

2017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>

2017年8月10日



CRIWARE[®]

1. 決算概要および通期見通し	・・・ 3
2. 成長戦略および進捗	・・・ 10
3. 参考資料：企業概要	・・・ 17

エグゼクティブサマリ

2017年9月期 第3四半期 決算概要（連結）

売上高：954百万円、営業利益：95百万円（第3四半期累計）

「従来の延長線上にない事業拡大」への取り組みを継続。
新規分野や海外ゲームは一部受注が始まるが、当初見込みより時間を要している。
既存分野である国内ゲームは、スマートフォン向けが順調に推移。
優良顧客との包括ライセンス契約を更新し、安定した基盤を維持。

通期見通し

今期取組み案件の成約に注力

既存分野（ゲーム分野・組込み分野）は着実に進行。
新規分野は動画圧縮やWeb動画の大型案件に注力しており、
積極的な営業により流動的ながらも今期内成約を見込んでいる。

■通期業績予想

売上高1,500百万円、営業利益270百万円

連結決算概要

今期取り組みへの計画のもと、製品開発および市場開拓体制強化にリソースを投入。受注獲得の遅れにより費用が先行し、前年同期比（累計）で売上高は8百万円の増収、営業利益は111百万円の減益。

単位:百万円	2016年9月期	2017年9月期	前年同期比	2016年9月期	2017年9月期	前年同期比	理由
	3Q	3Q		3Q累計	3Q累計		
売上高	335	342	2.2%	945	954	+ 0.9%	
売上原価	108	91	△15.7%	268	276	+ 2.7%	製品強化や来期以降に向けた新製品開発のための人員増員
売上総利益	226	251	10.8%	676	678	+ 0.2%	
売上総利益率	67.6%	73.3%	+ 5.7pt	71.5%	71.0%	△ 0.5pt	
販売管理費	148	198	33.4%	469	582	+ 24.0%	市場開拓体制強化のための人員増員
営業利益	77	52	△32.3%	206	95	△ 53.8%	
営業利益率	23.2%	15.4%	△7.8pt	21.8%	10.0%	△ 11.8pt	
経常利益	76	50	△34.7%	194	96	△ 50.7%	
税前利益	76	50	△34.7%	194	96	△ 50.7%	
当期純利益	51	33	△34.4%	126	64	△ 49.2%	

貸借対照表

とくに重要な変動はなし。健全な財政状態を維持。

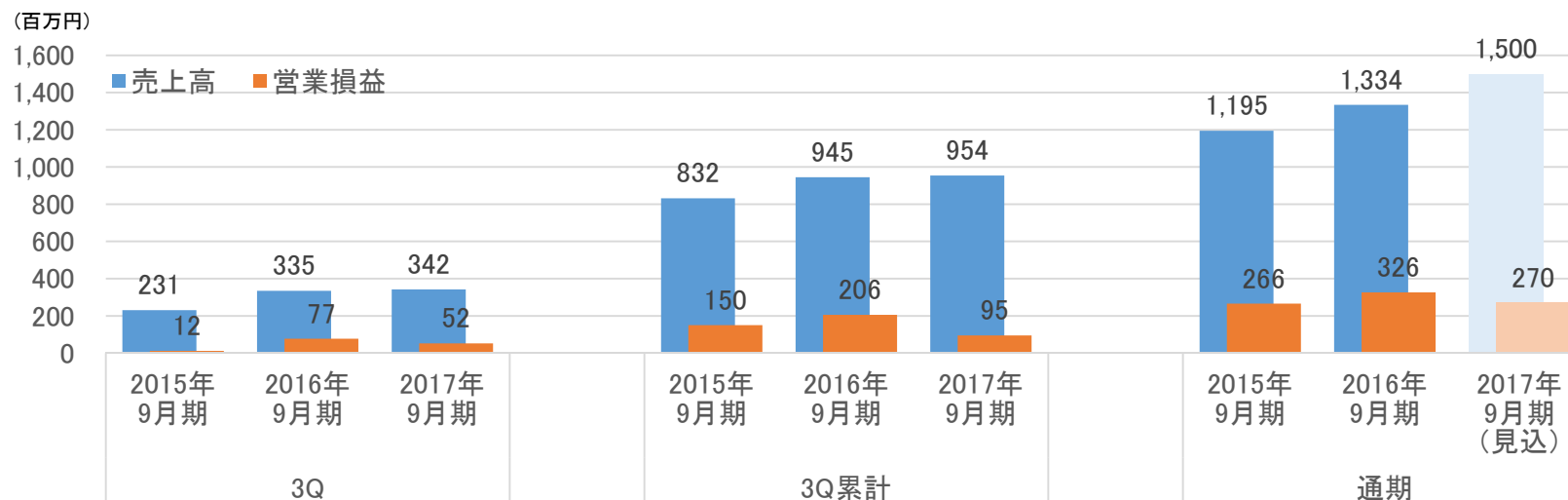
単位:百万円	2016年9月期	2017年9月期 3Q	前期末比	増減率	備考
流動資産	1,889	1,822	△ 68	△3.6%	
現金及び預金	1,518	1,482	△ 36	△2.4%	
売掛金	340	259	△ 81	△23.7%	
その他	30	80	49	159.8%	2Q・3Q:未収還付税金等増加
有形固定資産	9	20	11	117.2%	2Q:増床に伴う設備関連増加
無形固定資産	50	75	24	49.2%	2Q:ソフトウェア(新製品)増加
投資その他	506	523	17	3.4%	2Q:増床に伴う敷金増加
総資産	2,456	2,442	△ 13	△0.6%	
流動負債	184	88	△ 96	△52.2%	2Q・3Q:未払法人税等減少
固定負債	432	441	8	2.0%	
純資産	1,838	1,912	65	3.6%	
自己資本比率	74.5%	78.0%			
ROE(自己資本利益率)	12.3%	3.4%			
ROA(総資本利益率)	8.3%	1.4%			

