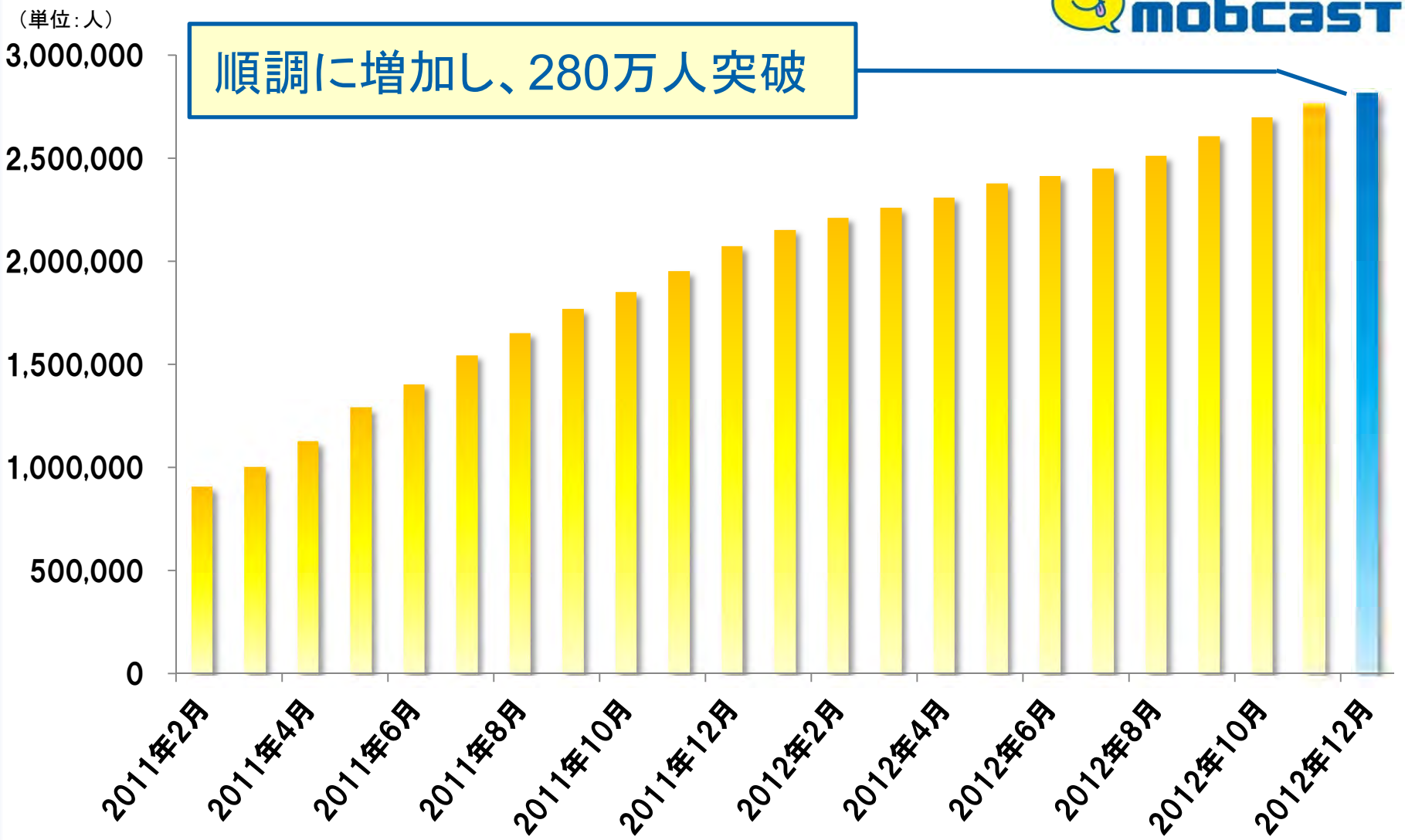
スポーツを手のひらに mobcast

6. mobcastデータ

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

