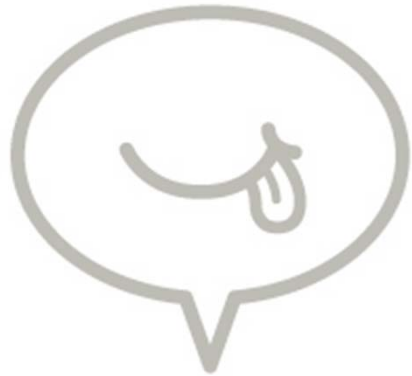




# 第10期（2013年12月期） 決算説明資料

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

1	2013年12月期通期決算	• • • •	3
2	2013年12月期第4四半期決算	• • • •	7
3	2014年12月期事業戦略	• • • •	17
	(参考資料)	• • • •	31
	(用語集)	• • • •	41



# 1. 2013年12月期通期決算

## 2013年12月期通期連結業績

11月7日に発表した修正予想より売上・利益共に改善して着地しました。

		2013年通期	11/7修正 業績予想	差異	2012年通期
売上高	(千円)	5,179,104	5,000,000	179,104	4,932,004
営業利益	(千円)	△445,391	△680,000	234,609	1,127,205
経常利益	(千円)	△404,045	△640,000	235,955	1,117,455
当期純利益	(千円)	△657,116	△750,000	92,884	648,114
総資産	(千円)	3,526,415	—	—	1,329,052
純資産	(千円)	1,974,389	—	—	716,121
1株当たり 当期純利益	(円)	△48.34	△54.64	6.30	52.98

会員数	日韓合計で <b>490万人</b> 突破 (日本) 400万人突破 (韓国) 90万人突破						
プラットフォーム事業	共同開発ゲームの配信を開始 パートナーゲームを18本配信						
自社開発ゲーム	<table border="0"><tr><td>ブラウザゲーム</td><td>ネイティブアプリ</td></tr><tr><td>(日本) 2タイトル</td><td>(日本) 2タイトル</td></tr><tr><td>(韓国) 2タイトル</td><td>(韓国) 3タイトル</td></tr></table>	ブラウザゲーム	ネイティブアプリ	(日本) 2タイトル	(日本) 2タイトル	(韓国) 2タイトル	(韓国) 3タイトル
ブラウザゲーム	ネイティブアプリ						
(日本) 2タイトル	(日本) 2タイトル						
(韓国) 2タイトル	(韓国) 3タイトル						
海外	mobcast Koreaを子会社化 韓国でサービス開始 欧州・南米25ヶ国以上に配信するパブリッシャー Booster Media社との業務提携						

### 新規ゲーム 投入の遅延

計画に則った進行管理ができず、新規開発ゲームの投入が遅れた。

### 今期

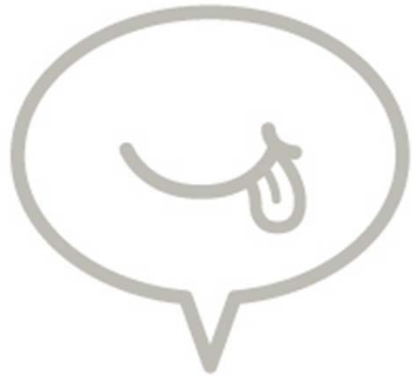
1月から組織体制の変更を行い、経営企画室を設置。コストと進捗の管理を徹底しております。

### 広告費の増加

長期固定の広告展開を行ったため、状況変化に応じて柔軟に広告をコントロールできなかった。

### 今期

継続的に効果があるもの以外の長期固定広告を止め、適切な広告投下金額の算出をより直近まで見極めながら広告費をさらに厳しくコントロールしております。



## 2. 2013年12月期第4四半期決算

売上高はほぼ横ばいで、安定して推移しました。

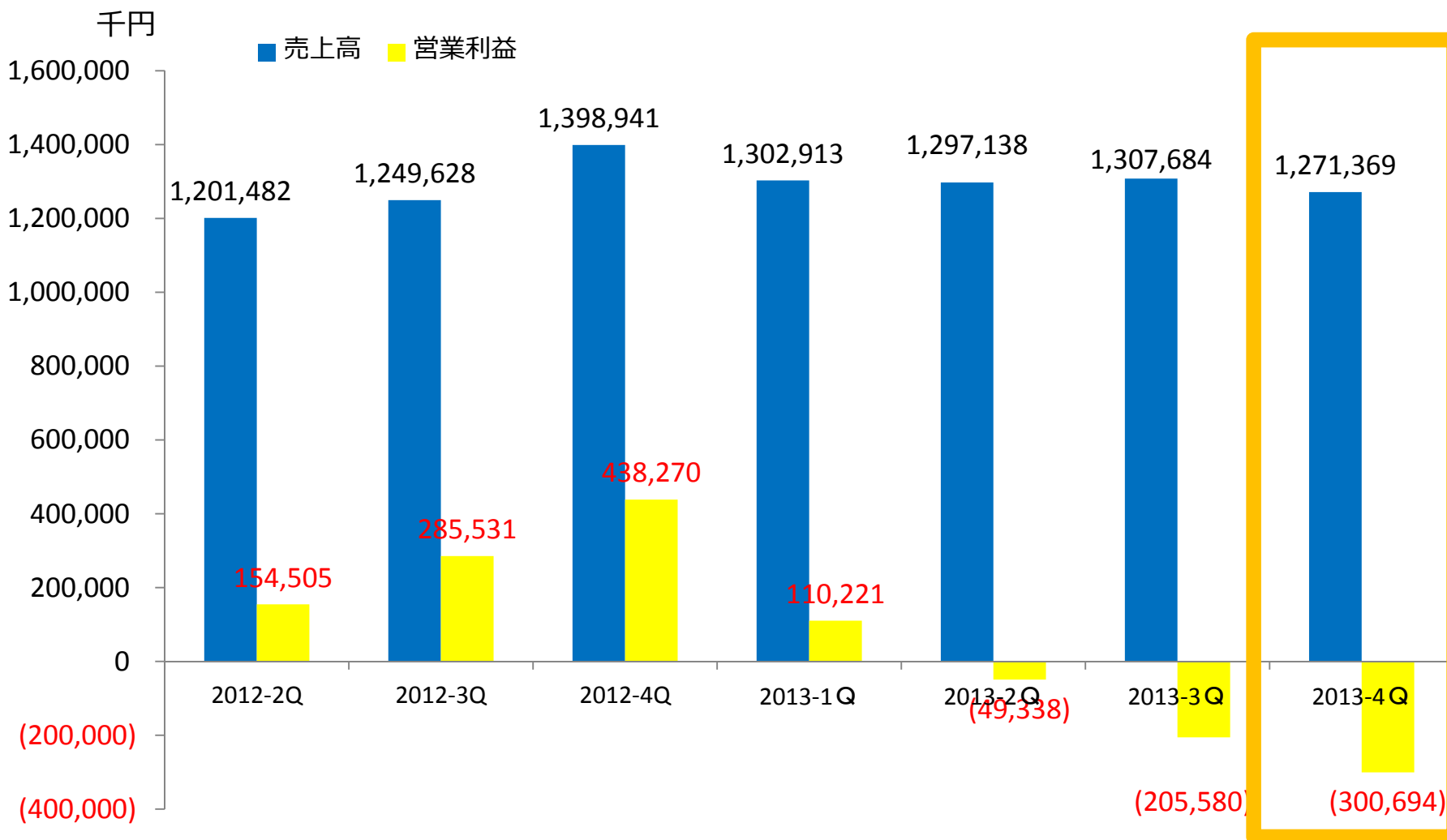
予定よりも経費コントロールが進み、利益は業績予想に比べて**改善**しました。

2013年12月期		Q 1	Q 2	Q 3	Q 4
売上高	(千円)	1,302,910	1,297,141	1,307,684	1,271,369
営業利益	(千円)	110,166	△49,283	△205,580	△300,694
経常利益	(千円)	110,438	△57,035	△164,259	△293,189
四半期純利益	(千円)	45,929	△43,842	△137,705	△521,498

