

2016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>

2016年8月10日



1. 第3四半期決算概要および通期業績予想	・・・ 3
2. 成長戦略と進捗、トピックス	・・・ 10
3. 参考資料：企業概要	・・・ 18

エグゼクティブサマリ

2016年9月期 第3四半期 決算概要（連結）

売上高945百万円、営業利益206百万円（第3四半期累計）

- ・ 通期業績予想に対し、売上高・営業利益とも順調に推移。
- ・ 組込み分野の許諾売上が増加。

通期見通し

通期業績予想は変更なし

第4四半期における、VRやスマホ向け触覚技術による売上拡大や
動画圧縮ソリューションの受注獲得により、通期業績予想を達成の見込み。

■通期業績予想

売上高1,400百万円、営業利益320百万円

連結決算概要

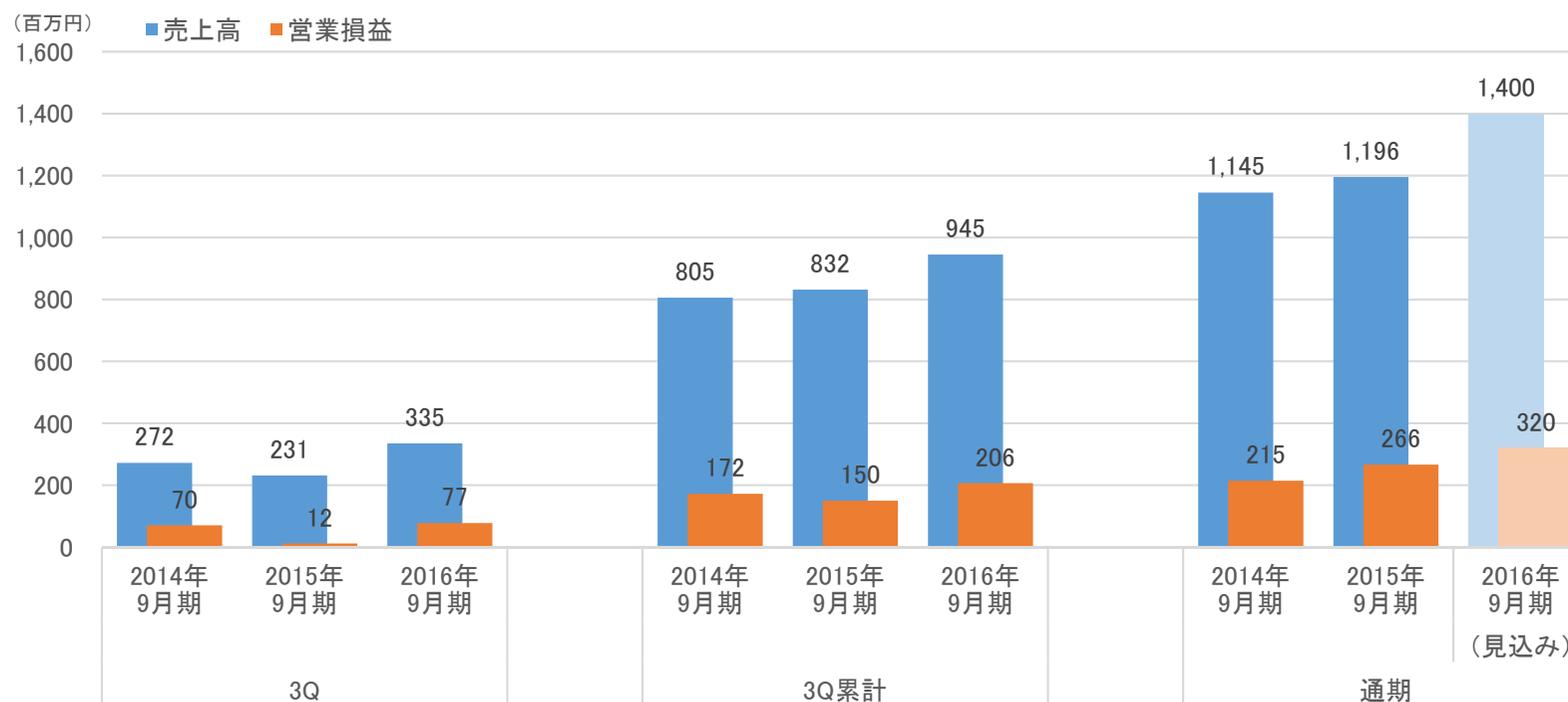
前年同期比（累計）、売上高は13.6%の増収、営業利益は37.5%の増益。

- 第2四半期まで
- ・利益率が高い案件受注により、粗利益増加。
 - ・新規分野・製品研究開発への投資拡大により販管費増加。
- 第3四半期
- ・ミドルウェア許諾に伴うサポート増加により、原価増加。
 - ・海外展開に伴う準備費等増加により販管費増加。

