第11期（2014年12月期）
第1四半期決算説明資料

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

目 次

1　2014年12月期第1四半期決算　・・・・　3

2　2014年12月期第1四半期ハイライト　・・・・　7

3　2014年12月期第2四半期事業戦略　・・・・　13

（参考資料）　・・・・　26

（用語集）　・・・・　35

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved



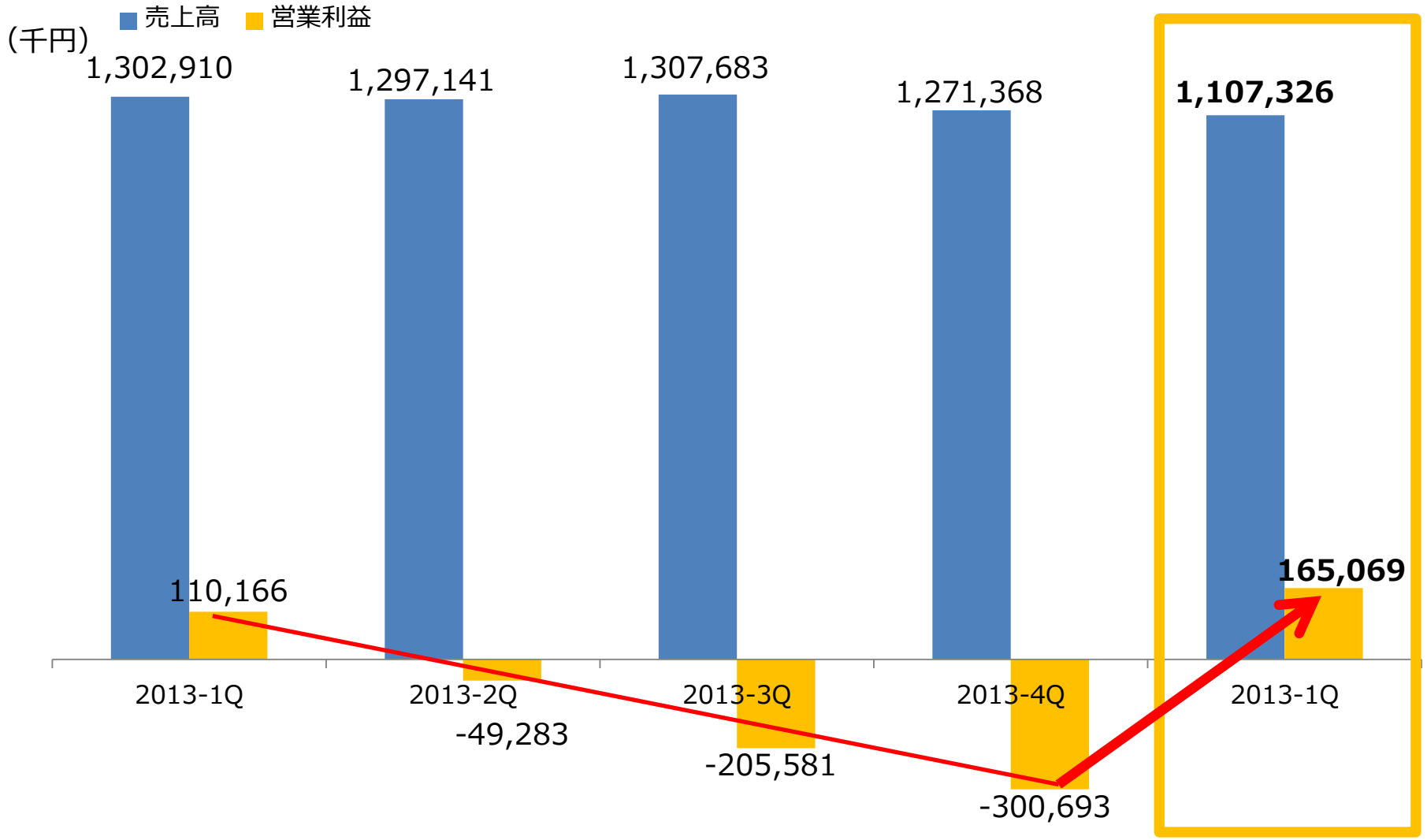
1. 2014年12月期第1四半期決算

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

売上高・営業利益推移

売上は事業譲渡や不採算タイトルの配信停止などの影響により減少しましたが、

営業利益は、計画通り黒字化を達成し、利益が確保できる体質に改善できました。



© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

サマリー

売上

前年同期比 85%
前四半期比 87%

PC事業の売却、不採算タイトル2作の配信停止、4年目に突入した「モバプロ」の経年劣化(前四半期比91%)、新規自社タイトルの追加無し、の影響により売上は減少。

営業利益

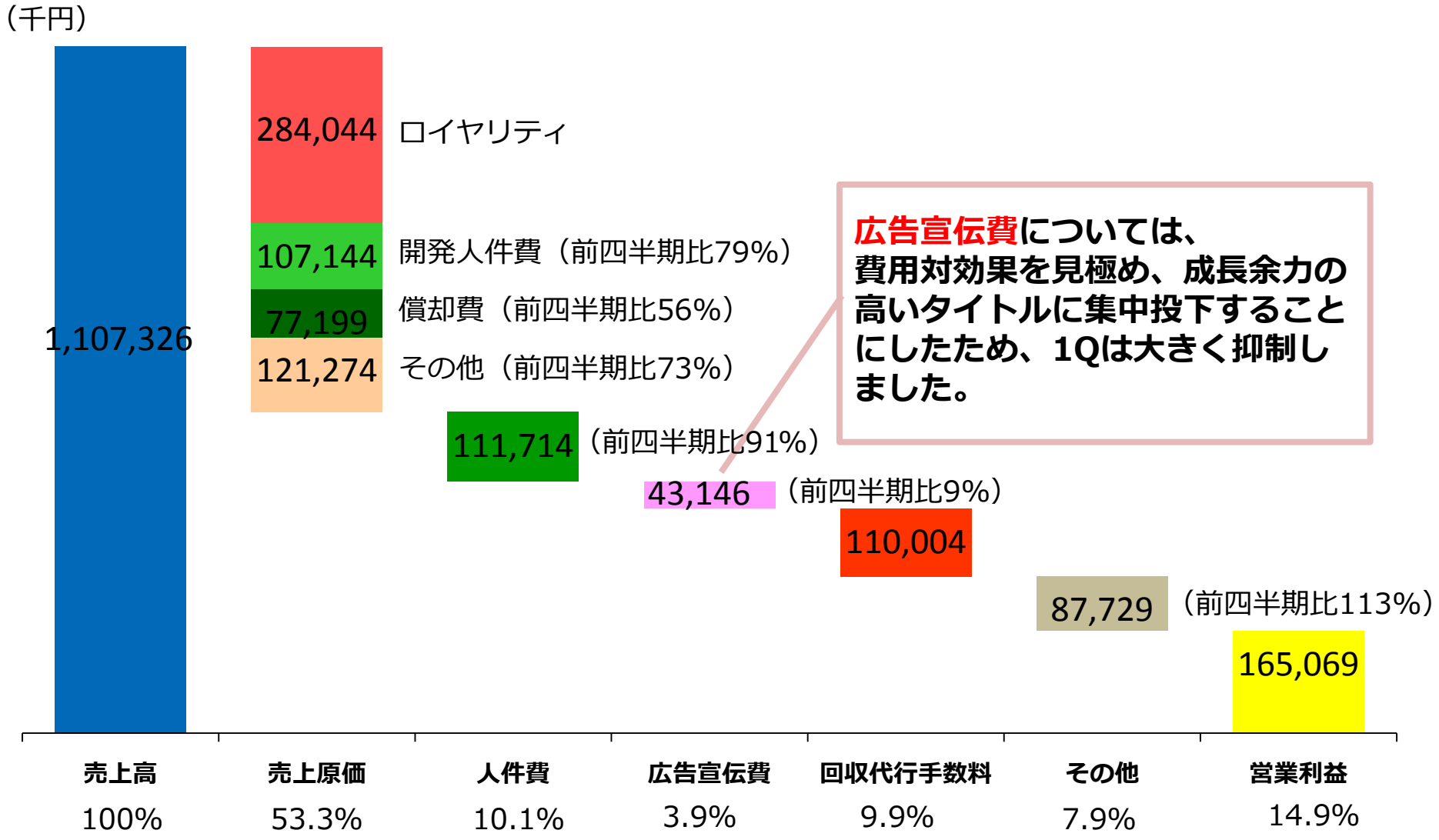
前年同期比 150%
前四半期比 －（**黒字転換**）

固定費の大幅削減、広告コントロールにより、営業利益を確保。前四半期から大幅に増加（前四半期比**4.6億円増加**）。

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

収益構造

計画通り収益構造が改善されました。



© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved



2. 第1四半期ハイライト

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

