

証券コード6730

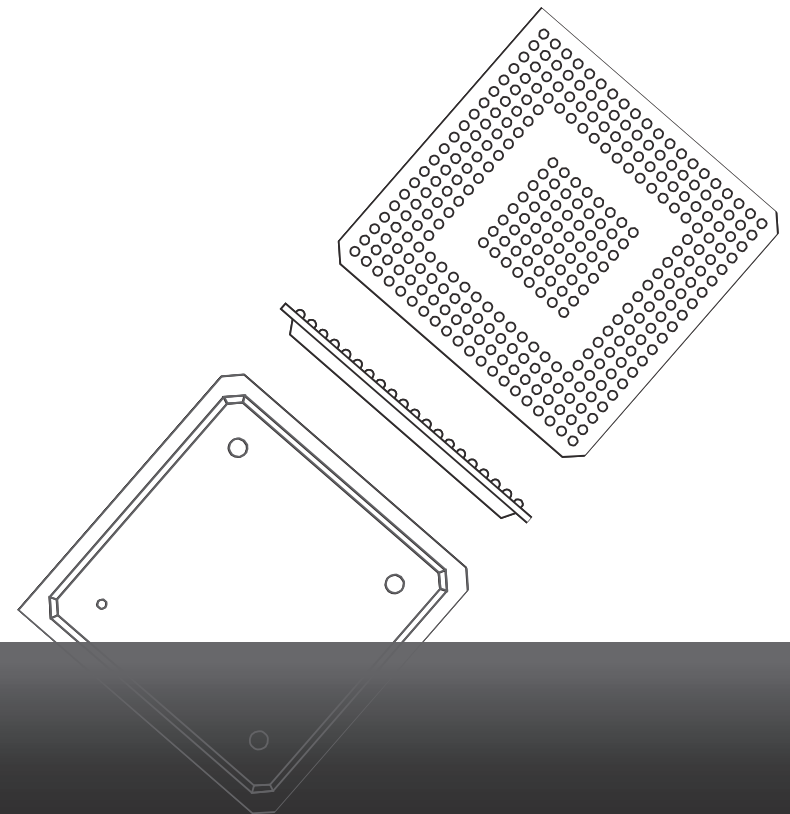
# 株式会社アクセル

## 2019年3月期（第24期）決算説明会資料

2019年5月9日（決算説明会開催日：5月10日）

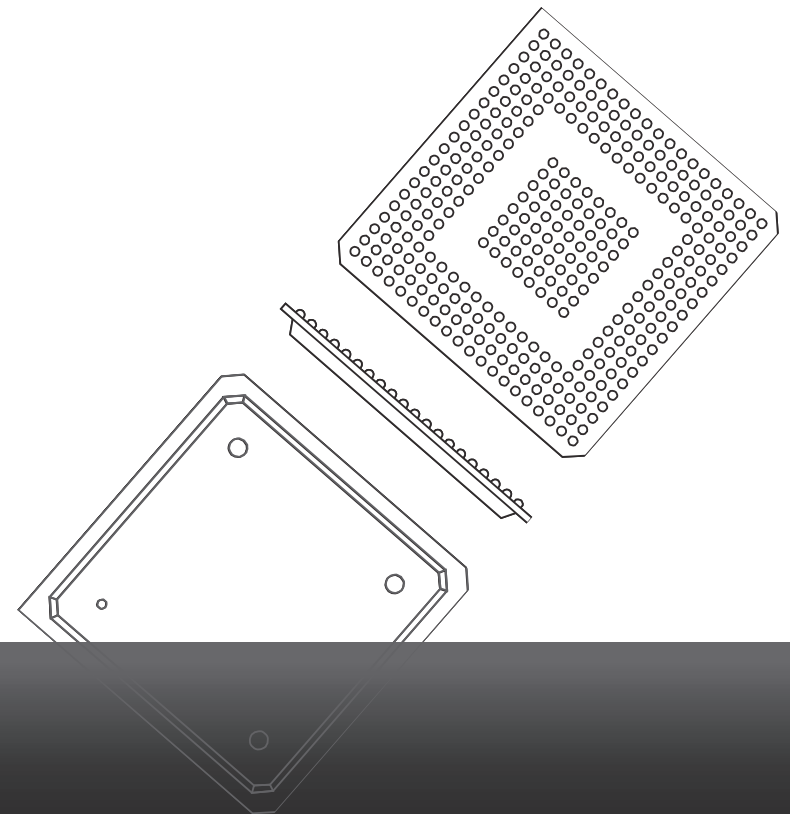
代表取締役社長 松浦 一教

執行役員 管理グループ ゼネラルマネージャー 植野 悦匡



# 1. 2019年3月期の業績及び2020年3月期の業績計画

執行役員 管理グループ ゼネラルマネージャー  
植野 悦匡



## 2019年3月期の主力市場（パチンコ・パチスロ機市場）の動向

- 2018年2月 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
  - 2021年1月までに旧規則機は市場から撤去（新規則機への入れ替えが必要）
- 2019年3月期の市場規模は約179万台（2018年3月期は約203万台）
  - 2019年3月期は新規則機への移行端境期
  - 新規則機への入れ替えは低調に推移（適合率の低迷、ホールの新規則機導入に対する慎重姿勢）  
=> 2019年3月期全体として、厳しい市場環境で推移
- 新規則機への移行は2020年3月期以降、本格的に開始するものと分析

※市場規模はパチンコ・パチスロ機の年間販売台数で当社調べ。

## ■ ミドルウェア領域

- 2018年04月 超解像IP「GRADIA」を提供開始
- 2018年08月 ディープラーニング・フレームワーク「AILIA」を提供開始
- 2018年10月 ファイルパッキングミドルウェア「VUCKET」を提供開始
- 2018年10月 「GRADIA」がTVアニメ「インGRES」の制作工程に採用
- 2018年11月 「GRADIA AE PLUGIN」を提供開始
- 2018年12月 ムービーミドルウェア「LESIA」を提供開始
- 2018年12月 東芝テックのコーポレートアクセラレータープログラムに「GRADIA」が採択
- 2019年01月 開発協力するスマホ向けゲーム『メガミラクルフォース』が配信開始
- 2019年02月 ムービーミドルウェア「AXVC」をICE LONDONのAMDブースで先行発表
  - => 製品ラインナップがほぼ完了、今後積極的な営業活動を展開
  - => メガミラクルフォースの収益は2020年3月期以降貢献

## ■ 機械学習領域

- 2018年08月 ディープラーニング・フレームワーク「AILIA」を提供開始
- 2018年10月 Acculus社とコンピュータビジョン分野で協力（学習済みモデルの共同提供）

## ■ ブロックチェーン領域

- 2018年07月 ブロックチェーン事業の開始及び子会社（株式会社VIPPOOL）の設立
- 2018年07月 子会社（VIPPOOL）にてブロックチェーン解析サービスの提供開始
- 2018年12月 子会社（VIPPOOL）におけるマイニングプール譲受け完了

