

mobcast

**成長可能性に関する説明資料
株式会社モブキャスト**

2012年6月26日



最初に・・・

私たちの約束

現在のソーシャルゲームが抱える問題

- 1 過度な射幸心
- 2 青少年保護
- 3 RMT(リアル・マネー・トレード)
- 4 コンプリートガチャ(景品表示法)

モブキャストは、いち早く対応してきました

- ① 安心安全委員会、課金アラート表示、ガチャ回数制限
- ② 24時間365日書込み監視、18歳未満の課金上限設定
- ③ モブパトロールによる見回りと削除依頼、不正会員への厳格な対処
- ④ **当社はこれまでもコンプガチャを採用しておりません**

これからも、健全な遊びの場を提供してまいります

1. 会社概要

- 社 名 株式会社モブキャスト(mobcast inc.)
- U R L <http://mobcast.co.jp/>
- 住 所 東京都品川区東品川二丁目2番33号 Nビル
- 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)
- 主要株主
- | | |
|-----------|-------|
| 藪 考樹 | 47.0% |
| 住友商事(株) | 4.2% |
| (株)ビットアイル | 3.8% |
- 事業内容 モバイルプラットフォーム事業
～独自プラットフォーム「mobcast」の提供～
- ①ソーシャルゲームサービス
 - ②ソーシャルメディアサービス
- 従業員数 社員48名 アルバイト2名

2. 事業の概要

モバイルプラットフォーム事業 mobcast

ソーシャルゲームサービス



ソーシャルメディアサービス



メール



コミュニティ



ニュース



辞書



コロシ-ム



実況Live!

スポーツに特化したエンターテインメントプラットフォーム「mobcast」上で
ソーシャルゲームサービスとソーシャルメディアサービスを展開

主力コンテンツ「モバプロ」(モバイルオンラインプロ野球ゲーム)

「モバプロ」は、プレイヤーがプロ野球チームのオーナーとなり、選手や監督を獲得することで自分好みのチームを作り上げ、ワールドNo.1を目指すソーシャルゲームです。選手カードのトレードやオープン戦など友人と楽しむソーシャル機能も充実しています。試合は自動で行われ、ユーザーはケータイ画面で試合の経過や結果を見ながら、監督や選手、チームオーダーなどを自由に編成してチームを強化し、次の試合に臨みます。

「モバプロ」では、プロ野球12球団の現役選手・現役監督のみならず、往年の名選手もすべて実名・実写で登場します。ユーザーは好きな選手をコレクションする楽しみもあります。



(社)日本野球機構承認
NPB BISPプロ野球公式記録使用



1. スポーツに特化したプラットフォーム

2. ソーシャルゲームにマッチするエンジン

3. ゲーム業界出身人材

特徴① スポーツに特化

1. スポーツに特化することで・・・

- ① ターゲットが明確ゆえ、効率的な広告・マーケティングが可能
- ② 日々新たな話題があり、コミュニティが活性化
- ③ 共通ルールにより海外展開が容易



2. ソーシャルゲームにマッチするエンジン 飽きさせない、長く遊んでもらえるノウハウが 詰まったゲームエンジン

独自ゲーム開発エンジンMobcast Social Game Engine (MSGE)

◆**ファストローテーション**:ユーザーを飽きさせない要素が存在

- ・1週間で1シーズン →ゲーム継続のリズムを付与

◆**ディビジョンランキング**:多くのユーザーに1位になれる機会を提供

- ・一定人数のユーザーでユニバースを形成し、更にリーグ階層を設定
- ・ユーザーの増加により新ユニバースが形成されるため、新規ユーザーにもチャンス提供 →ユーザーのモチベーション向上

