

2016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>
2016年10月

01. ハイライト	P.3
02. 決算概要	P.8
03. 事業概況	P.16
04. 今後の方向性	P.21
05. 参考数値	P.25
06. 補足資料	P.31

01. ハイライト

業績

- 過去**最高益更新**
- 前年同四半期比**増収増益** (駅メモ! 増)
- 前四半期比**売上横ばい増益**

位置 ゲーム

- 駅メモ! **最高売上更新**
- 前四半期比**DAU増加**

今後の 展開

- **体験型イベント/各種コラボに注力**
- **地方創生への取組み継続**

01. ハイライト | 第3四半期累計期間 定量振り返り

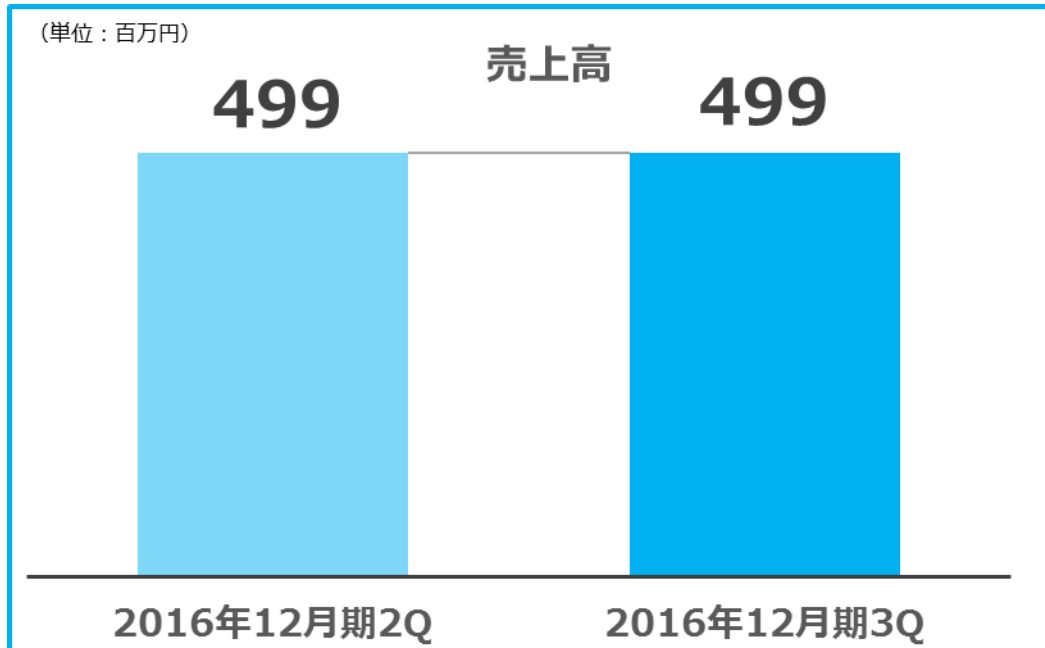
計画に対して**利益好進捗** 位置ゲームの計画比増加が要因

単位：百万円	2016年12月期 第3四半期累計期間	【2016年7月22日発表】 2016年12月期 通期予想	進捗率
売上高	1,481	1,971	75.1%
営業利益	461	520	88.7%
経常利益	462	521	88.7%
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益	305	340	89.5%
【分割後】1株当たり四半期 (当期) 純利益 (単位：円)	64.72	72.30	—

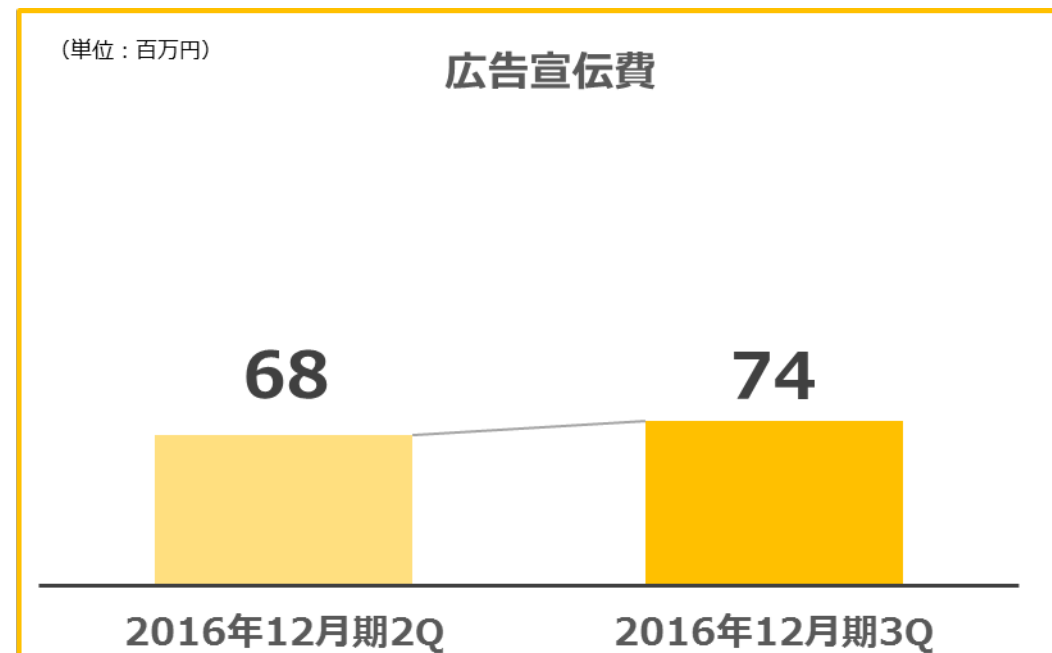
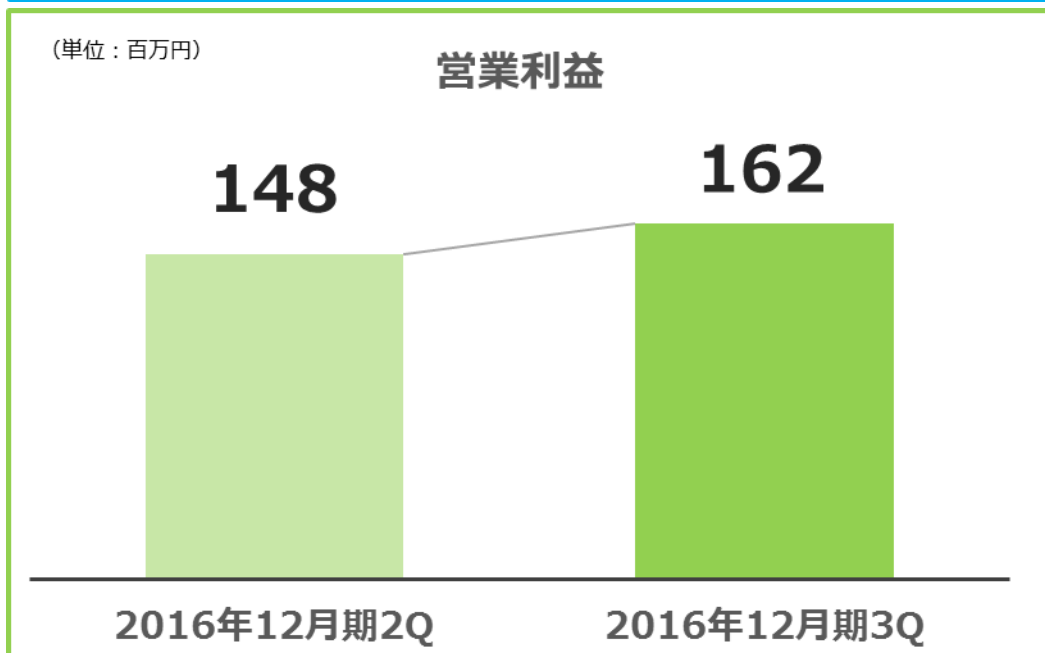
01. ハイライト | 第3四半期累計期間 定性振り返り

