

# 2019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>  
2019年10月

<b>01. 決算概要</b>	<b>P. 3</b>
<b>02. 四半期決算</b>	<b>P. 6</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.24</b>

# 01. 決算概要

## 決算 (3Q累計)

**売上高、営業利益ともに過去最高を更新**

売上高： **2,398**百万円      YoY **12%**増  
営業利益： **818**百万円      YoY **40%**増

## 決算 (四半期)

売上高： **735**百万円      YoY **4%**減  
営業利益： **274**百万円      YoY **30%**増

## 位置ゲーム

売上高は堅調に推移(※)

**新作開発中！2020年中リリース予定！**

※駅メモ！では2Qと4Qに周年記念施策を行うため、3Qの売上高減少は想定通り

## ブロック チェーン

来春予定のイーサリアム2.0へのアップデート対応に向け、「Uniqys Kit」全体のロードマップ見直し

## 3Q進捗を受け、業績予想を上方修正

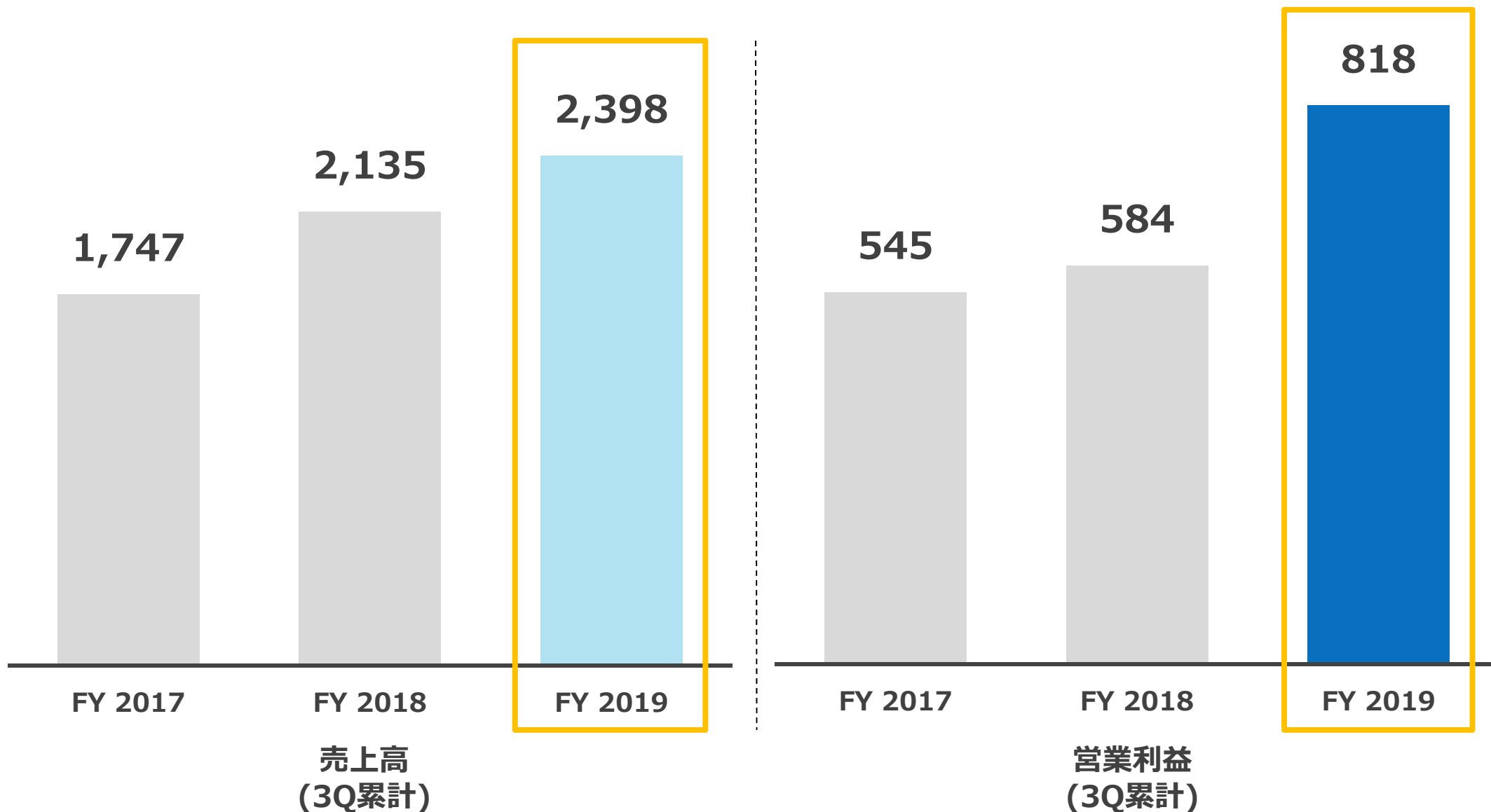
(単位：百万円)

	FY 2019 (今回予想) 2019年10月18日公表	FY 2018	Y on Y	FY 2019 (前回予想) 2019年7月19日公表	前回予想比
売上高	<b>3,169</b>	2,978	+6.4%	3,137	+1.0%
営業利益	<b>1,070</b>	849	+26.0%	900	+18.9%
経常利益	<b>1,069</b>	848	+26.0%	899	+18.9%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	<b>686</b>	585	+17.4%	588	+16.7%
1株当たり 当期純利益 (単位：円)	<b>76.86</b>	63.37	—	65.85	—