◆**オートプロモート**:ゲームに触れていない間も自動で進行

- ・通勤などの空き時間にできる手軽さ
- ・長い目線で楽しむゲーム性

3. ゲーム業界出身人材 開発主要メンバーは、 コンソールゲーム業界出身人材

(新規開発部隊)
リサーチ&ディベロップメント部

(運用開発部隊)
ディベロップメント・サービス部

プログラマー

デザイナー

プランナー

プロデューサー

ディレクター

プログラマー

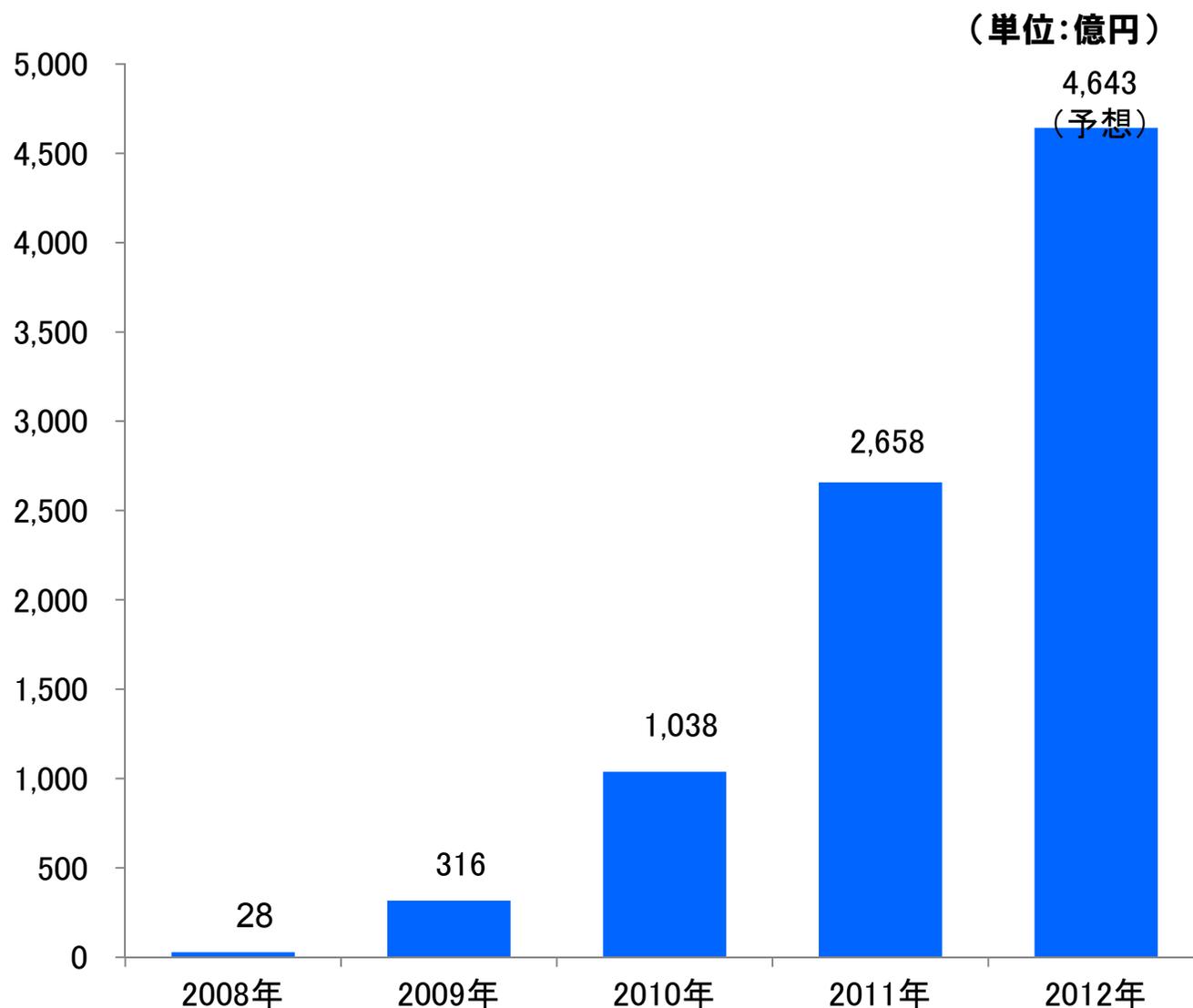
デザイナー

プランナー

*コピーされない、できないゲーム

3. 市場環境

ソーシャルゲーム市場規模



<国内市場>
2011年は
前年比256%成長

2012年には、
4,643億円の
ビッグマーケットへ

(参考)
2011年国内家庭用
ゲーム市場規模
4,543億円
(ハード&ソフト)

