

# 2020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>

2020年10月

<b>01. 今後の方向性</b>	<b>P. 3</b>
<b>02. 決算概要</b>	<b>P. 9</b>
<b>03. 四半期決算</b>	<b>P.16</b>
<b>04. 事業概況</b>	<b>P.23</b>
<b>05. 参考数値</b>	<b>P.27</b>
<b>06. 補足資料</b>	<b>P.30</b>

# 01. 今後の方向性

## 誰にでも扱えるブロックチェーンサービスを通じて エンタメが財産となる未来を作る

モバイルファクトリーのブロックチェーン事業では、課金し、消費して終わりだった娯楽（≒エンタメ）を、一人ひとりの財産として積み上げられる次のステージを目指しています。

エンタメによって人生をより豊かにできる可能性を、ユーザー自身がデジタルデータを保有できるという体験で実現できると我々は信じています。

ユニマというサービスを通じ、ブロックチェーンが多くのユーザーにとって使いやすく、日常的に利用できるサービスになることで、一人でも多くのユーザーがエンタメを財産とし「感動を持ち歩く」ことができる未来のために、我々はブロックチェーン事業を推進していきます。



デジタルデータをブロックチェーン上で個人の資産として  
保有可能とする、トークン生成・販売のプラットフォーム



## 2020年中

- ・ユニマリリース (β)
- ・駅トークン販売準備

## 2021年～

- ・トークン化の他社展開によりユニマ取扱アセット増
- ・駅トークン販売開始～ゲーム市場3.0の構築

## 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
- ・ 『駅メモ！ Our Rails』 駅トークン販売予定

### Uniqys マーケットプレイス利用者拡大

- ・ 『ユニマ』 2020年内リリース (β) 予定

## 中長期

### トークンエコノミーを支える第一人者を目指す

- ・ トークン利用者の拡大、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

## 「モバワーク」 (モバファクワークスタイル/働き方3.0) を推進し エンゲージメント・生産性向上、採用力強化につなげる

### 1. 働く場所

- ・ 2021年以降もフルリモートワーク継続
- ・ 自宅勤務のみだった制限を緩和  
⇒フレキシブルに自宅以外での勤務も可能
- ・ 日本全国好きな場所で働くことが可能  
⇒地方在住者も積極採用

### 2. 働く環境支援

- ・ 在宅手当の継続支給 (月額5,000円)
- ・ リモートワーク環境支援金支給 (入社時一律50,000円)

コロナ禍における当社グループの企業成長に向けた

## 中期経営計画

2021年1月本決算発表時に公開予定

# 02. 決算概要

### 決算 (3Q累計)

#### COVID-19の影響は残るが2割減に留まる

売上高 :	<b>2,093</b> 百万円	YoY <b>12%</b> 減
営業利益 :	<b>628</b> 百万円	YoY <b>23%</b> 減

### 決算 (四半期)

売上高 :	<b>688</b> 百万円	YoY <b>6%</b> 減
営業利益 :	<b>197</b> 百万円	YoY <b>27%</b> 減

### 位置ゲーム

#### アワメモ！リリース、コラボイベント実績多数

新機能の駅トークンは『アワメモ！』の長期運用を見据えたKPI改善を優先し、2021年へ販売延期

### ブロック チェーン

『ユニマ』(Uniqys マーケットプレイス)  
2020年内リリース(β)、他社展開へ向けて開発中

### 1. 当社の対策

- ・ 2020年2月17日より全社員フルリモートワークへ
- ・ 2021年以降も継続し、勤務場所も含めた柔軟な働き方を推進

### 2. 事業環境への影響

- ・ 外出の制限緩和に合わせ、徐々にコラボや移動系イベントを再開
- ・ 新作位置ゲームの「アワメモ！」のリリースに合わせて予定していたプロモーションは計画を変更し縮小

### 3. 業績への影響

- ・ 位置ゲームでのイベント/コラボの中断・延期により減収  
(DAUや移動系アイテム販売への影響は小さい)
- ・ 位置ゲームへの影響を鑑み、通期業績予想を下方修正

### 4. 位置ゲームへの影響

#### 【新規ユーザー】

- ・ 広告での獲得コスト高騰により、効率的な獲得が困難な状況  
⇒主に「アワメモ！」で計画していた広告費を消化できず
- ・ 日常の正常化が見えてくるまでは、獲得コストの高騰は続く可能性あり  
⇒正常化が見込めるタイミングで投資を積極化予定

#### 【既存ユーザー】

- ・ ロイヤリティが高く、一般的なゲームと比べ高い継続率によりDAU維持

**当面は守りを重視し、**

**「既存ユーザーの満足度向上施策の投入」と「新規アイテムの導入」  
による売上回復を目指す**

### 5. アワメモ！への影響

- ・ フェアマスター不足により、駅トークンの価値低下の懸念  
⇒ 駅トークン販売によるインパクトを最大化するため、サービスのKPI改善を優先し駅トークン販売開始は2021年に延期

### 6. ユニマへの影響

- ・ 現状直接的な影響は無し
- ・ 「01.今後の方向性」 p.5に記載の通り、来期にかけてユニマ関連事業の拡大に向けた投資を積極的に行う見通し

## 02. 決算概要 | FY 2020 通期業績予想の修正

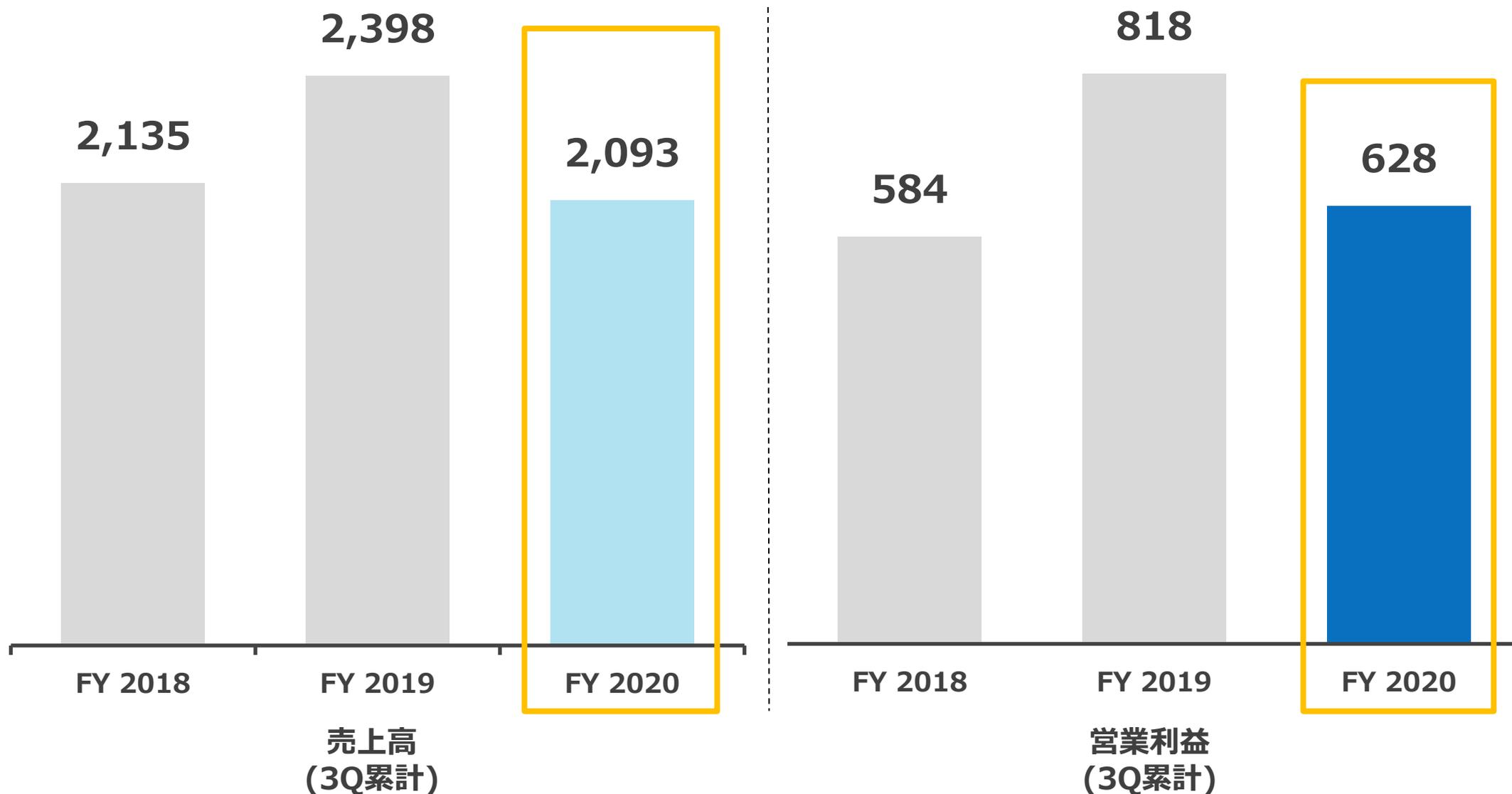
### COVID-19の影響と、アワメモ！のKPI改善優先による 駅トークン販売の延期を受けて下方修正

