

2019年12月期 決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー <3912>
2020年1月

01. 通期決算	P. 3
02. 四半期決算	P.11
03. 事業概況	P.18
04. 今後の方向性	P.23
05. トークンマーケットとは	P.26
06. 参考数値	P.33
07. 補足資料	P.36

01. 通期決算

2019年12月期の株主還元として自己株式取得を実施 (総還元性向：155%)

取得し得る株式の総数	100万株 (※) 発行済株式総数 (自己株式を除く) に対する割合：11.3%
株式の取得価額の総額	12億円 (※)
取得期間	2020年2月3日 ~ 2020年6月30日
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

(※) それぞれ上限を定めたものであり、この実現を保証するものではありません。
株式市場の動向によっては、一部または全部の取得が行われたい可能性があります。

詳細については、当社コーポレートサイトIR情報 (<https://www.mobilefactory.jp/ir/>)
の適時開示資料 (「自己株式取得に係る事項の決定及び剰余金の配当 (無配) に関するお知らせ」) をご確認ください。

決算 (通期)

売上高、営業利益ともに過去最高を更新

売上高： **3,190**百万円 YoY **7%**増
営業利益： **1,109**百万円 YoY **31%**増

決算 (四半期)

売上高： **791**百万円 YoY **6%**減
営業利益： **291**百万円 YoY **10%**増

位置ゲーム

売上高は堅調に推移

**トークンを絡めた新作、順調に開発中
2020年夏までにリリース予定**

ブロック チェーン

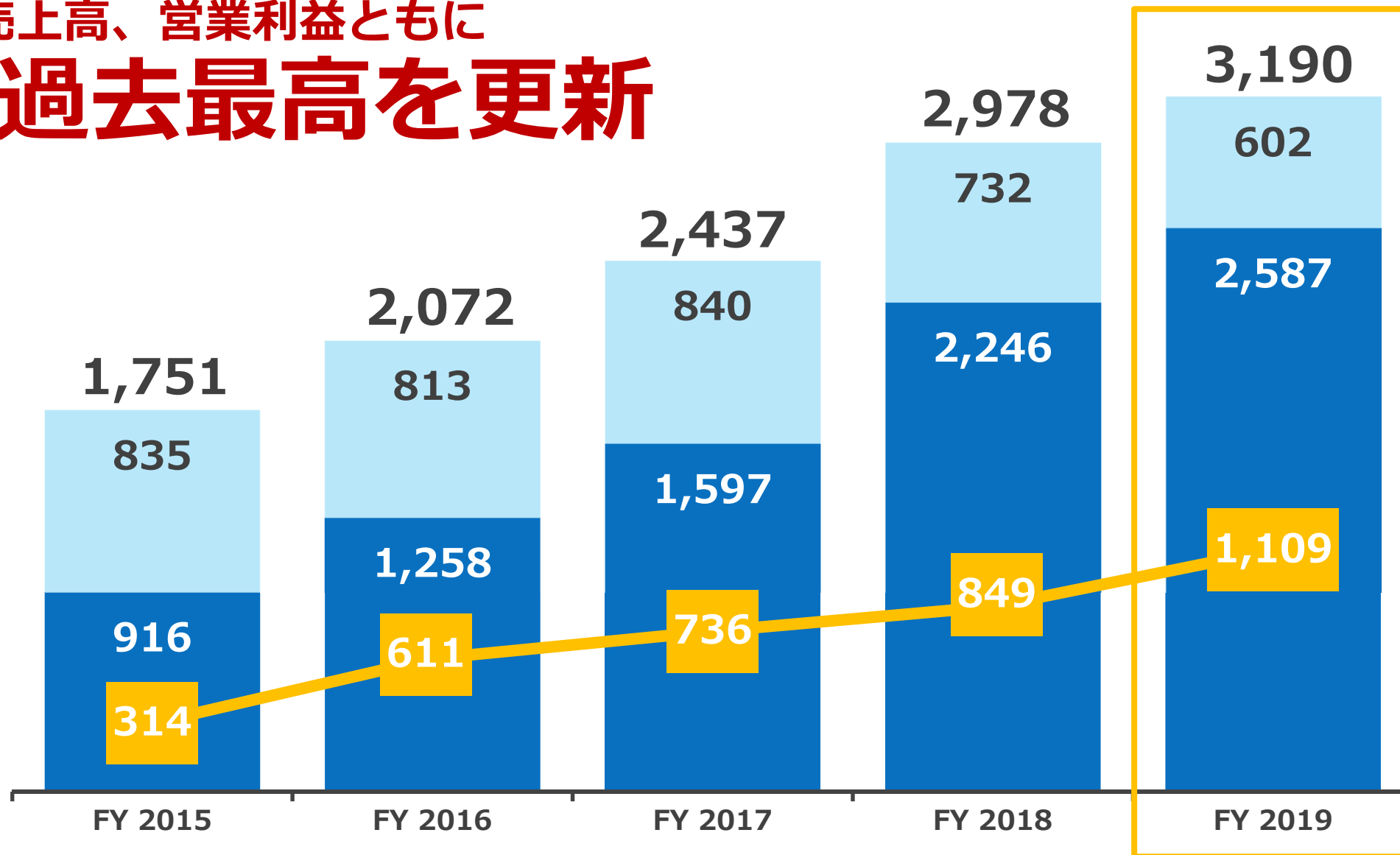
Uniqys トークンマーケットプレイスの開発着手

3Q発表の業績予想を達成

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2019 (予想) 2019年10月18日公表	達成率	FY 2018	前年比
売上高	3,190	3,169	100.6%	2,978	+7.1%
営業利益	1,109	1,070	103.7%	849	+30.7%
経常利益	1,109	1,069	103.7%	848	+30.7%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	773	686	112.6%	585	+32.2%
1株当たり 当期純利益 (単位：円)	86.53	76.86	—	63.37	—

売上高、営業利益ともに
過去最高を更新



(単位：百万円)

■ ソーシャルアプリ (売上高) ■ コンテンツ (売上高) ■ 営業利益

01. 決算概要 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2018	Y on Y
売上高	3,190	2,978	+7.1%
売上原価	1,447	1,314	+10.1%
売上総利益	1,742	1,664	+4.7%
(売上総利益率)	(54.6%)	(55.9%)	—
販売費及び一般管理費	633	815	-22.4%
営業利益	1,109	849	+30.7%
(営業利益率)	(34.8%)	(28.5%)	—
経常利益	1,109	848	+30.7%
親会社株主に帰属する当期純利益	773	585	+32.2%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	86.53	63.37	—

01. 通期決算 | 貸借対照表

(単位：百万円)

	FY 2019	FY 2018	Y on Y
流動資産	2,921	2,547	+14.6%
固定資産	220	123	+78.1%
資産合計	3,141	2,671	+17.6%
流動負債	601	412	+45.9%
固定負債	11	11	+0.7%
負債合計	613	424	+44.6%
純資産合計	2,528	2,247	+12.5%
負債・純資産合計	3,141	2,671	+17.6%

「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用により、繰延税金資産は流動資産から投資その他の資産へ表示区分を変更しております。

01. 通期決算 | FY 2020 通期業績見通し

(単位：百万円)

