


2017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>

2017年5月11日





|                        |              |
|------------------------|--------------|
| <b>1. 決算概要および通期見通し</b> | <b>・・・ 3</b> |
| 2. 成長戦略および進捗           | ・・・ 11       |
| 3. 参考資料：企業概要           | ・・・ 20       |

# エグゼクティブサマリ

2017年9月期 第2四半期 決算概要（連結）

**売上高：611百万円、営業利益：42百万円（第2四半期累計）**

「従来の延長線上にない事業拡大」への取り組みを継続。

新製品、新規分野や海外向けは一部受注が始まるも、当初見込みより時間を要し、製品開発や市場開拓体制強化のための費用が先行。

## 通期見通し

### 新規分野および海外ニーズを着実に案件化

既存分野（国内ゲーム分野・組込み分野）の着実な成長、および新製品、新規分野・海外における案件成約により、達成の見込み。製品開発および体制強化への投資は継続。

#### ■通期業績予想

2017年3月31日、2017年9月期通期連結業績予想を修正。  
売上高1,500百万円、営業利益270百万円

# 2017年9月期 通期業績予想の見通しと修正

新規分野において、受注獲得まで、当初見込みよりも時間を要している。  
また、ゲーム分野において、海外展開および新製品の立ち上がりに時間を要している。

## 2017年9月期 通期業績予想

(百万円)

|      | 2016年9月期 | 2017年9月期 |      |       |      |
|------|----------|----------|------|-------|------|
|      | 実績       | 期初予想     | 前期比  | 修正予想  | 前期比  |
| 売上   | 1,334    | 1,720    | 129% | 1,500 | 112% |
| 営業利益 | 326      | 390      | 119% | 270   | 83%  |
| 経常利益 | 314      | 390      | 124% | 265   | 84%  |
| 純利益  | 203      | 270      | 133% | 186   | 91%  |

## 分野別売上見込み

(百万円)

| 分野       | 2016年9月期 | 2017年9月期 |      |       |      | 備考              |
|----------|----------|----------|------|-------|------|-----------------|
|          | 実績       | 期初予想     | 前期比  | 修正予想  | 前期比  |                 |
| ゲーム      | 665      | 910      | 137% | 713   | 107% | 海外展開および新製品展開に遅れ |
| 組込み      | 357      | 410      | 115% | 407   | 114% |                 |
| 医療・ヘルスケア | 99       | 100      | 101% | 118   | 119% |                 |
| 新規       | 211      | 300      | 142% | 262   | 124% | 受注獲得に遅れ         |
| 合計       | 1,334    | 1,720    | 129% | 1,500 | 112% |                 |

# 連結決算概要

新製品強化および新規分野・海外向け市場開拓体制強化への費用が先行し、前年同期比で売上高は1百万円の増収、営業利益は85百万円の減益。

- ・新製品開発およびサポートのための人員増員（6名）により、原価増。
- ・市場開拓のための人員増員（6名）により、販管費増。

| 単位:百万円 | 2016年9月期 | 2017年9月期 | 前年同期比    | 理由                        |
|--------|----------|----------|----------|---------------------------|
|        | 2Q累計     | 2Q累計     |          |                           |
| 売上高    | 610      | 611      | + 0.2%   |                           |
| 売上原価   | 160      | 184      | + 15.2%  | 新製品開発およびサポートのための人員増員(6名)。 |
| 売上総利益  | 449      | 426      | △ 5.1%   |                           |
| 売上総利益率 | 73.7%    | 69.8%    | △ 3.9pt  |                           |
| 販売管理費  | 321      | 383      | + 19.6%  | 市場開拓体制強化のための人員増員(6名)。     |
| 営業利益   | 128      | 42       | △ 66.7%  |                           |
| 営業利益率  | 21.1%    | 7.0%     | △ 14.1pt |                           |
| 経常利益   | 118      | 45       | △ 61.1%  |                           |
| 税前利益   | 118      | 45       | △ 61.1%  |                           |
| 当期純利益  | 75       | 30       | △ 59.3%  |                           |

