

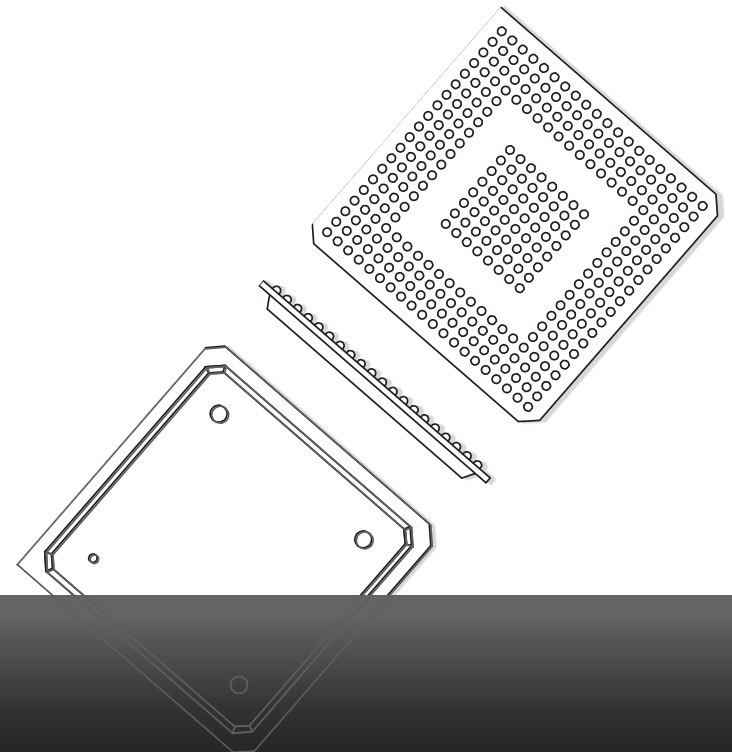
証券コード6730

株式会社アクセル

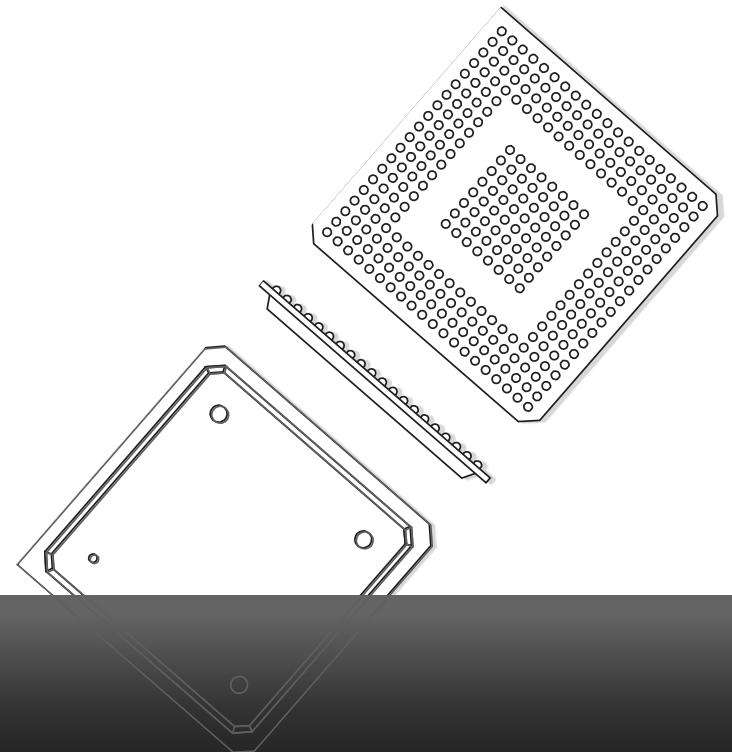
2019年3月期（第24期）第1四半期

決算説明資料

2018年7月25日



1. 2019年3月期第1四半期の業績



第1四半期のトピックス

- AXIPシリーズに超解像IP「GRADIA」をラインアップ
- 組織改編及び役員人事、執行役員制度の導入
- 定款の一部変更（事業目的の追加及び変更）
- 役員報酬の減額
- 新規事業（ブロックチェーン事業）の開始及び子会社の設立
 - 2018年7月2日 株式会社VIPPOOLを設立

主力市場（パチンコ・パチスロ機市場）の動向

- 2019/3期のパチンコ・パチスロ機の販売台数は、155万台（前期203万台）と想定し業績予想を計画
 - 2018年2月に改正「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則」が施行
 - 依存症対策強化の影響により総販売台数の逡減傾向が継続
 - 2019年3月期は、新基準機への移行端境期
 - 旧基準機中心の販売状況が続くが、新基準機が徐々に出始める見通し