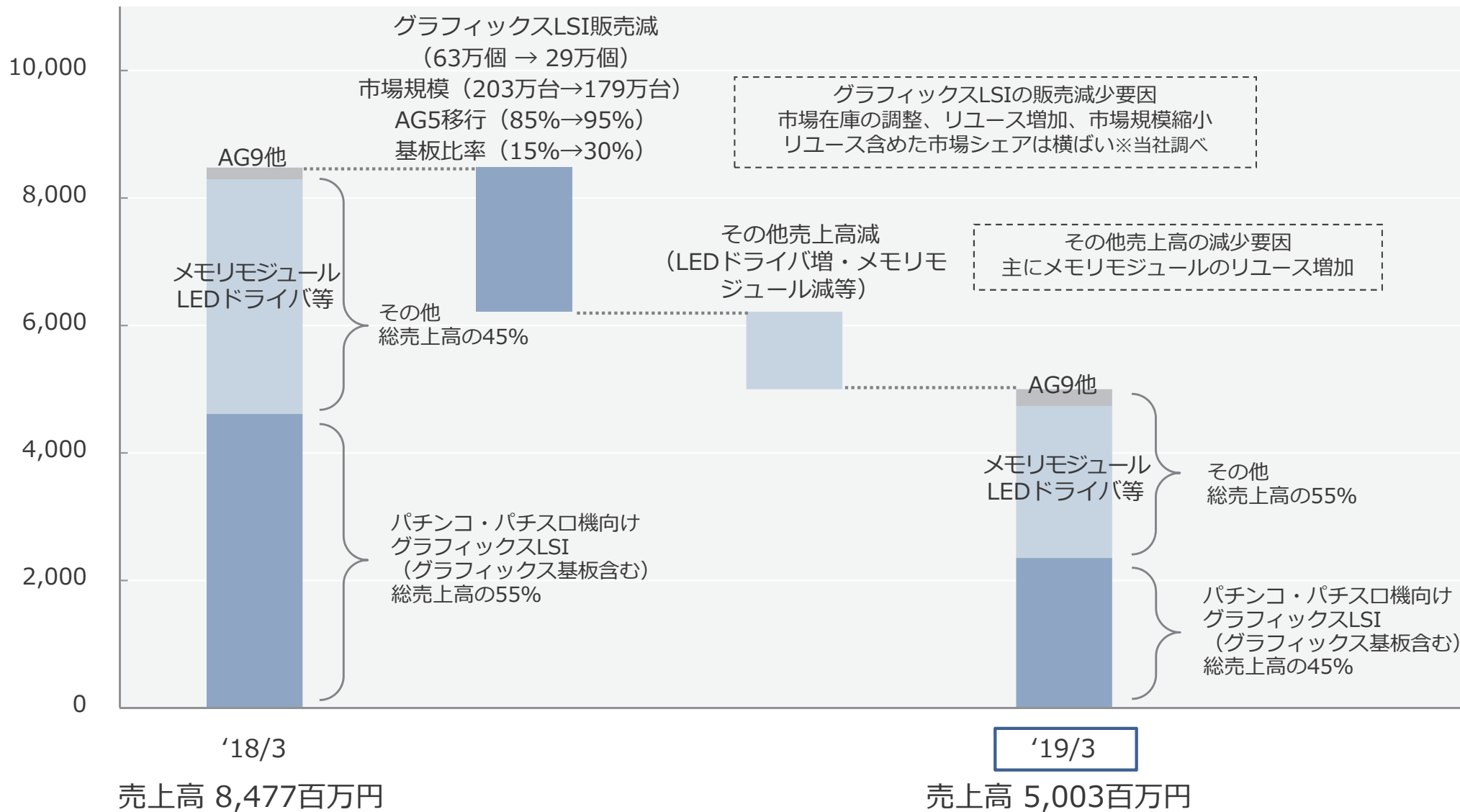
（単位：百万円）

	'18/3 実績	売上比	'19/3 実績	売上比	増減額	増減率
売上高	8,477	100%	5,003	100%	△3,474	△41%
売上原価	5,335	63%	3,295	66%	△2,039	△38%
売上総利益	3,142	37%	1,708	34%	△1,434	△46%
販管費 （研究開発費）	2,985 (2,134)	35% (25%)	3,380 (2,513)	68% (50%)	395 (378)	13% (18%)
営業利益	156	2%	△1,672	△33%	△1,829	—
経常利益	164	2%	△1,651	△33%	△1,816	—
当期純利益	80	1%	△2,000	△40%	△2,081	—

- 特別損失として投資有価証券評価損（239百万円）を計上
- 繰延税金資産の取り崩しによる税金費用の負担増
- 期末配当は無配を計画（配当方針：配当性向50%）

売上高 5,003百万円（前期比3,474百万円 41%減）

（単位：百万円）



販売費及び一般管理費 3,380百万円（前期比395百万円 13%増）

（単位：百万円）

	'18/3 実績	構成比	'19/3 実績	構成比	増減額	増減率
販管費合計	2,985	100%	3,380	100%	395	13%
研究開発費	2,134	71%	2,513	74%	378	18%
（内、純開発費）	(532)	(18%)	(1,161)	(34%)	(629)	(118%)
（内、純開発費以外）	(1,602)	(54%)	(1,351)	(40%)	(△250)	(△16%)
その他	851	29%	867	26%	16	2%

- オフィスの一部を返還するなど全般的な経費削減を推進したものの、研究開発費の増加により販売費及び一般管理費全体は約13%の増加
- 研究開発費の増加要因は、純開発費の増加（主にパチンコ・パチスロ機向け次世代製品の試作開発費）  
 ※'19/3期の主な試作開発：パチンコ・パチスロ機向け次世代製品  
 ※パチンコ・パチスロ機向け次世代製品の開発は'19/3期で収束
- 「研究開発費の内、純開発費以外」の減少は、プロジェクトの見直しに伴う派遣社員規模の適正化及びその他全般的な経費削減に加え、オフィス（主に会議室）の一部返還及びその会計処理の影響（按分比率の変動に伴う影響）

(単位：百万円)

	'18/3末	構成比	'19/3末	構成比
流動資産	11,479	88%	8,669	89%
現金・預金	6,868	53%	6,536	67%
売掛金	3,304	25%	411	4%
商品及び製品	480	4%	1,355	14%
その他	825	6%	365	4%
固定資産	1,556	12%	1,032	11%
資産合計	13,035	100%	9,701	100%
流動負債	1,580	12%	347	4%
固定負債	35	0%	40	0%
負債合計	1,616	12%	388	4%
純資産合計	11,418	88%	9,313	96%
負債・純資産合計	13,035	100%	9,701	100%

- 現金・預金 331百万円減  
キャッシュ・フロー計算書にて説明
- 売掛金 2,893百万円減  
期末月の販売状況による減少
- 商品及び製品 875百万円増  
'20/3期第1四半期以降販売予定の在庫  
(主にグラフィックスLSI、メモリモジュール増)
- 固定資産（投資有価証券）  
保有有価証券の減損  
保有上場有価証券の時価評価
- 流動負債 1,233百万円減
- 買掛金 1,109百万円減  
期末月の仕入状況による減少

流動負債	'18/3末	'19/3末
買掛金	1,344	234
未払金	82	71
その他	154	41



(単位：百万円)

	'18/3 実績	'19/3 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	△1,869	△331
営業キャッシュ・フロー	△1,490	△250
投資キャッシュ・フロー	△301	△35
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	△22	10
現金及び現金同等物の期末残高	6,868	6,536

■ 営業キャッシュ・フロー

税引前純利益：△1,891百万円  
 たな卸資産の増加：△874百万円  
 仕入債務の減少：△1,109百万円  
 未払又は未収消費税等の増減額：△276百万円  
 投資有価証券評価損：239百万円  
 売上債権の減少：2,893百万円  
 その他の流動資産の減少：692百万円

■ 投資キャッシュ・フロー

有形固定資産の取得：△27百万円  
 関係会社株式の取得：△50百万円  
 投資事業組合からの分配：53百万円

■ 財務キャッシュ・フロー

配当金の支払：△55百万円

## 役員報酬の減額

### 1. 減額の内容

代表取締役及び代表取締役副社長 : 月額報酬額の15%を減額

業務執行取締役 : 月額報酬額の10%を減額

### 2. 減額の対象期間

2019年4月より2020年3月まで

2019年3月期の業績及び配当状況（無配として株主総会に付議）の内容を真摯に受け止め、役員報酬の減額を継続することといたしました。経営陣一同、今後の成長に向け全力を尽くす所存であります。今後とも株主の皆さまをはじめとする関係各位のご支援を賜りますよう、宜しくお願い申し上げます。

(単位：百万円)

