

2022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>
2022年7月

01.	決算概要	P3
02.	2Q決算	P6
03.	事業概況	P15
04.	今後の方向性	P21
05.	参考数値	P25
06.	補足資料	P28

01. 決算概要

モバイルゲーム事業好調により前年同四半期比で増収
累計期間は1Q実施広告宣伝費の影響で増収減益

2Q
(累計期間)

売上高	1,492百万円	YoY	+8.1%
EBITDA	378百万円	YoY	△11.1%
営業利益	368百万円	YoY	△9.9%

2Q
(会計期間)

売上高	840百万円	YoY	+14.7%
EBITDA	245百万円	YoY	+1.4%
営業利益	240百万円	YoY	+3.9%

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】

- ・ 駅メモ！8周年記念キャンペーン実施
- ・ アワメモ！で「おでかけポイント」のβテスト実施
- ・ 他社IPコラボや地方創生施策の充実
- ・ 新ボイス追加

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

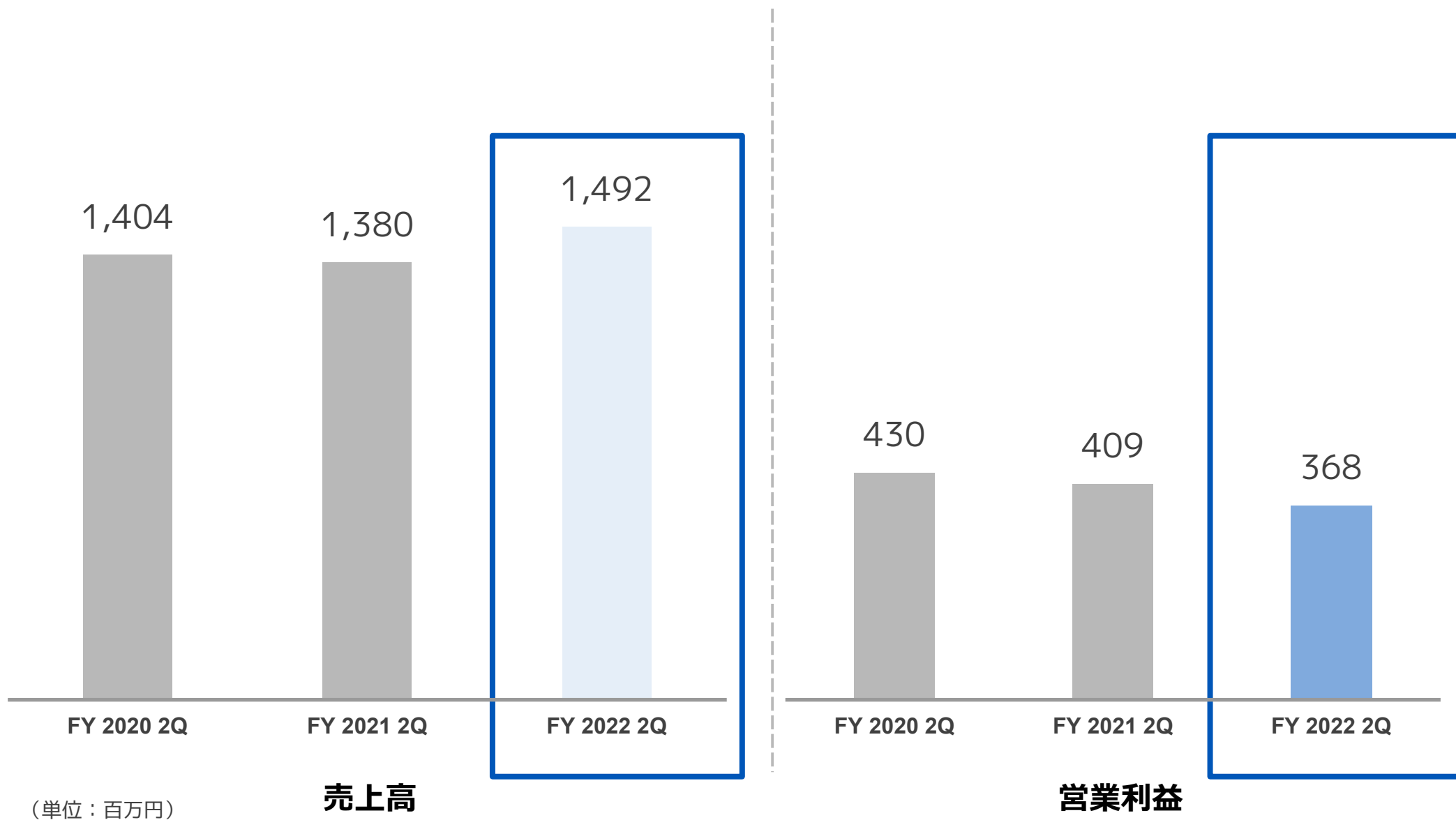
- ・ 電通とNFT事業のパートナーシップ契約を締結
- ・ IEOに向け取引所選定等を進行中
- ・ 自社人気コンテンツのNFTを販売
- ・ アーティスト・クリエイター、芸能人とのコラボ企画
- ・ Polygon Studiosとのコラボレーションを発表
- ・ Famiee NFTアート・チャリティ・オークション開催

