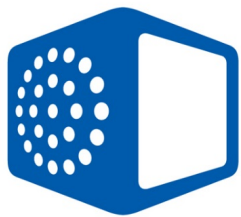


2015年9月期 第2四半期 **決算補足説明資料**

---

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2015年5月8日



**CRIWARE**<sup>®</sup>

# 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
- ・家庭用ゲーム



### 遊技機分野



### 新規分野

- ・家電・業務用機器
- ・医療・ヘルスケア



- 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連携パートナー関係。

国外：競合する企業が数社存在。

CRIWARE領域

他社連携領域

	ゲームエンジン	音 声	映 像	ファイルシステム	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	 Scaleform BINK	Oodle	Spine

# 家庭用ゲーム分野ではデファクトスタンダード

2015年3月集計にて **3,000**タイトル突破



iPhone/iPad

Android

XboxOne®

PlayStation®4

Wii U™

PlayStation®Vita

ニンテンドー3DS™

PlayStation®3

Xbox 360®

PSP®

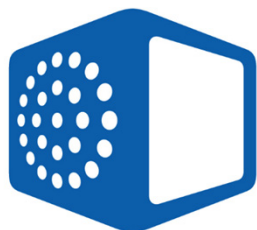
PC

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



CRIWARE®

使用許諾



許諾料

顧客

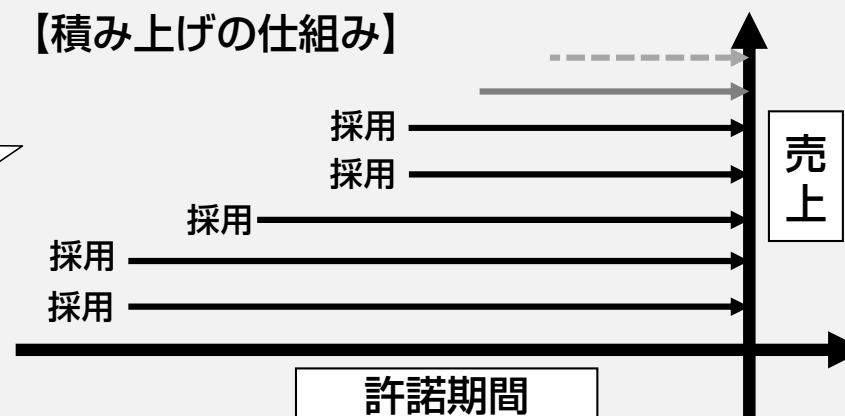
スマートフォンアプリの場合：



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】



## 第2四半期決算概要 及び 通期見通し

---

<b>1. 第2四半期決算概要</b>	<b>・・・ 7</b>
2. 通期見通し	・・・ 16
3. 分野別概要、成長戦略	・・・ 19

# エグゼクティブサマリ

## 決算概要

### 売上高600百万円 営業利益138百万円

- ・ゲーム分野の許諾売上が、当初見込を大幅に上回り、遊技機分野の売上減少分をカバー。
- ・スマートフォン向けの許諾案件の伸びが顕著。
- ・外注開発費等の経費抑制もあり、利益も当初予想を大幅に上回った。

## 通期見通し

### 通期見通しは変更なし

当第2四半期累計期間の売上内訳において、実績値と予想に差異が発生しているが、下期における予想を織り込んだ結果、人件費は減少するものの、売上・利益ともに大きな差異は発生しないことから、現時点では当初予想から変更なし。

