

# 2021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>  
2021年10月

<b>01.</b>	決算概要	P3
<b>02.</b>	3Q決算	P9
<b>03</b>	事業概況	P18
<b>04.</b>	今後の方向性	P22
<b>05.</b>	参考数値	P28
<b>06.</b>	補足資料	P31

# 01. 決算概要

## 株主還元策として1株当たりの価値向上のため 自己株式取得を実施

取得し得る株式の総数	<b>10万株</b> (※) 発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合：1.2%
株式の取得価額の総額	<b>1億円</b> (※)
取得期間	2021年10月25日～2021年12月23日
取得方法	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な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に関するお知らせ」）をご確認ください。

緊急事態宣言下において位置ゲームは前年同水準  
 「ユニマ」広告宣伝費・利益率の高いコンテンツ事業減収  
 の影響で減収減益 (詳細はp14/p17参照)

3Q  
 (累計期間)

売上高	<b>2,034</b> 百万円	YoY	<b>△2.8%</b>
EBITDA	<b>589</b> 百万円	YoY	<b>△8.3%</b>
営業利益	<b>561</b> 百万円	YoY	<b>△10.7%</b>

3Q  
 (会計期間)

売上高	<b>653</b> 百万円	YoY	<b>△5.1%</b>
EBITDA	<b>162</b> 百万円	YoY	<b>△20.2%</b>
営業利益	<b>152</b> 百万円	YoY	<b>△23.1%</b>

中期経営計画において位置ゲームに並ぶ収益の柱とする、「ユニマ（Uniqys マーケットプレイス）」が2021年7月6日にリリースしたことに伴い、ブロックチェーン事業における重要性が増したため、並びに当社グループの事業活動の実態を明確にするため、当第3四半期連結累計期間より報告セグメントを従来の単一セグメントから「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」に変更しております。

モバイルサービス事業



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)

## 位置ゲーム

### COVID-19の影響を注視しつつエンゲージメント強化 実施及び多様な他社IPとのコラボを展開

#### 【駅メモ！】

- ・ 他社IPコラボや通販を中心とした自社IPグッズの充実
- ・ オリジナルCD第二弾の販売
- ・ 鉄道会社や郵便局とのコラボ実施

※詳細はp18~「03.事業概況」に記載

## ブロック チェーン

### 「ユニマ」の活性化を目的とした取り組み

- ・ 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、芸能人との企画進行中
- ・ 「ユニマ」SaaSの先行提供
- ・ 購入型クラウドファンディングのリターン（返礼品）  
NFTを販売

