


2018年9月期 第2四半期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2018年5月10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	• • • 16

エグゼクティブサマリ

2018年9月期 第2四半期 決算概要（連結）

売上高703百万円、営業利益124百万円

スマートフォンゲーム向け（国内）好調続き、第2四半期計画上方修正

- ・ゲーム：国内スマートフォンゲーム向け好調、F2P月額許諾と海外移植案件増。
- ・組込み：音響機器向け大型案件受注。複合機向け音声採用で売上伸長。
- ・新規：LTE監視カメラ、Web向動画カスタマイズ、PS VR向けアプリ開発で受注獲得。

通期見通し

通期業績予想は変更なし

- ・ゲーム：営業力を強化しスマートフォン向け拡大に注力。
- ・組込み：業務用エンターテインメント機器向け、車載向け継続。家電向け音声の展開を強化。
- ・新規：監視カメラ注力。Web向け拡販強化。スマホ向けアプリ開発で受注獲得。

■通期業績予想 売上高1,500百万円、営業利益300百万円

※ウェブテクノロジーの株式取得（子会社化）およびTerafenceとの提携による影響は現時点では見込んでおりません。
（参考：10ページ、11ページ）。

連結決算概要

前年同期比（累計）、売上高は15.1%の増収、営業利益は189.3%の増益。
従業員は前年同期比で7名増。

単位:百万円	2017年9月期 2Q	2018年9月期 2Q	前年同期比	2017年9月期 2Q累計	2018年9月期 2Q累計	前年同期比	備考
売上高	336	397	+ 18.0%	611	703	+ 15.1%	
売上原価	76	114	+ 49.0%	184	236	+ 28.3%	
売上総利益	259	282	+ 8.7%	426	467	+ 9.4%	
売上総利益率	77.2%	71.1%	△6.1pt	69.8%	66.4%	△3.4pt	
販売管理費	201	175	△12.8%	383	342	△10.7%	
営業利益	58	107	+ 82.2%	42	124	+ 189.3%	
営業利益率	17.5%	27.0%	+ 9.5pt	7.0%	17.7%	+ 10.7pt	
経常利益	60	109	+ 79.9%	45	127	+ 176.9%	
税前利益	60	109	+ 79.9%	45	127	+ 176.9%	
当期純利益	42	74	+ 74.8%	30	88	+ 189.9%	

分野別業績

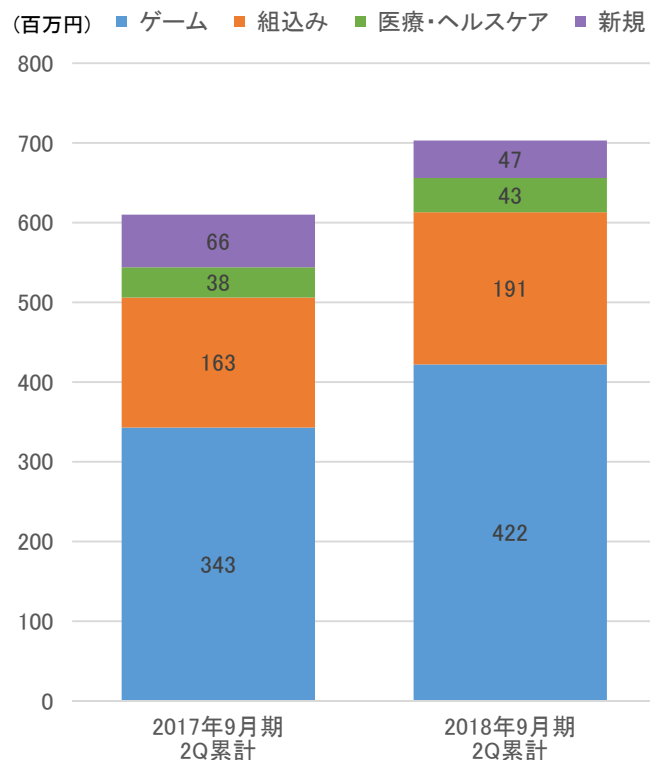
[ゲーム分野] 国内スマホ向けが好調、F2P月額許諾と海外移植案件増。大手顧客との包括契約更新も売上伸長に貢献。