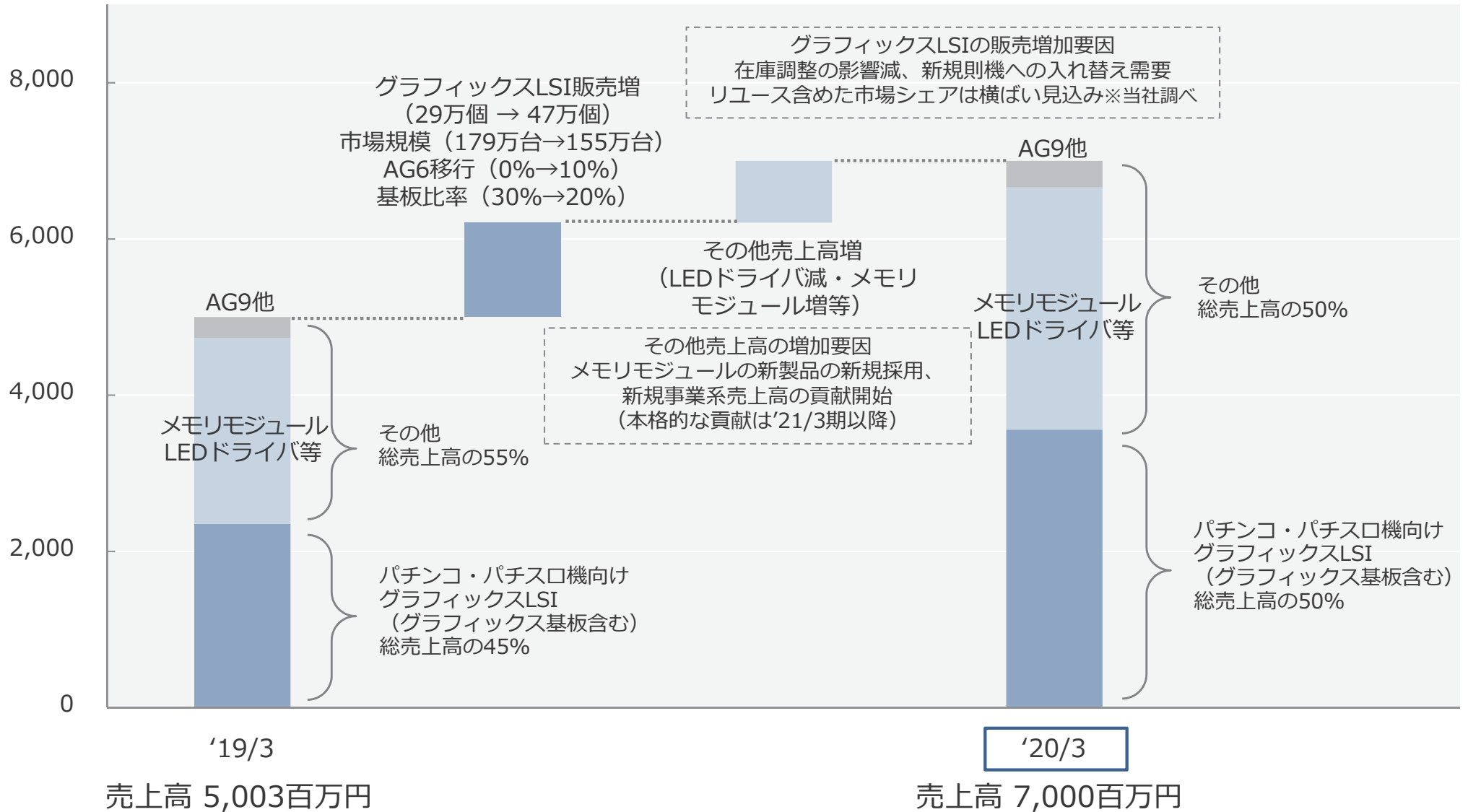
	'19/3 実績	売上比	'20/3 計画	売上比	増減額	増減率
売上高	5,003	100%	7,000	100%	1,996	40%
売上原価	3,295	66%	4,650	66%	1,354	41%
売上総利益	1,708	34%	2,350	34%	641	38%
販管費 (研究開発費)	3,380 (2,513)	68% (50%)	2,240 (1,330)	32% (19%)	△1,140 (△1,183)	△34% (△47%)
営業利益	△1,672	△33%	110	2%	1,782	—
経常利益	△1,651	△33%	110	2%	1,761	—
当期純利益	△2,000	△40%	110	2%	2,110	—

