



決算説明会資料

2018年9月期第1四半期

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

1. 2018年9月期 1Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2018年9月期 2Q業績予想

2018年9月期1Q業績 サマリー



業績予想の修正を発表(2018年1月30日)

単位：百万円

	予想	実績	差異
売上高	620	613	▲7
営業利益	▲115	▲69	+46
経常利益	▲118	▲70	+48
当期純利益	▲118	▲71	+47

1Q累計期間 (2017.10~2017.12)

and Experience事業(aE事業)の開始

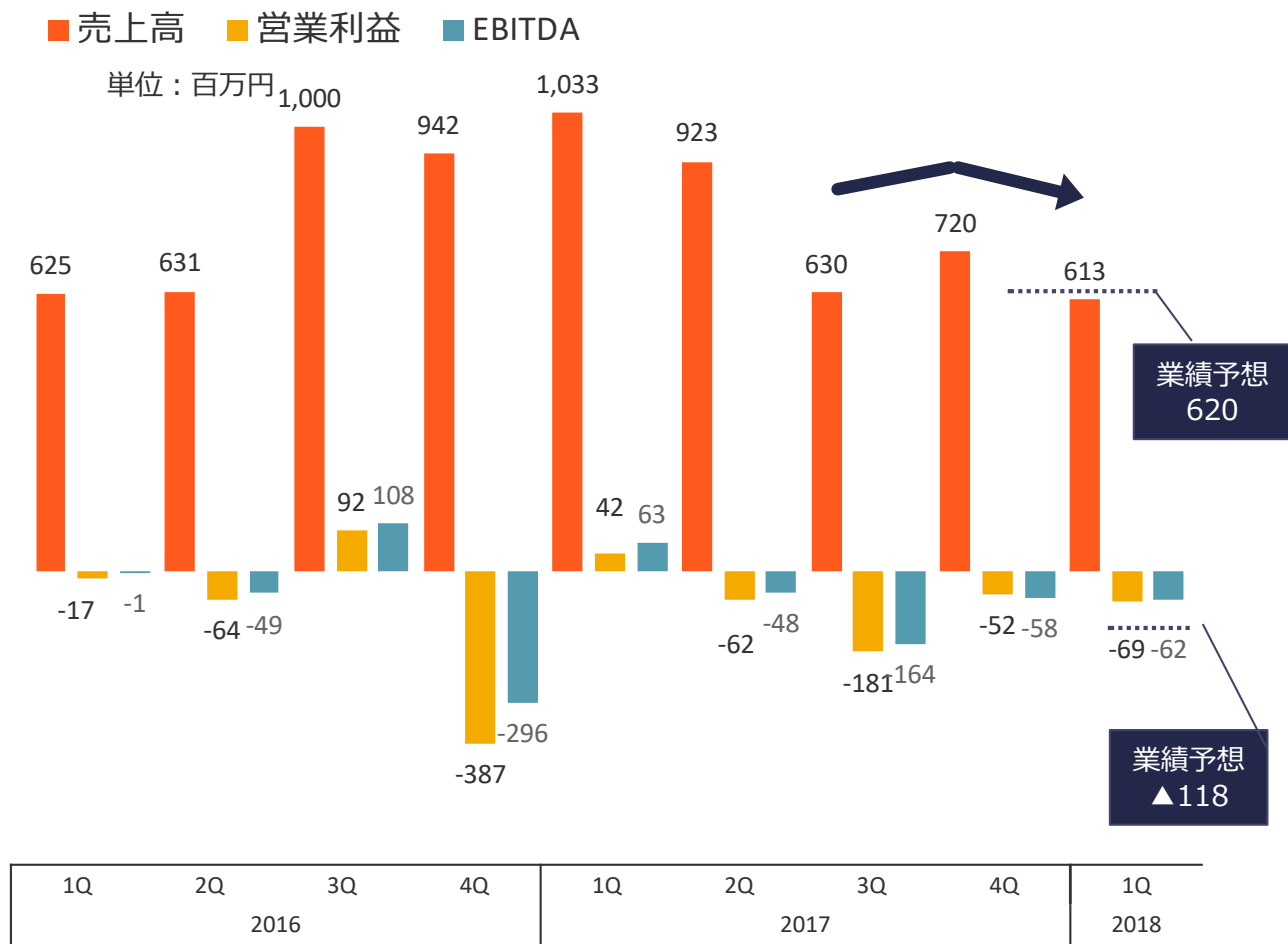
ゲーム 事業	売上高 209 百万円	「ワクサガ」は運用体制の見直し等により収益が改善し、運用中3タイトルは収益に貢献、開発中タイトルは引き続き費用が先行し、QonQで減収減益
広告 事業	売上高 378 百万円	トレーディングデスクは順調な立ち上がりQonQで売上横ばい、費用の抑制により収益増加
aE 事業	売上高 25 百万円	衣装製作サービス「coscrea」に加え、オンラインくじサービス「くじコレ」と有名人応援アプリ「.yell plus」の2サービスを開始

