

決算説明資料



2021年3月期第2四半期

第26期第2四半期

株式会社アクセル

2020年11月

代表取締役社長 松浦 一教

証券コード 6730

1

2021年3月期
第2四半期の業績

3 新規事業関連の進捗・トピックス

機械学習
(AI)

ミドルウェア

2020年6月

- AIデモソフト ailia AI showcase の提供開始
- H2MD、C-FA が PlayCanvas に対応
- ティアフォーとAIハードウェアアクセラレータの製品化で連携を強化

2020年7月

- セルシスの CLIP STUDIO READER に開発協力
- ailia SDK の無償評価版を提供開始

2020年8月

- ラディウス・ファイブと ailia AI Refiner を提供開始
- セルシスのCLIP STUDIO PAINT for Galaxy に ailia SDK が採用

セキュリティ

2020年9月

SHALO LICENSING の販売開始

ブロック
チェーン

2020年10月

CryptoLab とブロックチェーン事業で協業

2020年11月

高砂熱学イノベーションセンターにブロックチェーン技術を提供

4 トピックス

株式報酬制度導入

取締役向けに譲渡制限付株式報酬制度を導入（2020年6月開催の株主総会で承認）

発行する株式 普通株式 24,240株（希薄化率 0.2%）

発行総額 19百万円

払込期日 2020年8月11日

子会社による吸収合併

ax株式会社がモーションポートレート株式会社を吸収合併

2020年10月26日 吸収合併を決議

2020年12月1日 吸収合併日

グループ経営の効率化が目的
共通支配下取引のため連結決算への影響は無し

子会社の新規設立

パチンコ・パチスロ機向け次世代メモリの開発販売を目的に子会社を設立

