



MOBCAST
GROUP

モブキャストグループ
第16期 2019年12月期
第1四半期決算説明資料

2019年5月14日 (火)

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 SOCIAL CAPITAL
- 06 APPENDIX

2019年12月期第1四半期
決算概要

01

2019年12月期 第1四半期決算サマリー

売上14.4億円、営業損失1.9億円
前Q比、売上は3.6億円減少も、営業損失は改善

主として前期より取り組んでいるゲームスのコスト構造の改善を反映し、販売管理費の変動費化と損益分岐点が低下したことが要因

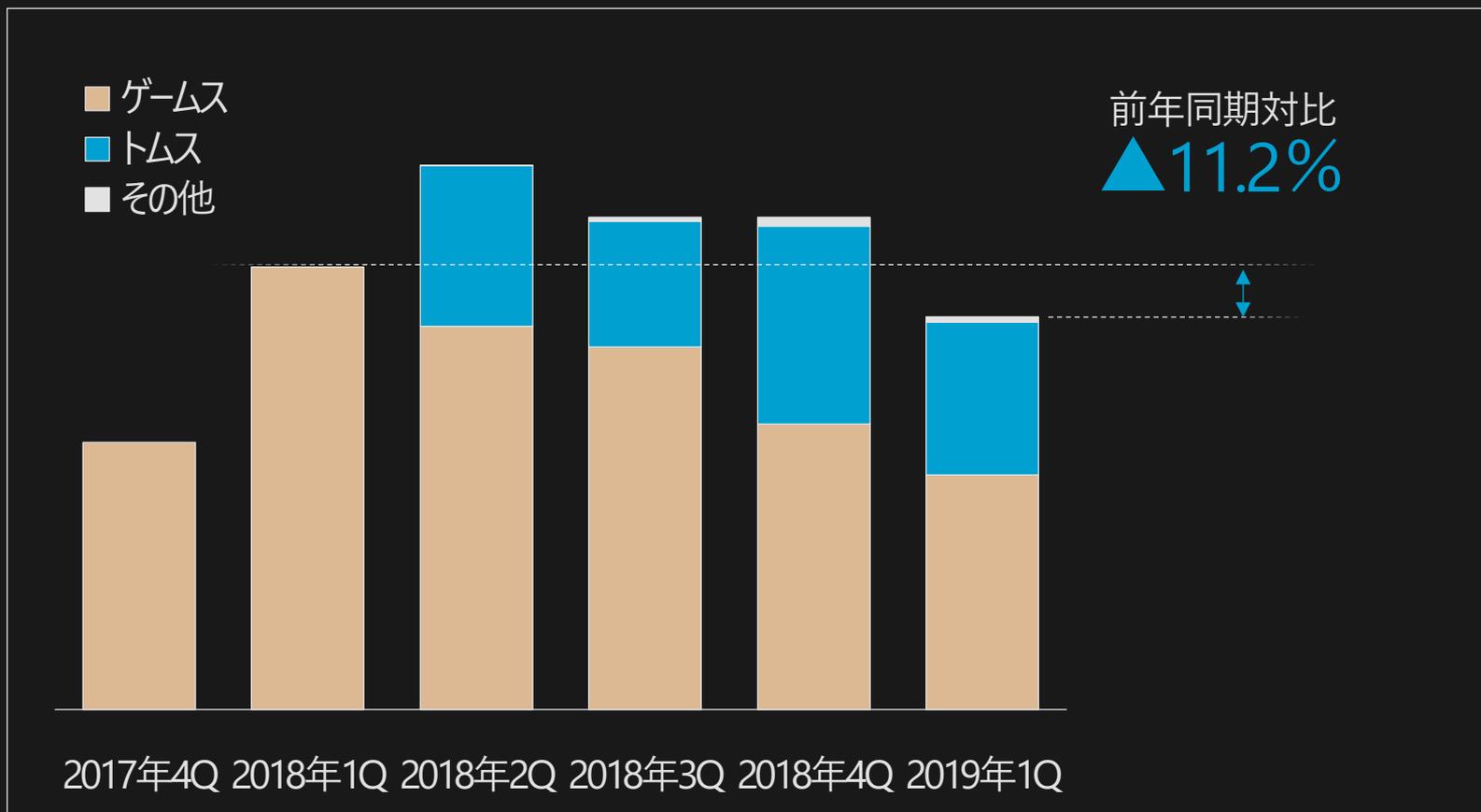
(単位：百万円)