# 02.四半期決算

## 02. 四半期決算 | 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)

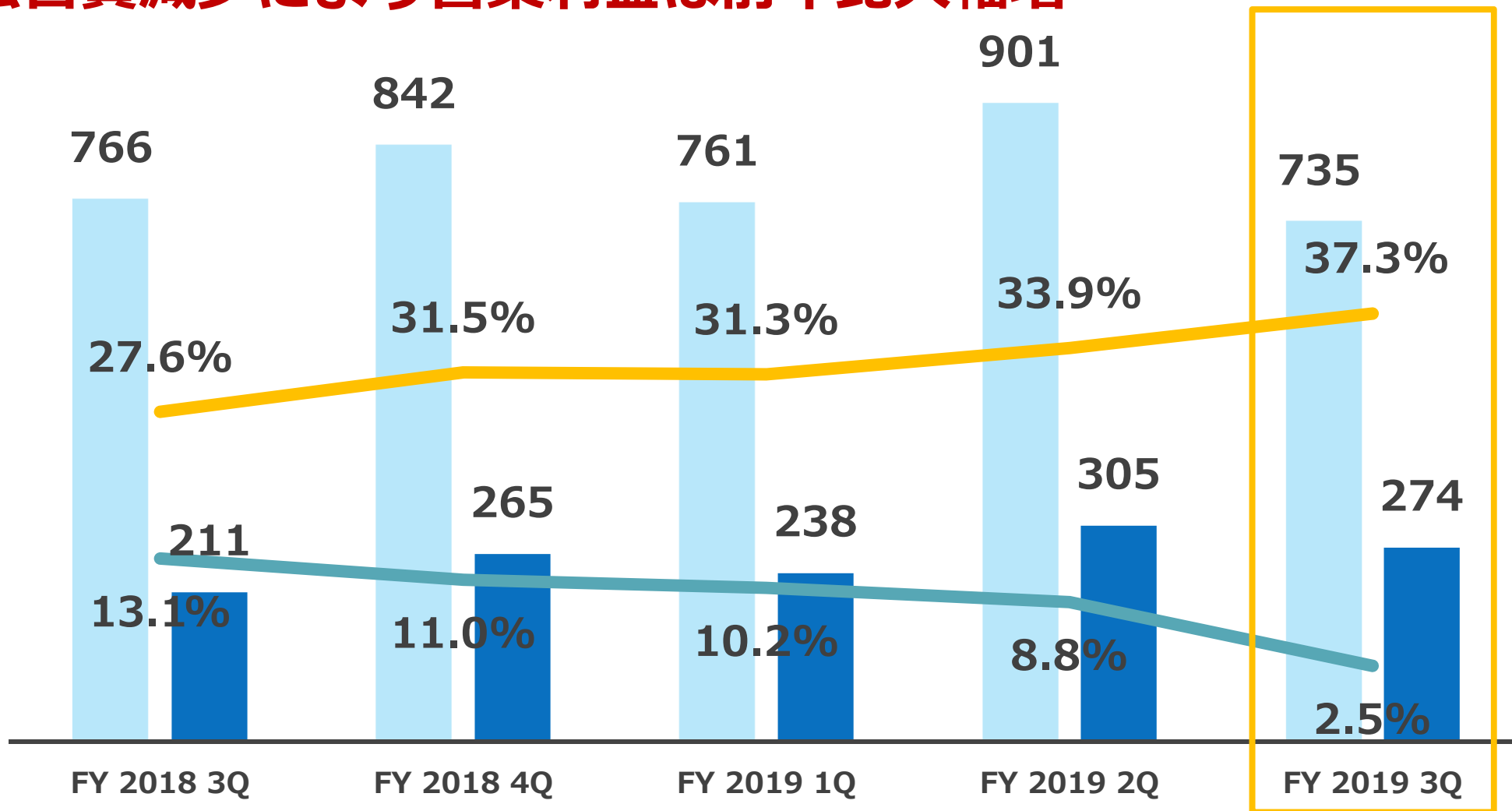
### 3Q進捗を受け、業績予想を上方修正

(単位：百万円)

	FY 2019 3Q (累計実績)	FY 2019 (今回予想) 2019年10月18日公表	進捗率
売上高	<b>2,398</b>	3,169	75.7%
営業利益	<b>818</b>	1,070	76.4%
経常利益	<b>817</b>	1,069	76.4%
親会社株主に帰属する 当期 (四半期) 純利益	<b>512</b>	686	74.6%
1株当たり当期 (四半期) 純利益 (単位：円)	<b>57.11</b>	76.86	—



**コンテンツサービスの売上高が減少  
広告費減少により営業利益は前年比大幅増**



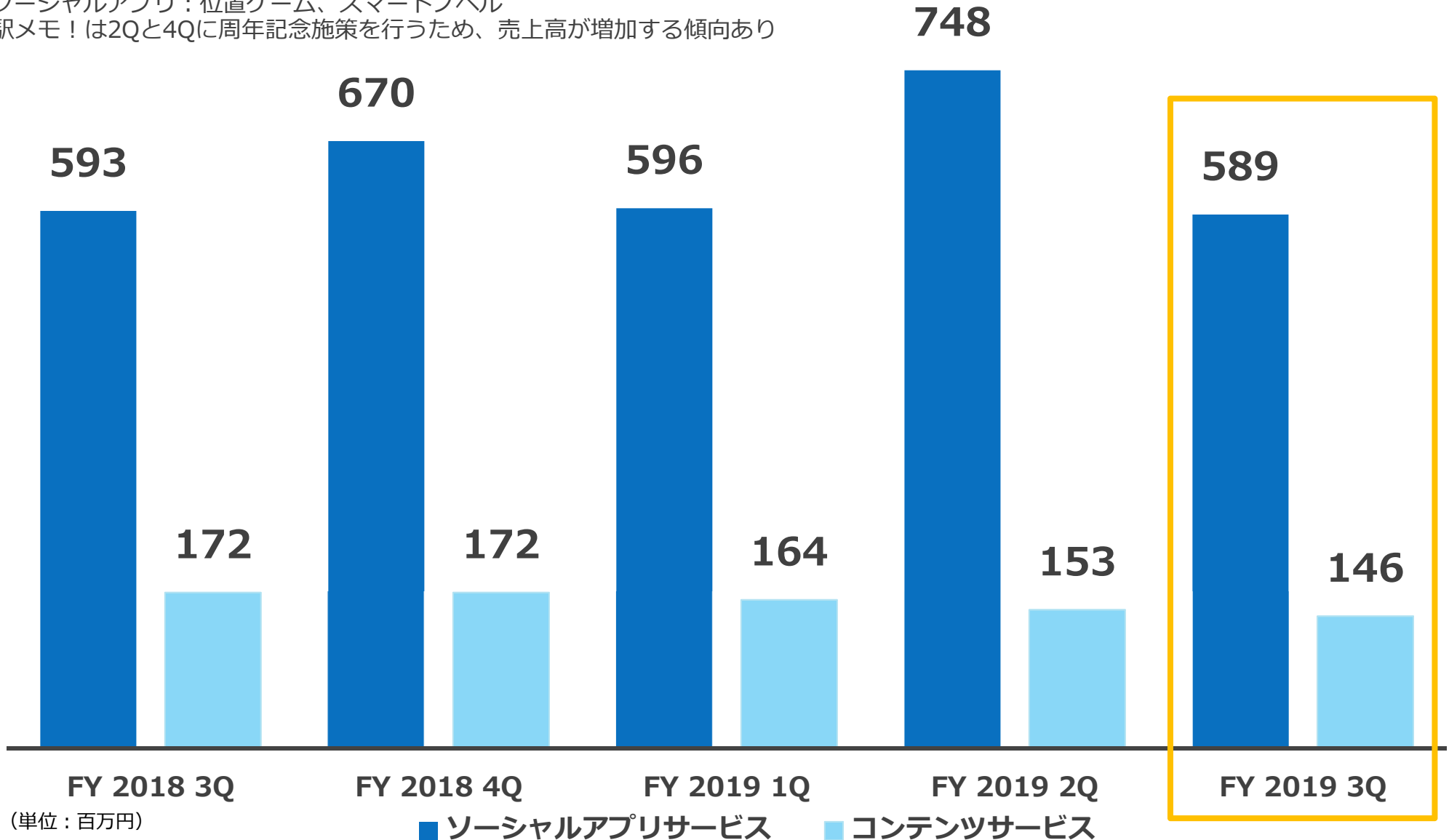
(単位：百万円)

売上高 営業利益 売上高営業利益率 売上高広告宣伝費率

### ソーシャルアプリ※：広告費大幅減少も影響しYoYほぼ横ばい

※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に周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向あり



