

2022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>
2022年10月

01.	決算概要	P3
02.	3Q決算	P6
03.	事業概況	P15
04.	今後の方向性	P20
05.	参考数値	P25
06.	補足資料	P28

01. 決算概要

累計期間は、1Q広告宣伝費の影響で増収減益も大幅に改善傾向
会計期間は、前年同四半期比で大幅に増収増益

3Q
(累計期間)

売上高	2,226百万円	YoY	+9.5%
EBITDA	573百万円	YoY	△2.7%
営業利益	557百万円	YoY	△0.8%

3Q
(会計期間)

売上高	734百万円	YoY	+12.3%
EBITDA	194百万円	YoY	+19.5%
営業利益	188百万円	YoY	+23.9%

位置ゲーム

コロナ状況の改善に伴い様々な施策を実施

【駅メモ！シリーズ】

- ・ 徳島市との包括連携協定締結に伴いコラボキャンペーンを開催
- ・ O2Oイベントを利用した地方送客促進キャンペーン開始
- ・ 他社IPコラボや地方創生施策の充実

ブロックチェーン

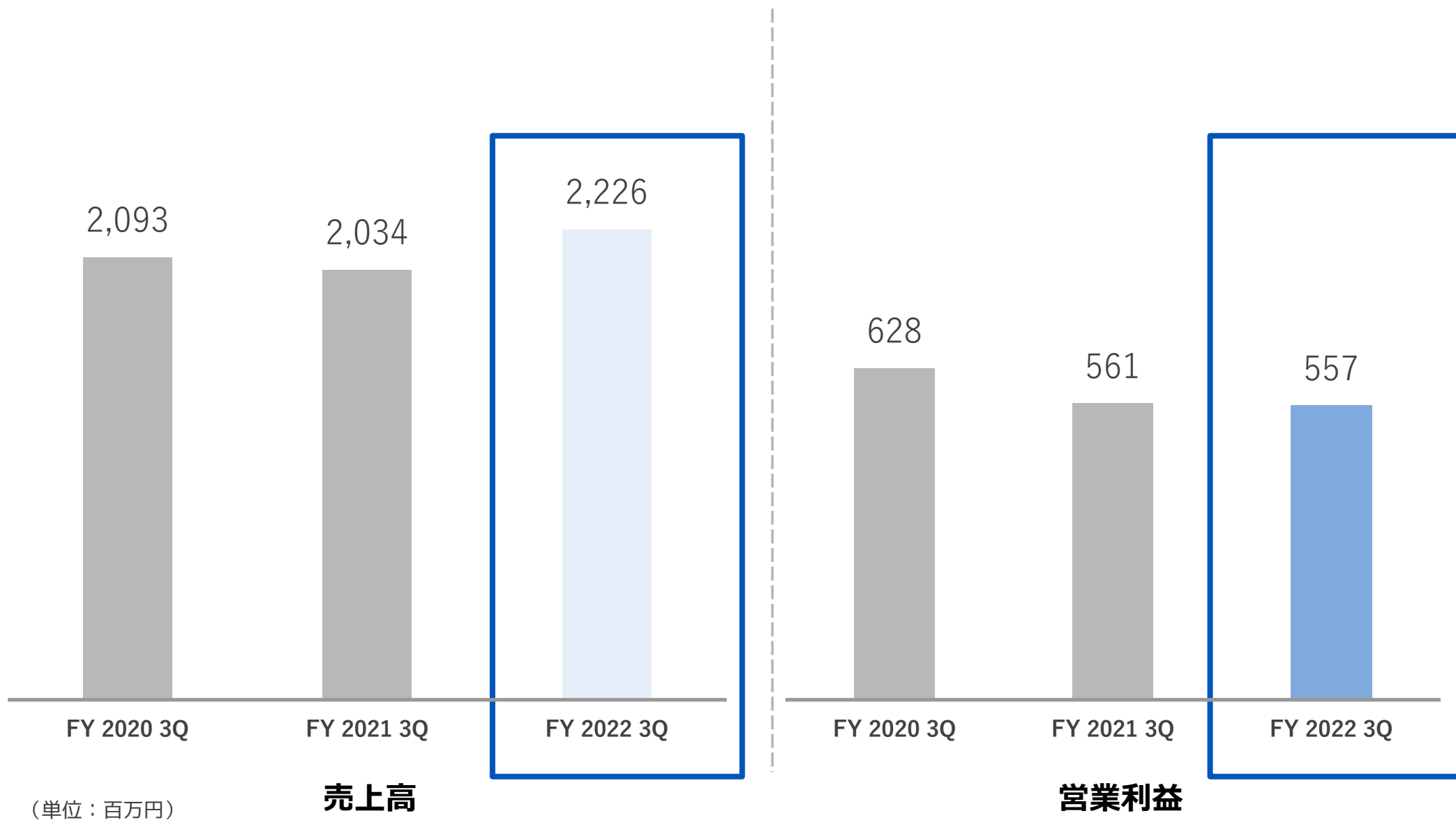
ブロックチェーン事業活性化に向けた取り組み

- ・ 株式会社Synamonとの業務提携を発表
- ・ 株式会社ホットリンクとの業務提携を発表
- ・ 琉球アスティーダ選手などのLIVE Sign.NFT販売
- ・ IEOに向け取引所選定等を進行
- ・ 自社人気コンテンツのNFTを販売

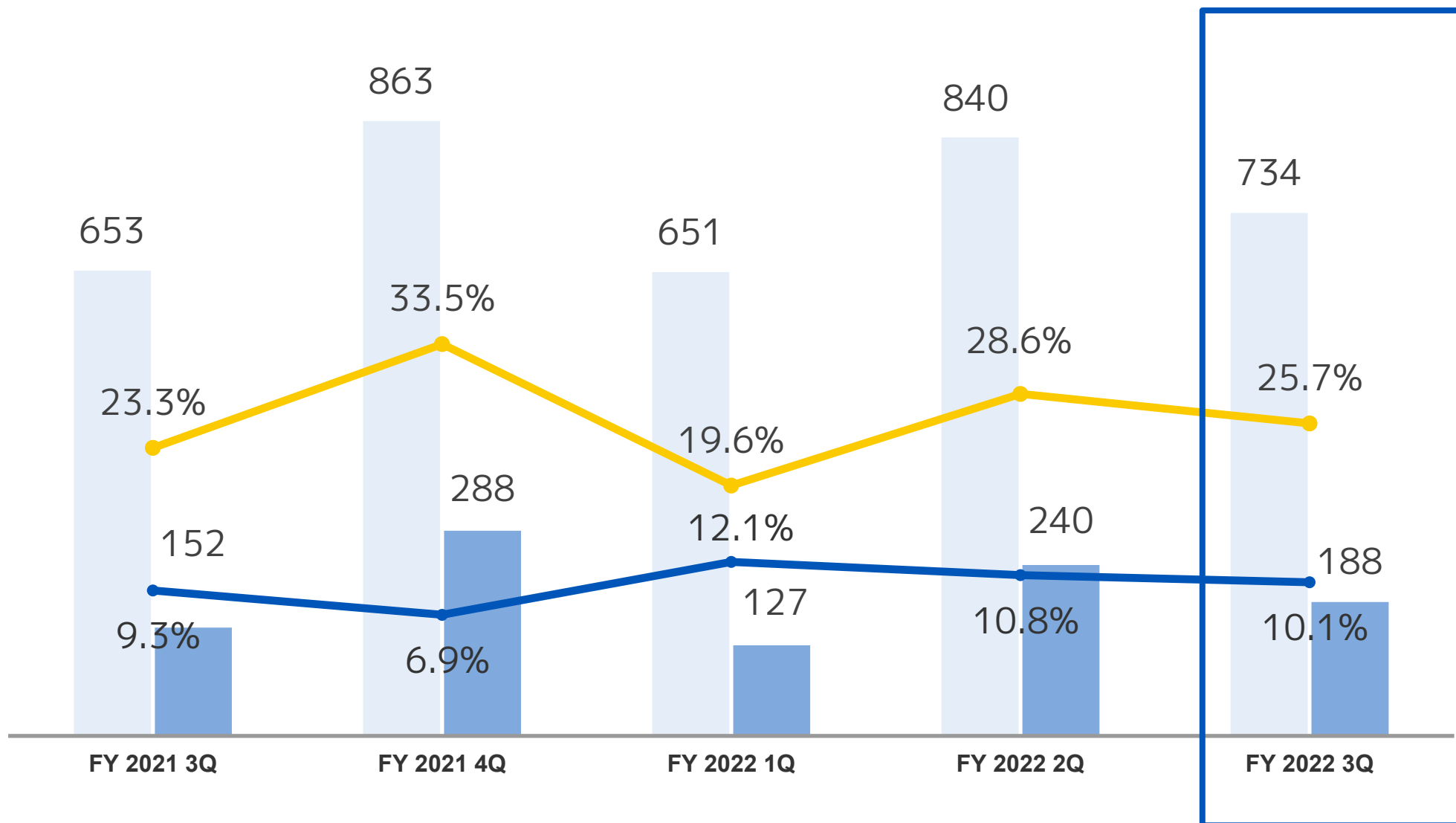
※IEO (Initial Exchange Offering) : 暗号資産取引所が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

