

2015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>

2015年2月12日



<b>1. エグゼクティブサマリ</b>	<b>・・・ 3</b>
2. 事業概要	・・・ 5
3. 第1四半期決算概要	・・・ 9
4. 分野別概要、成長戦略	・・・ 17
5. 第2四半期および通期見通し	・・・ 23

# エグゼクティブサマリ

## 決算概要

### 売上高289百万円 営業利益68百万円

- ・ ゲーム分野の許諾売上が売上全体の約6割を占め、利益に大きく貢献。
- ・ スマートフォンゲームの採用の伸びも売上増に貢献。
- ・ 公募増資、第三者割当増資により、現預金・純資産が増加。

## 第2四半期および通期見通し

### 第2四半期（累計）連結業績予想値を上方修正

業績は堅調に推移している中、人材採用、育成関連の投資時期の見直し、諸経費の抑制により、業績予想値を上方修正。  
なお、通期の業績予想値については、当初見込みどおり。

1. エグゼクティブサマリ	・・・	3
<b>2. 事業概要</b>	・・・	<b>5</b>
3. 第1四半期決算概要	・・・	9
4. 分野別概要、成長戦略	・・・	17
5. 第2四半期および通期見通し	・・・	23

# 会社概要

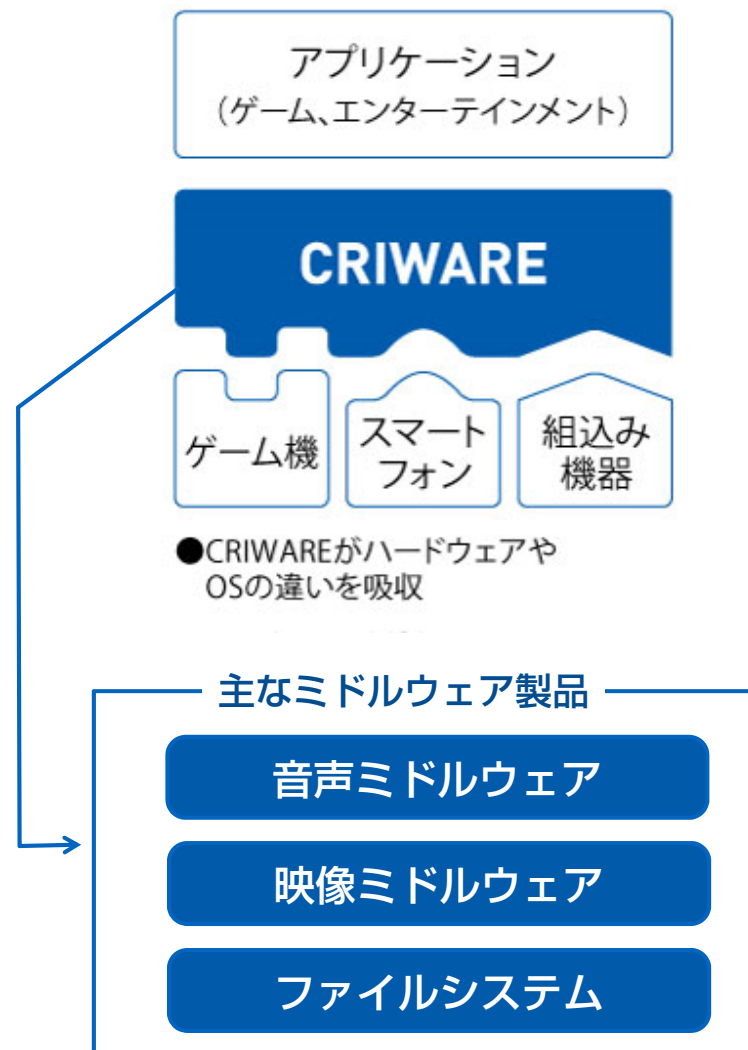
## 音声と映像の研究開発を行い、ミドルウェアとして許諾販売

- 社 名 株式会社CRI・ミドルウェア
- 代 表 者 代表取締役社長 押見 正雄
- 本 社 東京都渋谷区渋谷1-7-7 住友不動産青山通ビル9階
- 設 立 2001年 8月 1日
- 資 本 金 1億9,885万円（本日現在）
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 62名
- 取 引 銀 行 三井住友銀行 日比谷支店 他
- 事 業 内 容 音声・映像分野に特化したミドルウェアに関する許諾事業

- 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

# 顧客ビジネスの拡大を支援

磨き抜かれた音声・映像技術と、ハードウェアやOSの違いを吸収するミドルウェアの特性で、アプリケーションの開発や横展開を容易にし、顧客ビジネスの拡大を支援。



# ストック型のビジネスモデル

許諾対象がソフトウェア（ゲーム・アプリ）の「ストック型ビジネスモデル」。単発的な収益によるフロー型ではなく、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