	2019年 1Q	2018年 4Q	QOQ	2018年 1Q	YOY
売上	1,442	1,809	79.7%	1,625	88.8%
営業利益	▲199	▲224	-	99	-
経常利益	▲215	▲252	-	61	-
当期純利益 ^(※)	▲182	▲724	-	38	-

(※) 親会社株主に帰属する当期純利益

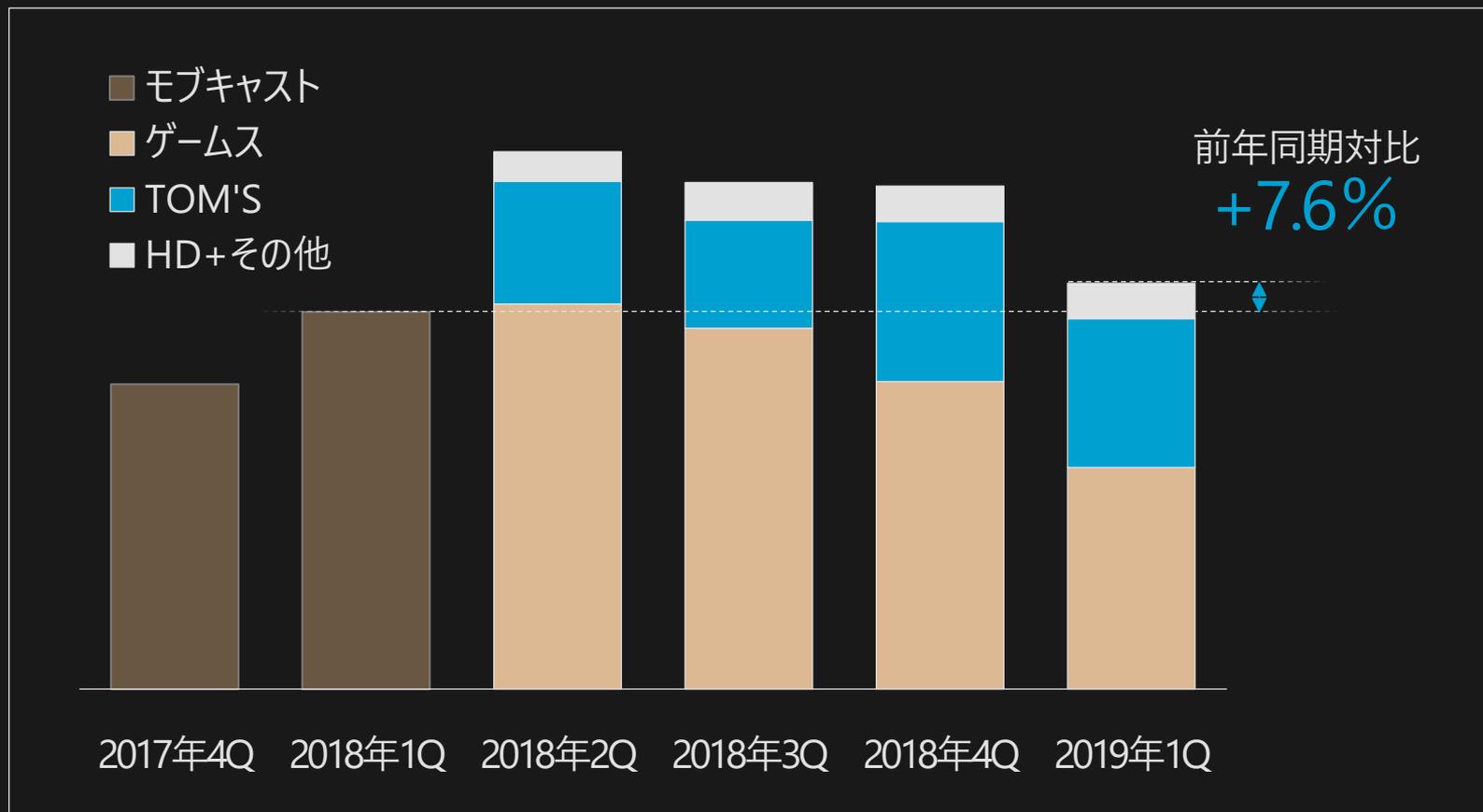
四半期売上推移

前年同Qに比べ、ゲームスの売上高が減少。
また、前Qに比べてもゲームス、トムスそれぞれ売上高が減少



四半期費用推移

前年同Qでは、トムスM&Aに伴い費用全体としては増加しているものの
前Q比では、ゲームのコスト構造の改善を反映し費用が減少



(※) 連結相殺消去後

2019年12月期第1四半期
MOBCAST HOLDINGS

02



モブキャストグループ全体戦略

MOBCAST

強い影響力を持つ
ブランド資源との
シナジー

- 共同プロジェクト
- 共同事業会社
- M&A



- 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・IT業界ネットワーク

MOBCAST FINANCIAL 経営支援

SOCIAL CAPITAL 事業支援

「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

- MOBCAST GAMES IPのファンにゲームを通じたワクワクを
- 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じたワクワクを
- Les Trois Graces 「美」のワクワクを
- LeaR リアルな場の体験を通じたワクワクを
- ARANCIONE 親子で楽しめるワクワクを

⊕ 今後の新規事業創造

2019年のグループ戦略

各社ごとの戦略に沿って、売上・利益の拡大を図ると同時に、
事業領域拡大のため新規投資先を開拓



他社との提携を拡大し、アライアンス戦略の徹底および新規タイトルの売上貢献による黒字化実現



