

アクセル

6730 東証 1 部

<http://www.axell.co.jp/ir/sitemap/index.html>

2016 年 11 月 22 日 (火)

Important disclosures
and disclaimers appear
at the back of this document.

企業調査レポート
執筆 客員アナリスト
佐藤 譲

[企業情報はこちら >>>](#)

■ 業界団体の自主規制の影響で減収減益も、期初計画より売上高、利益ともに上振れて着地

アクセル<6730>は、遊技機器（パチンコ、パチスロ）向けグラフィックス LSI で市場シェア 50% 以上を握るファブレス半導体メーカー。無借金経営で自己資本比率は 90% 超と強固な財務体質を誇る。

2017 年 3 月期第 2 四半期累計（2016 年 4 月－9 月）の業績は、売上高が前年同期比 35.1% 減の 4,010 百万円、営業利益が同 91.7% 減の 64 百万円と減収減益決算となった。遊技機器市場における業界団体の自主規制導入の影響や、伊勢志摩サミット開催に合わせて実施された新台設置の自粛等の影響により、市場全体が低迷したことが要因だ。ただ、期初会社計画比では売上高、利益ともに上回るなど順調に推移した。

2017 年 3 月期第 2 四半期累計（2016 年 4－9 月）の業績は上振れて着地したものの、通期計画は売上高で前期比 11.3% 増の 10,000 百万円、営業利益で同 22.8% 増の 300 百万円と期初計画を据え置いている。年明け以降の市場動向が不透明なことが要因だ。ただ、2018 年 3 月期以降は業界団体の自主規制導入の影響も一巡し、遊技機器市場全体が緩やかながらも回復が期待されることや、同社の戦略としてグラフィックス LSI 単品販売からモジュール製品販売への移行、並びにメモリモジュールなど周辺製品の販売を拡大していくことで、業績回復ペースは加速化するものと予想される。

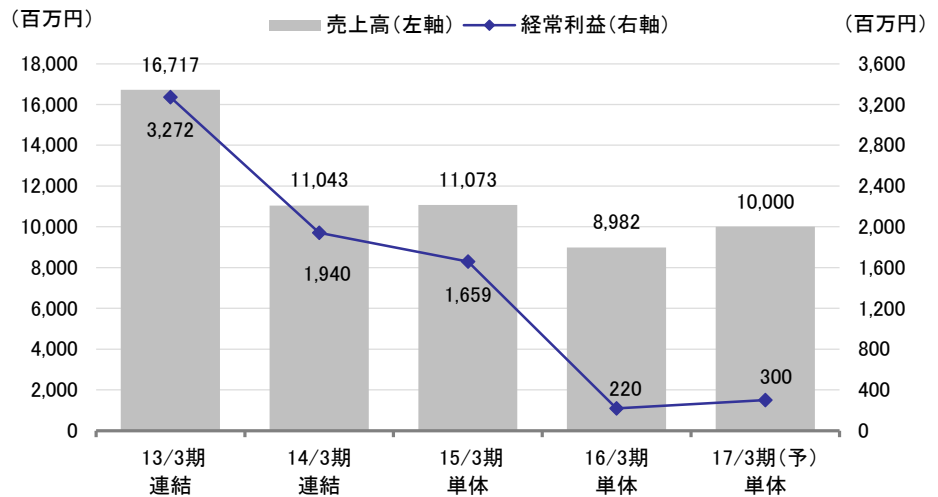
なお、遊技機器市場以外の市場開拓に向けた取り組みも進めている。2016 年 4 月にザインエレクトロニクス<6769>と業務提携を発表したのに続き、5 月にはリッチラボ（株）とソフトウェアムービーコーデック「H2MD」を利用した動画広告で協業、また、6 月には自動車 HMI（ヒューマンインターフェース）関連のソフトウェア開発を手掛けるエスディーテック（株）に出資し、車載機器向けの「H2MD」の採用を進めていく。いずれも当面の業績に与える影響は軽微だが、遊技機器市場以外の事業を育成することで収益基盤の安定化と更なる成長を目指していく考えだ。

株主還元策に関しては、配当を中心に積極的に取り組んでいる。配当額の算定は配当性向 50% を基準に、減配となる場合は利益剰余金の状況を勘案した上で、従前の配当水準を考慮しながら決定することを基本方針としている。2017 年 3 月期については、1 株当たり 10.0 円（配当性向 56.0%）と前期並みの配当を予定している。

■ Check Point

- ・ 2017 年 3 月期第 3 四半期は入れ替え需要で業績は回復トレンドが続くが、第 4 四半期は市場不透明で計画は据え置き
- ・ 市場は落ち込んだが、自主規制導入の影響が一巡する 2018 年 3 月期以降は回復に転じる予想
- ・ 業務提携で遊技機器市場以外へ進出し、従来の技術・ノウハウを生かして更なる成長