単位:百万円	2016年9月期			2016年9月期 3Q累計	2015年9月期 3Q累計	前年同期比
	1Q	2Q	3Q			
売上高	250	360	335	945	832	+ 13.6%
売上原価	66	93	108	268	316	△ 15.1%
売上総利益	183	266	226	676	515	+ 31.3%
売上総利益率	73.3%	74.0%	67.6%	71.5%	61.9%	+ 9.6pt
販売管理費	159	161	148	469	365	+ 28.7%
営業利益	23	105	77	206	150	+ 37.5%
営業利益率	9.3%	29.2%	23.2%	21.8%	18.0%	+ 3.8pt
経常利益	17	100	76	194	146	+ 32.7%
税前利益	17	100	76	194	146	+ 32.7%
当期純利益	10	64	51	126	88	+ 43.6%

四半期別業績推移

前年同四半期比で、売上高は44.6%の増収、営業利益は532.7%の増益。

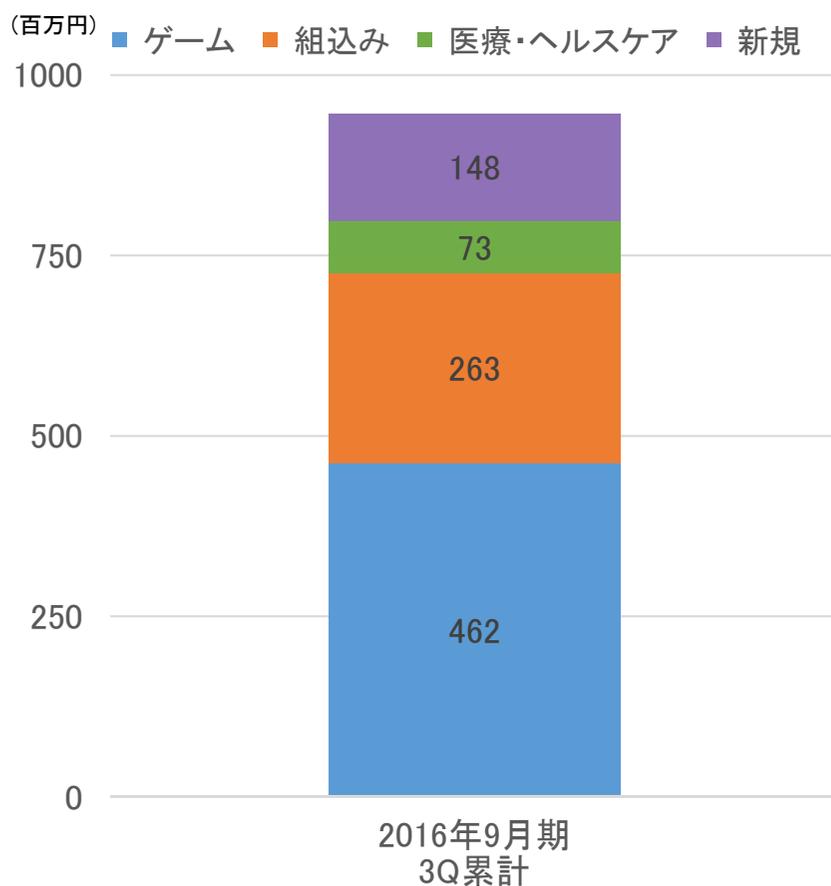


(百万円)

区分	2016年9月期 3Q	2015年9月期 3Q	前年同期比	2016年9月期 3Q累計	2015年9月期 3Q累計	前年同期比
売上高	335	231	+ 44.6%	945	832	+ 13.6%
営業利益	77	12	+ 532.7%	206	150	+ 37.5%

分野別業績

- ・ゲーム分野は、スマホ向けが伸び、堅調に推移。
- ・組込み分野は、遊技機の規制による台入れ替えの特需に加え、警報機や家電への受注獲得により、許諾売上が増加。