※詳細はp22~「04.今後の方向性」に記載

## 1

### 自社タイトル成長（アワメモ！をフックとした「ユニマ」の成長）

- ・ステーションNFT販売中
- ・ステーションNFTの価値向上及び相場形成に注力

## 2

### 取扱いアセット増（「ユニマ」参入企業を増やし、取扱いアセットの充実）

- ・アートや書籍を中心としたクリエイター・芸能人とのコラボ
- ・クラウドファンディングNFT等、他社コンテンツとのコラボ

## 3

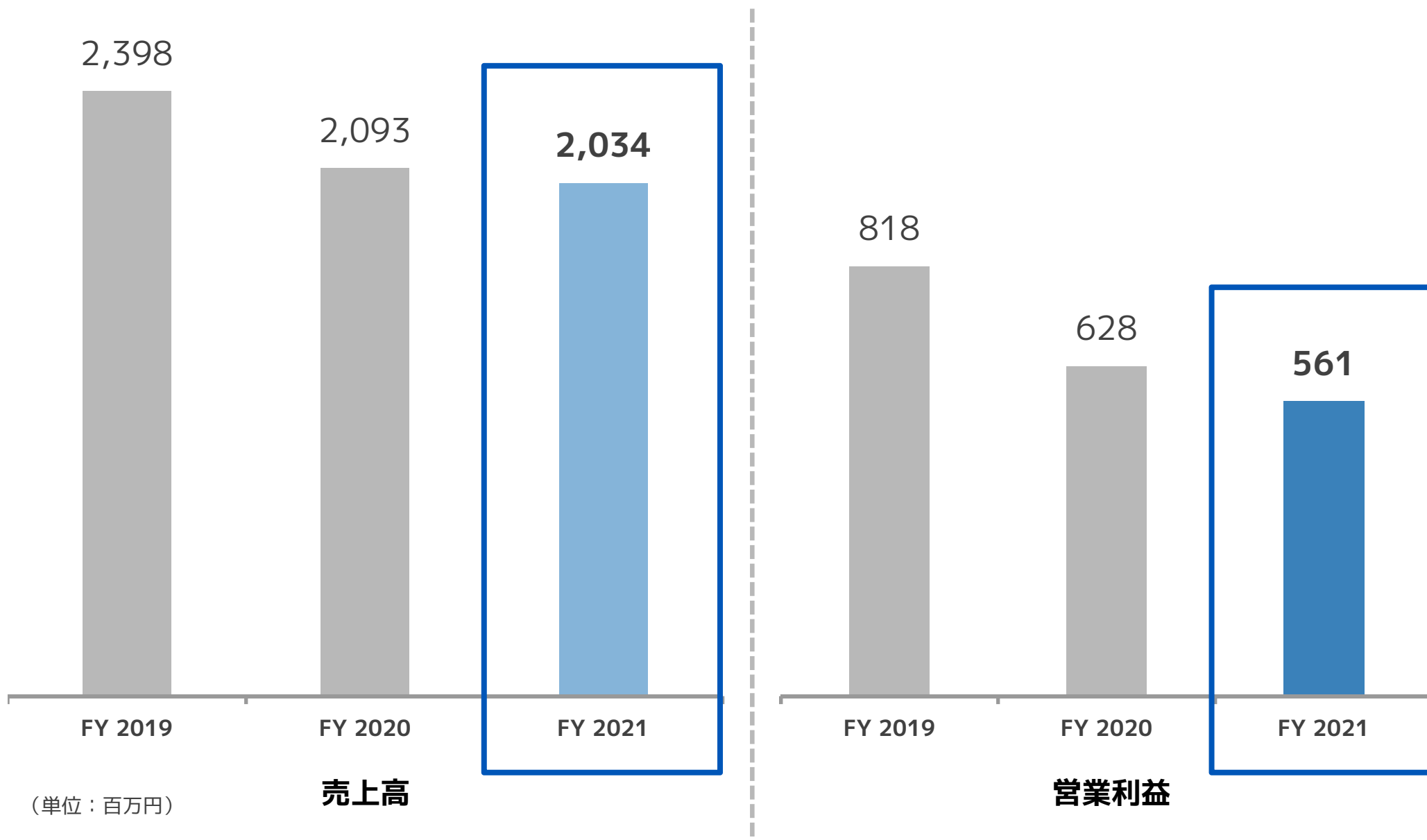
### 関連企業連携強化（企業連携強化を進め、「ユニマ」経済圏を拡大）

- ・BlockBase株式会社と開発連携
- ・株式会社CAMPFIRE・株式会社タイタンとのコラボでSaaS先行提供

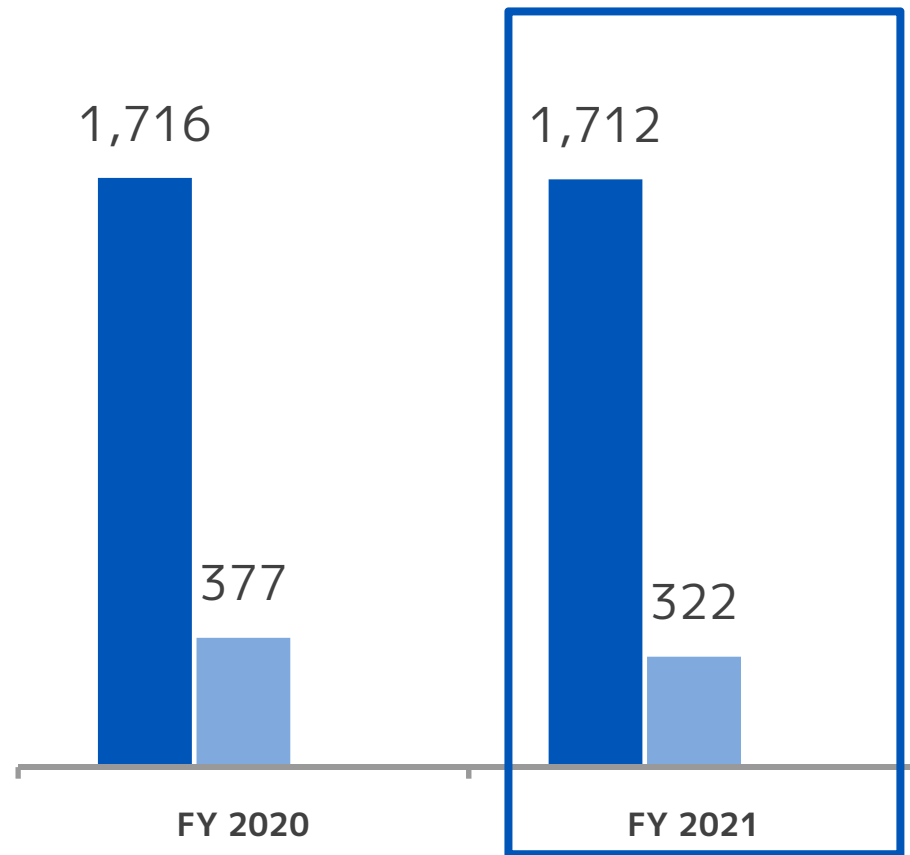


# 02. 3Q決算

## 02. 3Q決算 | 売上高/営業利益推移（累計期間）

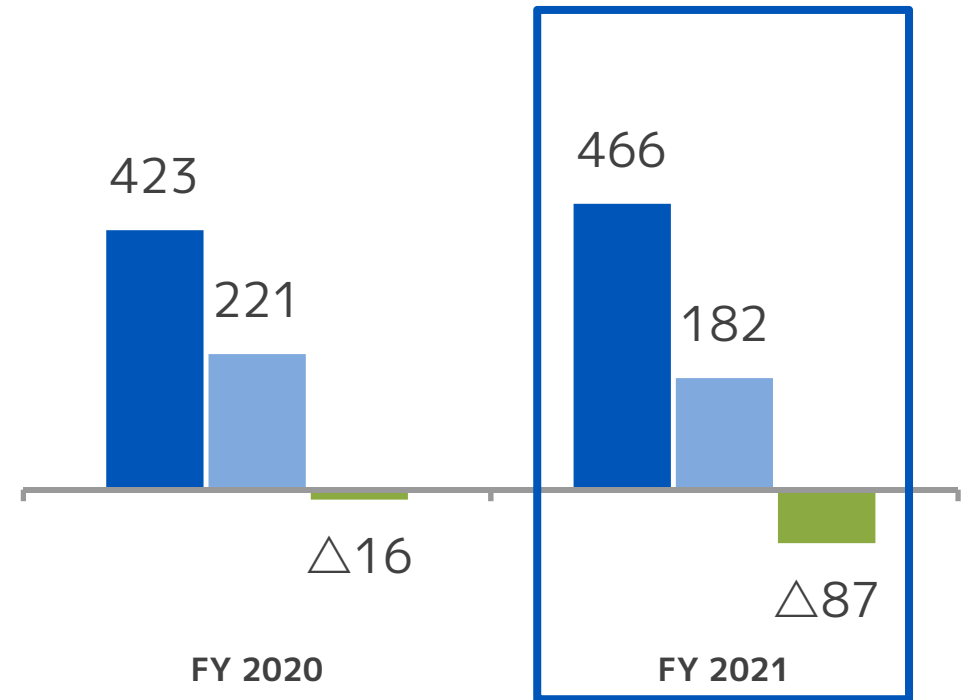


## 02. 3Q決算 | 事業セグメント別売上高/営業損益推移 (累計期間)



売上高

■ 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



営業損益

■ 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

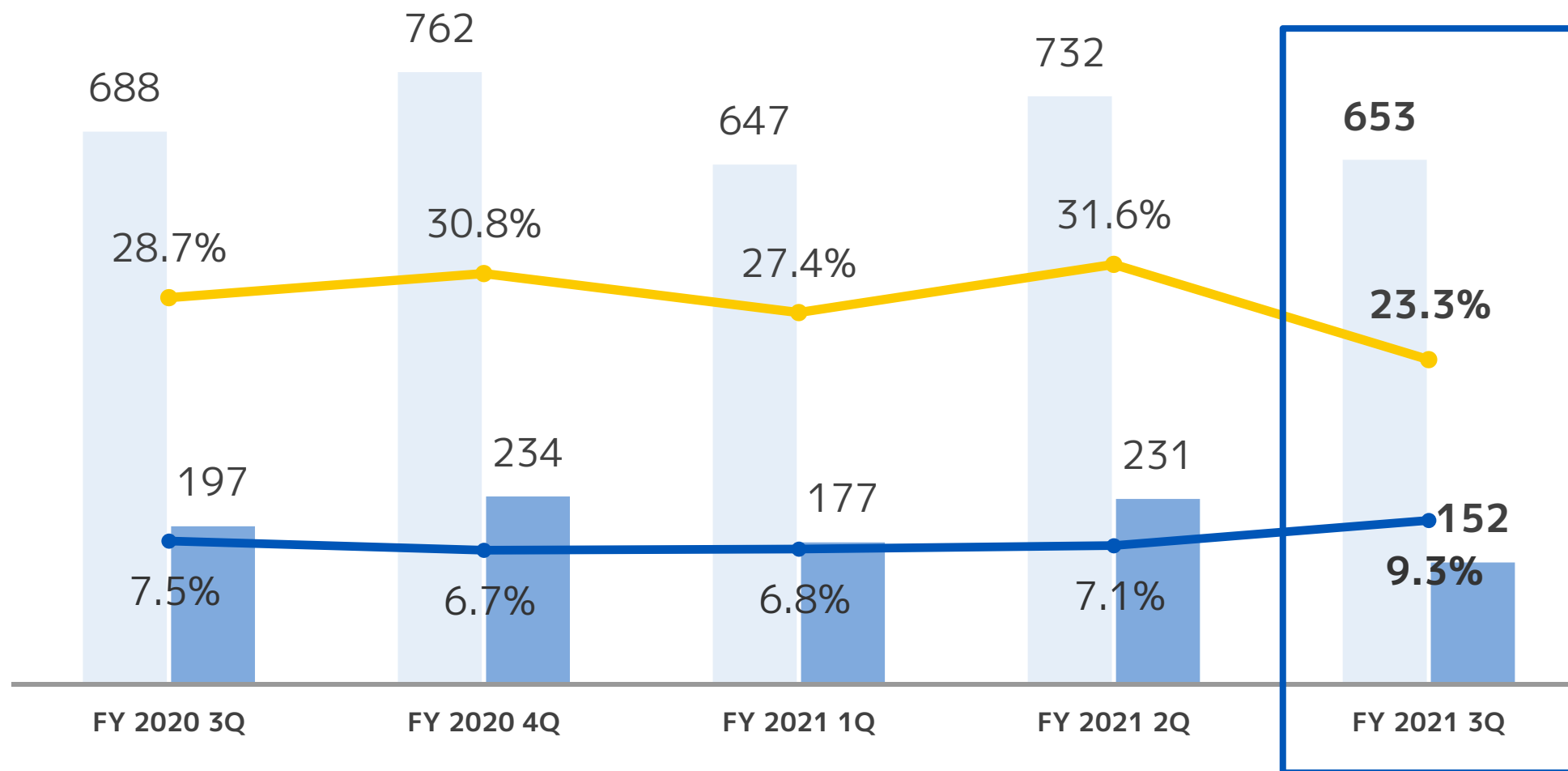
(単位：百万円)

## 02. 3Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2021 3Q	FY 2020 3Q	Y on Y	FY 2021 2Q	Q on Q
売上高	653	688	△5.1%	732	△10.8%
売上原価	349	344	+1.3%	358	△2.6%
売上総利益	304	343	△11.4%	374	△18.6%
(売上総利益率)	46.6%	49.9%	-	51.1%	-
販売費及び一般管理費	152	145	+4.4%	142	+6.9%
EBITDA	162	204	△20.2%	242	△32.7%
営業利益	152	197	△23.1%	231	△34.3%
(営業利益率)	23.3%	28.7%	-	31.6%	-
経常利益	152	198	△22.9%	234	△34.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	105	136	△22.6%	150	△29.6%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	12.72	16.06	△20.8%	18.14	△29.9%