業績推移



■ 事業概要

遊技機器搭載の液晶ディスプレイ向けグラフィックス LSI で市場シェア 50% 以上のトップメーカー

同社は遊技機器（パチンコ、パチスロ）に搭載される液晶ディスプレイの画像を創り出すグラフィックス LSI で市場シェア 50% 以上を握るトップメーカー。製造は外部に委託するファブレス企業で、研究開発・販売戦略に特化している。全体の売上高に占める遊技機器向けグラフィックス LSI の比率は、期によって変動するものの 7～8 割で推移。また、利益に関しては、大半を同 LSI で稼ぎ出す格好となっている。

その他の製品では、遊技機器向けのメモリモジュール、LED ドライバ、建設機械や医療機器などの組み込み機器向けグラフィックス LSI の開発・販売のほか、顧客である遊技機器メーカーの囲い込みを目的とした開発支援用ソフトウェアや評価用基板の供給を行っている。また、ソフトウェア IP ビジネスとして、遊技機器向けで蓄積してきた多彩な映像表現技術のノウハウを Web ブラウザ上の動画作成に生かしたソフトウェアムービーコーデック「H2MD」を 2015 年 3 月期よりリリースしている。

(1) 遊技機器向けグラフィックス LSI は 3～5 年で世代交代

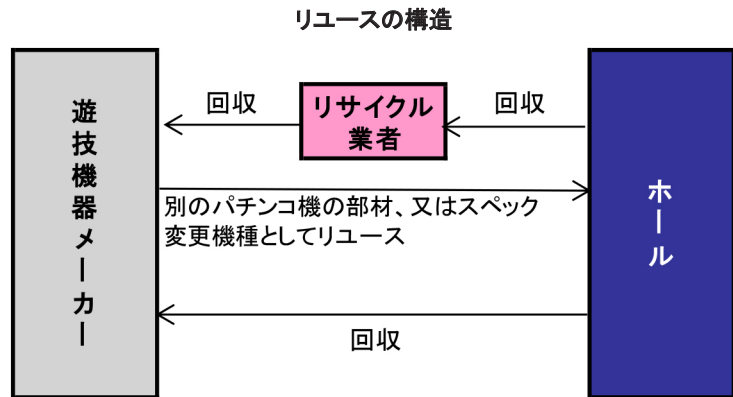
収益の柱である遊技機器向けグラフィックス LSI をパチンコ向けとパチスロ向けに分けると、約 65% がパチンコ、約 35% がパチスロという構成 (2016 年 3 月期実績) になっている。市場シェアで見ると、パチンコで約 60%、パチスロで約 40% の水準となり、いずれもトップシェアである。製品は 3～5 年で機能の向上を図りながら世代交代を続けており、現在は 2014 年に量産を開始した「AG5」が主力製品となっている。

2016 年 11 月 22 日 (火)

同社の遊技機器向けグラフィックス LSI の特徴は、比較的廉価な CPU との組み合わせでも高精細な描画表示を実現する能力を有していることにある。また、画像ロムに格納された圧縮画像データを瞬時に伸長して高速表示するほか、多彩な演出を可能とする数多くのエフェクト機能も搭載している。遊技機器向けグラフィックス LSI については、このような特定用途に特化した技術が必要となるほか、設計プロセスの微細化、回路規模の大型化により研究開発費が増大していることもあり、参入障壁は高くなっている。大手パチンコメーカーの(株)三洋物産(SANYO)はグラフィックス LSI を主に自社開発(生産は外部委託)しているため、それを除けば同社の市場シェアは非常に高い状況となっている。なお、競合企業としては米 NVIDIA やヤマハ<7951>などがあり、いずれも 10% 台のシェアと推定される。

(2) リユース市場が変動要因に

なお、遊技機器向けグラフィックス LSI 市場では、リユース(再使用)品の市場が 2010 年以降確立されてきたことには注意する必要がある。これは遊技機器に搭載される部材の品質が複数回の繰り返し利用でも問題ないレベルであることに加えて、遊技機器メーカーがコスト削減のためにリユース品を使う動きが広まったことが背景にある。遊技機器メーカーはリサイクル業者を介して、または直接パチンコホールなどから部材を回収して再利用する流れとなる。現状ではグラフィックス LSI の年間需要のうち、3 割前後がリユース品になっていると推定される。



