



2020年2月14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開催状況について

当社は、以下の通り投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

■開催状況

開催日時	2020年2月13日(木) 16:00~16:30
開催方法	対面による実開催
開催場所	東京都中野区本町一丁目32番2号 ハーモニータワー17階 アクセルマーク株式会社内 セミナールーム
説明会資料名	2020年9月期 第1四半期 決算説明会資料

■添付資料

説明会において使用した資料

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月期第1四半期

2020年2月13日 アクセルマーク株式会社 (東証マザーズ 3624)

1. エグゼクティブ・サマリー
2. 2020年9月期 1Q業績概要
3. 注力分野の状況 & 事業戦略

1. エグゼクティブ・サマリー

2. 2020年9月期 1Q業績概要

3. 注力分野の状況 & 事業戦略



2019年12月 株主総会

株式会社ウィズ・パートナーズの指名による、
取締役4名、監査等委員である取締役2名就任



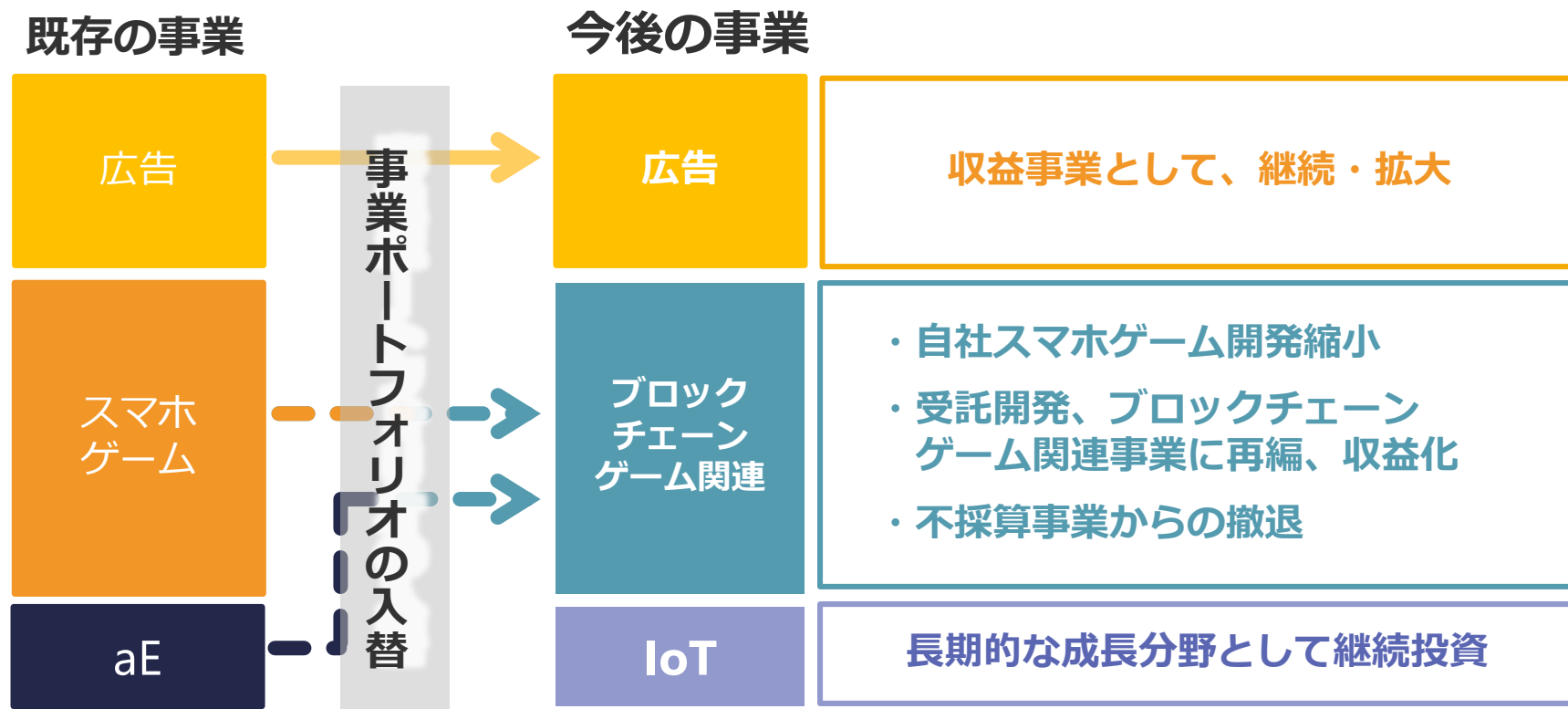
新経営体制が発足し、経営及び事業の再精査を実施



経営方針

不採算事業からの撤退、将来性のある事業へのリソース再配分
新成長分野（ブロックチェーンゲーム関連事業 & IoT）への経営資源の集中

新成長分野(ブロックチェーンゲーム関連事業&IoT)への 経営資源の集中



1. エグゼクティブ・サマリー

2. 2020年9月期 1Q業績概要

3. 注力分野の状況 & 事業戦略

業績予想の修正を発表(2020年2月13日)

単位：百万円

	2020年9月期 通期 予想 (修正前)	2020年9月期 通期 予想 (修正後)	2019年9月期 通期 実績	YoY 差異
売上高	3,200 ～4,000	3,000	2,895	+105
当期純利益	▲600 ～▲300	▲940	▲1,200	+260

- ・ 2020年9月期第2四半期以降、既存事業でのキャッシュアウトを止め、将来性のある分野へのリソースの再配分を断行する
- ・ これまで開発・運営を行ったゲームの資産については、2020年9月期第1四半期にて、すべて償却・減損を完了

ソフトウェアの減損損失等、特別損失194百万円を計上

単位：百万円

	前期			当期	QonQ
	2Q	3Q	4Q	1Q	差異
売上高	731	735	715	736	+21
売上原価	711	745	740	755	+15
