

# 2022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>  
2023年1月

<b>01.</b>	通期決算	P3
<b>02.</b>	4Q決算	P13
<b>03.</b>	事業概況	P21
<b>04.</b>	今後の方向性	P26
<b>05.</b>	参考数値	P31
<b>06.</b>	補足資料	P34

# 01. 通期決算

## 2022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：35.8%（目標値：30%）

取得し得る株式の総数	<b>20万株</b> （※） 発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合：2.5%
株式の取得価額の総額	<b>2億円</b> （※）
取得期間	2023年2月1日～2023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

駅メモ！が好調で業績を牽引  
売上高が会計期間では過去最高を更新、累計期間でもコロナ前に迫る水準

## 通期決算

売上高	<b>3,144</b> 百万円	YoY	<b>+8.5%</b>
EBITDA	<b>884</b> 百万円	YoY	<b>△0.4%</b>
営業利益	<b>864</b> 百万円	YoY	<b>+1.7%</b>

## 4Q決算

売上高	<b>917</b> 百万円	YoY	<b>+6.3%</b>
EBITDA	<b>311</b> 百万円	YoY	<b>+4.0%</b>
営業利益	<b>307</b> 百万円	YoY	<b>+6.4%</b>

## 位置ゲーム

### コロナ状況の改善に伴い様々な施策を実施

- ・ 「駅メモ！」アプリ版配信8周年記念キャンペーン開催
- ・ 「駅奪取シリーズ」配信11周年記念キャンペーン開催
- ・ 他社IPとのコラボキャンペーン開催
- ・ 地方自治体や鉄道事業者との地方創生施策の充実

## ブロックチェーン

### IEOの実現と自社コイン経済圏拡大に向けた取り組み

- ・ GMOコイン株式会社とIEOに向けた検討を開始
- ・ 「モバオク」に「ユニクス ガレージ」を導入
- ・ 『孤独のグルメ』に「ユニクス ガレージ」が採用
- ・ NFT関連事業の選択と集中を実行

※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

※IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

# 01. 通期決算 | FY 2022 通期業績予想比

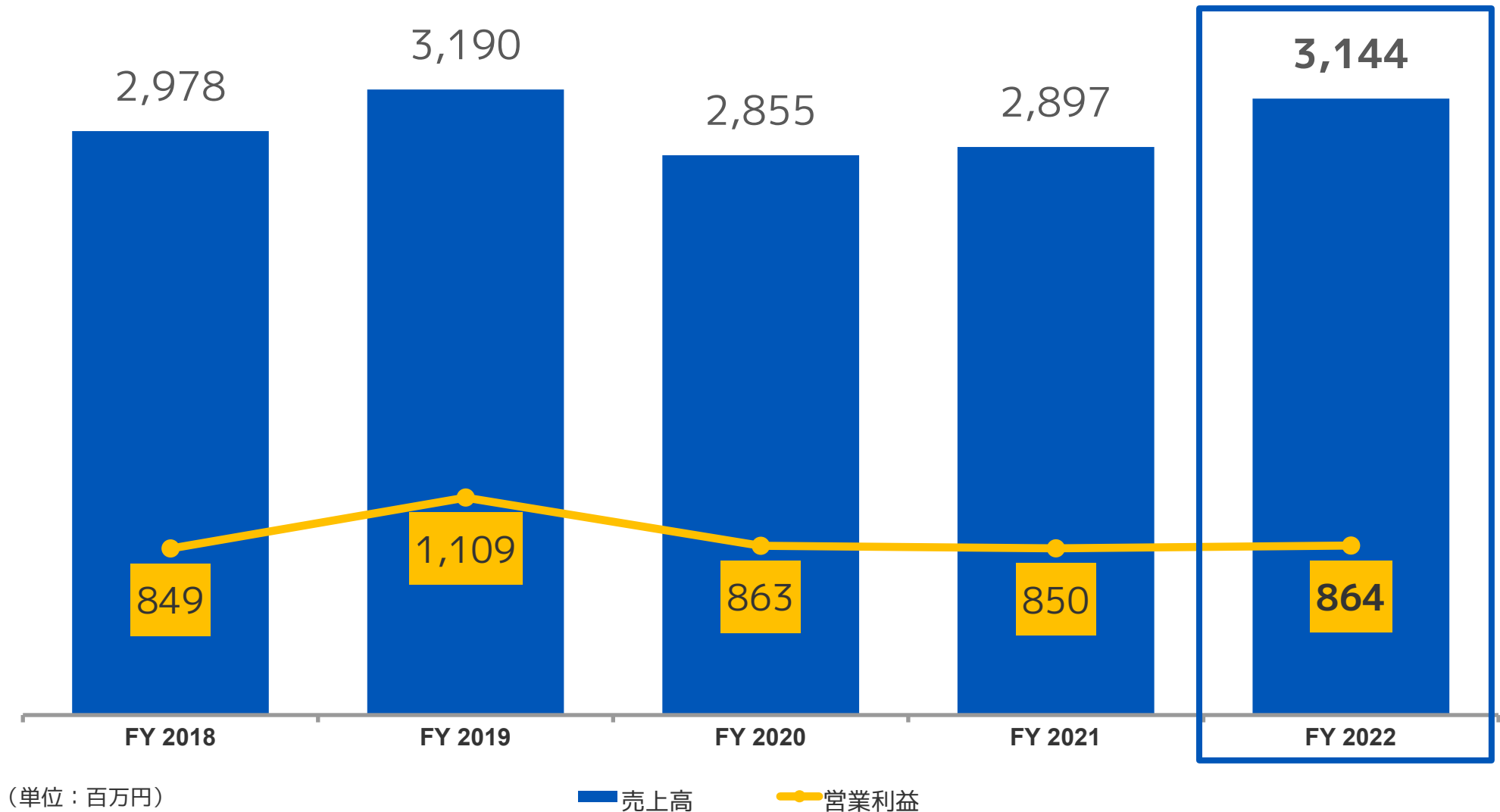
2023年1月20日に開示の業績予想どおりに着地

(単位：百万円)

	<b>FY 2022</b>	<b>FY 2022 (予想)</b> 2023年1月20日発表	<b>達成率</b>	<b>FY 2021</b>	<b>Y on Y</b>
売上高	<b>3,144</b>	3,144	100.0%	2,897	+8.5%
営業利益	<b>864</b>	864	100.0%	850	+1.7%
経常利益	<b>865</b>	865	100.0%	853	+1.4%
親会社株主に帰属 する当期純利益	<b>558</b>	558	100.0%	538	+3.7%
1株当たり 当期純利益 (単位：円)	<b>69.70</b>	69.70	100.0%	64.69	—

