



MOBCAST
GROUP

モブキャストグループ
2018年12月期
第3四半期決算説明資料

2018年11月8日(木)

株式会社モブキャストホールディングス
(証券コード：3664)

目次

- 01 決算概要
- 02 MOBCAST HOLDINGS
- 03 MOBCAST GAMES
- 04 TOM'S
- 05 APPENDIX

2018年12月期第3四半期
決算概要

01

2018年12月期 第3四半期決算サマリー

当四半期の売上は約18億円となり、
前年同Q対比は88.7%の増加、前Q対比は9.5%の減少

トムス：季節的要因により、TOM'Sの売上が前Q比減少
ゲームス：「キングダム 乱-天下統一への道-」の追加コンテンツが遅延

上記要因により、営業損失は粗利減少に連動して増加

(単位：百万円)

	2018年 3Q	2018年 2Q	QOQ	2017年 3Q	YOY	2018年 1~3Q	2017年 1~3Q	YOY
売上	1,809	2,000	90.5%	959	188.7%	5,435	2,319	234.3%
営業利益	▲238	▲172	-	▲491	-	▲311	▲967	-
経常利益	▲266	▲174	-	▲480	-	▲378	▲980	-
当期純利益	▲297	▲238	-	▲480	-	▲497	▲959	-

グループ全体の 赤字体質からの脱却

2018年4Q中に以下の対策を強化し、**早期にグループ全体の黒字化**を目指す

ゲーム事業

コスト削減対策と共に、新コンテンツ・新作の
管理徹底により利益を積み上げる

1

自社運営タイトルの移管・売却

- ▶ 大幅な運営固定費削減
- ▶ 売却による収入

2

リリース遅延の防止

- ▶ 既存タイトルの追加コンテンツや新規タイトルのリリース日程管理を徹底する

3

経営の再整備

- ▶ 効率的な経営を通じ、人件費の節減効果

モータースポーツ事業

絶好調であるブランド力を自動車用品販売に
つなげ、更なる成長を果たす

1

PMIのさらなる推進

- ▶ 引き続き順調なPMIを更に加速させていく

2

自動車用品の商品力強化

- ▶ 対応車種を拡大した新しいパーツの商品化を4Qから開始

3

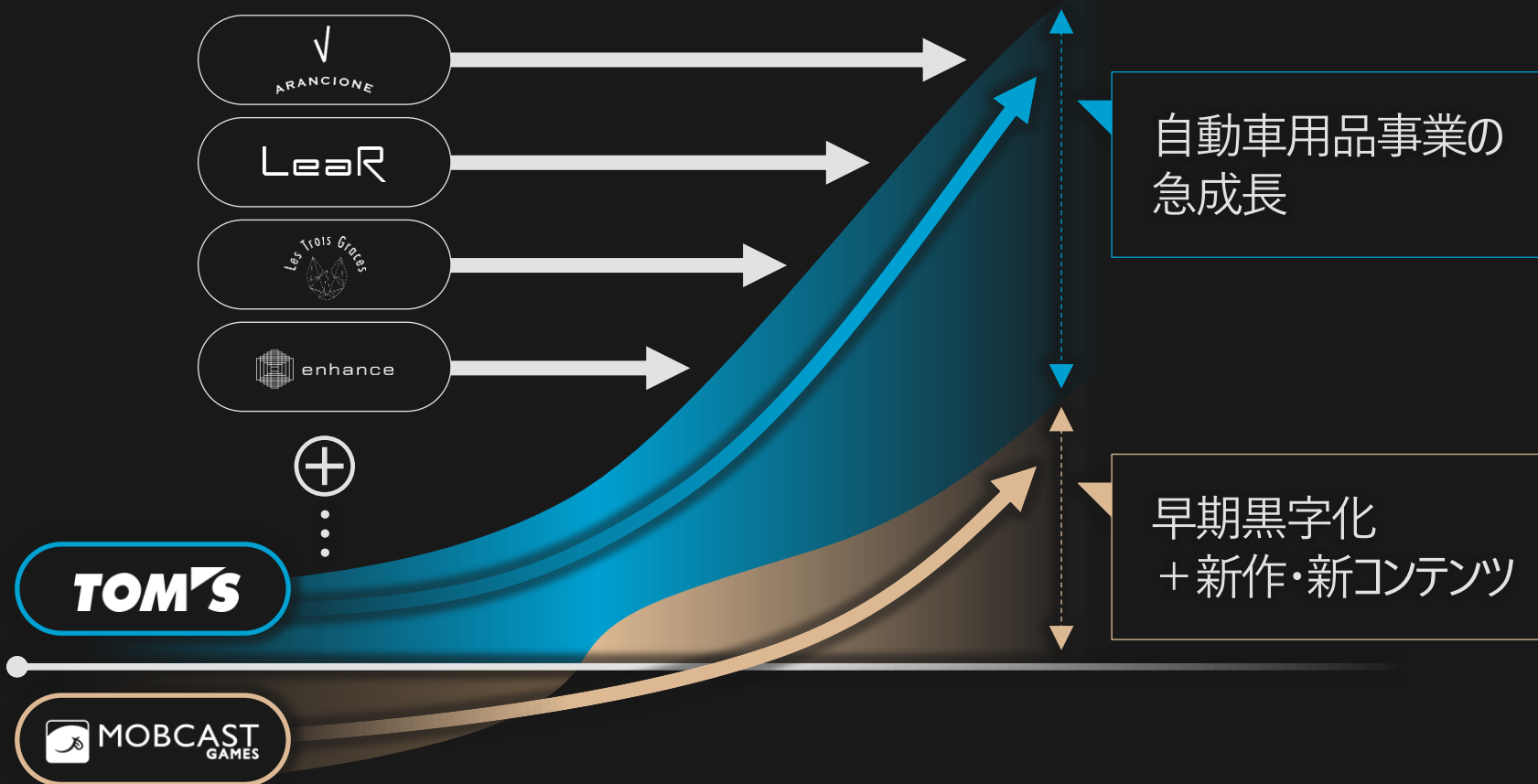
自動車用品の営業体制強化

- ▶ 営業専任部門の新設により、販売力強化

2018年4Q以降の成長ビジョン

新たなコア事業として順調に推移

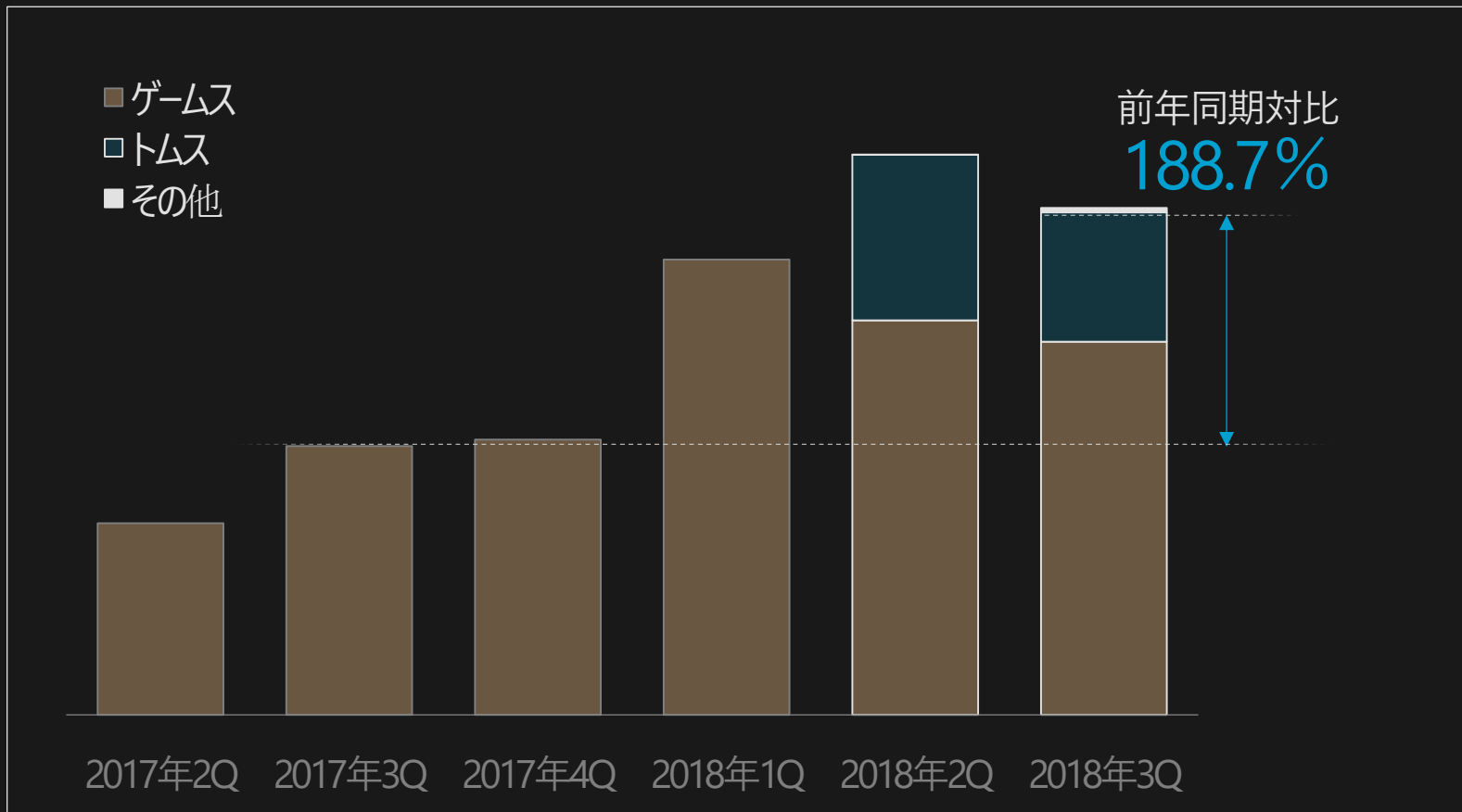
モータースポーツ事業の急成長と共にゲーム事業の早期黒字化を果たし
グループとしての成長を図る