使用許諾



許諾料



顧客

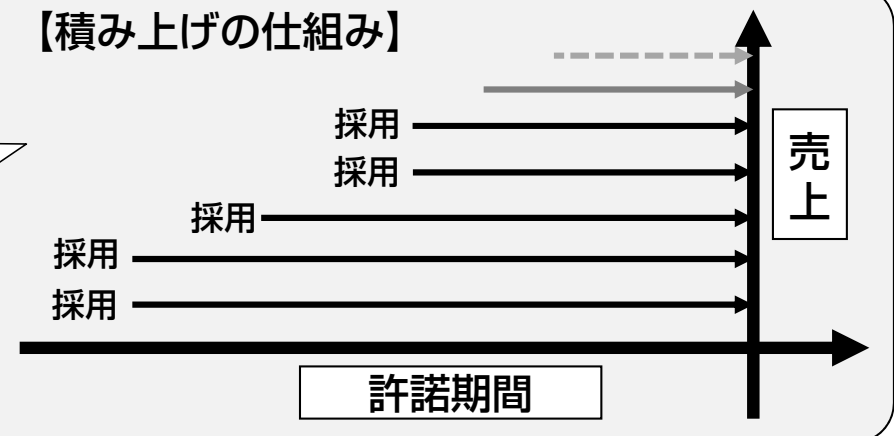
スマートフォンアプリの場合：



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）数が増えれば  
継続して安定的に収益も増加。

【積み上げの仕組み】



1. エグゼクティブサマリ	・・・	3
2. 事業概要	・・・	5
<b>3. 第1四半期決算概要</b>	・・・	<b>9</b>
4. 分野別概要、成長戦略	・・・	17
5. 第2四半期および通期見通し	・・・	23



# 2015年9月期 第1四半期連結決算概要

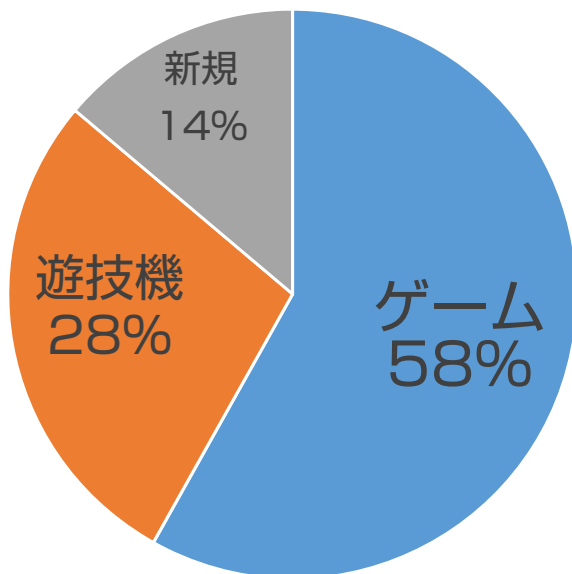
許諾売上増加により、営業利益が増加。

単位：百万円	2015年9月期 1Q	2014年9月期 1Q	前年同期比	2014年9月期 4Q	前四半期比
売上	289	245	+ 17.8%	339	△ 14.8%
売上原価	109	84	+ 29.9%	150	△ 27.6%
売上総利益	180	161	+ 11.5%	188	△ 4.6%
売上総利益率	62.3%	65.8%	△ 3.5pt	55.6%	6.7pt
販売管理費	112	118	△ 4.9%	145	△ 22.7%
営業利益	67	43	+ 56.5%	43	+ 56.4%
営業利益率	23.4%	17.6%	5.8pt	12.7%	10.6pt
経常利益	61	46	+ 32.1%	45	+ 34.9%
税前利益	61	46	+ 32.1%	45	+ 34.9%
当期純利益	37	35	+ 4.3%	25	+ 48.2%