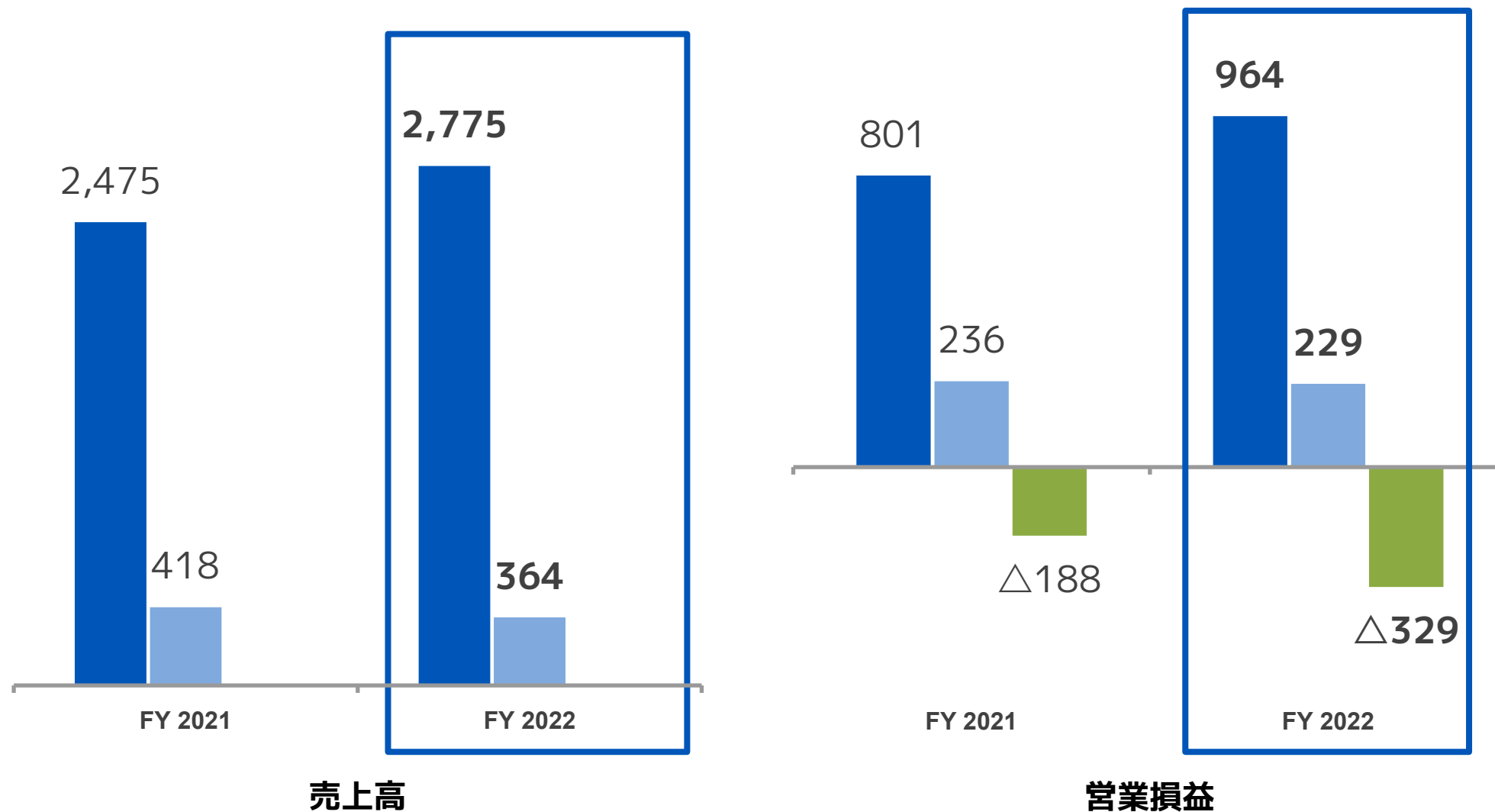
# 01. 通期決算 | 通期業績推移

コロナによる行動制限の解除を受け、位置ゲームの売上高が過去最高を更新  
全体で2019年12月期以来の30億超え





# 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)



■ 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の収益はブロックチェーン事業に区分しております

# 01. 通期決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2022	FY 2021	Y on Y
売上高	3,144	2,897	+8.5%
売上原価	1,597	1,446	+10.5%
売上総利益	1,546	1,451	+6.6%
(売上総利益率)	(49.2%)	(50.1%)	—
販売費及び一般管理費	681	600	+13.5%
EBITDA	884	888	△0.4%
営業利益	864	850	+1.7%
(営業利益率)	(27.5%)	(29.4%)	—
経常利益	865	853	+1.4%
親会社株主に帰属する当期純利益	558	538	+3.7%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	69.70	64.69	—

# 01. 通期決算 | 貸借対照表

(単位：百万円)

	FY 2022	FY 2021	Y on Y
流動資産	3,326	3,094	+7.5%
固定資産	196	210	△6.6%
資産合計	3,522	3,304	+6.6%
流動負債	481	427	+12.5%
固定負債	—	3	—
負債合計	481	431	+11.6%
純資産合計	3,041	2,873	+5.9%
負債・純資産合計	3,522	3,304	+6.6%

# 01. 通期決算 | FY 2023 通期業績見通し

売上高は、駅メモ！のユーザー数増加を狙い投資強化の計画で、過去最高を更新の見込み  
利益は、IEOに向けた開発等の投資を促進しつつ、前期を超える水準を確保の見込み

(単位：百万円)

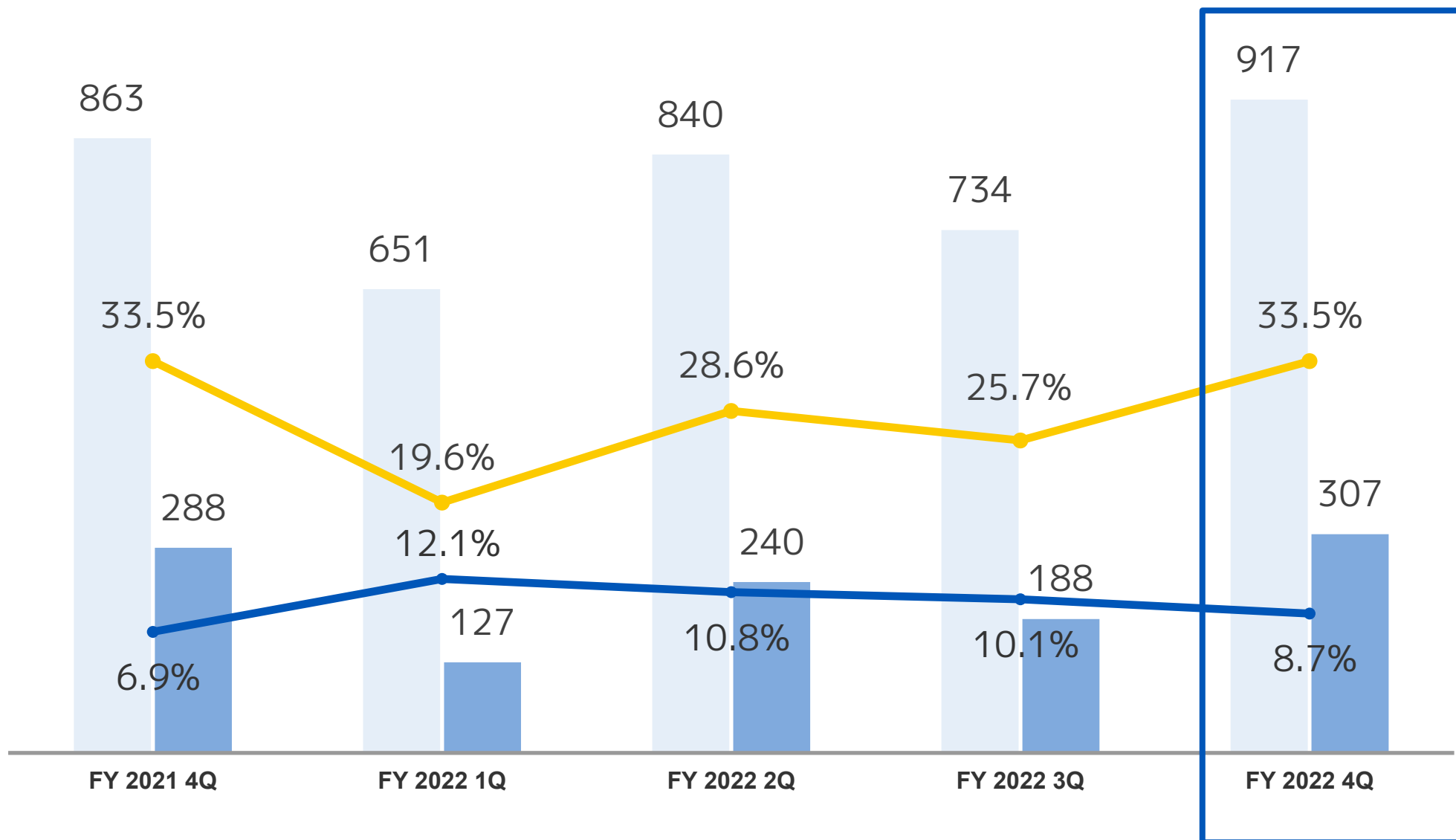
	FY 2023 (予想)	FY 2022 (実績)	増減率
売上高	3,270	3,144	+4.0%
EBITDA	897	884	+1.5%
営業利益	896	864	+3.7%
経常利益	896	865	+3.5%
親会社株主に帰属する当期純利益	621	558	+11.4%
1株当たり当期純利益 (単位：円)	78.69	69.70	—