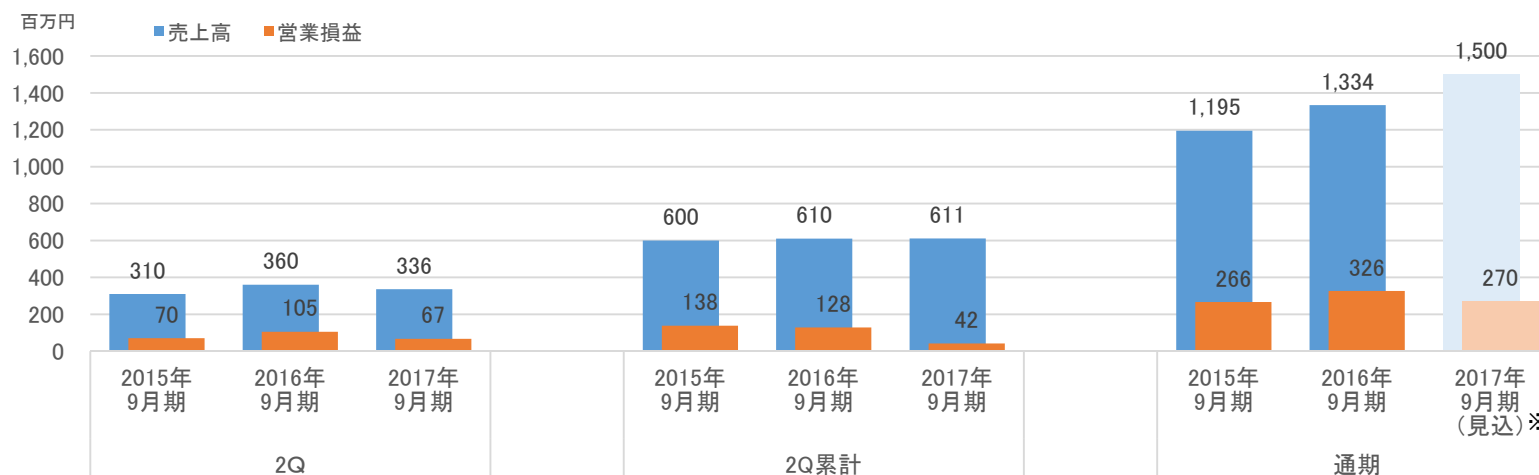
# 貸借対照表

増床に伴う固定資産・敷金等の増加、ソフトウェア（新製品）の増加あり。  
 その他は重要な変動はなし。

| 単位:百万円       | 2016年9月期 | 2017年9月期<br>2Q | 前期末比 | 増減率     | 備考            |
|--------------|----------|----------------|------|---------|---------------|
| 流動資産         | 1,889    | 1,793          | △ 97 | △ 5.1%  |               |
| 現金及び預金       | 1,518    | 1,444          | △ 75 | △ 4.9%  |               |
| 売掛金          | 340      | 321            | △ 20 | △ 5.6%  |               |
| その他          | 30       | 27             | △ 3  | △ 10.6% |               |
| 有形固定資産       | 9        | 21             | 11   | 119.4%  | 増床に伴う設備関連増加   |
| 無形固定資産       | 50       | 70             | 20   | 39.6%   | ソフトウェア(新製品)増加 |
| 投資その他        | 506      | 523            | 17   | 3.5%    | 増床に伴う敷金増加     |
| 総資産          | 2,456    | 2,408          | △ 47 | △ 1.9%  |               |
| 流動負債         | 184      | 94             | △ 90 | △ 49.0% | 未払法人税等減少      |
| 固定負債         | 432      | 436            | 4    | 0.9%    |               |
| 純資産          | 1,838    | 1,877          | 39   | 2.1%    |               |
| 自己資本比率       | 74.5%    | 77.6%          |      |         |               |
| ROE(自己資本利益率) | 12.3%    | 1.7%           |      |         |               |
| ROA(総資本利益率)  | 8.3%     | 1.3%           |      |         |               |

# 直近3年業績推移

- ・ 第2四半期累計では売上高は前年同期並みに推移。
- ・ 第3四半期以降、新製品や新規分野・海外における案件成約により、増収の見込み。



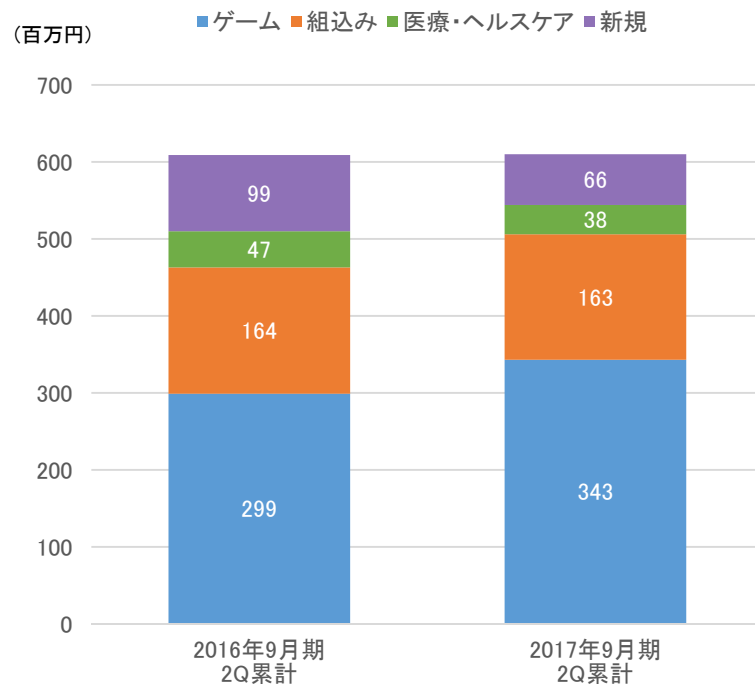
(百万円)

| 区分    | 2016年9月期<br>2Q | 2017年9月期<br>2Q | 前年同期比   | 2016年9月期<br>2Q累計 | 2017年9月期<br>2Q累計 | 前年同期比   |
|-------|----------------|----------------|---------|------------------|------------------|---------|
| 売上高   | 360            | 336            | △ 6.4%  | 610              | 611              | + 0.2%  |
| 営業利益  | 105            | 58             | △ 44.1% | 128              | 42               | △ 66.7% |
| 経常利益  | 100            | 60             | △ 39.7% | 118              | 45               | △ 61.1% |
| 当期純利益 | 64             | 42             | △ 34.3% | 75               | 30               | △ 59.3% |

※2017年3月31日に、2017年9月期の第2四半期累計業績予想および通期業績予想を修正いたしました。  
グラフは修正後の数値です。

# 分野別業績

- ・ ゲーム分野は、年間包括契約とスマホ向けで売上増、海外展開に遅れ。
- ・ 組込み分野は、業務用機器や家電向け売上増が、遊技機向けの減少をカバー。
- ・ 新規分野は、新製品（動画圧縮、WEB動画）で一部受注獲得するも、当初見込みより受注獲得に遅れ。



