



2014年9月期
第3四半期 決算説明会資料

2014年7月31日
アクセルマーク株式会社
(東証マザーズ 3624)

目次



I. 決算概要

第3四半期決算サマリー	-----	4
業績予想と実績の差異	-----	6
スマートフォン売上比率(月次)	-----	7
財務状況トピックス	-----	8
損益計算書概要(四半期比較)	-----	9
貸借対照表概要	-----	10
売上高・営業利益の四半期推移	-----	11
セグメント別売上の四半期推移	-----	12
スマートフォンシフトの現況	-----	13
セグメント別実績	-----	14
モバイルゲーム登録者数	-----	15
3Qトピックス	-----	16
「ADroute」登録媒体ID数	-----	17

II. 2014年9月期 業績予想

2014年9月期 第4四半期 業績予想	-----	19
---------------------	-------	----

III. 2014年9月期 事業戦略

2014年9月期アクセルマークグループ方針	-----	21
2014年9月期 通期戦略	-----	23
技術進歩に合わせた事業展開	-----	24
アライアンス戦略	-----	25

ヒットタイトルのマルチプラットフォーム展開	-----	26
新規タイトル開発へのリソース投下と予定	-----	27
ドラゴンパレード(仮)	-----	28
開発中タイトル	-----	30
広告事業・コンテンツ事業	-----	32

参考資料

会社概要	-----	34
コーポレートミッション	-----	35
新規上場から現在までの変遷	-----	36
ビジネスモデル	-----	37
モバイルゲーム事業	-----	38
市場環境	-----	39
ロングヒットタイトル	-----	40
広告事業	-----	41
コンテンツ事業	-----	42

I . 決算概要



新規ゲーム開発が拡大

モバイルゲーム事業における新規タイトルの開発投資を拡大。新規タイトルの開発費負担が利益を圧迫。



スマホ売上比率上昇

当四半期スマホ売上比率 73.6%
(前四半期66%)

1 モバイルゲーム事業

- ・ブラウザ向けロングヒットタイトル及びネイティブタイトルの売上がともに堅調に推移
- ・新規タイトルの開発費が増大
- ・三国志トライブを新規リリース

2 コンテンツ事業

- ・新規サービスの開発を推進

3 広告事業

- ・スマホ向けアドネットワークに注力
- ・スマホ売上比率の急激な上昇

業績予想と実績の差異



売上高

モバイルゲーム、広告、コンテンツの3事業すべてが
予想を上回り堅調に推移

営業利益

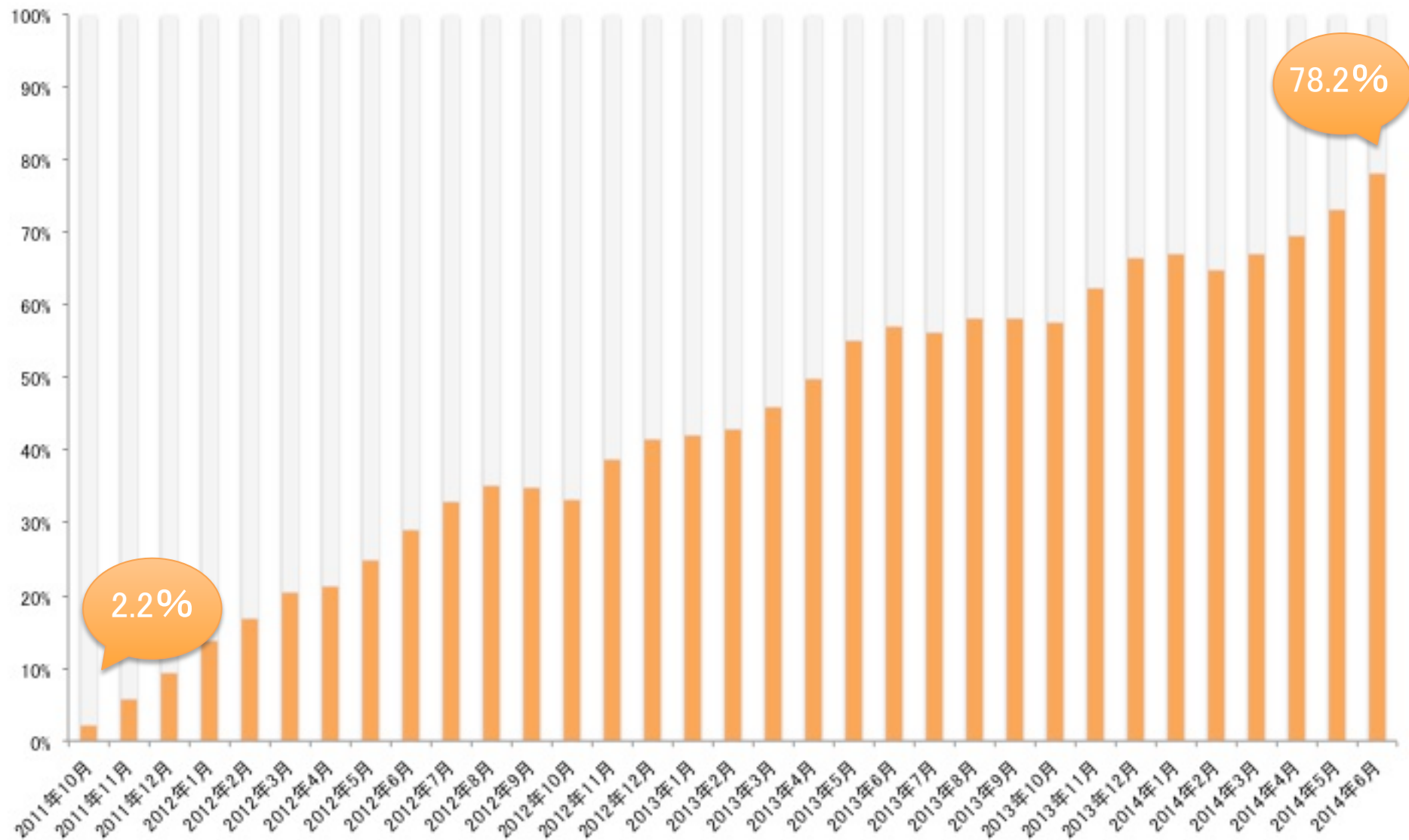
モバイルゲーム事業における新規開発タイトルへの
投資が予想より拡大し、利益を圧迫

単位: 百万円

3Q会計期間(3カ月) (2014.4～2014.6)	実績	予想	差異
売上高	861	802	+60
営業利益	▲13	▲15	+2

3Q累計期間(9カ月) (2013.10～2014.6)	実績	予想	差異
売上高	2,572	2,512	+60
営業利益	54	52	+2

スマートフォン売上比率(月次)



健全な財務状況を維持
前期比「現金及び預金」が106百万円増加

	当四半期末	2013年9月末
現金及び預金	1,075百万円	968百万円
◇純利益の増加、のれんの償却が進んだ事で現金及び預金が増加		
無形固定資産	290百万円	373百万円
◇合併・買収時に発生した、のれんの償却が順調に進む		
自己資本比率	80.6%	79.9%
◇純利益の増加等により、比率が上昇		