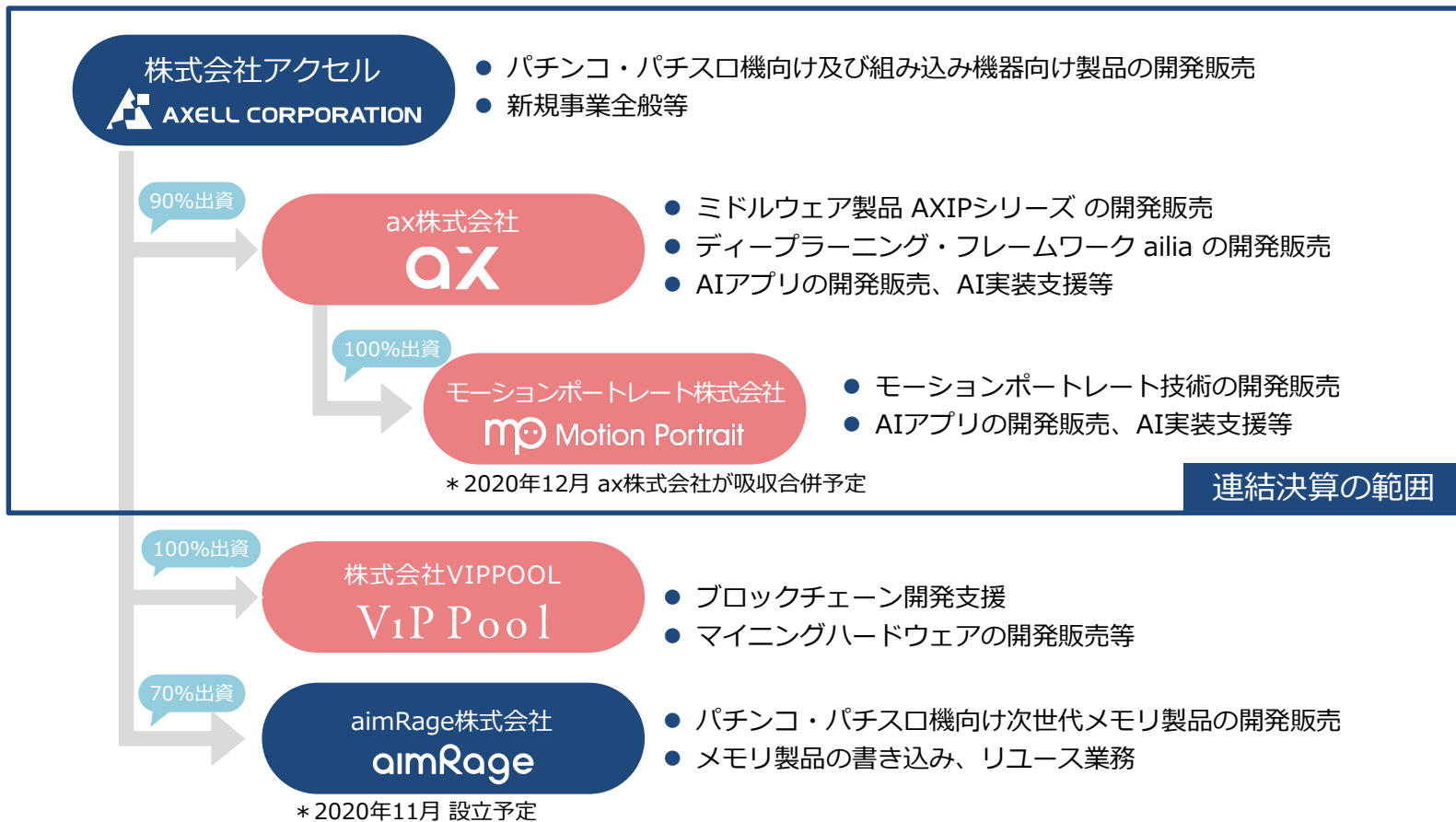
名称 aimRage株式会社

株主・持株比率 アクセル70%、富士通デバイス30%

設立年月日 2020年11月中（予定）

資本金 30百万円（資本準備金含む）

5 アクセルグループの概要



6 | 2021年3月期第2四半期（累計） 連結業績の概要

（単位：百万円）

	'20/3 2Q 連結実績	売上比	'21/3 2Q 連結実績	売上比	増減額	増減率
売上高	3,865	100%	4,262	100%	396	10%
売上原価	2,646	68%	2,730	64%	84	3%
売上総利益	1,218	32%	1,531	36%	312	26%
販管費	1,133	29%	1,261	30%	128	11%
研究開発費	674	17%	738	17%	63	9%
営業利益	85	2%	269	6%	184	216%
経常利益	94	2%	299	7%	204	217%
親会社株主に帰属 する当期純利益	90	2%	231	5%	141	158%

売上総利益

グラフィックスLSIの販売比増により売上総利益率は約4Pt上昇

研究開発費

パチンコ・パチスロ機向け次世代製品の試作開発費
200百万円を計上

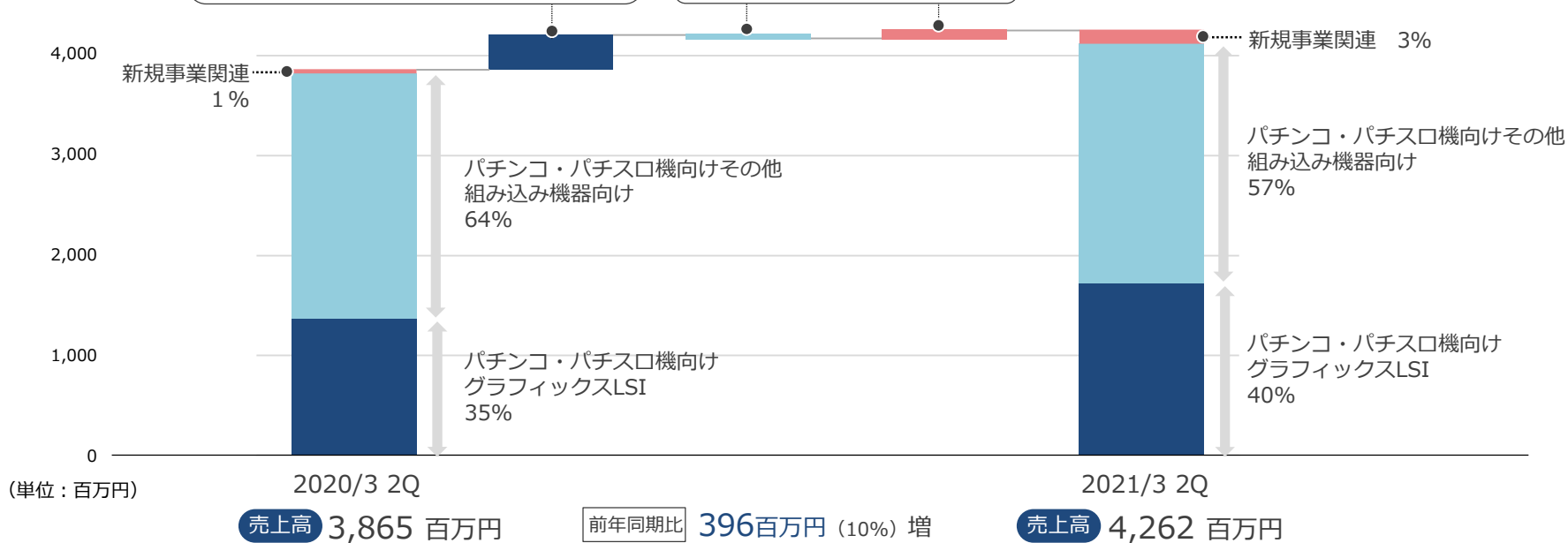
7 | 2021年3月期第2四半期（累計） 連結売上高の概要

グラフィックスLSI販売増	18万個	➡	23万個
AG6移行	30%	➡	0%
基板比率	15%	➡	15%

補足

- 旧規則機の市場撤去期限に向けた入れ替え需要により1Q前半は好調に推移
- 新型コロナウイルス感染症拡大に伴い撤去期限が延長された1Q後半以降は減速

- パチンコ・パチスロ機向けその他
LEDドライバ減・メモリモジュール増
メモリモジュール販売個数
29万個 ➡ 31万個
- 新規事業関連
孫会社買収効果、AI支援サービス伸長



