



決算説明会資料

2019年9月期第1四半期

2019年2月14日 アクセルマーク株式会社 (東証マザーズ 3624)

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

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

業績予想の修正を発表(2019年2月8日)

単位：百万円

	当初予想	実績	差異
売上高	815	713	▲102
営業利益	▲97	▲143	▲46
経常利益	▲99	▲144	▲45
当期純利益	▲99	▲145	▲46

1Q累計期間 (2018.10~2018.12)

2019年9月期1Q業績 セグメント別サマリー



ゲーム 事業	売上高 268 百万円	「マジバト」※1が300万ダウンロードを突破 (現在400万ダウンロードを突破) 複数ゲームタイトルの不具合によるメンテナンス 等が発生したこと等によりQonQで減収。
広告 事業	売上高 414 百万円	「ADroute」は、一部顧客企業からの広告出稿方針 の変更等があったものの、売上高は堅調に推移。 「トレーディングデスク」は、QonQで増収。 広告事業の1Q業績としては、過去最高の売上高を 達成。
aE 事業	売上高 30 百万円	「くじコレ」※2は、第4弾として有名グラビア アイドルの岸明日香さんを起用したくじを実施。 「PlayDApp」では、サイト経由で紹介タイトルに ログインする方が増え認知度が向上。

※1 幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル

※2 「くじコレ」の売上計上基準は納品基準を採用しているため当第1四半期の売上には含まれておりません。

セグメント別売上の四半期推移



