

2021年12月期 通期決算説明資料

株式会社モバイルファクトリー<3912>
2022年1月

01.	通期決算	P3
02.	4Q決算	P11
03.	事業概況	P17
04.	今後の方向性	P22
05.	参考数値	P26
06.	補足資料	P29

01. 通期決算

2021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：92.8%（目標値：30%）

取得し得る株式の総数	40万株 （※） 発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合：4.8%
株式の取得価額の総額	5億円 （※）
取得期間	2022年2月1日～2022年6月30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

通期決算

4Q売上高はコロナ禍以前の2019年2Qに次ぐ水準

売上高	2,897 百万円	YoY	1.5%
-----	------------------	-----	-------------

営業利益	850 百万円	YoY	△1.5%
------	----------------	-----	--------------

4Q決算

売上高	863 百万円	YoY	13.2%
-----	----------------	-----	--------------

営業利益	288 百万円	YoY	23.2%
------	----------------	-----	--------------

位置ゲーム

レイドボス導入等の新施策が大好評、業績も大幅に回復
 駅メモ！エンゲージメント強化に注力
 地方公共団体との連携協定を締結する等、地方創生に注力※

ブロック
チェーン

ユニマにてステーションNFTや他社コラボNFTを多数展開
 ユニマNFT買取（β版）リリース※
 ユニマSaaSの機能提供を実施※

※詳細は「03.事業概況」をご覧ください

01. 通期決算 | FY 2021 通期業績予想比

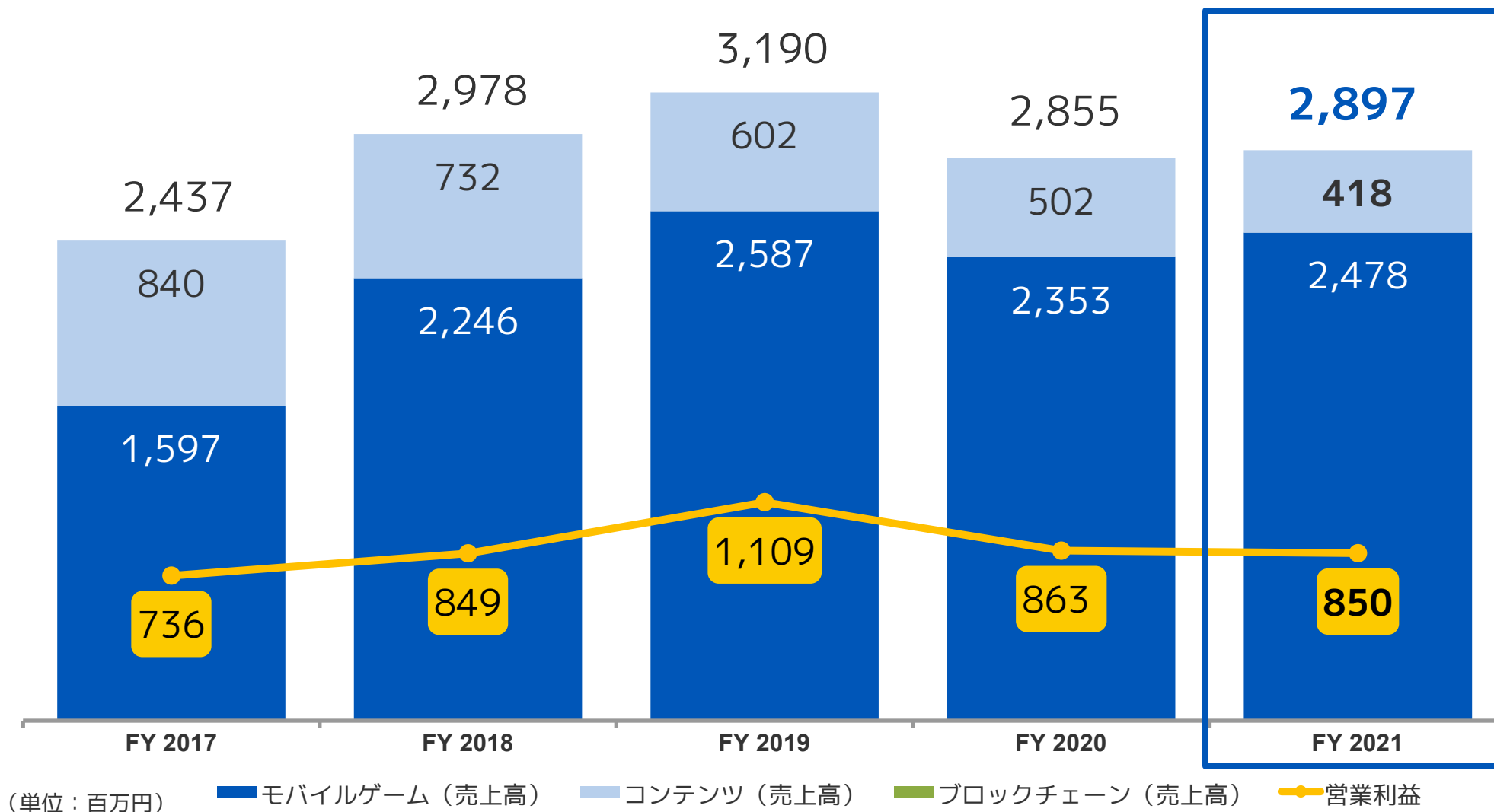
2022年1月21日に開示の業績予想どおり着地

(単位：百万円)

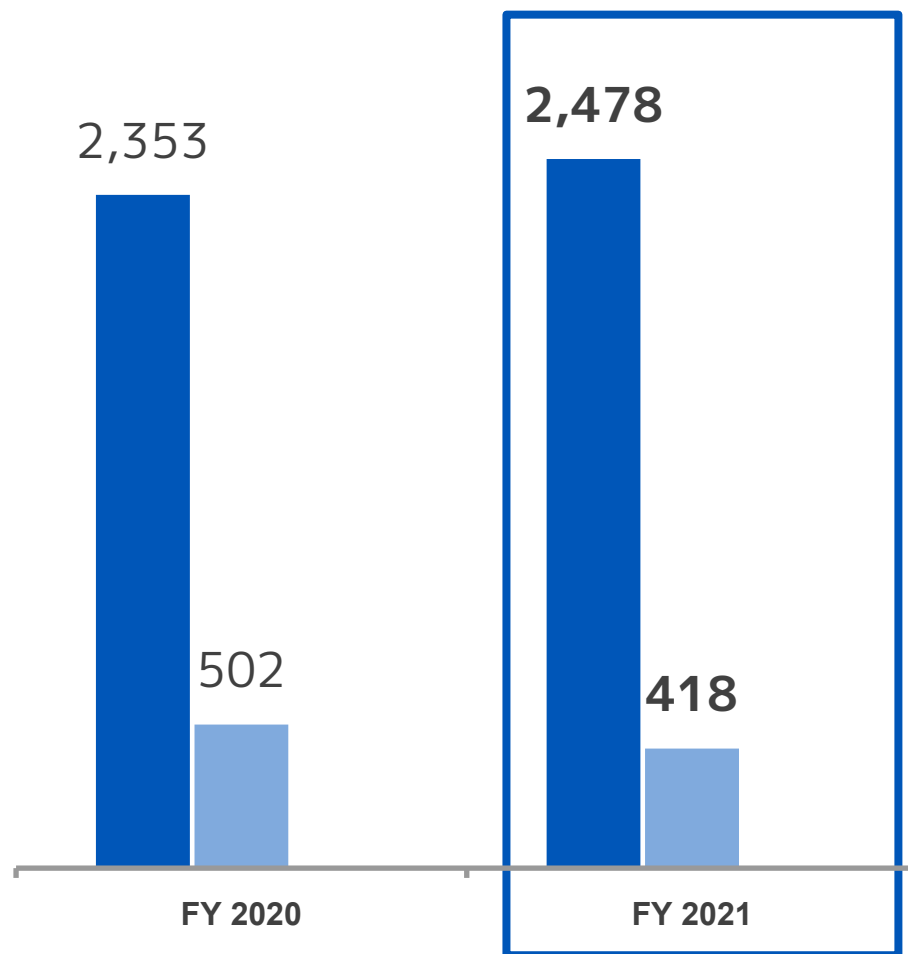
	FY 2021	FY 2021 (予想) 2022年1月21日発表	達成率	FY 2020	Y on Y
売上高	2,897	2,897	100.0%	2,855	1.5%
営業利益	850	850	100.0%	863	△1.5%
経常利益	853	853	100.0%	866	△1.5%
親会社株主に帰属 する当期純利益	538	538	100.0%	582	△7.5%
1株当たり 当期純利益 (単位：円)	64.69	64.69	100.0%	68.07	—

