

2017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>
2017年4月

01. ハイライト	P. 3
02. 決算概要	P. 7
03. 事業概況	P.16
04. 今後の方向性	P.22
05. 参考数値	P.27
06. 補足資料	P.33

01. ハイライト

決算

【事業全体】
増収増益（前年同四半期比）
四半期過去最高益

DAU

【位置ゲーム】
堅調に推移

予実

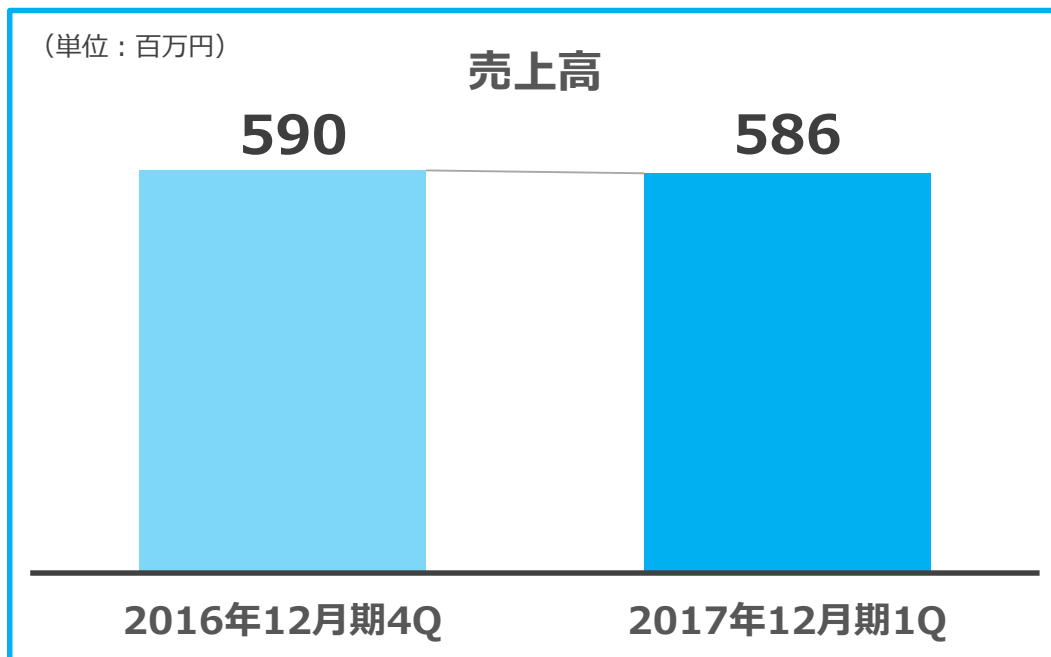
概ね計画通りの進捗

概ね計画通りの進捗

単位：百万円	2017年12月期 第1四半期累計期間	【2017年1月20日発表】 2017年12月期 通期予想	進捗率
売上高	586	2,486	23.6%
営業利益	227	761	29.9%
経常利益	227	747	30.4%
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益	157	516	30.5%
1株当たり四半期 (当期) 純利益 (単位：円)	33.36	109.41	—

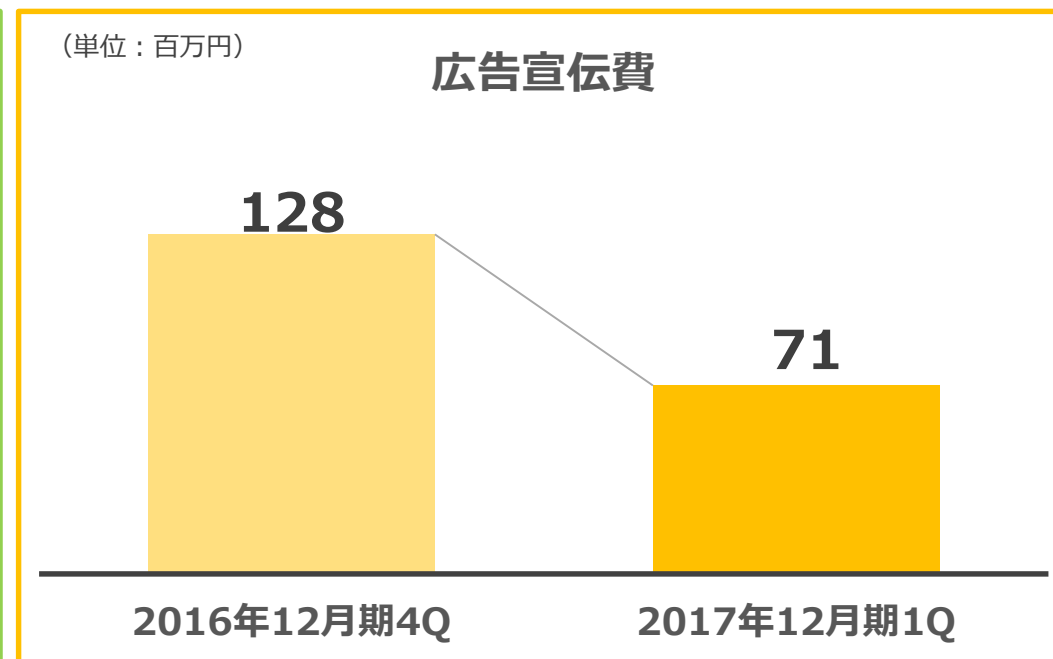
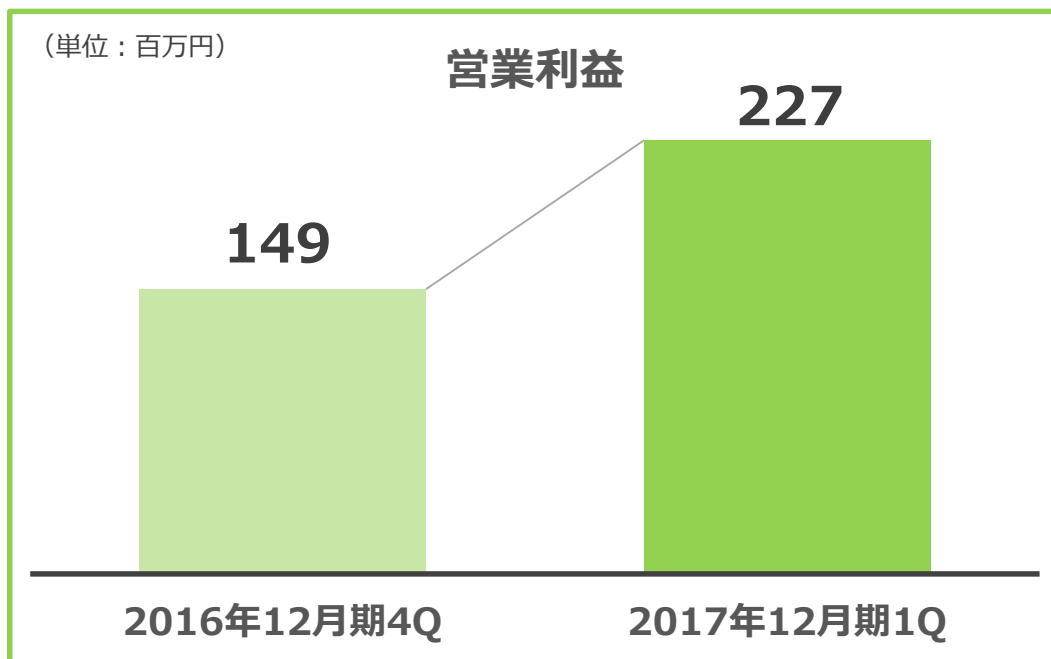
ジャンル	評価	コメント	
位置ゲーム	◎	<p>「ステーションメモリーズ！」</p> <hr/> <p>好調維持 前四半期比、プロモーション費用減少もDAU等増加 売上高は横ばい（位置ゲームは例年2月は厳しい傾向のため）</p>	
	○	<p>その他位置ゲーム 「駅奪取シリーズ」</p> <hr/> <p>安定運用 相互にコラボイベント実施</p>	<p>「レキシトコネクト」</p> <hr/> <p>新作オリジナル3/15配信開始 想定通りの進捗</p>
その他	○	<p>スマートノベル等の売上高減少も、計画通り</p>	
コンテンツサービス	○	<p>App Passの「スタメロ - スタンプ&メロディとり放題」が堅調</p>	