※詳細はp15~「03.事業概況」に記載

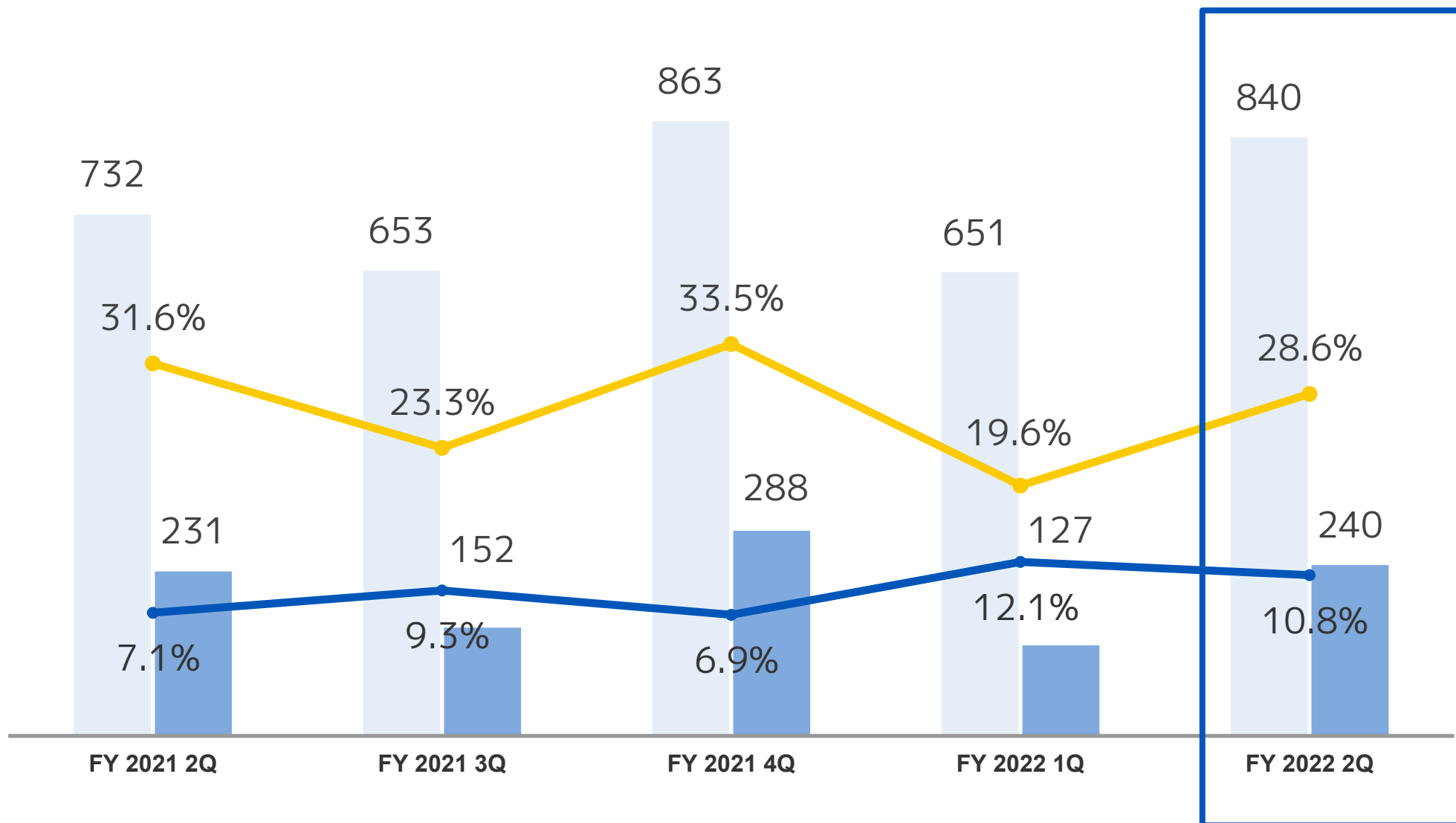
※IEO (Initial Exchange Offering) :暗号資産取引所が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

02.2Q決算

02. 2Q決算 | 売上高/営業利益推移 (累計期間)



02. 2Q決算 | 売上高/営業利益推移



(単位：百万円)

