



第10期（2013年12月期）
第3四半期 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

サマリー	• • • •	3
1 業績予想の修正	• • • •	4
2 2013年12月期第3四半期決算	• • • •	11
3 2013年12月期第3四半期ハイライト	• • • •	18
4 4Q事業戦略	• • • •	23
(参考資料)	• • • •	35
(用語集)	• • • •	47



サマリー

(通期業績予想修正) 11/1開示

- ・新タイトル投入等の遅延、広告費・人件費増加
- ・ソフトウェア勘定の減損（特別損失）を実施（来期の償却負担減少）

売上高 80億円→50億円

営業損益 17億円→△6.8億円

当期純損益 10億円→△7.5億円

(3Q決算概要)

売上：前年同期比+4.7%の増加、QonQ+0.8%の増加

営業損益：当四半期△205百万円

(4Qについて)

ブラウザ、ネイティブ、海外の3分野全てに注力

- ・ブラウザ：自社ゲーム+パートナーゲームで国内No.1スポーツゲームプラットフォームへ
- ・ネイティブ：国内2タイトル×2OS、韓国2タイトル
- ・海外：野球の達人、プラットフォームオープン化



1.業績予想の修正



2013年12月期連結業績予想の修正

		2013年12月期 修正予想	2013年12月期 期初予想	増減額
売上高	(百万円)	5,000	8,000	△3,000
営業利益	(百万円)	△680	1,750	△2,430
経常利益	(百万円)	△640	1,700	△2,340
当期純利益	(百万円)	△750	1,000	△1,750
1株当たり 当期純利益	(円)	△54.6	75.1	—

* 1. 期初予想は、2013年5月8日に開示した連結業績予想の数値であります。

* 2. 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年6月1日付で実施した株式分割（1：2）の影響を加味しております。



計画修正の理由①

(1) 新規自社ゲームタイトル投入の遅れ

- ・ドラゴン★スピン

Android : 8月→10/15 iOS : 9月→12月予定

- ・激闘！ぼくらのプロ野球！

Android : 8月→10/16 iOS : 9月→11月予定

- ・モバイルグランプリ 9月→10/31

→来期業績に大きく寄与する見込み

(2) 新規パートナーゲーム投入の遅れ

3Q投入予定10タイトル→実績2タイトル（10月に+3）

→4Qから来期に増加し、来期業績に大きく寄与する見込み

(3) 海外事業でのゲーム投入の遅れ

野球の達人（モバプロ韓国版） 5月→10/31

オープン化 9月→11月予定（NBA2Kバスケットボールマスター）



計画修正の理由②

(4) 広告費の増加

新タイトル投入遅れにより広告効果が限定的に
総合ニュース番組は広告効果ふるわず
長期固定の媒体購入でコントロールできず
ブランディングにシフトした結果、パートナー誘致には
一定の効果有り→来期に繋がる

(5) 人件費の増加

プラットフォーム強化、ネイティブ開発、海外展開、メディア・マーケティングの体制を充実させた結果、人件費増加

(6) ソフトウェアの減損による特別損失計上

経営体質強化のため、減損を計上
→来期の償却費負担減少

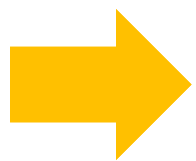


対策

(1) 新規自社ゲームタイトル投入の遅れ

(2) 新規パートナーゲーム投入の遅れ

(3) 海外事業でのゲーム投入の遅れ



■ 組織体制の変更（責任の明確化）

■ スケジュール管理の徹底

(4) 広告費の増加



■ 広告媒体の大幅な見直し

長期固定枠の取りやめ（今期約10億円）

(5) 人件費の増加

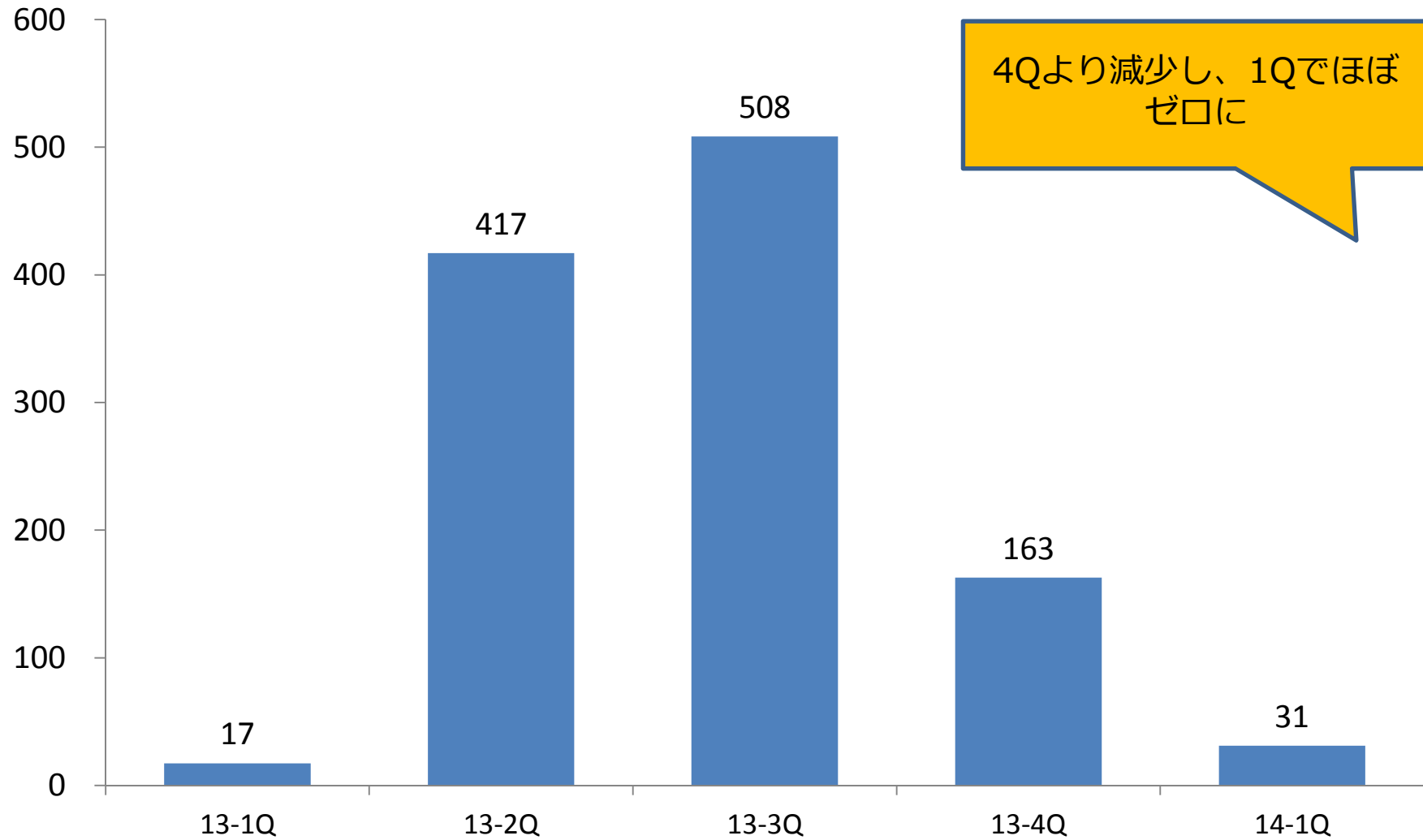


■ 開発中案件の開発終了による固定費の圧縮



(参考) 長期固定広告費推移

(百万円)