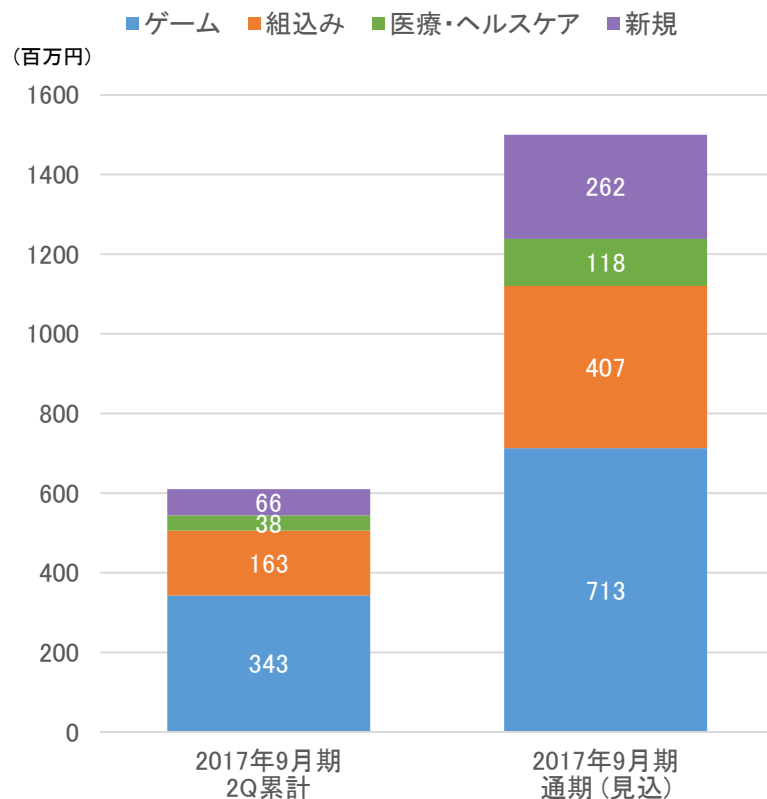
(百万円)

| 分野       | 2016年9月期<br>2Q累計 |       | 2017年9月期<br>2Q累計 |       | 差異   |
|----------|------------------|-------|------------------|-------|------|
|          | 売上高              | 構成比   | 売上高              | 構成比   |      |
| ゲーム      | 299              | 49.0% | 343              | 56.2% | 44   |
| 組込み      | 164              | 26.9% | 163              | 26.7% | △ 1  |
| 医療・ヘルスケア | 47               | 7.8%  | 38               | 6.3%  | △ 9  |
| 新規       | 99               | 16.3% | 66               | 10.8% | △ 33 |
| 合計       | 610              |       | 611              |       | 1    |
| 営業利益     | 128              |       | 42               |       | △ 85 |




# 通期見通し（分野別売上見込み）

[ゲーム分野] スマホ売上をさらに伸長、中国展開を強化  
 [組込み分野] 遊技機開発支援ツール、新製品採用拡大、業務用機器対応  
 [医療・ヘルスケア] MR・クリニック向けシステム提供継続、医療機関と試験的開発  
 [新規分野] セキュリティ・VOD向け動画圧縮で大型案件の受注獲得



| 分野        | 2017年9月期 2Q累計 |       | 2017年9月期 通期※ |       |
|-----------|---------------|-------|--------------|-------|
|           | 実績            | 構成比   | 見込           | 構成比   |
| ゲーム       | 343           | 56.2% | 713          | 47.5% |
| 組込み       | 163           | 26.7% | 407          | 27.1% |
| 医療・ヘルスケア  | 38            | 6.3%  | 118          | 7.9%  |
| 新規        | 66            | 10.8% | 262          | 17.5% |
| <b>合計</b> | <b>611</b>    |       | <b>1,500</b> |       |

※2017年3月31日に、2017年9月期の第2四半期累計業績予想および通期業績予想を修正いたしました。表・グラフは修正後の数値です。



|                     |     |           |
|---------------------|-----|-----------|
| 1. 決算概要および通期見通し     | ・・・ | 3         |
| <b>2. 成長戦略および進捗</b> | ・・・ | <b>11</b> |
| 3. 参考資料：企業概要        | ・・・ | 20        |

# 成長戦略および進捗

2017年9月期 成長戦略

## 新規市場への事業拡大

EC、動画広告、WEBコンテンツ（WEB動画技術）  
監視カメラ、医療用動画、映像配信（動画圧縮技術）  
組込み機器、デジタルサイネージ（音声技術・グラフィックス技術）