第1四半期は当初想定通りの厳しい市場動向を示す

（単位：百万円）

	'18/3 1Q	売上比	'19/3 1Q	売上比	増減額	増減率
売上高	1,434	100%	724	100%	△709	△49%
売上原価	829	58%	466	64%	△362	△44%
売上総利益	604	42%	257	36%	△347	△57%
販管費 (研究開発費)	921 (705)	64% (49%)	1,516 (1,283)	－ (－)	594 (577)	65% (82%)
営業損失	△316	△22%	△1,258	－	△941	－
経常損失	△311	△22%	△1,247	－	△935	－
四半期純損失	△136	△10%	△871	－	△734	－

■ 売上高（次ページ参照）

主にパチンコ・パチスロ機向けグラフィックスLSIの販売減少

市場規模の縮小、リユースの増加（リユースに積極的な顧客の販売が好調）、市場在庫の消化

⇒ 2Q以降、徐々に需要は回復傾向を示すものと分析

■ 売上総利益

売上高減収に伴う減益

相対的に利益率の高いグラフィックスLSIの販売減少により利益率低下

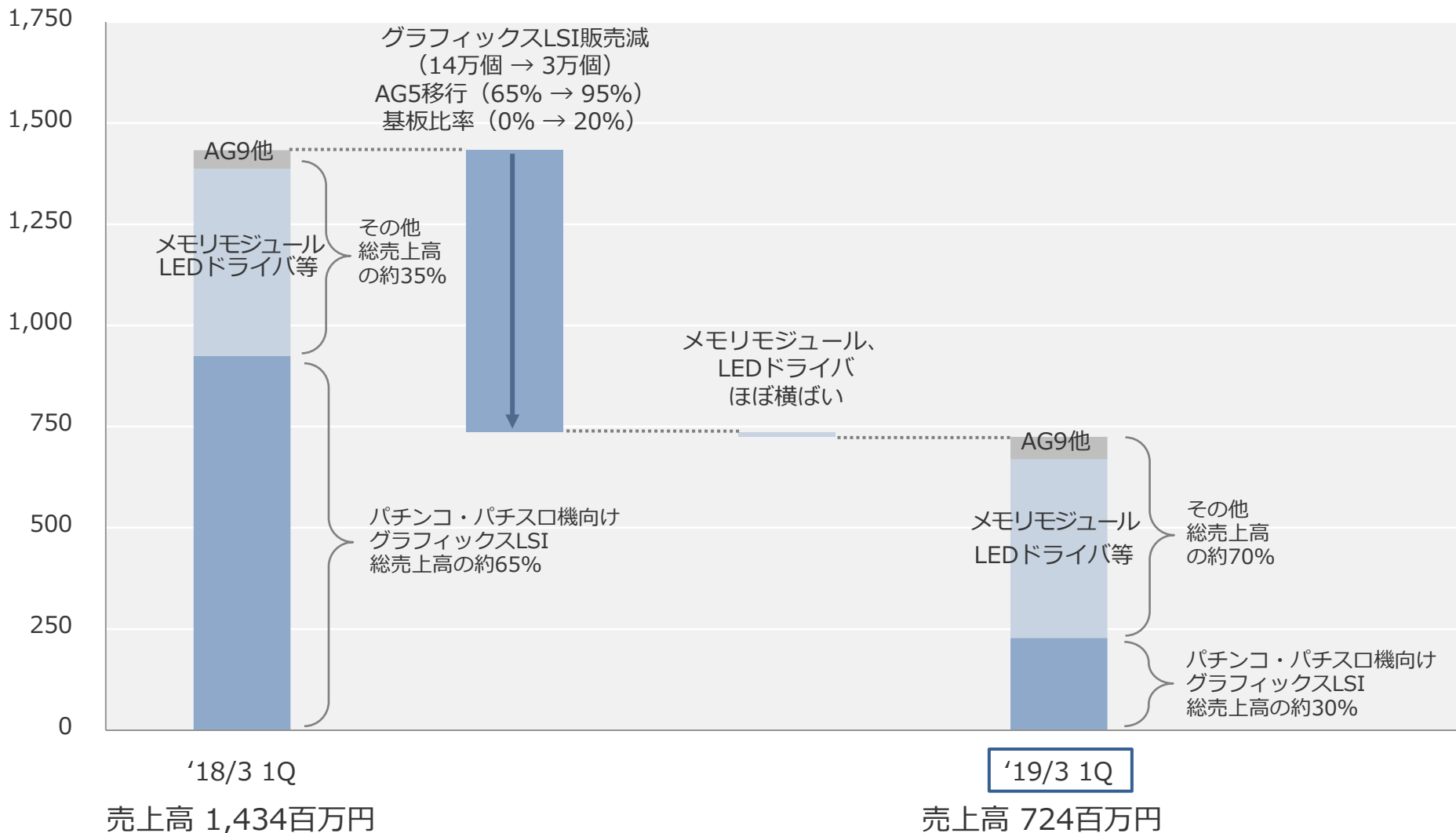
■ 販売費及び一般管理費

全般的な経費削減を推進したものの、次世代主力製品の試作開発費を計上し前年同期比大幅増加

⇒ 同製品の試作開発費はほぼ収束、2Q以降の研究開発費は減少する見通し

売上高 724百万円（前年同期比 709百万円減）

（単位：百万円）



(単位：百万円)

