

# 2021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>  
2021年4月

|            |        |     |
|------------|--------|-----|
| <b>01.</b> | 決算概要   | P3  |
| <b>02.</b> | 1Q決算   | P5  |
| <b>03</b>  | 事業概況   | P12 |
| <b>04.</b> | 今後の方向性 | P15 |
| <b>05.</b> | 参考数値   | P22 |
| <b>06.</b> | 補足資料   | P25 |

# 01. 決算概要

## COVID-19の影響により僅かに減収減益

### 決算

|        |                |     |              |
|--------|----------------|-----|--------------|
| 売上高    | <b>647</b> 百万円 | YoY | <b>△2.8%</b> |
| EBITDA | <b>184</b> 百万円 | YoY | <b>△5.9%</b> |
| 営業利益   | <b>177</b> 百万円 | YoY | <b>△8.1%</b> |

### 位置ゲーム

COVID-19の影響が続くなか、社会情勢を注視しつつ他社コラボやグッズ販売等によるエンゲージメントの強化を実施

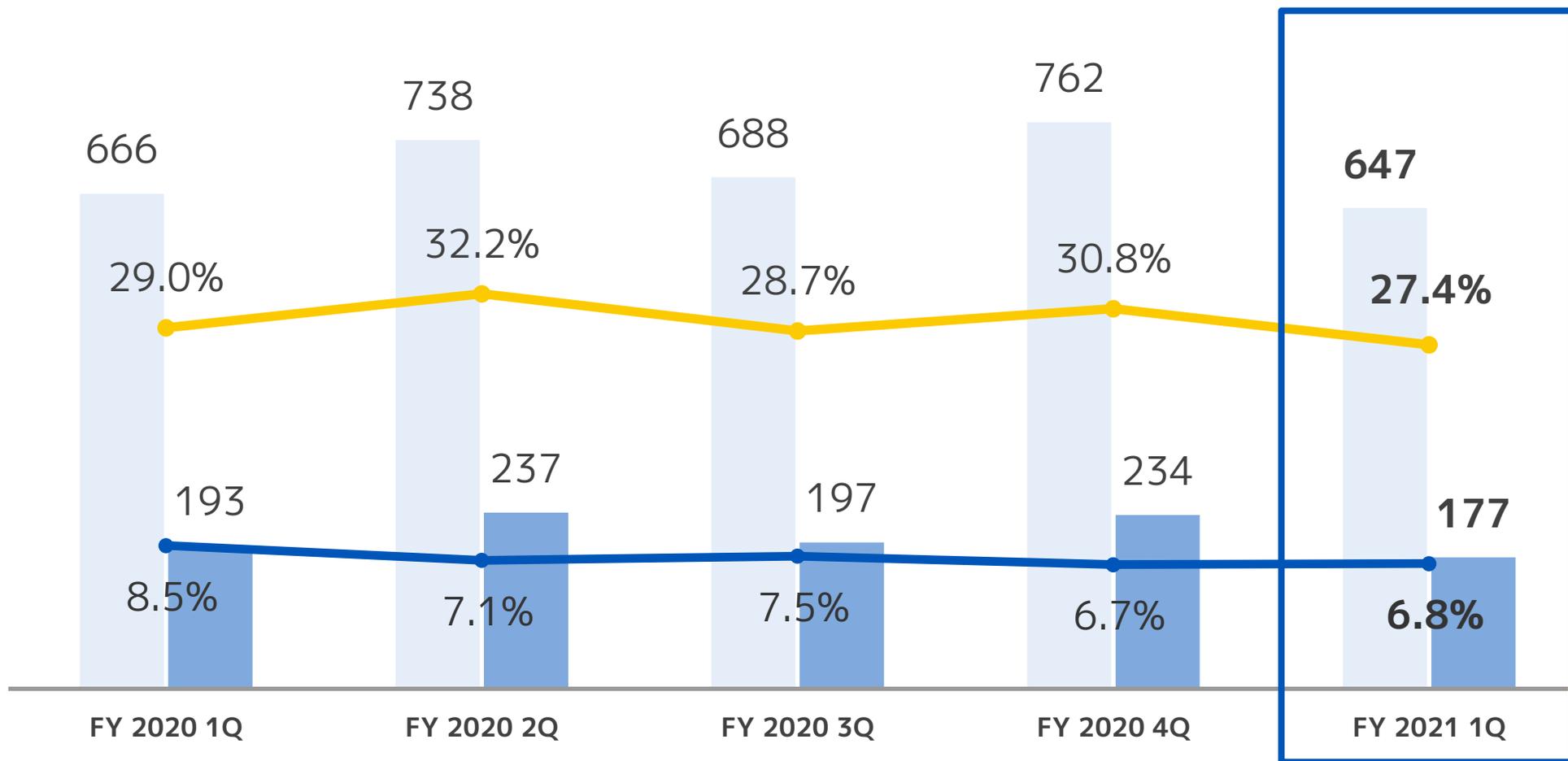
### ブロック チェーン

ユニマでのNFTコンテンツ販売にむけた開発中  
詳細はp15~「04.今後の方向性」に記載

# 02.1Q決算

## 02. 1Q決算 | 売上高/営業利益推移

COVID-19の影響が続くなか、売上高は前年同四半期比△2.8%と同水準を維持



(単位：百万円)

