

2018年9月期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2018年11月8日



1. 決算概要および通期業績予想	• • • 3
2. 2019年9月期 事業方針・注力分野	• • • 11
3. 参考資料：企業概要	• • • 20

エグゼクティブサマリ

2018年9月期 決算概要（連結）

**売上高1,641百万円、営業利益401百万円
増収・増益、最高益を達成**

- ・ゲーム分野で国内スマートフォン向けライセンス売上が着実に増加。
次期（2019年9月期）に予定していた大手顧客向け一括ライセンス契約が
当期（2018年9月期）にスライド。
- ・医療・ヘルスケア分野で第4Qに既存顧客から大型システム開発案件を受注。

2019年9月期 業績予想（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、中期の飛躍的な成長に向けた先行投資を進めるため、利益面は前期並みの計画。

連結決算概要

- ・ ウェブテクノロジー（2018年5月31日に子会社化）の業績が第4四半期から寄与し、前年同期比で増収。
- ・ 国内ゲーム分野、医療・ヘルスケア分野で大口案件の受注により大幅な増益。

(百万円)

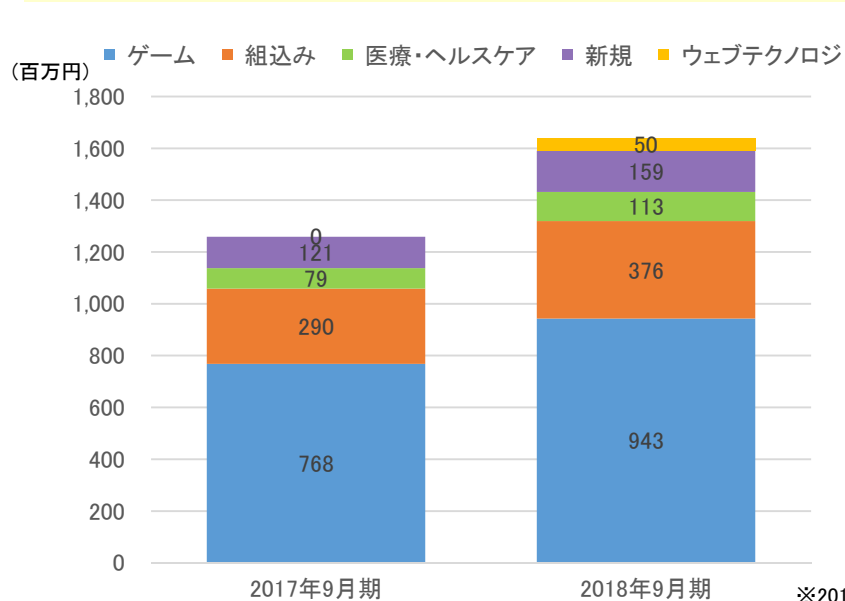
区分	2017年9月期 4Q	2018年9月期 4Q	前年同期比 増減率	2017年9月期 通期	2018年9月期 通期	前期比 増減率
売上高	304	549	+80.6%	1,258	1,641	+30.5%
売上原価	100	180	+80.0%	376	536	+42.6%
売上総利益	204	368	+80.4%	882	1,104	+25.2%
売上総利益率	67.1%	67.2%	+0.1pt	70.1%	67.3%	△ 2.8pt
販売管理費	181	206	+13.8%	763	702	△ 8.0%
営業利益	23	162	+604.4%	118	401	+239.8%
営業利益率	7.6%	29.7%	+22.1pt	9.4%	24.4%	+15.1pt
経常利益	23	167	+626.1%	120	413	+244.2%
税前利益	23	167	+626.1%	120	413	+244.2%
当期純利益	15	115	+666.7%	80	284	+255.0%

分野別業績（連結）

[ゲーム分野]（国内） 国内スマートフォン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の更新。
 （海外） 中国市場ではシェア獲得を主眼においた導入キャンペーンを実施、
 新規契約の獲得進む。

[組込み分野]
 [医療・ヘルス分野]
 [新規分野] 業務用エンターテインメント機器および音響機器向けの開発受注が伸長。
 第4四半期に既存顧客からのクリニック向け大型システム開発案件の受注。
 Web動画技術のライセンス契約が着実に増加。
 資本業務提携先と共同開発したサイバーセキュリティソリューションの
 海外展開がスタート。

