

2016年12月期 第1四半期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー <3912>
2016年4月

01. ハイライト	P.3
02. 決算概要	P.8
03. 事業概況	P.17
04. 今後の方向性	P.22
05. 参考数値	P.28
06. 補足資料	P.32

01. ハイライト

業績

- **最高益更新**
- 前年同四半期比**増収増益**（駅メモ大幅増）
- 前四半期比**減収増益**（スマートノベル大幅減）

位置 ゲーム

- プロモーションの多角化による
リアルイベント始動
- IPによる新作リリース

今後の 展開

- **体験型リアルイベント注力**
- **地方創生への取り組み継続**

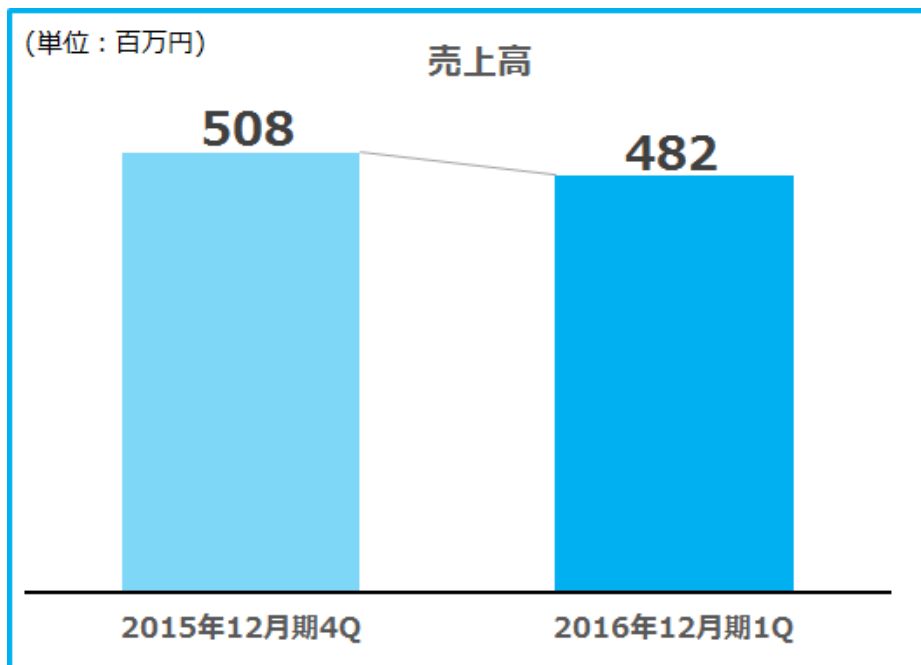
01. ハイライト | 第1四半期累計期間 定量振り返り

概ね計画通り 広告宣伝費精査により営業利益の増加幅大きく

単位：百万円	2016年12月期 第1四半期累計期間	【2016年1/22発表】 2016年12月期 通期予想	進捗率
売上高	482	1,888	25.5%
営業利益	151	460	32.9%
経常利益	151	460	32.9%
親会社株主に帰属する 四半期(当期)純利益	96	299	32.3%
1株当たり四半期(当期)純利益 (単位：円)	41.07	127.00	—

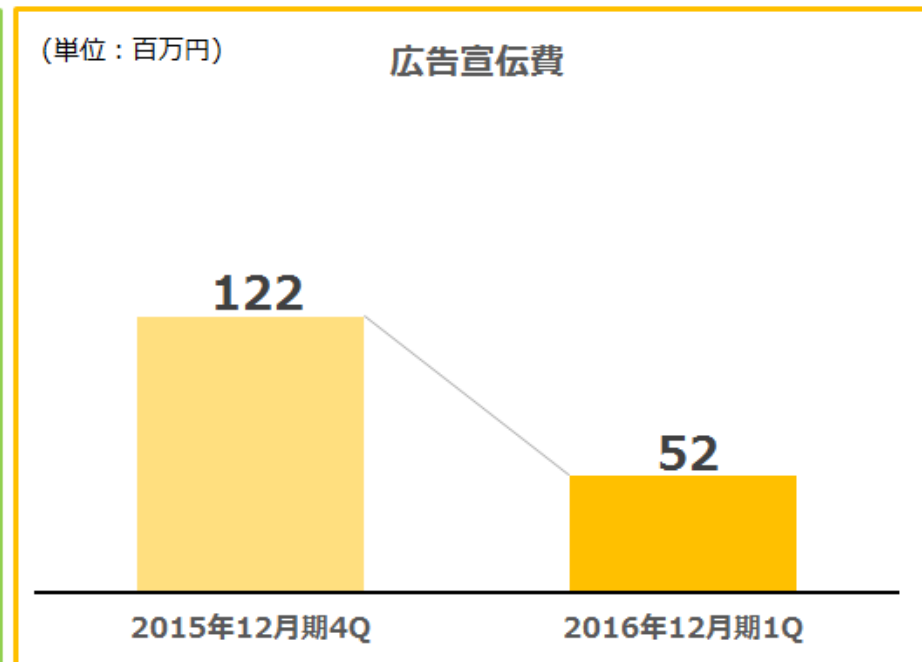
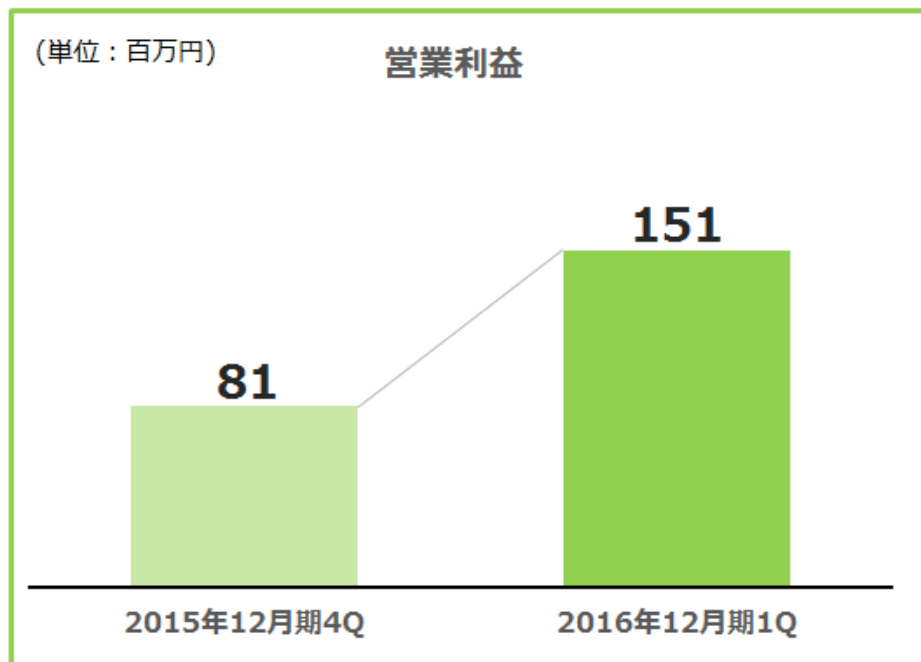
ジャンル	評価	コメント
位置ゲーム	◎	<ul style="list-style-type: none"> ●プロモーションの多角化開始 ⇒3月よりリアル宝探しイベント開始 ●DAUは前期末比微減（WEBプロモーション費用対効果精査により抑制及びリアルイベント等へシフトのため）
	○	<ul style="list-style-type: none"> ●当社位置ゲーム初IP「ふなっしーのおさんぽ日和」リリース ●「駅奪取」iOS/Androidは状況変わらず。コロプラ版堅調
	△	「にゃんこプレジデンツ！」サービス終了
スマートノベル	○	イベント配信終了も、海外配信の「My Sweet Roomies!」が想定以上の数値を上げている
コンテンツサービス	△	前四半期比微減（計画通り）