## 02. 3Q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. 3Q決算 | 事業セグメント別売上高推移

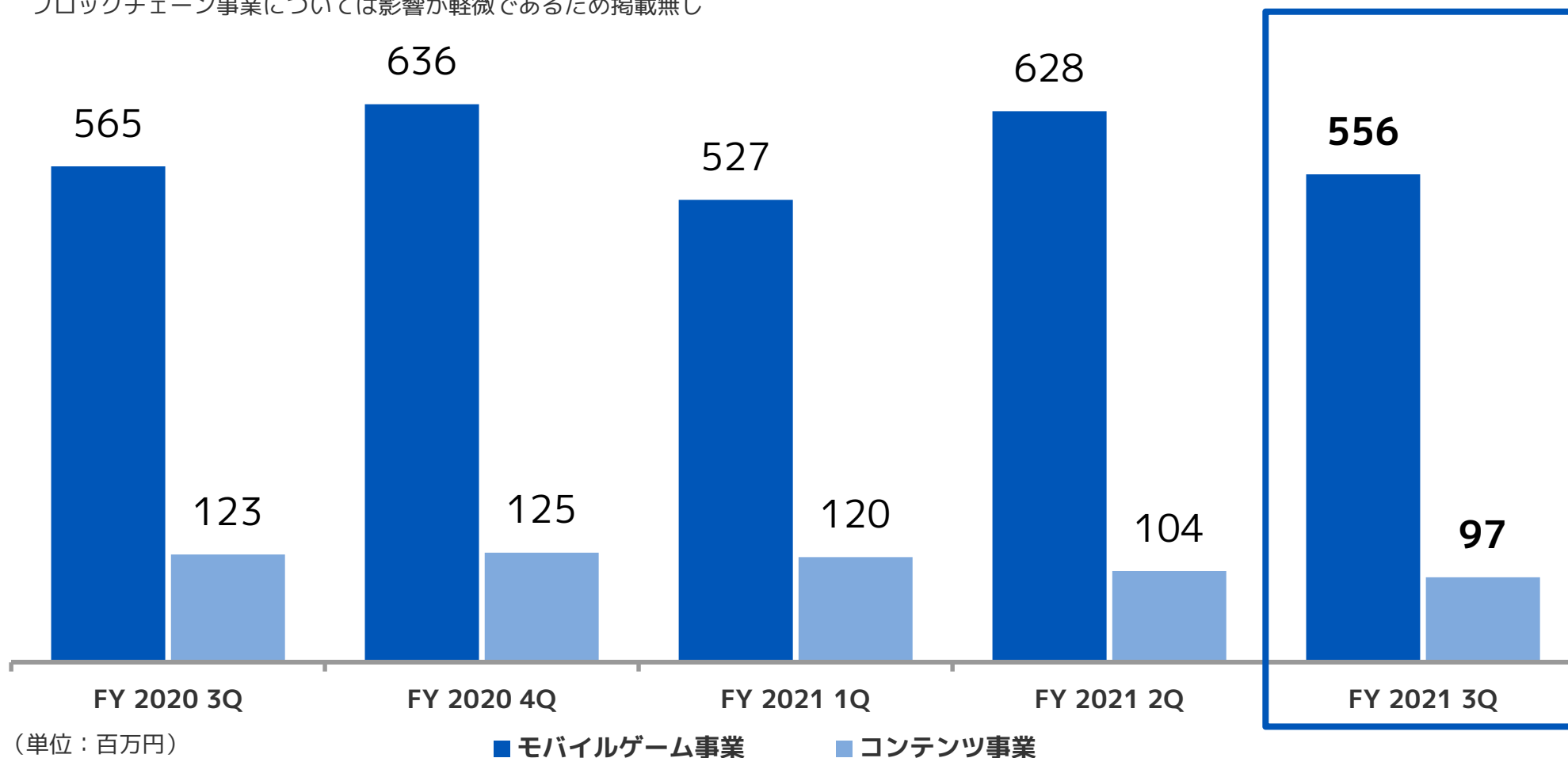
**モバイルゲーム※1**： 緊急事態宣言発出等の影響による定常イベントの形式変更・新規施策の延期発生により前年同四半期比△5.1%と減少

**コンテンツ**： フィーチャーフォン向けサービス終了※2の影響で前年同四半期比減少

※1 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

※2 プラットフォームであるキャリア各社の方針変更によるもの

※ ブロックチェーン事業については影響が軽微であるため掲載無し



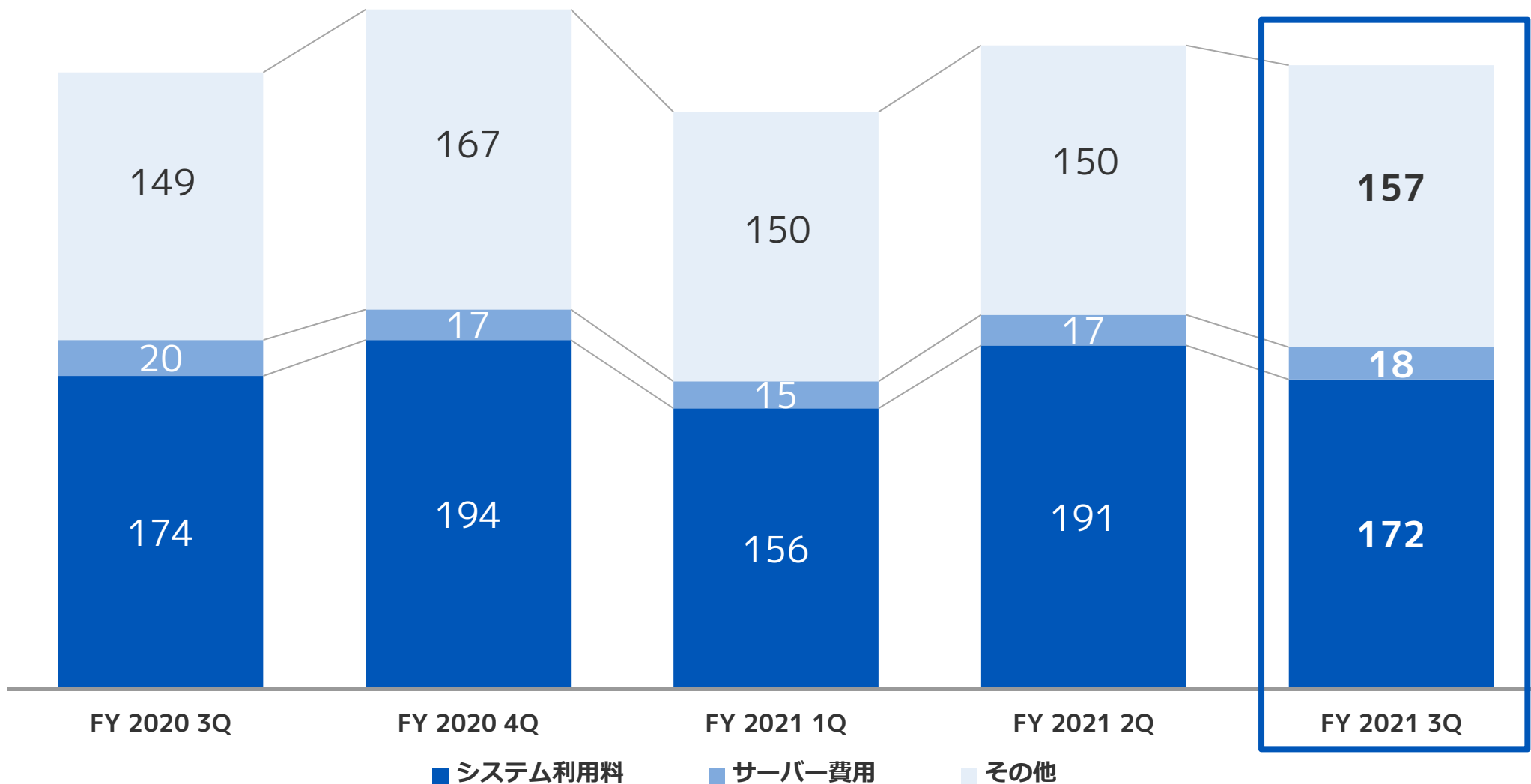
## 02. 3Q決算 | 事業セグメント別売上高内訳

(単位：百万円)

	FY 2021 3Q	FY 2020 3Q	Y on Y	FY 2021 2Q	Q on Q
モバイルゲーム事業	556	565	△1.7%	628	△11.5%
コンテンツ事業	97	123	△20.6%	104	△6.4%
ブロックチェーン事業	0	—	—	—	—
合計	653	688	△5.1%	732	△10.8%