	'18/3末	構成比	'19/3 1 Q末	構成比
流動資産	11,479	88%	9,102	83%
現金・預金	6,868	53%	7,650	70%
売掛金	3,304	25%	280	3%
商品及び製品	480	4%	1,006	9%
その他	825	6%	164	2%
固定資産	1,556	12%	1,892	17%
資産合計	13,035	100%	10,995	100%
流動負債	1,580	12%	503	5%
固定負債	35	0%	35	0%
負債合計	1,616	12%	539	5%
純資産合計	11,418	88%	10,455	95%
負債・純資産合計	13,035	100%	10,995	100%

当四半期末月の売上高が前期末月の売上高に対して減少したことが要因

流動負債	'18/3末	'19/3 1 Q末
買掛金	1,344	329
未払法人税等	43	2
その他	193	172

(単位：百万円)

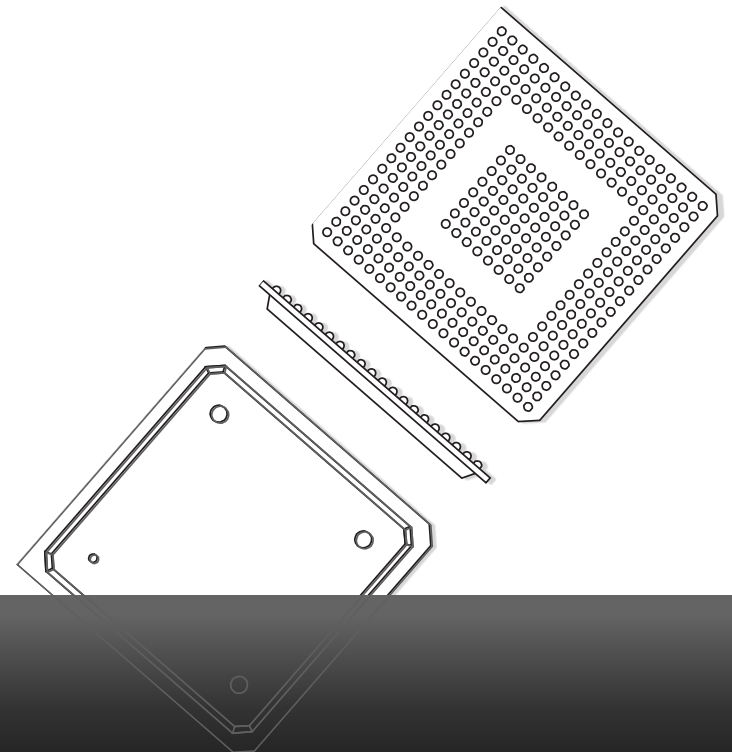
	'19/3 1Q実績	売上比	'19/3 中間計画	売上比	2Q単体 差額	進捗率
売上高	724	100%	2,200	100%	1,475	33%
売上原価	466	64%	1,500	68%	1,033	31%
売上総利益	257	36%	700	32%	442	37%
販管費 (研究開発費)	1,516 (1,283)	— (—)	2,300 (1,850)	— (—)	783 (566)	66% (69%)
営業損失	△1,258	—	△1,600	—	△341	—
経常損失	△1,247	—	△1,600	—	△352	—
四半期純損失	△871	—	△1,100	—	△228	—

2018年6月末受注残：2,038百万円

■ 業績計画に対する第1四半期の業績

当初より下期偏重型の業績計画としており、ほぼ計画通りの進捗

2. 補足資料（2018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

- 2019年3月期 年間新台需要見通し（当社分析） 155万台程度（実績比△48万台）
※2018年3月期 203万台
- 2019年3月期上期：旧基準機中心 2019年3月期下期：新基準機が徐々に始める見通し
※2019年3月期は、新基準機への移行端境期
※2019年3月期全体としては、厳しい市場環境で推移するものと想定
- 比較的粗利率の高いグラフィックスLSI製品の販売構成比率の低下により粗利低下
※年間での新台需要、ホールの新台導入体力、3月販売実績、顧客需要をふまえた分析
- 期ずれの試作開発費の影響により試作開発費が前期比約7.4億円増加
- 以上から、営業損失で約14億円、当期純損失で約10億円のマイナスとなる計画
- 2019年3月期の配当計画については、上記のような業績見通しなどから無配とした

(単位：百万円)

