

2018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>
2018年7月

01. ハイライト	P. 3
02. 決算概要	P. 6
03. 事業概況	P.14
04. 今後の方向性	P.17
05. 参考数値	P.21
06. 補足資料	P.27

01. ハイライト

決算

四半期営業利益過去最高を更新
前四半期比 **37%増収 74%増益**

BC関連

(ブロックチェーン)

Uniqys : Uniqys Kit プレビュー版公開
Quragé : Android版公開

位置ゲーム

ステーションメモリーズ！リリース4周年
売上高好調

コンテンツ

前期に引き続き堅調

01. ハイライト | 第2四半期 振り返り/評価

ジャンル	タイトル/サービス名	コメント	評価
ブロックチェーン 関連サービス	Uniqys	Uniqys Kit プレビュー版公開 Quragé(DAppsブラウザ)公開	○
位置ゲーム	ステーション メモリーズ! (略称: 駅メモ!)	改善施策の効果に加え、4周年記念キャンペーンにより売上高好調 DAU※は過去最高更新	○
	駅奪取	Native版売上高堅調に推移	
	レキシトコネクト	9月サービス終了予定	
コンテンツ	スタメロ※※	App Pass版、auスマートパス版ともに堅調	○
	らくメロ※※※	2018/6/21にApp Pass版リリース	

