



平成 28 年 11 月 11 日

各 位

会 社 名 株式会社 C R I ・ ミドルウェア
代 表 者 名 代表取締役社長 押 見 正 雄
(コード番号：3698 東証マザーズ)
問 合 せ 先 取締役コーポレート本部長 田中 克己
(TEL. 03-6418-7083)

(訂正)「2016年9月期 決算補足説明資料」一部訂正について

本日開示いたしました「2016年9月期 決算補足説明資料」に、一部訂正がございますのでお知らせいたします。なお、訂正箇所は赤枠で示しております。

記

1. 6 ページ

分野別業績の表における数値の切り上げ・切り捨てについて誤りがあったため訂正します。

(訂正前)

区分	2015年9月期		2016年9月期		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム分野	583	48.8%	665	49.9%	83
組込み分野	362	30.4%	357	26.8%	△6
医療・ヘルスケア	137	11.5%	99	7.5%	△38
新規分野	111	9.4%	211	15.9%	100
合計	1,196		1,334		139

営業利益	267	326	58
------	-----	-----	----

(訂正後)

区分	2015年9月期		2016年9月期		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム分野	583	48.8%	665	49.9%	83
組込み分野	362	30.4%	357	26.8%	△6
医療・ヘルスケア	137	11.5%	99	7.5%	△38
新規分野	111	9.4%	211	15.9%	100
合計	1,195		1,334		139

営業利益	266	326	59
------	-----	-----	----

2. 9 ページ

2017 年 9 月期 分野別業績予想の表における数値の切り上げ・切り捨てについて誤りがあったため訂正します。

(訂正前)

区分	2016年9月期 実績		2017年9月期 予想		差異
	売上	構成比	売上	構成比	
ゲーム分野	665	49.9%	910	52.9%	244
組込み分野	357	26.8%	410	23.8%	52
医療・ヘルスケア	99	7.5%	100	5.8%	0
新規分野	211	15.9%	300	17.4%	88
合計	1,334		1,720		385

営業利益	326		390		64
------	-----	--	-----	--	----

(訂正後)

区分	2016年9月期 実績		2017年9月期 予想		差異
	売上	構成比	売上	構成比	
ゲーム分野	665	49.9%	910	52.9%	244
組込み分野	357	26.8%	410	23.8%	52
医療・ヘルスケア	99	7.5%	100	5.8%	0
新規分野	211	15.9%	300	17.4%	88
合計	1,334		1,720		385

営業利益	326		390		63
------	-----	--	-----	--	----

参考として、上記訂正後の「2016 年 9 月期 決算補足説明資料」を添付いたします。

以上

2016年9月期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2016年11月11日



1. 決算概要および通期業績予想	・・・ 3
2. トピックス、成長戦略	・・・ 11
3. 参考資料：企業概要	・・・ 24

エグゼクティブサマリ

2016年9月期 決算概要（連結）

売上高**1,334**百万円、営業利益**326**百万円

売上高**11.6%**増収、営業利益**22.3%**増益を達成

- ・ゲーム向けCRIWAREにおける包括ライセンス契約が増益に貢献。
- ・スマートフォン、遊技機向け許諾売上が増益に貢献。
- ・新規分野におけるエンタメ（カジノ・カラオケ）向け事業を拡大。

2017年9月期 業績予想（連結）

売上高**1,720**百万円、営業利益**390**百万円

売上高**28.9%**増収、営業利益**19.5%**増益

- ・新規市場（EC、VOD）、海外へ事業を拡大。
- ・既存分野の製品強化。
- ・事業拡大のための体制構築（人材登用、営業強化等）。

連結決算概要

前期比、売上高は11.6%の増収、営業利益は22.3%の増益。

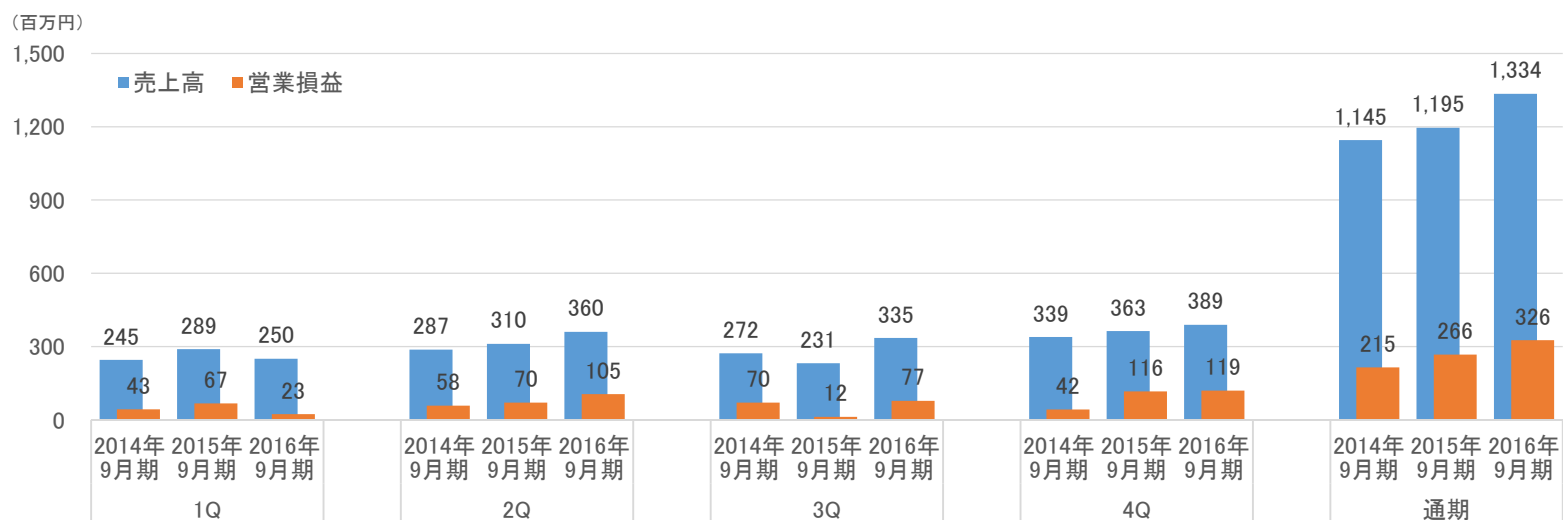
- ・ 利益率の高い許諾売上の増加により、開発原価減少、粗利益増加。
- ・ 海外展開、新製品展開のための広告宣伝・営業を強化。

