2021年２月15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、2021年２月12日付けで公表の2021年９月期 第１四半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	2021年２月15日(月)
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/3624/20210212/jmsxngjhnd/)
説明会資料名	2021年９月期　第１四半期決算説明会資料

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

2021年9月期 第1四半期

2021年2月12日　アクセルマーク株式会社 (東証マザーズ 3624)

目次

1. 2021年9月期 1Q業績概要
2. 黒字化に向けた施策の進捗
3. 事業の状況
4. 2021年9月期　業績予想

目次

1. 2021年9月期 1Q業績概要

2. 黒字化に向けた施策の進捗

3. 事業の状況

4. 2021年9月期　業績予想

損益計算書四半期推移

ゲーム事業の事業譲渡等による事業構造の転換により
QonQ減収も、売上総利益増、営業損益は大きく改善

単位：百万円

	前期※			当期	QonQ
	2Q	3Q	4Q	1Q	差異
売上高	698	706	643	**632**	▲11
売上原価	760	723	613	553	▲60
売上総利益	▲62	▲16	29	**79**	+50
販売管理費	132	134	86	103	+17
（うち広告宣伝費）	(6)	(0)	(0)	(0)	▲0
営業利益	▲195	▲151	▲57	**▲24**	+33
営業外収益	12	21	9	11	+2
営業外費用	4	2	3	0	▲3
経常利益	▲187	▲132	▲50	**▲13**	+37
特別利益	-	-	22	-	▲22
特別損失	-	12	14	-	▲14
税金等調整前当期純利益	▲187	▲144	▲42	**▲13**	+29
法人税等	0	0	0	0	▲0
当期純利益	▲188	▲145	▲43	**▲13**	+30

※2021年9月期第1半期決算より非連結決算に移行したため、前期実績は連結実績を記載しております。

貸借対照表概要

２Q以降の安定的な黒字化により、純資産の回復を図るほか、
財務基盤強化を目的とした資本政策等により債務超過の解消に努める

単位：百万円

	2020年9月期 4Q末	2021年9月期 1Q末
流動資産	680	**616**
現金及び預金	400	322
売掛金	227	247
その他	51	46
固定資産	134	**132**
有形固定資産	20	19
無形固定資産	3	2
投資その他の資産	110	109
資産合計	815	**749**

	2020年9月期 4Q末	2021年9月期 1Q末
流動負債	412	**361**
買掛金	175	208
借入金	150	75
その他	87	78
固定負債	575	**575**
転換社債型新株予約権付社債	575	575
負債合計	987	**937**
資本金等	3,368	3,368
利益剰余金	▲3,538	▲3,552
新株予約権	4	4
その他	▲8	▲9
純資産等合計	▲172	**▲187**
負債・純資産等合計	815	**749**

目次

1. 2021年9月期 1Q業績概要

2. 黒字化に向けた施策の進捗

3. 事業の状況

4. 2021年9月期　業績予想

黒字化に向けた取り組み

2021年9月期 経営方針：通期での黒字転換を図る

黒字化に向けた施策

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（移管日：2020年５月1日）

転換完了
2020年9月期

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。

協業開始
2020年9月期

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、在宅勤務活用によりオフィス縮小を予定。
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

削減完了
2021年9月期1Q

黒字化に向けた施策の総括

売上高
前年同期比
▲104
百万円

- ゲーム事業の事業譲渡、aE事業の一部サービス移管により大きく減収
- 既存事業の広告事業はコロナ禍における インターネット広告需要を取り込み伸長し増収
- 新規事業のIoT事業は、積雪深自動モニタリングシステム「YUKIMI」の商用サービスを開始

