

2021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>

2021年2月9日



1. 2021年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2021年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 10
3. 注力分野の最新TOPICS	・ ・ ・ 15
4. 参考資料：今後の成長戦略と企業概要	・ ・ ・ 21

1Q決算のポイント（連結）

売上高 686百万円（前期比+205百万円）

- ・ゲーム事業が好調に推移。アールフォース連結分が純増（+124百万円）。
- ・エンタープライズ事業/新規分野にデジタル展示会プラットフォーム（CRI DXExpo）売上が計上。

営業利益 67百万円（前期比+3百万円）

- ・アールフォースが赤字（計画どおり）で純減も、売上好調だったゲーム事業、CRI DXExpoなどがマイナスをカバーし増益。

1Q決算概要（連結/前年同期比）

(単位：百万円)

	2020年9月期1Q	2021年9月期1Q	増減額	増減率
売上高	480	686	+ 205	+ 42.9%
売上原価	184	325	+ 140	+ 76.4%
売上総利益	295	360	+ 65	+ 22.0%
(売上総利益率)	61.6%	52.6%	△ 9.0pt	—
販売費及び一般管理費	231	293	+ 61	+ 26.4%
営業利益	63	67	+ 3	+ 5.9%
(営業利益率)	13.3%	9.9%	△ 3.4pt	—
経常利益	65	68	+ 2	+ 4.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	52	45	△ 6	△ 12.0%
従業員数（人）	124	187	—	—

1Qセグメント別業績（連結/前年同期比）

■ゲーム事業

CRI

国内はスマホF2P向けが増加。CRIWARE採用タイトルが少ない顧客へのアプローチが奏功し一括契約を締結。

ウェブテクノロジー
ツーフাইブ

海外は、中国市場でCRIWAREの認知度が高まり、顧客単価が上昇。画像軽量化ソリューションが伸びたものの、全体としては横ばい。CRI Chinaとの連携案件や海外IPの日本向けローカライズ案件等により、計画比上振れ。

アールフォース

前期4QよりPL連結のため1Q分は売上純増。1Qは概ね想定どおりの着地。

(単位：百万円)

		2020年9月期1Q		2021年9月期1Q		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	323	67.5%	526	76.8%	+ 202	+ 62.6%
	CRI	234	48.8%	284	41.4%	+ 50	+ 21.4%
	(内、海外)	26	5.5%	46	6.8%	+ 20	+ 76.0%
	ウェブテクノロジー	43	9.0%	43	6.3%	+ 0	△ 0.5%
	ツーフাইブ	46	9.7%	74	10.9%	+ 28	+ 60.7%
	アールフォース	—	—	124	18.2%	+ 124	—
セグメント利益	ゲーム事業	58	91.6%	71	106.4%	+ 13	+ 23.1%

※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



1Qセグメント別業績（連結/前年同期比）

■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継続受注、音響補正ソリューションの追加ライセンス受注などがあったものの、前期1Qにあった一括ライセンス売上がなくなった影響をカバーしきれず減収。

新規

Web動画ソリューションは需要旺盛も、COVID-19の影響で新規案件獲得に時間がかかっており微増に留まる。動画向けソリューションは概ね想定どおりの着地。デジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo」の売上が初計上され増収。

（単位：百万円）

		2020年9月期1Q		2021年9月期1Q		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	エンタープライズ事業	156	32.5%	159	23.2%	+ 3	+ 2.0%
	組込み	99	20.8%	63	9.3%	△ 36	△ 36.4%
	新規	56	11.7%	95	14.0%	+ 39	+ 69.8%
セグメント利益	エンタープライズ事業	5	8.4%	△ 4	-6.4%	△ 9	△ 180.9%

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

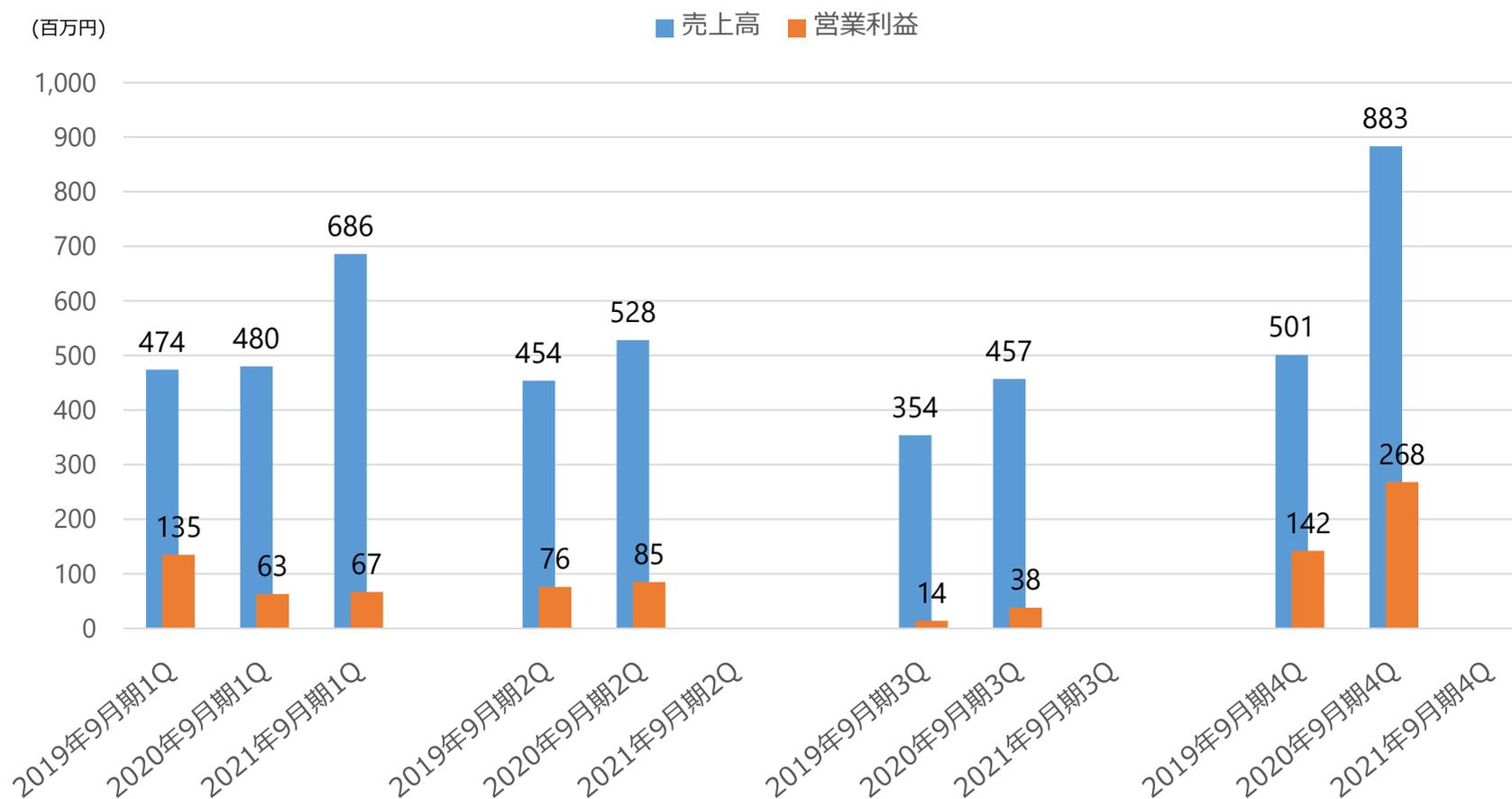
※2020年6月に連結子会社となったアールフォース・エンターテインメントの業績が、2020年9月期4Qより含まれています。

