

2016年9月期 第2四半期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2016年5月12日



1. 第2四半期決算概要および通期業績予想	・・・ 3
2. 成長戦略と進捗、今後のトピックス	・・・ 10
3. 参考資料：企業概要	・・・ 18

エグゼクティブサマリ

2016年9月期 第2四半期 決算概要

売上高610百万円、営業利益128百万円（第2四半期累計）

2月発表の業績予想値に対し、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により、売上高はおおむね予想通りに推移。営業利益は、利益率が高い案件受注により上振れで着地。

通期予想

通期予想は変更なし

スマホ向け新技術（VR、触覚）による売上拡大や、海外を含めた新市場、新製品（動画関連）による受注獲得により、通期業績予想を達成の見込み。

■通期業績予想

売上高1,400百万円、営業利益320百万円

連結決算概要

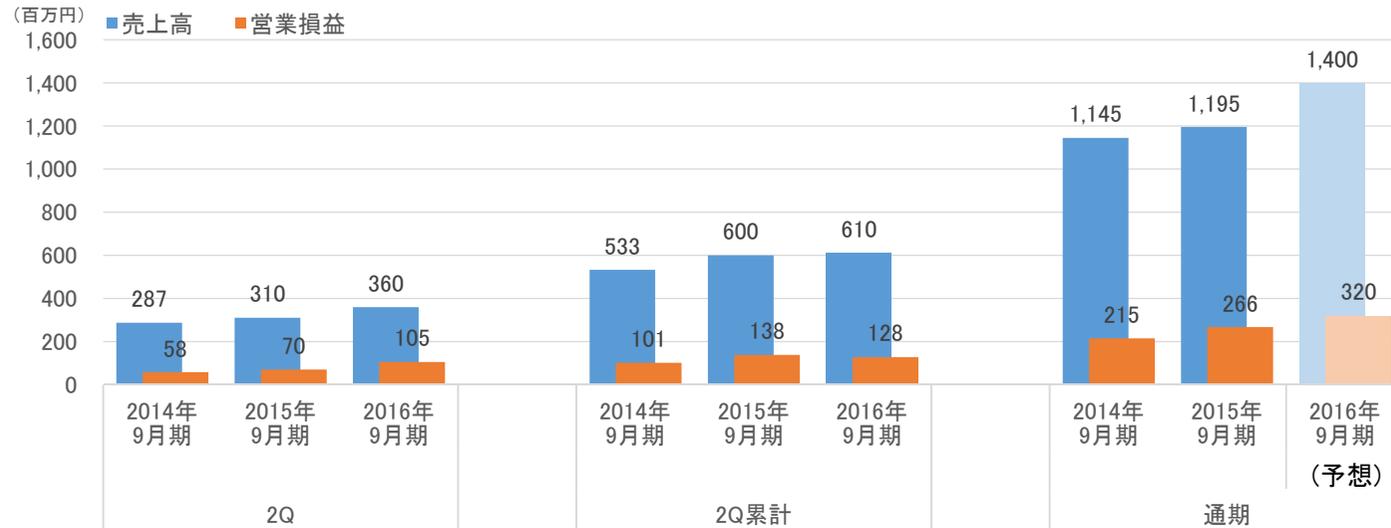
前年同四半期比、売上高は1.7%の増収、営業利益は6.7%の減益。

海外展開のための広告宣伝費、および新規分野・製品の研究開発への投資等の拡大により、販売管理費が増加。

単位: 百万円	2016年9月期 2Q累計	2015年9月期 2Q累計	前年同期比	理由
売上高	610	600	+ 1.7%	
売上原価	160	226	△ 29.2%	原価率の低い案件が増加
売上総利益	449	373	+ 20.3%	
売上総利益率	73.7%	62.2%	+ 11.5pt	
販売管理費	321	235	+ 36.2%	海外展開、新規分野・製品への研究開発を拡大
営業利益	128	138	△ 6.7%	
営業利益率	21.1%	23.0%	△ 1.9pt	
経常利益	118	132	△ 10.8%	
税前利益	118	132	△ 10.8%	
当期純利益	75	79	△ 5.3%	