※ 2019年3月末受注残：1,734百万円

※ 配当方針（配当性向50%）に則り、1株当たり5円として復配を計画（配当性向50.9%）

売上高 7,000百万円（実績比1,996百万円 40%増）

（単位：百万円）



販売費及び一般管理費 2,240百万円（実績比1,140百万円 34%減）

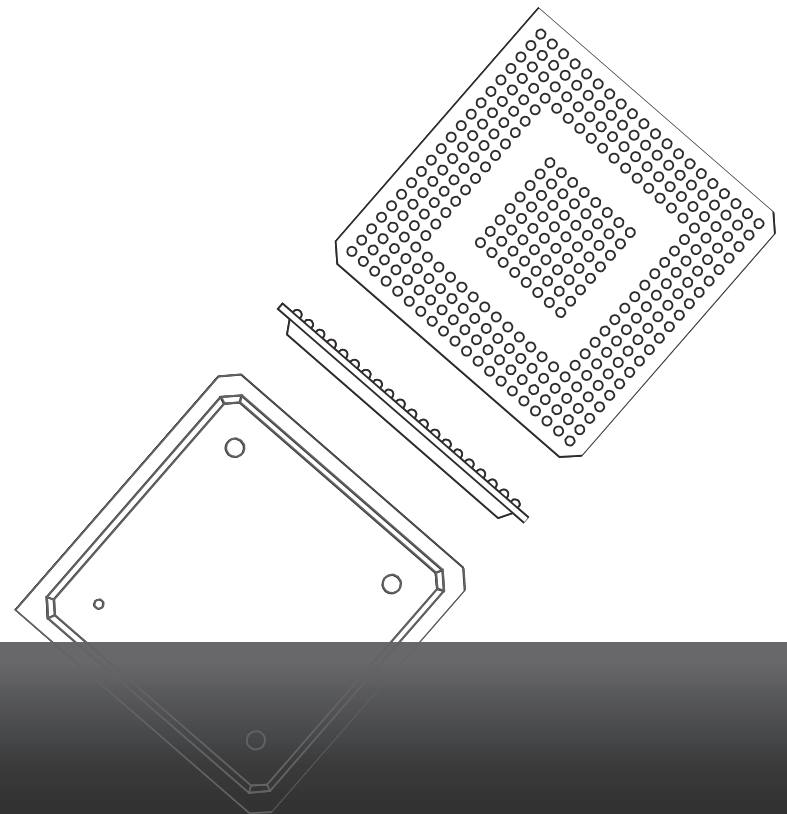
（単位：百万円）

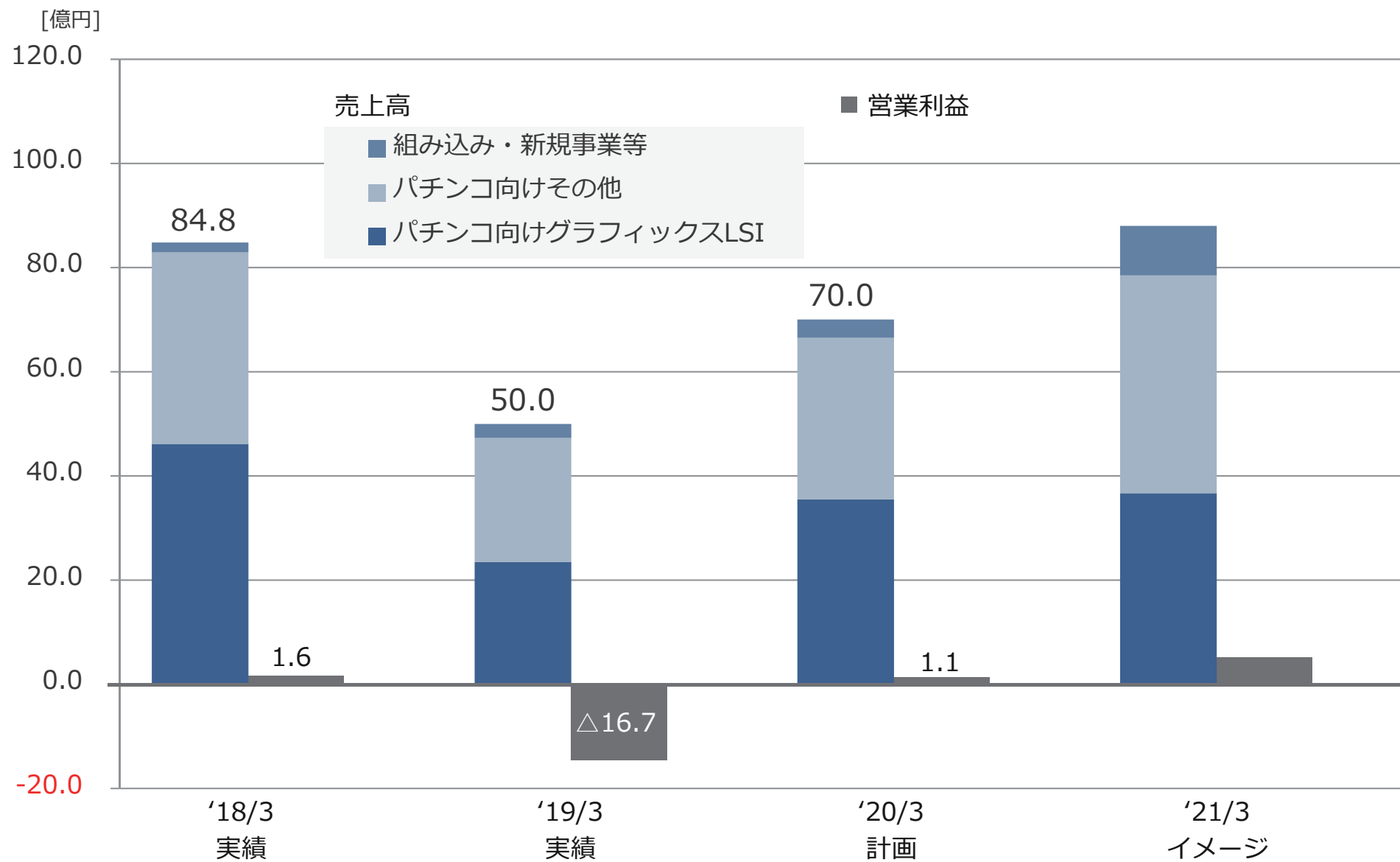
	'19/3 実績	構成比	'20/3 計画	構成比	増減額	増減率
販管費合計	3,380	100%	2,240	100%	△1,140	△34%
研究開発費	2,513	74%	1,330	59%	△1,183	△47%
（内、純開発費）	(1,161)	(34%)	(250)	(11%)	(△911)	(△78%)
（内、純開発費以外）	(1,351)	(40%)	(1,080)	(48%)	(△271)	(△20%)
その他	867	26%	910	41%	42	5%

- 全般的な経費削減に加え、研究開発費の減少により販売費及び一般管理費全体は約34%の減少
- 研究開発費の減少要因は、純開発費の減少（前期でパチンコ・パチスロ機向け次世代製品の開発が収束）  
※新規事業においては、サービス及びソフトウェアで提供する製品が多く、主にハードウェア製品として提供されるパチンコ・パチスロ機向けと比較すると研究開発費負担は軽減するものと認識
- 「研究開発費の内、純開発費以外」の減少は、プロジェクトの見直しに伴う派遣社員規模の適正化、その他全般的な経費削減に加え、オフィスの一部返還及びその会計処理の影響（按分比率の変動に伴う影響）  
=> '19/3 期中に実施した経費削減の効果が年間を通じて発生

## 2. 今後の成長戦略

代表取締役社長 松浦 一教





市場規模	203万台	179万台	155万台	170万台
------	-------	-------	-------	-------

※パチンコ・パチスロ機の年間販売台数の前提

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



ハードウェア開発力  
LSI・FPGA・基板設計力



ソフトウェア開発力  
開発ツール・ライブラリ



## 要素技術の研究開発力

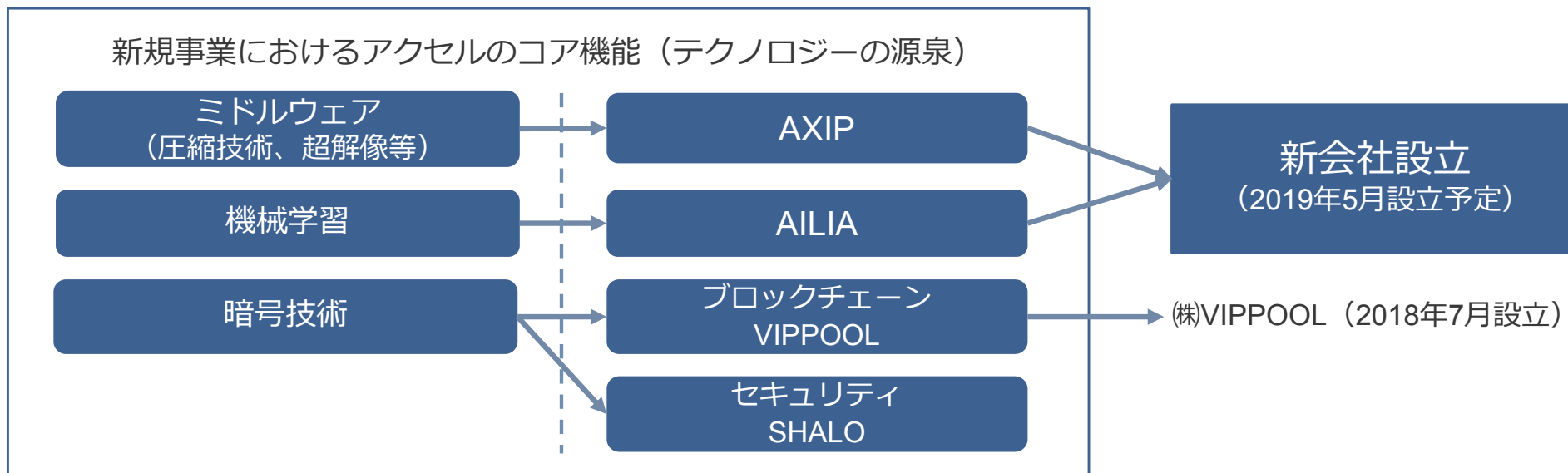
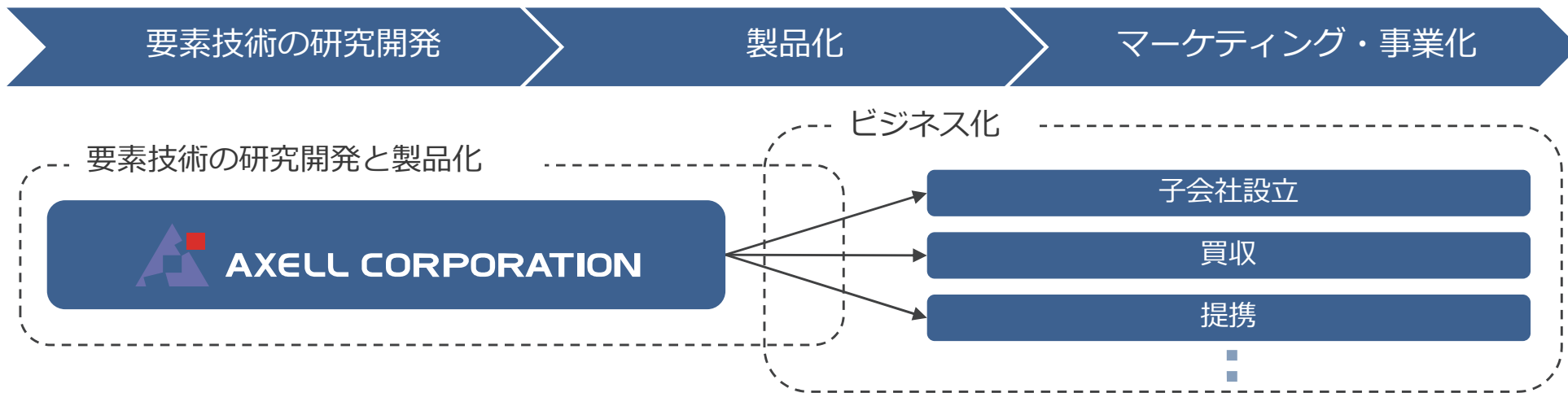
動画・音声圧縮、超解像、暗号、AI等



