

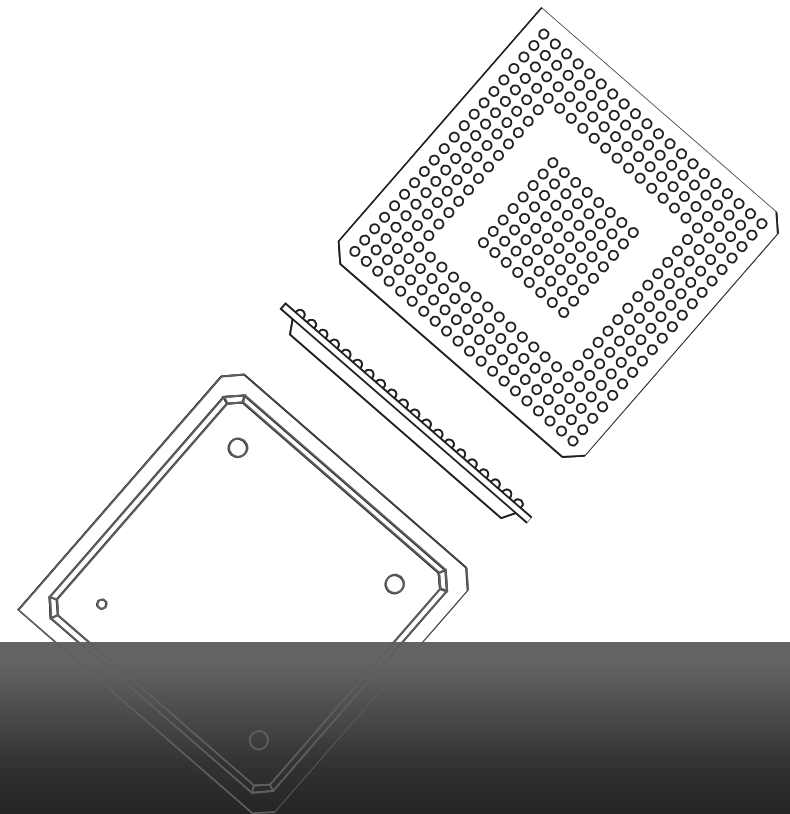
証券コード6730

株式会社アクセル

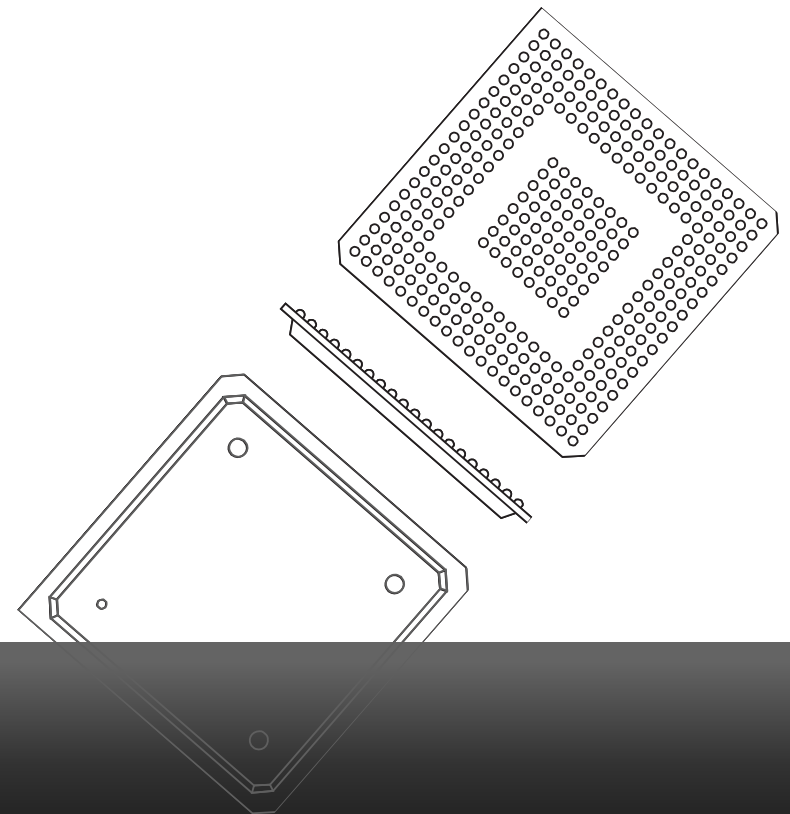
2017年3月期（第22期）第3四半期

決算説明資料

2017年1月27日



# 1. 2017年3月期第3四半期(累計)の業績



### 第3四半期のトピックス

- 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（詳細は8から9ページ）

売上高	10,000百万円	→	8,000百万円
営業利益	300百万円	→	100百万円
経常利益	300百万円	→	120百万円
当期純利益	200百万円	→	70百万円
期末配当	1株当たり10円	→	1株当たり5円（配当性向56.0% → 80.0%）

### 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（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」の年内撤去に伴う一時的な入れ替え需要（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となる見込み  
市場規模となるパチンコ・パチスロ機の年間販売台数（業績予想の前提）も当初想定の250万台を下回る見込み

(単位：百万円)