01. ハイライト | 第1四半期（1-3月）振り返り



前四半期比 売上高5.2%減少
⇒位置ゲーム増加も、
スマートノベル大幅減少のため

前四半期比 営業利益85.2%増加
⇒広告宣伝費精査のため



02. 決算概要

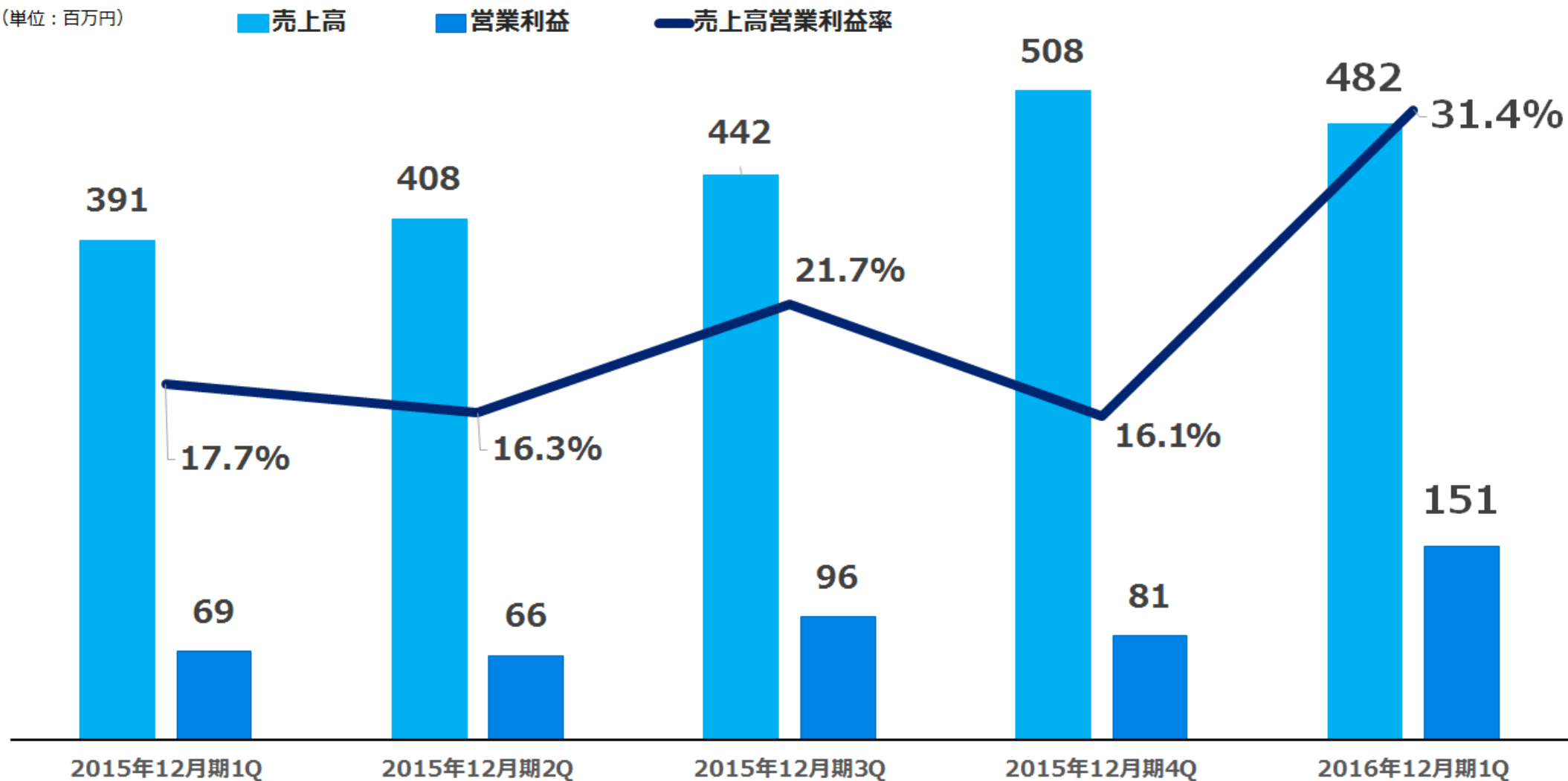
02. 決算概要 | 四半期損益計算書

単位：百万円	2016年12月期 1Q	2015年12月期 1Q	前年同期比	2015年12月期 4Q	前四半期比
売上高	482	391	+23.1%	508	-5.2%
売上原価	169	183	-7.6%	216	-21.7%
売上総利益	312	208	+50.1%	291	+7.1%
(売上総利益率)	(64.8%)	(53.1%)	-	(57.4%)	-
販売管理費	161	138	+16.2%	210	-23.3%
営業利益	151	69	+118.1%	81	+85.2%
(営業利益率)	(31.4%)	(17.7%)	-	(16.1%)	-
経常利益	151	62	+143.9%	81	+85.8%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	96	34	+181.1%	48	+98.5%

02. 決算概要 | 四半期売上高/営業利益推移

前四半期比減収も最高益 営業利益率の高い他社名義サービスが利益を牽引
広告宣伝費精査とスマートノベルイベント終了に伴う売上高減少

(単位: 百万円)