02. 決算概要



四半期営業利益過去最高益

前四半期比売上高微減も、広告宣伝費等減少により大幅増益

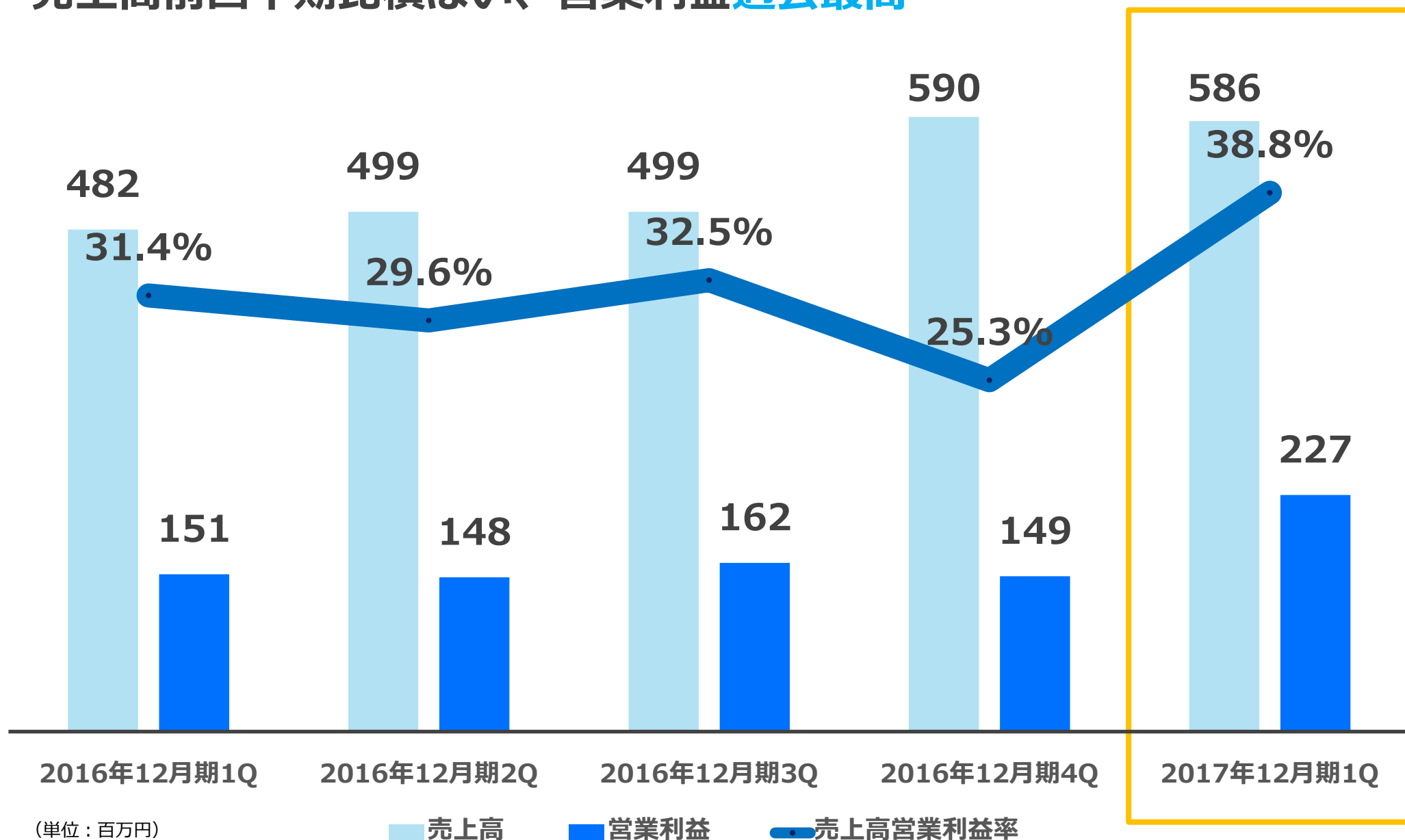


02. 決算概要 | 四半期損益計算書

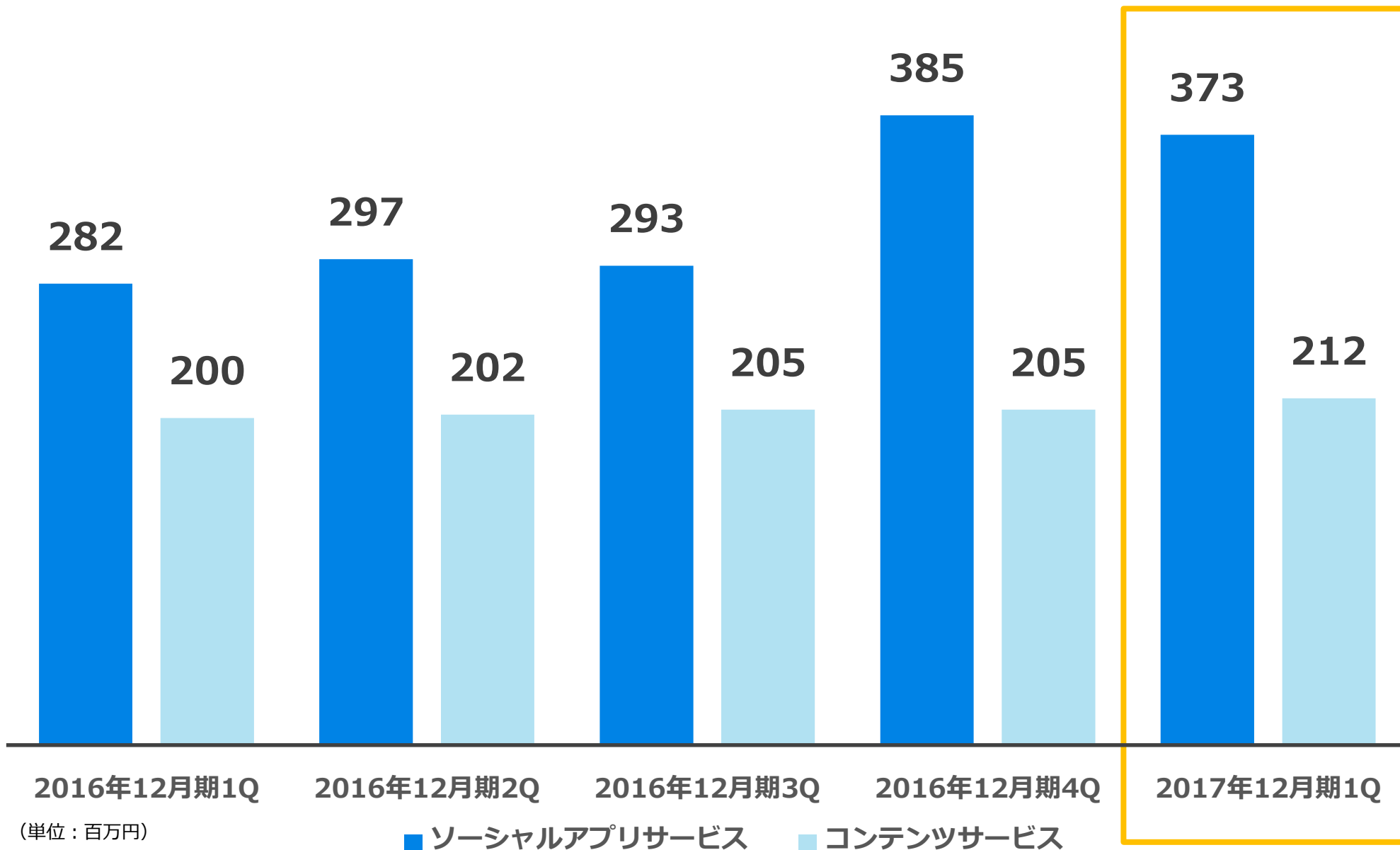
単位：百万円	2017年12月期 1Q	2016年12月期 1Q	前年同期比	2016年12月期 4Q	前四半期比
売上高	586	482	+21.6%	590	-0.7%
売上原価	189	169	+11.8%	204	-7.2%
売上総利益	396	312	+26.9%	386	+2.7%
(売上総利益率)	(67.6%)	(64.8%)	—	(65.4%)	—
販売管理費	169	161	+4.9%	237	-28.7%
営業利益	227	151	+50.4%	149	+52.5%
(営業利益率)	(38.8%)	(31.4%)	—	(25.3%)	—
経常利益	227	151	+50.4%	149	+52.4%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	157	96	+62.6%	106	+47.8%

