

成長可能性に関する説明資料

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2014年11月27日



目次

1. 企業概要	P.3
2. 事業内容	P.7
3. CRIの強み	P.13
4. 成長戦略	P.18

1. 企業概要

会社概要

- 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
- 資 本 金 1億5,469万円（2014年11月27日現在）
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 62名
- 取 引 銀 行 三井住友銀行 日比谷支店
- 事 業 内 容 映像・音声分野に特化したミドルウェアに関する許諾事業

**音声と映像の研究開発を行い、
その成果をミドルウェアとして
許諾販売する企業です。**

設立以来、主に**音声・映像**関連の技術を得意として研究開発を行い、
ミドルウェア製品ブランド「**CRIWARE (シーアールアイウェア)**」として
様々なエンターテインメントやビジネス分野に展開しています。

音と映像で社会を豊かに



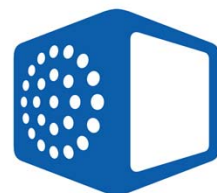
CRIWAREのロゴマークは、音声と映像を象徴する
スピーカーとディスプレイをモチーフとしています。

コンセプトは、「驚き・感動をより多くの人に伝えるためのミドルウェア」。

2. 事業内容

主力製品

主力製品として、音声関連ミドルウェア、映像関連ミドルウェア、ファイル関連ミドルウェアを提供しています。



CRIWARE®



サウンド ミドルウェア

- ・音声圧縮
- ・サウンドデザイン 等



ムービー ミドルウェア

- ・複数同時再生
- ・アルファムービー 等



ファイル関連 ミドルウェア

- ・ファイル読み込み
- ・圧縮／パッキング
- ・ネットワーク対応 等

主要対象分野と取引先

ゲーム分野

- 主要ゲーム開発会社各社に提供
- 2,900タイトル以上のゲーム・アプリに採用（※2014年11月27日現在）

■家庭用ゲーム

カプコン、コナミデジタルエンタテインメント、スクウェア・エニックス、セガ、任天堂、バンダイナムコゲームス、レベルファイブ など

■スマートフォンアプリ

エイチーム、ガンホー・オンライン・エンターテイメント、gumi、gloops、Cygames、ボルテージ など

遊技機分野

- ミドルウェア提供からカスタマイズの受託開発、開発支援ツールの提供など

AMD、エスアイエレクトロニクス、NVIDIA、東芝、ヤマハ など

広がるビジネスモデル

CRIWARE を使用する対価として、CRIWARE を採用したソフトウェアごとに許諾料をいただきます。ソフトウェアごとの契約なので、発売されるタイトル数と、タイトルが提供され続ける期間に連動して、当社のビジネスが広がります。

