

# 2018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>  
2018年4月

<b>01. ハイライト</b>	<b>P. 3</b>
<b>02. 決算概要</b>	<b>P. 7</b>
<b>03. 事業概況</b>	<b>P.15</b>
<b>04. 今後の方向性</b>	<b>P.18</b>
<b>05. 参考数値</b>	<b>P.21</b>
<b>06. 補足資料</b>	<b>P.27</b>

# 01. ハイライト

## 決算

前年同四半期比 **2%減収 40%減益**  
前四半期比 **17%減収 29%減益**

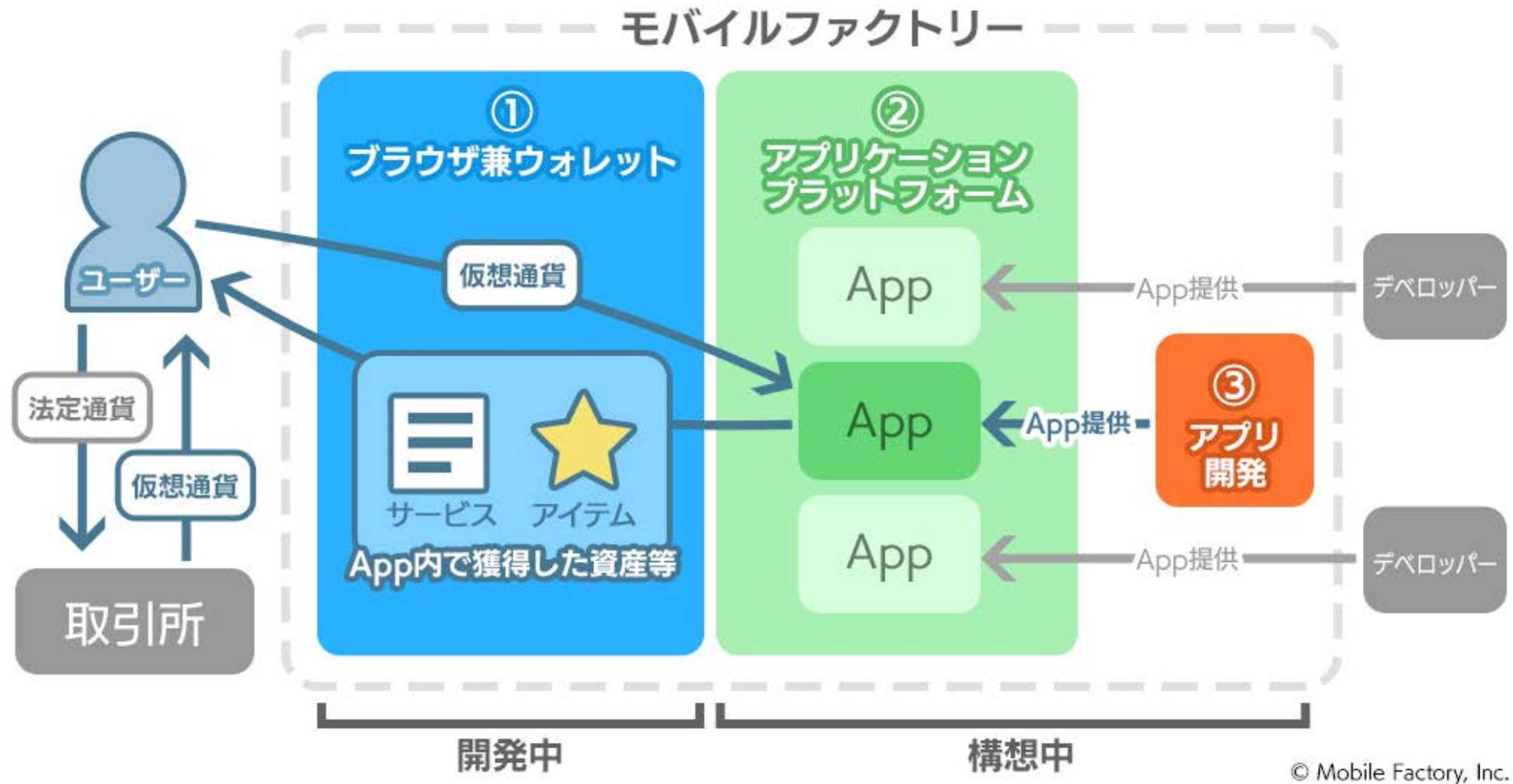
## 駅メモ！

**DAU過去最高更新！**  
課金が伸びず前四半期比で減収

## BC関連 (ブロックチェーン)

**リソース振り分け実施  
開発進行中**

## ブラウザ兼仮想通貨ウォレットの提供とプラットフォームを構想



© Mobile Factory, Inc.