(3) 仕入先及び販売先

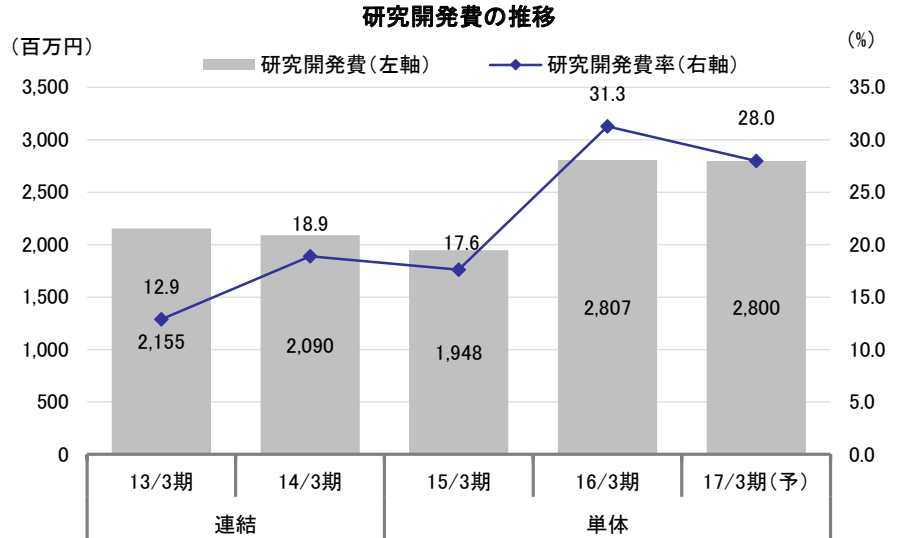
同社はファブレスメーカーのため、半導体の製造に関してはすべて外部に委託している。現在はルネサス エレクトロニクス<6723>をはじめとした国内半導体メーカーをメインに製造委託し、半導体商社を通じて仕入れる格好となっている。ただ、2019 年 3 月期より本格量産を予定している次世代品「AG6」については、先端微細回路技術が必要なことやコスト面などを総合的に判断して、海外のファウンドリーメーカーに委託するようだ。このため、「AG6」の開発費及び仕入れについては為替の影響を受けることになる。今後は為替の影響にも留意する必要がある。

一方、販売先はエレクトロニクス専門商社である緑屋電気(株)が全体の 70% 以上を占めており、遊技機器向け製品に関する販売をほぼ一手に引き受ける格好となっている。同社が遊技機器向け製品の販売先を緑屋電気に集中しているのは、技術系商社として高いサポート力を有していることと、遊技機器市場に向けたサービスの均一化を図るためとしている。

2016 年 11 月 22 日 (火)

(4) 研究開発費率は 10% 以上を継続

研究開発型のファブレスメーカーであるため、売上高に占める研究開発費率は高く、ここ数年は 10% 以上で推移している。特に、2016 年 3 月期の研究開発費は前期比 858 百万円増加の 2,807 百万円と大きく増加し、研究開発費率も 30% を超える水準となった。これはグラフィックス LSI の次世代品となる「AG6」の開発が本格的にスタートしたことや、演出周辺 LSI などその他 LSI の開発費も増加したことが要因だ。特に、「AG6」については最先端の微細化プロセスを使用することもあり、開発費が従来と比較して大きくなっている。

**■ 決算動向****2017 年 3 月期上期は減収減益ながら、引き続き自己資本比率は 92.8% の高水準で、財務内容は良好****(1) 2017 年 3 月期第 2 四半期累計の業績概要**

10 月 25 日付で発表された 2017 年 3 月期第 2 四半期累計業績は、売上高が前年同期比 35.1% 減の 4,010 百万円、営業利益が同 91.7% 減の 64 百万円、経常利益が同 91.5% 減の 63 百万円、四半期純利益が同 91.3% 減の 45 百万円と減収減益決算となった。

遊技機器市場において「のめり込み防止」※に向けた対応として、業界団体による自主規制がパチンコ機で 2015 年 11 月、パチスロ機で 2015 年 12 月に相次いで実施された影響や、伊勢志摩サミットが開催された 5 月には新台設置の自粛が行われたことなどにより、業界全体で遊技機器の出荷台数が大きく落ち込み、同社のグラフィックス LSI の販売数量も前年同期比約 29 万個減の 47 万個にとどまったことが減収減益要因となった。

※ パチンコでは 2015 年 11 月に MAX タイプ規制 (大当たり確率の上限引き下げ)、12 月に盤面の釘調整に関する取り締まり強化 (一般入賞口への入賞確率の基準設定) を実施。パチスロでは 2015 年 12 月に出玉管理をメイン基板制御 (新基準) に統一した。

2017 年 3 月期第 2 四半期累計業績

(単位：百万円)

	16/3 期 2Q 累計		17/3 期 2Q 累計				
	実績	対売上比	期初計画	実績	対売上比	前年同期比	計画比
売上高	6,175	-	3,400	4,010	-	-35.1%	17.9%
売上総利益	2,875	46.6%	1,500	1,827	45.6%	-36.5%	21.8%
販管費	2,103	34.1%	1,950	1,763	44.0%	-16.2%	-9.6%
(研究開発費)	1,581	25.6%	1,450	1,261	31.4%	-20.2%	-13.0%
営業利益	771	12.5%	-450	64	1.6%	-91.7%	-
経常利益	750	12.1%	-450	63	1.6%	-91.5%	-
四半期純利益	519	8.4%	-450	45	1.1%	-91.3%	-

