



決算説明会資料

2018年9月期第2四半期

2018年5月8日 アクセルマーク株式会社 (東証マザーズ 3624)

1. 2018年9月期 2Q業績概要
2. 各事業の状況
3. 2018年9月期 3Q業績予想

1. 2018年9月期 2Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2018年9月期 3Q業績予想

新たに仮想通貨及びブロックチェーン技術を活用した
オンラインエンターテインメント事業を開始

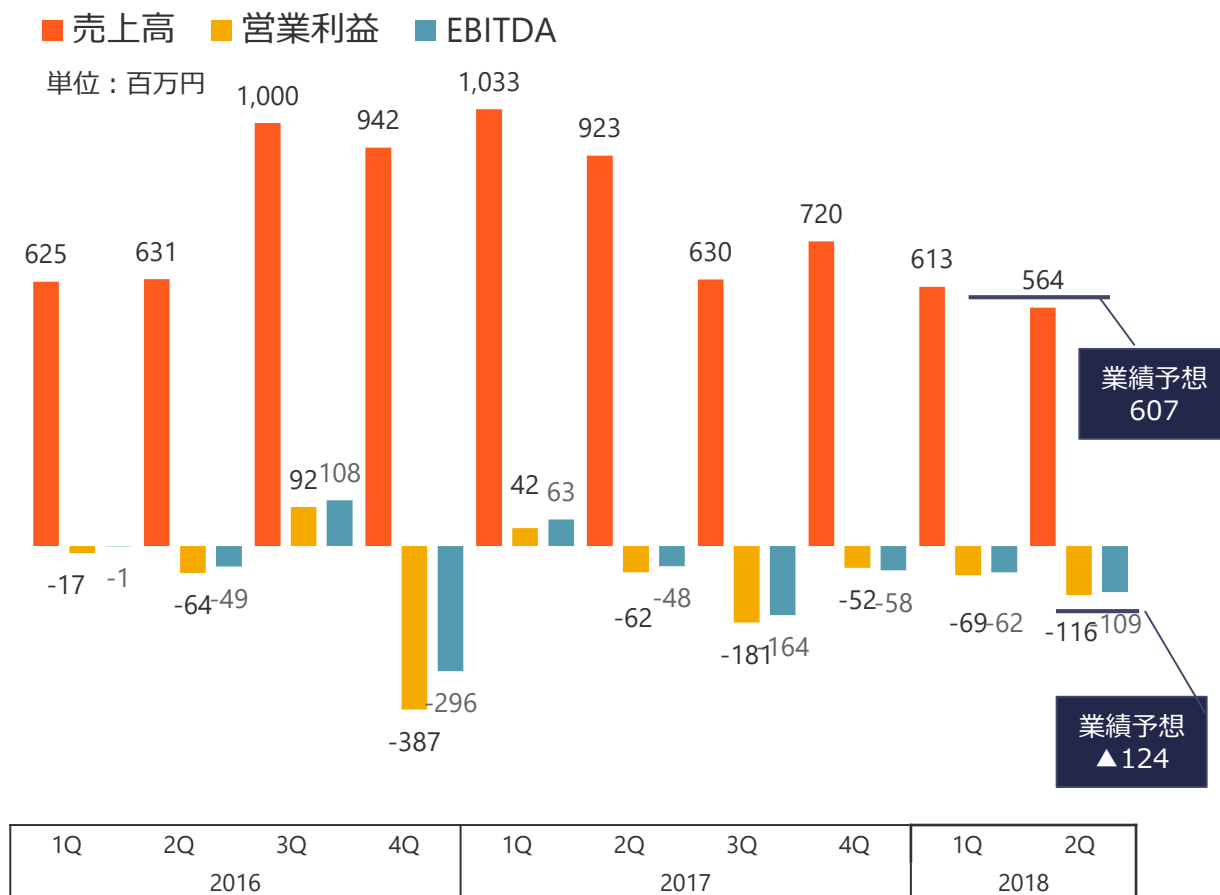
| | | |
|-----------|-----------------------|---|
| ゲーム 事業 | 売上高 144 百万円 | 開発中ゲームタイトルは、引き続きリリースに向けて準備を進めております。 新たに複数のブロックチェーンゲームの企画・開発を開始。 |
| 広告 事業 | 売上高 402 百万円 | 「トレーディングデスク」がQonQで売上高127%と成長し、「ADroute」はシステムの改修や機能の拡充により堅調に推移したことで広告事業として過去最高の単月及び四半期売上高を達成。 |
| aE 事業 | 売上高 18 百万円 | 「coscrea」は各種イベントの衣装などの製作を受注。「くじコレ」は第二弾・第三弾を実施。「yell plus」は各種イベントを実施。 新たにBlockchain Game info(β版)を公開。 |

