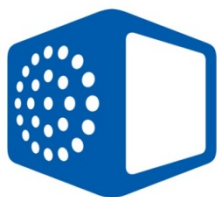


2020年9月期第3四半期

決算補足説明資料

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2020年8月6日



CRIWARE[®]

1. 2020年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・ 3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 11
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・ 15
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 28

3Q累計決算のポイント（連結）

売上高 1,466百万円

COVID-19の影響が顕在化してきたものの、
組込み分野が好調に推移したことに加え、
ツーファイブの連結効果等もあり前期比増収

営業利益 188百万円

COVID-19の影響で医療・ヘルスケア分野の売
上が4Qにスライドしたこと、ツーファイブの
収益化に遅れが生じたこと等により前期比減益

※新たに子会社化したアールフォース・エンターテインメントは4QよりPL連結

3Q累計決算概要（連結/前期比）

（単位：百万円）

	2019年9月期3Q	2020年9月期3Q	増減額	増減率
売上高	1,282	1,466	+ 183	+ 14.3%
売上原価	481	599	+ 117	+ 24.3%
売上総利益	800	867	+ 66	+ 8.4%
(売上総利益率)	62.4%	59.2%	△ 3.3pt	—
販売費及び一般管理費	574	679	+ 105	+ 18.3%
営業利益	226	188	△ 38	△ 16.9%
(営業利益率)	17.7%	12.8%	△ 4.8pt	—
経常利益	231	195	△ 35	△ 15.2%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	157	191	+ 33	+ 21.4%
従業員数（人）	106	189	—	—

3Q累計セグメント別業績（連結/前期比）

■ゲーム事業

海外向け売上が伸びたことに加え、ツーフाइブの連結効果等もあり前期比増収。
先行投資の拡大や、COVID-19の影響でツーフाइブの収益化に遅れが生じたこと等により前期比減益。

■エンタープライズ事業

組込み分野でネットワーク組込みシステムの大型案件が好調に推移したものの、前期好調だった医療・ヘルスケア分野の売上が当期は未だ計上できていないこと等により前期比増収減益。

（単位：百万円）

		2019年9月期3Q		2020年9月期3Q		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	819	63.9%	996	67.9%	+ 176	+ 21.6%
	エンタープライズ事業	462	36.1%	470	32.1%	+ 7	+ 1.6%
	合計	1,282	100.0%	1,466	100.0%	+ 183	+ 14.3%
セグメント利益	ゲーム事業	219	97.1%	185	98.4%	△ 34	△ 15.8%
	エンタープライズ事業	6	2.9%	3	1.6%	△ 3	△ 53.4%
	合計	226	100.0%	188	100.0%	△ 38	△ 16.9%

※2019年10月に連結子会社となったツーフाइブの業績が、2020年9月期1Qより含まれています。

3Q累計セグメント別売上詳細（連結/前期比）

■ゲーム事業

CRI

大手顧客向け一括契約の減少分をスマホF2P向け売上と海外向け売上がカバーし増収。

ウェブテクノロジー
ツーフाइブ

主力の画像最適化ソリューションが堅調に推移したこと等により増収。当期11月よりPL連結し売上純増。主にゲーム向けボイス収録等の売上。

■エンタープライズ事業

組込み

ネットワーク組込みシステムの大型案件が好調に推移したことや、PC向け音響補正ソリューションの採用PC拡大等により増収。

医療・ヘルスケア

クリニック向け大型開発案件はCOVID-19の影響等もあり進捗が遅延し、4Qにスライド。

新規

アプリ受託はCOVID-19の影響で案件が来期に先送りとなったものの、Web動画ミドルウェア、動画向けソリューションともに好調に推移し増収。

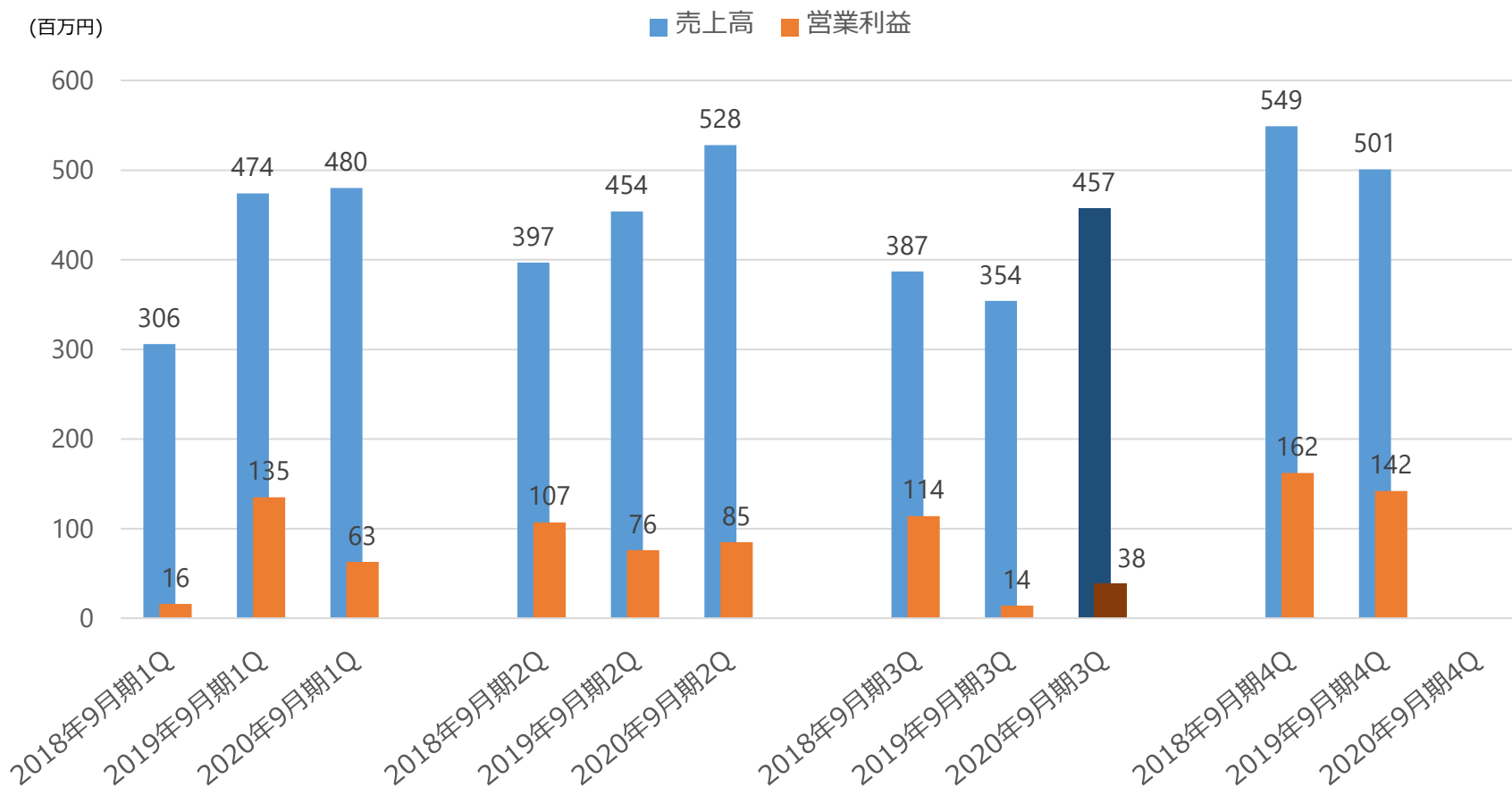
（単位：百万円）

	2019年9月期3Q		2020年9月期3Q		増減額	増減率
	実績	(構成比)	実績	(構成比)		
ゲーム事業	819	63.9%	996	67.9%	+ 176	+ 21.6%
CRI	690	53.8%	702	47.9%	+ 11	+ 1.7%
(内、海外)	51	4.0%	68	4.7%	+ 17	+ 33.4%
ウェブテクノロジー	129	10.1%	138	9.4%	+ 9	+ 7.5%
ツーフाइブ	—	—	155	10.6%	+ 155	—
エンタープライズ事業	462	36.1%	470	32.1%	+ 7	+ 1.6%
組込み	204	16.0%	325	22.2%	+ 121	+ 59.2%
医療・ヘルスケア	138	10.8%	8	0.6%	△ 129	△ 93.8%
新規	119	9.3%	135	9.3%	+ 15	+ 13.2%
合計	1,282	100.0%	1,466	100.0%	+ 183	+ 14.3%

