

# 2016年12月期 決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー <3912>  
2017年1月

<b>01. ハイライト</b>	<b>P.3</b>
<b>02. 決算概要</b>	<b>P.10</b>
<b>03. 事業概況</b>	<b>P.20</b>
<b>04. 今後の方向性</b>	<b>P.25</b>
<b>05. 参考数値</b>	<b>P.30</b>
<b>06. 補足資料</b>	<b>P.36</b>

# 01. ハイライト

決算

増収 / 増益 / 増配

営業  
利益

【事業全体】

前期比 2倍

売上

【位置ゲーム】

前期比 2倍

来期

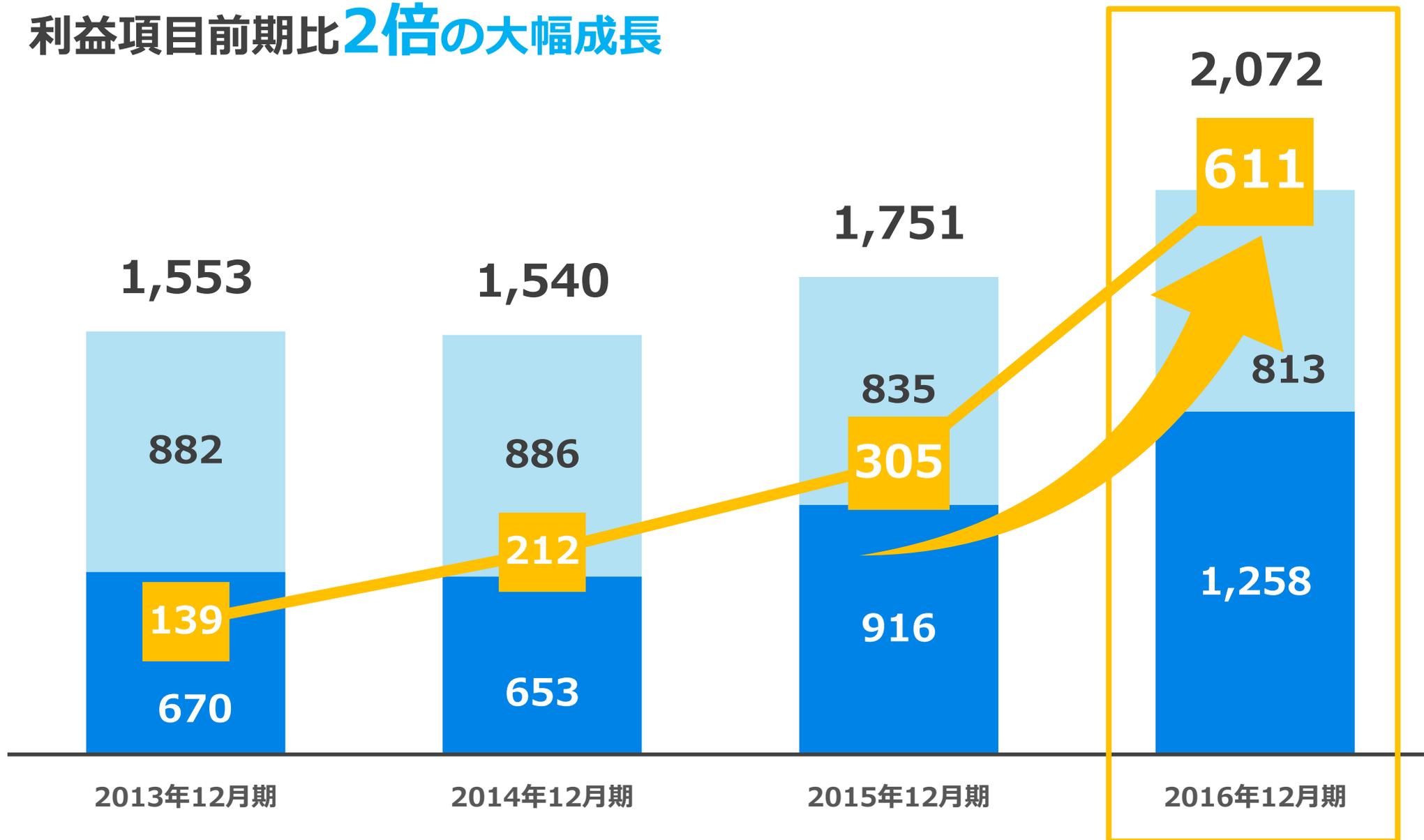
増収増益計画

# 01. ハイライト | 通期 定量振り返り

**増収増益** 売上高/営業利益共に**過去最高** 位置ゲーム計画比大幅増

単位：百万円	2016年12月期 通期実績	【2016年7月22日発表】 2016年12月期 通期予想	達成率
売上高	<b>2,072</b>	1,971	105.1%
営業利益	<b>611</b>	520	117.4%
経常利益	<b>611</b>	521	117.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	<b>411</b>	340	120.8%
1株当たり当期純利益（単位：円）	<b>87.29</b>	72.30	—
1株当たり年間配当金（単位：円）	<b>27</b>	22	

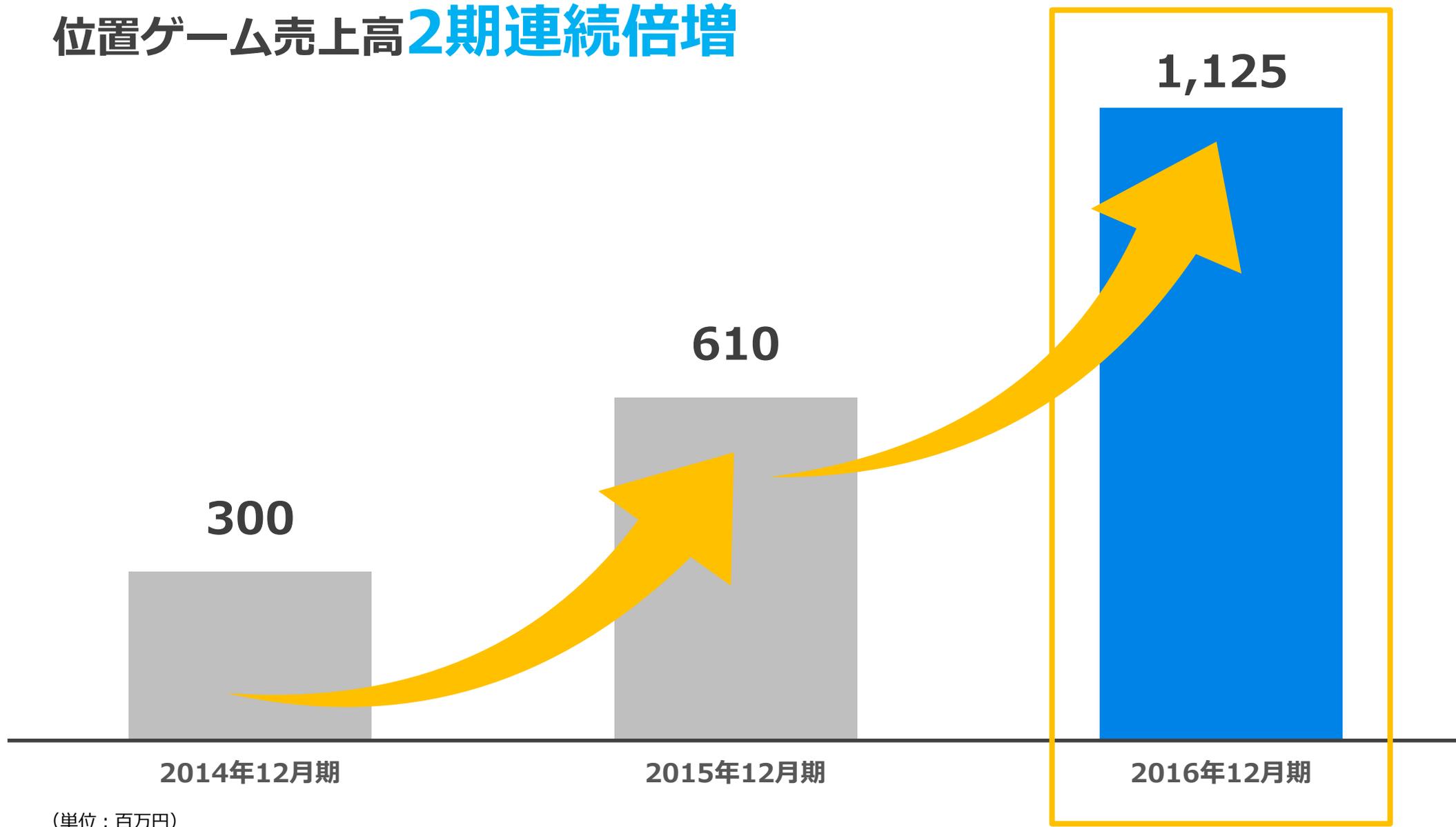
## 利益項目前期比**2倍**の大幅成長



(単位：百万円)

