

2018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>

2018年8月7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3四半期累計 決算概要（連結）

売上高1,091百万円、営業利益238百万円

スマホゲーム向けライセンス売上、堅調に推移

- ・ゲーム：国内スマホ向けライセンス売上は安定的に推移、有力ゲーム会社への一括ライセンス契約数が増加。
- ・組込み：業務用エンターテインメントが伸長、音響機器向けを新規受注。

通期見通し

通期業績予想を修正

**連結子会社化したウェブテクノロジーの収益等を反映し、
売上高1,550百万円、営業利益315百万円**

- ・ゲーム：スマホ向け営業強化による顧客ベースの拡大、ストック型ビジネスの収益基盤の強化。
（海外）中国でのシェア獲得を優先した施策による売上減少で計画は未達の見込み。
- ・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。
- ・ウェブテクノロジーの収益が第4四半期に寄与。

株式会社 CRI・ミドルウェア



連結決算概要

前年同期比（累計）、売上高は14.4%の増収、営業利益は149.6%の増益。
前年同期から従業員数5名増加したこと等により売上原価が増加した一方、業務委託費等の販売管理費が減少。

単位:百万円	2017年9月期 3Q	2018年9月期 3Q	前年同期比	2017年9月期 3Q累計	2018年9月期 3Q累計	前年同期比	備考
売上高	342	387	+ 13.2%	954	1,091	+ 14.4%	
売上原価	91	119	+ 30.7%	276	356	+ 29.1%	
売上総利益	251	268	+ 6.8%	678	735	+ 8.5%	
売上総利益率	73.3%	69.1%	△4.1pt	71.1%	67.4%	△3.7pt	
販売管理費	198	153	△22.5%	582	496	△14.7%	
営業利益	52	114	+ 117.3%	95	238	+ 149.6%	
営業利益率	15.4%	29.5%	+ 14.1pt	10.0%	21.9%	+ 11.8pt	
経常利益	50	119	+ 137.5%	96	246	+ 156.3%	
税前利益	50	119	+ 137.5%	96	246	+ 156.3%	
当期純利益	33	80	+ 137.3%	64	169	+ 162.3%	

※2018年5月31日に連結子会社となったウェブテクノロジーの業績は、第4四半期より含まれます。

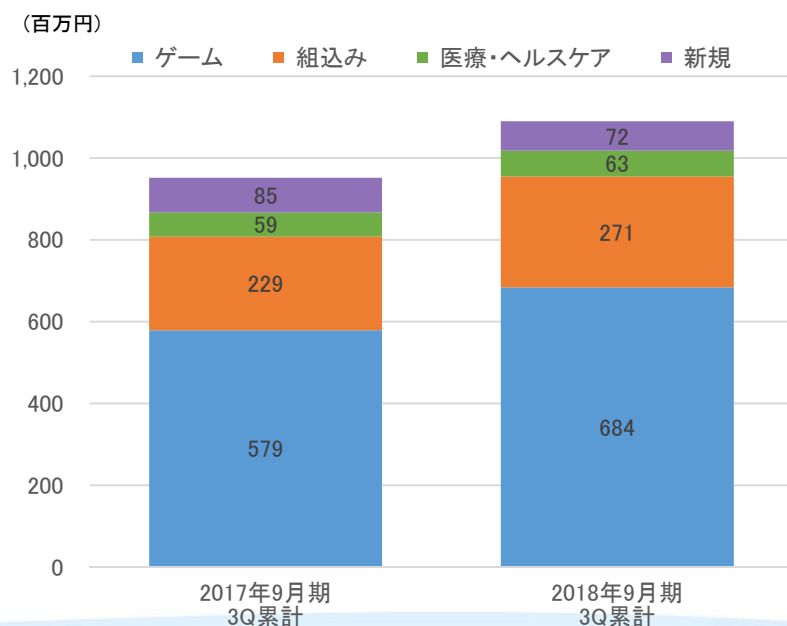
分野別業績

[ゲーム分野] 国内スマホ向けライセンス売上が安定的に推移。大手顧客との包括契約更新は計画どおりに進捗。スマホ向け国内アプリの海外展開に伴う契約獲得が売上増に寄与。
(海外) 成長市場である中国では特別条件を提案する等、シェア獲得を優先し収益化には一定の時間を要する見込み。

[組込み分野] 業務用エンターテインメント、音響機器向けの売上伸長。デジタルサイネージ向けライセンス提供の開始。遊技機向けライセンス売上は大幅減少。

[医療ヘルス分野] クリニック向け開発案件の受注は概ね計画通りに進捗。

[新規分野] ホスティングサービスの提供において提案から導入までの期間を短縮し、WEB動画技術のライセンス、継続利用契約数が増加。監視カメラ向けソリューション展開の進捗に遅れ。業務用エンターテインメントアプリ開発が期ずれ。

