

2020年12月期 第1四半期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー <3912>
2020年4月

01. 決算概要	P. 3
02. 四半期決算	P. 7
03. 事業概況	P.15
04. 今後の方向性	P.18
05. 参考数値	P.21
06. 補足資料	P.24

01. 決算概要

1. 当社の対策

- ・ 2020年2月17日より当面の期間、全社員原則リモートワークへ
- ・ 業務は全て通常通りオンラインで継続中

2. 事業環境への影響

- ・ 政府からの感染拡大防止策としての外出自粛要請を受け、運営中の位置ゲーム内において、2月より順次イベントの一部中断・延期を決定し、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/コラボ実施中断・延期による売上減少
- ・ トークンを絡めた新作位置ゲームのリリース時期変更の可能性
- ・ 外出自粛要請の期間が読めず、影響の合理的な算定が困難な為、現時点では通期業績予想は据え置き

4. 駅メモ！への影響

【売上高】

- ・ **3月度単月は前年比約74%**（4月度単月は前年比約71%見込）
- ・ 減少の主な要因は外出自粛要請に伴う移動系イベントの中断・延期（移動系イベントはアイテム消費やガチャ売上と連動）
- ・ 外出自粛要請が長期化する場合、在宅イベント導入によりアイテム消費を促す

【DAU】

- ・ **3月までは堅調に推移**（4月は微減見込）
- ・ ユーザー数は維持できている為、外出自粛要請が解除され次第、収益は回復できる見込み

決算

売上高、営業利益COVID-19の影響で減少

売上高：	666 百万円	YoY 12% 減
営業利益：	193 百万円	YoY 19% 減

位置ゲーム

COVID-19の影響で一部イベント自粛

トークンを絡めた新作の開発進捗は順調も
COVID-19の状況次第でリリース時期を決定

ブロック チェーン

Uniqys トークンマーケットプレイスの開発順調

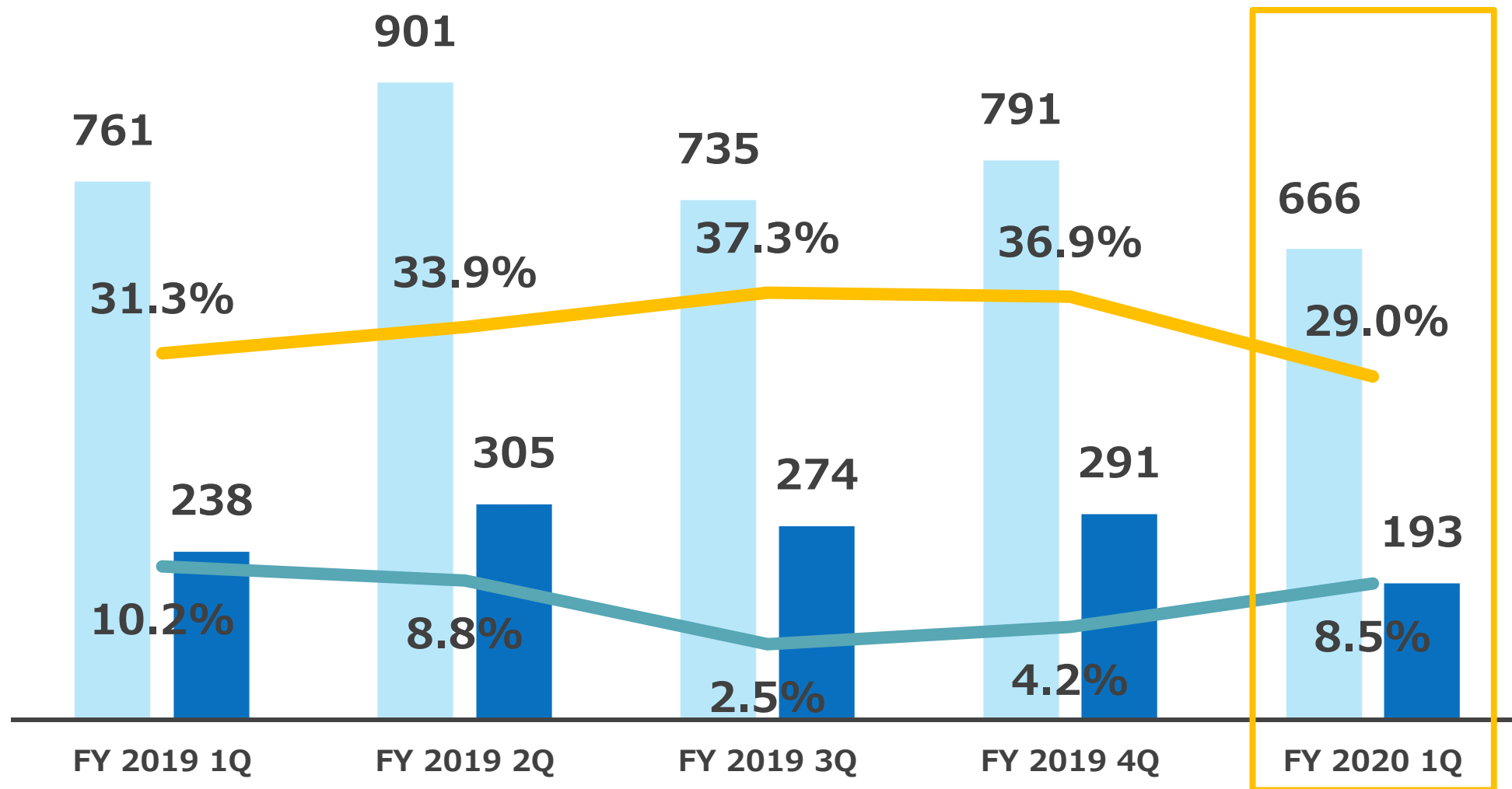
02.四半期決算

COVID-19の影響は見込まれるも、現時点で予想は据え置き

(単位：百万円)

	FY 2020 1Q実績	FY 2020 通期業績予想	進捗率
売上高	666	3,295 ～ 3,546	20.2% ～ 18.8%
営業利益	193	1,004 ～ 1,303	19.2% ～ 14.8%
経常利益	192	1,002 ～ 1,300	19.2% ～ 14.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	133	692 ～ 899	19.3% ～ 14.9%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	15.47	78.44 ～ 101.81	—