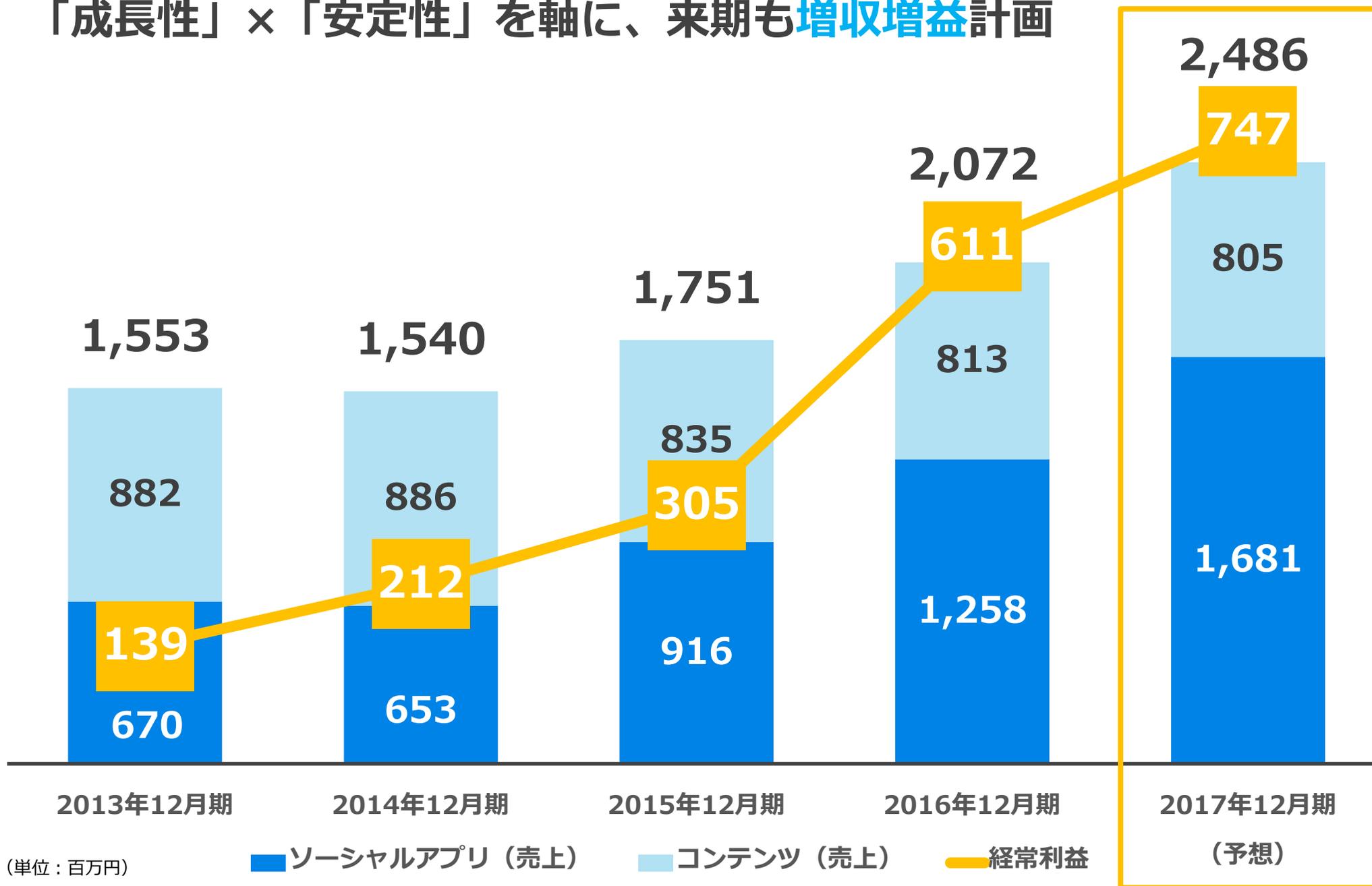
■ ソーシャルアプリ (売上)   ■ コンテンツ (売上)   ■ 経常利益

「ステーションメモリーズ！」リリース以降、  
位置ゲーム売上高**2期連続倍増**



# 01. ハイライト | 実績と来期計画

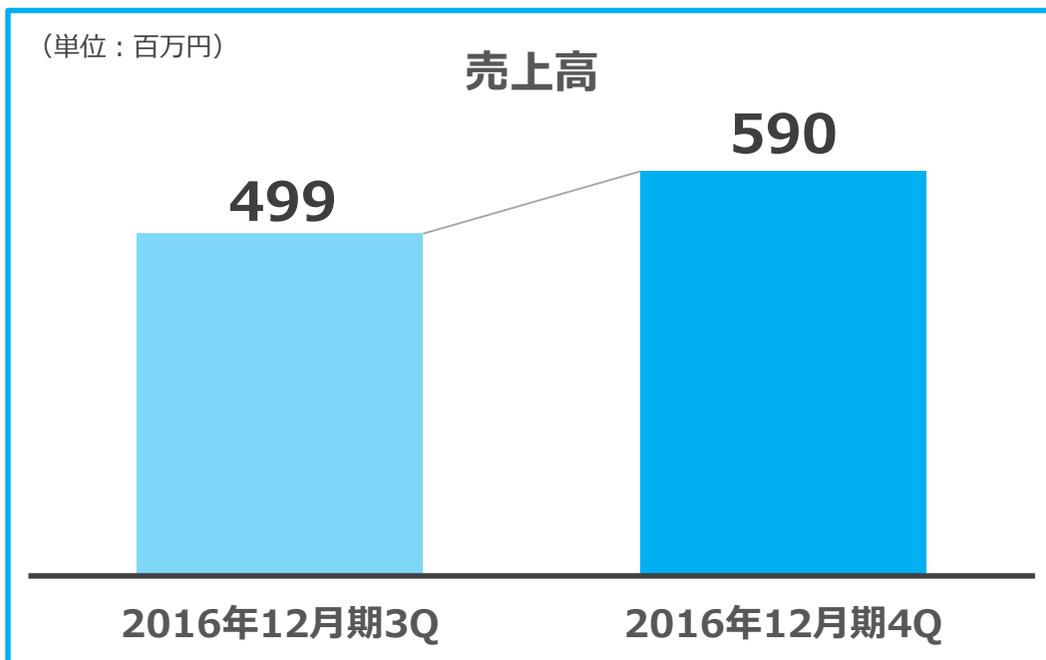
「成長性」 × 「安定性」 を軸に、来期も**増収増益**計画



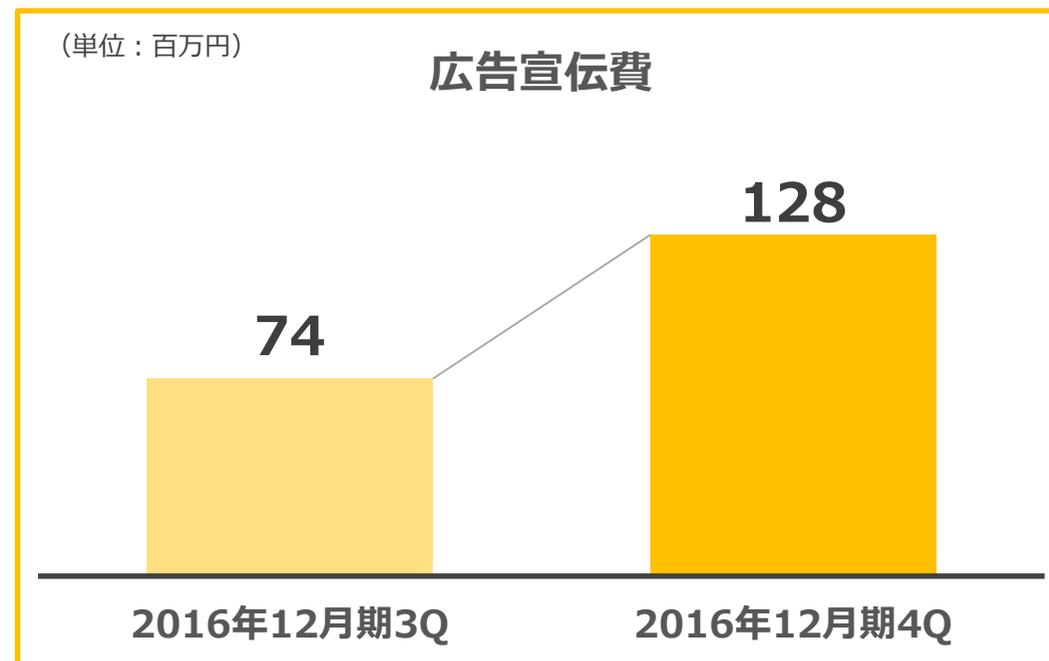
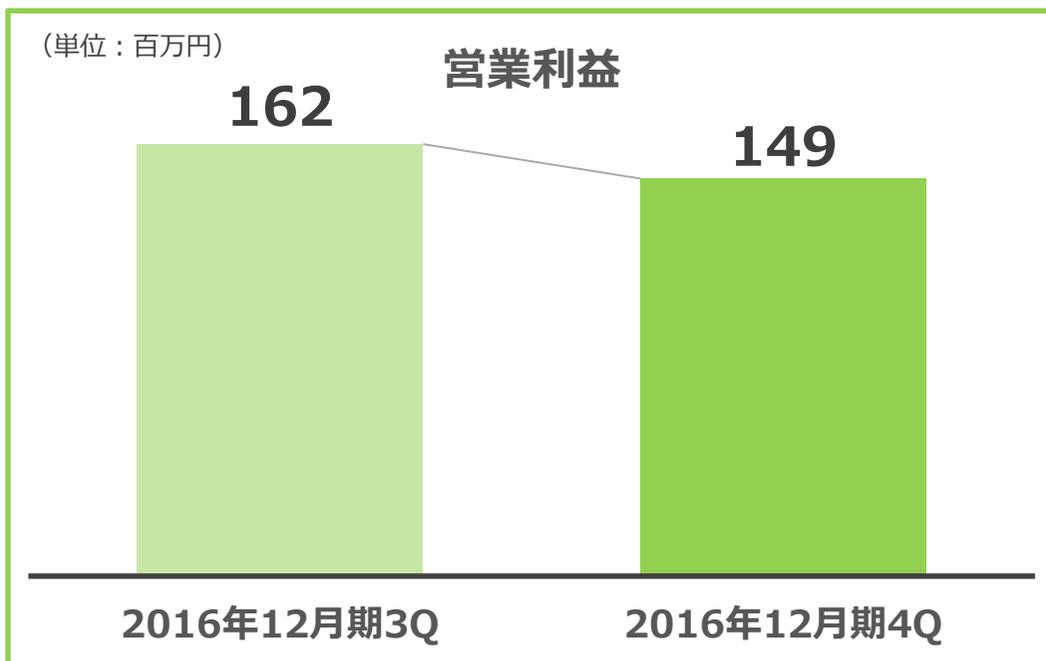
## 引き続き「ステーションメモリーズ！」が牽引し、増収増益計画

