

2015年9月期 第3四半期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2015年8月6日



第3四半期決算概要 及び 通期見通し

1. 第3四半期決算概要	・・・ 3
2. 通期見通し	・・・ 11
3. 分野別概況、成長戦略&トピックス	・・・ 14
4. 参考資料：企業概要	・・・ 23

エグゼクティブサマリ

決算概要

3Q累計 売上高832百万円 営業利益150百万円

- ・ 前年同期比で増収減益。
- ・ ゲーム分野（スマホ含む）は、新規採用が着実に推移し、売上466百万円。
- ・ 遊技機分野は、厳しい環境ながら、受注案件を確保し、売上256百万円。
- ・ 新規分野も、医療ヘルス分野向けの売上を順調に拡大し、売上109百万円。

通期見通し

通期見通しは変更なし

ゲーム分野の許諾売上獲得

順調なゲーム分野の許諾売上の伸長及び受注案件増加により当初計画達成の見込みで、通期見通しは変更しない。

連結決算概要

前年同期比（累計）、売上は3.3%の増収、営業利益は12.8%の減益。

単位:百万円	2015年9月期 3Q	2014年9月期 3Q	前年同期比	2015年9月期 3Q累計期間	2014年9月期 3Q累計期間	前年同期比
売上	231	272	△ 15.0%	832	805	+ 3.3%
売上原価	90	84	+ 6.6%	316	282	+ 12.2%
売上総利益	141	187	△ 24.7%	515	523	△ 1.6%
売上総利益率	61.0%	68.9%	△ 7.9pt	61.9%	65.0%	△ 3.0pt
販売管理費	129	116	+ 10.5%	365	351	+ 3.9%
営業利益	12	70	△ 82.7%	150	172	△ 12.8%
営業利益率	5.3%	26.0%	△ 20.7pt	18.1%	21.4%	△ 3.3pt
経常利益	14	71	△ 79.9%	146	176	△ 16.8%
税前利益	14	71	△ 79.9%	146	176	△ 16.8%
当期純利益	8	44	△ 80.5%	88	116	△ 24.0%

■主な売上原価増加要因 : 外注費 (+10百万円)、仕掛品振替 (△17百万円) ソフトウェア振替 (△10百万円)

■主な販売管理費増加要因 : 人件費 (+19百万円)、業務委託料 (+9百万円)、研究開発費 (△10百万円)

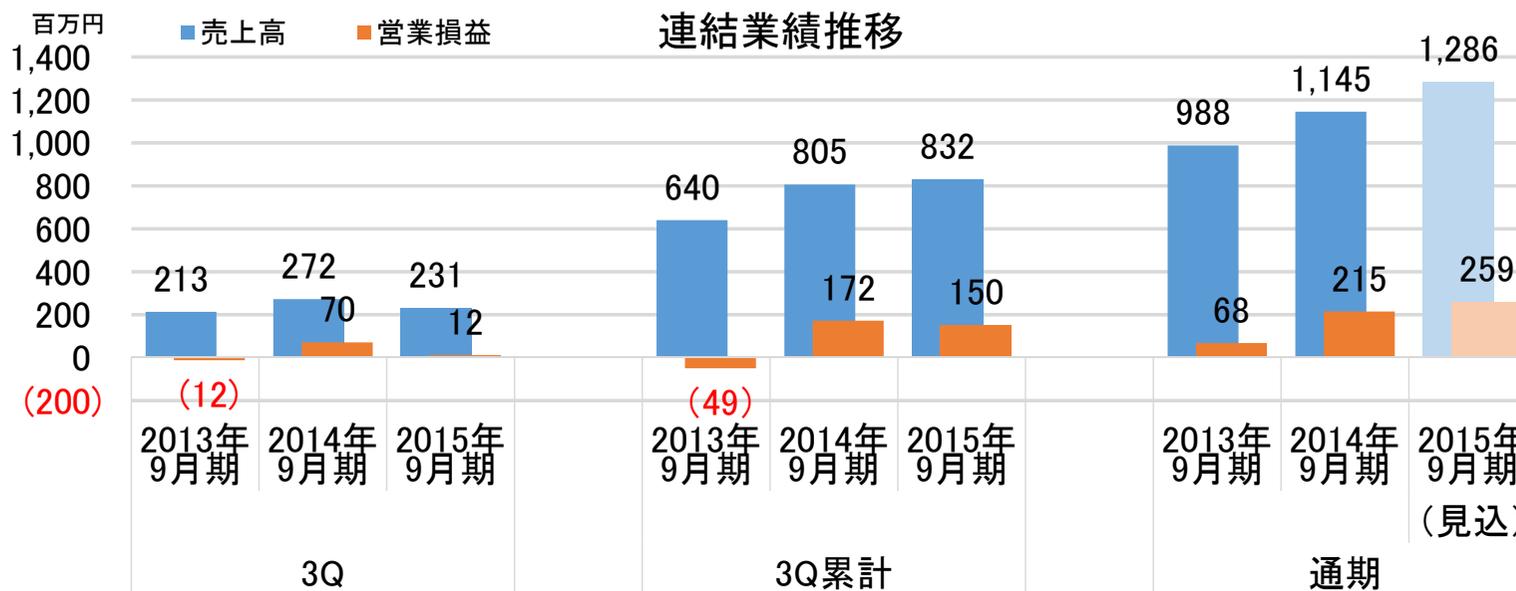
■営業外損益 : 上場関連経費 (△11百万円)、為替差益 (+7百万円)

※すべて前年同期比（累計）

四半期別業績推移

前年同期比（累計）で増収減益。

2014年9月期3Qは、遊技機向けの大口の許諾売上により増加。



区分	2015年9月期 3Q	2014年9月期 3Q	前年同期比	2015年9月期 3Q累計期間	2014年9月期 3Q累計期間	前年同期比
売上高	231	272	△ 15.0%	832	805	+ 3.3%
営業利益	12	70	△ 82.7%	150	172	△ 12.8%
経常利益	14	71	△ 79.9%	146	176	△ 16.8%
当期純利益	8	44	△ 80.5%	88	116	△ 24.0%