COVID-19の影響により売上高・営業利益ともに減少

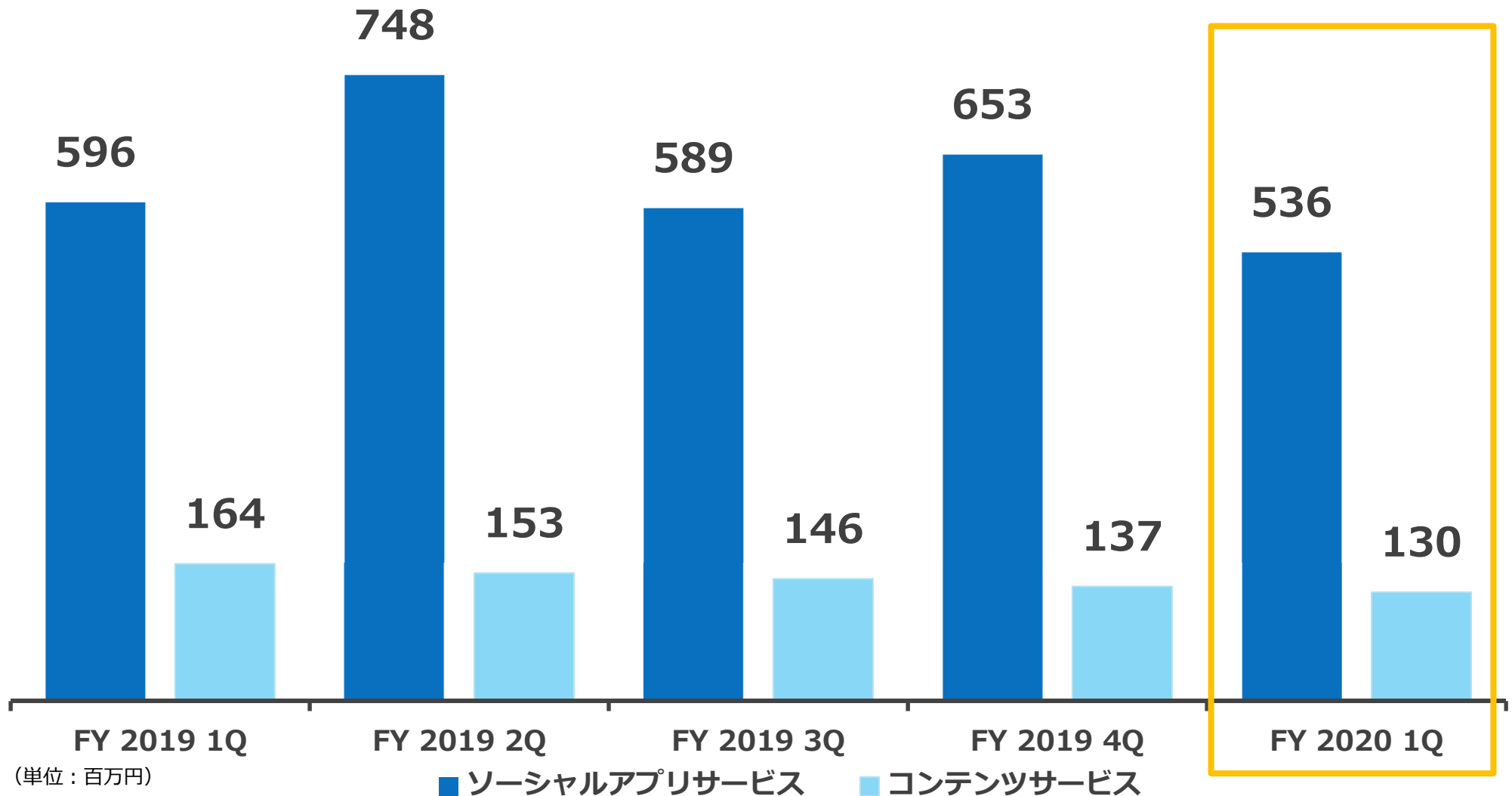


(単位：百万円)

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※：広告費増加もCOVID-19の影響により減少

※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)

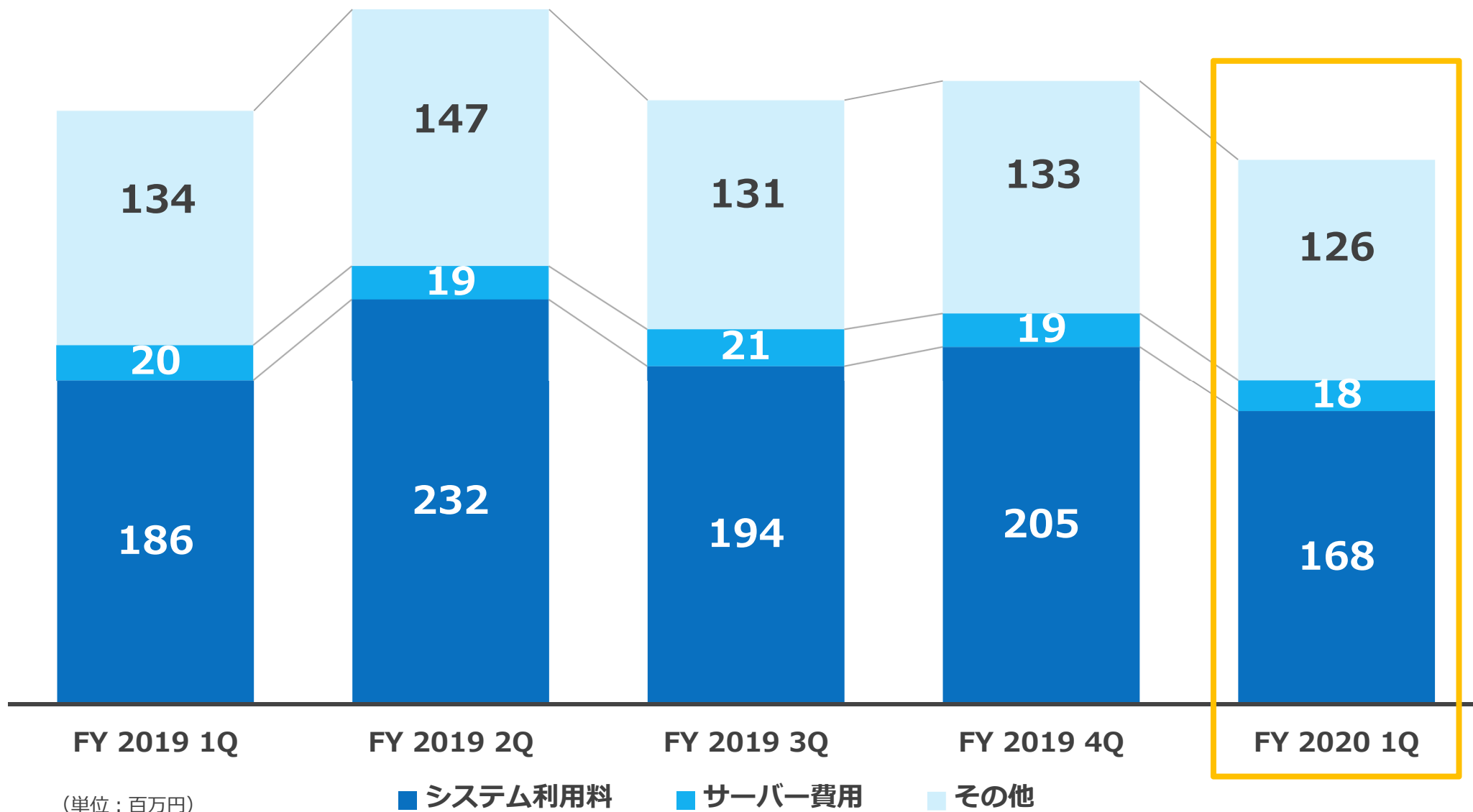
	FY 2020 1Q	FY 2019 1Q	Y on Y	FY 2019 4Q	Q on Q
売上高	666	761	-12.4%	791	-15.8%
売上原価	313	342	-8.5%	358	-12.8%
売上総利益	353	418	-15.6%	432	-18.3%
(売上総利益率)	(53.0%)	(55.0%)	—	(54.7%)	—
販売費及び一般管理費	160	180	-11.2%	140	+13.7%
営業利益	193	238	-18.9%	291	-33.8%
(営業利益率)	(29.0%)	(31.3%)	—	(36.9%)	—
経常利益	192	238	-19.2%	291	-33.9%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	133	165	-19.3%	260	-48.7%
1株当たり四半期 純利益 (単位：円)	15.47	18.15	—	29.54	—

