



決算説明会資料

2018年9月期第3四半期

2018年8月9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 3Q業績概要
2. 各事業の状況
3. 2018年9月期 4Q業績予想

1. 2018年9月期 3Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2018年9月期 4Q業績予想

新規ゲームタイトルの開発に注力、広告事業は好調に推移

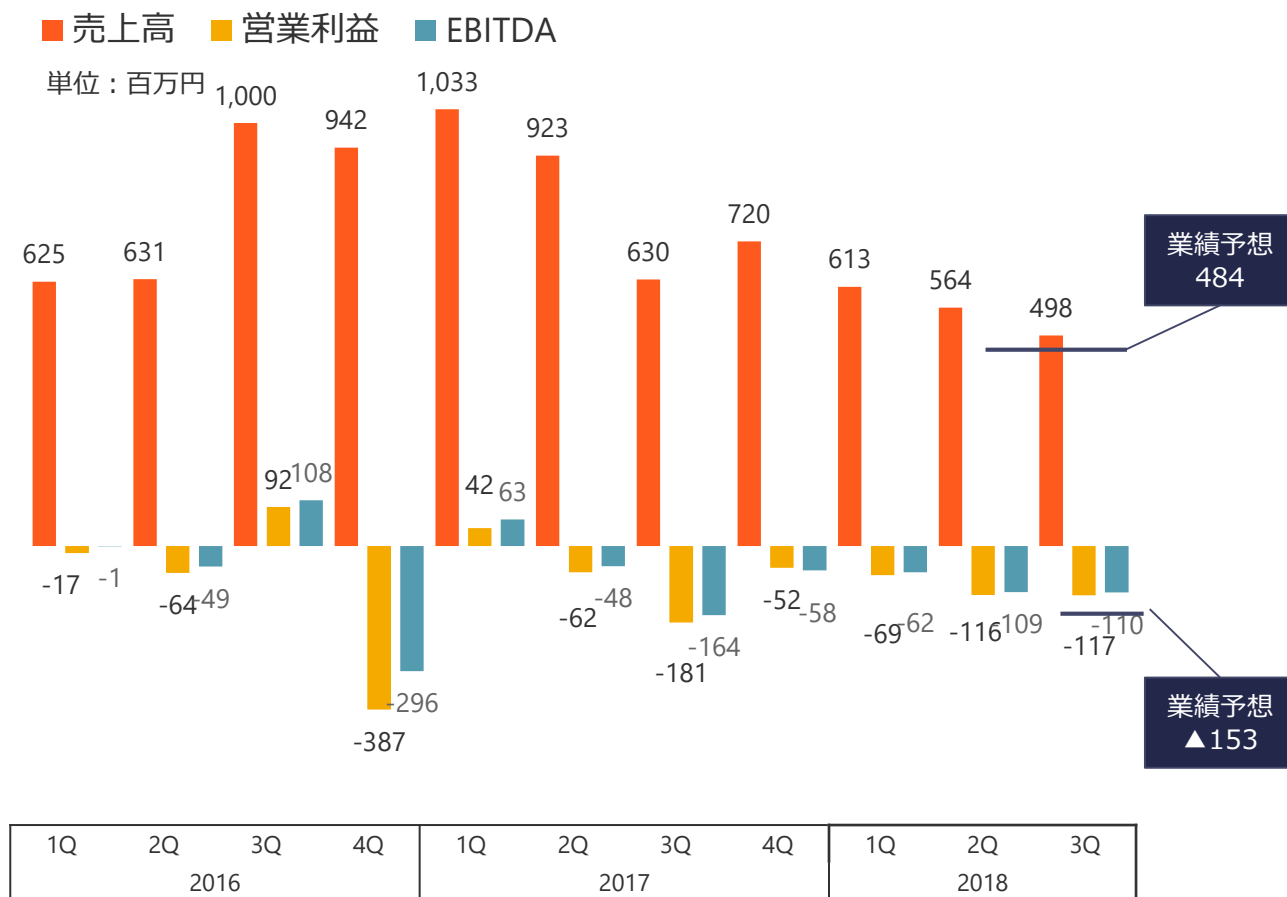
ゲーム 事業	<p>売上高</p> <p>103百万円</p> <p>サービス開始に向け開発中ゲームタイトルに人員リソースを集中。運用中タイトルがQonQで減収。</p>
広告 事業	<p>売上高</p> <p>377百万円</p> <p>「トレーディングデスク」がQonQで、売上高119%と引き続き2桁の増加率で成長し、過去最高の四半期売上高を達成。「ADroute」は堅調に推移。</p>
aE 事業	<p>売上高</p> <p>17百万円</p> <p>サービス開始から3周年を迎える「.yell plus」ではキャンペーンやイベントを実施。他の各サービスにおいても収益化に向け各種施策を実施。</p>