単位:百万円	2015年9月期	2016年9月期	前年同四半期比	2015年9月期	2016年9月期	前期比
	4Q	4Q		通期	通期	
売上高	363	389	+ 7.1%	1,195	1,334	+ 11.6%
売上原価	121	107	△ 11.5%	438	376	△ 14.1%
売上総利益	241	281	+ 16.5%	757	958	+ 26.5%
売上総利益率	66.5%	72.4%	+ 5.9pt	63.3%	71.7%	+ 8.4pt
販売管理費	125	162	+ 29.3%	490	631	+ 28.9%
営業利益	116	119	+ 2.7%	266	326	+ 22.3%
営業利益率	32.1%	30.7%	△ 1.4pt	22.3%	24.4%	+ 2.1pt
経常利益	114	119	+ 3.3%	261	313	+ 19.8%
税前利益	114	119	+ 3.3%	261	313	+ 19.8%
当期純利益	72	76	+ 4.7%	161	203	+ 26.0%

直近3年業績推移

エンターテインメントコンテンツ事業の特性により、
四半期毎の売上高は一定ではないが、第4四半期、通期ともに増収増益。

連結業績推移

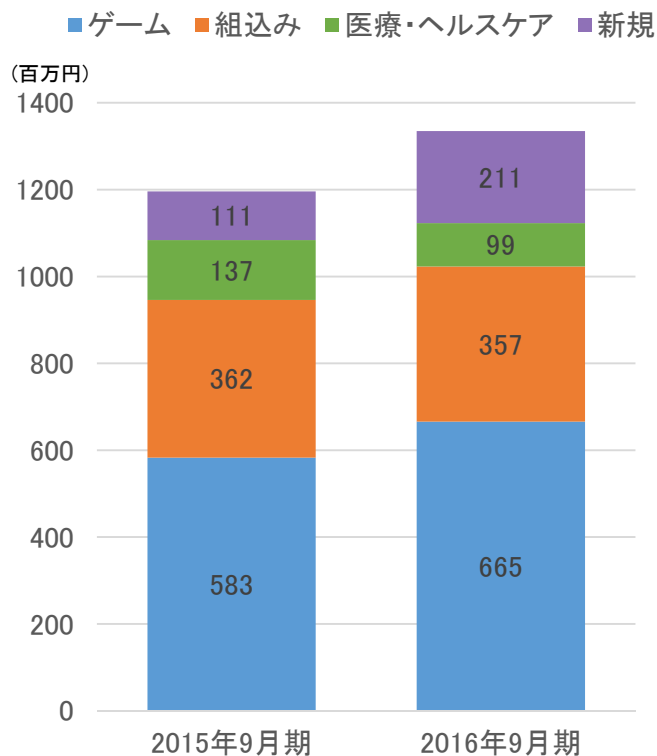


(百万円)

区分	4Q			通期		
	2014年9月期	2015年9月期	2016年9月期	2014年9月期	2015年9月期	2016年9月期
売上高	339	363	389	1,145	1,195	1,334
営業利益	42	116	119	215	266	326

分野別業績

- ・ゲーム分野は、包括ライセンス契約とスマホ向けが伸び、順調に拡大。
- ・組込み分野は、許諾売上の増加により、利益率を改善し、増益に貢献。
- ・医療・ヘルスケア分野は、大学と連携した試験的研究開発や、病院向け開発を継続中。
- ・新規分野は、カジノやカラオケの受注獲得により事業拡大。



(百万円)

区分	2015年9月期		2016年9月期		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム分野	583	48.8%	665	49.9%	83
組込み分野	362	30.4%	357	26.8%	△6
医療・ヘルスケア	137	11.5%	99	7.5%	△38
新規分野	111	9.4%	211	15.9%	100
合計	1,195		1,334		139
営業利益	266		326		59

※2015年9月期の売上高は2016年9月期の事業分野に合わせて再構成しています。

貸借対照表

新株予約権付社債を発行し、
今後の事業展開に向け、財務基盤を強化。

単位:百万円	2015年9月期	2016年9月期	前期比	増減率	主な増減内容
流動資産	1,479	1,889	410	27.7%	
現金及び預金	734	1,518	783	106.7%	1Q:新株予約権付社債発行
売掛金	321	339	18	5.6%	
有価証券	400	-	△ 401	-100.0%	2Q:運用商品の償還
その他	22	30	8	36.9%	
有形固定資産	10	9	△ 1	-8.3%	
無形固定資産	26	50	23	89.4%	ソフトウェア資産の増加
投資その他	213	506	292	136.9%	2Q:運用商品の追加
総資産	1,729	2,455	725	42.0%	
流動負債	152	184	31	20.9%	
固定負債	107	432	325	303.9%	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	1,838	368	25.1%	1Q:自己株式取得△276 3Q:新株予約権 権利行使+340
ROE(自己資本利益率)	13.2%	12.3%			
ROA(総資本利益率)	9.3%	8.3%			