# 分野別業績

ゲーム分野の売上が、売上全体の約6割を占め、利益に大きく貢献。

分野別売上高



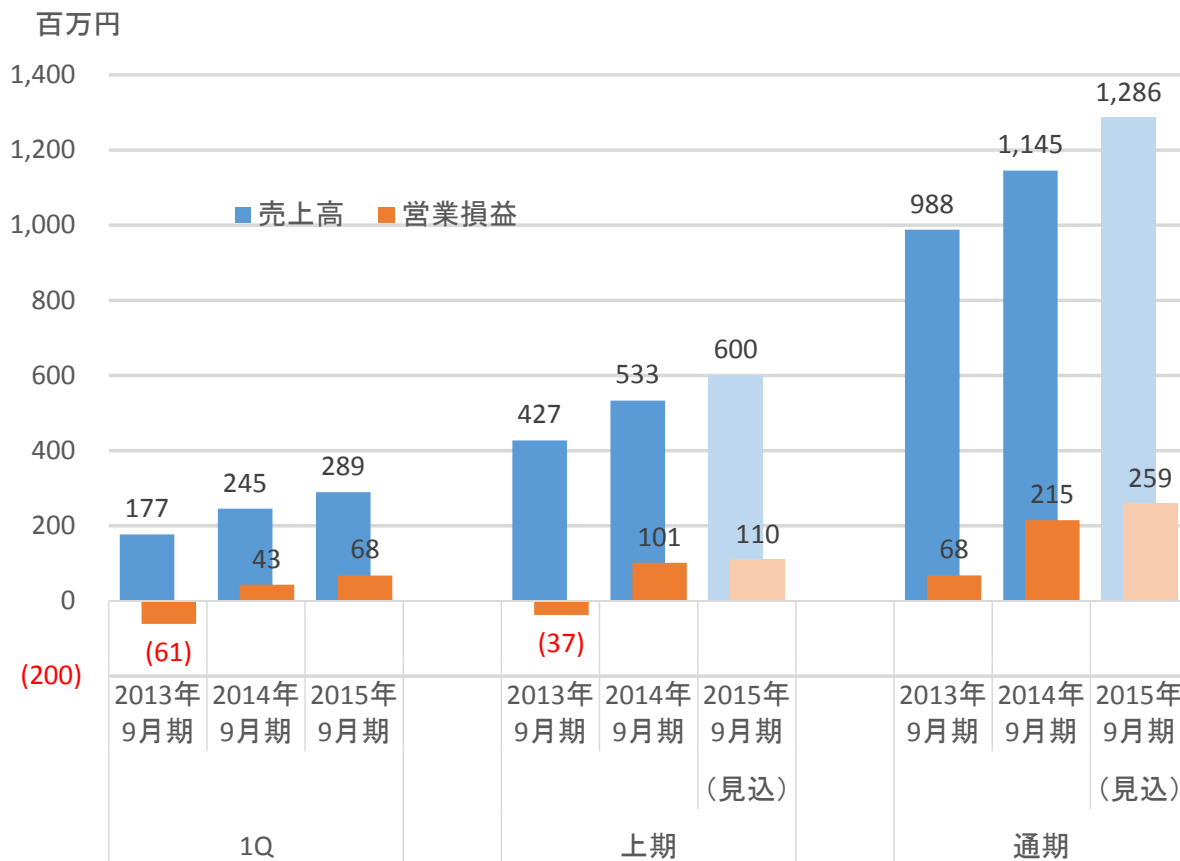
■ ゲーム分野 ■ 遊技機分野 ■ 新規分野

単位: 百万円	ゲーム分野	遊技機分野	新規分野
売上	168	81	40
売上比率	58%	28%	14%

# 四半期別業績推移

第1四半期より順調に利益計上。前年同期比でも増収、増益傾向にあり。

連結業績推移



2015年9月期進捗率

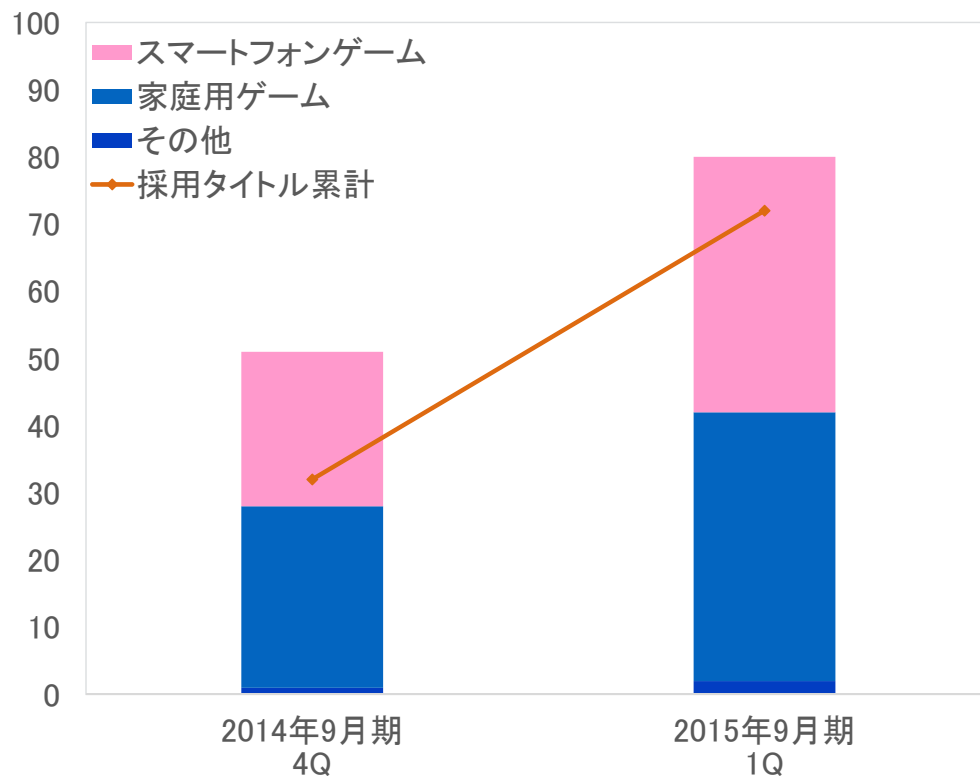
区分	通期	1Q	進捗率
売上高	1,286	289	22.5%
営業損益	259	67	26.1%
経常利益	248	61	24.8%
当期純利益	156	37	24.0%

