



# 決算説明会資料

2019年9月期通期

2019年11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 4Q業績概要
2. 2020年9月期 通期業績予想
3. 2020年9月期～中期事業戦略

1. 2019年9月期 4Q業績概要
2. 2020年9月期 通期業績予想
3. 2020年9月期～中期事業戦略

「トレーディングデスク」での大型スポット案件の影響で、QonQで減収  
「カラピ」※のプロモ施策により広告宣伝費が増加

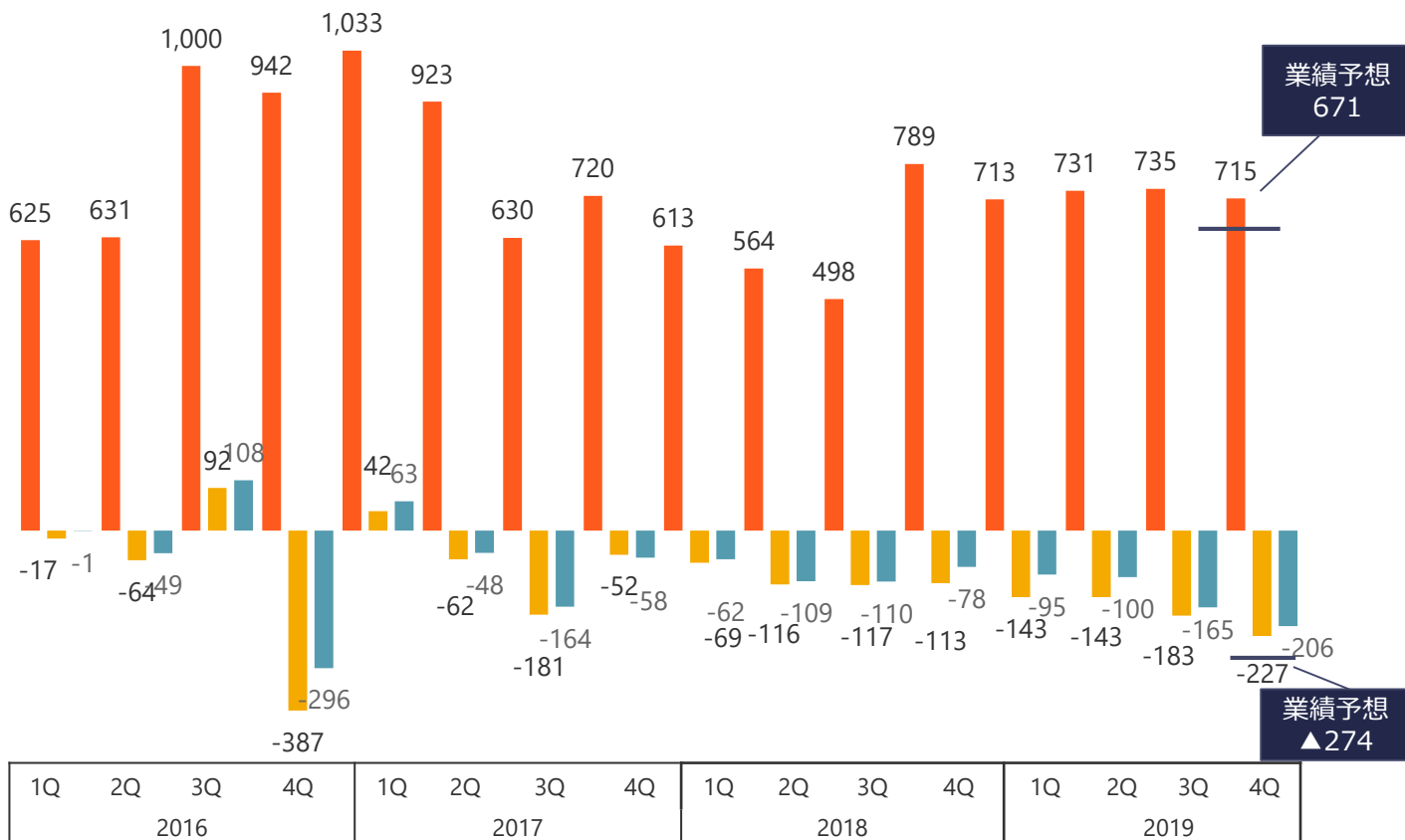
単位：百万円

	当期				QonQ 差異
	1Q	2Q	3Q	4Q	
<b>売上高</b>	713	731	735	<b>715</b>	▲20
売上原価	675	711	745	740	▲5
<b>売上総利益</b>	37	19	▲9	<b>▲25</b>	▲16
販売管理費	180	163	173	202	+29
(うち広告宣伝費)	(31)	(10)	(6)	(37)	(+31)
<b>営業利益</b>	▲143	▲143	▲183	<b>▲227</b>	▲44
営業外収益	0	0	0	0	▲0
営業外費用	1	5	3	7	+4
<b>経常利益</b>	▲144	▲148	▲185	<b>▲234</b>	▲49
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	-	484	-	-	-
<b>税金等調整前当期純利益</b>	▲144	▲632	▲185	<b>▲234</b>	▲49
法人税等	0	0	0	0	+0
非支配株主に帰属する当期純利益	-	-	-	-	-
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	▲145	▲633	▲186	<b>▲235</b>	▲49

## 業績予想比で増収、営業赤字幅縮小

■ 売上高 ■ 営業利益 ■ EBITDA

単位：百万円



売上高

**715**

QonQ差異 ▲20

営業利益

**▲227**

QonQ差異 ▲44

EBITDA

**▲206**

QonQ差異 ▲41

業績予想  
671

業績予想  
▲274

# 損益計算書概要（通期比較）



第2四半期に計上した減損により赤字幅拡大になるも  
ゲームタイトルのリリースや広告事業の拡大などでYoYで増収

単位：百万円

	2018年9月期 通期実績	2019年9月期 通期実績	YoY 差異
<b>売上高</b>	<b>2,466</b>	<b>2,895</b>	+429
売上原価	2,210	2,873	+663
<b>売上総利益</b>	<b>255</b>	<b>22</b>	▲233
販売管理費	671	720	+49
(うち広告宣伝費)	(105)	(86)	▲19