(単位：百万円)

	FY 2020 (今回予想) 2020年10月23日公表	FY 2020 (前回予想) 2020年1月29日公表	前回予想比	FY 2019	Y on Y
売上高	<b>2,819</b>	3,295 ~3,546	-14.4% ~ -20.5%	3,190	-11.6%
営業利益	<b>814</b>	1,004 ~1,303	-19.0% ~ -37.5%	1,109	-26.7%
経常利益	<b>816</b>	1,002 ~1,300	-18.6% ~ -37.3%	1,109	-26.4%
親会社株主に 帰属する 当期純利益	<b>563</b>	692 ~899	-18.6% ~ -37.3%	773	-27.1%
1株当たり 当期純利益 (単位：円)	<b>65.90</b>	78.44 ~101.81	—	86.53	—

## 02. 決算概要 | 売上高/営業利益推移 (累計期間)

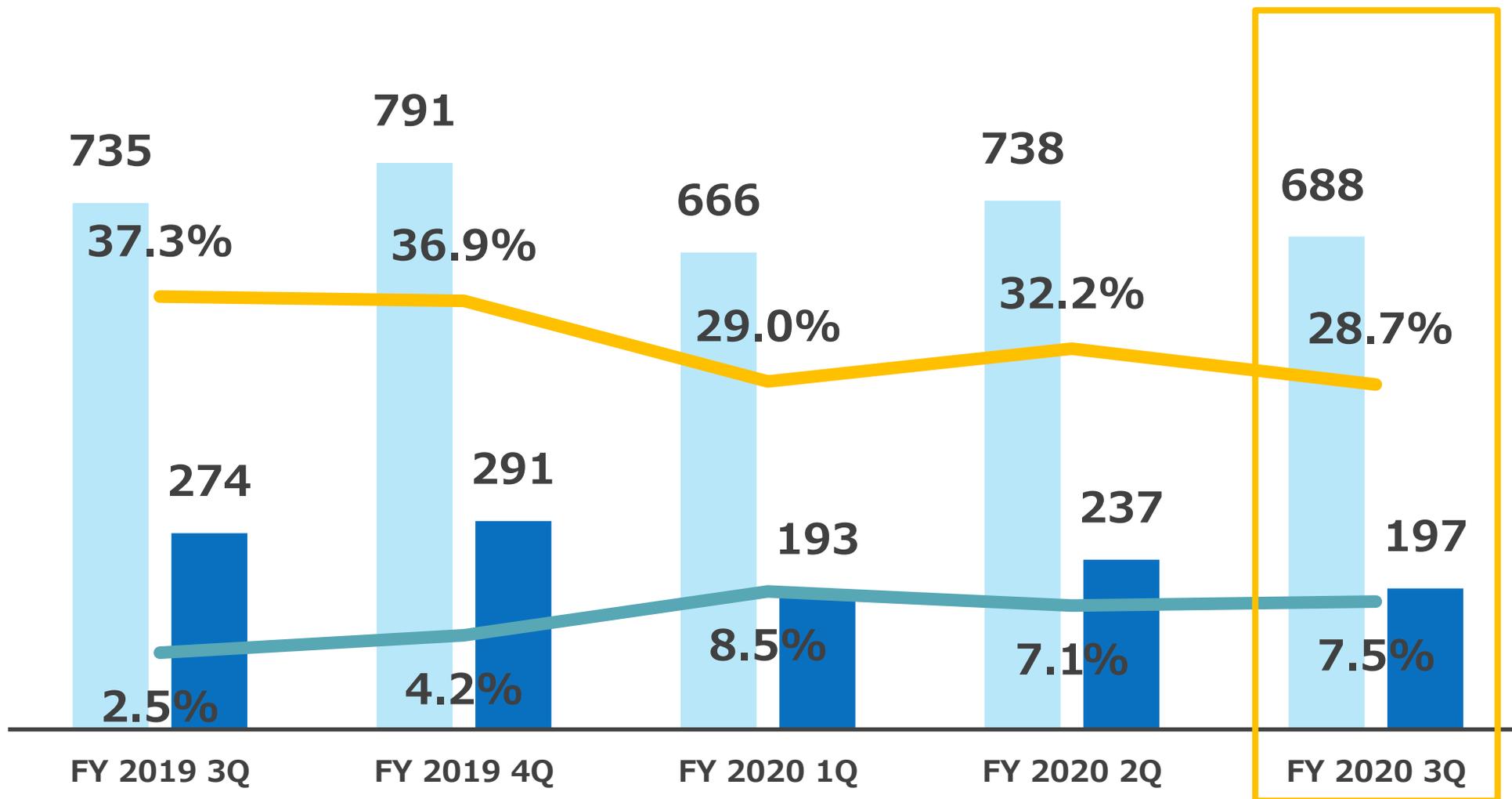
### 売上高・営業利益ともに1~2割程度の減少



(単位：百万円)