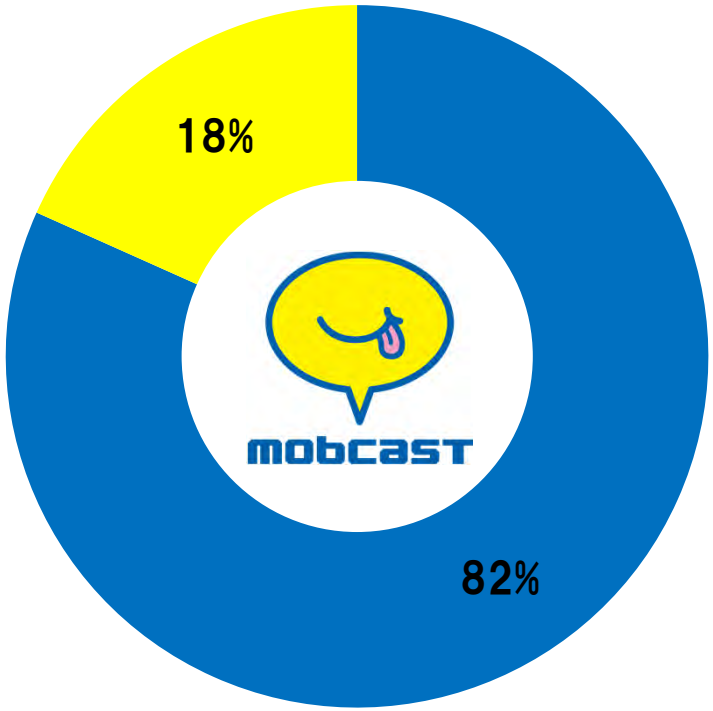
会員数推移



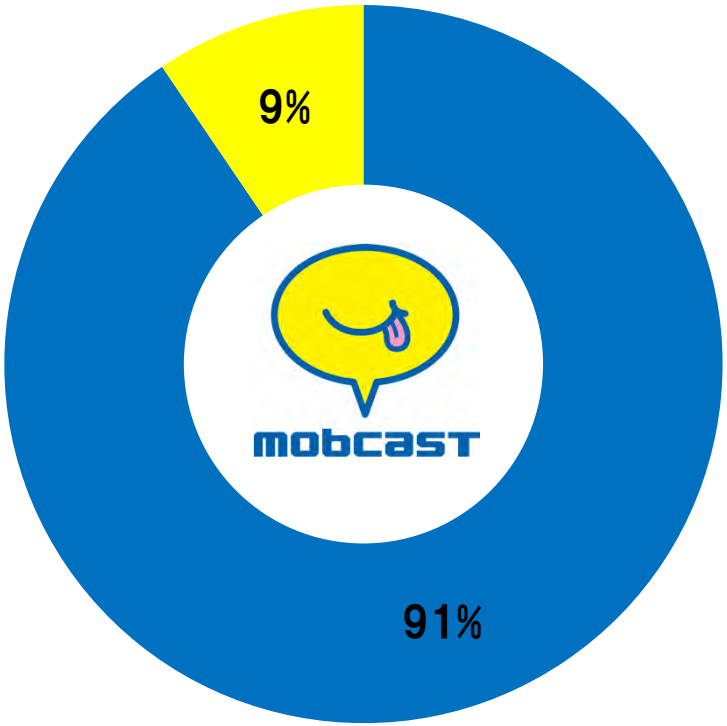
© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

