

2017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>
2017年7月

はじめに	P. 3
01. ハイライト	P. 4
02. 決算概要	P. 8
03. 事業概況	P.17
04. 今後の方向性	P.21
05. 参考数値	P.29
06. 補足資料	P.35

2017年6月2日(金)、当社株式が東京証券取引所マザーズから東京証券取引所市場第一部へ市場変更いたしましたこと、改めてご報告いたします。

これもひとえに、株主の皆様、お客様、お取引先の皆様をはじめ、多くの関係者の皆様からのご支援の賜物と心より感謝申し上げます。

今後も皆様のご期待にお応えすべく、さらなる企業規模の拡大と一層の企業価値の向上に努めてまいりますので、引き続き変わらぬご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。



01. ハイライト

決算

【事業全体】

売上高 **過去最高更新**

増収増益 (前年同四半期比)

増収減益 (前四半期比)

DAU

【駅メモ！】

堅調に推移

新作

鋭意開発中

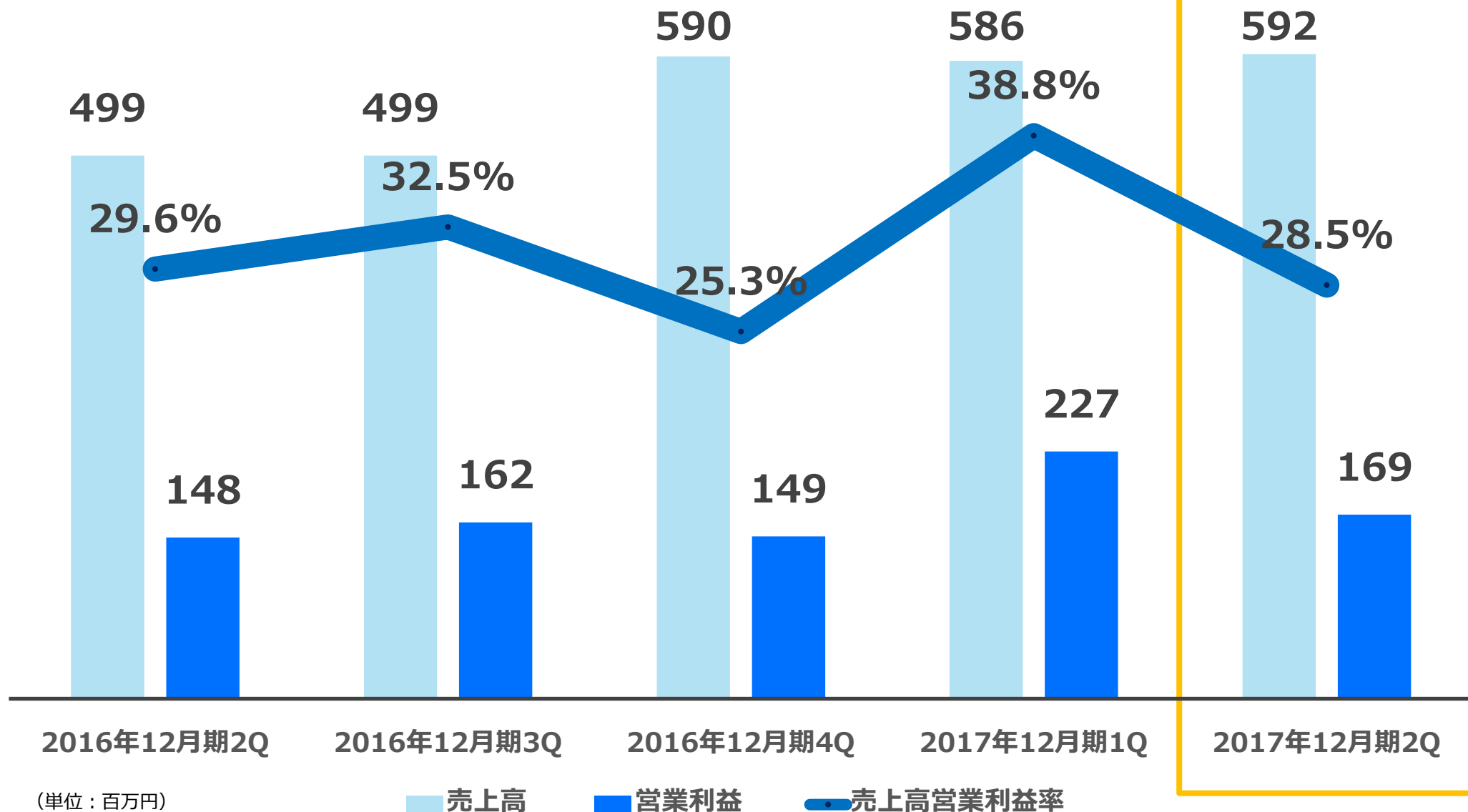
概ね計画通りの進捗

単位：百万円	2017年12月期 第2四半期累計期間	【2017年1月20日発表】 2017年12月期 通期予想	進捗率
売上高	1,179	2,486	47.4%
営業利益	396	761	52.1%
経常利益	383	747	51.2%
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益	264	516	51.3%
【分割後】1株当たり四半期 (当期) 純利益 (単位：円)	28.07	54.70	—

ジャンル	タイトル	コメント	評価
位置ゲーム		<p>「ステーションメモリーズ！」：好調維持</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プロモーションに加え、休眠ユーザー向けの各種施策によりDAU増加 ・売上高過去最高更新（3周年記念等によりユーザーのアクティブ率向上） 	◎
		<p>「駅奪取シリーズ」：イベント効率化、ゲーム施策実施</p>	△
		<p>「レキシトコネクト」： 駅メモ！と比較しKPIが低いためプロモーションストップ</p>	△
その他	-	スマートノベル等の売上高減少も、計画通り	○
コンテンツ		<p>App Pass「スタメロ - スタンプ&メロディとり放題」：堅調</p>	◎

