

2023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>
2023年10月

01.	決算概要	P3
02.	3Q決算	P8
03.	事業概況	P13
04.	今後の方向性	P16
05.	参考数値	P20
06.	補足資料	P25

01. 決算概要

3Q
(累計期間)

売上高	2,444 百万円	YoY	+9.8 %
EBITDA	730 百万円	YoY	+27.3 %
営業利益	684 百万円	YoY	+22.9 %

3Q
(会計期間)

売上高	833 百万円	YoY	+13.5 %
EBITDA	252 百万円	YoY	+29.4 %
営業利益	201 百万円	YoY	+6.8 %

- ・ 「駅メモ！」ネイティブ版が3Q累計期間・3Q会計期間での過去最高売上高を更新
他社IPコラボやおでかけ促進イベント好調のほか、グッズ販売イベントも盛況
2023年上半期国内TOP5ロケーションRPGゲームランキングにランクイン (p15事業概況参照)
- ・ GMOコイン株式会社とIEOの審査に向けて継続準備中
- ・ Suishow株式会社の経営統合を進め、「ダイレクトスポットアド」の準備中

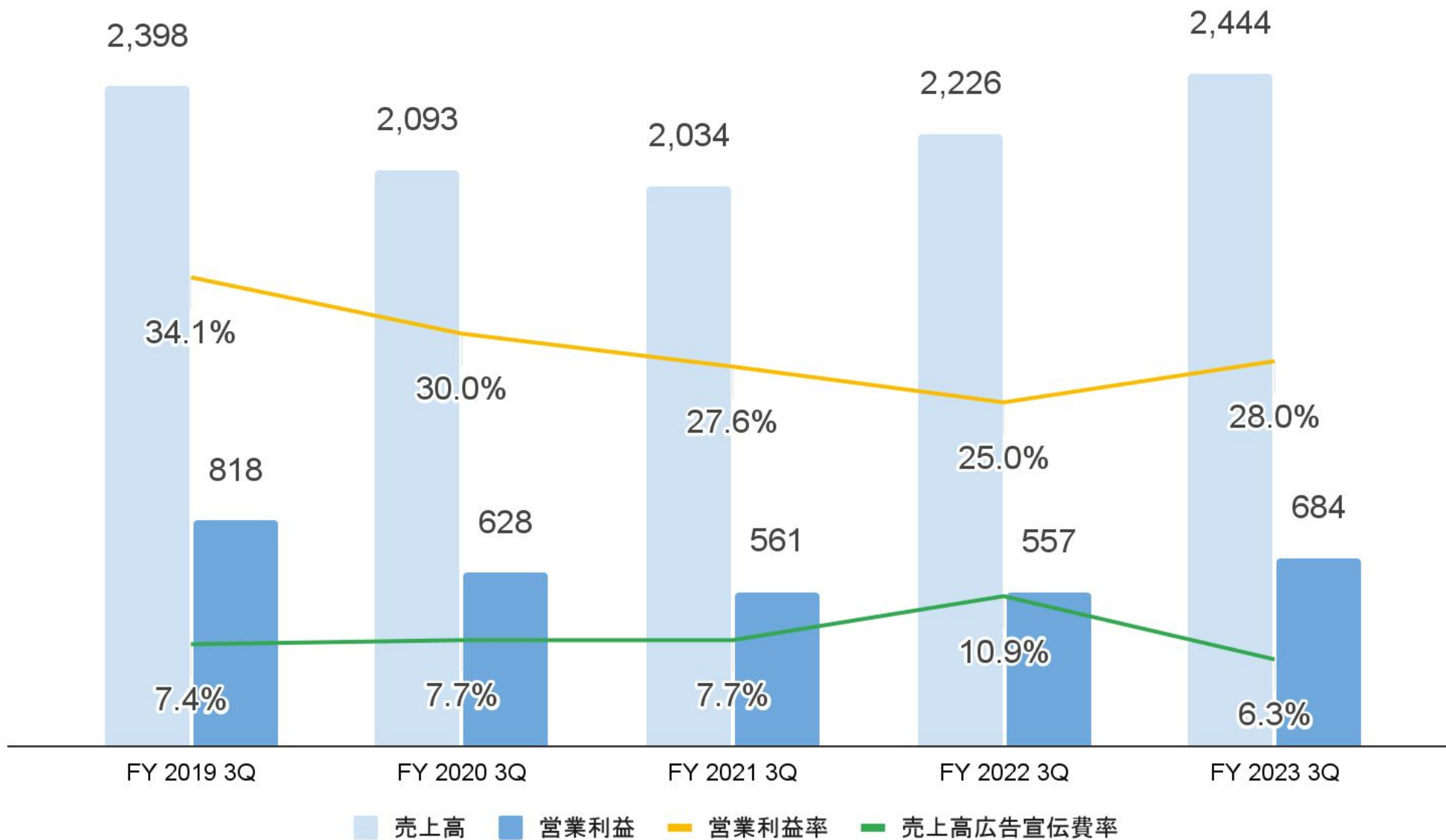
※IEO (Initial Exchange Offering) : 暗号資産取引所が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

※IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

※Suishow株式会社については、2023年6月30日をみなし取得日としているため、3Q連結会計期間より連結損益計算書に含めております

01. 決算概要 | 売上高/営業利益推移 (累計期間)