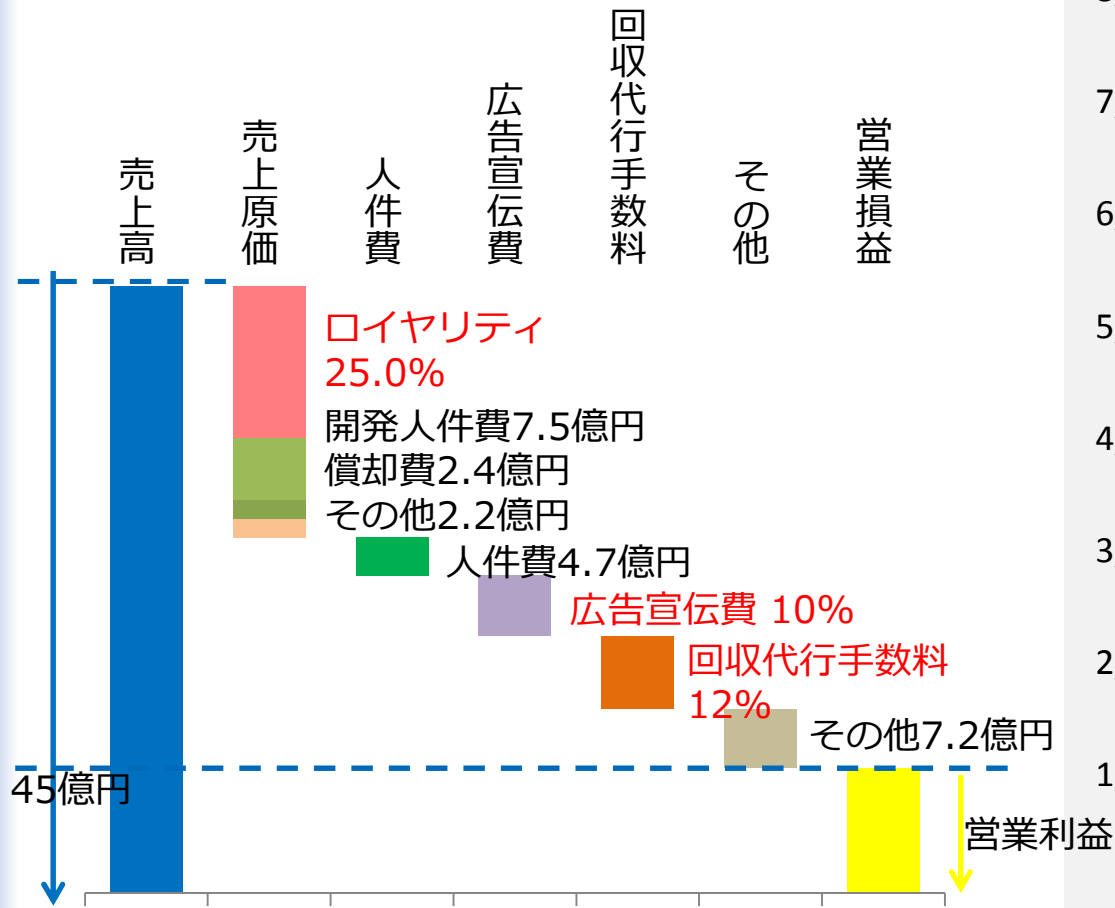


(参考) 来期収益構造見通し

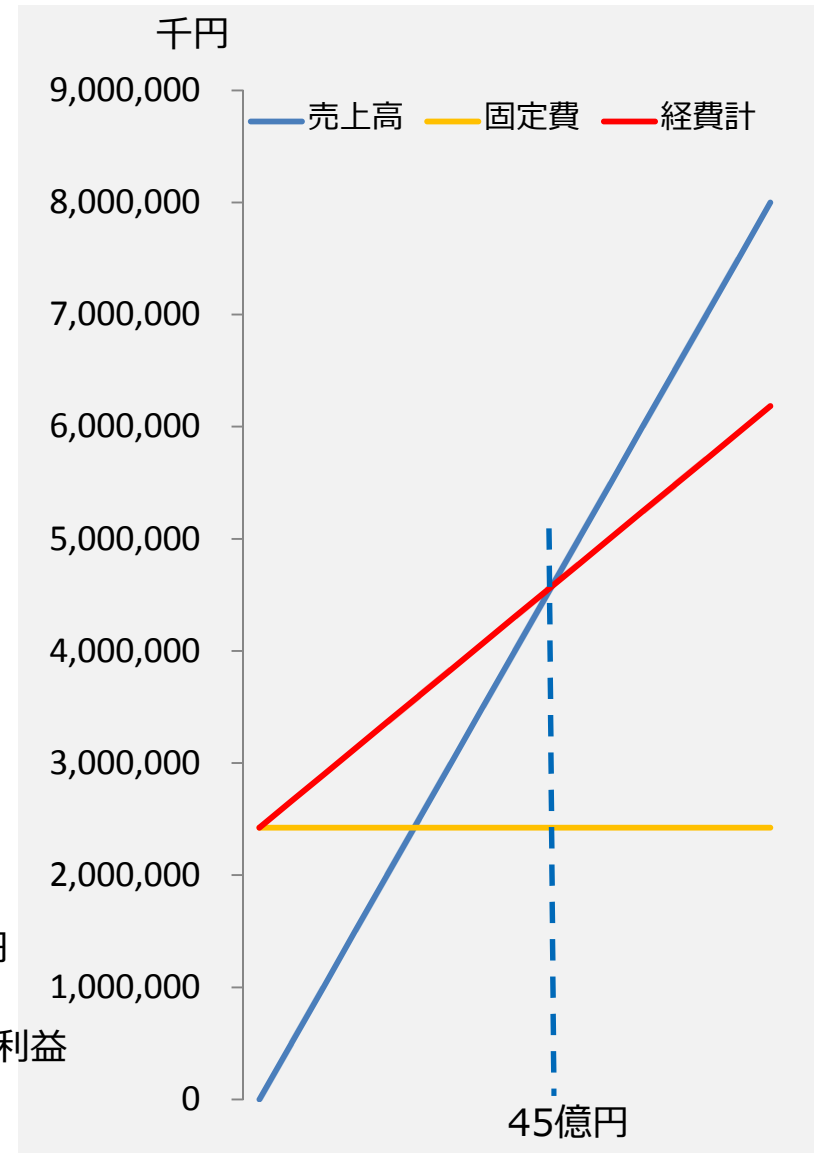
損益分岐点：45億円

売上45億円で利益が出る構造

固定費24億円 ÷ (1 - 変動費率47.0%) = 45億円



(赤字：変動費及びコントロール費用)





2.2013年12月期 第3四半期決算

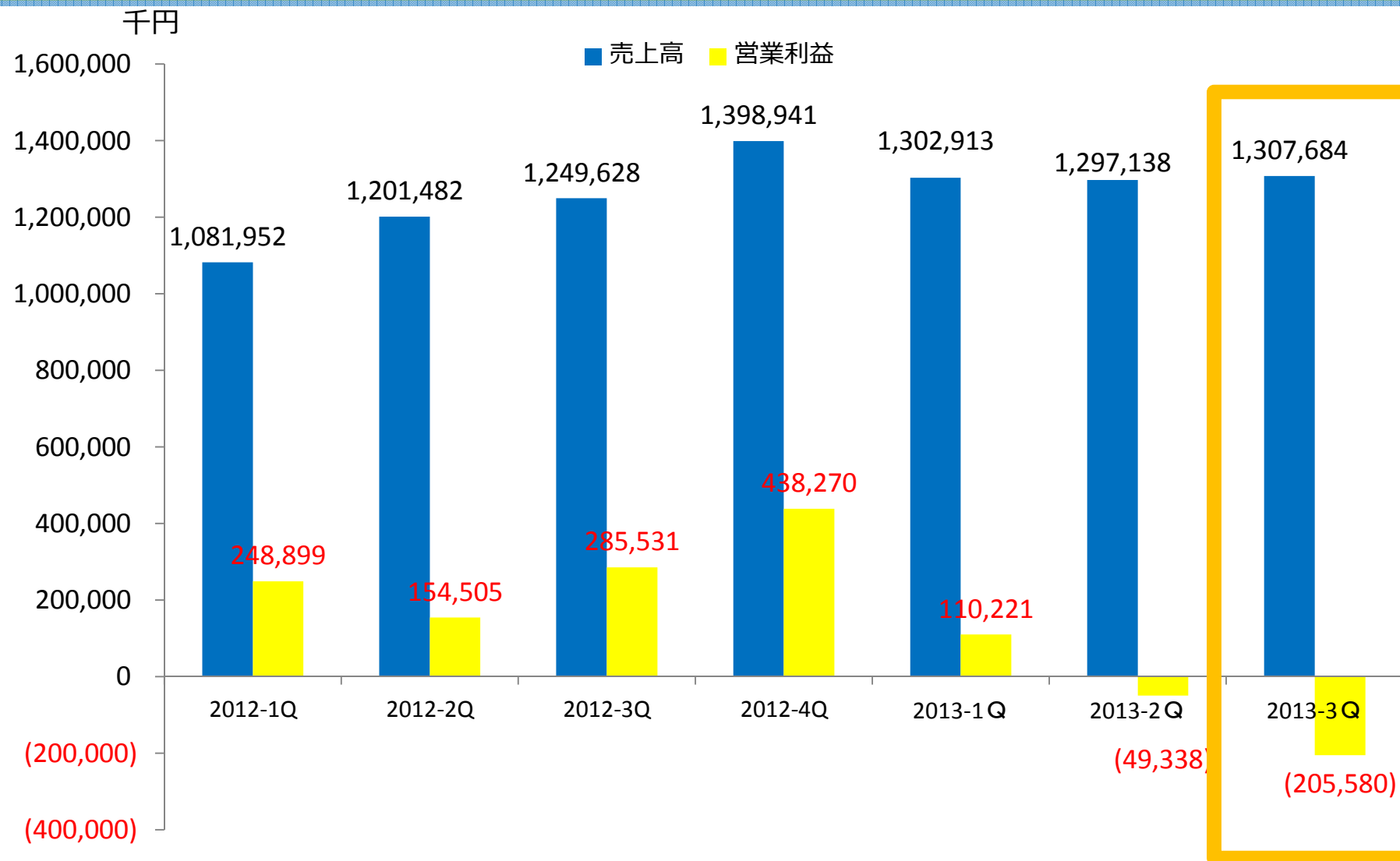


2013年12月期第3四半期決算概要

		1Q	2Q	3Q	3Q累計
売上高	(百万円)	1,302	1,297	1,307	3,907
売上原価	(百万円)	485	525	605	1,617
売上総利益	(百万円)	817	771	702	2,290
販管費	(百万円)	706	820	907	2,435
うち広告費	(百万円)	373	430	556	1,359
営業利益	(百万円)	110	△49	△205	△144
経常利益	(百万円)	110	△57	△164	△110
四半期純利益	(百万円)	45	△43	△137	△135
総資産	(百万円)	3,195	3,656	3,627	3,627
純資産	(百万円)	2,521	2,528	2,450	2,450