02.3Q決算

02. 3Q決算 | 売上高/営業利益推移 (累計期間)



02. 3Q決算 | 売上高/営業利益推移



(単位：百万円)

売上高

営業利益

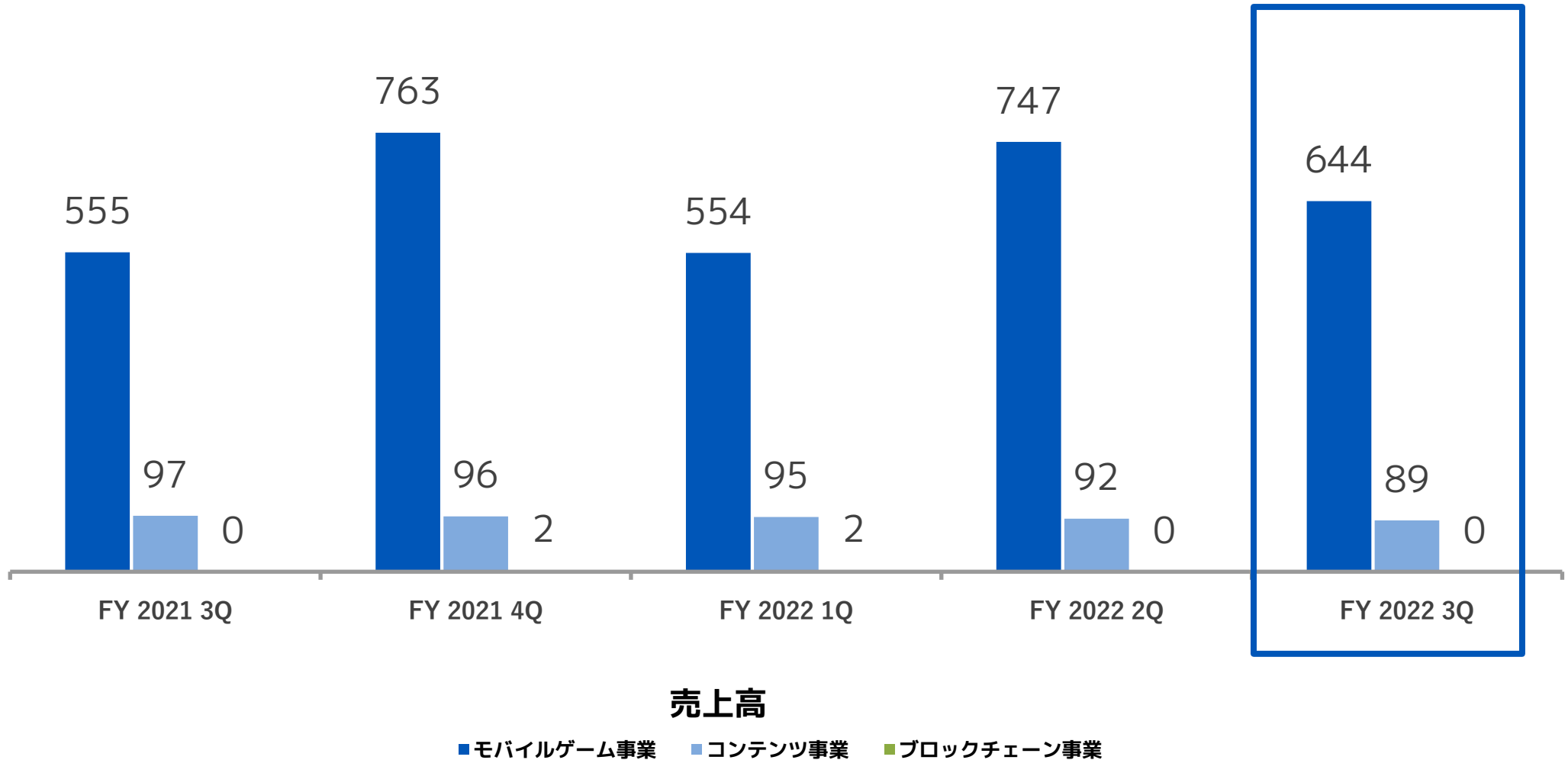
売上高営業利益率

売上高広告宣伝費率

02. 3Q決算 | 事業セグメント別売上高推移

モバイルゲーム※ : コロナ状況の改善により前年同四半期比で大幅に回復

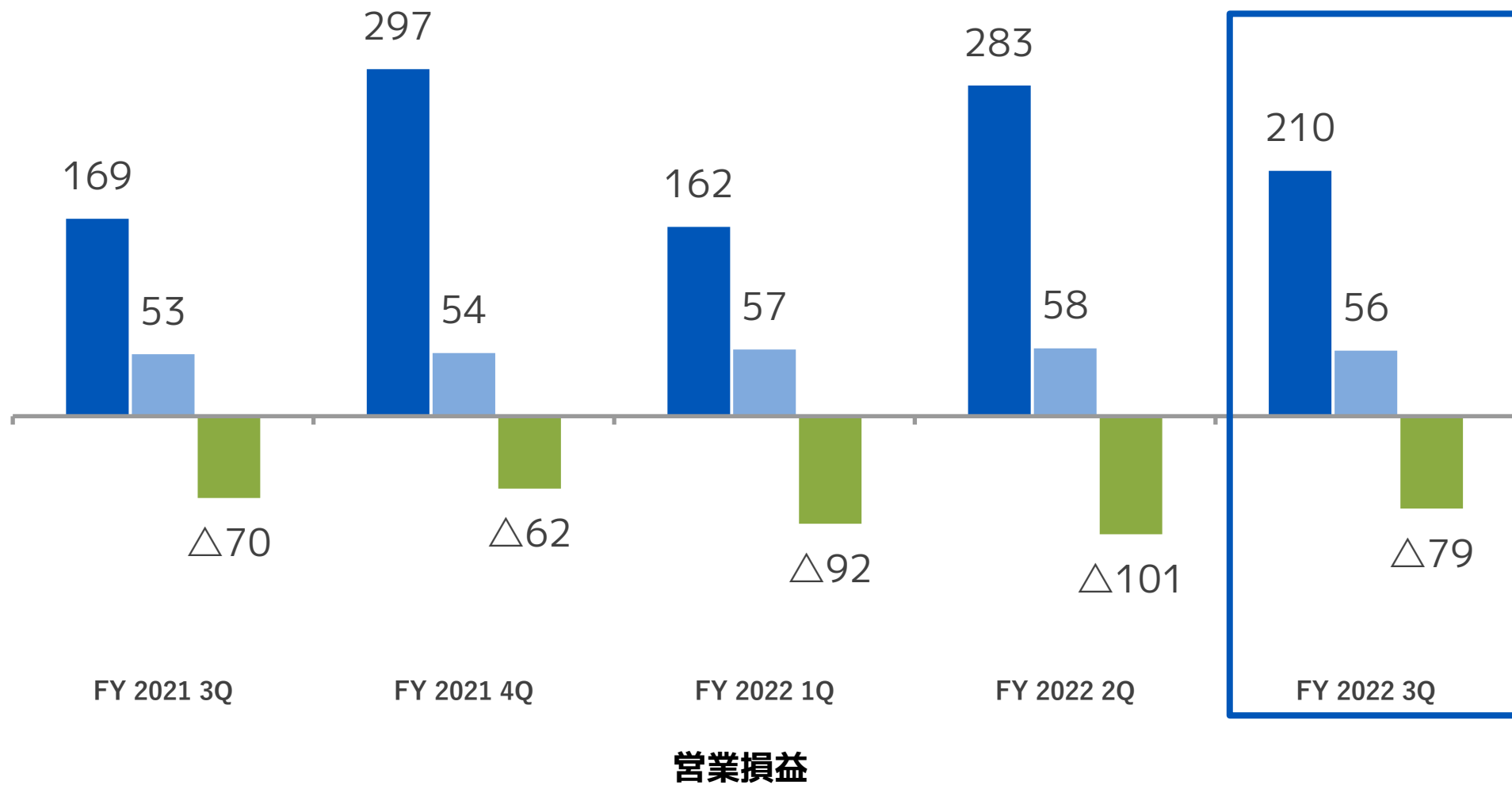
※ 駅メモ!は2Qと4Qに周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向