※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。

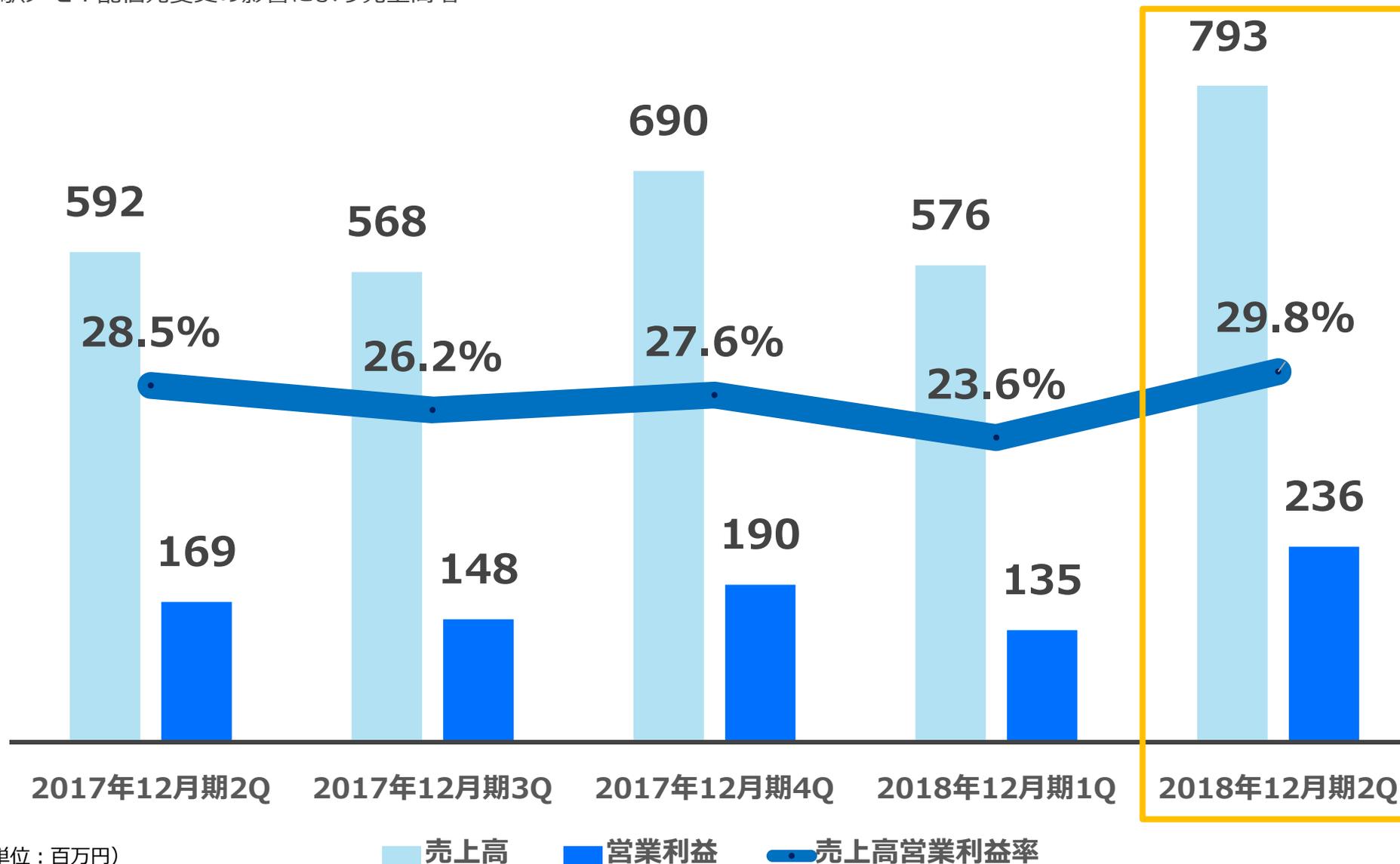
※※スタメロ: 「スタメロ - スタンプ&メロディとり放題」の略称。

※※※らくメロ: 「らくメロ かんたんらくらく設定♪着信音・着メロとり放題」の略称。

02. 決算概要

駅メモ！好調により**営業利益過去最高更新**

※駅メモ！配信元変更の影響により売上高増



02. 決算概要 | 四半期損益計算書

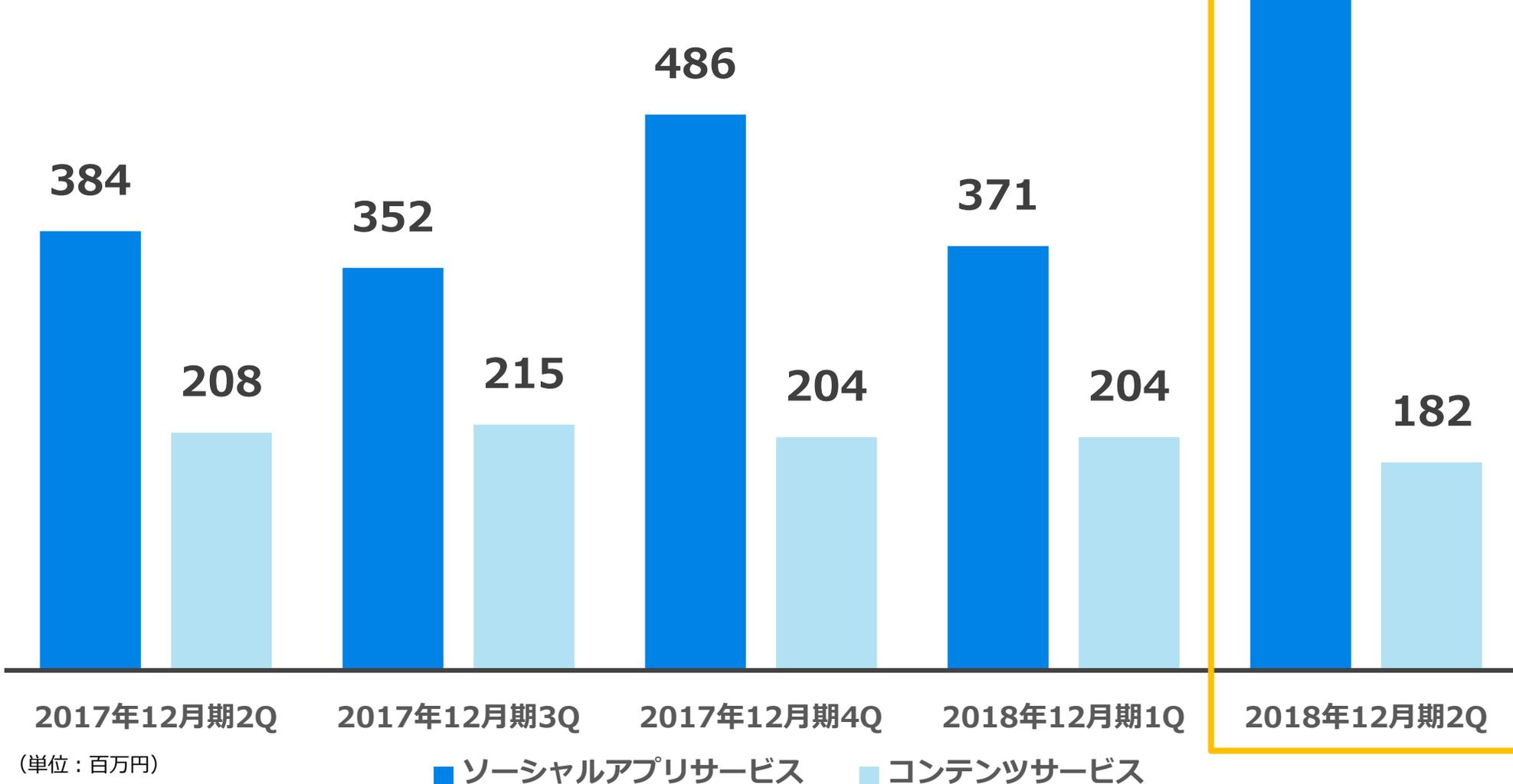
単位：百万円	2018年12月期 2Q	2017年12月期 2Q	前年同期比	2018年12月期 1Q	前四半期比
売上高	793	592	+33.8%	576	+37.7%
売上原価	365	226	+61.1%	200	+81.7%
売上総利益	428	366	+16.9%	375	+14.1%
(売上総利益率)	(54.0%)	(61.8%)	—	(65.1%)	—
販売管理費	191	197	-2.7%	239	-19.9%
営業利益	236	169	+39.8%	135	+74.0%
(営業利益率)	(29.8%)	(28.5%)	—	(23.6%)	—
経常利益	236	155	+51.7%	135	+74.2%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	163	107	+51.9%	93	+74.8%