8 | 2021年3月期第2四半期（累計） 連結セグメント情報

	'20/3 2 Q 連結実績	'21/3 2 Q 連結実績
全社業績	売上高 : 3,865百万円 営業利益 : 85百万円	売上高 : 4,262百万円 営業利益 : 269百万円
LSI開発販売関連 パチンコ・パチスロ機向け製品 組み込み機器向け製品	売上高 : 3,821百万円 セグメント利益 : 680百万円	売上高 : 4,119百万円 セグメント利益 : 757百万円
新規事業関連 機械学習 (AI)、ミドルウェア、 ブロックチェーン、セキュリティ	売上高 : 43百万円 セグメント損失 : △312百万円	売上高 : 142百万円 セグメント損失 : △182百万円
調整額 セグメントに配分しない全社費用	全社費用 : △283百万円	全社費用 : △305百万円

9 | 2021年3月期第2四半期末 連結財政状態

(単位：百万円)

	'20/3末 連結	構成比	'20/9末 連結	構成比
流動資産	10,103	91%	10,174	91%
現金・預金	8,071	72%	7,847	70%
売掛金	862	8%	738	7%
商品及び製品	1,080	10%	1,473	13%
その他	88	1%	115	1%
固定資産	1,043	9%	1,060	9%
資産合計	11,146	100%	11,235	100%
流動負債	1,272	11%	1,277	11%
固定負債	38	0%	38	0%
負債合計	1,310	12%	1,316	12%
純資産合計	9,836	88%	9,918	88%
負債・純資産 合計	11,146	100%	11,235	100%

現金・預金

224百万円 減
キャッシュ・フロー計算書にて説明

売掛金

124百万円 減
四半期末月の販売状況による減少

商品及び製品

393百万円 増
'21/3期第3四半期以降販売予定の在庫
(増加は主にグラフィックスLSI及びメモリモジュール製品)

固定資産

17百万円 増
主に投資有価証券（上場株式）の評価増

(単位：百万円)

流動負債	'20/3末	'20/9末
買掛金	662	871
未払法人税等	122	79
未払消費税等	203	—
その他	283	326

(単位：百万円)

	'20/3 2Q実績 連結	'21/3 2Q実績 連結
現金及び現金同等物の期首残高	6,536	8,071
現金及び現金同等物増加（△減少）額	23	△224
営業キャッシュ・フロー	40	△24
投資キャッシュ・フロー	△46	34
財務キャッシュ・フロー	29	△234
現金及び現金同等物に係る換算差額	△0	△0
現金及び現金同等物の期末残高	6,560	7,847

営業キャッシュ・フロー

税金等調整前純利益	297百万円
たな卸資産の増加	△393百万円
仕入債務の増加	208百万円
売上債権の減少	124百万円
その他	△208百万円
法人税等の支払い	△93百万円

投資キャッシュ・フロー

投資有価証券の取得	△28百万円
投資事業組合からの分配	65百万円

財務キャッシュ・フロー

配当金の支払い	△234百万円
---------	---------

2021年3月期の主力市場の動向

パチンコ・パチスロ機市場

市場分析

新規則機への移行 ▶ 入れ替えが必要な旧規則機は市場に多数残
新型コロナウイルスの影響により、旧規則機の市場撤去期限の延長が決定
旧規則機の入れ替えに伴う新台需要の多くは **2022年3月期へと先送り**

2021年3月期 2Q 新規則機への移行状況

新規則機への移行状況

- 適合率の低迷
- ホールの新規則機導入に対する慎重姿勢

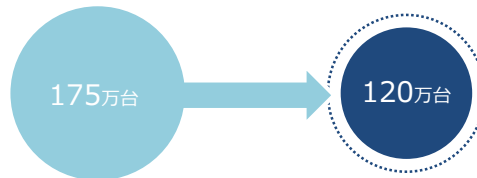
2021年3月期の市場規模の当社想定

2020年3月期

175万台

2021年3月期

120万台



12 | 2021年3月期通期 連結業績予想

(単位：百万円)