四半期別業績推移

前年同期比、売上高は15.8%の増収、営業利益は49.5%の増益。

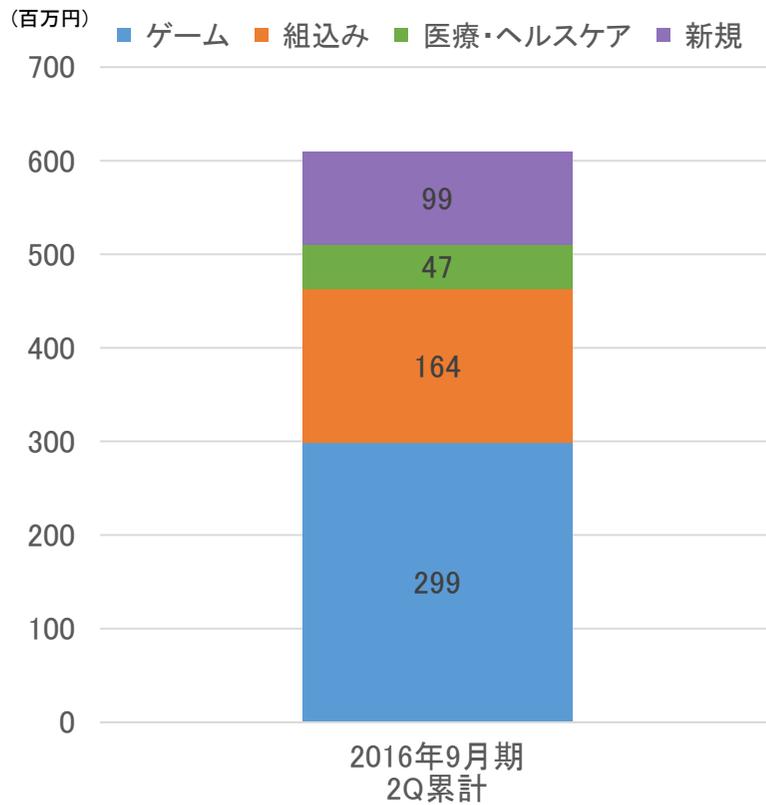


(百万円)

区分	2016年9月期 2Q	2015年9月期 2Q	前年同期比	2016年9月期 2Q累計	2015年9月期 2Q累計	前年同期比
売上高	360	310	+ 15.8%	610	600	+ 1.7%
営業利益	105	70	+ 49.5%	128	138	△ 6.7%

分野別業績

- ・ ゲーム分野は、特定企業との年間契約およびスマホ向けが伸び、堅調に推移。
- ・ 組込み分野は、許諾案件で新規受注獲得。

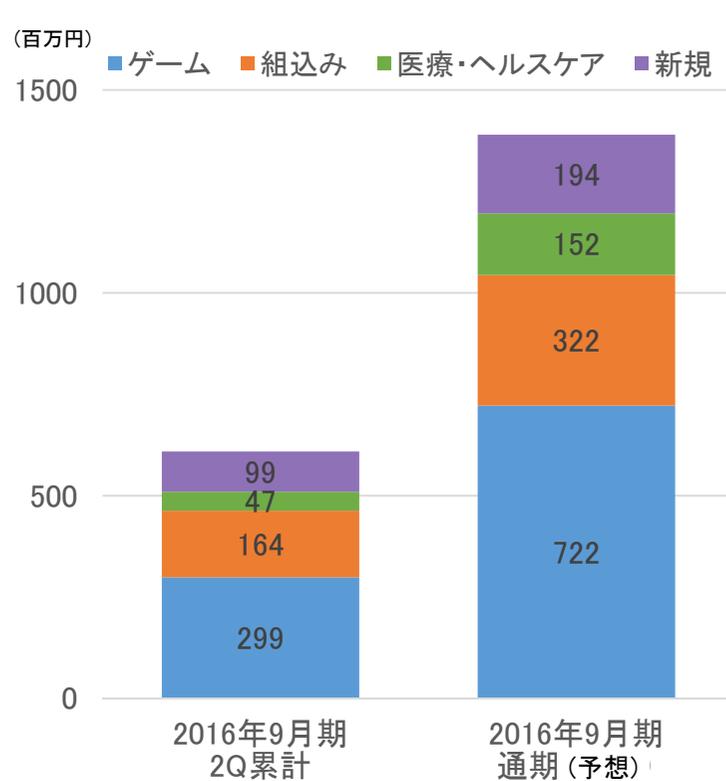


(百万円)