※売上高には、IEO関連は予定時期が2024年上期であり、会計方針を監査法人と協議中のため含んでおりません  
※1株当たり当期純利益には、今回発表の自己株式取得の影響は考慮しておりません

# 02.4Q決算

## 02. 4Q決算 | 売上高/営業利益推移

駅メモ！を中心とした位置ゲームが牽引し、四半期での売上高が過去最高を更新



(単位：百万円)

売上高

営業利益

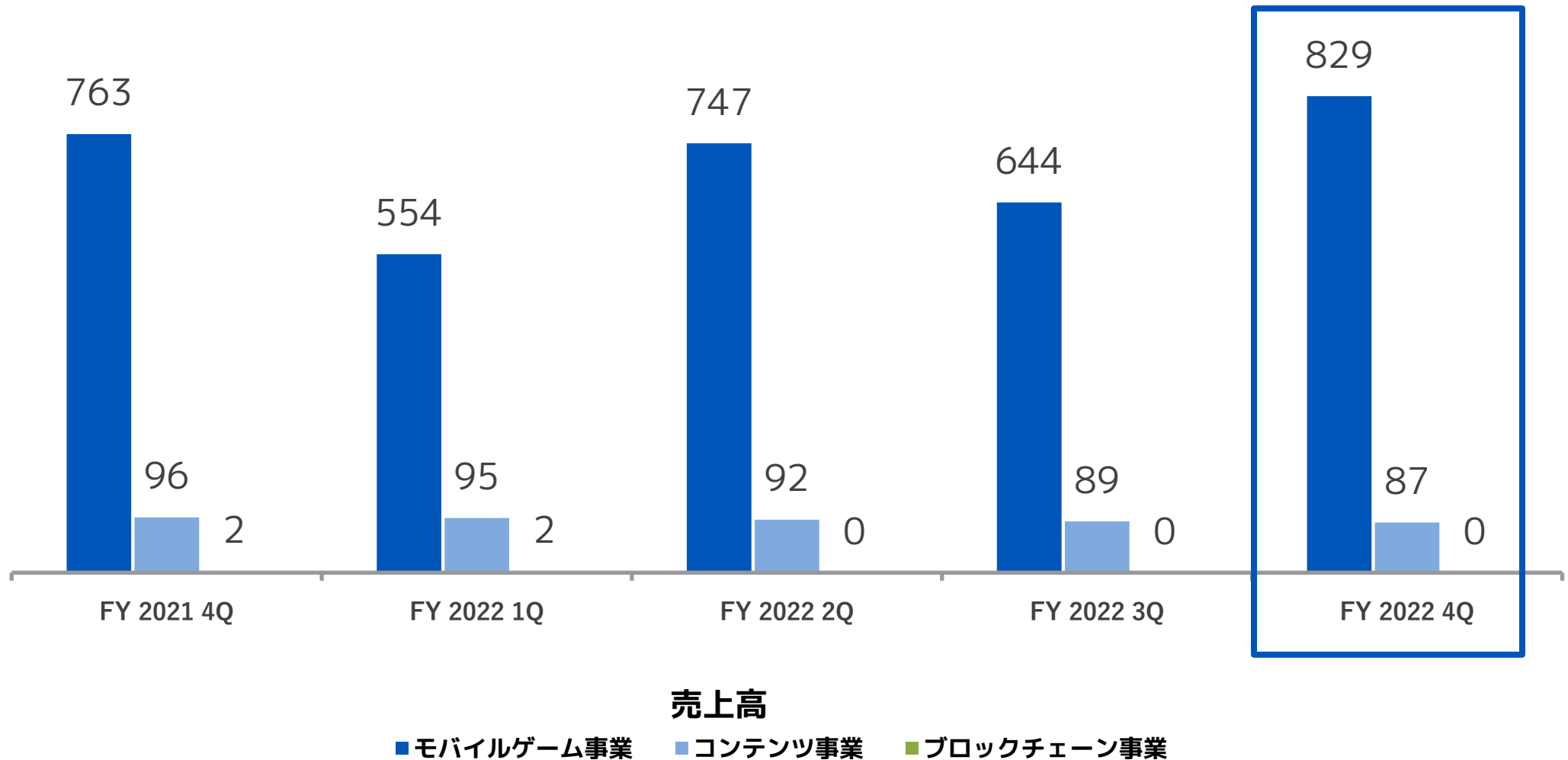
売上高営業利益率

売上高広告宣伝費率

## 02. 4Q決算 | 事業セグメント別売上高推移

モバイルゲーム※：駅メモ！が周年イベントや他社IPコラボ等により売上高が過去最高を更新

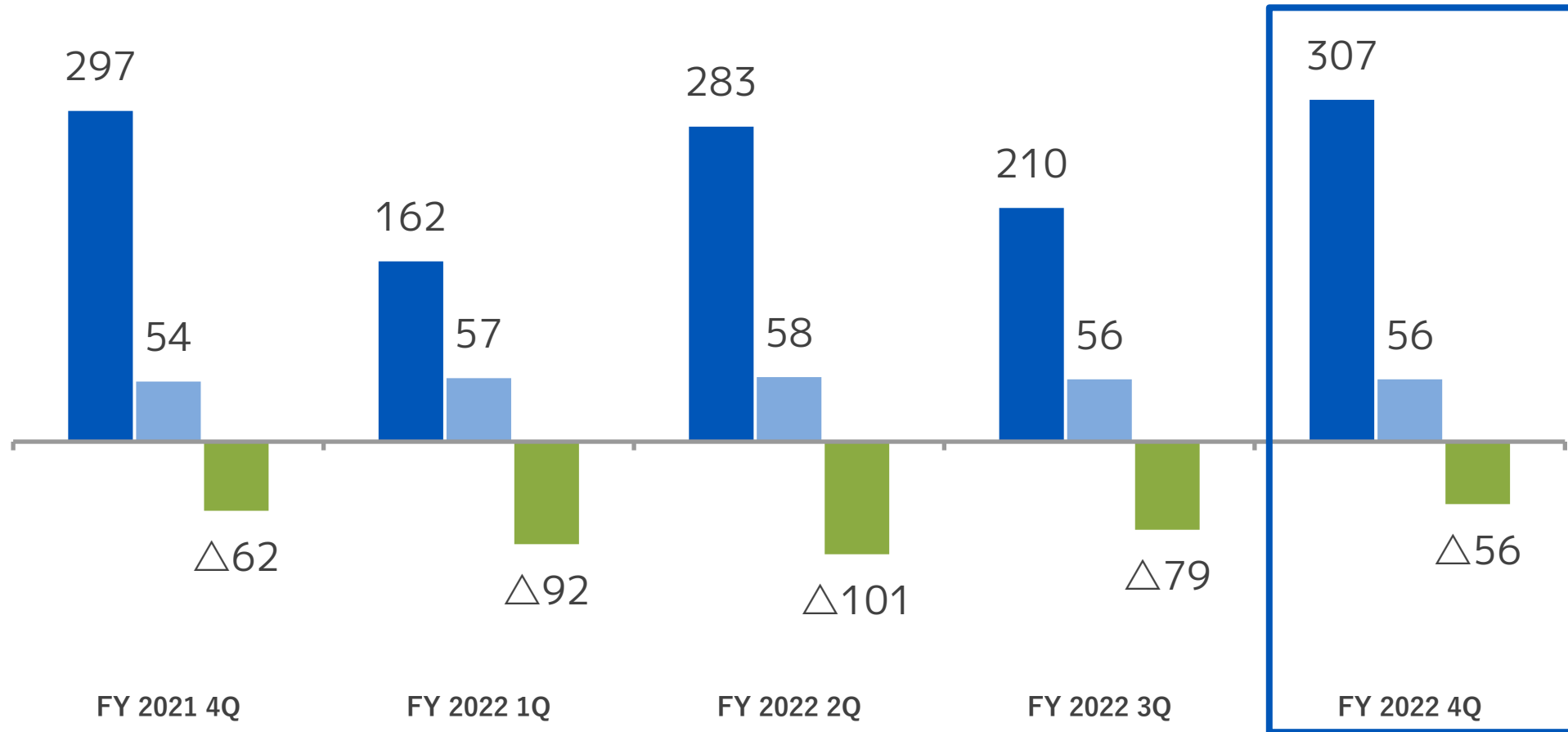
※ 駅メモ！は2Qと4Qに周年記念施策を行うため、売上高が増加する傾向



(単位：百万円)

