

2015年12月期 第2四半期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー <3912>
2015年7月

業績

- 前年同四半期比**増収増益**(位置ゲーム大幅増加) P.6
- 前四半期比増収減益 P.6
(位置ゲーム増加もコスト増により)

位置ゲーム

- 位置ゲームが日本のゲーム市場において**拡大** P.18
- 「ステーションメモリーズ！」iOS/Android版好調 P.19
⇒DAU及び売上高**大幅増加**(毎月売上最高更新)

今後の展開

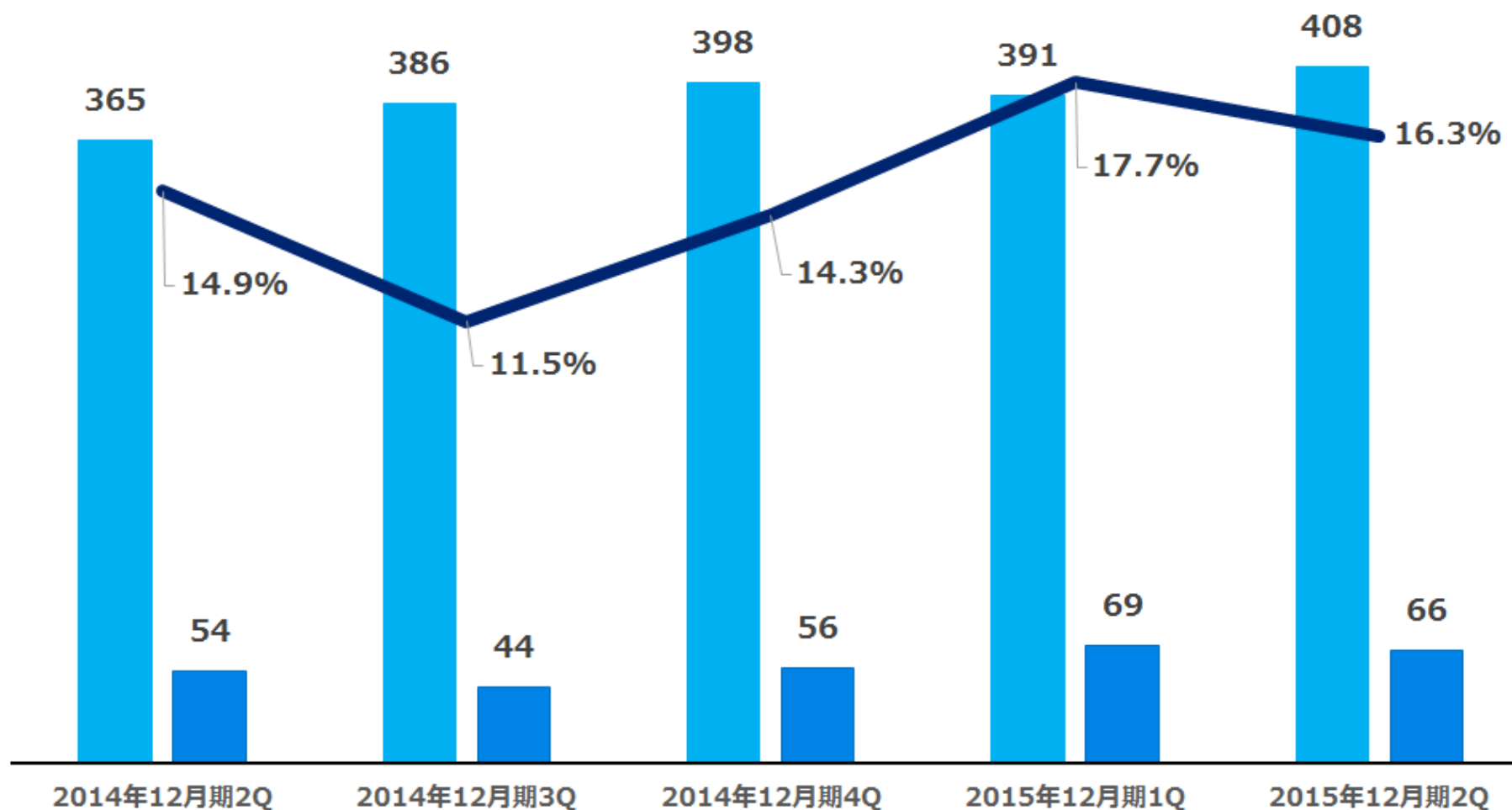
- 位置ゲームを通じた**O2Oを加速** P.28
- 位置ゲーム新作2本**開発中** P.27
- 人事異動 P.31