02. 決算概要 | 四半期売上高/営業利益推移

売上高前四半期比横ばい、営業利益過去最高



前四半期比ソーシャルアプリ微減 コンテンツ微増

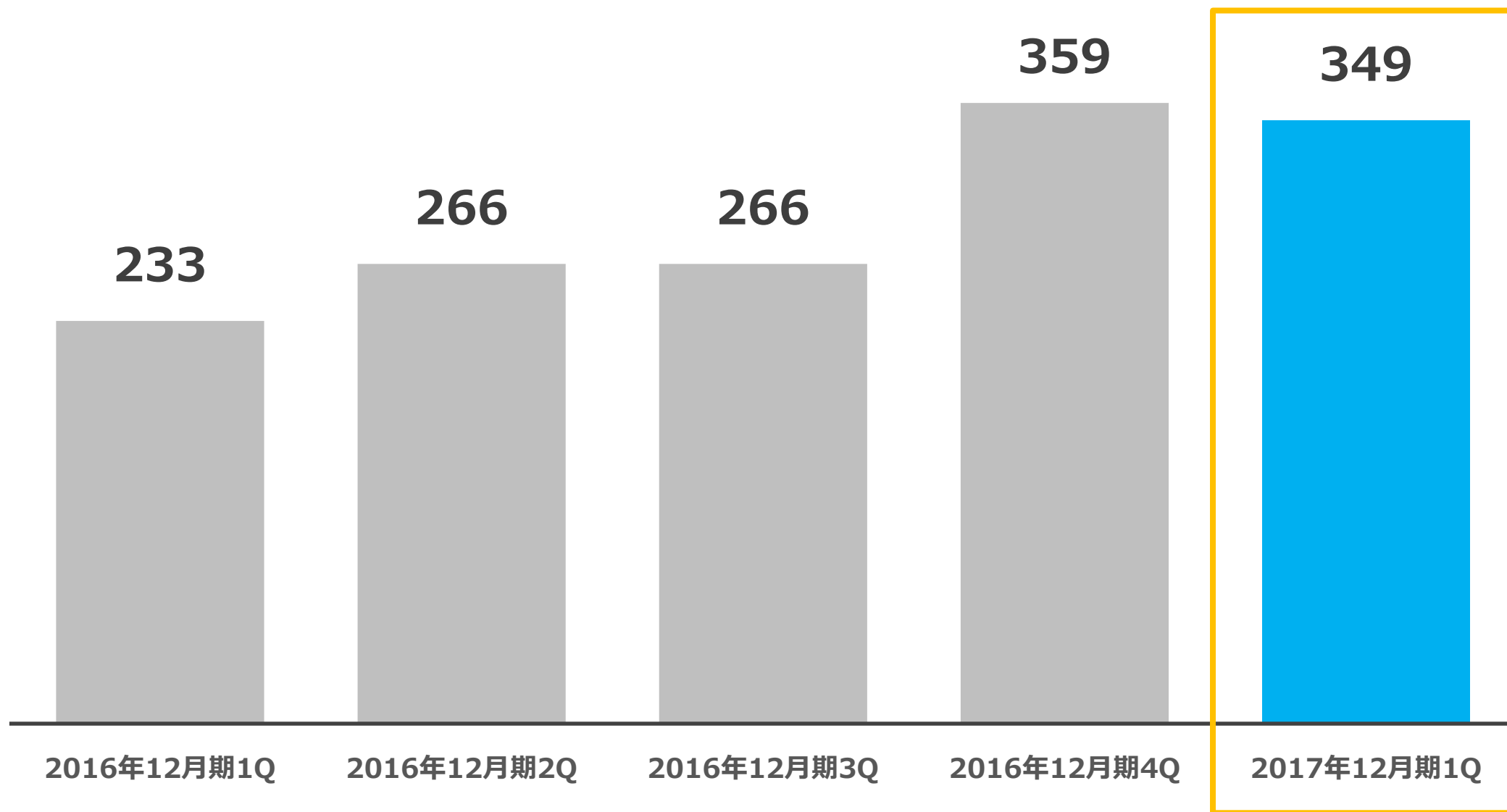


02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

単位：百万円	2017年12月期 1Q	2016年12月期 1Q	前年同期比	2016年12月期 4Q	前四半期比
位置ゲーム	349	233	<u>+50.0%</u>	359	<u>-2.7%</u>
その他	24	48	-50.3%	26	-6.8%
ソーシャルアプリ サービス 計	373	282	+32.6%	385	-3.0%
コンテンツ サービス 計	212	200	+6.2%	205	+3.4%
全社合計	586	482	+21.6%	590	-0.7%