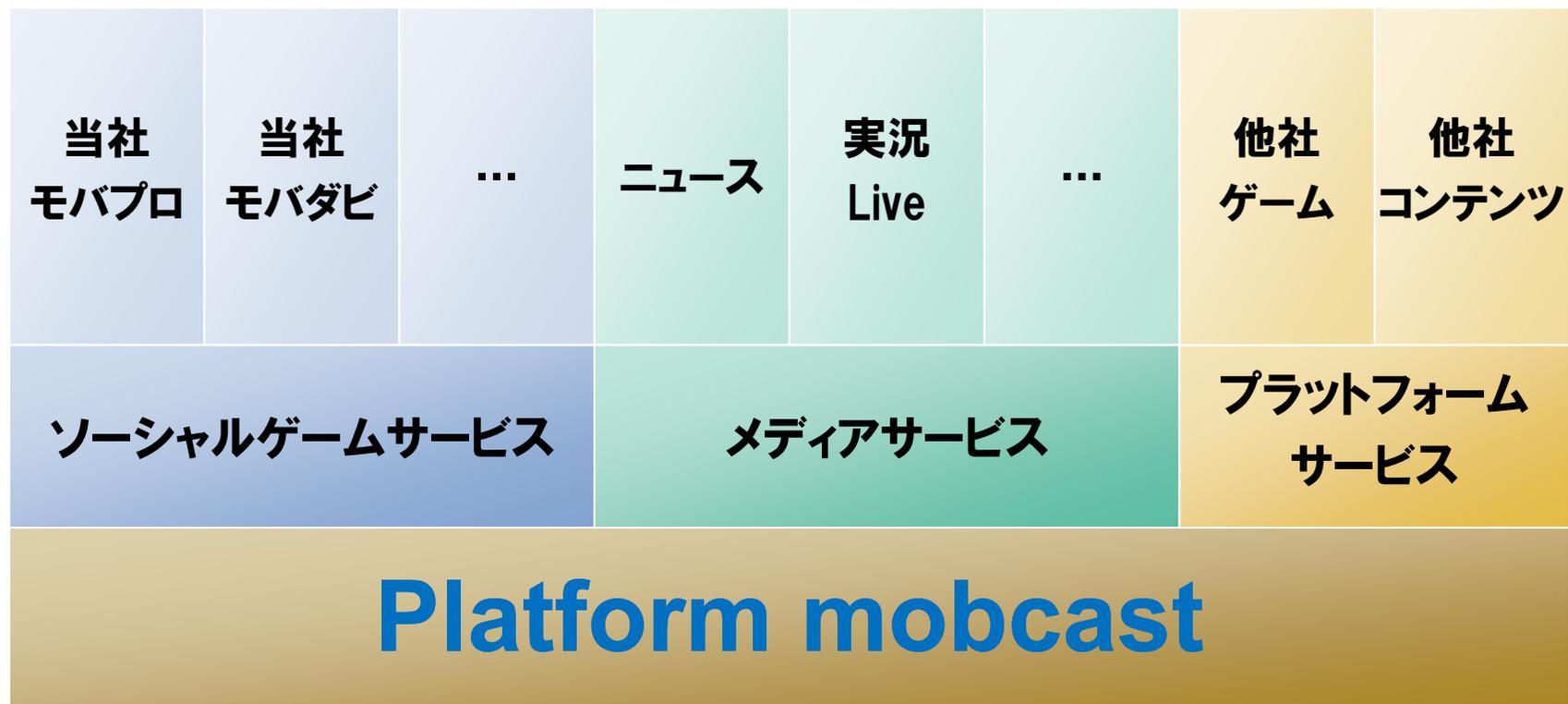
出典:三菱UFJモルガン・スタンレー証券「ソーシャルゲームの正体を探る(V)」

4. 今後の事業戦略

1. プラットフォームのオープン化
2. 海外展開
3. ソーシャルゲーム新タイトル投入

2012年、プラットフォーム「mobcast」をオープン化

スポーツ系ソーシャルゲーム、各種スポーツ系コンテンツ・サービス
にプラットフォームを解放



現地ディベロッパーへMSGGEのライセンスを付与

<野球>