# 03.四半期決算

## COVID-19の影響が残るなか、1~2割減の水準を維持

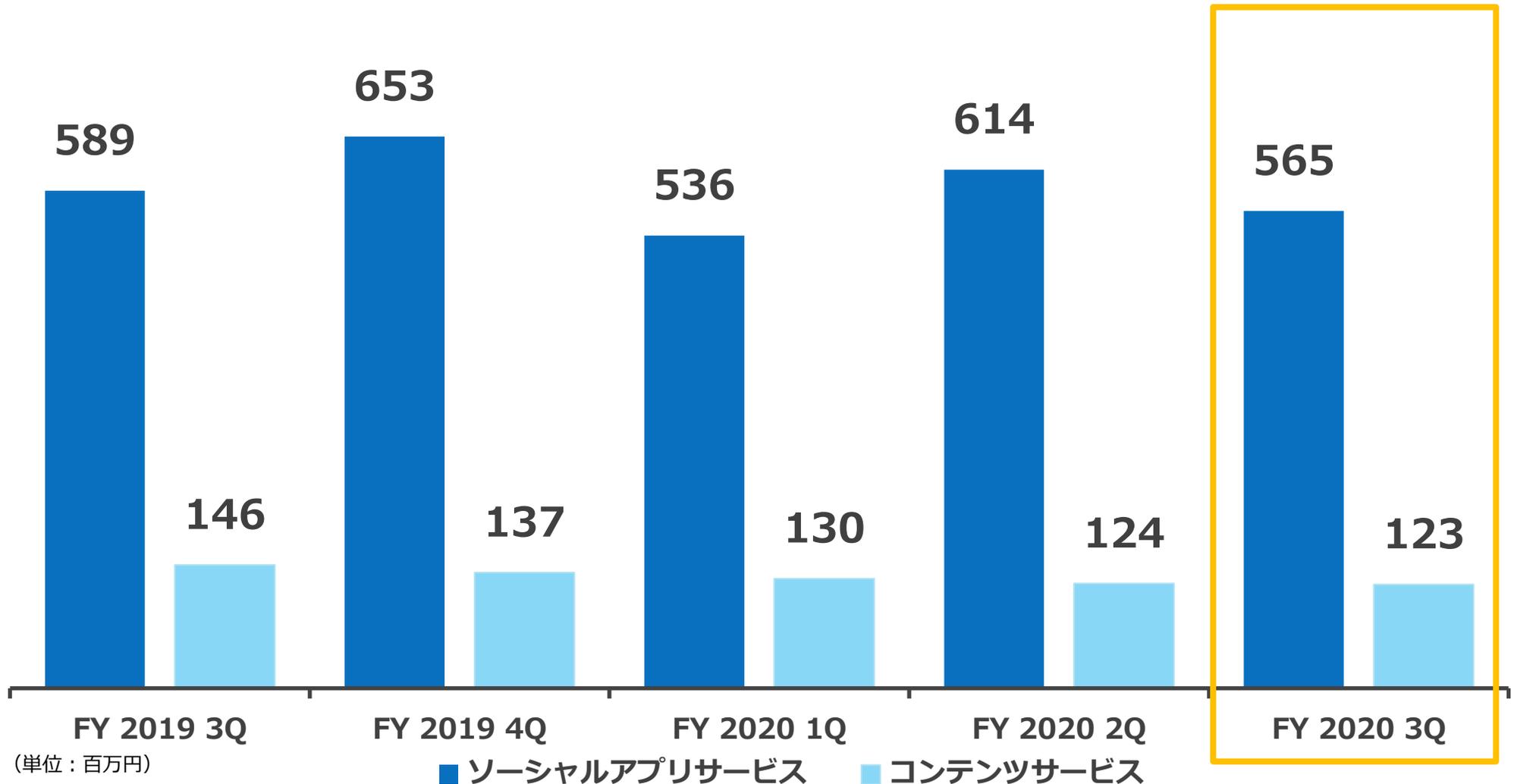


(単位：百万円)

■ 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※ : COVID-19の影響が残るなか 前年同四半期比-4%と同水準を維持

※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



### 03. 四半期決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

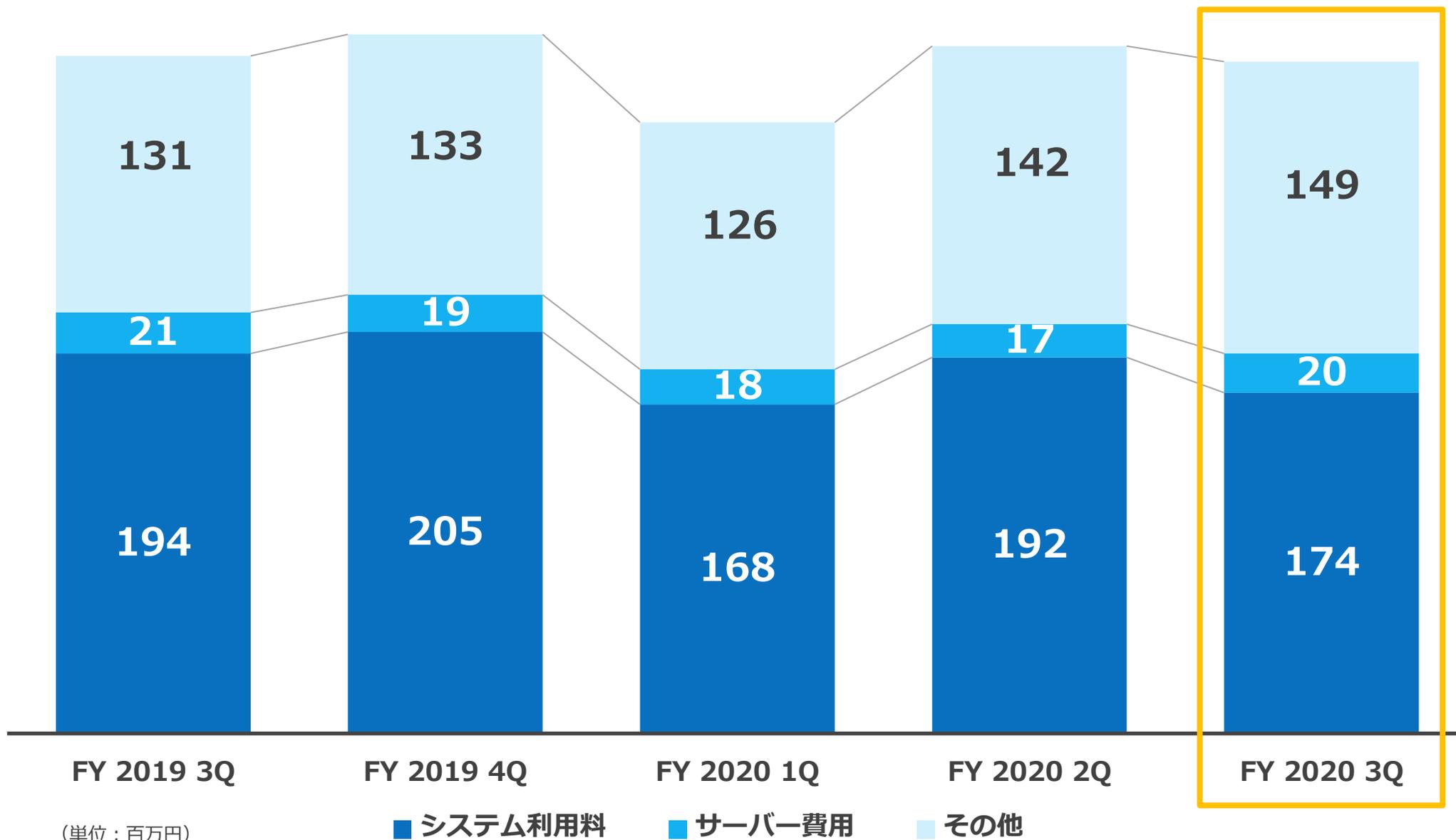
	FY 2020 3Q	FY 2019 3Q	Y on Y	FY 2020 2Q	Q on Q
売上高	<b>688</b>	735	-6.4%	738	-6.7%
売上原価	<b>344</b>	346	-0.5%	352	-2.1%
売上総利益	<b>343</b>	389	-11.6%	386	-11.0%
(売上総利益率)	<b>(49.9%)</b>	(52.9%)	—	(52.3%)	—
販売費及び一般管理費	<b>145</b>	114	27.0%	148	-1.9%
営業利益	<b>197</b>	274	-27.8%	237	-16.6%
(営業利益率)	<b>(28.7%)</b>	(37.3%)	—	(32.2%)	—
経常利益	<b>198</b>	274	-27.8%	239	-17.5%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	<b>136</b>	170	-19.7%	165	-17.1%
1株当たり四半期 純利益 (単位：円)	<b>16.06</b>	19.31	-16.8%	19.37	-17.1%