02. 四半期決算 | サービス別売上高内訳

(単位：百万円)

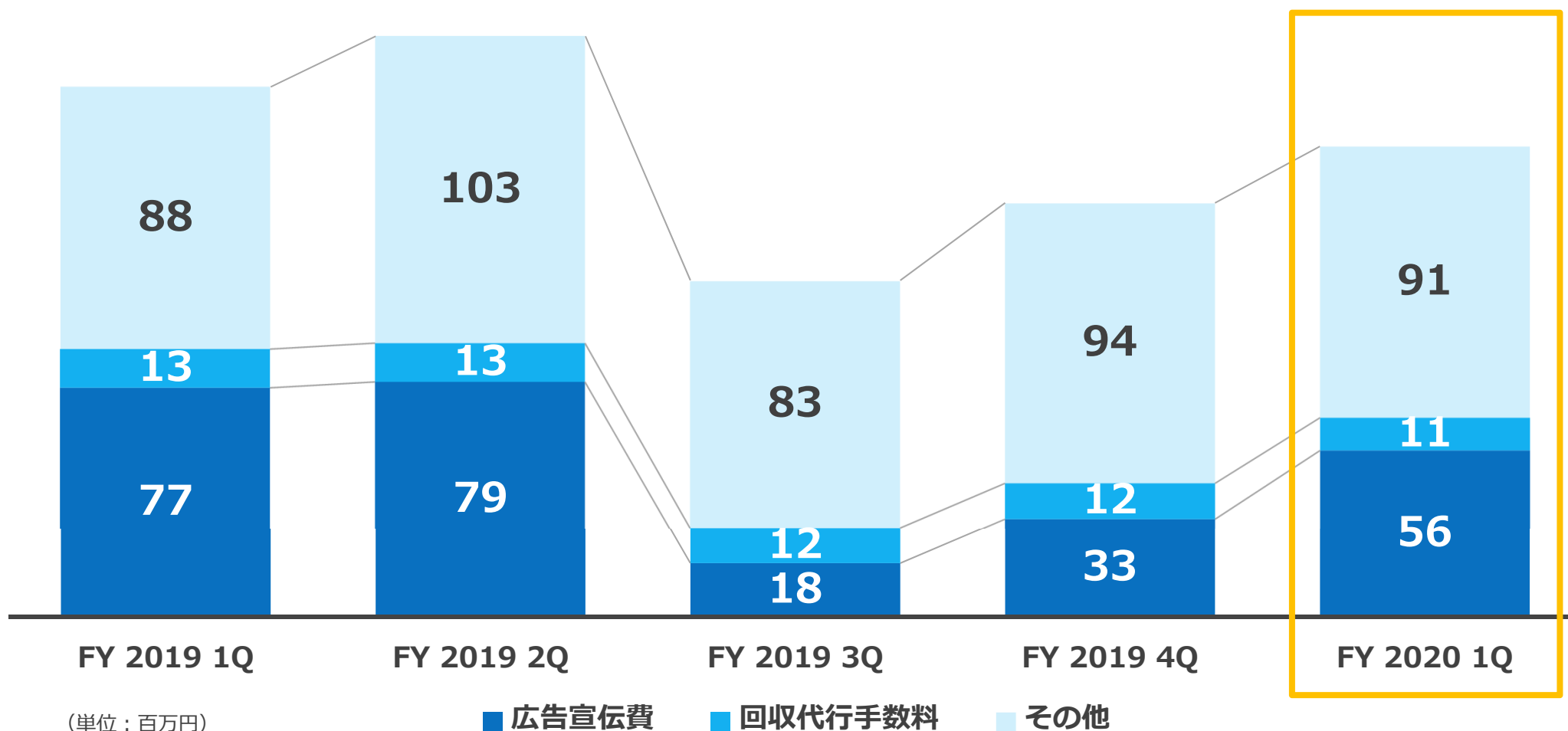
	FY 2020 1Q	FY 2019 1Q	Y on Y	FY 2019 4Q	Q on Q
位置ゲーム	536	592	-9.5%	652	-17.8%
その他	-	3	-100.0%	1	-100.0%
ソーシャルアプリ サービス 計	536	596	-10.0%	653	-18.0%
コンテンツ サービス 計	130	164	-21.0%	137	-5.4%
全社合計	666	761	-12.4%	791	-15.8%

COVID-19の影響による売上高減少に伴い、変動費が減少



02. 四半期決算 | 販売費及び一般管理費内訳/推移

FY2019 3Qより戦略的に圧縮していた広告宣伝費は、従来の水準に戻す計画もCOVID-19の影響により一部未消化



03. 事業概況

「博多風龍×駅奪取」スタンプラリー



2020年1月より「とんこつラーメン博多風龍」とのデジタルスタンプラリーを開催しました。

とんこつラーメン博多風龍の店舗がある駅を対象とし、対象駅を位置登録（奪取）することでスタンプが獲得でき、スタンプの獲得数に応じて「トッピング無料クーポン」、「ラーメン無料クーポン」など豪華なクーポンをプレゼントしました。

「オンゲキ×駅メモ！」コラボキャンペーン



アーケードゲーム「オンゲキ」とのコラボキャンペーンを2020年2月より開催しました。ポイントに応じてゲーム内アイテムが獲得できるイベントを実施します。また「オンゲキ」コラボでんこやコラボラッピングを入手できるガチャが登場しました。

※COVID-19の感染拡大を受け、3月初旬にイベントを中断しております。

さがみ湖リゾートプレジャーフォレスト×スタメロ



2020年2月25日から4月5日まで、パディントンベア™がメインキャラクターのさがみ湖リゾートプレジャーフォレストへの来場者限定キャンペーンとして、コンテンツサービス「スタンプ&メロディとり放題」内で配信をしているパディントンベア™のスタンプを無料ダウンロードできる取り組みを行いました。来場者へ配布される園内マップに、特設ページの紹介、またQRコードを掲載し、スタンプをダウンロードし、ご利用頂きました。

