

2018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>
2018年10月

01. ハイライト	P. 3
02. 決算概要	P. 6
03. 事業概況	P.15
04. 今後の方向性	P.19
05. 参考数値	P.23
06. 補足資料	P.29

01. ハイライト

決算

3Q累計売上・営業利益過去最高を更新
(前累計期間比 **22%増収** **7%増益**)

BC関連

(ブロックチェーン)

Uniqys : Uniqys Kit ベータ版 開発継続
Quragé : iOS版公開

位置ゲーム

ステーションメモリーズ！ DAU過去最高更新
売上堅調に推移

コンテンツ

概ね想定通り

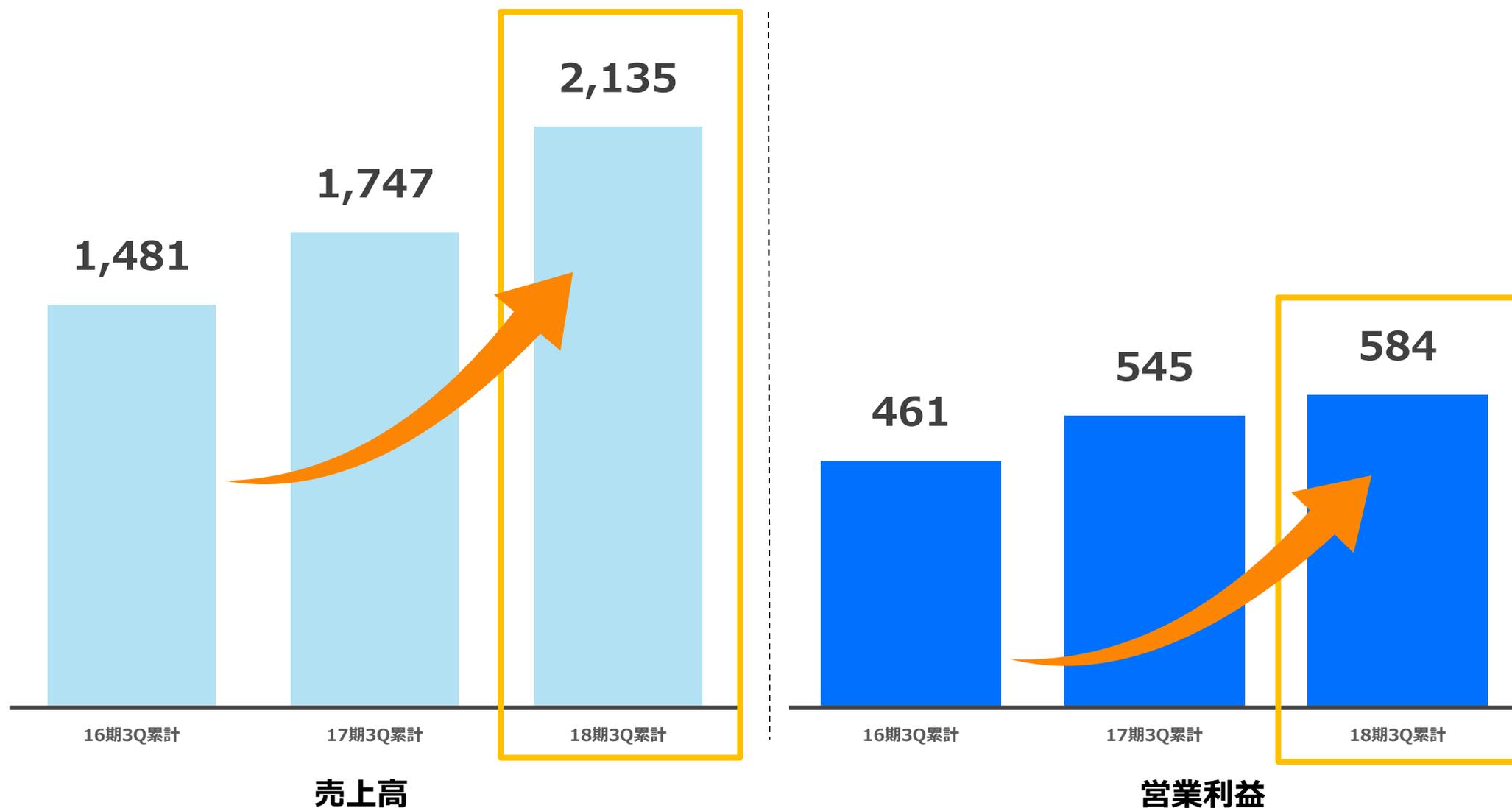
ジャンル	タイトル/サービス名	コメント	評価
ブロックチェーン 関連サービス	Uniqys	Uniqys Kit ベータ版 開発 Quragé iOS・サンプルDAppsリリース	○
位置ゲーム	ステーション メモリーズ! (略称: 駅メモ!)	継続率を重視したユーザー獲得、IP強化施策によりDAU※は過去最高を更新 売上も堅調に推移	○
	駅奪取	Native版・コロプラ版ともに売上高堅調に推移	
	レキシトコネクト	9月サービス終了	
コンテンツ	-	概ね想定通り	○

※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。

02. 決算概要

02. 決算概要 | 売上高/営業利益推移 (累計期間)