01.決算概要	P.4
02.事業概況	P.16
03.下期計画	P.22
04.補足資料	P.32

01. 決算概要

位置ゲームの好調により、前四半期比売上+4.3%
売上原価の上昇により、前四半期比営業利益▲3.9%

(単位：百万円) ■売上高 ■営業利益 —売上高営業利益率



前四半期比經常利益+6.3%、四半期純利益+19.4%

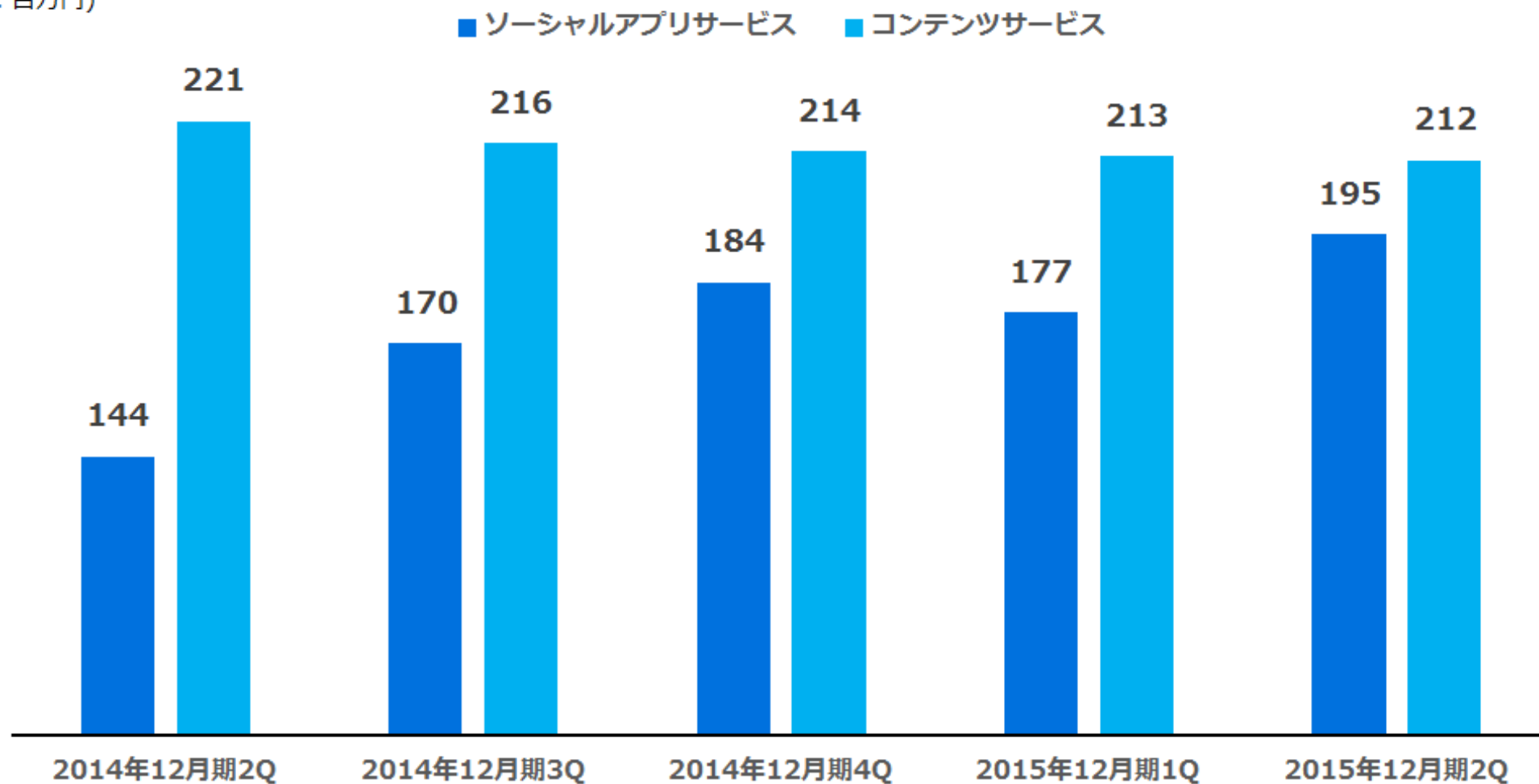
単位：百万円	2015年12月期2Q	(参考) 2014年12月期2Q	前年同期比	2015年12月期1Q	前四半期比
売上高	408	365	11.8%	391	4.3%
売上原価	205	171	20.1%	183	12.2%
売上総利益	202	193	4.5%	208	▲2.6%
(売上総利益率)	(49.6%)	(53.1%)	—	(53.1%)	—
販売管理費	135	139	▲2.5%	138	▲2.0%
営業利益	66	54	22.7%	69	▲3.9%
(営業利益率)	(16.3%)	(14.9%)	—	(17.7%)	—
經常利益	65	54	21.3%	62	6.3%
税前利益	65	54	21.3%	62	6.3%
四半期純利益	41	28	41.9%	34	19.4%