02. 決算概要

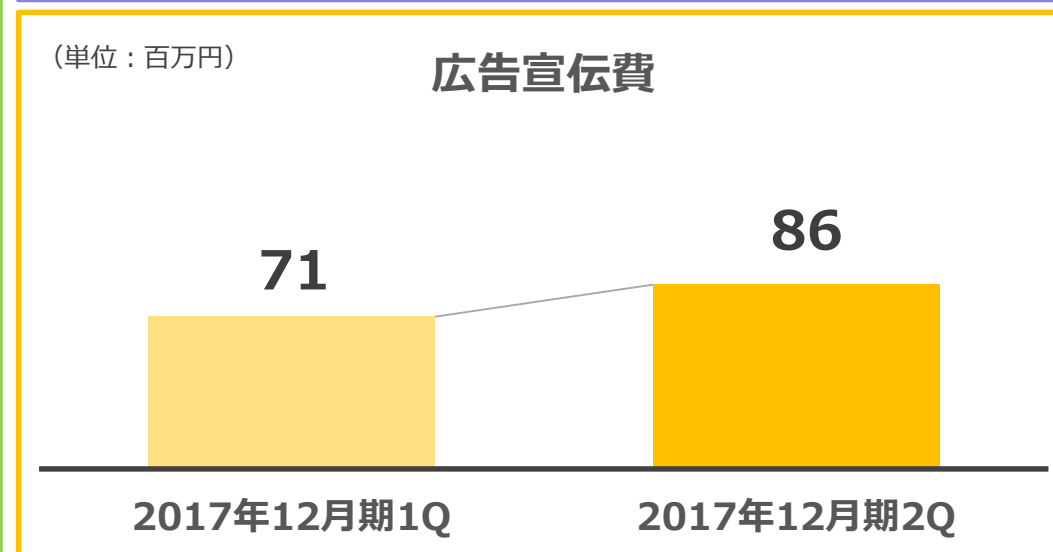
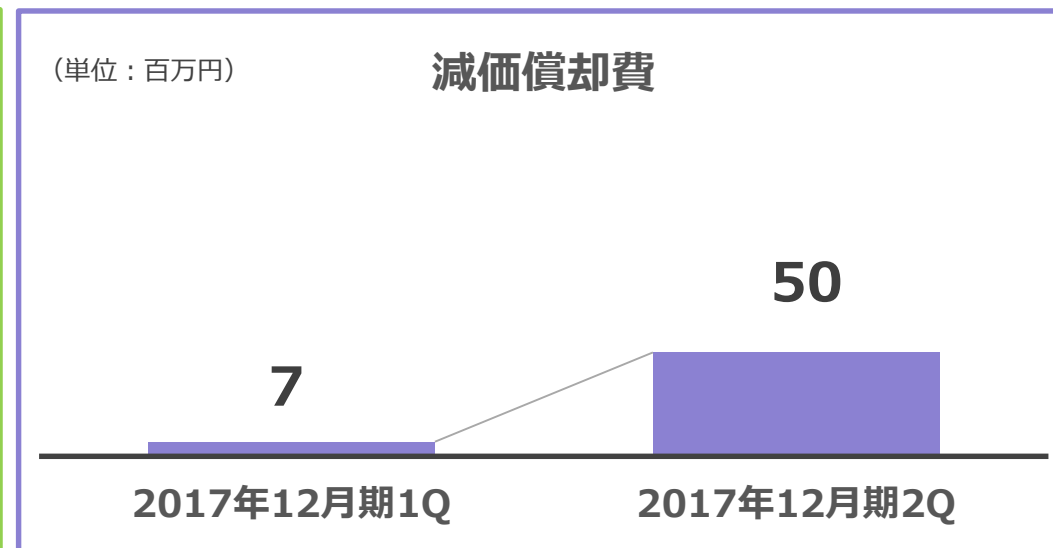
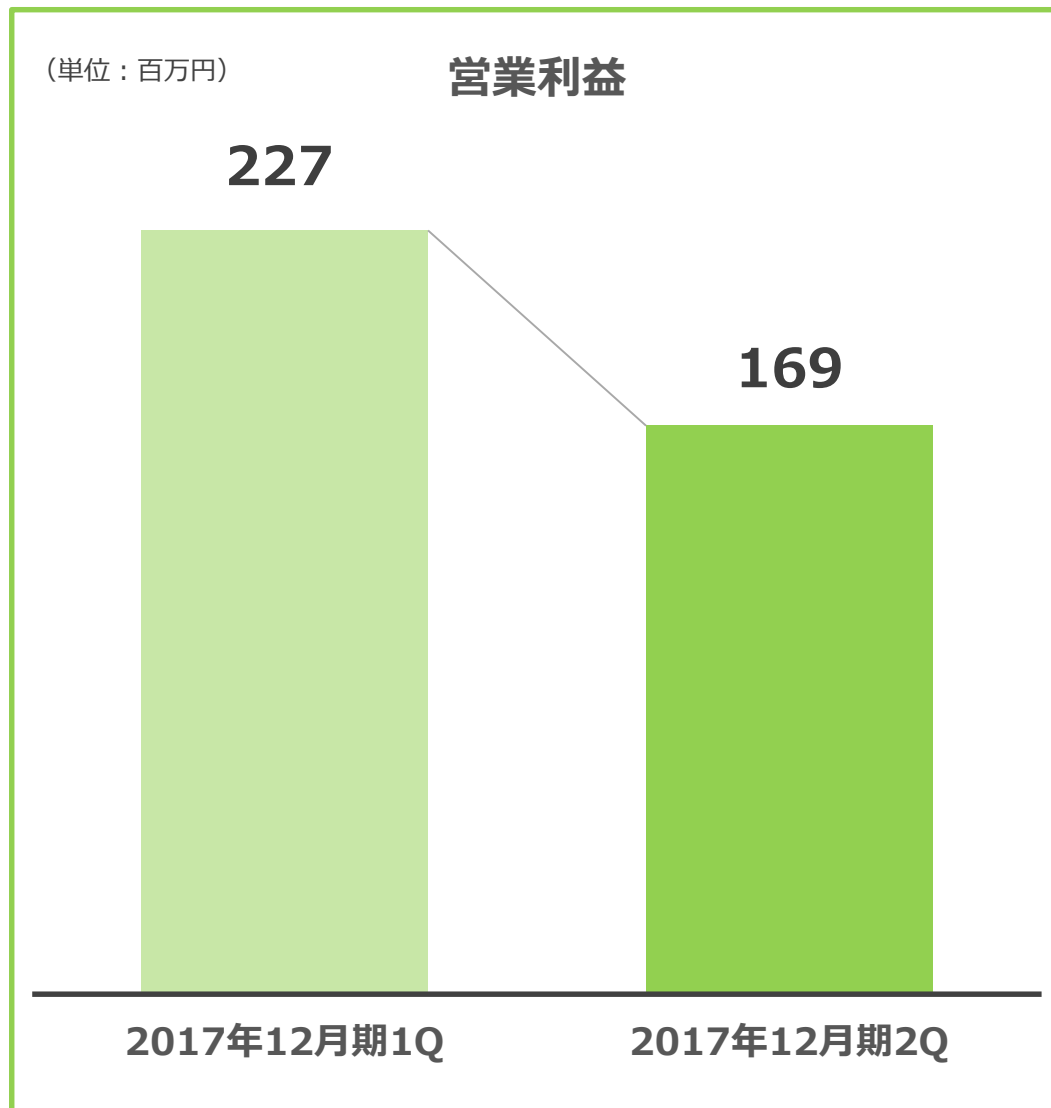
売上高過去最高更新、営業利益前四半期比減益



