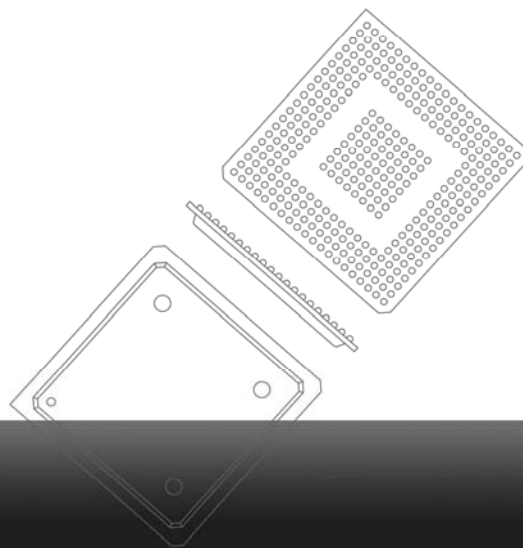


証券コード 6730

株式会社アクセル

2011年3月期(第16期) 業績予想の修正 補足資料

2010年9月15日(水)



 AXELL CORPORATION

株式会社アクセル

当初計画策定時(4/26)の当社市場動向分析

株式会社アクセル

02

遊技機器の年間販売台数の当社前提

前期 400万台 → 当期(当初計画) 380万台

対前期比 20万台減の要因

過年度における規則改正に起因するパチスロ機需要の未回復
国内経済低迷に起因するホールの購買意欲低下
中古機器流通に係る新運用方式の影響

遊技機器向けグラフィックスLSI販売個数分析

前期 262万個 → 当期(当初計画) 245万個

対前期比 17万個減の要因

上記要因による遊技機器市場の縮小
納入済み各種構成部品(LSI等)の未消化数量の増加

遊技機器の年間販売台数の当社前提

当初計画(4/26) 380万台 → 見直し(9/15) 330万台

対当初計画比 50万台減の要因

国内経済低迷に伴う(当初の想定を超えた)ホールの購買意欲低下
APEC開催に伴うホールにおける新台入替えの長期間に亘る自粛期間設定
ホールの需要が集中していたMAXタイプ機(パチンコ)の販売自主規制
中古機器流通に係る新運用方式の影響

遊技機器向けグラフィックスLSI販売個数分析

当初計画(4/26) 245万個 → 見直し(9/15) 160万個

対当初計画比 85万個減の要因

上記要因による想定を超えた遊技機器市場縮小 → 30万個
遊技機器製造メーカーによる本格的なリユースの開始 → 50万個
想定を超えた在庫調整 → 5万個

期初における遊技機器のリサイクル及びリユースの分析

過年度実績では、遊技機器構成部品その他市場へのリサイクルが中心であり、遊技機器市場内でのリユースの動きは限定的な数量に留まっていた。また、当社の期初計画策定段階では、当市場内におけるリユースが数年をかけて段階的に増加するとの分析がなされていたが、当事業年度における影響は例年通り限定的であるものと想定されており、当社製品の販売数量への影響は軽微であると分析していた。

業績予想の修正におけるリサイクル及びリユースの分析

遊技機器市場全体の縮小傾向と新台入れ替え需要の低迷、新台価格の低価格化ニーズ等により、当初の想定を超える規模のリユースが実施される見通しとなった。
現在までの市場からの情報によると、当社グラフィックスLSIに対するリユースの影響は約55万個(想定を超えた在庫調整分を含む)になるものと分析した。

遊技機器の年間販売台数と当社グラフィックスLSIの販売見直し

	第15期 実績		第16期 4/26計画		第16期 9/15見直し
年間販売台数(万台)	400	-20	380	-50	330
パチンコ機	310		300		250
パチスロ機	90		80		80
AM-GLSI販売個数(万個)	262	-17	245	-85	160

当初計画から今回の見直しにおいてグラフィックスLSIの販売個数が85万個減少となるが、この内55万個程度はリユース(想定を超えた在庫調整含む)の影響であり、当事業年度における遊技機器の新台幣売のうち当社のグラフィックスLSIが搭載される市場シェアには変動はないものと分析しています。

※AM-GLSI 遊技機市場向けグラフィックスLSI

損益計算書(対当初計画比)

	当初計画	売上比	9/15見直し	売上比	増減額	増減率
売上高	15,000	100%	9,130	100%	△5,870	△39%
売上原価	7,020	47%	4,150	45%	△2,870	△41%
売上総利益	7,980	53%	4,980	55%	△3,000	△38%
販売費及び 一般管理費	3,240	22%	3,010	33%	△230	△7%
営業利益	4,740	32%	1,970	22%	△2,770	△58%
経常利益	4,750	32%	1,980	22%	△2,770	△58%
当期純利益	2,930	20%	1,280	14%	△1,650	△56%

(単位:百万円)

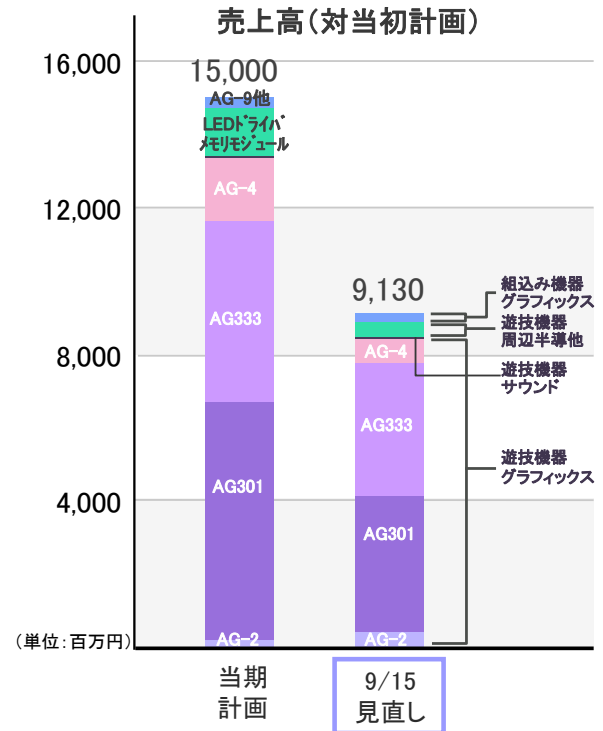
売上高9,130百万円(5,870百万円減収)の主な要因

AM-GLSI: 8,437百万円(4,948百万円減)