パチンコ・パチスロ機（組み込み機器）市場で培ってきた技術・ノウハウを他製品に展開  
ミドルウェア、機械学習、セキュリティ、ブロックチェーンの成長4領域に注力



- 外部リソースを有効活用し、早期の事業確立を目指す
- アクセルは限られたリソースをコア・テクノロジーの開発に集中
- 外部リソースやアライアンスを活用し事業化を加速



機械学習及びミドルウェア製品の早期立ち上げを目的に子会社を設立予定

■ ax株式会社

■ 代表取締役社長 寺田健彦

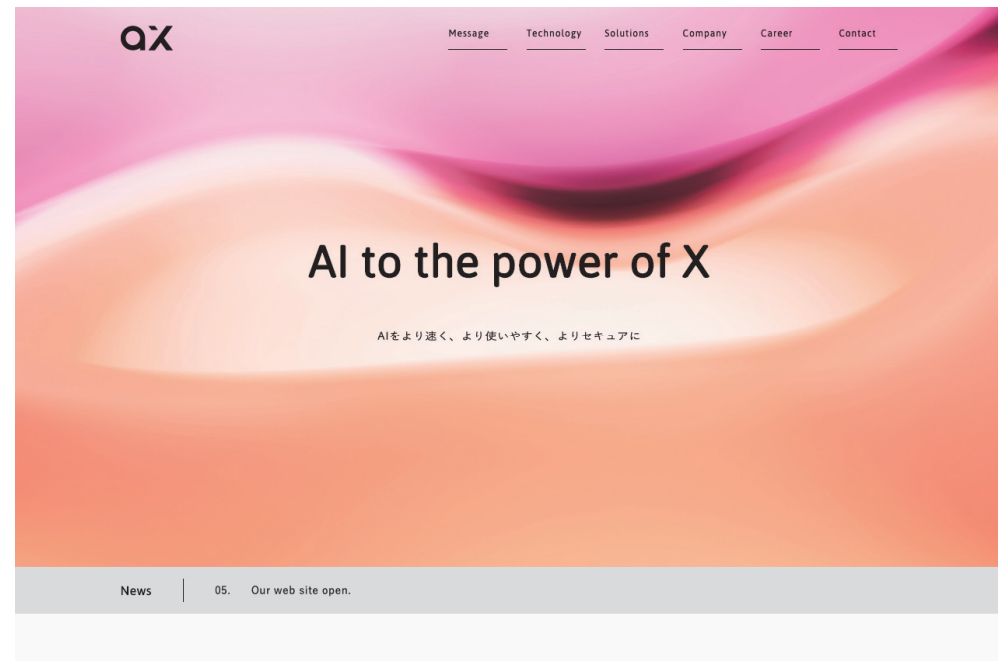
- 元シリコンスタジオ株式会社（東証マザーズ 3907） 代表取締役社長

■ 事業内容：

- AIに関するコンサルティング（AIアプリの開発等）
- AIに関するフレームワークの開発、販売
- ミドルウェア(AXIP)の販売

■ 資本金 150百万円

■ 設立年月日 2019年5月（予定）



準備中のコーポレートサイト（イメージ）

## 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



### 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

## 当社独自のラインアップ (差別化要素)

### GRADIA.

マルチプラットフォーム  
対応超解像ミドルウェア



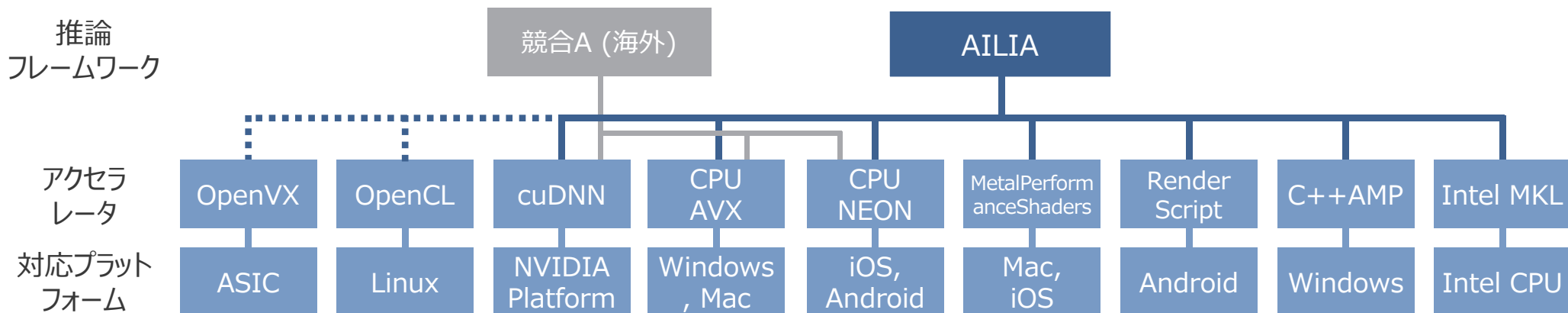
クロスプラットフォーム  
対応 ディープラーニング・  
フレームワーク



AXVC

カジノ・アーケードゲーム  
向けムービーミドルウェア

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スピードを実現

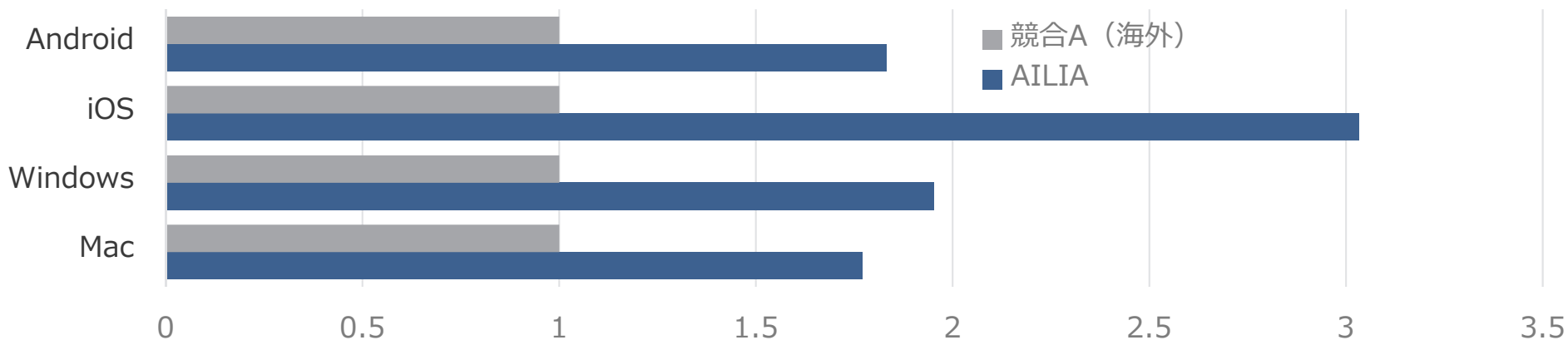


■ 代表的な学習済みモデル (YOLO\_TINY) における推論速度比

- 競合Aの推論速度を1とした場合のAILIAの速度
- iOSでは約3倍の速度で推論処理を実現 (当社調べ)

計測条件

- Android：競合A (NEON)、AILIA (RenderScript)
- iOS：競合A (NEON)、AILIA (MetalPerformanceShaders)
- Windows：競合A (AVX)、AILIA (C++AMP)
- Mac：競合A (AVX)、AILIA (MetalPerformanceShaders)



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に関する広域な業務の開発支援からスタート

ロイヤリティビジネスの構築

- AILIAのロイヤリティモデル  
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

ソリューションパッケージの提供

- 学習済みモデルの販売  
AILIAとセットで学習済みモデルを販売  
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