(海外) 欧州で複数採用獲得、一部大手タイトルも。中国進捗の速度上がらず。

[組込み分野] 音響機器向け大型案件受注、家電向け音声組込み許諾増。

[医療ヘルス分野] クリニック向け開発、医療機関との試験的開発を継続。

[新規分野] LTE監視カメラ向け動画圧縮受注。PS VR向けアプリ開発案件受注。業務用エンターテインメント向けアプリ開発が時期ずれ。

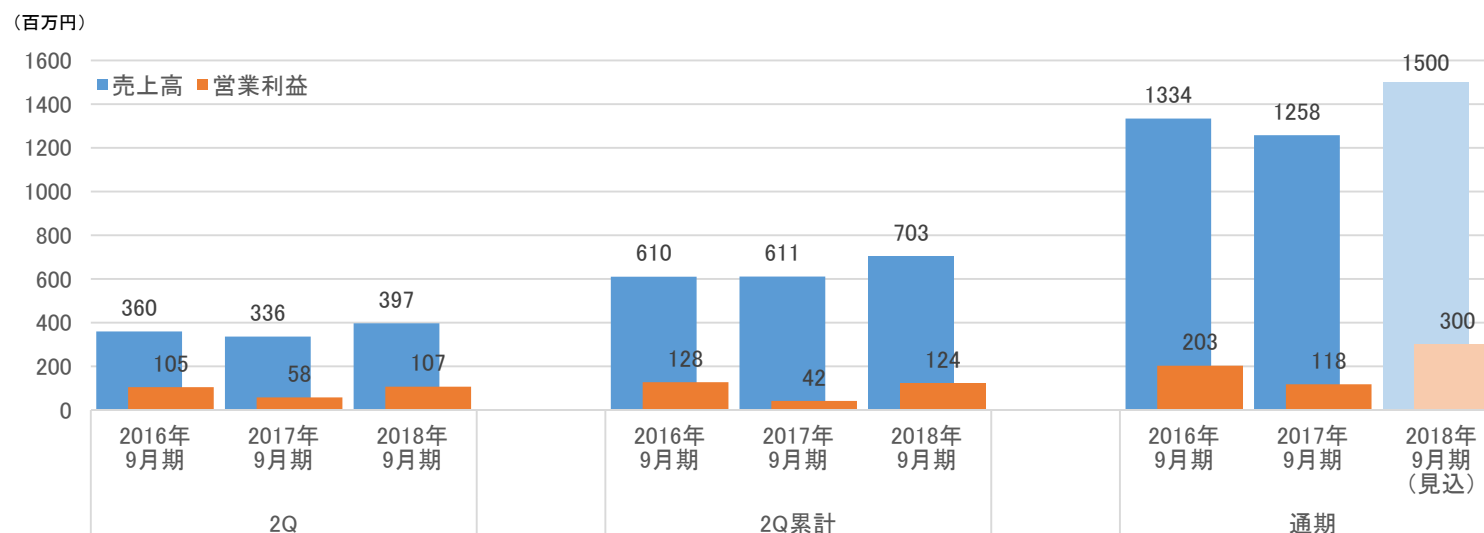


(百万円)

分野	2017年9月期 2Q累計		2018年9月期 2Q累計		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム	343	56.2%	422	60.0%	79
(内 海外)			(19)	(2.7%)	
組込み	163	26.7%	191	27.2%	28
医療・ヘルスケア	38	6.3%	43	6.1%	5
新規	66	10.8%	47	6.7%	△19
合計	611		703		92
営業利益	42		124		82

直近3年業績推移

2017年9月期、成長のための事業基盤強化にリソースを投入。
2018年9月期、投資回収フェーズ移行により利益率改善の傾向。



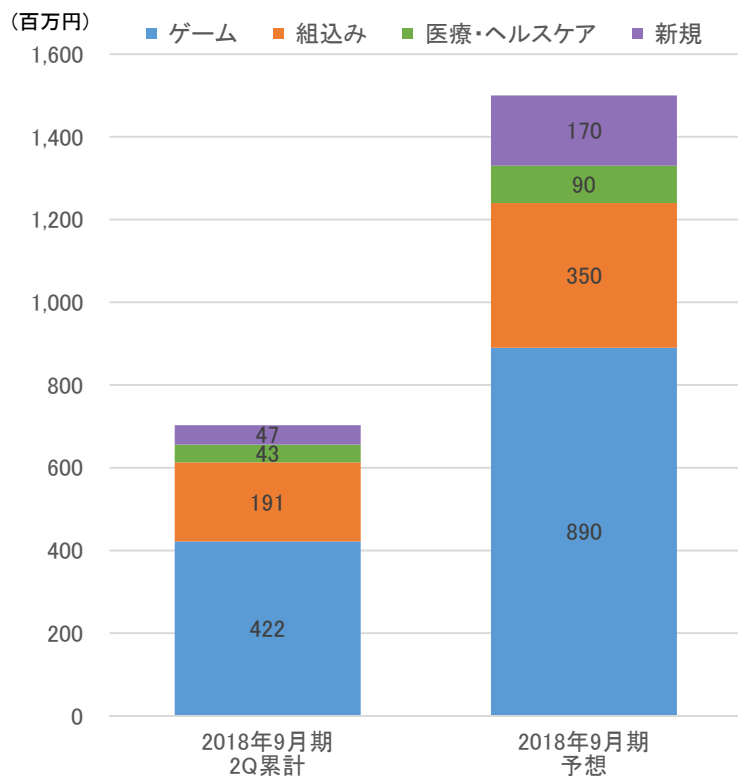
(百万円)

区分	2Q			2Q(累計)		
	2016年9月期	2017年9月期	2018年9月期	2016年9月期	2017年9月期	2018年9月期
売上高	360	336	397	610	611	703
営業利益	105	58	107	128	42	124

通期見通し（分野別売上見込み）

好調なスマートフォンの伸びと他分野の新規案件獲得により、通期業績予想を達成の見込み。

- [ゲーム分野] スマートフォン向け注力継続。Switch採用開始も見込む。
- (海外) 中国市場におけるシェア獲得を優先。それに向けた新料金プラン展開。
- [組込み分野] 業務用エンターテインメント機器向け、車載向け継続。家電向け音声の展開を強化。
- [医療ヘルス分野] クリニック向け開発、医療機関との試験的開発を継続。
- [新規分野] 監視カメラ注力。Web動画はコンテンツ保護のニーズに訴求。アプリ開発の受注獲得。




分野	2018年9月期 2Q累計		2018年9月期 通期	
	実績	構成比	見込	構成比
ゲーム	422	60.0%	890	59.3%
(内 海外)	(19)	(2.7%)	(71)	(4.7%)
組込み	191	27.2%	350	23.3%
医療・ヘルスケア	43	6.1%	90	6.0%
新規	47	6.7%	170	11.3%
合計	703		1,500	
営業利益	124		300	