売上高

営業利益

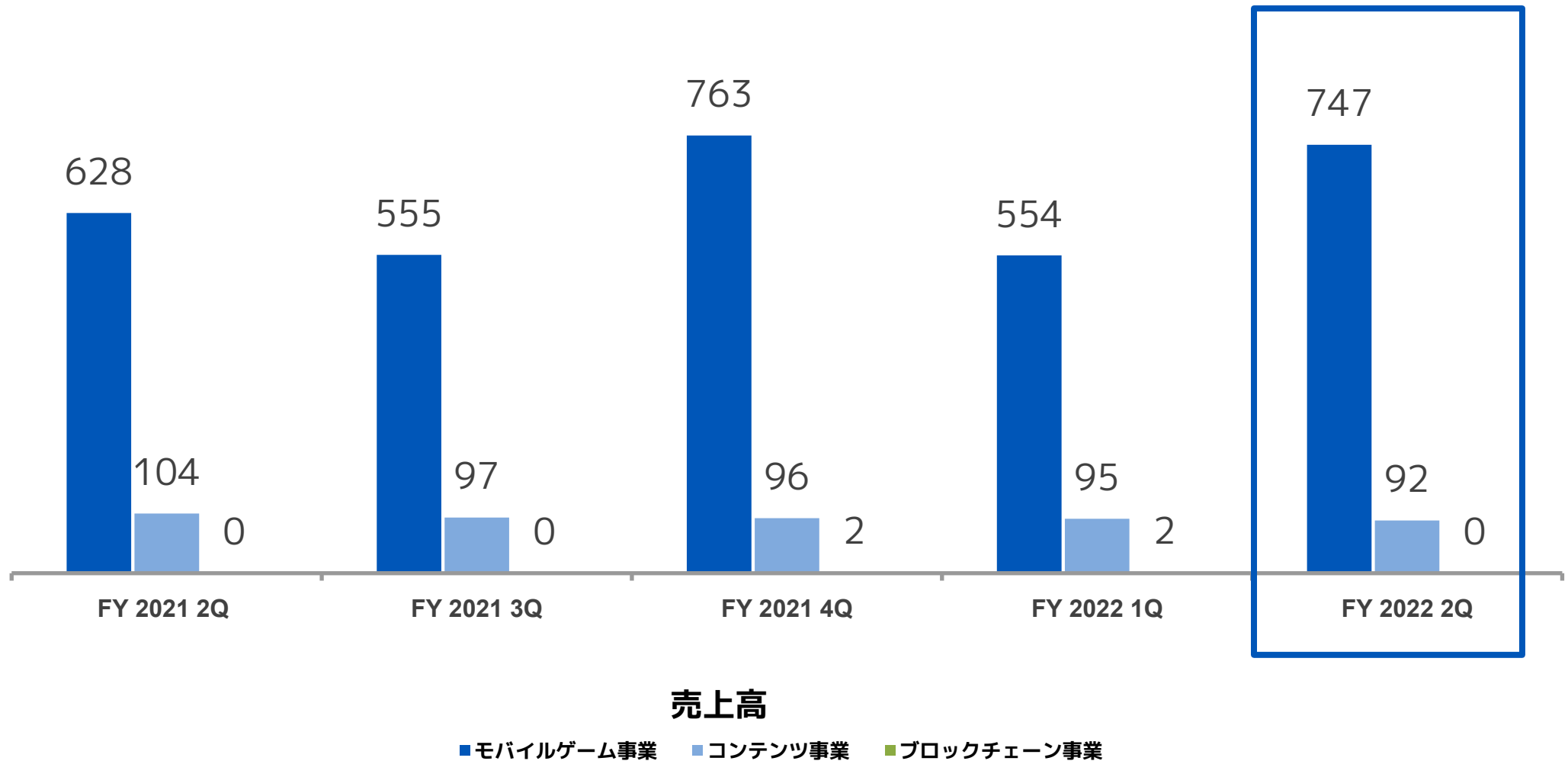
売上高営業利益率

売上高広告宣伝費率

02. 2Q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

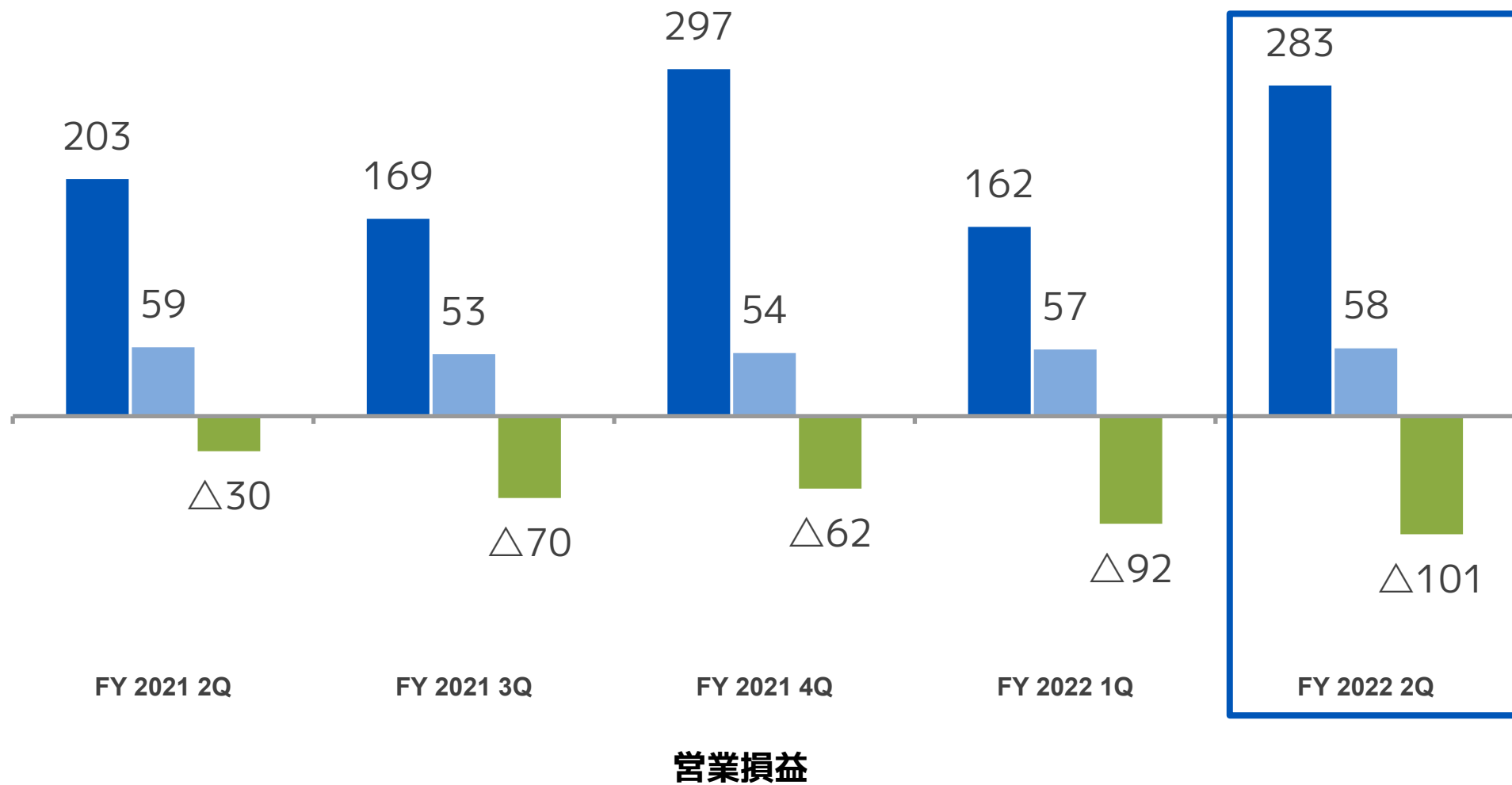
※ 駅メモ!は2Qと4Qに周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向



(単位：百万円)

02. 2Q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 : 継続的な広告費用の増加



(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. 2Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2022 2Q	FY 2021 2Q	Y on Y	FY 2022 1Q	Q on Q
売上高	840	732	+14.7%	651	+29.0%
売上原価	418	358	+16.7%	348	+20.0%
売上総利益	422	374	+12.9%	303	+39.4%
(売上総利益率)	(50.2%)	(51.1%)	—	(46.5%)	—
販売費及び一般管理費	181	142	+27.5%	175	+3.7%
EBITDA	245	242	+1.4%	133	+84.4%
営業利益	240	231	+3.9%	127	+88.2%
(営業利益率)	(28.6%)	(31.6%)	—	(19.6%)	—
経常利益	240	234	+2.8%	127	+88.2%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	159	150	+5.8%	87	+80.9%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	19.77	18.14	—	10.74	—

02. 2Q決算 | 事業セグメント別売上高内訳

(単位：千円)

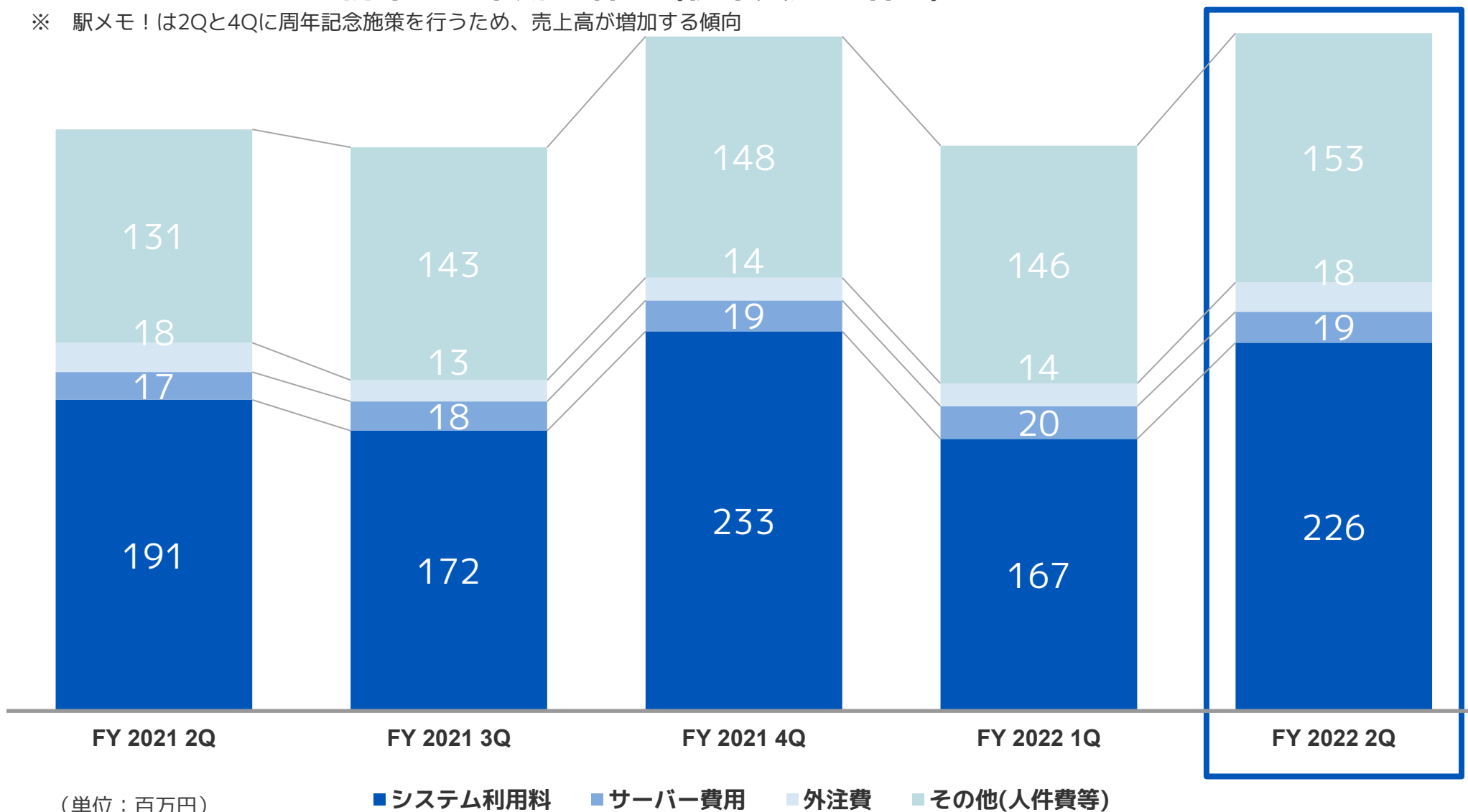
	FY 2022 2Q	FY 2021 2Q	Y on Y	FY 2022 1Q	Q on Q
モバイルゲーム事業	747,942	628,133	+19.1%	554,151	+35.0%
コンテンツ事業	92,451	104,435	△11.5%	95,451	△3.1%
ブロックチェーン事業	470	273	+72.4%	2,209	△78.7%
合計	840,864	732,841	+14.7%	651,813	+29.0%