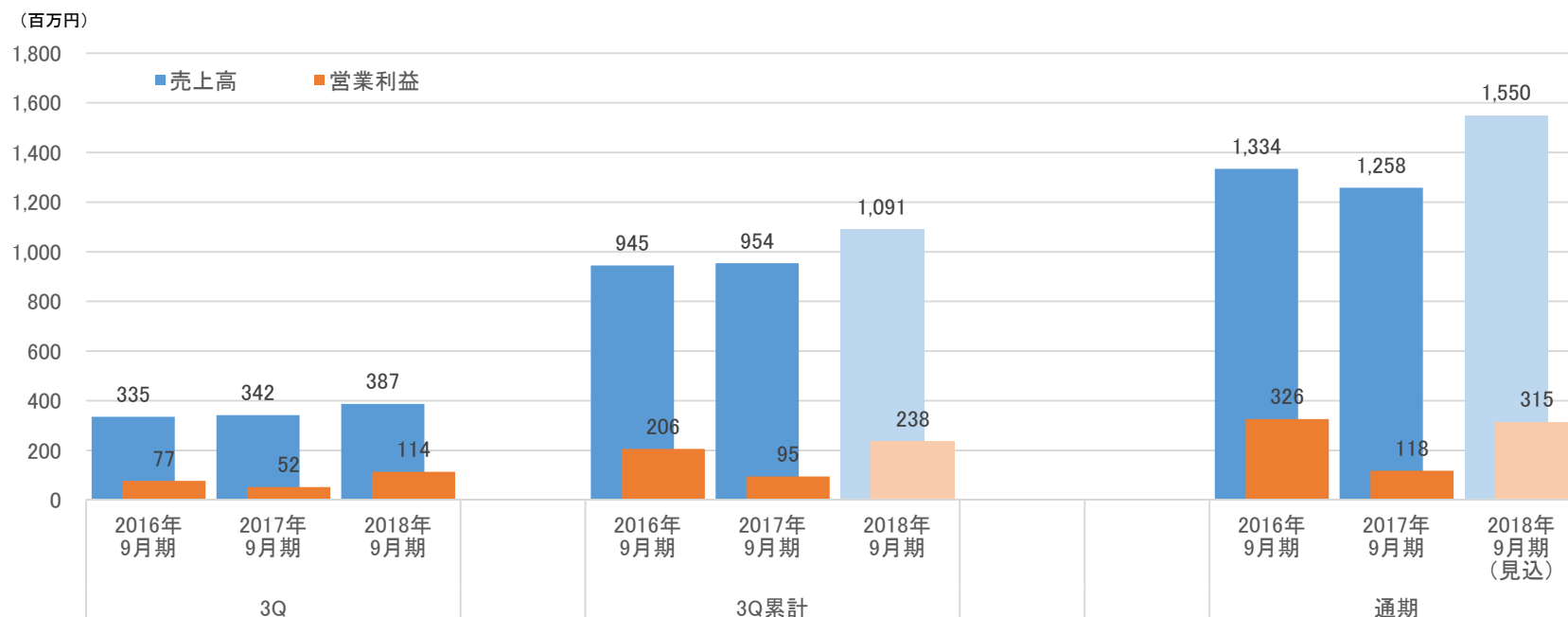


(百万円)

分野	2017年9月期 3Q累計		2018年9月期 3Q累計		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム	579	60.7%	684	62.7%	105
(内 海外)			(26)	(2.4%)	
組込み	229	24.0%	271	24.9%	42
医療・ヘルスケア	59	6.2%	63	5.8%	4
新規	85	9.0%	72	6.6%	△13
合計	954		1,091		137
営業利益	95		238		143

直近3年業績推移

2018年9月期3Q（累計）、売上・利益ともに高い水準で推移。

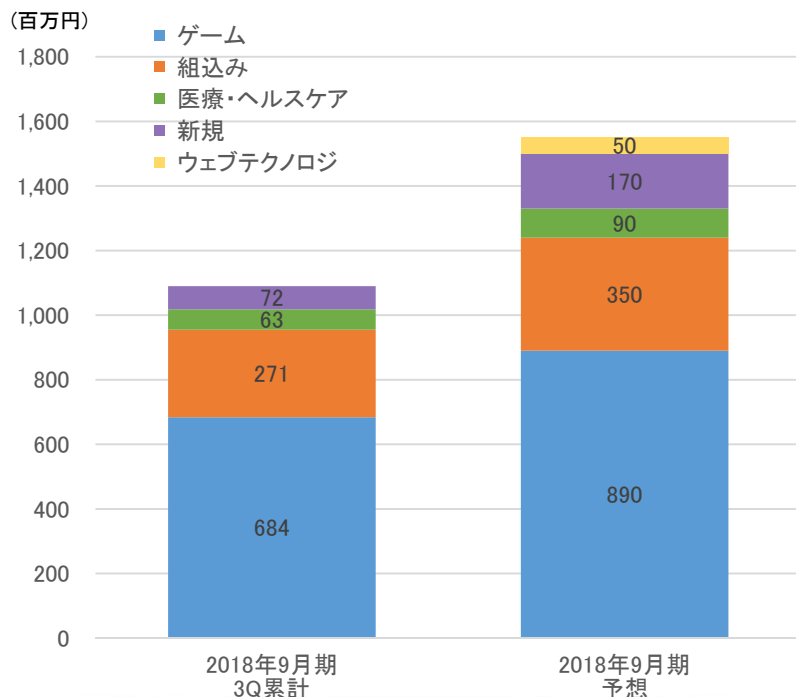


(百万円)