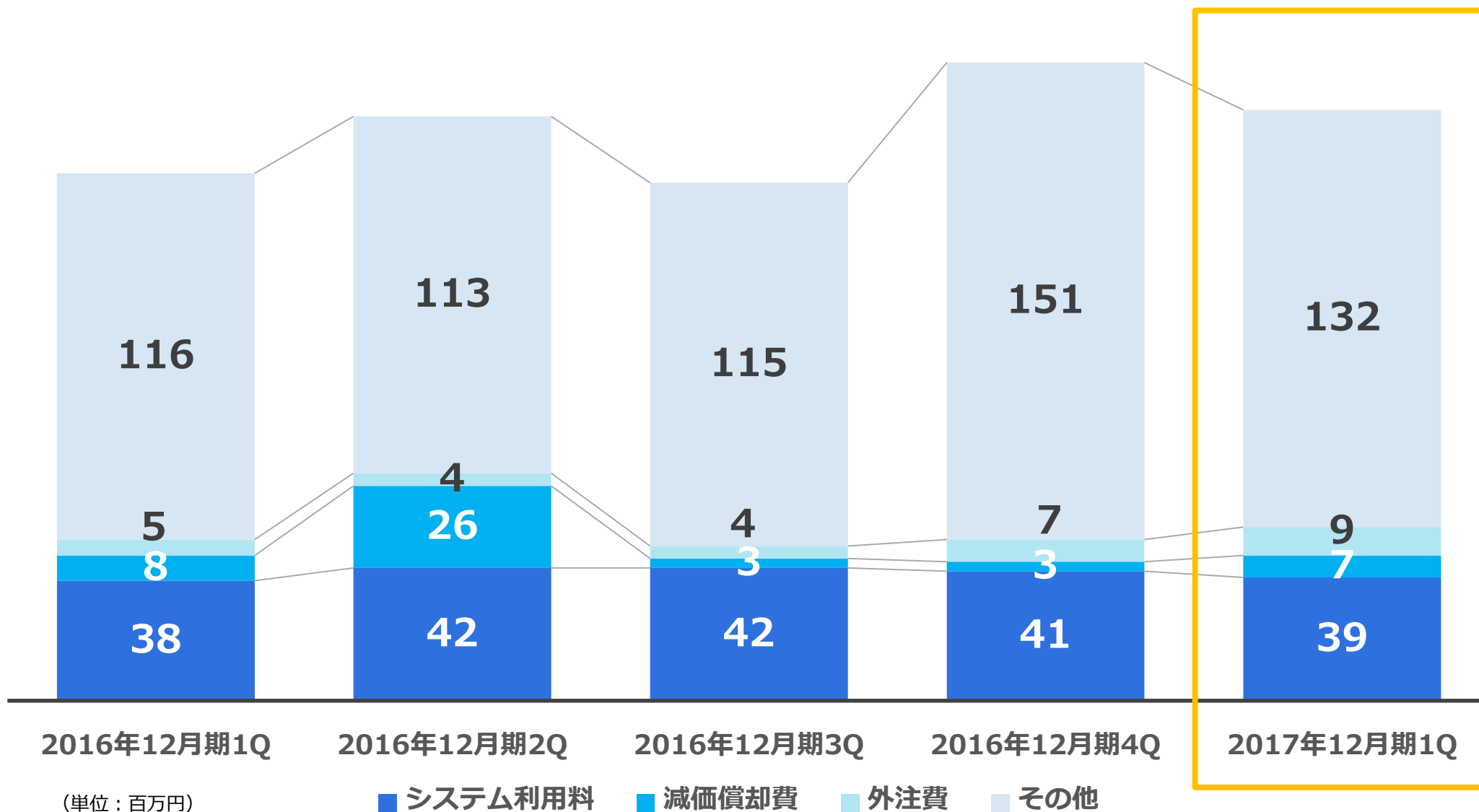
今期より、スマートノベルは、その他に含めて表示しております。
なお、その他にはRPGの売上高も含めておりますが、大半はスマートノベルの売上高です。

「ステーションメモリーズ！」DAU等増加も、
位置ゲーム特有の季節的要因（2月）により、売上高減少

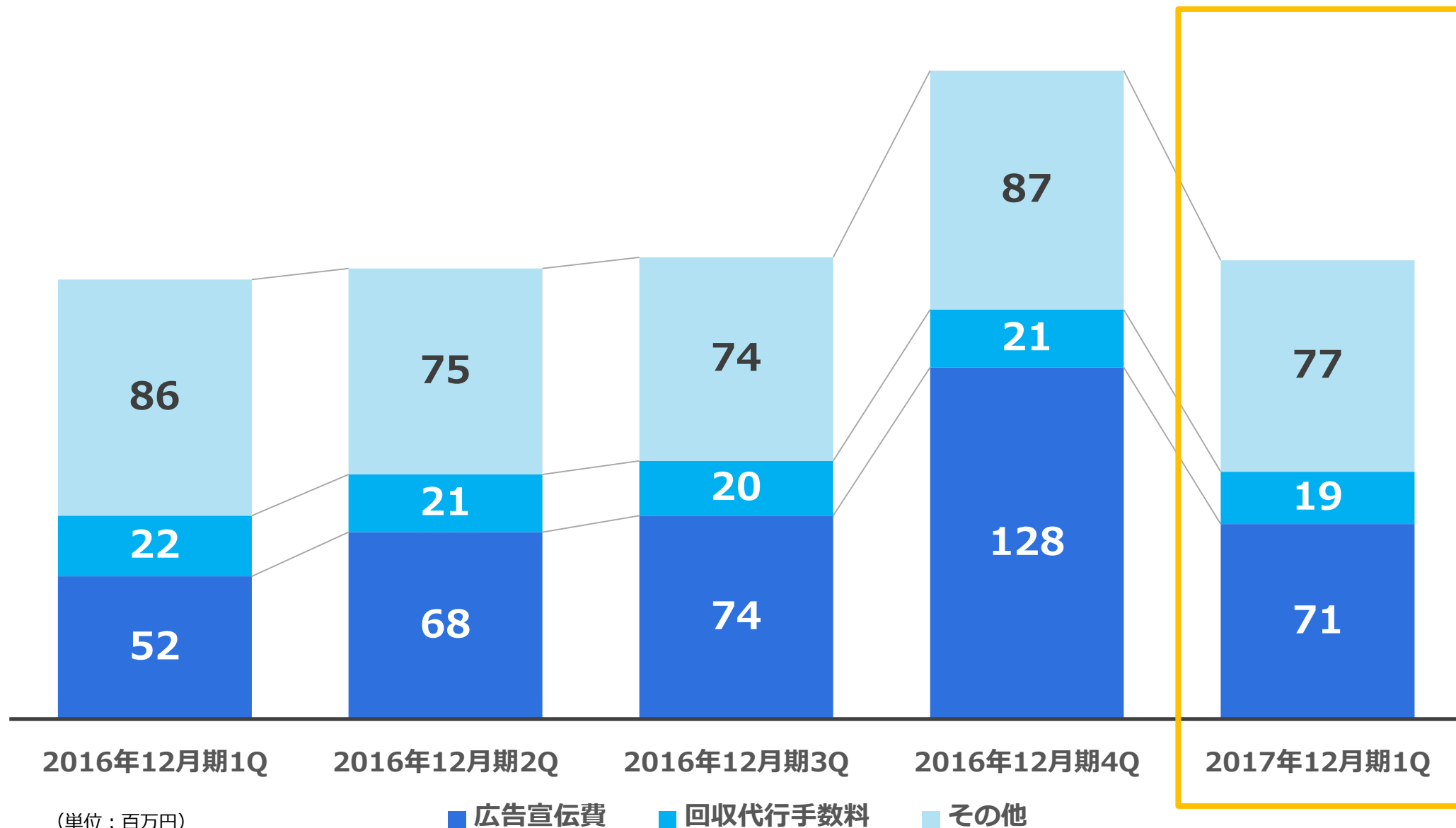


(単位：百万円)

その他：前四半期比 賞与インセンティブ等減少の影響



広告宣伝費：前四半期比大幅減（前四半期：交通広告など実施）



03. 事業概況

「日本郵便」 × 「駅メモ！」コラボイベント開催



2017年2月28日～5月15日、駅メモ！において日本郵便株式会社とコラボイベントを開催中。ゲーム内の旧鉄道郵便に関連する駅を巡るイベントのほか、全国の対象郵便局にて「駅メモ！オリジナルフレーム切手セット」の販売、日本郵便が手がける商業施設「KITTE（キッテ）」内の飲食店等にて、条件を満たした方へ駅メモ！オリジナルポストカードをプレゼントするなどファンの方々に喜んでいただける内容です。

「SNOW MIKU 2017」 × 「駅メモ！」コラボイベント開催！



2017年2月3日～2月28日、クリプトン・フューチャー・メディア株式会社と「SNOW MIKU 2017」 × 「駅メモ！」コラボイベントを開催。「駅メモ！」ゲーム内でのコラボイベントやイベント限定でんこの「雪ミク」と雪ミクラッピングが当たる限定ガチャも登場。その他、「SNOW MIKU 2017」の開催地となる北海道でのデジタルスタンプラリーも同時に実施し盛り上がりを見せました。

