

2017年9月期 第1四半期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2017年2月9日





| | |
|------------------------|--------------|
| 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1四半期 決算概要（連結）

売上高274百万円、営業利益△15百万円
従来の延長線上にない事業拡大への取り組み。

- ・ 第一四半期は当初の見込み通りに推移。
- ・ ゲーム分野において、優良顧客との包括ライセンス契約への移行により、安定的に売上を拡大。
- ・ 新製品強化および新規分野・海外向け営業体制強化にリソースを投入。

第2四半期および通期見通し

通期業績予想は変更なし

既存分野（ゲーム分野・組込み分野）での売上拡大に加え、
新製品（動画圧縮、WEB動画）の受注加速や海外でのプレゼンス強化により、
通期業績予想を達成の見込み。

| | |
|------------|------------------------|
| ■第2四半期(累計) | 売上高 760百万円、営業利益102百万円 |
| ■通期業績予想 | 売上高1,720百万円、営業利益390百万円 |

連結決算概要

前年同期比、売上高は24百万円 (+9.8%) の増収、
営業利益は23百万円→△15百万円。

- ・売上高は順調に推移。
- ・新製品強化のための開発人員を増員し、原価増。
- ・新規分野および海外への事業拡大のための営業人員を増員し、販管費増。

| 単位:百万円 | 2016年9月期 | 2017年9月期 | 前年同期比 | 備考 |
|--------|----------|----------|---------|-------------------|
| | 1Q | 1Q | | |
| 売上高 | 250 | 274 | + 9.8% | |
| 売上原価 | 66 | 107 | + 61.3% | 新商品強化のための開発人員を増員。 |
| 売上総利益 | 183 | 166 | △ 9.0% | |
| 売上総利益率 | 73.3% | 60.8% | | |
| 販売管理費 | 159 | 182 | + 14.4% | 営業体制強化のための人員を増員。 |
| 営業利益 | 23 | △15 | - | |
| 営業利益率 | 9.3% | △5.8% | | |
| 経常利益 | 17 | △14 | - | |
| 税前利益 | 17 | △14 | - | |
| 当期純利益 | 10 | △11 | - | |

直近3年業績推移

- 前年同期比で増収を確保。
- 第1四半期の開発増員・営業増員の効果を、第2四半期以降の業績に繋げることにより、通期業績予想の達成を見込む。

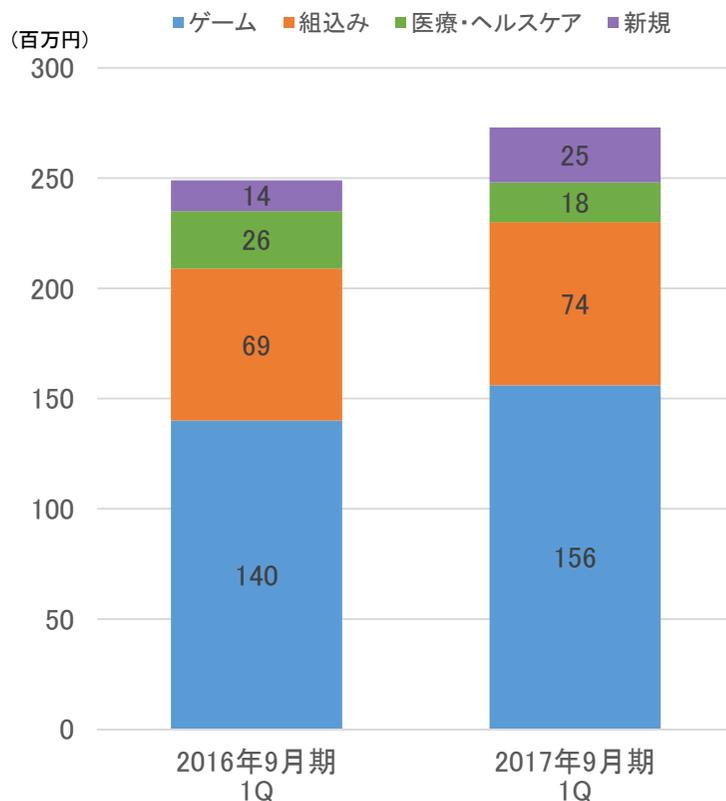


(百万円)

| 区分 | 2016年9月期 1Q | 2017年9月期 1Q | 前年同期比 |
|-------|----------------|----------------|--------|
| 売上高 | 250 | 274 | + 9.8% |
| 営業利益 | 23 | △15 | - |
| 経常利益 | 17 | △14 | - |
| 当期純利益 | 10 | △11 | - |