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！」 ----- 好調維持 プロモーションの多角化開始によりDAU増加
	○	「駅奪取シリーズ」 ----- イベントにより好調
	△	「ふなっしーのおさんぽ日和」 ----- LINEのBOTアカウント開設等、利用者増加施策に注力中
スマートノベル	△	前四半期比減少。計画並の数値で着地
コンテンツサービス	○	ストリーミング配信好調により前四半期比増加

01. ハイライト | 第3四半期振り返り



スマートノベル減収の影響で売上横ばい
広告費増加も原価減少により**過去最高益**



02. 決算概要

02. 決算概要 | 四半期損益計算書

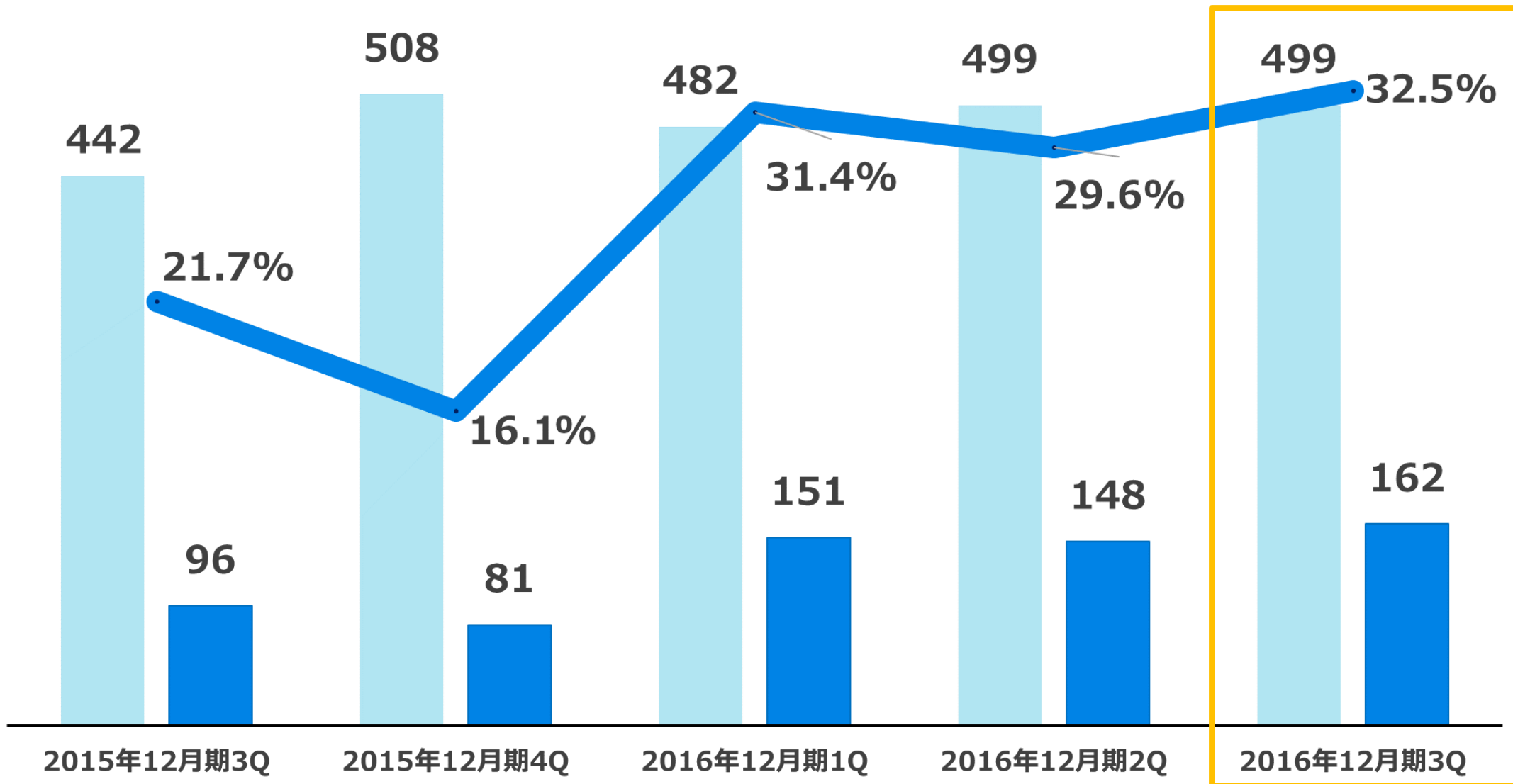
単位：百万円	2016年12月期 3Q	2015年12月期 3Q	前年同期比	2016年12月期 2Q	前四半期比
売上高	499	442	+12.7%	499	-0.2%
売上原価	166	190	-12.3%	186	-10.5%
売上総利益	332	252	+31.6%	313	+6.0%
(売上総利益率)	(66.6%)	(57.0%)	—	(62.7%)	—
販売管理費	169	156	+8.8%	165	+2.9%
営業利益	162	96	+68.5%	148	+9.5%
(営業利益率)	(32.5%)	(21.7%)	—	(29.6%)	—
経常利益	162	96	+68.3%	148	+9.0%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	107	60	+77.1%	100	+7.5%

02. 決算概要 | 四半期売上高/営業利益推移

前四半期比 売上横ばい 営業利益過去最高益

(単位：百万円)

