

2019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>

2019年2月7日



<b>1. 2019年9月期 1Q決算概要</b>	<b>• • • 3</b>
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • • 10
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • • 14
4. 参考資料：企業概要	• • • 23

# 1Q決算のポイント（連結）

**売上高474百万円、営業利益135百万円  
増収・増益を達成**

- ゲーム分野は、当社製ミドルウェア「CRIWARE」の国内ライセンス売上が、スマートフォン向けを中心に好調に推移。
- 医療・ヘルスケア分野は、前期に受注したクリニック向け大型開発案件が順調に推移。
- 前期4QからPL連結したウェブテクノロジーの売上分が前年同期比純増。
- 各分野とも総じて売上好調のため、利益は前年同期比大幅増。

# 1Q決算概要（連結）

（単位：百万円）

	2018年9月期1Q	2019年9月期1Q	増減額	増減率
売上高	306	474	+ 167	+ 54.7%
売上原価	122	161	+ 39	+ 32.5%
売上総利益	184	312	+ 128	+ 69.4%
(売上総利益率)	60.2%	65.9%	+ 5.7pt	—
販売費及び一般管理費	167	177	+ 9	+ 5.6%
営業利益	16	135	+ 118	+ 704.7%
(営業利益率)	5.5%	28.6%	+ 23.1pt	—
経常利益	17	138	+ 120	+ 675.5%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	14	95	+ 81	+ 553.3%
従業員数（人）	81	100	—	—

# 1Q分野別売上高（連結）

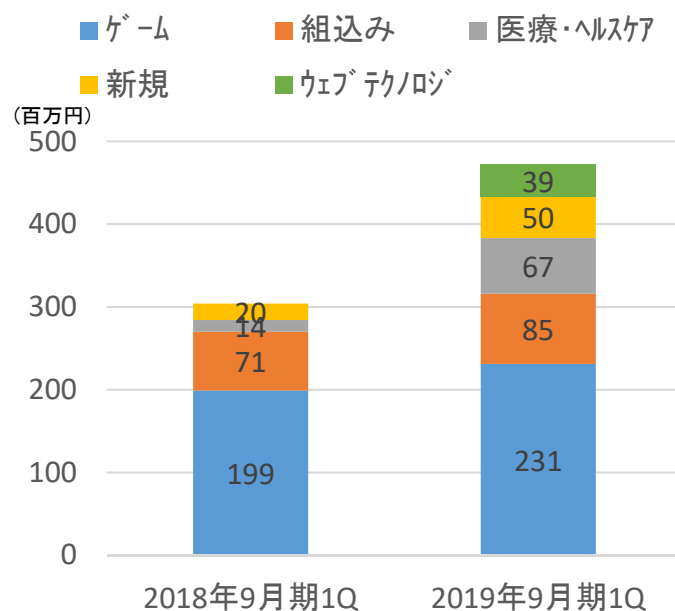
[ゲーム分野] (国内) 「CRIWARE」のライセンス売上が、スマートフォン向けを中心に好調に推移。料金体系改定効果もあり月額ライセンス売上が増加。  
 (海外) 中国市場におけるシェア獲得に向け、各種施策を継続中。ただし、収益化の進捗状況は遅れており、売上は前年同期並み。

[組込み分野] 業務用エンターテインメント機器向けの開発はほぼ横ばいで推移。車載向けや家電・IoT向けが好調に推移したため売上増加。

[医療・ヘルスケア分野] 前期に受注したクリニック向け大型開発案件が順調に推移。

[新規分野] Web動画ミドルウェアはSaaS型売上が着実に増加。

[ウェブテクノロジー] 動画向けソリューションは監視カメラ向けが堅調に推移。前期4QよりPL連結。連携効果はまだ不十分も、主力製品「imésta」が売上を牽引。



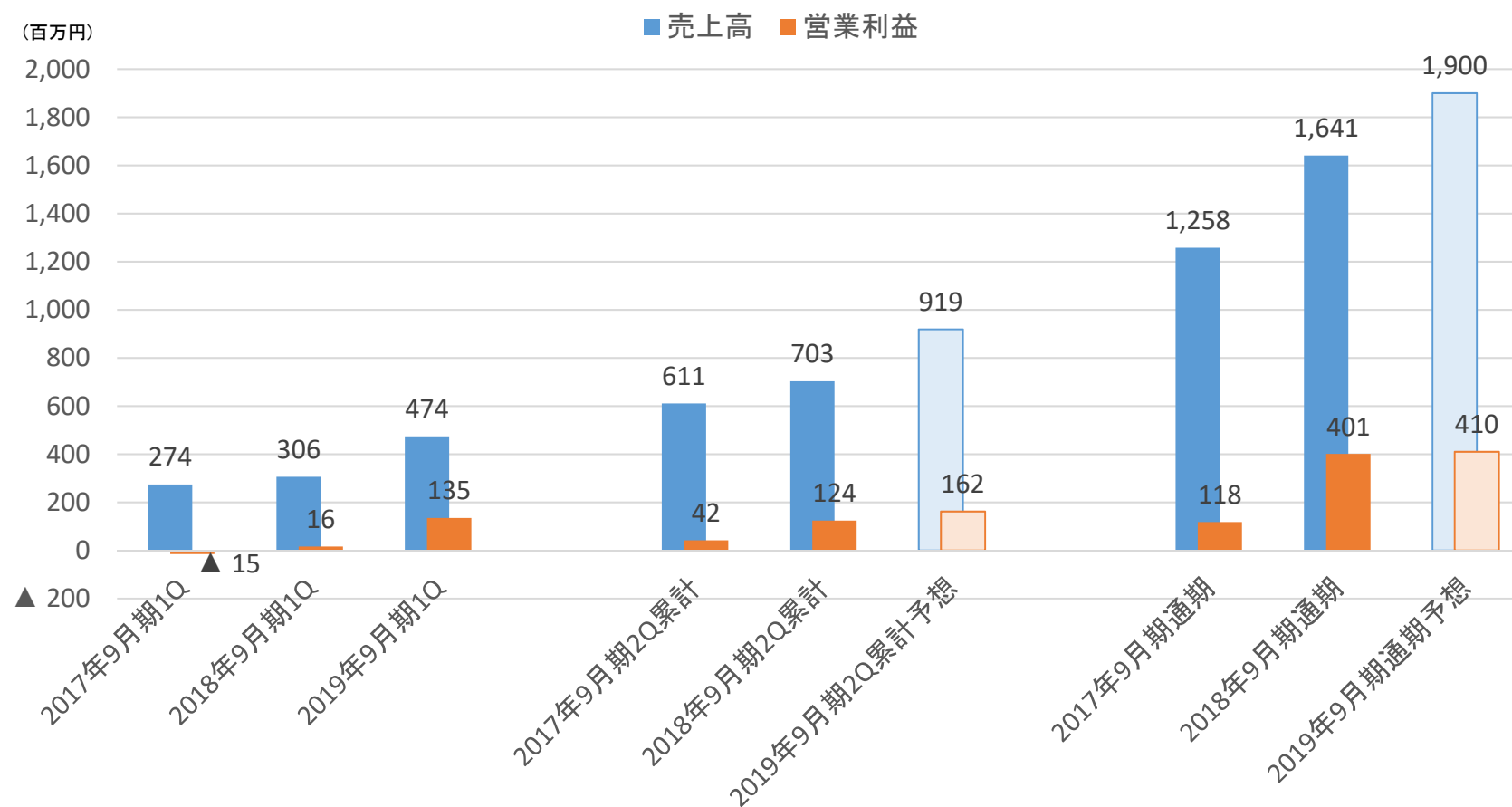
(単位：百万円)

