

# 2015年12月期 第3四半期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー <3912>  
2015年10月22日

# 2015年10月22日 適時開示事項について

2015年12月期  
第3四半期決算説明資料①

「ステーションメモリーズ！」の好調を受けて、業績予想を修正  
4Qにおいてプロモーション費用大幅増加見込により、修正幅は小さい

単位：百万円	修正後	当初予想	増減額	当初予想比
売上高	<b>1,717</b>	1,633	+84	+5.2%
営業利益	<b>254</b>	241	+12	+5.2%
経常利益	<b>246</b>	234	+11	+5.1%
当期純利益	<b>150</b>	147	+2	+1.7%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	<b>64.84</b>	66.35	-	-

## 業績予想の修正理由：

「ステーションメモリーズ！」等の位置ゲームの更なる成長のため

単位：百万円	3Q累計実績	当初予想	進捗率
売上高	<b>1,243</b>	1,633	76.1%
営業利益	<b>232</b>	241	96.2%
経常利益	<b>224</b>	234	95.7%
四半期(当期)純利益	<b>136</b>	147	92.4%

## 3Q累計

### 営業利益96%達成

4Qでは、2016年以降の位置ゲーム成長のため、プロモーション費用を大幅増加計画。そのため、4Qの利益の積上げは大幅に減少

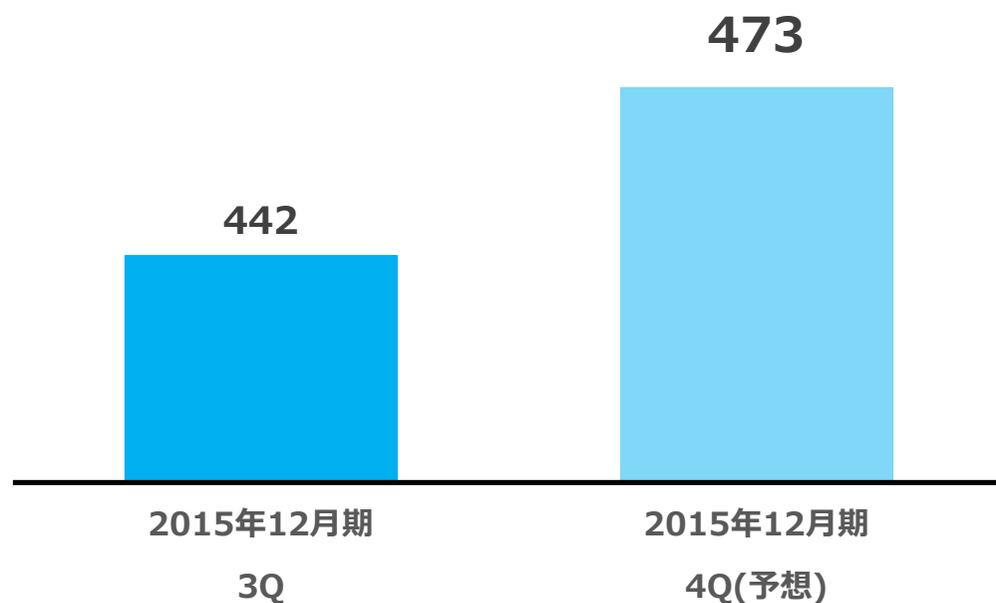
3Qより連結決算となるが、当該連結による影響は軽微  
利益計画の根拠については、2015年第1四半期決算短信で開示した内容と同様

## 4Qにおいてプロモーション費用大幅増加

\* 売上と広告宣伝費（プロモーション費用）増加状況

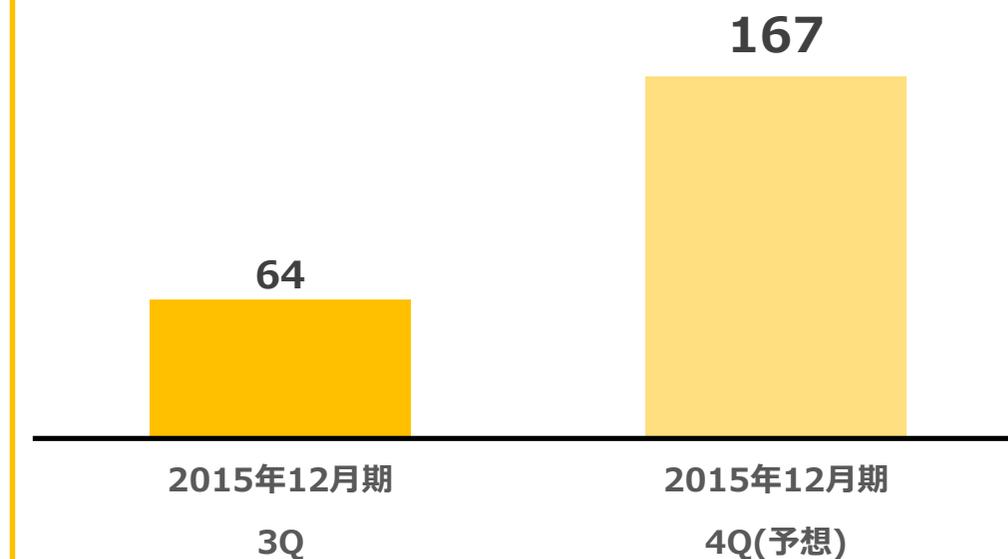
(単位：百万円)

売上



(単位：百万円)

広告宣伝費



広告宣伝費の中心は「ステーションメモリーズ！」

「ステーションメモリーズ！」の広告宣伝費は、3Q比大幅増

「駅奪取」は4Qよりネイティブ対応開始したため、プロモーションは4Qから実施

## 【業績予想修正に関する注意事項】

### プロモーションは投資対効果を広告出稿先ごとに厳密に検証して出稿

投資対効果を検証した上で、計画通りにプロモーション費用(広告宣伝費)を使用できない/使用しない、場合あり

当期実績に対するインパクト	売上高	営業利益
プロモーション費用修正計画より <b>減少</b>	↓	↑
プロモーション費用修正計画より <b>増加</b>	↑	↓

プロモーション費用増加=販売費及び一般管理費の増加により営業利益等減少  
但し、ユーザー増加により当期及び来期の売上にはプラスに影響  
⇒プロモーション費用が修正計画より少ない使用の場合は逆の事象が発生予定