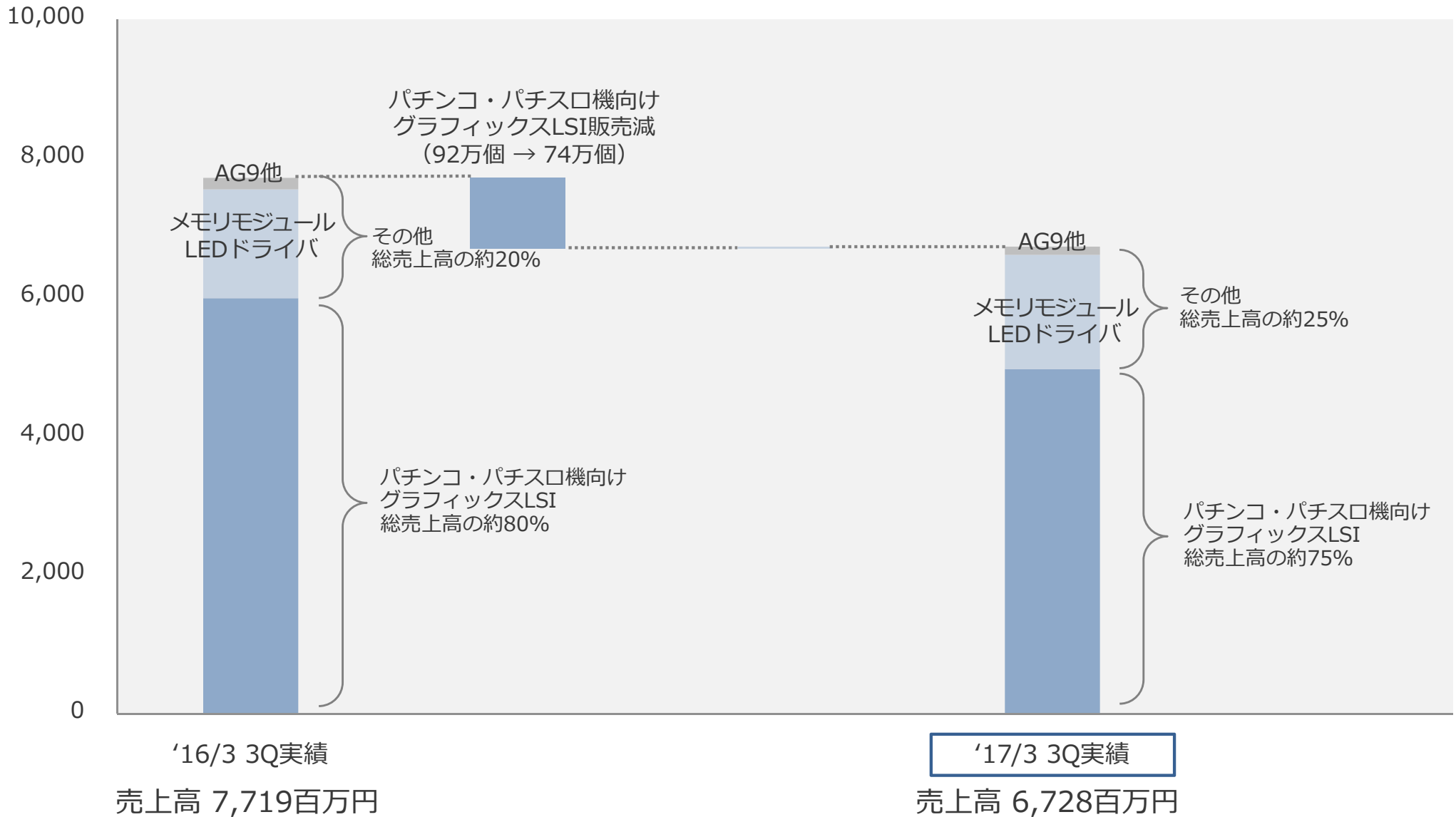
	1 Q実績	売上比	2 Q実績	売上比	3Q実績	売上比
売上高	1,696	100%	2,314	100%	2,718	100%
売上原価	881	52%	1,301	56%	1,540	57%
売上総利益	814	48%	1,013	44%	1,177	43%
販管費 (研究開発費)	848 (576)	50% (34%)	915 (685)	40% (30%)	883 (654)	32% (24%)
営業利益	△33	△2%	97	4%	294	11%
経常利益	△25	△1%	89	4%	328	12%
純利益	△18	△1%	63	3%	198	7%
受注高	2,141	—	2,664	—	1,858	—

（単位：百万円）

	'16/3 3Q実績	売上比	'17/3 3Q実績	売上比	増減額	増減率
売上高	7,719	100%	6,728	100%	△990	△13%
売上原価	4,159	54%	3,722	55%	△436	△11%
売上総利益	3,559	46%	3,005	45%	△553	△16%
販管費 (研究開発費)	2,948 (2,148)	38% (28%)	2,646 (1,916)	39% (28%)	△301 (△232)	△10% (△11%)
営業利益	611	8%	359	5%	△252	△41%
経常利益	591	8%	392	6%	△198	△34%
純利益	408	5%	243	4%	△165	△41%

売上高 6,728百万円（前年同期比 990百万円減）

（単位：百万円）



(単位：百万円)

	'16/3末	構成比	'17/3 3Q末	構成比
流動資産	11,061	91%	11,070	89%
現金・預金	8,063	66%	7,895	63%
売掛金	465	4%	1,327	11%
商品及び製品	2,000	16%	1,657	13%
その他	532	4%	189	2%
固定資産	1,095	9%	1,421	11%
資産合計	12,156	100%	12,492	100%
流動負債	843	7%	955	8%
固定負債	56	0%	34	0%
負債合計	900	7%	989	8%
純資産合計	11,256	93%	11,502	92%
負債・純資産合計	12,156	100%	12,492	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

