

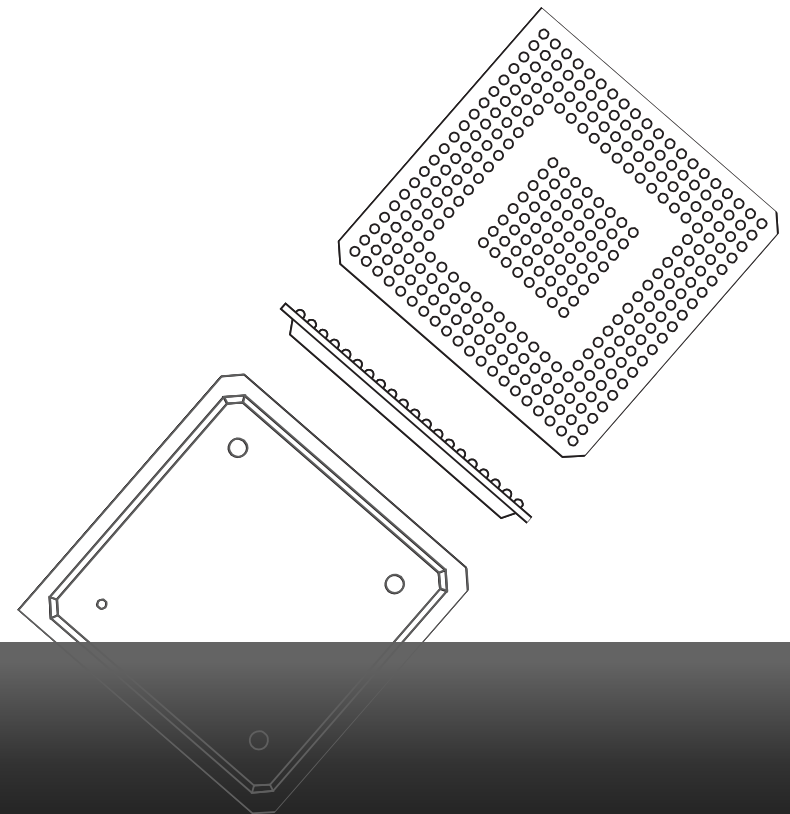
証券コード**6730**

株式会社アクセル

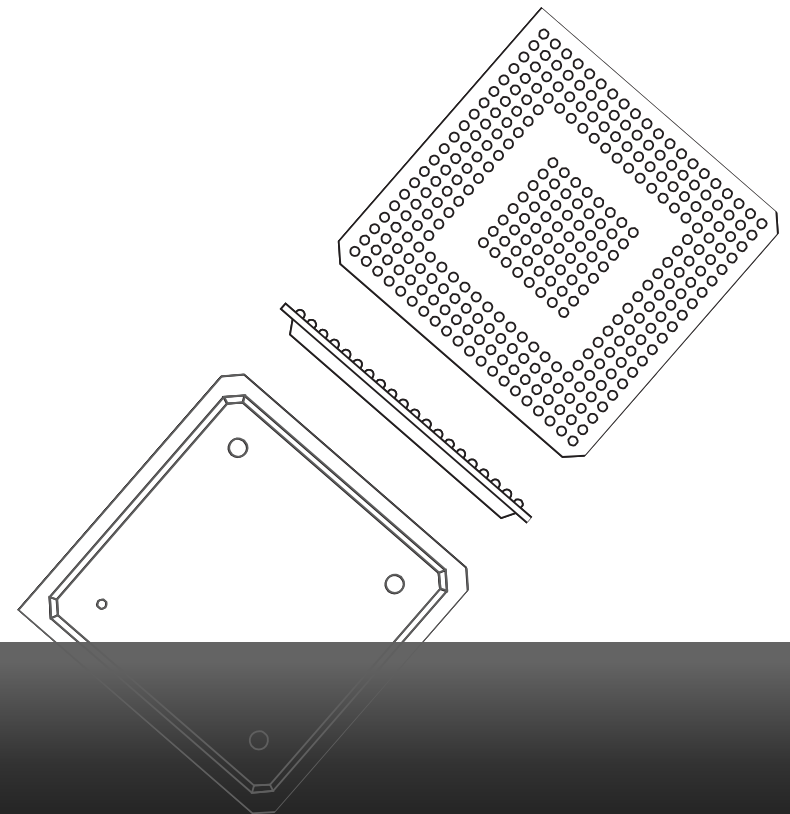
2017年3月期（第22期）第2四半期

アナリスト向け決算説明会資料

2016年10月26日（決算発表日：10月25日）



1. 2017年3月期第2四半期(累計)の業績



第2四半期（累計）のトピックス

- ザインエレクトロニクス株式会社との業務提携に合意
- リッチラボ株式会社と「H2MD」を利用した動画広告の表現拡大に向けた取り組みで協業
- 監査等委員会設置会社への移行（取締役会の構成員のうち半数を独立社外取締役で構成）
- 車載機器向けのソフトウェア開発に強みを持つエスディーテック株式会社へ出資（60百万円）
- 「H2MD」の unity プラグイン提供開始
- 9月15日に第2四半期（累計）の業績予想の修正を実施（10月25日に「業績予想と実績との差異」も開示）

主力市場（パチンコ・パチスロ機市場）の動向

- パチンコ機の「のめり込み防止」に向けた自主規制（2015年11月）の影響継続
- パチスロ機の型式試験の運用変更（2014年9月）及び自主規制（2015年12月）の影響継続
- 伊勢志摩サミット開催（2016年5月）に伴う新台設置の自主規制の影響
- 「検定機と性能が異なる可能性のあるぱちんこ遊技機」の年内撤去に向けた一時的な入れ替え需要発生



引き続き厳しい市場動向となっているものの当初計画策定時の
想定よりは改善（下期の市場動向は不透明）

(単位：百万円)

