

2019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>

2019年5月9日



1. 2019年9月期 2Q決算概要	• • • 3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • • 11
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • • 16
4. 参考資料：企業概要	• • • 25

上期決算のポイント（連結）

上期売上高928百万円、営業利益212百万円
前年同期比は増収・増益を達成

対公表予想値比は、予想を上回って着地

2Q(3ヶ月)は、一時的な外注比率の上昇等が
利益を圧迫

上期決算概要（連結/前年同期比）

- 増収増益。連結したウェブテクノロジー売上分84百万円が純増。

（単位：百万円）

	2018年9月期 上期	2019年9月期 上期	増減額	増減率
売上高	703	928	+ 224	+ 31.9%
売上原価	236	346	+ 109	+ 46.4%
売上総利益	467	581	+ 114	+ 24.6%
(売上総利益率)	66.4%	62.7%	△ 3.7pt	—
販売費及び一般管理費	342	369	+ 26	+ 7.9%
営業利益	124	212	+ 87	+ 70.8%
(営業利益率)	17.7%	22.8%	+ 5.2pt	—
経常利益	127	213	+ 86	+ 68.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	88	146	+ 57	+ 64.2%
従業員数（人）	81	99	—	—

上期分野別売上高（連結/前年同期比）

[ゲーム分野] (国内) 「CRIWARE」のスマホ向け、大手顧客向けのライセンス売上が伸びを牽引。特にミドルウェアを活用する顧客の裾野が広がり、スマホ向けF2P（Free to Play）売上が増加した。

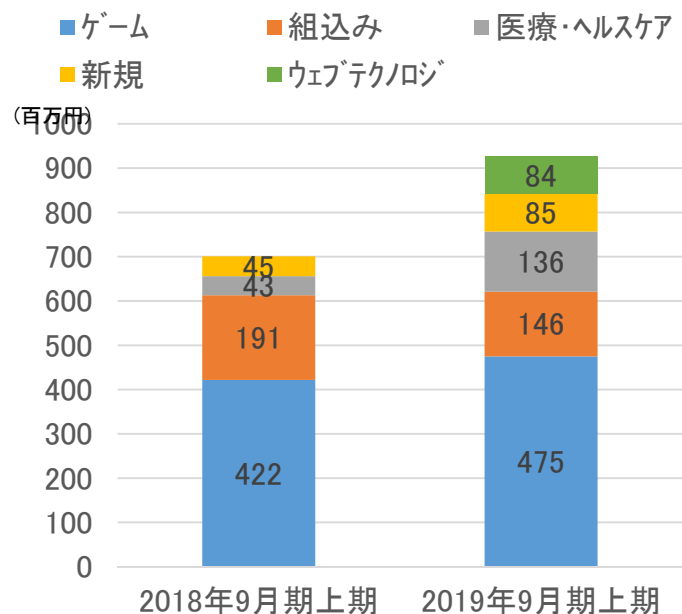
(海外) 中国市場向けのライセンス数が着実に増加。当面はシェア獲得に注力。

[組込み分野] 全カテゴリで売上が減少。特に、遊技機向けが想定以上に減少したこと、家電・IoT等向けが想定通り受注できなかったことが下押し要因となった。

[医療・ヘルスケア分野] 1Qに引き続き、クリニック向け大型開発案件が堅調に推移し、大幅増収。

[新規分野] Web動画ミドルウェアのライセンス売上、アプリ開発の売上が伸びを牽引。

[ウェブテクノロジー] 前期4QよりPL連結。引き続き、主力製品「imésta」が売上を牽引。引き合いレベルでは当社との連携効果も徐々に始めている。



	2018年9月期上期		2019年9月期上期		増減額	増減率
	売上高	(構成比)	売上高	(構成比)		
ゲーム	422	60.0%	475	51.2%	+ 53	+ 12.6%
(内、海外)	19	2.8%	26	2.9%	+ 6	+ 35.4%
組込み	191	27.3%	146	15.8%	△ 45	△ 23.7%
医療・ヘルスケア	43	6.2%	136	14.7%	+ 92	+ 211.9%
新規	45	6.5%	85	9.2%	+ 40	+ 87.2%
ウェブテクノロジー	-	-	84	9.1%	+ 84	-
合計	703	100.0%	928	100.0%	+ 224	+ 31.9%

※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。

上期決算概要（連結/公表予想値比）

- 売上・利益ともに予想を上回って着地。

(単位：百万円)

	2019年9月期 上期予想	2019年9月期 上期実績	増減額	増減率
売上高	919	928	+ 9	+ 1.0%
営業利益	162	212	+ 50	+ 31.0%
(営業利益率)	17.6%	22.8%	+ 5.2pt	—
経常利益	167	213	+ 46	+ 28.1%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	115	146	+ 30	+ 26.2%

2Q(3ヶ月)決算概要 (連結/1Q比)

- 売上は、組込み分野が遊技機等の落ち込みにより減少。新規分野はアプリ開発案件が1Qで完了。
- 利益面は、組込み分野で遊技機等の許諾売上が減少したことや、医療・ヘルスケア分野で2Qに外注費が増大したことなどが影響し減少。

(単位：百万円)

	2019年9月期 1Q	2019年9月期 2Q	増減額	増減率
ゲーム	231	244	+ 13	+ 5.6%
(内、海外)	10	15	+ 5	+ 50.9%
組込み	85	61	△ 24	△ 28.3%
医療・ヘルスケア	67	68	+ 0	+ 1.4%
新規	50	35	△ 14	△ 29.0%
ウェブテクノロジー	39	44	+ 4	+ 11.7%
売上高計	474	454	△ 20	△ 4.2%
経費(原価+販管費)計	338	377	+ 38	+ 11.5%
営業利益	135	76	△ 58	△ 43.5%

2Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、売掛金が減少したものの、現金及び預金が増加したこと等により、前期末比81百万円の増加。

(単位：百万円)