	2018年9月期1Q		2019年9月期1Q		増減額	増減率
	売上高	(構成比)	売上高	(構成比)		
ゲーム	199	65.0%	231	48.8%	+ 31	+ 16.0%
(内、海外)	9	3.0%	10	2.2%	+ 1	+ 13.8%
組込み	71	23.4%	85	18.0%	+ 13	+ 18.9%
医療・ヘルスケア	14	4.9%	67	14.2%	+ 52	+ 351.9%
新規	20	6.7%	50	10.6%	+ 29	+ 146.4%
ウェブテクノロジー	—	—	39	8.4%	+ 39	—
<b>合計</b>	<b>306</b>	<b>100.0%</b>	<b>474</b>	<b>100.0%</b>	<b>+ 167</b>	<b>+ 54.7%</b>

※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が、2018年9月期4Qより含まれています。

# 直近3年業績推移（連結）

1Q決算は好調も、2Q以降は受注状況を見極めているところであり、現時点では2Q累計予想および通期予想に変更はなし。



# 1Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、現金及び預金が増加したものの、売掛金の減少等により、前期末比62百万円の減少。

(単位：百万円)

	2018年9月期	2019年9月期1Q	増減額	増減率
<b>流動資産</b>	<b>3,384</b>	<b>3,330</b>	<b>△ 54</b>	<b>△ 1.6%</b>
現金及び預金	2,741	2,781	+ 40	+ 1.5%
売掛金	501	377	△ 123	△ 24.7%
その他流動資産	142	171	+ 28	+ 20.3%
<b>固定資産</b>	<b>875</b>	<b>867</b>	<b>△ 8</b>	<b>△ 0.9%</b>
有形固定資産	22	22	+ 0	+ 1.3%
無形固定資産	149	160	+ 10	+ 7.3%
投資その他の資産	703	684	△ 19	△ 2.8%
<b>資産合計</b>	<b>4,259</b>	<b>4,197</b>	<b>△ 62</b>	<b>△ 1.5%</b>

当1Qから適用となった税効果会計に係る会計基準の一部改正に伴い、過年度のBSにつき組替えを行っております。

# 1Q貸借対照表／負債純資産の部（連結）

負債は、未払い法人税等の減少等により、前期末比1億54百万円の減少。  
純資産は、利益剰余金の増加等により、前期末比92百万円の増加。

(単位：百万円)

	2018年9月期	2019年9月期1Q	増減額	増減率
流動負債	437	597	+ 159	+ 36.4%
固定負債	1,481	1,167	△ 313	△ 21.2%
<b>負債合計</b>	<b>1,919</b>	<b>1,765</b>	<b>△ 154</b>	<b>△ 8.0%</b>
株主資本	2,314	2,413	+ 98	+ 4.3%
その他の包括利益累計額	8	1	△ 6	△ 82.3%
新株予約権	17	17	△ 0	△ 0.2%
<b>純資産合計</b>	<b>2,340</b>	<b>2,432</b>	<b>+ 92</b>	<b>+ 3.9%</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>4,259</b>	<b>4,197</b>	<b>△ 62</b>	<b>△ 1.5%</b>
<b>自己資本比率</b>	<b>54.5%</b>	<b>57.5%</b>	<b>+ 3.0pt</b>	<b>—</b>

当1Qから適用となった税効果会計に係る会計基準の一部改正に伴い、過年度のBSにつき組替えを行っております。



1. 2019年9月期 1Q決算概要	• • • 3
<b>2. 2019年9月期 通期業績予想</b>	<b>• • • 10</b>
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • • 14
4. 参考資料：企業概要	• • • 23

## 通期業績予想のポイント（連結）

**売上高1,900百万円、営業利益410百万円**

- ウェブテクノロジー通期業績の寄与により増収となるも、ウェブテクノロジーとのシナジー連携や中国市場でのシェア獲得を優先し、利益面は前期並みの計画。
- 1Q決算は好調も、2Q以降は受注状況見極め中。現時点では2Q累計予想および通期予想に変更なし。

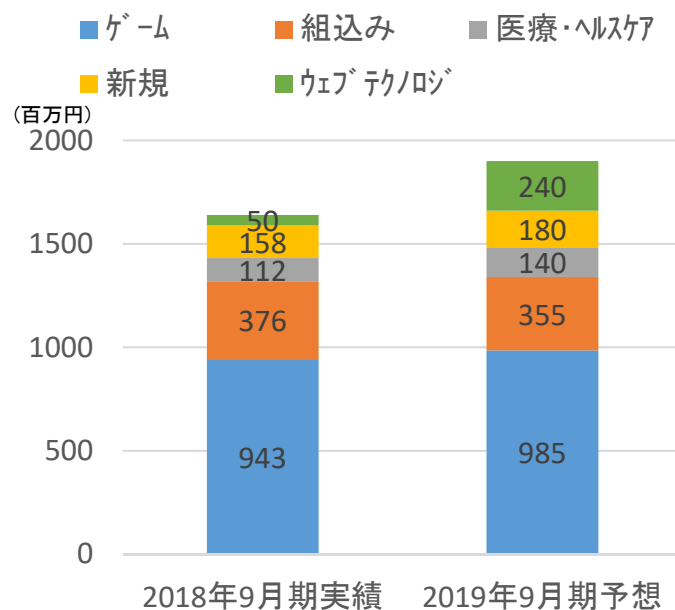
## 通期業績予想（連結）

（単位：百万円）

	2018年9月期 実績	2019年9月期 予想	増減額	増減率
売上高	1,641	1,900	+ 258	+ 15.8%
営業利益	401	410	+ 8	+ 2.1%
(営業利益率)	24.5%	21.6%	△ 2.9pt	—
経常利益	413	420	+ 6	+ 1.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	284	291	+ 6	+ 2.3%

