

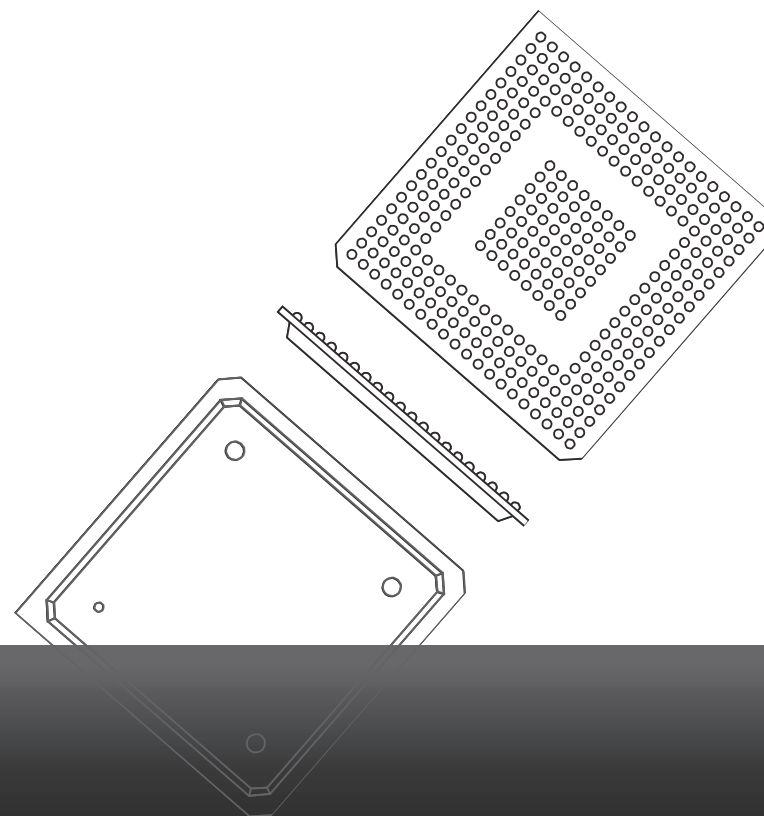
証券コード6730

株式会社アクセル

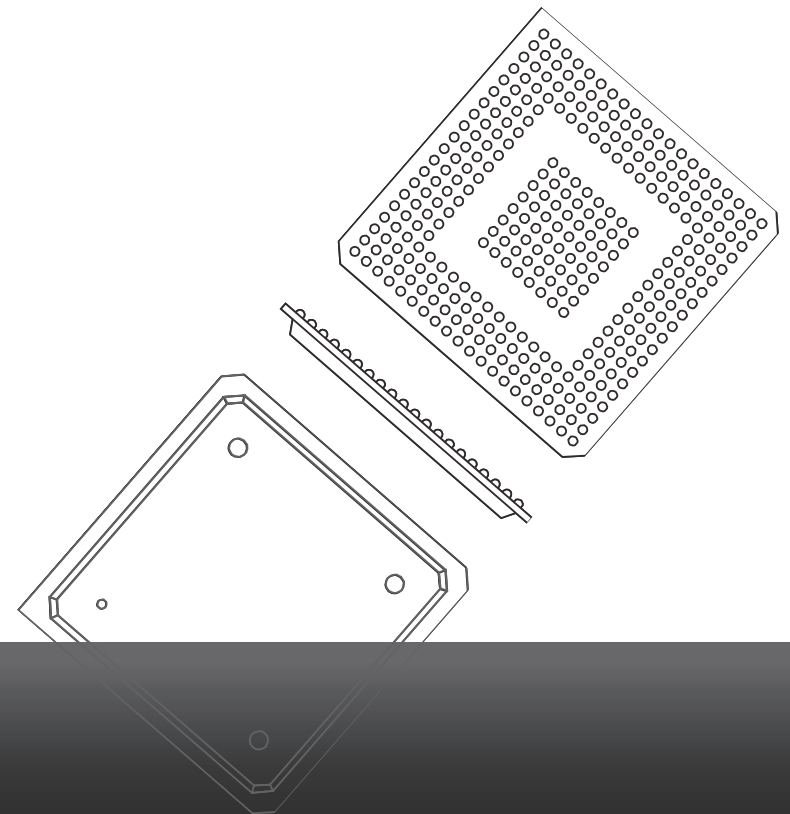
2020年3月期（第25期）第1四半期

決算説明資料

2019年8月6日



1. 2020年3月期第1四半期の業績



新規事業に関連するトピックス

- 機械学習（AI）、ミドルウェア領域の事業を推進する子会社（ax株式会社）の設立
 - ax株式会社による bitcraft株式会社、モーションポートレート株式会社の買収（孫会社化）
- ディープラーニング・フレームワーク「ailia（アイリア）」をアップデート
 - クロスプラットフォームで世界最高水準の推論速度を実現
- 「ailia」がセルシス社のCLIP STUDIO PAINTに採用

連結決算へ移行

- ax株式会社の設立により2020年3月期第1四半期より連結決算に移行
 - 第1四半期は設立間もないため子会社（ax株式会社）の売上計上は無し
- bitcraft株式会社、モーションポートレート株式会社のみなし取得日は2019年9月30日
 - 第1四半期決算への影響は無し、第2四半期はBSのみ連結、第3四半期よりPLも連結
- 2020年3月期の連結業績予想は現在策定中
 - 合理的に予想可能になった時点で速やかに開示する予定



AXELL CORPORATION

2018.7設立
アクセル100%
資本金（準備金含む） 50百万円

ViP Pool

ブロックチェーン領域

2019.5設立
アクセル 90%
資本金（準備金含む） 300百万円

ax

AI、ミドルウェア領域

2019.7 取得[※]
ax株式会社 100%

2019.8 取得[※]
ax株式会社 100%



連結決算の範囲

※みなし取得日は2019.9.30

（単位：百万円）

	'19/3 1 Q 個別	売上比	'20/3 1 Q 連結	売上比	増減額	増減率
売上高	724	100%	1,532	100%	807	111%
売上原価	466	64%	982	64%	515	110%
売上総利益	257	36%	549	36%	292	113%
販管費 (研究開発費)	1,516 (1,283)	－ (－)	544 (315)	36% (21%)	△972 (△967)	△64% (△75%)
営業損益	△1,258	－	5	0%	1,264	－
経常損益	△1,247	－	11	1%	1,258	－
四半期純損益	△871	－	5	0%	877	－
親会社株主に帰属 する四半期純損益	－	－	6	0%	－	－

