

2020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>

2020年7月

01. 決算概要	P. 3
02. 四半期決算	P.10
03. 事業概況	P.17
04. 今後の方向性	P.19
05. 参考数値	P.30
06. 補足資料	P.33

01. 決算概要

1. 当社の対策

- ・ 2020年2月17日より、12月末まで全社員原則リモートワークへ
- ・ 全ての業務はオンラインで通常通り継続中

2. 事業環境への影響

- ・ 緊急事態宣言発出等により外出が制限され、主力の位置ゲームに影響
- ・ 運営中の位置ゲームでイベントを一部中断・延期し、代替施策を実施

3. 業績への影響

- ・ 位置ゲームでのイベント/コラボの中断・延期により約2割の減収
(DAUや移動系アイテム販売への影響は小さい)
- ・ COVID-19の位置ゲーム全体への影響を合理的に見積もることが困難な為、現時点では通期業績予想は据え置き

4. 駅メモ！への影響

※指標はいずれもNative版のみで計測

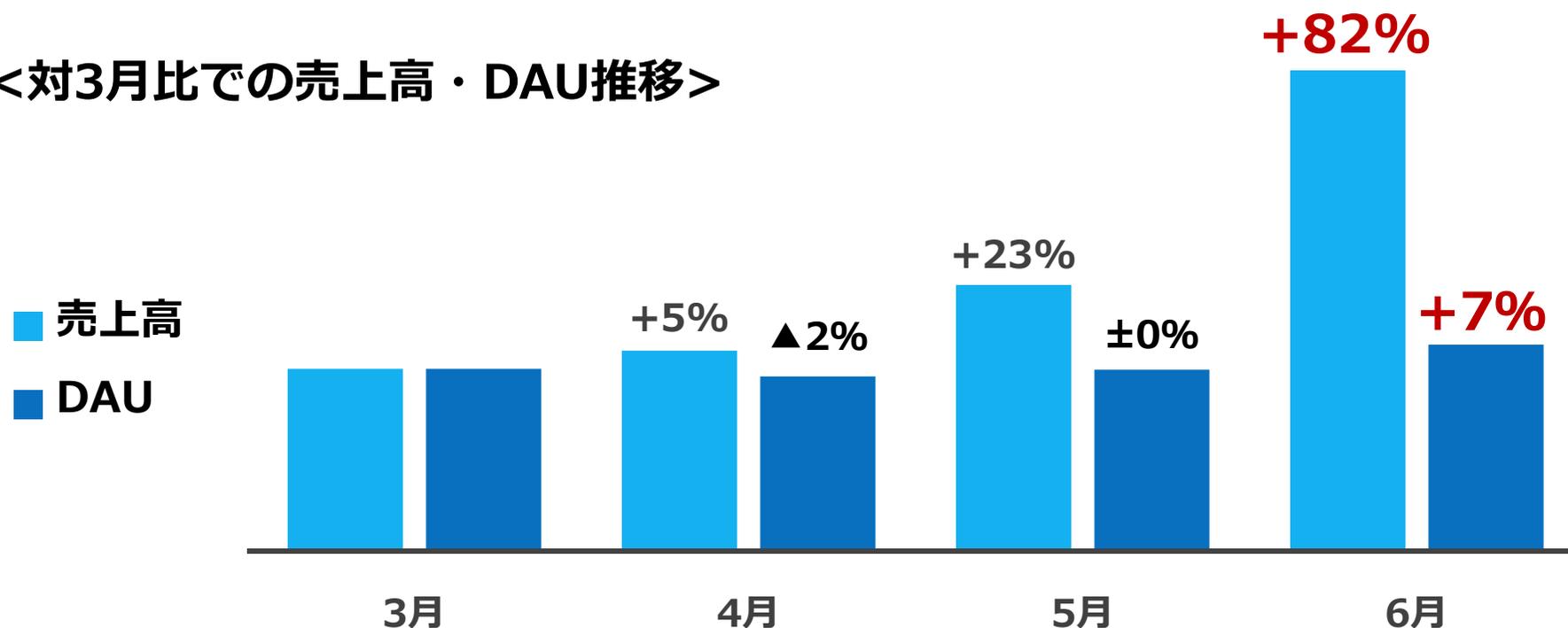
【売上高】

- ・ **対3月比で大幅に回復**（6月は6周年イベントによる増加を含む）
- ・ 前年比は3～4月は70%台も、**5～6月にかけて約90%まで回復**

【DAU】

- ・ 対3月比で回復傾向。**6月には今期最高を記録**

<対3月比での売上高・DAU推移>



- COVID-19拡大に伴う、将来の業績への影響に備えた財務健全性維持などを総合的に判断した結果、**取得上限に未達**
- 総還元性向は目標の30%を大幅に上回る**61.3%**

【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	307,800株 (上限：1,000,000株)
③株式の取得価額の総額	474,205,500円 (上限：1,200,000,000円)
④取得期間	2020年2月3日～2020年6月30日 (約定ベース)
⑤取得方法	i. 自己株式立会外買付取引 (ToSTNeT-3) による買付け ii. 東京証券取引所における市場買付け

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/1856548/00.pdf>) の適時開示資料をご確認ください

決算 (2Q累計)

COVID-19の影響は受けたが2割減に留まる

売上高 :	1,404 百万円	YoY 16% 減
営業利益 :	430 百万円	YoY 21% 減

決算 (四半期)

売上高 :	738 百万円	YoY 18% 減
営業利益 :	237 百万円	YoY 22% 減

位置ゲーム

駅メモ！6周年施策好調、イベント順次再開

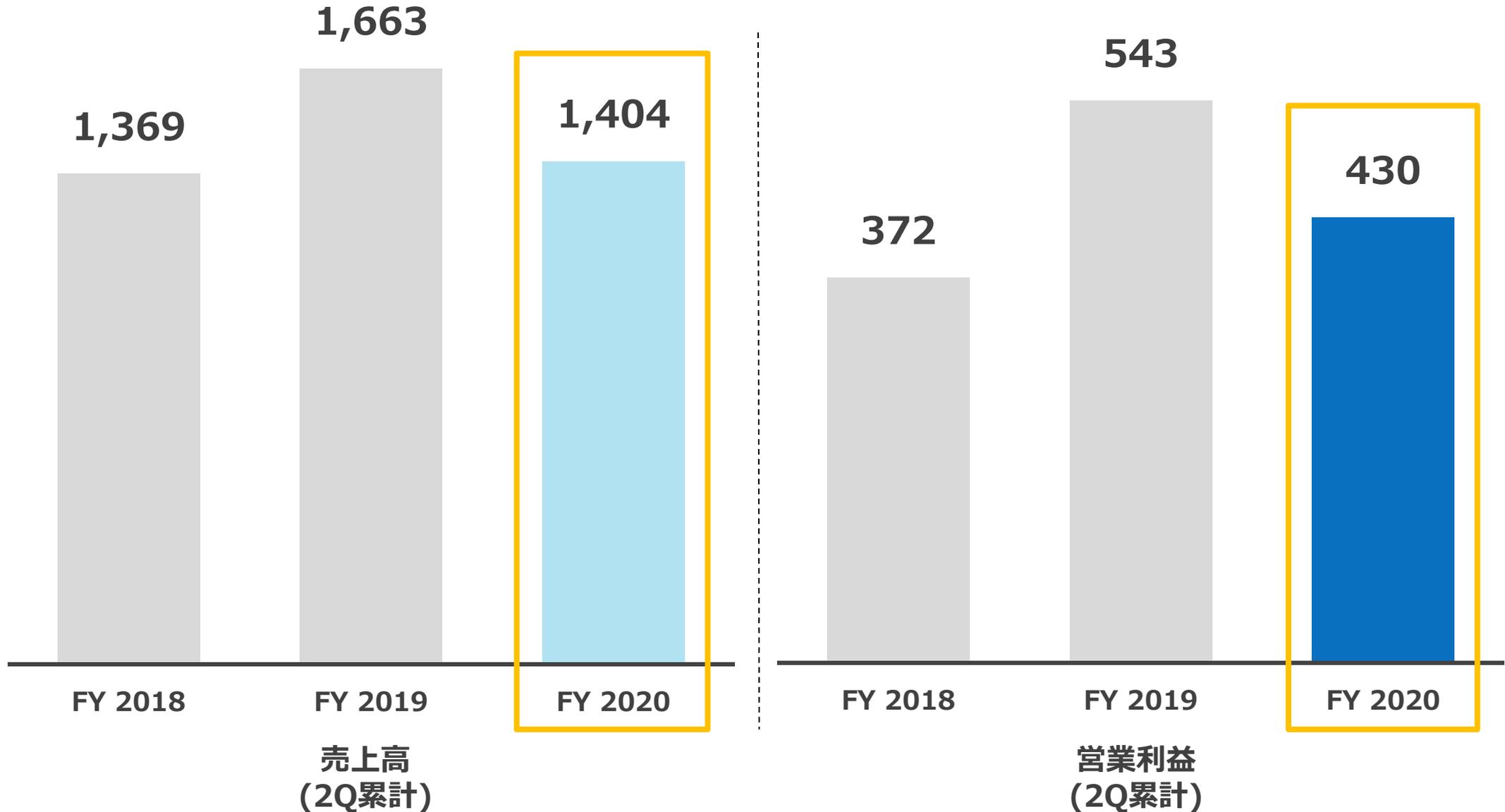
『駅メモ！ Our Rails』近日リリース予定
新機能のトークン要素も追加予定

