

2017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>
2017年10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.20
05. 参考数値	P.25
06. 補足資料	P.31

01. ハイライト

決算

概ね計画通り進捗

駅メモ！

DAU堅調に推移

新作

来期に向け鋭意開発中

概ね計画通りの進捗

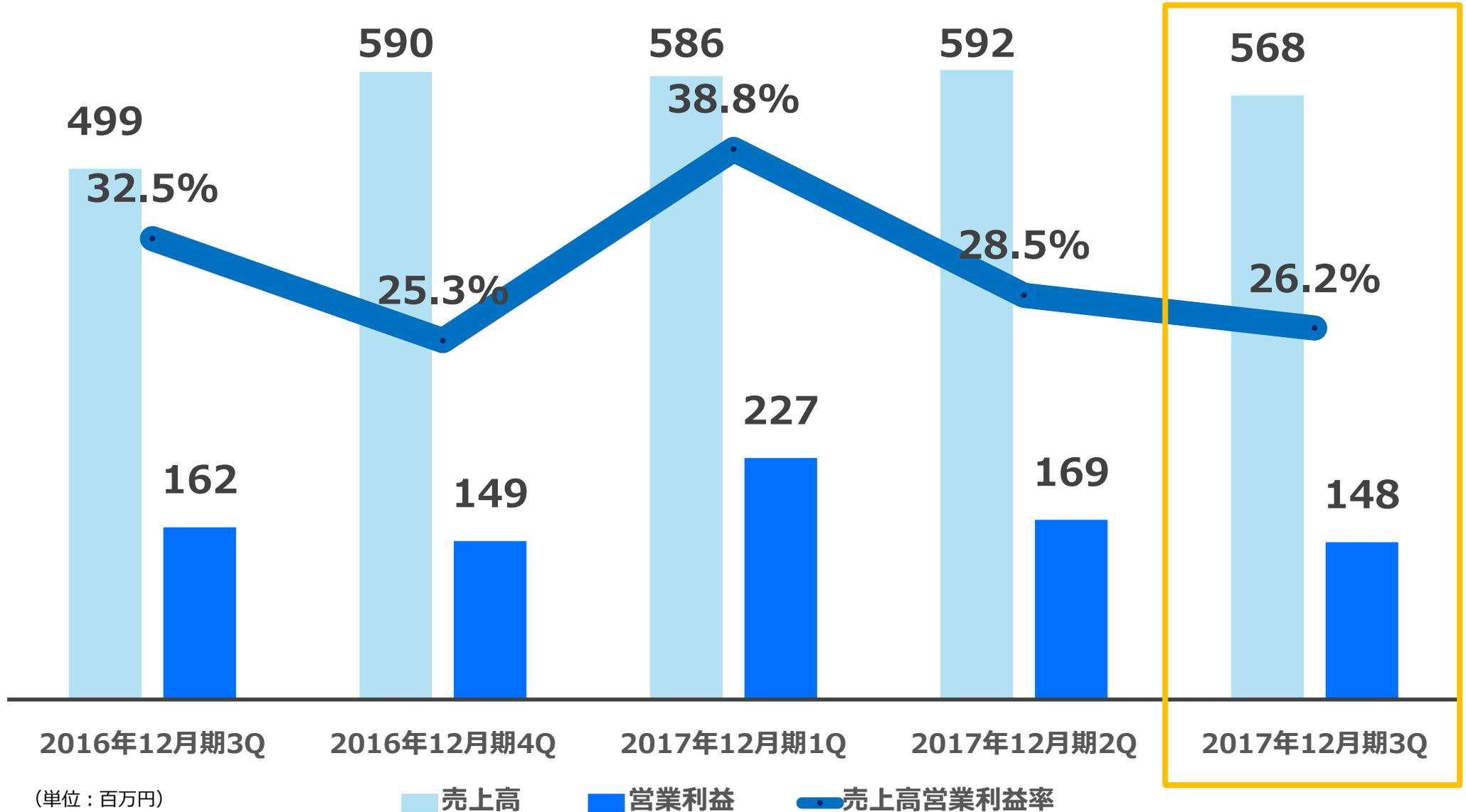
単位：百万円	2017年12月期 第3四半期累計期間	【2017年1月20日発表】 2017年12月期 通期予想	進捗率
売上高	1,747	2,486	70.3%
営業利益	545	761	71.7%
経常利益	532	747	71.2%
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益	367	516	71.2%
【分割後】1株当たり四半期 (当期) 純利益 (単位：円)	38.95	54.70	—

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"> ・プロモーション等の効果によりユーザー数増加 ・オリジナルIP強化やイベント施策によりユーザーのアクティブライト率向上 	○
		<p>「駅奪取シリーズ」： 他社IPとのコラボ等、各種イベント実施</p>	△
		<p>「レキシトコネクト」：省力化して運営</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>「スタメロ - スタンプ&メロディとり放題」</p> <p>App Pass版：堅調</p> <p>auスマートパス版：7月にリリース</p>	○