※期末に減損損失等341百万円を計上しております



この四半期までは、**長期固定広告の影響**で営業損失となりました。



※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す

第4四半期に合計**19**タイトルをリリースしました。

国	カテゴリー	タイトル	時期
国内	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
	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	シンデレラナイン	11月
	ブラウザ-共同開発	チェインイレブン ワールドクランサッカー	12月
	ブラウザ-Partner	仮想野球	12月
	ブラウザ-Partner	野球伝	12月
韓国	ブラウザ	野球の達人（モバプロ韓国版）	10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
	ネイティブiOS	銀河大戦S	12月
	ネイティブT-Store	銀河大戦S	12月

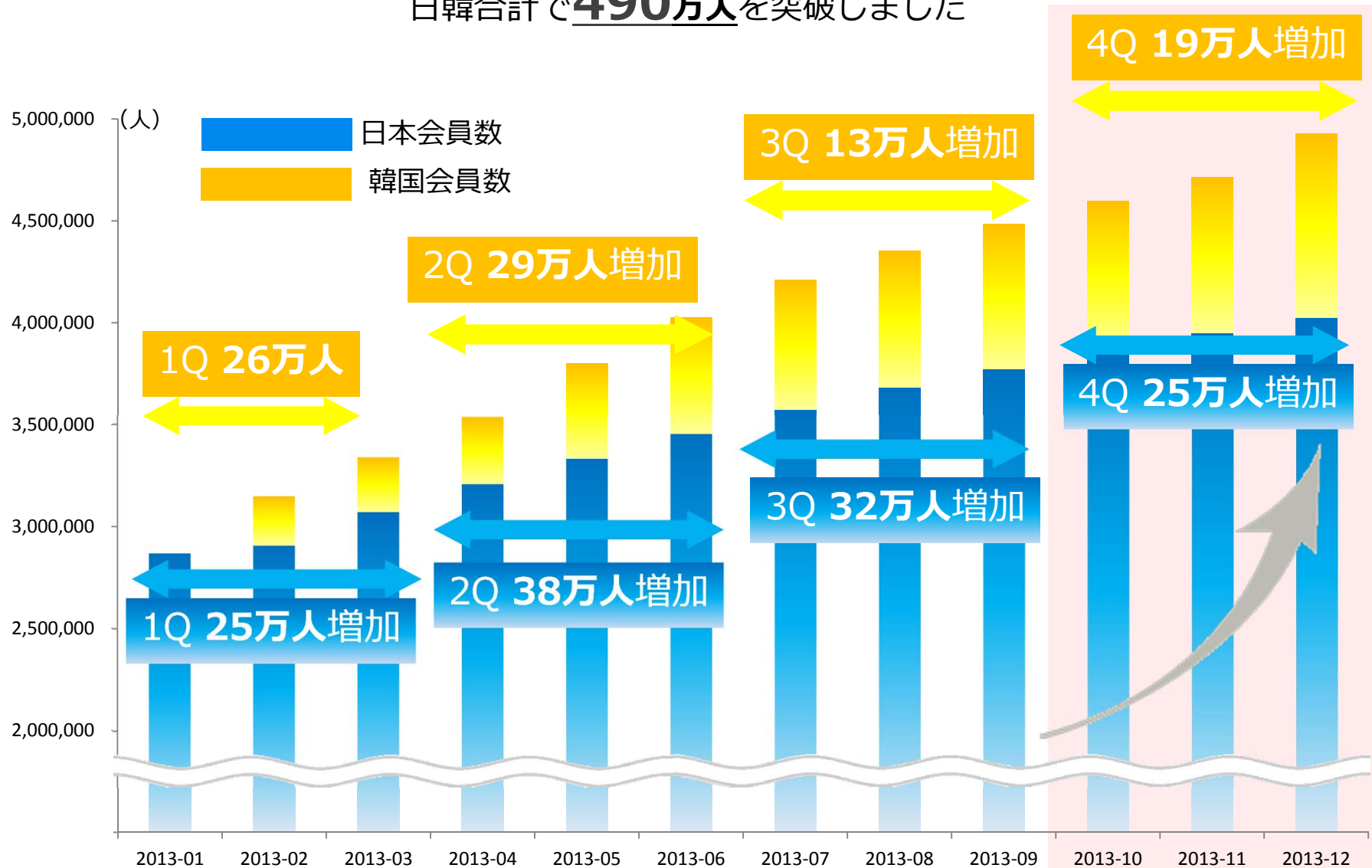
日本	ブラウザ	ネイティブ
予定	7	2
実績	11	1.5

韓国	ブラウザ	ネイティブ
予定	2	2
実績	1	2

<b>positive</b>	<p>パートナーゲームが続々とリリースされました</p> <p>パートナーとの共同開発「チェイン イレブン ワールドクランサッカー」を配信、順調です</p>
<b>neutral</b>	<p>ぼくプロはAndroid、iOSともにリリースし、プロ野球開幕に向けてK P Iの改善を行っています</p> <p>韓国のネイティブは3タイトルともパブリッシャー経由で配信できました</p>
<b>negative</b>	<p>ドラゴン★スピンは大幅改善を検討しています</p> <p>モバイルグランプリはMAGE*による開発不調、バランス調整しています</p> <p>韓国のNBAバスケットボールマスターは立ち上がりが遅れています</p>

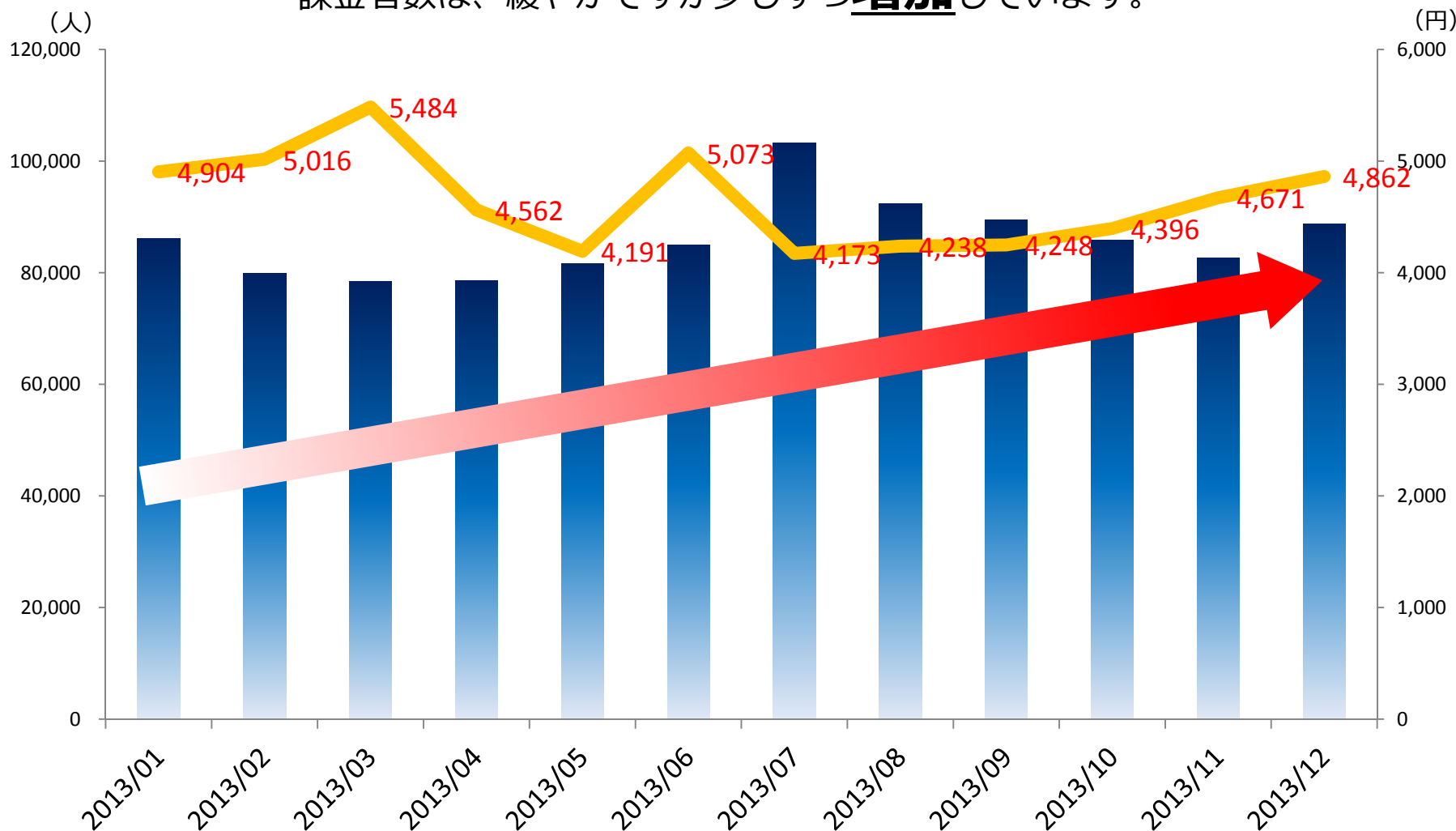
\* 「MAGE」はWizcorp社の開発したゲームエンジンで、当社が使用権を購入しています。