分野別業績

- ・ ゲーム分野は、年間包括契約とスマホ向けが伸び、順調に拡大。
- ・ 組込み分野は、遊技機向けが減少したが、業務用機器や家電向けの売上が増加。
- ・ 新規分野は、新製品（動画圧縮、WEB動画）の受注がはじまる。



(百万円)

| 分野 | 2016年9月期 1Q | | 2017年9月期 1Q | | 差異 |
|----------|-------------|-------|-------------|-------|------|
| | 売上高 | 構成比 | 売上高 | 構成比 | |
| ゲーム | 140 | 56.0% | 156 | 56.9% | 16 |
| 組込み | 69 | 27.8% | 74 | 27.1% | 4 |
| 医療・ヘルスケア | 26 | 10.4% | 18 | 6.8% | △ 7 |
| 新規 | 14 | 5.7% | 25 | 9.2% | 10 |
| 合計 | 250 | | 274 | | 24 |
| 営業利益 | 23 | | △ 15 | | △ 39 |

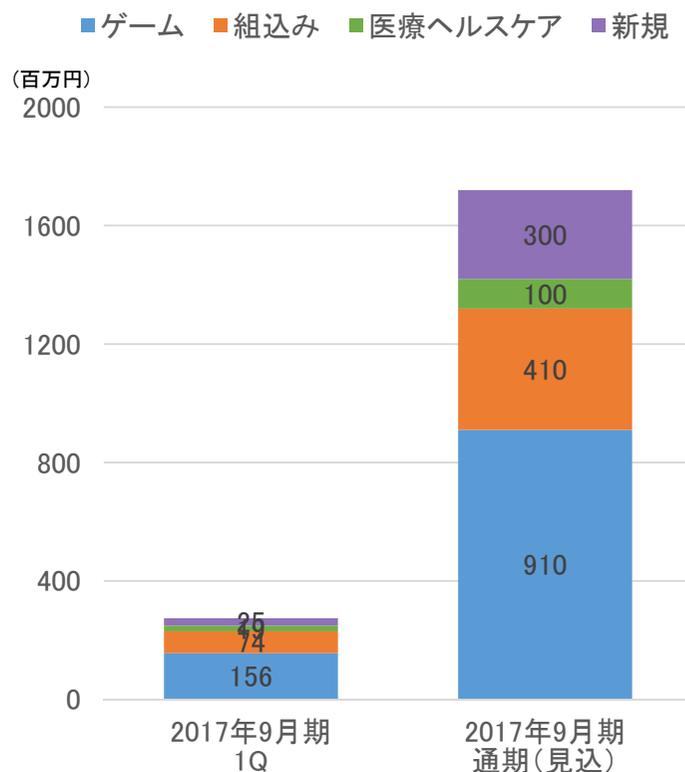
貸借対照表

財政状態に重要な変動はなく、健全性を維持。

| 単位:百万円 | 2016年9月期 | 2017年9月期 1Q | 前期末比 | 増減率 | 備考 |
|--------------|----------|----------------|-------|---------|---------|
| 流動資産 | 1,889 | 1,827 | △ 63 | △ 3.3% | |
| 現金及び預金 | 1,518 | 1,547 | 29 | 1.9% | |
| 売掛金 | 340 | 218 | △ 123 | △ 36.0% | |
| その他 | 30 | 61 | 30 | 97.8% | |
| 有形固定資産 | 9 | 9 | 0 | 2.7% | |
| 無形固定資産 | 50 | 58 | 7 | 14.6% | |
| 投資その他 | 506 | 505 | 0 | △ 0.0% | |
| 総資産 | 2,456 | 2,401 | △ 55 | △ 2.2% | |
| 流動負債 | 184 | 132 | △ 52 | △ 28.6% | |
| 固定負債 | 432 | 433 | 0 | 0.1% | |
| 純資産 | 1,838 | 1,835 | △ 2 | △ 0.2% | |
| 自己資本比率 | 74.5% | 76.1% | | | 健全性を維持。 |
| ROE(自己資本利益率) | 12.3% | △ 0.6% | | | |
| ROA(総資本利益率) | 8.3% | △ 0.5% | | | |