業績予想に比べて、赤字幅縮小

売上高
564
 QonQ差異 ▲49

営業利益
▲116
 QonQ差異 ▲47

EBITDA
▲109
 QonQ差異 ▲47



セグメント別売上の四半期推移



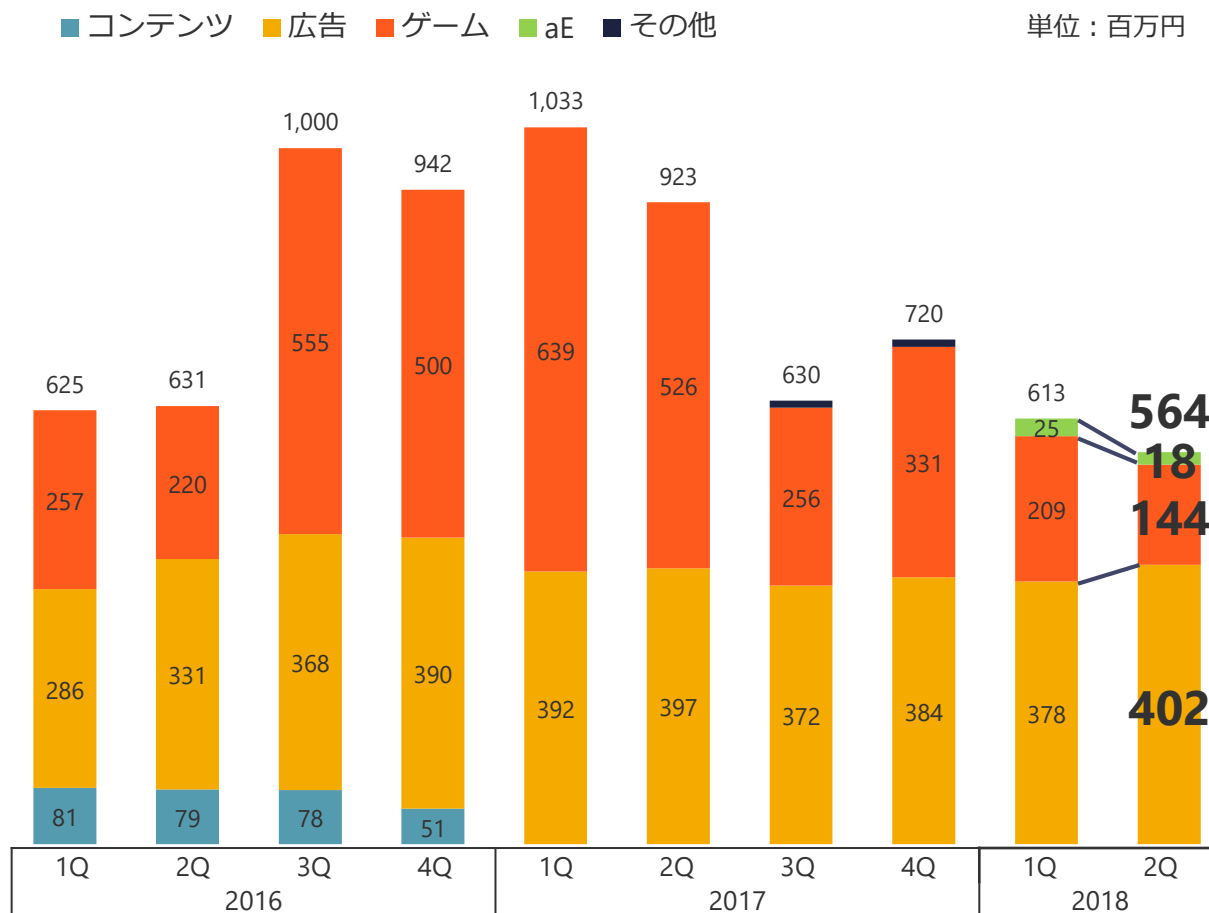
広告事業は過去最高の単月及び四半期売上高達成
 ゲーム事業は新規ゲームタイトル開発、aE事業はサービス立ち上げに注力