「ステーションメモリーズ！」好調により、位置ゲーム 前四半期比売上+14.9%

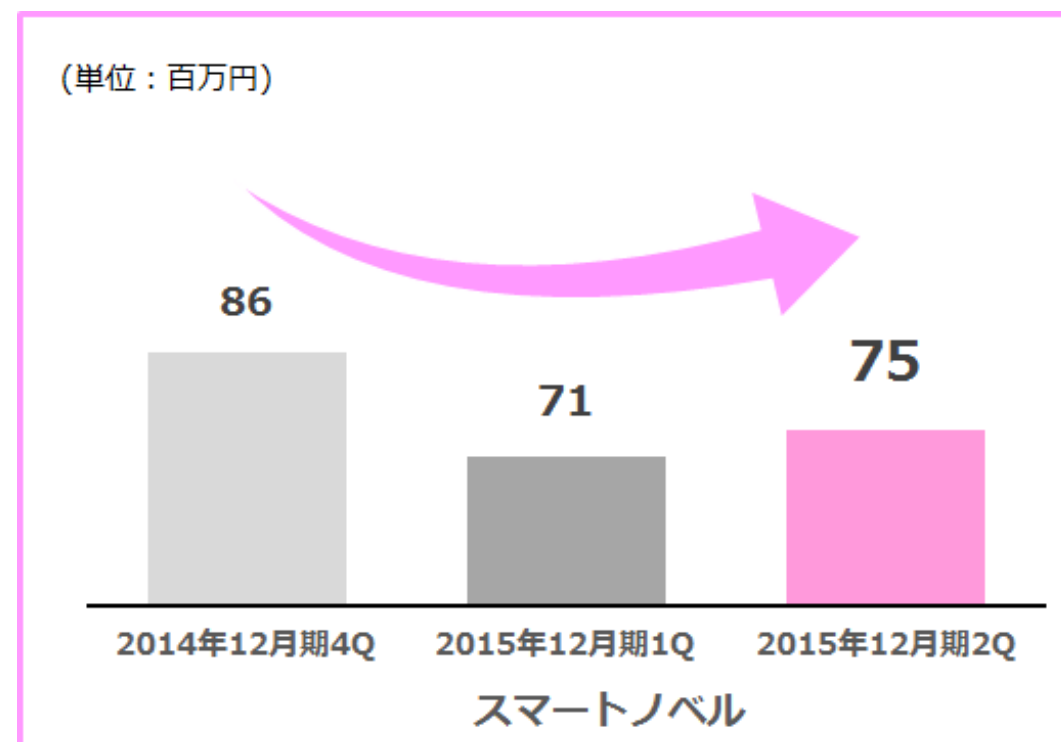
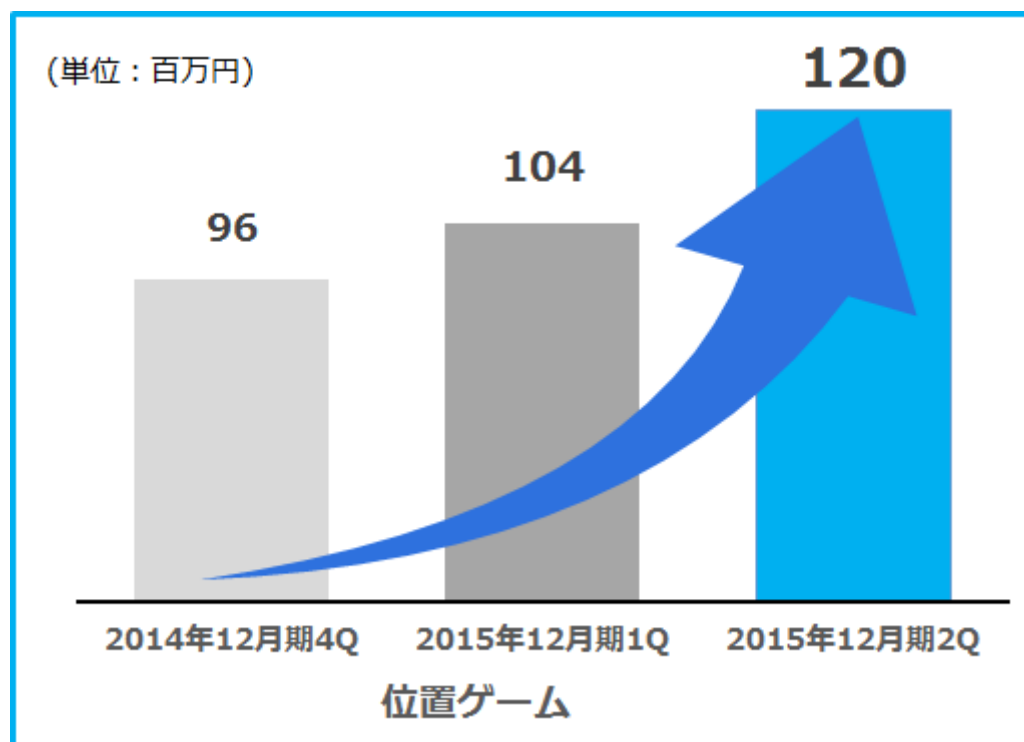
単位：百万円	2015年12月期2Q	(参考) 2014年12月期2Q	前年同期比	2015年12月期1Q	前四半期比
位置ゲーム	120	56	113.6%	104	14.9%
スマートノベル	75	82	▲9.0%	71	4.6%
その他	0	5	▲88.1%	1	▲54.3%
ソーシャルアプリ サービス 計	195	144	35.9%	177	10.2%
コンテンツ サービス 計	212	221	▲3.8%	213	▲0.6%
全社合計	408	365	11.8%	391	4.3%

ソーシャルアプリサービス前四半期比 +10.2%増加

(単位：百万円)



位置ゲーム：「ステーションメモリーズ！」好調により、前四半期比14.9%増
スマートノベル：4月末リリースの新作好調により、前四半期比増加

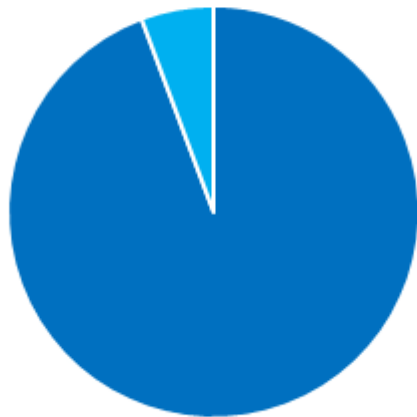


前年同四半期比、ネット売上割合が増加

「ステーションメモリーズ！」売上が大幅に増加：ネット売上に影響
⇒ネット売上増加により、利益貢献度向上

2014年2Q

ソーシャルアプリサービス売上高

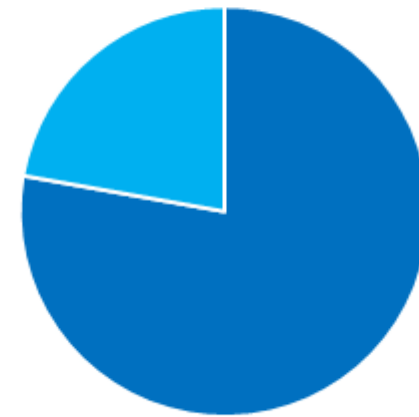


■グロス ■ネット

(参考)売上：
1億4,400万円

2015年2Q

ソーシャルアプリサービス売上高



■グロス ■ネット

売上：
1億9,500万円

※ネット売上、グロス売上の用語解説はP.36を参照

その他増加理由は、サーバー代と位置ゲーム運用コスト増（人件費等）

単位：百万円	2015年12月期2Q	(参考) 2014年12月期2Q	前年同期比	2015年12月期1Q	前四半期比
システム利用料	51	45	14.0%	51	▲0.1%
減価償却費	33	27	24.1%	30	10.4%
外注費	9	8	19.1%	7	25.2%
その他	110	90	22.1%	93	18.5%
合計	205	171	20.1%	183	12.2%