貸借対照表

2018年3月イスラエルIT企業Terafenceと業務提携、出資。

単位:百万円	2017年9月期	2018年9月期 2Q	前期末比	増減率	備考
流動資産	2,824	2,774	△50	△1.8%	
現金及び預金	2,524	2,359	△165	△6.6%	Terafenceへの出資
売掛金	254	385	131	+ 52.0%	
その他	46	29	△17	△ 35.4%	
有形固定資産	20	20	0	+ 0.3%	
無形固定資産	79	107	28	+ 36.2%	車載向け製品開発、各種製品の拡充など
投資その他	538	749	211	+ 39.0%	Terafenceへの出資
総資産	3,463	3,652	189	+ 5.5%	
流動負債	71	168	97	+ 136.2%	
固定負債	1,463	1,468	5	+ 0.4%	
純資産	1,928	2,015	87	+ 4.5%	
自己資本比率	55.5%	54.9%		0.6pt	
ROE(自己資本利益率)	4.3%	4.5%		0.2pt	
ROA(総資本利益率)	2.3%	2.4%		0.1pt	



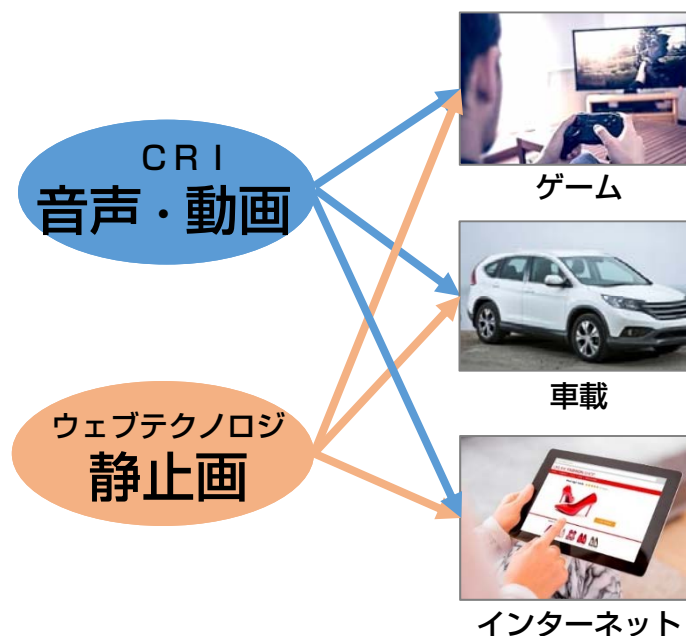
1. 決算概要および通期見通し	・・・	3
2. 成長戦略および進捗	・・・	10
3. 参考資料：企業概要	・・・	16

