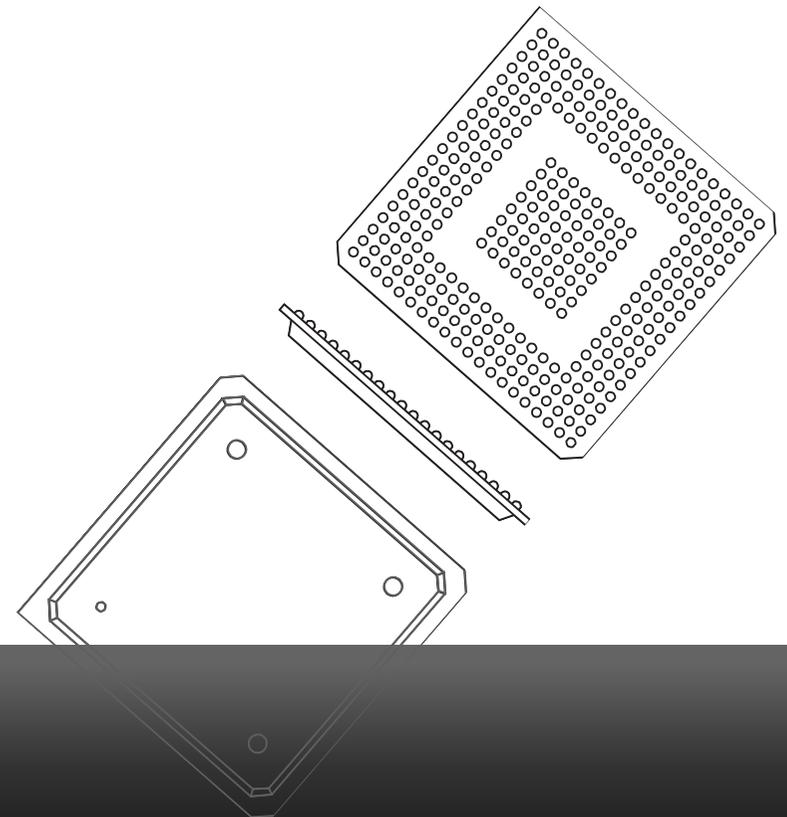


証券コード**6730**

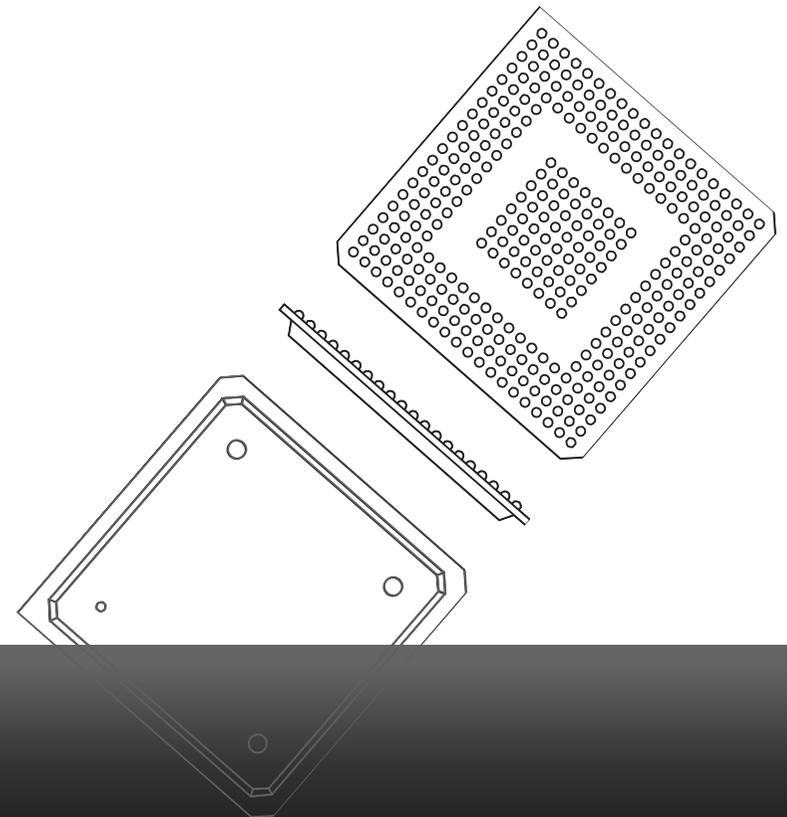
株式会社アクセル  
2017年3月期（第22期）決算説明会資料

2017年4月26日（決算発表日：4月25日）

代表取締役社長 松浦 一教



# 1. 2017年3月期の業績



## 2017年3月期のトピックス

- 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
- 「H2MD」のUnityプラグイン提供開始
- 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）
- 組み込み機器向けグラフィックスLSI「AG903」の量産販売開始
- 通期業績予想及び期末配当予想の修正を実施

## 主力市場（パチンコ・パチスロ機市場）の動向

- パチンコ機の「のめり込み対策」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（第1四半期）
- 「検定機と性能が異なる可能性のあるぱちんこ遊技機」の年内撤去に伴う入れ替え需要（第2～第3四半期）
- 入れ替え需要一巡後の反動減（第4四半期）



第2四半期から第3四半期にかけて一時的な入れ替え需要の発生も、第4四半期は反動減により厳しい市場環境  
パチンコ・パチスロ機の年間販売台数（業績予想の前提）も当初想定を下回る236万台程度に留まる

(単位：百万円)

	'16/3 実績	売上比	'17/3 実績	売上比	増減額	増減率
売上高	8,982	100%	8,012	100%	△969	△11%
売上原価	4,880	54%	4,466	56%	△414	△8%
売上総利益	4,101	46%	3,546	44%	△555	△14%
販管費 (研究開発費)	3,857 (2,807)	43% (31%)	3,404 (2,453)	42% (31%)	△452 (△353)	△12% (△13%)
営業利益	244	3%	141	2%	△102	△42%
経常利益	220	2%	162	2%	△57	△26%
当期純利益	113	1%	92	1%	△20	△18%

## 市場分析

市場規模	298万台		236万台			
シェア	51%		45%			
G-LSI個数	108万個		87万個			

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

※ シェアはリユースも含めた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。（以下同）



(単位：百万円)

	'16/3	構成比	'17/3	構成比
流動資産	11,061	91%	10,508	87%
現金・預金	8,063	66%	8,738	73%
売掛金	465	4%	178	1%
商品及び製品	2,000	16%	1,443	12%
その他	532	4%	147	1%
固定資産	1,095	9%	1,520	13%
資産合計	12,156	100%	12,029	100%
流動負債	843	7%	536	4%
固定負債	56	0%	34	0%
負債合計	900	7%	571	5%
純資産合計	11,256	93%	11,457	95%
負債・純資産合計	12,156	100%	12,029	100%