## 海外への事業拡大

中国、北米

## 製品の強化

ゲーム分野、組込み分野

# 進捗：新規市場 — EC、動画広告、WEBコンテンツ —

ブラウザ向け WEB動画ミドルウェア

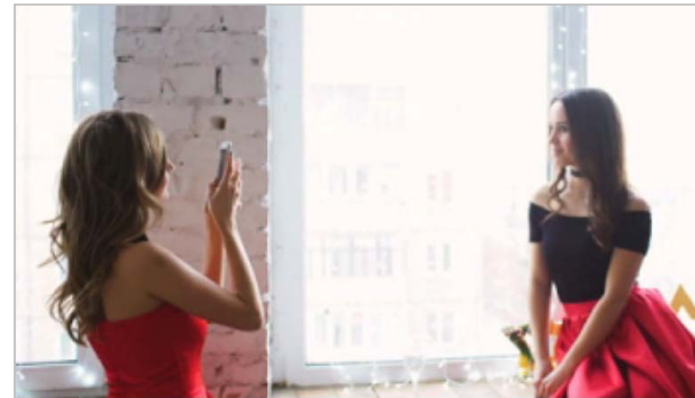


さらに使いやすく、  
スマホで撮影してWebにアップするだけで  
カンタンにWeb動画が作れる新機能提供開始。

従来では難しかった動画演出を実現

|              | スマホ<br>ブラウザ標準 | LiveAct<br>PRO |
|--------------|---------------|----------------|
| フルスクリーン動画再生  | ○             | ○              |
| 動画を見ながらWEB閲覧 | △             | ○              |
| 動画の自動再生      | △             | ○              |
| 複数動画の同時再生    | ×             | ○              |
| クリックできる動画    | ×             | ○              |
| 動画の重ね合わせ再生   | ×             | ○              |
| 動画視聴データの収集   | ×             | ○              |
| ⋮            |               |                |

※ △は一部のOS、バージョンで実現



LiveAct PRO 採用実績



【STORICO】



ハウステンボス



テンプレート

株式会社 CRI・ミドルウェア

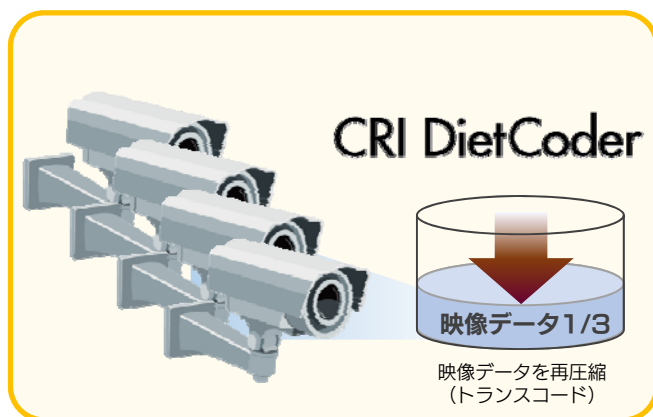


# 進捗：新規市場 — 監視カメラ・セキュリティ —

高圧縮トランスコードシステム

## CRI DietCoder

画像劣化なく動画データを高圧縮



リアルタイム  
高圧縮トランスコード

- ファイルサイズ削減により映像の伝送・保存・管理コストを削減、効率向上
- 顔認識等のデータ解析に影響しない画質保持を実現
- 膨大な録画データを分析・解析する際の処理時間を大幅に短縮

- 日立ハイテクとスマートファクトリー向け動画技術提供で提携。
- 狭帯域の通信環境（無線・LTE）でも高画質監視データ送受信を実現する技術で、監視カメラ・セキュリティ中心に複数案件が進行中。



「セキュリティショウ2017」  
出展の様子

株式会社 CRI・ミドルウェア



# 進捗：新規市場 — 医療用動画、映像配信 —

高圧縮トランスコードシステム

## CRI DietCoder

画像劣化なく動画データを高圧縮



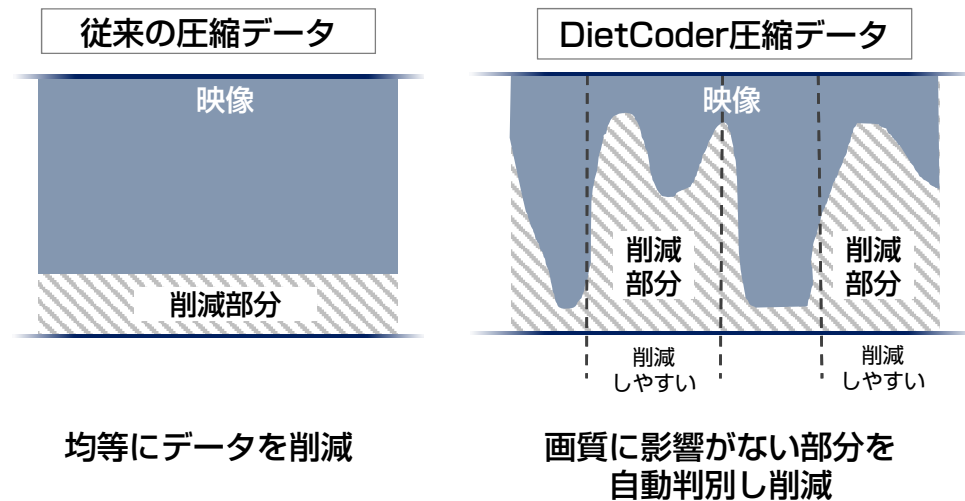
- 通信コスト/ストレージコストの削減
- 長時間録画の実現
- 顔認識等のデータ解析に影響しない画質保持を実現。

### 医療用動画

株式会社ファインデックスとの医療用動画管理ソリューション、病院への導入開始。

### 映像配信 (VOD)

新機能で、大量の映画・ドラマ映像データ一括圧縮に対応。複雑な映像も圧縮箇所を自動判別し、安定した高画質と大幅なデータ削減を実現。



株式会社 CRI・ミドルウェア





## 進捗：海外ゲーム — 中国、北米 —

- ・成長市場である中国では、ソニーとの「China Hero Project」やパートナーネットワーク強化により顧客獲得が進む。
- ・成熟市場である北米は、立ち上がりにかかっているが、ゲームイベントへの露出等でプレゼンス強化を継続。