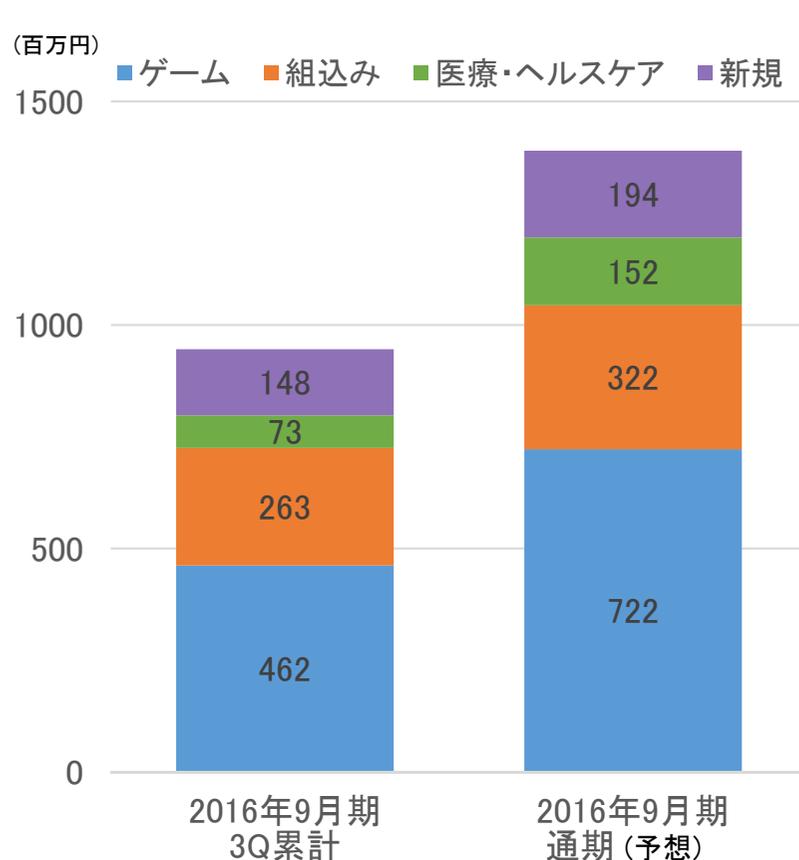
(百万円)

区分	2016年9月期 3Q累計	
	売上	構成比
ゲーム分野	462	48.8%
組込み分野	263	27.8%
医療・ヘルスケア	73	7.7%
新規分野	148	15.6%
合計	945	
営業利益	206	

通期見通し

今期取組案件の売上獲得により、通期業績予想を達成の見込み。

- ・ゲーム分野：PlayStation®VR 対応、触覚ミドルウェア提供開始による売上拡大。
- ・組込み分野：遊技機向け許諾の売上拡大や、家電等での受注獲得。
- ・医療ヘルス分野：医学部生向け教育システム開発の受注獲得。
- ・新規分野：動画圧縮ソリューションの受注獲得。



(百万円)

区分	3Q累計		通期	
	実績	構成比	予想	構成比
ゲーム分野	462	48.8%	722	51.6%
組込み分野	263	27.8%	332	23.7%
医療・ヘルスケア分野	73	7.7%	152	10.9%
新規分野	148	15.6%	194	13.8%
合計	945		1,400	

貸借対照表

第1四半期：新株予約権付社債発行による現預金増加、自己株式取得による純資産の減少。

第2四半期：重要な変動はなし。

第3四半期：新株予約権付社債の権利行使による固定負債の減少、資本金・資本準備金増加。

単位:百万円	2015年9月期	2016年9月期 1Q	2016年9月期 2Q	2016年9月期 3Q	主な増減内容
流動資産	1,479	1,844	1,737	1,786	
現金及び預金	734	1,179	1,379	1,408	1Q:新株予約権付社債発行による
売掛金	321	219	334	301	
有価証券	400	400	-	-	2Q:運用商品の償還による
その他	22	45	23	75	
有形固定資産	10	10	11	10	
無形固定資産	26	34	49	47	
投資その他	213	213	415	505	2Q:運用商品の追加による
総資産	1,729	2,103	2,212	2,349	
流動負債	152	88	111	159	
固定負債	107	759	764	428	1Q:新株予約権付社債発行+650 3Q:新株予約権 権利行使△340
純資産	1,470	1,255	1,336	1,761	1Q:自己株式取得△276 3Q:新株予約権 権利行使+340

1. 第3四半期決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. 成長戦略と進捗、トピックス	・・・	10
3. 参考資料：企業概要	・・・	18