参考情報として前年同期の個別決算との比較

■売上高（次ページ参照）

パチンコ・パチスロ機向けグラフィックスLSIの販売増加 ⇒ 在庫調整の影響減（前2Q以降の平準的な販売個数に回復）

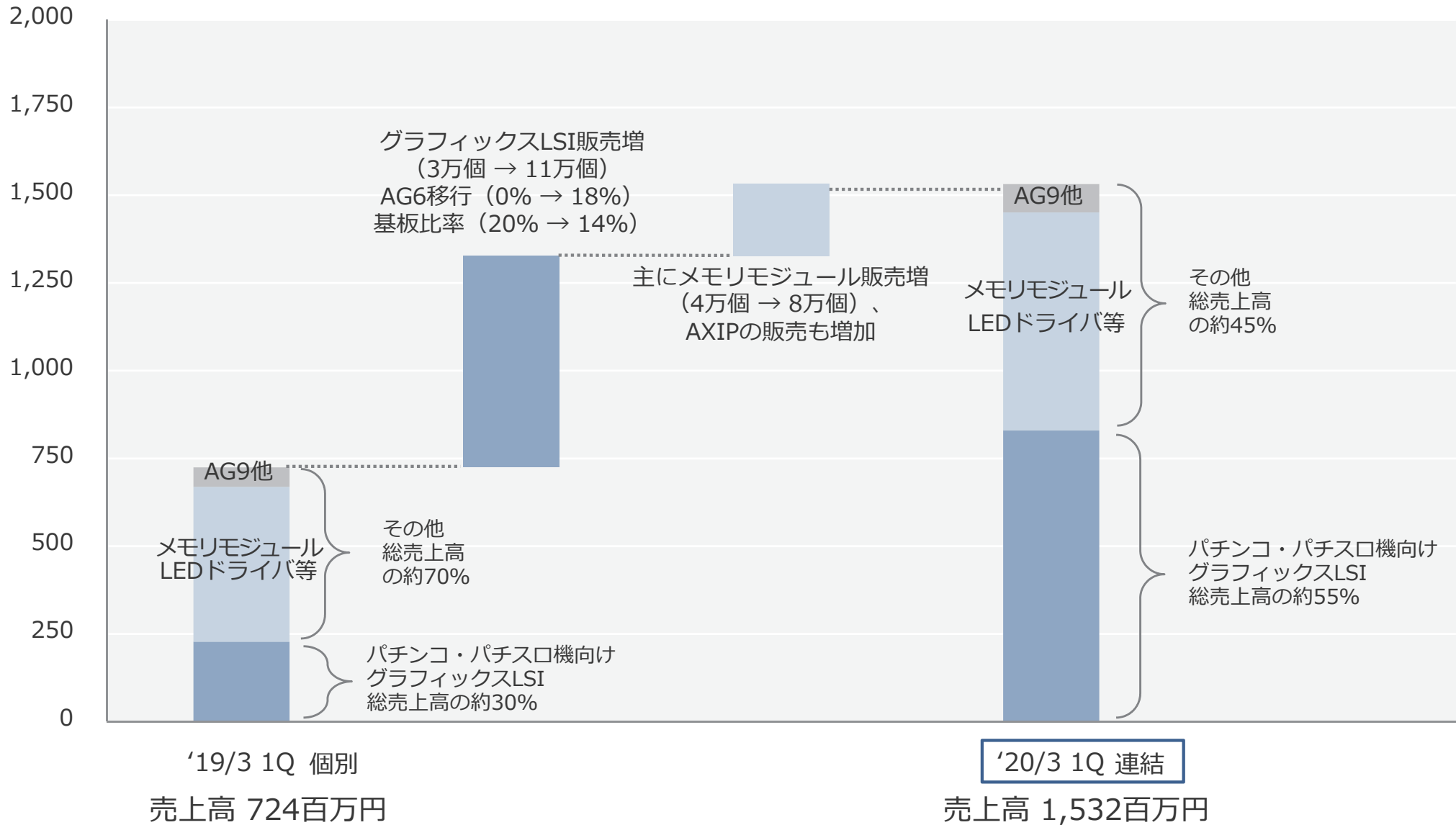
メモリモジュール製品の販売増加 ⇒ 新製品の採用増加

■販売費及び一般管理費

全般的な経費削減に加え、研究開発費が減少（前期でAG6の開発費が収束）

売上高 1,532百万円（前年同期比 807百万円 111%増）

（単位：百万円）



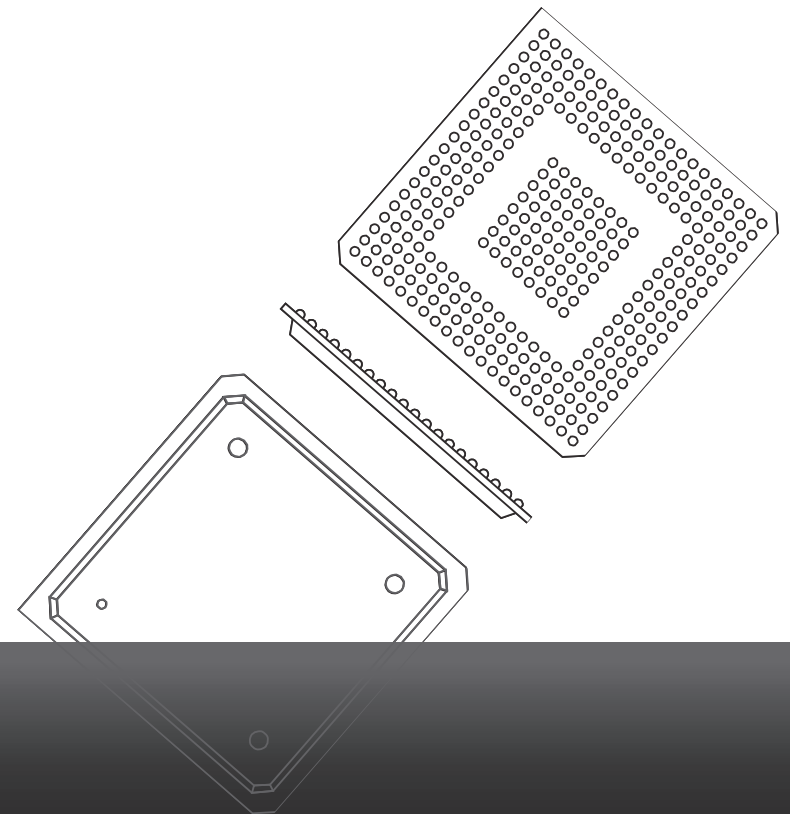
(単位：百万円)