減収・赤字幅拡大

売上高
613
 QonQ差異 ▲107

営業利益
▲69
 QonQ差異 ▲17

EBITDA
▲62
 QonQ差異 +31



セグメント別売上の四半期推移

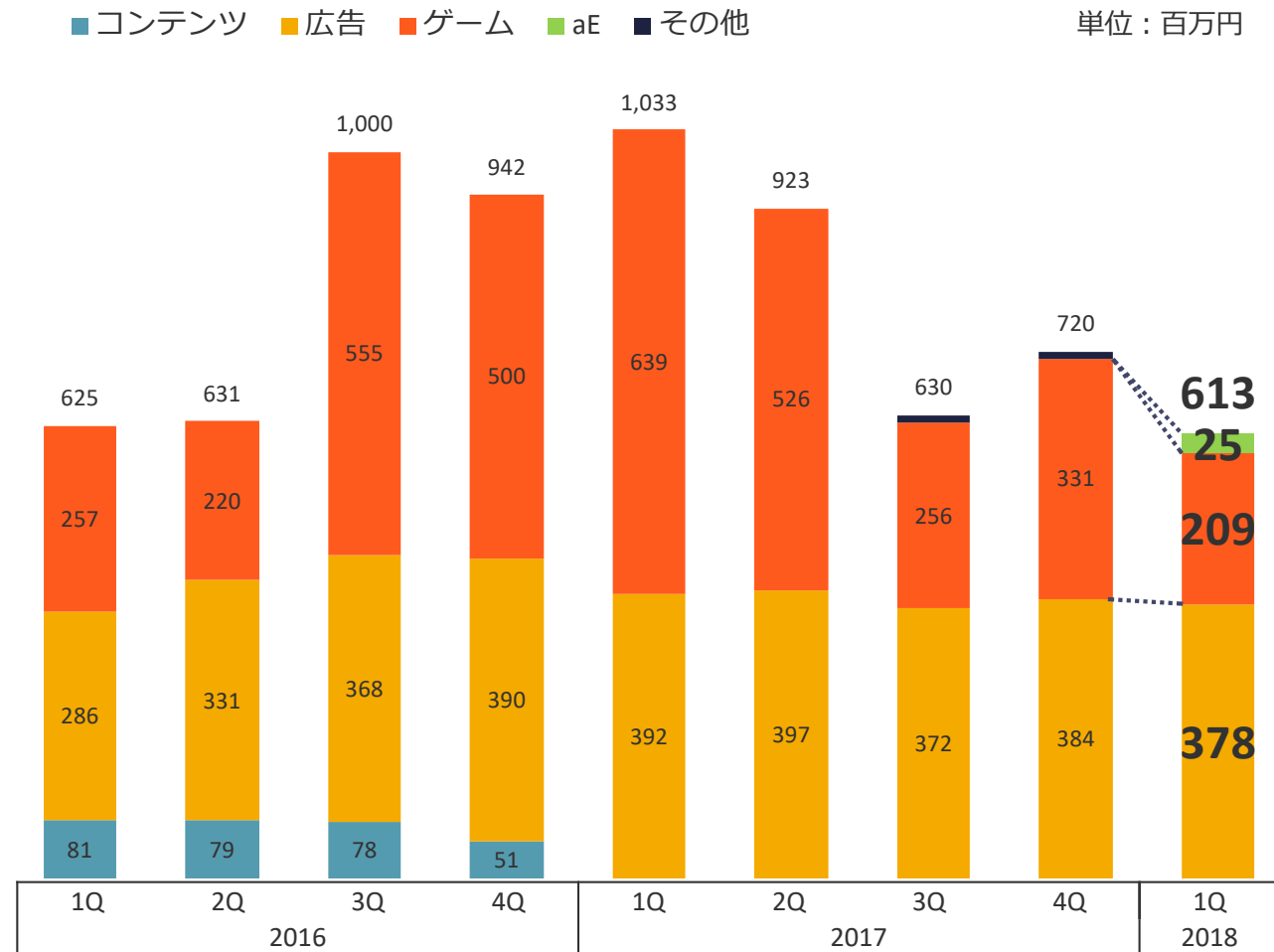


前四半期に発生していた
開発費収入等がなくQonQで減収

売上高
ゲーム事業
209
QonQ差異 ▲122

広告事業
378
QonQ差異 ▲6

aE事業
25
QonQ差異 -



※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

引き続き費用が先行

単位：百万円

	2Q	前期 3Q	4Q	当期 1Q	QonQ 差異
売上高	923	630	720	613	▲107
売上原価	666	495	527	544	+17
売上総利益	257	134	192	68	▲124
販売管理費	320	316	245	137	▲108
(うち広告宣伝費)	(36)	(59)	(14)	(4)	(▲10)
営業利益	▲62	▲181	▲52	▲69	▲17
営業外収益	0	1	0	0	+0
営業外費用	5	3	12	1	▲11
経常利益	▲67	▲183	▲64	▲70	▲6
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	-	34	-	▲34
税金等調整前当期純利益	▲67	▲183	▲99	▲70	+29
法人税等	5	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	▲72	▲184	▲100	▲71	+29

開発中ゲームの情報公開とaE事業の始動

ゲーム事業

キングダム -英雄の系譜-