CRIのビジネスモデル（ゲーム分野の例）：

CRI・ミドルウェア

顧客



使用許諾



許諾料



ゲームソフト



スマートフォンアプリ



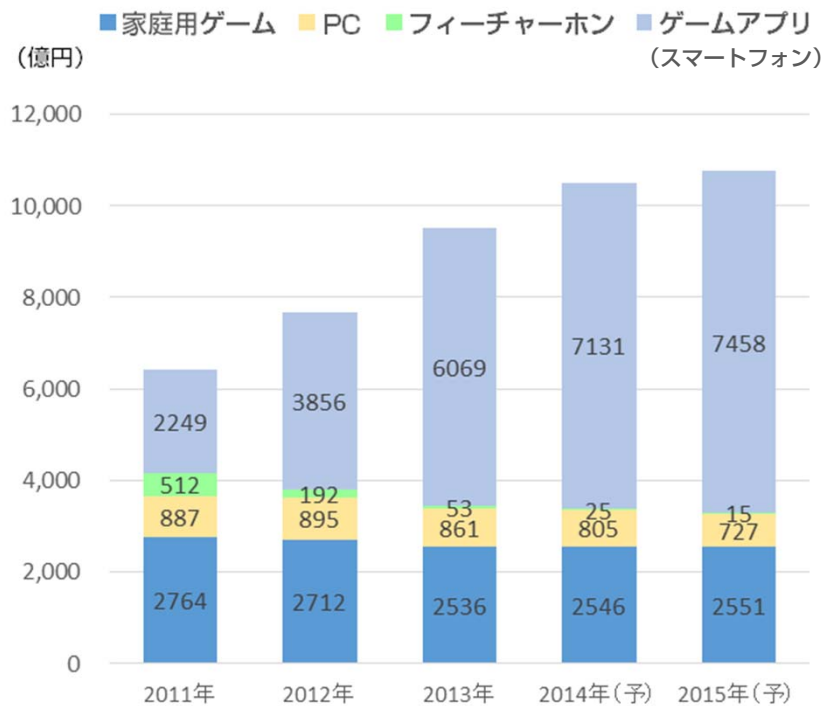
料金体系

- F2P向け月額許諾料（販売期間に連動）
- ロイヤルティー方式（販売本数に連動）
- 一括ライセンス方式

市場背景（ゲーム分野）

ゲーム市場ではスマートフォンゲーム、特にCRIWARE提供対象となるネイティブアプリ市場が近年急速に拡大

国内ゲーム市場規模の推移



出所：(株) エンターブレイン「ファミ通ゲーム白書2014」より作成

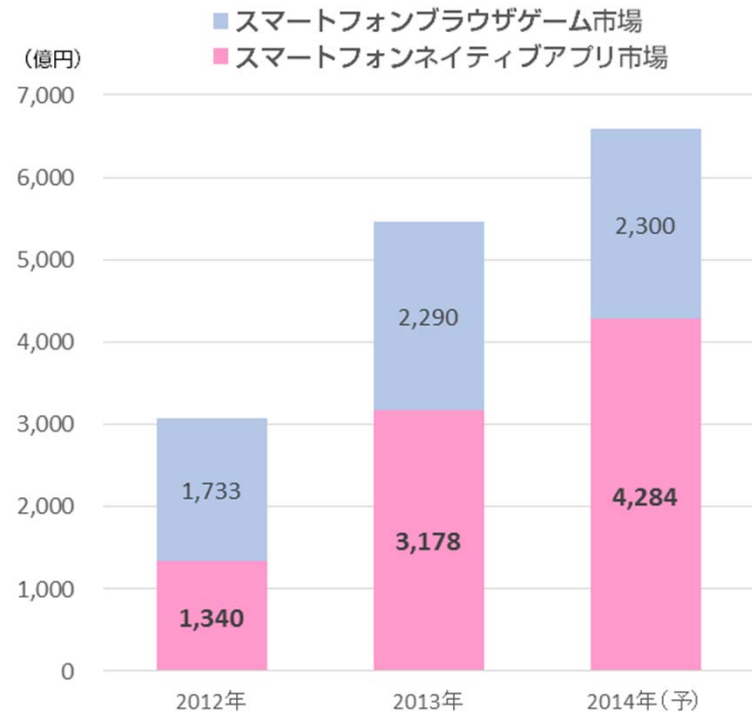
凡例

ゲームアプリ・・・スマートフォン、タブレット向けに提供されているゲーム
(フィーチャーホン向けのSNSプラットフォームで動作するものを含む)

フィーチャーホン・・・iモード、EZWeb、Yahoo!ケータイで提供されているゲーム

PC・・・パソコン向けのオンラインゲーム (ブラウザゲームを含む、SNSプラットフォームで動作するものを含む)

