

# 2017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>  
2018年1月

<b>01. ハイライト</b>	<b>P. 3</b>
<b>02. 決算概要</b>	<b>P. 9</b>
<b>03. 事業概況</b>	<b>P.18</b>
<b>04. 今後の方向性</b>	<b>P.21</b>
<b>05. 参考数値</b>	<b>P.27</b>
<b>06. 補足資料</b>	<b>P.33</b>

# 01. ハイライト

## 決算

通期前期比 **17%増収 20%増益**  
前四半期比 **21%増収 27%増益**

## 位置 ゲーム

【駅メモ！】

DAU／売上高大幅増加

【新作】開発中止

## 新事業

ブロックチェーン  
関連サービス開発開始

## 位置 ゲーム

### 【新作】開発中止

※2017年3月にリリースした「レキシトコネクト」に次ぎ、  
2018年リリースに向け開発中と伝えていたもの

理由：投資回収が難しいと判断したため  
2017年12月期にて、当プロジェクト総コスト**1.1**億円  
(開発中止により、4Qで**7,000**万円を追加コスト計上)

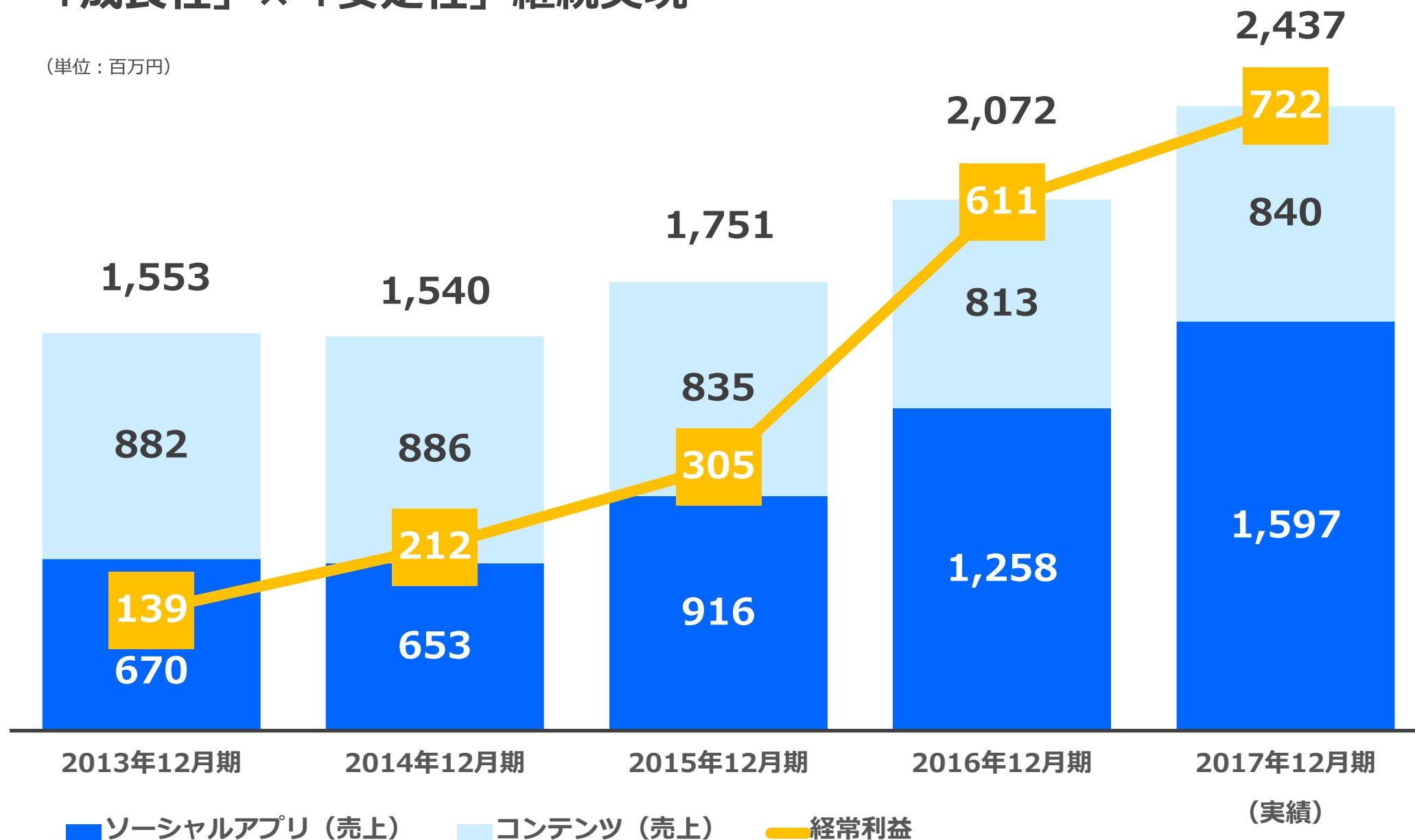
## 新事業

### ブロックチェーン関連サービス 開発開始

**2018年12月期中にリリース予定！**




## 「成長性」 × 「安定性」 継続実現

(単位：百万円)



## 計画比わずかに届かずも、前期比では増収増益

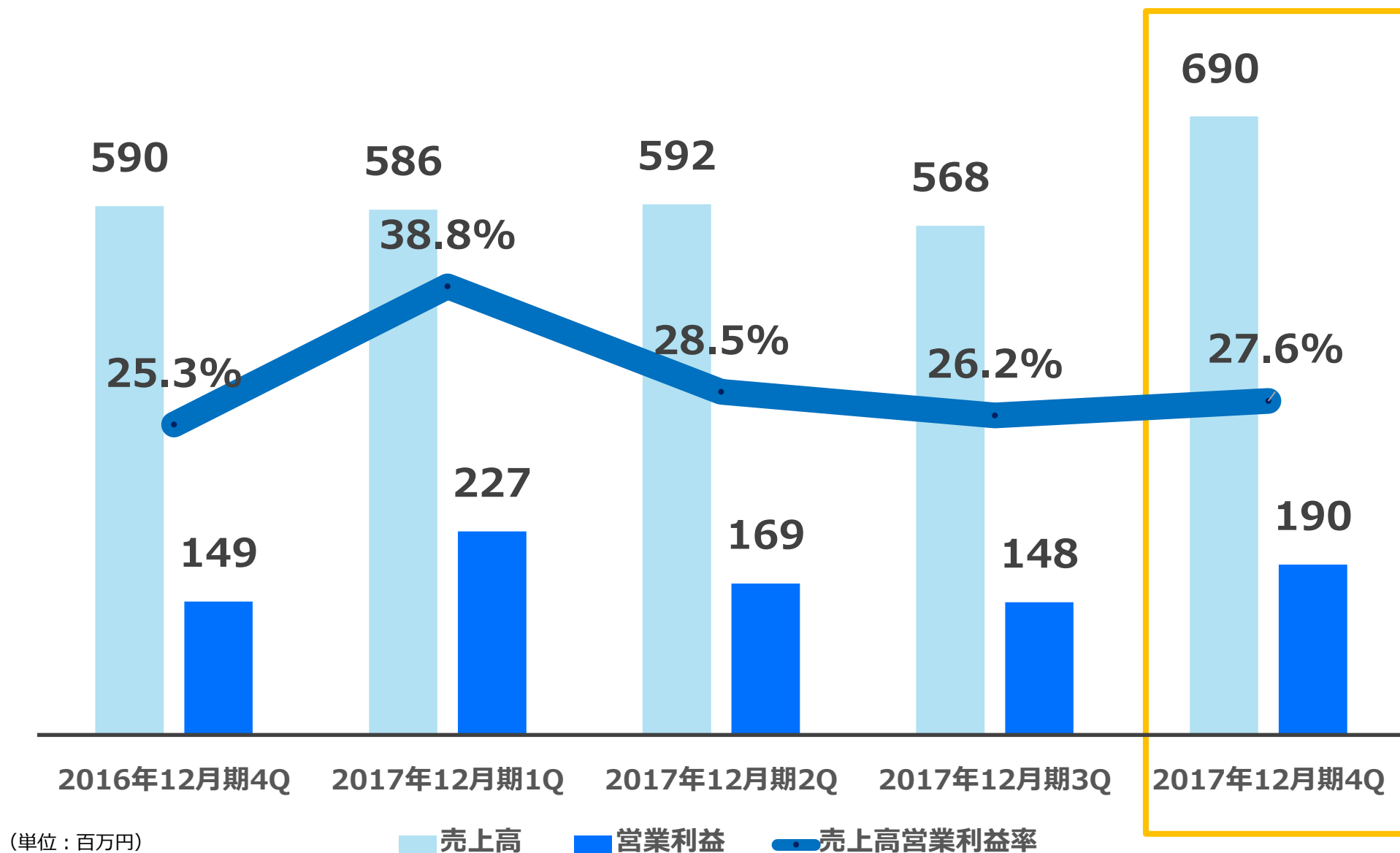
単位：百万円	2017年12月期 実績	【2017年1月20日発表】 2017年12月期 予想	達成率	2016年12月期 前期実績	増減率
売上高	2,437	2,486	98.1%	2,072	+17.6%
営業利益	736	761	96.7%	611	+20.5%
経常利益	722	747	96.6%	611	+18.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	511	516	99.1%	411	+24.2%
【分割後】 1株当たり当期純利益 (単位：円)	54.18	54.70	—	43.64	—
【分割後】 1株当たり年間配当金 (単位：円)	17.00	16.50	—	13.50	—