■売上高 ■営業利益 ●売上高営業利益率

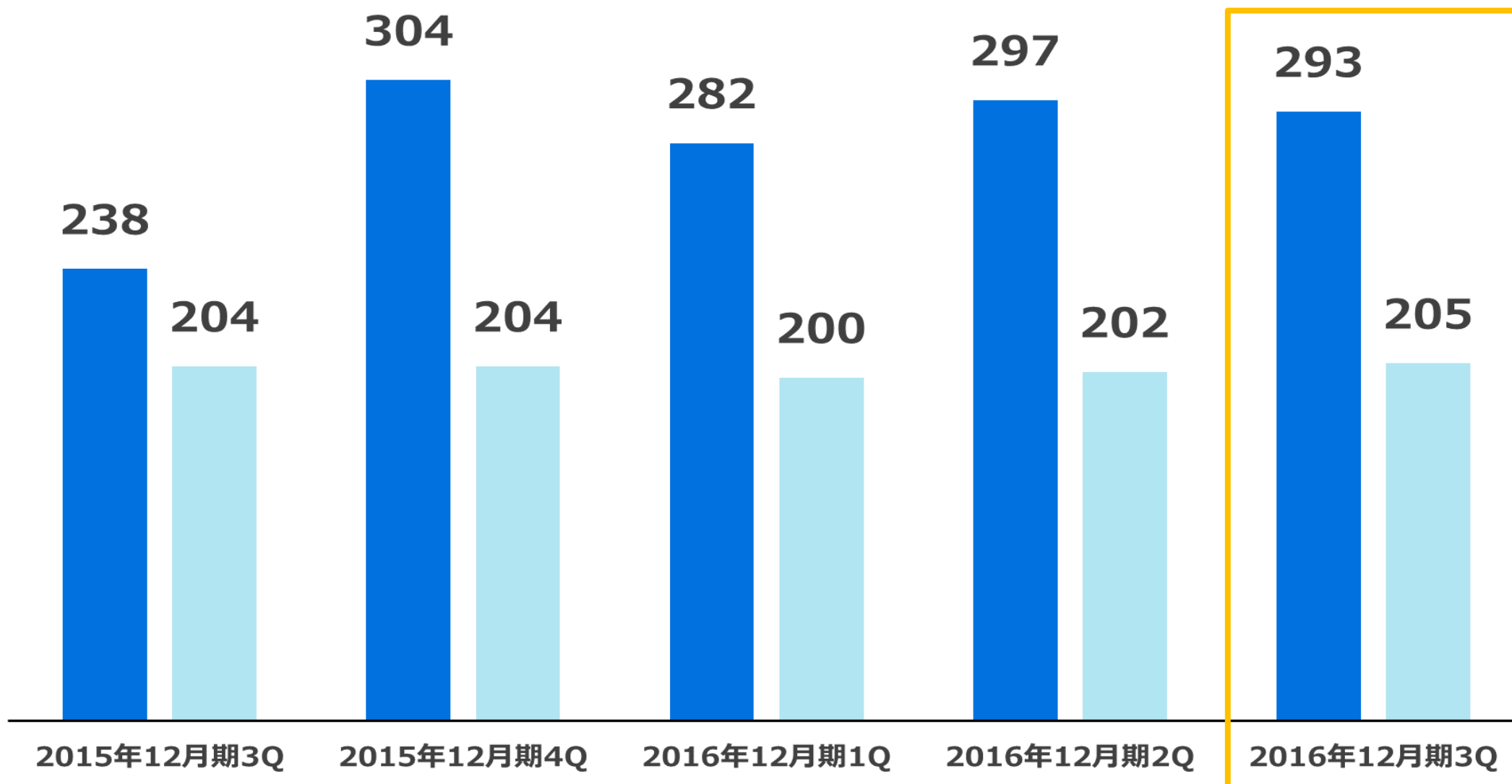


02. 決算概要 | 四半期売上高実績推移

前四半期比コンテンツサービス増加 ソーシャルアプリサービス減少

(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

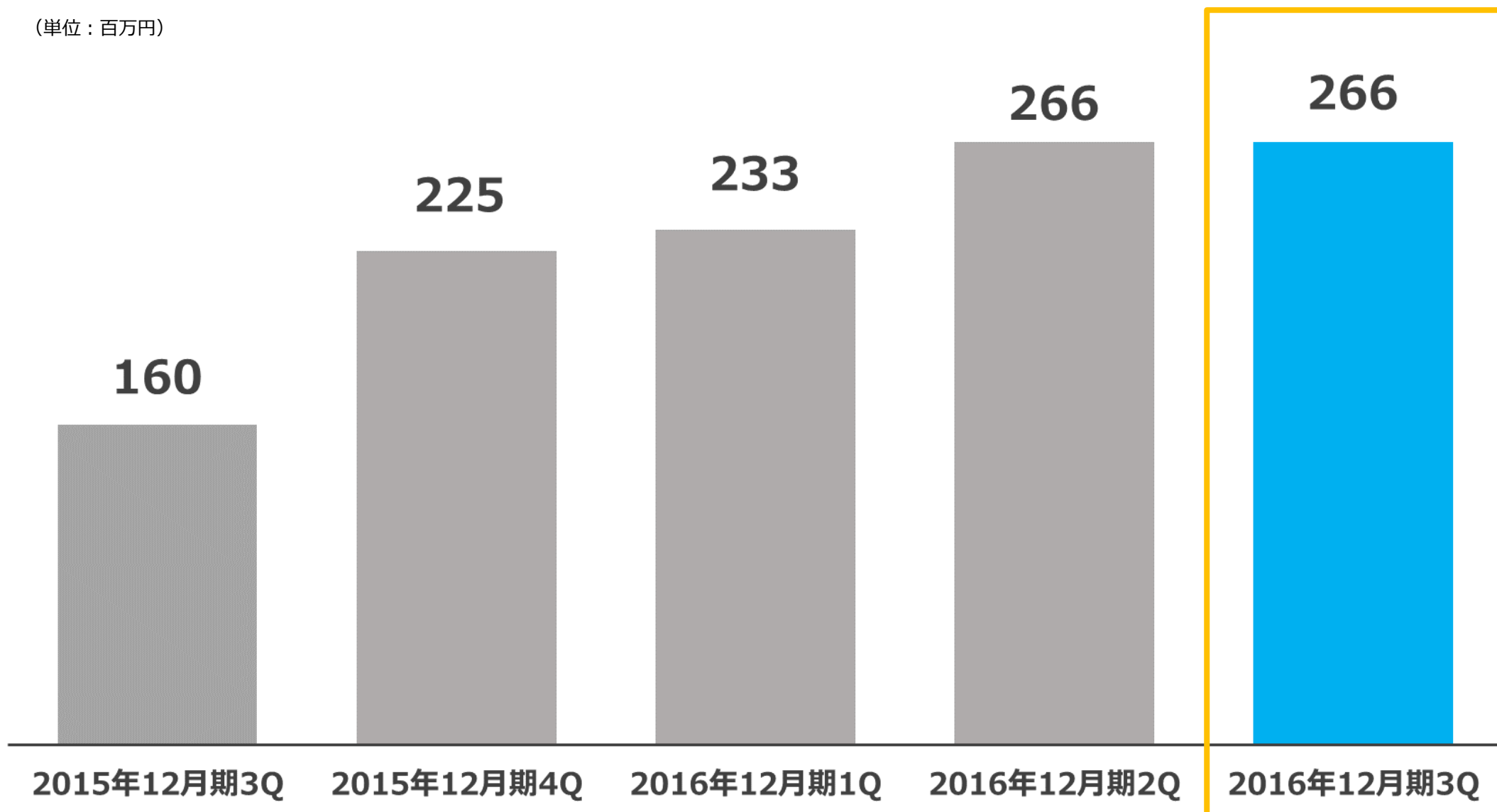


02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

単位：百万円	2016年12月期 3Q	2015年12月期 3Q	前年同期比	2016年12月期 2Q	前四半期比
位置ゲーム	266	160	<u>+66.0%</u>	266	<u>-0.0%</u>
スマートノベル	26	74	-64.2%	30	-12.0%
その他	0	3	-84.3%	0	-42.1%
ソーシャルアプリ サービス 計	293	238	+23.2%	297	-1.4%
コンテンツ サービス 計	205	204	+0.5%	202	+1.6%
全社合計	499	442	+12.7%	499	-0.2%