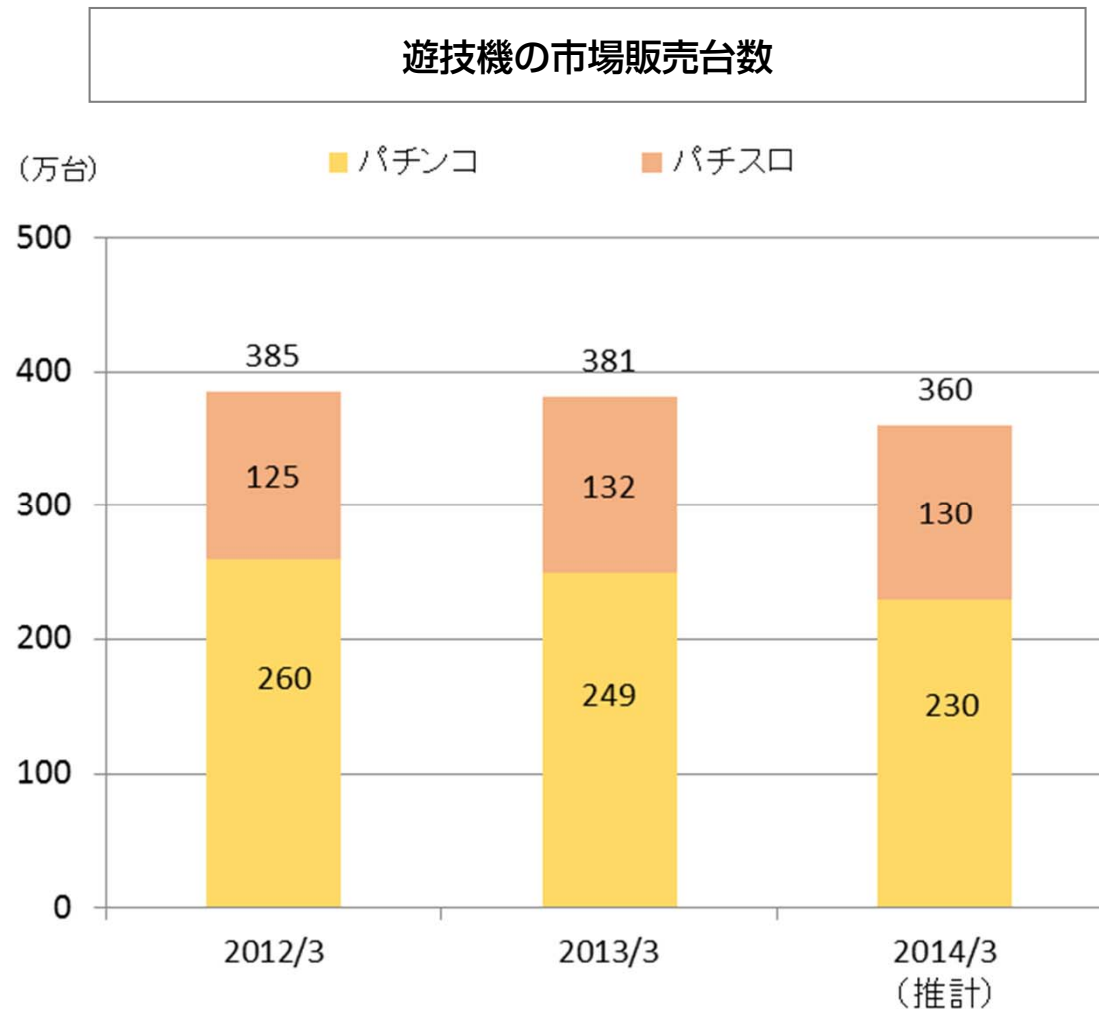
スマートフォンゲーム市場規模
(ブラウザゲーム/ネイティブアプリ別)