ジャンル	タイトル	コメント	評価
位置ゲーム		<p><b>「ステーションメモリーズ！」：好調維持</b>                      ・ネイティブ版3周年イベント好評や他社IP活用施策継続実施によりDAU/売上高大幅増加</p>	○
		<p>「駅奪取シリーズ」：6周年記念イベント等実施</p>	○
その他	-	計画通りスマートノベル複数タイトル終了	○
コンテンツ		<p><b>「スタメロ - スタンプ&amp;メロディとり放題」</b>                      App Pass版：堅調                      お笑いライフ for auスマートパス、サービス開始</p>	○



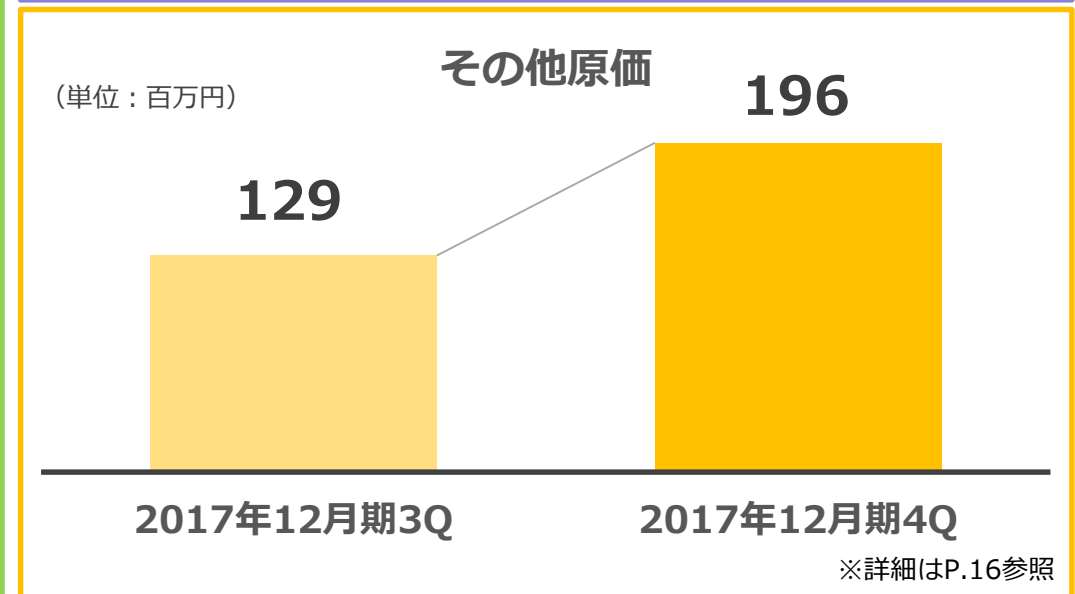
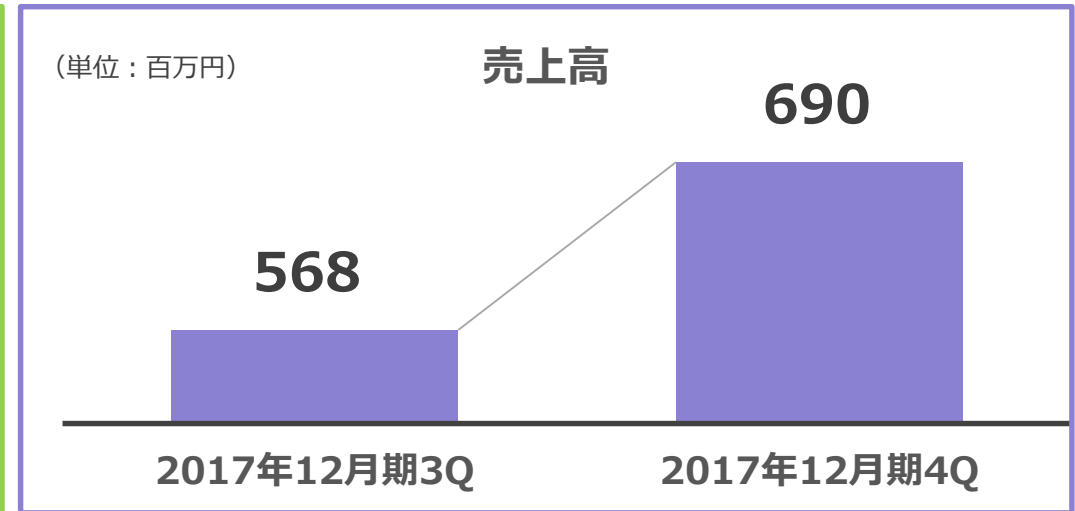
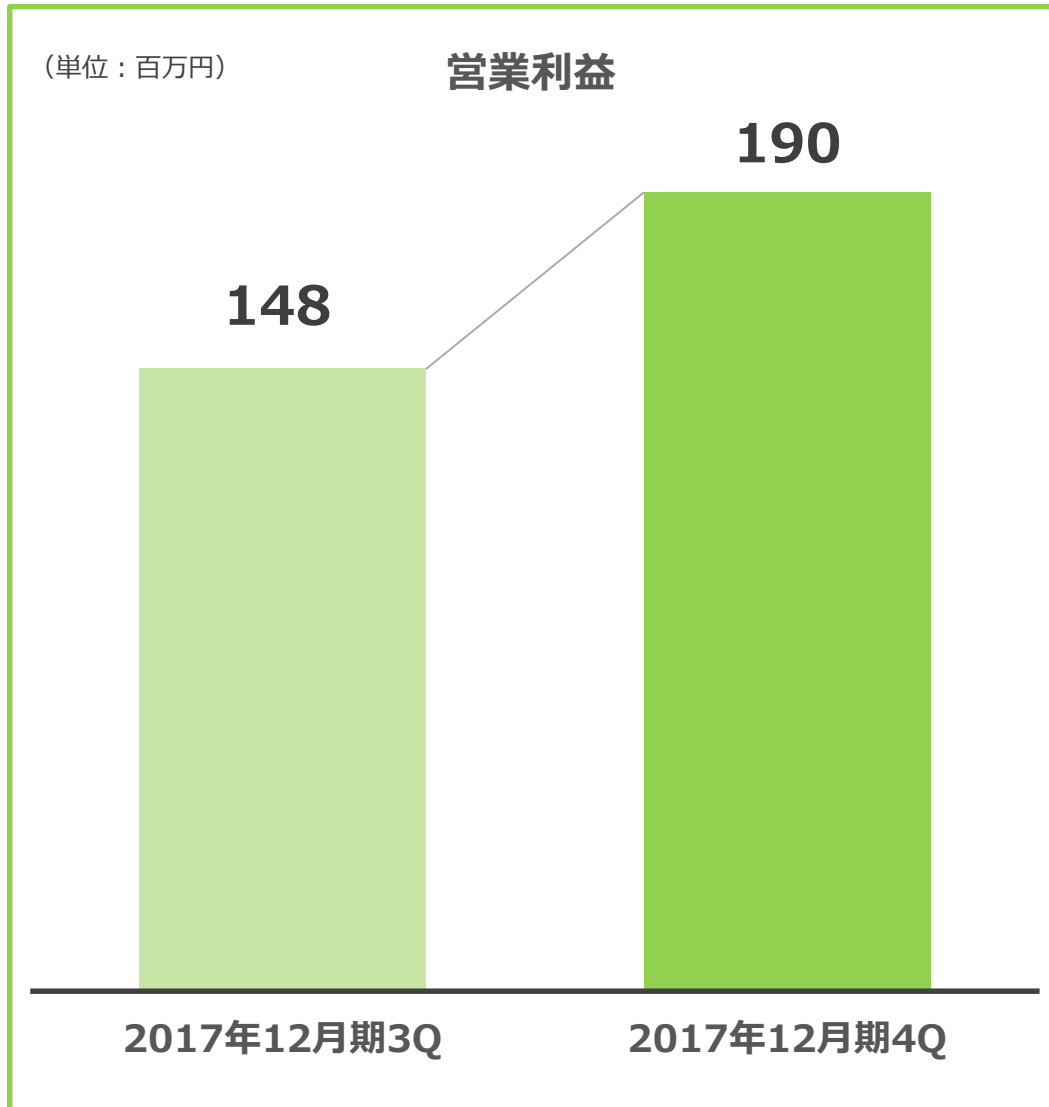
# 02. 決算概要