会員属性（男女別）

会員全体



課金会員

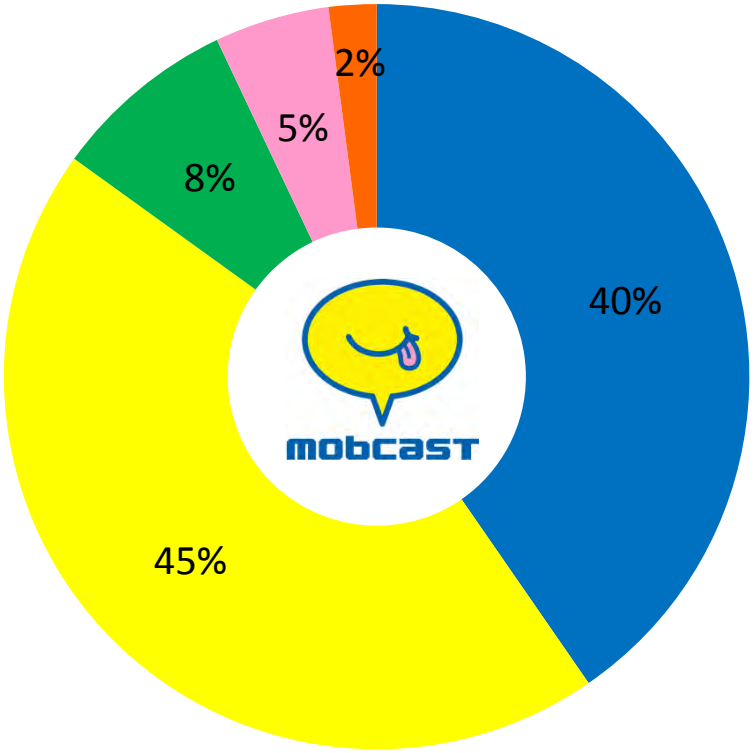


圧倒的な男性支持率

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

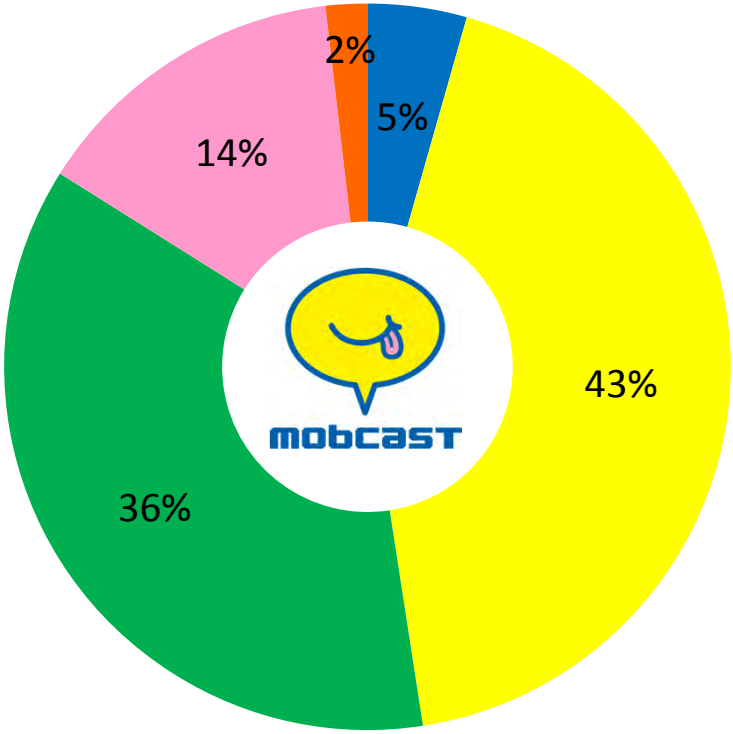
会員属性（年齢別）

会員全体



■10代 ■20代 ■30代
■40代 ■50歳以上

課金割合

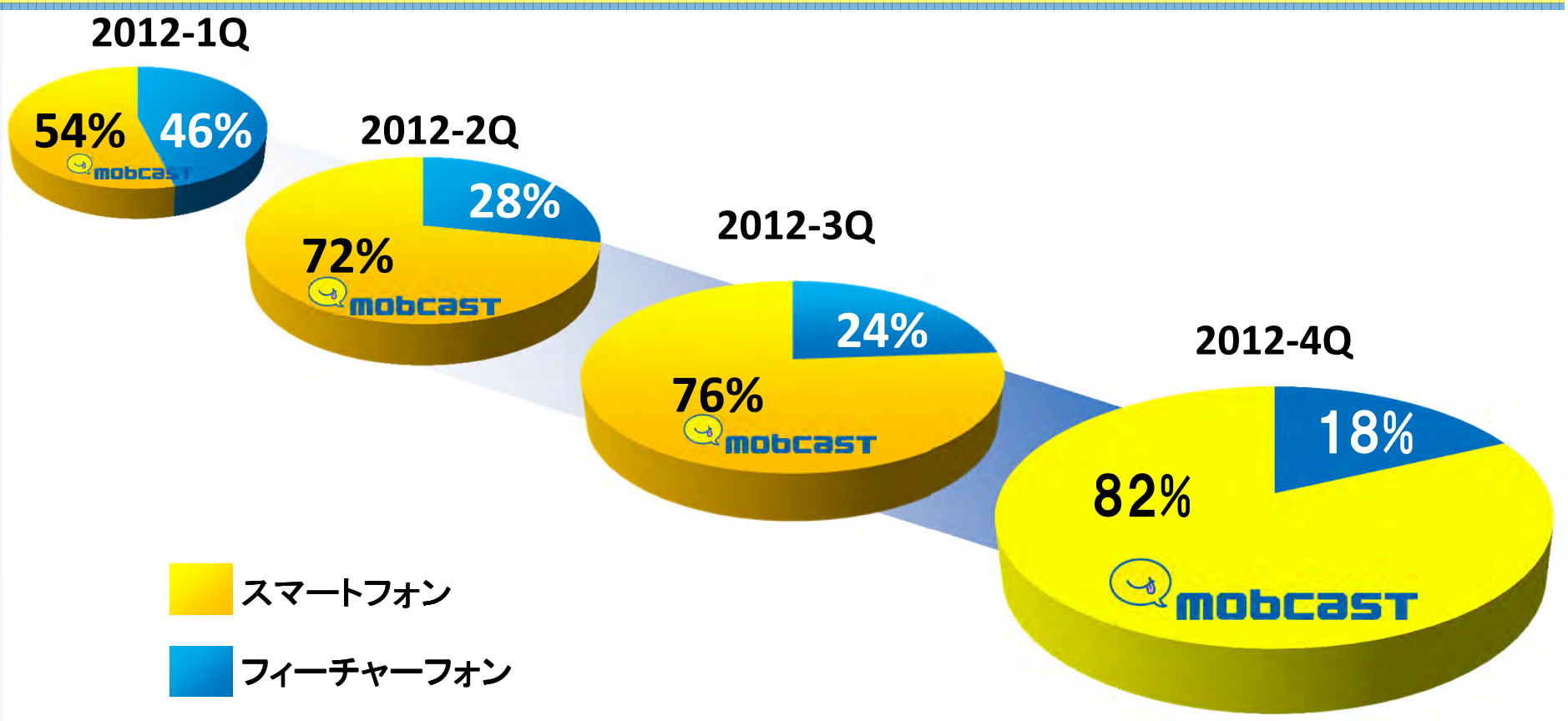