売上高

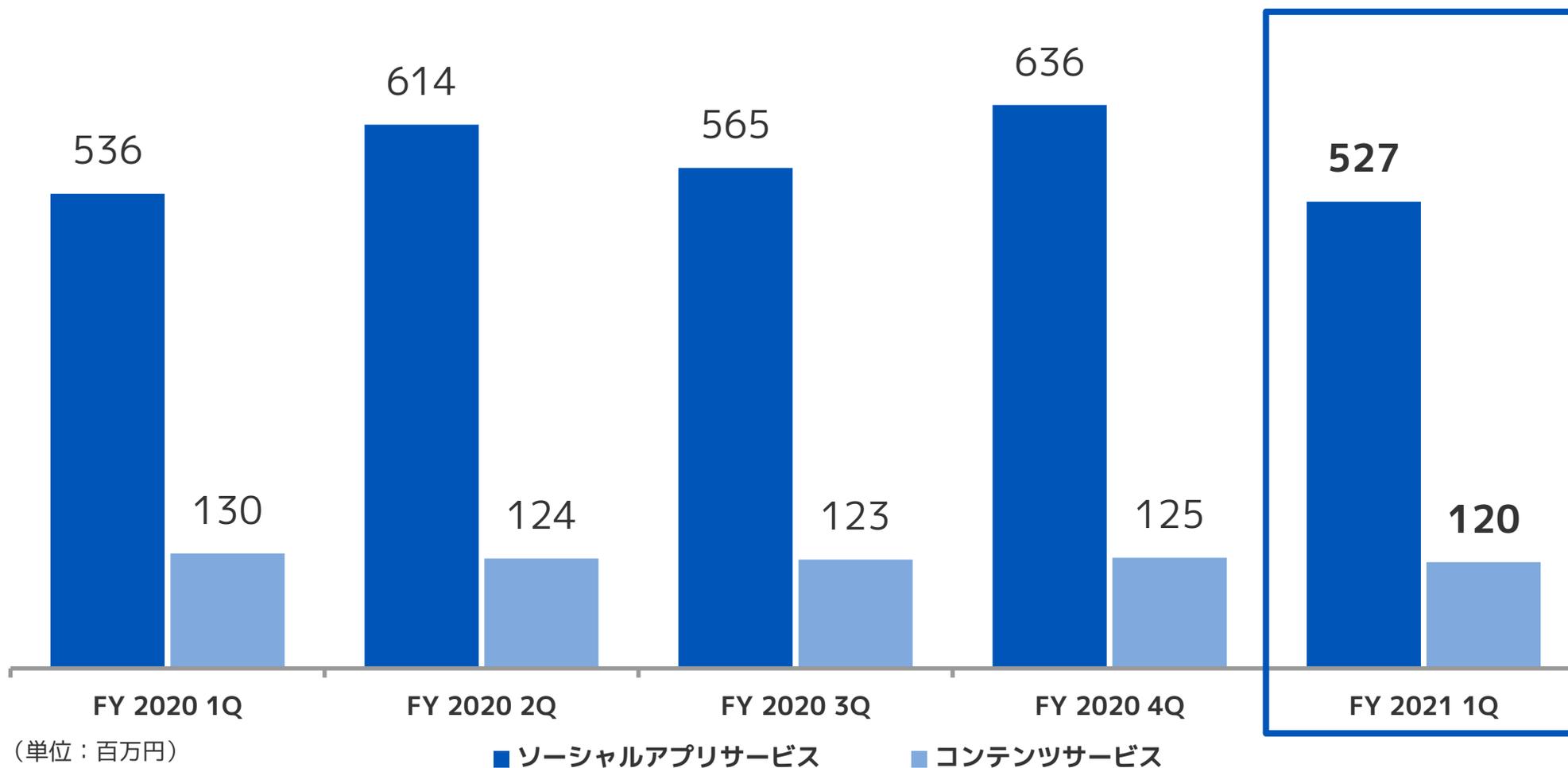
営業利益

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の影響が続くなか前年同四半期比△1.6%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



## 02. 1Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

|                        | FY 2021 1Q | FY 2020 1Q | Y on Y | FY 2020 4Q | Q on Q |
|------------------------|------------|------------|--------|------------|--------|
| 売上高                    | 647        | 666        | △2.8%  | 762        | △15.0% |
| 売上原価                   | 322        | 313        | +3.1%  | 379        | △15.0% |
| 売上総利益                  | 324        | 353        | △8.1%  | 382        | △15.0% |
| (売上総利益率)               | 50.2%      | 53.0%      | —      | 50.2%      | —      |
| 販売費及び一般管理費             | 147        | 160        | △8.1%  | 147        | △0.4%  |
| EBITDA                 | 184        | 195        | △5.9%  | 243        | △24.3% |
| 営業利益                   | 177        | 193        | △8.1%  | 234        | △24.3% |
| (営業利益率)                | 27.4%      | 29.0%      | —      | 30.8%      | —      |
| 経常利益                   | 177        | 192        | △7.9%  | 235        | △24.7% |
| 親会社株主に帰属する<br>四半期純利益   | 131        | 133        | △1.7%  | 146        | △10.3% |
| 1株当たり<br>四半期純利益 (単位：円) | 15.71      | 15.47      | +1.5%  | 17.20      | △8.7%  |

