



MOBCAST
GROUP

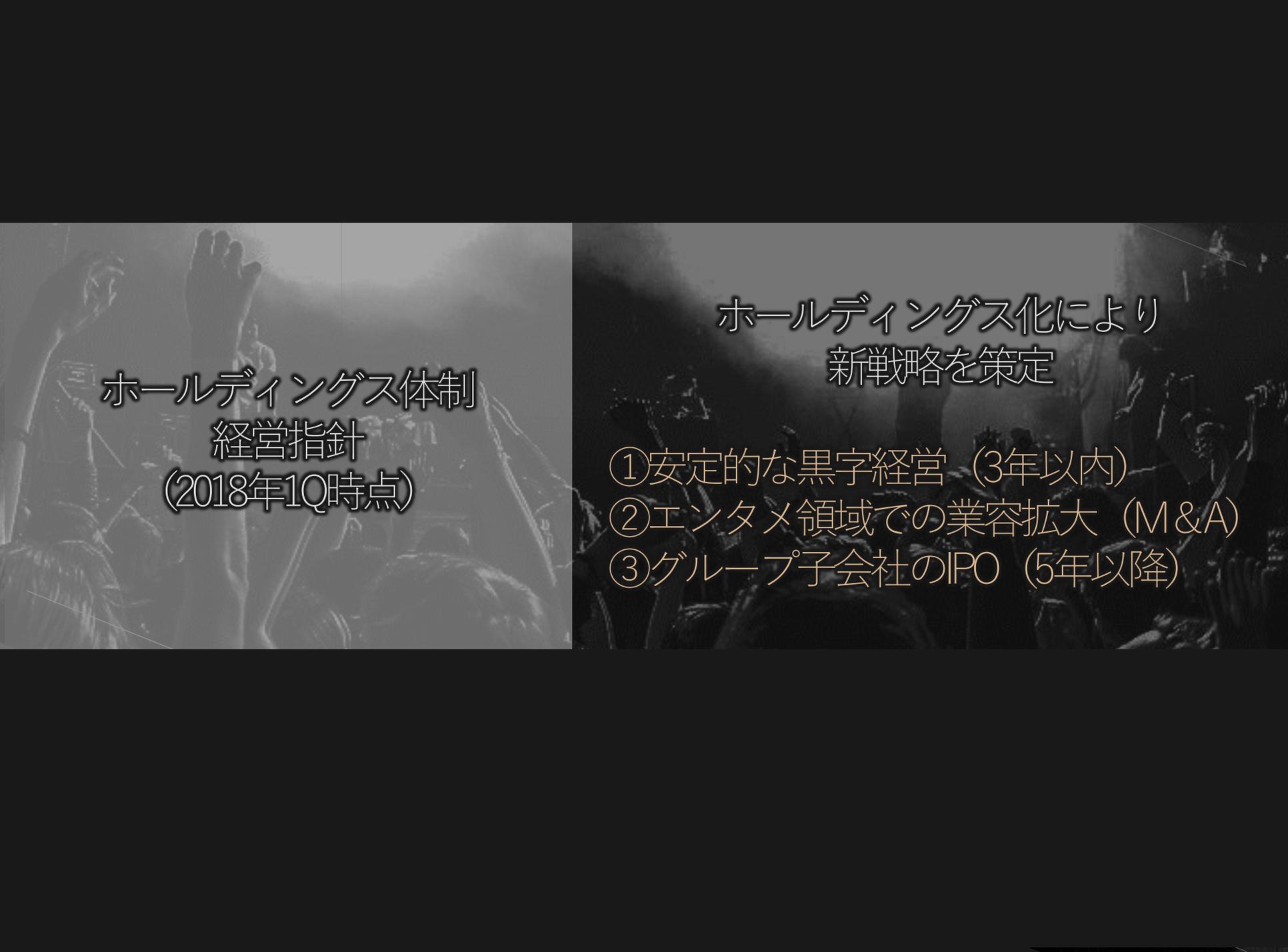
モブキャストグループ
第16期 2019年12月期
第2四半期決算説明資料

2019年8月9日(金)