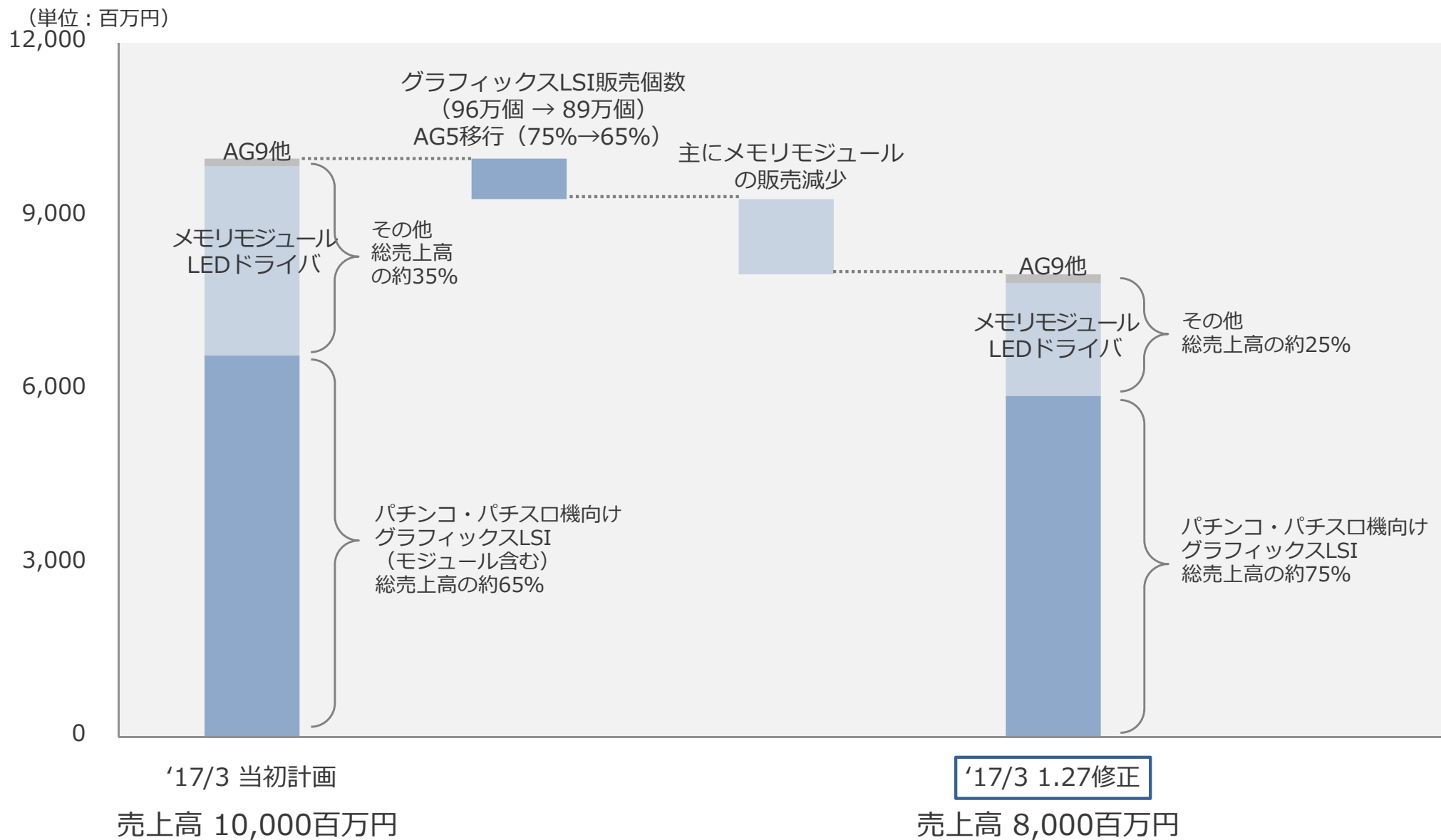
流動負債	'16/3末	'17/3 3Q末
買掛金	681	616
未払法人税等	—	109
その他	161	228

（単位：百万円）

	'17/3 当初計画	売上比	'17/3 1.27修正	売上比	増減額	増減率
売上高	10,000	100%	8,000	100%	△2,000	△20%
売上原価	6,000	60%	4,450	56%	△1,550	△26%
売上総利益	4,000	40%	3,550	44%	△450	△11%
販管費 (研究開発費)	3,700 (2,800)	37% (28%)	3,450 (2,500)	43% (31%)	△250 (△300)	△7% (△11%)
営業利益	300	3%	100	1%	△200	△67%
経常利益	300	3%	120	2%	△180	△60%
当期純利益	200	2%	70	1%	△130	△65%