区分	2016年9月期 2Q累計	
	売上	構成比
ゲーム分野	299	49.0%
組込み分野	164	26.9%
医療・ヘルスケア	47	7.8%
新規分野	99	16.3%
合計	610	
営業利益	128	

通期予想（分野別売上見込み）

スマホ向け新技術（PlayStation®VR 対応、触覚ミドルウェア）による売上拡大や、海外を含めた新市場、新製品（CRI DietCoder）の受注獲得により、通期業績予想を達成の見込み。



(百万円)

区分	2Q累計		通期	
	実績	構成比	予想	構成比
ゲーム分野	299	49.0%	722	51.6%
組込み分野	164	26.9%	332	23.7%
医療・ヘルスケア分野	47	7.8%	152	10.9%
新規分野	99	16.3%	194	13.8%
合計	610		1,400	

貸借対照表

第1四半期：新株予約権付社債発行による現預金増加、自己株式取得による純資産の減少。
 第2四半期：重要な変動はなし。

単位:百万円	2016年9月期 2Q	2015年9月期	増 減	前期末比	理由
流動資産	1,737	1,479	258	+ 17.5%	
現金及び預金	1,379	734	644	+ 87.7%	新株予約権付社債発行による
売掛金	334	321	12	+ 3.9%	
有価証券	-	400	△ 400	△ 100.0%	運用商品の償還による
その他	23	22	1	+ 5.6%	
有形固定資産	11	10	0	+ 5.1%	
無形固定資産	49	26	22	+ 85.4%	
投資その他	415	213	201	+ 94.5%	運用商品の追加による
総資産	2,212	1,729	482	+ 27.9%	
流動負債	111	152	△ 41	△ 27.3%	
固定負債	764	107	656	+ 613.3%	新株予約権付社債発行による
純資産	1,336	1,470	△ 133	△ 9.1%	自己株式取得による

1. 第2四半期決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. 成長戦略と進捗、今後のトピックス	・・・	10
3. 参考資料：企業概要	・・・	18

2016年9月期の成長戦略

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

海外展開（欧米・アジア）

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

組込み

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

進捗概況 - スマートフォンゲーム・家庭用ゲーム -

新たな感動・驚きをサポートする技術の提供 ①

VR (バーチャル・リアリティ)

臨場感を高める技術として、
各種VRコンテンツでの採用が進む

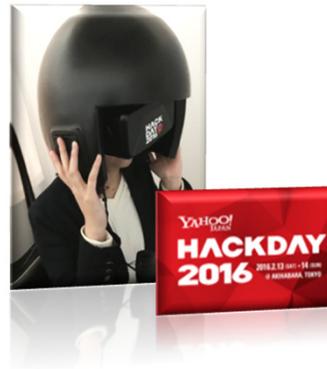
動画：高画質再生技術で「酔わないVR」を実現
音声：高度なシステムで「リアルな音」を再現



