

2019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>

2019年7月

01. 決算概要	P. 3
02. 四半期決算	P. 9
03. 事業概況	P.16
04. 今後の方向性	P.21
05. 参考数値	P.24
06. 補足資料	P.27

01. 決算概要

2018年12月期の株主還元として発表した自己株式取得の結果及び自己株式の消却数が確定しました。

実施の結果、当社の株主還元方針である総還元性向30%の目標を大幅に上回り、総還元性向は**86%**となりました。

1. 自己株式の取得結果

①取得した株式の種類	当社普通株式
②取得した株式の総数	339,200株
③株式の取得価額の総額	499,893,500円
④取得期間	2019年1月28日～2019年6月3日（約定ベース）
⑤取得方法	東京証券取引所における市場買付

2. 自己株式の消却について

①消却する株式の種類	当社普通株式
②消却する株式の総数	882,263株（消却前の発行株式総数に対する割合：9.1%）
③消却予定日	2019年7月31日

※2019年6月末現在

詳細については当社コーポレートサイトIR情報（<https://ssl4.eir-parts.net/doc/3912/tdnet/1717882/00.pdf>）の適時開示資料をご確認ください。

決算 (2Q累計)

売上高、営業利益ともに過去最高を更新

売上高： **1,663**百万円 YoY **22%**増
営業利益： **543**百万円 YoY **46%**増

決算 (四半期)

売上高： **901**百万円 YoY **14%**増
営業利益： **305**百万円 YoY **29%**増

位置ゲーム

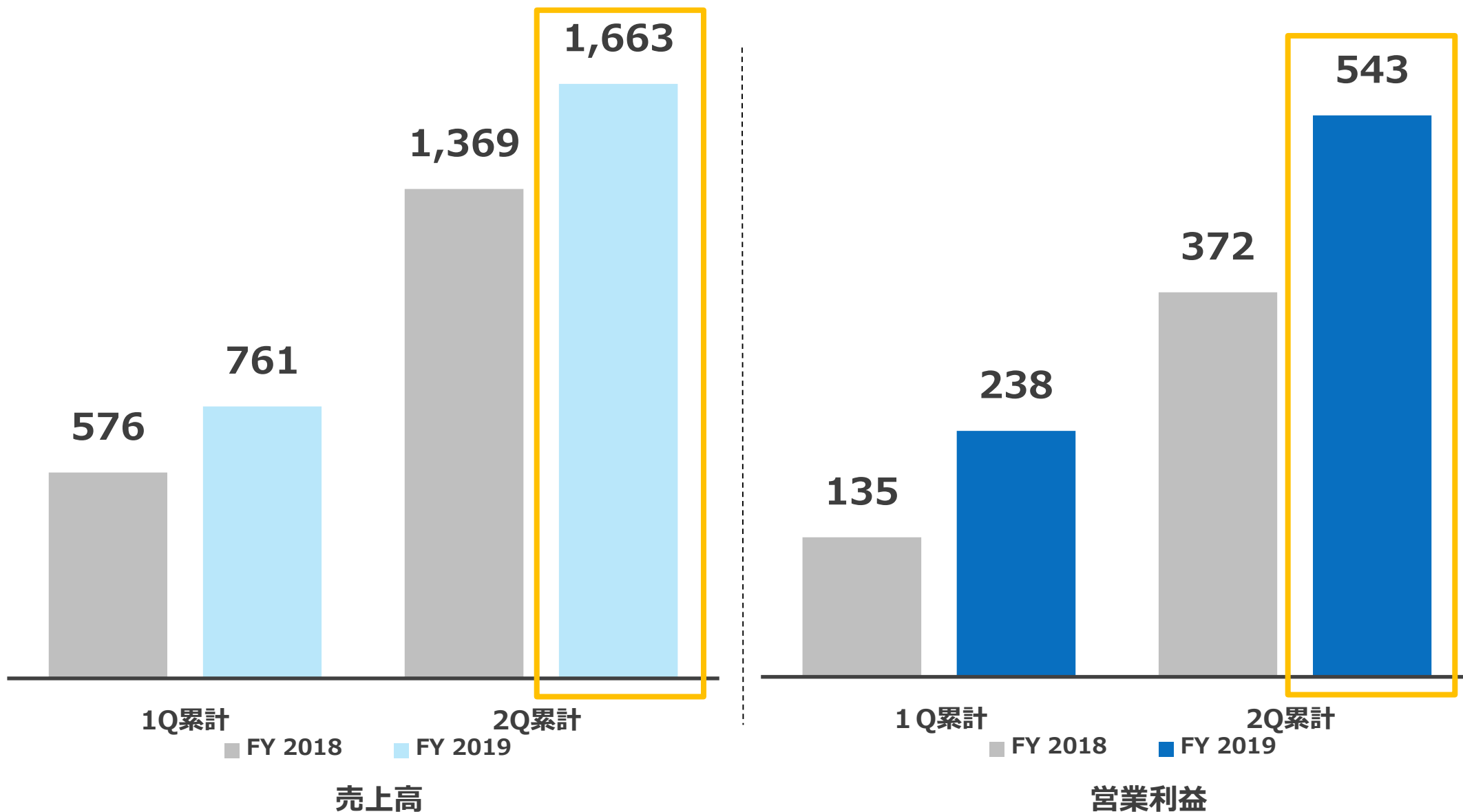
売上高過去最高を更新
駅メモ！ DAU過去最高を更新

ブロック チェーン

特許出願！モバイル署名管理「Quragé Link」リリース
「Uniqys Kit」正式版に向け、開発進行中

01. 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を更新



(単位：百万円)

01. 決算概要 | FY 2019 上期業績予想結果

業績予想を全て達成

(単位：百万円)

	FY 2019 1H (実績)	FY 2019 1H (予想) 2019年1月25日公表	達成率	FY 2019 1H (予想) 2019年7月12日公表	達成率
売上高	1,663	1,558	106.7%	1,660	100.2%
営業利益	543	405	134.1%	540	100.7%
経常利益	543	405	134.0%	540	100.6%
親会社株主に 帰属する 四半期純利益	342	280	122.0%	340	100.6%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	37.80	30.63※	—	37.56	—

