

証券コード**6730**

株式会社アクセル

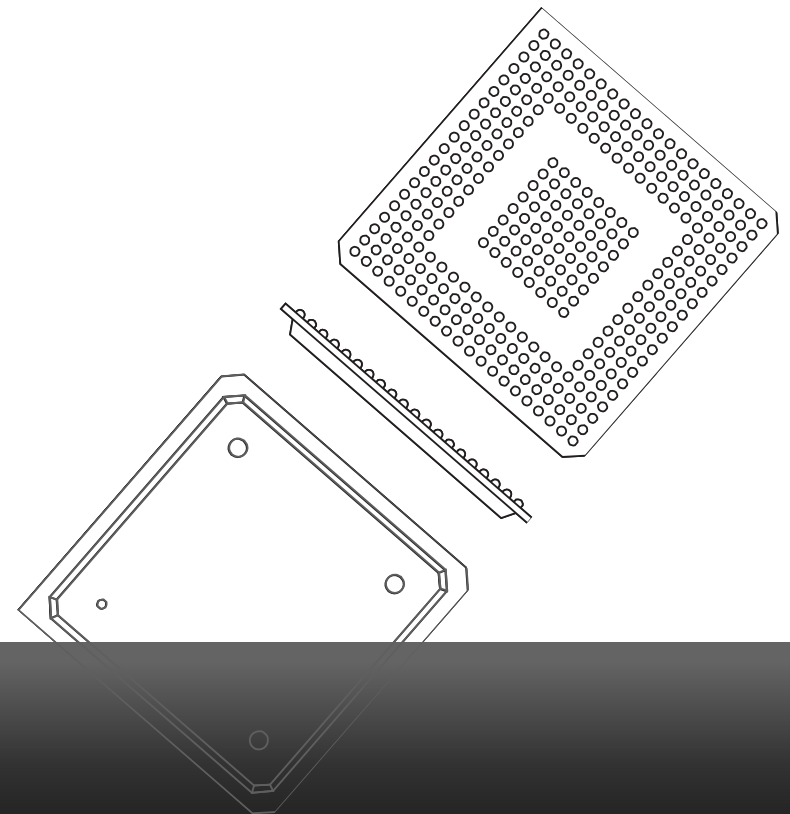
2016年3月期（第21期）第3四半期

決算説明資料

2016年1月28日

決算のポイントを説明する音声配信を実施しております。

<http://www.axell.co.jp/ir/data/movie.html>



パチンコ・パチスロ機市場の動向と「のめり込み防止」に向けた自主規制

- 2016年3月期のパチンコ・パチスロ機の販売台数は270万台（前年比40万台減）と想定
パチスロ機の型式試験の運用変更（2014年9月）及びパチンコ機の自主規制（2015年11月）の影響を考慮
→ 第3四半期までは概ね当初の想定通りで推移
→ 第4四半期以降の動向は、下記自主規制等の影響により不透明
- 「のめり込み防止」に向けた自主規制
パチンコ機：2015年11月より実施
パチスロ機：2015年12月より実施
→ 上半期はメーカーの駆込み需要により当社グラフィックスLSIの販売が好調に推移
→ 第3四半期は駆込み需要の反動を受け低調に推移（累計期間では想定を若干下回る水準）
グラフィックスLSIの販売個数：第3四半期累計：92万個
第1四半期：38万個 第2四半期：37万個 第3四半期：16万個
- 今後の市場トピックス
遊技くぎ問題に該当するおそれがあるパチンコ機の入れ替え（2016年1月以降順次開始）
伊勢志摩サミット開催(2016年5月)に伴い想定されるパチンコ・パチスロ機の入れ替え自粛期間の設定