## 02. 4Q決算 | 事業セグメント別営業損益推移

モバイルゲーム : 駅メモ!の好調により営業利益も大幅増  
ブロックチェーン : 3Q以降のNFT関連事業の選択と集中によるコスト減少



### 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. 4Q決算 | 損益計算書

(単位：百万円)

	FY 2022 4Q	FY 2021 4Q	Y on Y	FY 2022 3Q	Q on Q
売上高	917	863	+6.3%	734	+25.0%
売上原価	442	415	+6.6%	387	+14.2%
売上総利益	474	447	+6.1%	346	+37.1%
(売上総利益率)	(51.7%)	(51.9%)	—	(47.2%)	—
販売費及び一般管理費	167	158	+5.4%	157	+6.0%
EBITDA	311	299	+4.0%	194	+59.8%
営業利益	307	288	+6.4%	188	+63.1%
(営業利益率)	(33.5%)	(33.5%)	—	(25.7%)	—
経常利益	307	289	+6.4%	189	+62.4%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	189	150	+25.5%	122	+54.8%
1株当たり 四半期純利益 (単位：円)	23.92	18.14	—	15.46	—

## 02. 4Q決算 | 事業セグメント別売上高内訳

(単位：千円)

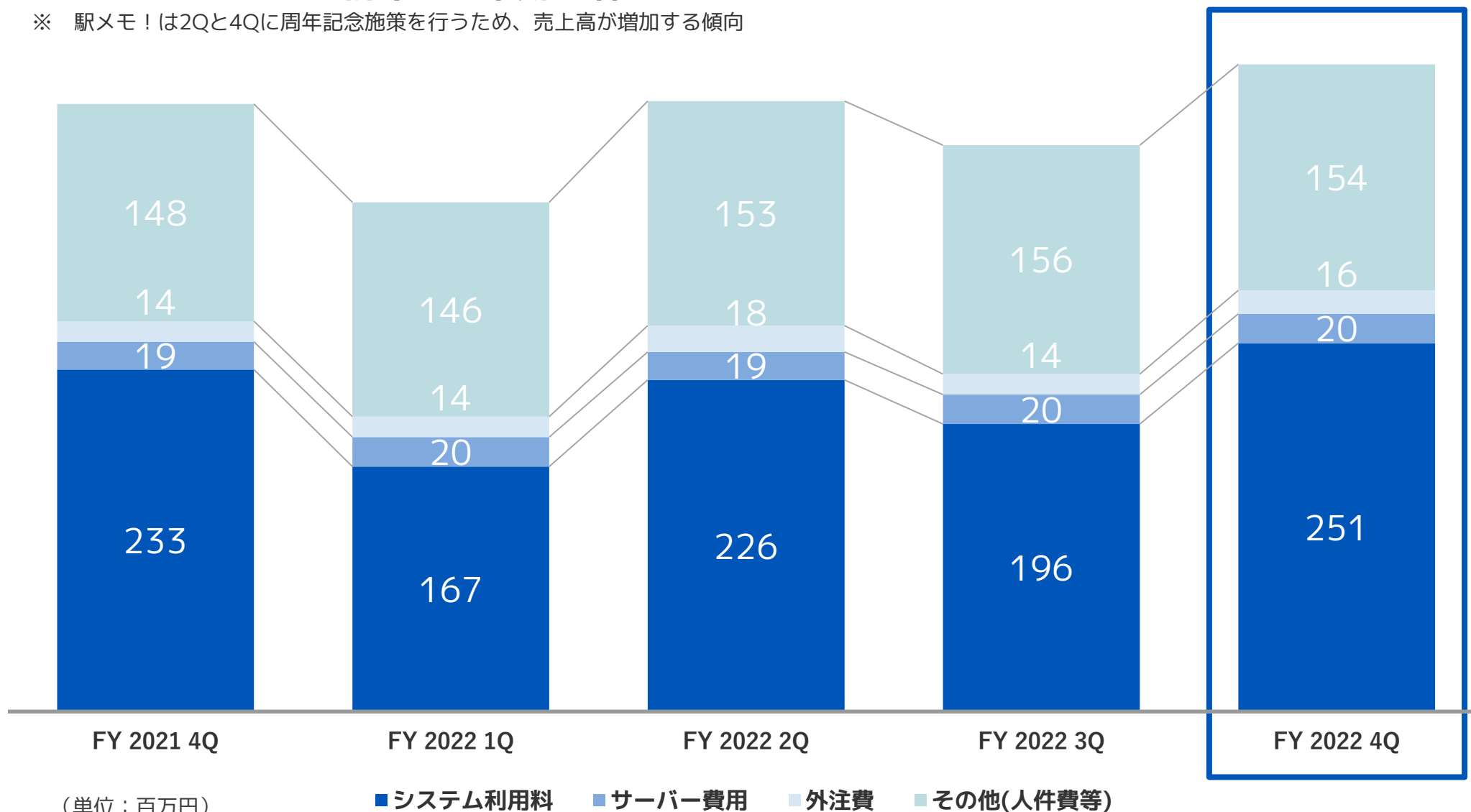
	FY 2022 4Q	FY 2021 4Q	Y on Y	FY 2022 3Q	Q on Q
モバイルゲーム事業	829,574	763,882	+8.6%	644,158	+28.8%
コンテンツ事業	87,522	96,675	△9.5%	89,170	△1.8%
ブロックチェーン事業	624	2,588	△75.9%	847	△26.3%
合計	917,721	863,146	+6.3%	734,175	+25.0%

※ステーションNFTの販売による売上高はブロックチェーン事業に区分しております  
※ステーションNFTは現在販売を停止中です。新機能搭載後に販売を再開の予定です