	2018年9月期末	2019年9月期 2Q末	増減額	増減率
流動資産	3,384	3,464	+ 79	+ 2.4%
現金及び預金	2,741	2,854	+ 113	+ 4.2%
売掛金	501	475	△ 25	△ 5.1%
その他流動資産	142	133	△ 8	△ 6.0%
固定資産	875	877	+ 2	+ 0.2%
有形固定資産	22	21	+ 0	△ 4.0%
無形固定資産	149	169	+ 20	+ 13.5%
投資その他の資産	703	686	△ 17	△ 2.5%
資産合計	4,259	4,341	+ 81	+ 1.9%

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。

2Q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1億56百万円の減少。
純資産は、利益剰余金の増加等により、前期末比2億38百万円の増加。

(単位：百万円)

	2018年9月期末	2019年9月期 2Q末	増減額	増減率
流動負債	437	590	+ 152	+ 34.8%
固定負債	1,481	1,172	△ 309	△ 20.9%
負債合計	1,919	1,762	△ 156	△ 8.2%
株主資本	2,314	2,561	+ 246	+ 10.7%
その他の包括利益累計額	8	1	△ 6	△ 78.1%
新株予約権	17	15	△ 1	△ 11.5%
純資産合計	2,340	2,578	+ 238	+ 10.2%
負債純資産合計	4,259	4,341	+ 81	+ 1.9%
自己資本比率	54.5%	59.0%	+ 4.5pt	—

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 2Q決算概要	• • • 3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • • 11
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • • 16
4. 参考資料：企業概要	• • • 25

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

- 全体の通期売上予想に変更はないが、上期の進捗状況を勘案し、内訳を変更。
- 売上は、組込み分野とウェブテクノロジーのマイナス分を他分野でカバーする構造。
- 通期利益予想は変更なし。

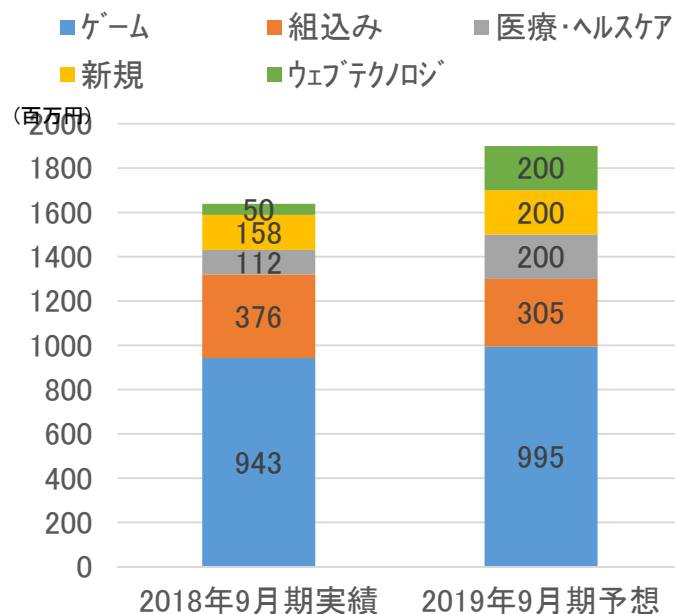
通期業績予想（連結）

（単位：百万円）

	2018年9月期	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	+ 2.4%

通期分野別売上高予想（連結）

- [ゲーム分野] (国内) スマホ向け中心に販売強化を継続し、ミドルウェア活用の更なる拡大に注力。大手顧客向け一括提案も強化し、「CRIWARE」の浸透を進める。
- (海外) 中国現地法人を起点に営業活動を強化。製品の中国語化、サービスの現地化を推し進め、中国市場における「CRIWARE」ファンの拡大を目指す。
- [組込み分野] 業務用エンターテインメント機器向け、車載向けは順調に推移予定。家電・IoT等向けも案件は相応にあることから、下期計画達成に注力する。
- [医療・ヘルスケア分野] 現在稼働中の案件は徐々にピークアウトしていく予定。引き続き受注活動に注力。
- [新規分野] Web動画ミドルウェアは、ecbeing社が提供するテンプレート動画サービスに当社技術を提供。動画向けソリューションは監視カメラ向けに引き続き注力。
- [ウェブテクノロジー] ゲームグラフィックツール、Web画像軽量化ソリューションとともに、当社との連携を深め、売上拡大を目指す。



	2018年9月期		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%	995	52.4%	+ 51	+ 5.5%
(内、海外)	48	2.9%	70	3.7%	+ 21	+ 44.4%
組込み	376	22.9%	305	16.1%	△ 71	△ 19.0%
医療・ヘルスケア	112	6.9%	200	10.5%	+ 87	+ 77.5%
新規	158	9.7%	200	10.5%	+ 41	+ 25.9%
ウェブテクノロジー	50	3.0%	200	10.5%	+ 149	+ 298.3%
合計	1,641	100.0%	1,900	100.0%	+ 258	+ 15.8%