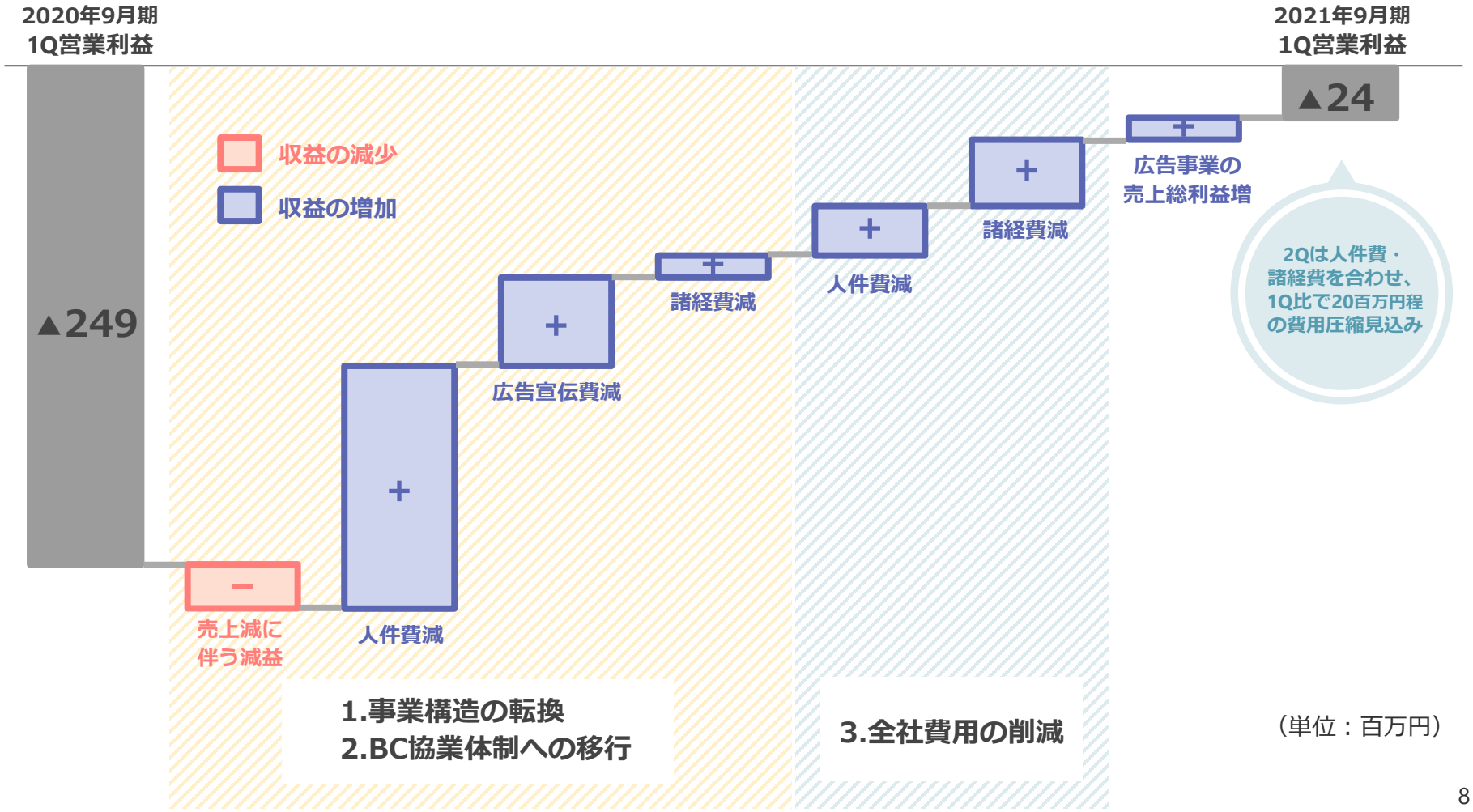
営業損益
前年同期比
+225
百万円

- ゲーム事業及びaE事業における人員を伴う事業の譲渡による人件費やプロモーション費の削減
- BCゲーム関連事業を協業体制に変更することで、投資をパブリッシングに限定しコスト削減
- 業務運営体制の最適化のため、オフィス縮小及び人員削減による固定費の削減

