



平成 29 年 11 月 10 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 常務取締役コーポレート本部長 田中 克己
(TEL. 03-6418-7083)

(訂正)「2017 年 9 月期 決算補足説明資料」一部訂正について

平成 29 年 11 月 9 日に開示いたしました「2017 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、お詫び申し上げますとともに、別紙のとおり訂正いたします。

記

1. 訂正の理由

2018 年 9 月期 分野別業績予想を示したグラフ・表において、売上予想の分野別配分に誤りがありましたため訂正いたします。

- ・従来区分で、新規分野に含むべき対象をゲーム分野に含んでいたため訂正いたします。対象はアプリ開発受託です。これにより、ゲーム分野予想は 970 百万円が 890 百万円に、新規分野予想は 90 百万円が 170 百万円に変更になります。
- ・数値の切り上げ・切り捨ての誤りを訂正します。これにより、医療・ヘルスケア予想は 89 百万円が 90 百万円に変更になります

2. 訂正箇所

別紙のとおり訂正いたします。

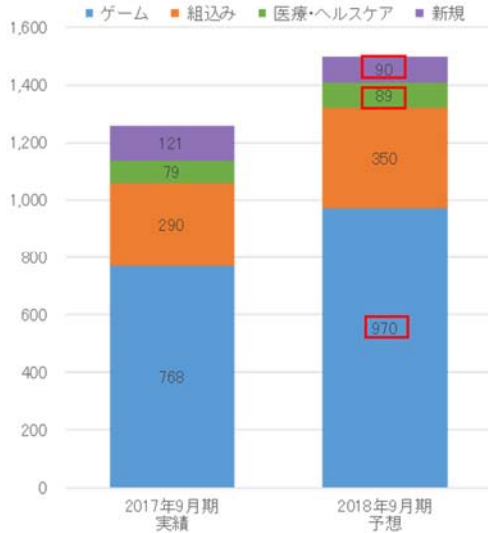
以上

【別紙】

訂正箇所は枠線で示しております。

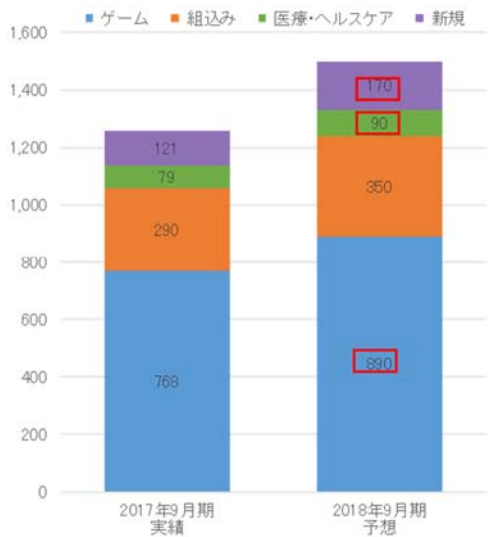
9 ページ 2018年9月期 分野別業績予想

[訂正前]



区分	2017年9月期実績		2018年9月期予想		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム分野	768	61.0%	970	64.7%	202
(内 海外)			(71)	(4.7%)	
組込み分野	290	23.1%	350	23.3%	59
医療・ヘルスケア	79	6.3%	89	6.0%	10
新規分野	121	9.6%	90	6.0%	△31
合計	1,258		1,500		241
営業利益	118		300		181

[訂正後]



区分	2017年9月期実績		2018年9月期予想		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム分野	768	61.0%	890	59.3%	122
(内 海外)			(71)	(4.7%)	
組込み分野	290	23.1%	350	23.3%	60
医療・ヘルスケア	79	6.3%	90	6.0%	11
新規分野	121	9.6%	170	11.3%	49
合計	1,258		1,500		242
営業利益	118		300		182

参考として、上記訂正後の「2017年9月期 決算補足説明資料」を添付いたします。


以上

2017年9月期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2017年11月9日





1. 決算概要および通期業績予想	・・・ 3
2. 2018年9月期 事業方針・注力分野	・・・ 12
3. 参考資料：企業概要	・・・ 21

エグゼクティブサマリ

2017年9月期 決算概要（連結）

売上高1,258百万円、営業利益118百万円

**従来の延長線上にない事業拡大(新規分野開拓、海外展開)に取り組む。
成長のための事業基盤強化に費用・リソースを投入。**

新規分野は、動画圧縮で日立(監視カメラ)・ファインデックス(医療用動画)と提携、新たな事業基盤を構築。
ゲーム分野の海外展開は、成長市場の中国に重点をシフト、現地パートナーとの協業で販促力を強化。
一方、国内ゲーム向けはスマートフォンF2Pゲームで採用が伸び売上が拡大。DMM.com向けPSVRアプリ開発も行う。
今後の成長のために、製品開発や市場開拓体制強化など、事業基盤の強化に費用・リソースを投入。
中長期を視野に、車載向け製品開発をスタート。

2018年9月期 業績予想（連結）

売上高1,500百万円、営業利益300百万円

**成長が見込める事業・市場に注力、
新規分野と海外展開を軌道にのせ、売上拡大、利益率回復。**

- ・好調なスマートフォンゲーム向け、新料金体系導入でさらに収益性を向上。
- ・新規分野は、監視カメラ(動画圧縮)、EC系(Web動画)に注力。
- ・海外ゲームは、中国注力で受注拡大。
- ・車載向け製品開発を加速。

連結決算概要

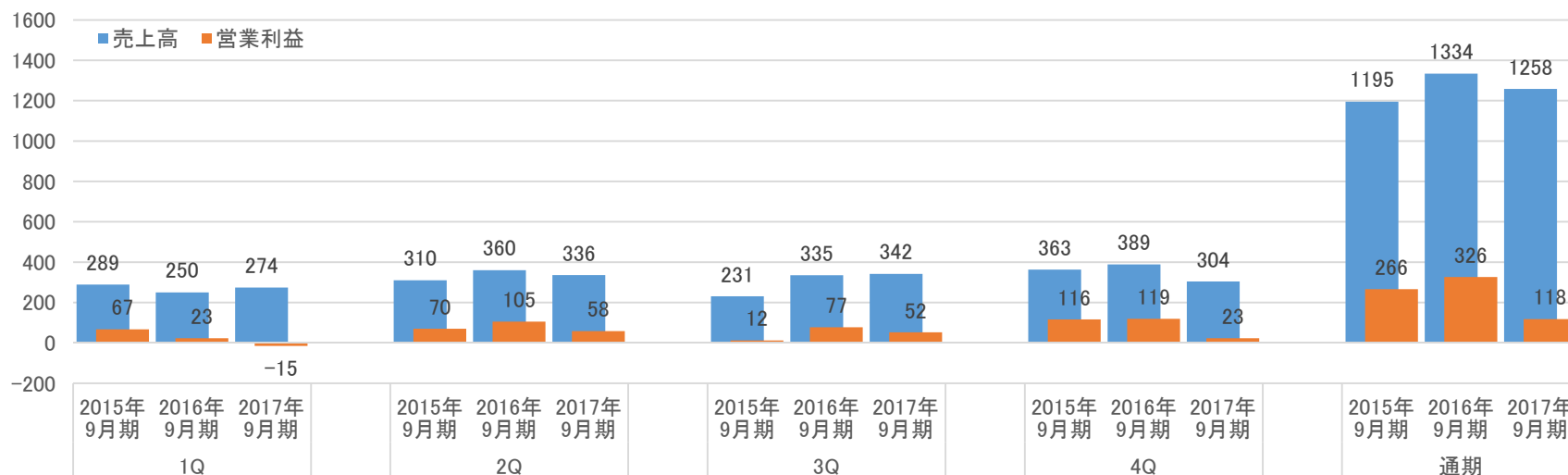
新規分野や海外への事業開拓に注力する一方、顧客ニーズへの対応遅れや大型案件の時期ずれが発生。遊技機の市況低迷の影響も受け、売上高が前期を下回った。製品開発や体制強化への投資で利益率も前期比で低下したが、事業拡大のための基盤強化が進む。