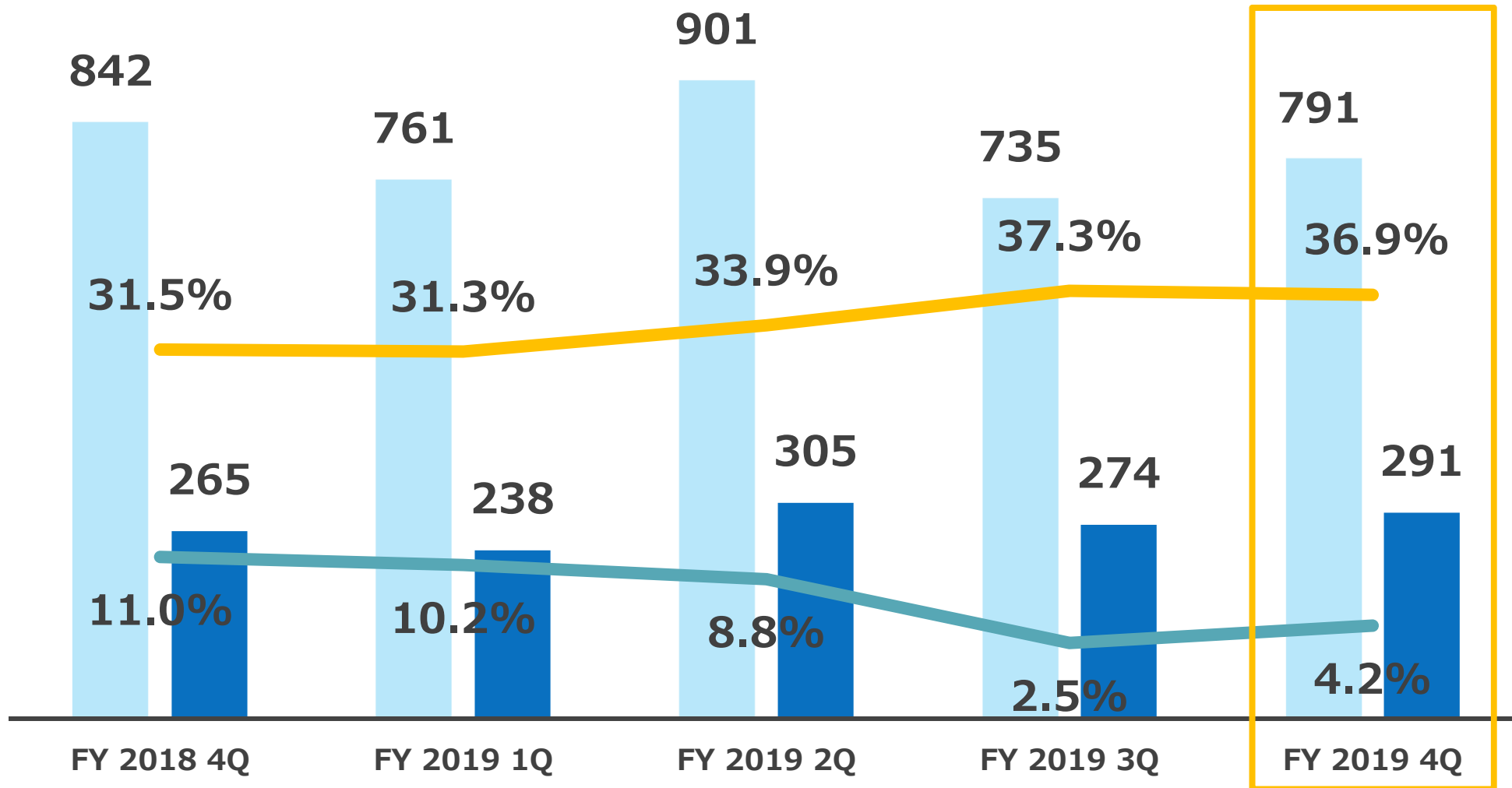
	FY 2020	FY 2019 (実績)	増減率
売上高	3,295 ~ 3,546	3,190	+3.3% ~ +11.2%
営業利益	1,004 ~ 1,303	1,109	-9.5% ~ +17.4%
経常利益	1,002 ~ 1,300	1,109	-9.7% ~ +17.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	692 ~ 899	773	-10.4% ~ +16.3%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	78.44 ~ 101.81	86.53	—

※開発中の新作の影響を含む

※今回発表の自己株式取得の影響は考慮しておりません

02.四半期決算

**コンテンツサービスの売上高が減少
広告費減少により営業利益は前年比大幅増**



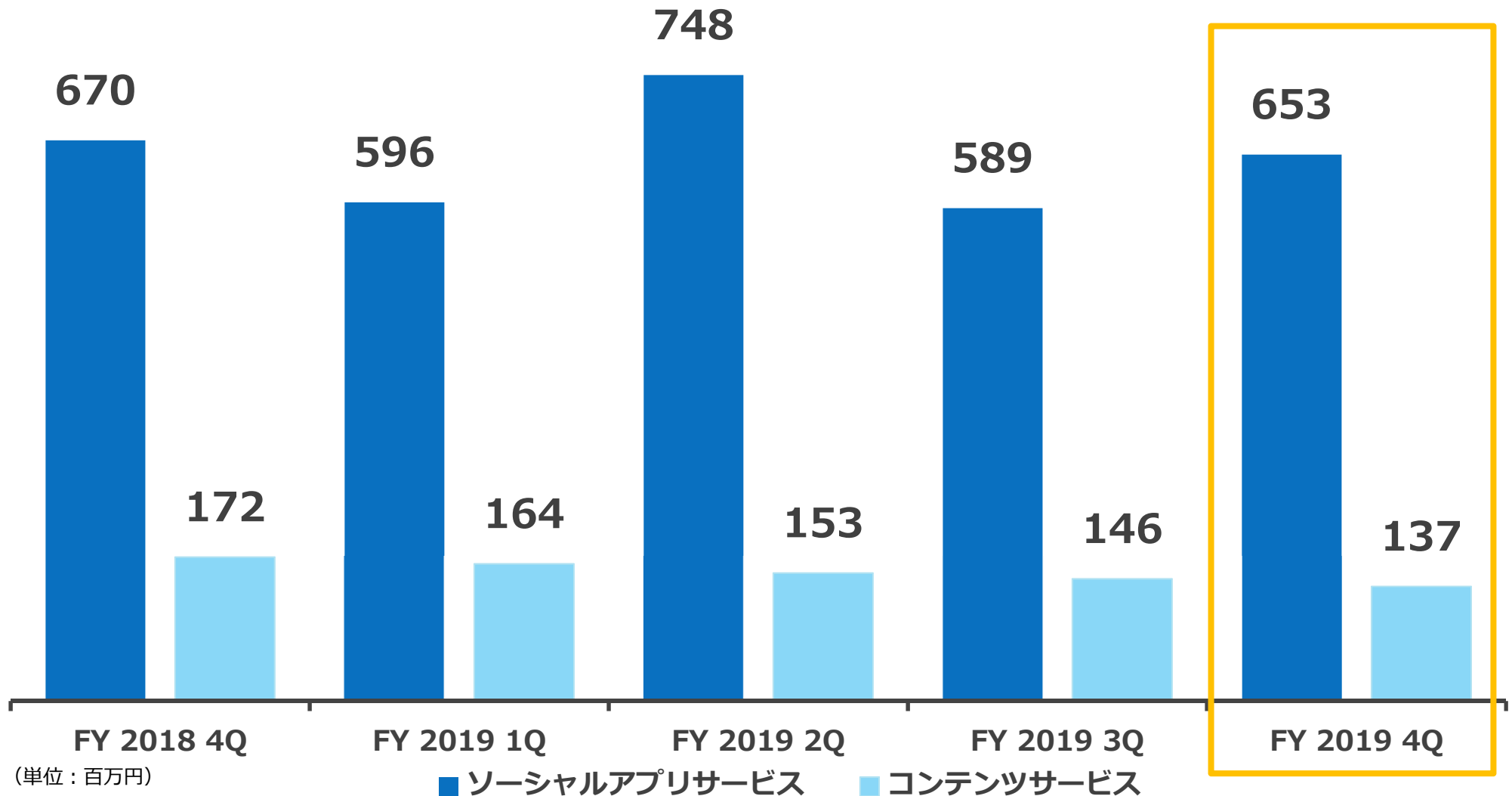
(単位：百万円)