## 「1株当たり20円の配当」を行うことを取締役会で決議

※ 2016年3月実施の定時株主総会で承認をいただいた場合

	1株当たり 配当金	配当金総額(目安)	配当性向*
通常(期末)	20円	48百万円	32.2%
合計	20円	48百万円	32.2%

\* 当期純利益150百万円とした場合の水準

### <配当実施の背景>

当初、今期については配当実施予定なし

**3Q実績及び位置ゲームの成長の手応え等を鑑み、配当の実施を決定**

来期以降の配当は、今期同等水準を維持予定

①財政状態②業績③成長戦略等を鑑み検討

## 資本効率の向上等、及び株主への還元策として、自己株式の取得を実施

<内容>

取得株数(上限)	取得価額(上限)	実施期間
100,000株	200,000,000円	2015年10月23日～2015年12月18日

自己株式取得株数(上限)	100,000 株
発行済株式総数	2,416,250 株
発行済株式総数に対する割合	4.1 %

※自己株式の取得は市場買付で実施

※日々の株価の状況により、自己株式の取得ができない場合もあり

### 【株価情報】

9月24日-10月16日(前4週間)の平均株価(終値)約1,314円

10月16日終値:1,632円

10月19日終値:1,918円

自己株式の取得原資は、上場前から保有していた純資産約9億円を充当  
 当期配当約4,800万円は、当期純利益(見込)約1.5億円が原資

純資産の用途について		配当について	
前期末純資産残高 約9億円	自己株式取得	2015年度 当期純利益 (見込) 約1.5億円	配当 約4,800万円 (約30%)
	内部留保		再投資/内部留保 約1億円 (約70%)
市場調達額 約4.9億円	位置ゲーム中心に 事業拡大投資		
2015年度当期純利益(見込) 約1.5億円	配当/再投資/内部留保		

今後も、①財政状態②業績③成長戦略等を考慮して、株主還元を実施

# 決算説明資料

**2015年12月期  
第3四半期決算説明資料②**

<b>01.ハイライト</b>	<b>P.3</b>
<b>02.決算概要</b>	<b>P.7</b>
<b>03.事業概況</b>	<b>P.17</b>
<b>04.今後の方向性</b>	<b>P.24</b>
<b>05.補足資料</b>	<b>P.31</b>

# 01. ハイライト

## 業績

- 四半期別売上高・営業利益共に**過去最高更新**
- ソーシャルアプリサービス売上が、コンテンツサービス売上を初めて**上回る**

## 位置ゲーム

- 前四半期比**33.6%増加**
- 「ステーションメモリーズ！」iOS/Android版の売上前四半期比**112.5%増加**

DAU**倍増**（プロモーションによる増加）

## 今後の展開

- 位置ゲームによる**継続成長**へ  
⇒4Qはプロモーション**大幅増加**
- O2O/地域振興の分野での**更なる成長**

【当初】の通期計画に対して96.2%（営業利益）  
 利益率の高い「他社名義配信」の売上割合が高まっているため

単位：百万円	2015年12月期 3Q実績	【当初】 2015年12月期 通期予想	進捗率
売上高	1,243	1,633	76.1%
営業利益	232	241	96.2%
経常利益	224	234	95.7%
当期純利益	136	147	92.4%
1株当たり四半期(当期) 純利益 (単位：円)	59.77	66.35	—

## 新作①「駅奪取」iOS/Android版リリース 「ステーションメモリーズ！」が計画を上回る伸び率

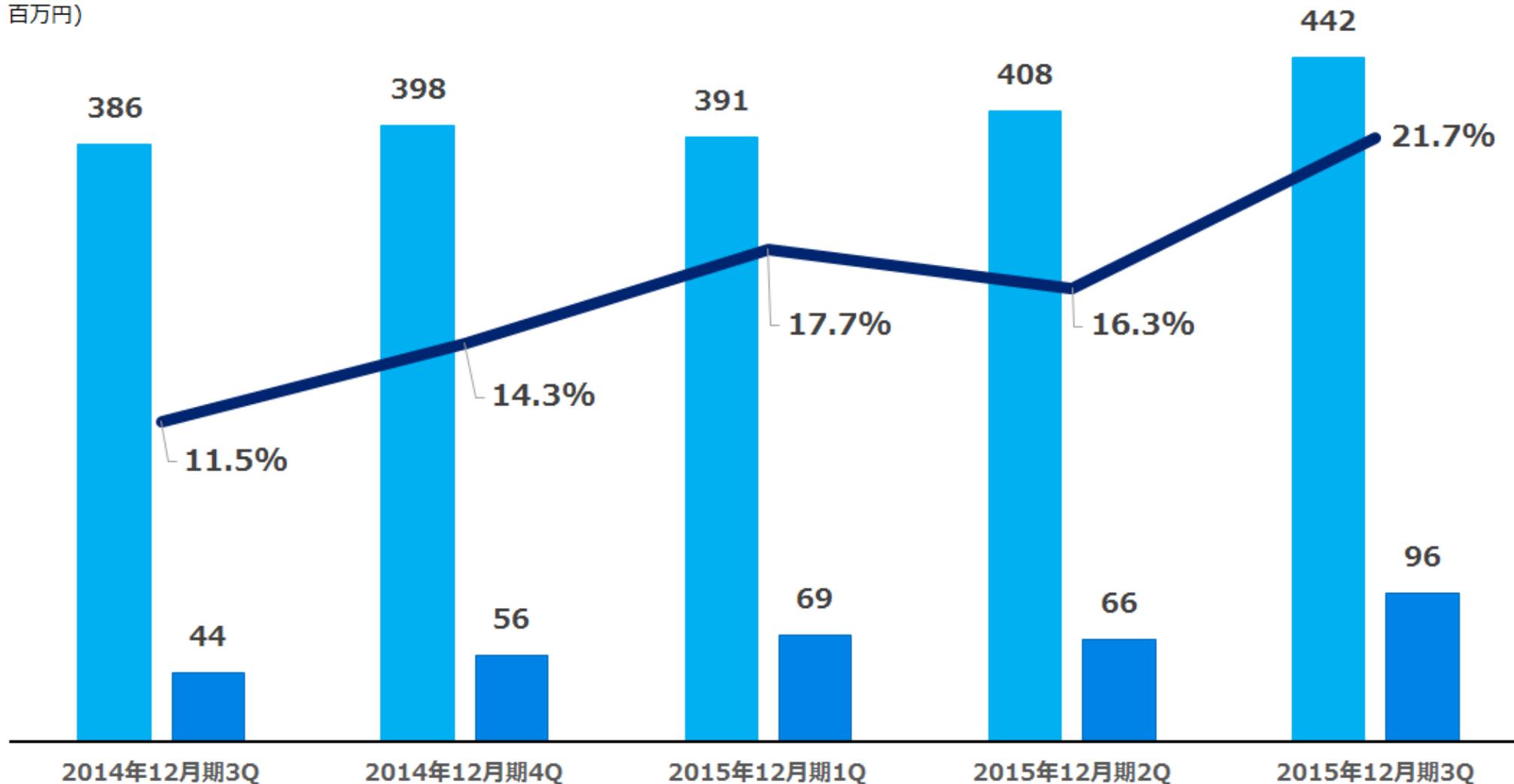
ジャンル	評価	コメント
位置ゲーム	◎	「ステーションメモリーズ！」ユーザー及び売上拡大 更なる成長のため、ユーザー獲得及び機能追加中
	○	「駅奪取」のiOS及びAndroidの対応完了 現在機能調整中 4Q後半よりプロモーションを開始する予定
	△	「にゃんこプレジデント！」は伸び悩み 新作②は、品質向上のためリリース延期 4Q後半リリースへ調整中
スマートノベル	△	既存作品のネイティブ移植のみ リソース大幅縮小中
コンテンツサービス	△	着メロサイト「最新曲★全曲取り放題」が10周年を迎える 売上2Q比減少も当初より折込済み