	'20/3 連結実績	売上比	'21/3 連結計画	売上比	増減額	増減率
売上高	9,265	100%	8,300	100%	△965	△10%
売上原価	6,316	68%	5,400	65%	△916	△15%
売上総利益	2,948	32%	2,900	35%	△48	△2%
販管費	2,555	28%	2,720	33%	164	6%
研究開発費	1,549	17%	1,670	20%	120	8%
営業利益	393	4%	180	2%	△213	△54%
経常利益	535	6%	320	4%	△215	△40%
親会社株主に帰属 する当期純利益	468	5%	250	3%	△218	△47%

売上高

パチンコ・パチスロ機向け
グラフィックスLSIの販売増加

入れ替え需要の一部取込み

前期 39万個 ▶ 計画 42万個

メモリモジュール製品の
販売減少

厳しい環境を背景としたリユースの増加

前期 80万個 ▶ 計画 59万個

セグメント別の売上高計画

LSI開発販売関連 7,900百万円 新規事業関連 400百万円

販売費及び一般管理費

増加要因1 研究開発費の増加
(パチンコ・パチスロ機向け次世代製品)

増加要因2 新規事業の体制充実に伴う
コスト増加

13 | 2021年3月期通期 連結セグメント情報（計画）

	'20/3 連結実績	'21/3 連結計画
全社業績	売上高 : 9,265百万円 営業利益 : 393百万円	売上高 : 8,300百万円 営業利益 : 180百万円
LSI開発販売関連 パチンコ・パチスロ機向け製品 組み込み機器向け製品	売上高 : 9,068百万円 セグメント利益 : 1,615百万円	売上高 : 7,900百万円 セグメント利益 : 1,250百万円
新規事業関連 機械学習 (AI)、ミドルウェア、 ブロックチェーン、セキュリティ	売上高 : 196百万円 セグメント損失 : △641百万円	売上高 : 400百万円 セグメント損失 : △470百万円※
調整額 セグメントに配分しない全社費用	全社費用 : △580百万円	全社費用 : △600百万円

※営業外収益にNEDO助成金収入115百万円を計画しており、実質のセグメント損失は355百万円

新規事業関連

主にAI領域の伸長により前期比 約2倍 の売上高を計画するなど順調に進展

14 配当予想の公表

期末配当予想を発表

配当方針（配当性向50%：連結決算）に則り配当額を算定

'20/3 実績

1株当たり純利益 41円85銭
1株当たり配当額 21円00銭
連結配当性向 50.2%

'21/3 計画

1株当たり純利益 22円29銭
1株当たり配当額 11円00銭
連結配当性向 49.3%

2

今後の成長戦略

参考資料（2020年5月28日開示 決算説明資料より抜粋）

16 | 新たなステージに向けて、企業理念を刷新

パチンコ主体のファブレス半導体企業から、
世の中の革新に貢献する **先端テクノロジー企業** へ



世の中の革新に貢献する製品（サービス）を実現する**3**つの開発力

高付加価値製品を実現する 総合的な開発力

1 ハードウェア開発力

LSI・FPGA・
基板設計力



2 ソフトウェア開発力

開発ツール・
ライブラリ



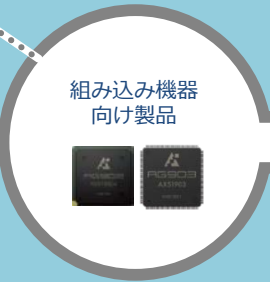
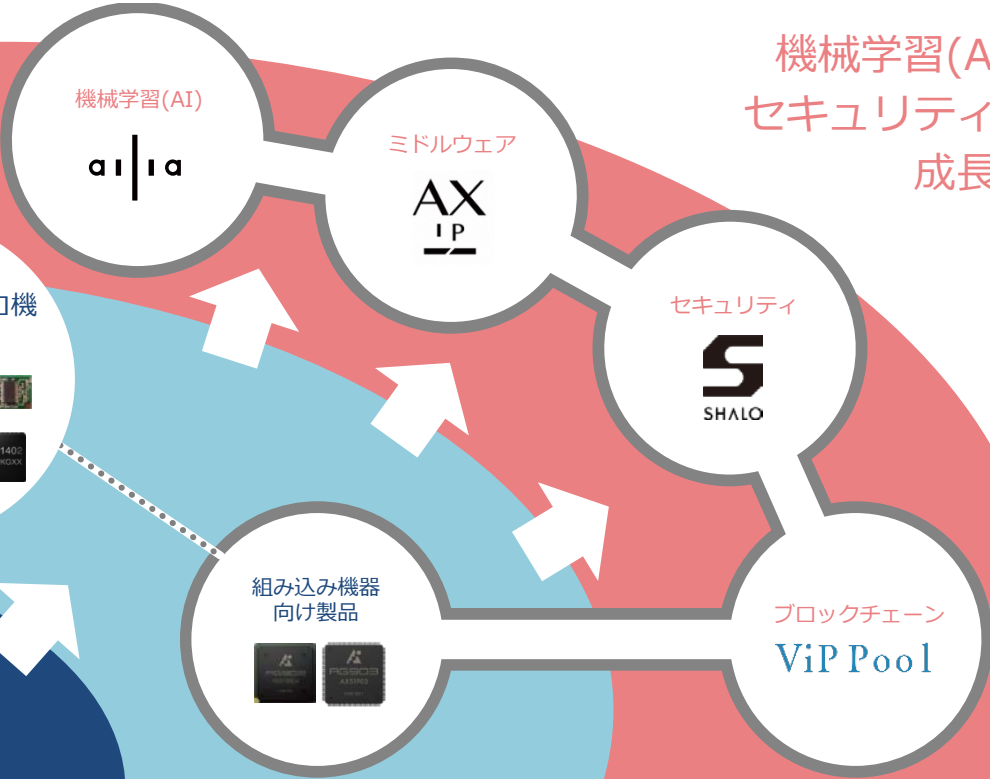
3 要素技術の研究開発力