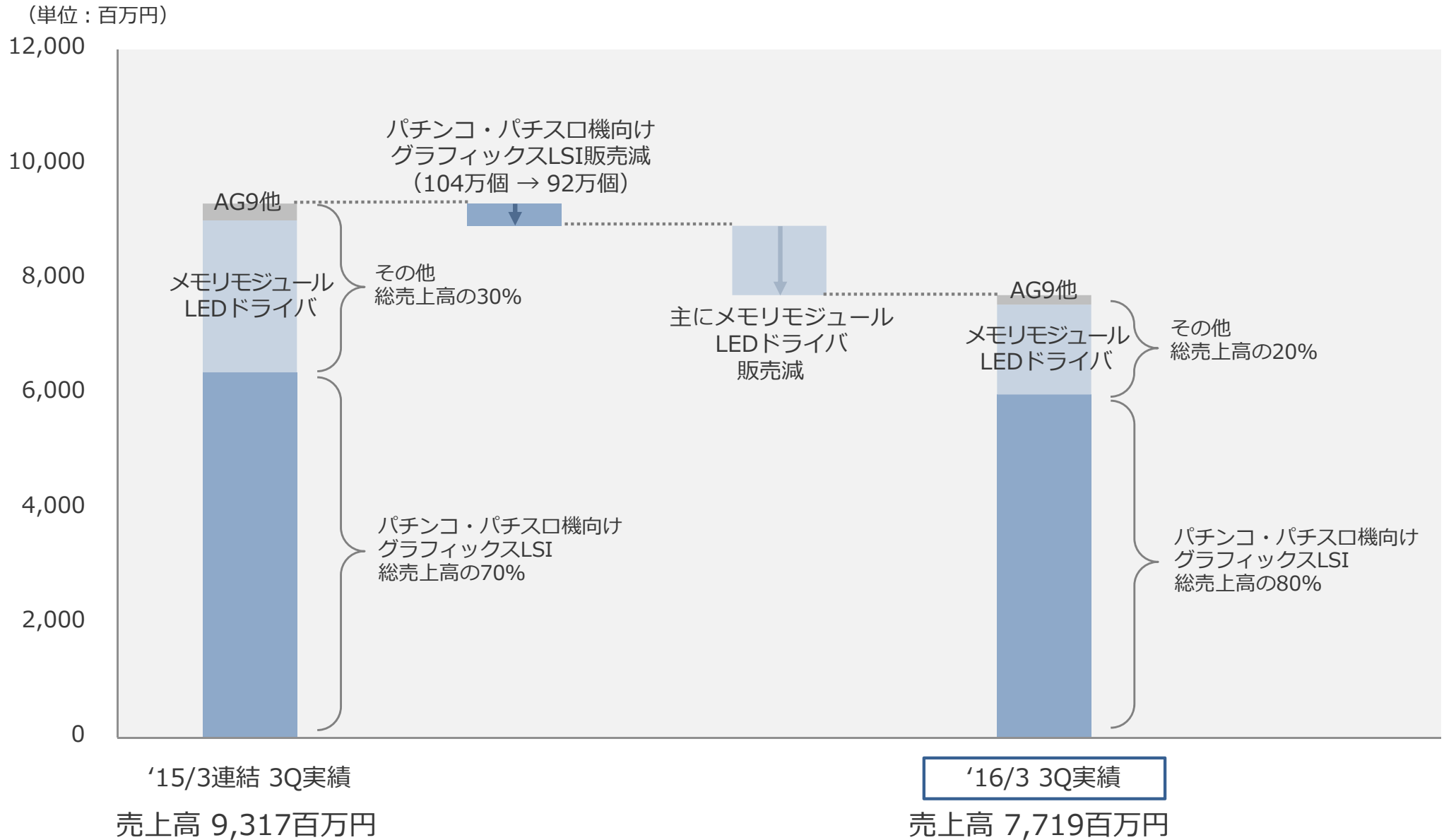
(単位：百万円)

	1Q実績	売上比	2Q実績	売上比	3Q実績	売上比
売上高	2,831	100%	3,343	100%	1,543	100%
売上原価	1,460	52%	1,839	55%	859	56%
売上総利益	1,371	48%	1,504	45%	683	44%
販管費 (研究開発費)	781 (499)	28% (18%)	1,321 (1,082)	40% (32%)	844 (566)	55% (37%)
営業利益	589	21%	182	5%	△160	△10%
経常利益	581	21%	169	5%	△158	△10%
純利益	402	14%	116	3%	△110	△7%
受注高	3,148	—	1,329	—	366	—

（単位：百万円）

	'15/3 連結 3Q実績	売上比	'16/3 3Q実績	売上比	増減額	増減率
売上高	9,317	100%	7,719	100%	△1,598	△17%
売上原価	5,361	58%	4,159	54%	△1,201	△22%
売上総利益	3,955	42%	3,559	46%	△396	△10%
販管費 (研究開発費)	2,088 (1,273)	22% (14%)	2,948 (2,148)	38% (28%)	859 (875)	41% (69%)
営業利益	1,867	20%	611	8%	△1,255	△67%
経常利益	1,876	20%	591	8%	△1,285	△68%
純利益	1,333	14%	408	5%	△924	△69%