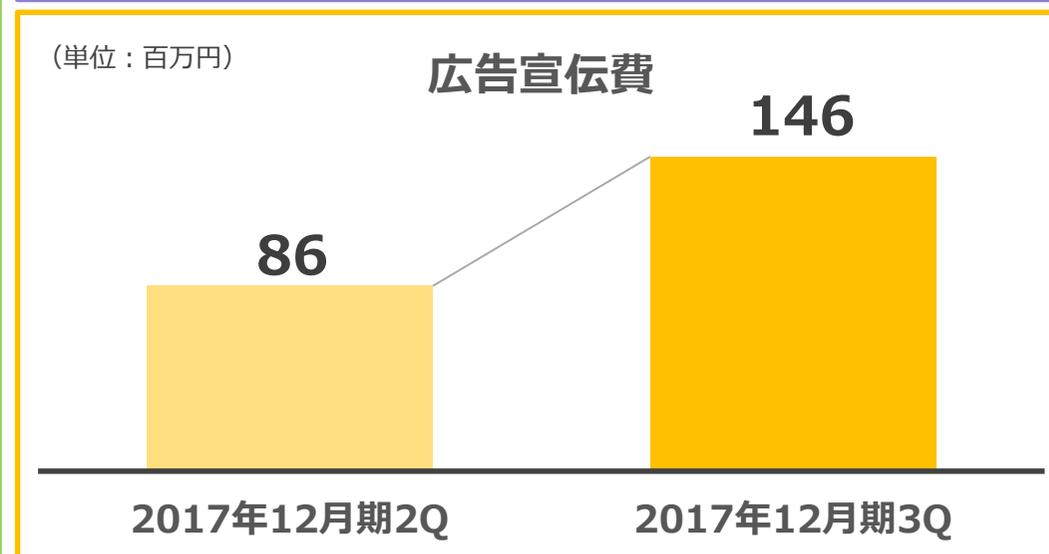
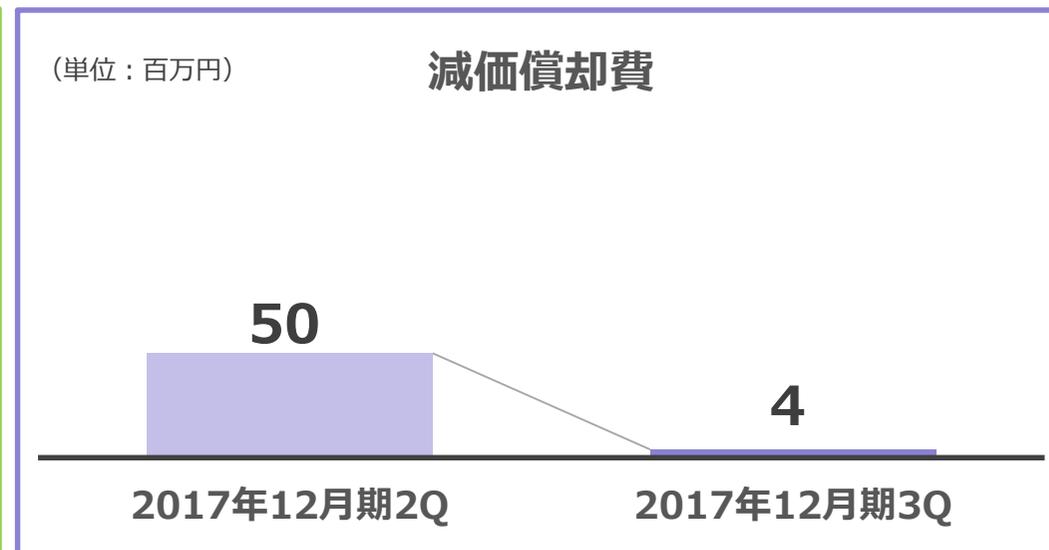
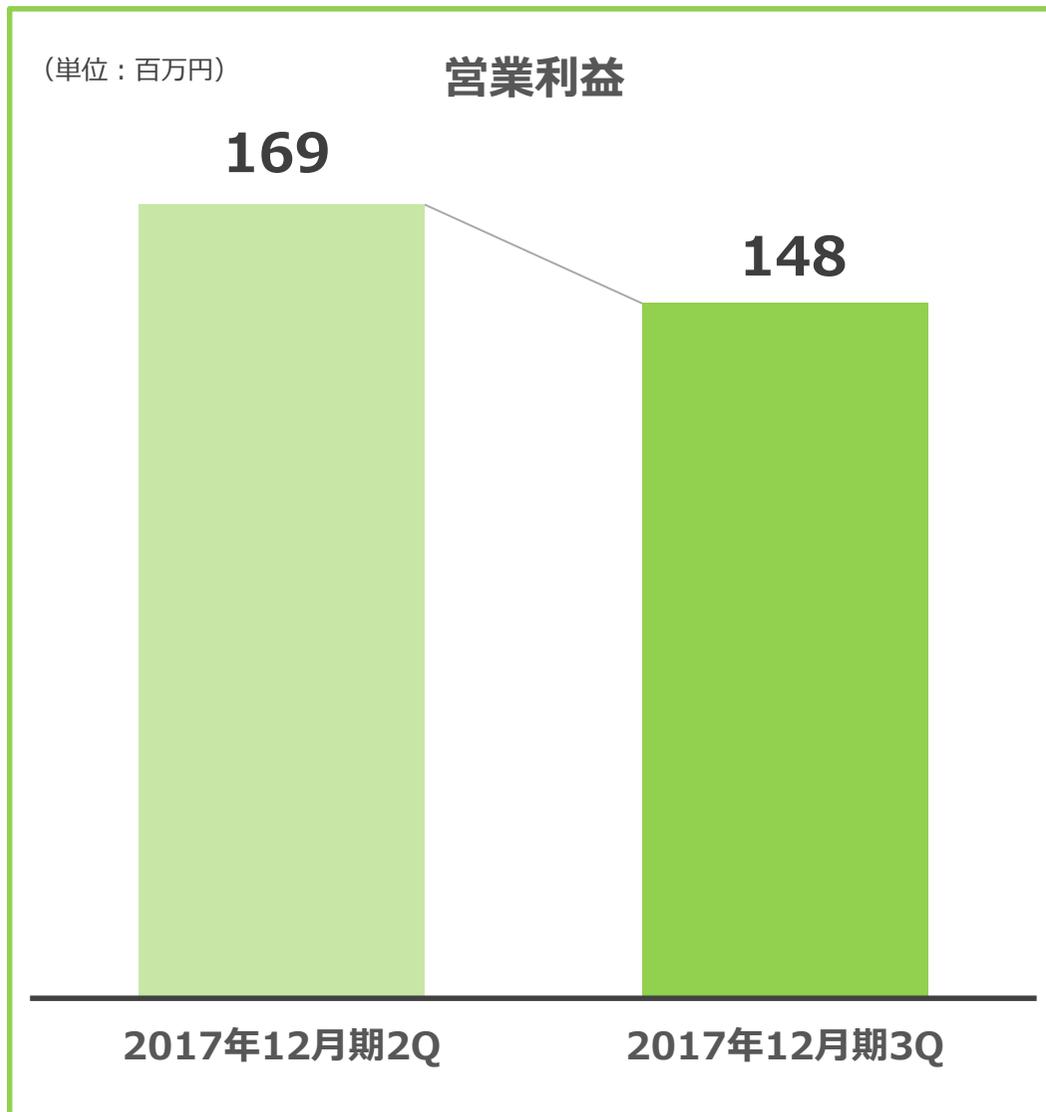
02. 決算概要