※「SNOW MIKU 2017」は「雪ミク（初音ミク）」が冬の北海道を応援するフェスティバルで、「雪ミク」は、2010年の「さっぽろ雪まつり」で“真っ白い「初音ミク」の雪像”を作ったことをきっかけに誕生し、それ以来「雪ミク」が主役のフェスティバル「SNOW MIKU」が毎年北海道で開催されている。

「SHOW BY ROCK!!」 × 「駅メモ！」 コラボイベント開催



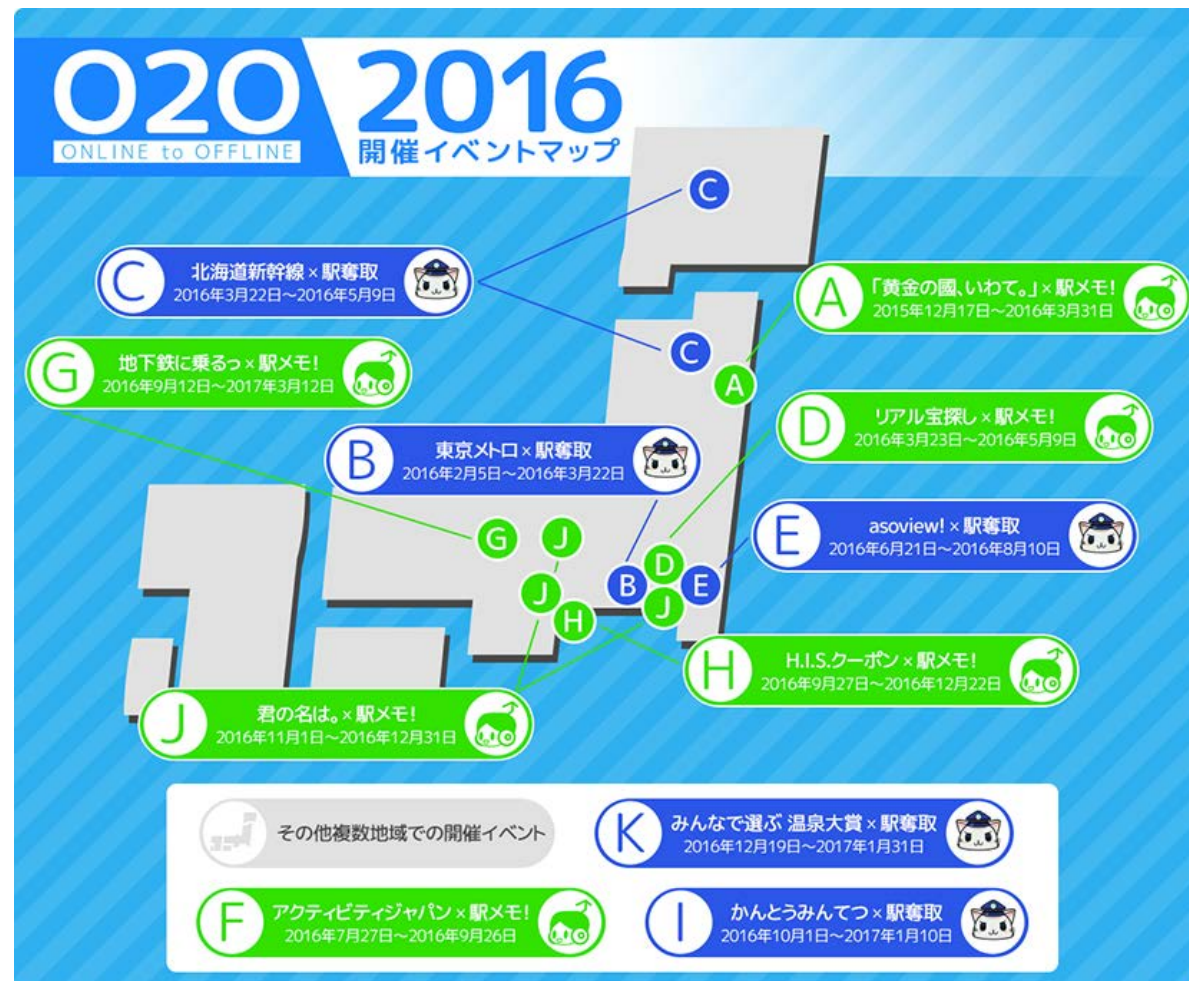
2017年3月6日～3月31日、駅メモ！において、株式会社サンリオによる音楽&バンドがテーマのキャラクタープロジェクト「SHOW BY ROCK!!」とのコラボイベントを開催しました。ゲーム内にて全ユーザーが2チームに分かれてポイントを競う初のチーム対抗戦型のイベントが繰り広げられる他、イベント限定でんごやラッピングもあり、親和性の高いアニメとのコラボにてゲームを盛り上げました。

新作オリジナル「レキシトコネクト」配信開始



2017年3月15日、新作位置ゲーム「レキシトコネクト」を配信開始しました。日本の歴史を舞台に、位置情報を利用して個性豊かな「イジン」と共に、日本全国で戦国時代さながらの陣取り合戦を楽しむことができるゲームです。実際に訪れた歴史遺産をコレクションしたり、歴史上の英雄達をモチーフにした「イジン」を育成したり、遊び方はたくさんあります。