売上高 7,719百万円（前年同期比 1,598百万円減）



(単位：百万円)

	'15/3 期末	構成比	'16/3 3Q末	構成比
流動資産	13,689	94%	11,021	92%
現金・預金	8,500	58%	7,726	64%
有価証券	2,999	21%	—	—
売掛金	550	4%	822	7%
商品及び製品	1,483	10%	1,928	16%
その他	154	1%	544	5%
固定資産	872	6%	977	8%
資産合計	14,562	100%	11,999	100%
流動負債	969	7%	382	3%
固定負債	35	0%	58	0%
負債合計	1,005	7%	441	4%
純資産合計	13,556	93%	11,558	96%
負債・純資産合計	14,562	100%	11,999	100%

自己株式の取得（2,000百万円）等による
現金同等物の減少

AG5、メモリモジュール製品の在庫増加

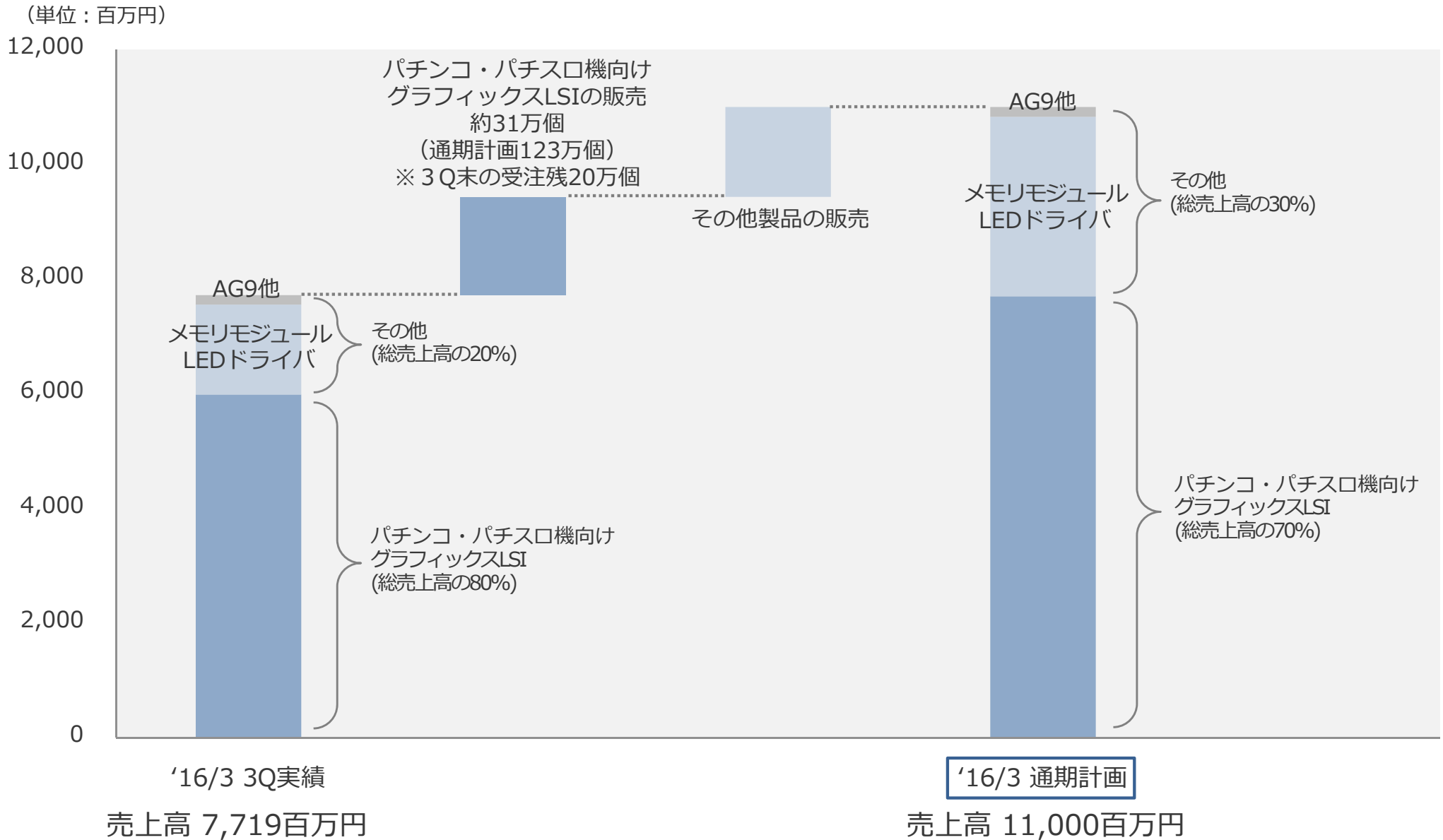
流動負債	'15/3	'16/3 3Q末
買掛金	170	135
未払法人税等	137	45
その他	662	202