(百万円)

区分	2016年9月期	2017年9月期	前年同四半期比	2016年9月期	2017年9月期	前期比
	4Q	4Q		通期	通期	
売上高	389	304	△21.9%	1,334	1,258	△5.7%
売上原価	107	100	△6.5%	376	376	0.0%
売上総利益	281	204	△27.4%	958	882	△7.9%
売上総利益率	72.4%	67.1%	△5.3pt	71.7%	70.1%	△1.6pt
販売管理費	162	181	11.7%	631	763	20.9%
営業利益	119	23	△80.7%	326	118	△63.6%
営業利益率	30.7%	7.6%	△23.1pt	24.4%	9.4%	△15.0pt
経常利益	119	23	△80.7%	314	120	△61.8%
税前利益	119	23	△80.7%	314	120	△61.8%
当期純利益	76	15	△80.3%	203	80	△60.6%

直近3年業績推移

2017年9月期は、新規分野や新規市場に向けた製品開発や体制づくりに費用・リソースを投入、事業拡大加速のための基盤を強化。

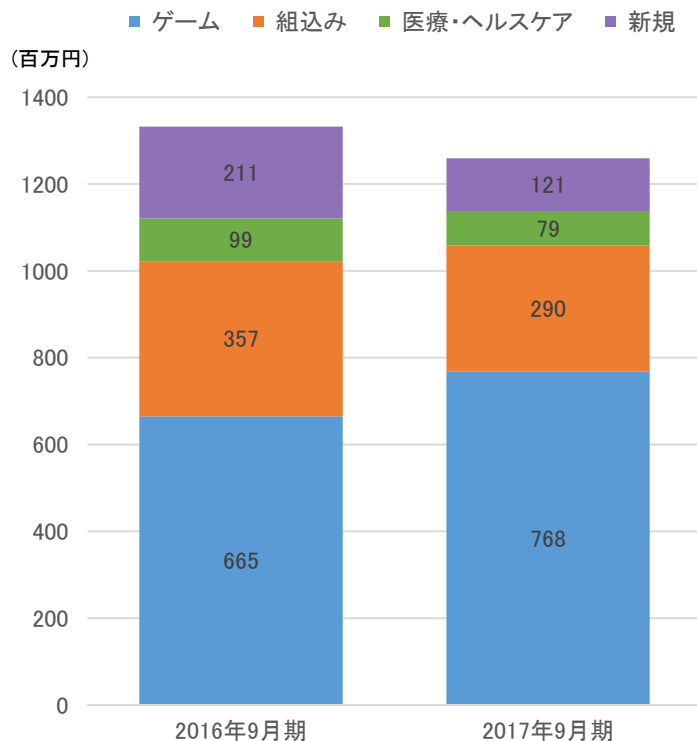


(百万円)

区分	4Q			通期		
	2015年9月期	2016年9月期	2017年9月期	2015年9月期	2016年9月期	2017年9月期
売上高	363	389	304	1,195	1,334	1,258
営業利益	116	119	23	266	326	118

分野別業績

- ・ゲーム分野は、スマホ向け採用増加で売上増。スクウェア・エニックス他との包括契約拡大。
- ・組込み分野は、遊技機市況低迷、業務用機器向け開発案件の時期ずれで売上減少。
- ・医療分野は、クリニック向け開発の一部が時期ずれ。医療機関との試験的開発は継続。
- ・新規分野は、動画圧縮・Web動画で受注獲得進むも、VOD向け大型案件失注が影響。



区分	2016年9月期		2017年9月期		増減
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム分野	665	49.9%	768	61.0%	102
組込み分野	357	26.8%	290	23.1%	△66
医療・ヘルスケア	99	7.5%	79	6.3%	△20
新規分野	211	15.9%	121	9.6%	△90
合計	1,334		1,258		△75

営業利益	326	118	△207
------	-----	-----	------

貸借対照表

社債発行による資金調達を実施。
新規分野開拓や海外展開加速のためのM&Aを視野に、財務基盤を強化。

(百万円)

区分	2016年9月期	2017年9月期	前期比	増減率	主な増減内容
流動資産	1,889	2,824	935	49.5%	
現金及び預金	1,518	2,524	1,006	66.3%	4Q:社債発行により増加
売掛金	340	254	△ 86	△25.3%	
その他	30	46	16	53.3%	未収還付税金等増加
有形固定資産	9	20	11	122.2%	2Q:本社増床に伴う設備関連増加
無形固定資産	50	79	28	56.0%	2Q:ソフトウェア(新製品)増加
投資その他	506	538	32	6.3%	2Q:本社増床に伴う敷金増加
総資産	2,456	3,463	1,007	41.0%	
流動負債	184	71	△ 113	△61.4%	未払法人税等減少
固定負債	432	1,463	1,031	238.7%	4Q:社債発行により増加
純資産	1,838	1,928	90	4.9%	
自己資本比率	74.5%	55.5%		△19.0pt	
ROE(自己資本利益率)	12.3%	4.3%		△8.0pt	
ROA(総資本利益率)	8.3%	2.3%		△6.0pt	

2018年9月期 業績予想

通期予想 売上高1,500百万円 営業利益300百万円

2017年9月期に強化した体制のもと、成長が見込める事業・市場に注力、新規分野と海外展開を軌道にのせ、売上拡大と利益率回復（20%）を見込む。

(百万円)