[ウェブテクノロジー] 画像軽量化ソリューション「SmartJPEG」バージョンアップ版をリリース。
 第4四半期分が連結業績に寄与。



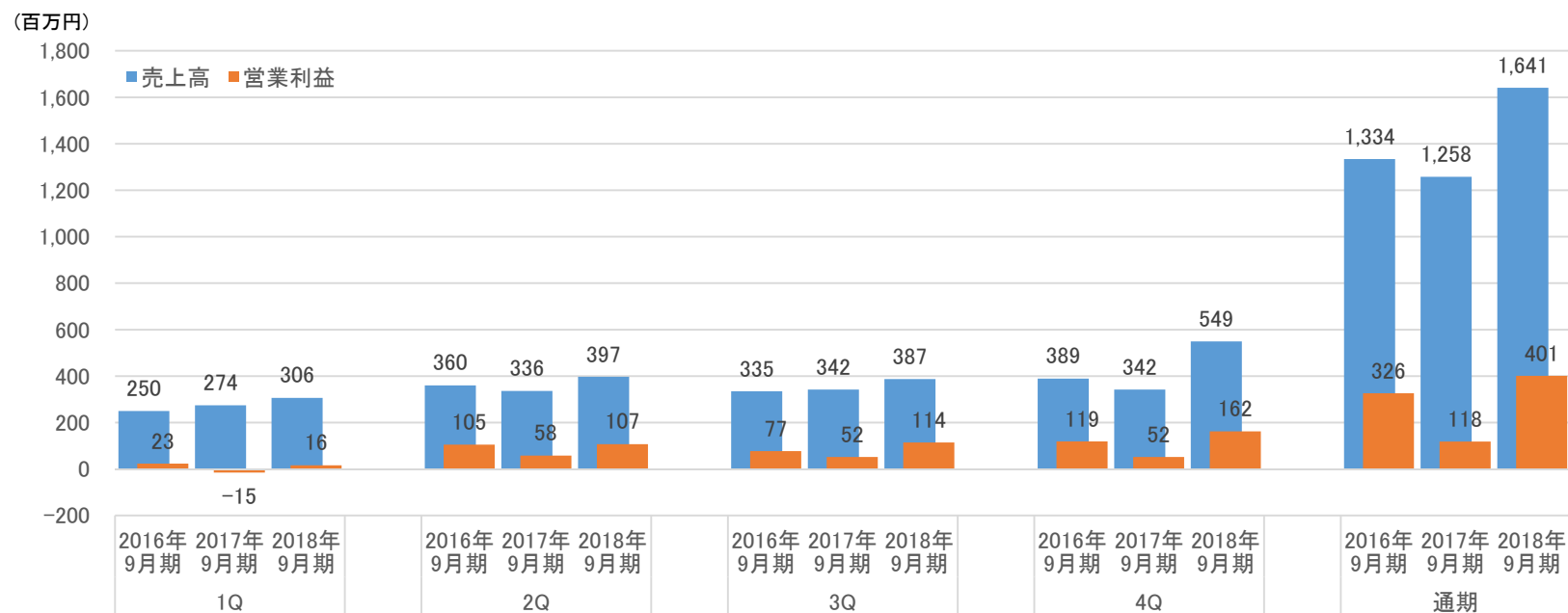
(百万円)

分野	2017年9月期		2018年9月期		前期比 増減額
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム	768	61.0%	943	57.5%	175
（内 海外）	-	-	(48)	(2.9%)	(48)
組込み	290	23.1%	376	22.9%	88
医療・ヘルスケア	79	6.3%	113	6.9%	34
新規	121	9.6%	159	9.7%	38
ウェブテクノロジー	-	-	50	3.0%	50
合計	1,258		1,641		382
営業利益	118		401		283

※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）

2017年9月期に進めた新規分野・市場向けの製品開発や体制づくりが功を奏して、2018年9月期は利益率が大幅に改善。



(単位:百万円)	4Q			通期		
	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	389	304	549	1,334	1,258	1,641
営業利益	119	23	163	326	118	401

貸借対照表（連結）

ウェブテクノロジーの連結子会社化やTerafence社への出資等、中長期的な成長に向けた取り組みを実施。

(単位:百万円)	2017年9月期	2018年9月期	前期比 増減額	前期比 増減率	主な増減内容
流動資産	2,824	3,404	580	20.5%	
現金及び預金	2,524	2,741	217	8.6%	
売掛金	254	501	247	97.2%	売上増加、子会社化による増加
その他	46	161	115	250.0%	1年以内償還予定社債を有価証券に振替
有形固定資産	20	22	2	10.0%	
無形固定資産	79	149	70	88.6%	新規および組込み分野の新製品開発による増加
投資その他	538	684	146	27.1%	Terafenceへの出資による増加
総資産	3,463	4,260	797	23.0%	
流動負債	71	444	373	525.4%	税金費用、子会社化による未払金、買掛金等の増加
固定負債	1,463	1,475	12	0.8%	
純資産	1,928	2,340	412	21.4%	
自己資本比率	55.5%	54.5%		△0.1pt	
ROE(自己資本利益率)	4.3%	13.4%		9.1pt	
ROA(総資本利益率)	2.3%	6.7%		4.4pt	