売上高

ゲーム事業
144
 QonQ差異 ▲65

広告事業
402
 QonQ差異 +24

aE事業
18
 QonQ差異 ▲7



※コンテンツ事業は、2016年4Qに事業譲渡
 ※aE事業は2018年1Qより報告セグメントとする

引き続き投資による費用が先行

単位：百万円

| | 前期 | | 当期 | 当期 | QonQ 差異 |
|------------------------|------|------|-----|-------------|------------|
| | 3Q | 4Q | 1Q | 2Q | |
| 売上高 | 630 | 720 | 613 | 564 | ▲49 |
| 売上原価 | 495 | 527 | 544 | 528 | ▲16 |
| 売上総利益 | 134 | 192 | 68 | 35 | ▲33 |
| 販売管理費 | 316 | 245 | 137 | 152 | +15 |
| (うち広告宣伝費) | (59) | (14) | (4) | (15) | (+11) |
| 営業利益 | ▲181 | ▲52 | ▲69 | ▲116 | ▲47 |
| 営業外収益 | 1 | 0 | 0 | 0 | ▲0 |
| 営業外費用 | 3 | 12 | 1 | 3 | +2 |
| 経常利益 | ▲183 | ▲64 | ▲70 | ▲119 | ▲49 |
| 特別利益 | - | - | - | - | - |
| 特別損失 | - | 34 | - | - | - |
| 税金等調整前当期純利益 | ▲183 | ▲99 | ▲70 | ▲119 | ▲49 |
| 法人税等 | 0 | 0 | 0 | 0 | ▲0 |
| 非支配株主に帰属する当期純利益 | ▲0 | ▲0 | ▲0 | 0 | +0 |
| 親会社株主に帰属する当期純利益 | ▲184 | ▲100 | ▲71 | ▲120 | ▲49 |

単位：百万円

| | 前期末 | 当期2Q末 | 差異 |
|--------|-------|--------------|-------|
| 現金及び預金 | 969 | 454 | ▲515 |
| 純資産等合計 | 681 | 518 | ▲163 |
| 自己資本比率 | 40.1% | 33.4% | ▲6.7% |

※下記の資金調達は上記には含まれておりません

<直近の資金調達状況> (2018年4月)

資金調達額合計：約459百万円

- ・ KLab株式会社に対する第三者割当による新株式の発行

発行新株式数：204,900株（前期末の発行済株式総数の4.69%）、資金調達額：約350百万円
（2018年4月13日付で払込み手続き完了）

- ・ ドイツ銀行に割り当てた第16回新株予約権の行使

行使許可期間：2018年4月2日から2018年5月16日
（2018年4月度 月間の交付株式数：66,000株、資金調達額：約109百万円）

ゲームタイトルの開発が進み無形固定資産増加

単位：百万円

| | 前期 4Q末 | 当期 2Q末 |
|---------------|-----------|--------------|
| 流動資産 | 1,312 | 800 |
| 現金及び預金 | 969 | 454 |
| 売掛金 | 274 | 251 |
| その他 | 67 | 95 |
| 固定資産 | 370 | 737 |
| 有形固定資産 | 53 | 50 |
| 無形固定資産 | 204 | 580 |
| （うち のれん） | （―） | （63） |
| 投資その他の資産 | 112 | 106 |
| 資産合計 | 1,682 | 1,538 |
| 自己資本比率 | 40.1% | 33.4% |

| | 前期 4Q末 | 当期 2Q末 |
|------------------|-----------|--------------|
| 流動負債 | 386 | 419 |
| 買掛金 | 148 | 212 |
| 借入金 | 33 | 31 |
| その他 | 204 | 175 |
| 固定負債 | 614 | 600 |
| 長期借入金 | 614 | 600 |
| 負債合計 | 1,000 | 1,019 |
| 資本金等 | 1,681 | 1,711 |
| 利益剰余金 | ▲1,001 | ▲1,192 |
| 新株予約権 | 5 | 4 |
| 非支配株主持分 | 1 | 1 |
| その他 | ▲4 | ▲6 |
| 純資産等合計 | 681 | 518 |
| 負債・純資産等合計 | 1,682 | 1,538 |

1. 2018年9月期 2Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2018年9月期 3Q業績予想