単位：百万円	2017年12月期 (予想)	2016年12月期 (実績)	増減額	増減率
売上高	<b>2,486</b>	2,072	+414	+20.0%
営業利益	<b>761</b>	611	+150	+24.6%
経常利益	<b>747</b>	611	+136	+22.2%
親会社株主に帰属する当期純利益	<b>516</b>	411	+104	+25.4%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	<b>109.41</b>	87.29	—	—

# 02. 決算概要



位置ゲーム売上高 **過去最高更新**  
広告宣伝費/売上原価増加も  
**営業利益微減**に留まる

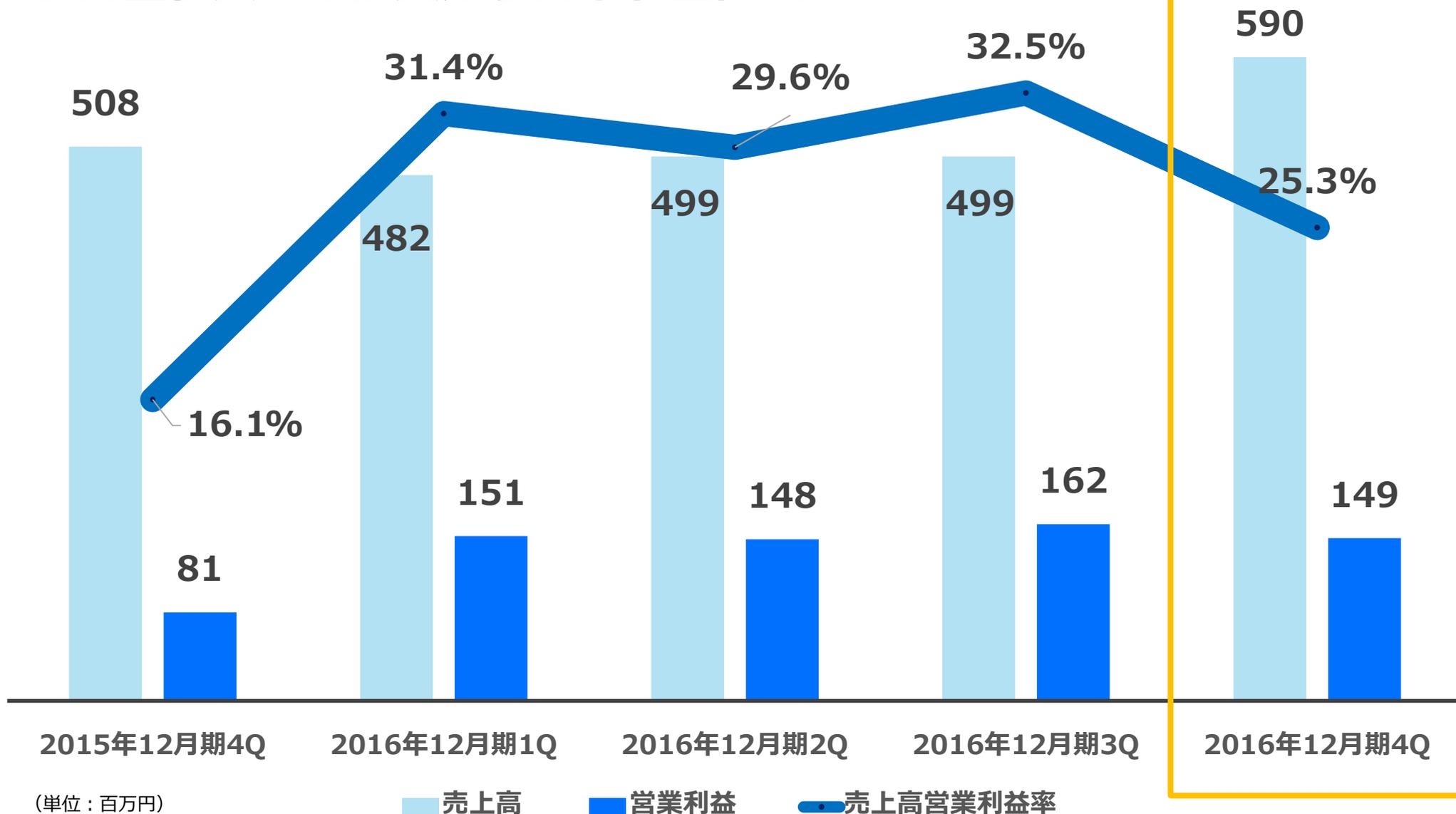


## 02. 決算概要 | 四半期損益計算書

単位：百万円	2016年12月期 4Q	2015年12月期 4Q	前年同期比	2016年12月期 3Q	前四半期比
売上高	<b>590</b>	508	<b>+16.2%</b>	499	<b>+18.4%</b>
売上原価	<b>204</b>	216	-5.6%	166	+22.5%
売上総利益	<b>386</b>	291	+32.4%	332	+16.3%
(売上総利益率)	<b>(65.4%)</b>	(57.4%)	—	(66.6%)	—
販売管理費	<b>237</b>	210	+12.8%	169	+39.6%
営業利益	<b>149</b>	81	<b>+82.7%</b>	162	<b>-8.0%</b>
(営業利益率)	<b>(25.3%)</b>	(16.1%)	—	(32.5%)	—
経常利益	<b>149</b>	81	+83.4%	162	-7.9%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	<b>106</b>	48	+118.3%	107	-1.3%