日韓合計で**490万人**を突破しました



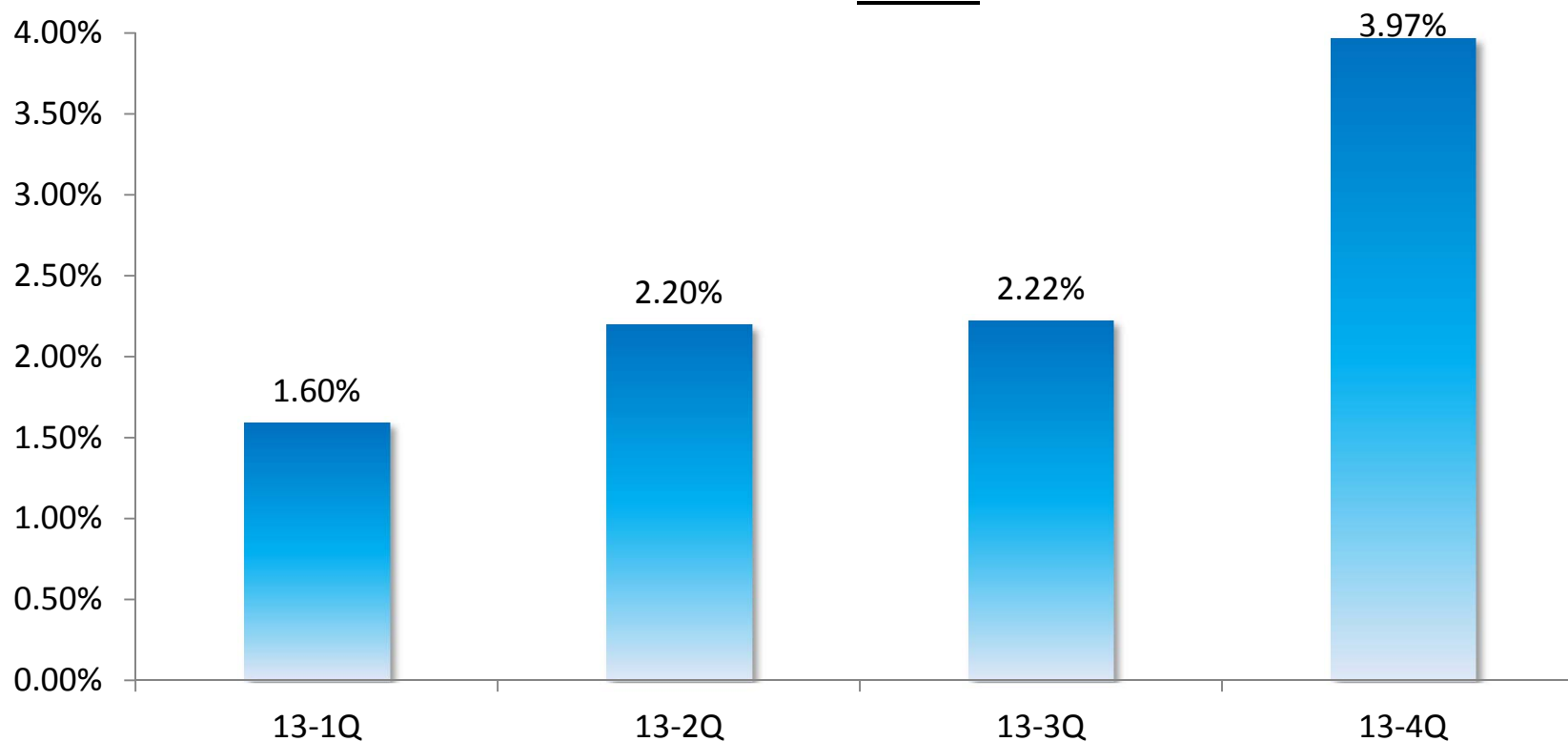
# ARPPU（課金者 1 人あたり課金額）と課金者数推移

課金者数は、緩やかですが少しずつ**増加**しています。



※国内のmobcast プラットフォーム（自社開発、共同開発、パートナーゲーム）のみの数値です

パートナーゲームは、順調に**増加**しています。



タイトル数	13-1Q	13-2Q	13-3Q	13-4Q
パートナーゲーム	6	9	8	18

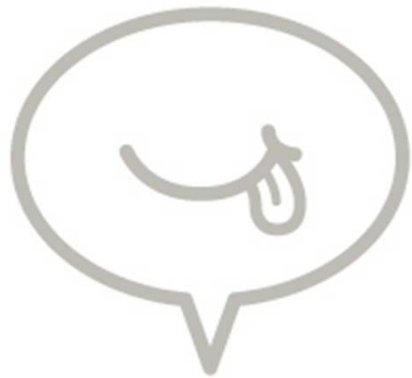
前期の下方修正を真摯に受け止め、**堅め**の計画で出しています。

	平成26年12月期 業績予想	平成25年12月期 (ご参考)	増減
売上高	5,300	5,197	+ 103
営業利益	100	△445	+ 545
経常利益	100	△404	+ 504
当期純利益	100	△657	+ 757

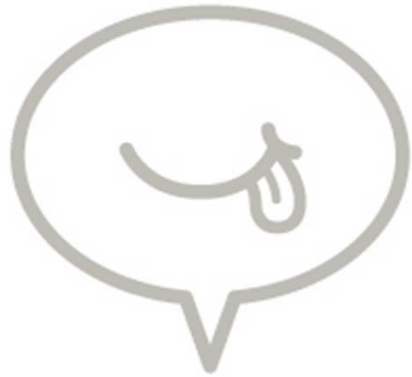
1月の業績は、順調に推移しています。

＜売上＞	
自社ゲーム	前月と同水準で推移しています。
パートナーゲーム	前月より増加しています。
ネイティブアプリ	今後に期待です。
＜費用＞	
固定費	新規開発に係る業務委託費など順調に削減が進んでいます。
広告宣伝費	長期固定広告が大幅に減少し、コントロールできています。
＜利益＞	順調です。





## 3. 2014年事業戦略



## 3-1. 今期計画

昨年のトライを確実に成果にしていきます。

## オープン化

オープン化により配信タイトル数が急増。非スポーツの戦略性の高いゲームも好調。

→収益化までのスピードを活かし、更に拡大を狙う。引き続き面白いゲームを集め、良質な顧客を集客します。

## 海外展開

①韓国でプラットフォームを展開 ②日韓戦開催。③Booster Mediaと提携

→①韓国でもサッカーゲームをさらに追加し、韓国サッカーNo.1モバイルプラットフォームへ。

②サッカー世界大会に合わせmobcast GLOBAL CUPを開催。

③今春から32か国でBooster Media経由で「League 11（モバサカ海外版）」を配信開始。

## マーケティング

TV番組「viva spo!」とのタイアップ、ゲーム優勝者のTV発表、女性アイドルの活用、TVとの連動ニュース等で、影響力とLTVの関係について検証。ユーザー属性は「負けず嫌いの男性」ということがわかった。

→負けず嫌いの男性ユーザーに心地よいマーケティングとプラットフォームを準備中。

昨年までに仕込んだものを下記の**重点事項**に注ぎ込みます。

## ① サッカーに資源を集中



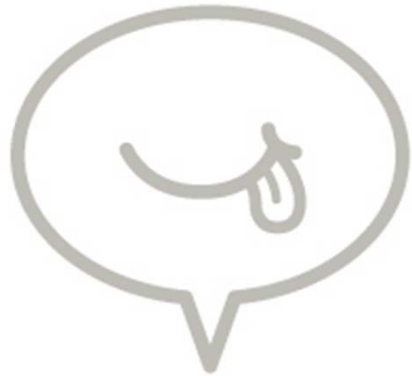
- ・ **上期**は広告宣伝費をサッカーゲームに集中投下し、**6タイトル**を**世界25か国**に展開して、売上の最大化を目指します。
- ・ 社内リソースを**サッカーに集中**させます。



## ② 負けず嫌い男性向けのプラットフォームの構築






- ・ 今後ブラウザゲームとネイティブアプリゲームの両方に対応可能な**クロスプラットフォーム**を構築、勝負資産やライバルグラフ等の新サービスを提供します。下期にはそのプラットフォーム上に**新規ネイティブアプリゲーム**をリリースしていきます。



## 3-2. 重点戦略 1 ～サッカーに資源を集中

サッカーゲーム **6** タイトルを世界 **25** カ国で展開します。

	 日本	 韓国	 世界
1stレベル	<b>モバサカ</b> ブラウザ 会員86万人	<b>모바사카</b> ブラウザ 会員35万人	<b>All Star Eleven</b> ネイティブ 4月投入予定
2ndレベル	<b>チェインイレブン</b> ブラウザ 13年12月投入	<b>チェインイレブン</b> ネイティブ 2Q以降投入予定	<b>チェインイレブン</b> ネイティブ 2Q以降投入予定
	<b>チェインイレブン</b> ネイティブ 2Q以降投入予定		<b>League 11</b> ブラウザ 4月欧州投入予定
3rdレベル	<b>日本代表ヒートズ</b> ブラウザ 6月「日韓戦」開催予定	<b>韓国代表ヒートズ</b> ブラウザ 4月投入予定	
	<b>超ワールドサッカー</b> ブラウザ W杯企画実施予定		

1stレベル : 自社開発ゲーム      ネイティブ : ネイティブアプリゲーム  
 2ndレベル : 共同開発ゲーム      ブラウザ : ブラウザゲーム  
 3rdレベル : パートナーゲーム

モバイルインターネット上のサッカー**世界大会**を開催します。



2014年 世界**25**か国で初対決！

日本

「モバサカ」  
会員86万人

韓国

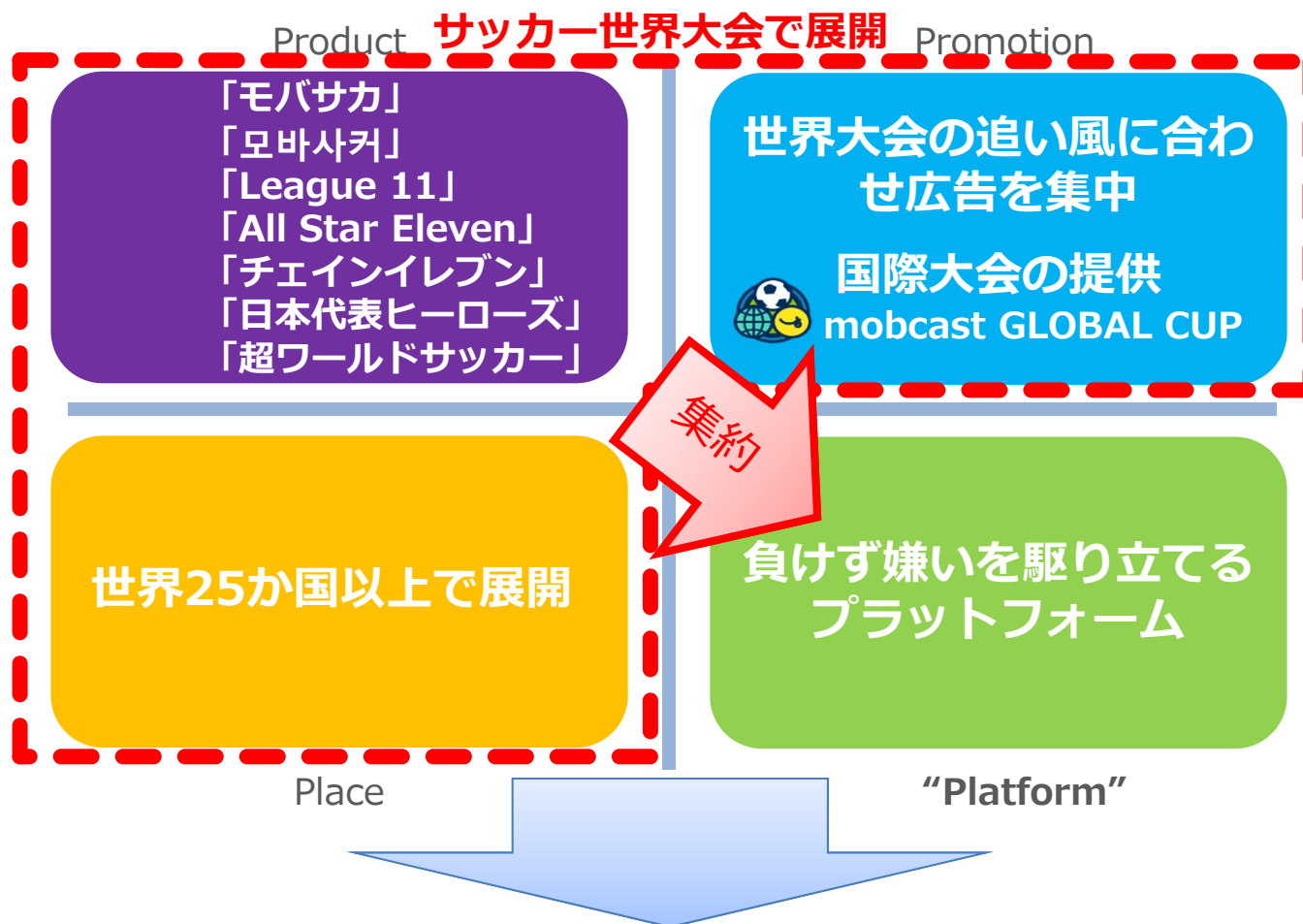
「모바사커」  
(モバサカ)  
会員35万人

世界

League 11」  
(モバサカ/ブラウザ)  
「All Star Eleven」  
(モバサカ/ネイティブ)

上記2タイトル今春配信開始予定

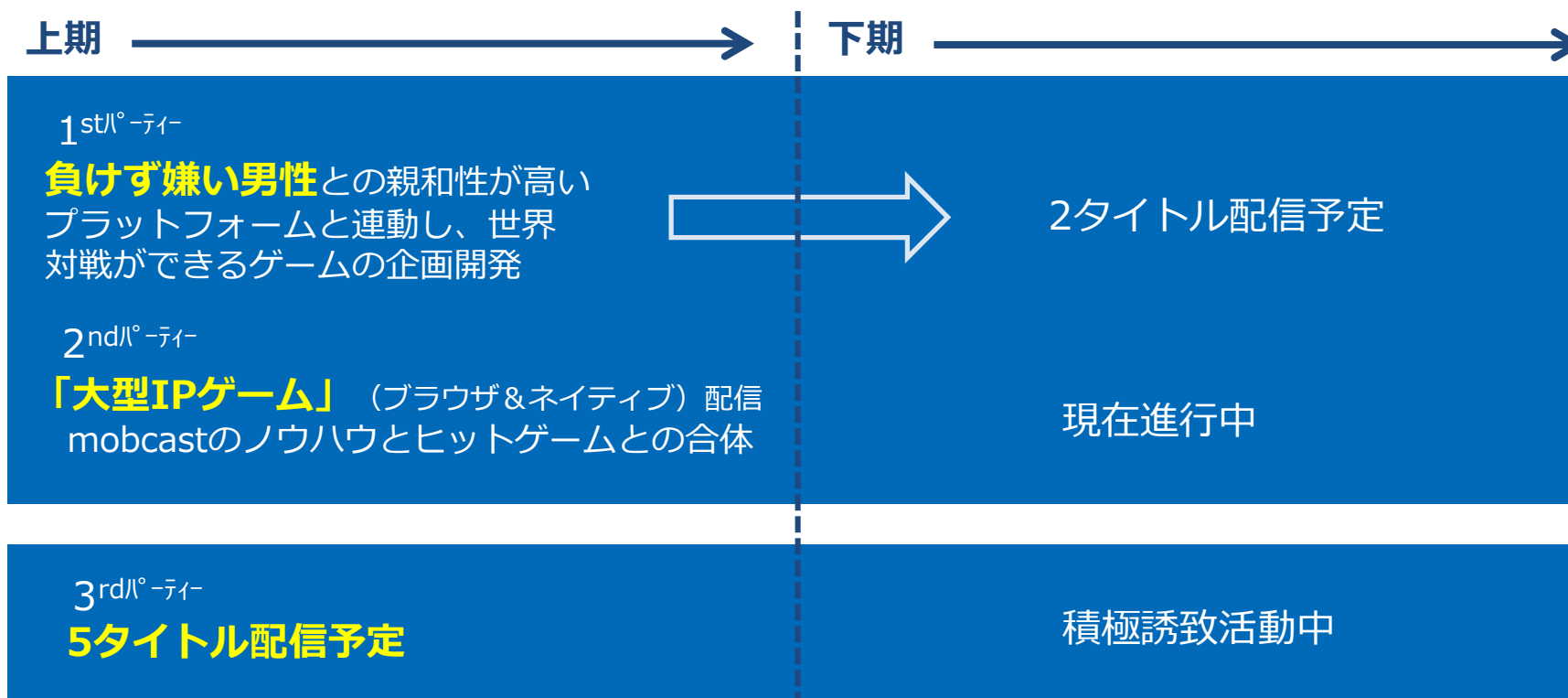
ネイティブ：ネイティブアプリゲーム  
ブラウザ：ブラウザゲーム



**世界中のターゲットを効率よく獲得、滞留させることができるプラットフォームを構築します。**

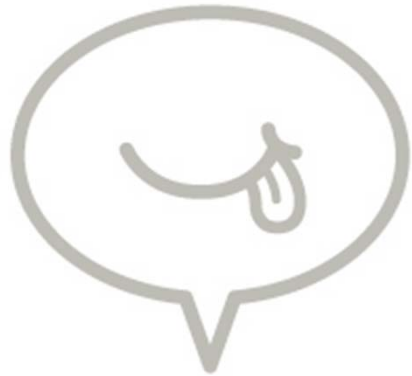


サッカーゲーム以外にもmobcastユーザーとの親和性が高いゲームを投入します。



1stステージ：自社開発ゲーム  
2ndステージ：共同開発ゲーム  
3rdステージ：パートナーゲーム

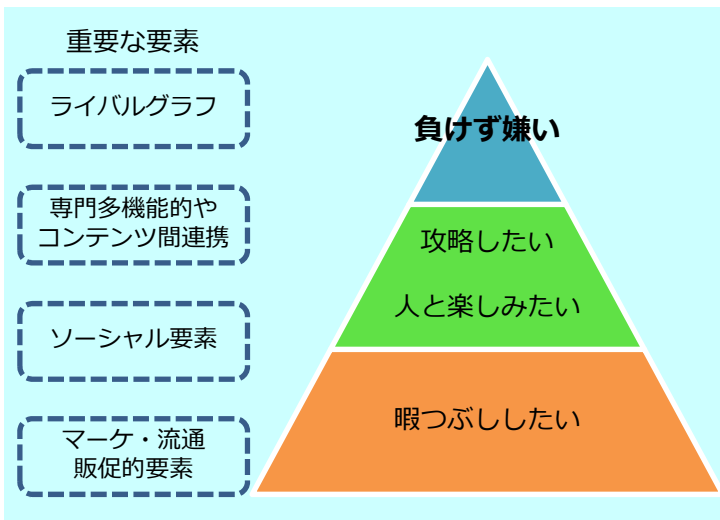
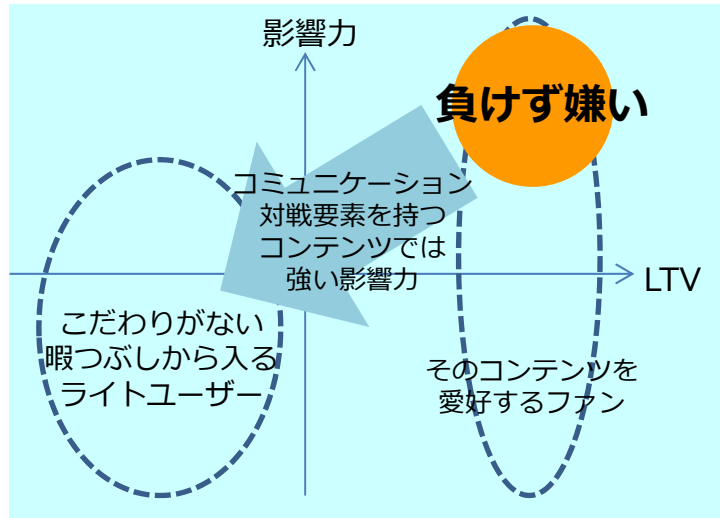
ネイティブ：ネイティブアプリゲーム  
ブラウザ：ブラウザゲーム



## 3-3. 重点戦略2

### ～負けず嫌いのための プラットフォーム

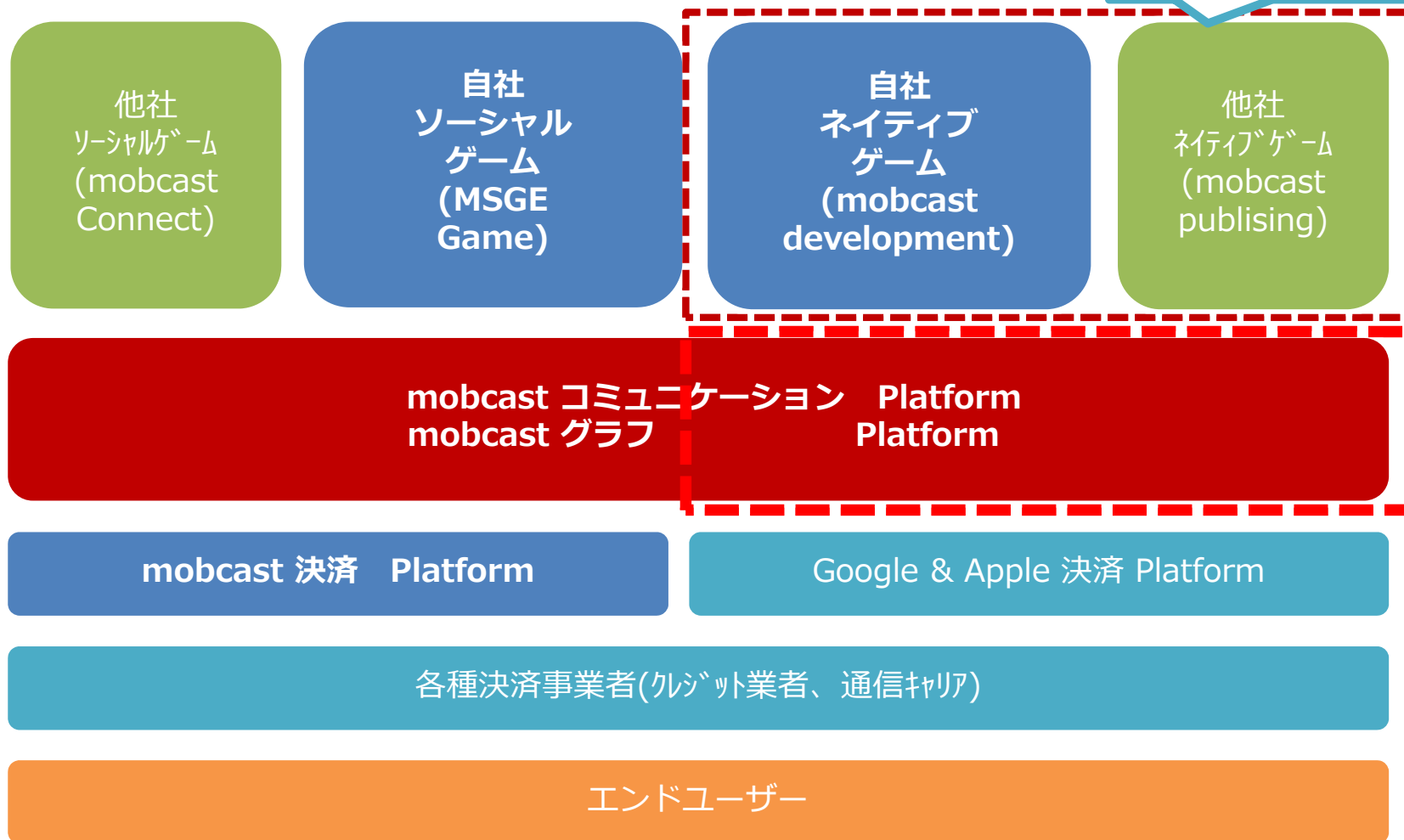
昨年の挑戦から分析されたユーザー志向に合わせ、プラットフォームサービスを改良



**ブラウザゲーム**と**ネイティブアプリゲーム**の共存、またはゲームをまたいだ攻略情報でのコミュニケーションに対応できる基盤を確立いたします。

## 注カポイント

自社/他社、ネイティブアプリゲーム/ブラウザゲームをつなぐコミュニケーション基盤の確立





**新mobcastプラットフォーム構想**

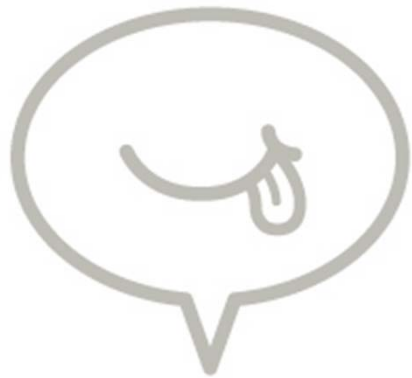
**2014年3月12日発表予定**

**ご期待下さい**



<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ありません。



## 參考資料

2013年12月31日現在



社名	株式会社モブキャスト (mobcast inc.)
URL	<a href="http://mobcast.co.jp/">http://mobcast.co.jp/</a>
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	695,643千円
グループ従業員数	社員162名
子会社等	株式会社モブキャストグローバル、mobcast Korea inc.
上場取引所	東京証券取引所 マザーズ [3664]



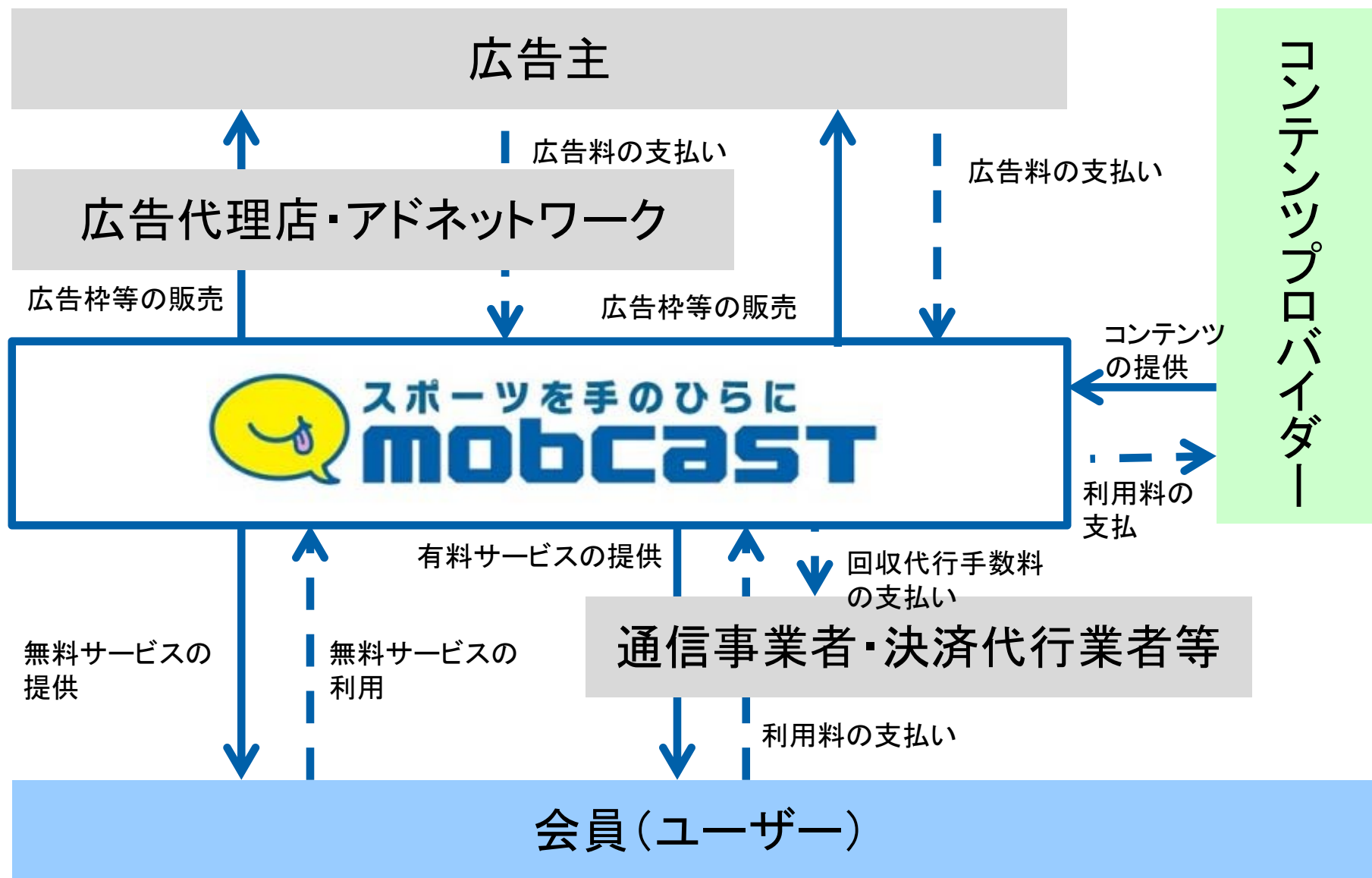
エンターテインメントコンテンツを通して、  
世界中の人々の毎日を**ちょっぴり**楽しくする！！

