

2016年9月期 第1四半期 **決算補足説明資料**

---

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2016年2月10日



## 第1四半期決算概要および通期見通し

---

<b>1. 第1四半期決算概要</b>	<b>・・・ 3</b>
2. 通期見通し	・・・ 9
3. 成長戦略&トピックス	・・・ 12
4. 参考資料：企業概要	・・・ 19

# エグゼクティブサマリ

## 2016年9月期 第1四半期 決算概要

### 売上高250百万円 営業利益23百万円

- ・当初見込み通りに推移。
- ・利益率の高い許諾事業の強化で、粗利益率を改善。
- ・新規事業の一部売上が次期にスライド。

## 第2四半期および通期見通し

### 第2四半期（累計）営業利益107百万円 に上方修正 通期予想は、当初見込みから変更なし

スマホ向けを中心としたゲーム分野や、新規分野の売上拡大、外注費等の諸経費抑制により、営業利益の予想値を上方修正。なお、通期の業績予想値については、当初見込みを据え置く。

# 連結決算概要

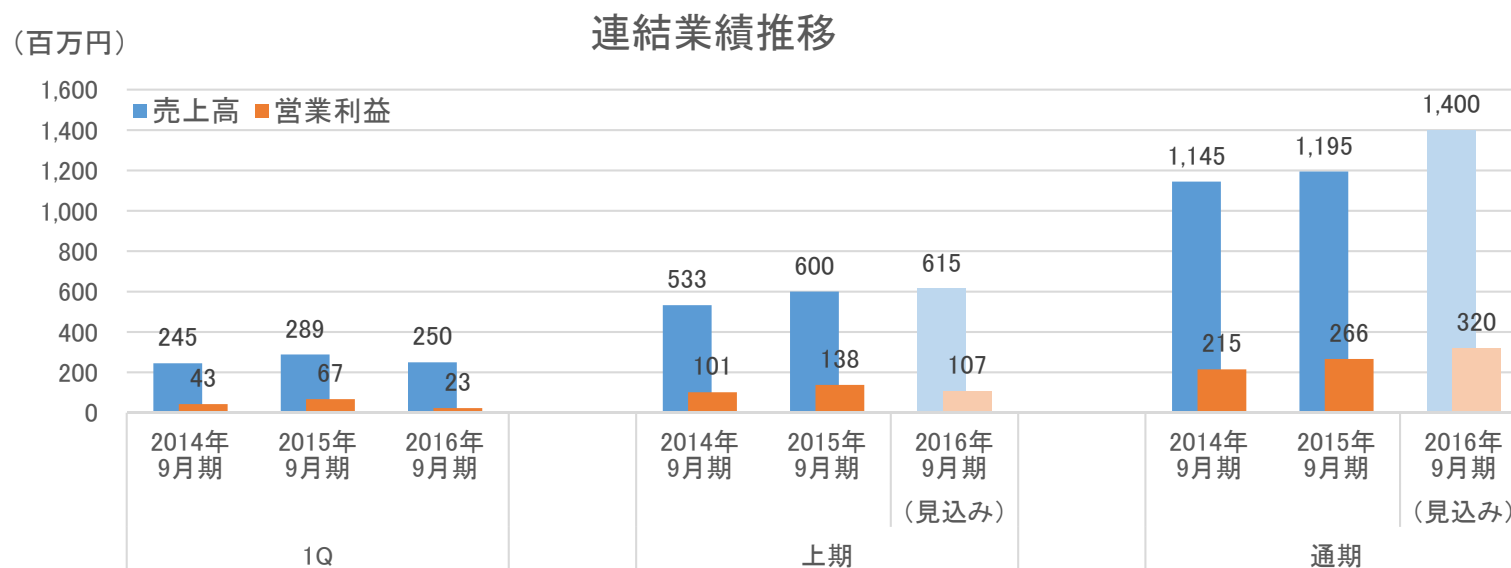
- ・ 利益率の高い許諾事業を強化。  
受託売上減少に伴い開発原価減少、粗利益増加。
- ・ 新規分野・製品に向けた研究開発等により、販管費増加。

単位:百万円	2016年9月期 1Q	2015年9月期 1Q	前年同期比	理由
売上高	250	289	△ 13.6%	
売上原価	66	109	△ 38.9%	受託案件縮小により開発原価が減少
売上総利益	183	180	+ 1.8%	
売上総利益率	73.3%	62.2%	+ 11.1%	利益率の高い事業への注力で粗利が増加
販売管理費	159	112	+ 42.1%	新規分野・製品への研究開発を拡大
営業利益	23	67	△ 65.2%	
営業利益率	9.3%	23.3%	△ 14.0%	研究開発費の増加により利益率が一時低下
経常利益	17	61	△ 72.1%	
税前利益	17	61	△ 72.1%	
当期純利益	10	37	△ 71.6%	