(単位: 百万円)

02. 3Q決算 | 事業セグメント別営業損益推移

モバイルゲーム : コロナ状況の改善により前年同四半期比で大幅に回復
ブロックチェーン : 前四半期比で広告宣伝費が減少、前年同四半期比では人件費が増加



(単位：百万円)

■ モバイルゲーム事業 ■ コンテンツ事業 ■ ブロックチェーン事業

02. 3Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2022 3Q	FY 2021 3Q	Y on Y	FY 2022 2Q	Q on Q
売上高	734	653	+12.3%	840	△12.7%
売上原価	387	349	+11.1%	418	△7.3%
売上総利益	346	304	+13.7%	422	△18.0%
(売上総利益率)	(47.2%)	(46.6%)	—	(50.2%)	—
販売費及び一般管理費	157	152	+3.5%	181	△13.2%
EBITDA	194	162	+19.5%	245	△20.7%
営業利益	188	152	+23.9%	240	△21.7%
(営業利益率)	(25.7%)	(23.3%)	—	(28.6%)	—
経常利益	189	152	+24.1%	240	△21.3%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	122	105	+15.3%	159	△23.3%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	15.46	12.72	—	19.77	—

02. 3Q決算 | 事業セグメント別売上高内訳

(単位：千円)

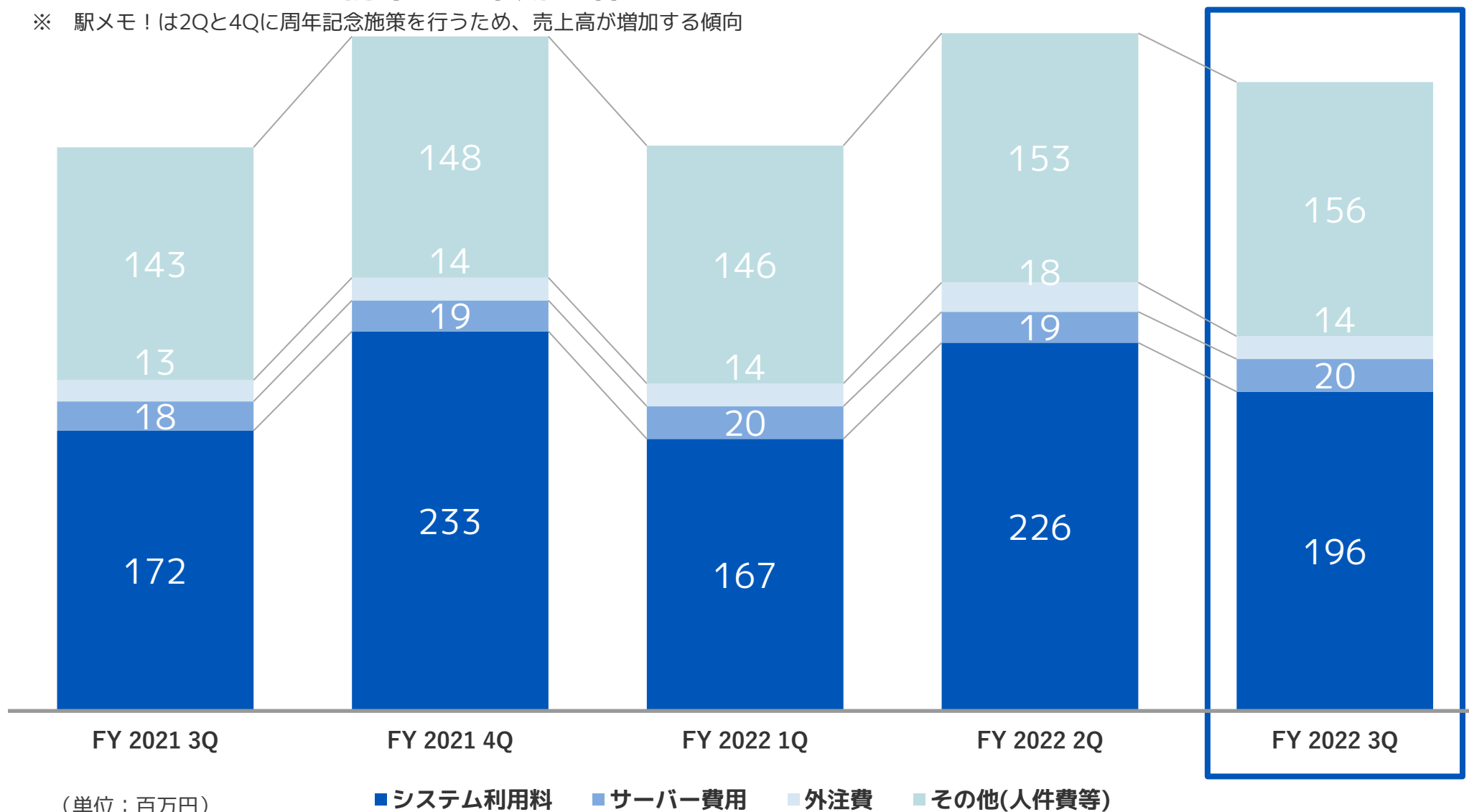
	FY 2022 3Q	FY 2021 3Q	Y on Y	FY 2022 2Q	Q on Q
モバイルゲーム事業	644,158	555,753	+15.9%	747,942	△13.9%
コンテンツ事業	89,170	97,723	△8.8%	92,451	△3.5%
ブロックチェーン事業	847	322	+162.4%	470	+80.0%
合計	734,175	653,799	+12.3%	840,864	△12.7%

