

2018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>

2018年2月8日



CRIWARE[®]

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	・・・ 17

エグゼクティブサマリ

2018年9月期 第1四半期 決算概要（連結）

売上高306百万円、営業利益16百万円

スマートフォンゲーム向け（国内）での採用が大幅増、売上拡大に貢献

- ・国内スマートフォンゲーム向けが好調、F2Pゲーム向け月額許諾売上の積み上げが貢献し、ゲーム分野売上は前年同期比28%増。F2P向け許諾は7四半期連続増収。
- ・組込み分野は、業務用エンターテインメント機器向け開発案件が復調。車載で受注獲得始まる。

第2四半期および通期見通し

通期業績予想は変更なし

- ・ゲーム分野は、スマートフォン向け注力、大手顧客向け契約更新で売上伸長。
- ・組込み分野は、業務用エンターテインメント機器向け、車載向けに対応。また、音響機器向けの新規案件受注獲得を見込む。
- ・新規分野は、動画圧縮をLTE監視カメラ向けに注力。PS VR向けアプリ開発を展開。

■第2四半期(累計)	売上高 677百万円、営業利益 61百万円
■通期業績予想	売上高1,500百万円、営業利益300百万円

連結決算概要

売上高は前年同期比で32百万円（+11.7%）の増収。
営業利益は16百万円で利益率を回復。従業員は前年同期比で9名増。

単位:百万円	2017年9月期 1Q	2018年9月期 1Q	前年同期比	備考
売上高	274	306	+ 11.7%	
売上原価	107	122	+ 14.0%	
売上総利益	166	184	+ 10.8%	
売上総利益率	60.8%	60.2%	△0.6pt	
販売管理費	182	167	△8.2%	
営業利益	△15	16	-	黒字化
営業利益率	△5.8%	5.5%	11.3pt	
経常利益	△14	17	-	
税前利益	△14	17	-	
当期純利益	△11	14	-	

分野別業績

[ゲーム分野]
(海外)

F2P許諾積上げが貢献しスマホ向けが好調、前年同期比28%増。
中国ヒットタイトルに採用されるも進捗は遅め。

[組込み分野]

業務用エンターテインメント案件を受注。車載サウンド案件が成約。

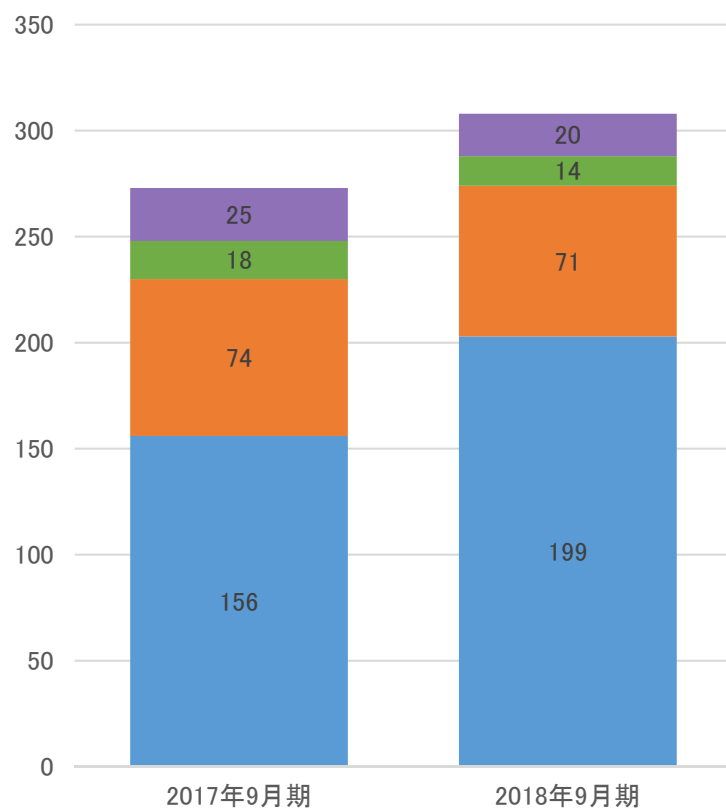
[医療ヘルス分野]

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]