2019年9月期 業績予想（連結）

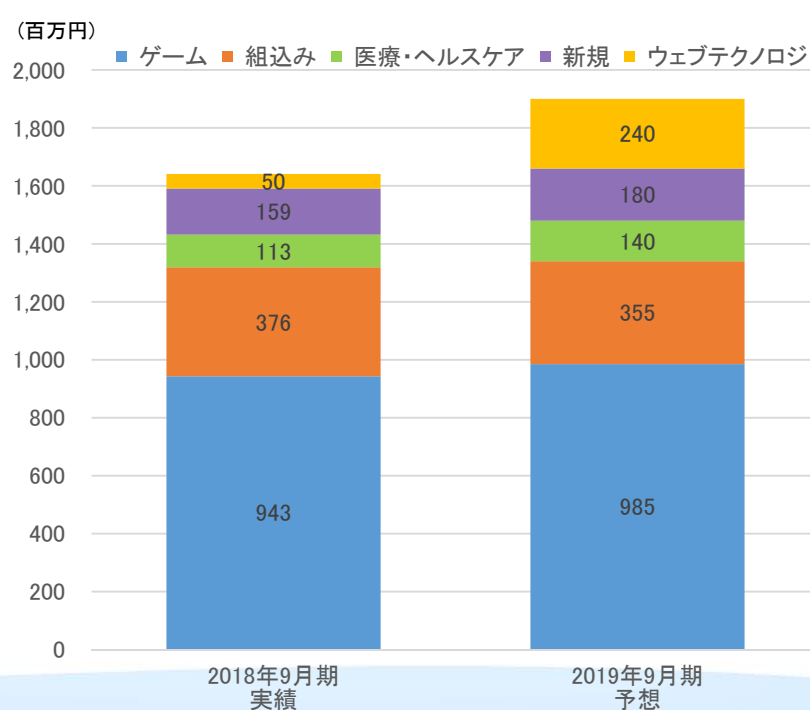
通期予想 売上高1,900百万円 営業利益410百万円

中期の飛躍的な成長に向けた先行投資を進めるため、
利益面は前期並みの計画。

(単位:百万円)	2018年9月期 実績	2019年9月期 予想	前期比 増減率(%)	前期比 増減額
売上高	1,641	1,900	+15.8%	+ 259
営業利益	401	410	+2.1%	+ 8
営業利益率	24.5%	21.6%	△2.9pt	-
経常利益	413	420	+1.5%	+ 7
当期純利益	284	291	+2.4%	+ 7

2019年9月期 分野別業績予想

- [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。
 (海外) 中国市場では現地パートナーとの営業、販促面での連携を強化、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が開発サイクルの影響により売上減少見込み。
- [医療・ヘルス分野] クリニック向け大型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SaaS型ビジネス展開により月額利用顧客の増加を見込む。
- [ウェブテクノロジー] CRIとの協業により、ゲームグラフィックツールの営業強化。「Smart JPEG」等の新規顧客獲得を目指す。




(百万円)

分野	2018年9月期実績		2019年9月期予想		前期比増減額
	売上高	構成比	売上高	構成比	
ゲーム	943	57.5%	985	51.8%	42
(内 海外)	(48)	(2.9%)	(80)	(4.2%)	(32)
組込み	376	22.9%	355	18.7%	△21
医療・ヘルスケア	113	6.9%	140	7.4%	27
新規	159	9.7%	180	9.5%	21
ウェブテクノロジー	50	3.0%	240	12.6%	190
合計	1,641		1,900		259
営業利益	401		410		9

※連結子会社ウェブテクノロジーの業績は、2018年9月期4Qより含まれます。

株式会社 CRI・ミドルウェア





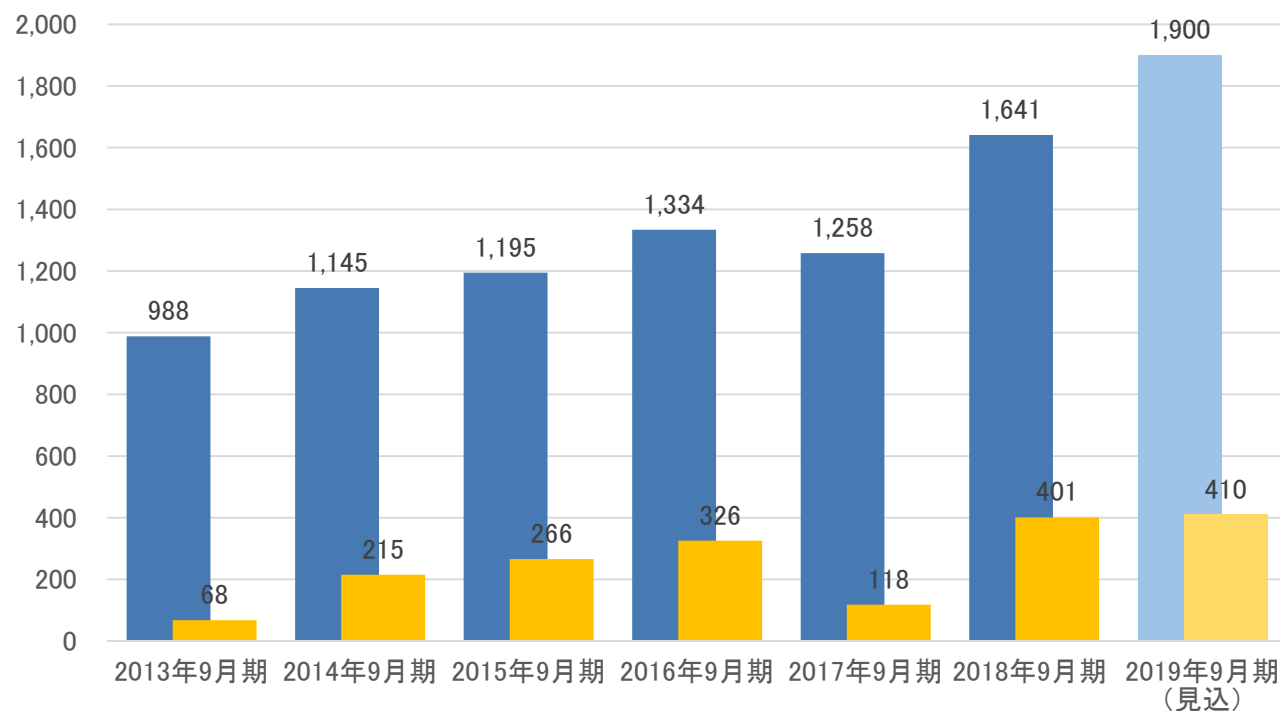
1. 決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. 2019年9月期 事業方針・注力分野	・・・	11
3. 参考資料：企業概要	・・・	20