区分	3Q			3Q(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	335	342	387	945	954	1,091
営業利益	77	52	114	206	95	238

通期見通し（分野別業績）

- [ゲーム分野] スマホ向け提案の強化で、さらに安定的なライセンス売上を獲得。
- (海外) 中国市場で、当面の収益化よりもシェア獲得を優先した施策によって、売上が減少の見込み。
- [組込み分野] 業務用エンターテインメント、音響機器向けの開発案件の売上が引き続き伸長。
- [医療ヘルス分野] クリニック向け大型開発案件の受注目指し提案継続。
- [新規分野] Web動画技術の月額ライセンスモデルの定着、ストック型ビジネスの確立を目指す。
- 顧客システムとのインテグレーションの売上が増加の見込み。
- [ウェブテクノロジー] 資本業務提携先であるTerafence社にて監視カメラソリューションサンプル出荷開始予定。
- 連結子会社化。当期は第4四半期分のみ連結業績へ寄与。



(百万円)

分野	2018年9月期 3Q累計		2018年9月期 通期	
	実績	構成比	見込	構成比
ゲーム	684	62.7%	890	57.4%
(内 海外)	(26)	(2.4%)	(45)	(2.9%)
組込み	271	24.9%	350	22.6%
医療・ヘルスケア	63	5.8%	90	5.8%
新規	72	6.6%	170	11.0%
ウェブテクノロジー	-	-	50	3.2%
合計	1,091		1,550	


営業利益	238	315
------	-----	-----

貸借対照表

ウェブテクノロジーの連結子会社化（2018年5月31日）に伴う流動資産、流動負債の増加
各種製品開発によりソフトウェア資産が増加。

単位:百万円	2017年9月期	2018年9月期 3Q	前期末比	増減率	備考
流動資産	2,824	3,155	331	+ 11.7%	
現金及び預金	2,524	2,668	144	+ 5.7%	子会社化による増加 ※
売掛金	254	369	115	+ 45.6%	
その他	46	117	71	+ 154.9%	
有形固定資産	20	20	0	+ 0.4%	
無形固定資産	79	144	65	+ 82.8%	各種製品開発による増加
投資その他	538	784	246	+ 45.5%	Terafenceへの出資
総資産	3,463	4,105	642	+ 18.5%	
流動負債	71	417	346	+ 486.2%	子会社化による未払金の増加※ 未払法人税等の増加
固定負債	1,463	1,473	10	+ 0.7%	
純資産	1,928	2,214	286	+ 14.8%	
自己資本比率	55.5%	53.5%		△2.0pt	
ROE(自己資本利益率)	4.3%	8.2%		3.9pt	
ROA(総資本利益率)	2.3%	4.1%		1.8pt	

※ 子会社株式取得において、純資産をベースに譲渡対価を決定しており、取得対価の一部を留保し、未払金に計上しております。



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ウェブテクノロジーとの取り組み

ゲーム発の2社の先端技術を統合しシナジーを最大化。
対象市場を同じくしながら、重複しない技術を展開。
両社の販路を通じて、各種製品の提案を進める。



- ・ 営業面でのシナジー強化
- ・ 製品開発面でのノウハウ共有による製品力アップ

【GTMF2018へ共同出展】

ゲーム開発・運営に関わるソリューションが一堂に会するイベント。2018年6月に大阪、7月に東京で開催。

※GTMF(Game Tools & Middleware Forum)運営会社：
(株)ウェブテクノロジー、(株)CRI・ミドルウェア、
シリコンスタジオ(株)、マッチロック(株)、(株)モノビット