動画・音声圧縮、超解像、暗号、AI等



3つの開発力を生かして実現した
パチンコ・パチスロ機市場での成功を新規事業で再現

機械学習(AI)、ミドルウェア、
セキュリティ、ブロックチェーンの
成長4領域に注力



アクセルの強み
3つの開発力

19 機械学習(AI) ビジネスモデル

独自開発のエッジ推論向けディープラーニング・フレームワーク「ailia」を中核に展開

AIのフレームワーク販売からロイヤリティビジネスへ

世界最高水準の性能を誇る ailia を起点に、
AIに関する広範な業務の開発支援からスタート

ailia

クロスプラットフォーム対応
ディープラーニング・
フレームワーク

フレームワークの販売と
開発支援の積上げ

ディープラーニング・フレーム
ワークの販売/AI実装のコンサル
ティング

学習済みモデルの蓄積と応用

ターゲット

ソフト開発会社、
製造業・サービス業等

ソリューション
パッケージの提供

ailiaとセットで学習済みモデル
やAI製品を販売/パートナー企
業と共同で用途別モデルを開発

ビジネスモデルの進化

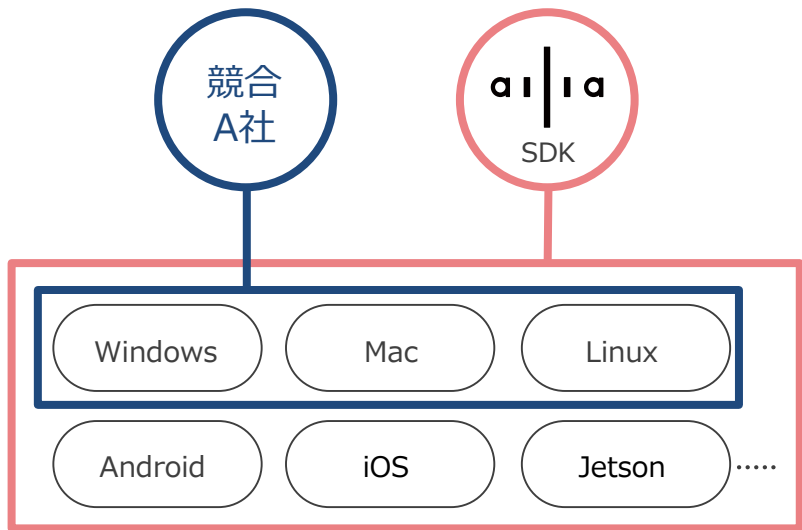
販売&ロイヤリティUP

ロイヤリティ
ビジネスの構築

普及させた ailia の
ロイヤリティで安定収益

規模のメリット

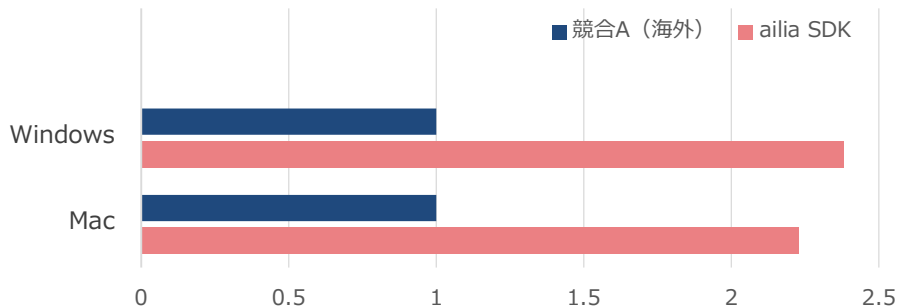
クロスプラットフォームに対応し、
GPUの積極活用で圧倒的な推論処理速度を実現



- モバイル環境にもデスクトップと共通のモデルを実装可能
- nVIDIA以外のAMDやIntelのGPUでも高速推論を実現
- GPUによる高速推論に特別なライブラリのインストールが不要