固定ファン増加も売上高横ばい

(単位：百万円)

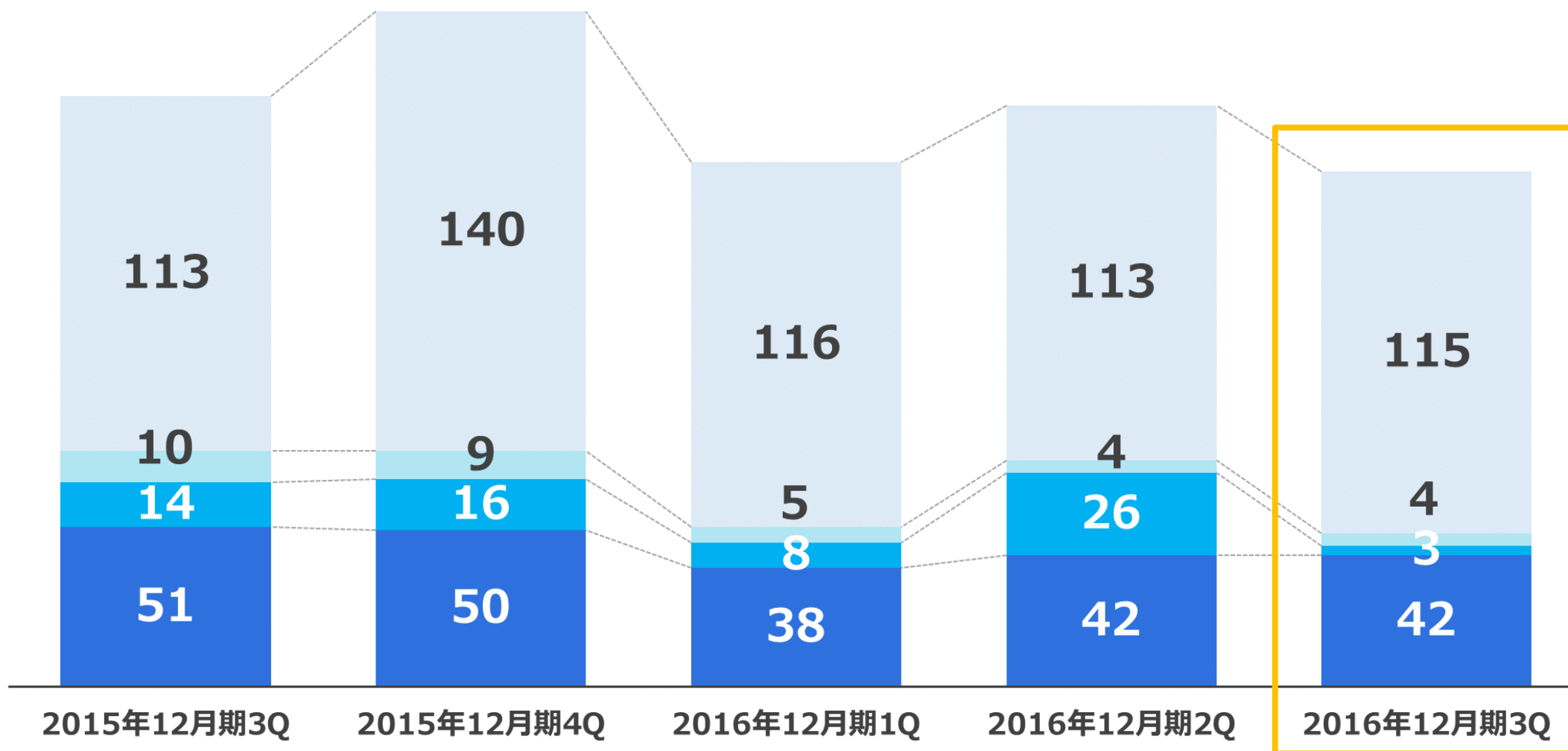


02. 決算概要 | 四半期売上原価内訳/推移

減価償却完了のタイトル増加により、減価償却費減少

(単位：百万円)