ブロック チェーン

『ユニマ』(Uniqys マーケットプレイス)
2020年内リリースに向けて開発中

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2割程度の減少に留まる



(単位：百万円)

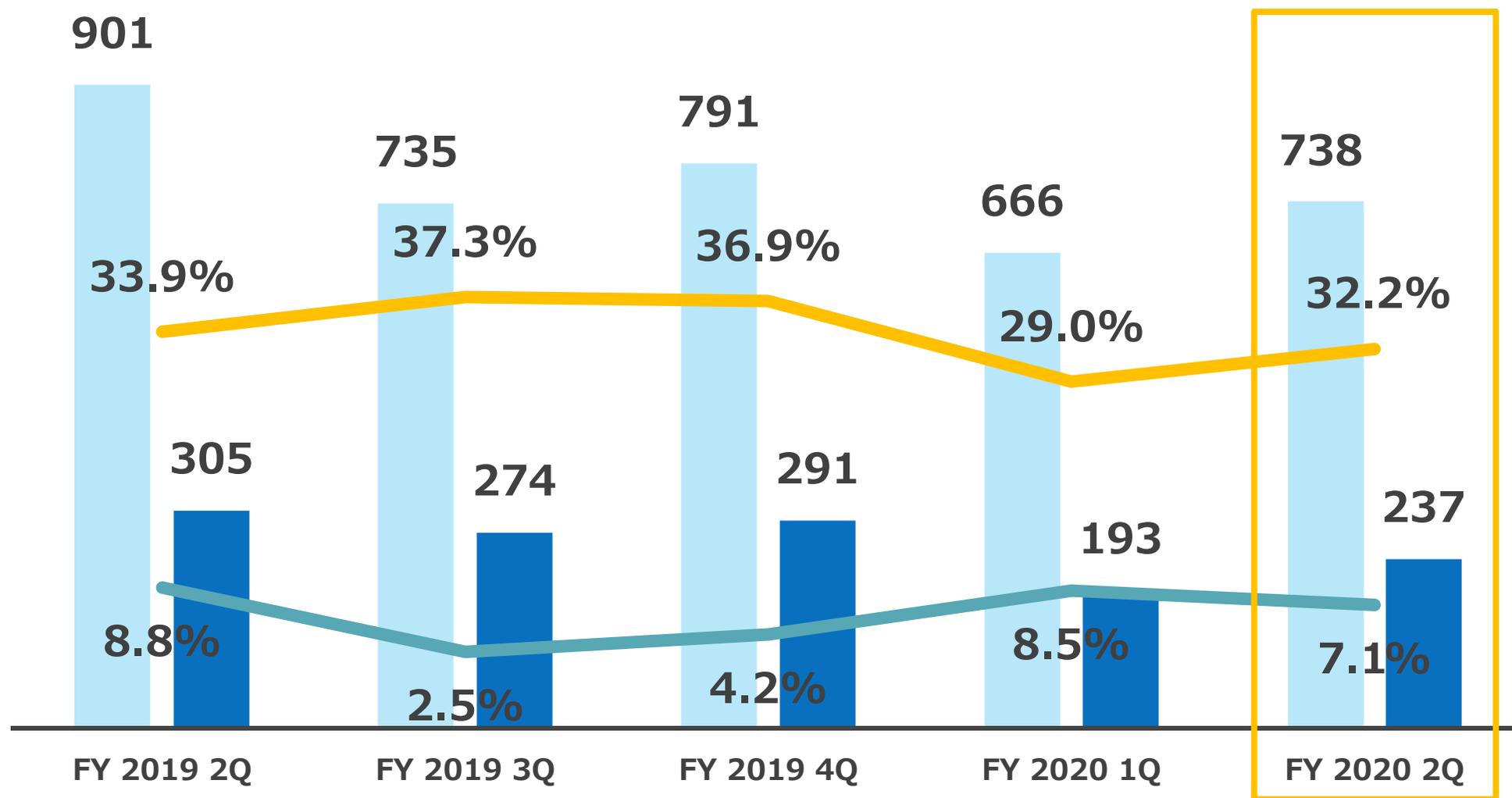
新作の寄与とCOVID-19のマイナス影響の可能性を鑑み、 予想は据え置き

(単位：百万円)

	FY 2020 2Q(累計実績)	FY 2020 通期業績予想 2020年1月29日公表	進捗率
売上高	1,404	3,295 ～ 3,546	42.6% ～ 39.6%
営業利益	430	1,004 ～ 1,303	42.9% ～ 33.1%
経常利益	432	1,002 ～ 1,300	43.2% ～ 33.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	298	692 ～ 899	43.2% ～ 33.2%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	34.80	78.44 ～ 101.81	—

02.四半期決算

駅メモ！6周年施策により、売上高・営業利益ともに増加

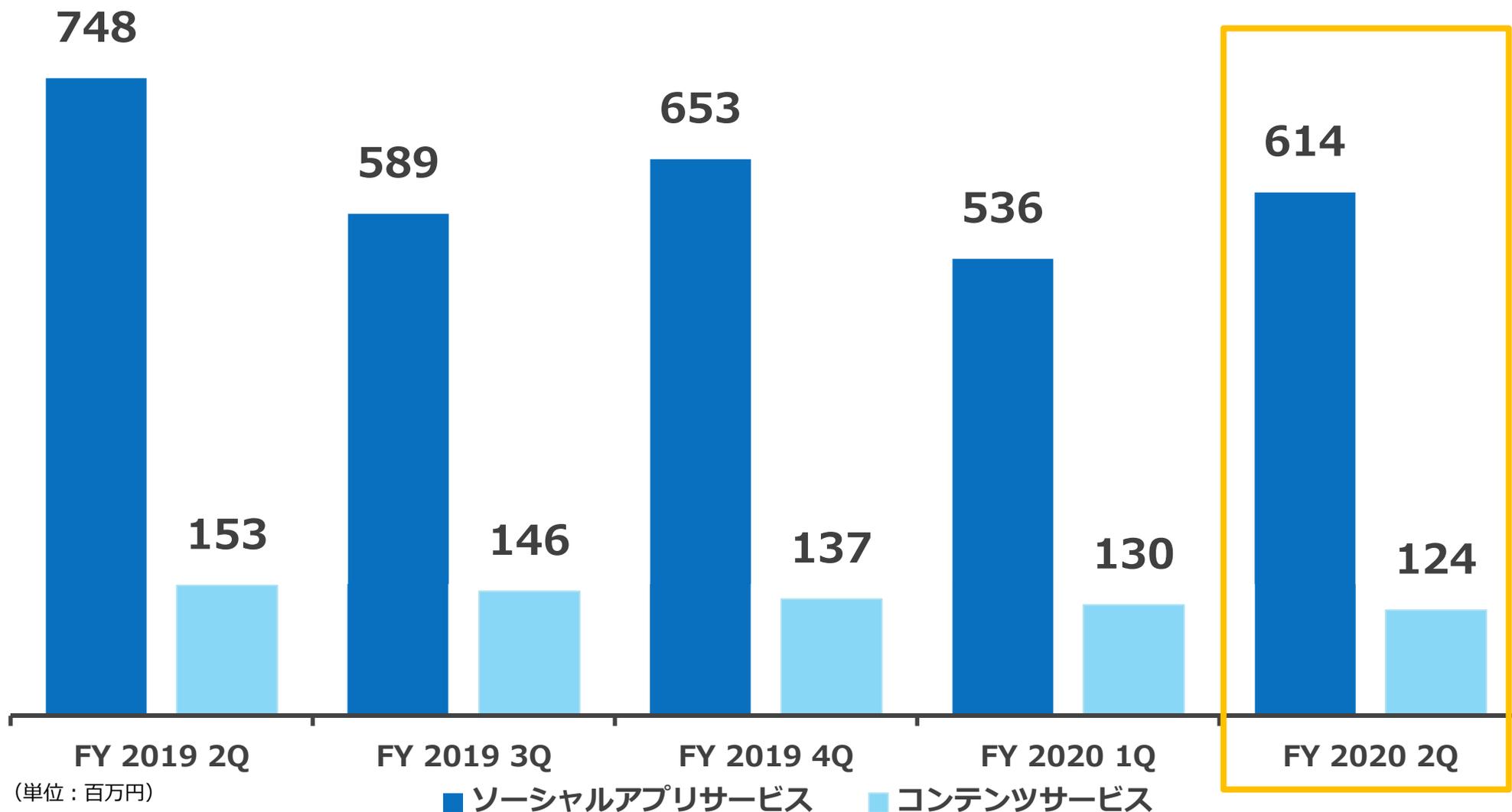


(単位：百万円)