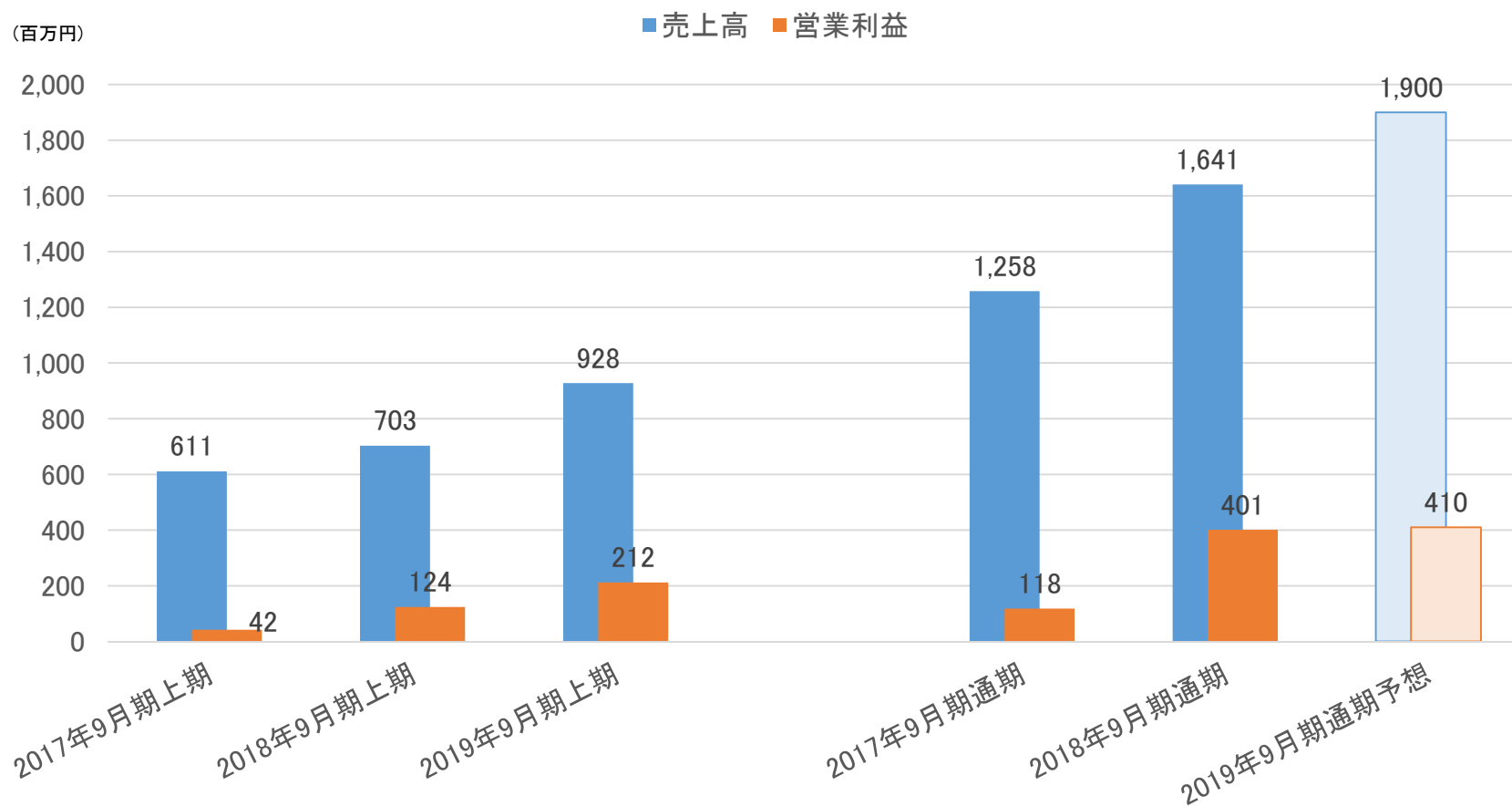
※2018年5月31日に連結子会社となったウェブテクノロジーの業績が、2018年9月期4Qより含まれています。