2017年9月期 業績予想

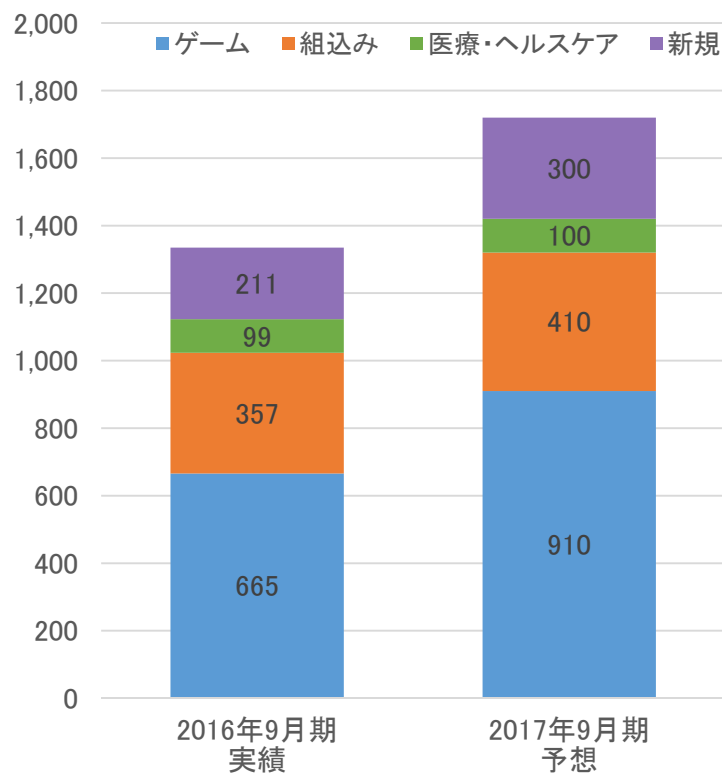
通期予想 売上高1,720百万円 営業利益390百万円

- ①新規市場（EC、VOD）への事業拡大、②海外への事業拡大、
- ③既存分野における製品ラインナップの強化を図り、
- ④事業拡大のための体制構築（人材登用、営業の強化等）も進めながら
28.9%増収、19.5%増益を見込む。


単位:百万円	2016年9月期 実績	2017年9月期 予想	前期比	増減額
売上高	1,334	1,720	28.9%	385
営業利益	326	390	19.5%	63
営業利益率	24.5%	22.7%	-	-
経常利益	314	390	24.2%	75
当期純利益	203	270	32.8%	66

2017年9月期 分野別業績予想

[ゲーム分野] スマホ売上の拡大、および海外への事業拡大
 [組込み分野] 既存顧客の取引拡大、新製品の収益化
 [医療・ヘルスケア] 大学、病院向けの開発を継続
 [新規分野] 新規市場に向けて、新製品を積極的に展開



区分	2016年9月期実績		2017年9月期予想		差異
	売上	構成比	売上	構成比	
ゲーム分野	665	49.9%	910	52.9%	244
組込み分野	357	26.8%	410	23.8%	52
医療・ヘルスケア	99	7.5%	100	5.8%	0
新規分野	211	15.9%	300	17.4%	88
合計	1,334		1,720		385
営業利益	326		390		63



1. 決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. トピックス、成長戦略	・・・	11
3. 参考資料：企業概要	・・・	24

トピックス - 2016年9月期第4四半期 -

新製品WEB動画ミドルウェア「LiveAct® PRO」提供開始 大手EC企業や業界実績No.1のECサイト構築パッケージに採用続く

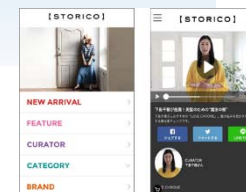


【STORICO】

「ショップジャパン」のオークローンマーケティング社による動画コマースSTORICO（ストリコ）に採用。



ECサイト構築業界実績No.1のecbeingと提携。



国内外の有力サウンドスタジオ3社とパートナー提携 各国におけるライセンス事業拡大を強化



米国：Formosa Interactive (フォルモサ・インタラクティブ)
世界的に著名なゲームタイトルの音声やサウンドデザインを手掛け、多くの賞を受賞した実績を持つサウンドスタジオ。



中国：Vanguard Sound (ヴァンガードサウンド)
ゲーム向けサウンド制作で中国をリードするサウンドスタジオ。中国最大のIT企業でモバイルゲームの最大手であるTencentや、MMO RPGやモバイルゲーム販売大手のNetEaseなどにも作品を提供。



日本：ベイシスケイプ
ファイナルファンタジーXII (スクウェア・エニックス) や、戦場のヴァルキュリア (セガゲームス) を手掛けたコンポーザー (作曲家) で知られる崎元仁氏が設立したサウンドスタジオ。

株式会社 CRI・ミドルウェア



2017年9月期 成長戦略

～新規市場、海外へ事業を拡大～

新規市場への事業拡大

eコマース、動画広告、WEBマーケティング（WEB動画技術）
映像配信、監視カメラ、医療画像（動画圧縮技術）
組込み機器、デジタルサイネージ（グラフィックス技術）