前四半期比、58百万の減益

要因：①「レキシトコネク」の償却43百万 ②広告宣伝費15百万

※詳細ページP.15-16

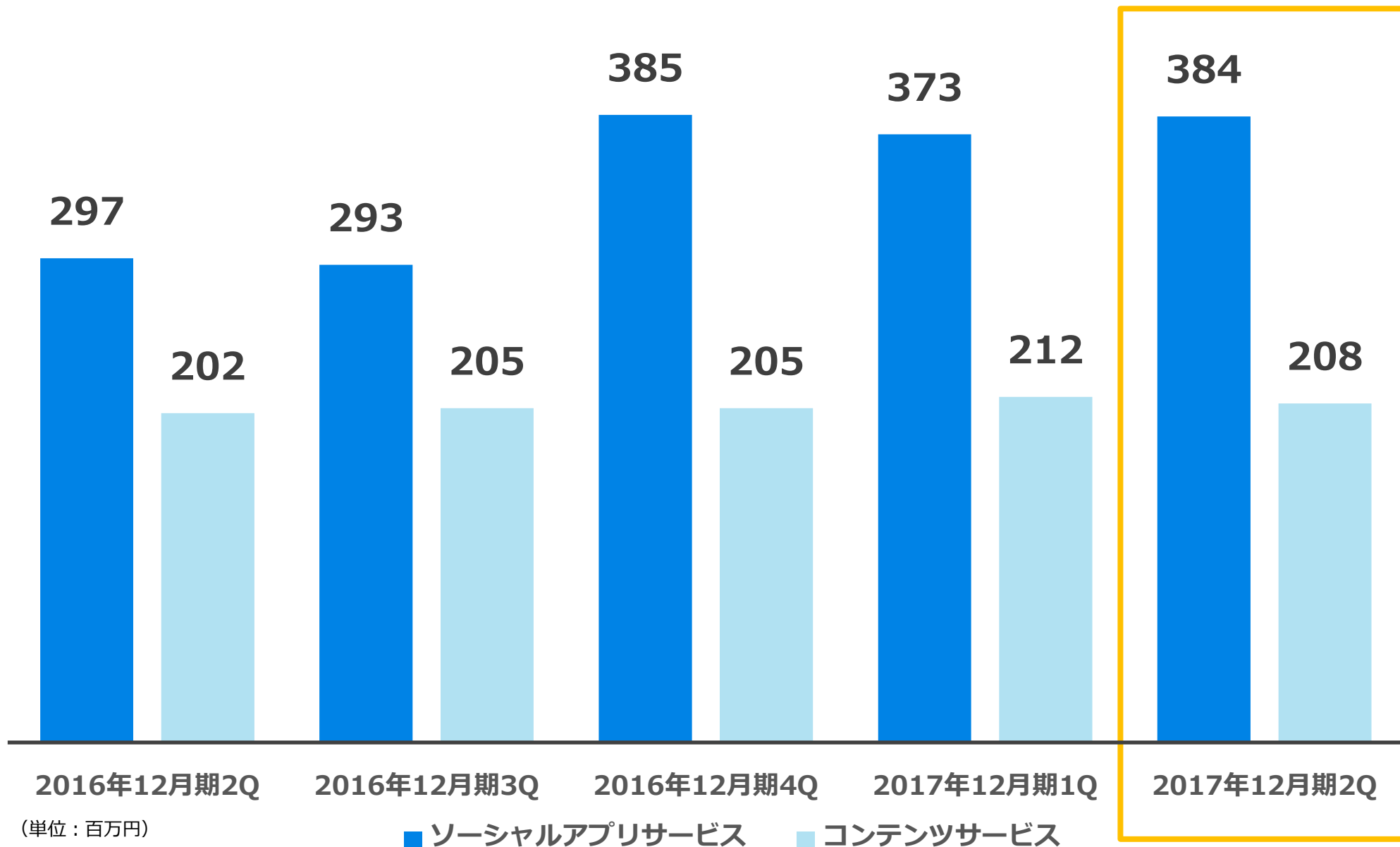


02. 決算概要 | 四半期損益計算書

単位：百万円	2017年12月期 2Q	2016年12月期 2Q	前年同期比	2017年12月期 1Q	前四半期比
売上高	592	499	+18.6%	586	+1.1%
売上原価	226	186	+21.4%	189	+19.4%
売上総利益	366	313	+16.9%	396	-7.7%
(売上総利益率)	(61.8%)	(62.7%)	—	(67.6%)	—
販売管理費	197	165	+19.3%	169	+16.5%
営業利益	169	148	+14.1%	227	-25.7%
(営業利益率)	(28.5%)	(29.6%)	—	(38.8%)	—
経常利益	155	148	+4.6%	227	-31.6%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	107	100	+7.1%	157	-31.7%

02. 決算概要 | 四半期売上高推移

前四半期比ソーシャルアプリ増加 コンテンツ減少

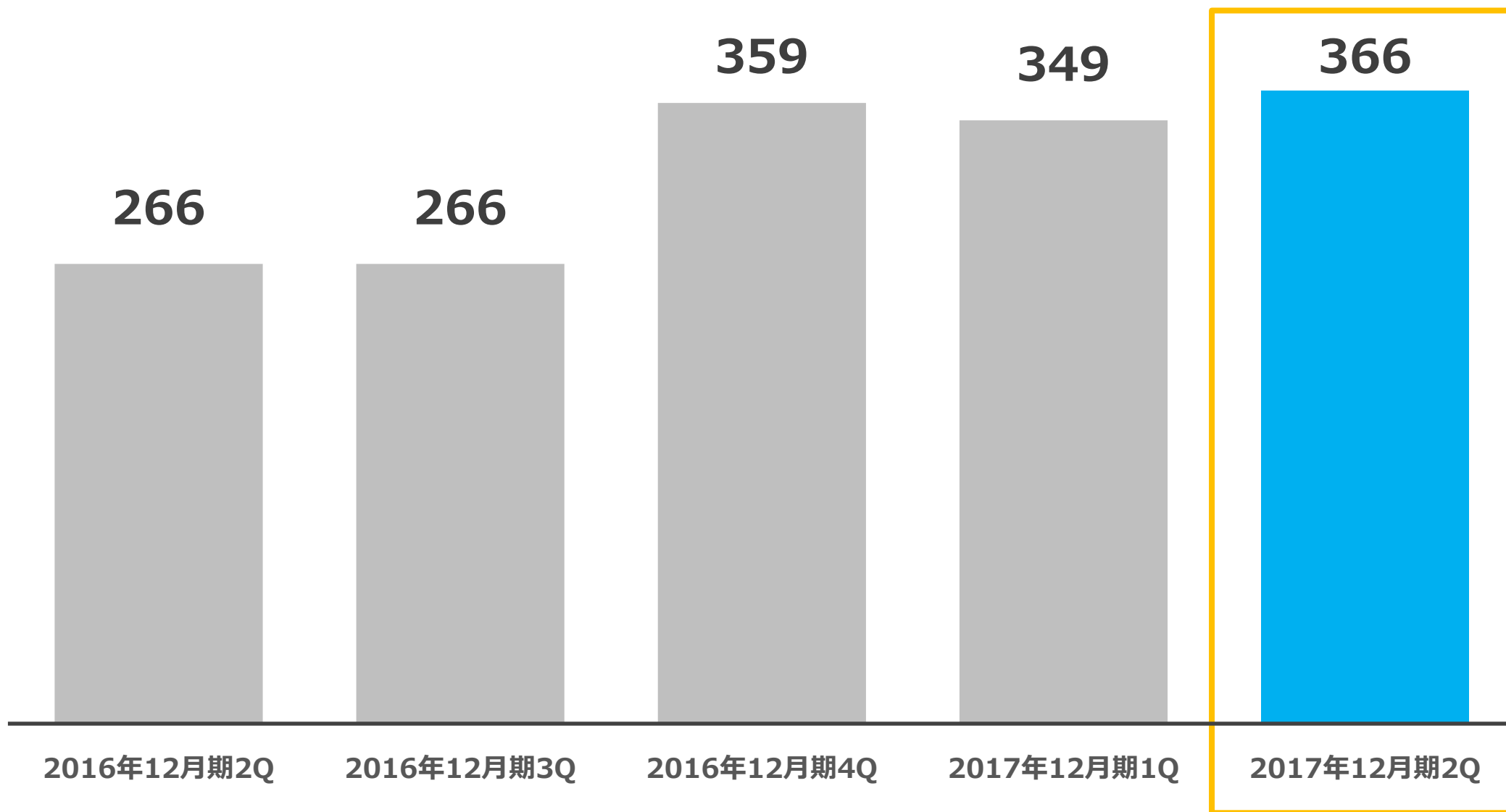


02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

単位：百万円	2017年12月期 2Q	2016年12月期 2Q	前年同期比	2017年12月期 1Q	前四半期比
位置ゲーム	366	266	<u>+37.4%</u>	349	<u>+4.7%</u>
その他	18	31	-41.0%	24	-24.2%
ソーシャルアプリ サービス 計	384	297	+29.2%	373	+2.9%
コンテンツ サービス 計	208	202	+2.9%	212	-2.1%
全社合計	592	499	+18.6%	586	+1.1%