(単位：百万円)

	'16/3 3Q 実績	売上比	'16/3 通期計画	売上比	進捗率	差額 4Q必要額	売上比
売上高	7,719	100%	11,000	100%	70%	3,280	100%
売上原価	4,159	54%	6,500	59%	64%	2,340	71%
売上総利益	3,559	46%	4,500	41%	79%	940	29%
販管費 (研究開発費)	2,948 2,148	38% (28%)	4,260 (3,250)	39% (30%)	69% (66%)	1,311 (1,101)	40% (34%)
営業利益	611	8%	240	2%	255%	△371	△11%
経常利益	591	8%	240	2%	246%	△351	△11%
純利益	408	5%	165	2%	248%	△243	△7%

受注残：1,392百万円

通期計画 11,000百万円（計画達成に必要な4Q売上高 3,280百万円）※3Q末受注残：1,392百万円



- 取得決議日 : 2015年4月24日
- 取得期間 : 2015年5月1日～9月24日
- 取得金額 : 20億円
- 取得株数 : 1,214,400 ※発行済株式総数の9.8%
- 取得方法 : 信託方式による市場買付
- 取得目的 : 資本効率の向上

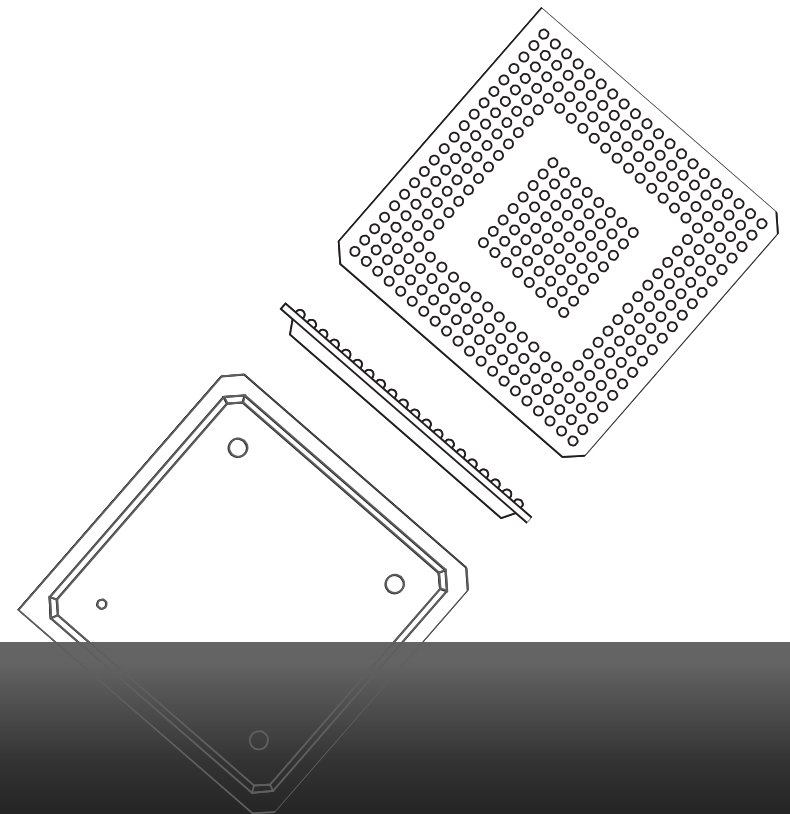


※ 取得した自己株式及び単元未満株式の買取請求により取得した自己株式は全数消却を実施

- 消却決議日 : 2015年10月15日
- 消却株数 : 1,214,503株 ※発行済株式総数の9.8%
- 消却日 : 2015年11月2日

2. 補足資料

2015年4月27日開催 決算説明会資料（抜粋）



パチンコ・パチスロ機市場の動向と業績予想の概要

- 2016年3月期のパチンコ・パチスロ機の販売台数は、270万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（2015年11月より実施予定）
 - パチスロ機の型式試験の運用変更の影響（2014年9月実施）
- 2016年3月期の業績予想の概要
 - 売上高、売上総利益はほぼ横ばい
 - 市場の縮小、AG5の量産開始、リユースの影響低下
 - 販管費の大幅な増加（主に研究開発費）により、各利益は減益計画
 - 前期の期ずれ分に新規開発案件が重なる
 - 次世代グラフィックスLSI（AG6）の開発費の負担大

（単位：百万円）

	'15/3 実績	売上比	'16/3 計画	売上比	増減額	増減率
売上高	11,073	100%	11,000	100%	△73	△1%
売上原価	6,342	57%	6,500	59%	157	2%
売上総利益	4,731	43%	4,500	41%	△231	△5%
販管費 （研究開発費）	3,086 (1,948)	28% (18%)	4,260 (3,250)	39% (30%)	1,173 (1,301)	38% (67%)
営業利益	1,645	15%	240	2%	△1,405	△85%
経常利益	1,659	15%	240	2%	△1,419	△86%
当期純利益	1,115	10%	165	2%	△950	△85%