画像最適化技術をもつ 株式会社ウェブテクノロジーの株式を取得（完全子会社化）

ゲーム発の先端技術を統合しシナジーを最大化。
事業成長の加速を目指す。



CRIとウェブテクノロジーは、対象市場を同じくしながら、重複しない技術を展開。

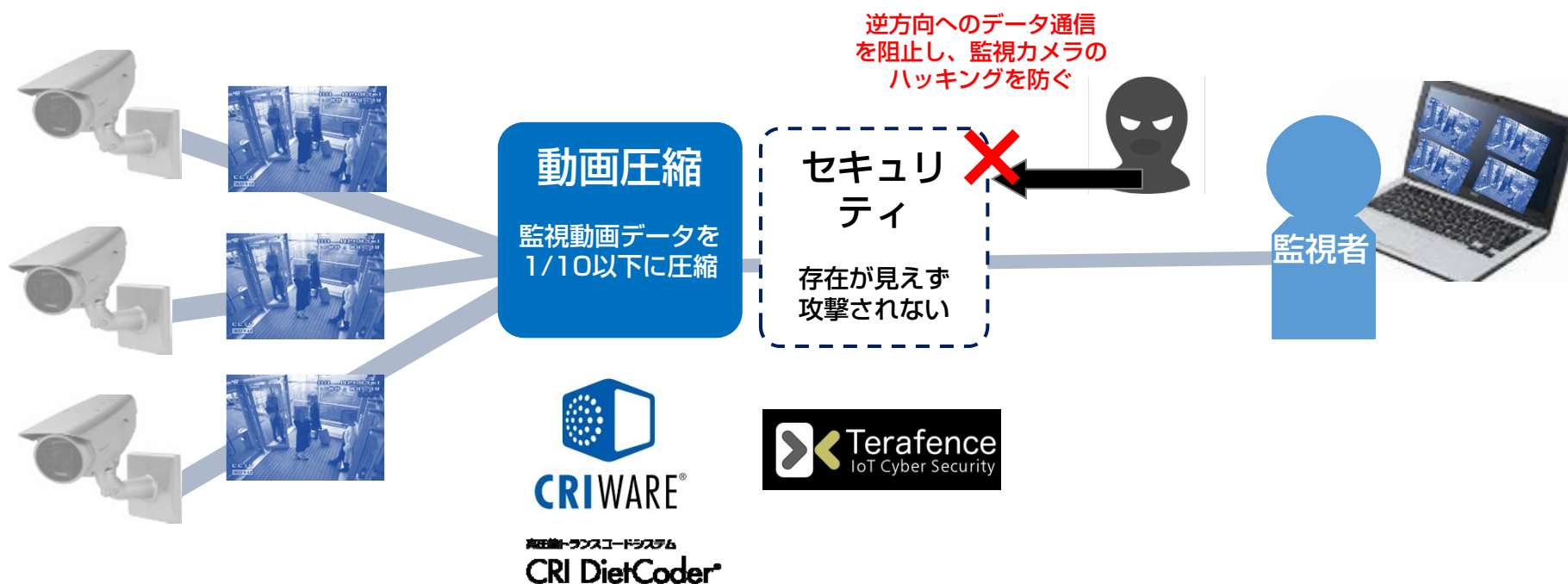


株式会社 CRI・ミドルウェア



イスラエル企業 Terafence (テラフェンス) と 資本業務提携契約を締結

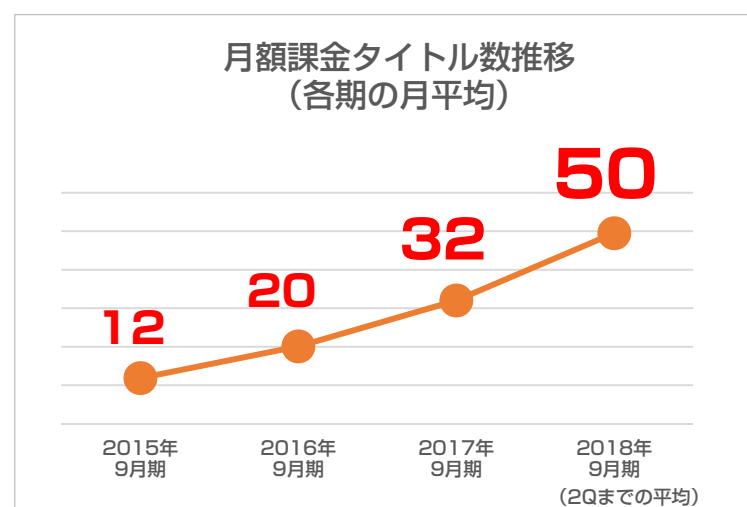
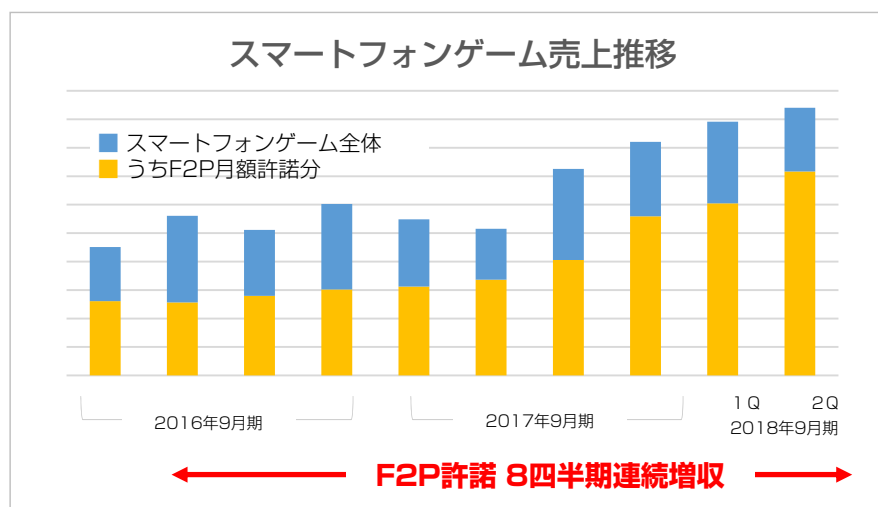
IoTセキュリティに対応した「監視カメラ/セキュリティソリューション」
を実現し、グローバルな事業展開を目指す。



トピックス：ゲーム分野

スマートフォン向け月額許諾の層が厚くなり、安定的な収益基盤に

採用タイトルが順調に増加。売上伸長に貢献するとともに、安定的な収益基盤となる。営業力を強化し、引き続き採用増に注力。



家庭用ゲーム市場が復調、Switch向けアプローチを強化

Nintendo Switch™販売好調でミドルウェア問い合わせが増加。

採用促進のため、大きな割合を占めるダウンロード専売タイトルをターゲットにした新料金プラン提供開始（2018年2月）。

中国はシェア拡大を優先

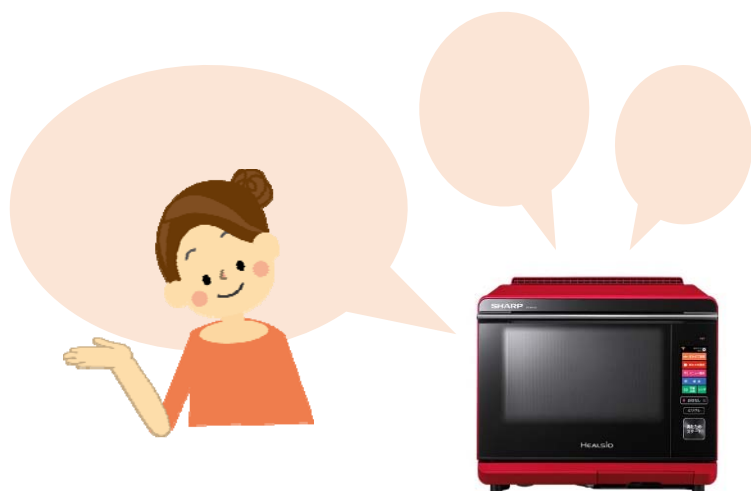
市場は伸びているため、シェア拡大に注力する。シェア獲得したのちに収益に繋げる。

導入障壁を下げた料金プランを展開。

トピックス：組込み分野

IoT家電をはじめ各種機器の音声ガイドに採用が進む

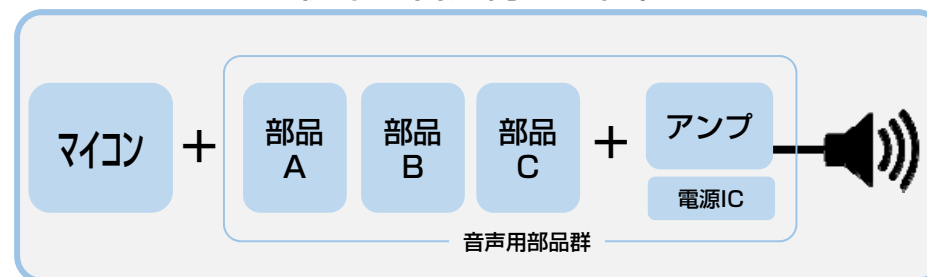
従来の音声再生方式にくらべ、大幅な部品削減を実現。コスト削減や小型化に貢献。
さらにインターネット音声再生に対応しており、IoT機器での活用が可能。