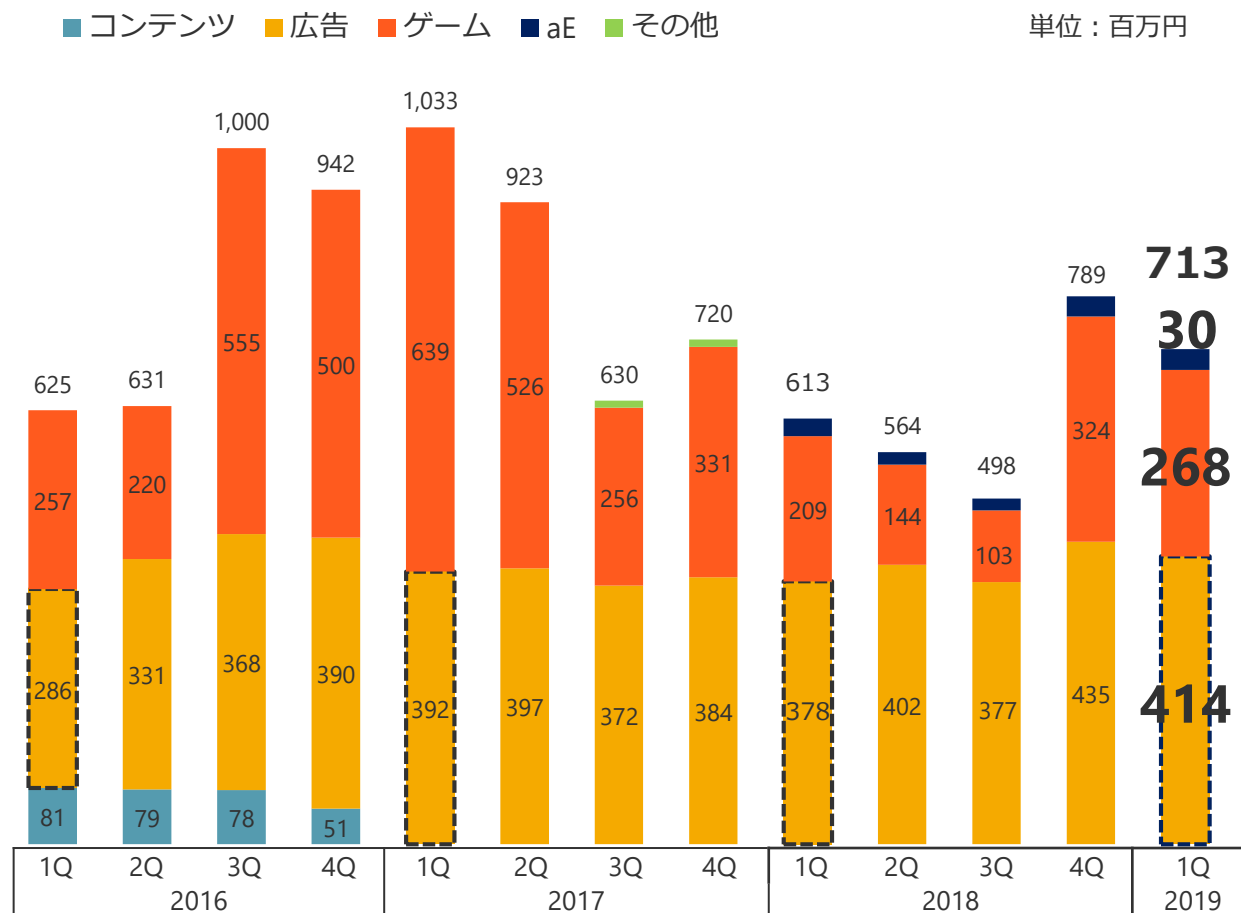
前年同期比で3事業とも増収

売上高

ゲーム事業
268
QonQ差異 ▲56

広告事業
414
QonQ差異 ▲21

aE事業
30
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

売上高が業績予想を下回ったことにより QonQで営業損失が拡大

売上高

713

QonQ差異 ▲76

営業利益

▲143

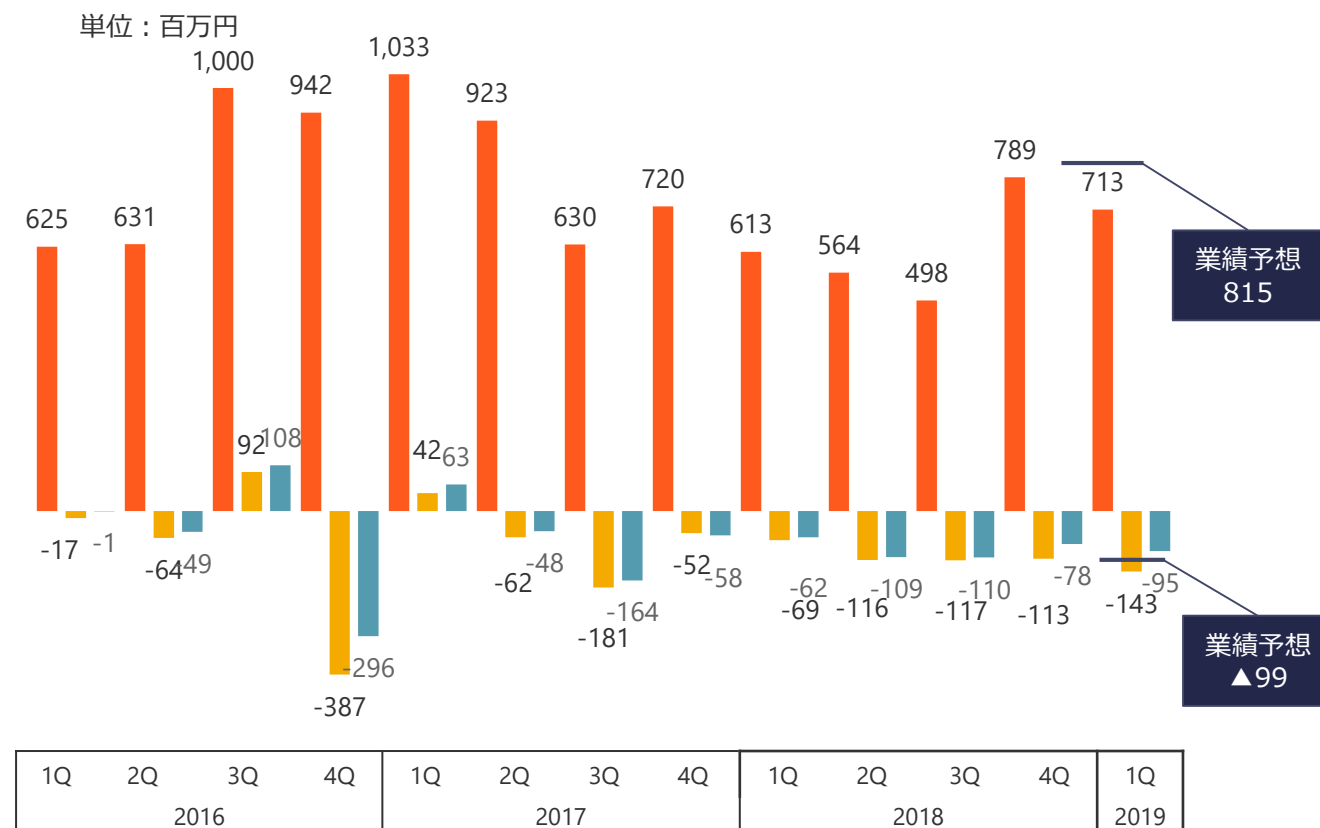
QonQ差異 ▲30

EBITDA

▲95

QonQ差異 ▲17

■ 売上高 ■ 営業利益 ■ EBITDA



引き続き新規ゲームタイトル、 ブロックチェーンゲームへの投資が先行

単位：百万円

	2Q	前期 3Q	4Q	当期 1Q	QonQ 差異
売上高	564	498	789	713	▲76
売上原価	528	458	678	675	▲3
売上総利益	35	39	111	37	▲74
販売管理費	152	157	224	180	▲44
(うち広告宣伝費)	(15)	(4)	(80)	(31)	(▲49)
営業利益	▲116	▲117	▲113	▲143	▲30
営業外収益	0	0	0	0	0
営業外費用	3	3	2	1	▲1
経常利益	▲119	▲120	▲116	▲144	▲28
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	81	-	▲81
税金等調整前当期純利益	▲119	▲120	▲197	▲144	+53
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
親会社株主に帰属する当期純利益	▲120	▲121	▲198	▲145	+53