市場分析

市場規模	310万台		270万台			
リユースの影響	約32%		約25%			
G-LSI个数	126万個		123万個			

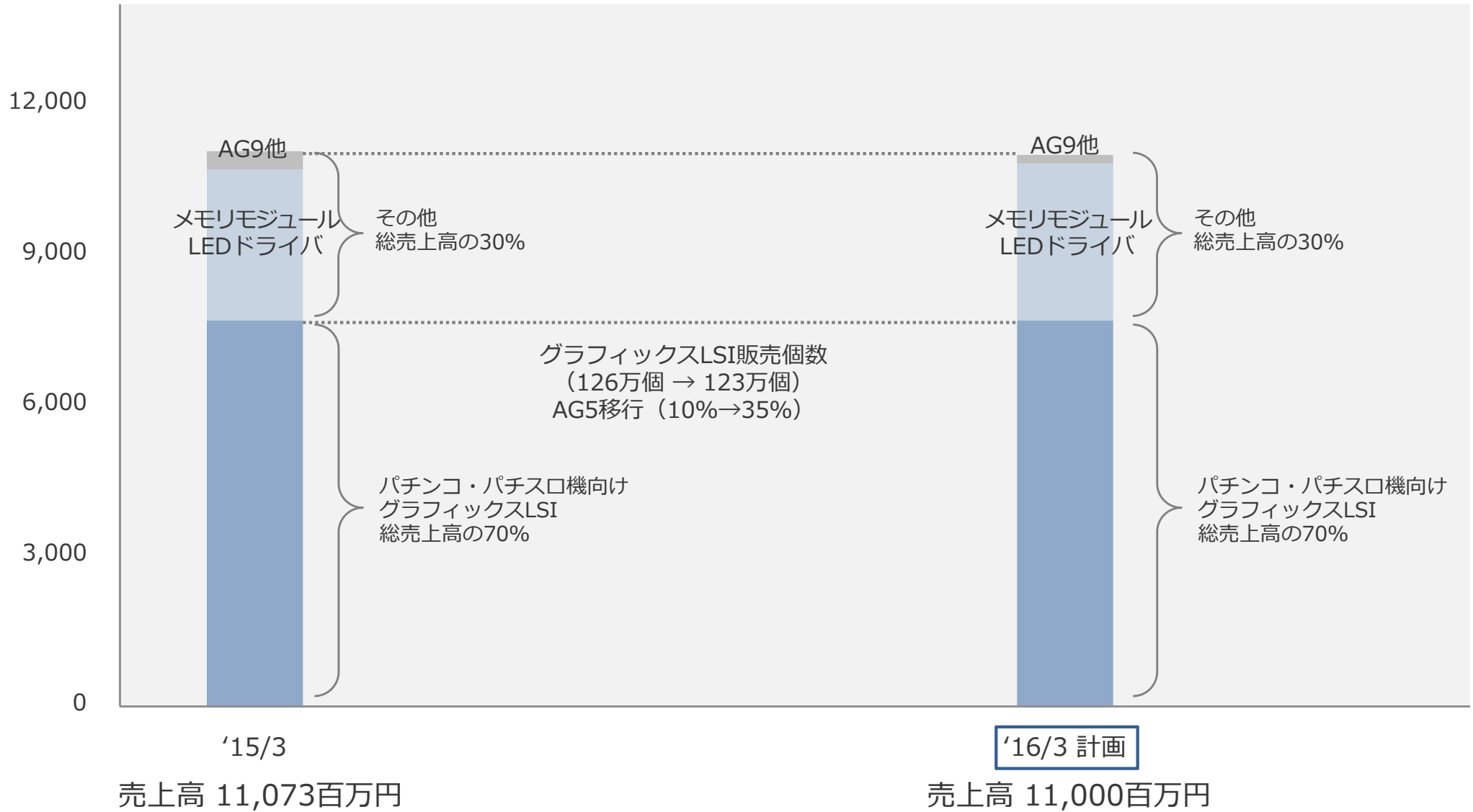
※ 3月末受注残：4,266百万円

※ 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 11,000百万円（対実績比 73百万円減）

（単位：百万円）