### 変動費の「システム利用料」は前四半期比で減少 「その他」は「ユニマ」リリースに伴う減価償却費が増加

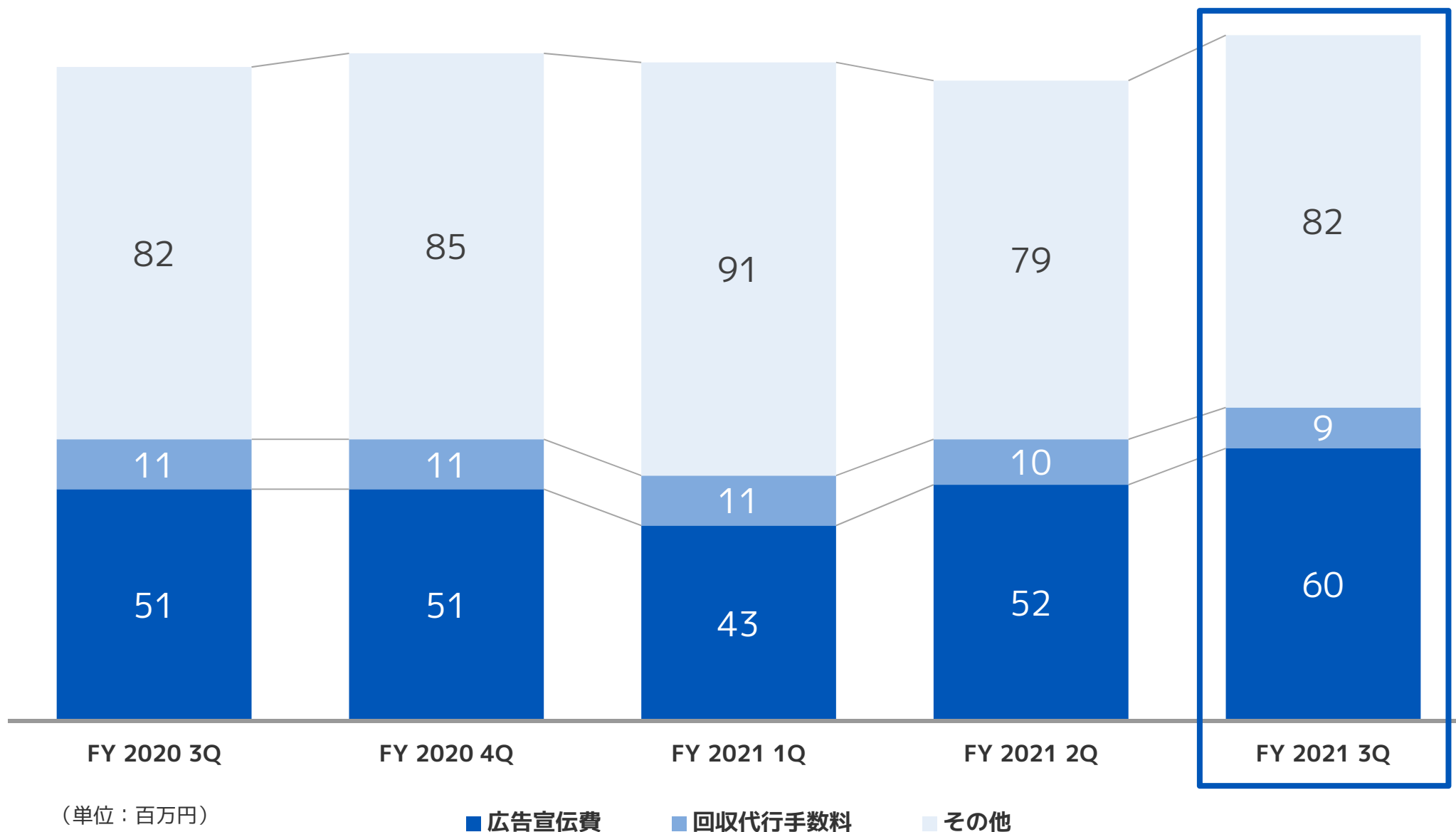
※駅メモ！は2Qと4Qに周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向



(単位：百万円)



「広告宣伝費」は「ユニマ」リリースに伴うイベント開催・Web広告出稿費用等により増加



# 03. 事業概況

## NFTマーケットプレイス「ユニマ」リリース！



2021年7月6日にトークン生成・販売プラットフォーム「ユニマ（Uniqys マーケットプレイス）」（以下、「ユニマ」）をリリースしました。

「ユニマ」では、暗号資産取引所の口座開設や暗号資産の購入をせずにNFTの販売・購入等全ての決済を日本円で行うことが可能です。

現在、位置情報連動型ゲーム「駅メモ！ Our Rails（略称：アワメモ！）」内デジタルアセット「ステーションNFT」や他社コンテンツとのコラボNFTの販売を実施。今後も続々ラインナップを追加予定です。

## 「ユニマ」SaaS先行提供！クラウドファンディングNFT販売



株式会社CAMPFIRE・株式会社タイタン・BlockBase株式会社と連携し、「ユニマ」SaaSの機能を先行利用することで株式会社CAMPFIREの運営する継続課金型コミュニティプラットフォーム「CAMPFIRE Community」で購入型クラウドファンディングのリターン（返礼品）としてNFTを発行する「CAMPFIRE Community」初の取り組みを実施しました。

本取り組みでは、株式会社タイタンに所属するお笑いコンビ・ウエストランドのライブ映像をアーカイブ視聴することができるNFTを販売しました。

なお、販売されるNFTは、NFTの流通するマーケットプレイス等での譲渡売買が可能です。

#### 駅メモ！オリジナルCD第二弾通信販売中！



ご好評いただいているオリジナルCD「ミライメモリーズ！」に続き、新たにオリジナルCD「よりそう//メモリー」の販売を駅メモ！公式オンラインショップ「奪取er協会購買部」にて2021年8月18日より販売中です。今回のCDには、2体のでんこ「いずな」「ありす」によるデュエット曲「よりそう//メモリー」や、それぞれのキャラクターソングを収録。また、「ミライメモリーズ！」の、「いずな」「ありす」によるデュエットバージョン、「メロ」「ルナ」「みろく」それぞれのでんこによるソロバージョンも新たに収録された豪華な内容となっています。

#### 映画『岬のマヨイガ』とのコラボキャンペーン開催！



2021年8月27日に公開した長編アニメーション映画『岬のマヨイガ』（原作：柏葉幸子「岬のマヨイガ」（講談社刊））とのコラボキャンペーンを実施中です。本作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開催するとともに、『岬のマヨイガ』コラボでんこを入手できるガチャを販売中です。

神戸市営地下鉄海岸線20周年記念コラボキャンペーン開催！

友荷なよりが『鴨川ふるさと特別大使』就任！



神戸市営地下鉄海岸線20周年と、でんこ「駒ヶ林シキネ」の神戸市交通局公認キャラクター就任を記念し、神戸市営地下鉄の各駅とその周辺をめぐるデジタルスタンプラリーを開催中です。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。また特定のミッションを達成することで「駒ヶ林シキネ」や「北神弓子」のイベント限定記念フィルム「神戸市交通局公認制服フィルム」を獲得できます。

昨年、江見駅郵便局の『応援特使』に就任したでんこ「友荷なよりが」、2021年9月30日付で『鴨川ふるさと特別大使』に就任しました。それを記念して、鴨川市の駅や観光地を巡るデジタルスタンプラリーや、コラボグッズの販売、鴨川市内のお店での優待サービスなどさまざまな企画を実施中です。

# 04. 今後の方向性

### ユニマ

#### NFT市場を支える第一人者を目指す

- ・ SaaS利用企業の獲得に向けた営業強化
- ・ ステーションNFTの価値向上へ
- ・ 各種NFT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獲得へ

