



2020年9月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

2020年2月13日

上場会社名 アクセルマーク株式会社 上場取引所 東
 コード番号 3624 URL <https://www.axelmark.co.jp/>
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 尾下 順治
 問合せ先責任者 (役職名) 経理財務本部長 (氏名) 鈴木 啓太 (TEL) 03-5354-3351
 四半期報告書提出予定日 2020年2月14日 配当支払開始予定日 -
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有 (証券アナリスト、機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

1. 2020年9月期第1四半期の連結業績(2019年10月1日~2019年12月31日)

(1) 連結経営成績(累計)

(%表示は、対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
2020年9月期第1四半期	736	3.2	△249	-	△252	-	△448	-
2019年9月期第1四半期	713	16.3	△143	-	△144	-	△145	-

(注) 包括利益 2020年9月期第1四半期 △447百万円 (-%) 2019年9月期第1四半期 △146百万円 (-%)

	1株当たり 四半期純利益	潜在株式調整後 1株当たり 四半期純利益
	円 銭	円 銭
2020年9月期第1四半期	△74.07	-
2019年9月期第1四半期	△29.92	-

(2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率
	百万円	百万円	%
2020年9月期第1四半期	1,399	32	2.0
2019年9月期	1,932	281	14.3

(参考) 自己資本 2020年9月期第1四半期 27百万円 2019年9月期 275百万円

2. 配当の状況

	年間配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
2019年9月期	-	0.00	-	0.00	0.00
2020年9月期	-	-	-	-	-
2020年9月期(予想)	-	0.00	-	0.00	0.00

(注) 直前に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

3. 2020年9月期の連結業績予想(2019年10月1日~2020年9月30日)

(%表示は、対前期増減率)

	売上高		親会社株主に帰属する当期純利益	
	百万円	%	百万円	%
通期	3,000	3.6	△940	-

(注) 直前に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）：無
新規 一社（社名） 一、除外 一社（社名） 一

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用：無

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：無
- ② ①以外の会計方針の変更：無
- ③ 会計上の見積りの変更：無
- ④ 修正再表示：無

(4) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）	2020年9月期1Q	6,451,100株	2019年9月期	6,027,900株
② 期末自己株式数	2020年9月期1Q	33株	2019年9月期	33株
③ 期中平均株式数（四半期累計）	2020年9月期1Q	6,050,867株	2019年9月期1Q	4,851,767株

※ 四半期決算短信は公認会計士又は監査法人の四半期レビューの対象外です

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績予想等の将来に関する記述は、当社が現時点で入手可能な情報に基づき判断した見通しであり、多分に不確定な要素を含んでおります。実際の業績等は、業況の変化により、上記予想数値と異なる場合があります。なお、業績予想に関する事項は、3ページ「1. 当四半期決算に関する定性的情報（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算に関する定性的情報	2
(1) 経営成績に関する説明	2
(2) 財政状態に関する説明	3
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	3
2. 四半期連結財務諸表及び主な注記	4
(1) 四半期連結貸借対照表	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	5
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	7
(継続企業の前提に関する注記)	7
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	7
(セグメント情報等)	7
3. その他	9
継続企業の前提に関する重要事象等	9

1. 当四半期決算に関する定性的情報

(1) 経営成績に関する説明

当第1四半期累計期間における我が国の経済は、緩やかな景気回復が持続しているものの、引き続き景気動向指数は悪化を示しており、景気の先行きは不透明なものとなっております。

当社が主にサービスを提供しているインターネット関連市場を取り巻く環境は、国内における個人の利用率は2009年以降80%前後で推移しており、特に13歳～59歳までのインターネット利用率は各年齢層で9割を超えており、既に多くの人々が利用している社会インフラとなっております。一方で産業界におけるインターネット利用はいまだに低い状況であるものの、今後は通信方式としての5GやIoTサービスの拡大、分散型台帳システム（ブロックチェーン）を利用した低コストで信頼性の高いサービスの拡大が普及を後押ししていくものと考えられ、それらによってインターネット上のさらなるデータ量の増大や、それによるAIの活用が見込まれております。