動画圧縮でLTE監視カメラ向け受注。Web動画の月額許諾が積み上がり始める。

(百万円) ■ ゲーム ■ 組込み ■ 医療・ヘルスケア ■ 新規

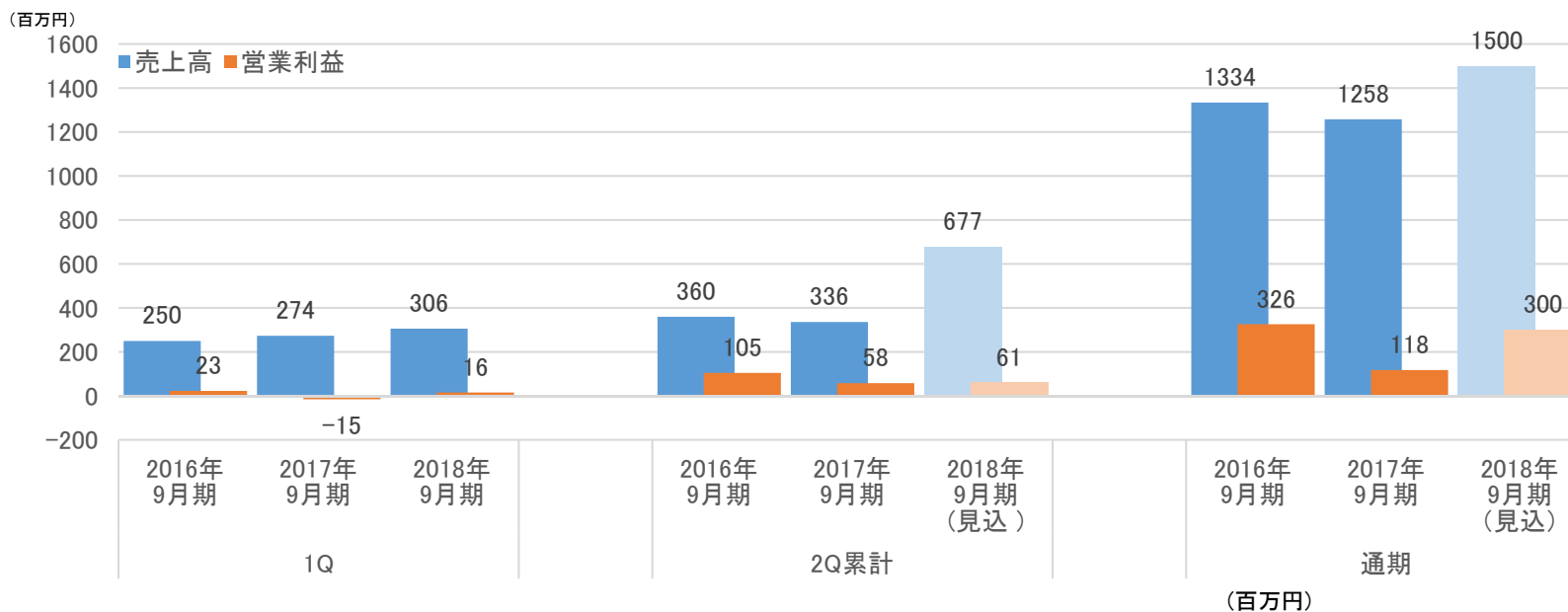


(百万円)

分野	2017年9月期 1Q		2018年9月期 1Q		差異
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム	156	56.9%	199	65.4%	47
(内 海外)			(9)	(2.9%)	
組込み	74	27.1%	71	23.4%	△2
医療・ヘルスケア	18	6.8%	14	4.6%	△3
新規	25	9.2%	20	6.6%	△4
合計	274		306		36
営業利益	△ 15		16		31

直近3年業績推移

第1四半期は、ゲーム分野の許諾売上が伸長、前期からの継続案件を成約。
 第2四半期以降、ゲーム分野の売上拡大、組込み分野・新規分野における進行中案件成約、
 新規受注獲得により、通期業績予想の達成を見込む。

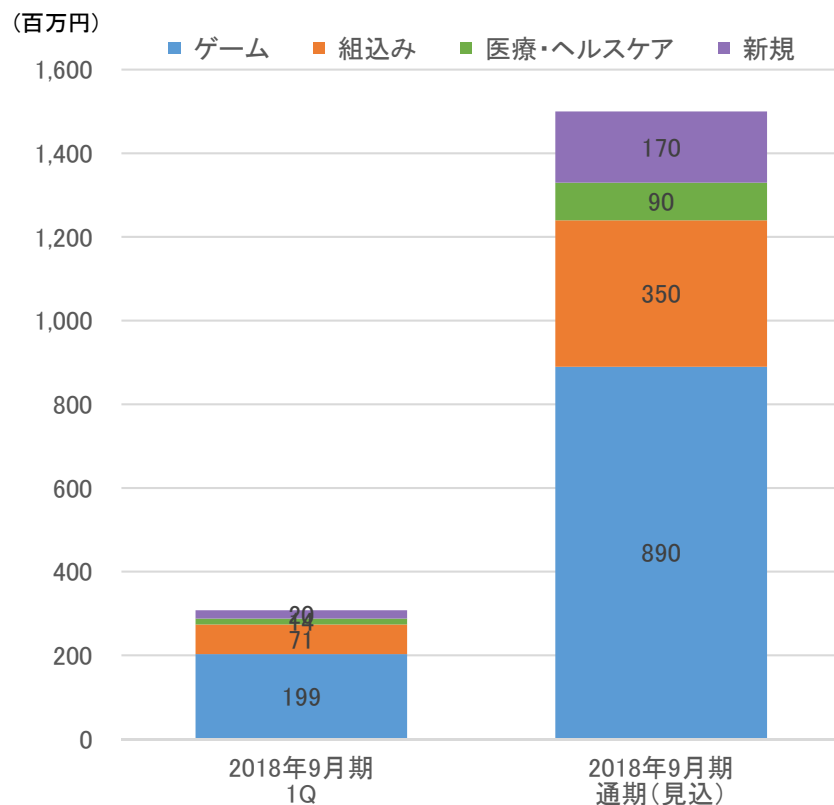


区分	2017年9月期 1Q	2018年9月期 1Q	前年同期比
売上高	274	306	11.68%
営業利益	△15	16	-
経常利益	△14	17	-
当期純利益	△11	14	-