# 通期分野別売上高予想（連結）

- [ゲーム分野] (国内) スマートフォン向けならびに「Nintendo Switch」向けの拡販強化で安定的なライセンス売上を獲得。ただし、大手顧客向け一括ライセンス契約が前期にスライドした影響で売上は前期比微増にとどまる。  
 (海外) 中国市場に現地法人を設立し、営業・販促面を強化。ブランドイメージを高め、中長期的な収益拡大を目指す。
- [組込み分野] 業務用エンターテインメント機器向けは受注に向け提案中。車載向けは現在試作提供段階も、1～2年後の量産体制に向け着実に進行中。
- [医療・ヘルスケア分野] クリニック向け大型システム開発案件の継続受注を見込む。
- [新規分野] Web動画ミドルウェアの次期SaaS版をリリース予定。月額利用顧客の更なる増加を見込む。
- [ウェブテクノロジー] ゲームグラフィックツールは、CRI顧客へのアップセルを積極的に展開。Web画像軽量化ソリューションは営業強化し、新規顧客獲得を目指す。



(単位：百万円)

	2018年9月期実績		2019年9月期予想		増減額	増減率
	売上高	(構成比)	売上高	(構成比)		
ゲーム	943	57.5%	985	51.8%	+ 41	+ 4.5%
(内、海外)	48	2.9%	80	4.2%	+ 31	+ 65.0%
組込み	376	22.9%	355	18.7%	△ 21	△ 5.7%
医療・ヘルスケア	112	6.9%	140	7.4%	+ 27	+ 24.2%
新規	158	9.7%	180	9.5%	+ 21	+ 13.3%
ウェブテクノロジー	50	3.0%	240	12.6%	+ 189	+ 378.0%
<b>合計</b>	<b>1,641</b>	<b>100.0%</b>	<b>1,900</b>	<b>100.0%</b>	<b>+ 258</b>	<b>+ 15.8%</b>

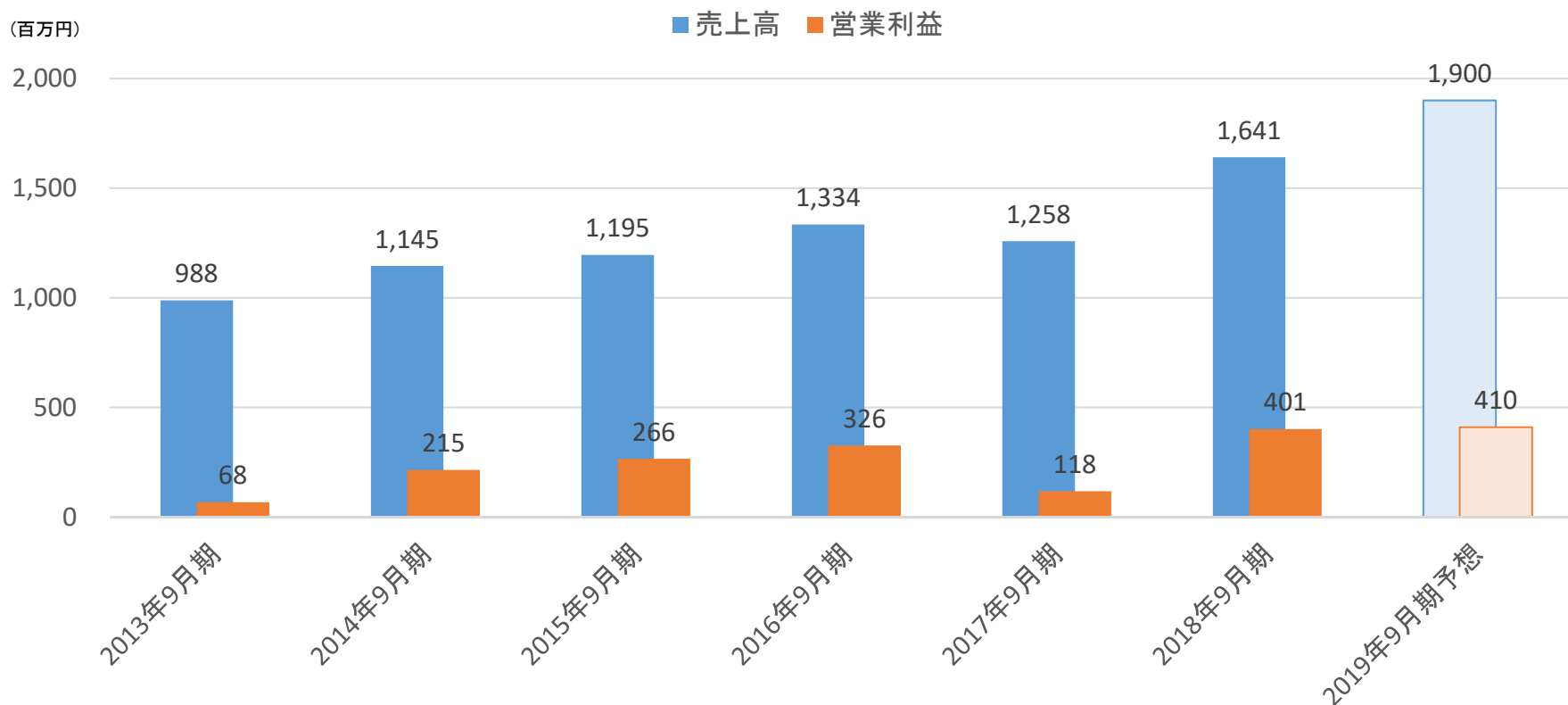
※2018年5月31日に連結子会社となったウェブテクノロジーの業績が、2018年9月期4Qより含まれています。