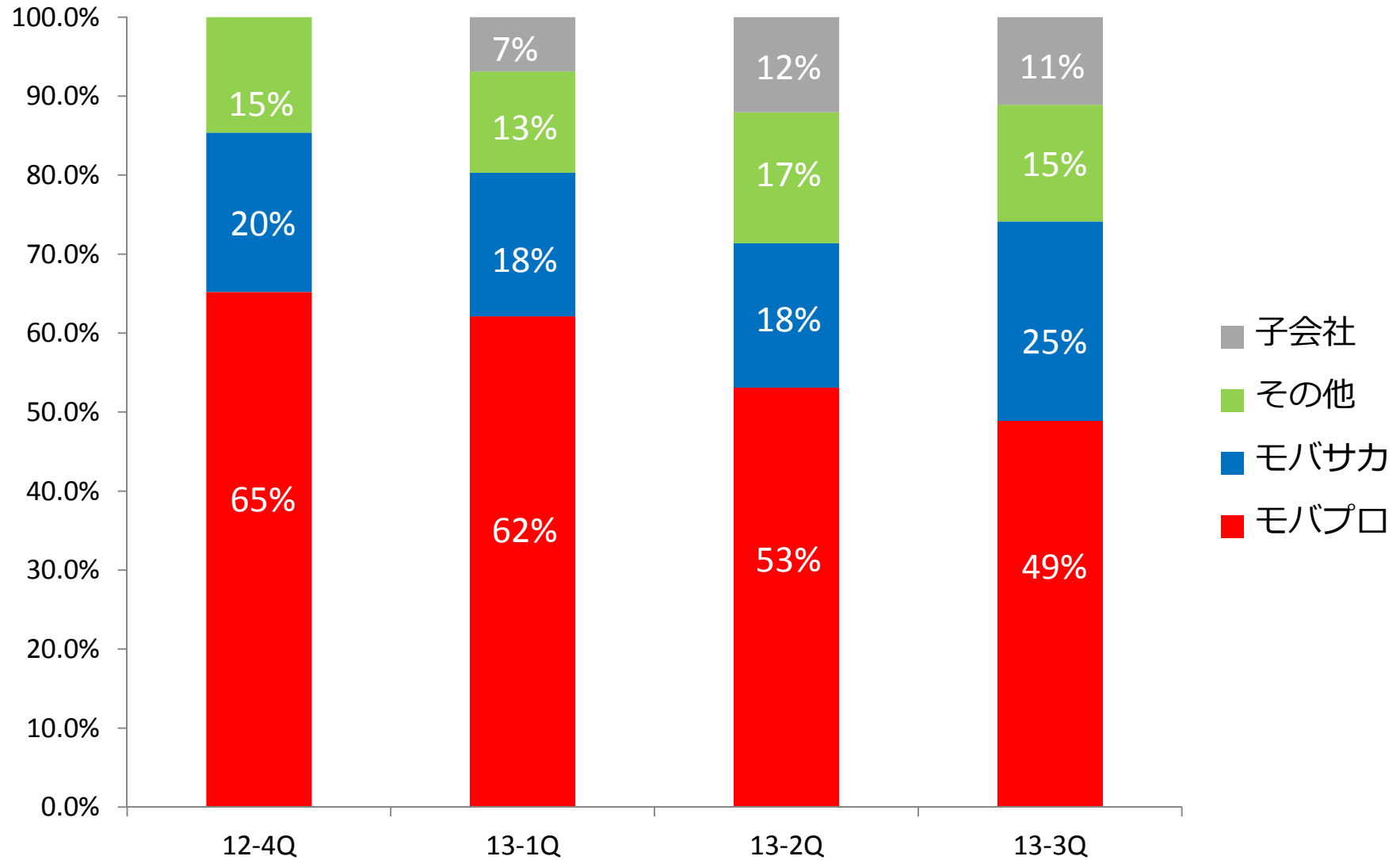
売上高・営業利益推移



(注) 2013-1Q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。



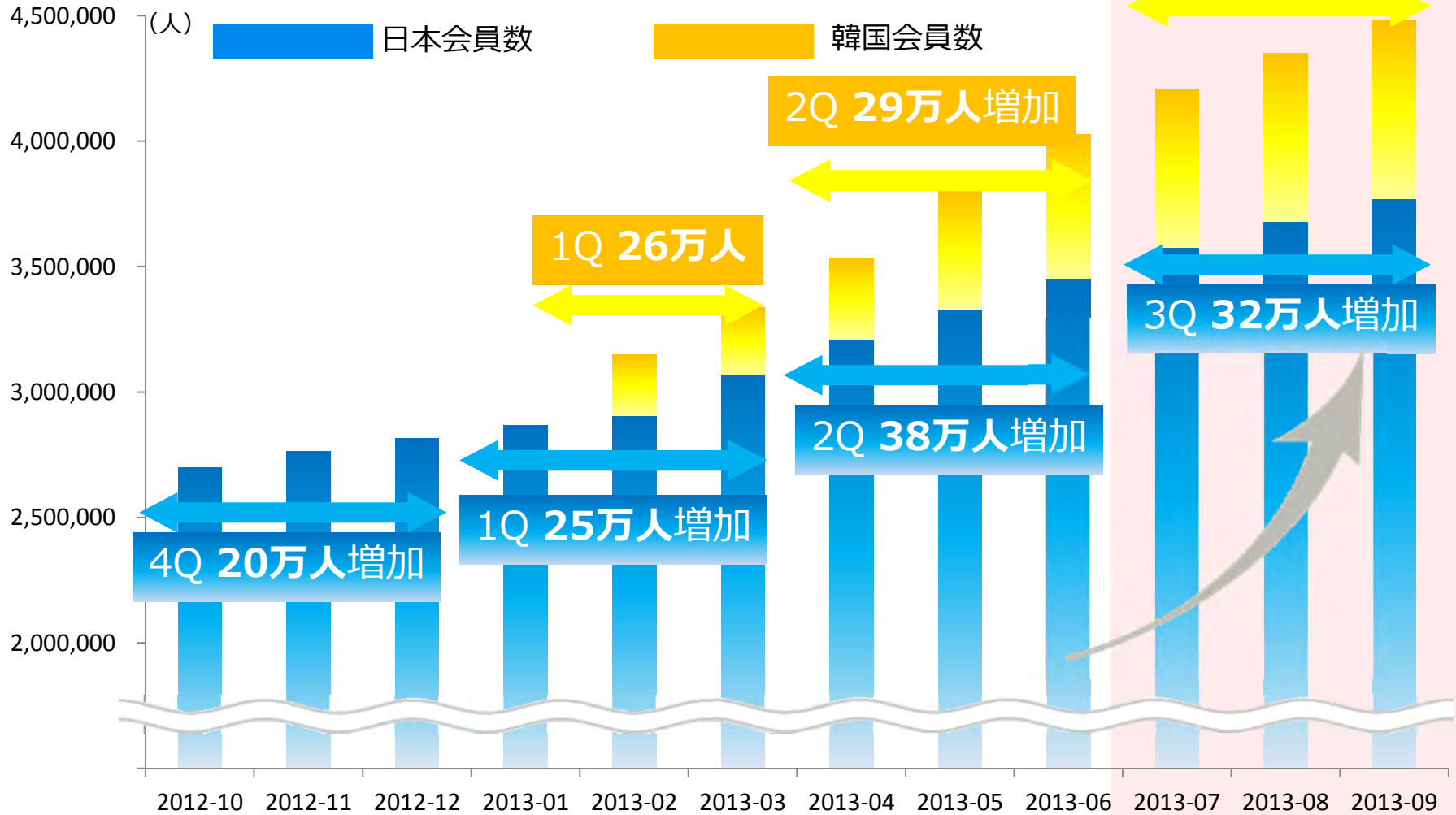
売上高構成比推移 (主要タイトル)