広告宣伝費は、「ステーションメモリーズ！」の広告出稿割合増加

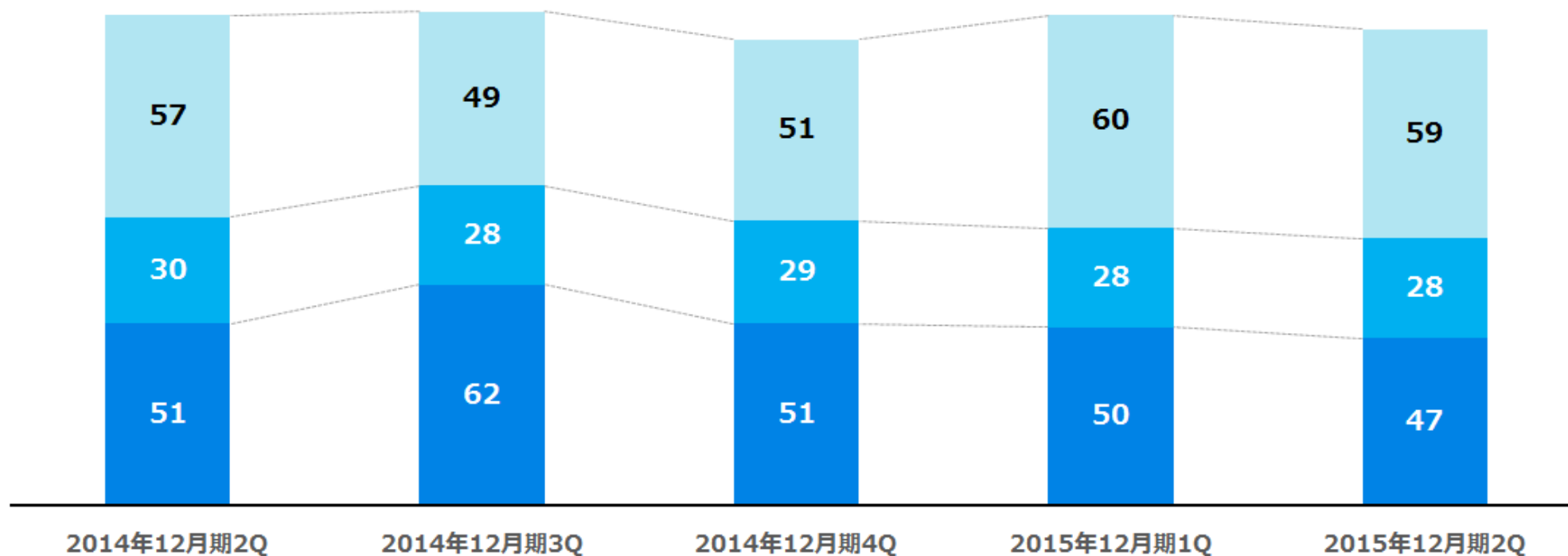
単位：百万円	2015年12月期2Q	(参考) 2014年12月期2Q	前年同期比	2015年12月期 1Q	前四半期比
広告宣伝費	47	51	▲8.3%	50	▲6.0%
回収代行手数料	28	30	▲5.1%	28	2.5%
その他	59	57	4.1%	60	▲0.8%
合計	135	139	▲2.5%	138	▲2.0%

販売費及び一般管理費は、安定的に推移

広告宣伝費は、「ステーションメモリーズ！」の広告出稿割合増加

(単位：百万円)

■ 広告宣伝費 ■ 回収代行手数料 ■ その他



第三者割当増資により現預金・純資産増加

単位：百万円	2015年6月末	2015年3月末	前四半期比
流動資産	1,521	1,249	21.8%
(うち現金及び預金)	1,148	899	27.6%
固定資産	185	193	▲4.0%
総資産	1,707	1,442	18.4%
流動負債	223	173	28.8%
固定負債	11	11	0.2%
純資産	1,472	1,257	17.1%