# 四半期別業績推移

当初見込み通りに推移。

営業利益は、見込みを上回る推移により、第2四半期（累計）の予想値を上方修正。



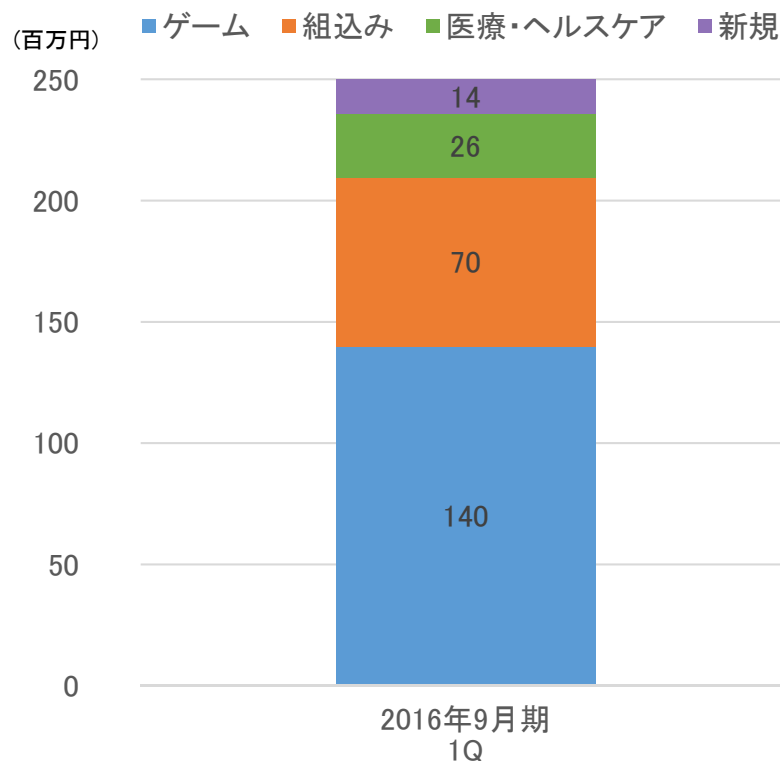
（百万円）

区分	2016年9月期 1Q	2015年9月期 1Q	前年同期比
売上高	250	289	△ 13.6%
営業利益	23	67	△ 65.2%
経常利益	17	61	△ 72.1%
当期純利益	10	37	△ 71.6%

# 分野別業績

- ・ ゲーム分野は、スマホ向けが伸び、前年同期比で増収。
- ・ 組込み分野は、依然として規制等変更の影響あり。
- ・ 新規事業の一部売上が次期以降にスライド。

2016年9月期1Qの分野別売上



区分	2016年9月期 1Q	
	売上	構成比
ゲーム分野	140	56.0%
組込み分野	70	27.8%
医療・ヘルスケア	26	10.4%
新規分野	14	5.7%
合計	250	
営業利益	23	

(百万円)

# 貸借対照表

新株予約権付社債発行による現預金増加、  
および自己株式取得による純資産の減少

単位:百万円	2016年9月期 1Q	2015年9月期	増 減	前期末比
流動資産	1,844	1,479	365	+ 24.7%
現金及び預金	1,179	734	444	+ 60.6%
売掛金	219	321	△ 102	△ 31.9%
有価証券	400	400	0	0%
その他	45	22	23	+ 103.7%
有形固定資産	10	10	0	+ 1.3%
無形固定資産	34	26	7	+ 27.9%
投資その他	213	213	0	0%
総資産	2,103	1,729	373	+ 21.6%
流動負債	88	152	△ 64	△ 42.2%
固定負債	759	107	652	+ 609.4%
純資産	1,255	1,470	△ 215	△ 14.6%