2016年9月期の成長戦略

スマートフォンゲーム・家庭用ゲーム

VR対応、新技術開発、営業力強化・ブランド力強化

海外展開（欧米・中国）

事業分野の拡大（新規分野）

動画配信、動画広告、WEB系への展開など

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

製品リリース

VR (バーチャル・リアリティ)

PlayStation®VR (PSVR) 対応版 ゲーム向け音声・動画ミドルウェア

PSVRにおける全天球動画・立体音響に対応



触覚 (ハプティクス)

触覚ミドルウェア「CRI HAPTIX」

スマホゲームに“無音のサウンドエフェクト”という新しいユーザー体験を提供
CRIならではの技術でサウンドと同期した触覚演出を容易に実現



各種開発者向けイベントにて紹介

- ・ ソニー開発者向け技術カンファレンス
- ・ ゲーム開発者向けツール&ミドルウェア展示会「GTMF2016」
- ・ 中国 ゲーム開発者向けカンファレンス「CGDC2016」

進捗概況 - スマートフォンゲーム・家庭用ゲーム② -

ビジネス

包括契約

スクウェア・エニックスと包括ライセンス契約

「ファイナルファンタジー」や「ドラゴンクエスト」シリーズをはじめとする各種スクエニ社タイトル向けに、CRIWAREを包括提供。



事業移管

セガゲームスの「アクロアーツ」事業をCRIに移管

CRIWAREに、音声・映像に加えて、グラフィックス向けミドルウェアをラインナップ。セガ以外のゲーム会社へ、またゲーム以外の業界へ、CRIのチャネルを活かした広い販売展開が可能に。



進捗概況 - 海外展開（欧米・中国） -

海外ビジネス

中国

ソニーの中国ゲーム開発サポートプロジェクト「China Hero Project」のパートナー企業に

『グローバルで通用する成功者（＝ヒーロー）の創出』を目的として、中国の優秀なゲーム企業を技術面・経営面でサポートするプロジェクト。CRIはCRIWAREの提供で技術面を強力にサポート。



海外体制強化

欧米

世界的有名ゲーム企業上級幹部のレヴェンソン氏を招聘

世界的大ヒット作「Call of Duty®」も手掛けた、元Activisionオーディオ部門トップを欧米事業責任者として招聘。欧米におけるCRIWAREプレゼンス拡大・開発コミュニティ醸成を推進。



中国

サウンド制作スタジオVanguard Soundと提携

世界最大のゲーム会社である中国テンセント社をはじめ、数多くのゲーム開発会社・エンターテインメント系企業と取引があるVanguard Soundと提携。今後VanguardはCRIWAREの中国展開を、プロモーションから営業活動、技術サポートまでトータルでサポート。

進捗概況 - 事業分野の拡大（新規分野） -

新規ソリューション

動画圧縮ソリューション「CRI DietCoder」 映像配信・監視カメラを中心にアプローチ中

ニーズの大きい、映像配信（VOD等）・監視カメラ業界を中心に顧客対応を進行中。並行して、事業開発のための人材を補強する。VR動画向けのニーズも見込む。

WEB動画ソリューション 実サービスに対してトライアル実施中

対象

- eコマース
- デジタル広告
- アドネットワーク
- Webコンテンツ
- カジュアルゲーム



デジタルメディア技術総合展示会に出展（6月）、特に映像配信、監視カメラ関係者から多く問い合わせを受ける。

組込み

- 警報機、家電、車載機器などへの採用も拡大中 例:シャープ各種家電(ヘルシオなど)
- 遊技機次世代チップに対応、大型タイトル採用に向けて組込み検証中
- 遊技機開発ツールのライセンス販売強化

医療・ヘルスケア

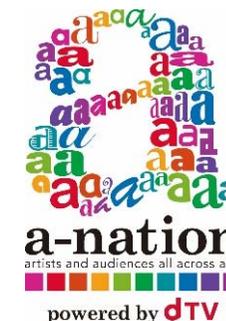
- 在宅医療の実証実験に参画、実験システムを構築中

トピックス - VR採用実績紹介 -

**dTV初の試み「a-nation」ライブVRで
臨場感あふれる映像表現をサポート**

dTVのVR専用アプリ「dTV VR」

エイベックス通信放送



フジテレビのPSVR企画

お台場夢体験！

presented by PlayStation®VR

『月9「好きな人がいること」オリジナルミニドラマ』

フジテレビ



話題のVRエンターテインメント施設

VRプロジェクト「Project i Can」
バンダイナムコエンターテインメント

タレントとのデートをリアルに

Yahoo! JAPAN主催「Hack Day 2016」VRスペシャル企画
博報堂アイ・スタジオ

ジャンプフェスタで展示

「デスノートVR脱出ゲーム」
ファンタジスタ

人気IPのスマホVRアプリや、PSVRタイトルにも対応中

※公開許可をいただいた採用事例の一部をご紹介します。

1. 第3四半期決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. 成長戦略と進捗、トピックス	・・・	10
3. 参考資料：企業概要	・・・	18