02. 決算概要 | 四半期売上高/営業利益推移

マーケティング強化観点からユーザー数向上施策優先
プロモーション増加により減益



減価償却費減少分以上にプロモーション増加

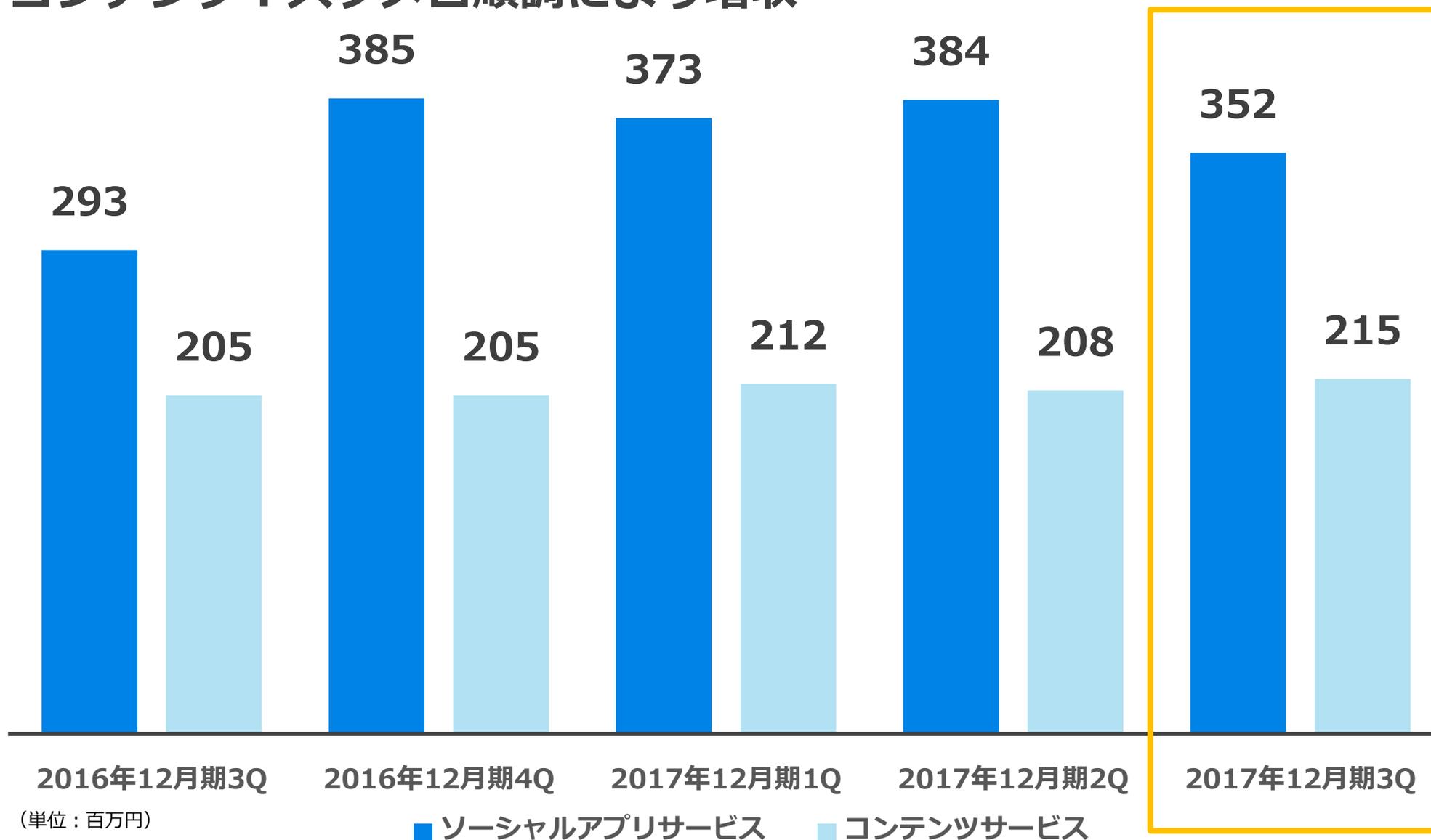


02. 決算概要 | 四半期損益計算書

単位：百万円	2017年12月期 3Q	2016年12月期 3Q	前年同期比	2017年12月期 2Q	前四半期比
売上高	568	499	+13.9%	592	-4.1%
売上原価	181	166	+8.6%	226	-20.0%
売上総利益	387	332	+16.5%	366	+5.7%
(売上総利益率)	(68.1%)	(66.5%)	—	(61.8%)	—
販売管理費	238	169	+40.2%	197	+20.9%
営業利益	148	162	-8.3%	169	-12.0%
(営業利益率)	(26.2%)	(32.5%)	—	(28.5%)	—
経常利益	148	162	-8.2%	155	-4.3%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	102	107	-4.9%	107	-4.5%