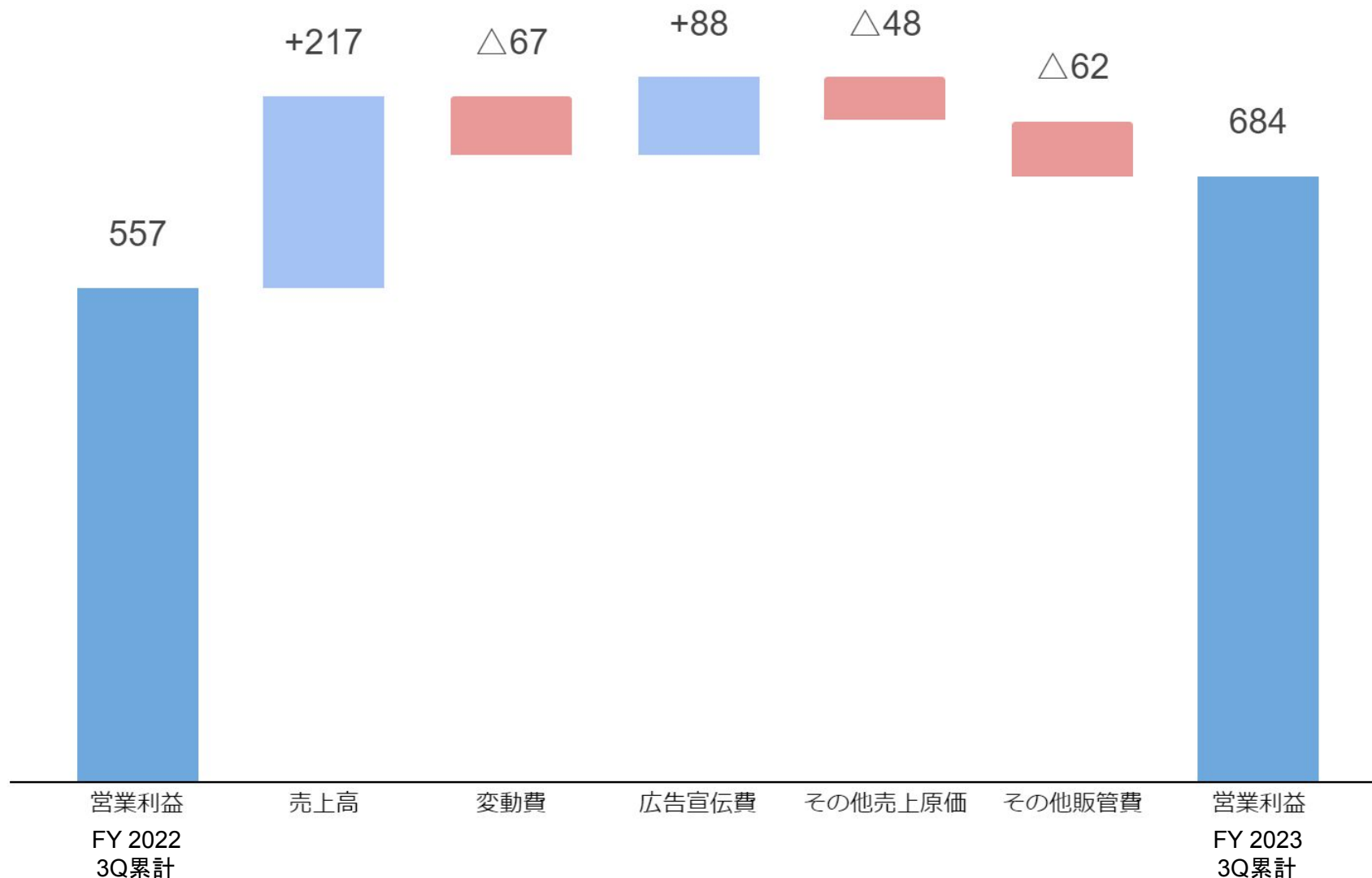
「駅メモ！」が業績を牽引、売上高は2019年を上回り過去最高を更新



(単位：百万円)

01. 決算概要 | 営業利益増減（対前年同期比）

主に「駅メモ！」を中心とした位置ゲームによる増収と
「ユニマ」「駅メモ！」の広告宣伝費減少の影響により、+127百万円の増益
その他販管費にはSuishow株式会社のM&Aによるのれん償却費49百万円を含む



(単位：百万円)

※ 変動費 = PF手数料 + 回収代行手数料

01. 決算概要 | FY 2023 通期業績予想進捗

2023年1月27日に開示の通期業績予想に対して同水準で着地見込み

※ 通期業績予想にはSuishow事業の数値を含んでおりません。実績においてはSuishow株式会社の取得に伴うのれん償却費49百万円が生じている一方、「駅メモ！」の牽引等により同水準の利益を確保しております。

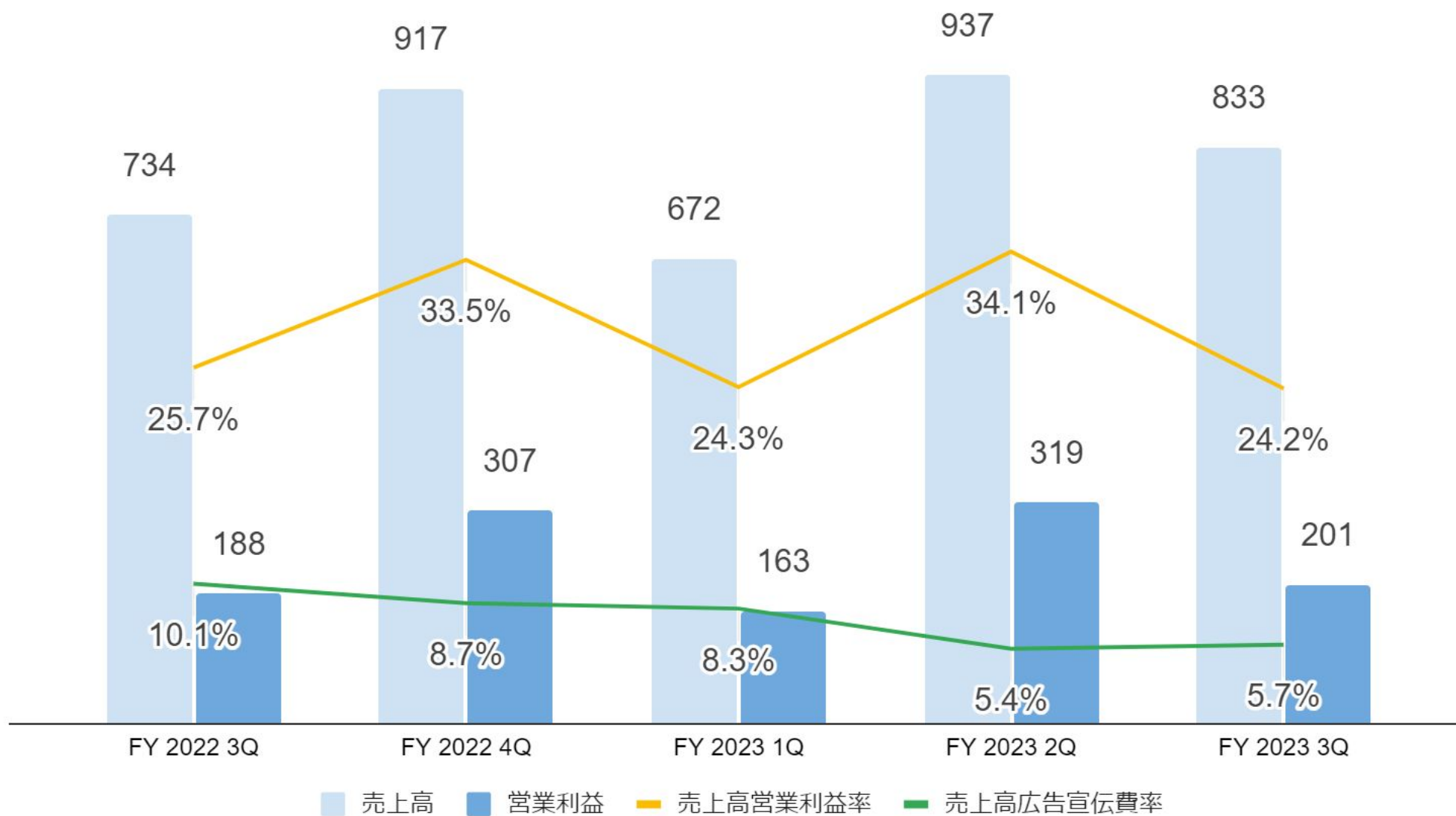
(単位：百万円)

	FY 2023 3Q	FY 2023 (予想) 2023年1月27日発表	進捗率	FY 2022 3Q	Y on Y
売上高	2,444	3,270	74.8%	2,226	+9.8%
EBITDA	730	897	81.4%	573	+27.3%
営業利益	684	896	76.4%	557	+22.9%
経常利益	679	896	75.8%	557	+21.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	443	621	71.3%	369	+20.1%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	56.73	78.69	72.1%	45.89	+23.6%

02.3Q決算

02. 3Q決算 | 売上高/営業利益推移 (会計期間)