(※) ステーションNFTの販売による売上高はブロックチェーン事業に区分しております

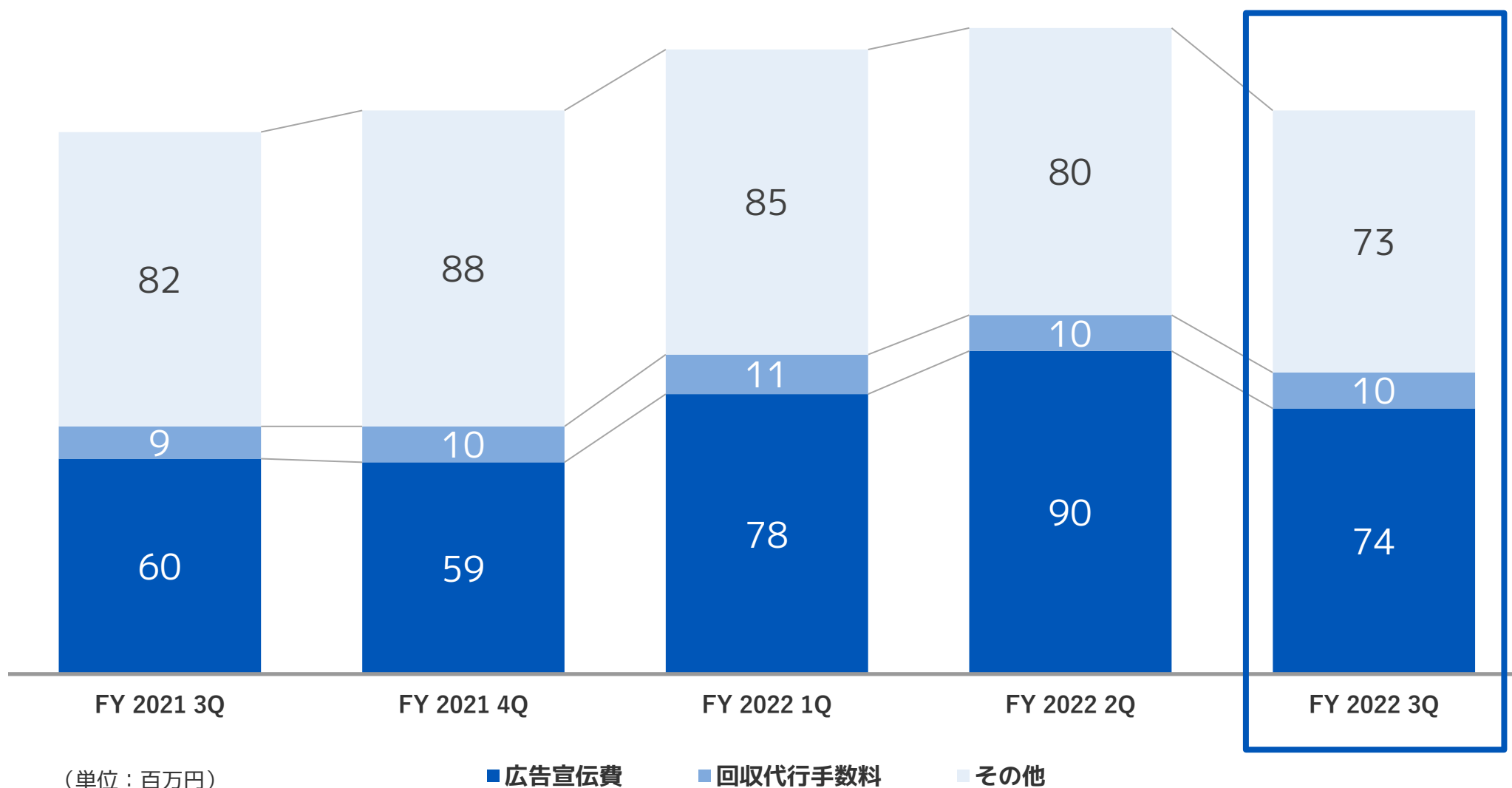
02. 3Q決算 | 売上原価内訳/推移

システム利用料※：位置ゲームの売上高増加に伴い前年同四半期比増加
 その他(人件費等)：開発費BS振替額の減少差分/新規採用による人件費の影響により
 前年同四半期比増加

※ 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



広告宣伝費：前年同四半期比でコロナ状況の改善に伴い位置ゲームの広告投資を強化
新規ユーザーを順調に獲得



03. 事業概況

株式会社Synamonとの業務提携を発表



メタバース市場の普及・発展に取り組む株式会社Synamon（本社：東京都品川区、代表取締役：武樋 恒、読み：シナモン）と、両社のWeb3.0事業拡大に向けた業務提携契約を締結しました。

本提携で、両社の専門性を融合し、メタバース空間を構築・提供しておりNFT保有者限定のコミュニティ機能等を有する「SYNMN」と、当社の提供する「ユニクス ガレージ」を連携することによって、NFTの生成から展示プロモーションなどのさまざまな活用場面を一貫して提供しやすくなるメリット活かし、国内のNFT市場およびメタバース市場の活性化を目指します。

株式会社ホットリンクとの業務提携を発表



SNSマーケティング支援サービスを提供する株式会社ホットリンク（本社：東京都千代田区、代表取締役グループCEO：内山 幸樹）と両社のNFT事業拡大に向けた業務提携契約を締結しました。

本提携を通じ、株式会社ホットリンクが保有しているソーシャルビッグデータとデータ分析力、独自ノウハウと、株式会社ビットファクトリーが提供するNFTサービス構築支援プラットフォーム「ユニクス ガレージ」を融合することで、NFTの販売を考える企業に、NFTの生成・販売を行う機能の提供に加え、流通を促進するSNS上のプロモーションの提案も可能となります。

琉球アスティーダ選手などのLIVE Sign.NFT販売！



2021年12月20日、21日に開催された「アスティーダフェスティバル2021-2022」の第1回開催を記念して、株式会社電通が提供する「Live Sign.」を利用し制作した琉球アスティーダの選手やゲストの斎藤佑樹さん、“おうち時間発×沖縄密着型アイドル”「Ka☆Chun!from 琉球アスティーダ」メンバーのサイン動画を「ユニクス ガレージ」にてNFT化し、「ユニマ」で販売しました。

また、このLIVE Sign. NFTを保有する方限定で、Tリーグ2022-2023シーズンの琉球アスティーダ選手によるプライベートインタビュー動画をお届けします。

徳島市初の地域活性を目指すコラボNFT「ユニマ」で販売！



モバイルファクトリーと徳島市（市長：内藤 佐和子）が双方の資源を有効に活用し、地域の一層の活性化および人材と技術の交流や活用を図ることを目的とした包括連携協定を締結しました。

徳島市初のNFTを活用した取組みとして、「アワメモ！」での限定NFT報酬配付や、NFTマーケットプレイス「ユニマ」での徳島都市開発株式会社との限定コラボNFT販売を実施しました。販売収益は徳島市のまちづくりに活用される予定です。

今後も、ブロックチェーン事業の取り組みや人材活用に関する取り組みなど、長期的に連携をしていきます。

徳島市とのコラボキャンペーンを開催中！



「駅メモ！」シリーズのでんこ「徳島ると」が「徳島市わくわくアンバサダー」に就任したことを記念して、2022年8月11日より、徳島市とのコラボキャンペーンを開催中です。徳島市内の鉄道駅および沿線の観光スポットをめぐるデジタルスタンプラリーイベント『徳島市×駅メモ！&アワメモ！コラボデジタルスタンプラリー～「徳島ると」と巡る！阿波おどり発祥の地～』を実施し、ゲーム内で指定された対象駅および対象スポットにチェックイン（位置登録）をしてミッションを達成することでゲーム内アイテムを獲得できるほか、コラボグッズの販売、記念ノベルティの配布も行っています。

O2Oイベントを利用した地方送客促進キャンペーンを開始



地方創生を目的とする積極的な送客を行うために、O2O実績を多数持つ「駅メモ！」シリーズでO2O地方送客促進キャンペーンを2022年7月20日より実施しています。

「駅メモ！」シリーズで開催予定のイベント内で対象となる駅または観光スポットをアンバサダーとして募集し、対象となったアンバサダーには展示用の駅メモ！オリジナルのポスター／でんこBIGパネル／駅メモ！ノートを送付しイベントによる送客を行います。

TVアニメ「まちカドまぞく 2丁目」とコラボ開催！



架空の町「多魔市」を舞台にしたファンタジー系人気TVアニメ「まちカドまぞく 2丁目」とのコラボキャンペーンを2022年8月12日より開催しました。

「まちカドまぞく 2丁目」のコラボでんこを入手できるガチャの販売、ミッションをクリアすることででんこを育てやすくなるコラボ限定アイテムや、好きなコラボでんこを入手できるアイテムなどが獲得できる、コラボでんこの育成をミッションとしたイベント「これで勝ったと思うなよ～！みんなで一緒に修行です！」を開催しました。