区分	2017年9月期 実績	2018年9月期 予想	前期比	増減額
売上高	1,258	1,500	19.1%	241
営業利益	118	300	152.5%	181
営業利益率	9.4%	20%	10.6pt	—
経常利益	120	300	150.0%	179
当期純利益	80	210	162.3%	129

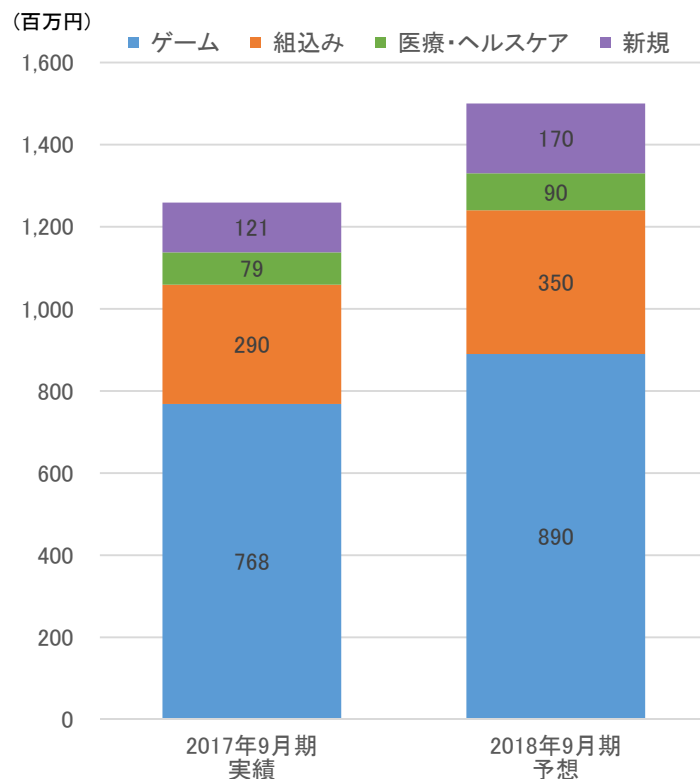
2018年9月期 分野別業績予想

[ゲーム分野] スマホF2P向けに顧客売上高に応じた新料金体系で収益性を向上。海外は中国注力を継続、顧客対応強化で契約数を伸長。

[組込み分野] 業務用機器向け開発で大型受注、商社との連携強化で家電等へ拡販。

[医療分野] 大学や医療機関との試験的開発を継続、医療ICT技術を蓄積。

[新規分野] 動画圧縮は監視カメラ注力で受注加速。Web動画はEC系に注力。

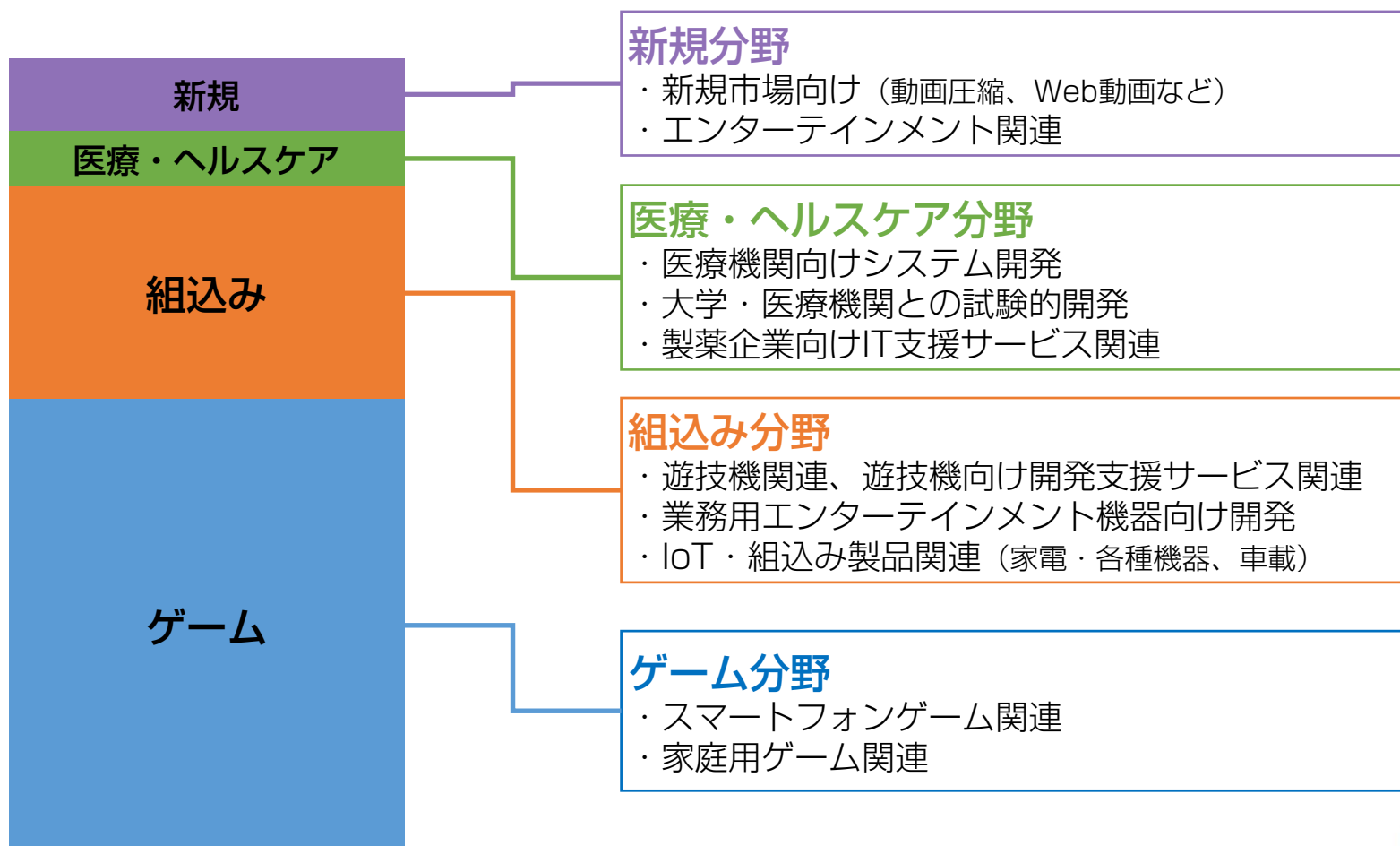



(百万円)

区分	2017年9月期実績		2018年9月期予想		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム分野	768	61.0%	890	59.3%	122
(内 海外)			(71)	(4.7%)	
組込み分野	290	23.1%	350	23.3%	60
医療・ヘルスケア	79	6.3%	90	6.0%	11
新規分野	121	9.6%	170	11.3%	49
合計	1,258		1,500		242
営業利益	118		300		182