海外への事業拡大

欧米、アジア

製品の強化

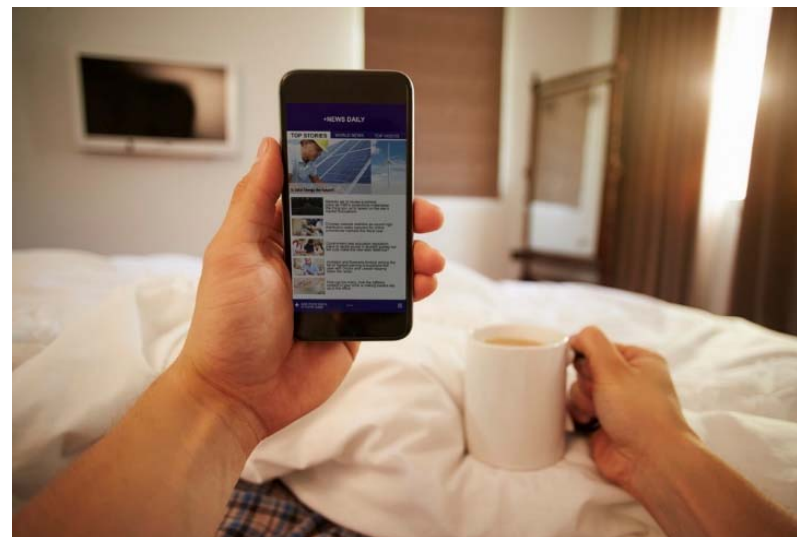
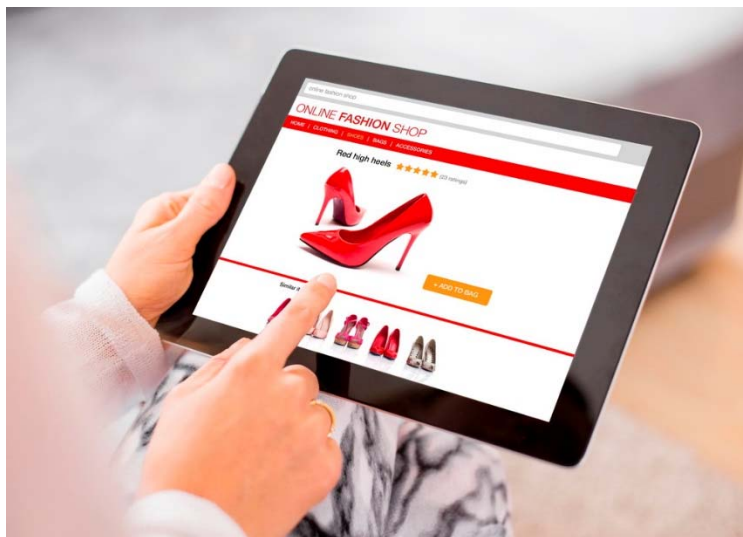
ゲーム分野、組込み分野