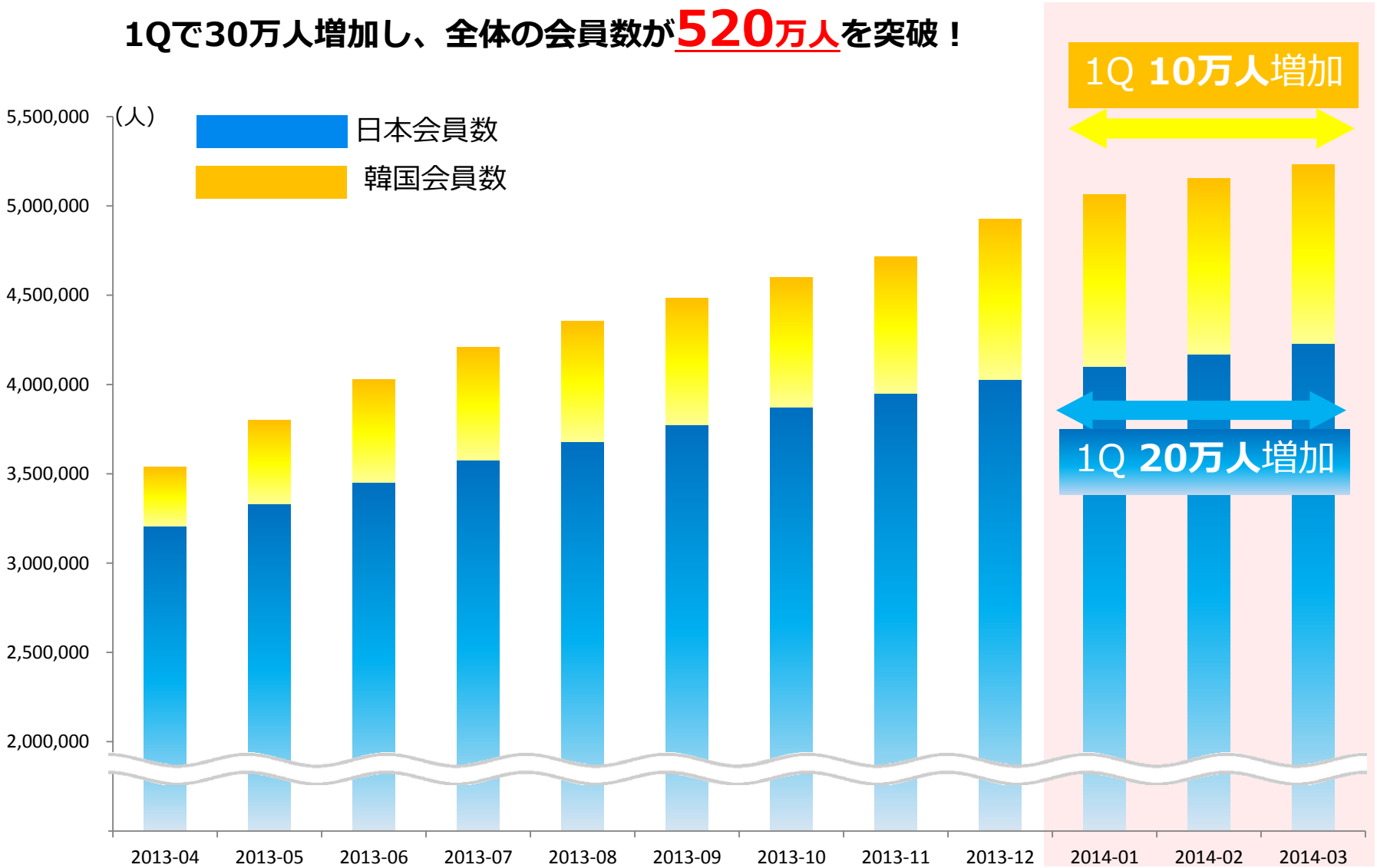
2014年12月期 第1四半期ハイライト

会員数	1Qで30万人増加で会員数**520万人**突破！
自社ゲーム	**モバプロ2014年度版配信開始、モバサカ日韓戦**の好調で世界大会への好感触。
パートナーゲーム	1Qで **6タイトル**を追加、課金流通額も順調に増加！ 課金流通額はオープン化以来、毎四半期で最高額更新
プラットフォーム	新概念「**SVS**」、新Q&Aコミュニティ「**Quu**」

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

会員数

広告を控えた期間でも、mobcastのブランド力が向上したため会員が増加しました。
1Qで30万人増加し、全体の会員数が520万人を突破！



© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

プロ野球開幕に合わせモバプロ2014年度版を配信。第2回モバサカMGC日韓戦は第1回を大きく上回る盛況で、今夏の世界大会に向けて好感触を得ました。

●モバプロ2014年度版

およそ800枚にも及ぶ選手カードを一新。最新の選手データを反映することに加え、キャリアハイの特定シーズンを切り出した選手カードも登場。



●モバサカMGC日韓戦

第1回を大きく上回る1万2千人が参加し、40万回の応援アクション、さらに1万2千回ものトレードが行われ大成功を収めた。





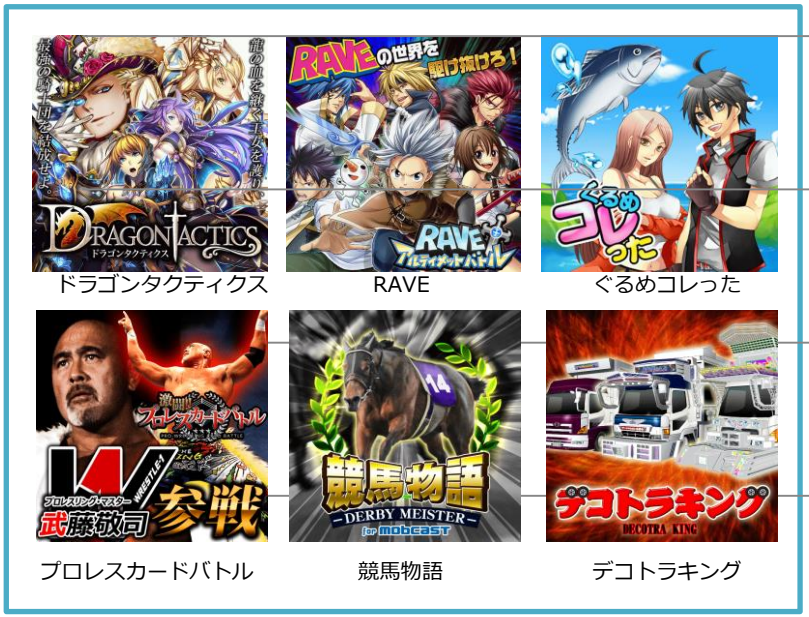
※MGC：mobcast GLOBAL CUP

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

パートナーゲーム

1Qで 6 タイトルを追加、課金流通額も順調に増加しました。

プラットフォームオープン化以来、毎四半期で過去最高額更新中！



© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

プラットフォームを刷新し、「SVS」と「Quu」でターゲットを拡げ、さらに居心地の良い空間へ進化しました。

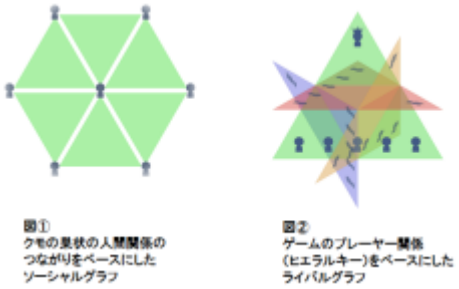