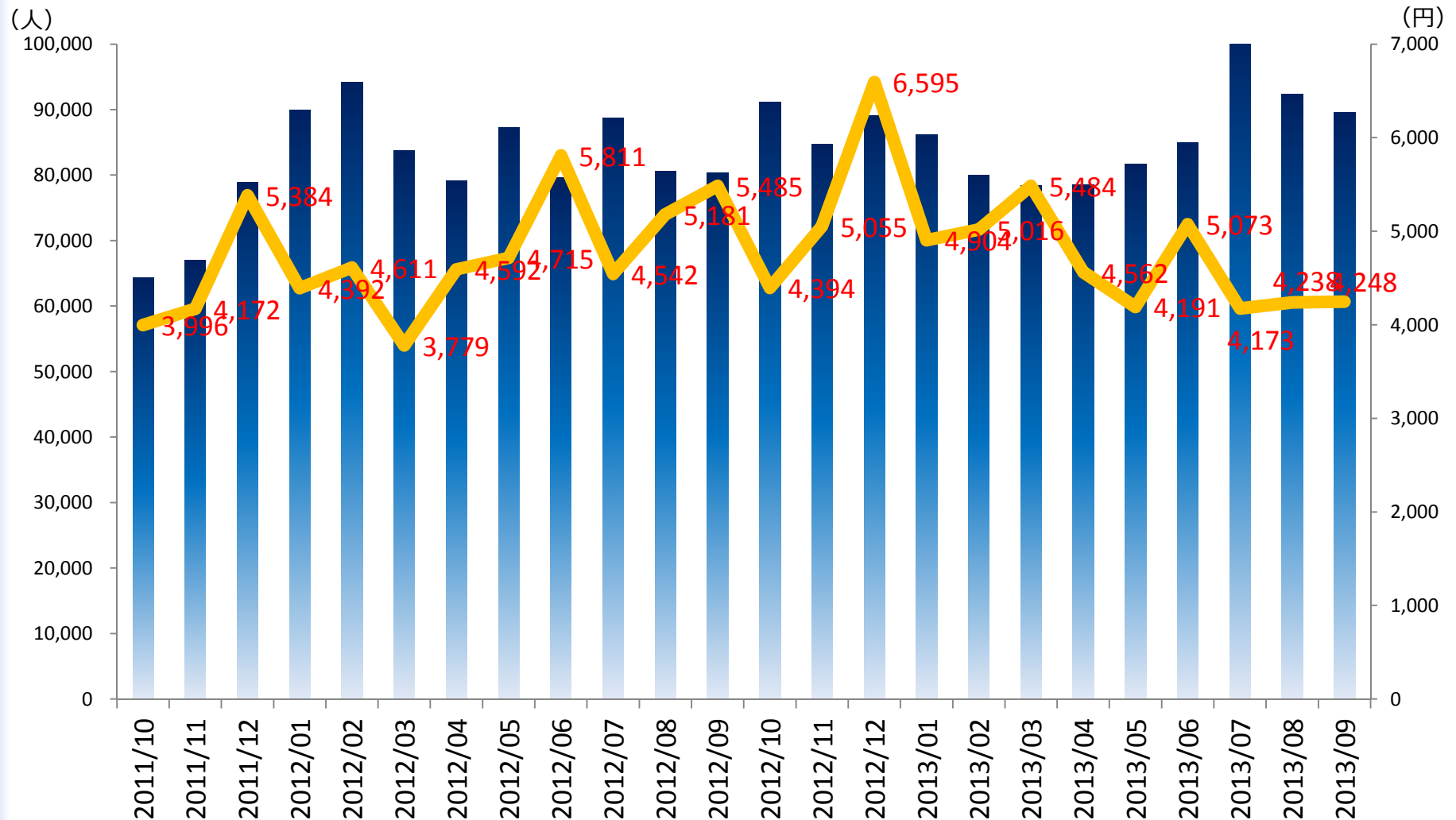
mobcast会員数推移

日韓合計で**450**万人（10月）





ARPPU（課金者1人あたり課金額）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



3.2013年第3四半期 ハイライト



3Qハイライト

会員数

日韓合計で**450万人**突破（10月）
積極的な広告展開により、引き続き新規入会者数増加中
（日本）3Qで32万人増加し、370万人突破
（韓国）70万人突破

自社ゲーム

新規追加無し

パートナー ゲーム

新規2タイトル追加

海外

ブースターメディア社（オランダ）との業務提携により、欧州25ヶ国で「モバサカ」配信へ



3Q投下CM及びリアルイベント

<CM&インフォマーシャル>

Viva Spo! 11回 66コマ 計22分
ビバスポ



11回 33コマ 計11分



9回 27コマ 計9分



<リアルイベント>

	モバプロ	モバサカ	モバダビ
7月	6回	2回	2回
8月	10回	3回	1回
9月	3回	2回	—





パートナーゲーム

パートナーゲーム 2 タイトル追加

Browser Game



刃牙-バキ-

8/28配信開始

クリーク・アンド・リバー社

格闘技

Browser Game



野球しようよ♪
ガールズスタジアム

9/19配信開始

アクロディア

野球

(配信中タイトル) 9タイトル (2Q末) + 2 (新規) - 4 (クローズ) = 7タイトル (3Q末)





