

# 2016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>  
2016年7月

# 決算説明に入る前に

## 業績予想の修正について

単位：百万円	修正後	当初	増減率
売上高	<b>1,971</b>	1,888	+4.4%
営業利益	<b>520</b>	460	+13.0%
経常利益	<b>521</b>	460	+13.2%
親会社株主に 帰属する当期 純利益	<b>340</b>	299	+13.9%

## 株式分割/増配について

下記内容で、普通株式1株を2株にする分割を実施予定

株式分割前の発行済株式総数	: 2,417,300株
株式分割により増加する株数	: 2,417,300株
株式分割後の発行済株式総数	: 4,834,600株
株式分割後の発行可能株式総数	: 16,280,000株

基準日公告日：2016年9月15日（木）  
 基準日：2016年9月30日（金）  
 効力発生日：2016年10月1日（土）

配当予想	修正後	当初
分割前	44円	39円
分割後	<b>22円</b>	—

- ①2016年12月期2Q累計実績を考慮し、業績予想の修正を決議。詳細はP.24参照
- ②昨今の株価の状況等を踏まえて、株式分割等を決議。詳細はP.26参照
- ③業績予想の上方修正及び株式分割に伴い、2016年12月期の配当予想を増配

<b>01. ハイライト</b>	<b>P.5</b>
<b>02. 決算概要</b>	<b>P.10</b>
<b>03. 事業概況</b>	<b>P.18</b>
<b>04. 今後の方向性</b>	<b>P.22</b>
<b>05. 参考数値</b>	<b>P.29</b>
<b>06. 補足資料</b>	<b>P.35</b>

# 01. ハイライト

## 業績

- 前年同四半期比**増収増益** (駅メモ増)
- 前四半期比**増収・利益横ばい**

## 位置 ゲーム

- **過去最高売上更新**

## 今後の 展開

- 体験型イベントに注力
- 地方創生への取り組みは継続

# 01. ハイライト | 第2四半期累計期間 定量振り返り

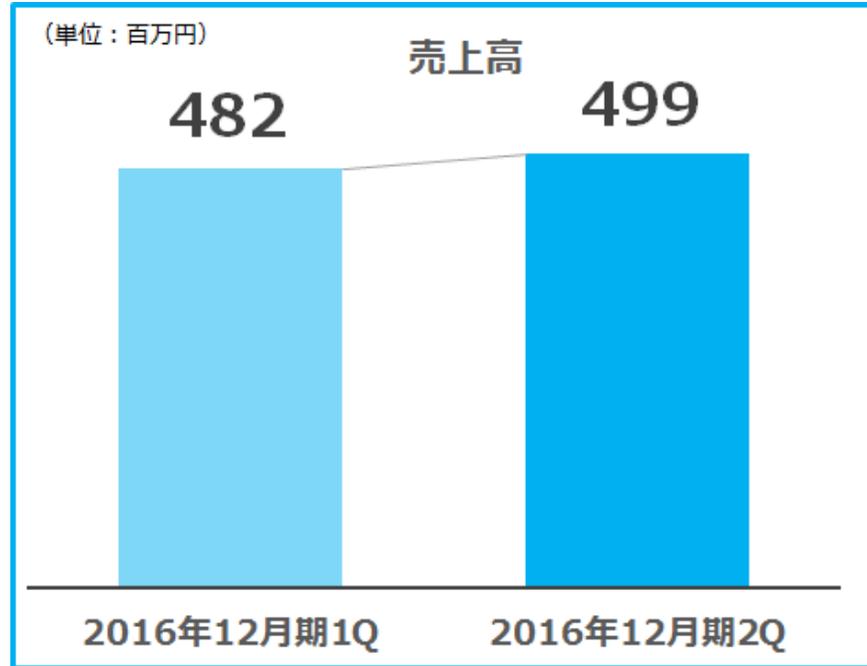
通期計画に対して**利益高進捗** 位置ゲームの計画比増加が要因

単位：百万円	2016年12月期 第2四半期累計期間	【2016年1月22日発表】 2016年12月期 通期予想	進捗率
売上高	982	1,888	52.0%
営業利益	299	460	65.1%
経常利益	300	460	65.2%
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益	197	299	65.9%
1株当たり四半期 (当期) 純利益 (単位：円)	83.66	127.00	—

# 01. ハイライト | 第2四半期累計期間 定性振り返り

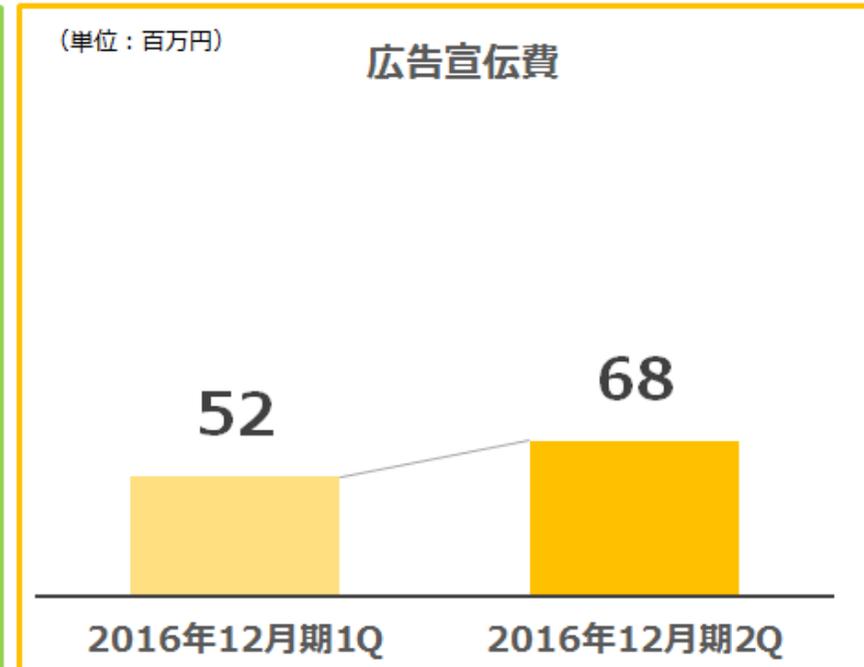
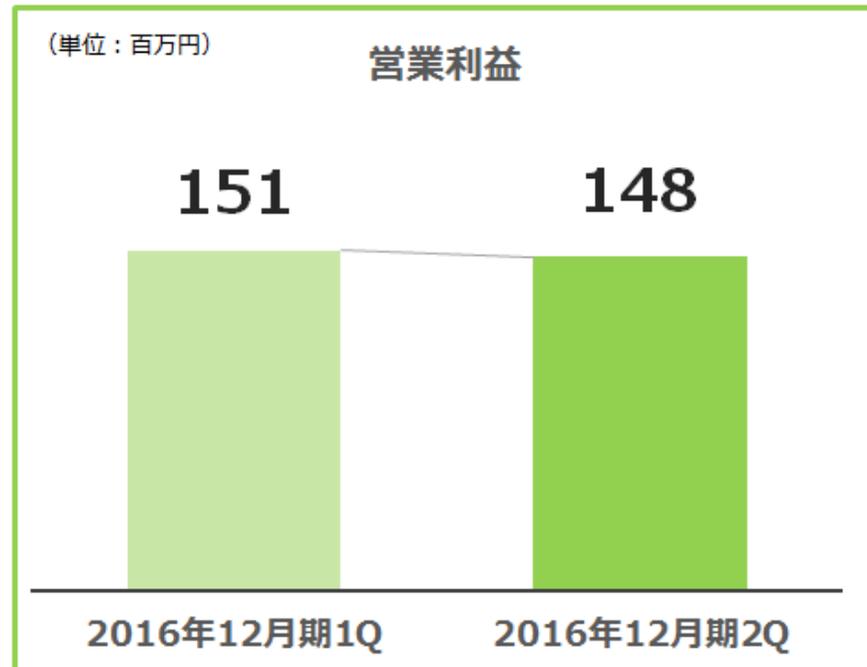
ジャンル	評価	コメント
位置ゲーム	◎	「ステーションメモリーズ！」
		<b>好調維持</b> プロモーションの多角化開始によりDAU増加 ユーザーのロイヤルティも向上（固定ファン増加による売上拡大）
	○	「駅奪取/駅奪取PLUS」 「ステーションメモリーズ！」、「asoview!」とのコラボ効果等 もあり好調に推移
スマートノベル	○	「ふなっしーのおさんぽ日和」
		利用者増加施策に注力中
スマートノベル	○	計画以上の数値で着地
コンテンツサービス	○	着信メロディ前四半期比減少も、「スタメロ」前四半期比増加