AM-GLI 個数	76 万個		38 万個	47 万個
-----------	-------	--	-------	-------

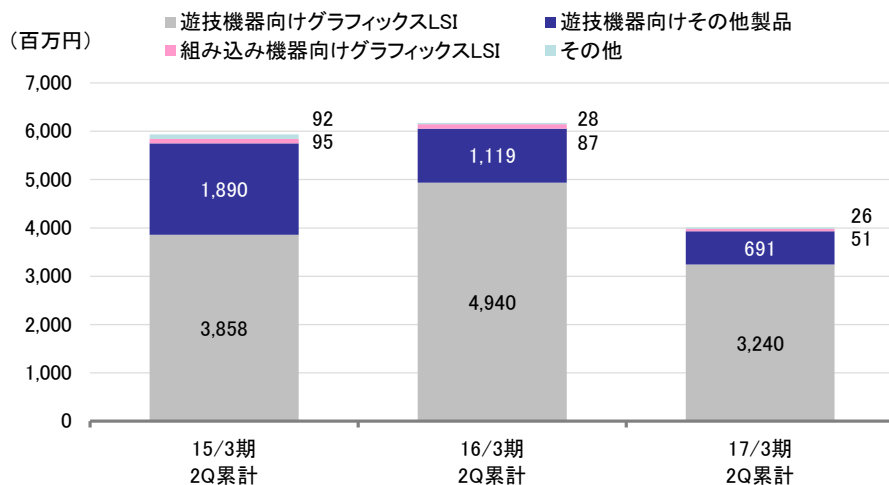
注：AM-GLI = 遊技機器向けグラフィックス LSI

ただ、期初会社計画比で見ると売上高で 610 百万円、営業利益で 514 百万円それぞれ上回った。売上高については、パチンコ機で「検定機と性能が異なる可能性のあるぱちんこ遊技機」の年内撤去に向けた一時的な入れ替え需要が発生し、そのためのグラフィックス LSI の発注が第 2 四半期に想定よりも前倒して入ったことが要因となっている。また、利益面ではグラフィックス LSI の数量増効果による売上総利益の増加に加えて、研究開発費の一部が下期にずれ込んだことが増額要因となった。

売上高の内訳を見ると、遊技機器向け LSI は前年同期比 35.1% 減の 3,931 百万円となった。このうちグラフィックス LSI は前年同期比 34.4% 減の約 32 億円となり、全売上高に占める比率は約 80% となった。なお、「AG5」の比率は前期の 40% から 80% 程度まで上昇している。また、同市場向けのその他製品（メモリモジュール、LED ドライバ LSI 等）については、前年同期の約 11 億円から約 7 億円に減少した。減収率がやや大きくなっているが、これは採用機種がまだ少なく特定機種の出荷動向に影響を受けやすいことが要因となっている。

一方、組み込み機器向けグラフィックス LSI は建設機械等の顧客先の販売動向が芳しくなかったことにより前年同期比 41.0% 減の 51 百万円に、また、開発支援用ソフトウェアや評価基板、「H2MD」等のソフトウェア IP 製品のその他製品の売上高は同 4.5% 減の 26 百万円となった。

製品別売上高



2016 年 11 月 22 日 (火)

(2) 財務状況と経営指標

2016 年 9 月末の総資産残高は前期末比 16 百万円増加の 12,173 百万円となった。主な増減要因を見ると、流動資産では現金及び預金が 282 百万円、在庫が 364 百万円それぞれ減少した一方で、売掛金が 617 百万円増加した。また、固定資産では投資その他資産が 178 百万円増加した。エスディーテックへの出資 60 百万円と保有有価証券の評価額上昇が増加要因となっている。

負債合計は前期末比 23 百万円減少の 876 百万円となった。その他流動負債が 97 百万円増加した一方で、買掛金が 129 百万円減少した。また、純資産は同 40 百万円増加の 11,296 百万円となった。

経営指標を見ると、安全性を示す自己資本比率は 92.8% と高水準を維持し、無借金経営を継続するなど、財務内容は引き続き良好な状況にあると判断される。

貸借対照表

(単位：百万円)

	14/3 期末	15/3 期末	16/3 期末	17/3 期 2 Q 末	増減額
流動資産	13,018	13,689	11,061	10,818	-243
(現金及び預金、有価証券)	9,907	11,499	8,063	7,780	-282
(在庫)	1,565	1,483	2,000	1,636	-364
固定資産	836	872	1,095	1,355	260
総資産	13,855	14,562	12,156	12,173	16
流動負債	845	969	843	842	-1
固定負債	32	35	56	34	-22
(有利子負債)	-	-	-	-	-
負債合計	878	1,005	900	876	-23
純資産合計	12,976	13,556	11,256	11,296	40
経営指標					
自己資本比率	93.7%	93.1%	92.6%	92.8%	