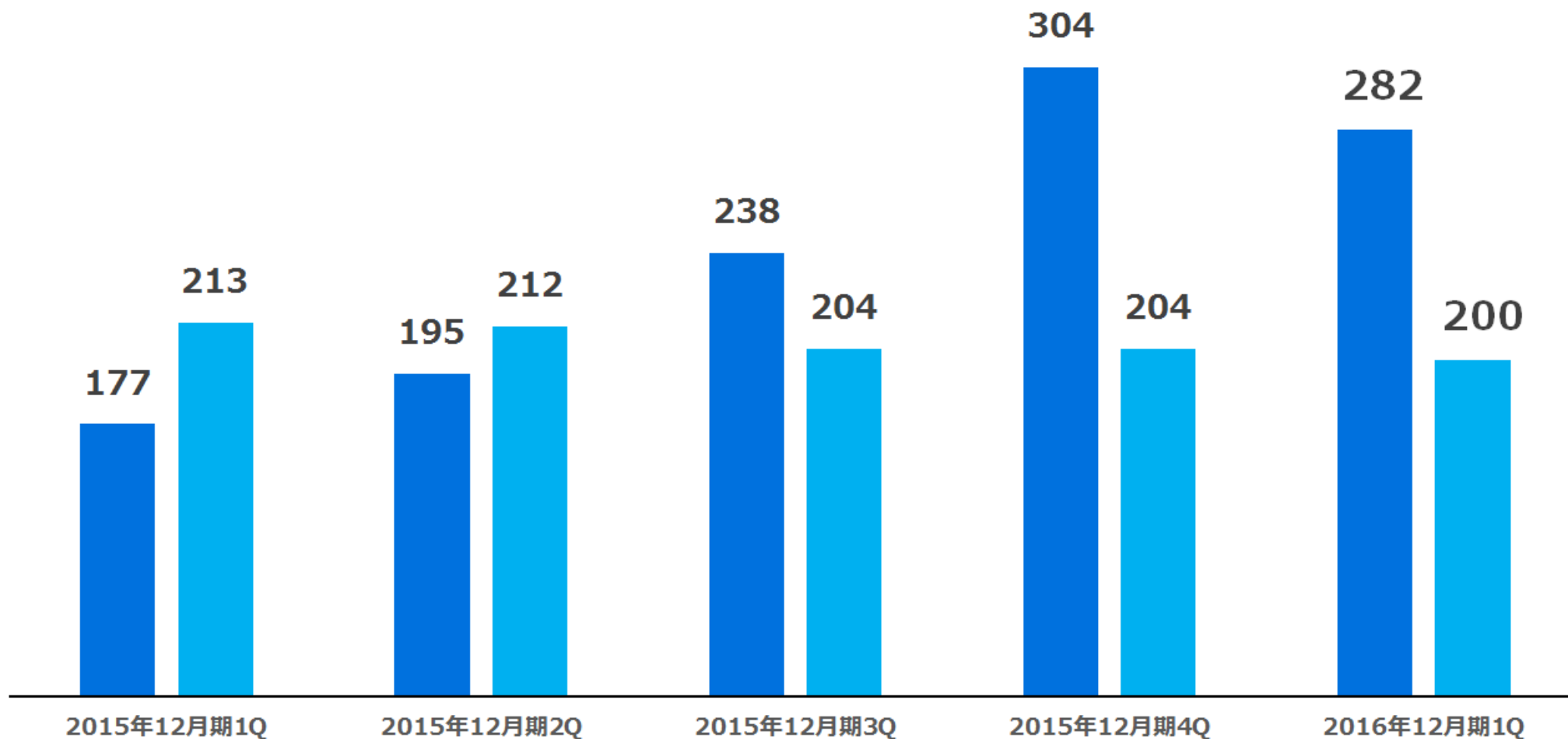


コンテンツサービス堅調 ソーシャルアプリサービス微減

(単位：百万円)

■ ソーシャルアプリサービス

■ コンテンツサービス

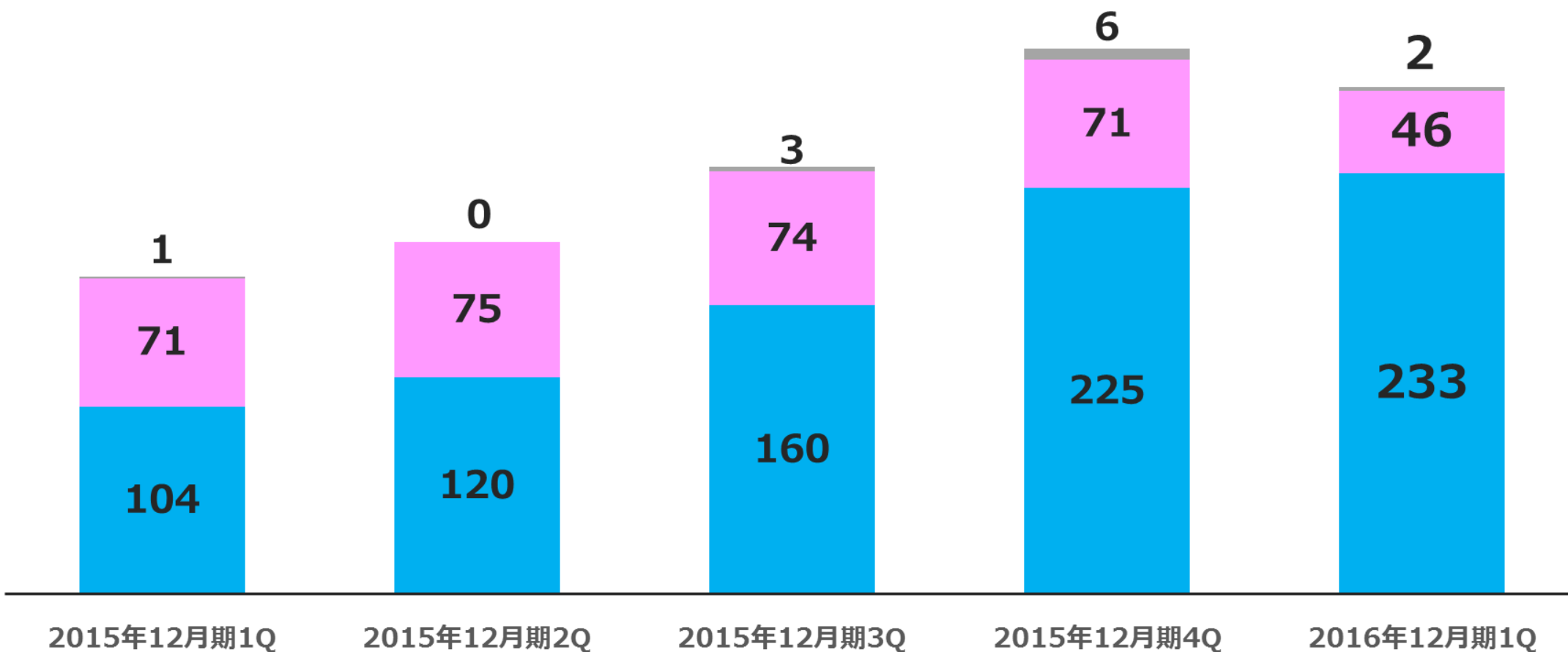


02. 決算概要 | ソーシャルアプリ売上高

位置ゲームが続伸するも、スマートノベル減収幅をカバーしきれず減少

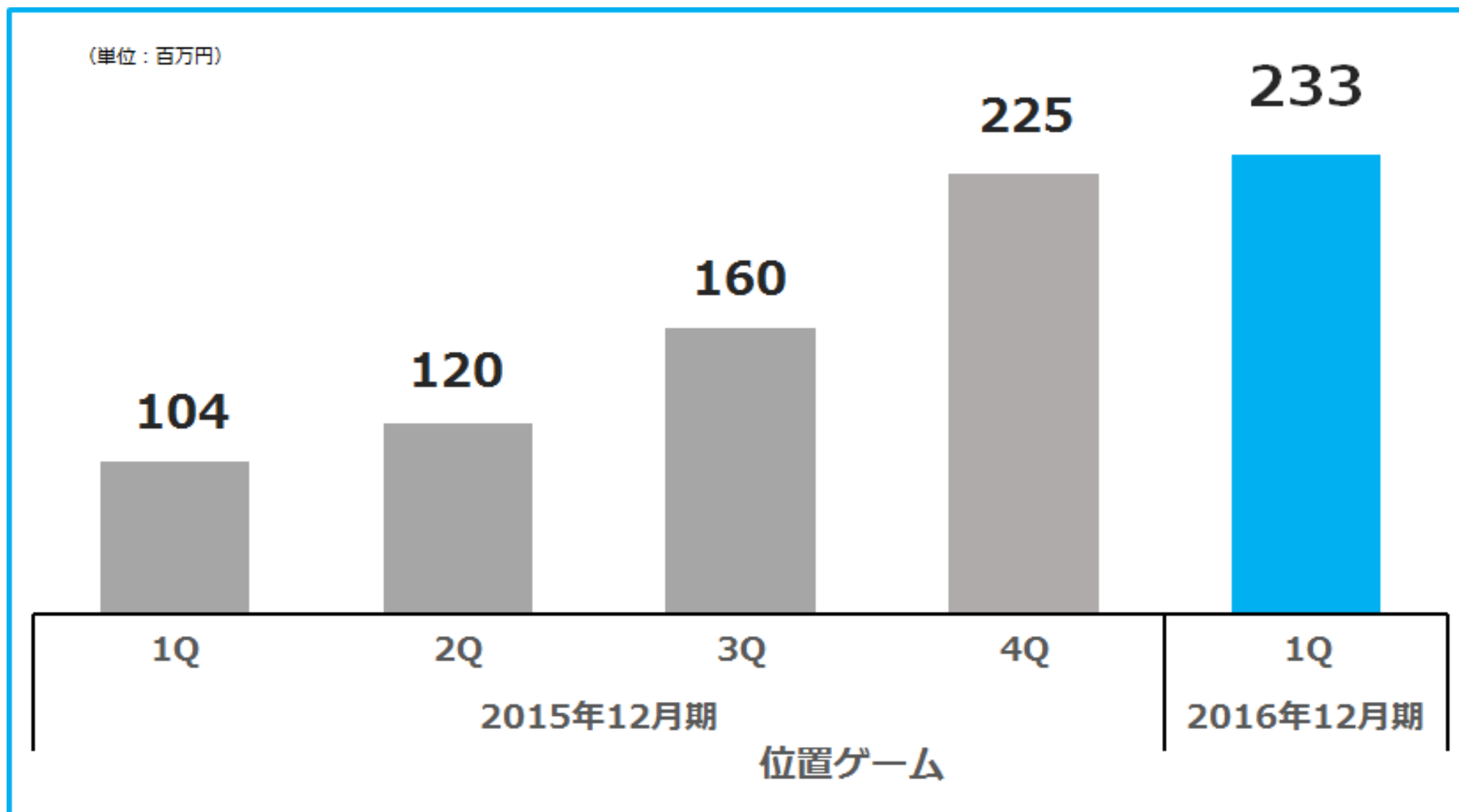
(単位：百万円)