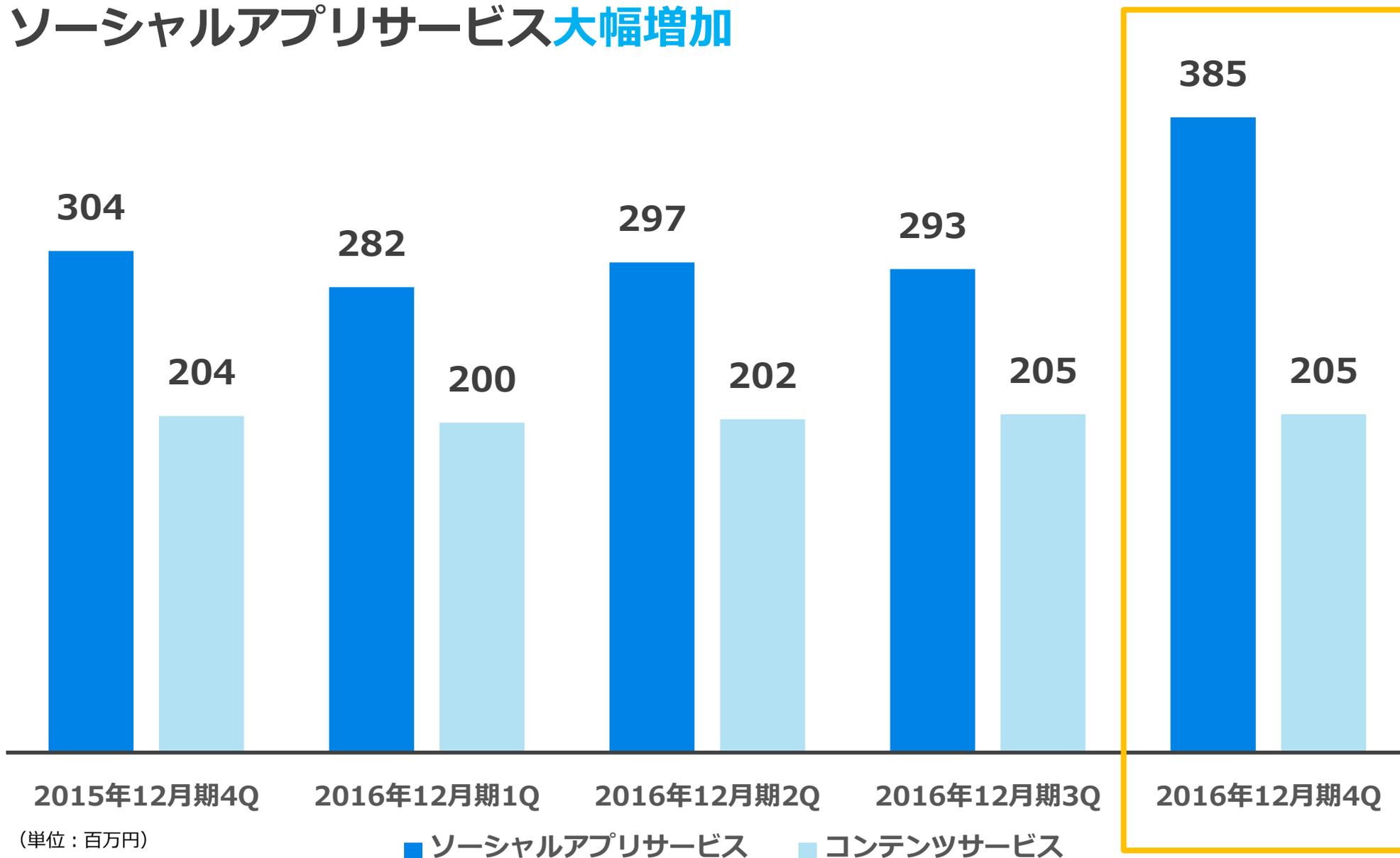
## 02. 決算概要 | 四半期売上高/営業利益推移

前四半期比売上高大幅増加で過去最高を更新  
広告宣伝費への投資から営業利益微減



## 02. 決算概要 | 四半期売上高実績推移

「ステーションメモリーズ！」好調により、  
ソーシャルアプリサービス**大幅増加**

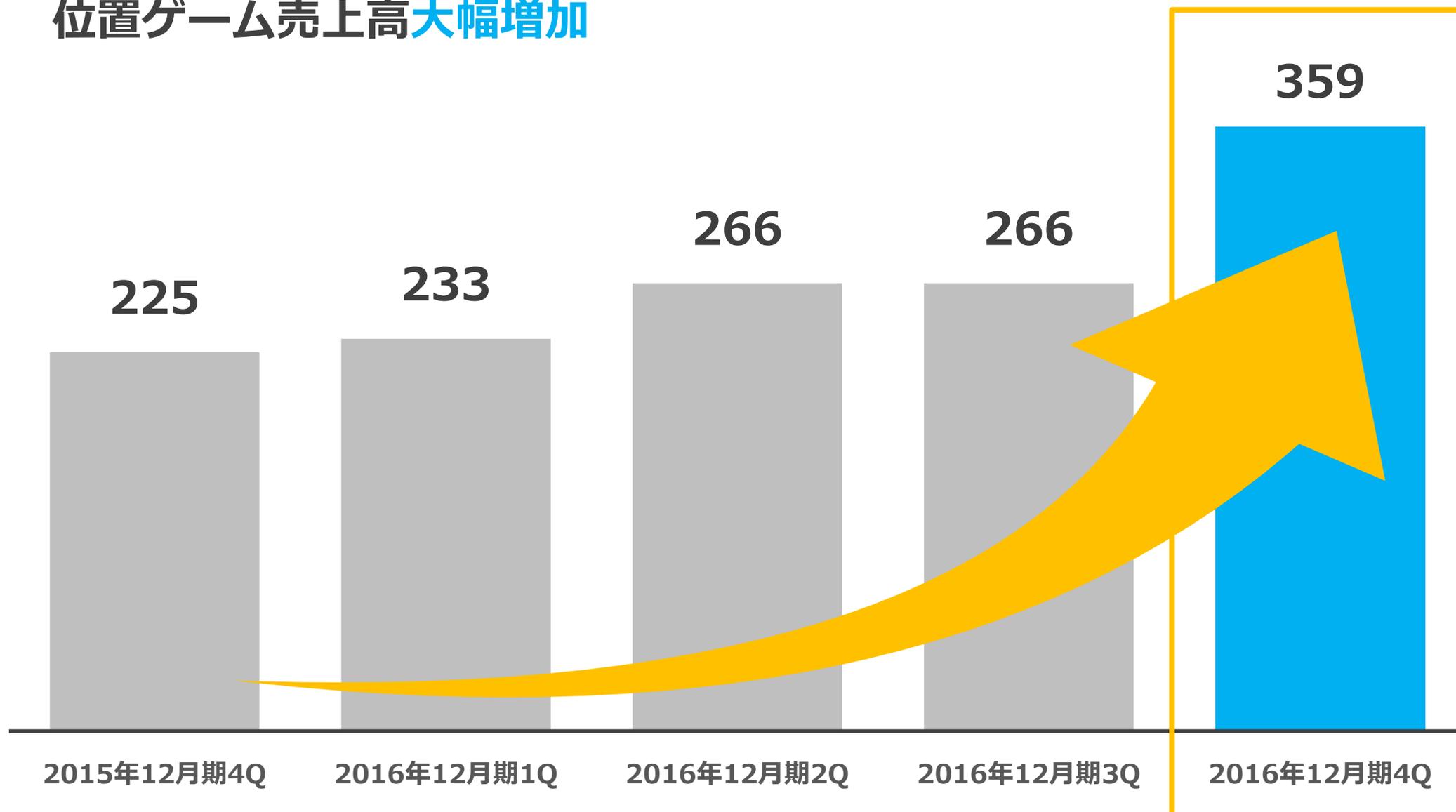


## 02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

単位：百万円	2016年12月期 4Q	2015年12月期 4Q	前年同期比	2016年12月期 3Q	前四半期比
位置ゲーム	<b>359</b>	225	<u>+59.2%</u>	266	<u>+34.9%</u>
スマートノベル	<b>25</b>	71	-64.0%	26	-3.4%
その他	<b>0</b>	6	-95.1%	0	-36.1%
ソーシャルアプリ サービス 計	<b>385</b>	304	+26.7%	293	+31.3%
コンテンツ サービス 計	<b>205</b>	204	+0.6%	205	-0.0%
全社合計	<b>590</b>	508	+16.2%	499	+18.4%

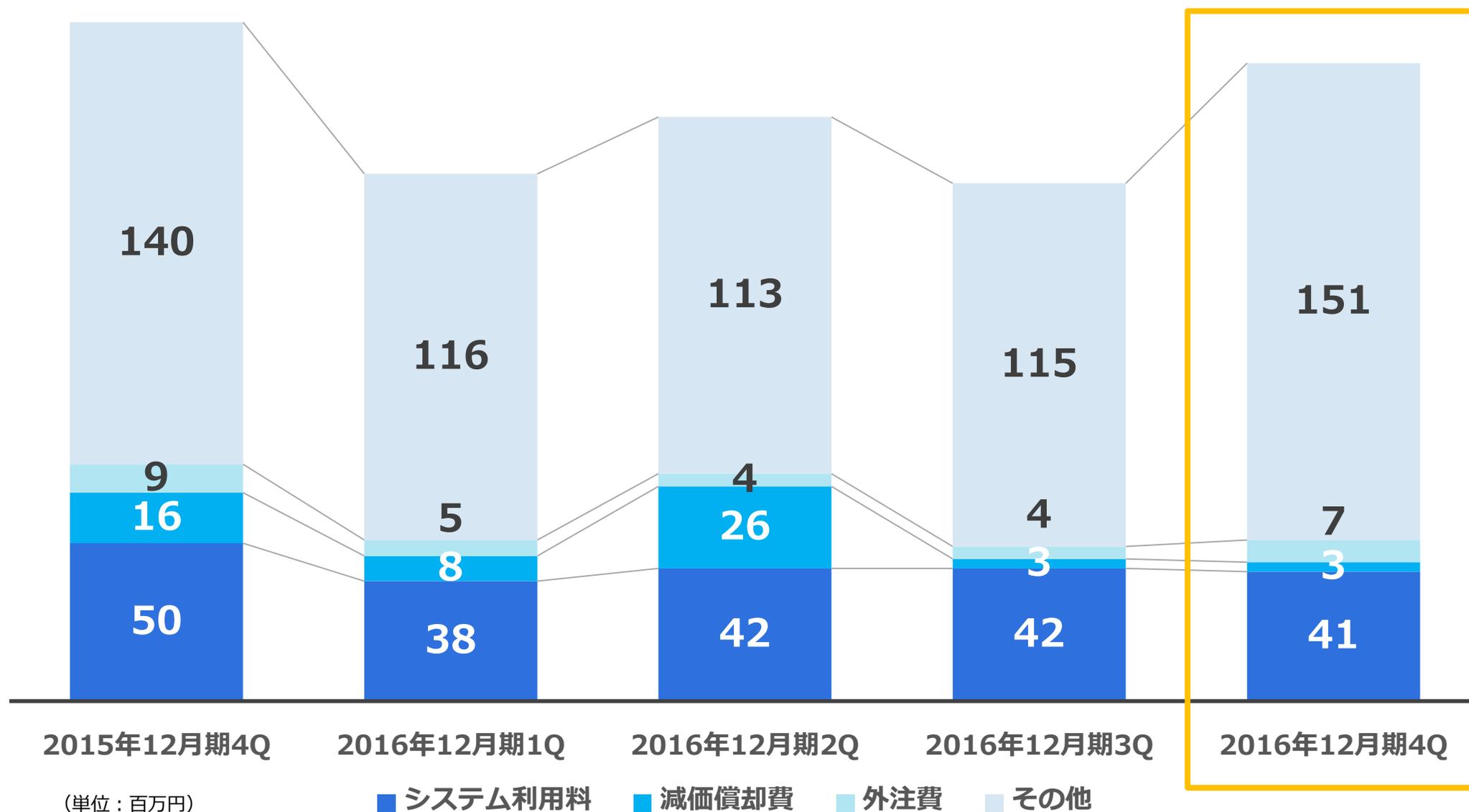
ジャンル	評価	コメント
位置ゲーム	◎	<p>「ステーションメモリーズ！」</p> <hr/> <p><b>好調</b>                      各種KPI増加により売上高増加                      大手IPタイアップ・コラボレーション等実施</p>
	○	<p>その他位置ゲーム                      「駅奪取シリーズ」「ふなっしーのおさんぽ日和」</p> <hr/> <p><b>安定運用</b>                      相互にコラボイベント実施</p>
スマートノベル	△	前四半期比減少。計画並の数値で着地
コンテンツサービス	○	ストリーミング配信・スタンプサービス(スタメロ)好調