出所：CyberZ/シード・プランニング共同調査
(c) 2014 CyberZ, Inc. All Rights Reserved

市場背景（遊技機分野）

市場販売台数はやや減少傾向だが、CPUや液晶の高性能化、演出のリッチ化などからCRIWAREの売上は近年増えている。



出所：矢野経済研究所データ、当社資料より作成

3. CRIの強み

CRIWARE の特長：マルチプラットフォーム対応



ミドルウェアは、ハードウェアやOSとアプリケーションソフトとの中間（ミドル）に位置するソフトウェア。

CRIWAREが機種仕様やOSの違いを吸収し、その上で実行されるアプリケーションの動作や開発をスムーズ化します。

開発者は機種やOSの違いを意識しなくてよいため、コンテンツの横展開が容易になります。



ひとつのゲームタイトルをiPhone、Android、PlayStation Vita向けに開発といった
コンテンツのマルチプラットフォーム展開を実現
= 顧客の「コンテンツビジネスの拡大」を支援

CRIWARE の特長：独自の『組み合わせ再生』技術

独自開発した音声・映像圧縮フォーマット（特許取得）によって
音声や映像を自由に組み合わせ再生。



音声圧縮で大量の音声データを収録し、
数百音の同時再生が可能



形を変えた動画や
キャラクターだけ切り抜いた動画を
組み合わせでリアルタイムに合成可能

映画などの単純再生とは異なり、ユーザーの選択やアクションで組み合わせが変化する
音声・映像のインタラクティブな再生を実現
= 音声・映像の豊かな演出、コンテンツのリッチ化を支援

CRIWARE が提供するメリット

マルチプラットフォーム対応

複数の機種やOSに対応した開発環境をご用意し、ひとつのゲームタイトルをiPhone、Android、PlayStation Vita向けに開発といったコンテンツの横展開を容易にして、顧客のビジネスを拡大します。

コンテンツのリッチ化

ユーザーの選択やアクションで組み合わせが変化するインタラクティブな音声・映像再生を実現し、音声・映像演出を豊かにし、コンテンツをリッチにします。

開発期間の短縮

長年にわたり実際に開発現場で使われて強化・改善を繰り返してきた技術とノウハウで、アプリケーション開発の期間短縮やコスト削減を実現します。

信頼につながるバックグラウンド

CSKとセガがルーツ

CRIの前身は、昭和58年に株式会社CSK（現SCSK株式会社）の子会社でソフトウェア技術の研究所として設立された株式会社CSK総合研究所です。当時、CSKのグループ会社であったセガとの関係が深まり、セガの家庭用ゲーム機向けミドルウェアの開発を手掛けるようになりました。平成13年、ミドルウェアをセガだけでなく全ゲーム機を対象としたマルチプラットフォーム向けに展開する方針とし、CSK総合研究所からミドルウェア部門が独立する形で、株式会社CRI・ミドルウェアが設立されました。

設立以来の実績に基づく高度な技術力

ミドルウェアには、先端技術であることはもちろん、長い年月にわたり安定的に鍛えられてきた技術であることも求められます。CRIWAREは長年にわたり実際に開発現場で利用され、強化・改善を繰り返してきました。