### 駅メモ！好調により売上高大幅増加



## 02. 決算概要 | 第4四半期営業利益振り返り

駅メモ！ DAU好調 売上高・利益ともに増加し前四半期比増収増益  
新作開発中止により原価増加（約7,000万円）

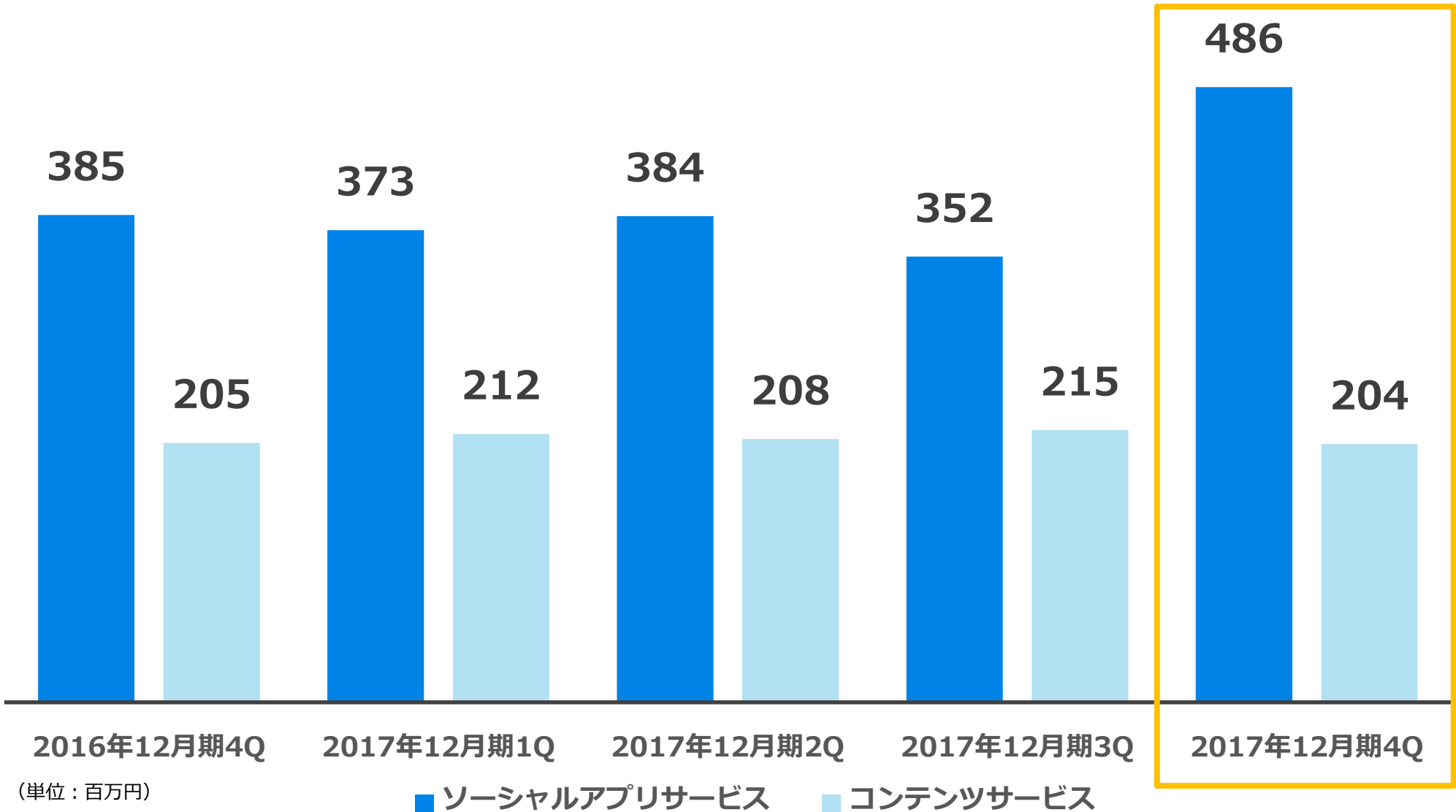


## 02. 決算概要 | 四半期損益計算書

単位：百万円	2017年12月期 4Q	2016年12月期 4Q	前年同期比	2017年12月期 3Q	前四半期比
売上高	<b>690</b>	590	<b>+16.8%</b>	568	<b>+21.4%</b>
売上原価	<b>258</b>	204	+26.4%	181	+42.5%
売上総利益	<b>431</b>	386	+11.7%	387	+11.6%
(売上総利益率)	<b>(62.6%)</b>	(65.4%)	—	(68.1%)	—
販売管理費	<b>241</b>	237	+1.8%	238	+1.3%
営業利益	<b>190</b>	149	<b>+27.6%</b>	148	<b>+27.9%</b>
(営業利益率)	<b>(27.6%)</b>	(25.3%)	—	(26.2%)	—
経常利益	<b>190</b>	149	+27.5%	148	+27.9%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	<b>143</b>	106	+35.1%	102	+40.2%