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※：広告費大幅減少もYonY微減にとどまる

※ソーシャルアプリ：位置ゲーム、スマートノベル

※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)

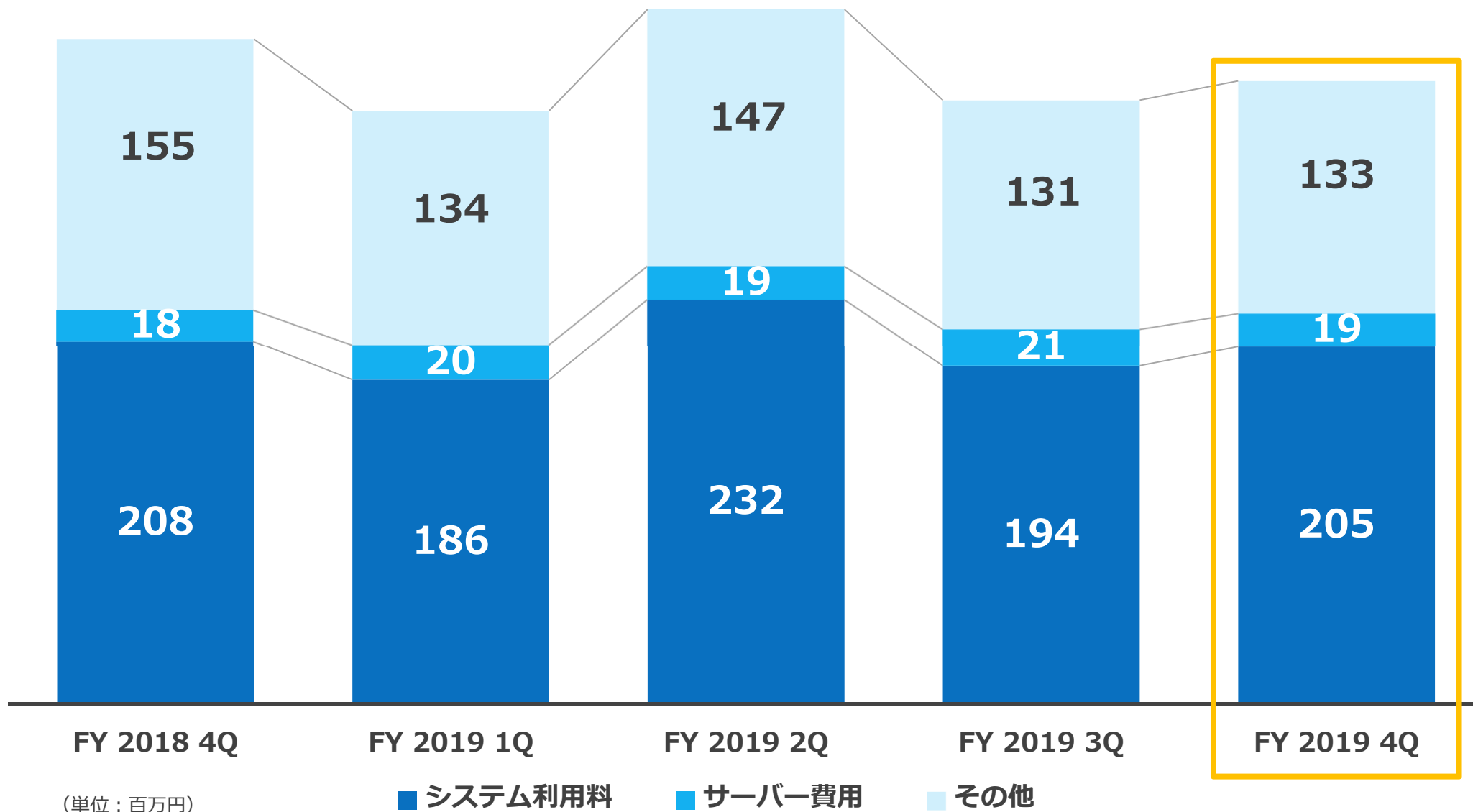
	FY 2019 4Q	FY 2018 4Q	Y on Y	FY 2019 3Q	Q on Q
売上高	791	842	-6.1%	735	+7.6%
売上原価	358	382	-6.3%	346	+3.6%
売上総利益	432	460	-5.9%	389	+11.2%
(売上総利益率)	(54.7%)	(54.6%)	—	(52.9%)	—
販売費及び一般管理費	140	194	-27.7%	114	+22.6%
営業利益	291	265	+10.0%	274	+6.4%
(営業利益率)	(36.9%)	(31.5%)	—	(37.3%)	—
経常利益	291	265	+10.0%	274	+6.4%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	260	182	+43.2%	170	+53.0%
1株当たり四半期 純利益 (単位：円)	29.54	19.90	—	19.31	—

02. 四半期決算 | サービス別売上高内訳

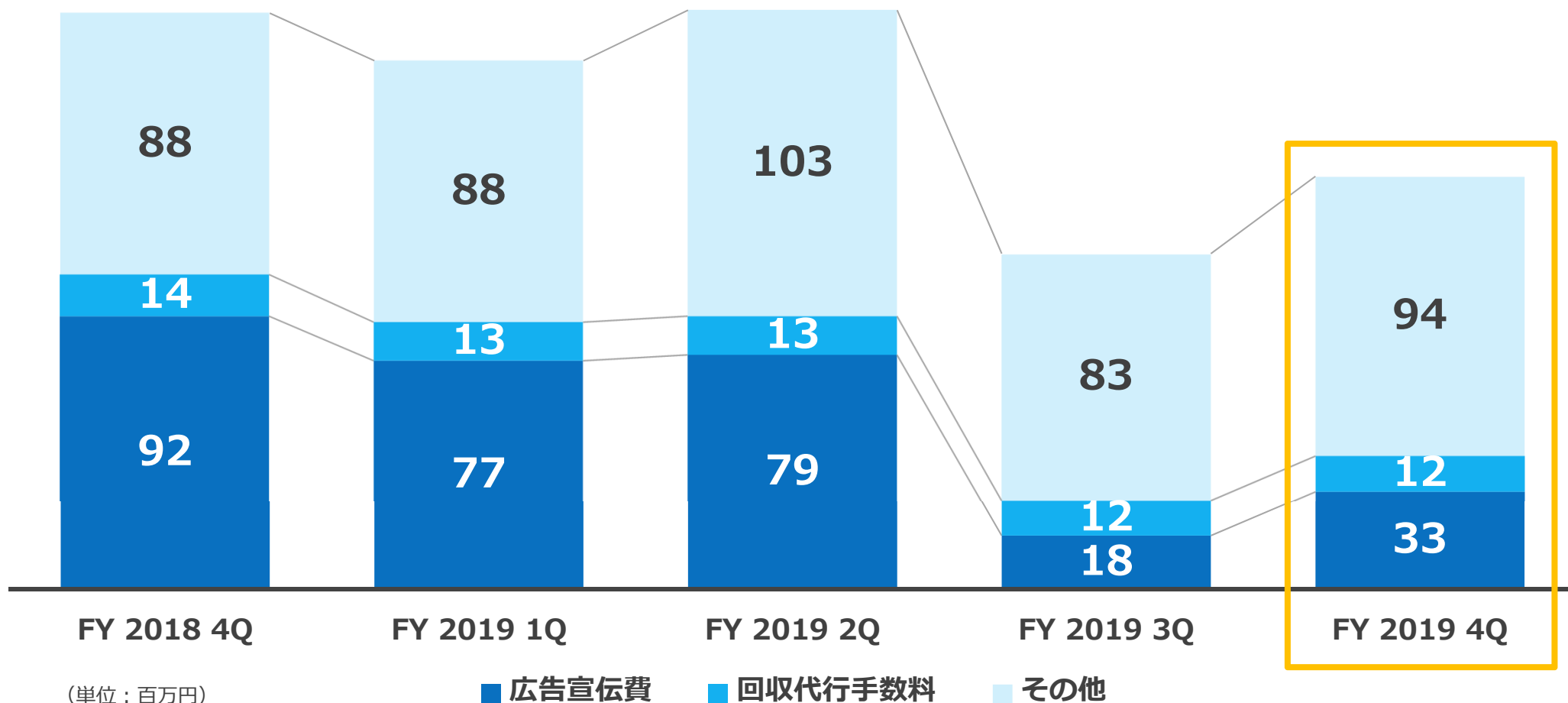
(単位：百万円)