新規市場への事業拡大

eコマース、動画広告、WEBコンテンツ（WEB動画技術）

背景

スマートデバイスによるネット利用が増加、
用途では動画視聴やネットショッピング（eコマース）が増える※



→スマホWEBサービス×動画活用 が促進

※総務省 情報通信白書平成26年版・平成28年版の情報より。

新規市場への事業拡大

eコマース、動画広告、WEBコンテンツ（WEB動画技術）

インターネット上で高まる動画活用のニーズに応える
WEB動画ソリューションを提供。

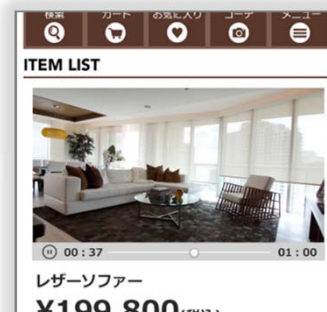
ブラウザ向け WEB動画ミドルウェア
「LiveAct® PRO」

LiveAct® PRO

動画を活用した高度なサイトを実現

- 動画サービスやWEBサービスへ展開
- ECシステムと連携
- WEBサービスとパートナー提携

「LiveAct® PRO」によるWEB動画例



動画を画面の一部に置ける
「インライン動画再生」



株式会社 CRI・ミドルウェア



新規市場への事業拡大

映像配信、監視カメラ、医療画像（動画圧縮技術）

背景①

インターネットでの動画視聴が増加（VOD等）



株式会社 CRI・ミドルウェア



新規市場への事業拡大

映像配信、監視カメラ、医療画像（動画圧縮技術）

背景②

監視カメラの記録映像が高画質化、
スマートファクトリー※でも需要が高まる



※工場内のあらゆる機械とインターネット環境を繋げることで、
機械の稼働状況を「見える化」すること。

株式会社 CRI・ミドルウェア



新規市場への事業拡大

映像配信、監視カメラ、医療画像（動画圧縮技術）

背景③

医療現場で手術映像記録の需要が高まる



→動画データの増加で通信コストやストレージコストが増加

株式会社 CRI・ミドルウェア



新規市場への事業拡大

映像配信、監視カメラ、医療画像（動画圧縮技術）

増大する映像配信・動画配信の通信コスト増/ストレージコスト増という課題を解決する、高度な動画圧縮ソリューションを提供。

画像劣化なく動画データを1/2圧縮
高圧縮トランスコードシステム「CRI DietCoder」



映像配信、監視カメラ、医療画像など、膨大な動画データを扱う業界を対象に

- 通信コスト・ストレージコストの削減
- 録画時間の倍増
- 顔認識等のデータ解析に影響しない画質保持

を実現。

新規市場への事業拡大

組込み機器、デジタルサイネージ（グラフィックス技術）

背景：

IoTで機器がインターネットに繋がり、デジタルディスプレイにおけるユーザーインターフェース（UI）の重要性が一層高まる



→デジタルUI制作のニーズが増加

株式会社 CRI・ミドルウェア



新規市場への事業拡大

組込み機器、デジタルサイネージ（グラフィックス技術）

セガのグラフィックス技術をミドルウェアとして展開、IoTで増えるUI制作ニーズに応えるソリューションを提供。

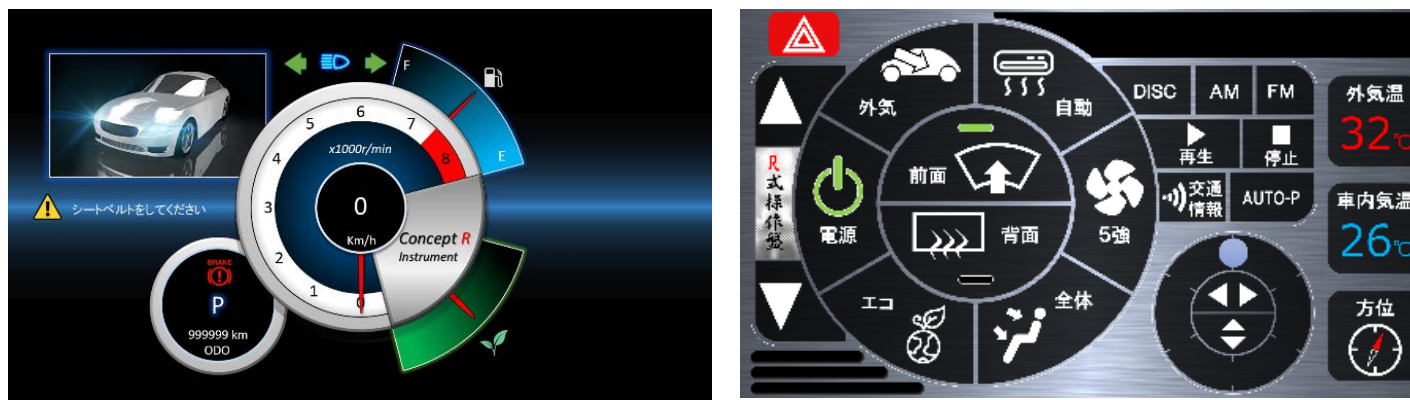
クリエイティブUIミドルウェア
「Aerpoint」

Aerpoint™

高品質デジタルUIの制作を手軽に実現

- 車載や家電等、組込み機器のUI制作
- 広告・サイネージなどのクリエイティブ
- ゲームのUI やイベント運営等に展開

「Aerpoint」によるUI制作例



株式会社 CRI・ミドルウェア



海外への事業拡大（欧米・アジア）

北米と中国を中心に海外におけるプレゼンス強化に注力

北米
モバイル市場
7,140億円

北米
PC・コンソール市場
1兆7,640億円

中国
モバイル市場
1兆500億円

中国
PC・コンソール市場
1兆5,015億円



2016年7月
欧米事業責任者に元Activision
オーディオ部門トップのレヴェンソン氏を招聘

2016年9月
世界的著名ゲームタイトルのサウンドデザインを手掛
けるFormosa Interactive とパートナー提携



- 海外顧客へのプレゼンス強化
- 各国パートナーと販売網整備
- さらなる現地パートナーの拡充

2016年7月
ソニーの中国ゲーム開発サポートプロジェクト
「China Hero Project」に参画

2016年9月
中国をリードするサウンドスタジオ
Vanguard Soundとパートナー提携

出展：2016 Global Games Market Report by market research and predictive analytics firm Newzoo
(1ドル105円にて換算)

株式会社 CRI・ミドルウェア



製品の強化（ゲーム・組込み）

従来分野においては製品強化でさらに売上拡大

ゲーム分野（家庭用ゲーム、スマートフォンゲーム）

・対応プラットフォームの拡充

ニンテンドースイッチ：2017年3月発売予定の任天堂の次世代プラットフォーム。

Unity for Xbox One：Xbox One向けゲームエンジン。Xbox Oneの世界累計販売台数は2,350万台以上（VGChartz調べ）。

・VR向けCRIWARE拡充（PlayStation®VR、HTC Vive、Oculus Rift）

音声ミドルウェア・動画ミドルウェア・触覚ミドルウェアのすべてを
PlayStation®VR、HTC Vive、Oculus Riftに対応。

・大手ゲーム各社との包括ライセンス契約の拡大



HTC Vive


組込み分野

[遊技機]

次世代チップ向けミドルウェア展開

[家電・各種機器]

半導体系専門商社を介して各メーカーにミドルウェア拡販



1. 決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. トピックス、成長戦略	・・・	11
3. 参考資料：企業概要	・・・	24

