

2015年9月期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2015年11月12日



決算概要および業績予想

1. 決算概要	・・・ 3
2. 業績予想および取組み	・・・ 12
3. 成長戦略	・・・ 15
4. 参考資料：企業概要	・・・ 23

エグゼクティブサマリ

決算概要

売上高1,195百万円 営業利益266百万円
営業利益 23.7%の増益を達成

- ・ 前期に続き、増収増益。
- ・ 利益率の高いゲーム分野に注力し、利益増を達成。

2016年9月期 業績予想

通期予想 売上高14億円 営業利益3.2億円

既存事業の強化、海外展開および新規事業開発により、増収増益を見込む。

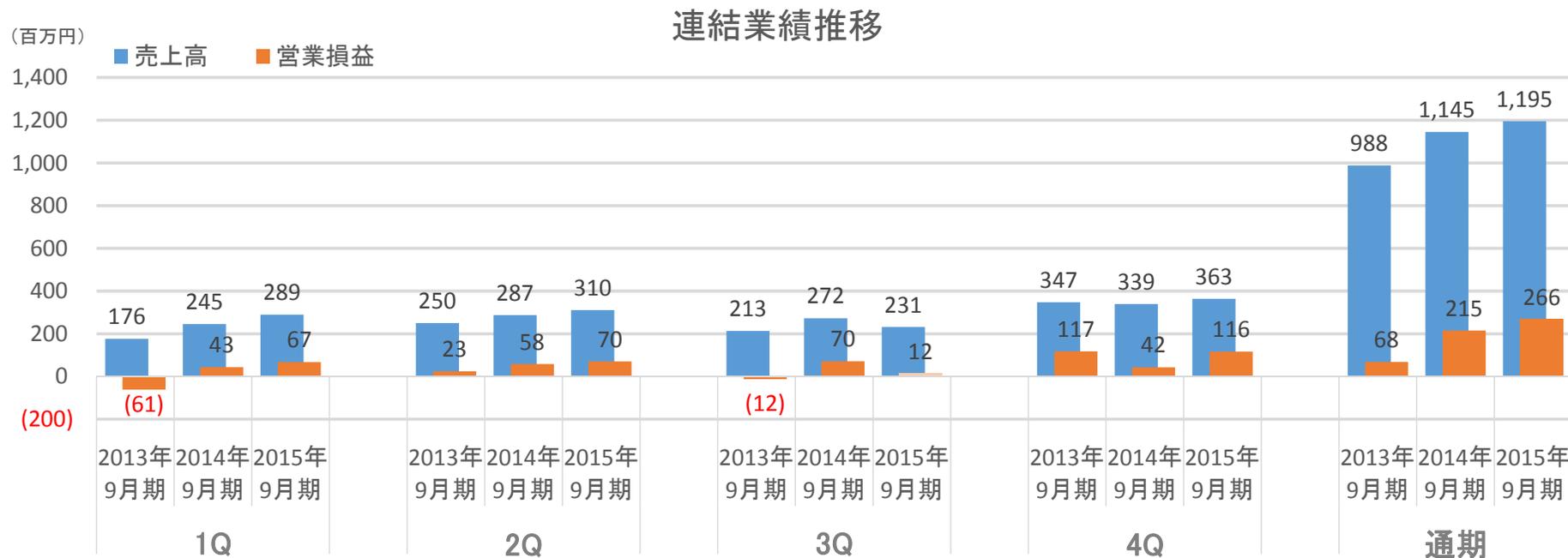
連結決算概要

利益率の高いゲーム分野に注力し、営業利益は23.7%の増益。
上場関連経費の支出により、経常利益は17.9%の増益。

単位: 百万円	2015年9月期	2014年9月期	前期比
売上	1,195	1,145	+ 4.4%
売上原価	438	432	+ 1.2%
売上総利益	757	712	+ 6.3%
売上総利益率	63.3%	62.2%	+ 1.1pt
販売管理費	490	496	△ 1.3%
営業利益	266	215	+ 23.7%
営業利益率	22.3%	18.8%	+ 3.5pt
経常利益	261	222	+ 17.9%
税前利益	261	222	+ 17.9%
当期純利益	161	141	+ 13.7%

直近3年業績推移

前期に続き、増収増益を達成。



区分	2015年9月期	2014年9月期	差異	前期比
売上高	1,195	1,145	50	+ 4.4%
営業利益	266	215	51	+ 23.8%
経常利益	261	222	39	+ 17.9%
当期純利益	161	141	20	+ 13.7%