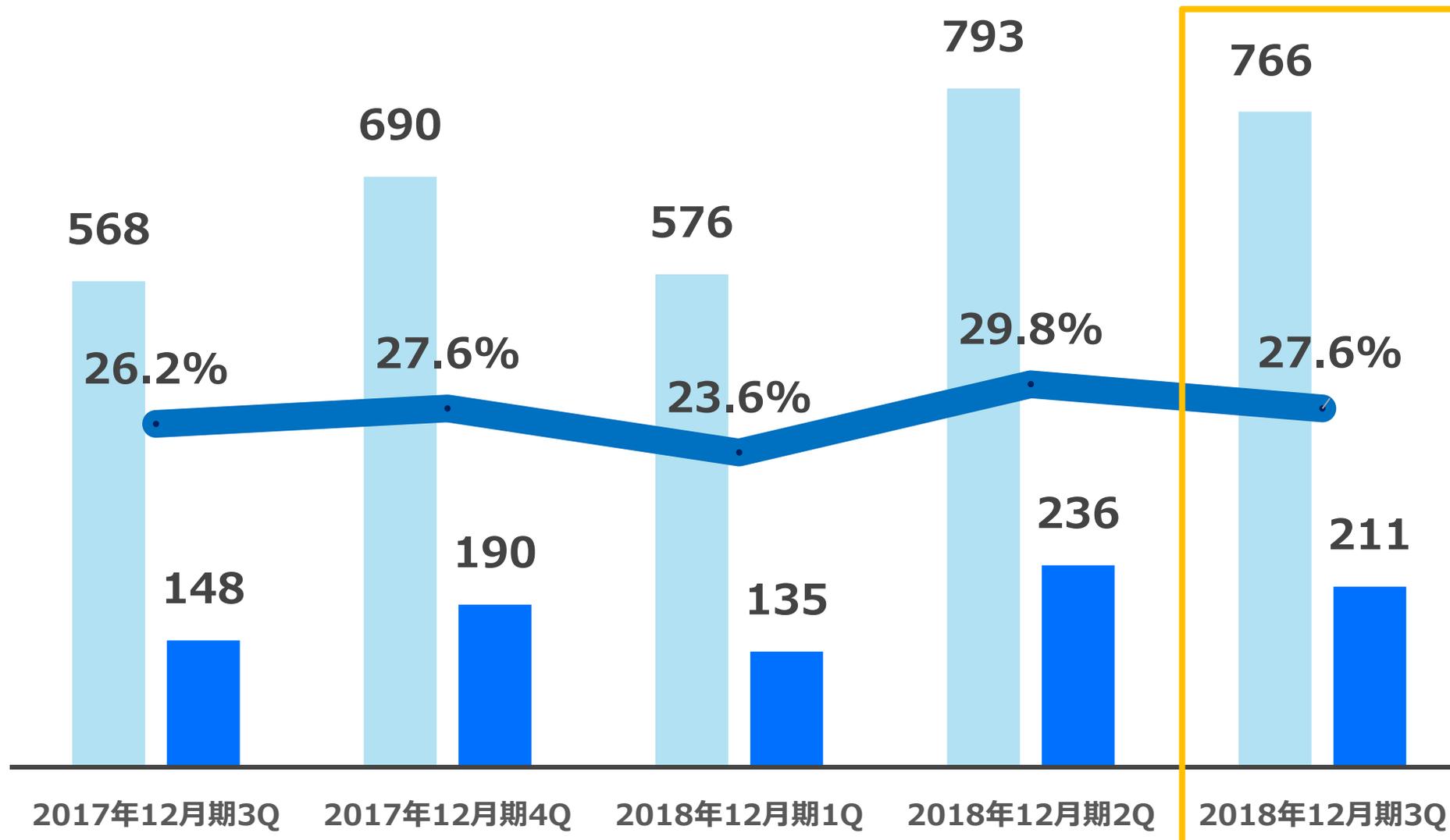
売上高・営業利益ともに過去最高更新



(単位：百万円)

駅メモ！売上高堅調に推移

駅メモ！2018年2Q以降配信元変更の影響により売上高増



(単位：百万円)

■売上高 ■営業利益 ●売上高営業利益率

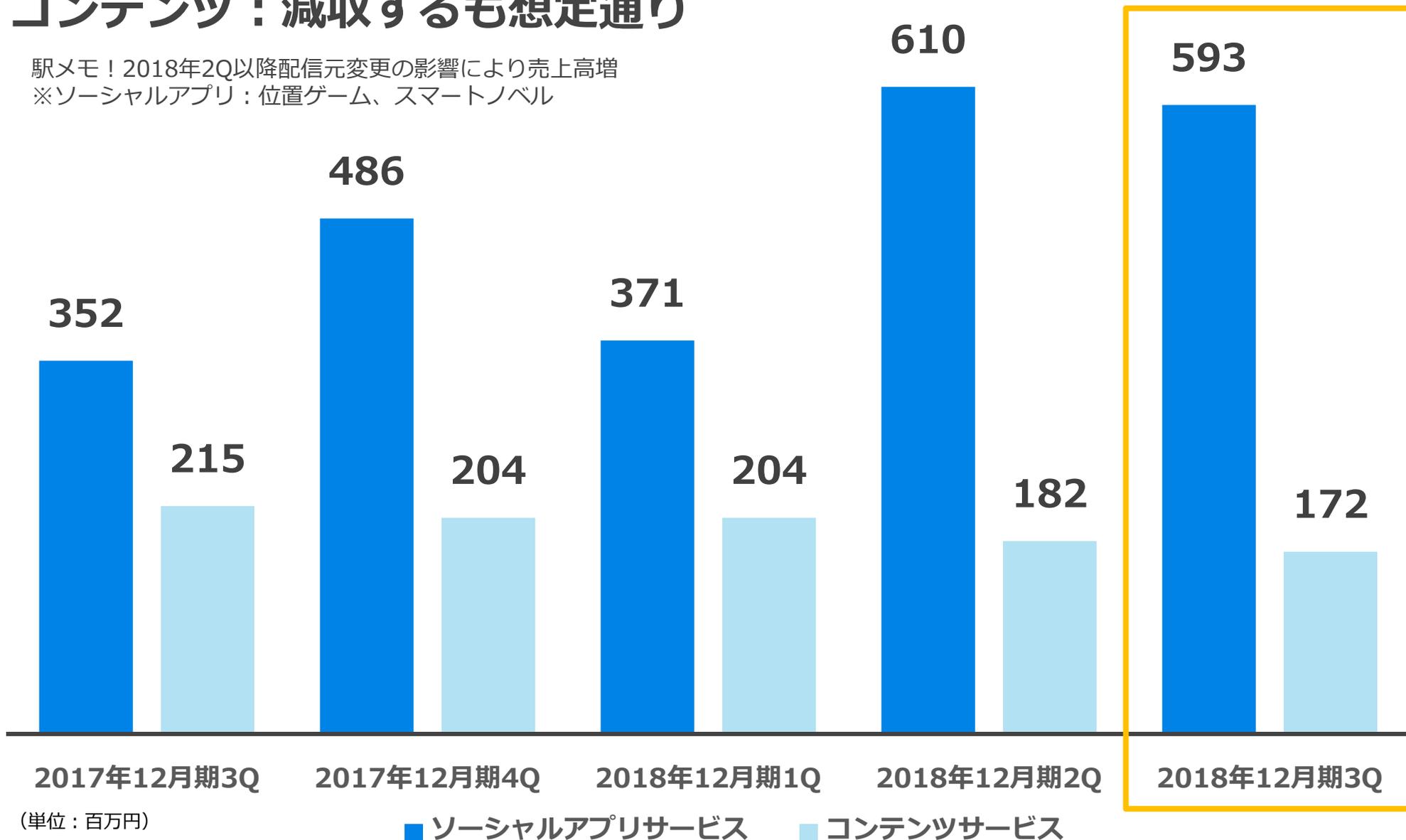
02. 決算概要 | 四半期損益計算書

単位：百万円	2018年12月期 3Q	2017年12月期 3Q	前年同期比	2018年12月期 2Q	前四半期比
売上高	766	568	+34.9%	793	-3.4%
売上原価	365	181	+101.5%	365	+0.1%
売上総利益	401	387	+3.7%	428	-6.3%
(売上総利益率)	(52.3%)	(68.1%)	—	(54.0%)	—
販売管理費	189	238	-20.4%	191	-1.1%
営業利益	211	148	+42.2%	236	-10.5%
(営業利益率)	(27.6%)	(26.2%)	—	(29.8%)	—
経常利益	211	148	+42.2%	236	-10.3%
親会社株主に帰属 する四半期純利益	146	102	+42.5%	163	-10.5%