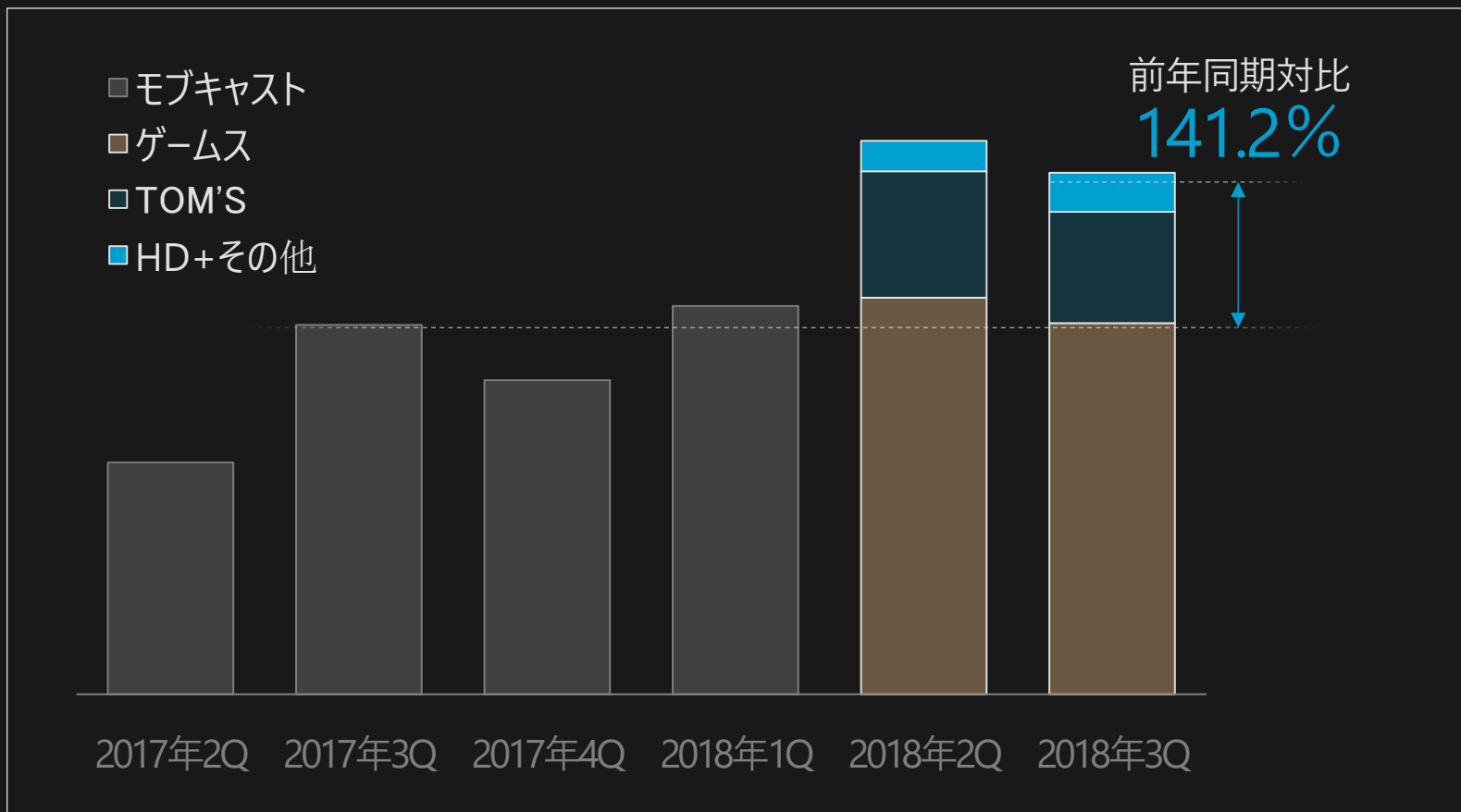
自動車用品事業の急成長

早期黒字化 + 新作・新コンテンツ

四半期売上推移



費用推移



(※) 連結相殺消去後

2018年12月期第3四半期
MOBCAST HOLDINGS

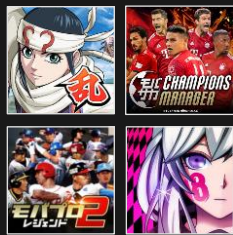
02

モブキャストグループのビジネス戦略

2018年3月

MOBCAST GAMES

IP・ブランドパワー
を基盤とした
ゲーム事業



- IP取得力・企画監修力
- 共同開発・配信実績
- クリエイターネットワーク



TARGET

エンタメ志向性
の高いユーザー

- 継続成長できる仕組み作り
- 多様な資金調達ノウハウ
- エンタメ業界ネットワーク

「世界70億人をワクワクさせる」ことを目指し
ブランド資源を最大化し、
エンタメ領域全般に事業を拡大

- TOM'S** 世界の自動車・レースファンにワクワクを
- enhance** 未来のエンタメ経験創造を通したワクワクを
- Les Trois Grates** ライブ・イベントのワクワクを
- LearR** リアルな場の体験を通したワクワクを

ARANCIONE

親子で楽しめる
ワクワクを

(2018年8月に投資完了)

最近のトピックス

「LeaR」資金調達完了

モブキャストの支援により、
「B Dash Ventures」と「アカツキ」の出資にて資金調達が完了

今後は、2020年に向け需要が高まる日本発信の
エンターテインメント領域で、都心にリアル独自のイベントスペースを創り
「知る」「学ぶ」「出会う」「つくる」などの体験型サービスの提供と、
その情報を発信していくデジタルコンテンツメディアサービスの展開を
通じ、「非日常体験」のグローバルスタンダードの実現を目指す計画

B DASH VENTURES

Akatsuki

LeaR

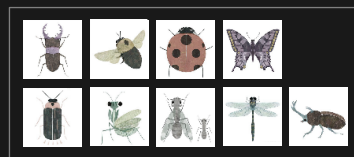
「アランチヲネ」の新事業準備

アパレルブランド「INSECT COLLECTION」および
オンラインサロンサービス「香川塾ヲレンジ校」の展開を準備中

この起業は、「自然の大切さ、時間の尊さ」について同じ思考を持つ数氏との
会いに導かれ叶いました。
いつか香川照之という個体が消えたとしても社会に伝えたいことが残るよう、
継続的な事（会社）を作るパートナーです！



(2018年9月27日、香川照之さんTwitter投稿)



「Les Trois Graces」新ブランド立ち上げ

プレオーガニックコットンアパレルブランド「MES VACANCES」と
化学調味料不使用のレトルト食品「LTG FOODS」を立ち上げ

MES VACANCES

LTG FOODS

「enhance」の「テトリスエフェクト」発売(11月9日)