現金同等物の変動は次シート、  
キャッシュ・フロー計算書を参照

グラフィックスLSI, メモリモジュール製品の  
在庫減少

エスディーテック社への出資  
保有上場有価証券の評価額上昇  
情報収集目的の投資ファンド購入等

流動負債	'16/3	'17/3
買掛金	681	284
未払金	129	148
未払消費税等	-	77
その他	32	26

(単位：百万円)

	'16/3 実績	'17/3 実績
現金及び現金同等物の期首残高	11,500	8,063
現金及び現金同等物増加（△減少）額	△3,437	674
営業キャッシュ・フロー	△704	1,273
投資キャッシュ・フロー	△303	△556
財務キャッシュ・フロー	△2,429	△58
現金及び現金同等物に係る換算差額	-	15
現金及び現金同等物の期末残高	8,063	8,738

■ 営業キャッシュ・フロー

税引前純利益：162百万円  
減価償却費の計上：203百万円  
売上債権の減少：286百万円  
たな卸資産の減少：556百万円  
その他流動資産の減少：279百万円  
未払及び未収消費税等の増減額：163百万円  
仕入債務の減少：△396百万円

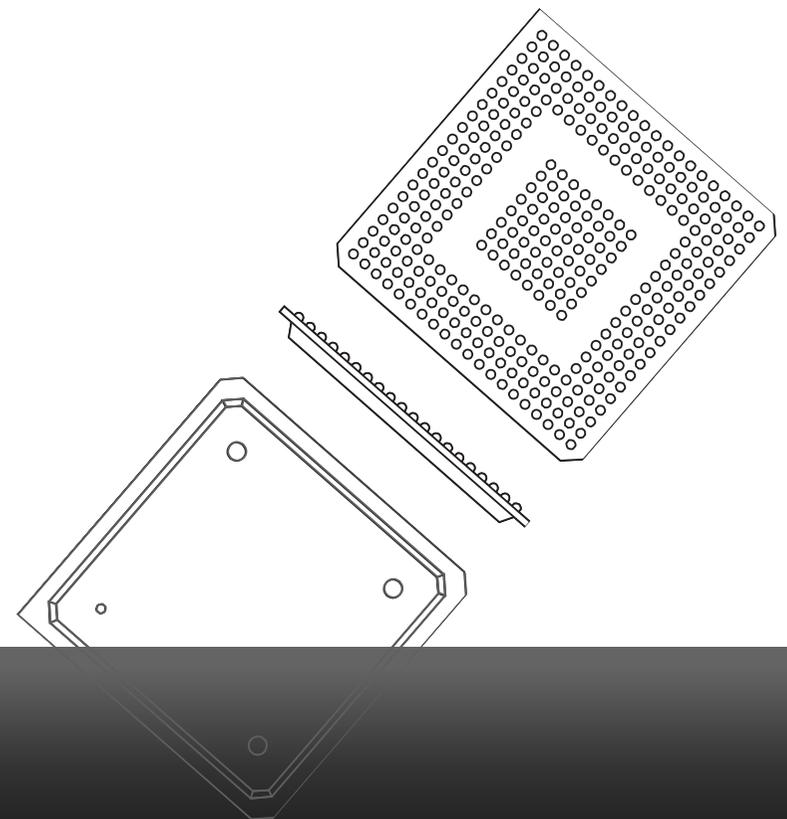
■ 投資キャッシュ・フロー

有形固定資産の取得：△205百万円  
投資有価証券の取得：△310百万円

■ 財務キャッシュ・フロー

配当金の支払：△56百万円

## 2. 2018年3月期の業績計画



## パチンコ・パチスロ機市場の動向と業績計画の概要

- 2018年3月期のパチンコ・パチスロ機の販売台数は、210万台と想定し業績予想を計画
  - カジノ実現に向けた行政による「依存症対策」の影響は注視が必要
  - 客付きの良い旧基準機が残存するパチスロ機は特に厳しい環境が続くものと分析
  
- 2018年3月期の業績計画の概要
  - 売上高、売上総利益は増収増益
    - パチンコ・パチスロ機市場は縮小見込み（各種規制の影響）
    - グラフィックスLSIの販売個数はほぼ横ばい（87万個 → 88万個）
    - グラフィックスLSI搭載の基板販売でグラフィックスLSI関連の売上は増加
    - メモリモジュールは汎用製品化で引き続き大幅な販売増を計画
    - 売上総利益率は製品MIXにより低下
  - 販売費及び一般管理費は全般的な経費削減を推進するも研究開発費の増加で前期比増加見込み
    - AG6の開発費が中心
    - 業績水準を鑑み役員報酬を減額（代表取締役 15%、業務執行取締役 10%、対象期間1年）
  - 販管費の増加を補えず、営業利益以下は減収減益

（単位：百万円）

	'17/3 実績	売上比	'18/3 計画	売上比	増減額	増減率
売上高	8,012	100%	9,900	100%	1,887	24%
売上原価	4,466	56%	6,000	61%	1,533	34%
売上総利益	3,546	44%	3,900	39%	353	10%
販管費 (研究開発費)	3,404 (2,453)	42% (31%)	3,880 (3,000)	39% (30%)	475 (546)	14% (22%)
営業利益	141	2%	20	0%	△121	△86%
経常利益	162	2%	20	0%	△142	△88%
当期純利益	92	1%	45	0%	△47	△52%