02. 決算概要 | 四半期売上高推移

ソーシャルアプリ^{※※}：駅メモ！増収増益傾向、DAUは過去最高更新
コンテンツ：減収するも想定通り

※駅メモ！配信元変更の影響により売上高増

※※ソーシャルアプリ：位置ゲーム、スマートノベル

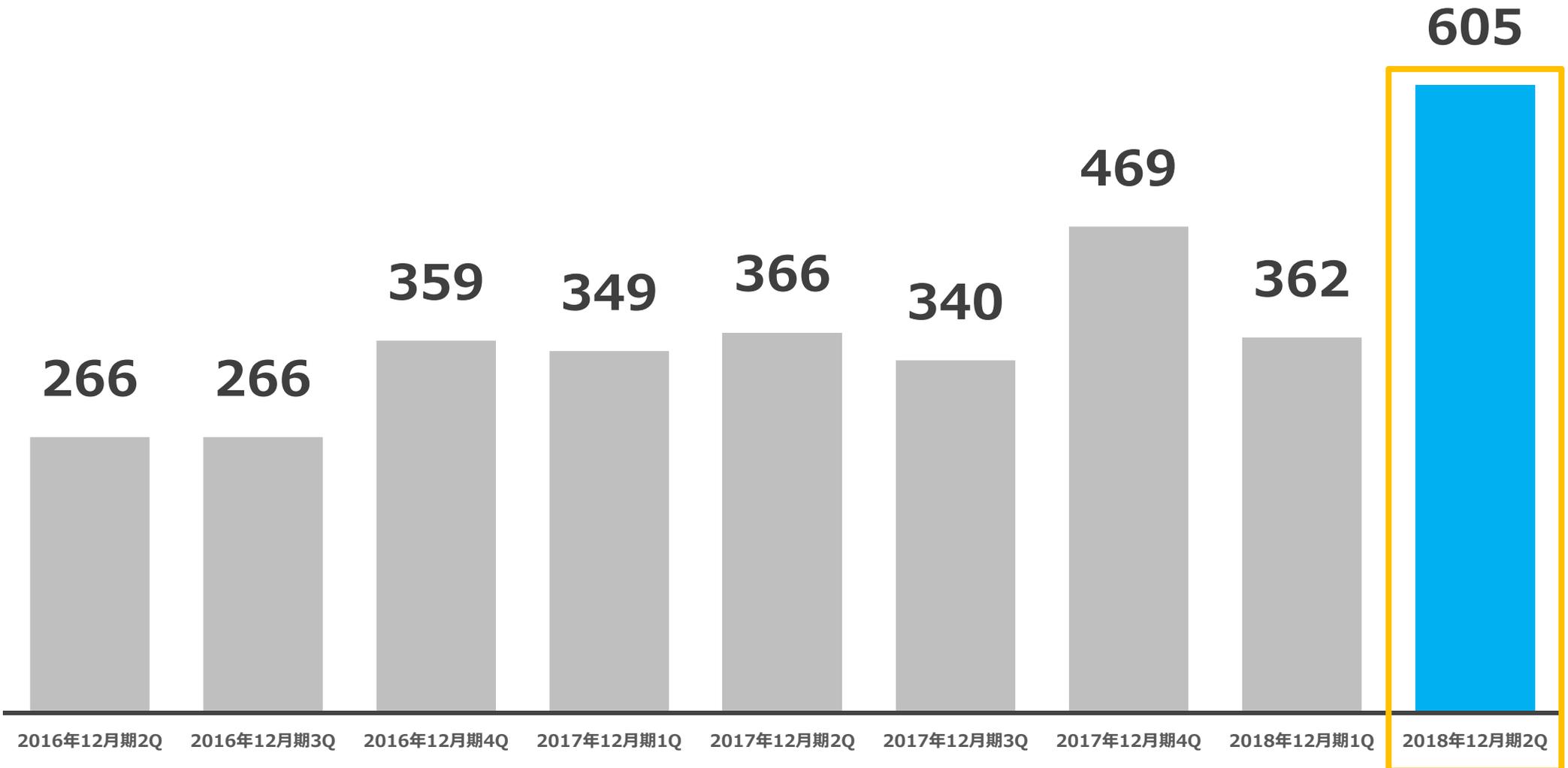


02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

単位：百万円	2018年12月期 2Q	2017年12月期 2Q	前年同期比	2018年12月期 1Q	前四半期比
位置ゲーム	605	366	<u>+65.4%</u>	362	<u>+66.9%</u>
その他	4	18	-73.1%	8	-39.2%
ソーシャルアプリ サービス 計	610	384	+58.8%	371	+64.5%
コンテンツ サービス 計	182	208	-12.3%	204	-10.9%
全社合計	793	592	+33.8%	576	+37.7%

02. 決算概要 | 四半期位置ゲーム売上高推移

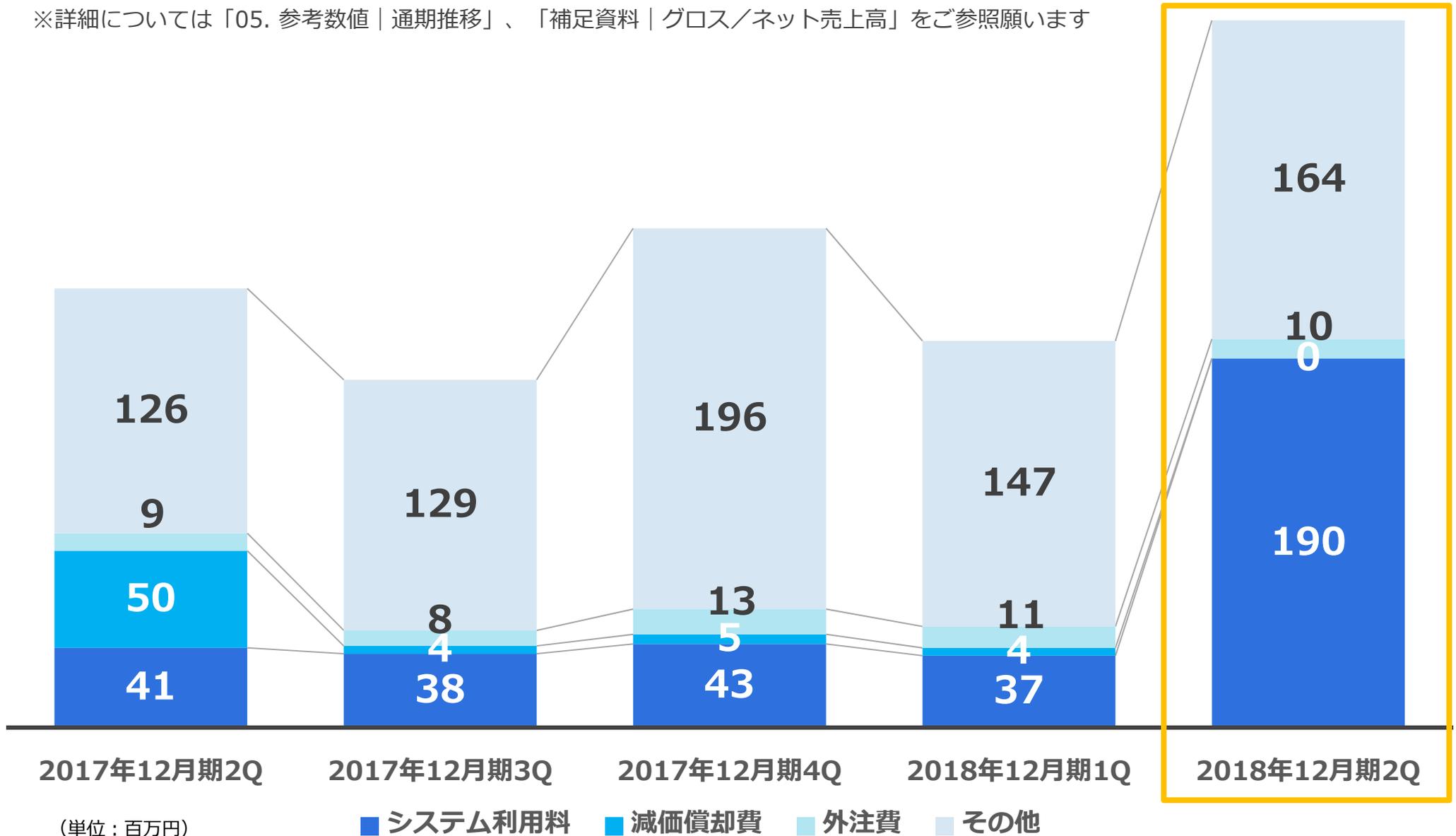
駅メモ！（iOS/Android）配信元変更の影響により売上高増
DAUは過去最高更新