今後も事業投資を行いつつ 財務体質の強化を図っていく

単位：百万円

	前期 4Q末	当期 1Q末
流動資産	1,207	1,028
現金及び預金	740	527
売掛金	391	419
その他	74	80
固定資産	789	786
有形固定資産	46	45
無形固定資産	638	636
投資その他の資産	104	105
資産合計	1,996	1,814
自己資本比率	47.4%	44.0%

	前期 4Q末	当期 1Q末
流動負債	596	636
買掛金	197	230
借入金	164	231
その他	234	174
固定負債	450	375
長期借入金	450	375
負債合計	1,046	1,011
資本金等	2,461	2,461
利益剰余金	▲1,512	▲1,657
新株予約権	4	4
その他	▲2	▲4
純資産等合計	949	803
負債・純資産等合計	1,996	1,814

1. 2019年9月期 1Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2019年9月期 2Q業績予想

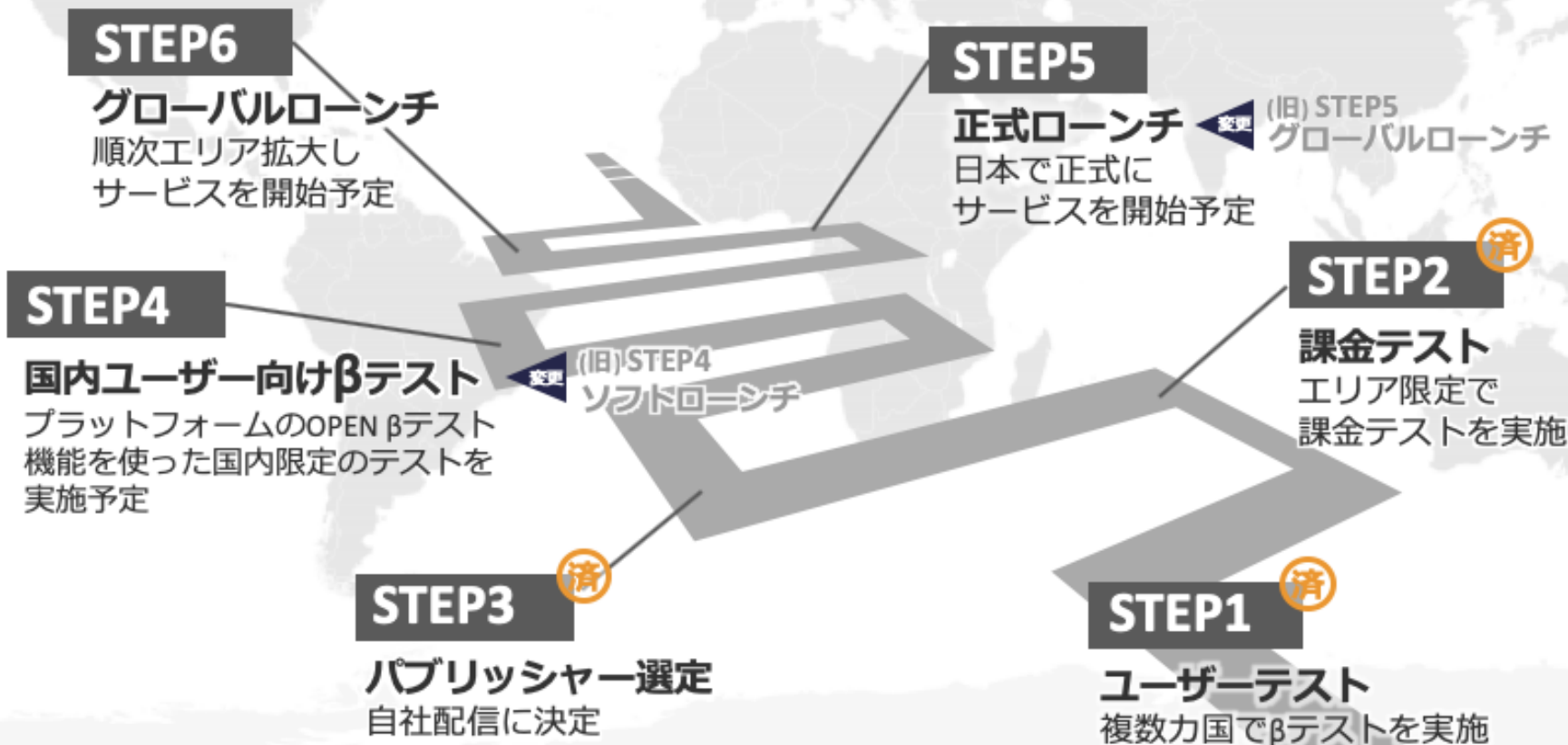
4. 事業戦略

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

プラットフォーム上で 今春、国内ユーザー向けβテストを実施したのち 国内正式ローンチ、グローバルローンチを順次予定



プロジェクト : PP



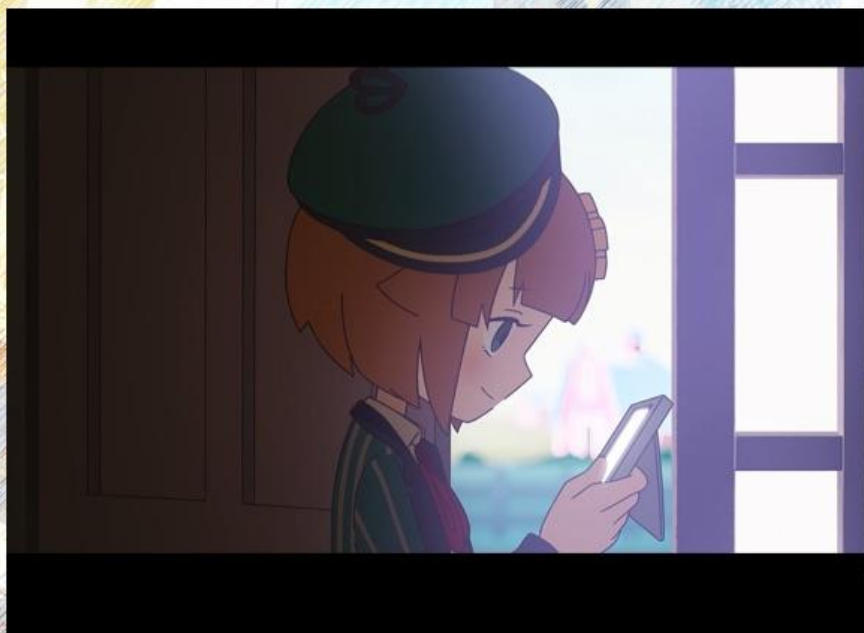
COLOR PIECEOUT(カラーピースアウト)



※本画面は開発中のものです

- ・ストーリーとキャラクターが魅力のパズルゲーム
- ・ニューヨークで起きる事件に探偵コンビが挑む！
- ・マッチ3パズルをクリアしてストーリーを進めよう
- ・1つ1つの事件が繋がっていく海外ドラマ仕立てストーリー

「OPと重要なシーンは**アニメーションムービー**で盛り上げる」



※本画面は開発中のものです

ゲーム開始直後からアニメーションムービーが流れ世界観に引き込みます。