通期見通し（分野別売上見込み）

[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



| 分野 | 2017年9月期 1Q | | 2017年9月期 通期 | |
|----------|-------------|-------|-------------|-------|
| | 実績 | 構成比 | 見込 | 構成比 |
| ゲーム | 156 | 56.9% | 910 | 52.9% |
| 組込み | 74 | 27.1% | 410 | 23.8% |
| 医療・ヘルスケア | 19 | 6.8% | 100 | 5.8% |
| 新規 | 25 | 9.2% | 300 | 17.4% |
| 合計 | 274 | | 1,720 | |



| | | |
|---------------------|-----|-----------|
| 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

EC、動画広告、WEBコンテンツ（WEB動画技術）
監視カメラ、医療用動画、映像配信（動画圧縮技術）
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

第1四半期進捗サマリ

- 新規：製品開発が完了、顧客需要へのフィッティングと受注獲得に注力。
- 海外：パートナーネットワーク強化。中国で受注スタート。
- 既存(ゲーム)：新ゲーム機、VRなど新しい環境に対応。
- 既存(組込み)：遊技機は市場厳しい中、シェアUPと新製品の受注で売上を維持。

新規市場への事業拡大

EC、動画広告、WEBコンテンツ（WEB動画技術）

サービスプラットフォームとの提携、ECサイト・WEBサイトへの採用が進む。

ブラウザ向け WEB動画ミドルウェア



従来では難しかった動画演出を実現

| | スマホ ブラウザ標準 | LiveAct PRO |
|--------------|---------------|----------------|
| フルスクリーン動画再生 | ○ | ○ |
| 動画を見ながらWEB閲覧 | △ | ○ |
| 動画の自動再生 | △ | ○ |
| 複数動画の同時再生 | × | ○ |
| クリックできる動画 | × | ○ |
| 動画の重ね合わせ再生 | × | ○ |
| 動画視聴データの収集 | × | ○ |
| ⋮ | | |

※ △は一部のOS、バージョンで実装

採用実績

プラットフォーム提携



業界実績No.1のECサイト構築パッケージと提携。アプリ不要の動画自動再生機能を提供。



一人ひとりにカスタマイズした動画を送るパーソナライズド動画サービスと提携。軽量の動画再生や視聴データのアナリティクス機能を実現。

ECサイト

【STORICO】

「ショップジャパン」を展開するオークローンマーケティング社のスマホECサイトに採用。商品紹介動画のインライン再生や自動再生を実現。

WEBサイト



ハウステンボス公式スマートフォンサイトに採用。各種イベント動画をインライン再生や動画サムネイルで見せて動きで目を引く仕様を実現。

株式会社 CRI・ミドルウェア



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）

記録動画データが増加する分野を対象にソリューション提案を推進中。
医療用動画のファインデックスに採用。

高圧縮トランスコードシステム

CRI DietCoder

画像劣化なく動画データを高圧縮



- 通信コスト/ストレージコストの削減
- 長時間録画の実現
- 顔認識等のデータ解析に影響しない画質保持を実現。

対象分野

監視カメラ

セキュリティやスマートファクトリーなど、カメラ台数増加や高画質化で記録データが増加。通信コスト/ストレージコストを削減するソリューションを提案中。

医療用動画（採用実績）



日本の国公立大学病院7割以上のシェアを持つ画像ファイリングシステム「Claiio」と連携。増え続ける医療用動画のデータ管理を低コストで実現するソリューションを実現。

映像配信

VODなどの映像配信向けに通信コスト/ストレージコストを削減するソリューションを提案中。特に高画質が求められるデータ量がかさむVR動画でのニーズが高まる。

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（音声技術・グラフィックス技術）

各種機器のUI（ユーザーインターフェース）開発向け採用・提案を推進中。
「使いやすさ」を音声・グラフィックス技術でサポート。

省回路型 高出力サウンドミドルウェア



2D・3Dコンテンツ総合開発環境



対象分野

組込み機器（家電、業務用機器など）

家電や業務用機器などの音声ガイドに採用が進む。
高音質な音声圧縮技術によって、クリアな音声再生、
長時間音声収録、部品コストの削減を実現。

採用実績：

シャープ各種家電、某社警報機、など



組込み機器・デジタルサイネージ

UIデザインの手軽さに問い合わせが増加。
各種機器のUIデザイン向けに提案中。
中小企業向け受付システムのプロトタイプ
開発に着手。

採用実績：

JVCケンウッド各種ビデオカメラ、など



株式会社 CRI・ミドルウェア



海外への事業拡大（中国・北米）

中国におけるミドルウェア提供を開始。
家庭用ゲームとスマホゲームの両方でライセンス契約を獲得。



中国：家庭用ゲーム
ソニーの中国ゲーム開発サポートプロジェクト
「China Hero Project」参画を通じて
PlayStation®VR向けタイトルなどにミドルウェア提供。