<b>営業利益</b>	<b>▲416</b>	<b>▲697</b>	▲281
営業外収益	1	1	▲0
営業外費用	12	16	+4
<b>経常利益</b>	<b>▲426</b>	<b>▲713</b>	▲287
特別利益	-	-	-
特別損失	81	484	+403
<b>税金等調整前当期純利益</b>	<b>▲508</b>	<b>▲1,197</b>	▲689
法人税等	2	2	▲0
非支配株主に帰属する当期純利益	▲0	-	+0
<b>親会社株主に帰属する当期純利益</b>	<b>▲511</b>	<b>▲1,200</b>	▲689

## 第1回無担保転換社債型新株予約権付社債および 第22回新株予約権の発行により、**1,004百万円**を調達

単位：百万円

	前期末	当期末	差異
現金及び預金	740	<b>1,174</b>	+434
純資産等合計	949	<b>281</b>	▲668
自己資本比率	47.4%	<b>14.3%</b>	▲33.1%

<第1回無担保転換社債型新株予約権付社債および第22回新株予約権>

- 転換・行使価格は473円。転換社債部分の1,000百万円と新株予約権発行分の3百万円については調達が完了。
- 一時的に自己資本比率低下の原因となっているが、今後転換と行使が進むことで比率が改善していく見込み。
- 第22回新株予約権は34,300個（**1,622百万円**相当）を割当先に付与。

※第21回新株予約権はその全てを取得及び消却しております。

1. 2019年9月期 4Q業績概要

2. 2020年9月期 通期業績予想

3. 2020年9月期～中期事業戦略



今期よりレンジ形式による通期業績予想を採用  
レンジ幅下限の場合でも、YoYで増収、赤字幅縮小見込み

単位：百万円

	2019年9月期 通期 実績	2020年9月期 通期 レンジ予想		YoY 差異	
		上限	下限	上限	下限
<b>売上高</b>	2,895	4,000	3,200	+1,105	+305
<b>当期純利益</b>	▲1,200	▲300	▲600	+900	+600

※下記により、2020年9月期よりレンジ形式による通期業績予想開示を採用

- ・翌四半期業績予想開示の形式では、企業価値を長期目線で判断するには情報不足であるため。
- ・業績予想期間を通期にすることにより、「長期目線」で投資判断していただくため。
- ・当社を取り巻くマーケット環境が急速に変化しているため。
- ・コントラクトサーヴァント-CARD GAME-において、暗号資産の価値変動や市場の動向が激しいため。

1. 2019年9月期 4Q業績概要
2. 2020年9月期通期業績予想
3. 2020年9月期～中期事業戦略



## 株式会社 ウィズ・パートナーズ

国内外のIT（情報通信）分野・ライフサイエンス（バイオテクノロジー）分野などを中心とした企業に対する投資・育成を目的に、特にAI分野、IoT分野、テクノロジー分野、ライフサイエンス分野への投資実績を残している。

