



AXELMARK

決算説明会資料

2018年9月期通期

2018年11月13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 4Q業績概要
2. 各事業の状況
3. 2019年9月期 1Q業績予想
4. 事業戦略

1. 2018年9月期 4Q業績概要
2. 各事業の状況
3. 2019年9月期 1Q業績予想
4. 事業戦略

2018年9月期4Q業績 セグメント別サマリー



「幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル」8月28日サービス開始

ゲーム 事業

売上高

324百万円

「マジバト」※のサービスを開始。1ヶ月経たずに100万ダウンロード突破。(現在300万ダウンロード突破)
AppStoreのゲームセールスランキングで、最高16位を記録。(App Annie調べ)

広告 事業

売上高

435百万円

「トレーディングデスク」がQonQで、売上高137%と引き続き2桁の増加率で成長。
「ADroute」も堅調に推移をし、広告事業として過去最高の四半期売上高を更新。

aE 事業

売上高

29百万円

「coscrea」は東京ゲームショウで使用されたCAPCOMコンパニオンの衣装デザイン及び製作を実施。新たにトークンプレセール情報サイト「PlayDApp」の提供を開始。

セグメント別売上の四半期推移

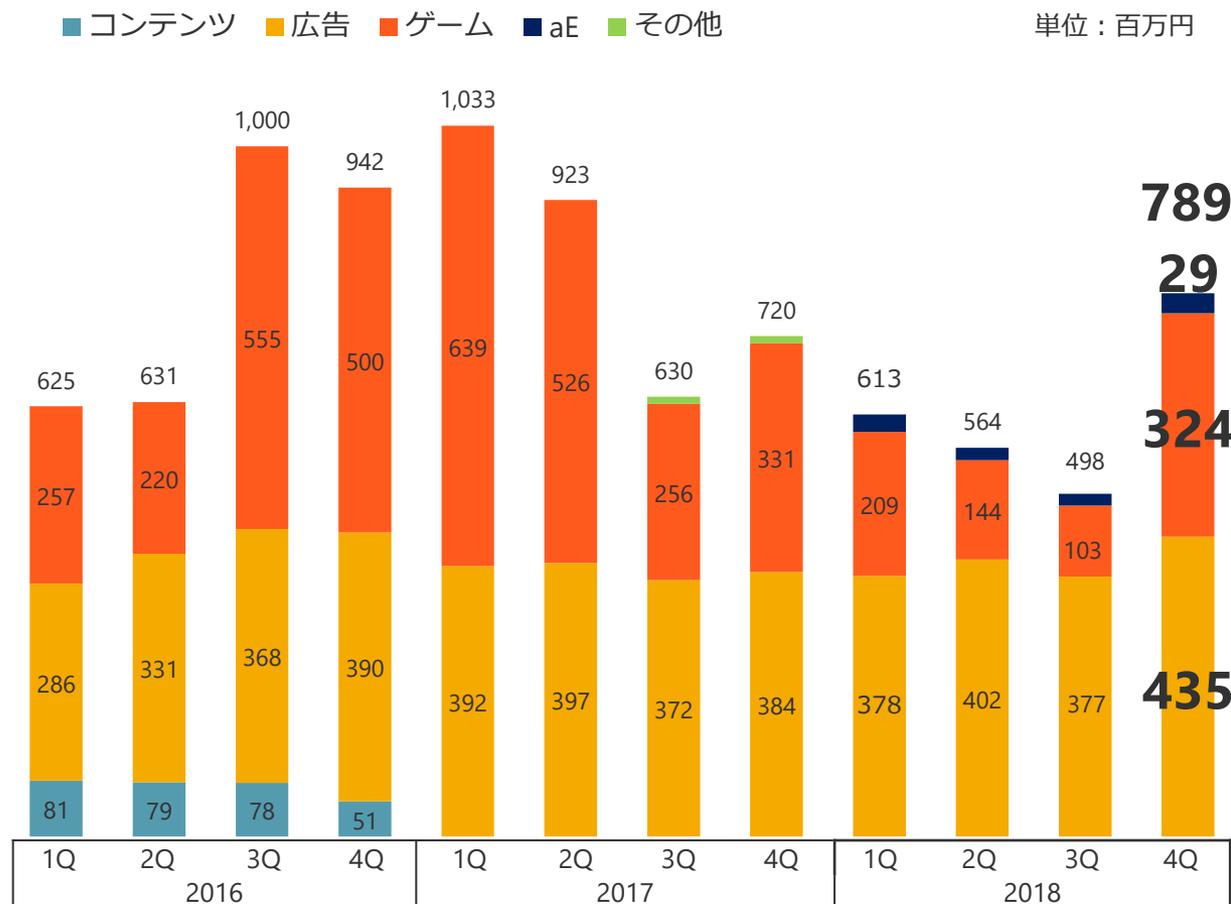


ゲーム事業は「マジバト」のサービス開始により大幅な増収
 広告事業は過去最高の四半期売上高更新

売上高
ゲーム事業
324
 QonQ差異 +221

広告事業
435
 QonQ差異 +58

aE事業
29
 QonQ差異 +12



※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

損益計算書四半期推移



「.yell plus」の譲受時に発生したのれん等を減損損失とし
投資有価証券評価損と合わせ、特別損失81百万円を計上
アクセルゲームスタジオ(株)を吸収合併することを決議