—— 代表的な学習済みモデル (YOLOv3) における推論速度比 ——

- 競合Aの推論速度を1とした場合の ailia SDK の速度
- VulkanとMetalによるGPU処理で約2倍の速度で推論処理を実現 (当社調べ)



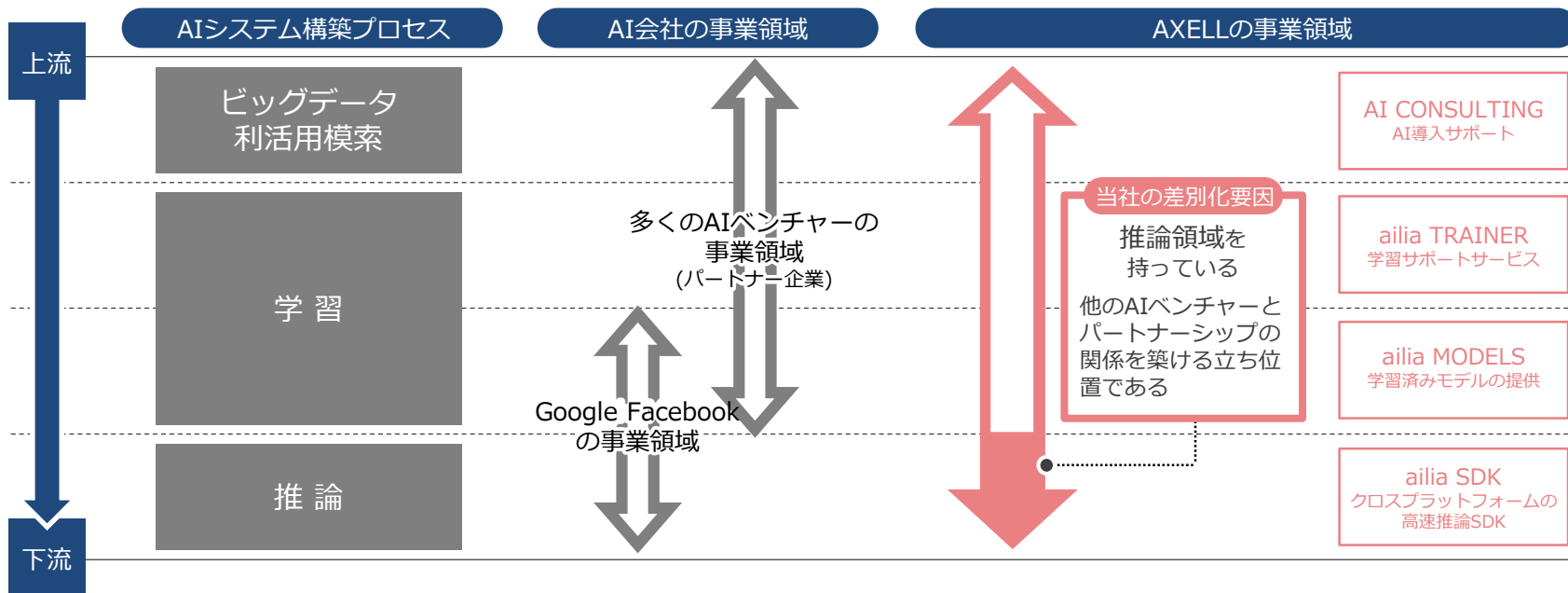
計測条件

Windows ▶ 競合A (AVX) / ailia SDK (Vulkan) Mac ▶ 競合A (AVX) / ailia SDK (Metal)