# 2015年9月期 第2四半期連結決算概要

前年同期比、売上は12%の増収、経常利益は26%の増益。

売上原価増加要因：許諾売上に係るサポート業務増加、前年同期はソフトウェア計上あり

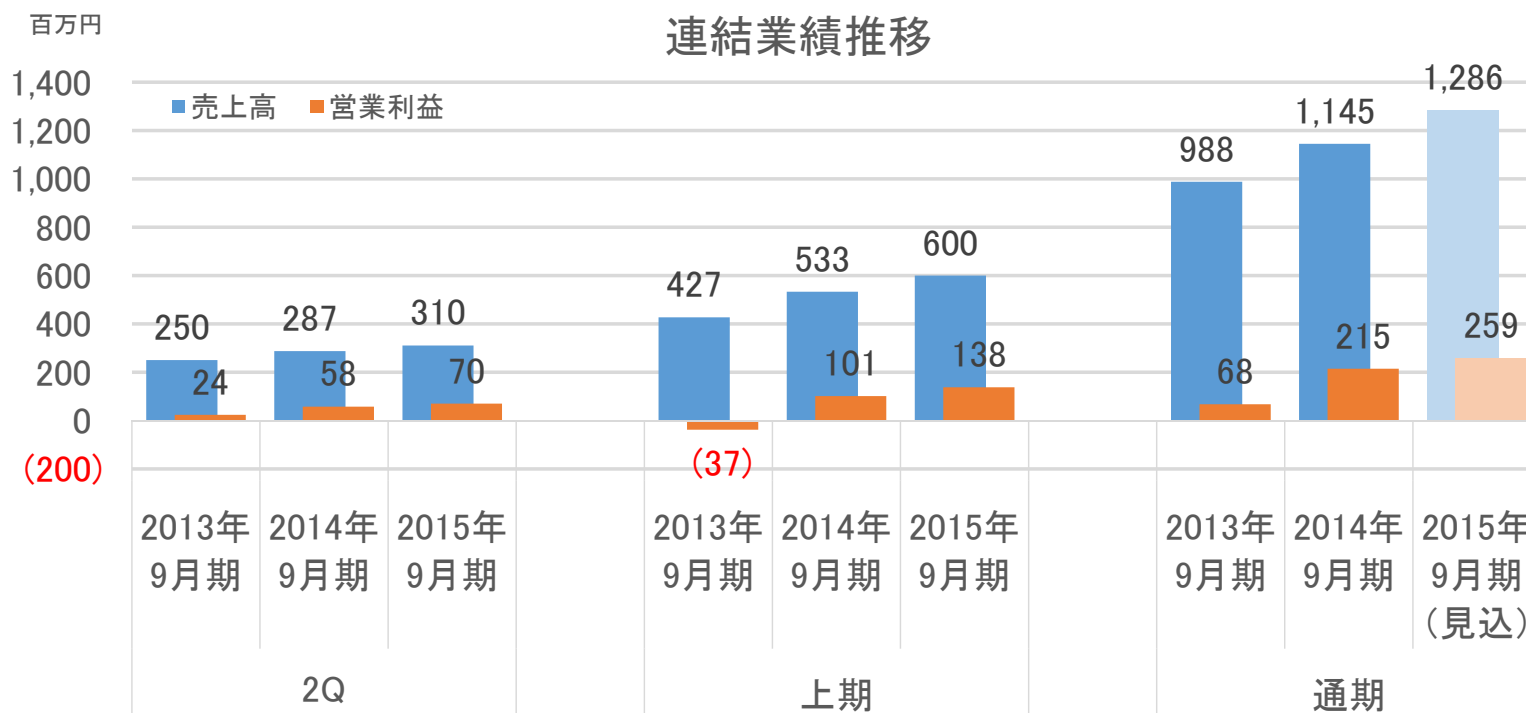
営業外損益：上場関連経費、為替差益

単位：百万円	2015年9月期 2Q	2014年9月期 2Q	前年同期比	2015年9月期 上期	2014年9月期 上期	前年同期比
売上	310	287	+ 8.1%	600	533	+ 12.6%
売上原価	117	113	+ 3.2%	226	197	+ 14.6%
売上総利益	193	174	+ 11.2%	373	335	+ 11.4%
売上総利益率	62.3%	60.6%	+ 1.8pt	62.3%	63.0%	△ 0.7pt
販売管理費	123	115	+ 6.3%	235	234	+ 0.7%
営業利益	70	58	+ 21.0%	138	101	+ 36.1%
営業利益率	22.7%	20.3%	+ 2.4pt	23.0%	19.0%	+ 4.0pt
経常利益	70	58	+ 21.4%	132	104	+ 26.2%
税前利益	70	58	+ 21.4%	132	104	+ 26.2%
当期純利益	42	35	+ 18.5%	79	71	+ 11.4%



# 四半期別業績推移

前年同期比で増収増益傾向にあり。



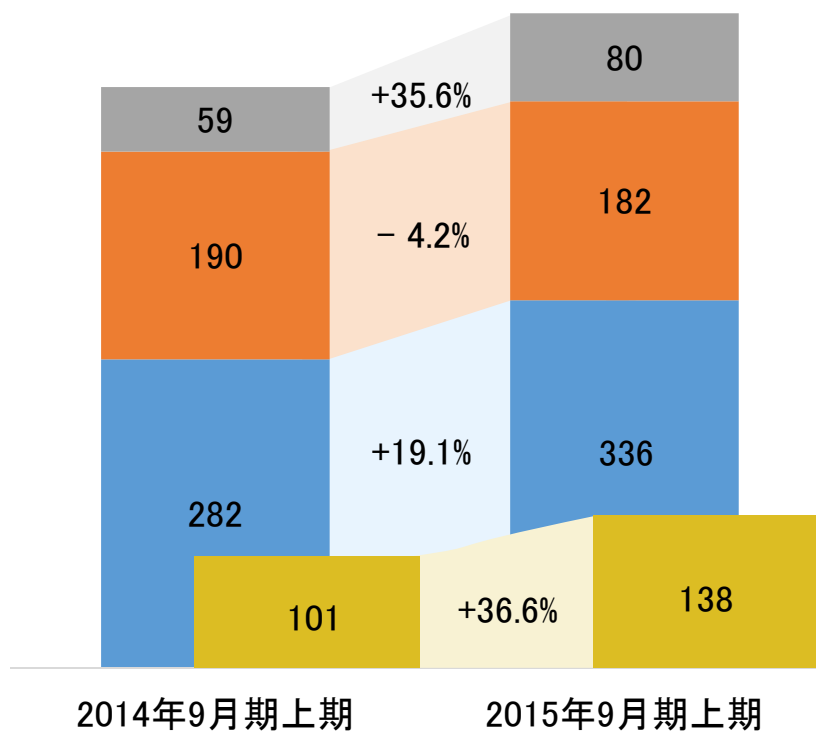
区分	2015年9月期 2Q	2014年9月期 2Q	前年同期比	2015年9月期 上期	2014年9月期 上期	前年同期比
売上高	310	287	+8.0%	600	533	+12.6%
営業利益	70	58	+20.7%	138	101	+36.6%
経常利益	70	58	+20.7%	132	104	+26.9%
当期純利益	42	35	+20.0%	79	71	+11.3%