ディーラーとの関係強化および海外販路の拡大を通じた自動車用品事業の成長



アランチブネ社の「Insect Collection」販売を中心に規模を拡大し、ECプラットフォームとしての基盤を作る



経営支援および新規投資実現のための財務的提案



経営支援・事業支援を通じ、
各社のステージに合わせた成長を図る



新規投資

エンタメ領域における
新たな事業分野への拡大

第1Qのトピックス

次なる成長に向け「グループ会社の資本業務に向けた検討の開始」および 新たな投資を実現すべく「第三者割当による資金調達を実施」

グループ会社の資本業務提携に係る方針



平成 31 年 3 月 15 日

各 位

東京都港区六本木六丁目8番10号
 会社名 株式会社モブキャストホールディングス
 代表者名 代表取締役社長 巖 考樹
 (コード番号: 3664 東証マザーズ)
 問合せ先 取締役 CFO 管理本部長 佐武 利治
 (TEL.03 - 5414 - 6830)

グループ会社の資本業務提携に係る方針に関するお知らせ

当社は、創業以来、人々に感動を届ける手段としてのメディアの変化を機会と捉え、スマートフォンに代表される新しいメディアの可能性とコンテンツへの価値創造を追求してきました。既成概念に囚われることなく、常に「ワクワクと感動」を最適な手段と置き溢れる経験価値でユーザーに届けることを使命とし、より多くの人により多くの切り口から感動を与えるエンターテインメントを創出しお届けする最高の体制を築くため、平成30年4月に持株会社体制へと移行し、既存事業に加え新たな事業の創出を行っております。

株式会社モブキャストゲームスが行う既存のモバイルゲーム事業については、グローバルライアンス戦略に沿って国内外のパートナー企業とIPを用いたゲームを共同で開発し、日本及び中国をはじめグローバルに展開しております。同事業については、上記グローバルライアンス戦略をさらに進め進めるため、今後、事業運営上シナジーのある企業様との資本業務提携（当社の保有する株式の譲渡を含む）の今年度中の実施について検討を開始しております。