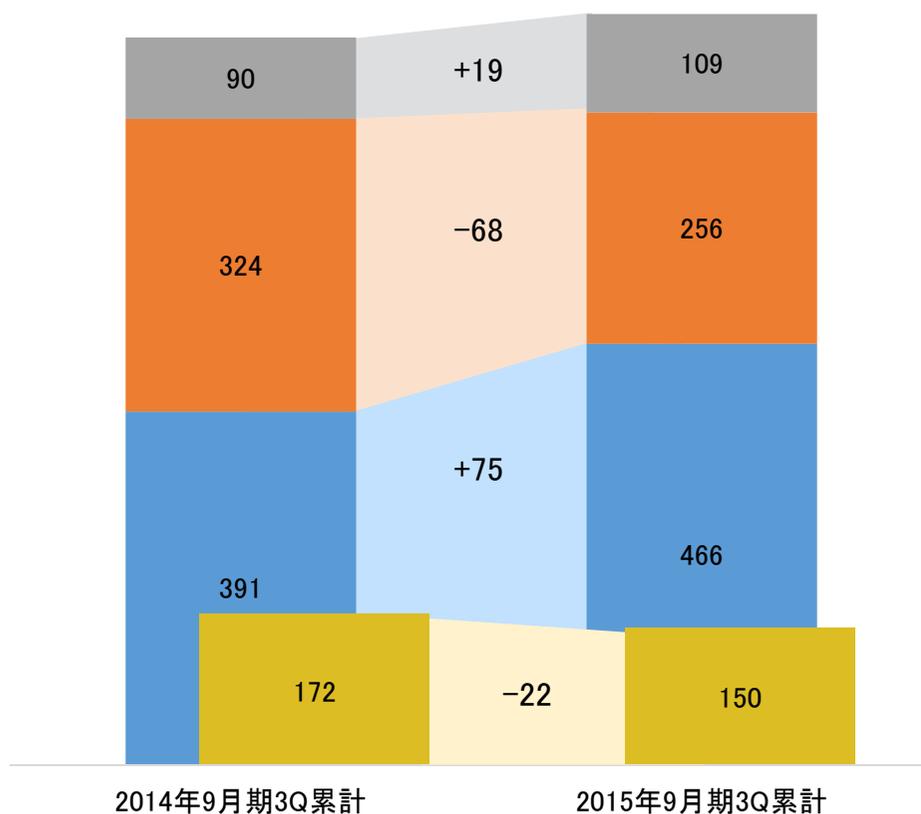
分野別業績

- ・ ゲーム分野（スマホ含む）は伸長。
- ・ 遊技機分野は、厳しい環境ながら、受注案件を確保。
- ・ 新規分野は、医療・ヘルスケア向け許諾売上・受託売上ともに伸長。

分野別売上

■ ゲーム分野 ■ 遊技機分野 ■ 新規分野 ■ 営業利益

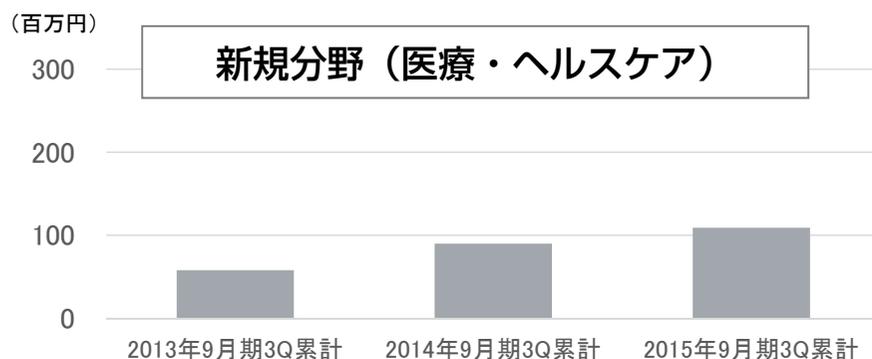
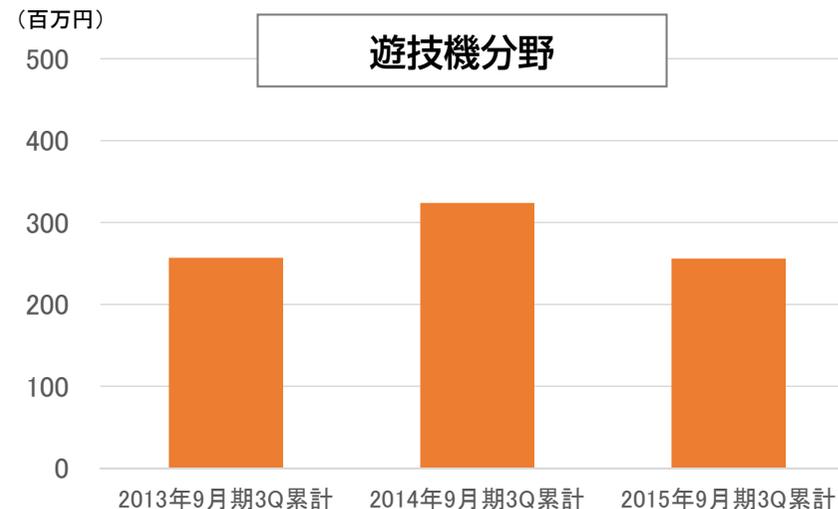
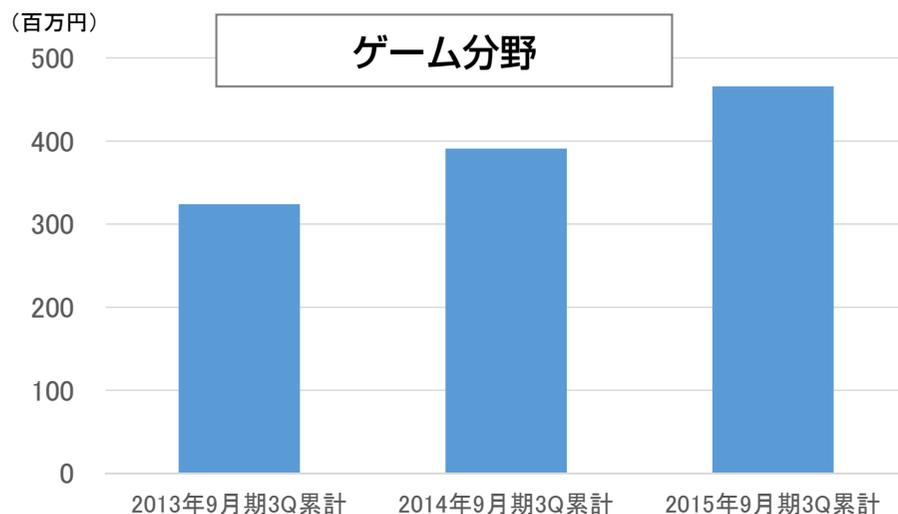
(百万円)