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



組み込み分野

- ・家電・業務用機器



医療・ヘルスケア分野



新規分野

- ・動画配信・動画広告など

- **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

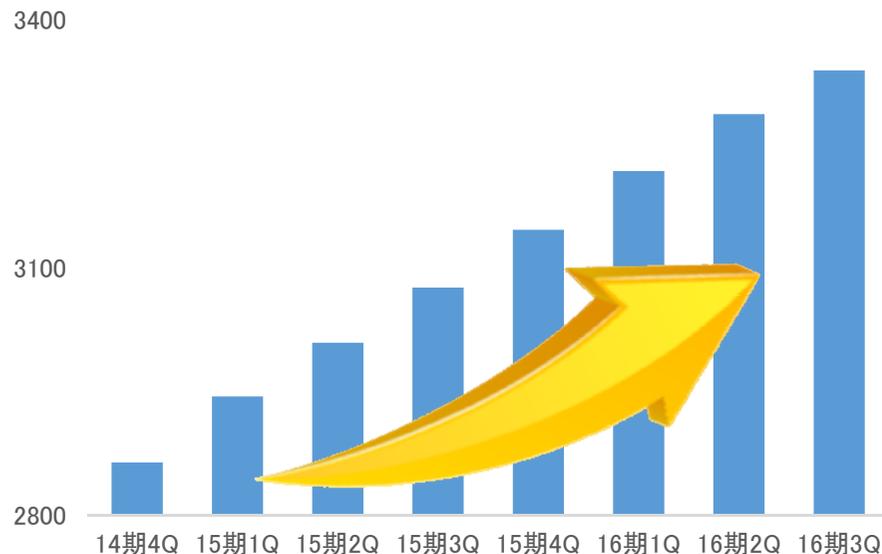
国内：他のミドルウェア企業とは提携・補完関係。

国外：競合する企業が数社存在。



	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



CRIWARE採用タイトル数の推移

CRIWAREご採用

3,300
タイトル突破

(2016年4月集計)