※2021年9月期第1半期決算より非連結決算に移行したため、前期同期比は連結実績と比較しております

黒字化に向けた施策の成果

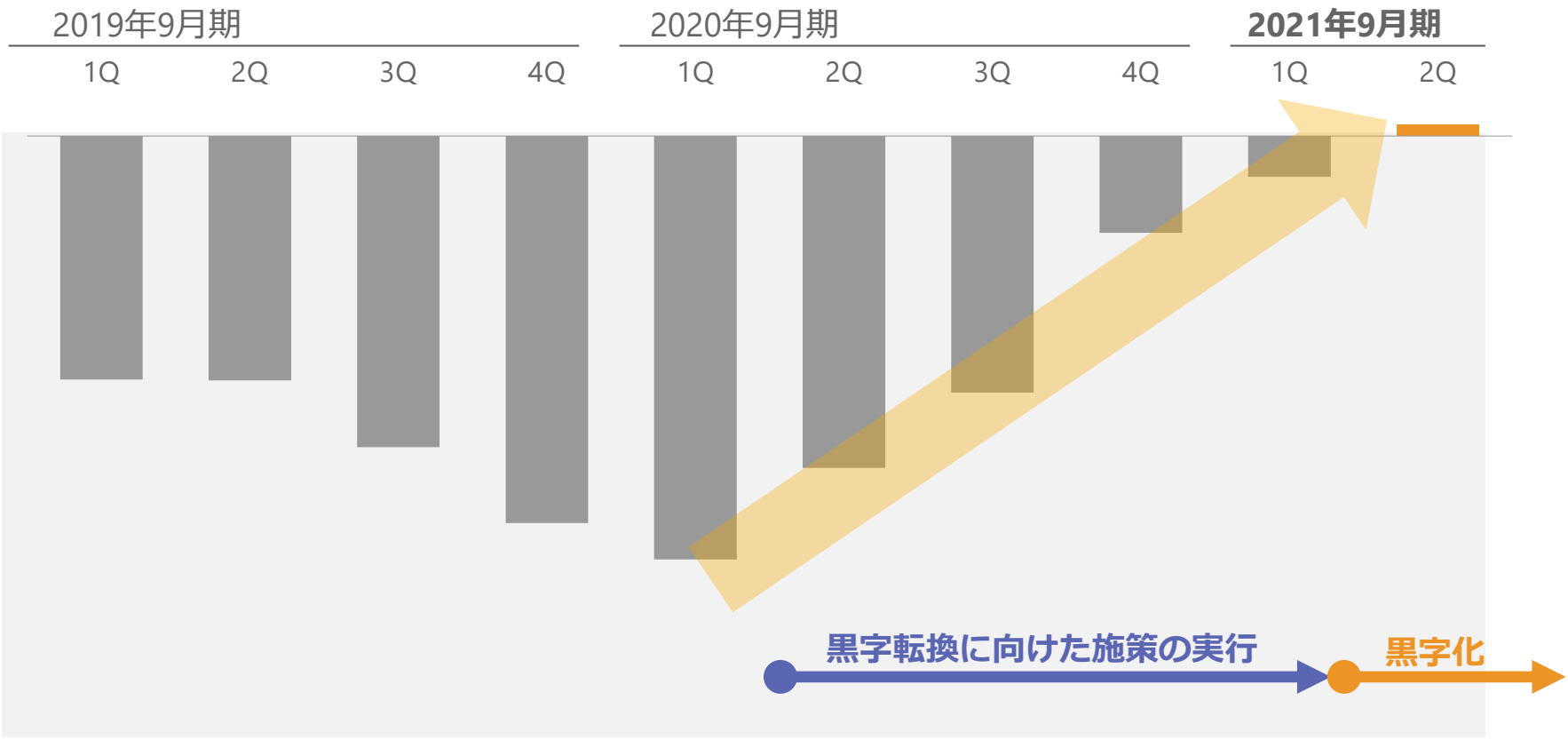
人件費や諸経費を大幅に削減、着実に営業赤字幅を圧縮、
１Ｑで全ての施策を完遂したことで、２Ｑ以降も諸経費縮小を見込む