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 MOBCAST HOLDINGS
- 02 MOBCAST GAMES
- 03 TOM'S
- 04 グループの更なる成長戦略
- 05 APPENDIX



ホールディングス体制
経営指針
(2018年1Q時点)

ホールディングス化により
新戦略を策定

- ①安定的な黒字経営 (3年以内)
- ②エンタメ領域での業容拡大 (M&A)
- ③グループ子会社のIPO (5年以降)

2019年12月期 第2四半期
MOBCAST HOLDINGS

01

経営指針の実現に向けて

2017年

2018年

スマホゲーム業界の
レッドオーシャン化



不確実な経営

開発コストの高騰
ヒットタイトルが生まれづらい



新規ゲームタイトルのヒットに
依存した収益構造

ホールディングス体制へ移行



1

ゲーム事業の安定的な黒字化

- ▶ 自社開発の撤退及び運営の見直しによるコスト改善
- ▶ アライアンス戦略によるヒットタイトルの仕込み

2

グループ全体の安定的な黒字化と成長

- ▶ M&Aによる業容拡大と収益性の高い子会社を増加
短期：連結PLへの収益の寄与
中長期：IPOによるキャピタルゲイン
- ▶ 持分法適用会社への投資
中長期：エンタメ分野への先行投資

ホールディングス体制転換の成果

2018年

2019年

1Q

2Q

3Q

4Q

1Q

2Q

HD体制へ移行



既存の自社タイトルの
運営移管

自社開発撤退

モバサカUFC配信開始



※中国Capstone社と共同開発

ナナカゲ配信開始



※韓国Neptune社と共同開発

新作配信開始
(戦略バトルRPG)

※でらゲー社と共同開発

劇プロ配信開始



※開発委託

TOM'S 子会社化 **TOM'S**

アランチヲネを共同設立
ARANCIONE

リアルへ資本参加 LeaR

2億の資金調達
ARANCIONE

2億の資金調達 LeaR



2019年12月期 第2四半期連結決算サマリー

売上高 15.4億円、営業損失 4.4億円

▶ 主なコスト増加要因

- ▶ ゲームス：新作 2 タイトルの大型プロモーション（一時的）
- ▶ トムス：IPOを視野に入れた事業拡大のための先行投資

(単位：百万円)

| | 2019年 2Q | 2019年 1Q | QOQ | 2018年 2Q | YOY | 2019年 1~2Q | 2018年 1~2Q | YOY |
|-------|-------------|-------------|--------|-------------|-------|---------------|---------------|-------|
| 売上 | 1,544 | 1,442 | 107.1% | 2,000 | 77.2% | 2,987 | 3,625 | 82.4% |
| 営業利益 | ▲445 | ▲199 | - | ▲172 | - | ▲644 | ▲72 | - |
| 経常利益 | ▲469 | ▲215 | - | ▲174 | - | ▲684 | ▲112 | - |
| 当期純利益 | ▲464 | ▲182 | - | ▲238 | - | ▲647 | ▲199 | - |

2019年12月期第2四半期
MOBCAST GAMES

02

2019年12月期 第2四半期決算サマリー - MOBCAST GAMES -

売上高9.5億円、営業損失1.9億円
前Q比、売上は約0.9億円増、営業利益は1.6億円減少

- ・売上は新タイトル「劇プロ (5/14)」、「ナナカゲ (5/28)」が寄与し、0.9億円増加。
- ・主として、上記2タイトルの初期プロモーション投下等1.3億円による販管費の増加。