(単位：百万円)

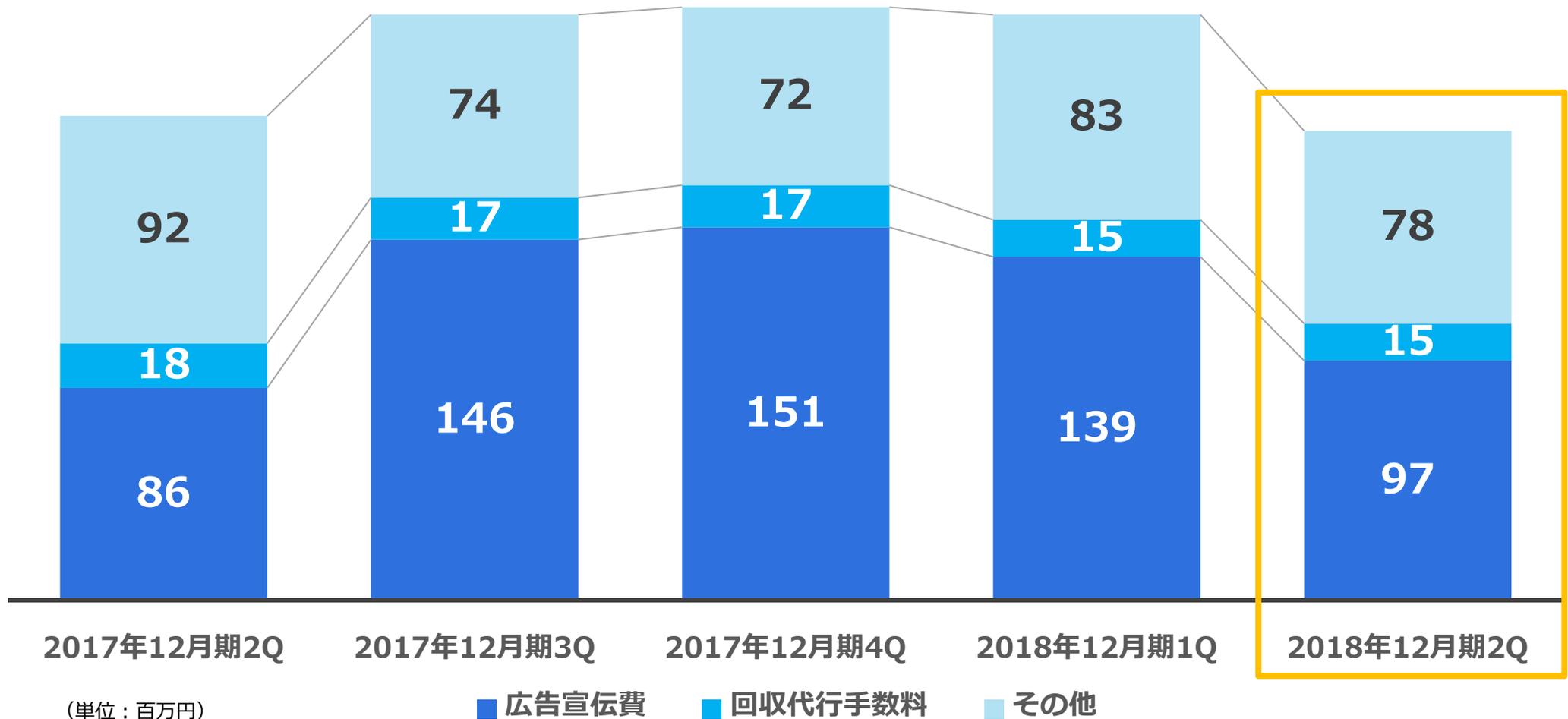
ネットからグロスへの売上高変更により原価増額

※詳細については「05. 参考数値 | 通期推移」、「補足資料 | グロス/ネット売上高」をご参照願います



02. 決算概要 | 四半期販売費及び一般管理費内訳/推移

プロモーション効果の精査により対前四半期比で広告費減少
但しDAUは過去最高更新



03. 事業概況

アクティブ率向上施策

SHOW BY ROCK!!



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「駅メモ！」のコラボイベント第二弾を開催しました！SHOW BY ROCK!!で大人気のバンド、「クリティクリスタ」から「ロージア」「ツキノ」、「徒然なる操り霧幻庵」から「ダル太夫」、「しにものぐるい」から「まりまり」の4人がでんこになって登場するコラボスペシャルガチャと、第一弾の20種類に新規11種類が加わったSHOW BY ROCK!!コラボラッピング※ガチャも登場し、イベントを盛り上げてくれました♪

※ラッピング：「でんこ」の着せ替え衣装。

北神急行電鉄



北神急行電鉄営業開始30周年を記念して、コラボキャンペーン第二弾を開催しました！

「北神急行電鉄」×「駅メモ！」コラボヘッドマーク掲出車両の運行や、駅メモ！ゲーム内で北神急行電鉄公式マスコットキャラクターの「北神弓子（きたがみ きゅうこ）」がでんことして登場するコラボスペシャルガチャを実施し、大変ご好評いただきました！