※ 1株利益については2019年1月25日付で公表の自己株式取得の影響は考慮しておりません

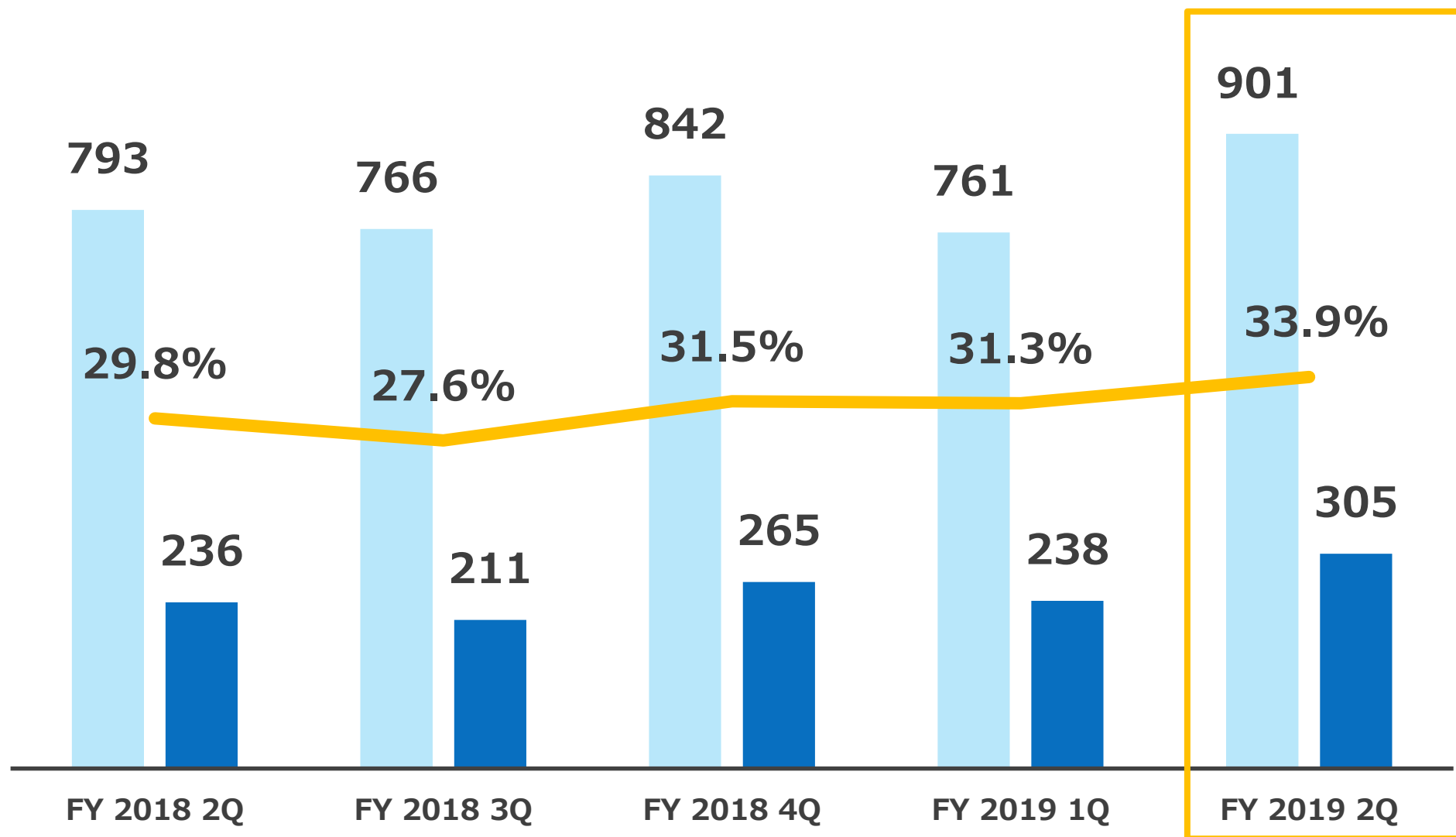
引き続き駅メモ！を中心とした位置ゲームで収益拡大を目指す

(単位：百万円)

単位：百万円	FY 2019	FY 2018	Y on Y
売上高	3,137	2,978	5.3%
営業利益	900	849	6.0%
経常利益	899	848	6.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	588	585	0.6%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	65.85	63.37	—

02.四半期決算

売上高、営業利益ともに過去最高を更新



(単位：百万円)

売上高 営業利益 売上高営業利益率

02. 四半期決算 | 損益計算書

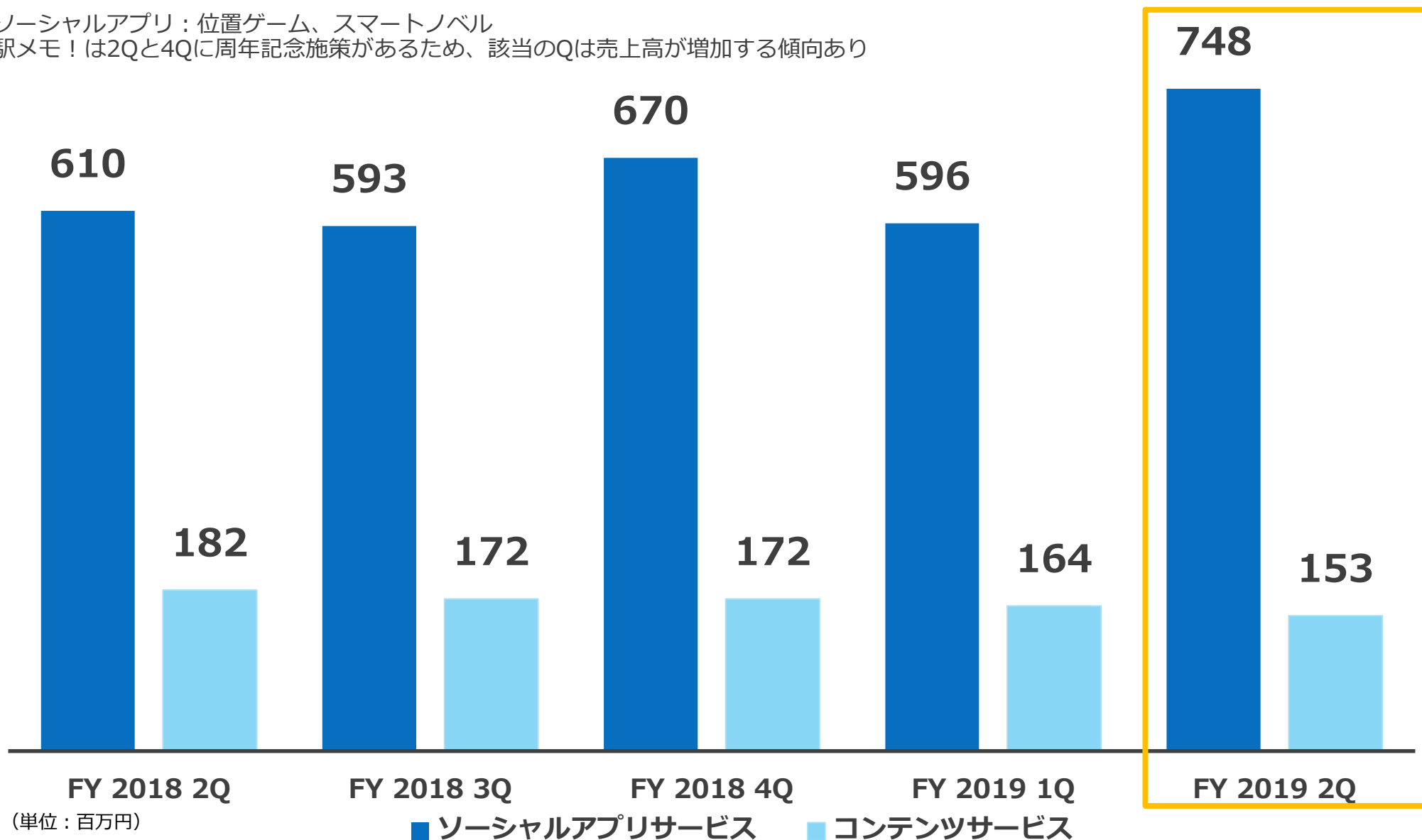
(単位：百万円)

	FY 2019 2Q	FY 2018 2Q	Y on Y	FY 2019 1Q	Q on Q
売上高	901	793	+13.7%	761	+18.5%
売上原価	399	365	+9.5%	342	+16.7%
売上総利益	502	428	+17.3%	418	+20.0%
(売上総利益率)	(55.7%)	(54.0%)	—	(55.0%)	—
販売費及び一般管理費	196	191	+2.7%	180	+9.1%
営業利益	305	236	+29.2%	238	+28.2%
(営業利益率)	(33.9%)	(29.8%)	—	(31.3%)	—
経常利益	304	236	+29.1%	238	+27.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	176	163	+8.0%	165	+6.3%
1株当たり四半期 純利益 (単位：円)	19.67	17.72	+11.0%	18.15	+8.4%