(※) 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

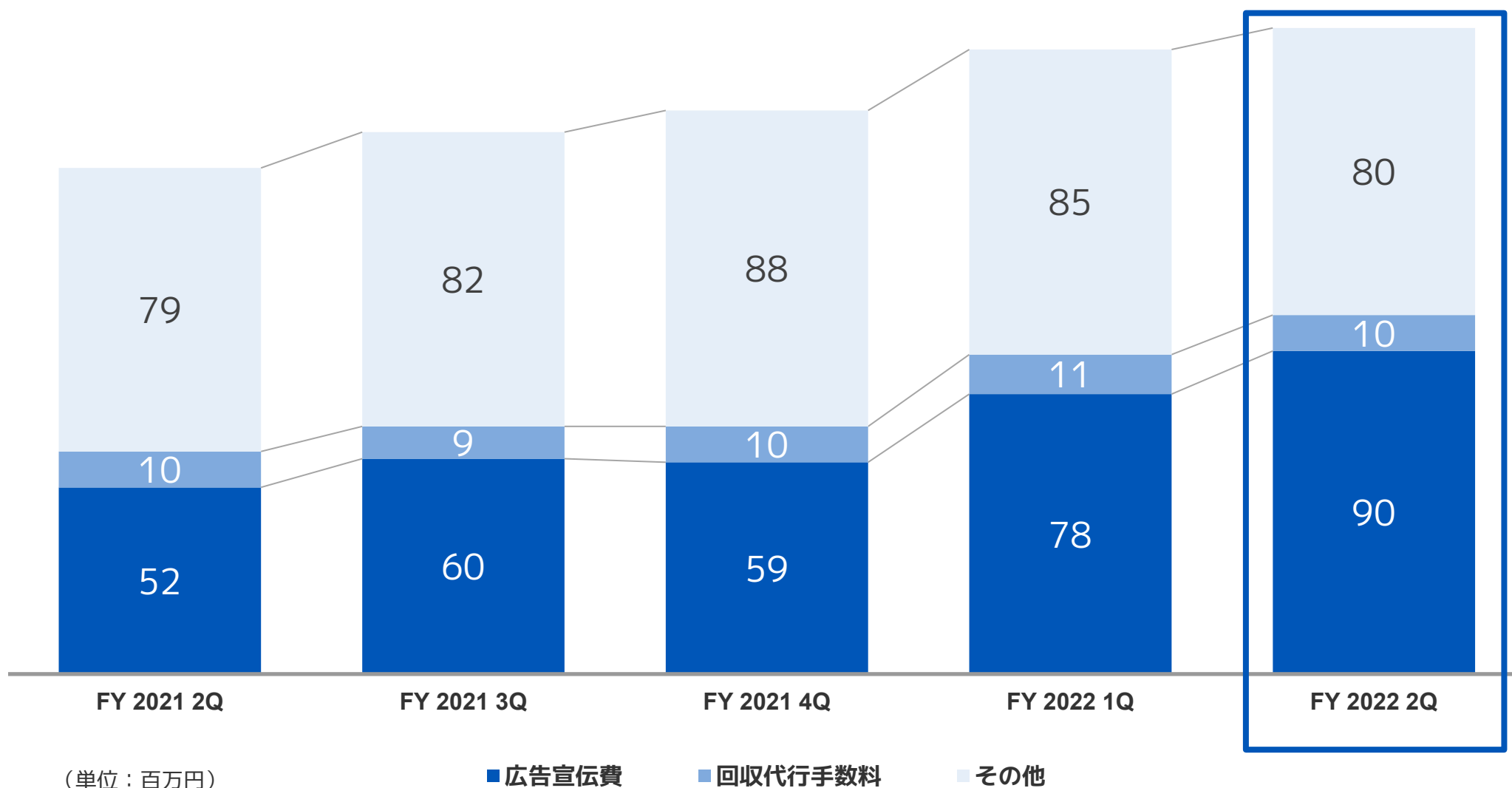
02. 2Q決算 | 売上原価内訳/推移

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増加を受けて前年同四半期比増加（従業員数も増加）

※ 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：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

電通とNFT事業のパートナーシップ契約を締結



株式会社電通（本社：東京都港区、代表取締役社長執行役員：榎谷 典洋）とエンターテインメント領域やスポーツ領域等におけるファンクラブ、ファンコミュニティを対象にしたNFT事業拡大に向けたパートナーシップ契約を締結しました。この度のパートナーシップ契約の締結では、電通の持つクリエイティブとプランニングの専門性および顧客基盤ネットワークに、「ユニマ」および「ユニクス ガレージ」を組み合わせることで、NFT商品の戦略策定からNFTの発行・販売まで、NFTを通じた独自の事業機会とエンゲージメント向上の機会を提供します。

Polygon Studiosとのコラボレーションを発表



ブロックチェーン事業に関する知見を共有し「ユニクス ガレージ」の機能拡充に反映することを目的として、Polygon Studiosとのコラボレーションを発表しました。NFTを発行する際に生じる手数料の高さがNFTビジネスを始めようとする利用者のハードルの1つとなっている課題を解決するため、Ethereumネットワークと互換性を持ちながら高速かつ安価にNFTの生成や移転・販売ができるPolygonネットワークを採用することで、利用者の選択肢が増えニーズに合わせたサービス提供を行うことができることから、既に数多くのプロジェクトで利用されています。