損益計算書概要（四半期比較）



単位:百万円	当四半期 (3Q会計期間)		前四半期 (2Q会計期間)		前四半期比
	金額	構成比	金額	構成比	
売上高	861	100.0	843	100.0	2.0%
売上原価	550	63.9	506	60.0	8.7%
売上総利益	310	36.1	337	40.0	▲8.0%
販売費及び一般管理費	324	37.7	297	35.3	9.1%
（うち広告宣伝費）	(7)	(0.9)	(18)	(2.2)	▲58.9%
営業利益	▲13	▲1.6	40	4.8	—
営業外収益	0	0.1	0	0.0	108.8%
営業外費用	0	0.1	1	0.2	▲45.4%
経常利益	▲14	▲1.7	38	4.6	—
四半期純利益	▲21	▲2.4	27	3.3	—

貸借対照表概要



単位:百万円	2014年9月期 3Q実績	2013年9月期 実績
流動資産	1,595	1,492
現金及び預金	1,075	968
売掛金	491	497
その他	42	40
貸倒引当金	▲13	▲13
固定資産	376	465
有形固定資産	20	23
無形固定資産	290	373
投資その他の資産	65	68
敷金及び保証金	65	68
その他	0	0
資産合計	1,972	1,957

単位:百万円	2014年9月期 3Q実績	2013年9月期 実績
流動負債	382	392
買掛金	216	210
借入金	—	9
その他	165	172
固定負債	—	0
負債合計	382	393
資本金	563	563
資本剰余金	1,116	1,116
利益剰余金	▲91	▲116
自己株式	▲0	—
純資産合計	1,589	1,564
負債純資産合計	1,972	1,957

自己資本比率	80.6%	79.9%
--------	-------	-------

売上高・営業利益の四半期推移

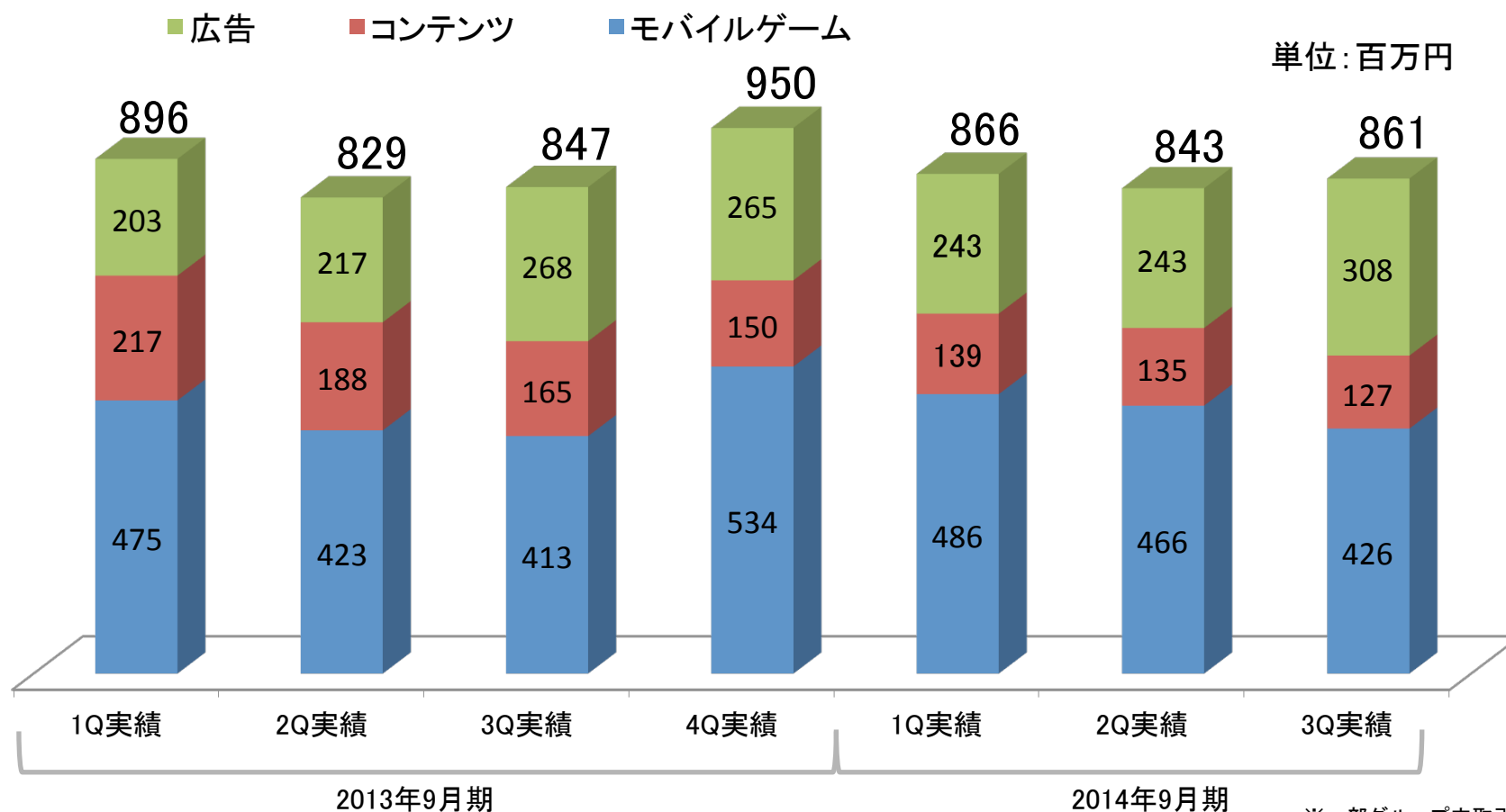


	2012年9月期				2013年9月期				当期		
単位: 百万円	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
売上高	924	983	969	1,010	896	829	847	950	866	843	861
営業利益	74	84	71	▲4	▲28	20	28	48	27	40	▲13
営業利益率	8.1%	8.5%	7.3%	▲0.4%	▲3.2%	2.5%	3.3%	5.1%	3.2%	4.8%	▲1.6%
EBITDA	102	109	94	3	10	58	75	85	57	69	15

セグメント別売上の四半期推移

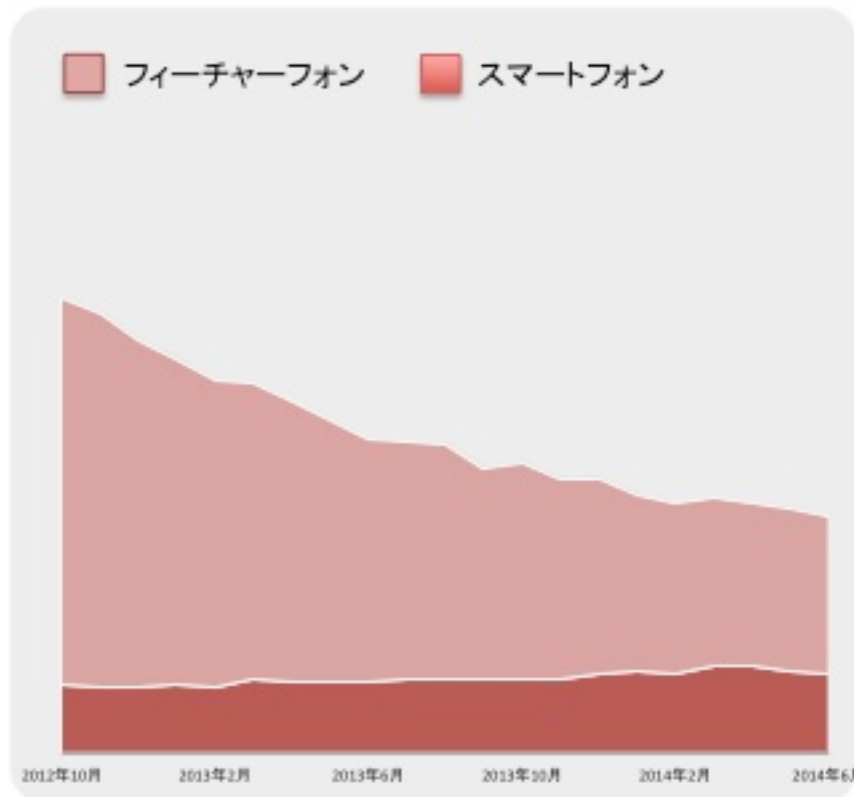


広告事業が大きく売上を伸張。コンテンツ事業の売上高はほぼ横ばい。
モバイルゲーム事業は協業を推進しているため、
純額での売上計上をするタイトルが増加しQonQで減少。