## 資金調達背景

- ウィズパートナーズ社より、当社のIoT関連サービスの取組みに評価をいただく。
- ウィズパートナーズ社の保有するノウハウやネットワークが、当社の成長戦略の中で補完できる部分が多い。

## 1. 来期黒字化に向けて、赤字体質からの脱却

ゲーム事業：各KPIに基づく、最適な開発・運用体制  
不採算事業から将来性のある事業へのリソース再配分

## 2. 基幹事業の入替えによる事業構造の転換

IoT&ブロックチェーン関連事業へリソースを集中

### 事業売上規模イメージ



## ●スマートフォン保有率

中心事業の主要デバイスであるスマートフォン保有率の成長率は鈍化傾向  
(20~50代の保有率は概ね90%を超え市場の成熟期)



# スマートフォンの次の事業機会

## 世の中の暮らしのアップデート

## ● IoT

あらゆるモノがネットワークにつながり、データがやりとりされるIoTの世界となりつつある。  
モノのデータを活用し、そこから新たなサービスやソリューションを生み出すことが重要となっている。

## ● ブロックチェーン技術

スマホゲーム(Free-to-play)の市場の成熟化。  
ブロックチェーン技術×ゲームにより、運営会社によって管理されていたゲーム内のアセット※や履歴などをユーザーの手元に残すことができる。

## IoT関連の足回りを実行できる事業会社

社会的課題や顧客ニーズに対して、大手企業やベンチャー企業がそれぞれ単独では提供できていない/できないサービスを、アクセルマークは、それらをつなぎ、ソリューションやサービスの形で提供することが可能。



アクセルマークがIoT製品・サービス開発者とクライアントをつなぐ、**ラストワンマイル**の存在を目指す

## 事業環境

- ・ IoT市場は現在急成長している業界
- ・ システムを作る側は増えていても売る側が不足している状況

## 課題

- ・ IoTサービス・システムが顧客に届いておらず、反対に社会的課題や顧客ニーズが開発者まで届いていない状況
- ・ IoTを通して蓄積されたデータが有効に活用されていない

- 何が必要かを把握し、パートナーと共に開発(ニーズの把握、開発投資)
- 普及させるための活動(営業、ビジネスモデルの構築)
- 社会や生活のアップデートに貢献(データの蓄積と新ビジネスの創造)

2019年2月にIoT関連の事業へ参入



プロダクト開発企業と提携し、  
**クラウドシステム開発・ビジネスモデル構築・販売**を行う。  
収集したデータの蓄積、クライアントからのニーズを集約する。



## アクセルマークは、ブロックチェーン技術/データ利活用の トップランナーを目指す

### 事業環境

- ・分散型台帳（ブロックチェーン）技術を用いた暗号資産は2000年代後半から登場し、ここ数年で急激に成長している
- ・スマートフォン向けゲームの競争激化、オリジナルモチーフからIPタイトルへ主軸が移る、中国勢の台頭・市場の飽和

### 参入理由

- ・新技術で黎明期にあり、市場全体の成長が見込まれる  
先行者として市場に参入し、強みを築く
- ・ブロックチェーン×ゲームの融合の魅力
- ・Free-to-Playの発展型となるゲームの新しいビジネスモデルとなる