- 現預金の増加は、新株予約権付社債発行による
- 固定負債の増加は、新株予約権付社債発行による
- 純資産の減少は、自己株式取得による

## 第1四半期決算概要および通期見通し

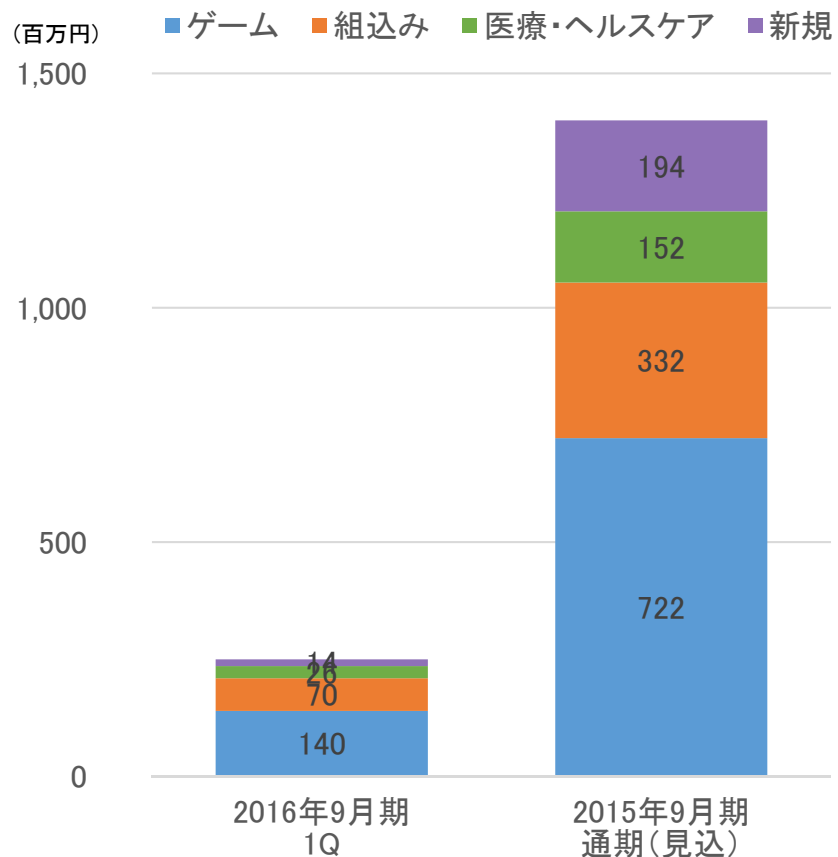
---

1. 第1四半期決算概要	・・・	3
<b>2. 通期見通し</b>	・・・	<b>9</b>
3. 成長戦略&トピックス	・・・	12
4. 参考資料：企業概要	・・・	19



# 通期見通し（分野別売上見込み）

スマホ向けオプションの拡充や、新規分野の売上拡大により、当初計画達成の見込み。



(百万円)

区分	1Q		通期	
	実績	構成比	見込	構成比
ゲーム分野	140	56.0%	722	51.5%
組込み分野	70	28.0%	322	23.0%
医療・ヘルスケア分野	26	10.4%	152	10.8%
新規分野	14	5.6%	194	13.8%
<b>合計</b>	<b>250</b>		<b>1,400</b>	

# 第2四半期および通期見通し

## 第2四半期(累計)連結業績予想値を修正

### ■修正理由

➤当第2四半期の業績につきましては、スマートフォン向けを中心としたゲーム分野や新規分野における売上拡大が見込まれる一方で、それ以外の分野における受注環境が厳しく、売上は当初予想を下回る見通しとなりました。しかしながら、利益面では、外注費等の諸経費の抑制により、営業利益、経常利益、四半期純利益については、当初予想を上回る見通しとなりました。

➤通期業績予想につきましては、平成27年11月12日に公表いたしました業績予想を変更しておりませんが、今後の業績動向を踏まえ、業績予想を見直す必要が生じた場合は速やかに開示いたします。

### 【第2四半期(累計)連結業績】

単位:百万円	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
前回発表予想(A)	629	81	81	54
今回発表予想(B)	615	107	100	68
増減額(B-A)	△14	26	19	14
増減率	△2.2%	32.1%	23.5%	25.9%

## 第1四半期決算概要および通期見通し

---

1. 第1四半期決算概要	・・・	3
2. 通期見通し	・・・	9
<b>3. 成長戦略&amp;トピックス</b>	・・・	<b>12</b>
4. 参考資料：企業概要	・・・	19

# 成長戦略

## スマートフォンゲーム・家庭用ゲーム

VR対応、新技術開発、営業力強化・ブランド力強化

### 組み込み

次世代チップへの採用  
開発効率化・演出リッチ化サポート

### 医療・ヘルスケア

既存ソリューションの横展開  
在宅医療向けソリューションの進行

### 事業分野の拡大（新規分野）

動画配信、動画広告、WEB系への展開など

### 海外展開（欧米・アジア）

# トピックス①

## ゲーム分野：VRを動画技術でサポート

### 高画質な動画技術で 「圧倒的な臨場感」と「酔わないVR」を実現

「デスノートVR脱出ゲーム」に採用 (2015年12月ジャンプフェスタ2016にて)

CRIWAREだから実現できる、

#### 圧倒的な臨場感

4K/60fps の高画質再生

#### 酔わないVR

コマ落ちなしで、カクツキのない滑らかな再生

#### VR空間におけるムービーの融合

実写ムービーにキャラクタームービーを融合など



高画質動画

+



キャラクタームービー



## トピックス②

# 新規分野：動画配信向け新製品リリース

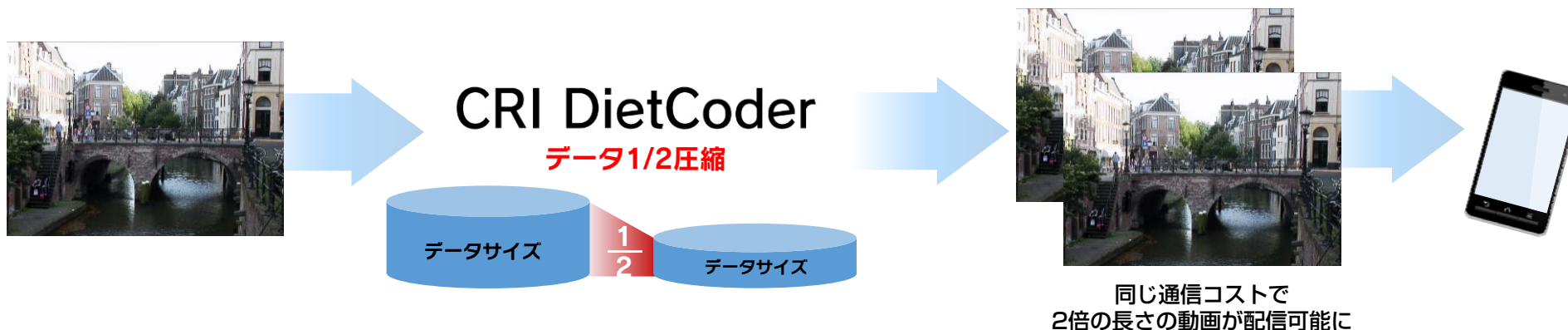
## 画質そのまま動画サイズを1/2圧縮する 「CRI DietCoder (ダイエットコーダー)」提供開始