株式会社 CRI・ミドルウェア



直近3年四半期業績推移（連結）

1Qは、前期4QからアールフォースのPL連結が開始されたことで、四半期売上は大きく増加。対計画比では概ね想定どおりの着地となった。



1Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、1年内償還予定社債の繰上償還等による現金及び預金の減少や、売掛金の減少等により、前期末比987百万円の減少。

(単位：百万円)

	2020年9月期末	2021年9月期 1Q末	増減額	増減率
流動資産	4,205	3,231	△ 973	△ 23.2%
現金及び預金	3,343	2,501	△ 842	△ 25.2%
売掛金	590	466	△ 123	△ 21.0%
その他流動資産	271	263	△ 7	△ 2.9%
固定資産	1,031	1,017	△ 13	△ 1.3%
有形固定資産	56	53	△ 3	△ 6.4%
無形固定資産	298	315	+ 17	+ 5.9%
投資その他の資産	676	648	△ 27	△ 4.0%
資産合計	5,236	4,249	△ 987	△ 18.8%

1Q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1,048百万円の減少。純資産は、繰越利益剰余金の増加等による株主資本の増加等により、前期末比61百万円の増加。

(単位：百万円)

	2020年9月期末	2021年9月期 1Q末	増減額	増減率
流動負債	1,375	339	△ 1,036	△ 75.3%
固定負債	180	167	△ 12	△ 6.9%
負債合計	1,555	507	△ 1,048	△ 67.4%
株主資本	3,672	3,736	+ 64	+ 1.8%
その他の包括利益累計額	△ 11	△ 16	△ 5	+ 45.8%
新株予約権	12	11	+ 0	△ 2.1%
非支配株主持分	8	10	+ 2	+ 25.0%
純資産合計	3,681	3,742	+ 61	+ 1.7%
負債純資産合計	5,236	4,249	△ 987	△ 18.8%
自己資本比率	69.9%	87.5%	+ 17.6pt	—

1. 2021年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	2
2. 2021年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	10
3. 注力分野の最新TOPICS	・ ・ ・	15
4. 参考資料：今後の成長戦略と企業概要	・ ・ ・	21

通期業績予想のポイント（連結）

下線部分を
追記

レンジ形式での業績予想を採用。

売上高29億円～32億円、営業利益5～5.8億円

- ゲーム事業は、CRIのスマホ向け・海外向けの拡大、ツーフアイブの復調、アールフォースの通期連結貢献で成長を見込む。
- エンタープライズ事業/組込み分野はネットワーク組込みシステムの継続受注で、新規分野はWeb動画ソリューション、動画向けソリューション、デジタル展示会プラットフォームの拡大で成長を見込む。
- ツーフアイブの連結月数が11ヶ月から12ヶ月に、アールフォースの連結月数が3ヶ月から12ヶ月に拡大。

通期業績予想（連結）

現時点では
変更なし

(単位：百万円)

	2020年9月期	2021年9月期 予想	増減額	増減率
売上高	2,349	2,900~ 3,200	+550~ +850	+23.4%~ +36.2%
営業利益	457	500~ 580	+42~ +122	+9.4%~ +26.9%
(営業利益率)	19.5%	17.2%~ 18.1%	△2.2pt~ △1.3pt	—
経常利益	457	500~ 580	+42~ +122	+9.2%~ +26.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	373	346~ 402	△26~ +28	△7.2%~ +7.7%

通期セグメント別売上予想（連結/前期比）

現時点では
変更なし

■ゲーム事業

CRI

新ゲームプラットフォーム向けサポートを拡充し、既存顧客の継続使用を促進する。CRIWARE未採用の開発チームに対し個別提案を実施し、採用率を向上させる。

ウェブテクノロジー

海外は、CRI Chinaの人員体制・製品ラインアップを拡充する。料金体系の変更や、顧客ニーズに応じて製品強化を行い、ユーザー数の増加を図る。

ツーファイブ

コロナ下において三密を回避する新しい収録スタイルとして「リモート収録」をアピールすることで、新規案件や遠方顧客を獲得する。

アールフォース

受託開発中の大型案件を完了させ、新規案件を獲得する。

(単位：百万円)

	2020年9月期	2021年9月期予想	増減率
	実績	予想	
ゲーム事業	1,708	2,110~ 2,310	+ 23.5%~ + 35.2%
CRI	1,077	1,190	+ 10.4%
(内、海外)	134	160	+ 18.9%
ウェブテクノロジー	189	220	+ 16.1%
ツーファイブ	227	250~ 300	+ 9.8%~ + 31.8%
アールフォース	213	450~ 600	+ 110.8%~ + 181.0%

※2019年10月に連結子会社となったツーファイブの業績が、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



通期セグメント別売上予想（連結/前期比）

下線部分を
追記

■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継続開発を見込む。家電・IoT等向けは、家電業界や医療機器業界内で他社への横展開に注力。車載向けは、自動車メーカーに対しCRIの音声技術の高さを認知させ、メーカー推奨製品として拡販を図る。また、メーターグラフィックスの開発効率改善支援業務を行い、将来的には、メーターGUIなどのメーターサウンド以外のビジネスへの拡大を目論む。