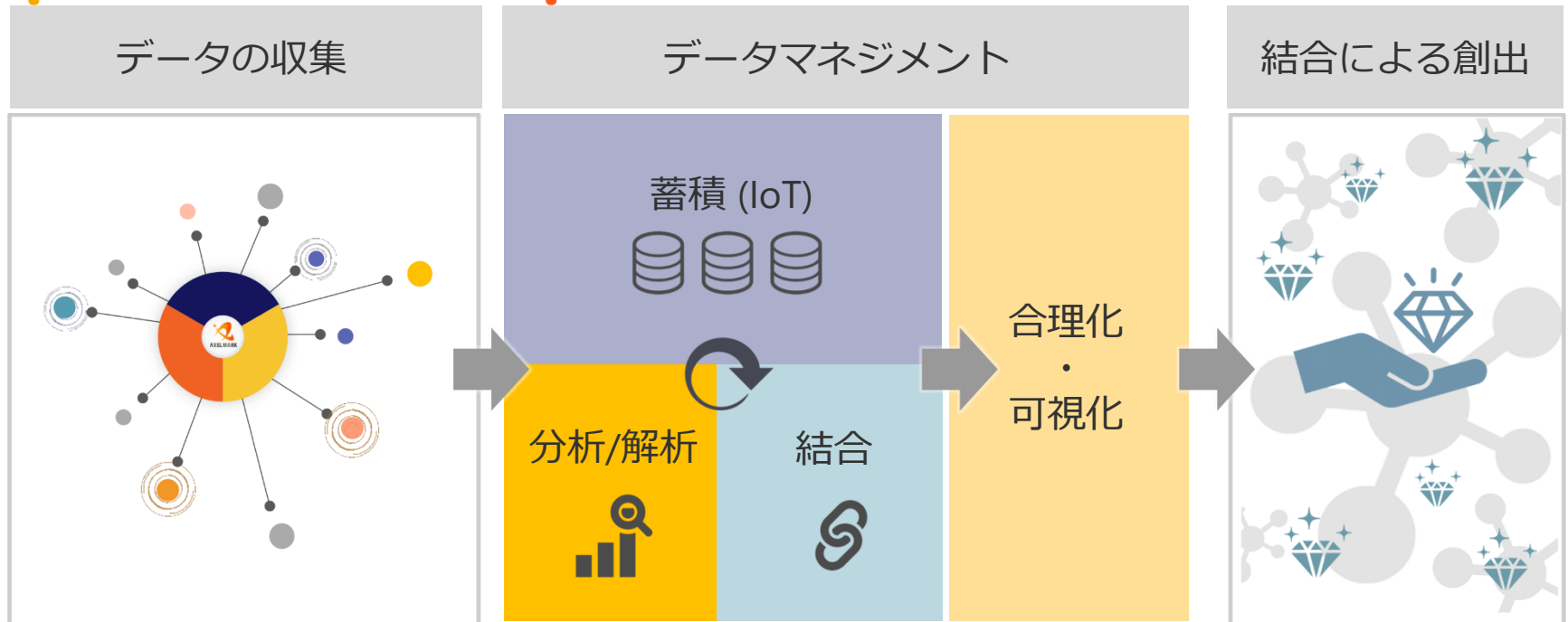
- ゲームの企画、開発、運営によってノウハウの蓄積
- ブロックチェーン技術等の新しい技術へのキャッチアップ
- 普及させるための活動として、メディアの運営

2018年3月にブロックチェーン関連の事業へ参入

## デジタルトランスフォーメーション(DX)に取り組む

🔑 2019年9月期注力領域

🔑 2020年9月期注力領域



## ● 日本社会が抱える課題

日本の豪雪地帯は、国土の半分、約2,000万人\*が居住

1

道路インフラ  
維持のため、  
積雪状況の  
迅速な把握が必要

2

状況の把握は、  
自治体職員や  
地域住民による  
目視確認が中心

3

早朝や深夜の  
見回りに加え、  
天候の急激な変化に  
対応する必要がある

4

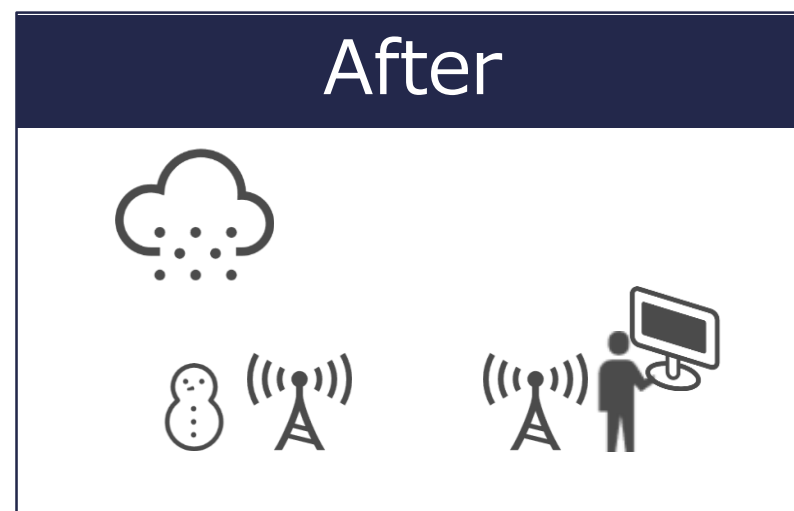
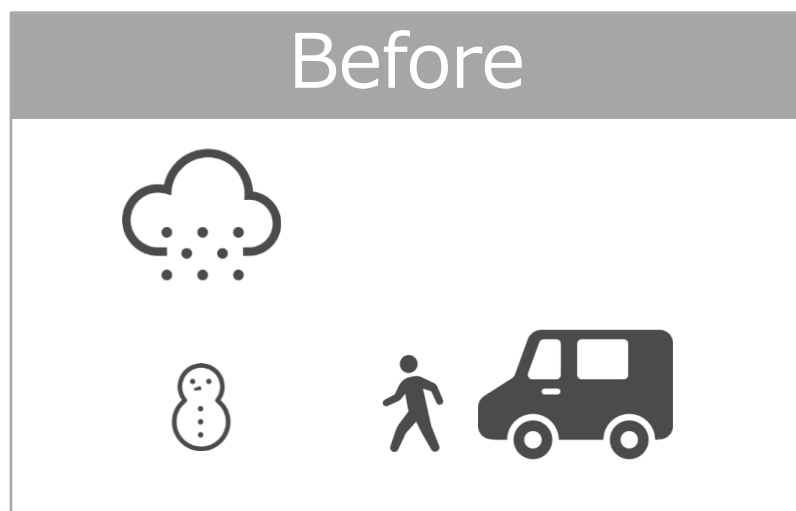
加えて、  
人口減少や高齢化  
による人手不足は  
深刻な問題