## 市場分析

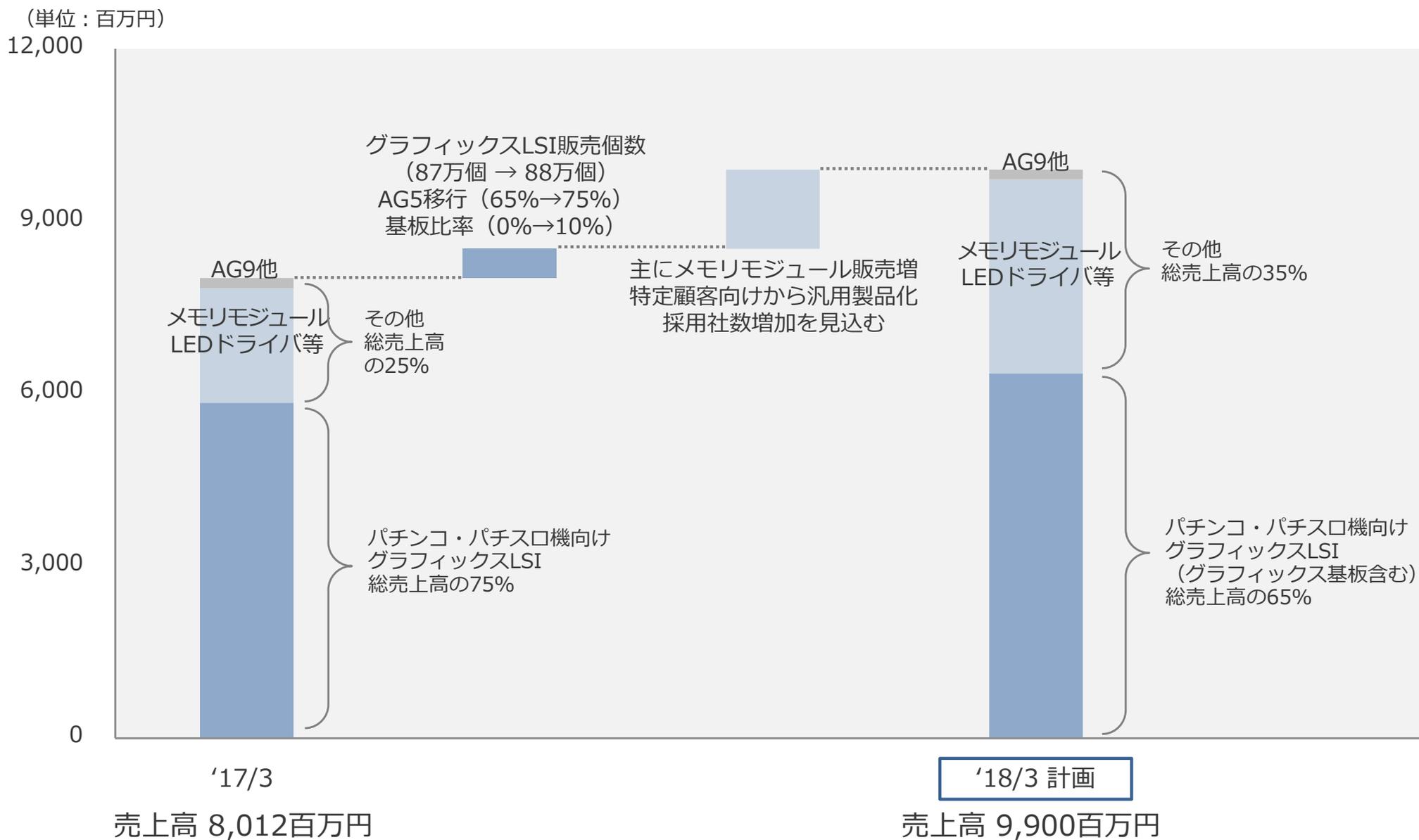
市場規模	236万台		210万台			
シェア	45%		51%			
G-LSI個数	87万個		88万個			

※ 2017年3月末受注残：1,163百万円

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

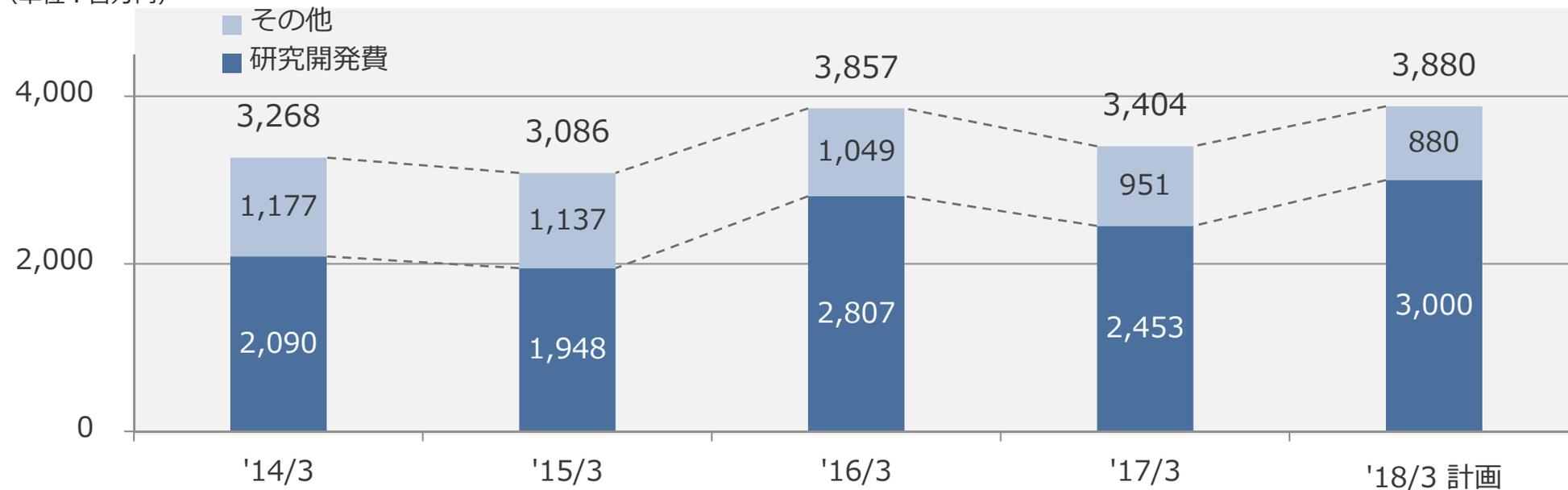
※ シェアはリユースも含めた当社分析による推定値です。

売上高 9,900百万円（対実績比 1,887百万円増）



販売費及び一般管理費の推移（過去5年間）

(単位：百万円)