（単位：百万円）

黒字化に向けた進捗状況（営業利益推移）

2021年1月は単月での黒字化を達成※
2021年9月期２Qは、四半期での黒字転換を見込む



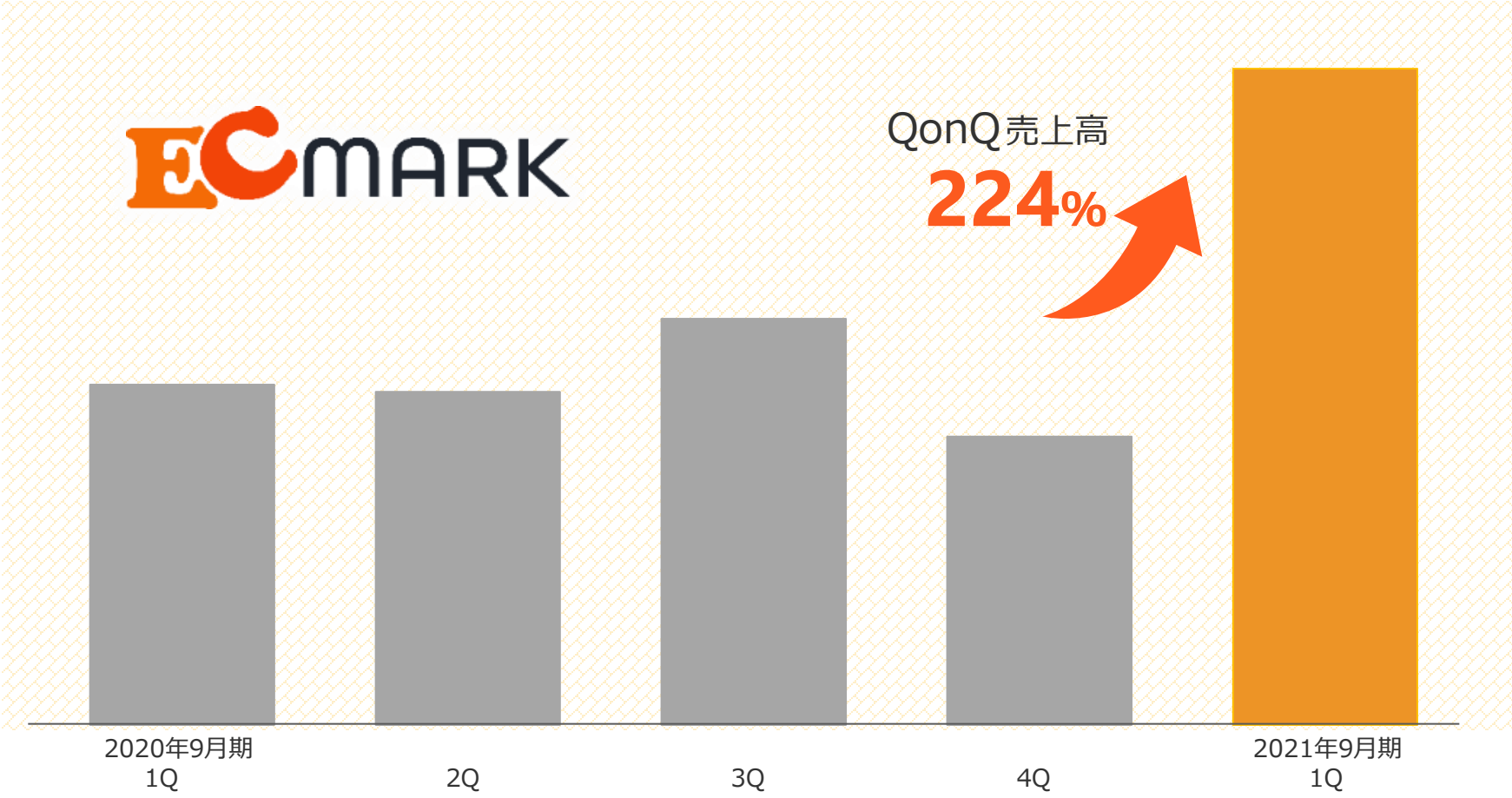
※2021年1月の数字は、監査手続き前のものであり速報値を基に記載しております

目次

1. 2021年9月期 1Q業績概要
2. 黒字化に向けた施策の進捗
3. 事業の状況
4. 2021年9月期　業績予想

広告事業：事業概況

「ECMARK」※は、ECに本格参入する企業の増加による案件数の増加や、
コロナ禍で広告費を抑制していたメーカーなどの広告費が回復傾向にあり、
これらの広告需要の拡大により大きく拡大