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は過去最高更新 コンテンツ：減収するも想定通り

駅メモ！2018年2Q以降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

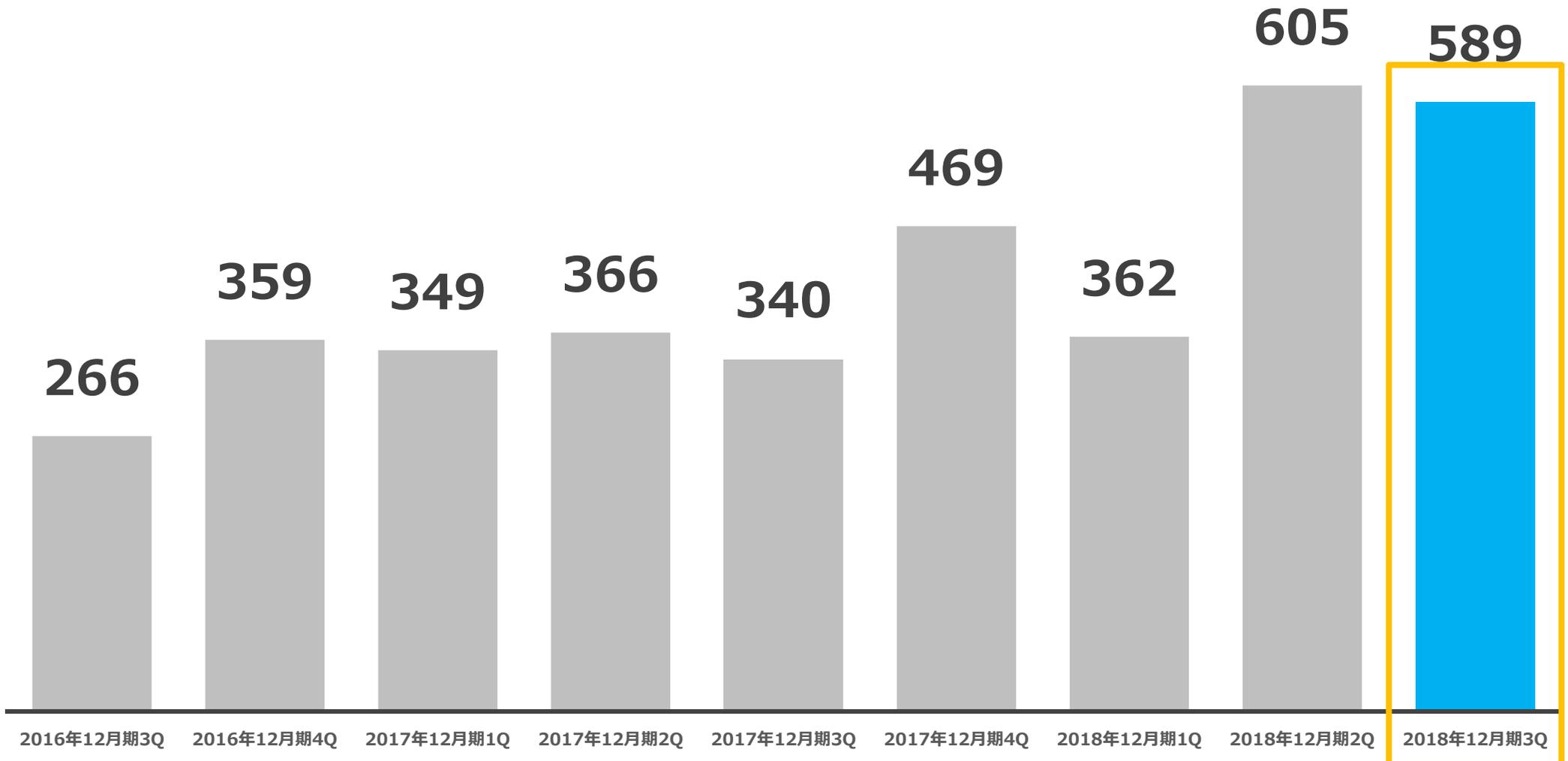


02. 決算概要 | 四半期売上高内訳

単位：百万円	2018年12月期 3Q	2017年12月期 3Q	前年同期比	2018年12月期 2Q	前四半期比
位置ゲーム	589	340	<u>+73.1%</u>	605	<u>-2.7%</u>
その他	4	12	-63.7%	4	-11.7%
ソーシャルアプリ サービス 計	593	352	+68.4%	610	-2.8%
コンテンツ サービス 計	172	215	-19.9%	182	-5.3%
全社合計	766	568	+34.9%	793	-3.4%

駅メモ！ DAU過去最高更新！ 売上高も想定通り堅調に推移

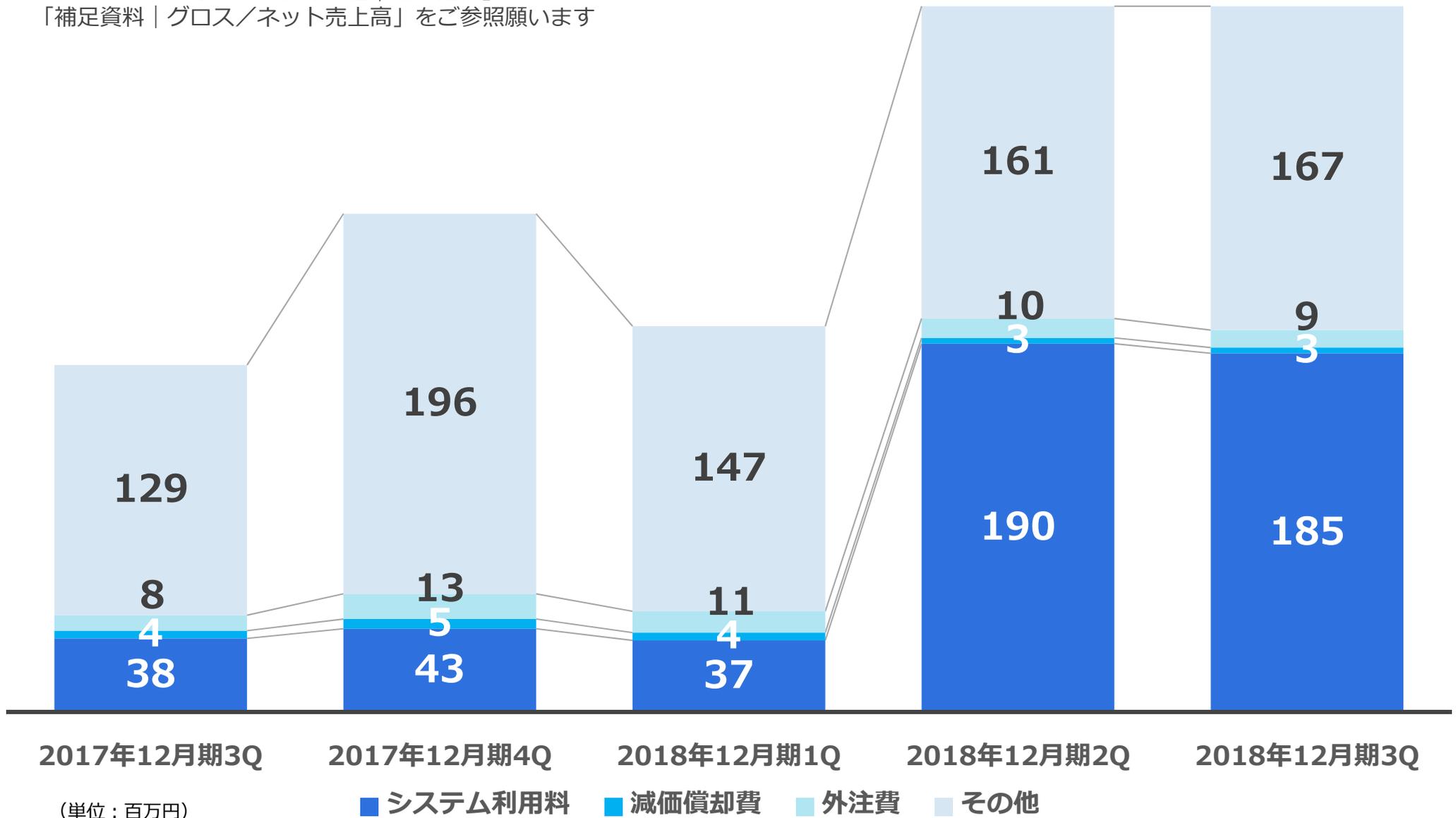
駅メモ！は6月と11月に周年記念イベントがあり2Qと4Qは売上高が伸びる傾向があるため、3Qは想定通り



