

## アクセル

6730 東証 1 部

2015 年 12 月 4 日 (金)

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

## ■ 増収も、利益は次世代品開発による研究開発費の増加で減益

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 55 ~ 60% 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。

2016 年 3 月期第 2 四半期累計業績は、売上高が前年同期比 4.0% 増の 6,175 百万円、営業利益が同 29.7% 減の 771 百万円となった。遊技機器市場での業界団体による自主規制導入を前にした駆け込み需要の発生で、グラフィックス LSI の販売数量が前年同期の約 62 万個から約 76 万個に増加したことが増収に寄与した。一方、グラフィックス LSI の次世代品の開発がスタートしたほか、その他複数の LSI の開発案件が重なったことで、研究開発費が前年同期比 737 百万円増となり減益要因となった。

2016 年 3 月期の通期業績は、売上高が前期比 0.7% 減の 11,000 百万円、営業利益が同 85.4% 減の 240 百万円を計画している。売上高、売上総利益では前期比ほぼ横ばいとなるが、中期業績目標に向けた研究開発費の増大で減益計画となっている。また、上期との比較では下期に売上高が減少する見通しとなっているが、これは遊技機器向けグラフィックス LSI の販売数量が、駆け込み需要の反動減で上期の約 76 万個から下期は約 47 万個まで減少する計画となっているため。

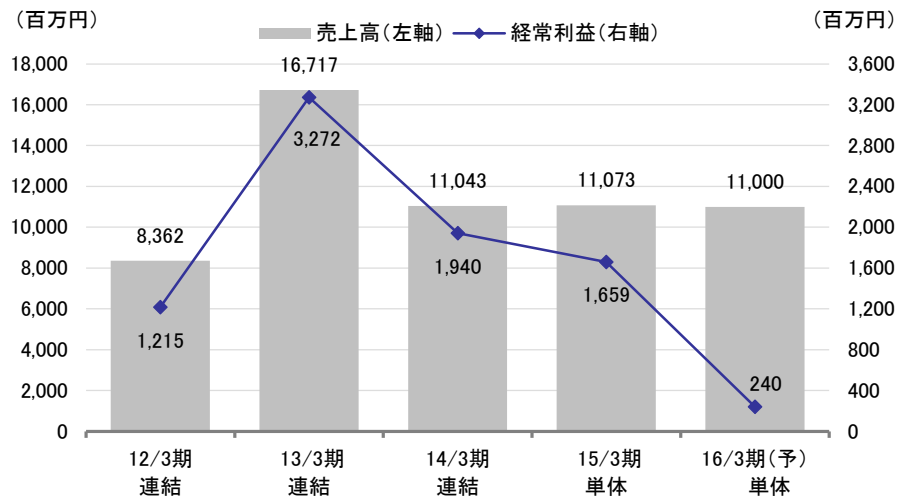
中期業績目標として、2019 年 3 月期に売上高 18,000 百万円、ROE15% を目指している。遊技機器市場全体の伸びは見込めないものの、グラフィックス LSI のシェア拡大やシステム販売による事業規模拡大、新たな演出周辺 LSI の開発など、遊技機器 1 台当たりに対する売上高を拡大していくことで目標を達成していく戦略だ。

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% を基準にしている。また、配当性向 50% で算定した結果、減配になる場合は剰余金の状況を勘案した上で前年度の水準を考慮した配当額にするとしており、2016 年 3 月期は 1 株当たり 10 円の配当を予定している。また、資本効率向上を目的に、自己株式 121 万株（発行済株式数の 9.8%）を 2,000 百万円で取得し、11 月 2 日に消却を実施した。

## ■ Check Point

- ・ 遊技機器向けグラフィックス LSI では市場シェア 55 ~ 60%
- ・ 当期（2016 年 3 月期）は研究開発費の大幅な増加で減益計画
- ・ 2019 年 3 月期に売上高 180 億円、ROE15% 達成を目標に掲げる

業績推移



■ 事業概要

新規市場としてデジタル簡易無線機器向け LSI なども開発

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 55 ～ 60% 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 割前後で推移。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 LED ドライバ、メモリモジュールのほか、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 などがある。また、遊技機器メーカー向けに開発支援用ソフトウェアや評価用基板を供給している。これらソフトウェアや評価用基板については顧客囲い込みのための重要なツールとなっている。その他、デジタル簡易無線機器向けの各種製品も販売している。