売上総利益	19	▲9	▲25	▲19	+6
販売管理費	163	173	202	230	+28
(うち広告宣伝費)	(10)	(6)	(37)	(44)	+7
営業利益	▲143	▲183	▲227	▲249	▲22
営業外収益	0	0	0	0	+0
営業外費用	5	3	7	4	▲3
経常利益	▲148	▲185	▲234	▲252	▲18
特別利益	-	-	-	-	-
特別損失	484	-	-	194	+194
税金等調整前当期純利益	▲632	▲185	▲234	▲447	▲213
法人税等	0	0	0	0	▲0
親会社株主に帰属する当期純利益	▲633	▲186	▲235	▲448	▲213

新株予約権付社債の転換が進み資本増強

単位：百万円

	前期 4Q末	当期 1Q末
流動資産	1,573	1,261
現金及び預金	1,174	836
売掛金	350	329
その他	47	95
固定資産	358	137
有形固定資産	39	38
無形固定資産	158	4
投資その他の資産	160	95
資産合計	1,932	1,399
自己資本比率	14.3%	2.0%

	前期 4Q末	当期 1Q末
流動負債	725	716
買掛金	230	262
借入金	300	300
その他	194	174
固定負債	925	650
長期借入金	150	75
転換社債型新株予約権付社債	775	575
負債合計	1,650	1,366
資本金等	2,995	3,195
利益剰余金	▲2,712	▲3,160
新株予約権	5	5
その他	▲7	▲6
純資産等合計	281	32
負債・純資産等合計	1,932	1,399

1. エグゼクティブ・サマリー

2. 2020年9月期 1Q業績概要

3. 注力分野の状況 & 事業戦略

注力分野：ブロックチェーンゲーム関連事業



ブロックチェーン技術/データ利活用のトップランナーとして、
ゲームコンテンツを皮切りに、市場・ユーザー拡大のためのインフラ・サービス
提供を積極的に実施していく予定



市場
環境

ブロックチェーンのビジネス応用において、仮想通貨取引の次に
マネタイズがおきるのはゲーム関連分野である

●ブロックチェーンゲームの可能性



アクセルマークの取り組み

- ブロックチェーンゲームの普及促進、啓蒙、市場の健全化
情報メディア「Blockchain Game Info」の運営
- ノウハウの蓄積
ブロックチェーンゲーム「コントラクトサーヴァント-CARD GAME-」の開始

先行者メリットとノウハウを最大限に活かす

- 各ゲーム会社と提携し、2年で5～10本程度のブロックチェーンゲームタイトルの開発着手を目指す
- ブロックチェーンゲームの市場環境の整備、セキュアなウォレット等各種ツールの開発