10月10日からダウンロード版およびパッケージ版の
プレオーダーをPSストアにて実施中

enhance

2018年12月期第3四半期
MOBCAST GAMES

03

2018年12月期 第3四半期決算サマリー

当四半期の売上は約13.3億円となり、
前年同Q対比は38.9%の増加、前Q対比は5.4%の減少

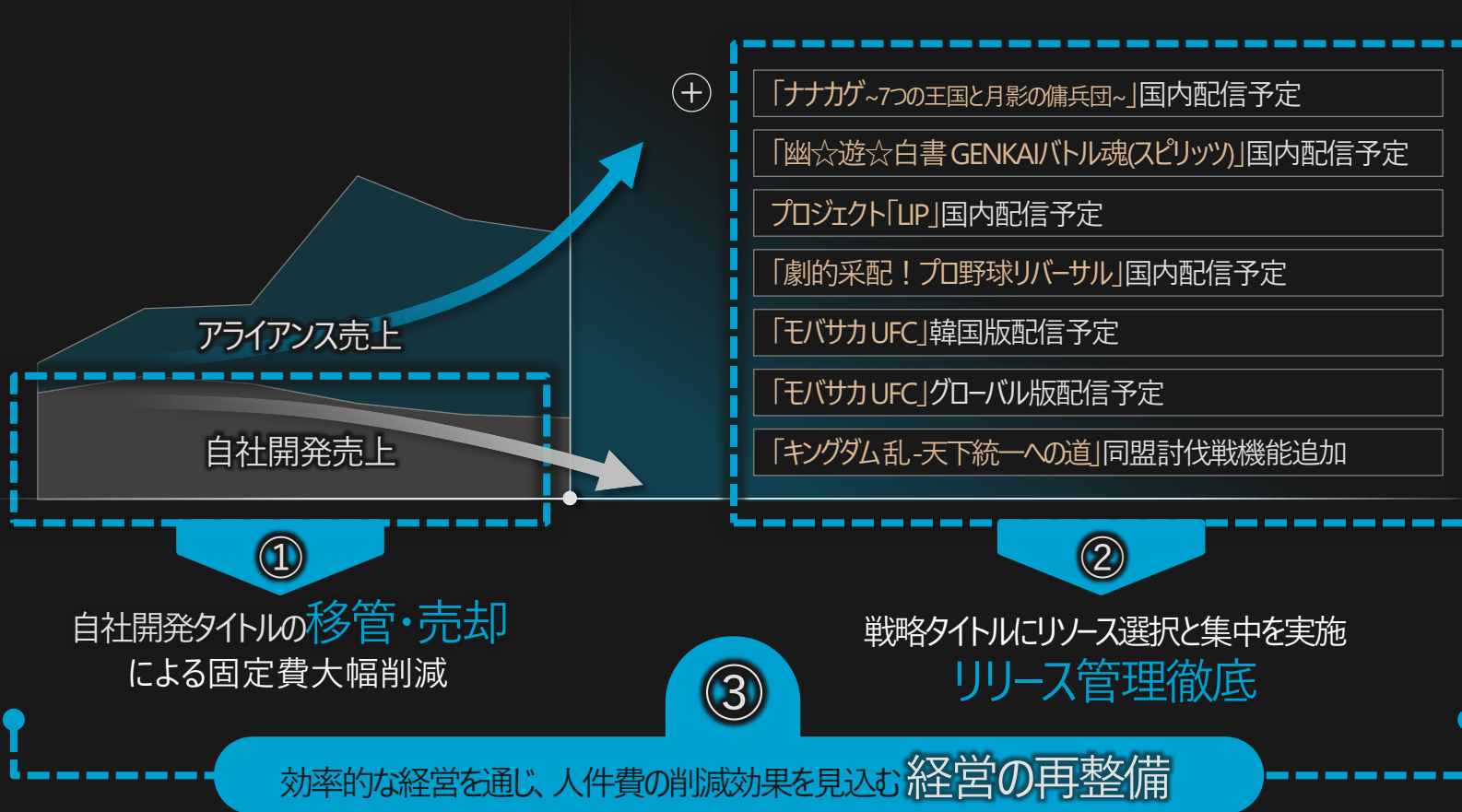
- ・「キングダム 乱 -天下統一への道-」大規模機能アップデートである同盟討伐戦が遅延したことを主要因とし、全体の売上減少
- ・「モバサカUFC」の売上寄与は9月のみとなった (日本版8月29日リリース・中国版9月12日OBT開始)

売上連動経費の減少により、営業損失は縮小

(単位：百万円)

	2018年 3Q	2018年 2Q	QOQ	2017年 3Q	YOY	2018年 1~3Q	2017年 1~3Q	YOY
売上	1,331	1,408	94.6%	959	138.9%	4,365	2,319	188.2%
営業利益	▲126	▲149	-	▲489	-	▲174	▲963	-
経常利益	▲112	▲137	-	▲485	-	▲181	▲969	-
当期純利益	▲122	▲138	-	▲485	-	▲199	▲949	-

早期黒字化の実現



グローバルアライアンス戦略を徹底

- ▶ 開発領域に強みを持つ世界中のディベロッパーとのパートナーシップを推進
- ▶ 開発費・運営固定費リスクをヘッジ(利益率は低下)し、タイトルを複数配信するモデル

既存タイトルの4Q戦略

「キングダム 乱 -天下統一への道-」
同盟討伐戦(GVGコンテンツ)の実装



本作の完成形がついに実現
(2018年11月予定)