### 03. 四半期決算 | サービス別売上高内訳

(単位：百万円)

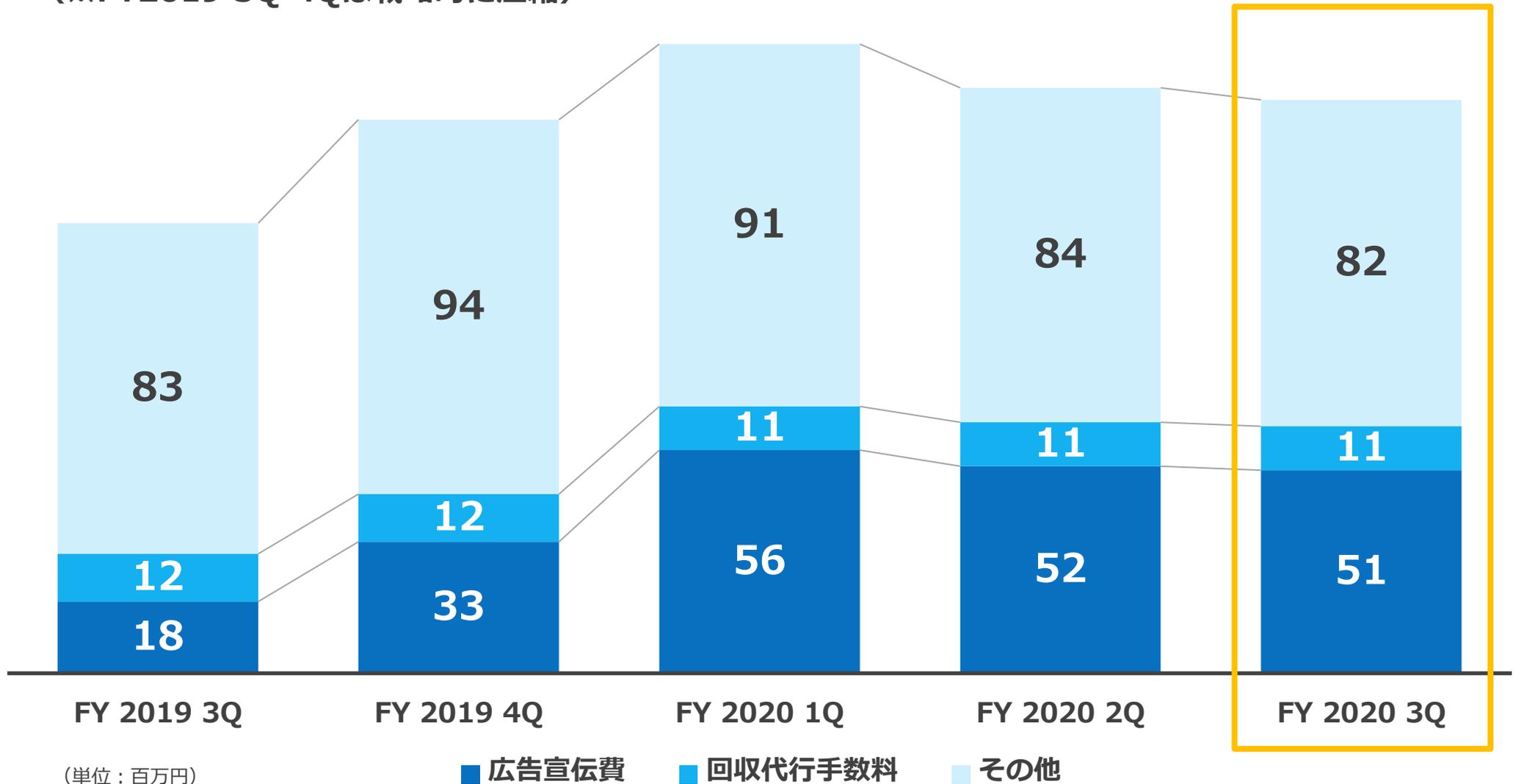
	FY 2020 3Q	FY 2019 3Q	Y on Y	FY 2020 2Q	Q on Q
位置ゲーム	565	587	-3.7%	614	-7.9%
その他	—	2	-100.0%	—	—
ソーシャルアプリ サービス 計	565	589	-4.0%	614	-7.9%
コンテンツ サービス 計	123	146	-15.8%	124	-0.8%
全社合計	688	735	-6.4%	738	-6.7%

## 売上高減少に伴い、変動費が減少



### 03. 四半期決算 | 販売費及び一般管理費内訳/推移

COVID-19の影響による新規獲得コストの高騰を受け、主に「アワメモ！」で計画していた広告宣伝費を消化できず  
(※FY2019 3Q-4Qは戦略的に圧縮)



# 04. 事業概況

## ユーザー共同運営型位置ゲーム「駅メモ！ Our Rails」リリース！



2020年8月にユーザー共同運営型位置ゲーム「駅メモ！ Our Rails」をリリースしました。

駅メモ！の既存機能に、ユーザー自ら駅を盛り上げることができる「フェア機能」と、駅トークン（トークン化された駅）を購入してユーザー自身が駅のオーナーになれる「ステーションオーナー機能」（※リリース準備中）の2つの新機能が加わりました。ユーザー自身が主体となって駅を盛り上げ運営の一部を担うことで収入を得ることができる、ゲーム内での働きかけが現実世界にも作用する新しい形のゲームです。

### フェアマスターとは

フェアを開催して  
でんこの経験値や  
特別な報酬をGETしよう!

東京駅へ行ってみませんか?  
👤 レーダー  
📍 東京 📍 とあるフェアマスター

駅にブースを出展すると、フェアマスターとしてフェアを開催できるようになります!

たくさんのマスターが訪れ駅が盛り上がると派遣でんこの経験値やにぎわいポイントが貯まります!