ソーシャルアプリ※：売上高過去最高を更新

※ソーシャルアプリ：位置ゲーム、スマートノベル

※駅メモ！は2Qと4Qに周年記念施策があるため、該当のQは売上高が増加する傾向あり



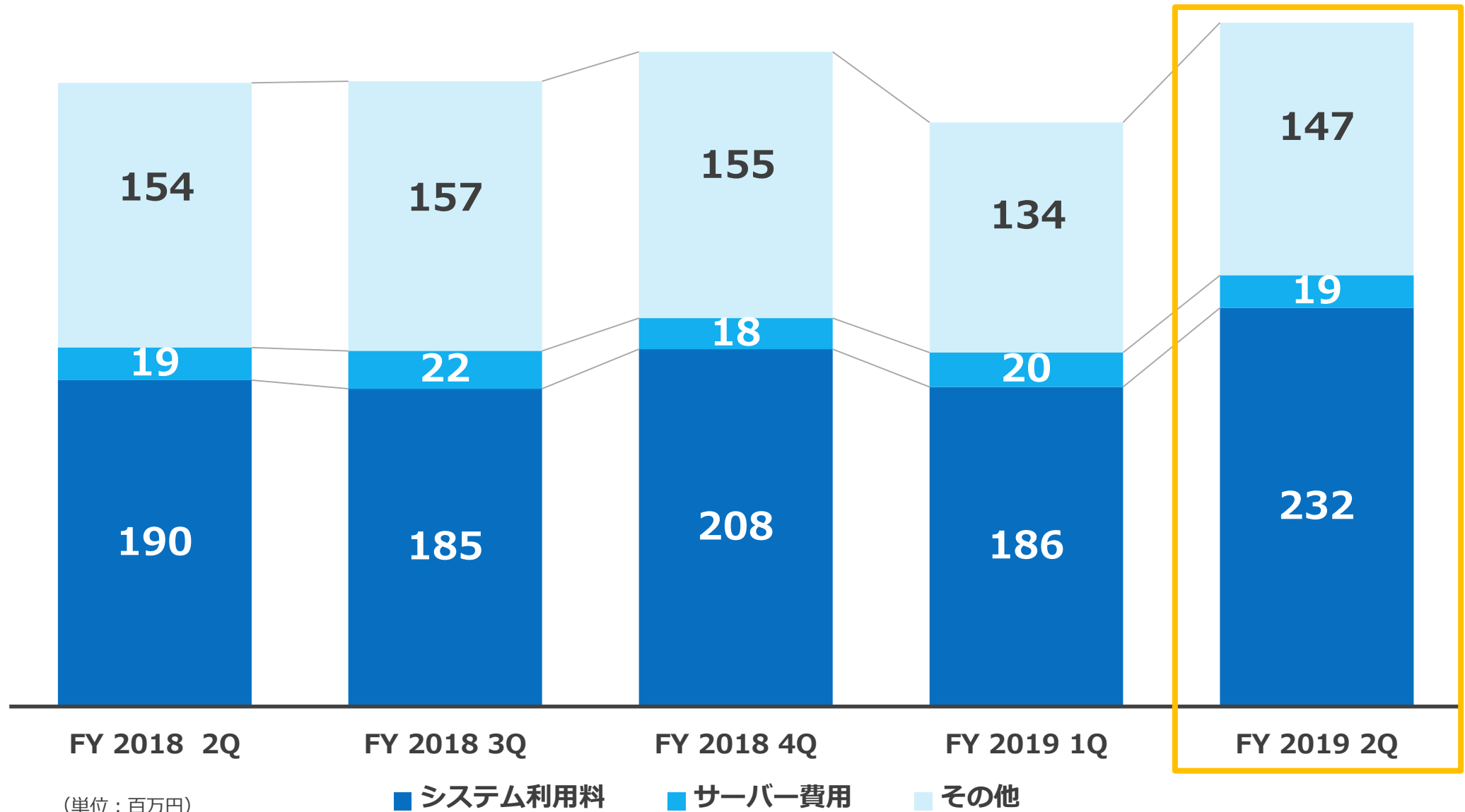
02. 四半期決算 | サービス別売上高内訳

(単位：百万円)

	FY 2019 2Q	FY 2018 2Q	Y on Y	FY 2019 1Q	Q on Q
位置ゲーム	745	605	+23.0%	592	+25.7%
その他	2	4	-41.5%	3	-9.6%
ソーシャルアプリ サービス 計	748	610	+22.5%	596	+25.5%
コンテンツ サービス 計	153	182	-15.8%	164	-6.8%
全社合計	901	793	+13.7%	761	+18.5%

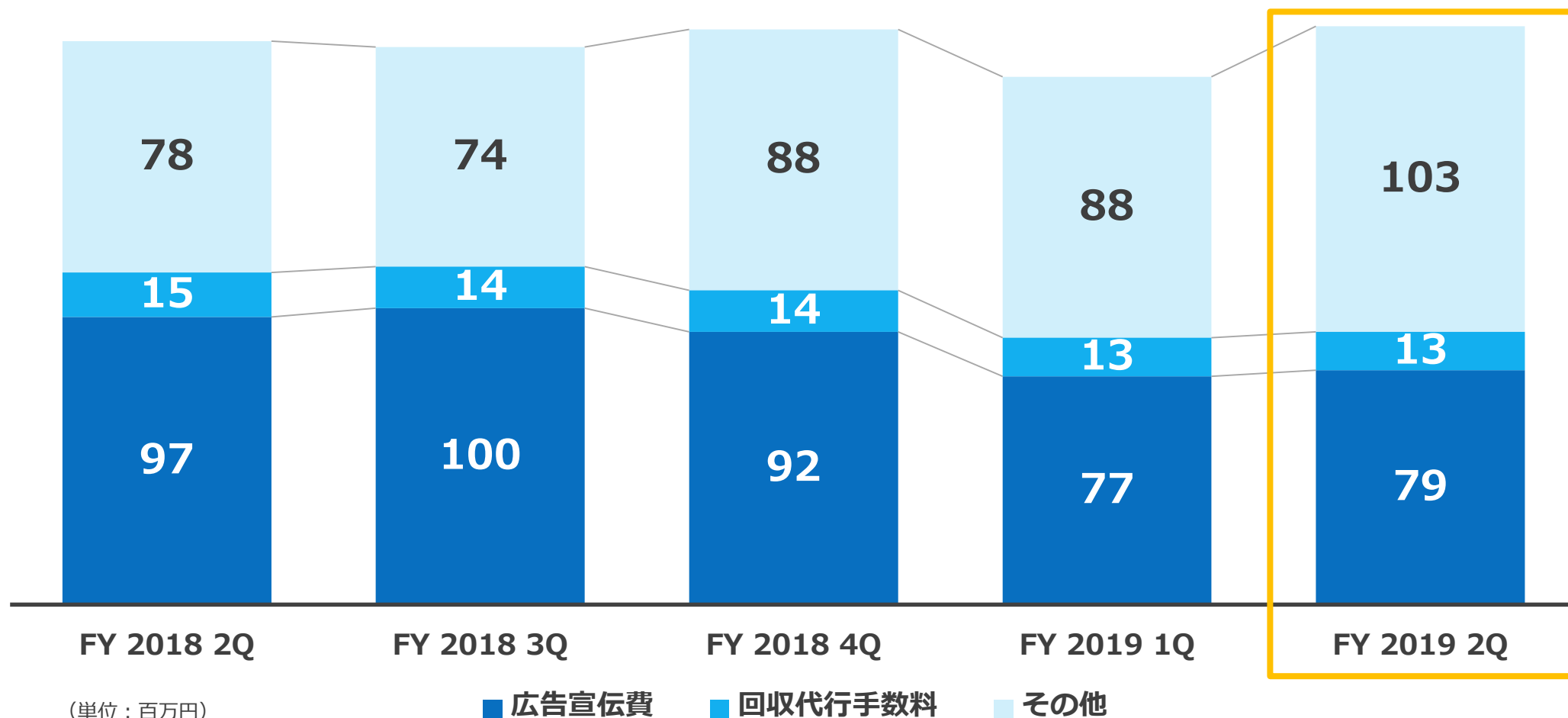
02. 四半期決算 | 売上原価内訳/推移

変動費のシステム利用料増額にともない、売上原価増額



02. 四半期決算 | 販売費及び一般管理費内訳/推移

広告費は引き続き横ばいながら、効率的なプロモーション戦略により
駅メモ！ DAUは過去最高を更新



03. 事業概況

駅メモ！誕生5周年 売上高、DAU過去最高更新！



駅メモ！5周年記念カフェ開催



毎年大好評の駅メモ！カフェを今年も原宿のAREA-Q ANNEXにて開催！これまでに実施したリアルイベントの年表をはじめ、リアルイベントで使用した「ヘッドマーク」や、貴重なイラストレーターサイン色紙等を展示しました。また、コラボメニューやオリジナルグッズも展開し大盛況となりました。訪れた駅メモ！ファンの皆様はここでしか見られない展示物を楽しみながら思い出を語り合ったり、グッズを交換しあったりとファン同士の交流もお楽しみいただいております。