また、昨年取得したモータースポーツ事業を行う株式会社トムスについては、新たに当社グループの一員として、レースでの上位入賞を継続しスポンサー売上を維持するとともに、レースで培ったブランドを活かした自動車用品販売のグローバルな売上拡大を目指しております。今後は同事業の拡大を見込める企業様との資本業務提携（当社の保有する株式の譲渡を含む）の今年度中の実施について検討を開始しております。

一方で、新しい価値創造につきましては、才能顕著な事業または個人に対して投資を行うとともに、これらの才能顕著を活かした事業支援を子会社 ソーシャルキャピタル株式会社を通じて、また、経営支援を子会社 株式会社モブキャストフィナンシャルを通じて行い、事業の拡大に向けサポートしております。既に、米国法人 Enhance Inc.、レトロフグラス株式会社、リアル株式会社、アランチーナ株式会社への投資を実施し、また、レトロフグラス社、アランチーナ社については新規ブランドの立ち上げ、販売支援等を行っております。

平成31年度においては、上記施策による既存事業からの収益拡大と出資先の売上拡大のための支援を行うとともに、当社グループとシナジーの発見める事業の取得及び新たな事業機会の創出により、当社グループの企業価値の向上を図ってまいります。

以 上

第三者割当による新株式の発行



2019年3月22日

各 位

東京都港区六本木六丁目8番10号
 会社名 株式会社モブキャストホールディングス
 代表者名 代表取締役社長 巖 考樹
 (コード番号: 3664 東証マザーズ)
 問合せ先 取締役 CFO 管理本部長 佐武 利治
 (TEL.03 - 5414 - 6830)

第三者割当による新株式の発行に関するお知らせ

当社は、2019年3月22日付の取締役会において、当社代表取締役である巖 考樹を割当予定先とする第三者割当による新株式（以下「本株式」といいます。）を発行することを決議いたしましたので、お知らせいたします。

本株式発行の目的は、当社グループで設立計画を策定中の新たなテクノロジーをエンターテインメント分野に応用する新しいビジネスに投資をする（「股份」エンデックファンド）に係る資金を調達するとともに、当社の創業者であり代表取締役である巖 考樹が、これまで以上に企業価値向上を目指して当社グループの経営にコミットすることにあります。そのため、本株式の発行価格については取締役会決議の前営業日における終値を採用しており、ディスカウントを設定しておりません。本株式の発行により、より一層の当社グループの企業価値の向上を期待することができると判断し、発行に係る決議をいたしました。

なお、本株式の割当予定先である巖 考樹は、特別の利害関係を有するため、本株式の発行に係る取締役会決議には参加していません。

記

1. 募集の概要	
(1) 払 込 期 日	2019年4月8日
(2) 発 行 新 株 式 数	普通株式 335,600株
(3) 発 行 価 額	1株につき298円
(4) 資 金 調 達 の 額 (優先手数料控除額)	96,008,800円(注)
(5) 募 集 又 は 割 当 方 法	第三者割当の方法による
(6) 割 当 予 定 先	巖 考樹
(7) そ の 他	上記各号については、金融商品取引法による届出の効力発生を条件とする。

(注) 資金調達の額は、本株式に係る払込金額の総額から、本株式に係る発行手数料の総額を差し引いた金額です。

2019年12月期第1四半期
MOBCAST GAMES

03

2019年12月期 第1四半期決算サマリー

第1四半期の売上8.6億円、営業損失0.3億円
前Q比、売上は1.8億円減少したものの、営業損失は1.6億円改善

- ・前Q比、「キングダム 乱 -天下統一への道-」は売上増加したものの、それ以外のタイトルは売上減少。
- ・グローバルアライアンス戦略へのシフトによるコスト構造改革により、売上原価・販管費の変動費化が寄与し、営業損失は改善。

(単位：百万円)