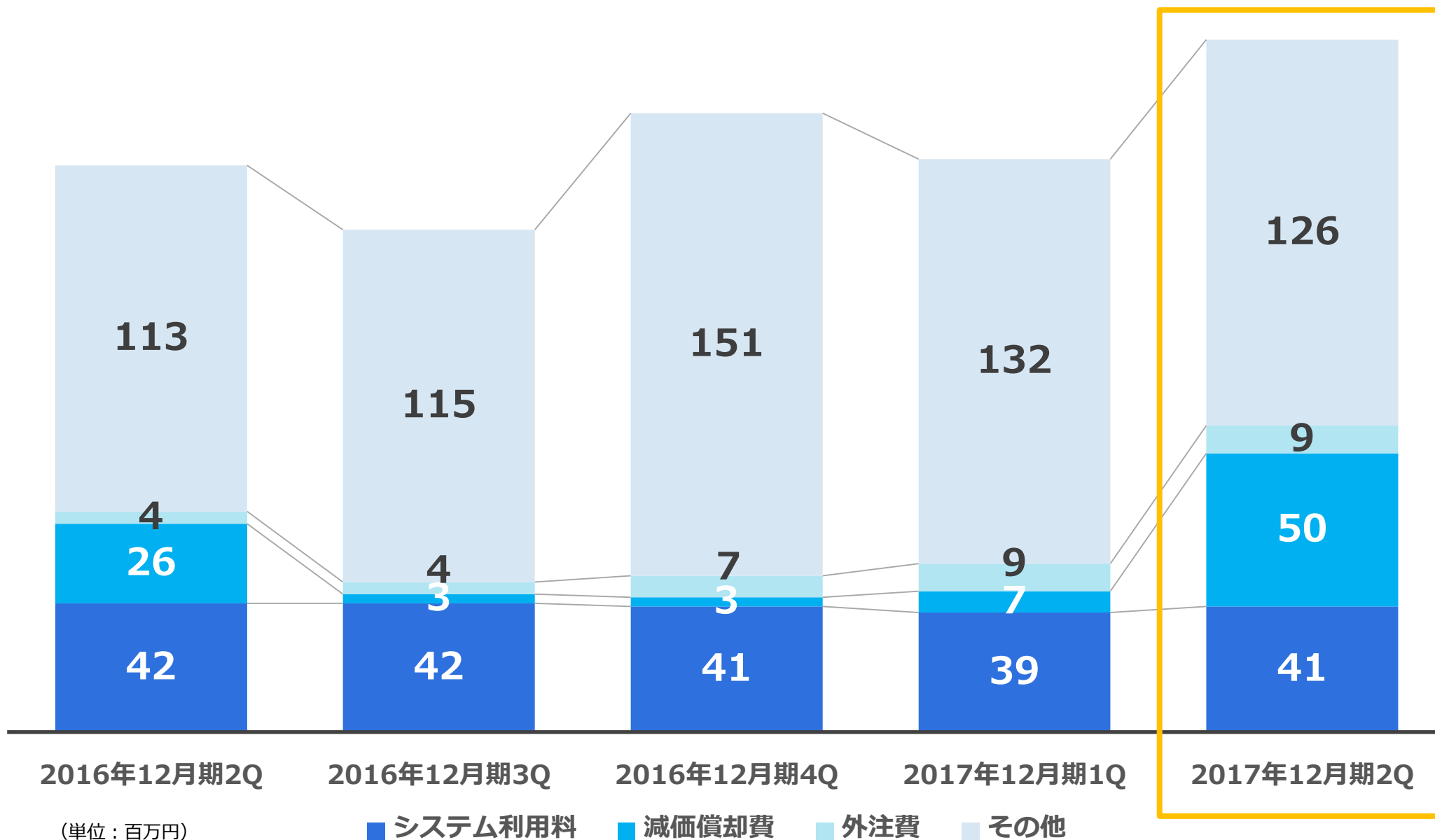
位置ゲーム売上高過去最高更新

「ステーションメモリーズ！」DAU継続増加 3周年記念もあり増加

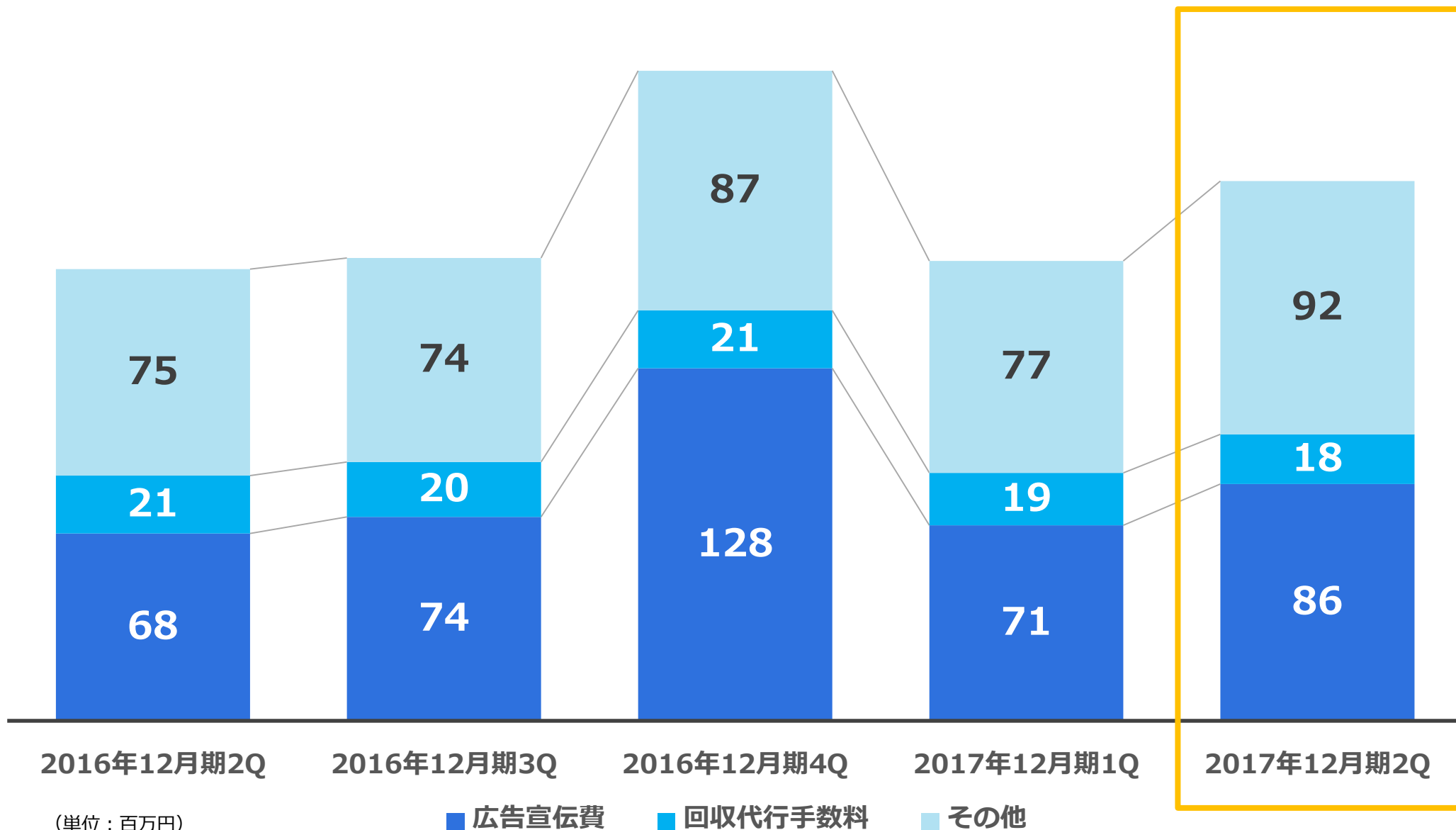


(単位：百万円)