売上高 8,000百万円（当初計画比 2,000百万円減）

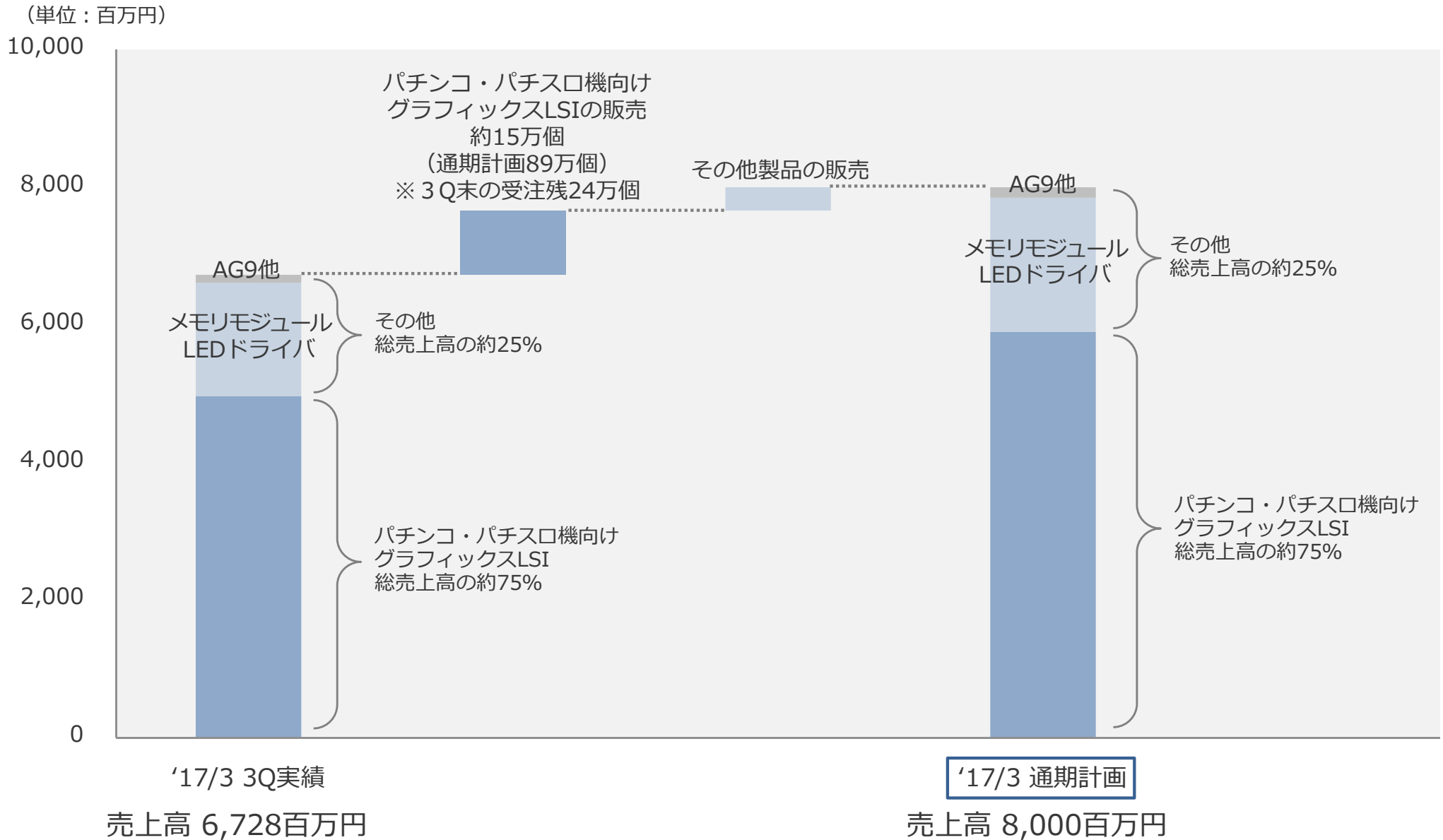


(単位：百万円)

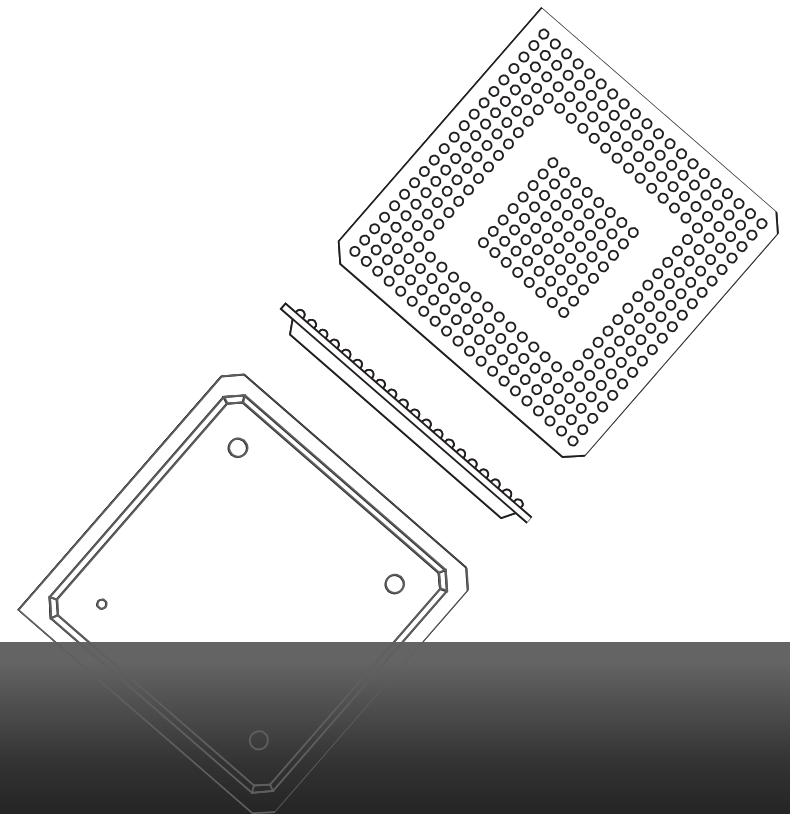
	'17/3 3Q 実績	売上比	'17/3 通期計画	売上比	進捗率	差額 4Q必要額	売上比
売上高	6,728	100%	8,000	100%	84%	1,271	100%
売上原価	3,722	55%	4,450	56%	84%	727	57%
売上総利益	3,005	45%	3,550	44%	85%	544	43%
販管費 (研究開発費)	2,646 (1,916)	39% (28%)	3,450 (2,500)	43% (31%)	77% (77%)	803 (583)	63% (46%)
営業利益	359	5%	100	1%	359%	△259	△20%
経常利益	392	6%	120	2%	327%	△272	△21%
純利益	243	4%	70	1%	348%	△173	△14%