※2019年10月に連結子会社となったツーフाइブの業績が、2020年9月期1Qより含まれています。

直近3年四半期業績推移（連結）

第3四半期連結会計期間は、前期比増収増益となったが、第3四半期累計で見ると利益面では前期比減の結果。



3Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、営業活動等による現金及び預金の増加や、アールフォースのBS連結開始による仕掛品、投資その他の資産等の増加等により、前期末比648百万円の増加。

(単位：百万円)

	2019年9月期末	2020年9月期 3Q末	増減額	増減率
流動資産	3,475	3,943	+ 467	+ 13.5%
現金及び預金	2,887	3,307	+ 420	+ 14.6%
売掛金	526	375	△ 151	△ 28.7%
その他流動資産	61	260	+ 198	+ 324.3%
固定資産	921	1,101	+ 180	+ 19.6%
有形固定資産	27	46	+ 19	+ 68.8%
無形固定資産	207	279	+ 72	+ 35.1%
投資その他の資産	686	774	+ 88	+ 12.9%
資産合計	4,397	5,045	+ 648	+ 14.7%

3Q貸借対照表／負債純資産の部（連結）

負債は、1年内償還予定社債の減少等により、前期末比141百万円の減少。純資産は、転換社債の普通株式への転換および新株予約権の行使等による株主資本の増加により、前期末比789百万円の増加。

(単位：百万円)

	2019年9月期末	2020年9月期 3Q末	増減額	増減率
流動負債	518	363	△ 155	△ 29.9%
固定負債	1,180	1,194	+ 13	+ 1.2%
負債合計	1,699	1,558	△ 141	△ 8.3%
株主資本	2,681	3,475	+ 794	+ 29.6%
その他の包括利益累計額	△ 6	△ 6	+ 0	+ 1.3%
新株予約権	15	12	△ 2	△ 18.3%
非支配株主持分	8	6	△ 2	△ 24.5%
純資産合計	2,697	3,487	+ 789	+ 29.3%
負債純資産合計	4,397	5,045	+ 648	+ 14.7%
自己資本比率	60.8%	68.7%	+ 7.9pt	—

1. 2020年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	11
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・	15
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	28

通期業績予想のポイント（連結）

売上高2,405百万円、営業利益455百万円

- COVID-19の影響により、案件先送りや開発遅延、イベント自粛等が生じており、収益の下押し要因になっている。
- 売上高、営業利益ともに期初予想から変更なし。ただし、分野別の売上構成を見直し。
- 売上高期初予想比で、組込みが増加、ゲーム、新規、ツーファイブが減少、アールフォースが追加となり、合計は変更なしの見込み。

通期業績予想（連結）

（単位：百万円）

	2019年9月期	2020年9月期 予想	増減額	増減率
売上高	1,784	2,405	+ 620	+ 34.8%
営業利益	368	455	+ 86	+ 23.4%
(営業利益率)	20.7%	18.9%	△ 1.7pt	—
経常利益	371	455	+ 83	+ 22.4%
親会社株主に帰属する 当期純利益	259	315	+ 56	+ 21.7%

通期セグメント別売上予想詳細（連結/前期比）

■ゲーム事業

CRI

「CRIWARE」のライセンス売上は、スマホ向けが引き続き堅調に推移予定。海外は中国市場に引き続き注力し、CRIWAREの更なる普及をめざす。CRIと営業組織を連携。中国展開も含め、シナジー効果追求し拡大めざす。11月よりPL連結。COVID-19下におけるリモート収録の需要を取り込む。7月よりPL連結。ネットワークを活用したゲーム開発・運営に強み。

ウェブテクノロジー
ツーフাইブ
アールフォース

■エンタープライズ事業

組込み

ネットワーク組込みシステムの大型案件が引き続き好調に推移予定。PC向け音響補正ソリューションも堅調に推移予定。

医療・ヘルスケア
新規

クリニック向け大型開発案件はCOVID-19により遅延。4Q完成をめざす。Web動画ミドルウェアは引き続き販売パートナー網を強化し、顧客数増加をめざす。動画向けソリューションはDietCoderの業界内横展開に注力。

(単位：百万円)

	2019年9月期		2020年9月期予想		増減額	増減率
	実績	(構成比)	予想	(構成比)		
ゲーム事業	1,156	64.8%	1,685	70.1%	+ 528	+ 45.7%
C R I	974	54.6%	1,040	43.3%	+ 65	+ 6.8%
(内、海外)	78	4.4%	120	5.0%	+ 41	+ 52.4%
ウェブテクノロジー	182	10.2%	200	8.3%	+ 17	+ 9.8%
ツーフাইブ	—	—	245	10.2%	+ 245	—
アールフォース	—	—	200	8.3%	+ 200	—
エンタープライズ事業	627	35.2%	720	29.9%	+ 92	+ 14.7%
組込み	300	16.9%	430	17.9%	+ 129	+ 43.0%
医療・ヘルスケア	143	8.0%	80	3.3%	△ 63	△ 44.1%
新規	183	10.3%	210	8.7%	+ 26	+ 14.3%
合 計	1,784	100.0%	2,405	100.0%	+ 620	+ 34.8%

※2019年10月に連結子会社となったツーフাইブの業績が、2020年9月期1Qより含まれています。

※2020年6月に連結子会社となったアールフォース・エンターテインメントの業績が、2020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