※QRコードは(株)デンソーウェーブの登録商標です

駅メモ！スクールオブトラベル



「スクールオブトラベル 新人でんこの研修日誌」を2020年3月より開催しました。「移動距離」が少ないほどもらえるポイントが多くなるイベントで、期間中はレーダーの検知駅数が常に最大に。

※COVID-19感染拡大を受け、いつもとは異なるタイプのイベントを実施しました。

04. 今後の方向性

外出自粛要請を受け新作位置ゲームを含む各プロジェクトの優先順位見直し中

国産「位置ゲームNo.1」

短期

- ・ 既存サービスの安定成長
- ・ 新しいユーザー体験の提供
- ・ トークンを絡めた新作ゲーム2020年リリース予定

Uniqys トークンマーケット利用者拡大

- ・ Uniqys トークンマーケットプレイスリリース

トークンエコノミーを支える第一人者を目指す

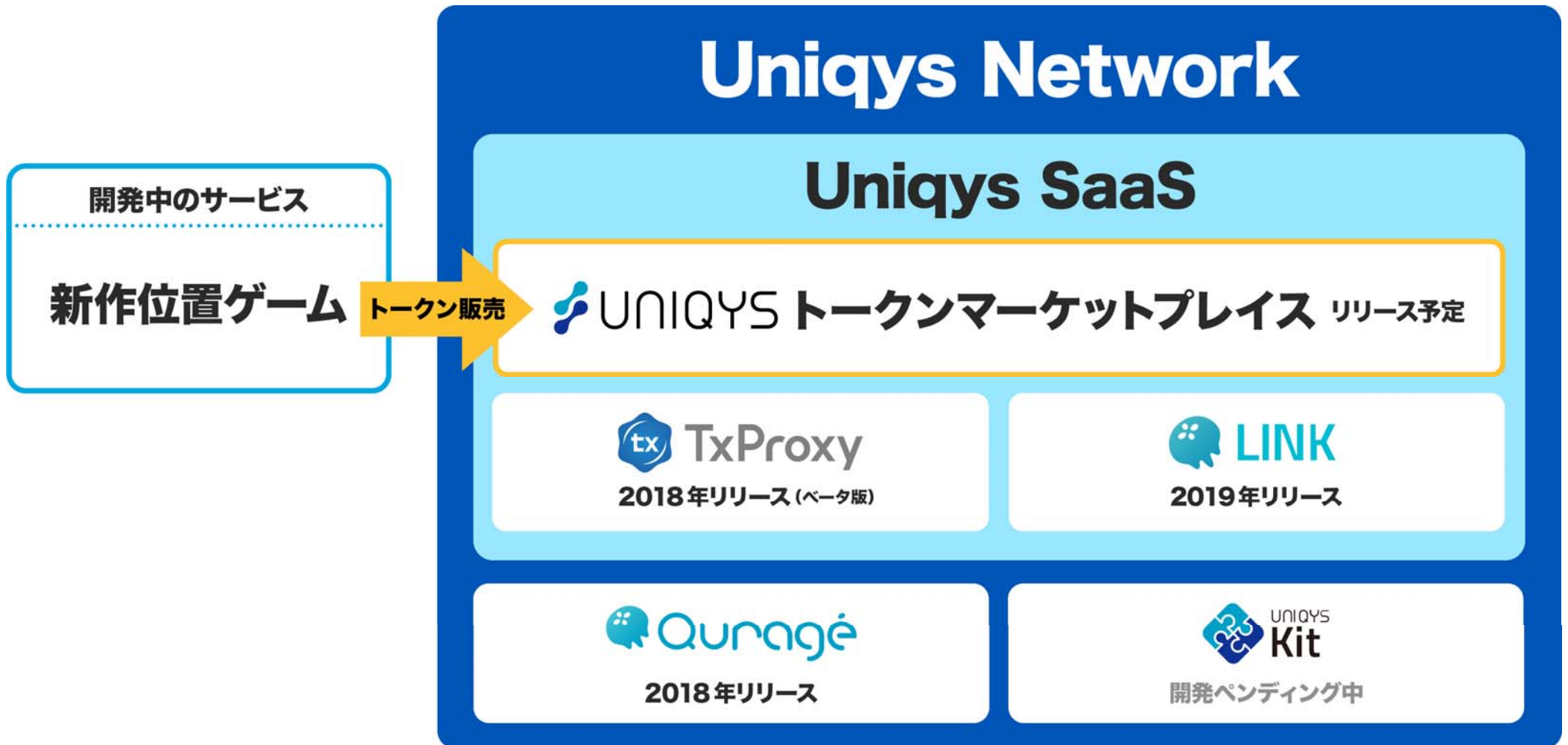
- ・ DApps利用者の拡大、DApps関連サービスの収益化
- ・ Uniqys SaaS利用者拡大

中長期

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

新作位置ゲームに実装されるトークンをマーケットプレイスで販売
Uniqys SaaS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)

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 1Q
売上高	2,072	2,437	2,978	3,190	666
売上原価	727	856	1,314	1,447	313
売上総利益	1,344	1,581	1,664	1,742	353
販売費及び一般管理費	733	845	815	633	160
営業利益	611	736	849	1,109	193
経常利益	611	722	848	1,109	192
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純利益	411	511	585	773	133
1株利益（単位：円）	43.64	54.18	63.37	86.53	15.47

3. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020 1Q
位置ゲーム	1,125	1,525	2,225	2,578	536
その他	133	71	20	9	-
ソーシャルアプリ 計	1,258	1,597	2,246	2,587	536
コンテンツ 計	813	840	732	602	130
合計	2,072	2,437	2,978	3,190	666

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 1Q
流動資産	2,002	2,410	2,547	2,921	2,219
(内現金預金)	(1,432)	(1,773)	(2,142)	(2,478)	(1,788)
(内売掛金)	(543)	(587)	(361)	(387)	(375)
有形固定資産	39	30	27	23	23
無形固定資産	52	12	7	59	85
投資その他の資産	134	105	88	136	164
資産合計	2,228	2,559	2,671	3,141	2,492
流動負債	382	324	412	601	284
(内未払金)	(112)	(123)	(143)	(162)	(130)
固定負債	11	11	11	11	11
負債合計	393	336	424	613	295
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	1,926
自己株式	-116	-116	-519	-	-469
株主資本	1,835	2,223	2,247	2,527	2,192
純資産合計	1,835	2,223	2,247	2,528	2,196
負債純資産合計	2,228	2,559	2,671	3,141	2,492

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	1Q	2Q	3Q	4Q	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			
売上原価	169	186	166	204	189	226	181	258	200	365	365	382	342	399	346	358	313			
売上総利益	312	313	332	386	396	366	387	431	375	428	401	460	418	502	389	432	353			
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			
営業利益	151	148	162	149	227	169	148	190	135	236	211	265	238	305	274	291	193			
経常利益	151	148	162	149	227	155	148	190	135	236	211	265	238	304	274	291	192			
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			
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			