新規

Web動画ソリューション「LiveAct PRO」は既存顧客の成功モデルを横展開し、新規顧客開拓を進める。動画向けソリューションは公共向け中心に拡大を図る。デジタル展示会プラットフォームは、初回受注案件に続く案件獲得に注力。クリニック向けシステム開発案件を完了させ、保守受注を見込む。

※当期より医療・ヘルスケア分野は新規分野に統合。

(単位：百万円)

	2020年9月期	2021年9月期予想	増減率
	実績	予想	
エンタープライズ事業	641	790~ 890	+ 23.1%~ + 38.7%
組込み	441	500	+ 13.3%
新規	200	290~ 390	+ 44.7%~ + 94.6%

※2019年10月に連結子会社となったツアーファイブの業績が、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。

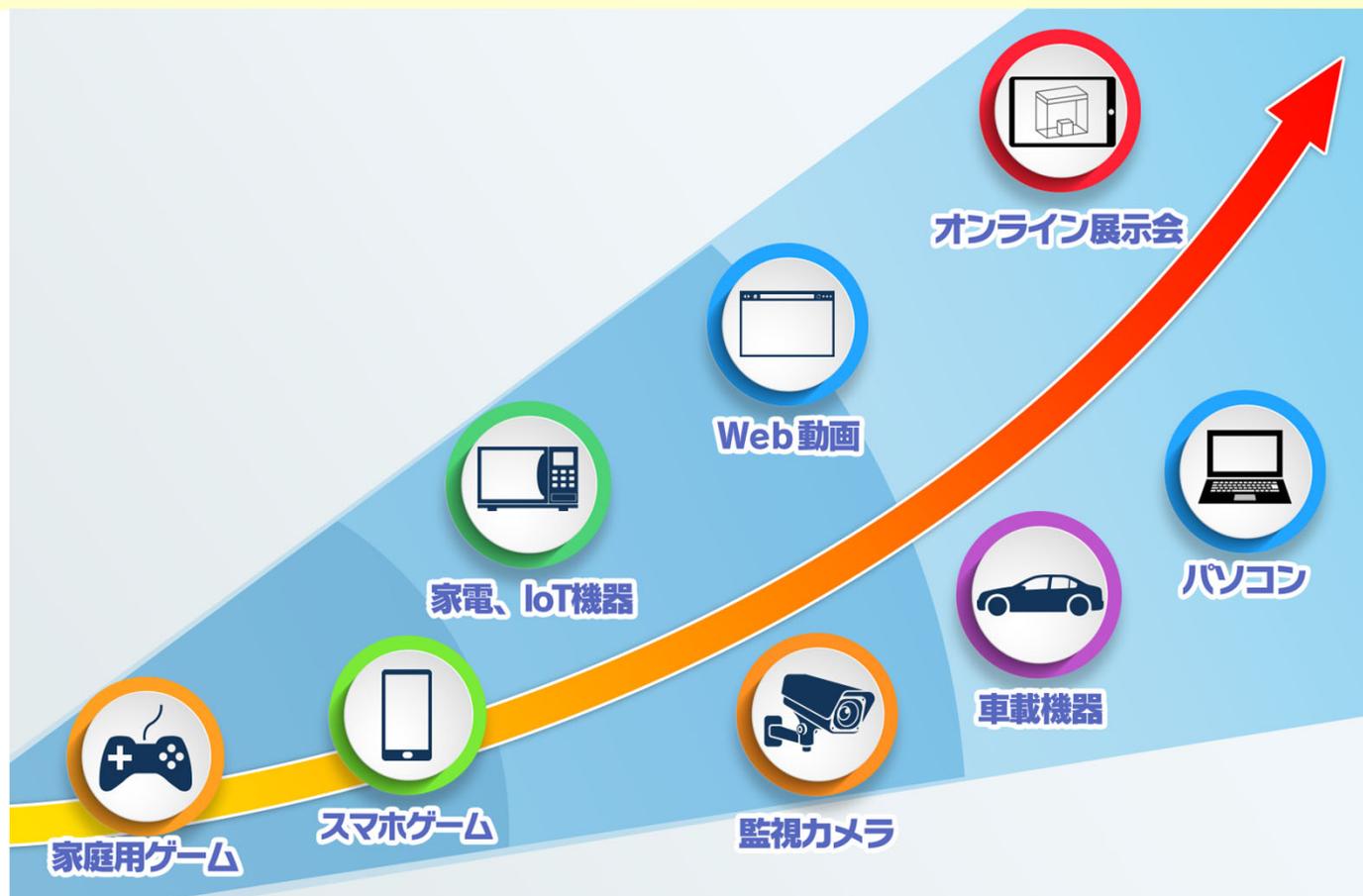
株式会社 CRI・ミドルウェア



1. 2021年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	2
2. 2021年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	10
3. 注力分野の最新TOPICS	・ ・ ・	15
4. 参考資料：今後の成長戦略と企業概要	・ ・ ・	21

基本方針

ゲーム事業で得られた技術やノウハウ、知見、資金を、エンタープライズ事業の研究開発や営業強化に投下することで、事業領域を拡げ、CRIグループ全体で飛躍的な成長をめざします。



注力分野1-1：ゲーム事業／CRI

2021年9月期方針

国内スマートフォン向けは、採用タイトルを増加させ、シェア拡大を狙います。また、次期ゲーム機向けは、アカウント営業を強化し拡大を狙います。大口顧客に対し、ウェブテクノロジーとの共同提案を進めます。

海外は、引き続き中国市場に注力し、シェア拡大をめざします。ウェブテクノロジー製品やコンテンツ受託等新たな商材を投入するとともに、CRI Chinaの人員体制を拡充します。

最新TOPICS

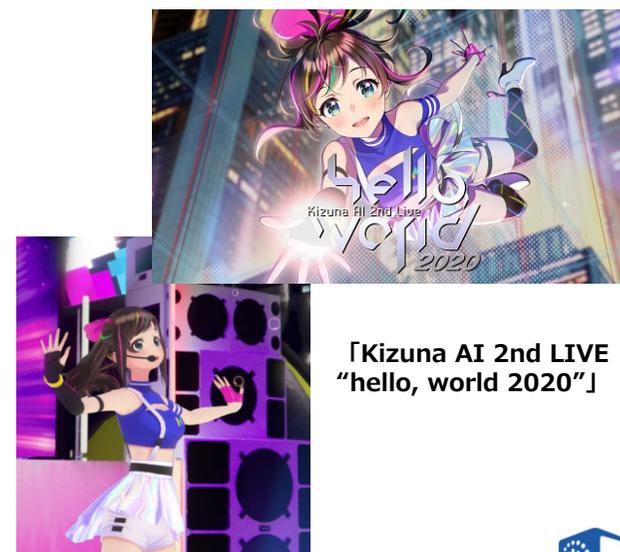
■ 事例紹介

- ✓ 「CRI ADX LipSync」がバーチャルアーティスト Kizuna AIのワンマンライブに採用。口の動きからアーティストの豊かな表情をリアルタイムに再現する当社技術が、成長するバーチャルアーティスト市場のパイオニアであるKizuna AIに採用され、注目度が高まった。