より効率的で、リアルタイム性の高い手段が求められている

## ●ソリューション：積雪深センサー

これまで現地に赴き目視で確認していた降雪情報をリアルタイムに可視化し、パソコンやスマートフォンから確認可能。除雪車運行の運行管理を行うことで、除雪・排雪までのスピードを大きく向上させる。



## IoTセンサーを用いた積雪深計測の大規模実証実験の実施を決定

- 会津若松市をはじめ、15自治体より正式申込済み。
- 2019年度の実施は、予定数の30枠に近日中に達する見込み。

### 中部エリア

山梨県：北杜市  
新潟県：三条市、長岡市  
長野県：伊那市、松本市

### 北海道エリア

北海道  
江別市、小樽市  
北見市、函館市

### 東北エリア

青森県：弘前市、三戸町  
岩手県：滝沢市  
山形県：酒田市  
福島県：会津若松市、須賀川市

自治体向け営業を通じ、除雪以外の社会的課題の情報が集まりつつある。  
これらの課題に対するソリューションの提供に向けて取り組みを開始している。



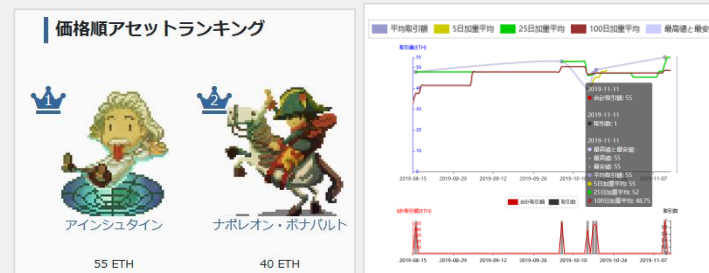
ブロックチェーン技術を活用したゲーム  
『**コントラクトサーヴァント -CARD GAME-**』