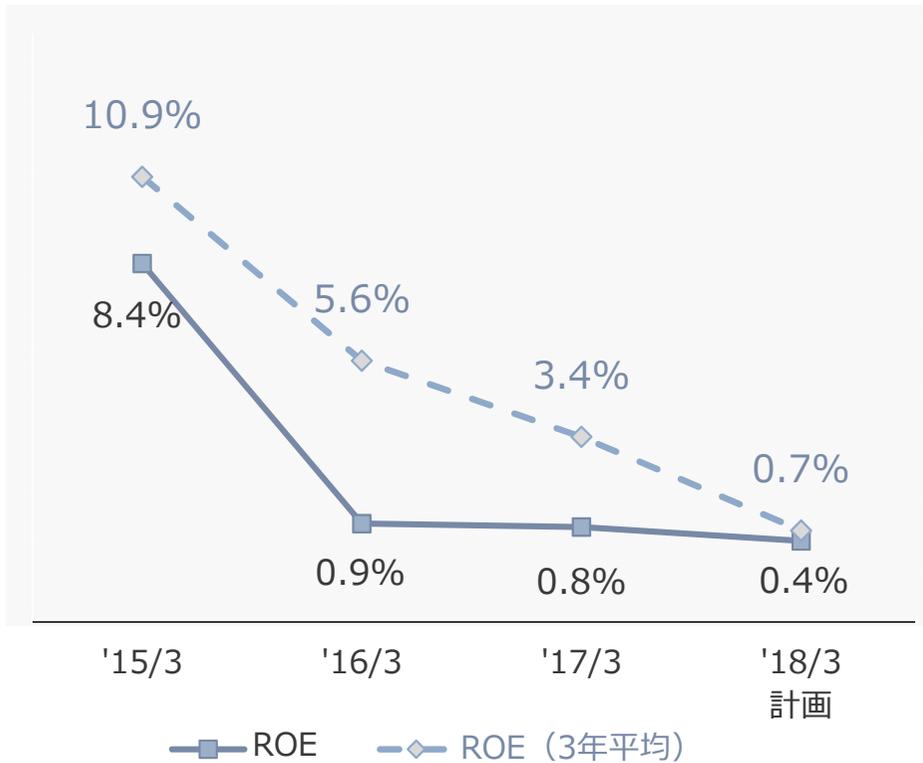


'16/3期以降の研究開発費の増加要因

- 次世代主力製品AG6の開発費
  - 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
  - 新製品の開発