減価償却費：レキシトコネクトの償却により増加



広告宣伝費：ユーザー獲得へ強化、前四半期比増加



03. 事業概況

奈良県「記紀・万葉プロジェクト」×「駅メモ！」コラボイベント開催開始



2017年6月29日～11月6日、駅メモ!において奈良県とのコラボ企画として奈良県内観光スポットを巡るデジタルスタンプラリーイベントを開催中!『古事記』『日本書紀』が編纂され、多くの万葉歌が詠われた奈良県では、記紀・万葉集に代表される歴史素材を活用しながら、奈良の魅力を再発見してもらうことをコンセプトとした「記紀・万葉プロジェクト」を推進しています。本イベントは、その「記紀・万葉プロジェクト」と駅メモ!のコラボにより、記紀・万葉ゆかりの地を巡る企画です!奈良県内の対象駅や周辺スポットへ位置登録し、ミッションをクリアするとゲーム内アイテムが獲得できる他、イベント限定の特別な物語も解放され、イベント期間中に対象施設を利用された方を対象に駅メモ!オリジナルグッズや記紀・万葉スペシャルグッズをプレゼント!奈良県との初めての取り組み、ぜひ多くの方に楽しんでいただきたいと思います!

「ハッカドール」 & 「地下鉄に乗るっ」 × 「駅メモ！」コラボ第二弾開催



2017年5月1日～31日、駅メモ！において株式会社ディー・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」と、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、第二弾の開催となりました。「新駅」へのアクセス回数により報酬が獲得できたり、ハッカドール0号、4号が新たにでんことして登場！



2017年5月26日～9月16日、駅メモ！において京都市交通局（本庁舎：京都府京都市右京区、代表者：山本耕治）との連携企画として、京都市交通局のPRコンテンツ「地下鉄に乗るっ」とのコラボ第二弾を開催中！本コラボを記念して、コラボデザインの京都市営地下鉄1dayフリーチケットの販売、京都市営地下鉄東西線、烏丸線の駅と周辺スポットを対象としたデジタルスタンプラリーを実施。ミッションをクリアすることでイベント限定の物語が解放したり、「地下鉄に乗るっ」のキャラクター「太秦萌」がでんこになって登場するなど、様々なコンテンツが用意されています！

「フレームアームズ・ガール」×「駅メモ！」コラボイベント開催

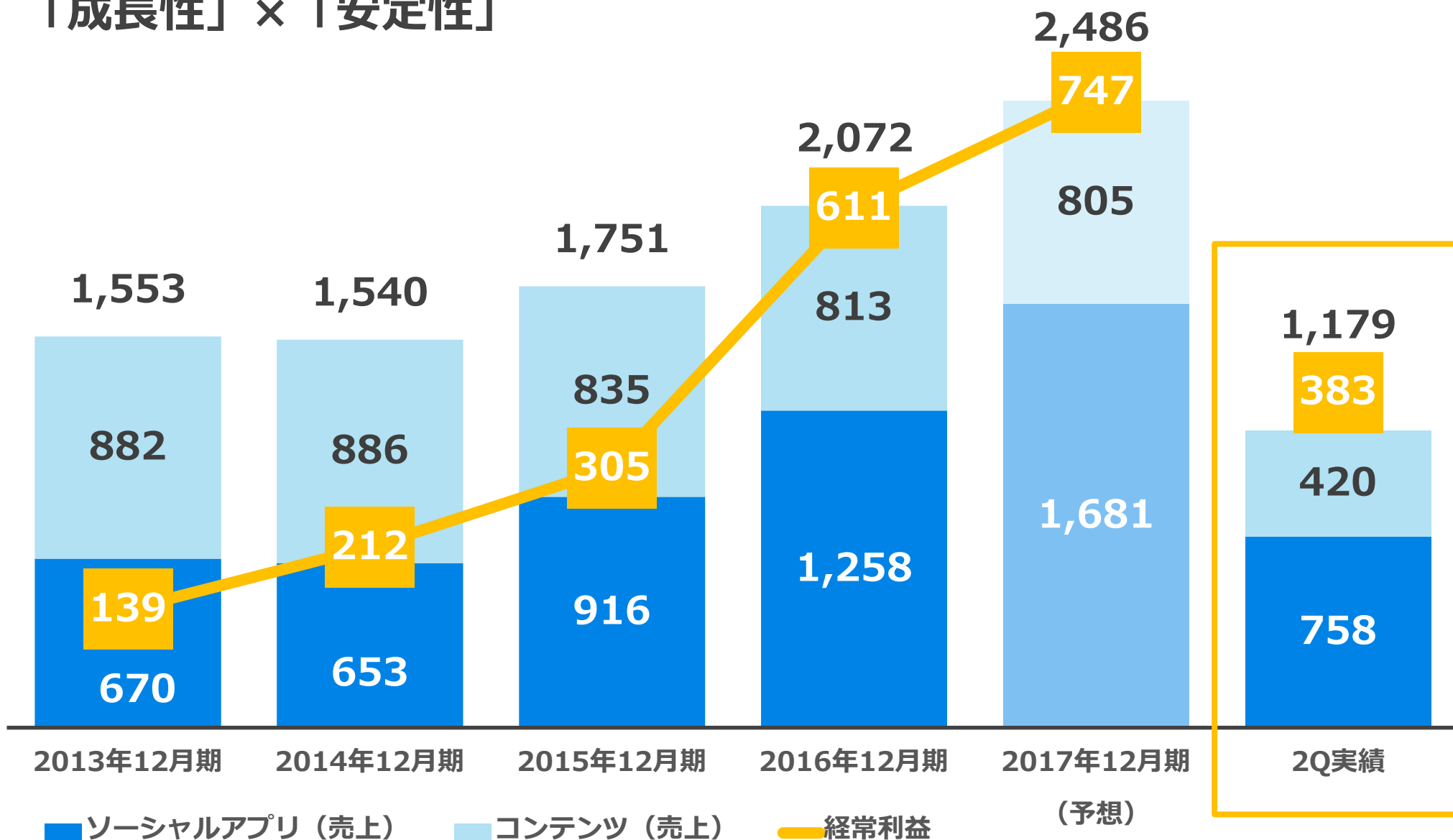


2017年4月5日～8月31日、駅メモ！において株式会社壽屋（コトブキヤ）とコラボイベントを開催中。コトブキヤが展開するオリジナルプラモデルを原作としたTVアニメ「フレームアームズ・ガール」の放送開始に合わせ、イベントを実施。ゲーム内にて、アニメの舞台となる東京都立川市などの駅やアニメに出てきた様々なスポットを巡るデジタルスタンプラリーとなっています。駅メモ！にてアニメを存分に楽しんでいただける内容となっています。

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

概ね計画通りの進捗

単位：百万円	2017年12月期2Q (実績)	2017年12月期 (予想)	進捗率	2016年12月期 (実績)
売上高	1,179	2,486	47.4%	2,072
営業利益	396	761	52.1%	611
経常利益	383	747	51.2%	611
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益	264	516	51.3%	411
1株当たり四半期 (当期) 純利益 (単位：円)	28.07	54.70	—	43.64
1株当たり年間配当金 (単位：円)	—	16.50	—	13.50