対応機種 累計20機種以上

iPhone/iPad

Wii U™

Xbox 360®

Android

PlayStation®Vita

PSP®

XboxOne®

ニンテンドー3DS™

PC

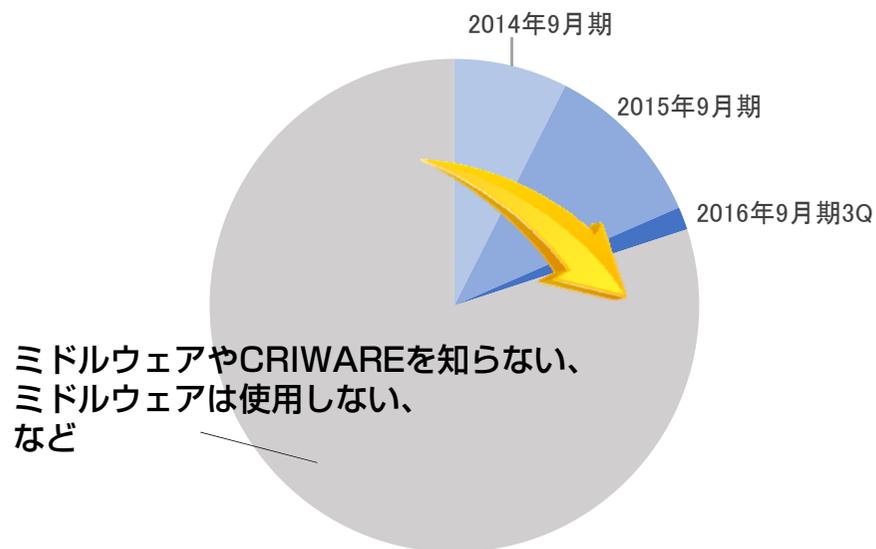
PlayStation®4

PlayStation®3

アーケード

ゲーム分野におけるCRIWARE採用率

スマートフォンゲーム

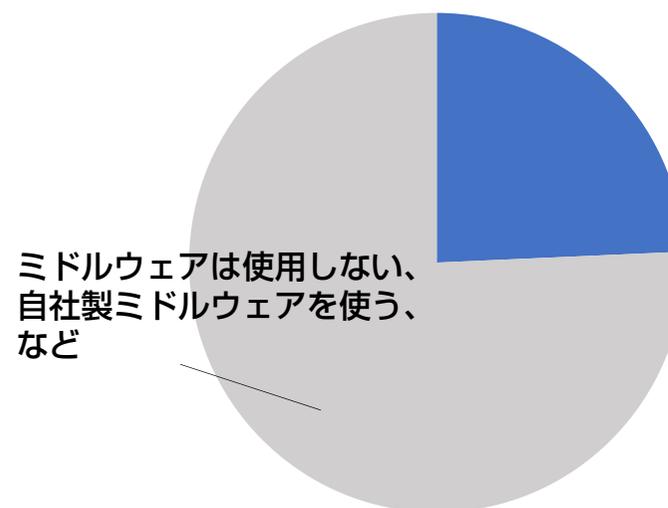


CRIWARE採用率
20.0%※

※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

(2016年6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)

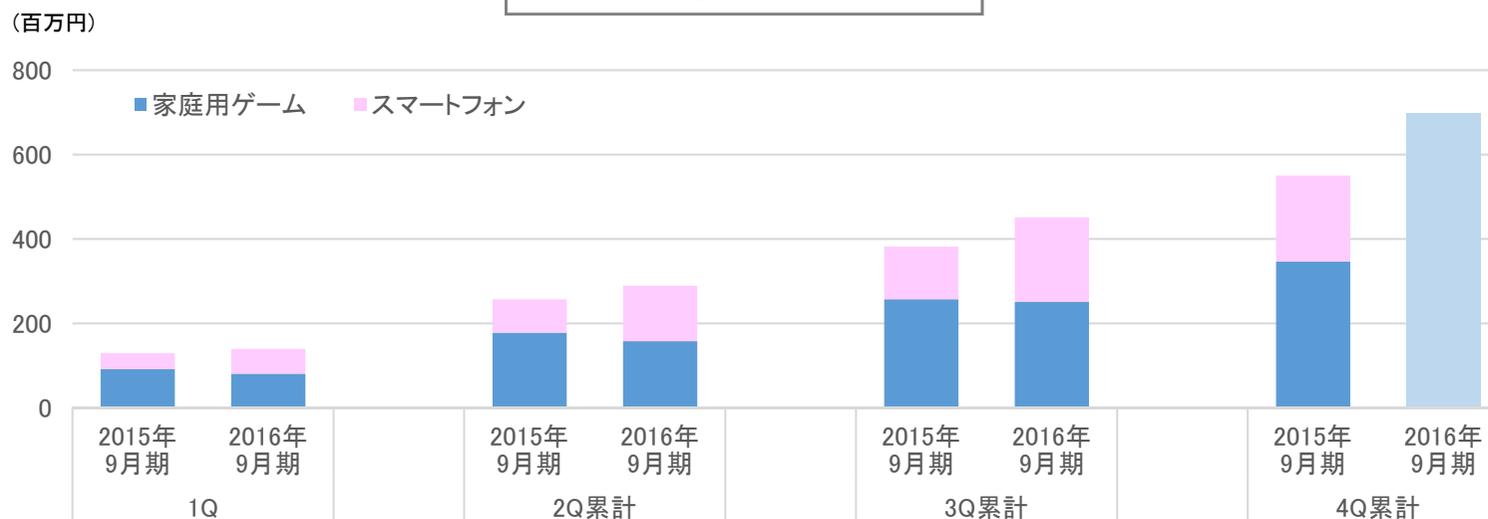
ゲーム分野：採用タイトル数および売上推移

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				2016年9月期		
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q
スマートフォンゲーム	38	27	32	44	29	41	31
家庭用ゲーム	40	36	30	19	39	24	14
その他(アーケードゲーム機、PC)	2	2	5	7	3	4	8
累計	2,944	3,009	3,076	3,146	3,217	3,286	3,339