■ 位置ゲーム ■ スマートノベル ■ その他



02. 決算概要 | 四半期位置ゲーム売上高

前年同期比123.0% 前四半期比3.3%増加
固定ファン層の増加により売上高増加



02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

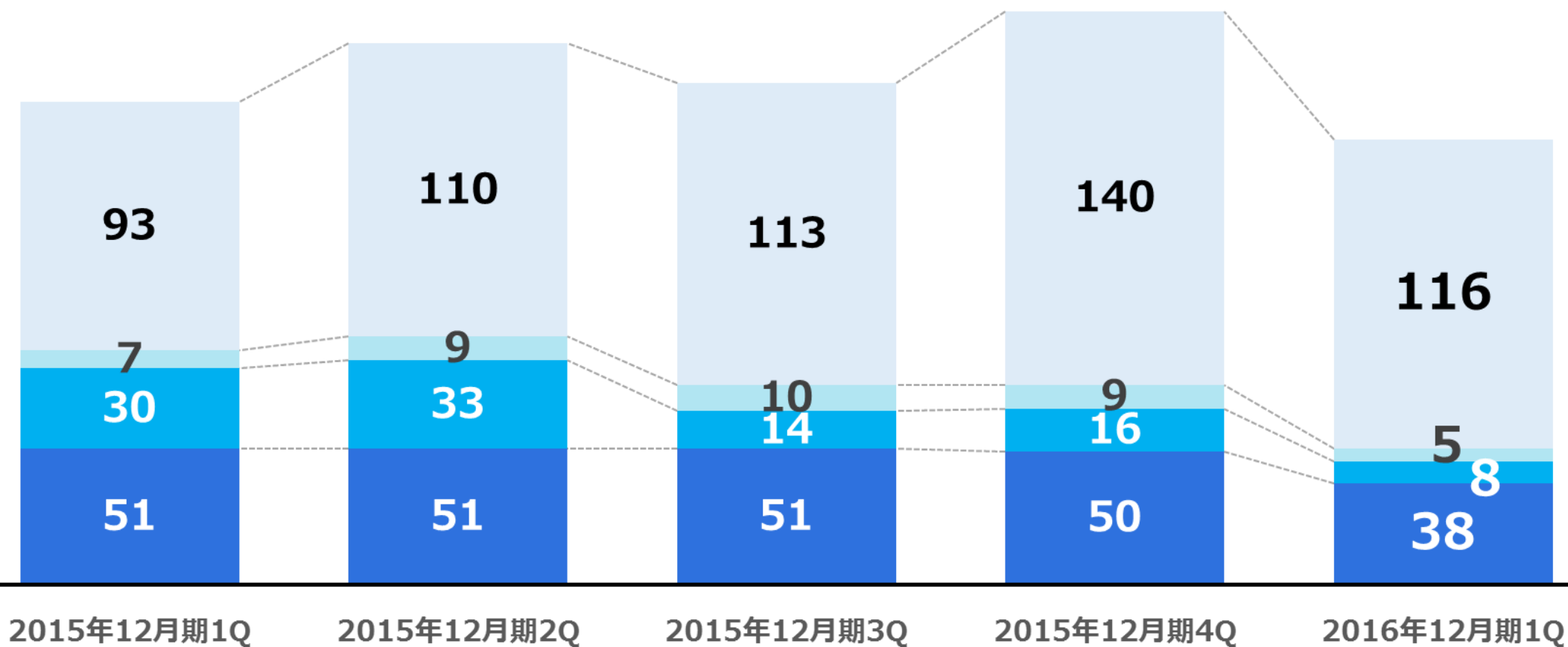
単位：百万円	2016年12月期 1Q	2015年12月期 1Q	前年同期比	2015年12月期 4Q	前四半期比
位置ゲーム	233	104	<u>+123.0%</u>	225	<u>+3.3%</u>
スマートノベル	46	71	-34.8%	71	-34.4%
その他	2	1	+46.2%	6	-71.0%
ソーシャルアプリ サービス 計	282	177	+58.6%	304	-7.3%
コンテンツ サービス 計	200	213	-6.5%	204	-2.0%
全社合計	482	391	+23.1%	508	-5.2%

02. 決算概要 | 四半期売上原価内訳/推移

スマートノベル売上減少によりシステム利用料削減
消耗品等の減少によりその他も同様に減少

(単位：百万円)

■ システム利用料 ■ 減価償却費 ■ 外注費 ■ その他



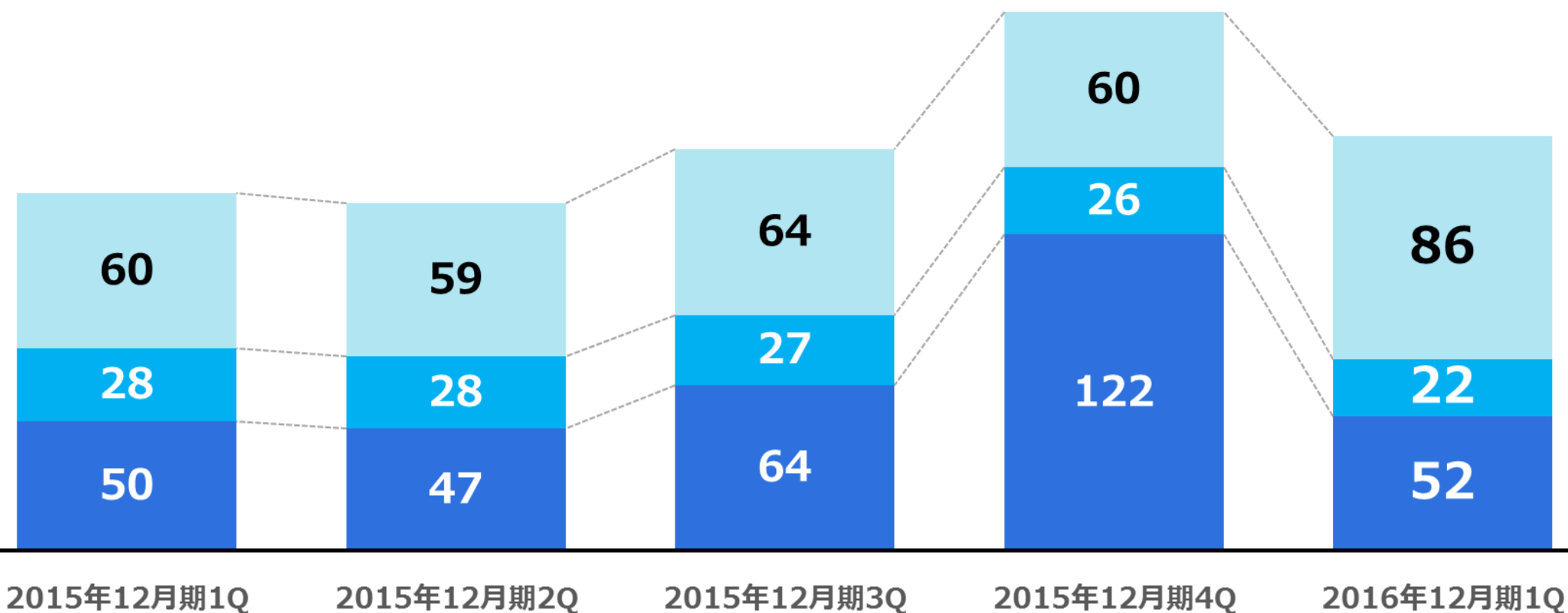
Webプロモーション抑制により広告宣伝費減少
オフィス環境向上策導入のため、その他（スタンディングデスク/PC等）増加