## 02. 四半期決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

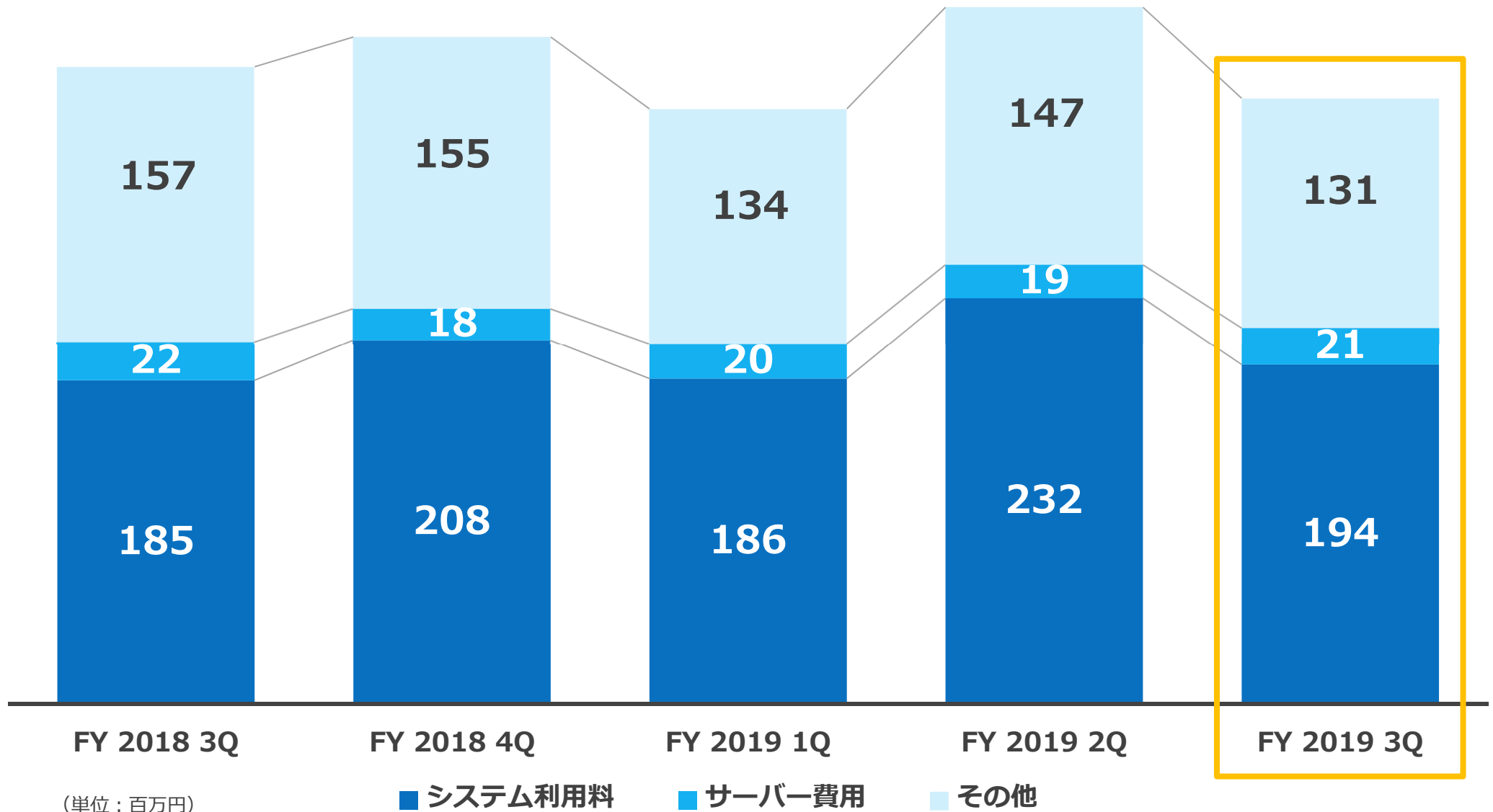
	FY 2019 3Q	FY 2018 3Q	Y on Y	FY 2019 2Q	Q on Q
売上高	<b>735</b>	766	-4.1%	901	-18.5%
売上原価	<b>346</b>	365	-5.2%	399	-13.3%
売上総利益	<b>389</b>	401	-3.0%	502	-22.5%
(売上総利益率)	<b>(52.9%)</b>	(52.3%)	—	(55.7%)	—
販売費及び一般管理費	<b>114</b>	189	-39.4%	196	-41.6%
営業利益	<b>274</b>	211	+29.6%	305	-10.3%
(営業利益率)	<b>(37.3%)</b>	(27.6%)	—	(33.9%)	—
経常利益	<b>274</b>	211	+29.5%	304	-10.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	<b>170</b>	146	+16.6%	176	-3.3%
1株当たり四半期 純利益 (単位：円)	<b>19.31</b>	15.98	+20.9%	19.67	-1.8%

## 02. 四半期決算 | サービス別売上高内訳

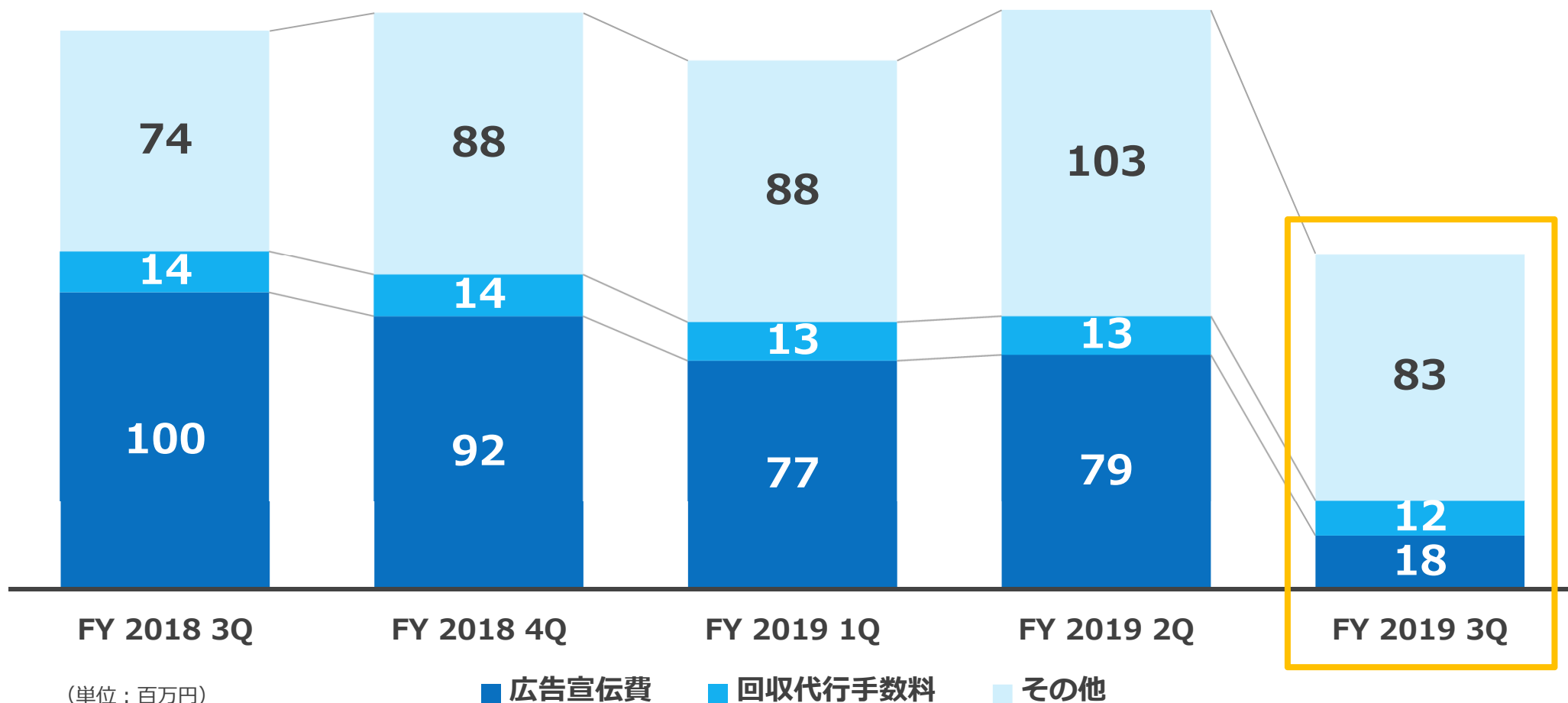
(単位：百万円)

	FY 2019 3Q	FY 2018 3Q	Y on Y	FY 2019 2Q	Q on Q
位置ゲーム	<b>587</b>	589	-0.3%	745	-21.2%
その他	<b>2</b>	4	-52.6%	2	-28.4%
ソーシャルアプリ サービス 計	<b>589</b>	593	-0.7%	748	-21.2%
コンテンツ サービス 計	<b>146</b>	172	-15.4%	153	-4.9%
全社合計	<b>735</b>	766	-4.1%	901	-18.5%