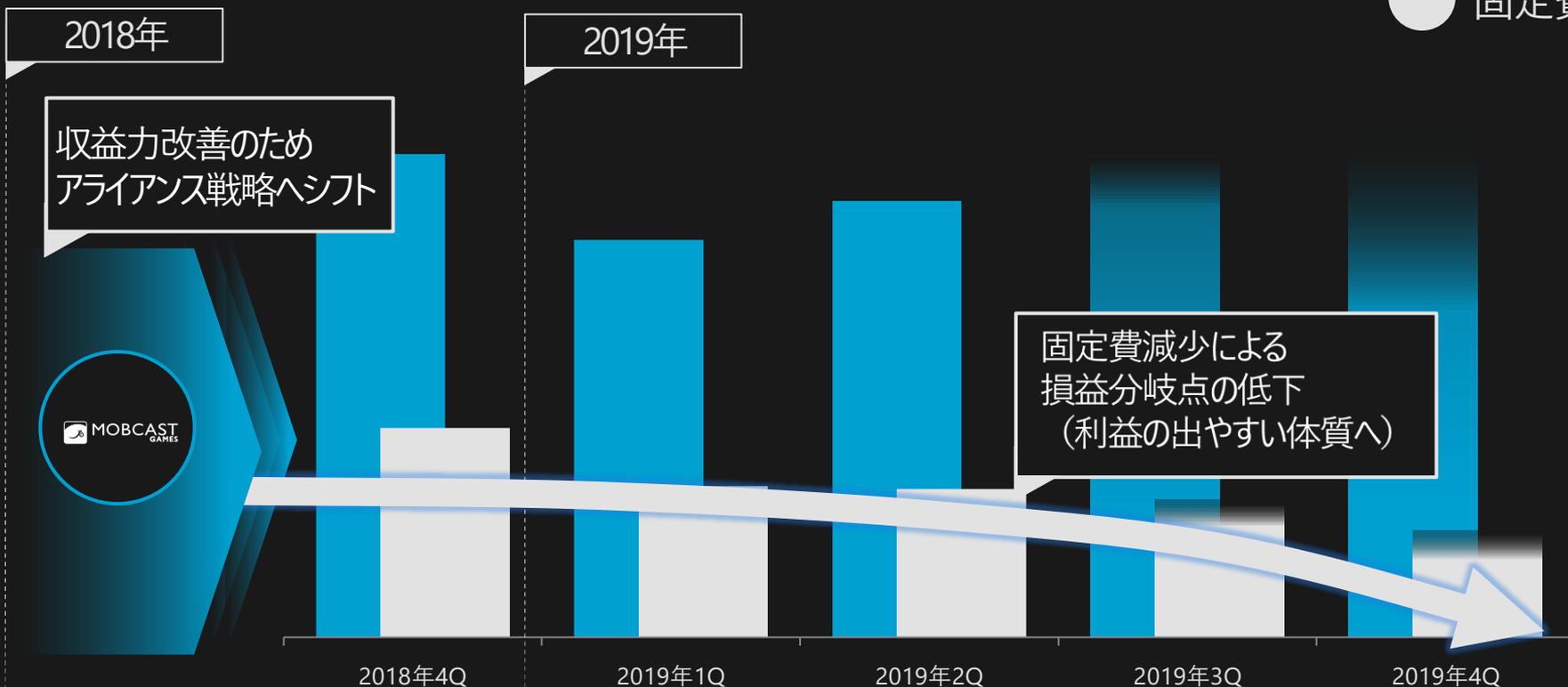
(単位：百万円)

| | 2019年 2Q | 2019年 1Q | QOQ | 2018年 2Q | YOY | 2019年 1~2Q | 2018年 1~2Q | YOY |
|-------|-------------|-------------|--------|-------------|-------|---------------|---------------|-------|
| 売上 | 948 | 863 | 109.8% | 1,408 | 67.3% | 1,811 | 3,033 | 59.7% |
| 営業利益 | ▲195 | ▲34 | - | ▲149 | - | ▲229 | ▲48 | - |
| 経常利益 | ▲207 | ▲42 | - | ▲137 | - | ▲254 | ▲69 | - |
| 当期純利益 | ▲231 | ▲44 | - | ▲138 | - | ▲281 | ▲76 | - |