～ウェブテクノロジーとCRIが共同出展し両社の製品を紹介～

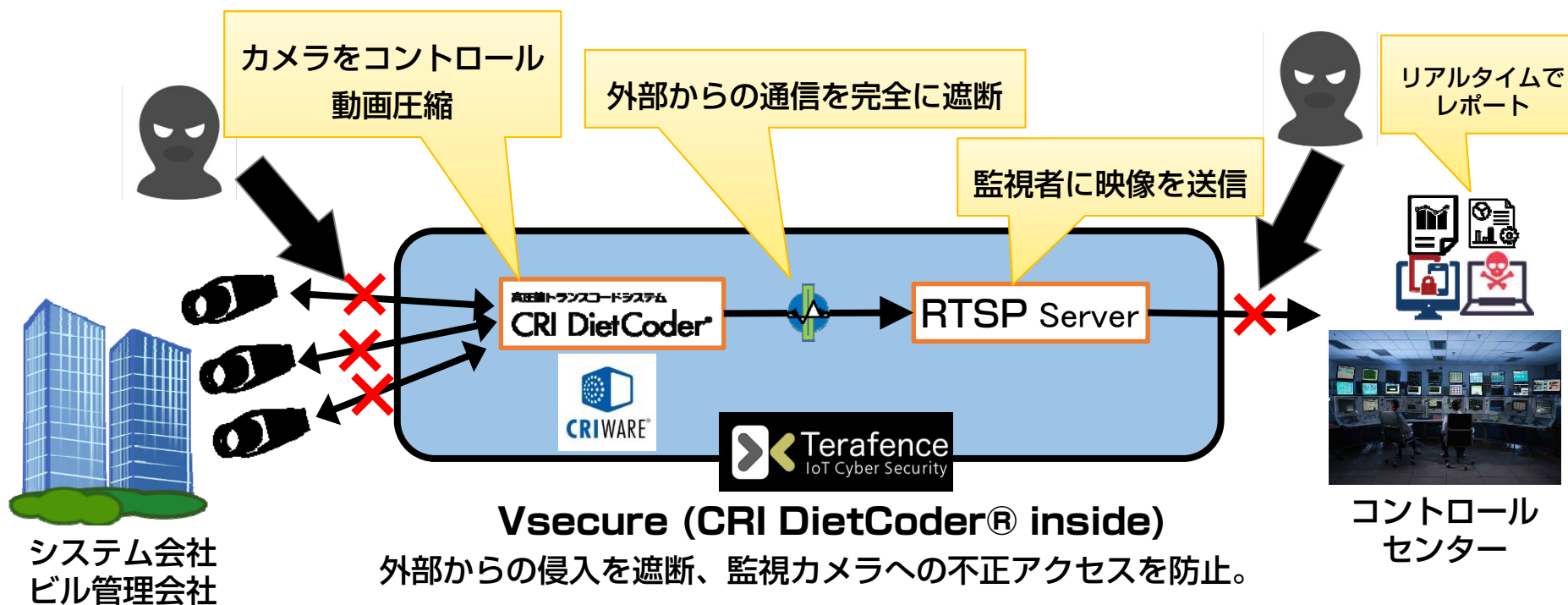


株式会社 CRI・ミドルウェア



資本業務提携先 Terafence(テラフェンス) との取り組み 「監視カメラ向けセキュリティソリューション」

Terafence製品にCRI DietCoderを標準搭載。
グローバル展開において、2018年8月よりサンプル出荷を開始。
製品名：Vsecure (CRI DietCoder® inside)