仮想通貨及びブロックチェーン技術を活用した オンラインエンターテインメント事業を開始



Blockchain Game Info: ゲームの定性・定量情報を拡充させる

GAME: ブロックチェーンを用いて、デジタルアイテムの
販売・配合・交換が出来るゲームを複数タイトルの企画／開発中

※ゲーム内やゲーム間で利用可能な独自通貨の発行やその通貨に関するICOなどについては法令や環境などを勘案しながらその実現について慎重に検討してまいります

Blockchain Game info (β版) を公開



| 順位 | タイトル | ジャンル | ↑ 掲載 | 取引数/日 | ↑ 取引量/日 | ↑ 取引量/週 | 決済数/時 | 決済数/週 |
|----|---|------|---------|-------|---------|---------|-------|-------|
| 1 | CryptoKitties 世界で有名なブロックチェーンゲーム。猫の育成売買 | カード | ↑115.06 | 234 | ↑15.29 | ↑15.29 | 650 | 650 |
| 2 | Etheremon モンスター育成・バトルゲーム | カード | ↑109.55 | 23 | ↑10 | ↑100.32 | 40 | 551 |
| 3 | CryptoHorse 0.3.3 競走馬育成 | カード | ↑0 | 10 | ↑6.55 | ↑55.77 | 56 | 465 |
| 4 | ETHERBOTS 0.3.3 ロボット育成ゲーム | カード | ↑976.39 | 30 | ↑6.51 | ↑41.06 | 244 | 1407 |
| 5 | CryptoCars 車収集 | カード | ↑0.15 | 3 | ↑6.41 | ↑33.05 | 30 | 342 |
| 6 | Fishbank 魚育成 | カード | ↑0.09 | 15 | ↑5.18 | ↑18.77 | 200 | 910 |

リニューアル予定！
個別ゲーム関連情報
や、仮想通貨に関する
記事やコラム、情報を
素早く取得するための
各種通知機能など追加
予定

ブロックチェーンゲーム情報メディア Blockchain Game info (β版)

DApp関連の情報収集を容易にするメディアを企画、開発、運営
URL : <https://blockchaingame.jp>



KLab株式会社と資本業務提携契約締結

(2018年3月28日)



モバイルコンテンツの
開発・運営ノウハウ

×



ゲーム企画及び人気IPの
ゲーム化権の獲得力

現在、共同開発を進めている「幽☆遊☆白書100%本気(マジ)バトル」を踏まえ、両社の経営資源を最大限に活用し、**新たなゲームタイトル**の企画、開発、提供を共同で行う。

ゲームタイトル一覧



- ・ワールドクロスサーガは2018年4月15日に2周年を迎え長期運用に長けたプロデューサーに交代し国内でのスマホ版、PC版は継続運用(台湾、香港、マカオでのサービスは2018年5月31日に終了予定)
- ・ディアホライゾンは2018年5月31日にサービス終了することを発表
- ・開発中のブロックチェーンゲームについては、これまでのアプリゲームとは開発の手法が異なるためこちらには記載しておりません

現在開発中のプロジェクト「PP」は グローバル展開を視野に入れ、海外プレイテストを実施

STEP4

ソフトローンチ
エリア限定で
サービスを開始

STEP3

パブリッシャー決定
自社配信、パートナー配信の
両面から検討中

STEP5

グローバルローンチ
順次エリア拡大し
サービスを提供

STEP2

課金テスト
エリア限定で
課金テストを実施予定

STEP1

ユーザーテスト
2カ国でβテストを実施

終幕彼女（エンドロール）



心音優愛
CV 千本木彩花

早川咲
CV 神椰めい

織田雛乃
CV 日高里菜

ヴェルヴェット=スピーカー
CV 瀬戸麻沙美

ルノア=M=ドライエール
CV 小倉唯

鞠村蒼
CV 高橋李依

ロレッタ=メルヴィル
CV 高森奈津美

ヒロインを演じる声優陣を一部発表

声優決定を記念してサイン入りポスターのプレゼント企画を実施
(第1弾：1/12～1/22 第2弾 2/9～2/19 第3弾 5/8～5/17)

終幕彼女（エンドロール）



Anime Japan 2018に出展！

ヒロインが歌う主題歌およびフルアニメーションPVを会場で初公開
主題歌の作詞は本作メインシナリオライターの石原宙氏が担当

広告需要期を迎え 過去最高の単月及び四半期売上高を達成



ADroute
-アドルート-

スマートフォン向けアドネットワーク **ADroute**(アドルート)