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



組込み分野

- ・家電・各種機器



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**

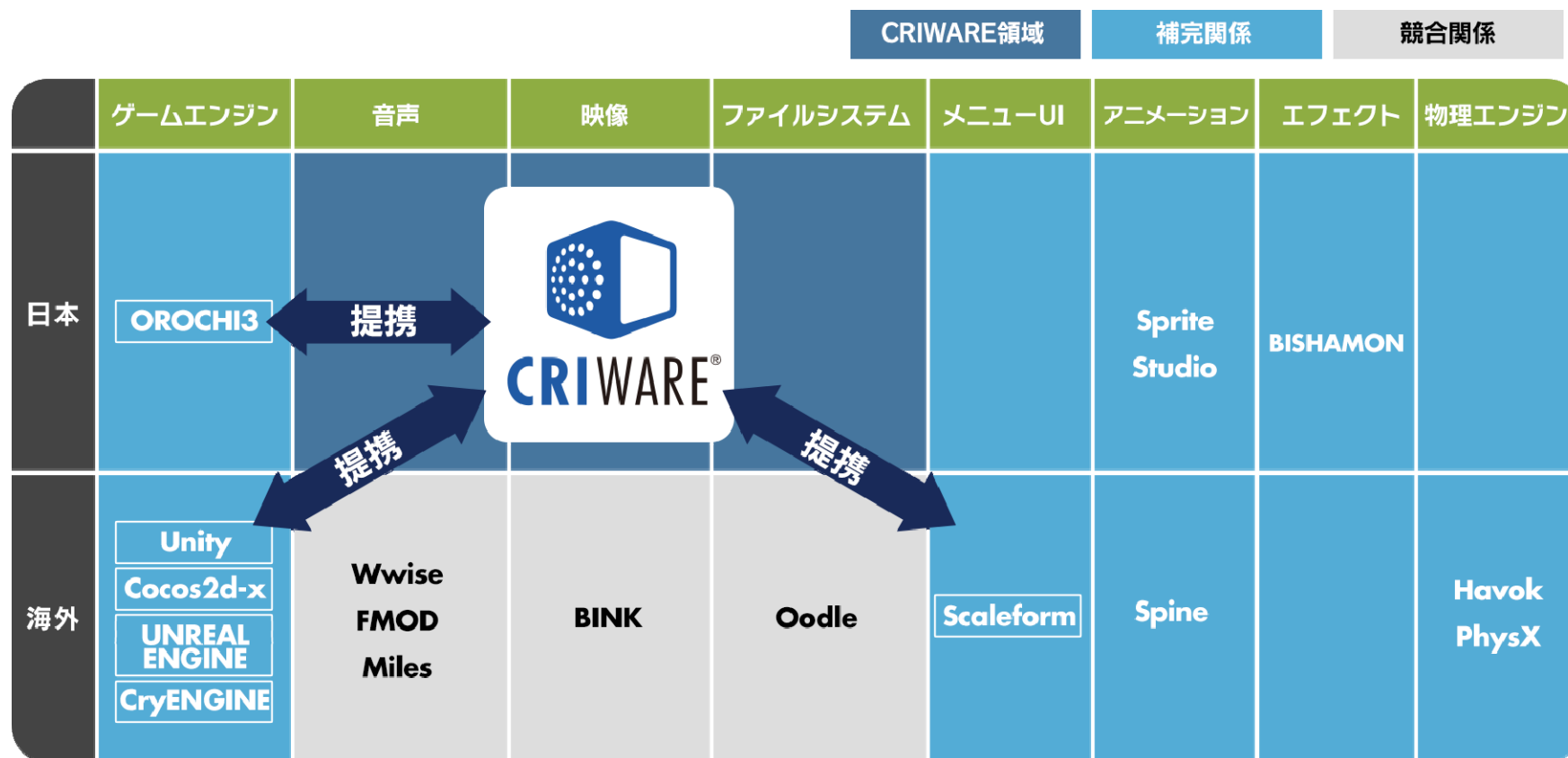
株式会社 CRI・ミドルウェア



国内で唯一の音声・映像ミドルウェア企業

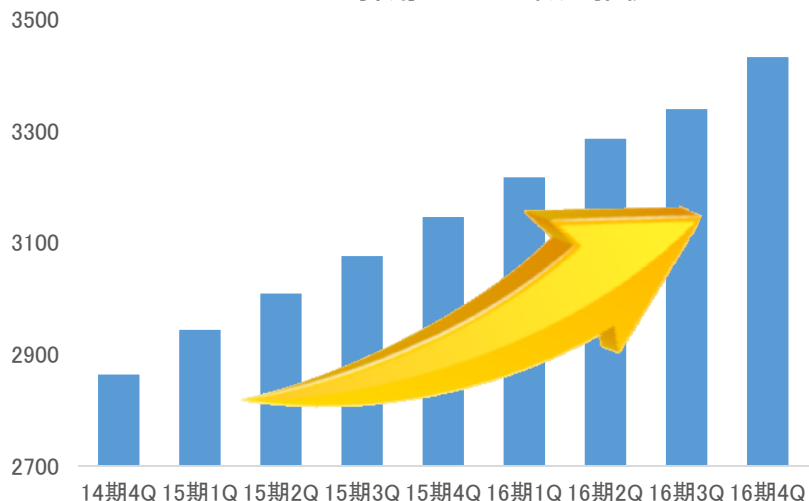
国内：他のミドルウェア企業とは提携・補完関係。

国外：競合する企業が数社存在。



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



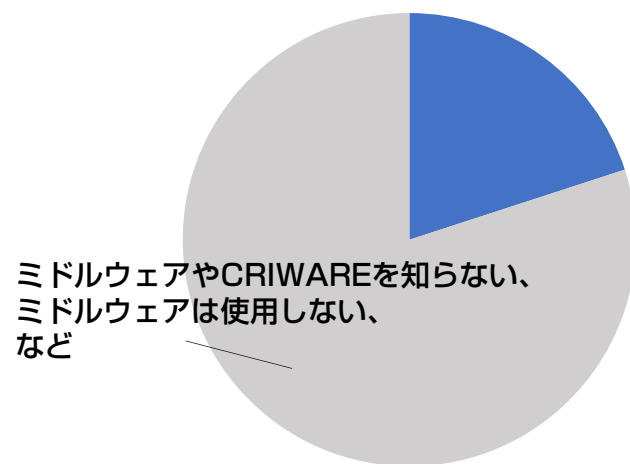
CRIWARE採用
3,400
 タイトル突破
 (2016年9月集計)

対応機種 累計20機種以上

- | | | | |
|---------------|-----------|------------------|------------|
| iPhone/iPad | Android | PlayStation®VR | 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 | | | |

ゲーム分野：CRIWARE採用率

スマートフォンゲーム

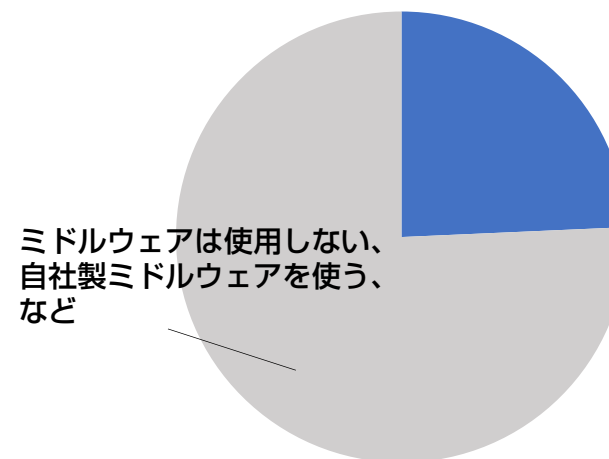


CRIWARE採用率
20.0%※

※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9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)