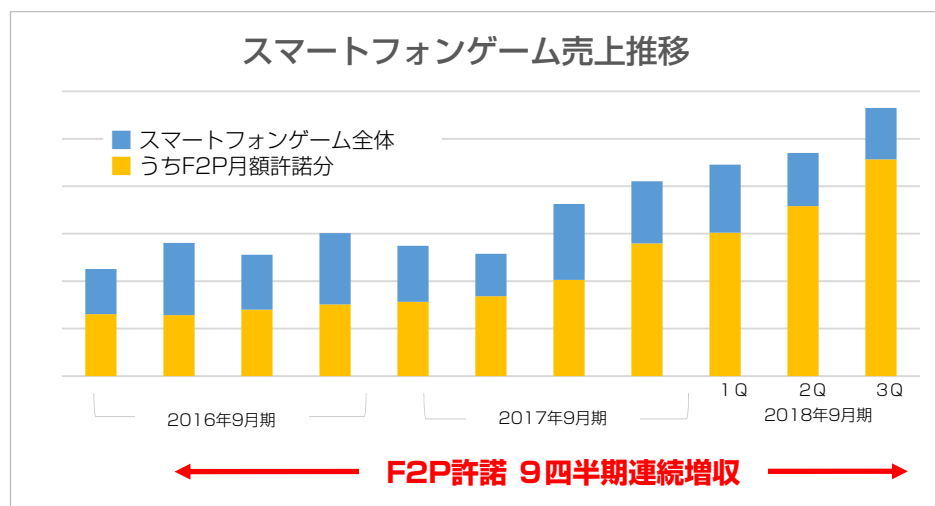


※RTSP・音声や動画などのストリーミング伝送を行うための通信手段

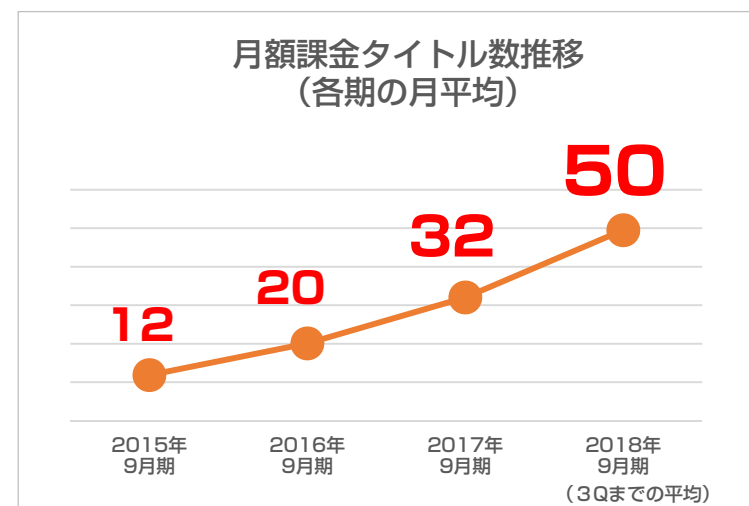
株式会社 CRI・ミドルウェア 

トピックス：ゲーム分野

国内スマートフォン向け売上伸長、安定的な収益基盤に。
引き続き営業力を強化し、採用増に注力。



※F2P (Free to Play) 無料でプレイできるオンラインゲーム。



スマートフォン向け月額許諾の売上が継続的に伸長。

売上伸長に貢献するとともに、安定的な収益基盤となる。

中国はシェア獲得を重視したキャンペーン実施

成長市場である中国では収益化の前にシェア獲得を優先。導入障壁を下げた料金プランを展開。

中国で人気のゲームタイトル「軒轅剣柒」と「仙剣奇侠传七」のシリーズ最新作に採用決定。

CRIWAREの認知度を高める。

株式会社 CRI・ミドルウェア



トピックス：組み込み分野

国内外の複数の自動車メーカー向けに提案、試作提供が進む。

車載組み込み用サウンドミドルウェア「CRI ADX® Automotive」

自動車の状況を伝えるコックピット向け音声ガイダンスや安全性のための車両接近通報音等の展開を視野に。

国内外メーカーのIoT家電、ホームセキュリティ機器等、各種機器に採用が進む。

組み込みマイコン向けサウンド再生ミドルウェア「D-Amp Driver®」
日本や中国・韓国等、海外大手メーカーの白物家電向け等に提案。

エアコンや電子レンジ等、家電向けの音声ガイダンス機能のニーズに対応。

CRI ADX® Automotive

高クオリティな車種共通サウンドデータを実現、クオリティアップと工数削減を同時に実現。

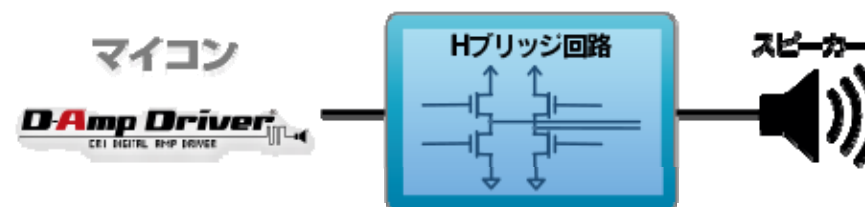
車載サウンド仕様書
(メーター音、警告音など)

CRI ADX® Automotive
車種共通サウンドデータ

組み込み 組み込み 組み込み 組み込み



「D-Ampシステム」概要



株式会社 CRI・ミドルウェア



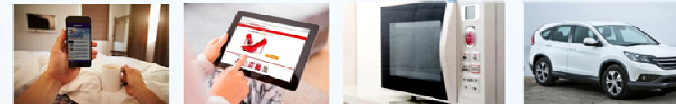
成長戦略

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



- 家庭用ゲーム・スマートフォンゲーム



ゲーム市場（全世界）・新規市場

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CRI・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 4億2,510万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結120名 単体94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
- グループ会社 株式会社ウェブテクノロジー