■10代 ■20代 ■30代
■40代 ■50歳以上

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

会員属性（デバイス別）



スマートフォン入会者が新規入会者の８割に。
急伸する国内スマートフォン普及率（1年間で2倍）にいち早く対応。

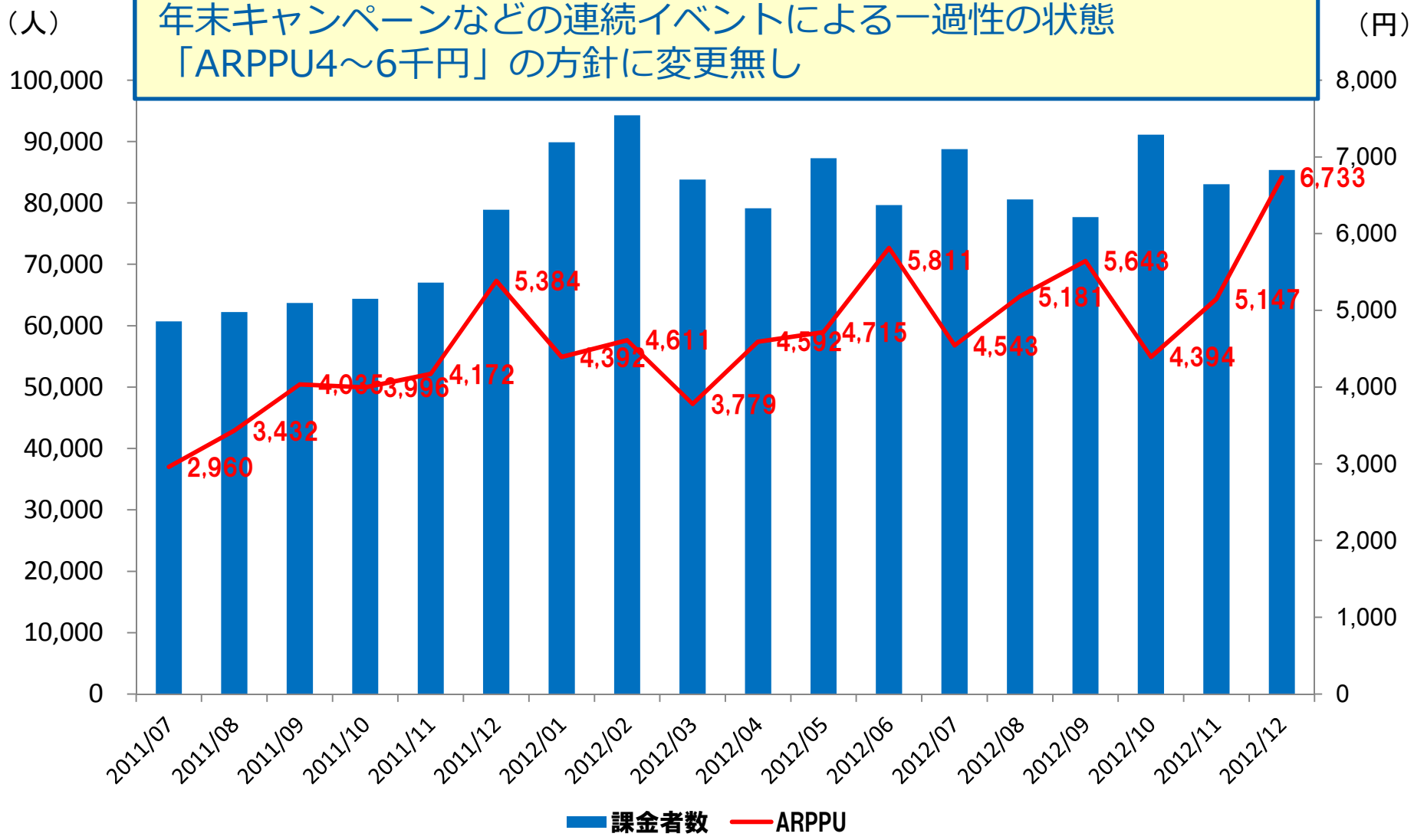
（＊）出典：日経ＢＰコンサルティング調べ「携帯電話・スマートフォン“個人利用”実態調査2012」2012年7月25日