## 02. 決算概要

### 位置ゲームが堅調に成長 売上高・営業利益、共に過去最高更新

■売上高 ■営業利益 ■売上高営業利益率

(単位：百万円)

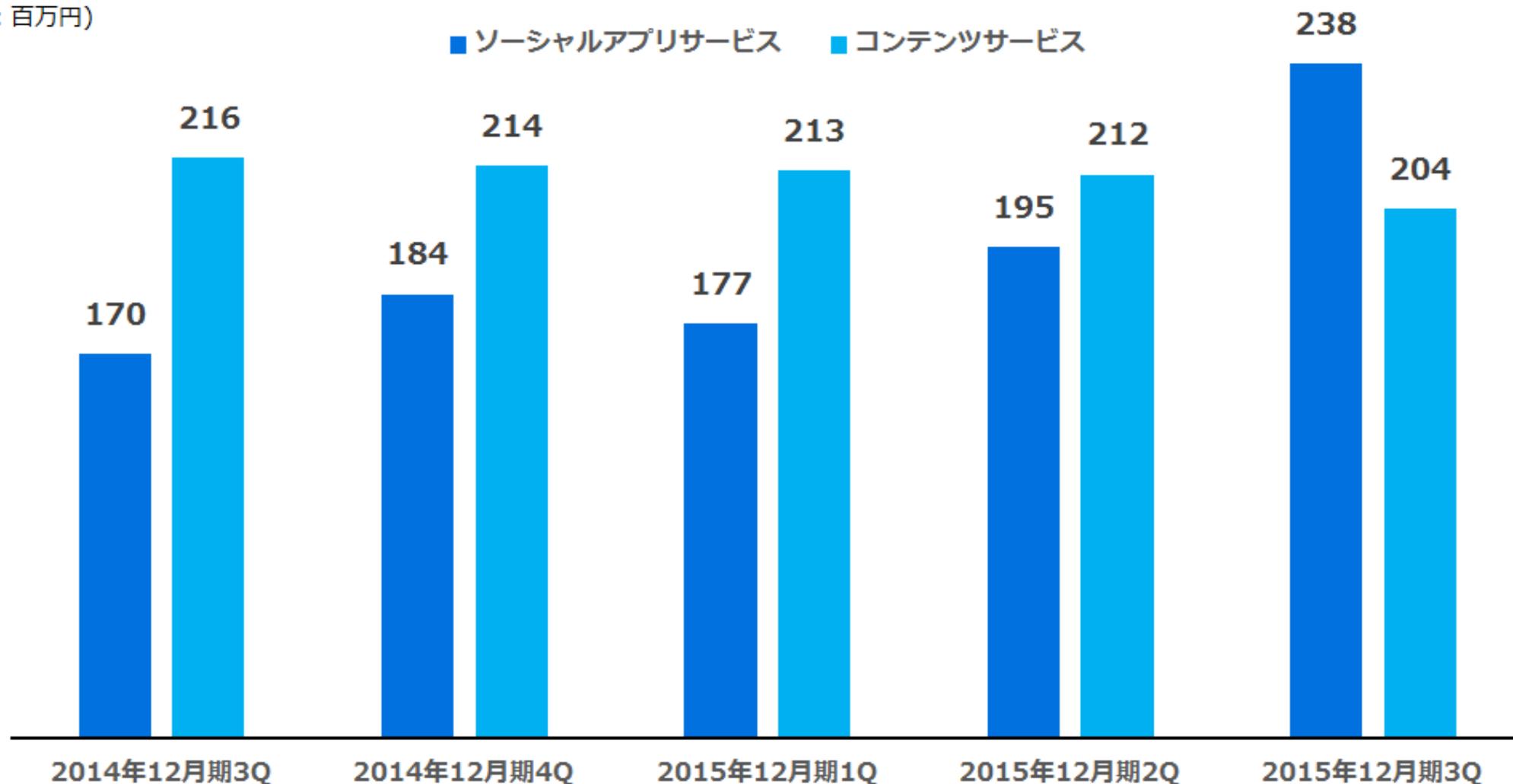


位置ゲーム売上が好調に推移、減価償却費減少により売上原価減少  
位置ゲームプロモーション強化により販売管理費増加も売上増加により吸収

単位：百万円	2015年12月期3Q	2014年12月期3Q	前年同期比	2015年12月期2Q	前四半期比
売上高	442	386	+14.5%	408	+8.4%
売上原価	190	201	-5.7%	205	-7.6%
売上総利益	252	184	+36.6%	202	+24.5%
(売上総利益率)	(57.0%)	(47.8%)	-	(49.6%)	-
販売管理費	156	140	+11.2%	135	+14.8%
営業利益	96	44	+116.7%	66	+44.3%
(営業利益率)	(21.7%)	(11.5%)	-	(16.3%)	-
経常利益	96	45	+112.1%	65	+46.1%
税前利益	96	45	+112.0%	65	+46.0%
四半期純利益	60	26	+130.9%	41	+48.2%