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	1Q	2Q	3Q	4Q	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			
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			
コンテンツ 計	200	202	205	205	212	208	215	204	204	182	172	172	164	153	146	137	130			
合計	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791	666			

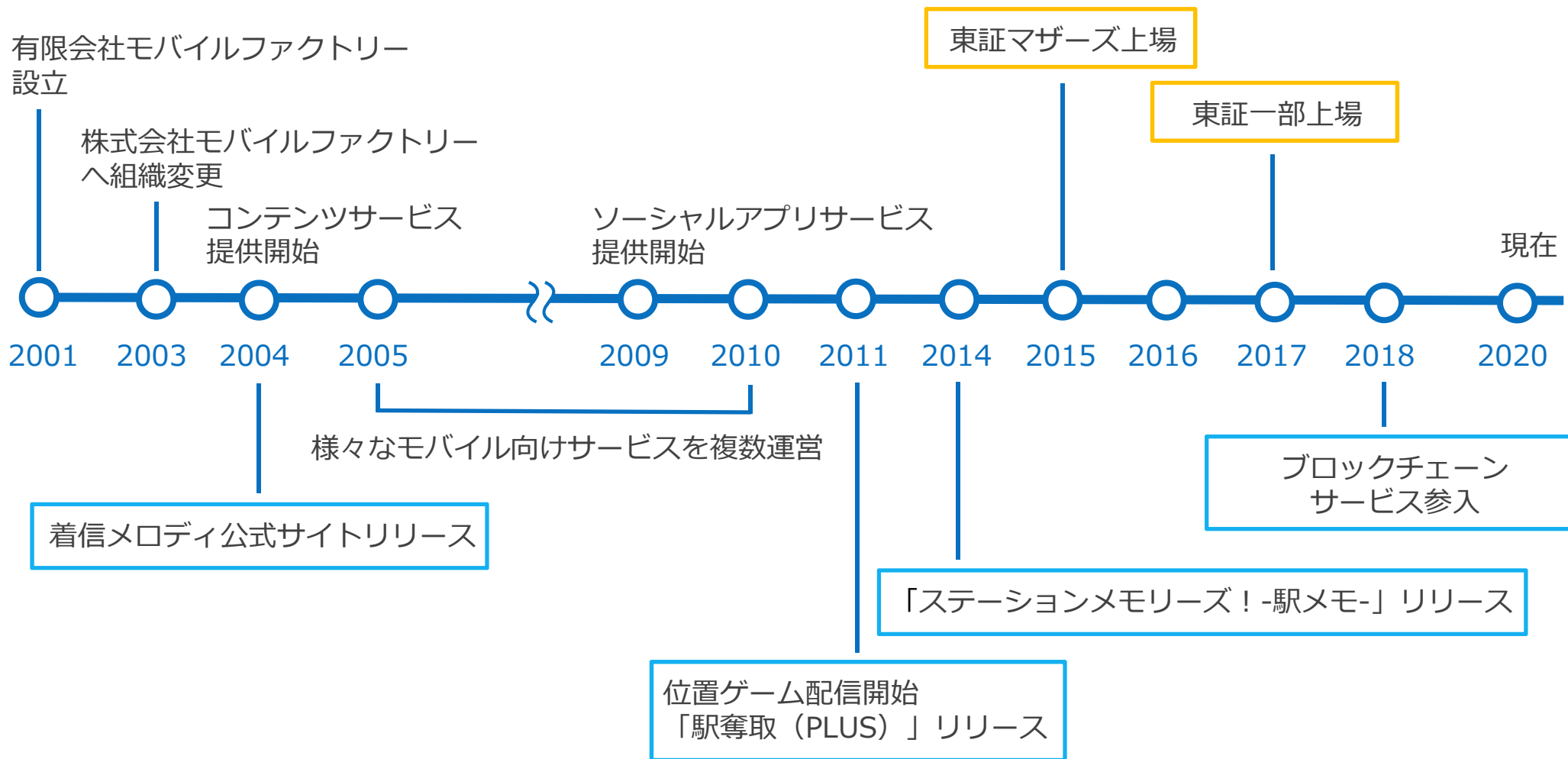
スマートノベルは、その他に含めて表示しております。
位置ゲームについて、2018年12月期2Qより駅メモ！の売上高はグロスにて計上しております。

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.

**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（2020年3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 (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)