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

ARPPU（課金者１人当たり課金額）と課金会員数推移

12月のARPPUは、モバプロ２周年、モバダビ１周年、クリスマス・年末キャンペーンなどの連続イベントによる一過性の状態
「ARPPU4～6千円」の方針に変更無し



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

7.今後の事業戦略

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

事業戦略

Ⅰ プラットフォーム戦略の推進

Ⅱ 新ゲームの投入と既存タイトルの深化

Ⅲ 海外展開

Ⅳ スマートフォンスポーツメディアの拡充

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

プラットフォーム戦略の推進

コンテンツからプラットフォームへ

ゲーム中心の集客と
ゲーム内回遊が中心

ソーシャルゲーム



送客

SNS・ニュースサービス



プラットフォーム中心の集客と回遊
会員資産の蓄積



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

新ゲームの投入と既存ゲームの深化

MSGEを使用した内製ゲームの新規配信とアップグレード



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

海外展開

2013年春のリリースに向けて2方針で展開中

①ライセンスモデル（提携先へのゲームライセンスの提供）

＜韓国＞
NEOWIZ社と業務提携を決定。
韓国プロ野球開幕時に、
プロ野球ゲームリリースを目標
に開発中。

＜その他地域＞
新規業務提携先を開拓中
- 台湾
- 欧州
- …



2013年３月配信開始予定

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

海外展開

2013年春のリリースに向けて2方針で展開中

②垂直型自社展開モデル（海外拠点を中心に展開）

＜韓国＞
韓国開発拠点の開発力・運営力を活かしてサッカーゲームを一気に展開する予定。

＜その他地域＞
サッカーゲームを、韓国での経験を基に、インドネシア、ベトナム、タイ、フィリピンで展開予定。

スポーツを手のひらに mobcast

×

EnterCrews

EnterCrews社の子会社化

2013年夏配信開始予定

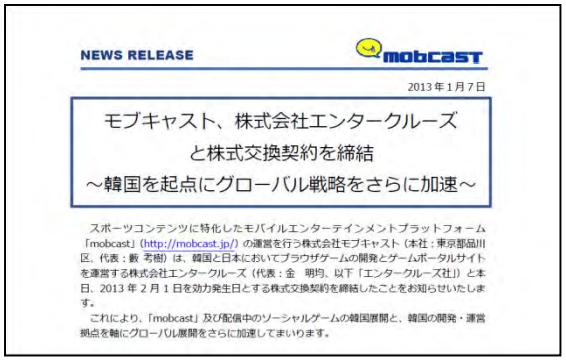
© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

海外展開

韓国拠点を中心に韓国からアジア、そして世界へ

2013年

2月
韓国拠点のM&Aによる取得



NEWS RELEASE

mobcast

2013年1月7日

モブキャスト、株式会社エンタークルーズ
と株式交換契約を締結
～韓国を起点にグローバル戦略をさらに加速～

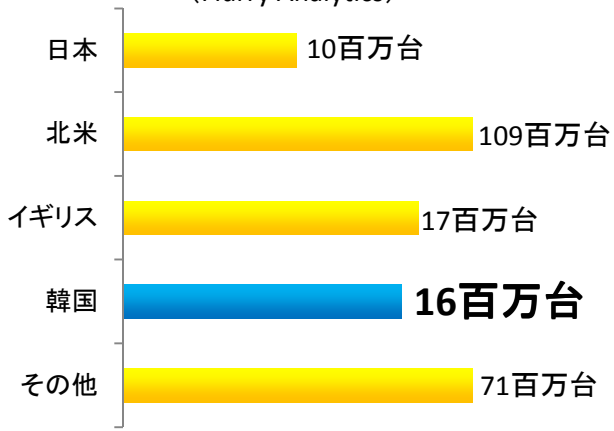
スポーツコンテンツに特化したモバイルエンターテインメントプラットフォーム「mobcast」(http://mobcast.jp/) の運営を行う株式会社モブキャスト（本社：東京都品川区、代表：藪 考樹）は、韓国と日本においてブラウザゲームの開発とゲームポータルサイトを運営する株式会社エンタークルーズ（代表：金 明均、以下「エンタークルーズ社」）と本日、2013年2月1日を効力発生日とする株式交換契約を締結したことをお知らせいたします。