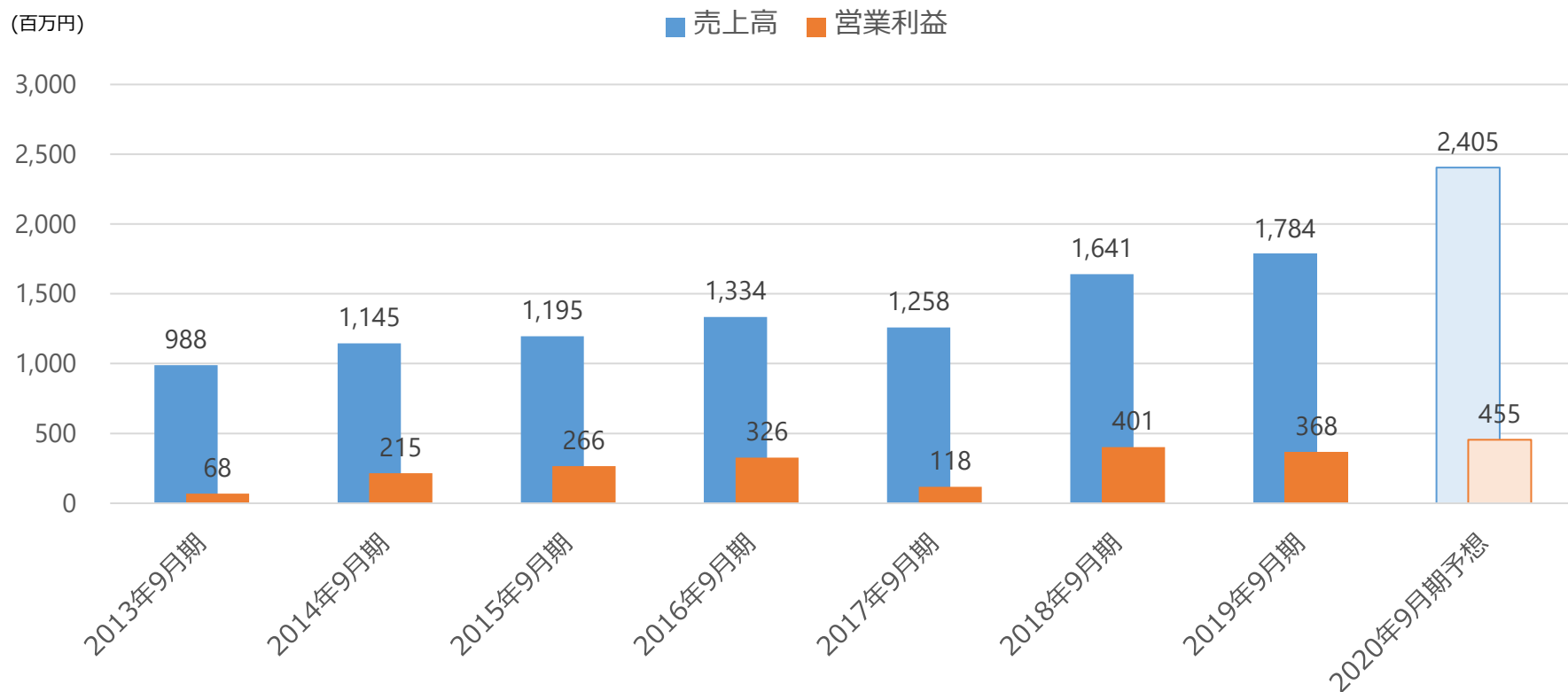


1. 2020年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	11
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・	15
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	28

業績の推移

2020年9月期予想：売上高2,405百万円、営業利益455百万円

成長の兆しが見える製品や事業にリソースを積極的に投下、事業拡大のための基盤構築を行う。
また、安定収益をもたらすようになった事業に対しては、堅実な戦略で事業を推進。