参考：2018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。





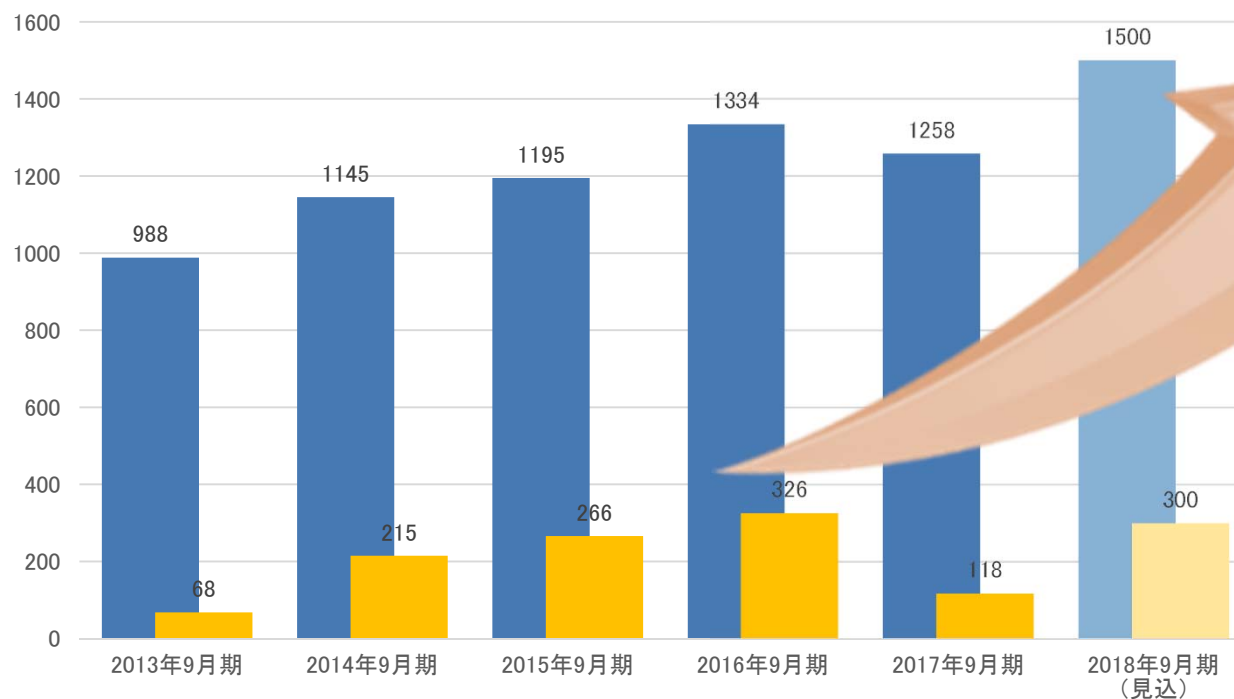
1. 決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. 2018年9月期 事業方針・注力分野	・・・	12
3. 参考資料：企業概要	・・・	21

2018年9月期 事業方針

売上高1,500百万円、営業利益300百万円

新規分野と海外展開を軌道にのせ、売上拡大、利益率回復。

売上・営業利益推移



2018年9月期 注力分野

中長期的に成長が見込める事業・市場に注力。

ゲーム分野

国内：スマートフォンゲーム向け
海外：中国市場

IoT

家電等
組み込み

動画圧縮

監視カメラ

Web動画

Webサイト・ECサイト

自動車 (将来に向けた車載向け製品開発)

成長イメージ

ゲーム市場 (全世界展開)、新規市場

- セキュリティ (監視カメラ)
- 医療用動画
- Webサイト、ネットショップ
- 家電 (IoT)
- 自動車



- 家庭用ゲーム・スマートフォンゲーム



ゲーム市場 (国内中心)

注力分野①：ゲーム分野（国内）

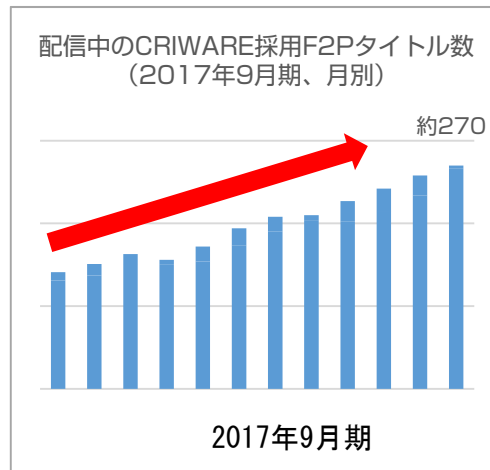
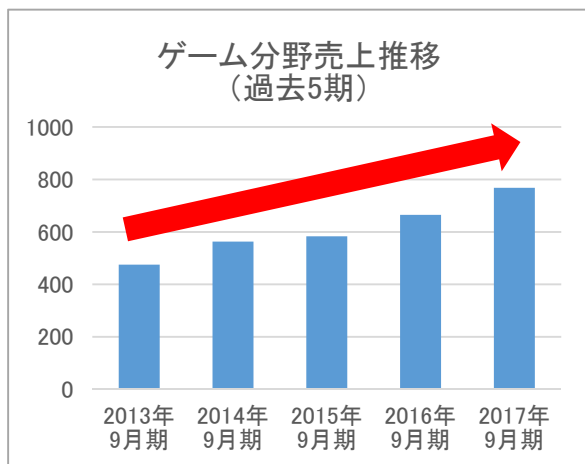
好調なスマートフォンゲーム向けを強化。
F2Pゲーム向けに顧客収益に連動する新料金体系を
導入し、さらに収益性を向上。



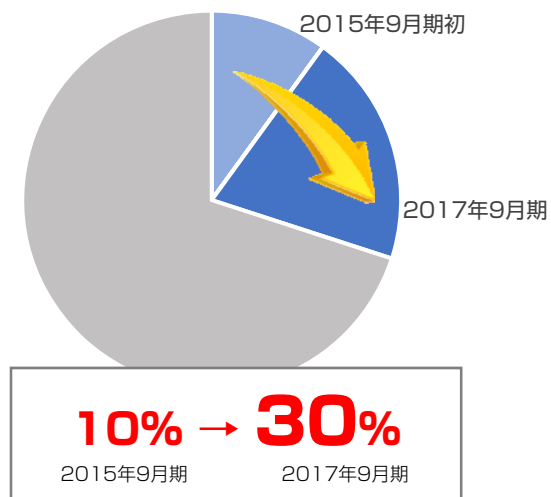
2015年9月期から力を入れてきた、スマートフォン向け認知度向上と
包括契約推進が奏功し、売上が大きく伸びる。
特にスマートフォンF2Pゲーム向けの伸びが貢献。