注：14/3 期は連結ベース

■ 今後の見通し**2017 年 3 月期第 3 四半期は入れ替え需要で業績は回復トレンドが続くが、第 4 四半期は市場不透明で計画は据え置き****(1) 2017 年 3 月期見通し**

2017 年 3 月期の業績は、売上高が前期比 11.3% 増の 10,000 百万円、営業利益が同 22.8% 増の 300 百万円、経常利益が同 36.0% 増の 300 百万円、当期純利益が同 75.6% 増の 200 百万円と期初計画を据え置いている。第 2 四半期まで会社計画を上回るペースで推移し、第 3 四半期についても年内に撤去対象となるパチンコ機の入れ替え需要が発生するため、業績面は回復トレンド続くと見られるが、第 4 四半期の市場動向が不透明なことから、計画を据え置いている。

2017 年 3 月期業績見通し

(単位：百万円)

	16/3 期		17/3 期				
	実績	対売上比	会社計画	対売上比	前期比	上期実績	下期差額
売上高	8,982	-	10,000	-	11.3%	4,010	5,989
売上原価	4,880	54.3%	6,000	60.0%	23.0%	2,182	3,817
売上総利益	4,101	45.7%	4,000	40.0%	-2.5%	1,827	2,172
販管費 (研究開発費)	3,857	42.9%	3,700	37.0%	-4.1%	1,763	1,936
営業利益	244	2.7%	300	3.0%	22.8%	64	235
経常利益	220	2.4%	300	3.0%	36.0%	63	236
当期純利益	113	1.3%	200	2.0%	75.6%	45	154

市場分析

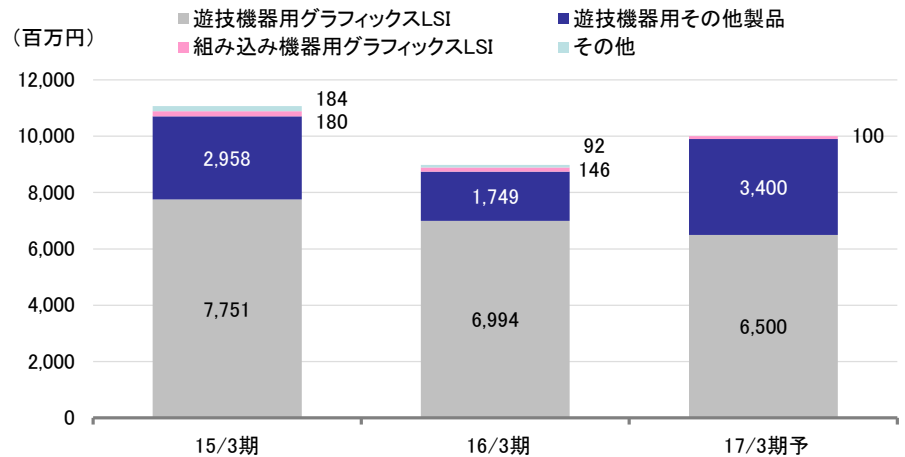
市場規模	290 万台	250 万台	-	-
リユース率	約 26%	約 34%	-	-
G-LSI 個数	108 万個	96 万個	47 万個	49 万個
市場シェア	51%	58%		

注：市場規模はパチンコ、パチスロの販売台数、リユース率はリユース品 / 機器台数。

市場シェアは G-LSI 販売個数 / (機器台数 - リユース品)

注：G-LSI = パチンコ、パチスロ機向けグラフィックス LSI

製品別売上高



業績計画の前提として、2017 年 3 月期の遊技機器販売台数は自主規制導入の影響により、前期比 40 万台減の 250 万台（内訳は、パチンコが 40 万台減の 150 万台、パチスロが横ばいの 100 万台）に落ち込むと見ている。また、グラフィックス LSI のリユース率については 2016 年 3 月期の約 26% から 2017 年 3 月期は約 34% まで上昇する見込みだ。これは「AG4」の累計販売数量が約 500 万個となり、リユース品の潜在供給量が拡大していることに加え、遊技機器メーカーがコスト削減のため、リユース品の採用を積極化していることが背景にある。

こうした市場環境から、同社のグラフィックス LSI の販売数量は前期比 12 万個減の約 96 万個と約 1 割減となるが、市場シェアは前期の 51% から 58% に上昇する見込みとなっている。これは同社のグラフィックス LSI を搭載する遊技機器の販売シェアが上昇することによる。また、金額ベースでは前期比約 7% 減の 6,500 百万円と、数量ベースよりも減少率が小幅にとどまる見通し。「AG5」の構成比率が前期の 40% から 75% に上昇することに加えて、2017 年 3 月期下期より周辺部品も実装した基板モジュール品での販売もスタートすることが要因となっている。基板モジュール品の販売単価は、LSI 単品販売と比較して約 1.5 倍となる。2017 年 3 月期の基板モジュール品の販売比率は 5% 程度を計画しているが、今後はさらに高めていく計画となっている。なお、9 月末のグラフィックス LSI の受注残は 32 万個で、下期計画の 49 万個に対して 65% の水準に達している。