## 02. 1Q決算 | サービス別売上高内訳

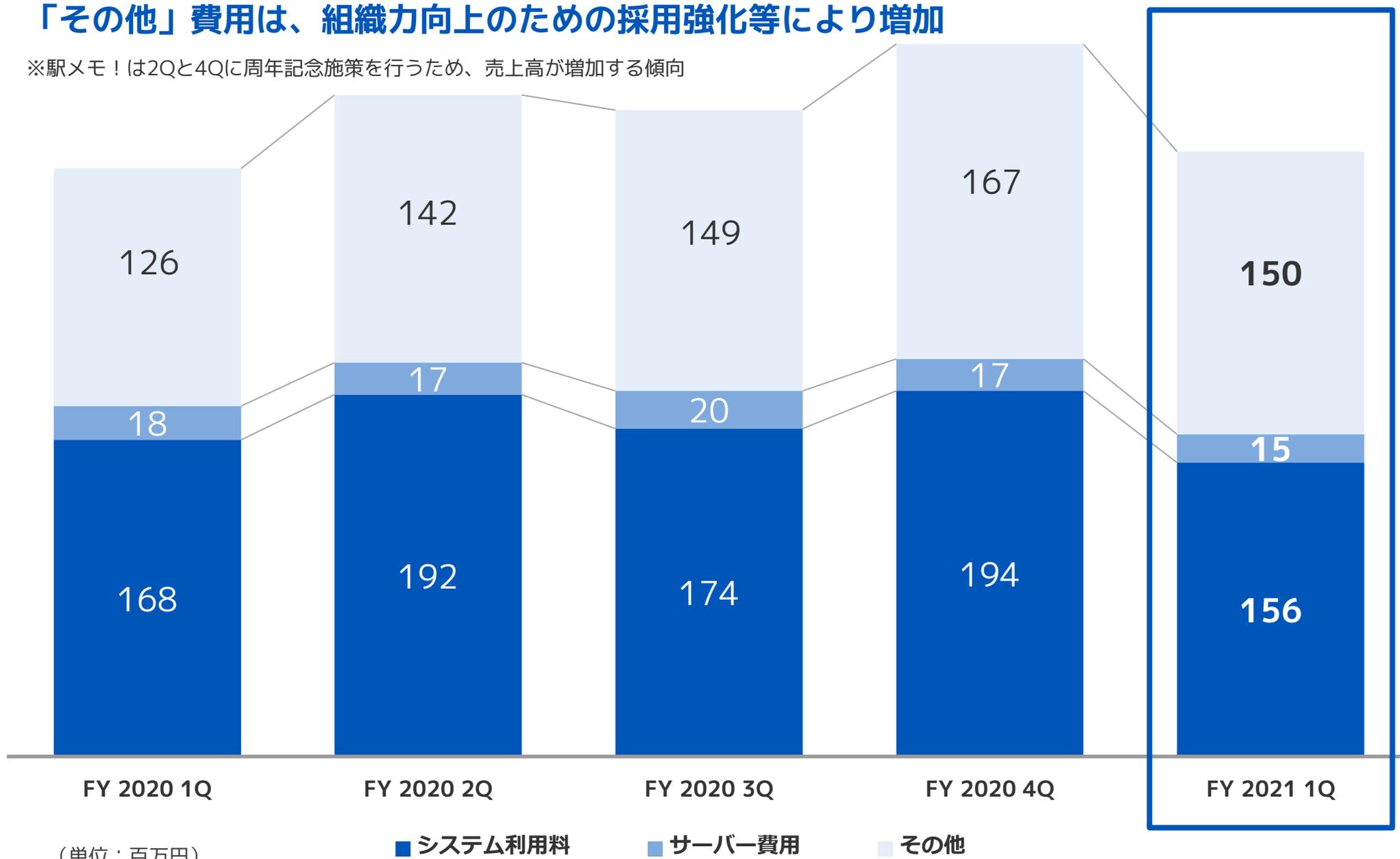
(単位：百万円)

|                    | FY 2021 1Q | FY 2020 1Q | Y on Y | FY 2020 4Q | Q on Q |
|--------------------|------------|------------|--------|------------|--------|
| 位置ゲーム              | 527        | 536        | △1.6%  | 636        | △17.2% |
| ソーシャルアプリ<br>サービス 計 | 527        | 536        | △1.6%  | 636        | △17.2% |
| コンテンツ<br>サービス 計    | 120        | 130        | △7.9%  | 125        | △4.1%  |
| 全社合計               | 647        | 666        | △2.8%  | 762        | △15.0% |

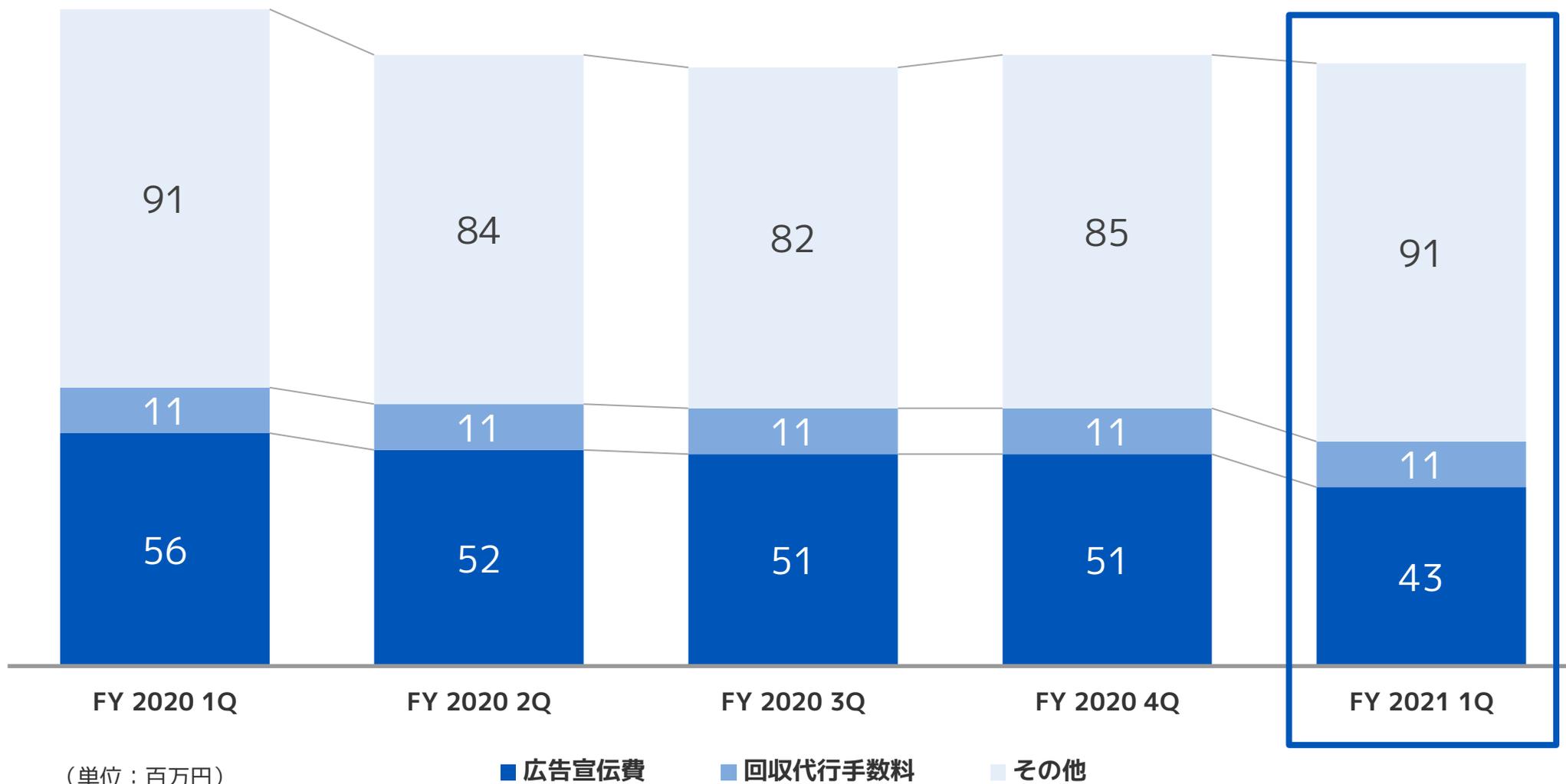
## 02. 1Q決算 | 売上原価内訳/推移

「システム利用料」は売上高減少に伴い前年同四半期比でやや減少  
「その他」費用は、組織力向上のための採用強化等により増加

※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」はCOVID-19の影響による新規獲得コストの高騰を受けて調整を行った結果、前年同四半期比で約2割の減少