○遊技機器向けグラフィックス LSI は 3 ～ 5 年で世代交代

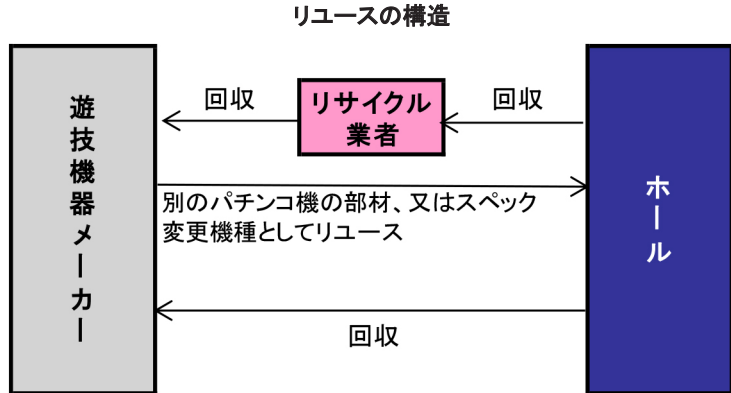
収益の柱である遊技機器向けグラフィックス LSI をパチンコ向けとパチスロ向けで分けると、約 80% がパチンコ、20% がパチスロという構成になっている。製品は 3 ～ 5 年で機能の向上を図りながら世代交代を続けており、現在は 2011 年に投入された「AG4」から 2014 年に量産開始した「AG5」への移行期にあたる。

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、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三洋物産（SANYO）はグラフィックス LSI を自社開発（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。

2015 年 12 月 4 日 (金)

### ○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、2～3 割はリユース品が占めていると考えられる。



### ○仕入先及び販売先

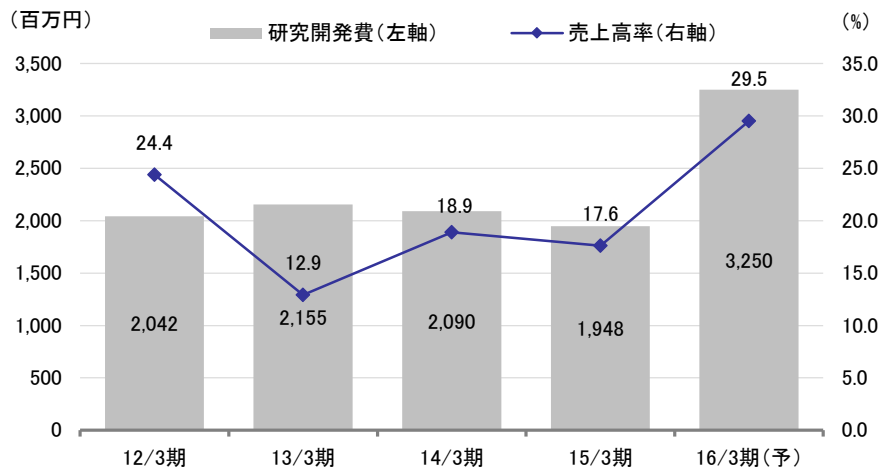
同社はファブレスメーカーのため、半導体の製造に関してはすべて外部に委託している。現在はルネサスエレクトロニクス〈6723〉を始めとした国内半導体メーカーをメインに製造委託し、半導体商社を通じて仕入れる格好となっている。ただ、2019 年 3 月期より本格量産を予定している次世代品「AG6」については、先端微細回路技術が必要なことやコスト面など総合的に判断して、海外のファンドリーメーカーに委託するようだ。このため、「AG6」の開発費及び仕入については為替の影響を受けることになる。

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が全体の 90% 以上を占めている。アクセセルの遊技機器向け製品に関する販売を同社が一手に引き受けているためだ。アクセセルが遊技機器向け製品の販売先を同社に集中しているのは、技術系商社としての同社のサポート力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。