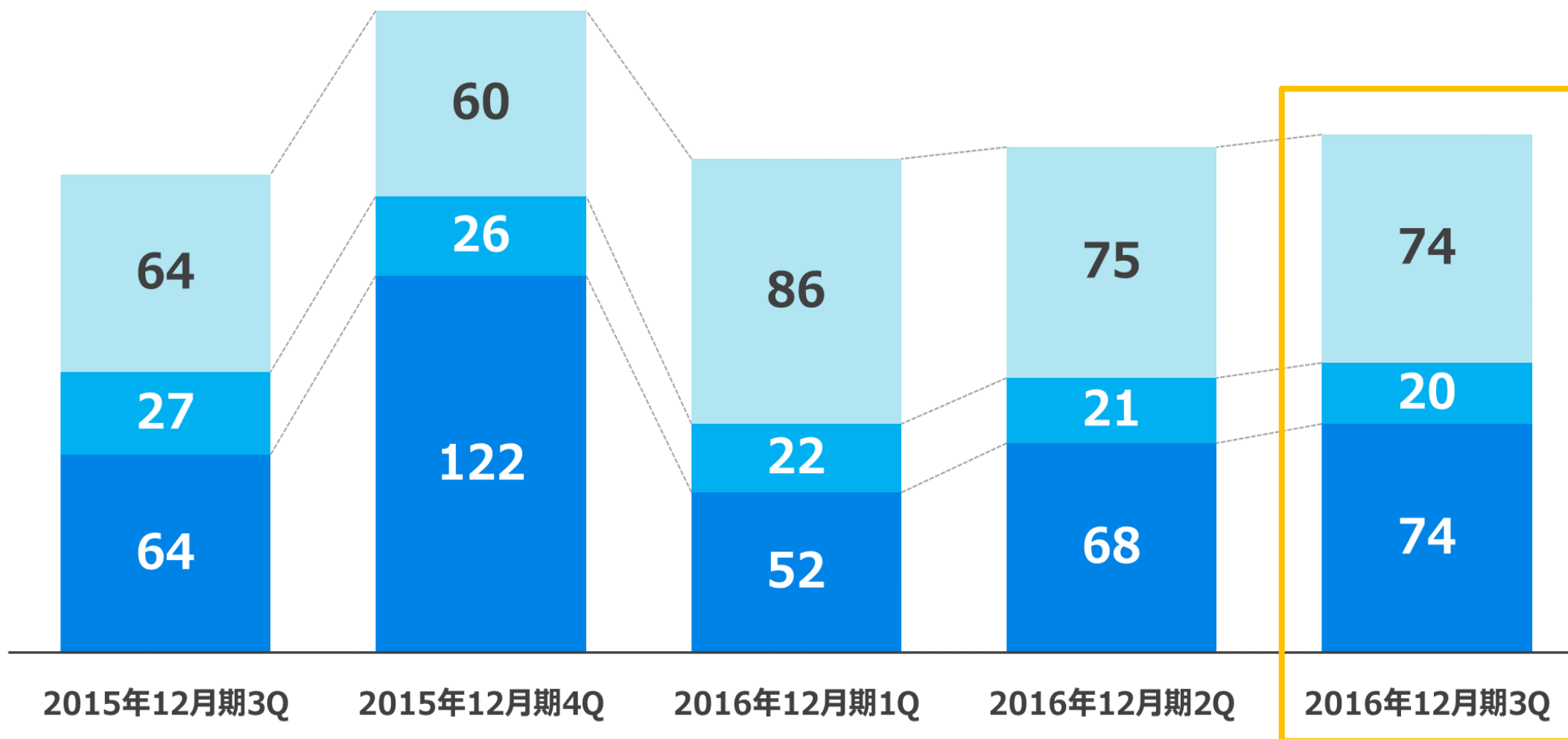
■ システム利用料 ■ 減価償却費 ■ 外注費 ■ その他



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2弾「3地域同時開催！アクティビティ体験キャンペーン」実施



2016年7月27日～9月26日、関東/東海/関西にて公道カート、ラフティング、琴体験等が楽しめるほか、その付近の駅を巡る体験型イベントを株式会社アクティビティジャパンと開催。両社は、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。オリジナル缶バッジを求めてユーザーが駅を訪れるなどの成果となりました。



アニメ「地下鉄に乗るっ」とのコラボ「地下鉄に乗るっ×駅メモ！」イベント開催



2016年9月12日～2017年3月12日、京都市営地下鉄の31駅を対象としたリアルスタンプラリーを開催。2016年のクラウドファンディングで目標100万円に対して10倍もの資金を調達した京都市営地下鉄のキャラクター短編アニメ化プロジェクトへのスポンサード支援をきっかけに、より多くの方に「地下鉄に乗るっ」を知ってほしい思いから実現したイベントです。アニメはまだ未公開ですが、本キャンペーンをPRした動画は京都駅や四条駅等でご覧いただけます。

H.I.S.クーポンとのコラボ第二弾 ラグーナテンボス&愛知県蒲郡市へのO2Oイベント開催



2015年の長崎県「ハウステンボス」と兵庫県「神戸どうぶつ王国」へのO2Oイベントによる約4,000人のユーザー送客実績をきっかけに、2016年9月28日～12月22日にH.I.S.クーポンとのコラボO2Oイベント第二弾を実施。位置ゲームによる地域活性化をさらに推し進めるべく、複合型マリリゾート「ラグーナテンボス」と愛知県蒲郡市観光協会にご協力をいただきました。今回はデジタルスタンプラリーだけでなく、一部指定場所においてはオリジナルクリアファイルやステッカーがもらえるリアルスタンプラリーも同時開催！

「2016年度ふるさと名品オブ・ザ・イヤー」にてH.I.S.との共同連動企画
「こだわりの駅弁」部門設置し、現在駅弁募集中！



ふるさと名品 オブ・ザ・イヤー

H.I.S.
×
Mobile Factory

エントリー
受付中!

「こだわりの駅弁」部門賞設置

2016年9月29日、当社位置ゲームとH.I.S.クーポンの連動企画として株式会社エイチ・アイ・エスが幹事社として参加している「2016年度ふるさと名品オブ・ザ・イヤー」に共同で「こだわりの駅弁」部門を設置しました。“こだわり駅弁部門賞”を受賞した駅弁には、両社のアプリで共同プロモーションを行い、実際に受賞駅弁を求めて販売地まで足を運んでもらうキャンペーンを開催します。駅弁のほか販売駅や販売鉄道路線や近隣の観光地まで消費行動を繋げ、地方創生への貢献を目指します。