制作はアニメ制作の経験が豊富なツインエンジンが担当。

開発中ゲーム画面



※本画面は開発中の英語版のものです

人気と注目を集めるブロックチェーンゲーム『My Crypto Heroes』では、取引数が増加傾向。



コントラクトサーヴァント -CARD GAME-



The screenshot shows the 'SYSTEM' page of the 'Contract Servant' website. The page features a navigation bar with 'HOME', 'WHITE PAPER', 'STORY', 'SERVANT', 'SYSTEM', 'TIPS', 'ENG', and 'JOIN US'. Below the navigation bar, the 'SYSTEM' section is divided into six articles, each with a thumbnail image and a QR code. The articles are: '強化・進化・MIX' (LvUP EVO MIX), 'バトルシステム', 'トークンとレアリティ', 'プレートスキル', 'CRYPTO', and 'ACTION & SKILL'. Each article includes a brief description and the author 'Axel Mark' with a date.

新たにMediumで情報公開を開始
バトルシステムやゲーム画面等、最新情報を発信中

コントラクトサーヴァント -CARD GAME-



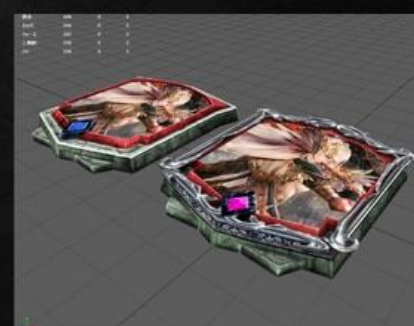
ゲーム性の追求とゲームバランス調整のため、TCGプレイヤーを交え、ボードゲーム版コントラクトサーヴァントで検証を行っている

コントラクトサーヴァント -CARD GAME-

▼バトル画面



※本画面は開発中のものです



バトルシーンの表現に3Dモデル等を利用し、リッチ化を実現



アドネットワーク **ADroute**(アドルート)