	'18/3 実績	売上比	'19/3計画	売上比	増減額	増減率
売上高	8,477	100%	6,300	100%	△2,177	△26%
売上原価	5,335	63%	4,150	66%	△1,185	△22%
売上総利益	3,142	37%	2,150	34%	△992	△32%
販管費 (研究開発費)	2,985 (2,134)	35% (25%)	3,600 (2,750)	57% (44%)	614 (615)	21% (29%)
営業利益	156	2%	△1,450	△23%	△1,606	—
経常利益	164	2%	△1,450	△23%	△1,614	—
当期純利益	80	1%	△1,050	△17%	△1,130	—

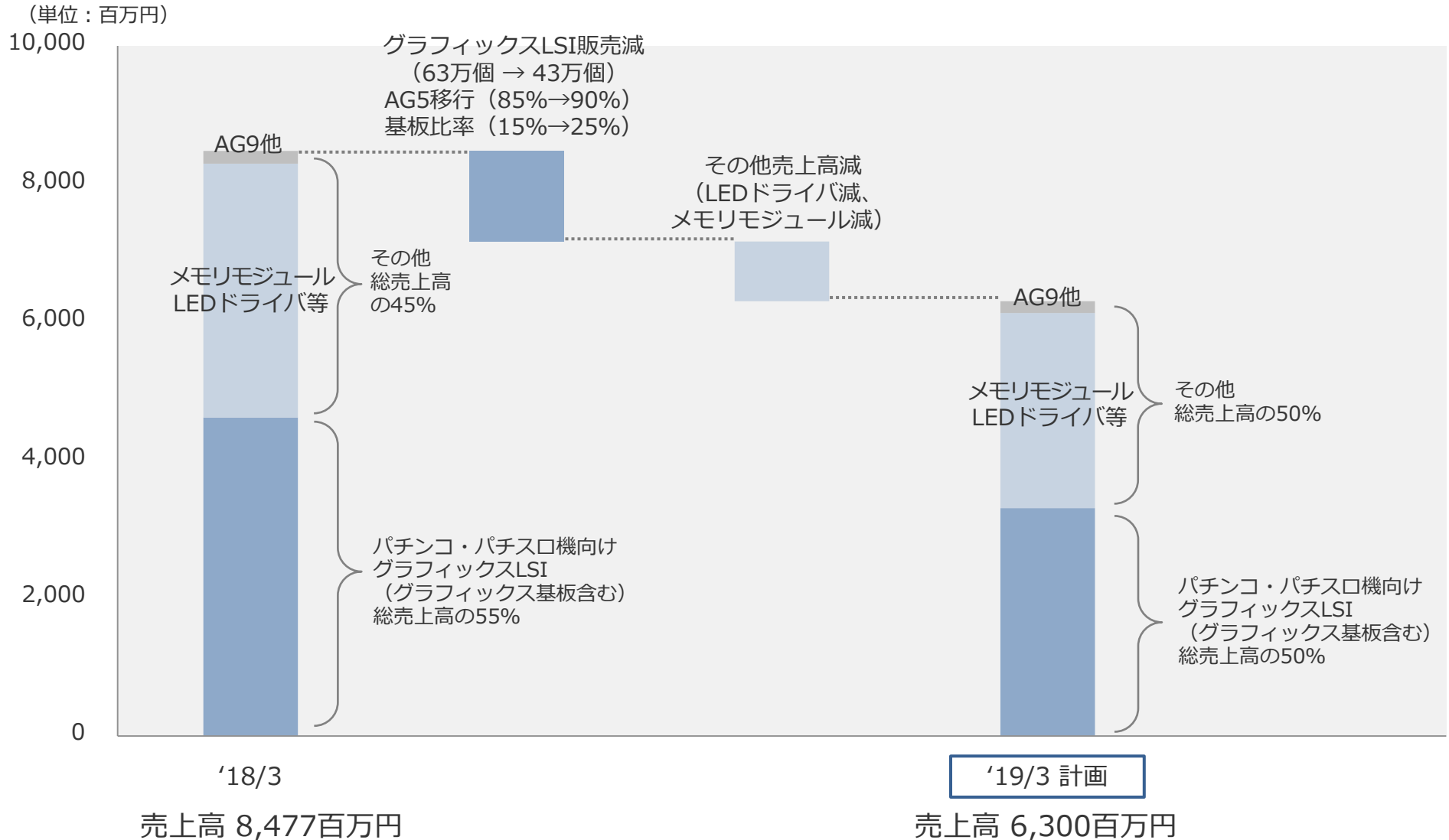
市場分析

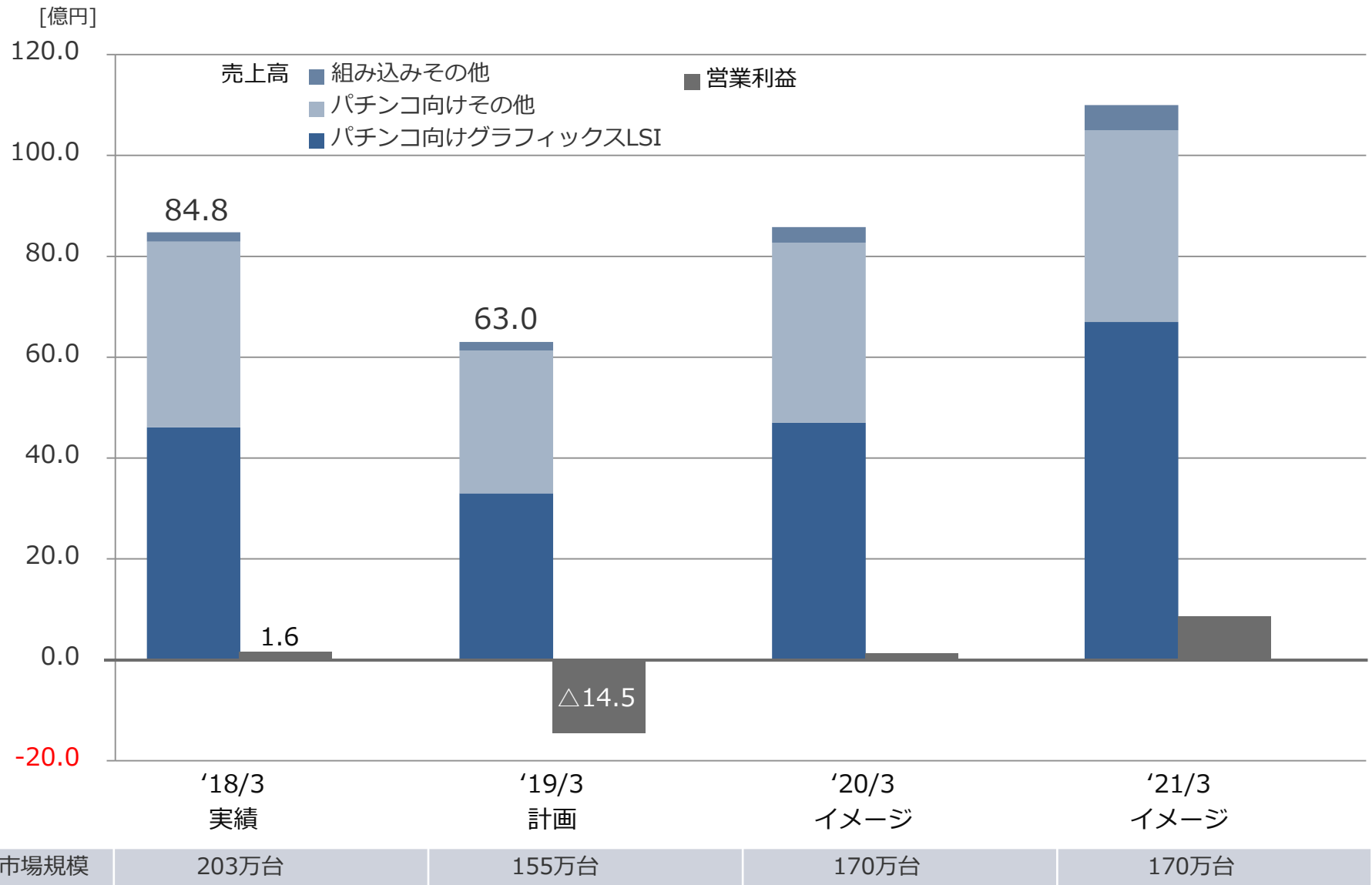
市場規模	203万台		155万台		△48万台	△24%
シェア	51%		50%			
G-LSI個数	63万個		43万個		△20万個	△32%

※ 2018年3月末受注残：1,464百万円

※市場規模（パチンコ・パチスロ機の年間販売台数）、シェアはリユースの影響を加味した当社分析による推定値です。

売上高予想 6,300百万円（実績比 2,177百万円 26%減）





※パチンコ・パチスロ機の年間販売台数の前提

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
組み込み機器市場に加え、新たにミドルウェア、暗号技術、機械学習の3領域で新規事業の確立を目指す

現在の事業計画の範囲内 (P.15~18)

事業計画に未反映 (P.19~)

組み込み機器
向け製品



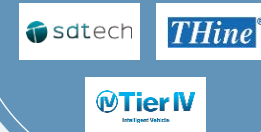
パチンコ・パチスロ機
向け製品



ミドルウェア
(AXIP)