これにより、「mobcast」及び配信中のソーシャルゲームの韓国展開と、韓国の開発・運営拠点を軸にグローバル展開をさらに加速してまいります。

※EnterCrewsは、韓国・日本・インドネシアに拠点を持つ開発人員約40人の組織

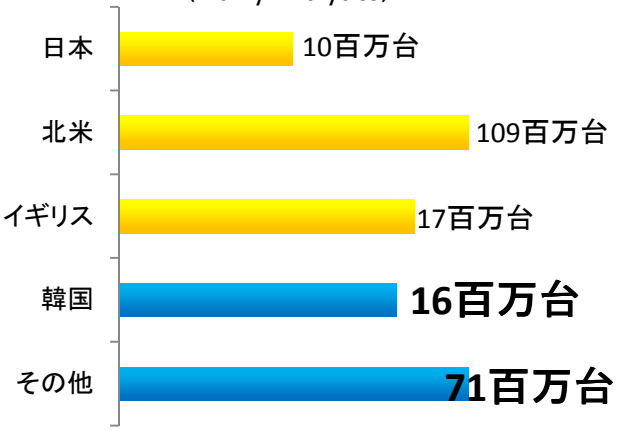
3月～4月
韓国での本格展開開始

2012年スマートフォン普及台数
（Flurry Analytics）



下半期以降
アジア・世界での展開も

2012年スマートフォン普及台数
（Flurry Analytics）



韓国ユーザー17万人を基盤として展開

韓国は日米に次ぐ潜在的ソーシャル市場規模

成長可能性の高い東南アジア４カ国へ展開

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

メディアサービスの拡充

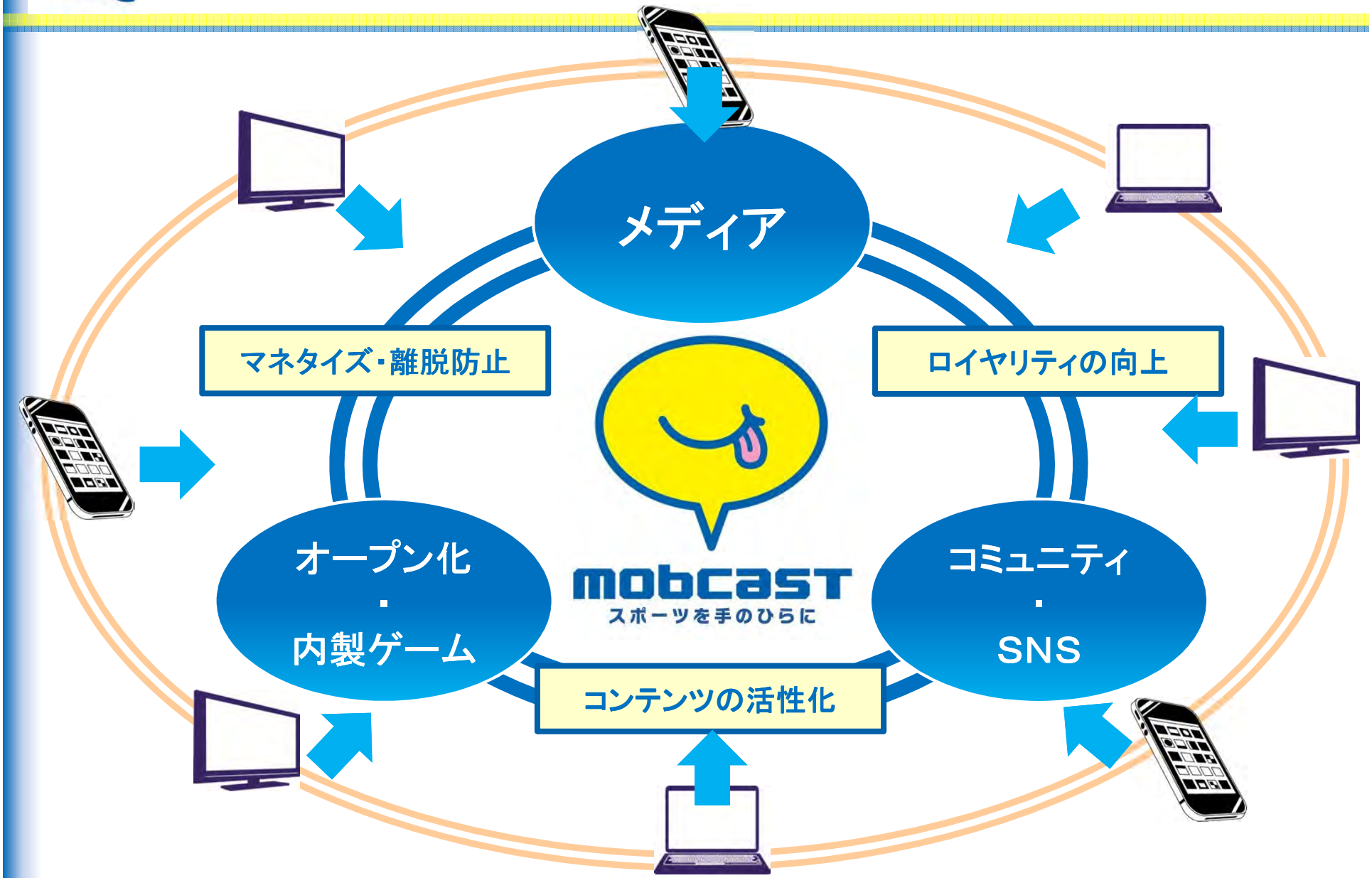
既存メディアとのタイアップによるサービス拡充

既存会員の継続率向上と新規会員獲得のため、
メディアサービスを拡充（2013年4月よりサービス開始予定）



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

メディアサービスの拡充



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

スポーツを手のひらに



スポーツを手のひらに
mobcast

「スマフォでスポーツと言えばモブキャスト」を浸透させ、
ナンバーワンのモバイルスポーツメディアへ

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

8.2013年12月期業績見通し

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

2013年12月期見通し

売上70億円（前年比42%増）、営業利益17.5億円（前年比55%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

＊2/1に買収したエンタークルーズ社の数値は織り込んでおりません。連結業績見通しにつきましては、同社の精査完了次第開示いたします。

モブキャスト単体		2013年12月期 予想	2012年12月期 実績	前年比
売　上　高	（百万円）	7,000	4,932	142%
営 業 利 益	（百万円）	1,750	1,127	155%
経 常 利 益	（百万円）	1,700	1,117	152%
当期純利益	（百万円）	1,000	648	154%
１株当たり 当期純利益	（円）	147.9	106.0	140%