# 01. ハイライト | 第2四半期（4-6月）振り返り



前四半期比**営業利益**横ばい

広告宣伝費やコスト等増加も  
位置ゲーム増収のため



## 02. 決算概要

## 02. 決算概要 | 四半期損益計算書

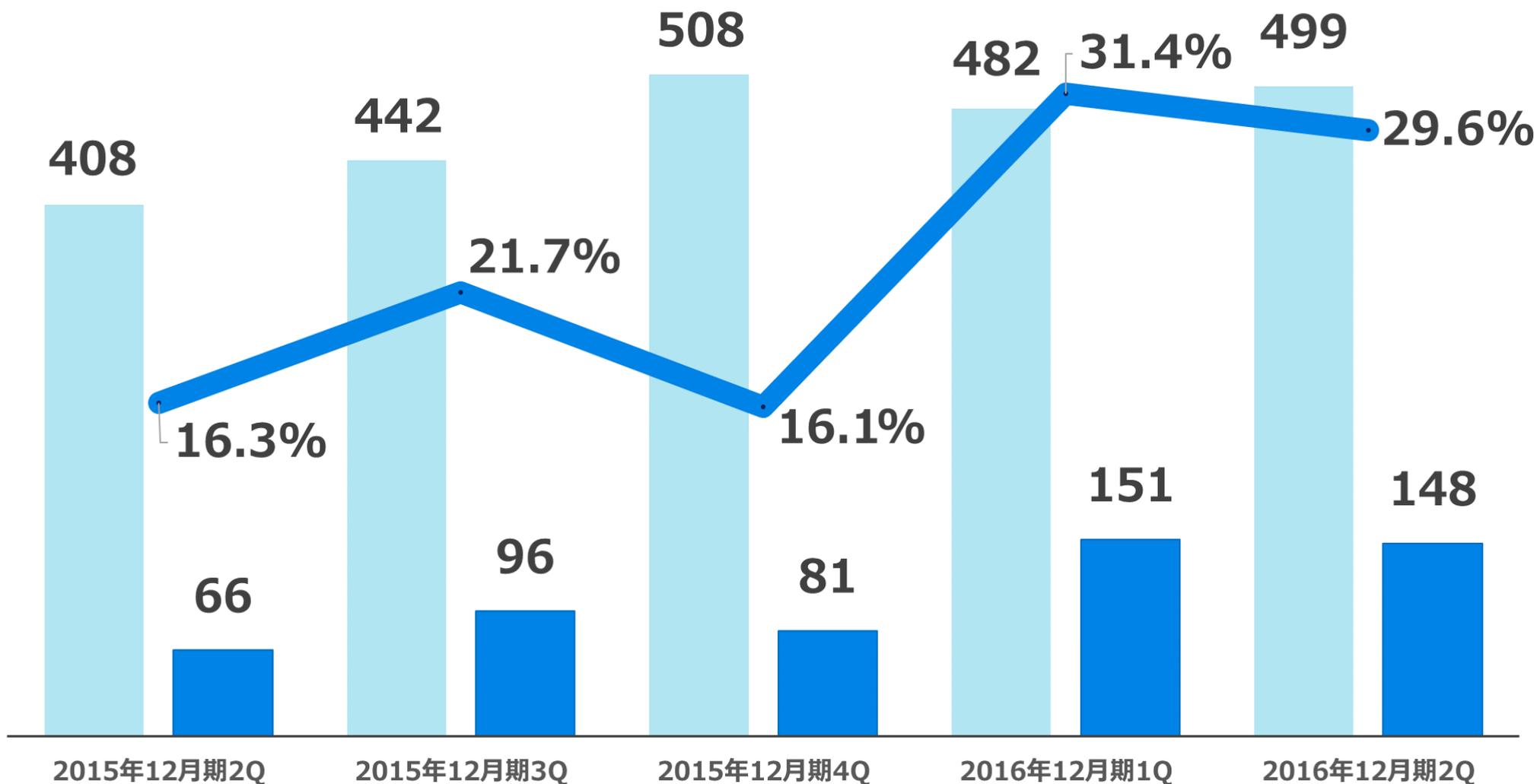
単位：百万円	2016年12月期 2Q	2015年12月期 2Q	前年同期比	2016年12月期 1Q	前四半期比
売上高	<b>499</b>	408	<b>+22.4%</b>	482	<b>+3.7%</b>
売上原価	<b>186</b>	205	-9.4%	169	+10.0%
売上総利益	<b>313</b>	202	+54.6%	312	+0.3%
(売上総利益率)	<b>(62.7%)</b>	(49.6%)	—	(64.8%)	—
販売管理費	<b>165</b>	135	+21.4%	161	+2.4%
営業利益	<b>148</b>	66	<b>+122.2%</b>	151	<b>-2.1%</b>
(営業利益率)	<b>(29.6%)</b>	(16.3%)	—	(31.4%)	—
経常利益	<b>148</b>	65	+125.6%	151	-1.7%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	<b>100</b>	41	+144.1%	96	+3.7%

## 02. 決算概要 | 四半期売上高/営業利益推移

### 前四半期比増収利益横ばい 位置ゲーム拡大も広告宣伝費等増加

(単位：百万円)