協業関連

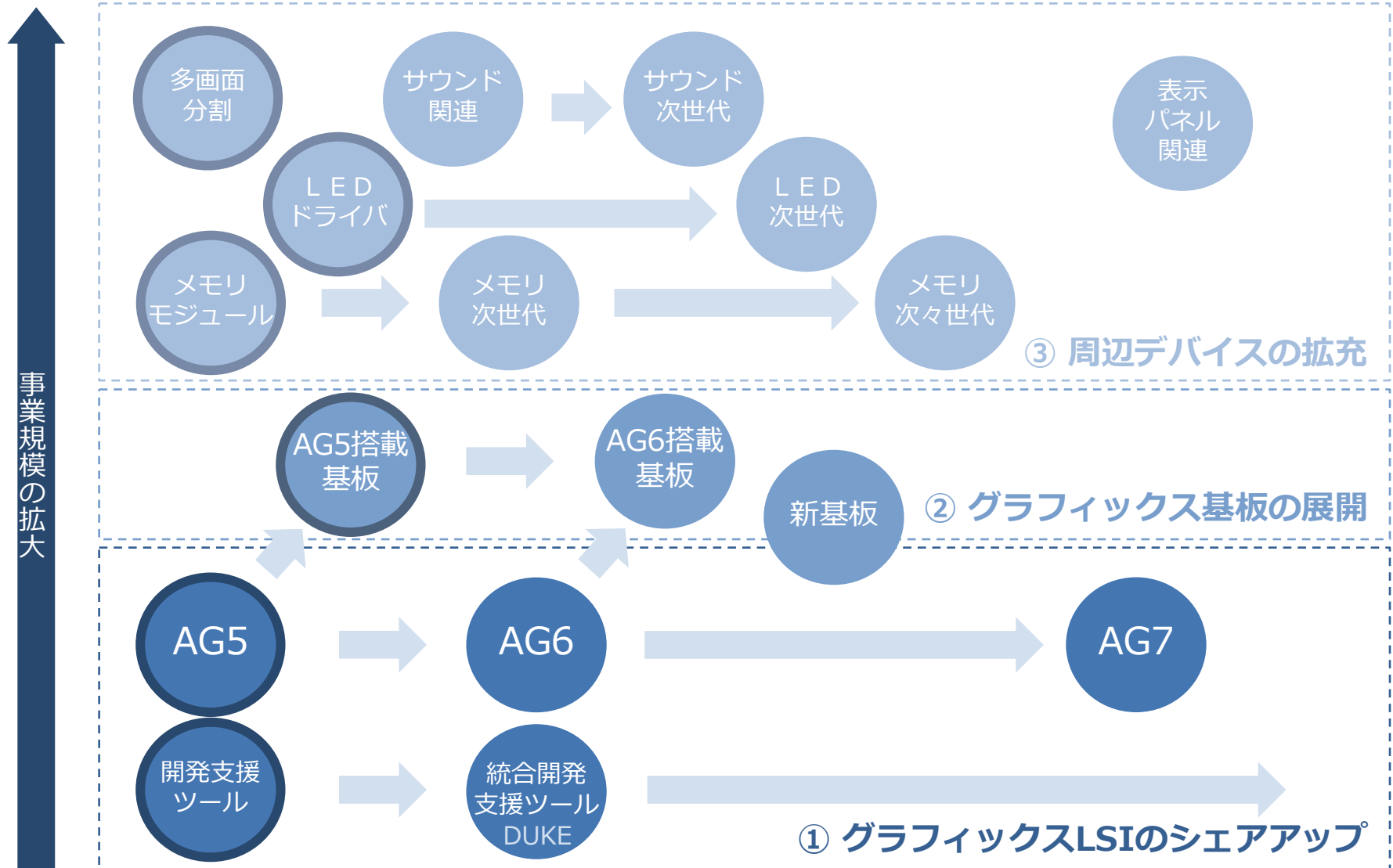


暗号技術



機械学習

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

組み込み機器向けでのアライアンスを推進し、大型案件の獲得 と採用先の拡大を加速

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



京都マイコンコンピュータ



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

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



ザインエレクトロニクス株式会社（業務提携先）

- 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



株式会社ティアフォー（出資先）

- 自動運転関連でのシステムLSIの共同研究

商号 : 株式会社ティアフォー
代表者 : 代表取締役社長 武田一哉
所在地 : 愛知県名古屋市中村区



新規事業の方向性

要素技術の研究開発から、製品を実現するためのハードウェア、ソフトウェアを総合的に開発が可能である当社の強みを生かして、以下の3領域で新規事業の確立を目指す

ミドルウェア (AXIP)

遊技機市場で培った技術を生かして、広義のアミューズメント市場に価値ある技術を提供

暗号技術

暗号（セキュリティ製品等）及びブロックチェーンの研究開発を通じて、分散型社会を実現するためのプラットフォームを提供

機械学習

機械学習の研究開発を通じて、IoTエッジデバイスの高度化を実現するための画像認識技術を提供

ミドルウェア製品 (AXIP)

- ターゲットをゲーミング市場に絞り、圧縮技術を中心にミドルウェアを提供
- 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
- コンソールゲーム、ブラウザゲーム (Web GL)、インディーズゲーム対応を積極推進
- 今後の新製品予定
 - **AILIA** (2018.8予定) DNNフレームワーク
 - **VUCKET** (2018.9予定) ファイル・パッカー
 - 画像や音声などの大量のファイルを一つにまとめる機能
 - ファイルの破損チェックや暗号化、圧縮にも対応
 - **LESIA** (2018.12予定) 超高圧縮による通信帯域の削減