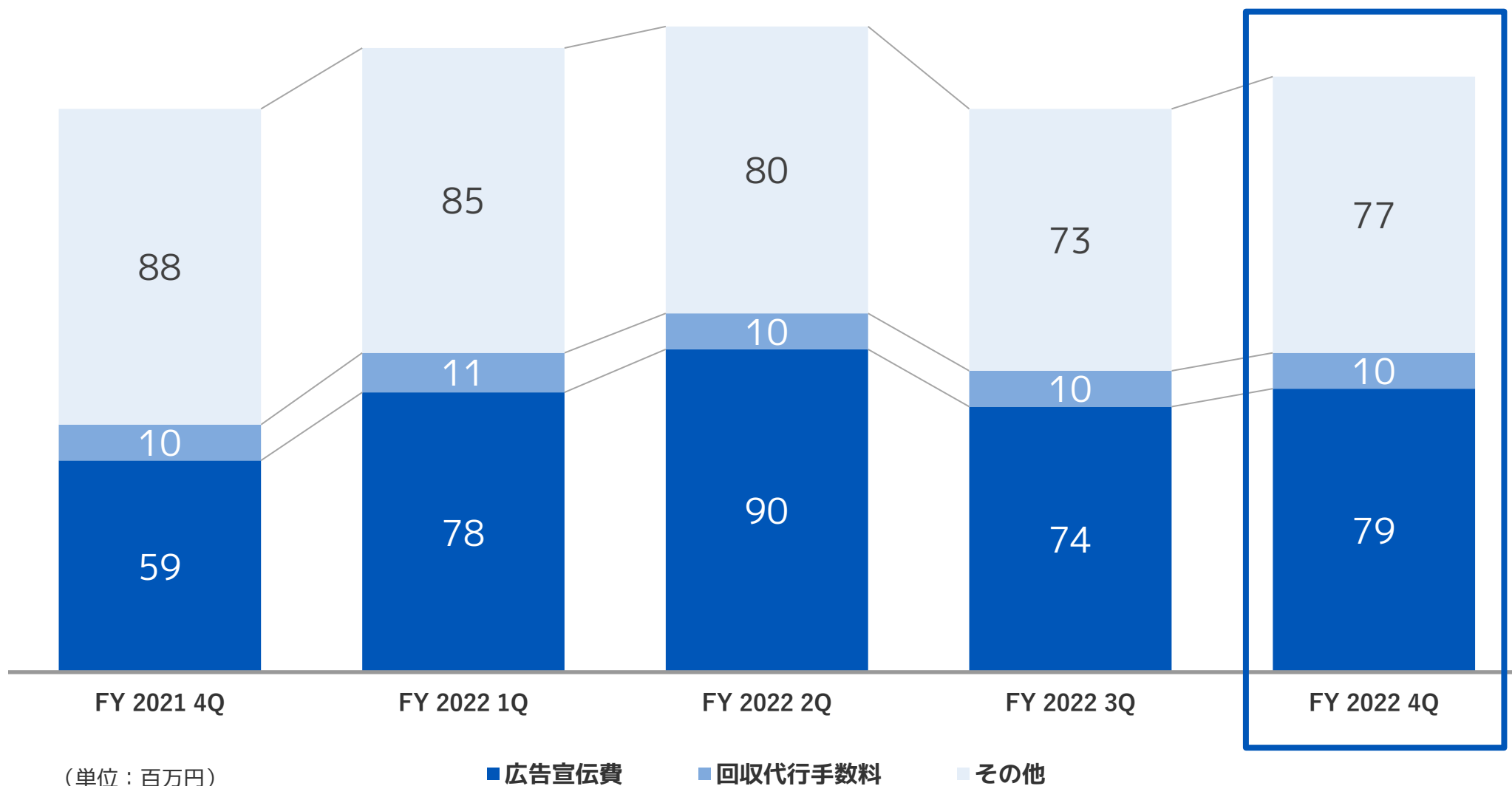
## 02. 4Q決算 | 売上原価内訳/推移

システム利用料※：位置ゲームの売上高増加に伴い前年同四半期比増加  
その他(人件費等)：他社IPコラボによる許諾費用や開発費BS振替額の減少差分により  
前年同四半期比増加

※ 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：前年同四半期比でコロナ状況の改善に伴い位置ゲームの広告投資を強化



# 03. 事業概況

## 「モバオク」に「ユニクス ガレージ」を導入



NFTサービス構築支援プラットフォーム「ユニクス ガレージ」が、株式会社モバオク（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：生田目 知之）（以下、モバオク）に導入されました。

「モバオク」に「ユニクス ガレージ」をAPI連携することで、デジタルアート・電子書籍といった創作を行うアーティストや事業者は、画像・映像・音声・書籍・ゲーム上のアイテムといったデジタルコンテンツを「モバオク」の仕組みを利用して、NFTとして販売できるようになりました。

## 『孤独のグルメ』に「ユニクス ガレージ」が採用



「ユニクス ガレージ」は、株式会社扶桑社（本社：東京都港区、代表取締役社長：小池 英彦）、株式会社テレビ東京（本社：東京都港区、代表取締役社長：石川 一郎）、株式会社電通（本社：東京都港区、代表取締役社長執行役員：榎谷 典洋）の3社が2022年12月2日(金)から実施する「ひとり飯をみんなで楽しむプロジェクト」の第1弾『孤独のグルメ』オリジナル デジタルトレカラリーのデジタルトレカ生成ツールとして採用されました。

「KEIO OPEN INNOVATION PROGRAM」採択企業に選定



京王電鉄株式会社（本社：東京都多摩市、代表取締役社長：都村 智史）とReGACY Innovation Group株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役：成瀬 功一）が共同で実施している「KEIO OPEN INNOVATION PROGRAM」に提案が採択されました。  
提案内容は、「駅メモ！」と連動したスタンプラリーを通じた沿線への集客、鉄道×NFTによる人流に頼らない新たな鉄道商材の確立となり、取り組みの実施については、詳細が決まり次第発表します。

鳥取県日野町とのコラボキャンペーン開催！



鳥取県日野町の根雨駅・黒坂駅開業100周年および「駅メモ！」シリーズのでんこ「根雨つむぎ」の「根雨のまち観光大使」就任を記念して、『鳥取県日野町×「駅メモ！&アワメモ！」コラボキャンペーン』を開催中です。  
JR西日本 伯備線の根雨駅などの鉄道駅および沿線の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、ノベルティの配付など、さまざまな企画を実施中です。



「とある科学の超電磁砲T」とのコラボを開催！

小浜線キャンペーンを12月20日より開催！

とある科学の  
超電磁砲T  
レールガン

駅メモ! & OUR RAILS

コラボ開催  
決定!!



© 2018 鎌池和馬/冬川基/KADOKAWA/PROJECT-RAILGUN.T © 2014 駅メモ!プロジェクト

人気TVアニメ「とある科学の超電磁砲T」とのコラボキャンペーンを2022年12月12日(月)より開催しました。

「とある科学の超電磁砲T」のコラボでんこを入手できるガチャが登場するほか、コラボでんこの内の1体が襲撃してくるイベント「とあるIKSの刺客襲来! ~洗脳されたシスターズを取り戻せ~」を開催。ゲーム内で遭遇するコラボでんこことバトルすることで、ゲーム内アイテムやコラボでんこなどが獲得できます。



駅メモ!&アワメモ!で行こう!  
小浜線キャンペーン 2022年12月20日  
~2023年5月7日開催!

© 2014 駅メモ!プロジェクト

JR西日本 小浜線全線開業100周年を記念し、JR西日本小浜線の駅や沿線の観光地スポットを巡るデジタルスタンプラリーを実施します。

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)をし、ミッションを達成することでゲーム内アイテムや、沿線でノベルティの配付など、さまざまな企画を実施予定です。また本キャンペーン開催を記念して、「小浜まい」が「小浜線公式キャラクター」に就任しました。



#### 「駅メモ！」アプリ版リリース8周年！！



「駅メモ！」は2014年11月28日にアプリ版をリリースし、2022年でリリースから8周年を迎えます。それを記念して「ステーションメモリーズ！」および「駅メモ！ Our Rails（略称：アワメモ！）」（以下「駅メモ！」シリーズ）において、2022年11月1日(火)より「駅メモ！アプリ版8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！」シリーズを使ったおでかけがさらに楽しくなるようなアップデートを行いました。

#### 駅奪取シリーズ配信11周年記念キャンペーン開催！



サービス開始から11年で、「駅奪取シリーズ」に登場した日本全国9,000以上の駅をコレクションしたユーザーは540人以上、1,000日以上連続ログインしたユーザーは15,800人を突破しました（2022年10月末時点）。キャンペーン期間中は、「駅奪取シリーズ」ゲーム内に11周年特設ページを公開し、「11」にまつわる期間限定イベントを開催しました。

# 04. 今後の方向性

### 競合優位性を持つゲーム運営に集中



IEO準備・開発に注力



駅メモ! アワメモ! にリソース集中



ゲーム特化型NFTマーケットへ  
リニューアルし業績復活を目指す ※2023年以降



ユニマのリニューアルに伴いサービス縮小

※NFT (Non-Fungible Token) : 固有性を特徴としたブロックチェーントークン

自社が発行するQYSコインで、アワメモ！/地方創生/UGG/Web3を通じ、次世代のエンターテインメントを創造する



※UGG (Uniqys Garage Games) : 当社で展開予定のサービス

## ブロックチェーン技術による社会価値の創造

①

QYSコインIEO

アワメモ！の  
P2E新機能搭載



でんこNFT

でんこNFTの販売による  
ゲーム拡大の可能性

②

QYSコイン多方面展開

アワメモ！を軸とした  
地方創生、UGGサービス展開

駅メモ!  
OUR RAILS ×

GARAGE\_GAMES

地方自治体・鉄道事業者  
との協業で成長の可能性

③

ゲームの枠を超えた  
エンタメでのWeb3展開



QYSコイン決済導入や  
協業による成長可能性



## QYSコイン経済圏の拡大 アワメモ！の成長を軸に2028年にはGMVのさらなる拡大を計画



## アワメモ！ロードマップ 2023年から2年間のQYSコイン経済圏拡大に向けたロードマップ

2023年上期	2023年下期	2024年上期	2024年下期
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆P2E機能開発</li> <li>◆ユーザー集客に向け Discord等のコミュニティを形成</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆P2E機能テストプレイ (7月~8月)</li> <li>◆でんこNFTプレセール (9月)</li> <li>◆P2E機能β版リリース</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆QYSコイン国内IEO</li> <li>◆アワメモ！にQYSコイン導入</li> <li>◆ステーションNFT販売再開</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆事業者へP2E導入の技術支援</li> <li>◆QYSコイン決済関連機能の事業者提供</li> <li>◆地方自治体、鉄道会社等とQYSコインを利用したコラボレーション展開</li> </ul>