情報メディア



アセット
アナライザー
(資産評価・管理)

協会の設立



セキュアな
ウォレット等
各種ツール

日経新聞
に掲載
されました

健全なブロックチェーンコンテンツ業界の発展を目的に、
『**ブロックチェーンコンテンツ協会**』を設立
(2020年2月13日発表。同日、日本経済新聞に記事掲載)
当社は理事に就任予定。

ブロックチェーンゲーム関連事業：実績



国産BCゲーム「コンサヴァ」、プレセール売上は
過去最高の約4500万円 – CoinPost編集部

Contract Servantはプレセール期間中、
DappRadarの ETH × Volume × GAME × 7days で
世界1位を獲得

国産BCゲーム「コンサヴァ」、プレセール売上は過去最高の約4500万円

コンサヴァ、プレセールで約3480ETHを売上

東証マザーズに上場するアクセルマーク株式会社手がけるブロックチェーンゲーム「コントラクトサーヴァント」がプレセールを終了。合計取引額が約3480ETH（約4500万円）により、パブリックプレセールでは国内過去最高額を記録したことがわかった。

国産ブロックチェーンゲーム市場を牽引する「マイクリプトヒーローズ」のプレセール962ETH(2018年8月当時：約1000万円)や、デジタルブロックチェーンカードゲーム「クリプトスベルズ」のクラウドセール900ETH(2019年6月当時：約3000万円)を大きく上回った。

銘柄	買付枚数	取引量
Altair	275,575	400
Winkler	275,359	380
Virax Delta	240,196	530
Bloch	235,077	1,000
Garut	194,894	948
Clashdot	187,136	813
Rumaru	129,844	592

Top 10 Dapps

RANK	NAME	CATEGORY	PROTOCOL	BALANCE	USERS	VOLUME	7DS	ACTIVITY
1	Contract Servant	Games	ETH	1.9K	190	\$237.7k	23k	
2	HyperSnakes	Games	ETH	39.04	574	\$31.7k	4.8k	
3	MegaCryptoPols	Games	ETH	164.68	380	\$23.3k	19.3k	
4	CryptoKitties	Games	ETH	42.14	641	\$11.4k	14.6k	
5	CryptoDzooz	Games	ETH	1.2k	14k	\$11.1k	8.3k	
6	Crypto Space Co...	Games	ETH	8.24	91	\$9.5k	434	
7	Axie Infinity	Games	ETH	320.47	337	\$8.9k	23.4k	
8	HyperDragons	Games	ETH	8.57	437	\$8.7k	2.3k	
9	...	Games	ETH	865	...	\$8.7k	...	

ブロックチェーンゲーム国内トップランナーとしての実績

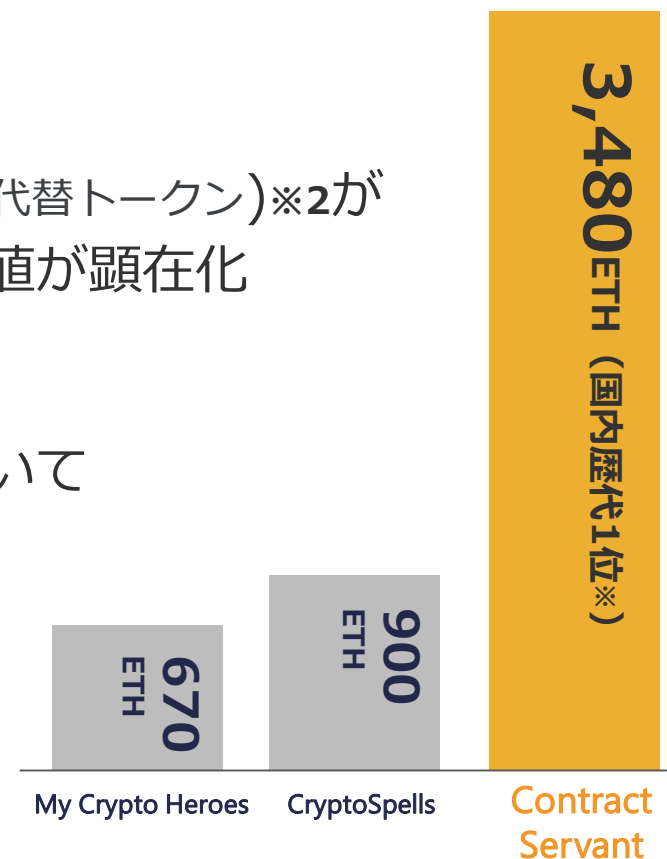
Contract Servantは国内における パブリックプレセールで、過去最高額を記録 ※1