# 03. 事業概況

## 駅メモ！オリジナルCD/オリジナルトランプ通販実施！

オリジナルCD  
「ミライメモリーズ！」が  
駅メモ！  
奪取er協会購買部にて  
F.F.F. DASH-er Association Purchasing Department  
通販開始！

大好評のうちに先行販売が終了したオリジナルCD「ミライメモリーズ！」を2021年1月14日より公式オンラインショップ「奪取er協会購買部」にて通信販売中です。

おなじみ「メロ」「ルナ」「みろく」の三人のでんこが歌う爽やかなテーマソングのほか、でんこそれぞれにフォーカスしたキャラクターソングが収録された豪華なCDとなっています。

また、駅メモ！6周年を記念してオリジナルトランプ「駅メモ！6周年記念トランプvol.1・vol.2セット」の通信販売も実施しました。

## 『GraffArt Shop』4店舗にて「駅メモ」グッズ販売中！

駅メモ!  
EKIMEMO  
SERIES  
「駅メモ！-ステーションメモリーズ！-」  
「駅メモ！ Our Rails」フェア  
in GraffArt Shop  
3.15(月) ▶ 6.13(日)  
開催店舗 池袋本店/MAGNET by SHIBUYA109店/名古屋店/なんば店  
特典情報 限定ポストカード(各店舗1デザイン)  
© 2014 駅メモ！プロジェクト

2021年3月15日より、株式会社A3が運営する『GraffArt Shop』4店舗にて、「駅メモ！」シリーズオリジナルグッズを販売中です。

ここでしか買えない商品を多数ご用意しております。さらに、「駅メモ！」シリーズオリジナルグッズを2,200円（税込）以上お買い上げのお客様へ、各店舗限定の「限定ポストカード（各店舗1デザイン）」を1会計につき1枚プレゼントします。

その他、オリジナルグッズ販売にあわせてゲーム内アイテムを獲得できるゲーム連動企画を実施しています。

「八日市ゆかり」が近江鉄道公認キャラクターに仲間入り！



でんこ「八日市ゆかり」が近江鉄道公認キャラクターとして就任することを記念し、近江鉄道の各駅とその周辺をめぐるデジタルスタンプラリーを2021年2月19日より開催中です。イベント期間中は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ます。また、すべてのスポットにチェックインするとイベント限定の記念フィルム「近江鉄道公認制服フィルム」を獲得できます。その他、コラボグッズ販売や記念品の配布、コラボ記念ヘッドマークの掲出を実施中です。

「温泉むすめ」×「駅メモ」シリーズコラボ第2弾を開催中！



2021年2月15日より、「温泉むすめ」のキャラクターたちが観光大使や温泉大使として活躍している温泉街を巡るデジタルスタンプラリーイベントを開催中です。各温泉街ごとに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）をし、ミッションを達成することでゲーム内アイテムを獲得できます。さらに各温泉街のミッションをすべて達成すると、その温泉街で大使を務めている「温泉むすめ」のコラボでんこが入手できます。加えて、各温泉街ではコラボグッズの販売や、「駅メモ！」シリーズ内で「温泉むすめ」コラボでんこが入手できる特別なガチャも実施中です。

# 04. 今後の方向性

~2020

駅メモ！を  
中心としたビジネス



2021~2025

ユニマを位置ゲームに並ぶ収益の柱に  
ユニマ内トークン流通規模拡大で  
市場を牽引



### ユニマ

## トークンエコノミーを支える第一人者を目指す

- ・ 駅トークン2021年夏に販売開始
- ・ 各種NFT独占製品化、順次販売開始
- ・ 出版社やゲーム企業との提携・協業
- ・ IP獲得に向け営業強化

### 位置 ゲーム

## 国産「位置ゲームNo.1」

- ・ 情勢（ウィズコロナ）に応じた柔軟な運営
- ・ 収益の安定と強化
- ・ ユーザーエンゲージメント強化

## ユニマ

### ユニマ独自の連番機能

トークングループ  
(コントラクト)



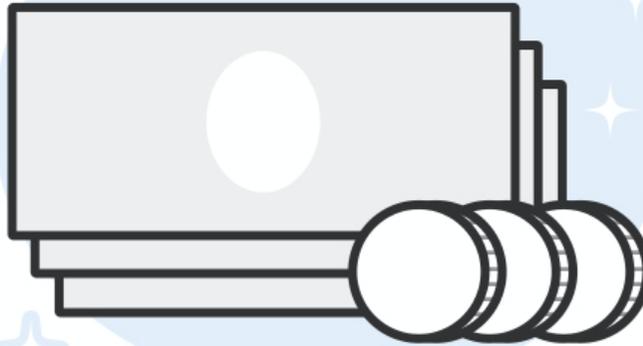
テーマのある作品群や連続性  
をもったアセットを一覧表示  
する独自の仕組み

### 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

コンテンツオリジンリティ確保  
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)

## 2021年夏 独占販売予定 駅トークン



🏠 駅オーナーになって、ゲームを盛り上げよう!