中国：  
「China Hero Project」に  
選ばれた10タイトルが決定



北米：  
世界最大ゲーム開発者会議「GDC」  
出展でプレゼンス強化を継続。



中国：  
パートナー企業Vanguard Soundが  
各地で積極的にCRIWAREを紹介

株式会社 CRI・ミドルウェア



# 新規市場への販売加速戦略 — パートナー提携、M&A —

市場拡大加速のために提携、M&Aを積極的に検討。

## 海外

- ・ 成熟市場（北米）：販売チャネル・ブランドを持つ企業
- ・ 成長市場（中国）：エバンジェリストになれる勢いのある企業

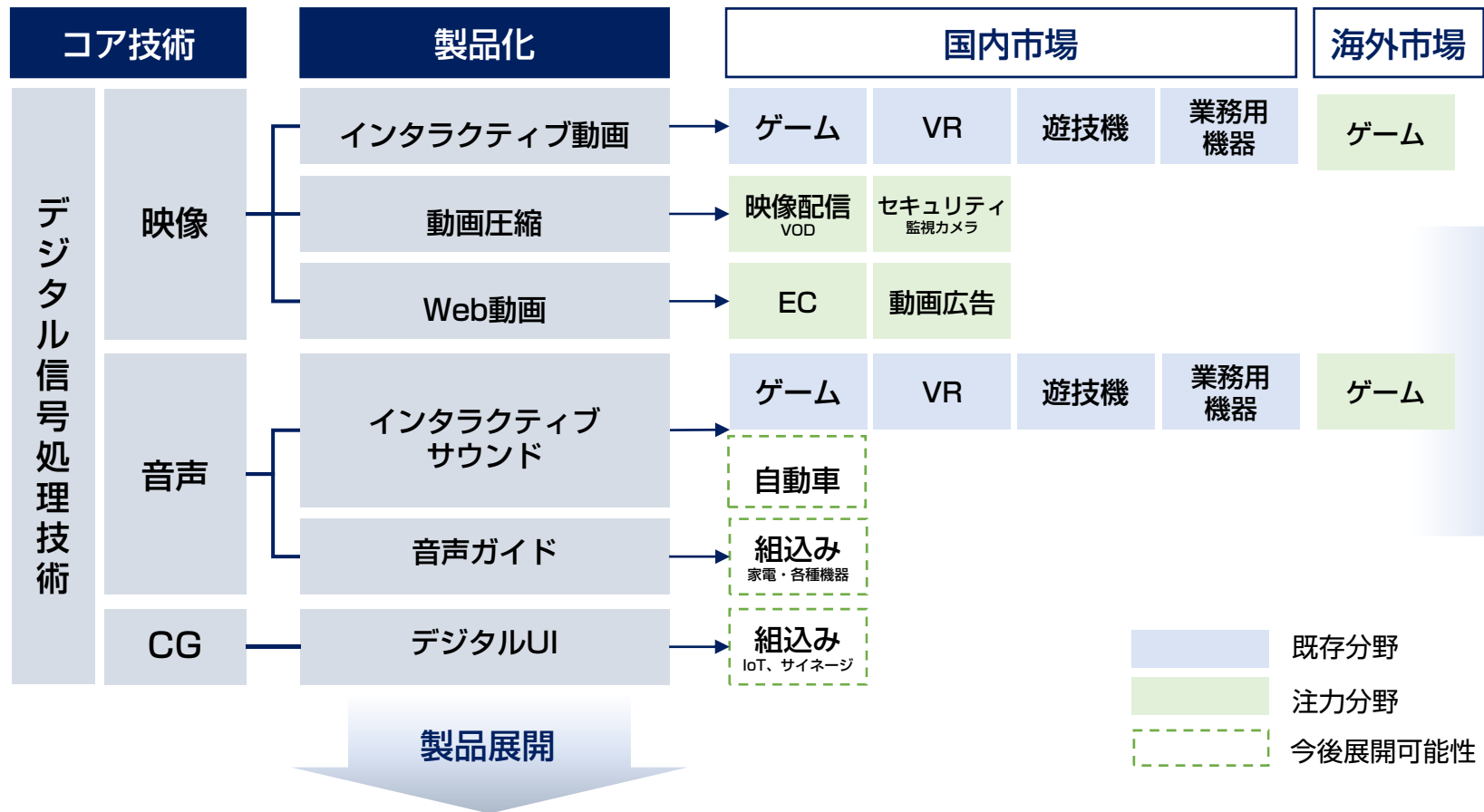
## 新規分野

対象顧客と当社をマッチングできる企業や、周辺技術を持ち顧客ニーズと当社技術のフィッティングを行える企業など。



# 中長期ビジョン — 製品展開と市場拡大 —

当社技術（映像、音声、画像）を活かせる領域で顧客ニーズを掴み、製品展開と市場拡大の両面で事業拡大を目指す。



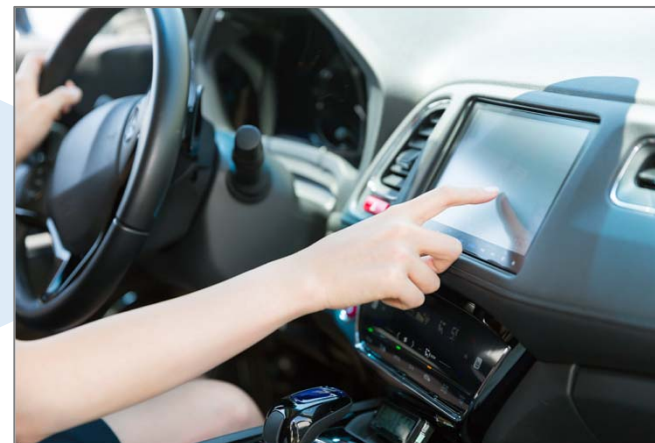
# 中長期ビジョン — 今後展開の可能性 —

## 自動車

進むデジタル化に、ゲーム業界で培った  
高度なインタラクティブサウンド技術を活かす

- 軽量で高音質なデジタルサウンド
- インタラクティブ（車の状況によって変化する）サウンド処理
- 緊急度の高い音を確実に伝えるサウンド制御

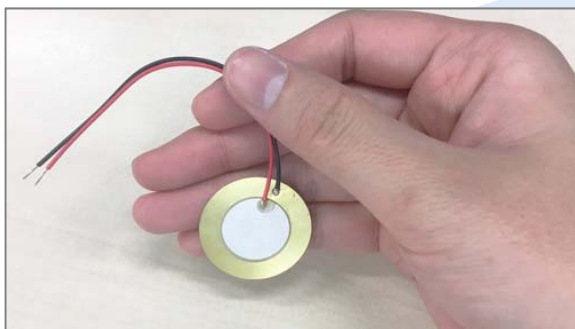
など



## 音声ガイド

ブザーの仕組みで音声ガイドを鳴らす技術を  
汎用品の高付付加価値化に活かす

- ブザー用 piezo 素子（圧電素子）で音声発話を実現
- コストは通常のスピーカーの1/5~1/10
- 小型製品や電池駆動の製品でも搭載可能



ブザー用スピーカーとして使われる  
piezo 素子。安価なうえに非常に小型・  
薄型。消費電力も小さい。

株式会社 CRI・ミドルウェア



|                     |     |           |
|---------------------|-----|-----------|
| 1. 決算概要および通期見通し     | ・・・ | 3         |
| 2. 成長戦略および進捗        | ・・・ | 11        |
| <b>3. 参考資料：企業概要</b> | ・・・ | <b>20</b> |