## 02. 決算概要 | 四半期売上高推移

ソーシャルアプリ：駅メモ！ DAU／課金共に好調により大幅増加  
コンテンツ：想定通りではあるが、月額サービス会員数減少

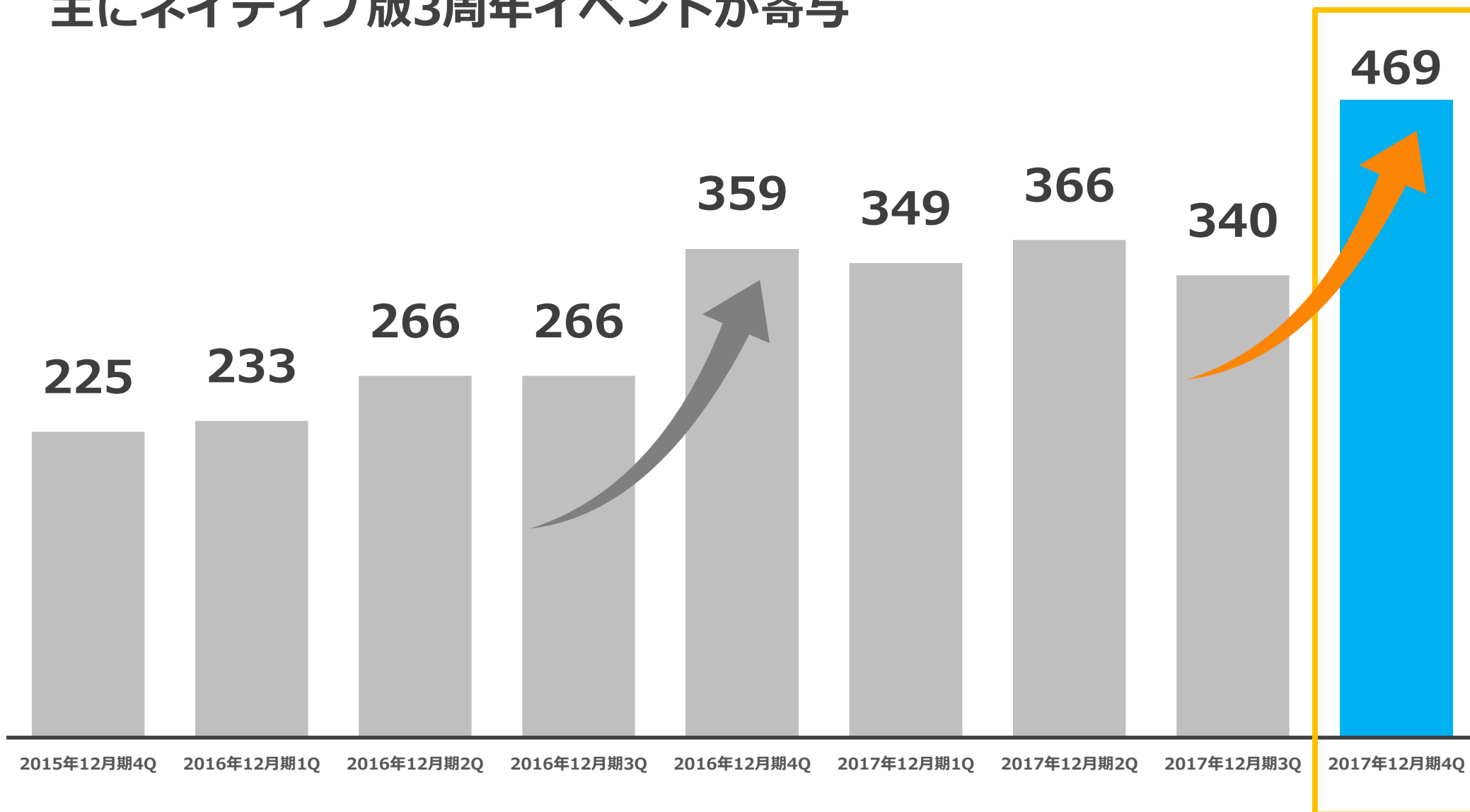


## 02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

単位：百万円	2017年12月期 4Q	2016年12月期 4Q	前年同期比	2017年12月期 3Q	前四半期比
位置ゲーム	<b>469</b>	359	<u>+30.7%</u>	340	<u>+38.0%</u>
その他	<b>16</b>	26	-36.7%	12	+37.0%
ソーシャルアプリ サービス 計	<b>486</b>	385	+26.2%	352	+37.9%
コンテンツ サービス 計	<b>204</b>	205	-0.7%	215	-5.5%
全社合計	<b>690</b>	590	+16.8%	568	+21.4%

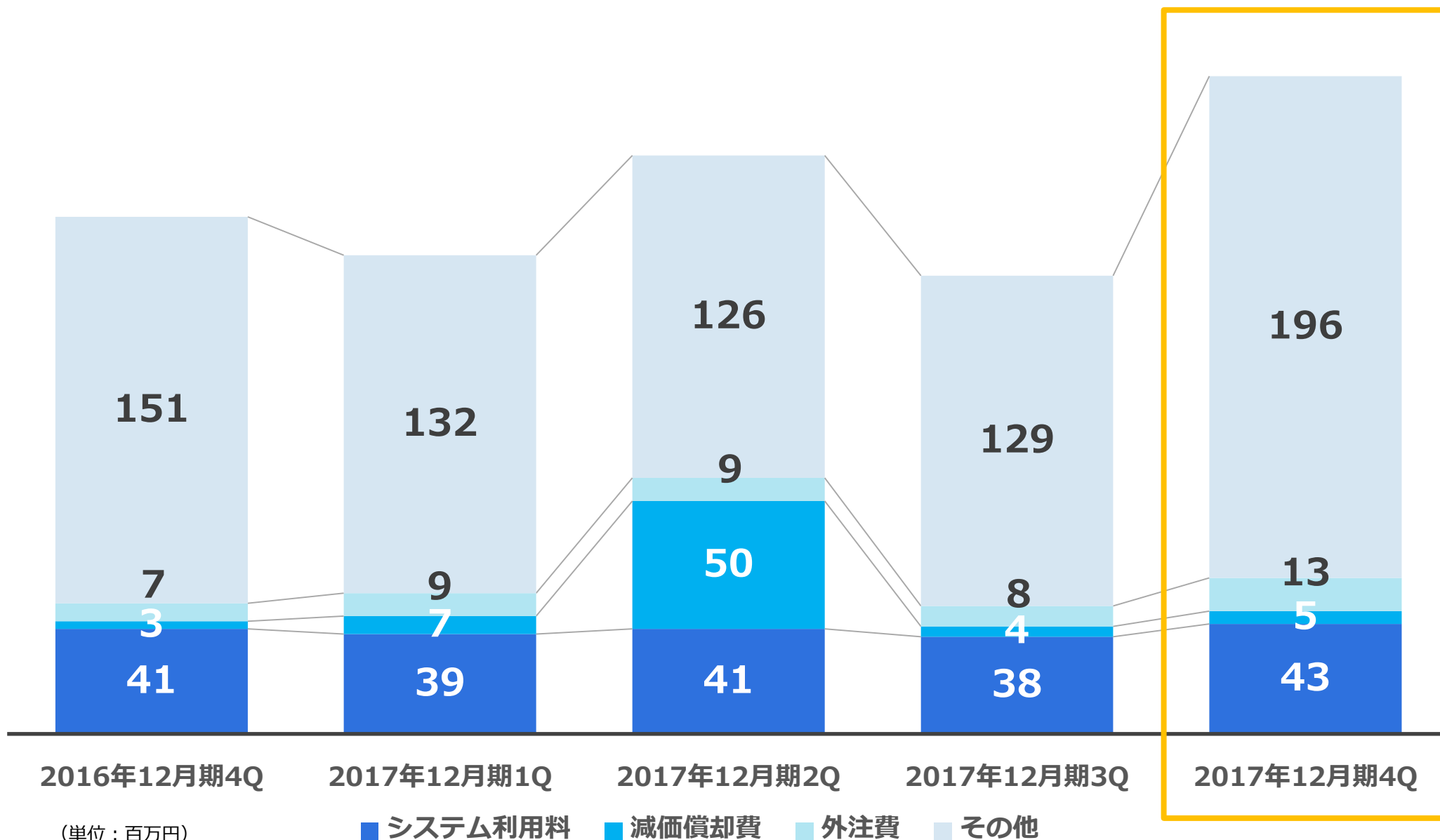
## 02. 決算概要 | 四半期位置ゲーム売上高推移

駅メモ！ DAU／課金共に好調により大幅増加  
主にネイティブ版3周年イベントが寄与



(単位：百万円)