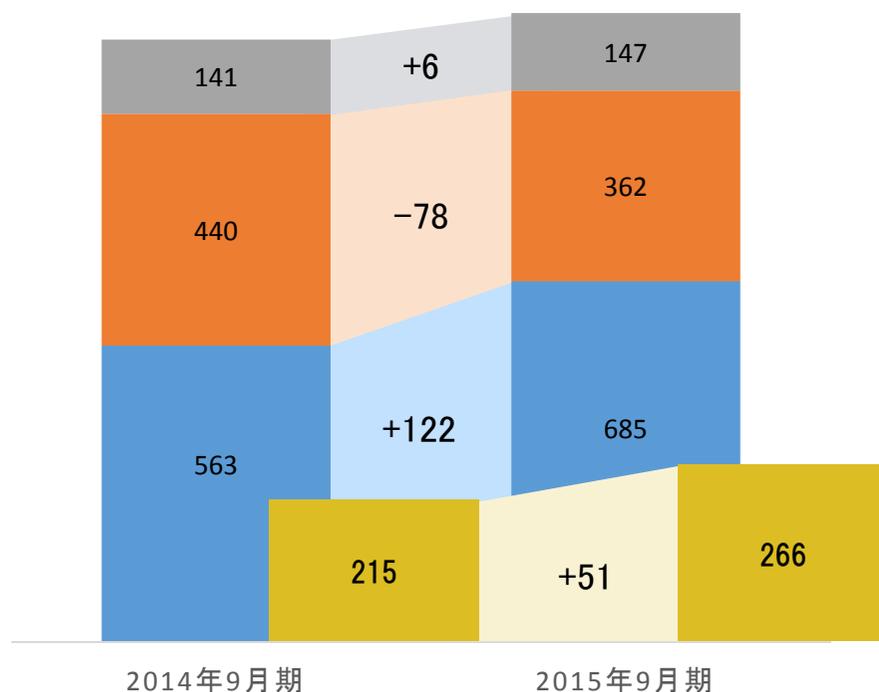
分野別業績

- ・ ゲーム分野は、スマホ向けが伸び大幅増収。
- ・ 遊技機分野は、規制等変更の影響を受け、売上が次期にスライド。
- ・ 新規分野は、医療・ヘルスケア向け売上が堅調。

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		2014年9月期		差異
	売上	構成比	売上	構成比	
ゲーム分野	685	57.3%	563	49.1%	122
遊技機分野	362	30.2%	440	38.4%	△78
新規分野	147	12.3%	141	12.3%	6
合計	1,195		1,145		50
営業利益	266		215		51

ゲーム分野：売上および採用タイトル数推移

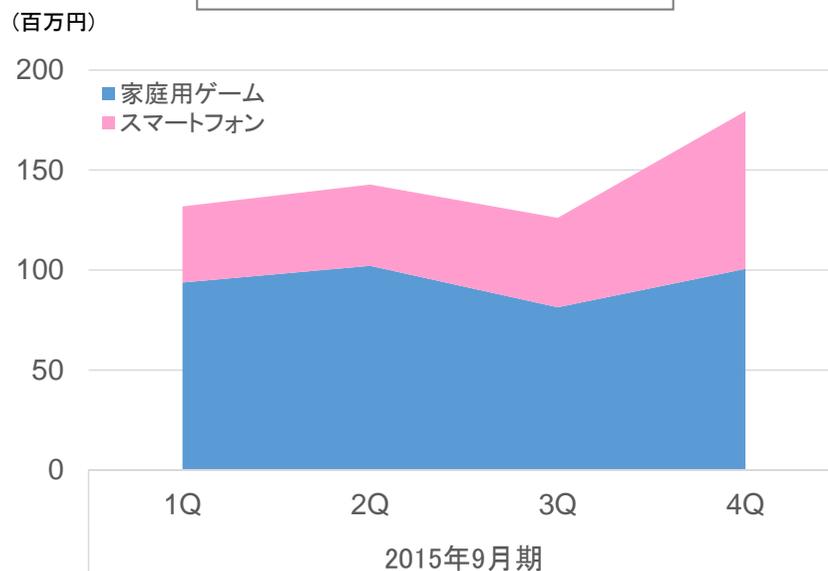
2015年9月期累計で、全282タイトルに採用。
スマートフォンゲームへの採用が順調に推移。

2015年9月期 スマートフォンゲーム・家庭用ゲーム 採用実績

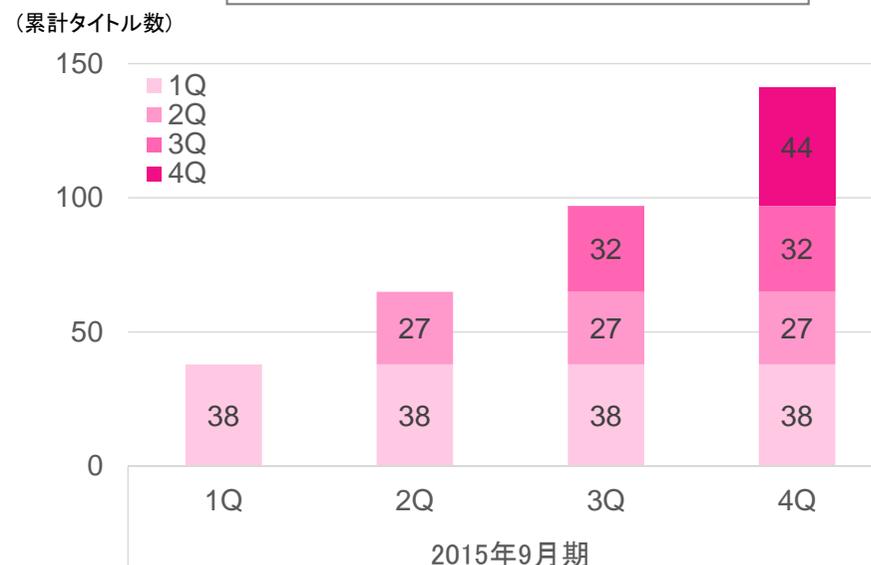
(単位:タイトル数)