	'19/3末 個別	構成比	'20/3 1 Q末 連結	構成比
流動資産	8,669	89%	8,969	90%
現金・預金	6,536	67%	5,973	60%
売掛金	411	4%	1,038	10%
商品及び製品	1,355	14%	1,702	17%
その他	365	4%	254	3%
固定資産	1,032	11%	1,018	10%
資産合計	9,701	100%	9,987	100%
流動負債	347	4%	606	6%
固定負債	40	0%	38	0%
負債合計	388	4%	644	6%
純資産合計	9,313	96%	9,343	94%
負債・純資産合計	9,701	100%	9,987	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

流動負債	'19/3末 個別	'20/3 1 Q末 連結
買掛金	234	510
未払法人税等	-	5
その他	113	90

2. 参考資料（2019年5月10日開催 決算説明会資料より抜粋）



（単位：百万円）

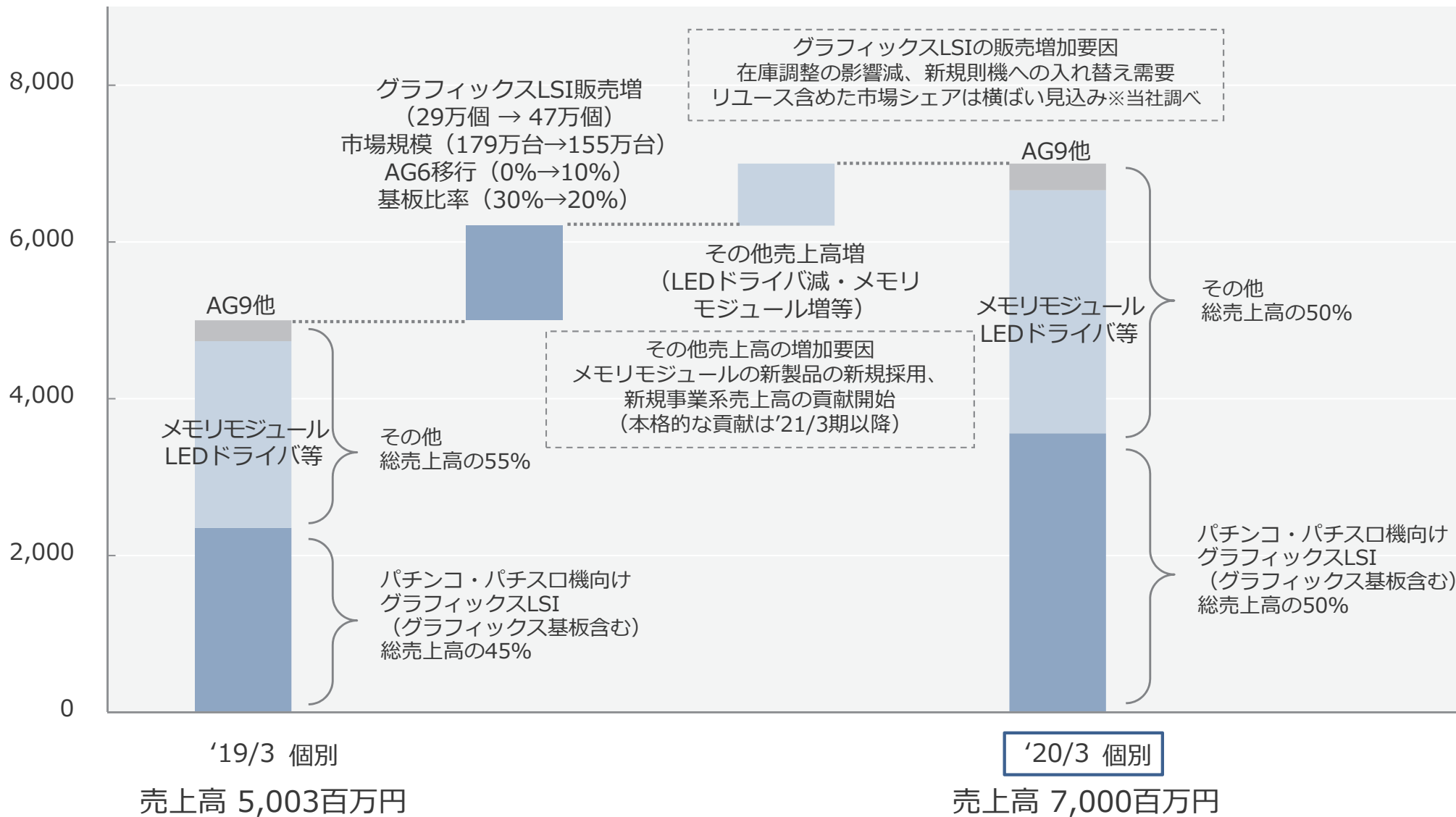
	'19/3 実績 個別	売上比	'20/3 計画 個別	売上比	増減額	増減率
売上高	5,003	100%	7,000	100%	1,996	40%
売上原価	3,295	66%	4,650	66%	1,354	41%
売上総利益	1,708	34%	2,350	34%	641	38%
販管費 (研究開発費)	3,380 (2,513)	68% (50%)	2,240 (1,330)	32% (19%)	△1,140 (△1,183)	△34% (△47%)
営業利益	△1,672	△33%	110	2%	1,782	—
経常利益	△1,651	△33%	110	2%	1,761	—
当期純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