ブースターメディア社と業務提携

世界でも有数のモバイルゲームディストリビューターである、ブースターメディア社（オランダ）と業務提携し、「モバサカ」を欧州25ヶ国で順次配信開始予定



boostermedia
the HTML5 games network



Play sports in your hand

mobcast



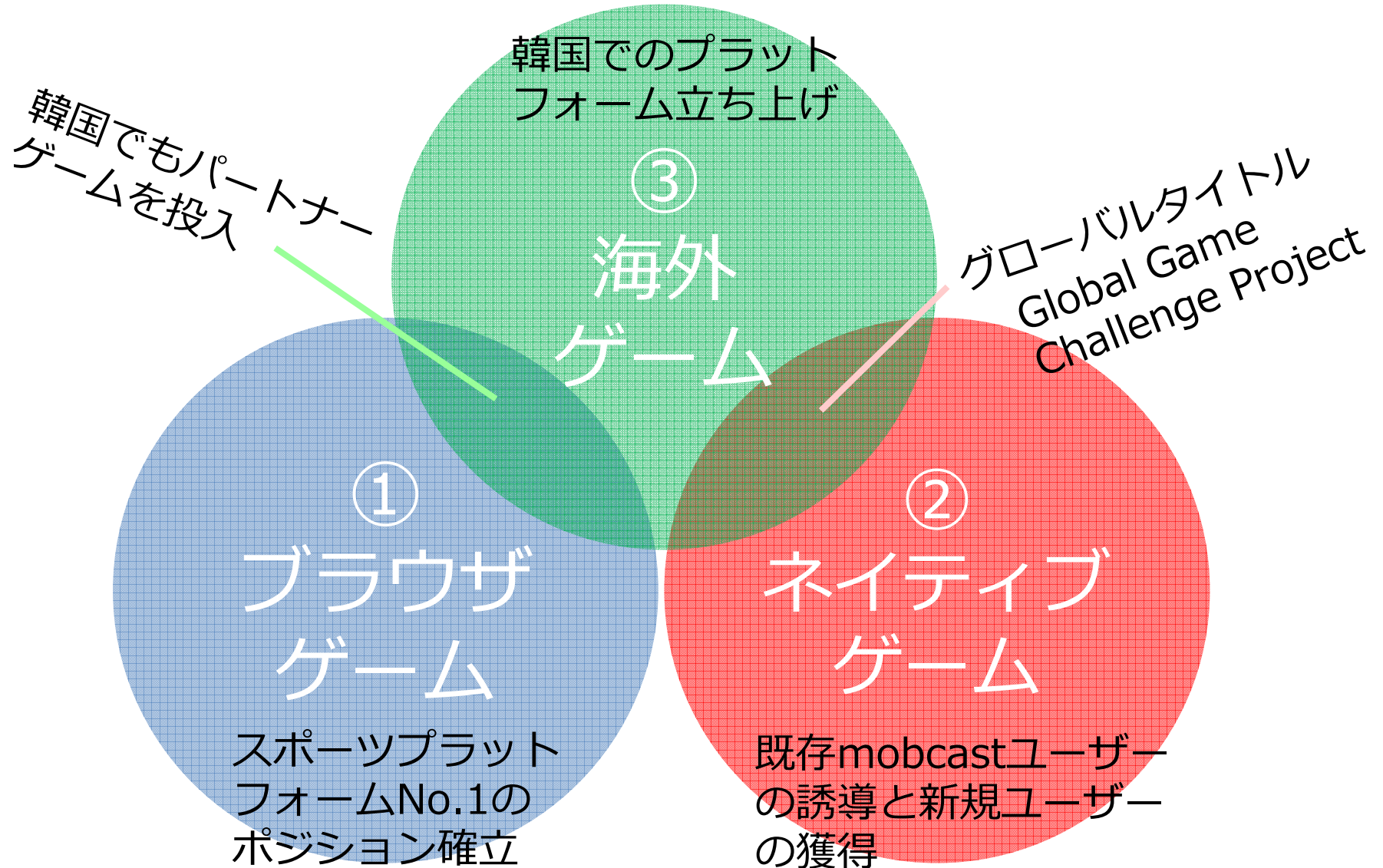
mobsoccer
GLOBAL CUP



4.4Q事業戦略



今期重点事業戦略

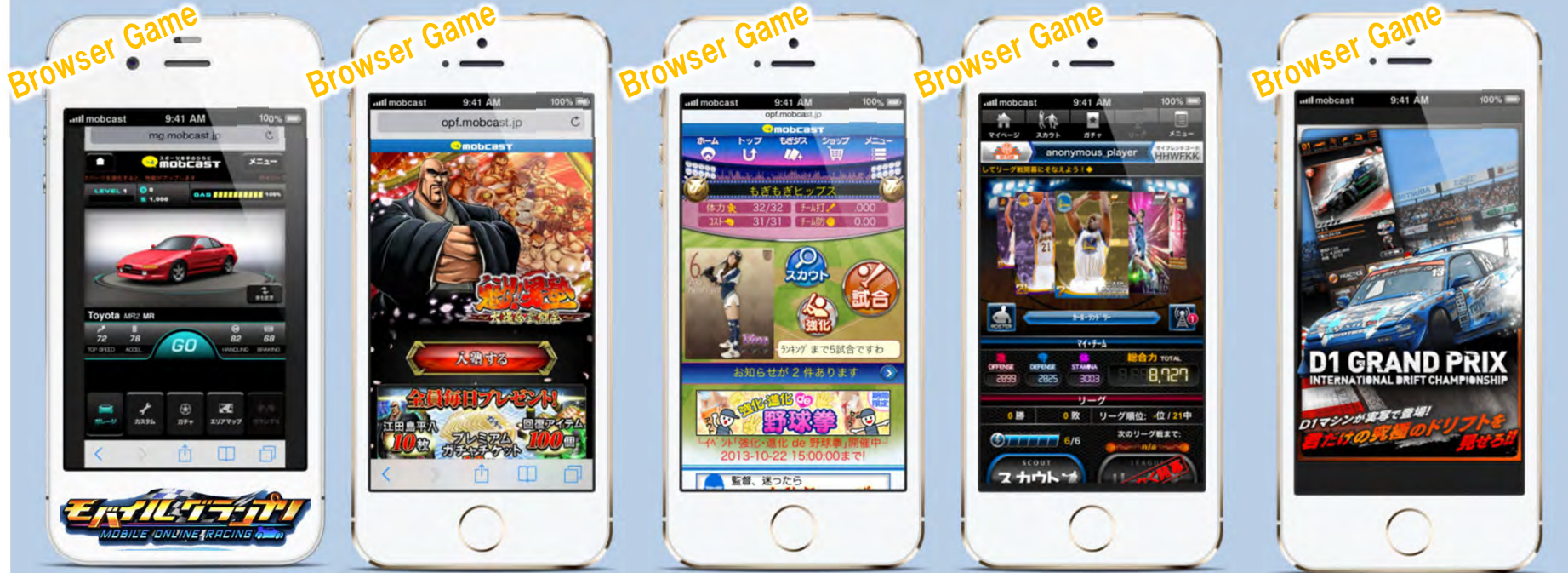




①ブラウザゲーム 10月実績

自社ゲーム **1** タイトル パートナーゲーム **4** タイトル

自社ゲーム | パートナーゲーム



モバイルグランプリ	魁!!男塾 ~大連合武闘会~	もぎたて美女野球! プリティナイン	NBA2Kモバスケ	D1 GRAND PRIX
10/31配信開始	10/8配信開始	10/9配信開始	10/23配信開始	10/29配信開始
モブキャスト	enish	コーエーテクモ ゲームス	2K Sports	MSF
レース	格闘技	野球	バスケ	ドリフト



①ブラウザゲーム 11月～12月

Browser Game



全日本
女子バレーボール
ドリーム
コレクション

11/7配信開始

TBSテレビ

バレー

配信済

その他5タイトル

11、12月合計で

7 タイトル追加予定

Browser Game



モバ釣り

11月配信予定

Gaya

釣り

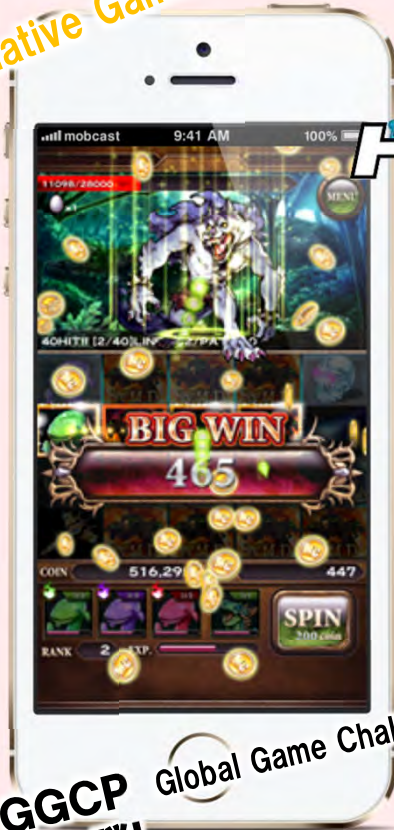
その他、ビッグメーカー
との共同開発案件進捗中
(**超大型IP**)



②ネイティブゲーム (国内)

2 タイトル × 2 OS

Native Game

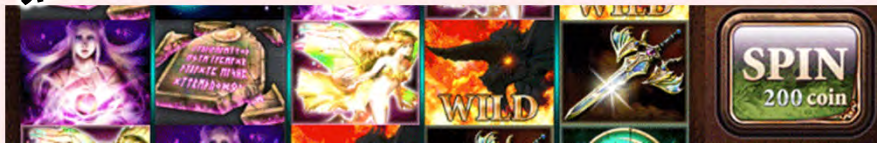


10/15
Android配信開始
12月
iOS配信予定



GGCP Global Game Challenge Project
第一弾!

ファンタジースロットRPG



Native Game



10/18
Android配信開始
11月 iOS配信予定



3Dプロ野球シミュレーション





②ネイティブゲーム (韓国)

年内に **2** タイトル配信予定 (Android)

Native Game



GALAXY WAR 은하대전S

銀河大戦S



シミュレーション

Native Game



ダイス アドベンチャー



トレーディングフィギュアRPG



③海外ゲーム 10月~12月

自社ゲーム **1** タイトル、パートナーゲーム **1** タイトル



野球の達人
(モバプロ韓国版)

10/24配信開始

プロ野球
シミュレーション



初速好調!

韓国Google Playランキング
スポーツゲーム人気の新着 (無料) **1**位
スポーツゲーム人気 (無料) **1**位
ゲーム人気の新着 (無料) **16**位
ゲーム人気 (無料) **29**位



Browser Game



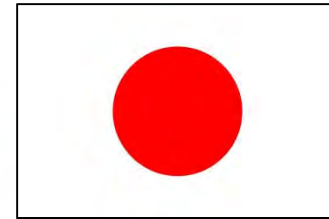
NBA2K
バスケットボール
マスター

11月配信予定

バスケットボール



③海外 11月 モバサカ日韓戦



決戦の時

モバサカグローバルカップ日韓大会
2013年11月、モバサカ初の国際大会を開催
自慢のチームで夢の舞台へ挑戦しよう!!

韓国代表 **日本代表**

11/18~11/30
12/1結果発表





4Q新タイトル一覧

国	カテゴリー	タイトル	時期
日本	ネイティブAndroid	ドラゴン★スピン	10月
	ネイティブAndroid	激闘！ぼくらのプロ野球！	10月
	ネイティブiOS	激闘！ぼくらのプロ野球！	11月
	ネイティブiOS	ドラゴン★スピン	12月
	ブラウザ	モバイルグランプリ	10月
	ブラウザ- Partner	魁!!男塾～大連合武闘会～	10月
	ブラウザ- Partner	もぎたて美女野球！プリティナイン	10月
	ブラウザ- Partner	NBA2Kモバスケ	10月
	ブラウザ- Partner	D1 GRAND PRIX	10月
	ブラウザ- Partner	全日本女子バレーボールドリームコレクション	11月
ブラウザ- Partner	モバ釣り	11月	
ブラウザ- Partner	その他 5 タイトル	～12月	
韓国	ブラウザ	野球の達人（モバプロ韓国版）	10月
	ブラウザ- Partner	NBA2Kバスケットボールマスター	11月
	ネイティブAndroid	ダイスアドベンチャー	～12月
	ネイティブAndroid	銀河大戦S	～12月



<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ありません。各種要因の変化等により、実際とは異なる可能性があります。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ありません。



参考資料



会社概要

2013年9月30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
代表取締役社長	藪 考樹 (やぶ こうき)
資本金	686,925千円
グループ従業員数	社員164名 アルバイト6名
子会社等	株式会社モブキャストグローバル、 mobcast Korea inc.
2012年6月26日	東京証券取引所マザーズ上場 [3664]