### 変動費のシステム利用料が減少

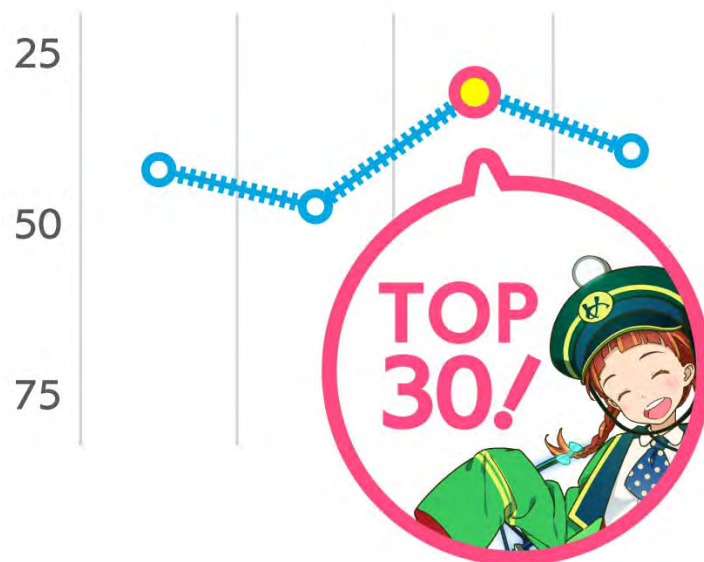


中長期的なサービス運用を見据えた基盤強化を優先  
戦略的に広告宣伝費を大幅圧縮



# 03. 事業概況

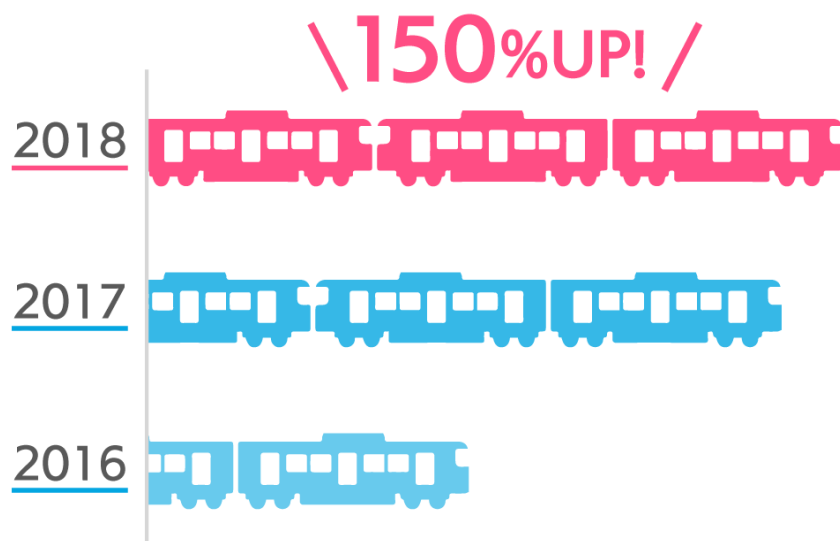
## 5周年を迎えてますます盛り上がる駅メモ！



2019年7月

App Storeランキング

**TOP 30入り!**



アプリインストール数は

**2年で150%増**



## 伊豆急行×駅メモ！



伊豆急行×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伊豆急行株式会社が運行する伊豆急行線でデジタルスタンプラリーを実施しています。  
また、駅メモ！のゲーム内に登場する伊豆急公認キャラクター「蓮台寺ミオ」と「蓮台寺ナギサ」の誕生日特別イベントやオリジナルデザインのコラボグッズの販売により、伊豆へのおでかけを楽しんでいただいています。

## ハッカドール×駅メモ！



ハッカドール×駅メモ！が好評につき再度コラボ！  
株式会社ディー・エヌ・エーが展開するニュースサービスである「ハッカドール」と駅メモ！のコラボガチャを復刻開催しました。  
惜しまれつつも2019年8月15日をもってサービスを終了した「ハッカドール」のキャラクターがでんこになって登場する、スペシャルガチャをお楽しみいただきました。

# 04. 今後の方向性

### 短期

## 国産「位置ゲームNo.1」

- ・ 既存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
- ・ **新作開発中！2020年中リリース予定！**