日経産業新聞に記事掲載：

「CRI・ミドルウェア、動画圧縮ソフト 画質落とさずデータ量半分」2016年1月28日（6面）

- 従来の2倍以上の圧縮を可能に。
- 動画配信サービスなどで負担が大きい通信コストの課題を解決。
- 発表と同時に反響。

映像配信、映像制作各社（大手含む）7社に提案済み、6社問い合わせ対応中（2016年2月9日現在）



## トピックス③

# 海外展開：欧米・アジア

## 海外事業推進のための各種強化

### 「グローバル事業推進室」新設

欧米・アジアを中心とした海外事業の推進に注力する部門を新設

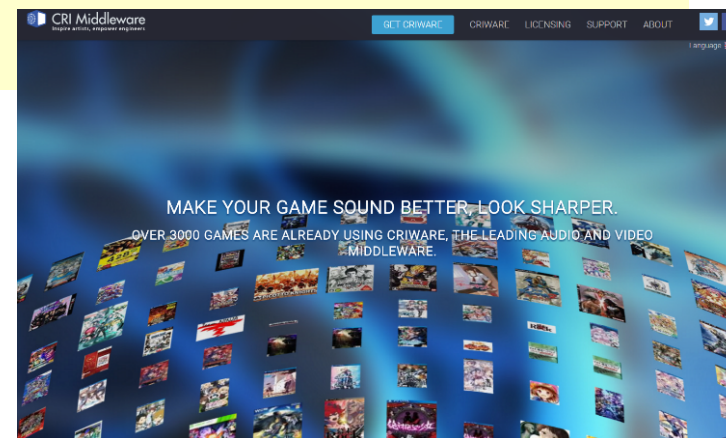
### 海外向けウェブ・SNS情報発信強化

海外顧客向け専用ウェブサイトオープン（3月予定）

FacebookやTwitterでの情報拡散

### マニュアル等の充実

英語版マニュアル・英語版サンプルプログラム



制作中の海外向け新ウェブサイト（イメージ）

## 海外イベントで積極露出、商談・評価フェーズへ

### 大規模イベント・展示会を活用した露出

中国ゲーム開発フォーラム「FGF」で講演・展示  
世界最大ゲーム開発者会議「GDC」出展（2016年3月予定）  
中国ゲームイベント出展（2016年4月予定） など