配信開始から1,000日を迎えた記念イベント
1,000日記念祭を実施

ゲーム事業

幽☆遊☆白書 100%本気(マジ)バトル
ジャンプフェスタ2018や公式サイト
でゲーム画面やボイス等をKLab社より公開

ゲーム事業

終幕彼女 (エンドロール)
第2弾の**キービジュアル**や
ヒロイン達のプロフィール等を公開

広告事業

トレーディングデスク
順調な立ち上がりで売上を伸ばす

aE事業

くじコレ
第1弾として「**淳 by TAKE NO BREAK くじコレ**」を実施

aE事業

.yell plus
11月1日にDMM社より有名人応援アプリを
譲り受け「**.yell plus**」を開始

単位：百万円

	前期末	当期1Q末	差異
現金及び預金	969	701	▲268
純資産等合計	681	640	▲41
自己資本比率	40.1%	39.6%	▲0.5%

<資金調達>

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、普通株式を発行
第16回から第19回までの新株予約権の残数は合計8,800個

※新株予約権の行使状況は2018年1月4日の適時開示情報を参照

<事業譲受に係る支払い>

DMM.yellを譲り受けたことによる支払いが発生

健全な財務状況を維持

単位：百万円

	前期 4Q末	当期 1Q末
流動資産	1,312	1,048
現金及び預金	969	701
売掛金	274	273
その他	67	73
固定資産	370	554
有形固定資産	53	52
無形固定資産	204	390
（うち のれん）	(-)	(66)
投資その他の資産	112	111
資産合計	1,682	1,603
自己資本比率	40.1%	39.6%