株式会社 CRI・ミドルウェア



直近3年業績推移（連結）

上期としては、前年同期比増収増益と良い形で着地できた。
下期は好調分野が低調分野をカバーし、通期予想の達成を目指す。

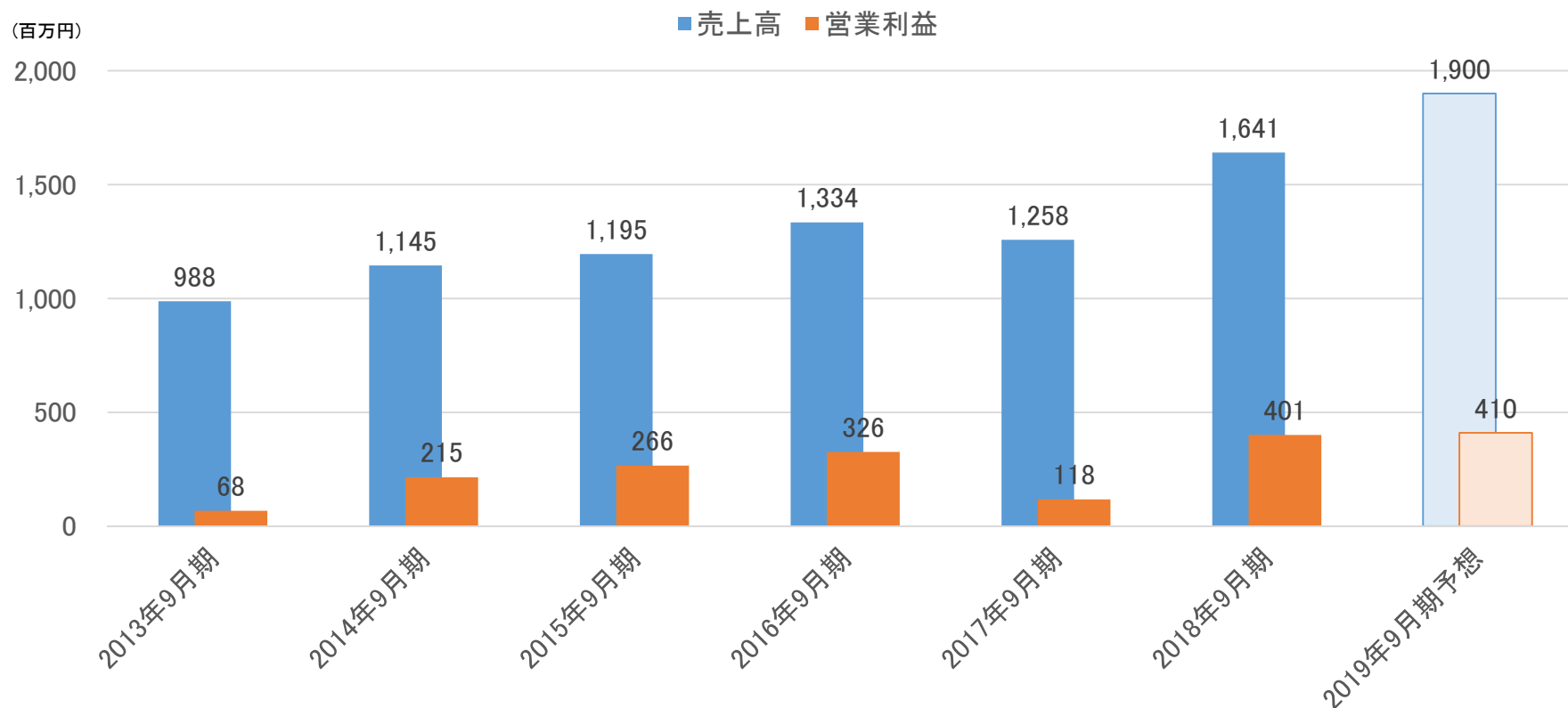


1. 2019年9月期 2Q決算概要	• • •	3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • •	11
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • •	16
4. 参考資料：企業概要	• • •	25

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。

2019.9期上期

- ◆ 国内：スマホ向けF2P売上が全体の業績を牽引。制作サイドにおいて、コンテンツの素材点数が増加する中で、ミドルウェアの需要が拡大。
- ◆ 海外：中国子会社の設立を発表し、中国市場への本格的な進出に向けた準備実施。1年前から始めたキャンペーンが功を奏し、中国大手顧客との契約も増加。

【TOPICS】

- Googleの新世代ゲームプラットフォーム「Stadia」向けにミドルウェアを提供開始。

2019.9期下期

- ◆ 国内：引き続きスマホ向けの拡販に注力するとともに、大手顧客向け一括提案も強化する。当社製品群の拡充・機能強化のための研究開発にも注力。
- ◆ 海外：中国市場で本格的な営業活動を開始。当社グループ製品のファン拡大に傾注する。



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。

2019.9期上期

- ◆ 個人同様、法人にもカジュアルな動画が受け入れられつつあり、時流は追い風傾向にあり、売上は着実に増加。
- ◆ BEAMS様やLAVA様など、お客様自らに導入効果等を説明していただくことで、引き合いも好調に推移。

【TOPICS】

- 集英社様の男性ファッション誌「UOMO」のサイトに採用。導入事例インタビューを当社ホームページに掲載中。

https://www.cri-mw.co.jp/liveact/interview/20190405_shueisha/

集英社 UOMO

2019.9期下期

- ◆ クレカ決済や動画視聴状況の解析など、販売効率向上のための機能を追加した次期SaaS版をリリース予定。
- ◆ 販売代理店網の構築やecbeing社の提供するテンプレート動画の新サービスに当社技術を提供するなど、売上拡大策を打っていく。



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を提供。

2019.9期上期

- ◆ 監視カメラ向けは、既存ソリューションの改修案件が増加し、売上は堅調に推移。
- ◆ 日立ハイテクノロジーズ様とのスマートファクトリー向け事業も着実に進展。
- ◆ Terafence社と共同開発中の「Vsecure」は、ユーザビリティ向上のため、大幅バージョンアップ中。

【TOPICS】

- 重要インフラレベルのセキュリティをIoTデバイス向けに実現する世界初のソリューション「Vsecure」(CRI DietCoder搭載)をリリース。Terafence社より北米市場へ出荷開始。

2019.9期下期

- ◆ 監視カメラ向けやスマートファクトリー向け案件に引き続き注力。
- ◆ 「Vsecure」の国内正式リリースに向けた準備を加速させる。
- ◆ 動画の圧縮率を飛躍的に高めるべく、技術のブラッシュアップも継続して実施。



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。

2019.9期上期

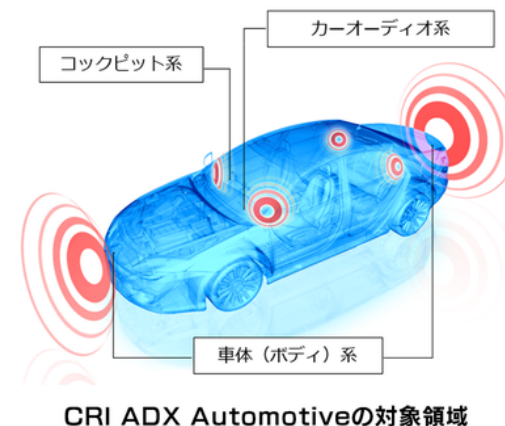
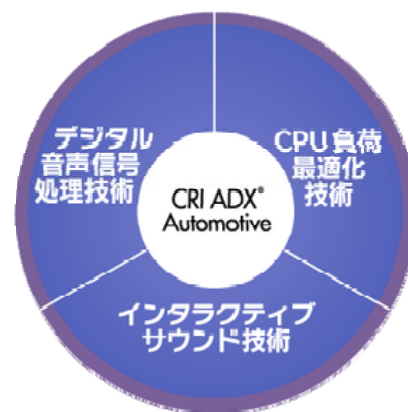
- ◆ これまで培ってきた当社のサウンド技術が評価され、国内外の複数自動車メーカー及び複数の車種向けに試作提供中。量産段階でのライセンス提供に向け、着実に前進。

【車載組込み用サウンドミドルウェア】

CRI ADX Automotiveは、CRI ADXを車載用組込みマイコン向けに最適化したサウンドシステムです。通知音、警告音、音声ガイドなどを、車の状況に合わせた優先順位で即時に最適な音を生成して再生する、高度なインタラクティブサウンドを実現します。高品質な車載サウンドを低負荷・省メモリで再生し、車載用マイコンでも安定動作します。