※この資料に記載されたシステム名、製品名等の各名称は一般的に各社の登録商標または商標です。

21 当社のAIの優位性 1 ユニークな立ち位置

AIを使ったシステムの構築には「学習」と「推論」のプロセスが必要で、「推論」フレームワークを持っているAI事業者は少ない



22 当社のAIの優位性 2 エッジ向けに特化

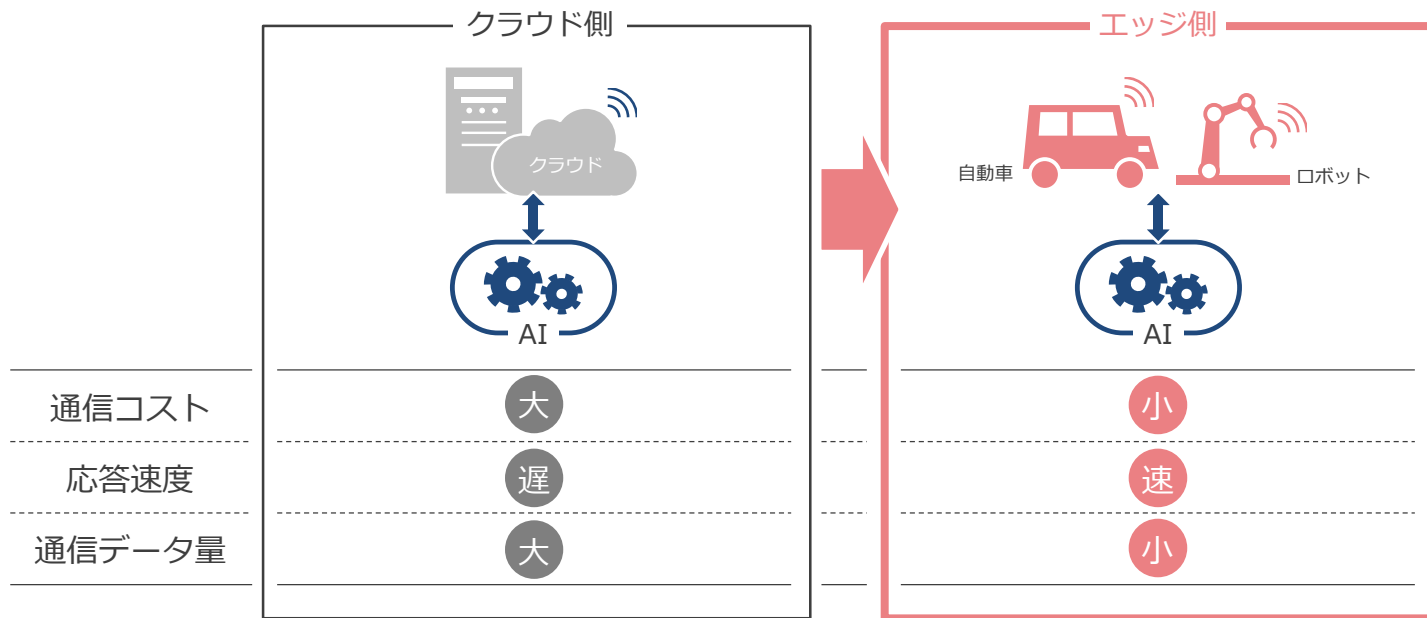
(端末)

AIはクラウド側から**エッジ側での処理**へ

現在の主流はクラウド利用

課題 データ遅延など

エッジ側での処理はクラウド接続なしで動作可能
利便性にも優れ活用が検討されている



ミドルウェア製品 (AXIP)



- 主にゲーミング市場向けに圧縮技術を中心としたミドルウェアを提供
- 業界最高水準のミドルウェアを多機能パッケージとして販売することで付加価値を向上
- 企業、アプリごとに固定若しくは売上連動型のロイヤリティビジネス

他社にはない
幅広いラインナップで
クリエイターを
総合的に支援

差別化要素

当社独自の
ラインアップ

H2MD

アルファ対応ムービーミドルウェア



低負荷・低遅延サウンドミドルウェア

esia

HDR対応超高圧縮ムービーミドルウェア

VUCKET

ファイルパッキングミドルウェア

GRADIA.

マルチプラットフォーム対応超解像ミドルウェア

ai | ia

クロスプラットフォーム対応ディープラーニング・フレームワーク

AXVC

カジノ・アーケードゲーム向けムービーミドルウェア

24 自動運転向けAIチップの研究開発 (機械学習 / 組み込み機器)

NEDO公募事業の一環として研究開発プロジェクトを推進



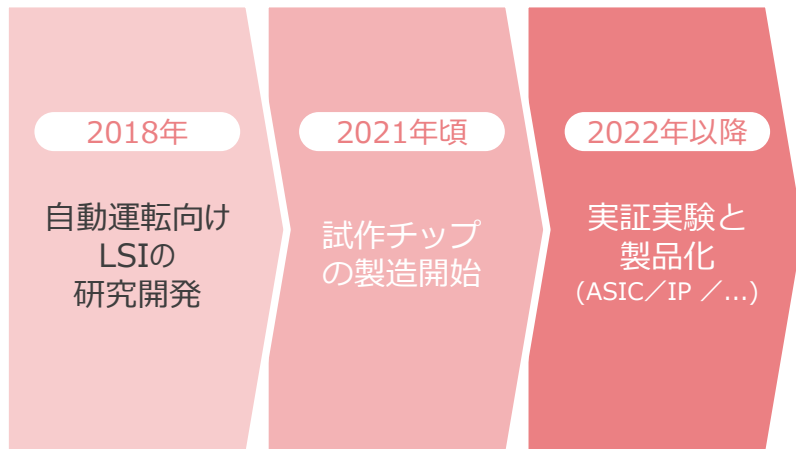
テーマ 高効率・高速処理を可能とするAIチップ・次世代コンピューティングの技術開発