販売費及び一般管理費の内訳

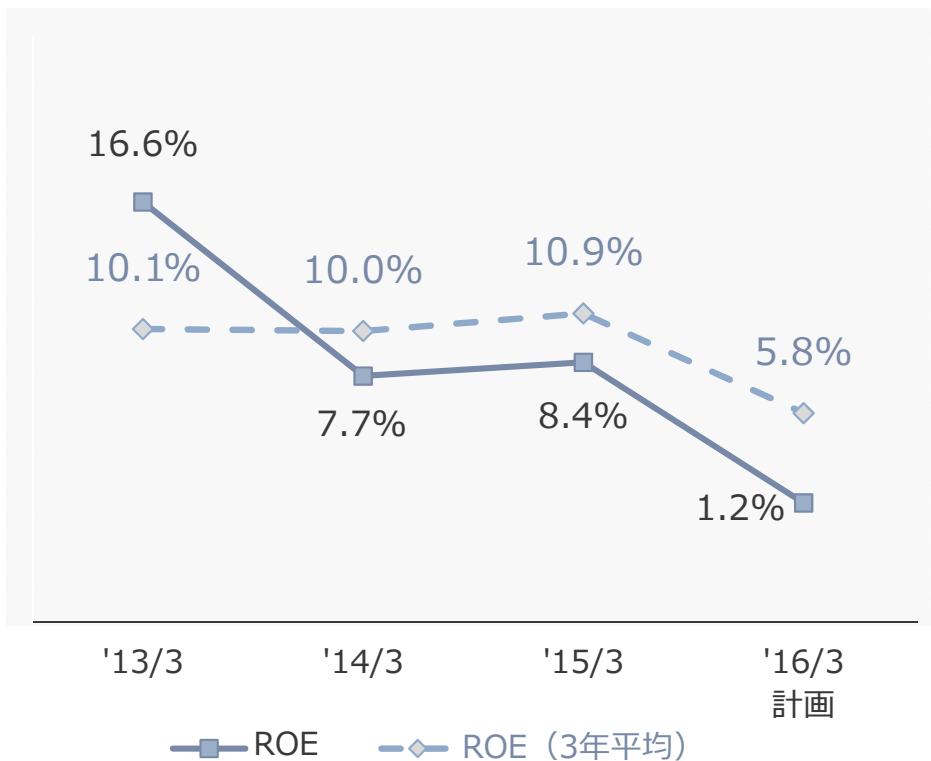
	'15/3 実績	構成比	'16/3 計画	構成比	増減額	増減率
販管費	3,086	100%	4,260	100%	1,173	38%
管理系人件費	620	20%	510	12%	△110	△18%
管理系経費	516	17%	500	12%	△16	△3%
研究開発費	1,948	63%	3,250	76%	1,301	67%