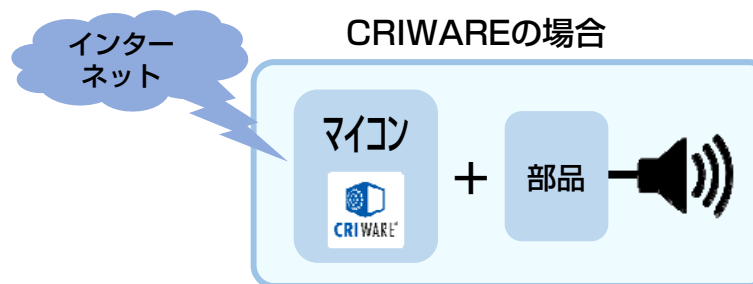
各種機器に採用拡大

- | | |
|-------|-------------|
| 電子レンジ | プリンター/複合機 |
| 炊飯器 | ガス警報器 |
| 冷蔵庫 | 浄水器 |
| エアコン | ホームセキュリティ機器 |
| 空気清浄機 | |

従来の音声再生の仕組み



CRIWAREの場合



部品コスト削減
小型化
IoT（インターネット音声）対応

成長戦略

音声・映像技術を活かし、中長期的に成長が見込める分野・市場に展開。



成長イメージ

- 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



ゲーム市場（全世界）・新規市場

- 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）

株式会社 CRI・ミドルウェア



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	・・・	16

会社プロフィール

- 社 名 株式会社C R I ・ミドルウェア
- 代 表 者 代表取締役社長 押見 正雄
- 本 社 東京都渋谷区渋谷1-7-7 住友不動産青山通ビル9階
- 設 立 2001年 8月 1日
- 市 場 東京証券取引所マザーズ (3698)
- 資 本 金 4億2,393万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 93名
- 事業内容 音声・映像分野に特化したミドルウェアに関する許諾事業

(2018年4月現在)