フレームワークの販売と開発支援の積み上げ

- 開発支援  
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

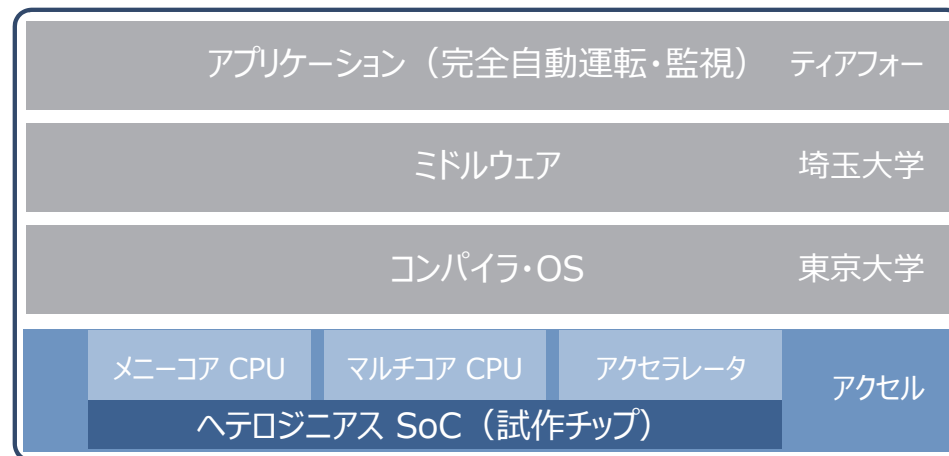
AILIA

(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)

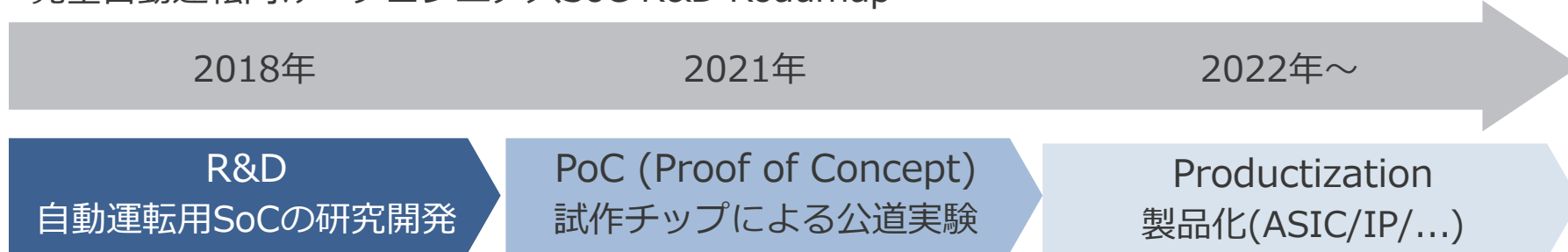
■ NEDO公募事業の一環として研究開発を推進

- 「ドメイン特化型IoTプラットフォームの研究開発」事業の中で2017年より研究を開始
  - 2019年1月、FPGAと既存メーコア環境で自動運転の実車制御デモを実施
- 2019年3月「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」事業に移行して研究を推進
  - 最先端の自動運転システムを開発している株式会社ティアフォー（出資先）を筆頭に大学等と共同で研究開発を推進
  - 完全自動運転を実現するためのソフトウェア・ハードウェアプラットフォームを研究開発
  - 当社は完全自動運転に向けたヘテロジニアス SoC（System on Chip）の開発を推進
  - 当面はNEDOの委託事業の範囲で研究を推進

■ プロジェクトの推進体制

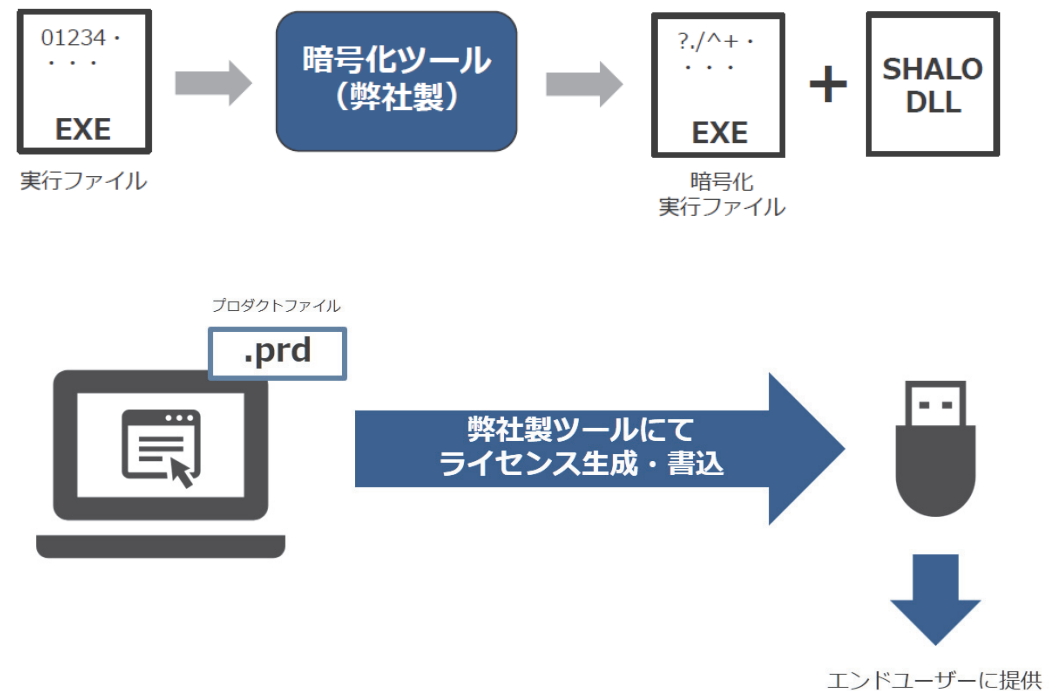


完全自動運転向けヘテロジニアスSoC R&D Roadmap



## 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)

- アプリケーションの不正解析防止、ライセンス管理ソリューションとして、ソフト・ハードの両面から提供
- 高い安定性・導入の容易性・使いやすさが差別化ポイント
- その他のセキュリティ製品の開発も検討