- ・販売個数：245万個 → 160万個
市場の縮小
リユース
在庫調整
- ・AG-4比率(10%→6%)
顧客開発スケジュールの影響
- ・パチスロ向けAG-2の好調な販売

その他: 693百万円(922百万円減)

- ・サウンドLSI：ほぼ計画通り
- ・LEDドライバLSI、メモリモジュール：減少
市場の縮小
顧客開発スケジュールの影響
- ・組み込み機器向けグラフィックスLSI
：ほぼ計画通り



2Q累計損益計算書(対当初計画比)

	当初計画		9/15見直し		増減額	増減率
	売上高	売上比	売上高	売上比		
売上高	6,000	100%	3,935	100%	△2,065	△34%
売上原価	2,750	46%	1,803	46%	△947	△34%
売上総利益	3,250	54%	2,132	54%	△1,118	△34%
販売費及び一般管理費	1,700	28%	1,500	38%	△200	△12%
営業利益	1,550	26%	632	16%	△918	△59%
経常利益	1,555	26%	640	16%	△915	△59%
当期純利益	980	16%	414	11%	△566	△58%

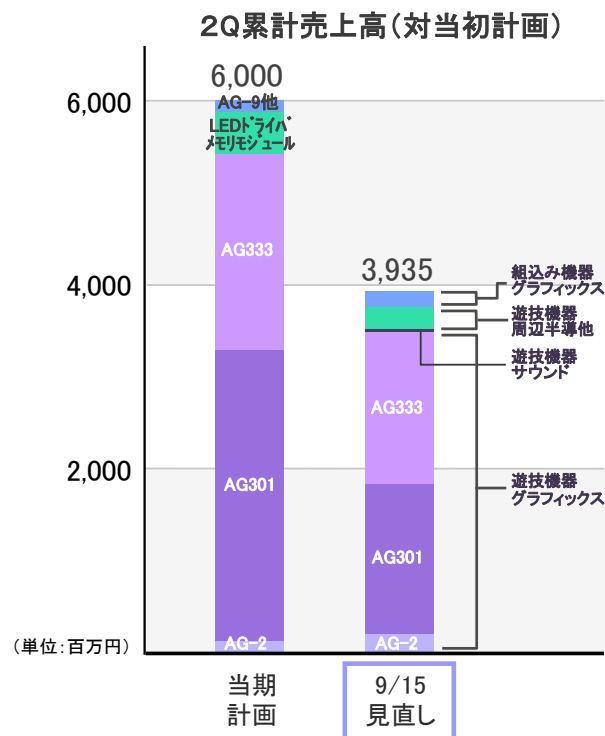
売上高3,935百万円(2,065百万円減収)の主な要因

AM-GLSI: 3,488百万円(1,930百万円減)

- ・販売個数：102万個 → 67万個
市場の縮小
リユース
在庫調整
- ・AG333比率(35%→41%)
- ・パチスロ向けAG-2の好調な販売

その他: 447百万円(135百万円減)

- ・サウンドLSI：ほぼ計画通り
- ・LEDドライバLSI、メモリモジュール：減少
市場の縮小
- ・組み込み機器向けグラフィックスLSI
：ほぼ計画通り



翌事業年度以降の業績について

遊技機器市場向け製品の今後の動向について

現在、当社では、翌事業年度以降の遊技機器市場も当事業年度と同様に厳しい状況で推移するものと想定しており、新台需要も同程度で推移する可能性があるとして分析しています。一方、業績的には、当事業年度第4四半期から販売が開始されるAG-4シリーズの構成比率が翌事業年度において拡大するとの見通しの下、リユースの影響の低下と販売単価の上昇により、好転するものと分析しています。また、LEDドライバLSIをはじめとする同市場向け製品の販売拡大にも注力していきます。

組み込み機器市場向け製品の今後の動向について

現在、AG9シリーズについては、リーマンショック以降の在庫調整が一巡したことなどを背景として需要が回復基調を示しています。また、国内経済の回復の遅延を背景にして設備投資の低迷状態が継続していましたが、段階的に金融端末、POS端末の入れ替え需要の立ち上がりが見込まれており、AG10の販売も進展していくものと見込んでいます。

今後の取り組みと新たな展開

遊技機器市場での取り組み

主力製品、「AG401」への移行
コンテンツ開発環境の強化
周辺LSI製品の拡充
次期システムLSI「AG Next」の開発

設計ノウハウ
ユニークな発想
開発のネットワーク

組み込み機器市場での取り組み

「AG10」の拡販とシステムボード
「AG11」開発(19期以降の量産)
グローバル市場に向けた展開
販売体制の整備

システム開発のノウハウ
マーケティング
グローバル市場へのアクセス

新たな事業領域の開拓

新規分野(特定領域)をターゲットに多面的な製品展開
既成概念にとらわれない製品開発
見極めた開発判断
LSI～モジュール～最終製品まで幅広く対応

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、今後様々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。なお、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。