コスト改善の進捗

収益構造の改革は順調に進行中

- 売上
- 固定費



新作タイトルの進捗

2Qリリース結果：「劇プロ」想定を超える好スタート

「劇的采配！プロ野球リバーサル」



5/14 リリース

配信4日目10万DL
現在40万DL超の想定を超える立上り
セールスランキング最高76位

更なる成長に向けて
3Qに追加機能・コンテンツ搭載予定

「ナナカゲ～7つの王国と月影の傭兵団～」



5/28 リリース

配信翌日に
App Store無料1位獲得も
その後のユーザーの定着に課題あり

継続率アップに向けた機能改善中

新規大型IPリリースタイトル

新作タイトル「エヴァンゲリオン」
9月に新たな情報を公開予定

NEWS RELEASE



2019年7月11日

モブキャストゲームス、『エヴァンゲリオンシリーズ』を題材とした、
“新しい遊びを提供する”プロジェクトを発表！

株式会社モブキャストゲームス（本社：東京都港区、代表取締役：杉野範和 以下、モブキャストゲームス）は、人気アニメ「エヴァンゲリオン新劇場版」を含む「エヴァンゲリオンシリーズ」を題材とした、スマートフォン向け新作ゲームを2020年に配信する予定です。
本プロジェクトは、当社をはじめとする製作委員会方式で推進され、スマートフォン向けゲームに留まらない、“新しい遊び”をユーザーの皆様にお届けしてまいります。
ゲーム概要、配信エリア等を含む具体的な内容については、順次お知らせいたします。

2020年リリース予定に向け、開発は順調に進捗

※タイトル名未定

今後の成長イメージ

コスト構造の改善完了し、新作タイトルの3Q以降売上フル寄与し2019年4Q黒字化
2020年は大型IP新規タイトルの配信開始による収益寄与

「劇的采配！プロ野球リバーサル」5/14国内配信開始



「ナナカゲ〜7つの王国と月影の傭兵団〜」5/28国内配信開始



3Q以降売上フル寄与

+

「エヴァンゲリオン (タイトル名未定)」国内配信予定

「幽★遊★白書 - GENKAI/バトル魂 -」国内外配信予定

新規プロジェクト進行中

2019年 2Q 2019年 3Q 2019年 4Q 2019年 1Q 2019年 2Q 2019年 3Q 2019年 4Q 2020年～

2019年12月期第2四半期

TOM'S

03



2019年12月期 第2四半期決算サマリー - TOM'S -

売上高5.6億円、営業損失1.3億円
前年同Qと比較し、売上は横ばい、営業利益は0.9億円減少

売上：年間計画通りに順調に推移

損益：IPOに向け①用品事業拡大②レース事業の環境整備への先行コストの増加で、営業損失は約1.3億円

(単位：百万円)

| | 2019年 2Q | 2019年 1Q | QQQ | 2018年 2Q | YOY | 2019年 1~2Q | 2018年 1~2Q | YOY |
|-------|-------------|-------------|--------|-------------|-------|---------------|---------------|-----|
| 売上 | 562 | 561 | 100.0% | 590 | 96.5% | 1,123 | - | - |
| 営業利益 | ▲134 | ▲39 | - | 94 | - | ▲174 | - | - |
| 経常利益 | ▲136 | ▲43 | - | 95 | - | ▲205 | - | - |
| 当期純利益 | ▲107 | ▲8 | - | 61 | - | ▲116 | - | - |

トムスの成長戦略

業界初のIPOに向けた事業拡大
2019年12月期は投資フェーズ



TOM'S

2022年
IPO想定期

2020年～2021年
「ブランド力」×「経営力」でワクワクするような事業創出
①新規事業創出
②ファンサービス拡充に伴う事業化

2019年
IPOに向けた成長計画の立案及び各種投資実行
①レース事業の環境改善
②自動車用品事業の商品力・営業力強化
③管理部門の体制整備

2018年
新・経営ビジョンの策定とPMIの実行
上場グループ子会社としての機能の精査・組織の再編

トムスの成長戦略

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TOMISの高いブランド力を活用
「商品開発力」×「マーケティング力」＝「売上最大化」を目指す