位置ゲーム成長により、ソーシャルアプリサービスが、コンテンツサービスの売上を初めて上回る（過去5四半期で比較しても238百万円は最高）

(単位：百万円)

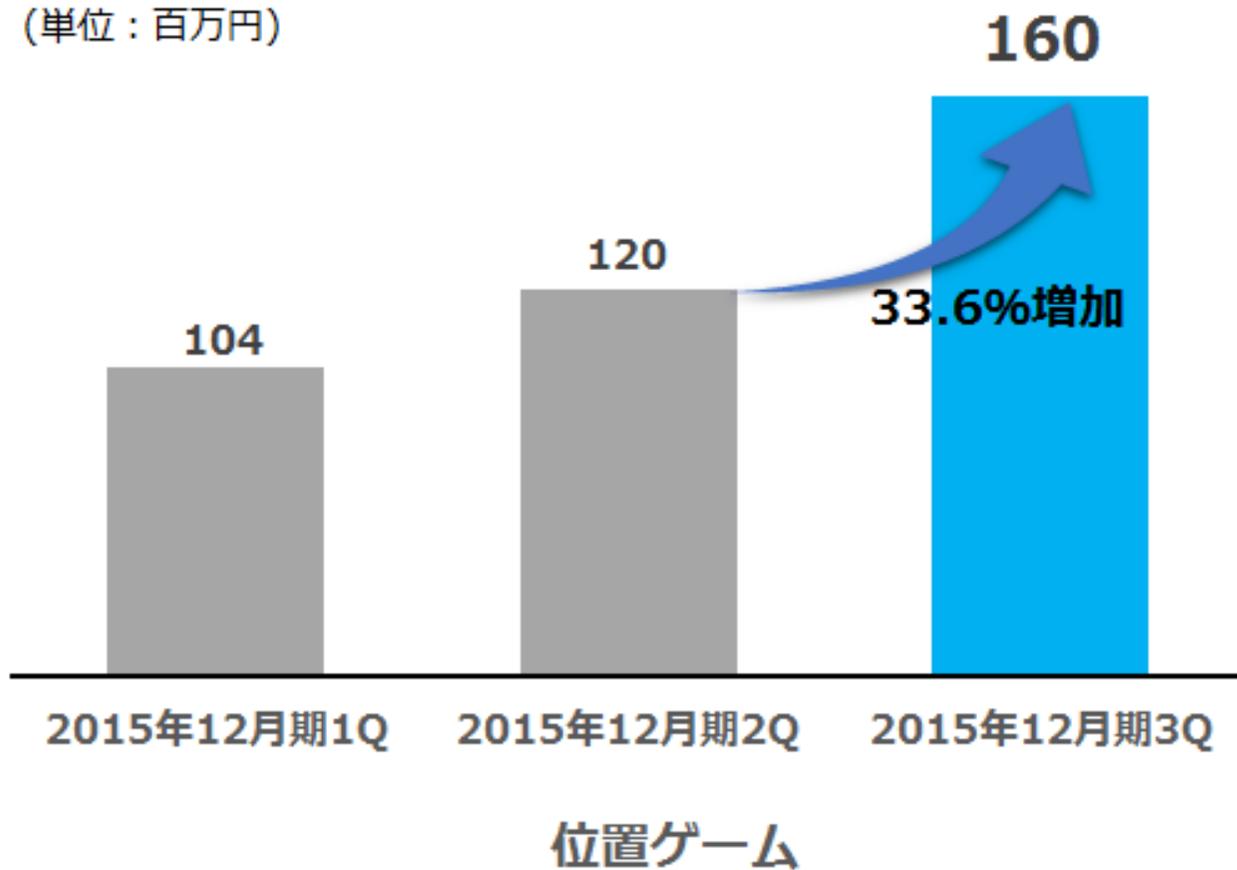


「ステーションメモリーズ！」好調により、位置ゲーム大幅増収  
前年同期比91.6%増加、前四半期比33.6%増加

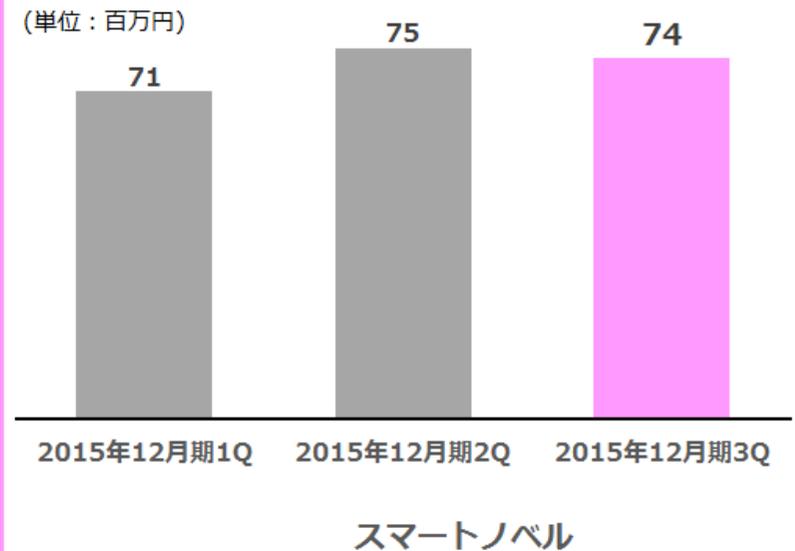
単位：百万円	2015年12月期3Q	2014年12月期3Q	前年同期比	2015年12月期2Q	前四半期比
位置ゲーム	<b>160</b>	83	+91.6%	120	+33.6%
スマートノベル	<b>74</b>	81	-8.8%	75	-1.0%
その他	<b>3</b>	5	-34.8%	0	+433.4%
ソーシャルアプリ サービス 計	<b>238</b>	170	+39.7%	195	+21.6%
コンテンツ サービス 計	<b>204</b>	216	-5.4%	212	-3.8%
全社合計	<b>442</b>	386	+14.5%	408	+8.4%

位置ゲーム：「ステーションメモリーズ！」のネイティブアプリが好調に推移  
スマートノベル：「俺の彼女が2人とも可愛すぎる！」のネイティブアプリへの  
移植作が想定を上回る売上により、微減で着地