2019年9月期 事業方針

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。

売上・営業利益推移



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)
- 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



注力分野①：ゲーム

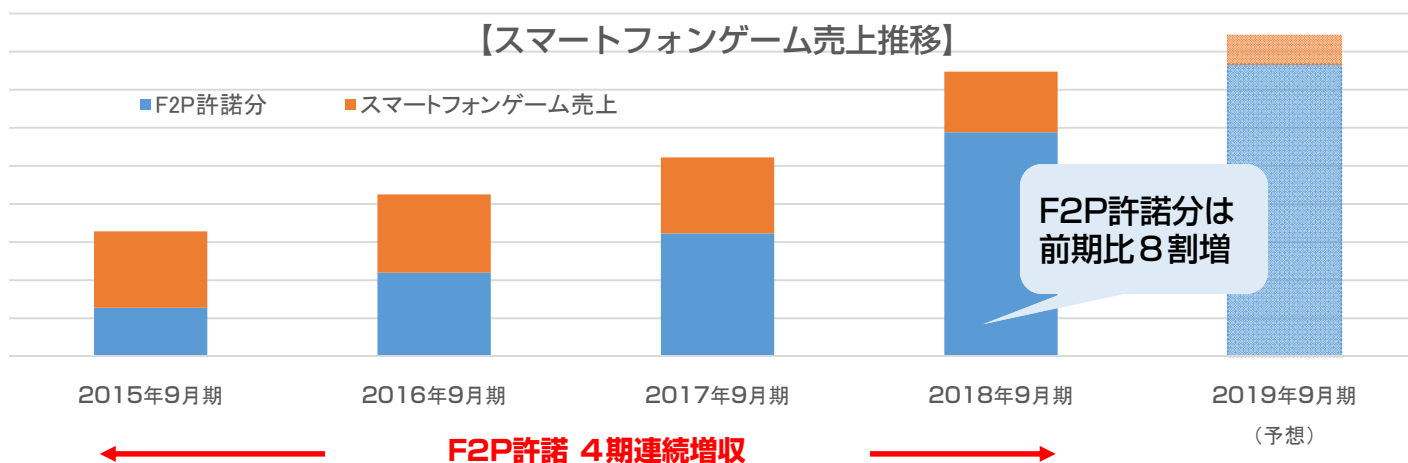
国内ではスマートフォン向けビジネスの安定的な成長継続を目指す。
海外では中国（アジア）に注力し、中長期的なシェア獲得に向けた基盤づくりを実施。

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さらに進め、中長期的な収益拡大を目指す。



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

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



【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、11月7日時点で9,300台以上。

2019年9月期～

- SDK提供型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tock型ビジネスの一層の拡大を図る。
- **動画制作の民主化**

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。今後インド、ロシア、イスラエル市場をターゲットに展開予定。国内も監視カメラを扱うSI等に向け展開。



2018年10月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）で運用が開始。

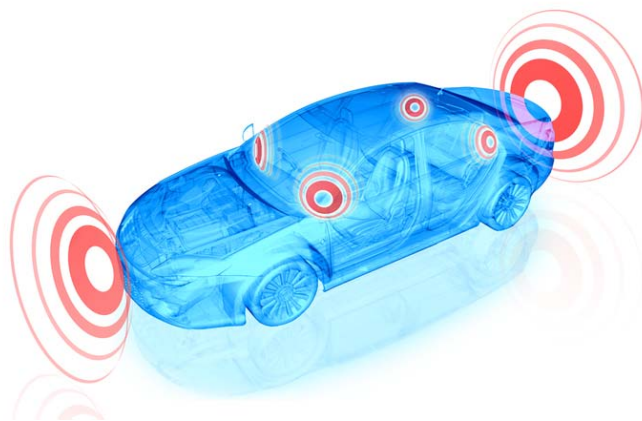
注力分野④：組込み（車載）

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年で年間10万～100万台への搭載を目指す。
- 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