# 分野別業績

ゲーム分野（スマホ含む）は大幅に伸長。  
遊技機分野は採用時期が先送り。  
新規分野も着実に拡大。

分野別売上

■ ゲーム分野 ■ 遊技機分野 ■ 新規分野 ■ 営業利益



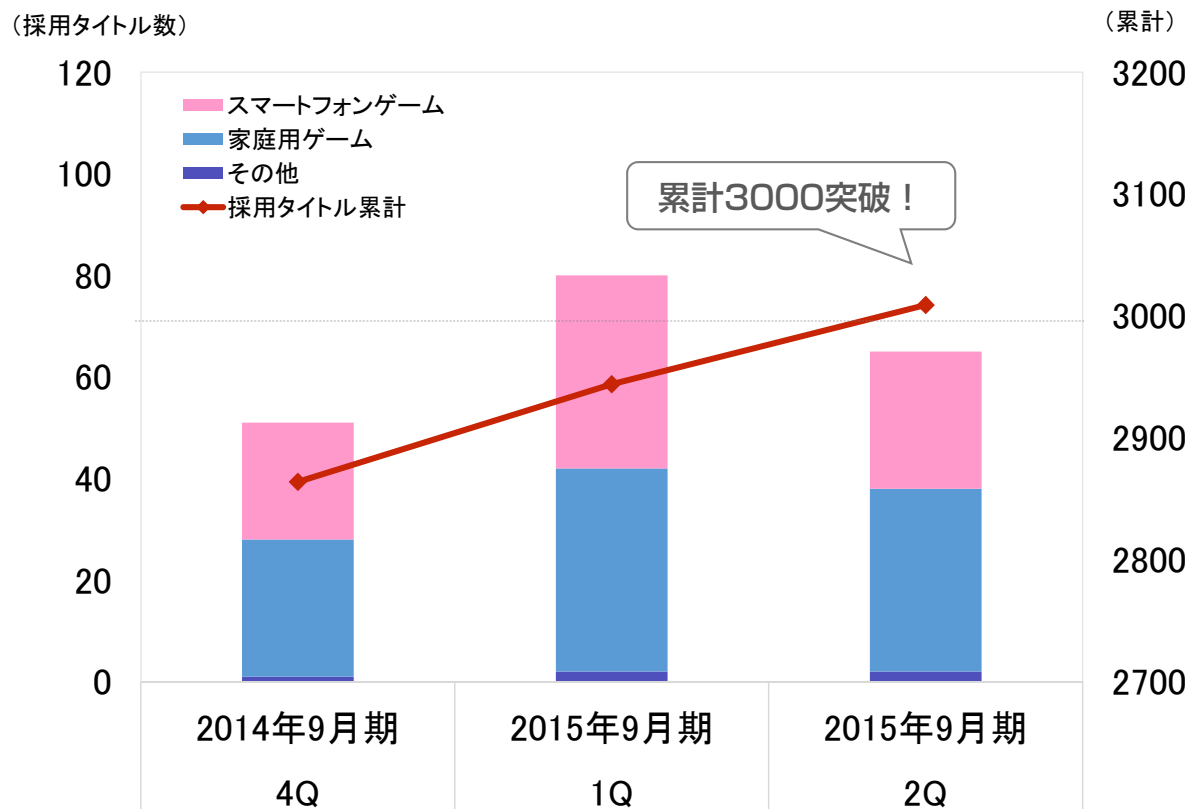
区分	2015年9月期 上期		2014年9月期 上期		前年 同期比
	売上	構成比	売上	構成比	
ゲーム分野	336	56.0%	282	52.9%	+19.1%
遊技機分野	182	30.3%	190	35.6%	△4.2%
新規分野	80	13.3%	59	11.1%	+35.6%
合計	600		533		+12.6%