【重要な後発事象】

2017年7月18日、第三者割当により第3回無担保転換社債型新株予約権付社債を発行し1,019百万円を調達。
※本資料15ページ参考。

直近3年業績推移

新規分野やゲーム海外向け、既存分野新製品の受注獲得遅れにより、売上高は前年同期並みで推移。
製品開発や市場開拓体制強化のための費用先行により利益が減少。

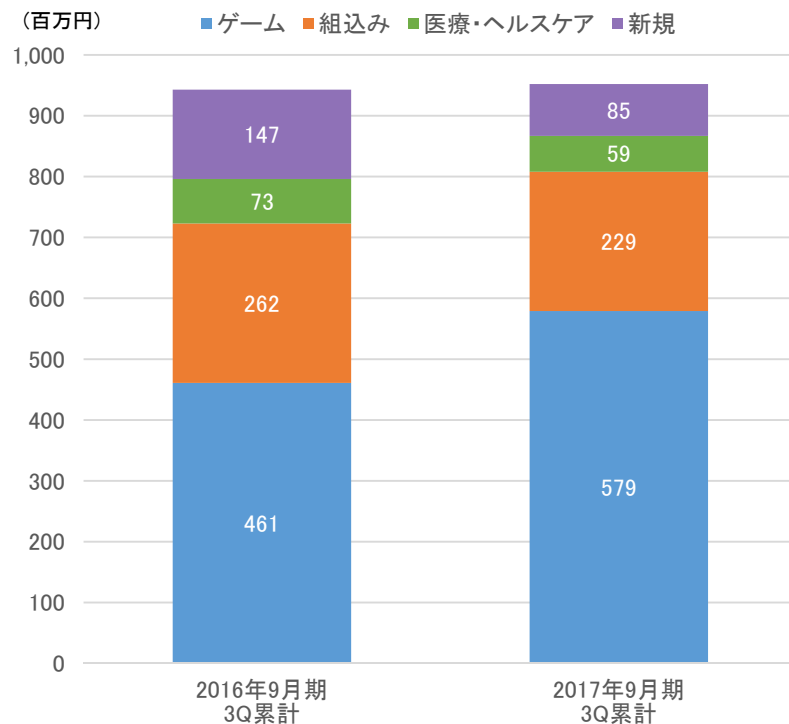


(百万円)

区分	2016年9月期 3Q	2017年9月期 3Q	前年同期比	2016年9月期 3Q累計	2017年9月期 3Q累計	前年同期比
売上高	335	342	2.2%	945	954	0.9%
営業利益	77	52	△32.3%	206	95	△53.8%
経常利益	76	50	△34.7%	194	96	△50.7%
当期純利益	51	33	△34.4%	126	64	△49.2%

分野別業績

- ・ゲーム分野は、年間包括契約とスマホ向けで売上増。新製品と海外展開に遅れ。
- ・組込み分野は、遊技機向けの一部が市況の影響により次期以降にスライド。
- ・新規分野は、前年にカラオケ関連大型開発案件、今期は顧客都合によりスライド。新製品（動画圧縮、Web動画）は一部受注獲得するも当初見込みより遅れ。

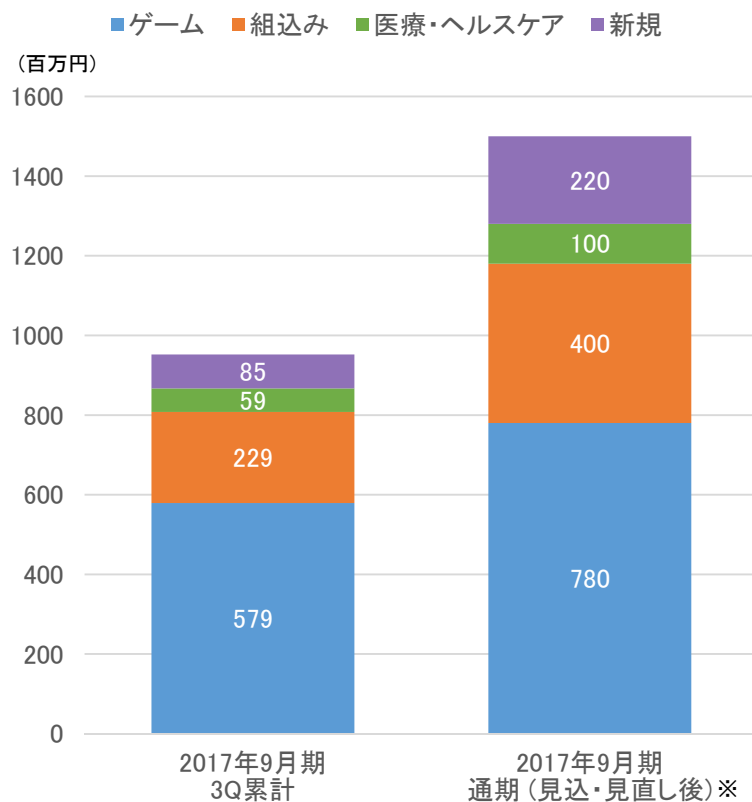


(百万円)