中国：スマートフォンゲーム
パートナー企業Vanguard Soundを通じて提供。当初スマホ採用だが、
家庭用ゲーム機へのマルチプラットフォーム展開を見込む。

「株式会社CRI・ミドルウェア（CRIWARE®）と協力し、アプリの
ファイルサイズを大幅に圧縮し、以前よりほぼ1GB小さくなりました。」
CRIWARE採用タイトル「Zyon載音」（AQUATRAX Co.,Ltd.）
アプリストア紹介コメントより



GDC2016 CRI出展ブース

北米：家庭用ゲーム
動画ミドルウェアで受注獲得。
音声やVRは時間を要するも、世界最大ゲーム開発者会議「GDC」
（3月開催）継続出展でプレゼンス強化。

株式会社 CRI・ミドルウェア



製品の強化（ゲーム・組み込み）

ゲーム分野

- Nintendo Switch 対応 CRIWARE 提供開始。
- VR向け Ambisonics（360度サラウンドサウンド）対応中。
- 音声ミドルウェア ブラウザゲーム向けに対応。

組み込み分野

[遊技機]

次世代チップ向けミドルウェア対応中。

[家電・各種機器]

安価な圧電ブザーをスピーカー代わりに発話させる音声ミドルウェア提供開始、従来の音声発話コストを1/5～1/10に削減。

| | | |
|---------------------|-----|-----------|
| 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