	FY 2019 4Q	FY 2018 4Q	Y on Y	FY 2019 3Q	Q on Q
位置ゲーム	652	667	-2.3%	587	+11.1%
その他	1	2	-58.4%	2	-44.1%
ソーシャルアプリ サービス 計	653	670	-2.5%	589	+10.9%
コンテンツ サービス 計	137	172	-20.0%	146	-5.7%
全社合計	791	842	-6.1%	735	+7.6%

変動費のシステム利用料が微増



中長期的なサービス運用を見据えた基盤強化を優先
3Qより戦略的に広告宣伝費を大幅圧縮



03. 事業概況

駅メモ！ 駅奪取のイベントを全国各地で開催

2019年度
O2O実績
開催イベントマップ

11イベント 約36万人参加

経済効果 **15億円!**



【5周年】 駅メモ！（アプリ版）



「駅メモ！」はアプリ版の配信開始から5周年を迎えました。
記念キャンペーンとして、メモリアルすごろくや記念ログインボーナスの実施などのゲーム内キャンペーン、合計リツイート数に応じたプレゼント実施などのSNSキャンペーンを実施しました。

【8周年】 駅奪取シリーズ



「駅奪取シリーズ」は2011年の配信開始から8周年を迎えました。
日本全国9,000以上の駅をコレクションしたユーザーは340人以上、1,000日以上連続でログインしたユーザーは8,800人以上にのびりました。

引き続き配信10周年を目指して取り組んでまいります。

伊豆急行×駅メモ！

伊豆急行
×
駅メモ！



2019年12月より、「蓮台寺ミオ」「蓮台寺ナギサ」に加えて、「蓮台寺ミナト」が新たに伊豆急行線の公認キャラクターに仲間入りしました。これを記念して伊豆急行リゾート21（黒船電車）に、伊豆急行×駅メモ！コラボ記念ヘッドマーク掲出車両の運行が決定しました。

また、同じく2019年12月より伊豆急行×駅メモ！コラボキャンペーン第三弾開催にあたり、デジタルスタンプラリーを開催しました。

CHUNITHM(チュウニズム)×駅メモ！



「CHUNITHM（チュウニズム）」×「駅メモ！」のコラボでんこ、コラボラッピングが当たるガチャを2019年12月より同時復刻開催しました。キャラクター5人がでんことして登場するほか、25種類のラッピングが入手できます。

また、アーケードゲーム「オンゲキ」とのコラボ実施が2020年に決定しました。

千葉都市モノレール×駅メモ！



天台ヤコ

千葉都市モノレール公認キャラクター決定!

2019年11月より、「作草部チコ」「作草部マコ」姉妹に加えて、「天台ヤコ」が千葉都市モノレール公認キャラクターとして新たに仲間入りしました。また、2017年より運行中の「駅メモ！」号が好評につき2020年12月まで運行期間を延長。期間限定でクリスマス限定デザインによる運行も行いました。なお、2020年1月からはゲーム内でのデジタルスタンプラリーも開催中です。

会津鉄道×ノラとと×駅メモ！【第2弾】



会津鉄道 × ノラとと 皇女と野良猫ハート × 駅メモ! コラボ 第2弾!

2018年に続き『会津鉄道×ノラとと×駅メモ！コラボキャンペーン～駅メモ！で行く、会津鉄道「ノラとと列車」のたびその2～』を開催！会津鉄道の主要駅と鶴ヶ城などのスポットを対象としたデジタルスタンプラリーを実施中。また、ゲーム内に会津鉄道のアテンダント制服を着た「ノラとと」のヒロインキャラクターが「でんこ」として新たに登場しています。

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
- ・ 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