(単位：百万円)

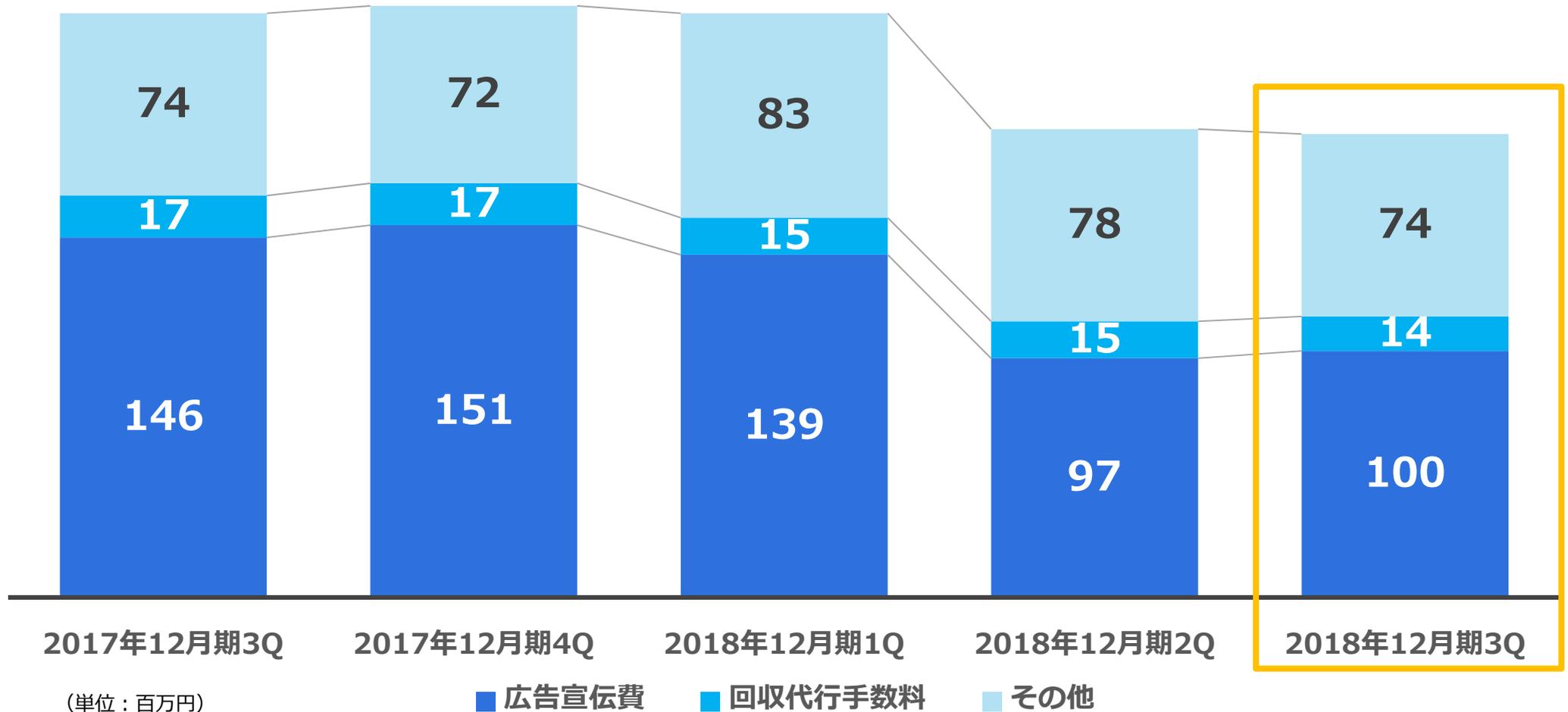
2Qよりネットからグロスへの売上高変更により原価増額

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を行い広告費は昨年より減少のまま
DAUは過去最高更新



03. 事業概況

リリース状況

DApps専用ブラウザ「Quragé」



ブロックチェーンに対応したウォレット機能付きモバイルブラウザ「Quragé (クラゲ)」のiOS版をリリースしました。

「Quragé (クラゲ)」は、DAppsをもっと身近で手軽に利用できるよう快適さと安全さを追及した今までにないDApps専用のブラウザです。

※DApps:ブロックチェーン上の分散型アプリケーション

DApps「HL-Report」



ゲームが終了してもキャラのデータを手元に残したい。そんなユーザーの声をブロックチェーン技術を活用して実現しました。

「HL-Report」は9月に終了した「レキシトコネクト」の一部データをブロックチェーンに移植し、閲覧できるようにしたDAppsです。今まではゲームが終了すると失われていたデータをユーザーの財産として提供することで、ゲームのデータに資産価値が生まれるようになります。ブロックチェーン技術の活用事例として、多くの企業様に注目されました。

アクティブ率向上施策

CHUNITHM (チュウニズム) コラボ



大人気のアーケードリズムゲーム「CHUNITHM (チュウニズム)」と「駅メモ!」のコラボイベントを実施!

「駅メモ!」ゲーム内で、同じ属性の駅にアクセスすることで「コンボ」をつなぎ、ポイントを稼いでランキング上位を目指すイベントを開催しました。

またCHUNITHMの人気キャラクターがでんこになって登場し、イベントを盛り上げてくれました。

フレームアームズ・ガール コラボ



©KOTOBUKIYA / FAGirl Project

昨年大好評だった「フレームアームズ・ガール」とのコラボイベントを今年も開催♪
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スタンプラリーとなっています。
ゲーム内のミッションを達成でフレームアームズ・ガール達を全て入手することができます。

アクティブ率向上施策

あしがら観光協会



あしがらエリアの鉄道駅と観光施設を対象にデジタルスタンプラリーを開催！

キャンペーン開催を記念して伊豆箱根鉄道大雄山線では駅メモ！デザインのヘッドマーク掲出車両を運行しています。また、「ロマンスカー3100形」ロンちゃんの車両前面には駅メモ！オリジナル大型ステッカーを掲出している他、山北鉄道公園のD52にも、駅メモ！デザインのヘッドマークを掲出予定です。