# 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。



### ゲーム分野

- ・スマートフォンゲーム
- ・家庭用ゲーム



### 組込み分野

- ・家電・各種機器



### 医療・ヘルスケア分野



### 新規分野

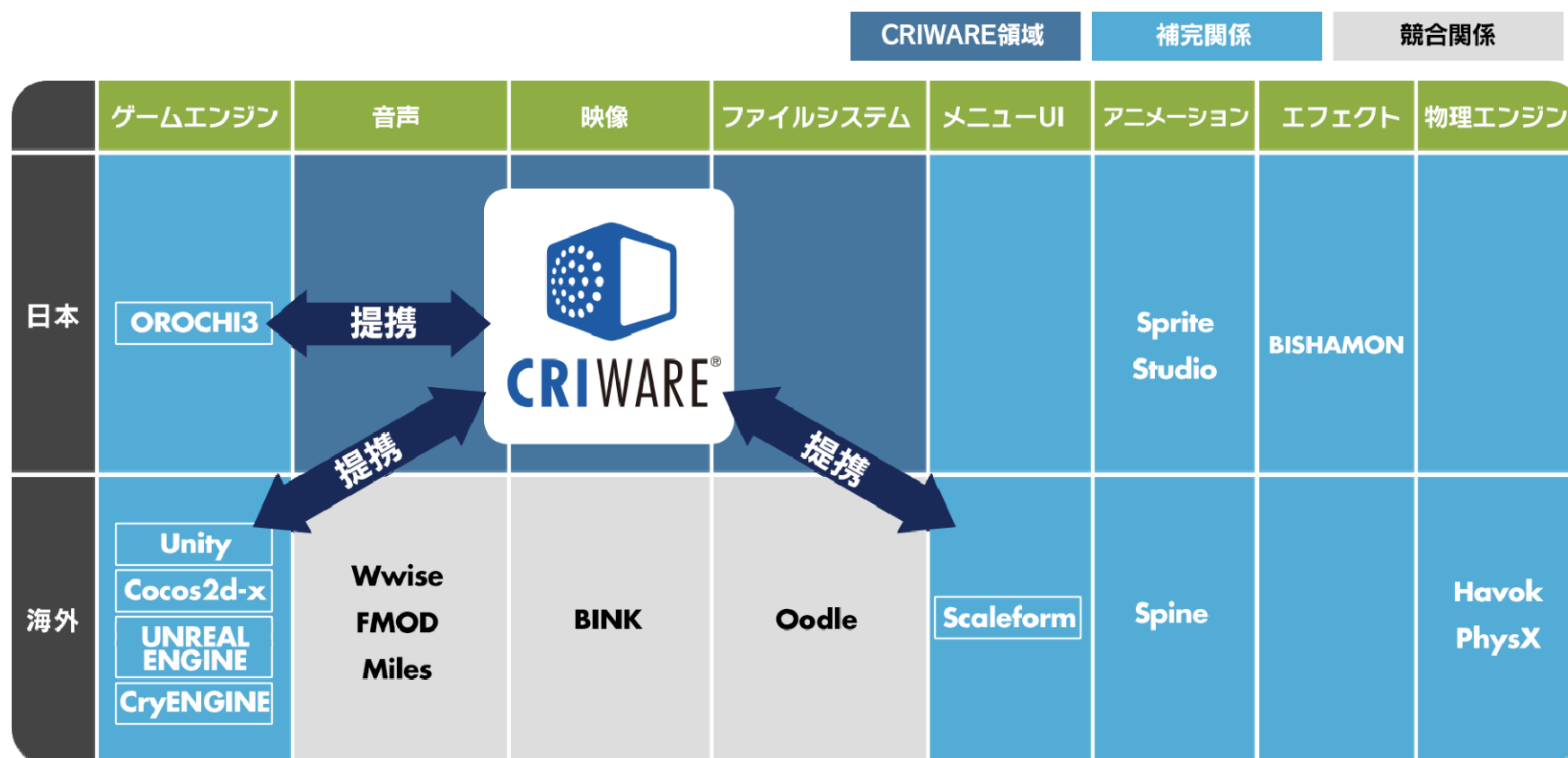
- ・動画圧縮・WEB動画など

- 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

# 国内でデファクトの音声・映像ミドルウェア企業

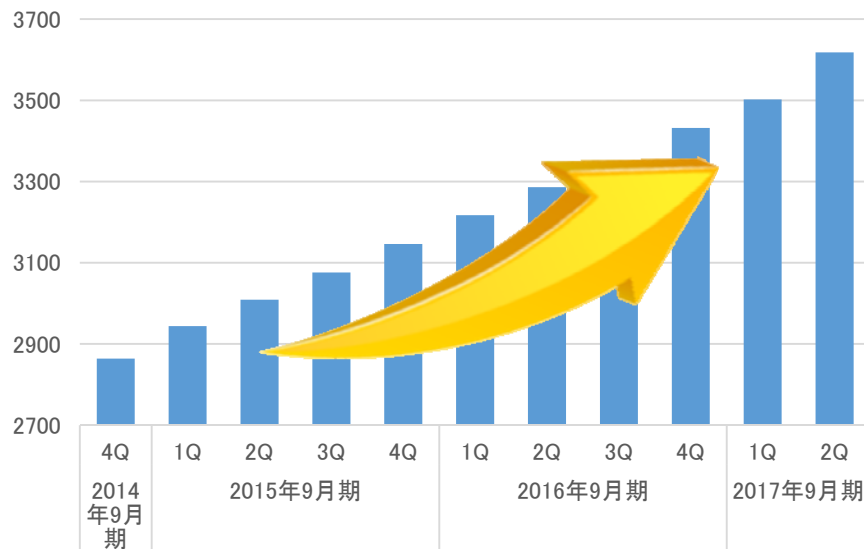
国内：他のミドルウェア企業とは提携・補完関係。

国外：競合する企業が数社存在。



# 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採用  
**3,600**  
タイトル突破

(2017年3月集計)

## 対応機種 累計20機種以上

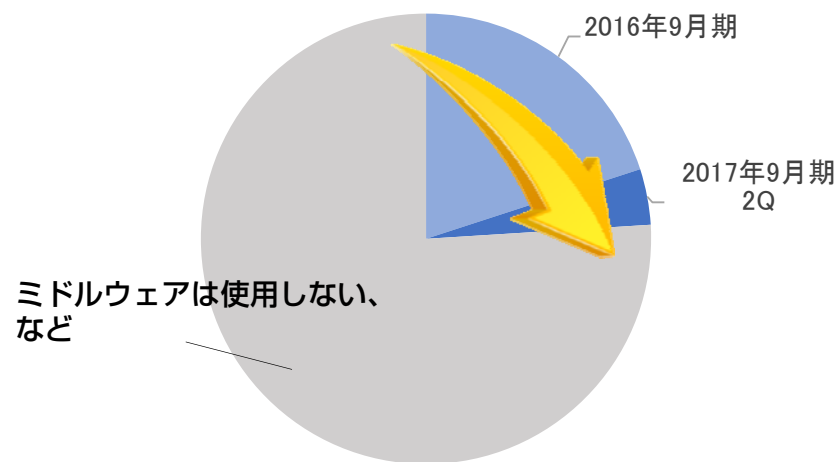
|                  |                |             |                  |