### ○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 月期の計画では 3,250 百万円と従来と比較して大幅に増加する見通しとなっている。これは遊技機器向けグラフィックス LSI の次世代品「AG6」の開発がスタートしたほか、前期に予定していた開発案件のずれ込み、組み込み機器用グラフィックス LSI の新製品「AG903」や、演出周辺 LSI などその他 LSI の開発案件が重なったことが要因となっている。なお、2017 年 3 月期についても研究開発費の水準は 3,000 百万円前後となりそうで、先行投資を積極的に行っていく方針のようだ。

研究開発費率の推移



■ 決算動向

売上総利益率は上昇するも、研究開発費の大幅な増加で減益

(1) 2016 年 3 月期第 2 四半期累計業績

10 月 23 日付で発表された 2016 年 3 月期第 2 四半期累計業績は、売上高が前年同期比 4.0% 増の 6,175 百万円、営業利益が同 29.7% 減の 771 百万円、経常利益が同 32.0% 減の 750 百万円、四半期純利益が同 33.5% 減の 519 百万円と増収減益決算となった。

2016 年 3 月期第 2 四半期累計業績

(単位：百万円)

	15/3 期 2Q 累計 (連結)		16/3 期 2Q 累計 (単体)				
	実績	対売上比	会社計画	実績	対売上比	前年同期比	計画比
売上高	5,936	-	6,400	6,175	-	4.0%	-3.5%
売上総利益	2,464	41.5%	2,500	2,875	46.6%	16.7%	15.0%
販管費	1,368	23.0%	2,300	2,103	34.1%	53.7%	-8.6%
(研究開発費)	843	14.2%	1,800	1,581	25.6%	87.5%	-12.2%
営業利益	1,096	18.5%	200	771	12.5%	-29.7%	285.5%
経常利益	1,103	18.6%	200	750	12.1%	-32.0%	275.0%
四半期純利益	781	13.2%	140	519	8.4%	-33.5%	270.7%

AM-GLSI 個数	62 万個		76 万個
------------	-------	--	-------

注：前年同期は連結業績との比較となるが、子会社を吸収合併しており、実質同じ条件での比較となる

製品別の売上動向を見ると、遊技機器向け LSI は前年同期比 5.4% 増の 6,059 百万円となった。このうち、主力のグラフィックス LSI は、2015 年 11 月以降実施される自主規制導入※を前にした駆け込み需要により、販売数量が前年同期比 14 万個増の約 76 万個と好調に推移した。同グラフィックス LSI の販売額は開示されていないが、総売上高に占める構成比は前年同期の約 65% から約 80% に上昇しており、推計では前年同期の 38 億円から 49 億円に拡大したことになる。このうち、前期から販売を開始した AG5 の販売増に伴う平均単価上昇で、数億円程度の増収要因になったとみられる。AG5 の当第 2 四半期累計での販売数量比率は同グラフィックス LSI の約 50% となっており、同社の想定 (通期で 35%) を大きく上回った。

※ のめり込みの防止を目的にパチンコ機は 2015 年 11 月より射幸性の高い MAX 機を販売禁止に、パチスロ機は 2015 年 12 月より出玉管理をメイン制御基板に一本化する型式試験の運用変更を実施する。

一方、遊技機器向けのその他 LSI に関しては、メモリモジュールの販売が、特定顧客の需要動向の変動を受け大幅減収となったことで、前年同期比約 4 割減となる 11 億円程度に落ち込んだ。また、組み込み機器用グラフィックス LSI の売上高は、前年同期比 8.4% 減の 87 百万円に、その他製品は同 69.6% 減の 28 百万円とそれぞれ減収となった。

売上総利益率は遊技機器向けグラフィックス LSI の販売構成比が上昇したことに伴い、前年同期の 41.5% から 46.5% へ大きく上昇し、売上総利益は同 16.6% 増益となったものの、研究開発費が同 737 百万円増の 1,581 百万円と大幅に増加したことが、営業利益の減益要因となった。研究開発費の増加については、前述したようにグラフィックス LSI の次世代品やその他 LSI の開発など、今後の売上成長を担う新製品の開発案件が増加したことが要因となっている。

なお、期初会社計画比でみると、売上高は遊技機器向けグラフィックス LSI が想定を上回ったものの、メモリモジュールの販売が後ずれした影響が大きく、若干の未達となった。一方営業利益では、相対的に利益率の高いグラフィックス LSI の増収に伴う売上総利益の増加に加えて、研究開発費が未消化で推移したことを要因に、期初会社計画比では増益となった。