■売上高 ■営業利益 ●売上高営業利益率

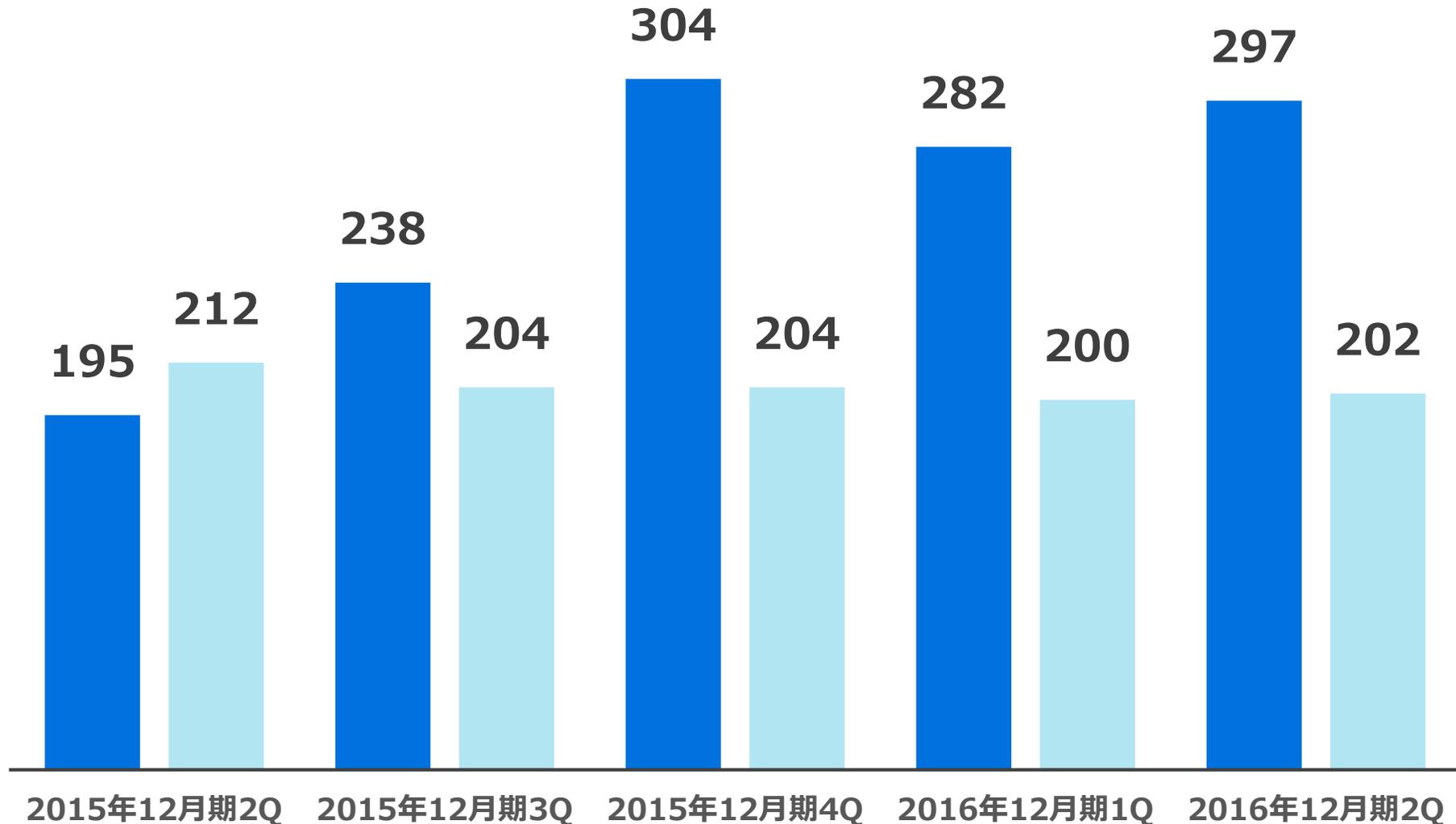


## 02. 決算概要 | 四半期売上高実績

前四半期比両サービスとも増加 位置ゲーム最高売上更新

(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



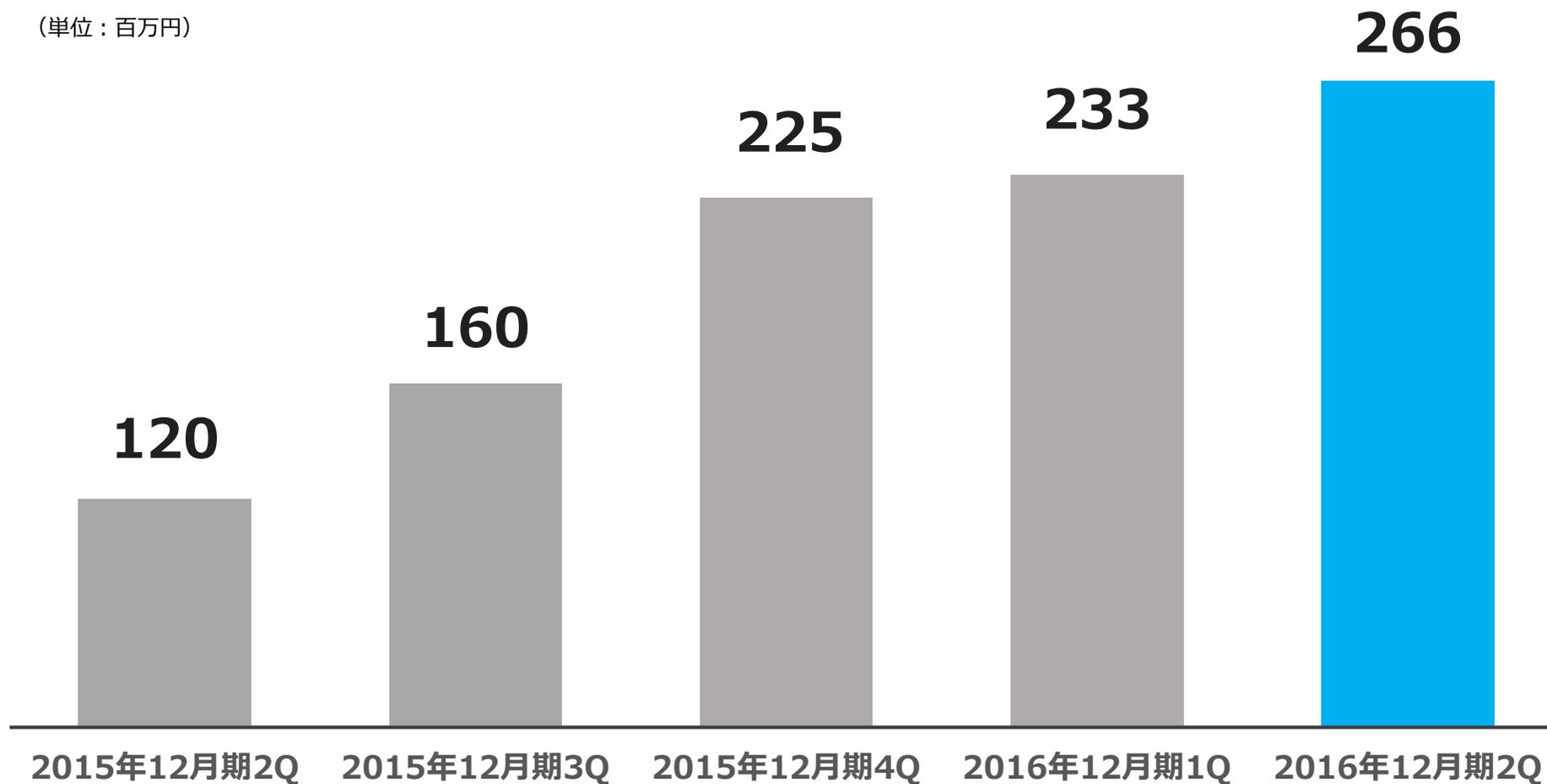
## 02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

単位：百万円	2016年12月期 2Q	2015年12月期 2Q	前年同期比	2016年12月期 1Q	前四半期比
位置ゲーム	<b>266</b>	120	<u>+121.9%</u>	233	<u>+14.3%</u>
スマートノベル	<b>30</b>	75	-59.7%	46	-35.4%
その他	<b>0</b>	0	+44.6%	2	-54.8%
ソーシャルアプリ サービス 計	<b>297</b>	195	+51.9%	282	+5.5%
コンテンツ サービス 計	<b>202</b>	212	-4.9%	200	+1.1%
全社合計	<b>499</b>	408	+22.4%	482	+3.7%

## 02. 決算概要 | 四半期位置ゲーム売上高/推移

前四半期比**14.3%増加**と引き続き好調 固定ファン増加により売上高増加

(単位：百万円)