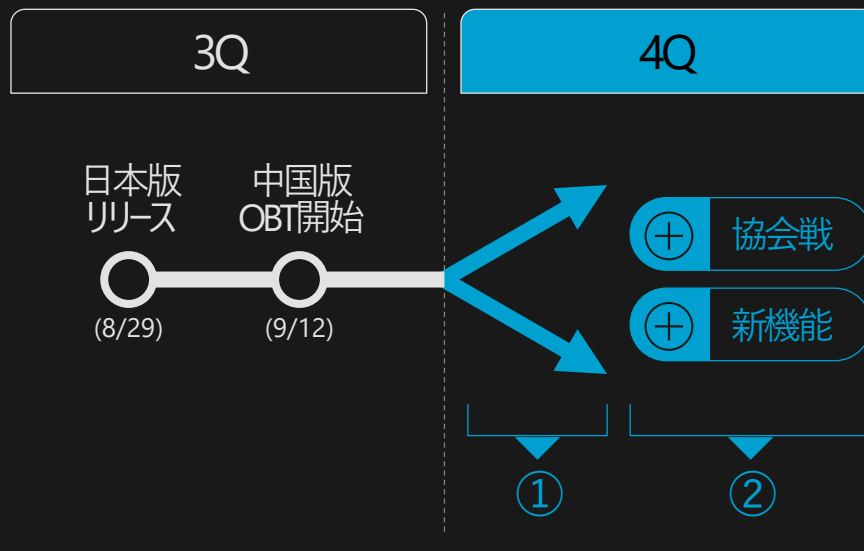


新機能追加による
課金率・ARPPUの増加も期待される

「モバサカ ULTIMATE FOOTBALL CLUB」
運営の強化および新機能の実装



- ① 世界共通運営から、各市場に合わせた運営に転換
- ② 協会戦(GVGコンテンツ)および新機能の追加



新作状況

「幽☆遊☆白書GENKAIバトル魂(スピリッツ)」



迫力バトルをマルチプレイで楽しめるキャラクター育成型アクションRPG
チャットなどのコミュニケーション機能搭載予定
(2019年リリース予定)



※現在開発中のため、ゲーム内容や配信時期が変更になる可能性があります。

ジャンプフェスタ2019¹⁾に出展決定！
ブースにて初めてのGENKAIバトルを体験可能！

1)「ジャンプフェスタ2019」は2018年12月に幕張メッセで開催される集英社5誌が送る夢の一大イベントです。

原作／富樫義博「幽☆遊☆白書」（集英社「ジャンプコミックス」刊）
©Yoshihiro Togashi 1990年 - 1994年 ©びえる／集英社
©Mobcast Games Inc. Developed by eitarosoft

2018年12月期第3四半期

TOM'S

04



2018年12月期 第3四半期決算サマリー

当四半期の売上は約4.6億円となり、
前Q対比は21.7%の減少

- ・季節的要因により、売上が前Q比減少
- ・リファイナンスに伴う営業外費用の一時増加
- ・PMIは前Qに引き続き、順調に推移
- ・来期以降の急成長に向けた基盤づくりも順調に推移

	2018年 3Q	2018年 2Q	QOQ	(単位：百万円)					
				2017年 3Q	YOY	2018年 1Q~3Q	2017年 1Q~3Q	YOY	※2017年 通期
売上	462	590	78.3%	-	-	-	-	-	1,921
営業利益	25	94	26.7%	-	-	-	-	-	201
経常利益	▲11	95	-	-	-	-	-	-	194
当期純利益	▲4	61	-	-	-	-	-	-	▲515