組込み 組込み 組込み 組込み



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野④：組込み（IoT/家電）



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～

- ・ウェアラブルデバイスや、ヘルスケア機器などへの応用。
- ・中国・韓国家電メーカー向けに営業、採用を目指す。
- ・対応マイコンを2～3倍に増やし、適用製品群を拡充。
- ・IoT機器向けストリーミング再生対応を進め、さらなる拡販を目指す。

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。

- OPTPIX imésta、SpriteStudioの新バージョンを発売予定
- SmartJPEG 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



株式会社 CRI・ミドルウェア



1. 決算概要および通期業績予想	・・・	3
2. 2019年9月期 事業方針・注力分野	・・・	11
3. 参考資料：企業概要	・・・	20

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 4億2,681万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結117名 単体91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9月末日現在)

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

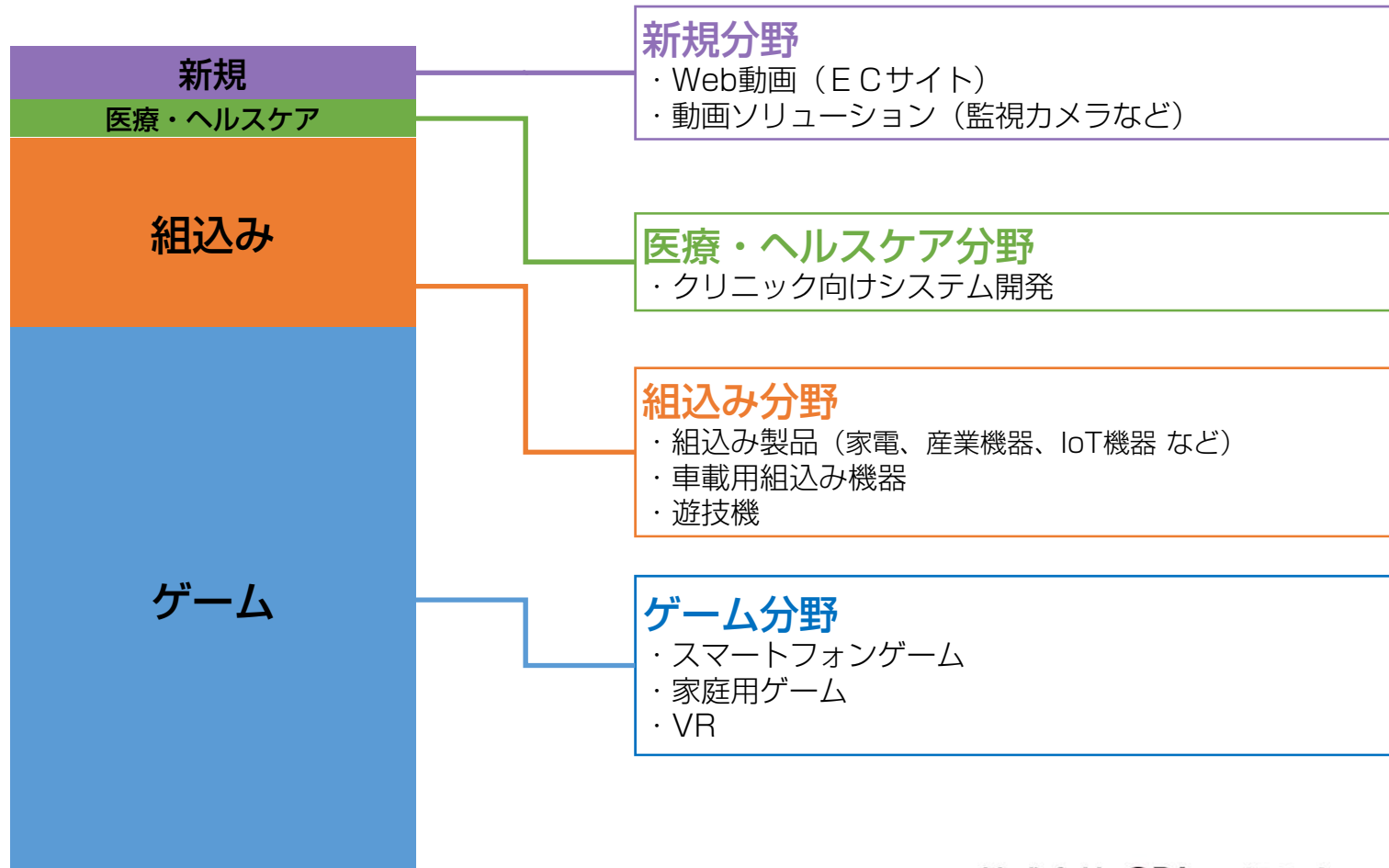


新規分野

- ・WEB動画
- ・動画ソリューション など

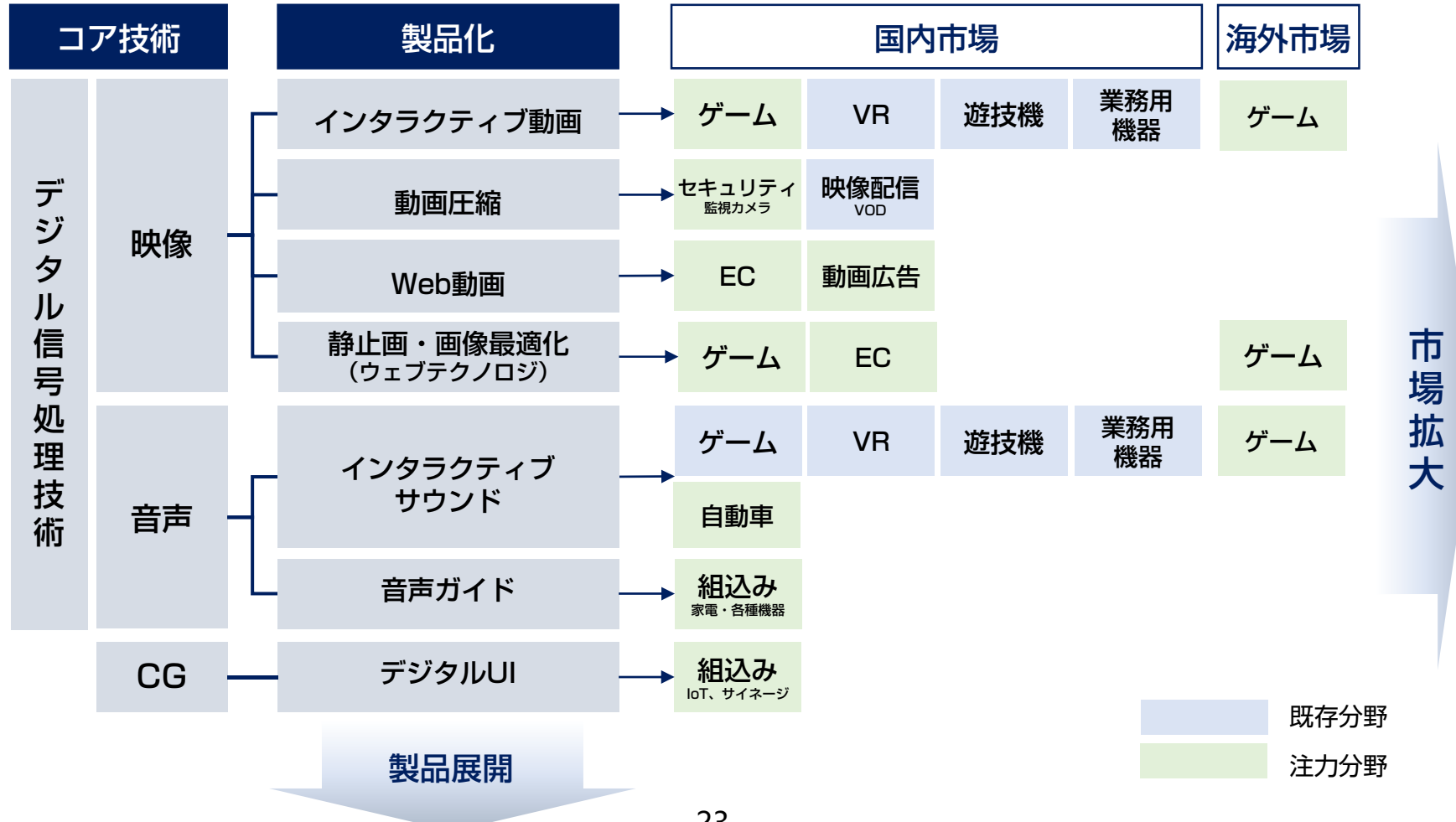
事業分野

ゲーム、組込み、医療・ヘルスケア、新規の4分野で事業展開。
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。



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。



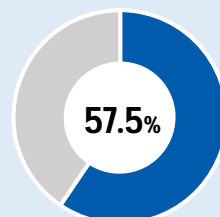
ゲーム分野

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

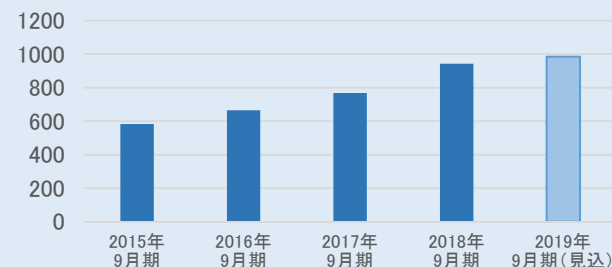
- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®2」
- ・高画質・高性能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®2」
- ・ファイル圧縮・パッキングミドルウェア「ファイルマジック®PRO」