※2017年7月1日付で1株につき2株の割合で株式分割をおこなっており、株式分割が2016年12月期の期首に行われたと仮定して計算をしております。

位置ゲーム×リアルor他社IP連携強化

カテゴリ	サービス	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（更なる進化へ）</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 <ul style="list-style-type: none"> ▶大型アップデート（一部キャラクターがフルボイスで登場するメインストーリー実装/戦略要素追加） ▶スピンオフ企画（スピンオフコミック連載/3周年記念カフェ） ・3Q、4Qでプロモーションを大幅増加によりユーザー獲得を加速させる
	その他	<p>「駅奪取シリーズ」「レキシトコネクト」：収益に見合ったリソース配分実施 新作：鋭意開発中（現時点で開示できる内容はありません）</p>
コンテンツ		<p>「スタメロ - スタンプ&メロディとり放題」に注力 配信コンテンツの強化や仕組み改善により更に伸ばす</p>
管理系	-	<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"> ・東証一部上場企業としての体制維持 ・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

映画「打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」×「駅メモ！」 タイアップキャンペーン開催



2017年7月10日～9月30日、駅メモ！において8月18日から公開される映画「打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」（原作／岩井俊二、脚本／大根仁、総監督／新房昭之、製作／「打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」製作委員会、制作／シャフト、配給／東宝）とのタイアップキャンペーンを開催することが決定。イベント期間中に、全国の花火大会が開催される指定の最寄り駅を対象に位置登録すると、限定壁紙やゲーム内アイテムが獲得できる他、ミッションをクリアした方の中から抽選で映画のオフィシャルグッズをプレゼント！本キャンペーンで夏を満喫してもらえたら幸いです。

「ステーションメモリーズ！」3周年



2014年6月26日に『駅メモ！ - ステーションメモリーズ！ -』が配信開始し、駅メモ！は3周年を迎えることができました。多くのユーザーさまが駅メモ！を長く遊んでくださるおかげです。駅メモ！はさらなる前進をしていきます。既に3周年記念衣装の販売や記念セール等一部終了したキャンペーンもありますが、これまでよりももっと出かけたくなる様々な機能を順次追加予定です！一部キャラクターがフルボイスで登場するメインストーリーの実装やコミカライズ、誕生3周年記念カフェのオープンなど、スピンオフ企画もありますので楽しみにお待ちください！

「スタメロ - スタンプ&メロディとり放題」 auスマートパス版配信開始



スタメロ

スタンプ & メロディ とり放題

スマートパス向けに サービス開始!

2016年2月24日からソフトバンク株式会社のアプリ取り放題サービス「App Pass」にて配信開始したスタメロが、2017年7月6日からKDDI株式会社（以下、KDDI）が提供する「auスマートパス」でも提供開始！スタメロは、LINE等メッセージアプリで使えるスタンプ画像と、流行曲の着信音までおよそ3万曲が、どちらもとり放題で利用できるサービスです。入手したスタンプ画像や着信音を、簡単に送信や設定できる機能もついており、スマホ初心者にもオススメのアプリです。当社の安定収益事業であるコンテンツサービスも進化しております。

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 マーケティング強化
 - ② 各種コラボ/体験型イベント継続実施
 - ③ 継続率重視（エンゲージメントの高いユーザーの維持）
 - ④ プロモーション注力
- 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、2017年7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 2Q
売上高	1,153	1,553	1,540	1,751	2,072	1,179
売上原価	533	760	741	796	727	416
売上総利益	619	793	799	955	1,344	762
販売費及び一般管理費	562	654	587	641	733	366
営業利益	56	139	211	314	611	396
経常利益	57	139	212	305	611	383
親会社株主四半期 (当期) 純利益	23	68	118	185	411	264
1株利益 (単位：円)	2.88	8.35	14.52	20.01	43.64	28.07

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	2017年 12月期 2Q
位置ゲーム	214	278	300	610	1,125	715
その他	216	392	353	305	133	42
ソーシャルアプリ 計	431	670	653	916	1,258	758
コンテンツ 計	721	882	886	835	813	420
合計	1,153	1,553	1,540	1,751	2,072	1,179

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 2Q
流動資産	854	875	989	1,613	2,038	2,139
(内現金預金)	(531)	(568)	(624)	(1,116)	(1,432)	(1,529)
(内売掛金)	(294)	(270)	(327)	(449)	(543)	(525)
有形固定資産	5	46	36	44	39	34
無形固定資産	66	57	65	29	52	19
投資その他の資産	32	78	93	108	97	90
資産合計	958	1,057	1,184	1,795	2,228	2,283
流動負債	239	259	267	317	382	299
(内未払金)	(141)	(123)	(119)	(129)	(112)	(103)
固定負債	-	11	11	11	11	11
負債合計	239	270	279	328	393	310
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	1,368
自己株式	-	-	-	△116	△116	△116
株主資本	719	787	905	1,467	1,835	1,972
純資産合計	719	787	905	1,467	1,835	1,972
負債純資産合計	958	1,057	1,184	1,795	2,228	2,283

※今期（2017年12月期）の業績及びサービス別売上高は、2Q累計（6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

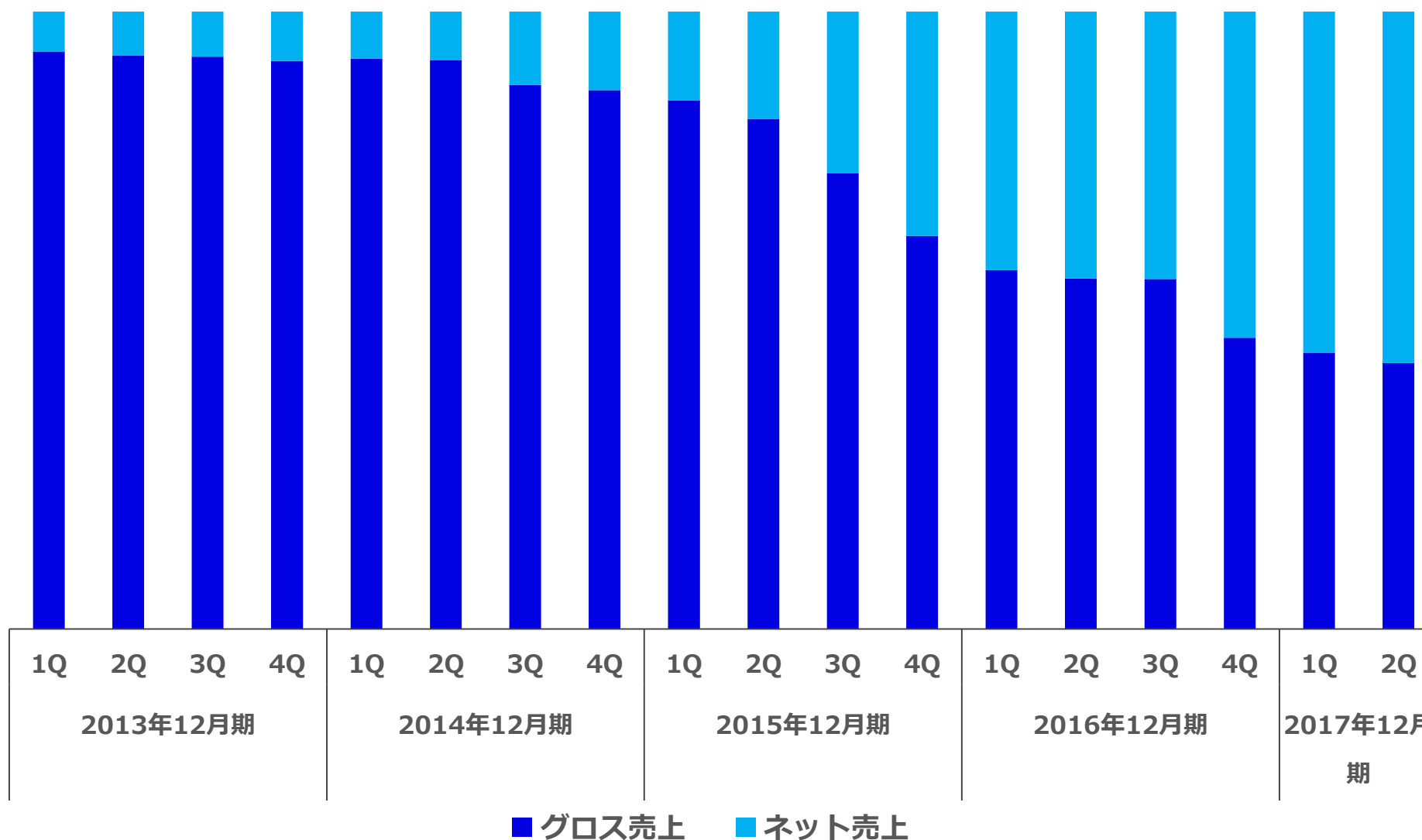
単位：百万円	2013年12月期				2014年12月期				2015年12月期				2016年12月期				2017年12月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592		
売上原価	199	170	221	168	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186	166	204	189	226		
売上総利益	198	202	187	205	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313	332	386	396	366		
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	197		
営業利益	32	65	37	4	55	54	44	56	69	66	96	81	151	148	162	149	227	169		
経常利益	32	65	37	4	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148	162	149	227	155		
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	107		
1株利益(単位：円)	2.22	4.47	2.39	-0.74	4.12	3.55	3.24	3.61	4.19	4.33	6.30	5.07	10.27	10.65	11.44	11.29	16.68	11.39		