単位：百万円

	2018年9月期				QonQ 差異
	1Q	2Q	3Q	4Q	
売上高	613	564	498	789	+291
売上原価	544	528	458	678	+220
売上総利益	68	35	39	111	+72
販売管理費	137	152	157	224	+67
(うち広告宣伝費)	(4)	(15)	(4)	(80)	(+76)
営業利益	▲69	▲116	▲117	▲113	+4
営業外収益	0	0	0	0	0
営業外費用	1	3	3	2	▲1
経常利益	▲70	▲119	▲120	▲116	+4
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	-	81	+81
税金等調整前当期純利益	▲70	▲119	▲120	▲197	▲77
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	▲71	▲120	▲121	▲198	▲77

業績の四半期推移



「マジバト」が好調に推移し、
業績予想に対して増収、赤字幅縮小となった

売上高

789

QonQ差異 +291

営業利益

▲113

QonQ差異 +4

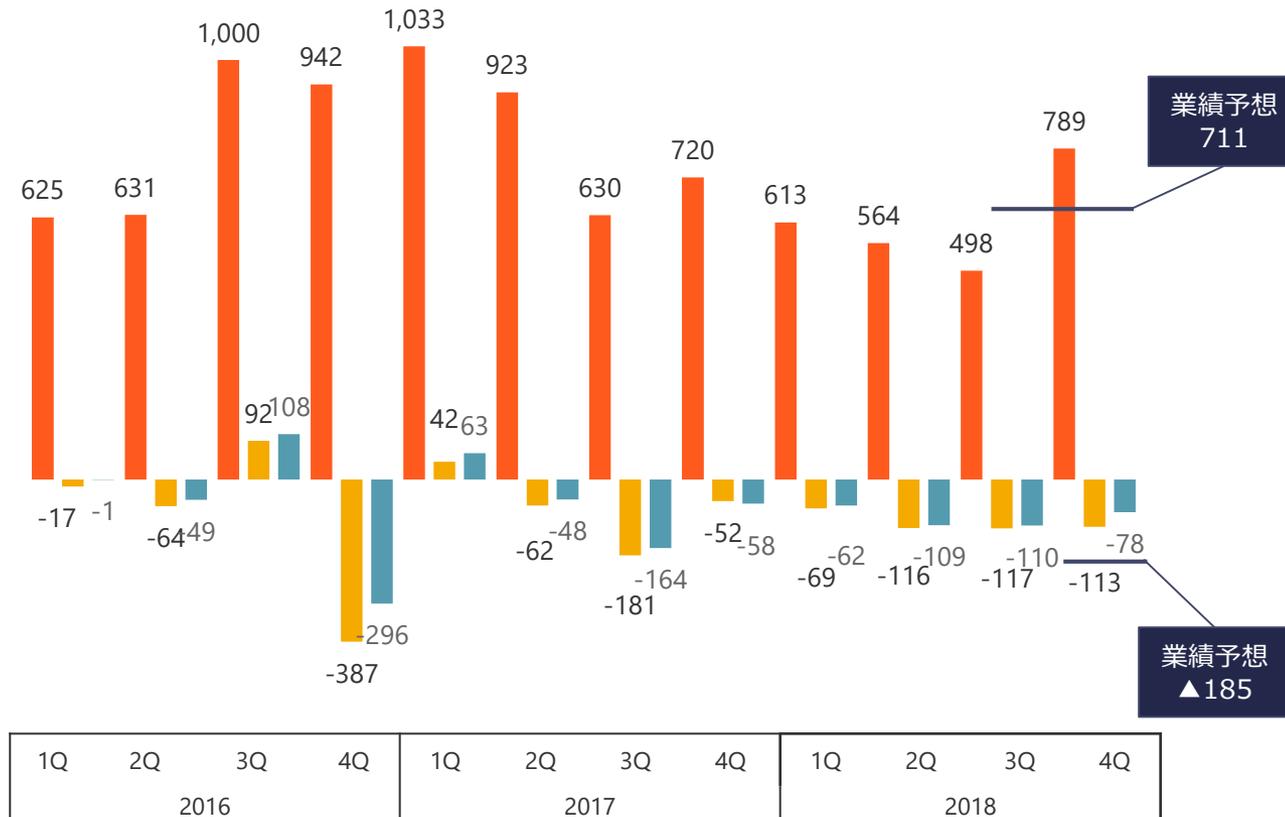
EBITDA

▲78

QonQ差異 +32

■ 売上高 ■ 営業利益 ■ EBITDA

単位：百万円



損益計算書概要（通期比較）



YonYで減収・赤字幅拡大となったものの、
「マジバト」のサービス開始、広告事業の好調な推移により
第4四半期から業績拡大

単位：百万円

	2017年9月期 通期実績	2018年9月期 通期実績	YonY 差異
売上高	3,308	2,466	▲842
売上原価	2,779	2,210	▲569
売上総利益	528	255	▲273
販売管理費	788	671	▲117
(うち広告宣伝費)	(193)	(105)	(▲88)
営業利益	▲259	▲416	▲157
営業外収益	7	1	▲6
営業外費用	20	12	▲8
経常利益	▲272	▲426	▲154
特別利益	-	-	-
特別損失	34	81	+47
税金等調整前当期純利益	▲307	▲508	▲201
法人税等	10	2	▲8
非支配株主に帰属する当期純利益	▲1	▲0	+1
親会社株主に帰属する当期純利益	▲316	▲511	▲195