01. 通期決算 | 通期業績推移

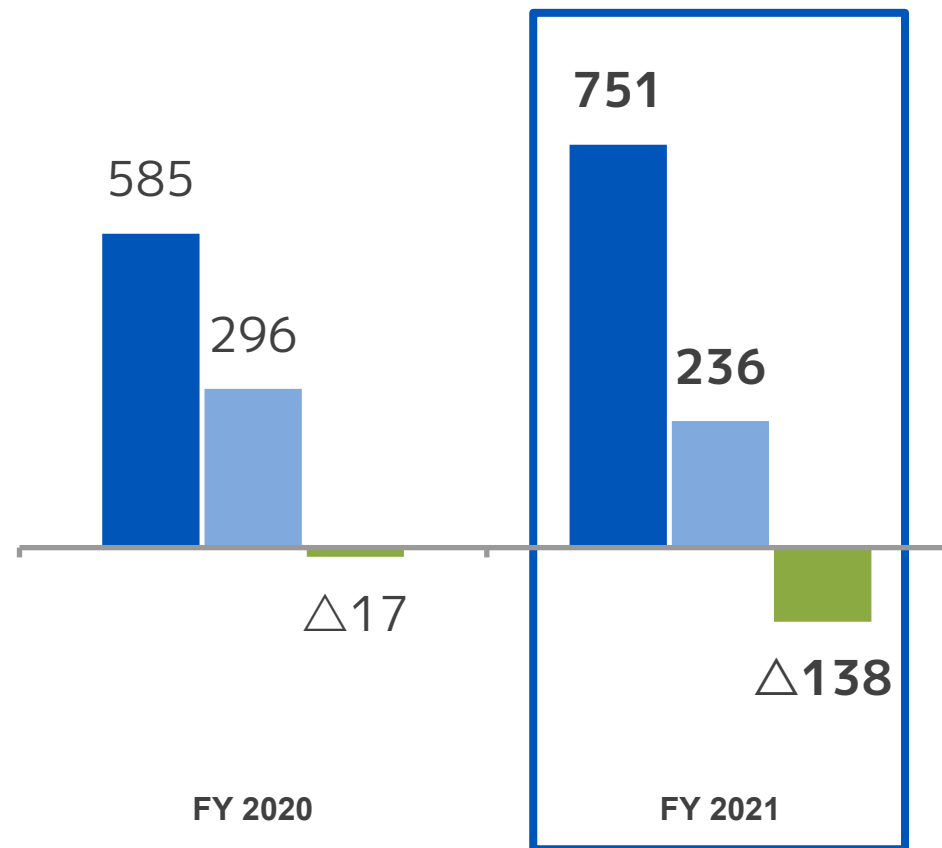
3度の緊急事態宣言発出の影響によりに厳しい状況が続いたものの、
宣言解除後の新施策投入により位置ゲームの売上高が回復



01. 通期決算 | 事業セグメント別売上高/営業損益推移 (累計期間)



売上高



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

■ 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)

※ステーションNFTの収益はモバイルゲーム事業（位置ゲーム）に含まれております

01. 通期決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2021	FY 2020	Y on Y
売上高	2,897	2,855	+1.5%
売上原価	1,446	1,389	+4.0%
売上総利益	1,451	1,466	△1.0%
(売上総利益率)	(50.1%)	(51.3%)	—
販売費及び一般管理費	600	602	△0.3%
EBITDA	888	886	+0.3%
営業利益	850	863	△1.5%
(営業利益率)	(29.4%)	(30.2%)	—
経常利益	853	866	△1.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	538	582	△7.5%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	64.69	68.07	—