経営指標

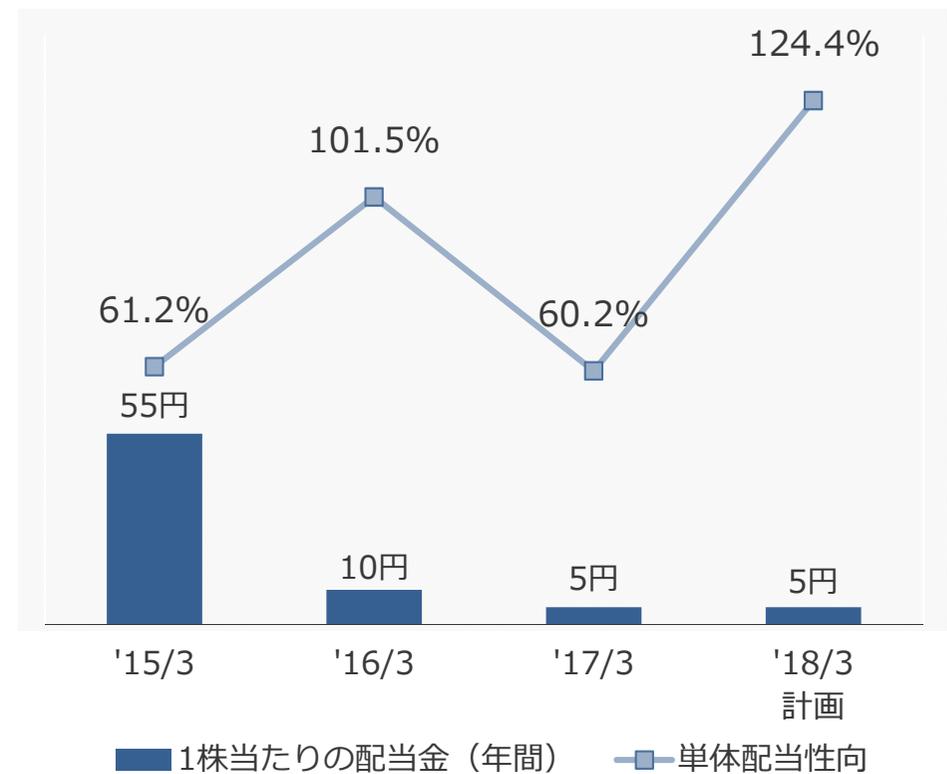
企業価値向上を意識しROEを経営指標に設定  
3年平均10%を指標に事業展開



'16/3以降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

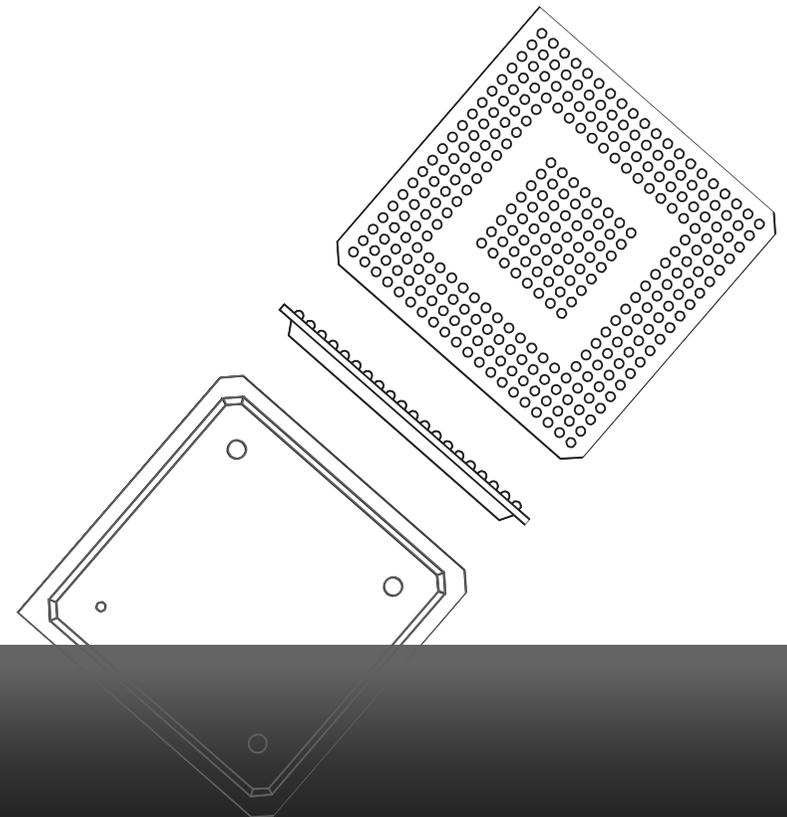
配当政策

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



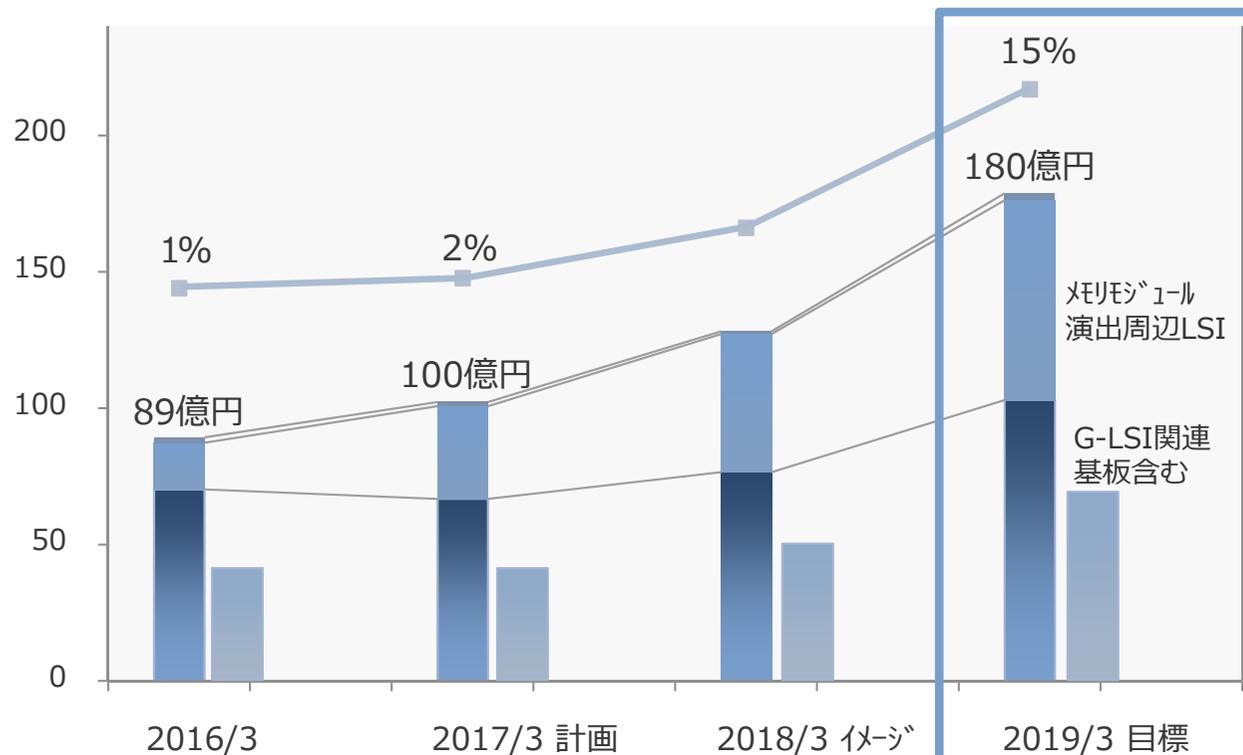
'17/3の年間配当は1株当たり5円 (期末5円)  
'18/3の年間配当は1株当たり5円を計画 (期末5円)

### 3. 2019年3月期の業績目標と今後の事業展開の基本方針



## 売上高 180億円、ROE 15%超 が3か年の業績目標

以下の内容は2016年4月開催の決算説明会資料より抜粋



### 上記の前提

項目	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

項目	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

## 業績目標に対する現状認識

- のめり込み対策の各種自主規制の影響で想定よりも市場規模が縮小
- シェアの低下（当社製品採用率の低いメーカーが好調だったため）
- 市場規模縮小に伴う顧客需要の影響でAG5基板製品の市場投入が遅延（1期遅れ）

項目	2016年3月期	2017年3月期		2018年3月期	
	実績	当初計画	実績	前期計画時	当期計画
市場規模					
パチンコ[万台]	194	150	156	165	160
パチスロ[万台]	104	100	80	100	50
合計[万台]	298	250	236	265	210
当社グラフィックスLSI（G-LSI）販売状況					
G-LSI 販売数[万台]	108	96	87	100	88
シェア[%]	51	58	45	59	51
AG基板製品比率[%]	0	5	0	15	10

※ 市場規模は当社分析による推定値です。

※ シェアはリユースも含めた当社分析による推定値です。

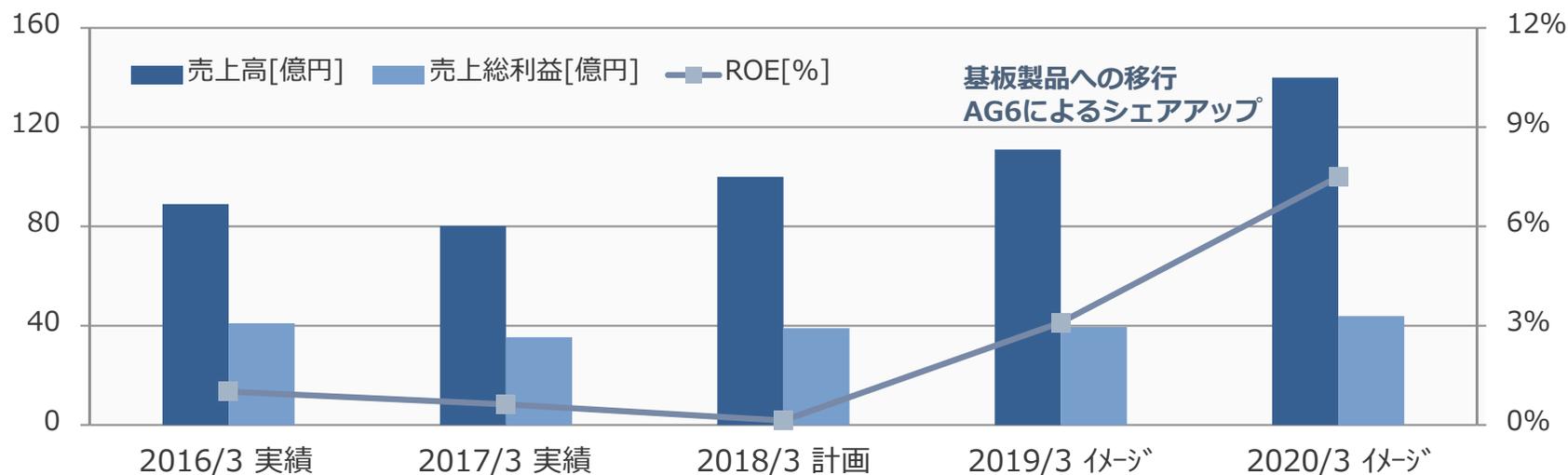
※ AGはアクセル製グラフィックスLSIを意味しています。

業績目標に対する結論

- 想定以上の市場規模縮小及びシェア低下、基板製品の市場投入の遅れにより、2019年3月期の業績目標の達成は困難
- 不透明な市場環境が続いており、2019年3月期以降の市場規模も予測困難