※「ECMARK」とは、中小事業者に特化したeコマース販売促進サービスです

ブロックチェーンゲーム関連事業：事業概況

日本の上場企業唯一のブロックチェーンゲームパブリッシャーとして、
他社との協業/共同事業により当社の投資を抑えつつ、
提供ゲーム数を増やして、パブリッシングによる売上拡大を図る



ブロックチェーンゲーム関連事業：コンサヴァ

「**コントラクトサーヴァント-CARD GAME-**」はリリース1周年を記念して、記念リーグ、メモリアルガチャ、1周年記念タワー、記念アバターのプレゼントなど様々なキャンペーンを開催







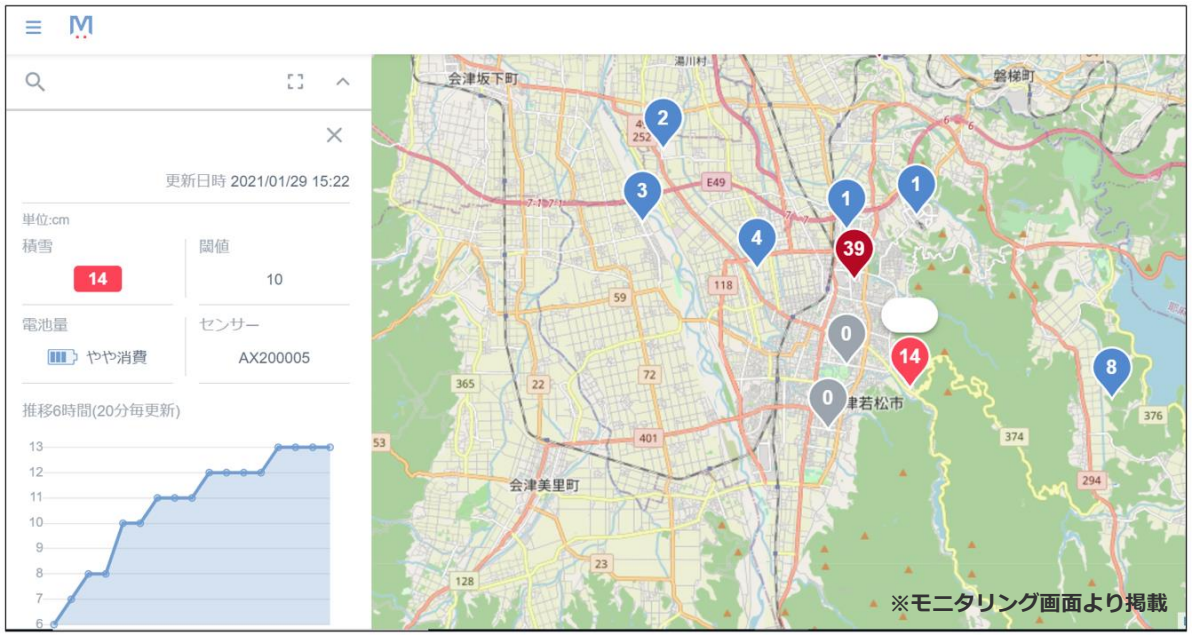


IoT事業：事業概況

今冬より**積雪深自動モニタリングシステム「YUKIMI」**の商用サービスを開始し、
会津若松市(福島県)を含む複数の自治体にて計測を開始
適切に採算管理をしつつ事業を推進する