通期見通し（分野別売上見込み）

市場の成熟度により分野別構成比が前後する可能性があるが、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F2P向けの採用増、大手顧客向け年間包括契約更新。
- (海外) 中国市場で大手採用およびリピート受注獲得。
- [組込み分野] 業務用エンターテインメント機器向け、車載向けに対応。音響機器向け案件受注。
- [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（動画圧縮）、Web動画の許諾・カスタマイズ、PS VRアプリ開発の受注獲得。



分野	2018年9月期 1Q		2018年9月期 通期	
	実績	構成比	見込	構成比
ゲーム	199	65.4%	890	59.3%
(内 海外)	(9)	(2.9%)	(71)	(4.7%)
組込み	71	23.4%	350	23.3%
医療・ヘルスケア	14	4.6%	90	6.0%
新規	20	6.6%	170	11.3%
合計	306		1,500	

営業利益	16	300
------	----	-----

貸借対照表

第1四半期は特筆すべき変動なし。
2017年9月期にM&Aを視野に入れた資金調達で財務基盤を強化。

単位:百万円	2017年9月期	2018年9月期 1Q	前期末比	増減率	備考
流動資産	2,824	2,890	66	2.3%	
現金及び預金	2,524	2,586	62	2.5%	2017年9月期に社債発行による資金調達
売掛金	254	228	△ 26	△10.2%	
その他	46	74	28	60.9%	
有形固定資産	20	21	1	5.0%	
無形固定資産	79	86	8	10.3%	
投資その他	538	537	△ 1	△0.2%	
総資産	3,463	3,535	72	2.1%	
流動負債	71	126	55	77.5%	2017年9月期は未払い法人税減少
固定負債	1,463	1,465	2	0.1%	
純資産	1,928	1,943	15	0.8%	
自己資本比率	55.5%	54.7%		△0.8pt	
ROE(自己資本利益率)	4.3%	0.8%		△3.5pt	
ROA(総資本利益率)	2.3%	0.4%		△1.9pt	

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	・・・	17

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



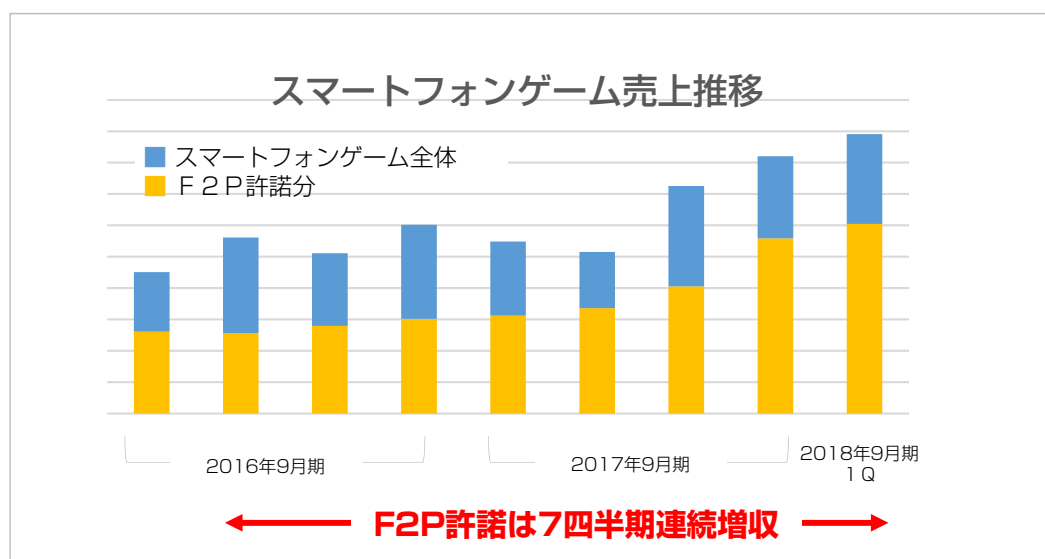
ゲーム市場 (国内中心)

ゲーム市場 (全世界)・新規市場

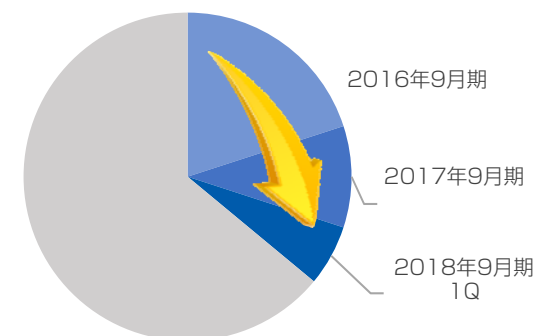
ゲーム分野

スマートフォン向け月額許諾売上をさらに積み上げ

月額許諾の層が積み上がり、ゲーム分野売上伸長に大きく貢献。さらなる採用増に注力。
ランキング上位タイトルの採用増は、運営期間が長いことでの収益増と、著名タイトル採用による認知度向上の両面で効果。



スマートフォンゲーム ランキング上位100位への採用率



36% 前年同期比12%増
前四半期比 6%増

※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）

Switch向けアプローチ強化

Nintendo Switch™が販売好調※で国内家庭用ゲーム市場が復調。ミドルウェア問合せも増加。

今後のタイトル開発増を見据え、顧客へのアプローチを強化。 ※2017年12月末時点、全世界累計販売台数1,486万台(国内350万台超)

中国で大手採用・リピート増を促進

NetEaseの「萌王EX」、Yostarの「アズールレーン」といった大手パブリッシャーの話題のスマホゲームに採用。
大手採用獲得を強化し、認知度向上とリピート採用獲得を目指す。

