

第10期（2013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
（証券コード3664）
http://mobcast.co.jp/

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

目次

	サマリー	3
1	2013年12月期第2四半期決算	4
2	2013年12月期第2四半期ハイライト	8
3	事業戦略	13
4	下期投入ラインナップ	19
5	業績予想	36
	（参考資料）	39
	（用語集）	52

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

サマリー

（決算概要）
売上：前年同期比＋８％の増加、QonQでほぼ横ばい
営業損益：当四半期-49百万円
（要因）←**一時的な要因**
・販売アイテム不足による売上機会損失
・正式オープン化（パートナーゲーム誘致）の遅れ
・下期に向けた積極的広告展開による販管費増

（会員数）
国内：順調に増加し、**2Q38万人増**で、**350万人**突破！（7月）
海外：韓国**50万人**突破

（上期総括）
上期は、「**仕込みの時期**」と位置づけ、**下期での大爆発**に向けた各種施策を優先して展開

（下期計画） **期初計画達成へ向けて**
・HTML5ブラウザゲーム１本、新機軸のネイティブアプリ３本の投入
・パートナーゲーム（2nd・3rd）積極誘致（12末に30、ビッグタイトルも有り）
・好スタートをきっている海外展開をさらに加速

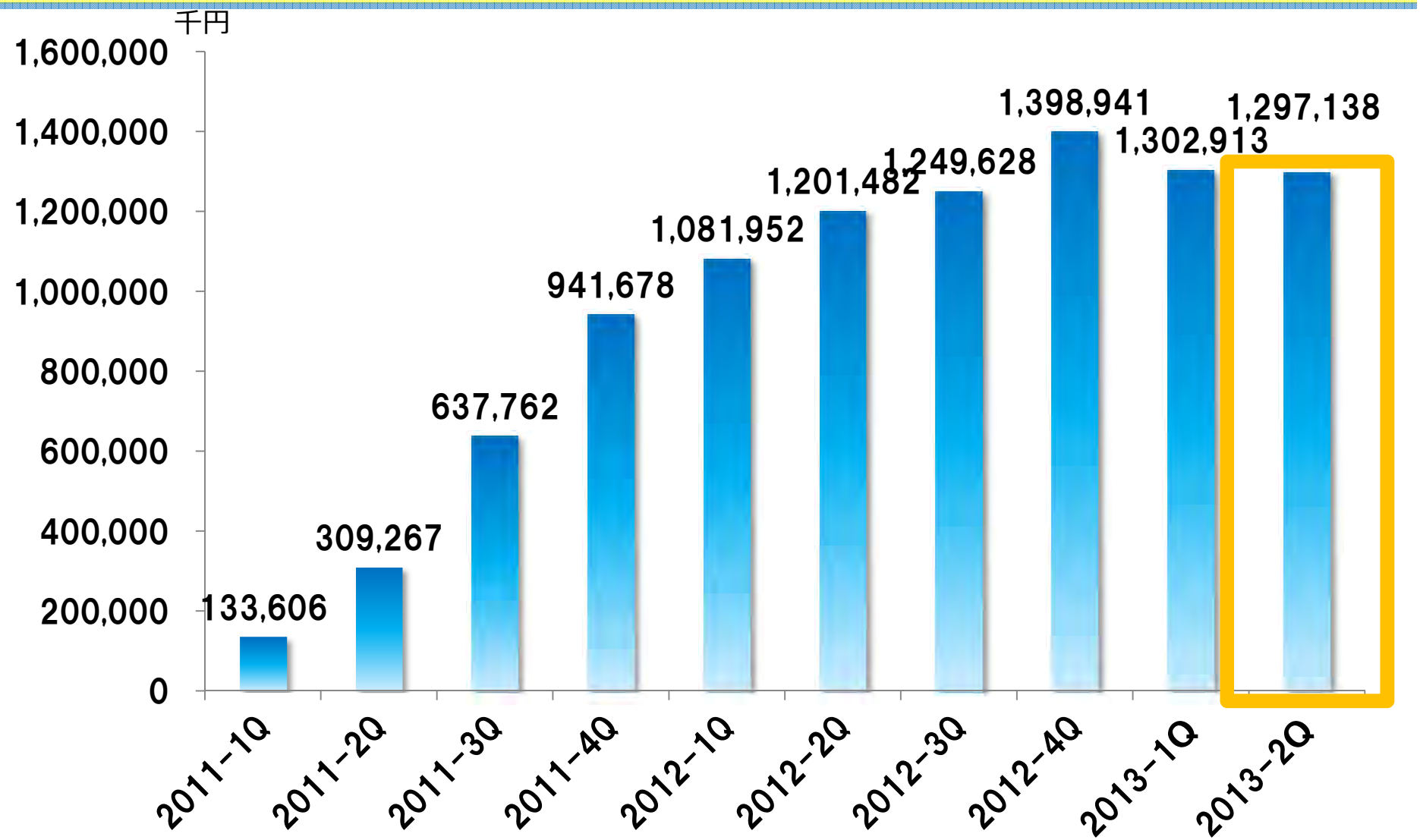
© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