●新概念「SVS」

人と人が競い合うことを楽しむ空間「Social Victory Space」。ゲームに勝って、ライバルに「褒められたい」「尊敬されたい」といった欲求に応えるコンセプト。

■勝負資産



■ライバルグラフ



図① クモの巣状の人間関係のつながりをベースにしたソーシャルグラフ

図② ゲームのプレーヤー関係(ヒエラルキー)をベースにしたライバルグラフ

●新Q&Aコミュニティ「Quu」

ゲーム攻略情報をユーザー間で共有する新サービスリアルタイムQ＆Aコミュニティ。サービス開始からわずか3日でDAUが1万人を突破しました。



【キュー】Quu

※DAU：デイリーアクティブユーザー数

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved



3. 第2四半期事業戦略

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

サマリー

サッカー世界展開	「mobcast GLOBAL CUP 世界大会」 Boostermediaでのヨーロッパ展開開始
勝負タイトル	「モバノブ」、「激闘！ぼくらのプロ野球！」、 「チェインイレブン ワールドクランサッカー」
パートナーゲーム	2Qで1Q同程度の6タイトル追加予定。更なる収益安定基盤へ。（さらに質を重視し増やしていく方針）
プラットフォーム	「Quu」対応ゲーム続々追加。韓国mobcastオープン化

成長余力の高い新規タイトルに集中的に広告展開を行います。

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

●mobcast GLOBAL CUP 世界大会

mobcast GLOBAL CUPはアジア、欧州を中心に行われる、世界初ソーシャルゲーム上のサッカー世界大会です。先ごろ行われた第2回日韓戦では、第1回を大きく上回る参加者と応援アクションにより、ソーシャルゲーム上のサッカー世界大会に向け、確かな感触を得ました。
またオランダ、Boostermediaから配信される「LEAGUE 11」は4月17日より、イギリスから配信開始され、5月中旬より本格的なプロモーションを開始します。