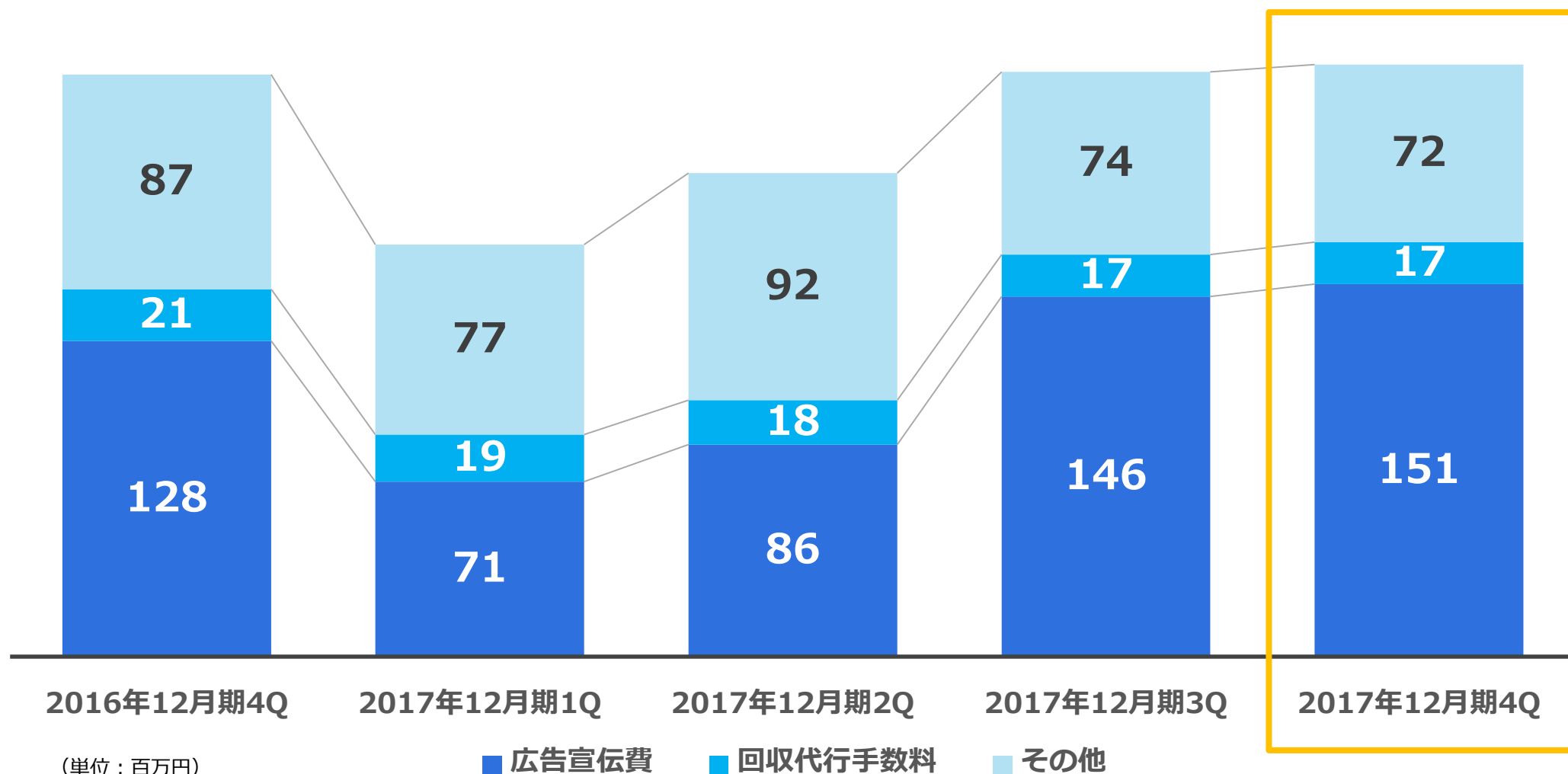
### 新作位置ゲーム開発中止により原価大幅増加





## 02. 決算概要 | 四半期販売費及び一般管理費内訳/推移

前四半期同様にWebプロモーションや交通広告等実施



# 03. 事業概況

## アクティブ率向上施策

### 020実績



参照：  
<http://www.mobilefactory.jp/newsrelease/2018/20180118>

### 千葉都市モノレール



千葉都市モノレール  
Chiba Urban Monorail



**コラボ企画開催!**

※ラッピング車両イメージ (2017/12/7~2018/12/6)



千葉都市モノレールとコラボし、モノレールを利用しながら対象となっている観光地を巡るイベントです。コラボヘッドマーク車両の運行やコラボデザインの1日乗車券の販売、また駅メモ!のラッピング車両の運行も実施!さらに、コラボを記念して作草部チコと作草部マコ(でんこ)が「千葉都市モノレール公認キャラクター」に決定し、よりコラボを盛り上げています!

## 新規ユーザー獲得施策

### 映画「DESTINY 鎌倉ものがたり」



現在公開中の映画「DESTINY 鎌倉ものがたり」とのコラボ！劇中に登場する神奈川県 鎌倉・藤沢エリアにある6箇所の駅及びスポットをゲームを使って実際に巡るキャンペーンです。対象駅やスポットにて位置登録すると、劇中に登場するシーンの壁紙が入手できたり、オリジナルグッズが当たる抽選に応募できるなど特典満載！本映画のファンや当ゲームユーザーの多くの方に楽しんでいただけたら幸いです！

### パズルゲーム「ぷよぷよ」



株式会社セガゲームスの大人気パズルゲーム「ぷよぷよ」とのコラボ！同じ属性の駅に4駅アクセス（位置登録）することでポイントが獲得でき、これまでなかった各駅の属性を生かした新しい遊び方をお楽しみいただけました！

# 04. 今後の方向性



### 短期

- 国産「位置ゲーム**No.1**」企業を目指す
- ▶ 「ステーションメモリーズ！」にて
  - ①プロモ継続、継続率重視
  - ②各種コラボ／体験型イベント継続実施
  - ③地方創生に向けた取り組みを継続
- ブロックチェーン関連サービスの開発

### 中長期

- 位置ゲーム／O2O／地方創生分野にて安定成長
- 自治体／鉄道事業者等との連携継続
- ブロックチェーン関連サービス開発・運営

## 引き続き牽引は駅メモ！ 他業種の他社IPとの連携

ジャンル	タイトル	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>・ユーザーのエンゲージメント向上のため機能等改善</li> <li>・マーケティング強化に伴う、ユーザー数拡大の継続</li> <li>・新しいユーザー体験による、ユーザーの定着</li> </ul> <p>▶売上貢献施策実施</p>
	その他	「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
コンテンツ		「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
新規	未定	ブロックチェーン関連サービスの開発

※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

### 「ブロックチェーン関連サービス」について

分散型アプリケーションと言われる領域  
今のインターネットで主流である「中央集権型」ではないことが特徴

#### 中央集権型

(いま主流のインターネット)

プラットフォームと呼ばれる企業が中央に存在  
取引ルール、アプリケーションの市場管理運営、セキュリティ等を担う



#### 分散型

ブロックチェーン技術を利用  
「中央」に依存しないサービスが実現可能  
(ビットコインなどの仮想通貨はそのひとつ)

ゲームや生活便利ツールなども開発され始めております

ソフトウェアの考え方や金融のしくみ、規制やルールの決まり方などが大きく変わる可能性があり、既存秩序では測れない経済圏が生まれようとしております。  
将来性が非常に期待される分野です。