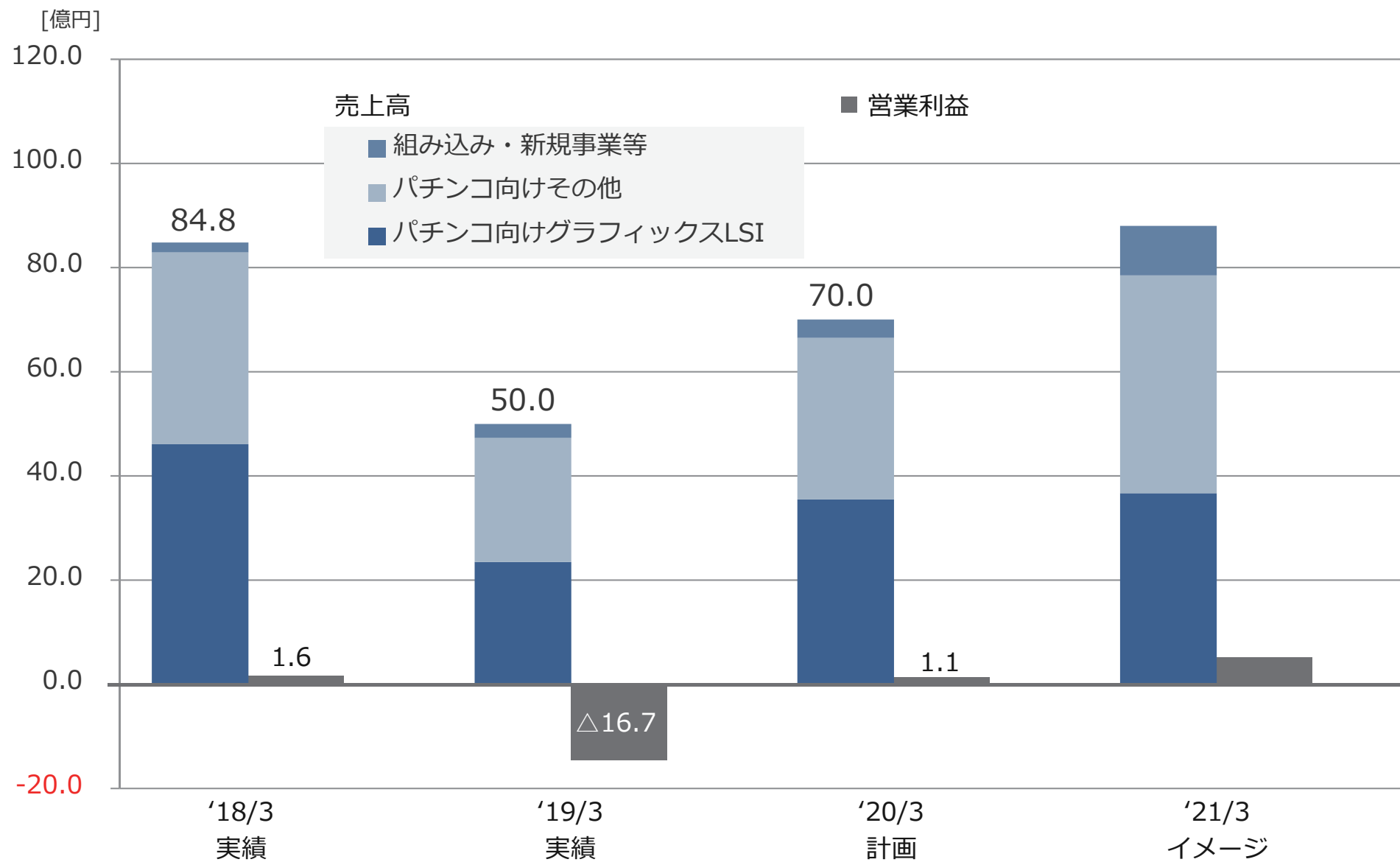


販売費及び一般管理費 2,240百万円（実績比1,140百万円 34%減）

（単位：百万円）

	'19/3 実績 個別	構成比	'20/3 計画 個別	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