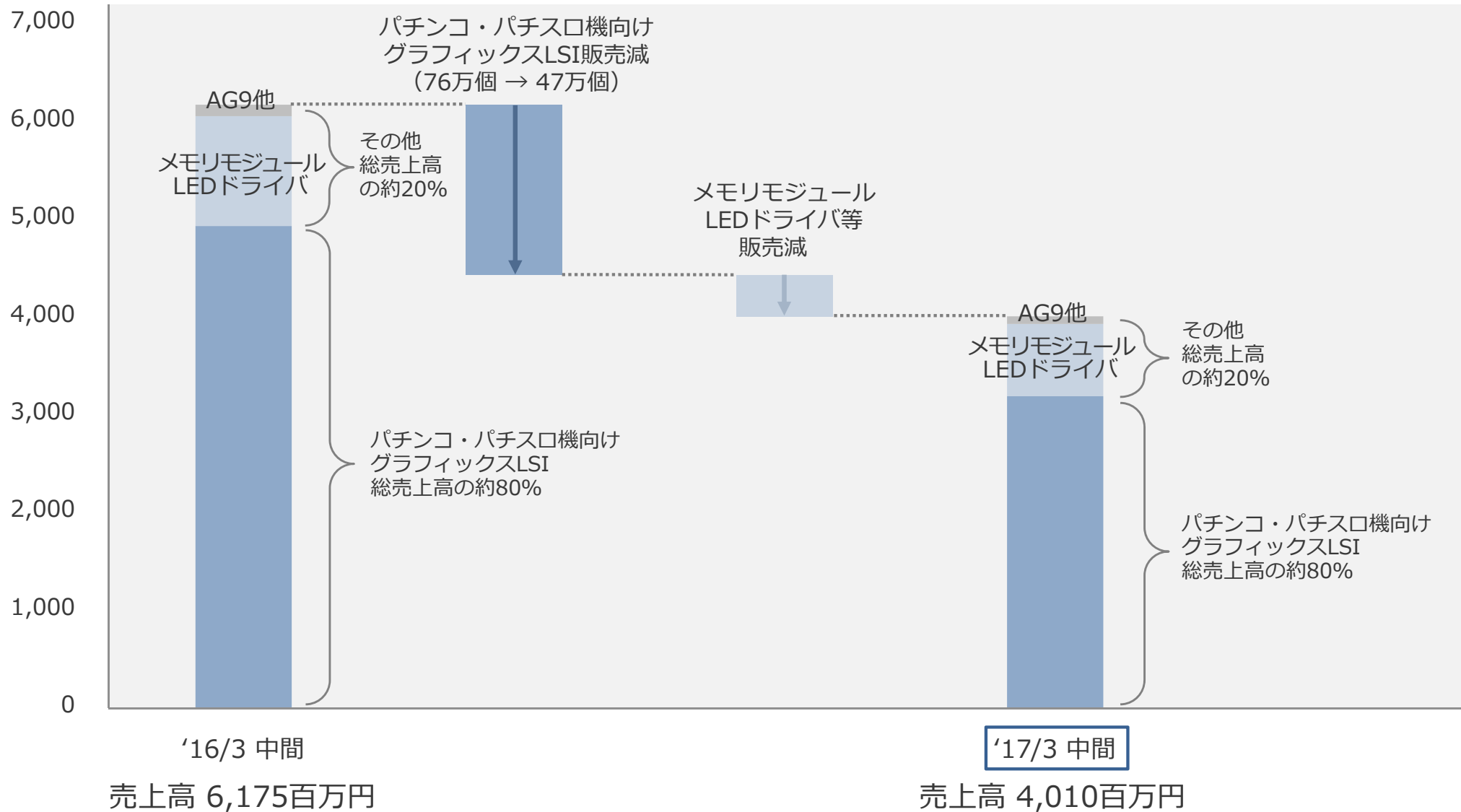
	'17/3 中間 当初計画	'17/3 中間 9.15修正	'17/3 中間 実績	売上比	当初計画比 増減額	増減率
売上高	3,400	3,890	4,010	100%	610	18%
売上原価	1,900	2,070	2,182	54%	282	15%
売上総利益	1,500	1,820	1,827	46%	327	22%
販管費 (研究開発費)	1,950 (1,450)	1,800 (1,300)	1,763 (1,261)	44% (31%)	△186 (△188)	△10% (△13%)
営業利益	△450	20	64	2%	514	—
経常利益	△450	20	63	2%	513	—
四半期純利益	△450	14	45	1%	495	—

（単位：百万円）

	'16/3 中間実績	売上比	'17/3 中間実績	売上比	増減額	増減率
売上高	6,175	100%	4,010	100%	△2,164	△35%
売上原価	3,300	53%	2,182	54%	△1,117	△34%
売上総利益	2,875	47%	1,827	46%	△1,047	△36%
販管費 (研究開発費)	2,103 (1,581)	34% (26%)	1,763 (1,261)	44% (31%)	△339 (△319)	△16% (△20%)
営業利益	771	12%	64	2%	△707	△92%
経常利益	750	12%	63	2%	△686	△91%
四半期純利益	519	8%	45	1%	△474	△91%

売上高 4,010百万円（前年同期比 2,164百万円減）

（単位：百万円）



(単位：百万円)

	'16/3末	構成比	'17/3 中間末	構成比
流動資産	11,061	91%	10,818	89%
現金・預金	8,063	66%	7,780	64%
売掛金	465	4%	1,082	9%
商品及び製品	2,000	16%	1,636	13%
その他	532	4%	318	3%
固定資産	1,095	9%	1,355	11%
資産合計	12,156	100%	12,173	100%
流動負債	843	7%	842	7%
固定負債	56	0%	34	0%
負債合計	900	7%	876	7%
純資産合計	11,256	93%	11,296	93%
負債・純資産合計	12,156	100%	12,173	100%

当四半期末月の売上高が前期末月の売上高
に対して増加したことが要因

エスディーテック社への出資、保有有価証
券（アバールデータ社）の評価額上昇等

流動負債	'16/3末	'17/3 中間末
買掛金	681	551
未払法人税等	—	31
その他	161	259

(単位：百万円)

	'16/3 中間実績	'17/3 中間実績
現金及び現金同等物の期首残高	11,500	8,063
営業活動によるキャッシュ・フロー	△338	95
投資活動によるキャッシュ・フロー	△131	△321
財務活動によるキャッシュ・フロー	△2,372	△56
現金及び現金同等物の増加（△減少）額	△2,843	△282
現金及び現金同等物の四半期末残高	8,657	7,780

営業活動によるキャッシュ・フロー

税引前純利益：63百万円
 減価償却費の計上：93百万円
 たな卸資産の減少：364百万円
 その他の流動資産の減少：89百万円
 売上債権の増加：△617百万円
 仕入債務の減少：△129百万円

投資活動によるキャッシュ・フロー

有形固定資産の取得：△163百万円
 投資有価証券の取得：△135百万円

財務活動によるキャッシュ・フロー

配当金の支払額：△55百万円

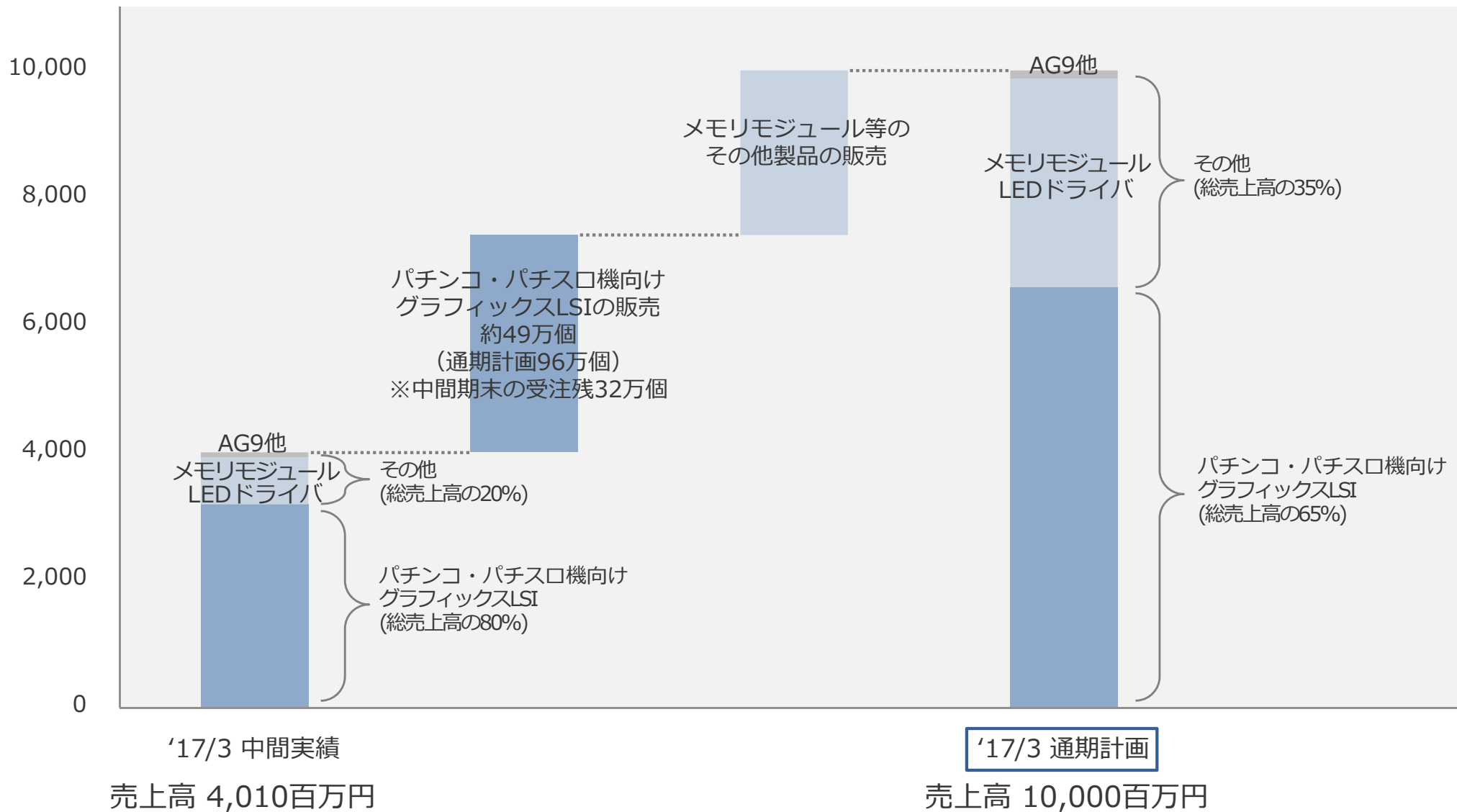
(単位：百万円)