フリーキャッシュ・フローが大幅増加

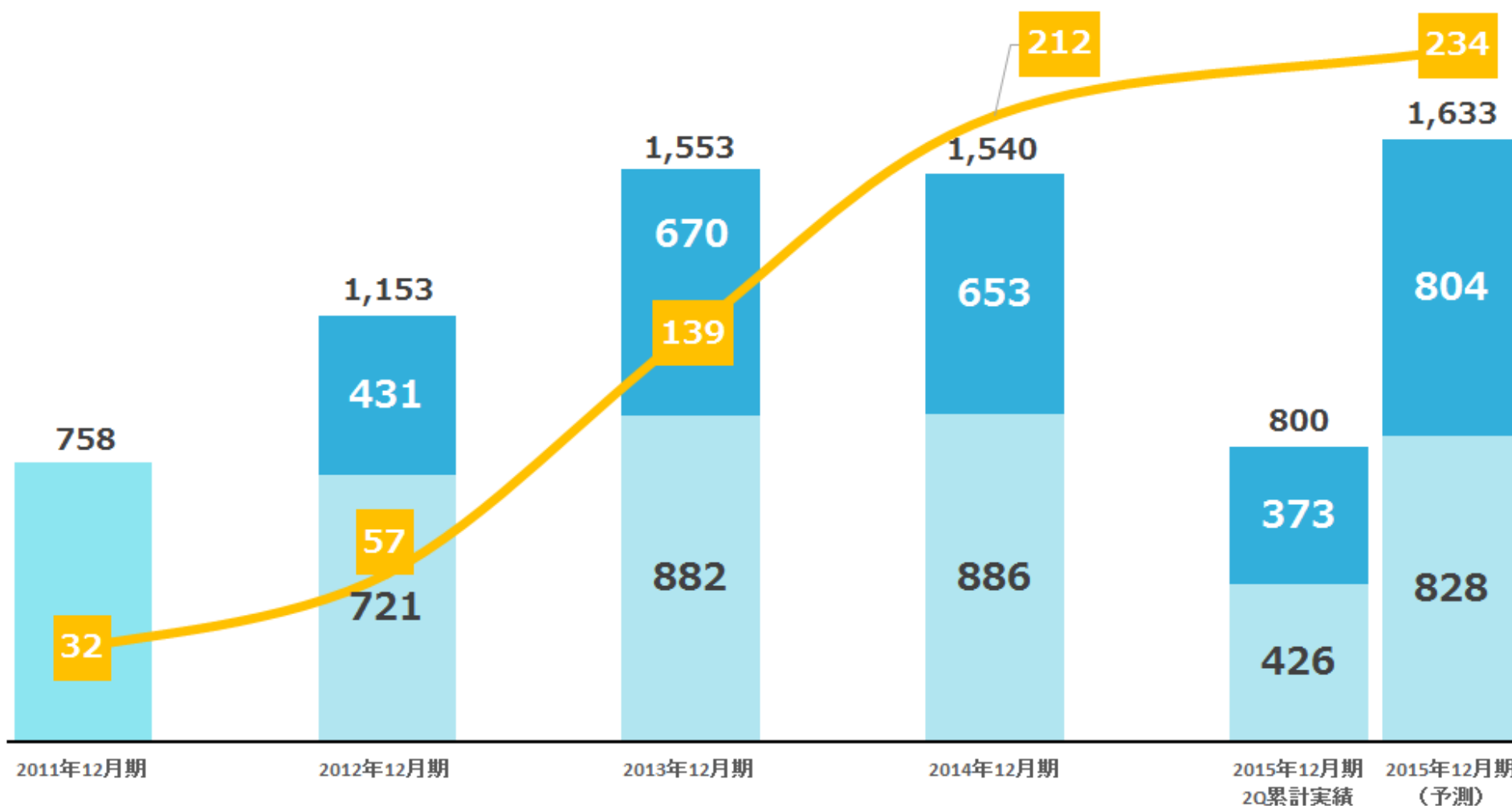
単位：百万円	2015年12月期2Q累計 (1月～6月)	(参考) 2014年12月期2Q累計 (1月～6月)	2014年12月期通期 (1月～12月)
営業キャッシュ・フロー	93	57	181
投資キャッシュ・フロー	▲53	▲81	▲124
フリーキャッシュ・フロー	40	▲24	56
財務キャッシュ・フロー	483	—	—
現金及び現金同等物の増減額	523	▲24	56
現金及び現金同等物の期末残高	1,148	544	624

02. 事業概況

「成長性」 × 「安定性」

(単位：百万円)

■ コンテンツ ■ ソーシャルアプリ — 経常利益



アクティブユーザー数に基づくトップゲーム
iPhone 2015年第1四半期*

	米国	英国	ドイツ	日本	韓国	中国
1	Trivia Crack	Crossy Road	Quizduell	LINE: Disney Tsum Tsum	Clash of Clans	Landlord Poker
2	Candy Crush Saga	Candy Crush Saga	Candy Crush Saga	Puzzle & Dragons	Everybody's Marble	Happy Elements
3	Candy Crush Soda Saga	Clash of Clans	Clash of Clans	Monster Strike	OverBreak for Kakao	WeChat Dash
4	Clash of Clans	Candy Crush Soda Saga	Candy Crush Soda Saga	Q...	Crossy Road	Craz3 Match
5	Modern Combat 5: Blackout	8 Ball Pool™	2048	LINE PokoPoko	Anipang 2	WeFire
6	UNO™ & Friends	ZigZag	Quizduell im Ersten	Clash of Clans	SimCity BuildIt	Clash of Clans
7	Crossy Road	2048	Simpsons™: Tapped Out	Candy Crush Saga	Candy Crush for Kakao	WeFly
8	Subway Surfers	Subway Surfers	4 Bilder 1 Wort	FANTASY Record Keeper	Seven Knights for Kakao	2048
9	Words With Friends	Stick Hero	Crossy Road	Candy Crush Soda Saga	Hero for Kakao	Boom Beach
10	Game of War – Fire Age	Boom Beach	Hay Day	Ingress	Monster Taming	Candy Crush Saga (WeChat)