「駅メモ！」が牽引し、売上高は3Q会計期間での過去最高を更新

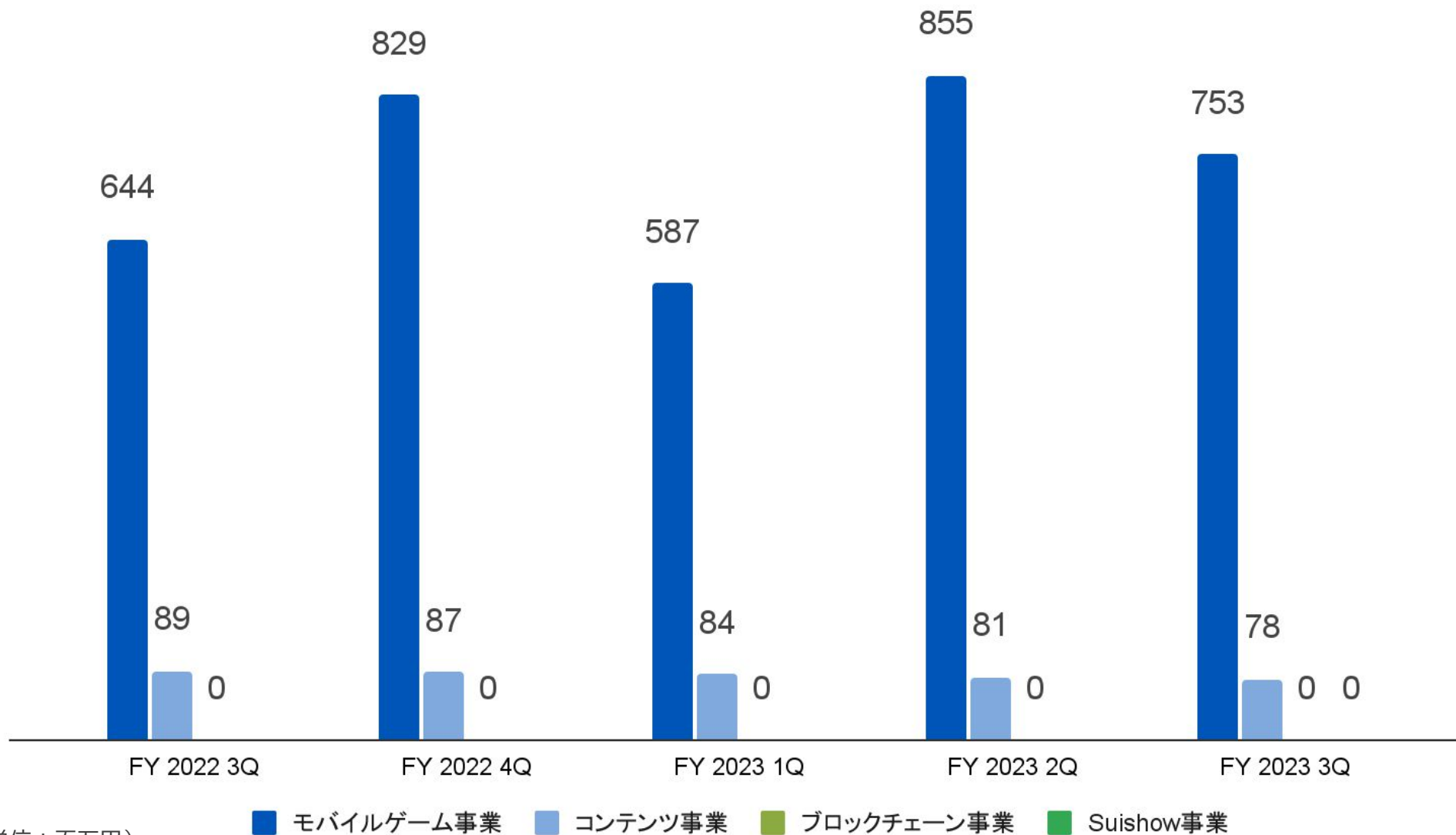


(単位：百万円)

02. 3Q決算 | 事業セグメント別売上高推移

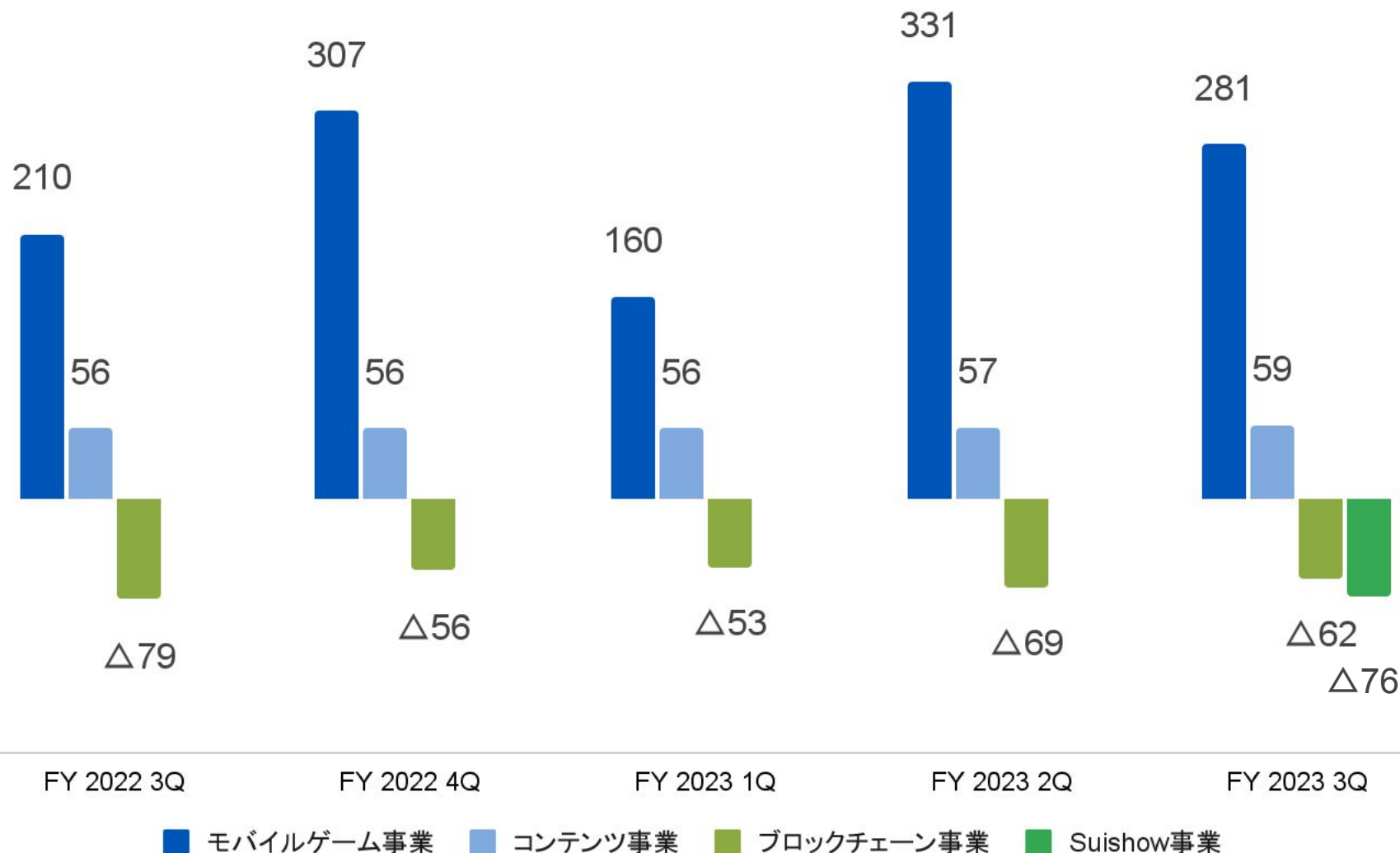
モバイルゲーム : 「駅メモ！」が3Q会計期間での過去最高を更新

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



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 : 「駅メモ！」の売上高増加、広告宣伝費減少を受け昨年対比で増益
ブロックチェーン : IEOおよび「アワメモ！」NFTの販売に向けて準備中
Suishow : Suishow株式会社のM&Aによるのれん償却費49百万円を含む