QonQで減収も損益は同水準で推移

売上高
498
 QonQ差異 ▲66

営業利益
▲117
 QonQ差異 ▲1

EBITDA
▲110
 QonQ差異 ▲1



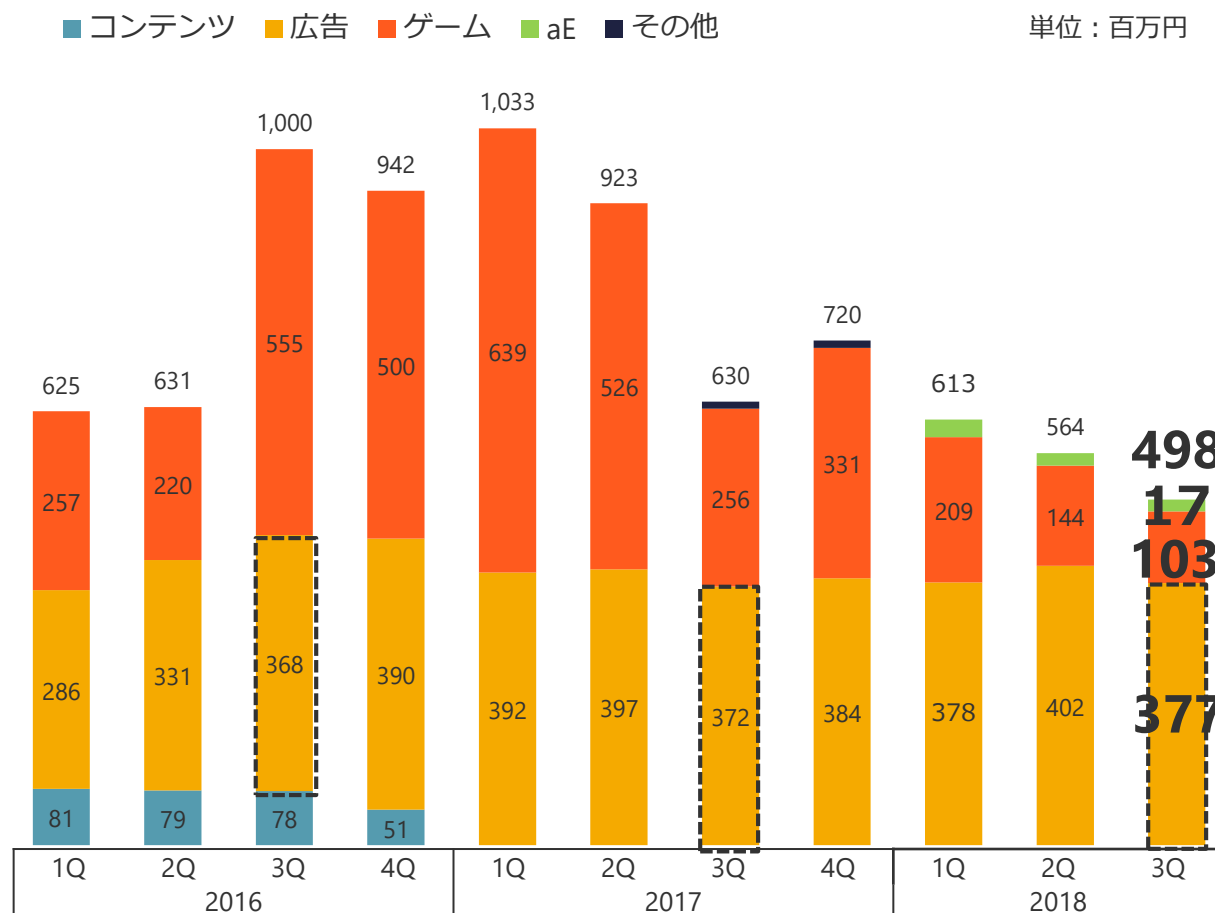
セグメント別売上の四半期推移

広告事業は3Q業績としては過去最高の売上高達成
ゲーム事業、aE事業は引き続き投資を継続

売上高
ゲーム事業
103
QonQ差異 ▲41

広告事業
377
QonQ差異 ▲25

aE事業
17
QonQ差異 ▲1



※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

引き続き投資が先行

単位：百万円

	前期	当期		当期	QonQ 差異
	4Q	1Q	2Q	3Q	
売上高	720	613	564	498	▲66
売上原価	527	544	528	458	▲70
売上総利益	192	68	35	39	+4
販売管理費	245	137	152	157	+5
(うち広告宣伝費)	(14)	(4)	(15)	(4)	(▲11)
営業利益	▲52	▲69	▲116	▲117	▲1
営業外収益	0	0	0	0	0
営業外費用	12	1	3	3	0
経常利益	▲64	▲70	▲119	▲120	▲1
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	34	-	-	-	-
税金等調整前当期純利益	▲99	▲70	▲119	▲120	▲1
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	▲100	▲71	▲120	▲121	▲1

単位：百万円

	前期末	当期3Q末	差異
現金及び預金	969	911	▲58
純資産等合計	681	1,147	+466
自己資本比率	40.1%	55.4%	+15.3%

<資金調達>

- ・ KLab株式会社に対する第三者割当による新株式の発行