## (2) 財務状況と経営指標

2015 年 9 月末の総資産残高は前期末比 2,024 百万円減少の 12,538 百万円となった。主な増減要因をみると、現預金・有価証券が 2,842 百万円減少した一方で、在庫が 696 百万円増加した。現預金・有価証券の減少は自己株式の取得（2,000 百万円）が主因となっている。また、在庫については、10 月以降に販売を予定している AG5、メモリモジュール製品の増加となる。一方、負債は未払金や未払消費税の減少により、前期末比 181 百万円減少の 824 百万円に、純資産は自己株式の取得を主因として、同 1,842 百万円減少の 11,714 百万円となった。

経営指標をみると、安全性を示す自己資本比率は 93.4% と高水準を維持しており、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)

	13/3 期末	14/3 期末	15/3 期末	15/9 期末	前期末比
流動資産	14,823	13,018	13,689	11,620	-2,069
（現預金、有価証券）	13,264	9,908	11,500	8,657	-2,842
（在庫）	581	1,565	1,483	2,179	696
固定資産	825	836	872	918	46
総資産	15,649	13,855	14,562	12,538	-2,023
流動負債	2,496	845	969	765	-204
固定負債	26	32	35	58	23
（有利子負債）	-	-	-	-	-
負債合計	2,523	878	1,005	824	-181
（自己株式）	-0	-0	-0	-2,000	-2,000
純資産合計	13,126	12,976	13,556	11,714	-1,842
（安全性）					
自己資本比率	83.9%	93.7%	93.1%	93.4%	

## ■今後の見通し

### 組み込み機器用グラフィック LSI は次世代品サンプルが完成

#### (1) 2016年3月期見通し

2016年3月期の通期業績見通しは、売上高が前期比0.7%減の11,000百万円、営業利益が同85.4%減の240百万円、経常利益が同85.5%減の240百万円、当期純利益が同85.2%減の165百万円と期初計画を据え置いている。

#### 2016年3月期業績見通し

(単位：百万円)

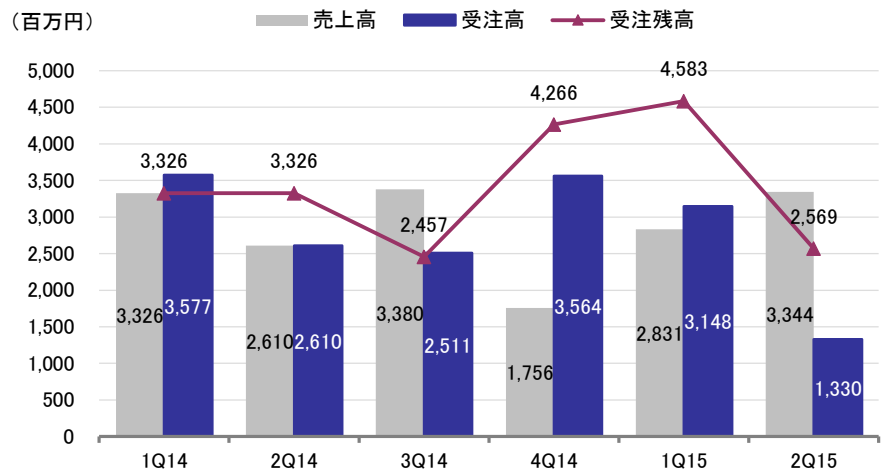
	15/3期		16/3期				
	実績	対売上比	会社計画	対売上比	前期比	上期実績	下期計画
売上高	11,073	-	11,000	-	-0.7%	6,175	4,824
売上総利益	4,731	42.7%	4,500	40.9%	-4.9%	2,875	1,624
販管費	3,086	27.9%	4,260	38.7%	38.0%	2,103	2,156
(研究開発費)	1,948	17.6%	3,250	29.5%	66.8%	1,581	1,668
営業利益	1,645	14.9%	240	2.2%	-85.4%	771	-531
経常利益	1,659	15.0%	240	2.2%	-85.5%	750	-510
当期純利益	1,115	10.1%	165	1.5%	-85.2%	519	-354