組込み分野

車載サウンド案件の受注獲得はじまる

車載市場では、自動運転や電気自動車への取り組みが加速する中、組込みソフトウェアの需要が高まる。
車載サウンドミドルウェア CRI ADX® Automotive は、ゲームサウンド開発のノウハウとマルチプラットフォームの強みを活かし、次世代の車載サウンド開発を実現。



【CRI ADX Automotive 導入メリット】

OEM（自動車メーカー）

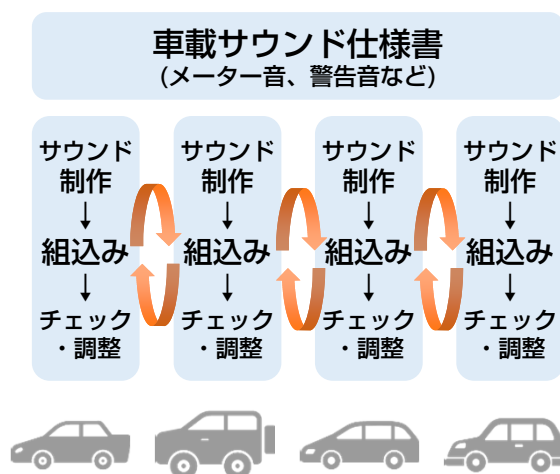
- ・車種共通の高クオリティなサウンドデータ制作
- ・車種（マイク）で品質差が生じないサウンド再生
- ・品質管理工数の大幅削減

サプライヤ（部品メーカー）

- ・車種（マイク）別サウンド制作の工数削減
- ・手軽なサウンド組込み
- ・サウンドデータ修正や再生調整等の工数削減

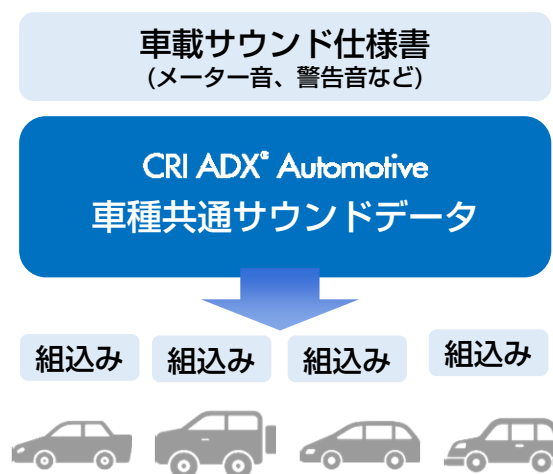
従来方式

自動車メーカーの仕様書に合わせて部品メーカーが車種ごとにサウンドを制作、チェックを繰り返しながら組込み。



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。

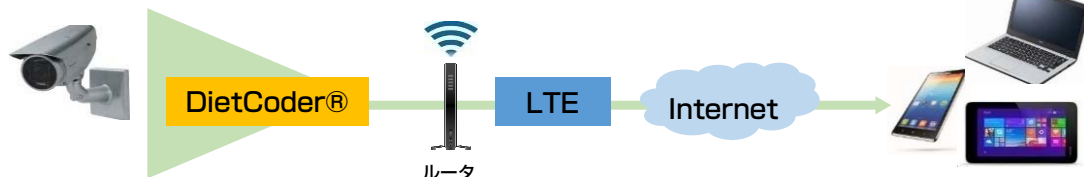


新規分野（動画圧縮・Web動画）

動画圧縮：LTE監視カメラ向け展開注力

介護、見守り、工事現場などで、LTE回線（携帯電話用通信回線）を活用したネットワーク監視システムが普及。
「転送時間が遅い」「通信コストが高い」「コマ落ちする」といった問題の解決をCRI DietCoder®で支援。

CRI DietCoder® を活用したLTEネットワーク監視システム



Web動画：360度ビュー機能が注目

Web動画ミドルウェア LiveAct® PRO の360度ビュー機能（商品をあらゆる角度から見せられる機能）が注目を集め、引き合いに繋がる。
今後は1機能から使える月額許諾と、カスタマイズ案件の受注で展開を進める。

LiveAct®
PRO

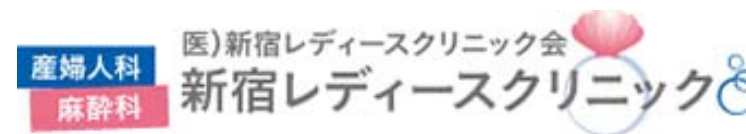


1月に出展した「Web販促EXPO」では、モデルを使った360度ビュー機能の実演デモも行った。

医療・ヘルスケア分野

クリニック向け受付・予約システム開発

ゲーム発の先進技術を応用し、医療現場のICT化を支援。
操作しやすいUIや、ネットワーク技術を活かし、
膨大な数の患者や診療予約の、6クリニックを統合した管理を実現。