## 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

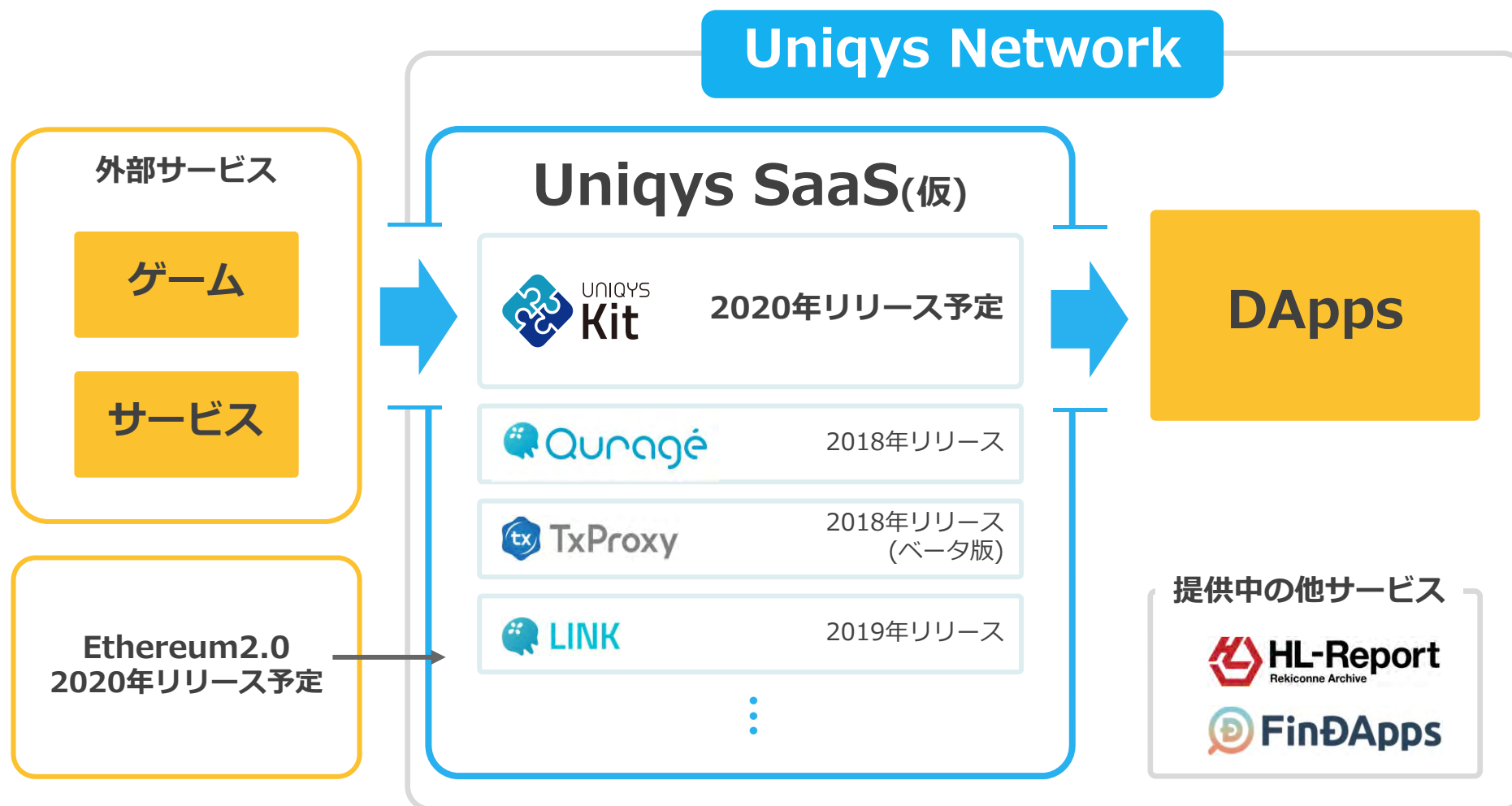
## DAppsを支えるサービスの第一人者を目指す

- ・ DApps利用者の拡大、DApps関連サービスの収益化
- ・ **Uniqys SaaS（仮）パッケージ化**

## 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

## Uniqys SaaS (仮) のパッケージ化による DAppsの利用者拡大と関連サービスの収益化を目指す



# 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 3Q
売上高	1,751	2,072	2,437	2,978	<b>2,398</b>
売上原価	796	727	856	1,314	<b>1,088</b>
売上総利益	955	1,344	1,581	1,664	<b>1,310</b>
販売費及び一般管理費	641	733	845	815	<b>492</b>
営業利益	314	611	736	849	<b>818</b>
経常利益	305	611	722	848	<b>817</b>
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純利益	185	411	511	585	<b>512</b>
1株利益（単位：円）	20.01	43.64	54.18	63.37	<b>57.11</b>

## 3. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2015	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019 3Q
位置ゲーム	610	1,125	1,525	2,225	<b>1,925</b>
その他	305	133	71	20	<b>8</b>
ソーシャルアプリ 計	916	1,258	1,597	2,246	<b>1,933</b>
コンテンツ 計	835	813	840	732	<b>464</b>
合計	1,751	2,072	2,437	2,978	<b>2,398</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)

	FY 2015	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019 3Q
流動資産	1,587	2,002	2,410	2,547	<b>2,599</b>
(内現金預金)	(1,116)	(1,432)	(1,773)	(2,142)	<b>(2,152)</b>
(内売掛金)	(449)	(543)	(587)	(361)	<b>(409)</b>
有形固定資産	44	39	30	27	<b>26</b>
無形固定資産	29	52	12	7	<b>28</b>
投資その他の資産	134	134	105	88	<b>81</b>
資産合計	1,795	2,228	2,559	2,671	<b>2,736</b>
流動負債	317	382	324	412	<b>459</b>
(内未払金)	(129)	(112)	(123)	(143)	<b>(128)</b>
固定負債	11	11	11	11	<b>11</b>
負債合計	328	393	336	424	<b>471</b>
資本金	470	472	474	476	<b>478</b>
資本剰余金	246	248	250	251	<b>254</b>
利益剰余金	866	1,230	1,614	2,038	<b>1,532</b>
自己株式	-116	-116	-116	-519	<b>-</b>
株主資本	1,467	1,835	2,223	2,247	<b>2,264</b>
純資産合計	1,467	1,835	2,223	2,247	<b>2,265</b>
負債純資産合計	1,795	2,228	2,559	2,671	<b>2,736</b>

# 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	735	
売上原価	183	205	190	216	169	186	166	204	189	226	181	258	200	365	365	382	342	399	346	
売上総利益	208	202	252	291	312	313	332	386	396	366	387	431	375	428	401	460	418	502	389	
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	114	
営業利益	69	66	96	81	151	148	162	149	227	169	148	190	135	236	211	265	238	305	274	
経常利益	62	65	96	81	151	148	162	149	227	155	148	190	135	236	211	265	238	304	274	
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	170	
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	19.31	

## 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	587	
その他	73	75	77	78	48	31	27	26	24	18	12	16	8	4	4	2	3	2	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	589	
コンテンツ 計	213	212	204	204	200	202	205	205	212	208	215	204	204	182	172	172	164	153	146	
合計	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	

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。

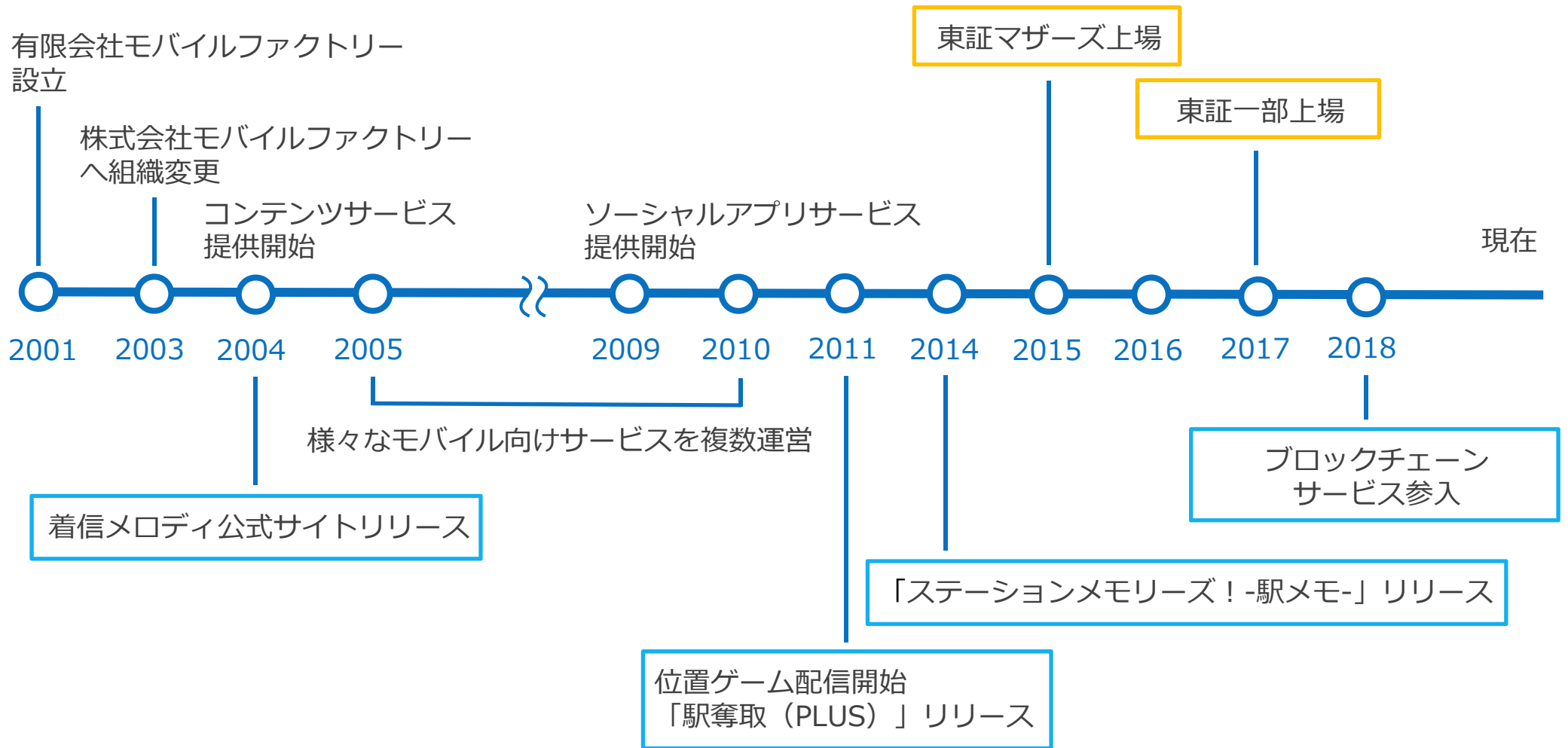
# 06. 補足資料



A large, 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, Asia, and Australia.