1. 2019年9月期 1Q決算概要	• • •	3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • •	10
<b>3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野</b>	<b>• • •</b>	<b>14</b>
4. 参考資料：企業概要	• • •	23

# 成長戦略①

## 売上高1,900百万円、営業利益410百万円

成長が見込める製品や事業に注力。成長加速のための「仕組み」を構築。  
営業・開発両面においてグループシナジーを創出。



## 成長戦略②

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。

- ゲーム（国内 ⇒ 海外【中国市場注力】へ）
- 事業領域を拡大（Web動画、監視カメラ、車載、家電など）



株式会社 CRI・ミドルウェア



# 注力分野①：ゲーム

国内ではスマートフォン向けビジネスの安定的な成長継続を目指す。  
海外では中国に注力し、中長期的なシェア獲得に向けた基盤づくりを実施。

2018年9月期

- ・国内は、スマートフォン向け月額許諾の売上が継続的に伸長。  
安定的な収益基盤として着実に進捗。
- ・海外は、中国ゲーム市場でシェア獲得のためのキャンペーンを実施。

2019年9月期～

- ・国内は、スマートフォンF2P向けと「Nintendo Switch」向けの売上拡大を目指す。
- ・海外は、中国現地での営業力強化を更に進め、中長期的な収益拡大を目指す。



## 【1Q実績】

高画質・高機能ムービーモデルウェア  
「CRI Sofdec2」が、Nintendo Switch(TM)での  
VP9コーデックに対応。  
データ容量の削減、ROM容量の削減に貢献。

株式会社 CRI・ミドルウェア





## 注力分野②：Web動画



Webを活用して集客・販売を行うサイトでの動画活用が増加し採用が進む。

2018年9月期

- ・大手自動車メーカーをはじめ、大手出版社、大手流通会社等、複数社で採用。
- ・ライセンス顧客数は期初から約5倍に急伸。

**GAZOO**  
I ♥ Cars!



【LiveAct PRO採用例】 ※2018年4月11日当社発表  
TOYOTA U-Carの情報サイトに、外観・室内を全方位から閲覧できる「360°ビュー機能」を搭載、5月から本格導入。  
全国の販売店で利用され、LiveAct PROで変換された中古車台数は、2019年1月31日時点で約12,000台。

2019年9月期～

- ・SDK提供型(顧客側で環境構築不要なビジネス)から、より利用しやすいSaaS型(サービス型)ビジネスにシフト。顧客の意思決定スピード向上と契約率UPを実現。
- ・ストック型ビジネスの一層の拡大を図る。
- ・動画制作の民主化

【1Q実績】

「LiveAct PRO」が、集英社様のファッション誌「UOMO」のWebサイトに、セブン&アイHLDGS.様の通販サイトで採用。

株式会社 CRI・ミドルウェア



# 注力分野③：動画向けソリューション

CRI DietCoder®  
for セキュリティカメラ

## セキュリティカメラやIoTデバイス向けにソリューション提供。

2018年9月期

- ・ 公的機関をはじめ、見守りサービス向け等にLTEやWiFiを使った監視カメラシステムに採用。
- ・ イスラエルTerafence社と資本業務提携。重要インフラレベルのセキュリティを実現したIoTサイバーセキュリティソリューション「Vsecure」を共同開発。



Terafence Vsecure (CRI DietCoder 搭載)

2019年9月期～

- ・ 監視カメラ向けソリューションの横展開を継続。
- ・ 「Vsecure」を北米市場で提供開始。1QからビルディングセキュリティカンパニーであるVisentry社(米国ニューヨーク)のビルマネジメントシステム(BMS)で運用スタート。

【1Q実績】  
セキュリティショーに出展。  
Terafence社CEOのHEZI氏が来日し、日本市場向けに講演を実施。



株式会社 CRI・ミドルウェア



# 注力分野④：組込み（車載）

車載組込み用サウンドミドルウェア  
CRI ADX® Automotive

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。

2018年9月期

- ・国内外の複数の自動車メーカー向けに試作提供、開発中。
- ✓ 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
- ✓ 安全性のための車両接近通報音、等

2019年9月期～

- ・車載向けに仕様をブラッシュアップ  
今後3年・複数メーカーで年間100万台規模への搭載を目指す。
- ・仕様策定からサウンド調整までのワンストップソリューションへ

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。

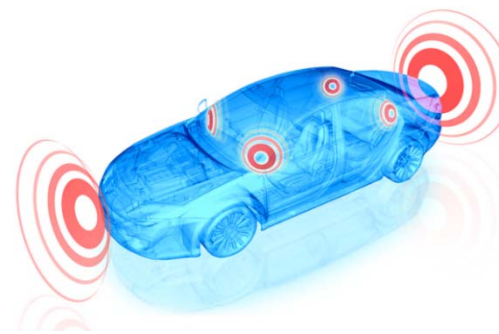
車載サウンド仕様書  
(メーター音、警告音など)

CRI ADX® Automotive  
車種共通サウンドデータ



【1Q実績】

国内外で試作提供に着手。  
車載用マイコンの実装は、着実に進展。



株式会社 CRI・ミドルウェア



## 注力分野④：組込み（家電・IoT）



組込みマイコン向けサウンド再生ミドルウェア「D-Amp Driver」など、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。

2018年9月期

- ・京セラ様の「オーディオ・振動アクチュエータ(研究開発品)」の駆動回路として採用。
- ・家電メーカーの白物家電（エアコン・電子レンジ等の音声ガイダンス機能）向け提案継続。
- ・音響機器向けの開発案件の受注。



2019年9月期～

- ・業務OA機器メーカー向けに営業、採用を目指す。
- ・電池で駆動する低消費電力性を活かし、ヘルスケア機器などへ応用。
- ・対応マイコンを2～3倍に増やし、適用製品群を拡充。