成長戦略①

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）

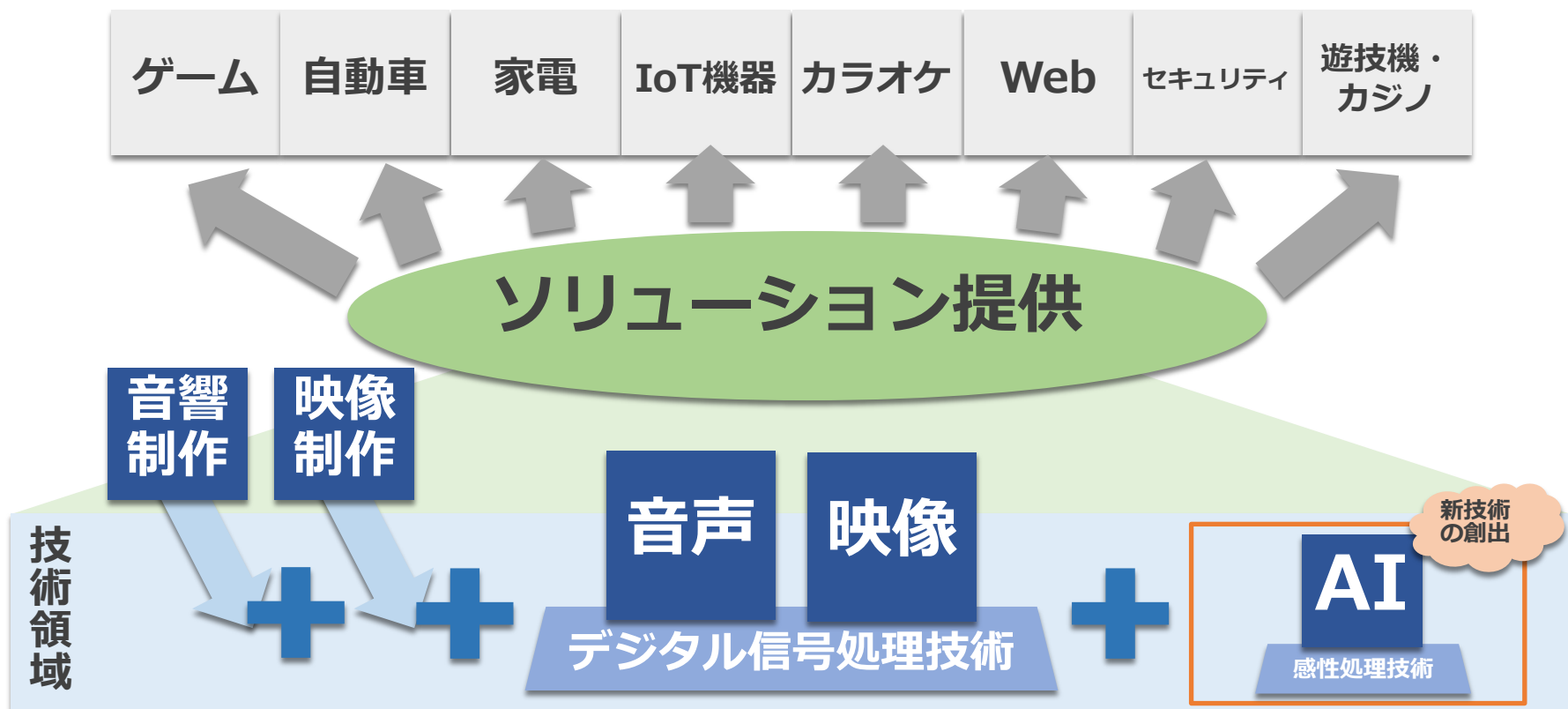


株式会社 CRI・ミドルウェア



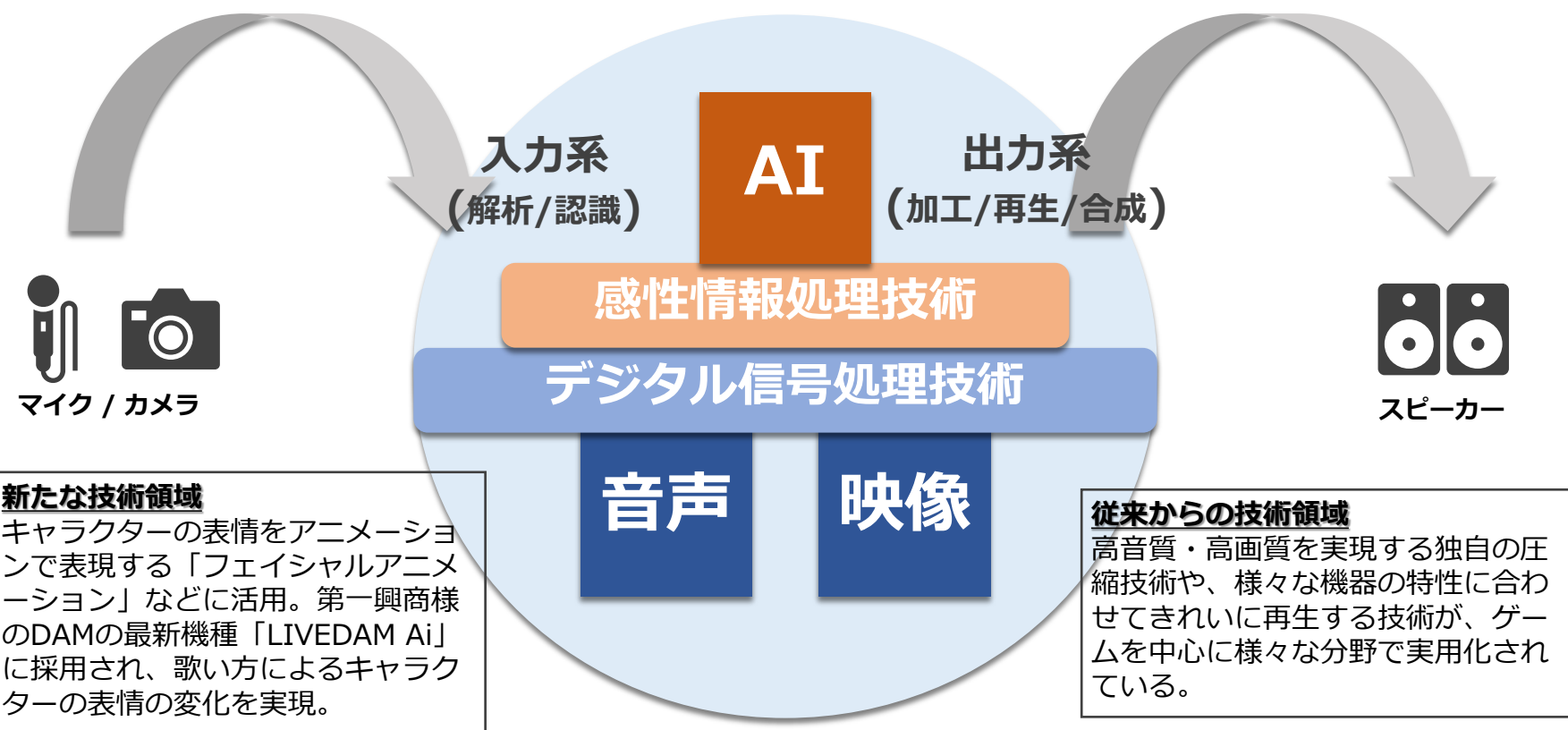
成長戦略②

当社の中核技術である音声・映像技術に、音響制作や映像制作のノウハウを加え、CRIグループ全体で幅広い製品・サービスをソリューションとして提供。



成長戦略③

ゲームで培った高度なデジタル信号処理技術と「AI技術」を融合することで、映像や音声から感性情報の処理が可能に。多様化する人間の嗜好に合わせて情報や「楽しさ」を提供するこの技術は、CRIの事業を様々な分野で加速。



注力分野①：ゲーム事業／CRI

国内は次世代ゲーム機向けへのリソース投下と営業強化に注力。
海外は中国シフトの体制をとり、中国向け累計ライセンス数500を達成する。

2020年9月期計画

- 国内は、スマホ向けに加え、家庭用ゲーム機向け需要もキャッチアップ。許諾ビジネスの周辺需要を取り込みソリューションサービス化をめざす。
- 海外は、引き続きライセンス増加（CRIファン増加）を最優先とし、製品・サービスの現地化を推し進める。

進捗および見通し

- 国内は、スマホF2P向けが堅調に推移予定。ユーザー層拡大に向け、オンラインイベントへの参加やウェビナー開催等を計画。
- 海外は、中国においてミドルウェア受注に加えてコンテンツ受託（音楽制作等）が伸張の見込み。

【20.9期3Q TOPICS】

- 「CRIWARE」の海外での累計採用数が500ライセンスを突破！ ～北米、欧州、中華圏を中心に世界各国で130社以上に採用～
- 家庭用パッケージゲーム向け料金体系を改定し初期費用ゼロでCRIWAREを導入可能に



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野②：ゲーム事業／ウェブテクノロジー

共通の顧客の多い国内ゲーム分野では営業連携を強化し事業を拡大。
中国のゲーム市場では強い2Dコンテンツの需要があり、
CRI Chinaと連携しグローバル市場へ展開。

2020年9月期計画

- ImageStudioは、新規顧客への新製品提案に注力。オプション製品を投入し、ユーザー毎に柔軟なプランを構築する。
- SpriteStudioは、中国市場への製品展開に向けた準備を進める。
- SmartJPEGは、ECサイト、および情報サイト、電子書籍サイト向けに注力。

進捗および見通し

- ImageStudioはシリーズ初のMac版を7月にリリース。
- SpriteStudioは中国市場における新規ユーザー獲得のため、CRI Chinaとの連携を強化。
- SmartJPEGは引き続きECサイト向け提案に注力。

【20.9期3Q TOPICS】

- 低解像度の画像を拡大処理した際の画像破綻を防ぐ新機能を搭載した「OPTPiX ImageStudio 8」 Ver.8.4をリリース
- SpriteStudioの認知度向上、ユーザー数拡大のために、日本と中国でアニメーションコンテストを同時開催

ImageStudio 8が搭載した新機能「テクスチャ超解像」



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野③：ゲーム事業／ツーフアイブ

2019年10月よりCRIグループへ。CRIのサウンド技術を活用した高度な音響制作を行い、サウンドソリューションとして事業を拡大。

中国で人気のある日本のサウンドコンテンツをCRI Chinaと連携し展開。

2020年9月期計画

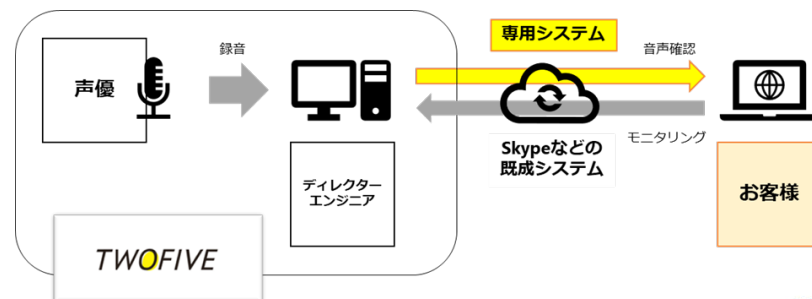
- CRIの音響テクノロジーとツーフアイブの音響制作に関する知見を融合させ、グループシナジーを追求する。
- 中国市場における日本のサウンド制作に対するニーズに対し、CRI Chinaと共同で取り組む。

進捗および見通し

- COVID-19の影響により、声優の収録等が一部遅延。COVID-19下での新収録スタイルを訴求するべく、リアルタイム遠隔監修システムを積極提案。
- 中国ゲーム会社からの日本のサウンドコンテンツ制作の需要に対応。受注拡大に向けグループ連携を強化。