広告配信システムの機能開発に取り組み更なる広告効果の最適化・最大化を図る。PC向け広告配信サービス開始により営業を強化する。



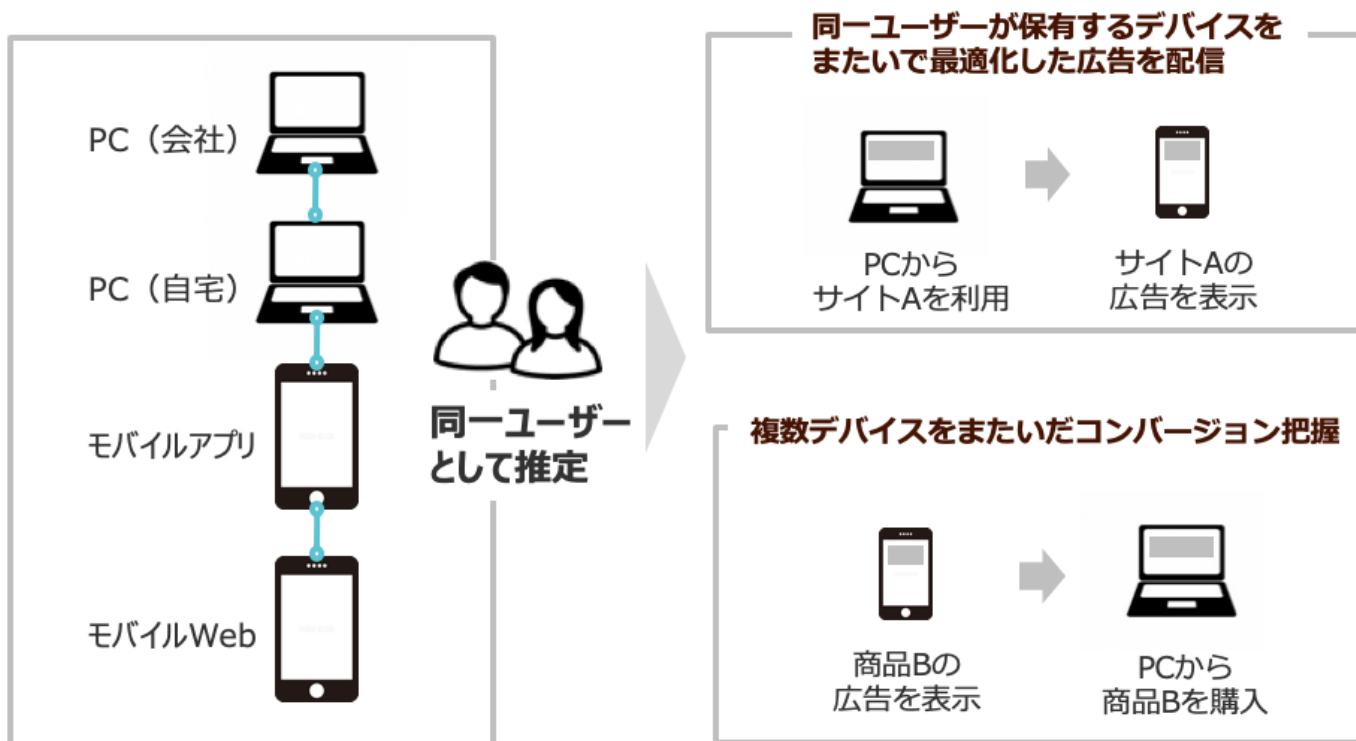
広告運用代行サービス **トレーディングデスク**

QonQで増収。更なるサービス拡大に向けて、よりクライアントに近い立場で、広告運用を企画設計から配信までをサポートすることで売上拡大を目指す。

※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は、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。

クロスデバイスマッチング技術を導入 および、PC向け広告配信サービスの開始



三井物産を通じて米Drawbridge社のクロスデバイスマッチング技術を導入し、複数デバイスを保有するユーザーへ最適化した広告を配信が可能に。



オンラインくじサービス くじコレ

第4弾の追加販売に続き、第5弾として有名グラビアアイドル7名を起用したくじコレ、第6弾として人気WEB四コママンガのキャラクターのくじコレを実施。今後も複数のくじコレを予定。



有名人応援アプリ .yell plus

引き続き営業・運用体制を見直し、参加する有名人の増加を図る。また、イベントの設計を見直しマネタイズの再構築を進めている。



PlayDApp & Blockchain Game info

PlayDAppとのメディア間の連携を高めるため、Blockchain Game infoのロゴデザインの変更をした。メディアの認知度向上のためにキャンペーン等を実施。引き続きブロックチェーンゲームの普及促進・啓蒙を進める。

オンラインくじサービス くじコレ



第4弾「岸 明日香くじコレ」の追加販売に続き、
第5弾「フィット×くじコレ」、
第6弾「ふしぎねこのきゅーちゃんくじコレ」を実施。
第7弾および第8弾はアニメコンテンツのくじコレを予定。

追加販売決定! くじコレ限定グッズが当たる!
岸 明日香
Asuka Kishi
お年玉企画
岸キッチンお食事会参加券5名追加!
1月7日(日)~12日(木)で毎日抽選で1名様に当たる!

お年玉特別企画

期間：1月7日～1月12日

フィット所属タレント7名がくじコレに登場!
フィットプレミアムイベント参加券や盛り下ろしのくじコレオリジナルグッズが当たる!

期間：1月16日～2月4日

等身大ぬいぐるみくじ
ツイエで大人気の「ふしぎねこのきゅーちゃん」
等身大ぬいぐるみくじがスズに登場!
アリアス&王子王子のきゅーちゃんが
ぬいぐるみをお届けします!

プレミアム抽選
作者の「にとりさきみ先生」
サイン&ぬいぐるみお渡し会に
抽選で100名様をご招待!