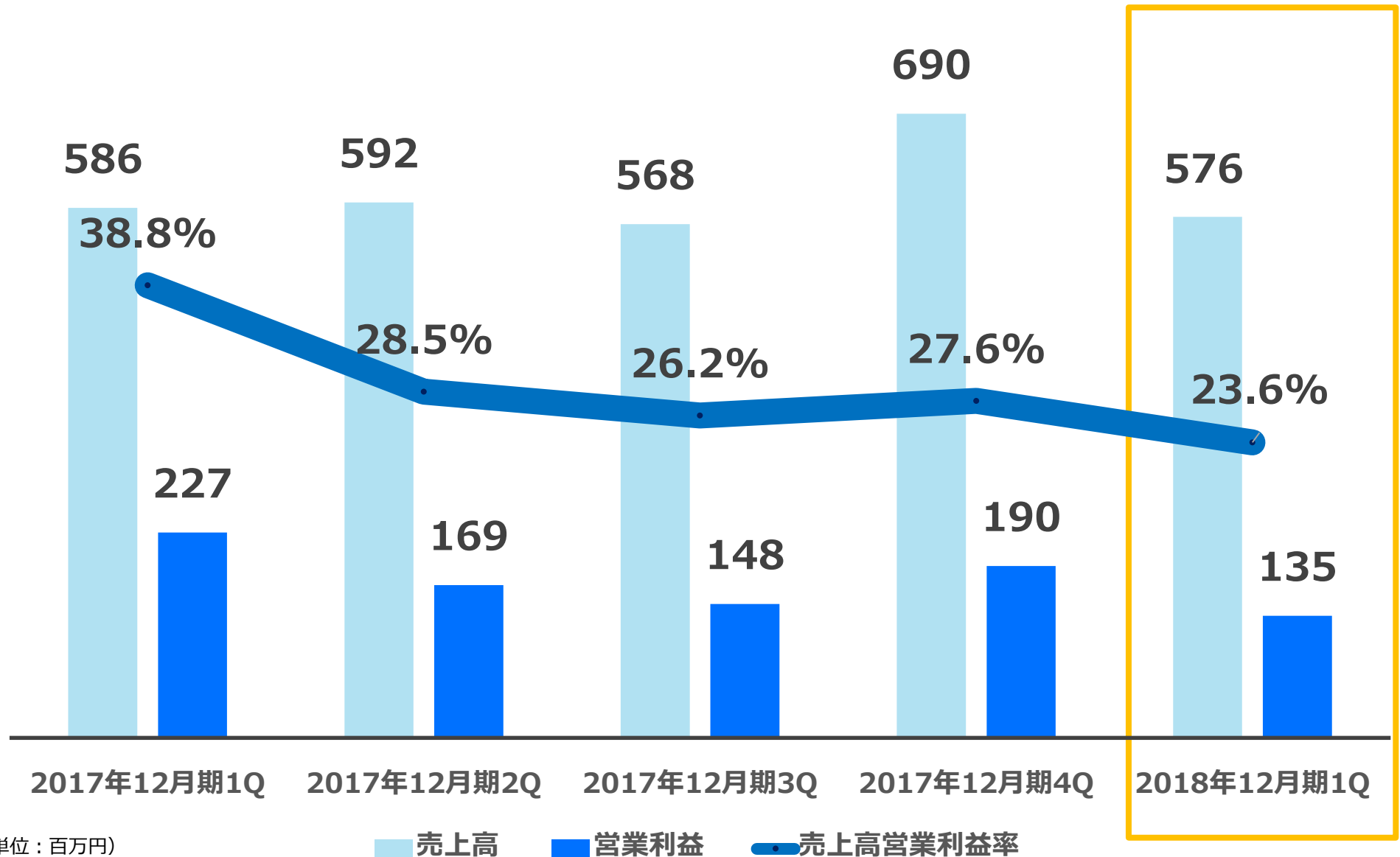
①ブラウザ兼仮想通貨ウォレット 「pochi - ポチ - (仮称)」  
②アプリケーションプラットフォーム 「uniqys - ユニキス - (仮称)」

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！」： 他社IPとのコラボやショートアニメの公開等によりDAUは<b>過去最高更新</b>！一方、売上高は想定どおりに伸びず。季節要因に加え、課金施策上の課題を認識→3月から重点的に改善に取り組み、現在も継続中</p>	△
		<p>「駅奪取シリーズ」：呼び戻し策の効果</p>	○
ブロックチェーン 関連サービス	-	研究開発に着手	○
コンテンツ		<p>「スタメロ - スタンプ&amp;メロディとり放題」 App Pass版、auスマートパス版ともに堅調</p>	○