中長期

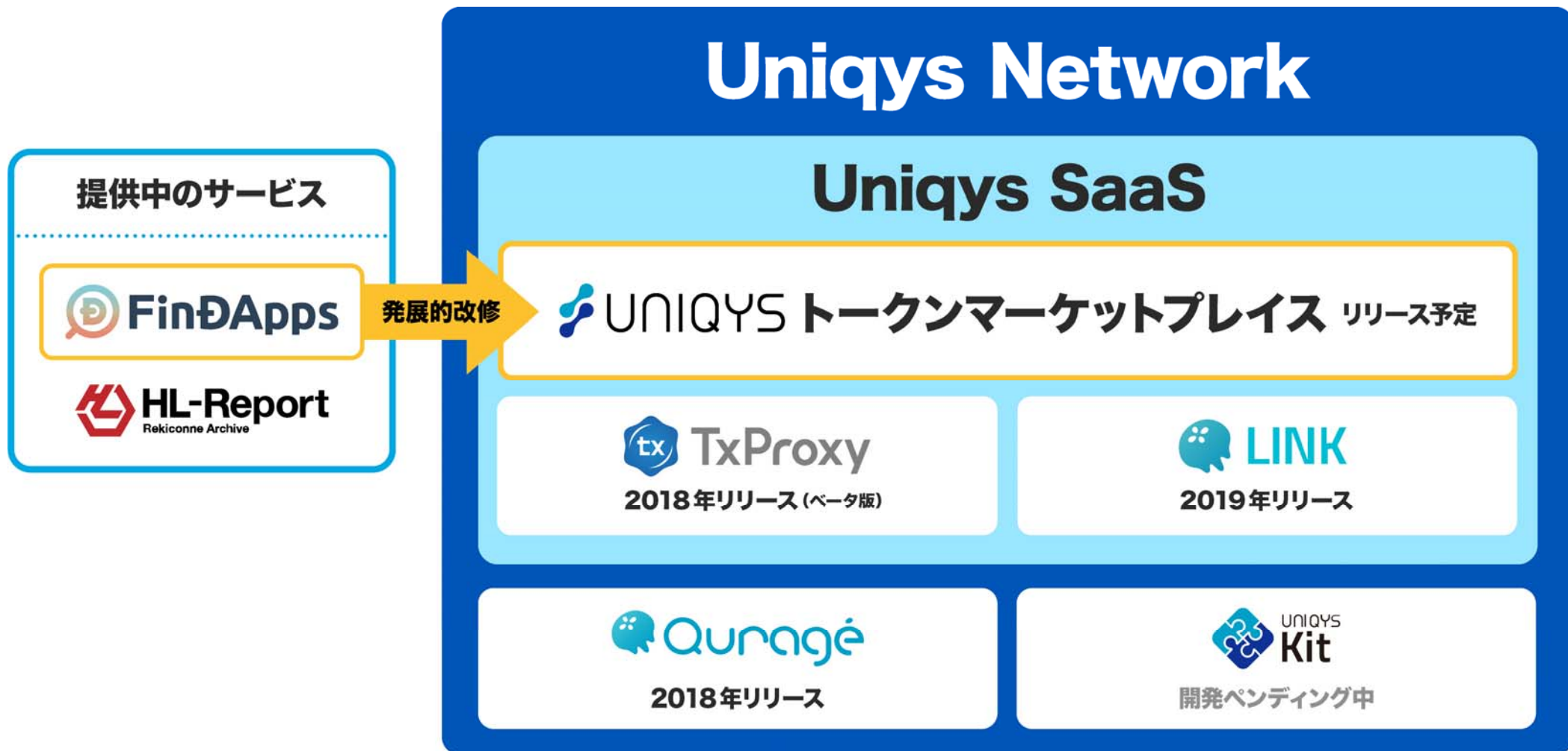
トークンエコノミーを支える第一人者を目指す

- ・ 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

位置ゲームの安定成長・コンテンツサービスの維持

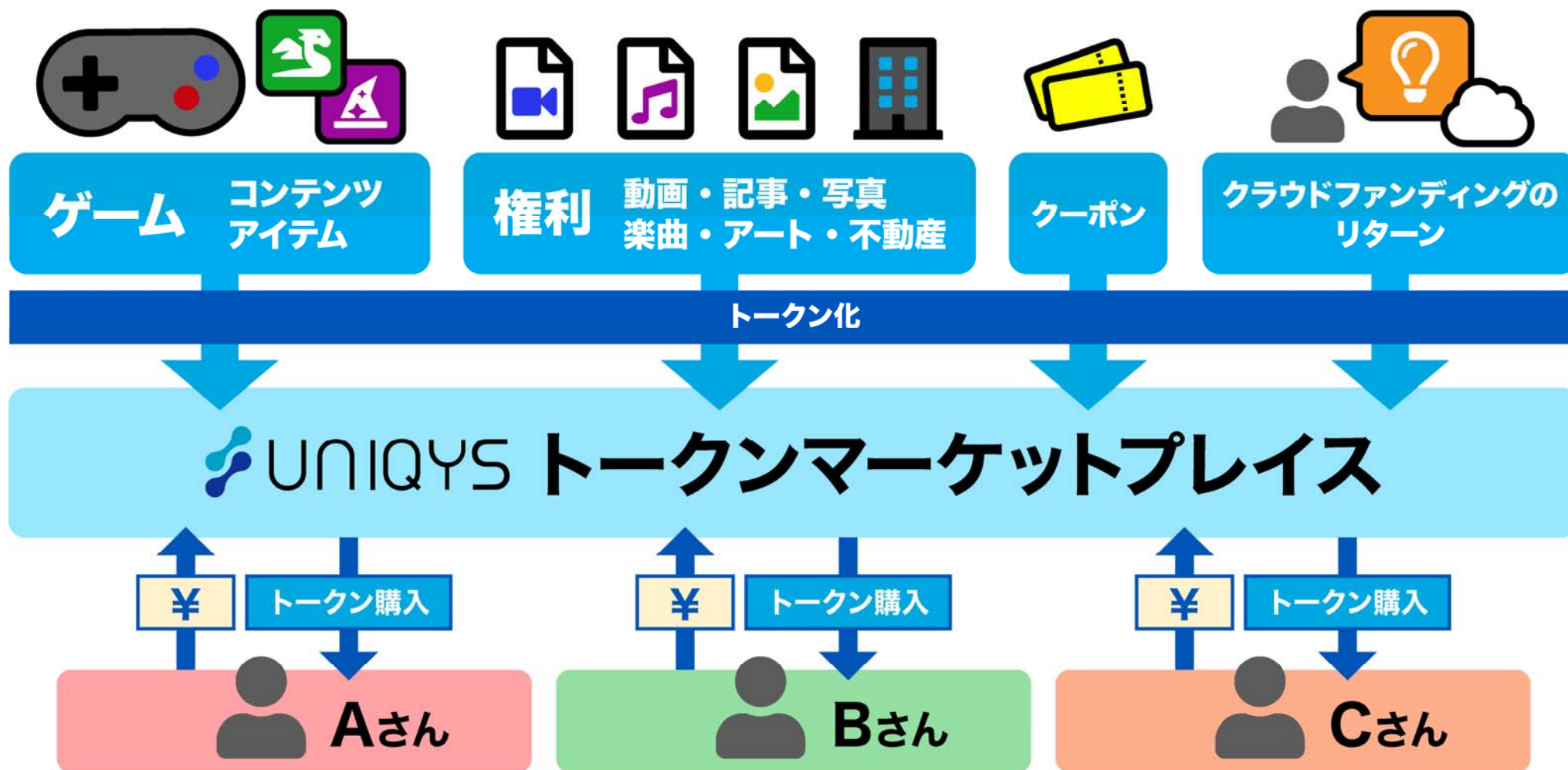
- ・ 長期運用を見据えた運営体制の維持、改善
- ・ 新しいユーザー体験の継続提供

Uniqys SaaSのパッケージ化による DAppsの利用者拡大と関連サービスの収益化を目指す



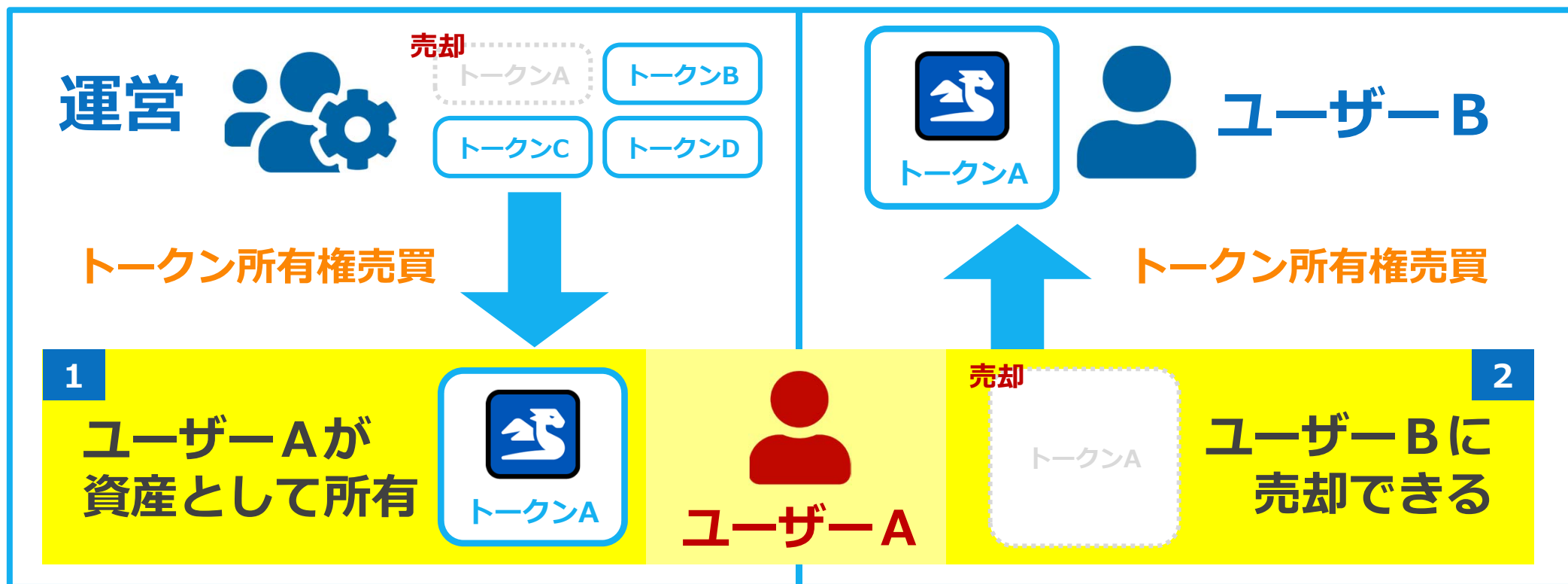
05. トークンマーケットとは

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



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。

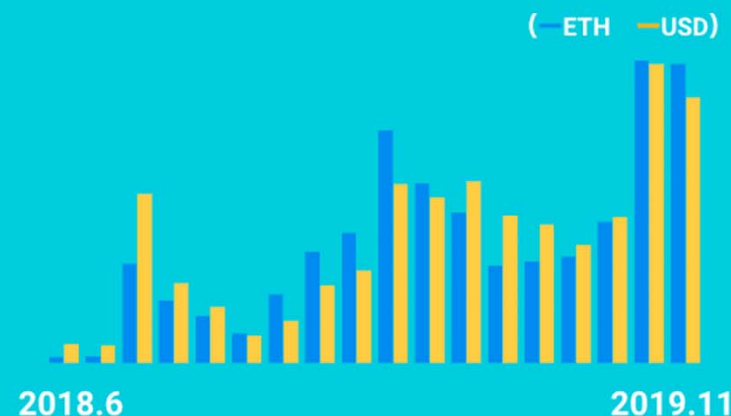
市場全体の売上も堅調に推移※

取引件数 (全期間-月次-)