|------------------|----------------|-------------|------------------|
| Nintendo Switch™ | PlayStation®VR | iPhone/iPad | Android          |
| Xbox One®        | PlayStation®4  | Wii U™      | PlayStation®Vita |
| ニンテンドー3DS™       | PlayStation®3  | Xbox 360®   | PSP®             |
| PC               | アーケード          |             |                  |

株式会社 CRI・ミドルウェア



# ゲーム分野：CRIWARE採用率

## スマートフォンゲーム

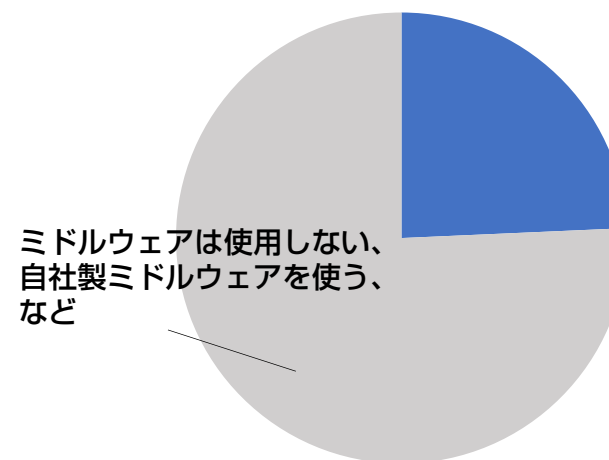


CRIWARE採用率  
24.0%※

※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

(2017年3月時点)