# 02. 決算概要

## 02. 決算概要 | 四半期売上高/営業利益推移

位置ゲーム減収減益により全体も減少



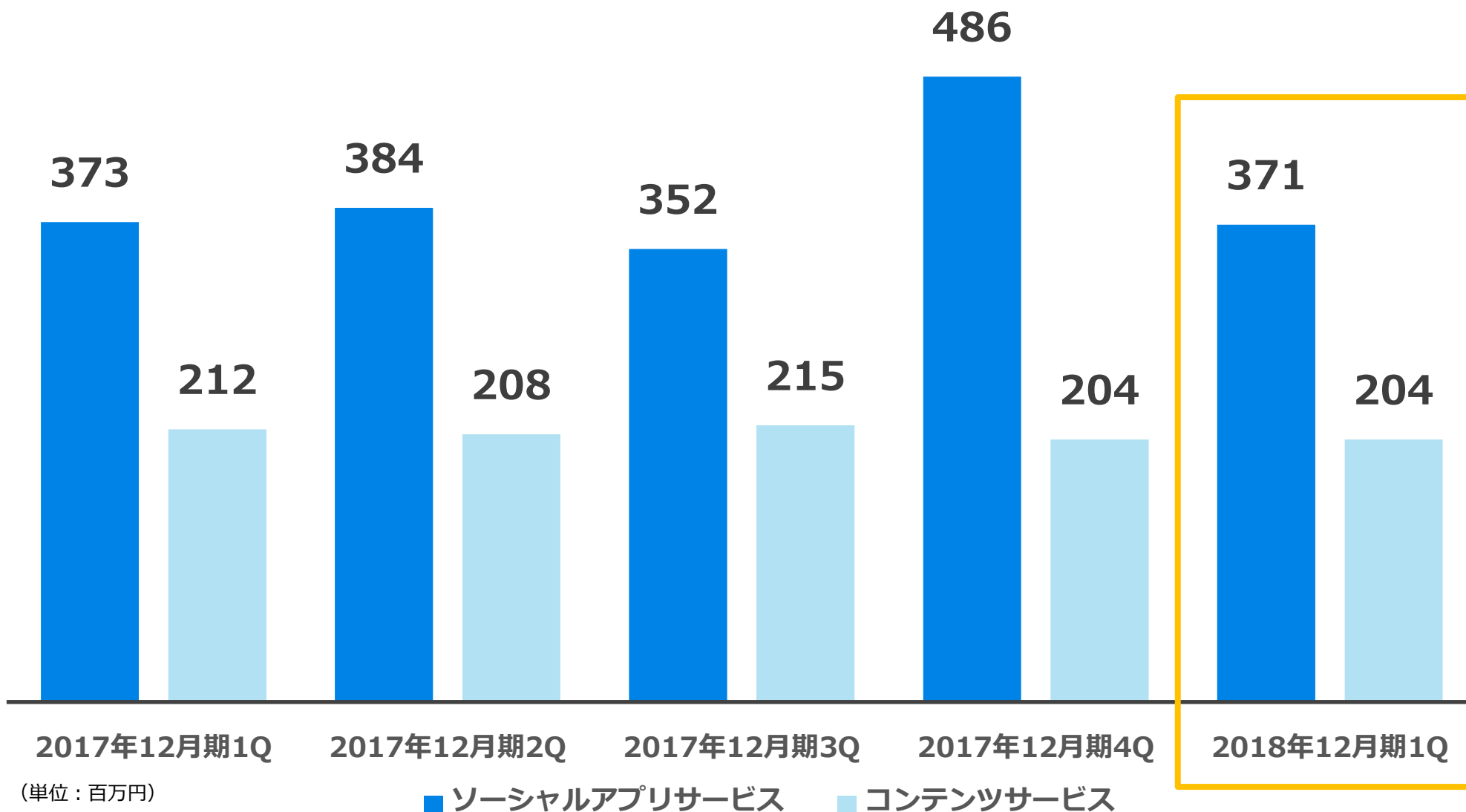


## 02. 決算概要 | 四半期損益計算書

単位：百万円	2018年12月期 1Q	2017年12月期 1Q	前年同期比	2017年12月期 4Q	前四半期比
売上高	<b>576</b>	586	<b>-1.8%</b>	690	<b>-16.5%</b>
売上原価	<b>200</b>	189	+5.9%	258	-22.3%
売上総利益	<b>375</b>	396	-5.5%	431	-13.1%
(売上総利益率)	<b>(65.1%)</b>	(67.6%)	—	(62.6%)	—
販売管理費	<b>239</b>	169	+41.4%	241	-0.9%
営業利益	<b>135</b>	227	<b>-40.3%</b>	190	<b>-28.6%</b>
(営業利益率)	<b>(23.6%)</b>	(38.8%)	—	(27.6%)	—
経常利益	<b>135</b>	227	-40.4%	190	-28.8%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	<b>93</b>	157	-40.7%	143	-35.1%

## 02. 決算概要 | 四半期売上高推移

ソーシャルアプリ：DAU増も位置ゲーム売上高想定どおりに伸びず  
コンテンツ：「スタメロ」堅調

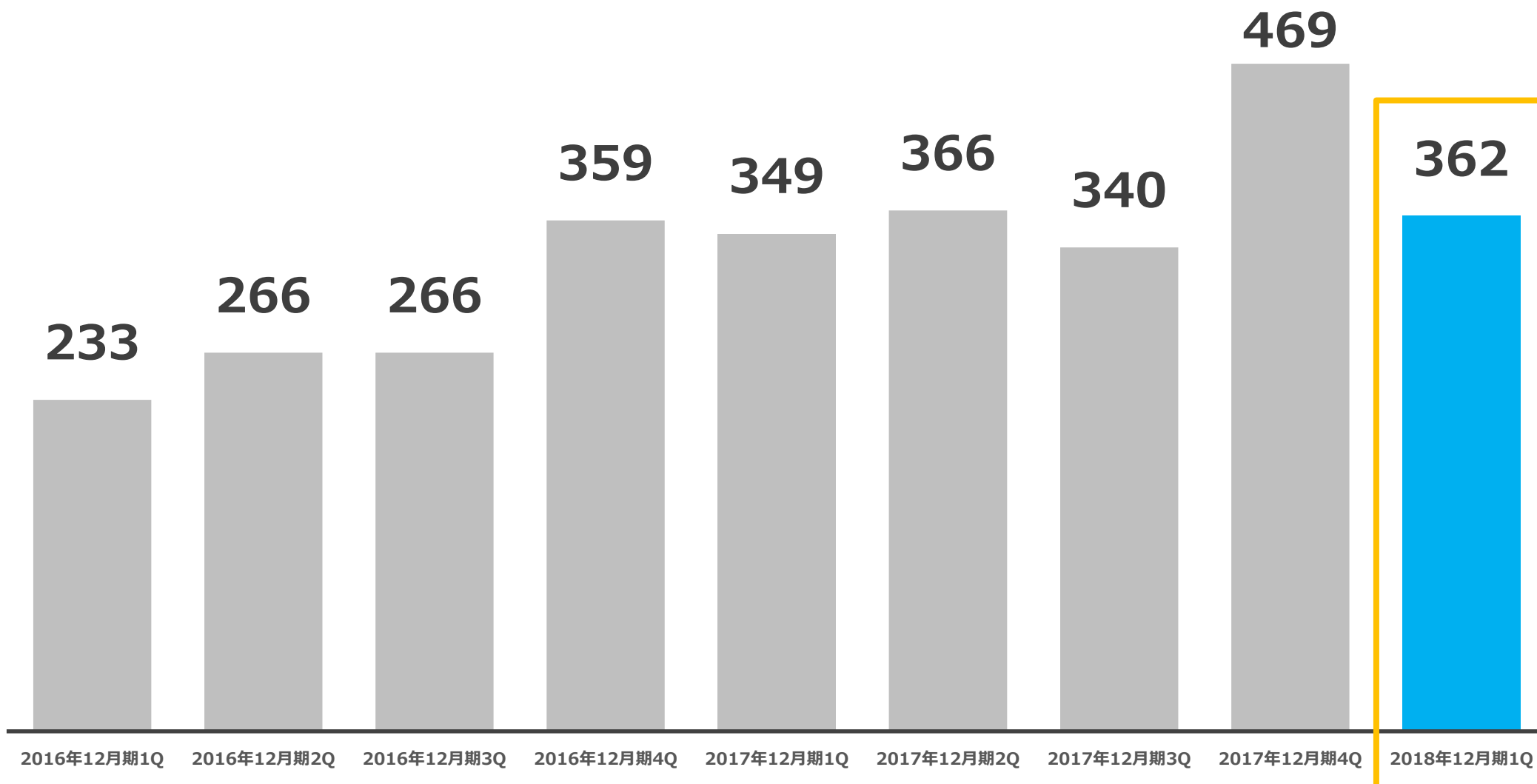


## 02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

単位：百万円	2018年12月期 1Q	2017年12月期 1Q	前年同期比	2017年12月期 4Q	前四半期比
位置ゲーム	<b>362</b>	349	<u>+3.8%</u>	469	<u>-22.7%</u>
その他	<b>8</b>	24	-66.4%	16	-50.6%
ソーシャルアプリ サービス 計	<b>371</b>	373	-0.8%	486	-23.7%
コンテンツ サービス 計	<b>204</b>	212	-3.6%	204	+0.4%
全社合計	<b>576</b>	586	-1.8%	690	-16.5%