戦略

2019年通期の施策

1

商品力強化

- ・主要車種の拡大 年内9車種リリース予定（過去3年の平均2車種）
「上半期：1車種」+「3Q：5車種」+「4Q：3車種」
- ・ライツの新品（グッズほか）カタログ・リリース<3Q>

2

マーケティング強化

- ・ファンマーケティングの新規実施
→ファンクラブサービスの開始（レース&用品共通）<3Q>
- ・Web/SNSマーケティング施策強化

3

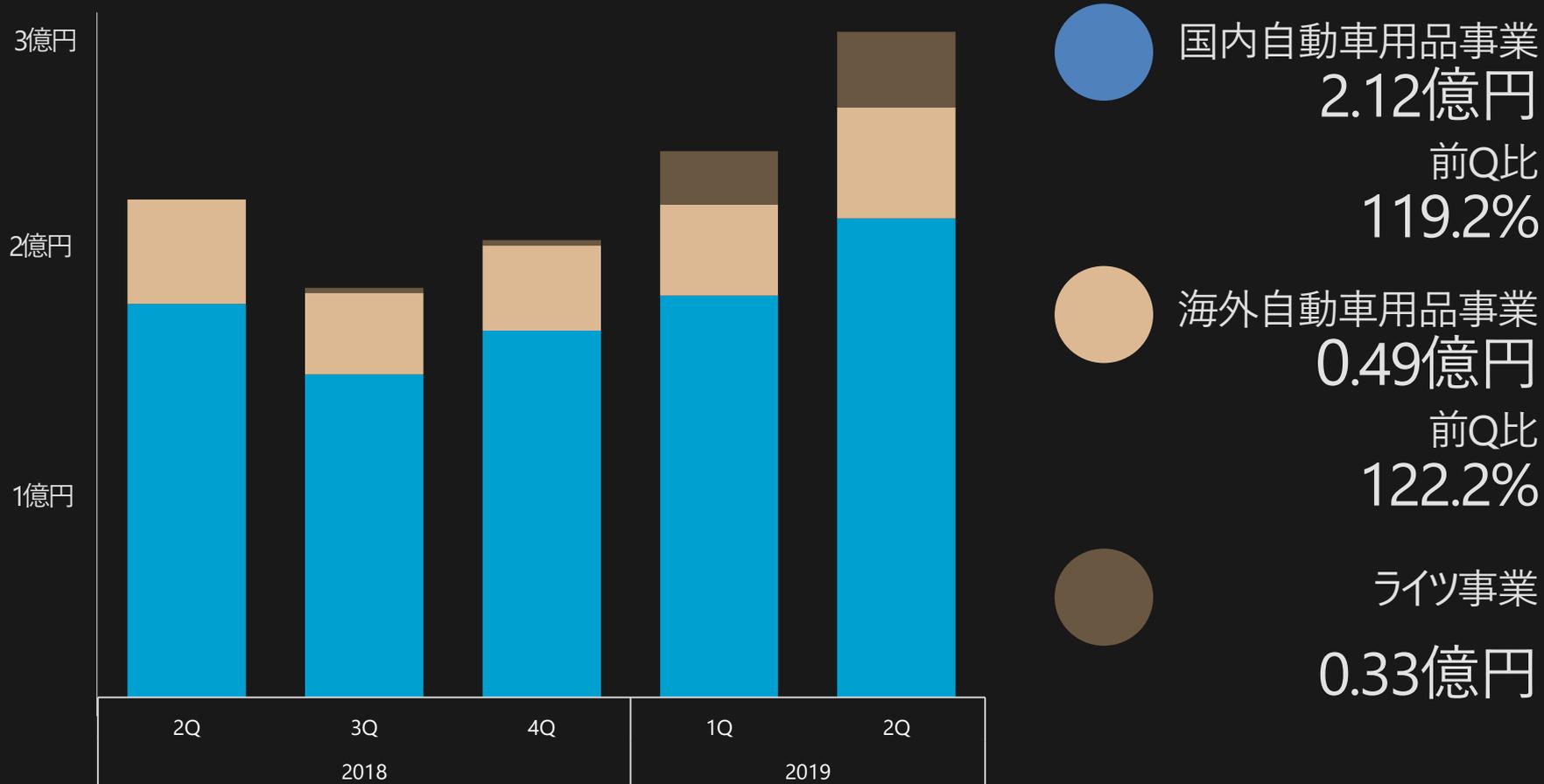
販売力強化

- ・営業人員の増強&企画型営業への転換
- ・全国の販売店様との取引拡大、海外展開の強化
→トップ営業強化<新規> & ボトムアップ型販売支援<既存>
- ・グループシナジーを活かした販売企画

中期注力事業の進捗状況
- 自動車用品事業 -

注力事業である「自動車用品事業」の売上高は、各事業ともにQ比で成長

成長のための投資（新規商品開発、営業体制の強化、プロモーション費用の投下）により成長軌道カーブを描き始める



2019年12月期第2四半期
グループの更なる成長戦略

04

経営指針の実現に向けた取り組み

2018年

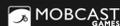
ホールディングス体制へ移行



「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

1 ゲーム事業の安定的な黒字化

- ▶ 自社開発の撤退及び運営の見直しによるコスト改善
- ▶ アライアンス戦略によるヒットタイトルの仕込み



2 グループ全体の安定的な黒字化と成長

- ▶ M&Aによる業容拡大と収益性の高い子会社を増加
短期：連結PLへの収益の寄与
中長期：IPOによるキャピタルゲイン
- ▶ 持分法適用会社への投資
中長期：エンタメ分野への先行投資