TVアニメ「はたらく魔王さま！！」とコラボ開催！

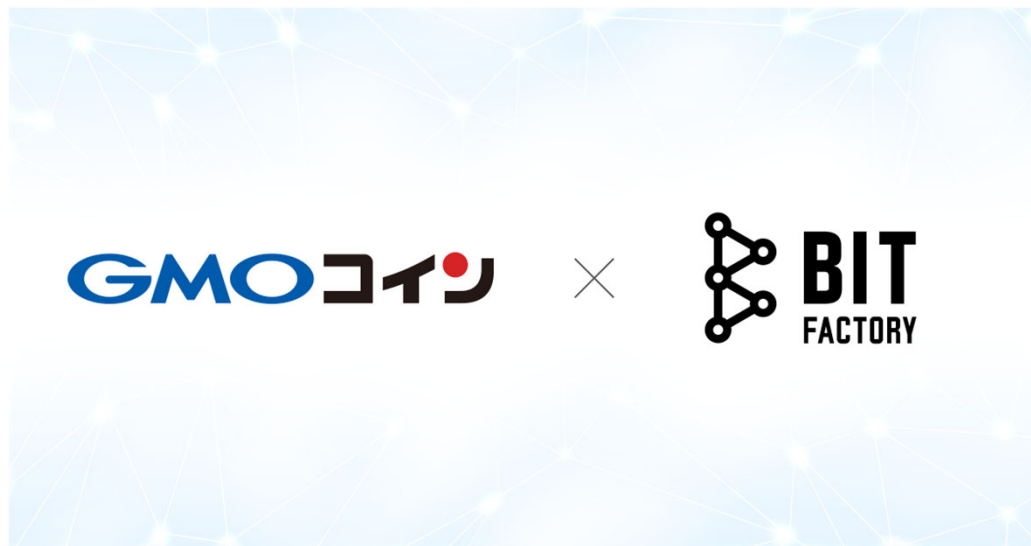


異世界から現代にやってきたフリーターとして働く魔王の日常を描いた人気TVアニメ「はたらく魔王さま！！」とのコラボキャンペーンを2022年10月11日より開催中です。

「はたらく魔王さま！！」にゆかりのある駅やスポットにチェックイン（位置登録）することでゲーム内アイテムが獲得できるデジタルスタンプラリーイベントを実施するほか、「はたらく魔王さま！！」コラボでんこを入手できるガチャを販売中です。

04. 今後の方向性

GMOコインと次世代エンターテインメントの実現に向けたIEO検討開始



GMOコイン株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：石村 富隆）と、株式会社ビットファクトリーが発行する「QYSコイン」のIEO（Initial Exchange Offering）に向けた検討を開始しました。

QYSコインを利用することで、課金して終わり、消費して終わりではなく利用者一人ひとりの有形無形を問わない財産として積み上げることができる、次世代のエンターテインメント市場を形成していきます。

また将来的には、Web3の要素を搭載することで得られた知見や機能を他企業・ゲームに提供し、多くのプレイヤーが新しいエンターテインメントを享受できることを目指します。

※IEOについては、その実現を保証又は約束するものではありません。

2023年のIEOを見据えた自社コイン経済圏の拡大

1. 駅メモ！ Our Rails

- ・ play to earnに沿った新機軸でのゲーム仕様の実装

2. IEO

- ・ IEOに向けた準備・開発

※事業計画・スケジュールは変更の可能性があります

3. ユニマ・ガレージ

- ・ 事業の選択と集中

※主力のモバイルゲーム事業に加えてブロックチェーン事業においても、今後は大きな成長が見込まれるものの、足元では新型コロナウイルス感染症の影響の収束が見通せないなかで、適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、2022年12月期の通期連結業績予想につきましては、開示しておりません

NFT関連事業の選択と集中

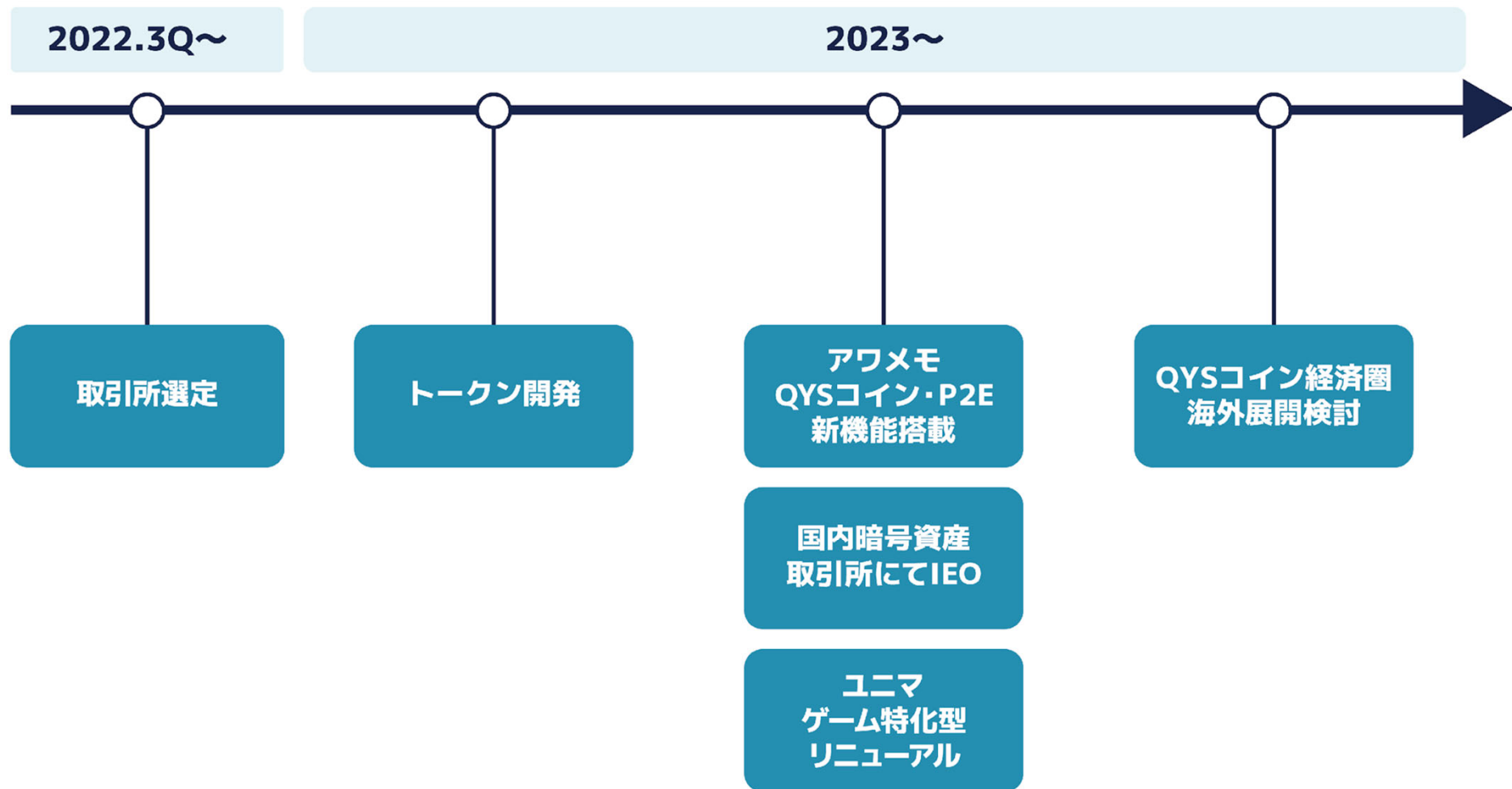
QYSコイン経済圏拡大のため、売上低迷のユニマ・ガレージについて選択と集中を実行
国内で競合となるマーケットが多い中、当社が強みを持つゲーム分野へ特化し差別化をはかる



ゲーム特化型NFTマーケットへ
リニューアルし業績復活を目指す
※2023年以降



ユニマのリニューアルに伴い
サービス縮小



※事業計画・スケジュールは変更の可能性があります

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

05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022 3Q
売上高	2,978	3,190	2,855	2,897	2,226
売上原価	1,314	1,447	1,389	1,446	1,154
売上総利益	1,664	1,742	1,466	1,451	1,071
販売費及び一般管理費	815	633	602	600	514
EBITDA	865	1,123	886	888	573
営業利益	849	1,109	863	850	557
経常利益	848	1,109	866	853	557
親会社株主に帰属する 当期純利益	585	773	582	538	369
1株利益 (単位：円)	63.37	86.53	68.07	64.69	45.89

2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022 3Q
モバイルゲーム事業	2,246	2,587	2,353	2,475	1,946
コンテンツ事業	732	602	502	418	277
ブロックチェーン事業	-	-	-	3	3
合計	2,978	3,190	2,855	2,897	2,226

2019年12月期以前はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております
2021年12月期以降はステーションNFTの金額を「ブロックチェーン事業」に含めております

3. 財政状態

(単位：百万円)