さらに、あしがらエリアの特定観光施設でんこの等身大キャラクターパネルも展示しています。

伊豆急行



伊豆急行×駅メモ！コラボキャンペーンを開催！伊豆急で巡るスタンプラリーを開催中です！

また、コラボを記念して駅メモ！のキャラクター「蓮台寺ミオ」が伊豆急行の公認キャラクターになりました！

蓮台寺駅では9/30まで「蓮台寺ミオ」の記念スタンプや等身大アクリルフィギュアが設置され、限定で駅メモ！オリジナルデザインの限定ポストカードをプレゼントしていました。

04. 今後の方向性

短期

- 「Uniqys」の利用者拡大
- 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9月： 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 3Q
売上高	1,553	1,540	1,751	2,072	2,437	2,135
売上原価	760	741	796	727	856	931
売上総利益	793	799	955	1,344	1,581	1,204
販売費及び一般管理費	654	587	641	733	845	620
営業利益	139	211	314	611	736	584
経常利益	139	212	305	611	722	583
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純利益	68	118	185	411	511	402
1株利益（単位：円）	8.35	14.52	20.01	43.64	54.18	43.51

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 3Q
位置ゲーム	278	300	610	1,125	1,525	1,558
その他	392	353	305	133	71	17
ソーシャルアプリ 計	670	653	916	1,258	1,597	1,575
コンテンツ 計	882	886	835	813	840	560
合計	1,553	1,540	1,751	2,072	2,437	2,135

※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 3Q
流動資産	875	989	1,613	2,038	2,431	2,293
（内現金預金）	(568)	(624)	(1,116)	(1,432)	(1,773)	(1,794)
（内売掛金）	(270)	(327)	(449)	(543)	(587)	(426)
有形固定資産	46	36	44	39	30	29
無形固定資産	57	65	29	52	12	9
投資その他の資産	78	93	108	97	84	75
資産合計	1,057	1,184	1,795	2,228	2,559	2,409
流動負債	259	267	317	382	324	333
（内未払金）	(123)	(119)	(129)	(112)	(123)	(173)
固定負債	11	11	11	11	11	11
負債合計	270	279	328	393	336	345
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	1,856
自己株式	-	-	△116	△116	△116	△519
株主資本	787	905	1,467	1,835	2,223	2,063
純資産合計	787	905	1,467	1,835	2,223	2,063
負債純資産合計	1,057	1,184	1,795	2,228	2,559	2,409

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	766	
売上原価	157	171	201	209	183	205	190	216	169	186	166	204	189	226	181	258	200	365	365	
売上総利益	231	193	184	188	208	202	252	291	312	313	332	386	396	366	387	431	375	428	401	
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	189	
営業利益	55	54	44	56	69	66	96	81	151	148	162	149	227	169	148	190	135	236	211	
経常利益	55	54	45	56	62	65	96	81	151	148	162	149	227	155	148	190	135	236	211	
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	146	
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	15.98	

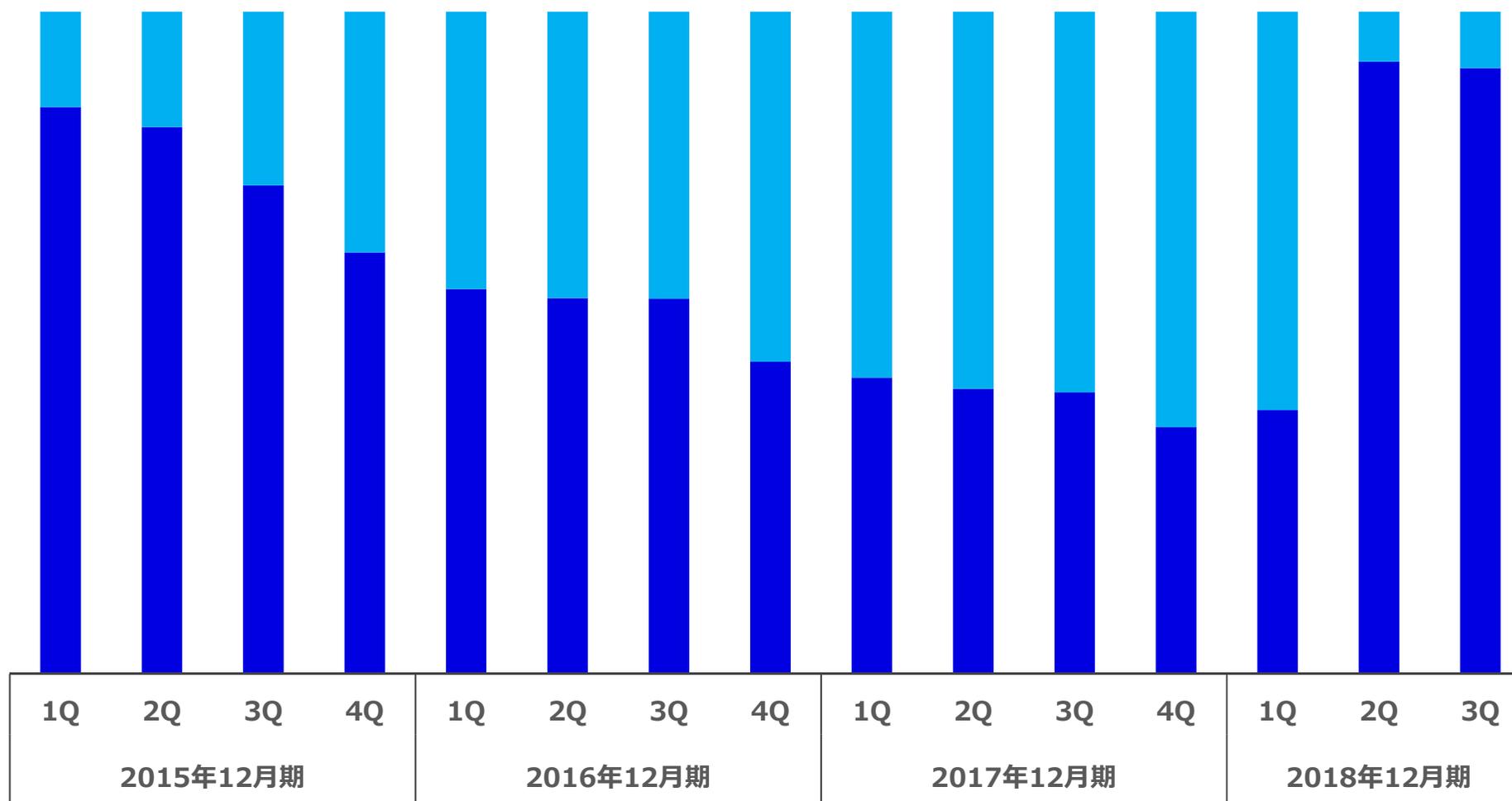
2. サービス別売上高

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	589	
その他	90	87	86	88	73	75	77	78	48	31	27	26	24	18	12	16	8	4	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	593	
コンテンツ 計	234	221	216	214	213	212	204	204	200	202	205	205	212	208	215	204	204	182	172	
合計	389	365	386	398	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	

※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より駆メモ！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