(2018年6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・産業機器・IoT機器
- ・車載



医療・ヘルスケア分野

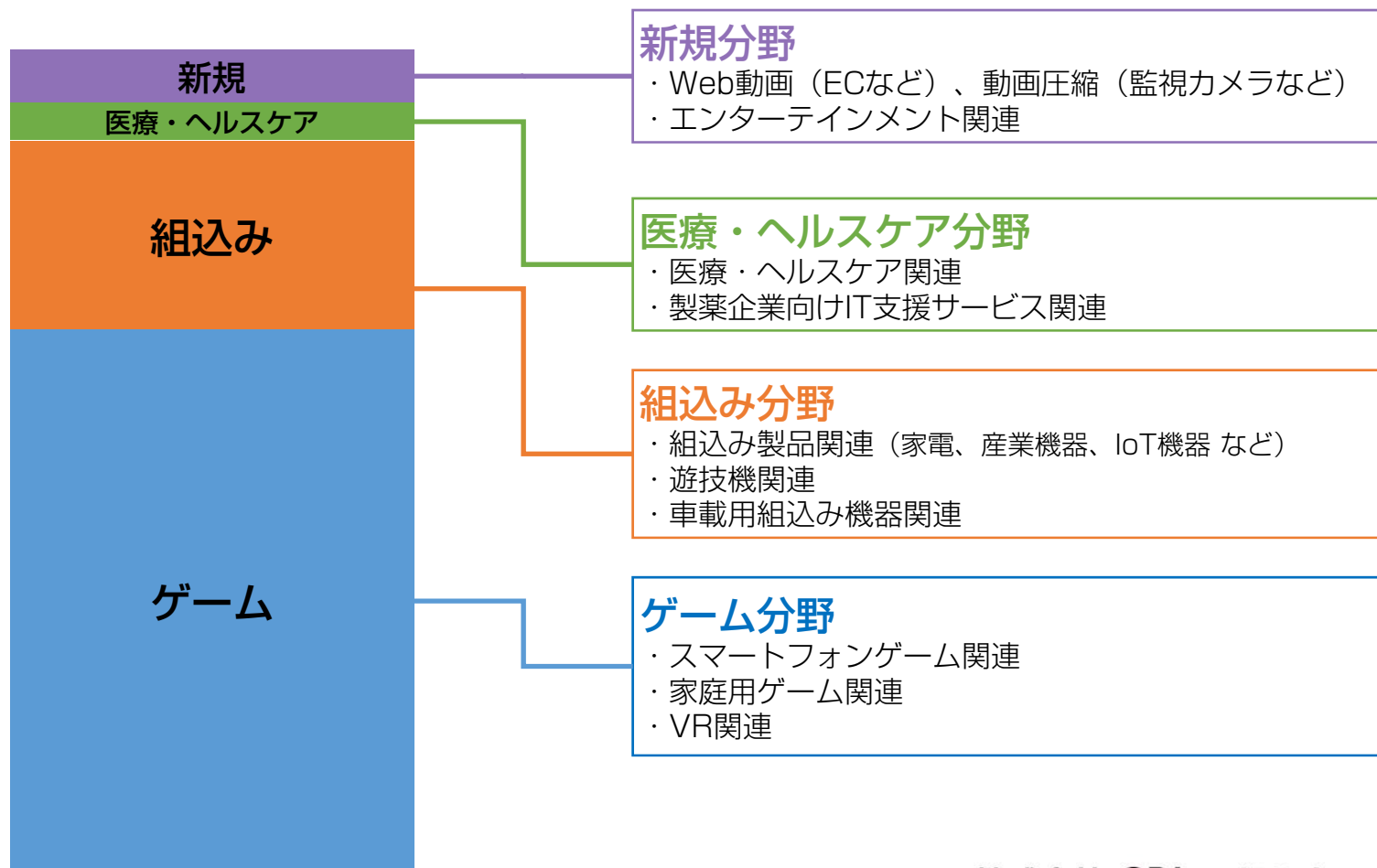


新規分野

- ・WEB動画
- ・動画圧縮 など

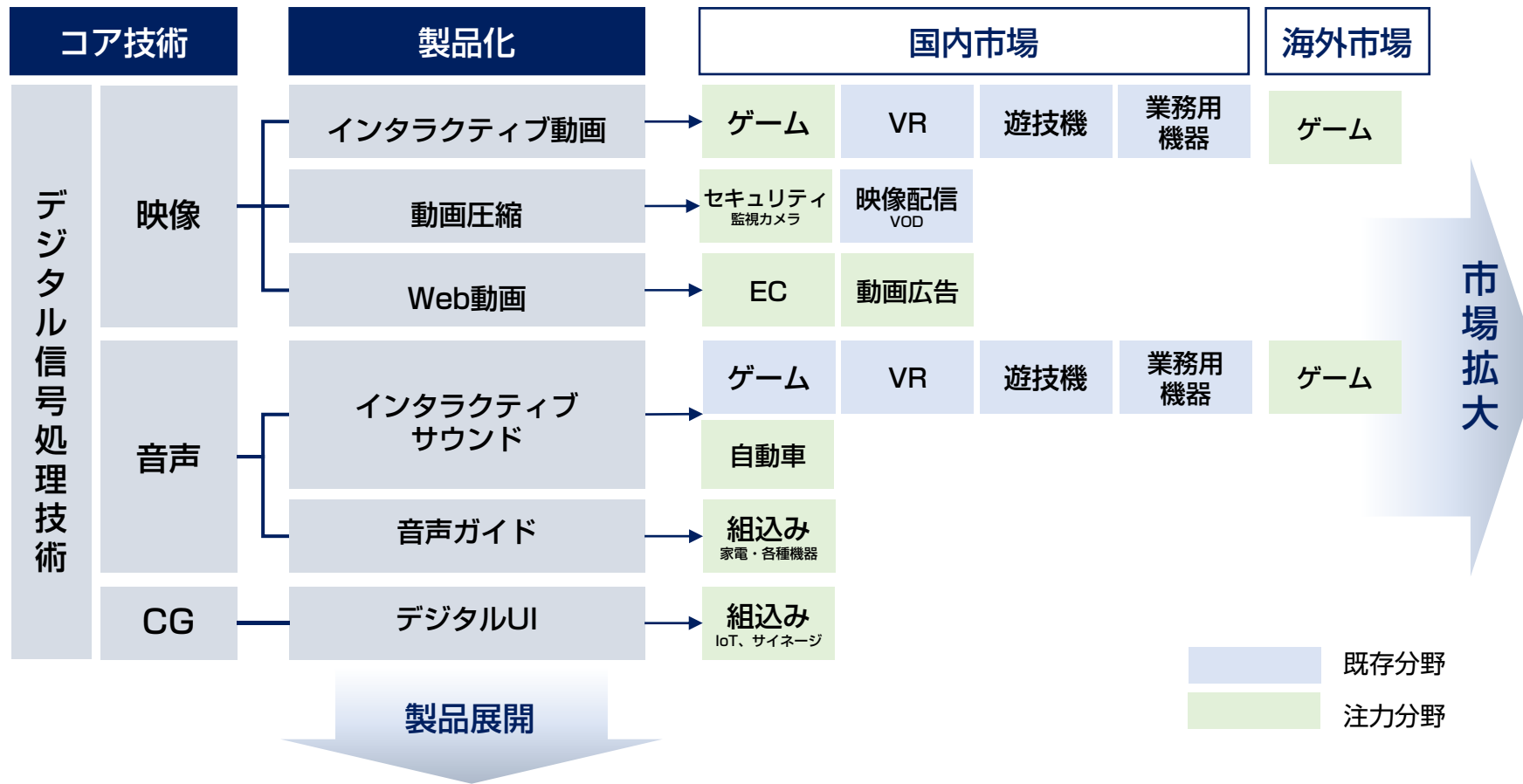
事業分野

ゲーム、組込み、医療・ヘルスケア、新規の4分野で事業展開。
今後、ウェブテクノロジーの技術が各事業分野で展開。



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。



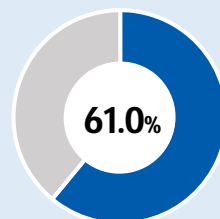
ゲーム分野

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。中国・北米を中心に海外展開も進めています。

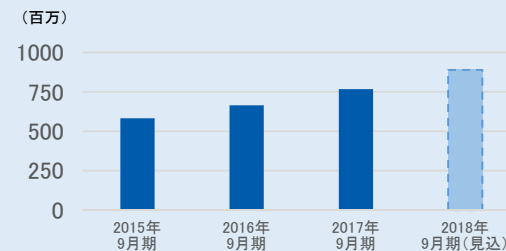
主要製品

- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®2」
- ・高画質・高機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
高度な音声/動画再生



市場・顧客のニーズ

いろいろな機種・OS向けに
ゲームを展開したい