累計件数 399 K

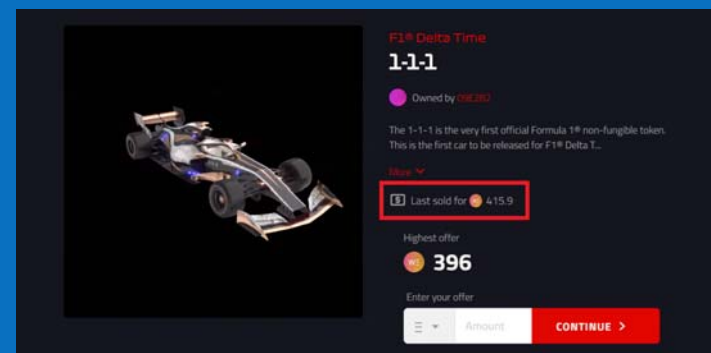
取引高 (全期間-月次-)



ETH建累計 67 K

USD建累計 12.3M

1つのトークン販売額が
1,000万円以上になることも



Formula1®の公式最初のNFTトークンは、オークション形式で **415.9ETH** で落札。

当時の1ETH価格(29,454円)で **1,225万円相当**。既存のブランドとコラボしたデジタル資産の中でもっとも価値のあるものとして落札されました。

dApps Market記事より引用

<https://dappsmarket.net/f1delta-time/formula-1-415-9eth-soldout/>

2019年5月28日販売

1,225万円→415.9ETHを1ETH=29,454円で計算

※ Metaps「ブロックチェーンゲーム市場レポート：NFT取引（2019年11月）」セカンダリーマーケットの取引高推移より抜粋 <https://link.medium.com/jT7Fghigt3>

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

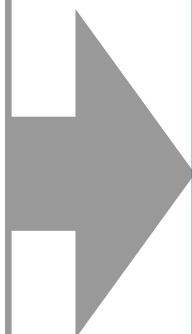
ゲームをはじめとしたデジタルコンテンツや、
美術品や不動産などをはじめとした固有資産の市場は
今後トークンとして市場拡大する可能性

既存のマーケット

Y社 A社 R社 M社
etc...

STORE

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

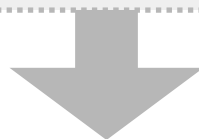
UNIQYS
トークンマーケットプレイス

STORE

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

06. 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)
- ・ 「『税効果会計に係る会計基準』の一部改正」等の適用により、繰延税金資産は流動資産から投資その他の資産へ遡及して表示区分を変更しております。

06. 参考数値 | 通期推移 (連結)

1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2015	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019
売上高	1,751	2,072	2,437	2,978	3,190
売上原価	796	727	856	1,314	1,447
売上総利益	955	1,344	1,581	1,664	1,742
販売費及び一般管理費	641	733	845	815	633
営業利益	314	611	736	849	1,109
経常利益	305	611	722	848	1,109
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純利益	185	411	511	585	773
1株利益（単位：円）	20.01	43.64	54.18	63.37	86.53

3. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2015	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019
位置ゲーム	610	1,125	1,525	2,225	2,578
その他	305	133	71	20	9
ソーシャルアプリ 計	916	1,258	1,597	2,246	2,587
コンテンツ 計	835	813	840	732	602
合計	1,751	2,072	2,437	2,978	3,190

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 2015	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019
流動資産	1,587	2,002	2,410	2,547	2,921
(内現金預金)	(1,116)	(1,432)	(1,773)	(2,142)	(2,478)
(内売掛金)	(449)	(543)	(587)	(361)	(387)
有形固定資産	44	39	30	27	23
無形固定資産	29	52	12	7	59
投資その他の資産	134	134	105	88	136
資産合計	1,795	2,228	2,559	2,671	3,141
流動負債	317	382	324	412	601
(内未払金)	(129)	(112)	(123)	(143)	(162)
固定負債	11	11	11	11	11
負債合計	328	393	336	424	613
資本金	470	472	474	476	479
資本剰余金	246	248	250	251	255
利益剰余金	866	1,230	1,614	2,038	1,793
自己株式	-116	-116	-116	-519	-
株主資本	1,467	1,835	2,223	2,247	2,527
純資産合計	1,467	1,835	2,223	2,247	2,528
負債純資産合計	1,795	2,228	2,559	2,671	3,141

06. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

1. 業績

(単位: 百万円)

	FY 2015				FY 2016				FY 2017				FY 2018				FY 2019			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791
売上原価	183	205	190	216	169	186	166	204	189	226	181	258	200	365	365	382	342	399	346	358
売上総利益	208	202	252	291	312	313	332	386	396	366	387	431	375	428	401	460	418	502	389	432
販売費及び一般管理費	138	135	156	210	161	165	169	237	169	197	238	241	239	191	189	194	180	196	114	140
営業利益	69	66	96	81	151	148	162	149	227	169	148	190	135	236	211	265	238	305	274	291
経常利益	62	65	96	81	151	148	162	149	227	155	148	190	135	236	211	265	238	304	274	291
親会社株主に帰属する四半期純利益	34	41	60	48	96	100	107	106	157	107	102	143	93	163	146	182	165	176	170	260
1株利益 (単位: 円)	4.19	4.33	6.30	5.07	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

2. サービス別売上高

(単位: 百万円)

	FY 2015				FY 2016				FY 2017				FY 2018				FY 2019			
	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	104	120	160	225	233	266	266	359	349	366	340	469	362	605	589	667	592	745	587	652
その他	73	75	77	78	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	177	195	238	304	282	297	293	385	373	384	352	486	371	610	593	670	596	748	589	653
コンテンツ 計	213	212	204	204	200	202	205	205	212	208	215	204	204	182	172	172	164	153	146	137
合計	391	408	442	508	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791