■mobcast GLOBAL CUPゲーム参加見込数

欧州30万人

LEAGUE 11
boostermedia

アジア30万人







© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

勝負タイトル

手応えを感じている新規タイトルが続々とリリースされます。

Browser &Native

「モバノブ」

事前登録開始からわずか3日で3万人を突破！
（5月15日配信開始予定）

mobcast　Google play　Available on the App Store



Native

「激闘！ぼくらのプロ野球！2014」

3D本格プロ野球 2014年度版登場！
4月16日（第1弾）30日（第2弾）
にアップデートしてさらにパワーアップ！

Google play　Available on the App Store



Native

「チェインイレブン」ネイティブアプリ版

世界市場を狙ってネイティブアプリゲームとして進化。
gumiとの共同開発（5月末配信開始予定）

Google play　Available on the App Store



© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

携帯合戦シミュレーションゲーム「モバノブ」

名作歴史シミュレーションゲーム「信長の野望」のリアルで重厚な世界観はそのままに、「モバプロ」「モバサカ」などの大人気ゲームで培ってきた、実績豊富なオリジナルゲームエンジン「MSGE（mobcast Social Game Engine）」を融合した意欲作です。



■配信開始：5月15日（ブラウザ版）
5月15日随時（アプリストア版）







© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

「激闘！ぼくらのプロ野球！」

「ぼくプロ」は2014年度版として大幅リニューアルしました。最新のプロ野球データと、野球ファンをうならせる演出が満載です！！

■「適性／ローテーション／投球数／スタミナ」の新要素を追加
■試合シーンを大幅にテンポアップ
■操作性の向上
■一発勝負の新カップ戦「ナイター」「デーゲーム」の追加









© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

「チェインイレブン」ネイティブアプリ版

昨年12月にブラウザゲーム版の配信を開始した「チェインイレブン」が、世界マーケットに向けてフルネイティブ版として演出面を向上し、より直感的に楽しめるゲームとなって展開を開始します。

■配信開始予定：5月末（日本）
以降欧州はじめ他地域は順次配信開始









© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

パートナーゲーム

2Qも、SVSにマッチするゲームを厳選し、下記の4タイトルを含む6タイトルを追加します。

4月5月追加	ゲームタイトル／SAP名	配信開始
	「釣りっぱ」 株式会社インターグロー	仲間と一緒に釣りに行こう！リアル系から異色系の豊富なルアーで大物釣りに挑戦！
	「BAD BOYS」 株式会社メディアドゥ	族の総長になって、単車や車を自由に改造し、全国制覇を目指せ！！
	「みんなでまおう」 クローバーラボ株式会社	奪われた魔界を取戻し、魔王を目指せ
	「花の慶次」 株式会社メディアドゥ	前田慶次や直江兼続などの戦国武将のカードを集めて、最強武将軍団を目指せ！

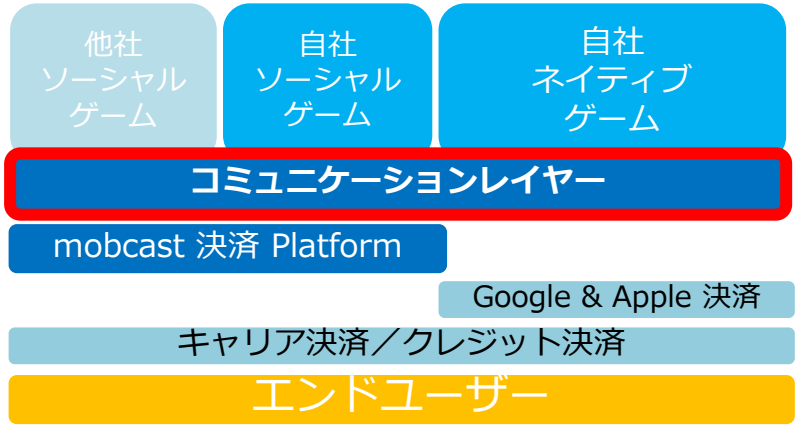
© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

国内プラットフォームの進化と韓国プラットフォームのオープン化を進めます。

国内mobcastの更なる進化

「Quu」をさらに活性化することで、ネイティブアプリ／ブラウザゲームをコミュニケーションレイヤーで繋ぎ、さらに回遊を加速、ゲームのLTVを向上させるプラットフォームに。