区分	2015年9月期 3Q累計期間		2014年9月期 3Q累計期間		前年 同期比
	売上	構成比	売上	構成比	
ゲーム分野	466	56.0%	391	48.5%	19.3%
遊技機分野	256	30.8%	324	40.3%	△21.0%
新規分野	109	13.2%	90	11.2%	21.5%
合計	832		805		3.3%
営業利益	150		172		△12.8%

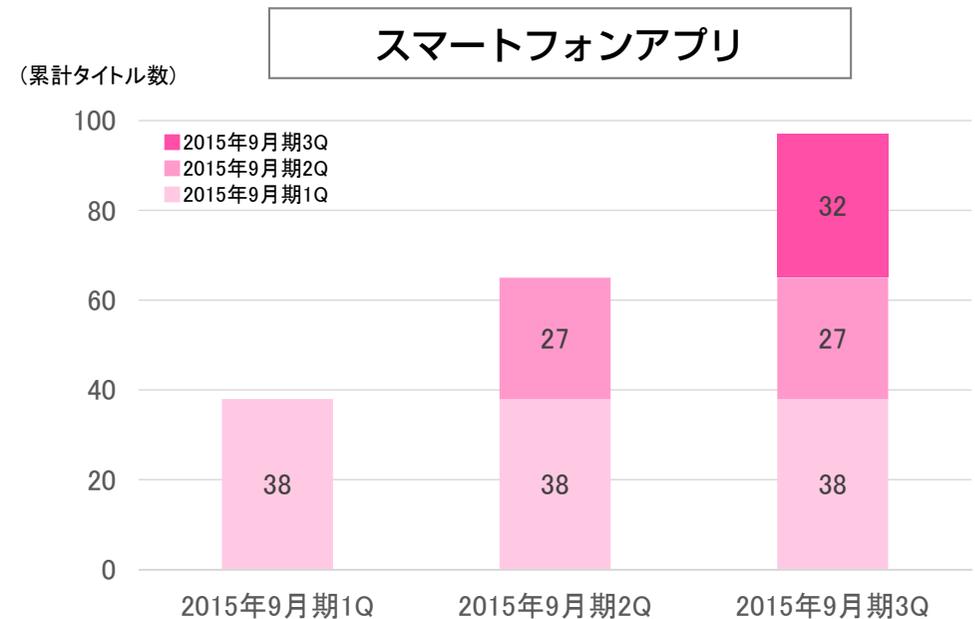
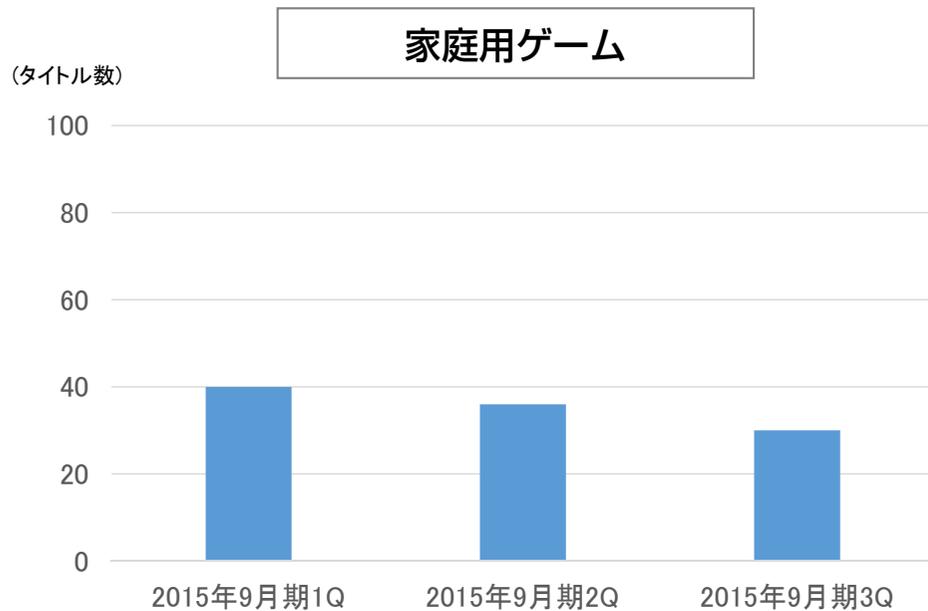
分野別3Q累計売上推移

遊技機分野は規制の影響を受けるも、全体的には順調に推移。



ゲーム分野：CRIWARE新規採用タイトル数推移

新規採用タイトル数は着実に伸長。



2015年9月期	1Q	2Q	3Q	3Q累計
スマートフォンアプリ	38	27	32	97
家庭用ゲーム	40	36	30	106
その他	2	2	5	9
合計	80	65	67	212

貸借対照表

預金等の流動資産比率91%、自己資本比率86%と健全な財務体質。

単位:百万円	2015年9月期 3Q	2014年9月期 4Q	増 減	前期末比
流動資産	1,479	1,107	371	+ 33.6%
うち現金及び預金	1,233	819	413	+ 50.5%
有形固定資産	10	6	4	+ 62.5%
無形固定資産	12	21	△ 8	△ 42.2%
投資その他	108	109	△ 1	△ 1.7%
総資産	1,610	1,245	365	+ 29.3%
流動負債	109	182	△ 72	△ 40.0%
固定負債	102	91	11	+ 12.4%
純資産	1,398	971	426	+ 43.9%

- 滞留売掛金等の不良資産はなし。
- 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。
- 純資産の増加は、上場に伴う新株発行による。