参考：市場規模を210万台（当期計画の前提と同値）とした場合の業績推移のイメージ

（単位：億円）



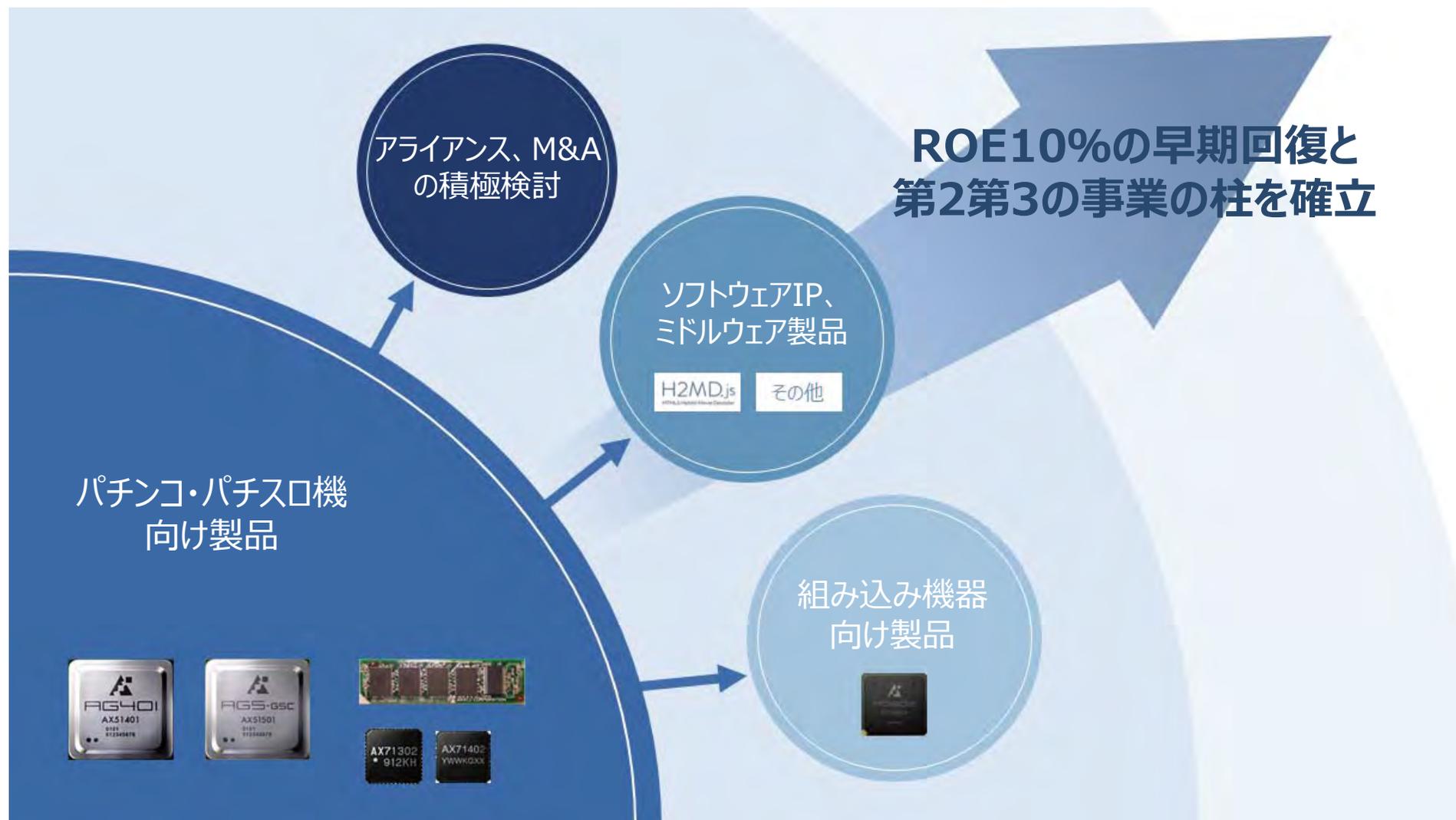
前提条件

	2016/3 実績	2017/3 実績	2018/3 計画	2019/3 イメージ	2020/3 イメージ
市場規模[万台]	298	236	210	210	210
G-LSI販売[万个]	108	87	88	89	90
シェア[%]	51	45	51	55	57
基板比率[%]	0	0	10	28	46