株式会社 CRI・ミドルウェア



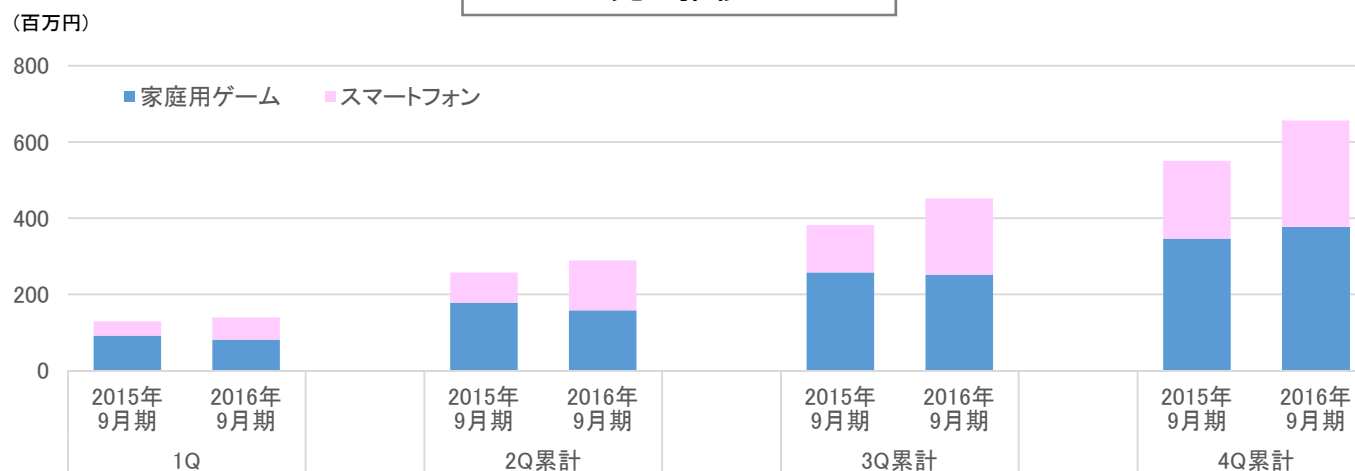
ゲーム分野：採用タイトル数および売上推移

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	4Q
スマートフォンゲーム	38	27	32	44	29	41	31	54
家庭用ゲーム	40	36	30	19	39	24	14	29
その他(アーケードゲーム機、PC)	2	2	5	7	3	4	8	10
累計	2,944	3,009	3,076	3,146	3,217	3,286	3,339	3,432

売上推移



ゲーム開発向けCRIWARE ロードマップ

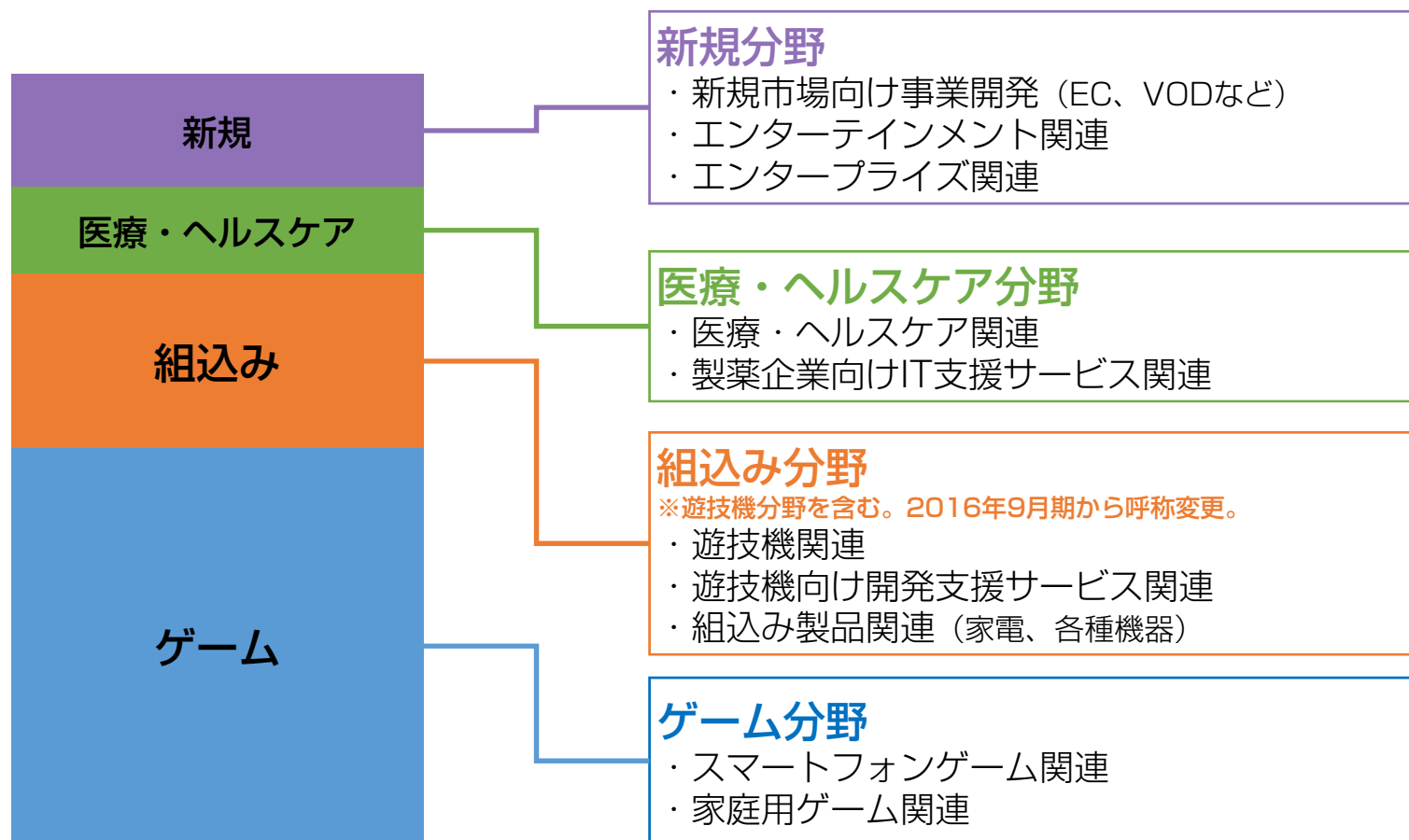
テーマ		2016年 12月リリース予定	2017年3月リリース予定	2017年6月リリース予定	2017年9月リリース予定
対応プラットフォーム拡充		ブラウザ向け ニンテンドースイッチ向け (Unity、UE4対応) Unity for Xbox One向け			
		ニンテンドースイッチ向け (Unity、UE4対応) Unity for Xbox One向け		ブラウザ向け	
VR向け強化				PC向け立体音響対応	
		エンコーダのMP4素材対応			ネットワーク再生 (HLS再生) 対応
	CRI HAPTIX		VR機器対応		
オープンプラットフォーム化			カスタムプラグイン対応		
その他機能強化			Mac版ツール		プロシージャルオーディオ機能