DAUは増加も売上高減少

要因：①季節 ②課金施策に課題

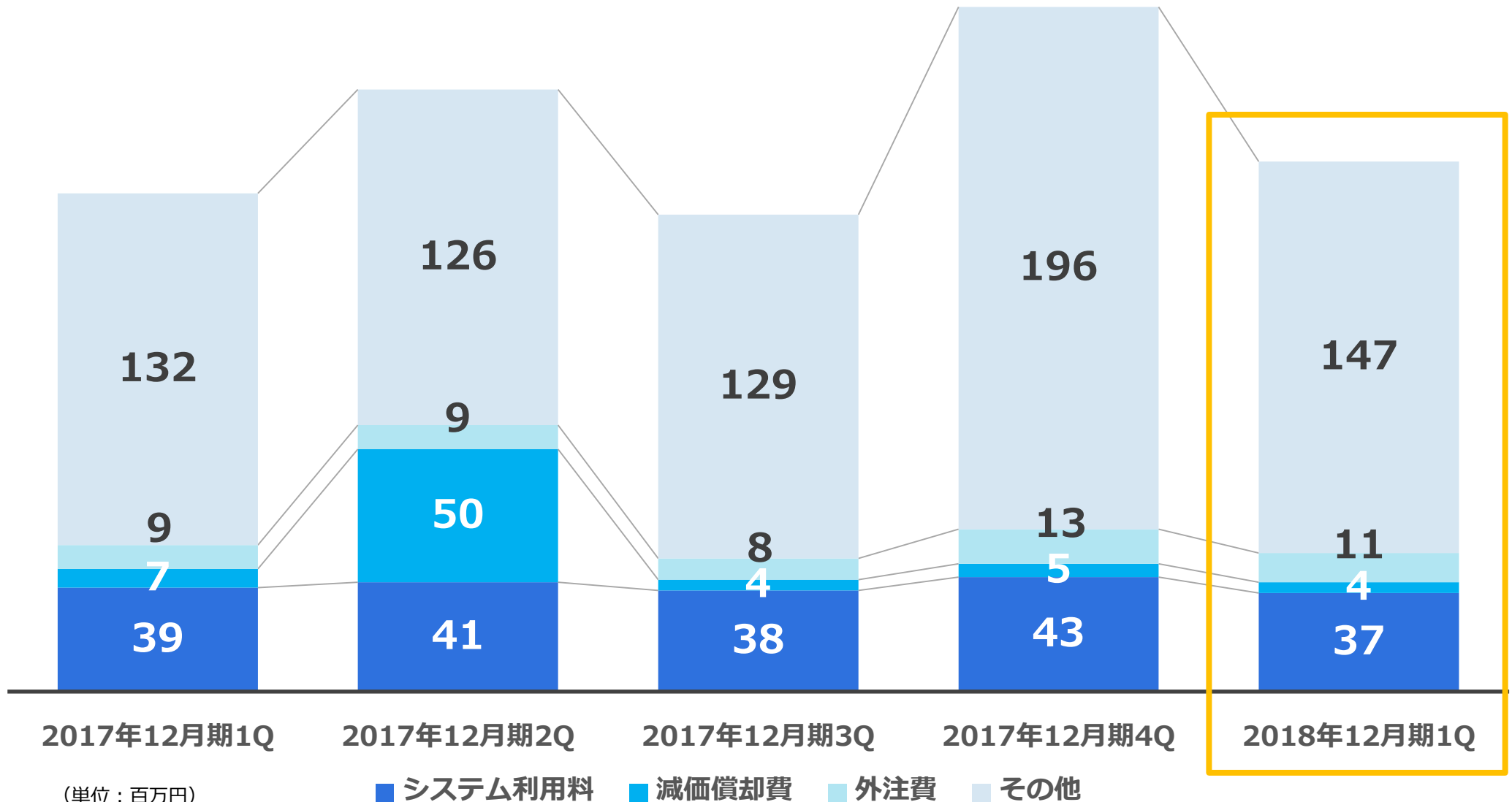


(単位：百万円)