動画圧縮

- **LESIA** (2018.12)
超高圧縮
- **H2MD**
ブラウザで動作

音声圧縮

- **C-FA**
低遅延
低負荷

当社独自のラインアップ (差別化要素)

超解像	新規IP
<ul style="list-style-type: none"> ● GRADIA 高解像度化 GPGPU <p>GRADIA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● AILIA (2018.8) DNNフレームワーク ● VUCKET(2018.9) ファイル・パッカー

セキュリティ製品

- アプリケーションの暗号化ソリューション「SHALO」を販売予定(2018.末予定)
 - SHALO-HL: ハードウェアによる暗号化ソリューション
 - USB Dongleをハードウェアキーとして提供
 - 暗号通貨のハードウェアウォレットやログイン認証などにも展開予定
 - SHALO-SL: ソフトウェアによる暗号化ソリューション
 - ライセンスファイルを発行し提供
 - AXIPでもライセンス管理に活用予定
- ターゲットは標準プラットフォームを利用したアプリケーション全般



SHALO-SL

- ライセンスファイル
- ソフトウェアによる暗号化ソリューション

SHALO-HL

- USB Dongle
- ハードウェアによる暗号化ソリューション

ブロックチェーン事業（子会社の設立を検討）

- モナコイン・マイニングプール「VIPPOOL」の運営権の取得について協議中
- 当社の研究開発力と「VIPPOOL」の既存プラットフォームを融合させて事業拡大を目指す
 - マイニングプールの運営と既存資産であるFPGAを用いた自社マイニングからスタート
 - スマートコントラクトによる自動決済が可能なイーサリアムにも対応予定
 - マイニングハードウェア（FPGA）の販売やブロックチェーン支援事業に参入予定



モナコインとは

- 2013年12月に誕生した国内初の暗号通貨
- ライトコインがベース、ASIC耐性を持つハッシュ関数が採用
- 日本中心に活発なユーザコミュニティがあり、実店舗での決済にも利用
- 時価総額は約2.35億米ドル（2018.4.22時点）

VIPPOOLについて

- 2014年2月にサービスインしたマイニングプール
- 現存する日本最古のマイニングプール※
- 国内最大級のモナコイン・マイニングプール※
- サービスの安定性と日本語サポートが特長

※当社調べ

VIP Pool

<https://vipool.net/>

画像認識

- IoTエッジデバイスの高度化を実現するため、画像認識を中心とした機械学習技術を研究開発
- ディープラーニング・フレームワーク「AILIA」を2018年8月にリリース予定
- NEDO「ドメイン特化型IoTプラットフォームの研究開発」及びティアフォー社との共同研究成果を有効活用し事業を展開
- CNNなど自動運転システムに必要な要素技術をIP製品として展開することを検討
- 10月に 人工知能/ビジネスAI 2018（日経BP主催）に出展予定

DNNフレームワーク

エッジ側推論に特化したフレーム
ワーク

画像認識ハードウェア

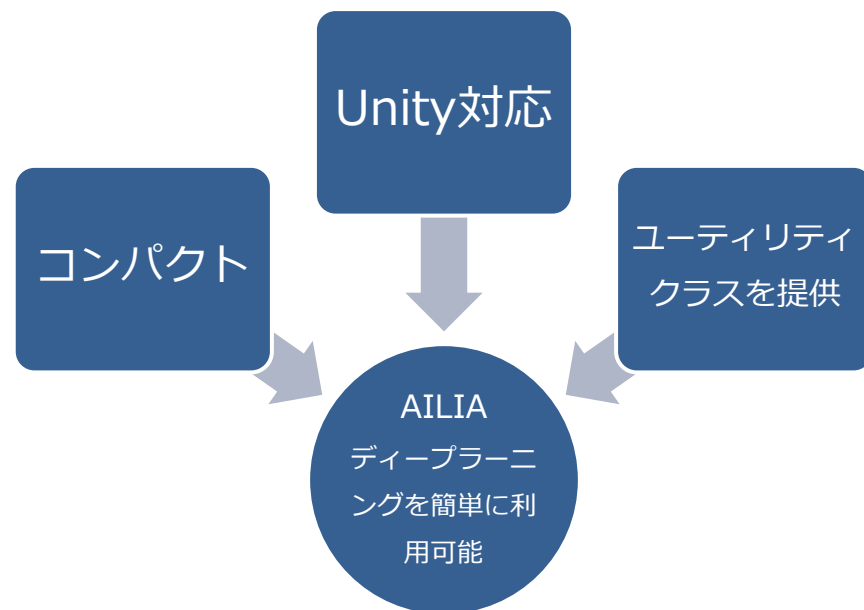
NEDO案件の研究成果を有効活用して
ハードウェアIPを開発中

※ CNN: Convolutional Neural Network

※ DNN: Deep Neural Network

AILIA

- エッジ側推論に特化したディープラーニング・フレームワーク
 - コンパクトな認識ライブラリを提供
 - マルチプラットフォーム対応
 - Windows/Mac/iOS/Android/(FPGA)
 - 完全自社開発で組み込みシステムにも移植可能
- 重み係数の圧縮
 - 独自の圧縮技術により1/3以下の容量に削減
- ユーティリティクラスを提供
 - ディープラーニングの知識なしに簡単に利用可能
 - 物体検出、画像分類、特徴抽出に対応
- Unity対応
 - ゲームプログラマが利用可能