ミッション

エンターテイン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

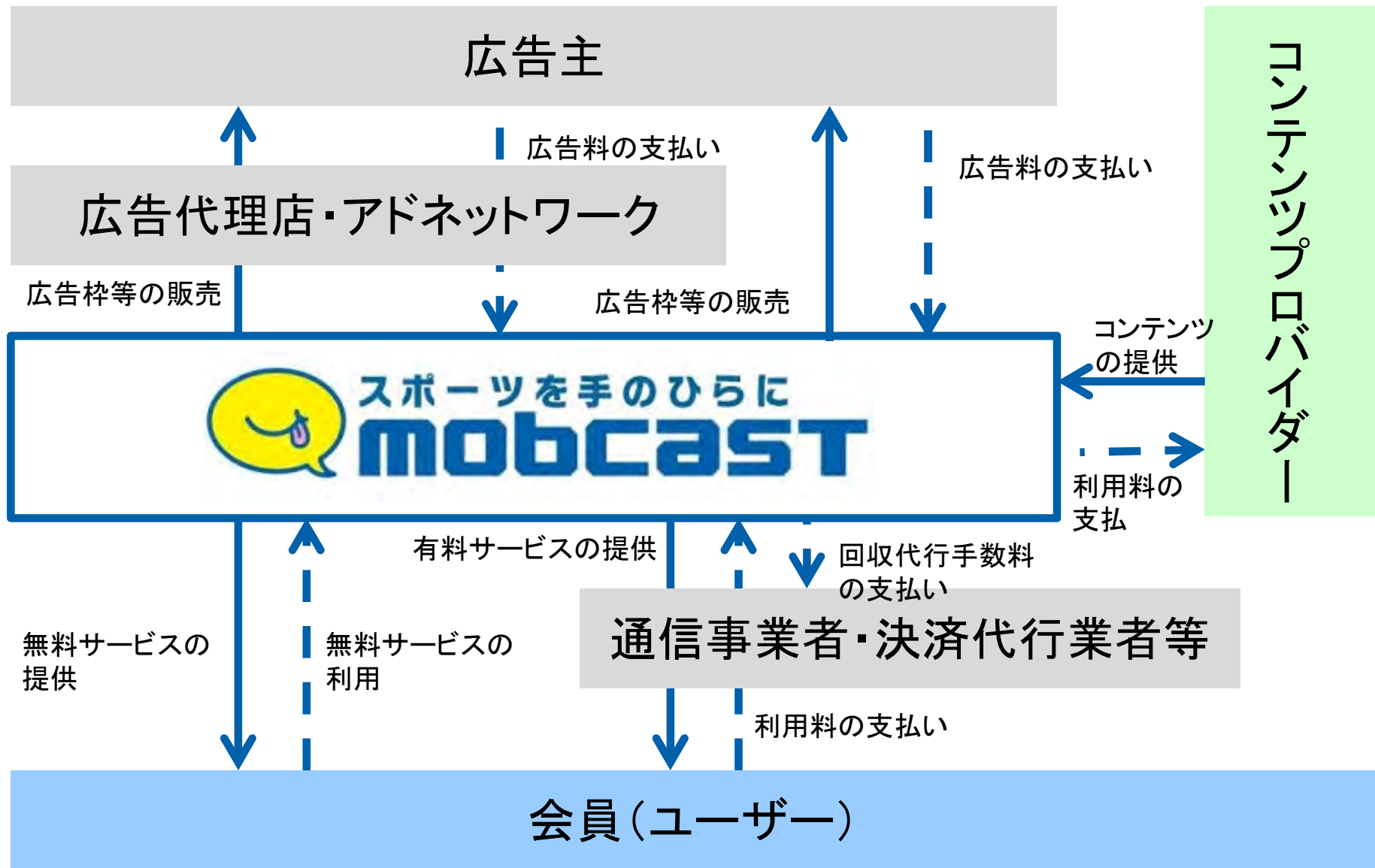
- 1 毎日がちょっぴり楽しくなるコンテンツを提供します。
- 2 誰でも楽しめるサービスを提供します。
- 3 健全なサービスを提供します。