	'17/3 中間 実績	売上比	'17/3 通期 計画	売上比	差額 (下期必要額)	進捗率
売上高	4,010	100%	10,000	100%	5,989	40%
売上原価	2,182	54%	6,000	60%	3,817	36%
売上総利益	1,827	46%	4,000	40%	2,172	46%
販管費 (研究開発費)	1,763 (1,261)	44% (31%)	3,700 (2,800)	37% (28%)	1,936 (1,538)	48% (45%)
営業利益	64	2%	300	3%	235	21%
経常利益	63	2%	300	3%	236	21%
純利益	45	1%	200	2%	154	23%

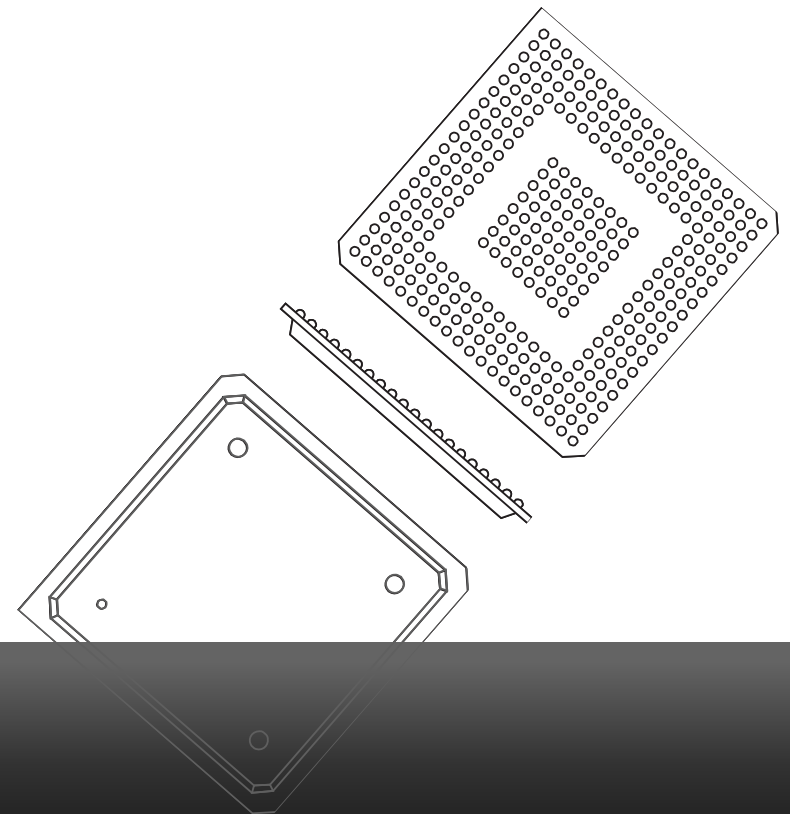
受注残：2,691百万円

売上高計画 10,000百万円（計画達成に必要な下期売上高 5,989百万円）

（単位：百万円）



2. 補足資料（2016年4月26日開催 決算説明会資料より抜粋）



パチンコ・パチスロ機市場の動向と業績計画の概要

- 2017年3月期のパチンコ・パチスロ機の販売台数は、250万台と想定し業績予想を計画
 - パチンコ機の「のめり込み防止」に向けた自主規制の影響継続（2015年11月）
 - パチスロ機の型式試験の運用変更（2014年9月）及び自主規制（2015年12月）の影響継続
 - 2016年5月の伊勢志摩サミット開催による新台設置自主規制の影響（特に上期に影響）
- 2017年3月期の業績計画の概要
 - 売上高増収、売上総利益はほぼ横ばい
 - パチンコ・パチスロ機市場は縮小を見込む（各種規制や新台設置自主規制の影響）
 - グラフィックスLSIの販売個数は減少見込み（108万個 → 96万個）
 - メモリモジュールは汎用製品化で大幅な販売増を計画
 - 売上総利益率は製品MIXにより低下
 - 販管費は3,700百万円で前期比微減の見通し
 - AG6の開発費が中心

（単位：百万円）

	'16/3 実績	売上比	'17/3 計画	売上比	増減額	増減率
売上高	8,982	100%	10,000	100%	1,017	11%
売上原価	4,880	54%	6,000	60%	1,119	23%
売上総利益	4,101	46%	4,000	40%	△101	△2%
販管費 （研究開発費）	3,857 (2,807)	43% (31%)	3,700 (2,800)	37% (28%)	△157 (△7)	△4% (△0%)
営業利益	244	3%	300	3%	55	23%
経常利益	220	2%	300	3%	79	36%
当期純利益	113	1%	200	2%	86	76%

