

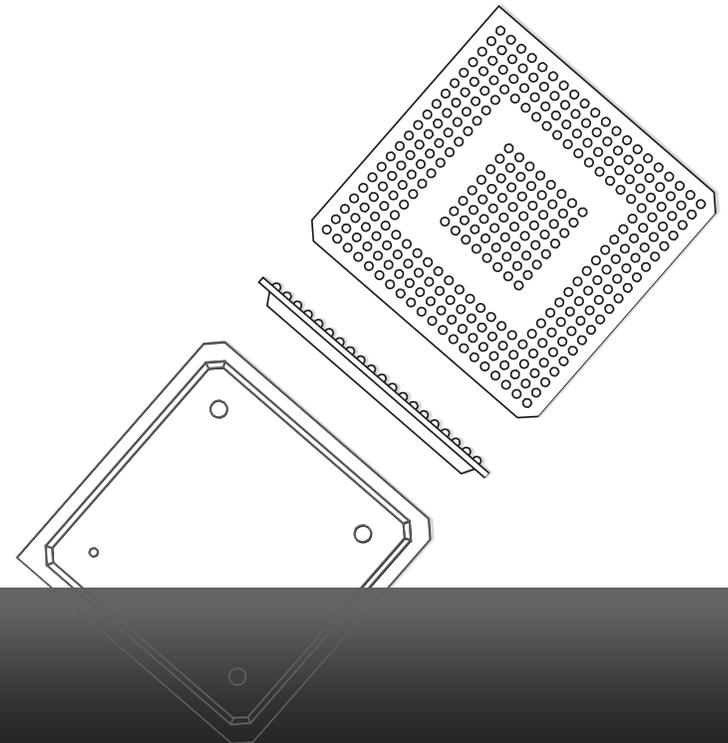
証券コード**6730**

株式会社アクセル

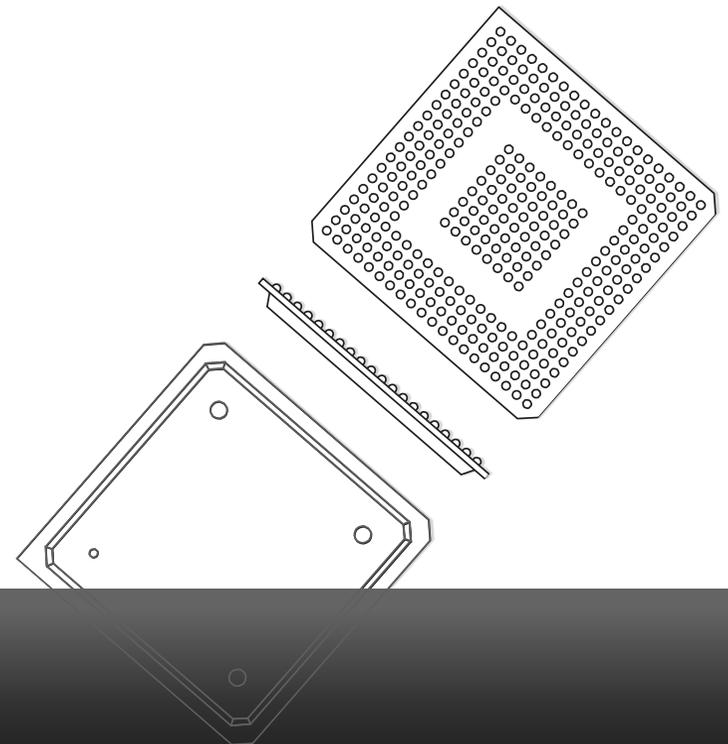
2019年3月期（第24期）第2四半期

アナリスト向け決算説明会資料

2018年10月26日（決算発表日：10月25日）



1. 2019年3月期第2四半期の業績



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2四半期までは概ね想定通りの厳しい市場環境で推移

一時的な市場在庫の調整

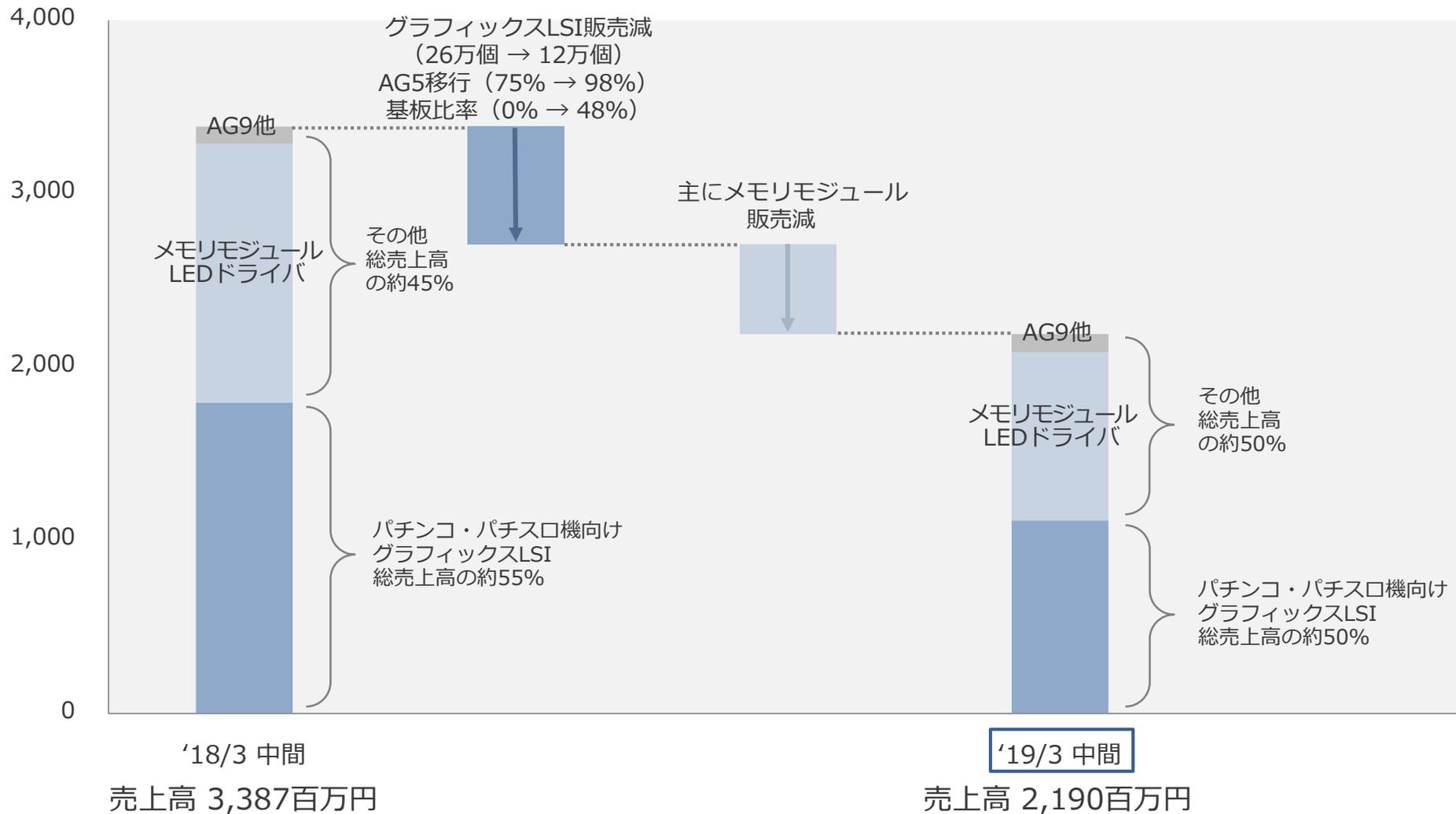
リユースに積極的な顧客が好調のため、当社製品のリユース率の増加

（単位：百万円）

	'18/3 中間 実績	売上比	'19/3 中間 実績	売上比	増減額	増減率	'19/3 中間 当初計画
売上高	3,387	100%	2,190	100%	△1,196	△35%	2,200
売上原価	2,035	60%	1,455	66%	△579	△28%	1,500
売上総利益	1,352	40%	734	34%	△617	△46%	700
販管費 (研究開発費)	1,648 (1,211)	49% (36%)	2,146 (1,698)	98% (78%)	497 (486)	30% (40%)	2,300 (1,850)
営業利益 (△損失)	△295	△9%	△1,411	△64%	△1,115	—	△1,600
経常利益 (△損失)	△288	△9%	△1,403	△64%	△1,114	—	△1,600
純利益 (△損失)	△123	△4%	△988	△45%	△865	—	△1,100

売上高 2,190百万円（前年同期比 1,196百万円減）

（単位：百万円）



（単位：百万円）

	'19/3 中間 実績	売上比	'19/3 通期計画	売上比	下期 必要額	進捗率
売上高	2,190	100%	6,300	100%	4,109	35%
売上原価	1,455	66%	4,150	66%	2,694	35%
売上総利益	734	34%	2,150	34%	1,415	34%
販管費 (研究開発費)	2,146 (1,698)	98% (78%)	3,600 (2,750)	57% (44%)	1,453 (1,051)	60% (62%)
営業利益(△損失)	△1,411	△64%	△1,450	△23%	△38	97%
経常利益(△損失)	△1,403	△64%	△1,450	△23%	△46	97%
純利益(△損失)	△988	△45%	△1,050	△17%	△61	94%

受注残：1,189百万円

(単位：百万円)