遊技機器市場	310万台	270万台
リユースの影響	約32%	約25%
G-LSI 個数	126万個	123万個

主力の遊技機器向けグラフィックス LSI は、通期販売計画 123 万個に対し第 2 四半期累計で 76 万個の販売と順調な進捗となっているが、下期の市場動向は前述の駆け込み需要の反動も懸念されるため通期の販売見通しは変更していない。通期販売計画との差分で見ると下期の販売は 47 万個まで落ち込む計画となっている。遊技機器向けグラフィックス LSI の 9 月末の受注残は約 31 万個、受注から販売までのリードタイムは平均 3.5 ヶ月であることから、第 3 四半期に 16 万個程度の受注を獲得できれば通期の販売計画は達成可能とみられる。一方、足元では受注高の低調さが懸念材料として挙げられる。四半期ベースでの全社受注高の推移をみると、当第 2 四半期は 1,330 百万円と前四半期比で 5 割以上の減少となっている。同社も下期の市場環境には不透明さが残るとしているが、今後の受注状況の推移には注視が必要だろう。

#### 売上・受注・受注残高の推移(四半期)



2015 年 12 月 4 日（金）

同社の市場規模の目安となる遊技機器の販売台数は業界団体による自主規制導入の影響によって、前期比 40 万台減少の 270 万台を前提としており、第 2 四半期まではほぼ想定通りの動きとなっている。こうしたなかでグラフィックス LSI の販売数量は前期比微減の 123 万個に留まる見通しだが、これは AG5 の本格量産化によって、リユース品の比率が前期の 32% から 25% まで低下するとみているためだ。実際、グラフィックス LSI 販売数量のうち、AG5 の構成比率は期初計画で 35% と想定していたが、第 2 四半期累計で約 50% まで上昇しており、需要の強さがうかがえる。通期でも 50% 前後の水準となる可能性が高い（前期は約 10%）。このため、グラフィックス LSI の売上高は数量が計画通りであれば、平均単価の上昇もあって、前期比で若干の増収が見込まれる。

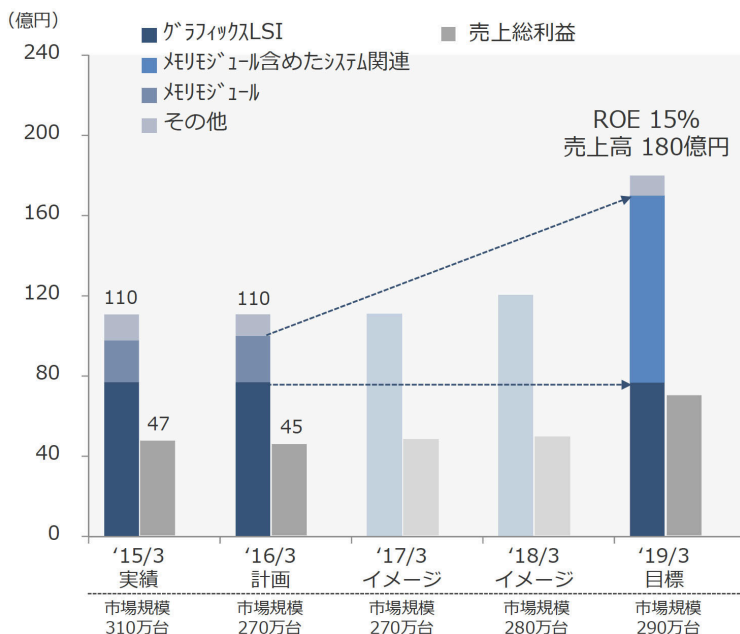
また、その他の遊技機器向け LSI の売上高については、第 2 四半期累計では前年同期を下回ったが、特定顧客向けであるメモリモジュールの販売が下期に増加する見込みとしており、通期では前期並みの水準となる見通しだ。