## 02. 決算概要 | 四半期売上原価内訳/推移

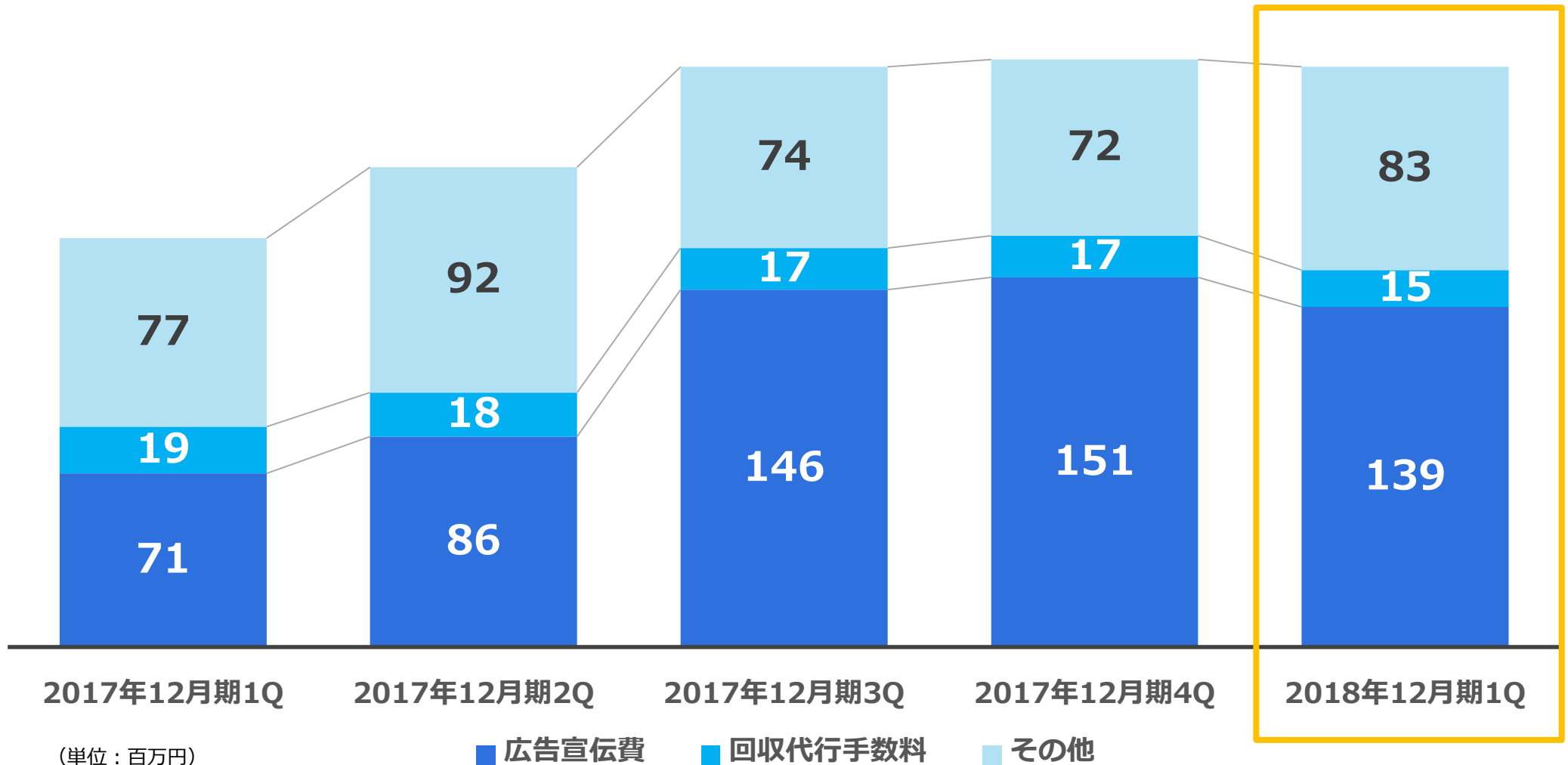
その他：ブロックチェーン関連サービスの研究開発により増加

※前四半期は新作開発中止に伴う特殊要因が影響



## 02. 決算概要 | 四半期販売費及び一般管理費内訳/推移

これまで同様にWebプロモーションや交通広告等実施のほか、  
ショートアニメ配信開始



# 03. 事業概況

## アクティブ率向上施策

### 怪獣娘～ウルトラ怪獣擬人化計画～



株式会社円谷プロダクションの人気アニメ「怪獣娘（かいじゅうがーるず）～ウルトラ怪獣擬人化計画」とのコラボイベントを開催しました！  
特撮番組『ウルトラマン』シリーズの個性豊かな怪獣たちを人気絵師が擬人化した「怪獣娘」のアギラ、ザンドリアス、ガッツ星人、ノイズラーがコラボでんことして登場し、イベントを盛り上げてくれました！

イベント実施期間：2018年2月19日～3月19日

## エンゲージメント向上施策

### 駅メモ！コミック単行本発売開始



2017年8月から小学館が運営する無料WEB漫画サイト「やわらかスピリッツ」にてスピンオフコミックとして連載配信していたコミックが単行本になりました！  
ゲームの世界観をそのままに、でんこと一緒に色々なところへおでかけすることがさらに楽しみになるストーリーです♪まだ「駅メモ！」をプレイしたことない方にも楽しめる作品となっていますので、ぜひご覧ください。

発売日：2018年4月12日

価格：単行本680円（税込）

販売場所：

<https://www.shogakukan.co.jp/purchase/paper/books/09189857>



## 漢陽大学校とパートナーシップ契約締結



優秀なエンジニア採用の強化と人材交流の活性化のため漢陽（ハニャン）大学校とパートナーシップ契約を締結しました。

現在、日本の採用市場ではエンジニア採用の需要が加速しており、優秀なエンジニアの獲得競争は激化、人材不足が問題となっています。一方、韓国の採用市場では、海外企業への就職志願者が増えており、日本企業への就職も増えていることから、優秀なグローバルエンジニアの採用拡大を目指し、モバイルファクトリーでは韓国での採用活動を継続的に取り組んでおりました。

その中で、漢陽大学校では学生の学びたいことを支援するための設備やカリキュラムを充実させ、「主体性」を大切にするという育成方針を持っており、この育成方針がモバイルファクトリーの採用ポリシーと合致し、共感を得たため、この度のパートナーシップの締結に至りました。現在の漢陽大学校の日本企業への就職率は約0.25%であり、本締結により相互サポートを強化し、エンジニア採用拡大に貢献する方針です。

# 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研究開発

### 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

## 牽引役は引き続き駅メモ！

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！」：<b>継続注力</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. エンゲージメント向上のため機能等改善</li> <li>2. アクティブ率向上施策</li> <li>3. 課金施策改善</li> <li>4. 運用効率化</li> </ol>
	「駅奪取シリーズ」	収益に見合ったリソース配分実施
ブロックチェーン 関連サービス	<p>「pochi - ポチ - (仮称)」 &amp; 「uniqys - ユニキス - (仮称)」</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. モバイル対応のブラウザ兼仮想通貨ウォレット 「pochi - ポチ - (仮称)」を2018年夏頃リリース予定</li> <li>2. アプリケーションプラットフォーム 「uniqys - ユニキス - (仮称)」研究開発に着手 (コンプライアンス充足に向け準備中)</li> <li>3. 「uniqys - ユニキス - (仮称)」上のゲーム (2. と同時リリース予定)</li> </ol>
コンテンツ		<p>「スタメロ - スタンプ&amp;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>

※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

# 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	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	2018年 12月期 1Q
売上高	<b>1,553</b>	<b>1,540</b>	<b>1,751</b>	<b>2,072</b>	<b>2,437</b>	<b>576</b>
売上原価	760	741	796	727	856	200
売上総利益	793	799	955	1,344	1,581	375
販売費及び一般管理費	654	587	641	733	845	239
営業利益	<b>139</b>	<b>211</b>	<b>314</b>	<b>611</b>	<b>736</b>	<b>135</b>
経常利益	139	212	305	611	722	135
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純利益	68	118	185	411	511	93
1株利益（単位：円）	8.35	14.52	20.01	43.64	54.18	9.92

## 3. 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	2018年 12月期 1Q
位置ゲーム	<b>278</b>	<b>300</b>	<b>610</b>	<b>1,125</b>	<b>1,525</b>	<b>362</b>
その他	392	353	305	133	71	8
ソーシャルアプリ計	670	653	916	1,258	1,597	371
コンテンツ計	882	886	835	813	840	204
合計	1,553	1,540	1,751	2,072	2,437	576