2015年9月期～2017年9月期で、

- ・売上TOP100アプリへの採用率 **3倍**（10%→30%）
- ・スマホF2P売上 **2.5倍**
- ・包括契約先 3社→**5社**に
- ・包括契約売上 **1.8倍**



スマートフォンゲーム採用率

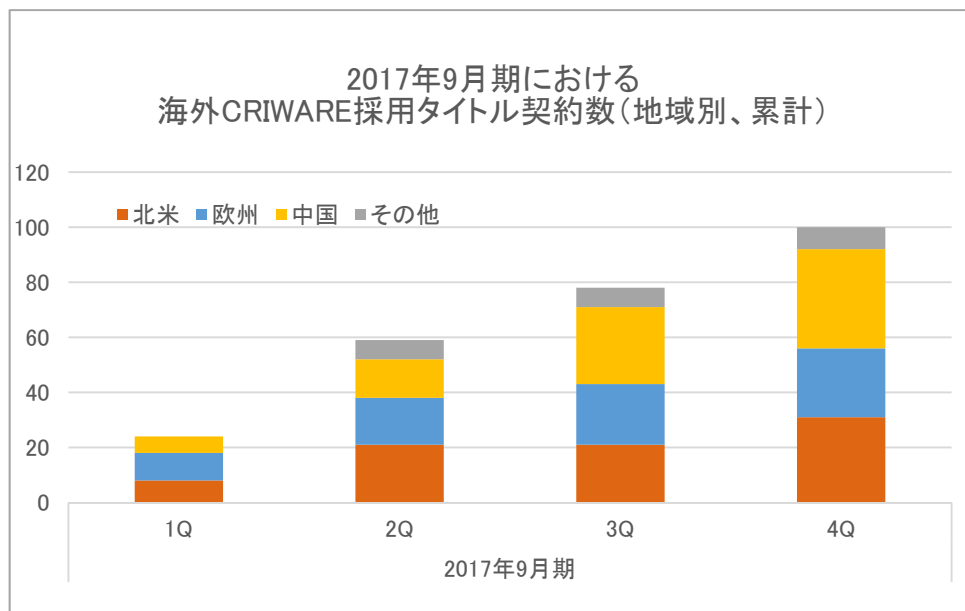


※App StoreおよびGoogle Playの
ゲームアプリランキング上位100位における
CRIWARE採用アプリ数の割合（2017年9月時点）

注力分野①：ゲーム分野（海外）

世界最大ゲーム市場の中国で受注拡大。
現地パートナーVanguardSoundと連携し、
顧客対応を強化、契約数を大きく伸ばす。

2017年、中国のゲーム市場規模は北米を超え世界最大に。
市場の約4割を占めるスマートフォンゲーム向けに採用を伸ばしながら、
ソニーとの「China Hero Project」で家庭用ゲーム向けにも訴求。



中国
ゲーム市場
3兆301億円

北米
ゲーム市場
2兆7,556億円

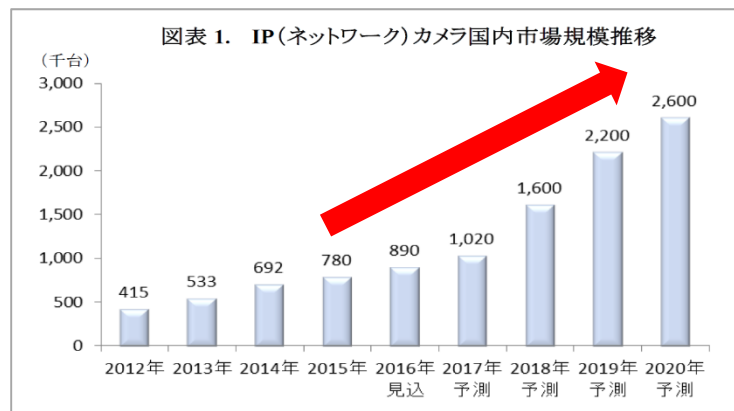
日本
ゲーム市場
1兆581億円

出展：Top 100 Countries by Game Revenues
(Newzoo 2017年7月、1ドル110円にて換算)

注力分野②：動画圧縮

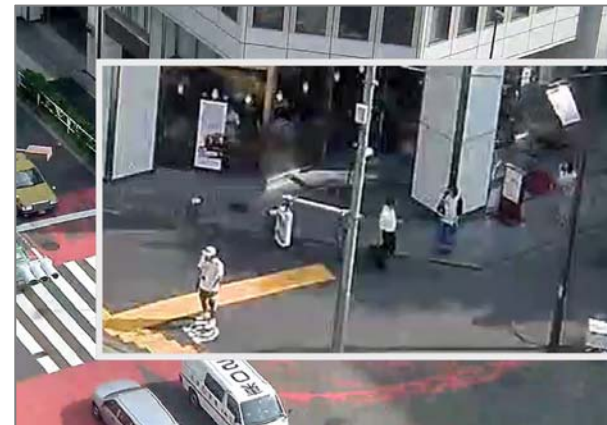
東京オリンピックに向けて需要増が見込まれる監視カメラに注力。

監視カメラ市場は、東京オリンピック・パラリンピック開催に向けた需要増で大きく成長すると見られている。



監視カメラに使われるIPカメラの市場規模
(国内監視カメラ市場の約6割がIPカメラ)

出典：矢野経済研究所資料「2016年度版 ネットワークカメラ/VCA画像解析システム市場」



DietCoderによる監視映像圧縮例
(ビル9階から見下ろした映像。人物まで鮮明。)