プラットフォーム概念図



■「Quu」主な実装スケジュール

【アプリゲーム】モバプロ／モバノブ／チェインイレブン等
コアタイトル及び勝負タイトルに順次実装してまいります。

韓国mobcastのオープン化

4月30日に正式にオープン化し、サッカー韓国代表２０１４ヒーローズの事前登録を開始しました。
また、このタイトル以降も順次配信予定です。



●オープン化第1弾「サッカー韓国代表2014ヒーローズ」

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved



4. 業績予想

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

業績予想に対する進捗

① 第１四半期において、広告宣伝費のコントロールと固定費の削減により**利益をしっかり出す**ことが出来る体質になりました。

② 第2四半期以降は、新規タイトルを中心とした**「勝負タイトル」に注力**しトップライン　の上昇を目指します。

第1四半期での業績予想の変更は見送りますが、第2四半期以降、新規タイトル（勝負タイトル）の寄与度が判明し次第開示いたします。

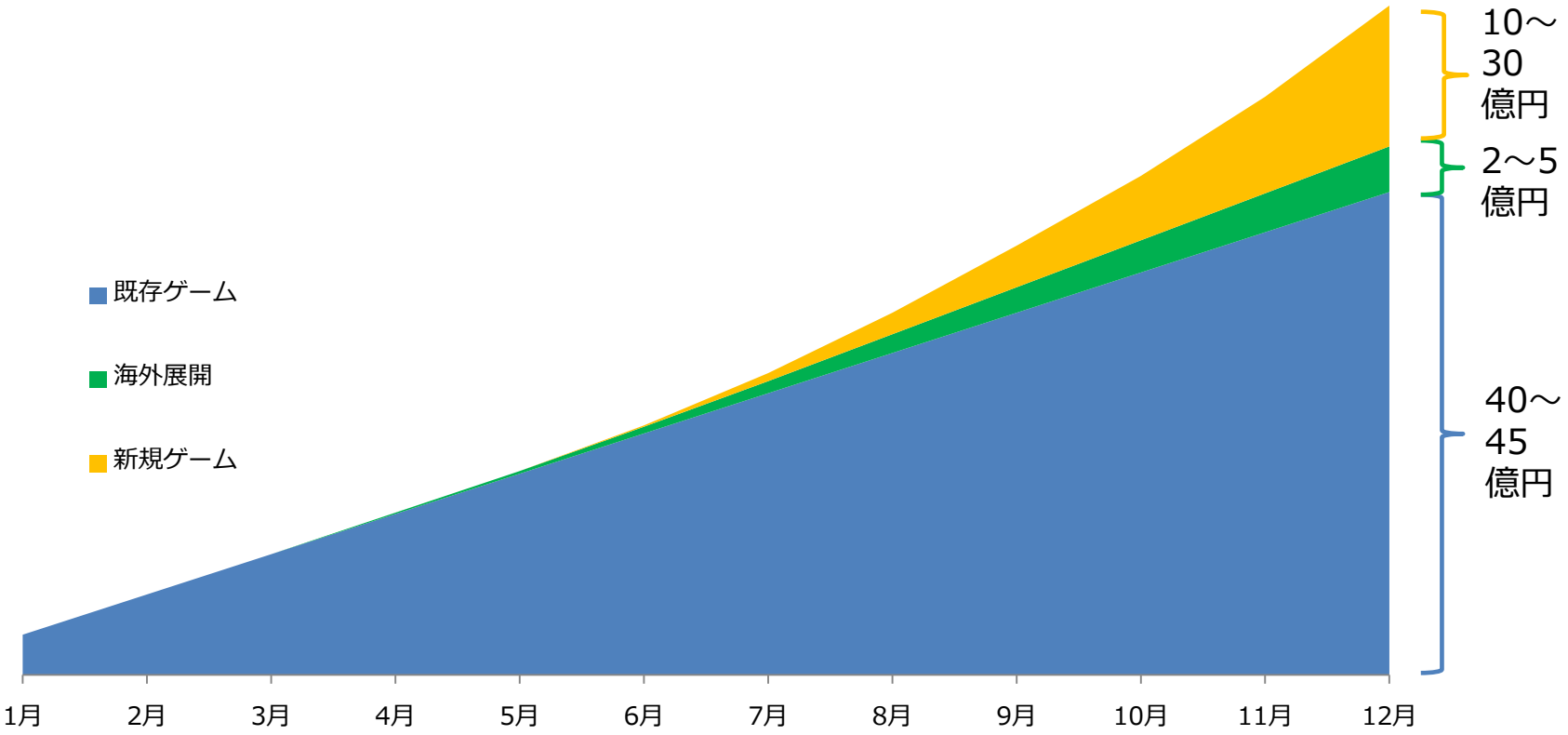
（百万円）	2014年12月期業績予想	2014年12月期1Q	進捗率
売　上　高	5,300	1,107	20.8%
営業利益	100	165	165%
経常利益	100	149	149%
当期純利益	100	13	13%

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

通期売上高イメージ

【既存ゲーム】モバプロは減少も、モバサカ、パートナーゲームは堅調
【海外展開】韓国プラットフォームのオープン化、MGC世界戦、LEAGUE 11、チェインイレブン
【新規ゲーム】新規タイトル5タイトルを投下（上期3タイトル、下期2タイトル）

※AllStar11（モバサカネイティブ版）については、下記の理由により、大幅な追加開発を行った上で
投入することにいたしました。
・既存のモバサカ国内版、韓国版、欧州版（BoosterMedia）と同じゲーム内容だとカニバリが発生するため
・ワールドカップに向けてサッカータイトルは既に充分の数が揃っていることから、広告等の効果が
分散されてしまうのを回避するため



© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

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。

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved



参考資料

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

会社概要

2014年3月31日現在



社名	株式会社モブキャスト（mobcast inc.）
URL	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	695,643千円
グループ従業員数	社員142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]