1.2013年12月期
第2四半期決算

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

売上高推移

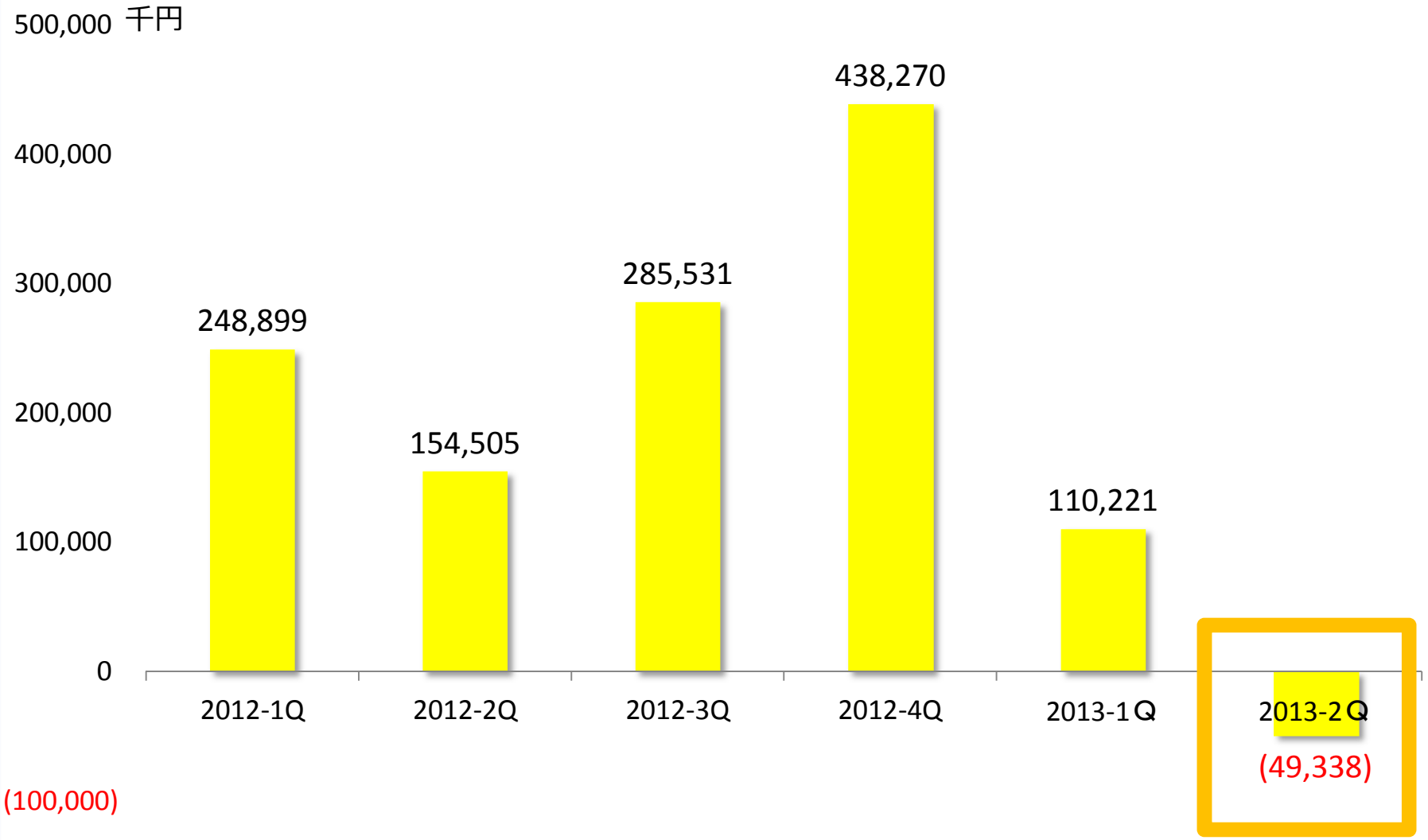


（注）前四半期より連結財務諸表を作成しているため、それ以前の数値は個別財務諸表のものであります。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