＊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。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

スポーツを手のひらに mobcast

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。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

参考資料

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

株式情報

株式の状況

発行済株式数	6,474,000株

大株主の状況＊1	
藪　考樹	42.50%
㈱ビットアイル	3.47%
清田卓生	3.08%
ハクバ写真産業㈱	3.08%
日本マスタートラスト信託銀行	2.93%
頼定誠	2.62%
海老根智仁	2.56%
佐藤崇	1.66%
高森浩一	1.61%
日本トラスティサービス信託銀行	1.40%

＊1　**平成24年12月31日時点**
＊2　**平成25年1月31日時点**
＊3　**平成24年12月31日時点**
＊4　**株価＊2÷1株当たり純資産**
＊5　**平成25年12月期業績予想に基づく**

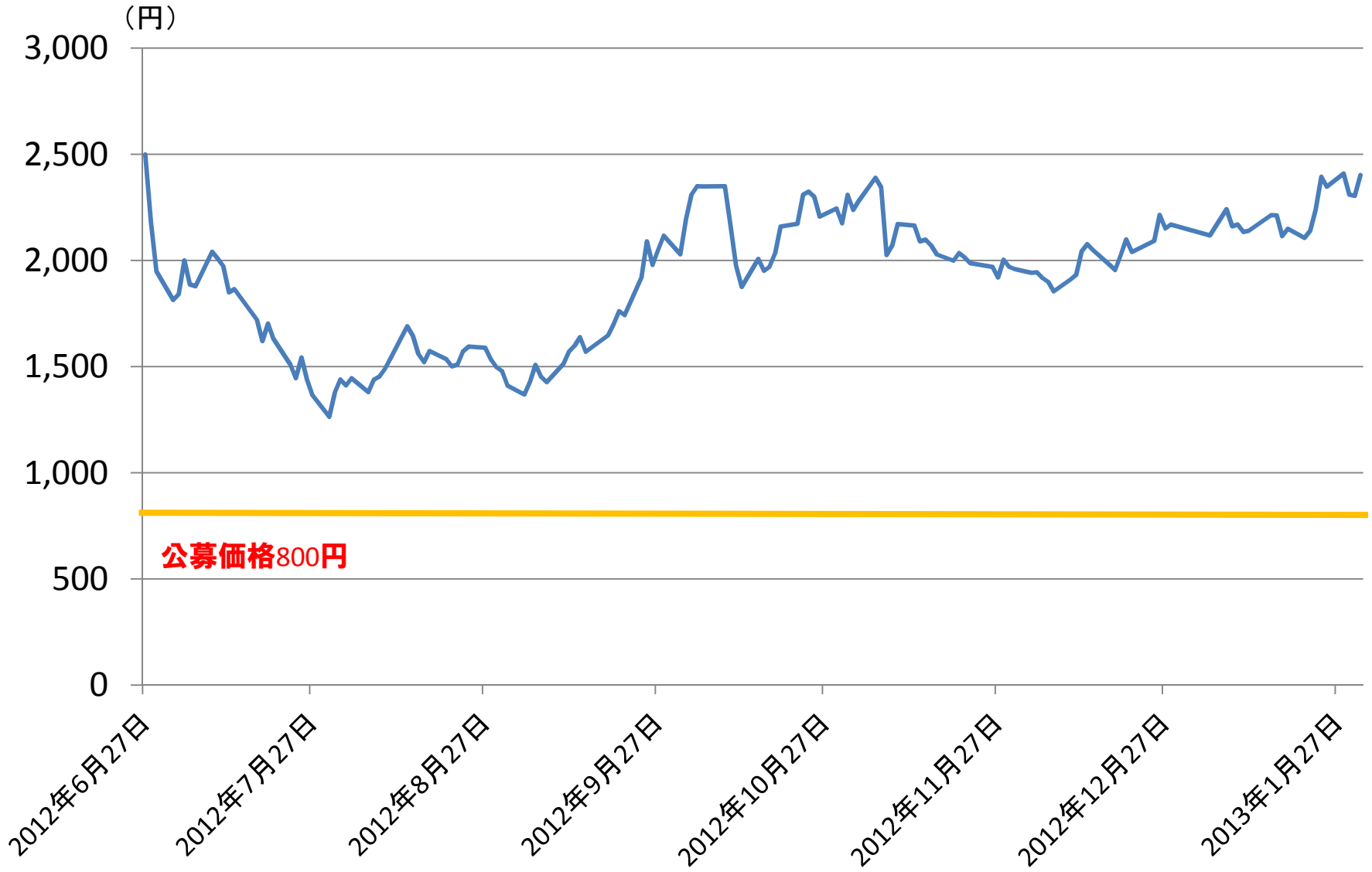
株価関連指標

株価	2,403円＊2
時価総額	12,689,040千円＊2
総資産	2,824,343千円＊3
純資産	1,761,235千円＊3
PBR	8.90倍＊4
PER	16.25倍＊5