■ 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※：駅メモ！6周年施策により増加

※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 2020 2Q	FY 2019 2Q	Y on Y	FY 2020 1Q	Q on Q
売上高	738	901	-18.1%	666	10.7%
売上原価	352	399	-11.9%	313	12.4%
売上総利益	386	502	-23.1%	353	9.2%
(売上総利益率)	(52.3%)	(55.7%)	—	(53.0%)	—
販売費及び一般管理費	148	196	-24.4%	160	-7.1%
営業利益	237	305	-22.3%	193	22.8%
(営業利益率)	(32.2%)	(33.9%)	—	(29.0%)	—
経常利益	239	304	-21.3%	192	24.5%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	165	176	-6.3%	133	23.4%
1株当たり四半期 純利益 (単位：円)	19.37	19.67	-1.5%	15.47	25.2%

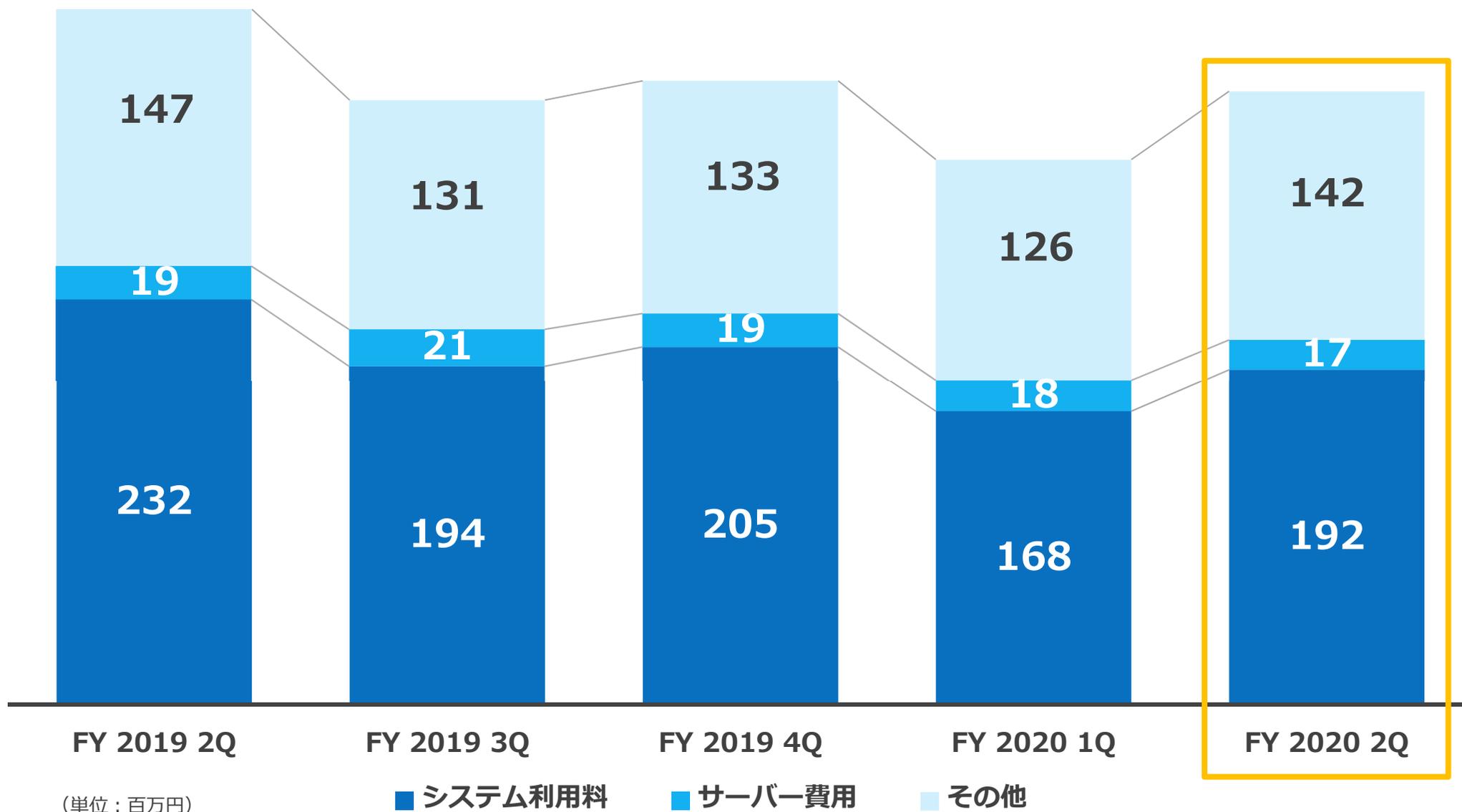
02. 四半期決算 | サービス別売上高内訳

(単位：百万円)

	FY 2020 2Q	FY 2019 2Q	Y on Y	FY 2020 1Q	Q on Q
位置ゲーム	614	745	-17.6%	536	14.5%
その他	—	2	-100.0%	—	—
ソーシャルアプリ サービス 計	614	748	-17.9%	536	14.5%
コンテンツ サービス 計	124	153	-19.3%	130	-4.8%
全社合計	738	901	-18.1%	666	10.7%

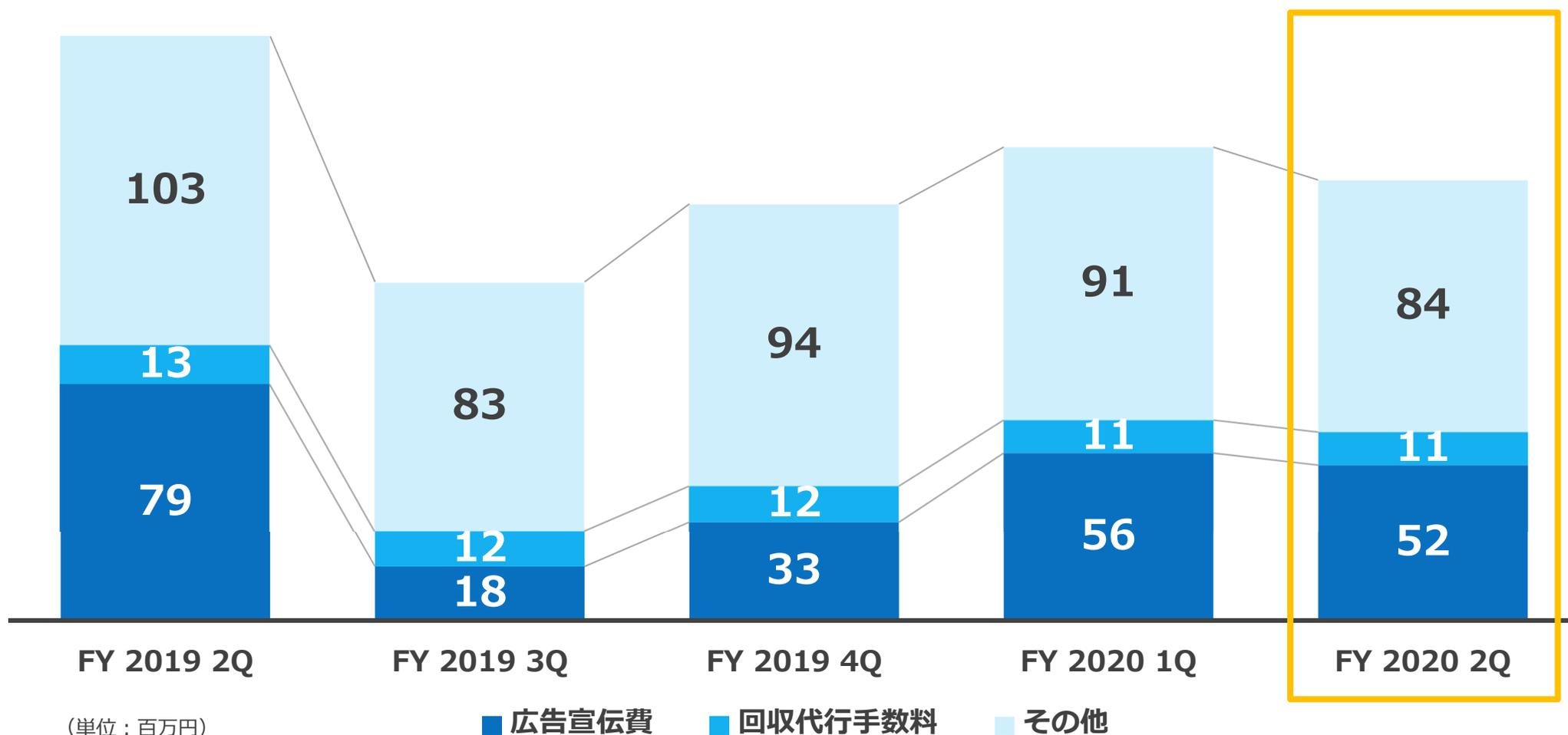
02. 四半期決算 | 売上原価内訳/推移

売上高増加に伴い、変動費が増加



02. 四半期決算 | 販売費及び一般管理費内訳/推移

広告宣伝費はFY2019 3Q~4Qでの戦略的な圧縮から従来水準に戻す計画だったが、1Q同様に一部未消化



03. 事業概況

「新サクラ大戦×駅メモ！」コラボキャンペーン



2020年5月よりドラマチック3Dアクションアドベンチャー「新サクラ大戦」とのコラボキャンペーンを開催しました。

「駅メモ！」ゲーム内にてコラボイベントを実施のほか、「新サクラ大戦」コラボでんこを入手できるガチャが登場。さらにTwitterリツイートキャンペーンを実施しました。