市場分析

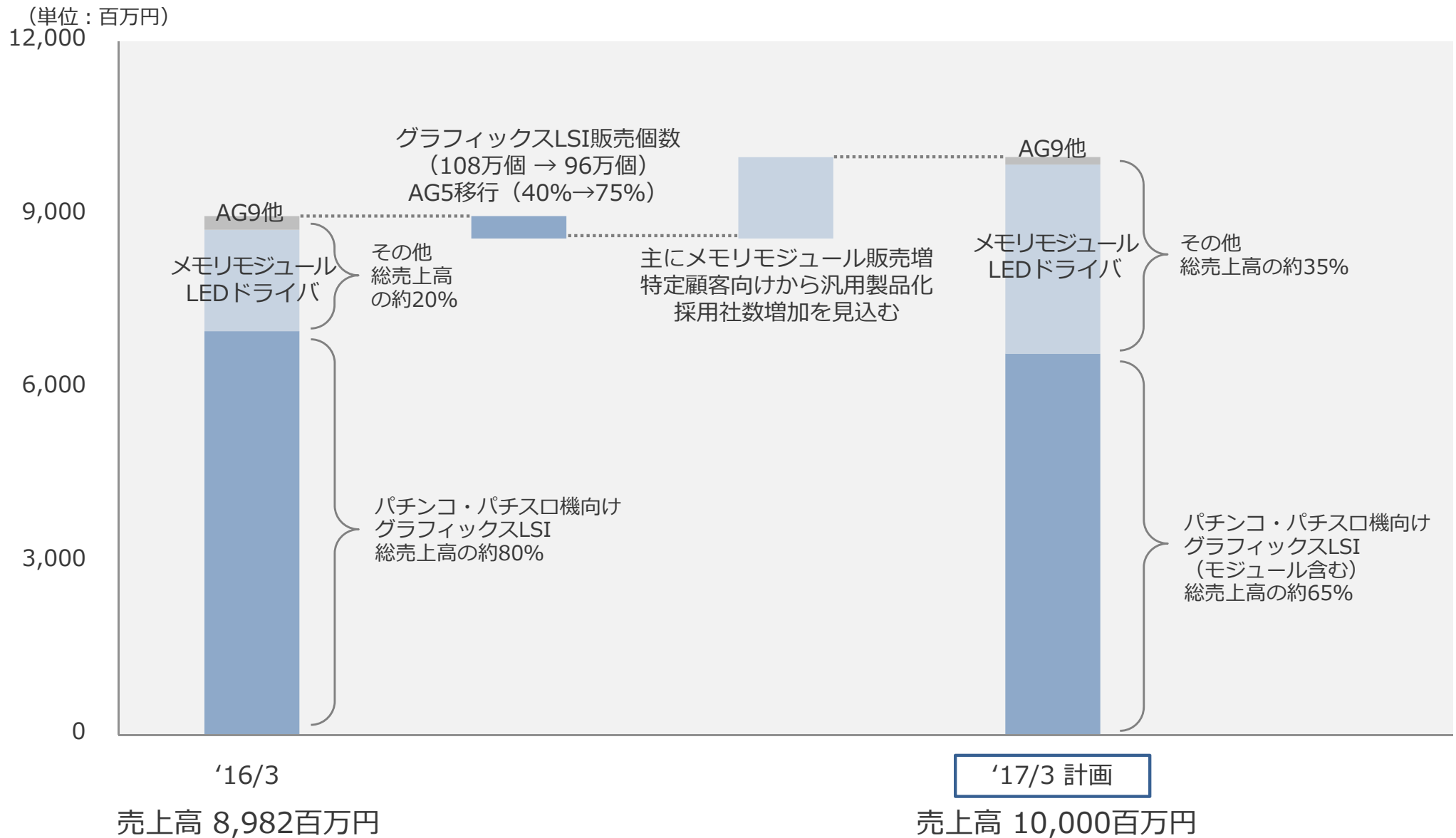
市場規模	290万台		250万台			
リユースの影響	約26%		約34%			
G-LSI个数	108万個		96万個			

※ 2016年3月末受注残：1,896百万円

※ 市場規模（パチンコ・パチスロ機の年間販売台数）、リユースの影響は当社分析による推定値です。

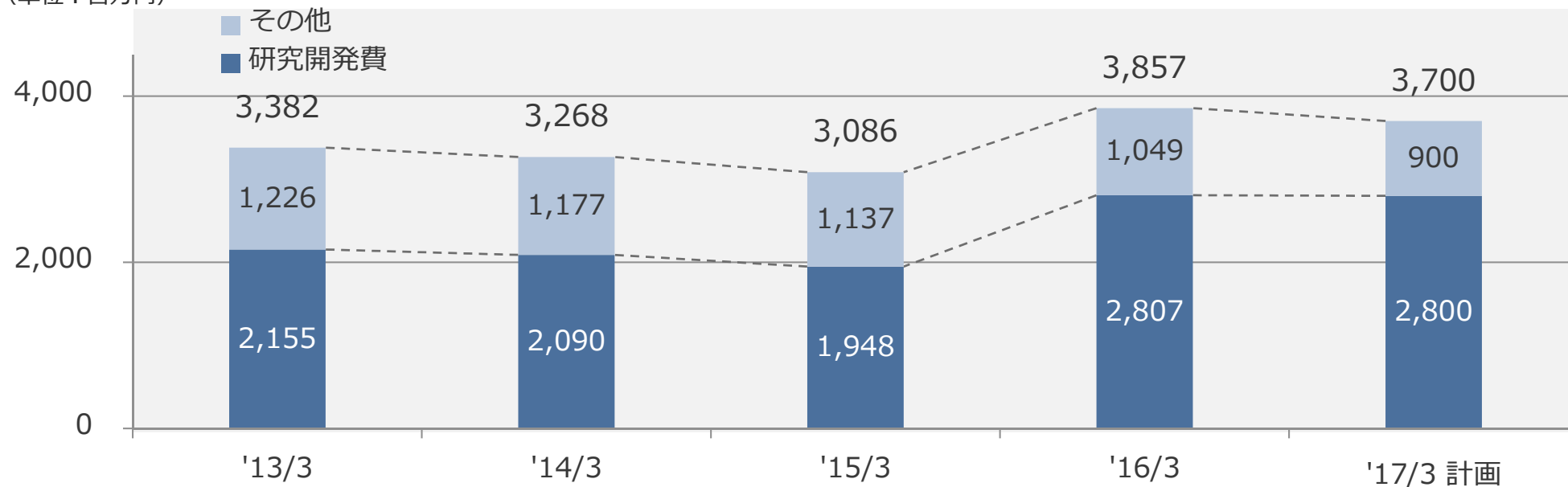
※ G-LSIはパチンコ・パチスロ機向けグラフィックスLSIを意味する。

売上高 10,000百万円（対実績比 1,017百万円増）



販売費及び一般管理費の推移（過去5年間）

(単位：百万円)

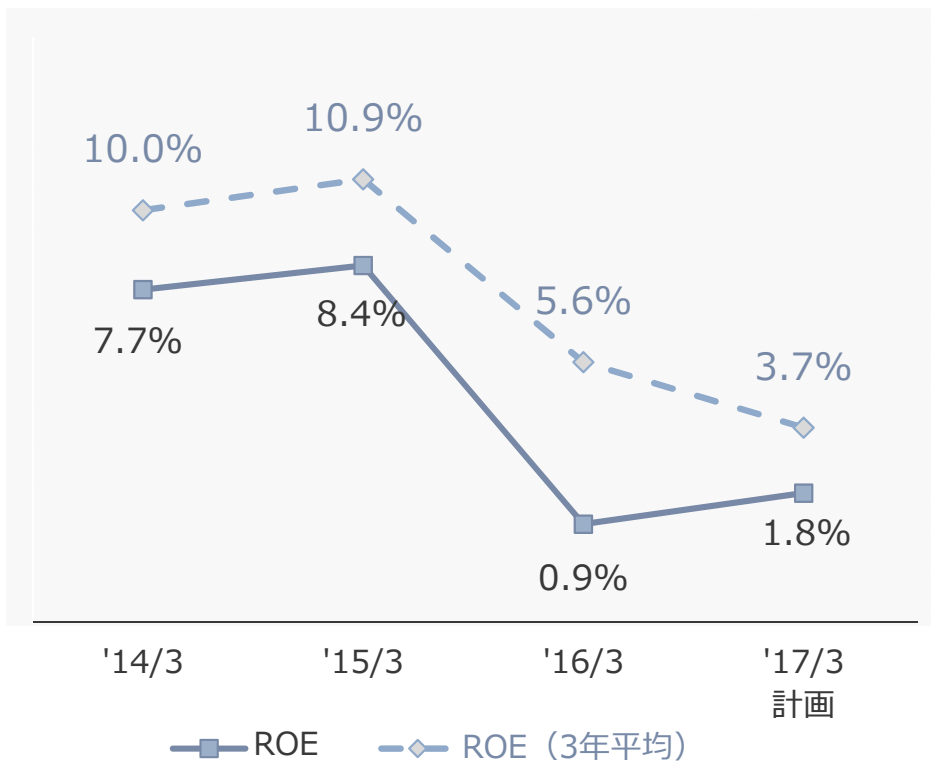


'16/3期以降の研究開発費の増加要因

- 次世代主力製品AG6の開発スタート
 - 先端プロセスの採用によりコスト負担大
- 業績目標に向けた積極的な開発投資
 - パチンコ・パチスロ機向け統合開発環境
 - 演出周辺製品等の新製品開発