※GMV (Gross Merchandise Value) : 流通取引総額  
 ※DAU (Daily Active User) : 1日あたりのアクティブユーザー  
 ※P2E (Play to Earn) : 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

# 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

# 05. 参考数値 | 通期推移 (連結)

## 1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022
売上高	2,978	3,190	2,855	2,897	3,144
売上原価	1,314	1,447	1,389	1,446	1,597
売上総利益	1,664	1,742	1,466	1,451	1,546
販売費及び一般管理費	815	633	602	600	681
EBITDA	865	1,123	886	888	884
営業利益	849	1,109	863	850	864
経常利益	848	1,109	866	853	865
親会社株主に帰属する 当期純利益	585	773	582	538	558
1株利益 (単位：円)	63.37	86.53	68.07	64.69	69.70

## 2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022
モバイルゲーム事業	2,246	2,587	2,353	2,475	2,775
コンテンツ事業	732	602	502	418	364
ブロックチェーン事業	—	—	—	3	4
合計	2,978	3,190	2,855	2,897	3,144

2019年12月期以前はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております  
2021年12月期以降はステーションNFTの金額を「ブロックチェーン事業」に含めております

## 3. 財政状態

(単位：百万円)

	FY 2018	FY 2019	FY 2020	FY 2021	FY 2022
流動資産	2,547	2,921	2,725	3,094	3,326
(内現金預金)	(2,142)	(2,478)	(2,321)	(2,665)	(2,784)
(内売掛金)	(361)	(387)	(357)	(373)	(487)
有形固定資産	27	23	10	11	0
無形固定資産	7	59	132	65	1
投資その他の資産	88	136	168	133	194
資産合計	2,671	3,141	3,036	3,304	3,522
流動負債	412	601	386	427	481
(内未払金)	(143)	(162)	(135)	(149)	(189)
固定負債	11	11	—	3	—
負債合計	424	613	386	431	481
資本金	476	479	480	504	504
資本剰余金	251	255	255	280	280
利益剰余金	2,038	1,793	2,375	2,914	3,472
自己株式	△519	—	△474	△824	△1,216
株主資本	2,247	2,527	2,637	2,875	3,041
純資産合計	2,247	2,528	2,650	2,873	3,041
負債純資産合計	2,671	3,141	3,036	3,304	3,522



# 05. 参考数値 | 四半期推移 (連結)

## 1. 業績

(単位：百万円)

	FY 2018				FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917
売上原価	200	365	365	382	342	399	346	358	313	352	344	379	322	358	349	415	348	418	387	442
売上総利益	375	428	401	460	418	502	389	432	353	386	343	382	324	374	304	447	303	422	346	474
販売費 及び一般管理費	239	191	189	194	180	196	114	140	160	148	145	147	147	142	152	158	175	181	157	167
EBITDA					241	308	277	295	195	243	204	243	184	242	162	299	133	245	194	311
営業利益	135	236	211	265	238	305	274	291	193	237	197	234	177	231	152	288	127	240	188	307
経常利益	135	236	211	265	238	304	274	291	192	239	198	235	177	234	152	289	127	240	189	307
親会社株主に帰属 する四半期純利益	93	163	146	182	165	176	170	260	133	165	136	146	131	150	105	150	87	159	122	189
1株利益 (単位：円)	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	10.74	19.77	15.46	23.92

## 2. 事業セグメント別売上高

(単位：百万円)

	FY 2018				FY 2019				FY 2020				FY 2021				FY 2022			
	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	371	610	593	670	596	748	589	653	536	614	565	636	527	628	555	763	554	747	644	829
コンテンツ 事業	204	182	172	172	164	153	146	137	130	124	123	125	120	104	97	96	95	92	89	87
ブロックチェーン 事業	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0	2	2	0	0	0
合計	576	793	766	842	761	901	735	791	666	738	688	762	647	732	653	863	651	840	734	917

2019年12月期以前はスマートノベルの金額を「モバイルゲーム事業」に含めております  
 2021年12月期以降はステーションNFTの売上を「ブロックチェーン事業」に含めております

# 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	東京都品川区東五反田五丁目22番33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



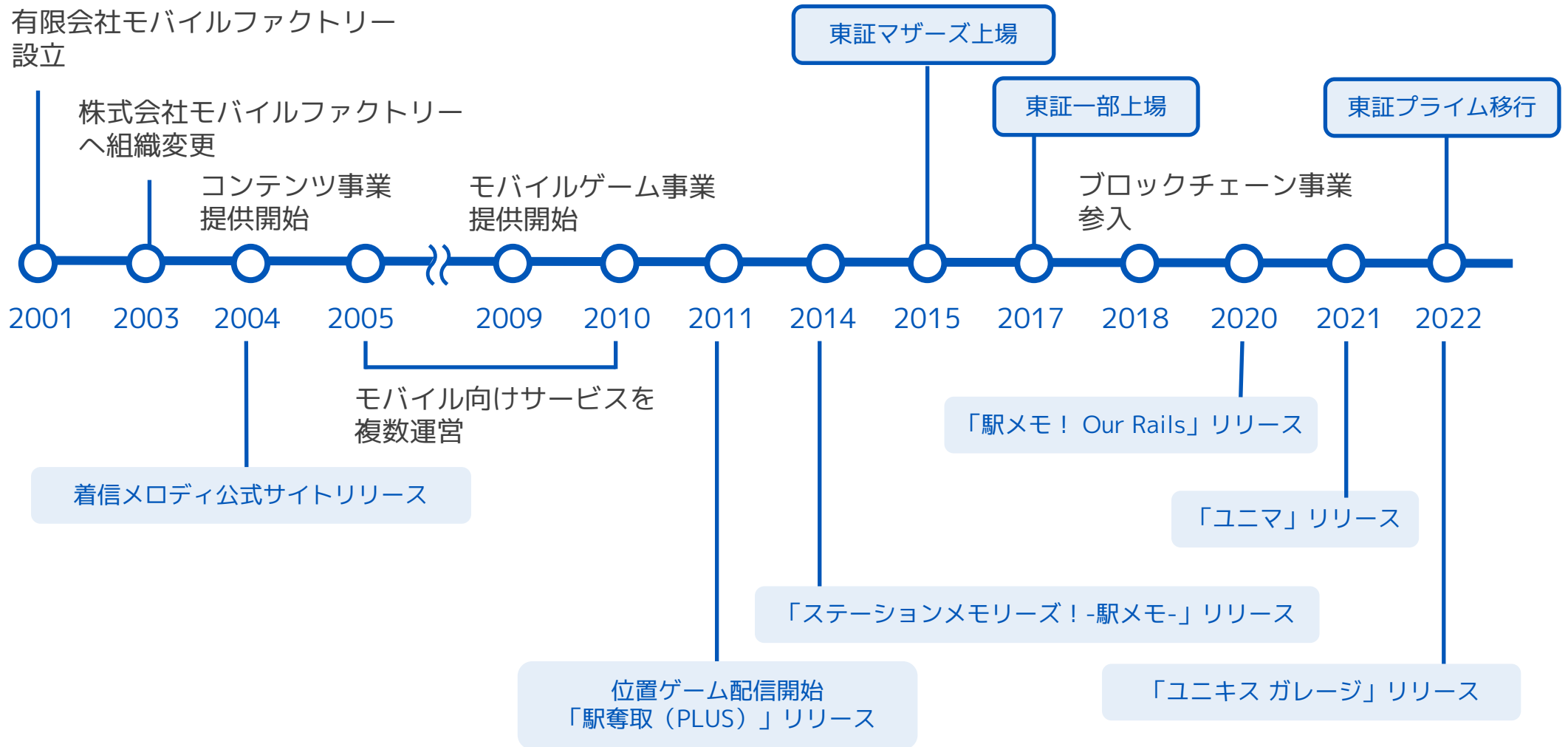
会社名	株式会社モバイルファクトリー
代表者	宮脇 裕二
事業内容	モバイルゲーム事業 コンテンツ事業 ブロックチェーン事業
設立	2001年10月1日