駅メモ！山手線全駅に交通広告掲出



駅メモ！誕生5周年を記念して6月17日より1週間JR山手線全29駅のホームに駅メモ！のポスターを掲出しました。ポスターは各駅ごとに駅メモ！にちなんだ思い出、駅の特徴や豆知識など「その駅らしさ」を表現したデザインを採用し、全駅で楽しんでいただくことができました。

温泉むすめ×駅メモ！



©温泉むすめ / Enbound, Inc.

温泉むすめ×駅メモ！コラボキャンペーン開催！
コラボキャンペーンでは日本全国の「温泉」がつく駅を対象としたデジタルスタンプラリーを実施しています。また、駅メモ！のゲーム内に温泉むすめのキャラクターがコラボでんことして登場！指定の駅へ足を運んで位置登録をするとコラボでんこを獲得できます！コラボキャンペーンをきっかけに、日本全国の温泉地巡りを楽しんでいただいています。

フレームアームズ・ガール×駅メモ！



©KOTBUKIYA / FAGirl Project

好評につき再度コラボ！コトブキヤが展開するオリジナルプラモデルを原作とした劇場アニメ「フレームアームズ・ガール～きゃっきゃうふふなワンダーランド～」と駅メモ！のコラボイベントを開催！駅メモ！のゲーム内にて上映劇場を対象としたデジタルスタンプラリーを実施！また、「フレームアームズ・ガール」登場キャラクターがでんこになって登場するスペシャルガチャもお楽しみいただけます。

特許出願！モバイル署名管理サービス 「Quragé Link」リリース



DApps上のQRコードを
対応アプリでスキャン



対応アプリで
リンクを確定



DAppsへのウォレットの
リンクが完了

DApps利用への課題「専用ブラウザが必要」を解決
DAppsを一般的なブラウザでセキュアに利用可能に

04. 今後の方向性

2019

国産「位置ゲームNo.1」

- ・ サービスの安定運用のための基盤強化
- ・ 各種コラボ、イベントの継続実施

DAppsの利用者拡大

- ・ Uniqys Kit正式版リリース
- ・ DApps、DApps周辺サービスのリリース

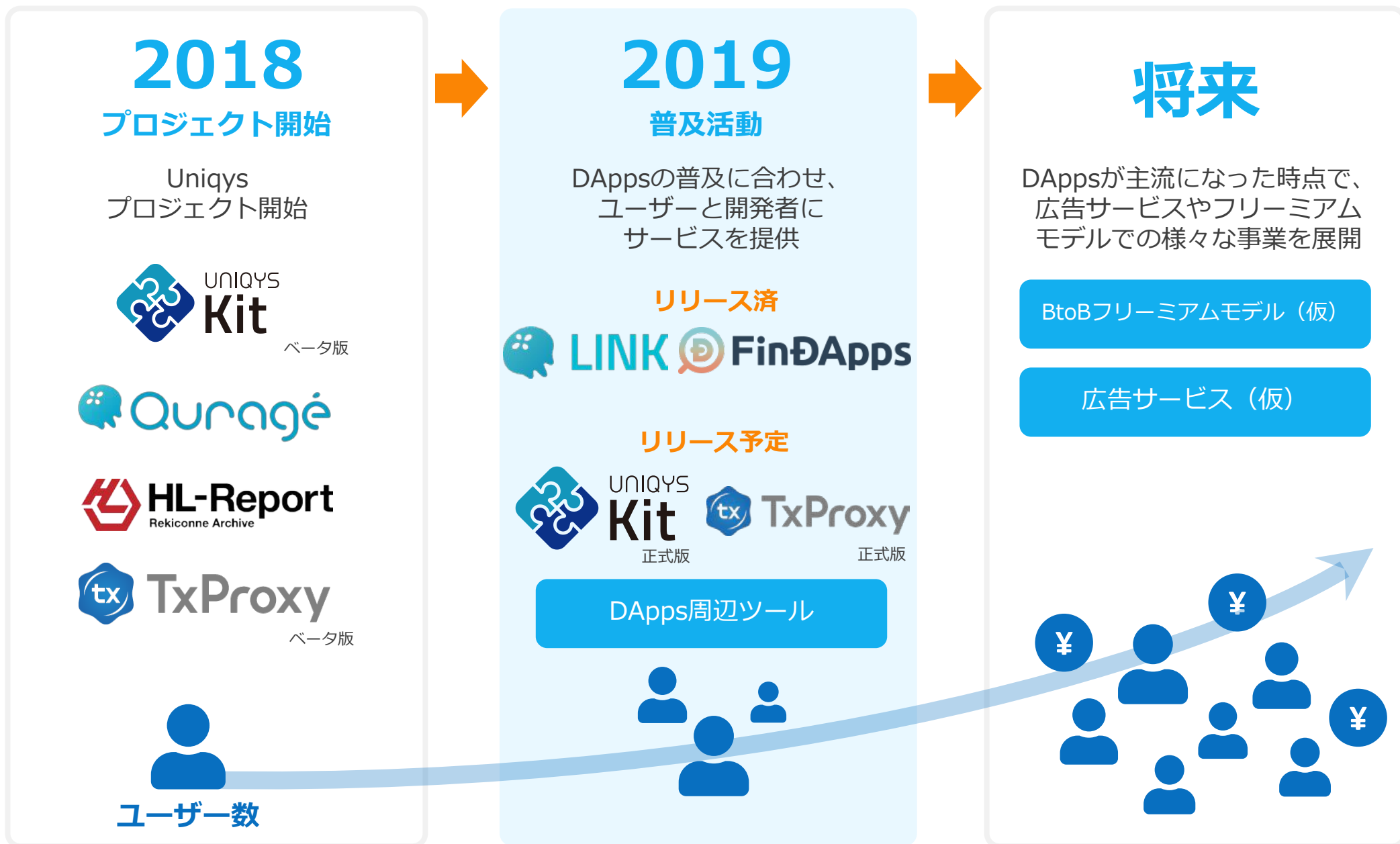
中長期

DAppsを支えるサービスの第一人者を目指す

- ・ DApps利用者の拡大
- ・ DApps関連サービスの収益化

位置ゲームの安定成長・コンテンツサービスの維持

- ・ 長期運用を見据えた運営体制の維持、改善
- ・ 継続的な機能改善、イベントの実施



05. 参考数値

<注意事項>

参考数値は趨勢を把握することを目的とした、参考情報です。

- ・ 株式分割により、1株利益については分割後の数値を遡及して算定しております。
(2016年10月1日付：1株につき2株、2017年7月1日付：1株につき2株)
- ・ 「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用により、繰延税金資産は流動資産から投資その他の資産へ遡及して表示区分を変更しております。

05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2015	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019 2Q
売上高	1,751	2,072	2,437	2,978	1,663
売上原価	796	727	856	1,314	742
売上総利益	955	1,344	1,581	1,664	921
販売費及び一般管理費	641	733	845	815	377
営業利益	314	611	736	849	543
経常利益	305	611	722	848	543
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純利益	185	411	511	585	342
1株利益（単位：円）	20.01	43.64	54.18	63.37	37.80

3. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2015	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019 2Q
位置ゲーム	610	1,125	1,525	2,225	1,338
その他	305	133	71	20	6
ソーシャルアプリ 計	916	1,258	1,597	2,246	1,344
コンテンツ 計	835	813	840	732	318
合計	1,751	2,072	2,437	2,978	1,663

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)

	FY 2015	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019 2Q
流動資産	1,587	2,002	2,410	2,547	2,500
(内現金預金)	(1,116)	(1,432)	(1,773)	(2,142)	(1,923)
(内売掛金)	(449)	(543)	(587)	(361)	(540)
有形固定資産	44	39	30	27	30
無形固定資産	29	52	12	7	8
投資その他の資産	134	134	105	88	85
資産合計	1,795	2,228	2,559	2,671	2,624
流動負債	317	382	324	412	520
(内未払金)	(129)	(112)	(123)	(143)	(205)
固定負債	11	11	11	11	11
負債合計	328	393	336	424	531
資本金	470	472	474	476	477
資本剰余金	246	248	250	251	253
利益剰余金	866	1,230	1,614	2,038	2,381
自己株式	-116	-116	-116	-519	-1,019
株主資本	1,467	1,835	2,223	2,247	2,092
純資産合計	1,467	1,835	2,223	2,247	2,093
負債純資産合計	1,795	2,228	2,559	2,671	2,624

05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2015				FY 2016				FY 2017				FY 2018				FY 2019			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901		
売上原価	183	205	190	216	169	186	166	204	189	226	181	258	200	365	365	382	342	399		
売上総利益	208	202	252	291	312	313	332	386	396	366	387	431	375	428	401	460	418	502		
販売費及び一般管理費	138	135	156	210	161	165	169	237	169	197	238	241	239	191	189	194	180	196		
営業利益	69	66	96	81	151	148	162	149	227	169	148	190	135	236	211	265	238	305		
経常利益	62	65	96	81	151	148	162	149	227	155	148	190	135	236	211	265	238	304		
親会社株主に帰属する四半期純利益	34	41	60	48	96	100	107	106	157	107	102	143	93	163	146	182	165	176		
1株利益 (単位：円)	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	19.90	18.15	19.67		

2. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2015				FY 2016				FY 2017				FY 2018				FY 2019			
	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	104	120	160	225	233	266	266	359	349	366	340	469	362	605	589	667	592	745		
その他	73	75	77	78	48	31	27	26	24	18	12	16	8	4	4	2	3	2		
ソーシャルアプリ計	177	195	238	304	282	297	293	385	373	384	352	486	371	610	593	670	596	748		
コンテンツ 計	213	212	204	204	200	202	205	205	212	208	215	204	204	182	172	172	164	153		
合計	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901		

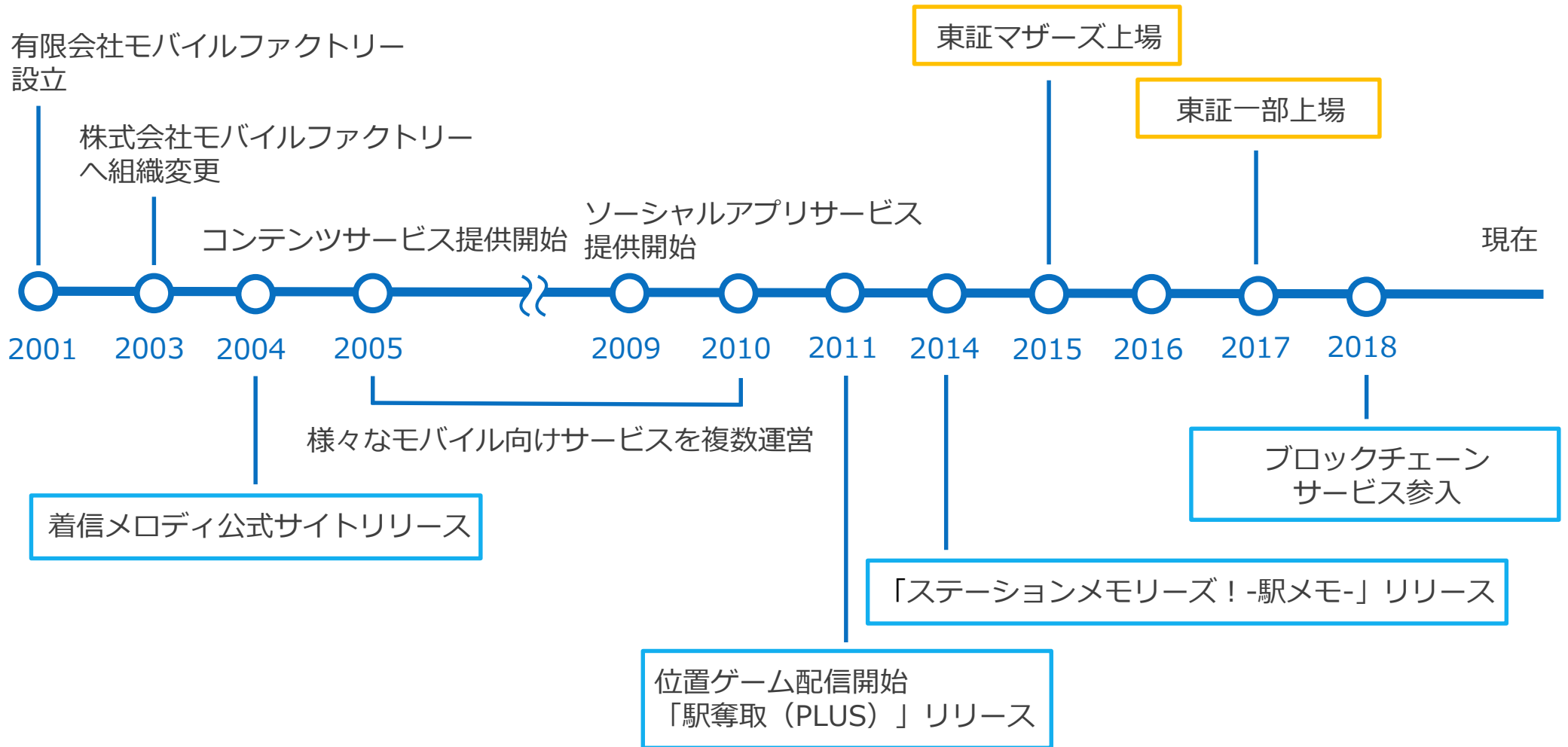
スマートノベルは、その他に含めて表示しております。
位置ゲームについて、2018年12月期2Qより駅メモ！の売上高はグロスにて計上しております。

06. 補足資料

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**

商号	株式会社モバイルファクトリー（通称：モバファク）
設立年月日	2001年10月1日
本社所在地	東京都品川区東五反田一丁目24番2号
代表取締役	宮﨑 裕二
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	94名（2019年6月末時点）
資本金	4億7,781万円
グループ会社	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
証券コード	3912





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	塩川 仁章
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	深井 未来生
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

コストにシビア、モットーは「無借金経営」

代表取締役

宮畠 裕二（みやじま ゆうじ）



1995年 株式会社ソフトバンク入社

1999年 株式会社サイバーエージェント入社

1999年 株式会社サイバーエージェント転職後、
新規事業「メールイン」を立ち上げ

2001年 有限会社モバイルファクトリー設立

2003年 有限会社から株式会社に組織変更し、代表取締役に就任

Live for the Future, with the Future.