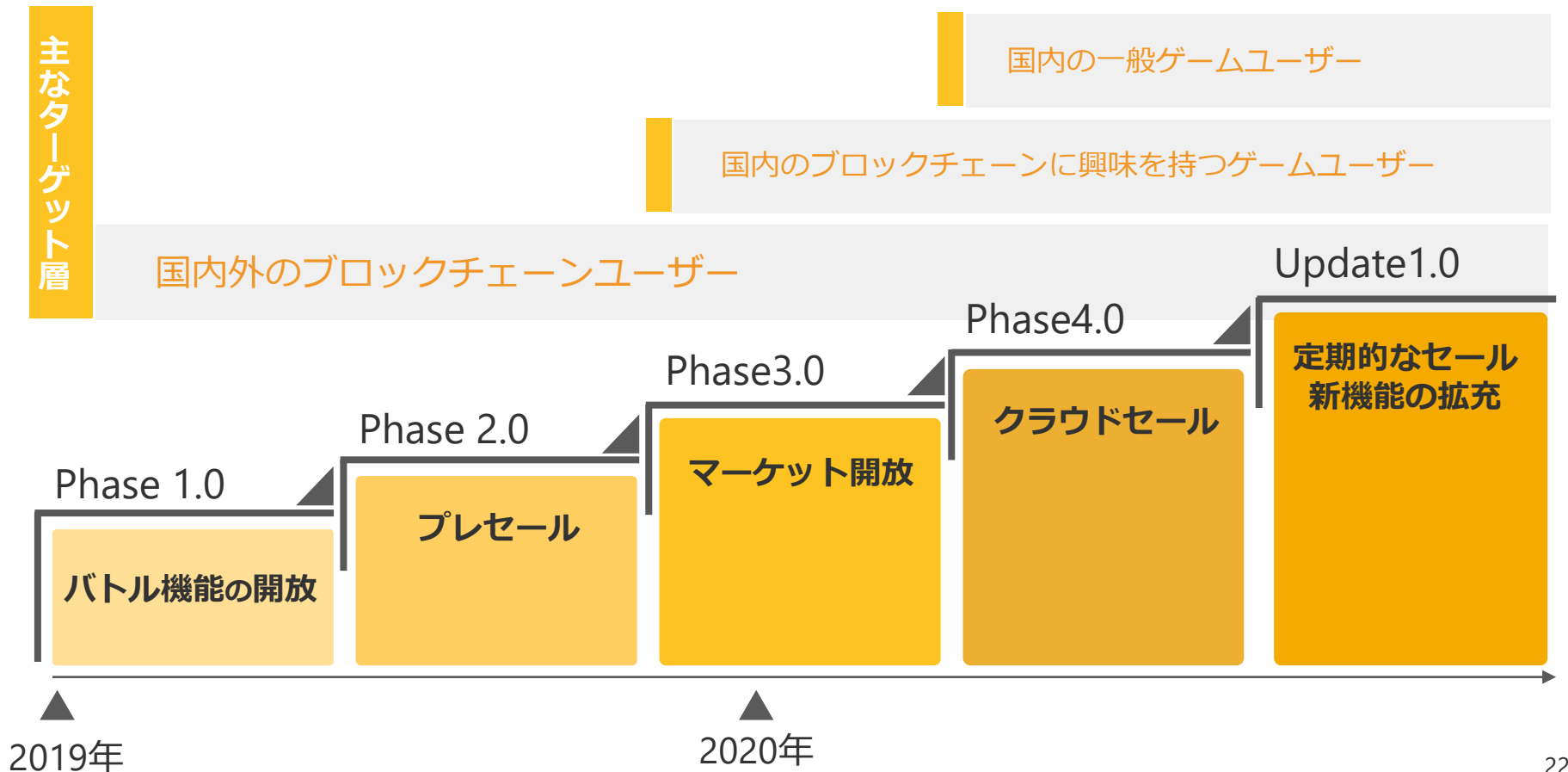
ブロックチェーンゲーム、DAppsゲームの  
最新ランキング・情報配信サイト  
『**Blockchain Game Info**』