「ステーションメモリーズ！」と大手IPタイアップ・コラボにより  
位置ゲーム売上高**大幅増加**

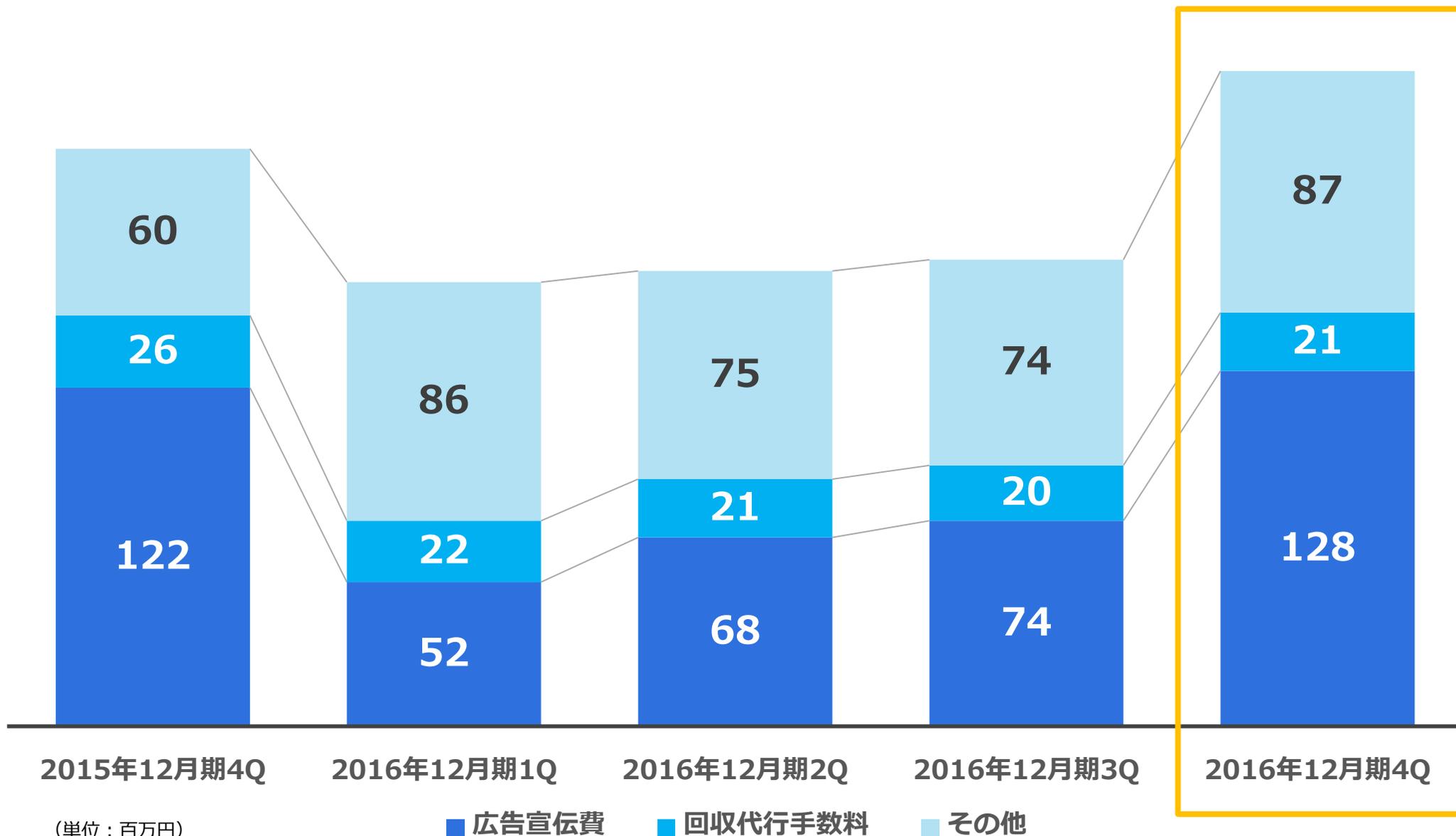


(単位：百万円)

ティアアップイベントや賞与インセンティブ等により、その他原価増加



### Webプロモーション、交通広告実施等により広告宣伝費増加



# 03. 事業概況

## 「君の名は。」×「駅メモ！」タイアップキャンペーン実施



君の名は。

your name.

×

駅メモ!

あの景色を、見に行こう。

君の名は。× 駅メモ! タイアップキャンペーン

壁紙イメージ

高山駅



2016年11月1日～12月31日、「ステーションメモリーズ！」（略称：駅メモ！）内で、映画「君の名は。」（原作・脚本・監督／新海誠、製作／「君の名は。」製作委員会、制作／コミックス・ウェーブ・フィルム、配給／東宝）の劇中に登場する駅を巡って壁紙や豪華特典がもらえるタイアップキャンペーンを開催しました。対象となった駅は1都2県（東京都・愛知県・岐阜県）にある四ツ谷や飛騨古川など計11駅。映画ファンらが駅メモ！を使って現地に訪れ、映画をより身近に感じていただけたのではないのでしょうか。

「ハッカドール×駅メモ！ 新駅集め、捗らせませすっ！」イベント開催



2016年11月1日～11月30日、「駅メモ！」と株式会社ディー・エヌ・エー（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長兼CEO：守安功）が運営するニュースアプリ「ハッカドール」は、コラボイベントを実施しました。日本全国の駅を巡る位置ゲーム「駅メモ！」と、使えば使うほど好みを分析してピッタリのニュースを届けてくれる『君にシンクロするニュースアプリ』ハッカドール。いつでもそばに置いておきたい両タイトルのコラボが多くユーザーを惹きつけました。

## 「駅奪取シリーズ」5周年！



「駅奪取シリーズ」が2011年に配信を開始してから、2016年で5周年を迎えました。本ゲームを使って、日本全国9,000以上の駅を全て訪れたユーザー数は163人、さらに1,000日以上連続でログインしたユーザー数は4,311人に及びます。今日まで「駅奪取シリーズ」の配信が続けられたのも、ひとえにユーザーの皆様のご愛顧と応援のおかげです。

