

2019年9月期 **決算説明会資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2019年11月7日



| | |
|-------------------------|----------------|
| 1. 2019年9月期 決算概要 | ・ ・ ・ 3 |
| 2. 2020年9月期 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 | ・ ・ ・ 27 |

通期決算のポイント（連結）

売上高は1,784百万円、海外ゲーム分野が大きく伸びたこと、ウェブテクノロジーが通期で寄与したこと等により前期比増収

医療・ヘルスケアは、下期で案件完了できず。売上は期ずれ、経費は一部今期計上に

営業利益は、上記要因等により前期比減益も、営業利益率20%は達成

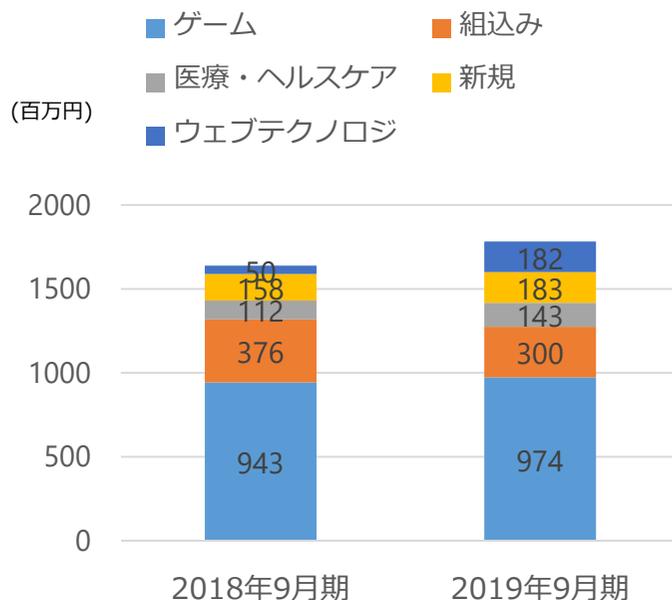
通期決算概要（連結/前期比）

(単位：百万円)

| | 2018年9月期 | 2019年9月期 | 増減額 | 増減率 |
|---------------------|----------|----------|---------|---------|
| 売上高 | 1,641 | 1,784 | + 142 | + 8.7% |
| 売上原価 | 536 | 636 | + 99 | + 18.6% |
| 売上総利益 | 1,104 | 1,147 | + 42 | + 3.9% |
| (売上総利益率) | 67.3% | 64.3% | △ 3.0pt | — |
| 販売費及び一般管理費 | 702 | 778 | + 75 | + 10.8% |
| 営業利益 | 401 | 368 | △ 33 | △ 8.2% |
| (営業利益率) | 24.5% | 20.7% | △ 3.8pt | — |
| 経常利益 | 413 | 371 | △ 42 | △ 10.2% |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 284 | 259 | △ 25 | △ 8.8% |
| 従業員数（人） | 104 | 109 | — | — |

通期分野別売上高（連結/前期比）

- [ゲーム分野] (国内) 「CRIWARE」のライセンス売上は、スマホ向けが好調に推移したものの、ゲーム機向けおよび大手顧客向けが減少したことにより、前期並みで着地。
 (海外) 中国子会社の設立効果等により、ライセンス数・売上ともに60%超増加。
- [組込み分野] カラオケ向けは顧客と良好な関係を構築し、幅広い範囲で受注できたものの、前期特需の反動減等や、遊技機向けおよび家電・IoT等向けが奮わず減収。
- [医療・ヘルスケア分野] クリニック向け大型開発案件は下期予定どおりに完了できなかったものの、上期納入分だけで前期比増収。
- [新規分野] Web動画ミドルウェアのライセンス売上は顧客数を70%超伸ばし増収。動画向けソリューションは注力していたVsecureの国内リリースが遅延し減収。
- [ウェブテクノロジー] 前期4QよりPL連結。連結通期寄与により増収。SmartJPEGは着実に増加。