韓国、台湾、アメリカ...

<サッカー>

ヨーロッパ、北米、南米、アジア...

*MSGGE:mobcast Social Game Engine 自社開発ソーシャルゲームエンジン

*国名・地域は、プロリーグが存在する国や地域を表しております。

新タイトル投入

MSGEを使用した自社開発ゲームを現在の**2倍**に

2012年2Q



2012年3Q以降



(新規配信予定)

サッカー(2タイトル)

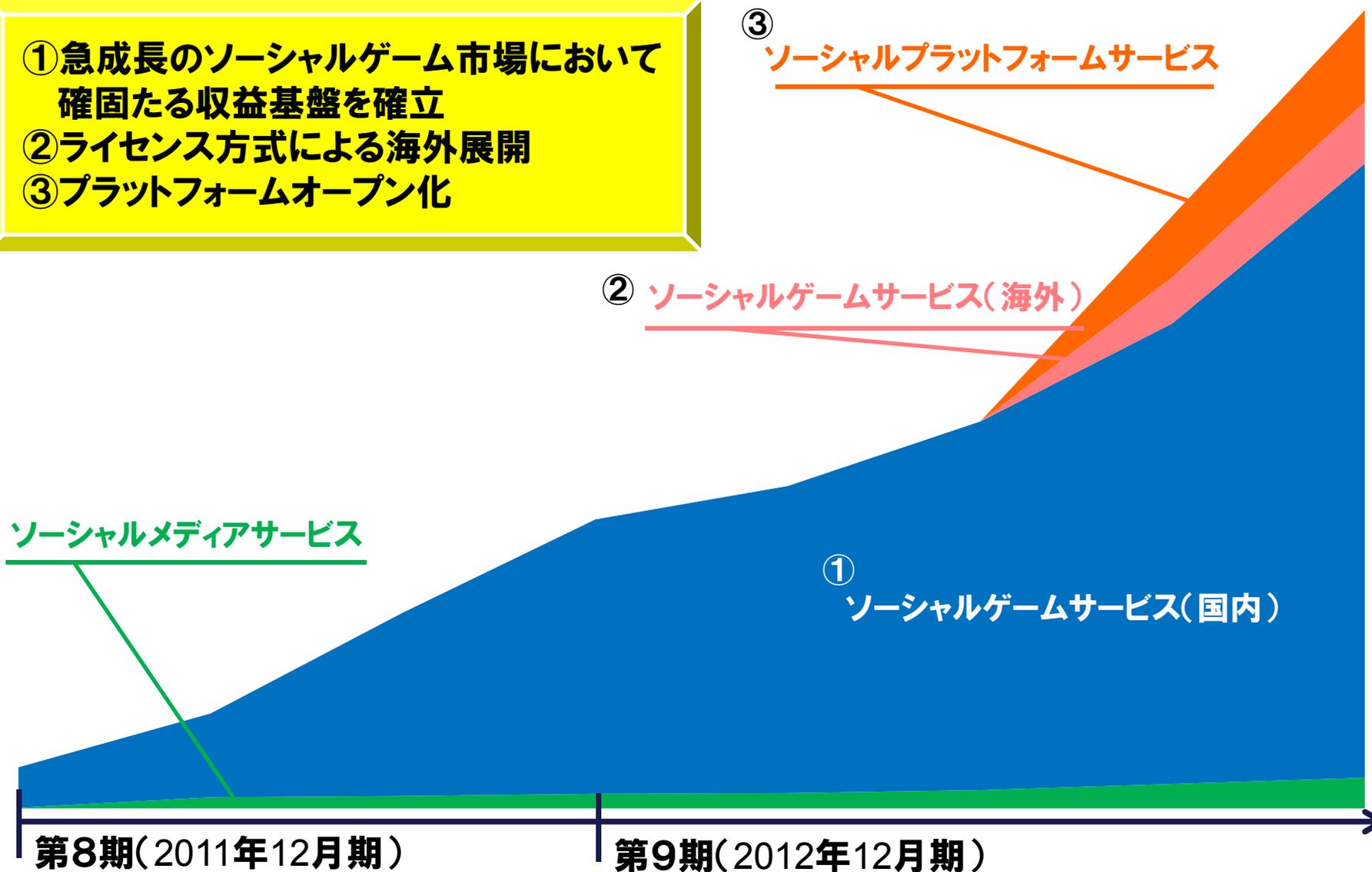
野球(2タイトル)