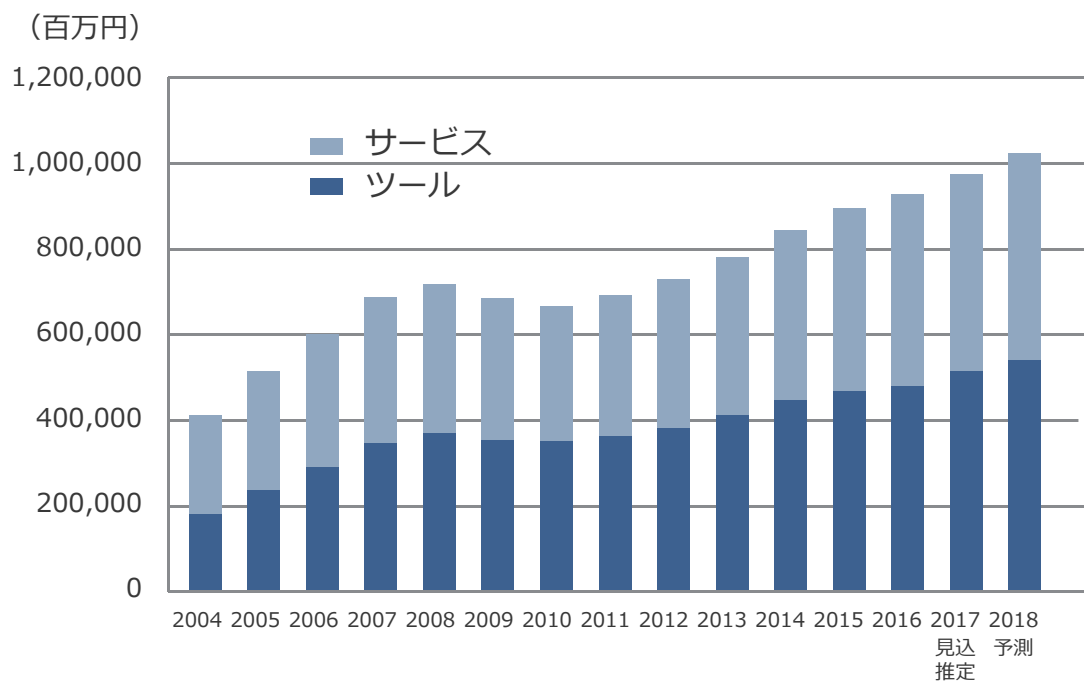




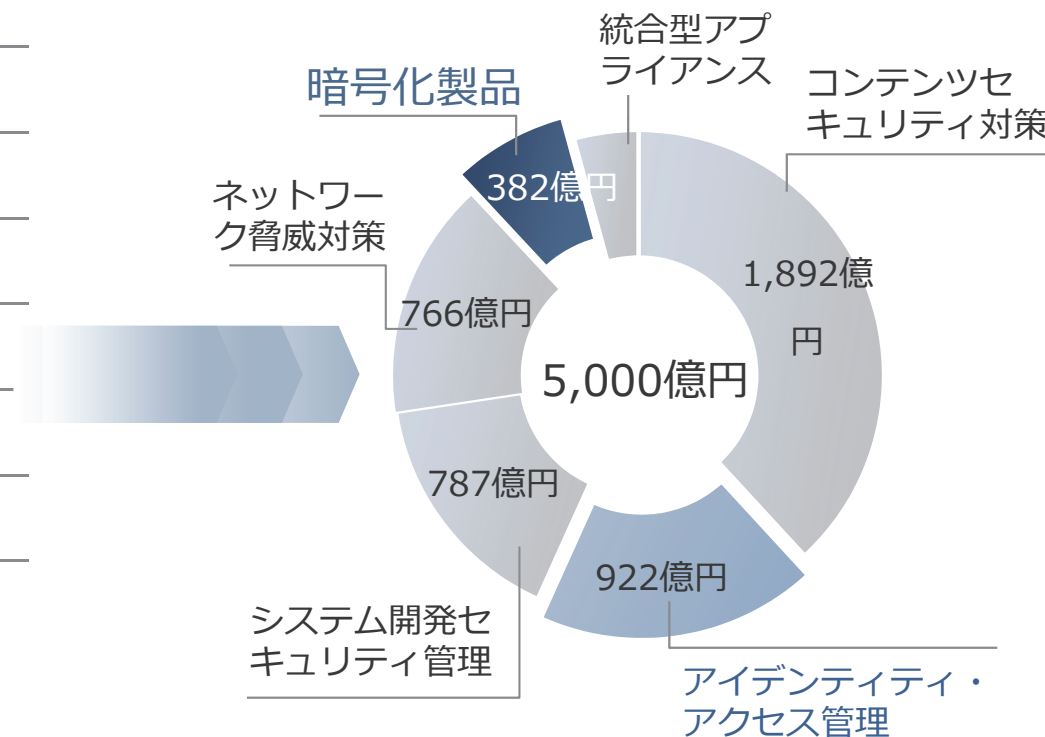
## 継続的な成長が期待されるセキュリティツール市場

- 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
- アイデンティティ・アクセス管理関連製品も開発中