分野	2016年9月期 3Q累計		2017年9月期 3Q累計		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム	461	48.8%	579	60.7%	117
組込み	262	27.8%	229	24.0%	△ 33
医療・ヘルスケア	73	7.7%	59	6.2%	△ 13
新規	147	15.6%	85	9.0%	△ 61
合計	945		954		8
営業利益	206		95		△ 111

通期見通し（分野別売上見込み）


[ゲーム分野] スマホ売上を伸長。海外向けに新たな拡販施策を準備。
 [組込み分野] 遊技機向け受注獲得（許諾・受託）、組込み機器向け売上拡大。
 [医療・ヘルスケア] クリニック向け案件を継続。
 [新規分野] 進行中大型案件（動画圧縮、Web動画）の成約。



分野	2017年9月期 3Q累計		2017年9月期 通期（見直し後）※		2017年9月期 通期（見直し前）※	
	実績	構成比	見込	構成比	見込	構成比
ゲーム	579	61%	780	52.0%	713	47.5%
組込み	229	24%	400	26.6%	407	27.1%
医療・ヘルスケア	59	6%	100	6.6%	118	7.9%
新規	85	9%	220	14.6%	262	17.5%
合計	954		1,500		1,500	

※分野別通期見通しの構成を見直し

第3四半期時点における事業進捗や受注状況を鑑みて分野別通期見通しの構成比を見直しました。



1. 決算概要および通期見通し	・・・	3
2. 成長戦略および進捗	・・・	10
3. 参考資料：企業概要	・・・	17

成長戦略および進捗

2017年9月期 成長戦略

新規市場への事業拡大

監視カメラ、医療用動画、映像配信（動画圧縮技術）
EC、動画広告、Webコンテンツ（Web動画技術）
組込み機器、デジタルサイネージ（音声技術・グラフィックス技術）

海外への事業拡大

中国、北米

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

～動画圧縮技術を「監視カメラ」「医療用動画」「映像配信」市場へ～

【市場背景】セキュリティ関連の市場拡大が見込まれる

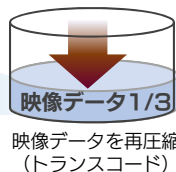
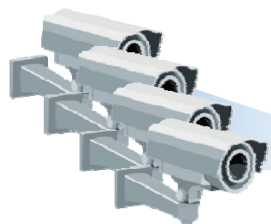
スマートファクトリー、安全対策のための監視カメラシステムの活用など。

【CRI】監視カメラシステム案件での引き合いが増加、医療用は病院への導入が進む

- ・無線やLTE回線を使った監視システムで高画質動画圧縮のニーズ。
CRI DietCoderによる画質を保持した動画圧縮で、通信コストを変えずに画像認識に対応。
- ・株式会社ファインデックスとの医療用動画管理ソリューションは、病院への導入が進む。
- ・VOD向けは複数の大規模案件で機能評価が継続中、受注獲得に時間を要している。

高圧縮トランスコードシステム

CRI DietCoder®

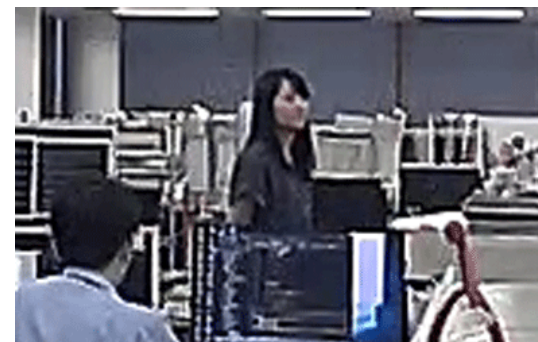


リアルタイム
高圧縮トランスコード

LTE回線用に圧縮した監視映像の画質比較



監視カメラのみ



監視カメラ + CRI DietCoder

株式会社 CRI・ミドルウェア



新規市場への事業拡大

～Web動画技術を「EC」「動画広告」「WEBコンテンツ」市場へ～

【市場背景】スマホ通販市場が拡大

アパレルや小売りなど、国内サービスでも商品紹介手法としての動画活用が進み始める。

【CRI】大手メーカーやブランドのWebシステム改変が商機に

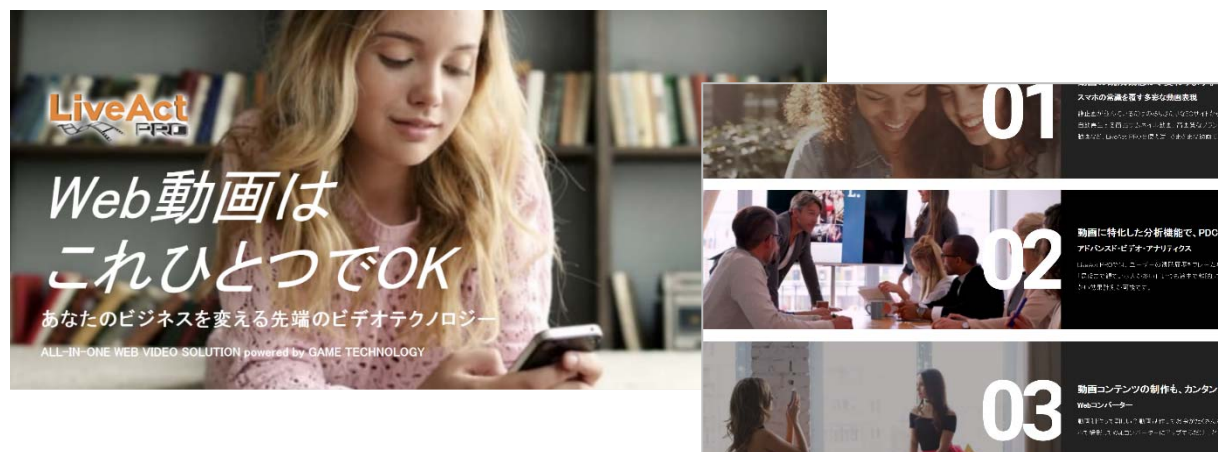
既存のスマホ通販に動画機能を追加する場合は、動画による費用対効果が求められ、前例が少ないため検証に時間を要している。