受注残：1,831百万円

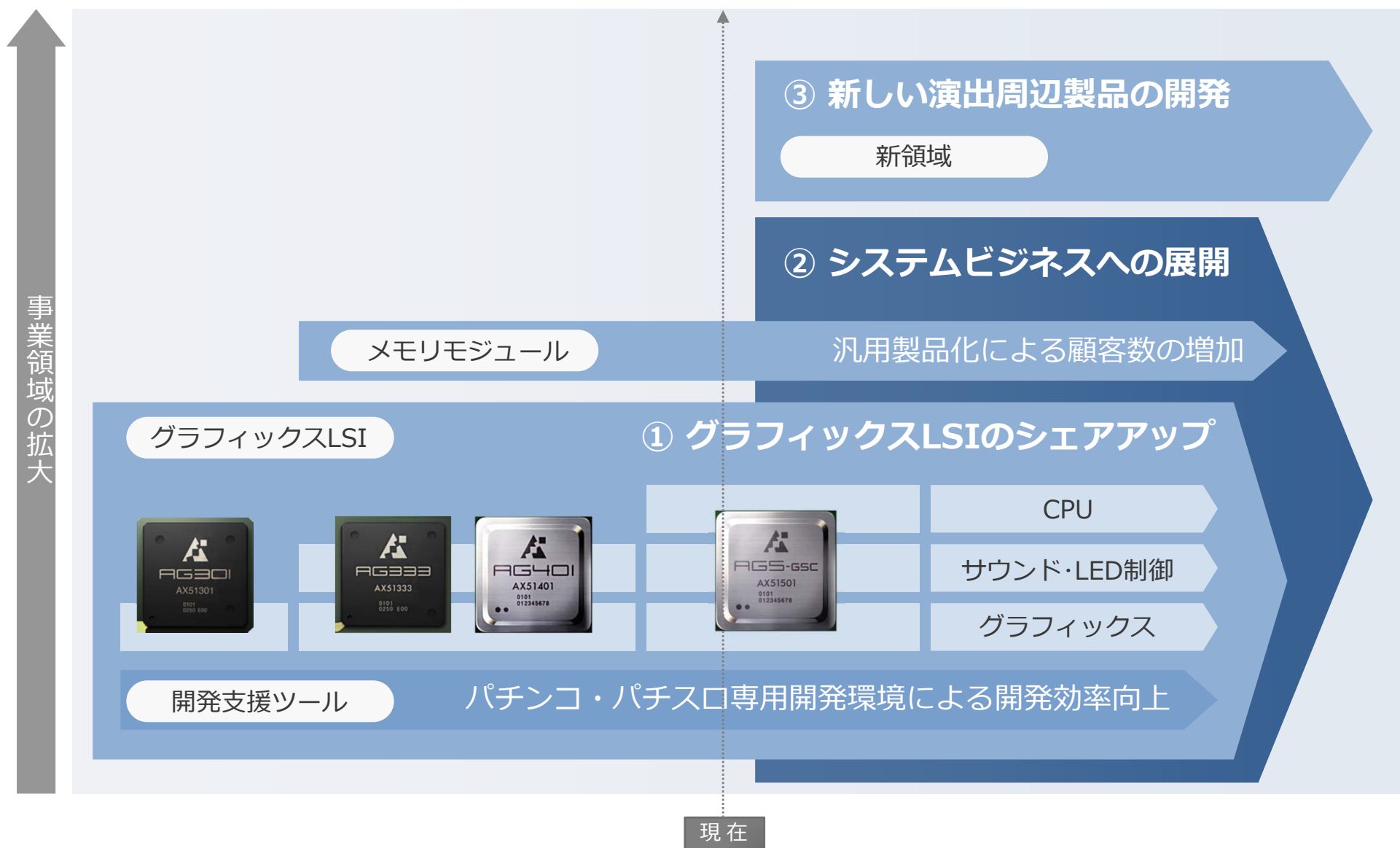
通期計画 8,000百万円（4Q売上高計画 1,271百万円）※3Q末受注残：1,831百万円



## 2. 補足資料（2016年4月26日開催 決算説明会資料より抜粋）



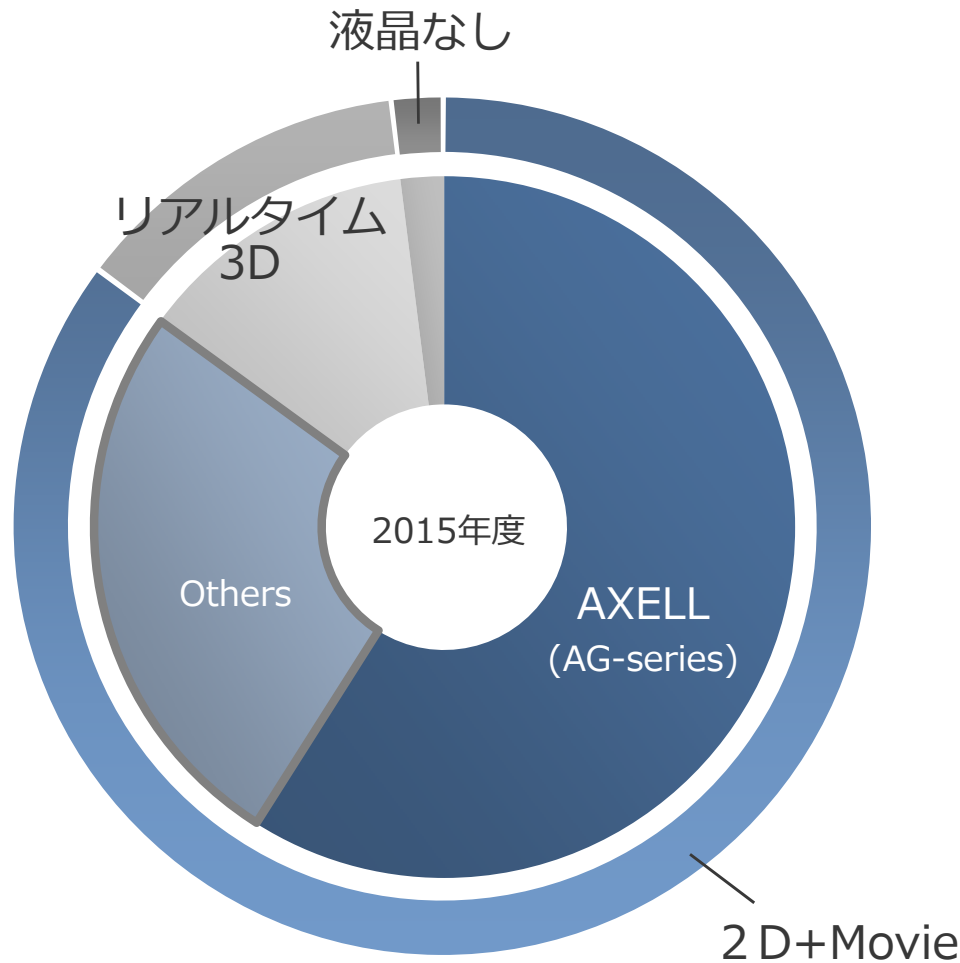
売上高180億円 ROE15%が2019年3月期の業績目標  
 パチンコ・パチスロ機市場の深耕拡大で中長期的な成長を目指す