レース etc

※MSGE:mobcast Social Game Engine 自社開発ソーシャルゲームエンジン

事業展開イメージ

- ①急成長のソーシャルゲーム市場において
確固たる収益基盤を確立
- ②ライセンス方式による海外展開
- ③プラットフォームオープン化



手のひらにエンターテインメントを！ 社会に感動を！

mobcast

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

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(いわゆる「見通し情報(forward-looking statements)」)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なく、これらの記述とは異なる結果を招きうる不確実性を含んでおり、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。

それらリスクや不確実性には、一般的な業界並びに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内及び国際的な経済状況を含みます。

今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません。

なお、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)サービスの安全性と健全性強化への取り組み

当社は、ユーザーが安心して利用できるサービスの提供が、信頼性の向上に繋がり、事業の持続的発展に寄与するものと認識しております。当社は、青少年保護、健全性維持・向上のために、下記のような取り組みを実施しております。

システムによる対応

- ・NGワード・・・悪質性が高いと思われる単語は使用できません
- ・ミニメール利用制限・・・未成年のユーザーは未成年同士としかミニメールができません

投稿監視システム

24時間365日、書き込みの確認を実施しています。

RMT(リアルマネートレード)の禁止・対策

RMTは禁止とし、オークションサイトなどを定期的に確認し、不適切な出品や入札があった場合には速やかに対応を行っております。

ブラックリスト

迷惑行為の被害にあったユーザーが、加害ユーザーをブラックリストに登録できる機能を提供し、迷惑行為の拡大を防止しています

強制退会

コミュニティで不適切な言動(荒らし行為)があった場合、コミュニティ利用停止をおこないます。

その他、ルール違反のユーザーに対しては、厳しく強制退会を実施しています。

課金制限

18歳以下(当社サービス登録年齢)のユーザーは、月額10,500円(税込)までしか利用できないように課金制限を設けております。また、ゲームごとに、18歳以下のユーザーは月額3,150円を超える課金ができない、等の利用制限をそれぞれ設けております。これらに加え、月の課金額が一定額を超えた場合には、登録年齢に関係なく、警告が表示される仕組みを導入しております。

なお、未成年ユーザーが、サービス登録時の年齢を偽ったり、保護者名義の携帯電話で保護者の年齢を登録したりした場合には、当社では制限できませんので、ご家庭で利用方法等についてお話し合ってください。

安心安全委員会

健全性維持に向けた取り組みとして、定期的に「安心安全委員会」を開催し、健全性の強化や対策について議論しております。

mobcast8つのルール

サイト内に、未成年のユーザーでもわかる平易な文章で、安全な利用のための注意書きを掲載しております。