# ゲーム分野（スマートフォンゲーム）新規採用タイトル数の推移

スマートフォンゲームの採用の伸びが売上増に貢献。

ゲーム分野におけるCRIWARE新規採用タイトル数

(採用タイトル数)



(累計)

新規タイトル数：80

スマートフォンゲーム：38  
家庭用ゲーム：40  
その他：2

スマートフォンゲーム

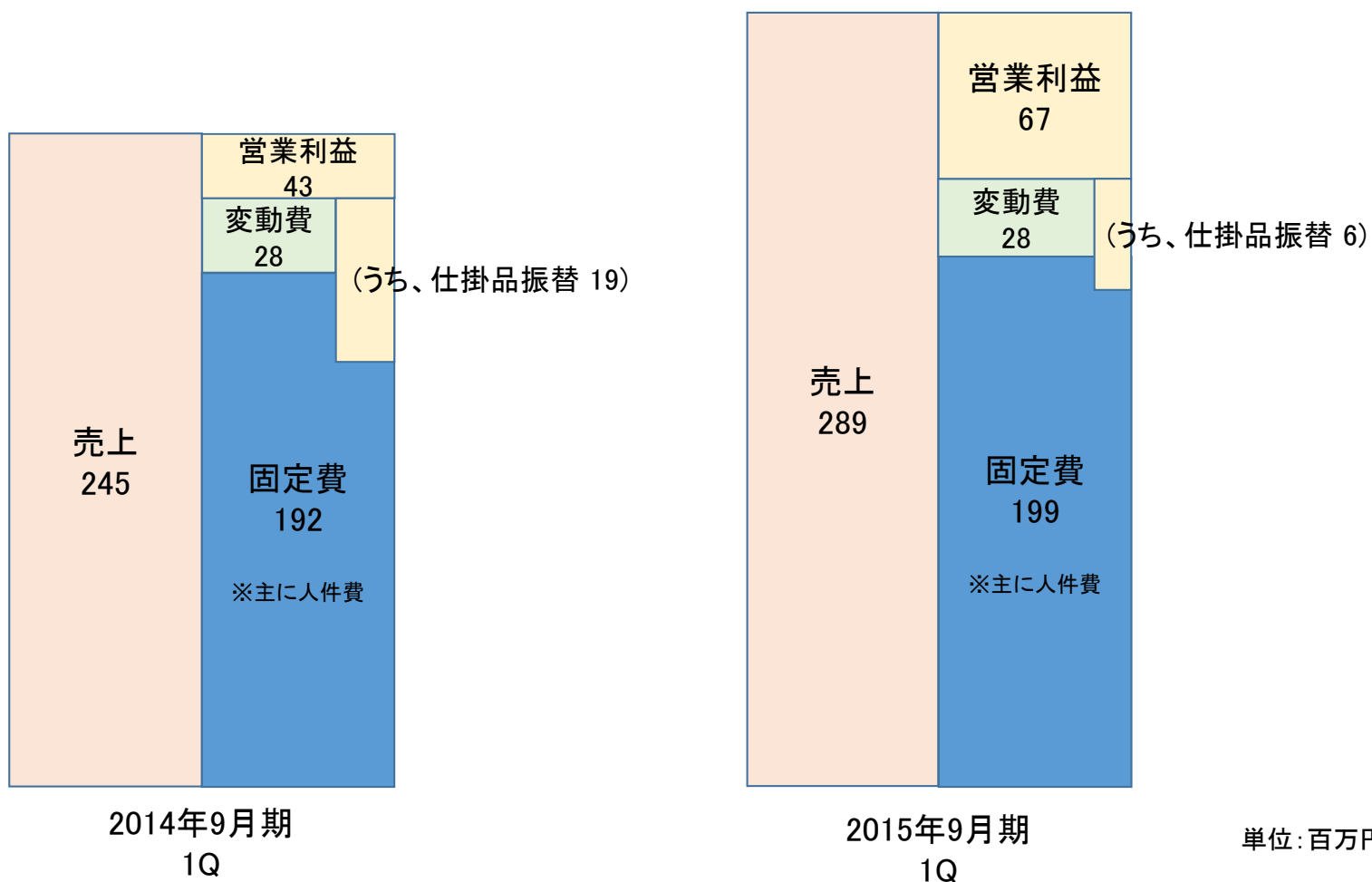
新規採用社：4社

- ・ gumi
- ・ ケイブ
- ・ サイバード
- ・ ネット

# 営業利益の増減分析

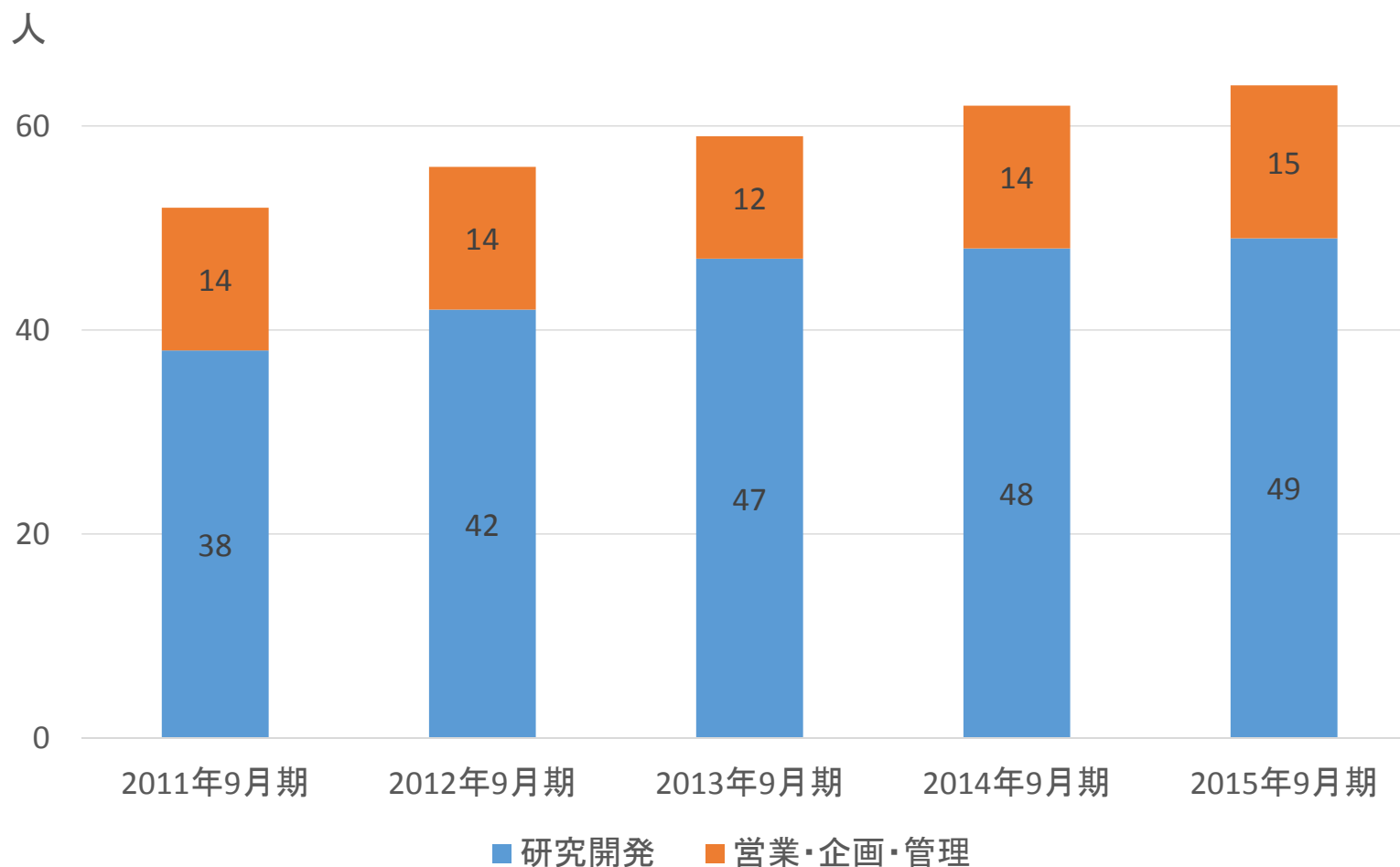
当社の利益構造：

許諾ビジネス比率が高いため、固定費を上回る売上増が、利益増に直結。



# 人員推移

厳選したエンジニアを定期採用することにより、堅調に推移。退職者は微小。



# 貸借対照表

公募増資、第三者割当増資により、現預金・純資産が増加。

単位：百万円	2015年9月期 1Q	2014年9月期 1Q	前年同期比	2014年9月期 4Q	前四半期比
流動資産	1,411	889	+ 58.7%	1,107	+ 27.5%
うち現金及び預金	1,162	666	+ 74.5%	819	+ 41.9%
有形固定資産	7	7	+ 0.0%	6	+ 16.7%
無形固定資産	17	23	△ 26.1%	21	△ 19.0%
投資その他	109	107	+ 1.9%	109	+ 0.0%
総資産	1,546	1,028	+ 50.4%	1,245	+ 24.2%
流動負債	104	84	+ 23.8%	182	△ 42.9%
固定負債	95	79	+ 20.3%	91	+ 4.4%
純資産	1,346	863	+ 56.0%	971	+ 38.6%