(単位：百万円)

■ 広告宣伝費

■ 回収代行手数料

■ その他



03. 事業概況

2016年1Q O2Oイベント「いわて×駅メモ！」実績

経済効果 約2億3,400万円
イベント参加者数 4,694人
全指定10駅達成者数 2,060人

※経済効果は、イベント毎に参加者が交通費（県外からの交通費含む）、飲食代、宿泊費、お土産代の費用を利用したと想定して算出



2016年1Q 最新情報①

リアル宝探しイベント「タカラッシュ! × 駅メモ!」



「謎」一例



2016年3月23日、株式会社タカラッシュが運営する「タカラッシュ!」と東京都内の駅に隠された100個のお宝を探し出すリアル宝探しイベントを開始しました。イベント報酬はゲーム内アイテムと抽選で当たる賞品を合わせ、総額100万相当です。ゲーム内で提示される「謎」を解読し、判明した駅まで実際に移動してお宝を見つけ出します。通常のゲーム性にリアル宝探し要素を追加した体験型エンターテインメントとなっています。

2016年1Q 最新情報②

北海道新幹線開業記念！ O2Oイベント 「北海道新幹線× 駅奪取」



2016年3月26日に開業した北海道新幹線の停車駅を巡るO2Oイベントです。ゲーム内の一定条件を満たすことで、通常は課金制のゲーム内アイテムやイベント限定の称号が獲得できます。

位置ゲーム初IP 「ふなっしー× 位置ゲーム」



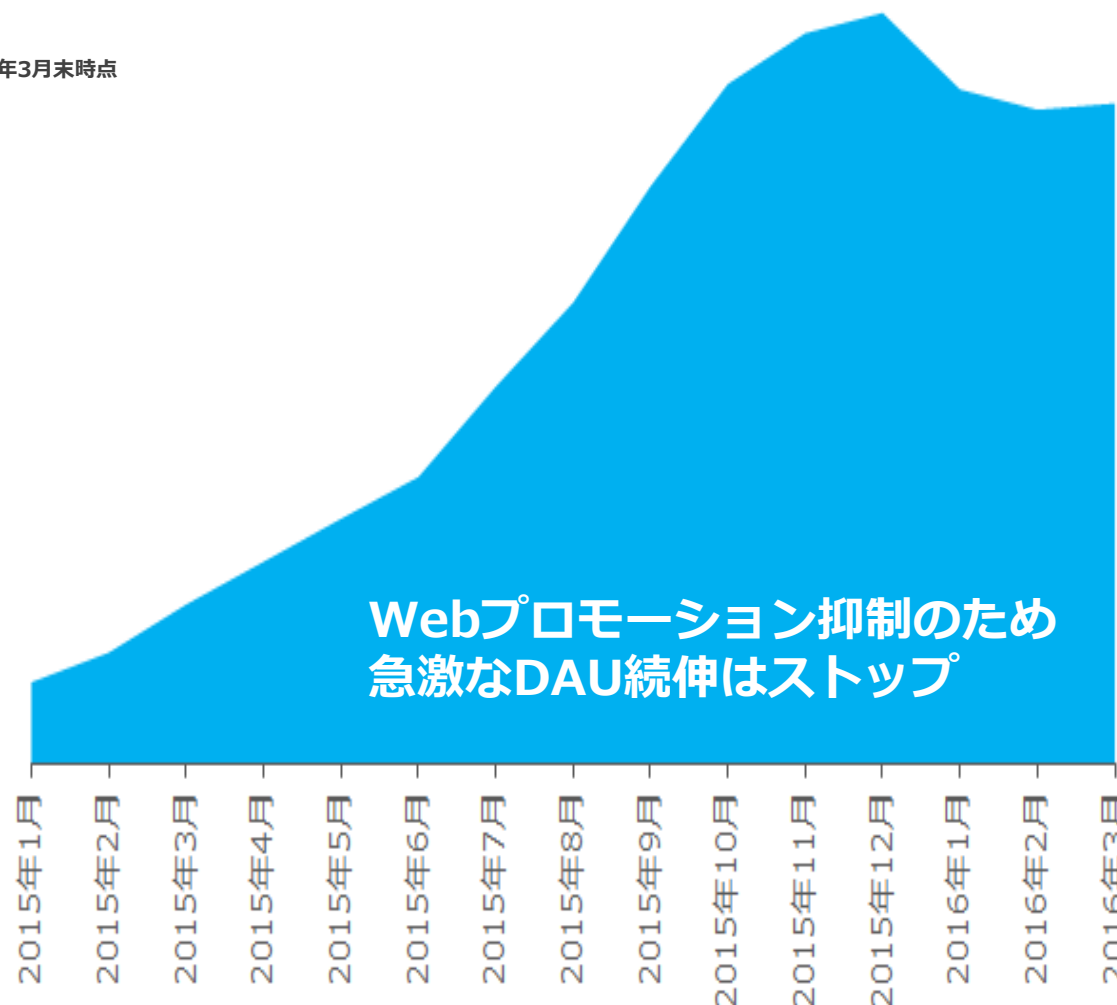
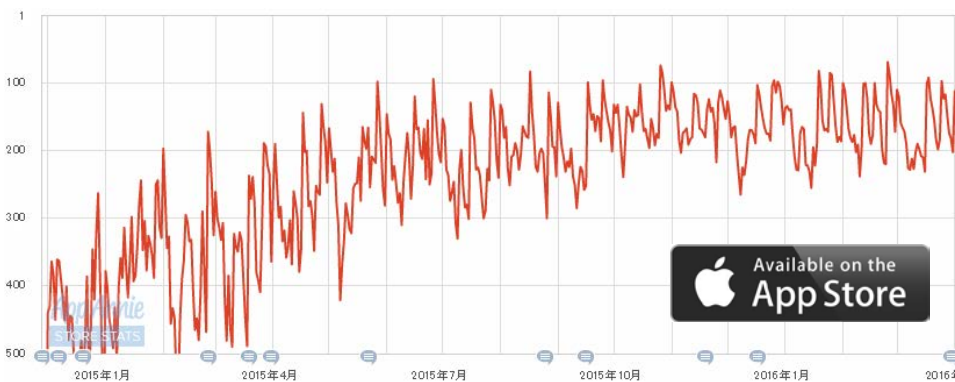
2016年2月29日、株式会社フォアキャスト・コミュニケーションズと協業し配信を開始しました。これまでの当社位置ゲームのような駅というスポットを取るのではなく、日本全国約10,000以上に区分けされたエリアを獲得していくゲーム性です。

iOS/Android版DAU減少するも、固定ファン層の増加により好調維持

AppAnnie売上ランキング推移
(リリース開始～2016年3月末)

DAU推移
(2015年1月末～2016年3月末)