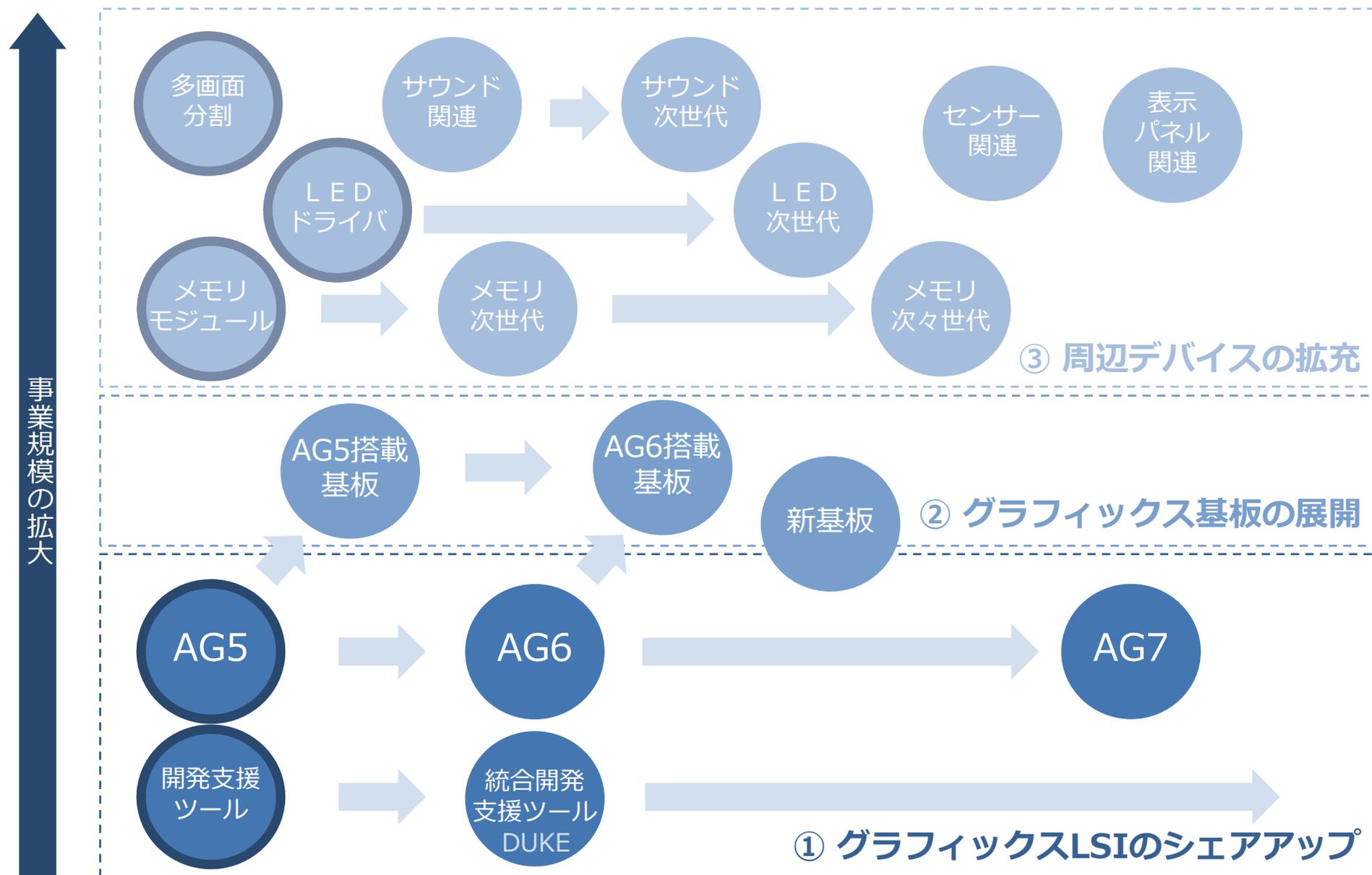
※ 市場規模、シェア（リユースも含む）は当社分析による推定値です。

パチンコ・パチスロ機製品での事業規模拡大とその他市場への展開で持続可能な成長を目指す  
ROE10% の早期回復を目指す

今後の事業の方向性と経営指標



LSIビジネスからシステム製品を中心とした  
ソリューションベンダーへの転換 で事業規模を拡大



着実な営業活動を継続 AG903で 産業用途拡大 を模索  
組み込み機器向けのアライアンスを推進し、採用拡大を加速

AG901      AG902



2003年～      2005年～

AG10



2009年～

FA 計測機器 医療機器  
建機のバックモニタ、改札機等

AG903



2016年～

AG9シリーズの最新製品  
機能強化  
標準技術の採用

医療器、製造設備、  
車両設備、計測器、  
アミューズメントホール等

■ AG903パートナー



IARシステムズ



アイ・エル・シー



京都マイクロコンピュータ



ダイナコムウェア



イー・フォース

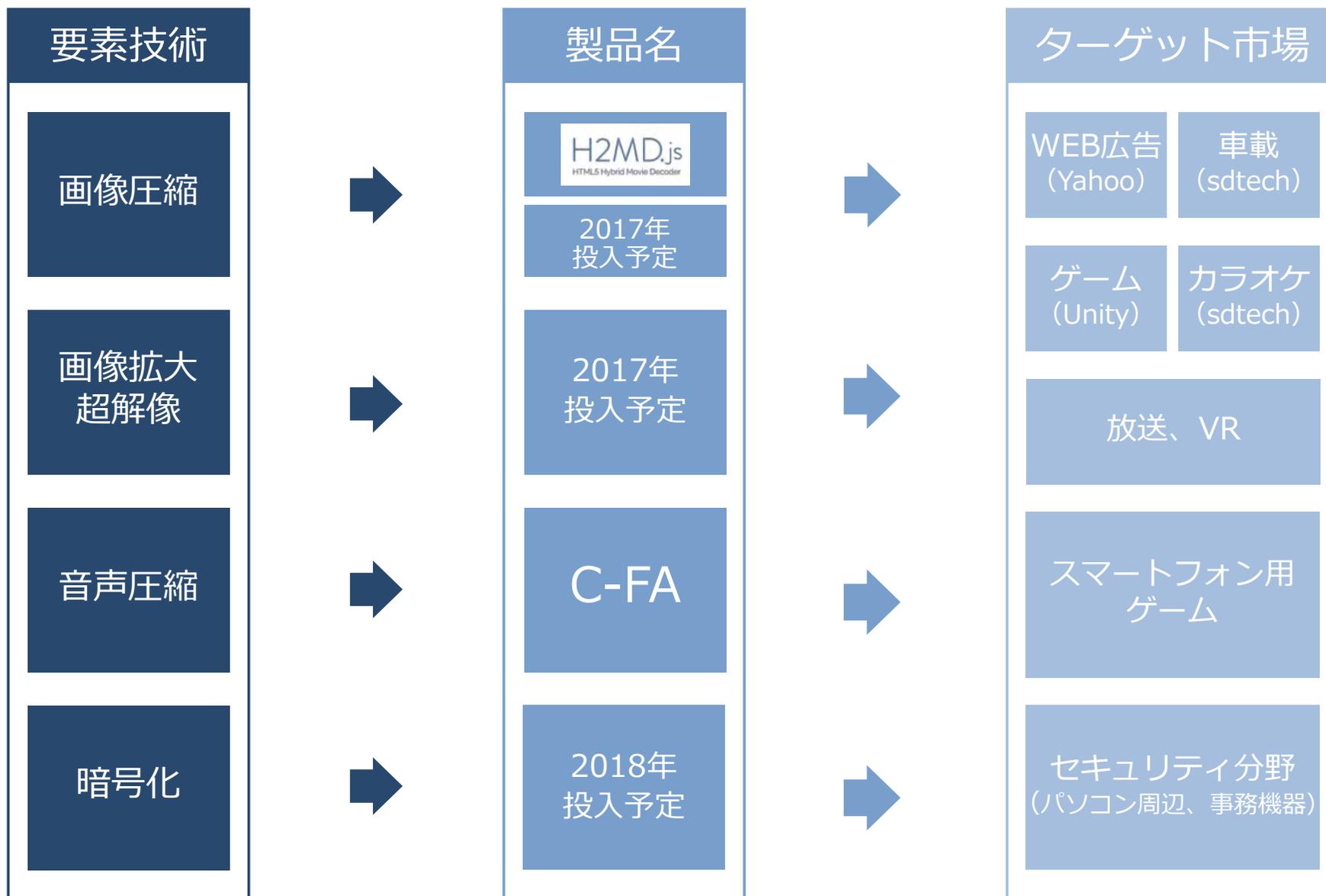


SCREEN  
グラフィックソリューションズ

新たな用途の拡大

※京都マイクロコンピュータと協業を発表（詳細は4月18日のプレス参照）

これまで培ってきた要素技術をソフトウェアIP、ミドルウェア製品向けにカスタムして販売  
 今後は **ラインナップの充実** を図り市場への浸透を加速



H2MDに続く製品としてゲーム向けサウンドミドルウェア C-FAを市場投入  
ミドルウェア製品の特長を生かしたゲームアプリ「夢幻のラビリズ」を配信予定

## サウンドミドルウェア「C-FA」

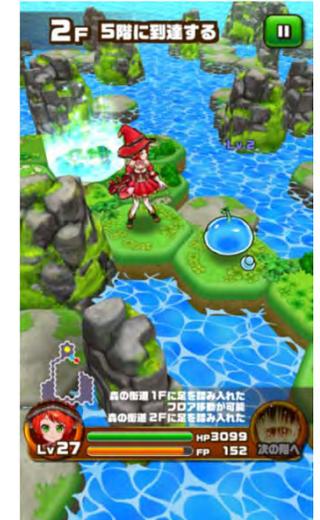
- 汎用的な音声コーデックと同等の音質を半分程度のCPU負荷で実現
- マルチプラットフォームで再生可能
- なめらかなループ再生
- 低遅延再生