都内中心に5つの分院をもち、患者数は
1日あたり800人以上という大手クリニック。

その他（エンターテインメント関連開発）

PS VRアプリ開発を展開

VR動画再生ミドルウェアの提供・サポートで蓄積した技術やノウハウを、
高画質で酔わないVR動画再生アプリケーション開発として展開。



2017年に、PS VRアプリ「DMM.com」を開発。
高画質かつ滑らかなVR動画を実現した
PS VR向けストリーミング動画再生アプリケーション。

有償ストックオプション（第5回新株予約権）を発行

中長期的な企業価値増大に向けた社員の士気向上を目的に、業績達成を条件としたストックオプションを発行。

- (1) 名称：株式会社 CRI・ミドルウェア第5回新株予約権
- (2) 新株予約権の割当ての対象者およびその人数ならびに割り当てる新株予約権の数
当社取締役および従業員 58名 3,376個（337,600株）
- (3) 払込金額 : 2,800円/個（28円/株）
- (4) 行使価額 : 2,029円
- (5) 権利行使期間：平成32年12月1日～平成38年2月14日
- (6) 新株予約権の行使の条件
平成32年9月期（平成31年10月1日から平成32年9月30日まで）、または平成33年9月期（平成32年10月1日から平成33年9月30日まで）の連結損益計算書における営業利益の額のいずれかが445百万円を超過した場合に限り、新株予約権者に割り当てられた新株予約権を権利行使することができる。

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	・・・	17

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 4億2,285万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 85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9月期 (2017年12月)