2019.9期下期

- ◆ 国内外の他の自動車メーカーや、同一メーカーの他の車種へ横展開を推進。2020年以後の飛躍的な拡大に向け、引き続き営業活動に注力。



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。

2019.9期上期

- ◆ 案件の絶対数はまだまだ不足しているものの、PCや複合機など様々な機器へと採用は拡大。

【TOPICS】

- 「D-Amp Driver」
 - ✓ 富士ゼロックス様のデジタルカラー複合機に採用。
- CRI 音響補正ソリューション
 - ✓ 富士通様のパソコン「FMV」のデスクトップモデルに採用。
- 「Aeropoint Signage」
 - ✓ クラウドポイント様のデジタルサイネージ向けクラウドサービスの新バージョンに採用。

2019.9期下期

- ◆ 販路拡大に向け商社レートの構築に注力。
- ◆ 今後の拡販に向けて、ルネサスエレクトロニクス様、サイプレスセミコンダクター様、STマイクロエレクトロニクス様の3社のマイコンに対応した「D-Amp Driver」デモ機を作成。



株式会社 CRI・ミドルウェア



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。

2019.9期上期

- ◆ ゲームグラフィックツールは、当社ゲーム分野と共同営業を展開。徐々にだか効果が出始めている。
- ◆ Web画像軽量化ソリューションは、当社Web動画分野と共同営業・共同出展を実施。

【TOPICS】

- Web画像軽量化ソリューション「SmartJPEG for Photoshop」がGYAO!様に採用。
- 導入事例インタビューをウェブテクノロジーホームページにて掲載中。
<https://www.webtech.co.jp/smartjpeg/index.html?id=anc3>

2019.9期下期

- ◆ 引き続き、当社との共同提案活動に注力。ゲームグラフィックツールは、中国語化を進め、中国子会社を通じての販売を目指す。



株式会社 CRI・ミドルウェア



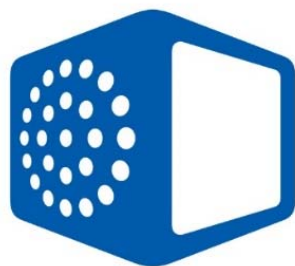
1. 2019年9月期 2Q決算概要	• • • 3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • • 11
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • • 16
4. 参考資料：企業概要	• • • 25

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 4億77百万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結99名 単体81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 ほか

(2019年3月末日現在)

企業理念



CRIWARE[®]

「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
CRI	1/10~1/24	◎
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

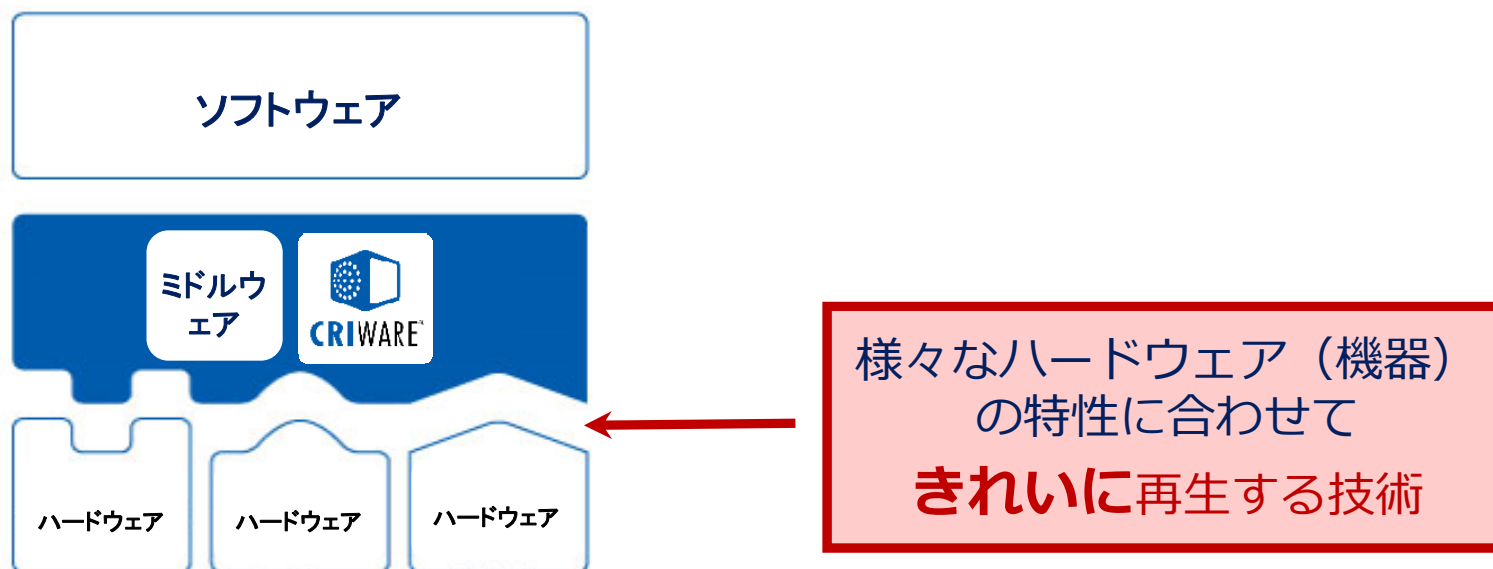
	圧縮率	画質
CRI	1/200~1/1,000	◎
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