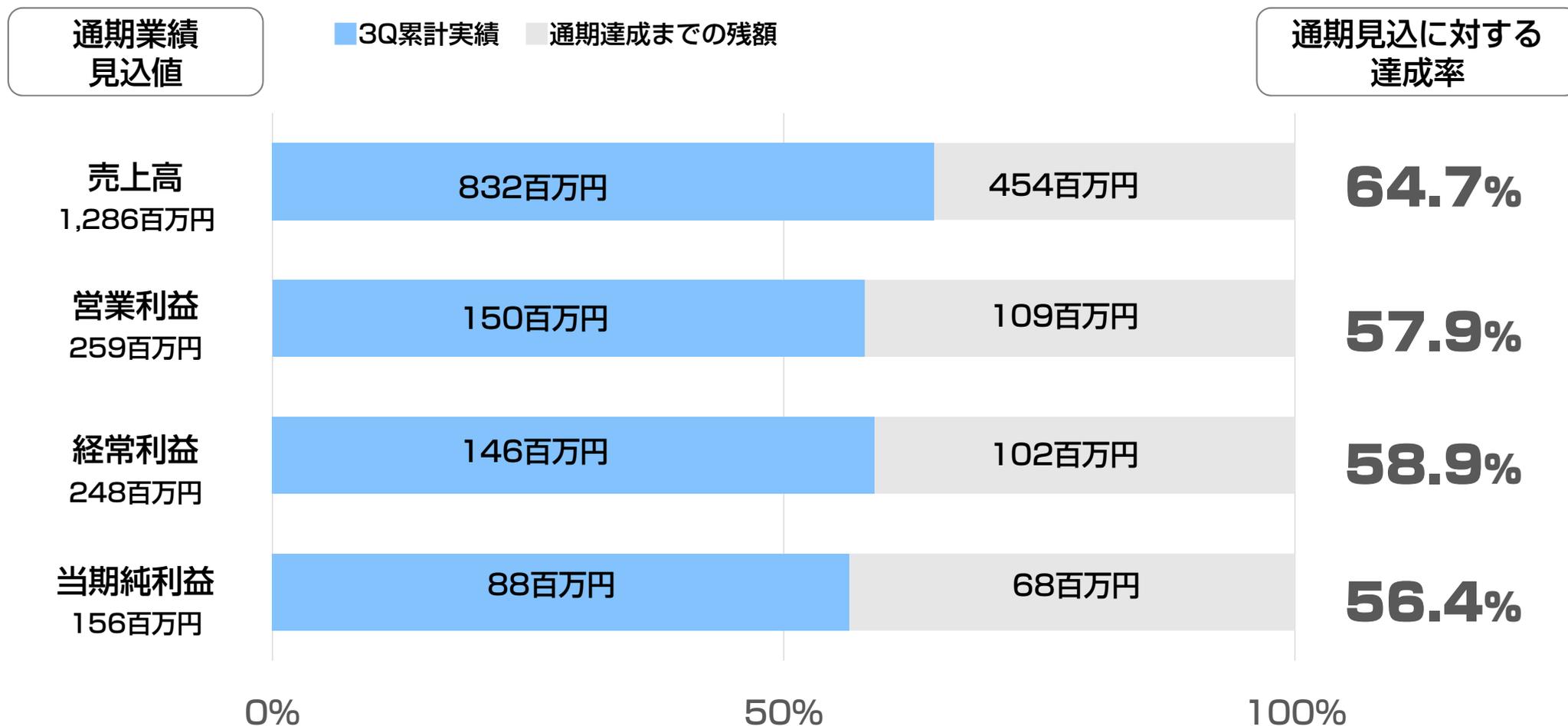
第3四半期決算概要 及び 通期見通し

1. 第3四半期決算概要	・・・	3
2. 通期見通し	・・・	11
3. 分野別概況、成長戦略&トピックス	・・・	14
4. 参考資料：企業概要	・・・	23

達成率と通期見通し

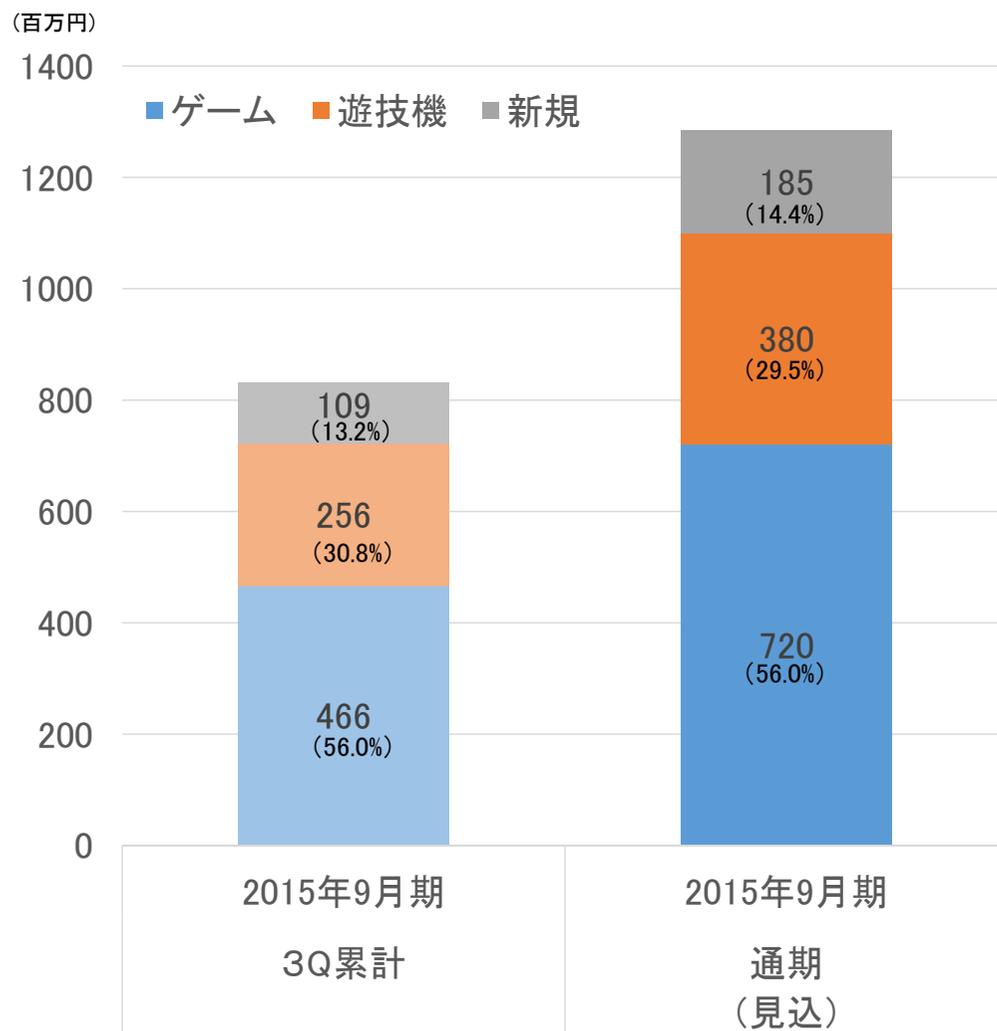
通期見込は変更なし。

順調なゲーム分野の許諾売上の伸長及び受注案件増加により、当初計画達成の見込み。



通期見通し（分野別売上見込み）

- ・ゲーム分野（スマホ含む）は、順調に推移する見込み。
- ・遊技機分野は、厳しい環境ながら、受注案件を確保。
- ・新規分野は、医療・ヘルス分野向けが堅調に推移する見込み。