売上推移



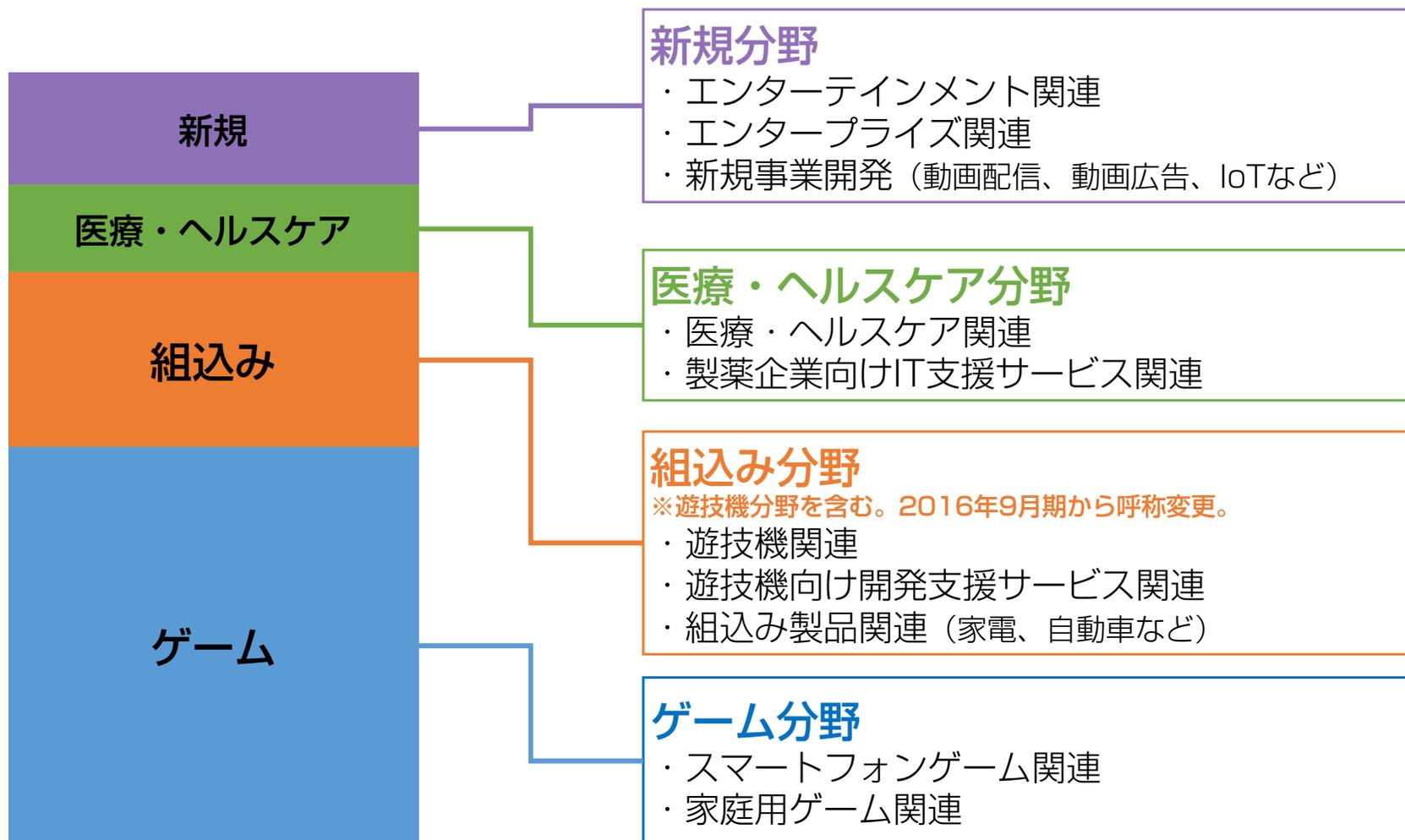
ゲーム開発向けCRIWARE 2016ロードマップ

		対象	2016年 3月リリース	6月リリース	9月リリース
音声	 統合型 サウンドミドルウェア CRI ADX2	ゲーム機		PlayStation®VR向け 立体音響 対応	
		スマートフォン	Mac版ビューワ・エンコーダ 評価版	新製品 触覚ミドルウェア	Mac版ツール (Atom Craft) 評価版
	 楽曲解析ミドルウェア 「BEATWIZ」	スマートフォン		スマートフォンライブラリ版	
	 無償版「CRI ADX2 LE」	スマートフォン	アップデート版 (Android音声再生遅延推測機能 対応)		
映像	 高画質・高機能 ムービーミドルウェア CRI Sofdec2	ゲーム機	PlayStation®Vita向けUnity H.264対応	PlayStation®VR向け 全天球動画 対応	
		スマートフォン		アルファムービー機能 H.264対応 (ゲーム・スマホ共通)	