貸借対照表概要



ゲーム開発などで投資が先行したものの、
779百万円の増資によって健全な財務状況を維持

単位：百万円

	2017年 9月期 4Q末	2018年 9月期 4Q末
流動資産	1,312	1,207
現金及び預金	969	740
売掛金	274	391
その他	67	74
固定資産	370	789
有形固定資産	53	46
無形固定資産	204	638
（うち のれん）	(—)	(—)
投資その他の資産	112	104
資産合計	1,682	1,996
自己資本比率	40.1%	47.4%

	2017年 9月期 4Q末	2018年 9月期 4Q末
流動負債	386	596
買掛金	148	197
借入金	33	164
その他	204	234
固定負債	614	450
長期借入金	614	450
負債合計	1,000	1,046
資本金等	1,681	2,461
利益剰余金	▲1,001	▲1,512
新株予約権	5	4
非支配株主持分	1	0
その他	▲4	▲2
純資産等合計	681	949
負債・純資産等合計	1,682	1,996

1. 2018年9月期 4Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2019年9月期 1Q業績予想

4. 事業戦略

3本のプロジェクト始動！

2018年3月 メディアとして、**Blockchain Game info** 開始

2018年9月 プレセール情報サイトとして、**PlayDApp** 開始

開発中 ブロックチェーンゲーム第一弾として、**コントラクトサーヴァント**を開発中

2018年3月 開始

運営中



2018年9月 開始

運営中



開発中



ブロックチェーン関連事業



日本ブロックチェーン協会や、国内外のインターネット業界のキーパーソンが参加する招待制イベント“**B DASH CAMP2018**”のブロックチェーンゲーム関連セッションに登壇。

また当社内でブロックチェーンゲームの合同MEET UPを開催するなど、**関係各社や有識者とのコミュニティを形成。**



日本ブロックチェーン協会にて講演
「ゲーム×ブロックチェーンがもたらす可能性」



B DASH CAMP2018にてモデレータ出演
「ブロックチェーンは次のゲームの主役になるか」



My Crypto Heroes
(double jump.tokyo株式会社)

9/21
プレセール開始



PlayDApp経由でプレセール
予約をしたユーザーの状況

総購入額

268ETH

購入率

57%

トークンプレセール情報サイト「PlayDApp」9月19日提供開始

第1号タイトルとして「My Crypto Heroes」のプレセール予約受付。
熱量が高く知見のあるユーザーに対してアプローチ出来ている。

対応言語：英語・日本語・中国語(簡体字)・韓国語



コントラクトサーヴァント -CARD GAME-



**英語・日本語・中国語(簡体字)・韓国語に対応
世界同時リリースを予定**

コントラクトサーヴァント -CARD GAME-

サーヴァントを強化・進化させてデッキを編成することで、陣形タクティカルバトルが楽しめる本格派トレーディングカードゲーム。ユーザーはマーケットから購入したサーヴァントを配合し、未知のサーヴァントを生み出す事が可能。