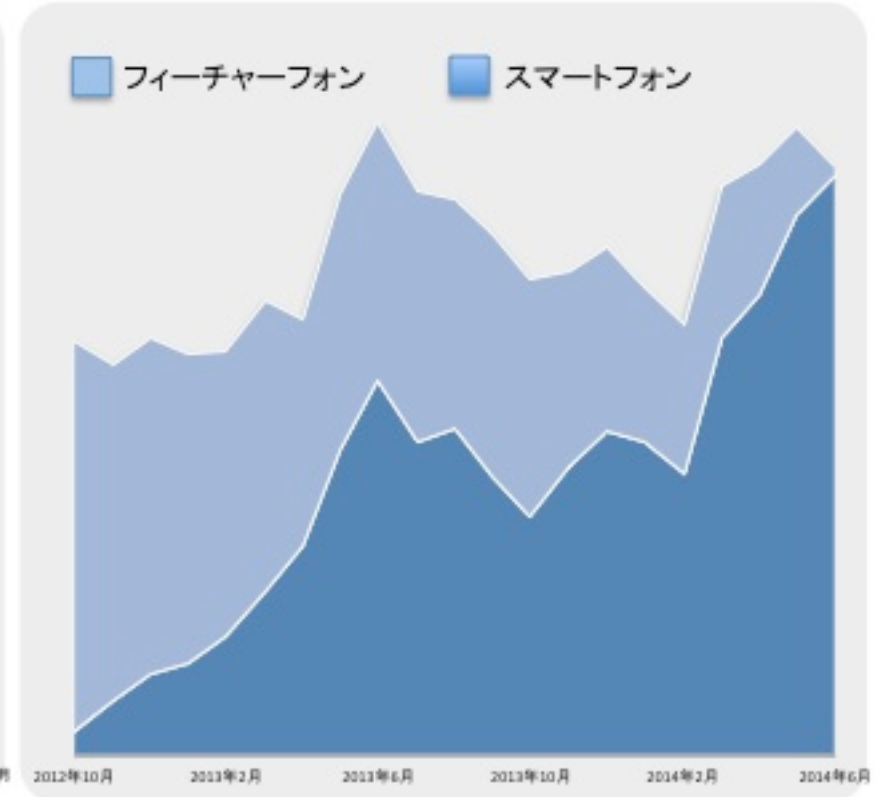


スマートフォンシフトの現況(コンテンツ・広告) AXEL MARK

■コンテンツ事業



■広告事業



フィーチャーフォン向け売上減少に対する、スマホシフト対応状況

- 広告：スマホ向けアドネットワーク売上が伸張
- △ コンテンツ：スマホ向けコミック売上が徐々に増加しているが、フィーチャーフォン向け売上減少を補えていない

セグメント別実績

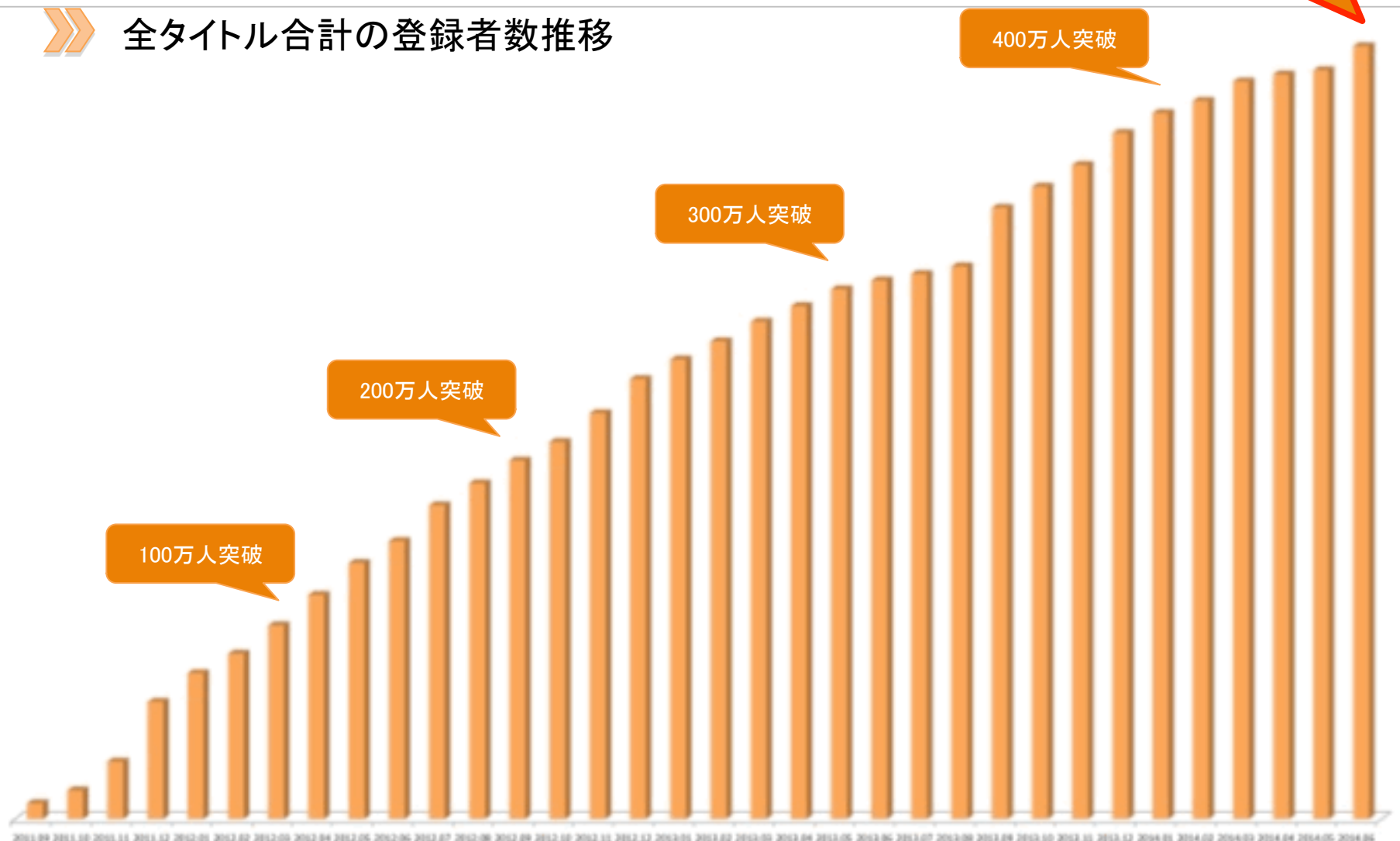


2014年9月期第3四半期累計(9ヶ月)

単位:百万円	モバイル ゲーム	コンテンツ	広告	全社	合計
売上高	1,378	401	794	▲2	2,572
セグメント 営業利益	148	28	51	▲173	54
営業利益率	10.7%	7.1%	6.4%	—	2.1%

モバイルゲーム登録者数

全タイトル合計の登録者数推移



3Qトピックス



モバイルゲーム事業

TM& © TOHO CO., LTD.
© SEGA Networks / © AXEL MARK.