【20.9期3Q TOPICS】

- スタジオに立ち会わずに音声収録を監修できる「リアルタイム遠隔監修システム」の提供を開始 ～音声収録の3密回避と業務効率化を支援する新たな監修スタイルを提案～



注力分野④：ゲーム事業／アールフォース

2020年6月よりCRIグループへ。ネットワークを活用したゲーム開発・運営に強みを持つアールフォース社をグループに加え、「CRIテレウェア構想」の実現をめざす。

【アールフォース・エンターテインメント】

■事業内容

- ・家庭用ゲーム機からスマートフォンまで制作実績333本以上
- ・企画提案から運営まで実現可能な人材と社内体制
- ・ユーザーストーリー重視の開発メソッド

進捗および見通し

- ・ ネットワーク技術に関する知見を活かし、CRIのあらたな製品・サービスの開発プロジェクトに参画。
- ・ ゲーム受託案件の年内完了に向け注力、並行して次の案件獲得のため、新規企画も立案中。

【20.9期3Q TOPICS】

- ・ ネットワークを活用したゲーム開発・運営に強みを持つアールフォース社の株式取得（完全子会社化）に関するお知らせ ～グループの力を結集し、「CRIテレウェア構想」の実現をめざす～



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野⑤：EP事業／組込み（家電・IoT）

コストダウンからバリューアップ提案へ。

映像・音声の技術だけでなくソリューションとして提供し、顧客製品の付加価値を向上。

2020年9月期計画

- 新機能の紹介や各マイコンベンダー向けデモ機の準備など、商社に対し販路拡大活動を行う。
- UIミドルウェアビジネスを軌道に乗せるべく、提案から開発までのトータルソリューションを提供する。
- 各PCベンダーへ、音響補正アプリケーションの拡販を進める。

進捗および見通し

- ネットワーク組込みシステムの大型開発案件が引き続き好調に推移予定。
- PC向け音響補正ソリューションは採用機種増加により堅調に推移予定。
- 省回路型高出力サウンドミドルウェア「D-Amp Driver」の製品性を高める研究開発を実施。

【20.9期3Q TOPICS】

- ルネサス エレクトロニクス主催で「Aeropoint GUI for RX」組込実践オンラインセミナーを開催 ～普及価格帯のルネサスマイコンで高品位な動画再生を実現し、高い評価を獲得～

「Aeropoint GUI for RX」は普及価格帯のマイコンで豊かな映像表現を実現するグラフィカルUIミドルウェアです。

グラフィカルUIミドルウェア

Aeropoint GUI
エアロポイント GUI



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野⑥：EP事業／組込み（車載）

車載システムの実績となるコックピットサウンドを様々なメーカーや車種へ横展開。
EVカーの普及にともない需要が高まる車両接近通報装置などの新製品を開発。

2020年9月期計画

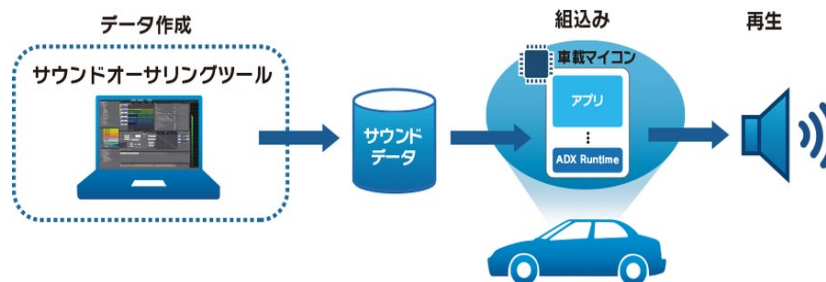
- ・ 国内外の他の自動車メーカーや、同一メーカーの他の車種への横展開を前進させるべく、サポート体制拡充を進める。
- ・ 車両接近通報装置向け新製品の立上げ等をめざし、マーケティング活動を本格化させる。

進捗および見通し

- ・ サウンド以外の車載需要に対応するために、開発効率を向上させるグラフィックス関連の研究開発に着手。
- ・ ADX Automotive 採用拡大のため、OEMメーカー向け提案やTire1メーカー内での横展開に注力。

【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。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。



注力分野⑦：EP事業／Web動画



多様化するインターネット事業に対応するために自動進行モデルと販売チャネルを構築。
無料トライアルから有料顧客への自動的な転換によって顧客数を拡大させ、
各事業分野に特化した販売パートナー網によってニーズを捉えたLiveActの導入を提案。

2020年9月期計画

- 新バージョンのSaaS版リリースにより受注手続きの効率化を実現する。
- 販売パートナー網を拡大させ、商流案件数の増加をめざす。
- セキュリティを向上させ、より快適かつ安全な動画サービスを追求する。

進捗および見通し

- 顧客数増加に向け、引き続き販売パートナー網を強化。
- COVID-19下においてWeb動画に関する需要や問合せが増加中。
- 次期に向け、国内外で需要が見込める新規ソリューションを準備中。

【20.9期3Q TOPICS】

- 学校の遠隔授業を支援する動画を活用した新サービス「スマート授業 by LiveAct PRO」を提供開始 ～COVID-19の影響で需要の増加が見込まれる教育業界へ参入～

スマート授業が搭載する主な機能

チャプターごとの確認問題



スキップ禁止



倍速再生



※経済産業省「#学びを止めない未来の教室」に掲載
https://www.learning-innovation.go.jp/covid_19/crimw/

株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野⑧：EP事業／動画向けソリューション

監視カメラはセキュリティ機能と融合することで
新たな事業領域であるIoTセキュリティ分野に進出。
ドライブレコーダーの需要拡大にあわせ車載領域へも展開。

2020年9月期計画

- Vsecureの11月販売開始により、IoTセキュリティ市場の開拓を推進する。
- Vsecureは販売パートナーと連携し、垂直立ち上げをめざす。
- DietCoderは、監視/車載領域での許諾ビジネス拡大をめざす。

進捗および見通し

- DietCoderは、監視カメラ向けが引き続き堅調に推移予定。新たにドライブレコーダーや家電製品領域にも拡大中。
- Vsecureは、正式導入までに時間を要している。今後はOEMによる製品化にも対応し、幅広い製品展開によりモデルケース確立をめざす。

【20.9期3Q TOPICS】

- 日立のプロジェクト事例内でCRIの動画圧縮技術が紹介 ～コロナ危機で工場にも「リモートワーク」の波 日立の「スマート工場」に高まる期待～

【高圧縮トランスコードシステム】

CRI DietCoderは、見た目の画質劣化なしで動画データを圧縮できるソフトウェア高圧縮トランスコードシステムです。セキュリティカメラシステムに導入いただくことで、動画データを1/2～1/12に再圧縮します。

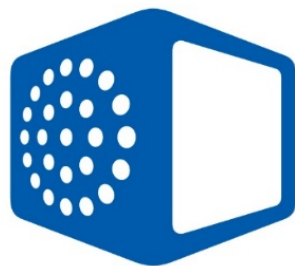
1. 2020年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	11
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・	15
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	28

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 7億51百万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結189名 単体95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等
- グループ会社 株式会社ウェブテクノロジー
株式会社ツーファイブ
株式会社アールフォース・エンターテインメント
上海希艾維信息科技有限公司

(2020年6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～

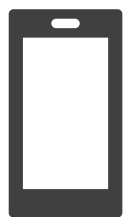
高品質で

小さく軽く

きれいに再生

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)



スマホゲーム



家庭用ゲーム



カラオケ



車載機器



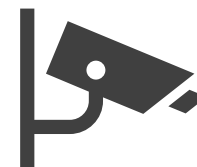
家電、IoT機器



医療・ヘルスケア



Web動画



監視カメラ

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	◎



CRIWARE[®]