(単位：百万円)



(単位：百万円)



大型の新作リリースがなかったため、減価償却費大幅減少  
代わりにその他に含まれるサービス運用コスト（人件費等）は増加

単位：百万円	2015年12月期3Q	2014年12月期3Q	前年同期比	2015年12月期2Q	前四半期比
システム利用料	<b>51</b>	52	-1.4%	51	-0.9%
減価償却費	<b>14</b>	30	-51.1%	33	-56.6%
外注費	<b>10</b>	7	+41.2%	9	+11.9%
その他	<b>113</b>	112	+1.3%	110	+2.6%
合計	<b>190</b>	201	-5.7%	205	-7.6%

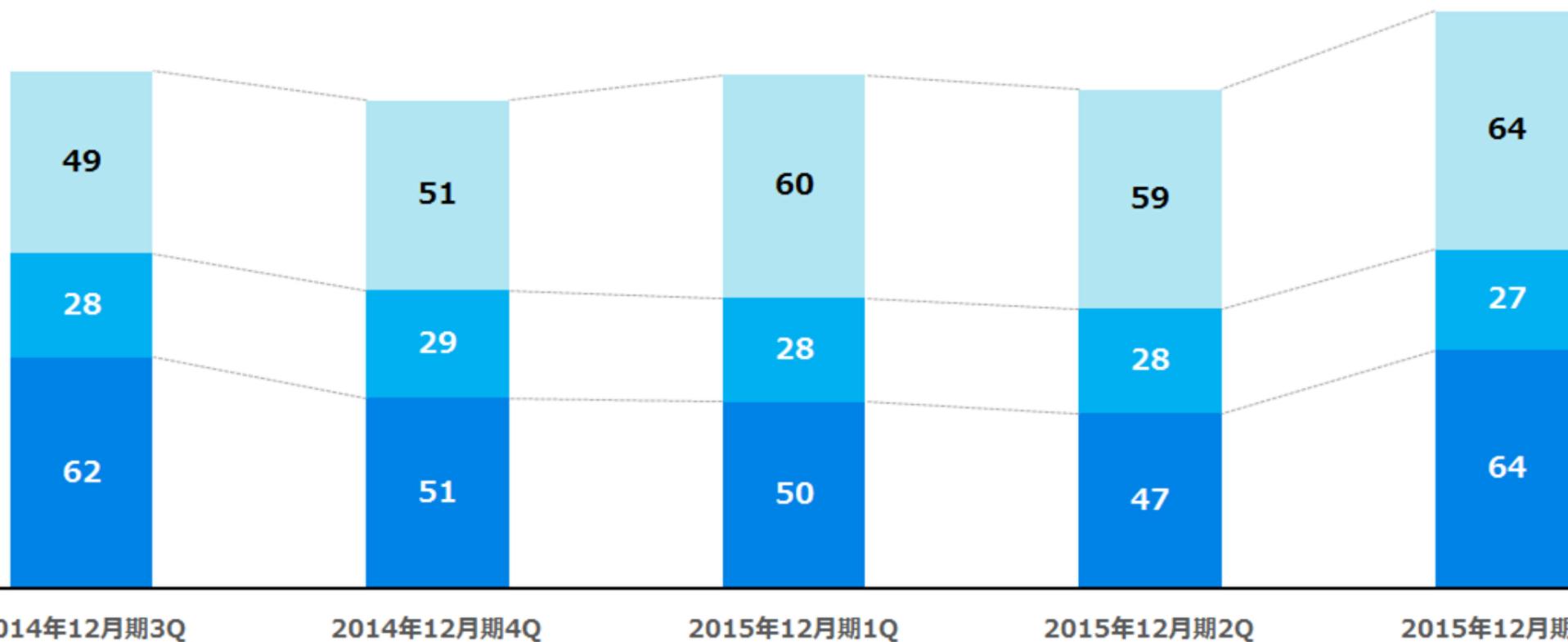
広告宣伝費は位置ゲームプロモーション強化により前四半期比35.8%増  
 その他はPC等スポットでの購入により増加

単位：百万円	2015年12月期3Q	2014年12月期3Q	前年同期比	2015年12月期2Q	前四半期比
広告宣伝費	<b>64</b>	62	+3.1%	47	+35.8%
回収代行手数料	<b>27</b>	28	-4.6%	28	-5.9%
その他	<b>64</b>	49	+30.7%	59	+8.2%
合計	<b>156</b>	140	+11.2%	135	+14.8%

### 3Qは「ステーションメモリーズ！」に広告投資

(単位：百万円)

■ 広告宣伝費 ■ 回収代行手数料 ■ その他



事業運営によりそれぞれ微増、利益積上げにより純資産は15億円台へ  
資本効率の向上、及び株主還元のため配当/自己株式取得を実施予定

単位：百万円	2015年9月末	2015年6月末	前四半期比
流動資産	<b>1,580</b>	1,521	+3.9%
(うち現金及び預金)	<b>1,174</b>	1,148	+2.2%
固定資産	<b>189</b>	185	+2.1%
総資産	<b>1,770</b>	1,707	+3.7%
流動負債	<b>225</b>	223	+1.0%
固定負債	<b>11</b>	11	+0.2%
純資産	<b>1,533</b>	1,472	+4.1%

# 03. 事業概況

## スマホ使った位置情報ゲーム、本能直撃し愛好者急増 実際の街を舞台に“戦闘”

2015/6/14 6:00

スマートフォン(スマホ)を使って無料で遊べる位置情報ゲーム「Ingress(イングレス)」(ナイアンティック・ラボ)の人气が急伸している。2012年11月にアンドロイド版でスタートしたが、14年夏のiOS版開始以降、一気にプレイヤーが増えた。自治体がまちおこしに活用するなど、展開は広がりを見せている。

イングレスは地球閲覧ソフト「グーグル・アース」などを手がけたジョン・ハンケ氏が生みの親。位置情報を使い、青と緑の2つの陣営が、現実の街に設定された「ポータル」と呼ばれる拠点をネット上で奪い合う。日本のプレイヤー数は公表されていないが、15年2月にはダウンロードが世界で1000万を超えたと発表。うち日本のダウンロード数は世界2位だ。