一方、遊技機器向けのその他製品は前期比で約 2 倍増となる 3,400 百万円程度を見込んでいる。けん引するのはメモリモジュールとなる。従来は特定顧客向けのカスタム仕様品であったが、他社製グラフィックス LSI に対応可能で、かつ従来よりも低コストな汎用メモリモジュールを開発、製品化したことによって、顧客数並びに採用機種が 2017 年 3 月期下期から増加する。顧客数に関しては今期で 2 ~ 3 社増加する見込みで、2018 年 3 月期以降さらに拡大していく計画となっている。

売上総利益は前期比 2.5% 減の 4,000 百万円となる見通し。販売構成比の変化により売上原価率が前期比 5.7 ポイント上昇するため、売上総利益では若干の減益となる。販管費については、研究開発費が前期並みの水準となるが、その他の経費削減を推進することで前期比 4.1% の減少を見込んでおり、この結果、営業利益ベースでは前期比 22.8% 増と水準は低いながらも 2 期ぶりの増益を予想している。

市場は落ち込んだが、自主規制導入の影響が一巡する 2018 年 3 月期以降は回復に転じる予想

(2) 中期経営目標について

同社は中期経営目標として、2019 年 3 月期に売上高 18,000 百万円、ROE15% を設定している (2014 年 4 月発表)。営業利益の水準で 3,000 百万円、当期純利益で 2,100 百万円、大規模な資本政策が実施されなければ、EPS で 190 円の水準が見込まれる。

中期経営目標

(単位：百万円)

	16/3 期	17/3 期	18/3 期	19/3 期
市場規模	290 万台	250 万台	265 万台	290 万台
リユース率	26%	34%	35%	37%
G-LSI 販売数	108 万個	96 万個	100 万個	120 万個
市場シェア	51%	58%	59%	66%
基板モジュール比率	0%	5%	15%	25%
売上高	8,982	10,000		18,000
営業利益	244	300		3,000
当期純利益	113	200		2,100

注：G-LSI = パチンコ・パチスロ機向けグラフィックス LSI

出所：決算説明会資料

前提となる遊技機器の市場規模は 2019 年 3 月期で 290 万台、リユース率は約 37% とし、グラフィックス LSI の販売数量は 120 万個、市場シェアで 65% 程度を見込んでいる。市場規模については 2017 年 3 月期に 250 万台と一旦落ち込むものの、自主規制導入の影響が一巡する 2018 年 3 月期以降は回復に転じると見ている。

2019 年 3 月期における売上高の内訳を見ると、遊技機器向けグラフィックス LSI で 2016 年 3 月期比 43% 増の 10,000 百万円、同市場向けのその他製品で同 4.6 倍増の 8,000 百万円を見込んでいる。その他 LSI の中で組み込み機器向け LSI については数% を占める程度で、大半は遊技機器向けのメモリモジュールや演出周辺 LSI で占めることになる。

このため、目標達成に向けては遊技機器向けグラフィックス LSI のシェアアップと、その他 LSI の拡販などシステムビジネスへの展開による機器 1 台当たり売上高の拡大を進めることが必要となる。現段階でこれら施策については着実に成果が出始めており、市場規模が 290 万台水準まで回復すれば、目標達成の可能性はありと弊社では見ている。

a) グラフィックス LSI のシェアアップ戦略

グラフィックス LSI のシェアは、2019 年 3 月期に 66% と一段の上昇を見込んでいるが、これは次世代品「AG6」の本格量産開始に伴って、シェアをさらに拡大していく戦略となっているためだ。「AG6」については画像圧縮伸長率や最大メモリ容量の拡張など基本性能が向上するほか、最先端プロセスを使うことによってコスト競争力も競合品と比較して一段と増す製品となっている。2018 年 3 月期中に試作品が完成し、2019 年 3 月期より本格量産に入る予定となっている。なお、「AG6」より海外ファウンドリーメーカーに製造委託する予定となっている。

また、顧客が新機種の開発工程で利用する専用の開発支援ツールを提供することによって、顧客の困り込みも進めていく。2015 年より業界初となる遊技機器専用の開発支援ツール「DUKE」の一部機能について既にリリースしているが、今後も順次、その範囲を広げていく予定で、2018 年までにすべての開発工程のシームレス化を実現する予定となっている。遊技機器の開発では、新機種の企画立案から映像コンテンツの開発、大当たりまでのシーケンス制御など開発工程ごとに別々の開発ツールを使っており、最後にデバッグ※を行っていた。これに対して「DUKE」は全ての開発工程でシームレスに対応できるため、開発期間の短縮化が期待できることになる。

b) システムビジネスへの展開

同社の推計によれば、遊技機器市場において同社が製品化しているグラフィックス LSI、メモリモジュール、LED ドライバなどの需要は全体で年間 500 億円程度であると見ている。同社の売上高は 2017 年 3 月期見込みで 10,000 百万であり、これら領域でのシェア拡大による成長ポテンシャルは大きいと言える。メモリモジュールや LED ドライバなどはグラフィックス LSI よりも付加価値が低いため売上総利益率は低下することになるが、絶対額としては拡大していくことになる。