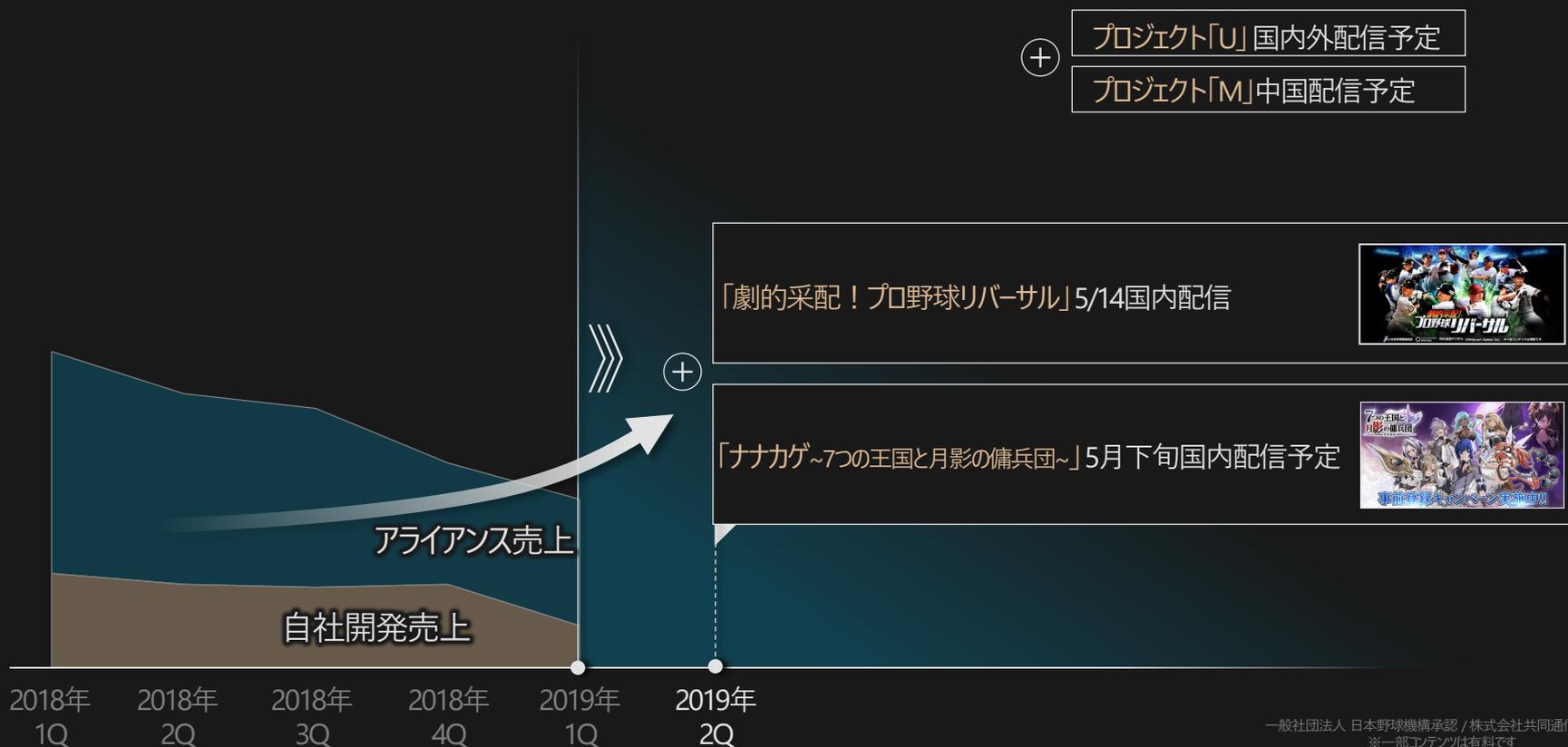
	2019年 1Q	2018年 4Q	QOQ	2018年 1Q	YOY
売上	863	1,049	82.2%	1,625※	53.1%
営業利益	▲34	▲193	-	100	-
経常利益	▲42	▲214	-	68	-
当期純利益 ^(※)	▲44	▲665	-	61	-

(※) 2018年は連結相殺消去後(HD相当費用を除く)