04. 今後の方向性

04. 今後の方向性 | 実績と利益計画

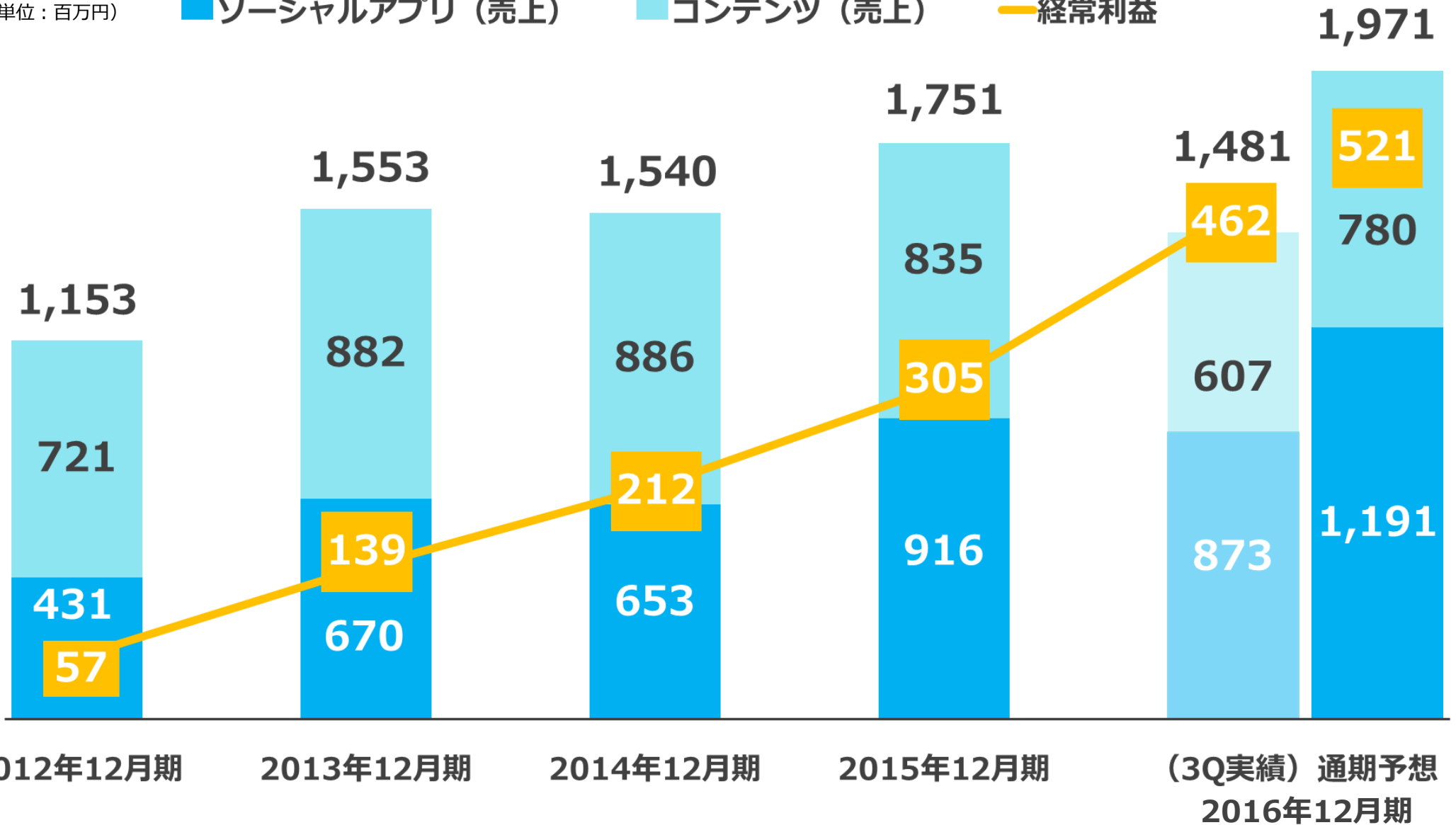
「成長性」 × 「安定性」

(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



位置ゲームとリアル連携強化 位置ゲーム×リアルイベント実施継続

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！」：継続注力</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 年末年始に向けて、大型IPとのコラボイベント実施予定 ・ 首都圏向けの初のTVCMと交通広告実施予定 ・ 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
	<p>「駅奪取シリーズ」：安定運営 「ふなっしーのおさんぽ日和」：ユーザーを増加させるための施策に注力</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：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維持拡大させる ・ 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

- 国産「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 各種コラボ実施（ゲームを盛り上げる）
 - ② 継続率重視（エンゲージメントの高いユーザーの維持）
 - ③ 体験型イベント継続実施
- 地方創生に向けて取組みを継続

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て、参考情報としての開示です。

2016年10月1日付で1株につき2株の割合をもって株式分割を行っており、1株利益については株式分割後の数値を算定して記載しております

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 3Q
売上高	1,153	1,553	1,540	1,751	1,481
売上原価	533	760	741	796	523
売上総利益	619	793	799	955	958
販売費及び一般管理費	562	654	587	641	496
営業利益	56	139	211	314	461
経常利益	57	139	212	305	462
親会社株主四半期 (当期) 純利益	23	68	118	185	305
1株利益 (単位：円)	5.76	16.70	29.04	40.03	64.72

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 3Q
位置ゲーム	214	278	300	610	766
スマートノベル	169	359	332	293	103
その他	47	32	21	12	3
ソーシャルアプリ 計	431	670	653	916	873
コンテンツ 計	721	882	886	835	607
合計	1,153	1,553	1,540	1,751	1,481

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 9月末
流動資産	854	875	989	1,613	1,810
(内現金預金)	(531)	(568)	(624)	(1,116)	(1,323)
(内売掛金)	(294)	(270)	(327)	(449)	(440)
有形固定資産	5	46	36	44	39
無形固定資産	66	57	65	29	39
投資その他の資産	32	78	93	108	98
資産合計	958	1,057	1,184	1,795	1,988
流動負債	239	259	267	317	247
(内未払金)	(141)	(123)	(119)	(129)	(96)
固定負債	-	11	11	11	11
負債合計	239	270	279	328	259
資本金	224	224	224	470	472
資本剰余金	-	-	-	246	248
利益剰余金	494	562	681	866	1,124
自己株式	-	-	-	△116	△116
株主資本	719	787	905	1,467	1,728
純資産合計	719	787	905	1,467	1,728
負債純資産合計	958	1,057	1,184	1,795	1,988

05. 参考数値 | 四半期推移

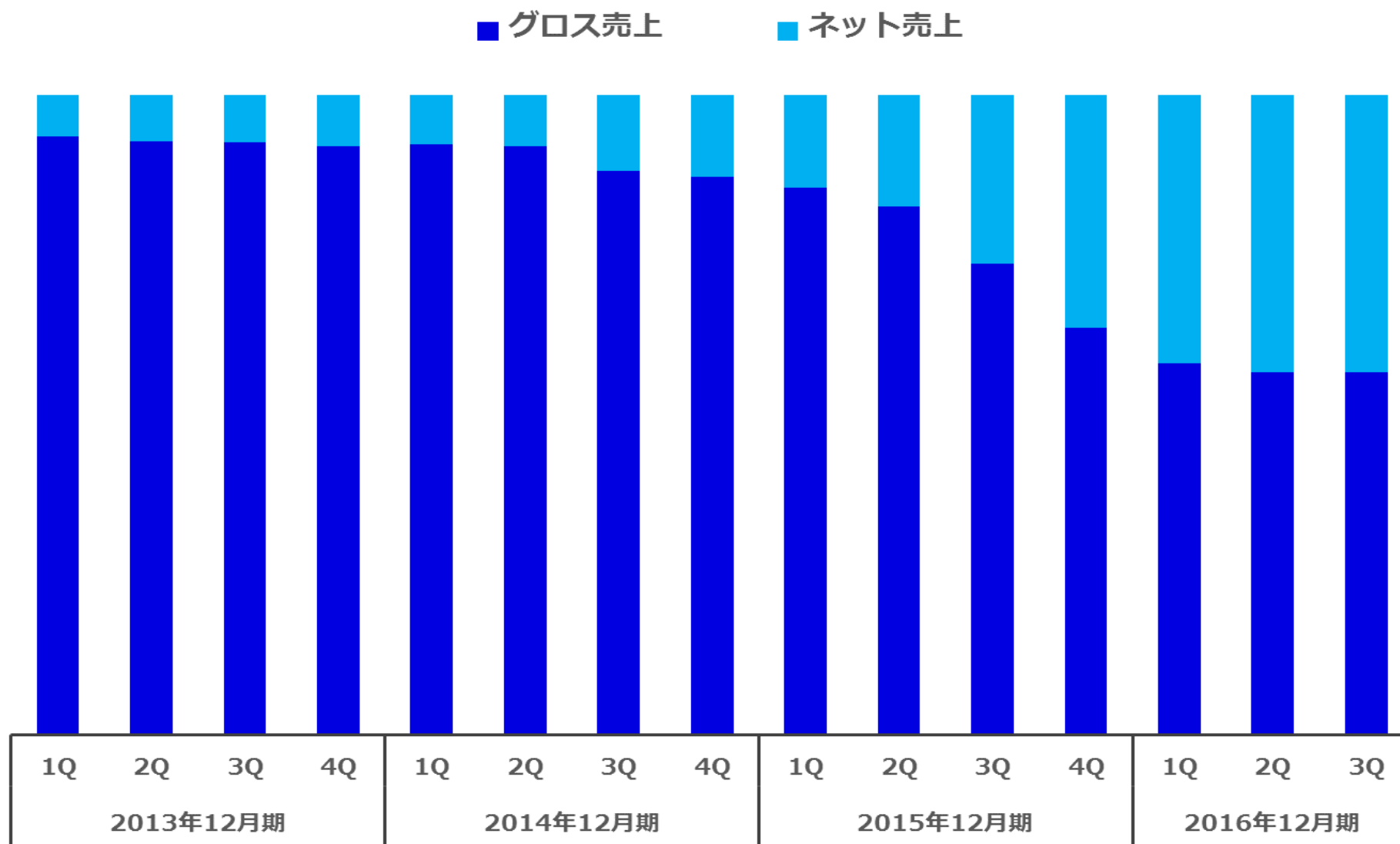
1. 業績

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	499	
売上原価	199	170	221	168	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186	166	
売上総利益	198	202	187	205	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313	332	
販売費及び一般管理費	165	136	150	200	175	139	140	131	138	135	156	210	161	165	169	
営業利益	32	65	37	4	55	54	44	56	69	66	96	81	151	148	162	
経常利益	32	65	37	4	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148	162	
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	107	
1株利益 (単位：円)	4.45	8.94	4.79	-1.48	8.24	7.11	6.48	7.22	8.37	8.66	12.61	10.14	20.54	21.29	22.89	