※2018年1Q以前の数字は未監査のため、非開示とさせていただきます

※参考数値

レース事業

昨年に引き続き絶好調

全日本F3 2018
シリーズチャンピオン獲得

- ドライバー部門
- チーム部門
- エンジンチューナー部門

全部門において

1位

を獲得し、
完全制覇達成

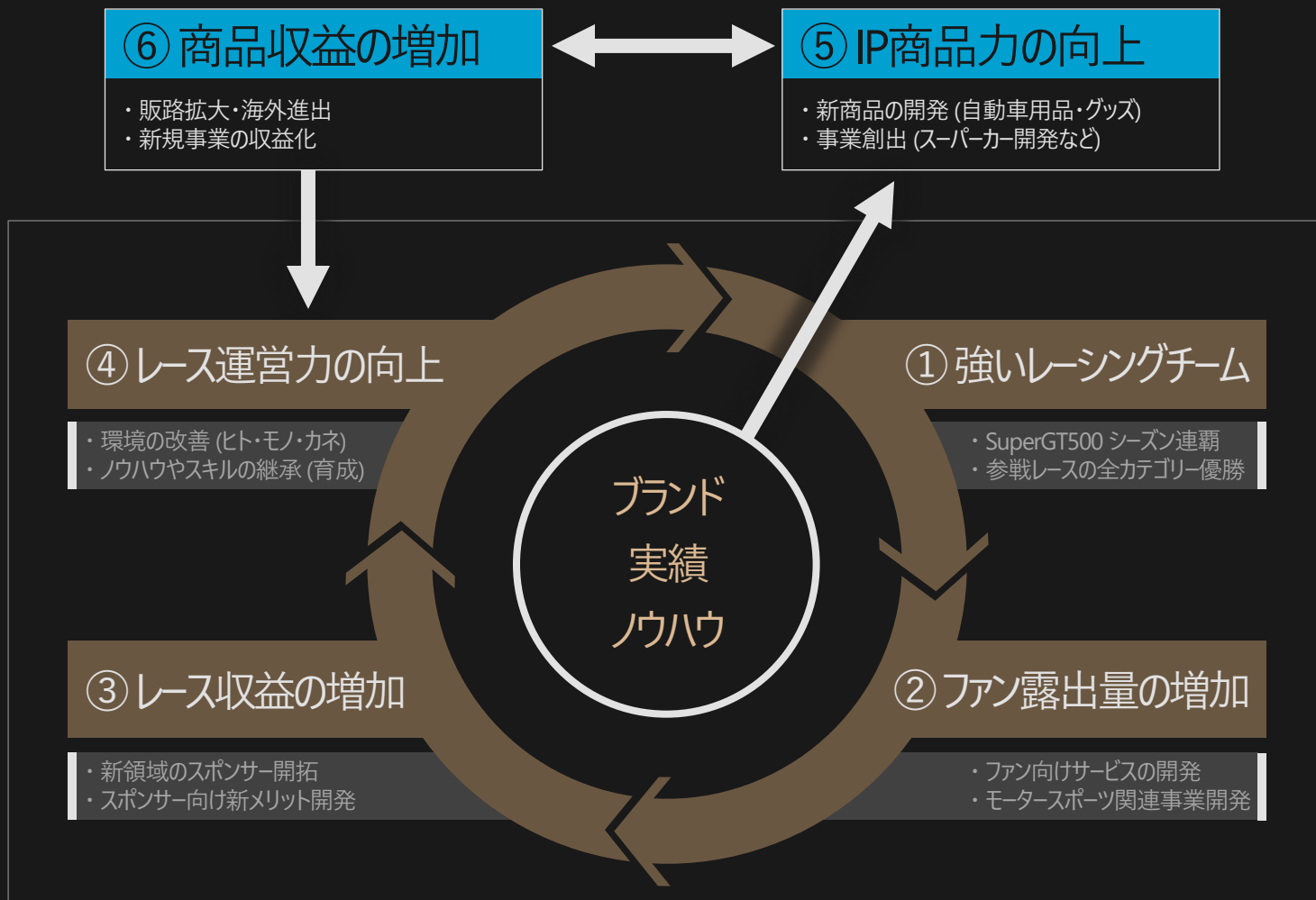


TOM'S史上初の
SUPER GT500 1-2フィニッシュ
今季2度目の達成(第5戦・第7戦)