(単位：百万円)

02. 3Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2023 3Q	FY 2022 3Q	Y on Y	FY 2023 2Q	Q on Q
売上高	833	734	+13.5%	937	△11.1%
売上原価	439	387	+13.4%	471	△6.8%
売上総利益	393	346	+13.7%	466	△15.5%
(売上総利益率)	(47.3%)	(47.2%)	—	(49.7%)	—
販売費及び一般管理費	192	157	+22.0%	146	+31.4%
EBITDA	252	194	+29.4%	320	△21.3%
営業利益	201	188	+6.8%	319	△37.0%
(営業利益率)	(24.2%)	(25.7%)	—	(34.1%)	—
経常利益	201	189	+6.5%	320	△37.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	114	122	△5.9%	219	△47.7%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	14.58	15.46	—	28.36	—

03. 事業概況

「駅メモ！」シリーズでのコラボを実施、アワメモ！は新機能リリース決定



JR東日本千葉支社×江見駅郵便局と4回目のコラボキャンペーンを実施



- ・ イベント開始後の臨時開局4日間で約600名が来場
- ・ 初の取り組みとしてホテルファミリーオ館山にてキャンペーン特別宿泊プランを販売募集開始当初から多数の予約がありユーザーからも大好評の企画となっている

「駅メモ！」がdata.aiが発表した2023年上半期国内TOP5ロケーションRPGゲームランキングにランクイン

出典：PRTIMES "data.ai、位置情報を利用したゲームアプリカテゴリーのランキングを発表" 2023年9月28日
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000169.000011276.html>

2023年上半期 国内TOP5 ロケーションRPGゲーム				
ダウンロード (iOS&Google)		月間アクティブユーザー (iPhone & Android)		消費支出 (iOS & Google Play)
	アプリ名		アプリ名	アプリ名
1	ポケモン GO	1	ポケモン GO	1 ドラゴンクエストウォーク
2	ドラゴンクエストウォーク	2	ドラゴンクエストウォーク	2 ポケモン GO
3	駅メモ!	3	駅メモ!	3 駅メモ!
4	Jurassic World アライブ!	4	Jurassic World アライブ!	4 国盗り合戦
5	妖怪ウォッチワールド (※)	5	妖怪ウォッチワールド (※)	5 Jurassic World Alive

04. 今後の方向性

競争優位性を持つゲーム運営、2024年上期のIEOに向け集中



IEO準備・開発に注力



NauNau



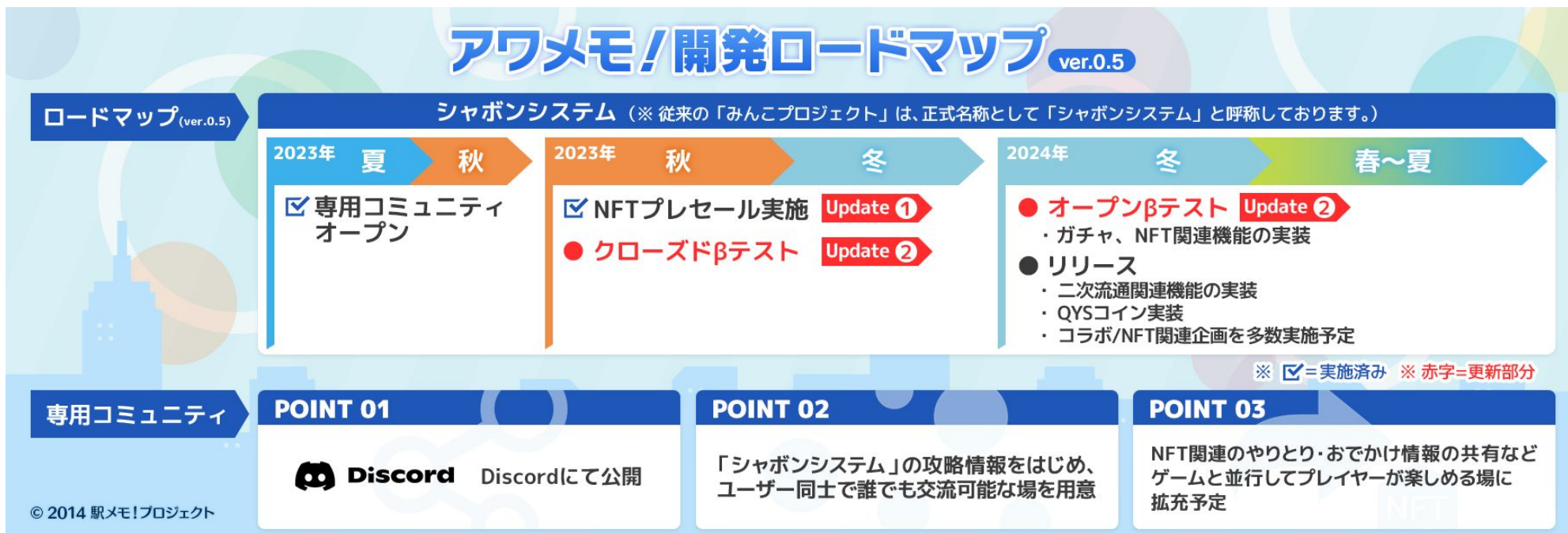
「駅メモ!」のマネタイズ力を生かし、
新規ネットサービス創造企業へ進化

2024年度中に位置情報サービス+新規サービスの
合計MAU100万超えを計画



ゲーム特化型NFTマーケットへリニューアル

IEOに向け、開発ロードマップ/専用コミュニティ情報をアップデート



Update ① ■ 「シャボンシステム」 NFTプレセール開催!