Famiee NFTアート・チャリティ・オークション開催

「駅メモ！」誕生8周年記念限定NFT「ユニマ」で販売！



一般社団法人Famiee（所在地：東京都千代田区、代表理事：内山幸樹）の活動に賛同し、同法人の発行する同性パートナーのための「パートナーシップ証明書」を導入しました。「パートナーシップ証明書」は、現在の法律上では夫婦・親子と認められない世界中の夫婦・親子が、家族としての当たり前の権利やサービスを受けられない、という課題を解決するために、ブロックチェーンの技術を活用した家族関係証明書を発行し、半永久的なデータの保管を行うというサービスです。また、2022年6月10日よりNFTマーケットプレイス「ユニマ」にて「Famiee NFTアート・チャリティ・オークション」を実施しました。

駅メモ！の8周年を記念して、クラッカーからサプライズで登場する「でんこ」のNFT（全5種）を1種あたり15点限定で販売しました。

また、「ユニマ」会員登録者であれば、駅メモ！のマスコットキャラクター「美子さん」のNFT（全1種）を期間限定で誰でも入手することが可能で、上記6種を全て横に繋げると1枚のNFTとしても楽しむことができます。

さらに、「駅メモ！」シリーズオリジナル楽曲「ハピネス・ハーモニー♪」のNFTも1点限定でオークション形式で販売しました。

「駅メモ！」誕生8周年！記念キャンペーンを開催！



駅メモ！は2014年6月26日にコロプラ版をリリース、同年11月28日にiOS/Android版をリリースし、今年で誕生8周年を迎えます。それを記念して「駅メモ！」および「アワメモ！」（以下「駅メモ！」シリーズ）において、2022年6月1日より「駅メモ！誕生8周年記念キャンペーン」を開催しました。

当キャンペーンでは、記念ログインボーナスの実施や、8周年をテーマにした特別フィルムが当たるガチャが登場するなどさまざまな企画のほか、「駅メモ！」シリーズを使ったおでかけが更に楽しくなるような新機能を実装しました。

アワメモ！でおでかけポイントのオープンβテスト開始！



2022年5月に実施した「おでかけポイント」クローズドβテストの結果を踏まえ、「①招待機能」「②ボーナス機能」の2つの新機能を追加し、2022年7月1日よりオープンβテストを実施中です。

オープンβテストでは、「アワメモ！」をプレイして日本全国の各鉄道駅にチェックイン（位置登録）をすることで、「おでかけポイント」が入手できます。「おでかけポイント」を集めると「おでかけポイントガラガラ」を行うことができ、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が獲得できます。

上田電鉄公認キャラクターに「神畑いおり」就任！



「駅メモ！」シリーズのでんこ「神畑いおり」が上田電鉄公認キャラクターに就任しました。就任を記念して、2022年5月17日より上田電鉄株式会社（本社：長野県上田市、代表取締役社長：山本修）とのコラボキャンペーンを開催中です。上田電鉄の鉄道駅および沿線の観光スポットをめぐり、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）することでゲーム内アイテムを獲得できるデジタルスタンプラリーイベントのほか、公認でんこをデザインしたコラボグッズの販売、記念ノベルティの配布も実施しています。

にしがま線応援特使&愛知こどもの国公認キャラにでんこが就任！



「駅メモ！」シリーズのでんこ「夕陽ヶ丘マツカ」と「夕陽ヶ丘ウシオ」が、にしがま線応援特使および愛知こどもの国（愛知県西尾市、設置者：愛知県、所管：愛知県福祉局子育て支援課、指定管理者：特定非営利活動法人フロンティア西尾、理事長：山本 裕充）の公認キャラクター（以下、公認でんこ）に就任したことを記念し、2022年7月4日よりコラボキャンペーンを開催中です。ゲーム内で指定された対象駅および対象スポットを実際に訪れてゲーム内アイテムを獲得できるデジタルスタンプラリーイベントに加え、公認でんこをデザインしたコラボグッズの販売、記念ノベルティの配布も実施しています。