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



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



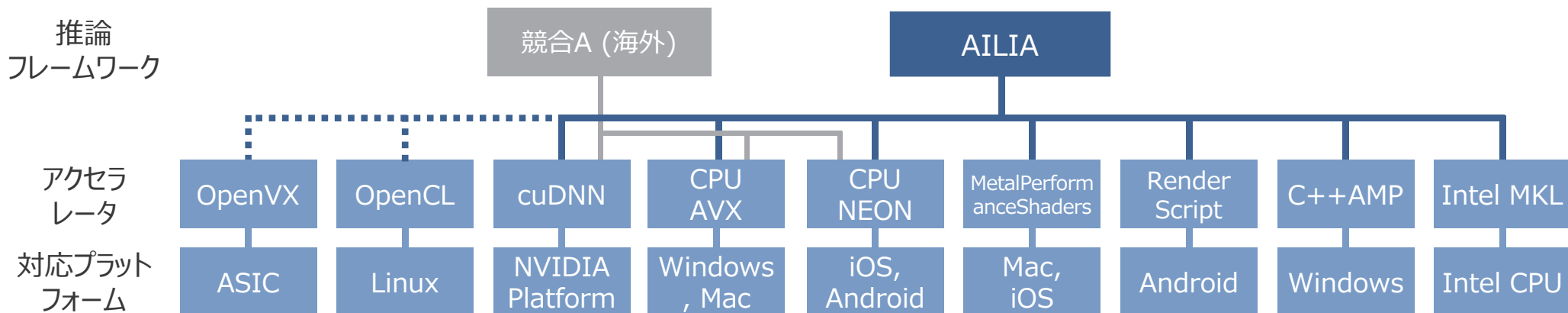
クロスプラットフォーム
対応 ディープラーニング・
フレームワーク



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

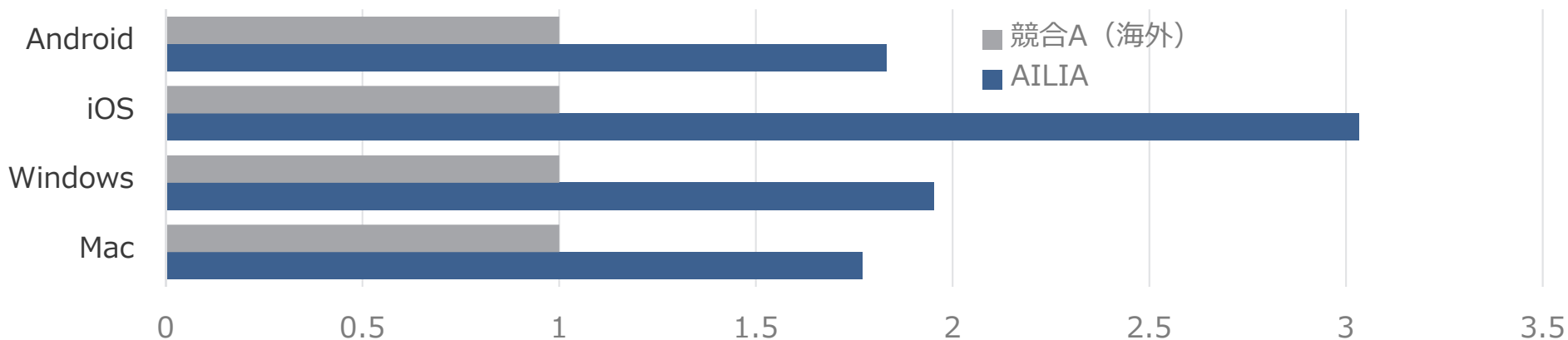


■ 代表的な学習済みモデル (YOLO_TINY) における推論速度比

- 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

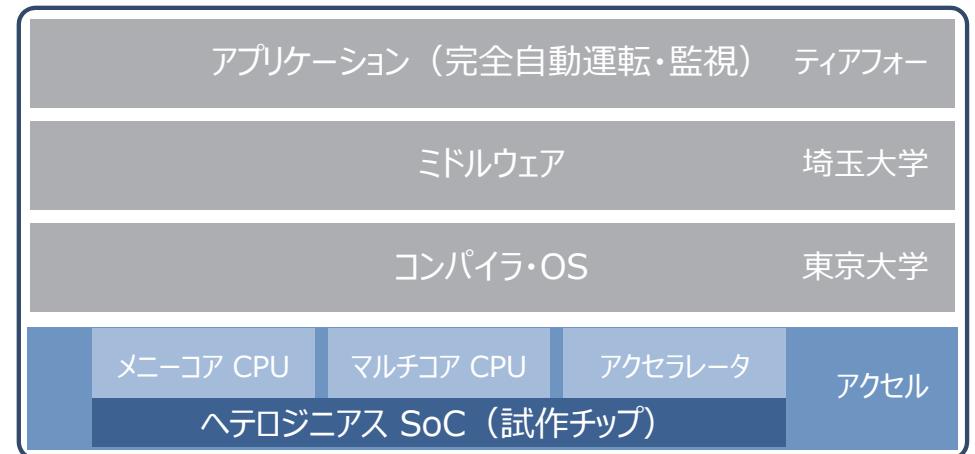
AILIA

(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)

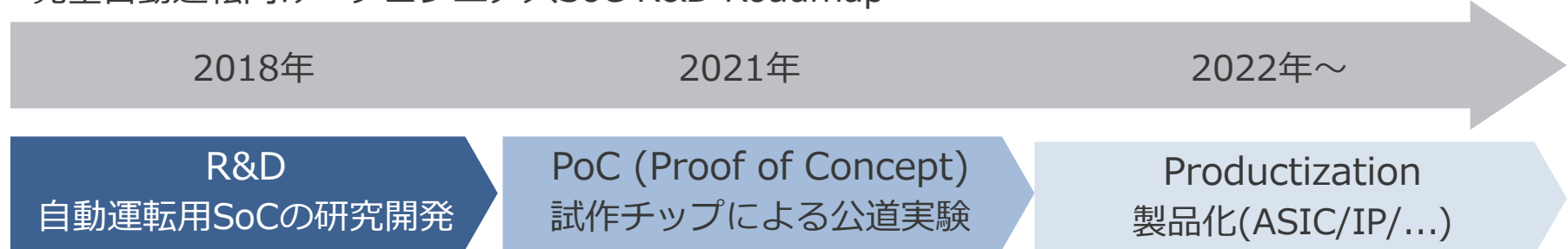
■ NEDO公募事業の一環として研究開発を推進

- 「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と既存メニ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