コントラクトサーヴァント -CARD GAME-



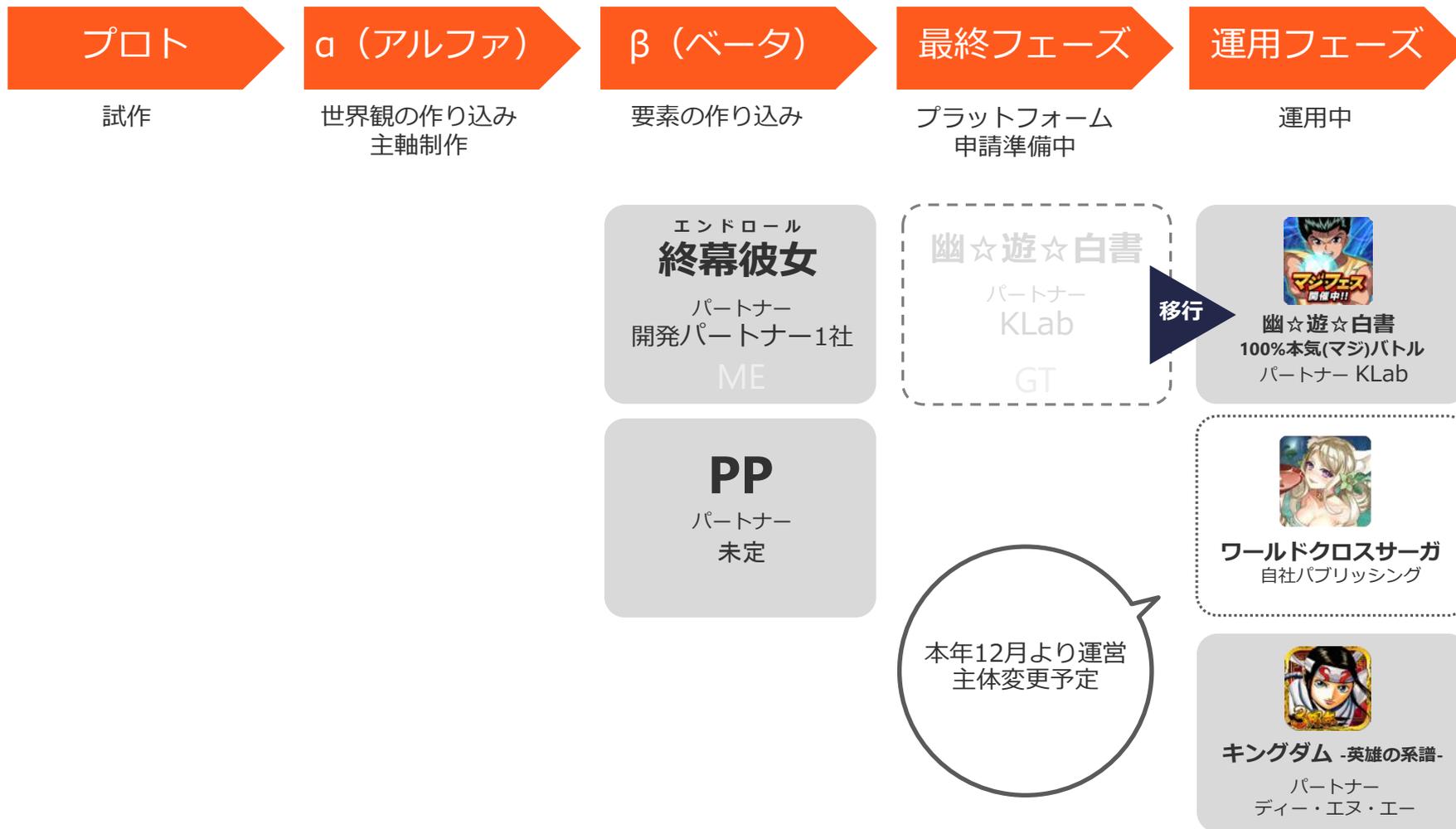
「PlayDApp」にて
プレセール予約受付中！

予約者全員に
コモンサーヴァントをプレゼント



※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。

ゲーム事業：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

課金テストを海外3カ国で実施し
検証・分析をして各種機能を調整。
ローンチに向けてパブリッシャー選定中

STEP4

ソフトローンチ
エリア限定で
サービスを開始

STEP3

▶ **パブリッシャー選定**
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
サービスを開始

▶ 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



プロジェクト : PP

各国のiOSセールスランキング（ゲーム部門）

イギリス	アメリカ	ブラジル	ドイツ	フランス
1位 パズルゲーム	1位 パズルゲーム	1位 アクションゲーム	1位 アクションゲーム	1位 アクションゲーム
2位 アドベンチャーゲーム	2位 アドベンチャーゲーム	2位 パズルゲーム	2位 位置情報ゲーム	2位 パズルゲーム
3位 アクションゲーム	3位 シミュレーションゲーム	3位 ストラテジーゲーム	3位 ロールプレイングゲーム	3位 アクションゲーム
4位 位置情報ゲーム	4位 アクションゲーム	4位 ストラテジーゲーム	4位 パズルゲーム	4位 ストラテジーゲーム
5位 シミュレーションゲーム	5位 パズルゲーム	5位 アドベンチャーゲーム	5位 ストラテジーゲーム	5位 ロールプレイングゲーム
6位 パズルゲーム	6位 位置情報ゲーム	6位 アクションゲーム	6位 アドベンチャーゲーム	6位 シミュレーションゲーム
7位 パズルゲーム	7位 ストラテジーゲーム	7位 位置情報ゲーム	7位 ストラテジーゲーム	7位 ロールプレイングゲーム
8位 アドベンチャーゲーム	8位 ストラテジーゲーム	8位 アクションゲーム	8位 パズルゲーム	8位 アドベンチャーゲーム
9位 パズルゲーム	9位 パズルゲーム	9位 ロールプレイングゲーム	9位 ロールプレイングゲーム	9位 ロールプレイングゲーム
10位 ロールプレイングゲーム	10位 カジノゲーム	10位 パズルゲーム	10位 アクションゲーム	10位 ストラテジーゲーム

※APPLION iOSセールスランキング（2018年11月1日）より当社作成

パズルゲームの人気は万国共通だが、日本のセールスランキングには海外のゲーム会社が開発したタイトルも複数ランクイン。

JAPANテイスト/JAPANクオリティで日本国内市場のみならず、グローバル展開を視野に入れ、海外で新たな市場を開拓。

海外や複数チャネル展開の取組みを視野に
IP戦略の再考。サービス開始時期の延期を決定。



新たに総合エンターテインメントプロジェクトを始動

海外配信実績のある大手企業と、日本及びアジア地域への展開を検討。
メディアミックスやリアルイベントによりIPの価値最大化を図っていく。

アドネットワーク「ADroute」は、
過去最高のimp数を更新し、**過去最高の売上高**を達成。

※imp数=ユーザーに広告が表示された回数



過去最高imp数/売上



第2四半期よりPC配信開始

さらなる成長のため、第2四半期にPC配信機能を追加予定。

PC広告の市場は、現在も高い水準を維持している。

既存の配信システムを応用することで短期間での開発を見込む。

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**137%**と成長。丁寧な**記事広告制作**、的確な**検証・分析**により、Eコマース向けの運用型広告の需要が増加。