※COVID-19の感染拡大を受け、外出せずにクリアできるイベントを開催しました。

駅メモ！誕生6周年記念キャンペーン



2020年6月より「駅メモ！誕生6周年記念キャンペーン」を開催しました。

キャンペーン期間中はご自宅で楽しめる駅メモ！ポーカー！や記念ログインボーナスを実施のほか、6周年をテーマにした特別ラッピングガチャが登場しました。

※COVID-19の感染拡大を受け、外出せずに楽しめるキャンペーンを開催しました。

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成長
- ・ 新しいユーザー体験の提供
- ・ 『駅メモ！ Our Rails』 近日リリース予定

Uniqys マーケットプレイス利用者拡大

- ・ 『ユニマ』 2020年内リリース予定

中長期

トークンエコノミーを支える第一人者を目指す

- ・ トークン利用者の拡大、DApps関連サービスの収益化
- ・ Uniqys SaaS利用者拡大

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
- ・ 新しいユーザー体験の継続提供

事業展開

B to C Model

B to B Model



2020年夏

駅メモ! Our Rails
リリース

既存ゲームアプリの
Web展開/新機能追加

2020年中

ユニマリリリース&
駅メモ! Our Rails
駅トークン販売開始

元々トークンに関心のある層だけでなく、既存のゲームユーザーにもトークン購入を訴求することでユニマの会員を獲得

2021年～

トークン生成/販売
システムの汎用化

他社展開によりユニマでの
各種トークン販売拡大

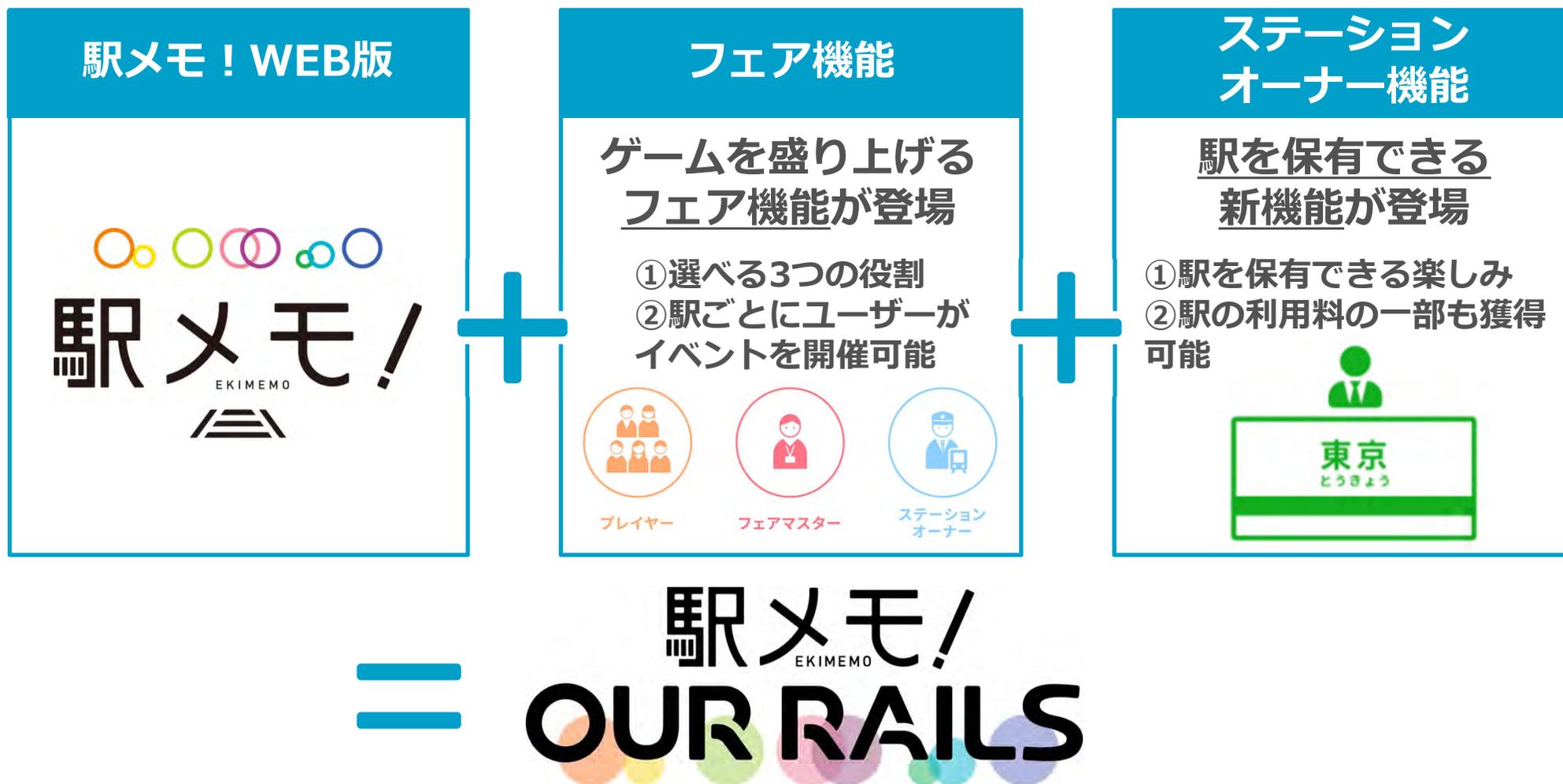
駅メモ！ Web版新作



駅メモ!
EKIMEMO
OUR RAILS

近日
リリース予定

「駅メモ！」に、「フェア機能」「ステーションオーナー機能」の新機能を加えたWEB版新作「駅メモ！ Our Rails」をリリース予定



フェアマスターができること

フェアマスターは自分が盛り上げたい駅を選び、ステーションオーナーに**利用料**を支払うことで、**オリジナルのフェアを開催**することができます。



フェアの開催によって**ゲームイベント運営の一部を担い**、これまで公式イベントが開催されにくかった**駅を盛り上げることも可能**！



ステーションオーナーができること

① 駅の保有



フェアマスターを募集したい駅を、**駅トークン**として購入することができます。駅を購入すると**ステーションオーナーに就任**でき、駅を盛り上げることができます！

