2020年11月13日

各　　位

東京都中野区本町一丁目32番2号
会社名　アクセルマーク株式会社
代表者名　代表取締役社長　尾下　順治
（コード番号：3624　東証マザーズ）

＜マザーズ＞投資に関する説明会の動画配信について

当社は、2020年11月12日付けで公表の2020年9月期決算短信でお知らせのとおり、決算説明会を動画配信にて実施いたしましたので、お知らせいたします。

新型コロナウイルス感染症の拡大防止のため、今回の決算説明会（機関投資家・アナリスト向け）については、会場での開催は取り止め、動画配信にて実施することといたしました。

動画配信に関する当社ホームページへの掲載概要は以下のとおりとなります。

機関投資家、アナリストおよび報道関係者の方々をはじめ、広く皆様にご高覧いただきたく存じます。

■掲載概要

公開日時	2020年11月13日(金)
開催方法	インターネットを利用した動画配信
掲載方法	当社ホームページ （動画配信URL：https://www.net-presentations.com/3624/20201113/bmkfkbn/）
説明会資料名	2020年9月期　通期 決算説明会資料

以上

■本件に関するお問合せ先
アクセルマーク株式会社
経営企画部　IR担当
【TEL】03-5354-3351 ／【email】ir@axelmark.co.jp

決算説明会資料

2020年9月期通期

2020年11月12日　アクセルマーク株式会社 (東証マザーズ 3624)

目次

1. 2020年9月期 4Qサマリー
2. 2020年9月期 通期業績概要
3. 2020年9月期の取り組み
4. 2021年9月期　経営方針

目次

1. 2020年9月期 4Qサマリー

2. 2020年9月期 通期業績概要

3. 2020年9月期の取り組み

4. 2021年9月期　経営方針

2020年9月期 4Qサマリー

売上高	643 百万円	営業利益	▲57 百万円
	（前四半期：706百万円）		（前四半期：▲151百万円）

- オルトプラスに対してゲーム事業の譲渡完了（9月1日）
- オルトプラスの100%子会社OneSports、LINE Blockchain上でのブロックチェーンゲームの共同開発に着手
- IoT積雪深センサー
  - -自治体向け商用サービス開始
  - -除雪車の動態管理システムを提供するYCC情報システムと提携
- 広告事業が引き続き収益事業として貢献

目次

1. 2020年9月期 4Qサマリー

2. 2020年9月期 通期業績概要

3. 2020年9月期の取り組み

4. 2021年9月期　経営方針

損益計算書四半期推移

ゲーム事業の事業譲渡によりQonQで減収も、
全社費用の削減策の効果により約６割の営業赤字幅の圧縮

単位：百万円

	当期				QonQ
	1Q	2Q	3Q	4Q	差異
売上高	736	698	706	**643**	▲63
売上原価	755	760	723	613	▲110
売上総利益	▲19	▲62	▲16	**29**	+45
販売管理費	230	132	134	86	▲48
（うち広告宣伝費）	(44)	(6)	(0)	(0)	(▲0)
営業利益	▲249	▲195	▲151	**▲57**	+94
営業外収益	0	12	21	9	▲12
営業外費用	4	4	2	3	+1
経常利益	▲252	▲187	▲132	**▲50**	+82
特別利益	-	-	-	22	+22
特別損失	194	-	12	14	+2
税金等調整前当期純利益	▲447	▲187	▲144	**▲42**	+102
法人税等	0	0	0	0	+0
親会社株主に帰属する当期純利益	▲448	▲188	▲145	**▲43**	+102

損益計算書概要（通期比較）

ゲーム事業の大幅減収の一方で、
広告事業の伸長によりYonYで売上高微減
事業構造の転換に伴う費用を計上

単位：百万円

	2019年9月期 通期実績	2020年9月期 通期実績	YonY 差異
売上高	**2,895**	**2,784**	▲111
売上原価	2,873	2,853	▲20
売上総利益	**22**	**▲68**	▲90
販売管理費	720	584	▲136
（うち広告宣伝費）	(86)	(51)	▲35
営業利益	**▲697**	**▲652**	+45
営業外収益	1	42	+41
営業外費用	16	13	▲3
経常利益	**▲713**	**▲623**	+90
特別利益	-	22	+22
特別損失	484	221	▲263
税金等調整前当期純利益	**▲1,197**	**▲822**	+375
法人税等	2	2	▲0
親会社株主に帰属する当期純利益	**▲1,200**	**▲825**	+375