(百万円)

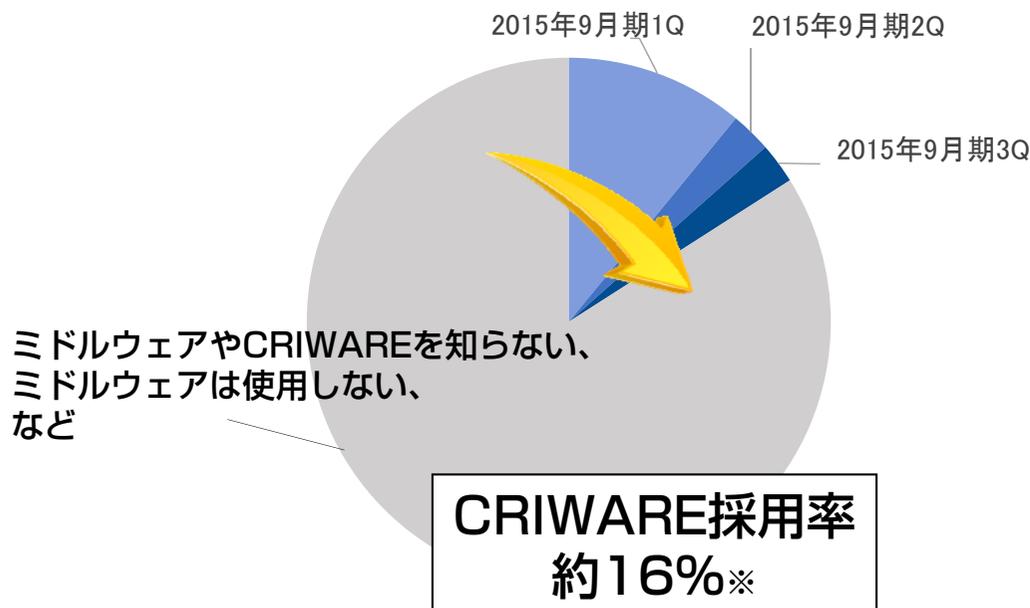
区分	3Q累計		通期	
	実績	構成比	見込	構成比
ゲーム分野	466	56.0%	720	56.0%
遊技機分野	256	30.8%	380	29.5%
新規分野	109	13.2%	185	14.4%
合計	832		1,286	

第3四半期決算概要 及び 通期見通し

1. 第3四半期決算概要	・・・	3
2. 通期見通し	・・・	11
3. 分野別概況、成長戦略&トピックス	・・・	14
4. 参考資料：企業概要	・・・	23

分野別概況 - ゲーム分野 (スマートフォンゲーム・家庭用ゲーム) -

スマートフォンゲーム

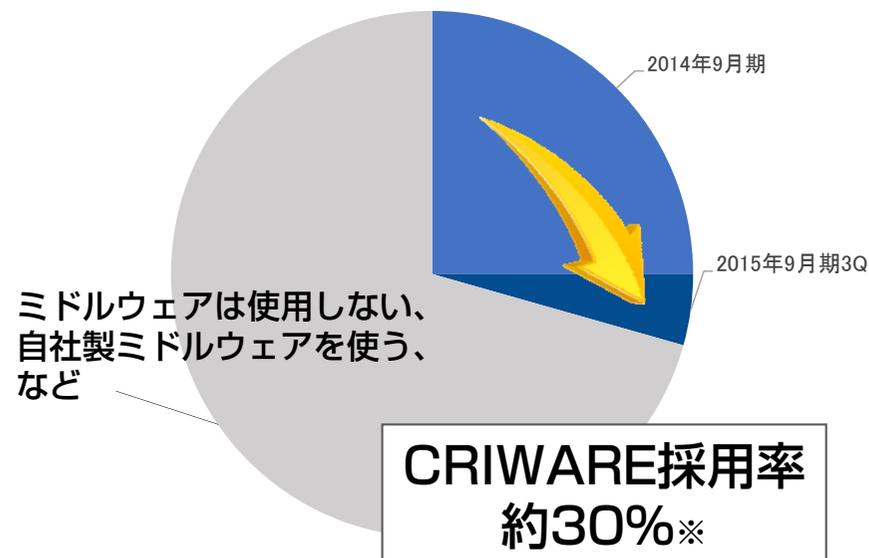


※App StoreおよびGoogle Playのアプリランキング
上位100位におけるCRIWARE採用アプリ数の割合

**ランキング上位タイトル採用で
認知度高まる**

1Q-3Q
採用率推移: **10% → 14% → 16%**

家庭用ゲーム



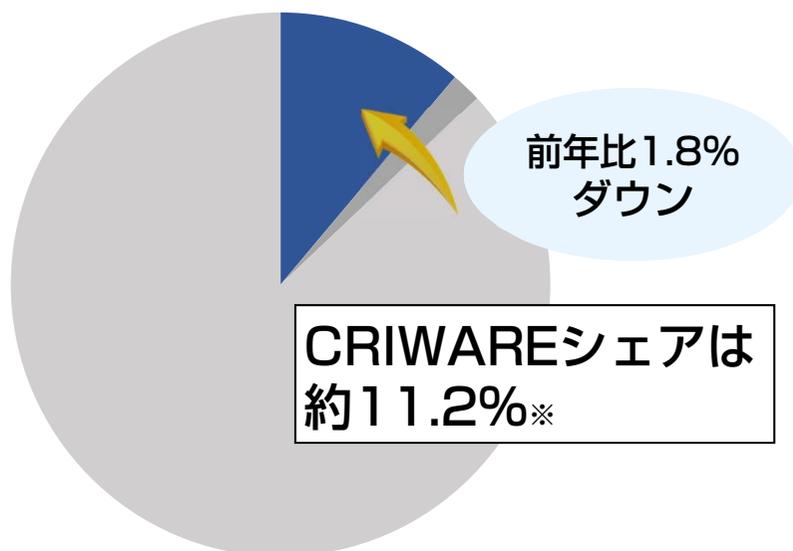
※ファミ通ランキングのうち2014年10月～2015年3月に発売された
上位126タイトルにおけるCRIWARE採用ゲーム数の割合