③ フェアマスターの募集



駅トークンを保有すると、その駅で**フェアマスターを募集**することができます。駅を盛り上げてくれるフェアマスターを自分の駅に呼び込みましょう！

② 駅利用料の決定



フェアマスターは駅を利用する際に**利用料**を払います。その利用料はステーションオーナーに決めていただきます！

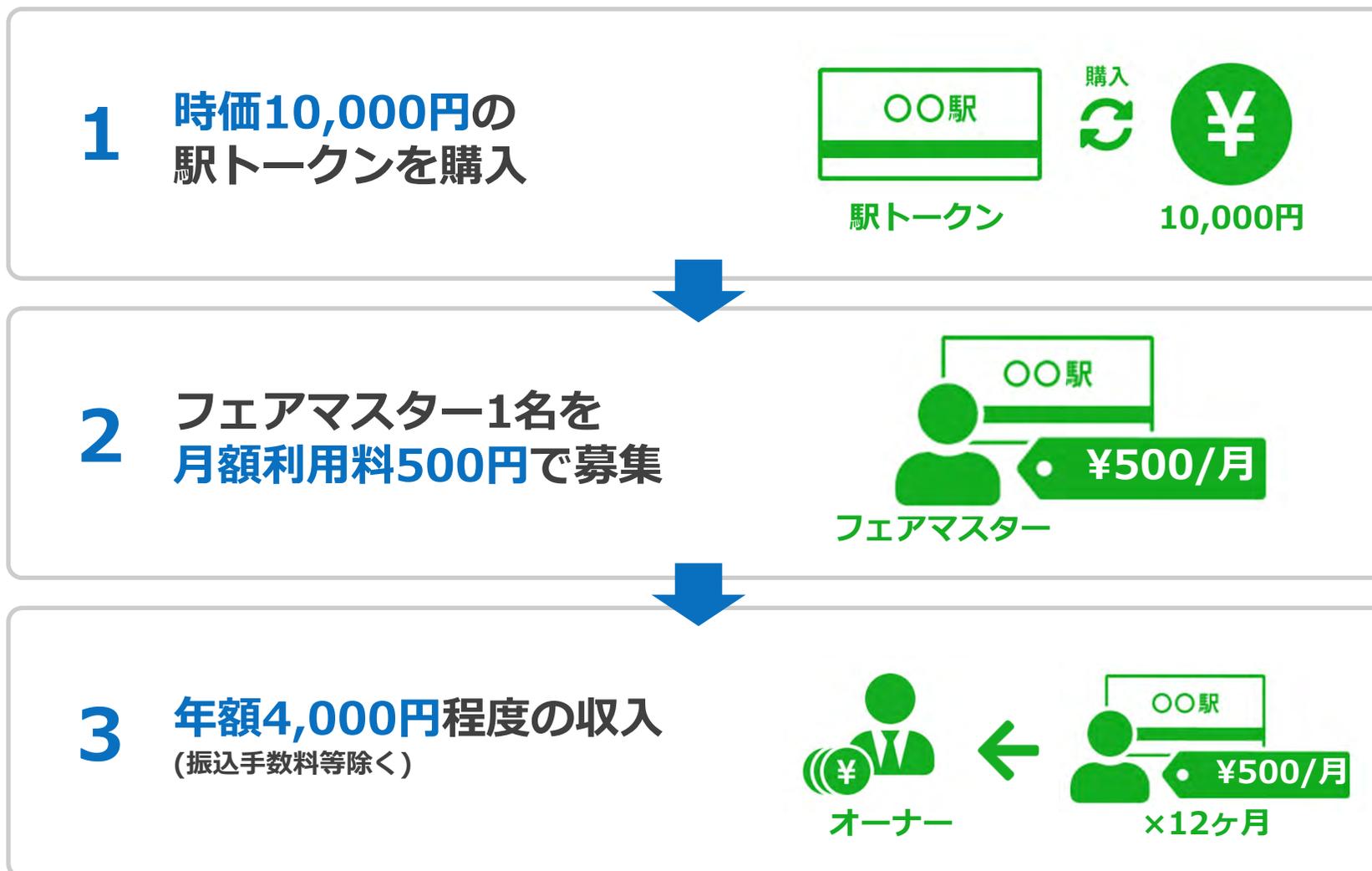
④ さらに



フェアマスターの募集等を通して**駅を盛り上げてくれたお礼**として、**駅利用料**が対価として支払われます。
※振込手数料等を控除後の金額が支払われます

ゲームを遊びながらおこづかい稼ぎ

モデルケース



駅トークンの販売計画（予定）

販売対象駅

全国約9,300駅

販売形式

オークション方式

売上予想規模

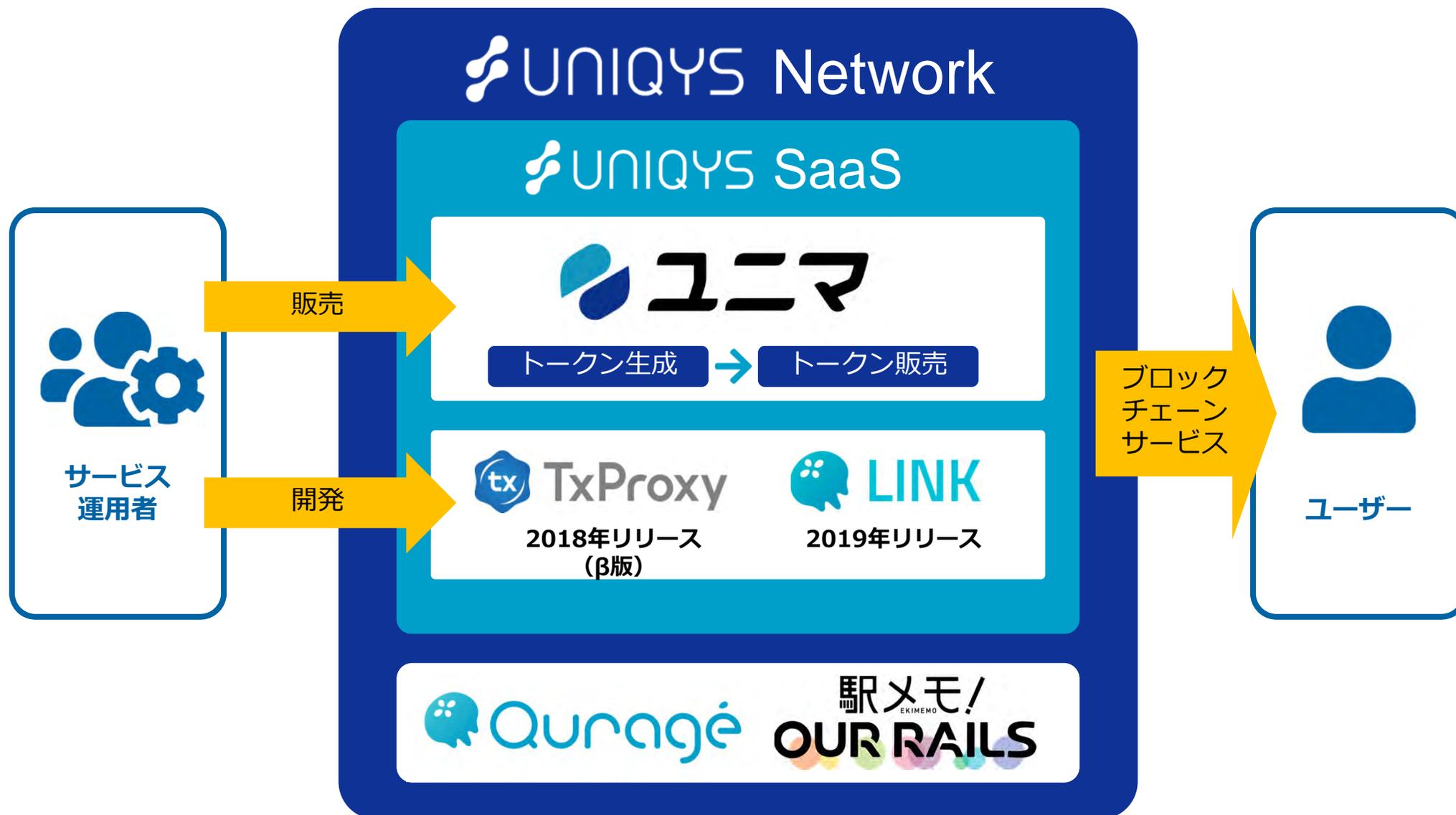
約4.4億円～ 17億円



ユニマのオープンでマーケット利用者拡大を目指す



Uniqys Network全体概要



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)

05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020 2Q
売上高	2,072	2,437	2,978	3,190	1,404
売上原価	727	856	1,314	1,447	665
売上総利益	1,344	1,581	1,664	1,742	739
販売費及び一般管理費	733	845	815	633	309
営業利益	611	736	849	1,109	430
経常利益	611	722	848	1,109	432
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純利益	411	511	585	773	298
1株利益（単位：円）	43.64	54.18	63.37	86.53	34.80

3. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020 2Q
位置ゲーム	1,125	1,525	2,225	2,578	1,150
その他	133	71	20	9	-
ソーシャルアプリ 計	1,258	1,597	2,246	2,587	1,150
コンテンツ 計	813	840	732	602	254
合計	2,072	2,437	2,978	3,190	1,404

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 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020 2Q
流動資産	2,002	2,410	2,547	2,921	2,476
(内現金預金)	(1,432)	(1,773)	(2,142)	(2,478)	1,958
(内売掛金)	(543)	(587)	(361)	(387)	482
有形固定資産	39	30	27	23	21
無形固定資産	52	12	7	59	113
投資その他の資産	134	105	88	136	220
資産合計	2,228	2,559	2,671	3,141	2,831
流動負債	382	324	412	601	418
(内未払金)	(112)	(123)	(143)	(162)	159
固定負債	11	11	11	11	11
負債合計	393	336	424	613	429
資本金	472	474	476	479	479
資本剰余金	248	250	251	255	255
利益剰余金	1,230	1,614	2,038	1,793	2,092
自己株式	-116	-116	-519	-	-474
株主資本	1,835	2,223	2,247	2,527	2,352
純資産合計	1,835	2,223	2,247	2,528	2,401
負債純資産合計	2,228	2,559	2,671	3,141	2,831

05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2016				FY 2017				FY 2018				FY 2019				FY 2020			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q												
売上高	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738		
売上原価	169	186	166	204	189	226	181	258	200	365	365	382	342	399	346	358	313	352		
売上総利益	312	313	332	386	396	366	387	431	375	428	401	460	418	502	389	432	353	386		
販売費及び一般管理費	161	165	169	237	169	197	238	241	239	191	189	194	180	196	114	140	160	148		
営業利益	151	148	162	149	227	169	148	190	135	236	211	265	238	305	274	291	193	237		
経常利益	151	148	162	149	227	155	148	190	135	236	211	265	238	304	274	291	192	239		
親会社株主に帰属する四半期純利益	96	100	107	106	157	107	102	143	93	163	146	182	165	176	170	260	133	165		
1株利益 (単位：円)	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	29.54	15.47	19.37		