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
- ・車載



医療・ヘルスケア分野

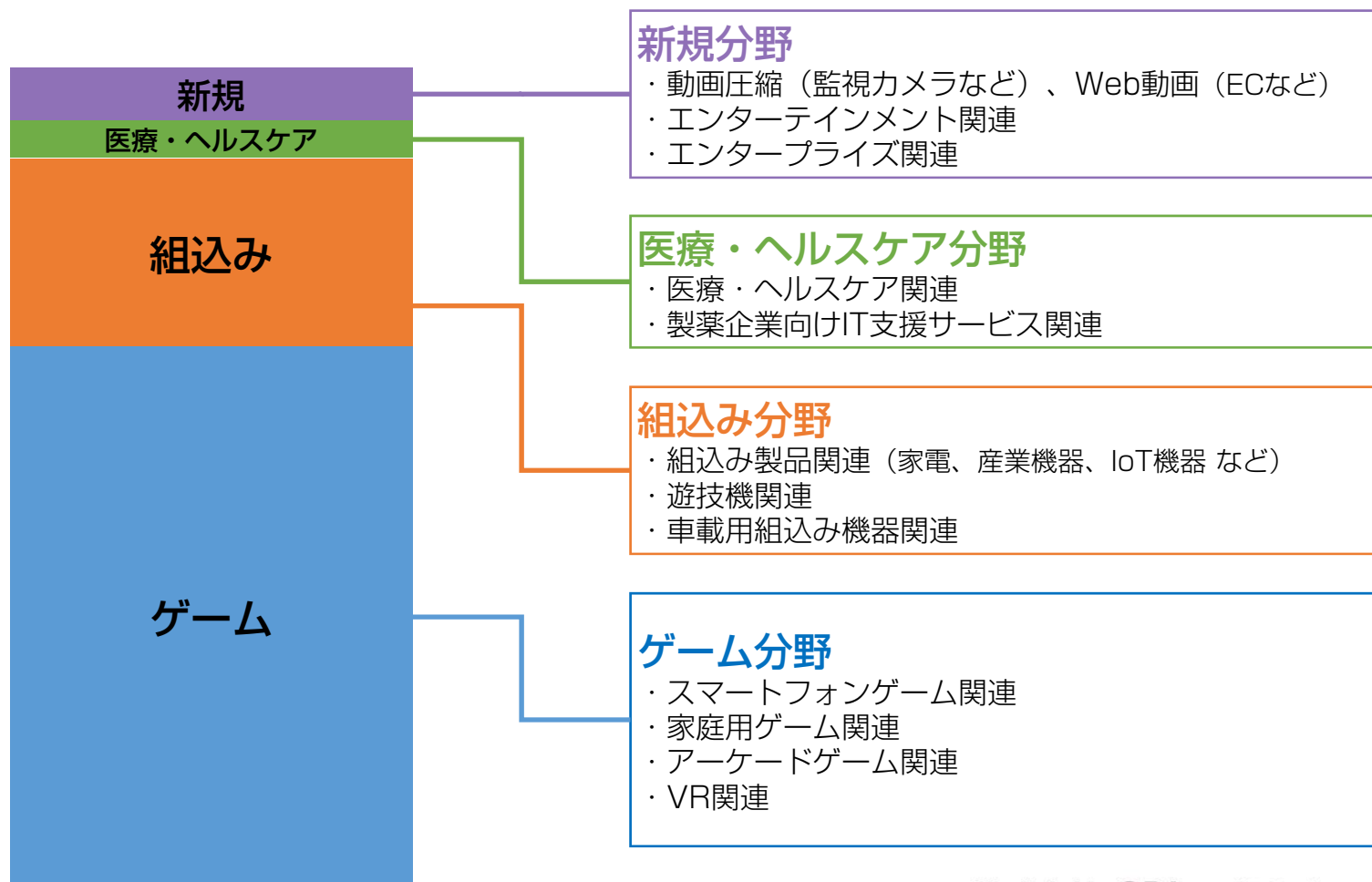


新規分野

- ・動画圧縮
- ・WEB動画 など

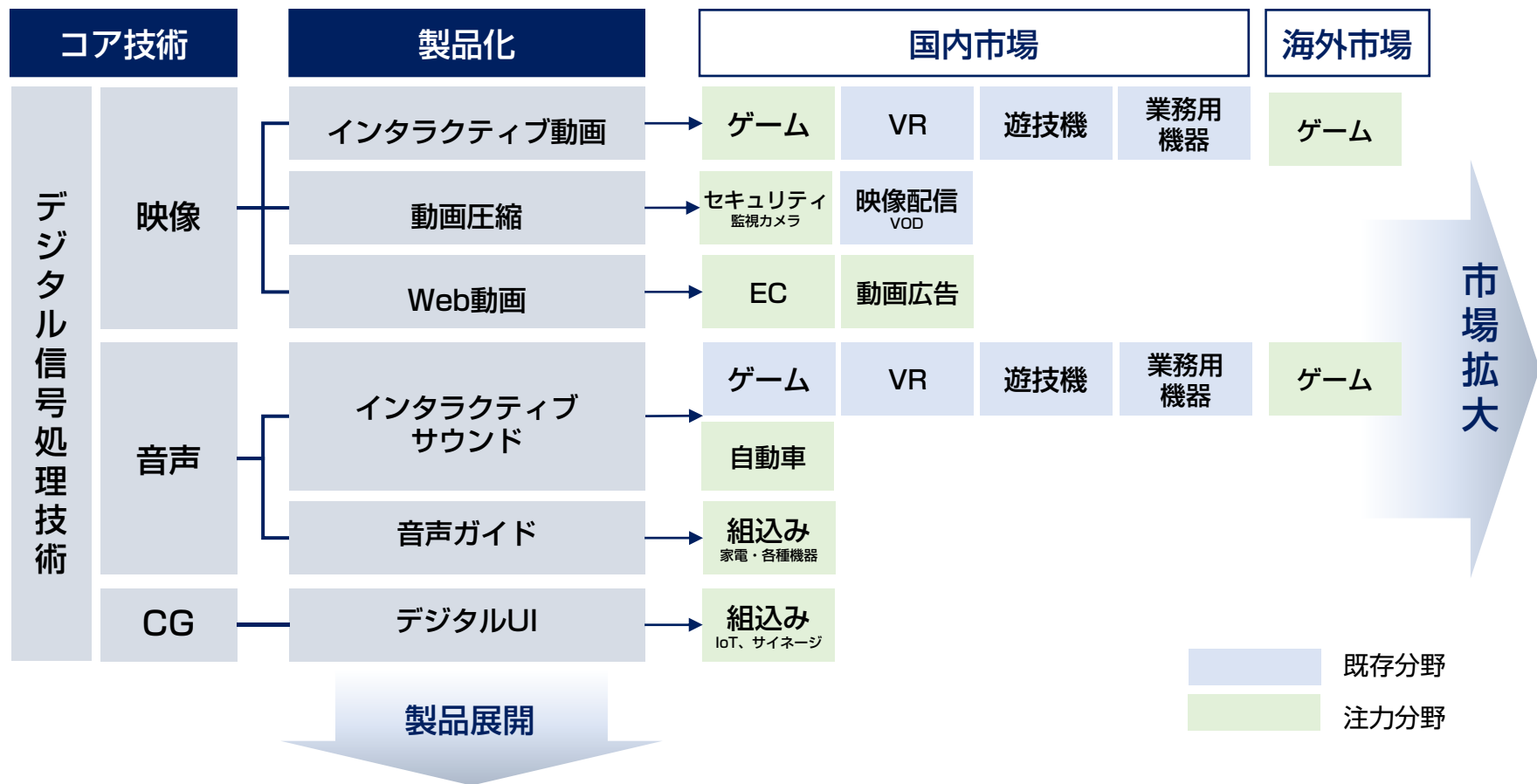
事業分野

ゲーム、組込み、医療・ヘルスケア、新規の4分野で事業展開。



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。



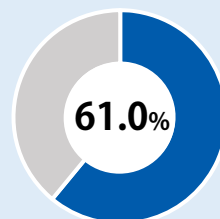
ゲーム分野

スマートフォンゲーム、家庭用ゲーム、アーケードゲーム開発向けに、音声・映像技術を提供しています。近年は中国・北米を中心に海外展開も進めています。

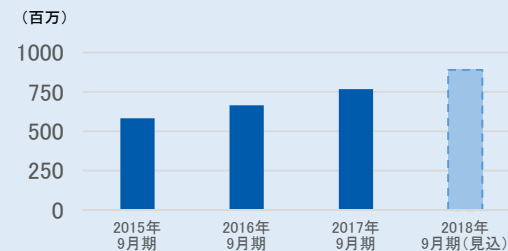
主要製品

- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®2」
- ・高画質・高性能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®2」
- ・ファイル圧縮・パッキングミドルウェア「ファイルマジック®PRO」

売上構成比
(2017年9月期)



売上推移



CRIのつよみ

マルチプラットフォーム
対応機種 20以上

圧縮技術を応用した
特殊 音声/動画再生



市場・顧客のニーズ

いろんな機種に
ゲームを展開したい

リッチなゲームを
開発したい

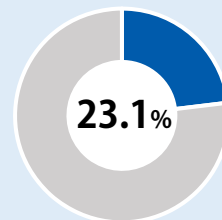
組込み分野

家電、産業機器、パチンコ、パチスロなどの組込み機器向けに、音声・映像技術を提供しています。2017年には車載向けにも音声ミドルウェアの提供を開始しました。

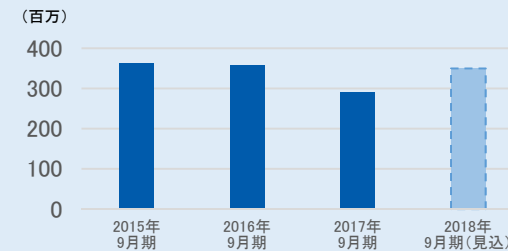
主要製品

- ・省回路型 高出力サウンドミドルウェア「D-Amp Driver®」
- ・車載組込み用サウンドミドルウェア「CRI ADX® Automotive」

売上構成比
(2017年9月期)