COO 兼 ビットファクトリー代表取締役

中小企業診断士/日本証券アナリスト協会 認定アナリスト (CMA)

深井 未来生 (ふかい みきお)



1998年 コンパックコンピューター株式会社 (現 ヒューレット・パカード株式会社) 入社

2002年 ジグノシステムジャパン株式会社入社

2008年 株式会社モバイルファクトリー入社

経営企画室 室長就任

取締役就任 (現任)

2017年 株式会社和心 社外監査役就任 (現任)

2018年 執行役員就任 (現任)

2019年 株式会社ビットファクトリー 代表取締役 就任 (現任)

ブロックチェーン 関連サービス

順次開発中



ソーシャルアプリ (位置ゲーム)

最注力サービス



運用中

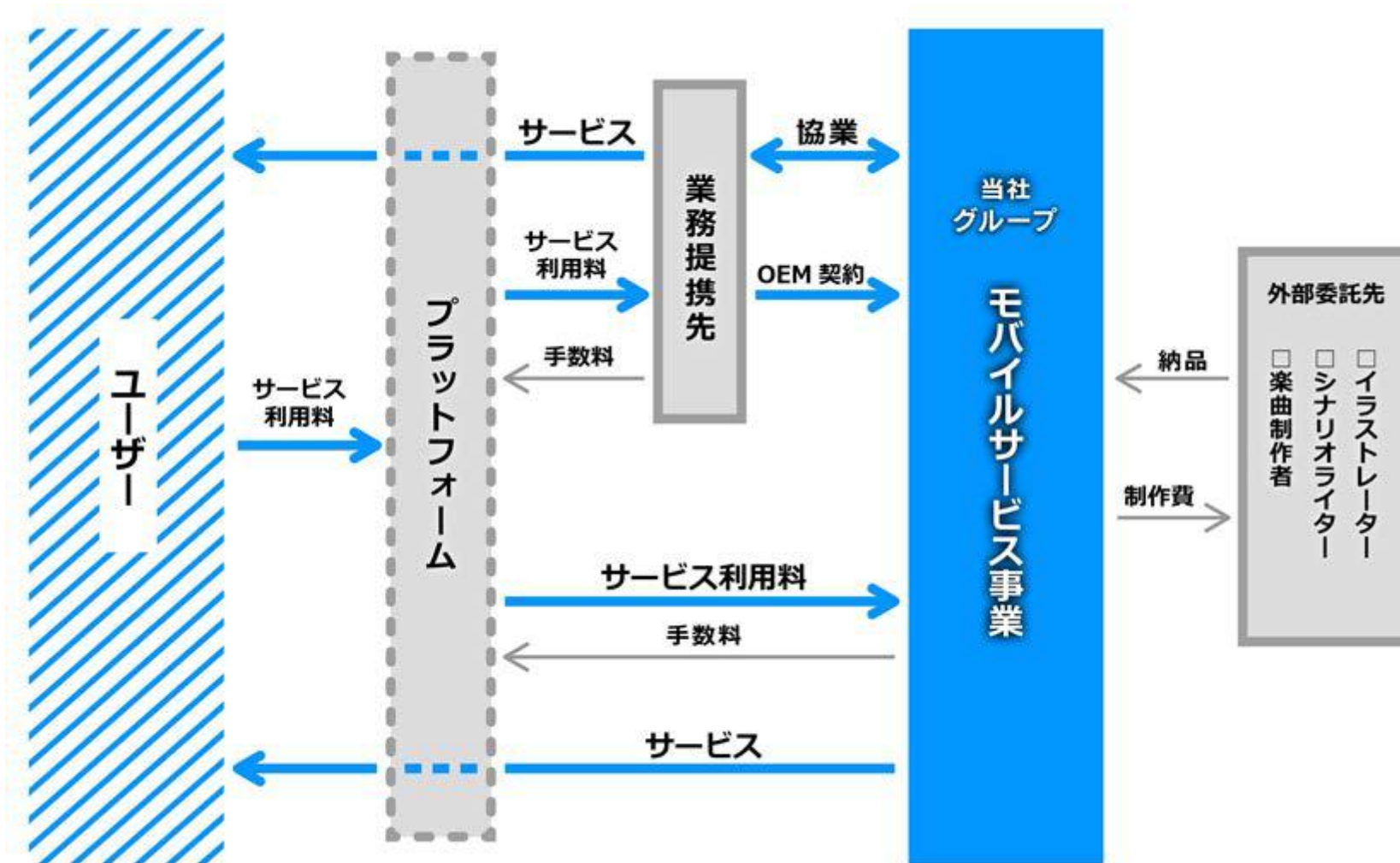


※スマートノベルは
現在2タイトルのみ運用中

コンテンツ

安定を維持





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)

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。

- ・ 駅メモ！（コロプラ）
- ・ 駅メモ！（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

- ・ 駅メモ！（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。

グロス売上

(プラットフォーム等の手数料が
別途コストとして発生)

プラットフォーム
手数料等

ネット売上

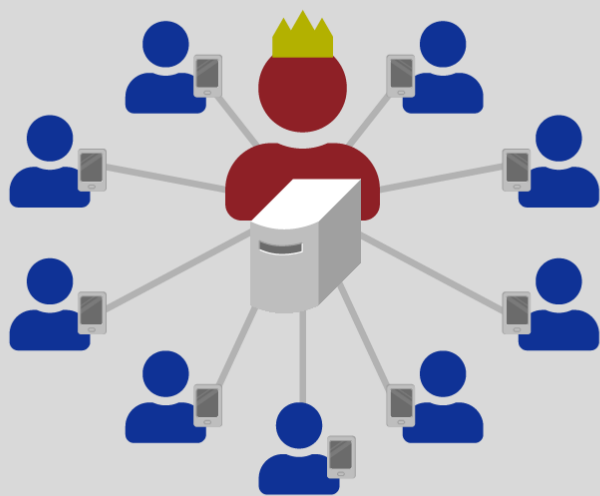
(コスト控除済み)

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)

駅メモ！（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。

次世代型のインターネットと期待されるブロックチェーン技術は、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です。