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

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

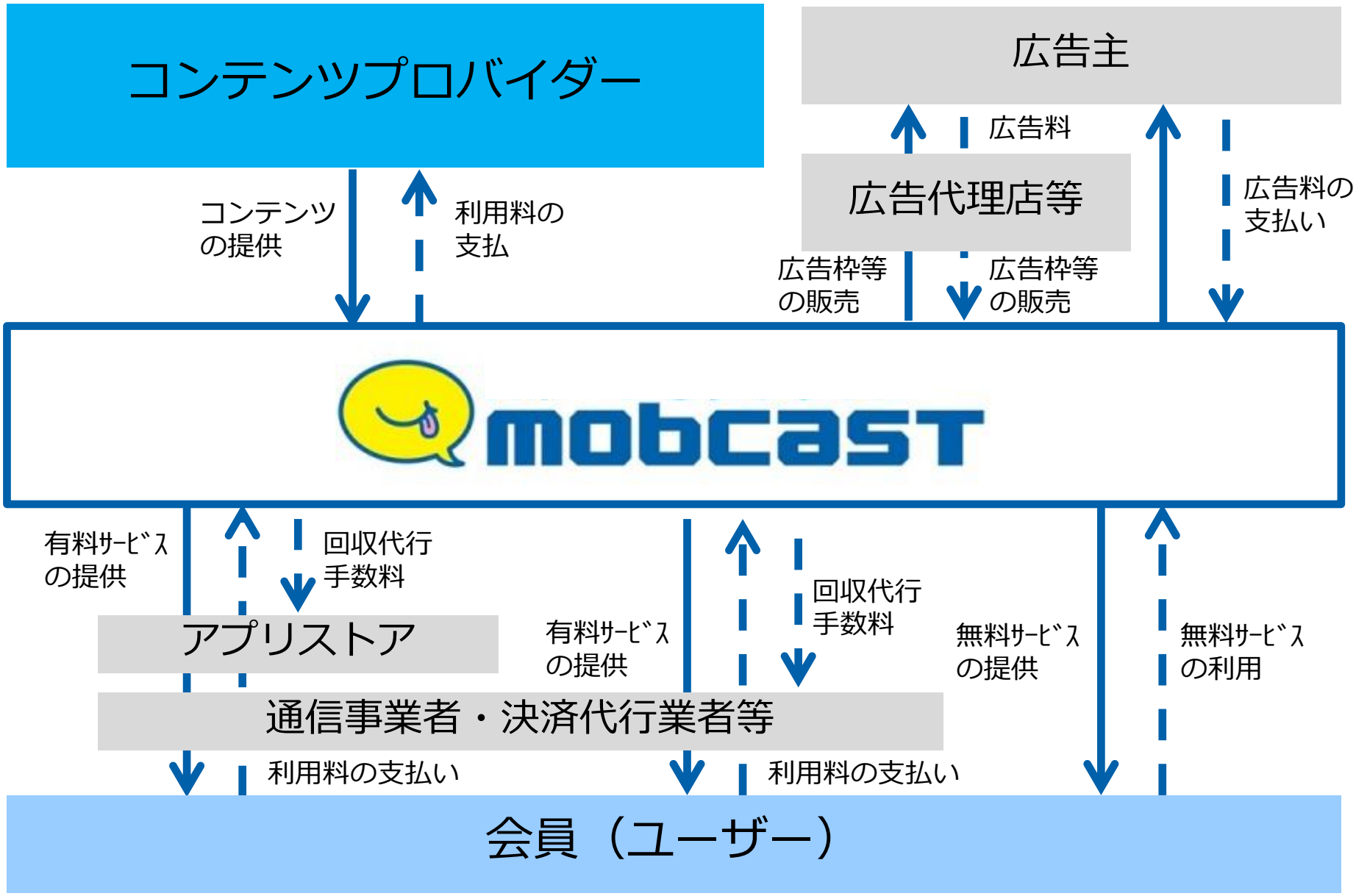
1. 毎日がちょっぴり楽しくなるコンテンツを提供します。
2. 誰でも楽しめるサービスを提供します。
3. 健全なサービスを提供します。

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！

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

事業系統図



© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

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」

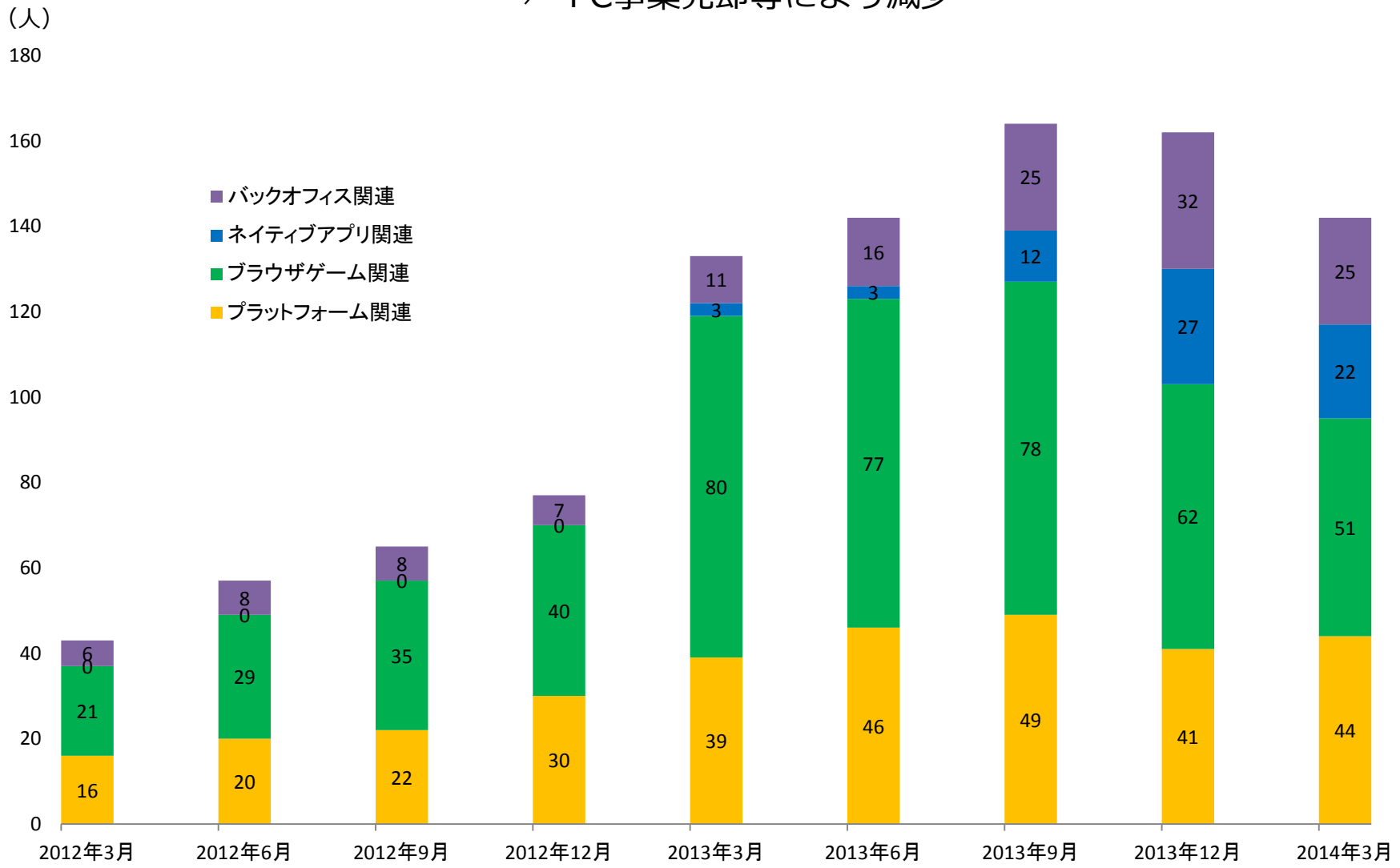
※ SVS：Social Victory Space
LTV：Lifetime Value 顧客生涯価値