2016年O2Oイベント実績

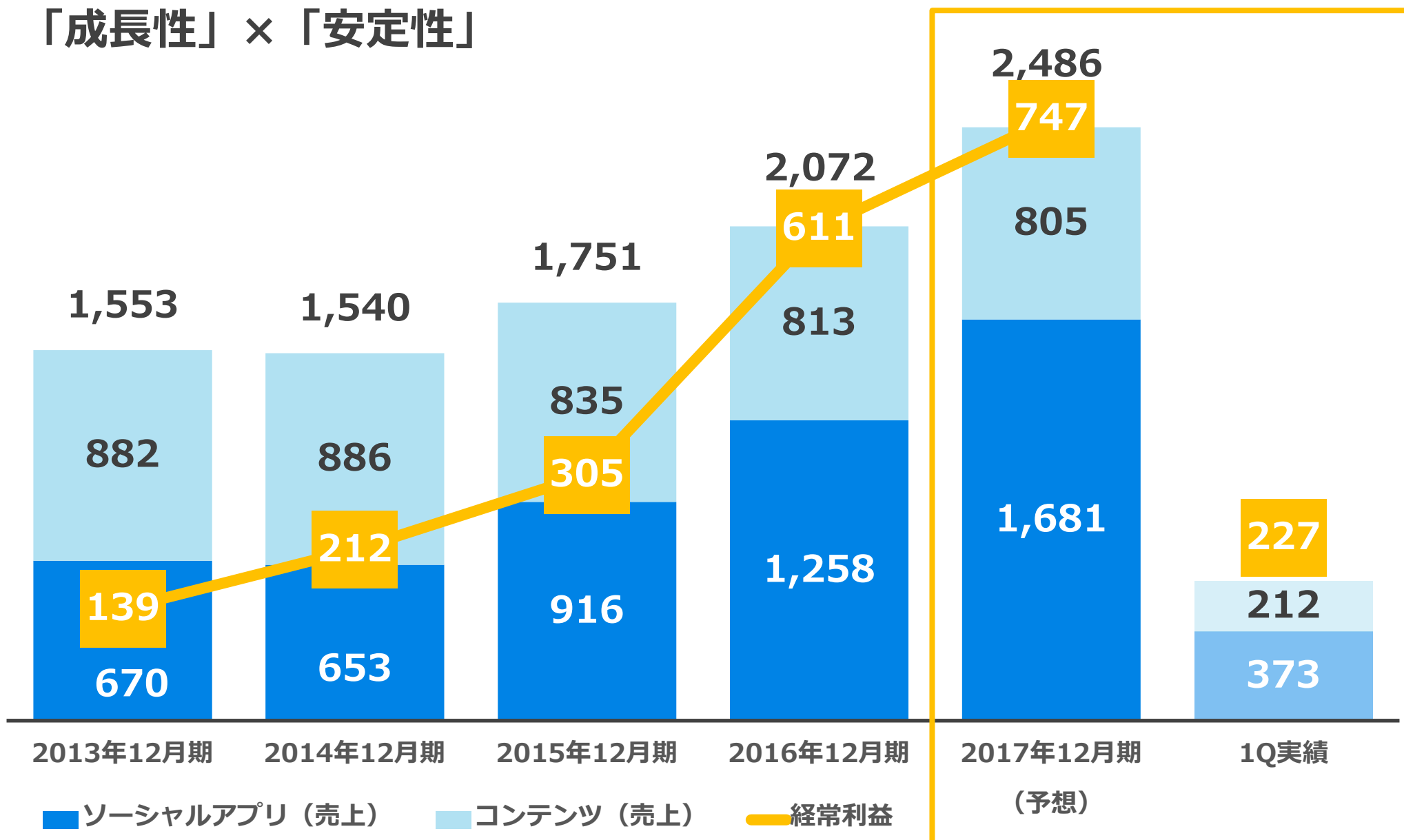


2016年は岩手県との共同キャンペーンからスタートし、ゲーム内で宝探しイベント/陶芸やそば打ちなど様々な体験提供企業との協業/京都の地下鉄を巡るキャンペーン/複合型リゾート施設「ラグーナテンボス」及び愛知県蒲都市を巡る地方創生O2Oキャンペーン/大ヒット映画とのコラボ等を実施しました。

04. 今後の方向性

04. 今後の方向性 | 実績と通期計画

「成長性」 × 「安定性」



(単位：百万円)

※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

引き続き「ステーションメモリーズ！」が牽引 概ね計画通りの進捗

単位：百万円	2017年12月期1Q (実績)	2017年12月期 (予想)	進捗率	2016年12月期 (実績)
売上高	586	2,486	23.6%	2,072
営業利益	227	761	29.9%	611
経常利益	227	747	30.4%	611
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益	157	516	30.5%	411
1株当たり四半期 (当期) 純利益 (単位：円)	33.36	109.41	—	87.29
1株当たり年間配当金 (単位：円)	—	33	—	27

位置ゲーム×リアルor他社IP連携強化

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"> ・ユーザーのロイヤルティ向上のための機能改善 ・他社IPとのタイアップ <ul style="list-style-type: none"> ▶ニュースアプリ「ハッカドール」とのコラボ第2弾開催予定！ ・地方創生、O2Oに関連するイベント <ul style="list-style-type: none"> ▶京都市交通局とのコラボ第2弾開催予定！ <p>その他位置ゲーム 「駅奪取シリーズ」：安定運営 「レキシトコネクト」：順次機能追加、プロモーション強化</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：「スタメロ - スタンプ&メロディとり放題」に注力すると共に、前期同様広告宣伝費等を適切にコントロールし、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 ・従業員の働きやすさ、生産性向上のための施策

※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	2017年 12月期 1Q
売上高	1,153	1,553	1,540	1,751	2,072	586
売上原価	533	760	741	796	727	189
売上総利益	619	793	799	955	1,344	396
販売費及び一般管理費	562	654	587	641	733	169
営業利益	56	139	211	314	611	227
経常利益	57	139	212	305	611	227
親会社株主四半期 (当期) 純利益	23	68	118	185	411	157
1株利益 (単位：円)	5.76	16.70	29.04	40.03	87.29	33.36

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	2017年 12月期 1Q
位置ゲーム	214	278	300	610	1,125	349
その他	216	392	353	305	133	24
ソーシャルアプリ 計	431	670	653	916	1,258	373
コンテンツ 計	721	882	886	835	813	212
合計	1,153	1,553	1,540	1,751	2,072	586

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	2017年 12月期 1Q
流動資産	854	875	989	1,613	2,038	1,906
(内現金預金)	(531)	(568)	(624)	(1,116)	(1,432)	(1,352)
(内売掛金)	(294)	(270)	(327)	(449)	(543)	(512)
有形固定資産	5	46	36	44	39	37
無形固定資産	66	57	65	29	52	60
投資その他の資産	32	78	93	108	97	91
資産合計	958	1,057	1,184	1,795	2,228	2,096
流動負債	239	259	267	317	382	219
(内未払金)	(141)	(123)	(119)	(129)	(112)	(95)
固定負債	-	11	11	11	11	11
負債合計	239	270	279	328	393	230
資本金	224	224	224	470	472	472
資本剰余金	-	-	-	246	248	248
利益剰余金	494	562	681	866	1,230	1,260
自己株式	-	-	-	△116	△116	△116
株主資本	719	787	905	1,467	1,835	1,865
純資産合計	719	787	905	1,467	1,835	1,865
負債純資産合計	958	1,057	1,184	1,795	2,228	2,096

※今期（2017年12月期）の業績及びサービス別売上高は、1Q（3ヶ月）実績です。
 ※スマートノベルは、その他に含めて表示しております。

05. 参考数値 | 四半期推移

1. 業績

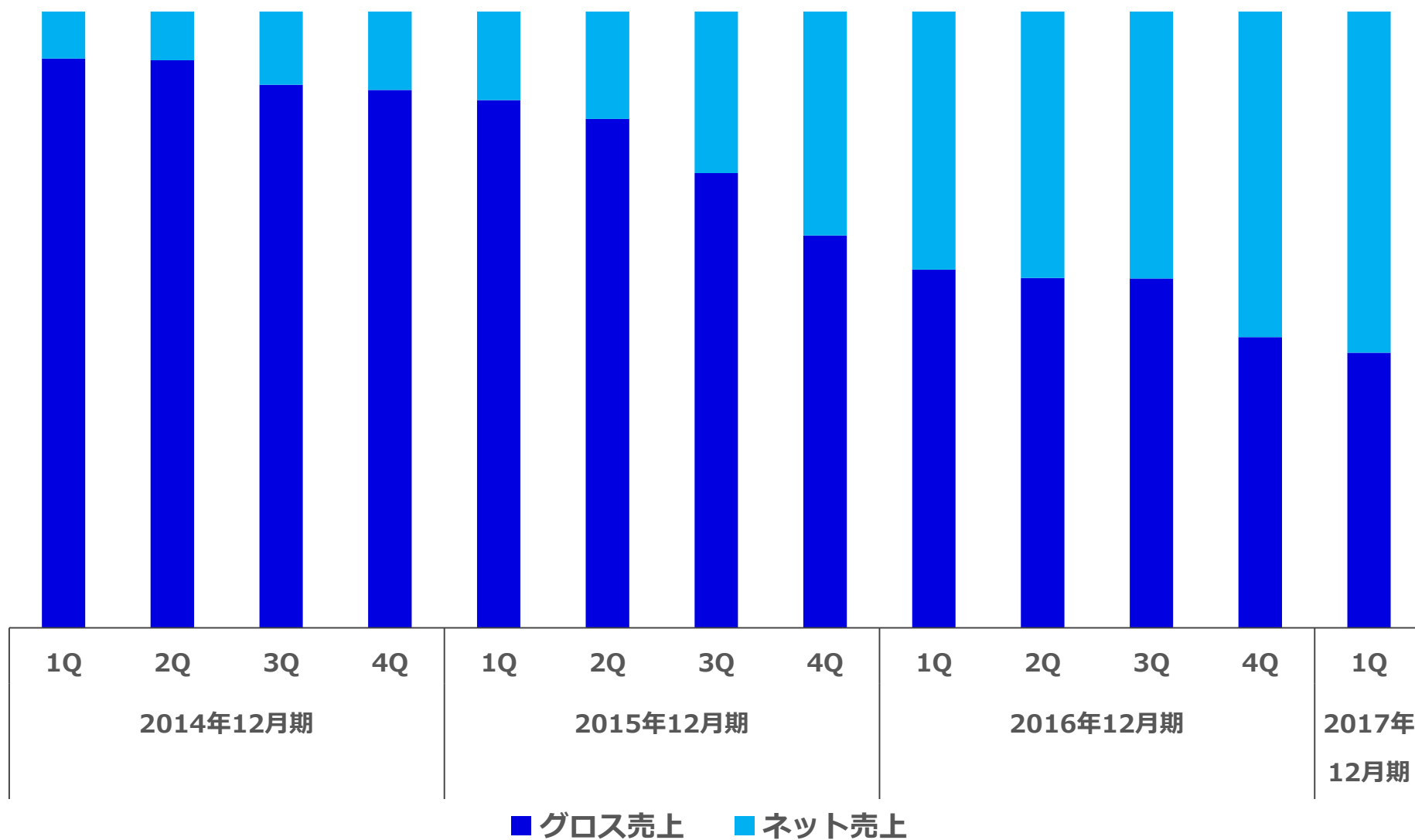
単位：百万円	2013年12月期				2014年12月期				2015年12月期				2016年12月期				2017年12月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586			
売上原価	199	170	221	168	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186	166	204	189			
売上総利益	198	202	187	205	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313	332	386	396			
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	169			
営業利益	32	65	37	4	55	54	44	56	69	66	96	81	151	148	162	149	227			
経常利益	32	65	37	4	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148	162	149	227			
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	157			
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	33.36			