売上構成比
(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

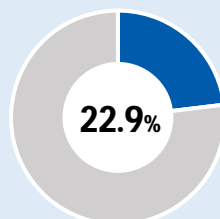
組込み分野

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。

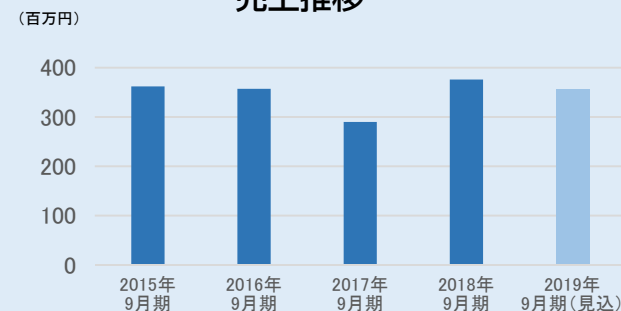
主要製品

- ・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

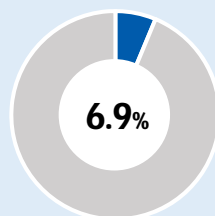


状況に応じて音声を
組み替えて再生したい

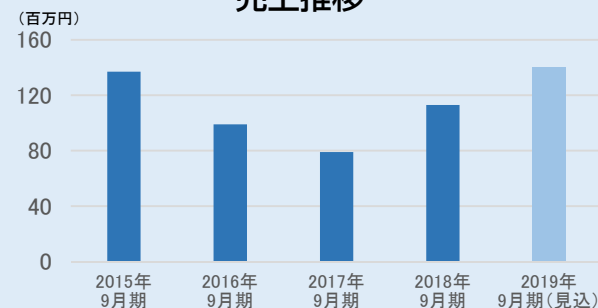
医療・ヘルスケア分野

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

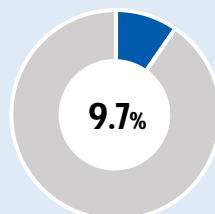
新規分野（Web動画）

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

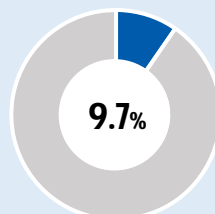
新規分野（動画向けソリューション）

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。

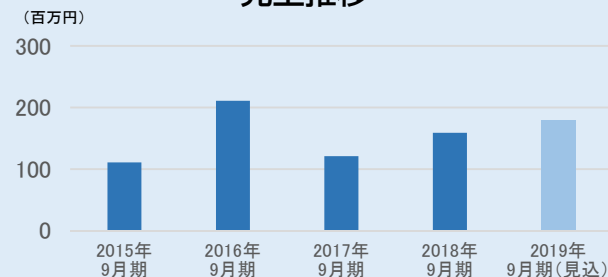
主要製品

・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

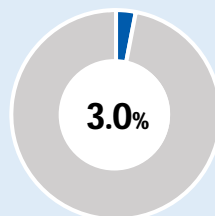
ウェブテクノロジー

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「OPTiX imésta」
- ・JPEG画像軽量化ソリューション「SmartJPEG」
- ・アニメーション作成ツール「OPTiX SpriteStudio」

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からグループ会社となりました。

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



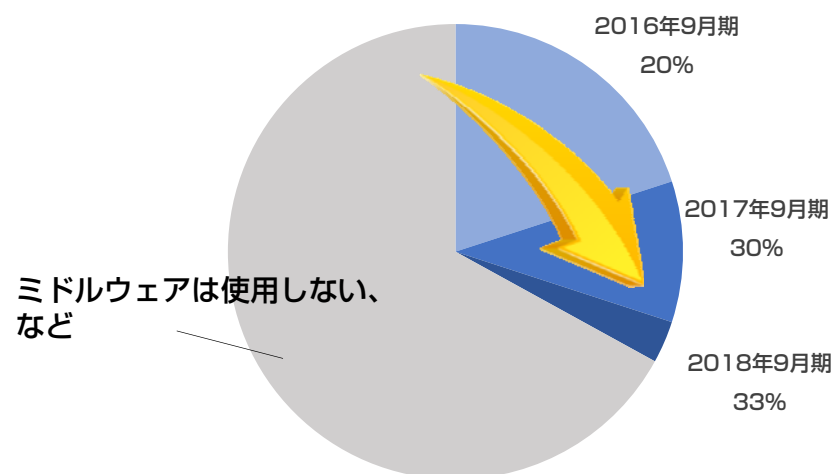
市場・顧客のニーズ

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

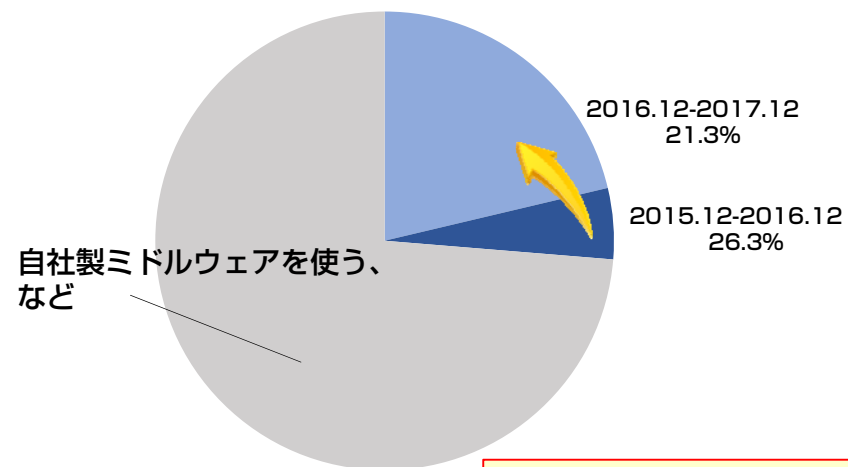


CRIWARE採用率
33%※

※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9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