事業戦略

レースで圧倒的なブランドを築き、その価値を最大化させる事業を創る
 そして、次世代モータースポーツ業界のリーディングカンパニーとなる



自動車用品事業

商品力



販売力

企画・開発

年間取扱主要車種

生産

自社生産体制

マーケティング

販売チャンネル拡大

販売

戦略に基づく営業強化

2017年
以前

1~2台

ほぼ外注

ほぼ国内実店舗

用品営業の
専任者不在

2018年
以降

10台以上

デザイン事業部を
活用した
自社生産体制の構築

国内+海外の
店舗&EC

営業部門の
新設完了

商品開発力強化

設備
強化
人材
強化

人材強化

人材強化



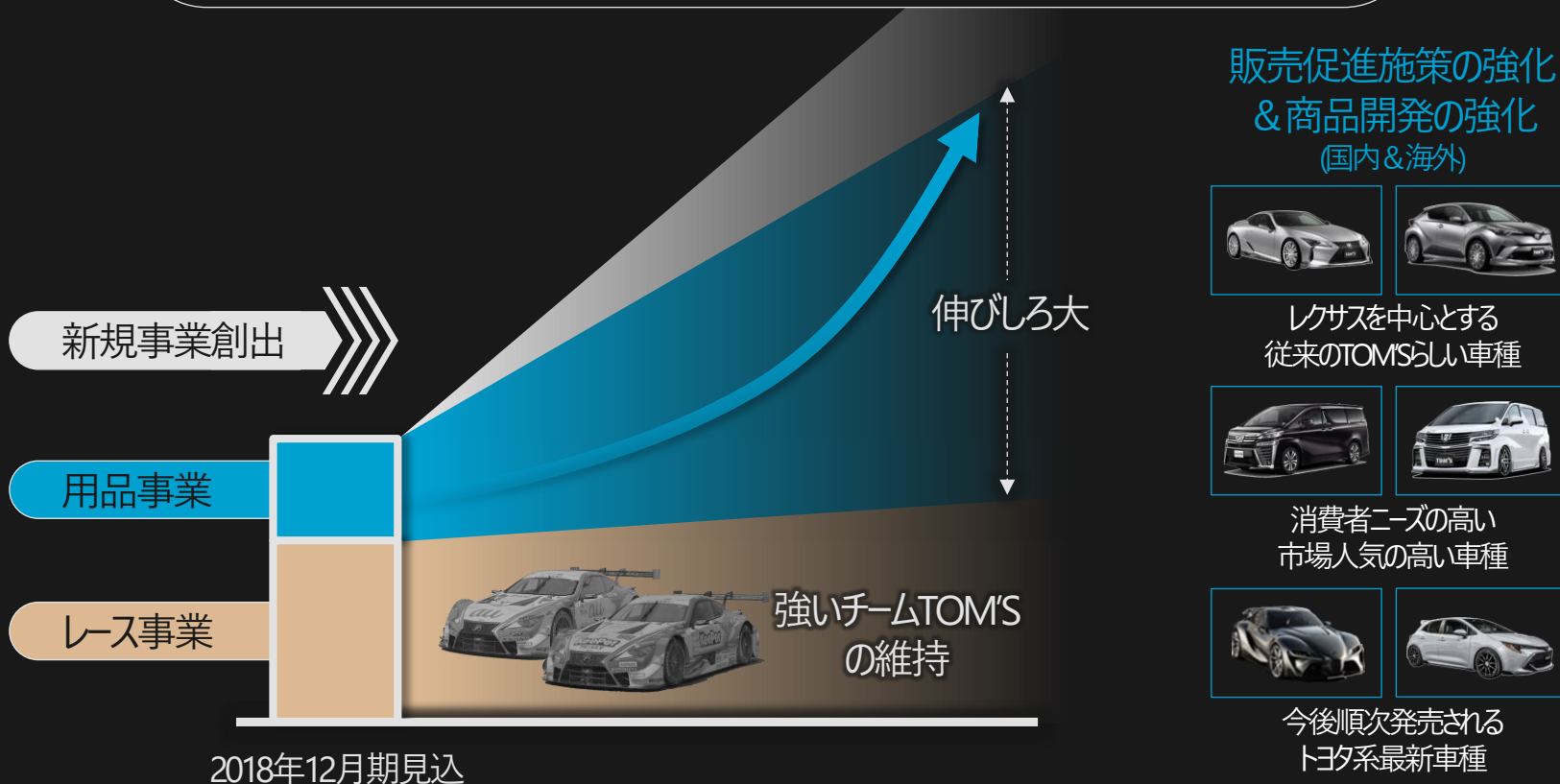
TOM'Sの成長計画

1

レースを通じて積み上げたが、これまで最大限活かしきれなかったTOM'Sの高いブランド力を、自動車用品事業で徹底的に活かす(=既存事業の強化)

2

エンタメ志向性の高いユーザーを対象に、TOM'Sの「ブランド力」×「経営力」で自動車&レースファンに新しいワクワクを(=新規事業の創設)



最後に



MOBCAST
GROUP

モブキャストグループでは、
エンターテインメントへの志向性が高いターゲットに
新しい価値・体験を提供し、世界70億人をワクワクさせて参ります

+ APPENDIX

05

会社概要

社名	株式会社モブキャストホールディングス (MOBCAST HOLDINGS INC.)
本社所在地	東京都港区六本木六丁目8番10号 STEP六本木4階
代表者	藪 考樹
設立年月日	2004年3月26日
資本金	2,204,942千円 (2018年9月末日時点)
連結従業員数	162名 (2018年9月末日時点)
事業概要	グループ戦略、成長戦略の策定およびそのマネジメント エンタテインメントコンテンツ化IPやブランドの保有

四半期決算推移

(単位：千円)

	2017年		2018年		