また、券面デザインに「北神弓子」と駅メモ！に登場するでんこ「苔縄やちよ」を起用した、駅メモ！コラボデザインの「北神おでかけ 1day フリーパス」も好評発売中です♪

アクティブ率向上施策

猫耳さばいばー！



猫耳の女の子たちが魅力のゲームアプリ「猫耳さばいばー！」と「駅奪取シリーズ」のコラボイベントを開催しました！

イベント期間中に駅を奪取（位置登録）するとイベントポイントが貯まり、ポイントに応じて報酬を獲得！

また、イベントミッション（指令・任務）を達成することで限定称号やイベント限定「猫耳さばいばー！」コラボギャッシュがGETでき、イベントを盛り上げてくれました♪

セガ・ハード・ガールズ



株式会社セガゲームスの人気コンテンツ

「セガ・ハード・ガールズ」（セハガール）と「駅メモ！」のコラボイベントを開催しました！「セガ・ハード・ガールズ」のドリームキャスト、セガサターン、メガドライブがコラボでんことして期間限定で登場！また「セガ・ハード・ガールズ」の魅力的なコラボフィルム※も登場し、イベントを盛り上げてくれました！

※フィルム：「でんこ」の着せ替え衣装。

04. 今後の方向性

短期

- DAppsブラウザ「Quragé」利用者拡大
- 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
 - ▶ 「駅奪取シリーズ」の安定運用

中長期

- Uniqys Networkの開発、運用
- 位置ゲーム
 - ▶自治体、鉄道事業者等との連携継続によるO2O※、地方創生分野での安定成長
- コンテンツの安定成長

※ 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)へ足を運んでもらえるように行う取り組み。

ブロックチェーン関連サービスの開発に注力！

ジャンル	タイトル/サービス名	コメント
ブロックチェーン 関連サービス	Uniqys 	<p>■ロードマップ</p> <p>2018年3月： プロジェクト始動</p> <p>2018年7月： Uniqys Kit プレビュー版公開 Quragé Android版公開 Quragé Magazine公開</p> <p>2018年3Q： Quragé iOS版公開</p> <p>2018年4Q： Uniqys Kit ベータ版公開</p> <p>2019年予定： Uniqys Kit 正式公開</p>

※上記に記載されている将来の記述は、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

牽引役は引き続き駅メモ！

ジャンル	タイトル/サービス名	コメント
位置ゲーム	ステーションメモリーズ！ 	継続注力！ 1. 継続的な機能改善（エンゲージメント向上施策） 2. 精緻なROAS※※管理による新規ユーザー獲得 3. 地方自治体、鉄道事業者とのタイアップ（地方創生/O2O施策） 4. 親和性の高い他社IPとのコラボの継続
	駅奪取シリーズ 	収益に見合ったリソース配分実施
コンテンツ	スタメロ 	配信コンテンツの強化や仕組み改善を継続
	らくメロ 	

※上記に記載されている将来の記述は、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

※※ROAS：広告経由で発生した売上高を広告費用で割った数値の事。広告の費用対効果。

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 2Q
売上高	1,553	1,540	1,751	2,072	2,437	1,369
売上原価	760	741	796	727	856	566
売上総利益	793	799	955	1,344	1,581	803
販売費及び一般管理費	654	587	641	733	845	430
営業利益	139	211	314	611	736	372
経常利益	139	212	305	611	722	371
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純利益	68	118	185	411	511	256
1株利益（単位：円）	8.35	14.52	20.01	43.64	54.18	27.56

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 2Q
位置ゲーム	278	300	610	1,125	1,525	968
その他	392	353	305	133	71	13
ソーシャルアプリ 計	670	653	916	1,258	1,597	981
コンテンツ 計	882	886	835	813	840	387
合計	1,553	1,540	1,751	2,072	2,437	1,369

※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 2Q
流動資産	875	989	1,613	2,038	2,431	2,201
（内現金預金）	(568)	(624)	(1,116)	(1,432)	(1,773)	(1,615)
（内売掛金）	(270)	(327)	(449)	(543)	(587)	(516)
有形固定資産	46	36	44	39	30	27
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	74
資産合計	1,057	1,184	1,795	2,228	2,559	2,314
流動負債	259	267	317	382	324	385
（内未払金）	(123)	(119)	(129)	(112)	(123)	(193)
固定負債	11	11	11	11	11	11
負債合計	270	279	328	393	336	396
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	1,710
自己株式	-	-	△116	△116	△116	△519
株主資本	787	905	1,467	1,835	2,223	1,917
純資産合計	787	905	1,467	1,835	2,223	1,917
負債純資産合計	1,057	1,184	1,795	2,228	2,559	2,314

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	793		
売上原価	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186	166	204	189	226	181	258	200	365		
売上総利益	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313	332	386	396	366	387	431	375	428		
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	191		
営業利益	55	54	44	56	69	66	96	81	151	148	162	149	227	169	148	190	135	236		
経常利益	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148	162	149	227	155	148	190	135	236		
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	163		
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	17.72		