一方、メーカーやブランドの動画活用をメインに据えたスマホ通販システム開発において、Web動画技術導入のニーズが高まる。効果的な動画実装でアプローチが進行中。

ブラウザ向け Web動画ミドルウェア



スマホ通販ビジネスでのLiveAct活用をイメージした新紹介ページを公開。



株式会社 CRI・ミドルウェア



海外への事業拡大（中国、北米、他）

～ゲーム開発向け音声・動画技術を海外ゲーム市場へ～

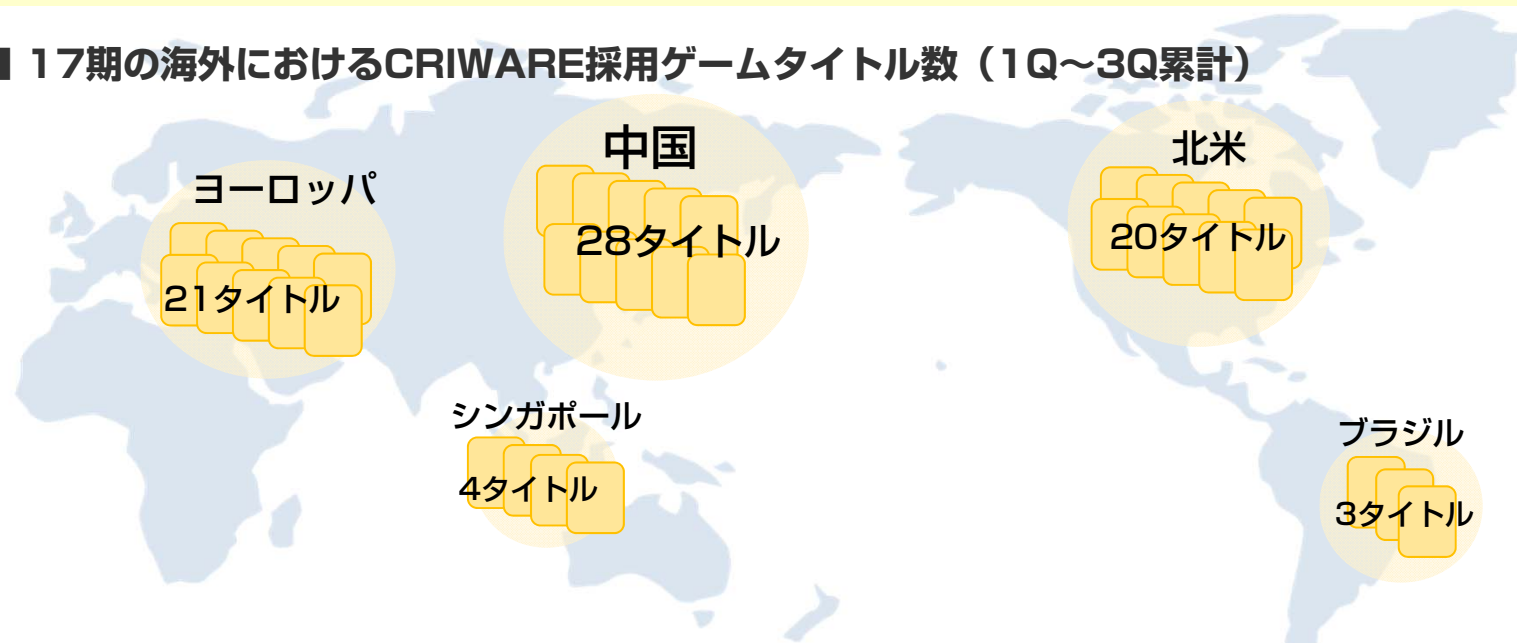
【市場背景】 中国ゲーム市場は世界最大規模に

中国はモバイルゲームを中心に市場拡大が継続。2016年の市場規模は246億ドルと北米の 236 億ドルを上回り※世界最大に。 ※ゲーム調査会社Newzooの調査より

【CRI】 成長市場である中国に注力、採用が進みはじめる

中国はモバイルから採用が進む。ソニーとの「China Hero Project」や現地パートナー Vanguardとの連携で、モバイル・家庭用両面で採用拡大を目指す。

■ 17期の海外におけるCRIWARE採用ゲームタイトル数（1Q～3Q累計）



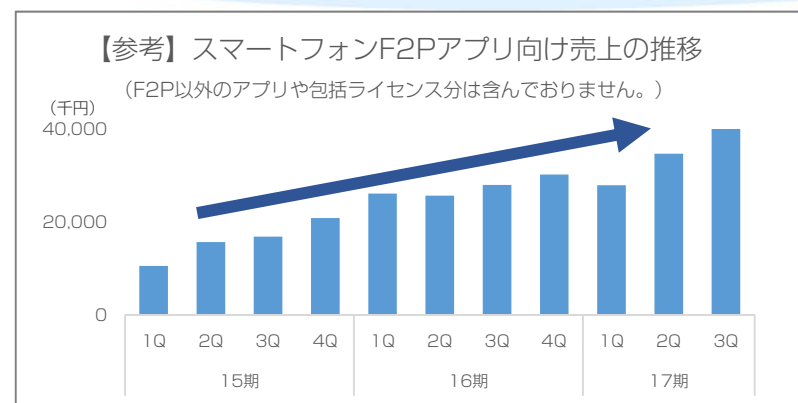
株式会社 CRI・ミドルウェア



その他トピックス

ゲーム分野（国内）

スマホF2Pタイトルの売上が順調に推移。



組込み分野（自動車）

車載用サウンドミドルウェア「CRI ADX Automotive」発表

- ・日経産業新聞に取り上げられる（2017年6月29日付）。
- ・車載向け半導体で世界シェア第3位※であるルネサスエレクトロニクスの、自動車向けアライアンスパートナープログラム「R-Carコンソーシアム」で紹介し好評を得る。