営業利益	138		101		+36.6%
------	-----	--	-----	--	--------

# 分野別：ゲーム分野 -新規採用タイトル数の推移-

スマートフォンゲーム（ストック型）が順調に積み上げ。  
家庭用ゲームも堅調。

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

上期累計：145

スマートフォンゲーム：65  
家庭用ゲーム：76  
その他：4

スマートフォンゲーム

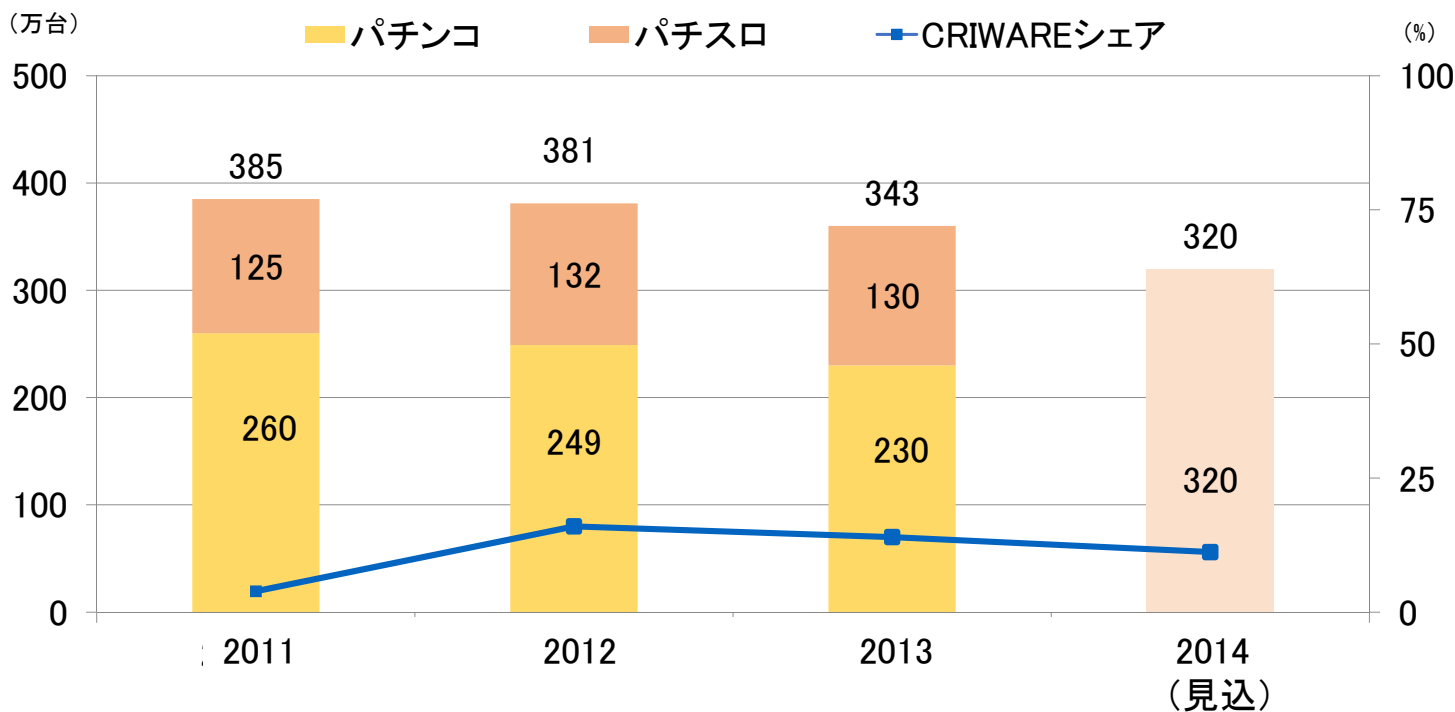
2Q新規採用社：3

- ・ DeNA
- ・ グラブハート
- ・ ジークレスト

# 分野別：遊技機分野 -CRIWAREシェアの推移-

レジャー多様化により市場が縮小傾向。  
パチスロ規制の影響を受けCRIWARE採用時期が先送りに。

遊技機の市場販売台数およびCRIWAREシェア

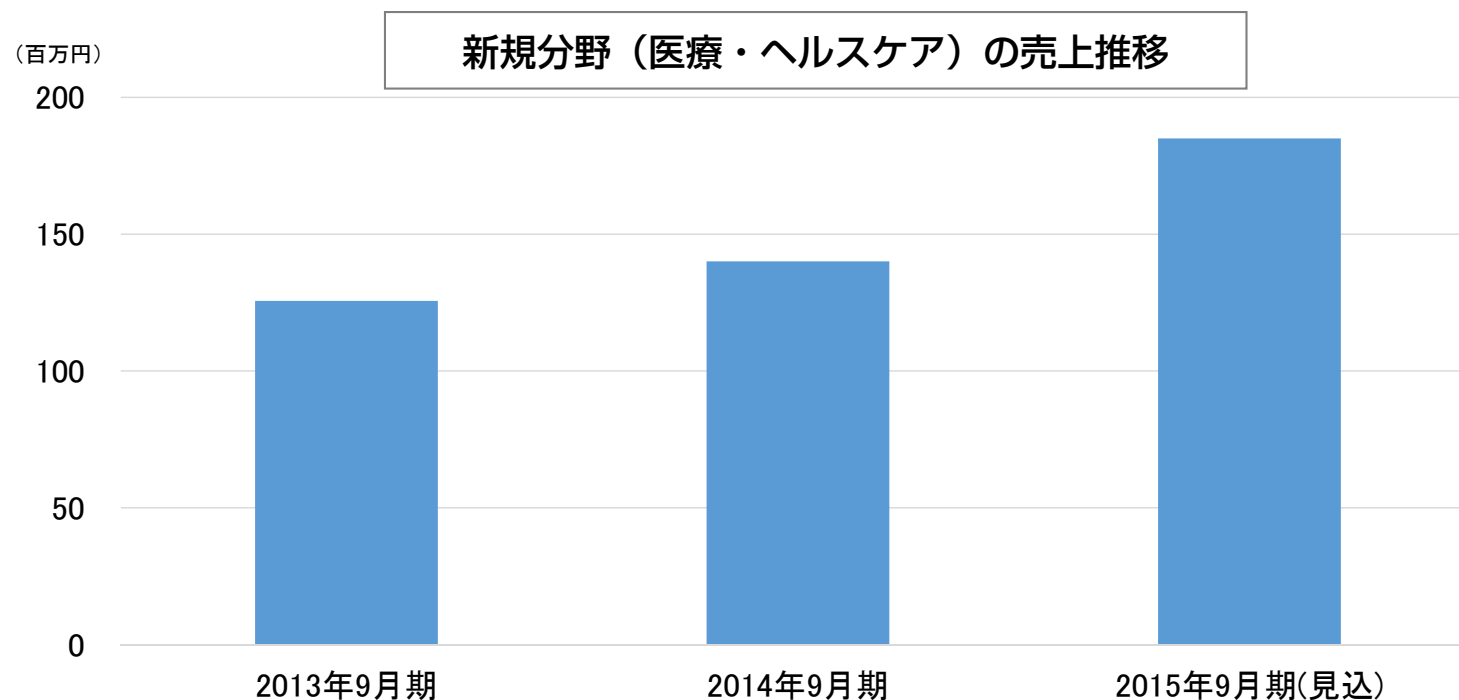


出所：矢野経済研究所データ、当社資料より作成  
(2014市場販売数は当社資料に基づく予想値)

# 分野別：新規 -医療・ヘルスケア-

実績・売上とも拡大傾向で推移。サービス提供対象も広がる。

- クリニック向け 予約システムの開発
- 製薬MR向け iPadソリューションの提供
- 看護学生向け 学習サポートアプリの開発



# 貸借対照表

預金等の流動資産比率91%、自己資本比率85%と健全な財務体質。  
流動負債の減少は、主に未払費用、未払法人税等の減少による。

単位:百万円	2015年9月期 2Q	2014年9月期 4Q	増 減	前期末比
流動資産	1,489	1,107	382	+ 34.5%
うち現金及び預金	1,243	819	424	+ 51.8%
有形固定資産	10	6	4	+ 66.7%
無形固定資産	14	21	△ 7	△ 33.3%
投資その他	107	109	△ 2	△ 1.8%
総資産	1,622	1,245	377	+ 30.3%
流動負債	133	182	△ 49	△ 26.9%
固定負債	99	91	8	+ 8.8%
純資産	1,389	971	418	+ 43.0%