3Qも単月売上ギネスを更新
「反逆のシエルアーク」
(2014年4月)



2周年記念イベントを実施
Mobage版「天空のレギオン」
(5月9日発表)

© gloops, Inc. © AXEL MARK INC.

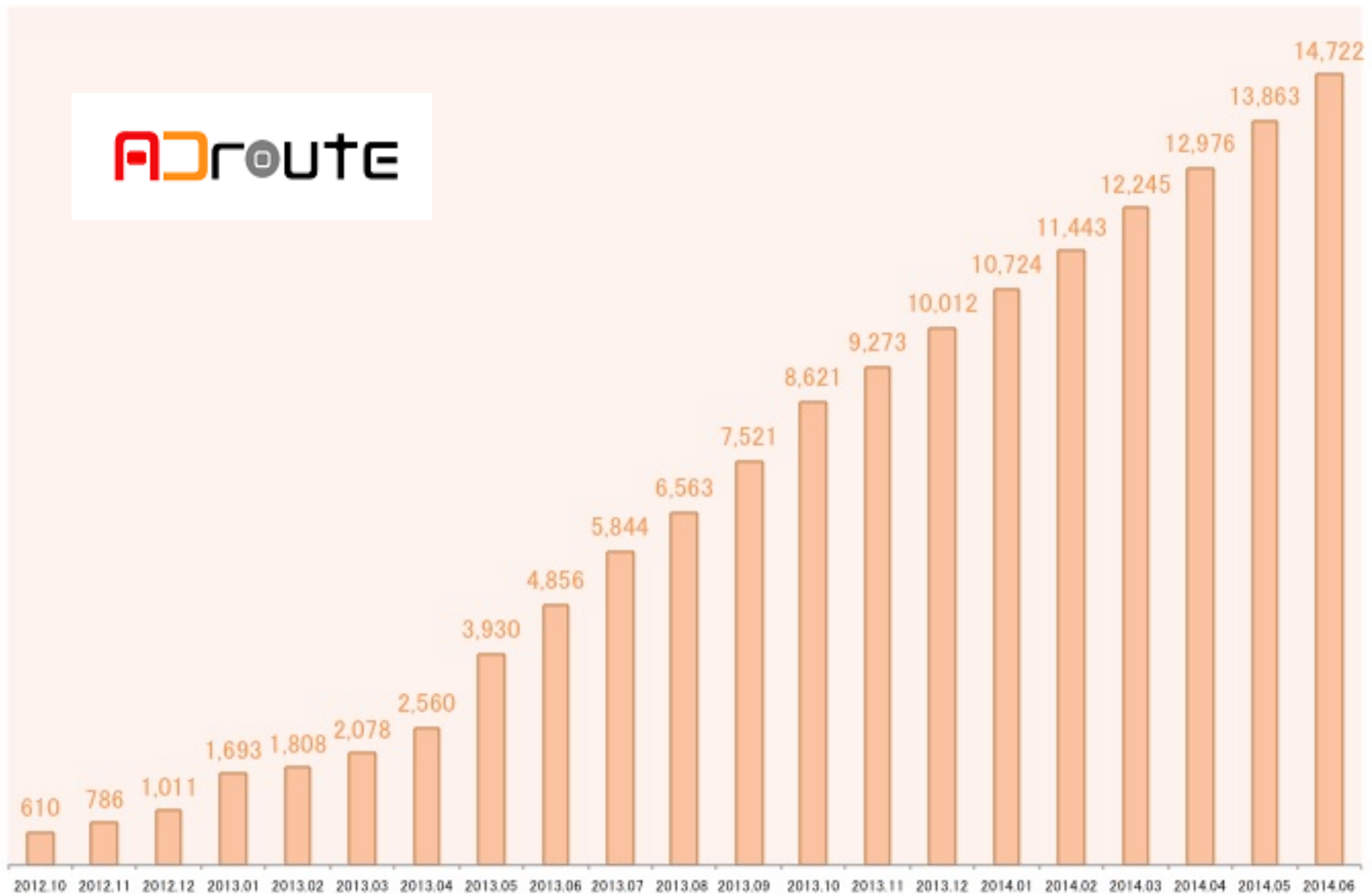


サービス開始
Mobage版「三国志ライブ」
(6月20日発表)

広告事業

スマホアドネットワーク広告が急拡大

「ADroute」登録媒体ID数



Ⅱ. 2014年9月期 業績予想

2014年9月期 第4四半期 業績予想



新規ゲームタイトル/新サービス開発への投資を積極的に拡大し費用の先行計上による利益の圧迫が継続する見込み。また、運営中タイトルのうち、キングダムクロニクル、ビックリマンを終了するため売上高の減少も見込む

単位: 百万円	通期予想	4Q予想 (会計期間)	3Q実績 (会計期間)
売上高	3,374	802	861
営業利益	42	▲12	▲13
経常利益	39	▲12	▲14
四半期純利益	9	▲16	▲21

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。

Ⅲ. 2014年9月期 事業戦略

スマホ向けサービスをさらに強化





モバイルゲーム事業

(旧セグメント名称 ソーシャルゲーム事業)