	'18/3末	構成比	'19/3 2Q末	構成比
流動資産	11,479	88%	8,919	82%
現金・預金	6,868	53%	6,858	63%
売掛金	3,304	25%	609	6%
商品及び製品	480	4%	1,222	11%
その他	825	6%	229	2%
固定資産	1,556	12%	1,974	18%
資産合計	13,035	100%	10,893	100%
流動負債	1,580	12%	508	5%
固定負債	35	0%	37	0%
負債合計	1,616	12%	545	5%
純資産合計	11,418	88%	10,347	95%
負債・純資産合計	13,035	100%	10,893	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

前期末に計上していた次世代製品の開発にかかる前渡金（707百万円）が販管費に振り替え

流動負債	'18/3末	'19/3 2Q末
買掛金	1,344	349
未払法人税等	43	4
その他	193	154

(単位：百万円)

	'18/3 中間 実績	'19/3 中間 実績
現金及び現金同等物の期首残高	8,738	6,868
現金及び現金同等物増加（△減少）額	△903	△9
営業キャッシュ・フロー	△805	126
投資キャッシュ・フロー	△37	△90
財務キャッシュ・フロー	△55	△55
現金及び現金同等物に係る換算差額	△3	10
現金及び現金同等物の期末残高	7,835	6,858

■ 営業キャッシュ・フロー

税引前純損失： △1,413百万円

たな卸資産の増加： △741百万円

仕入債務の減少： △994百万円

売上債権の減少： 2,695百万円

その他流動資産の減少： 719百万円

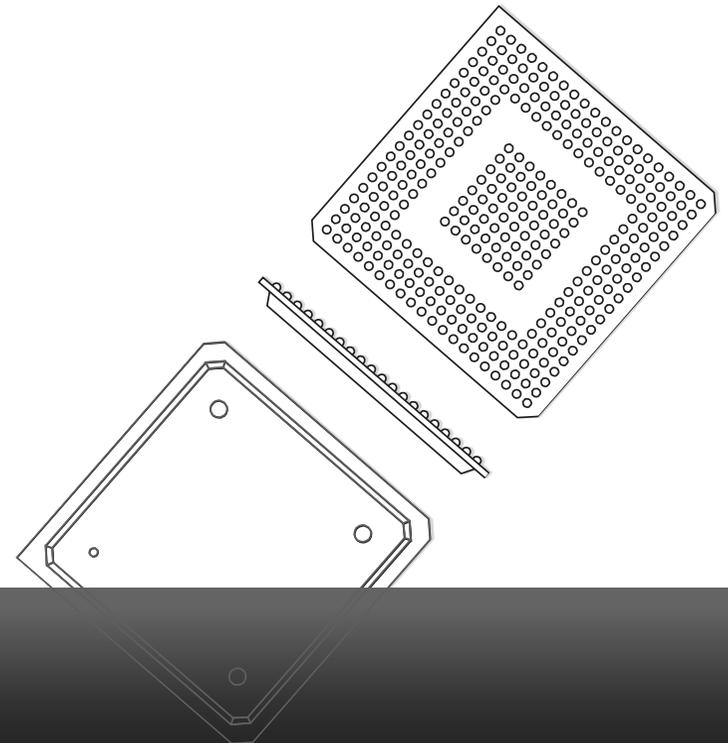
■ 投資キャッシュ・フロー

関係会社株式の取得： △50百万円

■ 財務キャッシュ・フロー

配当金の支払： △55百万円

2. 今後の事業の方向性（2018年4月公表）と当第2四半期（累計）の進捗



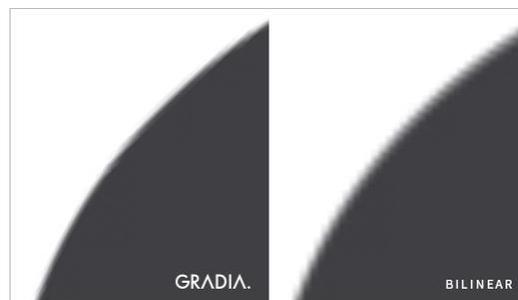
パチンコ・パチスロ機向け製品で培ってきた技術・ノウハウを他製品にも展開
組み込み機器市場に加え、新たにミドルウェア、暗号技術、機械学習の3領域で新規事業の確立を目指す



ミドルウェア(AXIP)

- 超解像スケーラミドルウェア「GRADIA（グラディア）」を提供開始
 - 独自のアルゴリズムによりジャギーの少ない滑らかな拡大を可能にする超解像技術
 - 用途：ゲーム開発におけるテクスチャのスケーリング、過去著作権映像の高解像度化等

GRADIA.