具体的な戦略としては、グラフィックス LSI 単品の販売から、周辺部品も含めた基板モジュールでの販売形態に切り替えていく。基板モジュールの販売比率としては、2017 年 3 月期の 5% から 2019 年 3 月期は 25% まで引き上げていく計画となっており、販売単価も約 1.5 倍となるため、売上増に寄与することになる。

また、前述したように汎用のメモリモジュールビジネスを拡大していくほか、演出周辺 LSI などの開発も進めていく。メモリモジュールに関しては、従来、機器メーカーが自社で半導体を調達し、モジュール化するケースが大半であったが、同社で低コスト化した汎用のメモリモジュールを開発したことで、今後のシェア拡大が見込まれる。また、演出用 LSI では、複数の液晶サブ画面を一括して制御する LSI を開発し、2017 年 3 月期下期より販売を開始する予定となっている。

業務提携で遊技機器市場以外へ進出し、従来の技術・ノウハウを生かして更なる成長を

(3) 業務提携の動きについて

同社は 2020 年 3 月期以降も更なる成長を目指していくため、遊技機器市場以外への展開を業務提携なども交えながら取り組み始めている。遊技機器向け製品で培ってきた技術・ノウハウを生かしてその他市場向けの育成を図っていく。既存製品では、組み込み機器向けグラフィックス LSI 「AG903」の営業活動を推進し、顧客の拡大に取り組んでいるほか、2015 年 3 月期にリリースしたソフトウェアムービーコーデックの「H2MD」についても協業先を広げつつある。いずれも短期的な業績に与える影響は軽微なもの、数年後には収益への貢献が期待されるビジネスとして注目される。2016 年 4 月以降の取り組み状況については以下のとおり。

a) ザインエレクトロニクスと業務提携発表

2016 年 4 月にファブレス半導体メーカーのザインエレクトロニクスとの業務提携を発表。業務提携の主な内容は、遊技機器市場向けのビジネスにおいて、相互が保有する製品・技術について協議検討し、顧客向けトータルソリューションを共同で企画・提案していくこと、また、事務機器市場においてシステム LSI の共同開発を検討し、ザインエレクトロニクスの高速インターフェース LSI、アナログフロントエンド LSI、表示制御用 LSI と併せて顧客に企画・提案していくこと、の 2 点が挙げられる。

両社は同じファブレス半導体メーカーではあるものの、同社が遊技機器市場に特化したグラフィックス LSI を主力事業としているのに対して、ザインエレクトロニクスは事務機器や家電、通信機器、車載機器など幅広い市場に向けて、ミックスドシグナル及びアナログ半導体を主力事業としており、事業領域や技術領域が重ならず補完関係にあることからシナジー効果が期待される。

現状は、技術検討会を定期的に開催し、今後の協業内容の具体化についての検討を進めている段階にある。事務機器向けなどについては製品開発からスタートするため、事業として具体化するまでにはもう少し時間を要するものと予想されるが、同社にとって今まで未開拓領域でもあるため、協業がスタートすれば新たな収益源として期待できることになる。

b) リッチラボと「H2MD」で協業開始

2016 年 5 月にヤフー〈4689〉の子会社でインターネット広告の開発・制作会社であるリッチラボと、「H2MD」を利用したインターネット動画広告の表現拡大に向けた取り組みで協業していくことを発表した。「H2MD」は同社が開発したソフトウェアムービーコーデックで、Web ページ内で自由に動画を表現・制御できることや、高い動画圧縮伸長技術によりメモリ使用量が大幅に削減可能なことが特徴となっている。例えば、複数動画の同時再生や、動画の重ね合わせ演出なども可能となる。利用シーンとしては、動画広告やゲーム分野、VR 分野などが想定される。

協業の狙いは、リッチラボが持つ動画広告分野における高い企画・制作力の中で「H2MD」を活用してもらい、動画広告を通じて「H2MD」の表現力の高さ、あるいは動画圧縮伸長性能の高さ等の認知度を向上し、ゲームや映像制作、広告業界などでの普及拡大を進めていくことにある。なお、2016 年 7 月には「H2MD」の Unity※¹ プラグインの提供も開始しており、Unity を使って開発を行っているゲーム会社などでの導入も期待される。