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	366		
その他	116	89	106	79	90	87	86	88	73	75	77	78	48	31	27	26	24	18		
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	384		
コンテンツ 計	213	216	224	228	234	221	216	214	213	212	204	204	200	202	205	205	212	208		
合計	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592		

※スマートノベルは、その他に含めて表示しております。

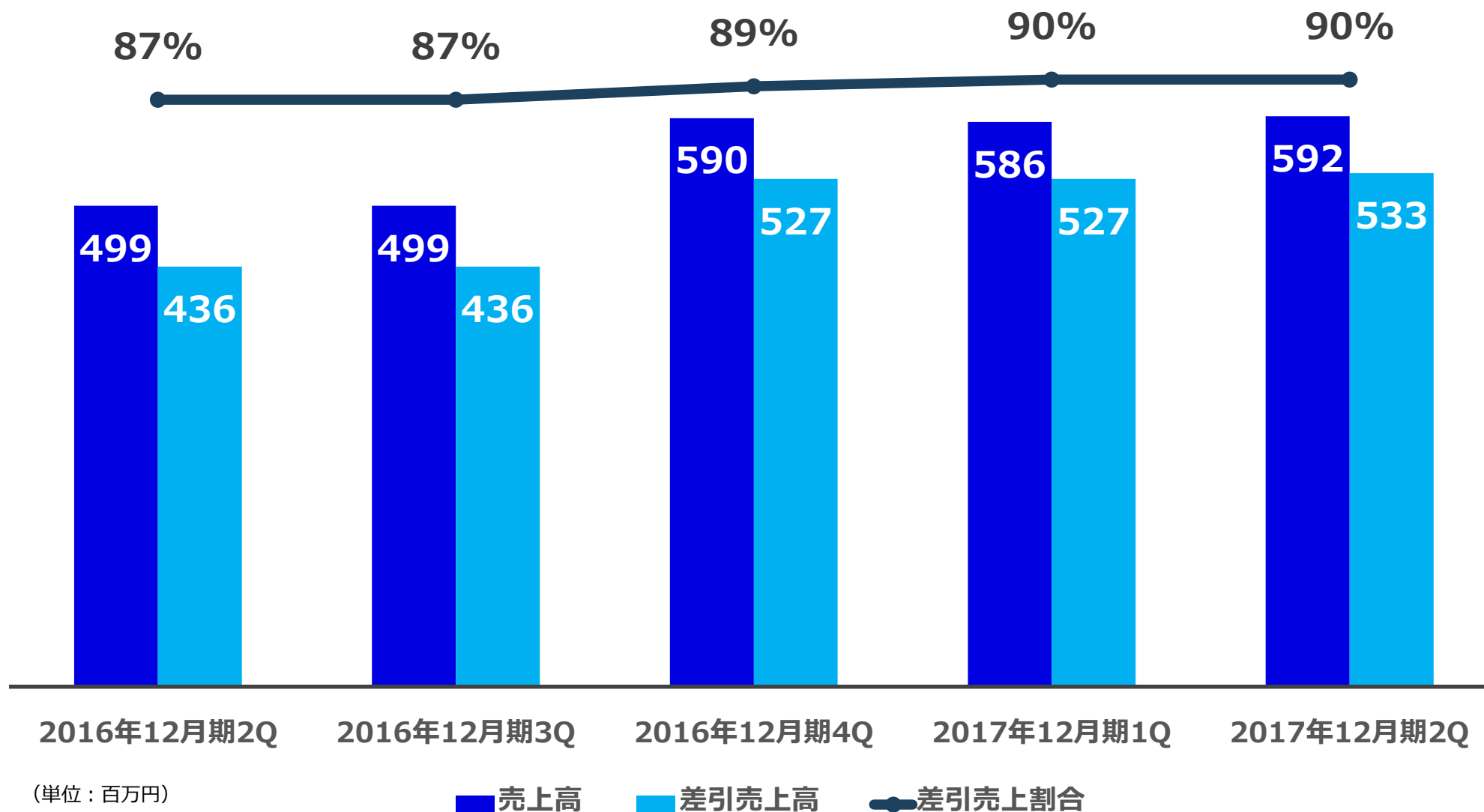
05. 参考数値 | グロスネット売上割合



2015年12月期以降ネット売上割合が高くなり、2017年12月期2Q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+92百万、差引売上高+96百万増加
 「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	2016年 12月期2Q	2016年 12月期3Q	2016年 12月期4Q	2017年 12月期1Q	2017年 12月期2Q
売上高	499	499	590	586	592
売原) システム利用料	42	42	41	39	41
販) 回収代行手数料	21	20	21	19	18
差引売上高	436	436	527	527	533
その他コスト合計	288	273	378	299	364
(うち広告宣伝費)	(68)	(74)	(128)	(71)	(86)
営業利益	148	162	149	227	169