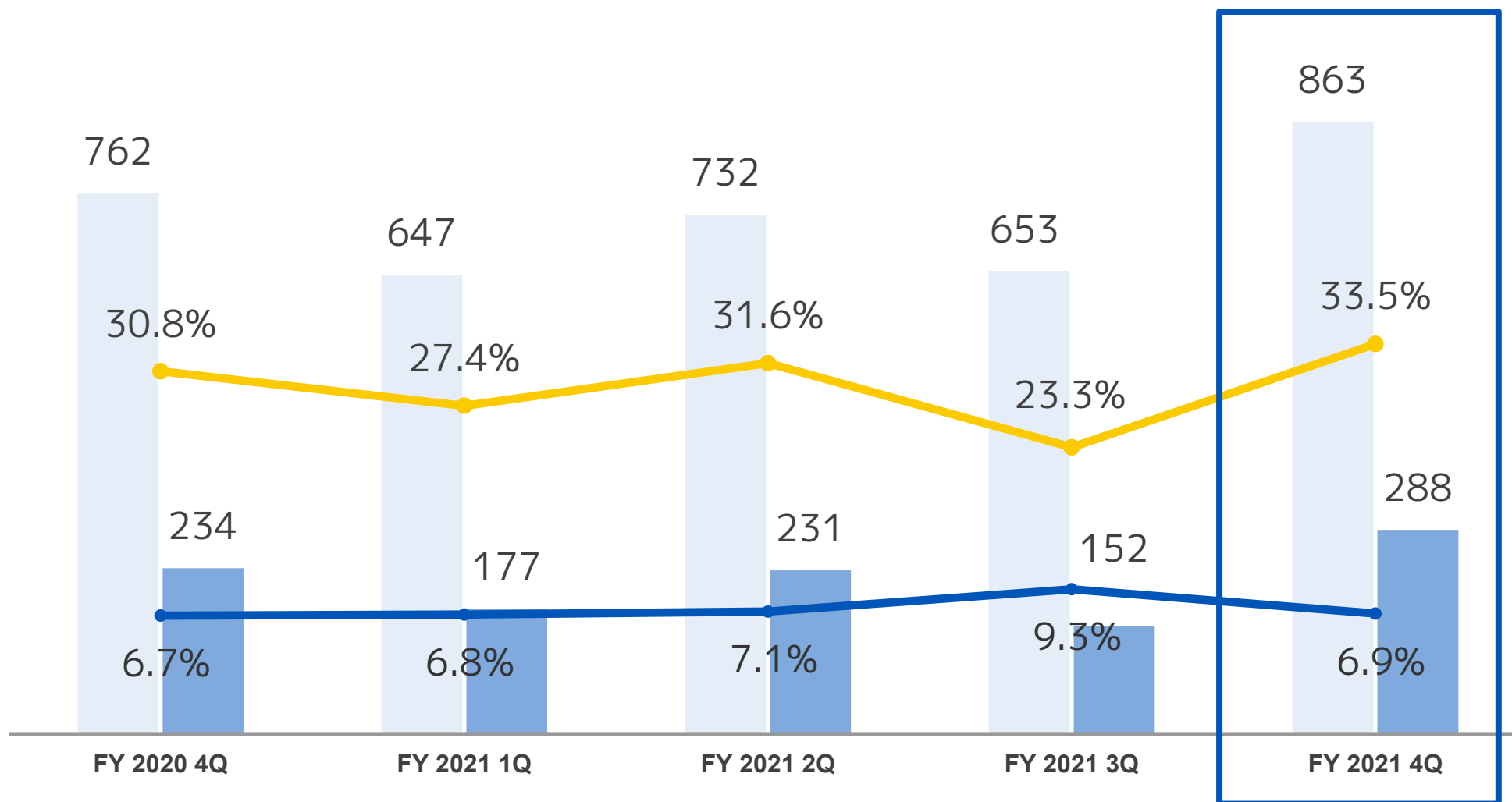
01. 通期決算 | 貸借対照表

(単位：百万円)

	FY 2021	FY 2020	Y on Y
流動資産	3,094	2,725	+13.5%
固定資産	210	311	△32.6%
資産合計	3,304	3,036	+8.8%
流動負債	427	386	+10.7%
固定負債	3	—	—
負債合計	431	386	+11.6%
純資産合計	2,873	2,650	+8.4%
負債・純資産合計	3,304	3,036	+8.8%

02.4Q決算

**駅メモ！が牽引し、コロナ禍以前の水準に回復
売上高は2019年2Qに次ぐ過去最高水準**



(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. 4Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2021 4Q	FY 2020 4Q	Y on Y	FY 2021 3Q	Q on Q
売上高	863	762	+13.2%	653	+32.0%
売上原価	415	379	+9.4%	349	+19.0%
売上総利益	447	382	+17.1%	304	+47.0%
(売上総利益率)	(51.9%)	(50.2%)	—	(46.6%)	—
販売費及び一般管理費	158	147	+7.3%	152	+4.2%
EBITDA	299	243	+23.0%	162	+83.7%
営業利益	288	234	+23.2%	152	+89.8%
(営業利益率)	(33.5%)	(30.8%)	—	(23.3%)	—
経常利益	289	235	+22.7%	152	+89.5%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	150	146	+2.7%	105	+42.2%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	18.14	17.20	—	12.72	—

02. 4Q決算 | 事業セグメント別売上高内訳

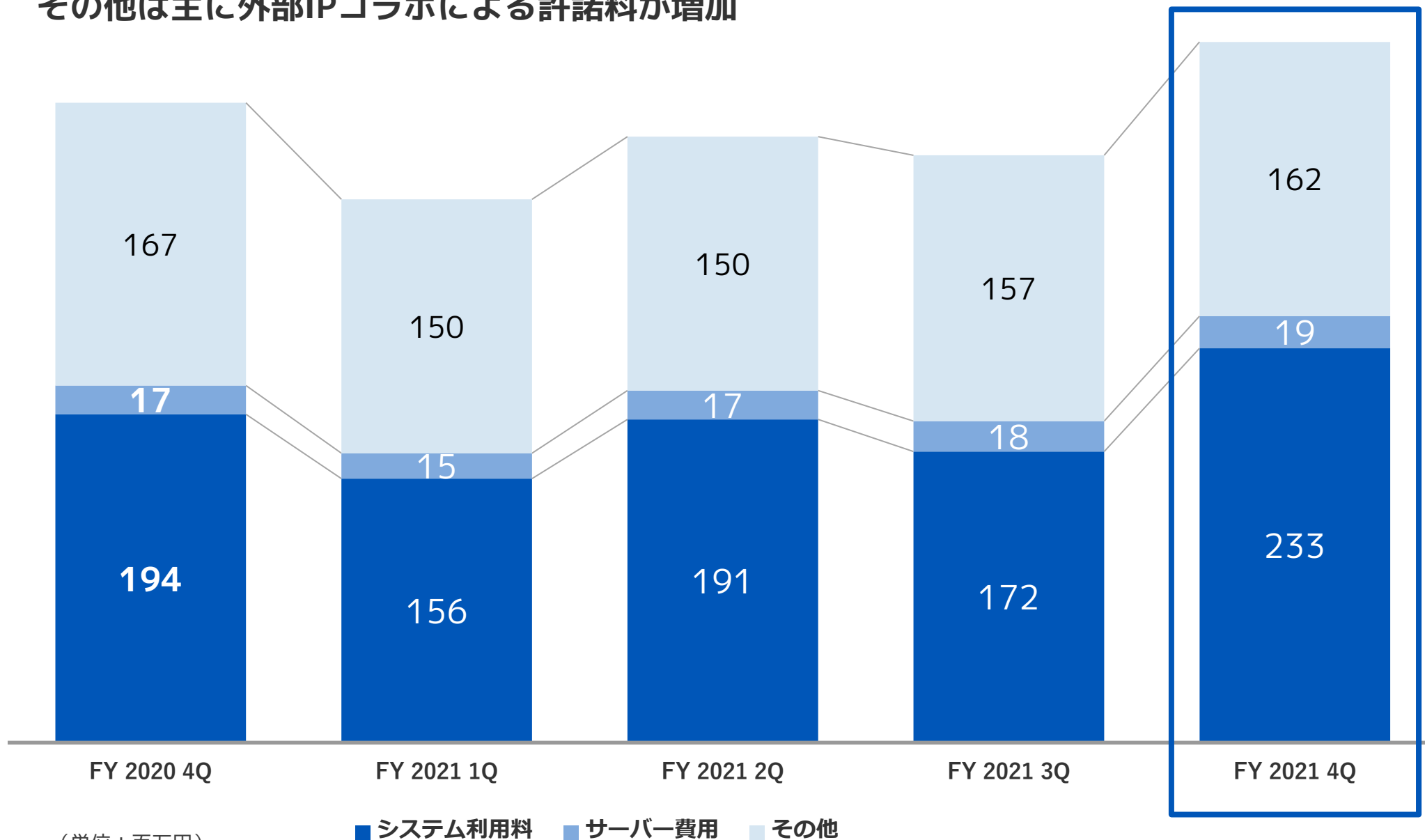
(単位：千円)

	FY 2021 4Q	FY 2020 4Q	Y on Y	FY 2021 3Q	Q on Q
モバイルゲーム事業	766,392	636,995	+20.3%	556,068	+37.8%
コンテンツ事業	96,675	125,253	△22.8%	97,723	△1.1%
ブロックチェーン事業	78	—	—	7	+906.3%
合計	863,146	762,249	+13.2%	653,799	+32.0%