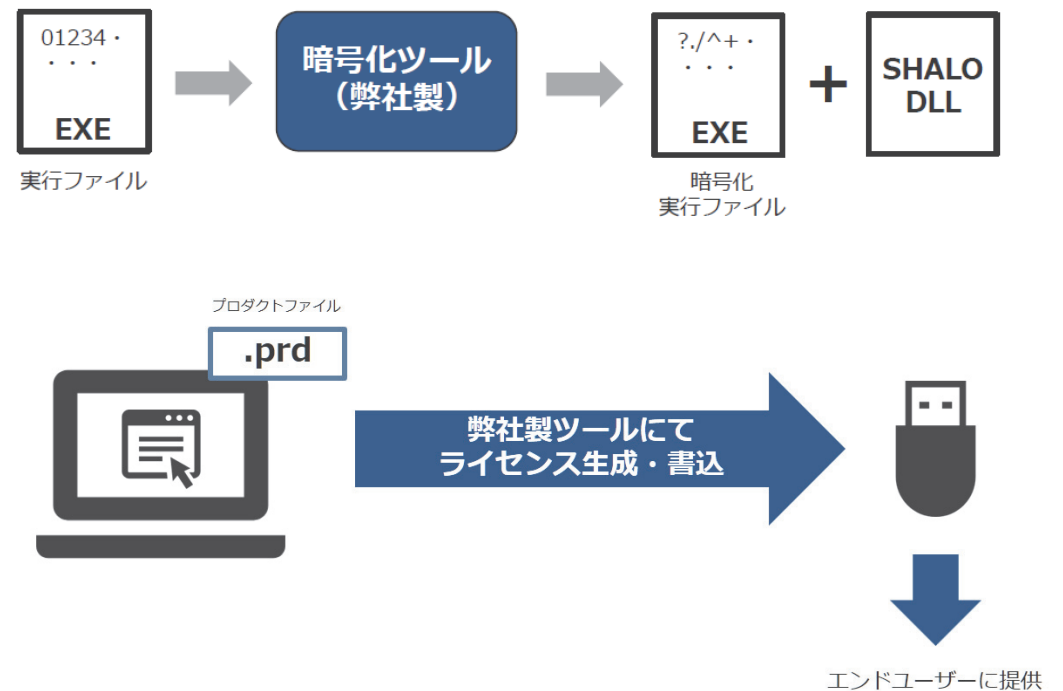


完全自動運転向けヘテロジニアスSoC R&D Roadmap



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)

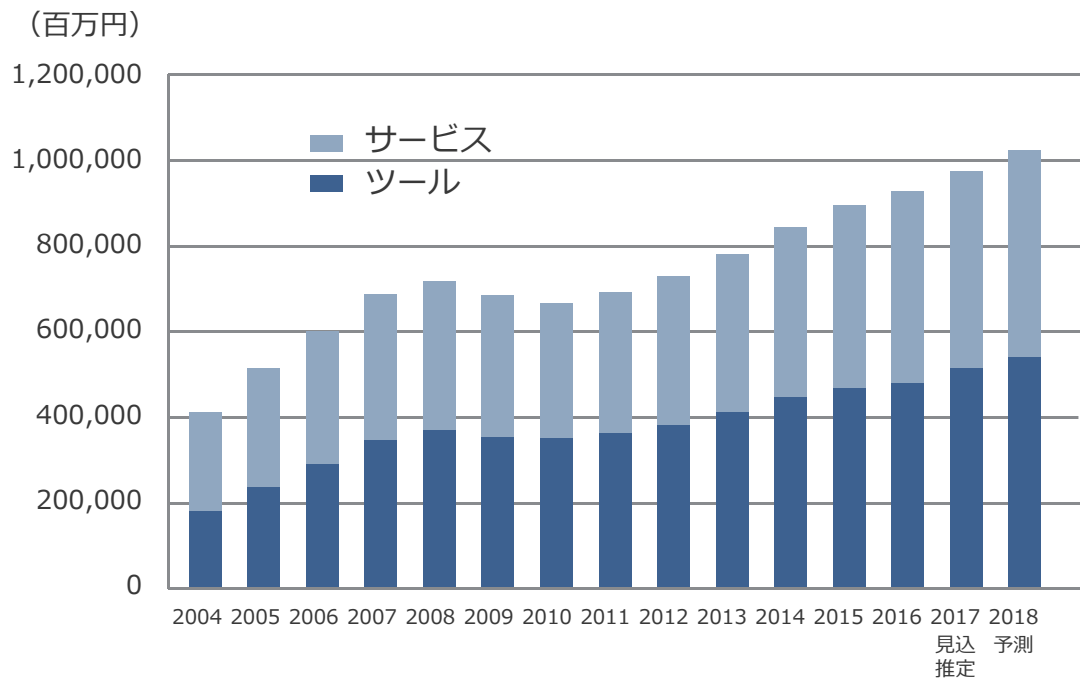
- アプリケーションの不正解析防止、ライセンス管理ソリューションとして、ソフト・ハードの両面から提供
- 高い安定性・導入の容易性・使いやすさが差別化ポイント
- その他のセキュリティ製品の開発も検討