※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	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	2018年 12月期 1Q
流動資産	875	989	1,613	2,038	2,431	2,127
（内現金預金）	(568)	(624)	(1,116)	(1,432)	(1,773)	(1,563)
（内売掛金）	(270)	(327)	(449)	(543)	(587)	(508)
有形固定資産	46	36	44	39	30	28
無形固定資産	57	65	29	52	12	10
投資その他の資産	78	93	108	97	84	61
資産合計	<b>1,057</b>	<b>1,184</b>	<b>1,795</b>	<b>2,228</b>	<b>2,559</b>	<b>2,228</b>
流動負債	259	267	317	382	324	230
（内未払金）	(123)	(119)	(129)	(112)	(123)	(118)
固定負債	11	11	11	11	11	11
負債合計	<b>270</b>	<b>279</b>	<b>328</b>	<b>393</b>	<b>336</b>	<b>241</b>
資本金	224	224	470	472	474	475
資本剰余金	-	-	246	248	250	250
利益剰余金	562	681	866	1,230	1,614	1,547
自己株式	-	-	△116	△116	△116	△287
株主資本	787	905	1,467	1,835	2,223	1,986
純資産合計	<b>787</b>	<b>905</b>	<b>1,467</b>	<b>1,835</b>	<b>2,223</b>	<b>1,986</b>
負債純資産合計	<b>1,057</b>	<b>1,184</b>	<b>1,795</b>	<b>2,228</b>	<b>2,559</b>	<b>2,228</b>

# 05. 参考数値 | 四半期推移

## 1. 業績

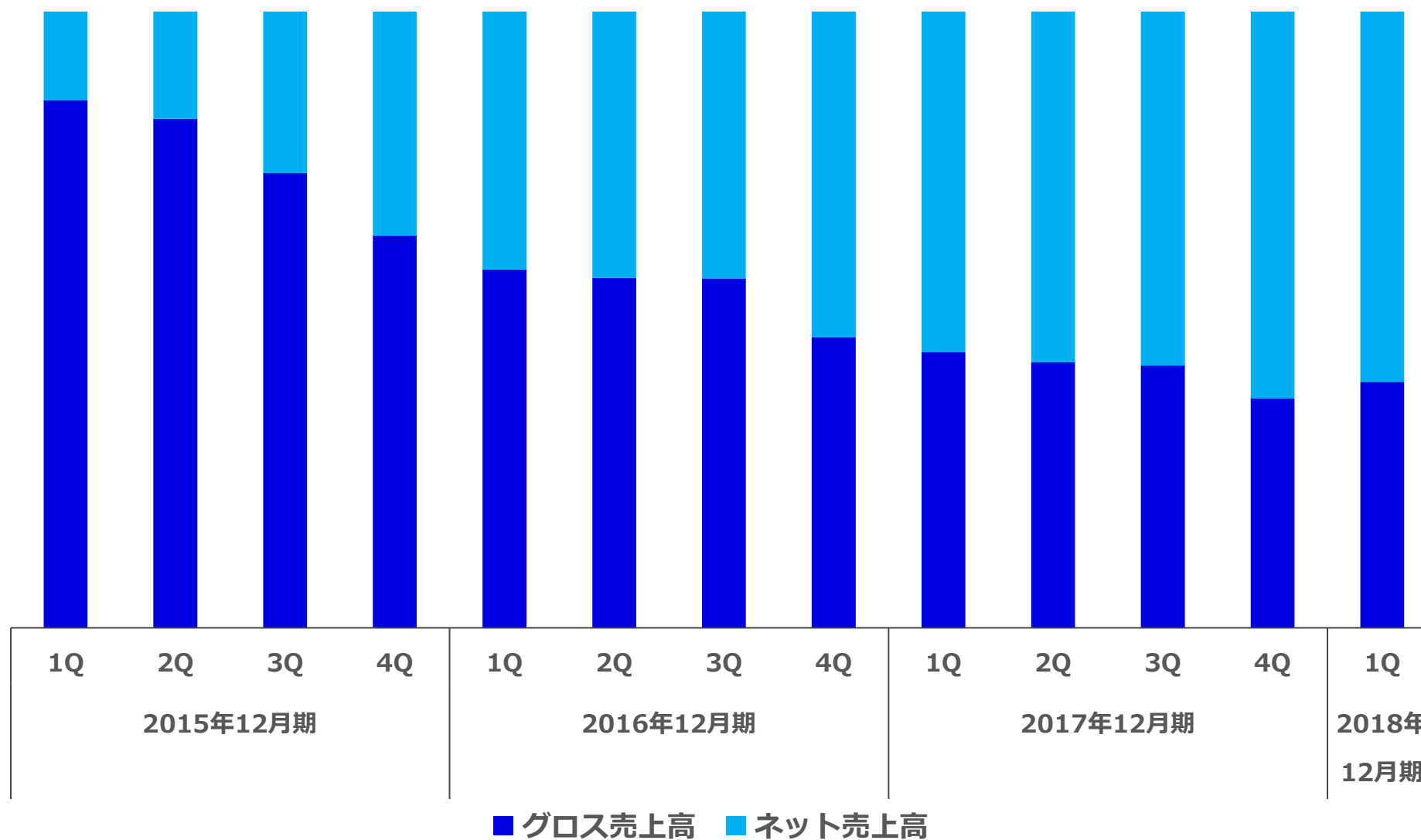
単位：百万円	2014年12月期				2015年12月期				2016年12月期				2017年12月期				2018年12月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690	576			
売上原価	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186	166	204	189	226	181	258	200			
売上総利益	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313	332	386	396	366	387	431	375			
販売費及び一般管理費	175	139	140	131	138	135	156	210	161	165	169	237	169	197	238	241	239			
営業利益	55	54	44	56	69	66	96	81	151	148	162	149	227	169	148	190	135			
経常利益	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148	162	149	227	155	148	190	135			
親会社株主に帰属する四半期純利益	33	28	26	29	34	41	60	48	96	100	107	106	157	107	102	143	93			
1株利益（単位：円）	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	9.92			

## 2. サービス別売上高

単位：百万円	2014年12月期				2015年12月期				2016年12月期				2017年12月期				2018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	64	56	83	96	104	120	160	225	233	266	266	359	349	366	340	469	362			
その他	90	87	86	88	73	75	77	78	48	31	27	26	24	18	12	16	8			
ソーシャルアプリ計	154	144	170	184	177	195	238	304	282	297	293	385	373	384	352	486	371			
コンテンツ 計	234	221	216	214	213	212	204	204	200	202	205	205	212	208	215	204	204			
合計	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690	576			