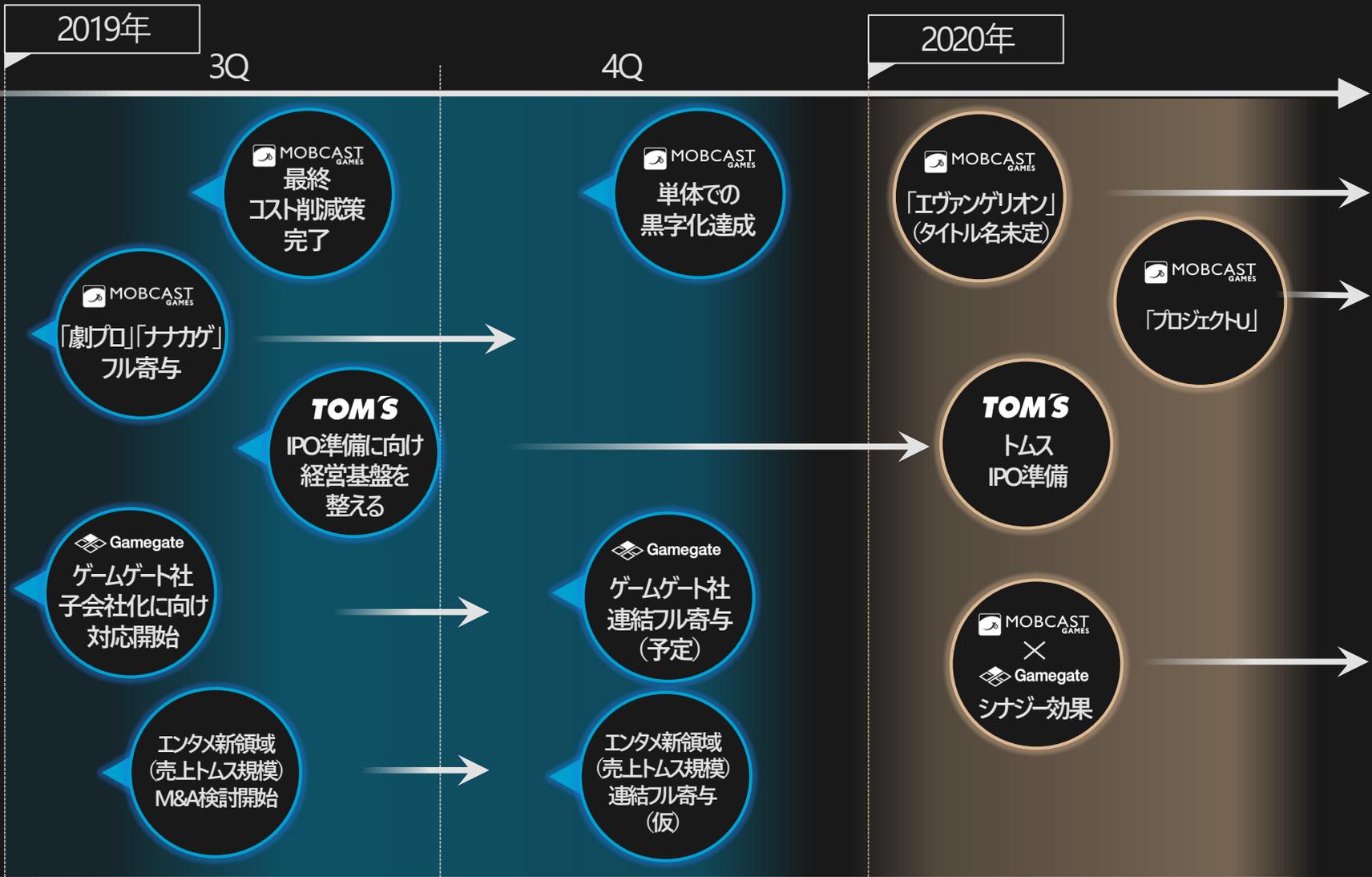


2019年4Q
単体での黒字化達成

2019年4Q
Gamegate 2社子会社化（予定）

投資企業の当社持分は
増資後時価総額で約30億円相当

2019年4Q黒字化のロードマップ



ゲームゲート社について①



● 2019年10月を目標として
ゲームゲート社の子会社化に関する基本合意を締結

● **ゲームゲート社強み**
有力IPコンテンツのライセンス管理企業として
高収益かつ独自のモデルで積極展開
ゲーム・アニメ業界出身者を中心とした強力な
経営陣が大きな差別化要因

● **ゲームゲート社前期着地見込**
(2018年8月～2019年6月実績 + 7月着地見込)

(単位：百万円、税込)

| | 2016年 7月期 | 2017年 7月期 | 2018年 7月期 | 2019年 7月期 |
|-------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| 売上 | 222 | 631 | 604 | 890 |
| 営業利益 | 3 | 90 | 49 | 230 |
| 経常利益 | 3 | 102 | 49 | — |
| 当期純利益 | 2 | 41 | 49 | — |

ゲームゲート社について②

ゲームゲート社の成長戦略