- 広告代理店
- 広告主

代行
依頼

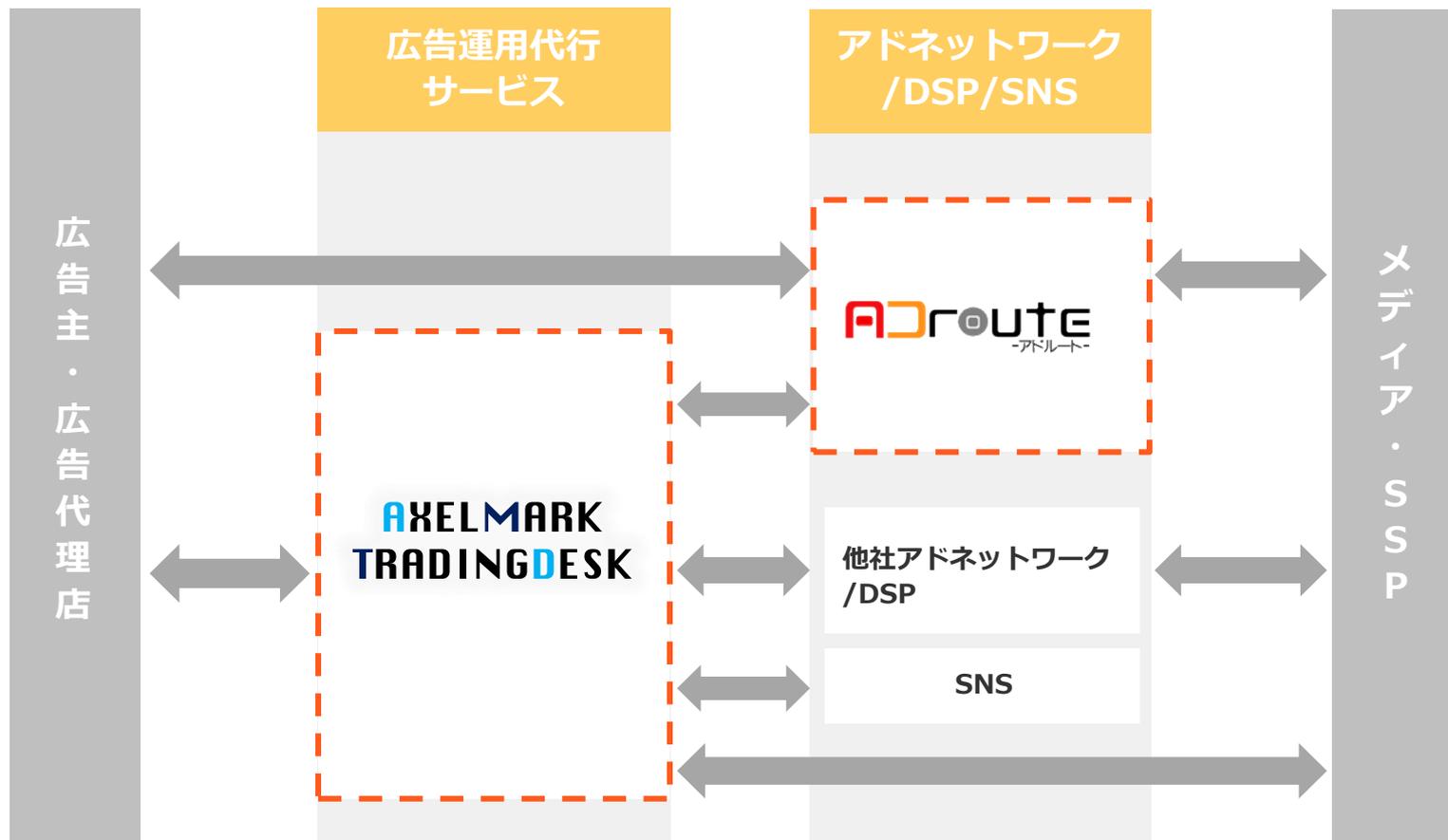


QonQ売上高
137%

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
- ✓丁寧な記事広告の制作
- ✓的確な検証・分析力

データマネジメントを軸に事業を拡大



※DSP・・・Demand-Side Platformの略称で、広告主・広告代理店のプラットフォーム

※SSP・・・Supply Side Platformの略称で、メディアのプラットフォーム

3分野のサービスに注力し収益化を目指す



オンラインくじサービス くじコレ

年内に第4弾として有名グラビアアイドルを起用した「くじコレ」を実施予定。第5弾以降についても実施に向けて、複数の企画調整を行っている。



有名人応援アプリ .yell plus

営業・運用体制を強化し、集客力の高いイベントの実施、参加する有名人の増加を図りマネタイズの再構築を行う。
また、知見やノウハウを活かし、「くじコレ」や他のサービスとの連携を強化し事業全体での収益化を目指す。