シャボンシステムリリースに先がけ、ゲーム内で利用可能なNFTのセールを開催

<https://www.mobilefactory.jp/newsrelease/2023/20231012/>

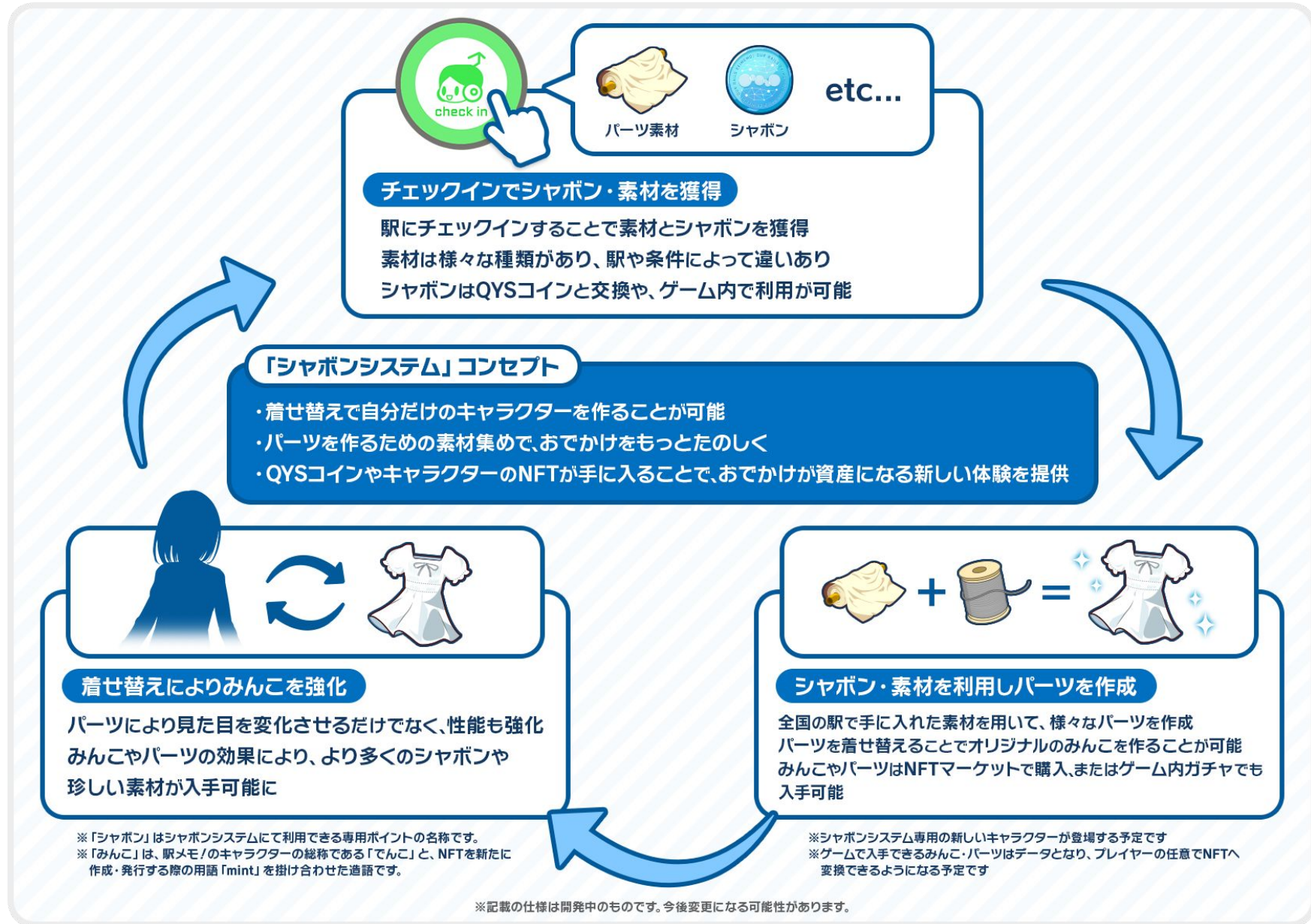
Update ② ■ クローズドβテスト、オープンβテストのスケジュール変更について

・社内クローズドβテストの結果、ゲームとしての満足感、操作性、体験をよりスムーズにする必要があると判断。UIや導線などを抜本的に見直し品質向上を図るため、開発期間を延長し、クローズドβテストを2023年末に変更

・上記に伴いオープンβテストを2024年初頭での実施に向けて調整

P2E※新機能「シャボンシステム」詳細

※P2E (Play to Earn) : 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



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

Suishow株式会社については、2023年6月30日をみなし取得日としているため、3Q連結会計期間より連結損益計算書に含めております

05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023 3Q
売上高	3,190	2,855	2,897	3,144	2,444
売上原価	1,447	1,389	1,446	1,597	1,273
売上総利益	1,742	1,466	1,451	1,546	1,170
販売費及び一般管理費	633	602	600	681	485
EBITDA	1,123	886	888	884	730
営業利益	1,109	863	850	864	684
経常利益	1,109	866	853	865	679
親会社株主に帰属する 当期純利益	773	582	538	558	443
1株利益 (単位：円)	86.53	68.07	64.69	69.70	56.73

2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023 3Q
モバイルゲーム事業	2,587	2,353	2,475	2,775	2,197
コンテンツ事業	602	502	418	364	245
ブロックチェーン事業	—	—	3	4	1
Suishow事業	—	—	—	—	0
合計	3,190	2,855	2,897	3,144	2,444

2019年12月期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 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022	FY 2023 3Q
流動資産	2,921	2,725	3,094	3,326	3,028
(内現金預金)	(2,478)	(2,321)	(2,665)	(2,784)	(2,500)
(内売掛金)	(387)	(357)	(373)	(487)	(458)
有形固定資産	23	10	11	0	1
無形固定資産	59	132	65	1	951
投資その他の資産	136	168	133	194	169
資産合計	3,141	3,036	3,304	3,522	4,151
流動負債	601	386	427	481	688
(内未払金)	(162)	(135)	(149)	(189)	(448)
固定負債	11	—	3	—	0
負債合計	613	386	431	481	688
資本金	479	480	504	504	504
資本剰余金	255	255	280	280	280
利益剰余金	1,793	2,375	2,914	3,472	3,873
自己株式	—	△474	△824	△1,216	△1,195
株主資本	2,527	2,637	2,875	3,041	3,463
純資産合計	2,528	2,650	2,873	3,041	3,462
負債純資産合計	3,141	3,036	3,304	3,522	4,151

05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022				FY 2023			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917	672	937	833	
売上原価	342	399	346	358	313	352	344	379	322	358	349	415	348	418	387	442	362	471	439	
売上総利益	418	502	389	432	353	386	343	382	324	374	304	447	303	422	346	474	310	466	393	
販売費 及び一般管理費	180	196	114	140	160	148	145	147	147	142	152	158	175	181	157	167	146	146	192	
EBITDA	241	308	277	295	195	243	204	243	184	242	162	299	133	245	194	311	157	320	252	
営業利益	238	305	274	291	193	237	197	234	177	231	152	288	127	240	188	307	163	319	201	
経常利益	238	304	274	291	192	239	198	235	177	234	152	289	127	240	189	307	157	320	201	
親会社株主に帰属 する四半期純利益	165	176	170	260	133	165	136	146	131	150	105	150	87	159	122	189	108	219	114	
1株利益 (単位：円)	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	23.92	13.91	28.36	14.58	