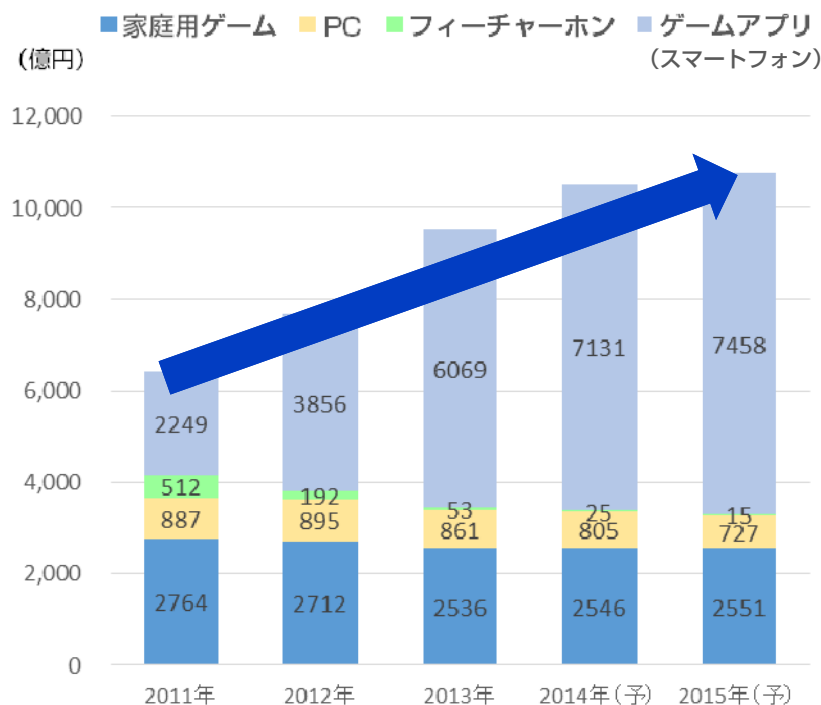
1. エグゼクティブサマリ	・・・	3
2. 事業概要	・・・	5
3. 第1四半期決算概要	・・・	9
<b>4. 分野別概要、成長戦略</b>	・・・	<b>17</b>
5. 第2四半期および通期見通し	・・・	23



# 市場動向 - ゲーム分野

ゲーム市場ではスマートフォンゲーム、特にCRIWARE提供対象となるネイティブアプリ市場が近年急速に拡大

国内ゲーム市場規模の推移



出所：(株) エンターブレイン「ファミ通ゲーム白書2014」より作成

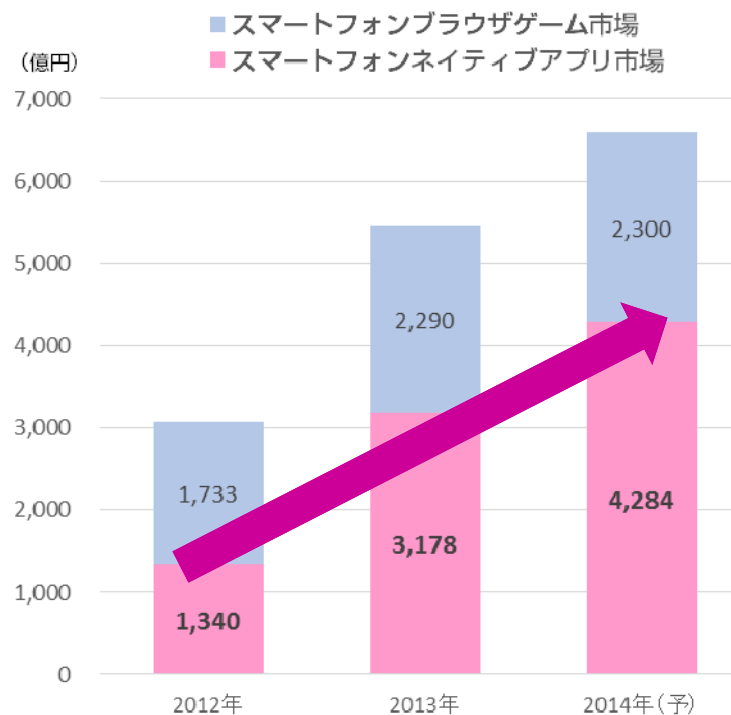
凡例

ゲームアプリ・・・スマートフォン、タブレット向けに提供されているゲーム  
(フィーチャーホン向けのSNSプラットフォームで動作するものを含む)