定評ある高品質なサポート体制

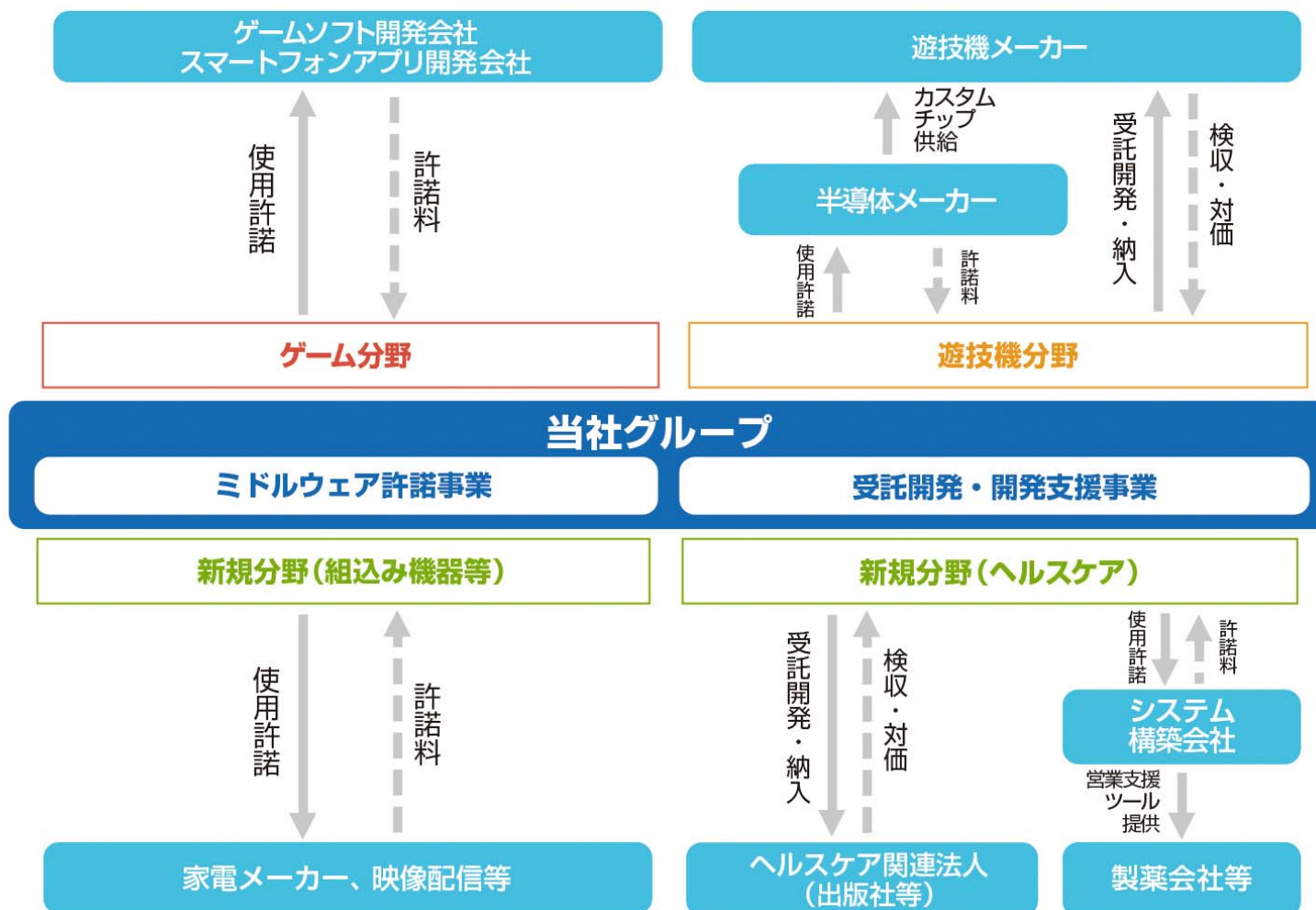
CRIは、CRIWAREが無事に顧客の製品に組み込まれること、また、その製品が市場で発売されてエンドユーザーに支持されることをミッションと考え、組込みを担当されるエンジニアの方への技術的なサポートを重視しています。CRIは純国産ミドルウェアベンダーとしての強みを活かしながら、繊細かつ丁寧な顧客サポートを徹底しております。