※2015/6/14 日経トレンディ記事

## 更に盛り上がる位置ゲーム

## ポケモンとIngressが融合したARゲーム Pokemon GO発表。iPhone / Android対応、ウェアラブルも活用

BY ITTOUSAI • 2015年09月10日 18時48分



株式会社ポケモンが、人気ARゲームIngressの開発元Nianticとコラボしたスマートフォン向けゲーム Pokemon Go を発表しました。

Pokemon Go はスマホを使い、現実世界を歩いてポケモンを捕らえたり交換やバトルをするゲーム。ウェアラブルデバイス Pokemon Go Plus も用意し、近くに野生のポケモンが居るときに振動や光で通知します。

※2015/9/10 engadger記事

## 売上高、DAUともに過去最高を更新



プロモーション効果により  
新規ユーザー獲得に成功

2015年DAU推移



## iOS/Android版が引き続き好調 かつ 安定的に推移



順調にランキング上昇中！  
App Store最高位：**83**位  
(2015年9月末時点)



「ステーションメモリーズ！」売上ランキング推移 (リリース開始～2015年9月末)

※AppAnnieデータ



※iOS/Android版の配信元は株式会社フジテレビジョン (開発運営元はモバイルファクトリー) となっております。

## 020による地域振興イベント 2015年実績一覧

協業先	リリース日時	リリースタイトル
関東鉄道協会	2015/09/30	位置ゲーム「駅奪取」及び「駅奪取PLUS」にて「第5回かんとうみんなつモバイルスタンプラリー」開催！
 H.I.S. コーポコ	2015/09/29	「H.I.S.クーポン」と「ステーションメモリーズ！」がアプリ連携 ハウステンボスと神戸どうぶつ王国へ向かうO2Oイベントを開催！
 富士急行	2015/07/30	限定グッズとクーポンが必ずもらえる！「駅奪取の夏！まるっと富士山スタンプラリー」を、富士急行と「駅奪取PLUS」で開催！
 東武鉄道	2015/04/27	日光東照宮四百年式年大祭記念 東武鉄道と位置ゲーム「駅奪取PLUS」開催！パワースポット モバイルスタンプラリーを開催！
 鉄道むすめ	2015/03/13	「全国“鉄道むすめ”巡り2015」とタイアップ！「ステーションメモリーズ！」でビーコンを使ったO2O連動型デジタルスタンプラリー開催
 鹿島臨海鉄道株式会社	2015/03/10	モバイルファクトリーの位置ゲームで地域振興「鹿島臨海鉄道」とのコラボイベント開催～大洗鹿島線の30周年を盛り上げよう！～
 由利高原鉄道	2015/03/05	位置ゲームのO2O施策で地域振興「駅奪取×由利高原鉄道」コラボイベント開催～コラボ記念の1日フリー乗車券をゲットしよう！～
 多摩×島 info.	2015/02/06	位置ゲームで地域振興東京都主催観光PRキャンペーンを応援！～まだまだ知らない東京へ行ってみよう～
 笑顔をつなぐ、ずっと…。三陸鉄道	2015/01/20	位置ゲームで地域振興「駅奪取×三陸鉄道」復興支援イベント開催！～ ゲームで日本を元気に～

## 020による地域振興イベント 2015年実績詳細

### 「第5回かんとぅみんてつスタンプラリー」開催中

開始から約20日間で  
モバイルスタンプラリーに**約7,000人**が参加

※2015年10月20日時点



- イベント期間  
2015/10/1~2016/1/12
- 内容
  - ・ゲーム内の一定条件を満たすこと（獲得スタンプ数が一定以上超える等）でゲーム内のアイテムプレゼント！
  - ・スタンプの獲得数に応じて、豪華賞品をプレゼント！

### 茨城県「大洗鹿島線」30周年記念コラボイベント開催

※対象駅の位置登録人数から算出

イベント期間中 **約2,300人** が訪問

タイアップグッズ **開始後4日** で **配布終了**

※鹿島臨海鉄道様の集計



- イベント期間  
駅奪取:2015/3/12~2015/4/13  
駅メモ:2015/3/12~2015/4/13
- 内容
  - <駅奪取>
    - ・対象駅のいずれか1駅を位置登録で「1日駅取り放題アイテム」、全駅を制覇すれば「限定ニャッシュ」をプレゼント！
  - <駅メモ>
    - ・対象駅や周辺地域の感想をゲーム内に投稿することでアイテムをプレゼント！

### 東京都「西多摩」観光PRキャンペーン応援イベント開催

※対象駅の位置登録人数から算出

イベント期間中 **約2,400人** が訪問



- イベント期間  
駅奪取:2015/2/5~2015/2/28  
駅メモ:2015/2/5~2015/3/15
- 内容
  - <駅奪取>  
西多摩の対象駅（7駅）を位置登録すれば、各駅でアイテムをプレゼント！
  - <駅メモ>  
西多摩の対象駅（7駅）で駅ノートに駅を訪れた感想を記載すると、各駅でアイテムをプレゼント！

### 岩手県「三陸鉄道」復興支援コラボイベント開催

※対象駅の位置登録人数から算出

イベント期間中 **約400人** が訪問



- イベント期間  
2015/1/22~2015/3/23
- 内容
  - ・三陸鉄道（北リアス線、南リアス線）の駅を位置登録すれば、イエローライセンスを1人1枚プレゼント！
  - ・三陸鉄道の全駅で位置登録をすれば、称号と限定ニャッシュをプレゼント！
  - ・宮古駅で駅員の方にゲーム画面を見せると、「さんてつサイダー」をプレゼント！

2015年10月6日 リリース

## モバイルファクトリー×岩手県 連携協定締結式実施

2015年10月5日、株式会社モバイルファクトリーと岩手県は岩手県の地域活性化に協力していくことを決定し、締結式を実施しました。具体的な取り組み内容としては、位置ゲーム「ステーションメモリーズ！」を活用して、キャンペーンを実施します。期間は2015年12月頃～2016年3月頃を予定、いわて銀河鉄道と三陸鉄道を始めとした岩手県の鉄道駅のいくつかを対象とします。