2. 事業セグメント別売上高

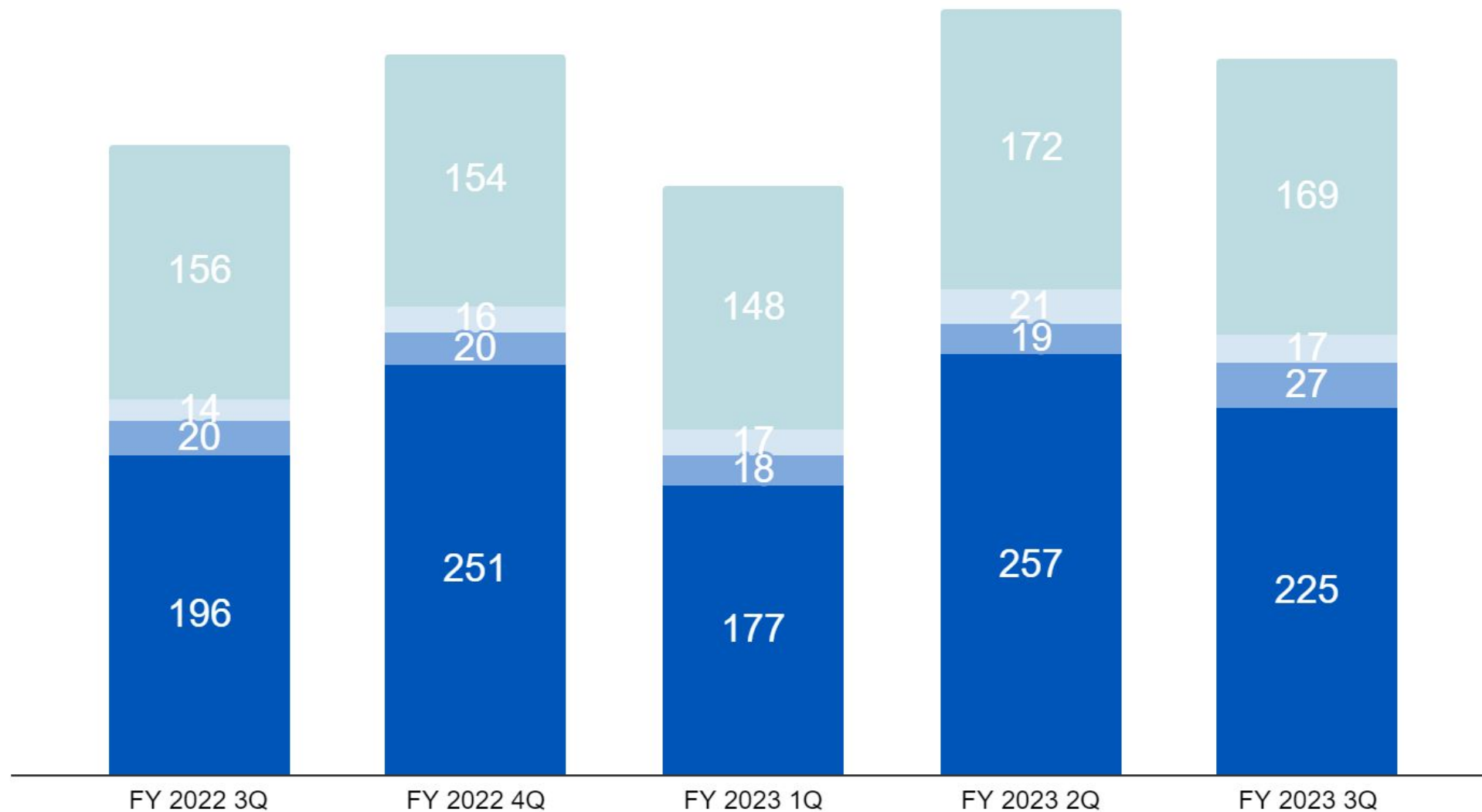
(単位：百万円)

	FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022				FY 2023			
	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	596	748	589	653	536	614	565	636	527	628	555	763	554	747	644	829	587	855	753	
コンテンツ 事業	164	153	146	137	130	124	123	125	120	104	97	96	95	92	89	87	84	81	78	
ブロックチェーン 事業	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	
Suishow 事業	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	
合計	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917	672	937	833	

2019年12月期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

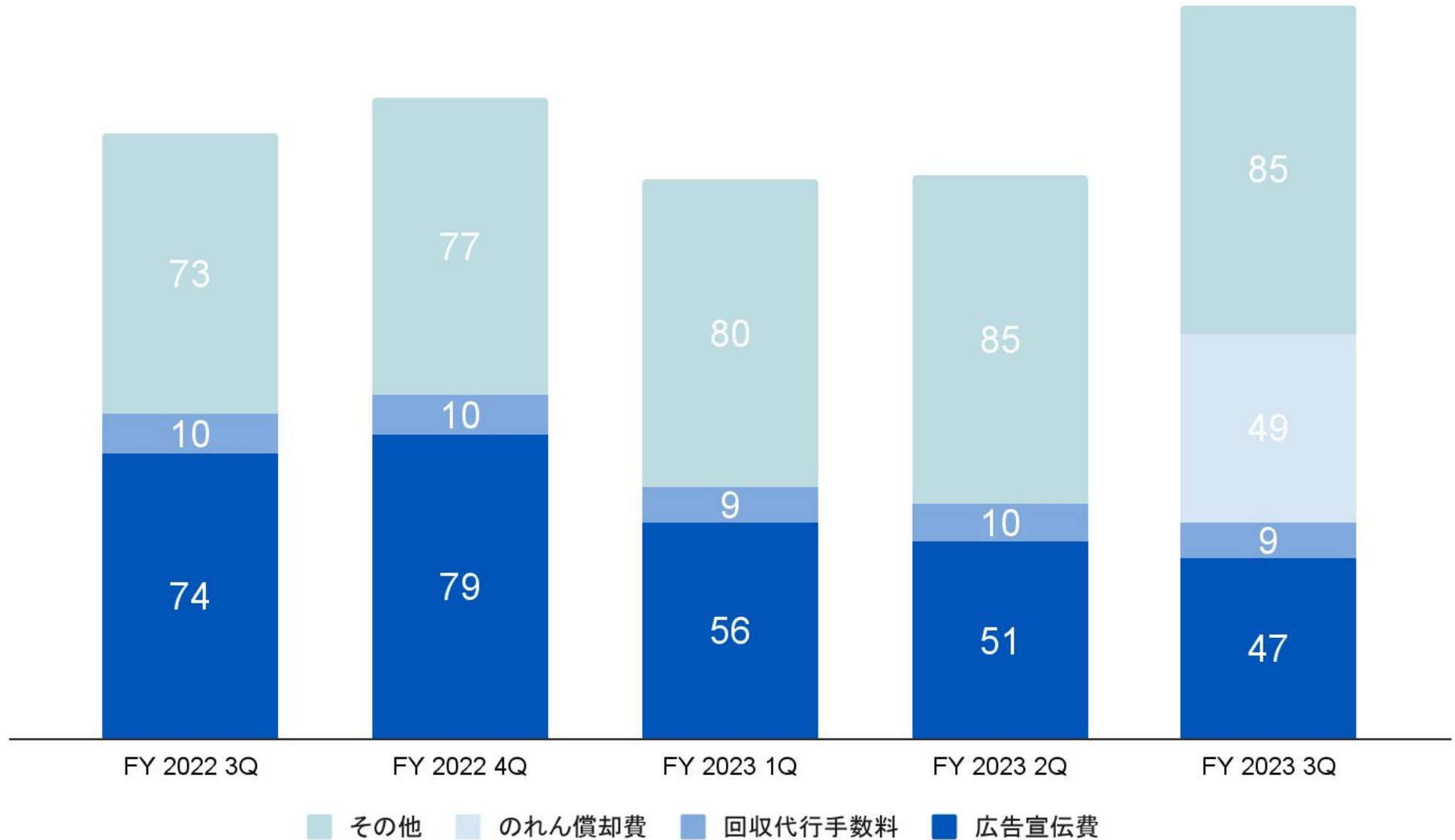
05. 参考数値 | 売上原価内訳/推移



(単位：百万円)