2015年9月期	1Q	2Q	3Q	4Q	累計
スマートフォンゲーム	38	27	32	44	141
家庭用ゲーム	40	36	30	19	125
その他(アーケードゲーム機、PC)	2	2	5	7	16
合計	80	65	67	70	282

売上推移

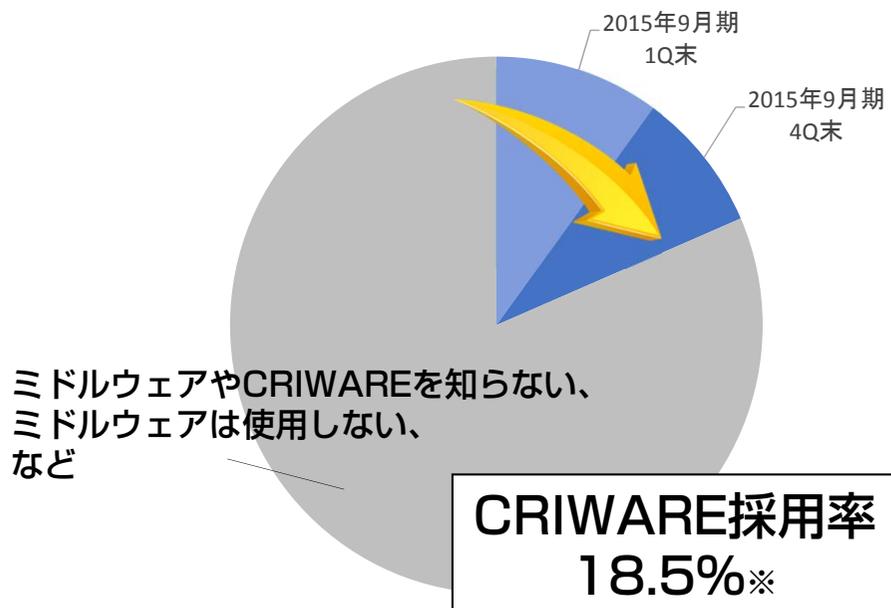


スマートフォンゲーム採用数



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

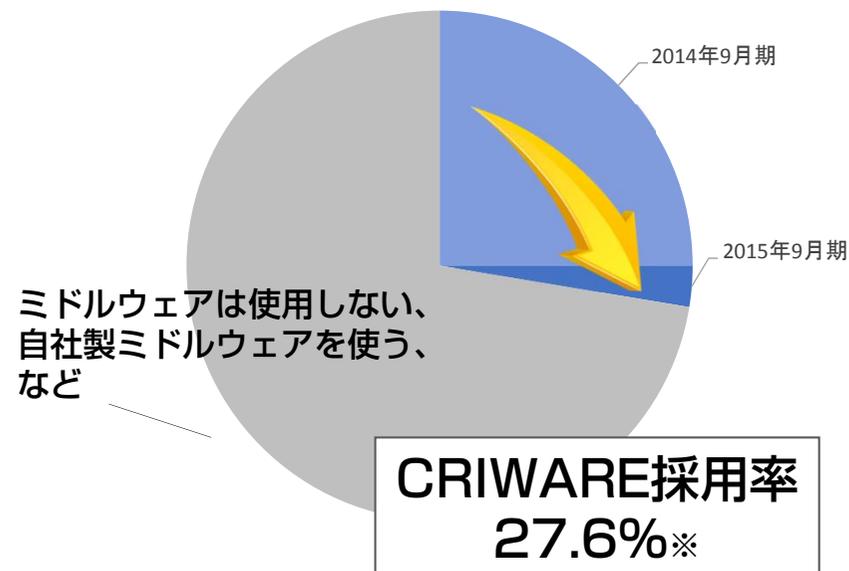


※App StoreおよびGoogle Playのアプリランキング
上位100位におけるCRIWARE採用アプリ数の割合

**認知度拡大・営業力強化で
ランキング上位採用率を大幅に拡大**

1Q-4Q
採用率推移: **10% → 18.5%**

家庭用ゲーム



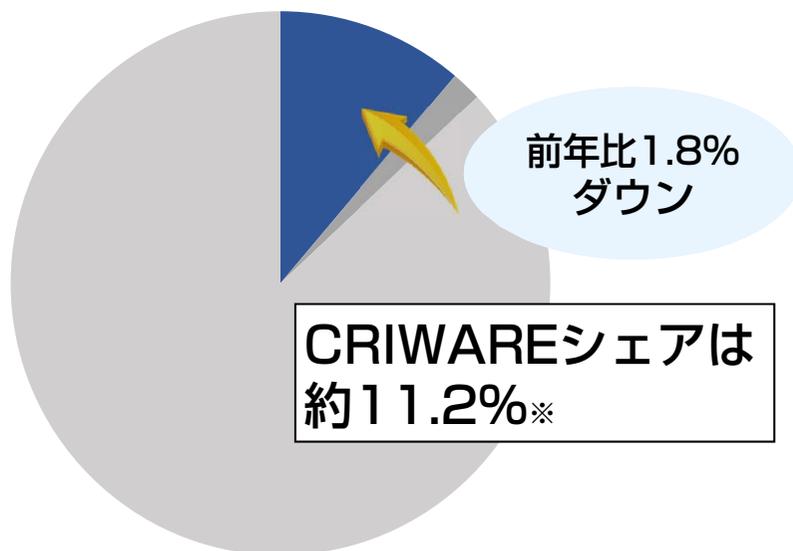
※ファミ通ランキングのうち2014年10月～2015年9月に発売された
上位283タイトルにおけるCRIWARE採用ゲーム数の割合