位置情報連動型ゲーム「駅メモ! Our Rails」(以下、「アワメモ!」)と連動する駅トークン(NFT)を購入して、駅のオーナーに。「アワメモ!」ユーザー限定での販売も検討中です。

※駅トークンとは、「アワメモ!」内に登場する駅をデジタル資産にしたもので、保有していると駅のステーションオーナーであることが証明されます。

## 2021年 独占販売予定 でんこNFTトレーディングカード



※画像はイメージです。実際の商品とは異なる場合があります。

位置情報連動型ゲーム「ステーションメモリーズ!」「駅メモ! Our Rails」(以下、「駅メモ!」シリーズ)に登場する個性的なパートナー「でんこ」のNFTトレーディングカードが発売決定。

### 2021年 独占販売予定 杉田陽平氏 アート企画



「デジタルとアナログの共生で、私達の生活がどう変わるか? ~ヒマワリの花びらで世界を繋ぐ~」

画材の持つ可能性を最大限に活用した表現で、抽象画や具体画など、幅広く野心的な作品を作り出している画家杉田陽平氏が、ゴッホの「ひまわり」をモチーフにデジタルアートならではの作品を発表予定。

### 2021年 独占販売予定 山口周氏 書籍企画

ビジネスの未来  
山口周著



「ビジネスの未来 エコノミーにヒューマニティを取り戻す」書籍企画。

2020年12月に出版された書籍に関する企画をプレジデント社と実施に向け協議中。

# ユニマ事前登録 2021年4月23日 開始



<https://pre.market.uniqys.net>

## 「Funds (ファンズ)」でのファンド近日公開



「Funds (ファンズ)」がユニマとコラボし、新スキームでのファンドを公開。  
トークン生成・販売のプラットフォーム「ユニマ」の認知度向上を目的として、貸付ファンドのオンラインマーケット  
「Funds (ファンズ)」上での初回ファンド提供を予定しています。

# 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。  
(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 2017 | FY 2018 | FY 2019 | FY 2020 | FY 2021<br>1Q |
|---------------------|---------|---------|---------|---------|---------------|
| 売上高                 | 2,437   | 2,978   | 3,190   | 2,855   | 647           |
| 売上原価                | 856     | 1,314   | 1,447   | 1,389   | 322           |
| 売上総利益               | 1,581   | 1,664   | 1,742   | 1,466   | 324           |
| 販売費及び一般管理費          | 845     | 815     | 633     | 602     | 147           |
| EBITDA              | 792     | 865     | 1,123   | 886     | 184           |
| 営業利益                | 736     | 849     | 1,109   | 863     | 177           |
| 経常利益                | 722     | 848     | 1,109   | 866     | 177           |
| 親会社株主に帰属する<br>当期純利益 | 511     | 585     | 773     | 582     | 131           |
| 1株利益 (単位：円)         | 54.18   | 63.37   | 86.53   | 68.07   | 15.71         |

## 3. サービス別売上高

(単位：百万円)

|            | FY 2017 | FY 2018 | FY 2019 | FY 2020 | FY 2021<br>1Q |
|------------|---------|---------|---------|---------|---------------|
| 位置ゲーム      | 1,525   | 2,225   | 2,578   | 2,353   | 527           |
| その他        | 71      | 20      | 9       | —       | —             |
| ソーシャルアプリ 計 | 1,597   | 2,246   | 2,587   | 2,353   | 527           |
| コンテンツ 計    | 840     | 732     | 602     | 502     | 120           |
| 合計         | 2,437   | 2,978   | 3,190   | 2,855   | 647           |

## 2. 財政状態

(単位：百万円)

|          | FY 2017 | FY 2018 | FY 2019 | FY 2020 | FY 2021<br>1Q |
|----------|---------|---------|---------|---------|---------------|
| 流動資産     | 2,410   | 2,547   | 2,921   | 2,725   | 2,522         |
| (内現金預金)  | (1,773) | (2,142) | (2,478) | (2,321) | (2,102)       |
| (内売掛金)   | (587)   | (361)   | (387)   | (357)   | (379)         |
| 有形固定資産   | 30      | 27      | 23      | 10      | 9             |
| 無形固定資産   | 12      | 7       | 59      | 132     | 140           |
| 投資その他の資産 | 105     | 88      | 136     | 168     | 156           |
| 資産合計     | 2,559   | 2,671   | 3,141   | 3,036   | 2,828         |
| 流動負債     | 324     | 412     | 601     | 386     | 299           |
| (内未払金)   | (123)   | (143)   | (162)   | (135)   | (136)         |
| 固定負債     | 11      | 11      | 11      | —       | —             |
| 負債合計     | 336     | 424     | 613     | 386     | 299           |
| 資本金      | 474     | 476     | 479     | 480     | 480           |
| 資本剰余金    | 250     | 251     | 255     | 255     | 255           |
| 利益剰余金    | 1,614   | 2,038   | 1,793   | 2,375   | 2,507         |
| 自己株式     | △116    | △519    | —       | △474    | △724          |
| 株主資本     | 2,223   | 2,247   | 2,527   | 2,637   | 2,519         |
| 純資産合計    | 2,223   | 2,247   | 2,528   | 2,650   | 2,529         |
| 負債純資産合計  | 2,559   | 2,671   | 3,141   | 3,036   | 2,828         |

# 05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

## 1. 業績

(単位：百万円)