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				2017年12月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	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	359	349			
その他	116	89	106	79	90	87	86	88	73	75	77	78	48	31	27	26	24			
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	373			
コンテンツ 計	213	216	224	228	234	221	216	214	213	212	204	204	200	202	205	205	212			
合計	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586			

※スマートノベルは、その他に含めて表示しております。

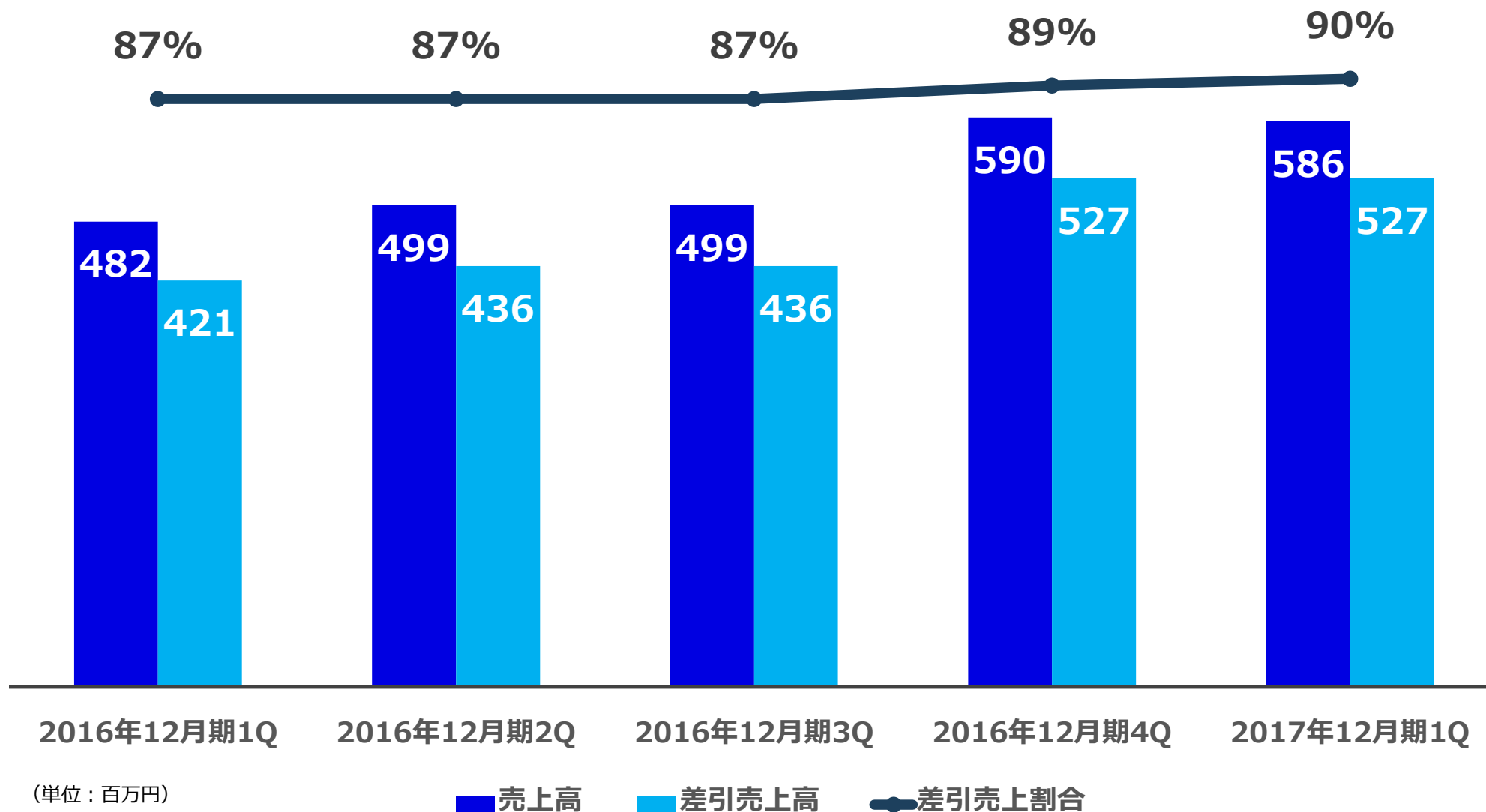
05. 参考数値 | グロスネット売上割合



2015年12月期よりネット売上割合が高くなり、2017年12月期1Q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版が業績を牽引しているため

※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+104百万円、差引売上高+106百万円増加
「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	2017年 12月期1Q
売上高	508	482	499	499	590	586
売原) システム利用料	50	38	42	42	41	39
販) 回収代行手数料	26	22	21	20	21	19
差引売上高	431	421	436	436	527	527
その他コスト合計	349	269	288	273	378	299
(うち広告宣伝費)	(122)	(52)	(68)	(74)	(128)	(71)
営業利益	81	151	148	162	149	227