- **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

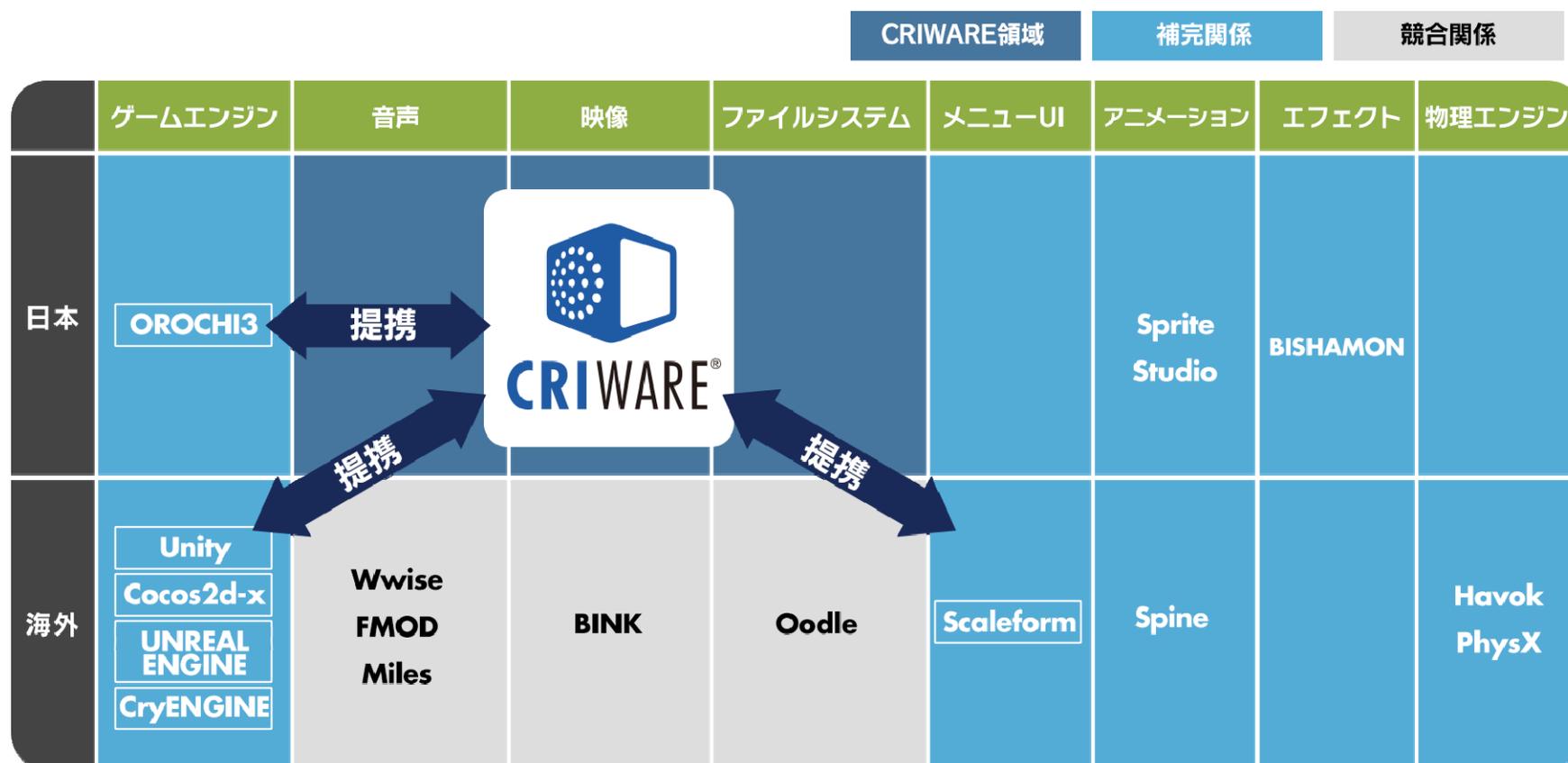
株式会社 CRI・ミドルウェア



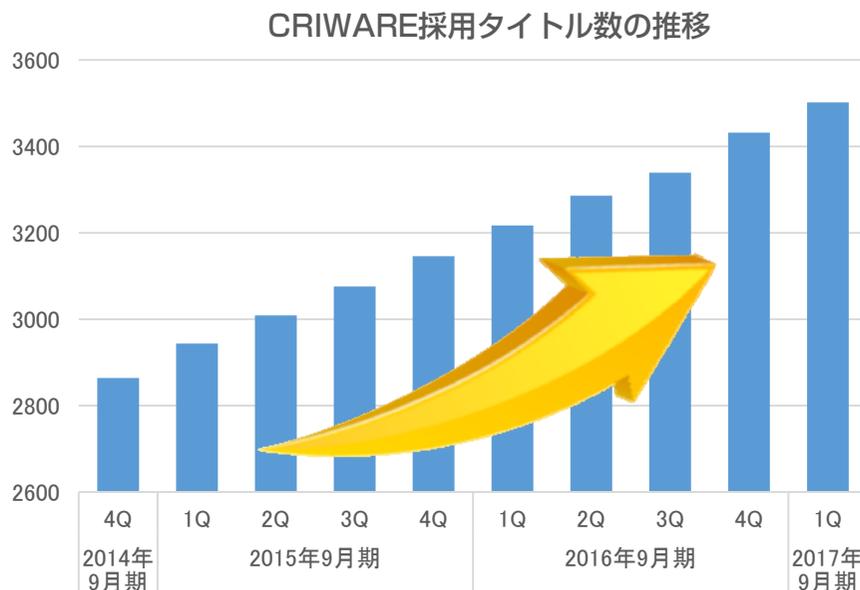
国内で唯一の音声・映像ミドルウェア企業

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
3,500
タイトル突破

(2016年12月集計)

対応機種 累計20機種以上

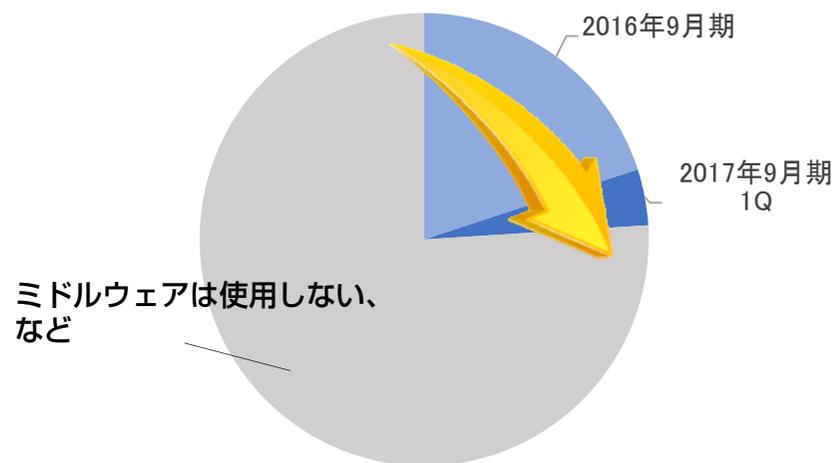
| | | | |
|------------------|----------------|-------------|------------------|
| Nintendo Switch™ | PlayStation®VR | iPhone/iPad | Android |
| Xbox One® | PlayStation®4 | Wii U™ | PlayStation®Vita |
| ニンテンドー3DS™ | PlayStation®3 | Xbox 360® | PSP® |
| PC | アーケード | | |