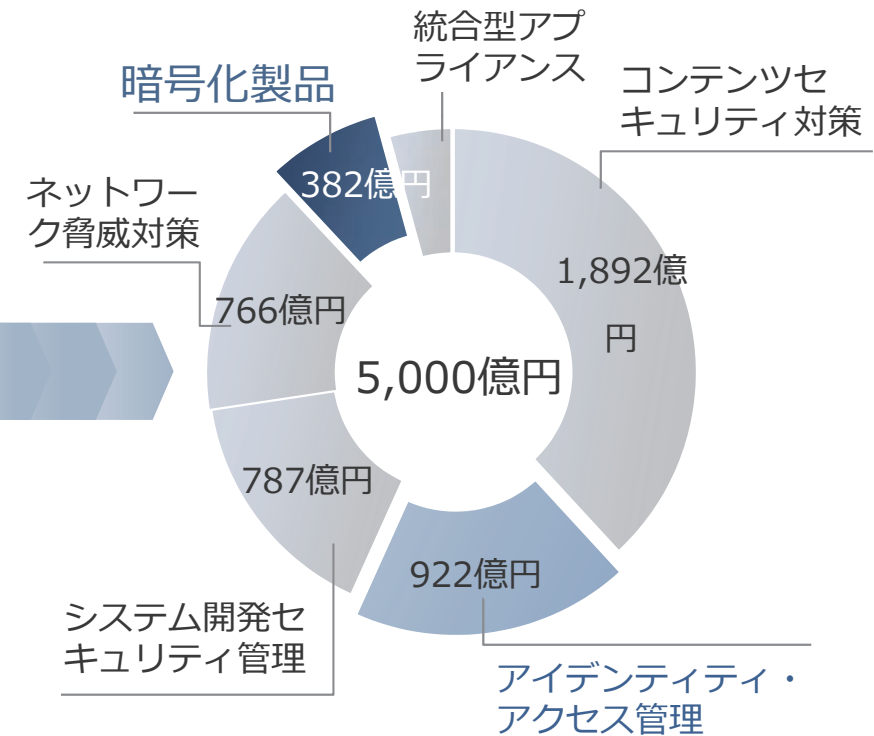
継続的な成長が期待されるセキュリティツール市場

- 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

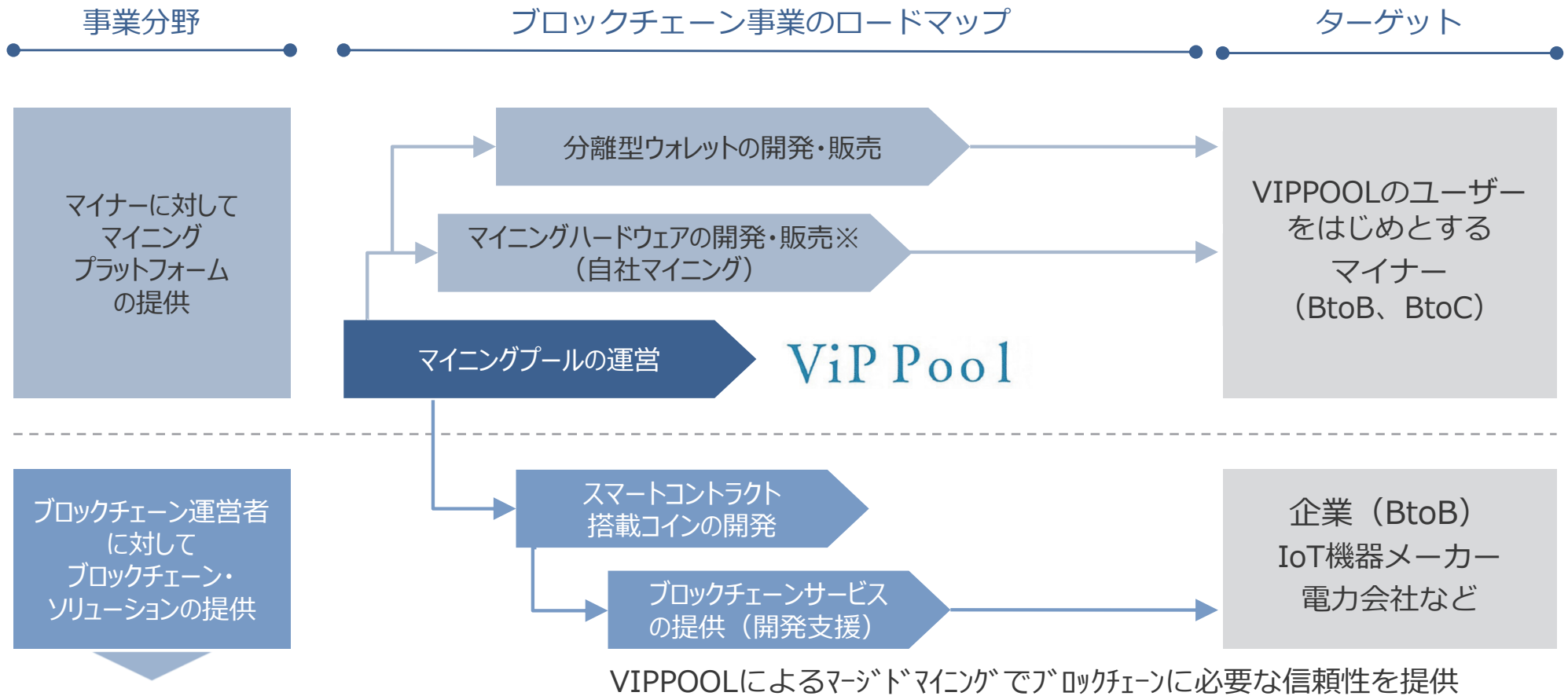
国内情報セキュリティ市場の規模と成長性



国内セキュリティ市場における当社のターゲット



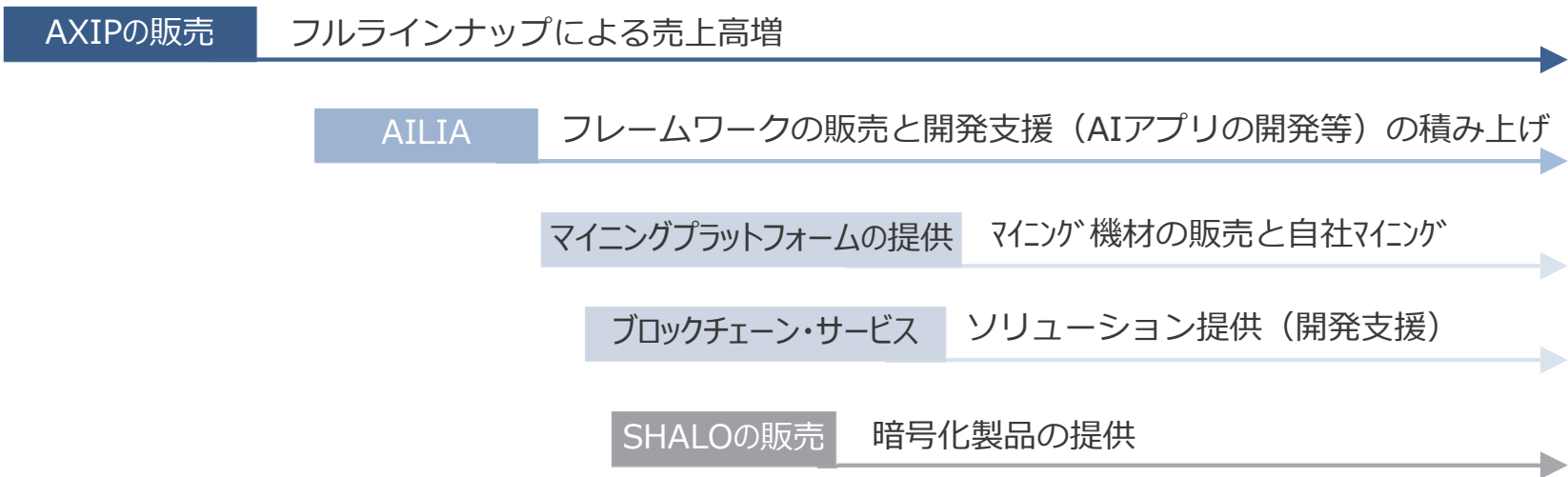