PlayDApp & Blockchain Game info

メディア運営により、引き続きブロックチェーンゲームの普及促進、啓蒙を進め、関係各社や有識者とのコミュニティをより強固にして市場を活性化し収益化を目指す。

1. 2018年9月期 4Q業績概要
2. 各事業の状況
3. 2019年9月期 1Q業績予想
4. 事業戦略

2019年9月期 1 QはQonQで 増収・赤字幅縮小となる見込み

直近四半期会計期間比較

単位：百万円

	2018年9月期4Q	2019年9月期1Q
売上高	789	815
営業利益	▲113	▲97
経常利益	▲116	▲99
当期純利益	▲198	▲99

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。

「マジバト」の売上、利益が
四半期を通して寄与するものの、新規案件の費用が先行する

売上

「マジバト」の売上が四半期を通して寄与する

費用

「マジバト」のサービス開始後の初期プロモーション費用と、開発中の新規ゲームタイトル、ブロックチェーンゲームのサービス開始に向けた費用を見込む

対応策

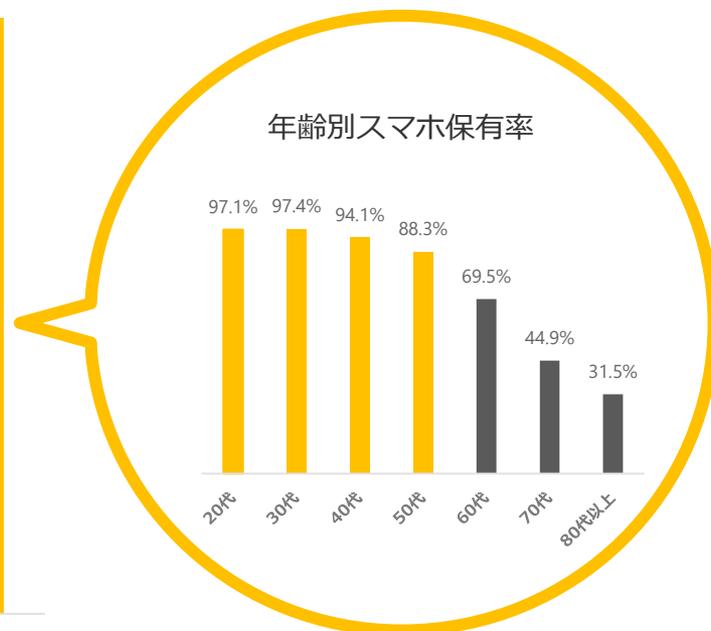
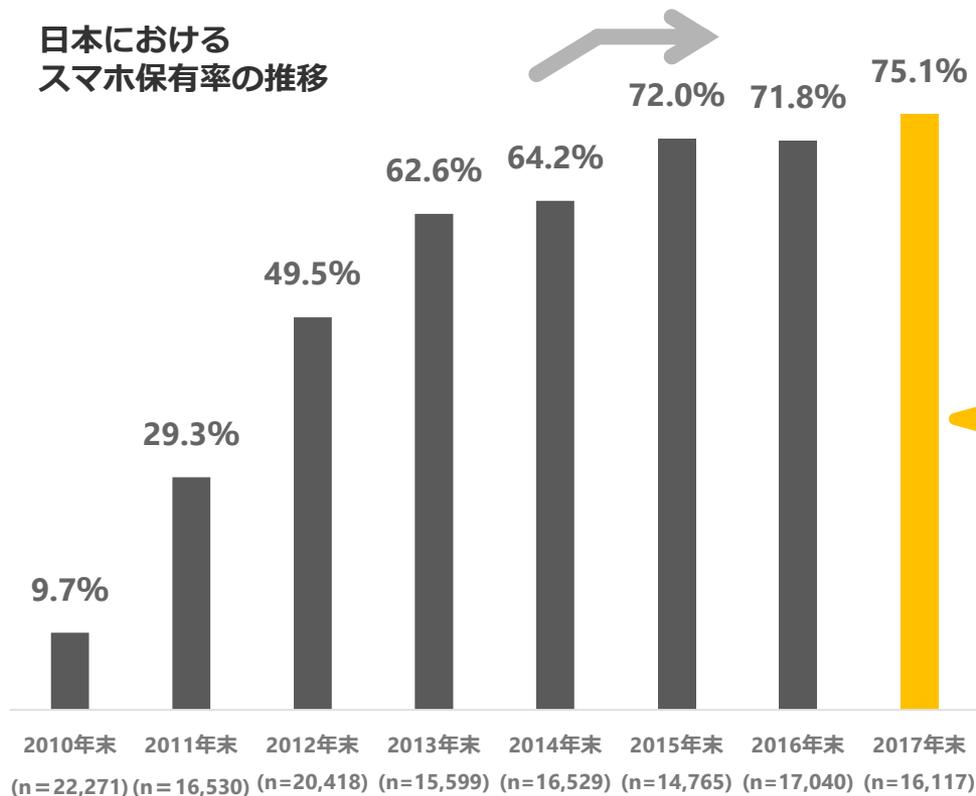
「マジバト」の長期運営を目指し取り組む。
開発中の新規ゲームタイトル、ブロックチェーンゲームは、引き続き開発に注力しサービス開始に向けて準備を進める。

「トレーディングデスク」は強みへと成長した記事広告制作、検証・分析を中心に営業・運用体制の強化を進めて売上拡大に努める。「ADroute」はPC配信機能を開発。
また、データマネジメントの強みを活かした新規事業の準備をしている。