### 位置 ゲーム

#### 国産「位置ゲームNo.1」

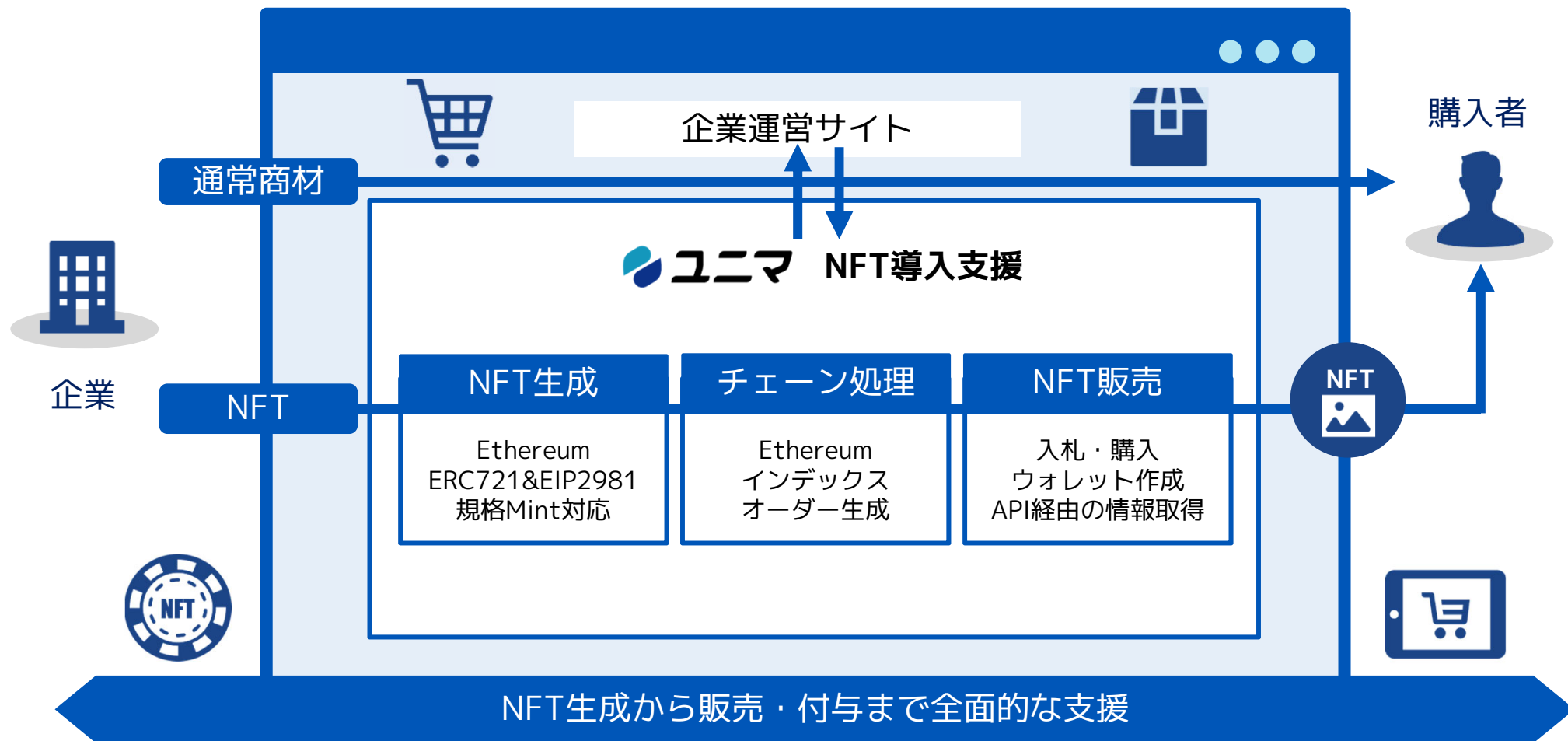
- ・ 情勢に応じた柔軟な運営
- ・ 収益の安定と強化
- ・ ユーザーエンゲージメント強化