【1Q実績】

「CEATEC JAPAN 2018」の京セラグループ様ブースにて、デジタル駆動アンプを支える技術として当社「D-Amp Driver」を紹介。

# 注力分野⑤：画像最適化技術（ウェブテクノロジー）

2018年5月からCRIグループ会社に。研究開発、営業両面で連携。  
ゲーム発の先端技術を統合し、シナジーの最大化を図る。

2018年9月期

- ・ゲーム向けを中心に、ウェブ、組込み、デジタル放送向けに製品展開。
- ・CRIとは重複しない製品、サービスを共通の対象市場に向けて展開。



- ・営業面でのシナジー強化
- ・両社のノウハウを活用し製品力アップ

2019年9月期～

新規ユーザー獲得・継続率向上を図る。

- ・ゲームグラフィックツール「OPTPiX imésta」、  
「SpriteStudio」の新バージョンを発売予定
- ・Web画像軽量化ソリューション「SmartJPEG」は  
SaaS版をリリース予定
- ・ライセンス販売システムをリニューアル予定

【1Q実績】

新製品「SmartJPEG for Photoshop」を発表。  
GYAO様に採用され、画像データの最適化に貢献。



株式会社 CRI・ミドルウェア



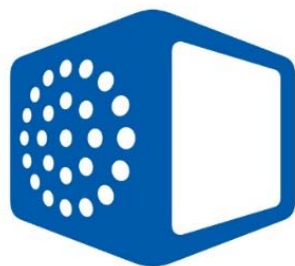
1. 2019年9月期 1Q決算概要	• • • 3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • • 10
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • • 14
<b>4. 参考資料：企業概要</b>	<b>• • • 23</b>

# 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 4億2,837万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結100名 単体82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12月末日現在)

# 企業理念



## CRIWARE<sup>®</sup>

### 「音と映像で社会を豊かに」

～日本発の独自技術、音声・映像のデジタル信号処理に強み～

高品質で

小さく軽く

きれいに再生

株式会社 CRI・ミドルウェア





# 独自技術

幅広い分野で活用される

CRIの音声・映像テクノロジー  
(デジタル信号処理技術)

ゲーム分野

ゲーム

バーチャルリアリティ

組み込み分野

家電・IoT機器

車載

医療ヘルス分野

クリニック向け  
システム開発

研究開発支援  
(大学病院、医療機関)

新規分野

Web動画

監視カメラ  
セキュリティ

ウェブテクノロジー

画像最適化・軽量化

2Dアニメーション

株式会社 CRI・ミドルウェア



# 独自技術（圧縮技術）

自社開発の  
音声コーデック  
(音声圧縮技術)

高音質で**1/24**  
音声データ圧縮率

	圧縮率	音質
<b>CRI</b>	<b>1/10~1/24</b>	<b>◎</b>
コーデックA	1/10~1/12	△
コーデックB	1/10~1/20	○
コーデックC	1/10~1/20	◎



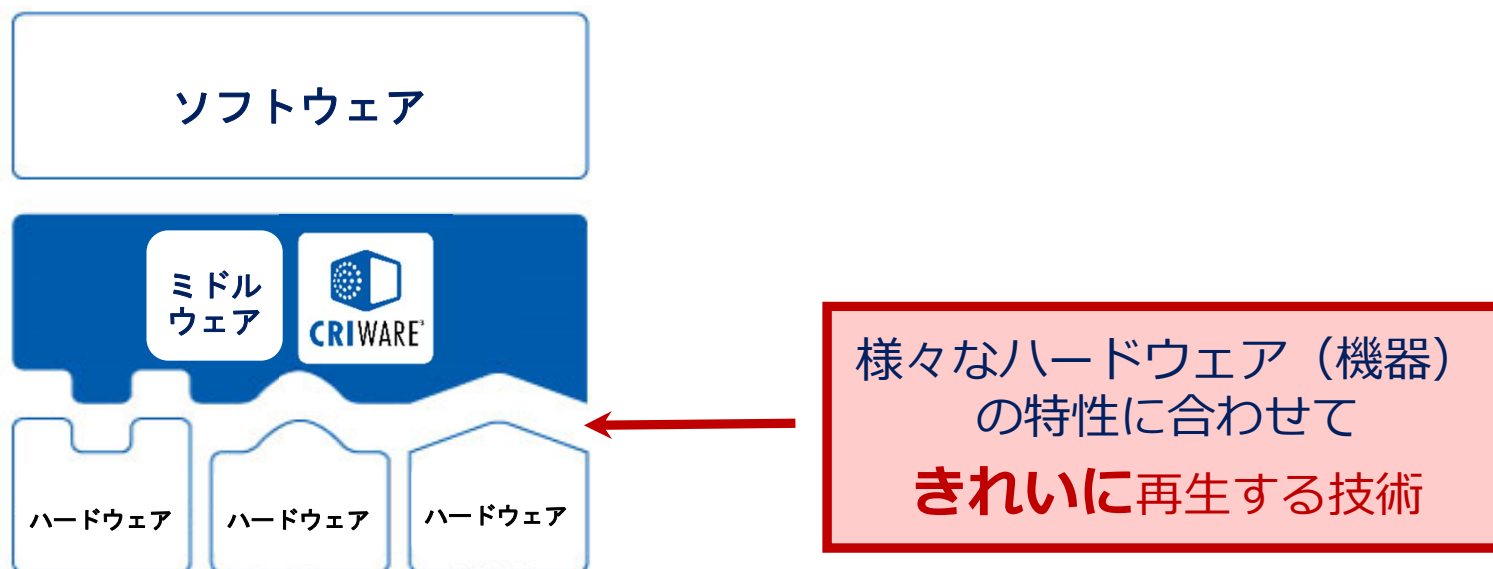
圧倒的な  
映像圧縮技術

高画質で**1/1000**  
映像データ圧縮率

	圧縮率	画質
<b>CRI</b>	<b>1/200~1/1,000</b>	<b>◎</b>
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