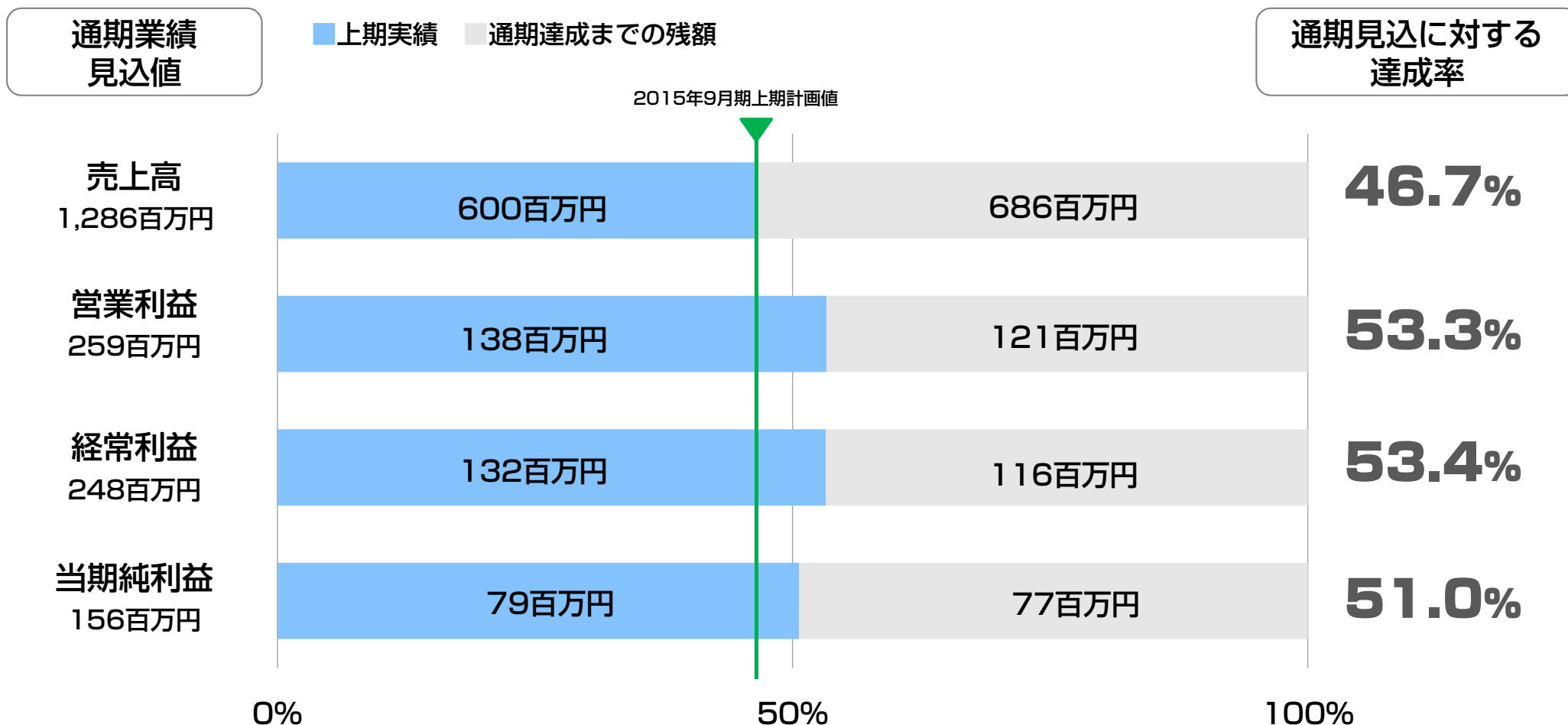
## 第2四半期決算概要 及び 通期見通し

---

1. 第2四半期決算概要	・・・	7
<b>2. 通期見通し</b>	・・・	<b>16</b>
3. 分野別概要、成長戦略	・・・	19

# 上期達成率と通期見通し

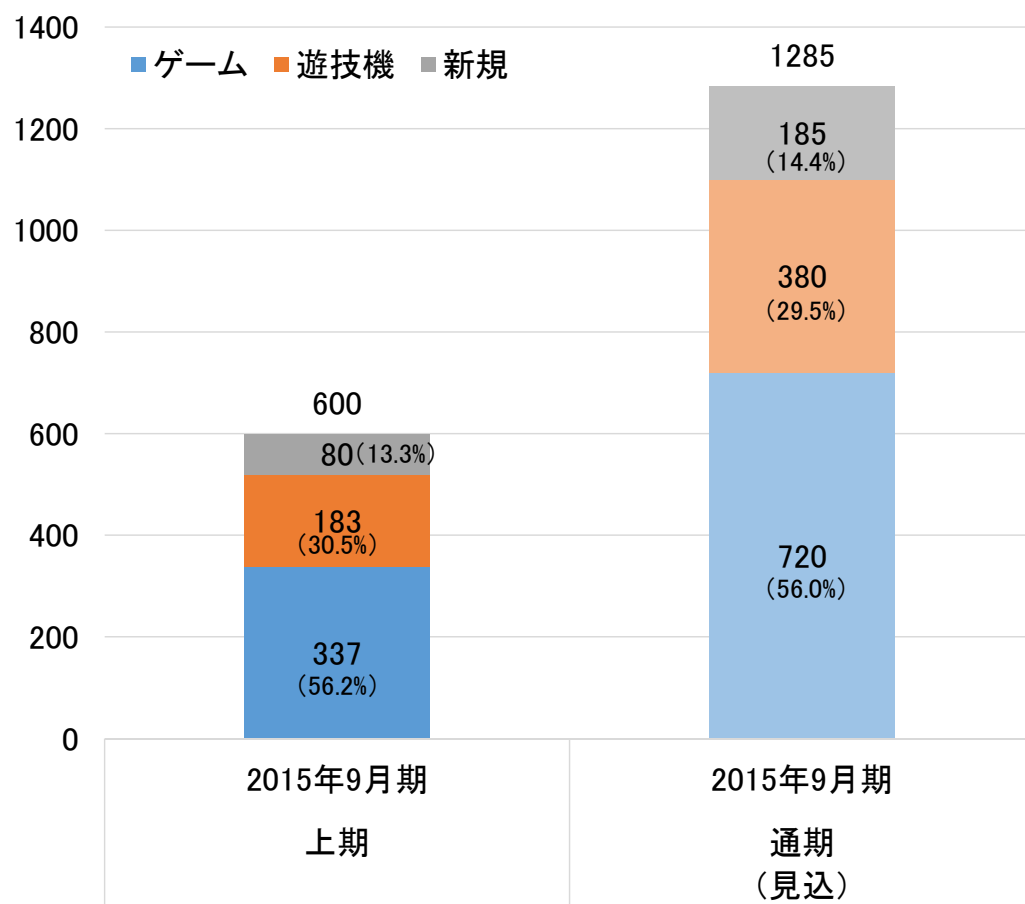
上期売上は計画値を達成。利益は計画値を上回る。





# 通期見通し（分野別売上見込み）

好調なゲーム分野で遊技機分野をカバー。



区分	上期		通期	
	実績	構成比	見込	構成比
ゲーム分野	337	56.2%	720	56.0%
遊技機分野	183	30.5%	380	29.5%
新規分野	80	13.3%	185	14.4%
合計	600		1,286	