組み込み機器用グラフィックス LSI に関しては、前期並みの売上水準となる見通しだが、当期は次世代品となる「AG903」のサンプル品が完成したことがトピックスとして注目される。医療機器や建設機器、券売機のモニタ用、あるいはデジタルサイネージ用として既存顧客の置き換え需要に加えて、新規顧客の開拓を進めていくことで、安定収益の確保に加え更なる収益の上積みを目指している。「AG903」の特徴はグラフィックスエンジンに CPU、大容量 VRAM を統合したシステム LSI となり、実装面積の削減だけでなく顧客のシステムコスト低減に大きく寄与することが挙げられる。本格量産は 2018 年 3 月期以降を予定している。

(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。大規模な資本政策が実施されなければ、営業利益の水準で 3,000 百万円程度が必要となる見通しだ。前提となる遊技機器の市場環境は厳しさが続くものと想定され、2018 年 3 月期までは売上高、売上総利益ともに伸び悩むものの、2019 年 3 月期以降に拡大していく見通しとなっている。2019 年 3 月期に業績が伸びる要因としては、グラフィックス LSI のシェア拡大と周辺 LSI も含めたシステム展開により、遊技機器 1 台当たりの売上高の拡大が進むことが挙げられる。

業績目標と目標値の想定



出所：同社資料

2015 年 12 月 4 日（金）

## ■今後の見通し

グラフィックス LSI は、次世代品となる「AG6」の本格量産が 2019 年 3 月期からとなるが、同製品は最先端プロセス技術を用いて開発中であり、競合品と比較して高いパフォーマンスとなることが予想され、シェア拡大につながる事が期待される。

また、従来はグラフィックス LSI 単品での販売のみであったが、今後は他の電子部品も含めてシステム製品として販売していくことにも注力していく。顧客側にとってもシステム製品として調達したほうがコスト低減メリットを享受できる。このため、一部の顧客において来期以降徐々に切り替えが進んでいくことが予想される。

その他、現在特定顧客にとどまっているメモリモジュールの採用社数の増加が見込まれるほか、演出周辺 LSI も複数の品種で開発プロジェクトが進行中で、2019 年 3 月期頃の本格量産を目指している。前述したように、遊技機器は射幸性を抑制する方向にあり、従来以上に演出性を高めた機器の開発ニーズが高まると予想される。従来は主にグラフィックス LSI の高機能化・高性能化などによってこうしたニーズを満たしてきたが、今後はその他の演出周辺 LSI の市場も拡大していくものとみており、こうした需要を取り込んでいく方針だ。

同社の推計によれば、遊技機器向けグラフィックス LSI、メモリモジュール、LED ドライバなどの市場規模は約 500 億円程度とみられる。同社の売上高が前期実績で 100 億円強であったことからすれば、これら領域でのシェアを拡大していくことで、成長余地は十分あると言えよう。

## ■同業他社比較

**自己資本比率は高い、自社株買いなどで ROE 向上の取り組みを継続**

株式を上場している主な半導体ファブレス企業（ザインエレクトロニクス <6769>、メガチップス <6875>、アクセセル）に関して、2015 年度業績計画と株価指標を表にまとめた。ファブレス企業の特徴としては、自社で製造設備を持たないため、固定費負担が少なく自己資本比率が高いことが挙げられる。このうちメガチップスに関しては 2014 年秋に米電子デバイスベンチャー企業を買収したこともあり、自己資本比率が 2 年前の 70% 台から 40% 台まで低下しているが、同社やザインエレクトロニクスは 90% 以上の自己資本比率を維持している。

2015 年度の業績見通しをみると、3 社ともに理由の違いはあるものの減収減益見通しとなっている。同社は研究開発費の増加が主因であり、ザインエレクトロニクスはテレビ向け半導体の急減、メガチップスに関してはゲームソフトや液晶用半導体の売上減と米子会社買収に伴うのれん費用の計上が減収減益要因となっている。同社に関しては、前述したように現状は開発費負担が重いため、利益水準も低くなっているが、中期的には経常利益率で 10% 台に復帰するものとみられる。

なお、ROE に関しては 3 社ともに 10% 以下の水準となっている。これは自己資本比率の高さの裏返しとも言えるが、株式市場では ROE を投資指標として重要視する流れとなってきた。このため、同社においても自社株買いなど ROE 向上に向けた取り組みを行っており、2019 年 3 月期には ROE15% の達成を目指している。