### その他

#### プライム市場基準の充足

- ・ 流通株式時価総額の向上に向けた計画書の提出

「ユニマ」バックエンドのSaaSを提供し、企業サイトへのNFT導入を支援



企業サイト内に既存顧客向けのNFT販売導線を設置



## 提供予定サービス/料金プラン

### ユニマSaaS

#### 開発運用 API支援

##### NFT関連情報を API経由で取得・通知

- ・ NFT情報の表示
- ・ NFT転送
- ・ メタデータ管理

#### 秘密鍵 管理機能

##### 秘密鍵を安全に管理

NFT紐付けのウォレットを複数人、企業内で共同利用する場合も安全に管理

#### バック オフィス 負荷軽減

##### 暗号資産の管理不要

日本円で販売し、手間のかかる暗号資産の帳簿管理や税務処理を軽減

### 販売支援

#### ユニマ 同時販売

##### NFTプラットフォーム 「ユニマ」での同時販売

SaaSを利用した独自サイト販売と同時に「ユニマ」上でも販売を行い、複数販路の確保

### 料金プラン

#### 複数プラン

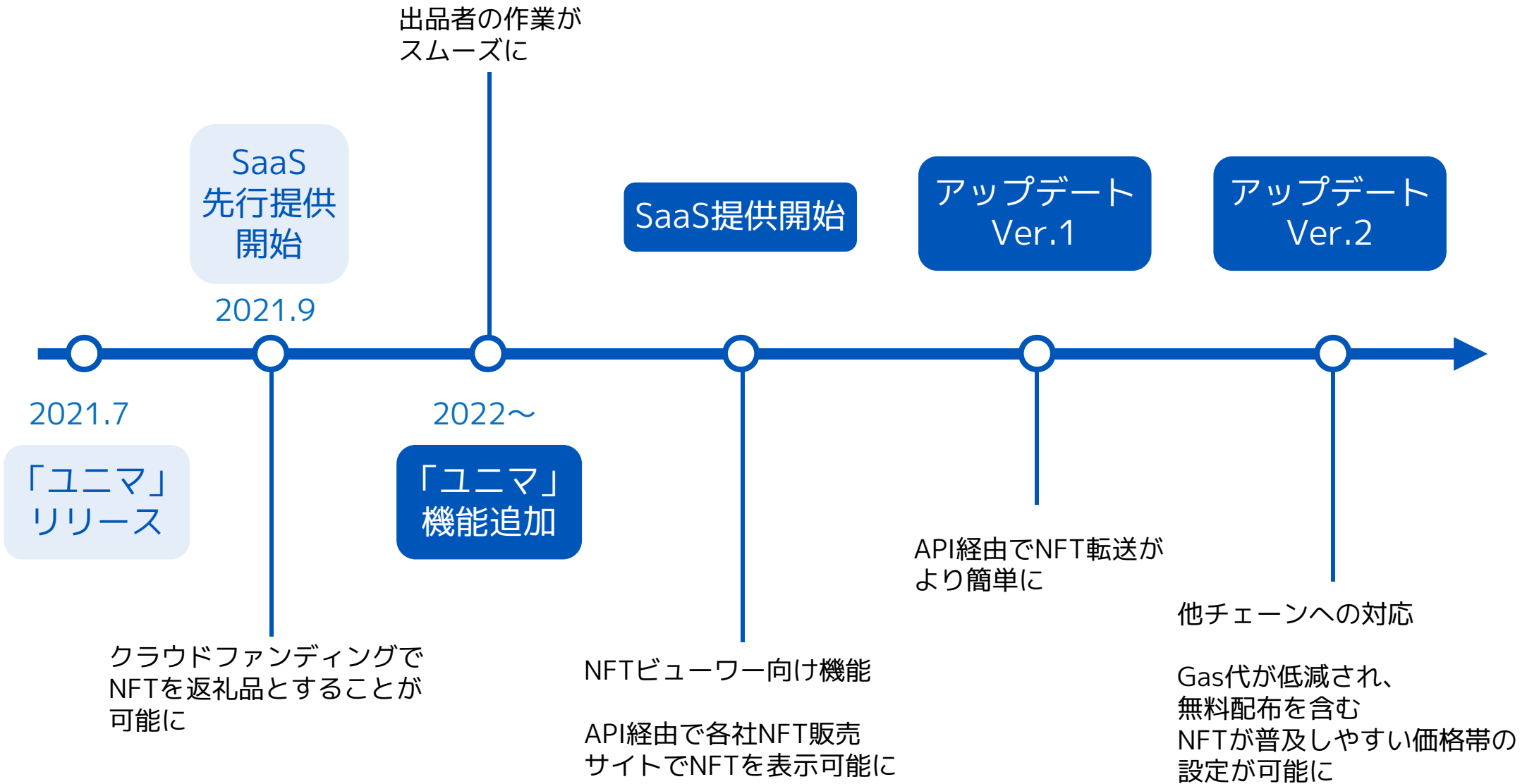
##### ご利用シーンに合わせて 柔軟に対応

販売手数料7%～  
ネットワーク使用料（Gas代）  
月額利用料5万円～ ※1

※SaaSは機能ごとに開発完了次第、順次提供開始となります

※1 「ユニマ」SaaSを利用せずに、「ユニマ」のみでNFT販売をする場合の料金は異なります

## 順次機能開発を進め、SaaS提供予定



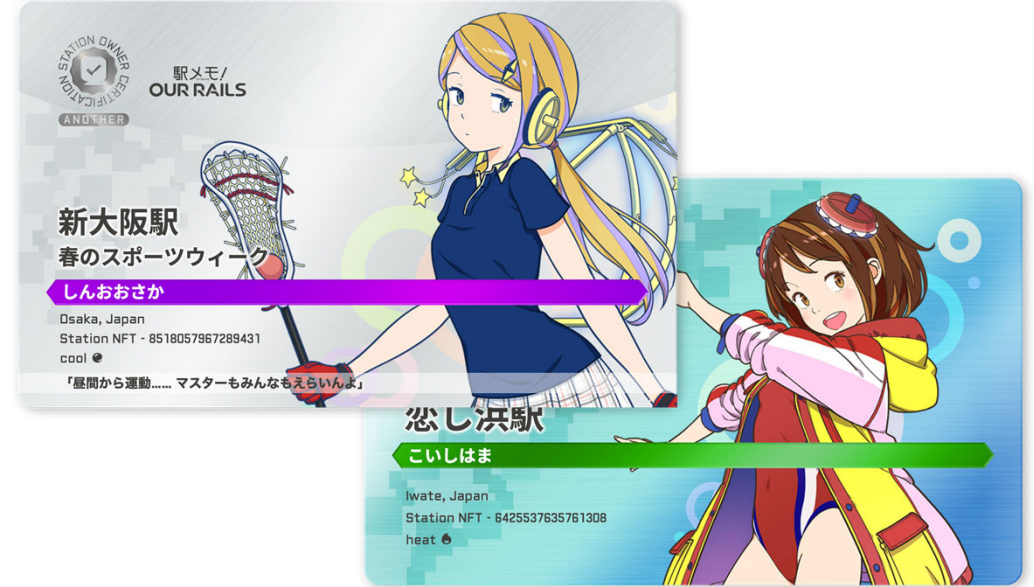
## アスティーダフェスティバルとのコラボ



プロ卓球チームの運営をする琉球アスティーダスポーツクラブ株式会社主催の「アスティーダフェスティバル」と「ユニマ」がコラボ。

試合予測に正解した方に、デジタルコンテンツトークン（NFT）を賞品として付与します。

## ステーションNFT オリジナルVer./アナザーVer.登場



でんこの関係性が深い駅限定で、でんこがデザインされたステーションNFTを販売予定！

※2021年内販売予定のでんこNFTトレーディングカードは、近日開始の第5回オークションで販売予定の「ステーションNFT（アナザーVer.）」へ発展

# 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 3Q
売上高	2,437	2,978	3,190	2,855	2,034
売上原価	856	1,314	1,447	1,389	1,030
売上総利益	1,581	1,664	1,742	1,466	1,003
販売費及び一般管理費	845	815	633	602	442
EBITDA		865	1,123	886	589
営業利益	736	849	1,109	863	561
経常利益	722	848	1,109	866	564
親会社株主に帰属する 当期純利益	511	585	773	582	387
1株利益 (単位：円)	54.18	63.37	86.53	68.07	46.56

## 2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021 3Q
モバイルゲーム事業	1,597	2,246	2,587	2,353	1,712
コンテンツ事業	840	732	602	502	322
ブロックチェーン事業	—	—	—	—	0
合計	2,437	2,978	3,190	2,855	2,034

2019年12月期以前はモバイルゲーム事業にスマートノベルの金額を含めております

## 3. 財政状態

(単位：百万円)

	FY 2017	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021 3Q
流動資産	2,410	2,547	2,921	2,725	2,831
(内現金預金)	1,773	2,142	2,478	2,321	2,454
(内売掛金)	587	361	387	357	342
有形固定資産	30	27	23	10	13
無形固定資産	12	7	59	132	142
投資その他の資産	105	88	136	168	111
資産合計	2,559	2,671	3,141	3,036	3,099
流動負債	324	412	601	386	263
(内未払金)	123	143	162	135	122
固定負債	11	11	11	—	3
負債合計	336	424	613	386	266
資本金	474	476	479	480	504
資本剰余金	250	251	255	255	280
利益剰余金	1,614	2,038	1,793	2,375	2,763
自己株式	△116	△519	—	△474	△724
株主資本	2,223	2,247	2,527	2,637	2,824
純資産合計	2,223	2,247	2,528	2,650	2,832
負債純資産合計	2,559	2,671	3,141	3,036	3,099

# 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	1Q	2Q	3Q	4Q	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	732	653	
売上原価	189	226	181	258	200	365	365	382	342	399	346	358	313	352	344	379	322	358	349	
売上総利益	396	366	387	431	375	428	401	460	418	502	389	432	353	386	343	382	324	374	304	
販売費 及び一般管理費	169	197	238	241	239	191	189	194	180	196	114	140	160	148	145	147	147	142	152	
EBITDA									241	308	277	295	195	243	204	243	184	242	162	
営業利益	227	169	148	190	135	236	211	265	238	305	274	291	193	237	197	234	177	231	152	
経常利益	227	155	148	190	135	236	211	265	238	304	274	291	192	239	198	235	177	234	152	
親会社株主に帰属 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	150	105	
1株利益 (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	18.14	12.72	

## 2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2017				FY 2018				FY 2019				FY 2020				FY 2021			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
モバイルゲーム 事業	373	384	352	486	371	610	593	670	596	748	589	653	536	614	565	636	527	628	556	
コンテンツ 事業	212	208	215	204	204	182	172	172	164	153	146	137	130	124	123	125	120	104	97	
ブロックチェーン 事業				—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0	
合計	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	

2019年12月期以前はモバイルゲーム事業にスマートノベルの金額を含めております

# 06. 補足資料

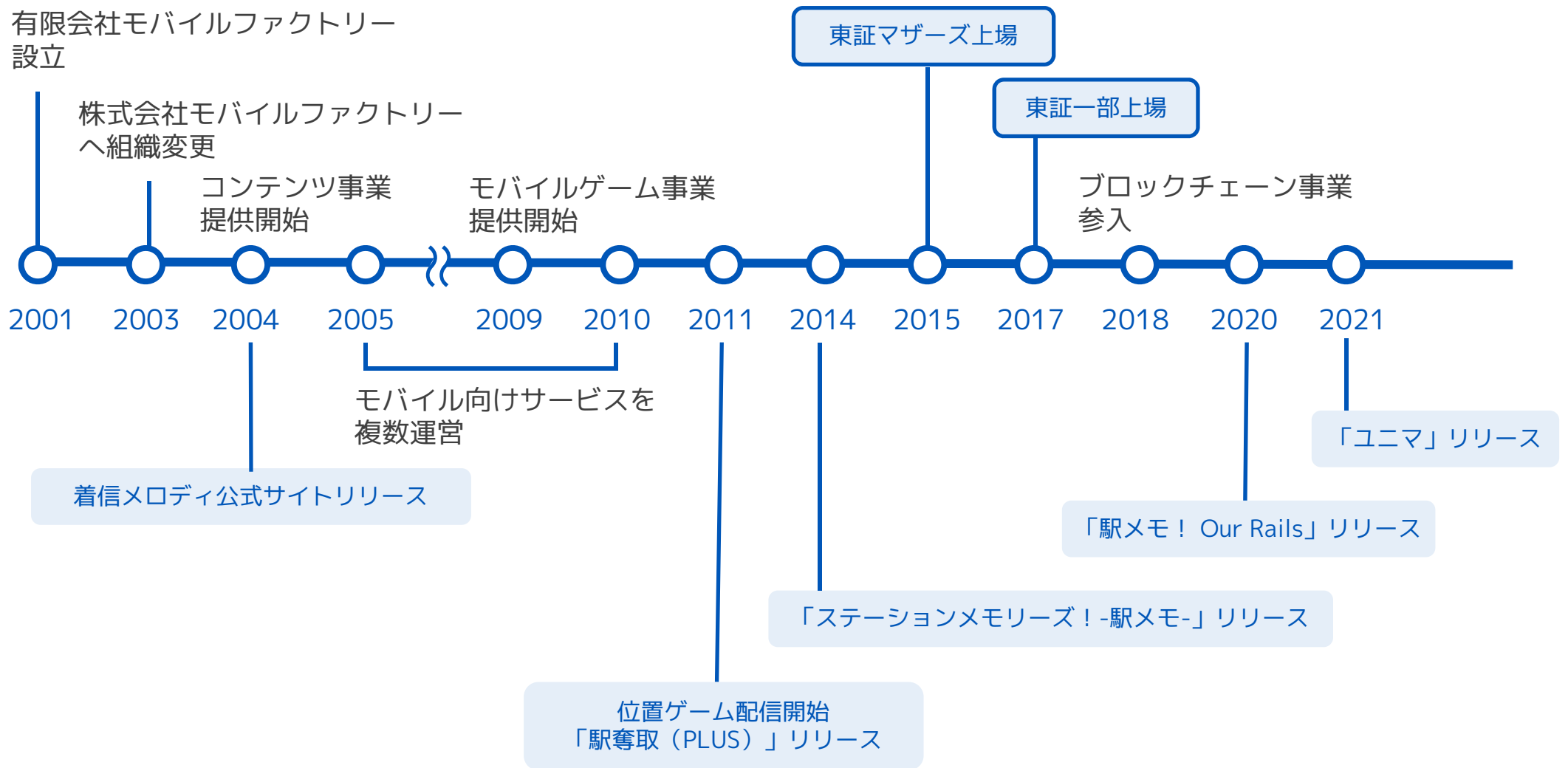


**わたしたちが創造するモノを通じて  
世界の人々をハッピーにすること**





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	98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	宮脇 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	塩川 仁章
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	深井 未来生
事業内容	ブロックチェーン事業
設立	2018年7月25日