(単位: 百万円)

| | 2018年9月期 | | 2019年9月期 | | 増減額 | 増減率 |
|-----------|----------|--------|----------|--------|-------|----------|
| | 売上高 | (構成比) | 売上高 | (構成比) | | |
| ゲーム | 943 | 57.4% | 974 | 54.6% | + 31 | + 3.3% |
| (内、海外) | 48 | 3.0% | 78 | 4.4% | + 30 | + 62.4% |
| 組込み | 376 | 22.9% | 300 | 16.9% | △ 75 | △ 20.1% |
| 医療・ヘルスケア | 112 | 6.9% | 143 | 8.0% | + 30 | + 27.1% |
| 新規 | 158 | 9.7% | 183 | 10.3% | + 24 | + 15.7% |
| ウェブテクノロジー | 50 | 3.1% | 182 | 10.2% | + 131 | + 262.8% |
| 合計 | 1,641 | 100.0% | 1,784 | 100.0% | + 142 | + 8.7% |

※2018年5月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。

通期決算概要（連結/公表予想値比）

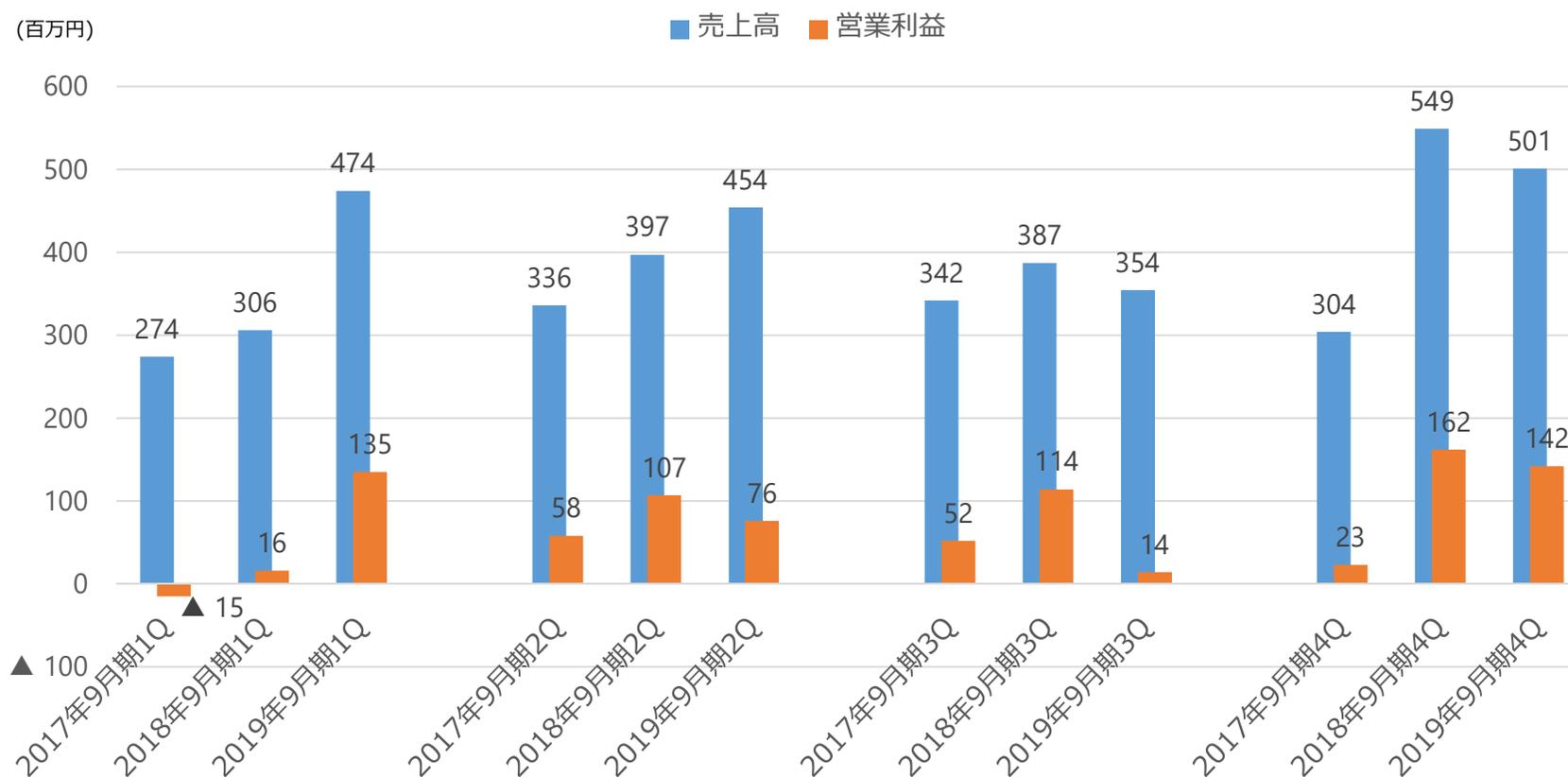
医療ヘルスケアの案件完了が次期に持ち越しになったこと、国内ゲームの大手顧客向け売上の減少等が響き、売上・利益とも予想を下回る結果に。