DietCoder採用例 ～ 監視カメラ関連から医療用動画、VRアプリまで ～



スマートファクトリー監視カメラ

Hitachi High-Tech



LTE対応監視カメラ

A社



顔・行動認識

B社



医療用動画

FINDEX



VRアプリ

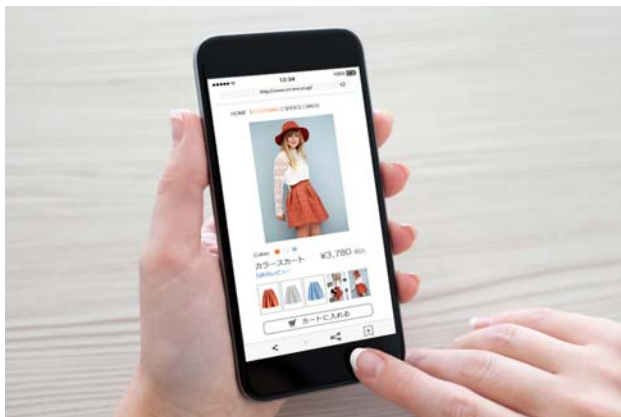
C社

注力分野③：Web動画



WebサイトやEC系サイトでの動画活用に注力展開。

Webサイトで、商品の品質や素材感をつたえるために、動画の活用が増えている。



「ネット通販 動画花盛り
1分で商品紹介 生中継も」
日本経済新聞
2017年7月14日記事より

LiveAct PRO採用例 ～ Webを積極的に活用して集客・販売を行うサイト向けに採用が進む～



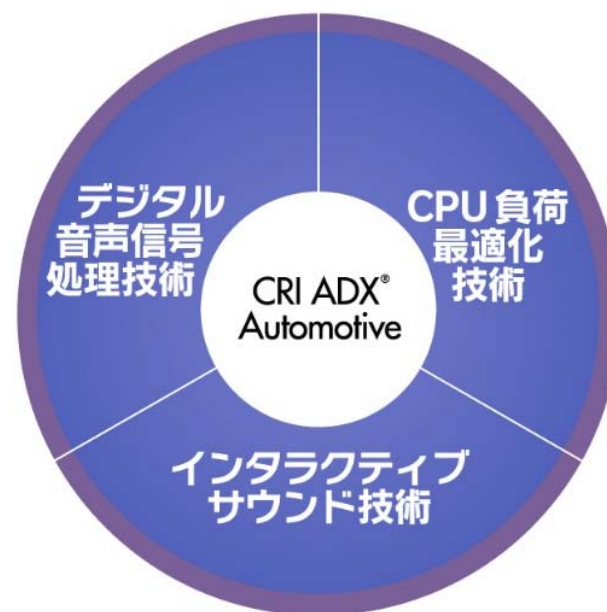
注力分野④：自動車

将来に向けて車載向け製品開発を加速。



EV、つながる車(コネクテッドカー)など、進む自動車のデジタル化にゲーム業界で培った高度なインタラクティブサウンド技術を活かす。

- 軽量で高音質なデジタルサウンド
 - インタラクティブ（車の状況によって変化する）サウンド処理
 - 緊急度の高い音を確実に伝えるサウンド制御
- など



監査等委員会設置会社への移行

コーポレートガバナンス体制強化を目的に、監査等委員会設置会社に移行。

■監査等委員会設置会社への移行

目 的：取締役会の監査・監督機能とコーポレートガバナンス体制を一層強化するため。

移行時期：平成29年12月21日開催予定の第17回定時株主総会で、必要な定款変更の承認を経て監査等委員会設置会社に移行予定。

1. 決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. 2018年9月期 事業方針・注力分野	・・・	12
3. 参考資料：企業概要	・・・	21