中央集権



一人（ひとつの組織）で調整できるが、信頼を失うと成立しない

非中央集権（ブロックチェーン）



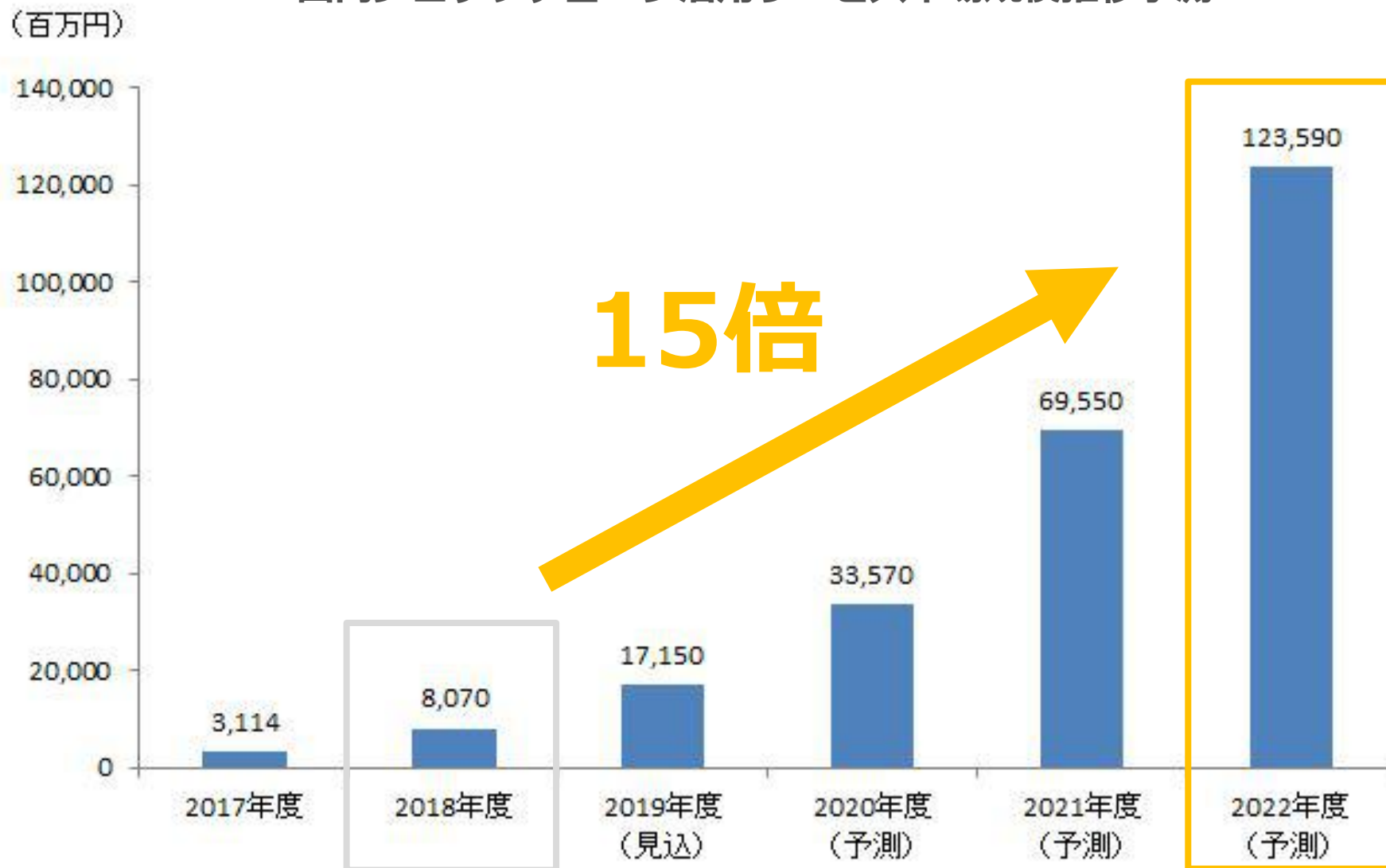
非中央集権の メリット

データの信頼性が高くなる

データの改ざんが困難

個人財産として所持可能

国内ブロックチェーン活用サービス市場規模推移予測



矢野経済研究所調べ

注1. 事業者売上高ベース

注2. 2019年度見込値、2020年度以降予測値

出典：https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/2140

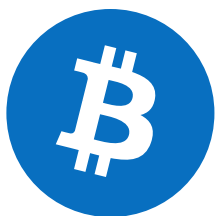
ブロックチェーンを活用した 非中央集権の分散型アプリケーション



分散型アプリケーション (DApps)

今後、DAppsの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、既存秩序では測れない経済圏が生まれようとしています。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。