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	266	266	
スマートノベル	106	84	94	75	81	82	81	86	71	75	74	71	46	30	26	
その他	10	5	12	4	9	5	5	1	1	0	3	6	2	0	0	
ソーシャルアプリ 計	183	156	185	145	154	144	170	184	177	195	238	304	282	297	293	
コンテンツ 計	213	216	224	228	234	221	216	214	213	212	204	204	200	202	205	
合計	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	

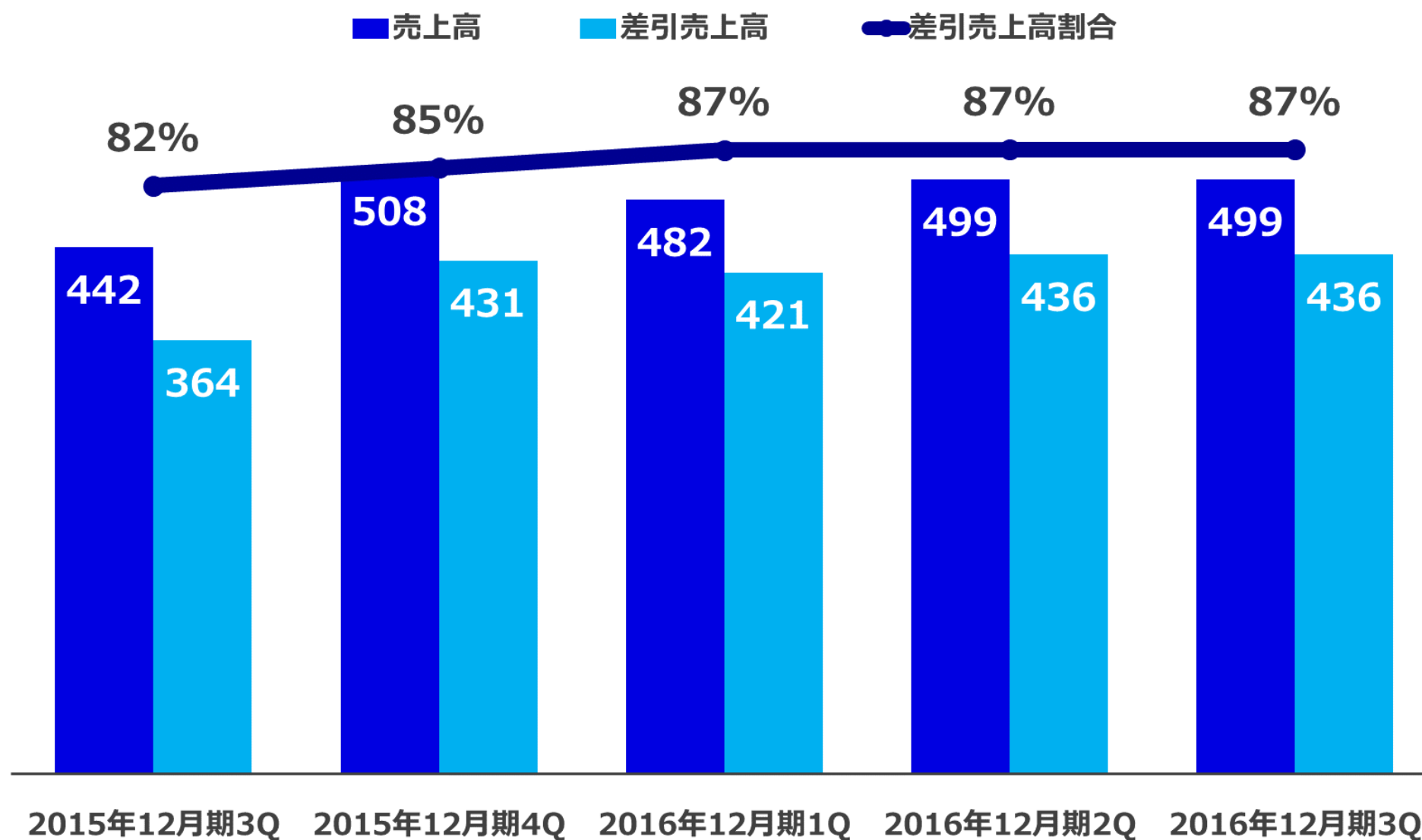
05. 参考数値 | グロスネット売上割合



2015年12月期よりネット売上割合が高くなり、2016年12月期4Q以降も引き続き同様の傾向
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 | 差引売上推移



※差引売上高：売上高から売上に連動する「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 | 差引売上推移

前年同期比 売上高+57百万、差引売上高+72百万増加
 「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 3Q	2015年12月期 4Q	2016年12月期 1Q	2016年12月期 2Q	2016年12月期 3Q
売上高	442	508	482	499	499
売原) システム利用料	51	50	38	42	42
販) 回収代行手数料	27	26	22	21	20
差引売上高	364	431	421	436	436
その他コスト合計	268	349	269	288	273
(うち広告宣伝費)	(64)	(122)	(52)	(68)	(74)
営業利益	96	81	151	148	162