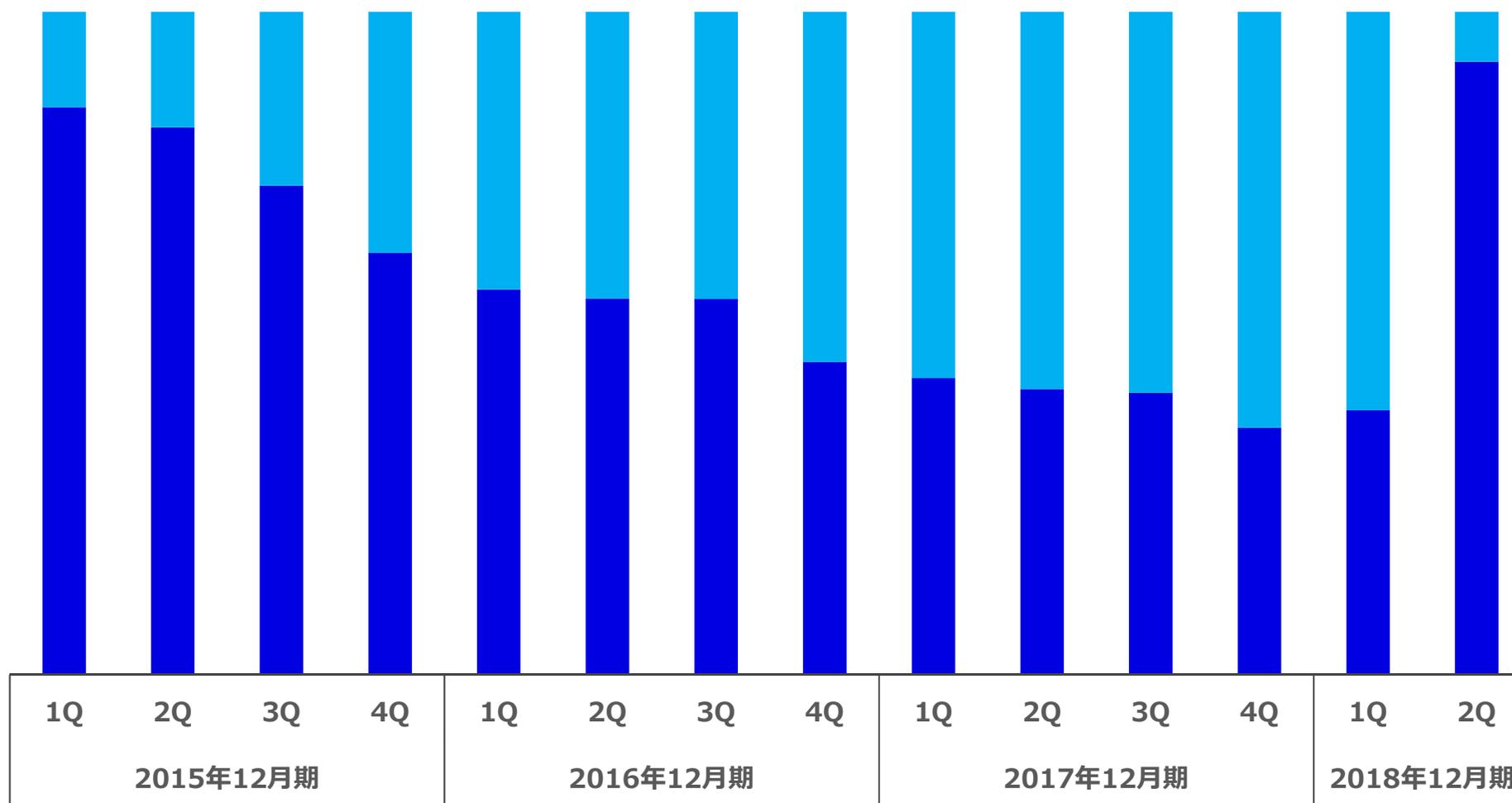
2. サービス別売上高

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												
位置ゲーム	64	56	83	96	104	120	160	225	233	266	266	359	349	366	340	469	362	605		
その他	90	87	86	88	73	75	77	78	48	31	27	26	24	18	12	16	8	4		
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	610		
コンテンツ 計	234	221	216	214	213	212	204	204	200	202	205	205	212	208	215	204	204	182		
合計	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793		