- 1 ブースを出展
- 2 ブースでフェアを開催
- 3 結果に応じ報酬GET!!  
+33,000exp

「駅メモ！ Our Rails」は当社のブロックチェーン事業を開始して最初のゲームアプリです。

本ゲームを通してブロックチェーンサービスを利用したことのないユーザーに体験いただくことで、新しい価値を提供していきます。更に、今後はブロックチェーン利用を「ユニマ-Uniqys -マーケットプレイス-」と共に展開していくことで「ゲーム3.0」市場開拓を進めていきます。

## 駅メモ！豪華声優陣による新ボイス配信！



駅メモ！誕生6周年を記念して、キャラクターを演じる声優を新たに起用し、でんこのボイスをリニューアルしました。

豪華声優陣による新ボイス配信に加え、声優陣とコラボしたSNS連動型プレゼント企画の実施や記念動画のリリースを行いました。

## 人気TVアニメ「ヤマノススメ」と初コラボ！



2020年8月より人気TVアニメ「ヤマノススメ」と「駅メモ！」との初コラボキャンペーンを実施中です。

本キャンペーンでは、「ヤマノススメ」にゆかりのあるスポットや駅にチェックイン（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中です。

あわせてアニメの舞台の一つ「飯能駅」周辺のエリアにてコラボグッズの販売を行い、また駅メモ！ゲーム内にて「ヤマノススメ」コラボでんこを入手できるガチャが登場しています。

「友荷なより」が江見駅郵便局の応援特使に就任



でんこ「友荷なより」が2020年9月に江見駅郵便局（千葉県鴨川市）の『応援特使』に就任しました。

それを記念して、同日より江見駅とその付近の郵便ポストを巡るデジタルスタンプラリーを開催中です。また期間中は、デジタルスタンプラリーに加えてコラボグッズの配付や販売を実施しています。

「牧之郷あい」が伊豆箱根鉄道公認キャラクターに



伊豆箱根鉄道公認キャラクターとして、でんこ「牧之郷あい」が仲間入りしました。

それを記念して、2020年8月より伊豆箱根鉄道が運行する駿豆線、大雄山線と周辺スポットを巡るデジタルスタンプラリーを開催中です。また、期間中は、デジタルスタンプラリーに加えて、コラボグッズの配付や販売等を実施しています。

# 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。

- ・ 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 3Q
売上高	2,072	2,437	2,978	3,190	<b>2,093</b>
売上原価	727	856	1,314	1,447	<b>1,010</b>
売上総利益	1,344	1,581	1,664	1,742	<b>1,083</b>
販売費及び一般管理費	733	845	815	633	<b>454</b>
営業利益	611	736	849	1,109	<b>628</b>
経常利益	611	722	848	1,109	<b>630</b>
親会社株主に帰属する 四半期（当期）純利益	411	511	585	773	<b>435</b>
1株利益（単位：円）	43.64	54.18	63.37	86.53	<b>50.87</b>

## 3. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2016	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020 3Q
位置ゲーム	1,125	1,525	2,225	2,578	<b>1,716</b>
その他	133	71	20	9	-
ソーシャルアプリ 計	1,258	1,597	2,246	2,587	<b>1,716</b>
コンテンツ 計	813	840	732	602	<b>377</b>
合計	2,072	2,437	2,978	3,190	<b>2,093</b>

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 3Q
流動資産	2,002	2,410	2,547	2,921	<b>2,457</b>
(内現金預金)	(1,432)	(1,773)	(2,142)	(2,478)	<b>(2,033)</b>
(内売掛金)	(543)	(587)	(361)	(387)	<b>(382)</b>
有形固定資産	39	30	27	23	<b>18</b>
無形固定資産	52	12	7	59	<b>127</b>
投資その他の資産	134	105	88	136	<b>216</b>
資産合計	2,228	2,559	2,671	3,141	<b>2,820</b>
流動負債	382	324	412	601	<b>275</b>
(内未払金)	(112)	(123)	(143)	(162)	<b>(129)</b>
固定負債	11	11	11	11	<b>11</b>
負債合計	393	336	424	613	<b>286</b>
資本金	472	474	476	479	<b>479</b>
資本剰余金	248	250	251	255	<b>255</b>
利益剰余金	1,230	1,614	2,038	1,793	<b>2,228</b>
自己株式	-116	-116	-519	-	<b>-474</b>
株主資本	1,835	2,223	2,247	2,527	<b>2,489</b>
純資産合計	1,835	2,223	2,247	2,528	<b>2,534</b>
負債純資産合計	2,228	2,559	2,671	3,141	<b>2,820</b>

# 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												
売上高	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	<b>688</b>	
売上原価	169	186	166	204	189	226	181	258	200	365	365	382	342	399	346	358	313	352	<b>344</b>	
売上総利益	312	313	332	386	396	366	387	431	375	428	401	460	418	502	389	432	353	386	<b>343</b>	
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	148	<b>145</b>	
営業利益	151	148	162	149	227	169	148	190	135	236	211	265	238	305	274	291	193	237	<b>197</b>	
経常利益	151	148	162	149	227	155	148	190	135	236	211	265	238	304	274	291	192	239	<b>198</b>	
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	165	<b>136</b>	
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	19.37	<b>16.06</b>	

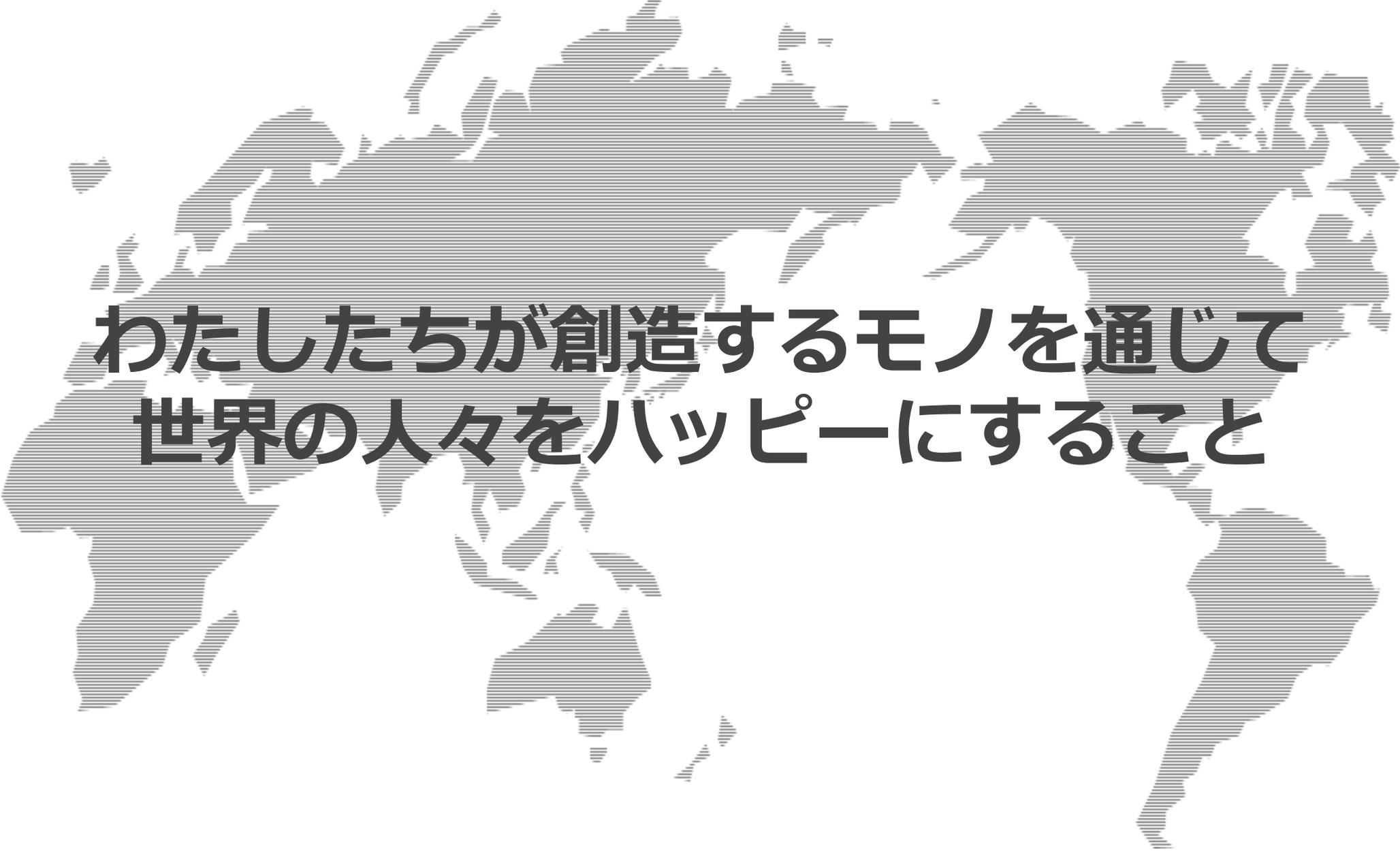
## 2. サービス別売上高

(単位：百万円)