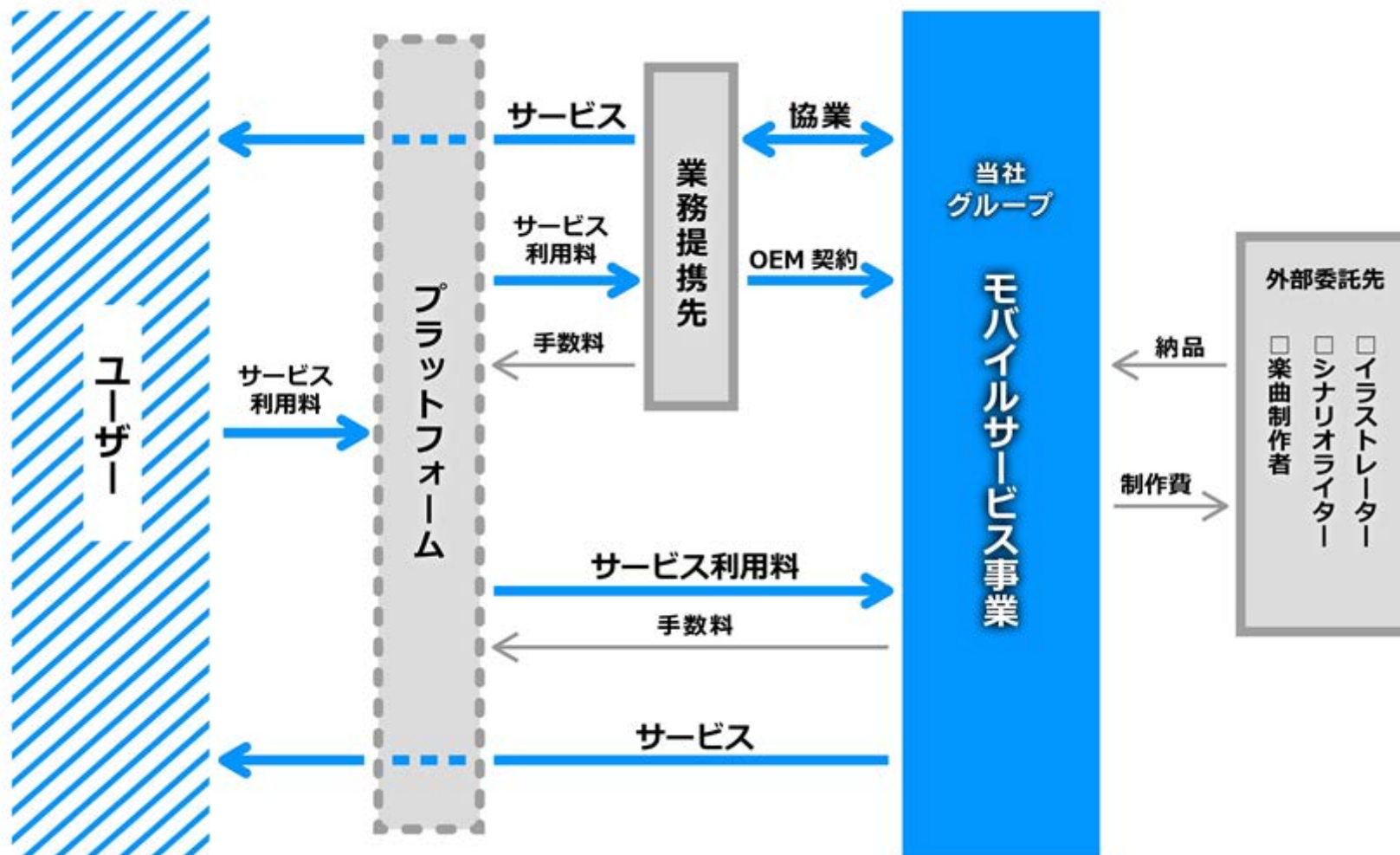
※差引売上高は、売上高から売上に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差引きした**純粋な当社取り分**
 ⇒売上高の増加以上に差引売上高が増加

06. 補足資料

社名	株式会社モバイルファクトリー<3912>
代表取締役	宮嶌 裕二
設立	2001年10月1日
所在地	東京都品川区東五反田一丁目24番2号
資本金	4億7,276万円（2016年9月末時点）
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	85名（2016年9月末時点）

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



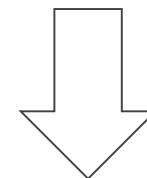
課金要素② : 駅収集



【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！**

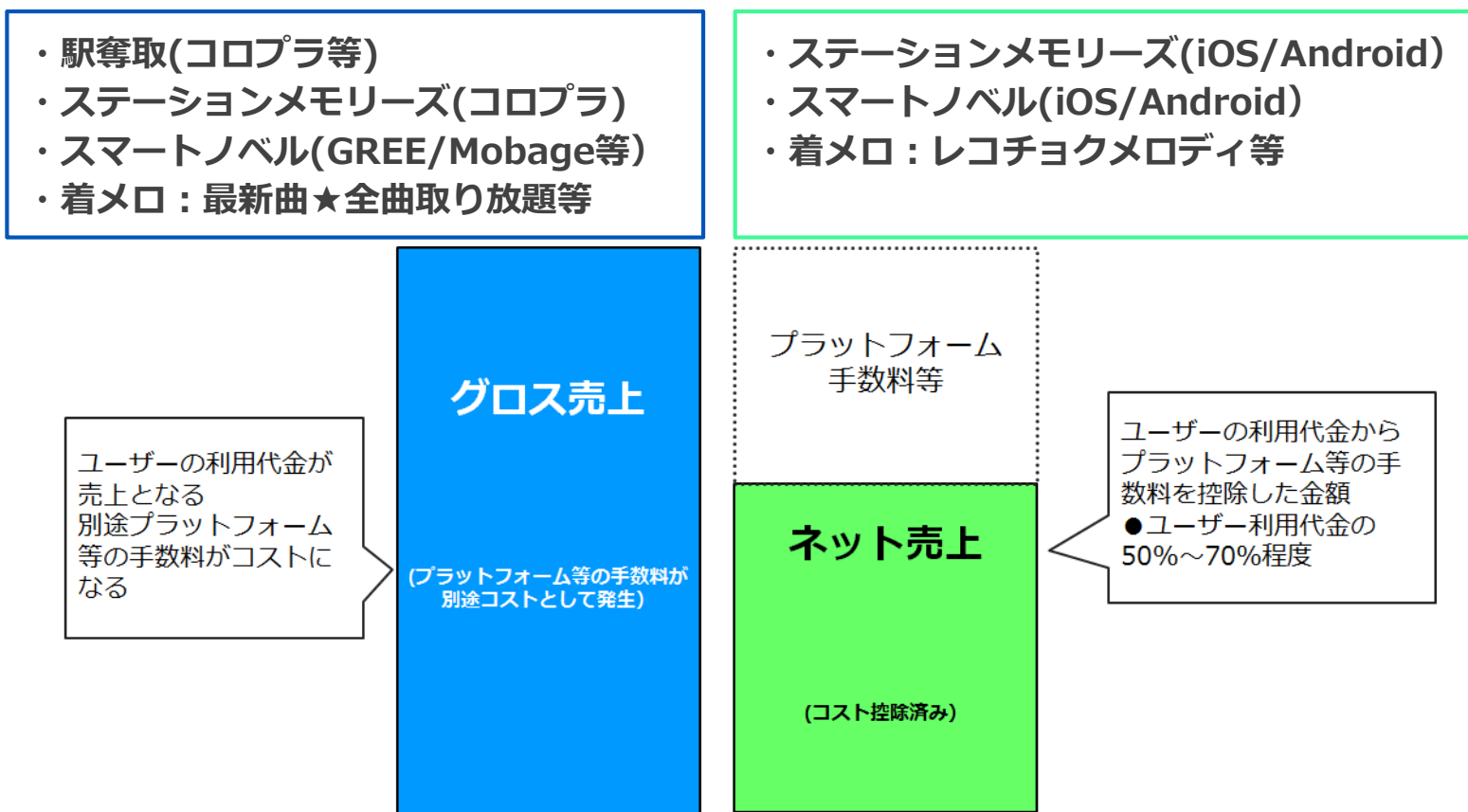
O2O : 「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み。

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。