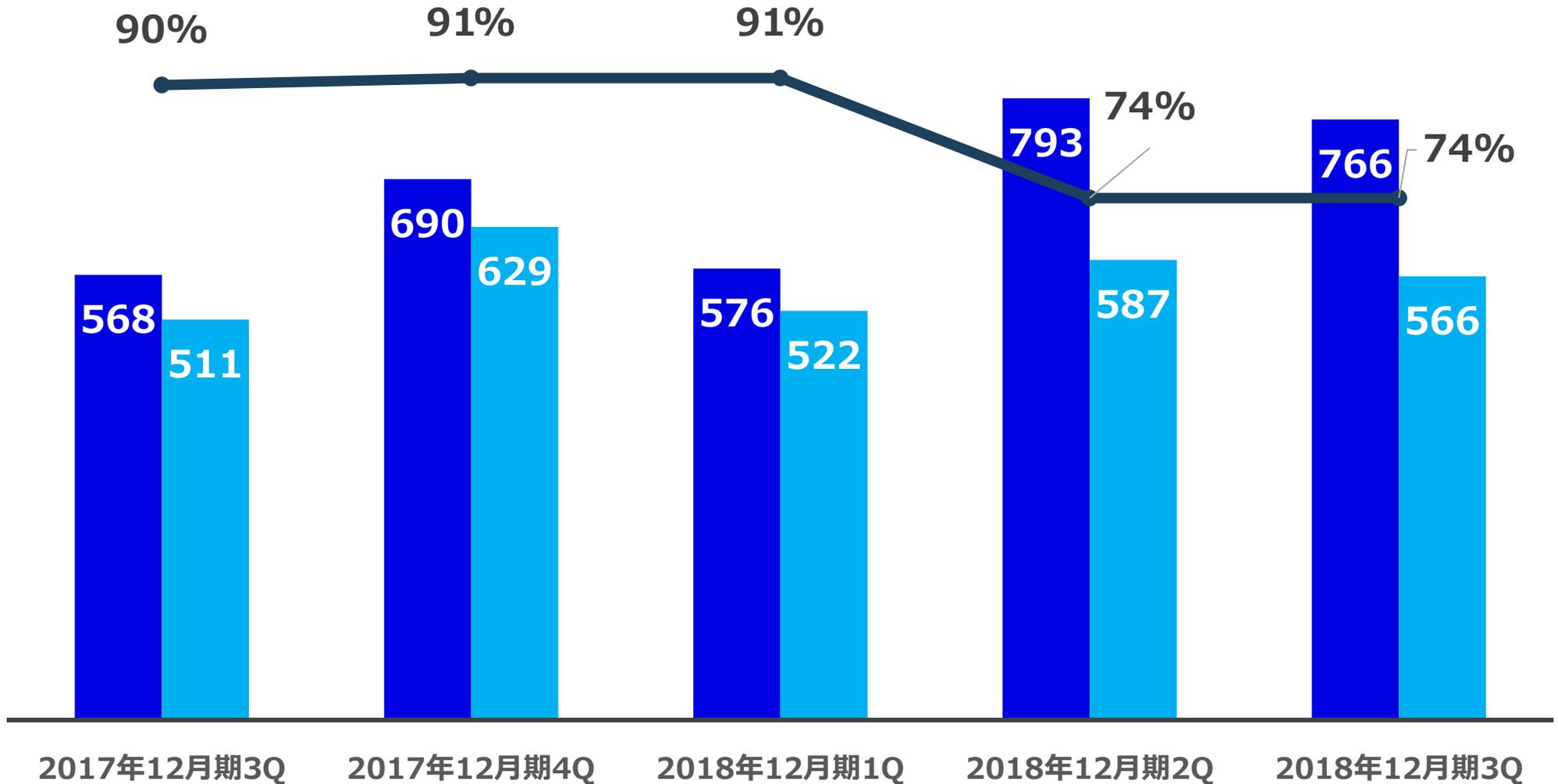


■ グロス売上高 ■ ネット売上高

※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



(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

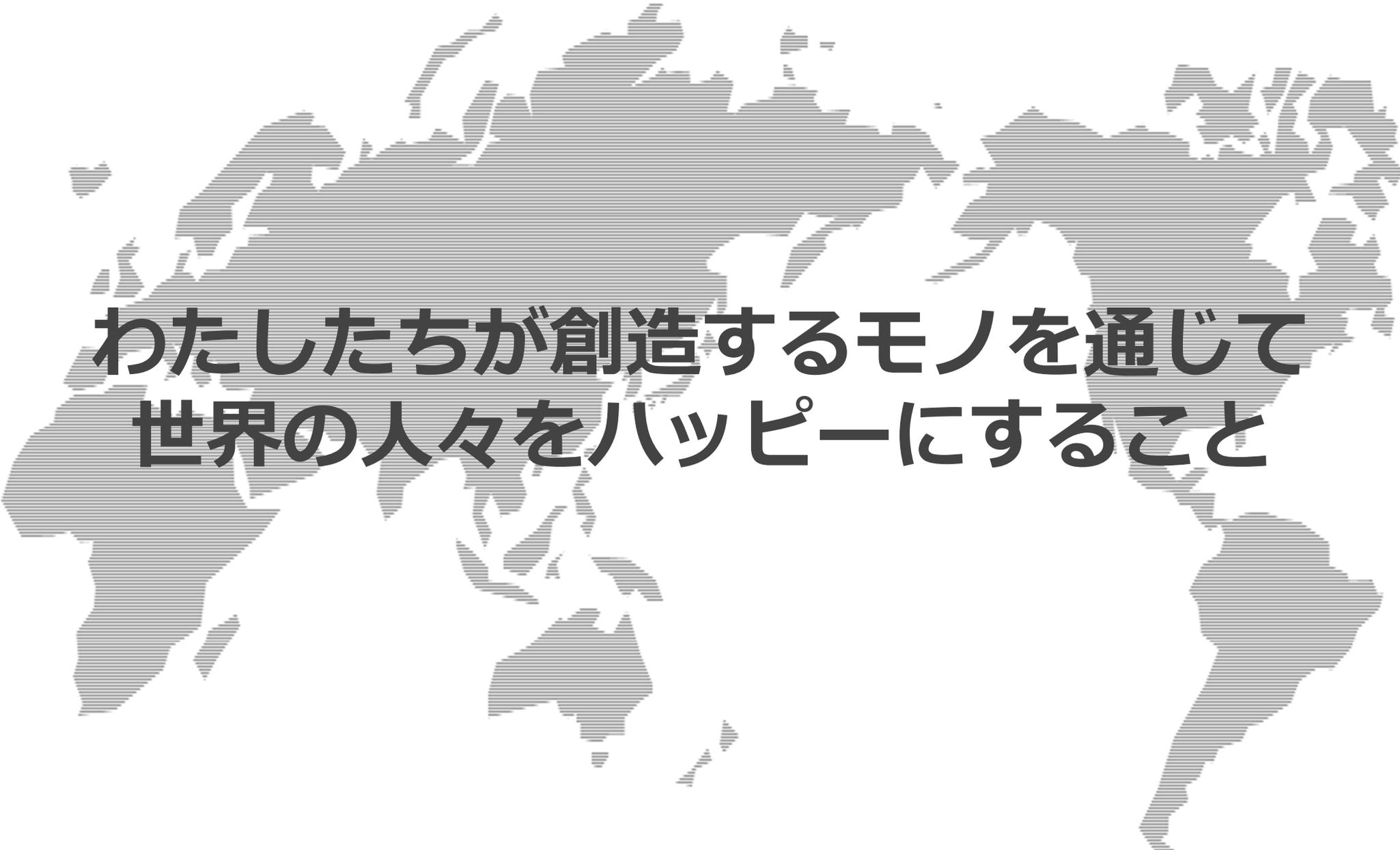
05. 参考数値 | 差引売上高推移

単位：百万円	2017年 12月期3Q	2017年 12月期4Q	2018年 12月期1Q	2018年 12月期2Q	2018年 12月期3Q
売上高	568	690	576	793	766
売原) システム利用料	38	43	37	190	185
販) 回収代行手数料	17	17	15	15	14
差引売上高	511	629	522	587	566
その他コスト合計	363	439	386	350	355
(うち広告宣伝費)	(146)	(151)	(139)	(97)	(100)
営業利益	148	190	135	236	211