日本国内での位置ゲームの盛り上がり
ニッチからマスな市場へ



GoogleのIngressが
iOSアプリ日本国内ユーザー数
(2015年第1四半期)
で日本国内**10位**にランクイン

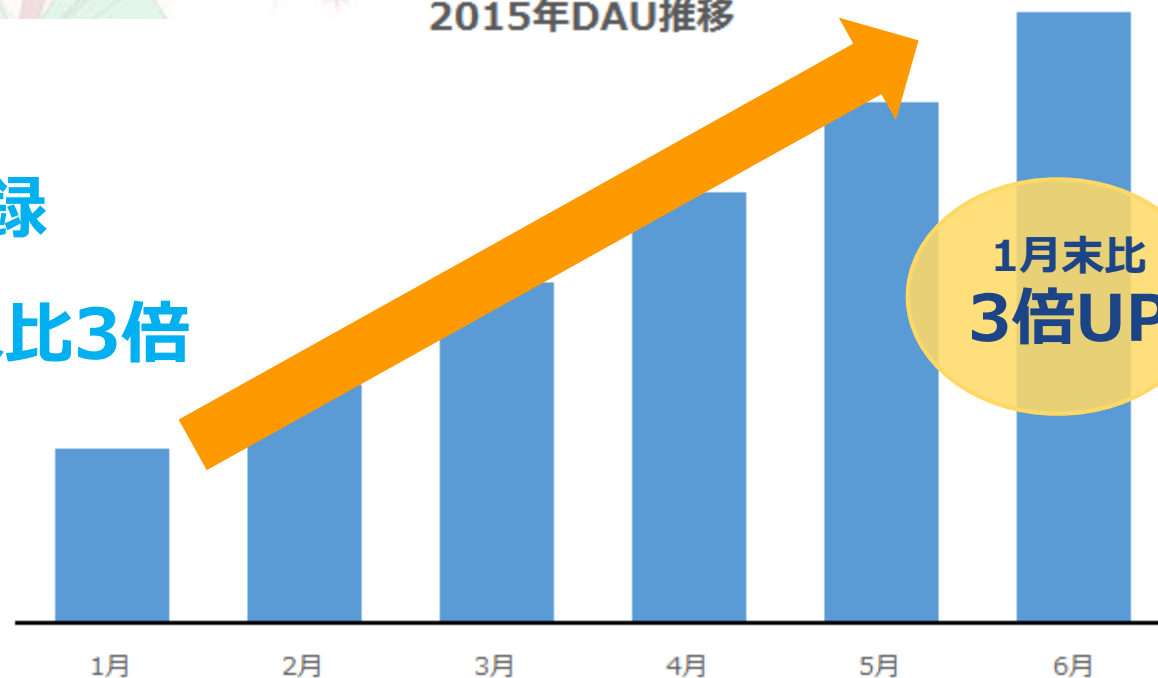
* 2015年第1四半期データの統計値は、2015年1~3月のアクティブユーザー数及家々の単純平均です。

※2015/5/12発表 AppAnnieデータ



四半期売上が過去最高を記録
2015年6月のDAUが1月末比3倍

2015年DAU推移





iOS/Android版が好調！

順調にランキング上昇中！

iOS最高位：94位

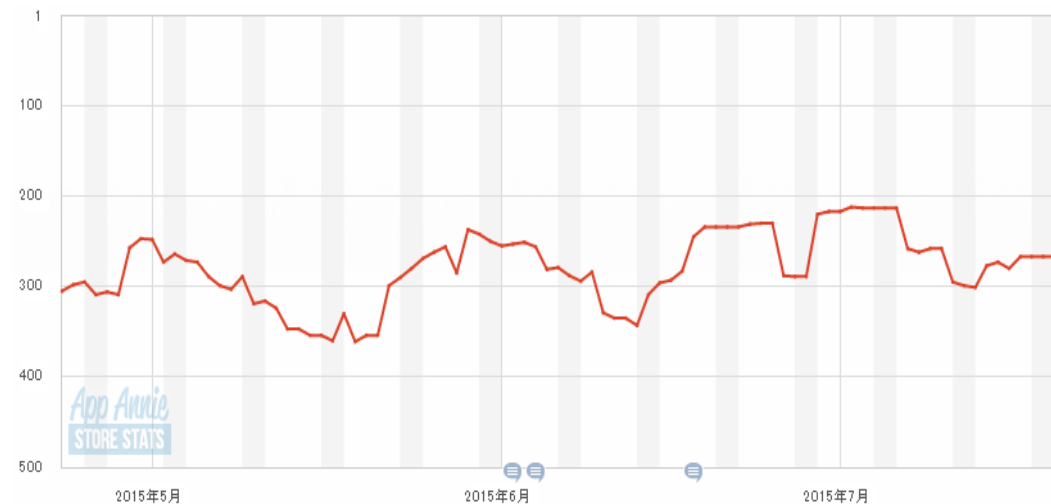
(2015年6月26日時点)

ステーションメモリーズ 売上ランキング推移

iOS (2015年4月～7月中旬)



Android (2015年4月～7月中旬)



O2Oによる地域振興イベント実績多数

実績例

- ① 豊橋まつりとコラボ
- ② 三陸鉄道と復興支援コラボ
- ③ 東京都主催観光PR応援
- ④ 由利高原鉄道とのコラボ
- ⑤ 鹿島臨海鉄道とのコラボ
- ⑥ 全国電鉄23社の“鉄道むすめ”
とコラボデジタルスタンプラリー
- ⑦ 東武鉄道とのコラボ



豊橋駅に向いた
ユーザー数

約 **10** 倍

2014年9月時点



多摩地域に向いた
ユーザー数

2422 人

2015年3月時点



03.下期計画

売上/利益ともに、順調に推移（予想計画を上回る）

単位：百万円	2015年12月期 2Q実績	2015年12月期2Q予想	差異	計画比
売上高	800	784	+16	102.1%
営業利益	136	113	+22	119.6%
経常利益	128	106	+21	120.1%
当期純利益	75	67	+8	112.5%
1株当たり四半期(当期) 純利益 (単位：円)	34.10	30.96	-	-