(※) 海外スポット売上の計上を含む

2019年の戦略

「多数のタイトルを、グローバルに展開」するアライアンス戦略は順調に進んでおり、2 Q以降も国内・グローバル展開を予定



2Q以降の予定

「キングダム 乱 -天下統一への道-」は引き続き機能更新。5月中に新作2本配信予定。

配信中タイトル

新規タイトル

「キングダム 乱 -天下統一への道-」



- ゲーム内施策によりDAU増加
- 新規商材（追想カード）のリリース
- ゲーム改善と合わせてプロモーション実施

「劇的采配！プロ野球リバーサル」



4/26 事前登録開始
5/14 配信開始

- 現役プロ野球選手が登場
- 簡単操作で大胆に試合を動かす采配システム

「ナナカゲ〜7つの王国と月影の傭兵団〜」



4/22 事前登録開始
5月下旬 配信開始予定

- 豪華声優陣によるキャラクターボイス
- 対戦相手との駆け引きによるバトル
- “7つの王国”を守るため創設された傭兵団のストーリー

ナナカゲ～7つの王国と月影の傭兵団～

事前登録者数 4万人を突破！

Neptune社(韓国)による、PvPに特化したチェス型戦略RPG
5月下旬 配信予定



※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。

ナナカゲ～7つの王国と月影の傭兵団～

「ナナカゲ～7つの王国と月影の傭兵団～」プロモーション動画

※お使いの機種・PC環境によっては再生ができない場合があります。



※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。

2019年12月期第1四半期

TOM'S

04



2019年12月期 第1四半期決算サマリー

第1四半期の売上5.6億円、営業損失0.4億円
前Q比、売上は1.7億円、営業利益は1.3億減少

- ・売上・営業利益ともに季節要因のため減少（1Qはレース事業がオフシーズン、2Qから寄与）
- ・用品事業は想定通り成長

(単位：百万円)

	2019年 1Q	2018年 4Q	QQQ	2018年 1Q	YOY
売上	561	727	77.1%	-	-
営業利益	▲39	80	-	-	-
経常利益	▲43	91	-	-	-
当期純利益 ^(※)	▲8	64	-	-	-