02. 決算概要 | 四半期売上高推移

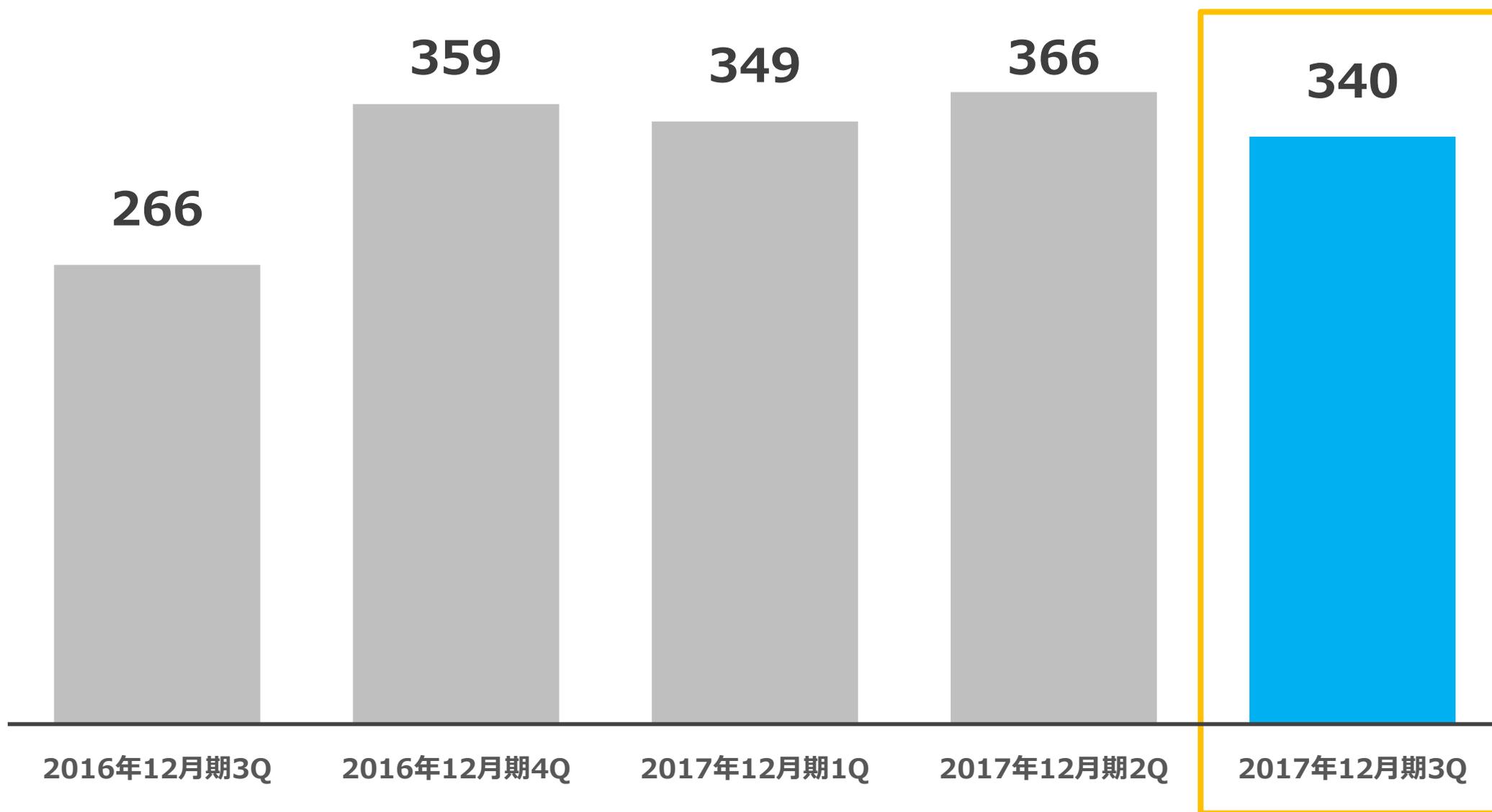
ソーシャルアプリ：ユーザー数向上施策を優先
コンテンツ：スタメロ順調により増収



02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

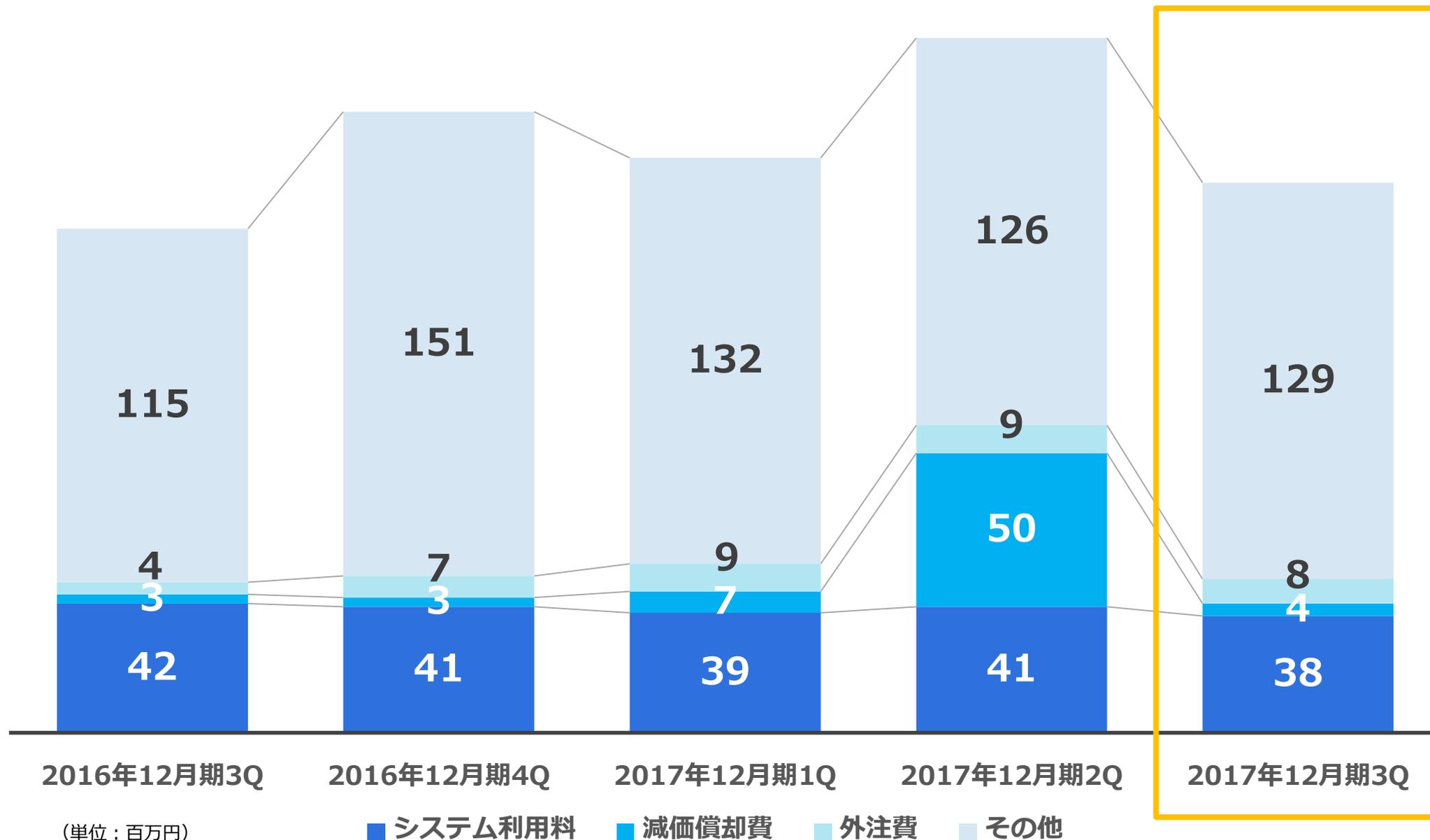
単位：百万円	2017年12月期 3Q	2016年12月期 3Q	前年同期比	2017年12月期 2Q	前四半期比
位置ゲーム	340	266	<u>+27.8%</u>	366	<u>-7.0%</u>
その他	12	27	-55.6%	18	-34.5%
ソーシャルアプリ サービス 計	352	293	+20.1%	384	-8.4%
コンテンツ サービス 計	215	205	+5.0%	208	+3.7%
全社合計	568	499	+13.9%	592	-4.1%

マーケティング強化観点からユーザー数向上施策を優先

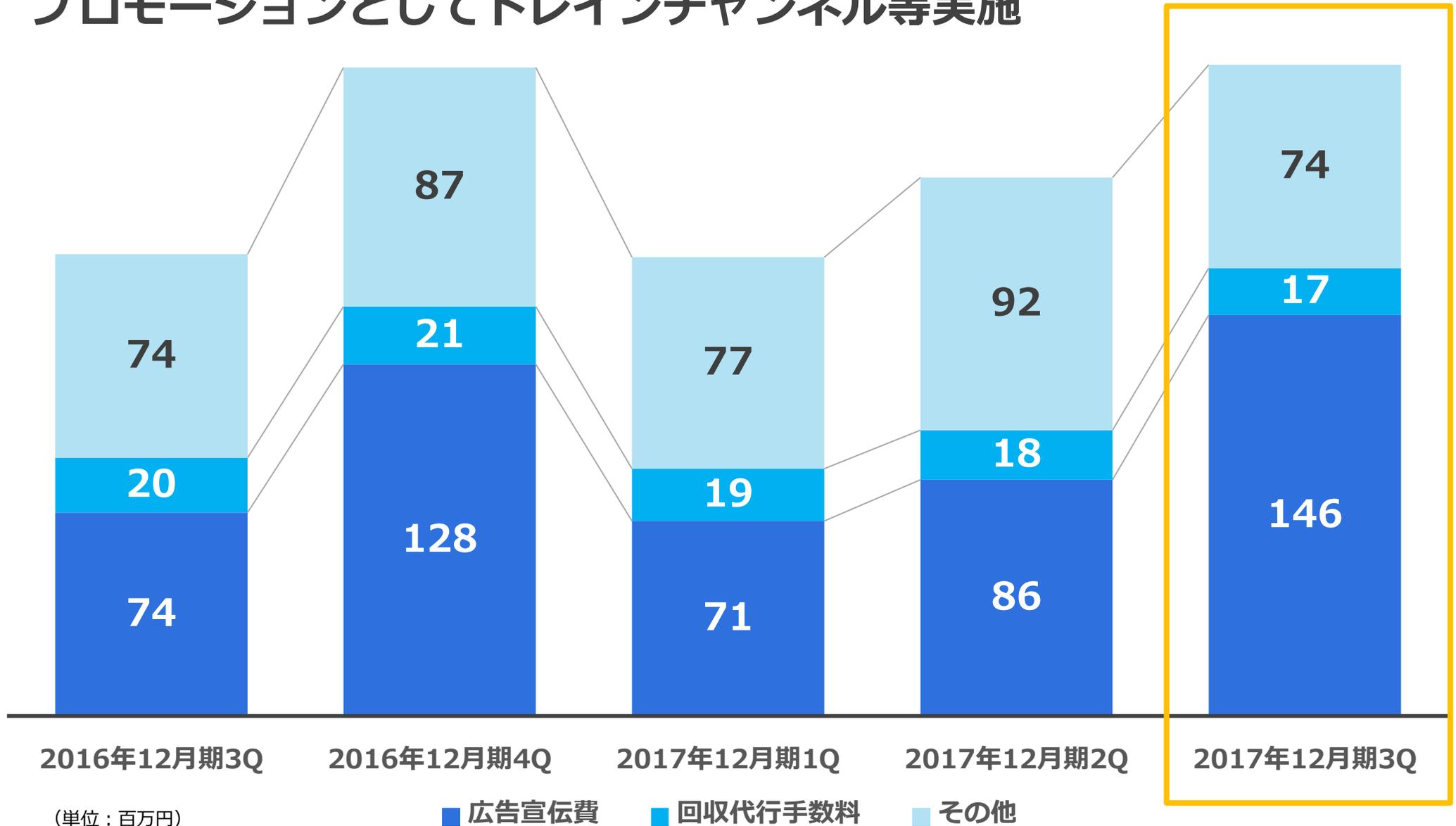


(単位：百万円)

例年通りの安定的な推移（17年2Qは減価償却費特殊要因にて増加）



マーケティング強化観点から広告宣伝費大幅増加
プロモーションとしてトレインチャンネル等実施



03. 事業概況

アクティブ率向上施策

奈良県「記紀・万葉プロジェクト」



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。対象スポットとなっている観光地の概要がゲーム内にて確認できるため、イベントを通じて奈良を深く知るきっかけとなり多くの方が足を運んでくれています

嵯峨野観光鉄道



嵯峨野観光鉄道 & 嵯峨嵐山エリアを巡るイベントです

トロッコ嵯峨駅では、「きつねの鶏めし×駅メモ!」コラボ駅弁も購入可能です! 風光明媚な保津川を望む嵯峨野トロッコ列車に乗って、秋の京都を満喫♪

北神急行電鉄



コラボグッズ販売・コラボヘッドマーク掲出車両 運行開始!