●既存ゲームと比べARPUが10倍超

仮想通貨とNFT(Non-Fungible Token、非代替トークン)※2が結びつくことによってゲームを超えた価値が顕在化

●多くの高額なNFTが売買された

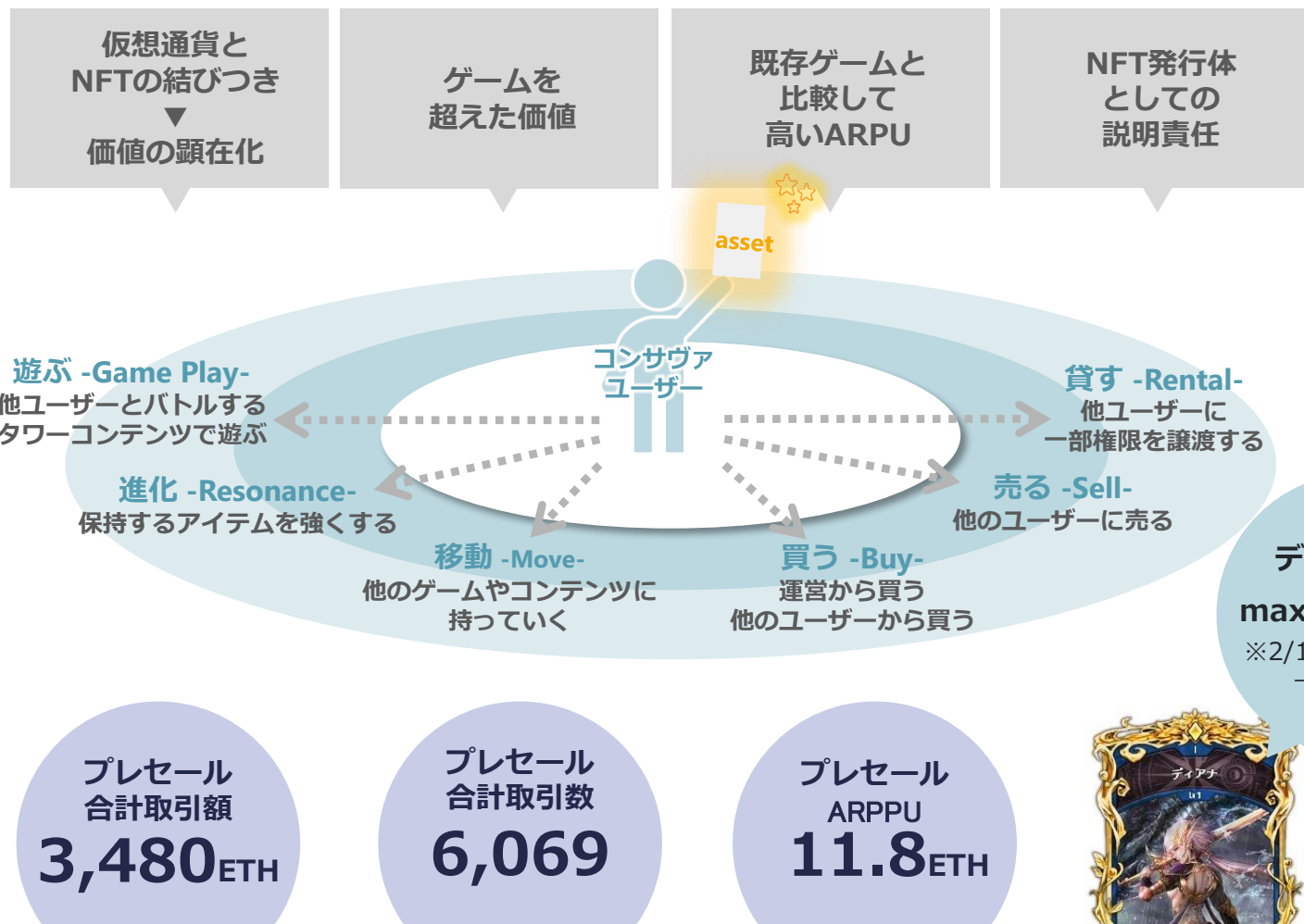
売買を伴うものなので、資産の特性について丁寧な事前説明を行った



※1 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)