経営指標

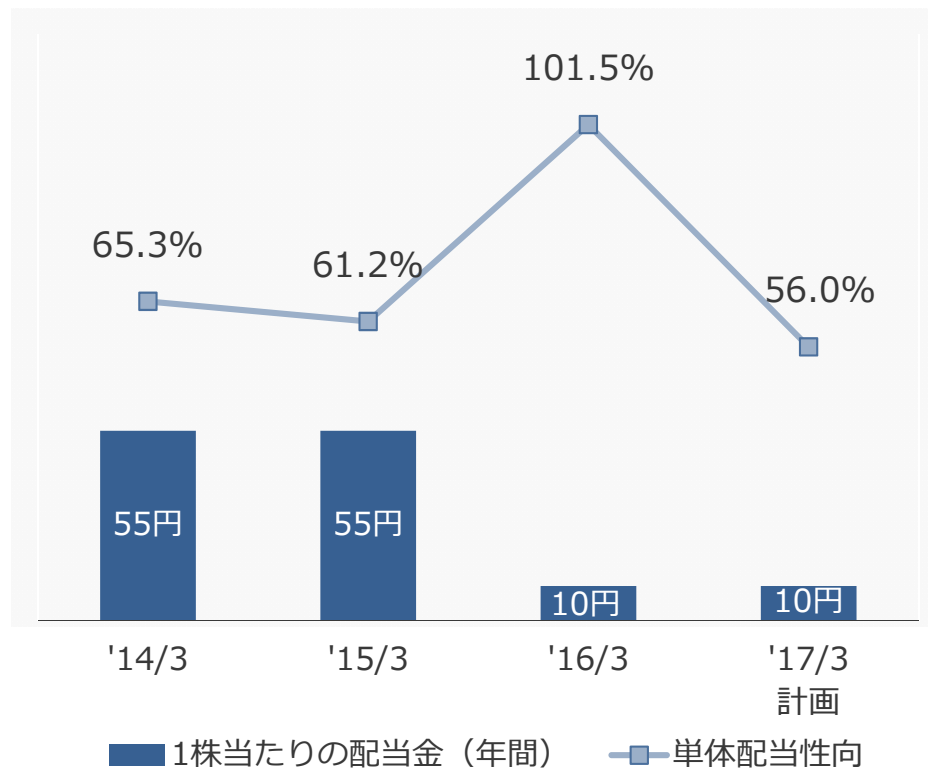
企業価値向上を意識しROEを経営指標に設定
3年平均10%を指標に事業展開



'16/3, '17/3は積極的な研究開発投資によりROEは低迷
'16/3に資本効率向上を企図した自己株取得(20億円)を実施

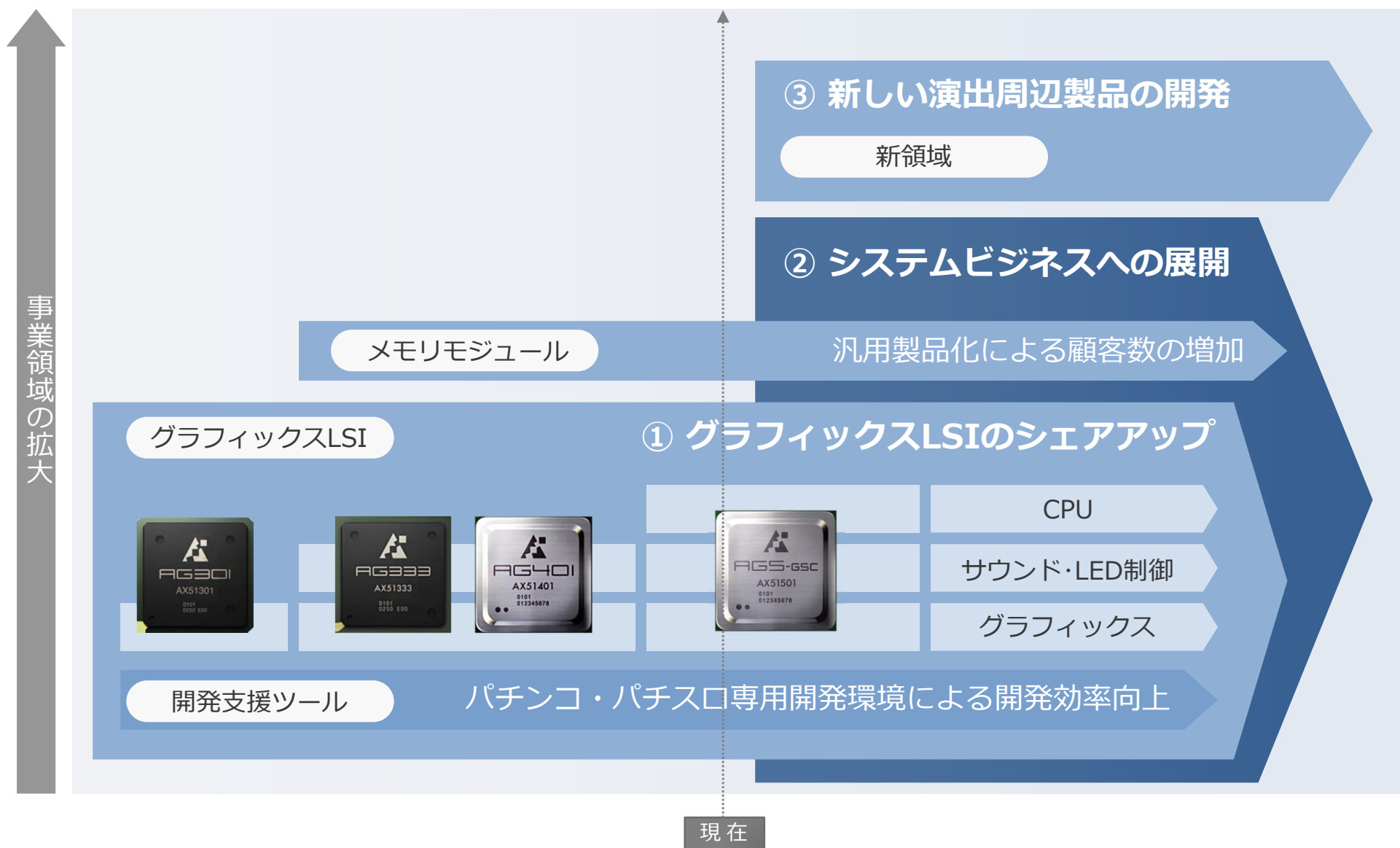
配当政策

原則として単体配当性向50%
減配になる場合は従前の配当水準を考慮



'16/3の期末配当は1株当たり5円 (年間10円)
'17/3の年間配当は1株当たり10円を計画 (期末10円)