研究開発費の増加要因

- 試作開発費の一部が開発遅延により前期から今期にシフト
 - 4製品のLSI試作開発費が今期に集中計上(AG903、演出周辺LSI、LEDドライバなど)
- 次世代主力製品AG6の開発スタート
 - コスト負担大
 - 試作開発費の一部が今期から計上

経営指標

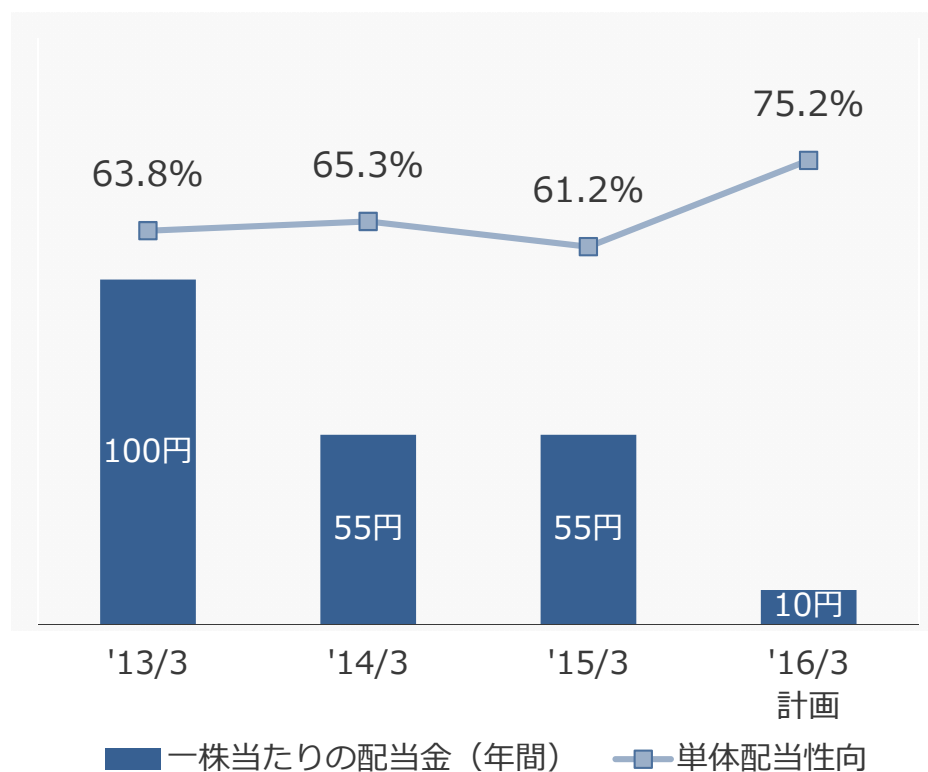
企業価値向上を意識しROEを経営指標に設定
3年平均10%を指標に事業展開



計画純利益から算出した'16/3のROEは1.2%
'13/3,'14/3は連結、'15/3,'16/3は個別決算の数値
※自己株取得の影響を反映すると'16/3のROEは1.3%

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



'15/3末の配当は1株当たり30円 (年間55円)
'16/3の年間配当は1株当たり10円を計画 (中間期末各5円)
※自己株取得の影響を反映すると'16/3の配当性向は70.1%

目標指標	水準
売上高	180億円
ROE	15%

目標達成のための基本方針

パチンコ・パチスロ機市場における下記3つの施策で業績目標の達成を目指します

重点施策

- ① グラフィックスLSIのシェアアップ
- ② システム製品による事業規模拡大
 - ・ グラフィックスLSIを中核としたシステム製品
 - ・ メモリモジュールのシェアアップ
- ③ 新しい演出周辺製品の開発

業績目標策定時（2014年4月）からの認識の変化

■ 市場規模

□ 想定以上に厳しい市場環境

- パチンコ機の自主規制(のめり込み防止)
- パチスロ機の型式試験の運用変更(2015年12月以降、出玉管理をメイン制御側に一本化)