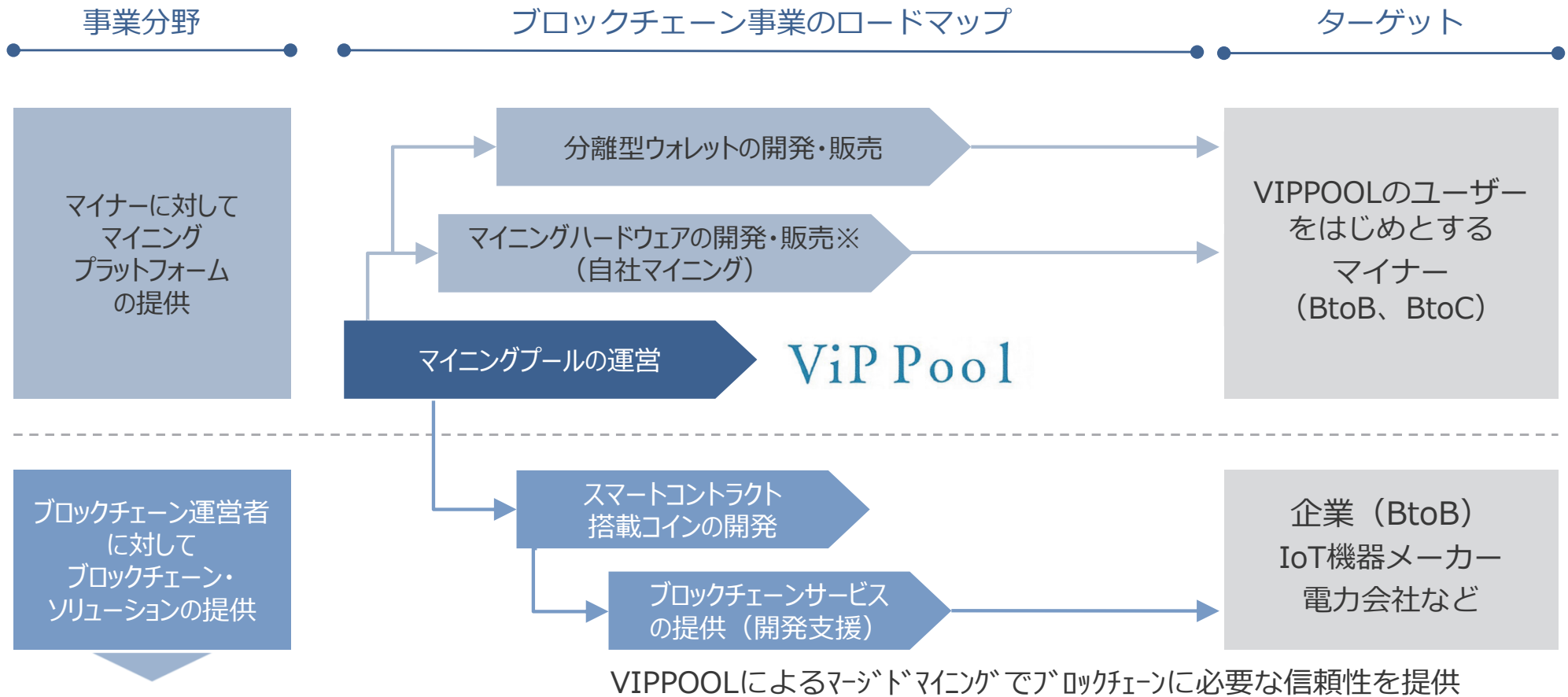
国内情報セキュリティ市場の規模と成長性



国内セキュリティ市場における当社のターゲット



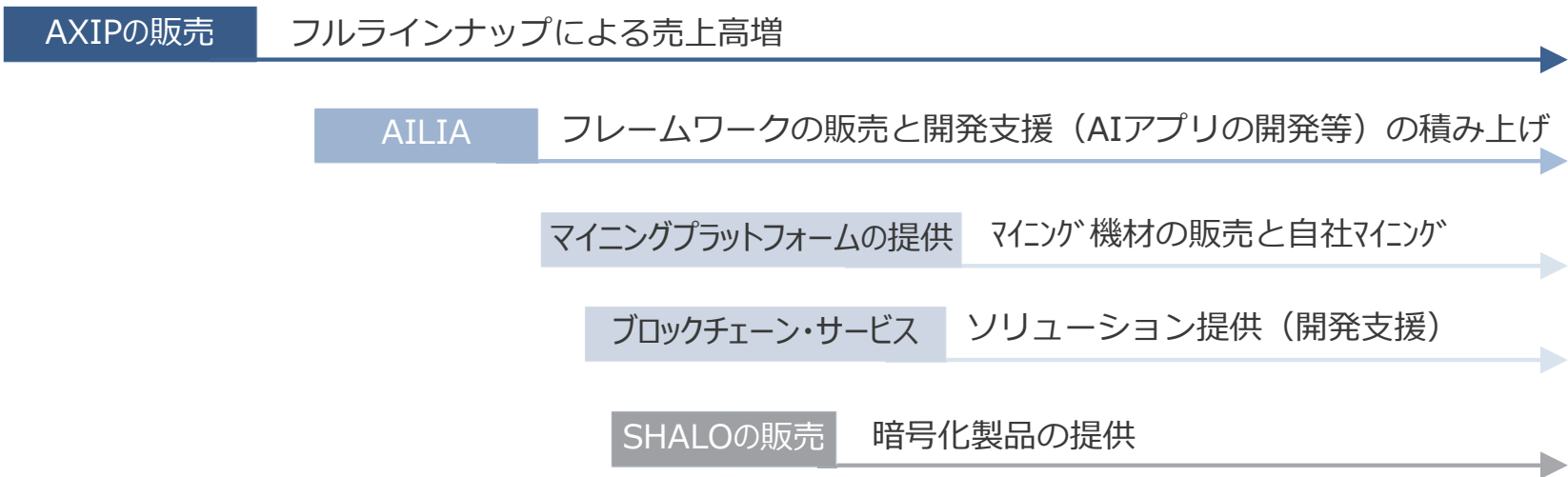
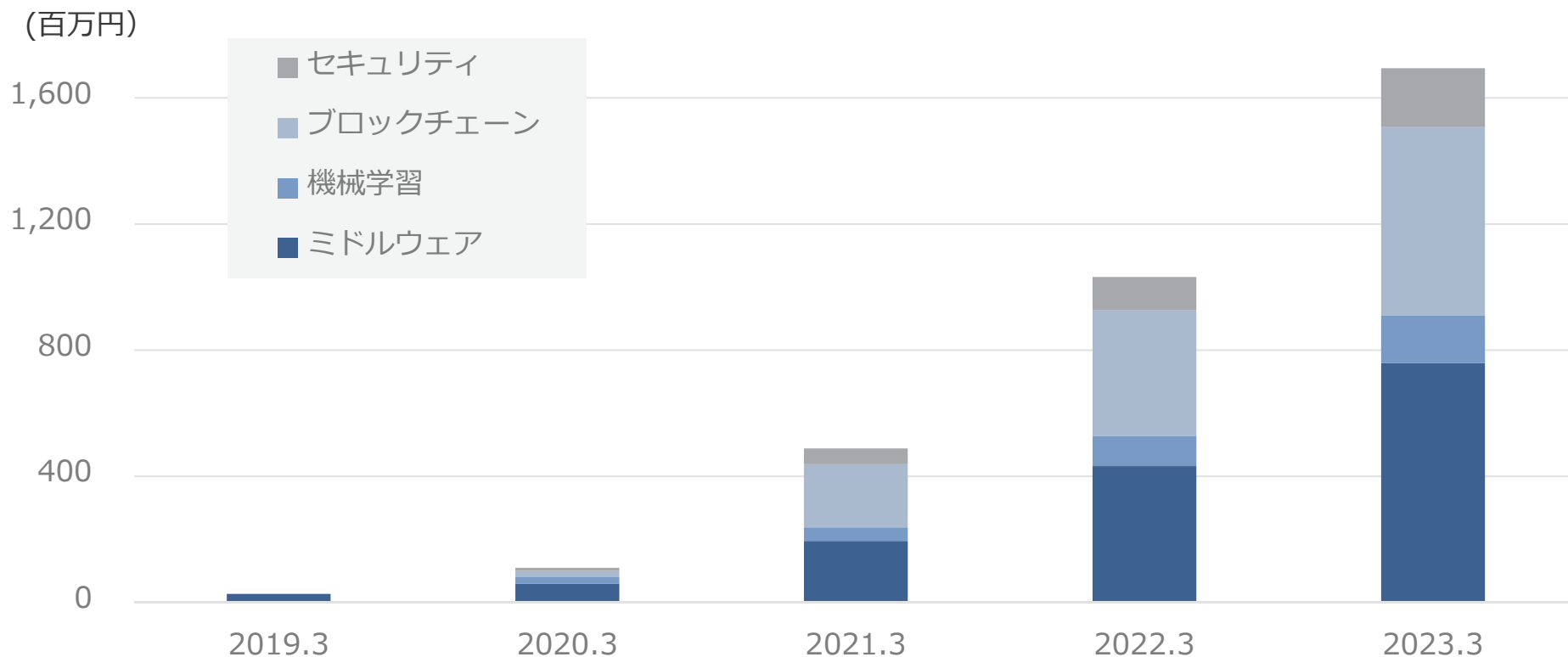
参考：NPO 日本ネットワークセキュリティ協会 2017年度 国内情報セキュリティ市場調査



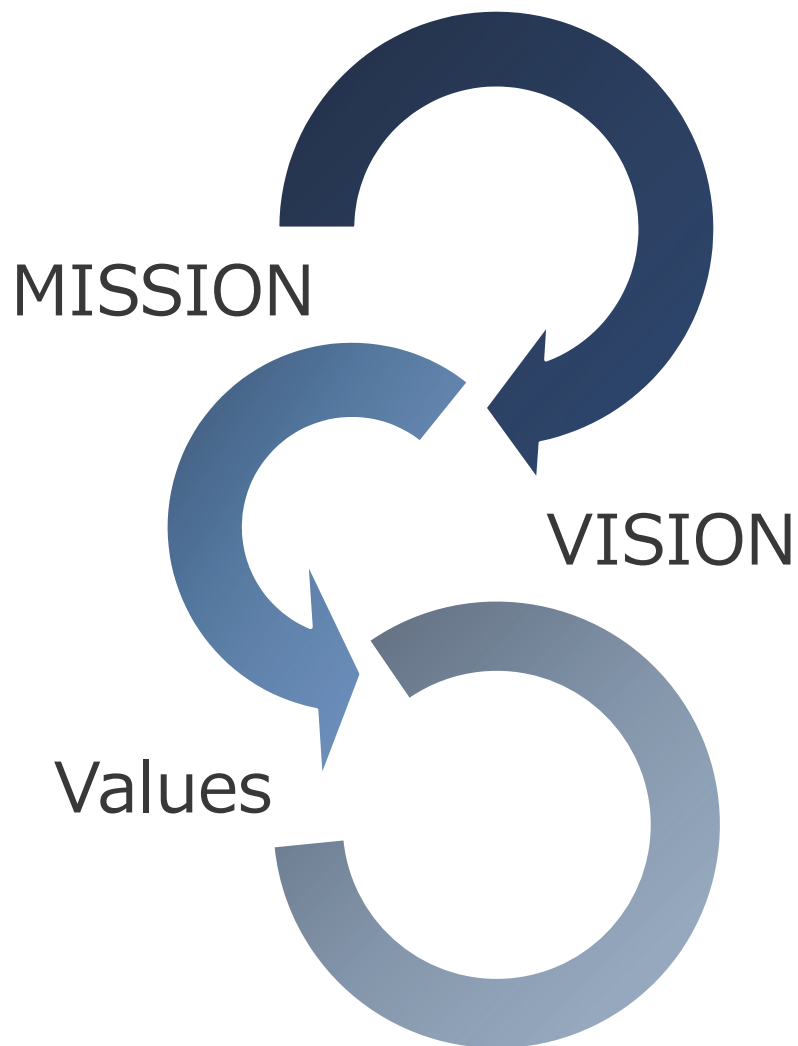
ブロックチェーン技術の社会実装に必要なインフラ（製品・サービス）を提供

※2020.3期にモナコイン(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を予定 (2019.04時点：世界最高水準の消費電力対性能) ※当社調べ

※同製品を用いてコンソーシアムチェーン（ブロックチェーンサービス）への提案を計画



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



- 洗練された製品・サービスの創造を通じ、世の中の革新に貢献しよう
- 先端テクノロジー企業として、グローバルに活躍することを目指そう
- 顧客の満足を第一としよう
- プロフェッショナルとして挑戦することを楽しもう
- 多様性を尊重し、仲間と、より大きな事を為そう
- スピードを上げよう



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。