※英国市場調査会社Semicast Research「2016年車載ICベンダーランキングトップ10」より

新規分野

PS VRストーリーミング動画再生アプリケーション「DMM.com」制作

CRIの「酔わないVR動画再生を実現」する技術によって、実写の動画を4K解像度/360度で体験できるVR動画視聴を実現。

新規市場への事業拡大戦略 — パートナー提携、M&A —

海外・新規事業の加速を目的に第三者割当増資による資金調達を実施

◆第三者割当による第3回無担保転換社債型新株予約権付社債発行の概要

資金調達額：1,019,900,000円

資金用途：海外・新規事業の加速を目的とした複数の資本・業務提携を含むM&A案件

M&A対象：映像・音声関連ソフトウェア事業を営む海外に販路を持つ企業や音声処理技術、映像制作技術等を保有する企業

海外

- ・成熟市場（北米）：販売チャネル・ブランドを持つ企業
- ・成長市場（中国）：エバンジェリストになれる勢いのある企業

新規分野

対象顧客と当社をマッチングできる企業や、周辺技術を持ち顧客ニーズと当社技術のフィッティングを行える企業など。

1. 決算概要および通期見通し	・・・	3
2. 成長戦略および進捗	・・・	10
3. 参考資料：企業概要	・・・	17

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

- ・スマートフォンゲーム
- ・家庭用ゲーム



組み込み分野

- ・家電・各種機器



医療・ヘルスケア分野



新規分野

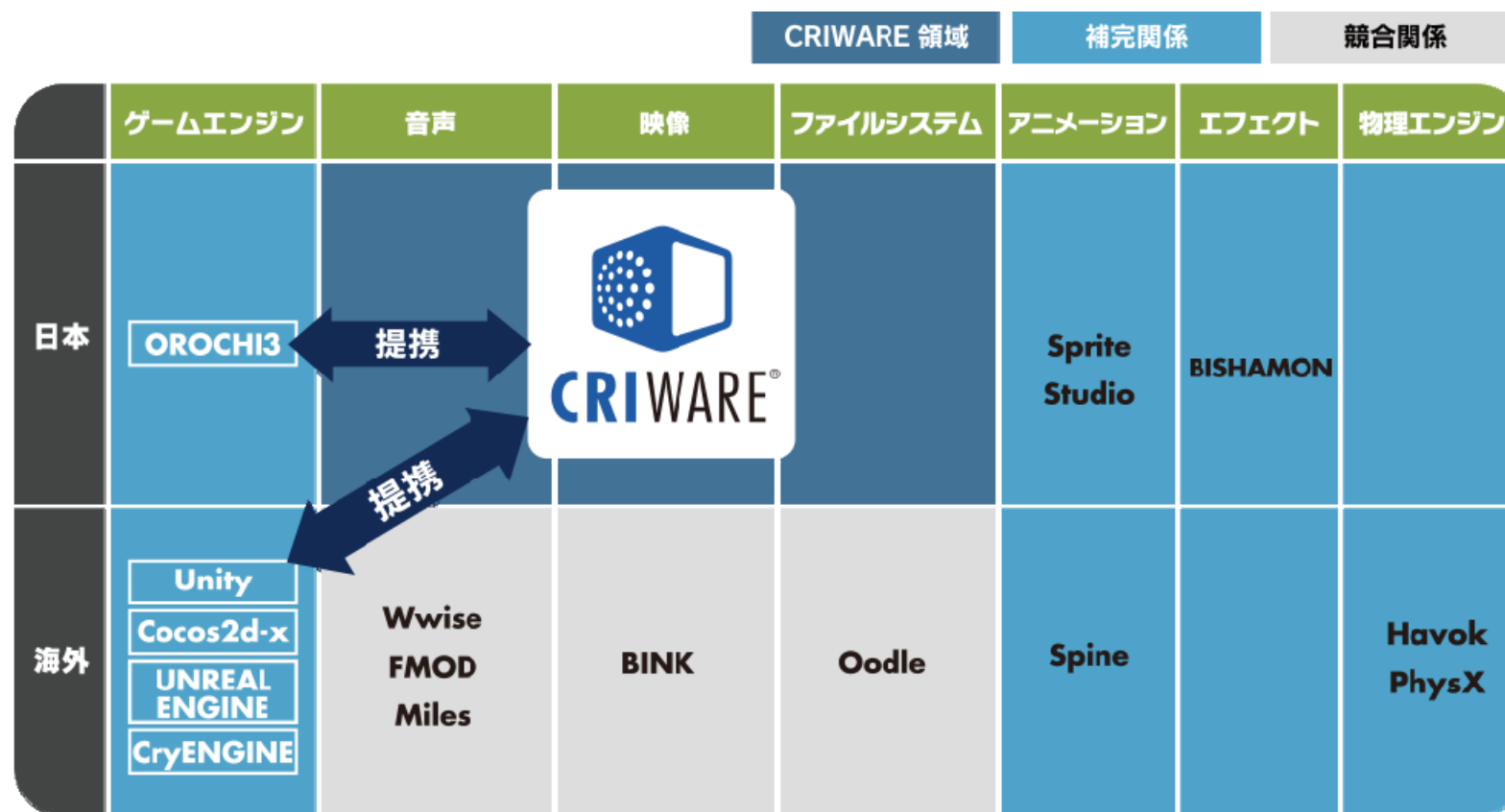
- ・動画圧縮・WEB動画など

- 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

国内でデファクトの音声・映像ミドルウェア企業