### 商談、製品評価フェーズへ

FGF出展をきっかけに中国ゲーム企業各社と商談開始



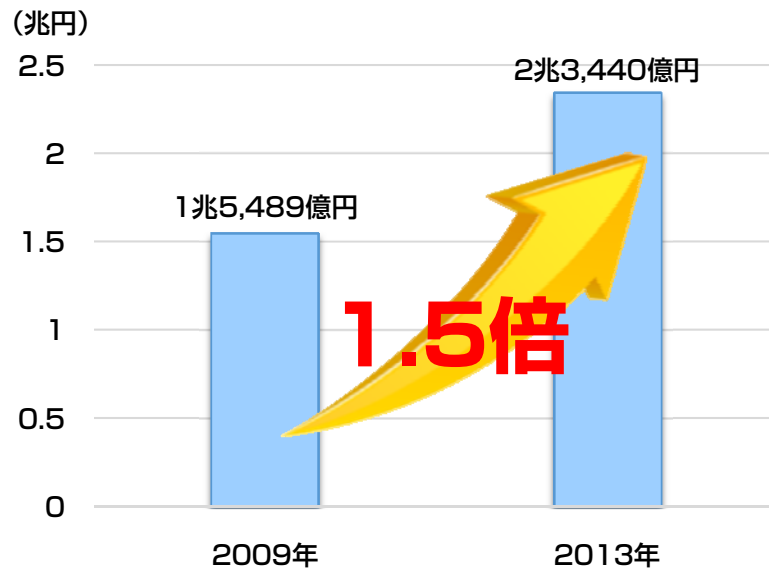
# 市場動向：増加するインターネット映像・音声コンテンツ

通信系（＝インターネット）コンテンツが増加。  
さらに映像・音声コンテンツが占める割合が増加。

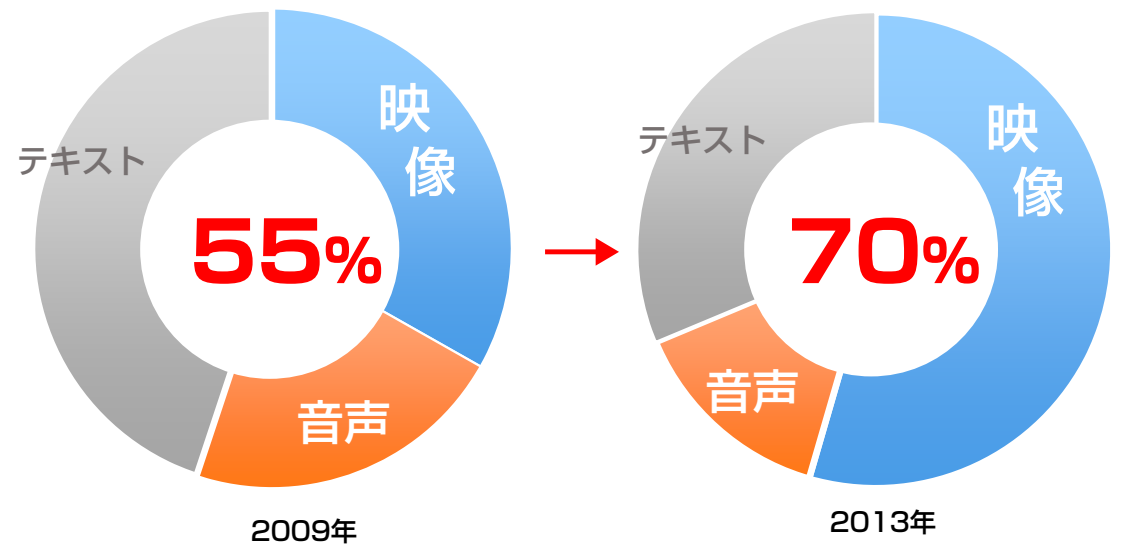
「2019年には、全世界のコンシューマ向けインターネットトラフィックにおいて、その80%を  
コンシューマ向けインターネット動画トラフィックが占めるだろう」