	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022 3Q
流動資産	2,547	2,921	2,725	3,094	2,932
(内現金預金)	(2,142)	(2,478)	(2,321)	(2,665)	(2,540)
(内売掛金)	(361)	(387)	(357)	(373)	(336)
有形固定資産	27	23	10	11	0
無形固定資産	7	59	132	65	41
投資その他の資産	88	136	168	133	162
資産合計	2,671	3,141	3,036	3,304	3,136
流動負債	412	601	386	427	290
(内未払金)	(143)	(162)	(135)	(149)	(142)
固定負債	11	11	-	3	-
負債合計	424	613	386	431	290
資本金	476	479	480	504	504
資本剰余金	251	255	255	280	280
利益剰余金	2,038	1,793	2,375	2,914	3,283
自己株式	△519	-	△474	△824	△1,216
株主資本	2,247	2,527	2,637	2,875	2,852
純資産合計	2,247	2,528	2,650	2,873	2,846
負債純資産合計	2,671	3,141	3,036	3,304	3,136

05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2018				FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	
売上原価	200	365	365	382	342	399	346	358	313	352	344	379	322	358	349	415	348	418	387	
売上総利益	375	428	401	460	418	502	389	432	353	386	343	382	324	374	304	447	303	422	346	
販売費 及び一般管理費	239	191	189	194	180	196	114	140	160	148	145	147	147	142	152	158	175	181	157	
EBITDA					241	308	277	295	195	243	204	243	184	242	162	299	133	245	194	
営業利益	135	236	211	265	238	305	274	291	193	237	197	234	177	231	152	288	127	240	188	
経常利益	135	236	211	265	238	304	274	291	192	239	198	235	177	234	152	289	127	240	189	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	93	163	146	182	165	176	170	260	133	165	136	146	131	150	105	150	87	159	122	
1株利益 (単位：円)	9.92	17.72	15.98	19.90	18.15	19.67	19.31	29.54	15.47	19.37	16.06	17.20	15.71	18.14	12.72	18.14	10.74	19.77	15.46	

2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2018				FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
モバイルゲーム 事業	371	610	593	670	596	748	589	653	536	614	565	636	527	628	555	763	554	747	644	
コンテンツ 事業	204	182	172	172	164	153	146	137	130	124	123	125	120	104	97	96	95	92	89	
ブロックチェーン 事業	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	2	2	0	0	
合計	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	

2019年12月期以前はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております
2021年12月期以降はステーションNFTの売上を「ブロックチェーン事業」に含めております

06. 補足資料



**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五丁目22番33号
代表取締役	宮嶋 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業、コンテンツ事業、ブロックチェーン事業
従業員数	100名
資本金	5億475万円
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



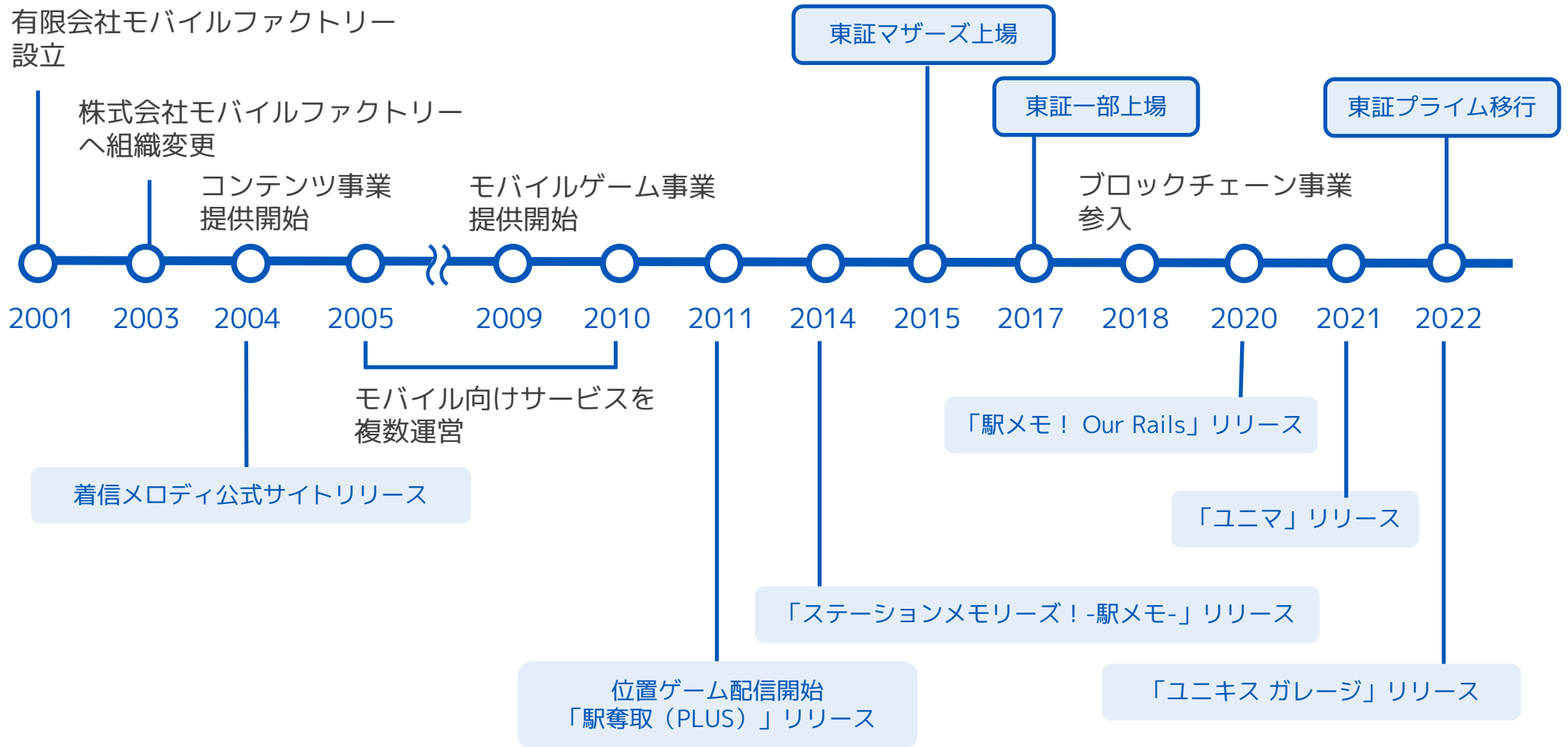
会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表者	宮脇 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業 ブロックチェーン事業
設立	2001年10月1日



会社名	株式会社ジーワンダッシュ
代表者	大崎 有季也
事業内容	モバイルゲーム事業
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	塩川 仁章
事業内容	モバイルゲーム事業 ブロックチェーン事業
設立	2018年7月25日





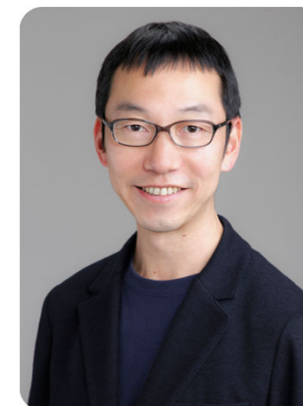
代表取締役

みやじま ゆうじ
宮 蔭 裕二



社外取締役
(非常勤)

なるさわ りえ
成 沢 理 恵



社外取締役
(非常勤)

やまぐち しゅう
山 口 周



社外取締役
監査等委員
(常勤)

しおざわ ぎすけ
塩 澤 義 介



社外取締役
監査等委員
(非常勤)

いとう えいすけ
伊 藤 英 佑



社外取締役
監査等委員
(非常勤)

なめかた かずまさ
行 方 一 正

各取締役の専門性と経験・知見（スキルマトリックス）については、以下の「コーポレート・ガバナンス報告書」をご覧ください
<https://ssl4.eir-parts.net/doc/3912/tdnet/2099095/00.pdf>

ブロックチェーン事業
(Uniqys Network)



モバイルゲーム事業
(位置ゲーム)



コンテンツ事業
(着メロ等)



Play to Earn (略称：P2E) について

ブロックチェーン技術を活用し、ユーザーが遊びながら稼げるゲームモデル GameFiとも呼ばれる

<代表作：STEPN>

- ・ NFTスニーカーを利用しウォーキングやジョギングの歩数に応じてトークンがもらえる Move-and-Earnプロジェクト。2022年3月、仮想通貨取引所「Binance」にてSTEPNのガバナンストークン (GMT) をIEO
- ・ DAU推移
IEO前 2.1万人 ※1 → IEO後 80万人 ※2
- ・ 希薄後時価総額推移 (GMT)
IEO直後 約942億円 → 約5,358億円 (10/14時点) ※3
最大約3兆円 (4/29時点)