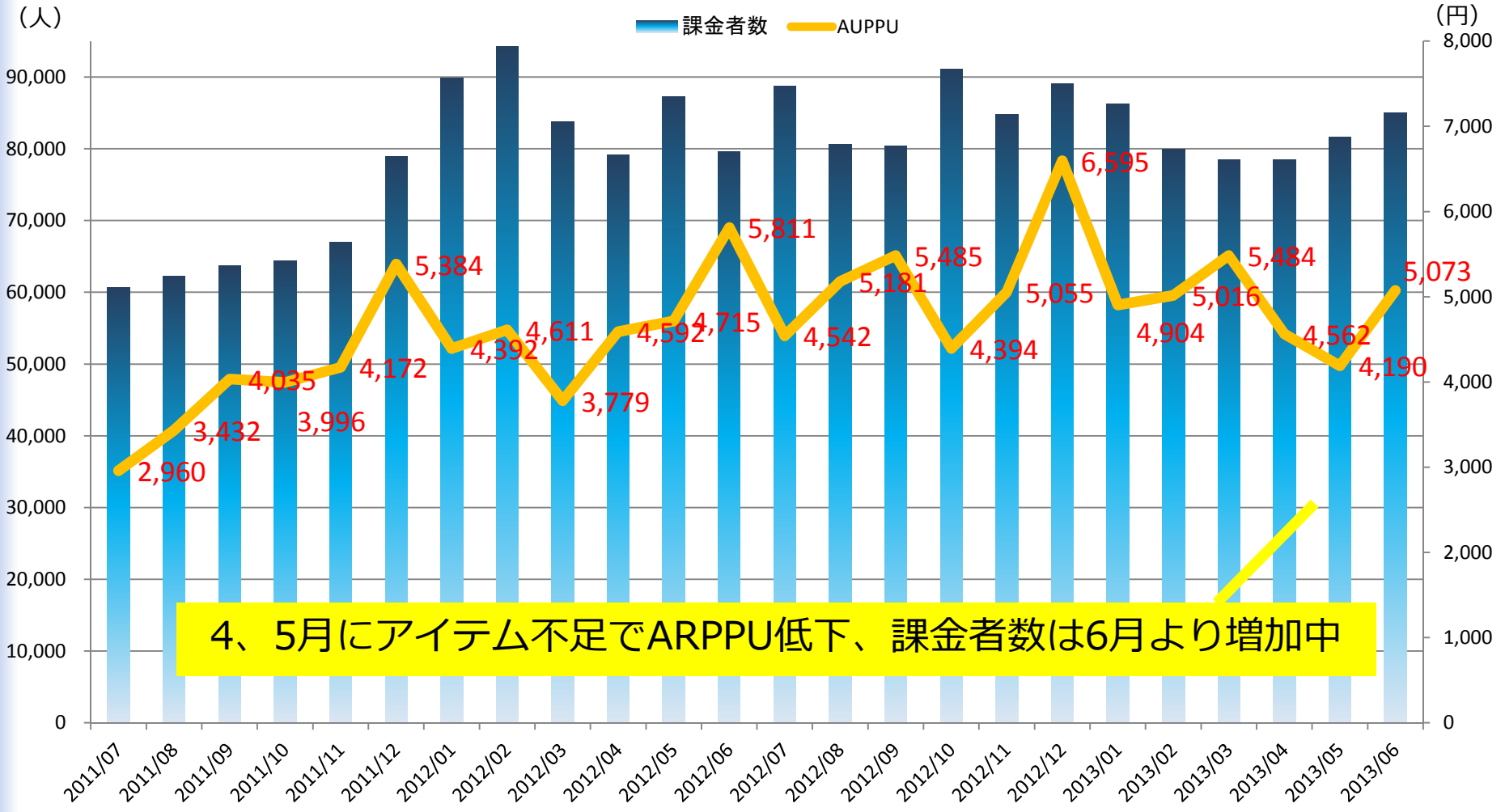
営業利益推移



（注）前四半期より連結財務諸表を作成しているため、それ以前の数値は個別財務諸表のものであります。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

ARPPU（課金者１人当たり課金額）と課金者数推移



引き続き、ARPPUは4～6千円に抑え、長く遊んでいただける運営を

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

2.2013年第2四半期ハイライト

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

2Qハイライト

会員数	日韓合計で**400万人**突破（７月） 積極的な広告展開により、引き続き新規入会者数急増中 （日本）2Qで38万人増加し、350万人突破（７月） （韓国）TVCM効果で50万人突破
ゲーム	パートナーゲーム新規３タイトル追加 ゲームエンジン「MAGE（メージ）」取得
海外	ブラジルW杯予選の韓国代表戦で**TVCM**放映を実施
プラットフォーム	プラットフォーム正式**オープン化** オープンカンファレンス開催