代表取締役

みやま ゆうじ

宮 蔭 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)

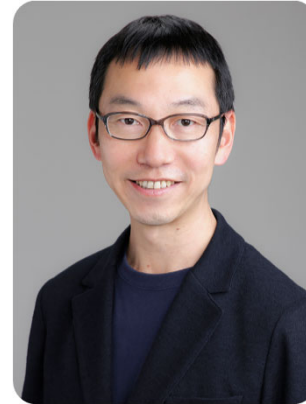


社外取締役（非常勤）

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
- 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)



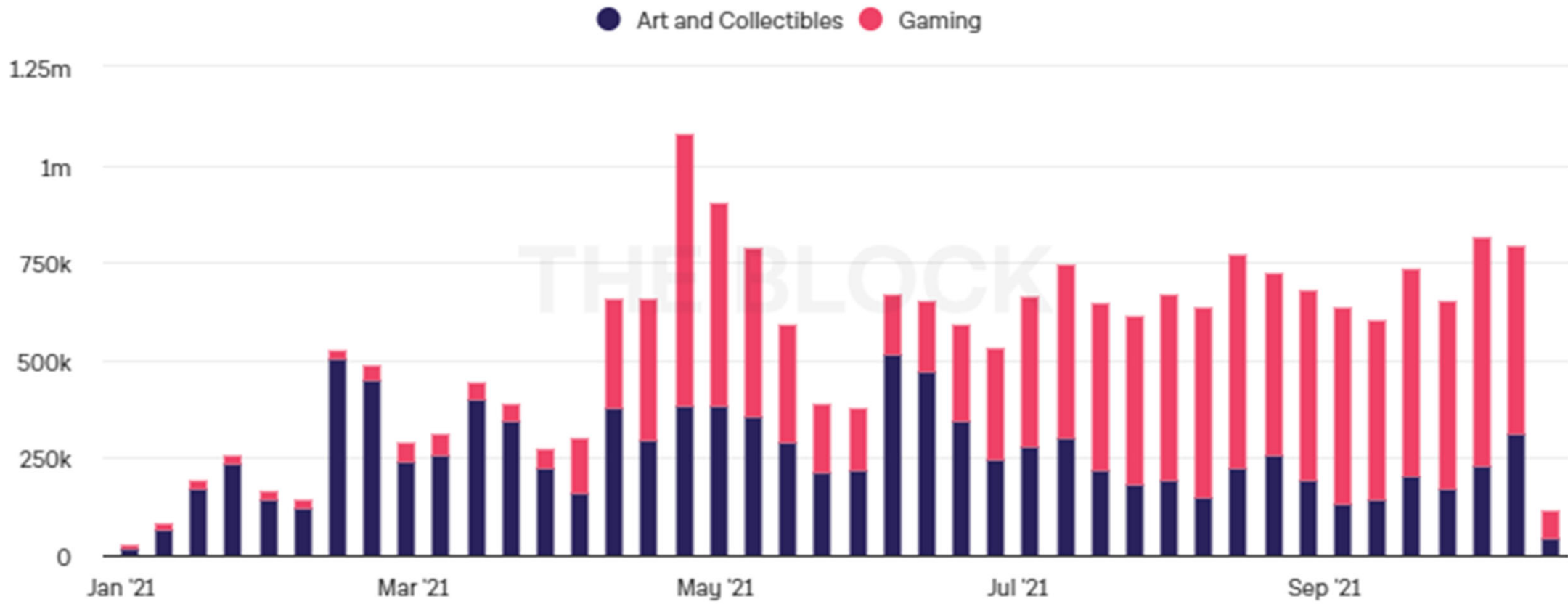
コンテンツ事業  
(着メロ等)



## NFT売上高は堅調に増加傾向



### Weekly NFT Sales by Category



SOURCE: CRYPTOSLAM  
UPDATED: OCT 18, 2021

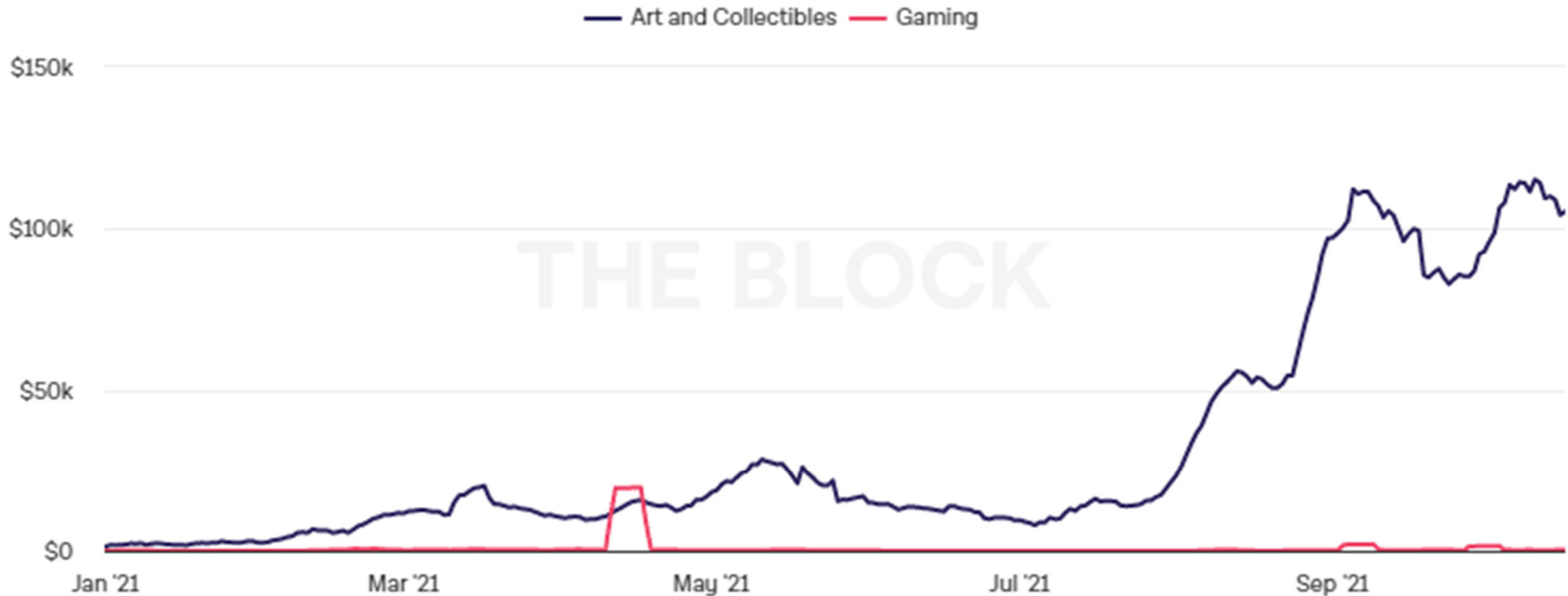
ZOOM ALL **YTD** 3M

THE BLOCK 「Weekly NFT Sales by Category」 より  
URL: <https://www.theblockcrypto.com/data/nft-non-fungible-tokens/nft-overview/weekly-nft-sales>

NFT（アート及びコレクティブNFT）平均価格は急速に上昇、9月に入り10万ドルを上回る



### Average Price of an NFT Sale by Category (7DMA)



SOURCE: NONFUNGIBLE  
UPDATED: OCT 17, 2021

ZOOM ALL **YTD** 3M 1M

THE BLOCK 「Average Price of an NFT Sales by Category(7DMA)」より  
URL: <https://www.theblockcrypto.com/data/nft-non-fungible-tokens/nft-overview/average-price-of-an-nft-sale>