	FY 2016				FY 2017				FY 2018				FY 2019				FY 2020			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q												
位置ゲーム	233	266	266	359	349	366	340	469	362	605	589	667	592	745	587	652	536	614	<b>565</b>	
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	614	<b>565</b>	
コンテンツ 計	200	202	205	205	212	208	215	204	204	182	172	172	164	153	146	137	130	124	<b>123</b>	
合計	482	499	499	590	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	<b>688</b>	

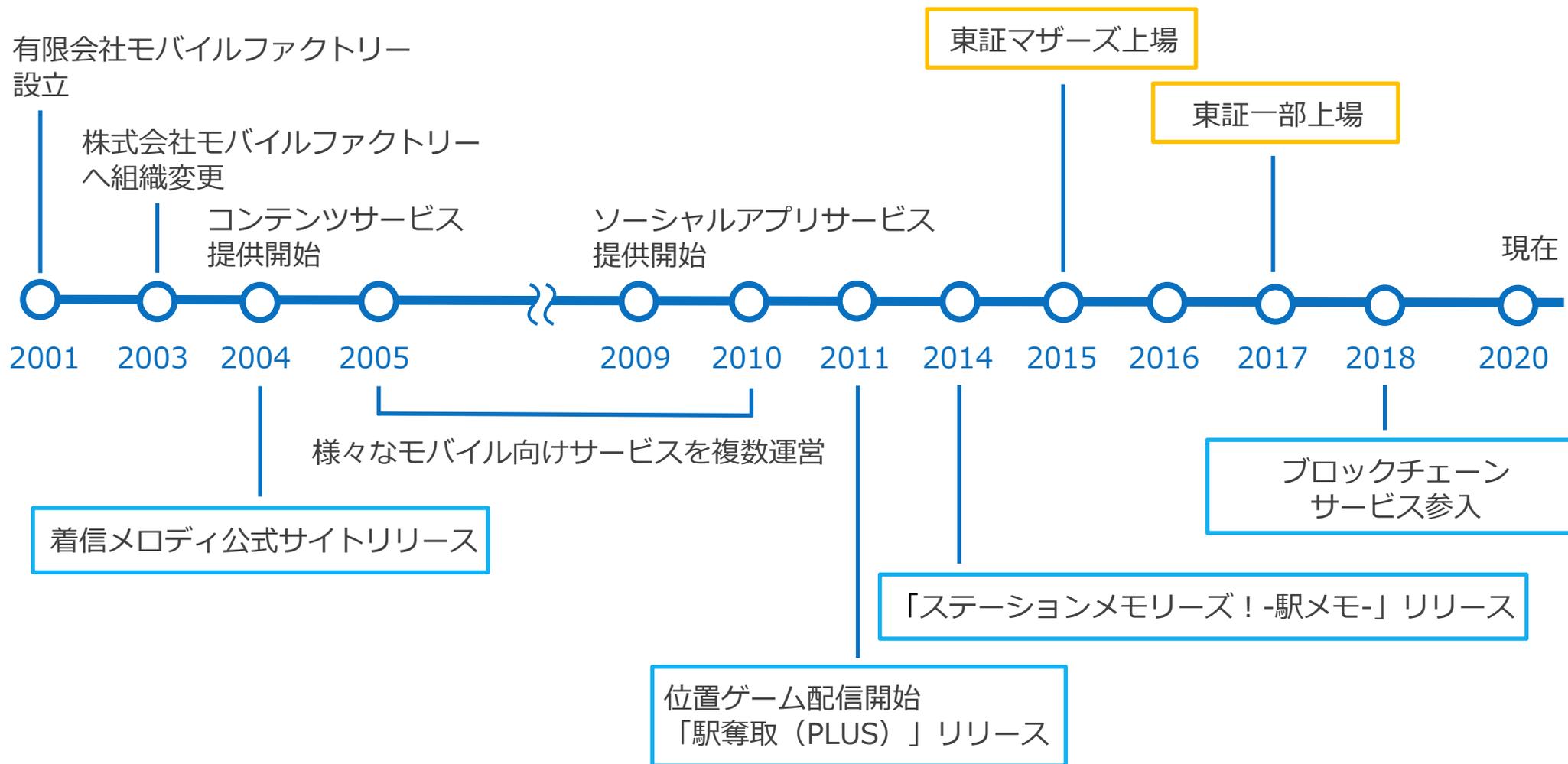
スマートノベルは、その他に含めて表示しております。  
位置ゲームについて、2018年12月期2Qより売上高はグロスにて計上しております。

# 06. 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	101名
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



## 06. 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
- 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)
- 2020年 株式会社和心 取締役(監査等委員)就任 (現任)

ブロックチェーン  
サービス  
(Uniqys Network)