「駅メモ！」シリーズ豪華声優陣によるボイス追加



昨年のキャラクターボイスリニューアルに続き、豪華声優陣による追加ボイスの配信が決定しました。

前回の12体のでんこに続き、今回新たに5体のでんこのボイスを実装します。

詳細については、順次ゲーム内お知らせ、駅メモ！公式ブログ、駅メモ！プロジェクト公式YouTube、駅メモ！公式Twitter等で公開します。

04. 今後の方向性

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

- ・ ユーザー規模の拡大

2. ユニマ

- ・ 自社及び他社NFT企画の強化

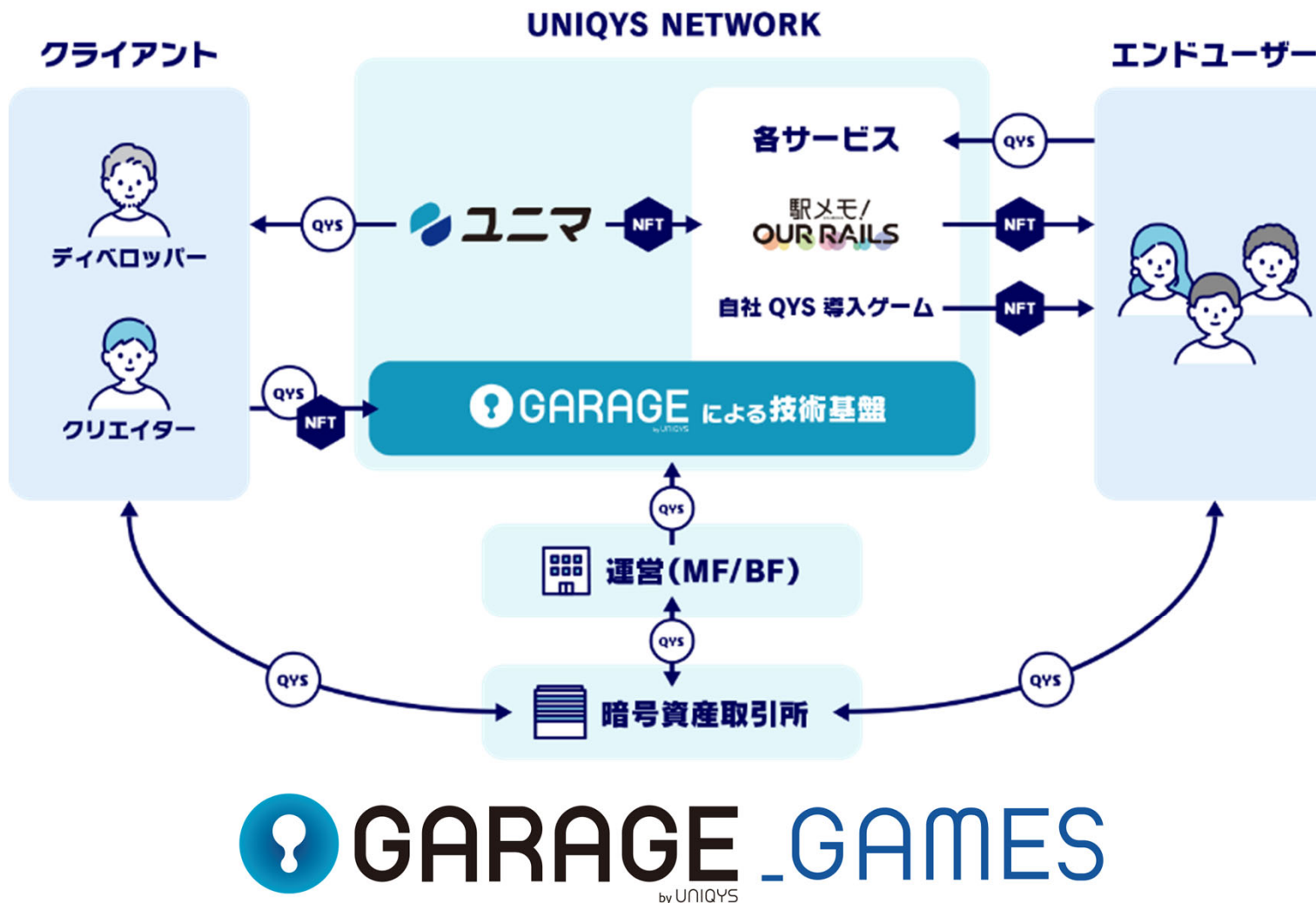
NEW

3. Uniqys Garage Games

- ・ 新規参入企業獲得に向けた営業開始

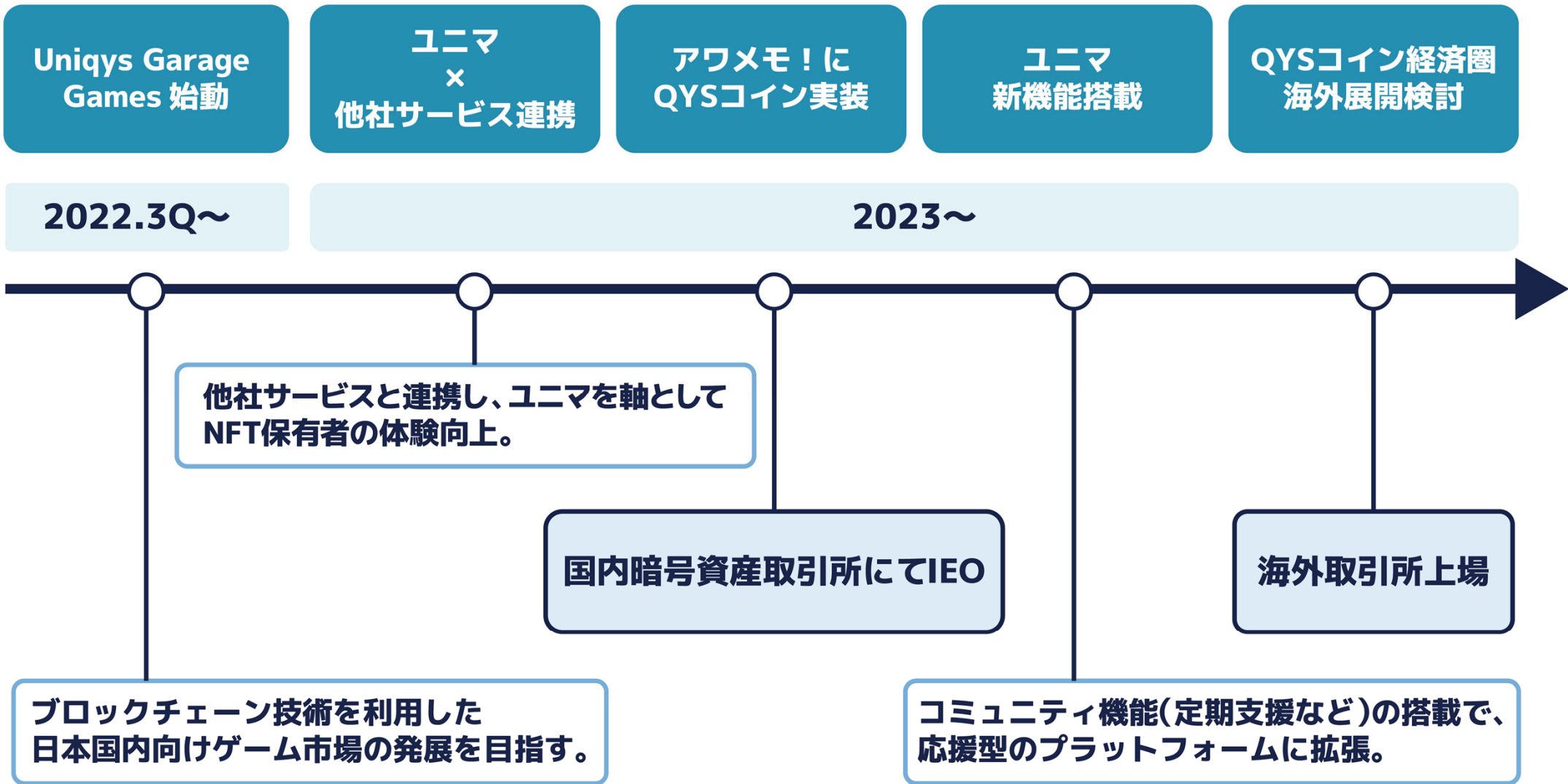
※主力のモバイルゲーム事業に加えてブロックチェーン事業においても、今後は大きな成長が見込まれるものの、足元では新型コロナウイルス感染症の影響の収束が見通せないなかで、適正かつ合理的な数値の算出が困難であるため、2022年12月期の通期連結業績予想につきましては、開示しておりません

ブロックチェーン技術を利用したゲーム市場の発展を目指し、QYSコイン決済を組み込んだゲーム開発をサポート



※QYS (キス) コイン：当社で発行予定の暗号資産の名称

04. 今後の方向性 | QYSコイン経済圏構想_ロードマップ



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 2Q
売上高	2,978	3,190	2,855	2,897	1,492
売上原価	1,314	1,447	1,389	1,446	767
売上総利益	1,664	1,742	1,466	1,451	725
販売費及び一般管理費	815	633	602	600	356
EBITDA	865	1,123	886	888	378
営業利益	849	1,109	863	850	368
経常利益	848	1,109	866	853	368
親会社株主に帰属する 当期純利益	585	773	582	538	247
1株利益（単位：円）	63.37	86.53	68.07	64.69	30.43

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 2Q
モバイルゲーム事業	2,246	2,587	2,353	2,475	1,302
コンテンツ事業	732	602	502	418	187
ブロックチェーン事業	—	—	—	3	2
合計	2,978	3,190	2,855	2,897	1,492

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 2Q
流動資産	2,547	2,921	2,725	3,094	2,922
(内現金預金)	(2,142)	(2,478)	(2,321)	(2,665)	(2,447)
(内売掛金)	(361)	(387)	(357)	(373)	(436)
有形固定資産	27	23	10	11	1
無形固定資産	7	59	132	65	56
投資その他の資産	88	136	168	133	163
資産合計	2,671	3,141	3,036	3,304	3,144
流動負債	412	601	386	427	420
(内未払金)	(143)	(162)	(135)	(149)	(166)
固定負債	11	11	—	3	—
負債合計	424	613	386	431	420
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	3,161
自己株式	△519	—	△474	△824	△1,216
株主資本	2,247	2,527	2,637	2,875	2,730
純資産合計	2,247	2,528	2,650	2,873	2,724
負債純資産合計	2,671	3,141	3,036	3,304	3,144