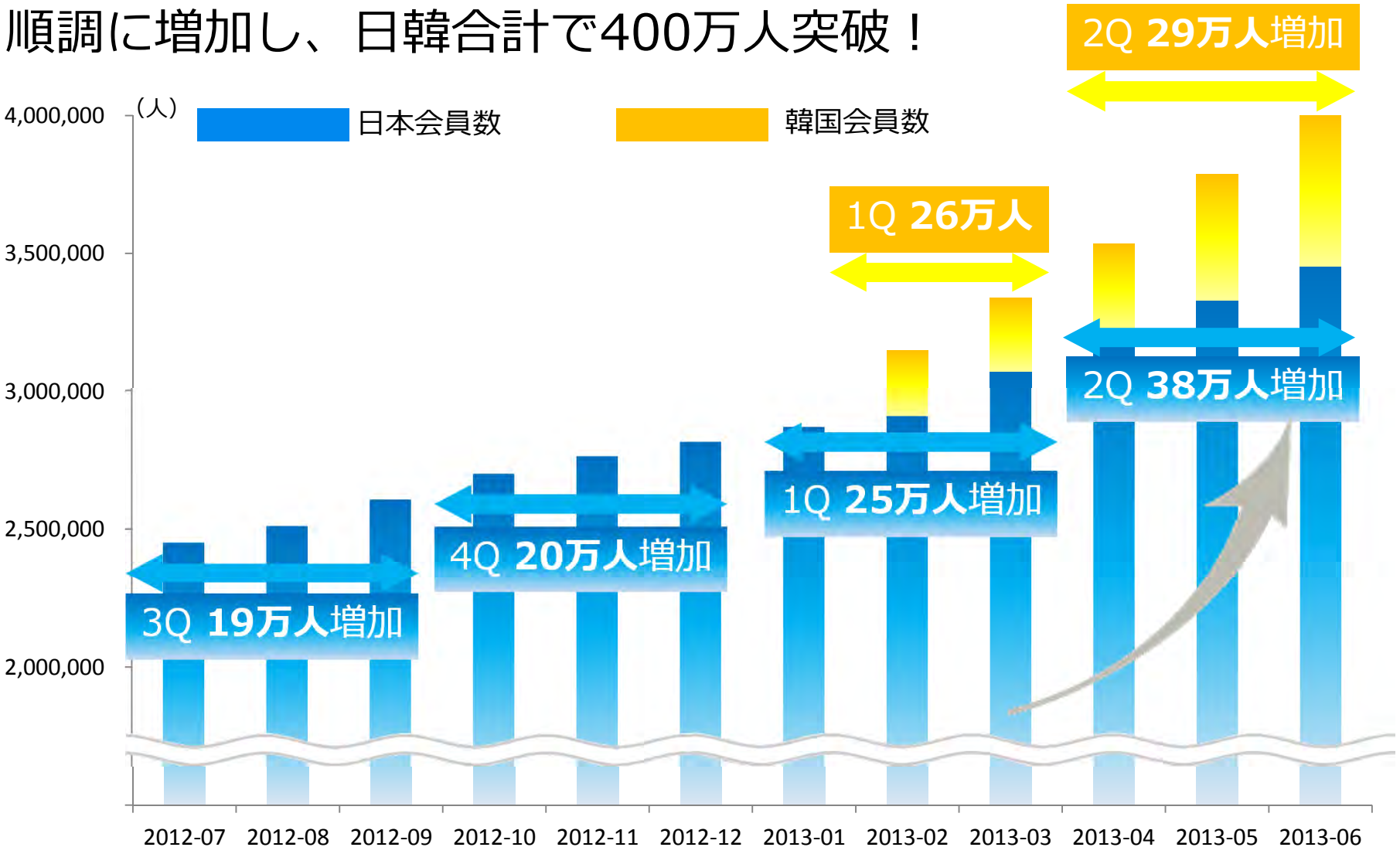
（注）「MAGE」は、Wizcorp社の開発したゲームエンジンです。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