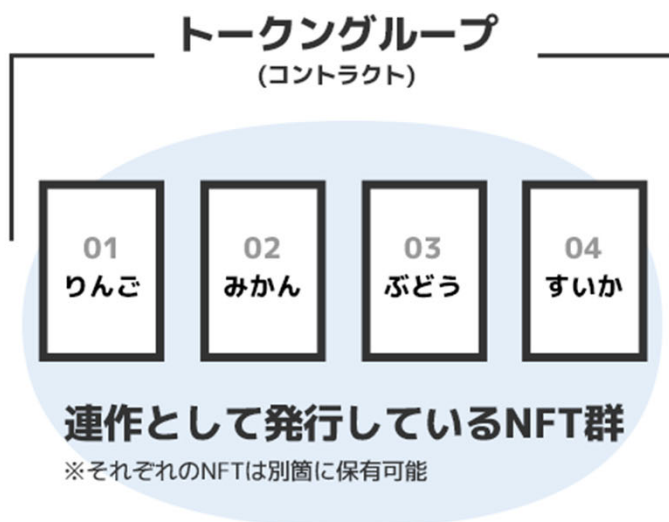
デジタルデータをブロックチェーン上で個人の資産として保有可能とする、トークン生成・販売のプラットフォーム



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



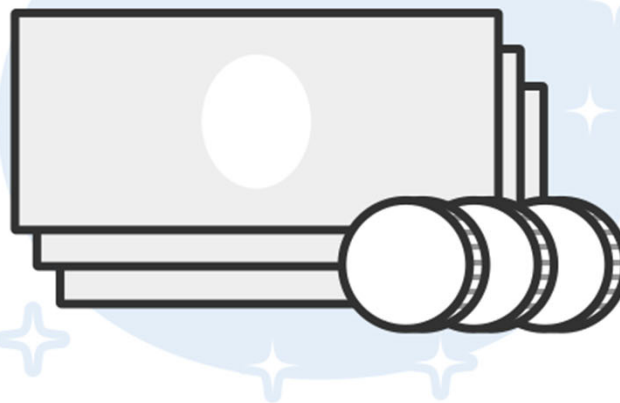
テーマのある作品群や連続性  
をもったアセットを一覧表示  
する独自の仕組み

## 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)

### 開発環境

#### ●NFT生成機能

未販売商品のmint機能があるため、生成したNFTを「ユニマ」での販売を經由せずに配布・利用も可能 ※1

#### ●開発用ローカルネットワーク

#### ●Ethereumテストネット（Ropsten） /メインネット

#### ●レイヤー2ネットワーク・メインネット Ethereumより安価にNFTの生成が可能

<備考>

- ・仕様：ERC721準拠
- ・永続移転不可制限：可
- ・期間指定可能な移転不可制限：可
- ・二次流通の実施特定PF制限：対応予定
- ・暗号資産での二次流通還元機能：可
- ・独自コントラクトの利用：対応予定

※1 SaaS利用者のみ利用可能

### API

#### ●NFT情報の読み込み・書き込み

#### ●「ユニマ」情報（ウォレット/入札などの販売機能）の読み込み

#### ●メタデータ更新、NFT生成

### 秘密鍵管理

#### ●秘密鍵の組織内利用

### Webhook

#### ●保有者移転の検知・通知

### メタデータ管理

#### ●プラットフォーム管理機能 自社での管理用サーバー不要

#### ●独自管理URLの設定

### 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

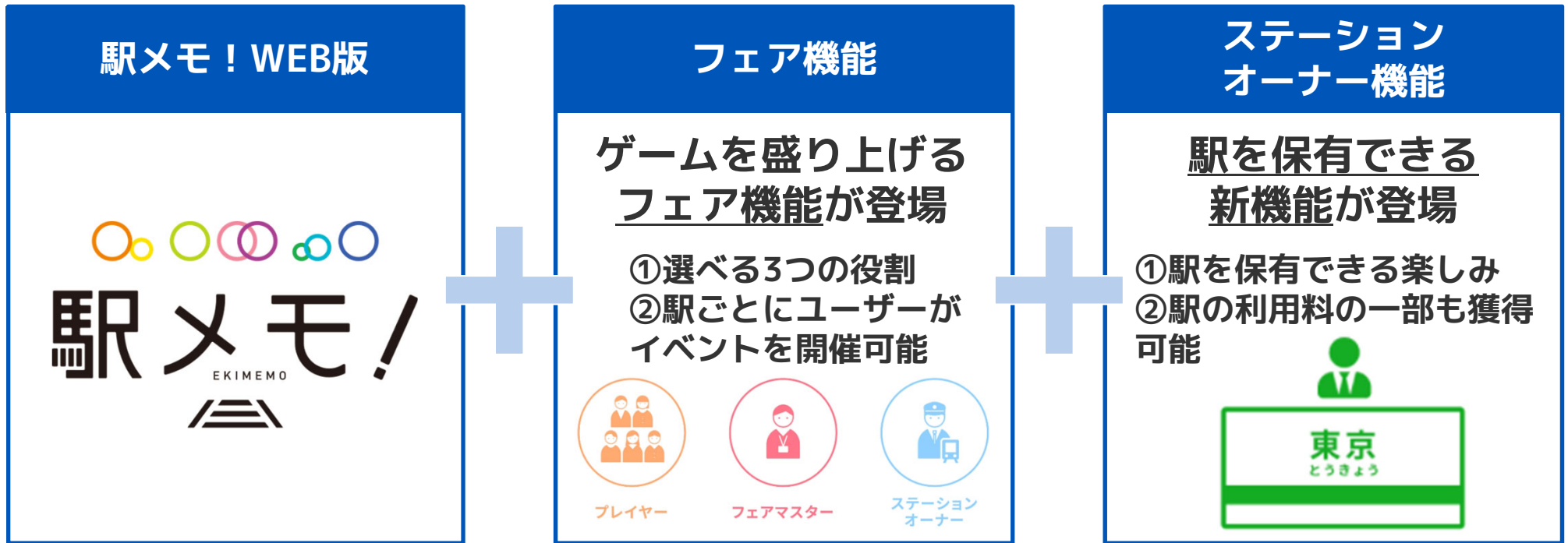
### 定量目標

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



=



駅メモ!  
EKIMEMO  
OUR RAILS

## 「ユニマ」にて順次ステーションNFTオークションを開催

NFT市場におけるステーションNFTの需要を見極め、利益の最大化に向けた相場形成

販売対象駅

全国約9,300駅

売上予想規模

約4.4億円～30億円

落札実績

永田町駅・豊島園駅・麻布十番駅・  
平和島駅（東京）・小田原駅（神奈川）※

平均落札価格

336,600円 ※



※特別販売を除いた一般販売での実績

## 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！

札幌

米原

小倉

**駅メモ!**  
EKIMEMO  
SERIES

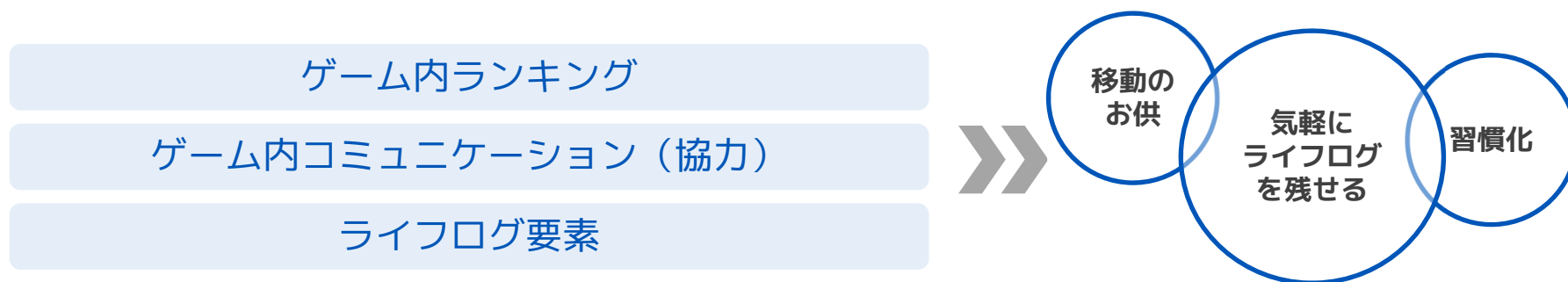
**駅奪取**  
EKI-DASH!

### 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・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。