|                      | FY 2017 |       |       |       | FY 2018 |       |       |       | FY 2019 |       |       |       | FY 2020 |       |       |       | FY 2021 |    |    |    |
|----------------------|---------|-------|-------|-------|---------|-------|-------|-------|---------|-------|-------|-------|---------|-------|-------|-------|---------|----|----|----|
|                      | 1Q      | 2Q    | 3Q    | 4Q    | 1Q      | 2Q | 3Q | 4Q |
| 売上高                  | 586     | 592   | 568   | 690   | 576     | 793   | 766   | 842   | 761     | 901   | 735   | 791   | 666     | 738   | 688   | 762   | 647     |    |    |    |
| 売上原価                 | 189     | 226   | 181   | 258   | 200     | 365   | 365   | 382   | 342     | 399   | 346   | 358   | 313     | 352   | 344   | 379   | 322     |    |    |    |
| 売上総利益                | 396     | 366   | 387   | 431   | 375     | 428   | 401   | 460   | 418     | 502   | 389   | 432   | 353     | 386   | 343   | 382   | 324     |    |    |    |
| 販売費<br>及び一般管理費       | 169     | 197   | 238   | 241   | 239     | 191   | 189   | 194   | 180     | 196   | 114   | 140   | 160     | 148   | 145   | 147   | 147     |    |    |    |
| EBITDA               |         |       |       |       |         |       |       |       | 241     | 308   | 277   | 295   | 195     | 243   | 204   | 243   | 184     |    |    |    |
| 営業利益                 | 227     | 169   | 148   | 190   | 135     | 236   | 211   | 265   | 238     | 305   | 274   | 291   | 193     | 237   | 197   | 234   | 177     |    |    |    |
| 経常利益                 | 227     | 155   | 148   | 190   | 135     | 236   | 211   | 265   | 238     | 304   | 274   | 291   | 192     | 239   | 198   | 235   | 177     |    |    |    |
| 親会社株主に帰属<br>する四半期純利益 | 157     | 107   | 102   | 143   | 93      | 163   | 146   | 182   | 165     | 176   | 170   | 260   | 133     | 165   | 136   | 146   | 131     |    |    |    |
| 1株利益<br>(単位：円)       | 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 | 16.06 | 17.20 | 15.71   |    |    |    |

## 2. サービス別売上高

(単位：百万円)

|               | FY 2017 |     |     |     | FY 2018 |     |     |     | FY 2019 |     |     |     | FY 2020 |     |     |     | FY 2021 |    |    |    |
|---------------|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|-----|-----|-----|---------|----|----|----|
|               | 1Q      | 2Q  | 3Q  | 4Q  | 1Q      | 2Q | 3Q | 4Q |
| 位置ゲーム         | 349     | 366 | 340 | 469 | 362     | 605 | 589 | 667 | 592     | 745 | 587 | 652 | 536     | 614 | 565 | 636 | 527     |    |    |    |
| その他           | 24      | 18  | 12  | 16  | 8       | 4   | 4   | 2   | 3       | 2   | 2   | 1   | -       | -   | -   | -   | -       |    |    |    |
| ソーシャルアプリ<br>計 | 373     | 384 | 352 | 486 | 371     | 610 | 593 | 670 | 596     | 748 | 589 | 653 | 536     | 614 | 565 | 636 | 527     |    |    |    |
| コンテンツ 計       | 212     | 208 | 215 | 204 | 204     | 182 | 172 | 172 | 164     | 153 | 146 | 137 | 130     | 124 | 123 | 125 | 120     |    |    |    |
| 合計            | 586     | 592 | 568 | 690 | 576     | 793 | 766 | 842 | 761     | 901 | 735 | 791 | 666     | 738 | 688 | 762 | 647     |    |    |    |

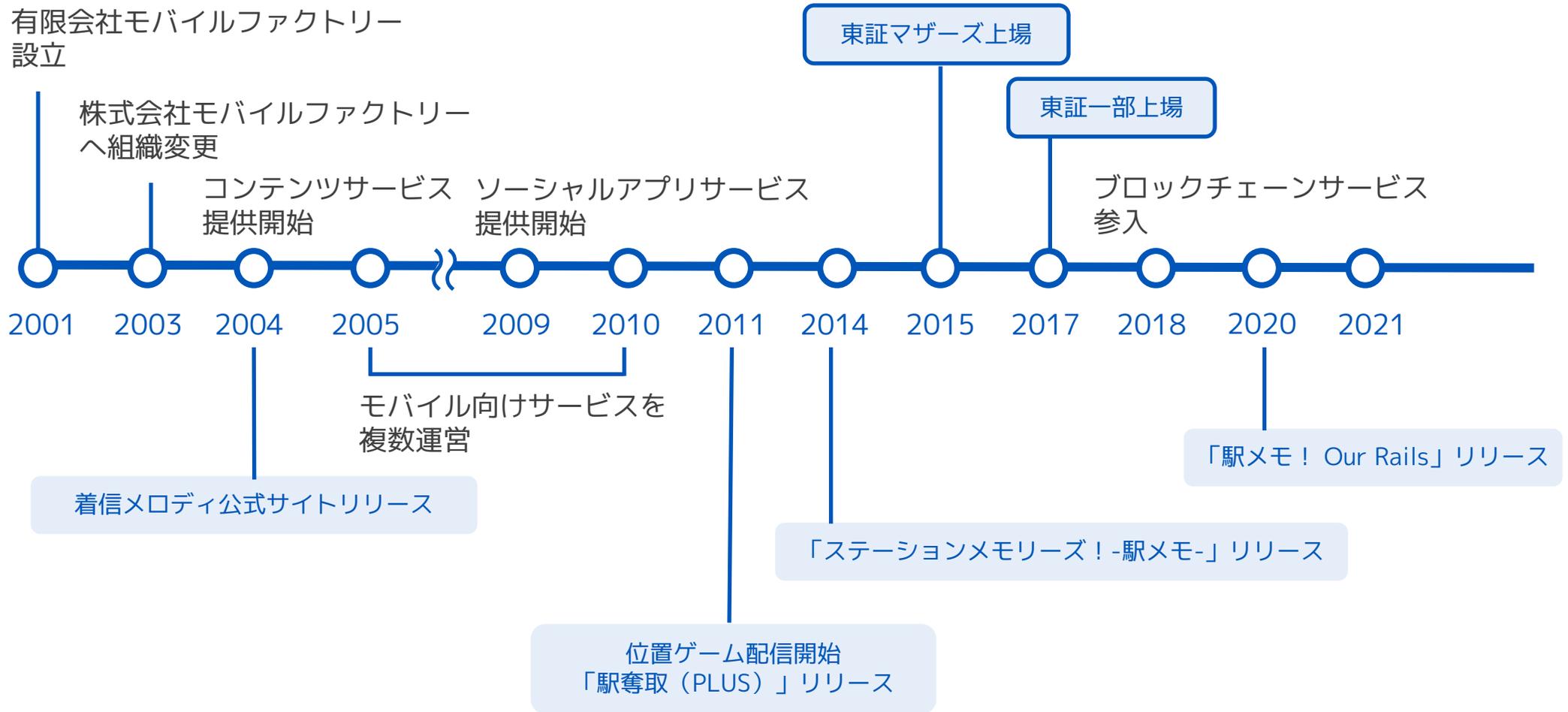
# 06. 補足資料



**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一丁目24番2号         |
| 代表取締役  | 宮嶋 裕二                      |
| 事業内容   | モバイルサービス事業                 |
| 従業員数   | 98名                        |
| 資本金    | 4億8,036万円                  |
| 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！<br>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