（2015年7月発表「Cisco Visual Networking Index (VNI)：予測と方法論、2014～2019年」より）

通信系コンテンツ市場規模の推移



通信系コンテンツ市場における  
映像・音声コンテンツの割合

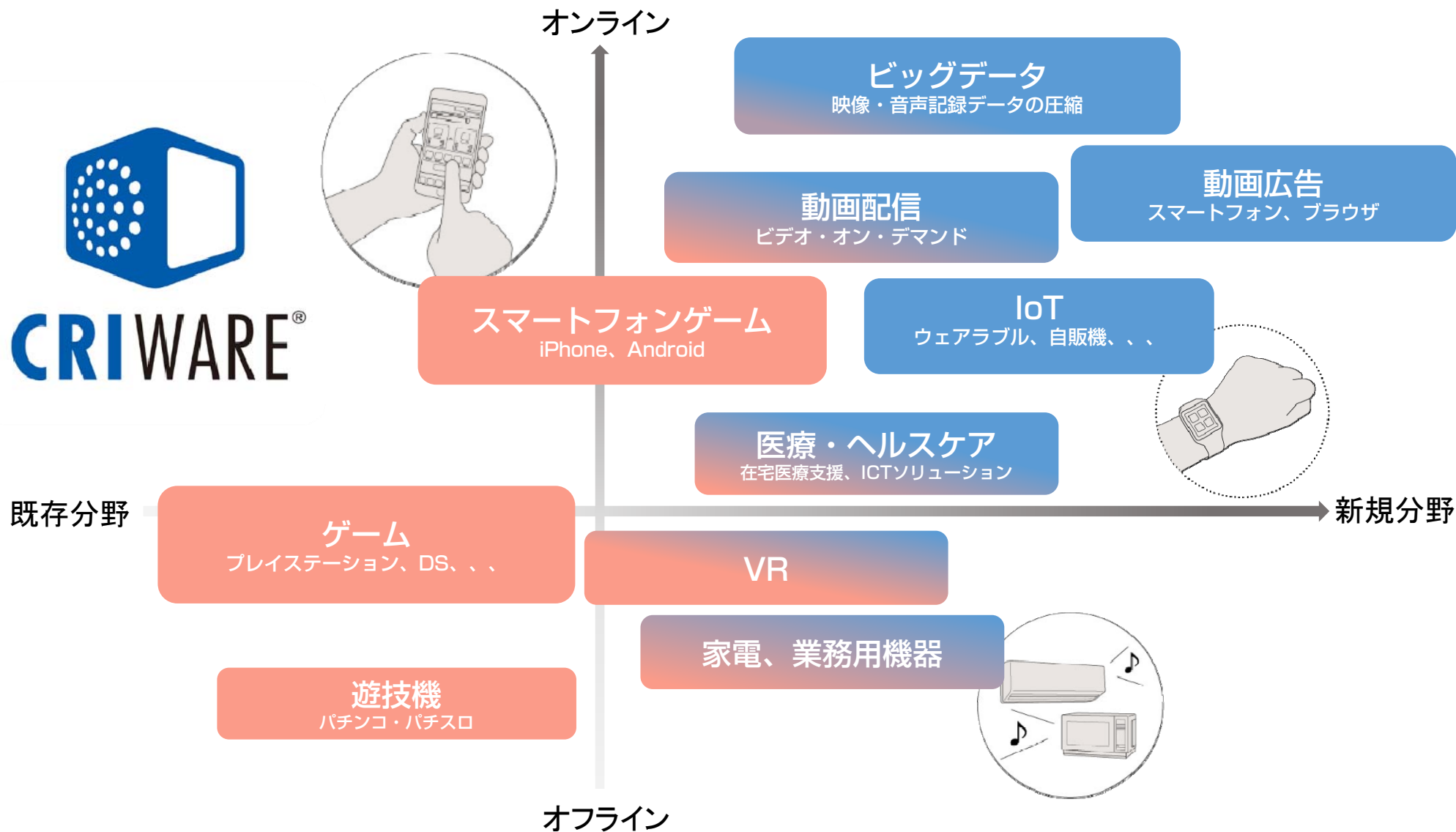


※総務省「平成27年版 情報通信白書」「平成23年版 情報通信白書」より作成



# 成長戦略- 事業分野の拡大（新規分野） -

## インターネット映像・音声コンテンツを支える技術として



## 第1四半期決算概要および通期見通し

---

1. 第1四半期決算概要	・・・	3
2. 通期見通し	・・・	9
3. 成長戦略&トピックス	・・・	12
4. 参考資料：企業概要	・・・	19

### 音声と映像のミドルウェアを開発・許諾販売

ミドルウェア製品ブランド「CRIWARE（シーアールアイウェア）」でアプリケーションソフトの開発や横展開を容易にし、顧客ビジネスの拡大を支援。



#### ゲーム分野

- ・スマートフォン
- ・家庭用ゲーム



#### 組み込み分野

- ・家電・業務用機器



#### 医療・ヘルスケア分野



#### 新規分野

- ・動画配信・動画広告など

- **国内唯一**の音声・映像ミドルウェア企業
- 家庭用ゲーム分野では**デファクトスタンダード**
- 利益率の高い**ストック型ビジネスモデル**を展開

# 国内で唯一の音声・映像ミドルウェア企業

国内：他のミドルウェア企業とは提携・補完関係。  
 国外：競合する企業が数社存在。

CRIWARE領域

補完関係

競合関係


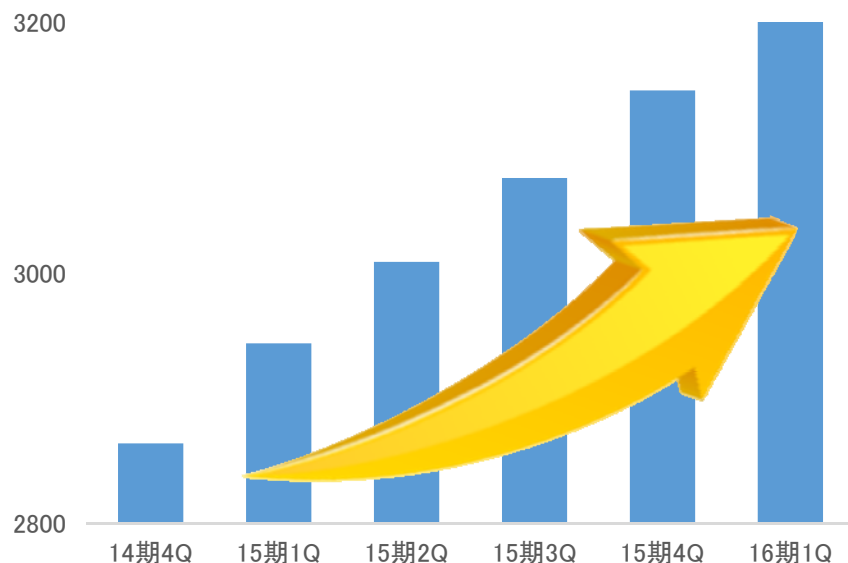
	ゲームエンジン	音声	映像	ファイルシステム	メニューUI	アニメーション	エフェクト	物理エンジン
日本	OROCHI3					Sprite Studio	BISHAMON	
国外	Unity Cocos2d-x UNREAL ENGINE CryENGINE				Wwise FMOD Miles	BINK	Oodle	Scaleform

Diagram showing relationships between CRIWARE and other software in Japan and abroad. In Japan, CRIWARE is in the Audio and Video categories, with OROCHI3 in the Game Engine category. In foreign countries, CRIWARE is in the File System and Menu UI categories. Blue arrows labeled '提携' (Partnership) point from CRIWARE to OROCHI3, from CRIWARE to Unity, and from CRIWARE to Scaleform. A blue shaded area covers the Audio and Video categories for both Japan and foreign countries.

# 家庭用ゲーム分野ではデファクトスタンダード



CRIWARE採用タイトル数の推移

**CRIWAREご採用**

**3,200**  
**タイトル突破**

(2015年12月集計)