貸借対照表概要

事業の収益化を図り、
財務基盤の安定化、債務超過の解消に努める

単位：百万円

	2019年9月期 4Q末	2020年9月期 4Q末
流動資産	1,573	**681**
現金及び預金	1,174	406
売掛金	350	229
その他	47	45
固定資産	358	**134**
有形固定資産	39	20
無形固定資産	158	3
投資その他の資産	160	109
資産合計	1,932	**815**

	2019年9月期 4Q末	2020年9月期 4Q末
流動負債	725	**412**
買掛金	230	174
借入金	300	150
その他	194	87
固定負債	925	**575**
長期借入金	150	-
転換社債型新株予約権付社債	775	575
負債合計	1,650	**987**
資本金等	2,995	3,369
利益剰余金	▲2,712	▲3,537
新株予約権	5	4
その他	▲7	▲8
純資産等合計	281	**▲171**
負債・純資産等合計	1,932	**815**

目次

1. 2020年9月期 4Qサマリー

2. 2020年9月期 通期業績概要

3. 2020年9月期の取り組み

4. 2021年9月期　経営方針

2020年9月期の取り組み

AXEL MARK

黒字転換に向けた施策

1.事業構造の転換

- ゲーム事業
  株式会社オルトプラスへゲーム事業を事業譲渡
- and Experience事業
  「くじコレ」のサービス移管完了

2.ブロックチェーンゲームに関する協業

コントラクトサーヴァントの運営人員を移管し、
当社はパブリッシングを担当。
投資は限定的にしつつ普及拡大に努める。

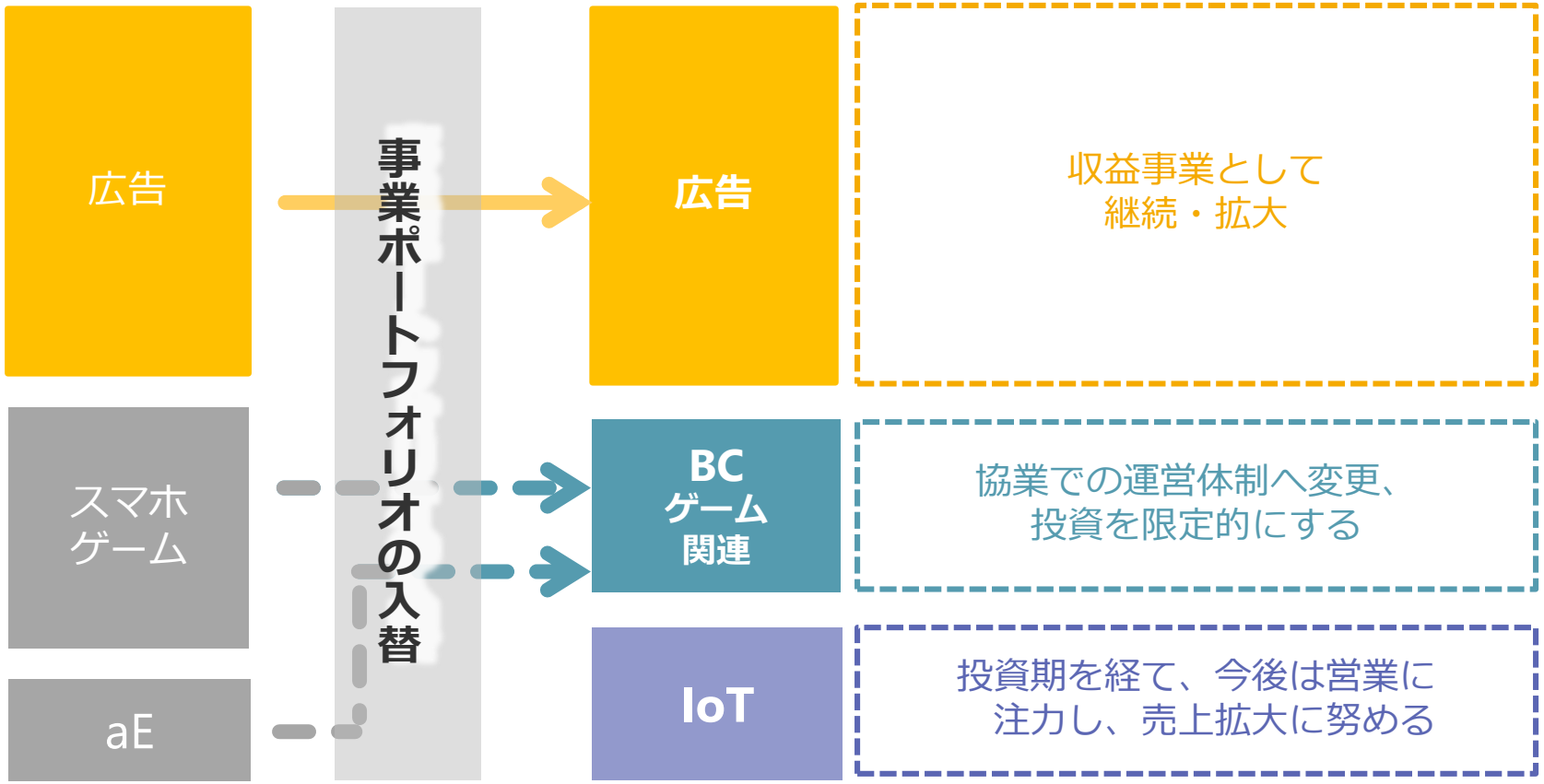
3.全社費用の削減

・オフィス費用の削減
ゲーム事業の譲渡による人員減少、在宅勤務の活用によりオフィス縮小を予定。
来期以降のオフィス関連費用は、年間60百万円削減見込み。

・業務運営体制の最適化と更なる固定費の削減

1.事業構造の転換

不採算事業から撤退し、将来性のある事業へのリソースを再配分



※BCゲーム：ブロックチェーンゲームの略称

2.ブロックチェーンゲームに関する協業

投資過多の状態から協業での運営体制へ変更し、投資を限定
今後は、パブリッシング本数を増やし売上拡大を想定