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

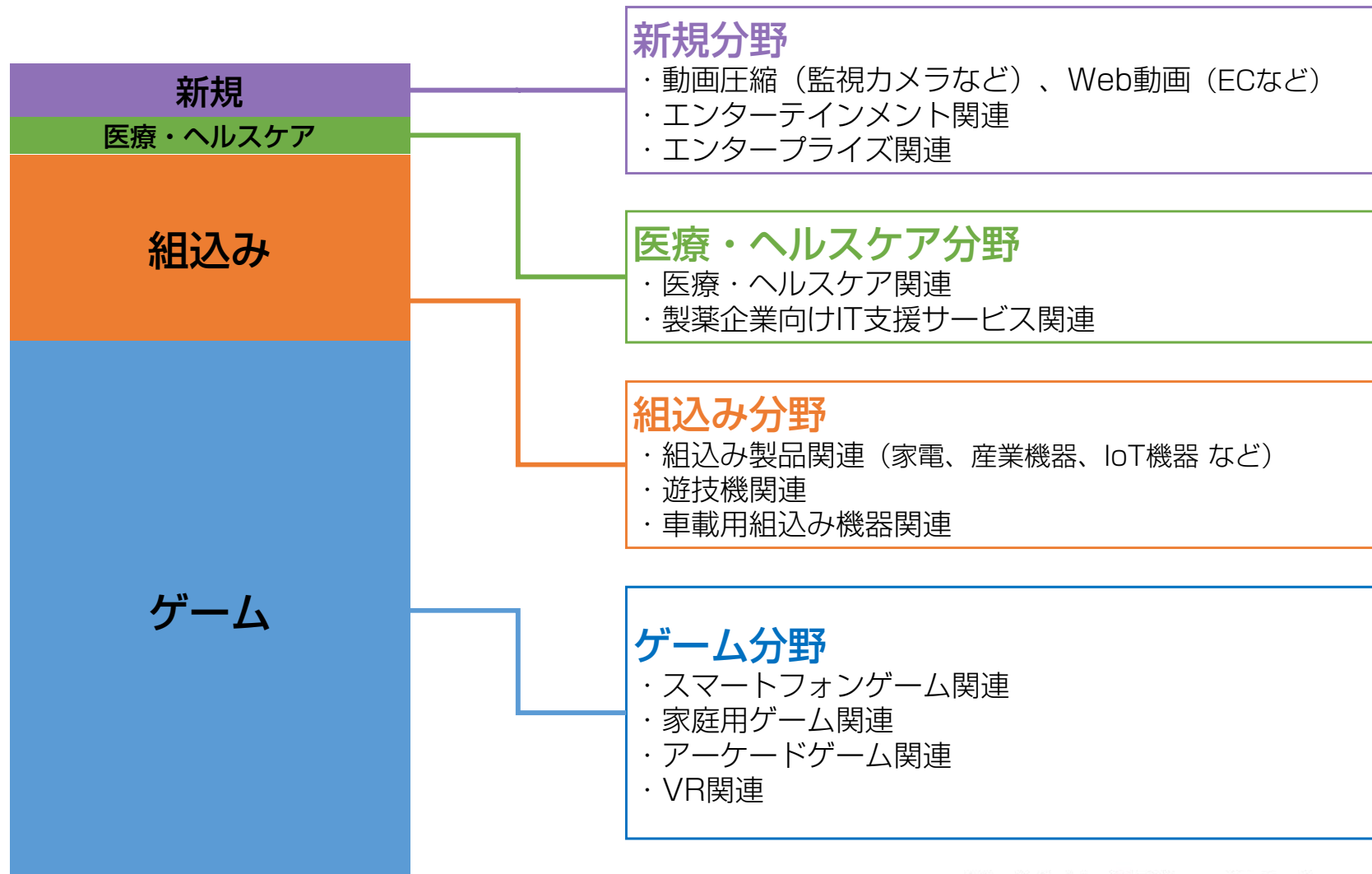


新規分野

- ・動画圧縮
- ・WEB動画 など

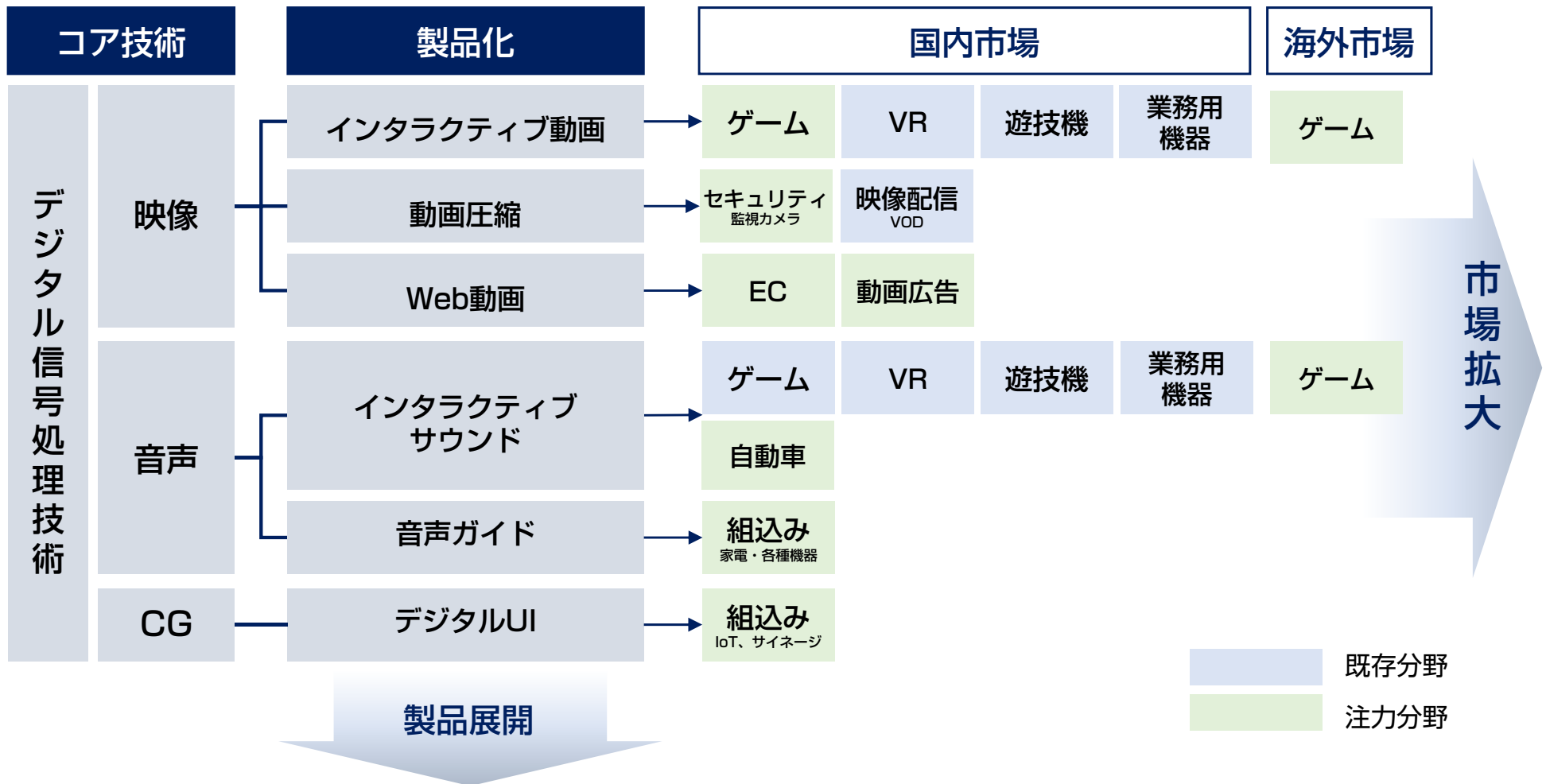
事業分野

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。



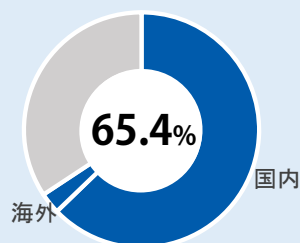
ゲーム分野

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。

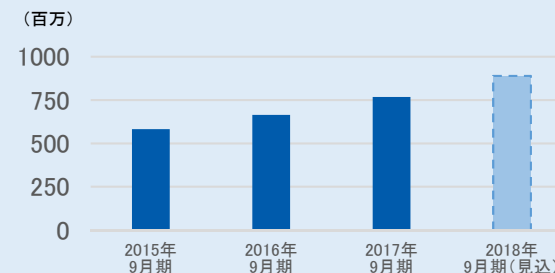
主要製品

- ・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 第1四半期)



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

いろいろな機種に
ゲームを展開したい

リッチなゲームを
開発したい

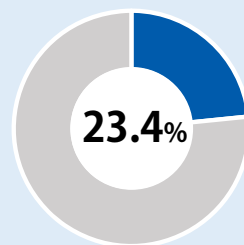
組み込み分野

家電、産業機器、パチンコ、パチスロなどの組み込み機器向けに、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。

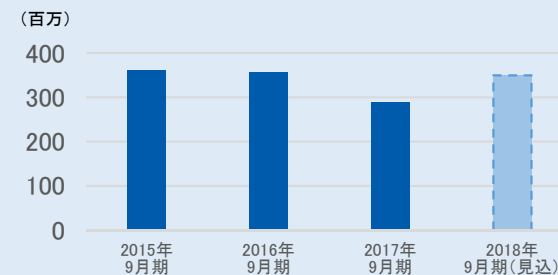
主要製品

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

売上構成比
(2018年9月期 第1四半期)