サーバーのクラウド化により、安定的な運用を行うなど、市場や同業他社の状況に合わせ、クライアントへの提案内容や運用方法など、柔軟に対応



AXEL MARK
TRADING DESK

広告運用代行サービス **トレーディングデスク**

「ADroute」で培ったノウハウの活用、リッチクリエイティブの制作など、既存サービスを最大限に活かし売上規模の拡大を進める

※トレーディングデスク…広告主の配信設計・レポート・分析まで一貫して運用するサービス

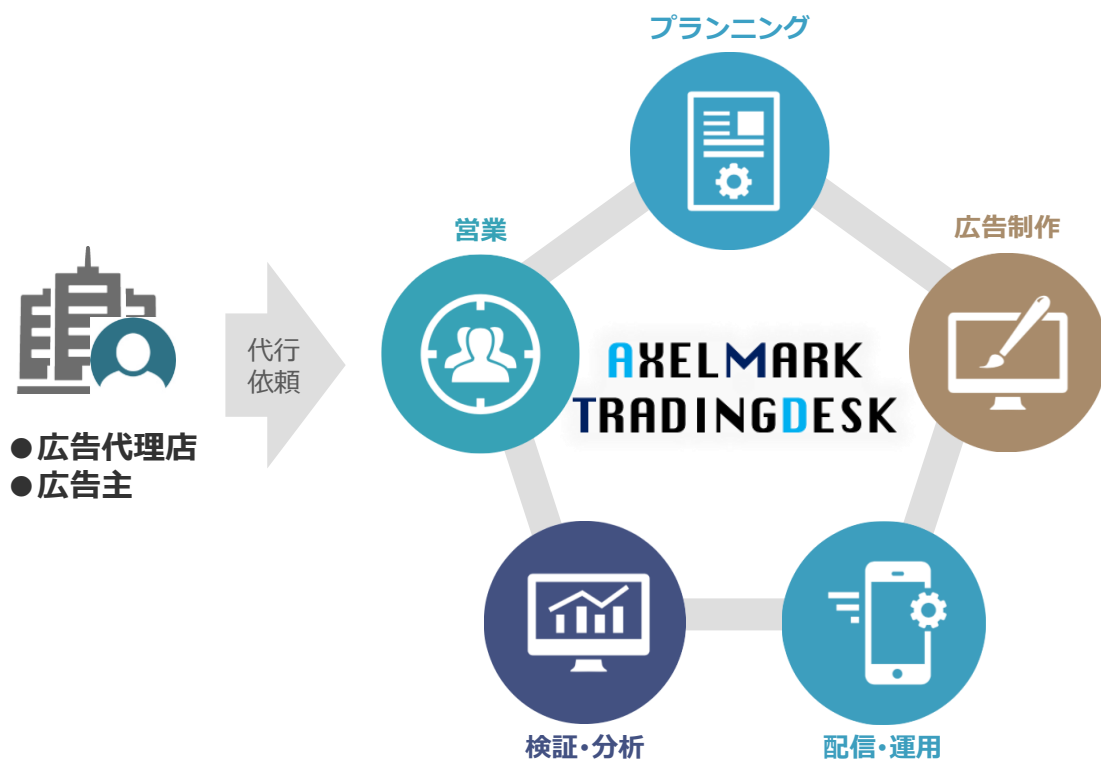
※BRAND SCREENの記載をしておりますが、ADrouteやトレーディングデスクの中でリッチコンテンツとして包含しております。

広告事業：トレーディングデスク



Web広告の広告運用代行サービス『トレーディングデスク』がQonQで売上高127%と成長。

今後も成長が期待できリソースを集中していく。



QonQ売上高
127%

広告効果の 最大化・効率化

- ✓ADrouteの運用で培ったノウハウやデータを活用
- ✓迅速に対応する機動力
- ✓低予算でも運用可能
- ✓リッチクリエイティブの制作

新たに2サービスを開始



メモリアルリメイク

結婚式でのウエディングドレスや制服など、思い出のある1着をミニチュアサイズにリメイクするサービス。
coscreaの衣装製作ネットワークを活かし、本年4月13日にサービス開始。
(パートナー企業：スタイルマークス)



Blockchain Game info

ブロックチェーンゲーム情報メディア。
本年3月26日にサービス開始（β版）
今後は個別のゲーム関連情報、情報を素早く取得するための各種通知機能など、機能の拡充を図る。

新サービス：メモリアルリメイク



衣装リメイクサービス『メモリアルリメイク』を開始
coscreaの衣装製作ネットワークを活かし、大切な
1着をミニチュアサイズにリメイクするサービスを開始。





coscrea (コスクレア)

キャラクター衣装や舞台衣装などを製作する、衣装製作サービス。AnimeJapan2018や各種イベントにおける衣装など複数の受注製作を行う。



くじコレ

ハズレなしのオンラインくじサービス。
第2弾、第3弾に阪神タイガースの選手を起用した「鳥谷敬選手くじコレ」、「若トラ応援 くじコレ」を実施。



.yell plus (ドットエールプラス)

有名人応援アプリ。
人気タイトルのゲーム内キャラクター公認モデルオーディションを開催するなど、各種イベントを実施。



coscrea × ゲーム事業

AnimeJapan 2018 『終幕彼女』ブースでコスプレイヤーが着用する
ゲームキャラクター衣装をcoscreaが製作！

「.yell plus」「生テレ」での配信と「奈良平城プラザ」
OPイベでのライブ投票とイギリスでのネット投票の合算ptで決まる!!