**ランキング上位タイトル採用率
2Q累計時点で
前年実績比5%UP**

分野別概況 – 遊技機分野・新規分野 –

遊技機分野

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）



規制など市場環境は厳しいが
開発効率化・演出は継続支援

新規分野

実績

- 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

着実に実績を積み上げ、
売上を徐々に拡大

成長戦略 - ゲーム分野 -

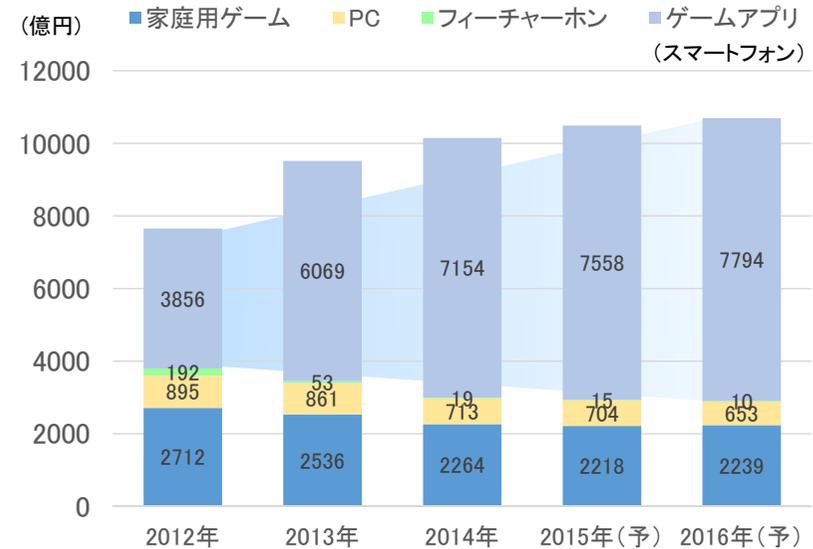
スマートフォンゲーム

営業力強化、ブランド力強化で
継続して新規採用率を向上

家庭用ゲーム

国内でのシェア継続拡大
海外への展開

国内ゲーム市場規模の推移



世界における家庭用ゲーム市場



出所：(株) エンターブレイン「ファミ通ゲーム白書2015」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)

成長戦略 - 遊技機分野・新規分野 -

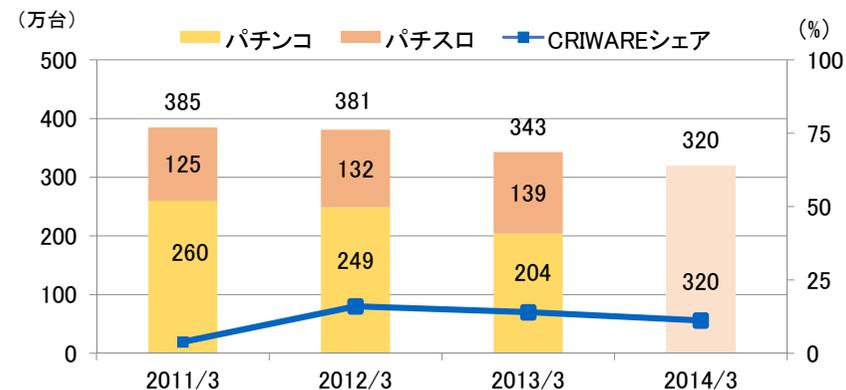
遊技機分野

開発効率化・演出リッチ化で
遊技機メーカーを継続サポート、
次世代チップへの採用も進行中

新規分野（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

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)

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)