みやま ゆうじ

宮畠 裕二

- 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



取締役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)

ふかい みきお

深井 未来生

- 1998年 コンパックコンピュータ株式会社（現 日本ヒューレット・パッカード株式会社）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 株式会社モバイルファクトリー 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）

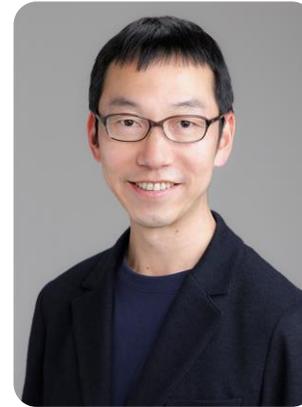


社外取締役（非常勤）

なるさわ りえ

成沢 理恵

- 1998年 株式会社エニックス（現 株式会社スクウェア・エニックス）入社
- 2013年 株式会社NubeeTokyo入社 エグゼクティブプロデューサー兼、プロデューサー・プロモーション・海外協業・国内協業・法務部門長就任
- 2016年 ちゅらっぷす株式会社 取締役就任（現任）
- 2016年 株式会社ArAtA 取締役就任（現任）
- 2016年 AppBeach株式会社 取締役就任（2018年7月にちゅらっぷす株式会社に吸収合併）
- 2017年 株式会社モバイルファクトリー 取締役就任（現任）
- 2017年 モリカترون株式会社 取締役就任（現任）
- 2017年 ルートフォー株式会社 取締役就任
- 2018年 Amusement Asset Associates株式会社 取締役就任（現任）
- 2018年 モノビット・モリカترونホールディングス株式会社（現 monoAI technology株式会社）取締役就任（現任）
- 2018年 RingZero株式会社 取締役就任（現任）



社外取締役（非常勤）

やまぐち しゅう

山口 周

- 1994年 株式会社電通入社
- 2002年 株式会社ブーズ・アレン・ハミルトン入社
- 2007年 株式会社ボストン・コンサルティング・グループ入社
- 2010年 株式会社A.T.カーニー入社
- 2011年 株式会社ヘイ・グループ（現 コーン・フェリー・ヘイグループ）入社
- 2015年 シニア・クライアント・パートナー就任
- 2018年 株式会社モバイルファクトリー 取締役就任（現任）
- 2019年 株式会社中川政七商店 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)



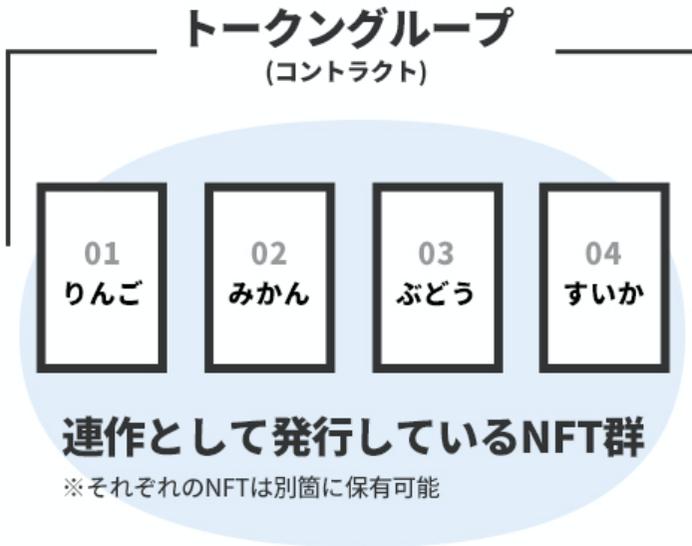
デジタルデータをブロックチェーン上で個人の資産として保有可能とする、トークン生成・販売のプラットフォーム