圧倒的な
映像圧縮技術

高画質で
1/1000
映像データ圧縮率

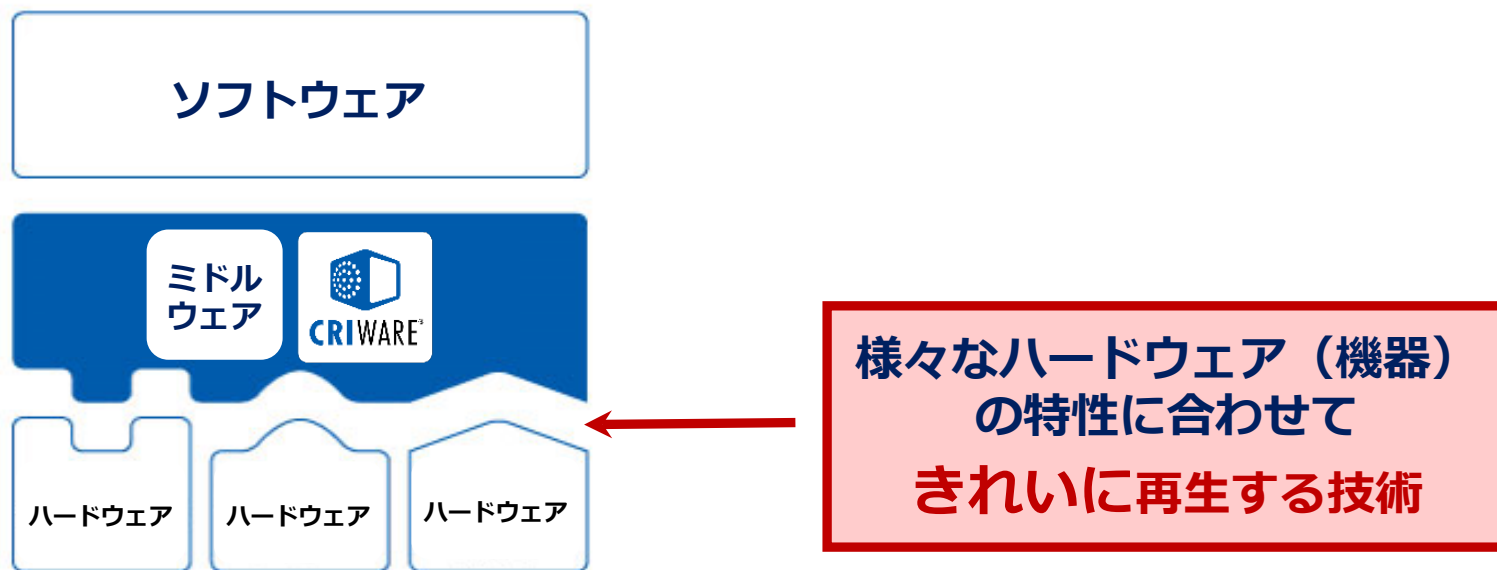
	圧縮率	画質
CRI	1/200~1/1,000	◎
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

株式会社 CRI・ミドルウェア



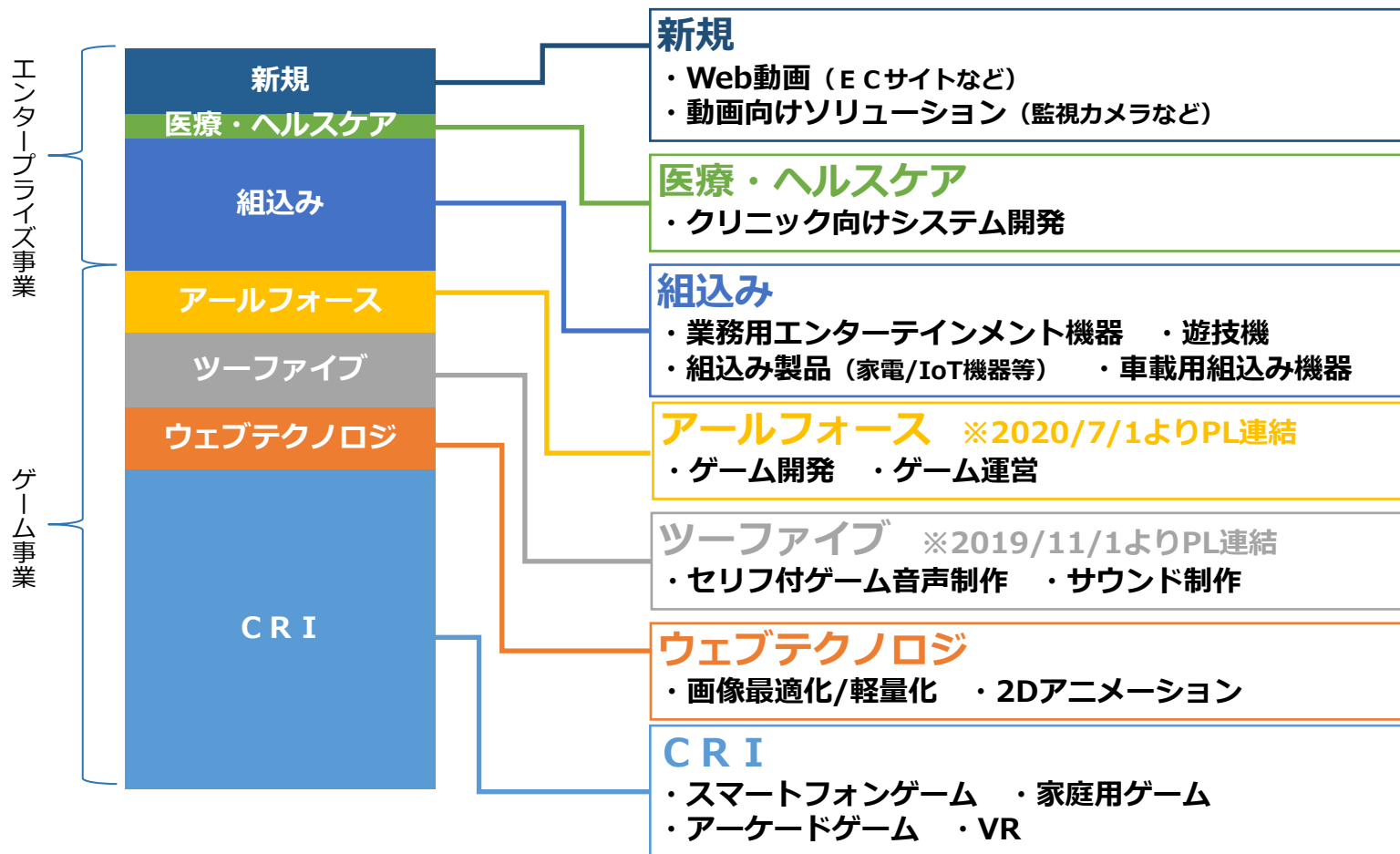
独自技術（再生技術）

「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

CRIグループは、ゲーム事業、エンタープライズ事業の2事業で事業を展開。



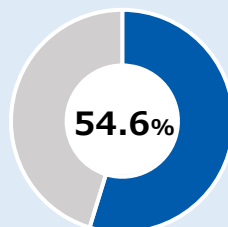
ゲーム事業／CRI

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。中国・北米を中心に海外展開を推進中。

主要製品

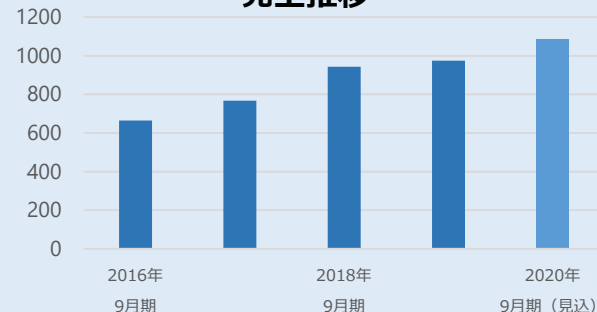
- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®2」
- ・高画質・高機能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®2」
- ・音声解析ミドルウェア「CRI ADX® LipSync」