### 「初音ミク」×「駅メモ！」コラボイベント開催！

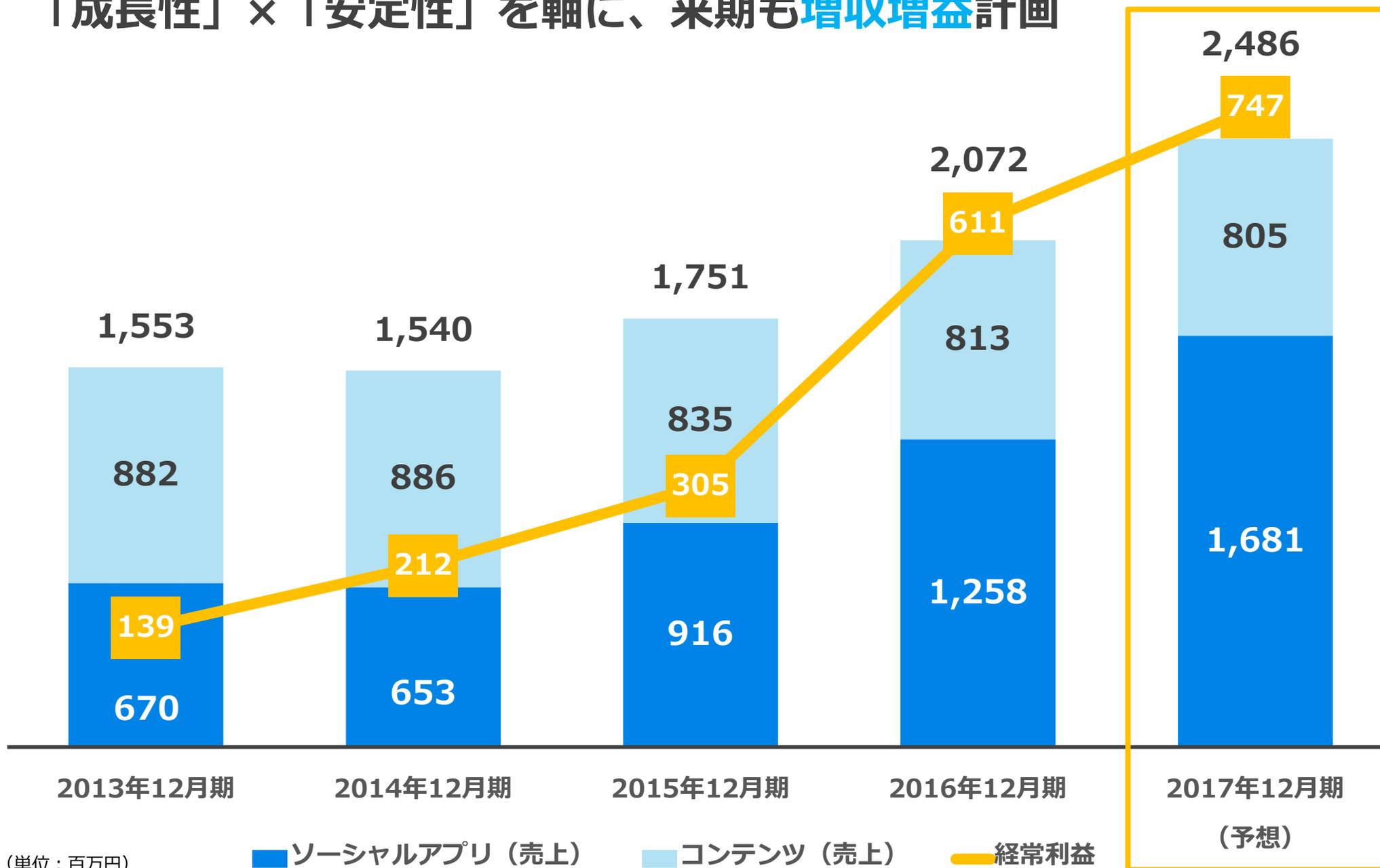


2016年12月12日～2017年1月10日、「駅メモ！」とバーチャル・シンガー「初音ミク」を手がけるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社（本社：北海道札幌市、代表取締役：伊藤博之）は、コラボイベントを実施しました。描き下ろしの限定でんこ「初音ミク」も登場しました。その日の移動距離、駅のアクセス数に応じてポイントが増えていくため、イベント期間中はたくさんのユーザーが遠出し様々な思い出を残しました。

# 04. 今後の方向性

## 04. 今後の方向性 | 実績と来期計画

「成長性」×「安定性」を軸に、来期も**増収増益**計画



## 引き続き「ステーションメモリーズ！」が牽引し、増収増益計画

単位：百万円	2017年12月期 (予想)	2016年12月期 (実績)	増減額	増減率
売上高	<b>2,486</b>	2,072	+414	+20.0%
営業利益	<b>761</b>	611	+150	+24.6%
経常利益	<b>747</b>	611	+136	+22.2%
親会社株主に帰属する当期純利益	<b>516</b>	411	+104	+25.4%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	<b>109.41</b>	87.29	—	—

## 位置ゲーム×リアルor大手IP連携強化

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>・ユーザーのロイヤルティ増加のための機能改善</li> <li>・他社IPとのタイアップ 今春「フレームアームズ・ガール」×「駅メモ！」とのコラボ決定</li> <li>・地方創生、O2Oに関連するイベント</li> </ul>  <p>その他位置ゲーム 「駅奪取シリーズ」：安定運営 <b>新作：自社オリジナルタイトル今春リリース予定</b></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"> <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、生産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

### 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
売上高	1,153	1,553	1,540	1,751	2,072
売上原価	533	760	741	796	727
売上総利益	619	793	799	955	1,344
販売費及び一般管理費	562	654	587	641	733
<b>営業利益</b>	<b>56</b>	<b>139</b>	<b>211</b>	<b>314</b>	<b>611</b>
経常利益	57	139	212	305	611
親会社株主四半期 (当期) 純利益	23	68	118	185	411
1株利益 (単位：円)	5.76	16.70	29.04	40.03	87.29

## 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
<b>位置ゲーム</b>	<b>214</b>	<b>278</b>	<b>300</b>	<b>610</b>	<b>1,125</b>
スマートノベル	169	359	332	293	129
その他	47	32	21	12	3
ソーシャルアプリ計	431	670	653	916	1,258
コンテンツ計	721	882	886	835	813
合計	1,153	1,553	1,540	1,751	2,072

## 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
流動資産	854	875	989	1,613	2,038
(内現金預金)	(531)	(568)	(624)	(1,116)	(1,432)
(内売掛金)	(294)	(270)	(327)	(449)	(543)
有形固定資産	5	46	36	44	39
無形固定資産	66	57	65	29	52
投資その他の資産	32	78	93	108	97
<b>資産合計</b>	<b>958</b>	<b>1,057</b>	<b>1,184</b>	<b>1,795</b>	<b>2,228</b>
流動負債	239	259	267	317	382
(内未払金)	(141)	(123)	(119)	(129)	(112)
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>393</b>
資本金	224	224	224	470	472
資本剰余金	-	-	-	246	248
利益剰余金	494	562	681	866	1,230
自己株式	-	-	-	△116	△116
株主資本	719	787	905	1,467	1,835
<b>純資産合計</b>	<b>719</b>	<b>787</b>	<b>905</b>	<b>1,467</b>	<b>1,835</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>2,228</b>

# 05. 参考数値 | 四半期推移

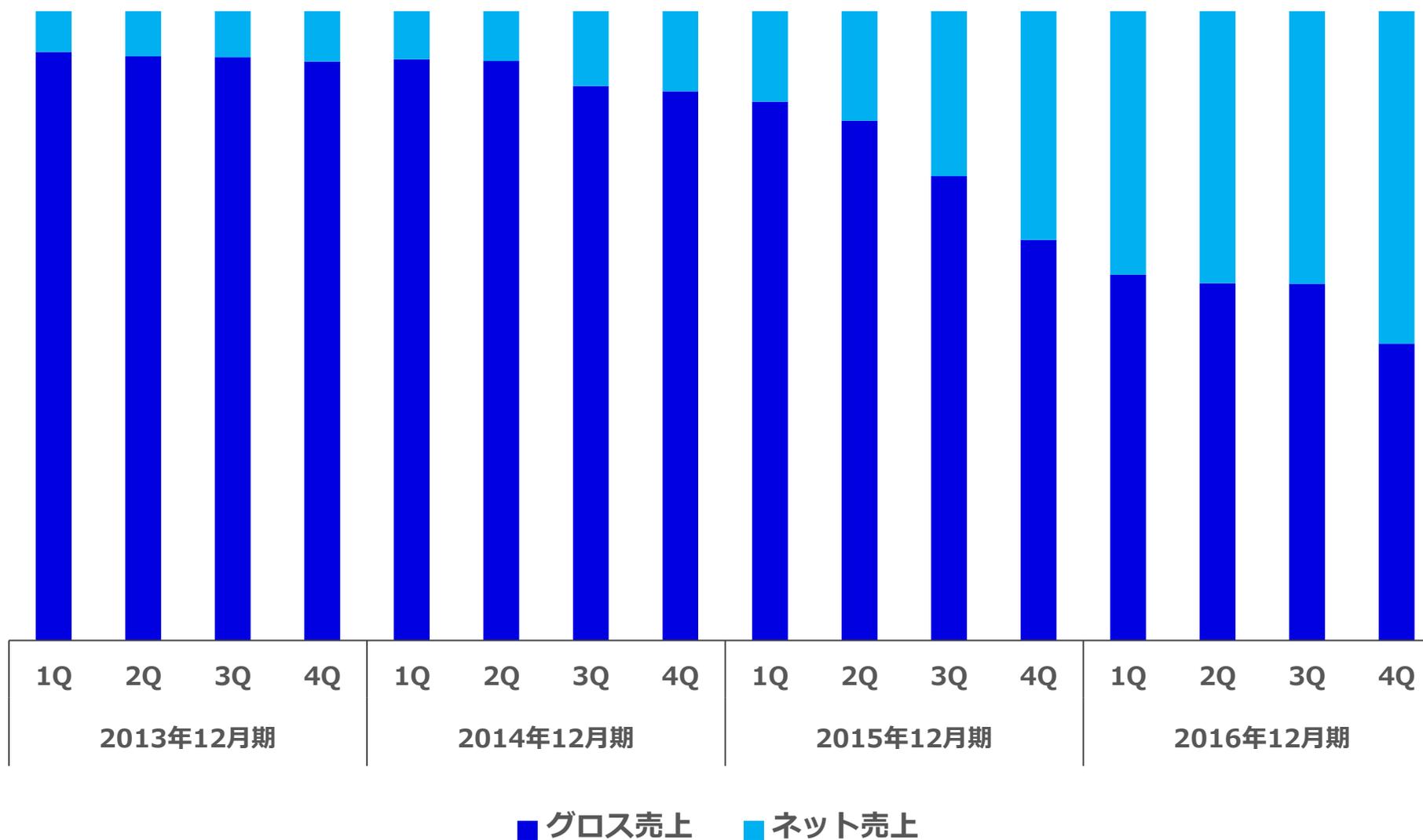
## 1. 業績

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	499	590
売上原価	199	170	221	168	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186	166	204
売上総利益	198	202	187	205	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313	332	386
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	237
<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>	<b>162</b>	<b>149</b>
経常利益	32	65	37	4	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148	162	149
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	106
1株利益 (単位：円)	4.45	8.94	4.7	-1.48	8.24	7.11	6.48	7.22	8.37	8.66	12.61	10.14	20.54	21.29	22.89	22.57