■ その他(人件費等) ■ 外注費 ■ サーバー費用 ■ PF手数料

05. 参考数値 | 販売費及び一般管理費内訳/推移



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 97名（単体）

資本金 5億475万円

グループ会社
Suishow株式会社
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

Suishow

会社名 Suishow株式会社

代表者 片岡 夏輝

事業内容 位置情報共有SNS「NauNau」、
メタバースプラットフォーム
「Zoa.space」等

設立 2021年5月17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

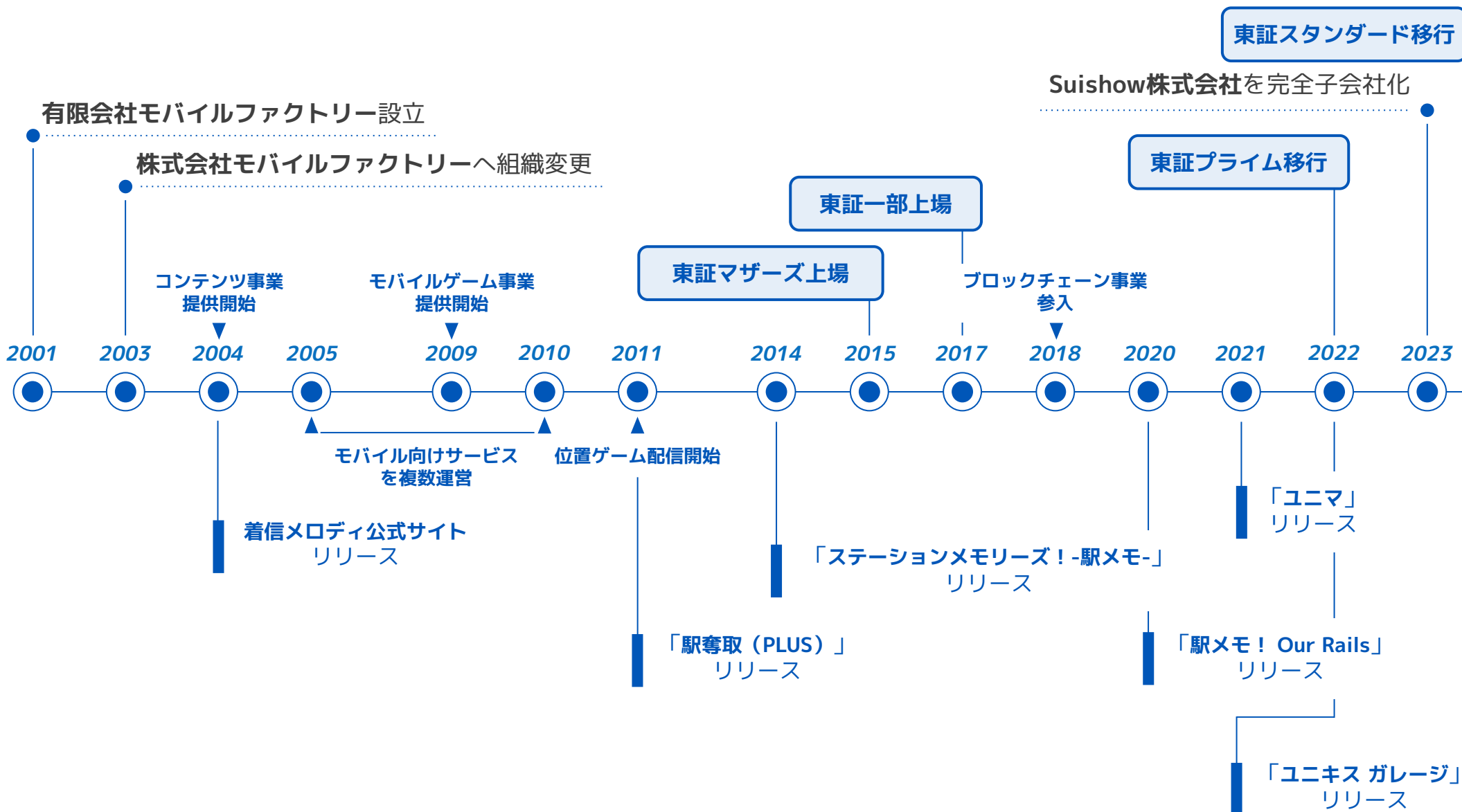


会社名 株式会社ビットファクトリー

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





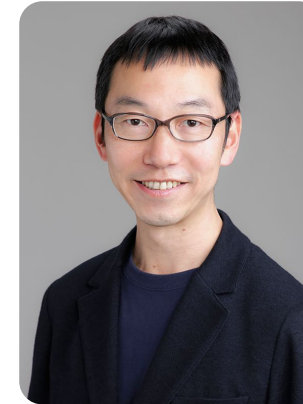
代表取締役

みやじま ゆうじ
宮 脇 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/2254994/00.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)



Suishow事業
(位置情報共有SNS等)



市場成長が見込まれるWeb3サービスを通じて

インターネット進化の担い手となる



2025年 EBITDA

30億円

QYSコインでIEOを目指し、コイン流通規模を拡大させる

※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

※QYS（キス）コイン：当社が発行予定の暗号資産

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

※IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

自社が発行するQYSコインで、アワメモ！/地方創生/UGG/Web3を通じ、次世代のエンターテインメントを創造する



※UGG (Uniqys Garage Games) : 当社で展開予定のサービス

ブロックチェーン技術による社会価値の創造

①

QYSコインIEO

アワメモ！に
P2E新機能搭載



みんこ

シャボンシステムによる
ゲーム性拡大の可能性

②

QYSコイン多方面展開

アワメモ！を軸とした
地方創生、UGGサービス展開



GARAGE_GAMES
by UNOYS

地方自治体・鉄道事業者
との協業で成長の可能性

③

QYSコイン経済圏確立

ゲームの枠を超えた
エンタメでのWeb3展開



QYSコイン決済導入や
協業による成長可能性

IEO (Initial Exchange Offering) について

暗号資産交換業者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
当社が発行予定の暗号資産
現在、QYSコインのIEOを目指しています ※1
- 代表例：Palette Token (PLT)
国内初のIEOを達成 ※2
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 ※3