2016年11月9日公開

- ポイント
- ① 対応プラットフォーム（ゲーム機）の拡充
 - ② VR向け触覚対応および音声・動画機能の強化
 - ③ CRIWAREのオープンプラットフォーム化

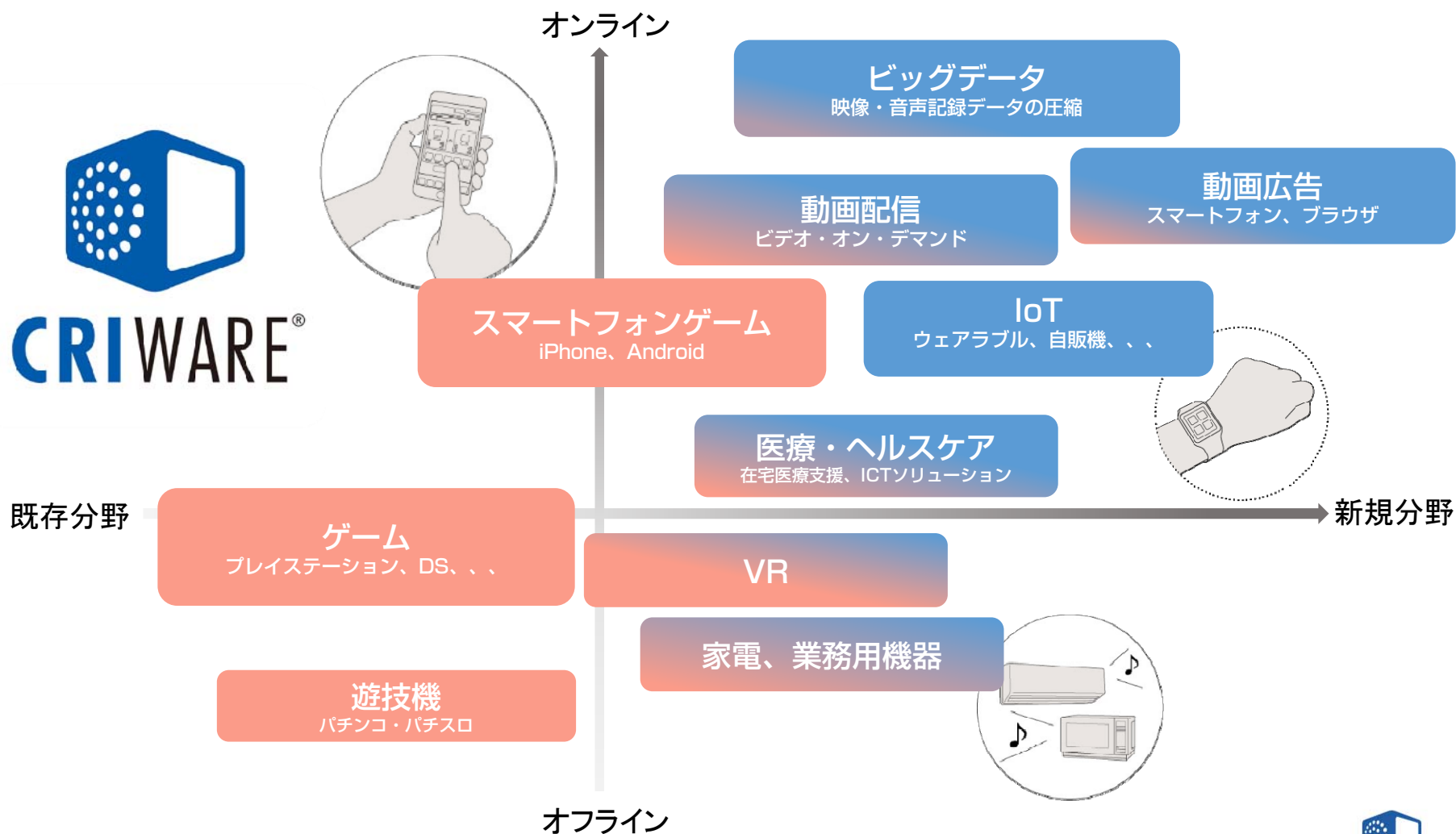
2017年9月期 事業分野

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 ～



株式会社 CRI・ミドルウェア



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。