ロンドンデビュー!

「HYPER JAPAN Festival 2018」

ステージ出演権争奪バトル!!

投稿期間

| 第1節 | 第2節 | 第3節 |
|---------------|----------------|-----------------|
| 4/2(月)~4/8(日) | 4/9(月)~4/15(日) | 4/16(月)~4/22(日) |

7月開催の英国最大のJAPAN CULTUREフェス
「HYPER JAPAN Festival 2018」
の出場権争奪イベントを『.yell plus』で開催!!

1. 2018年9月期 2Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2018年9月期 3Q業績予想

ブロックチェーン関連事業、新規ゲームタイトルのサービス開始に向けて更なる投資を行う

会計期間直近四半期業績比較

単位：百万円

| | 当期2Q 実績 | 当期3Q 予想 |
|-------|---------|---------|
| 売上高 | 564 | 484 |
| 営業利益 | ▲116 | ▲153 |
| 経常利益 | ▲119 | ▲157 |
| 当期純利益 | ▲120 | ▲158 |

前年同期期間比較

単位：百万円

| | 前期3Q累計 実績 | 当期3Q累計 予想 |
|-------|-----------|-----------|
| 売上高 | 2,587 | 1,662 |
| 営業利益 | ▲201 | ▲338 |
| 経常利益 | ▲207 | ▲347 |
| 当期純利益 | ▲215 | ▲349 |

当社グループが事業を営むマーケット環境は引き続き急速に変化しており、合理的な予測に基づいた業績予想をさせて頂くことが困難なため、翌四半期のみ、業績予想の開示をいたします。

今四半期は売上を保守的に見込み、
業績見通しには新規ゲームタイトルや
ブロックチェーン関連事業の売上は想定せず

売上

既存サービスの売上は保守的に見込む

費用

ブロックチェーン関連事業、新規ゲームタイトルのサービス開始に向けての更なる投資により、引き続き費用が先行する見込み

対応策

開発中のゲームタイトルは引き続き開発に注力しサービス開始に向けて準備を進める。ブロックチェーンゲームに関しても開発に注力しサービス開始までは引き続き費用が先行する

「トレーディングデスク」においては需要増により今後も成長が期待できることからリソースを集中して売上拡大に注力する。

「ADroute」はクライアントによる出稿媒体の見直しへ対応する

aE事業は各サービスが立ち上がりつつあるなかで改善点などが見えてきたことから、改善を図りながら事業拡大を図る

2017年9月期に準備を進めてきた新たな事業領域を育て
収益構造の異なる3事業体制で、持続的な成長構造を構築



費用が先行している事業においては収益化させ、各事業の収益構造に合わせた事業規模の拡大を図る

仮想通貨およびブロックチェーン技術を活用した
DAppにより、既存の3事業の更なる成長を促す



・ DApp : ブロックチェーン技術を活用した分散型アプリケーション

事業戦略：4つのPOINT

ゲーム
事業

新規ゲームタイトルのサービス開始

広告
事業

トレーディングデスクへのリソース集中

aE
事業

各サービスの拡大に注力し、事業全体での収益化を図る

新規

ブロックチェーンゲームのサービス開始



AXEL MARK

楽しいで世界をつなぐ

「楽しい」で世界をつなぐ



当資料はアクセルマーク株式会社が作成したものであり内容に関する一切の権利は当社に帰属しています。複写及び無断転載はご遠慮下さい。

当資料は当社の現在発行している、また将来発行する株式や債券等の保有を推奨することを目的に作成したものではありません。

また、当資料は当社が信頼できると判断した情報を参考に作成していますが、当社がその正確性を保証するものではなく、事業計画数値に関しても今後変更される可能性があることをご了解下さい。

最新情報やお問い合わせは下記のコーポレートページよりお願いいたします。

<https://www.axelmark.co.jp/ir/>