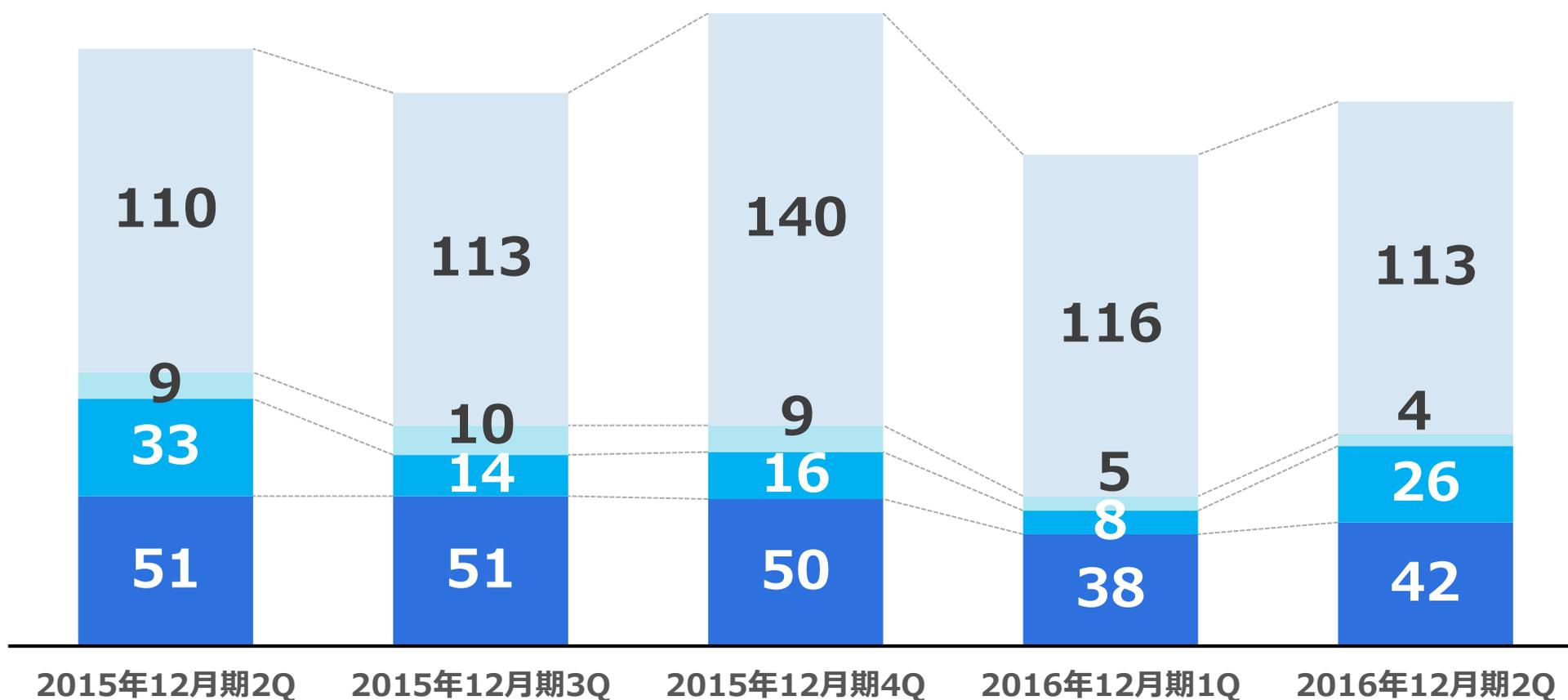


## 02. 決算概要 | 四半期売上原価内訳/推移

システム利用料：自社名義配信の位置ゲーム売上高増加のため  
減価償却費：リリース済みタイトル増加のため

(単位：百万円)

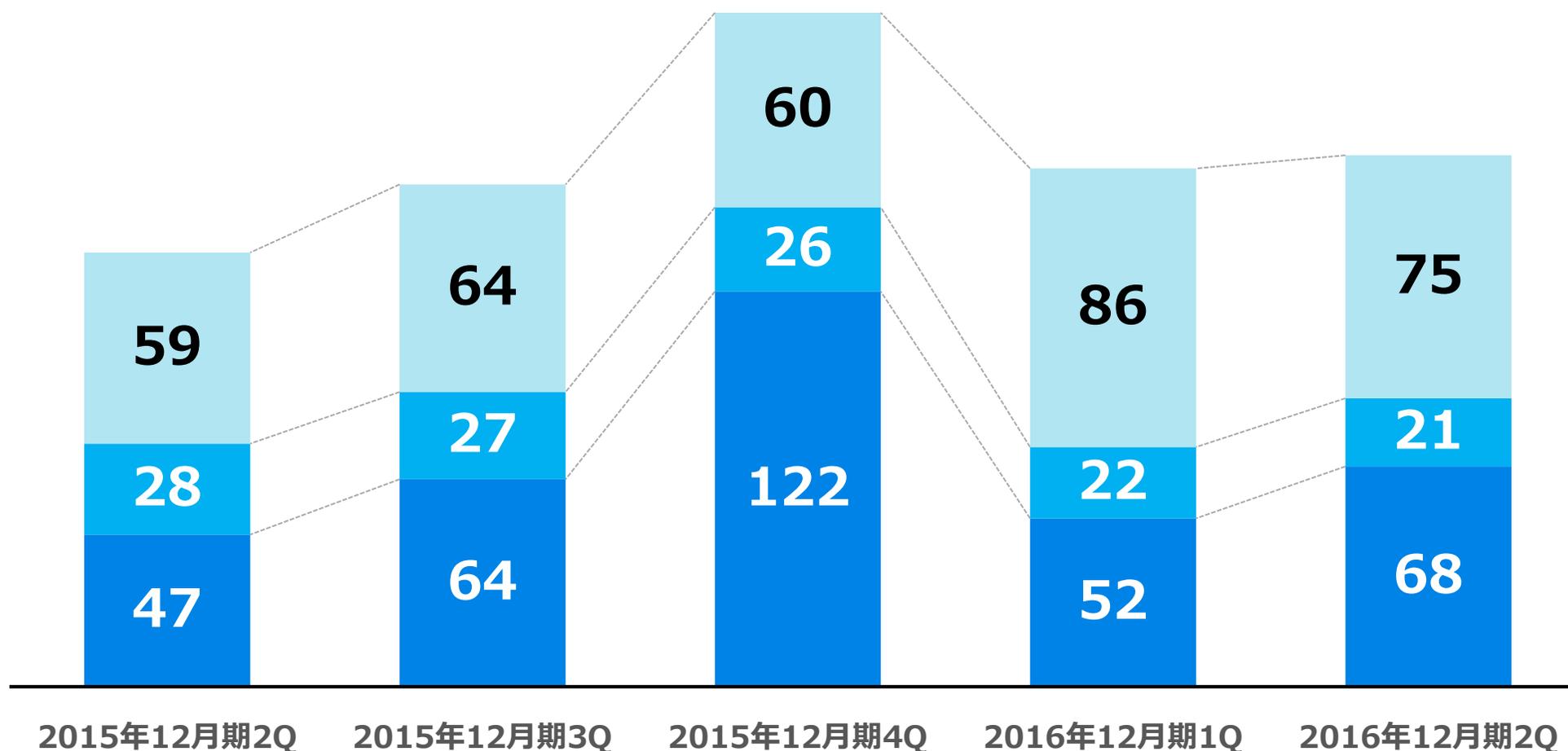
■ システム利用料 ■ 減価償却費 ■ 外注費 ■ その他



### 体験型イベントとWebプロモーション実施により広告宣伝費増加

(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

## 体験型イベント第1弾「東京トレジャー鉄道」実績

# リアル宝探しイベント「タカラッシュ×駅メモ！」



2016年3月23日～5月9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実施しました。右図のスペシャル謎解きに参加した人数は約7,500人、経済効果にして約3,200万円となりました。

※当社試算



asoviewとのコラボレーション企画第一弾

## asoview×駅奪取コラボレーションキャンペーン 「アソビューであそぼー！東京編」



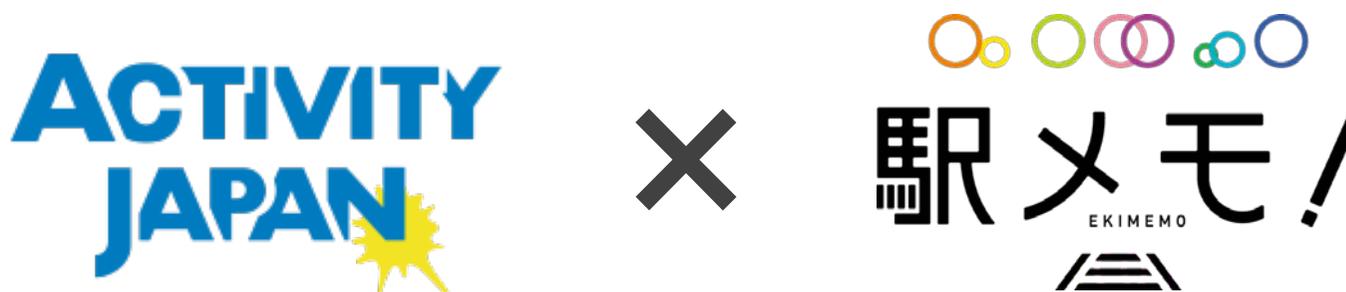
第一弾のテーマは「東京の魅力、再発見」！2016年6月21日～8月10日、「駅奪取シリーズ」を利用してキャンペーン対象駅まで移動し、「asoview!」に掲載している駅周辺の遊び・体験プランに参加することにより、キャンペーン報酬を獲得する企画です。駅を“奪取”しながら目的地まで移動する楽しさと、移動した先での遊び・体験コンテンツを組み合わせることによって、サービス利用者の満足度向上を図るとともに、参加者が現地に移動するきっかけを提供することで、地域の活性化に貢献することを目指します。

体験型イベント第2弾開催決定！

# 関東/東海/関西で夏休みをアクティブに楽しもう♪

## 「3地域同時開催！！

## アクティビティ体験キャンペーン！！」



2016年12月期3Q最新情報です。

2016年7月27日（予定）～9月26日、関東/東海/関西のレジャー施設と、その付近の駅を巡る体験型イベントを開催します！モバイルファクトリーとアクティビティジャパンは、ゲームユーザーにアクティビティを体験していただくことにより各地の地域経済の振興に貢献するため、共同でコラボキャンペーンを実施するに至りました。これまでのイベントとは異なり、参加ユーザーが多ければ多いほど楽しめるキャンペーン内容です。条件を満たすことでゲーム内限定コンテンツやゲーム内キャラクターのオリジナルグッズが獲得できます！