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

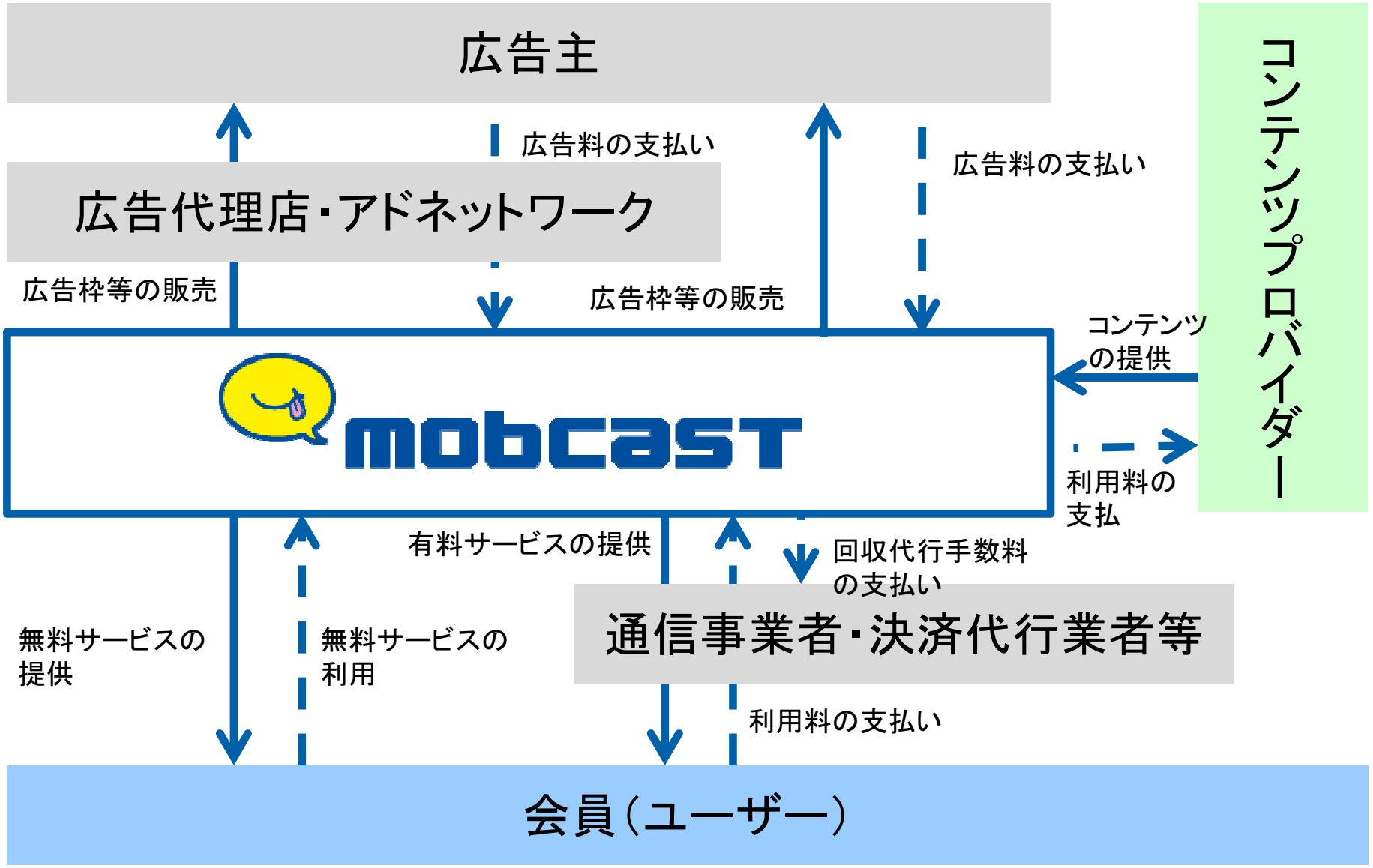
スポーツを手のひらに mobcast

株価推移



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

事業系統図



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved



用語集

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

用語集（ビジネス篇）

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。

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で、プラットフォームを保持せず、プラットフォーマにアプリを提供している事業者。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

用語集（ゲーム篇）

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。

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）

トレード
　ゲーム内のアイテムなどをユーザー間で交換をすること。

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）

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

用語集（メディア篇・財務編）

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。

コロシアム
スポーツ等の結果をユーザーが予想するサービス。的中するとmobcast内で利用可能な仮想通貨がもらえる。

実況Live！
プロ野球の試合中継を携帯電話から閲覧でき、ユーザーは応援・試合内容に関する書き込みができるサービス。

ブラックリスト
違反行為、迷惑行為の被害にあったユーザーが、加害ユーザーからの接触を防ぐためそのユーザーをブラックリストに登録すること。ブラックリストに入れられたユーザーは、被害ユーザー以外のユーザーにも表示されるため二次被害を防ぐ効果もある。

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。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved