



# 第11期（2014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/>

1 第2四半期決算	• • • •	3
2 第2四半期ハイライト	• • • •	7
3 第3四半期事業戦略	• • • •	12
(参考資料)	• • • •	23
(用語集)	• • • •	33



# 1. 第2四半期決算

## 売上

売上 925,220千円  
前四半期比  $\Delta$ 16.0%

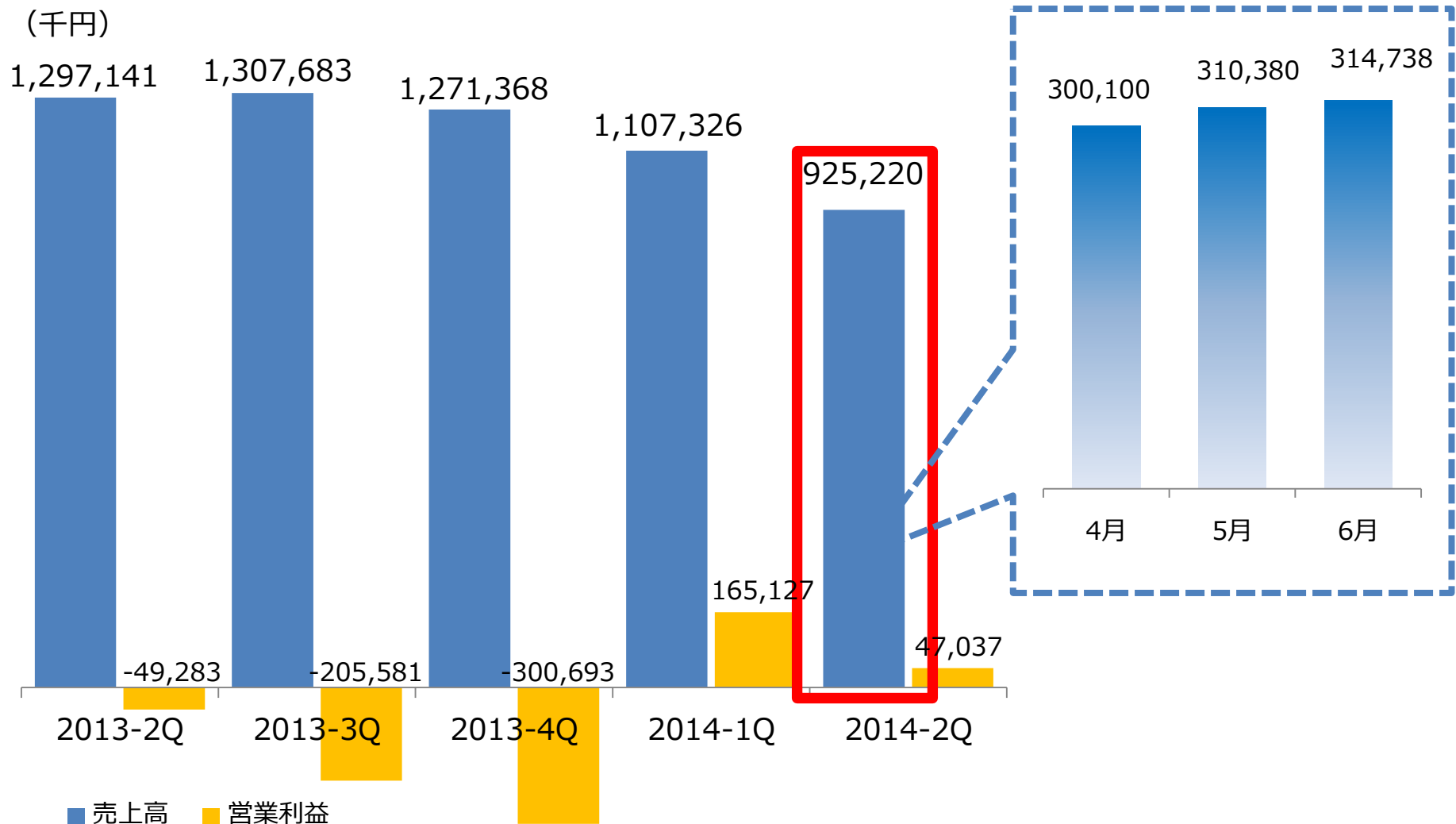
「モバプロ」の売上減少と、日韓PC事業の売却（日本3月、韓国2月）により減少しました。

## 営業利益

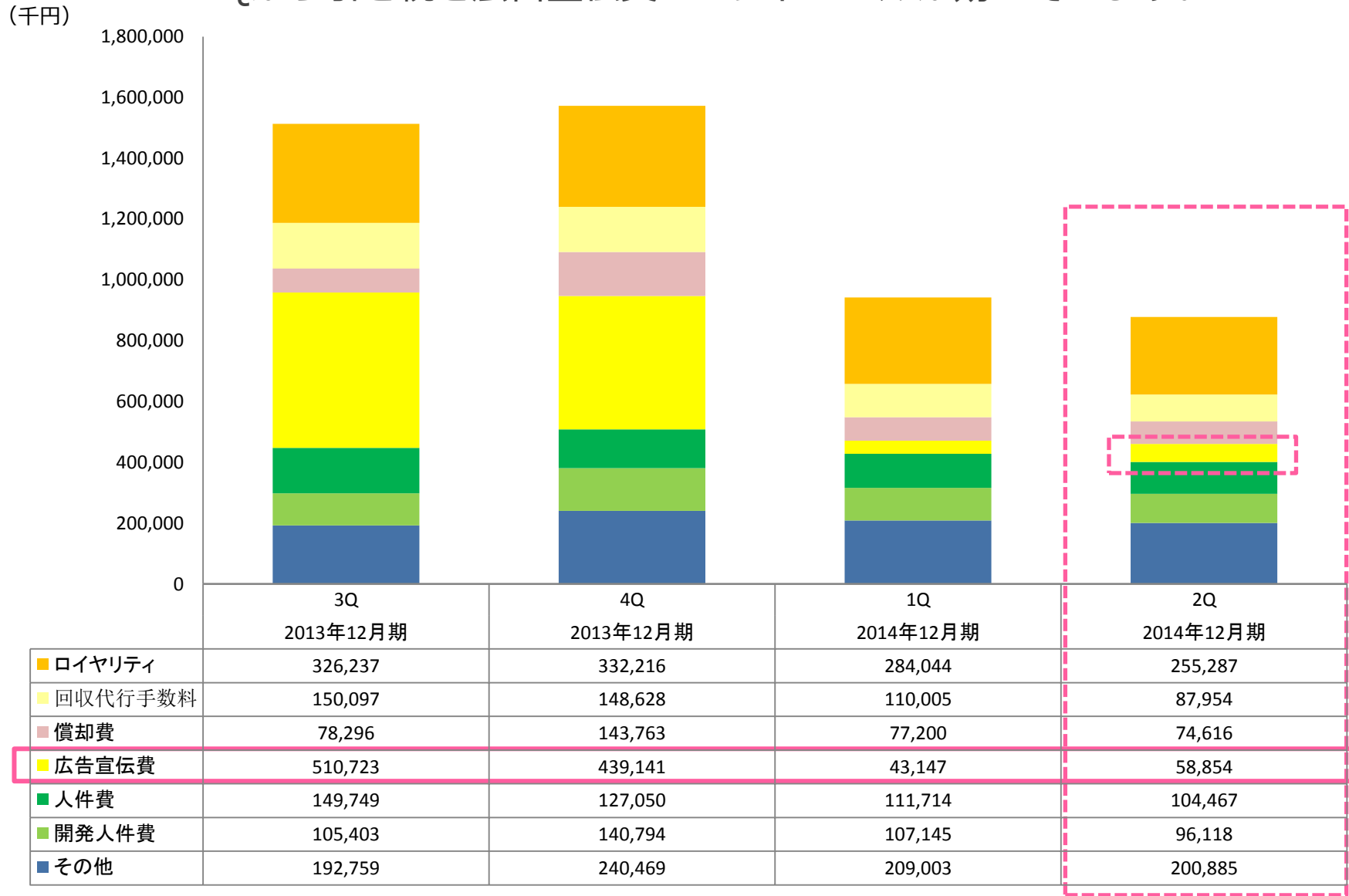
営業利益 47,037千円  
前四半期比  $\Delta$ 71.0%

売上減少に伴い、前四半期比では減少となりました。

売上は4月を底に既存タイトルが微増し、6月からモバノブも加わり復調しています。



1Qから引き続き広告宣伝費のコントロールが効いています。





## 2. 第2四半期ハイライト

## 会員数

W杯による「モバサカ」の会員増、「モバノブ」の追加により2Qで32万人増加し、会員数 **550万人**突破しました

## 新作ゲーム

期待の新作「**モバノブ**」が6月より好スタート！  
月商1億タイトルである「モバサカ」の初月を超える初動です

## パートナー ゲーム

2Qで **7タイトル** を追加！プラットフォームオープン化以来、課金流通額は最高額を更新し続けています

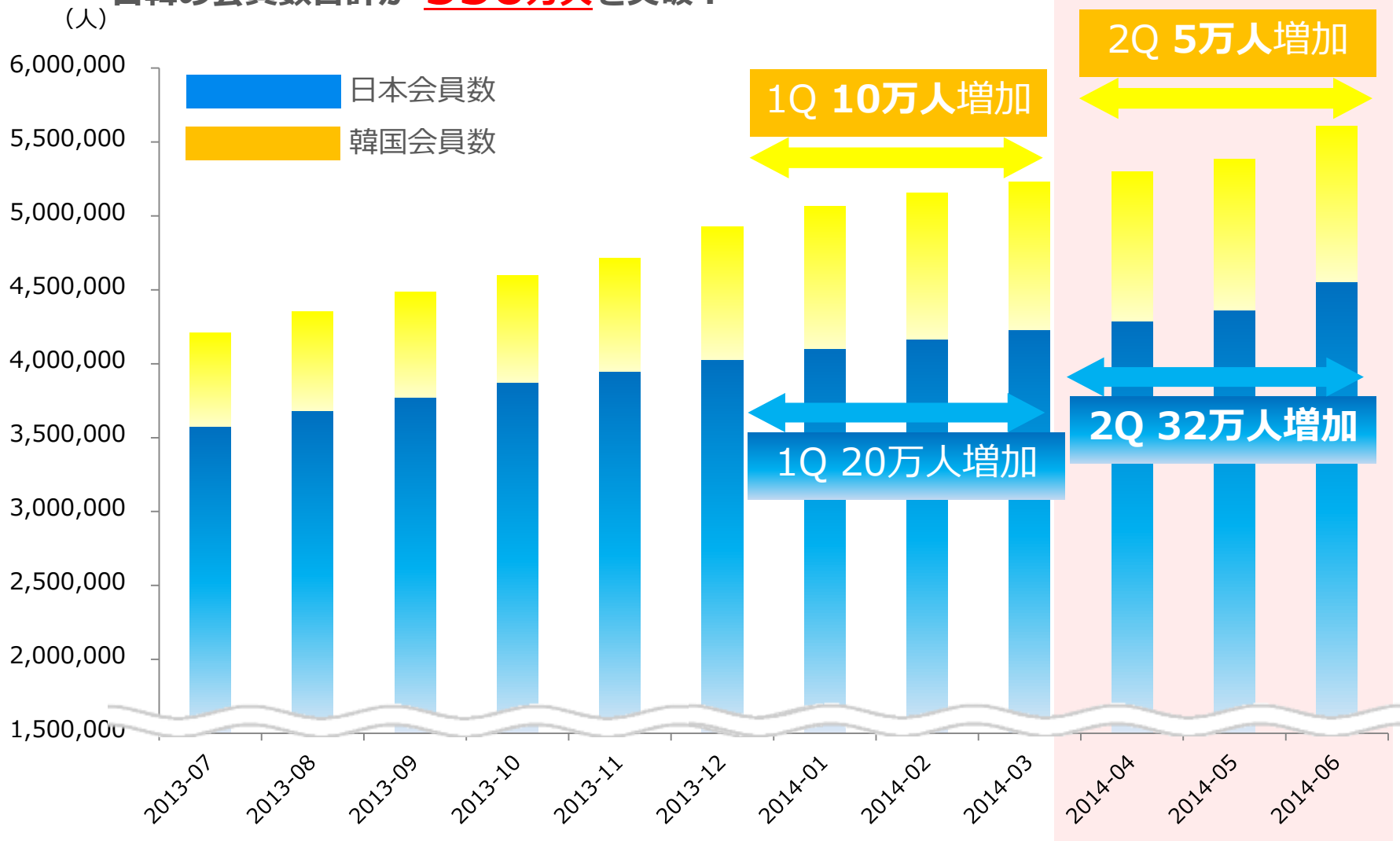