売上推移



CRIのつよみ

低価格な
ワンチップマイコンで
低負荷・高音質な音声再生

市場・顧客のニーズ

＼温めが完了しました／



マイコンでクリアな
音声を再生したい

ブザー音を音声ガイドに変えたい

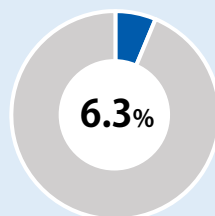


状況に応じて音声を
組み替えて再生したい

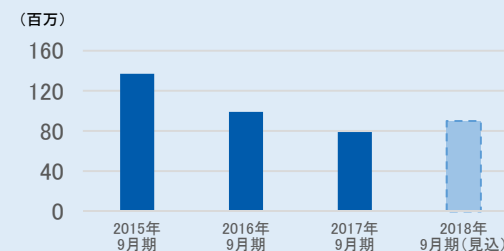
医療・ヘルスケア分野

ゲーム発の先進テクノロジーを医療向けに展開し、クリニック向けシステム開発などで、医療分野の業務効率化を支援しています。大学病院と提携した試験的研究開発なども行っています。

売上構成比
(2017年9月期)



売上推移



CRIのつよみ

ゲーム発の先進技術を
応用した
医療ICT支援

市場・顧客のニーズ



操作が分かりやすい
システムを導入したい



ネットワークを利用して
データ管理を円滑化したい

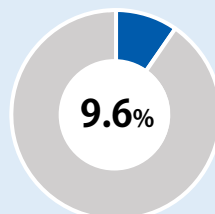
新規分野（Web動画）

動画を活用して、ブランドイメージ向上やユーザーのWeb体験向上を実現する、Web動画ミドルウェアを提供しています。アプリ、不動産、自動車、旅行、レジャーなどジャンルを問わずWebでの動画活用を支援します。

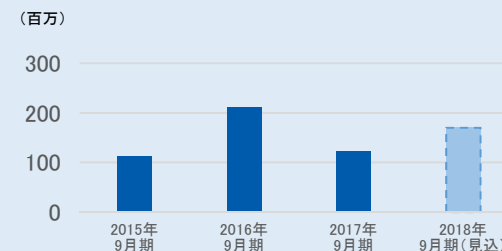
主要製品

・ブラウザ向け Web動画ミドルウェア「LiveAct® PRO」

売上構成比
(2017年9月期)



売上推移



※新規分野全体（Web動画、映像圧縮、アプリ開発など）の売上構成比、売上推移になります。

CRIのつよみ

アプリでしか
できなかった動画表現を
スマホブラウザで実現

市場・顧客のニーズ



スマホ向けWebサイトで
動画を手軽に活用したい



ECのコンバージョン率
(成約率) を上げたい

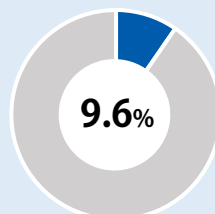
新規分野（動画圧縮）

画質をきれいに維持したまま、データサイズを1/2以下に再圧縮する動画圧縮技術を、監視カメラや映像配信など大量の映像データを扱う分野向けに提案・提供しています。

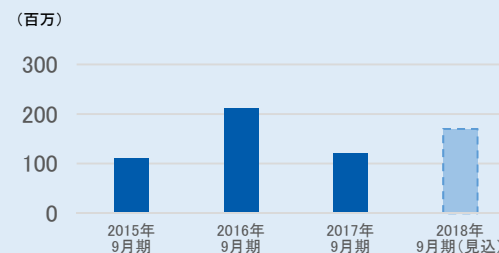
主要製品

・高圧縮トランスコードシステム「CRI DietCoder®」

売上構成比
(2017年9月期)



売上推移




※新規分野全体（Web動画、映像圧縮、アプリ開発など）の売上構成比、売上推移になります。

CRIのつよみ

圧縮済み動画を
データサイズ
1/2～1/10に再圧縮

市場・顧客のニーズ

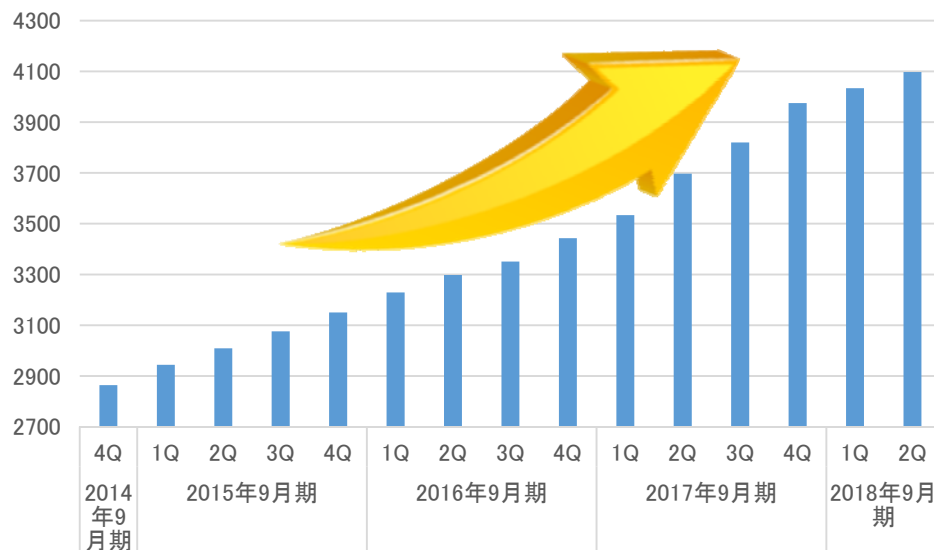


高画質な監視映像を
LTE回線（携帯通信用回線）で
リアルタイムに送信したい

画質を上げて
高度な画像認識に活用したい

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
4,098
タイトル
(2018年3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、2つの基準でタイトル数をご紹介します。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。