採用率向上で市場縮小をカバー

前期比 **2.6%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）

**規制等変更の影響を受け
採用機種の出荷がスライド**

新規分野

実績

- 慶應義塾大学医学部と「在宅医療支援システム」構築プロジェクトを推進
- 大手クリニック向けインテリジェント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**

貸借対照表

上場に伴う新株発行により、流動資産が増加。

単位:百万円	2015年9月期	2014年9月期	増 減	前期比
流動資産	1,479	1,107	371	+ 33.5%
うち現金及び預金	734	819	△ 84	△ 10.3%
うち有価証券	400	-	400	-
有形固定資産	10	6	3	+ 56.9%
無形固定資産	26	21	5	+ 26.6%
投資その他	213	109	103	+ 94.5%
総資産	1,729	1,245	484	+ 38.9%
流動負債	152	182	△ 29	△ 16.1%
固定負債	107	91	15	+ 16.9%
純資産	1,470	971	498	+ 51.3%

■滞留売掛金等の不良資産はなし。

■純資産の増加は、上場に伴う新株発行による。

決算概要および業績予想

1. 決算概要	・・・	3
2. 業績予想および取組み	・・・	12
3. 成長戦略	・・・	15
4. 参考資料：企業概要	・・・	23

2016年9月期 業績予想

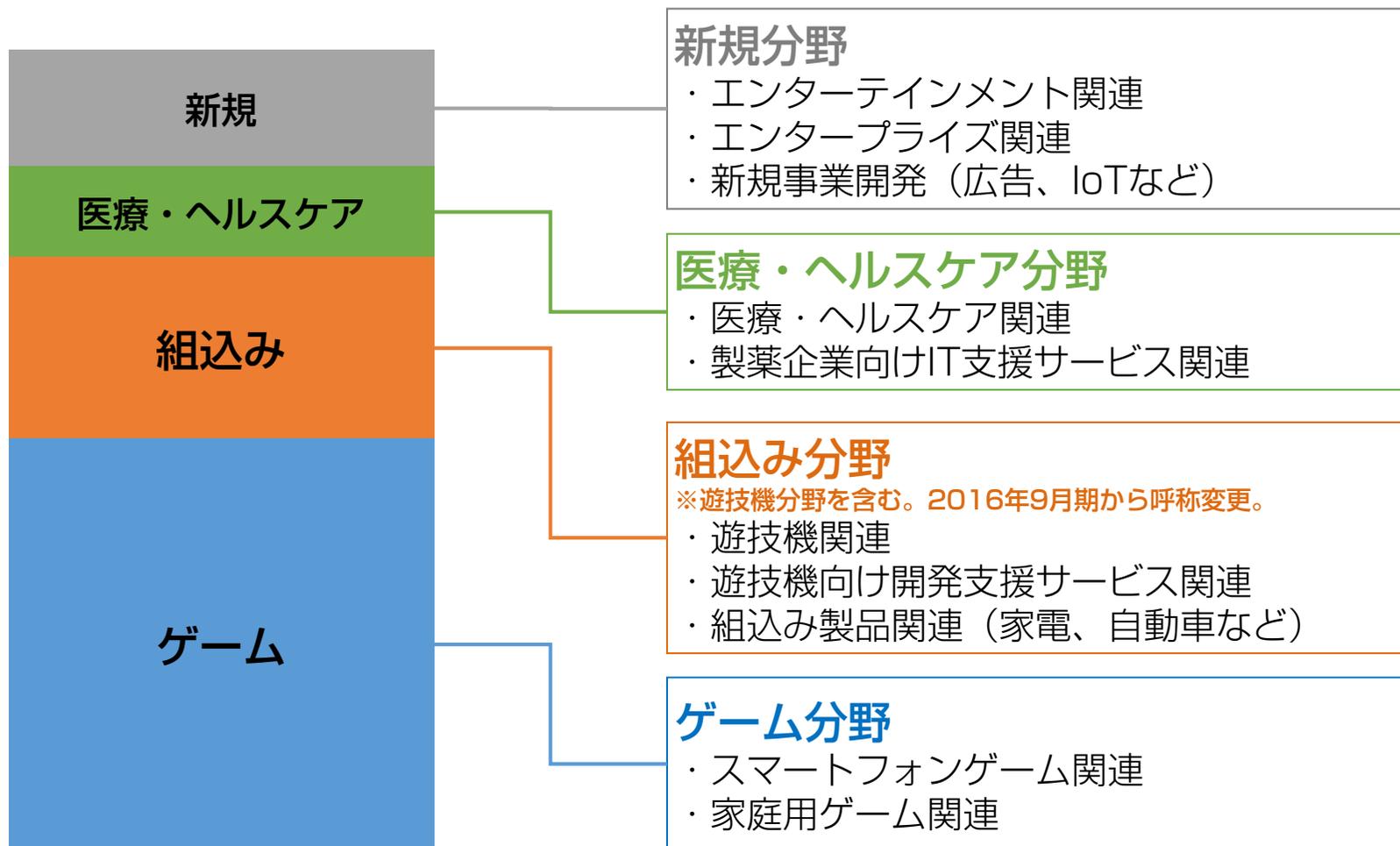
通期予想 売上高14億円 営業利益3.2億円

既存事業の強化、海外展開および新規事業開発により、
前期比120%超の営業利益を見込む。

単位:百万円	2016年9月期 予想	2015年9月期 実績	前期比	増減額
売上高	1,400	1,195	+ 17.2%	206
営業利益	320	266	+ 20.7%	55
営業利益率	22.9%	22.3%	-	-
経常利益	320	261	+ 22.6%	59
当期純利益	214	161	+ 32.9%	53