※本件のプレスリリースは2016年7月27日（予定）です。

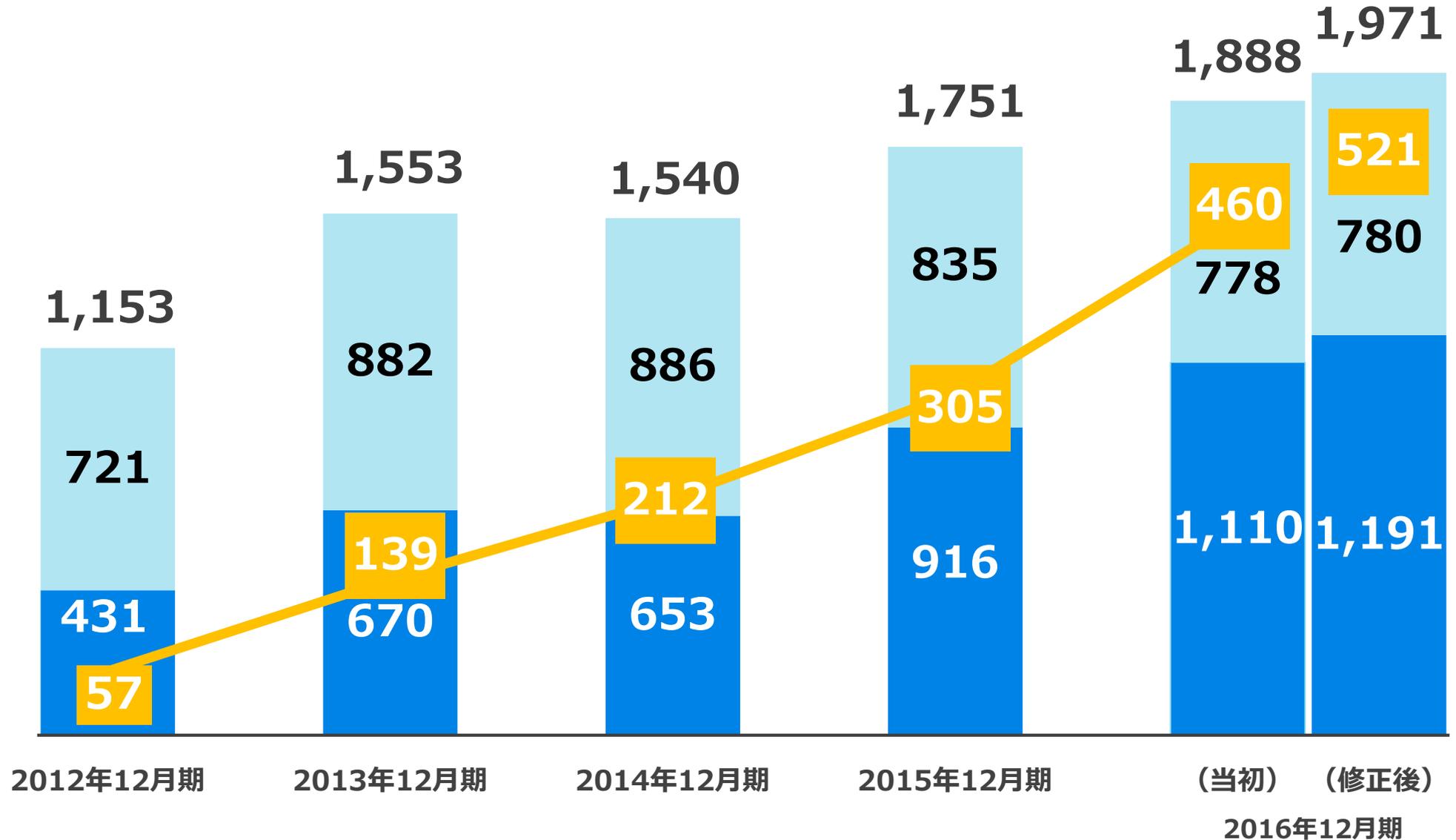
# 04. 今後の方向性

# 04. 今後の方向性 | 実績と利益計画

## 「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

2016年12月期2Q累計実績を考慮し、上方修正  
位置ゲームへの投資により利益項目の増加率は約13%

単位：百万円	修正後業績予想 【2016年7月22日開示】	当初業績予想 【2016年1月22日開示】	増減額	増加率
売上高	1,971	1,888	+82	+4.4%
営業利益	520	460	+59	+13.0%
経常利益	521	460	+60	+13.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	340	299	+41	+13.9%
【分割前】 1株当たり当期純利益 (単位：円)	144.60	127.00	—	—
【分割後】 1株当たり当期純利益 (単位：円)	72.30	63.50	—	—

※2016年7月22日付「株式分割及び株式分割に伴う定款の一部変更並びに配当予想の修正（増配）に関するお知らせ」のとおり、普通株式1株を2株の割合をもって分割

## 位置ゲームとリアル連携強化 位置ゲーム×体験型イベント実施継続

ジャンル等	コメント
位置ゲーム	<p><b>「ステーションメモリーズ！」：継続注力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「東京トレジャー鉄道」のような体験型イベントを推進させ増加させる</li> <li>・固定ファンに魅力あるコンテンツ、イベントを実施していく</li> </ul>
	<p>「駅奪取/駅奪取PLUS」：安定運営 「ふなっしーのおさんぽ日和」：利用者増加施策に注力中</p>
	<p>新作：具体的な状況は未定も、会社として重要課題として認識 ⇒発表できるタイミングにて開示</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：広告宣伝費をコントロールし安定収益確保、スタメロ強化</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"> <li>・上場企業としての組織体制を維持拡大させる</li> <li>・従業員の働きやすさ、効率性重視のための施策</li> </ul>

※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

## 04. 今後の方向性 | 株式分割について

2016年7月22日に以下内容の株式分割を決議  
→2016年9月30日を基準日として、普通株式1株を2株の割合をもって分割

項目	株数
株式分割前の発行済株式総数	2,417,300株
株式分割により増加する株式数	2,417,300株
株式分割後の発行済株式総数	4,834,600株
株式分割後の発行可能株式総数	16,280,000株

項目	年月日
基準日公告日	2016年9月15日(木)
基準日	2016年9月30日(金)
効力発生日	2016年10月1日(土)

最近の当社株価水準を踏まえ、当社株式の投資単位を引き下げ

- ①投資をしやすい環境を整備
- ②株式の流動性の向上と投資家層の拡大

2016年12月期連結配当性向30%を目標  
業績予想の修正及び株式分割により配当予想を変更（増配：実質5円）

	2016年12月期 (修正後)	2016年12月期 (当初計画)
分割前配当金	44円	39円
分割後配当金	<b>22円</b>	—

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」340百万円を前提に1株当たり22円を配当する予定  
(配当性向30.4%想定)

※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

### 短期

- 「位置ゲーム**No.1**」企業を目指す
- 好調な「ステーションメモリーズ！」にて
  - ① 体験型イベント継続実施
  - ② 継続率重視（エンゲージメントの高いユーザーの維持）
- 岩手県との連携を成功事例に、地方創生に向けて取り組みを継続

### 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

## 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。あくまで趨勢を把握する目的とした、参考情報としての開示です。

1株利益については、2016年9月30日を基準日とする株式分割前の数値です。

# 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 2Q
売上高	1,153	1,553	1,540	1,751	982
売上原価	533	760	741	796	356
売上総利益	619	793	799	955	625
販売費及び一般管理費	562	654	587	641	326
<b>営業利益</b>	<b>56</b>	<b>139</b>	<b>211</b>	<b>314</b>	<b>299</b>
経常利益	57	139	212	305	300
親会社株主四半期 (当期) 純利益	23	68	118	185	197
1株利益 (単位：円)	11.52	33.40	58.08	80.06	83.66

## 3. サービス別売上高

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 2Q
<b>位置ゲーム</b>	<b>214</b>	<b>278</b>	<b>300</b>	<b>610</b>	<b>499</b>
スマートノベル	169	359	332	293	77
その他	47	32	21	12	2
ソーシャルアプリ 計	431	670	653	916	579
コンテンツ 計	721	882	886	835	402
合計	1,153	1,553	1,540	1,751	982