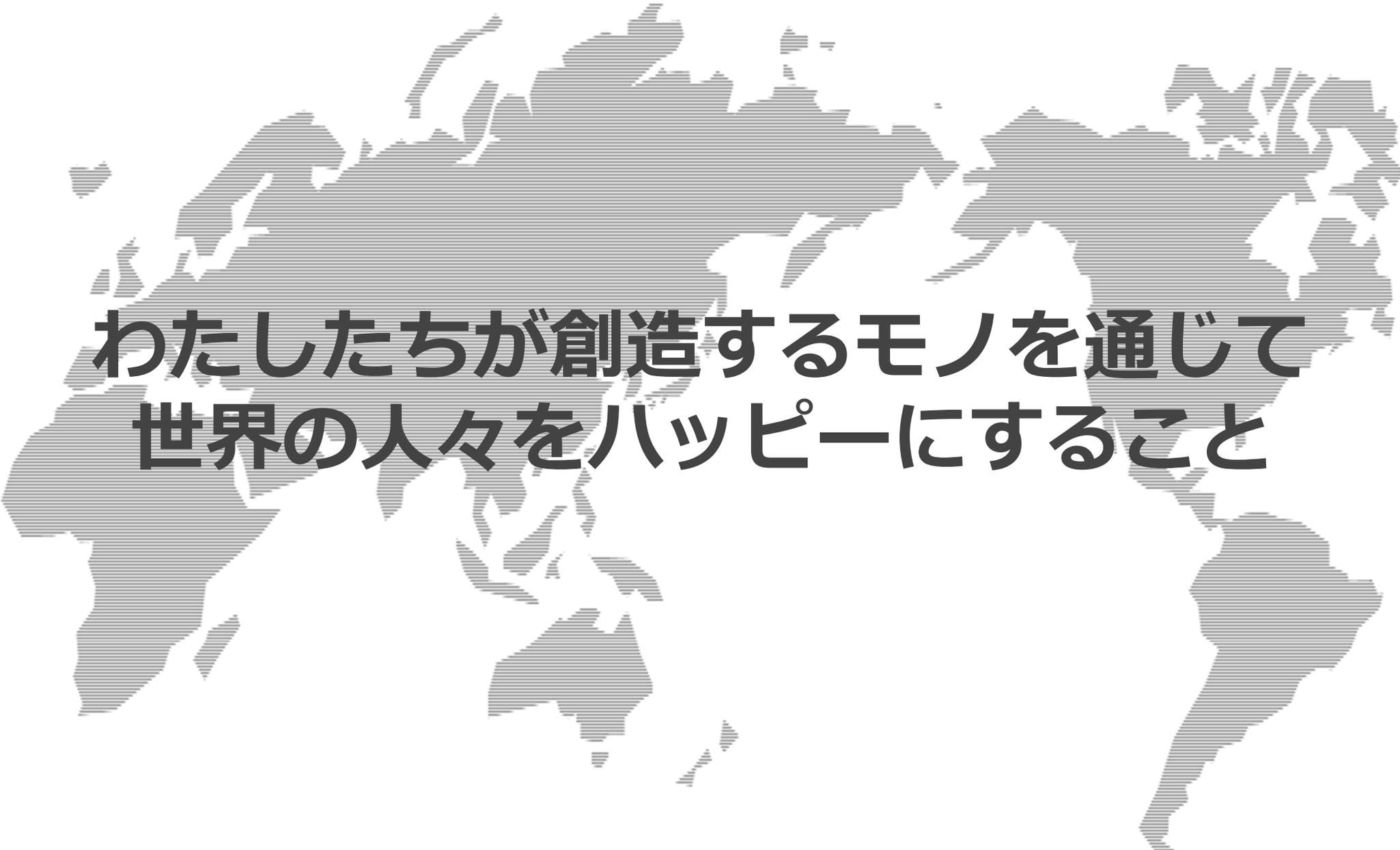
2. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2016				FY 2017				FY 2018				FY 2019				FY 2020			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q												
位置ゲーム	233	266	266	359	349	366	340	469	362	605	589	667	592	745	587	652	536	614		
その他	48	31	27	26	24	18	12	16	8	4	4	2	3	2	2	1	-	-		
ソーシャルアプリ計	282	297	293	385	373	384	352	486	371	610	593	670	596	748	589	653	536	614		
コンテンツ 計	200	202	205	205	212	208	215	204	204	182	172	172	164	153	146	137	130	124		
合計	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738		

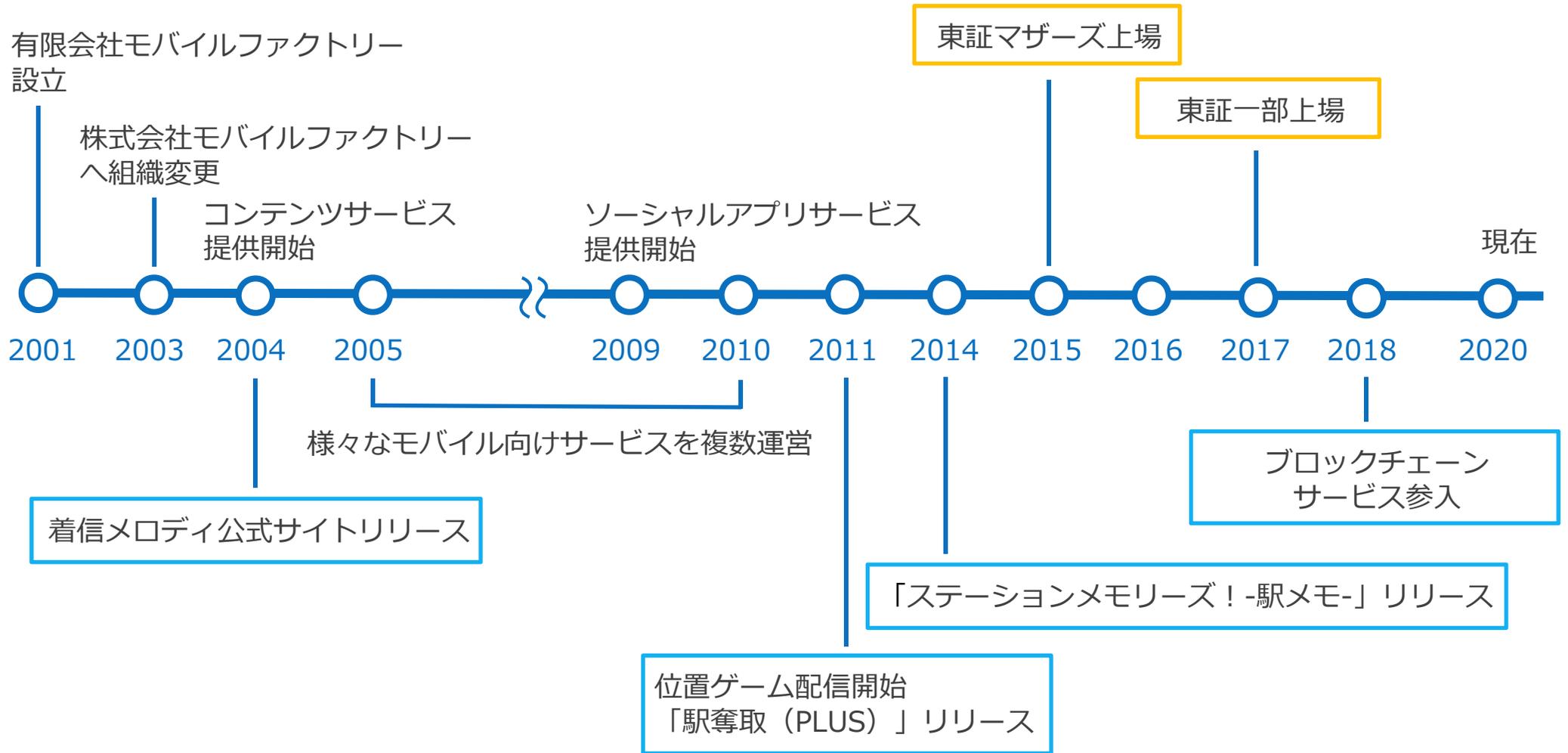
スマートノベルは、その他に含めて表示しております。
位置ゲームについて、2018年12月期2Qより駅メモ！の売上高はグロスにて計上しております。

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, 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	宮嶋 裕二
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	102名（2020年6月末時点）
資本金	4億7,961万円
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
- 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)
- 2020年 株式会社和心 取締役(監査等委員)就任 (現任)

ブロックチェーン サービス (Uniqys Network)