2016年9月期 事業分野構成

ゲーム、組込み、医療・ヘルスケア、新規の4区分で事業展開。



決算概要および業績予想

1. 決算概要	・・・	3
2. 業績予想および取組み	・・・	12
3. 成長戦略	・・・	15
4. 参考資料：企業概要	・・・	23

成長戦略

スマートフォンゲーム

営業力強化、ブランド力強化で
採用率の継続拡大を図る

家庭用ゲーム

国内でのシェア継続拡大
海外での採用強化

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

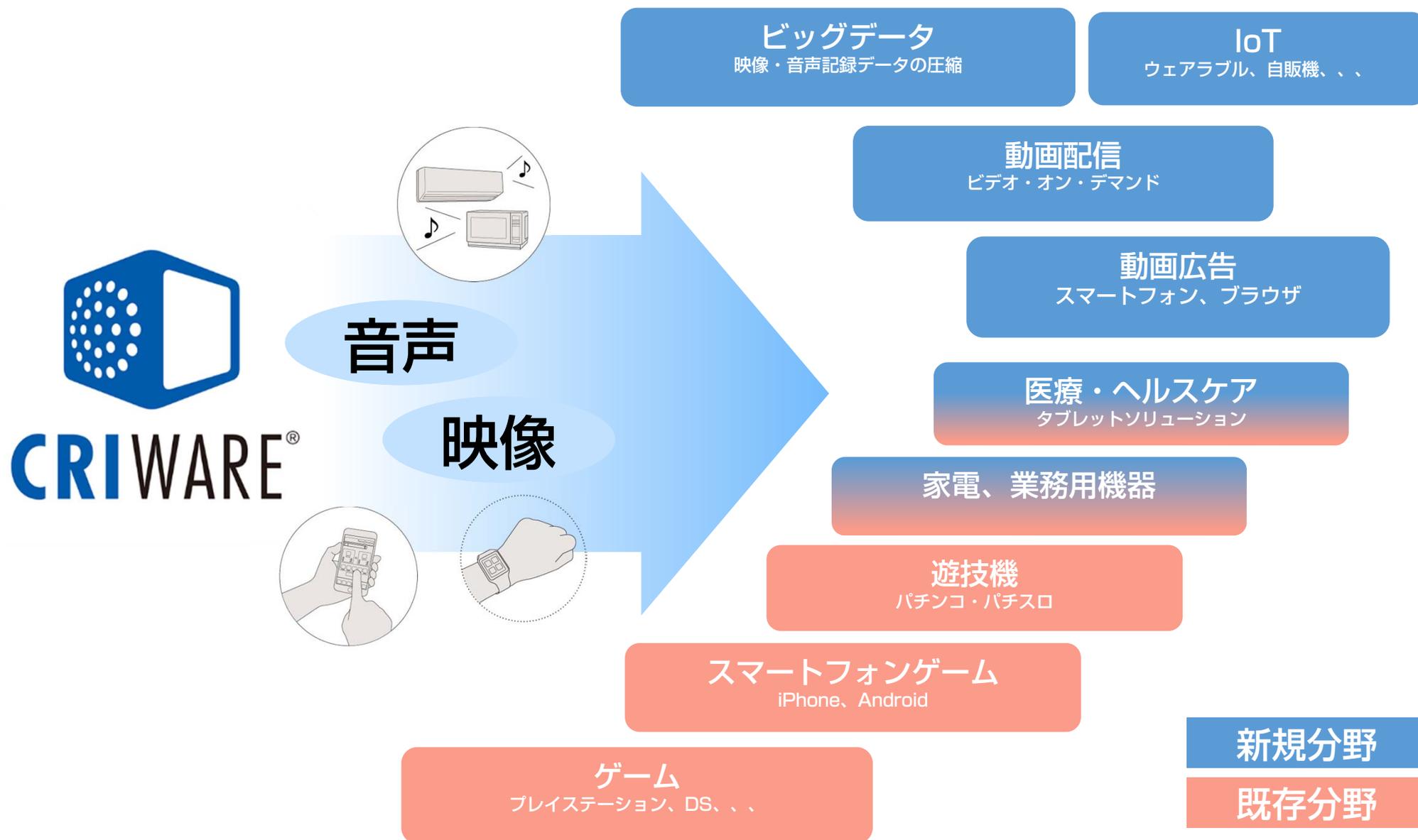
医療・ヘルスケア

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

事業分野の拡大（新規分野）

海外展開（欧米・アジア）

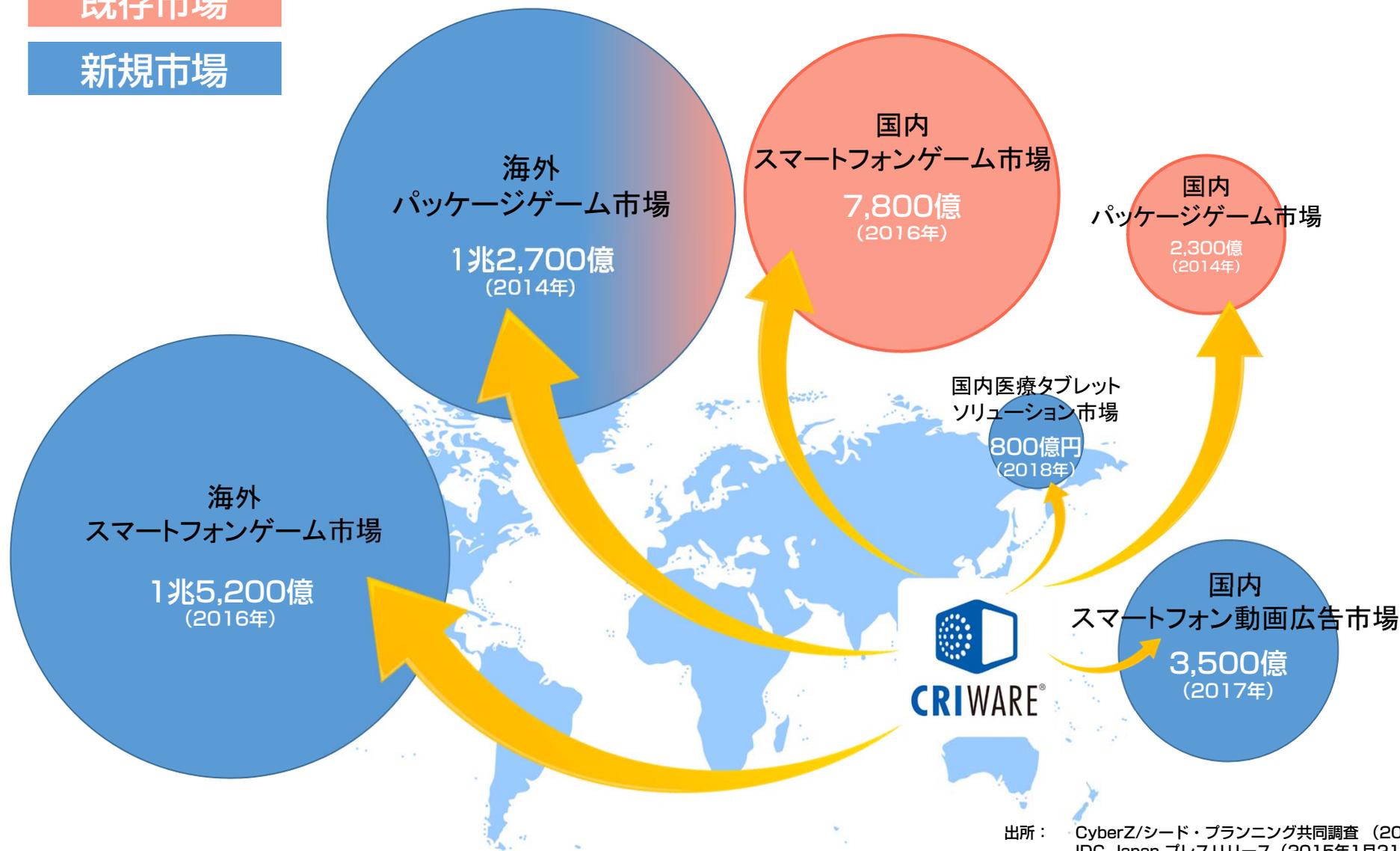
成長戦略 - 事業分野の拡大（新規分野） -



成長戦略 - 海外展開 (欧米・アジア) -

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

ウィズ・パートナーズとの業務提携および第三者割当

ウィズ・パートナーズ

IT（情報通信）分野・ヘルスケア分野などを中心とした国内外の企業に対する投資・育成を行っている日本のプライベート・エクイティ。

ウィズ・パートナーズが業務執行組合員を務めるウィズ・アジア・エボリューション・ファンド投資事業有限責任組合は、海外（特にアジア）での飛躍的な成長可能性を秘めた独自の技術・製品・サービスを持つ日本企業を投資対象しており、2013年に香港に設立されたWhiz Partners Asia Ltd.を通じて、数多くの投資案件で培ったアジアにおける各分野での多彩なネットワークで、投資先企業のアジアでの事業展開を支援する。