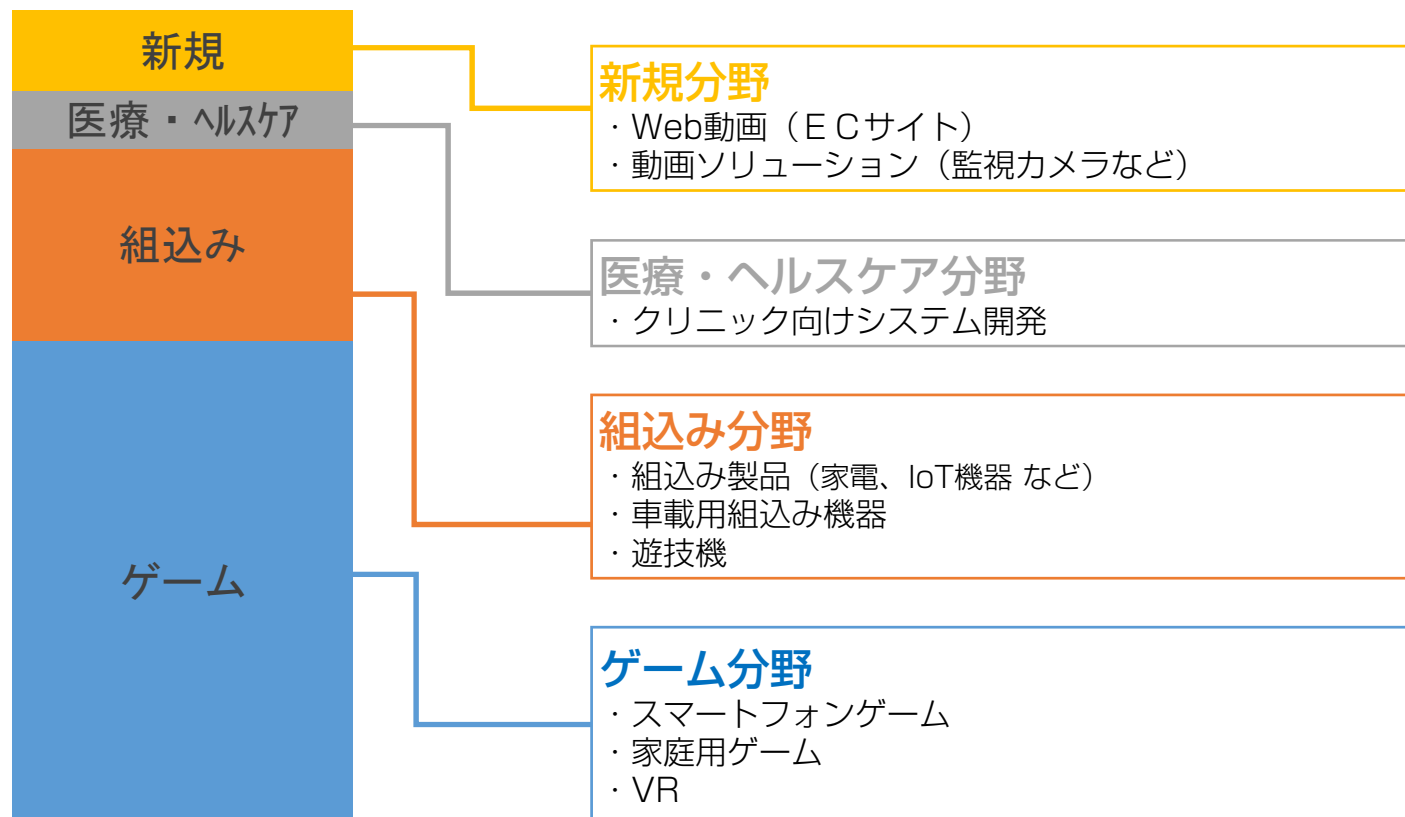
# 独自技術（再生技術）

「ミドルウェア」は、  
ソフトウェアとハードウェアを繋ぐ「部品」の役割



# 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。  
各事業分野でウェブテクノロジーの技術、製品の展開が可能。



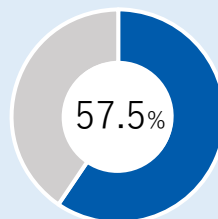
# ゲーム分野

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

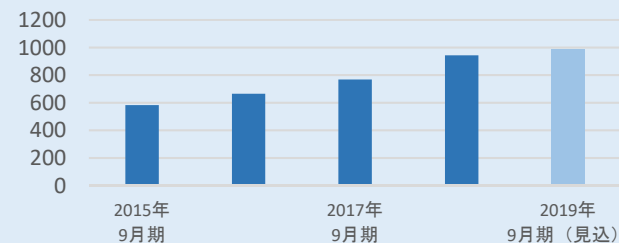
- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®2」
- ・高画質・高機能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®2」
- ・ファイル圧縮・パッキングミドルウェア「ファイルマジック®PRO」

売上構成比  
(2018年9月期)



(百万円)

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

株式会社 CRI・ミドルウェア



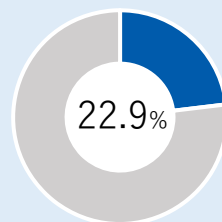
# 組込み分野

家電、IoT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年より車載向けにも音声ミドルウェアの提供を開始しました。

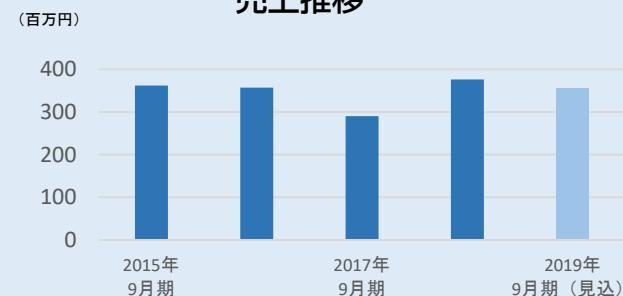
## 主要製品

- ・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  
(2018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

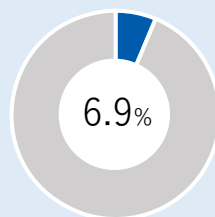
株式会社 CRI・ミドルウェア



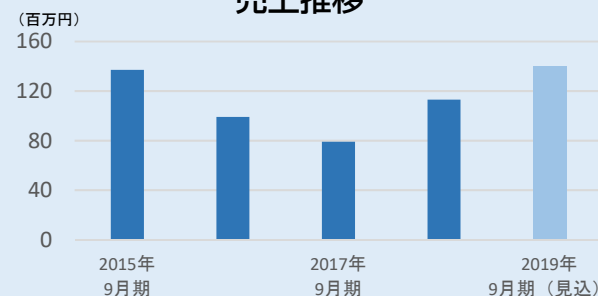
# 医療・ヘルスケア分野

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  
(2018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

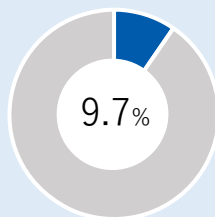
# 新規分野（Web動画）

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  
(2018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  
スマートフォン  
ブラウザで実現