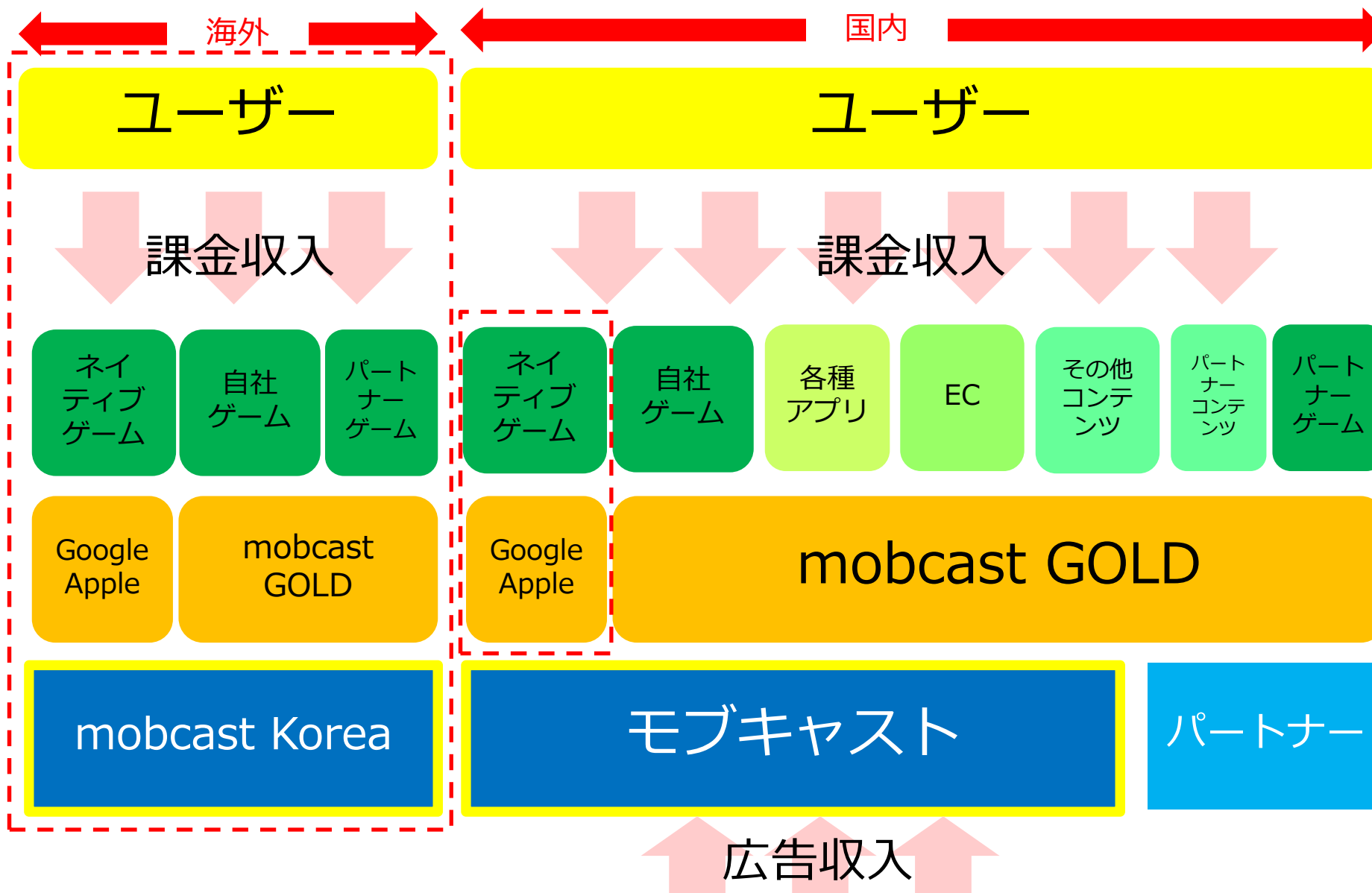
## CUSTOMER MISSION

- 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！

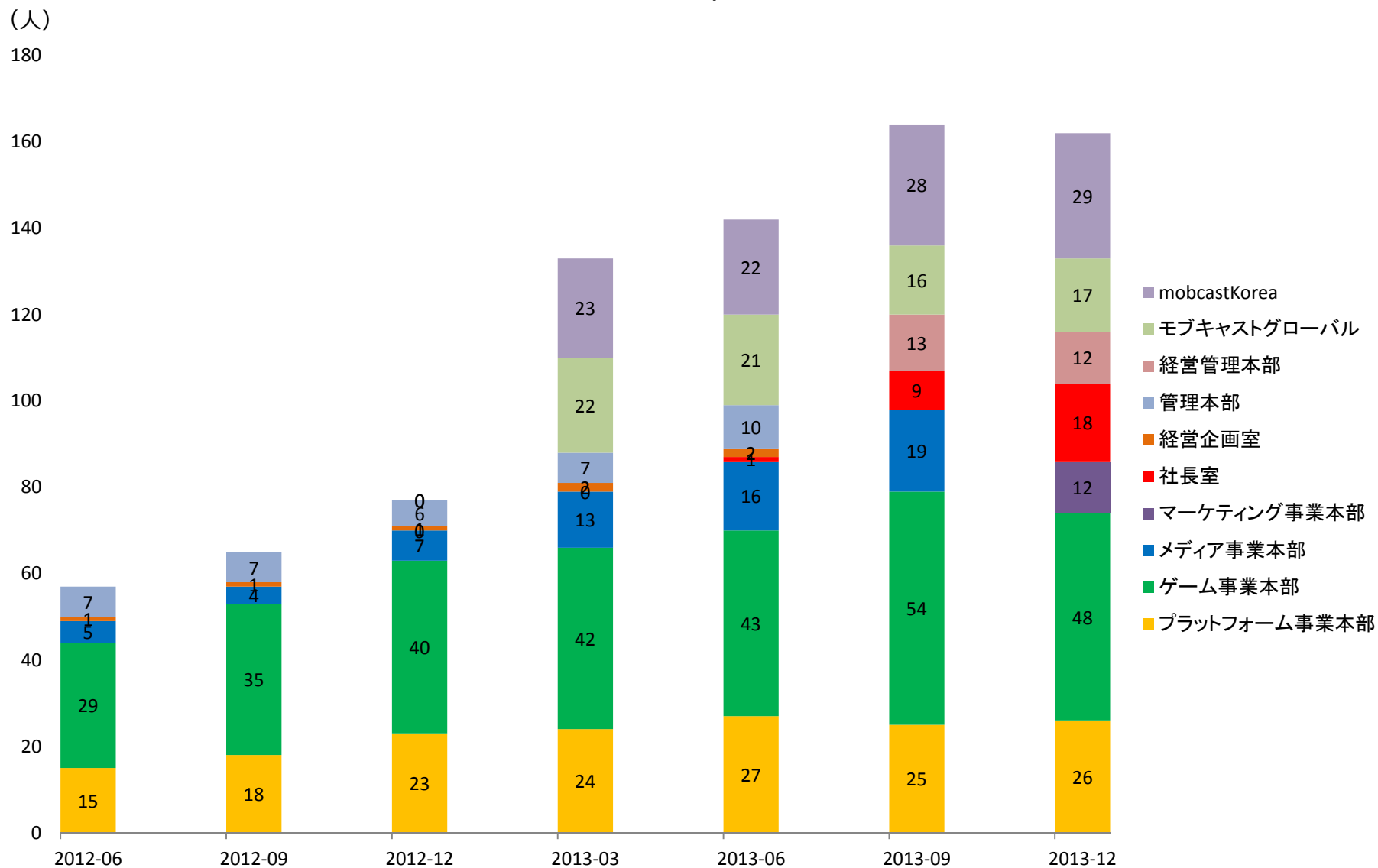




## スポーツに特化したモバイルメディア

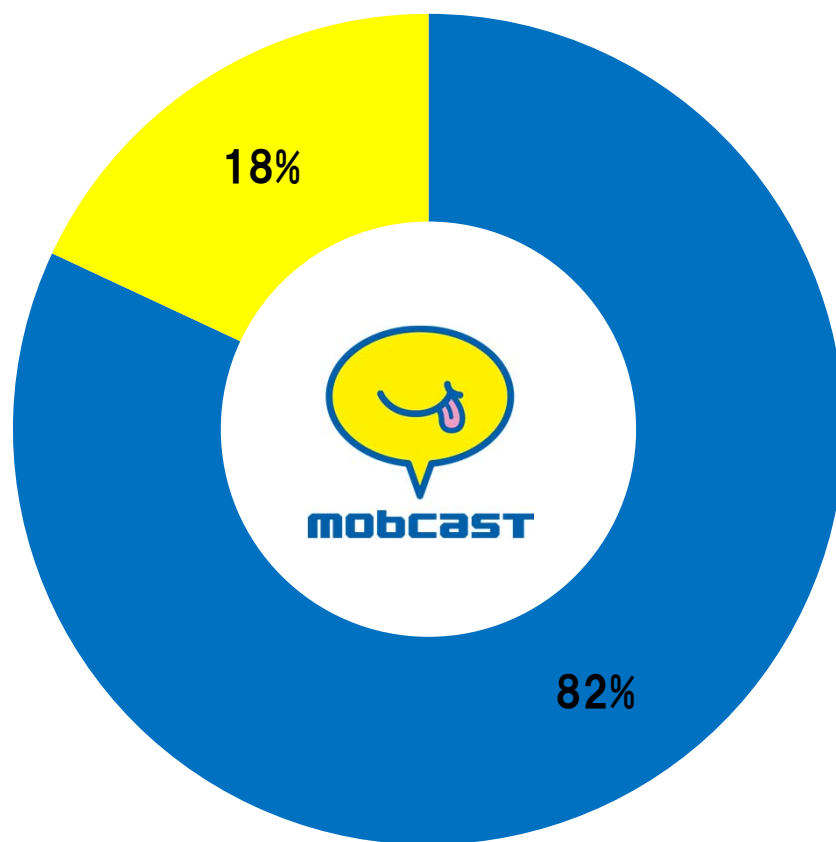
- 1 スポーツファンにフォーカスした  
広告・マーケティング活動
- 2 日々新たな話題があり、  
コミュニティが活性化
- 3 スポーツファン層（男性）からの  
圧倒的な支持
- 4 全世界でルールが共通であり、  
海外展開が容易