積雪深センサー



YUKIMI

**降雪地域において、各地点に降っている雪の高さを自動計測。
24時間遠隔でPCやスマートフォンから確認できるため、
夜間の見回り不要、データを活用した除雪車の出動判断が可能。**

目次

1. 2021年9月期 1Q業績概要

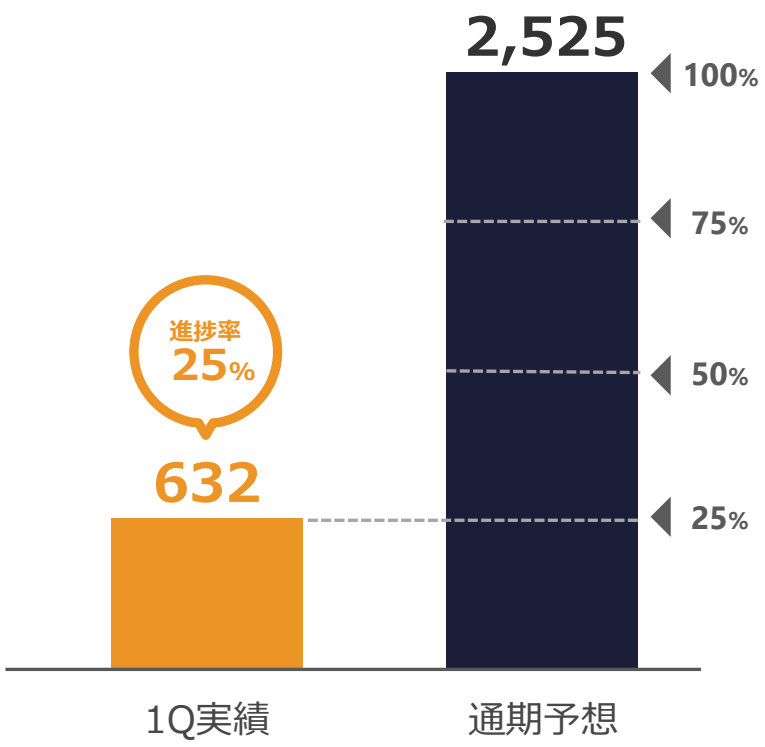
2. 黒字化に向けた施策の進捗

3. 事業の状況

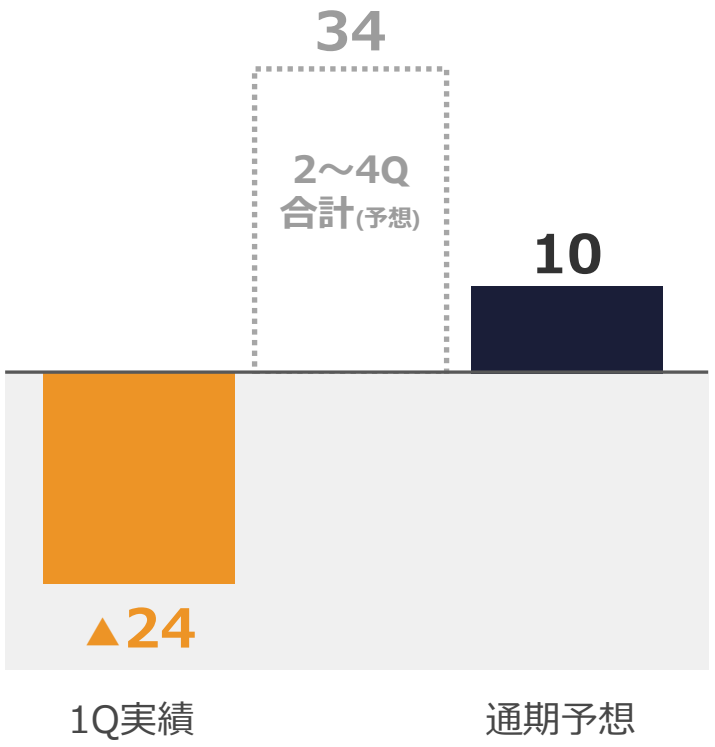
4. 2021年9月期　業績予想

2021年9月期 業績予想の進捗状況

1Q業績は予想通りに推移、
これまでの施策のコスト削減効果が最大限寄与されることで、
2Q以降の黒字転換により、通期での黒字化を見込む



売上高
（単位：百万円）



営業利益
（単位：百万円）

「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/