**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	92名（2019年9月末時点）
資本金	4億7,856万円
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

### 代表取締役

## 宮嶋 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

### 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 サービス (Uniqys Network)

順次開発中



## ソーシャルアプリ サービス (位置ゲーム)

最注力サービス



運用中



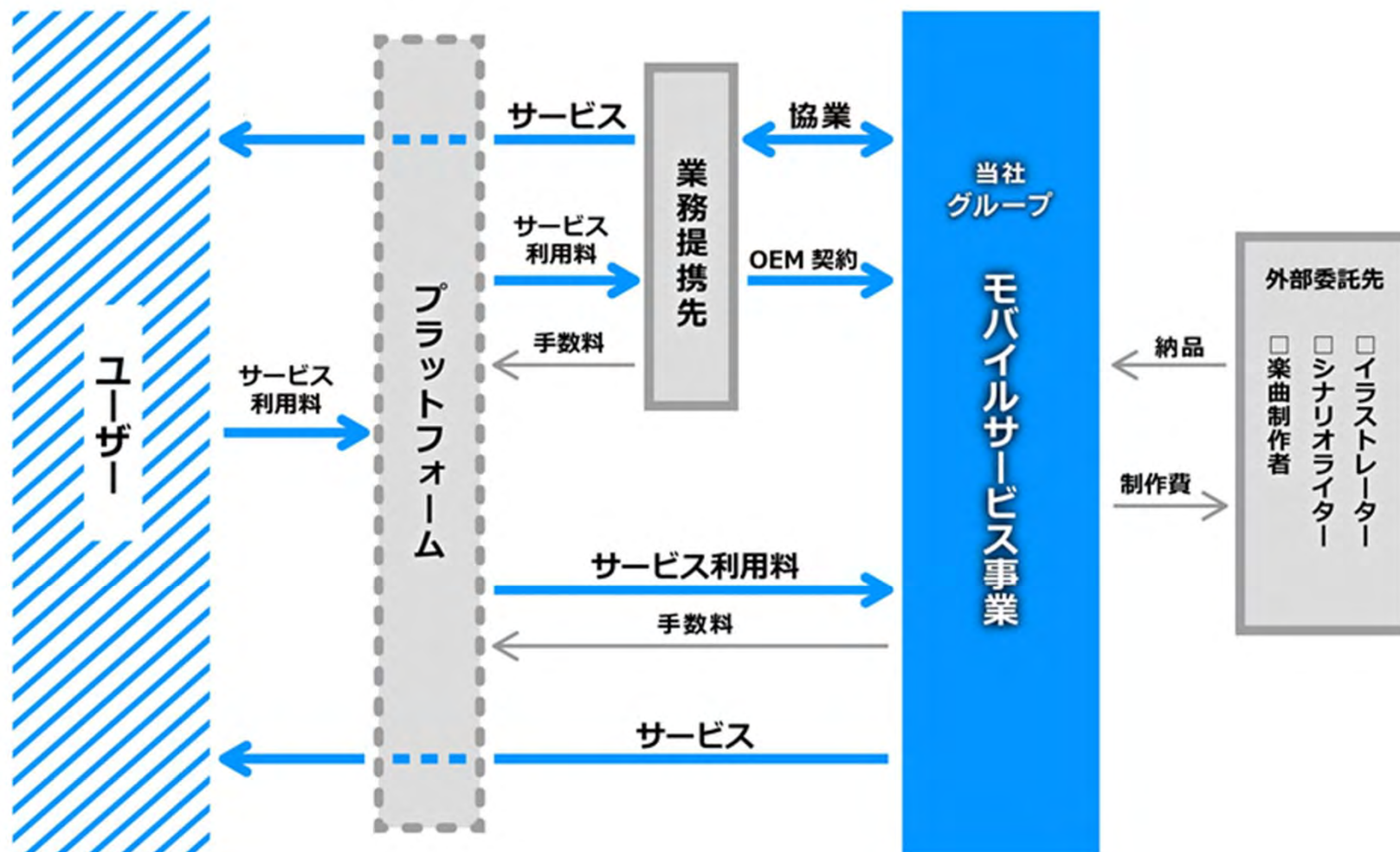
※スマートノベルは  
現在2タイトルのみ運用中

## コンテンツ サービス (着メロ等)

安定を維持



最新曲★全曲取り放題



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**

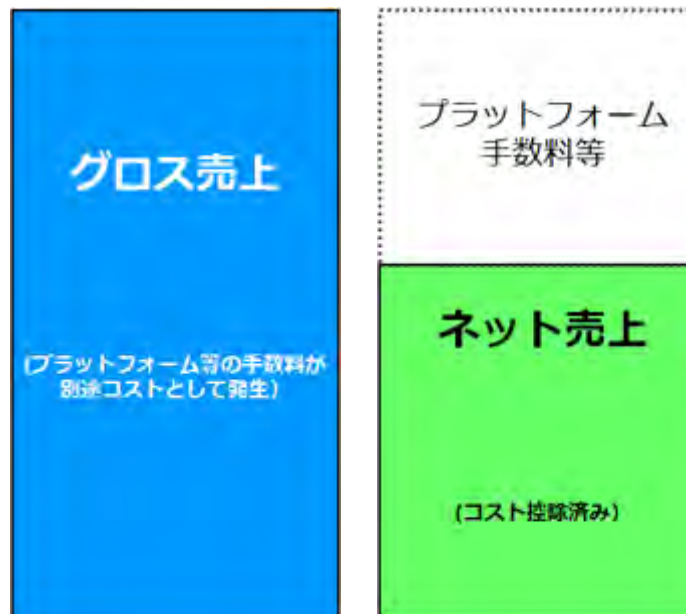
**ネット売上：他社名義配信（OEM）による売上高の純額表示**

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。

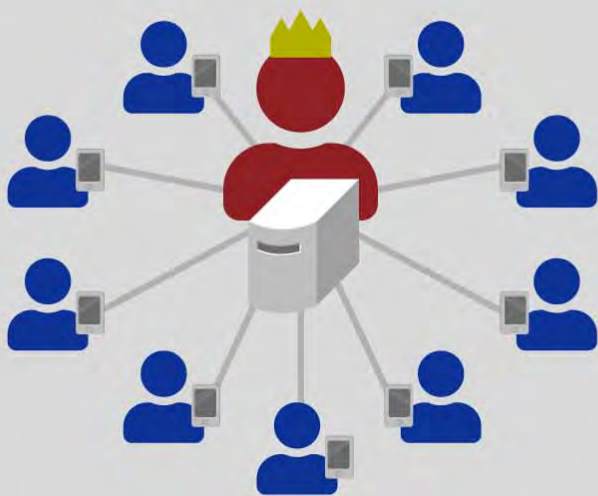


ユーザーの利用代金から  
プラットフォームなどの手数料を控除した金額。  
(ユーザー利用代金の50%~70%程度)