**対応機種 累計20機種以上**

**iPhone/iPad**

**Wii U™**

**Xbox 360®**

**Android**

**PlayStation®Vita**

**PSP®**

**XboxOne®**

**ニンテンドー3DS™**

**PC**

**PlayStation®4**

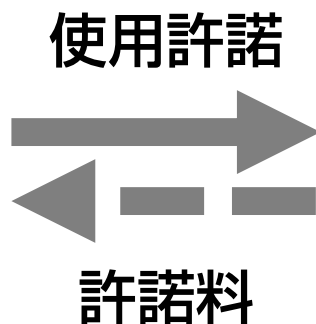
**PlayStation®3**

**アーケード**

# 利益率の高いストック型ビジネスモデルを展開

許諾対象はソフトウェア（ゲーム・アプリ）で、単発的な収益を得るフリー型ではなく、継続的な収益をあげていくストック型（＝積み上げ型）のビジネスモデル。

CRI・ミドルウェア



顧客

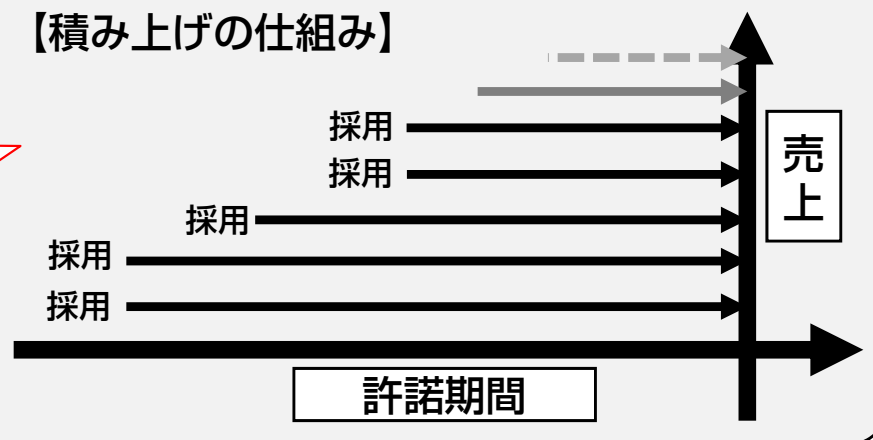
スマートフォンアプリの場合：



CRIWAREを採用したアプリごと、  
アプリ運営期間中に許諾料をいただく  
**積み上げ型**

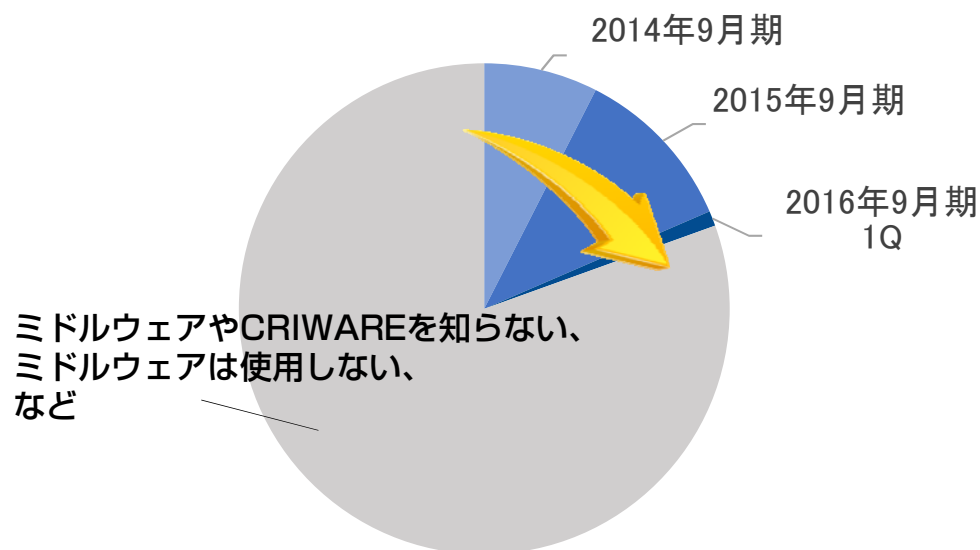
アプリの採用（契約）数の増加が  
累積的に売上を向上させる。

【積み上げの仕組み】



# 参考：CRIWARE採用率（ゲーム分野）

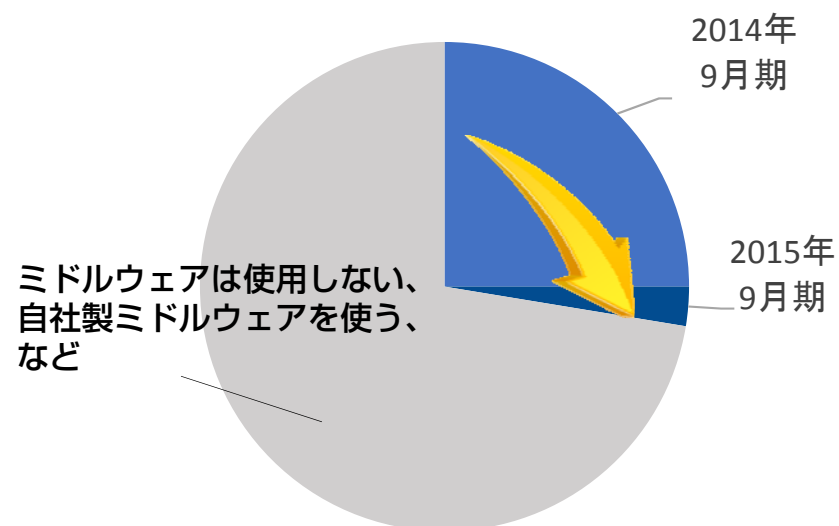
## スマートフォンゲーム



CRIWARE採用率  
19.5%※

※App StoreおよびGoogle Playのアプリランキング  