C-FA 製品Webサイト <https://c-fa.jp/>

## C-FAデモアプリ「夢幻のラビリズ」

- C-FA、H2MDを利用したゲームアプリ
- 利用顧客及びアプリユーザ目線の知見を獲得
- ミドルウェア製品の有用性を担保
- パブリッシング事業の可能性の検討



ゲーム画面（開発中につきイメージ）  
ゲームは基本無料（アプリ内課金あり）

※C-FA、ゲームアプリについては4月25日のプレス参照

アクセルのソフトウェアIP、ミドルウェア製品を **AXIP** と総称し新たに提供開始  
AXIPの **知名度向上と浸透** を目指す

# AX IP



<https://ax-ip.com/>

## AXIPの現在のラインナップ

- アルファ対応ムービーミドルウェア「H2MD / H2MD for Unity」

H2MD  
H2MD for UNITY



<https://h2md.axell-embedded.com/unity/>

- ゲーム向けサウンドミドルウェア「C-FA」

(C-fa)



<https://c-fa.jp/>

※AXIPについては4月25日のプレス参照

アライアンス、M & Aの積極的な検討等で **新分野の確立** を加速

## エスディーテック株式会社（出資先）

- 組み込み機器向けにムービーコーデックの技術供与
- 大手メーカーのカラオケ選曲端末の告知サービスに採用
- 自動車メーカー向けにも採用検討（評価用ライセンスを付与）

商号 : エスディーテック株式会社  
代表者 : 代表取締役社長 川端 一生  
所在地 : 東京都港区港南2-11-19



## ザインエレクトロニクス株式会社

- 車載機器や事務機器等向けで両社知見を生かした共同開発を検討

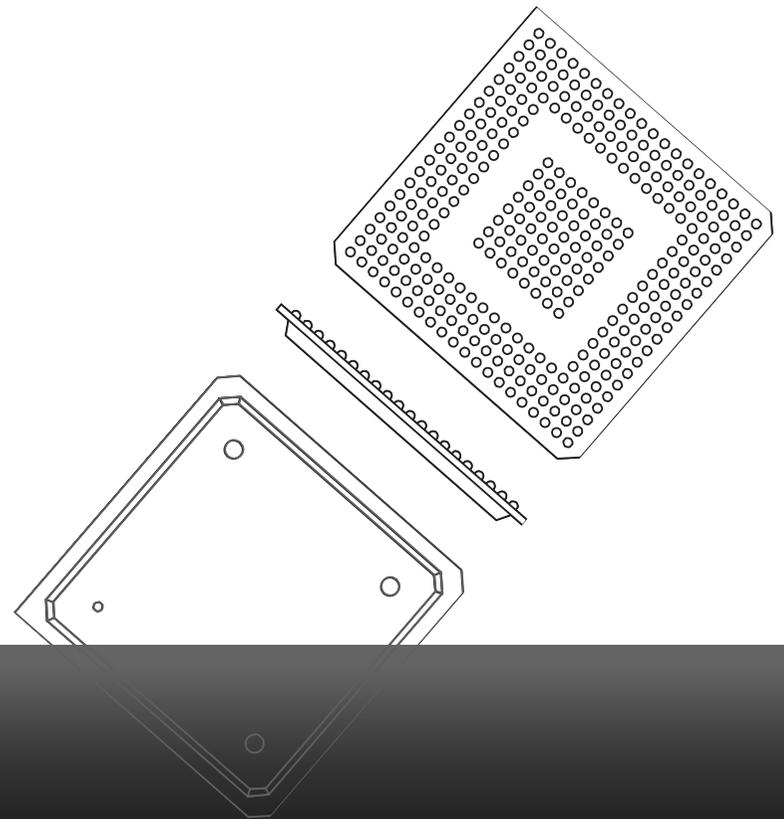
商号 : ザインエレクトロニクス株式会社  
代表者 : 代表取締役社長 高田康裕  
所在地 : 東京都千代田区神田美土代町9-1



## その他（検討中）

- 自動運転関連でのシステムLSI開発の連携を検討
- 定評ある公開自動運転ソフト開発者との共同研究
- 大学・自動車メーカー・車載部品メーカー・行政関係との連携を模索

## 4. 補足資料



(単位：百万円)

	'17/3 当初計画	売上比	'17/3 1.27 修正	売上比	'17/3 実績	売上比
売上高	10,000	100%	8,000	100%	8,012	100%
売上原価	6,000	60%	4,450	56%	4,466	56%
売上総利益	4,000	40%	3,550	44%	3,546	44%
販管費 (研究開発費)	3,700 (2,800)	37% (28%)	3,450 (2,500)	43% (31%)	3,404 (2,453)	42% (31%)
営業利益	300	3%	100	1%	141	2%
経常利益	300	3%	120	2%	162	2%
当期純利益	200	2%	70	1%	92	1%

市場分析

市場規模	250万台		-		236万台	
シェア	58%				45%	
G-LSI個数	96万個		-		87万個	

※ 市場規模（パチンコ・パチスロ機の年間販売台数）当社分析による推定値です。

※ シェアはリユースも含めた当社分析による推定値です。

（単位：百万円）

	'18/3 上期 計画	売上比	'18/3 下期 計画	売上比	'18/3 通期 計画	売上比
売上高	3,500	100%	6,400	100%	9,900	100%
売上原価	2,100	60%	3,900	61%	6,000	61%
売上総利益	1,400	40%	2,500	39%	3,900	39%
販管費 (研究開発費)	1,700 (1,250)	49% (36%)	2,180 (1,750)	34% (27%)	3,880 (3,000)	39% (30%)
営業利益	△300	△9%	320	5%	20	0%
経常利益	△300	△9%	320	5%	20	0%
純利益	△120	△3%	165	3%	45	0%

（単位：百万円）

	'17/3 中間 実績	売上比	'18/3 中間 計画	売上比	増減額	増減率
売上高	4,010	100%	3,500	100%	△510	△13%
売上原価	2,182	54%	2,100	60%	△82	△4%
売上総利益	1,827	46%	1,400	40%	△427	△23%
販管費 (研究開発費)	1,763 (1,261)	44% (31%)	1,700 (1,250)	49% (36%)	△63 (△11)	△4% (△1%)
営業利益	64	2%	△300	△9%	△364	-
経常利益	63	2%	△300	△9%	△363	-
中間純利益	45	1%	△120	△3%	△165	-

※ 2017年3月末受注残：1,163百万円



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。