◆事業提携の内容

1. 既存事業の事業拡大

ゲーム・アミューズメント・ヘルスケア関連の既存事業の売上拡大

2. 海外展開（中国および欧米など）

欧米および中国などの海外展開を加速化

※中国展開に関しては、次ページ参照

3. 事業提携およびM&A等

事業シナジー効果のある技術やサービス事業を展開している企業との事業提携やM&A等、内部経営資源を最大限に活用すると共に、外部経営資源の活用や外部成長の取り込みを図る

◆第三者割当の概要

資金調達の総額：880,170,080円

内訳：①第1回新株予約権付社債

310,000,000円

②第2回新株予約権付社債

340,000,000円

③第4回新株予約権

2,664,480円（行使価額：227,505,600円）

資金使途：研究開発費、事業展開、提携・M&A、人材獲得、自己株式の取得

詳細につきましては11月12日付の適時開示資料をご覧ください。

中国のゲーム開発ミドルウェアに関する戦略的提携

OPMおよびウィズ・パートナーズとの 中国のゲーム開発ミドルウェアに関する戦略的提携を発表

Shanghai Oriental Pearl Media Co., Ltd. (OPM)

ソニー（中国）およびマイクロソフトとそれぞれ合併会社を設立し、中国におけるPS4およびXbox Oneの唯一のオペレーターとして、中国の家庭用ゲーム産業の成長において主導的な立場に立つ企業。

- 上海メディアグループ（SMG）の中核グループ会社
- 中国で最初のIPTVサービスを開始し、現在では2.250万世帯の利用者を擁する
- 世界最大のIPTV事業者
- 上海証券取引所に中国初のニューメディア銘柄として上場（SHA：600637）



提携の目的・期待されていること

CRIの技術・サービスが中国に導入されることで、中国国内における家庭用ゲーム開発への敷居が下がり、中国におけるゲームタイトル数の増加や中国産の大作開発能力の向上に貢献すること。OPMのネットワークを活かし、家庭用ゲーム市場のみならず、中国のPCオンライン・モバイルゲーム市場への展開も視野に（※）。

【中国の市場背景】

- ・ OPMが中国の関連政策に従い、中国初の家庭用ゲームに関するプラットフォームを立ち上げた
- ・ 家庭用ゲームの出版・パブリッシング、コンテンツのオペレーション、技術サービスの総合システムを開発・整備中
- ・ 中国の家庭用ゲーム産業の課題：市場を牽引する大作・ヒットタイトルの不足、ゲーム開発関連技術・サービスの不足

※PC&モバイルゲームの市場は既に巨大な市場を形成しており、NewZoo社の調査によると、中国のゲーム市場規模は2015年に米国を上回る222億ドルに達すると予想されている。
出典：米テックメディア VentureBeat社調査レポート <http://venturebeat.com/2015/05/19/game-sales-to-reach-113b-in-2018-about-three-quarters-of-all-revenues-this-year-will-be-digital/>

詳細につきましては11月12日付のニュースリリースをご覧ください。

自己株式の取得、有償ストックオプションの発行

■自己株式の取得

目的： 株主の皆様への一層の利益還元と機動的な資本政策を遂行するため。

取得の内容： 取得対象株式の種類 当社普通株式
取得する株式の総数 200,000株（上限）
株式の取得価額の総額 3億3千万円（上限）
取得期間 平成27年11月13日から平成28年1月29日まで
取得方法 東京証券取引所における市場買付け

（注）市場動向等により、一部又は全部の注文の執行が行われない場合があります。

■有償ストックオプション（行使条件付）

- (1) 名称：株式会社C R I・ミドルウェア第3回新株予約権
(2) 新株予約権の割当ての対象者およびその人数ならびに割り当てる新株予約権の数（予定）
- | | | |
|-------|-----|------------------|
| 当社取締役 | 5名 | 1,399個（139,900株） |
| 当社従業員 | 63名 | 760個（76,000株） |
| 合計 | 68名 | 2,159個（215,900株） |

※上記は上限であり、申込み及び割当ての結果により減少することがある。

- (3) 払込金額： 2,900円/個（29円/株）
(4) 行使価額： 1.332円
(5) 権利行使期間： 平成28年1月16日～平成35年1月15日
(6) 新株予約権の行使の条件

平成28年9月期（平成27年10月1日から平成28年9月30日まで）、平成29年9月期（平成28年10月1日から平成29年9月30日まで）、または平成30年9月期（平成29年10月1日から平成30年9月30日まで）の連結損益計算書における営業利益の額のいずれかが370百万円を超過した場合、新株予約権者に割り当てられた新株予約権を権利行使することができる。

詳細につきましては11月12日付の適時開示資料をご覧ください。

株主還元策について

◆ 配当方針

株主の皆さまへの利益還元は、重要な責務であることを強く認識しており、当面は内部留保と先行投資を優先したいと考えておりますが、今後の業績動向を見て検討してまいりたいと考えております。

決算概要および業績予想

1. 決算概要	・・・	3
2. 業績予想および取組み	・・・	12
3. 成長戦略	・・・	15
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