エンゲージメント向上施策

「3rd Birthday Cafe」 期間限定オープン!



ここでしか手に入らないグッズやここでしか披露されていない書き下ろしなど、駅メモ!が凝縮されたカフェとなり、多くの方にご来場いただきました。開催期間延長するなど大変好評でした

コミカライズ!



5話まで公開中です

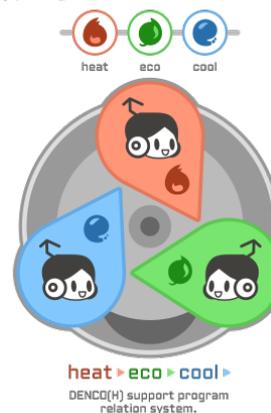
指原莉乃プロデュース「=LOVE」起用!



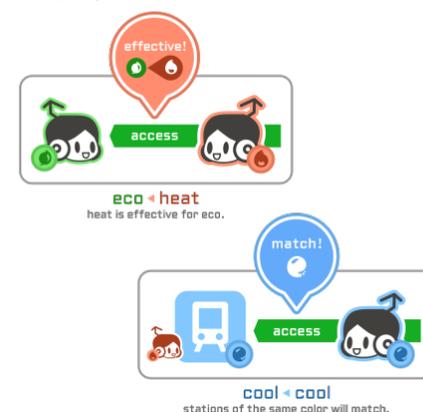
フルボイスのメインストーリーを新たに追加し、ボイスキャストに代々木アニメーション学院 x 指原莉乃プロデュース「=LOVE」を起用することが決定しています

でんこと駅に属性追加

関係性イメージ



アクセスイメージ



新規ユーザー獲得施策

映画「打ち上げ花火 下から見るか？横から見るか？」



全国の花火大会が開催される指定の最寄り駅を対象に、位置登録しながら各地域を巡るキャンペーンを開催しました。山手線内のトレインチャンネルにて動画広告を放送し、反響をいただきました

BAGUS



インターネットカフェ「グランサイバーカフェ バグース」と連携し、対象店舗を利用した方に駅メモ！オリジナルグッズをプレゼントするキャンペーンです

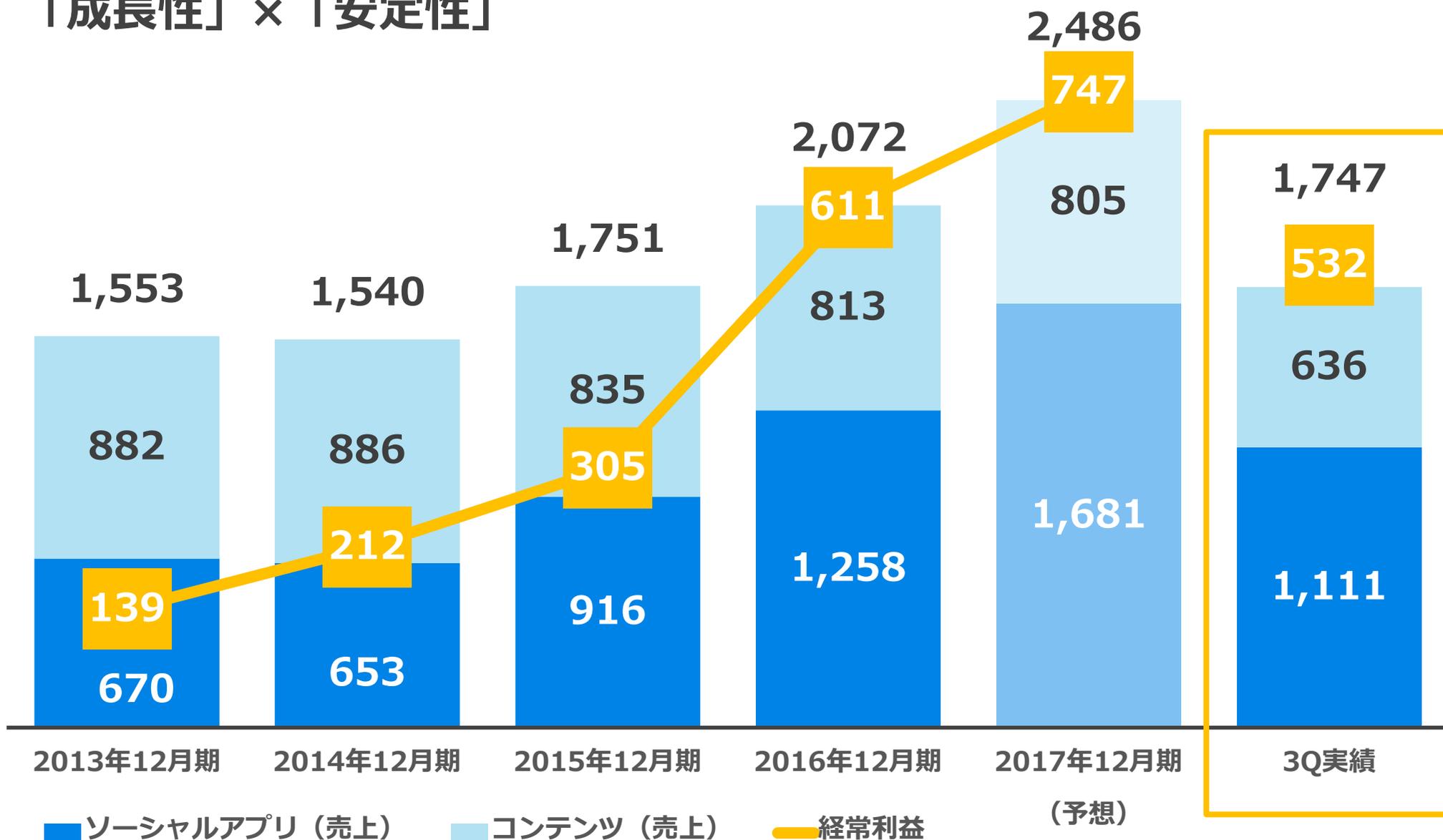
スクールガールストライカーズ



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3Q (実績)	2017年12月期 (予想)	進捗率	2016年12月期 (実績)
売上高	1,747	2,486	70.3%	2,072
営業利益	545	761	71.7%	611
経常利益	532	747	71.2%	611
親会社株主に帰属する四半期 (当期) 純利益	367	516	71.2%	411
1株当たり四半期 (当期) 純利益 (単位：円)	38.95	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

ジャンル	タイトル	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"> ・ユーザーのエンゲージメント向上のため機能等改善 ・マーケティング強化に伴う、ユーザー数拡大の継続 ・新しいユーザー体験による、ユーザーの定着 <p>▶売上貢献施策実施</p>
	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：来期リリースに向け鋭意開発中</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>

管理系は、計画内に収まるようにコストコントロールしながら、

- ・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、生産性向上施策
- これらを実施していく

※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 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 3Q
売上高	1,153	1,553	1,540	1,751	2,072	1,747
売上原価	533	760	741	796	727	597
売上総利益	619	793	799	955	1,344	1,149
販売費及び一般管理費	562	654	587	641	733	604
営業利益	56	139	211	314	611	545
経常利益	57	139	212	305	611	532
親会社株主四半期 (当期) 純利益	23	68	118	185	411	367
1株利益 (単位：円)	2.88	8.35	14.52	20.01	43.64	38.95

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 3Q
位置ゲーム	214	278	300	610	1,125	1,056
その他	216	392	353	305	133	54
ソーシャルアプリ 計	431	670	653	916	1,258	1,111
コンテンツ 計	721	882	886	835	813	636
合計	1,153	1,553	1,540	1,751	2,072	1,747