## 経産省より

- ビットコイン発祥のブロックチェーン技術を改良しながら、金融以外の分野にもユースケースが広がっており、「ビットコイン2.0」と呼ばれている

<p><b>金融系</b></p> <p>決済 (SETL, FactoryBanking)</p> <p>為替・送金・貯蓄等 (Ripple, Stellar)</p> <p>証券取引 (Overstock, Symbiont, BitShares, Mirror, Hedgy)</p> <p>bitcoin取引 (itbit, Coinfeine)</p> <p>ソーシャルバンキング (ROSCA)</p> <p>移民向け送金 (Toast)</p> <p>新興国向け送金 (Bitpesa)</p> <p>イスラム向け送金/シャリア遵法 (Abra, Blossoms)</p>	<p><b>ポイント/リワード</b></p> <p>ギフトカード交換 (GyftBlock)</p> <p>アーティスト向けリワード (PopChest)</p> <p>プリペイドカード (BuyAnyCoin)</p> <p>リワードトークン (Rabbit Rewards)</p>	<p><b>資産管理</b></p> <p>bitcoinによる資産管理 (Uphold(旧Bitreserve))</p> <p>土地登記等の公証 (Factom)</p>	<p><b>商流管理</b></p> <p>サプライチェーン (Skuchain)</p> <p>トラッキング管理 (Provenance)</p> <p>マーケットプレイス (OpenBazaar)</p> <p>金保管 (Bitgold)</p> <p>ダイヤモンドの所有権 (Everledger)</p> <p>デジタルアセット管理・移転 (Colu)</p>	<p><b>公共</b></p> <p>市政予算の可視化 (Mayors Chain)</p> <p>投票 (Neutral Voting Bloc)</p> <p>バーチャル国家/宇宙開発 (BitNation/Spacechain)</p> <p>ベーシックインカム (GroupCurrency)</p>
	<p><b>資金調達</b></p> <p>アーティストエクイティ取引 (PeerTracks)</p> <p>クラウドファンディング (Swarm)</p>	<p><b>ストレージ</b></p> <p>データの保管 (Stroj, BigchainDB)</p>	<p><b>コンテンツ</b></p> <p>ストリーミング (Streamium)</p> <p>ゲーム (Spells of Genesis, Voxelnauts)</p>	<p><b>医療</b></p> <p>医療情報 (BitHealth)</p>
	<p><b>コミュニケーション</b></p> <p>SNS (Synereo, Reveal)</p> <p>メッセージャー、取引 (Getgems, Sendchat)</p>	<p><b>認証</b></p> <p>デジタルID (ShoCard, OneName)</p> <p>アート作品所有権/真贋証明 (Ascribe/VeriSart)</p> <p>薬品の真贋証明 (Block Verify)</p>	<p><b>将来予測</b></p> <p>未来予測、市場予測 (Augur)</p>	<p><b>IoT</b></p> <p>IoT (Adept, Filament)</p> <p>マイニング電球 (BitFury)</p> <p>マイニングチップ (21 Inc.)</p>
		<p><b>シェアリング</b></p> <p>ライドシェアリング (La'ZooZ)</p>		

出典：経済産業省 商務情報政策局 情報経済課「平成27年度 我が国経済社会の情報化・サービス化に係る基盤整備（ブロックチェーン技術を利用したサービスに関する国内外動向調査）報告書概要資料」（2016年4月28日）

### 継続的に株主の皆様へ還元する意向変わらず

2017年12月期まで  
連結配当性向30%



2018年12月期以降  
**総還元性向30%**

総還元性向(%) = (配当金額+自己株式取得金額) ÷ 連結当期純利益 × 100

自己株式の取得も含めた株主への還元を図り、

- ①株主に対する利益還元
- ②持続的な成長に対する投資
- ③内部留保

をよりバランスよく実施する

# 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
売上高	<b>1,153</b>	<b>1,553</b>	<b>1,540</b>	<b>1,751</b>	<b>2,072</b>	<b>2,437</b>
売上原価	533	760	741	796	727	856
売上総利益	619	793	799	955	1,344	1,581
販売費及び一般管理費	562	654	587	641	733	845
営業利益	<b>56</b>	<b>139</b>	<b>211</b>	<b>314</b>	<b>611</b>	<b>736</b>
経常利益	57	139	212	305	611	722
親会社株主に帰属する 当期純利益	23	68	118	185	411	511
1株利益（単位：円）	2.88	8.35	14.52	20.01	43.64	54.18

## 3. サービス別売上高

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
位置ゲーム	<b>214</b>	<b>278</b>	<b>300</b>	<b>610</b>	<b>1,125</b>	<b>1,525</b>
その他	216	392	353	305	133	71
ソーシャルアプリ計	431	670	653	916	1,258	1,597
コンテンツ計	721	882	886	835	813	840
合計	<b>1,153</b>	<b>1,553</b>	<b>1,540</b>	<b>1,751</b>	<b>2,072</b>	<b>2,437</b>

※スマートノベルは、その他に含めて表示しております。

## 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
流動資産	854	875	989	1,613	2,038	2,431
(内現金預金)	(531)	(568)	(624)	(1,116)	(1,432)	(1,773)
(内売掛金)	(294)	(270)	(327)	(449)	(543)	(587)
有形固定資産	5	46	36	44	39	30
無形固定資産	66	57	65	29	52	12
投資その他の資産	32	78	93	108	97	84
資産合計	<b>958</b>	<b>1,057</b>	<b>1,184</b>	<b>1,795</b>	<b>2,228</b>	<b>2,559</b>
流動負債	239	259	267	317	382	324
(内未払金)	(141)	(123)	(119)	(129)	(112)	(123)
固定負債	-	11	11	11	11	11
負債合計	<b>239</b>	<b>270</b>	<b>279</b>	<b>328</b>	<b>393</b>	<b>336</b>
資本金	224	224	224	470	472	474
資本剰余金	-	-	-	246	248	250
利益剰余金	494	562	681	866	1,230	1,614
自己株式	-	-	-	△116	△116	△116
株主資本	719	787	905	1,467	1,835	2,223
純資産合計	<b>719</b>	<b>787</b>	<b>905</b>	<b>1,467</b>	<b>1,835</b>	<b>2,223</b>
負債純資産合計	<b>958</b>	<b>1,057</b>	<b>1,184</b>	<b>1,795</b>	<b>2,228</b>	<b>2,559</b>