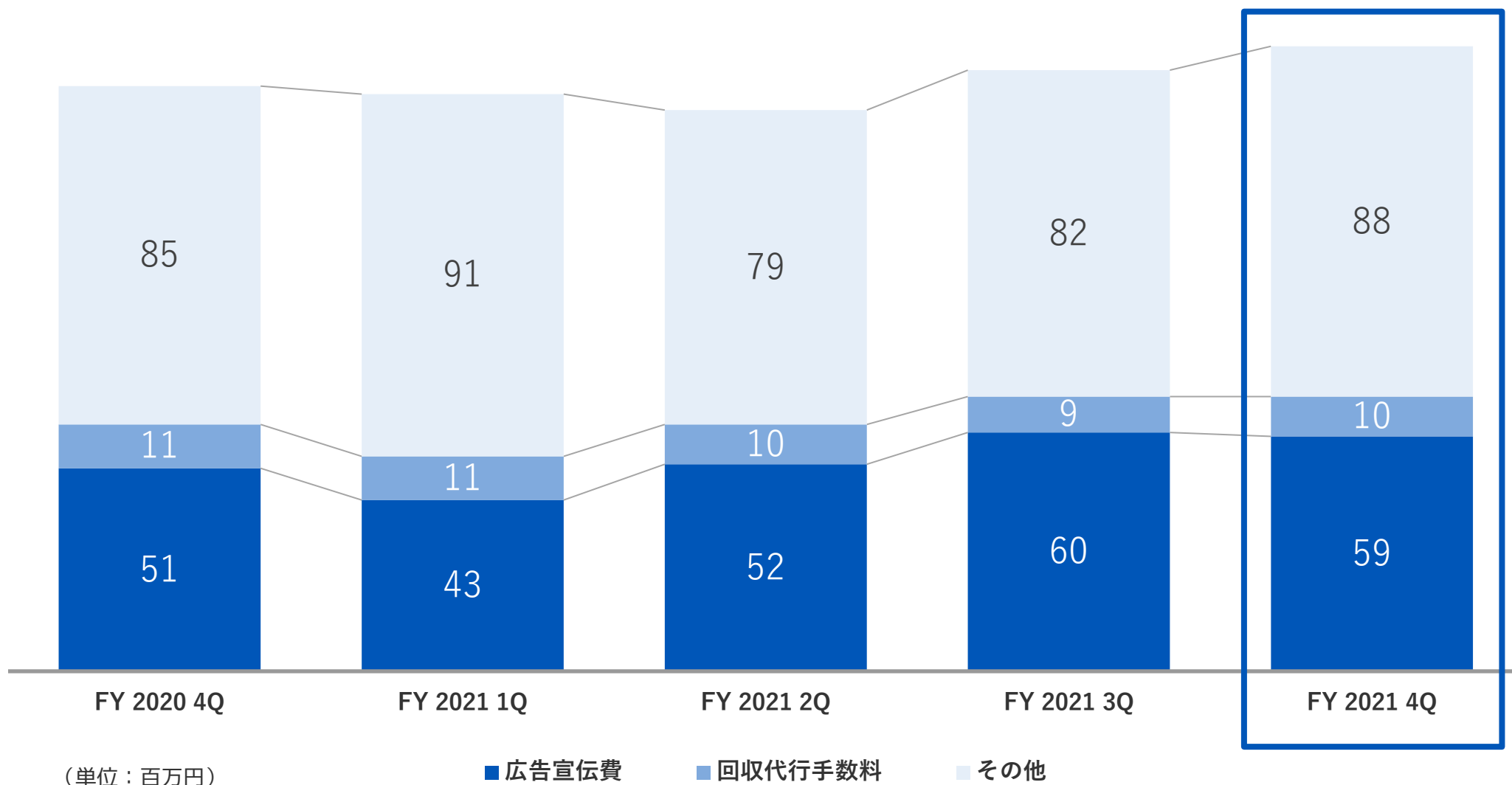
(※) ステーションNFTの販売による売上高はモバイルゲーム事業（位置ゲーム）に区分しております
 （ステーションNFTの売上高：2021年12月期4Q：2,509千円 2021年12月期3Q：315千円）
 なお、2022年12月期1Qより、ステーションNFTの位置付けを見直し、セグメント区分をブロックチェーン事業に変更する予定です

02. 4Q決算 | 売上原価内訳/推移

駅メモ！の7周年施策による売上増加を受け、変動費のシステム利用料が増加
その他は主に外部IPコラボによる許諾料が増加



広告宣伝費：駅メモ！の7周年施策に合わせてWEBプロモーションを強化
ユニマリリリースイベント関連費用が発生した前四半期と同水準



03. 事業概況

「ユニマNFT買取（β版）」リリース!!!



NFT取引の流動性を向上する試みとして、「ユニマNFT買取（β版）」サービスを11月11日より利用開始しました。

本サービスでは、専用フォームへ入力するだけで、NFTマーケットプレイスや取引所を介さずに、手間を最小限に抑えてNFTを売却できるサービスです。また、売却益を日本円で得ることができます。

β版では、Hashmasks・CryptoPunks・Crypto Spells等を中心としたNFTを買取対象としています。

「ユニマ」×「琉球アスティード」共同企画実施



プロ卓球リーグ（Tリーグ）チーム・琉球アスティードを運営する琉球アスティードスポーツクラブ株式会社（本社：沖縄県中頭郡、代表取締役：早川周作）が2021年12月20日、21日に開催した「アスティードフェスティバル2021-2022」にて、当イベント内で行われた琉球アスティード・Tリーグホームゲームの勝敗とオーダーを予想し、予想が的中した方全員に「ユニマ」SaaSを利用して発行した本イベント限定の動画NFTをプレゼントする企画を実施しました。

「駅メモ！」アプリ版7周年記念キャンペーン開催



「ステーションメモリーズ！」アプリ版7周年を記念して、「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）において、2021年11月1日より「駅メモ！アプリ版7周年記念キャンペーン」を開催しました。

キャンペーン期間中は、記念イベントや記念ログインボーナスを実施するほか、「駅メモ！」シリーズをより快適に楽しく遊べるようになる新機能を実装。また、2021年6月に販売された7周年記念フィルムに、同年7月以降新たに登場したでんこのフィルムを追加したガチャも登場しました。

「駅奪取」10周年記念キャンペーン開催



「駅奪取シリーズ」配信10周年を記念して、「駅奪取シリーズ」ゲーム内に10周年特設ページを公開し、「10」にまつわる期間限定イベントを開催しました。

ニャッシュの機能では初の、複数の機能を同時に持つ10周年記念ニャッシュ「レジェンドニャッシュ」が登場する限定ガチャ等を開催。また、特別企画「10周年記念グッズプレゼント」など様々な特別企画を実施しました。

なお、コロプラ版駅奪取での「10年連続ログイン奪取er」（10年間1日も欠かさず毎日ログインいただいたユーザー）の取得者は471名でした。心より感謝申し上げます。

福井県とモバイルファクトリーが連携協定を締結



福井県（知事：杉本達治）と公共交通の利用促進や観光・文化等の地域情報の効果的な発信等に関する連携協定を2021年11月29日に締結しました。

本協定の締結に際して、鉄道利用を促進する目的で、福井鉄道およびえちぜん鉄道の各公認キャラクターを活用した2社の路線で使用可能な「共通1日フリー切符」駅メモ！デザインver.を、2021年12月以降、福井県および沿線自治体のふるさと納税返礼品として導入しました。

広島電鉄公認キャラクターにでんこが就任



でんこ「シャルロット＝フォン＝ハノーファー」と「観音町ひめ」が広島電鉄公認キャラクターに就任しました。

就任を記念して、広島電鉄株式会社とのコラボキャンペーンを2021年12月6日より開催中です。キャンペーン期間中は広島電鉄市内線の電停および広島電鉄宮島線の駅、ならびに周辺の観光スポットをめぐるデジタルスタンプラリーイベントを実施するほか、コラボグッズの販売や記念品の配布等を実施中です。