株価指標をみると、実績 PBR では産業機器やモバイル機器向けなどの市場開拓が進んでいるザインエレクトロニクスが 2.0 倍と高く評価されており、同社は 1.3 倍、メガチップスは 1 倍を割れた水準となっている。予想 PER では同社とメガチップスがともに 100 倍超、ザインエレクトロニクスも 60 倍超といずれも業績の悪化見通しを受けて、高水準となっている。前年末からの株価騰落率でみると、今期業績動向を反映して同社とメガチップスの株価がマイナスのパフォーマンスとなるなか、第 2 四半期（2015 年 4-6 月期）まで業績が好調だったザインエレクトロニクスのみプラスとなっている。

同社の株価については、短期的には遊技機器市場の自主規制導入後の動きが不透明なため、揉みあう展開が続く可能性があるが、業績が中期計画通り進捗したとすれば、2019 年 3 月期には EPS で 160 円を超えるものとみられ、株価指標面でも割安感が台頭してくることになる。

同業他社比較（2015 年度会社計画）

会社名 コード番号	アクセル 6730	ザインエレ 6769	メガチップス 6875
売上高（百万円）	11,000	3,446	62,000
前期比（%）	-0.7	-7.2	-3.5
経常利益（百万円）	240	450	1,800
前期比（%）	-85.5	-49.3	-47.1
経常利益率（%）	2.2	13.1	2.9
自己資本比率（%）	93.4	94.9	42.2
予想 ROE（%）	1.4	3.2	0.6
今期予想 EPS（円）	13.30	27.5	8.95
今期予想 PER（倍）	103.2	66.4	137.1
実績 BPS（円）	1,047.09	869.38	1,393.89
実績 PBR（倍）	1.31	2.33	0.88
予想 DPS（円）	10.0	9.0	3.0
配当性向（%）	75.2	32.7	33.5
配当利回り（%）	0.7	0.5	0.2
株価騰落率（2014 年 12 月末比、%）	-8.8	22.0	-14.3
株価（10 月 30 日）	1,373	1,825	1,227

注：予想 ROE は直近四半期実績の自己資本をベースに算出  
 アクセルは単独業績、他 2 社は連結業績  
 メガチップスの配当は同社配当方針に基づき弊社推定

## ■ 株主還元策

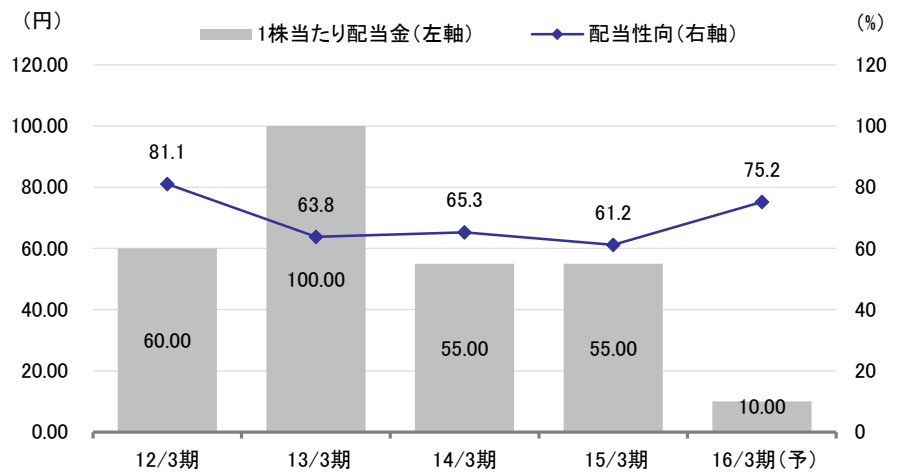
### 配当性向は 75% の水準、収益拡大に伴う配当成長に期待

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。

2016 年 3 月期の 1 株当たり配当金は 10.0 円と前期の 55.0 円から減配となるが、配当性向では 75.2% 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。

また、同社は 2015 年 5 月から 9 月にかけて資本効率向上を目的とした自己株式の取得（121 万株、2,000 百万円、発行済株式数の 9.8%）を行い、11 月 2 日に全株消却を実施した。その他、同社はコーポレートガバナンス・コードの対応についても公表している。

1 株当たり配当金と配当性向



#### 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