株式会社 CRI・ミドルウェア



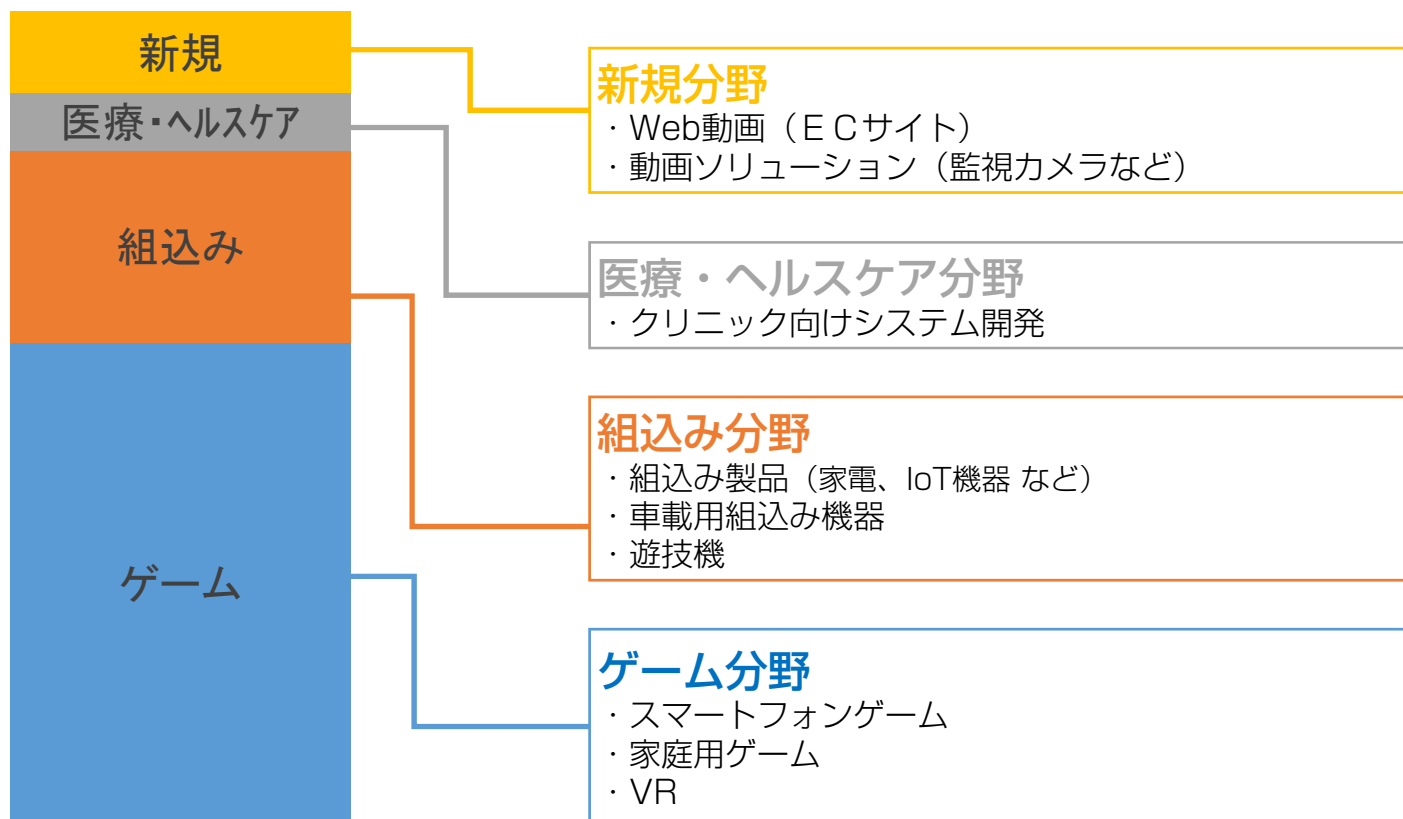
独自技術（再生技術）

「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。



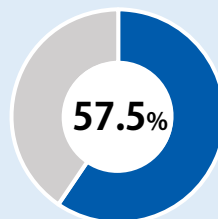
ゲーム分野

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

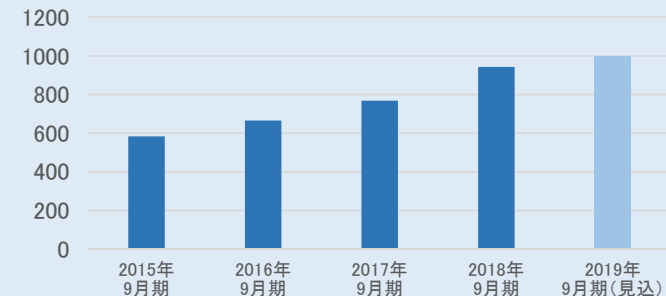
- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®2」
- ・高画質・高性能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®2」
- ・ファイル圧縮・パッキングミドルウェア「ファイルマジック®PRO」
- ・口パターン作成ミドルウェア「CRI Clipper™」

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

いろんな機種・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

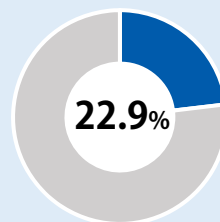
組込み分野

家電、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。

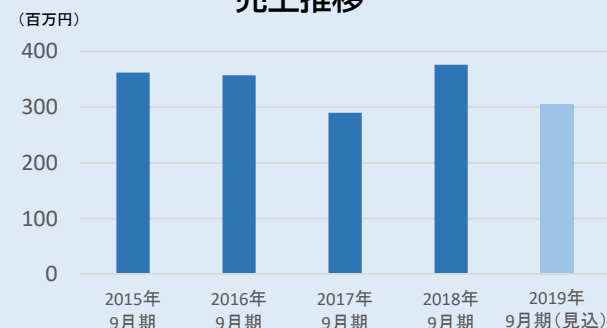
主要製品

- ・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「Aeropoint® GUI」「Aeropoint 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

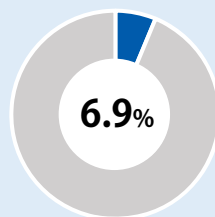
株式会社 CRI・ミドルウェア



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

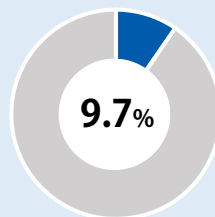
新規分野（Web動画）

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



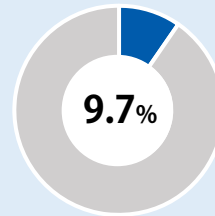
新規分野（動画向けソリューション）

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。

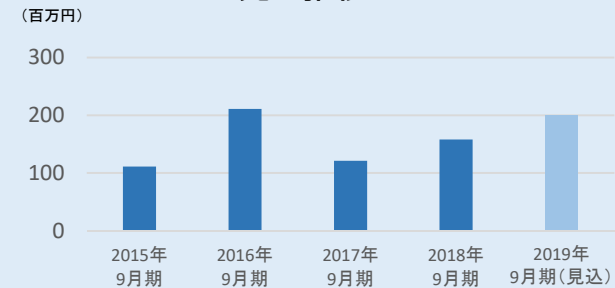
主要製品

・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
1/2～1/12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