※現在、広島県での新型コロナウイルス感染症に対するまん延防止等重点措置発令を受けイベントを中断しており、感染状況を勘案しながら再開時期を決定します

アニメ映画『フラ・フラダンス』コラボキャンペーン開催



福島県いわき市が舞台の人気映画『フラ・フラダンス』とのコラボキャンペーンを2021年12月3日より開催中。

『フラ・フラダンス』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するほか、『フラ・フラダンス』コラボでんこを入手できるガチャが登場します。また、スタンプラリーの全ミッションを達成することでコラボでんこ「夏凧日羽」のフラガール姿のフィルムを獲得できます。

アニメ『ゆるキャン△』コラボキャンペーン開催



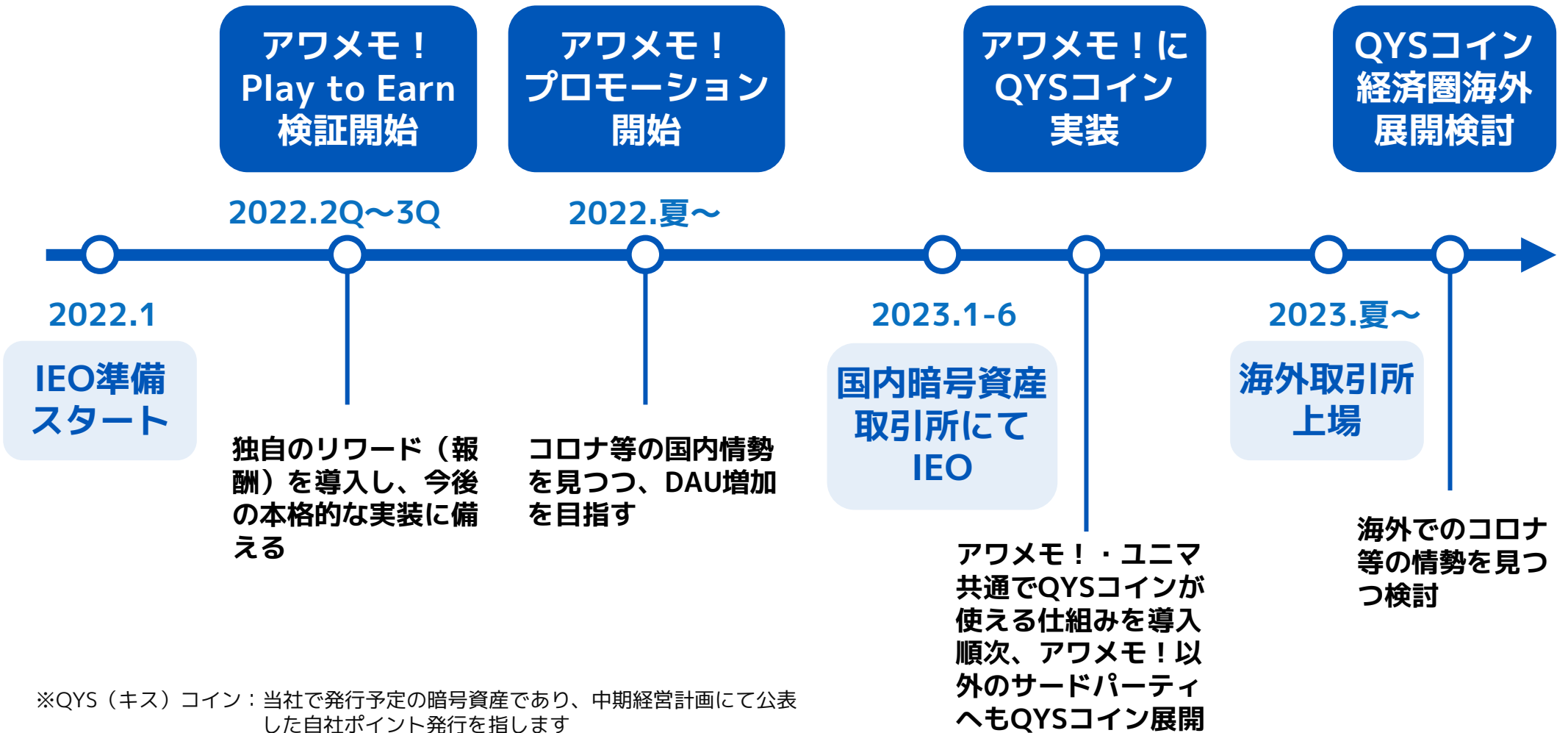
山梨県を舞台に女子高校生たちがキャンプをしたり日常生活を送る様子をゆるやかに描く人気TVアニメ『ゆるキャン△』とのコラボキャンペーンを2021年12月15日より開催中。

『ゆるキャン△』にゆかりのある山梨県内の駅や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が獲得できるデジタルスタンプラリーイベントを実施するほか、『ゆるキャン△』コラボでんこを入手できるガチャが登場します。

04. 今後の方向性

QYSコイン発行 (=IEO) により、ユニマでの経済圏形成を目指す

ユニマSaaSを中心にクライアント拡大



※QYS(キス)コイン: 当社で発行予定の暗号資産であり、中期経営計画にて公表した自社ポイント発行を指します

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

3. ユニマSaaS

- ・ 有力クライアントの獲得に向けた営業強化

※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、適正且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、開示しない方針です

「プライム市場」への移行決定

当社は、2022年1月11日付で株式会社東京証券取引所より公表された新市場区分において、同年4月4日より「プライム市場」へと移行することが決定いたしました。

日頃より多大なご支援を賜っております皆様の期待にお応えできるよう、さらなる企業価値の向上にむけて誠心誠意取り組んでまいります。

今後とも変わらぬご支援の程、何卒よろしくお願い申し上げます。

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
売上高	2,437	2,978	3,190	2,855	2,897
売上原価	856	1,314	1,447	1,389	1,446
売上総利益	1,581	1,664	1,742	1,466	1,451
販売費及び一般管理費	845	815	633	602	600
EBITDA		865	1,123	886	888
営業利益	736	849	1,109	863	850
経常利益	722	848	1,109	866	853
親会社株主に帰属する 当期純利益	511	585	773	582	538
1株利益 (単位：円)	54.18	63.37	86.53	68.07	64.69

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
モバイルゲーム事業	1,597	2,246	2,587	2,353	2,478
コンテンツ事業	840	732	602	502	418
ブロックチェーン事業	—	—	—	—	0
合計	2,437	2,978	3,190	2,855	2,897

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
流動資産	2,410	2,547	2,921	2,725	3,094
(内現金預金)	(1,773)	(2,142)	(2,478)	(2,321)	(2,665)
(内売掛金)	(587)	(361)	(387)	(357)	(373)
有形固定資産	30	27	23	10	11
無形固定資産	12	7	59	132	65
投資その他の資産	105	88	136	168	133
資産合計	2,559	2,671	3,141	3,036	3,304
流動負債	324	412	601	386	427
(内未払金)	(123)	(143)	(162)	(135)	(149)
固定負債	11	11	11	—	3
負債合計	336	424	613	386	431
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	2,914
自己株式	△116	△519	—	△474	△824
株主資本	2,223	2,247	2,527	2,637	2,875
純資産合計	2,223	2,247	2,528	2,650	2,873
負債純資産合計	2,559	2,671	3,141	3,036	3,304