1 今後は有力IPコンテンツ（海外IPコンテンツ含む）の「ラインナップの拡充」及びゲーム化とデジタル・マーチャンダイジング化の英語圏及び中国圏を中心とした積極的なグローバル展開」を加速することで更なる事業成長の実現を計画

2 上記の実現のため、更なる経営リソース（ヒト、モノ、カネ、情報）の投下が必要であることに加え、コンテンツ業界においてはグローバル規模で今後ますます競争が激化していくことが見込めることから、早期のタイミングで事業プラン実現に向け、ビジョンを同じくする企業との提携により事業推進を図る




モブキャストグループとの期待されるシナジー効果

- ①モブキャストHDの経営支援
- ②モブキャストゲームスの中国圏を中心とした海外ネットワークによる事業拡大

ゲームゲート社について③



現在、「ガールズ&パンツァー戦車道大作戦!」、
「転生したらスライムだった件~魔国連邦創世記~」を中心に
5タイトルを配信中

「ガールズ&パンツァー戦車道大作戦!」
アニメ劇場版(2015年)興業収入25億円、TVアニメ・劇場版アニメの
DVD・BD累計55万枚超の人気アニメのゲーム化

「転生したらスライムだった件~魔国連邦創世記~」
原作約5億PV、累計発行部数1千万部を超える人気アニメを
ゲーム化 及びアラムアプリ化
TVアニメ(2018年10月~2019年3月)も好評を博し、
2020年より第2期放映予定