「デスノートVR脱出ゲーム」
ファンタジスタ



Yahoo! JAPAN主催「Hack Day 2016」
VRスペシャル企画
博報堂アイ・スタジオ



VRプロジェクト「Project i Can」
バンダイナムコエンターテインメント



など

進捗概況 - スマートフォンゲーム・家庭用ゲーム -

新たな感動・驚きをサポートする技術の提供 ②

触覚（ハプティック）

触覚技術で世界をリードする米国イマージョンコーポレーションと技術提携

日経産業新聞に記事掲載：「スマホゲーム、振動で迫力 触覚技術、動作ごと細かく CRIがソフト」2016年4月28日（6面）

音声・動画・触覚を集約したソリューションの提供を目指す。

（提供開始は2016年夏頃予定）



- 映像や音に頼らない、触覚ならではの表現が可能に
音を消していてもアクションや感動が伝わるゲーム、など
- VRを視野に、視覚・聴覚 + 触覚へ

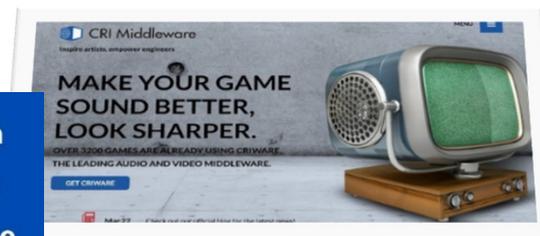
進捗概況 - 海外展開 (欧米・アジア) -

海外顧客に向けた積極展開

グローバルWEBサイト開設

英語、フランス語、中国語 の3か国語に対応

English
French
Chinese



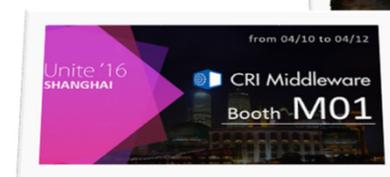
世界最大ゲーム開発者会議 GDC出展 (米国・サンフランシスコ)

総来場者27,000人
試用版評価中100社超



2D,3D,VR,AR対応 統合開発環境Unity主催イベント UNITE上海出展 (中国・上海)

総来場者約3,000人
試用版評価中 数十社 (大手含む)



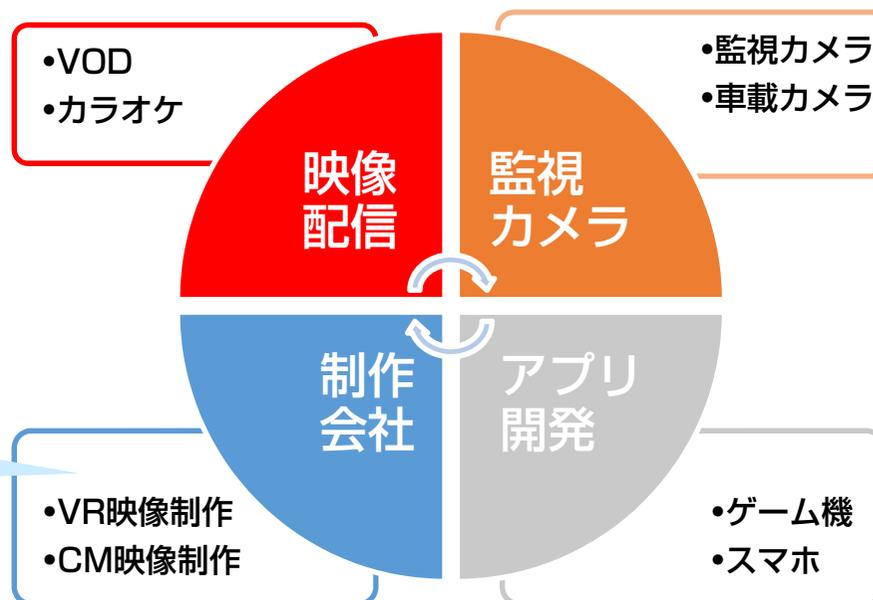
進捗概況 -事業分野の拡大（新規分野）-

動画圧縮

CRI DietCoder 評価フェーズへ

引合い20社超
半数以上が評価中

VR動画は4K解像度が必要
→ **動画圧縮のニーズ**



(参考) CRI DietCoder 顧客対象

動画広告

コンテンツ制作向け技術を開発中

対象

- デジタル広告
- アドネットワーク
- Webコンテンツ
- カジュアルゲーム

進捗概況 - 組込み分野、医療・ヘルスケア分野 -

組込み

- 次世代チップに対応、大型タイトル採用に向けて組込み検証中
- 開発ツールのライセンス販売強化

医療・ヘルスケア

- 大手クリニック受付システムなど、既存案件を着実に拡大
- 在宅医療は学会でのデモ実演に向けて技術検証中

今後のトピックス

スマートフォンゲーム・家庭用ゲーム

- PlayStation®VR 対応（立体音響・全天球動画）
- 触覚ミドルウェア製品化

海外展開（欧米・アジア）

- 展示会を通して、海外顧客と積極的にコンタクト
開発者向け展示会（米国）、UNITE欧州、ChinaJoy、など

事業分野の拡大（新規分野）

- CRI DietCoder販促強化で国内最大級IT展示会「Interop」出展
- 動画広告向け製品 プロトタイプ開発

1. 第2四半期決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. 成長戦略と進捗、今後のトピックス	・・・	10
3. 参考資料：企業概要	・・・	18