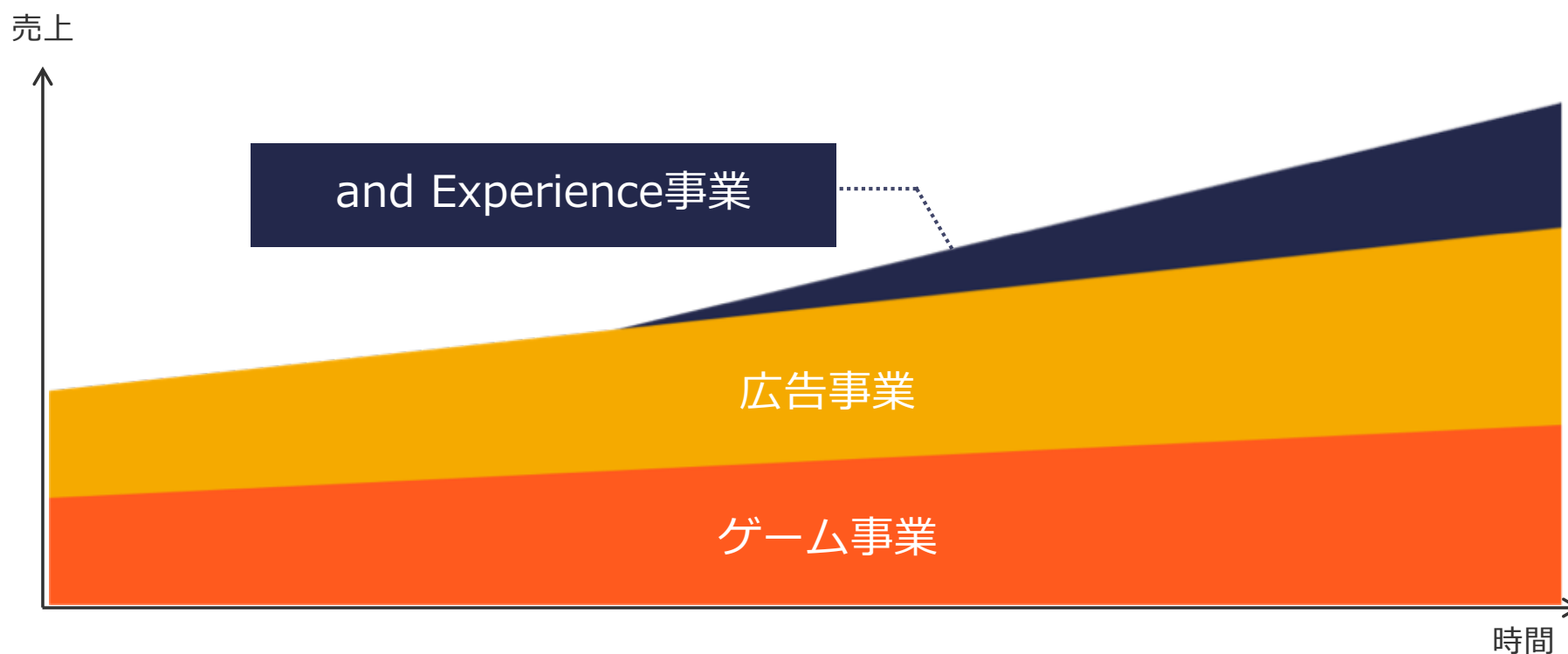
	前期 4Q末	当期 1Q末
流動負債	386	355
買掛金	148	171
借入金	33	33
その他	204	151
固定負債	614	606
長期借入金	614	606
負債合計	1,000	962
資本金等	1,681	1,711
利益剰余金	▲1,001	▲1,072
新株予約権	5	4
非支配株主持分	1	1
その他	▲4	▲4
純資産等合計	681	640
負債・純資産等合計	1,682	1,603

1. 2018年9月期 1Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2018年9月期 2Q業績予想