既に、複数の採用が進んでいる。売上高としては IP 使用料を計上する格好であり、まだ業績に与える影響は軽微となっているが、同社では当面の目標として、売上総利益で 100 百万円を目指している。

c) エスディーテックに出資

2016 年 6 月に車載機器向けソフトウェアの開発会社であるエスディーテックに出資（60 百万円）したことを発表した。エスディーテックは、UI（ユーザーインターフェース）と UX（ユーザーエクスペリエンス）のスペシャリストが集結し 2015 年 6 月に設立されたベンチャー企業※²で、自動車 HMI（ヒューマンインターフェース）関連市場で、デザインエンジニアリングや車載機器向けのソフトウェア製品の開発を中心に展開している。ベンチャー企業ではあるものの、複数の大手自動車メーカーと開発プロジェクトを進めるなど、技術力では高い評価を得ている企業となる。

※¹ 米 Unity Technologies が提供するマルチプラットフォームなアプリケーション統合開発環境で、ゲーム開発会社などで利用されている。

※² 創業メンバーが同業の（株）エイチアイからスピンアウトして設立した会社。

今回の出資は、エスディーテックが得意とする車載機器向けを中心とした組み込み機器市場に対して、同社の動画コーデック(H2MD等)を普及させることを狙いとしている。車載用ディスプレイはセンターコンソール部分の高精細化、大画面化だけでなく、インストゥルメントパネル部分においても3Dグラフィックスなどの採用などここ数年で表現力が向上しており、今後もヘッドアップディスプレイの普及が見込まれるなど、技術進化が続く領域として注目されている。同社が今まで遊技機器向けディスプレイで蓄積してきた高性能な動画コーデック技術が生かされる領域の1つとも言える。短期的な業績への影響はないものの、車載機器市場を主戦場とするエスディーテックと協業することによるシナジー効果は大きく、今後の事業展開が期待される。なお、出資比率については持分法適用対象とはならない水準となっている。

アクセル

6730 東証1部

<http://www.axell.co.jp/ir/sitemap/index.html>

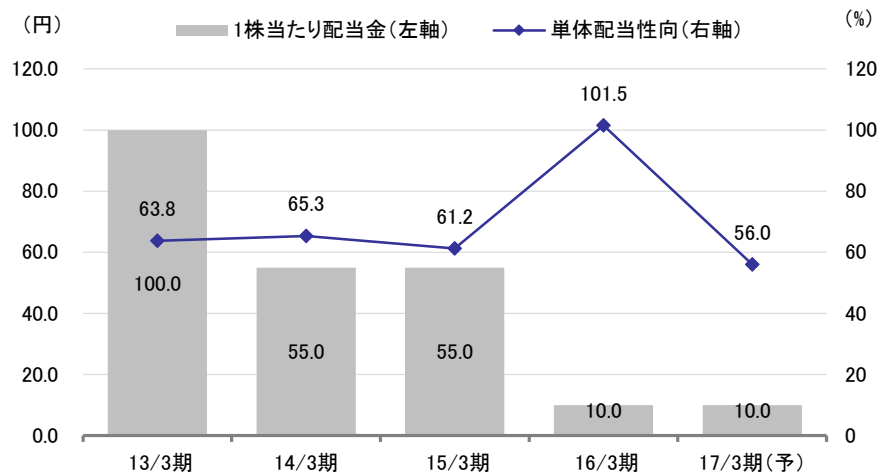
2016年11月22日(火)

■株主還元策

2017年3月期の1株当たり配当金は10円を予定、配当性向は56.0%の水準

同社の株主還元策は原則として配当で行っていく方針としている。配当性向50%を基準とし、この基準によって算定した配当額が減配となる場合には、利益剰余金の状況(販管費の3年分は内部留保とする)を勘案した上で、従前の配当水準を考慮しながら決定するとしている。2017年3月期の1株当たり配当金は10.0円と前期並みの水準を予定しており、配当性向では56.0%の水準となる。今後収益の拡大により、配当性向が50%を下回ってくれば、再び配当成長が期待されることになる。

1株当たり配当金と単体配当性向



ディスクレーマー（免責条項）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。“JASDAQ INDEX”の指数値及び商標は、株式会社東京証券取引所の知的財産であり一切の権利は同社に帰属します。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したものです。その内容及び情報の正確性、完全性、適時性や、本レポートに記載された企業の発行する有価証券の価値を保証または承認するものではありません。本レポートは目的のいかんを問わず、投資者の判断と責任において使用されるようお願い致します。本レポートを使用した結果について、フィスコはいかなる責任を負うものではありません。また、本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行動を勧誘するものではありません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業との電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受けていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。本レポートに記載された内容は、資料作成時点におけるものであり、予告なく変更する場合があります。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、事前にフィスコへの書面による承諾を得ることなく本資料およびその複製物に修正・加工することは強く禁じられています。また、本資料およびその複製物を送信、複製および配布・譲渡することは強く禁じられています。

投資対象および銘柄の選択、売買価格などの投資にかかる最終決定は、お客様ご自身の判断でなさるようお願いいたします。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

株式会社フィスコ