※スマートノベルは、その他に含めて表示しております。

※位置ゲームについて、2018年12月期2Qより駅メモ！の売上高はグロスにて計上しております。

05. 参考数値 | グロス/ネット売上高割合

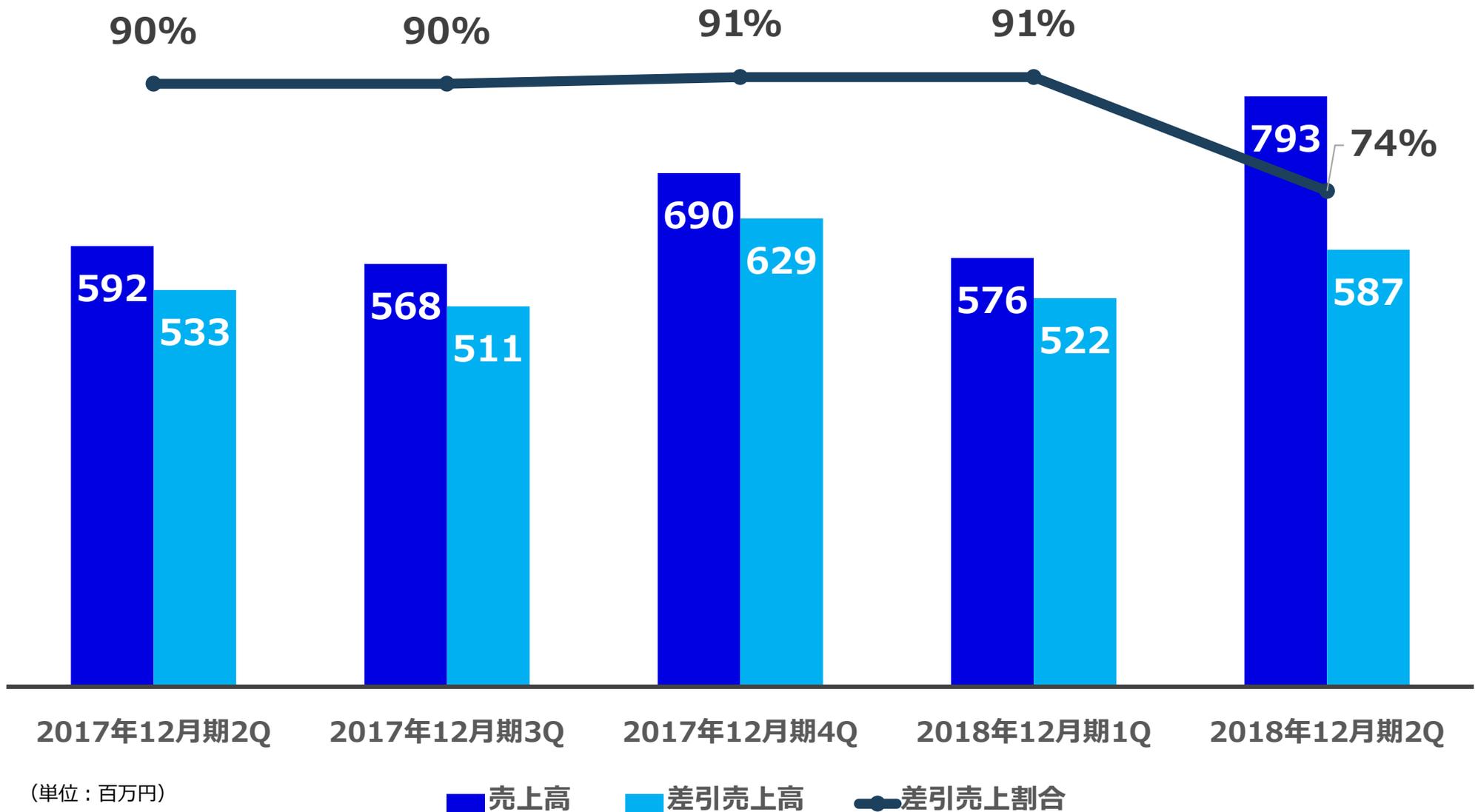


■ グロス売上高 ■ ネット売上高

※2018年3月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%子会社のジワンダッシュへ配信元を変更した関係で、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については巻末の「補足説明-グロス/ネット売上高」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」を差し引いた純粋な当社取り分

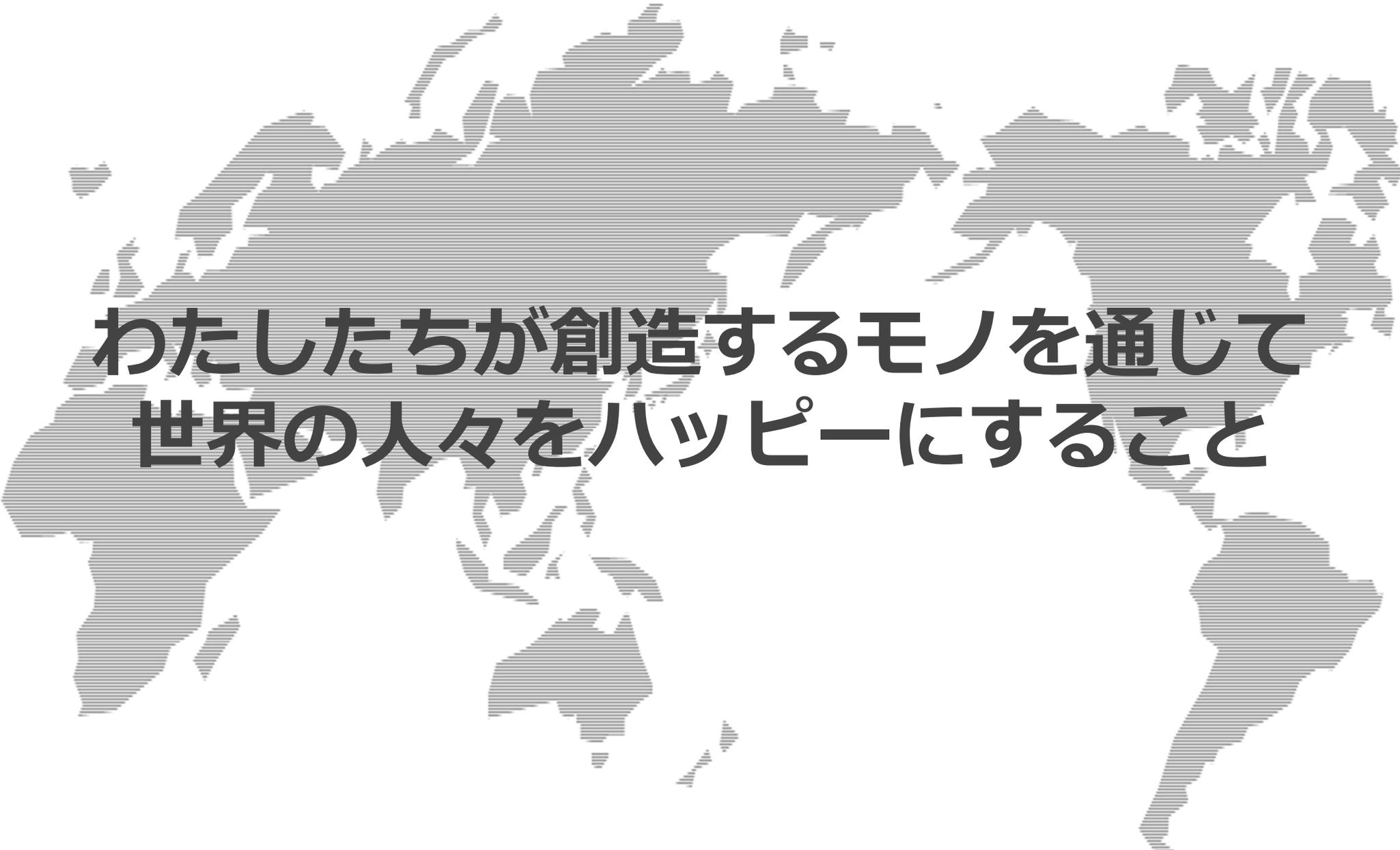
05. 参考数値 | 差引売上高推移

単位：百万円	2017年 12月期2Q	2017年 12月期3Q	2017年 12月期4Q	2018年 12月期1Q	2018年 12月期2Q
売上高	592	568	690	576	793
売原) システム利用料	41	38	43	37	190
販) 回収代行手数料	18	17	17	15	15
差引売上高	533	511	629	522	587
その他コスト合計	364	363	439	386	350
(うち広告宣伝費)	(86)	(146)	(151)	(139)	(97)
営業利益	169	148	190	135	236