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。

ソフト開発（ゲーム・アプリ）



音声  映像



各種ゲーム機 スマートフォン 家電・業務用機器



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



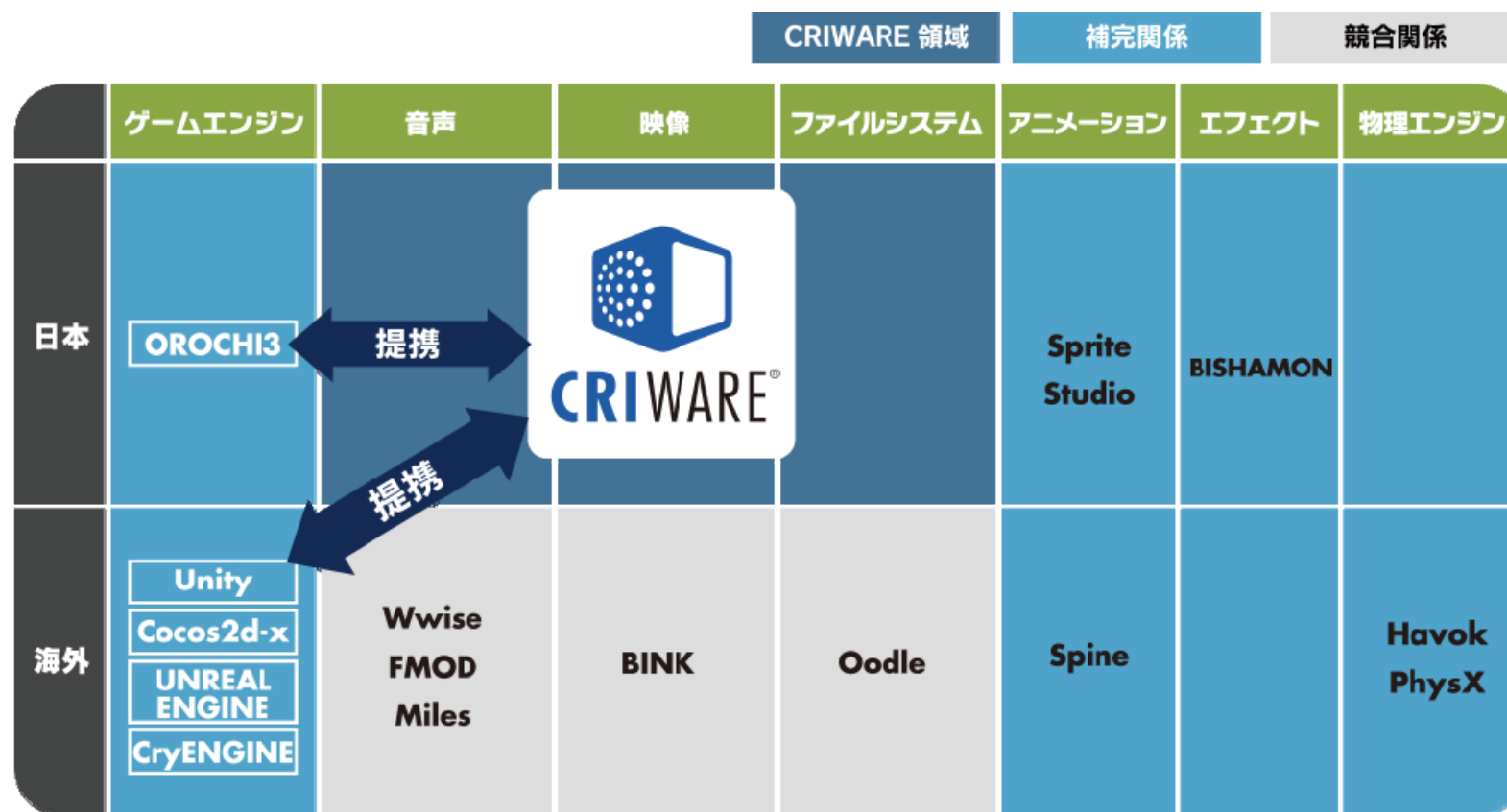
新規分野

- ・動画圧縮・WEB動画など

国内でデファクトの音声・映像ミドルウェア企業

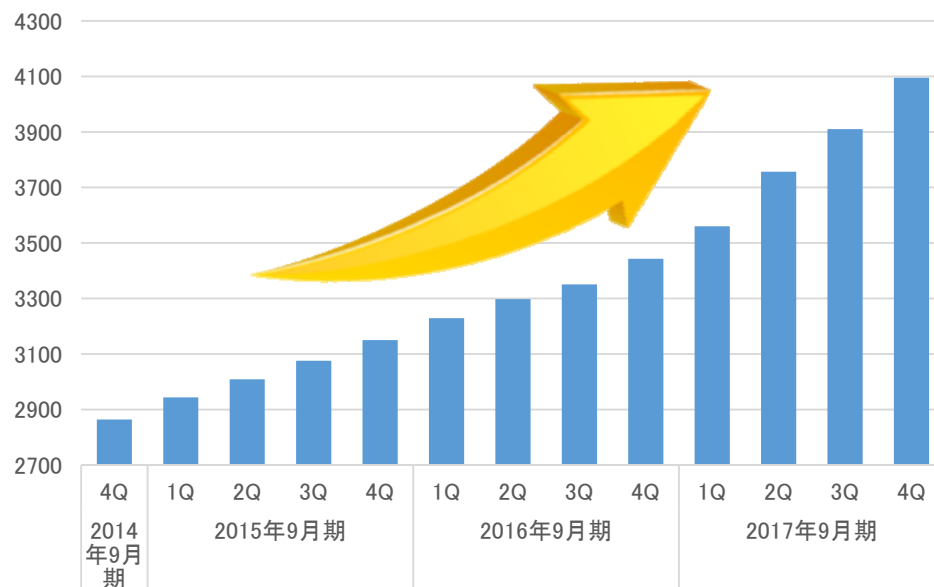
国内：他のミドルウェア企業とは提携・補完関係。

国外：競合する企業が数社存在。



ゲーム分野：CRIWARE採用タイトル数の推移

CRIWARE採用タイトル数の推移（累計）



CRIWARE採用

4,000
タイトル突破
(2017年9月集計)

■ 採用タイトル数のカウントについて
事業進捗や業績の指標としてより正確な情報をお伝えするため、採用タイトルのカウント方法を見直しました。2017年9月期分からカウント方法を改め、データをご提示してまいります。
<これまでとの違い>
同一タイトルの地域別契約、プラットフォーム別契約について、1契約を1採用としてカウントしてまいります。これにより、国内・海外、スマートフォン・家庭用等の契約体系の違いによって生じる差異の影響を抑え、より売上に連動した採用情報の提供を可能にします。
※上記再計測により全採用タイトル数が約300増えております。

対応機種 累計20機種以上

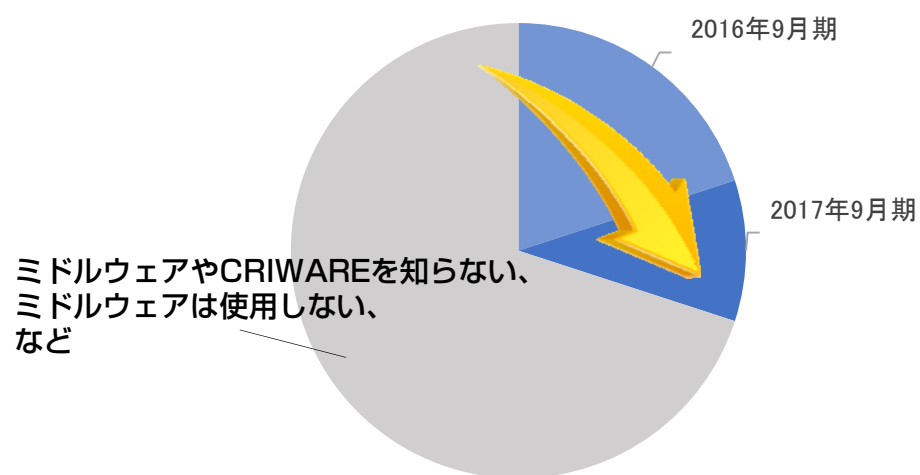
- | | | | |
|------------------|----------------|-------------|------------------|
| Nintendo Switch™ | PlayStation®VR | iPhone/iPad | Android™ |
| Xbox One® | PlayStation®4 | Wii U™ | PlayStation®Vita |
| ニンテンドー3DS™ | PlayStation®3 | Xbox 360® | PSP® |
| PC | アーケード | | |

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

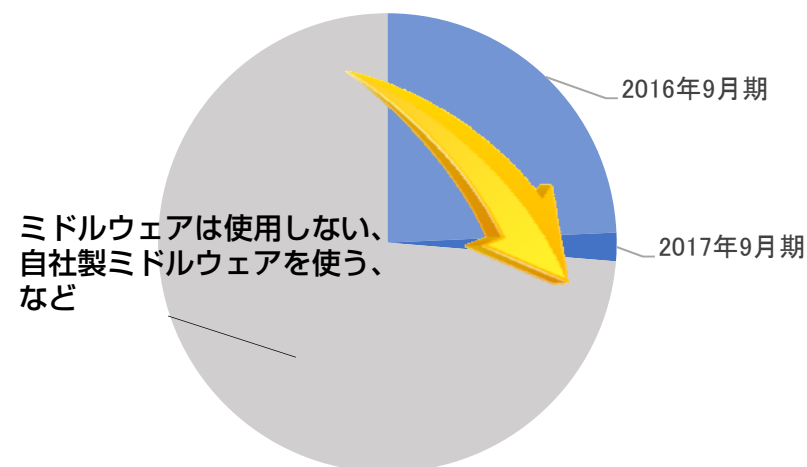


CRIWARE採用率
30.0%※

※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

(2017年9月時点)

家庭用ゲーム



CRIWARE採用率
26.3%※

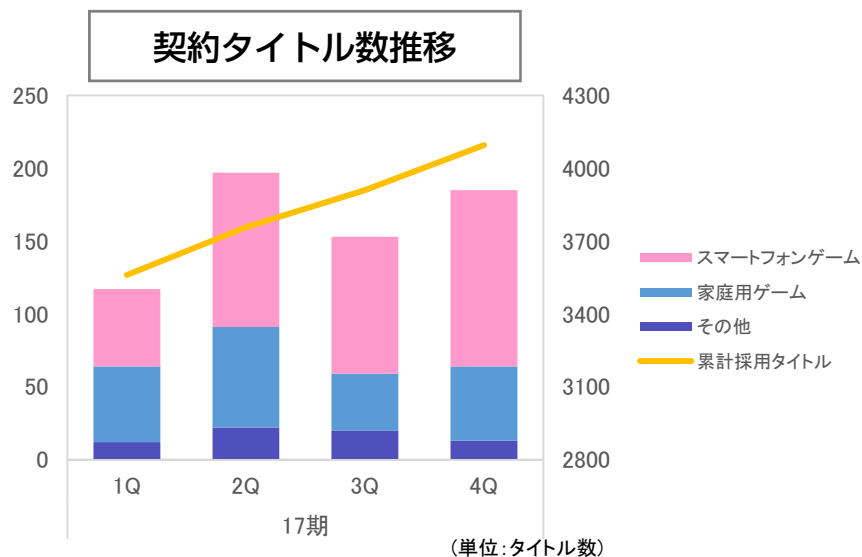
※ファミ通ゲーム白書2017
「2016年ゲームソフト推定販売数TOP1000」における
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