(単位：百万円)

| | 2019年9月期 予想 | 2019年9月期 実績 | 増減額 | 増減率 |
|---------------------|----------------|----------------|---------|---------|
| 売上高 | 1,900 | 1,784 | △ 115 | △ 6.1% |
| 営業利益 | 410 | 368 | △ 41 | △ 10.1% |
| (営業利益率) | 21.6% | 20.7% | △ 0.9pt | — |
| 経常利益 | 420 | 371 | △ 48 | △ 11.5% |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 291 | 259 | △ 32 | △ 11.0% |

直近3年四半期業績推移（連結）

3Qの減少分をカバーするまでには至らず、今期4Qは減収減益に。



4Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、現金及び預金の増加、ソフトウェアの増加による無形固定資産の増加等により、前期末比137百万円の増加。

（単位：百万円）

| | 2018年9月期末 | 2019年9月期末 | 増減額 | 増減率 |
|-------------|--------------|--------------|--------------|---------------|
| 流動資産 | 3,384 | 3,475 | + 91 | + 2.7% |
| 現金及び預金 | 2,741 | 2,887 | + 146 | + 5.3% |
| 売掛金 | 501 | 526 | + 25 | + 5.1% |
| その他流動資産 | 142 | 61 | △ 80 | △ 56.9% |
| 固定資産 | 875 | 921 | + 46 | + 5.3% |
| 有形固定資産 | 22 | 27 | + 5 | + 26.1% |
| 無形固定資産 | 149 | 207 | + 57 | + 38.6% |
| 投資その他の資産 | 703 | 686 | △ 17 | △ 2.5% |
| 資産合計 | 4,259 | 4,397 | + 137 | + 3.2% |

1Qから適用となった税効果会計に係る会計基準の一部改正に伴い、過年度のBSにつき組替えを行っております。

4Q貸借対照表／負債純資産の部（連結）

負債は、未払法人税等の減少等により、前期末比2億20百万円の減少。
純資産は、利益剰余金の増加等により、前期末比3億57百万円の増加。

(単位：百万円)

| | 2018年9月期末 | 2019年9月期末 | 増減額 | 増減率 |
|---------------------|--------------|--------------|----------------|----------------|
| 流動負債 | 437 | 518 | + 81 | + 18.5% |
| 固定負債 | 1,481 | 1,180 | △ 301 | △ 20.3% |
| 負債合計 | 1,919 | 1,699 | △ 220 | △ 11.5% |
| 株主資本 | 2,314 | 2,681 | + 366 | + 15.8% |
| その他の包括利益累計額 | 8 | △ 6 | △ 15 | △ 182.8% |
| 新株予約権 | 17 | 15 | △ 2 | △ 12.8% |
| 非支配株主持分 | — | 8 | + 8 | — |
| 純資産合計 | 2,340 | 2,697 | + 357 | + 15.3% |
| 負債純資産合計 | 4,259 | 4,397 | + 137 | + 3.2% |
| <i>自己資本比率</i> | <i>54.5%</i> | <i>60.8%</i> | <i>+ 6.3pt</i> | <i>—</i> |
| <i>ROE(自己資本利益率)</i> | <i>13.4%</i> | <i>10.4%</i> | <i>△ 3.0pt</i> | <i>—</i> |
| <i>ROA(総資本利益率)</i> | <i>6.7%</i> | <i>5.9%</i> | <i>△ 0.8pt</i> | <i>—</i> |

1Qから適用となった税効果会計に係る会計基準の一部改正に伴い、過年度のBSにつき組替えを行っております。

| | | |
|-------------------------|--------------|-----------|
| 1. 2019年9月期 決算概要 | ・ ・ ・ | 3 |
| 2. 2020年9月期 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 | ・ ・ ・ | 27 |