※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

(※) 2019年12月期よりのれん償却額を各社数値に含めております。

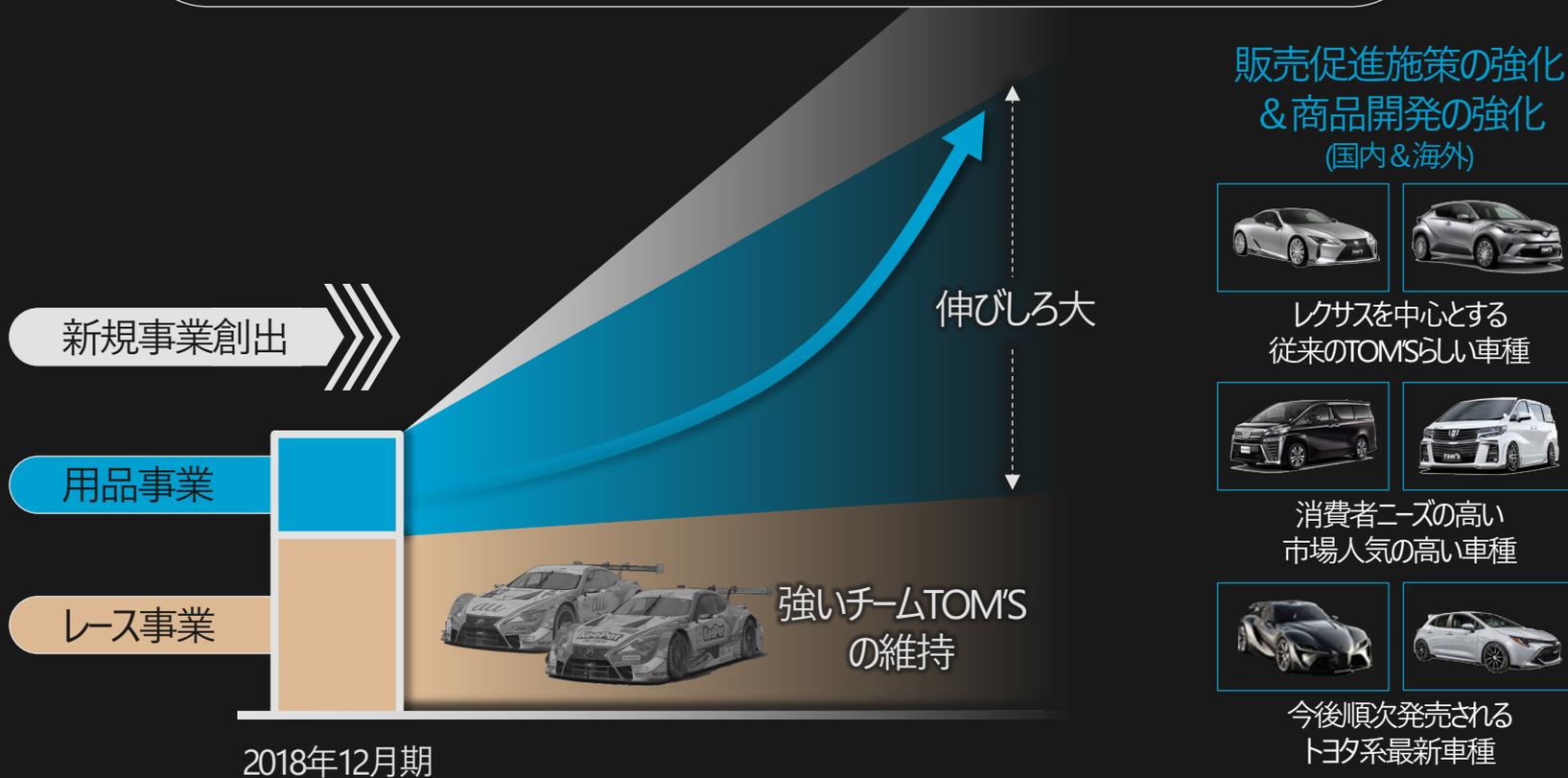
2019年の戦略

1

レースを通じて積み上げたが、これまで最大限活かされなかった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」x「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)