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 3Q
流動資産	854	875	989	1,613	2,038	2,221
(内現金預金)	(531)	(568)	(624)	(1,116)	(1,432)	(1,646)
(内売掛金)	(294)	(270)	(327)	(449)	(543)	(491)
有形固定資産	5	46	36	44	39	34
無形固定資産	66	57	65	29	52	36
投資その他の資産	32	78	93	108	97	81
資産合計	958	1,057	1,184	1,795	2,228	2,373
流動負債	239	259	267	317	382	285
(内未払金)	(141)	(123)	(119)	(129)	(112)	(157)
固定負債	-	11	11	11	11	11
負債合計	239	270	279	328	393	296
資本金	224	224	224	470	472	473
資本剰余金	-	-	-	246	248	248
利益剰余金	494	562	681	866	1,230	1,470
自己株式	-	-	-	△116	△116	△116
株主資本	719	787	905	1,467	1,835	2,076
純資産合計	719	787	905	1,467	1,835	2,076
負債純資産合計	958	1,057	1,184	1,795	2,228	2,373

※今期（2017年12月期）の業績及びサービス別売上高は、3Q累計（9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

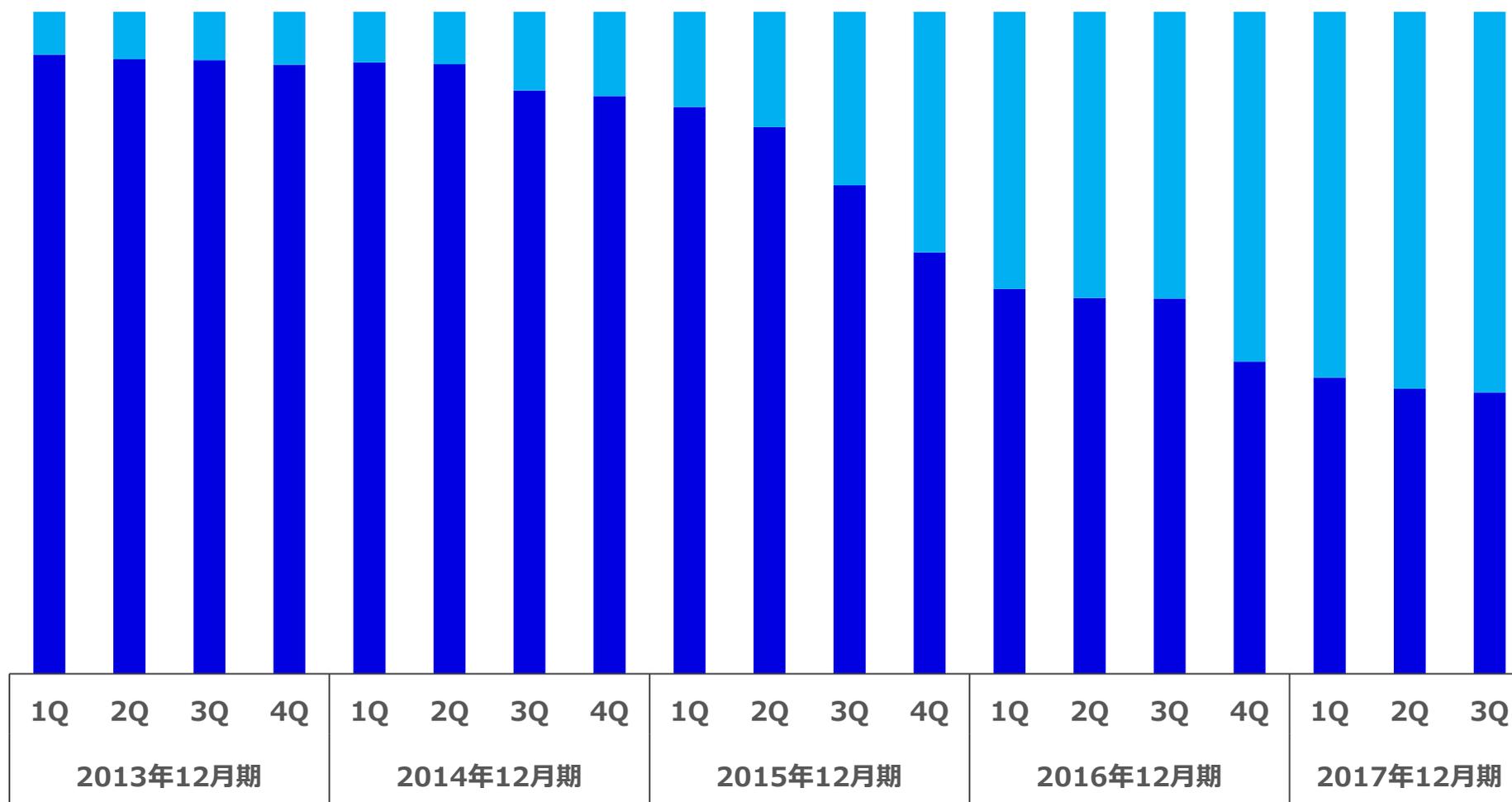
単位：百万円	2013年12月期				2014年12月期				2015年12月期				2016年12月期				2017年12月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	
売上原価	199	170	221	168	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186	166	204	189	226	181	
売上総利益	198	202	187	205	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313	332	386	396	366	387	
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	238	
営業利益	32	65	37	4	55	54	44	56	69	66	96	81	151	148	162	149	227	169	148	
経常利益	32	65	37	4	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148	162	149	227	155	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	107	106	157	107	102	
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	10.87	

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												
位置ゲーム	66	67	78	65	64	56	83	96	104	120	160	225	233	266	266	359	349	366	340	
その他	116	89	106	79	90	87	86	88	73	75	77	78	48	31	27	26	24	18	12	
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	352	
コンテンツ 計	213	216	224	228	234	221	216	214	213	212	204	204	200	202	205	205	212	208	215	
合計	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	