※業績及びサービス別売上高の今期（2016年12月期）は、2Q（6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 6月末
流動資産	854	875	989	1,613	1,718
(内現金預金)	(531)	(568)	(624)	(1,116)	(1,223)
(内売掛金)	(294)	(270)	(327)	(449)	(449)
有形固定資産	5	46	36	44	41
無形固定資産	66	57	65	29	22
投資その他の資産	32	78	93	108	99
<b>資産合計</b>	<b>958</b>	<b>1,057</b>	<b>1,184</b>	<b>1,795</b>	<b>1,881</b>
流動負債	239	259	267	317	252
(内未払金)	(141)	(123)	(119)	(129)	(82)
固定負債	–	11	11	11	11
<b>負債合計</b>	<b>239</b>	<b>270</b>	<b>279</b>	<b>328</b>	<b>264</b>
資本金	224	224	224	470	471
資本剰余金	–	–	–	246	246
利益剰余金	494	562	681	866	1,016
自己株式	–	–	–	△116	△116
株主資本	719	787	905	1,467	1,617
<b>純資産合計</b>	<b>719</b>	<b>787</b>	<b>905</b>	<b>1,467</b>	<b>1,617</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>958</b>	<b>1,057</b>	<b>1,184</b>	<b>1,795</b>	<b>1,881</b>

# 05. 参考数値 | 四半期推移

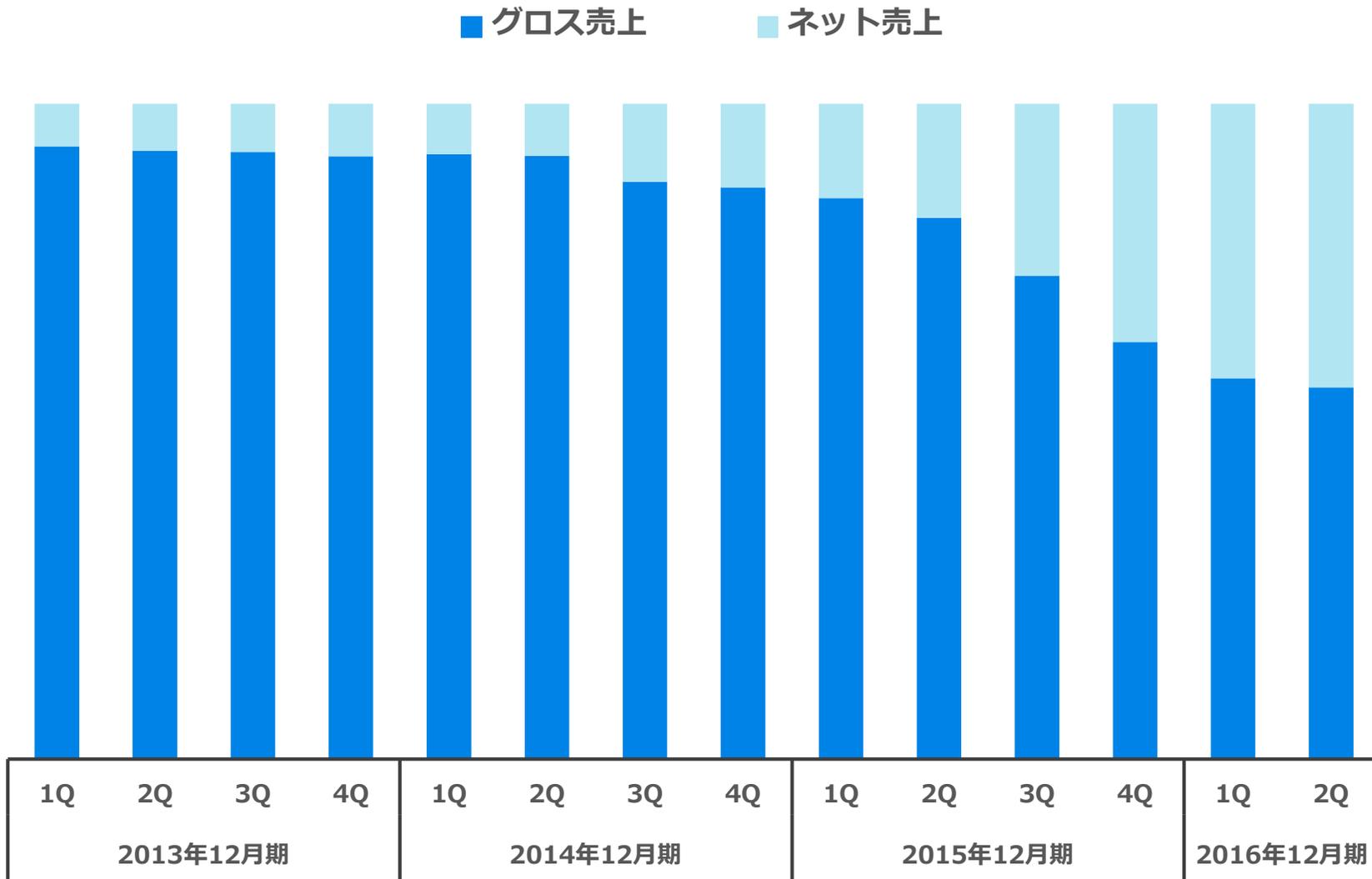
## 1. 業績

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	499		
売上原価	199	170	221	168	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186		
売上総利益	198	202	187	205	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313		
販売費及び一般管理費	165	136	150	200	175	139	140	131	138	135	156	210	161	165		
<b>営業利益</b>	<b>32</b>	<b>65</b>	<b>37</b>	<b>4</b>	<b>55</b>	<b>54</b>	<b>44</b>	<b>56</b>	<b>69</b>	<b>66</b>	<b>96</b>	<b>81</b>	<b>151</b>	<b>148</b>		
経常利益	32	65	37	4	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148		
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	100		
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	42.58		

## 2. サービス別売上高

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	266		
スマートノベル	106	84	94	75	81	82	81	86	71	75	74	71	46	30		
その他	10	5	12	4	9	5	5	1	1	0	3	6	2	0		
ソーシャルアプリ 計	183	156	185	145	154	144	170	184	177	195	238	304	282	297		
コンテンツ 計	213	216	224	228	234	221	216	214	213	212	204	204	200	202		
合計	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499		