- 「GRADIA」がクラフトスタジオ社が制作するTVアニメ「イングレス」の制作工程に採用



©イングレス 製作委員会

TVアニメ「イングレス」公式WEBサイト

<http://ingressanime.com/>

2018年10月17日より、フジテレビ「+Ultra」にて毎週水曜日24：55から放送開始

画像比較等の詳細は2018年10月16日公表のプレスリリースをご参照ください。

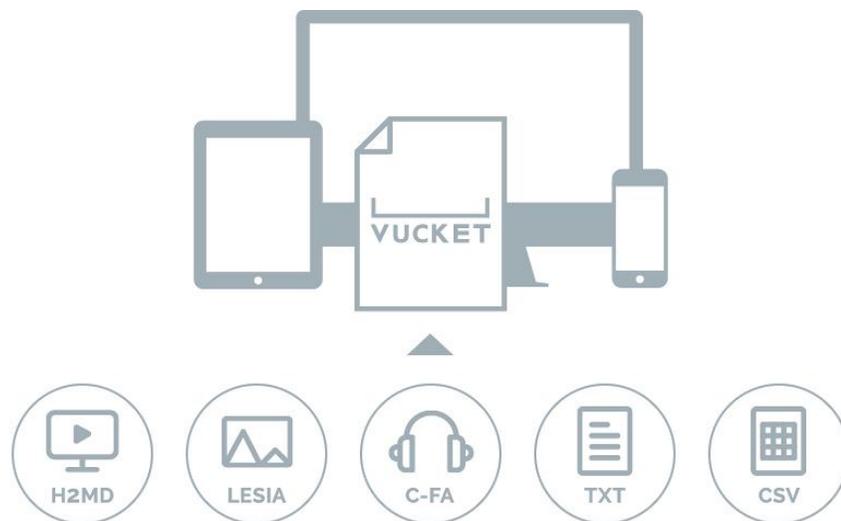
https://www.axell.co.jp/ir/pdf/AXELL_PR20181016.pdf

ミドルウェア(AXIP)

- ファイルパッキングミドルウェア「VUCKET（バケット）」を提供開始
 - ファイルの破損チェックや暗号化、圧縮にも対応したファイルパッカー
 - 画像や動画、音声等の膨大なアセットを1ファイルとして扱うことが可能で、アセットの管理の効率化に貢献
 - AXIP製品との接続に一貫したAPIを提供

VUCKET

<https://vucket.jp/>



ミドルウェア(AXIP)・機械学習

- ディープラーニングフレームワーク「AILIA（アイリア）」を提供開始
 - エッジ推論側に特化したディープラーニングフレームワーク
 - 公開されている機械学習モデルを使用することで、物体検出、顔検出、年齢推定等を容易に実装が可能な製品



<https://ailia.jp/>



<https://youtu.be/WQm21Zf8SJI>

- Acculus社とコンピュータビジョン分野で協力していくことに合意
 - AILIAに最適化した人間の骨格を推定する機械学習モデルを共同で製品化



[AILIAとAcculusの学習モデルを用いた骨格推定デモ]

https://youtu.be/_vkbaupqrs

ミドルウェア(AXIP)・機械学習

■ 「人工知能／ビジネスAI2018」に出展

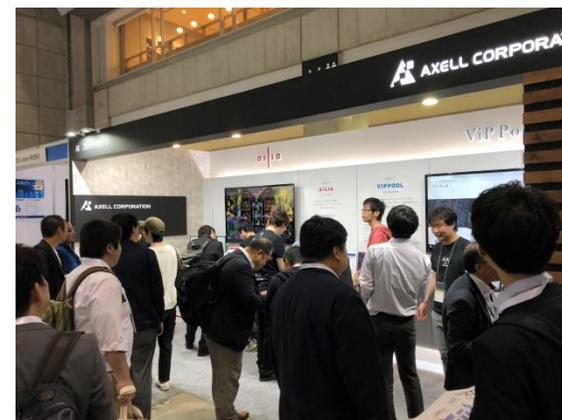
● 10月17日(水)～19日(金) 東京ビッグサイト

● 主な展示物

- 単眼カメラ骨格検出デモ、顔特徴点抽出デモ、マイニングプール「VIP Pool」、ブロックチェーンエクスプローラ、マルチシグ対応ハードウェアウォレットの試作品展示等