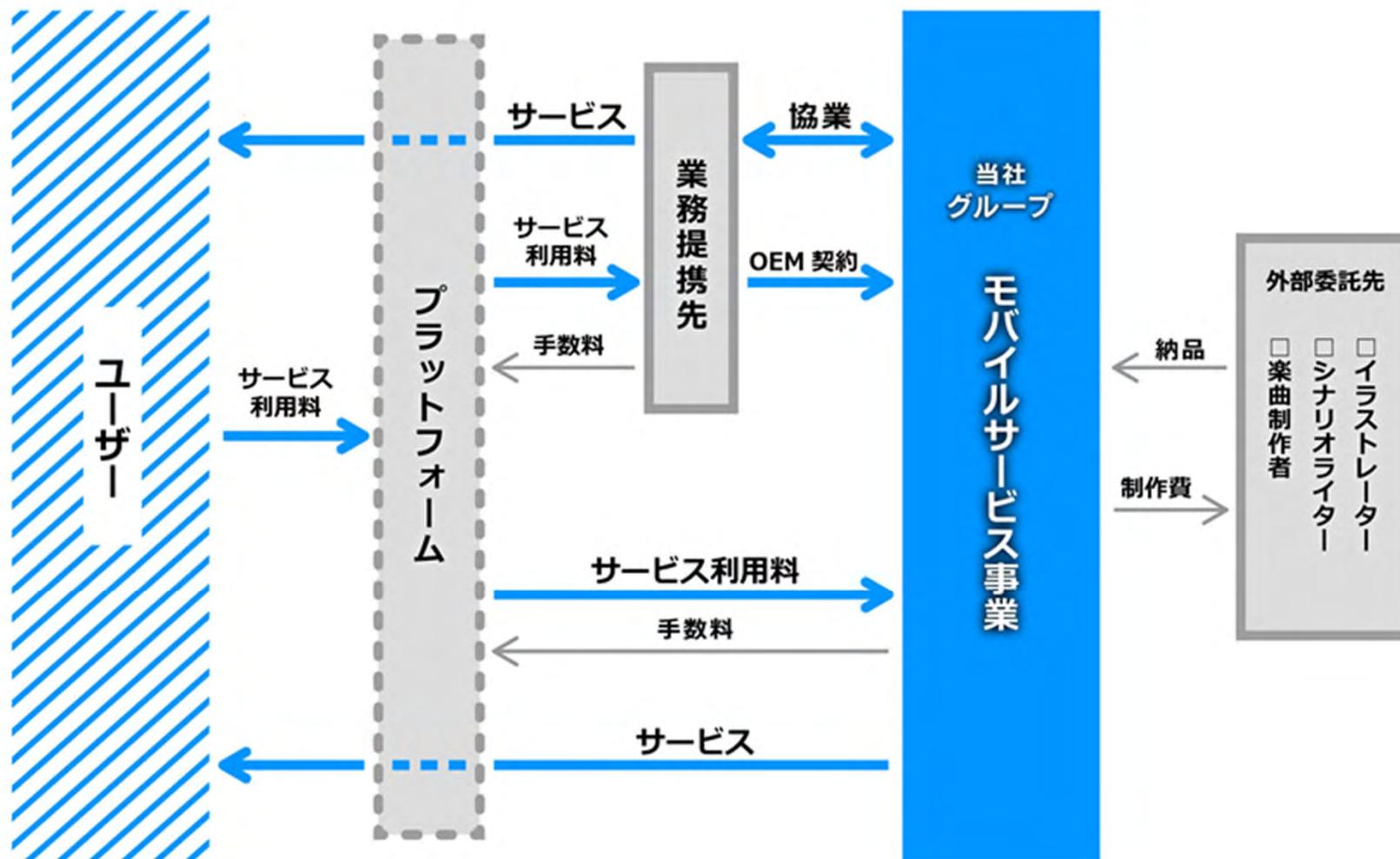


ソーシャルアプリ サービス (位置ゲーム)



コンテンツ サービス (着メロ等)





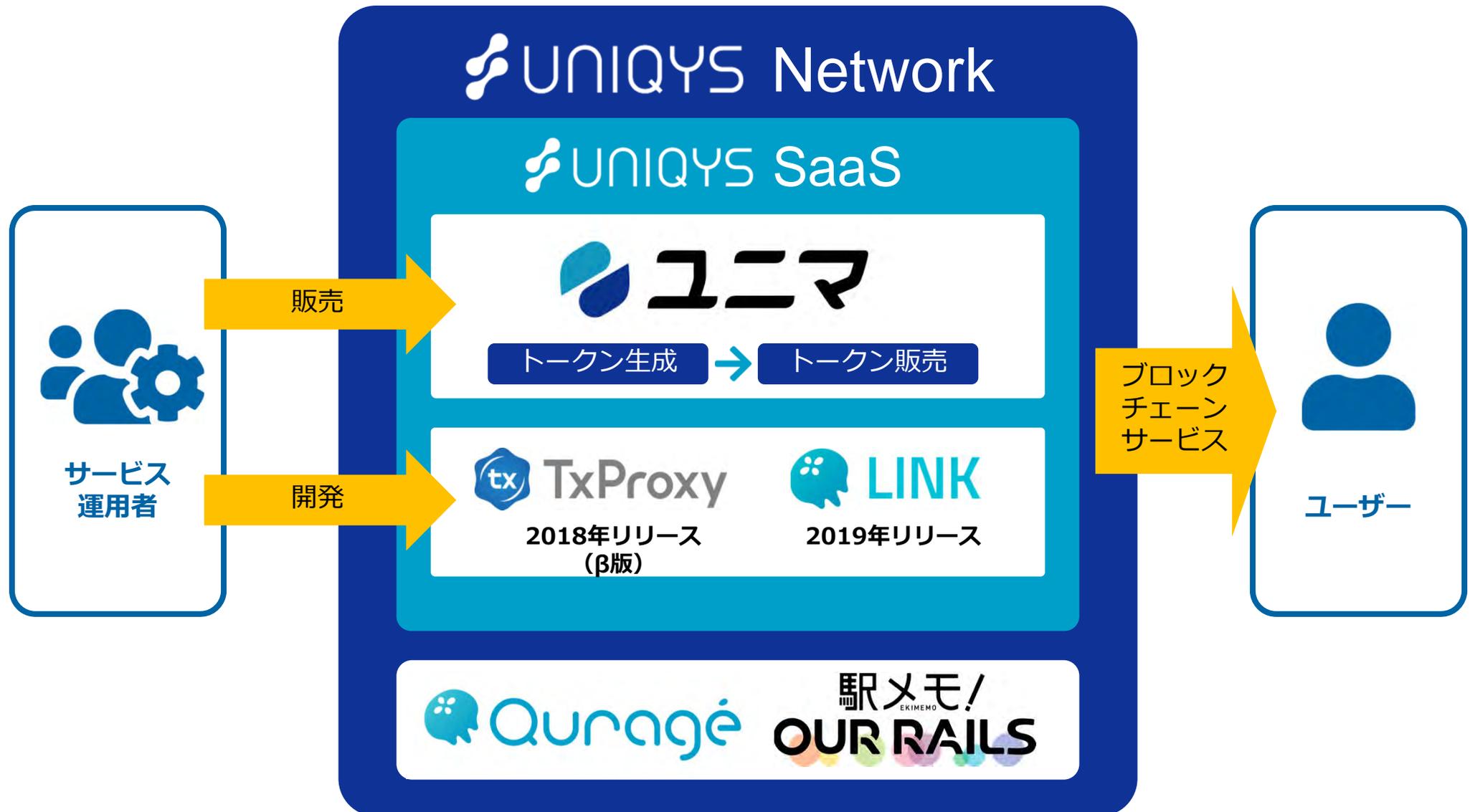
プラットフォームや業務提携先を通じてユーザーへサービス提供 (プラットフォームや業務提携先から入金)

(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)