(2015年12月～2016年12月集計)

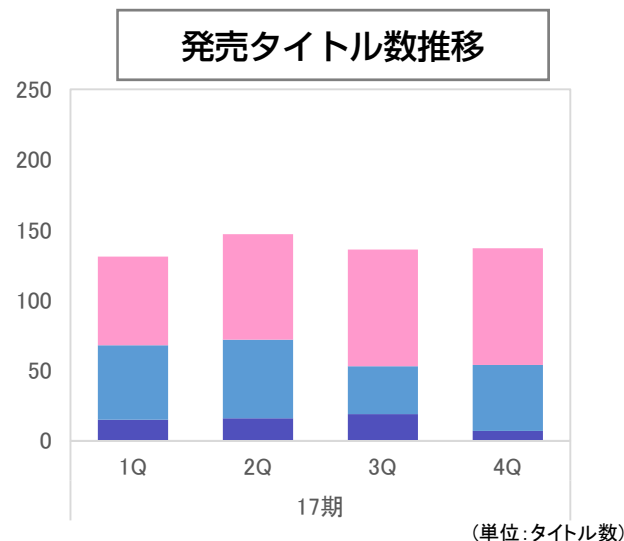
株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム分野：採用タイトル数



	2017年9月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q
スマートフォンゲーム	53	106	94	121
家庭用ゲーム	52	69	39	51
その他	12	22	20	13
累計	3560	3,757	3,910	4,095



	2017年9月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q
スマートフォンゲーム	63	75	83	83
家庭用ゲーム	53	56	34	47
その他	15	16	19	7

※カウント対象は、国内契約/発売タイトル、海外契約/発売タイトルです。
 ※「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、または発売/配信開始したタイトル数の推移です。
 ※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。
 ※売上計上時期は契約時期と連動しない場合があります。

■ 採用タイトル数のカウントについて

事業進捗や業績の指標としてより正確な情報をお伝えするため、採用タイトルのカウント方法を見直しました。

2017年9月期分からカウント方法を改め、データをご提示してまいります。

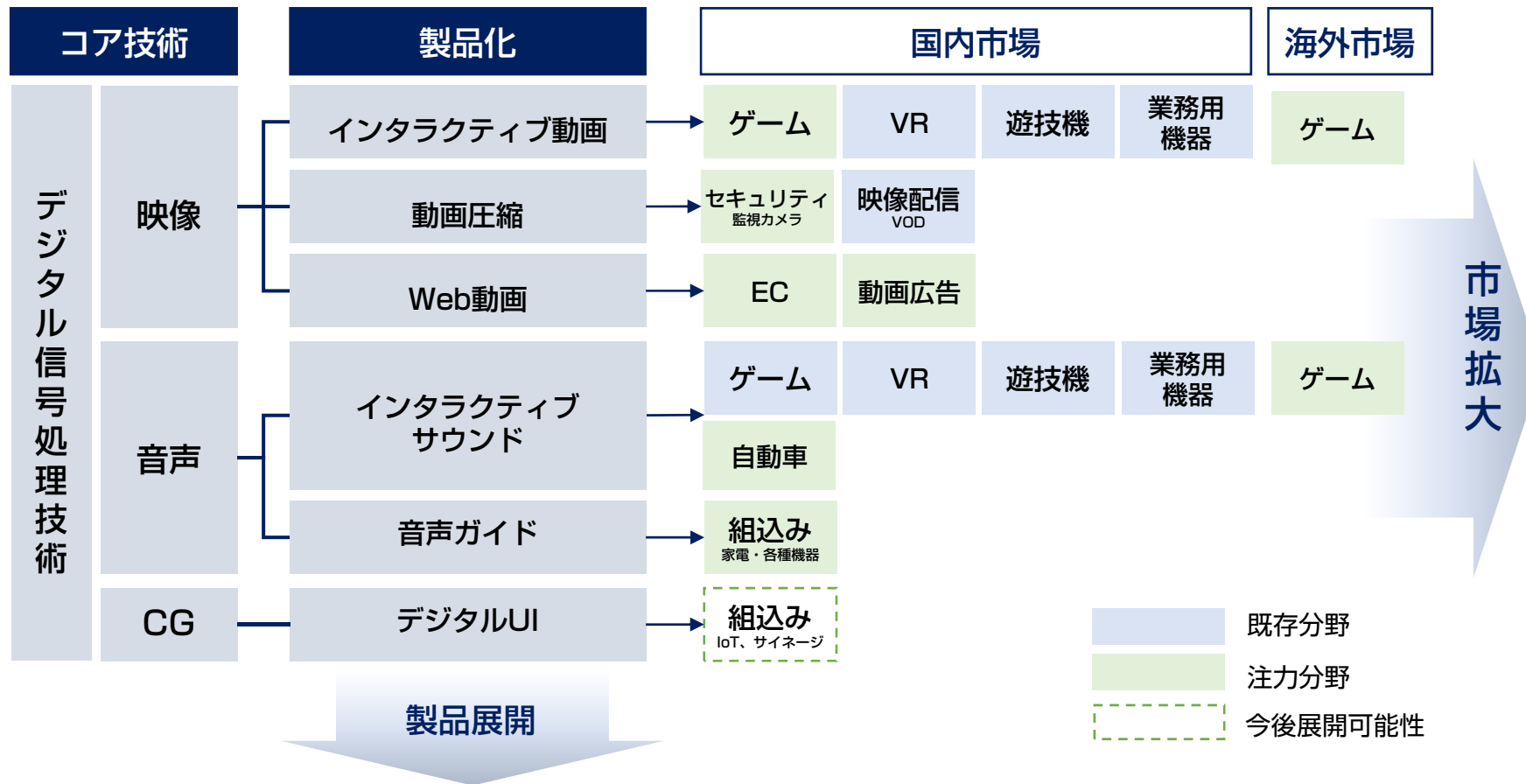
<これまでとの違い>

同一タイトルの地域別契約、プラットフォーム別契約について、1契約を1採用としてカウントしてまいります。

これにより、国内・海外、スマートフォン・家庭用等の契約体系の違いによって生じる差異の影響を抑え、より売上に連動した採用情報の提供を可能にします。

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。



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。