→ 2019年3月期の市場規模の前提を300万台から290万台に修正

■ 主力製品の移行状況

□ 2016年3月期も引き続きAG4が販売の主力

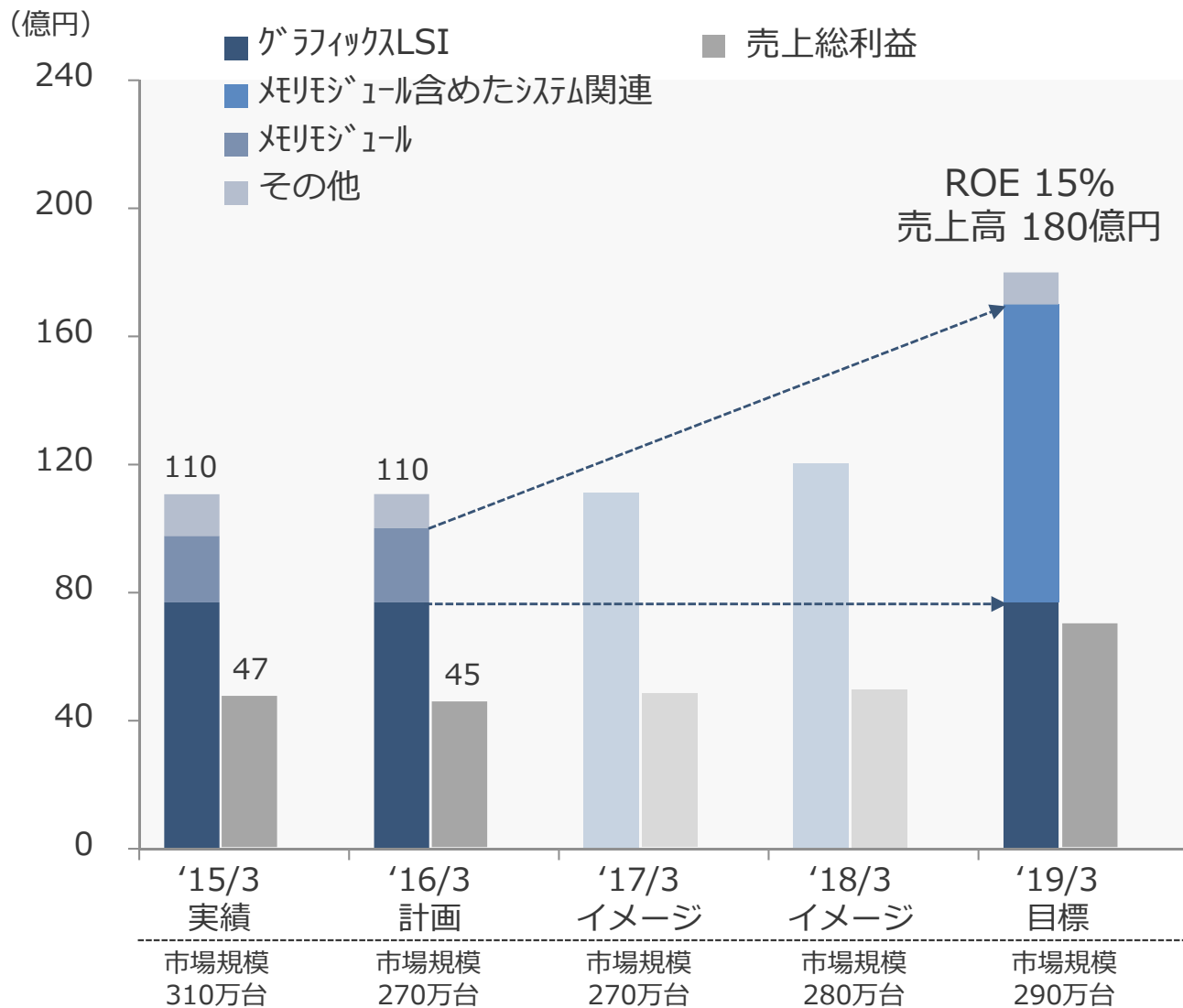
- AG5の割合は2015年3月期が10%、2016年3月期が35%の見込み

□ AG5への移行が想定以上に遅延

- 市場規模縮小に伴い、利益確保優先のリユース志向がより顕著
- 画像用メモリの容量制限により新規基板への変更動機が低下
 - 映像制作費の負担を抑えるため、日工組の申し合わせにより現状上限が64Gbitに制限されている

厳しい市場環境も
売上高180億円、ROE15%の業績目標は維持

業績目標と目標値の想定



2019年3月期の業績向上要因

1. グラフィックスLSIのシェアアップ
2. AG6の量産開始
3. グラフィックス関連システムの本格展開
4. メモリモジュールの複数社数採用
5. 演出周辺LSIの立ち上がり



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。