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

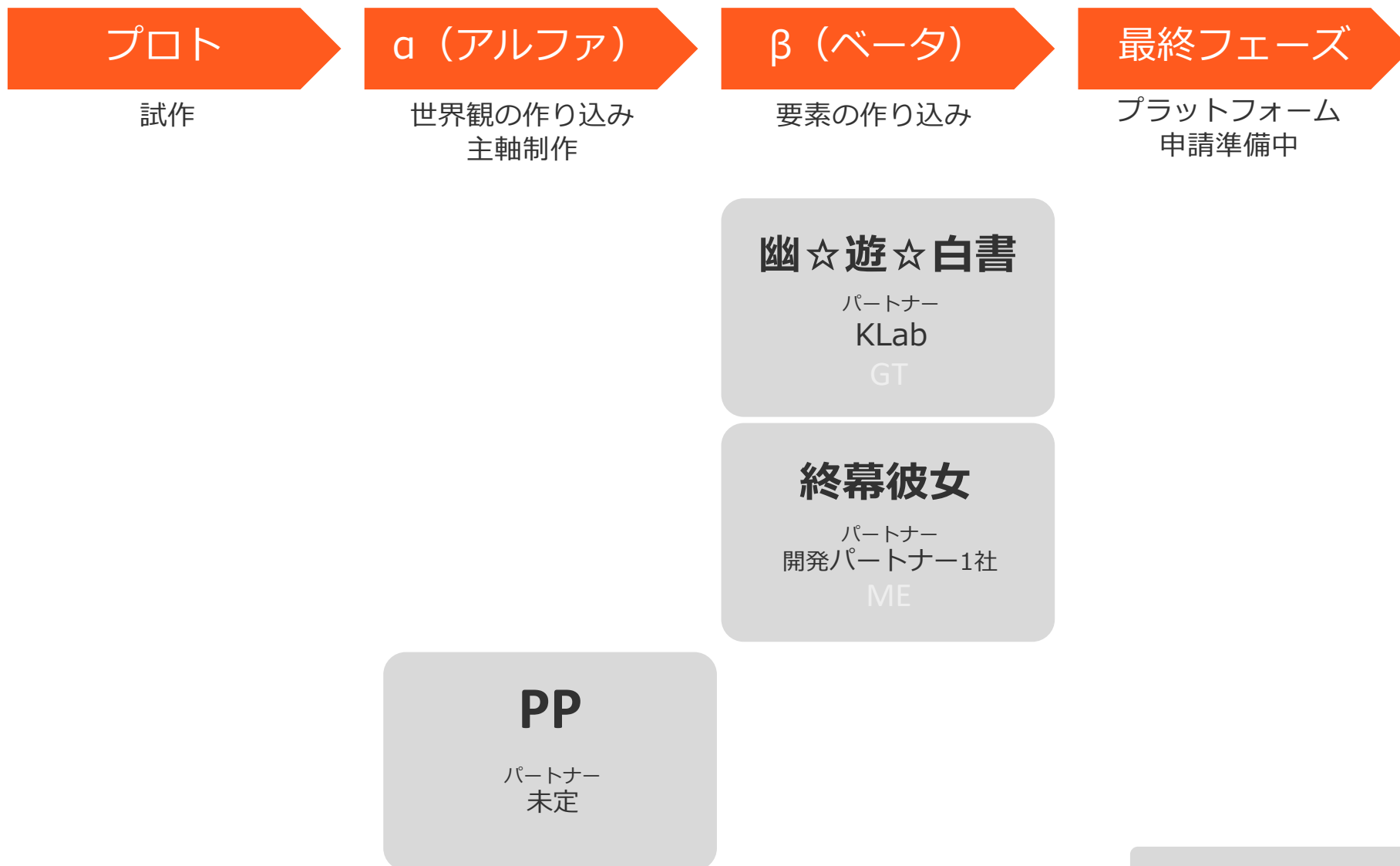
運用中の3タイトルは収益に貢献

運用中タイトル（2018年9月期1Q末時点）

タイトル名	配信会社	売上計上方法
 キングダム -英雄の系譜-	株式会社ディー・エヌ・エー	ネット
 ワールドクロスサーガ -時と少女と鏡の扉-	当社グループ	グロス
 ディアホライゾン	株式会社スクウェア・エニックス	ネット