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

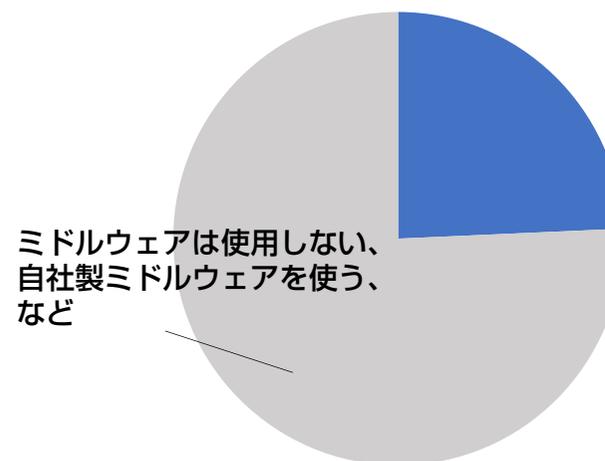


CRIWARE採用率
24.0%※

※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12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



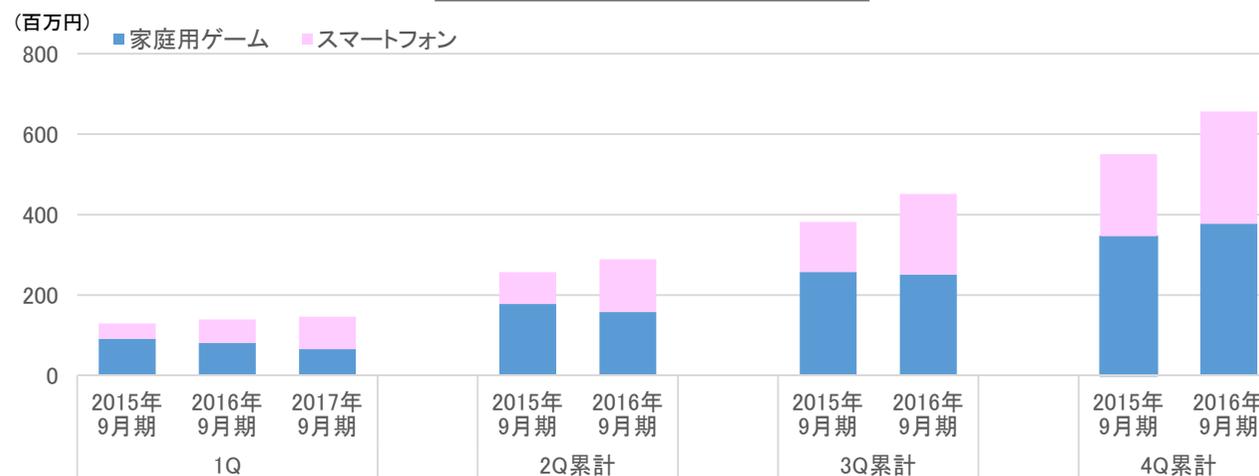
ゲーム分野：採用タイトル数および売上推移

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 | | | | 2017年9月期 | | | |
|-------------------|----------|-------|-------|-------|----------|-------|-------|-------|----------|----|----|----|
| | 1Q | 2Q | 3Q | 4Q | 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 | 39 | | | |
| 家庭用ゲーム | 40 | 36 | 30 | 19 | 39 | 24 | 14 | 29 | 25 | | | |
| その他(アーケードゲーム機、PC) | 2 | 2 | 5 | 7 | 3 | 4 | 8 | 10 | 6 | | | |
| 累計 | 2,944 | 3,009 | 3,076 | 3,146 | 3,217 | 3,286 | 3,339 | 3,432 | 3,502 | | | |

