

2018年10月18日

株式会社モバイルファクトリー
株式会社ビットファクトリー

サービスが終了しても育てたキャラを手元に ブロックチェーン技術を活用してゲームアイテムを ユーザーの資産へ

株式会社モバイルファクトリーの100%子会社である株式会社ビットファクトリーは、終了するゲームのデータをブロックチェーン上に移行することで、サービス終了後はトークンとしてユーザーが財産権をもち、データを閲覧できるDApps「HL-Report」をリリースしました。「HL-Report」は、株式会社モバイルファクトリーが運営し、2018年9月19日にサービス終了した位置情報ゲーム「レキシトコネクト」のトークン化されたキャラクター等のデータを閲覧できるDAppsです。

※DApps:ブロックチェーン上の分散型アプリケーション



■ 「HL-Report」について

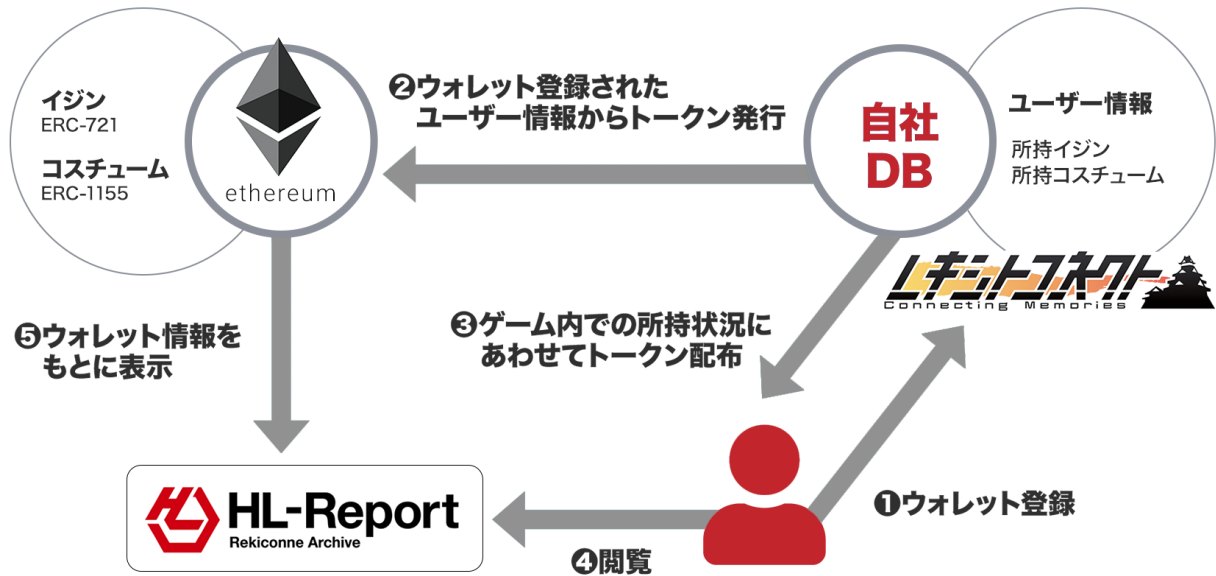
9月19日に終了した弊社の位置情報ゲーム「レキシトコネクト」でユーザー自身が育ててきたキャラクター等のゲームデータをブロックチェーン上で閲覧できるDAppsです。

これまでは、ユーザーがゲーム内で大切に育ててきたキャラクターたちも財産権は運営会社にあるため、サービスが終了するとともに消えてしまいました。

しかし、ブロックチェーン技術を利用してこうしたアイテムを運営会社からの貸与ではなく、トークンとしてユーザーが所有できるようにすることで、運営会社がゲームサーバーを停止した後もデータを持続させることができます。ユーザーが「レキシトコネクト」で大切に育ててきたキャラクターたちをゲーム終了後も手元に残し、思い出を残すことができます。

HL-Report とは : <https://hl-report.rekiconne.jp/help/about>

※ご利用は「レキシトコネクト」で事前に条件に基づきウォレットに登録していたユーザーのみとなっています。
 ※「レキシトコネクト」データ移行の受付は終了しています。



「イジン」とは「レキシトコネクト」のキャラクターの総称です。
 DB とはデータベースの略称です。

～「HL-Report」開発の背景～

「レキシトコネクト」サービス終了を告知した際、ユーザー様より今まで育てていた愛着のあるキャラクターに会えなくなってしまうのが悲しいといったお声を多数いただきました。今までユーザー様が時間を費やし、大切に育ててくれたキャラクター等のゲーム内データをゲーム終了後も手元に残してあげたい、そんな思いから「HL-Report」を開発しました。

■ゲーム資産トークン化の特徴について

従来のゲームでは、ユーザーが購入したり獲得したキャラクター、アイテムは運営会社のサーバーに記録され、運営会社から貸与されており、ユーザーの財産権ではありませんでした。DApps ゲームでは、こうしたアイテムを貸与という形態ではなく財産権を認める形で、運営会社がゲームサーバーを停止した後もデータを持続させることができます。

弊社は事例の先駆けとして位置情報ゲーム「レキシトコネクト」のゲーム内の資産をブロックチェーン上に移植する取り組みについて「HL-Report」を開発しました。

■ビットファクトリーについて

商号：株式会社ビットファクトリー

設立日：2018年7月25日

資本金：1000万円

代表者：代表取締役 宮島 裕二

所在地：東京都品川区東五反田 2-8-5

親会社：株式会社モバイルファクトリー（東証一部 3912）

事業内容：ブロックチェーン技術を用いたサービスの開発・運営・販売

URL：<https://bitfactory.jp/>

■モバイルファクトリーについて

商号：株式会社モバイルファクトリー

設立日：2001年10月1日

資本金：4億7,542万円

代表者：代表取締役 宮島 裕二

所在地：東京都品川区東五反田 1-24-2 東五反田 1 丁目ビル 8 階

事業内容：モバイルサービス事業

URL：<http://www.mobilefactory.jp/>

<報道関係者様からのお問い合わせ先>

株式会社モバイルファクトリー 広報：大沼

〒141-0022 東京都品川区東五反田 1-24-2 東五反田 1 丁目ビル 8 階

TEL:03-3447-1181/FAX:03-3447-1188/MAIL: press@mfac.jp

URL：<http://www.mobilefactory.jp/>