- ・ワールドクロスサーガ(ワクサガ)はDMM GAMESの配信を2017年9月期3Qより開始
- ・ワクサガは配信許諾契約により「駈時之輪」として台湾・香港・マカオでGamania Digital Entertainmentより配信中
- ・グロス：ユーザーのゲームに対する支払金額
- ・ネット：配信会社による当社に対しての支払金額

開発中ゲームタイトル一覧



※2018年9月期1Q末時点

トレーディングデスクの拡販に注力



スマートフォン向けアドネットワーク **ADroute(アドルート)**

ユーザーが広告を目にする機会を増やす施策を行うなど、市場や同業他社の状況に合わせて、クライアントへの提案内容や運用方法など、柔軟に対応



広告運用代行サービス **トレーディングデスク**

当初想定していた顧客層以外からのニーズも高く、順調な立ち上がりでサービス規模の拡大を進める

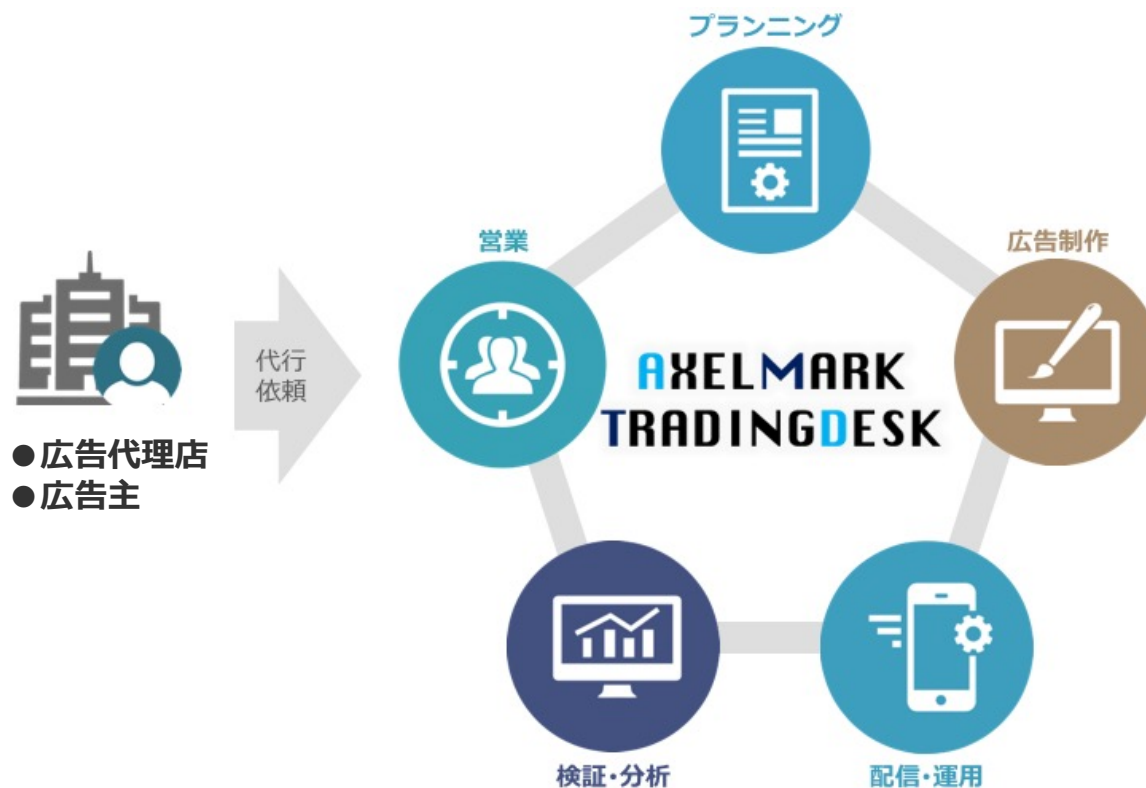
※トレーディングデスク…広告主の配信設計・レポート・分析まで一貫して運用するサービス