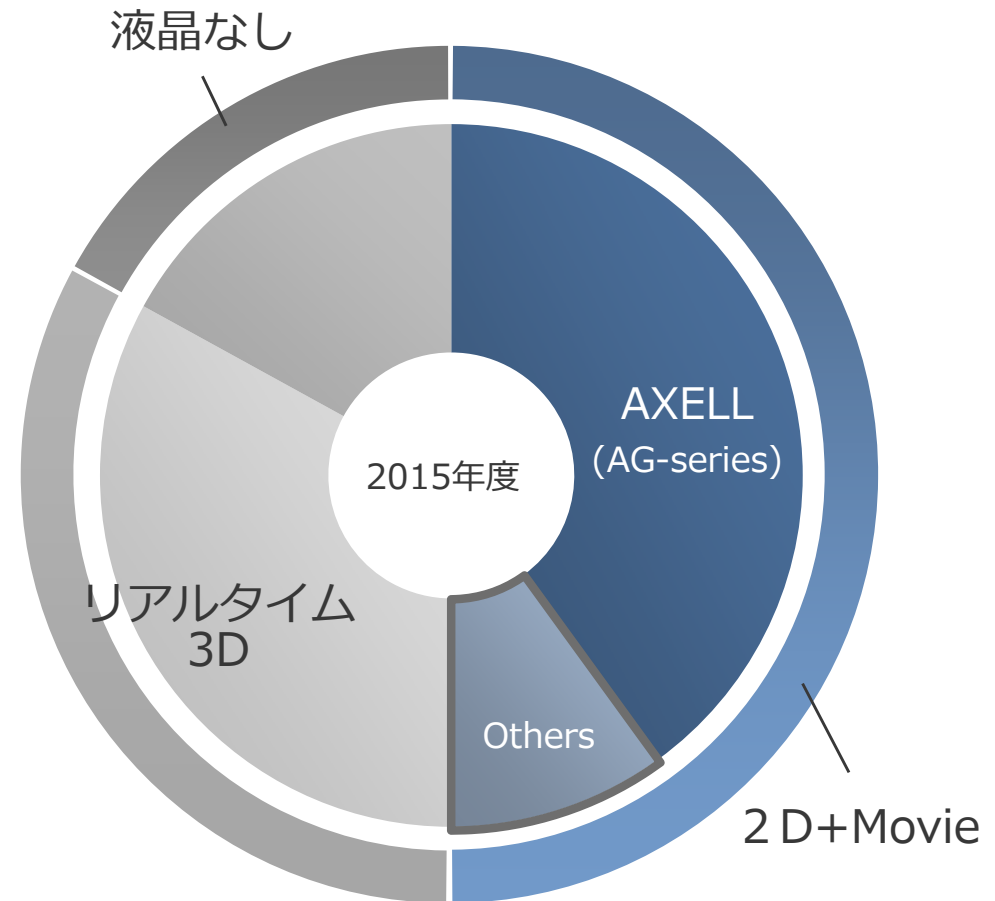
当面のターゲットは「2D+Movie」方式

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

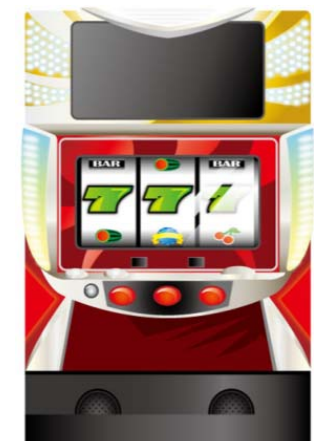
パチンコ・パチスロ機のコンテンツ開発に特化、  
業界のスタンダードツールを目指し、顧客の囲い込みでシェアアップを目指す