※1 coindesk JAPAN「日本で人気じわり、歩いてトークン稼ぐGameFi」
<https://www.coindeskjapan.com/139984/>

※2 Twitterより (5/24時点)
<https://twitter.com/Stepnofficial/status/1528954405638115331>

※3 CoinMarketCapより
<https://coinmarketcap.com/ja/currencies/green-metaverse-token/>

IEO（Initial Exchange Offering）について

暗号資産取引所が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

●QYSコイン発行＝自社ポイント発行
2021年1月27日に公表した中期経営計画P16以降に記載の『ユニマ成長戦略』における「自社ポイント発行（ユニマポイント発行）」に当たるもの

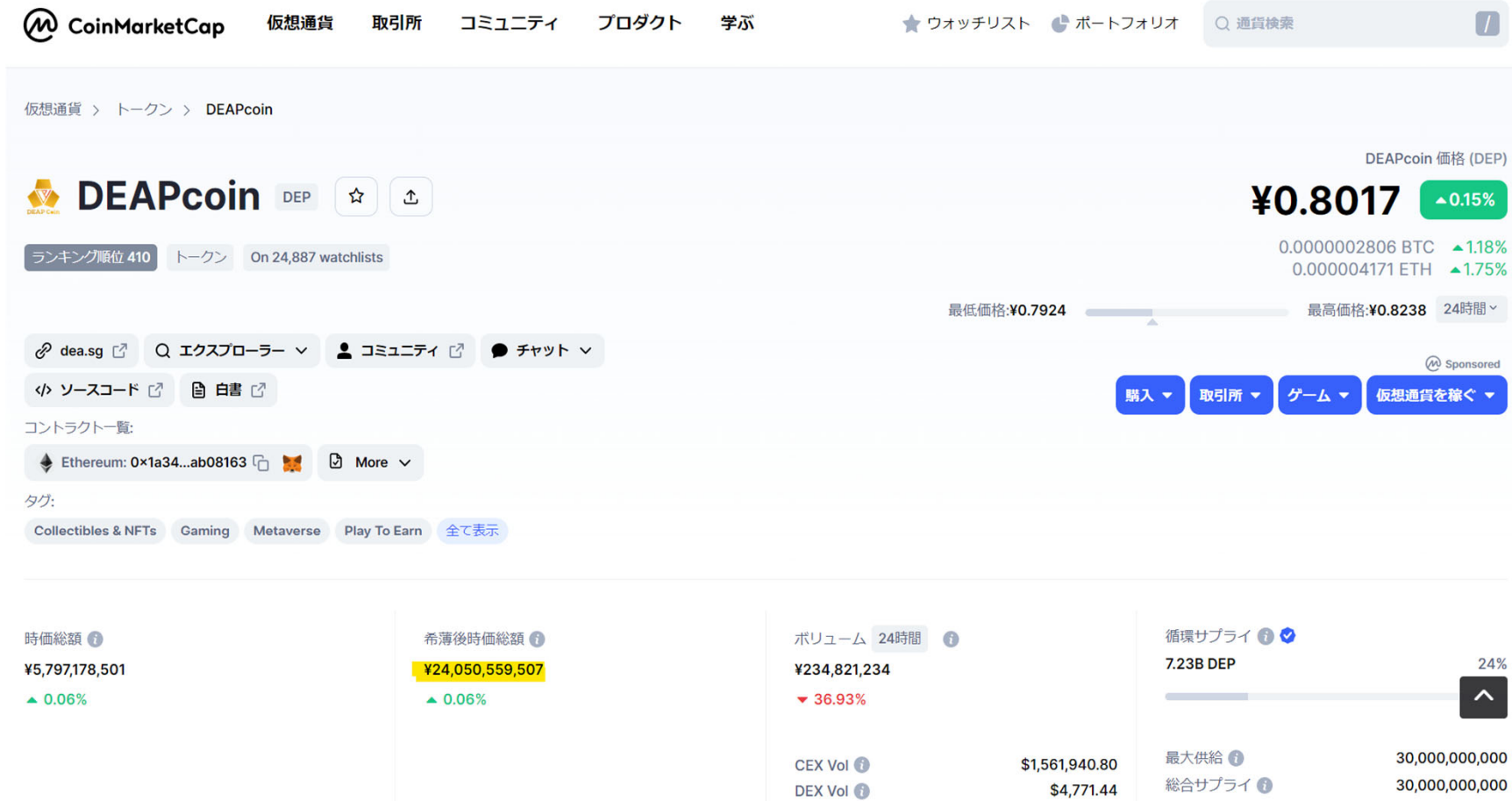
●代表例：Palette Token（PLT）
国内初のIEOを達成 ※4
9億円超の調達目標額に対し申込金額は224億円を突破

●代表例：DEAPcoin（DEP）
2022年1月より暗号資産取引所「BITPOINT」にて流通した日本国内初のPlay to Earn トークン ※5

※4 MONEX GROUP「2022年3月期 第1四半期決算説明資料」p41
https://www.monexgroup.jp/jp/news_release/irnews/auto_20210728472387/pdfFile.pdf

※5 株式会社 リミックスポイント Press Release
<https://contents.xj-storage.jp/xcontents/AS08938/a3375ce3/b825/432f/8e99/4361a3db444c/140120220119569747.pdf>