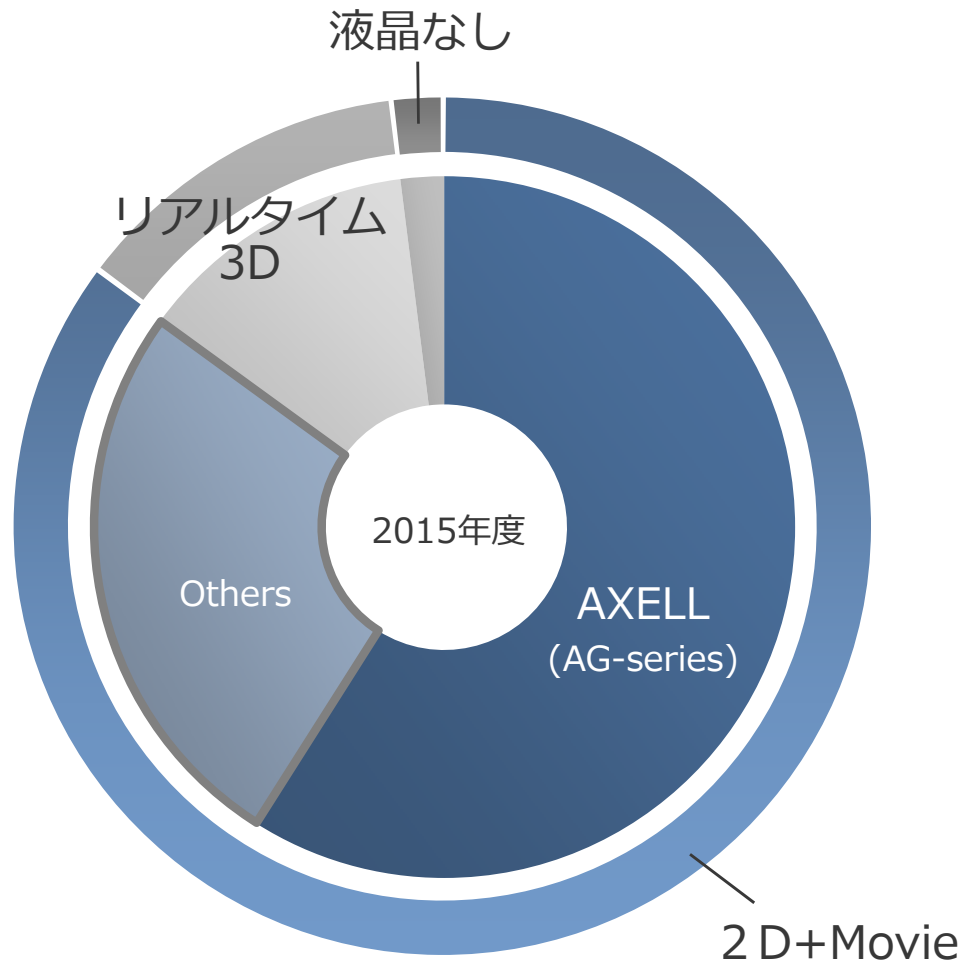
売上高180億円 ROE15%が2019年3月期の業績目標
パチンコ・パチスロ機市場の深耕拡大で中長期的な成長を目指す



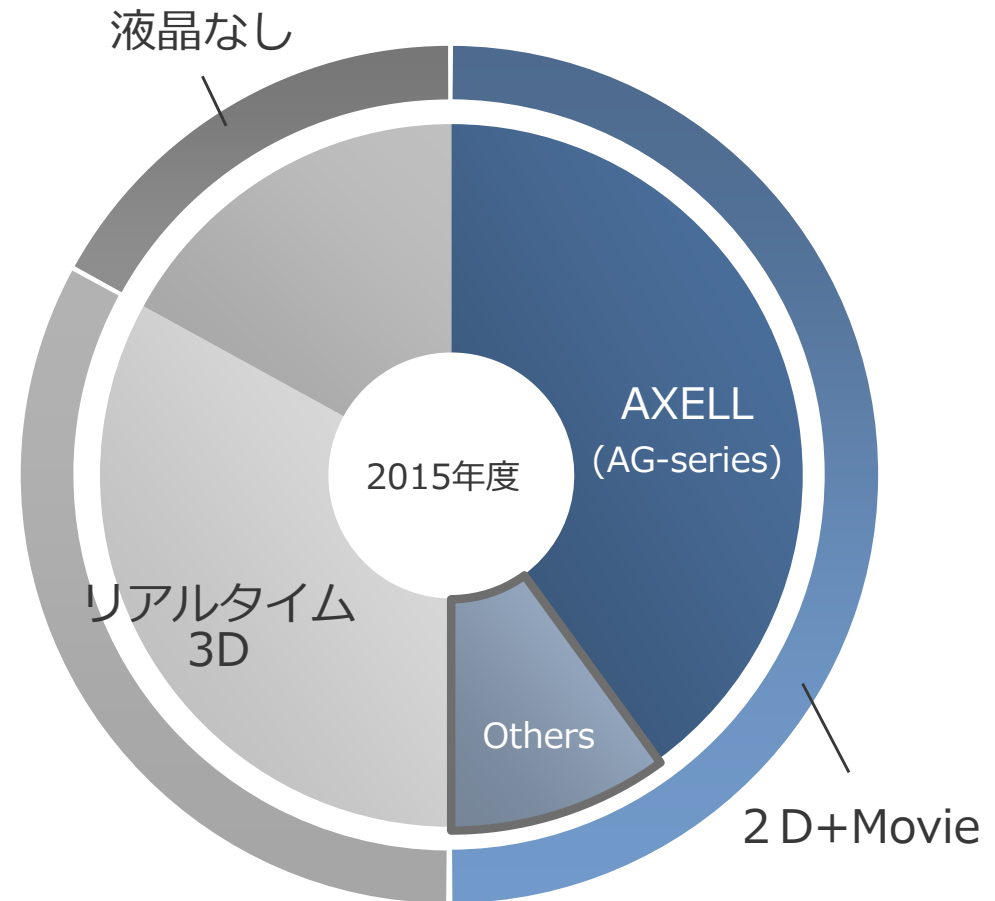
当面のターゲットは「2D+Movie」方式

AG6の投入で2019年3月期のシェア**65%以上**が目標（2016/3現在50%〜）

パチンコ機向け



パチスロ機向け



※上記シェアは当社分析です。

パチンコ・パチスロ専用開発環境（DUKE）の提供

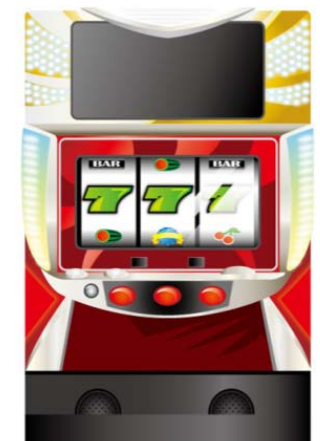
パチンコ・パチスロ機のコンテンツ開発に特化、
業界のスタンダードツールを目指し、顧客の囲い込みでシェアアップを目指す



※開発画面イメージ

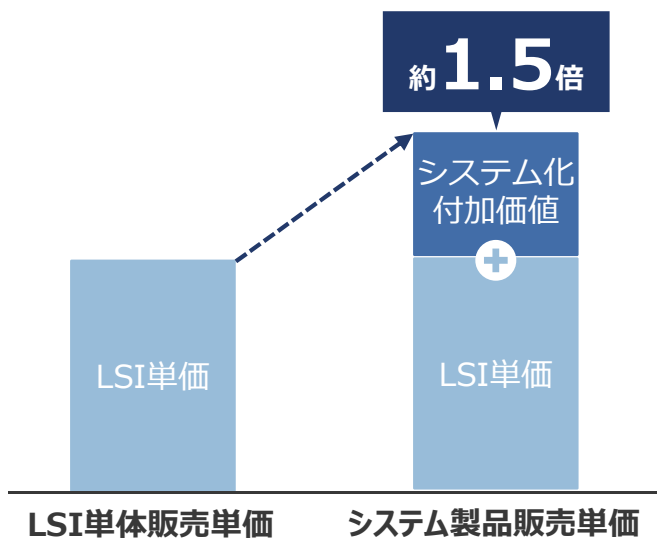
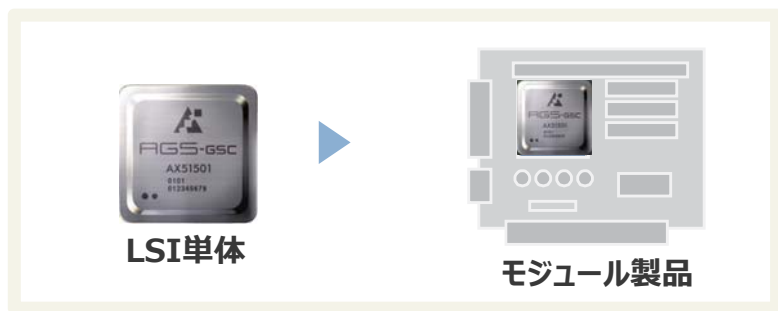
DUKEの特徴