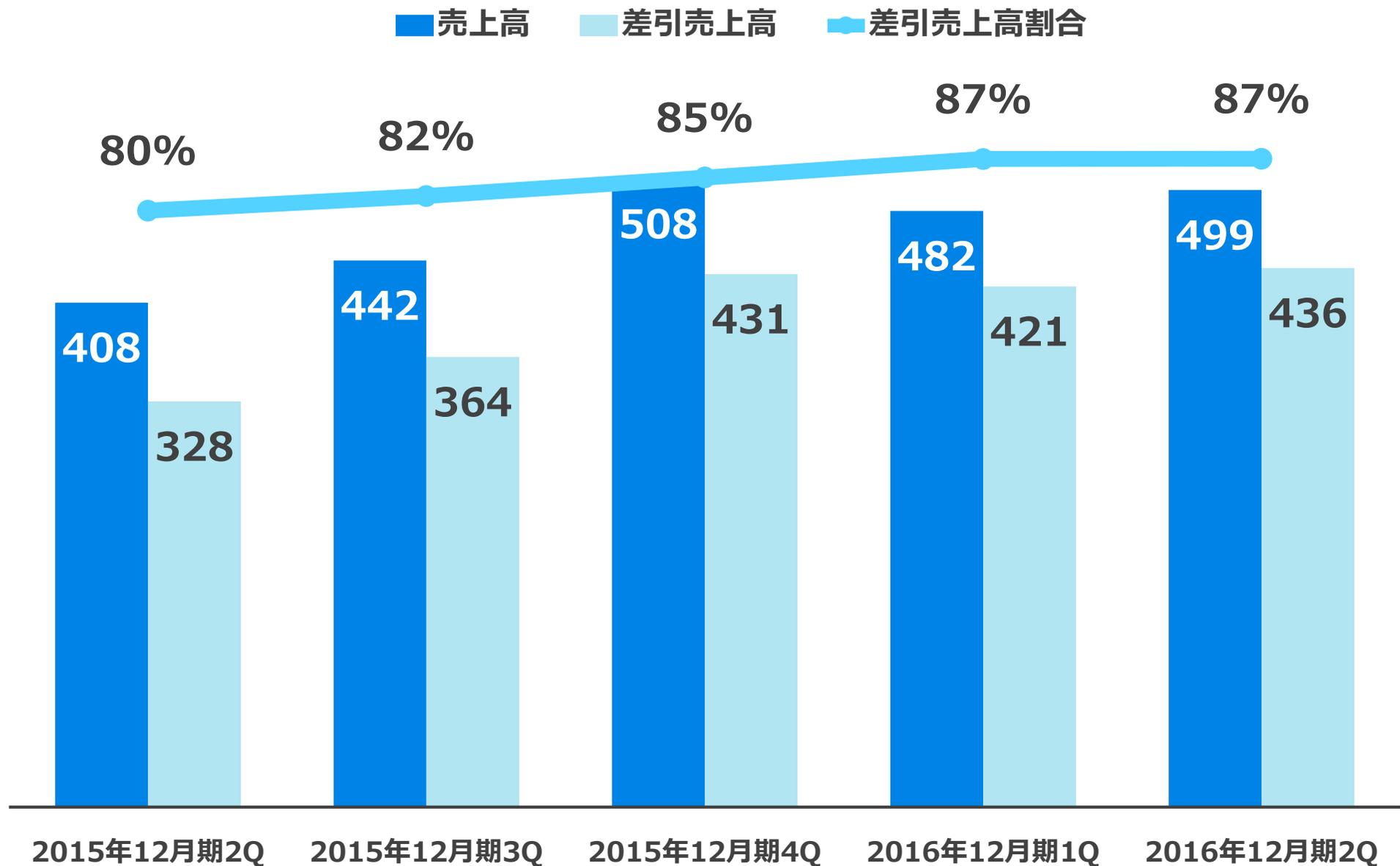
# 05. 参考数値 | グロスネット売上割合



2015年12月期よりネット売上割合が高くなり、2016年12月期3Q以降も引き続き同様の見込  
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

## 05. 参考数値 | 差引売上高推移



※差引売上高：売上高から売上高に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差引きした純粋な当社取り分  
⇒売上高の増加以上に差引売上高が増加

## 05. 参考数値 | 差引売上高推移

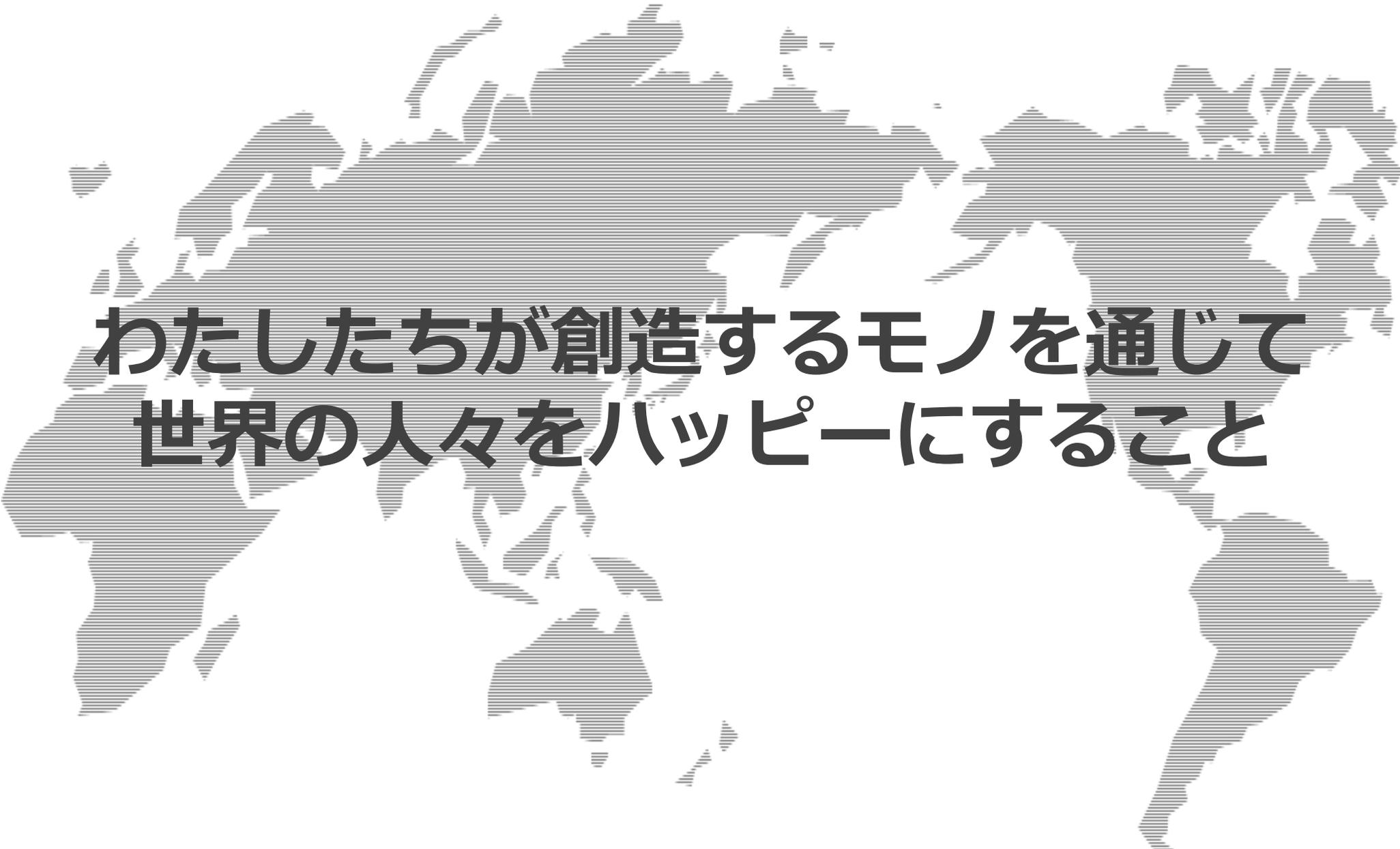
前年同期比 売上高+91百万、差引売上高+108百万増加  
 「ステーションメモリーズ！」iOS/Android版好調による影響

単位：百万円	2015年12月期 2Q	2015年12月期 3Q	2015年12月期 4Q	2016年12月期 1Q	2016年12月期 2Q
売上高	408	442	508	482	499
売原) システム利用料	51	51	50	38	42
販) 回収代行手数料	28	27	26	22	21
<b>差引売上高</b>	<b>328</b>	<b>364</b>	<b>431</b>	<b>421</b>	<b>436</b>
その他コスト合計	261	268	349	269	288
(うち広告宣伝費)	(47)	(64)	(122)	(52)	(68)
営業利益	<b>66</b>	<b>96</b>	<b>81</b>	<b>151</b>	<b>148</b>