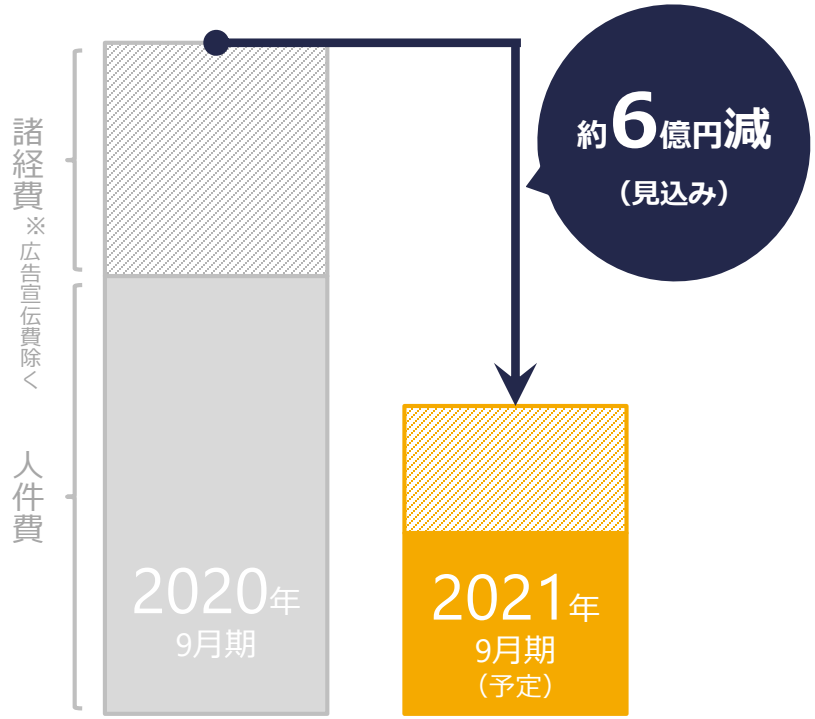


ブロックチェーンゲーム関連領域における戦略的提携

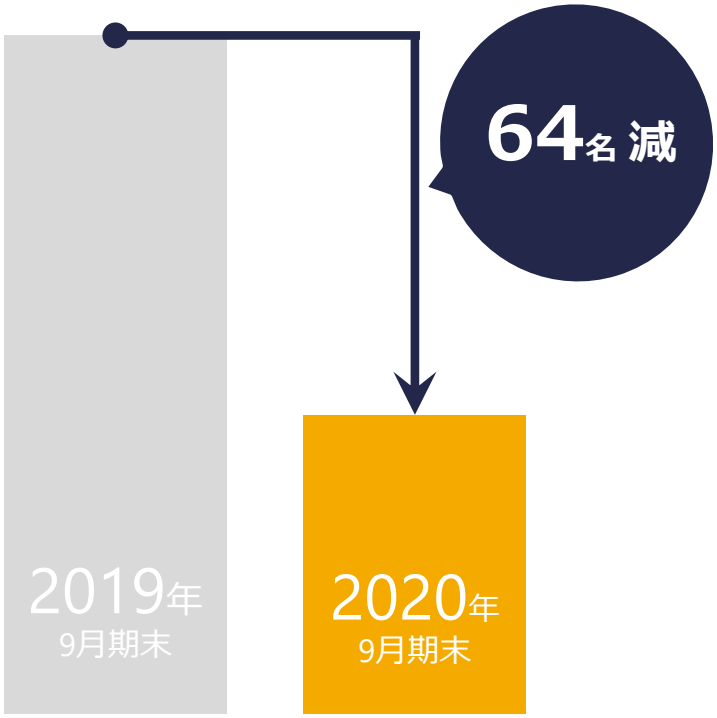
3.全社費用の削減の成果

不採算事業の撤退に伴う人員数の最適化および、
2021年9月期１Ｑで全社費用の削減が完結することで、
前期比で大幅な全社費用の削減を見込む

固定費



従業員数



目次

1. 2020年9月期 4Qサマリー

2. 2020年9月期 通期業績概要

3. 2020年9月期の取り組み

4. 2021年9月期　経営方針

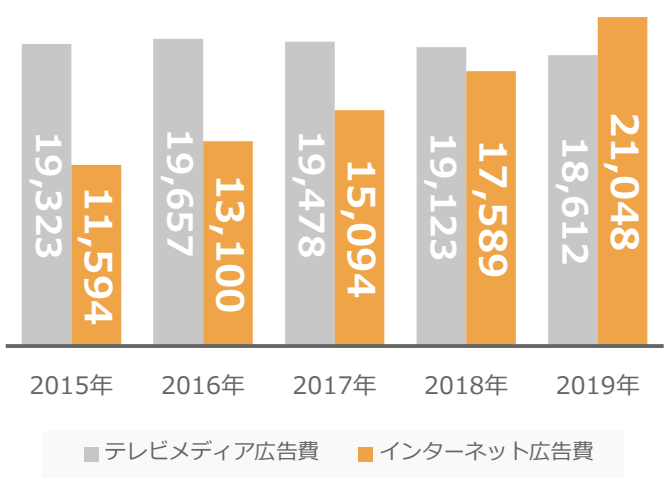
2021年9月期 経営方針　-黒字化-

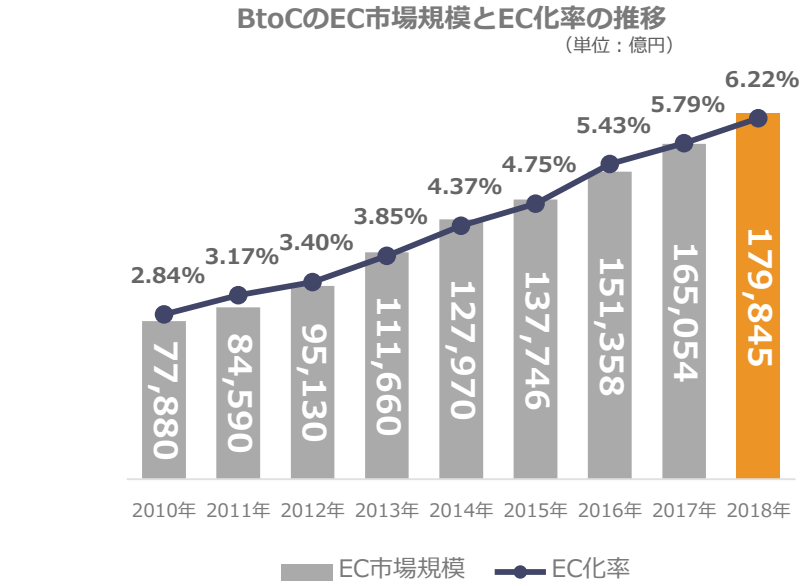
2020年９月期	2021年９月期（今期）
事業構造の転換 不採算事業から撤退し、 事業ポートフォリオを最適化 業務運用体制の最適化 全社費用の削減策の実施	**主力事業である広告事業の拡大** **１Ｑでの事業構造の転換の完遂** **（販管費の更なる圧縮）** **BCゲーム関連事業の成長**