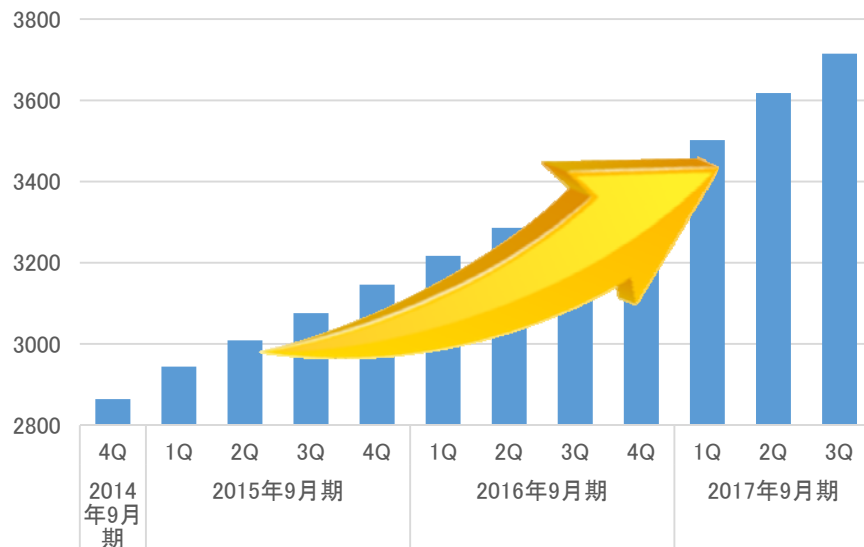
国内：他のミドルウェア企業とは提携・補完関係。

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
3,700
タイトル突破

(2017年6月集計)

対応機種 累計20機種以上

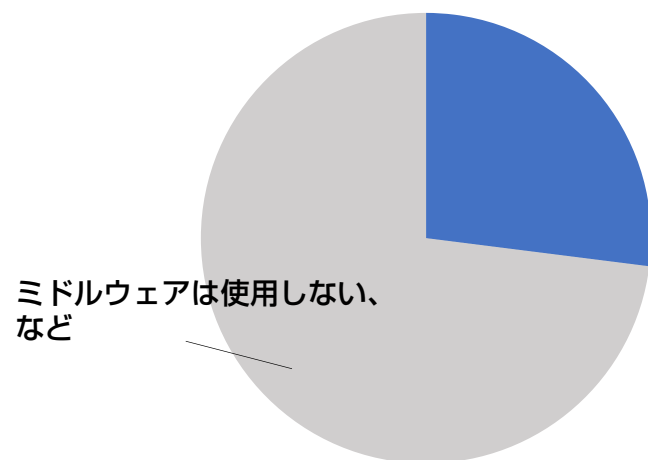
Nintendo Switch™	PlayStation®VR	iPhone/iPad	Android™
Xbox One®	PlayStation®4	Wii U™	PlayStation®Vita
ニンテンドー3DS™	PlayStation®3	Xbox 360®	PSP®
PC	アーケード		

株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム分野：CRIWARE採用率

スマートフォンゲーム

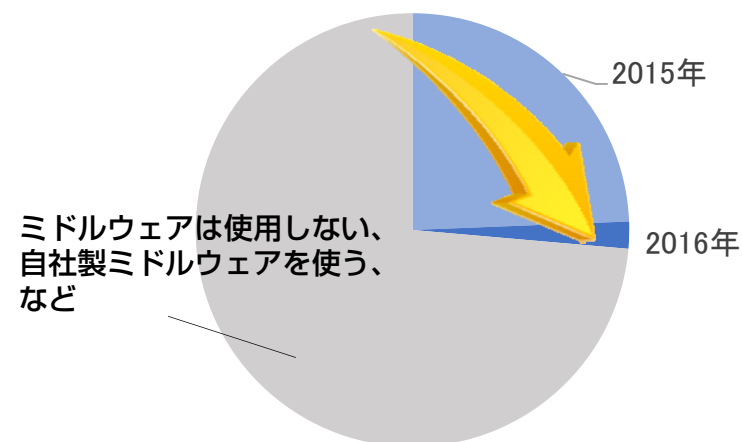


CRIWARE採用率
27.0%※

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

※採用率をより正確に把握するために、計測範囲を
全ジャンルアプリからゲームアプリに変更しました。
変更前：
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

家庭用ゲーム



CRIWARE採用率
26.3%※

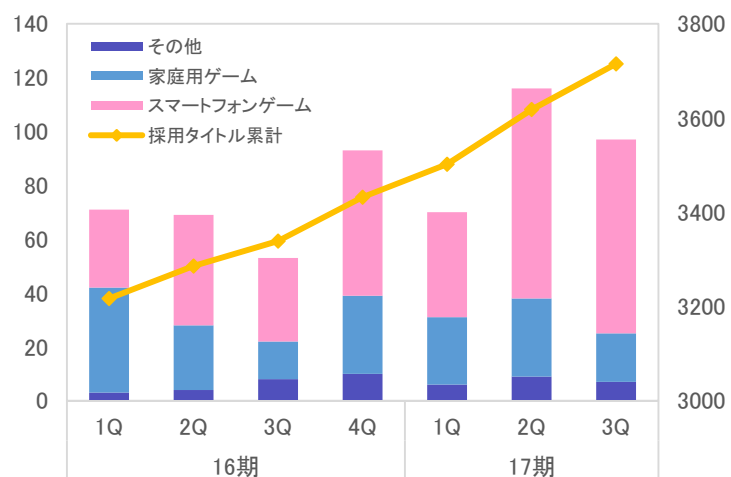
※ファミ通ゲーム白書2017
「2016年ゲームソフト推定販売数TOP1000」における
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