単眼カメラ骨格検出デモ（バーチャルYoutuber向けレコーディングシステム）
<https://youtu.be/S6-d6FLy1n4>



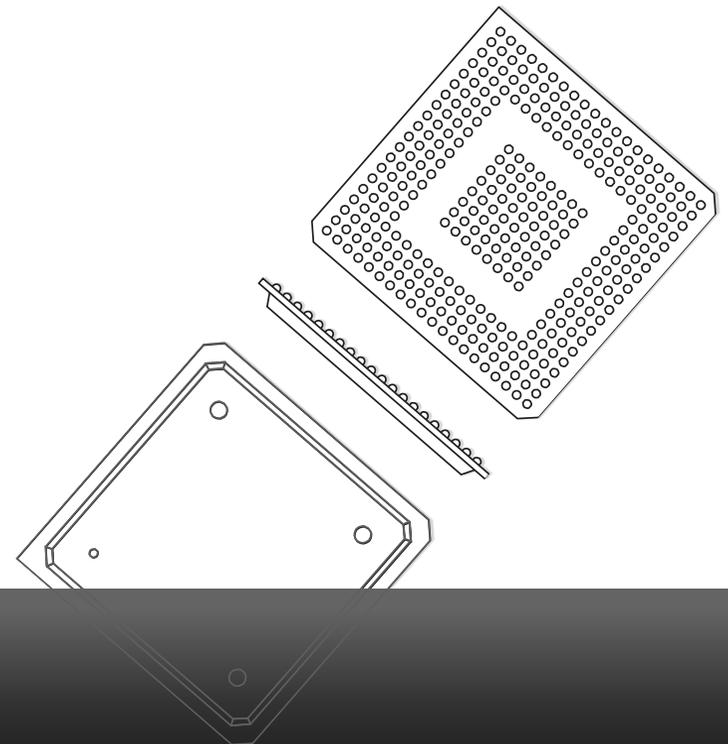
展示会出展風景

暗号技術

- ブロックチェーン事業を推進する「株式会社VIPPOOL」を設立
 - 事業概要
 - 暗号通貨のマイニングに関する業務
 - ブロックチェーンに関するハードウェアの設計、製造、販売
 - ブロックチェーンに関するシステム、ソフトウェアの開発、提供、販売
 - ブロックチェーンに関するコンサルティングの提供
 - ブロックチェーンに関するメディアの企画、運営
 - 前各号に付帯する一切の業務
 - 設立：2018年7月2日
 - 資本金：5000万円（資本準備金含）
 - 株主：株式会社アクセル 100%
 - URL：<https://corp.vippool.net/>
- 国内最大規模のハッシュレートを誇るマイニングプール「VIP Pool」を2018年12月に譲受予定