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！

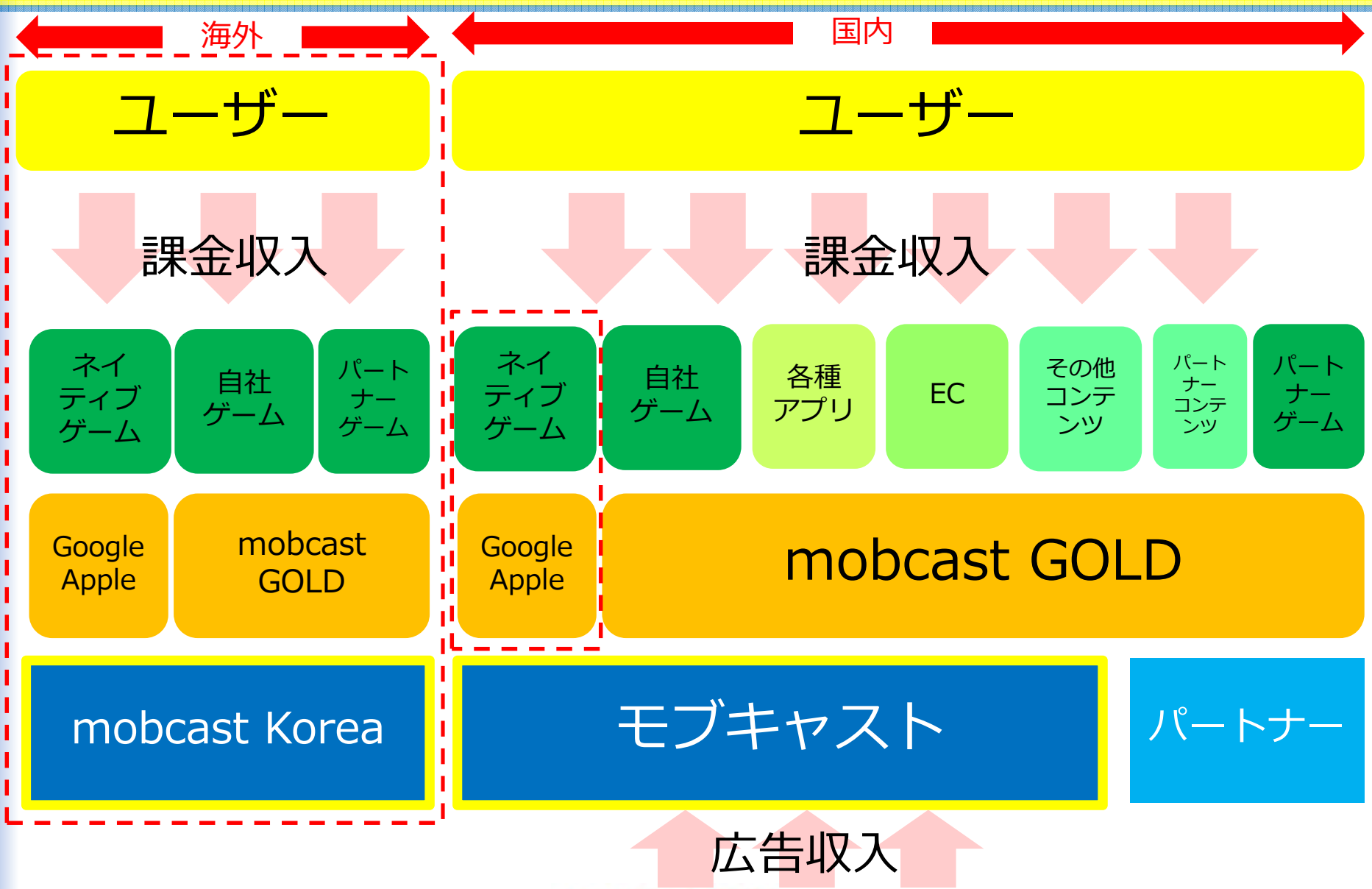


事業系統図





収益構造





スポーツに特化したモバイルメディア

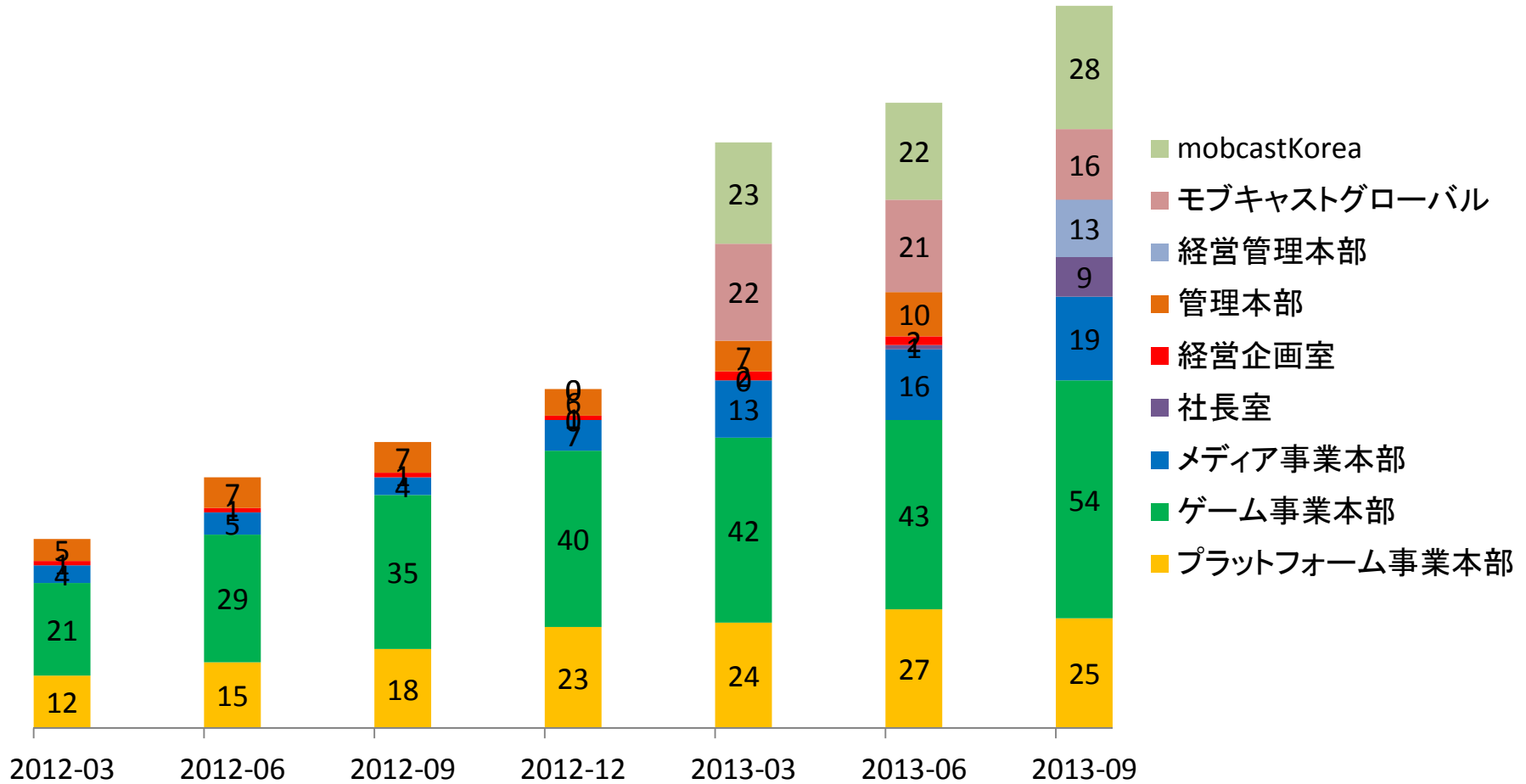
- 1 スポーツファンにフォーカスした
広告・マーケティング活動
- 2 日々新たな話題があり、
コミュニティが活性化
- 3 スポーツファン層（男性）からの
圧倒的な支持
- 4 全世界でルールが共通であり、
海外展開が容易



従業員数推移

(人)

2013年9月末グループ従業員数 164名
(業務委託・アルバイト46名を除く)