mobcast会員数推移

順調に増加し、日韓合計で400万人突破！



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

新規ゲーム

パートナーゲーム３タイトル追加
→自社ゲーム5＋パートナーゲーム9＝合計14タイトル



★プロバスケ モバイルbjオールスターズ
（スマイキー）
4/4配信開始
（バスケ）

★サッカー日本代表2014ヒーローズ
（アクロディア）
5/9配信開始
（サッカー）

★ぼくのレストランII スポーツ編
（enish）
5/29配信開始
（経営シミュレーション）

（配信中タイトル）



© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

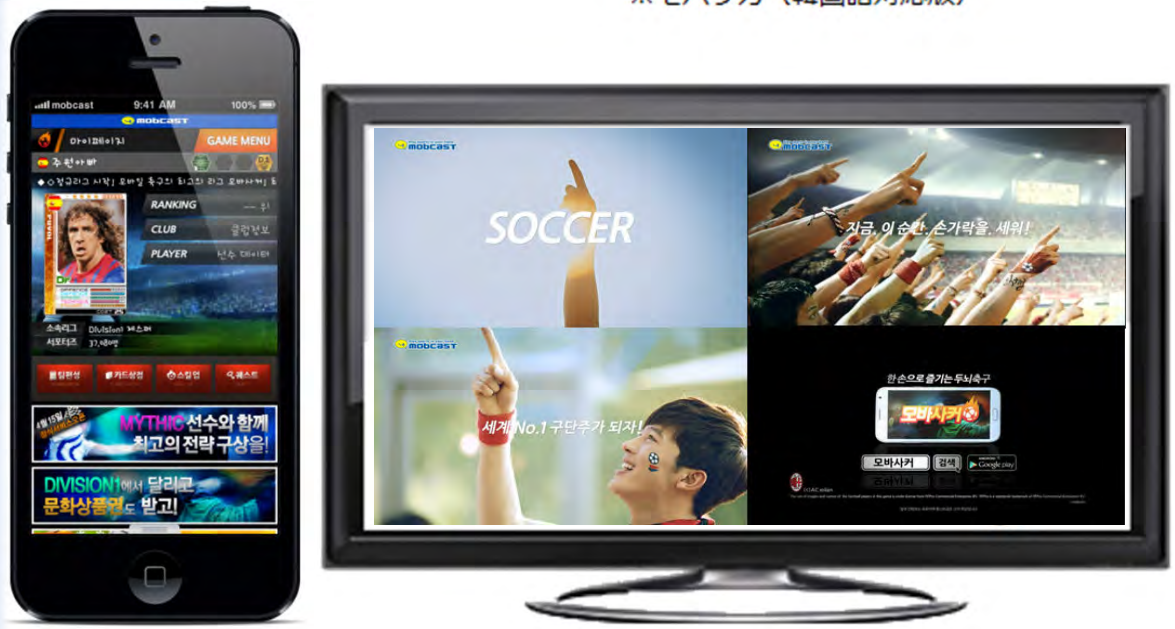
スポーツを手のひらに mobcast

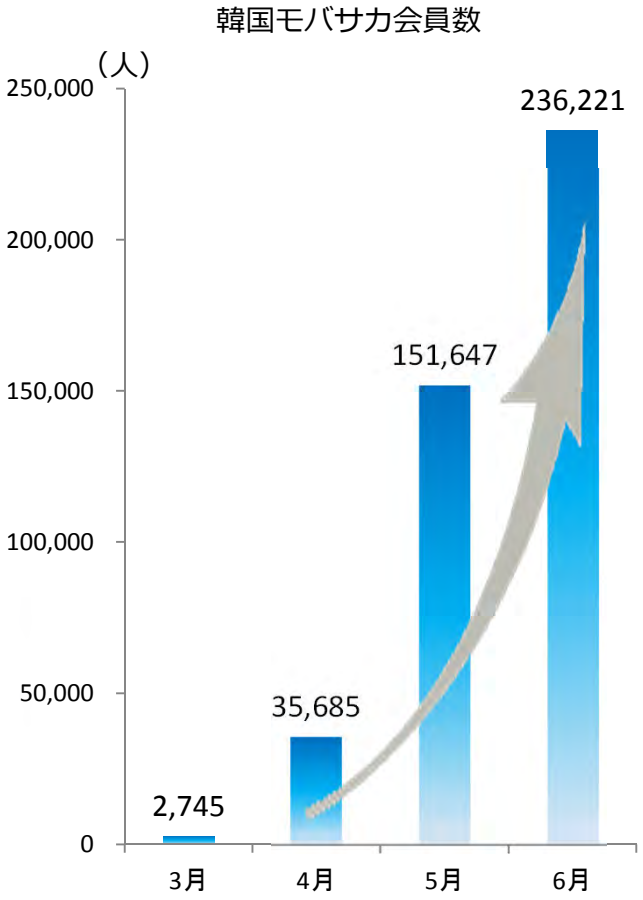
韓国モバサカ

代表戦でのTVCM効果により会員数急増→3ヶ月で20万人突破

Play sports in your hand mobcast 모바사커

※モバサカ（韓国語対応版）





TVCMは、http://mobcast.co.jp/cmgallery/ にてご覧頂けます。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