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		
売上原価	200	365	365	382	342	399	346	358	313	352	344	379	322	358	349	415	348	418		
売上総利益	375	428	401	460	418	502	389	432	353	386	343	382	324	374	304	447	303	422		
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		
EBITDA					241	308	277	295	195	243	204	243	184	242	162	299	133	245		
営業利益	135	236	211	265	238	305	274	291	193	237	197	234	177	231	152	288	127	240		
経常利益	135	236	211	265	238	304	274	291	192	239	198	235	177	234	152	289	127	240		
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		
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		

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		
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		
ブロックチェーン 事業	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	2	2	0		
合計	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840		

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	東京都品川区西五反田七丁目22番17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	101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



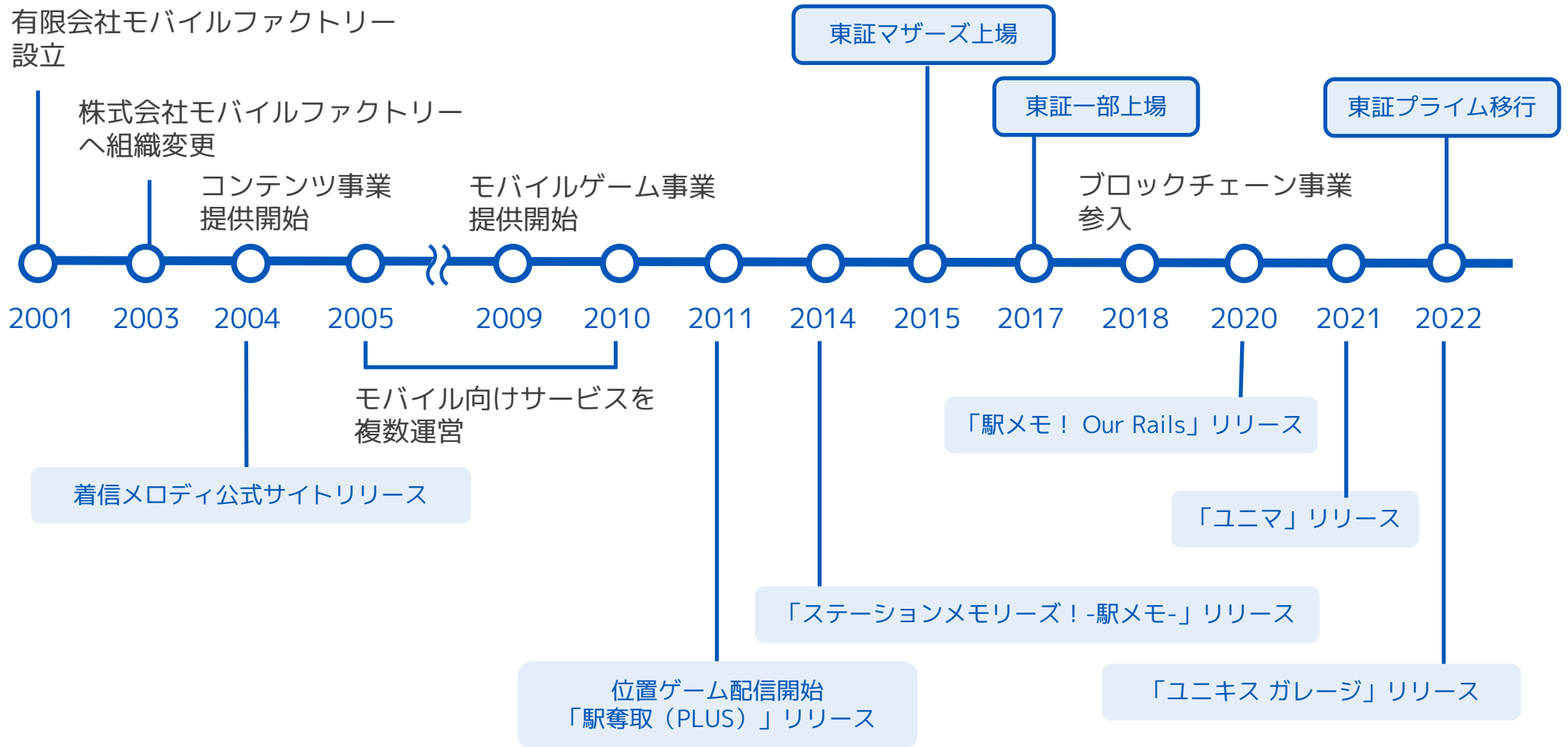
会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表者	宮﨑 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業 ブロックチェーン事業
設立	2001年10月1日



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





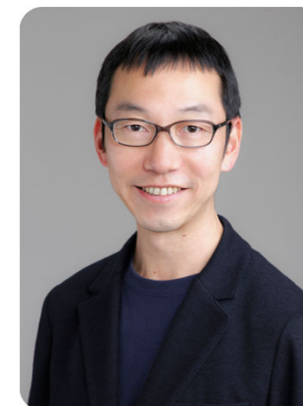
代表取締役

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8,114億円 (7/20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」にて流通する日本国内初のPlay to Earnトークン ※5