株式会社 CRI・ミドルウェア



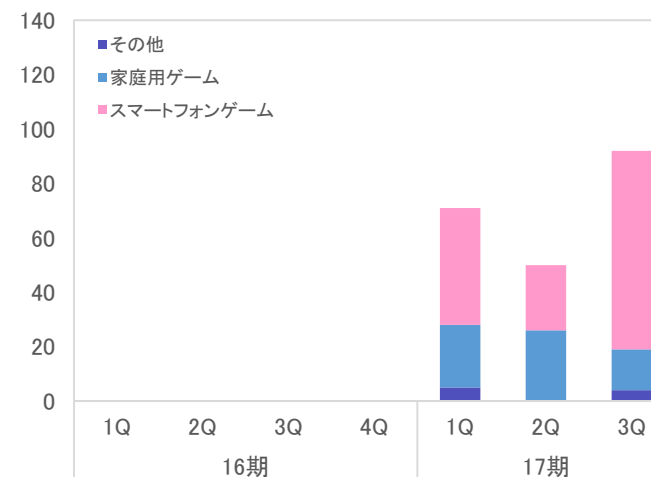
ゲーム分野：採用タイトル数

契約タイトル数推移



(単位: タイトル数)

発売タイトル数推移



(単位: タイトル数)

	2016年9月期				2017年9月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
スマートフォンゲーム	29	41	31	54	39	78	72	
家庭用ゲーム	39	24	14	29	25	29	18	
その他	3	4	8	10	6	9	7	
累計	3,217	3,286	3,339	3,432	3,502	3,618	3,715	

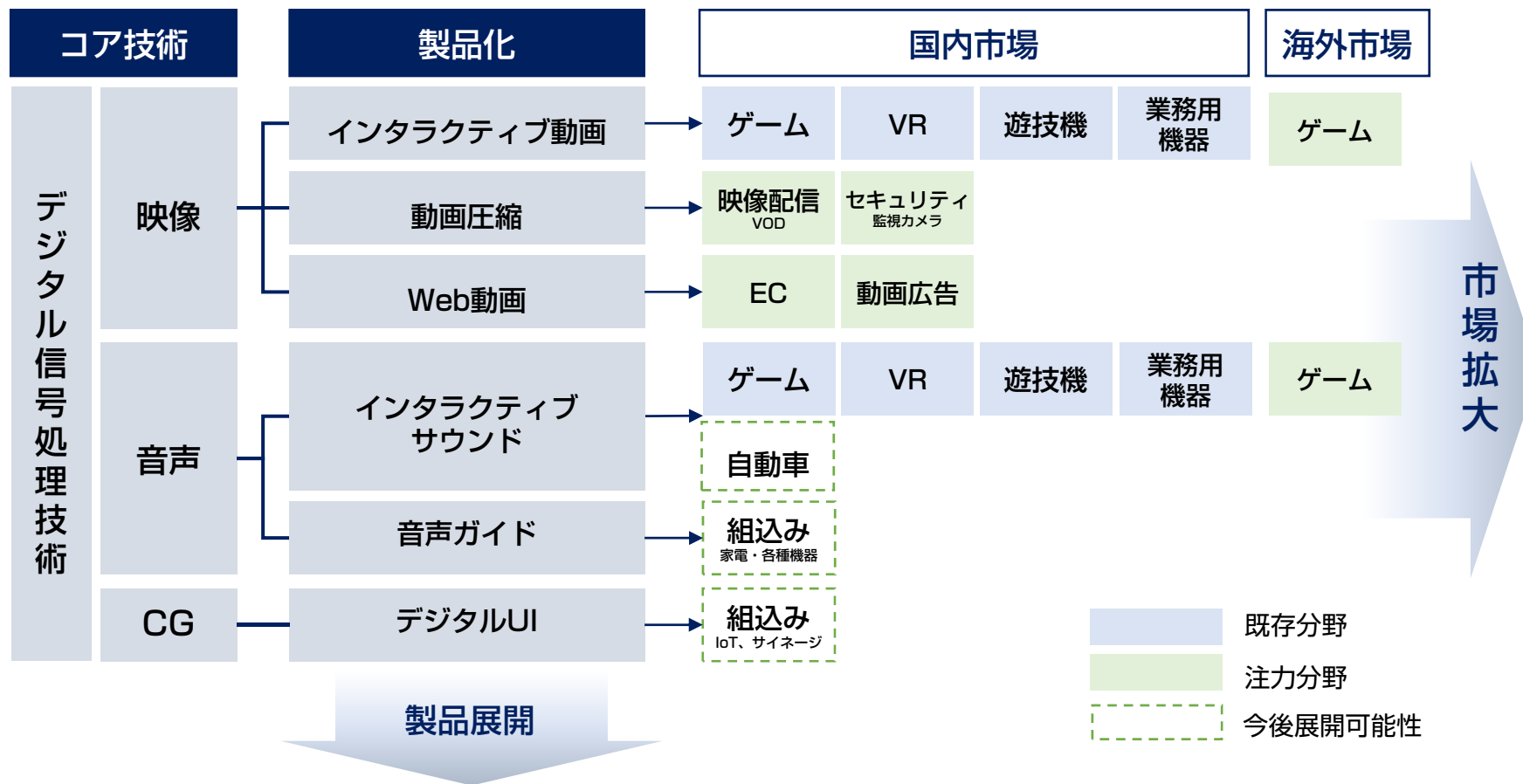
※「その他」は、アーケードゲーム機、PC等の採用数です。
 ※OS、プラットフォームごとにカウントしています。(例: iOS/Android採用=2カウント)
 ※期間内に契約したタイトル数の推移です。
 ※売上計上時期は契約時期と連動しない場合があります。