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

従業員数推移

2014年3月末グループ従業員数　142名

⇒　PC事業売却等により減少

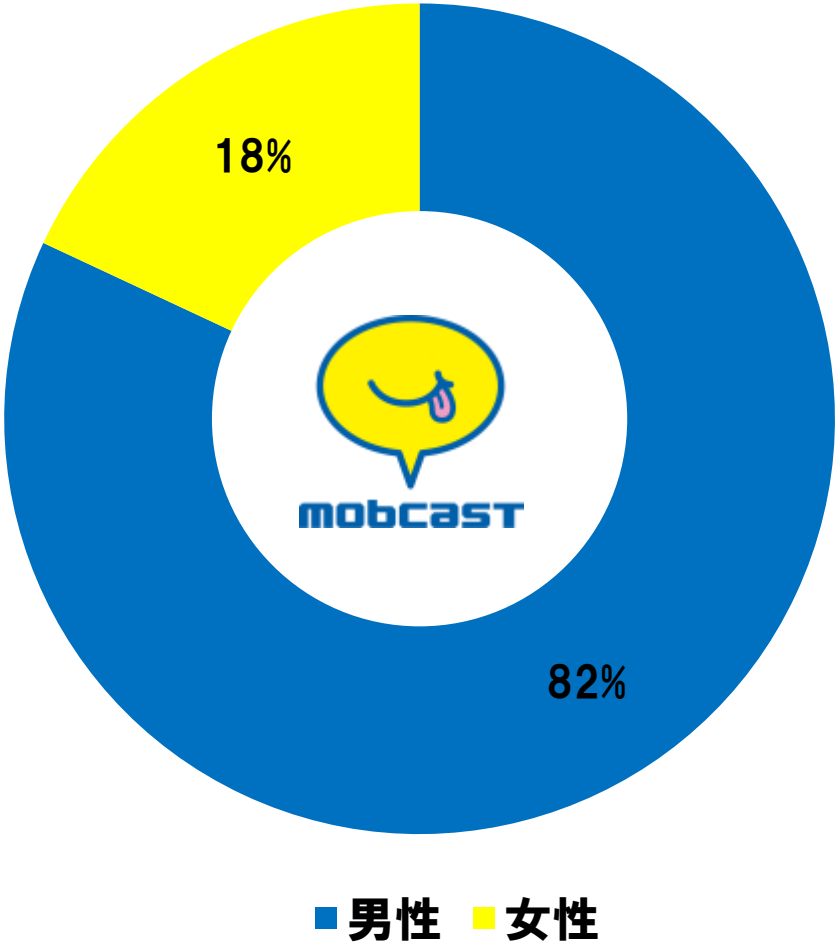


© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

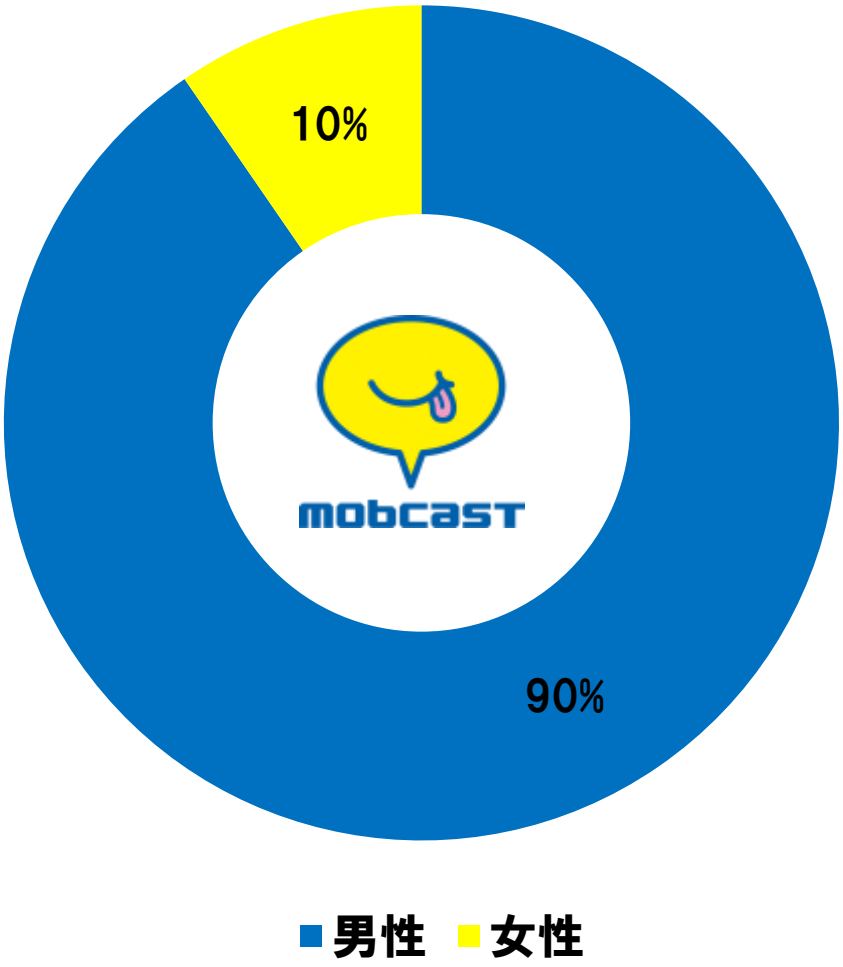
mobcast会員属性（男女別）

2013年12月末現在

全会員



課金会員

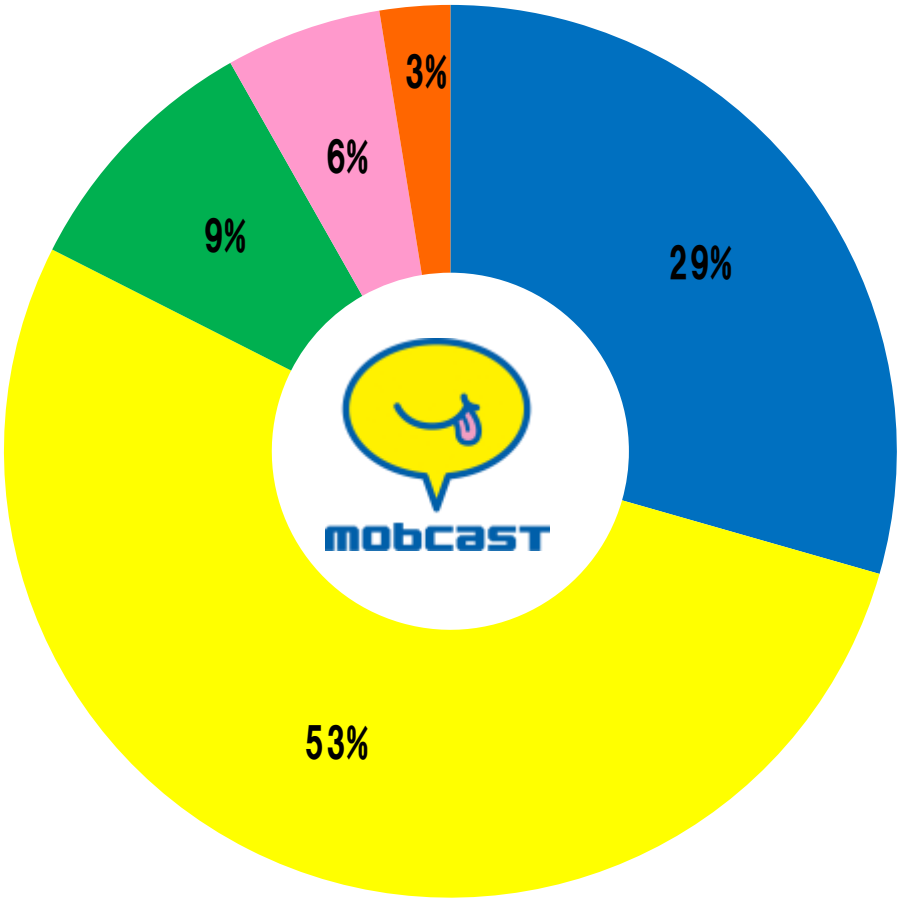


© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

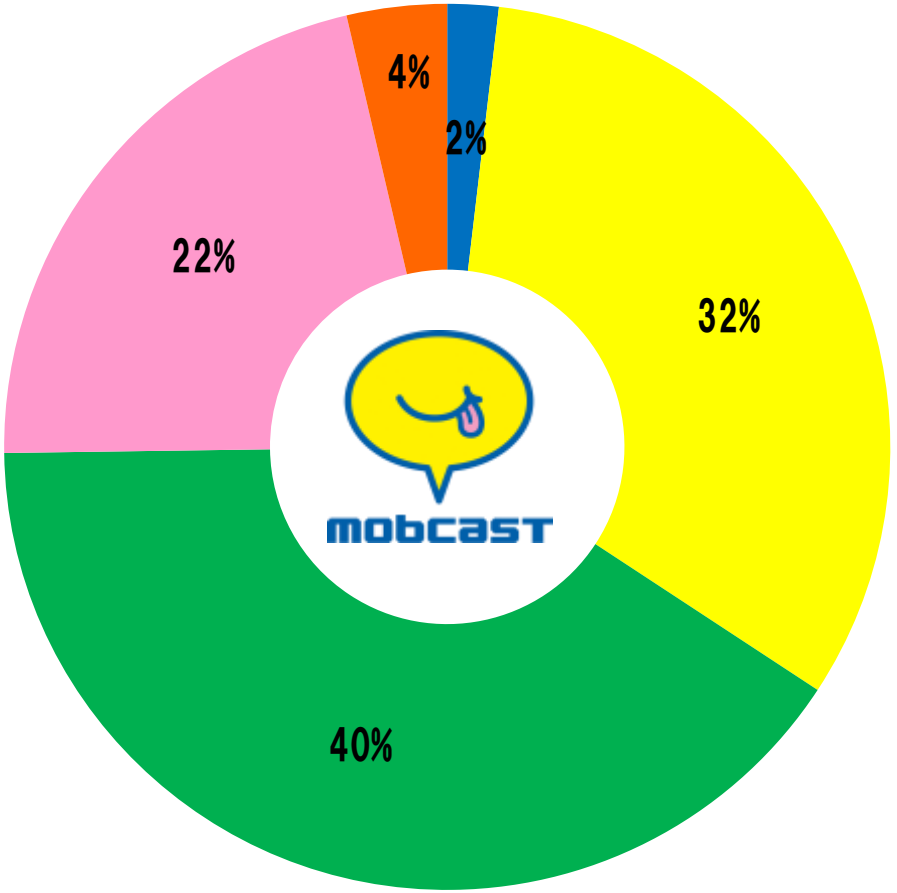
mobcast会員属性（年齢別）

2013年12月末現在

全会員



課金割合



10代 20代 30代 40代 50歳以上

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

株式の状況（2013年12月末時点）

発行済株式数	13,886,808株

大株主の状況

藪　考樹	39.52%
㈱ビットアイル	3.24%
清田卓生	2.88%
ハクバ写真産業㈱	2.88%
日本マスタートラスト信託銀行	2.60%
ザバンクオブニューヨークメロンリミテッド	2.49%
頼定誠	2.11%
海老根智仁	2.05%
ステートストリートバンクアンドトラストカンパニー	2.05%
高森浩一	1.54%

株価関連指標

株価	756円＊2
時価総額	10,498千円＊2
総資産	3,493,860千円＊3
純資産	2,030,607千円＊3
PBR	5.17倍＊4
PER	105.0倍＊5

＊2　**平成26年5月7日時点**
＊3　**平成26年3月31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）

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved



用語集

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

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。

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

用語集

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。（毎日のプレイ者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

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved

用語集

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)
版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

© 2014 mobcast inc. All Rights Reserved