## 市場・顧客のニーズ



スマートフォン向け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

株式会社 CRI・ミドルウェア





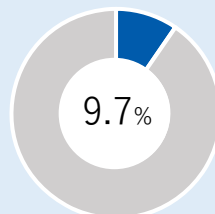
# 新規分野（動画向けソリューション）

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  
(2018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

株式会社 CRI・ミドルウェア



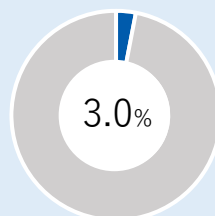
# ウェブテクノロジー

画質を落とさずに画像データを軽量化する技術を軸に、Webサイトの転送量削減や、リッチなビジュアルのゲーム制作を実現します。

## 主要製品

- ・画像最適化ツール「OPTPiX imésta」
- ・アニメーション作成ツール「OPTPiX SpriteStudio」
- ・Web画像軽量化ソリューション「SmartJPEG」

売上構成比  
(2018年9月期)



売上推移



※ウェブテクノロジーは、2018年9月期4QからPL連結いたしました。

## ウェブテクノロジーのつよみ

高度な画像最適化技術により、様々な画像のデータサイズを削減



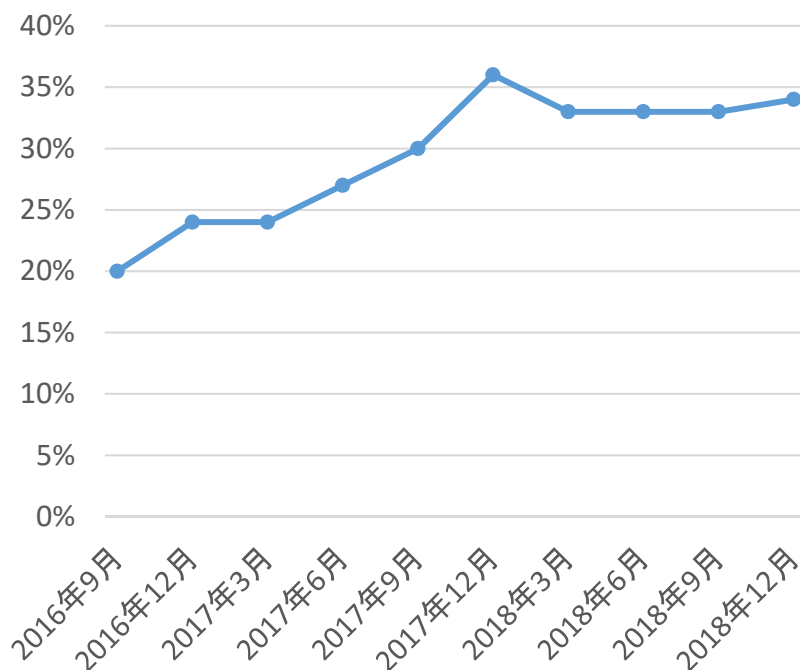
## 市場・顧客のニーズ

Webサイトのデータ転送量を削減し運用コストを下げたい

ダウンロードサイズを抑えたまま高画質なスマホゲームを配信したい

# ゲーム分野：CRIWARE採用率（国内）

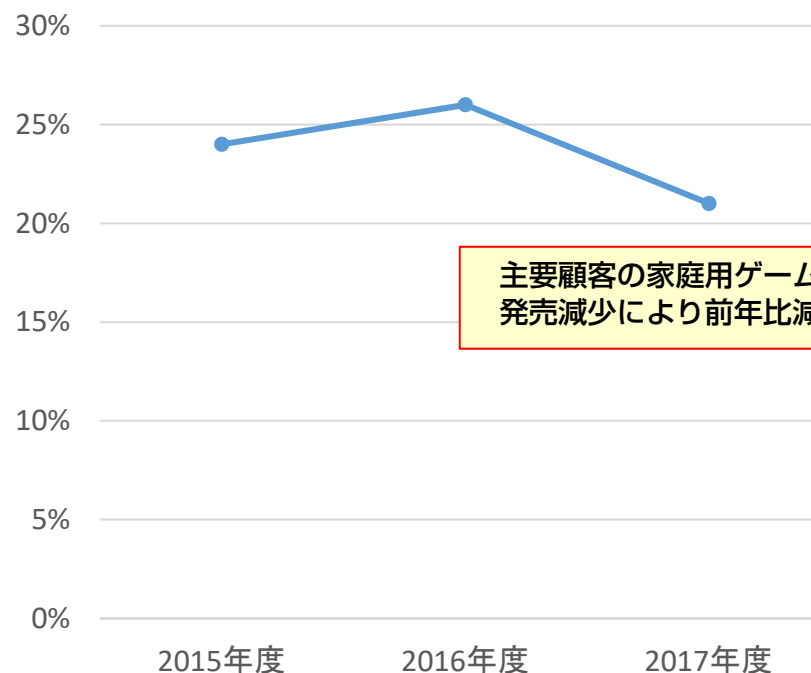
## スマートフォンゲーム



**CRIWARE採用率：34% ※**  
(2018年12月時点)

※ 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



主要顧客の家庭用ゲーム  