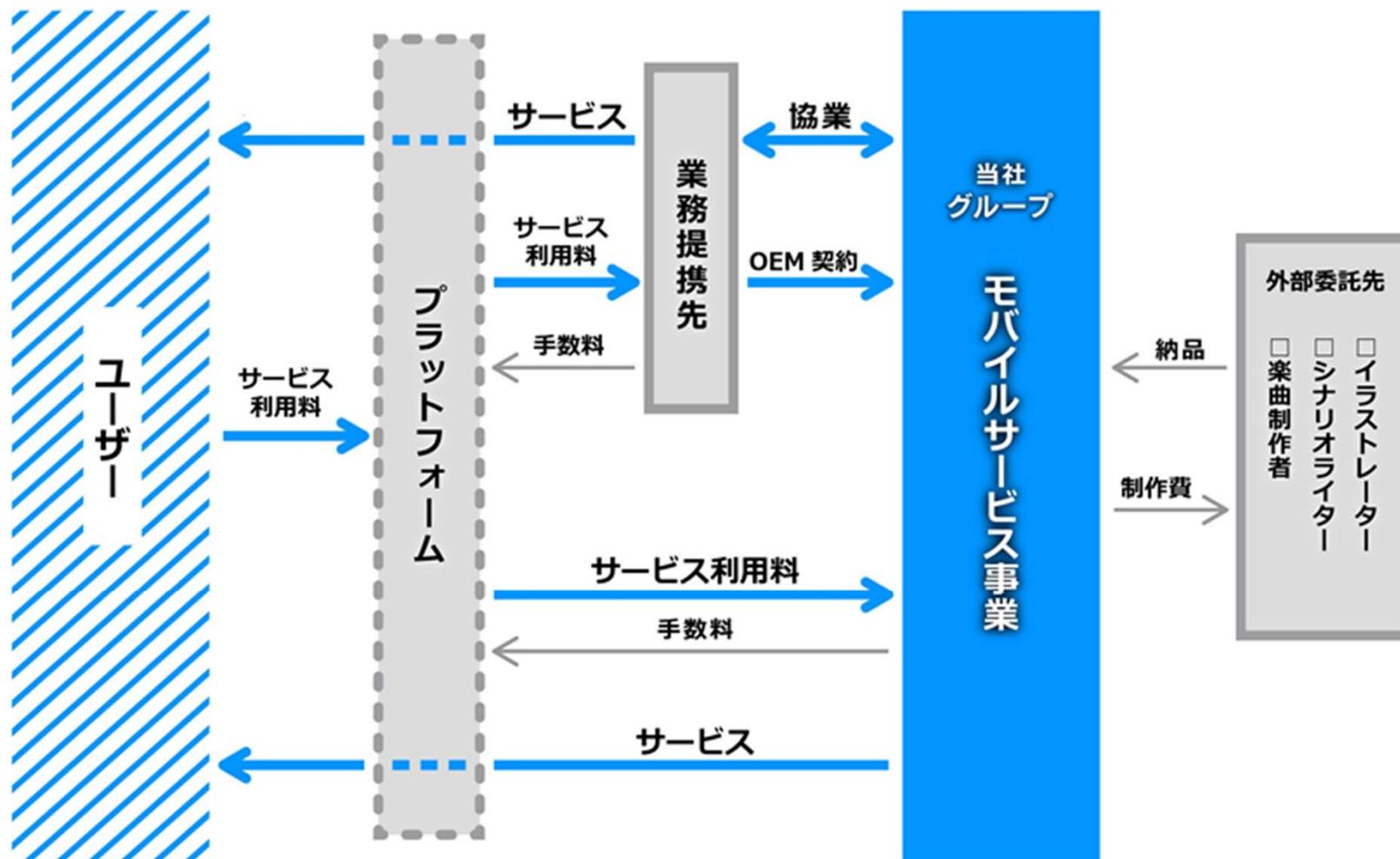
※差引売上高：売上高から売上に連動する「システム利用料」「回収代行手数料」を差し引いた純粋な当社取り分

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9月末時点）
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	90名（2018年9月末時点）

A large, stylized world map in the background, rendered in a light gray color with a fine grid pattern.

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	-	「Quragé」 「Uniqys Kit」 「Uniqys Kit」 上の新規DApps	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