次期 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

- 売上高は、ツーファイブ11ヶ月分連結で大幅増収予想。
- 医療・ヘルスケアは、大型案件終息で前々期並みの売上に。
- 新規は、Vsecureの国内出荷開始により前期比78%増の見込み。

- 営業利益は、前期あった医療・ヘルスケアの特殊要因消え、前期比23%増の増益予想。
- 営業利益率は、ツーファイブの連結とのれん償却費計上で、前期比1.7ポイント低下予想。

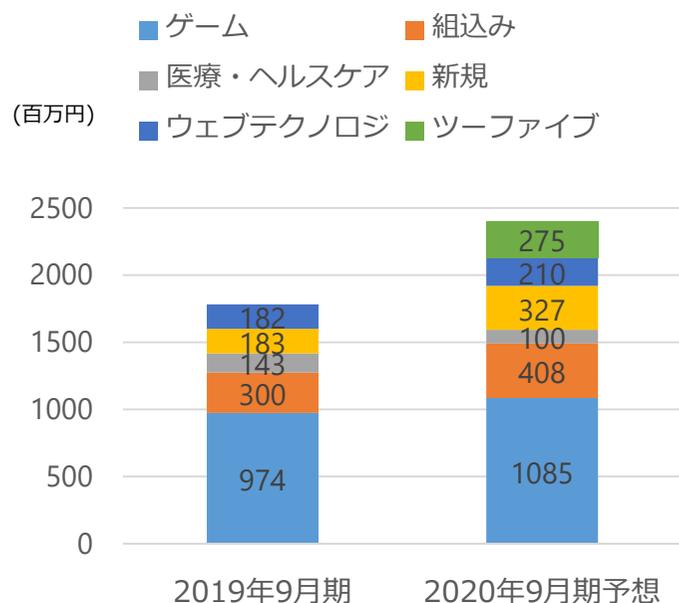
次期 業績予想（連結）

（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% |

次期 分野別売上高予想（連結）

[ゲーム分野] (国内) 「CRIWARE」のライセンス売上は、スマホ向けが成長鈍化の見込みも、家庭用ゲーム機向け・クラウドゲーミングPF向け営業に注力し成長目指す。
 (海外) 中国市場に継続注力。製品・サービスの現地化で、CRIファン増加を目指す。
 [組込み分野] カラオケ向けはより幅広い範囲での受注を目指す。車載向けは横展開、新規商材の立上げを目指す。家電・IoT等向けは販路拡大のため商社連携を強化。
 [医療・ヘルスケア分野] クリニック向け案件はプロジェクトマネジメント力を強化し、上期中のクロージングを目指す。
 [新規分野] Web動画ミドルウェアは新Ver.リリースと販売パートナー網強化で成長を加速させる。動画向けソリューションはVsecureの国内販売垂直立上げを目指す。
 [ウェブテクノロジー] 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目指す。
 [ツーフাইブ] 11月よりPL連結。CRI Chinaとの連携も進め、中国事業での協業を目指す。



(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 | (構成比) | 売上高 | (構成比) | | |
| ゲーム | 974 | 54.6% | 1,085 | 45.1% | + 110 | + 11.4% |
| (内、海外) | 78 | 4.4% | 127 | 5.3% | + 48 | + 61.3% |
| 組込み | 300 | 16.9% | 408 | 17.0% | + 107 | + 35.7% |
| 医療・ヘルスケア | 143 | 8.0% | 100 | 4.2% | △ 43 | △ 30.2% |
| 新規 | 183 | 10.3% | 327 | 13.6% | + 143 | + 78.0% |
| ウェブテクノロジー | 182 | 10.2% | 210 | 8.7% | + 27 | + 15.3% |
| ツーフাইブ | — | — | 275 | 11.4% | + 275 | — |
| 合計 | 1,784 | 100.0% | 2,405 | 100.0% | + 620 | + 34.8% |