※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 | グロスネット売上高割合

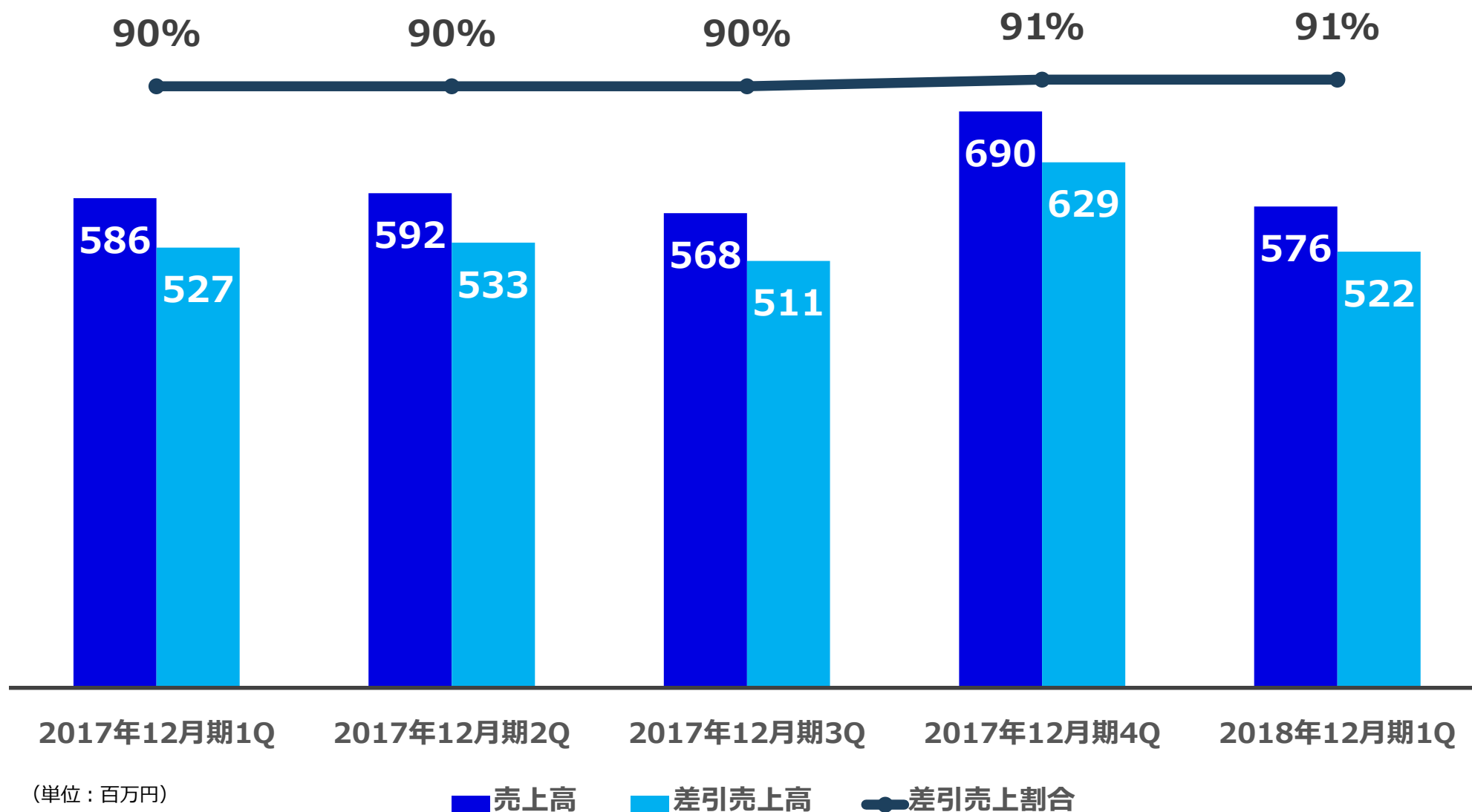


※2018年3月末にフジゲームスより配信していたiOS/Android「ステーションメモリーズ！」を当社100%子会社のジーワンダッシュより配信へ変更（第2四半期以降はグロス売上高に含まれる為、グロス売上高の割合が増加）

グロス/ネット売上高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

## 05. 参考数値 | 差引売上高推移

単位：百万円	2017年 12月期1Q	2017年 12月期2Q	2017年 12月期3Q	2017年 12月期4Q	2018年 12月期1Q
売上高	586	592	568	690	576
売原) システム利用料	39	41	38	43	37
販) 回収代行手数料	19	18	17	17	15
<b>差引売上高</b>	<b>527</b>	<b>533</b>	<b>511</b>	<b>629</b>	<b>522</b>
その他コスト合計	299	364	363	439	386
(うち広告宣伝費)	(71)	(86)	(146)	(151)	(139)
営業利益	<b>227</b>	<b>169</b>	<b>148</b>	<b>190</b>	<b>135</b>

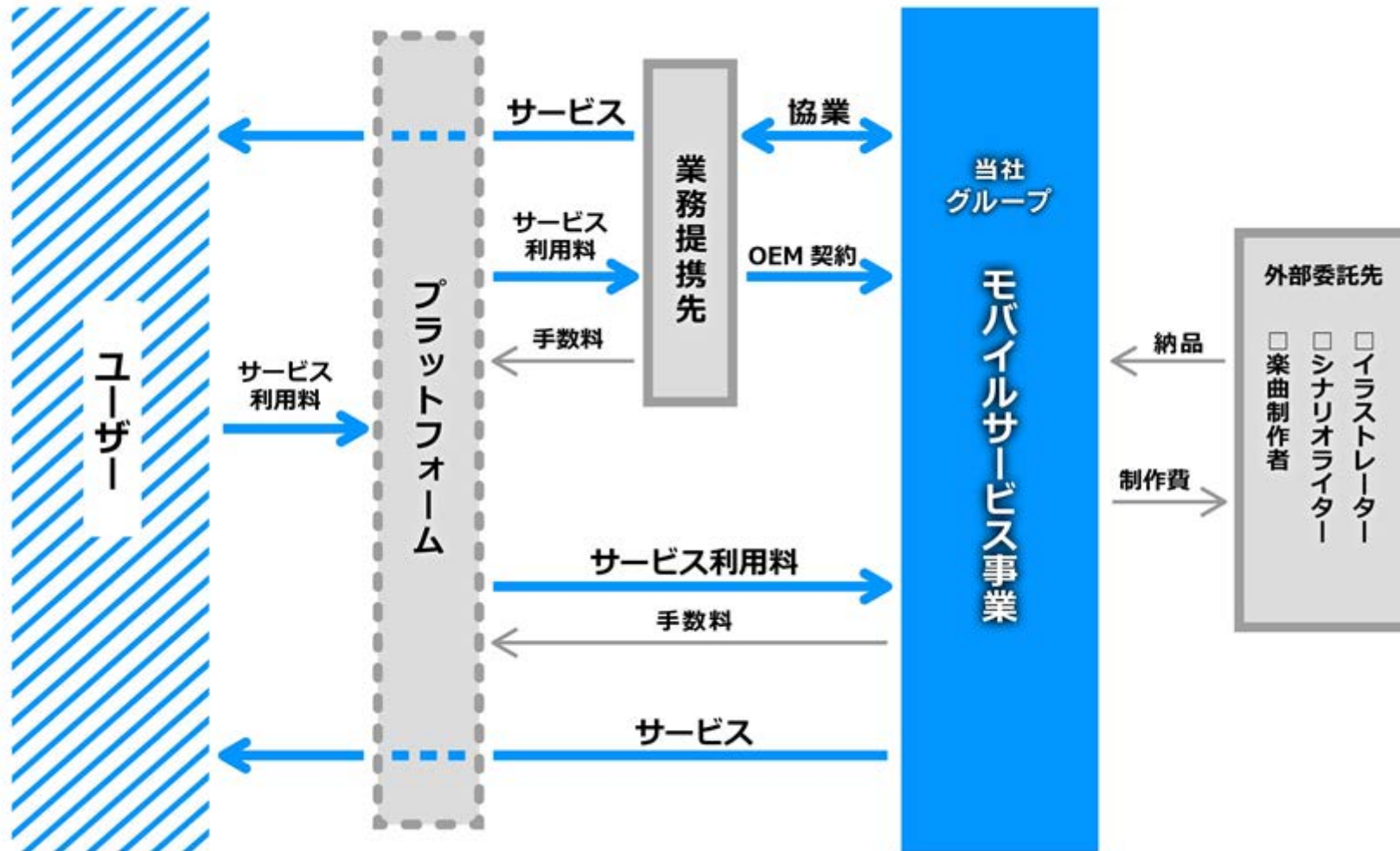
※差引売上高は、売上高から売上に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差引きした**純粹な当社取り分**