2021年9月期 通期での黒字転換を図る

広告事業：市場概況　–デジタルコンテンツ/EC関連の分野の広告需要拡大-

コロナ禍の巣ごもり需要による、
デジタルコンテンツの消費拡大や、**EC関連のサービスの利用拡大**に伴って、
これらの分野の**広告需要が大きく拡大**。





インターネット広告費 ※1

6年連続で2桁成長を見込む(前年比128.3%)
物販系ECプラットフォーム広告費は、
その成長率を上回るペースで市場が拡大。

物販分野のBtoC-EC市場規模 ※2

市場規模は年々拡大しているものの、
EC化率は6.2%と、今後の伸びしろが大きい分野

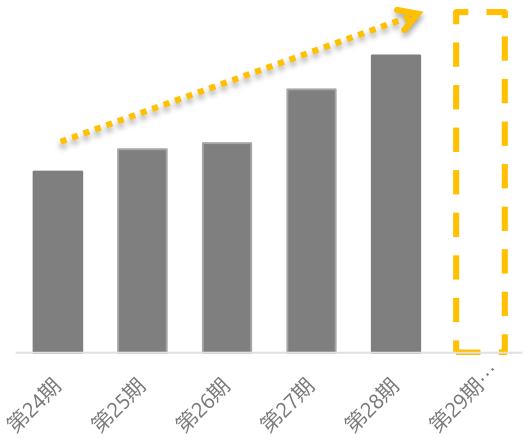
※1　出典：2019年日本の広告費（株式会社電通　2020年3月11日）より当社グラフ作成
※2　出典：平成30年度 我が国におけるデータ駆動型社会に係る基盤整備　（経済産業省　2019年５月16日）より当社グラフ作成

広告事業：事業概況

広告事業

主力事業として継続して成長を加速

- マーケットの好環境を背景として、更なる成長と利益を見込む
- 第29期売上高約25億円を見込む（前期比+約3億円）



広告事業の売上高推移

ADroute

ADネットワークサービス

様々な領域（特に**デジタルコンテンツの領域に強み**を持つ）の広告出稿に対応することで広告案件と掲載面の相性を踏まえた広告掲載を行い、効果指標の最適化を行う

ECMARK

中小事業者に特化した eコマース販売促進サービス

EC関連の広告運用に強みを持つ。
EC事業者やメーカーなどクライアント企業の課題に合わせ、
スポットからトータルでの活動を
ワンストップで提案

ブロックチェーンゲーム関連事業：市場概況

今後、ブロックチェーン関連の市場拡大が見込まれ、
暗号資産（仮想通貨）イーサリアムの取引価格も伸びている

ブロックチェーンソリューションの
世界市場予測　2019年 - 2023年※1



イーサリアム(ETH)価格推移
2020年1/1～11/9



日本国内の上場企業で唯一のブロックチェーンゲームのパブリッシャー

- 「コンサヴァ」※2のパブリックプレセールで、国内No.1となる金額を記録※3
- ブロックチェーンコンテンツ協会の設立の発起人として活動

※1 IT専門調査会社　IDC Japan株式会社の調査より
※2 コンサヴァ・・・コントラクトサーヴァント-CARD GAME-
※3 プレセールの合計取引額（Blockchain Game Info調べ／2020年9月期1Q末時点）

ブロックチェーンゲーム関連事業：事業概況

BCゲーム関連事業

日本国内の上場企業としては唯一のブロックチェーンゲームパブリッシャー
今後も協業/共同事業でのゲームリリースを予定

売上予想に関しては、リリース時期等により変動することが想定されますため、
今期業績見通しでは極めて保守的に見込んでおります。
売上等への影響が明確になり次第適宜発表をさせていただきます。

オルトプラスとの業務提携

協業及び共同検討を進め、
引き続き新しいゲームスタイルと
エコシステムの構築を目指す。

LINEが独自に開発したブロックチェーン「LINE Blockchain」上でサービス提供

LINE Blockchain

OneSports(オルトプラスの子会社)と、ブロックチェーンゲームの共同開発に着手し、
LINE Blockchain上でサービス提供を決定。
LINEとのサービス仕様の検討を開始。

2021年9月期 業績予想

不採算事業からの撤退・収益事業の売上高増加
全社費用の削減効果により通期での黒字転換を見込む

単位：百万円

	2020年9月期通期 実績	2021年9月期 通期 予想	YonY 差異
売上高	2,784	2,525	▲259
営業利益	▲652	10	+662

「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/