## 2013年12月末グループ従業員数 162名



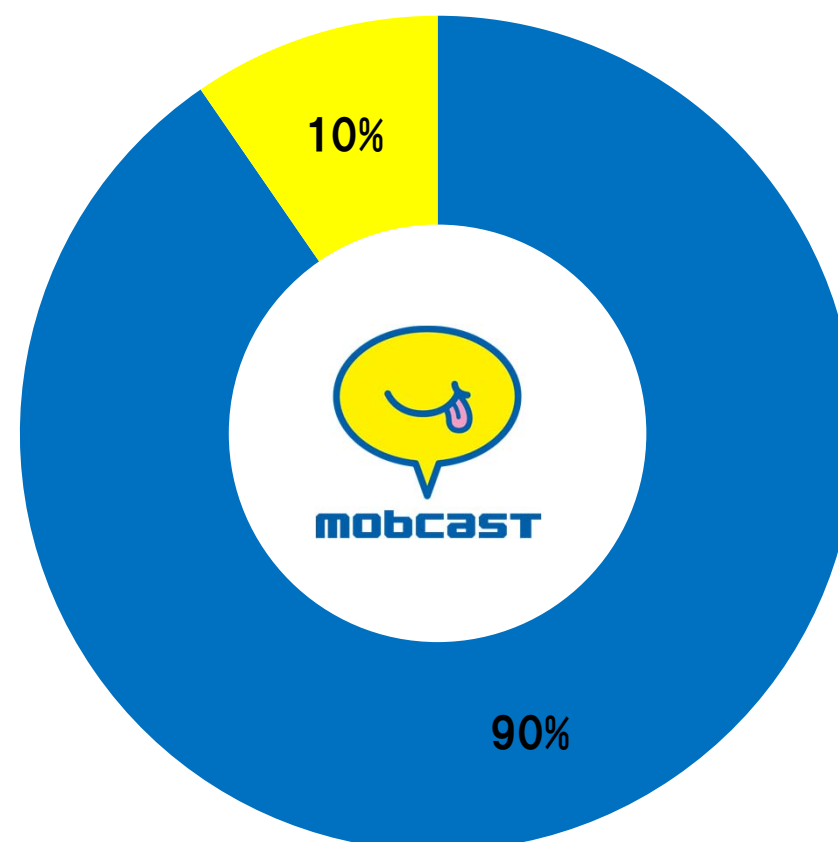
2013年12月末現在

### 全会員



■ 男性 ■ 女性

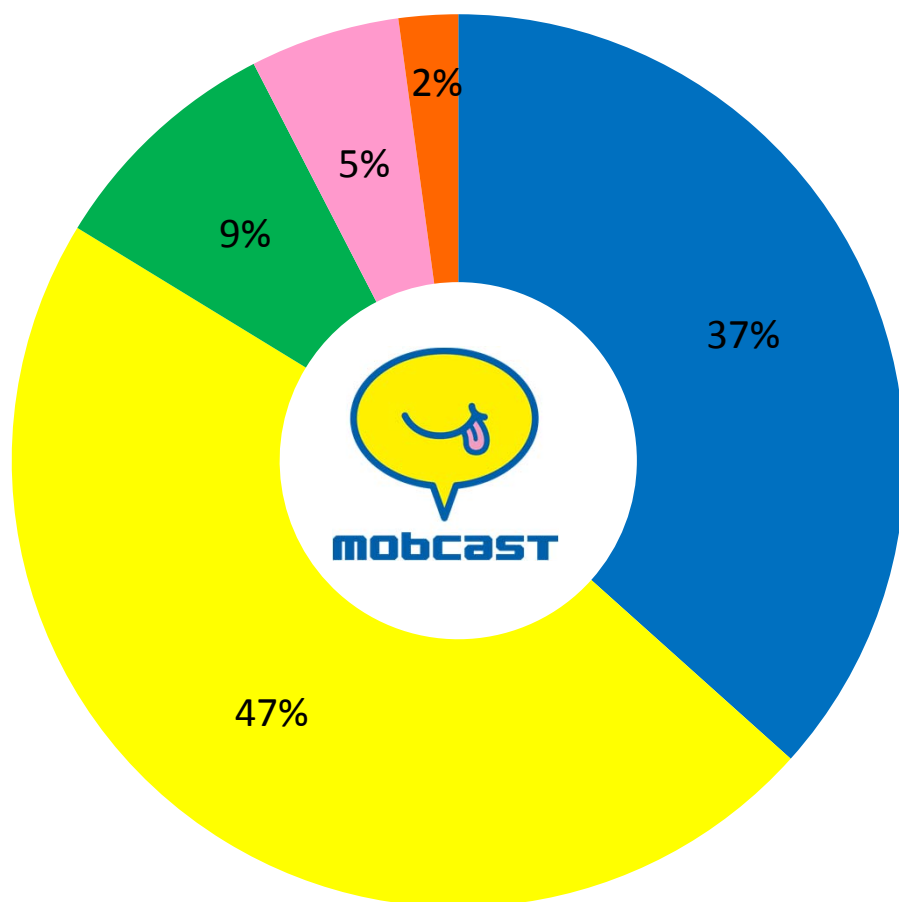
### 課金会員



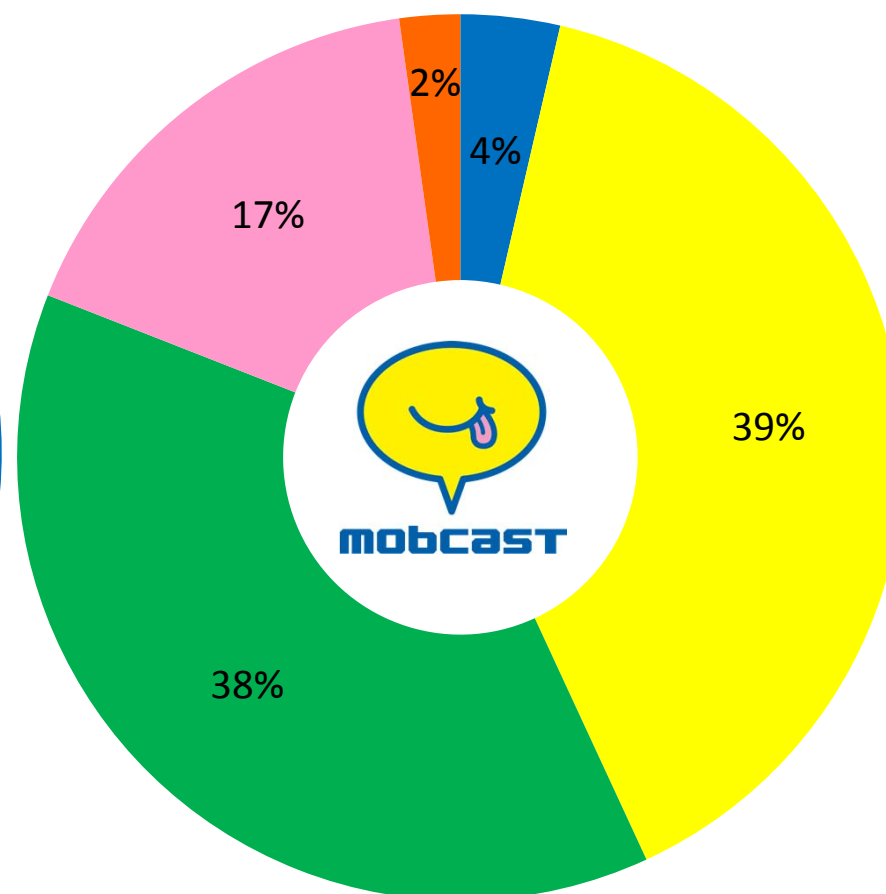
■ 男性 ■ 女性

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

## 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%
(株)ビットアイル	3.24%
清田卓生	2.88%
ハクバ写真産業(株)	2.88%
日本マスタートラスト	2.60%
信託銀行	
ザバンクオブニュー	2.49%
ヨークメロンリミテッド	
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%

\*2 平成26年2月6日時点

\*3 平成25年12月31日時点

\*4 株価×2÷1株当たり純資産

## 株価関連指標

株価

1,034円 \* 2

時価総額

14,358,959千円 \* 2

総資産

3,526,415千円 \* 3

純資産

1,974,389千円 \* 3

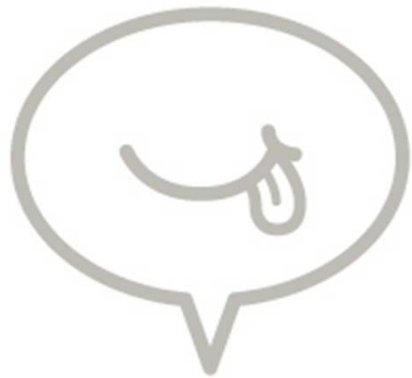
PBR

7.83倍 \* 4

PER

一倍





## 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。

### 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

### 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)

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