 ネイティブアプリ市場へ展開

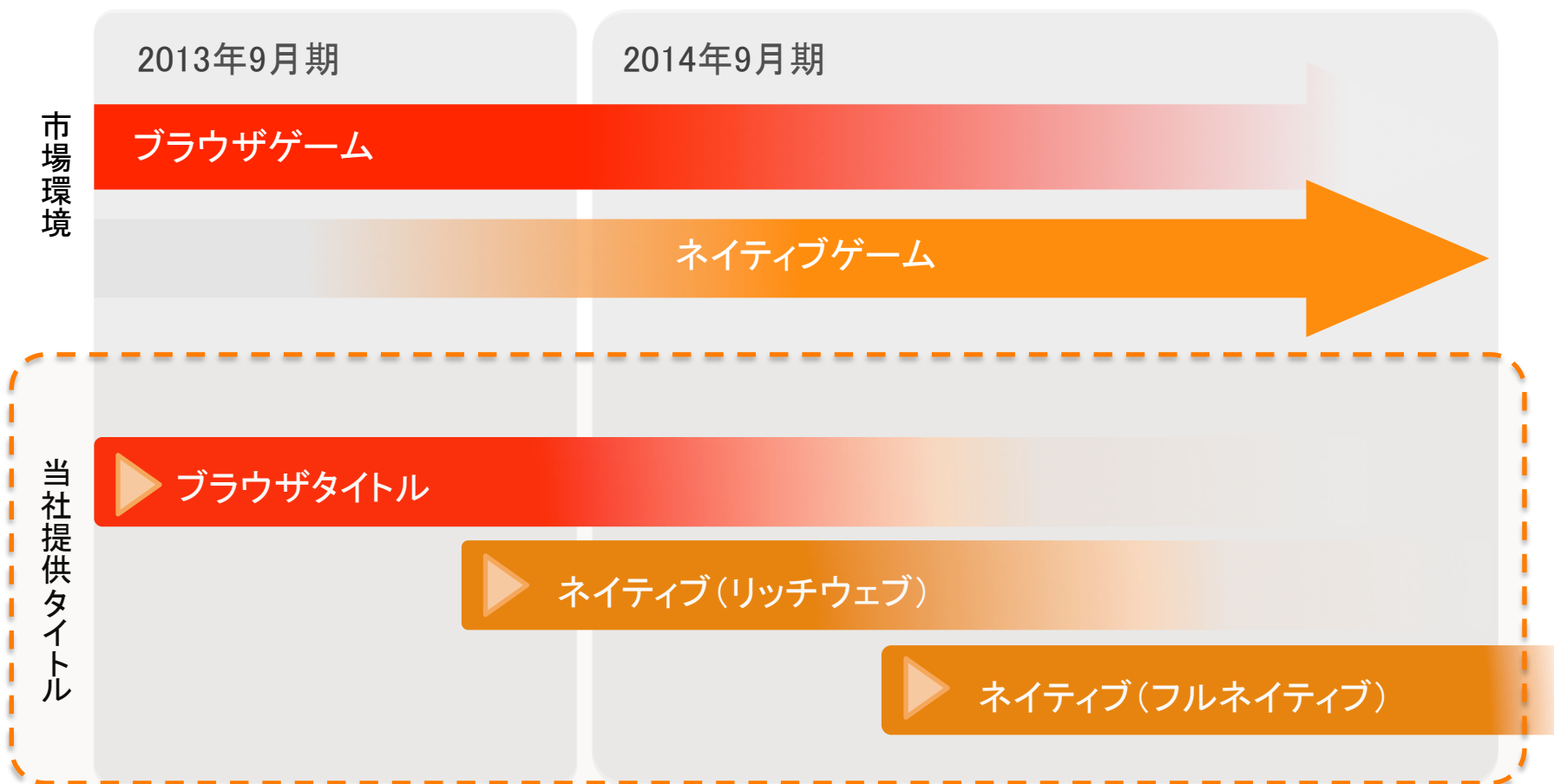
 アライアンス強化



技術進歩に合わせた事業展開



2014年9月期以降における新規タイトルは、市場規模拡大が期待される「ネイティブアプリ」中心にリリース

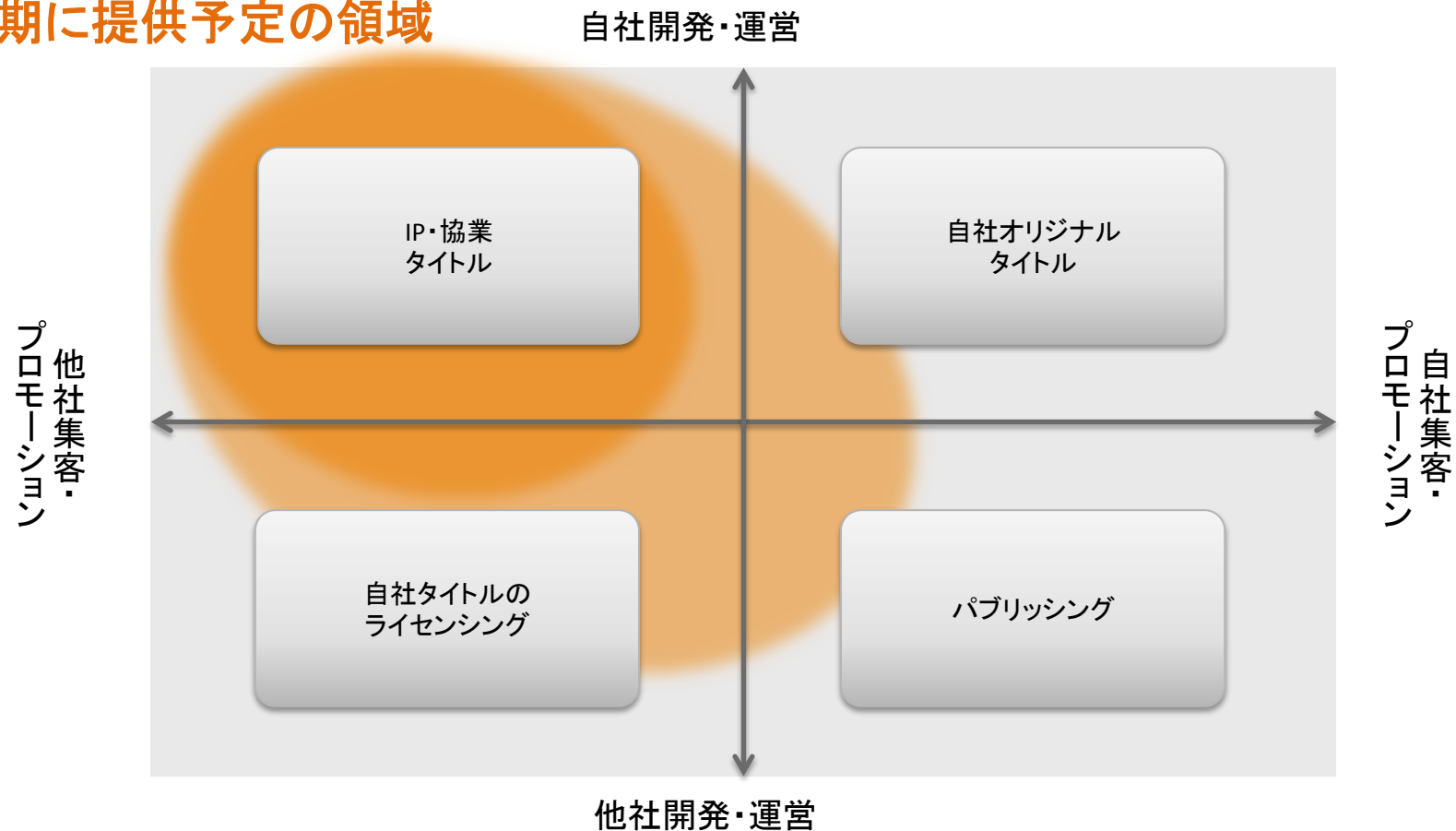


アライアンス戦略



アクセルマークグループが有するゲーム開発・運営ノウハウを活用し、多様なアライアンス手法による、収益拡大を目指す

下期に提供予定の領域



ヒットタイトルのマルチプラットフォーム展開



	Mobage	mixi	dゲーム	App Store	Google Play	続編展開など
キングダムクロニクル	○	○	-	-	-	アナザーストーリー 「王国の系譜 ～クリスタルサーガ～」
天空のレギオン	○	○	-	-	-	
王様ゲーム-共闘-	○	○	○	-	-	
反逆のシエルアーク	-	-	-	○	○	
三国志ライブ	○	-	-	-	-	

○・・・提供中

キングダムクロニクル



王国の系譜～クリスタルサーガ～ 天空のレギオン



王様ゲーム-共闘-



©アクセルマーク/©E★エブリスタ

反逆のシエルアーク



© SEGA Networks / © AXEL MARK

三国志ライブ



© gloops, Inc. © AXEL MARK INC.