トピックス①

販売体制強化：スマートフォン向け販売チャネル拡大

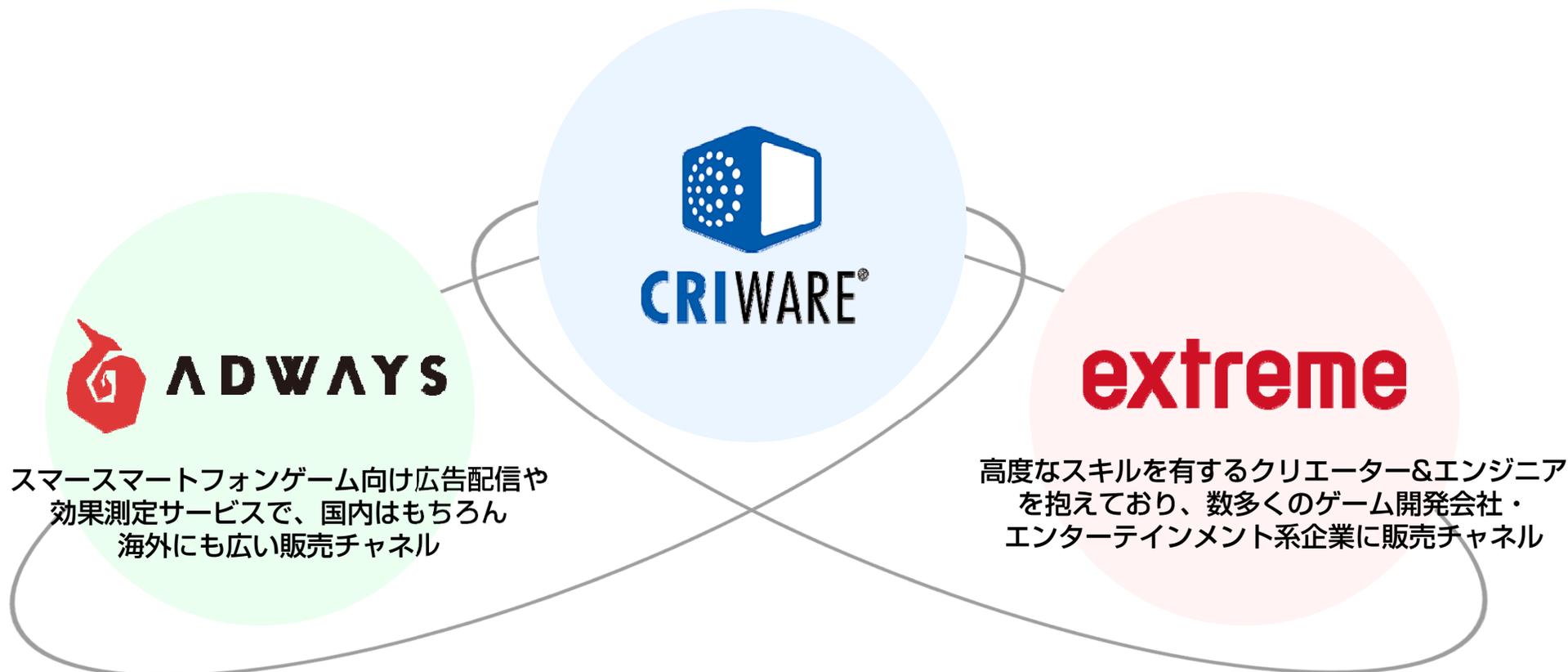
2015年8月「CRIWARE アンバサダー・プログラム※」スタート

※提携企業が「CRIWARE アンバサダー」となりスマートフォンゲームの開発会社やプロジェクトチームにCRIWAREを紹介するプログラム。



株式会社アドウェイズ
株式会社エクストリーム の2社と提携。

CRI の販売チャネル+2 社の強力な販売チャネルで、より多くの顧客層にアプローチ。



トピックス②

新技術：リズムゲーや音ゲーを作りやすくする技術

Android アプリ開発のボトルネックである
音楽とゲーム描画のズレを解決する新技術を提供開始

音ズレ対応で莫大な工数…
音ゲーが企画しづらい…

遅延時間測定方法を
定義、検証…

機種ごとに遅延時間
を計測…

各測定結果を
アプリに組み込み…

アプリ

CRIWAREが
アプリ開発工数大幅削減、
リズムや音が心地良い
ゲームプレイを実現！

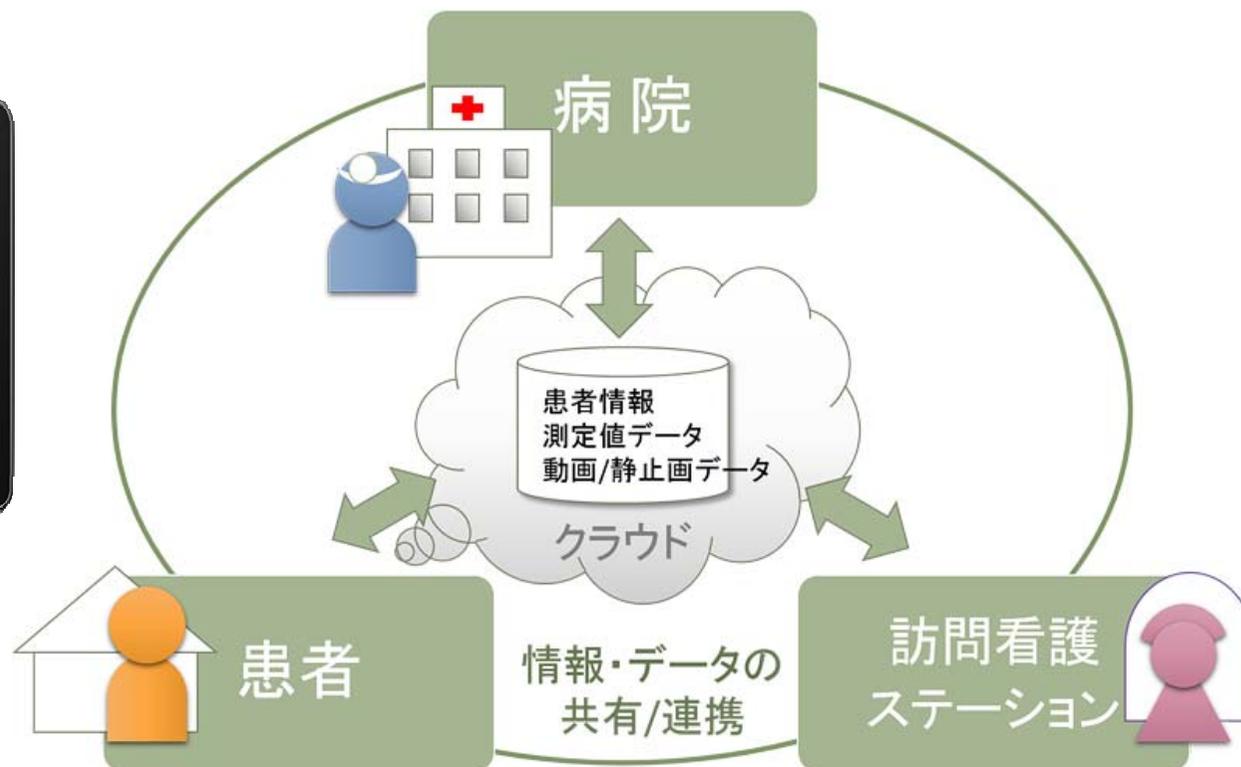


トピックス③

在宅医療向けソリューション

慶應義塾大学医学部の「在宅医療支援システム」構築プロジェクトに参画

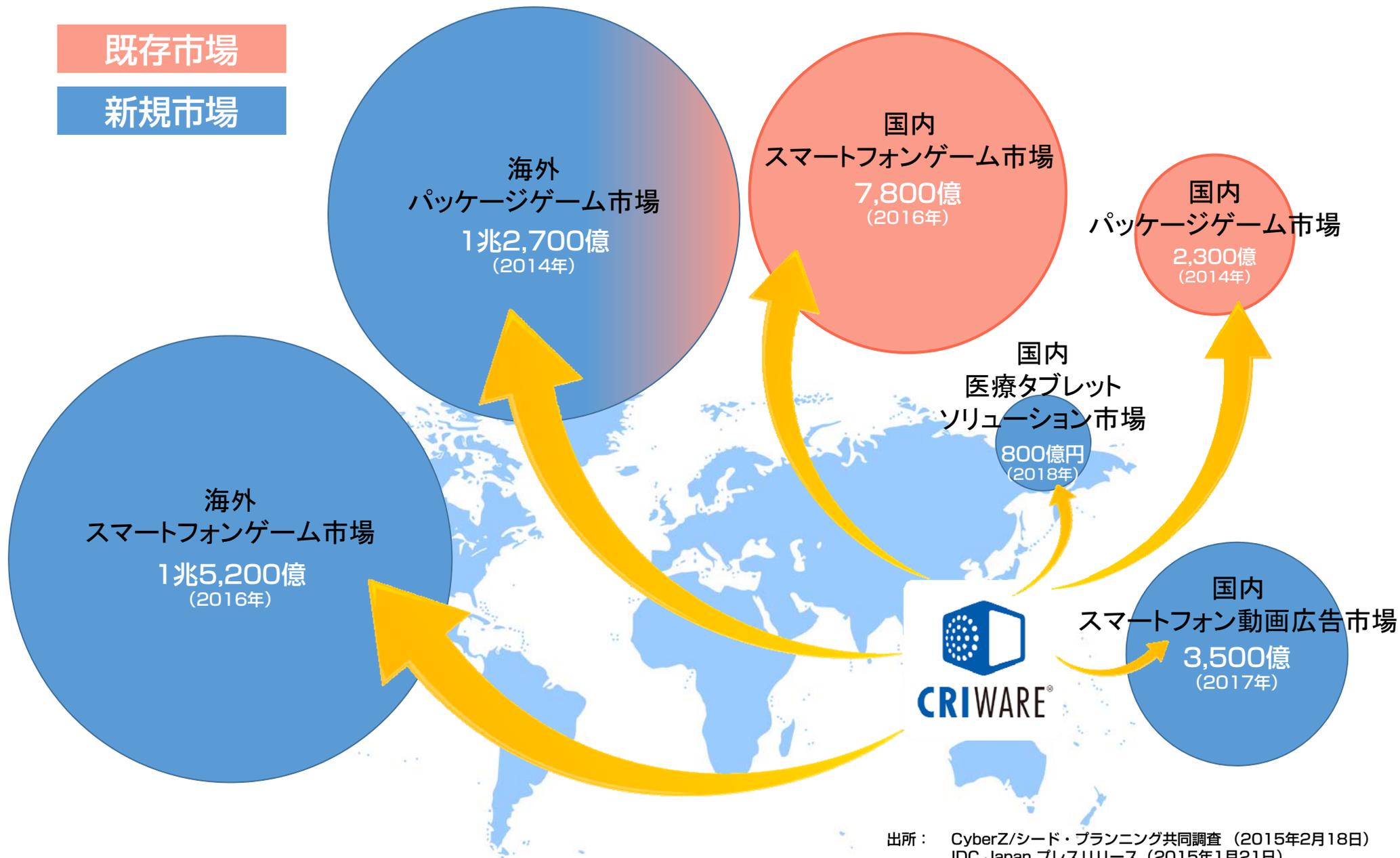
患者、訪問医、病院間の連携をタブレットソリューションで支援。
エンターテインメント業界で培った音声・映像・通信技術で、
医療・ヘルスケア分野におけるICTソリューションのユーザビリティ向上に貢献。