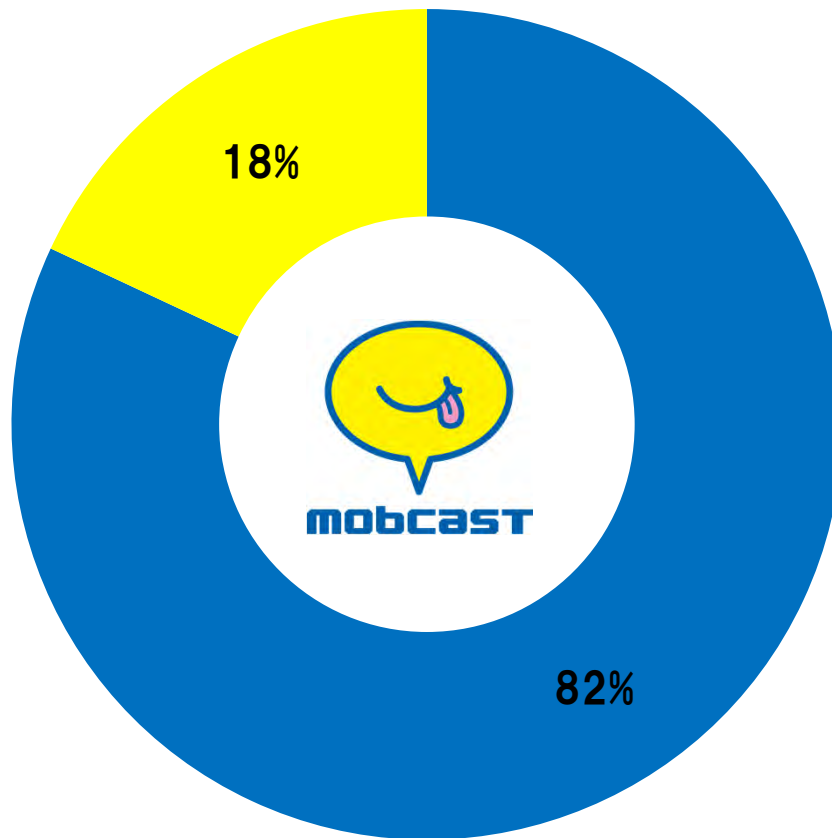




mobcast会員属性（男女別）

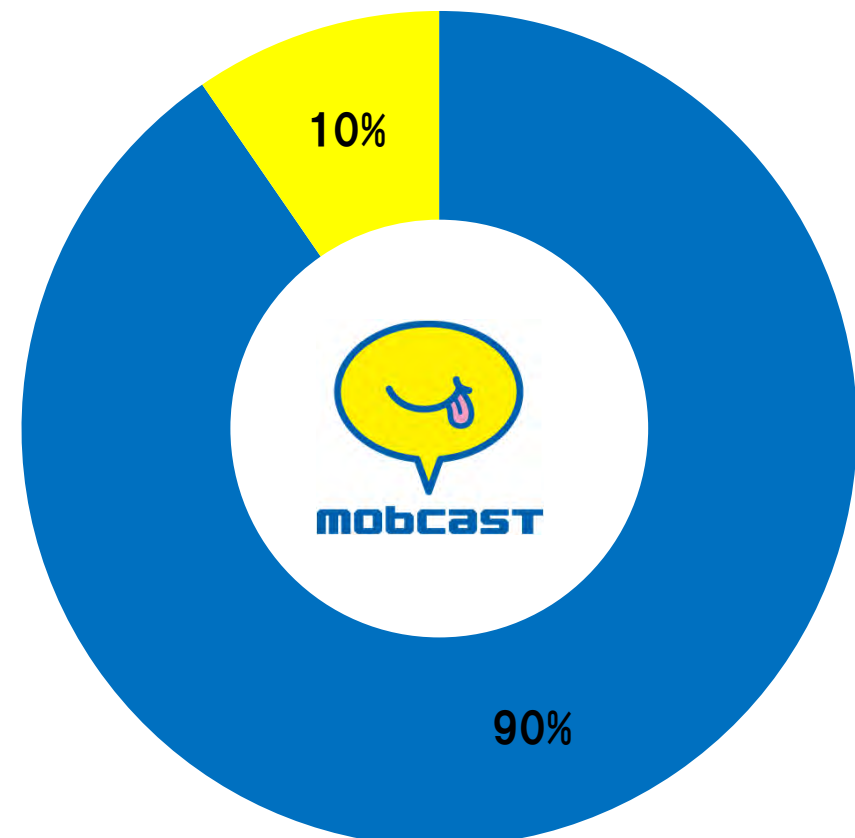
2013年9月末現在

全会員



■ 男性 ■ 女性

課金会員



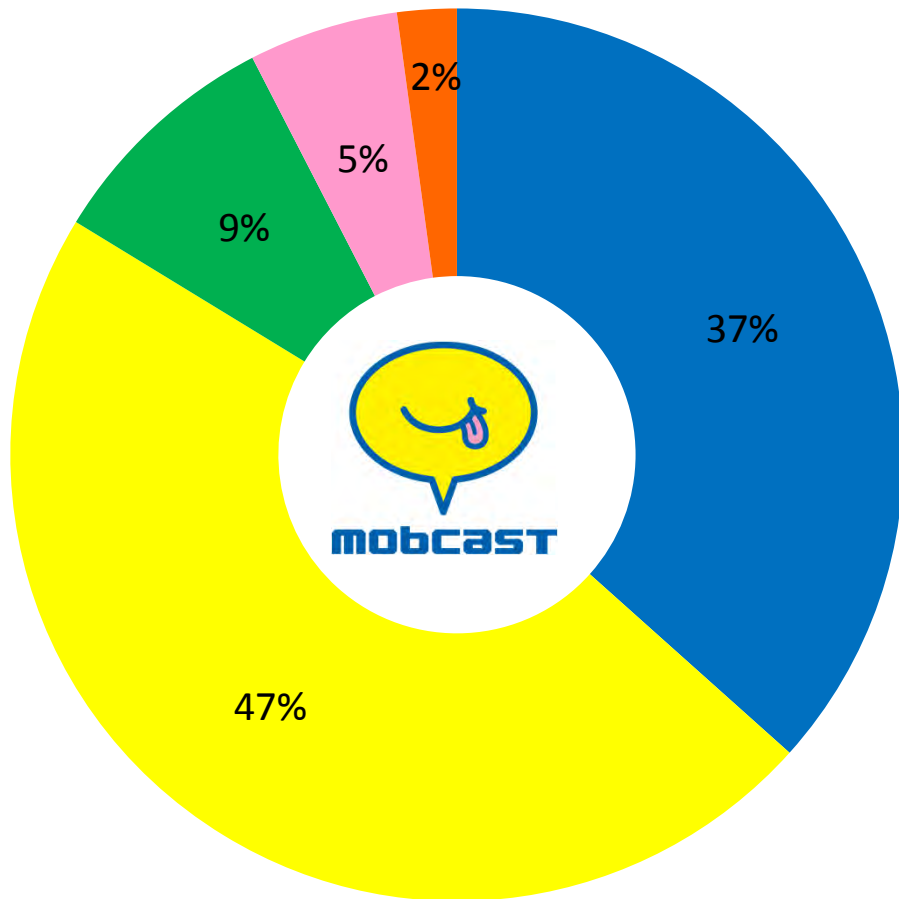
■ 男性 ■ 女性



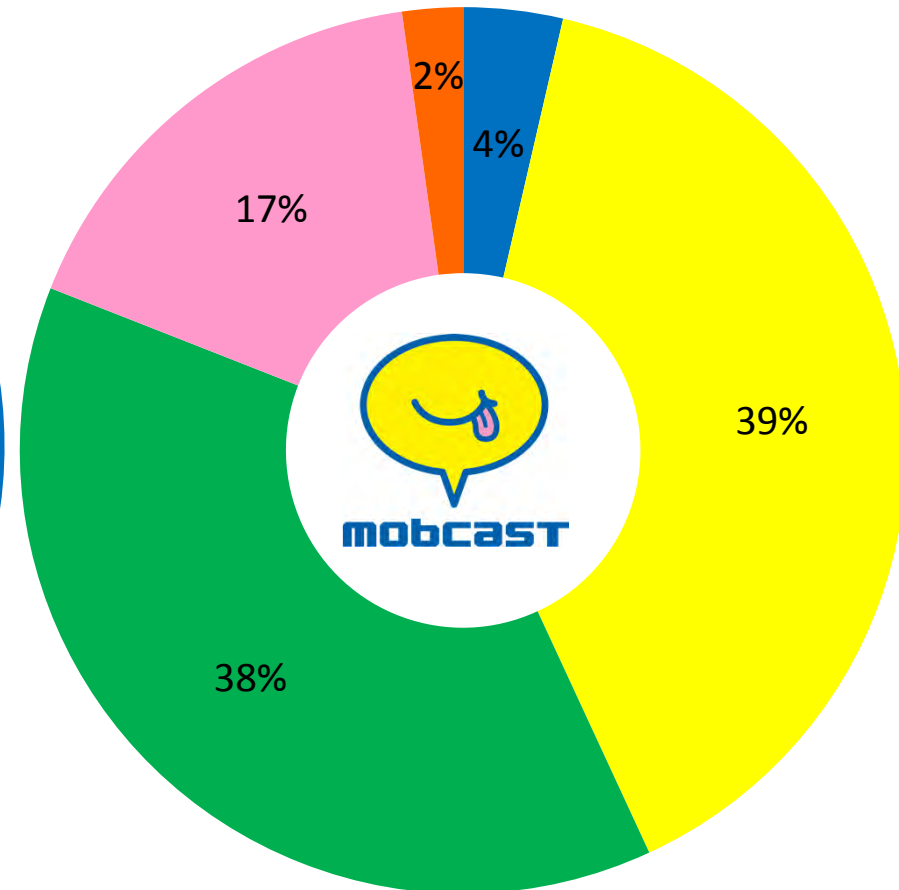
mobcast会員属性（年齢別）

2013年9月末現在

全会員



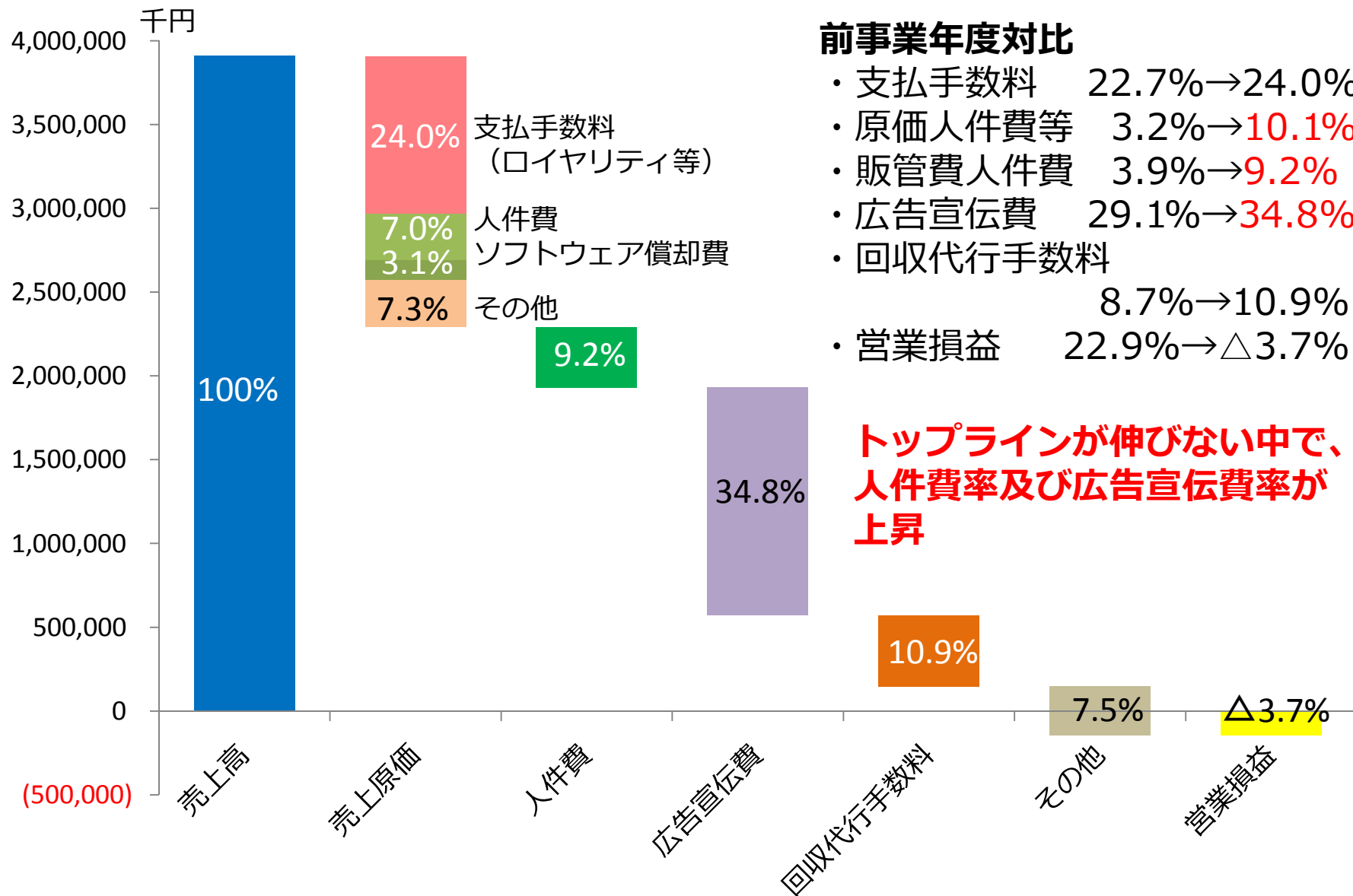
課金割合



■ 10代 ■ 20代 ■ 30代 ■ 40代 ■ 50歳以上



コスト構造 (3Q累計)



前事業年度対比

- ・ 支払手数料 22.7%→24.0%
- ・ 原価人件費等 3.2%→10.1%
- ・ 販管費人件費 3.9%→9.2%
- ・ 広告宣伝費 29.1%→34.8%
- ・ 回収代行手数料 8.7%→10.9%
- ・ 営業損益 22.9%→△3.7%

**トップラインが伸びない中で、
人件費率及び広告宣伝費率が
上昇**



株式情報

株式の状況

発行済
株式数 *2

13,725,808株

大株主
の状況 *1

藪 考樹	40.39%
日本マスタートラスト	4.60%
信託銀行	
(株)ビットアイル	3.30%
清田卓生	2.93%
ハクバ写真産業(株)	2.93%
ザバンクオブニュー	2.82%
ヨークメロンリミテッド	
頼定誠	2.49%
海老根智仁	2.43%
SBI証券	1.74%
佐藤崇	1.58%

株価関連指標

株価

1,173円 *2

時価総額

16,282,187千円 *2

総資産

3,627,312千円 *3

純資産

2,450,547千円 *3

PBR

6.64倍 *4

PER

一倍 *5

- *1 平成25年6月30日時点
- *2 平成25年11月7日時点
- *3 平成25年9月30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



株価推移



(注) 2013年6月1日付にて1 : 2の株式分割を行っており、上記株価は分割考慮後のものであります。



用語集

用語集

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。

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)

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。(毎日のプレイヤー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

用語集

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ムに提供するゲーム

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。

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)

課金者の一人あたり平均支払額(月間)。Average Revenue Per Payed Userの略。なお、会員数の一人あたり平均支払額(月間)をARPU(Average Revenue Per User)と呼ぶ。

用語集

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)

著作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