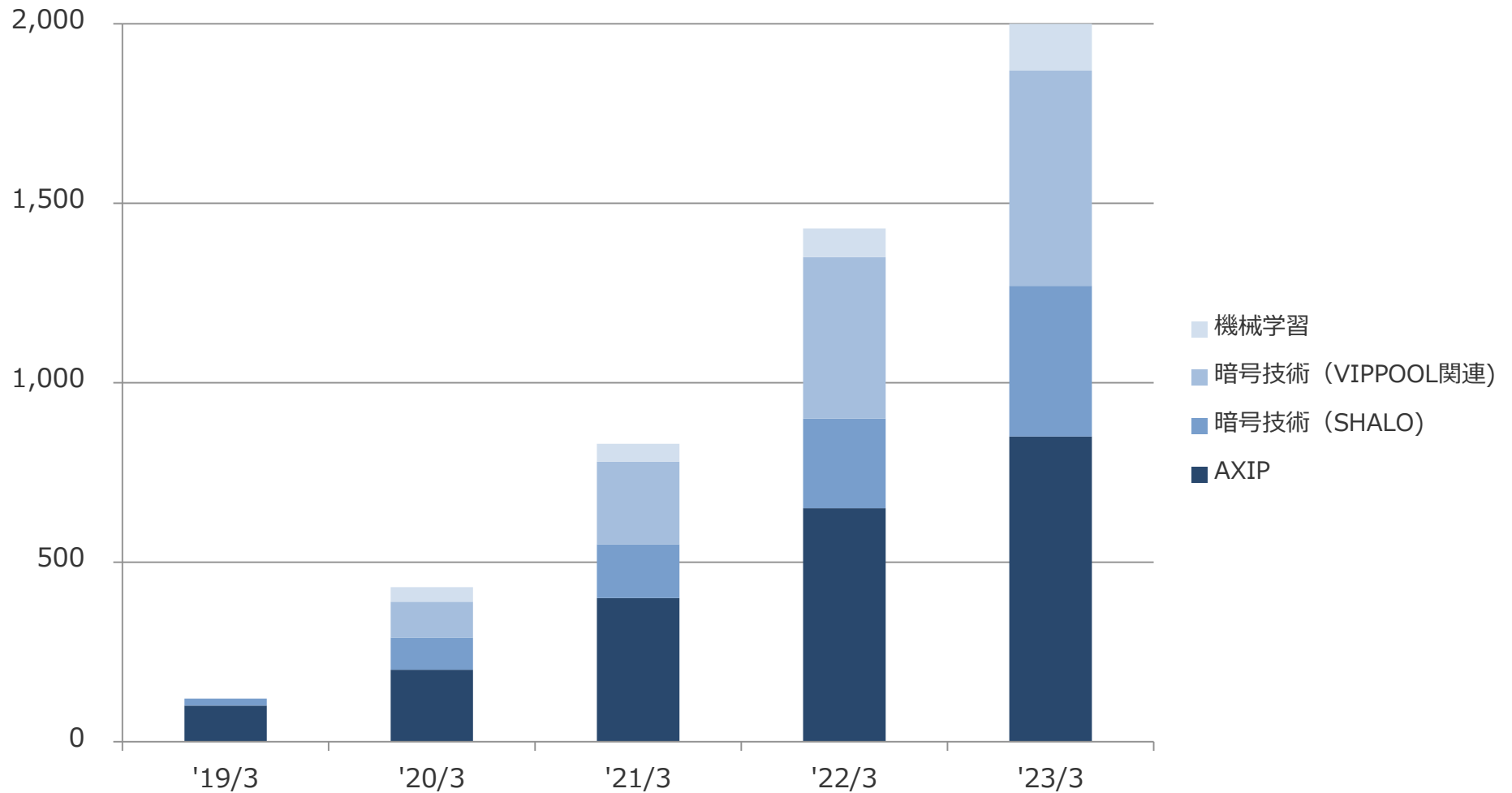
AILIAを用いた物体検出例（“顔検出” “性別認識” “年齢推定” “表情検出” が簡単に実装可能）



写真はイメージです。

今後5年の業績貢献目標（新規事業で売上高20億円、粗利10億円が当面の目標）

売上高[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・複製することのないようお願い申し上げます。