4. 成長戦略

事業分野の拡大

家庭用ゲーム機からスマートフォンや遊技機へ、さらに新規分野へ。

近年、インタラクティブな音声・映像技術はエンターテインメントだけでなく
家電や産業機器でも需要が高まる。



新たな製品の展開

新たに映像コンテンツ制作をサポートする
グラフィックスミドルウェアを発表



2014年11月発表

CRI LiveAct®



グラフィックス ミドルウェア



サウンド ミドルウェア



ムービー ミドルウェア

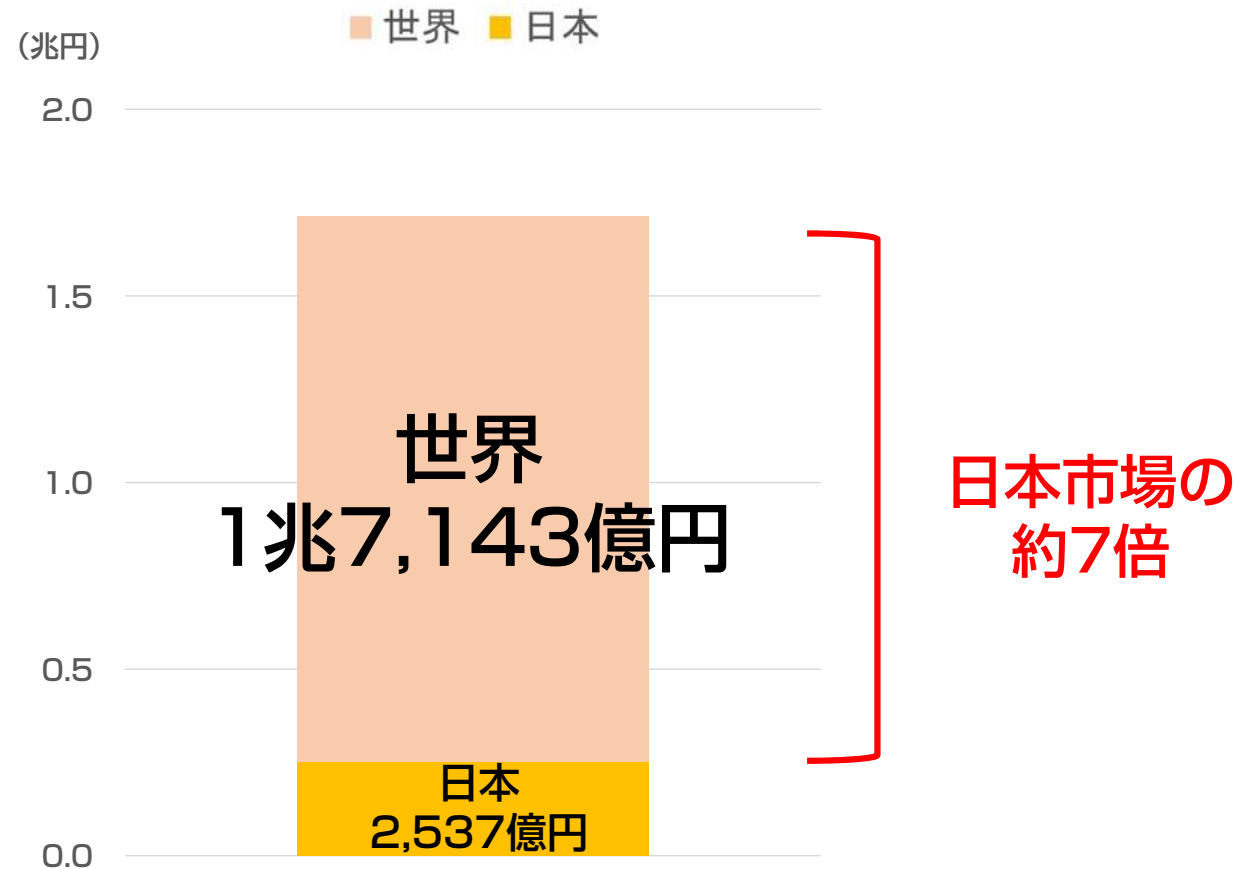