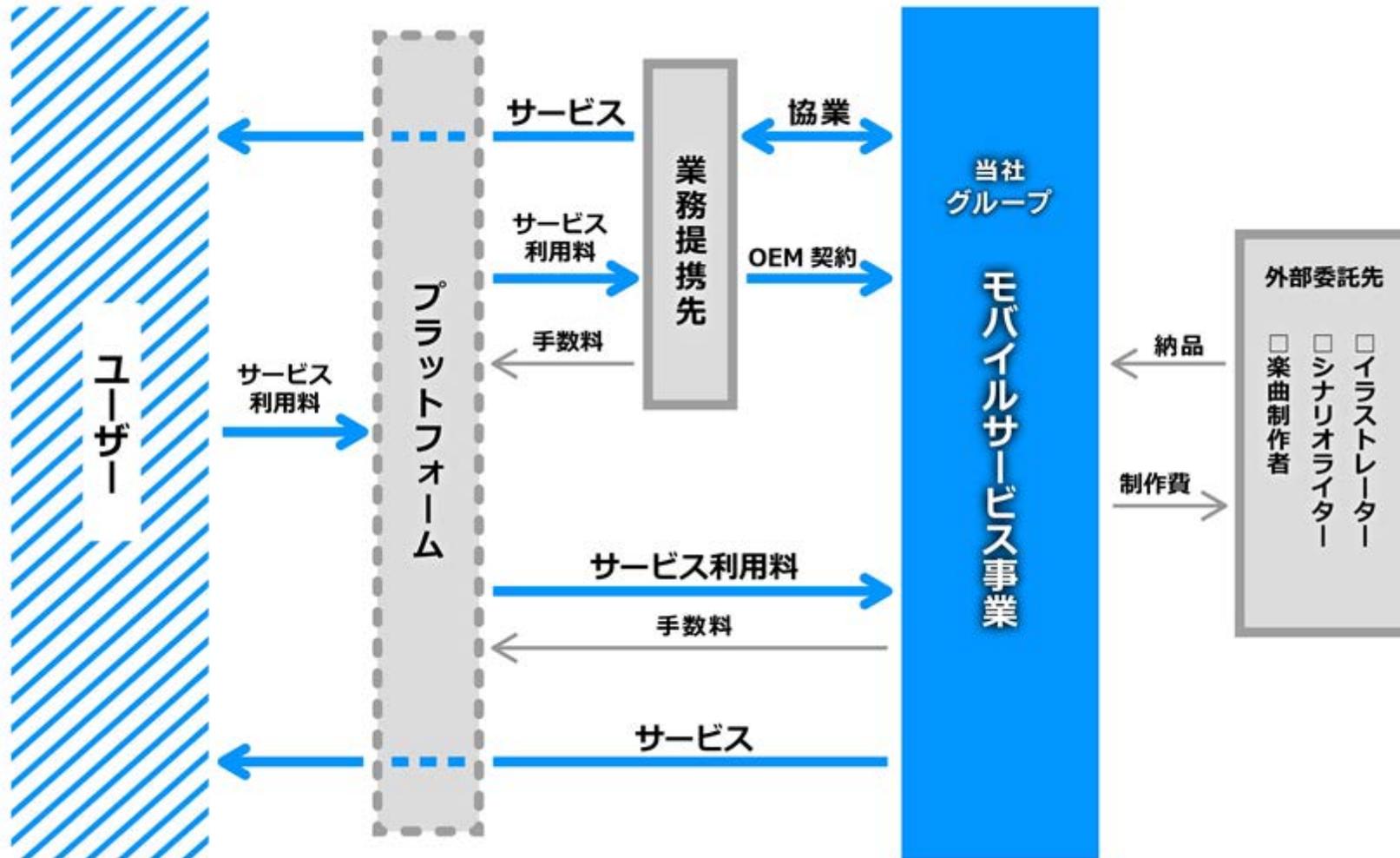
※差引売上高：売上高から売上高に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差引きした純粋な当社取り分  
 ⇒売上高の増加以上に差引売上高が増加

# 06. 補足資料

<b>社 名</b>	<b>株式会社モバイルファクトリー&lt;3912&gt;</b>
<b>代表取締役</b>	<b>宮 蔭 裕 二</b>
<b>設 立</b>	<b>2001年10月1日</b>
<b>所 在 地</b>	<b>東京都品川区東五反田一丁目24番2号</b>
<b>資 本 金</b>	<b>4億7,101万円 (2016年6月時点)</b>
<b>事 業 内 容</b>	<b>モバイルサービス事業</b>
<b>従 業 員 数</b>	<b>88名 (2016年6月時点)</b>

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）

サービス区分	ジャンル	タイトル	備考
ソーシャルアプリ	位置ゲーム	「ステーションメモリーズ！」 	最注力サービス 現在、順調に成長中
		「駅奪取/駅奪取PLUS」 	安定運用中
		「ふなっしーのおさんぽ日和」 	利用者増加施策に注力中
	スマートノベル	「ただいまっ！うちカノジョ」 等 	最低運用中 売上減少
	その他	「漆黒のレガリア」 	最低運用中
コンテンツ	—	着信メロディ スタンプ&メロディ等 	安定運用中 着信メロディ公式サイト は、10年以上の運営実績

## 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



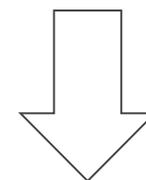
## 課金要素② : 駅収集



【ライセンス】  
500円 (税込)  
通常一日の位置登録回数に  
制限があるが、本アイテム  
を使用すると位置登録が30  
日間し放題になる



【レーダー6個セット】  
300円 (税込)  
通常は位置登録した駅のみ  
取得可能だが、本アイテム  
を使用すると最後に位置登  
録した周辺駅も取得可能に  
なる



アイテムを使用すると  
効率よく多くの駅が取得可能に！

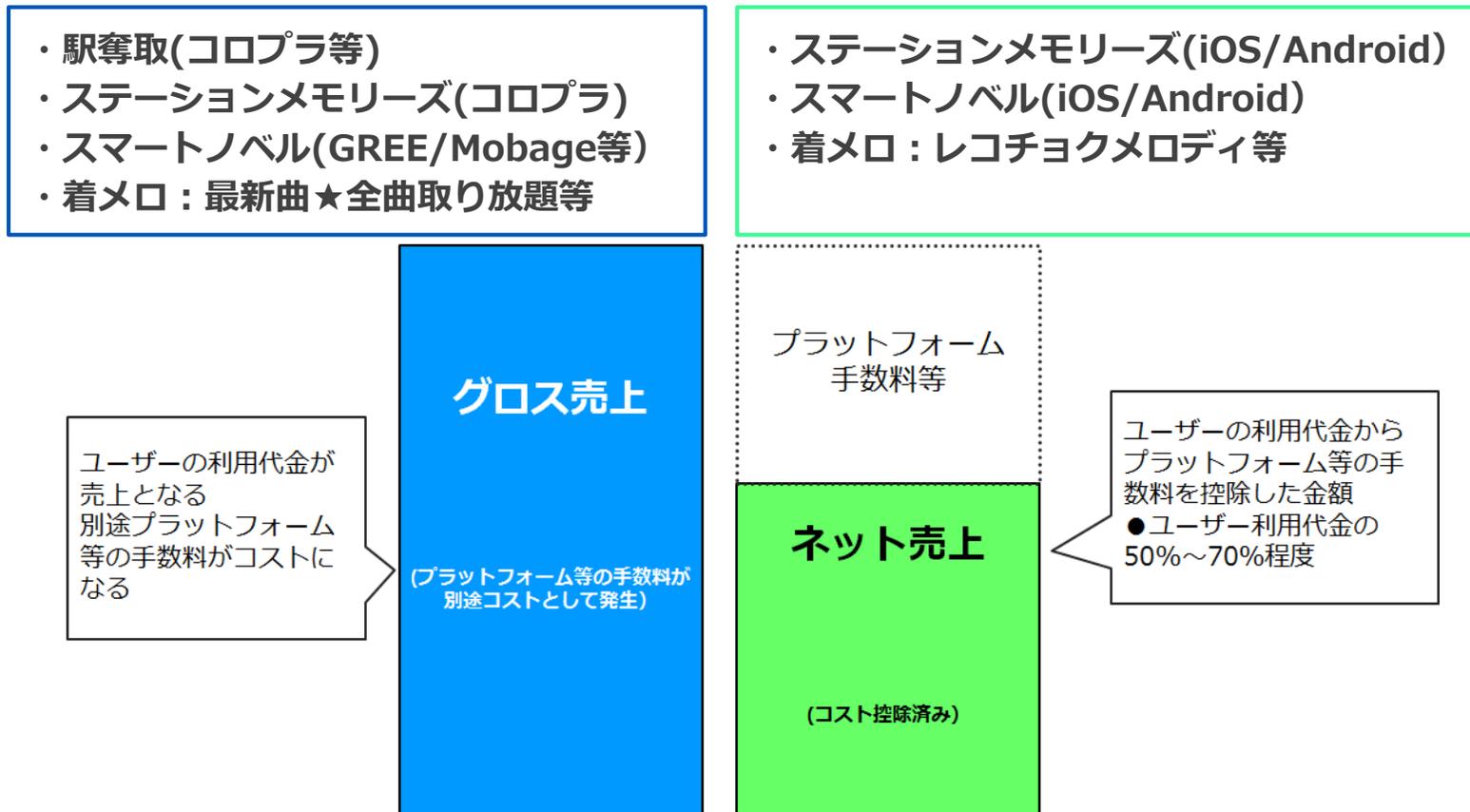
**O2O**：「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み。

**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**：自社名義配信による売上高の総額表示

**ネット売上**：他社名義配信（OEM）による売上高の純額表示

※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。