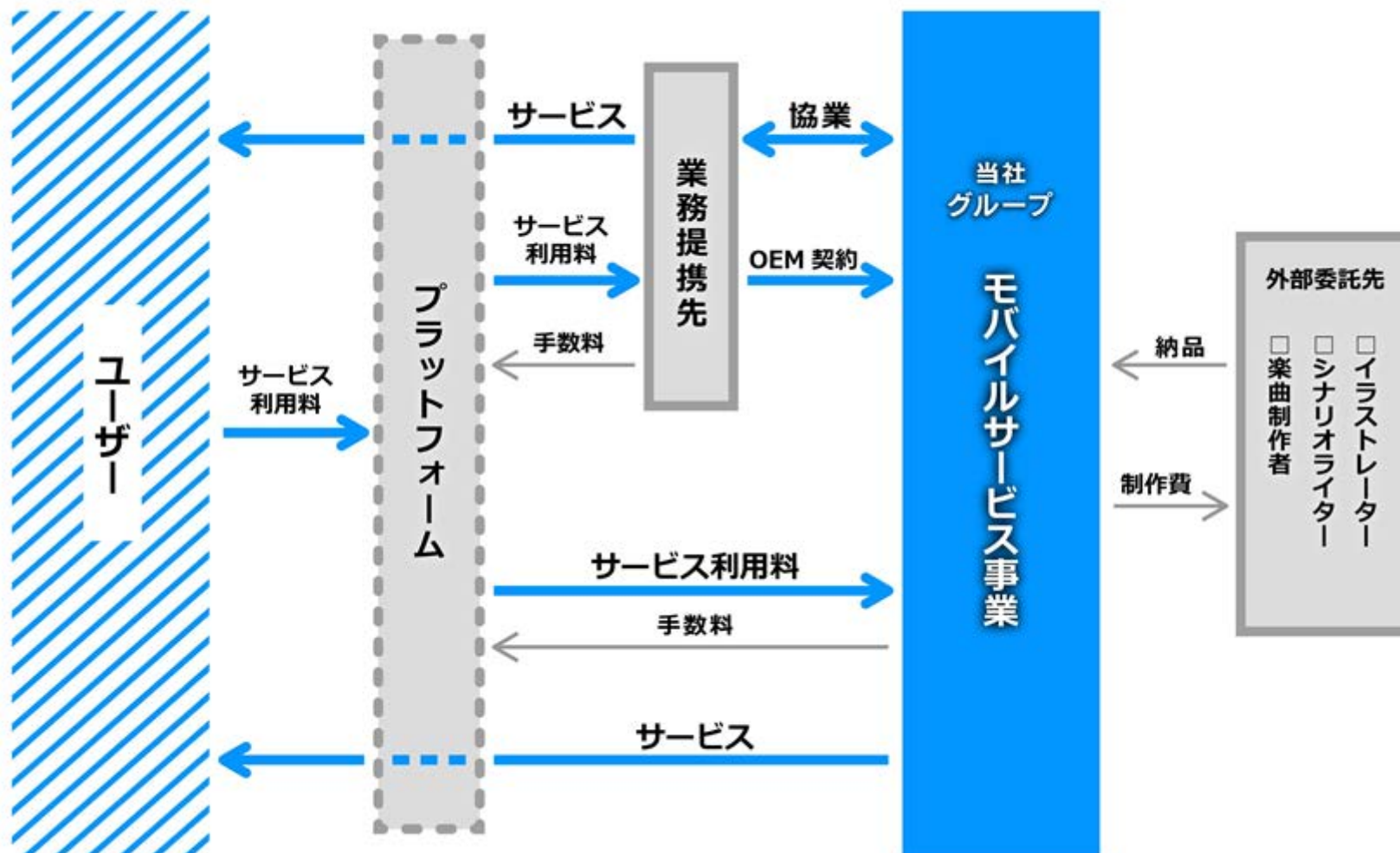
※差引売上高は、売上高から売上に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差引きした**純粋な当社取り分**
 ⇒売上高の増加以上に差引売上高が増加

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6月末時点）
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	94名（2017年6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）

（プラットフォーム等には、回収代行業務としての回収代行手数料やプラットフォーム利用の手数料としてシステム利用料を支払）

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 順調に成長中
		「駅奪取シリーズ」 	運用中
		「レキシトコネクト」 	運用中
	その他	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」等 	安定を維持

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



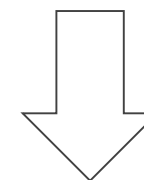
【ライセンス】
500円 (税込)

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！**

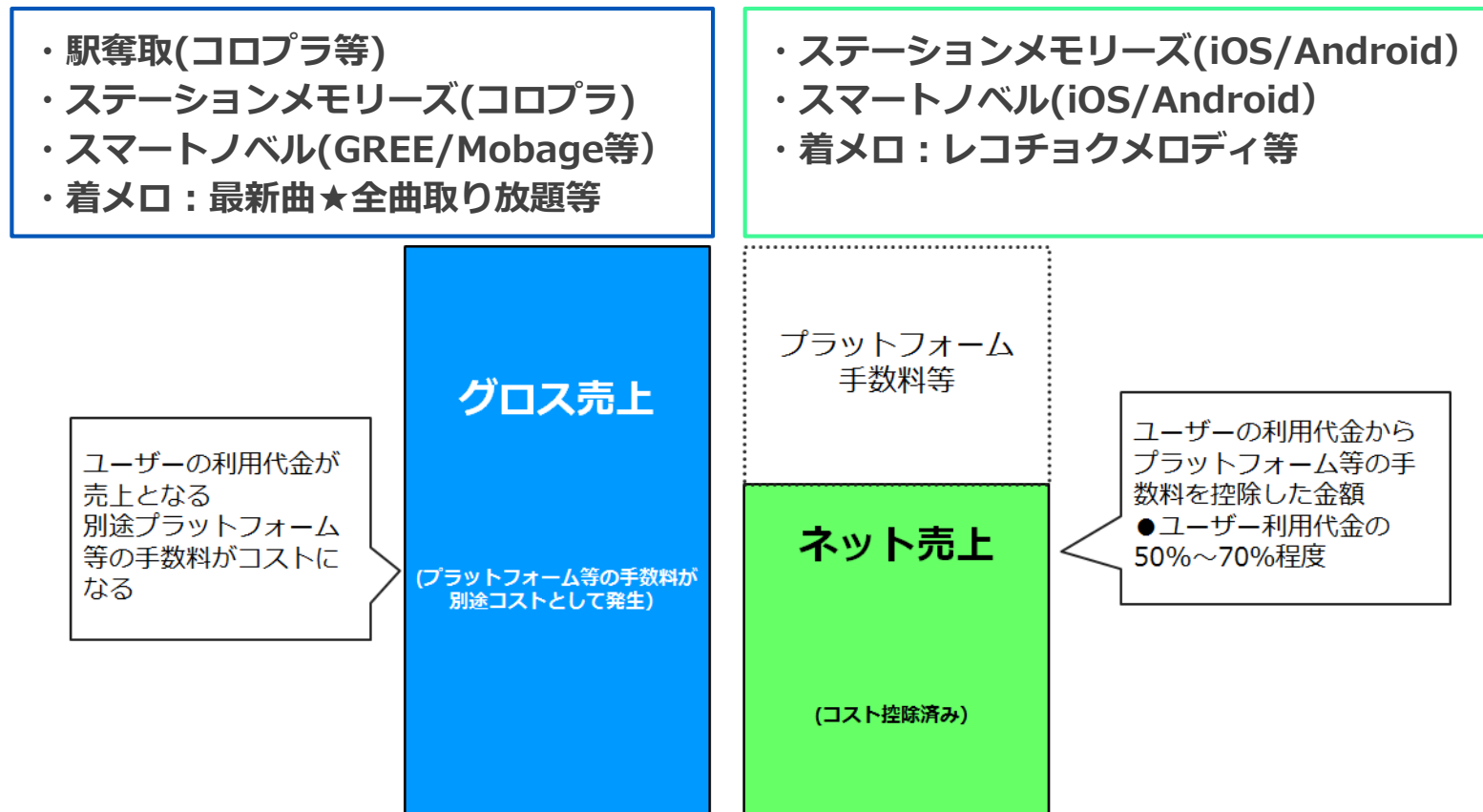
O2O：「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み。

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。