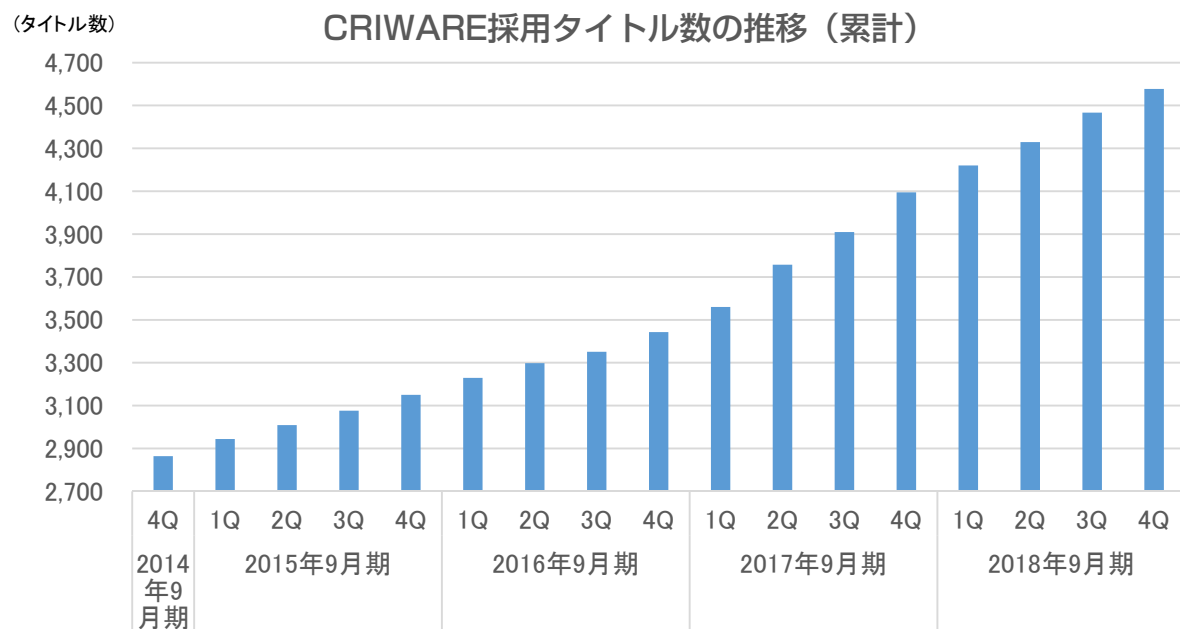
(2016年12月～2017年12月集計)

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



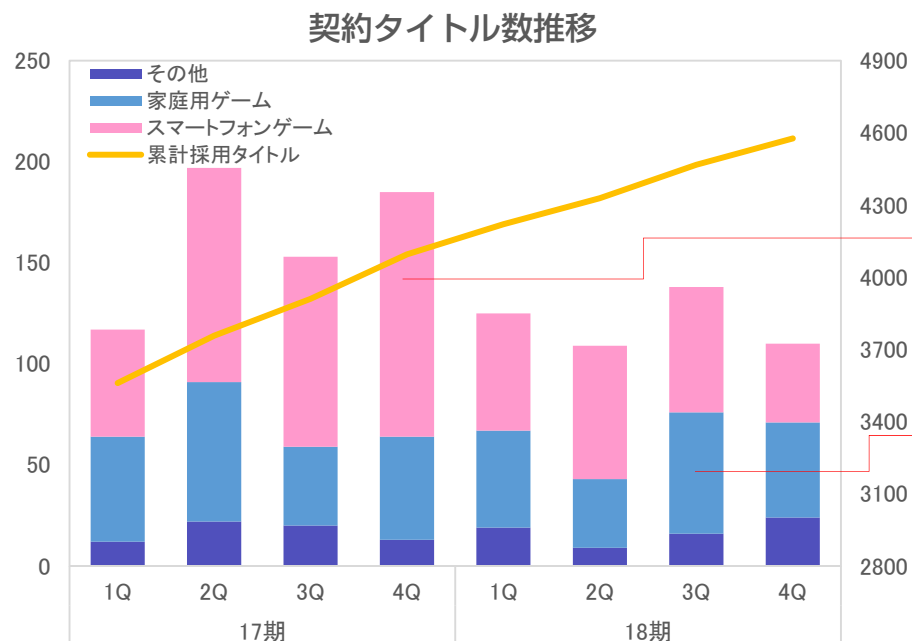
ゲーム分野：CRIWARE採用タイトル数の推移



CRIWARE採用
4,577
タイトル
(2018年9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：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

2018年9月期3Q～、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	39
家庭用ゲーム	52	69	39	51	48	34	60	47
その他	12	22	20	13	19	9	16	24
累計	3,560	3,757	3,910	4,095	4,220	4,329	4,467	4,577

※「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。