VIP Pool <https://vippool.net/>

3. 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	—

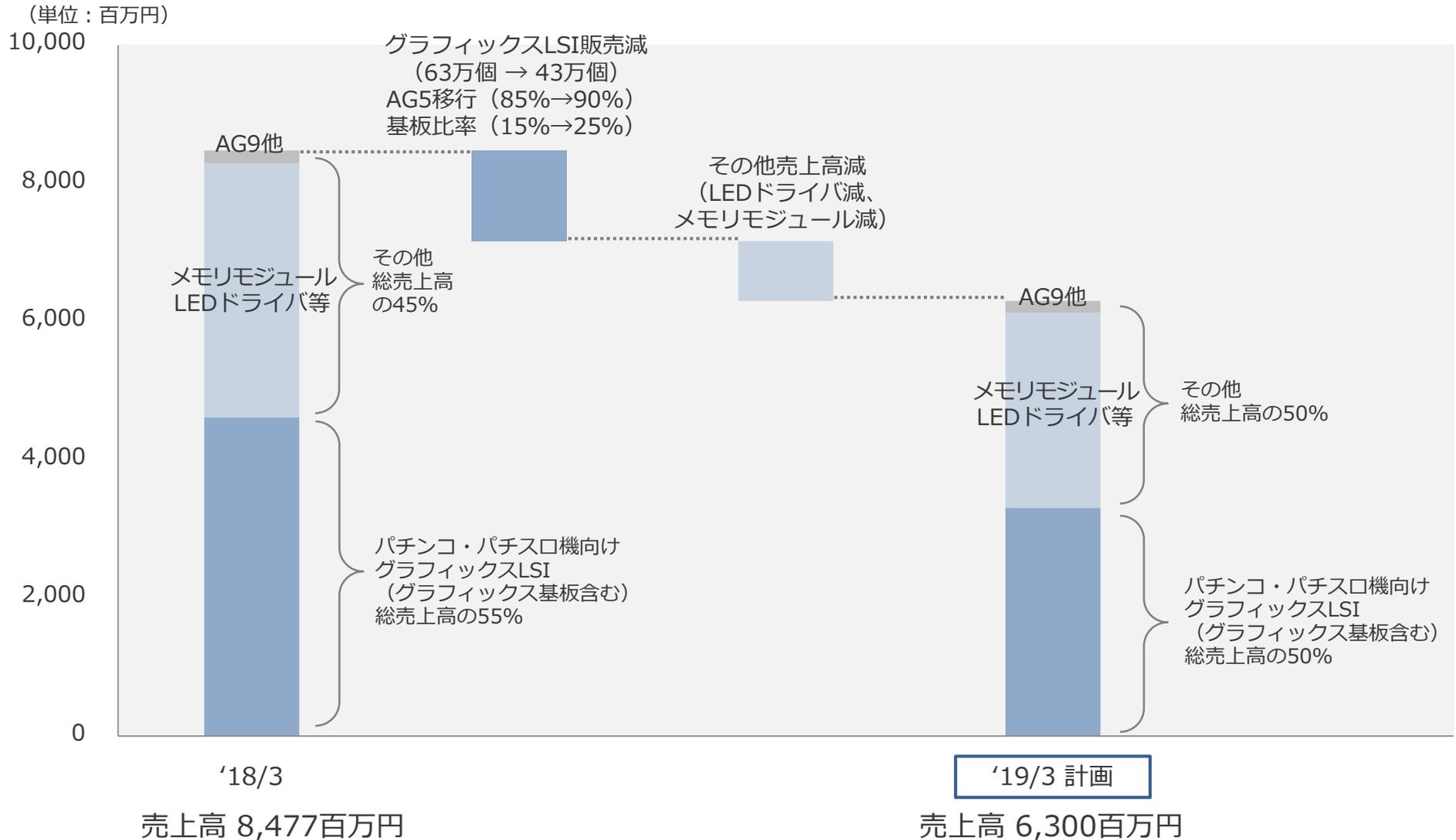
市場分析

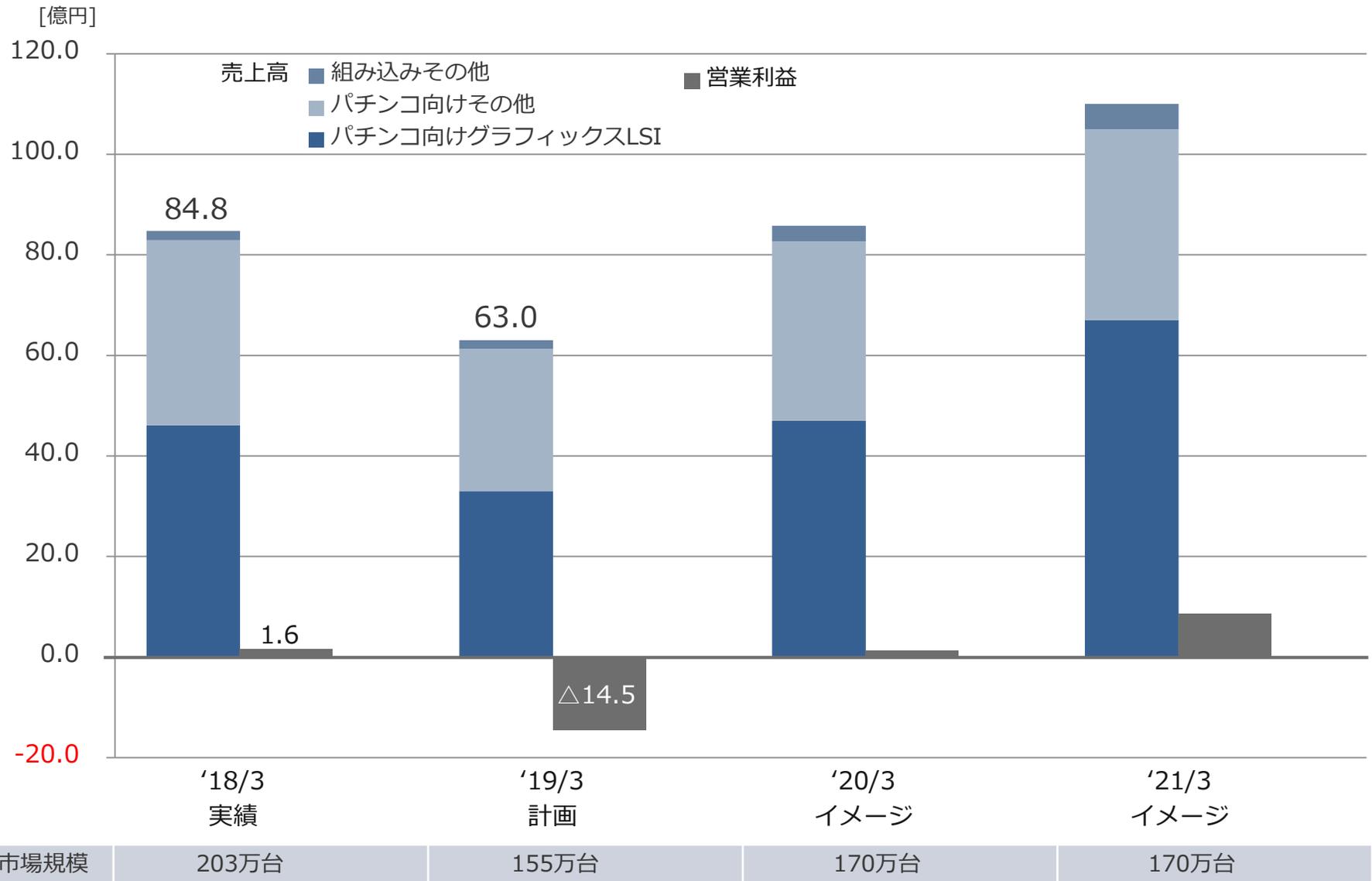
市場規模	203万台		155万台		△48万台	△24%
シェア	51%		50%			
G-LSI個数	63万個		43万個		△20万個	△32%