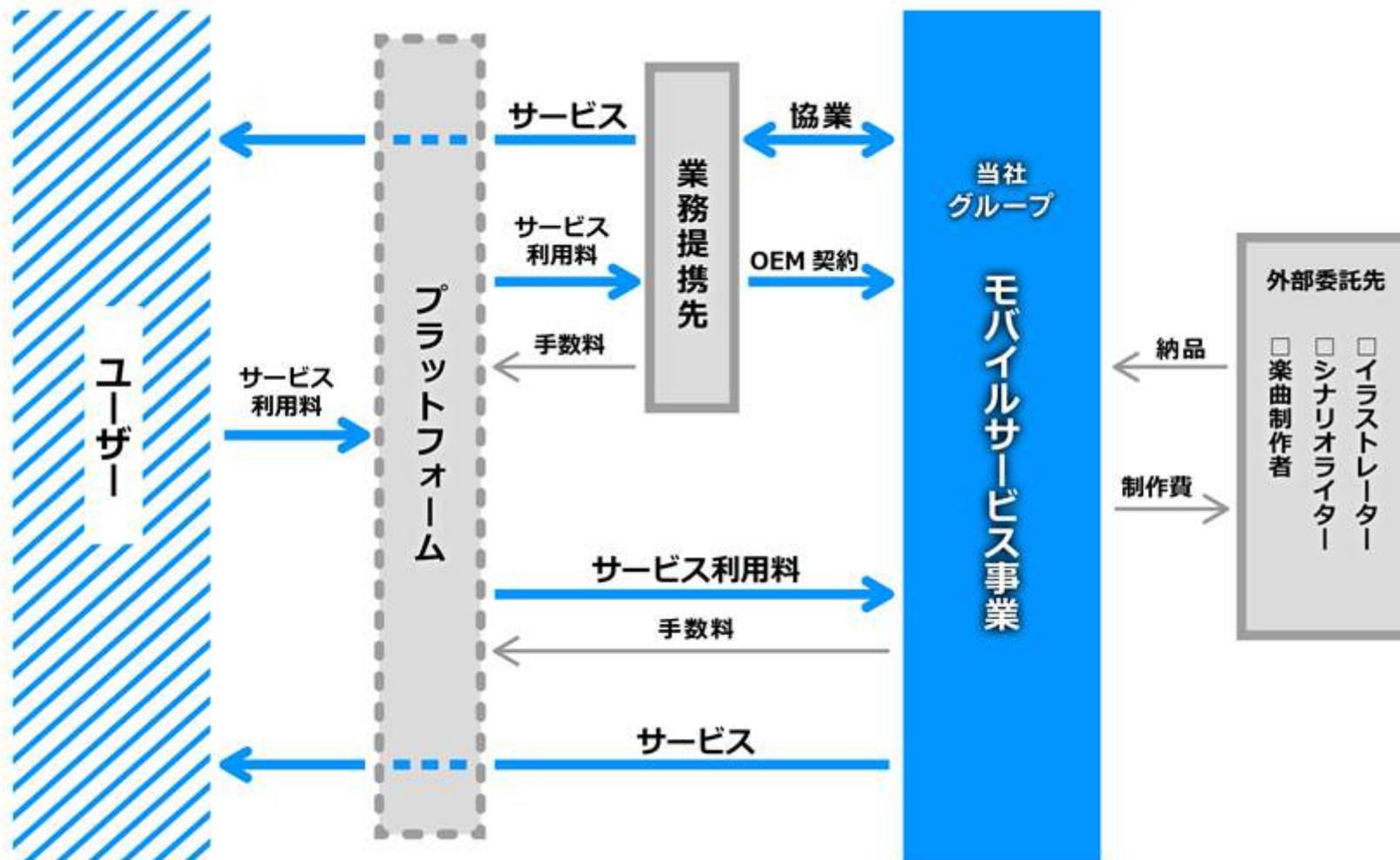


ソーシャルアプリ  
サービス  
(位置ゲーム)



コンテンツ  
サービス  
(着メロ等)





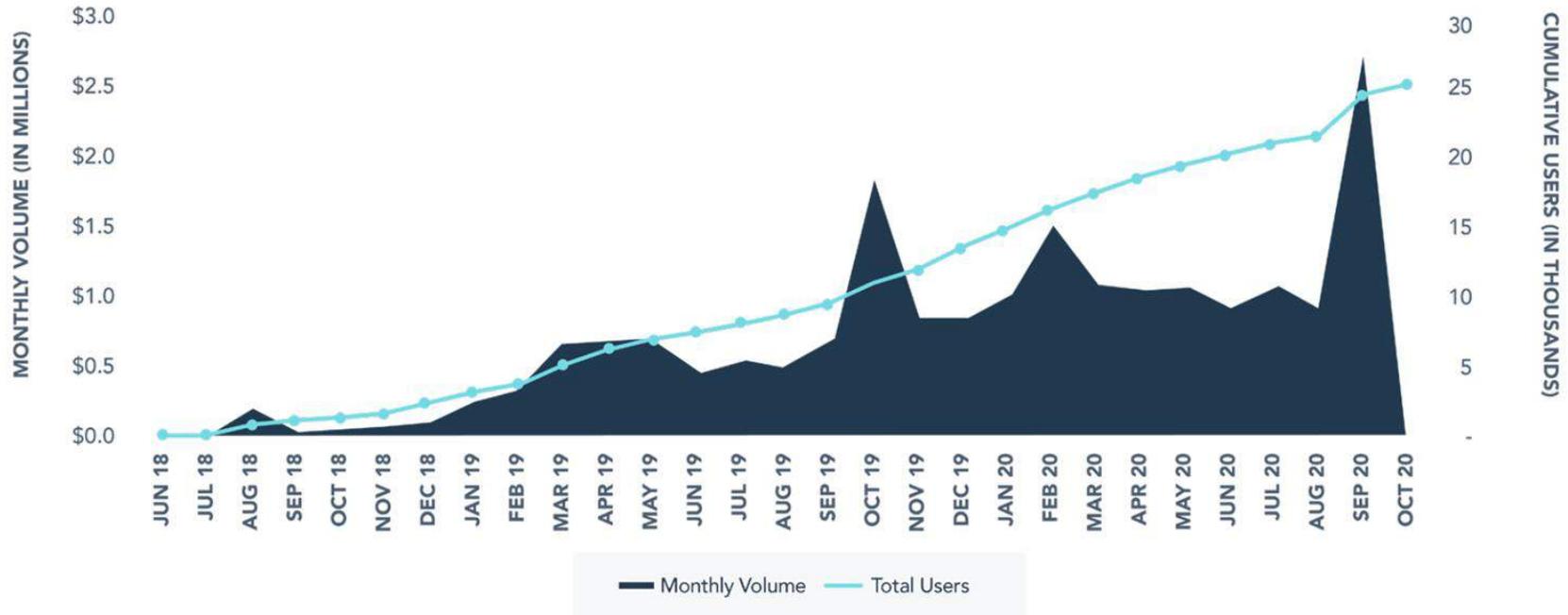
プラットフォームや業務提携先を通じてユーザーへサービス提供 (プラットフォームや業務提携先から入金)  
 (プラットフォーム等には、回収代行業務としての回収代行手数料やプラットフォーム利用の手数料としてシステム利用料を支払)  
**ソーシャルアプリサービス：基本無料アイテム課金制**  
**コンテンツサービス：月額課金制 (一部例外有)**

## 世界的にもNFT市場規模は順調に推移 累積取引数拡大中

MESSARI

### OpenSea Surpasses 25,000 Users with \$2M in Sept Volume

OpenSea total monthly volume compared to total user growth



As of Oct 7, 2020 • Source: Dune Analytics, query by Richard Chen

※ A MESSARI REPORT 「Q3 2020 WEB3 REVIEW NFTs Surge While The Foundation For Community Tokens is Paved」より抜粋  
<https://messari.io/pdf/web3-q3-2020.pdf>

## 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

## ユニマのオープンでマーケット利用者拡大を目指す



## 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

# ユニマ

---

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

## フェアマスターができること

フェアマスターは自分が盛り上げたい駅を選び、ステーションオーナーに**利用料**を支払うことで、**オリジナルのフェアを開催**することができます。



フェアの開催によって**ゲームイベント運営の一部を担い**、これまで公式イベントが開催されにくかった**駅を盛り上げることも可能**！



## ステーションオーナーができること

### ① 駅の保有



フェアマスターを募集したい駅を、**駅トークン**として購入することができます。駅を購入すると**ステーションオーナーに就任**でき、駅を盛り上げることができます！