aE事業は各サービスへのリソースの選択と集中を行い、事業全体での収益化を図る。

1. 2018年9月期 4Q業績概要
2. 各事業の状況
3. 2019年9月期 1Q業績予想
4. 事業戦略

市場環境：スマホ保有率



※総務省 通信利用動向調査より当社作成

中心事業の主要デバイスであるスマホ保有率の成長率は鈍化傾向
20～50代の保有率は概ね90%を超え、市場の成熟期を迎える

2018年9月期 事業戦略の振り返り

エンターテインメントとマーケティングを軸とした
既存事業の周辺領域として、**and Experience事業**を開始

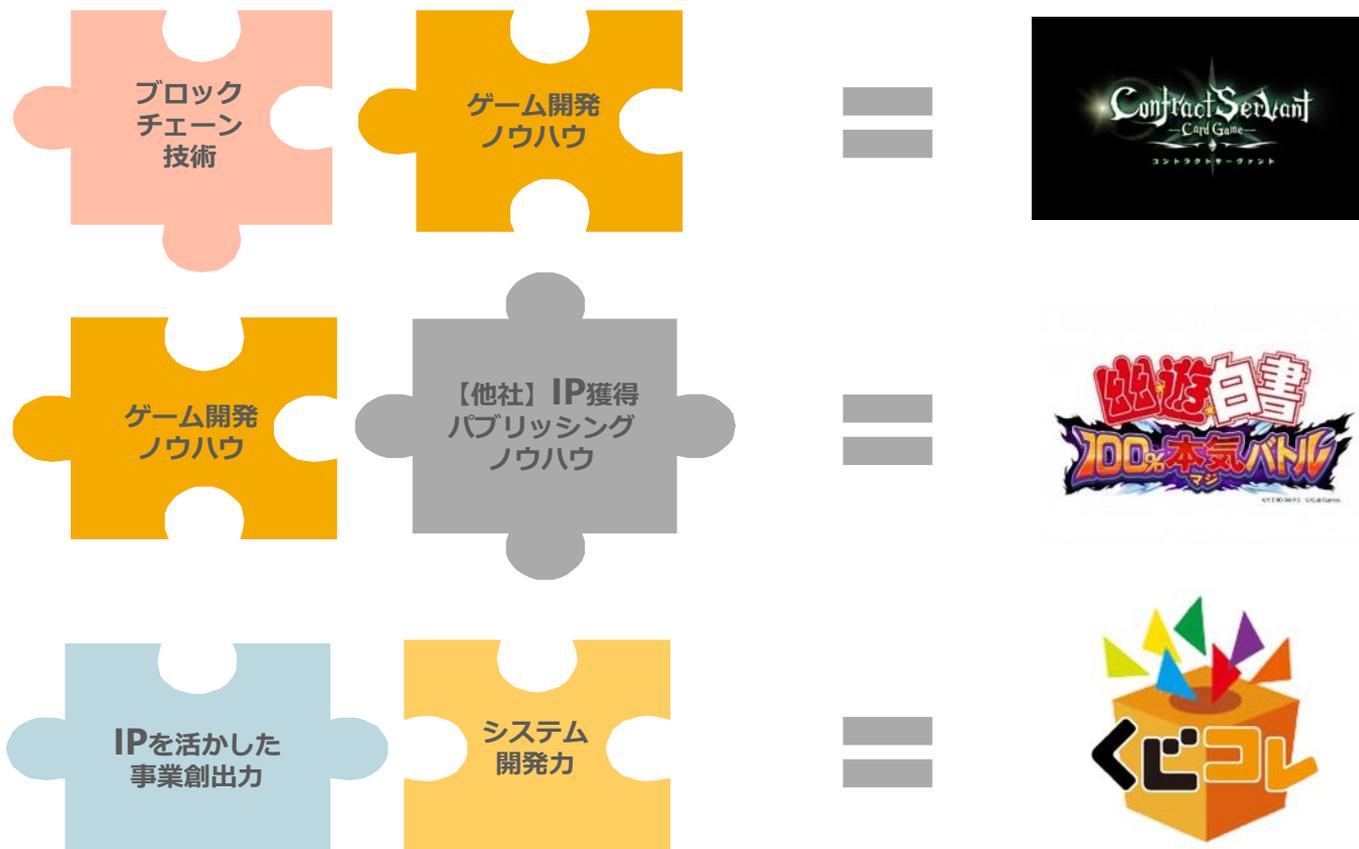


※DApp：ブロックチェーン技術を活用した分散型アプリケーション

DAppにより、既存の3事業の更なる成長を促す