期間：1月18日～2月4日

第7弾
アニメコンテンツ

第8弾
アニメコンテンツ



販売開始までどうぞ楽しみにお待ちください。

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

新規ゲームタイトルやブロックチェーンゲームの
売上は想定せず、サービス開始直前にかかる費用を見込む

直近四半期会計期間比較

単位：百万円

	当期1Q 実績	当期2Q 予想
売上高	713	722
営業利益	▲143	▲168
経常利益	▲144	▲171
当期純利益	▲145	▲171

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。

売上を保守的に見込み、業績の見通しには新規ゲームタイトルやブロックチェーンゲームの売上は想定せず

売上

「トレーディングデスク」の受注拡大を見込む一方で、グロス売上で計上していた「ワクサガ」の運営主体を他社に変更したことで売上減少、その他既存サービスの売上は保守的に見込む。

費用

開発中の各ゲームタイトルは、サービス開始に向けて開発費用やプロモーション費用などが増加する見込み。



対応策

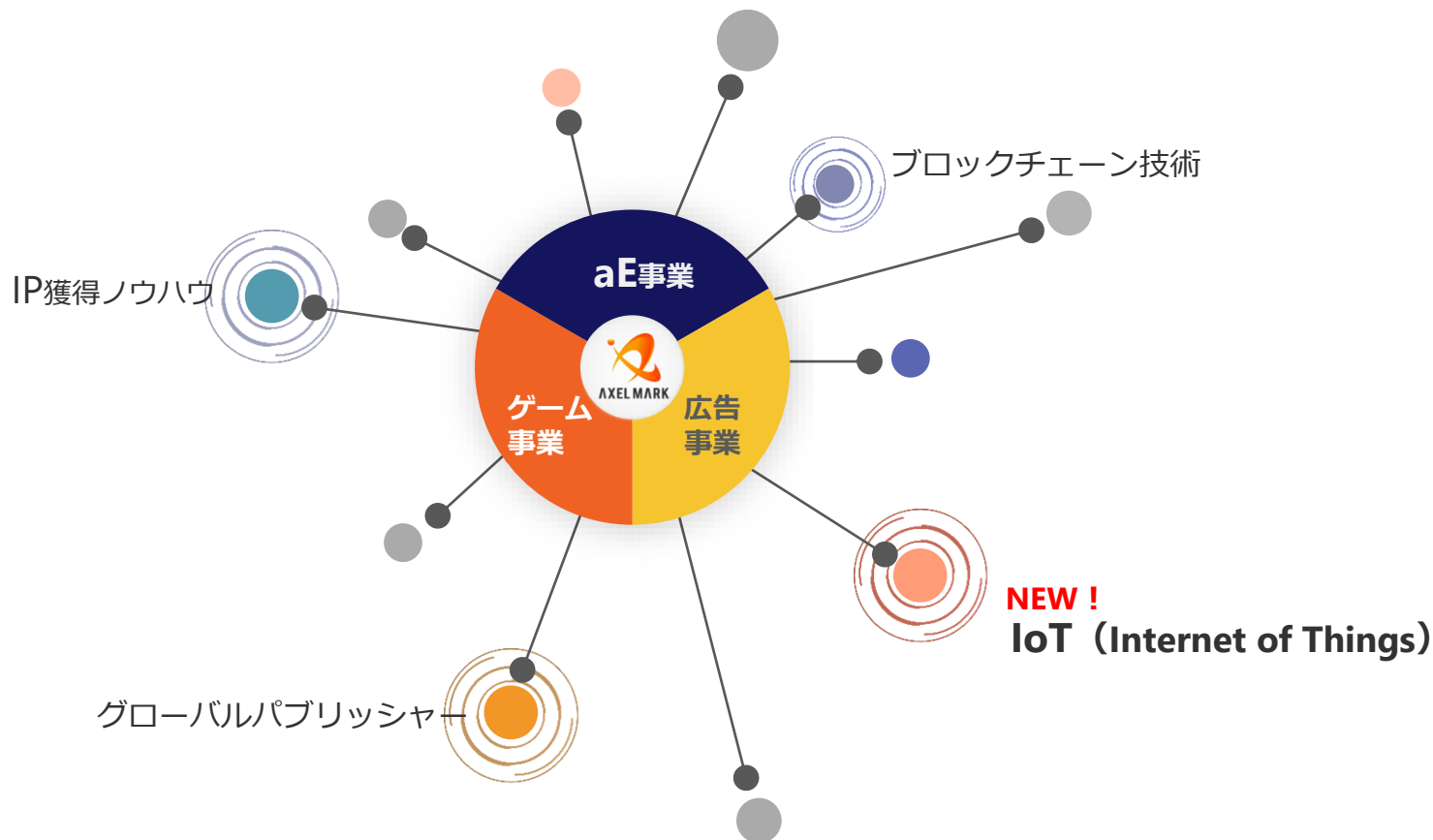
「マジバト」は、長期運営を目指し機能改善や機能追加に取り組む。
「COLOR PIECEOUT(プロジェクト：PP)」は、国内ユーザー向けβテストを実施し安定運用を確認した後に、日本でのサービス開始とその後のグローバルでのサービス開始を順次予定。
「コントラクトサーヴァント」は、市場動向を把握しながら、バトル部分の制作を進め、ゲーム性の向上に注力。

「ADroute」は、PC向け広告配信サービス開始、クロスデバイスマッチング技術の活用し更なる広告効果の最適化・最大化を図る。「トレーディングデスク」は、営業に注力し更なるサービス拡大を目指す。
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進める。

aE事業は各サービス間の連携を高め、事業全体での収益化を図る。

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

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

株式会社Momoと業務提携契約を締結

(2019年2月14日)