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	863
売上原価	189	226	181	258	200	365	365	382	342	399	346	358	313	352	344	379	322	358	349	415
売上総利益	396	366	387	431	375	428	401	460	418	502	389	432	353	386	343	382	324	374	304	447
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	158
EBITDA									241	308	277	295	195	243	204	243	184	242	162	299
営業利益	227	169	148	190	135	236	211	265	238	305	274	291	193	237	197	234	177	231	152	288
経常利益	227	155	148	190	135	236	211	265	238	304	274	291	192	239	198	235	177	234	152	289
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	150
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	18.14

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	766
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	96
ブロックチェーン 事業				-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0
合計	586	592	568	690	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863

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

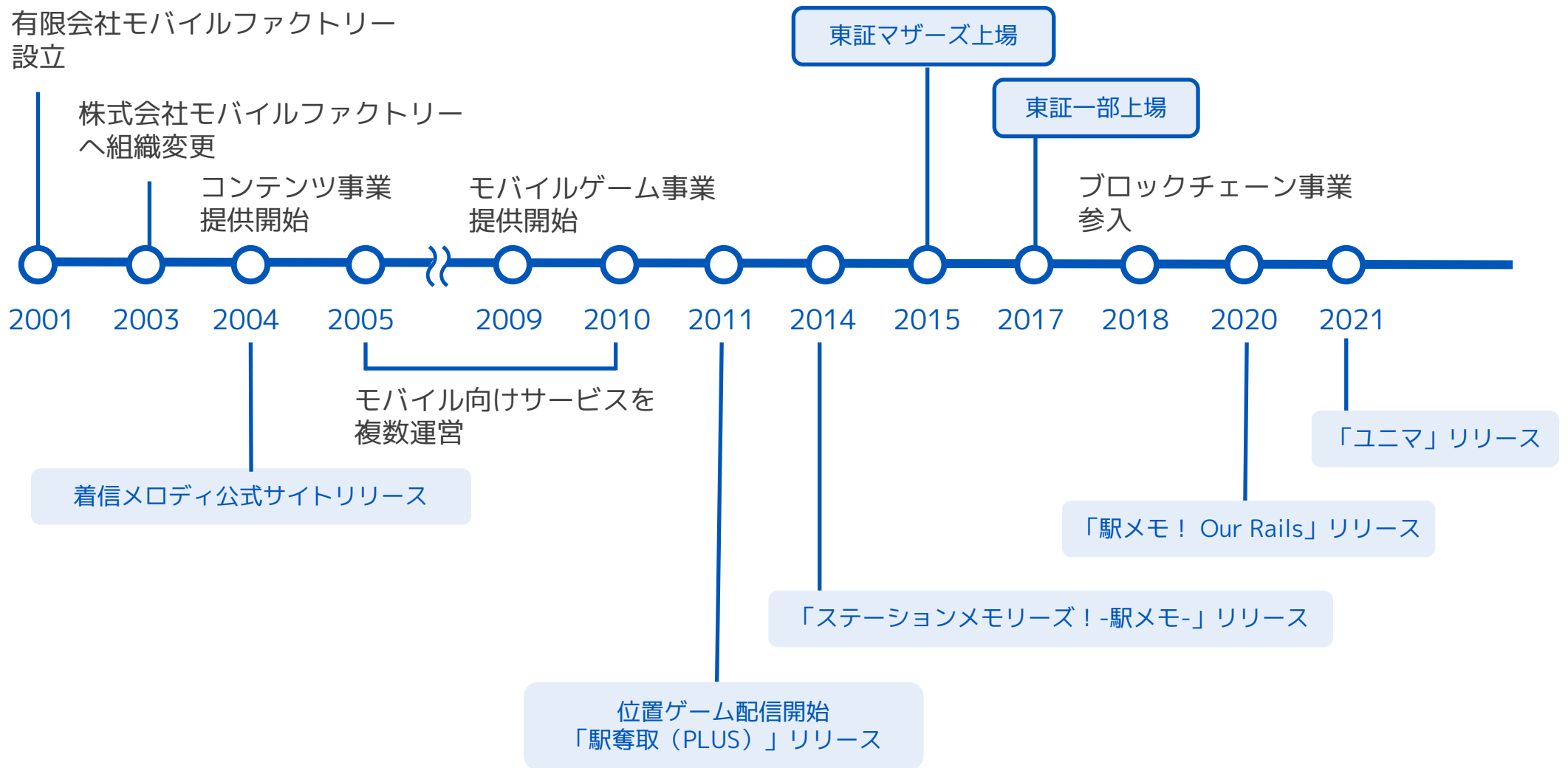
06. 補足資料



**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	94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	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



取締役執行役員
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）

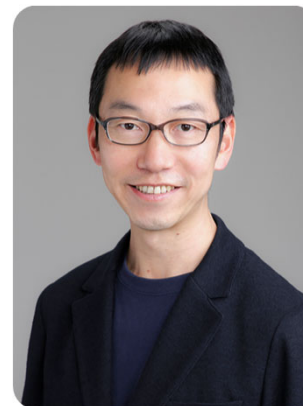


社外取締役（非常勤）

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)



Play to Earnについて

●Play to Earn（略称：P2E）
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：Axie Infinity>

- ・2018年にベトナムで開発されリリース
- ・DAU : 約10万人（2022年1月時点）※1
- ・取引額 : 4,000億円（2022年1月時点）達成※2
- ・時価総額 : 1兆円（2021年10月時点で）※3

<代表作：PlayMining>

- ・DEAPcoin（DEP）：GameFiプラットフォーム PlayMining上で流通する、NFTの取引が可能なユーティリティトークンであり、2022年1月26日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
- ・DAU : 約21,000人（2022年1月時点）※4
- ・時価総額 : 約230億円（2022年1月時点）※5

IEOについて

●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

●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。※6
9億円超の調達目標額に対し申込金額は224億円を突破

※1 DappRader「Axie Infinity statistics」

<https://dappradar.com/multichain/games/axie-infinity>

※2 Axie Infinity

<https://axieinfinity.com/>

※3 CoinDesk「Airdrop, Staking Announcement Power Axie Infinity's AXS Token to Record High」

<https://www.coindesk.com/markets/2021/10/04/airdrop-staking-announcement-power-axie-infinitys-axs-token-to-record-high/>