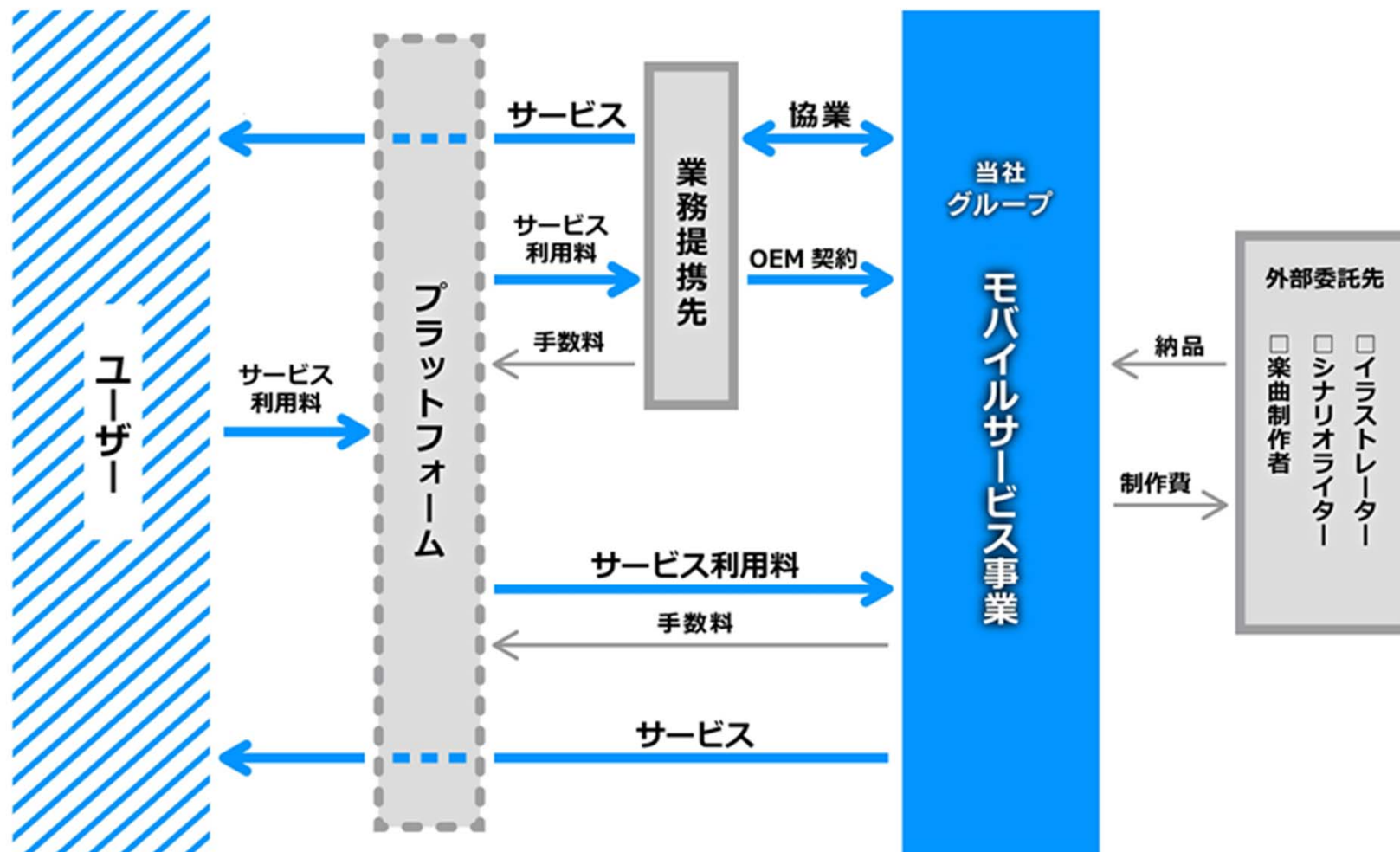


ソーシャルアプリ サービス (位置ゲーム)



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 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