# 05. 参考数値 | 四半期推移

## 1. 業績

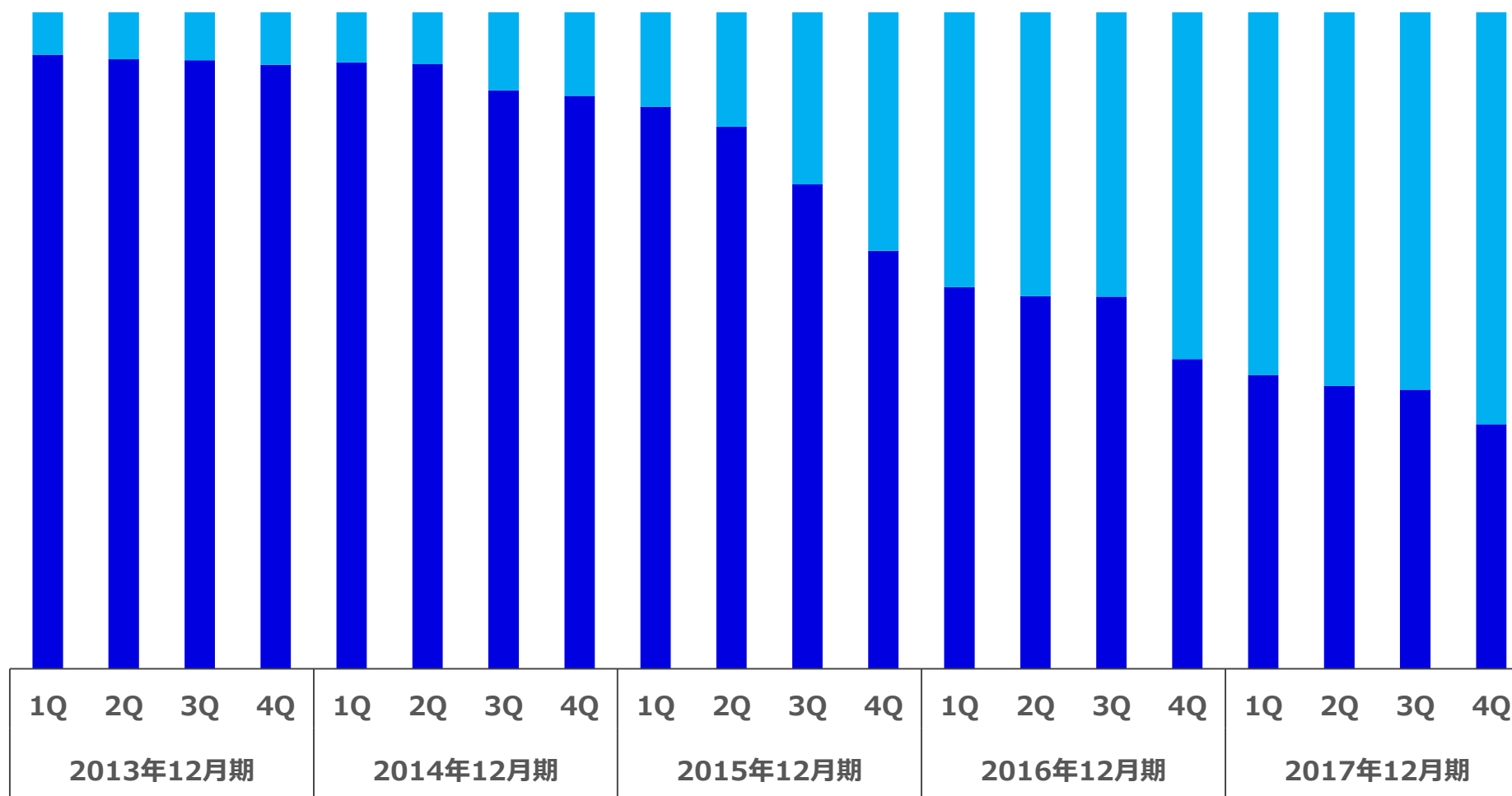
単位：百万円	2013年12月期				2014年12月期				2015年12月期				2016年12月期				2017年12月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690
売上原価	199	170	221	168	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186	166	204	189	226	181	258
売上総利益	198	202	187	205	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313	332	386	396	366	387	431
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	241
営業利益	32	65	37	4	55	54	44	56	69	66	96	81	151	148	162	149	227	169	148	190
経常利益	32	65	37	4	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148	162	149	227	155	148	190
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	143
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	15.23

## 2. サービス別売上高

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	340	469
その他	116	89	106	79	90	87	86	88	73	75	77	78	48	31	27	26	24	18	12	16
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	486
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	204
合計	397	372	409	373	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690

※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

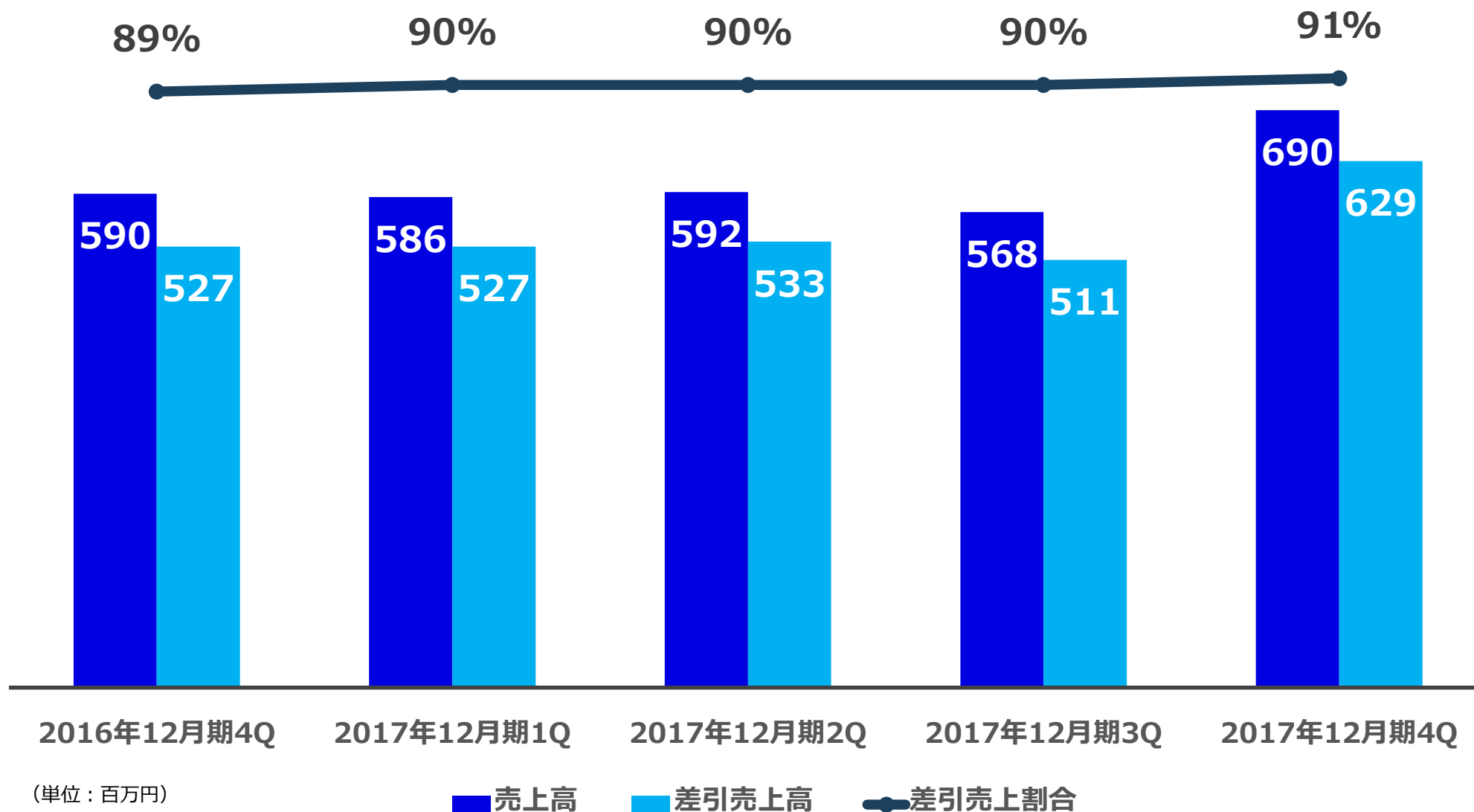


■ グロス売上 ■ ネット売上

ネット売上割合が高くなり、今後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 | 差引売上高推移



※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 | 差引売上高推移

前年同期比 売上高+99百万、差引売上高+102百万増加  
 「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4Q	2017年 12月期1Q	2017年 12月期2Q	2017年 12月期3Q	2017年 12月期4Q
売上高	590	586	592	568	690
売原) システム利用料	41	39	41	38	43
販) 回収代行手数料	21	19	18	17	17
<b>差引売上高</b>	<b>527</b>	<b>527</b>	<b>533</b>	<b>511</b>	<b>629</b>
その他コスト合計	378	299	364	363	439
(うち広告宣伝費)	(128)	(71)	(86)	(146)	(151)
営業利益	<b>149</b>	<b>227</b>	<b>169</b>	<b>148</b>	<b>190</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