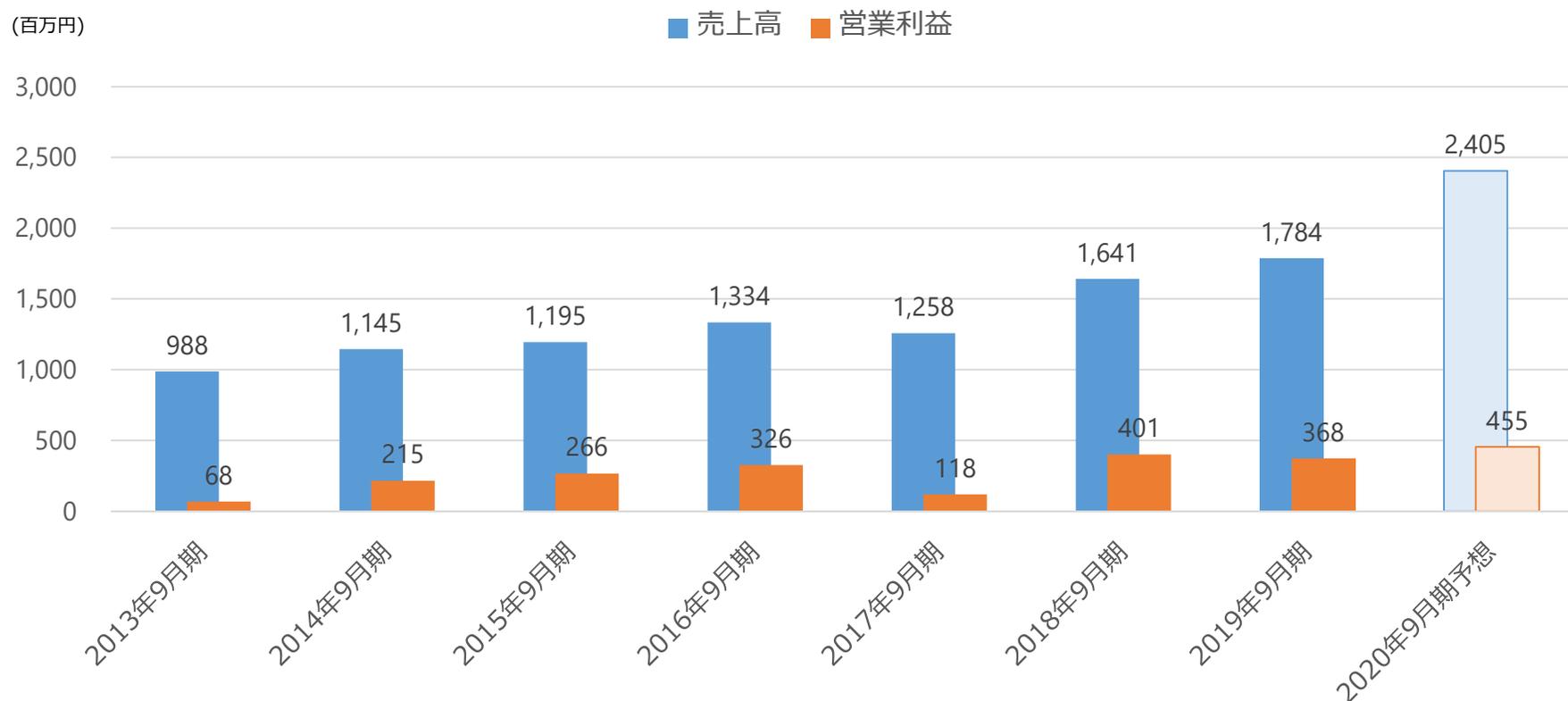
※2018年5月に連結子会社となったウェブテクノロジーの業績が、2018年9月期4Qより含まれています。

| | | |
|------------------------------|--------------|-----------|
| 1. 2019年9月期 決算概要 | ・ ・ ・ | 3 |
| 2. 2020年9月期 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 | ・ ・ ・ | 27 |