# 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	4億7,542万円 (2018年3月末時点)
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	86名 (2018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）  
 （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
		「駅奪取シリーズ」	運用中
ブロックチェーン 関連サービス	-	① 「pochi - ポチ - (仮称)」 ② 「uniqys - ユニキス - (仮称)」 ③ 「uniqys - ユニキス - (仮称)」上のゲ ーム	研究開発中
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

スマートノベルは現在2タイトルのみ運用中



## 課金要素①：キャラクター収集/育成

キャラクターが入手可能なガチャ 1回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 1回500円（税込）



## 課金要素②：駅収集

【ライセンス】  
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  
500円（税込）



【レーダー6個セット】  
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  
300円（税込）



アイテムを使用すると  
効率よく多くの駅が取得可能に！



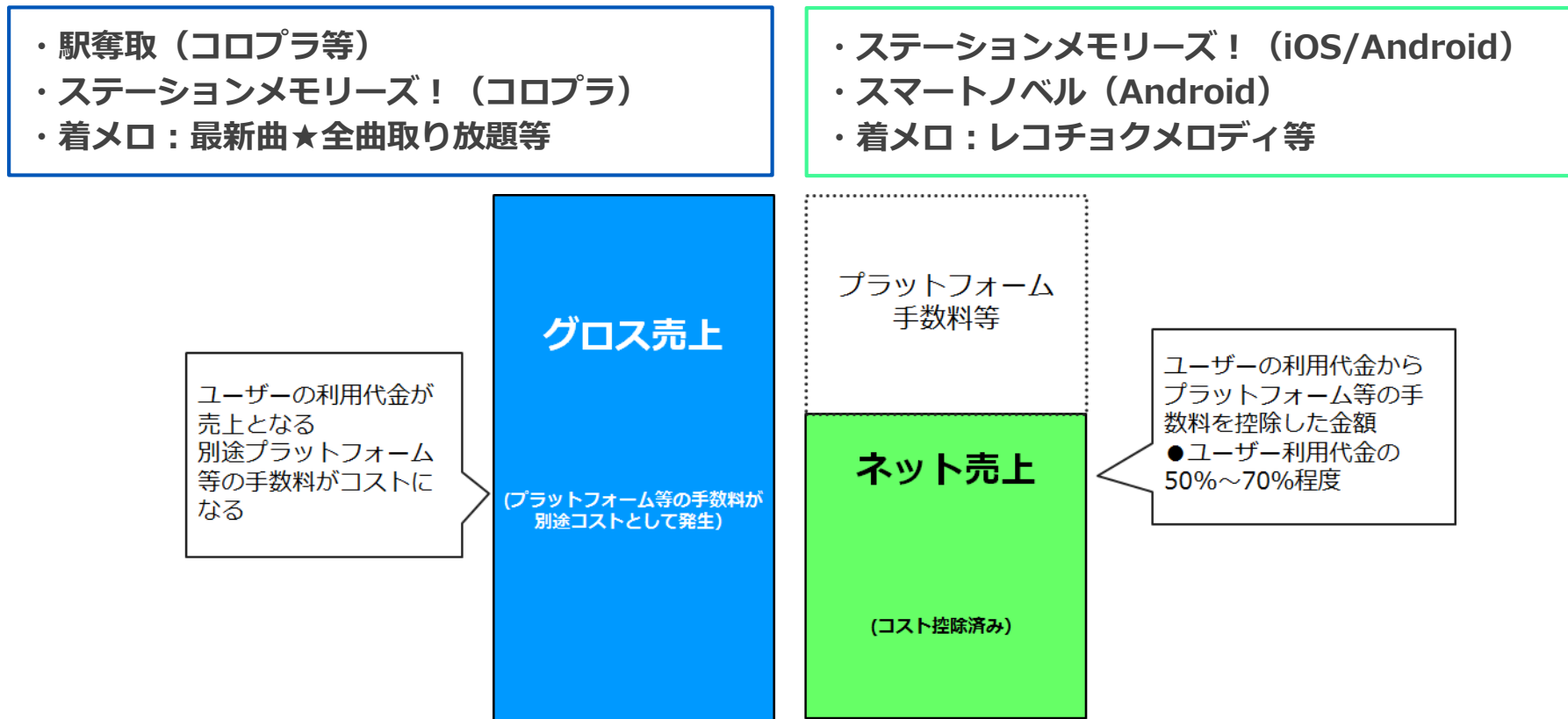
**O2O** : 「オンラインtoオフライン」の略称。インターネット上で利用するサービス（オンライン）を通して、ユーザーに実店舗（オフライン）へと足を運んでもらえるように行う取り組み

**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。