研究開発 最先端の自動運転システムを開発している(株)ティアフォー(出資先)を筆頭に推進

プロジェクト推進体制



完全自動運転に向けたロードマップ



SHALOプロジェクト（アプリケーションの暗号化ソリューション）

SHALOは、USB ドングルを使用し、よりセキュアに情報管理することができるソリューション

提供する
機能

- 1 アプリケーションライセンス管理
- 2 ログイン認証
- 3 暗号資産管理

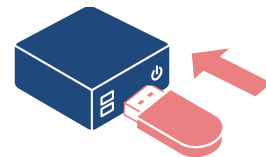
差別化
ポイント

- 1 高い安定性
- 2 クラウド時代に合わせた使い勝手
- 3 国内生産による信頼性



SHALO LICENSING

Windows/Macの
アプリケーションを
USBドングルで起動許可できる



SHALO AUTH

Google / Facebook
VPN等へのログインを
USBドングルで認証できる
* FIDO認証取得予定



VIPPOOL WALLET

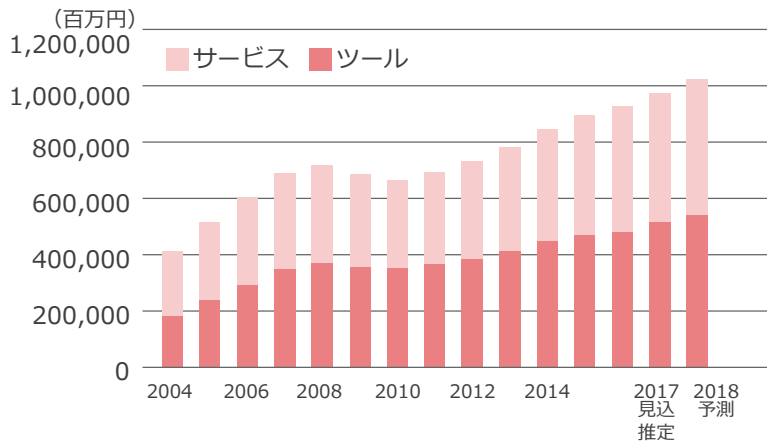
USBドングルに
秘密鍵を格納することで
モナコインを安全に
保管、送金できる



継続的な成長が期待されるセキュリティツール市場

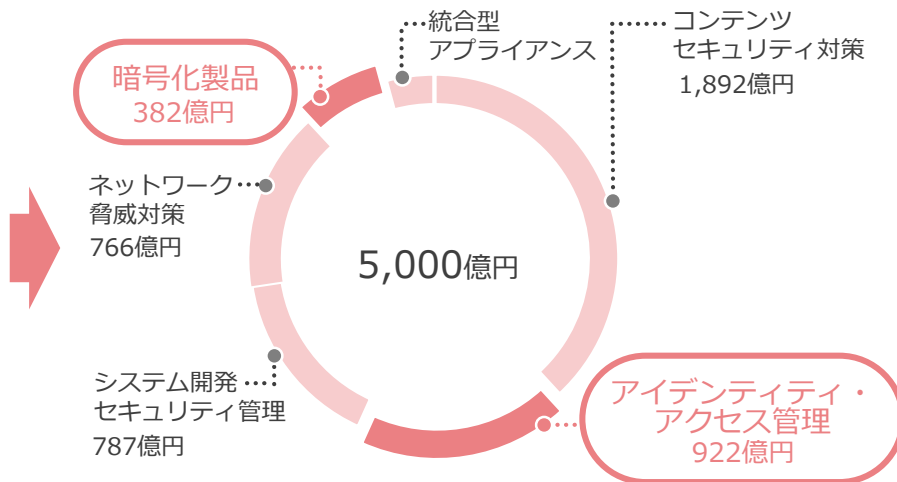
- 当社のターゲットはセキュリティツール市場の暗号化製品市場とアイデンティティ・アクセス管理関連製品市場

国内情報セキュリティ市場の規模と成長性



参考：NPO 日本ネットワークセキュリティ協会 2017年度 国内情報セキュリティ市場調査

国内セキュリティ市場における当社のターゲット



27 | ブロックチェーン ハード&ソフト開発力を生かしたビジネス展開



※ 2020年3月にモナコイン(Lyra2rev2)を含むマルチハッシュ対応のマイニングハードウェアの販売開始



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。