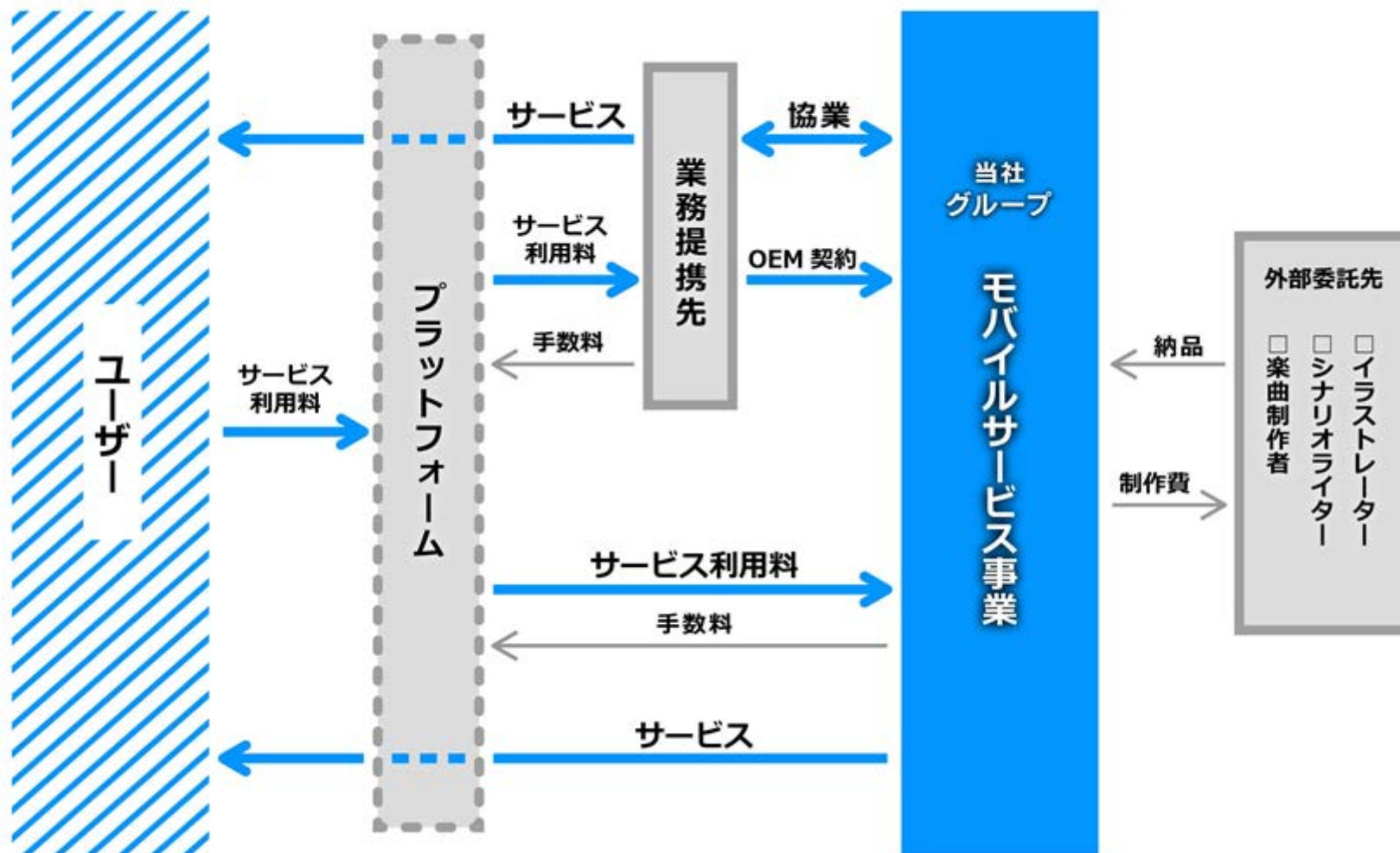


# 06. 補足資料

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	4億7,492万円 (2017年12月末時点)
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	89名 (2017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）

（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	期末までに 複数タイトル終了
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



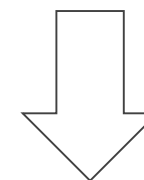
## 課金要素② : 駅収集



【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！

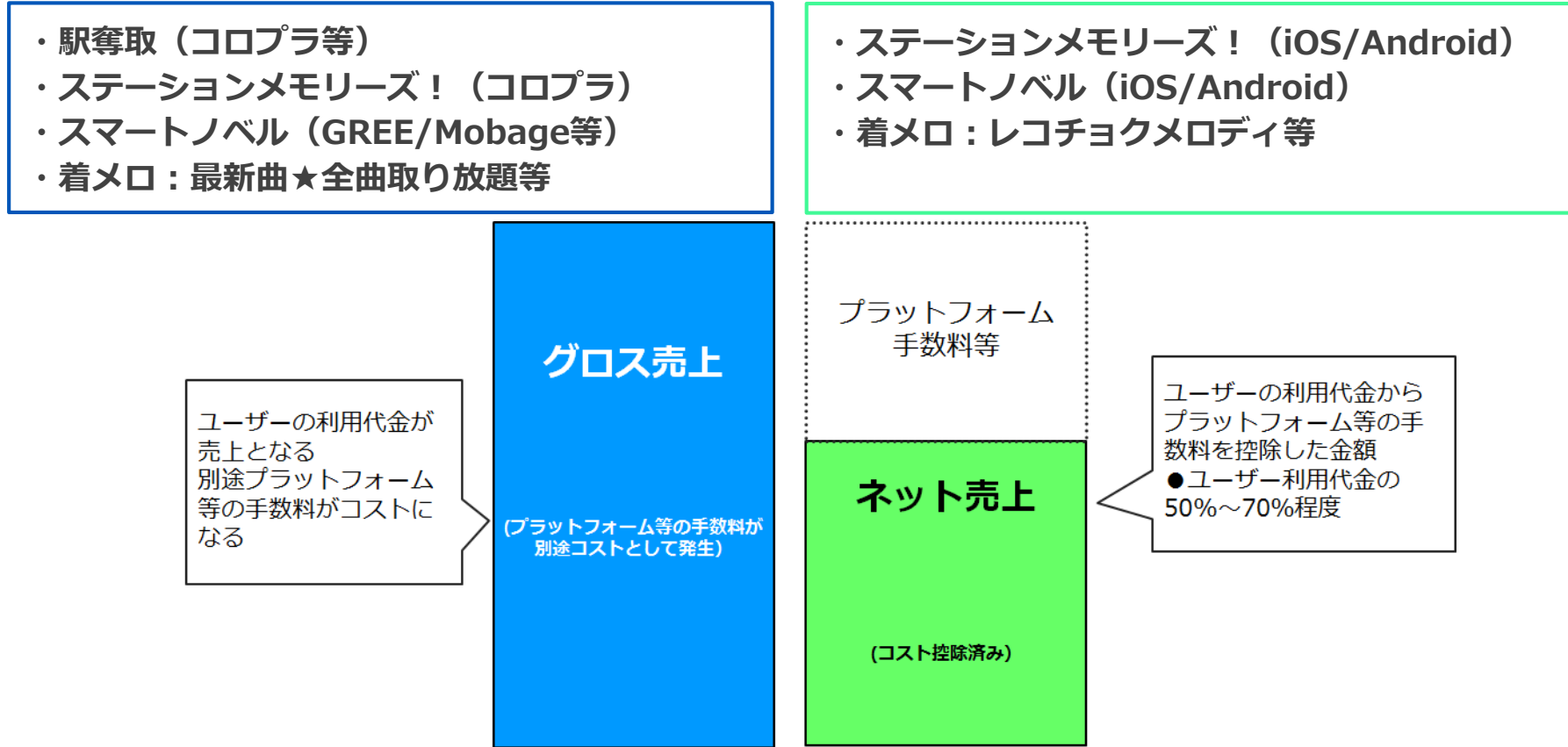
**O2O**：「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み

**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。