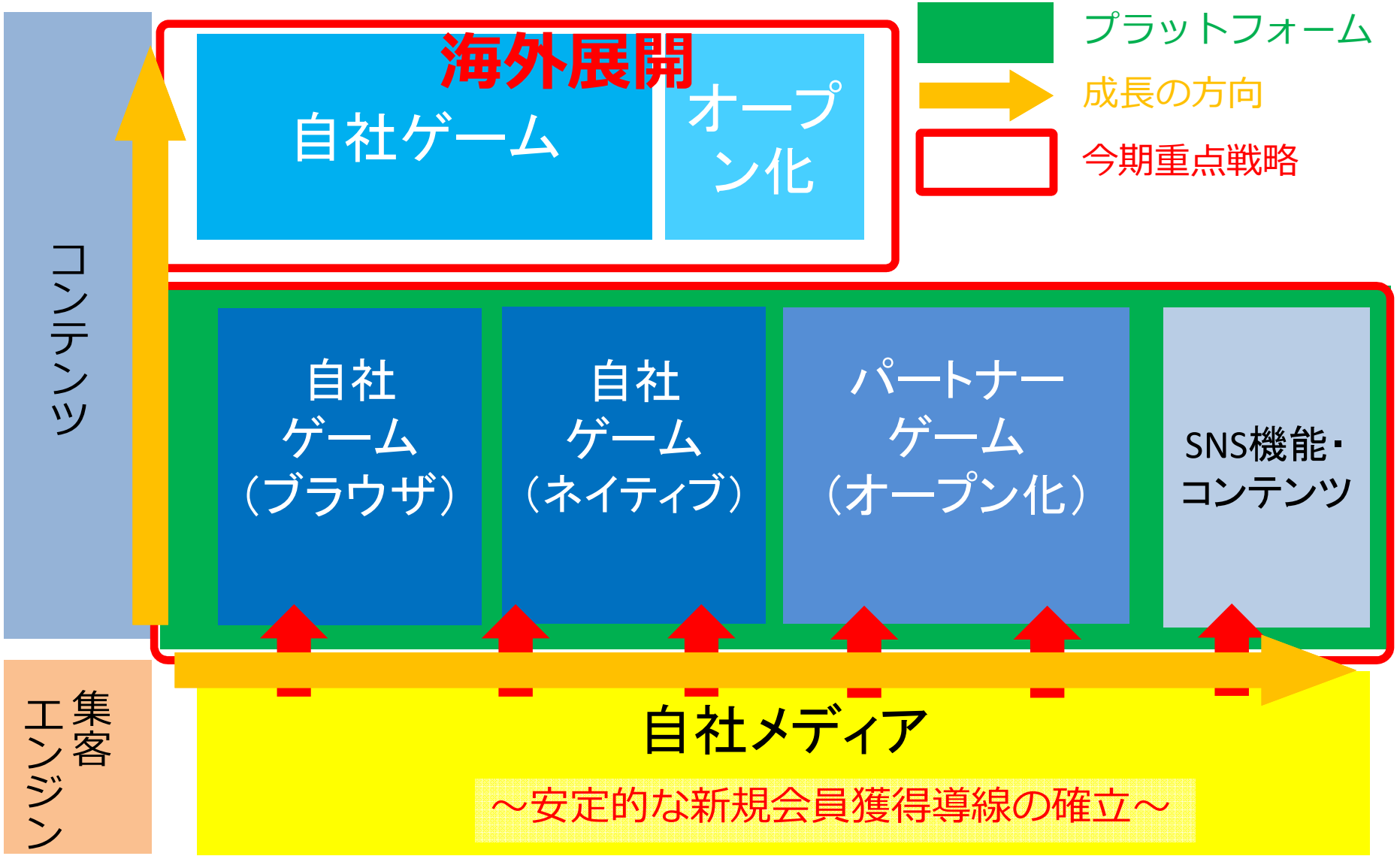
スポーツを手のひらに mobcast

3.事業戦略

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

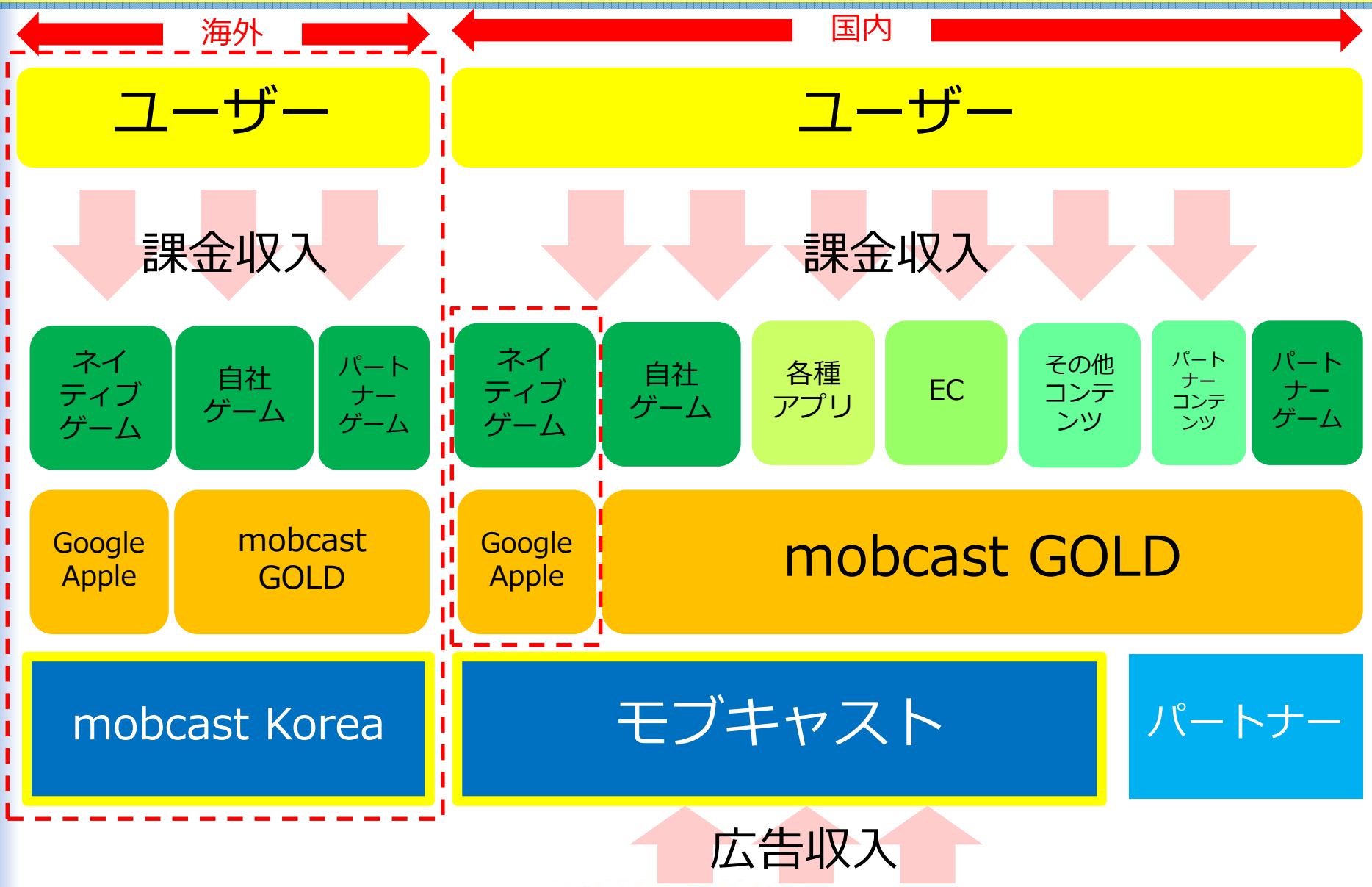
事業戦略マップ



© 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

8月以降の戦略

1 新規自社ゲームタイトルの投入

・「みんなのプロ野球（仮）」（ネイティブ型）
・「モバイルグランプリ（仮）」（ブラウザ型）

GGCプロジェクト第１弾

・「ドラゴン★スピン」（ネイティブ型）

2 新規パートナーゲームタイトルの大量投入

・下期に13社20タイトルの投入を予定
・世界的スポーツゲームメーカーと契約予定
・ビッグメーカーとの共同開発案件複数進捗中（超大型IP有り）

3 海外展開のさらなる加速

・「モバサカ」日韓戦を11月に開始（W杯直前の盛り上がりが追い風）
・「モバプロ韓国版」（提携型から自社展開型に切り替え）
・「モバサカ2.0（ネイティブ化）」プロジェクト開始
・欧州ビッグパブリッシャーとの配信契約提携予定

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

海外展開加速に向けてモブキャストグローバル始動

2013年7月17日付にて、子会社モブキャストイーシーの商号を「モブキャストグローバル」に変更
→海外展開の更なる加速に向けた体制変更

mobcast global



代表取締役社長CEO　佐藤崇
　当社取締役CSOが専任で就任



取締役副社長　玉舎直人（8/1 新任）
　韓国での10年間のオンラインゲーム会社経営経験



取締役ｸﾞﾛｰﾊﾞﾙｹﾞｰﾑｽﾀｼﾞｵﾏﾈｼﾞｬｰ　和智信治
　国内ゲーム事業のトップを海外のゲーム開発専任に



プラットフォーム開発室長　上野広伸
　プラットフォーム開発のトップをグローバルプラットフォーム開発に異動

（注）詳細は、7/17発表のプレスリリースをご参照ください。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