※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

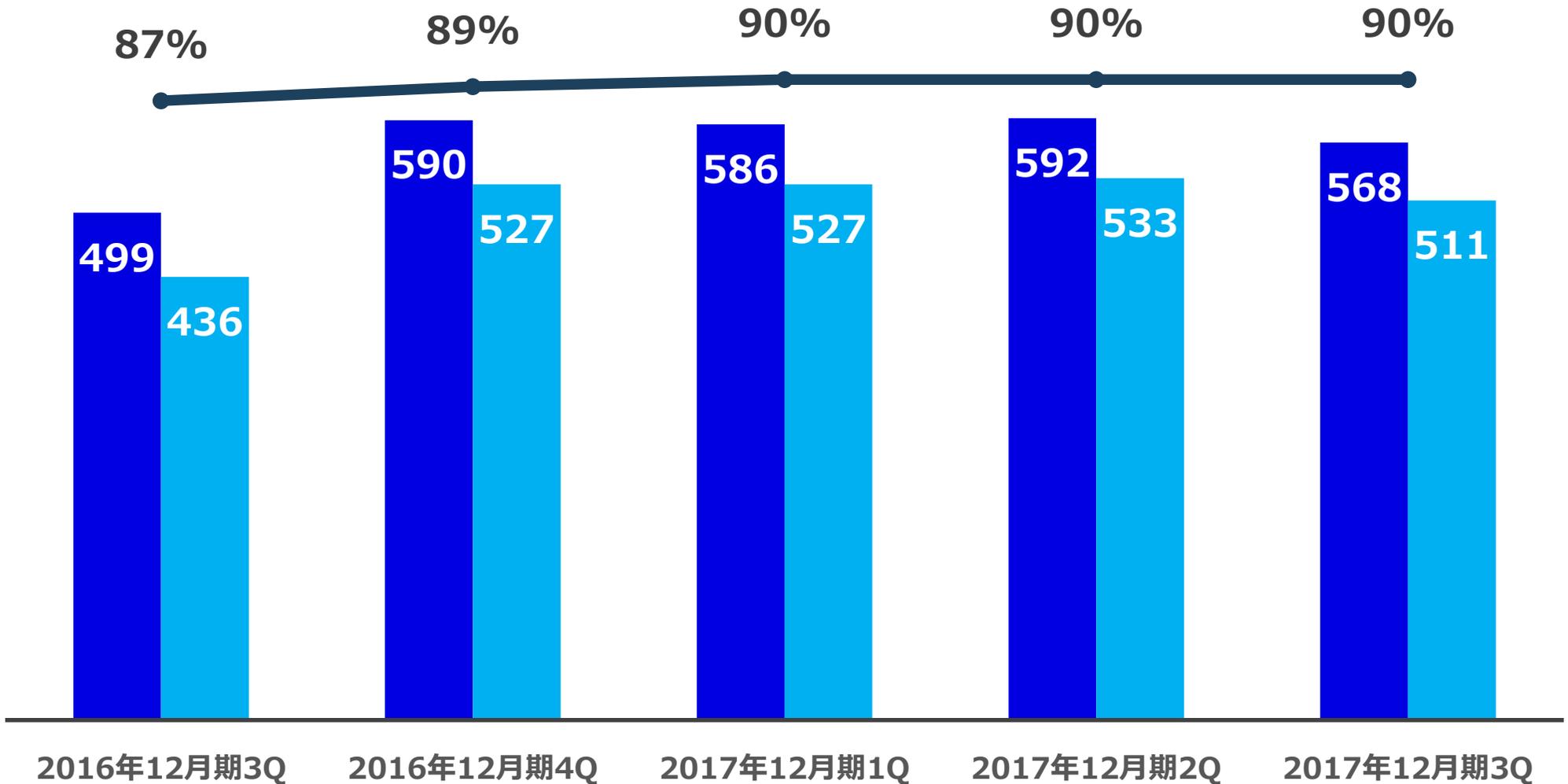


■ グロス売上 ■ ネット売上

2015年12月期以降ネット売上割合が高くなり、2017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



(単位：百万円)

■ 売上高

■ 差引売上高

● 差引売上割合

※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

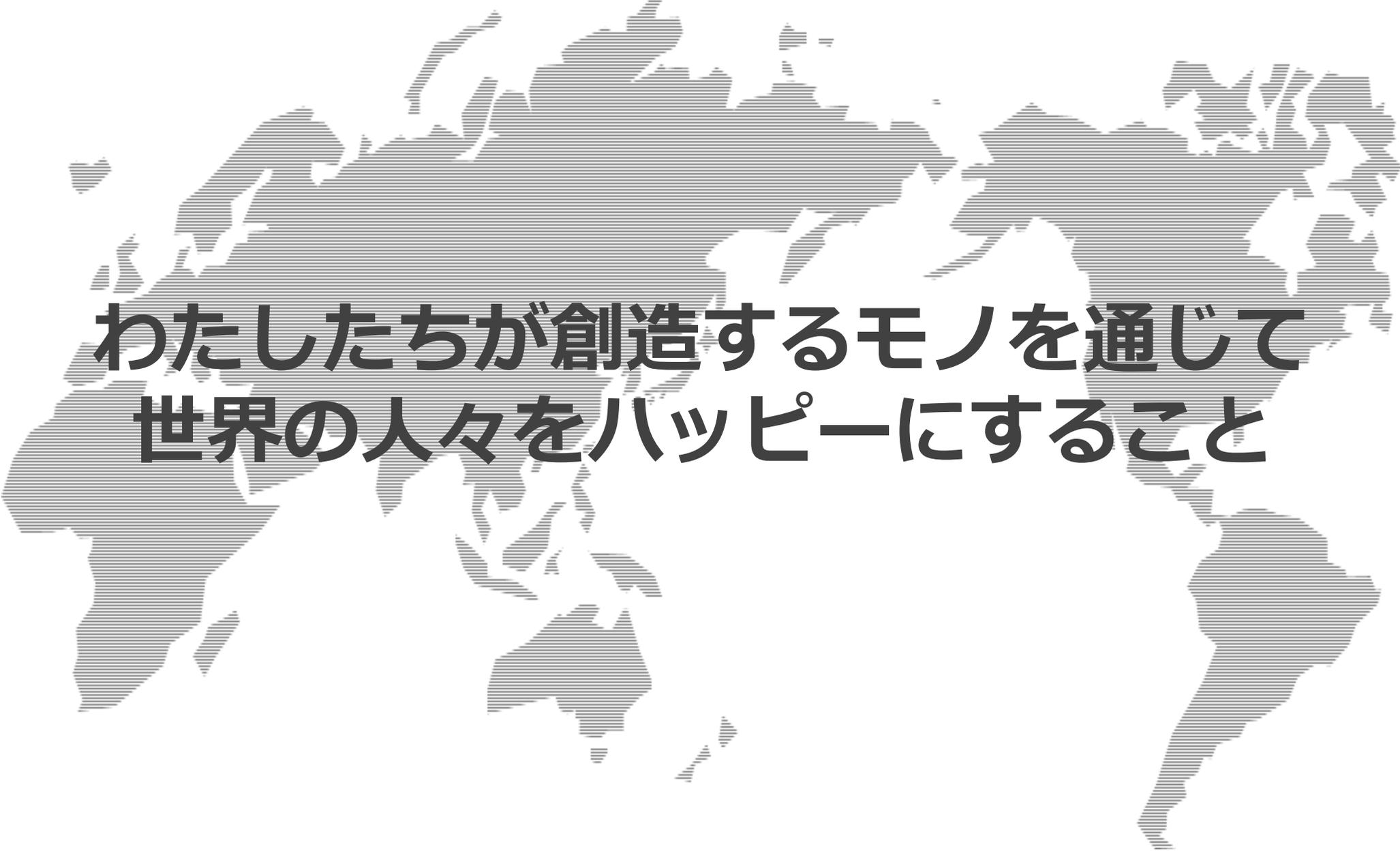
前年同期比 売上高+69百万、差引売上高+75百万増加
 「ステーションメモリーズ！」iOS/Android版による影響

単位：百万円	2016年 12月期3Q	2016年 12月期4Q	2017年 12月期1Q	2017年 12月期2Q	2017年 12月期3Q
売上高	499	590	586	592	568
売原) システム利用料	42	41	39	41	38
販) 回収代行手数料	20	21	19	18	17
差引売上高	436	527	527	533	511
その他コスト合計	273	378	299	364	363
(うち広告宣伝費)	(74)	(128)	(71)	(86)	(146)
営業利益	162	149	227	169	148