■ 海外展開

- ✓ CRI Chinaの販促活動が奏功し、中国のACG(*)マーケットを中心にCRIWAREの認知度が向上し、ライセンス数が増加。「原神」など大型タイトルへの採用も進んでいる。

(*) 中国語圏において主に用いられる日本のアニメ、漫画、コンピュータゲームの文化を反映した「2次元」コンテンツの総称。



「Kizuna AI 2nd LIVE
"hello, world 2020"」

株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野1-2：ゲーム事業 / ウェブテクノロジー、 ツーフାଇブ、アールフォース

2021年9月期方針

ウェブテクノロジーは、CRI国内・海外との連携を強化し、ユーザーの拡大をめざします。
ツーフାଇブは、CRI海外との連携を強化し、中国企業からのコンテンツ受託の一翼を担います。

アールフォースは、CRIの保有する高度な技術を取り込むことで、コンテンツの品質向上を図るとともに、開発の効率化を目論みます。

最新TOPICS

- ウェブテクノロジー
 - ✓ 2Dアニメーション作成ツール「SpriteStudio」は料金体系の変更やテレワークに適したライセンス形態を導入し、半年弱でユーザー数が1,600超増加。
- ツーフାଇブ
 - ✓ 中国のACGマーケットにCRIWAREが浸透してきたことで、日本の著名な声優や作曲家を起用したコンテンツ制作依頼が増加。CRI Chinaとの連携を強め、音響制作案件の獲得に注力していく。
- アールフォース
 - ✓ 1月下旬に大手ゲーム顧客から受託開発していた大型スマホアプリがリリース。App Storeのトップ無料ゲームで1位を5日以上獲得。今後保守運用も担当。

OPTPIX
SpriteStudio

Starter	Business
無料	¥400,000 / 5 user (税別)
主に個人や団体が利用できるライセンスです。かんたんな手続きだけで無料でご利用いただけます。	前年度売上高が5,000万円を超える企業・団体向けライセンスです。
	※キャンペーン期間延長※ 最大で50%オフ! 2021年3月末日申し込み分まで

株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野2-1：エンタープライズ事業／組み込み分野

2021年9月期方針

ネットワーク組み込みシステムの継続開発および次世代カラオケシステムに向けた先行開発を行います。

車載向けは、OEMメーカー推奨製品になることをめざすとともに、メーターGUIなどのメーターサウンド以外のビジネスへの拡大を目論みます。

家電・IoT等向けは、各製品の付加価値の高さを再アピールし、拡販を図ります。

最新TOPICS

■ 事例紹介

- ✓ 社団法人から前期より継続受注し開発していたネットワーク組み込みシステムが1Qより実稼働を開始。引き続き継続開発を行い、機能面の向上を図る。
- ✓ テレワークの浸透が追い風となり「Dirac Audio」を搭載した富士通パソコンFMVの販売好調で、追加ライセンスを受注。



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野2-2：エンタープライズ事業／新規分野

2021年9月期方針

Web動画ソリューションは、DXExpoのコア技術として位置づけるとともに、DXExpoを採用しているET&IoT展を成功させ、デジタル展示会プラットフォームでNo.1をめざします。

動画向けソリューションは、公的機関向け、組込み機器向けのソリューションとして事業を展開します。Terafence社については、OEM供給などのビジネス展開を模索します。

最新TOPICS

■ 事例紹介

- ✓ デジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo」が実際に使用された展示会「ET & IoT Digital 2020」が11/16~12/18に開催。SNSのようなタイムラインの仕組みと動画技術を組み合わせることで、リアル展示会での体験をオンライン上で実現した世界初のソリューション。
- ✓ 動画向けソリューション「DietCoder」が新聞社に採用。社内イントラで大容量データを閲覧する際の負荷軽減に貢献。



株式会社 CRI・ミドルウェア



1. 2021年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	2
2. 2021年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	10
3. 注力分野の最新TOPICS	・ ・ ・	15
4. 参考資料：今後の成長戦略と企業概要	・ ・ ・	21

今後の成長戦略

今後の成長戦略

CRI デジタルトランスフォーメーション(DX) 戦略

CRIグループは、
テレウェア構想を基軸に製品やサービスを進化させ、
新しいビジネスの創造を行い、
これからのDXを実現するソリューションプロバイダーをめざします。

テレウェア構想

DXとは？

デジタルトランスフォーメーションの略。企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること。

リアル展示会の良さを活かしつつ、 デジタルトランスフォーメーション(DX)を実現した “世界初”のデジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo」

展示会場を歩き回る

リアル展示会
DXExpo

タイムラインで
展示動画を流し見る



展示会場での商談

リアル展示会
DXExpo

ワンタップで
ビデオチャット



新しい製品との
偶然の出会い

リアル展示会
DXExpo

興味や行動分析に基づく
レコメンデーション



株式会社 CRI・ミドルウェア



CRI DXExpo 採用実績

IoTのコア技術である“エッジテクノロジー”の最先端情報を一望できる
アジア最大級イベント「ET & IoT Digital 2020」で採用。



CRI DXExpo (デジタル展示会プラットフォーム)

「CRI DXExpo」は、「LiveAct PRO」で培われたWeb動画技術を活用したデジタル展示会プラットフォームです。

SNSで次々に情報が流れてくるタイムラインの仕組みと動画技術を組み合わせることで、リアル展示会での体験をオンライン上で実現します。たとえば、展示会の通路を歩くとさまざまな企業に出会えるように、タイムライン上に流れてくる動画を見ることで、新しい技術やサービスに出会えます。また、ワンタップでビデオチャットによる商談が可能です。