## 新作 ネイティブ アプリゲーム

2014年3Q以降に投入予定のネイティブアプリゲーム  
**3タイトル** を開発中です！



既存ゲームの新規流入は減少したものの、「モバノブ」の投入により増加。

日韓の会員数合計が **550万人** を突破！



## Positive

『モバノブ』  
開始当初のモバサカを上回るペースでロケットスタート！  
『モバプロ』 『モバサカ』 『モバダビ』  
既存タイトルの復調

## Neutral

『チェインイレブン』  
国内でのKPIも徐々に改善傾向。韓国での配信開始

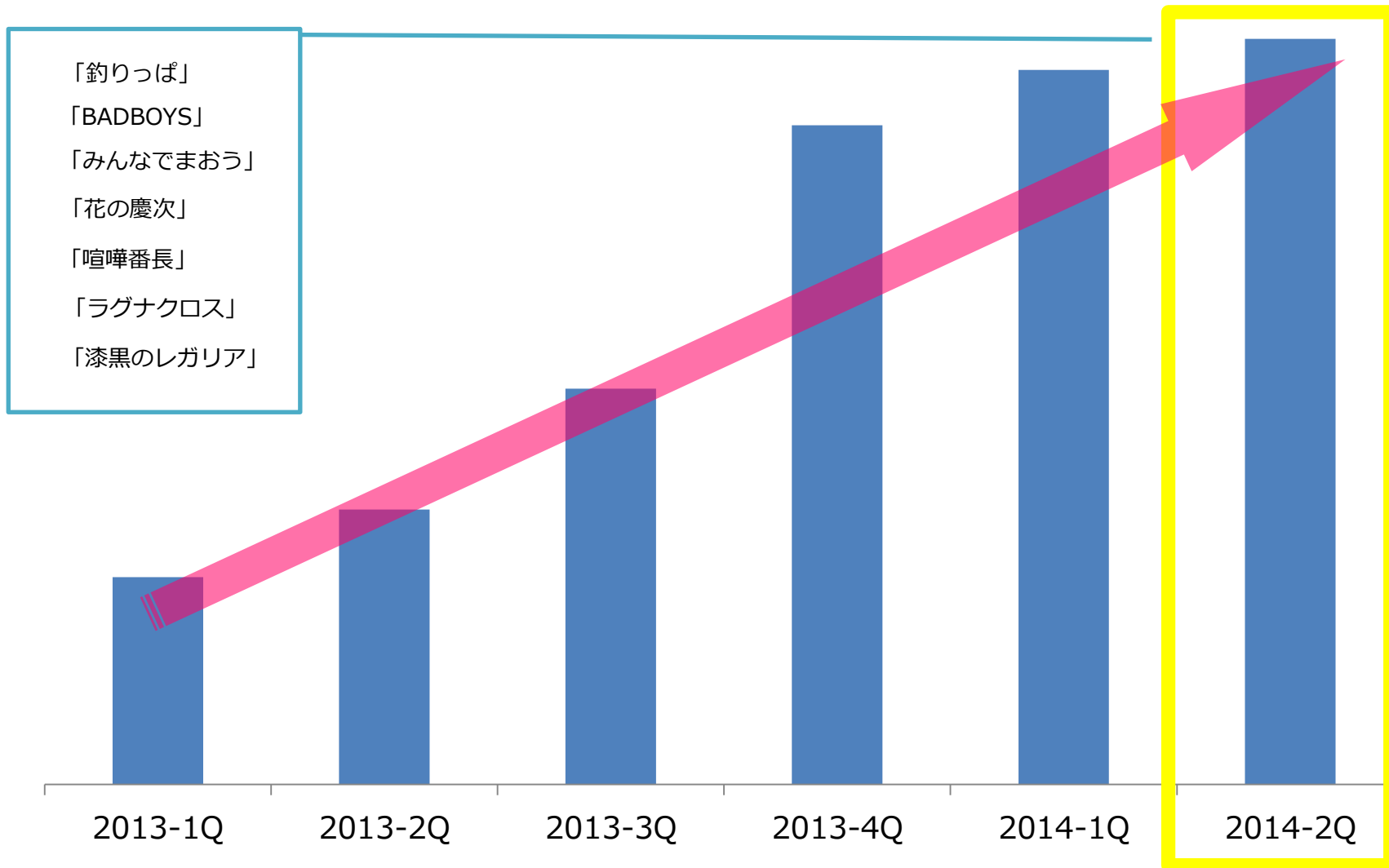
## Negative

『激闘！ぼくらのプロ野球2014』  
権利元の制限によりネットでの広告展開に限界



©mobcast inc. ©コーエーテクモゲームス  
All rights reserved.

2Qで7タイトルを追加、課金流通額も毎四半期で**過去最高額更新中!**  
mobcastプラットフォームが着実に収益源として確立されてきました。





### 3. 第3四半期事業戦略

モバンプ	TVCMを活用した <b>クロスマーケティング展開</b>
ドラスピZ	年末商戦を狙って <b>大規模プロモーション</b> を計画
海外 ライセンス	既に契約が決まり始めた「ドラゴンスピZ」をはじめ、積極的に海外ライセンス販売を推進
既存タイトル・ パートナーゲーム	自社既存タイトルはアプリストアで再成長へ パートナーゲームは着実に収益基盤に

## ネイティブアプリゲーム

「ドラスピZ」を含む**3**タイトルの開発が進んでいます。

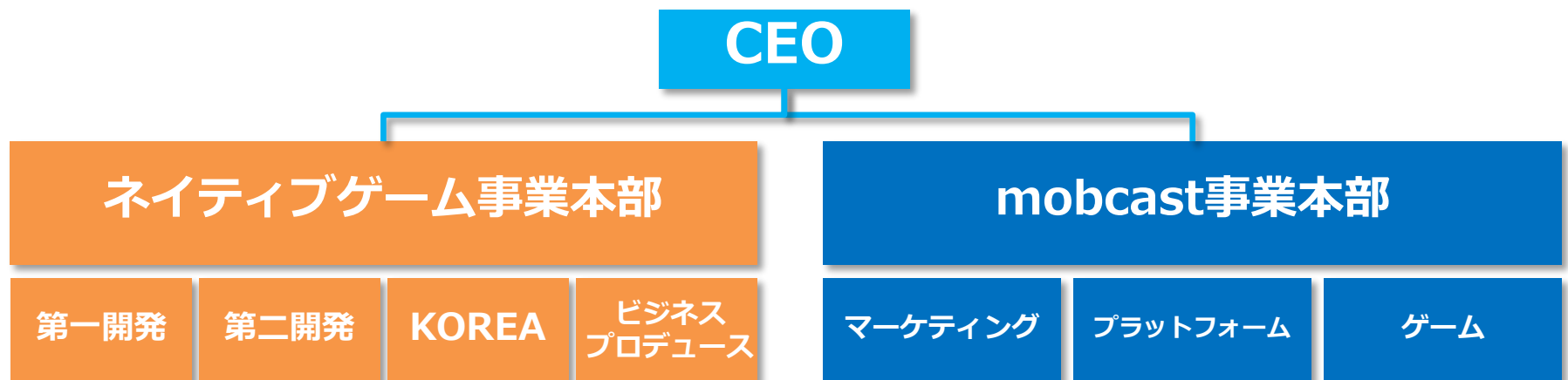
ネイティブ  
アプリ開発

「品質×納期×コスト」をコントロールして、リリース数を安定化し、売上をポートフォリオ管理します。

ブラウザ  
ゲーム運用

Webマーケティングのノウハウ（アクセス解析×広告宣伝投資）をゲーム運営に応用します。

7月より体制を一新、CEO直轄でネイティブゲーム事業の更なる強化と、マーケティング、プラットフォームとゲームを一体化したブラウザゲーム運営で既存ゲームの再成長を実現します。



3QでTVCM、ネット広告のクロスプロモーションを小規模で実施、検証を行い4Qに**大規模プロモーション**を計画しています。

モバノブはmobcastにおけるクリティカルマス（会員30万人）を超え、本格的な会員拡大に向け、TVCMを活用したクロスマーケティングを実施します。

**新規入会数**

TVCMとアプリストアでのランキング上昇施策により、新規入会者をさらに増大させます。

**バイラル率**

mobcastゲームの勝ちパターン、友達招待による拡散をはかります。

**ARPPU**

一人一人のお客様により深く楽しんでいただくゲーム性を更に深化させます。



©mobcast inc. ©コーエーテクモゲームス All rights reserved.



## 9月配信予定ネイティブアプリゲーム 「ドラゴンスピンZ」

水口哲也氏プロデュースのもと、スマホRPGにビデオスロットの要素を融合。  
日韓ハイブリッド開発作品第一弾。



9月の初動KPIをみて **年末商戦での大規模プロモーション**の実施を検討します。



年内に予定されている下記のゲームイベントに参加し、『ドラゴンズピンズ』  
『新作パズルゲーム』などの海外ライセンスを積極的にセールスを行う予定です。



10月 フランス "GameConnection"

8月 ドイツ "Gamescom"

11月 フィンランド "Slush.org"

8月 中国 "ChinaJoy2014"

11月 韓国 "Gstar2014"

9月 日本 東京ゲームショウ

NEWS RELEASE  
mobcast、韓国国産ゲームプロデューサー  
新作パズルゲーム『ドラゴンズピンズ』の海外展開を積極的に進め、アジア圏を中心にセールスを行う予定です。

ドラゴンズピンズ

©mobcast inc. ©コーエーテクモゲームス All rights reserved.

8月に中国・上海で行われたChina Joyで複数のパブリッシャーとの交渉も始まっております。

ドラゴンズピンズは中国・台湾・香港・マカオへの展開が決定しています。

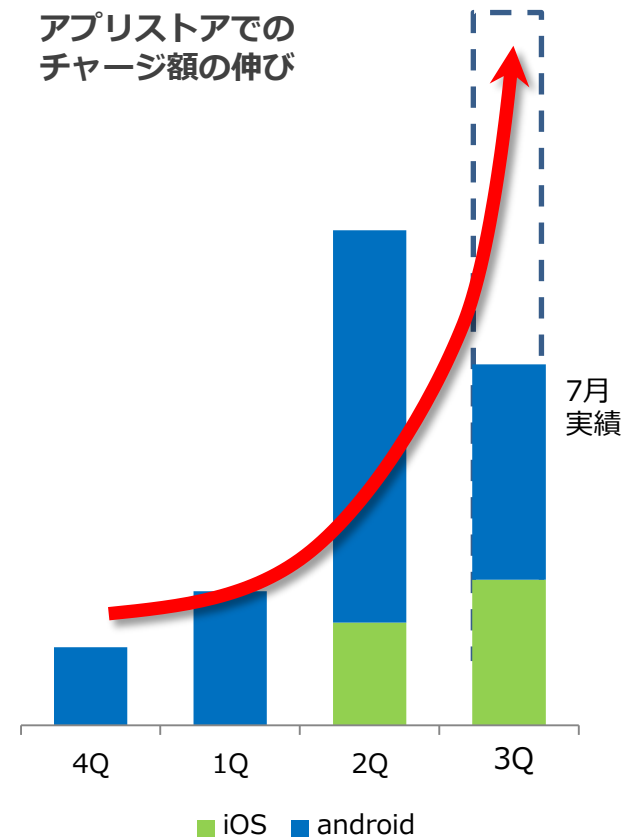
## アプリストアの活用

「モバプロ」「モバサカ」「モバダビ」の既存タイトルをストア最適化し、Google Play、App Storeからの新規ユーザー獲得を積極的に行います。  
右図の通り、2Qより既存タイトルへのアプリストアでの課金流通額が急増しております。



●アプリのリニューアル  
アプリマーケットのユーザーに対応すべく、UIもマーケットを意識したものに变更しています。

アプリストアでのチャージ額の伸び



## 新作からの流入

新しいヒットタイトルから回遊してくるユーザーも既存タイトルに流入します。

## 大型タイトルがいよいよ登場！3Qで6タイトル以上追加予定

ゲーム名	内容
<p>『バハムート クライシス』 (株式会社enish)</p>	<p>重厚なサウンドと 大迫力アニメーション 最大20vs20の瞬撃リアルタイム バトルゲーム</p>
<p>『熱狂！新日本プロレス』 (株式会社テレビ朝日)</p>	<p>新日本プロレス公認！ レスラーと技を組み合わせる激闘を勝ち抜こう！ 今一番アツいプロレスゲーム！</p>
<p>『スマサカS』 (GMOインターネット株式会社)</p>	<p>バルサ、リアルをはじめとする 世界有名選手が実写・実名で登場理想のクラブチーム を作ろう</p>



## 4. 業績予想

(百万円)	2014年 12月期業績予想	2014年 12月期2Q累計 実績
売上高	5,300	2,032
営業利益	100	212
経常利益	100	213
当期純利益	100	158

通期の業績予想に関しましては、4Qに年末商戦を控えていること、市場環境の変化が激しい状況が継続していることから、修正は行っておりません。



<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



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	817,348千円
グループ従業員数	社員139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]



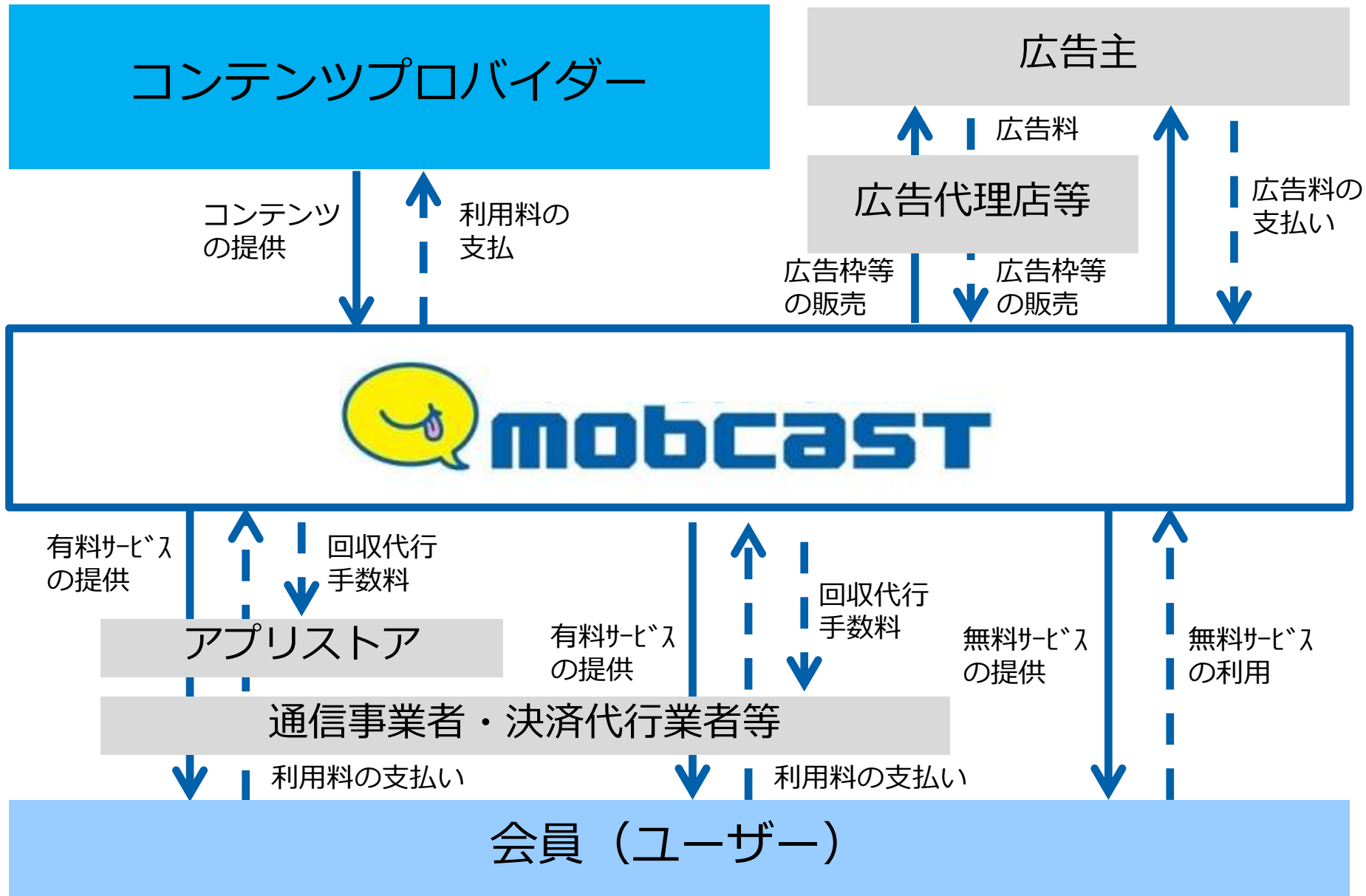
エンターテインメントコンテンツを通して、  
世界中の人々の毎日を**ちょっぴり**楽しくする！！

## 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！



## 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」

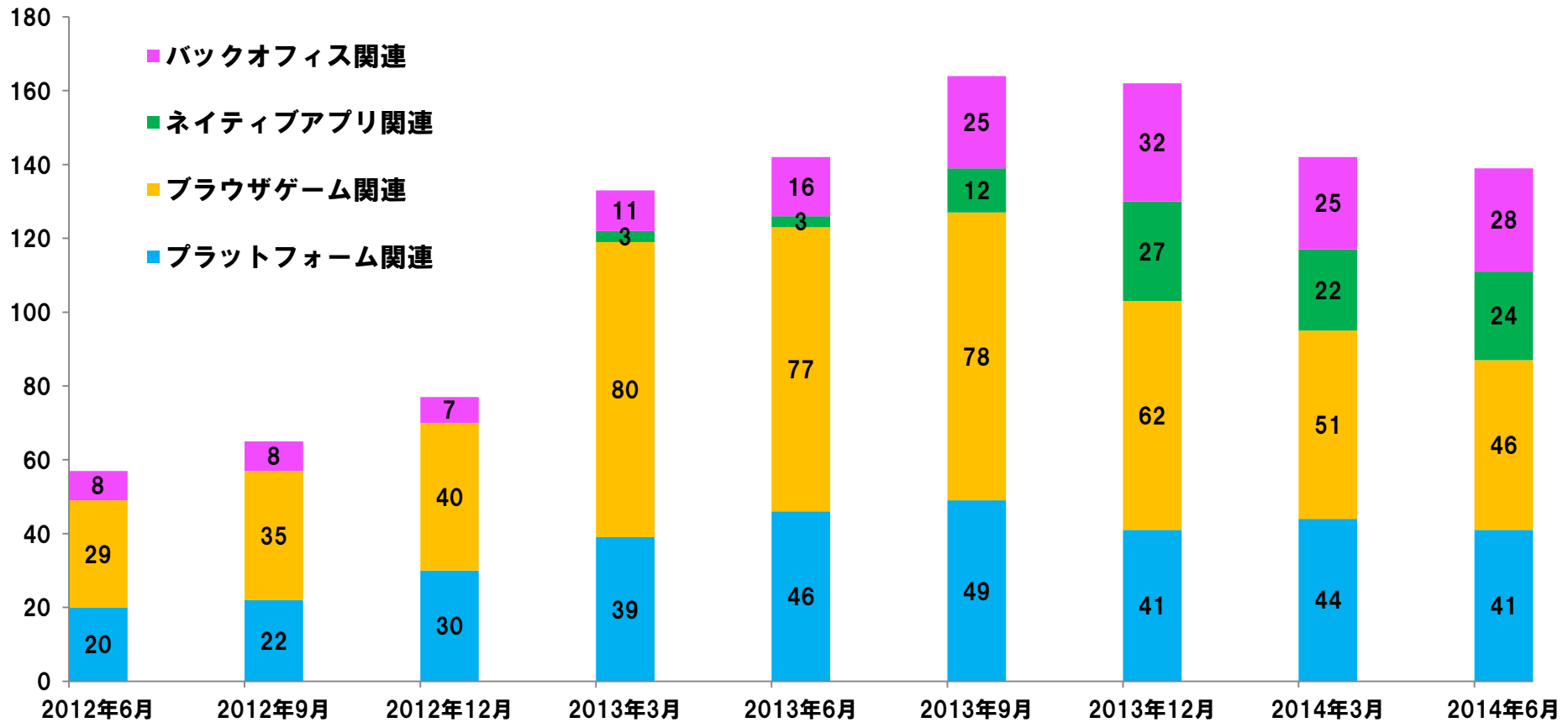
SVSの主な特徴②

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」

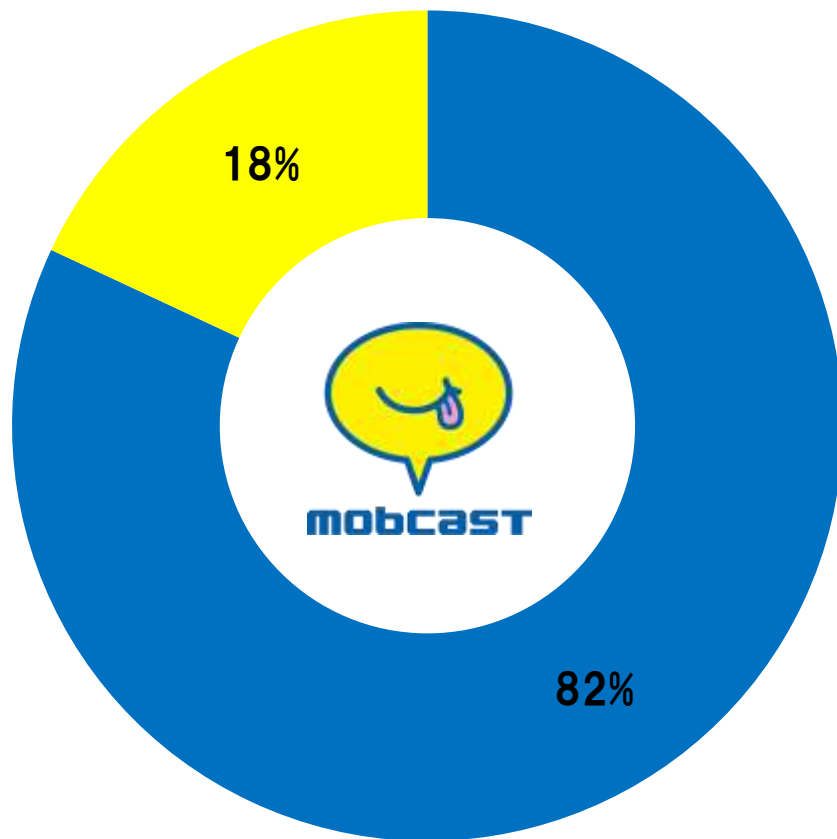
※ SVS : Social Victory Space  
LTV : Lifetime Value 顧客生涯価値

## 2014年6月末グループ従業員数 139名

(人)

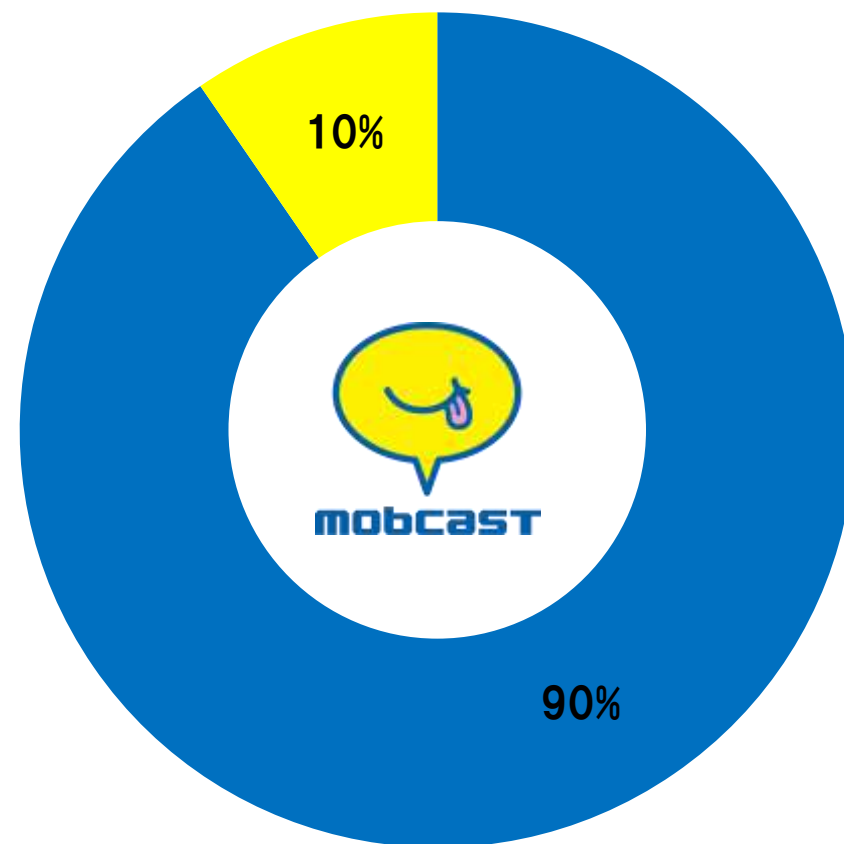


## 全會員



■ 男性 ■ 女性

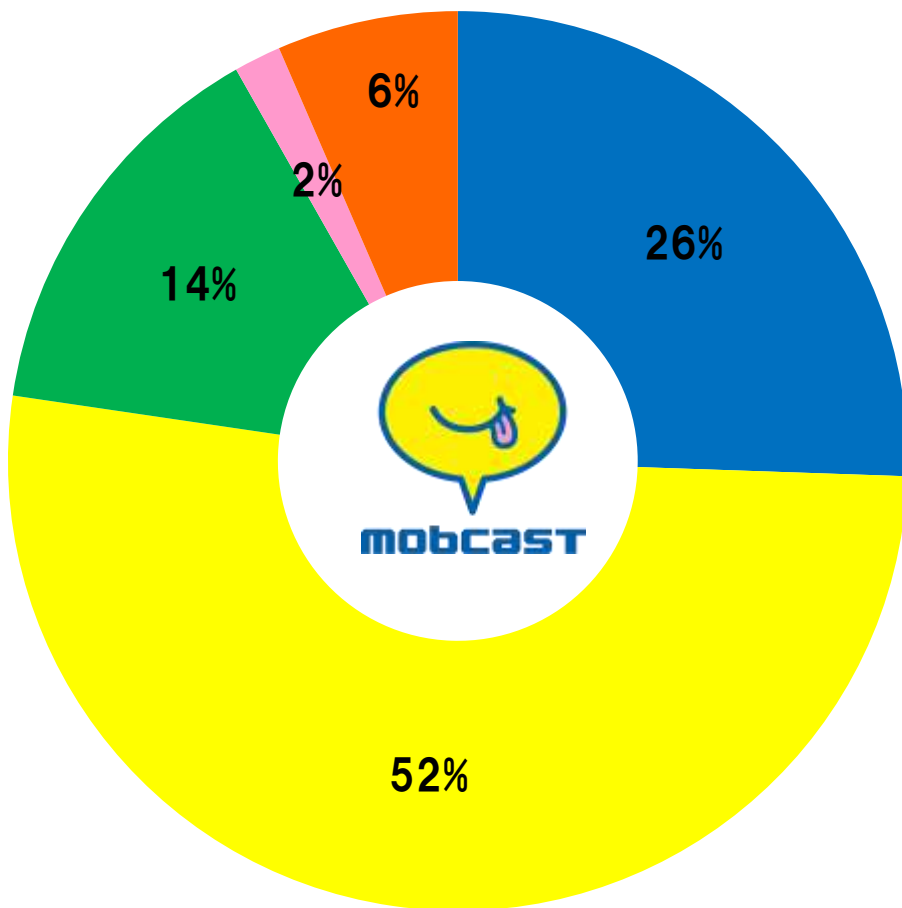
## 課金会員



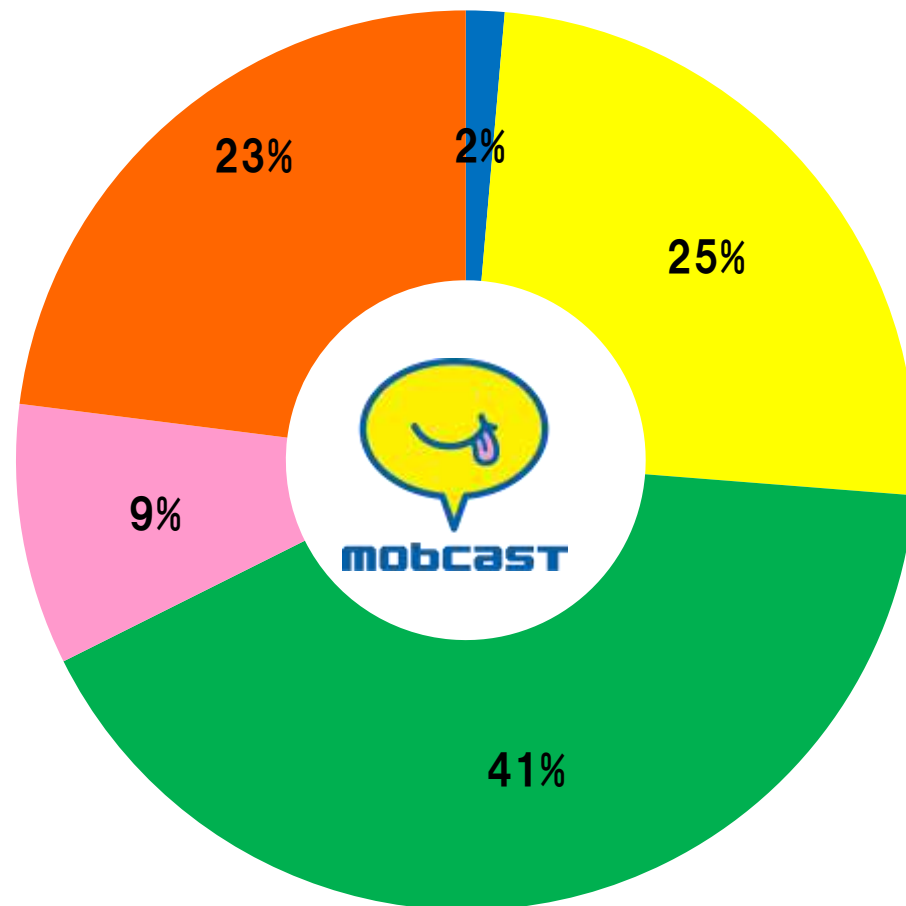
■ 男性 ■ 女性

2014年6月末現在

## 全会員



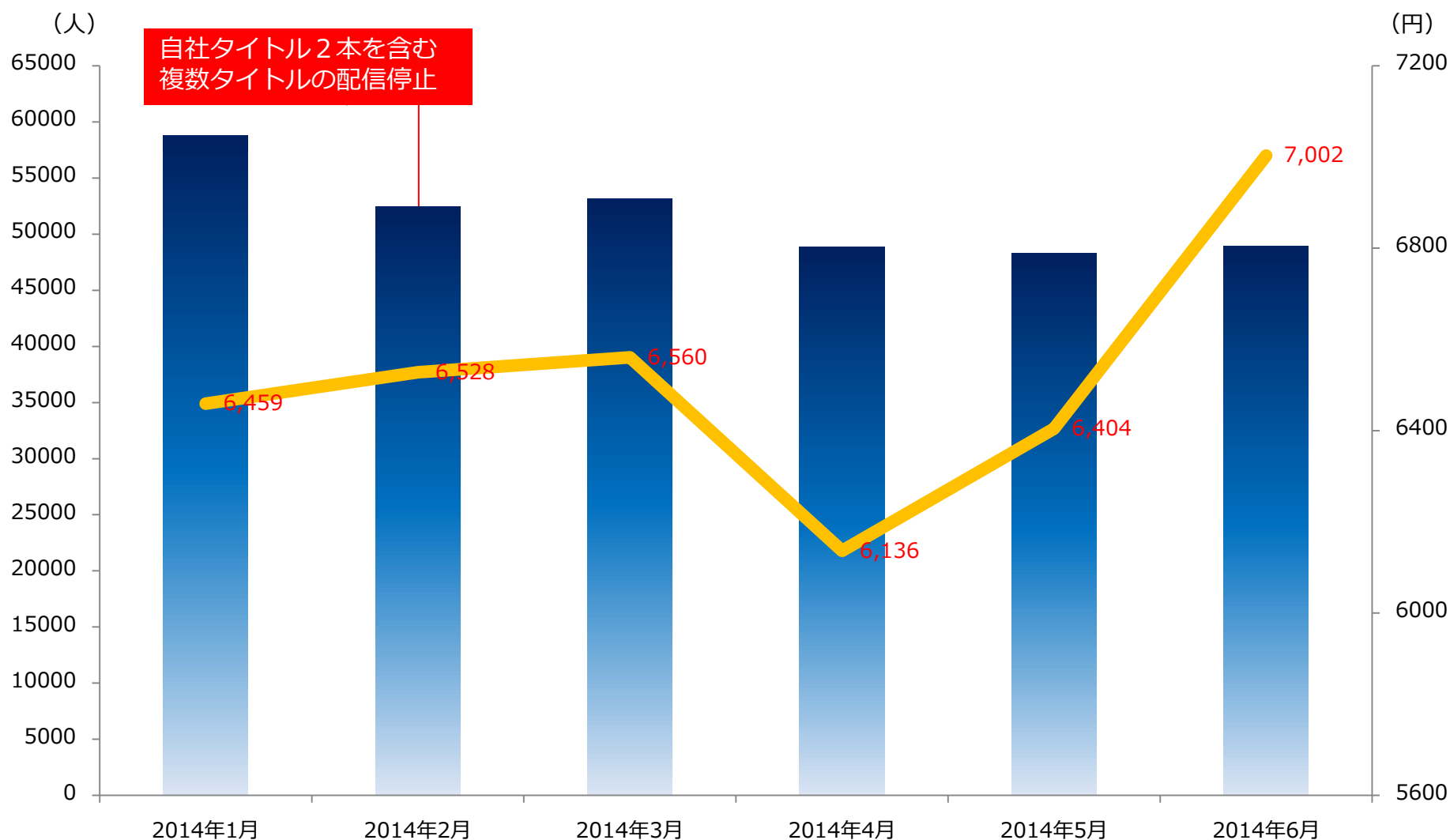
## 課金割合



■ 10代 ■ 20代 ■ 30代 ■ 40代 ■ 50歳以上

■ 10代 ■ 20代 ■ 30代 ■ 40代 ■ 50歳以上

課金者数は5月で下げ止まりました。



## 株式の状況 (2014年6月末時点)

発行済  
株式数

14,167,808株

大株主  
の状況

藪 考樹	38.74%
(株)ビットアイル	3.17%
ハクバ写真産業(株)	2.82%
頼定誠	2.07%
海老根智仁	2.01%
日本マスタートラスト	1.85%
信託銀行(株)	
高森浩一	1.51%
(株)SBI証券	1.40%
ザバンクオブニュー	1.34%
ヨークメロンリミテッド	
佐藤崇	1.20%

## 株価関連指標

株価

913円 \* 2

時価総額

12,935,208千円 \* 2

総資産

3,640,145千円 \* 3

純資産

2,240,041千円 \* 3

PBR

5.79倍 \* 4

PER

129.3倍 \* 5

\*2 平成27年8月7日時点

\*3 平成27年6月30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)





## 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)

## 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マーに提供するゲーム

## 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。

## 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