※4 DappRader「PlayMining statistics」

<https://dappradar.com/dep/games/playmining>

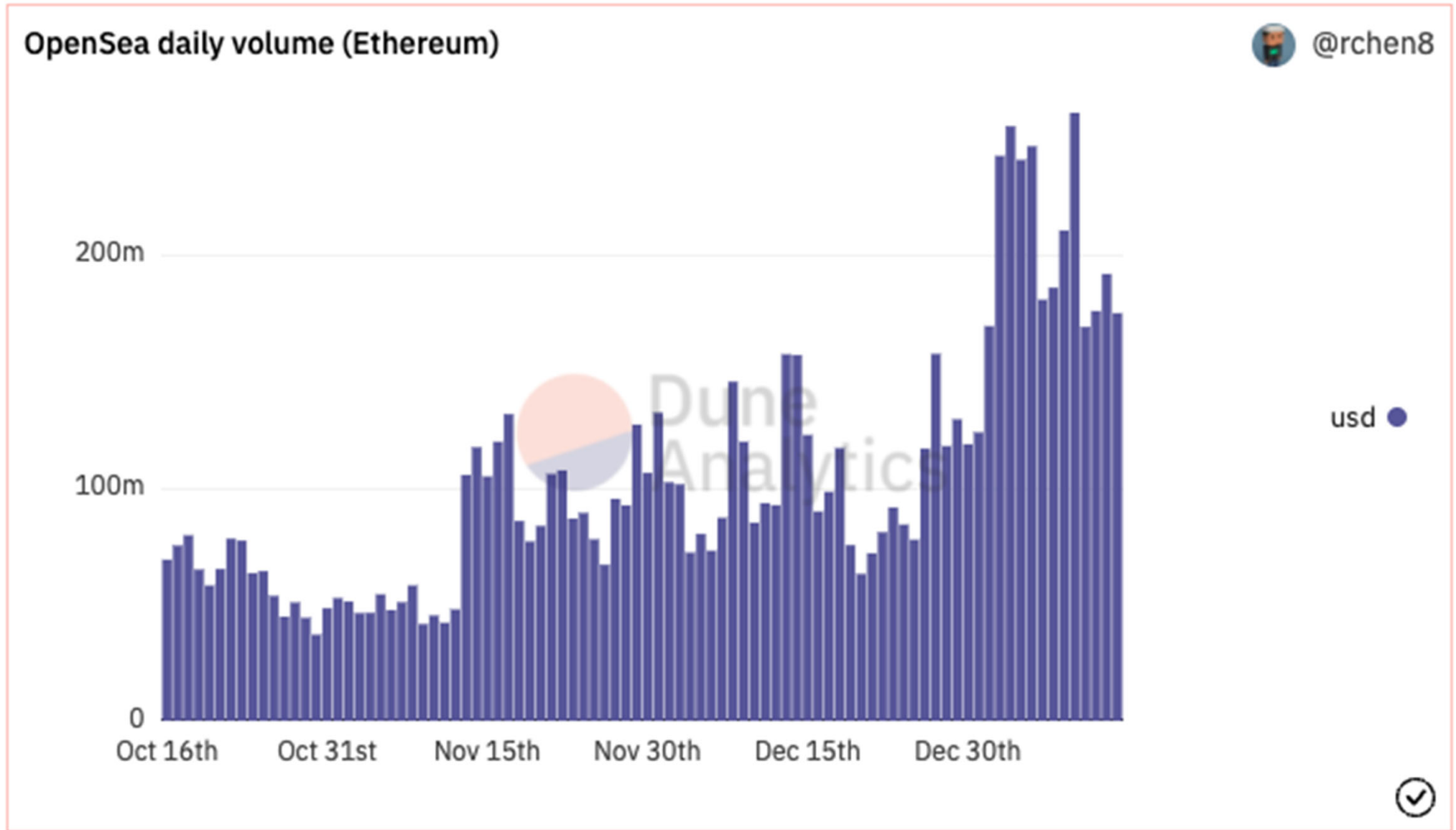
※5 CoinMarketCap

<https://coinmarketcap.com/ja/currencies/deapcoin/>

※6 MONEX GROUP「2022年3月期 第1四半期決算説明資料」p41

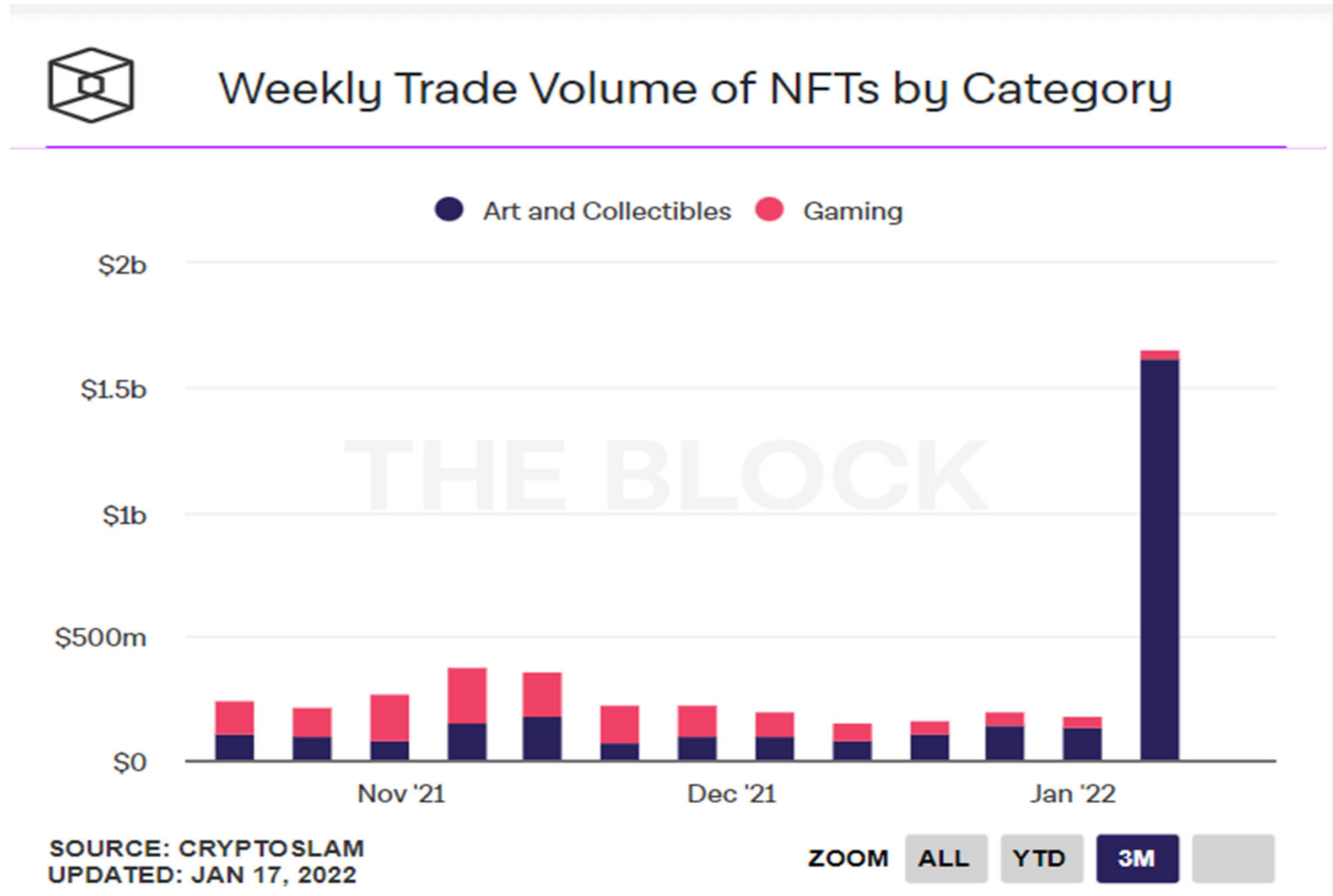
https://www.monexgroup.jp/jp/news_release/irnews/auto_20210728472387/pdfFile.pdf

NFTプラットフォーム「OpenSea」での取引高は大きく増加傾向



CoinDesk 「OpenSea on Track for Record Month as NFT Sales Boom」より
URL: <https://www.coindesk.com/markets/2022/01/13/opensea-on-track-for-record-month-as-nft-sales-boom/>