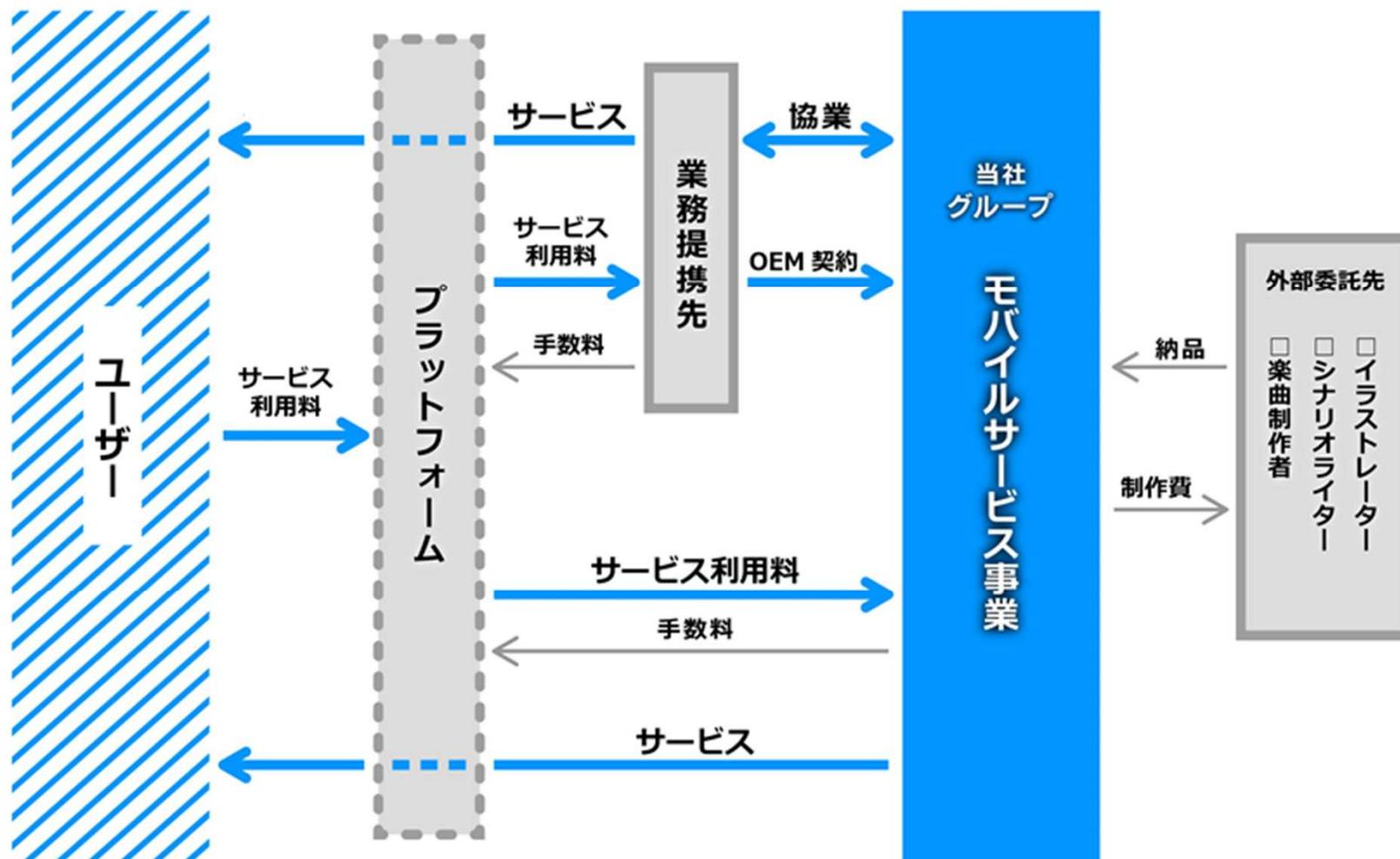
※差引売上高：売上高から売上に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差し引いた純粋な当社取り分

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6月末時点）
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	92名（2018年6月末時点）



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/サービス名	備考
ブロックチェーン 関連サービス	-	「Uniqys」	順次開発中
ソーシャルアプリ	位置ゲーム	「ステーションメモリーズ！」	最注力サービス
		「駅奪取シリーズ」	運用中
コンテンツ	-	「スタメロ - スタンプ&メロディとり放題」 「らくメロ かんたんらくらく設定♪着信 音・着メロとり放題」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！

グロス売上：自社名義配信による売上高の総額表示

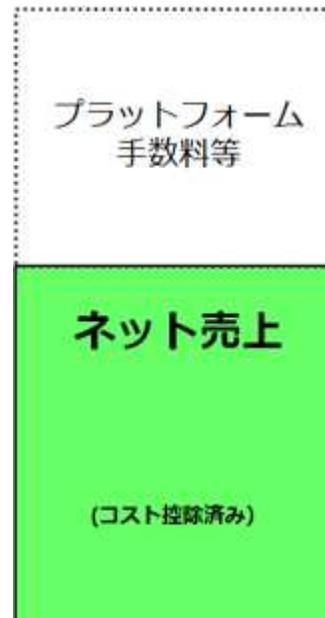
ネット売上：他社名義配信（OEM）による売上高の純額表示

※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ります。

- ・ステーションメモリーズ！（コロプラ）
- ・ステーションメモリーズ！（iOS/Android）
※2018年4月以降
- ・駅奪取（コロプラ等）
- ・着メロ：最新曲★全曲取り放題等

- ・ステーションメモリーズ！（iOS/Android）
※2018年3月迄
- ・スマートノベル（Android）
- ・着メロ：レコチョコメロディ等

ユーザーの利用代金が売上となる。
別途プラットフォーム等の手数料が
コストになる。



ユーザーの利用代金から
プラットフォームなどの手数料を控除した金額。
(ユーザー利用代金の50%~70%程度)

※ステーションメモリーズ！（iOS/Android）は、2018年3月に株式会社フジゲームスから当社100%子会社である株式会社ジーワンダッシュへ配信元の変更を行った為、それぞれに記載しております。

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。