## 第2四半期決算概要 及び 通期見通し

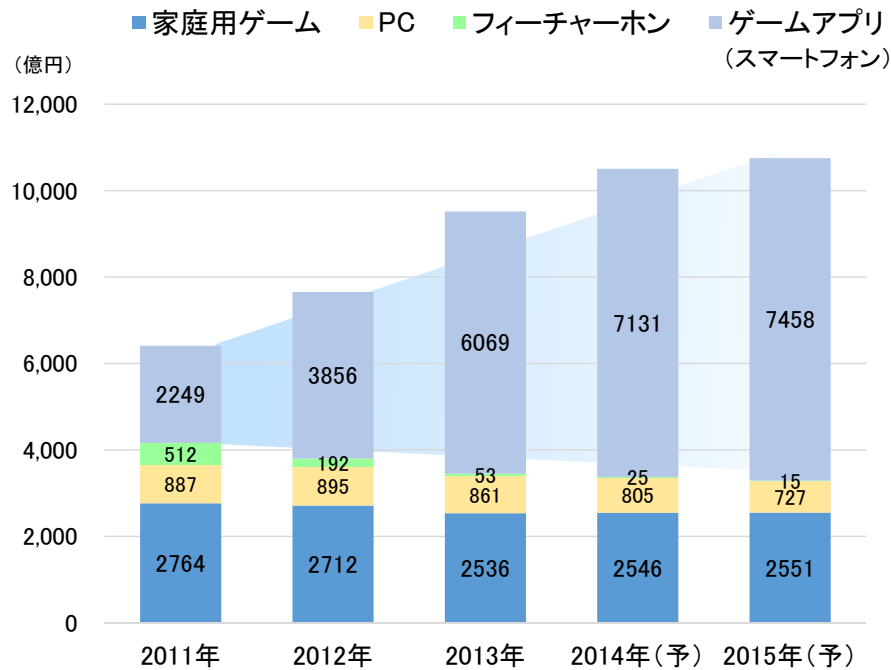
---

1. 第2四半期決算概要	・・・	7
2. 通期見通し	・・・	16
<b>3. 分野別概要、成長戦略</b>	<b>・・・</b>	<b>19</b>

# 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が急速拡大 (特にCRIWARE対象のネイティブアプリ市場が拡大)

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

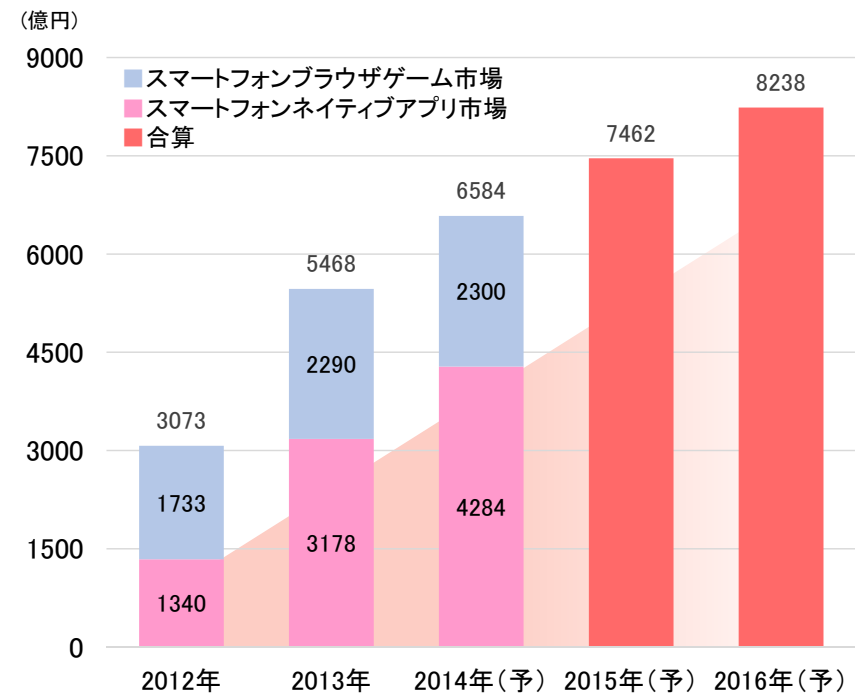
凡例

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)

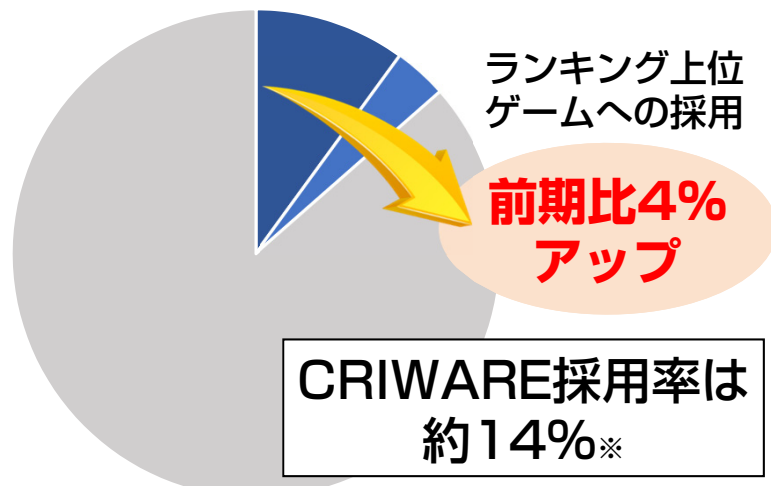


出所：CyberZ/シード・プランニング共同調査  
(c) 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved

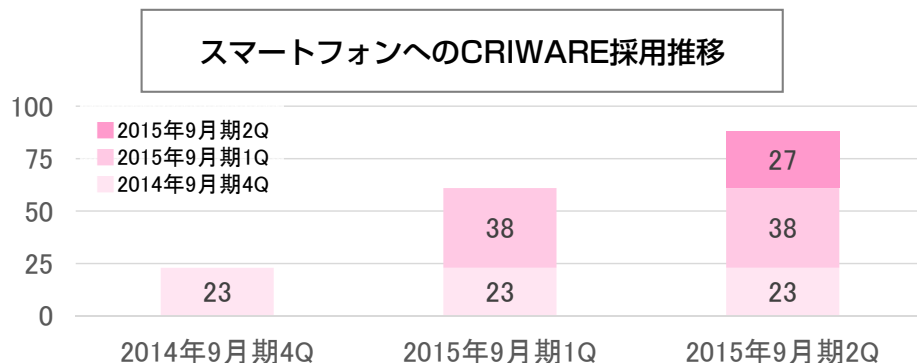
# 成長戦略 - スマートフォンゲーム

スマートフォンゲーム  
市場は継続拡大中

ランキング上位ゲームに多数採用  
= 広告効果でさらに採用率UP



※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3月時点)



## ネイティブ市場が継続拡大

大手各社がネイティブ参入を表明

2015年 2月 ヤフー  
2014年11月 NTTドコモ

## ランキング上位タイトルへの 採用で認知度が大幅拡大

### ランキング上位のCRIWARE採用タイトル

- ・ドラゴンクエストモンスターズ スーパーライト
- ・ファントム オブ キル
- ・ドラゴンボールZ ドッカンバトル
- ・ディズニー マジックキャッスル ドリーム・アイランド
- ・SDガンダム ジージェネレーション フロンティア

(2015年3月23日時点のランキング情報より)

# 成長戦略 - スマートフォンゲーム

## CRIWARE のスマートフォン向け機能も大幅強化

### CRIWARE 2015年の強化ポイント

#### ① 開発をより便利にする機能

ゲームプレイ動画共有サービスへの対応、Android音声再生遅延対策など

#### ② スマホゲーム運営を助ける機能

イベントで配信するデータの軽量化、セキュリティ強化など




#### ③ 音楽ゲーム（音ゲー）向け機能

音声再生レスポンス向上、サウンド調整の視覚化など

#### ■ ニュースリリース (2015年5月7日発表)

CRI、ゲーム開発向け  
CRIWARE 2015ロードマップを発表  
～スマートフォンゲーム開発・運営に役立つ機能強化、  
増える音ゲーへの対応も～

CRIWARE 2015 ロードマップ

	対応済み	2015年6月リリース	9月リリース	12月リリース
 統合型 サウンドミドルウェア CRI ADX2	プレイ動画共有サービス データビルド時間短縮	Android専用 音声再生の遅延推測機能 インタラクティブミュージック 新機能	プロファイル機能の強化 ストリーム再生の レスポンス向上 Unreal Engine 4 連携強化	Mac版ツール 第一弾
 高画質・高機能 ムービーミドルウェア CRI Softdec2	プレイ動画共有サービス		ゲーム内H.264対応	ゲーム内H.264の α対応
 ファイル圧縮・バックアップ ミドルウェア ファイルマジックPRO		データファイル セキュリティ強化		バックアップの パッチ配信機能

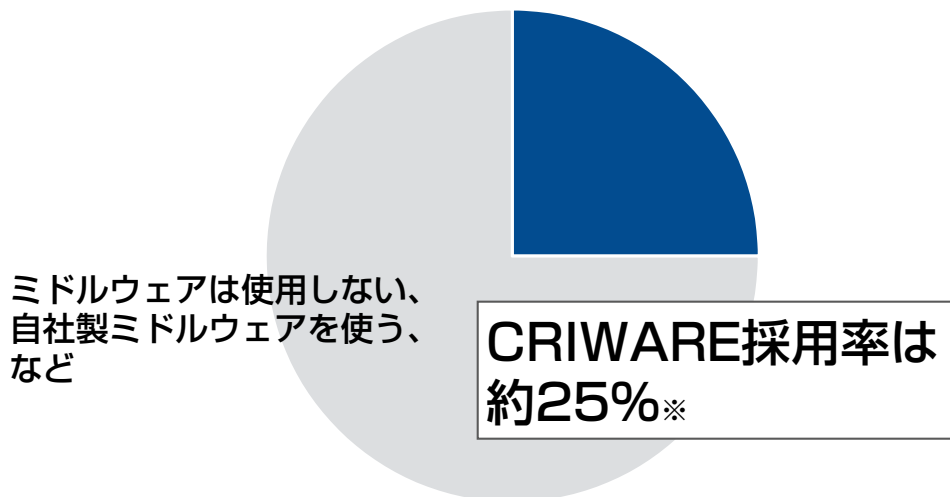
※詳しくはホームページをご覧ください。

▶ ...スマートフォン向け  
▶ ...スマートフォン/ゲーム機共通

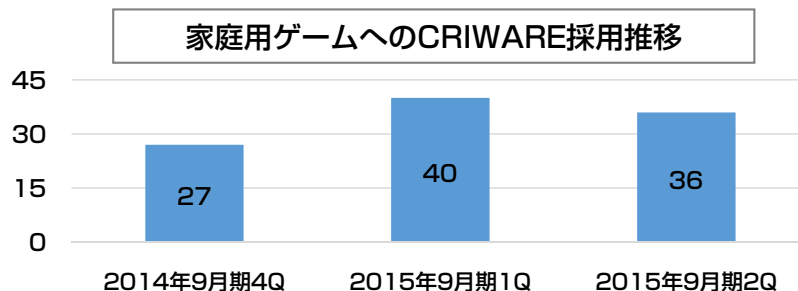
# 成長戦略 - 家庭用ゲーム

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



※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)



市場縮小も、CRIWARE採用は  
堅調

海外では高機能ゲーム機の市場が  
依然好調

世界累計販売台数

PlayStation 4 約2,000万台

Xbox One 約1,200万台

※各種データに基づく数値

CRIWARE採用の超大作「Destiny」  
(ゲーム史上最高制作費500億円)