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。

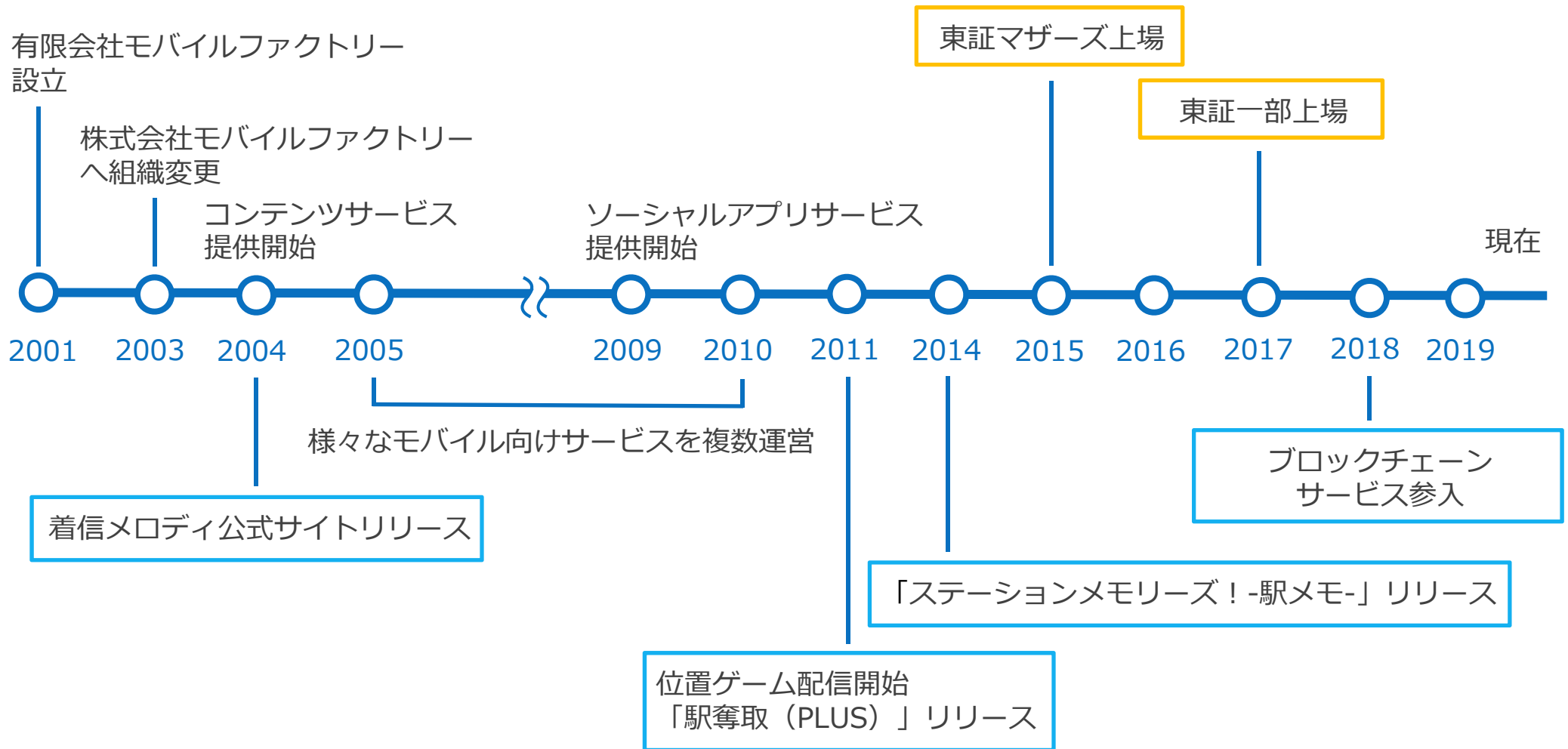
07. 補足資料

A 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	宮﨑 裕二
事業内容	モバイルサービス事業
従業員数	89名（2019年12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

07. 補足資料 | 沿革



07. 補足資料 | グループ会社一覧



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

宮畠 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)

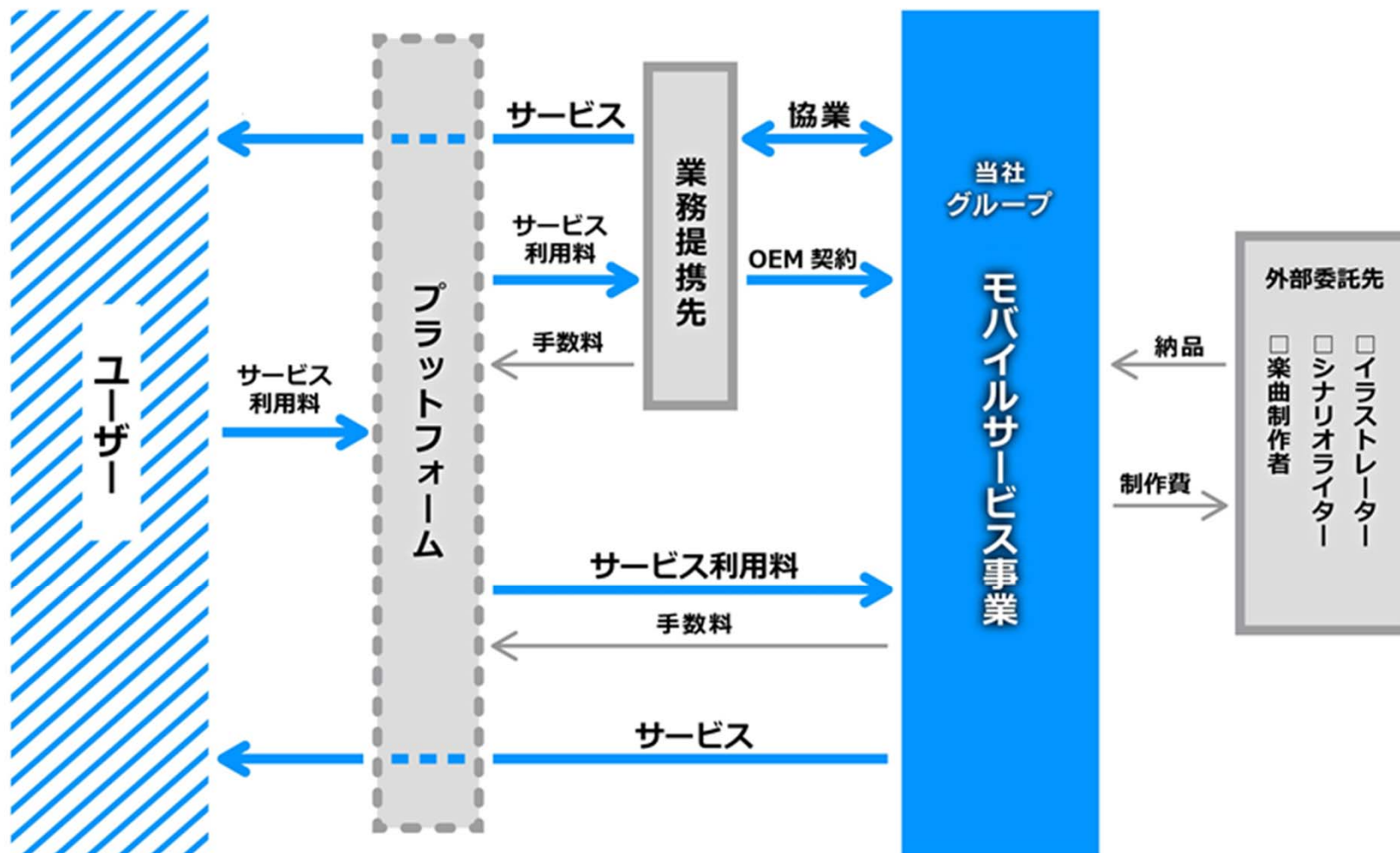


ソーシャルアプリ サービス (位置ゲーム)



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)

グロス売上：自社名義配信による売上高の総額表示

ネット売上：他社名義配信（OEM）による売上高の純額表示

当社では以下のように、当社名義で配信している作品と、他社名義で配信している作品ごとに売上高の計上方法が異なります。

- ・ 駅メモ！（コロプラ）
- ・ 駅メモ！（iOS/Android）
※2018年4月以降
- ・ 駅奪取（コロプラ等）
- ・ 着メロ：最新曲★全曲取り放題等

- ・ 駅メモ！（iOS/Android）
※2018年3月迄
- ・ スマートノベル（Android）
- ・ 着メロ：レコチョコメロディ等

ユーザーの利用代金が売上となる。
別途プラットフォーム等の手数料が
コストになる。

グロス売上

(プラットフォーム等の手数料が
別途コストとして発生)

プラットフォーム
手数料等

ユーザーの利用代金から
プラットフォームなどの手数料を控除した金額。
(ユーザー利用代金の50%~70%程度)