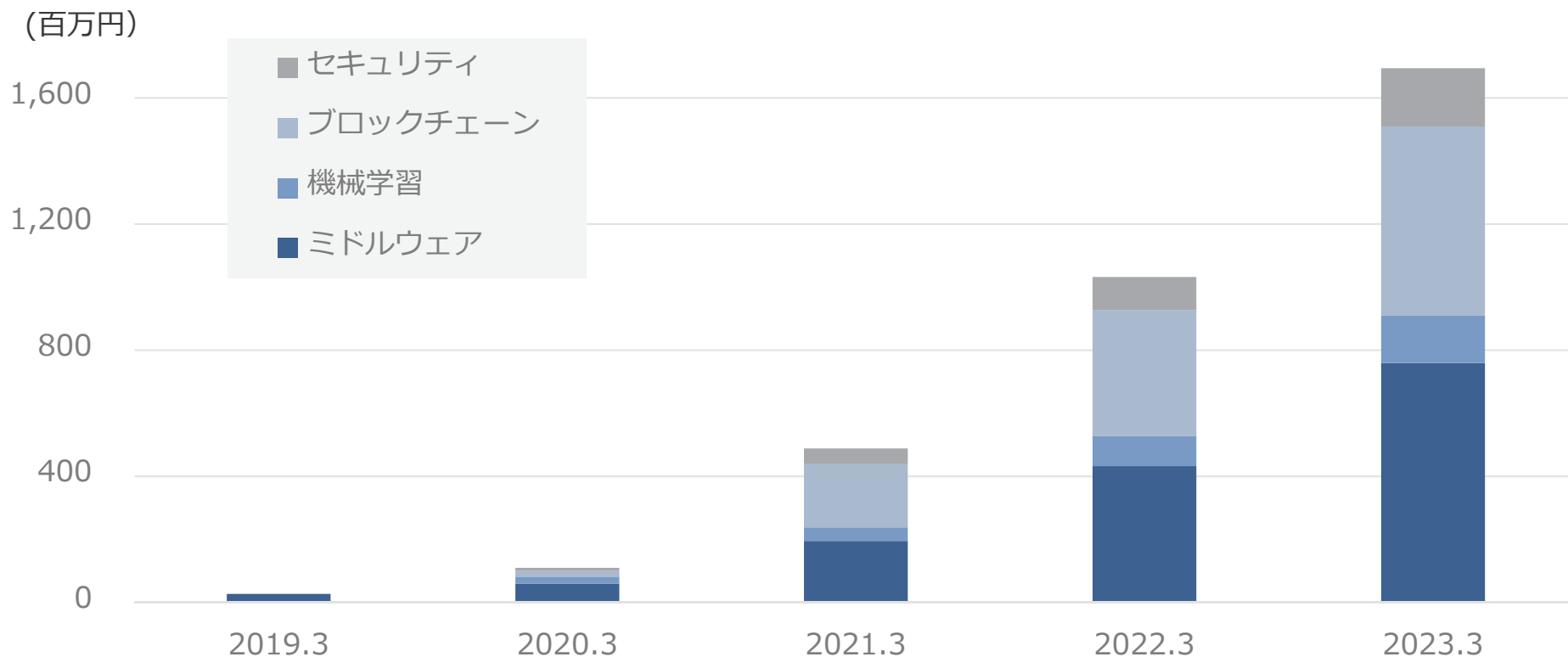
参考：NPO 日本ネットワークセキュリティ協会 2017年度 国内情報セキュリティ市場調査



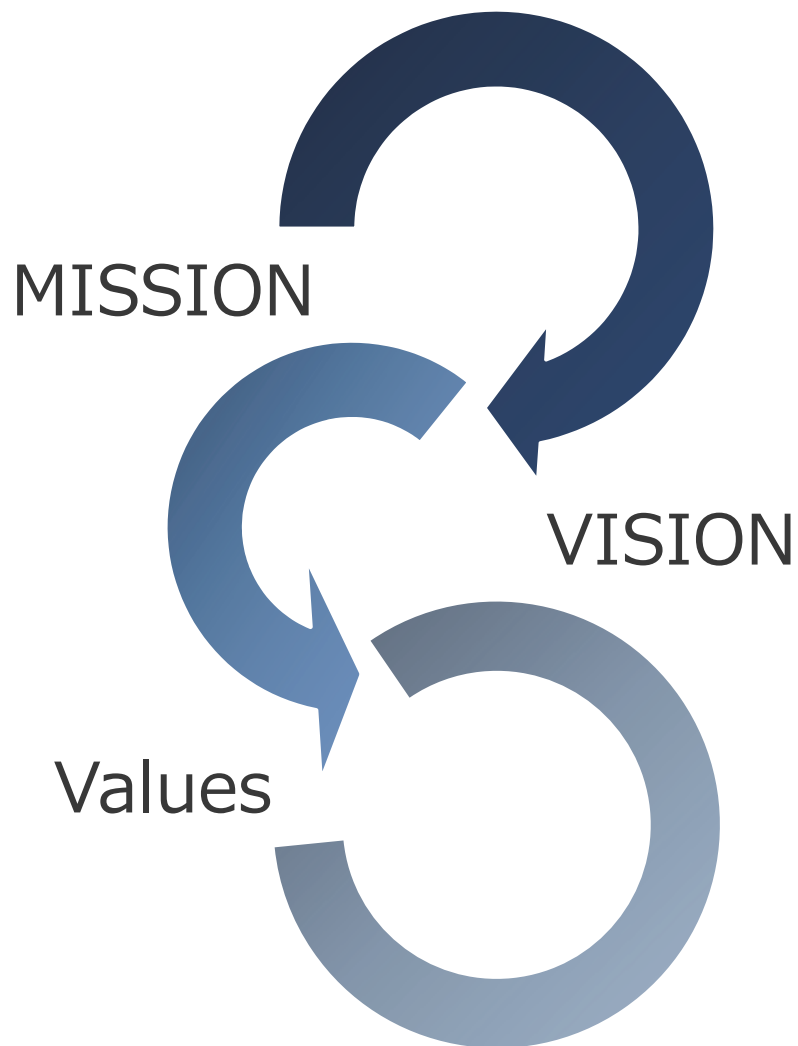
ブロックチェーン技術の社会実装に必要なインフラ（製品・サービス）を提供

※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。