## 利用料およびユーザーの決済手数料でマネタイズ

## 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



### 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)



オリジナル商品

デジタルアセット  
一般層アピール

デジタルアセットの特長を活かしたオリジナル商材を生成。インフルエンサーマーケティングも視野。

電子書籍

デジタル版  
ブックストア

権利者還元を備えた副次流通市場の構築。資本提携も視野に独占コンテンツを充実。

ゲーム

ゲーム3.0市場構築

アワメモモデル(既存ゲーム+トークン)の横展開。導入支援コンサルも担う。

イラスト・アート

利用権・閲覧権の  
アセット化

一点モノのイラスト・アートなどのコンテンツをデジタルアセットに。

※ジャンルの一例

デジタルアセットと相性の良い新しい付加価値を創出へ

### 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

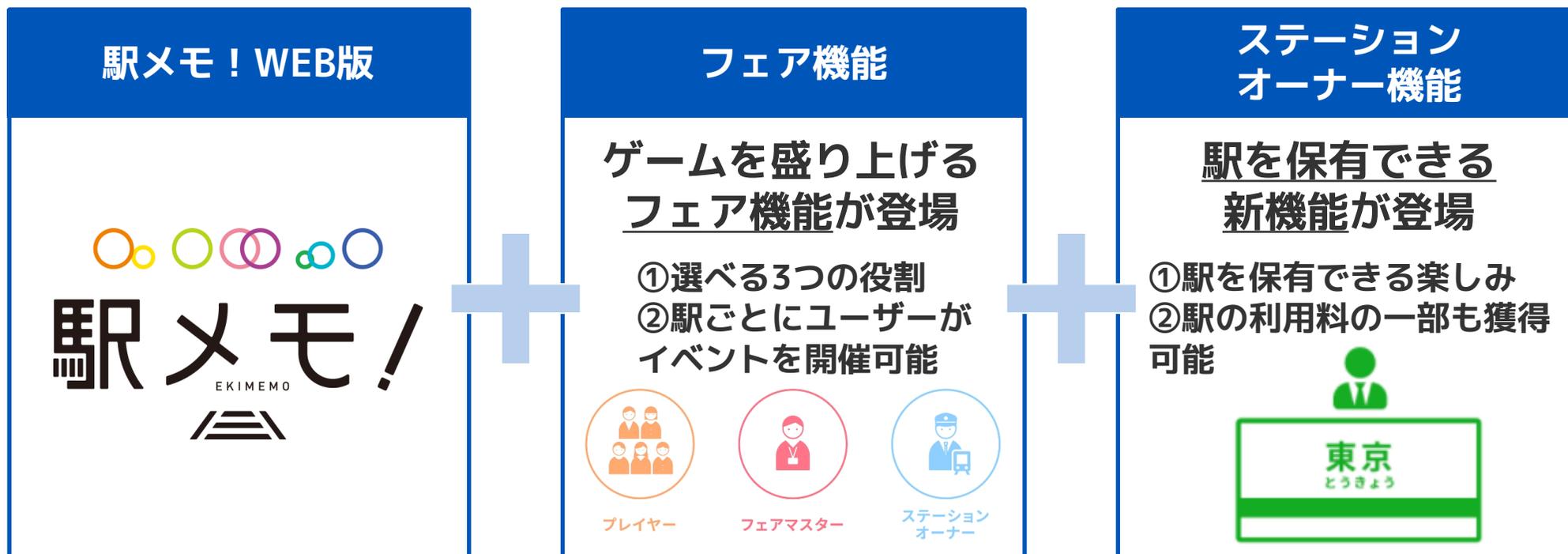
### 定量目標

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！」に、新機能を加えたWEB版新作



※今後実装予定の機能です



### 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

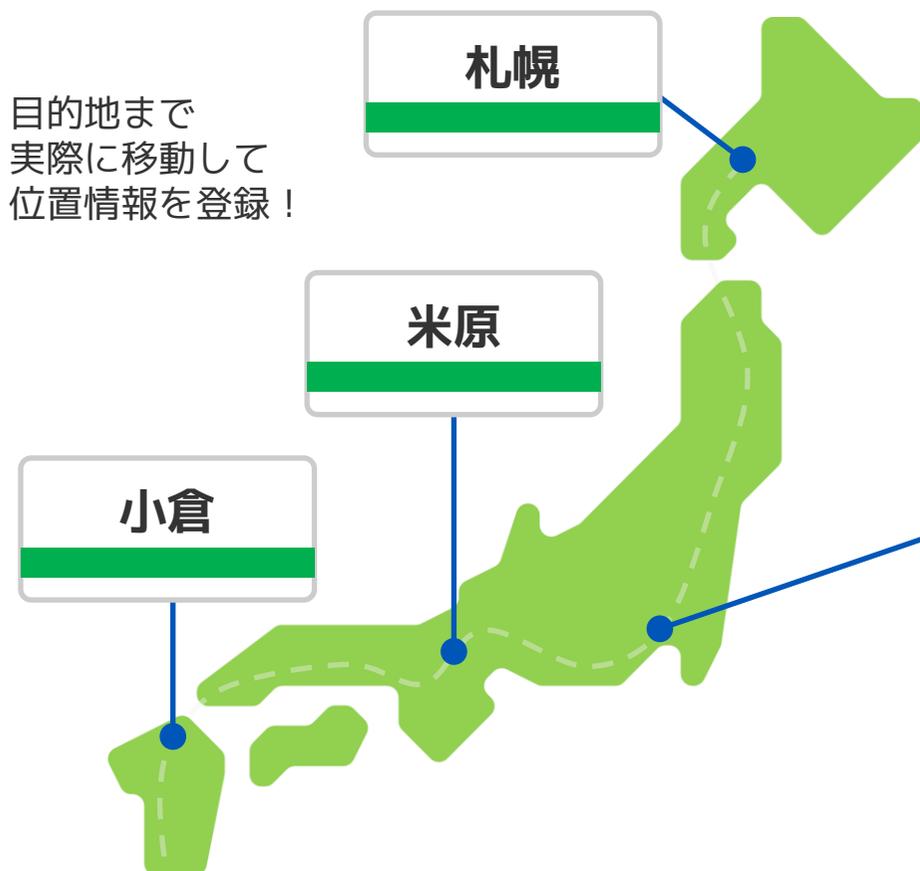
売上予想規模

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

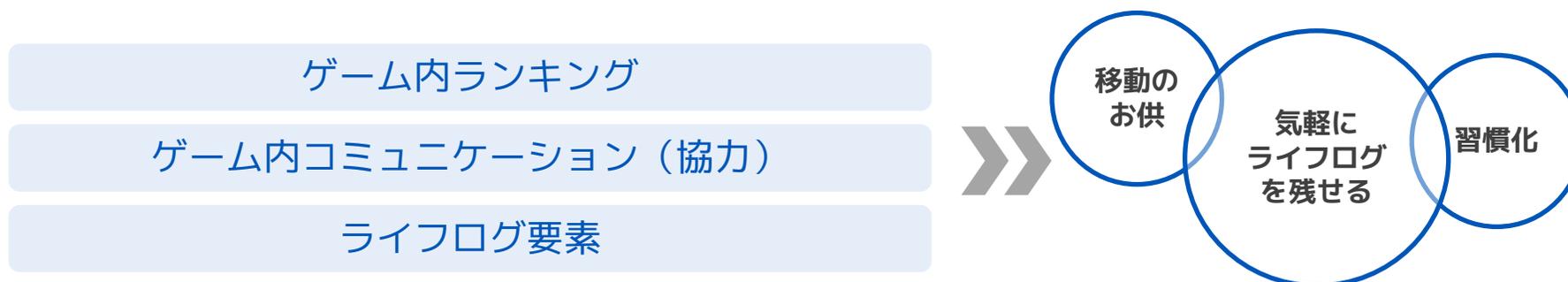


### ①移動動機の提供



## 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

伊豆箱根鉄道 (2020)



千葉県鴨川市江見駅郵便局 (2020)



あしがら観光協会 (2018)



京都市交通局 (2016~2019)



## 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】

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！

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り、またこれを保証するものではありません。