※ 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

事業計画に未反映

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

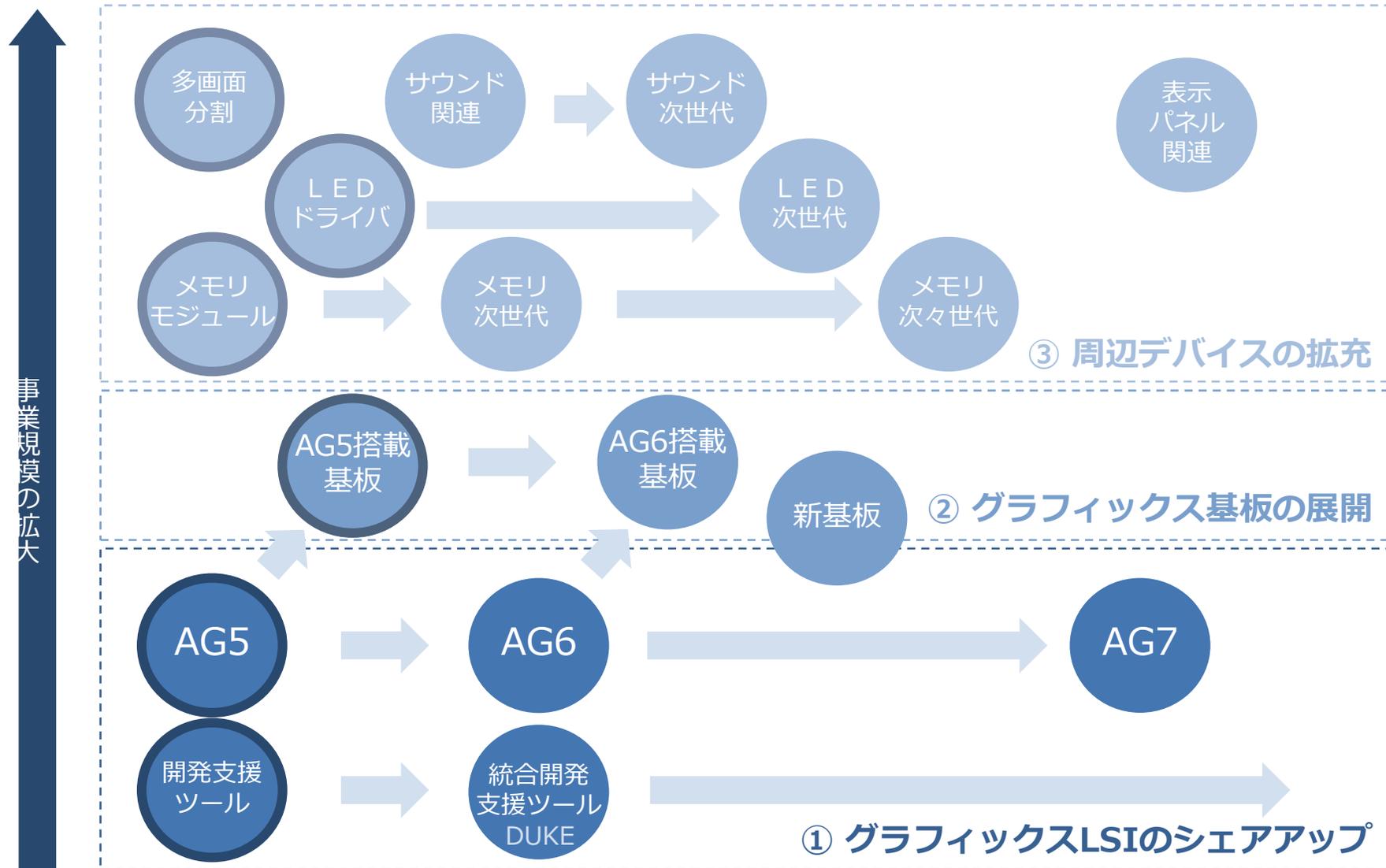


暗号技術



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

H2MD
H2MD for UNITY

音声圧縮

- **C-FA**
低遅延
低負荷

(C-fa)