※DApps : Decentralized Applicationsの略語



金融



ポイント



物流



コンテンツ



医療

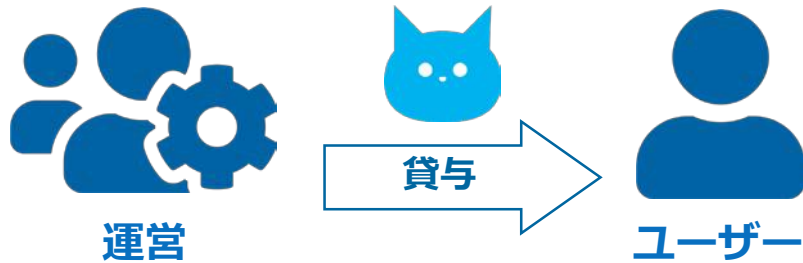
さまざまな分野に活用

デジタルアイテムが個人の**資産**に！

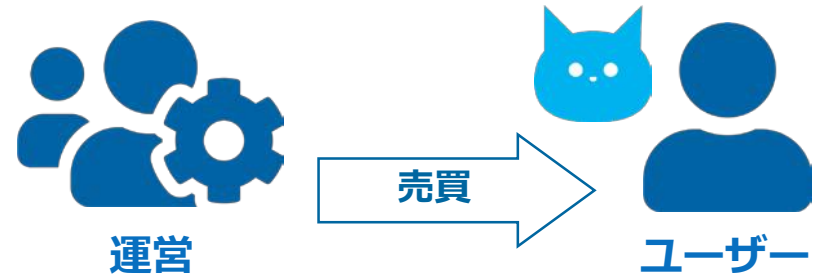
既存アプリ

DApps

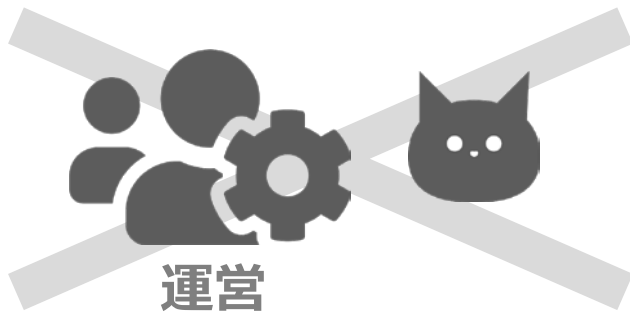
運営保有のアイテムをユーザーに貸与



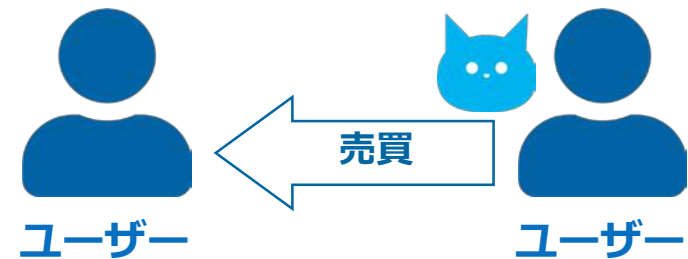
ユーザーがアイテムを保有



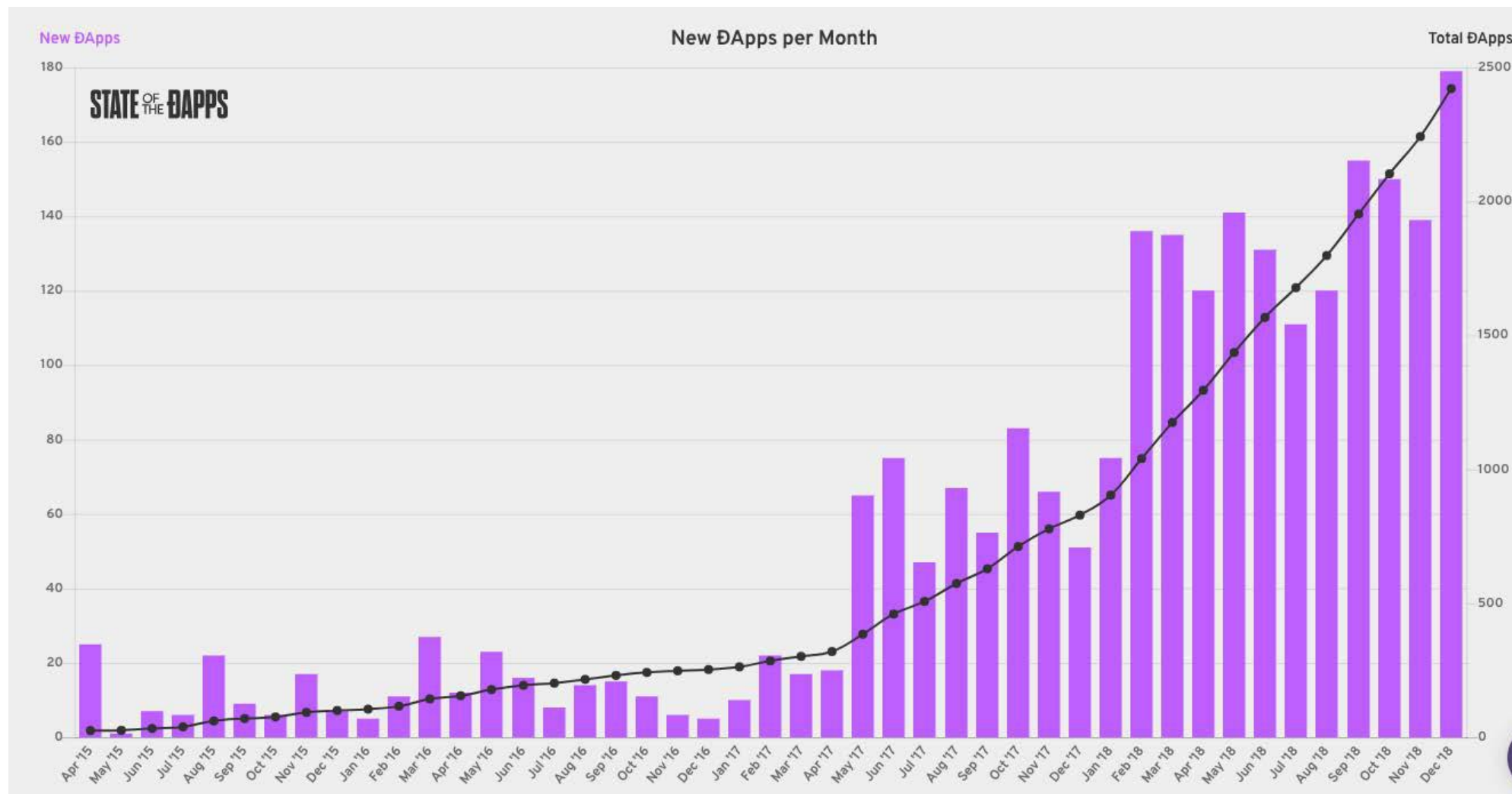
サービスが終了するとアイテムごと消失する



ユーザーがアイテムを保有しているため
資産として管理、売買が可能



DApps数は2年で約10倍に※



出典 : STATE of THE DAPPS <https://www.stateofthedapps.com/>

※2019年1月時点のデータ

ブロックチェーンを活用した
分散型アプリケーション (DApps) ですが、
社会への普及にはまだまだ**課題**があります



モバイル環境での動作が整備されていない



開発環境の構築や独自言語の習得による
開発者の参入障壁が高い

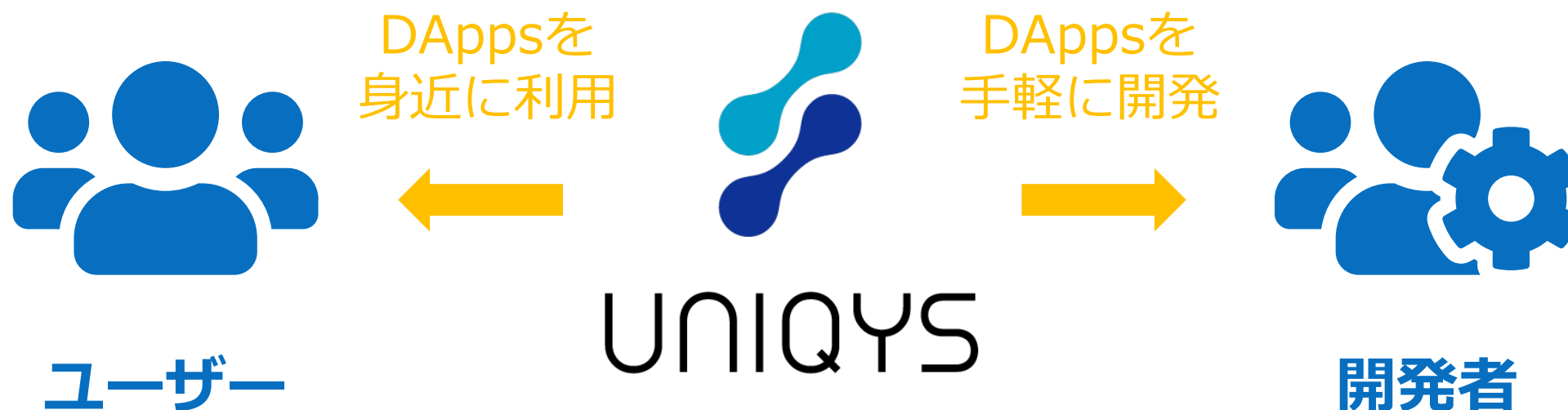


トランザクション1回の取引手数料が高い



Uniqysとは、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
課題を解決し、普及を目指すプロジェクトです。

Uniqys Projectではこの課題を解決し、**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を開発できる環境を提供することで、**両側面からDAppsの普及**を目指します。



Uniqys Networkが提供



ユーザー向け



モバイル向けのウォレットアプリ



ユーザーに応じたDAppsを探すことが可能



終了したゲームのキャラをDAppsで活用



開発者向け



DApps開発が手軽に出来るサポートツール



日本円でDAppsを利用可能に



一般的なブラウザでDAppsの利用を可能に

モバイルファクトリーの位置ゲームのゲーム性

位置情報（GPS機能）を使った、全国に所在する鉄道駅の
スタンプラリー・陣取りゲームです

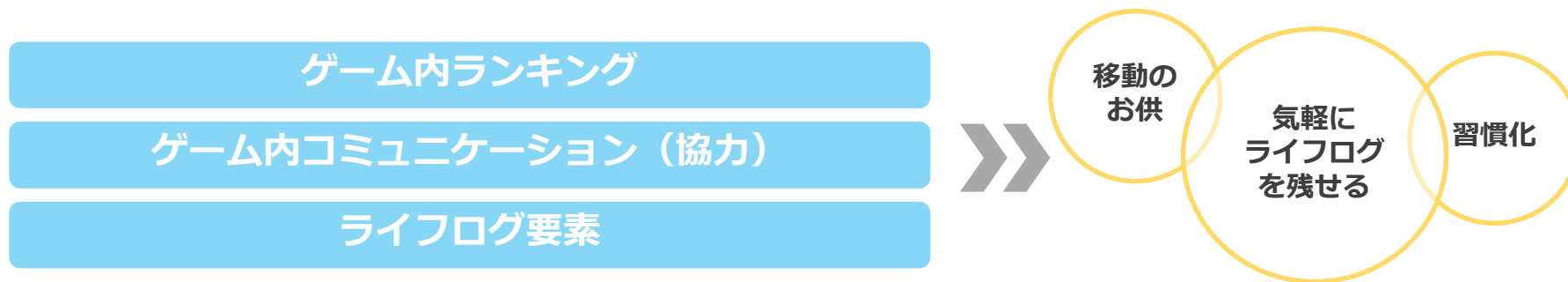


① 移動動機の提供



地方創生に寄与 / 体験型エンターテインメントへも進化

② 継続率の高さ



ライフログとして毎日継続して活用

あしがら観光協会 (2018)

駅メモ! でめぐる 神奈川あしがらの里



ASHIGARA × 駅メモ! キャンペーン開催!

京都市交通局 (2016~2019)



奈良県 (2017)

駅メモ! で巡る
記紀・万葉

~本物の古代に出会い、本物を楽しめる奈良~

なら記紀・万葉 × 駅メモ!



岩手県 (2015~2016)



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！

位置ゲーム + 世界観を重視したコンテンツが支える継続率の高さ

駅の収集
でんこといっしょに
たくさんの駅を集めよう!

駅の収集
全国9,100か所の
駅を集める!

チェックイン
その日の移動履歴が
つくれる!

チェックイン
かんたん操作で駅を登録

陣取りゲーム
駅を舞台に陣取りゲーム!

陣取りゲーム
駅を集めて
ランキングで競う!

でんことおでかけ
移動でキャラ育成!
きせかえも出来る!

でんことおでかけ
好きなでんこを
たのしく着せ替え!
経験値を集めて
でんこを育成!

コミュニケーション
駅ノートで自由に交流!

コミュニケーション
色んな駅で
思い出を残せる!

ストーリー
300話を超えるストーリー

150体以上の個性豊かなキャラクターと2,000着以上の着せ替えで 好みのパートナーを見つけられる!



※キャラクター数及び着せ替え数は2019年3月末までの累計実績です。現在獲得できないアイテムも含まれています

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。