このような市場環境の下、当社グループは「基幹事業の入替による事業構造の転換」を事業方針に掲げ、ブロックチェーンゲーム関連事業及びIoTヘリソースを集中させております。

これら注力事業の分野では、IoT市場は、IDCJapan株式会社によると、国内IoT市場におけるユーザー支出額について2018年の実績は6兆3,167億円と見込まれており、その後、年間平均成長率（CAGR：Compound Annual Growth Rate）13.3%で成長し、2023年には11兆7,915億円に達する見込みです。

また、世界のブロックチェーン関連市場規模は、IDCJapan株式会社によると、世界のブロックチェーンソリューションに対する支出額について2019年は27億USD（約2,953億円、前年比80%増）と見込まれており、年間平均成長率は60.2%で成長し、2023年には約159億USD（約1兆7,391億円）に達する見込みです。

こうしたなかで、当社ではこれまでに他社に先駆けて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」やブロックチェーンゲーム情報メディア「Blockchain Game info」のサービス提供を通してブロックチェーンゲーム関連サービスにおける知見を蓄積してまいりました。

ブロックチェーン市場は拡大が期待される一方で、当社では一般化し商用利用されるためには様々な課題があると認識しており、当社では国内のブロックチェーンゲームのトップランナーとして培ってきたノウハウをもとにブロックチェーン技術/データの利活用のためのインフラ・サービスを提供し、市場及びユーザーの拡大の一端を担えるように取り組んでまいります。

以上の結果、当第1四半期連結累計期間の業績は、売上高736,009千円（前年同期比3.2%増）、営業損失249,227千円（前年同期は143,279千円の営業損失）、経常損失252,911千円（前年同期は144,540千円の経常損失）、固定資産の減損損失や投資有価証券評価損等194,665千円を特別損失として計上したことにより、親会社株主に帰属する四半期純損失448,175千円（前年同期は145,188千円の親会社株主に帰属する四半期純損失）となりました。

各セグメントの業績は次のとおりであります。

(ゲーム事業)

ゲーム事業の売上高は167,618千円（前年同期比37.6%減）、セグメント損失は195,952千円（前年同期は84,325千円のセグメント損失）となりました。

従来までのガチャ中心のJRPG分野からカジュアルゲーム分野及びブロックチェーンゲーム分野に経営資源を集中させたことにより、前年度とゲームの構成が変化していることに加え、2020年2月13日に公表した「特別損失の計上及び業績予想の修正に関するお知らせ」に記載したようにパズルゲーム「COLOR PIECEOUT(カラーピースアウト)」の方針の見直しによって、当初の想定に比べて収益が大きく下回ったことにより前年同期比で減収減益となっているものの、注力サービスの一つであるブロックチェーンゲーム分野において開発を進めていた「コントラクトサーヴァント-card game」は、2019年12月にゲームのプレリリースを行うとともにプレセールを実施し、好評を博したことでその合計取引額は約3,480ETHに達し、国内のブロックチェーンゲームのプレセールにおける過去最高額を記録し、売上に寄与し始めております。

(広告事業)

広告事業の売上高は537,445千円（前年同期比29.6%増）、セグメント利益は3,336千円（前年同期比79.5%減）となりました。

アドネットワーク「Adroute」及び運用代行サービス「トレーディングデスク」が伸長したことで増収いたしましたが、IoT分野の取組みに対する先行投資により減益となりました。IoTサービスでは、除雪の効率化に向けたIoTセンサーを用いた積雪深計測の実証実験を30自治体で実施することが確定し、順次設置を進め実証実験を開始しております。

(and Experience事業)

and Experience事業の売上高は32,452千円（前年同期比7.3%増）、セグメント損失は15,467千円（前年同期は37,595千円のセグメント損失）となりました。

オンラインくじサービス「くじコレ」に注力してまいりました。IPやコンテンツ獲得の営業体制の強化を図ったほか、関連サービスとして「プリントくじコレ」を開始するなど販売チャネルを拡充しております。ブロックチェーンゲーム情報メディア「Blockchain Game info」では、国内のブロックチェーンゲームを中心に注目を集めるさまざまなゲームタイトルの最新情報や開発者のインタビュー記事などを公開しており、暗号資産（仮想通貨）を保