- ・ ドイツ銀行に割り当てた第16回新株予約権の一部が行使され、新株式を発行
(第16回から第19回までの行使済み新株予約権数は合計2,760個、残数は合計6,240個)

資本政策により財務健全性が回復

単位：百万円

	前期 4Q末	当期 3Q末
流動資産	1,312	1,247
現金及び預金	969	911
売掛金	274	204
その他	67	131
固定資産	370	816
有形固定資産	53	47
無形固定資産	204	661
（うち のれん）	（―）	（59）
投資その他の資産	112	107
資産合計	1,682	2,064
自己資本比率	40.1%	55.4%

	前期 4Q末	当期 3Q末
流動負債	386	391
買掛金	148	149
借入金	33	98
その他	204	144
固定負債	614	525
長期借入金	614	525
負債合計	1,000	916
資本金等	1,681	2,461
利益剰余金	▲1,001	▲1,314
新株予約権	5	4
非支配株主持分	1	1
その他	▲4	▲4
純資産等合計	681	1,147
負債・純資産等合計	1,682	2,064

1. 2018年9月期 3Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2018年9月期 4Q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運営



ブロックチェーンゲームの普及促進・啓蒙・市場の健全化

日本ブロックチェーン協会（JBA）、ブロックチェーン推進協会（BCCC）、
日本オンラインゲーム協会（JOGA）に加入し、法的解釈の共有やガイドラインの策定に注力。
各種行政庁との確認・連絡・相談を随時実施。

※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

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（Decentralized Applications）」の略称