※BRAND SCREENの記載をしておりませんが、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



広告代理店(広告主)の広告配信設計から広告制作・レポート・分析まで一貫して代理運用するサービス『**トレーディングデスク**』が順調な立ち上がり



QonQ売上
188%増

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
- ✓低予算でも運用可能
- ✓幅広い取扱媒体
- ✓独自のレポートニング

ユーザーとの結びつき（エンゲージメント）を テーマとした3サービスを提供



衣装製作サービス **COSCREA**（コスクレア）

コミックマーケット93などのイベントで使用する法人向け
衣装製作の需要が高く、引き続き法人営業に注力



オンラインくじサービス **くじコレ**

第1弾のくじを実施し、オリジナル商品を販売
また、くじの購入者から抽選で特別企画への招待を行った



有名人応援アプリ **.yell plus**（ドットエールプラス）

2017年11月1日にDMM社からアプリ等を譲り受ける
各種引継を受け、運営の移管を進める

coscrea(コスクレア)の強み



『coscrea』では**衣装**のみならず、**武器**や**ウィッグ**などを**ワンストップ**で製作。世界観を忠実に再現し、ファンのエンゲージメントを高める



2017年夏に開催されたコミックマーケット92では、『終幕彼女（エンドロール）』のヒロインキャラクターの衣装およびウィッグを製作。有名コスプレイヤーが着用し、世界観を再現。また、衣装を抽選でプレゼントするキャンペーンを実施したところ、好評を得た。



『終幕彼女（エンドロール）』コミックマーケット92ブース
©AXEL GAME Entertainment

1. 2018年9月期 1Q業績概要

2. 各事業の状況

3. 2018年9月期 2Q業績予想

新規タイトルの売上は想定せず 2018年9月期1Q業績予想と同水準を見込む

会計期間直近四半期業績比較

単位：百万円

	当期1Q 予想	当期1Q 実績	当期2Q 予想
売上高	620	613	607
営業利益	▲115	▲69	▲124
経常利益	▲118	▲70	▲126
当期純利益	▲118	▲71	▲127

前年同期期間比較

単位：百万円

	前期2Q累計 実績	当期2Q累計 予想
売上高	1,957	1,220
営業利益	▲20	▲193
経常利益	▲23	▲196
当期純利益	▲31	▲198

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。

新規タイトルの売上は想定せず、
QonQで、既存サービスの売上は保守的に設定

売上	QonQで、既存サービスの売上は保守的に設定
費用	進行中の開発や、新規事業のスタートアップ時に伴う投資により、引き続き費用が先行する見込み



対応策	<p>運用中のタイトルは安定した収益をあげる見込み。開発中の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。サービス開始までは引き続き費用が先行する</p> <p>「ADroute」はマーケットの動向に合わせて機能追加や改善を行い、トレーディングデスクにおいては運用ノウハウを蓄積し営業体制の強化を図り、事業規模の拡大に注力する</p> <p>「coscrea」は法人営業に注力し売上規模の拡大を図る。「くじコレ」は第2弾以降の実施に向けて準備を進める。「.yell plus」は機能面の改修を行い、ビジネスモデルの改善を進める</p>
-----	--

2018年9月期 2Qトピックス

終幕彼女 (エンドロール)



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



2018年3月開催、日本最大級の総合アニメイベント
「AnimeJapan 2018」メインエリアにブース出展決定

.yell plus(ドットエールプラス)



(C)ニューイヤープレミアムパーティー2018

特別企画で出演権を獲得した4組がアイドルライブに出演
昨年末に.yell plus(ドットエールプラス)で出演権をかけた特別企画を実施

「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。

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