DEAPcoin (DEP) の希薄後時価総額は10/20時点で約240億円

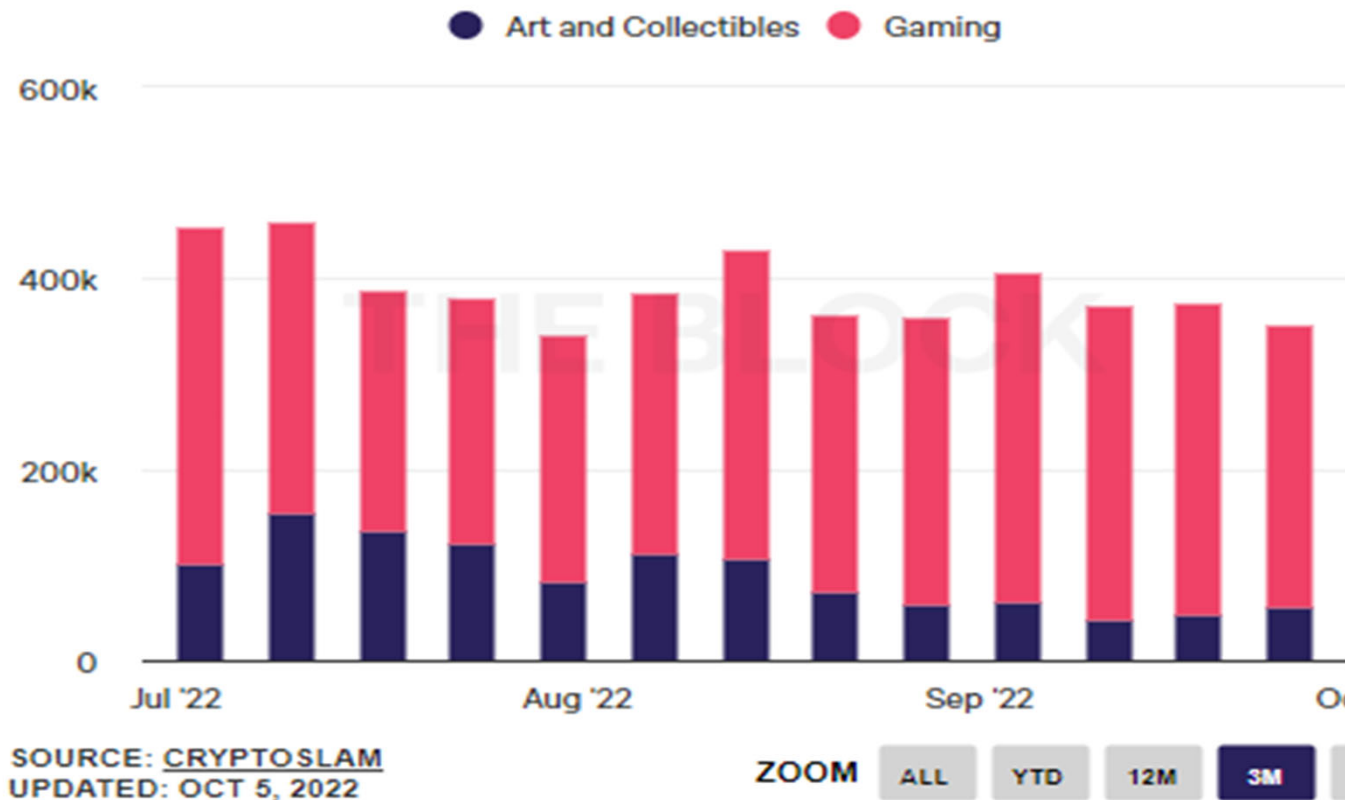


「CoinMarketCap:DEAPcoin」より
<https://coinmarketcap.com/ja/currencies/deapcoin/>

NFT売上高はアート・コレクティブ/ゲーミング共に安定的に推移



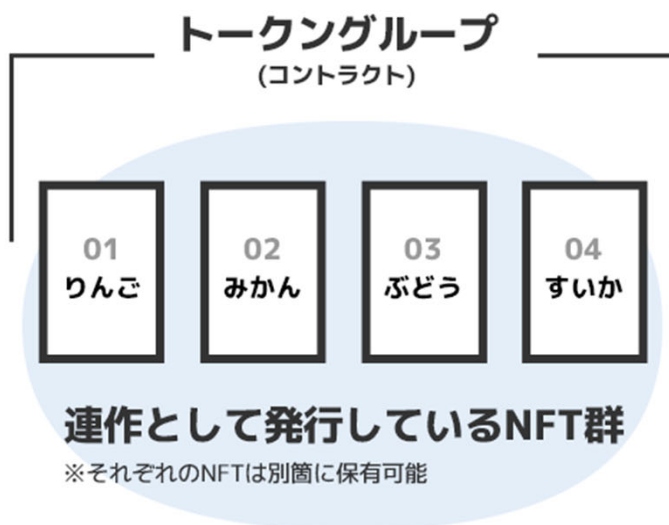
Weekly NFT Sales by Category



THE BLOCK 「Weekly Trade Volume by Category」より
<https://www.theblockcrypto.com/data/nft-non-fungible-tokens/nft-overview>

ユニマ

ユニマ独自の連番機能



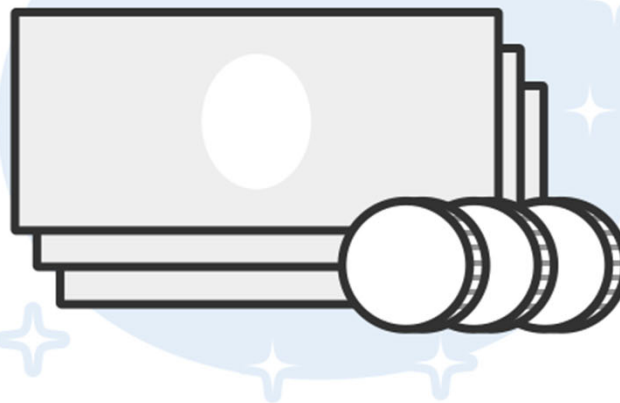
テーマのある作品群や連続性
をもったアセットを一覧表示
する独自の仕組み

売買はETH不要

すべての取引で **ETHが不要**



発行時の手数料もすべて
日本円のみでOK



その他の特徴

コンテンツクオリティ確保
アーティスト/作品は承認制

健全な市場価格を実現
販売はオークション形式を採用

不正コンテンツ防止
真正証明の仕組みを導入予定

健全な取引を実現
本人確認(KYC)を採用

※上記は想定規格であり、状況により変更の可能性があります

※NFT (Non-Fungible Token:非代替性トークン) : 固有性を特徴としたブロックチェーントークン

※ETH: Ethereum上の取引で使われる通貨Ether (イーサ)

定性目標

トークン=モバイルファクトリーという状態を目指す

市場成長が見込まれるデジタルアセット取引のプラットフォームを通じて
インターネット進化の担い手となる

定量目標

2025年 EBITDA **30**億円

「ユニマ」内トークン流通規模を拡大させ
2025年にはEBITDA30億円をターゲットとする

※EBITDA：税金等調整前当期純利益-特別利益+支払利息+特別損失+減価償却費及びのれん償却額+株式報酬費用

駅メモ! OUR RAILS

駅メモ！に充実の追加機能が
加わったWEB版



フェア機能

ゲームを盛り上げる
フェア機能が登場

- ① 選べる3つの役割
- ② 駅ごとにユーザーがイベントを開催可能



プレイヤー



フェアマスター



ステーション
オーナー

ステーションオーナー機能

駅を保有できる新機能が
登場

- ① 駅を保有できる楽しみ
- ② 駅の利用料の一部も獲得可能



おでかけポイント

遊びながらゲーム内アイテムや各種ギフト券・電子マネーと交換可能なデジコ交換ポイントを獲得



※2022年9月をもってオープンβテスト終了

ステーションNFT

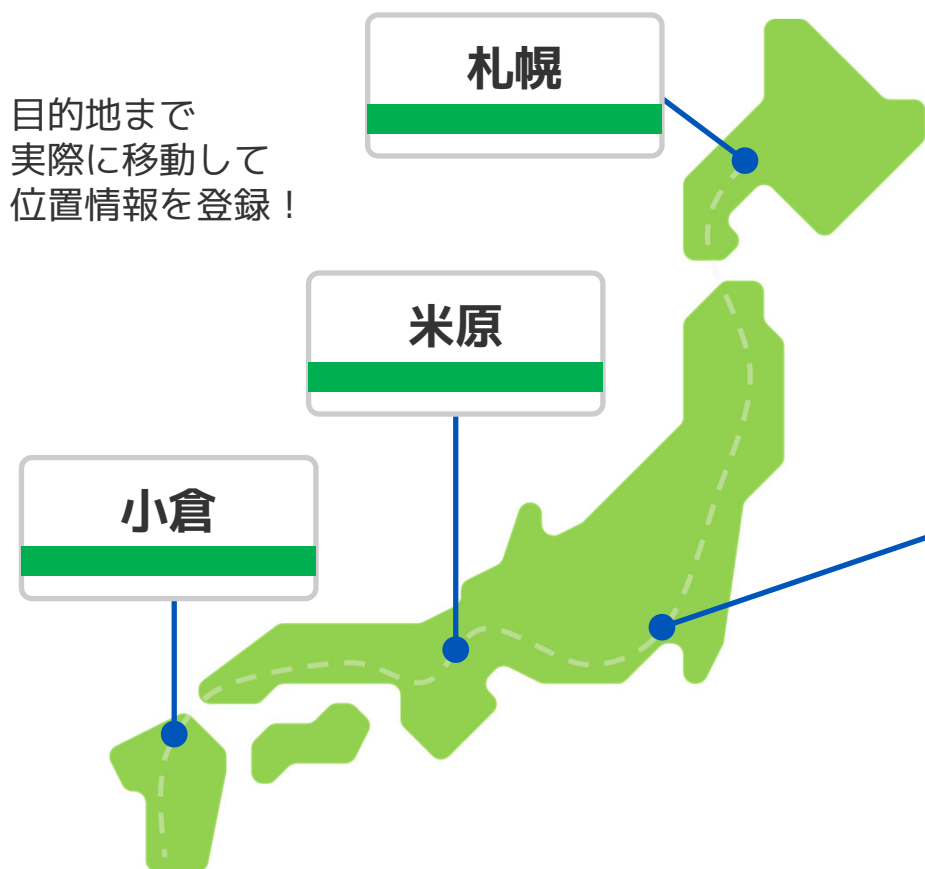
「ユニマ」にて順次ステーションNFTオークションを開催



※販売停止中。新機能搭載後に販売再開予定

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

課金要素①：キャラクター収集/育成

キャラクターガチャ
1回500円（税込）



着せ替えガチャ
1回500円（税込）



課金要素②：駅収集

【ライセンス・サブスクリプション】

通常1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（特典付きの月額定期券「奪取er定期券」も販売）

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！

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。