発売減少により前年比減

**CRIWARE採用率：21% ※**  
(2016年12月～2017年12月集計)

※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

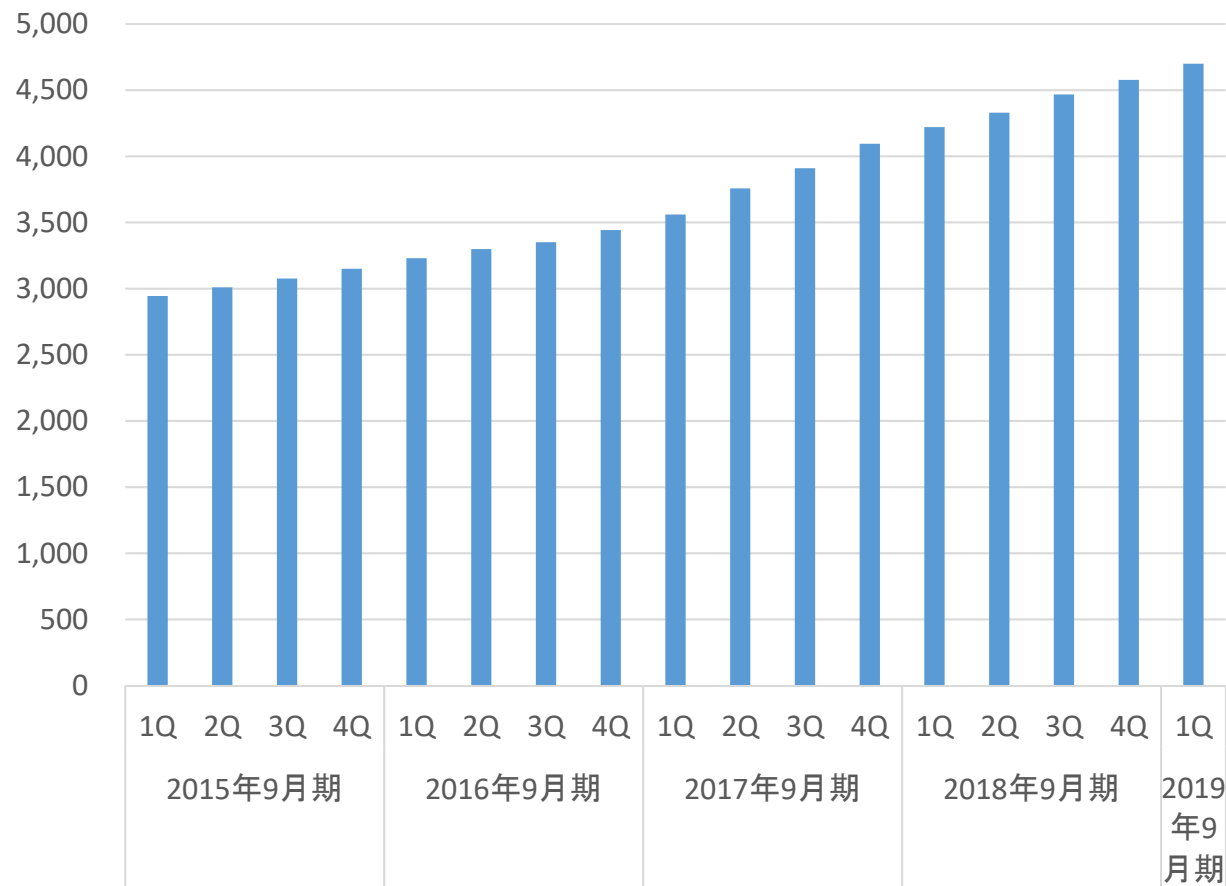
株式会社 CRI・ミドルウェア



# ゲーム分野：CRIWARE採用タイトル数の推移

(タイトル数)

採用タイトル数(累計)



CRIWARE採用

**4,699**  
タイトル

(2018年12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。

株式会社 CRI・ミドルウェア

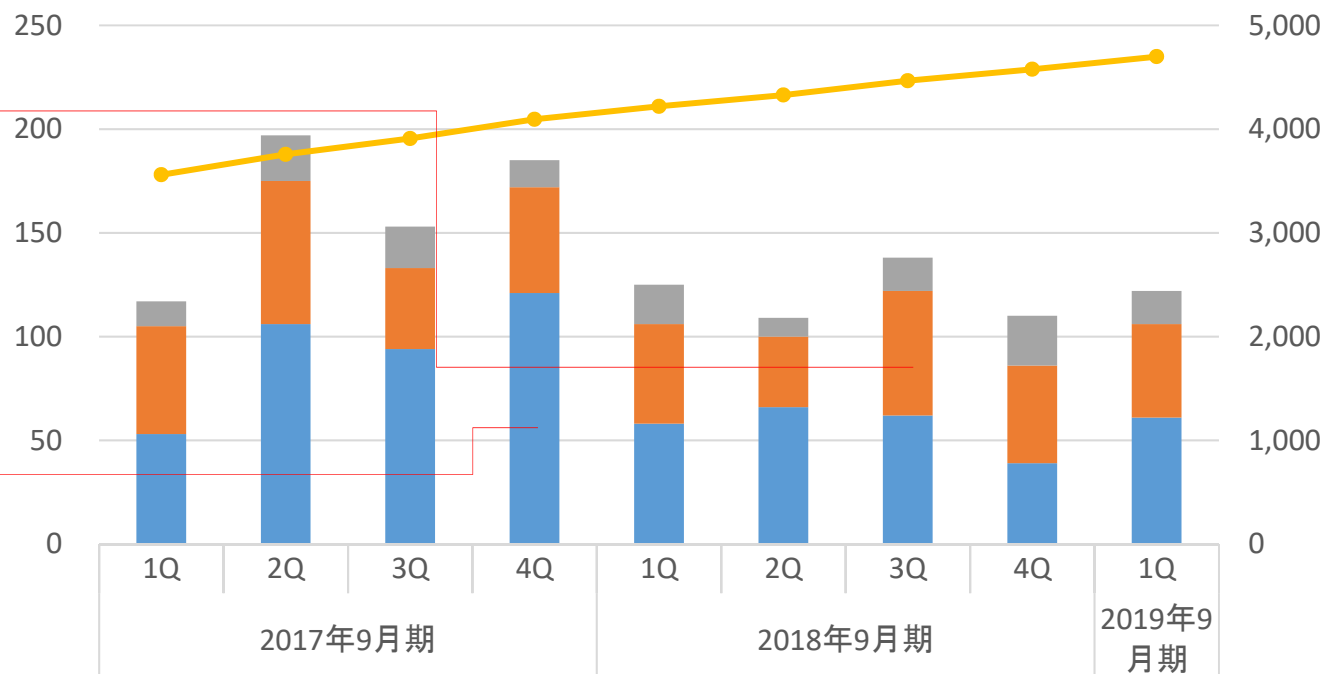


# ゲーム分野：新規契約タイトル数

## 契約タイトル数推移

2018年9月期3Qから家庭用ゲームのSwitch向けタイトルが増加傾向

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



	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q
	2017年9月期				2018年9月期				2019年9月期
■ その他	12	22	20	13	19	9	16	24	16
■ 家庭用ゲーム	52	69	39	51	48	34	60	47	45
■ スマートフォンゲーム	53	106	94	121	58	66	62	39	61
● 累計採用タイトル数	3,560	3,757	3,910	4,095	4,220	4,329	4,467	4,577	4,699

※「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）グループ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、当社グループ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。