CRIテレウェア



出展者

展示パネル

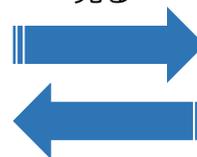


商談

分析データ



見る



問合せ

行動データ



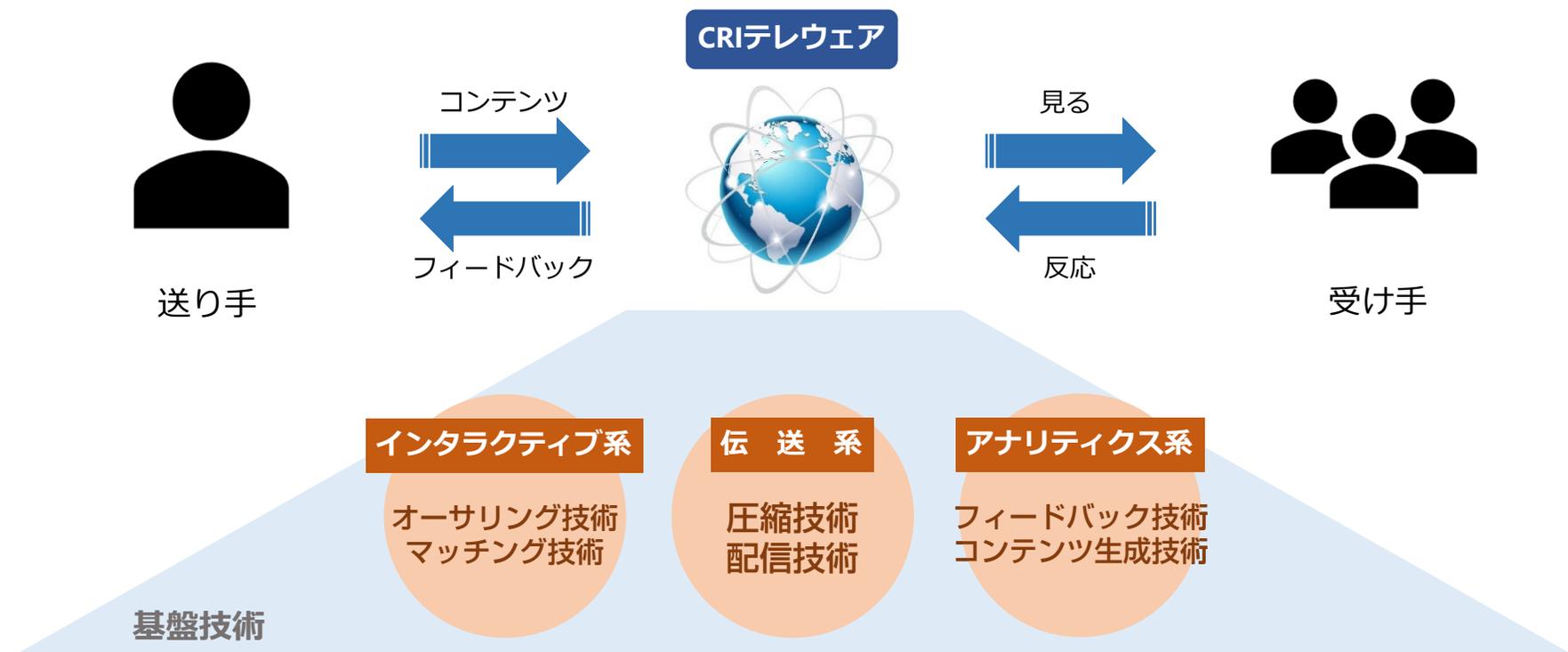
来場者

株式会社 CRI・ミドルウェア



テレウェア構想とは？

次世代ネットワークによるコンテンツプラットフォーム（=CRIテレウェア）を介して提供される新しいサービスイメージ。これを押し進めることでCRIの製品・サービスをDXソリューションへと進化させる。



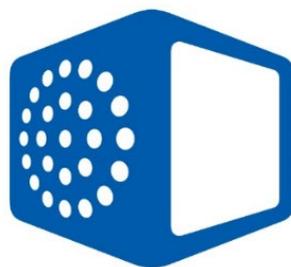
企業概要

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 7億67百万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結187名 単体96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12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)



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

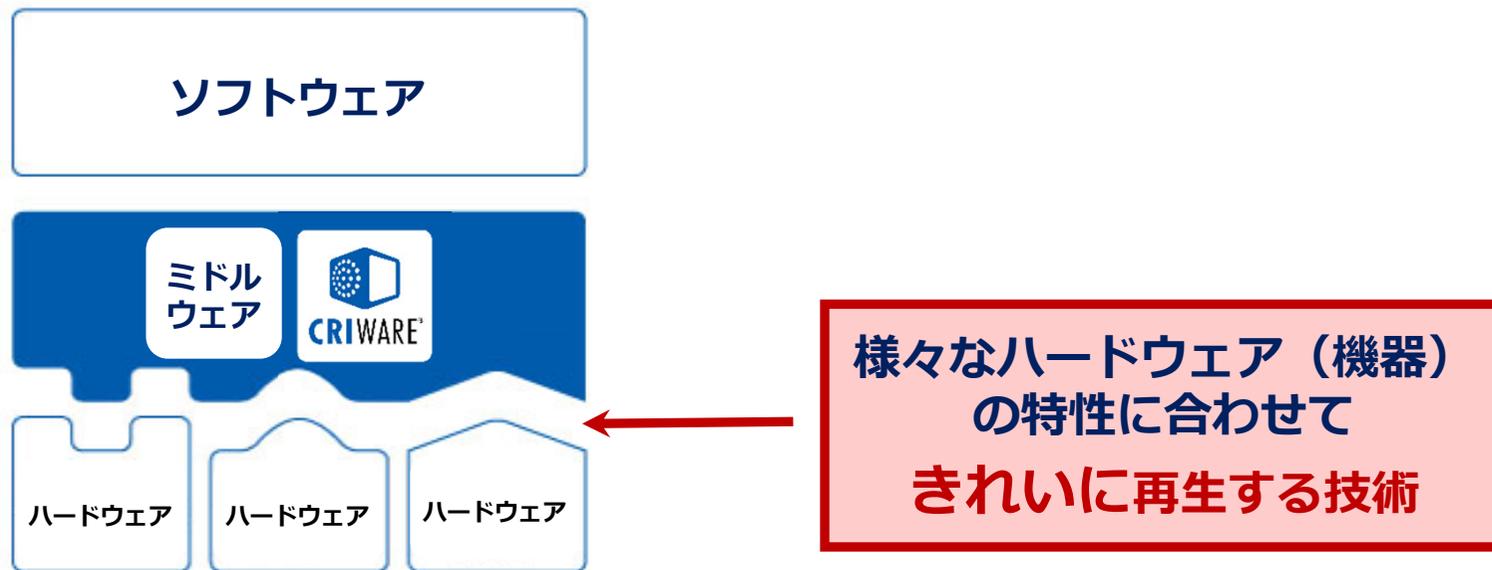
	圧縮率	画質
CRI	1/200~1/1,000	◎
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