リッチなゲームを
開発したい

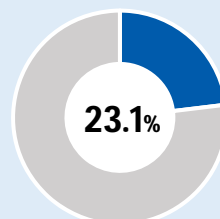
組込み分野

家電、産業機器、遊技機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。

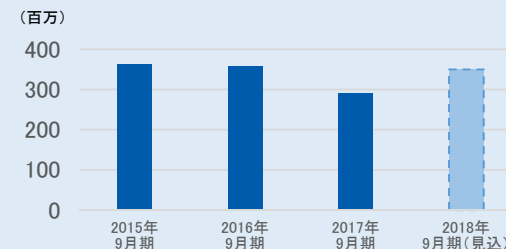
主要製品

- ・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」
- ・クリエイティブUIミドルウェア「Aerpoint® GUI」「Aerpoint Signage」

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

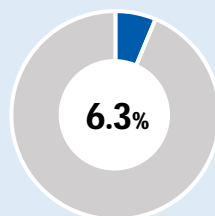


状況に応じて音声を
組み替えて再生したい

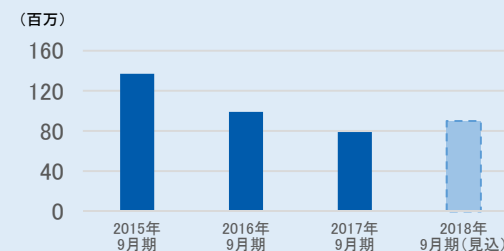
医療・ヘルスケア分野

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

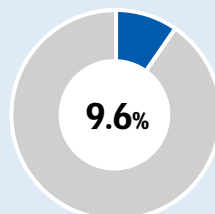
新規分野（Web動画）

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。自動車、アパレル、旅行、不動産などジャンルを問わずWebでの動画活用を支援します。