※2 Non-Fungible Tokenとはブロックチェーン技術で規定されるゲーム内のキャラクターやアイテム

ブロックチェーンゲーム関連事業：コンサヴァ



ブロックチェーンゲームは保有できるという特性から、アセットの購入が単なる消費にとどまらない。価値あるものを提供すれば、ユーザーは積極的に投資を行う。

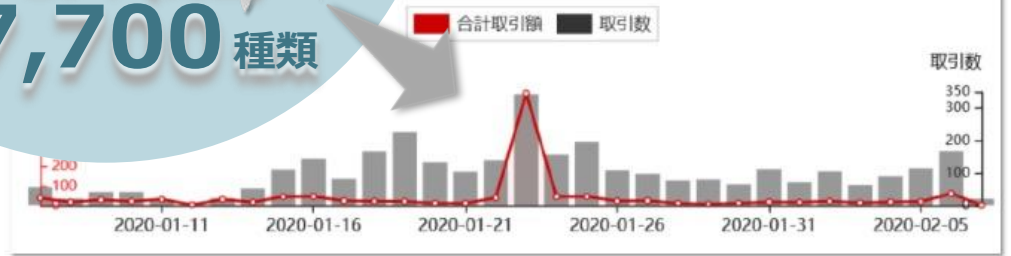
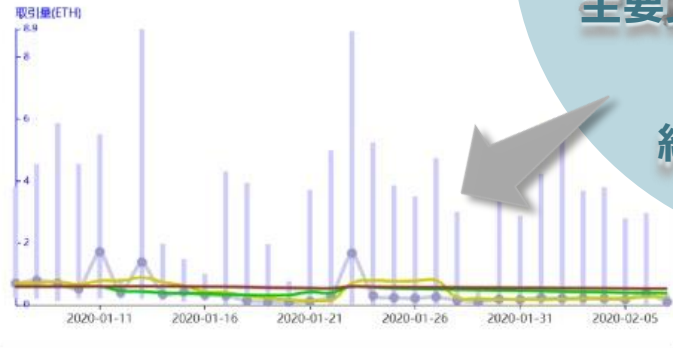
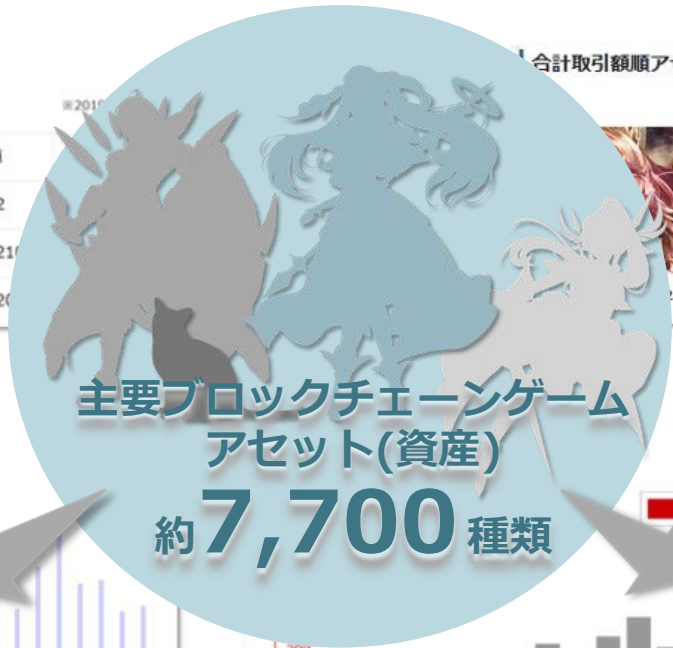
●取引状況（アセット毎）