株式会社 CRI・ミドルウェア



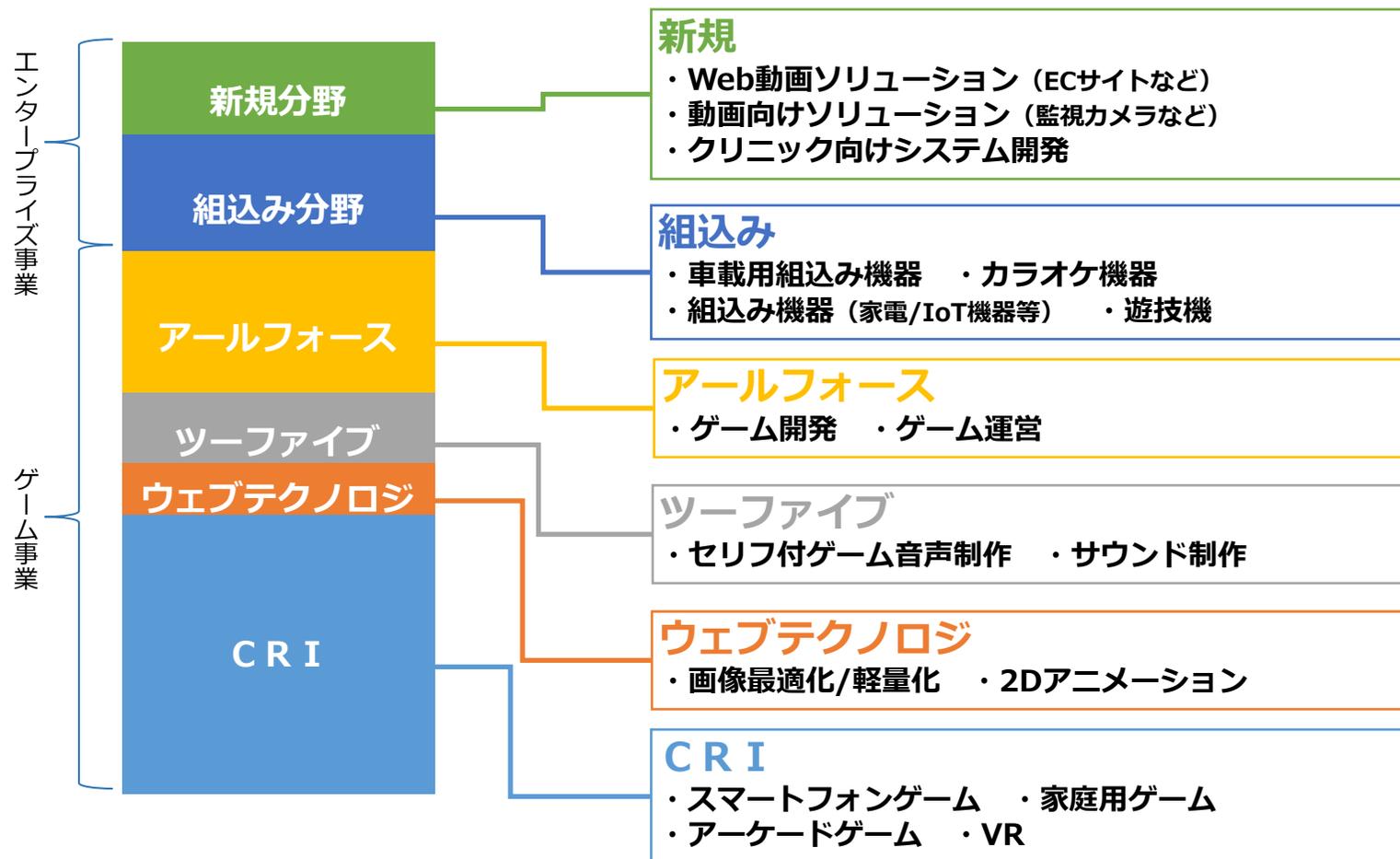
独自技術（再生技術）

「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。



株式会社 CRI・ミドルウェア



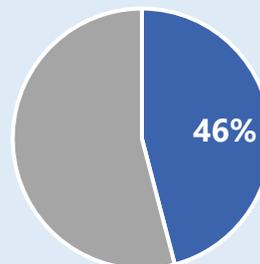
ゲーム事業／CRI

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
(2020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

株式会社 CRI・ミドルウェア



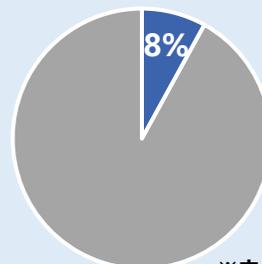
ゲーム事業／ウェブテクノロジー

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
(2020年9月期)



(百万円)

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

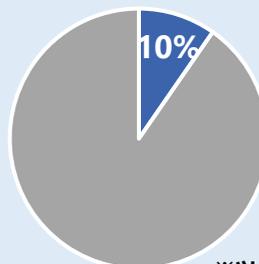
株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム事業／ツーフাই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。

売上構成比
(2020年9月期)



(百万円)

売上推移



※ツーフাইブは、2020年9月期1QからPL連結いたしました。

ツーフাই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

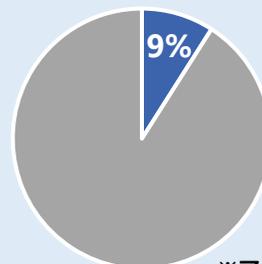


〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

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。

売上構成比
(2020年9月期)



(百万円)

売上推移



※アールフォースは、2020年9月期4QからPL連結いたしました。

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をお願いしたい

企画提案から運営まで全てお任せしたい



株式会社 CRI・ミドルウェア



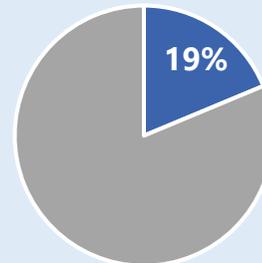
エンタープライズ事業／組込み分野

家電、IoT機器、遊技機、車載などの組込み機器向けに、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 高出カ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/Signage」