ブロックチェーンゲーム

ブロックチェーン技術を活用したゲーム（分散型アプリケーションのゲーム性に特化したもの）

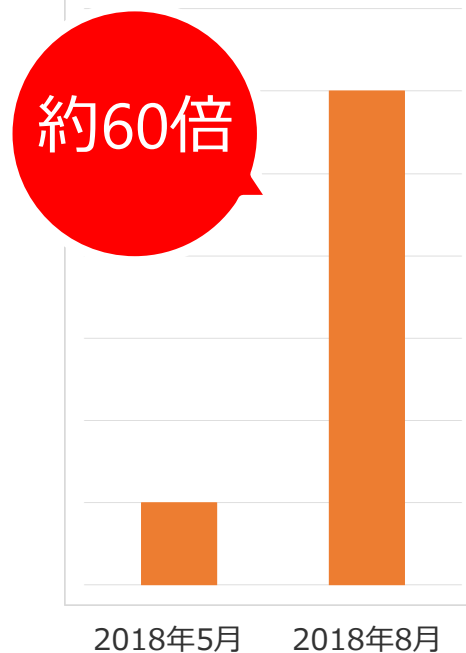
CryptoKitties（クリプトキティーズ）

取引量/日	取引数/日	DAU
♣ 17.144	1409	161

ETH.TOWN（イーサタウン）

取引量/日	取引数/日	DAU
♣ 1737.403	2895	267

DAppマーケット（取引量/日）



ブロックチェーンゲームのプレセール予約が出来る
「PlayDApp (仮称)」のDApp事前登録を近日開始予定！

ユーザーメリット



プレセール情報GET！



POINTがたまる！



報酬が貰える！



DApp開発者メリット



ETHユーザーの獲得



招待プログラム



プレセール予約

リニューアル後
PV 166%
UU 258%



より効率的に情報を取得できるサイトに全面リニューアル！

スマートフォン、タブレットからの利用時の表示を最適化、
ランキング機能の拡充、コラム記事のリンクを表示させコンテンツを強化。
リニューアル前後で、**PV数166%、UU数258%**と大幅に向上



Contract Servant —Card Game—

コントラクトサーヴァント



コントラクトサーヴァント -CARD GAME-

分散型アプリケーションやスマートコントラクトを構築する
プラットフォームであるEthereumで動作するトレーディングカードゲーム



新たな挑戦者へ

契約せよ。そして、屈強なサーヴァント達を従え戦いに挑め。
この世界で最強の頭脳を持つプレイヤーは誰か。それが今、決する。

サーヴァントに秘められた暗号を紐解く事が鍵となる。
完璧な戦術、統計の掌握、最強のサーヴァント。すべてを網羅し、
完全な勝利を掴め。

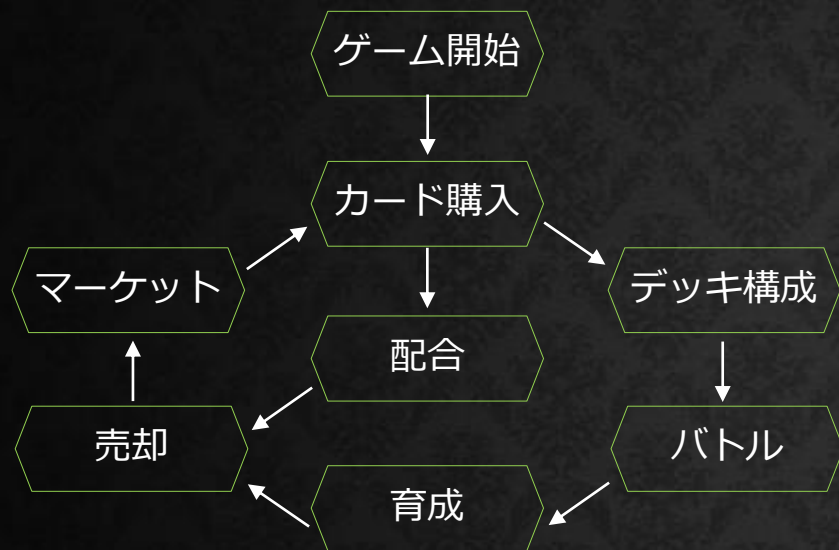


求められるのは“デッキ戦略”と“目利き”

ERC721の性質を利用し、全てのサーヴァント（カード）は異なるステータスを持ち、代替え不可能なユーザー資産となる。ユーザーは必要と考えたステータスのサーヴァントをマーケットから選んで購入できるため、これまでにない**デッキ戦略**と、サーヴァントの真の価値を見抜く**目利き**が求められる。

※ ERC721とは、Ethereum（イーサリアム）ブロックチェーンにおける、スマートコントラクトの規格の一つ

ブロックチェーンゲーム第一弾：ゲームサイクル AXEL MARK



▶ Overview(概要)

サーヴァントのマスターとなり、他のマスターとバトルするトレーディングカードゲーム。Ethereum（イーサリアム）を使ってサーヴァントを購入したり、マスター同士で売買することができる。サーヴァント同士を配合することで新たなサーヴァントを生み出すことも可能。自分だけのサーヴァントでデッキを編成し、頂点を目指す。

※画面は開発中のものにつき、実際の仕様とは異なる場合があります。

ゲームタイトル一覧



・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

幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル



しゃべるLINEスタンプ投票企画 **100%本気投票!!** も開催中!!