※開発画面イメージ

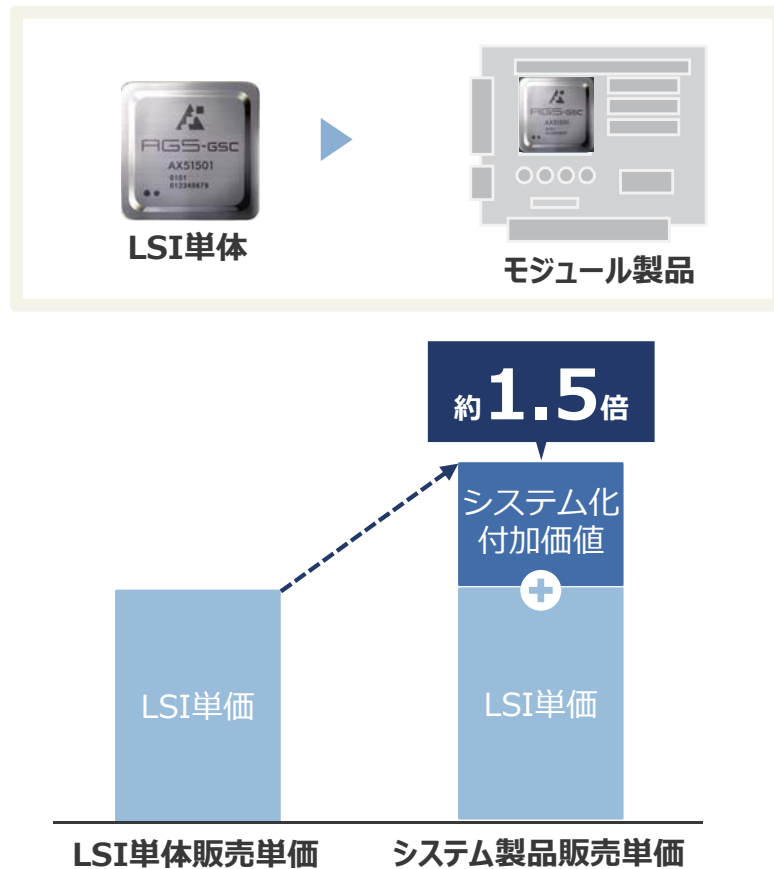
## DUKEの特徴

- 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



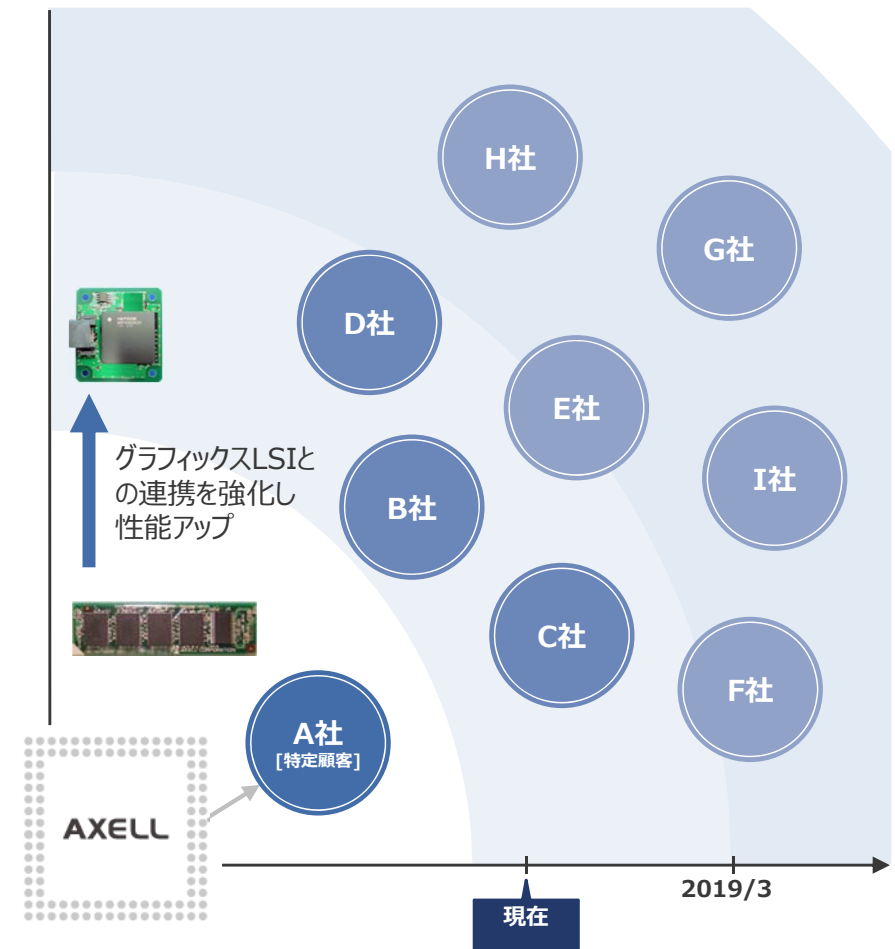
1. グラフィックスLSIのモジュール化

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

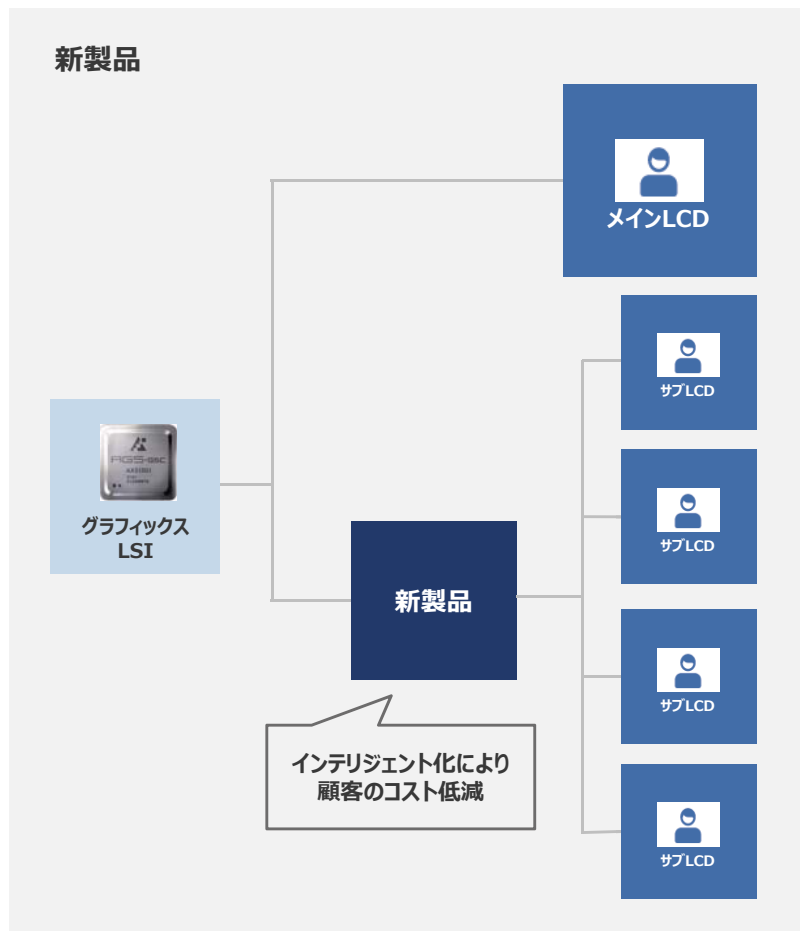
特定顧客に販売していたメモリモジュールを差別化を図って汎用製品化。顧客数の増加を目指す。