上位100位におけるCRIWARE採用アプリ数の割合

## 家庭用ゲーム

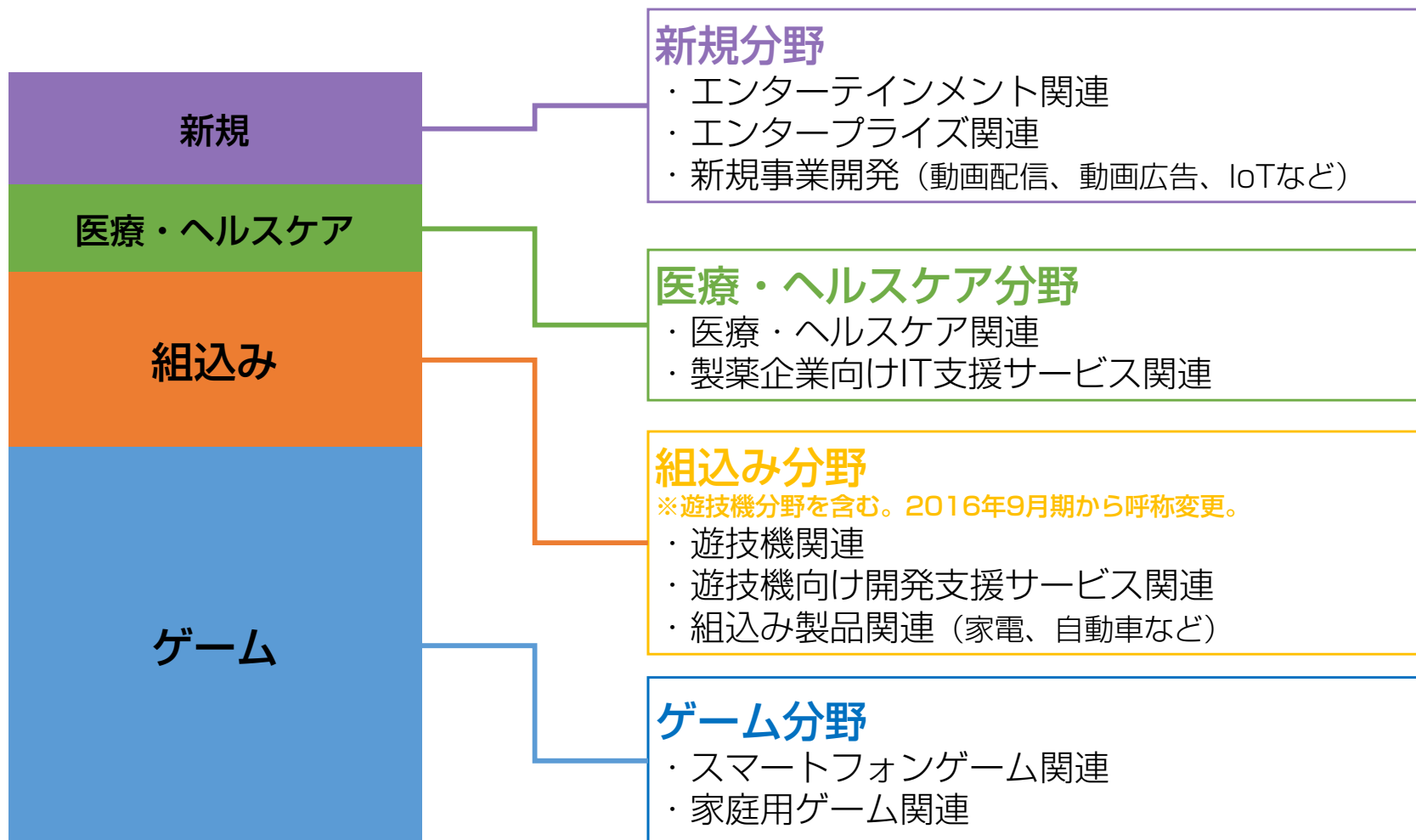


CRIWARE採用率  
27.6%※

※ファミ通ランキングのうち2014年10月～2015年9月に発売された  
上位283タイトルにおけるCRIWARE採用ゲーム数の割合

# 2016年9月期 事業分野を再構成

ゲーム、組込み、医療・ヘルスケア、新規の4区分で事業展開。





# 本資料の取り扱いについて

- 本資料に掲載している情報は、株式会社CRI・ミドルウェア（以下、当社）の経営指標等の提供を目的としておりますが、内容についていかなる表明・保証を行うものではありません。また、本資料は、投資勧誘を目的に作成されたものではありません。実際に投資を行う際は、本資料の情報に全面的に依拠して投資判断を下すことはお控えいただき、投資に関するご決定はご自身のご判断で行うようお願いいたします。
- 本資料に掲載している情報に関して、当社は細心の注意を払っておりますが、掲載した情報に誤りがあった場合や、第三者によるデータの改ざん、データダウンロード等によって生じた障害等に関し、事由の如何を問わず一切責任を負うものではありません。
- 本資料に含まれる将来の見通しに関する記述等は、現時点における情報に基づき判断したものであり、経済動向及び市場環境や当社の関連する業界動向、その他内部・外部要因等により変動することがあります。従いまして、実際の業績が本資料に記載されている将来の見通しに関する記述等と異なるリスクや不確実性等がありますことを、予めご了承ください。