フィーチャーホン・・・iモード、EZWeb、Yahoo!ケータイで提供されているゲーム

PC・・・パソコン向けのオンラインゲーム (ブラウザゲームを含む、SNSプラットフォームで動作するものを含む)

スマートフォンゲーム市場規模  
(ブラウザゲーム/ネイティブアプリ別)

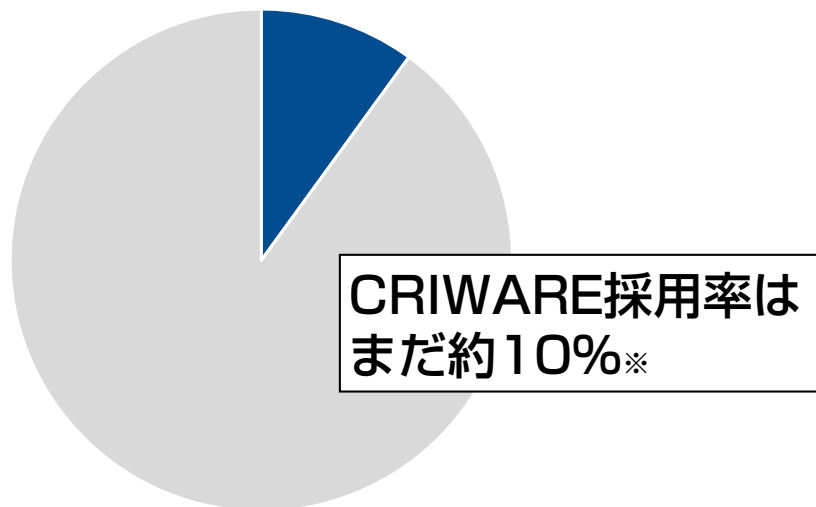


出所：CyberZ/シード・プランニング共同調査  
(c) 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved

# 成長戦略 - スマートフォンゲーム

スマートフォンゲーム  
市場は依然拡大中

急成長するネイティブ市場で  
シェアを拡大



※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 (2015年1月時点)

## 各社ネイティブアプリ参入のニュースも

2015年 2月	ヤフー
2014年11月	NTTドコモ
2014年 7月	サイバーエージェント

## 市場の拡大

スマートフォンゲームに占める  
ネイティブアプリの割合は2年で1.5倍に  
(2012年43%→2014年65%)

## CRIWAREの認知度拡大

採用数は着実に増加中

## ゲームエンジン連携で ビッグタイトルに採用

- ・乖離性ミリオンアーサー  
(スクウェア・エニックス、Unityエンジン開発)
- ・城とドラゴン  
(アソビズム、Cocos2d-xエンジン開発)