### ③ フェアマスターの募集



駅トークンを保有すると、その駅で**フェアマスターを募集**することができます。駅を盛り上げてくれるフェアマスターを自分の駅に呼び込みましょう！

### ② 駅利用料の決定



フェアマスターは駅を利用する際に**利用料**を払います。その利用料はステーションオーナーに決めていただきます！

### ④ さらに

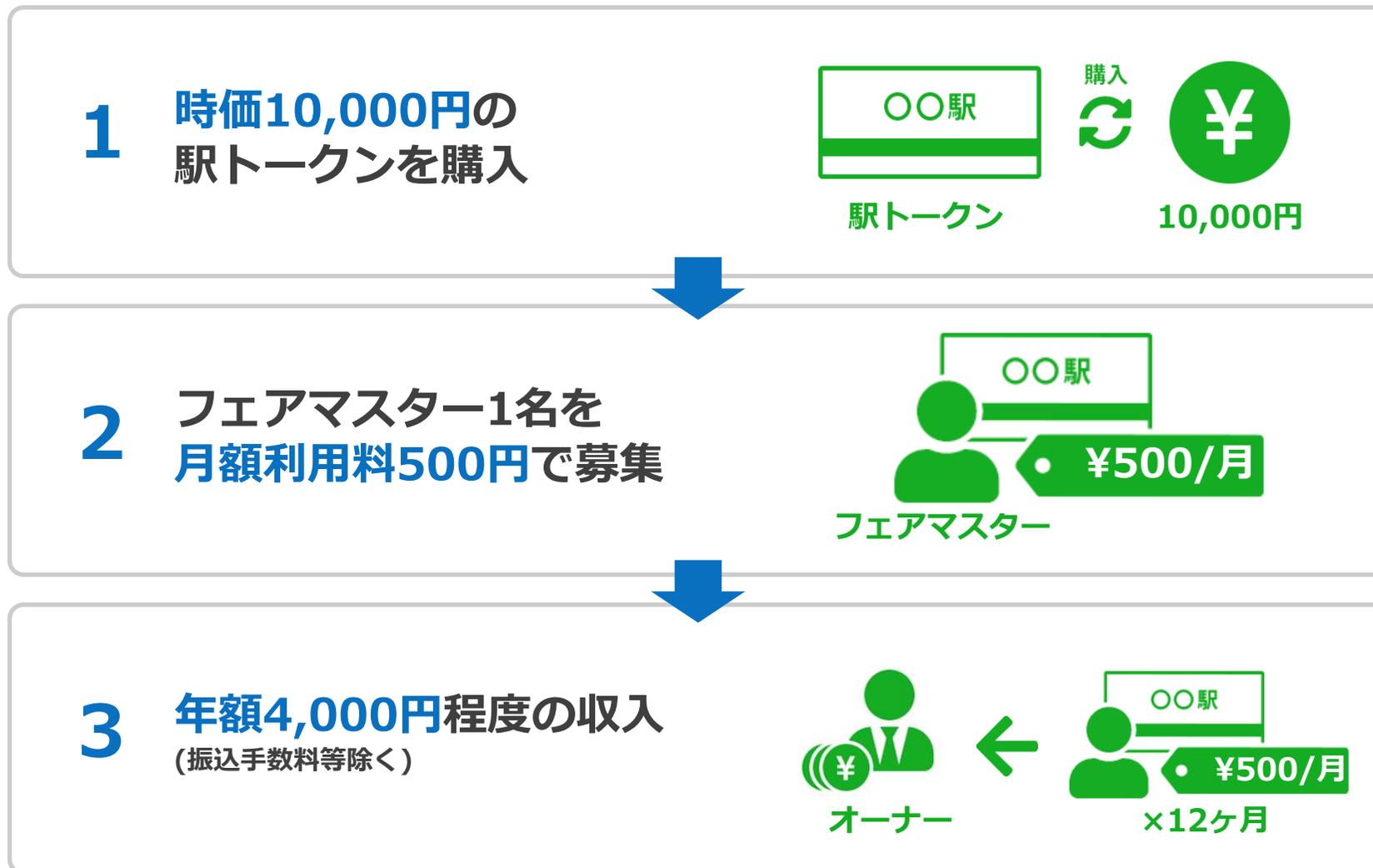


フェアマスターの募集等を通して**駅を盛り上げてくれたお礼**として、**駅利用料**が対価として支払われます。

※振込手数料等を控除後の金額が支払われます

## ゲームを遊びながらおこづかい稼ぎ

### モデルケース



## 駅トークンの販売計画（予定）

販売対象駅

全国約9,300駅

販売形式

オークション方式

売上予想規模

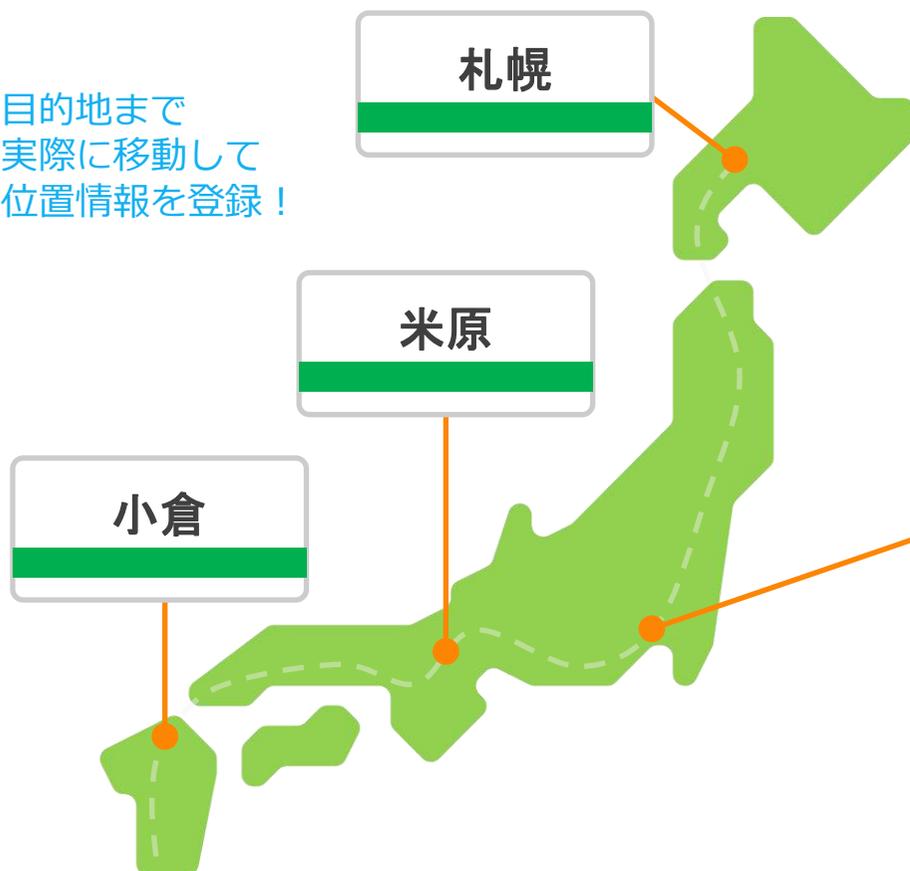
約4.4億円～ 17億円



## 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

目的地まで  
実際に移動して  
位置情報を登録!



## 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~

NarakiMiyako Project 2012-2020  
なら記紀・万葉 × 駅メモ!



## 岩手県 (2015~2016)



## 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 Registration Game, Station Commute, Communication, and Story.

Feature	Description
<b>駅の収集</b>	全国の9,100か所の駅を集める!
<b>チェックイン</b>	その日の移動履歴がわかる!
<b>陣取りゲーム</b>	駅を集めてランキングで競う!
<b>でんことおでかけ</b>	移動でキャラ育成! きせかえも出来る!
<b>コミュニケーション</b>	色んな駅で思い出を残せる!
<b>ストーリー</b>	300話を超えるストーリー

**駅の収集**  
でんこといっしょにたくさんの駅を集めよう!

**陣取りゲーム**  
駅を舞台に陣取りゲーム!

**コミュニケーション**  
駅ノートで自由に交流!

**チェックイン**  
かんたん操作で駅を登録

**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!

**ストーリー**  
300話を超えるストーリー

約**250体**の個性豊かなキャラクターと**3,700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9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。