新規タイトル開発へのリソース投下と予定

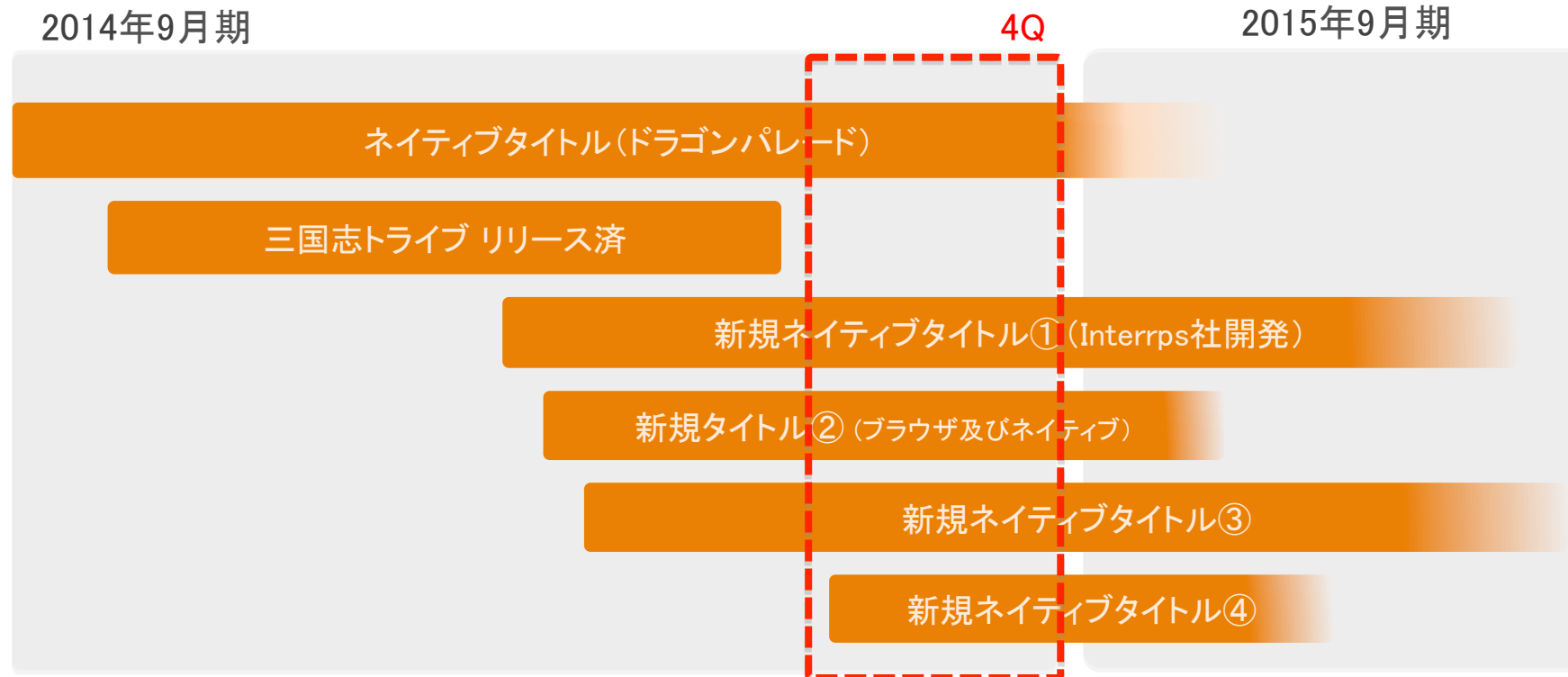


新規ネイティブアプリ、ブラウザゲーム開発のため、新規採用を含め、積極的な人的リソースの投入とクリエイティブ制作費の増大が継続

新規ゲームの開発ライン実績及び予定（マルチプラットフォーム展開除く）

2014年9月期

2015年9月期



※ 下期にリリースを予定しておりましたネイティブタイトル(ドラゴンパレード(仮))については、ユーザーに、より受け入れていただける要素を検討した結果、リリース予定を来期1Qに変更しております。

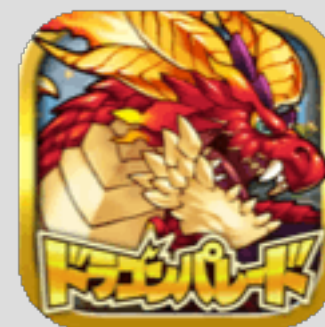
ドラゴンパレード(仮)



セガネットワークスからパブリッシング決定！
(国内及び海外におけるパブリッシング契約を締結)



- ・大軍勢の行進(パレード)で迫りくる敵をなぎ倒せ！
- ・とことん愛せる育成システム！
- ・魅力的なキャラと演出でにぎやかなバトルシーン！





(仮)



来期第1Qサービス開始予定

開発中タイトル



新規ゲームの開発ライン実績及び予定（マルチプラットフォーム展開）
2014年9月期

ネイティブタイトル（ドラゴンパレード）

二国志トライブ リリース済

総勢120キャラクター以上
完全フルボイスで繰り広げられる
それぞれのストーリー



新規ネイティブタイトル①（Interps社開発）

新規タイトル②（ブラウザ及びネイティブ）

新規ネイティブタイトル③

新規ネイ



 広告事業・コンテンツ事業

広告事業

- ・「ADroute」の売上、収益性の向上に注力
 - ⇒ スマホ売上比率を大きく伸長させる
 - ⇒ 新規の広告サービスリリース(4Q予定)

コンテンツ事業

- ・アプリ版スマートフォン向けコミックサービスの開発に注力
(App Store, Google Play向けコミックアプリ)
- ・新規サービスはビジネスモデルをブラッシュアップ中

参考資料

会社概要



会社名

アクセルマーク株式会社

事業内容

モバイルゲーム事業、広告事業、コンテンツ事業

代表者

代表取締役社長 尾下 順治

所在地

東京都中野区本町1-32-2 ハーモニータワー15階

従業員数

117名(連結・2014年6月末 ※契約社員・アルバイト除く)

子会社

アクセルゲームスタジオ株式会社

代表取締役プロフィール

神戸大学卒業後、第二電電(現:KDDI)に入社。ITベンチャー、ベンチャーキャピタルを経て、2005年ビットレイティングス(後にエフルートへ名称変更、現:アクセルマーク)の経営企画室長に。取締役を経て、2008年に代表取締役社長就任。
2011年10月、合併に伴いアクセルマークの代表取締役社長に就任。