日毎の取引状況

日付	平均値	回数	最高値	最低値
2020-02-07	↑0.09202	21	↑0.33914	↓0.02
2020-02-06	↑0.36641	167	↑2.95297	↓0.021
2020-02-05	↑0.17774	115	↑78806	↓0.02

●合計取引総額のランキング

合計取引総額順アセットランキング



●取引量推移（アセット毎）

●取引額／取引数の推移（アセット毎）

アセット(資産)の価格推移を確認可能な機能「アセットアナライザー」
 ≒ 株式市場における、株価や様々な指標が確認できる資産評価及び管理ツール

ゲーム内キャラクターやアイテム等のアセット(資産)の増加と、それらの売買が活性化していることを受け、アセット毎の取引履歴や推移をチャート表示・分析し、売買に生かせる機能を開発し、『Blockchain Game Info (ブロックチェーンゲームインフォ)』内で提供中。

国内外の
BCゲーム
最新情報

決済数

取引数

アセット
価格推移

各種
ランキング



『Blockchain Game Info (ブロックチェーンゲームインフォ)』 ブロックチェーンゲームの普及促進・啓蒙を目的として運営

ブロックチェーンゲームの多くは、グローバル向けに展開されており、その情報取得の手段となるサイトの多くは英語でサービスが提供されている。本サービスは、国内における普及促進・啓蒙を目的として開始し、現在では、海外版（英語版）も提供中。



積雪深自動モニタリングシステム

YUKIMI

全国30自治体様で実証実験中
様々な環境や雪質での積雪深自動計測を実現

北海道エリア：北海道の自治体様

東北エリア：青森・岩手・山形・福島の自治体様

中部エリア：山梨・新潟・富山・石川・長野の自治体様

中国エリア：鳥取の自治体様

(2020年1月現在)



実証実験中の自治体様から
多くの期待のお声をいただいております！



自治体コメント



福島県 会津若松市 ご担当者様

2018年度の実証実験を経て、センサー機器の風雪対策や設置の手軽さ等が格段に良くなり、また、システムにおいても見やすくなった。
昨年度は暖冬、小雪の影響で活用できるデータも少なかったのですが、今年度は効率的な除雪作業に多く繋がる事を期待したい。