「ステーションメモリーズ！」が好調に推移 特に、iOS及びAndroid向けが好調（計画比155%で進捗）

ジャンル	評価	コメント
位置ゲーム	◎	「ステーションメモリーズ！」大幅増加 iOS及びAndroidがユーザー数増加、売上増加。2Q累計計画比155% 4月以降、毎月最高売上を更新
	○	「駅奪取PLUS」において、東武鉄道とモバイルスタンプラリー開催 2Q累計計画比110%
	△	「にゃんこプレジデント！」を4月末にリリース 現在はプラットフォームと協力してユーザー数増加に注力
スマートノベル	△	4月リリースの「おまちしておりました！ご主人様!!」は計画を上回るも、他の作品が苦戦。スマートノベル全体で計画を下回る
コンテンツサービス	○	前期同様安定。フィーチャーフォンは下げ基調はあるも、計画よりは増加。広告宣伝費も投資効果を考慮して適切に管理運用中
その他	○	15年新卒として、6名迎え入れ、既に各プロジェクトにアサイン

計画に対して順調に進捗（49.0%～56.3%）
通期業績予想に対して、無理のない進捗

単位：百万円	2015年12月期 2Q実績	2015年12月期通期予想	進捗率
売上高	800	1,633	49.0%
営業利益	136	241	56.3%
経常利益	128	234	54.6%
当期純利益	75	147	51.2%
1株当たり四半期(当期) 純利益 (単位：円)	34.10	66.35	—

位置ゲーム「ステーションメモリーズ！」にさらに注力するも、新作の売上が不透明のため、通期業績予想の修正はなし

ジャンル等	評価	コメント
位置ゲーム	◎	「ステーションメモリーズ！」に注力 プロモーションも引き続き実施し、ユーザー数及び売上高増加を見込む また、好調のiOS及びAndroid向けが利益への高材料
	△	第3四半期以降にリリース予定の新作は開発中も保守的な予想
スマートノベル	△	第2四半期累計売上高について、計画を下回っており、通期においても計画を下回る想定
コンテンツ	○	着メロ等は計画通りを見込む
主要コスト	○	継続してコスト削減に注力

上記に記載されている業績見通し等将来の記述は、当社が現在入手している情報及び合理的と判断する一定の前提に基づいており、その達成を約束する趣旨のものではありません。

位置ゲームを他社と共同配信に向けて尽力中
今期リリース予定の開発中のタイトルは2本

2015年12月期
1Q

2015年12月期
2Q

2015年12月期
3Q

2015年12月期
4Q

位置ゲーム



4/28 新作「にゃんこプレジデント！」
リリース (ブラウザ)

新作①

新作②

下記2業種については、サービスそのもの、
または各種イベント等で協業を行っており、今後も継続して実施

ポイント系会社

電鉄会社



7/16(木)リリース

地方を盛り上げるイベントを開始
全国47都道府県の花火大会を巡るイベント



北海道 東北

- 真駒内花火大会
- 青森花火大会
- 北上みちのく芸能まつり

近畿

- みなと舞鶴ちゃったまつり
- びわ湖大花火大会
- 天神祭奉納花火

関東

- 江戸川区花火大会
- 神奈川新聞花火大会
- 市川市民納涼花火大会

中国 四国

- 広島みなと 夢 花火大会
- 高知市納涼花火大会
- 高山港まつり 三津浜花火大会

中部

- 新潟まつり花火
- 三国花火大会
- じゃんとこい魚津まつり会場
花火大会

九州 沖縄

- みやざき納涼花火大会
- 九州花火大会
- 浦添てだこまつり

全47箇所

NEXT...

7/29(水)リリース 予定

鉄道事業社と協業イベント開始

新作位置ゲームや現状の位置ゲームのイベント/コラボ等で、
新規事業者との協業を目指す

小売事業者



自治体

新たに追加

観光事業者

ウェルネス事業者

2015年8月1日付

氏名	新役職名	現役職名	備考
宮井 秀卓	取締役執行役員 モバイルコンテンツ事業部長	取締役執行役員 ソーシャルアプリ事業部長	【管掌部署変更理由】 佐藤舞子のソーシャルアプリ事業部長への異動により、モバイルコンテンツ事業部長を兼任するため
佐藤 舞子 (新任)	執行役員 ソーシャルアプリ事業部長	モバイルコンテンツ事業部長	【執行役員選定理由】 モバイルコンテンツ事業部長としてコンテンツサービスでの効率的運用実績を、ソーシャルアプリ事業部において発揮し、利益体質を向上させるため
谷本 洋 (新任)	執行役員 計数管理部長	計数管理部長	【執行役員選定理由】 決算早期化と監査法人等の関係機関との調整の経験をもとに、開示分野を強化するため

2015年7月24日付「執行役員の異動に関するお知らせ」に記載のとおり執行役員の異動を行っております。

04.補足資料

ソーシャル
アプリ
サービス

位置ゲーム



位置ゲームとは、携帯電話のGPS機能を使って計測した「移動距離」や「現在位置」を実際に移動しながら競うゲーム。「現在位置」のみを利用したスタンプラリー的なものから、付随した地域情報を利用するもの、「移動距離」を競うもの、それらの複合的なものなど、位置にまつわる様々な要素を活用できる幅の広いジャンルのゲーム。基本無料のアイテム課金制。課金ポイントはP.34-35に記載。

スマートノベル



スマートノベルは、ユーザーがストーリー性のあるシナリオを、豊富なイラスト付きノベル形式で読み進める男性向け恋愛シミュレーションゲーム。自宅に居てもどこに居てもその場で楽しむことができます。基本無料のアイテム課金制。
課金ポイント：ストーリーを更に読み進めたいとき、イベントで上位になりたいとき等

コンテンツ
サービス

着メロ



J-POP・洋楽に効果音・オルゴールやアニメ曲など着メロが全て取り放題の月額制着メロサイト。



株式会社レコチョコとの協業サービスとして着メロ・効果音・オルゴールが取り放題の月額制着メロサイト。

課金要素① : キャラクター収集/育成



500円 (税込)