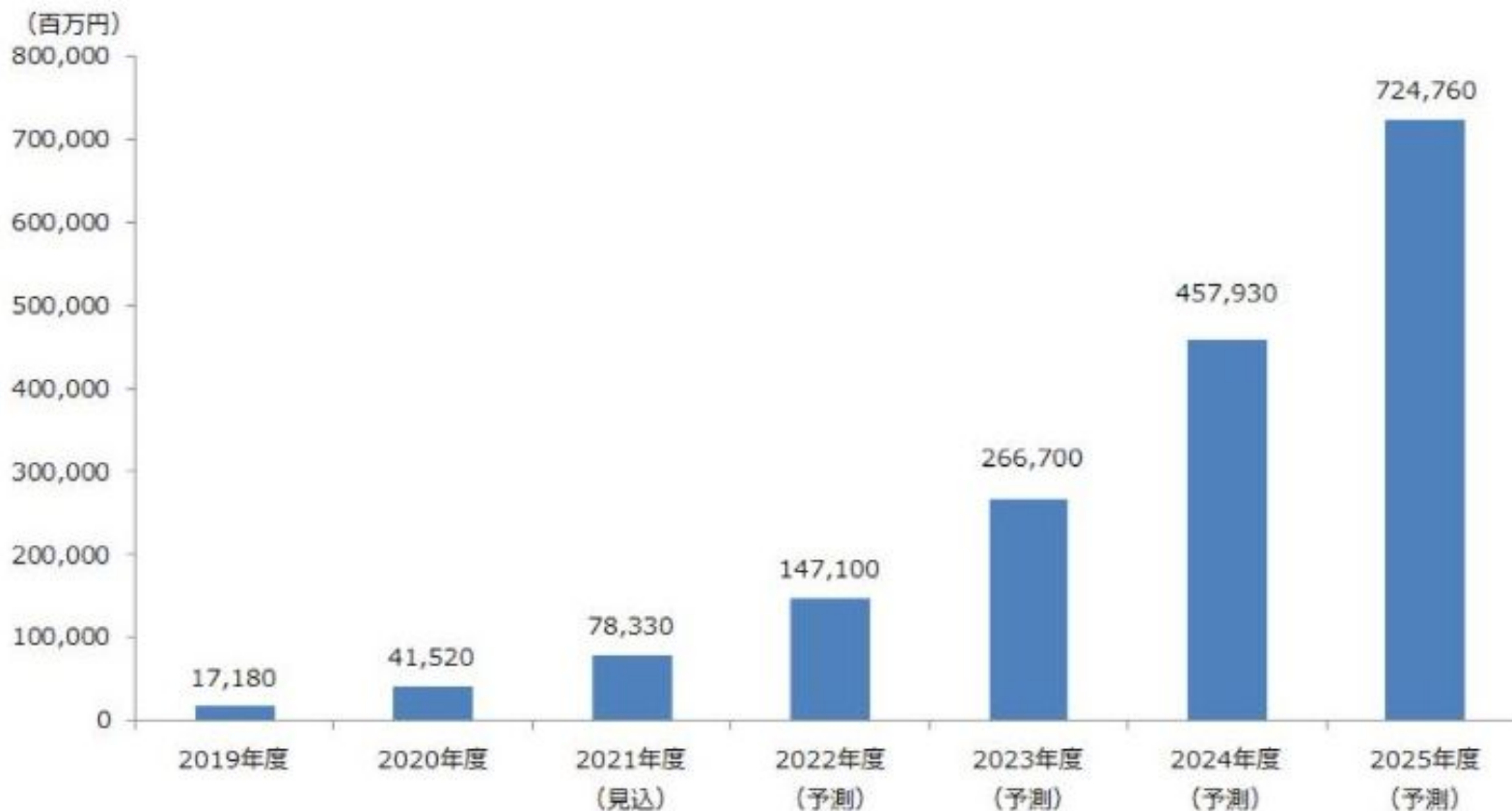
※1 IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

※2 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

※3 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>

国内ブロックチェーン活用サービス市場規模は、2025年に7,000億円に達する見込み

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. 2021年度見込値、2022年度以降予測値

※株式会社矢野経済研究所「2021 ブロックチェーン活用サービス市場の実態と将来展」より
https://www.yano.co.jp/market_reports/C63122100

駅メモ! OUR RAILS

駅メモ！にP2E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

東京

とうきょう

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

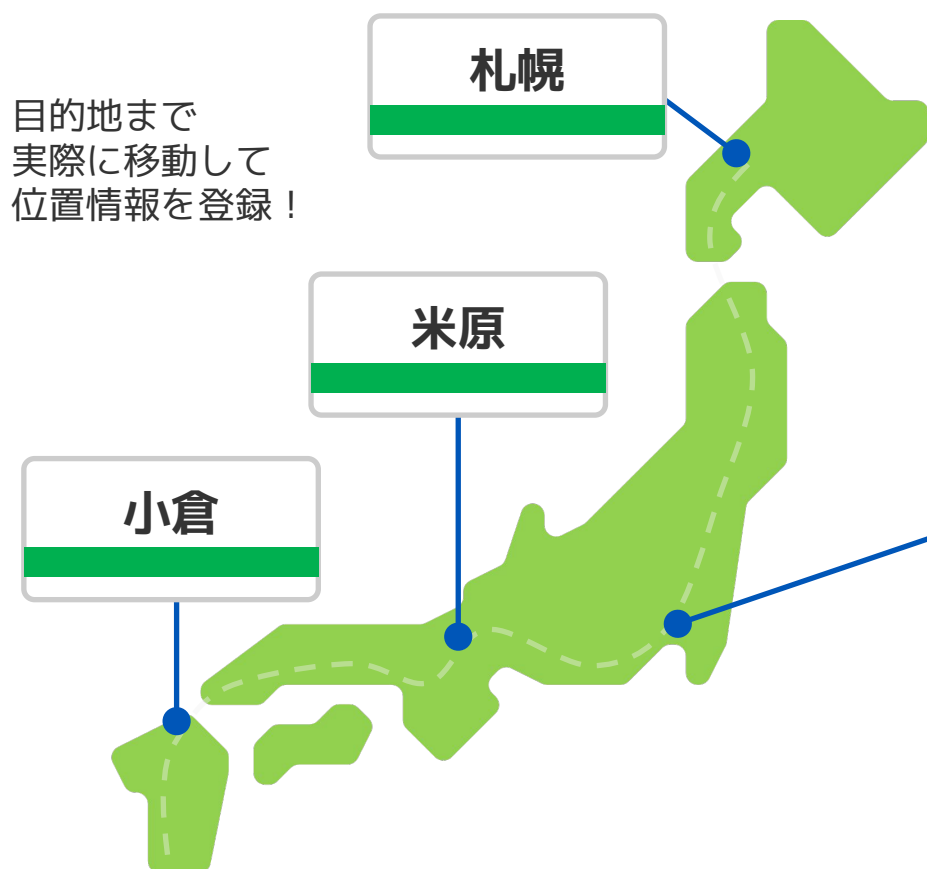
ステーションNFT

「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

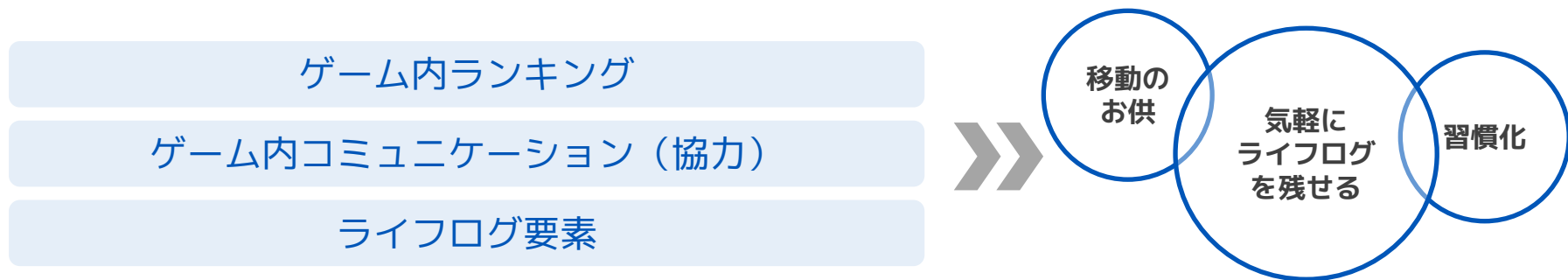


① 移動動機の提供



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

既存位置ゲーム



◆ キャラクター収集/育成

- キャラクターガチャ
- 着せ替えガチャ



- ◆ 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）

◆ 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

課金要素②

アワメモ！P2E実装時



◆ みんこ（※実装予定）



- ◆ ステーションNFT
- ◆ 駅利用料



- ◆ 装備アイテム（※実装予定）

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。