売上構成比
(2020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

株式会社 CRI・ミドルウェア



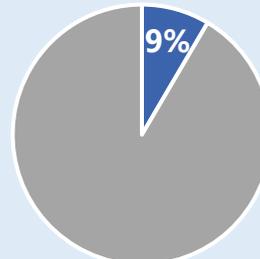
エンタープライズ事業／新規分野 (Web動画ソリューション)

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」
- ・オンライン展示会プラットフォーム「CRI DXExpo™」

売上構成比
(2020年9月期)



※新規分野全体（医療、Web動画、動画向けSOL等）の売上構成比、売上推移になります。

(百万円)

売上推移



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

株式会社 CRI・ミドルウェア



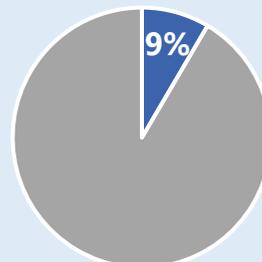
エンタープライズ事業／新規分野 (動画向けソリューション)

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
(2020年9月期)



※新規分野全体 (医療、Web動画、動画向けSOL等) の売上構成比、売上推移になります。

(百万円)

売上推移



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



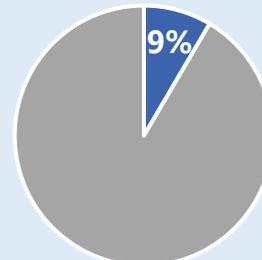
高画質な監視映像を
LTE回線 (携帯通信用回線) で
リアルタイムに送信したい

画質を上げて
高度な画像認識に活用したい

エンタープライズ事業／新規分野 (クリニック向けシステム開発)

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
(2020年9月期)



(百万円)