有するユーザーの重要な情報源として位置付けられるよう運営を続けてまいりました。これらの記事に加え、アセット取引情報ツール「アセットアナライザー（β版）」の運用を開始し、主要なブロックチェーンゲームタイトルのアセット（資産）の価格推移だけでなく、取引情報を収集・分析できるツールとしてサービスを開始しております。

（2）財政状態に関する説明

当第1四半期連結会計期間末における資産合計は、前期末に比べて532,455千円減少し、1,399,923千円となりました。これは、主に現金及び預金が337,824千円、無形固定資産が154,279千円、投資その他の資産が64,844千円減少したこと等によるものであります。

負債合計は、前期末に比べて283,897千円減少し、1,366,967千円となりました。これは、主に1年内返済予定を含む長期借入金が75,000千円減少、転換社債型新株予約権付社債が200,173千円転換されたこと等によるものであります。

純資産合計は、前期末に比べて248,557千円減少し、32,955千円となりました。これは、主に転換社債型新株予約権付社債の転換により資本金等が200,173千円増加したものの、親会社株主に帰属する四半期純損失を448,175千円計上したこと等によるものであります。

（3）連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

通期の業績予想につきましては、2020年2月13日に公表いたしました「特別損失の計上及び業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

2. 四半期連結財務諸表及び主な注記

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (2019年9月30日)	当第1四半期連結会計期間 (2019年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	1,174,615	836,790
売掛金	350,970	329,283
貯蔵品	5,636	5,201
その他	42,353	90,684
流動資産合計	1,573,575	1,261,960
固定資産		
有形固定資産	39,779	38,063
無形固定資産	158,381	4,102
投資その他の資産	160,642	95,798
固定資産合計	358,803	137,963
資産合計	1,932,378	1,399,923
負債の部		
流動負債		
買掛金	230,990	262,114
1年内返済予定の長期借入金	300,000	300,000
未払法人税等	12,171	4,910
賞与引当金	36,371	18,335
その他	145,659	131,109
流動負債合計	725,193	716,468
固定負債		
長期借入金	150,000	75,000
転換社債型新株予約権付社債	775,672	575,499
固定負債合計	925,672	650,499
負債合計	1,650,865	1,366,967
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,221,021	1,321,108
資本剰余金	1,774,294	1,874,381
利益剰余金	△2,712,663	△3,160,838
自己株式	△25	△25
株主資本合計	282,628	34,626
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△7,085	△6,900
その他の包括利益累計額合計	△7,085	△6,900
新株予約権	5,971	5,230
純資産合計	281,513	32,955
負債純資産合計	1,932,378	1,399,923

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書

四半期連結損益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自2018年10月1日 至2018年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自2019年10月1日 至2019年12月31日)
売上高	713,324	736,009
売上原価	675,622	755,120
売上総利益又は売上総損失(△)	37,701	△19,111
販売費及び一般管理費	180,980	230,115
営業損失(△)	△143,279	△249,227
営業外収益		
受取利息	0	2
受取手数料	150	150
新株予約権戻入益	—	741
その他	57	16
営業外収益合計	207	909
営業外費用		
支払利息	1,464	1,015
新株発行費	—	789
仮想通貨評価損	—	2,457
その他	4	331
営業外費用合計	1,468	4,593
経常損失(△)	△144,540	△252,911
特別損失		
減損損失	—	129,665
投資有価証券評価損	—	15,000
貸倒引当金繰入額	—	50,000
特別損失合計	—	194,665
税金等調整前四半期純損失(△)	△144,540	△447,576
法人税、住民税及び事業税	648	598
法人税等合計	648	598
四半期純損失(△)	△145,188	△448,175
親会社株主に帰属する四半期純損失(△)	△145,188	△448,175