CRI・ミドルウェアとは

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。



- **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。

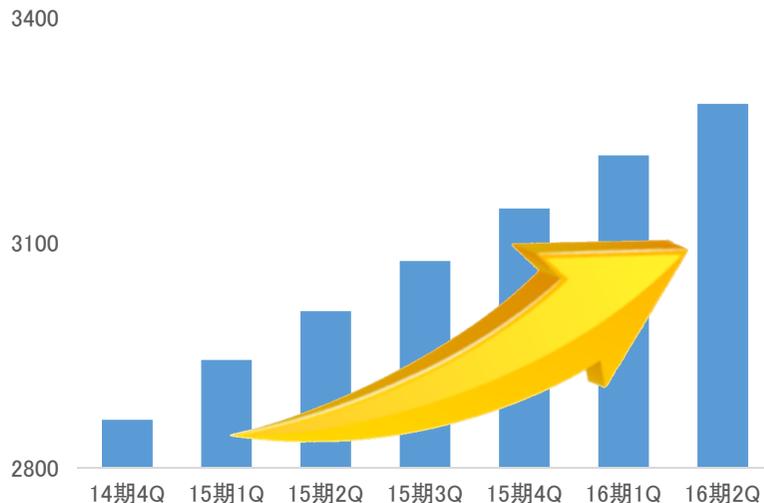
	ゲームエンジン	音声	映像	ファイルシステム	メニューUI	アニメーション	エフェクト	物理エンジン
日本	OROCHI3	 CRIWARE®				Sprite Studio	BISHAMON	
国外	Unity Cocos2d-x UNREAL ENGINE CryENGINE	Wwise FMOD Miles	BINK	Oodle	Scaleform	Spine		Havok PhysX

CRIWARE領域

補完関係

競合関係

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

3,300
タイトル突破

(2016年4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

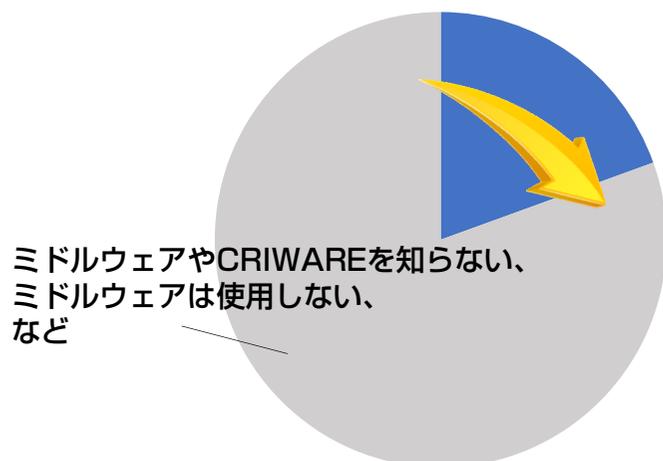
PlayStation®4

PlayStation®3

アーケード

ゲーム分野におけるCRIWARE採用率

スマートフォンゲーム

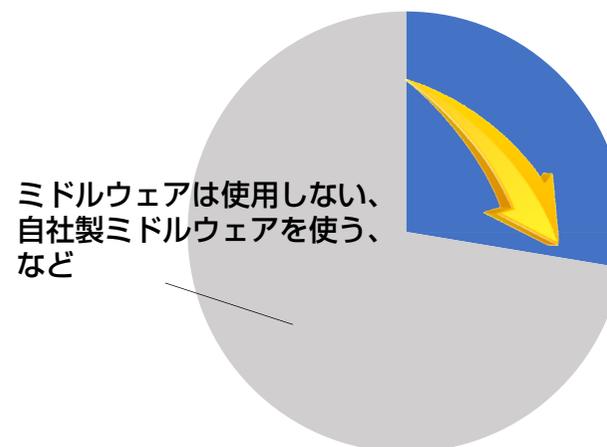


CRIWARE採用率
19.5%※

※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

(2016年3月時点)