ファイル システム

海外への拡大

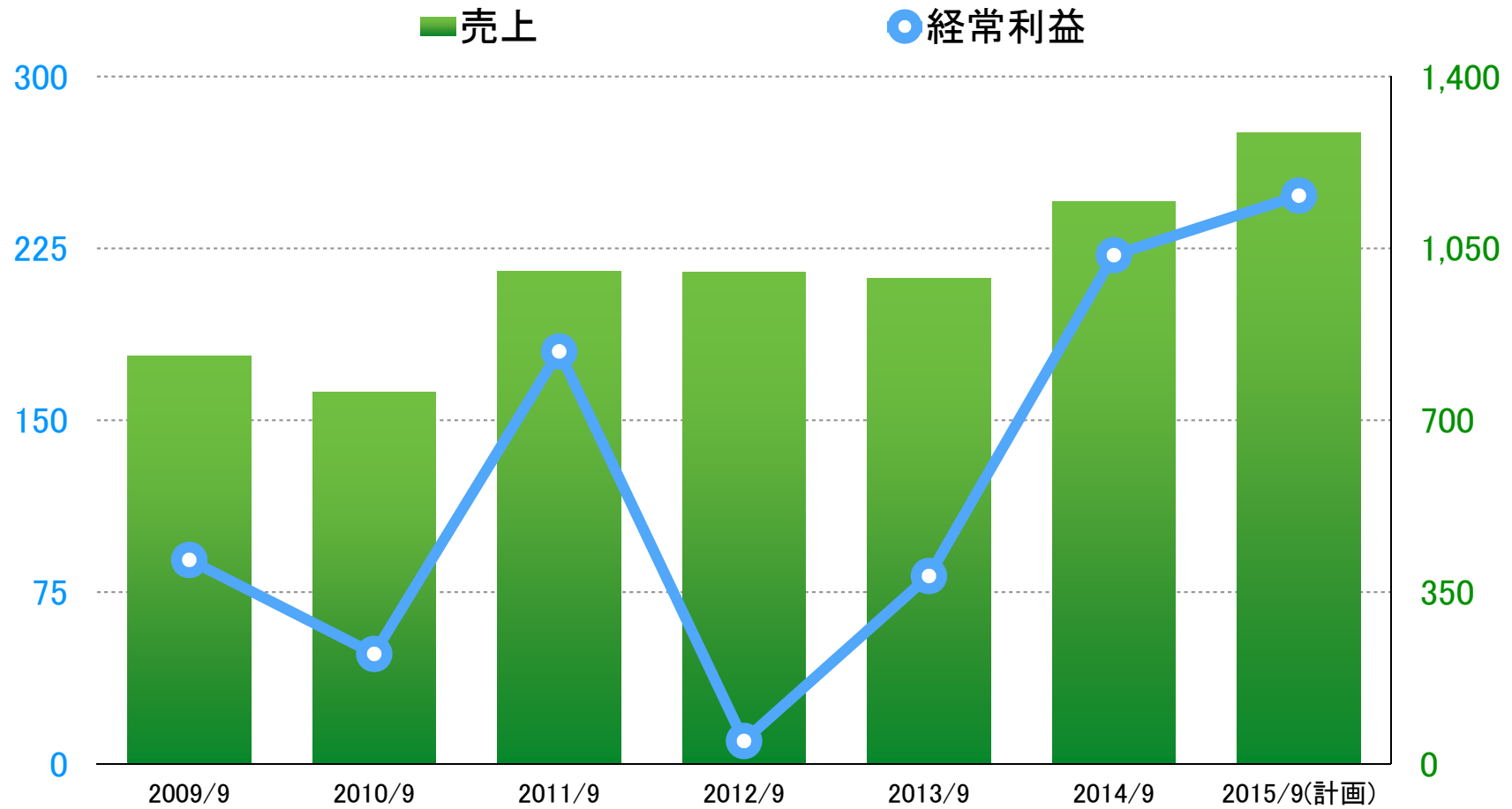
世界の家庭用ゲーム市場は日本の約7倍。
海外市場に向けての事業展開を準備。

世界における家庭用ゲーム市場



出所：(株) エンターブレイン「ファミ通ゲーム白書2014」より作成

業績推移 (連結)



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、当社は最新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。