会社名	株式会社ジーワンダッシュ
代表者	大崎 有季也
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	塩川 仁章
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





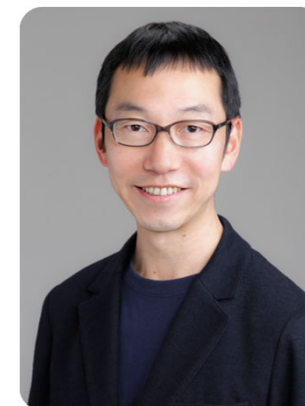
代表取締役

みやじま ゆうじ  
**宮 蔭 裕 二**



社外取締役  
(非常勤)

なるさわ りえ  
**成 沢 理 恵**



社外取締役  
(非常勤)

やまぐち しゅう  
**山 口 周**



社外取締役  
監査等委員  
(常勤)

しおざわ ぎすけ  
**塩 澤 義 介**



社外取締役  
監査等委員  
(非常勤)

いとう えいすけ  
**伊 藤 英 佑**



社外取締役  
監査等委員  
(非常勤)

なめかた かずまさ  
**行 方 一 正**

各取締役の専門性と経験・知見（スキルマトリックス）については、以下の「コーポレート・ガバナンス報告書」をご覧ください  
<https://ssl4.eir-parts.net/doc/3912/tdnet/2099095/00.pdf>

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 (略称：P2E) について

#### 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：STEPN>

- ・ NFTスニーカーを利用しウォーキングやジョギングの歩数に応じてトークンがもらえる Move-and-Earnプロジェクト。2022年3月、仮想通貨取引所「Binance」にてSTEPNのガバナンストークン（GMT）をIEO
- ・ DAU推移  
IEO前 2.1万人 ※1 → IEO後 80万人 ※2
- ・ 希薄後時価総額推移（GMT）  
IEO直後 約942億円 → 約3,359億円（2023/1/20時点） ※3  
最大約3兆円 （2022/4/29時点）

※1 coindesk JAPAN「日本で人気じわり、歩いてトークン稼ぐGameFi」  
<https://www.coindeskjapan.com/139984/>

※2 Twitterより（2022/5/24時点）  
<https://twitter.com/Stepnofficial/status/1528954405638115331>

※3 CoinMarketCapより  
<https://coinmarketcap.com/ja/currencies/green-metaverse-token/>

### IEO（Initial Exchange Offering）について

#### 暗号資産交換業者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：当社の子会社である株式会社ビットファクトリーが発行予定の暗号資産  
現在、QYSコインのIEOを目指しています ※4
- 代表例：Palette Token（PLT）  
国内初のIEOを達成 ※5  
9億円超の調達目標額に対し申込金額は224億円を突破
- 代表例：DEAPcoin（DEP）  
2022年1月より暗号資産取引所「BITPOINT」にて流通した日本国内初のPlay to Earn  
トークン ※6

※4 IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

※5 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](https://www.monexgroup.jp/jp/news_release/irnews/auto_20210728472387/pdfFile.pdf)

※6 株式会社 リミックスポイント Press Release

<https://contents.xj-storage.jp/xcontents/AS08938/a3375ce3/b825/432f/8e99/4361a3db444c/140120220119569747.pdf>

## DEAPcoin (DEP) の希薄後時価総額は2023/1/20時点で約199億円

仮想通貨 > トークン > DEAPcoin

# DEAPcoin

DEP ☆ ↑

ランキング順位 421 トークン On 25,287 watchlists

[dea.sg](#)
[explorer](#)
[community](#)
[chat](#)

[source code](#)
[whitepaper](#)

コントラクト一覧:

Ethereum: `0x1a34...ab08163` [More](#)

タグ:

[Collectibles & NFTs](#)
[Gaming](#)
[Metaverse](#)
[Play To Earn](#)
[全て表示](#)

DEAPcoin 価格 (DEP)

## ¥0.6631

▼ 0.47%

0.0000002439 BTC ▼ 2.01%

0.000003308 ETH ▼ 2.30%

最低価格: ¥0.6607 最高価格: ¥0.6787 24時間

Sponsored

[購入](#)
[取引所](#)
[ゲーム](#)
[仮想通貨を稼ぐ](#)