App Store 69位 Google Play 83位 ※2016年3月末時点
両プラットフォームともに最高位更新



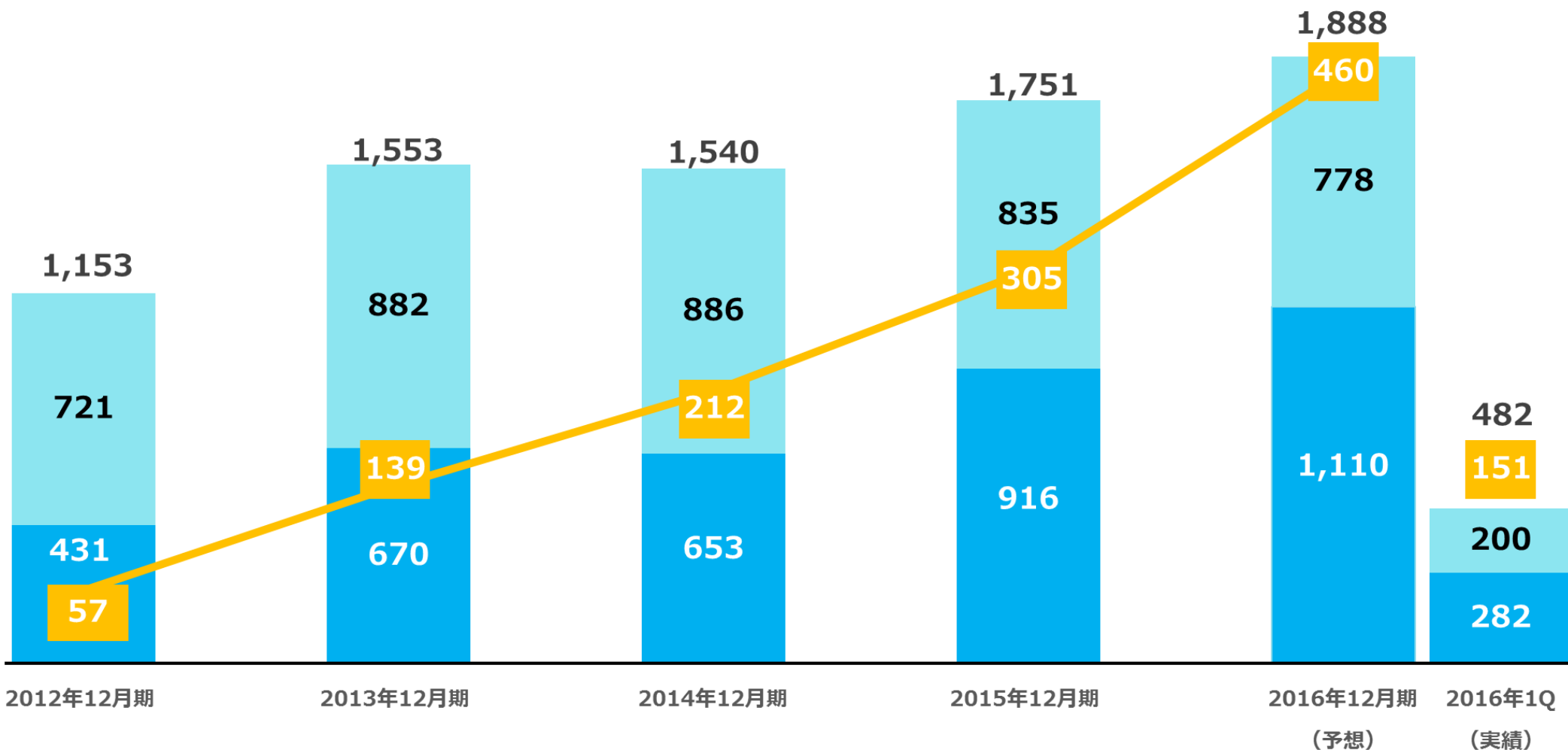
※iOS/Android版の配信元は株式会社フジゲームス（開発運営元はモバイルファクトリー）となっております。

04. 今後の方向性

「成長性」 × 「安定性」

(単位：百万円)

■ ソーシャルアプリ(売上) ■ コンテンツ(売上) — 経常利益



04. 今後の方向性 | 2016年12月期業績予想

1Q広告宣伝費精査のため、2Q以降各種コスト増加見込む

単位：百万円	2016年12月期1Q (実績)	2016年12月期 (予想)	進捗率	2015年12月期 (実績)
売上高	482	1,888	25.5%	1,751
営業利益	151	460	32.9%	314
経常利益	151	460	32.9%	305
親会社株主に帰属する 当期（四半期）純利益	96	299	32.3%	185
1株当たり当期純利益 (単位：円)	41.07	127.00	—	80.06

位置ゲームの体験型イベント強化 ゲームからリアルへシフト

ジャンル等	コメント
位置ゲーム	<p>「ステーションメモリーズ！」へ継続注力も、よりリアルな体験型イベントへシフト ⇒現在開催中のリアル宝探しイベント「東京トレジャー鉄道」のような取り組みを増加させる</p>
	<p>「駅奪取」「駅奪取PLUS」は安定運営 「ふなっしーのおさんぽ日和」はリリース後必要対応を実施</p>
	<p>新作は具体的な状況は未定も、会社として重要課題として認識 ⇒タイミングをみて発表いたします</p>
スマートノベルコンテンツ	<p>スマートノベル：最低運用中 コンテンツ：前期同様に、広告宣伝費をコントロールし安定収益確保</p>
その他	<p>管理コスト等、計画内に収まるようにコントロールしつつ、以下取り組み</p> <ul style="list-style-type: none"> ●上場企業としての組織体制を充実させる ●従業員の働きやすさ、効率性重視のための施策

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

- 好調な「ステーションメモリーズ！」にて
 - ① リアル連携を重視した体験型イベント実施
 - ② 継続率重視し固定ファン獲得維持
- 「位置ゲームNo.1」企業を目指す
- 岩手県との連携を成功事例に、地方創生に向け取り組みを継続

中長期

- 位置ゲーム／O2O／地方創生分野にて更なる成長
- 自治体／鉄道事業者等との連携継続

2016年12月期連結配当性向30%を目標

(2016年1月22日の配当方針の変更の開示のとおり)

	2016年12月期 (予定)
配当額	39円
配当性向	30.7%

2016年12月期の配当予想は、
「親会社株主に帰属する当期純利益の予想」299百万円を前提に1株当たり39円を配当する予定

※上記は現時点の業績予想をベースに算定している配当額のため、実際の業績等により変動

05. 参考数値

<注意事項>

参考数値は、連結財務諸表を作成していない場合は単体財務諸表の数値です。
2014年以前の数値の中には、今回初めて開示している数値も含まれております。
あくまで趨勢を把握する目的の参考情報としての開示です。
参考数値は、単位未満を切り捨てて表示しております。
また、端数処理の関係で過去の資料と一致しない場合がございます。

05. 参考数値 | 通期推移

1. 業績

単位：百万円	2012年12月期	2013年12月期	2014年12月期	2015年12月期	2016年12月期 1Q
売上高	1,153	1,553	1,540	1,751	482
売上原価	533	760	741	796	169
売上総利益	619	793	799	955	312
販売費及び一般管理費	562	654	587	641	161
営業利益	56	139	211	314	151
経常利益	57	139	212	305	151
親会社株主四半期 (当期) 純利益	23	68	118	185	96
1株利益 (単位：円)	11.52	33.40	58.08	80.06	41.07

3. サービス別売上

単位：百万円	2012年12月期	2013年12月期	2014年12月期	2015年12月期	2016年12月期 1Q
位置ゲーム	214	278	300	610	233
スマートノベル	169	359	332	293	46
その他	47	32	21	12	2
ソーシャルアプリ 計	431	670	653	916	282
コンテンツ 計	721	882	886	835	200
合計	1,153	1,553	1,540	1,751	482