売上推移



※売上計上時期は採用時期と連動しない場合があります。

株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム開発向けCRIWARE ロードマップ

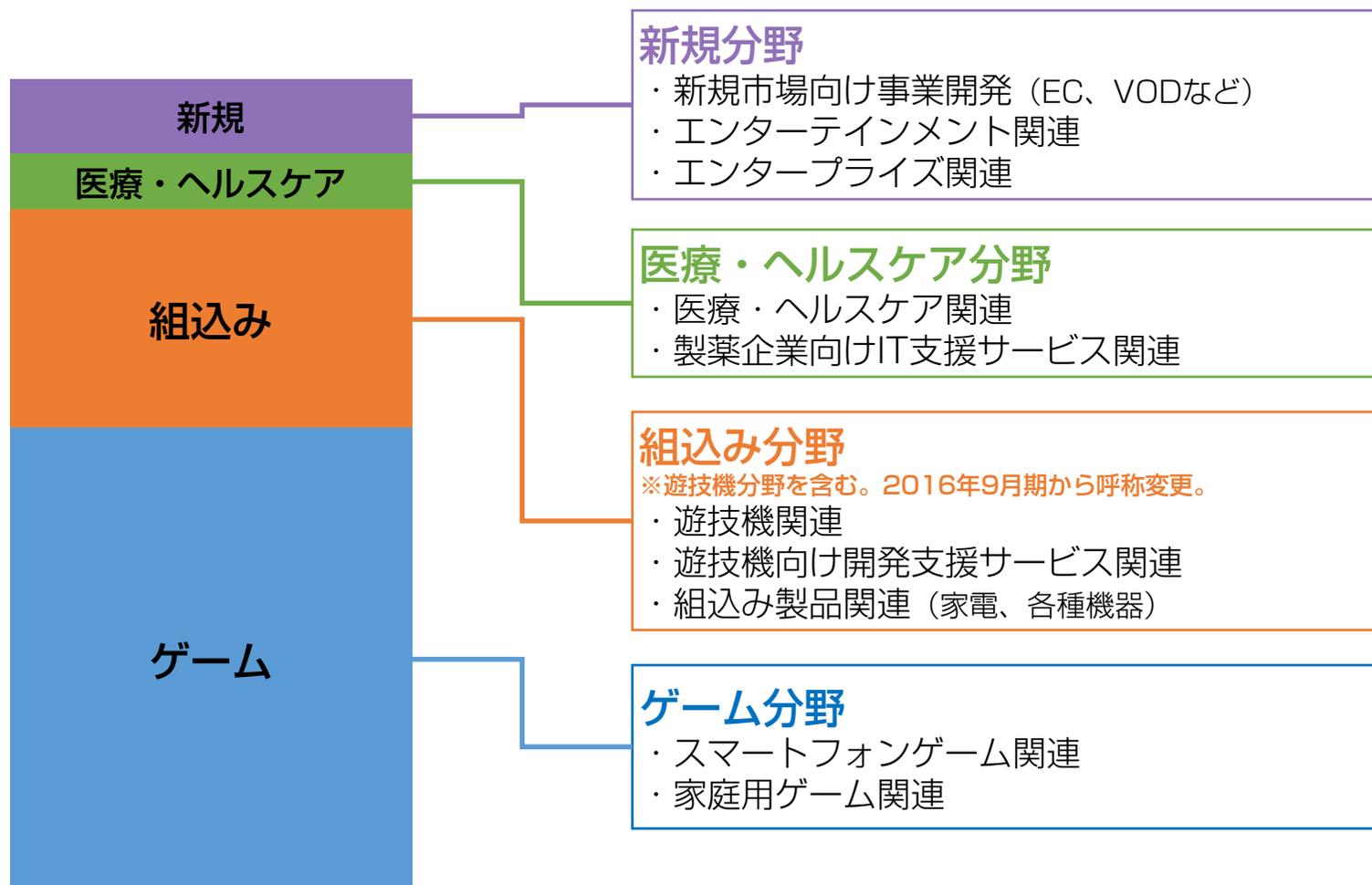
| テーマ | | 2016年 12月リリース予定 | 2017年3月リリース予定 | 2017年6月リリース予定 | 2017年9月リリース予定 |
|---------------|---|---|---------------|---------------|------------------------|
| 対応プラットフォーム拡充 |  | ブラウザ向け ニンテンドースイッチ向け (Unity、UE4対応) Unity for Xbox One向け | | | |
| |  | ニンテンドースイッチ向け (Unity、UE4対応) Unity for Xbox One向け | | 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