## 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
<b>位置ゲーム</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>78</b>	<b>65</b>	<b>64</b>	<b>56</b>	<b>83</b>	<b>96</b>	<b>104</b>	<b>120</b>	<b>160</b>	<b>225</b>	<b>233</b>	<b>266</b>	<b>266</b>	<b>359</b>
スマートノベル	106	84	94	75	81	82	81	86	71	75	74	71	46	30	26	25
その他	10	5	12	4	9	5	5	1	1	0	3	6	2	0	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	385
コンテンツ 計	213	216	224	228	234	221	216	214	213	212	204	204	200	202	205	205
合計	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590

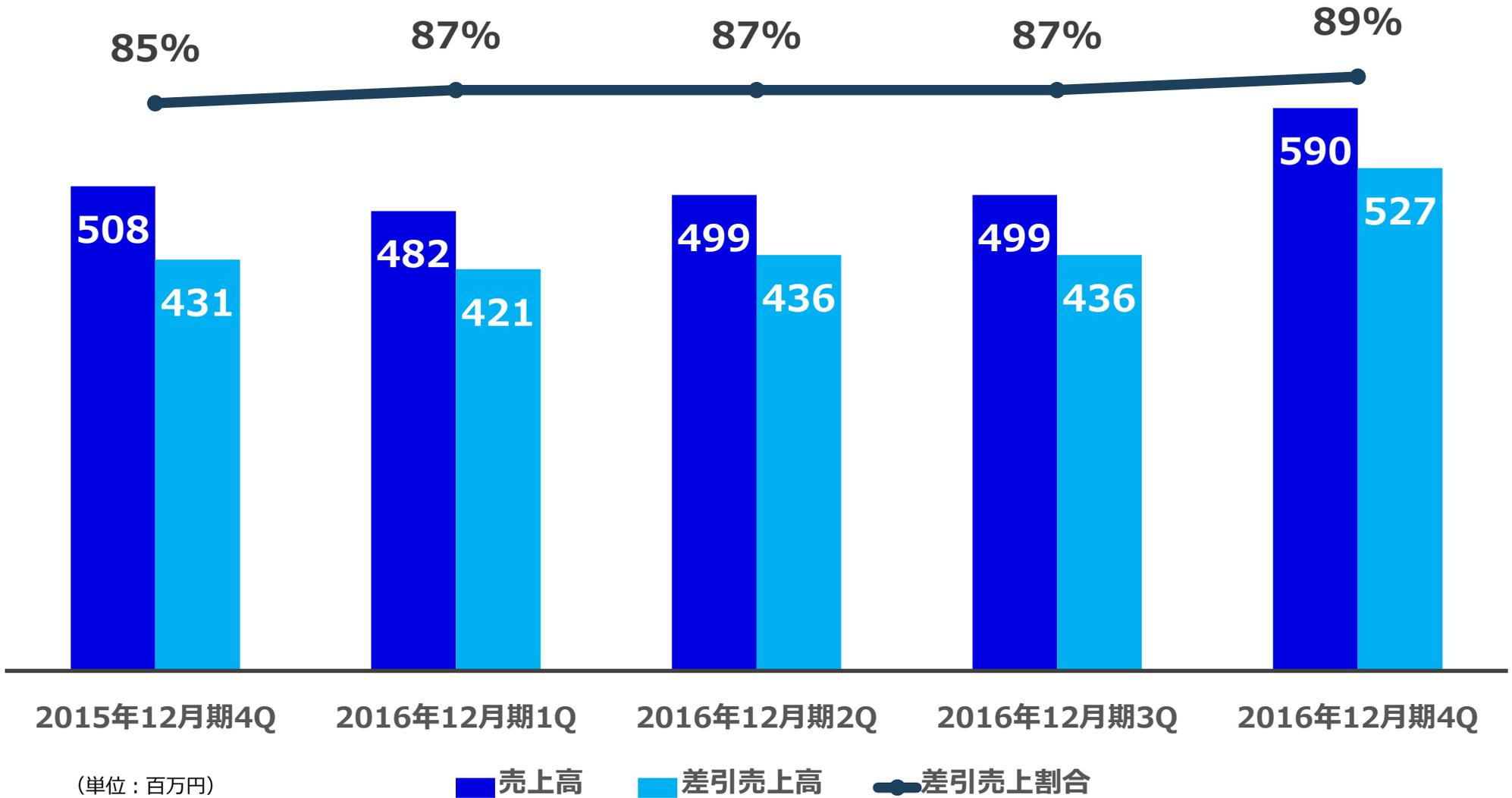
## 05. 参考数値 | グロスネット売上割合



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

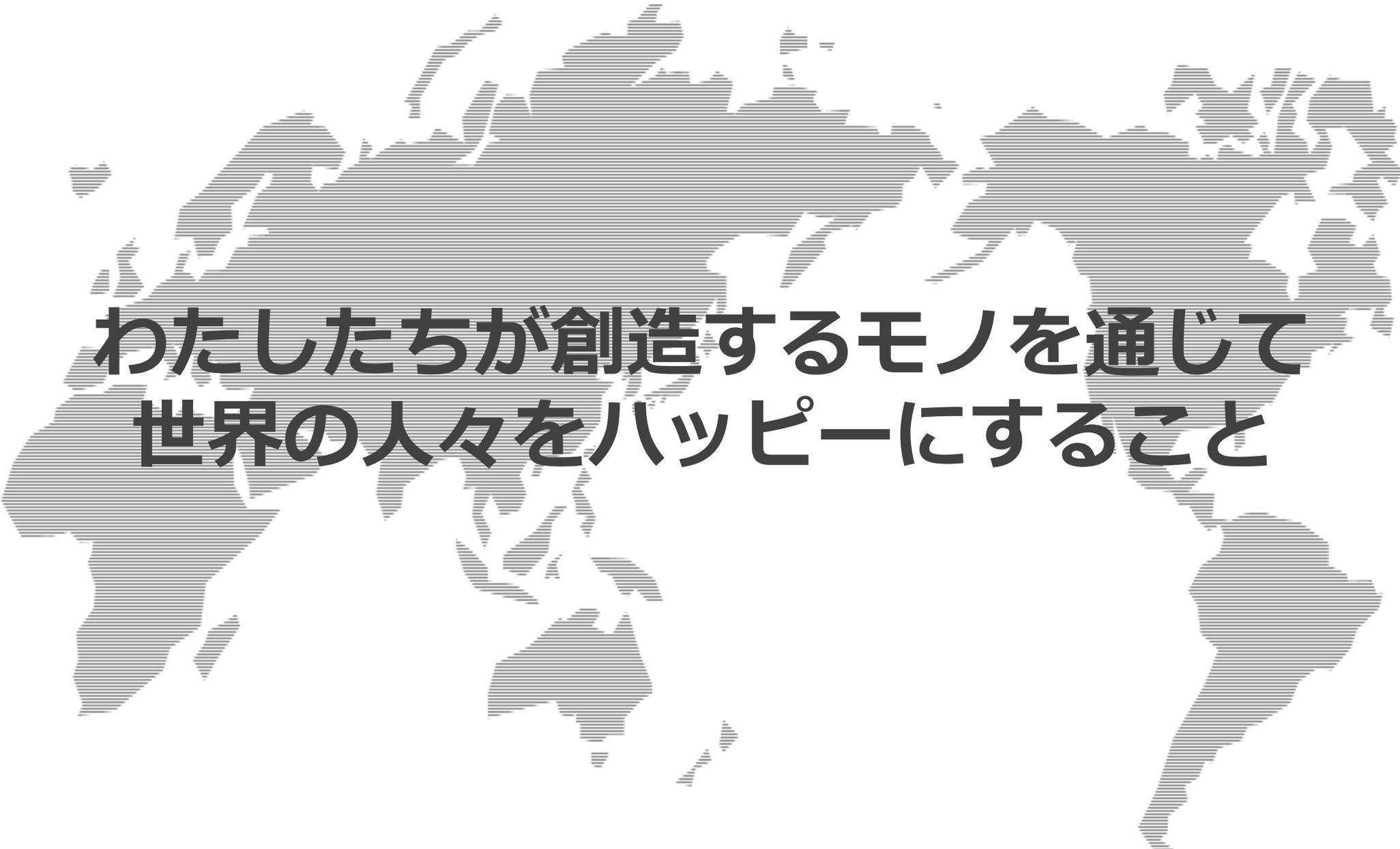
前年同期比 売上高+82百万、差引売上高+95百万増加  
「ステーションメモリーズ！」iOS/Android版好調による影響