ブロックチェーン関連事業を開始

2018年9月期 事業戦略の振り返り

自社・他社の持つ強み、ノウハウ、スキル、新たな技術を**結合**させることで、より良いビジネス/サービスを構築

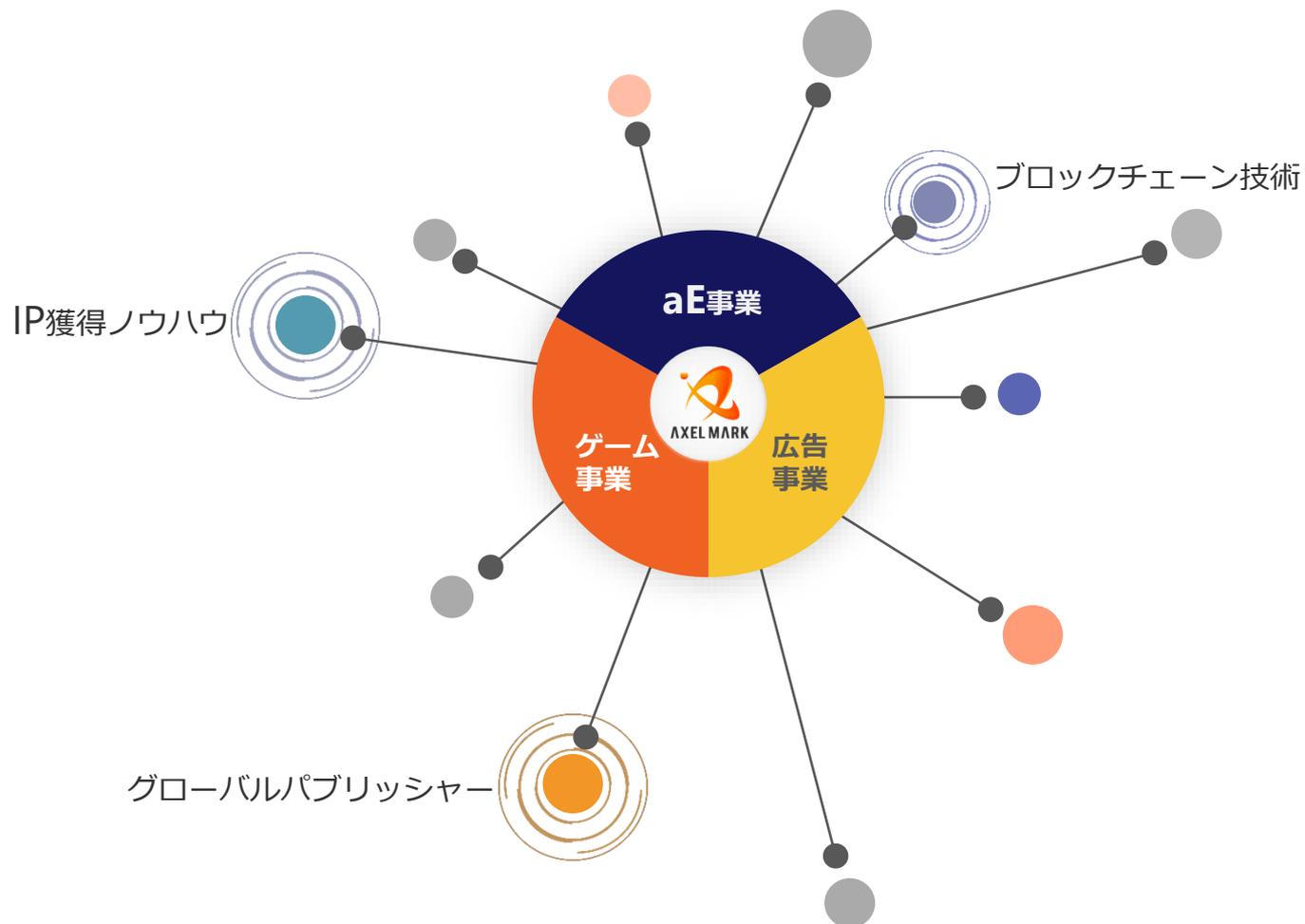


結合によるビジネスの創出

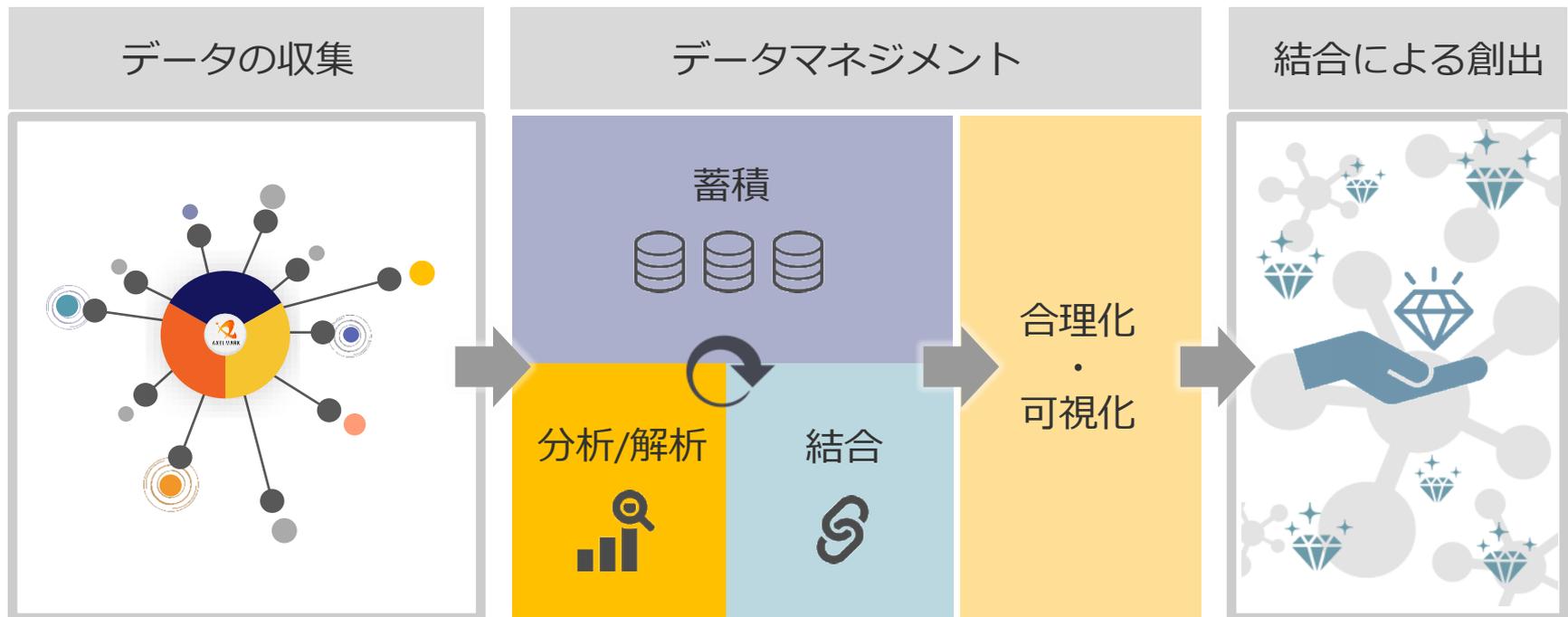


自社・他社の持つ強み、ノウハウ、スキル、新たな技術を**結合**させることで、より良いビジネス/サービスを構築

結合によるビジネスの創出



データを核としたビジネスの創出により
世の中をより良い方向へ加速させる



「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/>