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

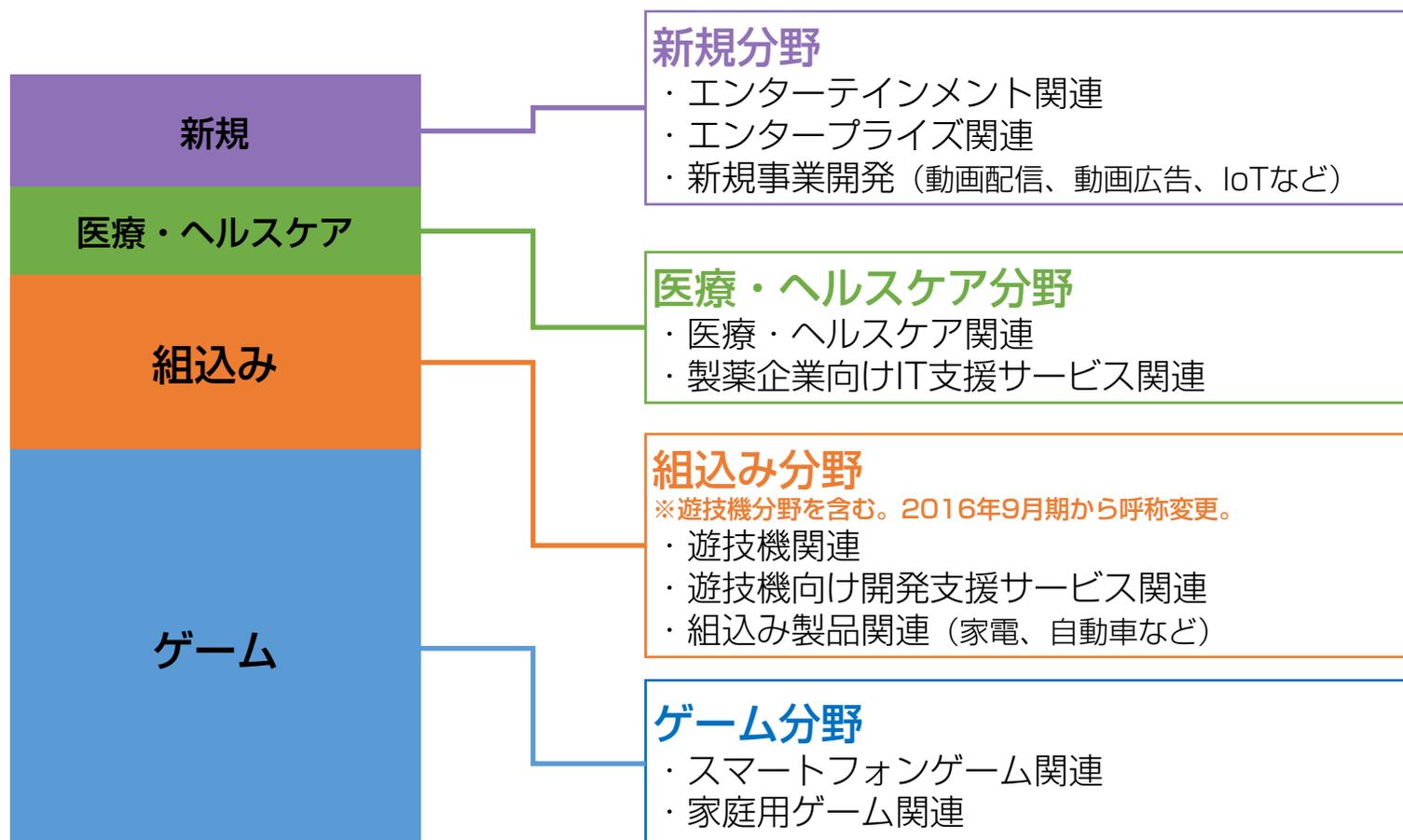
(2015年9月時点)

ゲーム開発向けCRIWARE 2016ロードマップ

		対象	2016年 3月リリース	6月リリース	9月リリース
音声	 統合型 サウンドモデルウェア CRI ADX2	ゲーム機		PlayStation®VR向け 立体音響 対応	
		スマートフォン	Mac版ビューワ・エンコーダ 評価版	新技術 発表	Mac版ツール (Atom Craft) 評価版
	 楽曲解析モデルウェア 「BEATWIZ」	スマートフォン		スマートフォンライブラリ版	
	 無償版「CRI ADX2 LE」	スマートフォン	アップデート版 (Android音声再生遅延推測機能 対応)		
映像	 高画質・高機能 ムービーモデルウェア CRI Sofdec2	ゲーム機	PlayStation®Vita向けUnity H.264対応	PlayStation®VR向け 全地球動画 対応	
		スマートフォン		アルファムービー機能 H.264対応 (ゲーム・スマホ共通)	