	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	959,128	982,397	1,625,273	2,000,664	1,809,848
売上原価	780,678	691,557	878,205	1,317,353	1,258,949
売上総利益	178,450	290,840	747,067	683,311	550,899
販管費	670,244	542,097	647,073	856,231	789,646
営業利益	▲491,793	▲251,257	99,993	▲172,920	▲238,747
経常利益	▲480,703	▲261,768	61,910	▲174,304	▲266,001
四半期純利益(※1)	▲480,930	▲386,131	38,932	▲238,795	▲297,675
総資産(※2)	2,681,738	3,050,423	5,925,985	5,243,139	5,203,605
純資産	1,171,896	1,640,865	1,677,246	1,502,410	1,214,061

(※1) 連結での四半期純利益は、親会社株主に帰属する四半期純利益数値です。

株式情報

株式の状況

発行済株式数 * 1	17,422,708株
大株主の状況 * 2	
藪 考樹	24.30%
日本トラスティ・サービス信託銀行(株)	3.20%
(株)でらゲー	2.77%
寺田 航平	2.58%
(株)SBI証券	2.31%
ハクバ写真産業(株)	2.00%
海老根 智仁	1.64%
GOLDMAN SACHS INTERNATIONAL	1.31%
BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC)	1.13%
カブドットコム証券(株)	0.64%

株価関連指標

株価 * 3	426円
時価総額 * 3	7,422,074千円
総資産 * 1	5,203,605千円
純資産 * 1	1,214,061千円
PBR * 3	6.16倍
PER * 3	-

* 1 : 2018年9月末日時点

* 2 : 2018年6月末日時点

* 3 : 2018年11月7日時点