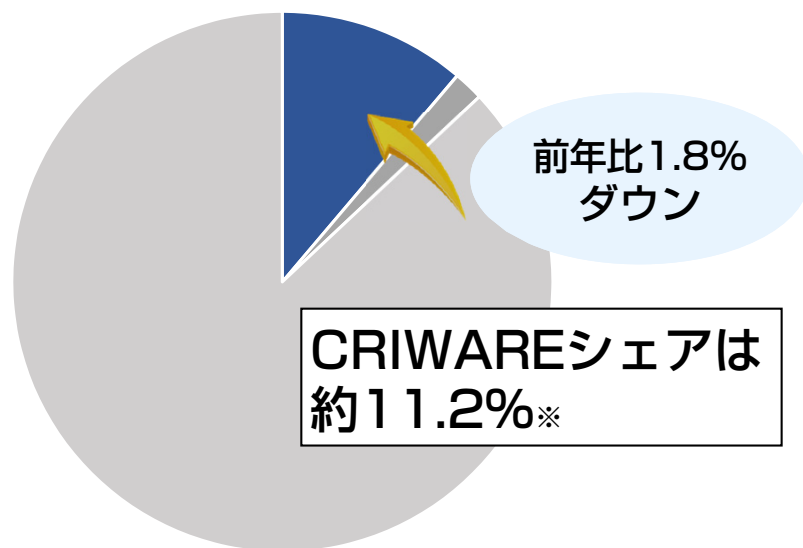


(c)2014 Bungie, Inc. All rights reserved. Destiny, the Destiny Logo, Bungie and the Bungie Logo are among the trademarks of Bungie, Inc. Published and distributed by Sony Computer Entertainment Inc. in association with Activision.

## 遊技機分野

市場販売台数はやや減少傾向

開発効率化ニーズに対応、  
演出リッチ化も継続支援



※2014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（当社予測）

※遊技機の市場販売台数とCRIWAREシェアの推移は  
本資料12ページを参照

ミドルウェアならではの  
2つのポイントで、  
遊技機メーカーをサポート

- **開発効率化**  
開発期間短縮、開発コスト削減
- **演出のリッチ化**  
ワクワク度を上げるためリッチな映像・音声演出

# 成長戦略 – 新規分野（医療・ヘルスケア）

## 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

今後の展開：

## 在宅医療向けソリューション

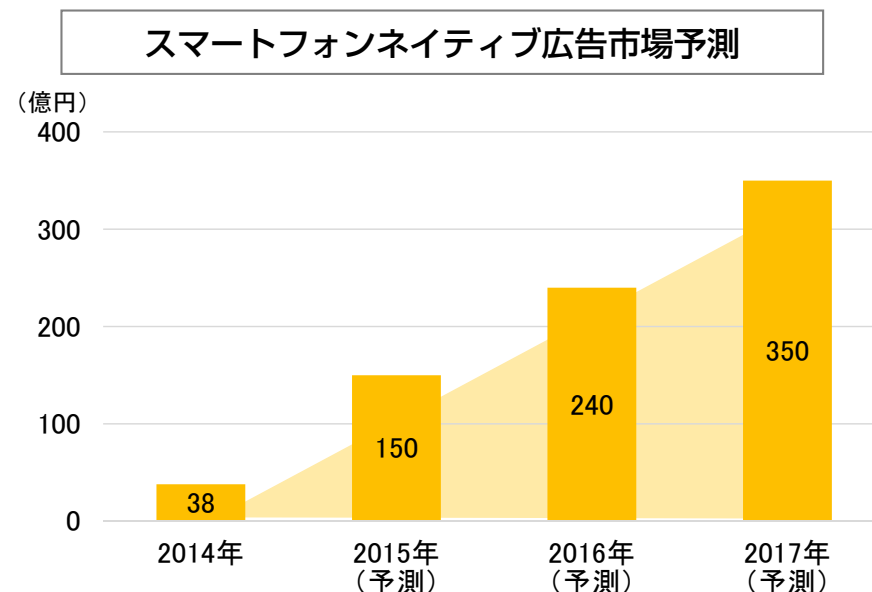
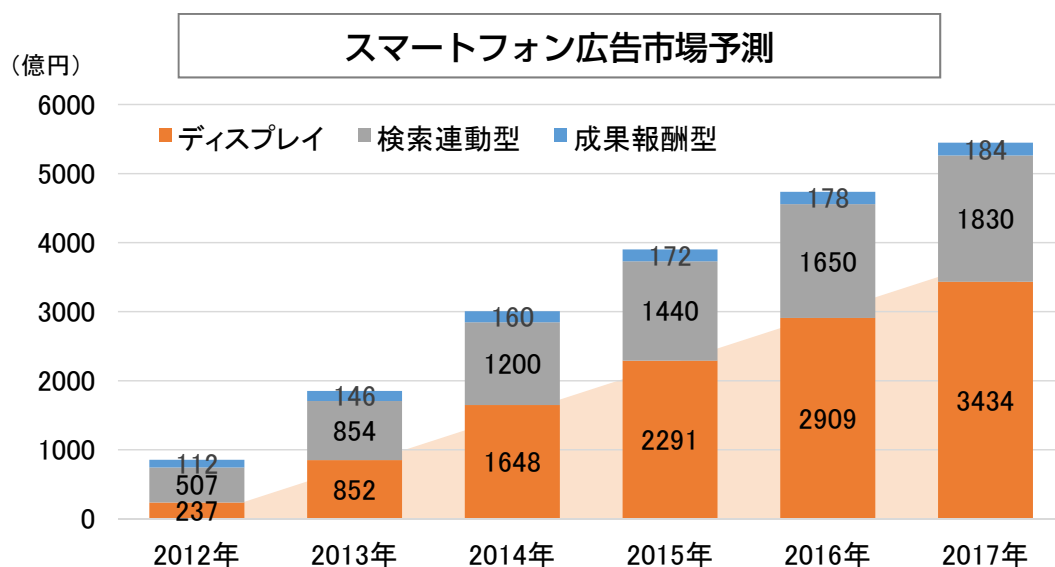
患者、訪問医、病院間の連携を  
タブレットソリューションで支援



# 成長戦略 - 新規分野（動画広告）

## 動画広告

需要が急増する  
スマートフォンネイティブ広告  
の市場を視野に



ディスプレイ広告  
(動画や図などがビジュアル表示される広告)  
**5年で約15倍**

スマートフォンネイティブ広告  
(広告とわからないような自然な広告)  
**3年で約10倍**

# 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。