※業績及びサービス別売上の今期（2016年12月期）は、1Q（3ヶ月）実績

2. 財政状態

単位：百万円	2012年12月期	2013年12月期	2014年12月期	2015年12月期	2016年12月期 3月末
流動資産	854	875	989	1,613	1,554
(内現金預金)	(531)	(568)	(624)	(1,116)	(1,082)
(内売掛金)	(294)	(270)	(327)	(449)	(431)
有形固定資産	5	46	36	44	44
無形固定資産	66	57	65	29	34
投資その他の資産	32	78	93	108	101
資産合計	958	1,057	1,184	1,795	1,733
流動負債	239	259	267	317	205
(内未払金)	(141)	(123)	(119)	(129)	(117)
固定負債	–	11	11	11	11
負債合計	239	270	279	328	216
資本金	224	224	224	470	470
資本剰余金	–	–	–	246	246
利益剰余金	494	562	681	866	915
自己株式	–	–	–	△116	△116
株主資本	719	787	905	1,467	1,516
純資産合計	719	787	905	1,467	1,516
負債純資産合計	958	1,057	1,184	1,795	1,733

05. 参考数値 | 四半期推移

1. 業績

単位：百万円	2013年12月期				2014年12月期				2015年12月期				2016年12月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482			
売上原価	199	170	221	168	157	171	201	209	183	205	190	216	169			
売上総利益	198	202	187	205	231	193	184	188	208	202	252	291	312			
販売費及び一般管理費	165	136	150	200	175	139	140	131	138	135	156	210	161			
営業利益	32	65	37	4	55	54	44	56	69	66	96	81	151			
経常利益	32	65	37	4	55	54	45	56	62	65	96	81	151			
親会社株主四半期 (当期) 純利益	18	36	19	-6	33	28	26	29	34	41	60	48	96			
1株利益 (単位：円)	8.89	17.88	9.57	-2.95	16.48	14.21	12.95	14.43	16.75	17.32	25.21	20.29	41.07			

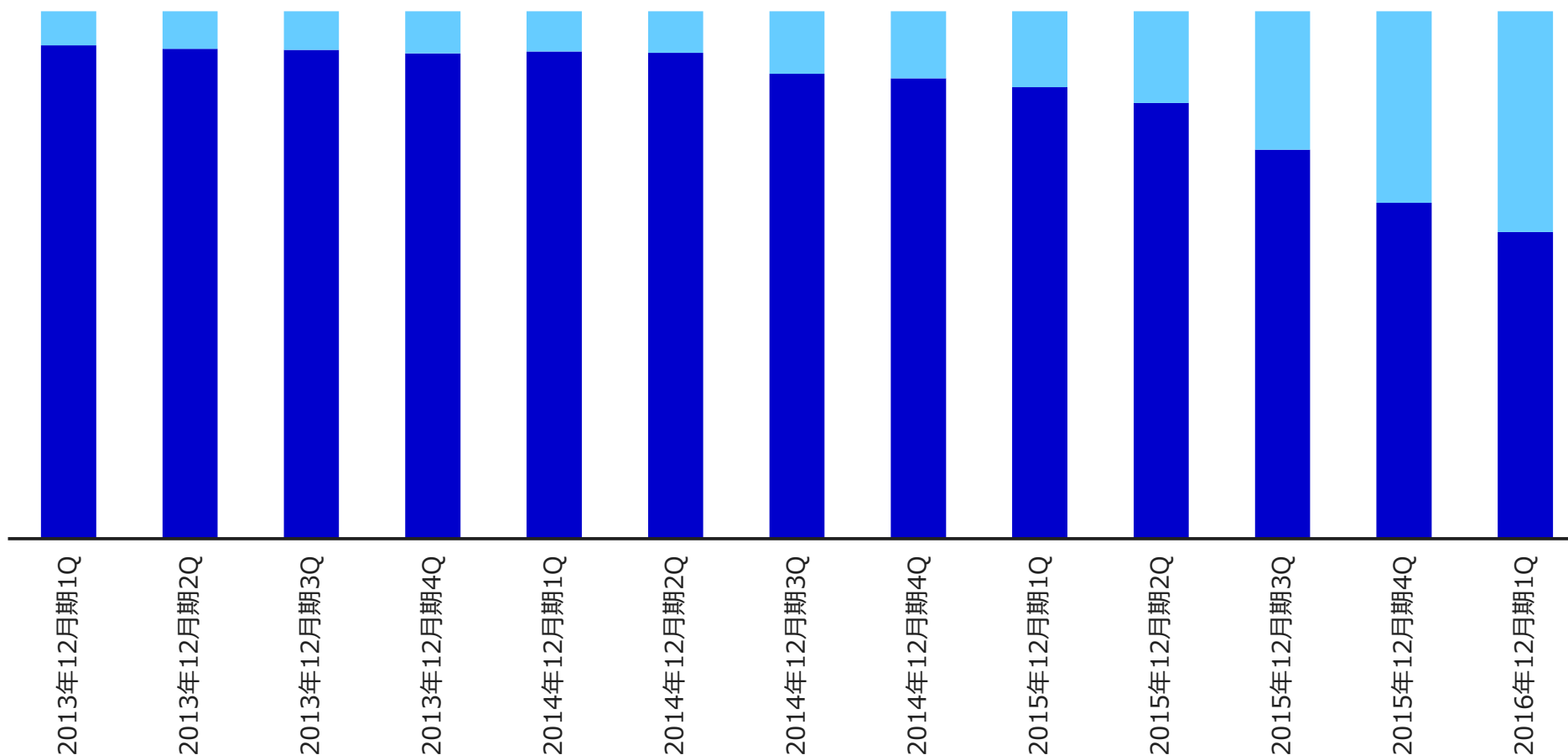
2. サービス別売上

単位：百万円	2013年12月期				2014年12月期				2015年12月期				2016年12月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
位置ゲーム	66	67	78	65	64	56	83	96	104	120	160	225	233			
スマートノベル	106	84	94	75	81	82	81	86	71	75	74	71	46			
その他	10	5	12	4	9	5	5	1	1	0	3	6	2			
ソーシャルアプリ 計	183	156	185	145	154	144	170	184	177	195	238	304	282			
コンテンツ 計	213	216	224	228	234	221	216	214	213	212	204	204	200			
合計	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482			