Momo

VISION

デジタルトランスフォーメーションのラスト1マイル

これまで実現難易度の高かったIoTシステム構築を、圧倒的に簡易化した独自のIoTプラットフォーム『Palette IoT』を主要プロダクトとするスタートアップ企業。大手ISPや大手建設会社と共同でIoTシステムの開発に着手しており、本年度の販売開始を目指す。

会社概要

社名 : 株式会社Momo
本社 : 兵庫県神戸市中央区海岸通3-1-14
大島ビル33号室
事業内容 : IoT事業 (Palette IoTの提供)
代表者 : 大津真人
設立日 : 2016年3月9日
資本金 : 72,184,000円

＜主な受賞履歴＞

- * 経済産業省主催飛躍 Next Enterprise 採択
- * 平成29年度総務省主催起業家万博
日本マイクロソフト賞
IBM BlueHub賞
DOCOMO Innovation Village賞
- * グローバルFinTechピッチコンテスト
「金融イノベーションビジネスカンファレンス
FIBC2018」農林中央金庫賞

Palette IoT

専門**知識不要**、新規**開発不要**、後付可能なセンサーを用いて
スマホアプリでIoTシステムを構築可能なソリューション

導入事例

降雪情報をリアルタイムに可視化し、除雪・排雪
までのスピードを大きく向上させることが可能。



降雪情報を自動的に可視化し、
除雪車両の適切な配備と
進行を管理

排雪車と雪捨て場の状況から
最適な雪捨て場を選ぶ

重機の位置・向き・動作を取得し蓄積。リアルタ
イムの進捗把握と、より効率的な稼働を支援。



複数台の重機が稼働する大規模な
現場でもリアルタイムかつ自動で
全ての重機の状態を把握

精緻な進捗管理および、
重機管理を簡単かつ
低コストで実現

Momo

ACTION

人の手でやっていること、目視で確認していることを**可視化する**

Momoが解決した課題

❗ オフィス内でどの場所が静かなのか、空席があるのかを簡単に知りたい

解決

椅子に設置したセンサーにより、空席情報や温度、静かさなどを取得。スマホで簡単に確認可能に。

❗ 敷地内や建物内への不法侵入時、迅速な警備対応とそれに付随する監視カメラの確認作業を効率化したい

解決

侵入可能場所に設置したセンサーが即座に反応し、警備員に自動的に連絡。侵入時間をログの残すことで監視カメラの確認作業を効率化。

❗ 農園環境の情報を見える化することで勘と経験に頼らずに生産効率を上げたい

解決

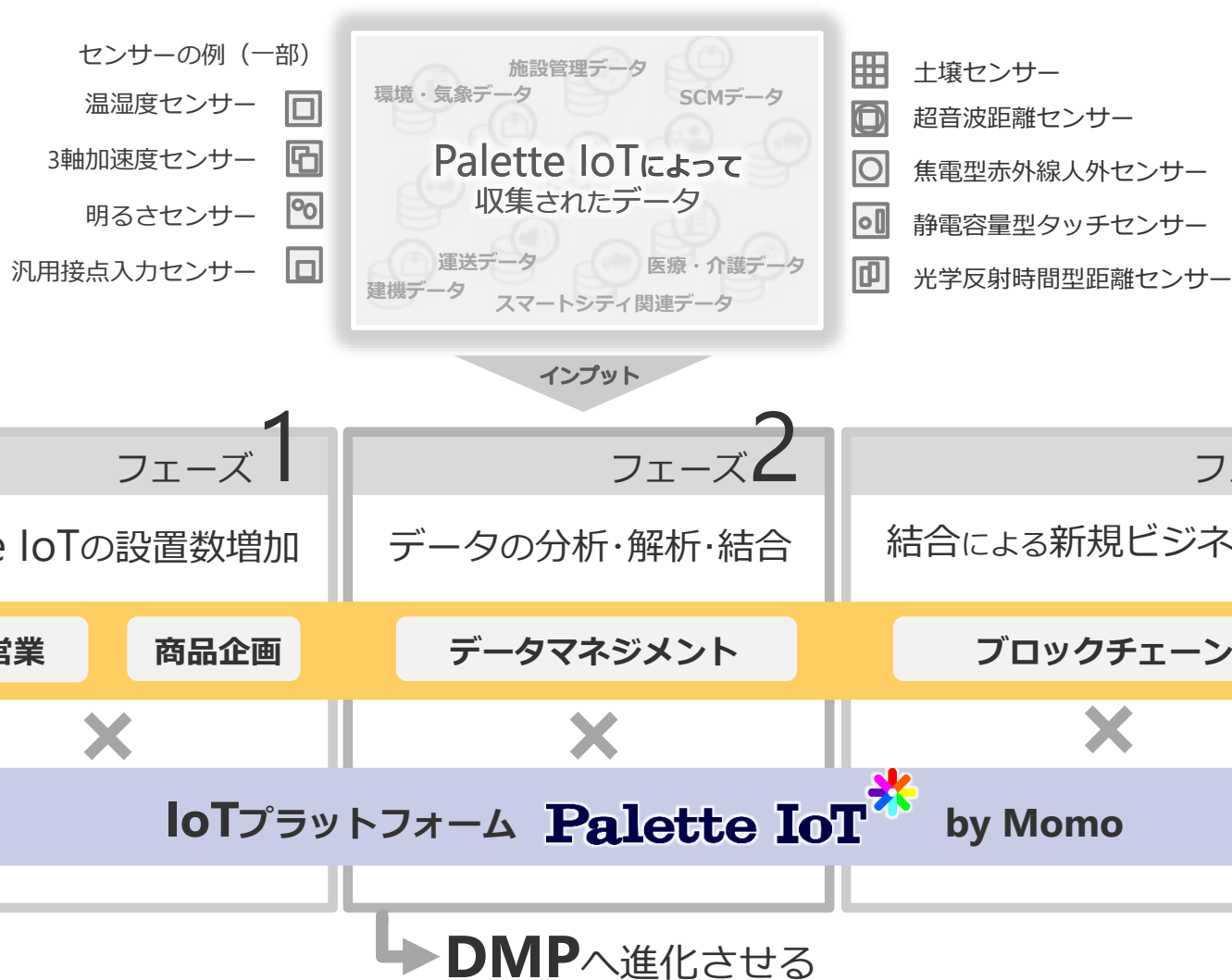
農園環境の情報をリアルタイムで取得・管理し、分析することで最適な農業環境を把握。