開発ペンディング中

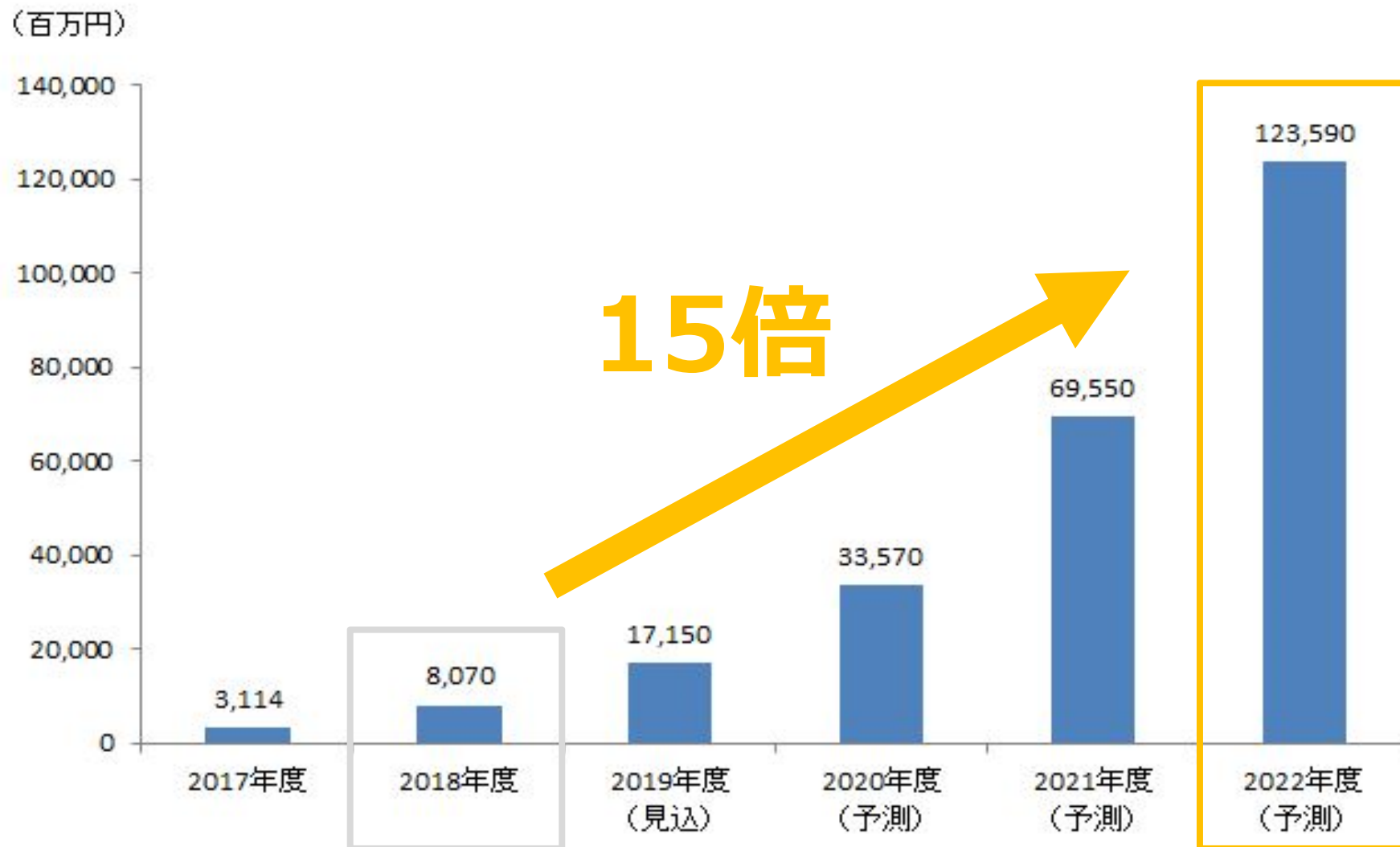


日本円でDAppsを利用可能に



一般的なブラウザでDAppsの利用を可能に

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

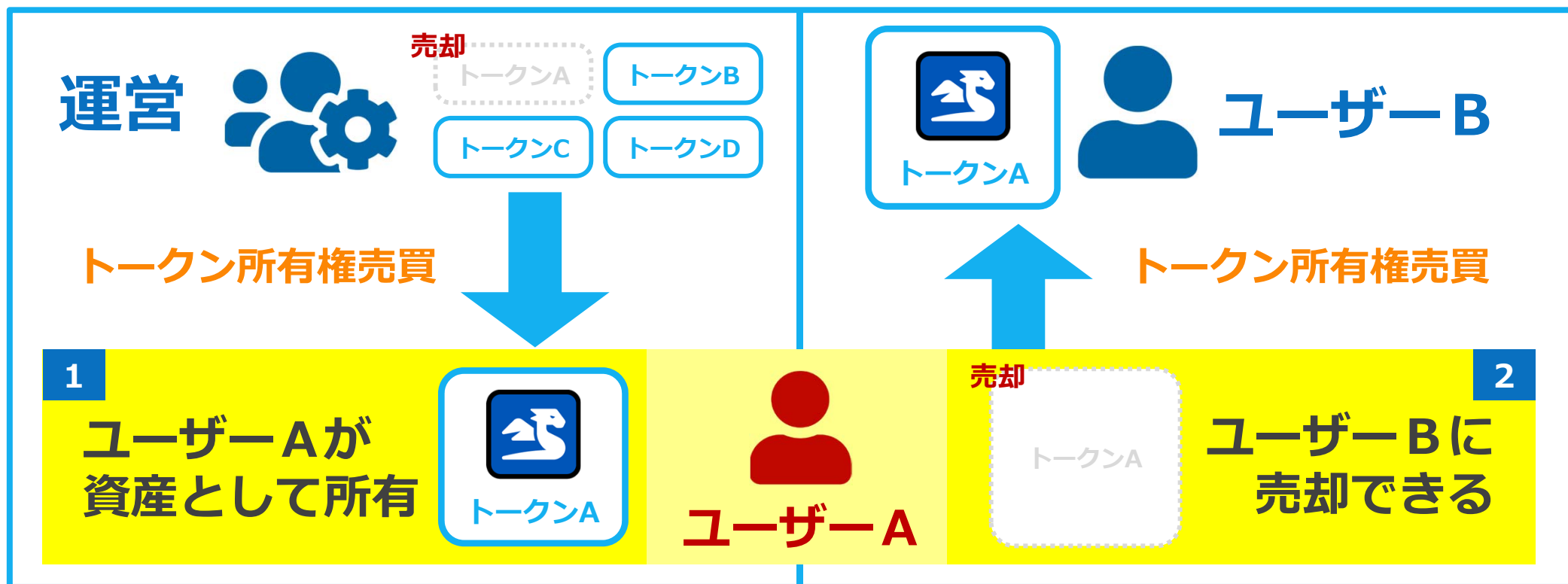


医療

さまざまな分野に活用

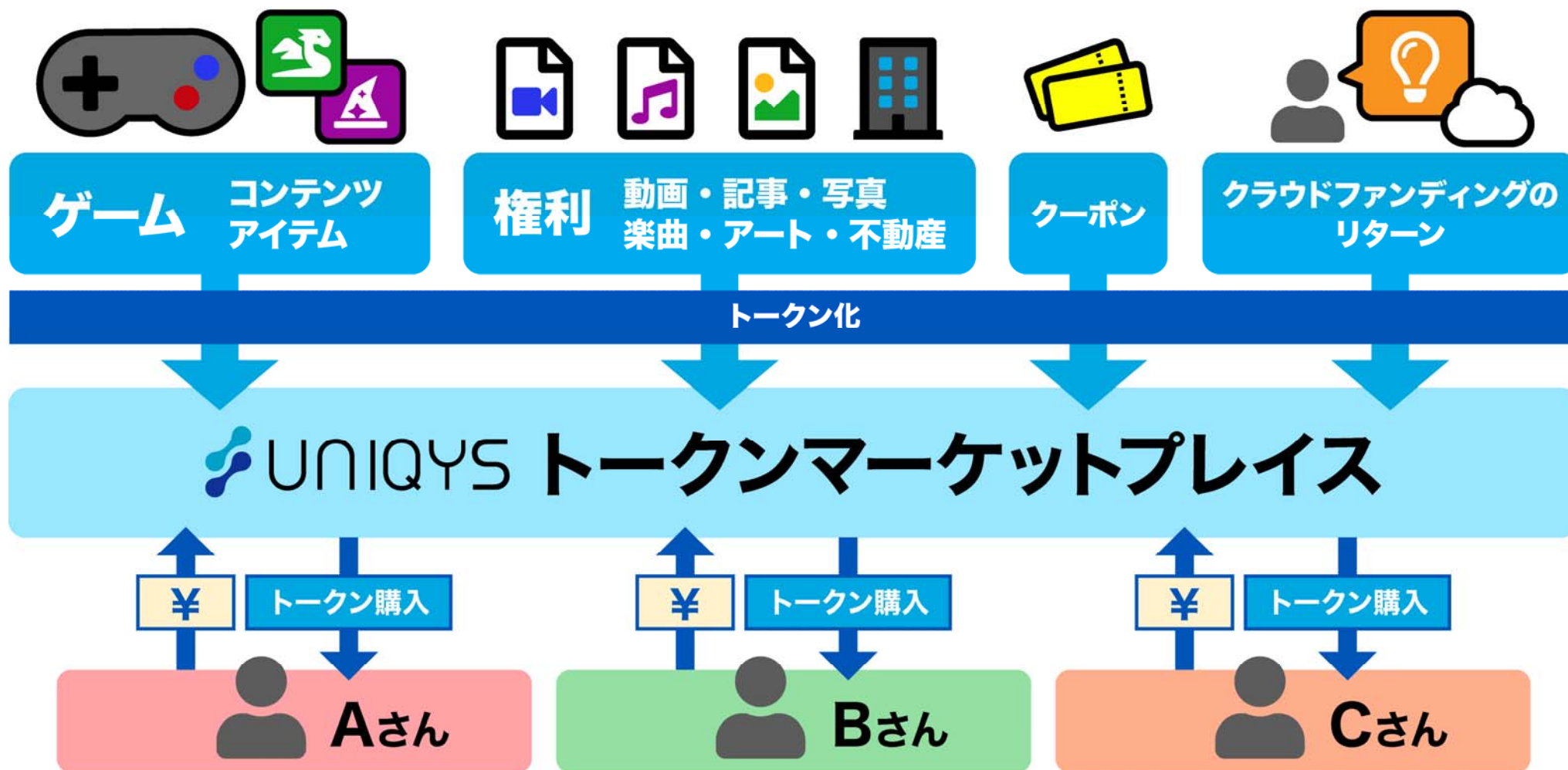
ブロックチェーン技術を用いて発行された 所有権の証明のための電子的な証票

|| トークン

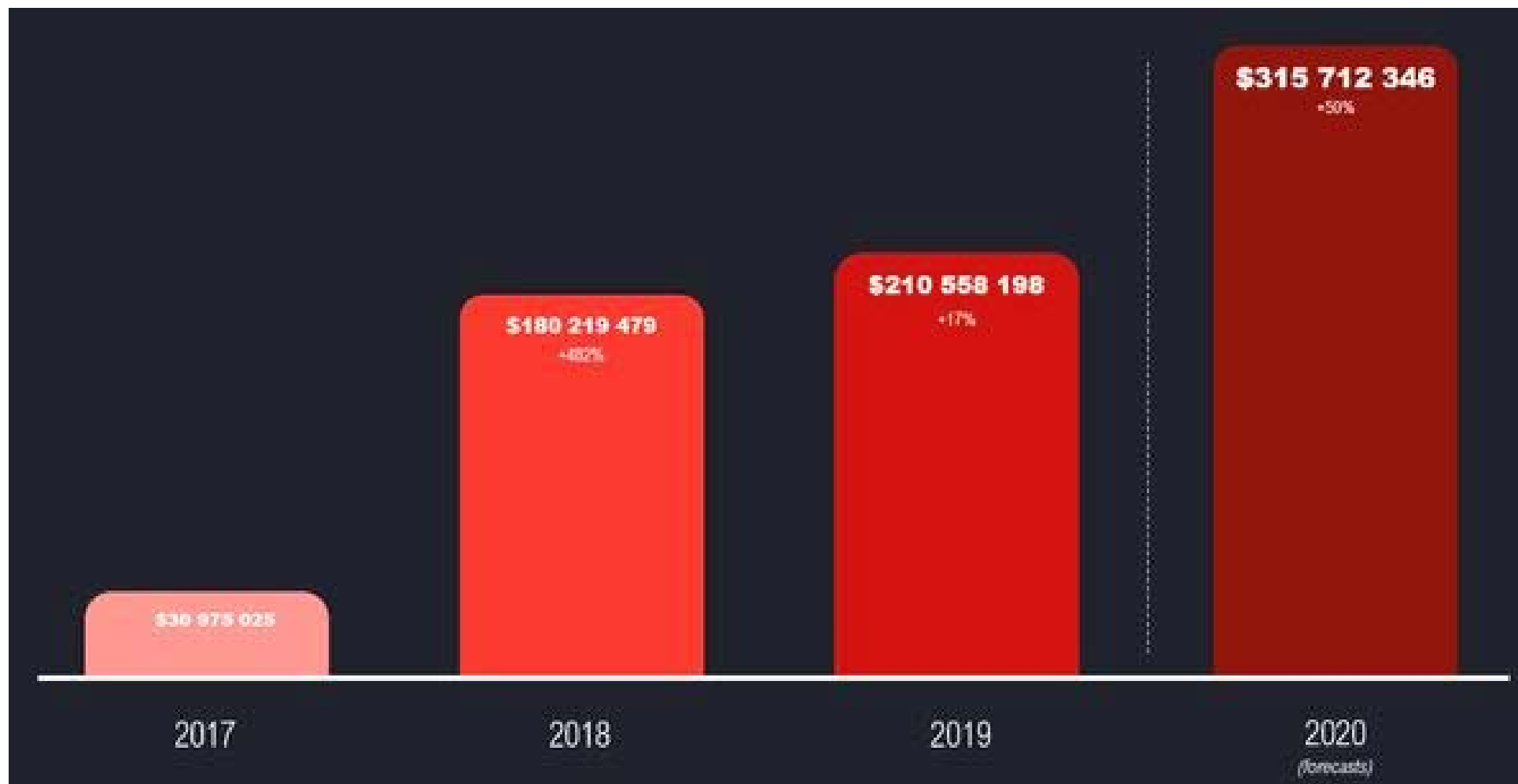


※ここでいうトークンとは、NFT (Non-Fungible token) のことを指します。NFTとは、ERC721規格により発行した非代替性トークンのことを指します。

トークンマーケットプレイスのオープンで マーケット利用者拡大を目指す



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...

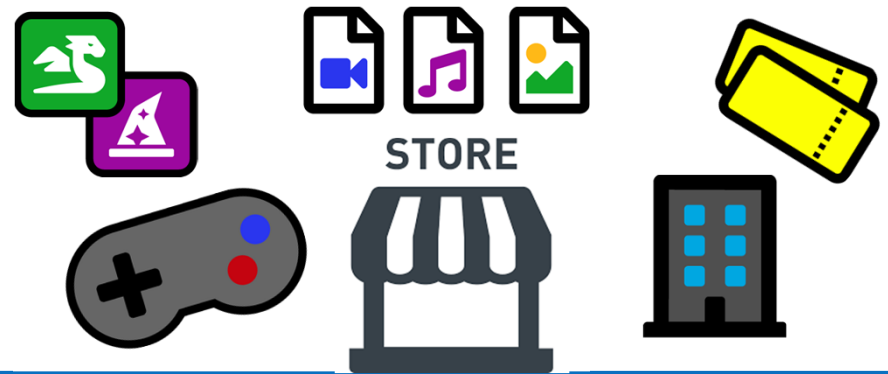


既存のマーケットでは
実在する商品やサービス
一部デジタルコンテンツのみの
取り扱い

トークンマーケット

UNIQYS

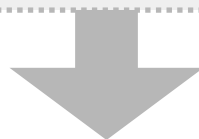
トークンマーケットプレイス



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

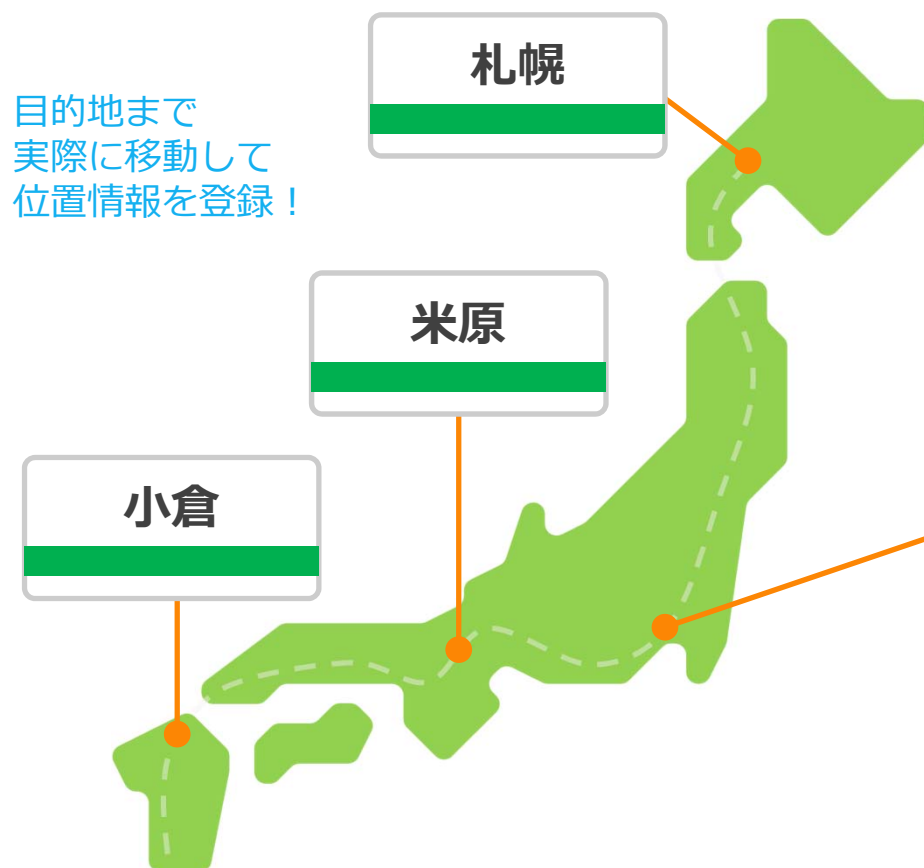
見込み顧客の
存在により
個別トークンごとの
マーケティング不要

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



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 check in 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~

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. Each cell contains a feature name, an icon, a brief description, and a corresponding screenshot from the game. The features are: Station Collection, Check-in, Station Deployment Game, Station Transfer, Communication, and Story.

Feature	Icon	Description	Game Screenshot
駅の収集	🚆	駅の収集 全国9,100か所の 駅を集める!	かんたん操作で駅を登録
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!	かんたん操作で駅を登録
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!	好きなでんこを たのしく着せ替え!
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!	経験値を集めて でんこを育成!
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!	300話を超えるストーリー
ストーリー	🎬	ストーリー でんこの日常が 楽しめる!	300話を超えるストーリー

約**210体**の個性豊かなキャラクターと**3,100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。