05. 参考数値 | グロス/ネット売上割合推移

総売上に対するグロスとネット売上割合推移

■ グロス売上割合 ■ ネット売上割合



2016年12月期2Q以降も、ネット売上の割合が引き続き増加の見込

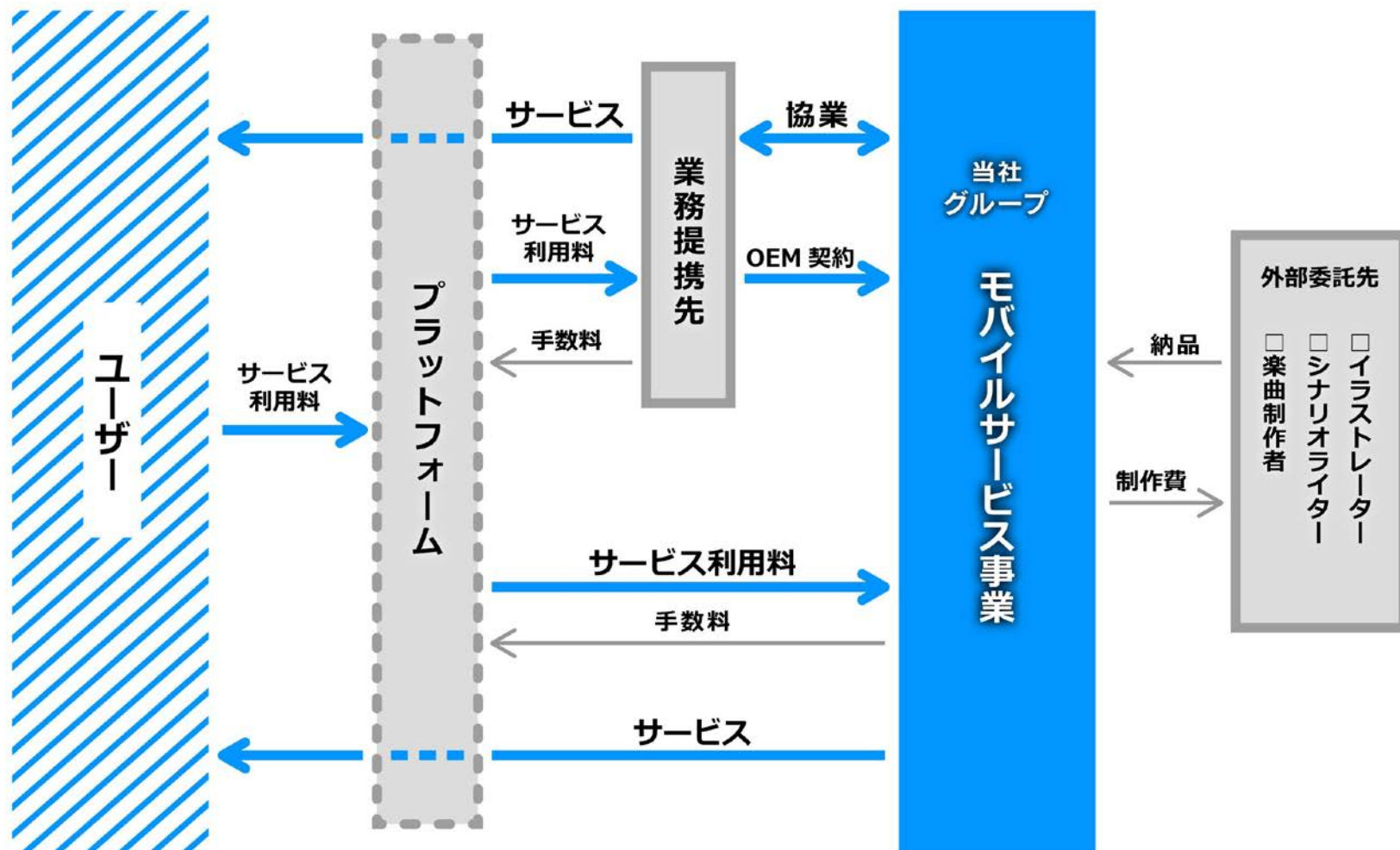
現在好調である「ステーションメモリーズ！」iOS/Android版が業績を牽引する予定のため

※グロス売上/ネット売上の用語説明は巻末の「補足説明-用語説明」参照

06. 補足資料

A stylized world map in the background, rendered in a light gray color with a fine grid pattern. The map is centered on the Atlantic Ocean, showing the continents of North America, South America, Europe, Africa, and Asia.

**わたしたちが創造するモノを通じて
世界の人々をハッピーにすること**



プラットフォームや業務提携先を通じてユーザーへサービス提供 (プラットフォームや業務提携先から入金)

ソーシャルアプリサービス : 基本無料アイテム課金制

コンテンツサービス : 月額課金制 (一部例外有)

課金要素① : キャラクター収集/育成



500円 (税込)

キャラクターが入手可能な
ガチャが回せるチケット



500円 (税込)

キャラクターの着せ替え衣
装が入手可能なガチャが回
せるチケット



課金要素② : 駅収集



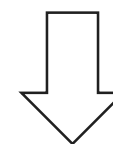
500円 (税込)

【ライセンス】
通常一日の位置登録回数に
は制限があるが、ライセン
スを使うことで30日間位置
登録し放題になるアイテム



レーダー6個セット
300円 (税込)

【レーダー】
通常は位置登録した駅のみ
取得可能だが、レーダーを
使うと最後に位置登録した
周辺駅をも取得可能となる
アイテム



アイテムを使用すると
効率よく多くの駅が取得可能に！

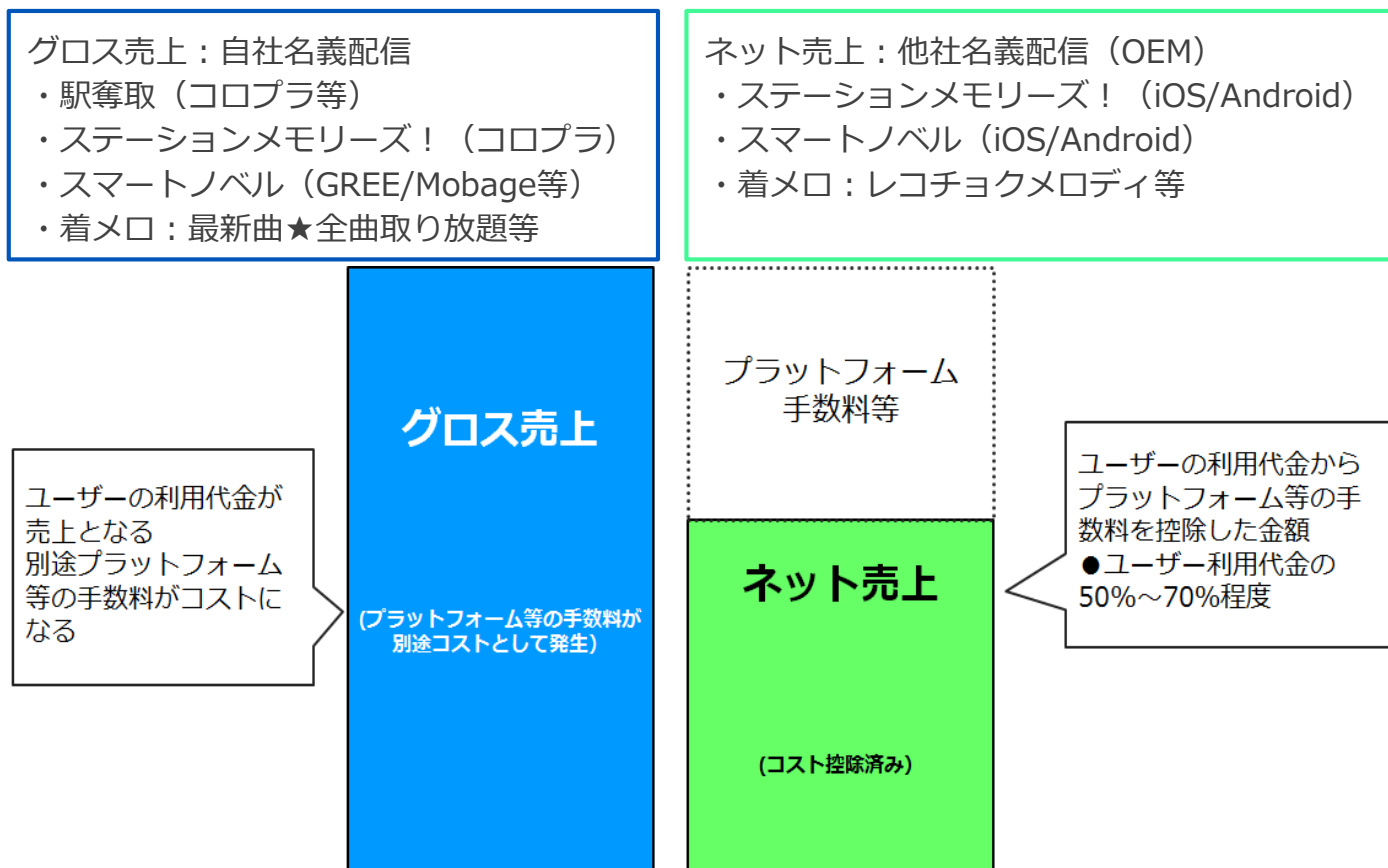
O2O：「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み

DAU：「デイリーアクティブユーザー」の略称。一日のサービス利用者数

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

※当社では以下図のように、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では売上高の計上方法が異なります



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。