「楽しい」で世界をつなぐ

当社はインターネットを通じて、

『モバイルゲーム』

『広告サービス』

『電子書籍などのコンテンツ』

を提供する会社です。

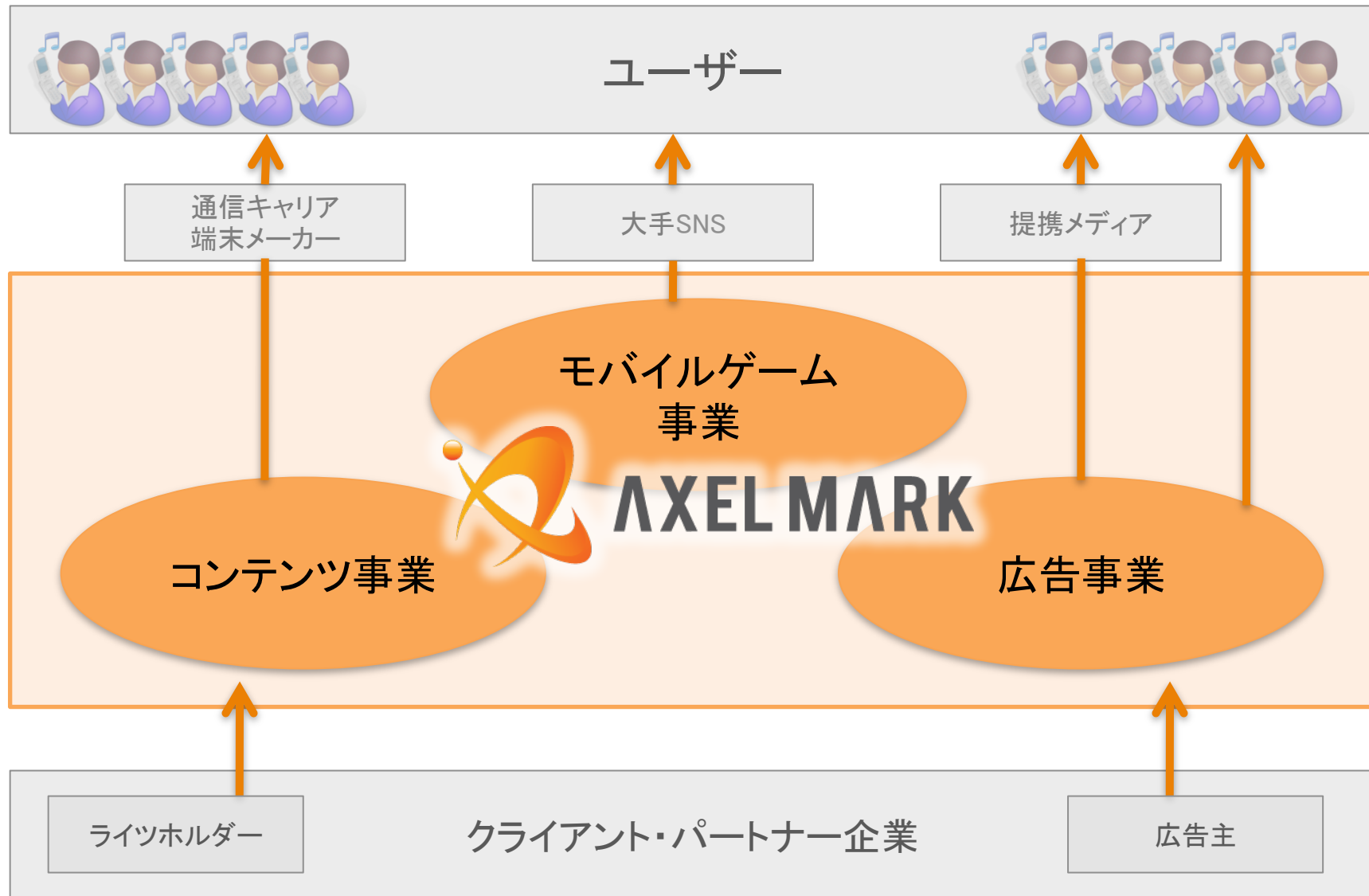
Connecting the world with “joy”.

新規上場から現在までの変遷



2008年	3月	東証マザーズ上場 コンテンツ事業、広告事業を展開
	8月～11月	ケータイ向け動画サイトやアーティストサイトを続々開始
2009年	9月	広告事業を売却し、コンテンツ事業のみ単独セグメントとなる
2010年	7月	スマートフォン向け電子書籍事業「AXEL BOOK」サービス開始
2011年	10月	エフルート株式会社と合併 合併後モバイルゲーム事業が急成長 モバイルゲーム事業、コンテンツ事業、広告事業を展開
2012年	6月	株式会社インディソフトウェアを買収しゲーム開発力を強化
	8月	株式会社ディー・エヌ・エーと戦略的提携
	9月	モバイルゲーム開発子会社の2社が合併 (株式会社インディソフトウェア及びエフルートレックス株式会社)
2013年	10月	モバイルゲーム開発を子会社である株式会社インディソフトウェアに一本化し、新たに名称をアクセルゲームスタジオ株式会社としてスタート
2014年	4月	アクセルゲームスタジオ株式会社の子会社で、ネイティブアプリ開発を目的とした株式会社Interrapsを設立