時価総額 ⓘ

**¥4,794,737,009**

▼ 0.47%

24h ボリューム / 時価総額 0.061

希薄後時価総額 ⓘ

**¥19,891,764,197**

▼ 0.47%

ボリューム 24時間 ⓘ

**¥292,517,583**

▲ 24.70%

CEX Vol ⓘ **¥293,460,386**

DEX Vol ⓘ **¥627,717**

循環サプライ ⓘ

**7,231,239,464 DEP** 24%

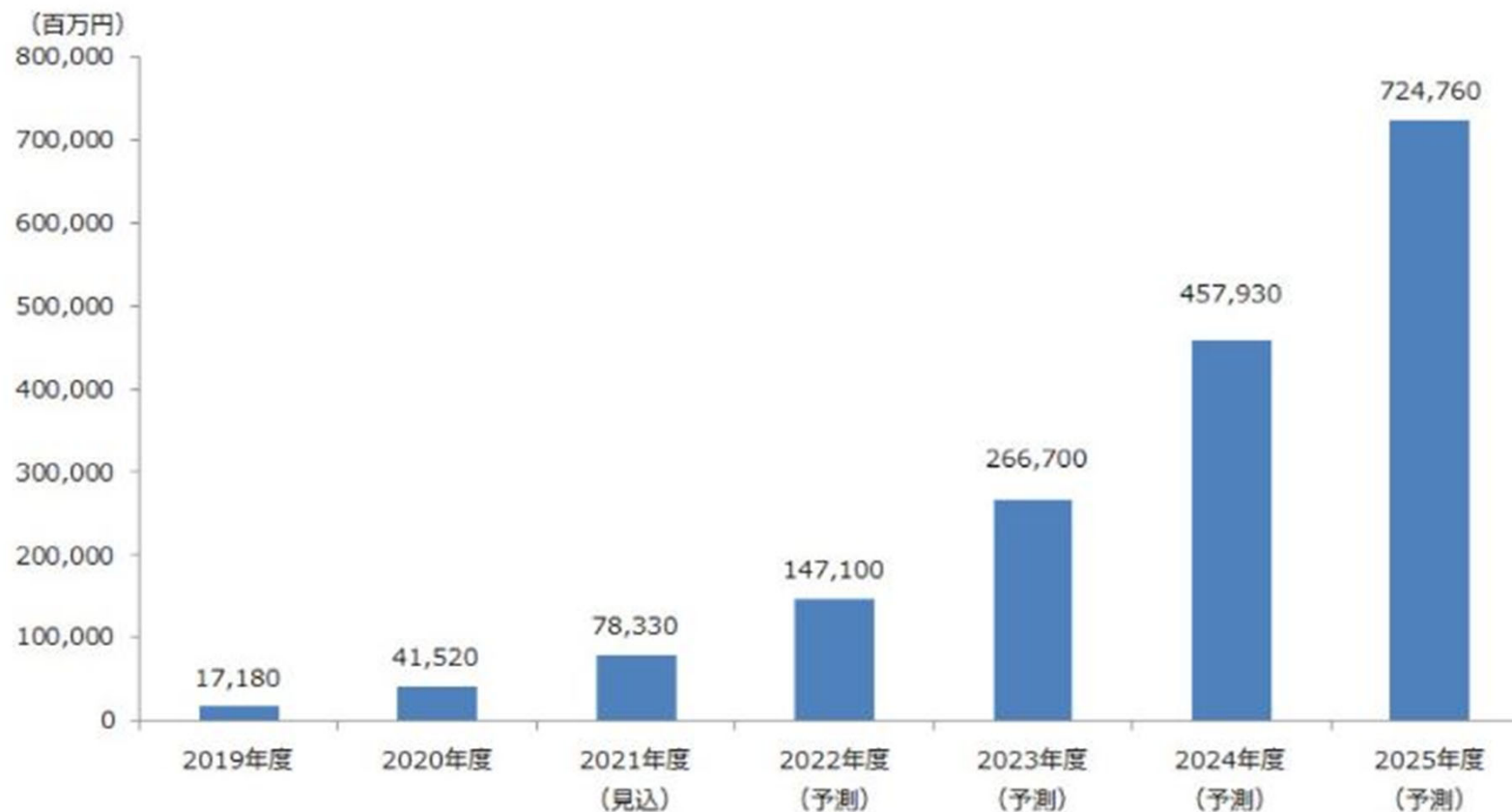
最大供給 ⓘ 30,000,000,000

総合サプライ ⓘ 30,000,000,000

「CoinMarketCap:DEAPcoin」より  
<https://coinmarketcap.com/ja/currencies/deapcoin/>

国内ブロックチェーン活用サービス市場規模は、2025年に7,000億円に達する見込み

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. 2021年度見込値、2022年度以降予測値

※株式会社矢野経済研究所「2021 ブロックチェーン活用サービス市場の実態と将来展」より  
[https://www.yano.co.jp/market\\_reports/C63122100](https://www.yano.co.jp/market_reports/C63122100)

市場成長が見込まれるWeb3サービスを通じて

# インターネット進化の担い手となる



2025年 EBITDA

# 30億円

QYSコインでIEOを目指し、コイン流通規模を拡大させる

※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

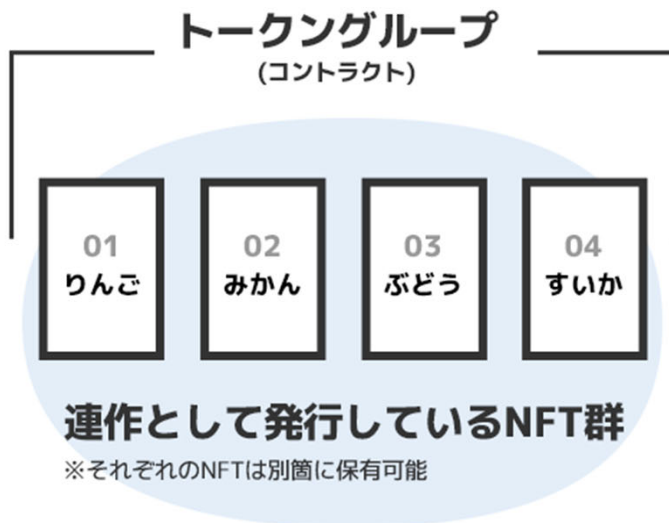
※QYS（キス）コイン：当社が発行予定の暗号資産

※IEO（Initial Exchange Offering）：暗号資産交換業者が審査をして自社取引所に上場させる資金調達方法

※IEOについては、今後の暗号資産交換業者自身による販売の可否の審査を経て、暗号資産交換業者が日本暗号資産取引業協会から販売について承認を得る必要があり、その実現を保証又は約束するものではありません

## ユニマ

### ユニマ独自の連番機能



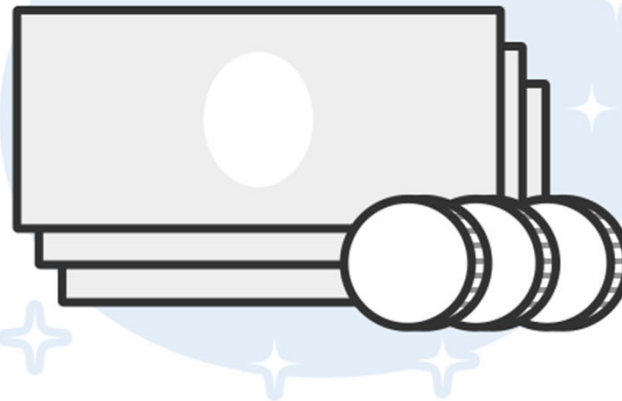
テーマのある作品群や連続性  
をもったアセットを一覧表示  
する独自の仕組み

### 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)

# 駅メモ! EKIMEMO OUR RAILS

駅メモ！に充実の追加機能が  
加わったWEB版

## 駅メモ！WEB版



## フェア機能

ゲームを盛り上げる  
フェア機能が登場

- ① 選べる3つの役割
- ② 駅ごとにユーザーがイベントを開催可能



プレイヤー



フェアマスター



ステーション  
オーナー

## ステーションオーナー機能

駅を保有できる新機能が  
登場

- ① 駅を保有できる楽しみ
- ② 駅の利用料の一部も獲得可能



## おでかけポイント

遊びながらゲーム内アイテムや各  
種ギフト券・電子マネーと交換可  
能なデジコ交換ポイントを獲得



※2022年9月をもってオープンβテスト終了

## ステーションNFT

「ユニマ」にて順次ステーションNFT  
オークションを開催

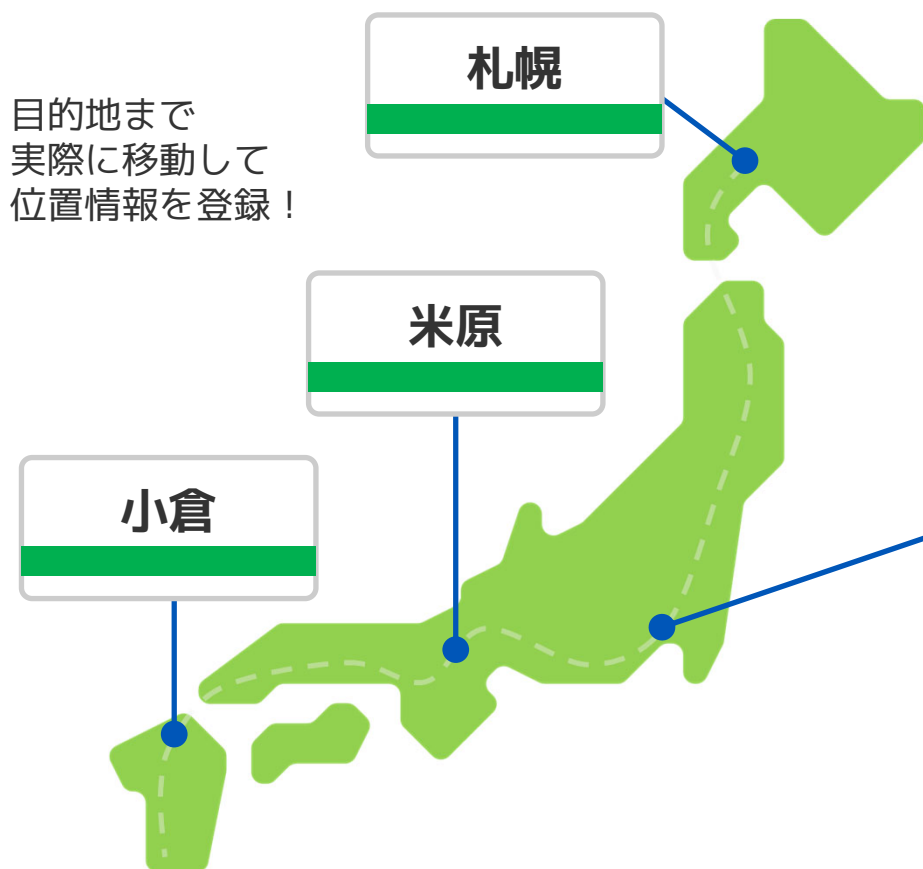


※販売停止中。新機能搭載後に販売再開予定



## 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

## 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。