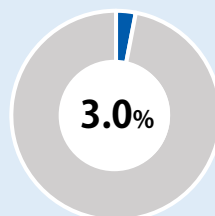
ウェブテクノロジー

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



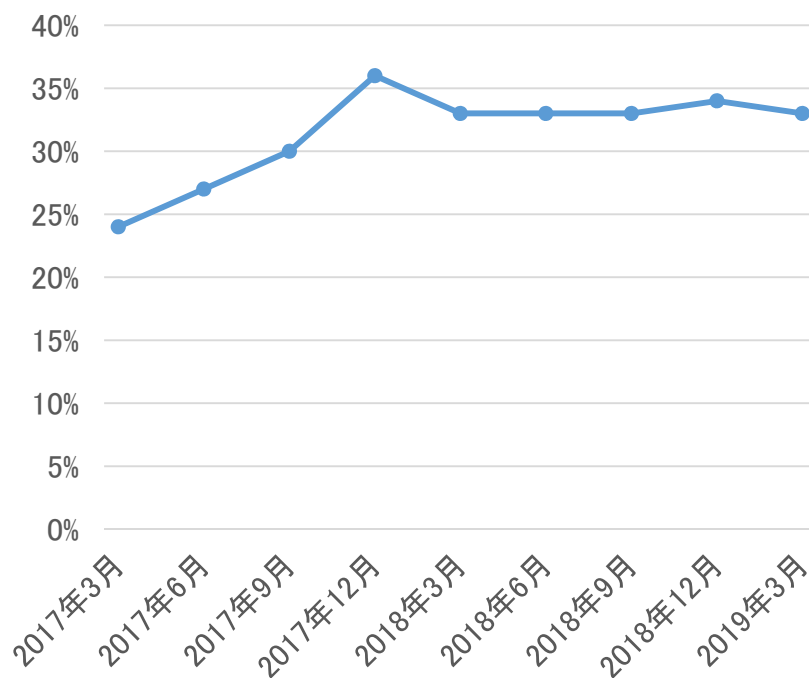
市場・顧客のニーズ

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

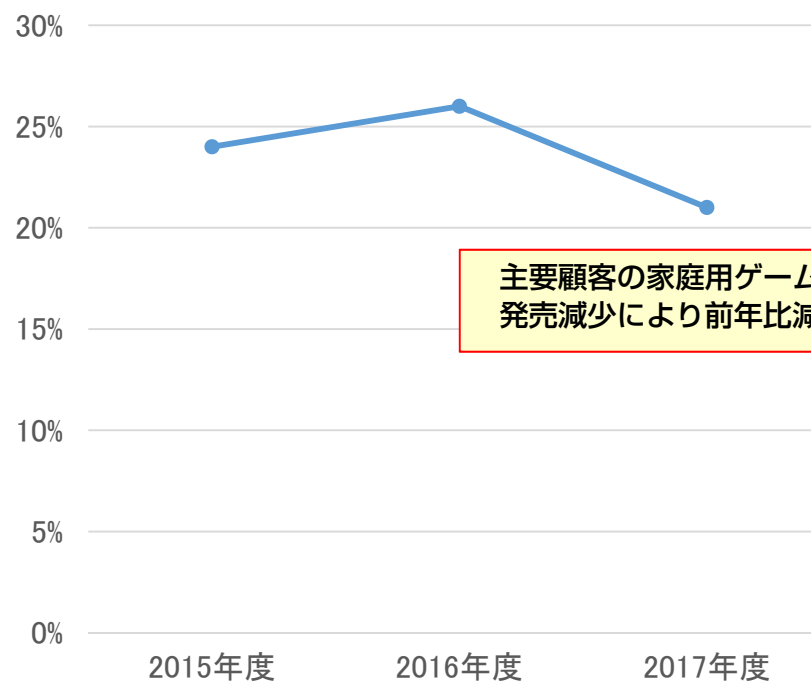


CRIWARE採用率：33% ※

(2019年3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

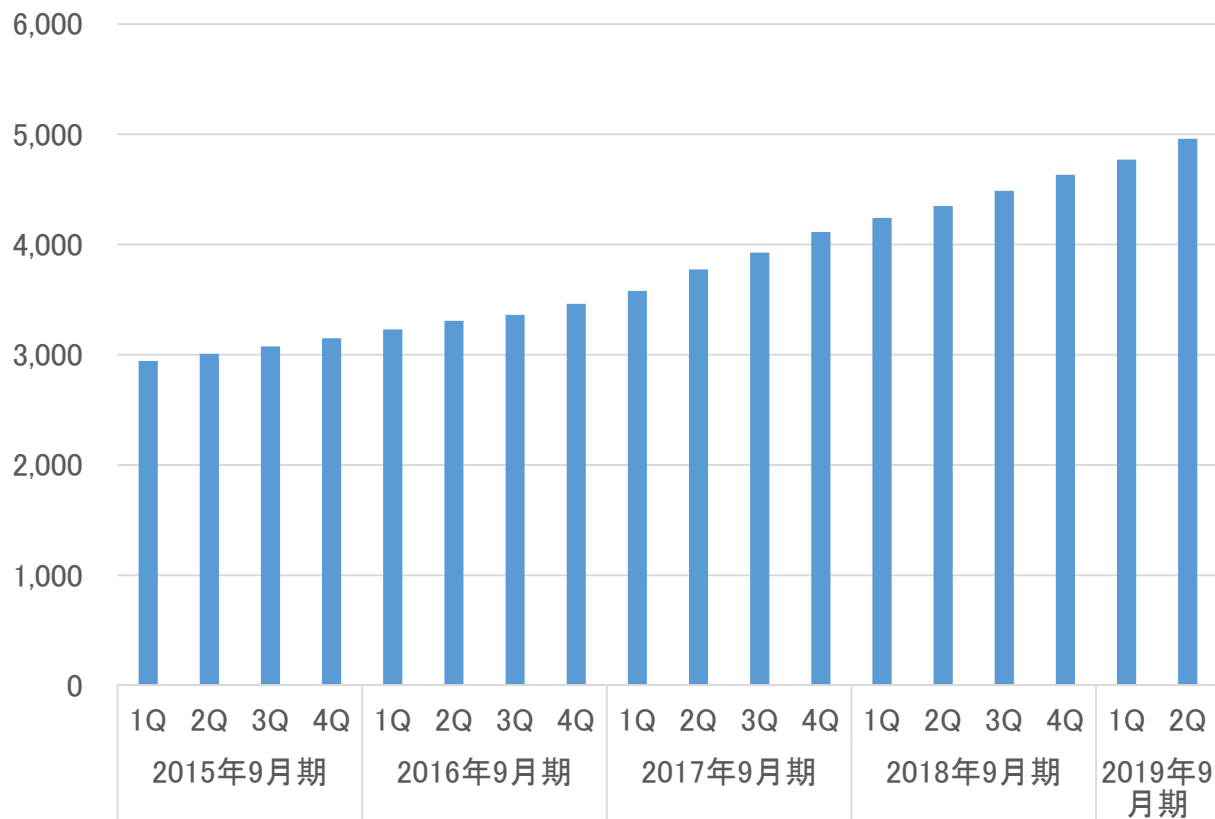
株式会社 CRI・ミドルウェア



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