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）



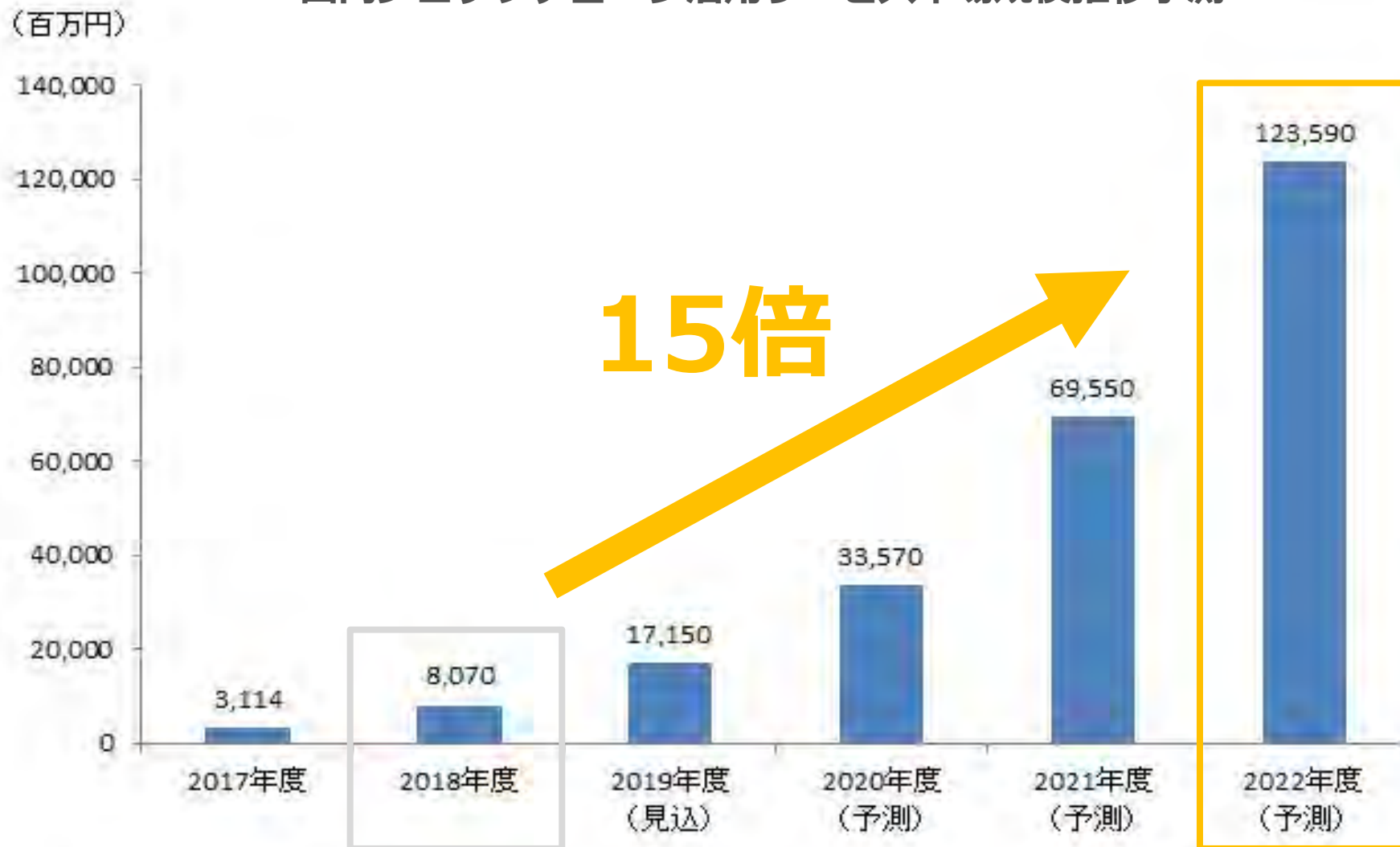
### 非中央集権の メリット

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](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