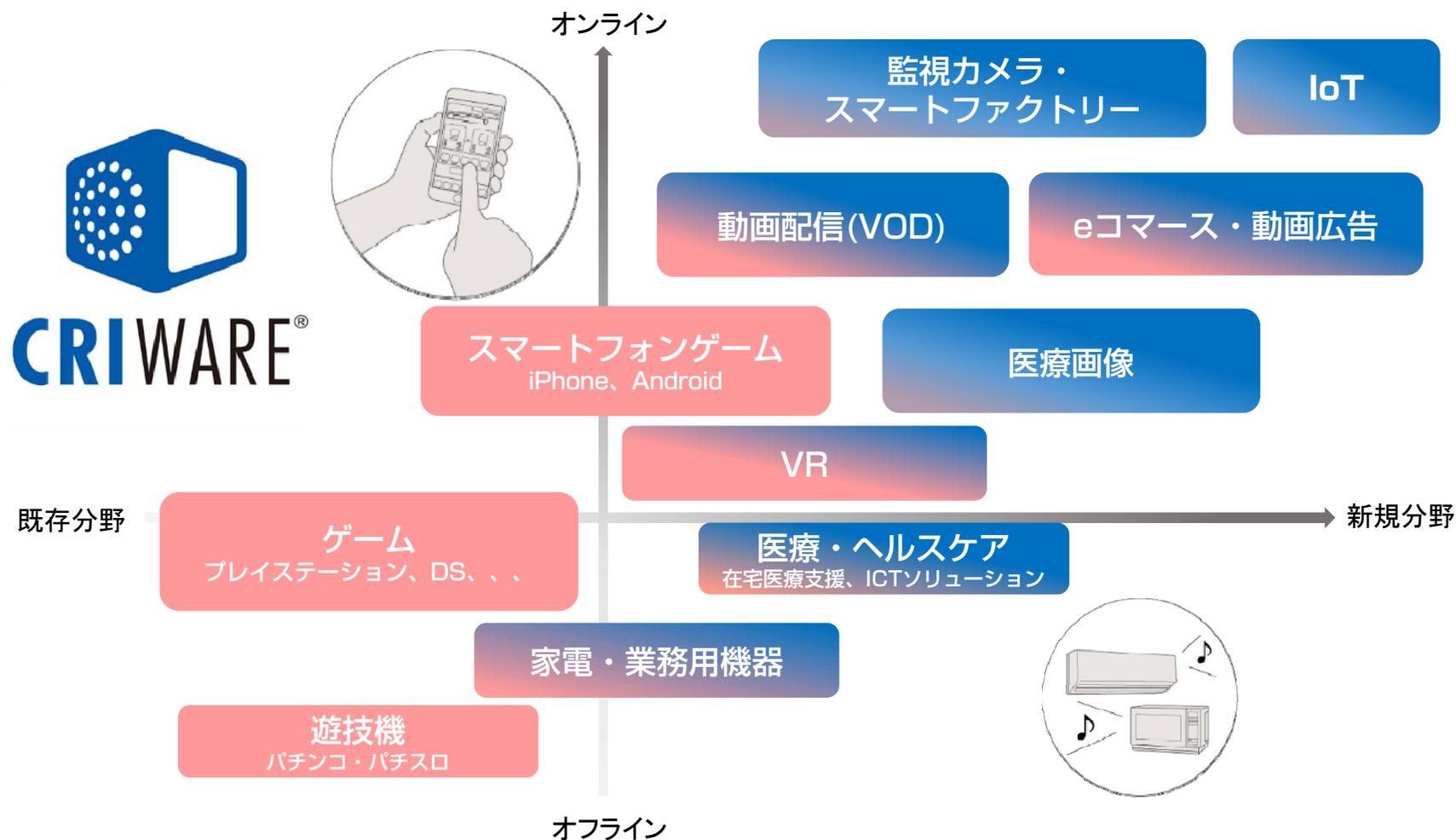
2017年9月期 事業分野

ゲーム、組込み、医療・ヘルスケア、新規の4分野で事業展開。



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。