- 顧客の開発負荷を大幅に低減
- 静止画やレイヤなど業界独特な映像制作手法をサポート
- 企画立案からデバッグまでシームレスに対応
- 映像・音声・LEDランプの連動開発等



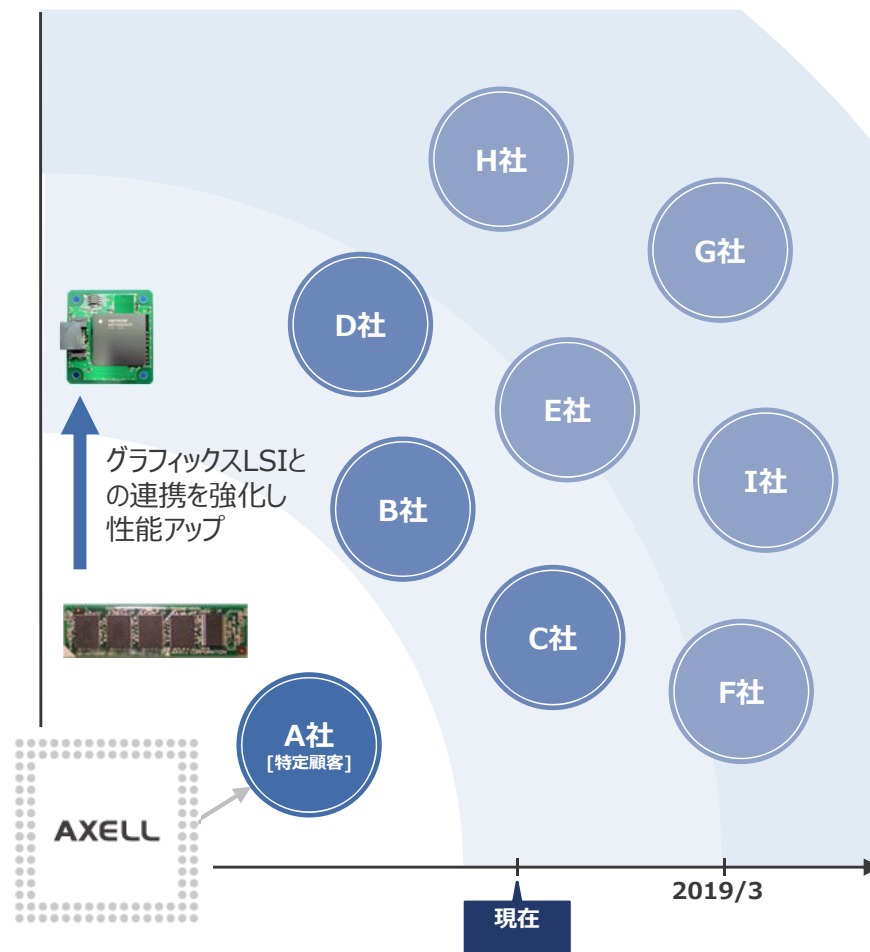
1. グラフィックスLSIのモジュール化

グラフィックスLSIを中核製品としたシステム製品の販売で **販売単価の上昇**を実現



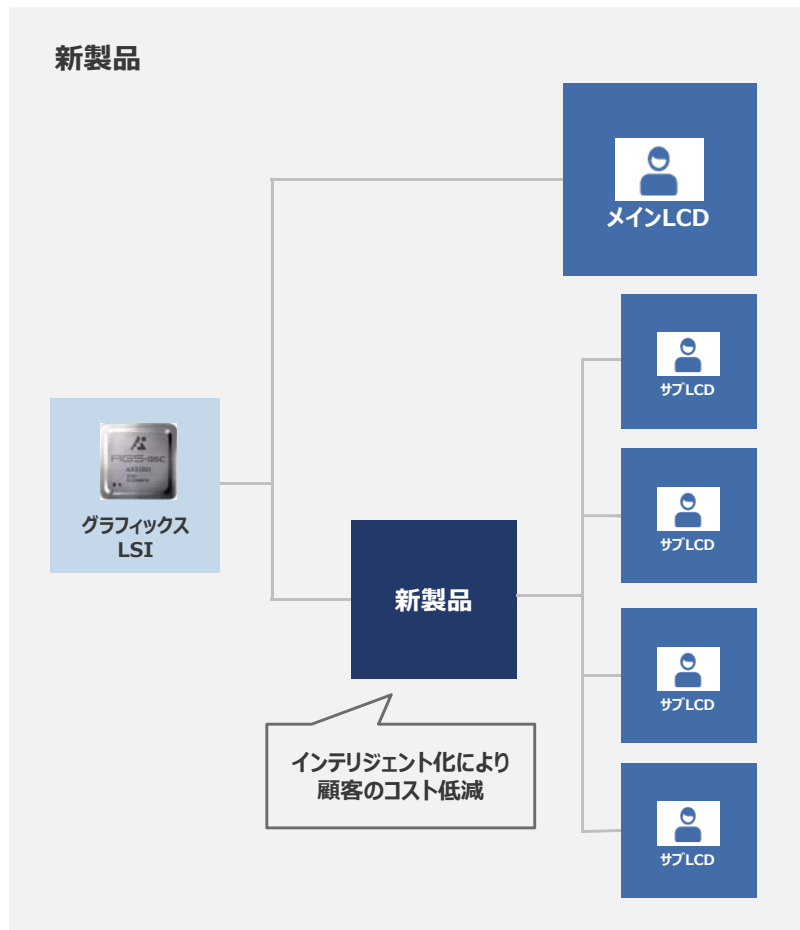
2. メモリモジュール製品の拡販

特定顧客に販売していたメモリモジュールを差別化を図って汎用製品化。**顧客数の増加**を目指す。



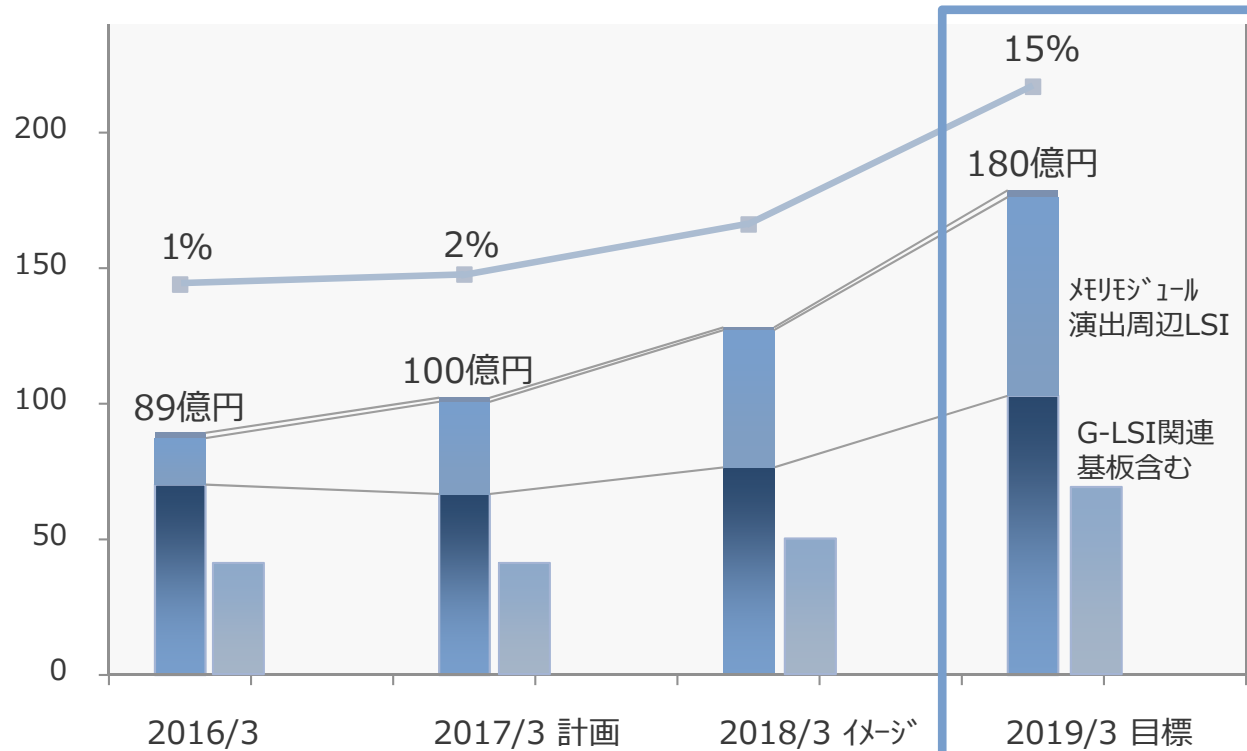
開発プロジェクト例

近年増加している多画面機種への対応を
低コスト で可能にする新製品の開発



2019年3月期の業績目標は維持

売上高 **180億円**、ROE **15%超** が3か年の業績目標



上記の前提

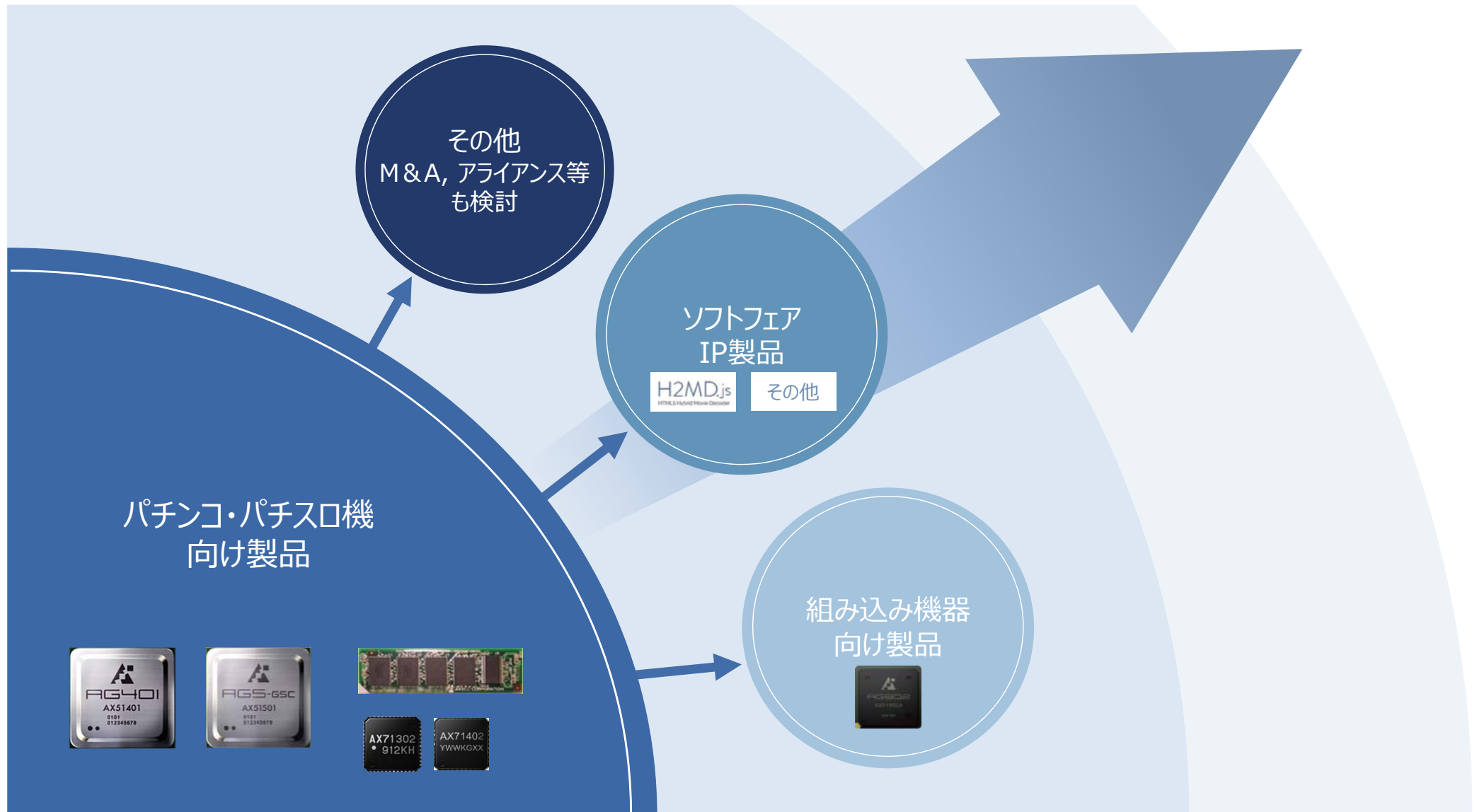
	2016/3	2017/3 計画	2018/3 イメージ	2019/3 目標
市場規模	290万台	250万台	265万台	290万台
リユース率	26%	34%	35%	37%

G-LSI関連の前提

	2016/3	2017/3 計画	2018/3 イメージ	2019/3 目標
G-LSI販売	108万個	96万個	100万個	120万個
シェア	51%	58%	59%	66%
基板比率	0%	5%	15%	25%

	2016/3 実績	2019/3 目標
売上高	89億円	180億円