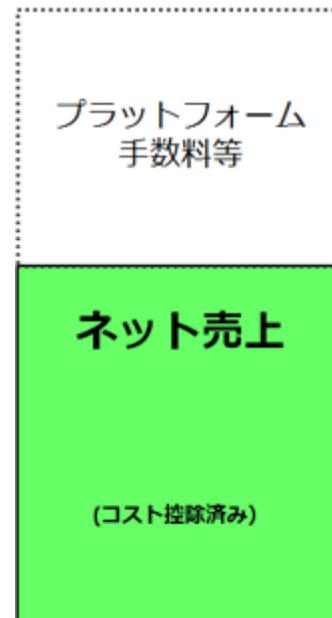
ネット売上：他社名義配信（OEM）による売上高の純額表示

※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。

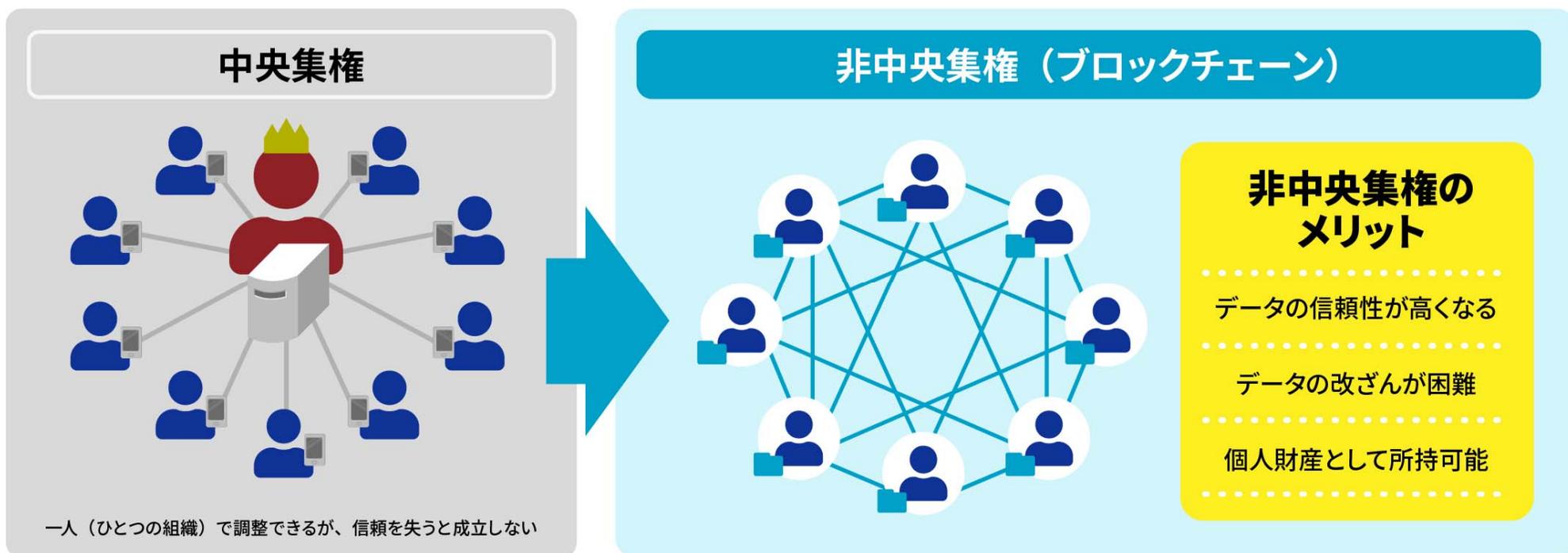


ユーザーの利用代金から
プラットフォームなどの手数料を控除した金額。
(ユーザー利用代金の50%~70%程度)

※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。

ブロックチェーン関連サービスの特徴

次世代型のインターネットと期待される分散型ネットワークと言われる領域
管理者が必要のない非中央集権で成り立っていることが特徴



今後、非中央集権の分散型アプリケーション（DApps）普及により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ます。ブロックチェーン技術は**将来性が非常に期待される分野**です。

次世代のインターネットとして期待が高まるブロックチェーン技術ですが、社会への普及にはまだまだ課題があります

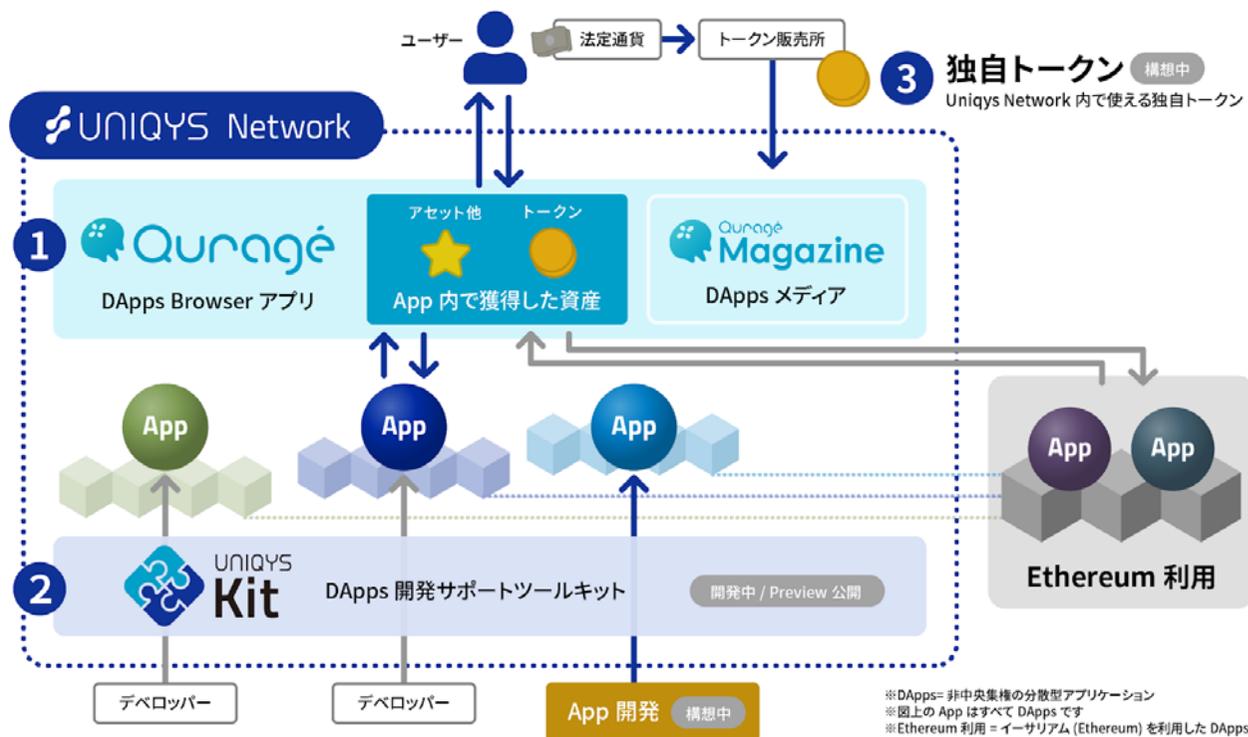
課題

- モバイル環境での動作が想定されていない
- 開発環境の構築や独自言語の習得によるデベロッパー参入障壁が高い
- 1回のトランザクション(取引)の手数料が高い

Uniqys Project は上記課題を解決し、次世代のインターネットとして期待が高まるブロックチェーン技術を活用した分散型アプリケーション (DApps) の普及を目指します。

ユーザーにはDAppsが身近になる環境を、開発者には手軽にDAppsを開発できるツールを提供することで、**ユーザーとデベロッパーの両側面から普及を推進**します。

Uniqys Network で実現できること



① Quragé

DAppsをユーザの手のひらに。
DAppsの利用に特化したモバイル向けの
ブラウザアプリ

② Uniqys Kit

DApps開発をもっと手軽に。
開発が容易にできるサポートツール
トランザクション手数料を自由に選択可能

③ 独自トークン

Uniqys Network上のDAppsで利用可能な
独自トークンを構想中

独自トークンの法令上の扱いについて、
必要に応じ監督官庁へ相談を行ってまいります。
今後、仮想通貨交換業登録が必要とされる可能性があります。

ブロックチェーンサービス事業に注力する 新子会社「株式会社ビットファクトリー」設立



株式会社ジーワンダッシュ

株式会社ビットファクトリー

会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表者	宮嶋 裕二
事業内容	モバイルサービス事業
設立	2001年10月1日

会社名	株式会社ジーワンダッシュ
代表者	佐藤 舞子
事業内容	ステーションメモリーズ！ 駅奪取の運営
設立	2015年7月31日

会社名	株式会社ビットファクトリー
代表者	宮嶋 裕二
事業内容	ブロックチェーンサービス事業
設立	2018年7月25日

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。