## ●新機能『アセットアナライザー』近日公開

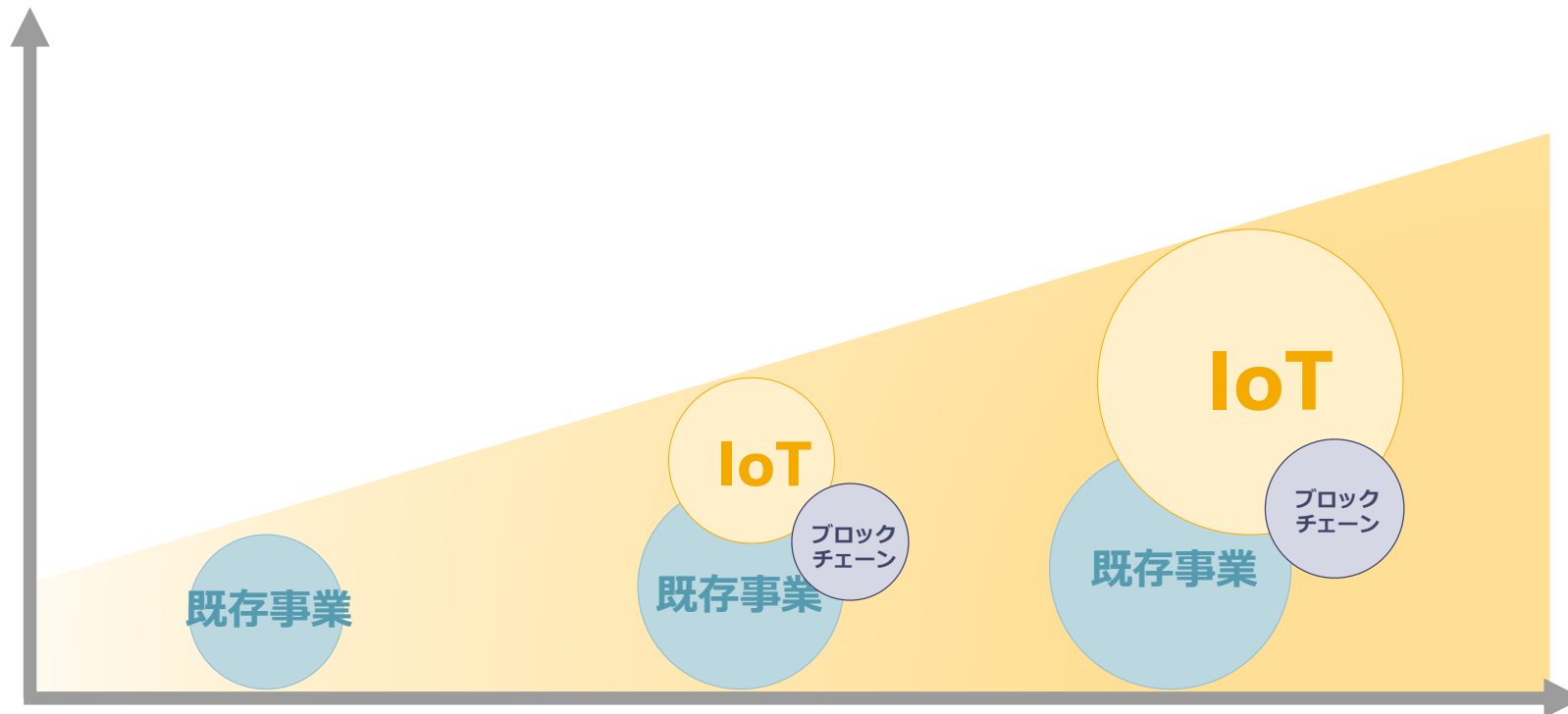
ブロックチェーンゲームのアセットの売買情報を収集し分析・提示することで、アセットの価格推移を簡単に把握できるよう可視化する機能です。当初は人気ゲーム4タイトルに対応予定です。