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

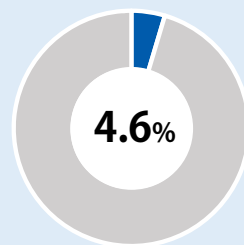


状況に応じて音声を
組み替えて再生したい

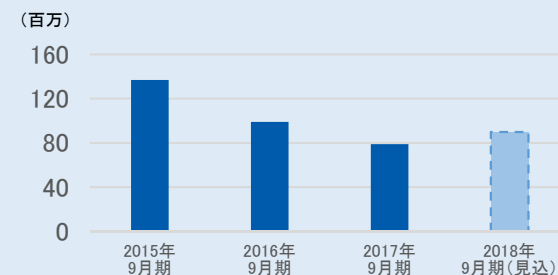
医療・ヘルスケア分野

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
(2018年9月期 第1四半期)



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

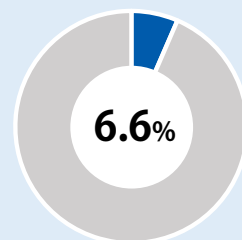
新規分野（Web動画）

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。アパレル、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。

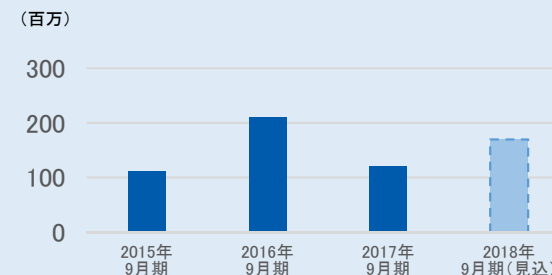
主要製品

・ブラウザ向け Web動画ミドルウェア「LiveAct® PRO」

売上構成比
(2018年9月期 第1四半期)



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

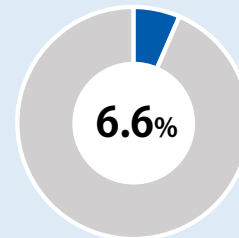
新規分野（動画圧縮）

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。

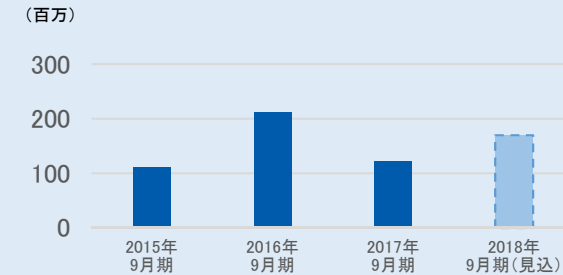
主要製品

・高圧縮トランスコードシステム「CRI DietCoder®」

売上構成比
(2018年9月期 第1四半期)



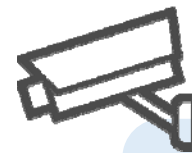
売上推移



※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



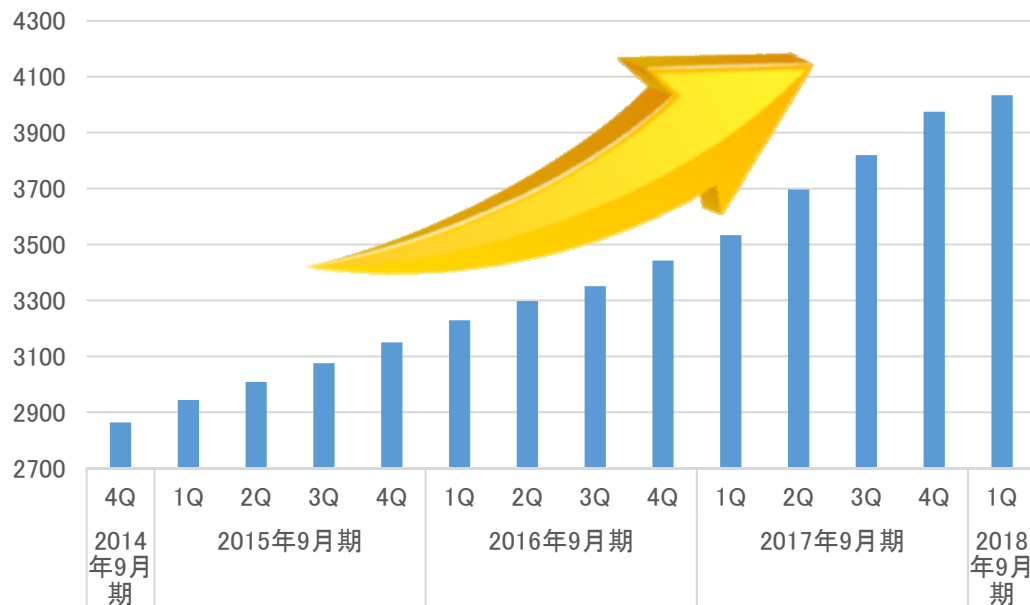
市場・顧客のニーズ

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
4,034
 タイトル
 (2017年12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>