売上総利益	41億円	70億円
販管費 (研究開発費)	38億円 (28億円)	40億円 (30億円)
営業利益	2.4億円	30億円
純利益	1.1億円	21億円
EPS	10円	190円
ROE	0.9%	15%
DPS	10円	95円

パチンコ・パチスロ機向け製品で培ってきた技術・ノウハウを他製品にも展開
パチンコ・パチスロ機以外の製品で **+αの成長** を目指す



ソフトウェアIPビジネス を推進

WEBブラウザ上でこれまでになかった映像表現が可能に

PC / スマフォ向けソフトウェアムービーコーデック「H2MD」





×



ザインエレクトロニクス株式会社（JQ：6769）との業務提携に合意

■ 業務提携の目的

- 両社の事業領域・技術領域は補完関係にあり、両社の提携により新たな付加価値を提供
 - 小規模なアナログLSIから大規模なSoC、更には両製品を組み合わせたシステムソリューションまで一気通貫の開発力で付加価値を創出

■ 業務提携の主な内容

- パチンコ・パチスロ機市場
 - デジタル・アナログLSI製品を相互の保有技術につき協議検討の上開発し、顧客向けトータルソリューションを共同で企画・提案
- 事務機器市場
 - システムLSIの共同開発を検討し、ザインの高速インターフェースLSI製品、アナログフロントエンドLSI製品、表示制御用LSI製品と併せて顧客に対して企画・提案



本資料に記載の予想数値を含む将来に係る情報は、現時点における仮定を前提としています。

実際の業績は、今後のさまざまな要因によって大きく異なる結果となる可能性があります。

本資料の一部または全部を弊社の許可なく、転載・複写することのないようお願い申し上げます。