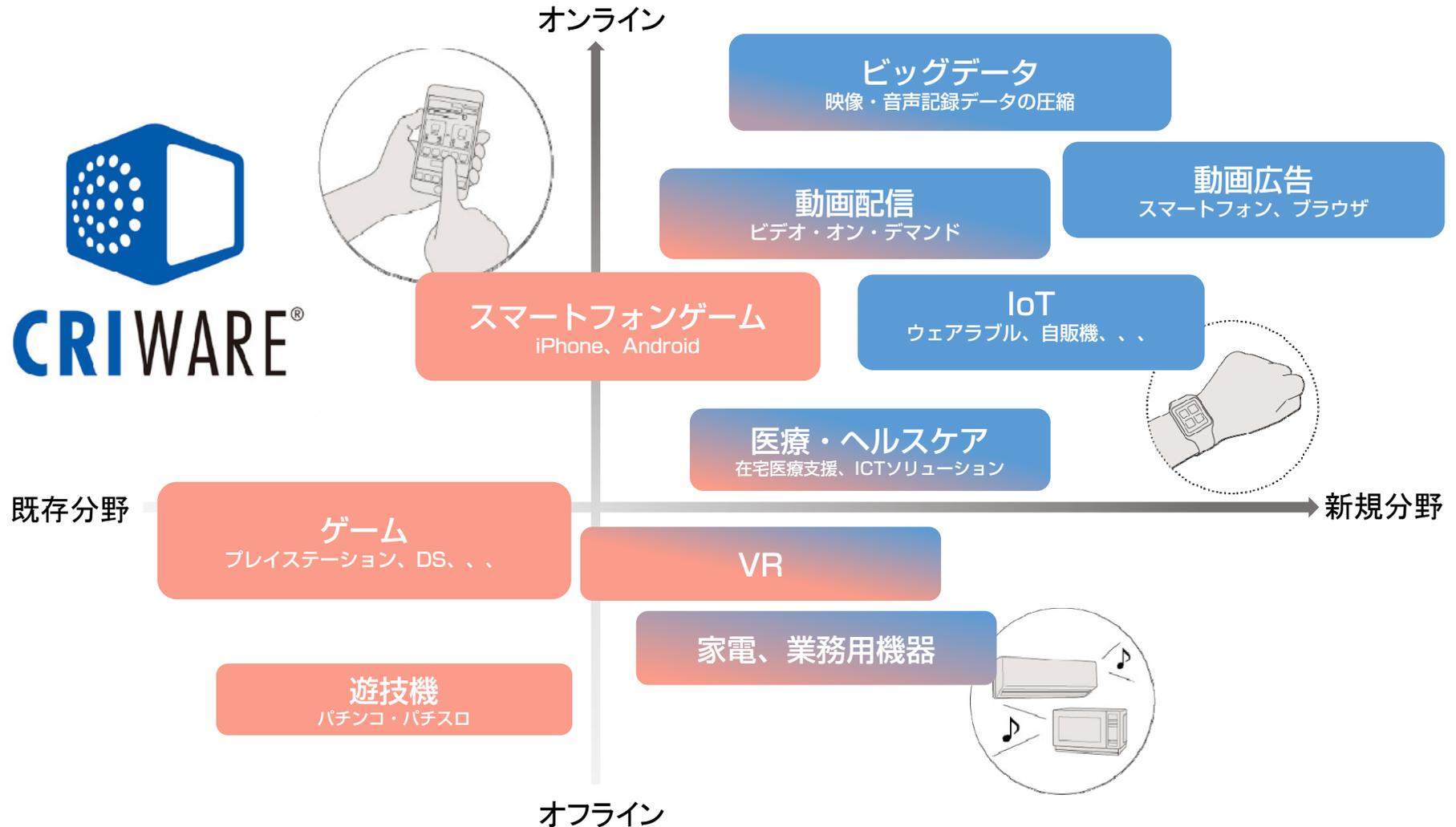
2016年9月期 事業分野

ゲーム、組込み、医療・ヘルスケア、新規の4区分で事業展開。



対象事業分野 拡大イメージ

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



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。