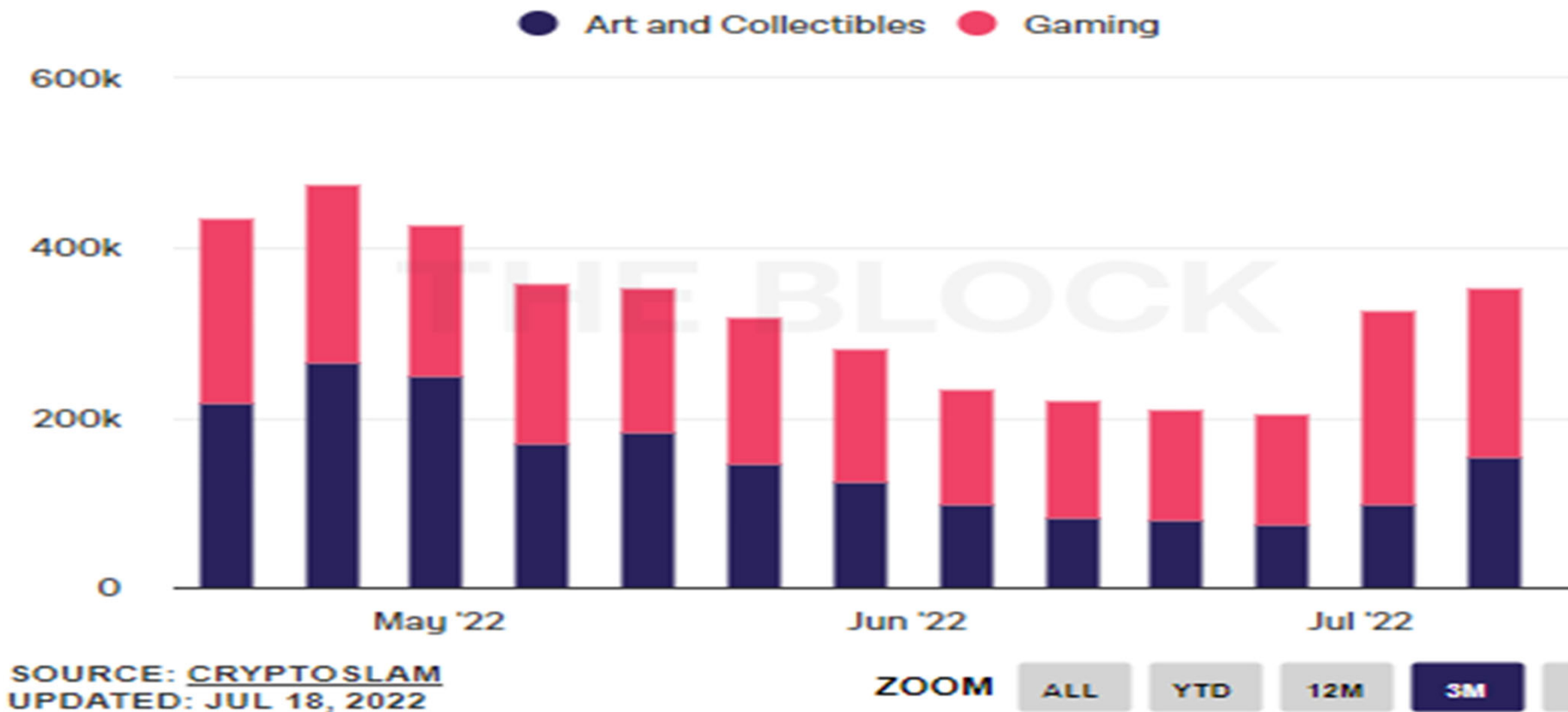
※4 MONEX GROUP「2022年3月期 第1四半期決算説明資料」p41
https://www.monexgroup.jp/jp/news_release/irnews/auto_20210728472387/pdfFile.pdf

※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>

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



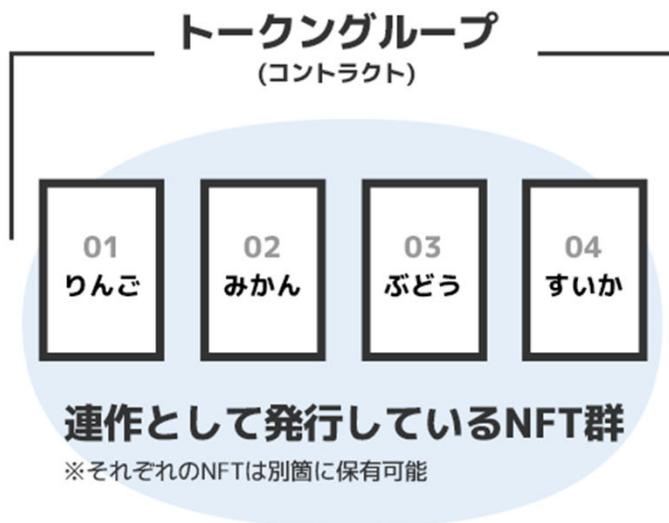
Weekly NFT Sales by Category



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



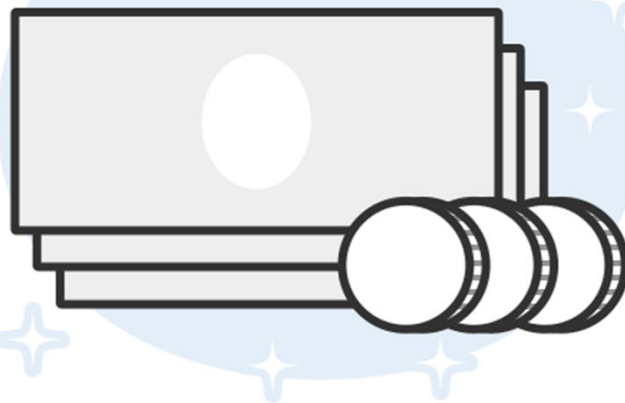
テーマのある作品群や連続性
をもったアセットを一覧表示
する独自の仕組み

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! EKIMEMO 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



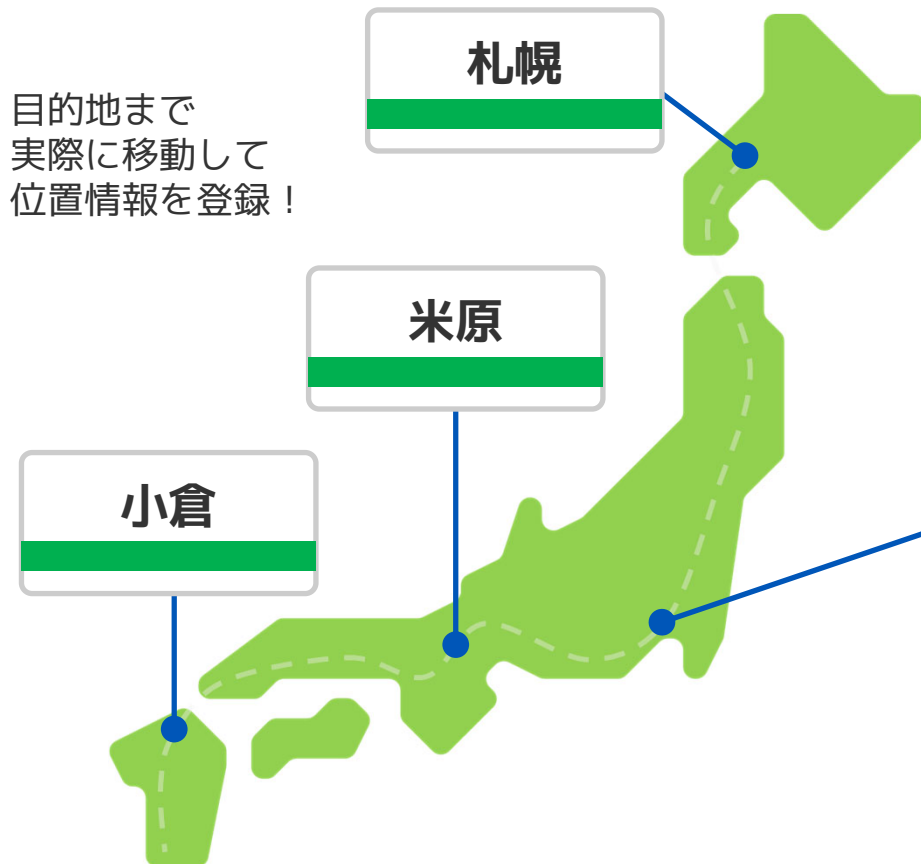
ステーションNFT

「ユニマ」にて順次ステーションNFTオークションを開催



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。