単位：百万円	2015年12月期 4Q	2016年12月期 1Q	2016年12月期 2Q	2016年12月期 3Q	2016年12月期 4Q
売上高	508	482	499	499	590
売原) システム利用料	50	38	42	42	41
販) 回収代行手数料	26	22	21	20	21
<b>差引売上高</b>	<b>431</b>	<b>421</b>	<b>436</b>	<b>436</b>	<b>527</b>
その他コスト合計	349	269	288	273	378
(うち広告宣伝費)	(122)	(52)	(68)	(74)	(128)
営業利益	<b>81</b>	<b>151</b>	<b>148</b>	<b>162</b>	<b>149</b>

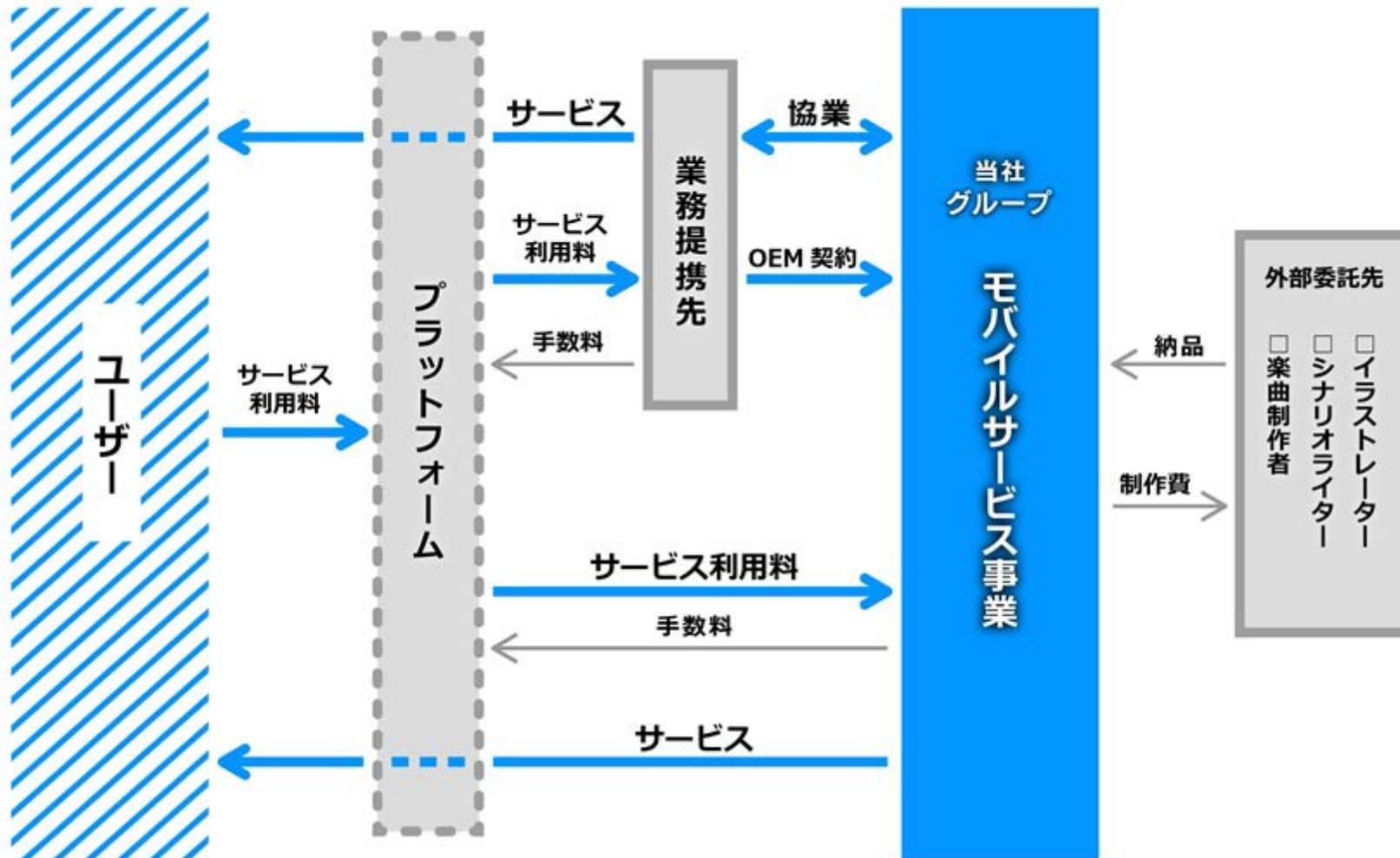
※差引売上高は、売上高から売上に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差引きした純粋な当社取り分  
⇒売上高の増加以上に差引売上高が増加

# 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12月末時点)
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	87名 (2016年12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
		その他 「駅奪取/駅奪取PLUS」 「ふなっしーのおさんぽ日和」  	
	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
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 ト運営10年以上の実績

## 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



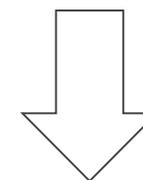
## 課金要素② : 駅収集



【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！**

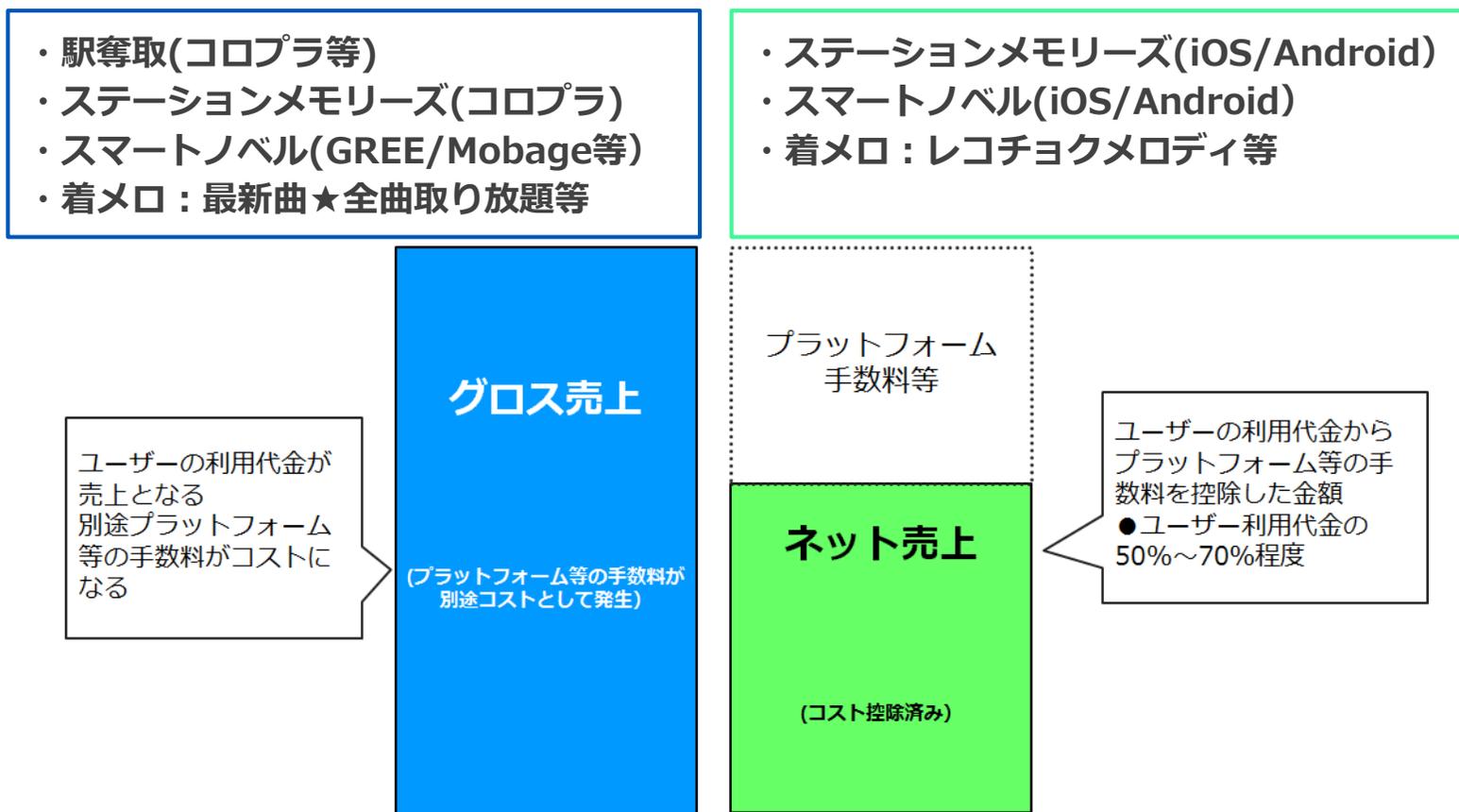
**O2O** : 「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み。

**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。