	2016年9月期				2017年9月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
スマートフォンゲーム	-	-	-	-	43	24	73	
家庭用ゲーム	-	-	-	-	23	26	15	
その他	-	-	-	-	5	0	4	

※「その他」は、アーケードゲーム機、PC等の採用数です。
 ※OS、プラットフォームごとにカウントしています。(例: iOS/Android採用=2カウント)
 ※スマートフォンアプリはストアごとにカウントしています。
 ※期間内に発売・配信開始したCRIWARE採用タイトル数の推移です。
 ※2017年9月期第3四半期決算発表から公開するデータになります。
 ※売上計上時期は発売/配信時期と連動しない場合があります。

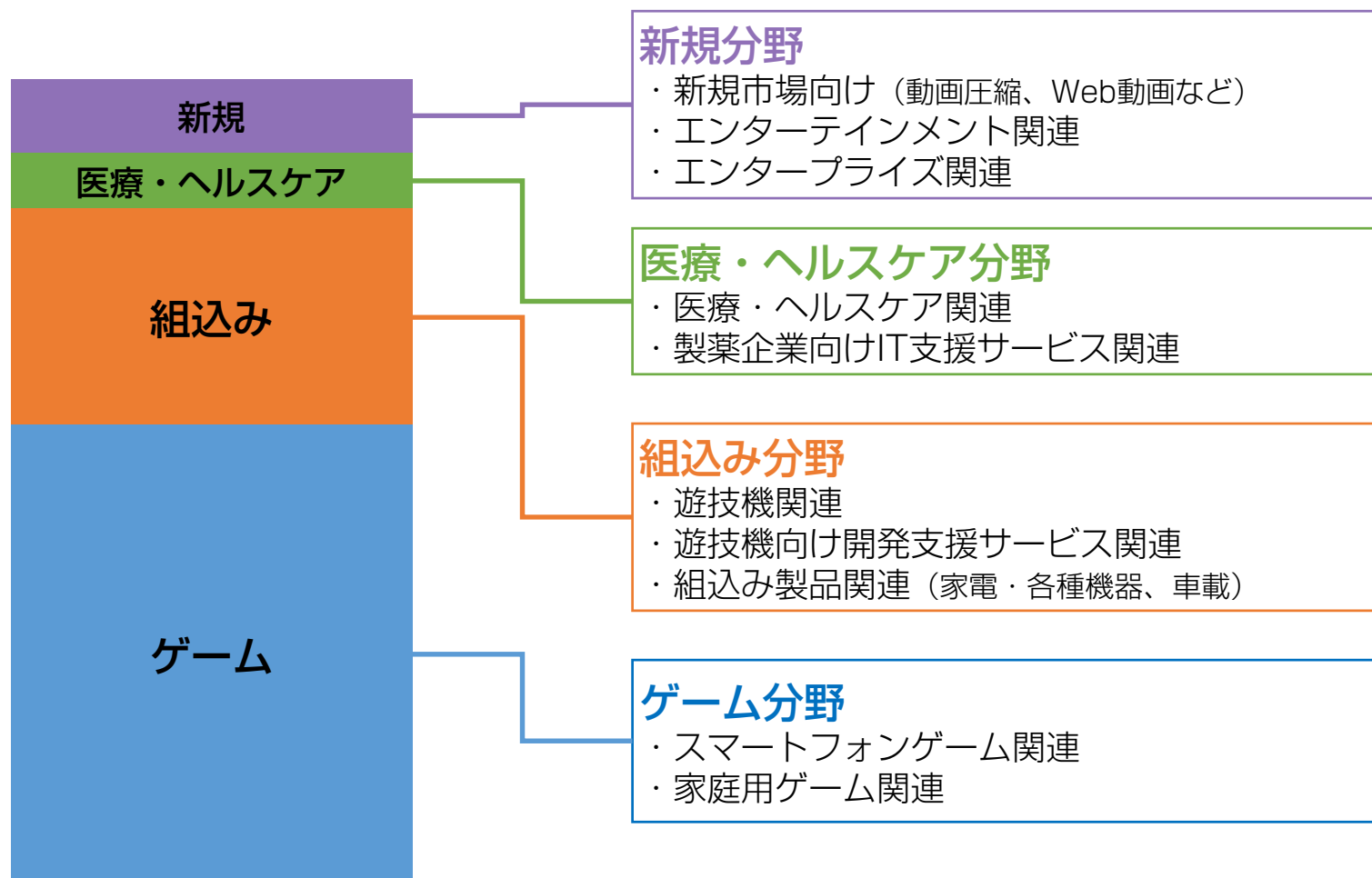
中長期ビジョン — 製品展開と市場拡大 —

当社技術（映像、音声、CG）を活かせる領域で顧客ニーズを掴み、製品展開と市場拡大の両面で事業拡大を目指す。



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分野で事業展開。



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。