プレミアムガチャ：キャラクター手に入る可能性のあるチケット



500円 (税込)

ラッピングガチャ：キャラクターの着せ替え衣装が手に入るチケット



新しいでんこに出会いたい！

自分のでんこをカワイく着せ替えたい！

課金要素② : 駅収集

アイテムを購入すると効率よく駅取得できます！

通常は・・・1日10～12回（※）まで位置登録可能
※ゲームによって異なります



500円(税込)



200円(税込)

ライセンス

使った瞬間から
30日間/24時間
位置登録し放題になる
お得なチケット

通常は・・・位置登録した駅のみ取得可能



レーダー6個セット
300円(税込)



オモイダース10個セット
500円(税込)

レーダー

最後に位置登録した場所の
周辺駅を取得することが
可能なアイテム

オモイダース

過去2時間の位置登録履歴を
最大20駅までさかのぼって
その駅を取得できるアイテム

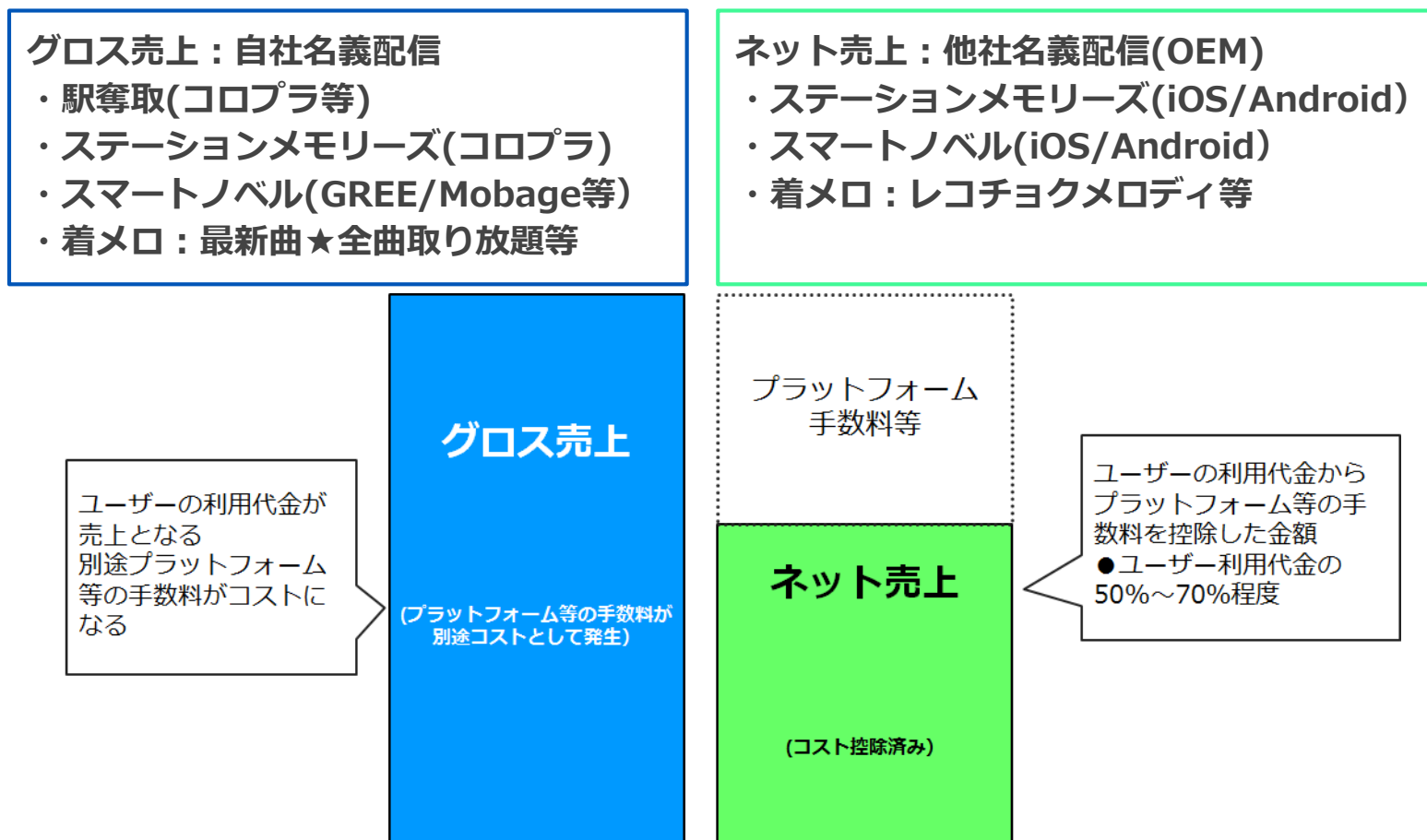
より多くの駅を取得可能に！

O2O：「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み。

グロス売上：売上高の総額表示

ネット売上：売上高の純額表示

→当社では以下のように、当社名義で配信している作品と、他社名義で配信している作品ごとに売上高の計上方法が異なる



感動を持ち歩け。

Mobile Factory

本資料の取り扱いについて

本資料に記載されている計画や見通し、戦略などは本書面の作成時点において取得可能な情報に基づく将来の業績に関する見通しであり、これらにはリスクや不確実性が内在しております。

かかるリスク及び不確実性により、実際の業績等はこれらの見通しや予想とは異なる結果となる可能性があります。

当社が事業環境の説明を行う上で、参考となると考える情報を掲載しております。掲載データについては、調査方法や調査時期により結果が異なる可能性があります。

本資料に含まれる当社以外に関する情報は、公開情報等から引用したものであり、かかる情報の正確性、適切性等について当社は何らの検証も行っておらず、またこれを保証するものではありません。