幽☆遊☆白書
100%本気(マジ)バトル
iOS&Android **事前登録受付中!**

原作/富樫義博「幽☆遊☆白書」(集英社「ジャンプコミックス」刊)
©Yoshihiro Togashi 1990年-1994年 ©びえろ/集英社

©KLabGames/AXEL GameStudio Inc.

『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』事前登録開始！
KLab社と共同で、大規模な事前プロモーションを実施中

幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル



事前プロモーション①

TVアニメ「幽☆遊☆白書」の再放送枠 (TOKYO MX) にて『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』のCM放送!

幽☆遊☆白書

100%本気バトル マジ

事前登録開始!!

原作 富樫義博「幽☆遊☆白書」(集英社「ジャンプコミックス」刊)
©Yoshihiro Togashi 1990-1994年 ©びえろ/集英社
©KLabGames/AXEL GameStudio Inc.

※Apple および Apple ロゴは米国その他の国で登録されたApple Inc. の商標です。
App Store は Apple Inc. のサービスマークです。

※Android、Google Play、Google Playロゴは、Google LLC の商標です。
※その他すべての商標は、各々の所有者の商標または登録商標です。

App Store
からダウンロード

Google Play
で手に入れよう

TVCM 「事前登録開始篇」 30秒
<https://youtu.be/tunXBadVofo>

幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル



原作/高橋義博「幽☆遊☆白書」(集英社「ジャンプコミックス」刊)
©Yoshihiro Togashi 1990年-1994年 ©ぴえろ/集英社

©KLabGames/AXEL GameStudio Inc.

事前プロモーション②

幽☆遊☆白書、しゃべるLINEスタンプ投票企画開催中!

海外3カ国で行ったテストの結果を受け、
STEP2に移行し、課金テストを複数カ国で実施する予定

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

STEP1

ユーザーテスト
複数カ国でβテストを実施

3Q業績としては過去最高の売上高を達成



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)

4月はクライアントによる出稿媒体の見直しによる影響があったものの、広告効果の向上、クライアントの予算の増加により5月以降は出稿媒体の見直し前と同水準で推移している



AXELMARK
TRADINGDESK

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、営業・運用体制の強化、表現力の強化により、記事広告の引き合いが多く新規案件が増加しており売上規模が順調に推移している

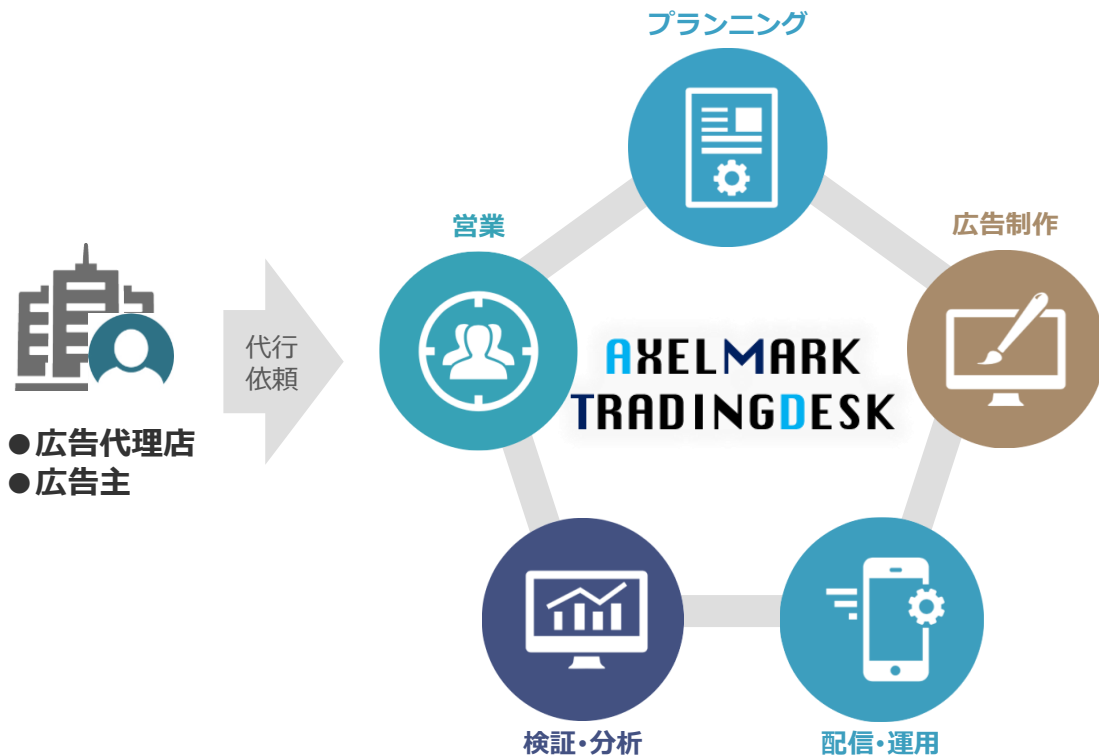
※トレーディングデスク…広告主の配信設計・レポート・分析まで一貫して運用するサービス