スポーツを手のひらに mobcast

国内事業のさらなる成長に向けた組織変更

2013年8月1日付にて、組織変更及び人事異動

mobcast
スポーツを手のひらに

代表取締役社長CEO/COO　藪考樹
常務取締役CMO　頼定誠
取締役CFO　清田卓生
取締役CSO　佐藤崇
取締役　和智信治
取締役　海老根智仁



執行役員ゲーム事業本部長
石橋　武文

自社ゲーム、パートナーゲーム及び共同開発ゲームの展開スピードを加速するため、コナミ出身の石橋を起用



執行役員プラットフォーム事業本部長
福元　健之（8/1 新任）

プラットフォームの回遊率向上や機能強化を行いつつ、今後展開するEコマース事業の準備のため、サイバーエージェント、クラウンジュエル（代表取締役社長）出身の福元を招聘



執行役員メディア事業本部長
山崎　武一郎

スポーツメディアの確立と新規会員獲得のマーケティング活動を効率的・効果的に行うため、博報堂、TBS出身の山崎を起用

（注）詳細は、7/17発表のプレスリリースをご参照ください。

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

４.下期投入ラインナップ

© 2013 mobcast inc. All Rights Reserved

新作・新配信
ラインナップ紹介
（国内）

© 2013 mobcast inc.All Rights Reserved.

みんなのプロ野球（仮）

CONFIDENTIAL

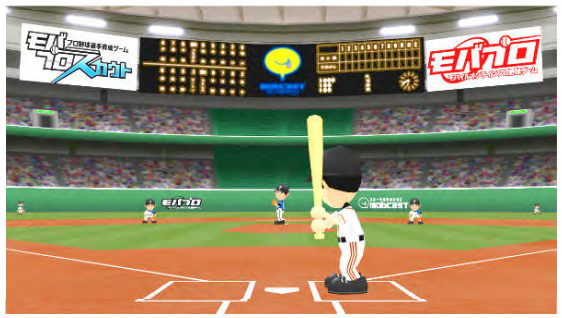
■ネイティブアプリ初！ 本格3Dプロ野球シミュレーションゲーム

みんなのプロ野球（仮）

- ネイティブアプリ
- 2013年10月配信開始



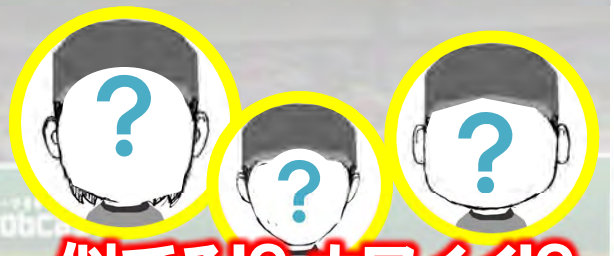
NPB公式ライセンス取得
各球団有名選手が実名で登場



フル3Dで再現される
迫力の試合シーン

チームメイク・試合采配
プレイヤーは「監督」





似てる!? カワイイ!?
全選手をデフォルメキャラ化!!