売上構成比
(2019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

色々な機種・OS向けに
ゲームを展開したい

ハイクオリティな
ゲームを開発したい

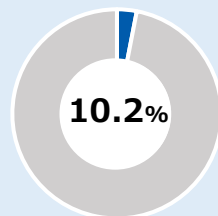
ゲーム事業／ウェブテクノロジー

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。

主要製品

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

売上構成比
(2019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

ゲーム事業／ツーフアイブ[®]

2020年9月期1QよりPL連結。主にスマホアプリや家庭用ゲームソフトの音声制作を実施。近年は、需要の高まりとともに、セリフ付ゲーム音声の制作が中心。



※ツーフアイブは、2020年9月期1QからPL連結いたしました。

ツーフアイブのつよみ

声優のキャスティングから演出、収録、加工、編集、データ化までをワンストップで実施

市場・顧客のニーズ



著名な声優を使ったセリフ付ゲーム音声を作りたい



〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

ゲーム事業／アールフォース

2020年9月期4QよりPL連結。主に日本国内大手のパブリッシャーからの受託制作を中心に、数多くのオリジナルゲーム、及び有名IPタイトルの開発を実施。



売上推移



※アールフォースは、2020年9月期4QからPL連結いたします。

アールフォースのつよみ

ゲーム開発の流れを熟知したプロ集団がワンストップで、ゲーム制作のソリューションを提供

市場・顧客のニーズ



豊富な開発実績のある会社にお願ひしたい

企画提案から運営まで全てお任せしたい



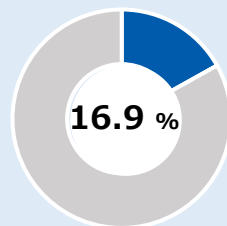
EP事業／組み込み

家電、IoT機器、遊技機、車載などの組み込み機器向けに、音声・映像技術を提供。2019年にはカラオケ向けに独自AIシステムの提供を発表。

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

売上構成比
(2019年9月期)



(百万円) 売上推移



CRIのつよみ

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

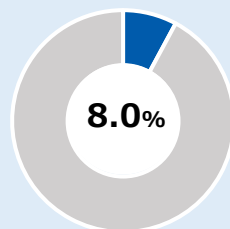


状況に応じて音声を
組み替えて再生したい

EP事業／医療・ヘルスケア

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。大学病院と提携した試験的研究開発なども実施。

売上構成比
(2019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

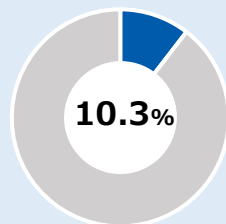
EP事業／新規（Web動画）

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。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。

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
(2019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

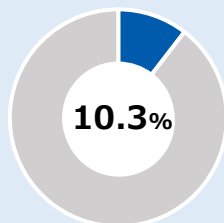
EP事業／新規（動画向けソリューション）

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供。2019年にはVsecureの国内出荷を開始。

主要製品

- ・高圧縮トランスコードシステム「CRI DietCoder®」
- ・IoTサイバーセキュリティソリューション「Terafence Vsecure™」

売上構成比
(2019年9月期)



売上推移

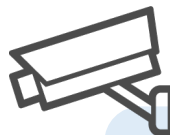


※新規分野全体（Web動画、映像圧縮、アプリ開発など）の売上構成比、売上推移になります。

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

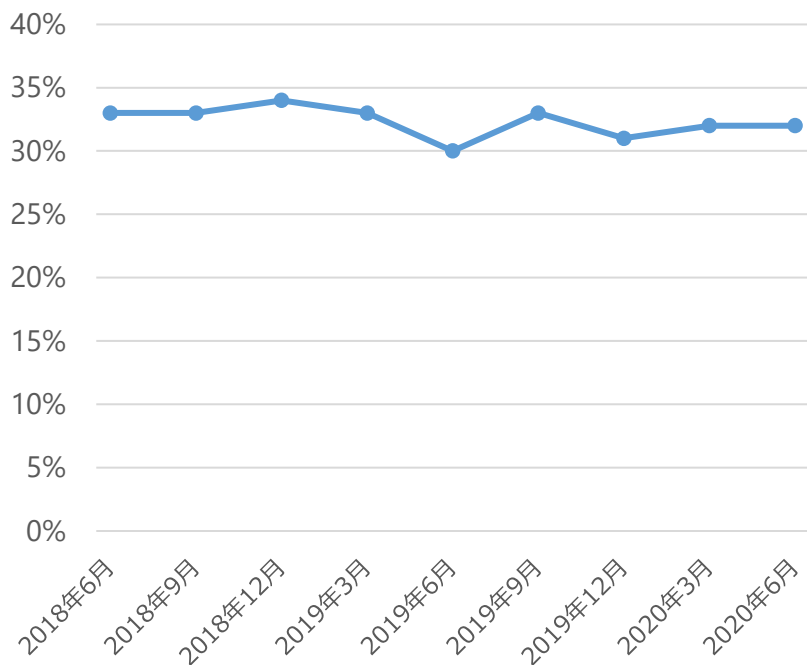


高画質な監視映像を
LTE回線（携帯通信用回線）で
リアルタイムに送信したい

画質を上げて
高度な画像認識に活用したい

ゲーム事業：CRIWARE採用率（国内）

スマートフォンゲーム

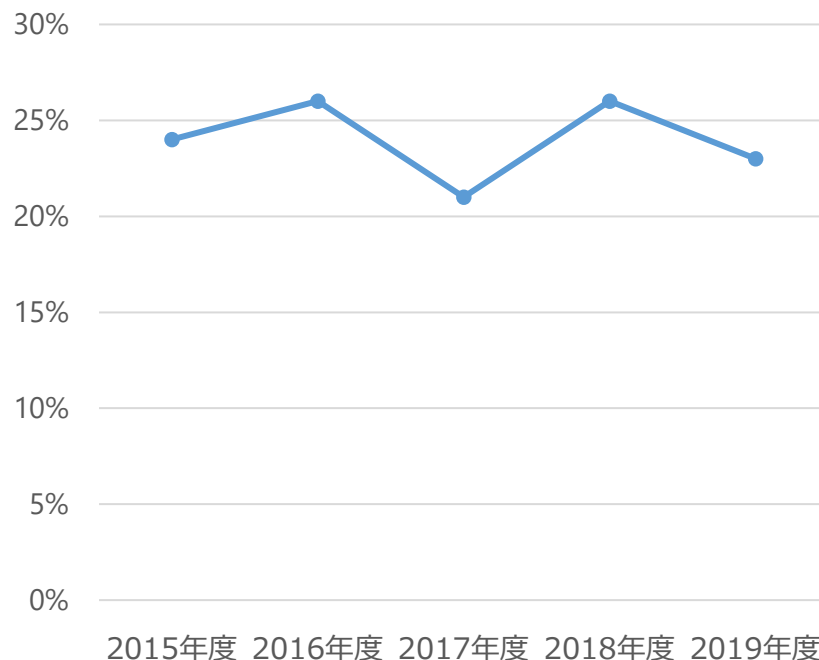


CRIWARE採用率：32% ※

(2020年6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



CRIWARE採用率：23% ※

(2018/12/31~2019/12/29 集計)