ネット売上

(コスト控除済み)

駅メモ！（iOS/Android）は、2018年3月に株式会社フジゲームスから当社100%子会社である株式会社ジーワンダッシュへ配信元の変更を行った為、それぞれに記載しております。



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

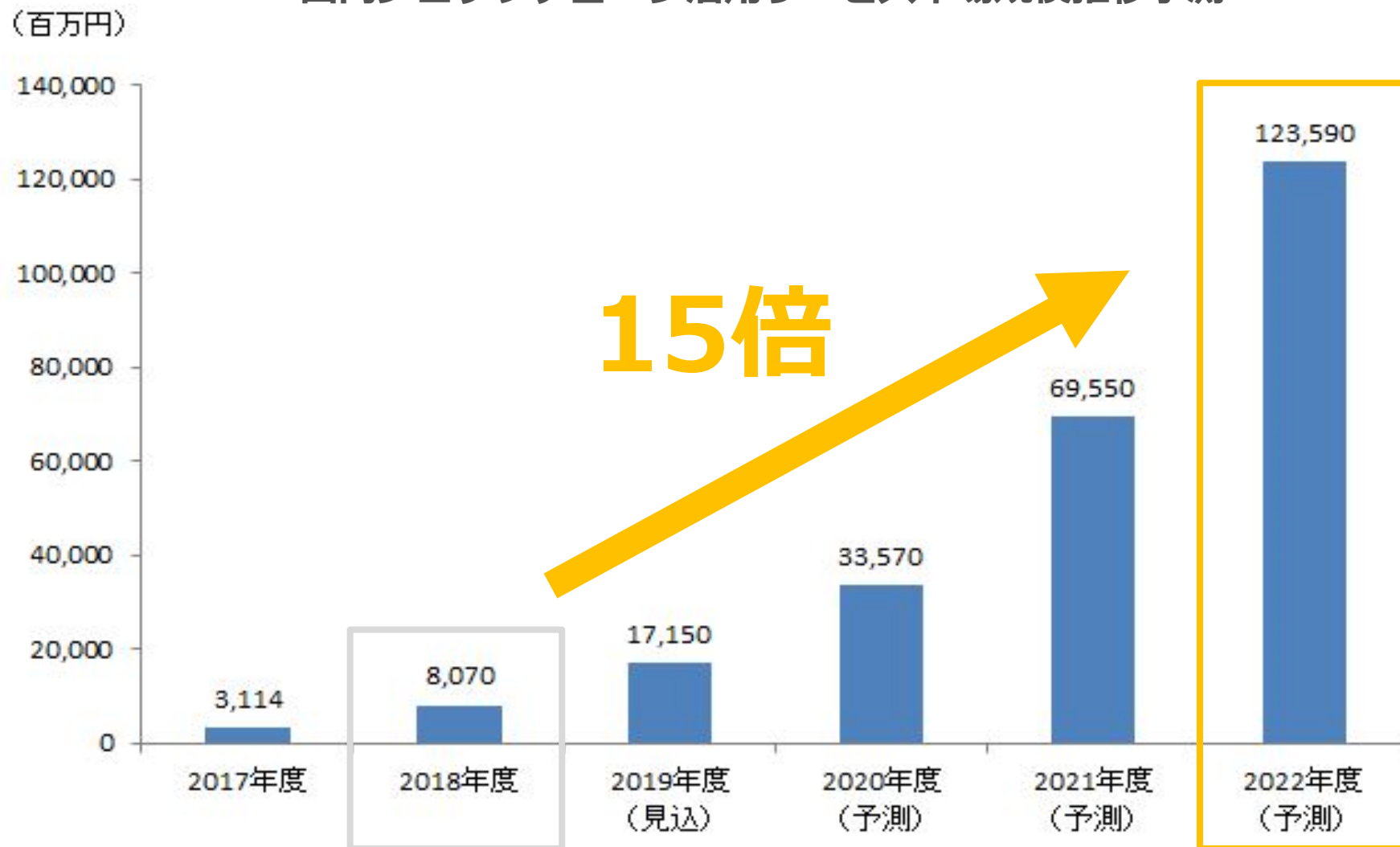


日本円でDAppsを利用可能に



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

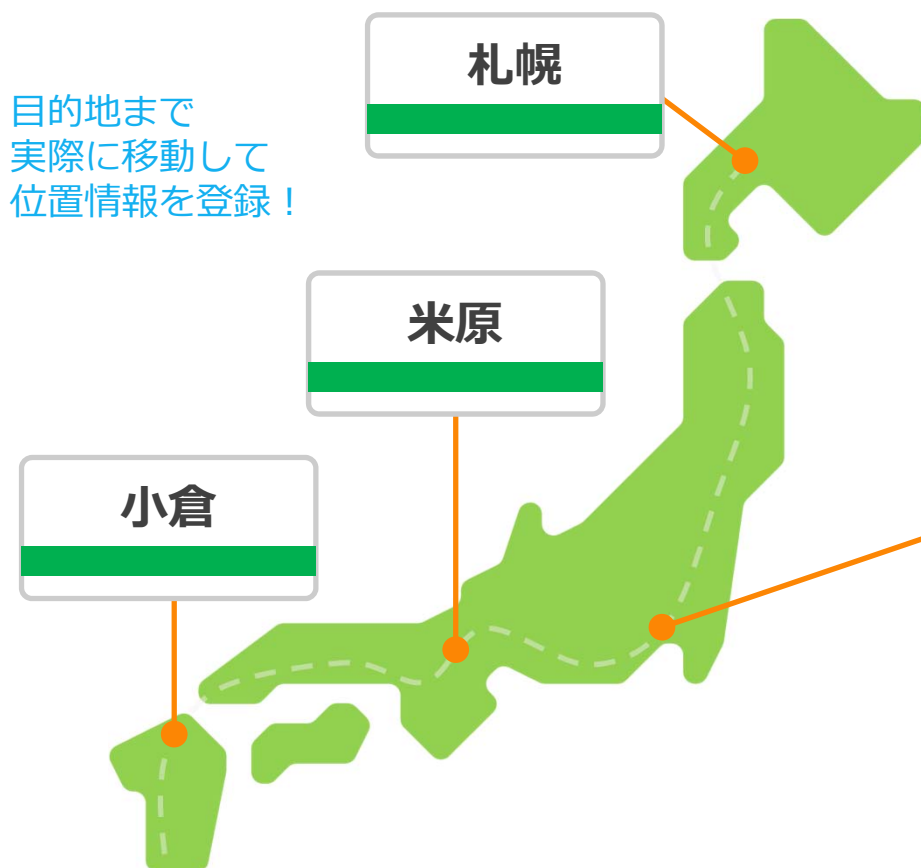


医療

さまざまな分野に活用

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 row represents a different feature category, with a main header on the left and two descriptive callouts on the right. The categories are: Station Collection, Check-in, Station Battle Game, Station Transfer, and Communication. Each callout includes an icon, a title, and a brief description of the feature.

Feature Category	Icon	Feature Name	Description
Station Collection	Train	駅の収集	全国9,100か所の駅を集める!
Check-in	Location Pin	チェックイン	その日の移動履歴がわかる!
Station Battle Game	Crown	陣取りゲーム	駅を集めてランキングで競う!
Station Transfer	Transfer Icon	でんことおでかけ	移動でキャラ育成! きせかえも出来る!
Communication	Clipboard	コミュニケーション	色んな駅で思い出を残せる!
Story	Filmstrip	ストーリー	でんこの日常が楽しめる!

駅の収集
でんこといっしょにたくさんの駅を集めよう!

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!

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!

ストーリー
300話を超えるストーリー

約**200体**の個性豊かなキャラクターと**2,100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2019年12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。