アート及びコレクティブNFT市場が急成長



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

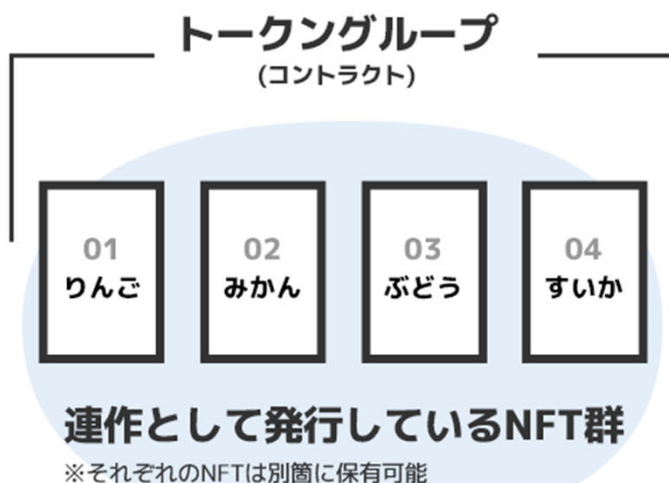
デジタルデータをブロックチェーン上で個人の資産として保有可能とする、トークン生成・販売のプラットフォーム



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



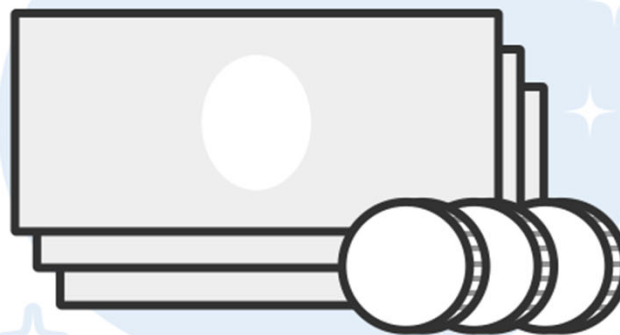
テーマのある作品群や連続性
をもったアセットを一覧表示
する独自の仕組み

売買はETH不要

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」での販売を経由せずに配布・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

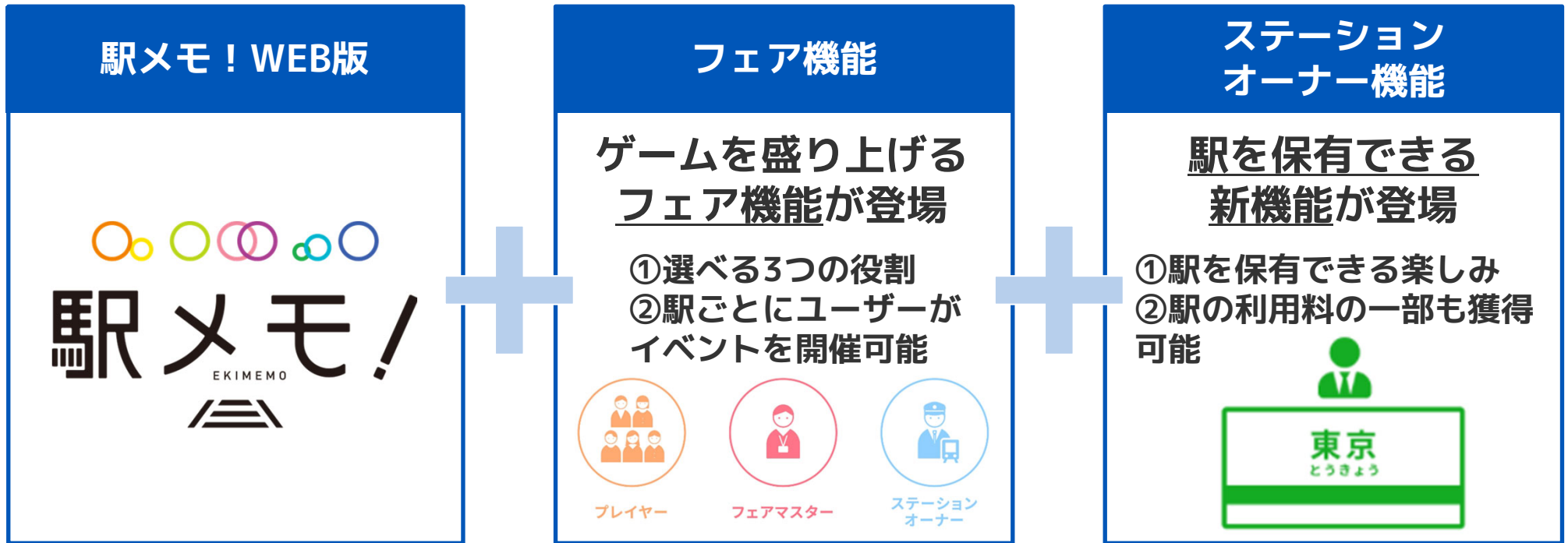
定量目標

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！ 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

汐留駅・永田町駅・名古屋駅・新大阪駅・新潟駅等
全国各地の駅が販売・落札されています！※1

平均落札価格

351,300円 ※2

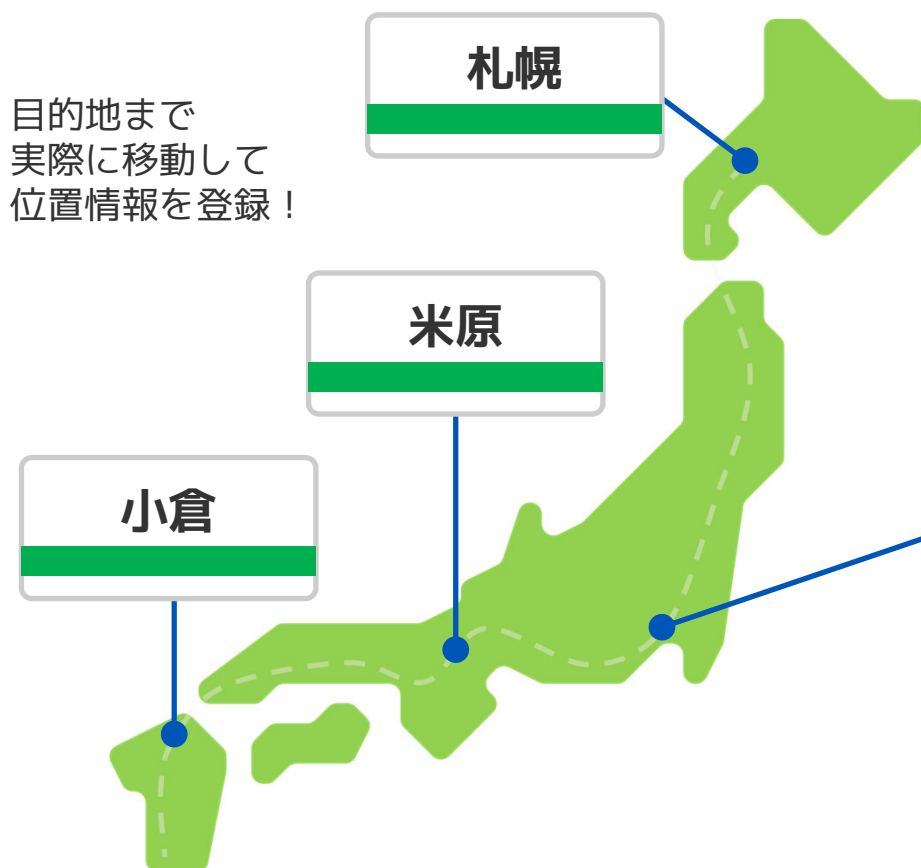
※1 コレクター向けの「ステーションNFT（アナザーver）」も大好評発売中です（アナザーverの落札額は平均落札価格には含まれておりません）

※2 特別販売を除いた一般販売での実績です



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)



福井県連携協定 (2021)



広島電鉄 (2021)



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。