売上推移



※新規分野全体（医療、Web動画、動画向けSOL等）の売上構成比、売上推移になります。

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



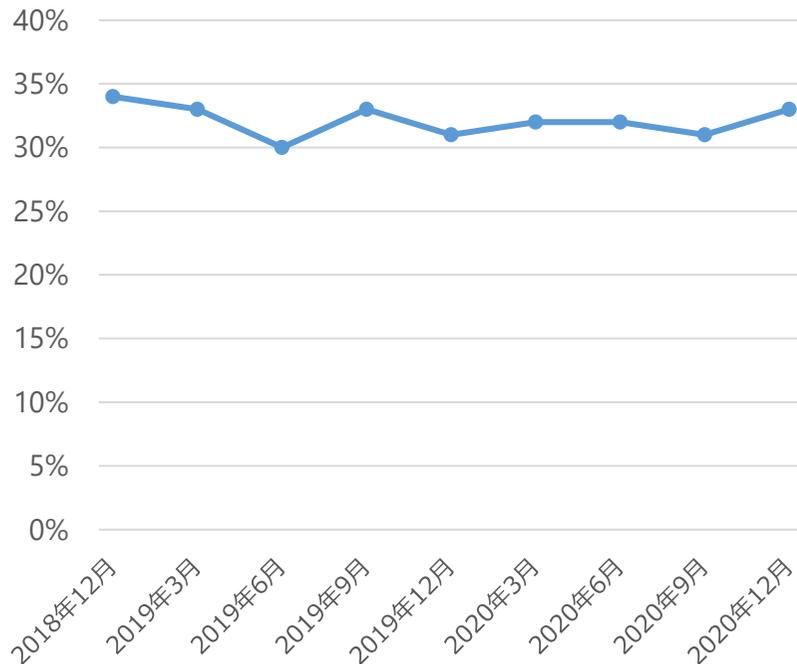
ネットワークを利用して
データ管理を円滑化したい

株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム事業：CRIWARE採用率（国内）

スマートフォンゲーム

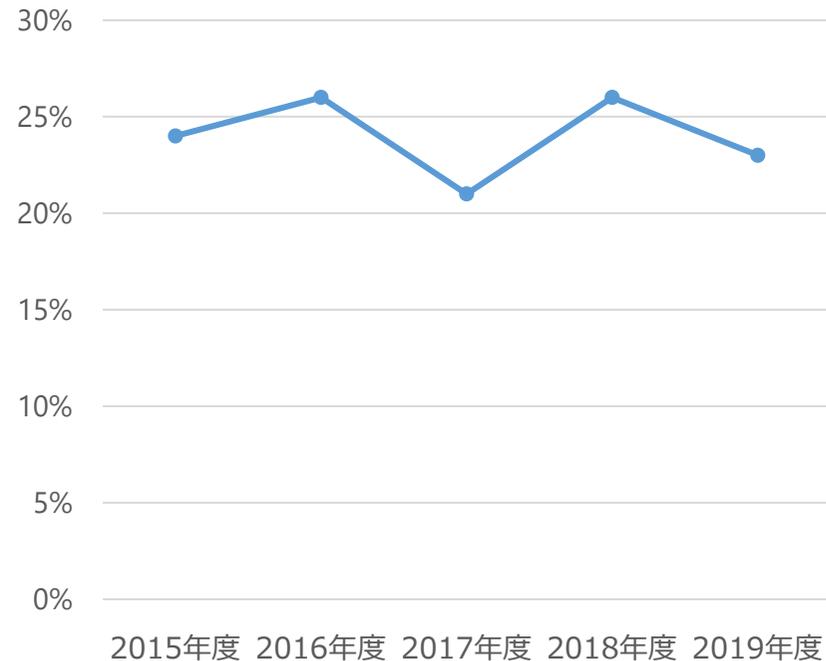


CRIWARE採用率：33% ※

(2020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



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

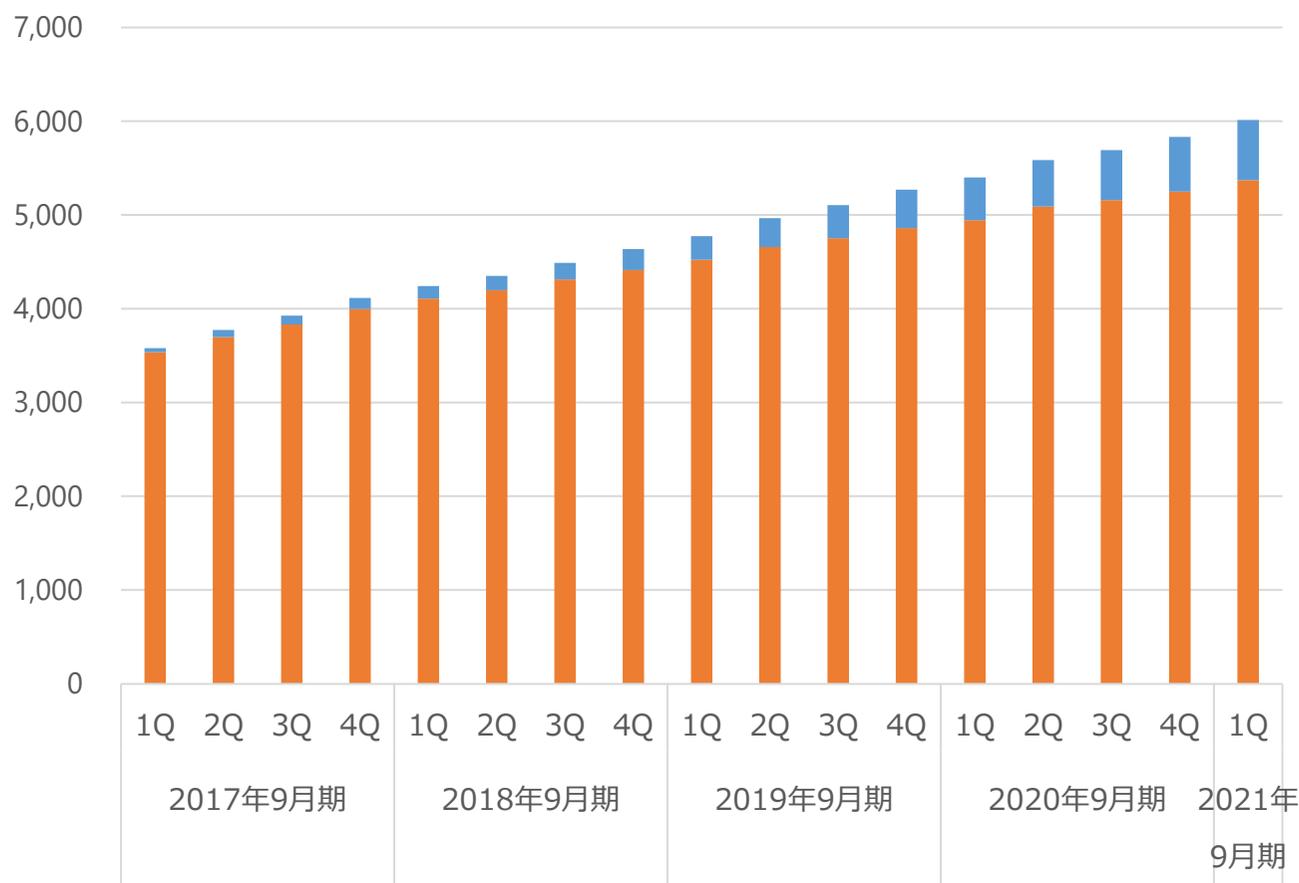
株式会社 CRI・ミドルウェア



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

6,012
ライセンス

(2020年12月集計)

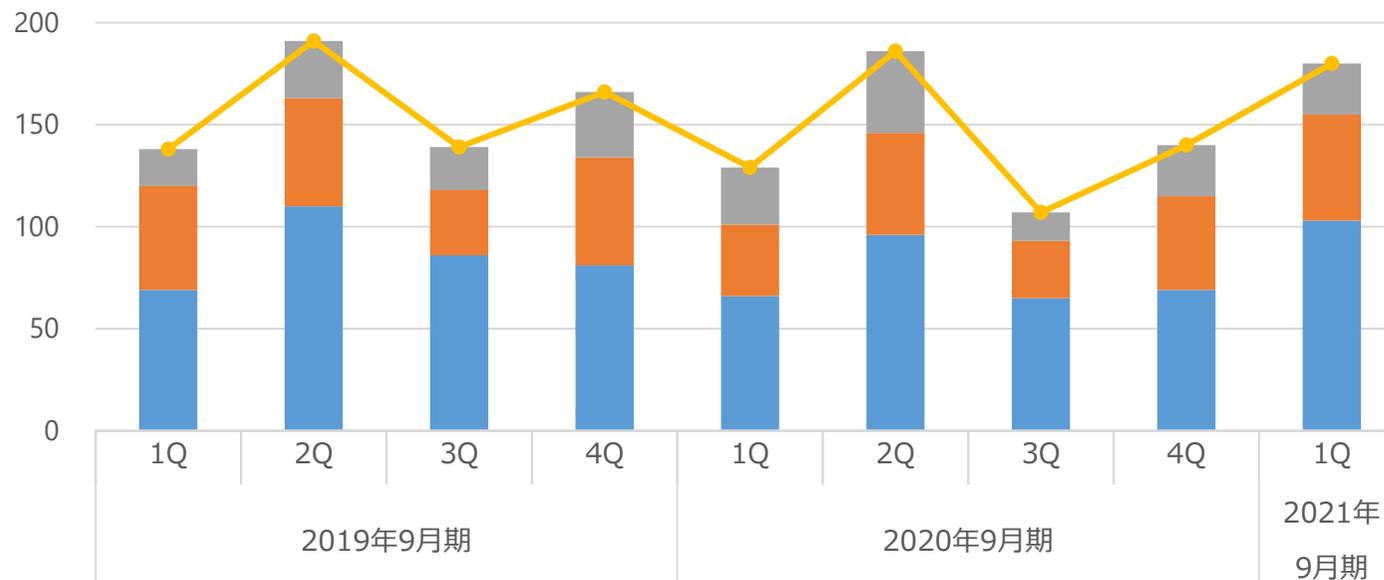
※ 国内ライセンス数は、主契約が国内の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別数をカウントしております。
 ※ 海外ライセンス数は、主契約が海外の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別(日本を除く)数をカウントしております。

株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム事業：CRIWARE採用数

四半期毎ライセンス数推移



■ その他	18	28	21	32	28	40	14	25	25
■ 家庭用ゲーム	51	53	32	53	35	50	28	46	52
■ スマートフォンゲーム	69	110	86	81	66	96	65	69	103
● 合計ライセンス数	138	191	139	166	129	186	107	140	180

※「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。