※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119%と成長。今後も売上拡大に注力する。



QonQ売上高
119%

TRADING DESK 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

エンターテインメントとマーケティングを軸とした
既存事業周辺領域での新たな柱となる『収益軸』の構築

Experience(体験)をフックとした新規サービス

企画立案

サービス
リリース

数値分析
改善方向性
の見定め

改善案の実行
および
リソースの
取捨選択

分析と改善を
繰り返し
継続的に高める

経験・ノウハウの次の企画に活かす

企画立案

サービス
リリース

数値分析
改善方向性
の見定め

改善案の実行
および
リソースの
取捨選択

分析と改善を
繰り返し
継続的に高める

お遊戯会の衣装

1
小さい体から溢れるパワーに
大きな感動を感じたあの日
ミニチュアリメイクで
大切な1日をお手元に

学校の制服

2
卒園、卒業などの節目で着用
しなくなった制服をリメイク
卒業祝いにお母様やお祖母様
からのプレゼントとして

部活ユニフォーム

3
汗と涙とたくさんの
思い出が詰まった
試合のユニフォーム
青春の日々を形にできます



大切な人の一着

6
いまは亡きあの人を身近に感じ
られる一品として
元の衣装が無くても写真があれば
製作することも可能です

ワークウェア

5
長年に渡り着用したワークウ
ェア。
お世話になった方に退職の記念品
として贈ってみませんか

ウェディングドレス

4
人生で最も心に残る衣装の1つ、
ウェディングドレスをそのままミ
ニチュアサイズに。
ウェルカムドールの衣装としても
ご利用頂けます

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
『メモリアルリメイク』





愛乙女☆DOLL

写真提供:TECHNE

『.yell plus』3周年の感謝を込めて
6組のアイドルを招き、3周年記念ライブを実施！

1. 2018年9月期 3Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2018年9月期 4Q業績予想

『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』の 大規模な事前プロモーションにかかる費用を見込む

会計期間直近四半期業績比較

単位：百万円

	当期3Q 実績	当期4Q 予想
売上高	498	711
営業利益	▲117	▲185
経常利益	▲120	▲188
当期純利益	▲121	▲189

前年同期期間比較

単位：百万円

	前期4Q累計 実績	当期4Q累計 予想
売上高	3,308	2,388
営業利益	▲254	▲488
経常利益	▲272	▲499
当期純利益	▲316	▲501

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。

『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』の売上を一部見込む
不確定要素が多いブロックチェーン関連事業の売上は想定せず

売上

『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』の売上を一部見込む

費用

『幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル』の大規模な事前プロモーションにかかる費用と、ブロックチェーン関連事業のサービス開始に向けた費用を見込む

対応策

引き続きサービス開始に向けて準備を進める。
大規模な事前プロモーション費用を投下するものの、本格的な売上、利益の寄与は来期からとなる見込み。

「トレーディングデスク」は営業・運用体制の強化、表現力の強化を引き続き行い、運用力の向上や効果の高い広告クリエイティブの制作に注力して売上拡大に努める。「ADroute」は引き続きマーケットの動向に合わせ対応をしていく。

aE事業は各サービスの数値分析、改善方向性が見定めが終わり、改善案を実行し、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の売上拡大に注力

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/>