# 成長戦略 - 家庭用ゲーム

## 家庭用ゲーム

市場はやや縮小傾向

## 国内でのシェア拡大 海外への展開

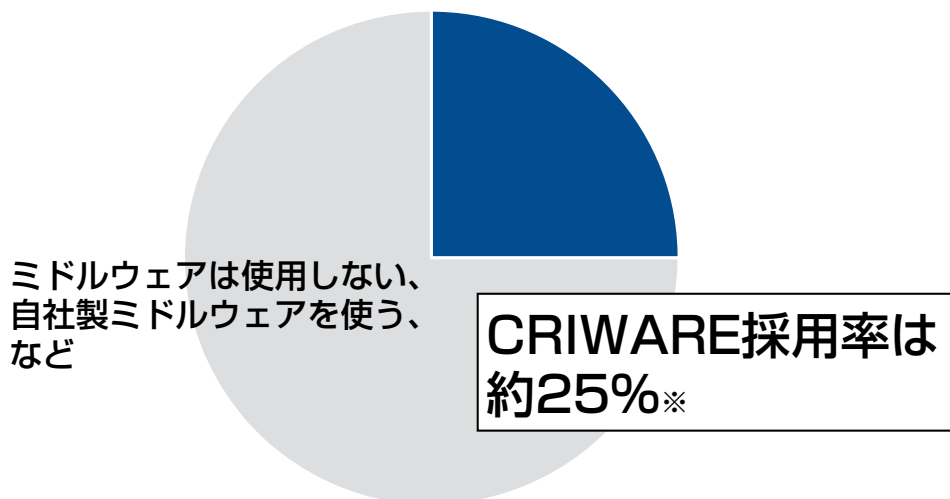
### 国内シェアの拡大

開発エンジンやミドルウェアの活用が注目

- ・ 関連展示会の来場社数が5年で2倍  
(2010年約500社→2014年約1,000社)
- ・ 開発会社の自社製エンジンとCRIWAREの併用が増加

### ビッグタイトルに採用され 海外での問い合わせ増加

2014年9月、  
ゲーム史上最高制作費  
500億円をかけた超大作  
「Destiny」に採用



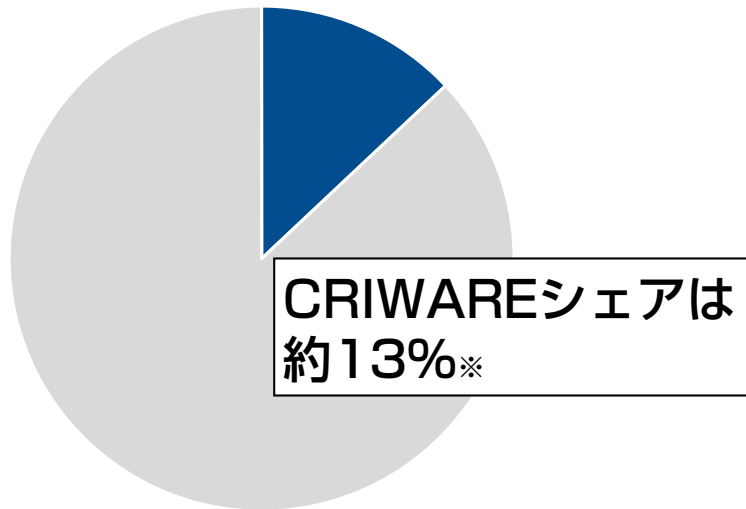
※ファミ通年間ランキング上位300位における  
CRIWARE採用ゲーム数の割合 (2014年9月時点)

# 成長戦略 - 遊技機

## 遊技機分野

市場販売台数はやや減少傾向

CPUや液晶の高性能化による演出のリッチ化でシェアを拡大



※2013年度遊技機販売台数におけるCRIWARE採用製品出荷台数の割合（当社推定）

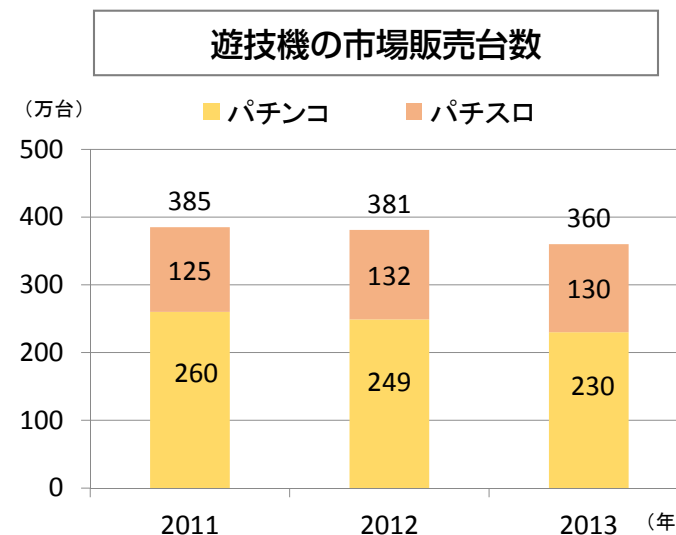
販売台数はやや減少傾向だが演出はよりリッチに

## 遊技機CPUのマルチコア化

ミドルウェアが動作しやすい環境

## 演出のリッチ化

ワクワク度を上げるため、よりリッチな映像・音声演出に



# 成長戦略 - 新規分野

## 医療・ヘルスケア

増加する医療分野でのタブレット導入に、ソリューションを展開

### 医療分野における タブレットソリューション市場の成長

<参考資料>

国内医療分野 医療と福祉/介護 タブレットソリューション支出額予測、2012年~2018年



Source: IDC Japan, 1/2015

出典：IDC Japanプレスリリース「国内医療分野タブレットソリューション市場予測を発表」（2015年1月21日）

## ソリューションの横展開

クリニック向け予約システムの開発

- ・複数クリニックへの展開
- ・患者（個人）向け予約システムへの展開

1. エグゼクティブサマリ	・・・	3
2. 事業概要	・・・	5
3. 第1四半期決算概要	・・・	9
4. 分野別概要、成長戦略	・・・	17
<b>5. 第2四半期および通期見通し</b>	<b>・・・</b>	<b>23</b>

# 第2四半期および通期見通し

## 第2四半期(累計)連結業績予想値を上方修正

### ■上方修正理由

➤当第2四半期につきましては、業績は堅調に推移している中、人材採用、育成関連の投資時期の見直し、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上方修正いたします。

➤通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の売上拡大が見込まれる一方で、遊技機分野の受注環境が厳しくなることを想定しており、全体の売上高は当初見込みどおりとし、また経費につきましては、開発および営業人員の採用、育成を積極的に進める予定であるため、当初予想通りとなる見込みです。

### 【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)	597	57	47	30
今回発表予想(B)	600	110	105	66
増減額(B-A)	3	53	58	36
増減率	0.5%	93.0%	123.4%	120.0%

# 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。