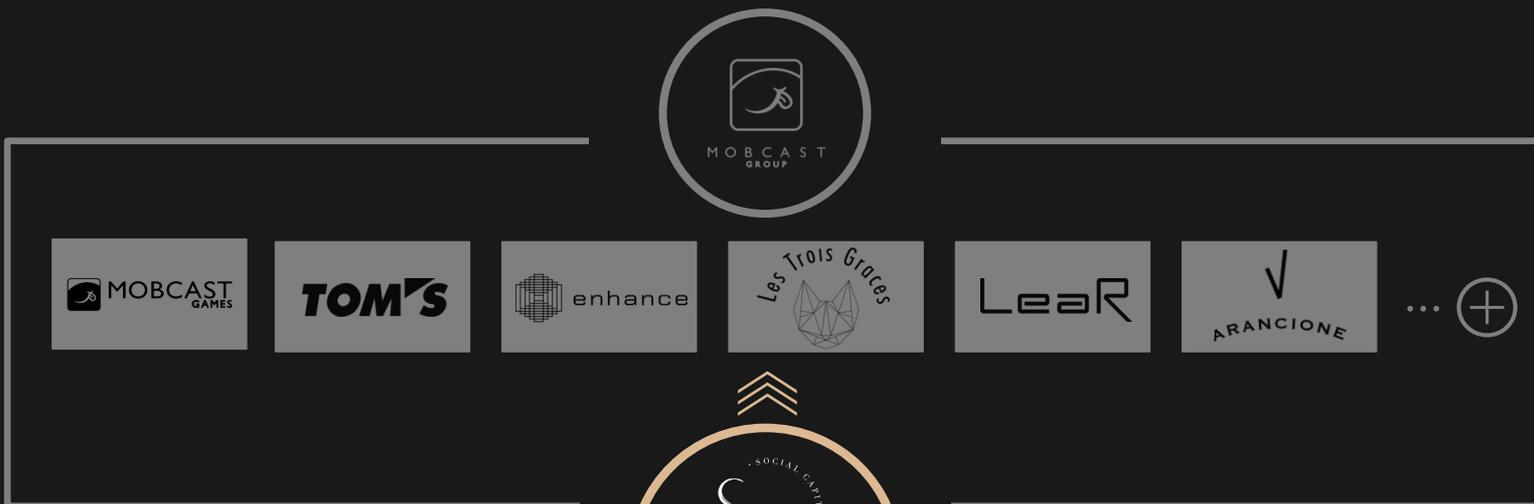


2019年12月期第1四半期
Social Capital

05

グループの中で Social Capitalの役割

グループ会社のブランド力を活かした商品化、販売支援・エンタメ事業支援



SUSTY グループ会社事業支援

サステナブルに特化した
ECプラットフォームでの販売および
商品化・企画支援



レトロワグラス社のライブ事業など、
グループ会社のエンタメ事業を支援



2019年12月期 第1四半期決算サマリー

第1四半期の売上18百万円、営業損失10百万円

アランチヲネ社

- ・「Insect Collection」を有力百貨店での期間限定販売開始（横浜そごう）

レトロワグラス社

- ・アパレルブランド「MES VACANCE」を3月中旬から販売開始
- ・ライブ事業R/S売上の計上がなかった

(単位：百万円)

	2019年 1Q	2018年 4Q	QOQ	2018年 1Q	YOY
売上	18	32	56.4%	-	-
営業利益	▲10	12	-	-	-
経常利益	▲10	12	-	-	-
当期純利益 ^(※)	▲10	10	-	-	-

※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

(※) 2019年12月期よりのれん償却額を各社数値に含めております。

2Q以降の計画

ECプラットフォーム「SUSTY」の認知度向上と新規ブランドの導入を促進



「Insect Collection」

- ▶ 2019S/S以降の商品力の強化
売れ筋商品の確立・品揃え強化
- ▶ プロモーション強化
池袋西武・伊勢丹・梅田阪急等の有力百貨店
での期間限定販売での認知度向上



「MES VACANCES」

- ▶ ブランドサイトと販売サイト (SUSTY) との
連携強化によるMAU向上

「エンタメ事業支援」

- ▶ ライブツアーやファンクラブ運営支援強化による
コアファン層の拡大

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

免責注意事項



MOBCAST
GROUP

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。

本資料の作成にあたっては、記載されている情報に誤りや漏れ等が無いよう、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。

+ APPENDIX

06

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	2,504,457千円 (2019年3月末日時点)
連結従業員数	168名 (2019年3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)

	2018年				2019年
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
売上高	1,625,273	2,000,664	1,809,848	1,809,795	1,442,735
売上原価	878,205	1,317,353	1,258,949	1,295,066	1,043,638
売上総利益	747,067	683,311	550,899	514,728	399,096
販管費	647,073	856,231	789,646	739,134	598,307
営業利益	99,993	▲172,920	▲238,747	▲224,405	▲199,210
経常利益	61,910	▲174,304	▲266,001	▲252,603	▲215,540
四半期純利益(※)	38,932	▲238,795	▲297,675	▲724,229	▲182,862
総資産	5,925,985	5,243,139	5,203,605	4,467,509	4,474,703
純資産	1,677,246	1,502,410	1,214,061	914,406	893,894

(※) 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	19,132,208株
大株主の状況 * 2	
藪 考樹	22.79%
(株)でらゲー	2.59%
寺田 航平	2.42%
ハクバ写真産業(株)	1.88%
モルガン・スタンレーMUFG証券(株)	1.56%
海老根 智仁	1.53%
(株)SBI証券	1.20%
BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG	1.11%
J.P. Morgan Securities plc	0.77%
カブドットコム証券(株)	0.67%

株価関連指標

株価 * 3	292円
時価総額 * 3	5,586,604千円
総資産 * 1	4,474,703千円
純資産 * 1	893,894千円
PBR * 3	6.28倍
PER * 3	-

* 1: 2019年3月末日時点
 * 2: 2018年12月末日時点
 * 3: 2019年5月13日時点