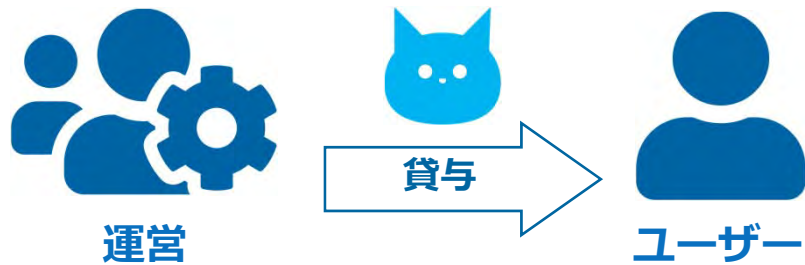
さまざまな分野に活用

## デジタルアイテムが個人の**資産**に！

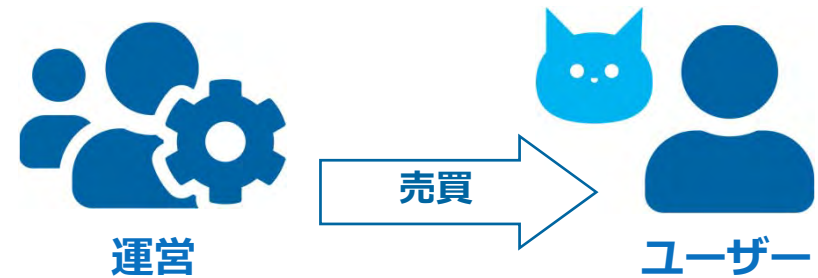
既存アプリ

DApps

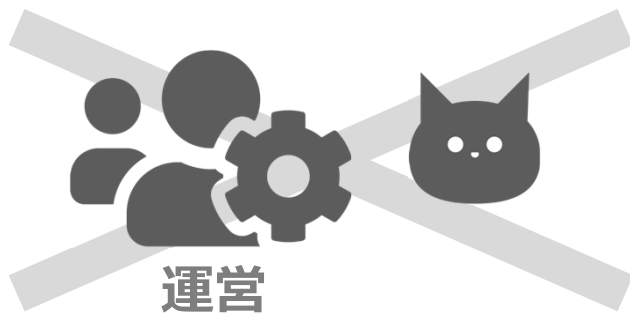
運営保有のアイテムをユーザーに貸与



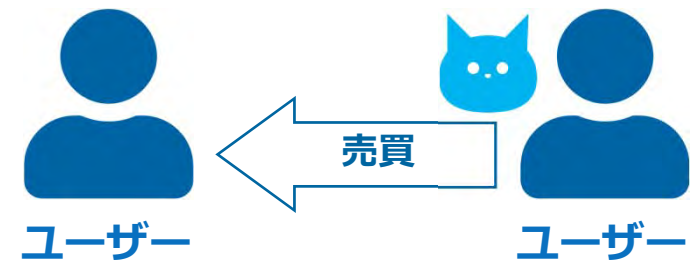
ユーザーがアイテムを保有



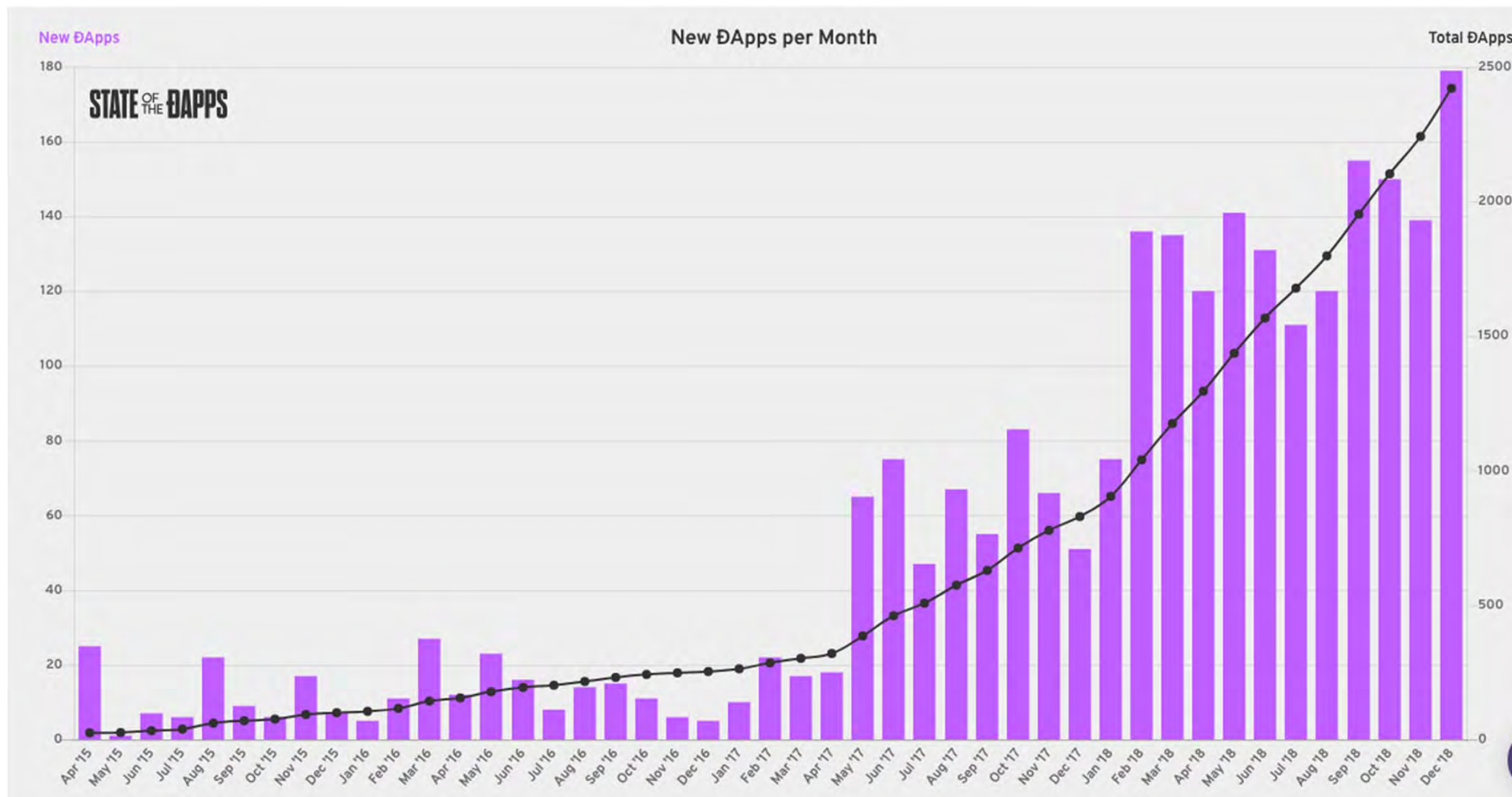
サービスが終了するとアイテムごと消失する



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

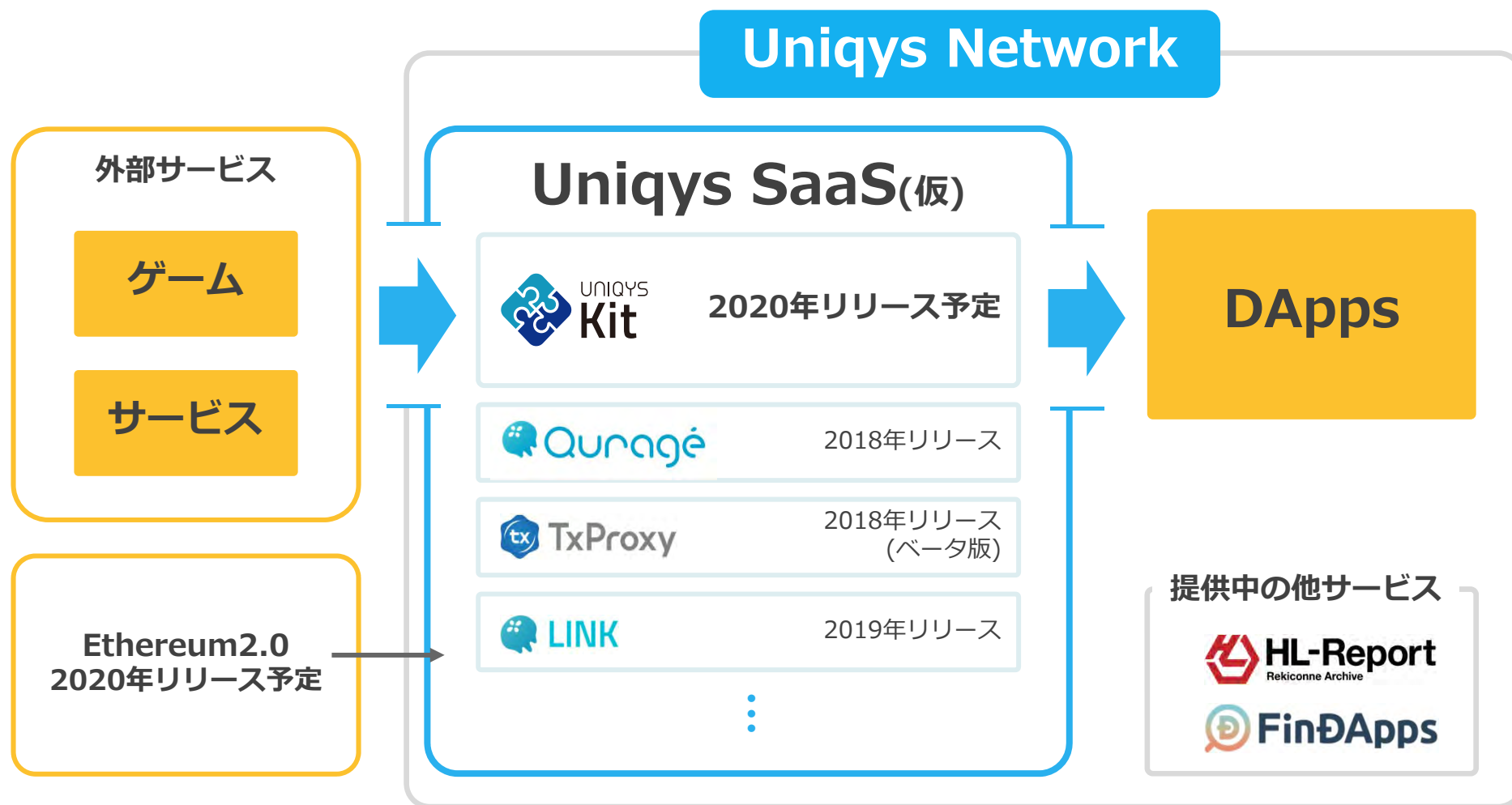


日本円でDAppsを利用可能に



一般的なブラウザでDAppsの利用を可能に

## Uniqys SaaS (仮) のパッケージ化による DAppsの利用者拡大と関連サービスの収益化を目指す



## 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

目的地まで  
実際に移動して  
位置情報を登録！

札幌

米原

小倉

五反田  
ごとんだ

同駅奪取

神の手 16個

奪取

## 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)



## 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30日間位置登録し放題になる  
500円 (税込)



【レーダー】  
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  
310円 (税込) ※6個セット



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

The infographic is organized into a 3x3 grid. Each cell contains a feature name, an icon, a brief description, and a representative image. The features are: Station Collection, Check-in, Station Deployment Game, Station Note Communication, and Story.

<b>駅の収集</b> でんこといっしょに たくさんの駅を集めよう!	<b>駅の収集</b> 全国9,100か所の 駅を集める!	<b>チェックイン</b> その日の移動履歴が つくれる!	<b>チェックイン</b> かんたん操作で駅を登録
<b>陣取りゲーム</b> 駅を舞台に陣取りゲーム!	<b>陣取りゲーム</b> 駅を集めて ランキングで競う!	<b>でんことおでかけ</b> 移動でキャラ育成! きせかえも出来る!	<b>でんことおでかけ</b> 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!
<b>コミュニケーション</b> 駅ノートで自由に交流!	<b>コミュニケーション</b> 色んな駅で 思い出を残せる!	<b>ストーリー</b> でんこの日常が 楽しめる!	<b>ストーリー</b> 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9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。