新潟県 長岡市 ご担当者様

長岡市で現在取り組んでいる除雪イノベーションの一つとして将来的には良好で効率的な除雪体制の構築に役立つことを期待する。

山形県 酒田市 ご担当者様

除雪に携わる人的リソース不足が将来的に見えている中で、積雪の見回りを自動化し、人手不足を補う取組は除雪現場からも期待が大きい。

主な搭載機能

積雪深の
自動計測



24 時間
遠隔監視



バッテリーと
電源のどちら
でも稼働



既存のポール
に簡単設置



スマホでも
確認可能



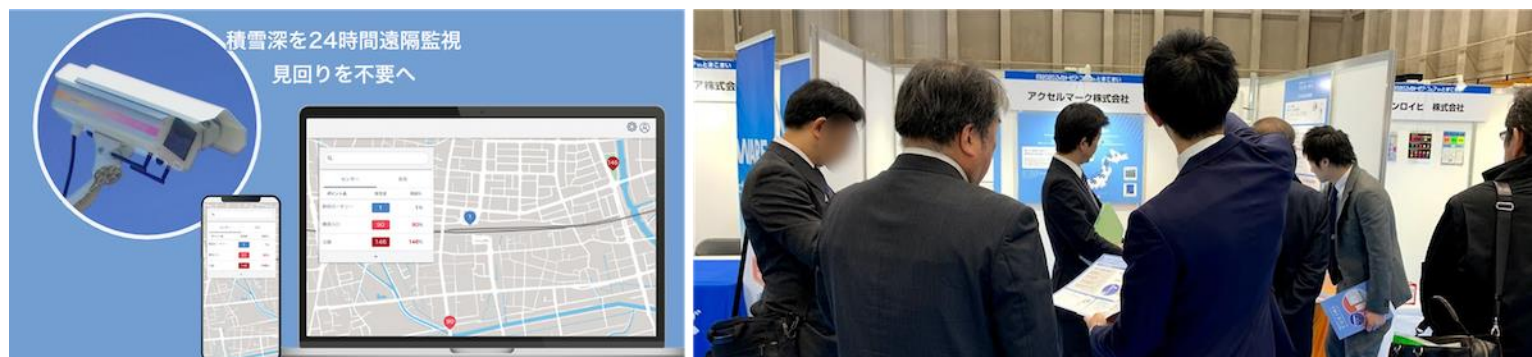
直感的に
操作できる
システム画面



商用化に向けた販売活動の一環として、 2020ふゆトピア・フェア in 苫小牧に初出展

複数自治体で実証実験中の積雪深自動モニタリングシステム「YUKIMI」の実機展示を実施。（今年度実証実験：30自治体／昨年度：1自治体）

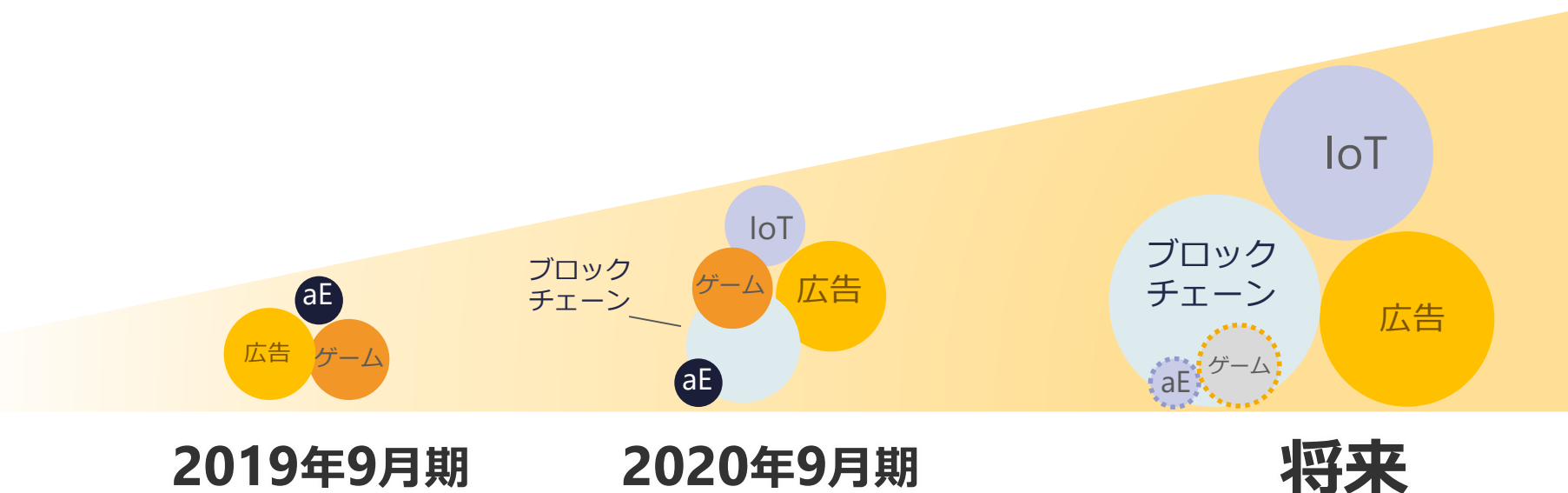
積雪エリアの自治体のほか、学校法人や建設会社をはじめとした様々な業種の方にご興味をお持ちいただき、大盛況のうちに終了した。



ふゆとぴあ・フェア（国土交通省 北海道開発局）
<https://www.hkd.mlit.go.jp/ky/ki/chousei/ud49g70000003pgt.html>

「ふゆとぴあ・フェア」は、国、地方公共団体、企業、NPO、地域住民等が参加し、北国の冬の課題の克服、冬を活かした地域づくりなど、ハード・ソフト両面にわたる様々な取組に対する意見交換や情報発信を通じて、全国に積雪寒冷地で暮らす人々の工夫や雪国の魅力を発信するとともに、地域の活性化を図ることを目的として、東北、北陸で開催されている「ゆきみらい」と連携しながら、3年に1度、北海道内で開催しています。これまで、札幌市、旭川市、千歳市、釧路市、函館市等で開催され、今回で12回目になります。

新成長分野(ブロックチェーンゲーム関連事業&IoT)に注力し、 当社の基幹事業に移行を進める



「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/>