Available on the App Store

ANDROID APP ON Google play

© 2013 mobcast inc.All Rights Reserved.

スポーツを手のひらに mobcast

モバイルグランプリ

CONFIDENTIAL



© 2013 mobcast inc.All Rights Reserved.

スポーツを手のひらに mobcast

Global Game Challenge Project
（国内・海外）

© 2013 mobcast inc.All Rights Reserved.

スマフォ・ネイティブアプリで世界に挑戦！

（5/21リリース）



NEWS-RELEASE

2013年5月21日

モブキャスト、ネイティブゲームアプリ開発開始
世界的ゲームクリエイター水口哲也氏がプロデュース
～当社マーケティングパワーとの相乗効果でネイティブ市場席巻を狙う～

モバイルスポーツメディア「mobcast」（http://mobcast.jp/）の運営を行う株式会社モブキャスト（本社：東京都港区、代表取締役社長：若 宇也）は、世界的ゲームクリエイターである水口哲也氏がプロデュースするネイティブゲームアプリ（以下、「ネイティブアプリ」）3本の開発に着手したことを、ここにお知らせいたします。320 万人のモブキャストユーザーへのアンケートから、育成ゲームや、パズルゲーム、その他カジュアルゲームなど、スポーツゲーム以外のジャンルも、mobcast ゲームスに追加してほしいとの回答に応える形で着手いたしました。第1弾タイトルの配信開始は8月上旬を予定しております。3タイトル合て、国内のみならず全世界での配信を予定しています。

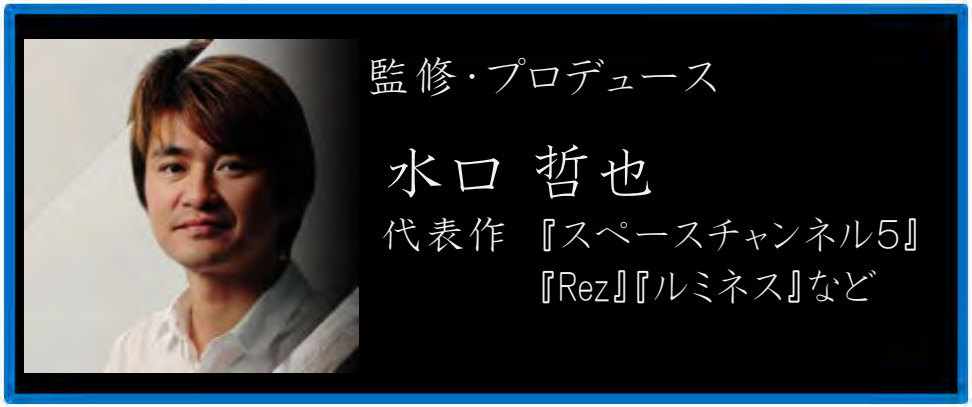
（一部の画面は開発中のものであり、実際の仕様とは異なる可能性があります。また、模倣防止のため、画像に加工を入れております。）

（「mobcast」とは）

モブキャストは、スポーツに特化した「mobcast」プラットフォームを運営しており、現役及び OB のプロ野球選手が実名・実写で登場するプロ野球シミュレーションゲーム「モバプロ」や、日本代表と世界のスーパースターが実名・実写で登場するサッカーゲーム「モバサカ」を始めとしたスポーツ系ソーシャルゲーム（mobcast ゲームス）、及び世界中のスポーツ情報・コンテンツを提供するスポーツメディア（mobcast スポーツ）を提供しております。

「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）を起ち上げました。

GGCP第一弾
世界的なゲームクリエイターで、当社のクリエイティブ・アドバイザーでもある水口哲也氏監修による、3本のネイティブアプリの開発に着手しました。



© 2013 mobcast inc.All Rights Reserved.

Global Game Challenge Project
第一弾

© 2013 mobcast inc.All Rights Reserved.



© 2013 mobcast inc.All Rights Reserved.

ドラゴン★スピン

CONFIDENTIAL

GGCP
Global Game Challenge Project

第一弾!

世界で大人気の
“ファンタジースロット”をベースに
“RPG”を融合！
モブキャストがお贈りする、
ネイティブアプリ自信作！

2013年8月末配信開始

Available on the App Store

ANDROID APP ON Google play



© 2013 mobcast inc.All Rights Reserved.

スポーツを手のひらに mobcast