<2つの基準について>

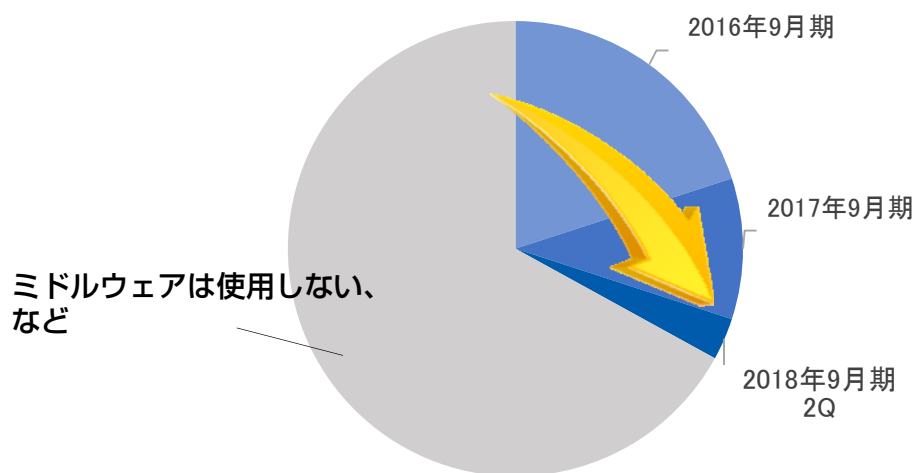
採用タイトル数・・・プラットフォーム別をカウント、**契約地域カウントなし**
契約タイトル数・・・プラットフォーム別をカウント、**契約地域別をカウント**

※いずれも契約時点の数になります。

※従来公開していた採用数は、新基準の「契約タイトル数」にあたります。

ゲーム分野：CRIWARE採用率（国内）

スマートフォンゲーム

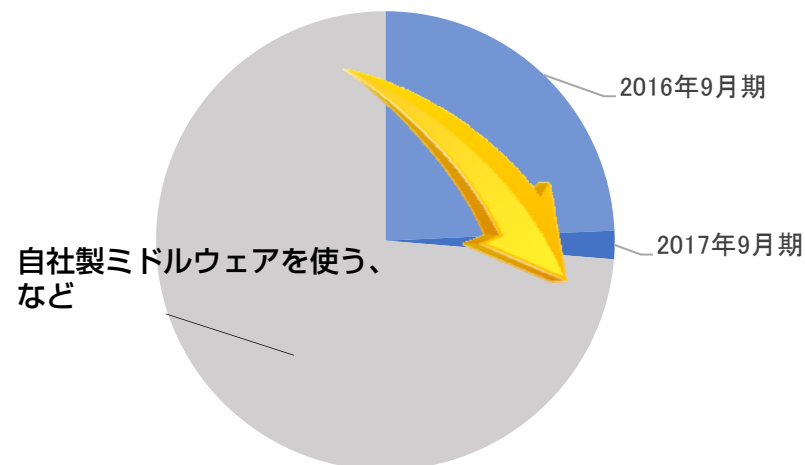


CRIWARE採用率
33%※

※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

(2018年3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

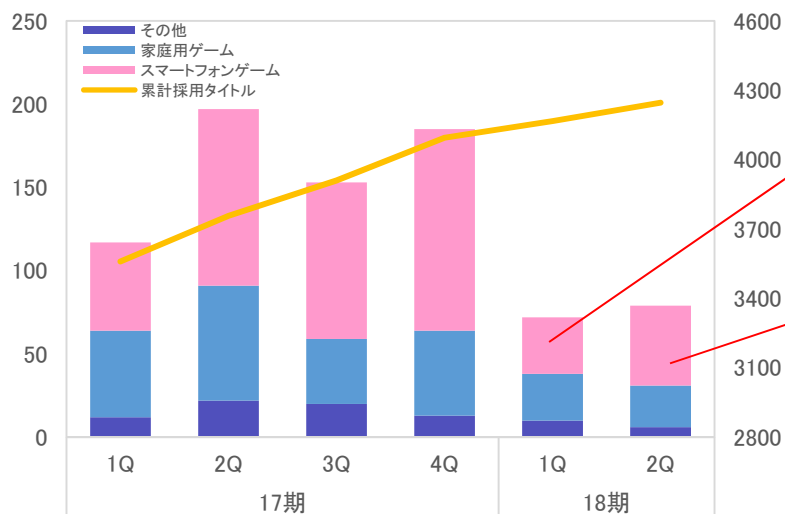
(2015年12月～2016年12月集計)

株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム分野：契約タイトル数

契約タイトル数推移



許諾料体系改定（2017年10月）前の契約申し込みが、2017年9月期4Qに集中

スマートフォン向けを主力とする顧客が包括契約に移行

(単位: タイトル数)

	2017年9月期				2018年9月期			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
スマートフォンゲーム	53	106	94	121	34	48		
家庭用ゲーム	52	69	39	51	28	25		
その他	12	22	20	13	10	6		
累計	3,560	3,757	3,910	4,095	4,167	4,246		

※「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)
 ※契約地域ごとにカウントしています。(例: 日本/北米版採用=2カウント)

※カウント対象は、国内契約/海外契約タイトルです。
 ※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。

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。