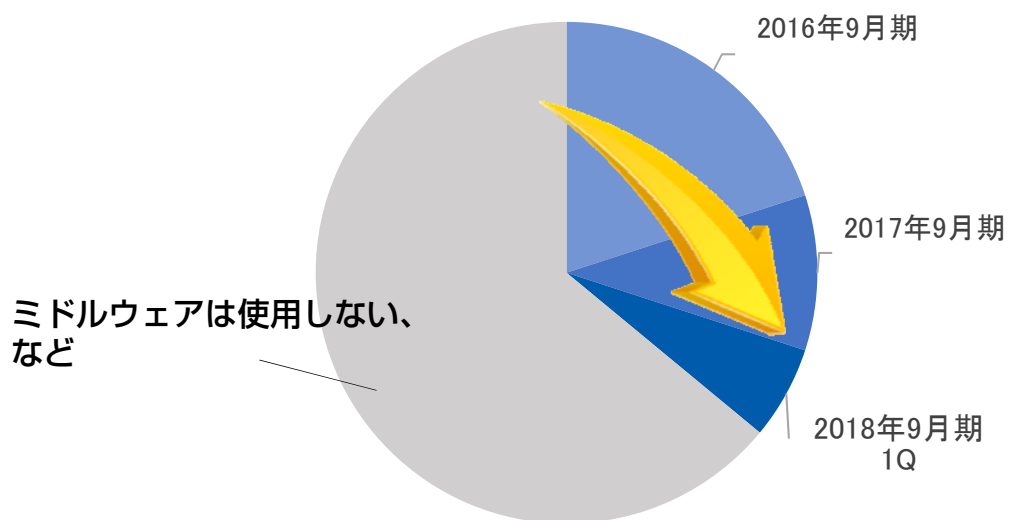
採用タイトル数・・・プラットフォーム別をカウント、**契約地域カウントなし**
 契約タイトル数・・・プラットフォーム別をカウント、**契約地域別をカウント**

※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

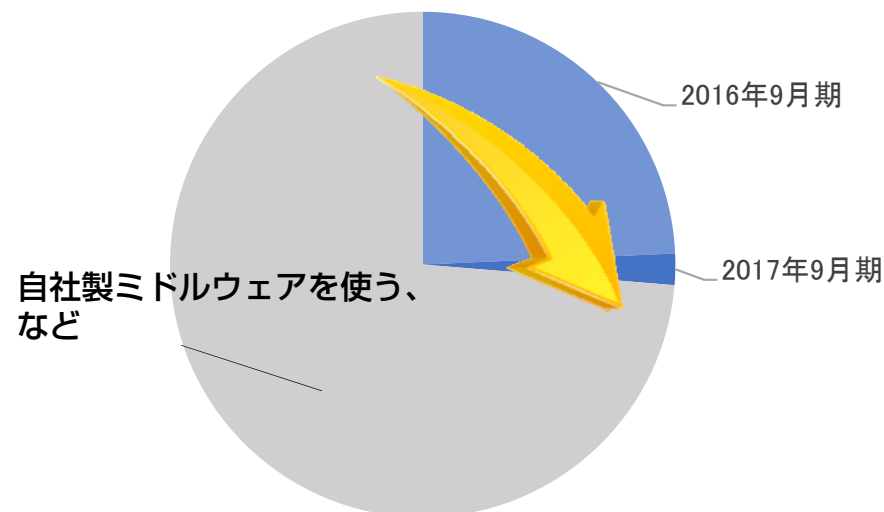


CRIWARE採用率
36%※

※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12月時点)

家庭用ゲーム

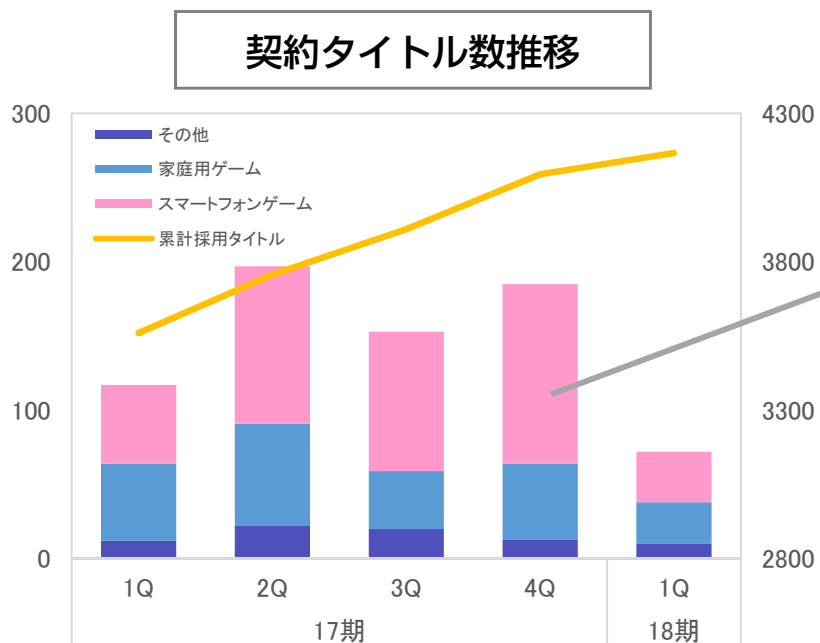


CRIWARE採用率
26.3%※

※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)

ゲーム分野：契約タイトル数



許諾料体系改定（2017年10月）前の
契約申し込みが集中

(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			
家庭用ゲーム	52	69	39	51	28			
その他	12	22	20	13	10			
累計	3,560	3,757	3,910	4,095	4,167			

※「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。