ビジネスモデル



モバイルゲーム事業



スマートフォン及びフィーチャーフォン向けにモバイルゲームの企画・開発を行う。

オリジナルタイトル



キングダムクロニクル 天空のレギオン 王国の系譜
～クリスタルサーガ～

IP・協業タイトル

© gloops, Inc. © AXEL MARK INC. © アクセルマーク/©E★エプリスタ © SEGA Networks / © AXEL MARK



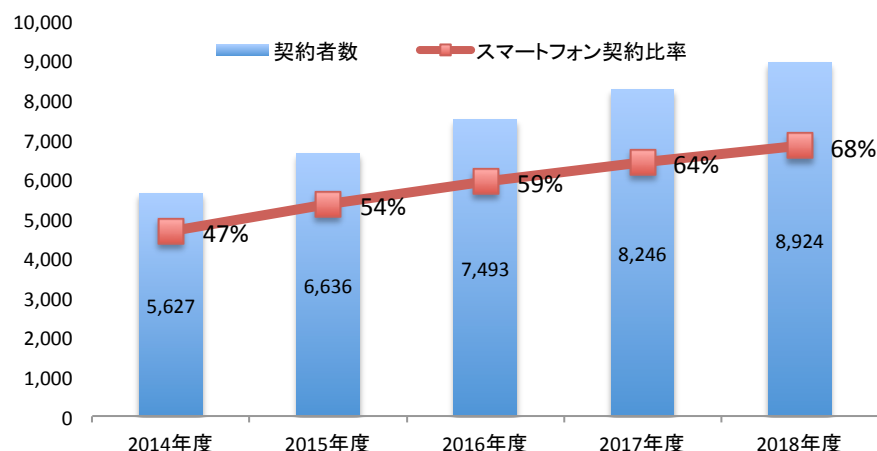
三国志ライブ 王様ゲーム-共闘- 反逆のシエルアーク

市場環境



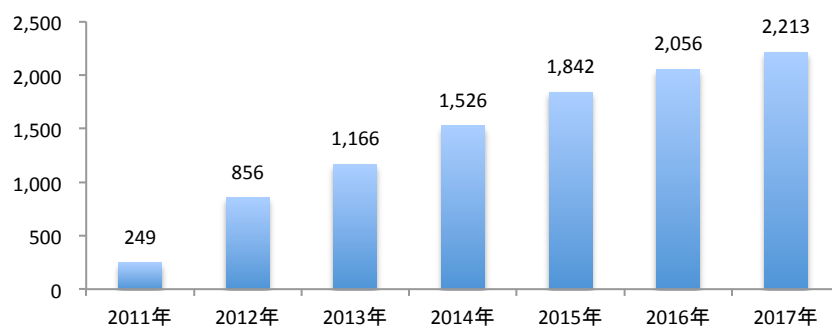
■スマートフォン契約数の予測※1

2014年度 **5,627万件** → 2018年度 **8,924万件**



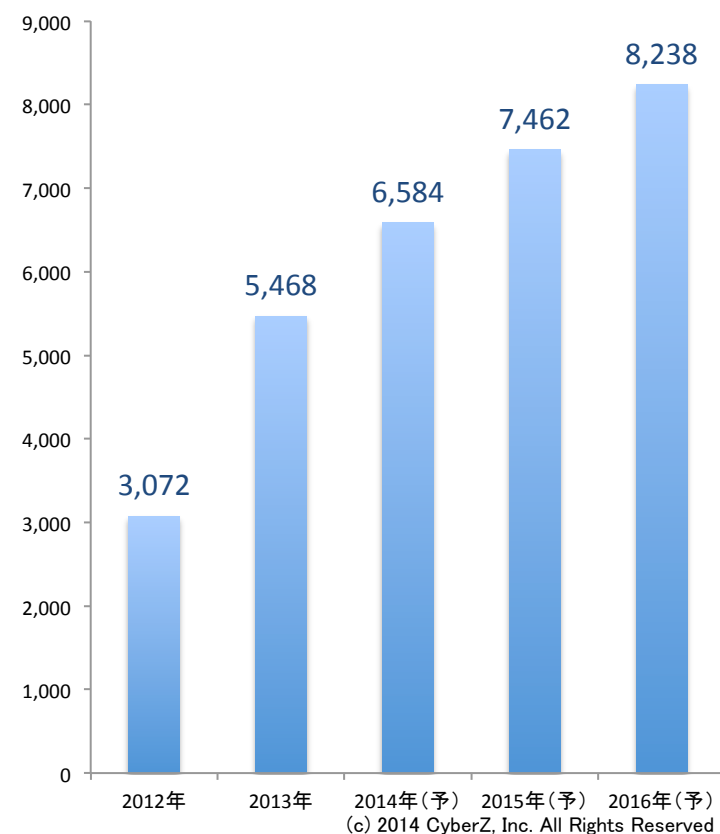
■スマートフォン広告市場規模の推移※2

2011年 **249億円** → 2017年 **2,213億円**



■国内スマートフォンゲーム市場※3

2014年 市場規模 **6,584億円**
(2013年 市場規模 5,468億円)



※1 出所:「スマートフォン市場規模の推移・予測(2013年10月)」(株式会社MM総研 2013年10月公表)より当社作成

※2 出所:「スマートフォン広告市場動向調査を実施、2017年までの想定推移・広告商品別広告費など発表」(株式会社CyberZ 2013年3月公表)より当社作成

※3 出所:「CyberZ、スマホゲーム市場調査を実施。2013年スマホゲーム市場規模は国内ゲーム市場全体の約5割に到達」(株式会社CyberZ 2014年3月公表)より当社作成

ロングヒットタイトル



2011年9月開始

キングダムクロニクル

アクセルマークとして第一弾となる、カードバトル型のソーシャルゲーム。
独自の「サイコロバトルシステム」を搭載し、緊張感溢れる変化に富んだバトルが魅力。

累計登録者数は60万人を突破し、サービス開始から2年半に渡り、根強い固定ファンが存在するアクセルマークオリジナルタイトル。
惜しまれつつ2014年9月10日サービスを終了する予定。



2012年5月開始

天空のレギオン

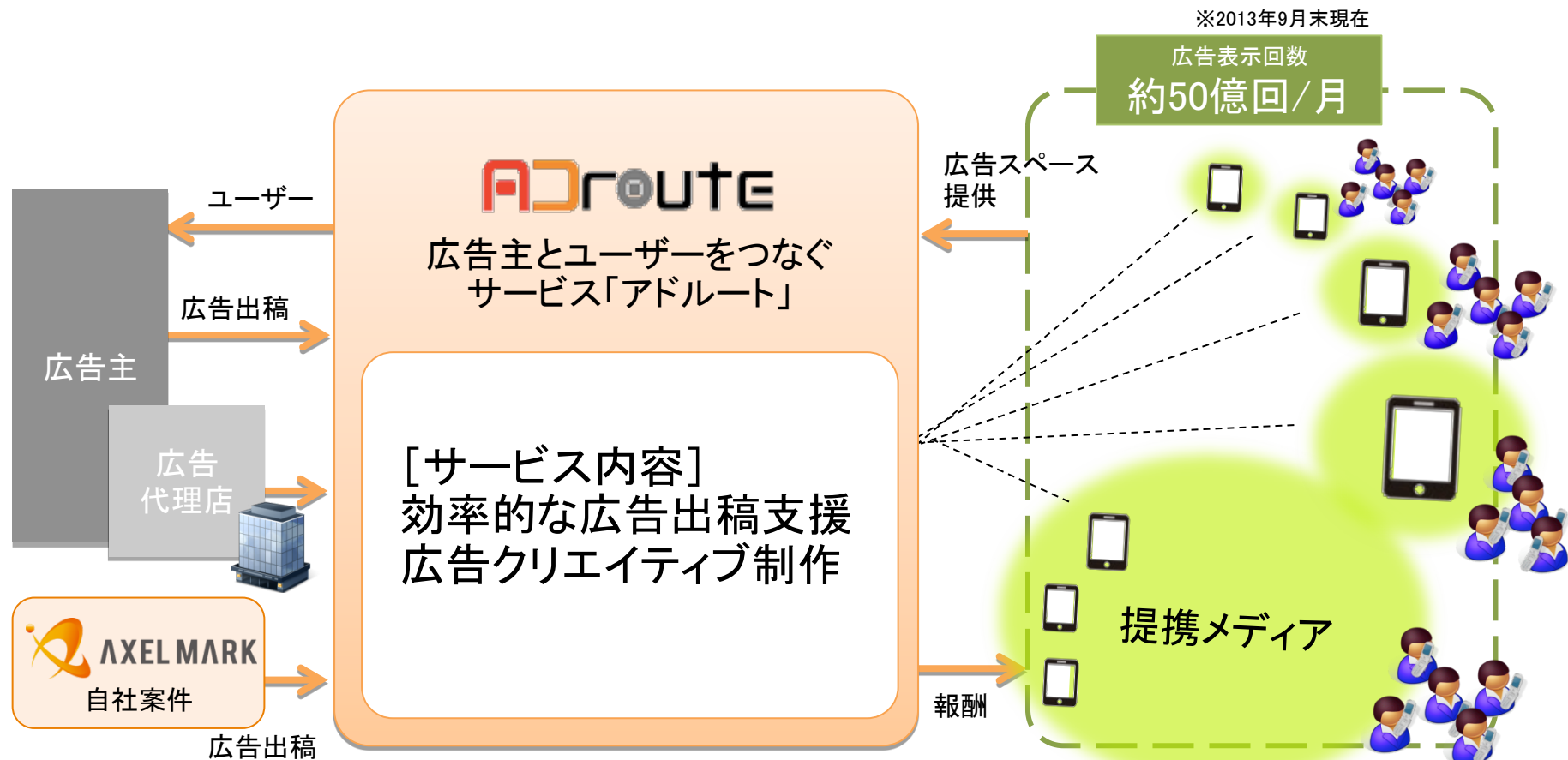


仲間との連携を重視した「リアルタイムバトル」では美しいグラフィックとダイナミックなバトルアニメーションで、ユーザーを魅了。

サービス開始2周年を記念フェスティバルでは、リアルタイムバトルイベントで優勝したユーザーチームと、運営チームで構成される謎の飛空団とのシークレットバトルを開催。ユーザー同士の連携と高い戦略性が求められる熱いバトルで人気を博す。



ADroute スマートフォン向けアドネットワーク





「楽しい」で世界をつなぐ



IRに関するお問い合わせ先

アクセルマーク株式会社
経理財務本部 IR担当
TEL:03-5354-3351

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。