※ファミ通ゲーム白書2020
「2019年ゲームソフト推定販売本数TOP1000」における
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

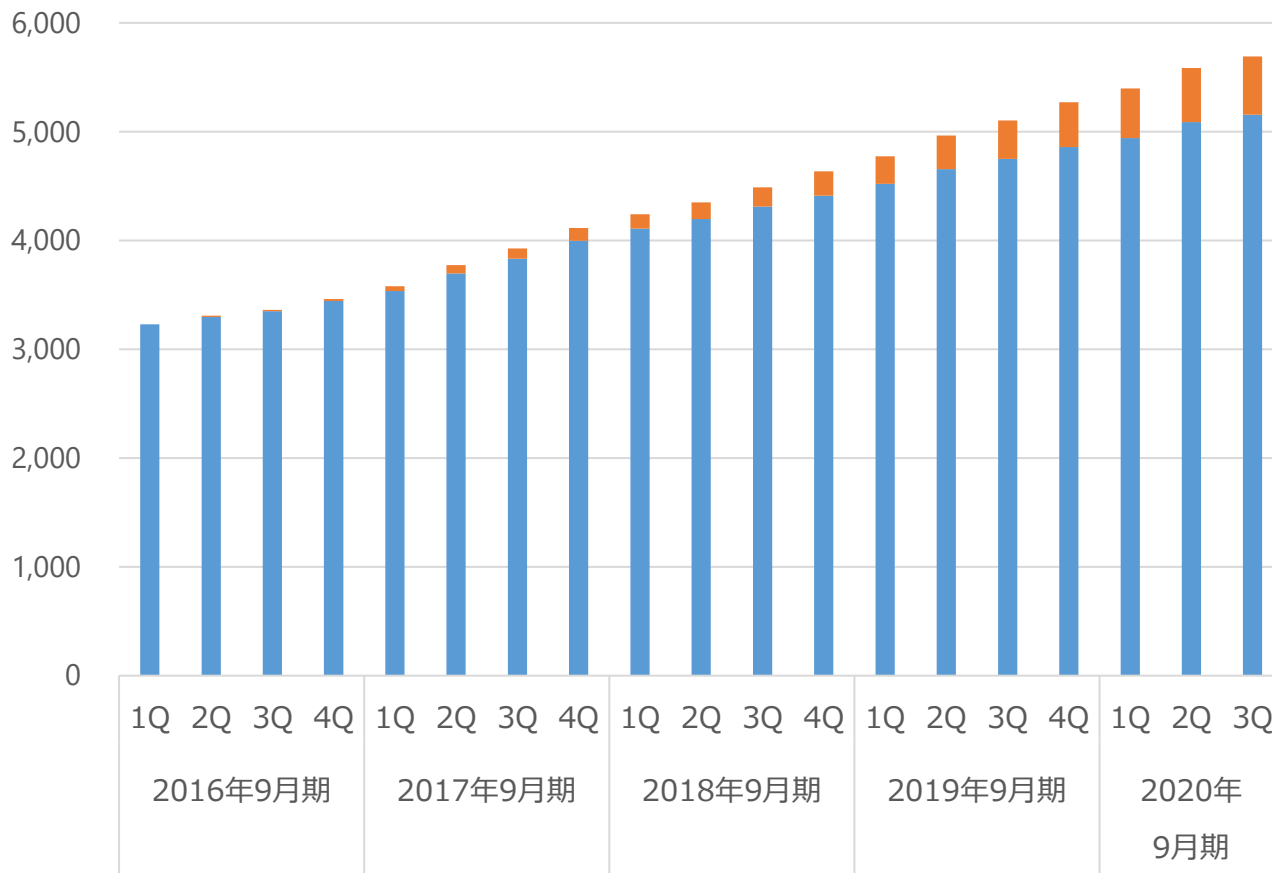
株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移

(タイトル数)

■ 国内ライセンス数(累計) ■ 海外ライセンス数(累計)



CRIWARE採用

5,692
ライセンス

(2020年6月集計)

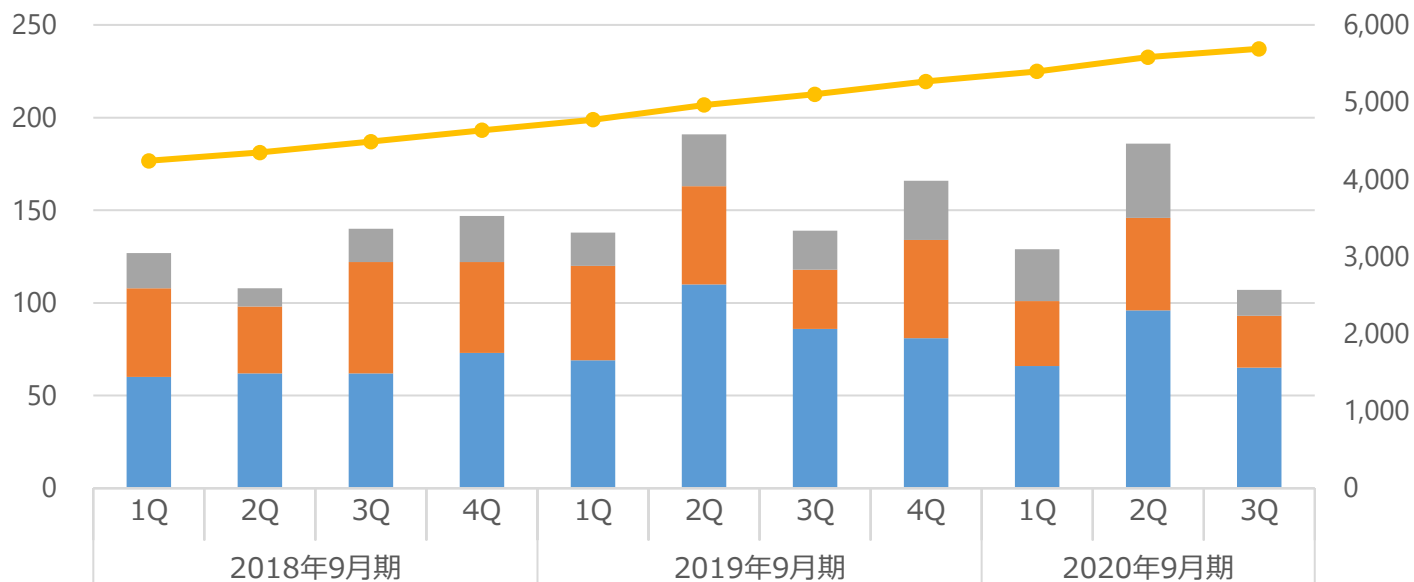
※ 国内ライセンス数は、主契約が国内の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別数をカウントしております。
 ※ 海外ライセンス数は、主契約が海外の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別(日本を除く)数をカウントしております。

株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム事業：CRIWARE採用数

ライセンス数推移



■ その他	19	10	18	25	18	28	21	32	28	40	14
■ 家庭用ゲーム	48	36	60	49	51	53	32	53	35	50	28
■ スマートフォンゲーム	60	62	62	73	69	110	86	81	66	96	65
● 累計ライセンス数	4,241	4,349	4,489	4,636	4,774	4,965	5,104	5,270	5,399	5,585	5,692

※「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)
 ※主契約が国内の場合は、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。