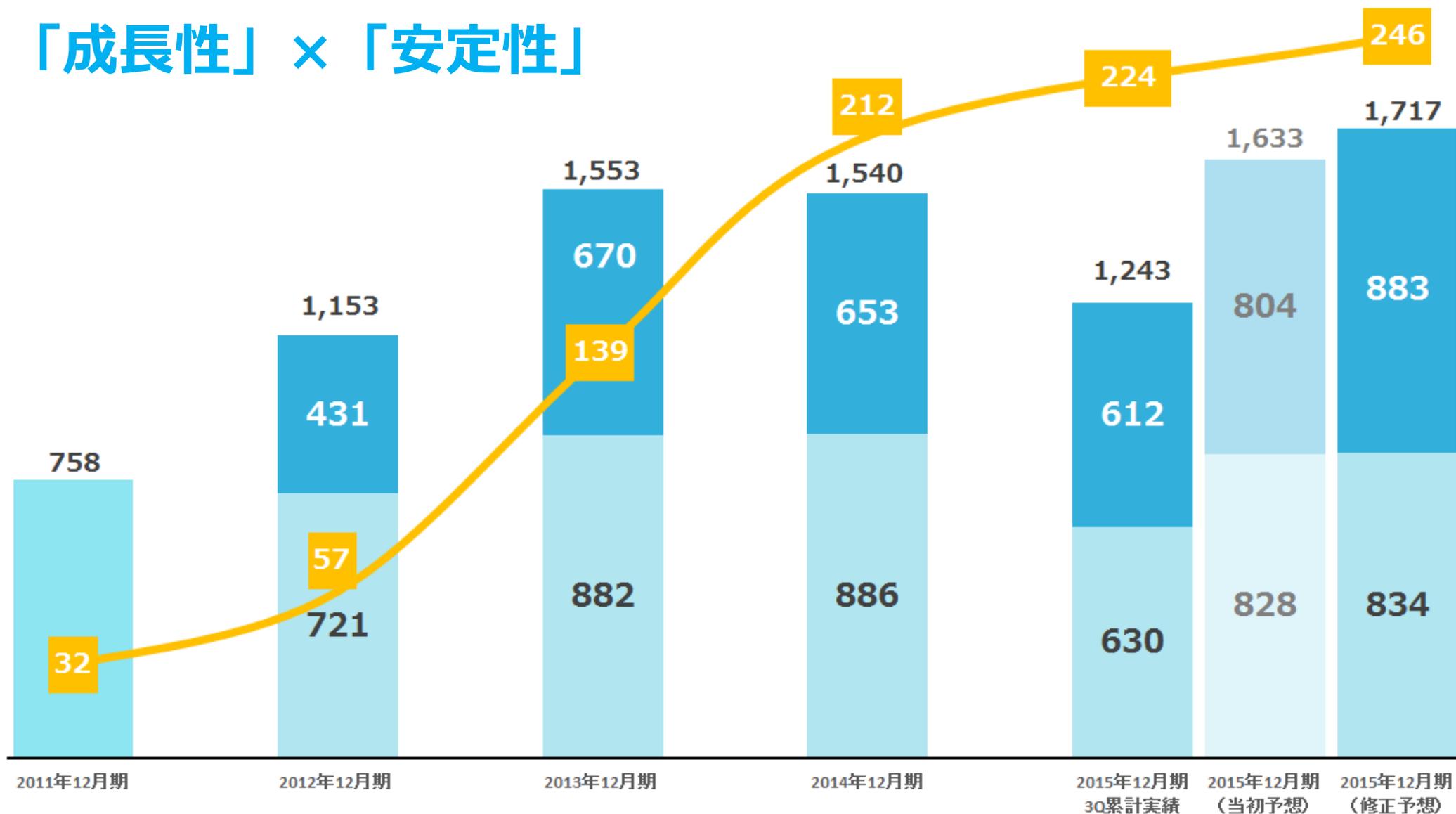
# 04. 今後の方向性

# 04. 今後の方向性 | 実績と利益計画

(単位：百万円)

■ コンテンツ ■ ソーシャルアプリ — 経常利益

## 「成長性」 × 「安定性」



「ステーションメモリーズ！」の好調を受けて、業績予想を修正  
4Qのプロモーション費用大幅増加により、修正幅は小さい

単位：百万円	修正後	当初予想	増減額	当初予想比
売上高	<b>1,717</b>	1,633	+84	+5.2%
営業利益	<b>254</b>	241	+12	+5.2%
経常利益	<b>246</b>	234	+11	+5.1%
当期純利益	<b>150</b>	147	+2	+1.7%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	<b>64.84</b>	66.35	-	-

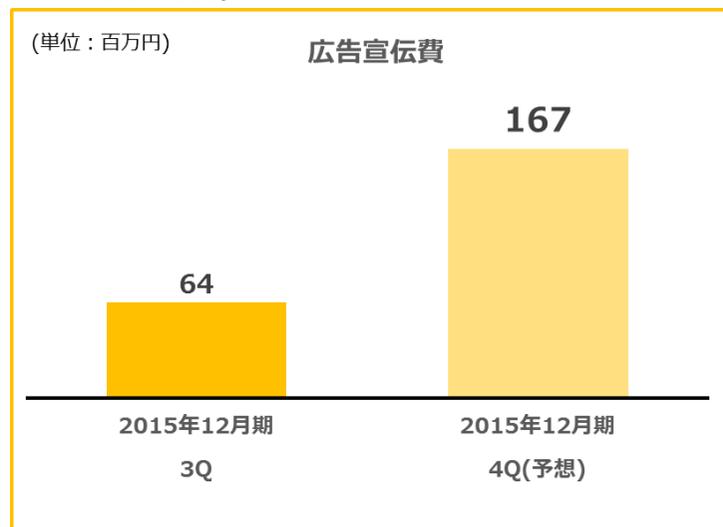
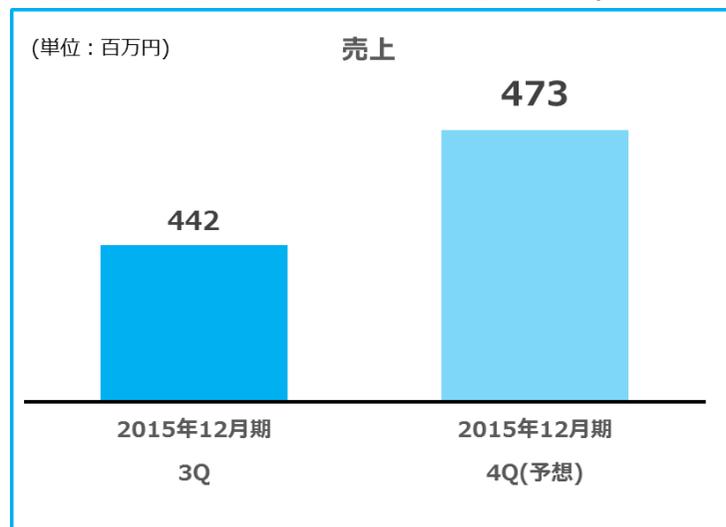
※1株当たり当期純利益は、平均株式数が増加しており、当初予想より減少