## 家庭用ゲーム



CRIWARE採用率  
24.3%※

※ファミ通ゲーム白書2016  
「2015年家庭用ゲームソフト販売数TOP1000」における  
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

(2014年12月～2015年12月集計)

株式会社 CRI・ミドルウェア





# ゲーム開発向けCRIWARE ロードマップ

| テーマ           |   | 2016年 12月リリース予定   | 2017年3月リリース予定 | 2017年6月リリース予定 | 2017年9月リリース予定          |
|---------------|---|---|---------------|---------------|------------------------|
| 対応プラットフォーム拡充  |    | ブラウザ向け<br>ニンテンドースイッチ向け<br>(Unity、UE4対応)<br>Unity for Xbox One向け |               |               |                        |
|               |    | ニンテンドースイッチ向け<br>(Unity、UE4対応)<br>Unity for Xbox One向け           |               | ブラウザ向け        |                        |
| VR向け強化        |    |   |               | PC向け立体音響対応    |                        |
|               |    | エンコーダのMP4素材対応   |               |               | ネットワーク再生<br>(HLS再生) 対応 |
|               | CRI HAPTIX  |   | VR機器対応        |               |                        |
| オープンプラットフォーム化 |  |   | カスタムプラグイン対応   |               |                        |
| その他機能強化       |   |   | Mac版ツール       |               | プロシージャルオーディオ機能         |

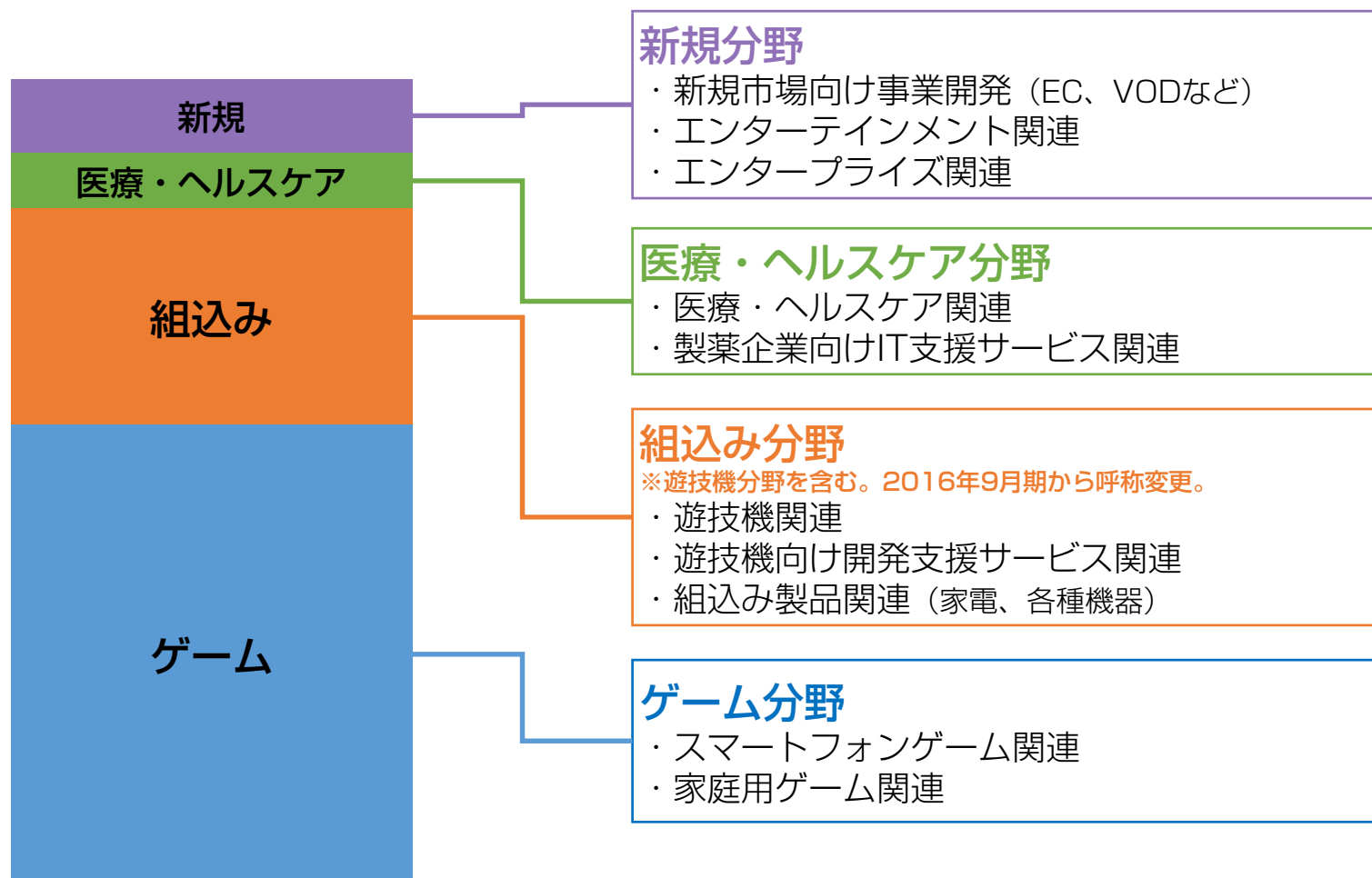
2016年11月9日公開

- ポイント
- ① 対応プラットフォーム（ゲーム機）の拡充
  - ② VR向け触覚対応および音声・動画機能の強化
  - ③ CRIWAREのオープンプラットフォーム化



# 2017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分野で事業展開。



# 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。