❗ 介護施設内で電波が確実につながり、安否確認を簡単に、確実に行いたい

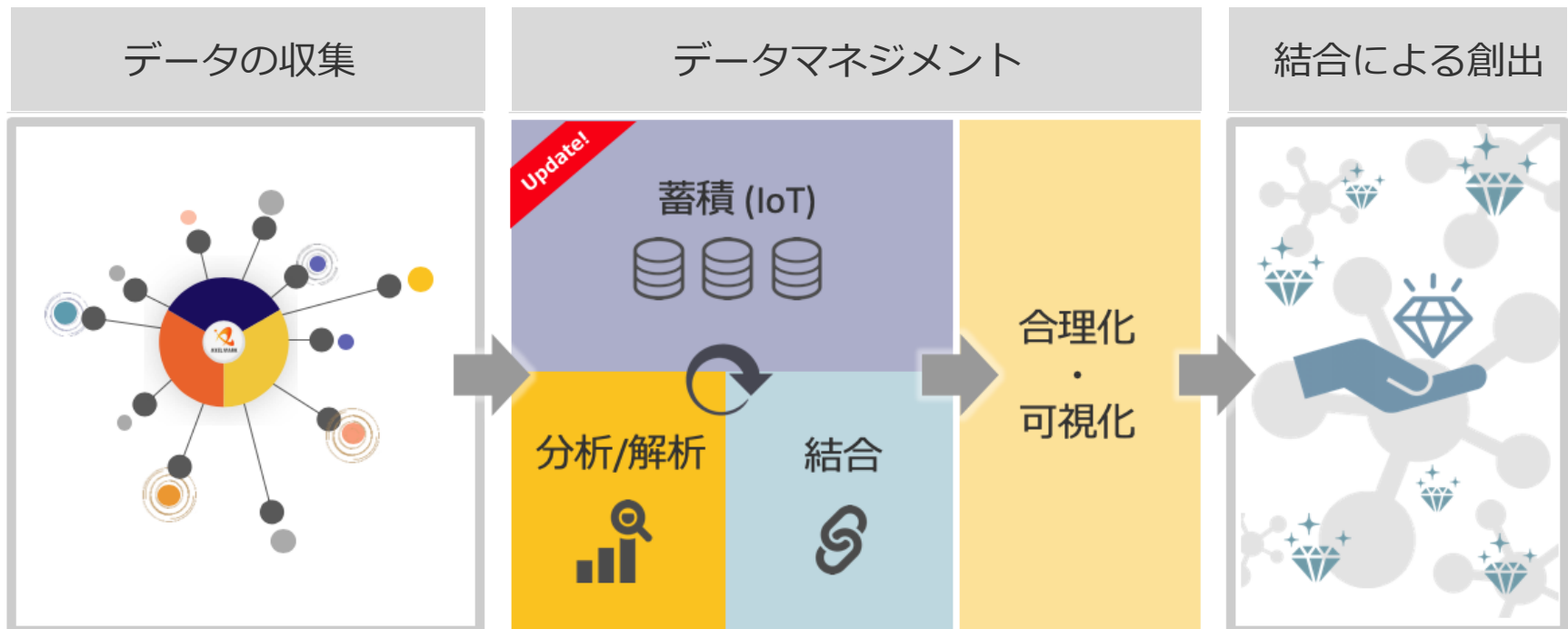
解決

特殊な方式を採用し、確実に電波が届き、安否確認を行える。また生活行動を自動記録することで、安否がひと目でわかるようになる。

業務提携 - Momo社との取り組み -



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/>