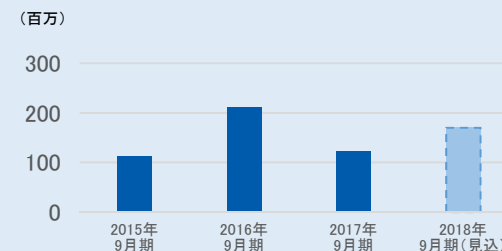
主要製品

・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

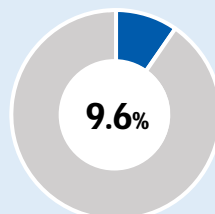
新規分野（動画圧縮）

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。

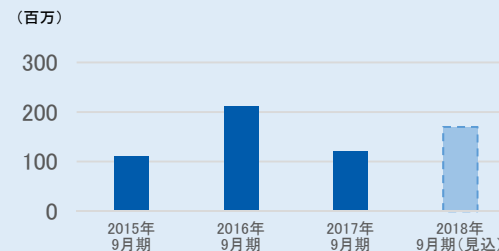
主要製品

・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

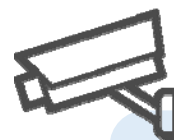


※新規分野全体（Web動画、映像圧縮、アプリ開発など）の売上構成比、売上推移になります。

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）



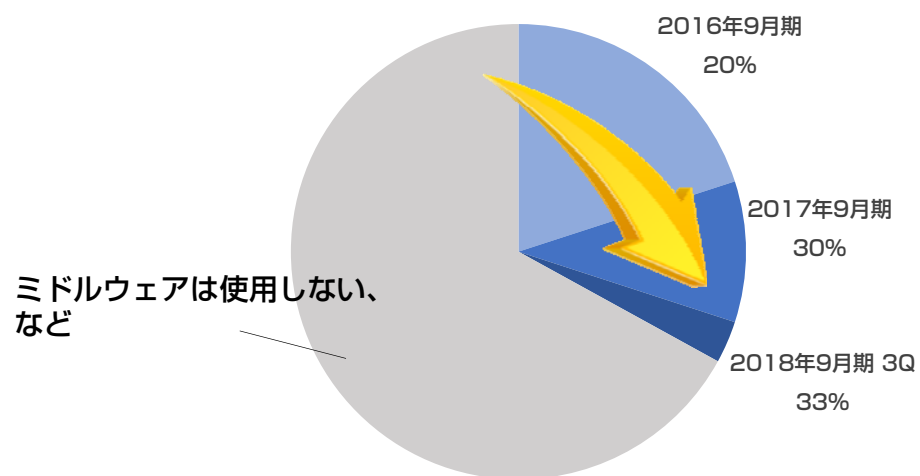
CRIWARE採用
4,467
タイトル

(2018年6月集計)

※ 採用タイトル数は、契約時点のプラットフォーム別、契約地域別をカウントしております。

ゲーム分野：CRIWARE採用率（国内）

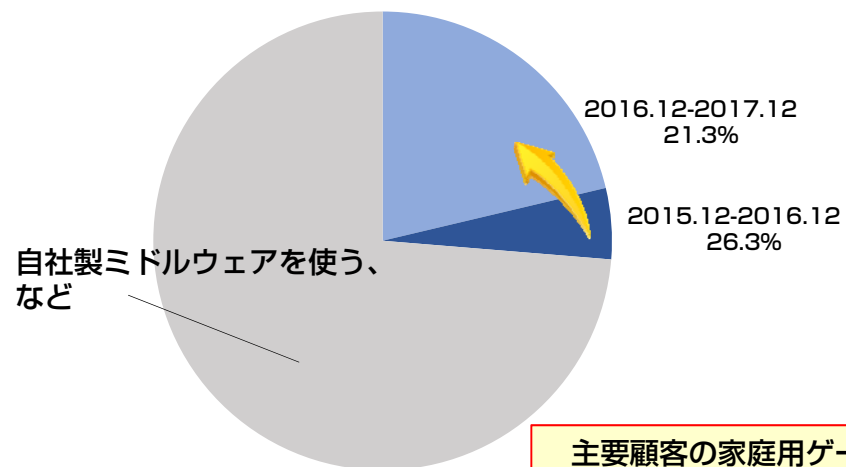
スマートフォンゲーム



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6月時点)

家庭用ゲーム



CRIWARE採用率
21.3%※

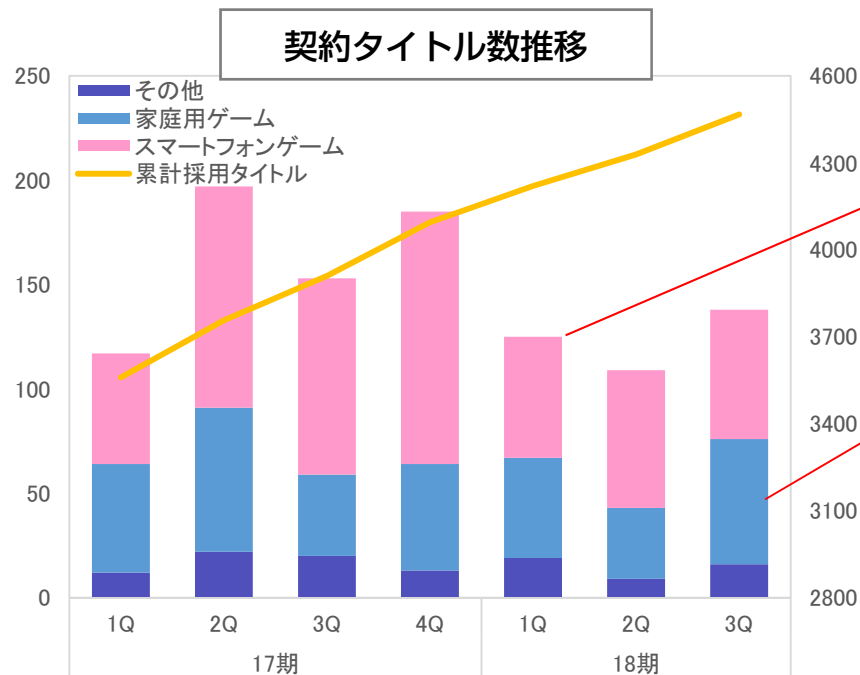
※ファミ通ゲーム白書2018
「2017年ゲームソフト推定販売数TOP1000」における
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合
(2016年12月～2017年12月集計)

主要顧客の家庭用ゲーム
発売減少により前年比減

株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム分野：新規契約タイトル数



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

家庭用ゲームのSwitch向けタイトルが増加傾向

(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	58	66	62	
家庭用ゲーム	52	69	39	51	48	34	60	
その他	12	22	20	13	19	9	16	
累計	3,560	3,757	3,910	4,095	4,220	4,329	4,467	

※「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。