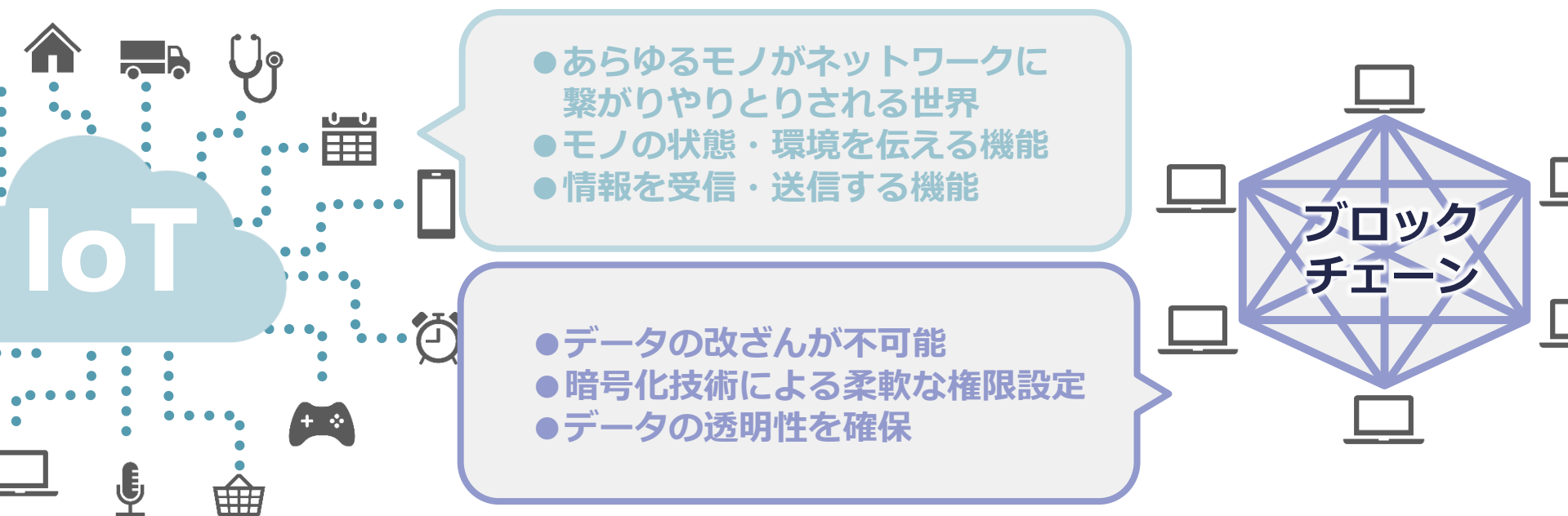
バトル機能から始まり、段階的に機能を拡充していく



IoT & ブロックチェーン関連事業の成長に注力する



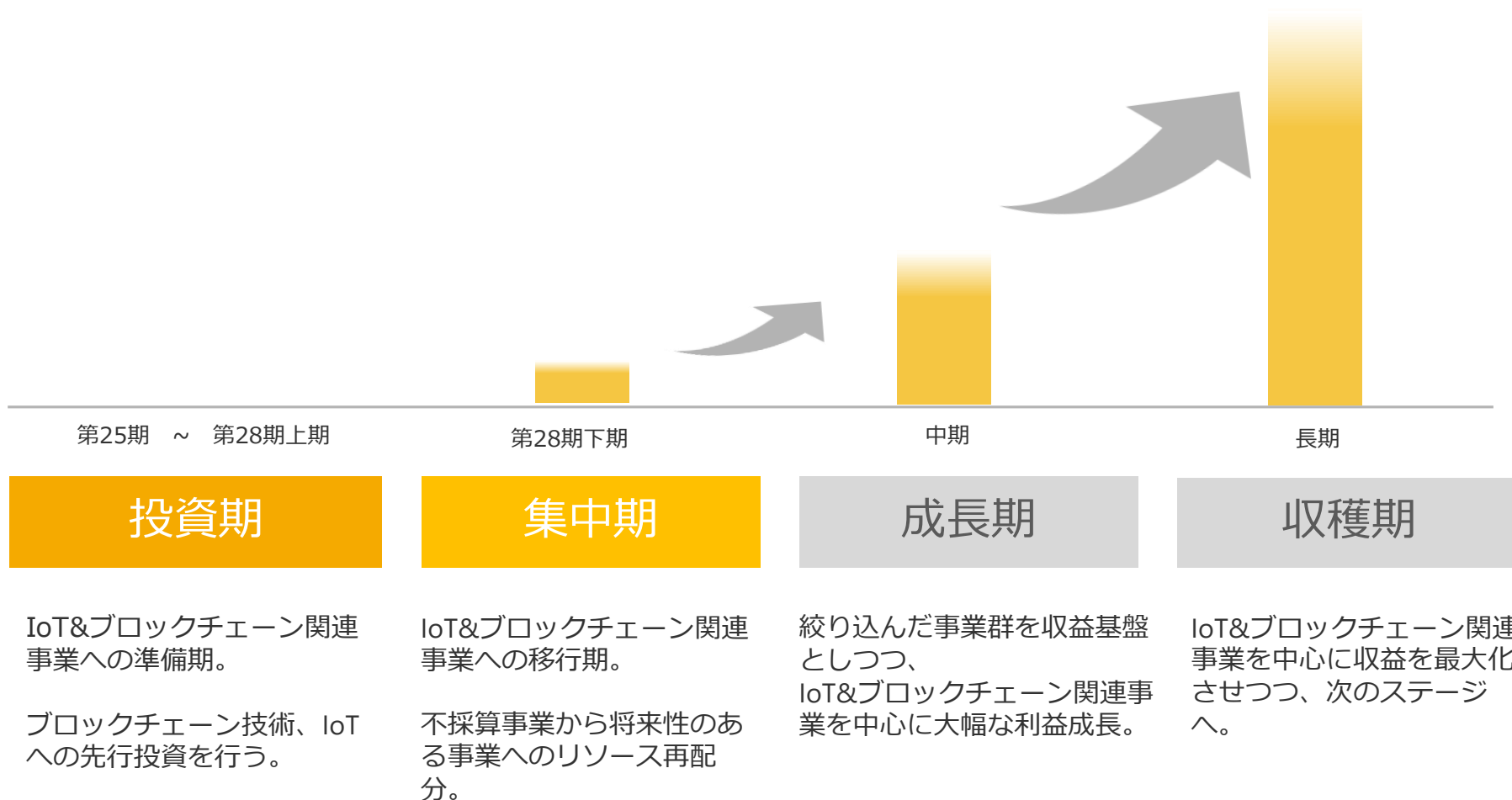




IoTとブロックチェーンはとても親和性が高い

**IoT × ブロックチェーン  
= 新たなビジネスの創出**

## 長期的な営業利益の推移イメージ



「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/>