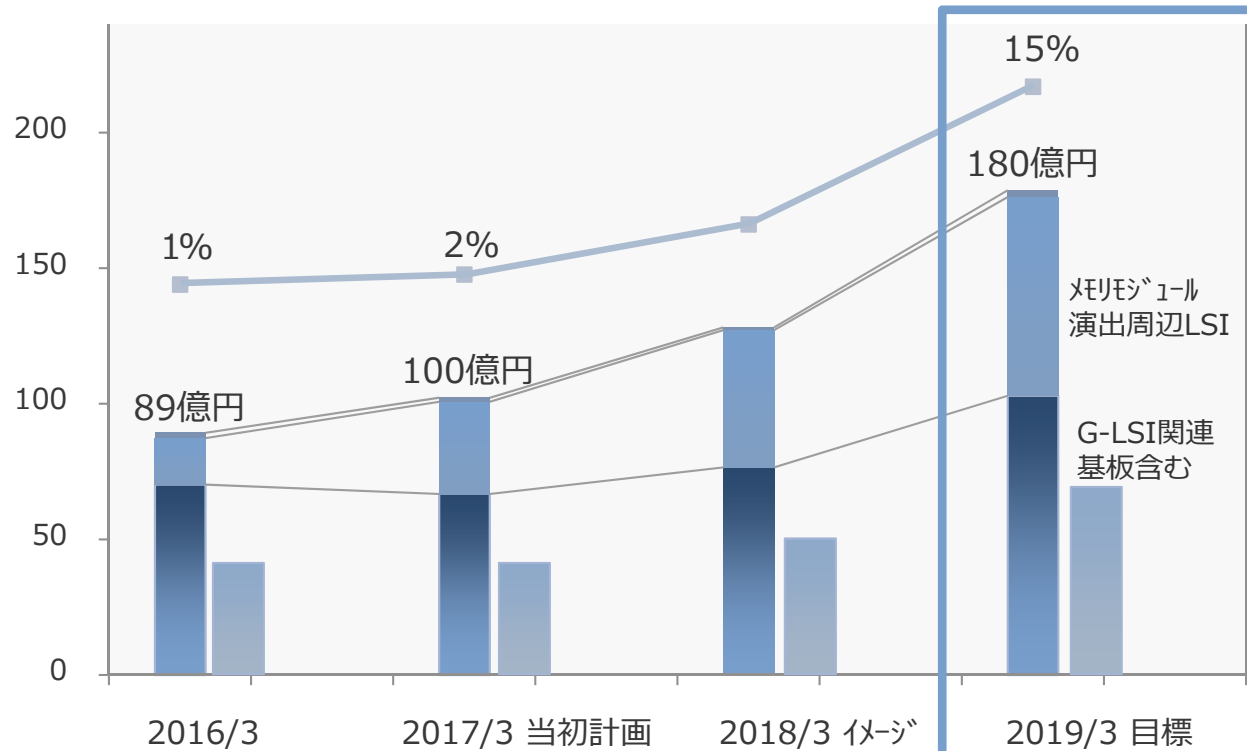
#### 開発プロジェクト例

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	2018/3	2019/3
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%

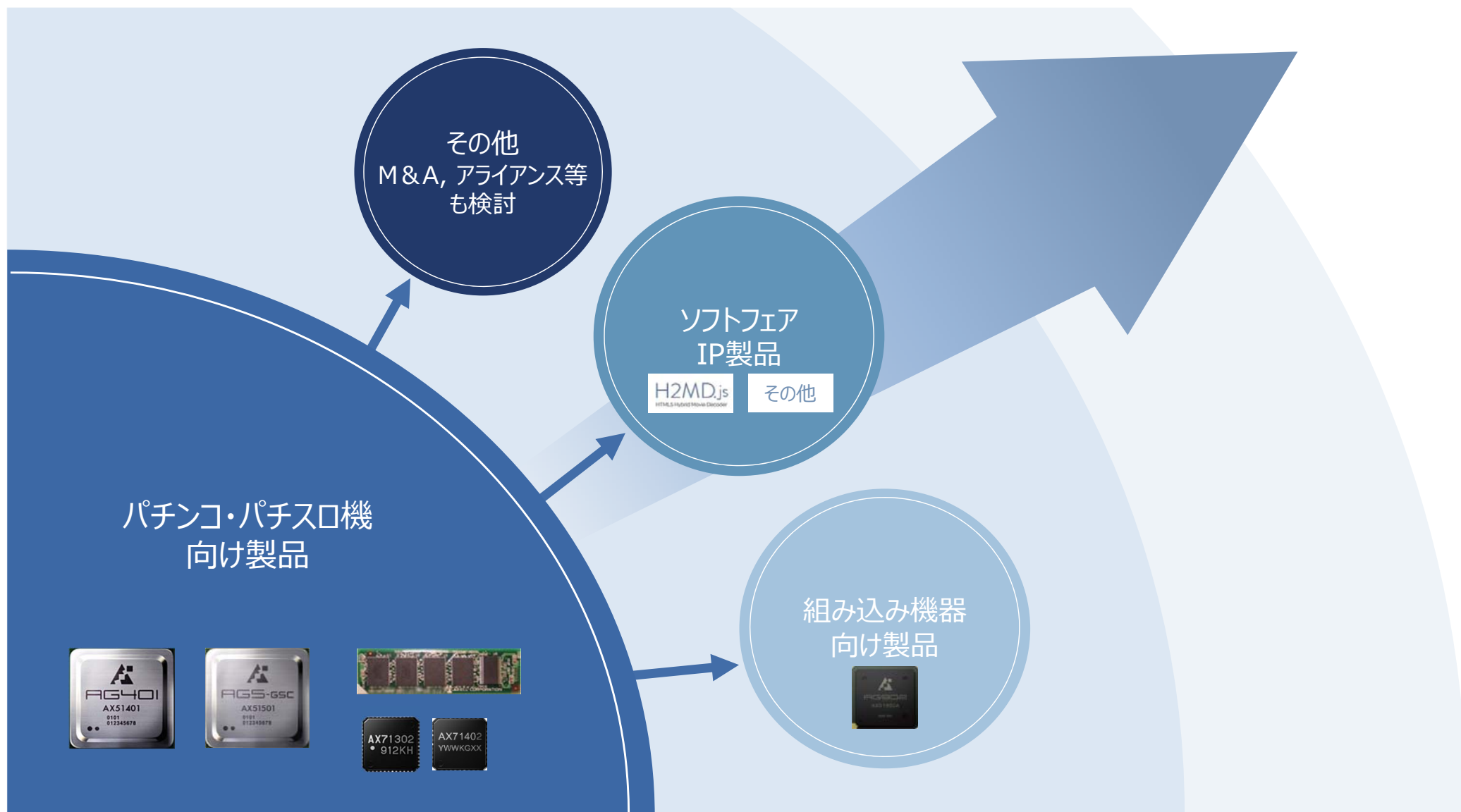
G-LSI関連の前提

	2016/3	2017/3	2018/3	2019/3
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

※2017/3の業績計画は2017.1.27に修正しております。上記は修正前の数値です。

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」





AXELL CORPORATION

×



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。