2016年3月29日公開

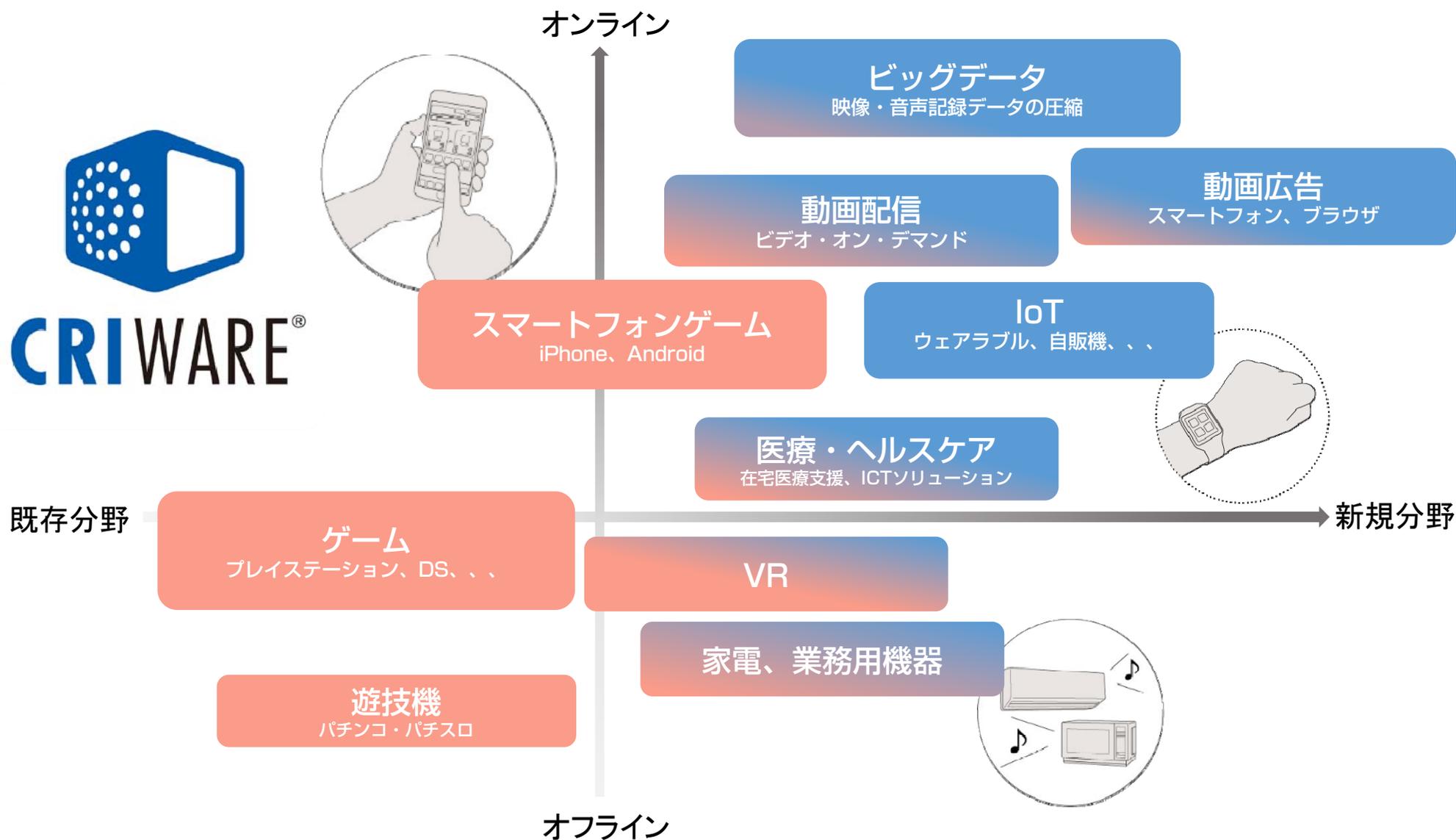
2016年9月期 事業分野

ゲーム、組込み、医療・ヘルスケア、新規の4区分で事業展開。



対象事業分野 拡大イメージ

インターネット映像・音声コンテンツを支える技術として



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。