## プロモーション費用大幅増加により、4Qの利益は大幅減少

四半期別の売上高、営業利益の推移

単位：百万円	1Q実績	2Q実績	3Q実績	4Q予想
売上高	391	408	442	<b>474</b>
営業利益	69	66	96	<b>21</b>

\* 売上と広告宣伝費（プロモーション費用）増加状況（グラフ再掲）



### 位置ゲームにプロモーション注力

ジャンル等	コメント
位置ゲーム	「ステーションメモリーズ！」のプロモーションを強化 「駅奪取」のプロモーションを開始 2016年以降の更なる成長につなげる
	他社との協業案件による新作1本リリース計画
スマートノベル	新作は予定なし イベント運営と他プラットフォームへの移植を予定
コンテンツ	広告宣伝費をコントロールして安定した収益を上げる
その他	管理コスト等は、計画内に収まるようにコントロールをしていく

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

### 短期

- 「ステーションメモリーズ！」に注力
- 「位置ゲーム**No.1**の企業を目指す」
  - ①プロモーションをさらに強化し、ユーザー数増加を目指す
  - ②既存/新規ユーザーの定着率向上（継続率重視）  
⇒イベントや機能改善等実施

### 中長期

- **O2O**の取組みにより、**地域振興**の分野で更なる成長
  - ①現在の協業先と継続的にイベントを実施
  - ②協業先の新規開拓  
⇒未開拓のウエルネス/小売等の事業者へアプローチ

## 位置ゲーム新作リリース計画

年月	タイトル	備考
2015年3Q	 「駅奪取」	自社オリジナルタイトル Android/iOS版  2015年11月より プロモーション開始予定  <small>※iOS/Android版の配信元は株式会社ジーワンダッシュ                      (開発運営元はモバイルファクトリー) となっております。</small>
2015年4Q予定	 新作	他社との協業案件
2016年上期	1タイトル	

# 05.補足資料

## 課金要素① : キャラクター収集/育成



500円 (税込)

でんこを入手するチケット



500円 (税込)

でんこの衣装を入手するチケット



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)



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10個セット  
500円(税込)



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



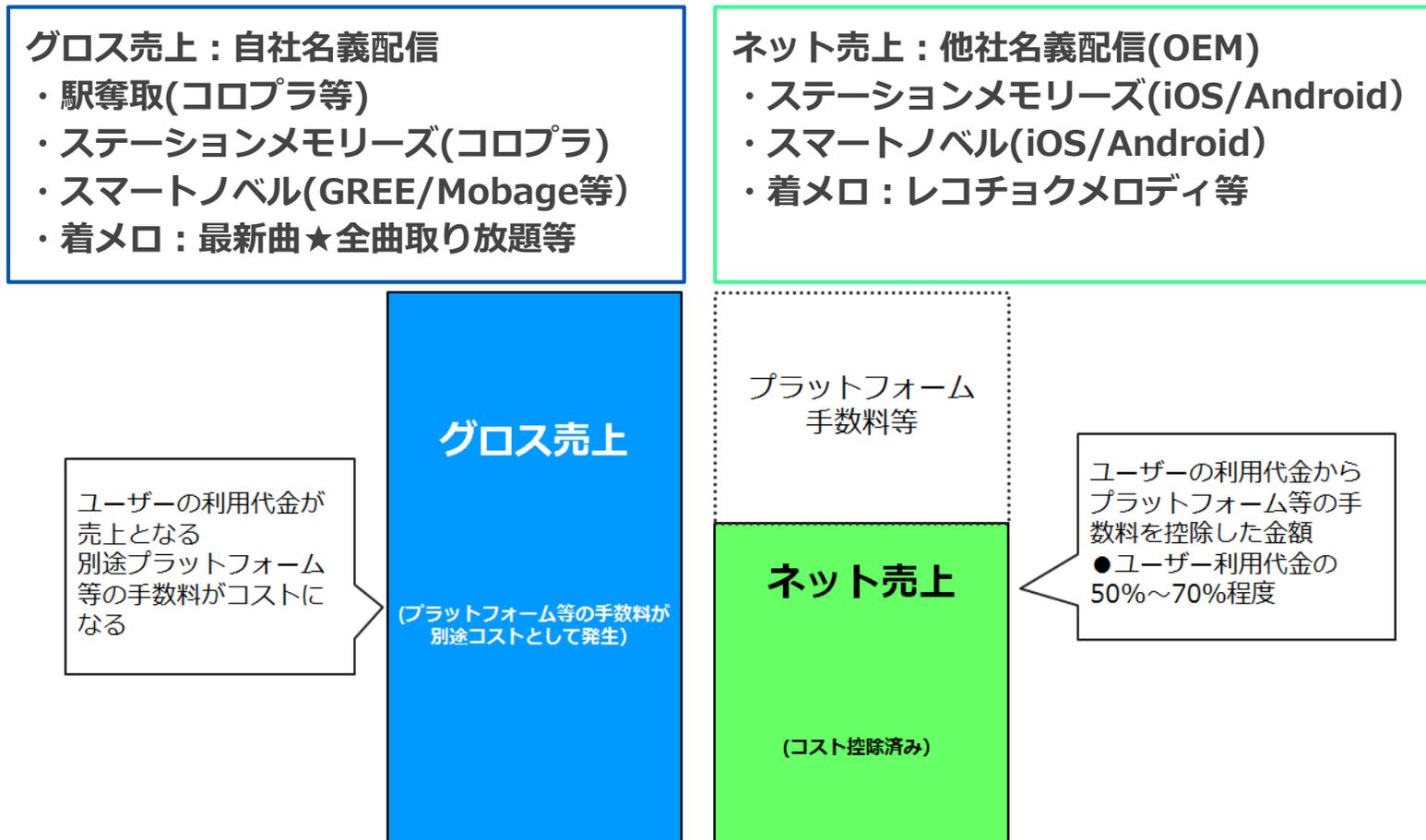
より多くの駅を取得可能に！

**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。