今後の展開

既存市場

新規市場



出所： CyberZ/シード・プランニング共同調査 (2015年2月18日)
IDC Japan プレスリリース (2015年1月21日)
ファミ通ゲーム白書2015

第3四半期決算概要 及び 通期見通し

1. 第3四半期決算概要	・・・	3
2. 通期見通し	・・・	11
3. 分野別概況、成長戦略&トピックス	・・・	14
4. 参考資料：企業概要	・・・	23

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。

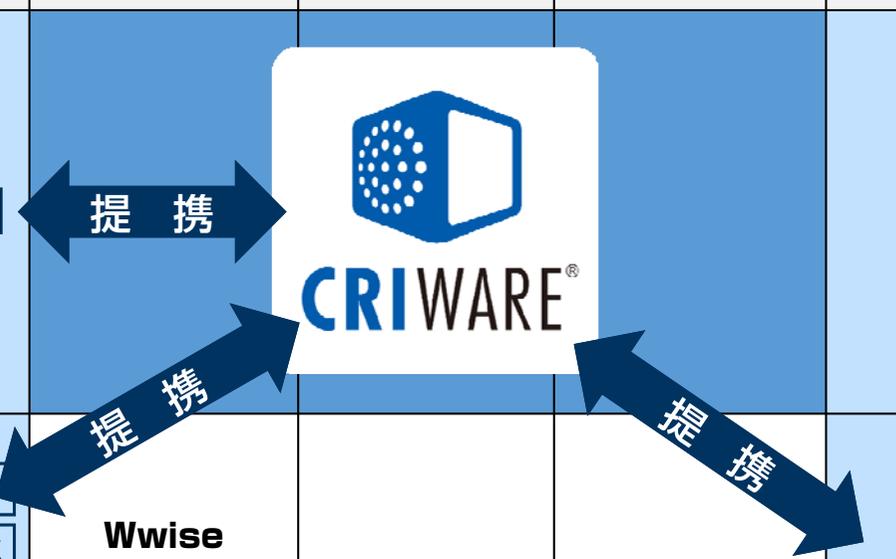
国外：競合する企業が数社存在。

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



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

対応機種は累計20機種以上

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

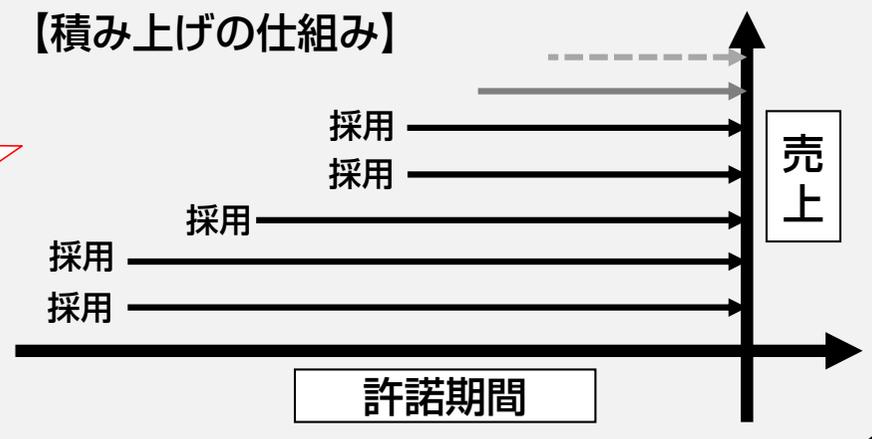
スマートフォンアプリの場合：



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）数の増加が
累積的に売上を向上させる。

【積み上げの仕組み】



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。