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

※ DNN: Deep Neural Network

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

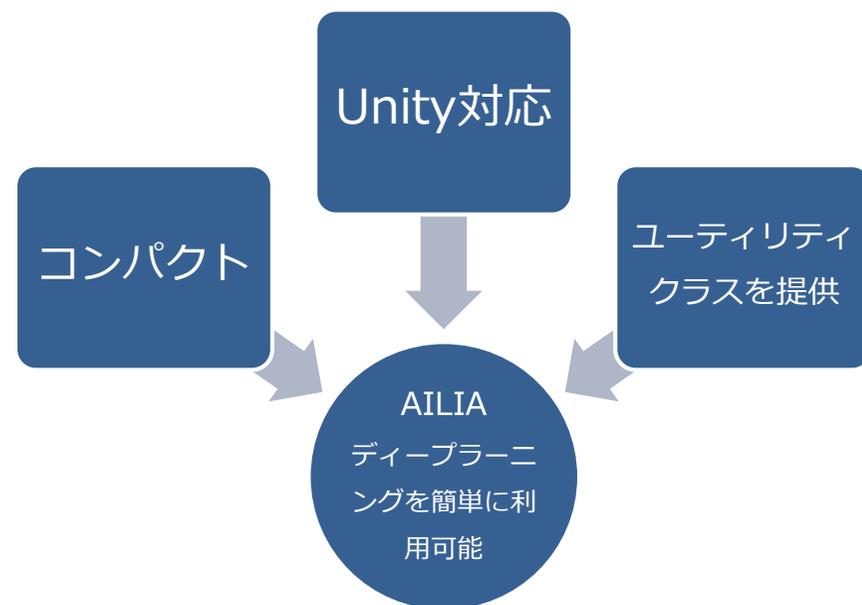
NEDO案件の研究成果を有効活用して
ハードウェアIPを開発中

※ 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

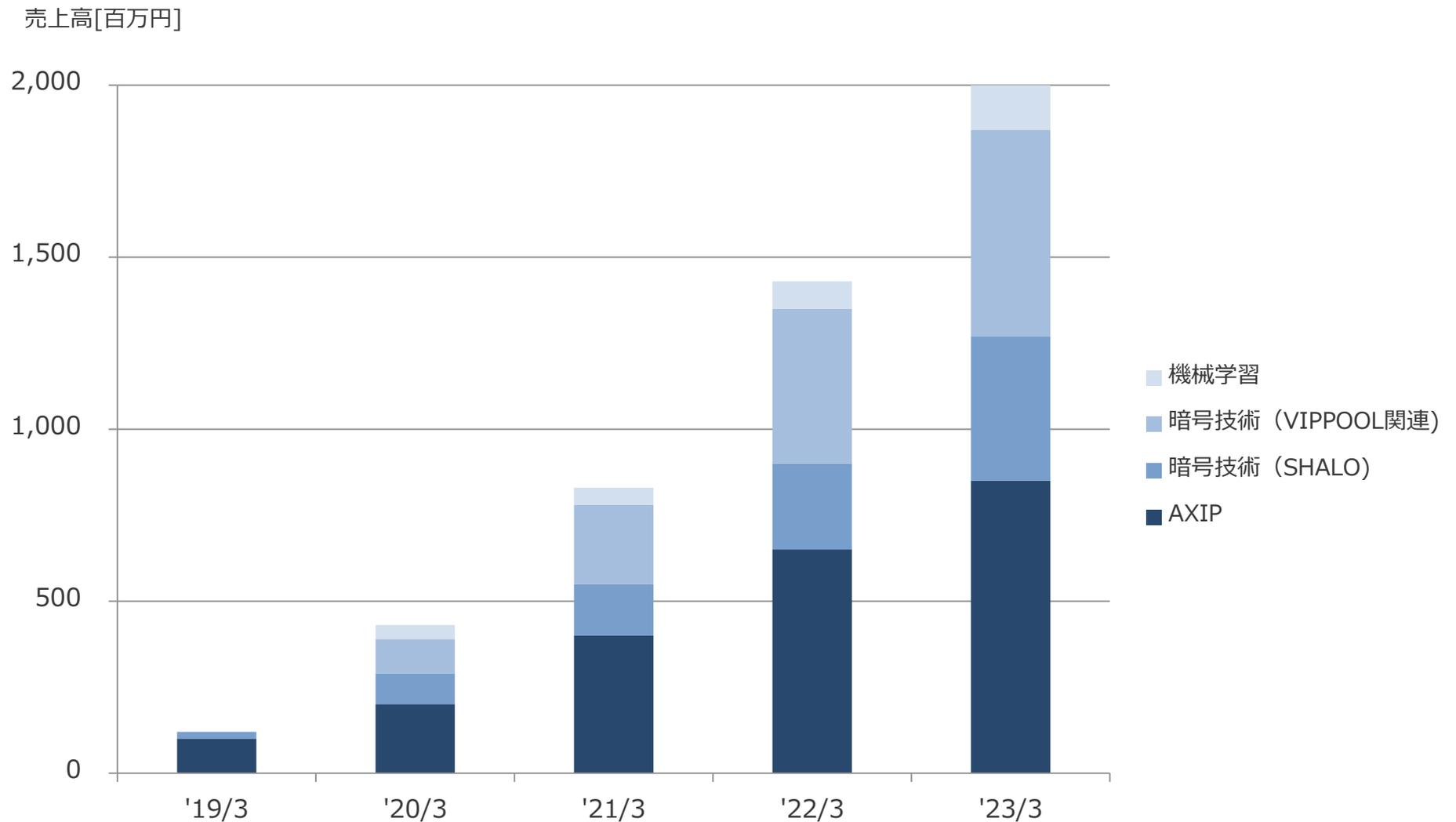


AILIAを用いた物体検出例（“顔検出” “性別認識” “年齢推定” “表情検出” が簡単に実装可能）



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）





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。