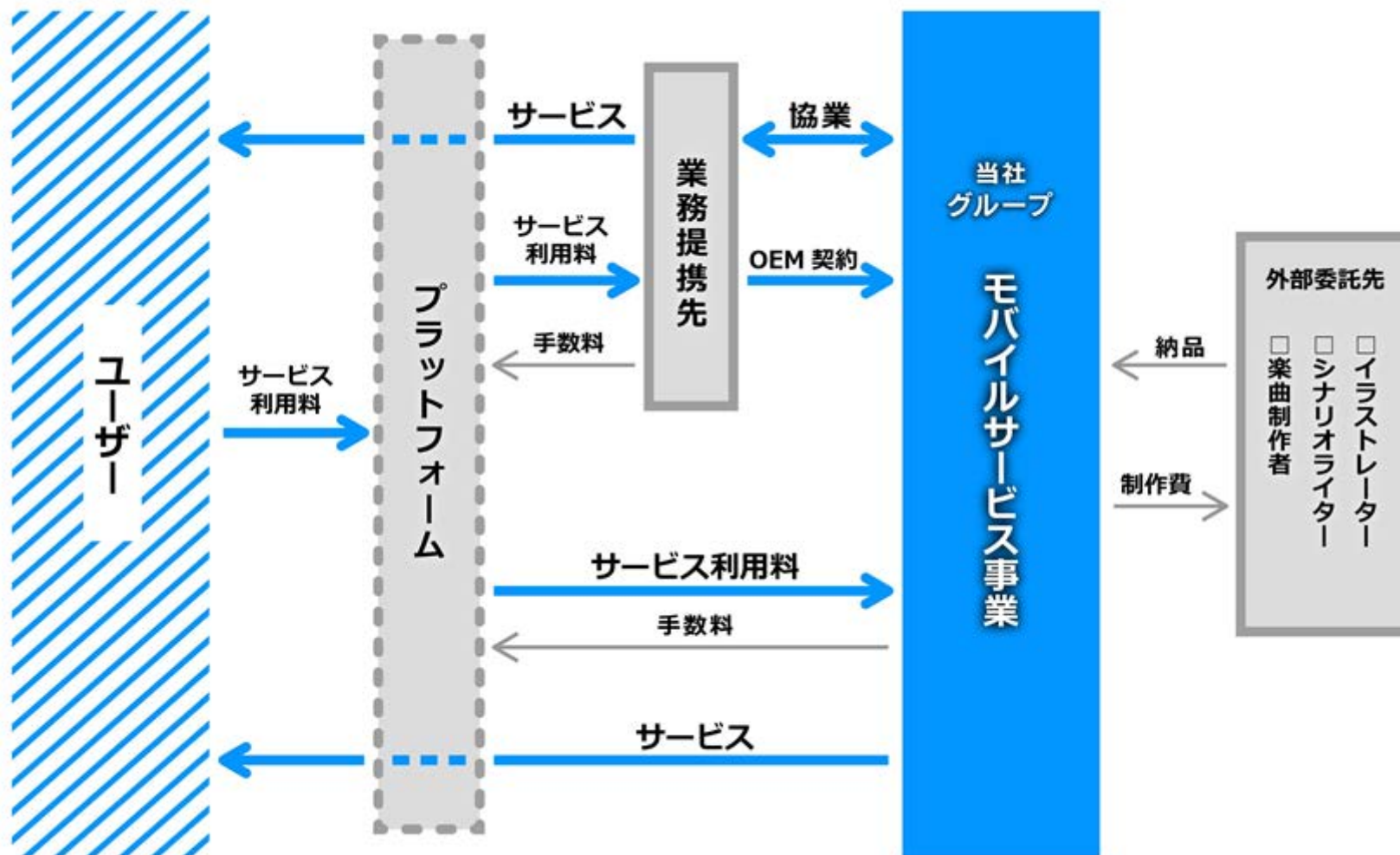
※差引売上高は、売上高から売上に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差引きした**純粋な当社取り分**
⇒売上高の増加以上に差引売上高が増加

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	4億7,278万円 (2017年3月末時点)
事 業 内 容	モバイルサービス事業
従 業 員 数	87名 (2017年3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！」 (略称：駅メモ！) 	最注力サービス 現在、順調に成長中
		「駅奪取シリーズ」 	安定運用中
		「レキシトコネクト」 	3/15リリース！
	その他	スマートノベル	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 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



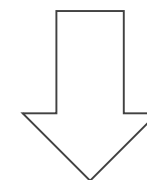
課金要素② : 駅収集



【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！

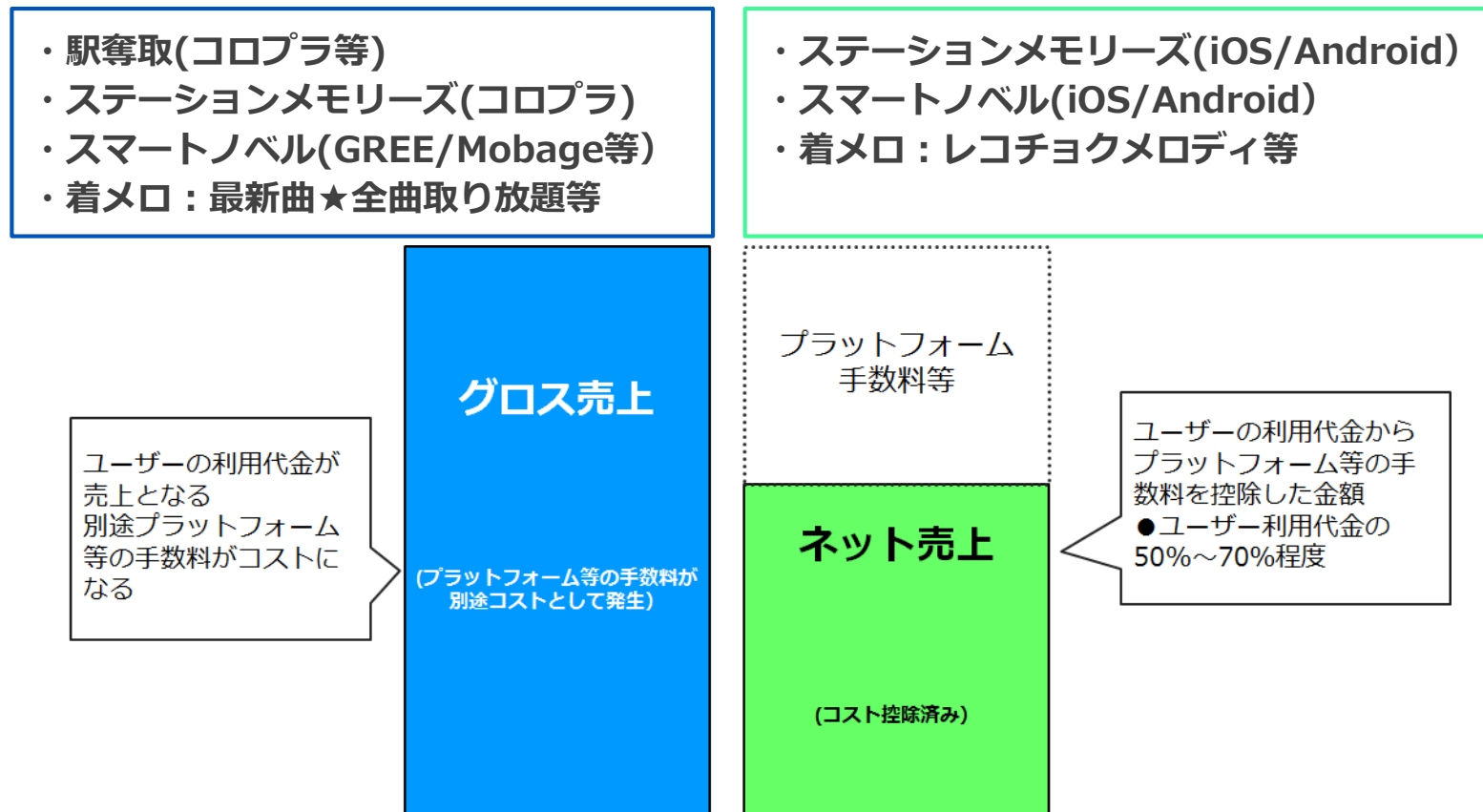
O2O : 「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み。

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。