他、3タイトル

2019年~2020年にかけて、新規3タイトルのリリースを準備中

HD成長マイルストーン

2019年

体制整備最終段階

3Q

MOBCAST GAMES
コスト削減策完了
劇プロ「ナカガ」
フル寄与

TOM'S
IPO準備に向け
投資継続

Gamegate
ゲームゲート社
子会社化に向け
対応開始

エンタメ新領域
(売上トムス規模)
M&A検討開始

グループ黒字化へ

4Q

MOBCAST GAMES
単体での
黒字

TOM'S
投資効果により
収益スケールアップ

Gamegate
ゲームゲート社
連結フル寄与
(予定)

エンタメ新領域
(売上トムス規模)
連結フル寄与
(仮)

2020~2021年

安定的な黒字経営

更なる成長のために
①ヒットタイトルの創出
②積極的なM&A
③積極的なエンタメ投資

2022年

複数の意義とインパクトあるIPO

TOM'S
IPO実現

+ 続々IPO実現へ

MOBCAST GAMES
Gamegate

Les Trois Graces

エンタメ新領域
(売上トムス規模)

enhance

LeaR

ARANCIONE

最後に



MOBCAST GROUP

① 中長期戦略



https://youtu.be/q_4WSdZdAts

② エンタメ新領域へのM&A



<https://youtu.be/IDDFt1GF184>

② エンタメ分野への投資



<https://youtu.be/x9iPb4MVvj4>

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。

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 | 2,567,822千円 (2019年6月末日時点) |
| 連結従業員数 | 188名 (2018年6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 | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| | 2Q | 3Q | 4Q | 1Q | 2Q |
| 売上高 | 2,000,664 | 1,809,848 | 1,809,795 | 1,442,735 | 1,544,503 |
| 売上原価 | 1,317,353 | 1,258,949 | 1,295,066 | 1,043,638 | 1,190,937 |
| 売上総利益 | 683,311 | 550,899 | 514,728 | 399,096 | 353,566 |
| 販管費 | 856,231 | 789,646 | 739,134 | 598,307 | 798,872 |
| 営業利益 | ▲172,920 | ▲238,747 | ▲224,405 | ▲199,210 | ▲445,305 |
| 経常利益 | ▲174,304 | ▲266,001 | ▲252,603 | ▲215,540 | ▲469,270 |
| 四半期純利益(※) | ▲238,795 | ▲297,675 | ▲724,229 | ▲182,862 | ▲464,159 |
| 総資産 | 5,243,139 | 5,203,605 | 4,467,509 | 4,467,509 | 4,495,115 |
| 純資産 | 1,502,410 | 1,214,061 | 914,406 | 914,406 | 554,972 |

(※) 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 | 19,558,308株 |
| 大株主の状況 * 1 | |
| 藪 考樹 | 23.37% |
| (株)SBI証券 | 2.74% |
| (株)でらゲー | 2.47% |
| 寺田 航平 | 2.30% |
| ハクバ写真産業(株) | 1.79% |
| 海老根 智仁 | 1.46% |
| 楽天証券(株) | 1.17% |
| 永鮑 健一郎 | 0.84% |
| 大和証券(株) | 0.55% |
| 笹岡 俊二 | 0.51% |

株価関連指標

| | |
|----------|-------------|
| 株価 * 2 | 243円 |
| 時価総額 * 2 | 4,752,668千円 |
| 総資産 * 1 | 4,495,115千円 |
| 純資産 * 1 | 554,972千円 |
| PBR * 2 | 8.78 倍 |
| PER * 2 | - |

* 1: 2019年6月末日時点

* 2: 2019年8月8日時点