四半期連結包括利益計算書

第1四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自 2018年10月1日 至 2018年12月31日)	当第1四半期連結累計期間 (自 2019年10月1日 至 2019年12月31日)
四半期純損失(△)	△145,188	△448,175
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,726	185
その他の包括利益合計	△1,726	185
四半期包括利益	△146,915	△447,989
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△146,915	△447,989
非支配株主に係る四半期包括利益	—	—

(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)

当第1四半期連結累計期間において、第1回無担保転換社債型新株予約権付社債の転換により、資本金が100,086千円、資本準備金が100,086千円増加しました。この結果、当第1四半期連結会計期間末において資本金が1,321,108千円、資本剰余金が1,874,381千円となっております。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

I 前第1四半期連結累計期間(自 2018年10月1日 至 2018年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント				合計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額
	ゲーム 事業	広告事業	and Experience 事業	計			
売上高							
外部顧客への売上高	268,462	414,619	30,242	713,324	713,324	—	713,324
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	—	—	—	—	—	—
計	268,462	414,619	30,242	713,324	713,324	—	713,324
セグメント利益又は損失 (△)	△84,325	16,264	△37,595	△105,657	△105,657	△37,621	△143,279

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内訳
(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益	金額
報告セグメント計	△105,657
全社費用(注)	△37,621
四半期連結損益計算書の営業損失	△143,279

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない全社管理費用等であります。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

II 当第1四半期連結累計期間(自 2019年10月1日 至 2019年12月31日)

1. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

(単位:千円)

	報告セグメント				合計	調整額	四半期連結 損益計算書 計上額
	ゲーム 事業	広告事業	and Experience 事業	計			
売上高							
外部顧客への売上高	167,618	535,937	32,452	736,009	736,009	—	736,009
セグメント間の内部売上 高又は振替高	—	1,507	—	1,507	1,507	△1,507	—
計	167,618	537,445	32,452	737,516	737,516	△1,507	736,009
セグメント利益又は損失 (△)	△195,952	3,336	△15,467	△208,084	△208,084	△41,142	△249,227

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内訳
(差異調整に関する事項)

(単位:千円)

利益	金額
報告セグメント計	△208,084
セグメント間取引消去	303
全社費用(注)	△41,445
四半期連結損益計算書の営業損失	△249,227

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない全社管理費用等であります。

3. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(固定資産に係る重要な減損損失)

「ゲーム事業」において、運用中のゲームタイトルに関して当初想定していた期間内での収益回収が見込めなくなったため、減損損失として特別損失に計上しました。なお、当第1四半期連結累計期間における当該減損損失の計上額は下表のとおりであります。

ゲーム事業	129,665千円
合計	129,665千円

(のれんの金額の重要な変動)

該当事項はありません。

(重要な負ののれん発生益)

該当事項はありません。

3. その他

継続企業の前提に関する重要事象等

当社グループは、前連結会計年度まで4期連続となる営業損失の計上及びマイナスの営業キャッシュ・フローを計上し、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しておりました。

当第1四半期連結累計期間においても、営業損失の計上及びマイナスの営業キャッシュ・フローの計上が生じております。また、固定資産の減損損失等の特別損失の計上もあり、親会社に帰属する四半期純損失を計上しており、その計上額に応じて一時的に純資産が大きく毀損する可能性があります。

以上により、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせるような状況が存在しておりますが、前連結会計年度に第三者割当による行使価額修正条項付新株予約権の行使や転換社債型新株予約権付社債及び新株予約権の発行による資金調達により、財務基盤の安定化に努めております。加えて①ゲーム事業の注力ジャンルへの集中、開発・運営人員の最適な配置による売上の維持拡大、受託開発や他社とのアライアンスによるリスク分散、収益獲得機会の増加、②広告事業の売上の維持拡大、データ活用した新機能やサービス開発による収益力の強化、③and Experience事業で展開するサービスの選択と集中による収益改善、④IoTの事業展開含む事業構造の移行と再編による収益力の強化、⑤資金調達や資金繰りの安定化に努めてまいります。これらの対応策を事業を取り巻く環境の変化に適応し推進していくことにより、継続企業の前提に関する重要な不確実性は認められないと判断しております。