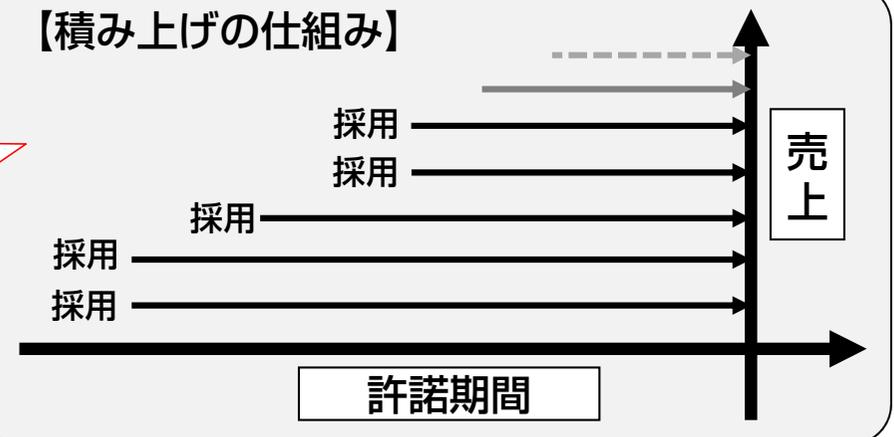
スマートフォンアプリの場合：



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

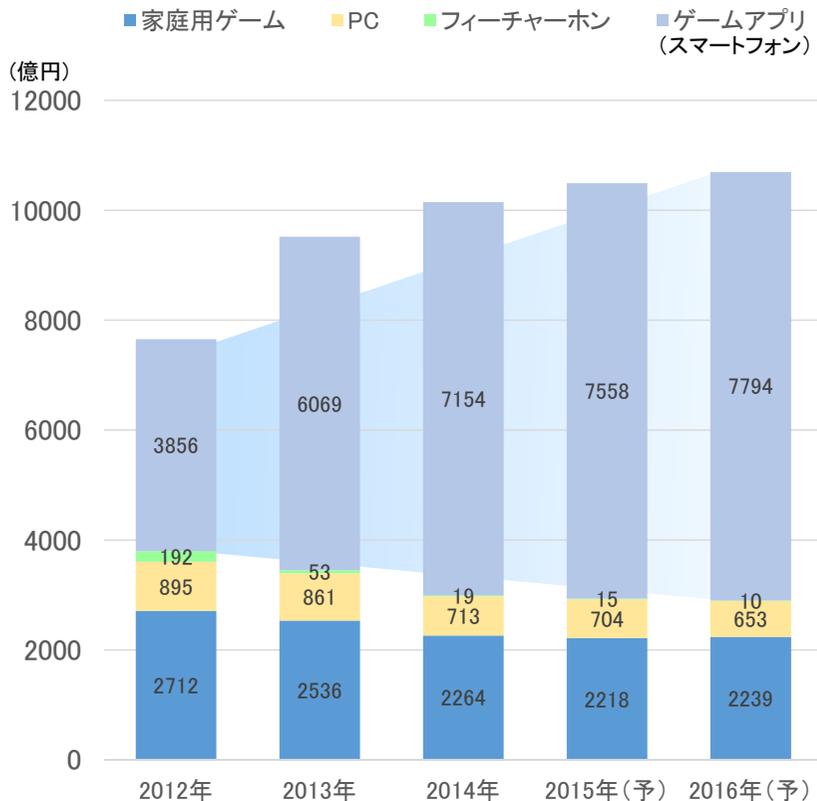
アプリの採用（契約）数の増加が
累積的に売上を向上させる。

【積み上げの仕組み】



ゲーム市場データ

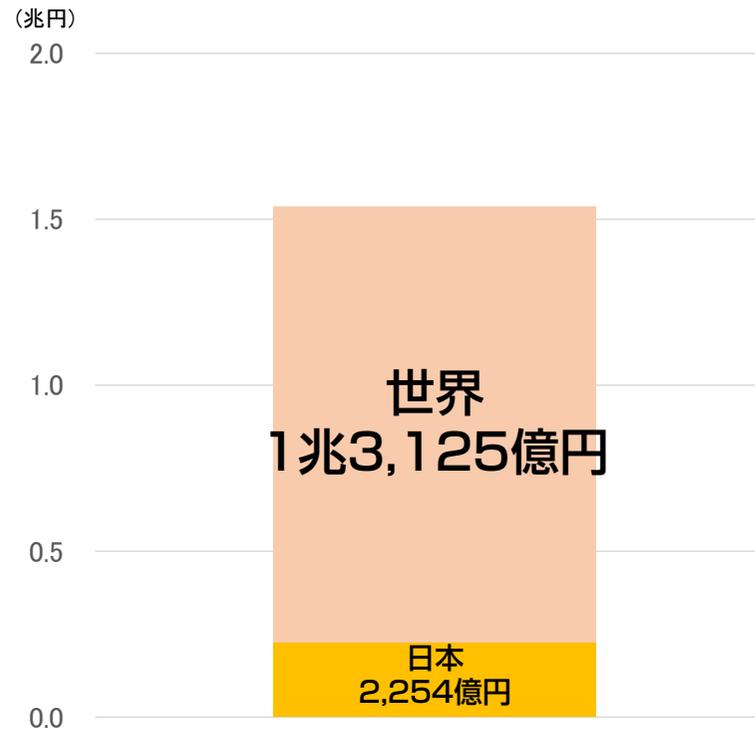
国内ゲーム市場規模の推移



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)

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

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。