4,959
タイトル

(2019年3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。
- ※ 海外等の集計に漏れがあったため、過年度に遡りタイトル数を修正しました。

株式会社 CRI・ミドルウェア

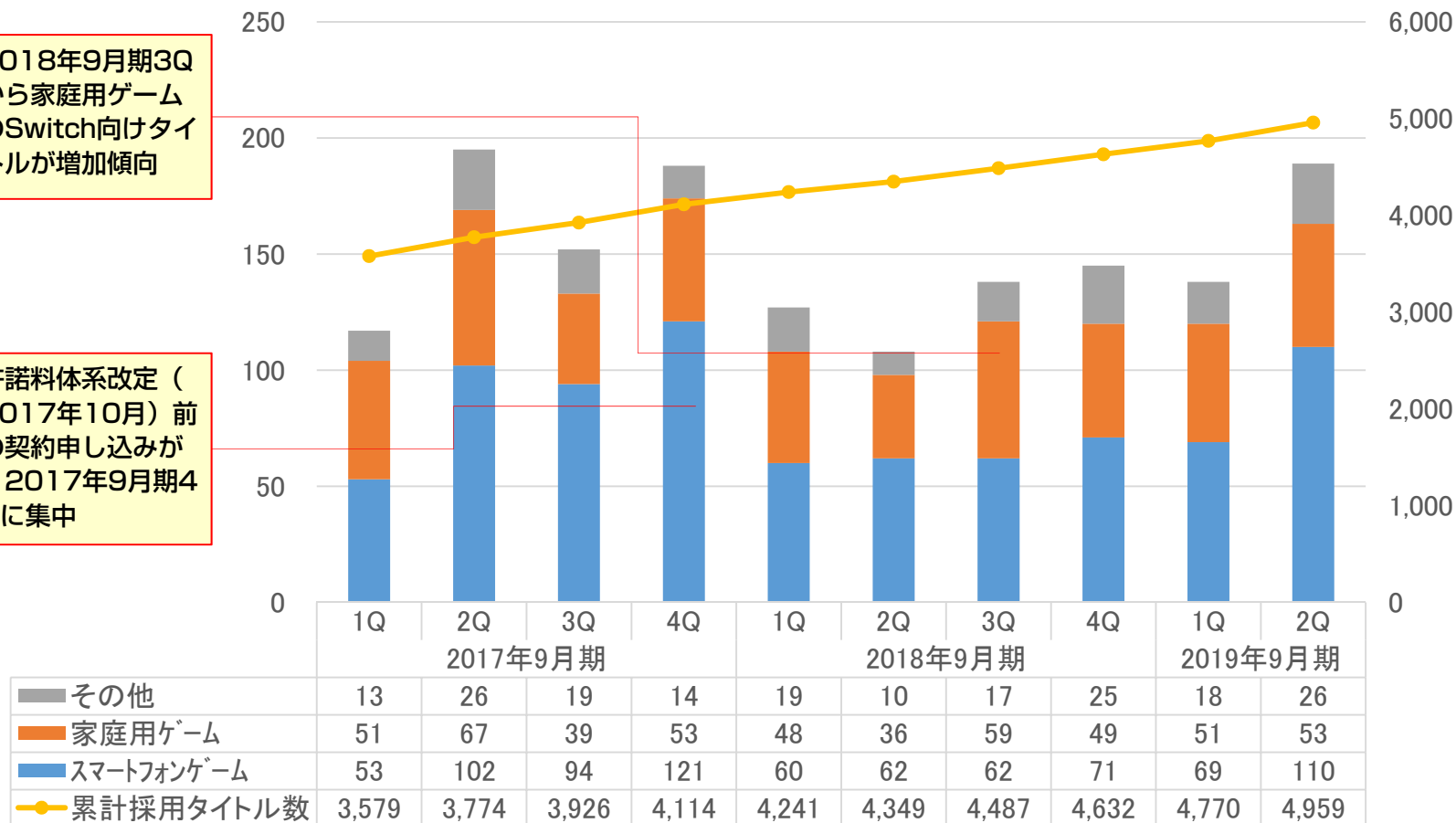


ゲーム分野：新規契約タイトル数

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



※「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）
 ※海外等の集計に漏れがあったため、過年度に遡りタイトル数を修正しました。

※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。