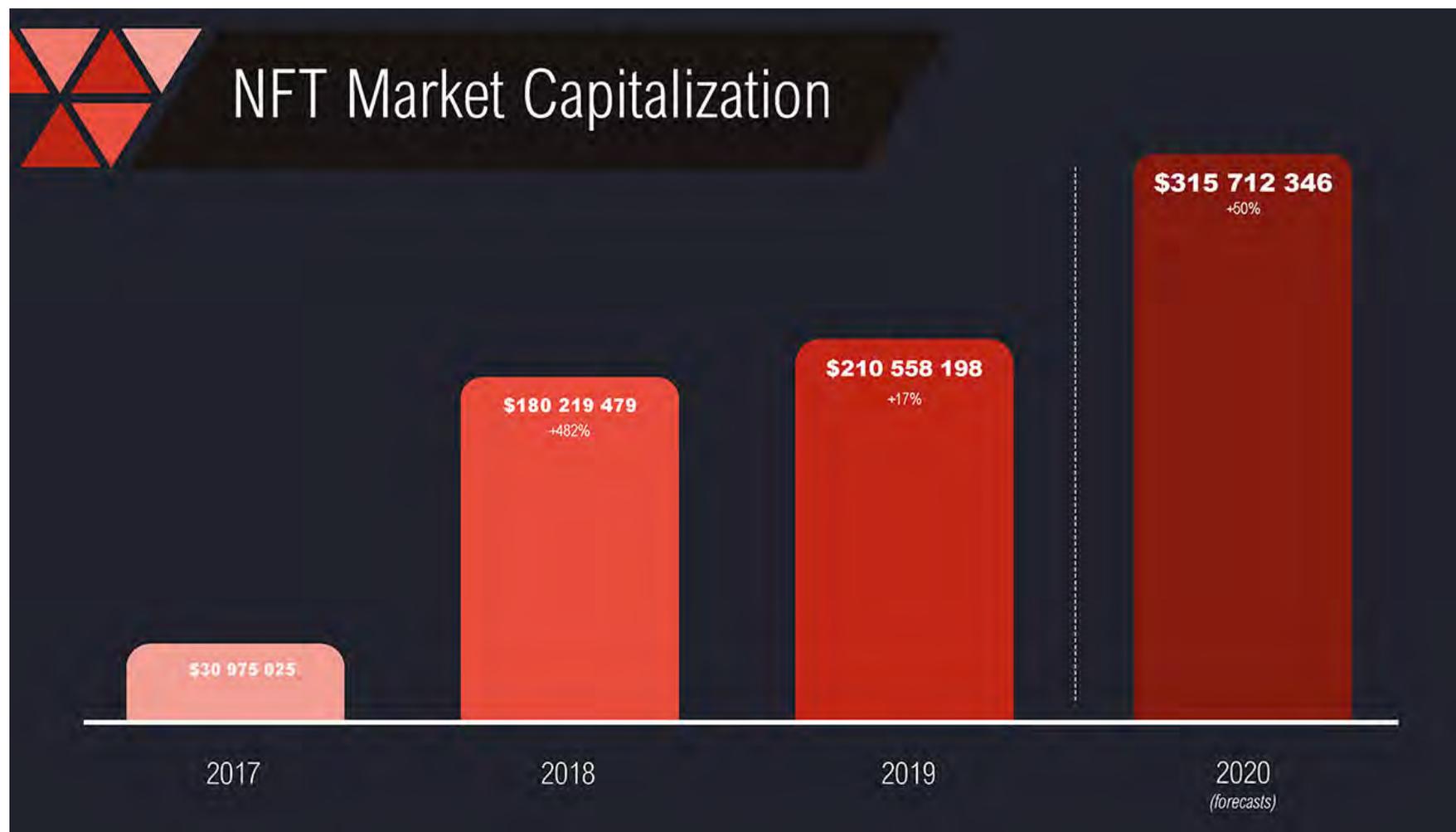
ソーシャルアプリサービス：基本無料アイテム課金制

コンテンツサービス：月額課金制 (一部例外有)

Uniqys Network全体概要



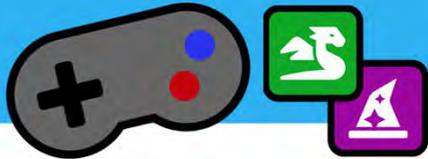
世界的にもNFT市場規模は順調に推移 2020年は3億ドルを超える見込み



※ NonFungible 「NFT Yearly Report 2019 is live!」 より抜粋 <https://nonfungible.com/blog/nft-yearly-report-2019>

市場の一例

モバイルコンテンツ



2018年モバイルコンテンツ関連市場

6兆2,202億円

※2018年 モバイルコンテンツ関連市場規模
モバイル・コンテンツ・フォーラムより

美術品などの物的資産

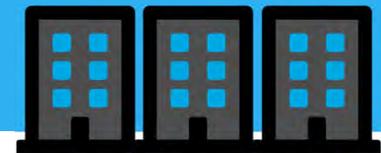


2018年美術品関連市場

3,434億円

※一般社団法人アート東京調査「日本のアート産業に関する市場調査2018」より

不動産



2018年不動産の市場

46兆5,363億円

※法人企業統計調査 年次別調査
平成30年度 - 財務省より

ゲームをはじめとしたデジタルコンテンツや、
美術品や不動産などをはじめとした固有資産の市場は
今後トークンとして市場拡大する可能性

既存のマーケット

Y社 A社 R社 M社
etc...

既存のマーケットでは、様々な商品やサービスが提供されています。しかし、デジタルコンテンツの取り扱いには対応していません。

既存のマーケットでは
実在する商品やサービス
一部デジタルコンテンツのみの
取り扱い

トークンマーケット

トークンマーケットでは、デジタルコンテンツやゲーム、エンターテインメントなどの取引が可能になります。また、個人に帰属する取引も可能です。

既存のECでは取り扱うことのできない商材の取引を可能とし
かつ個人に帰属する取引が可能

トークン生成→販売できるマーケットプレイスの必要性

トークン生成に係る課題を解決しても、トークン販促には課題が残る



生成したトークンを販売し販促するためのサービスが必要

参入障壁低減

トークン生成から
販売までを
ワンストップで完結

販路確保

見込み顧客の
存在により
個別トークンごとの
マーケティング不要

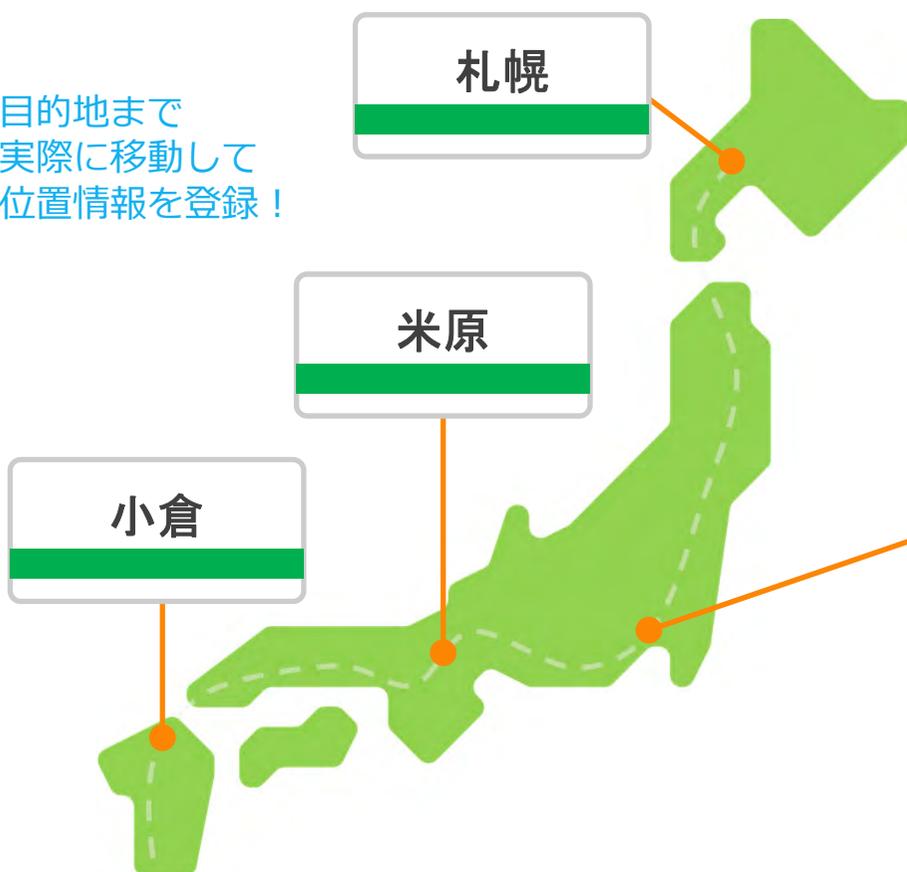
コンプラ維持

弁護士との
確認済みスキーム

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！

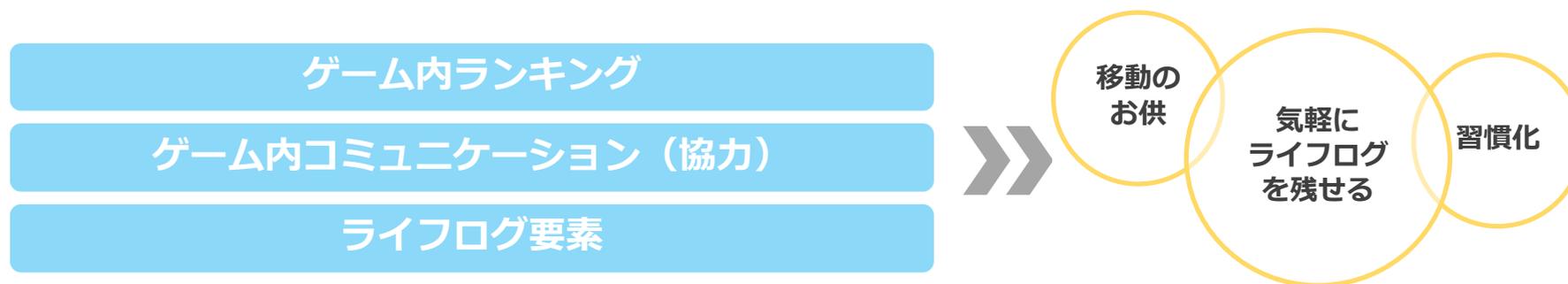


① 移動動機の提供



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、本物を楽しむ奈良~

NarakiManyo Project 2012-2020
なら記紀・万葉 × 駅メモ!



岩手県 (2015~2016)

駅メモ!で巡る
「黄金の國、いわて。」



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 of feature cards. Each card has a colored header with an icon and a title, followed by a main illustration and a detailed text box. The features are: 1. Station Collection (green), 2. Check-in (red), 3. Station Deployment Game (orange), 4. Station Note Communication (blue), 5. Station Story (purple), 6. Station Check-in (red), 7. Station Deployment Game (orange), 8. Station Note Communication (blue), 9. Station Story (purple).

- 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**
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**
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**
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**
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**
ストーリー
でんこの日常が
楽しめる!
- ストーリー**
300話を超えるストーリー

約**230体**の個性豊かなキャラクターと**3,400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2020年6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。