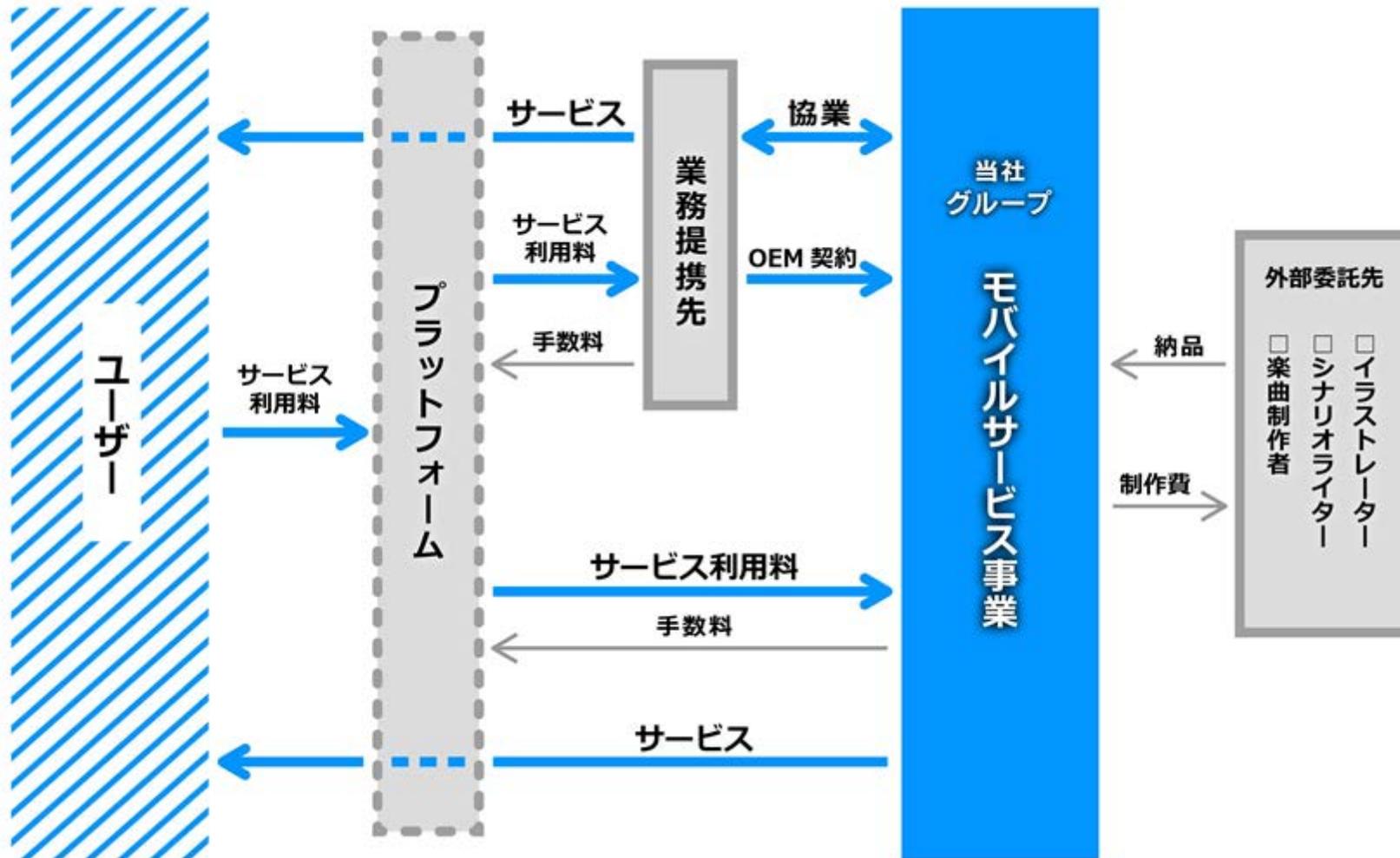
※差引売上高は、売上高から売上に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差引きした**純粋な当社取り分**
 ⇒売上高の増加以上に差引売上高が増加

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	4億7,341万円 (2017年9月末時点)
事 業 内 容	モバイルサービス事業
従 業 員 数	91名 (2017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）
 （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	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	今期末にて複数タイトルを終了予定
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



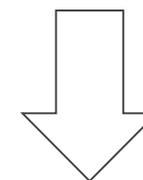
課金要素② : 駅収集



【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！

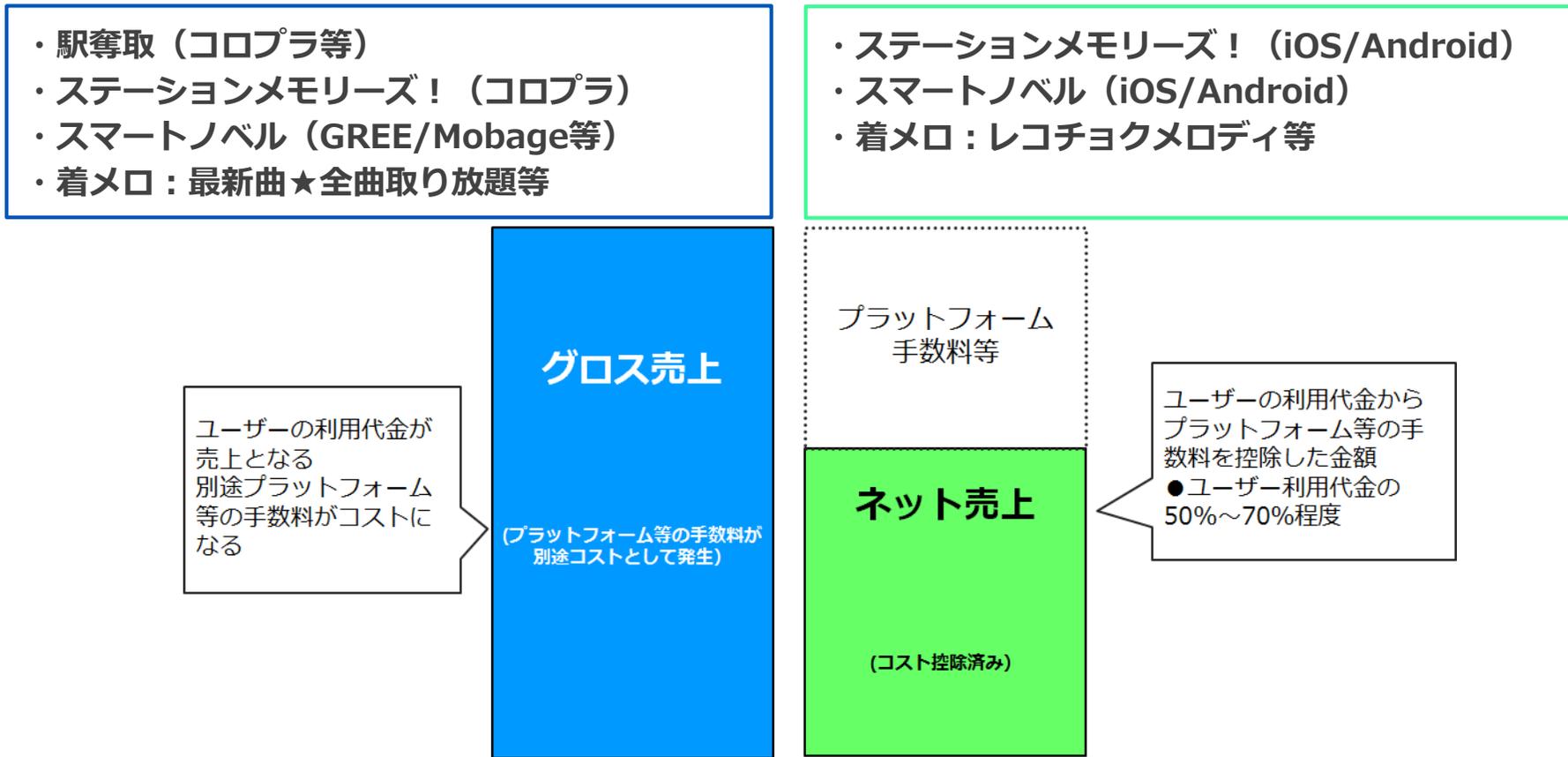
O2O : 「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み

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。