業績の推移

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



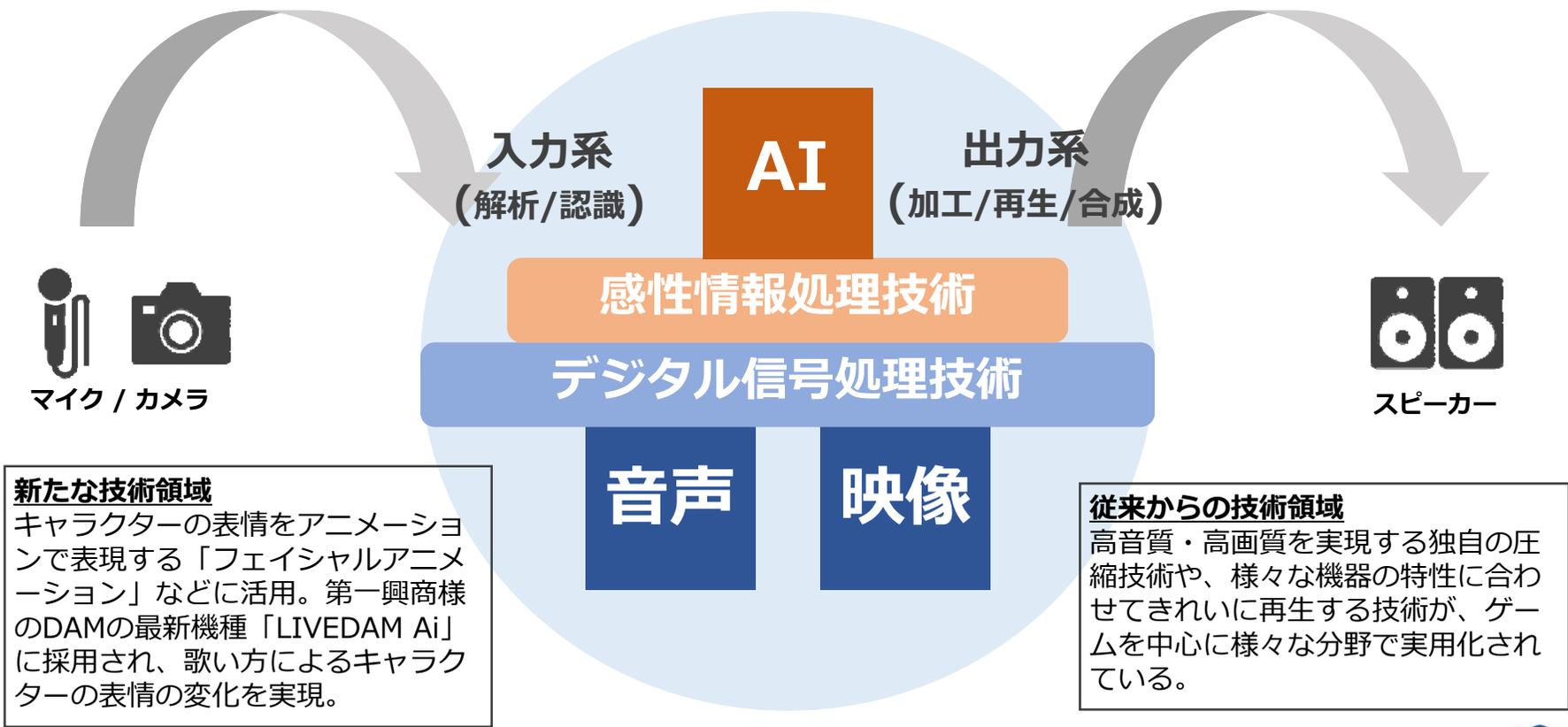
成長戦略②

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

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。

2019年9月期

- 国内は、スマホ向けが成長を牽引し、CRIWARE採用数が累計5,000ライセンスを突破。研究開発にも注力。
- 海外は、5月に中国子会社設立。中国市場に重点シフト。韓国や台湾企業との代理店契約締結。アジアへの橋頭保を築く。

2020年9月期～

- 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目指す。
- 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。

【19.9期TOPICS】

- Googleが提供する新世代ゲームプラットフォーム向けにミドルウェアを提供
- 音声データから自然な口の動きを自動生成する音声解析ミドルウェア「CRI ADX LipSync」をCEDECセッションで紹介



© BANDAI NAMCO Studio Inc.
/ BANDAI NAMCO Research Inc.

株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野②：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。

2019年9月期

- ユーザー数は、アパレル向けを中心に盛り上がりを見せ、順調に拡大。不動産向けにも進出。
- 動画サービス提供事業者との協業進展。
- フリー版のリリースで、導入社数が大きく増加。今後のアップグレードに期待。

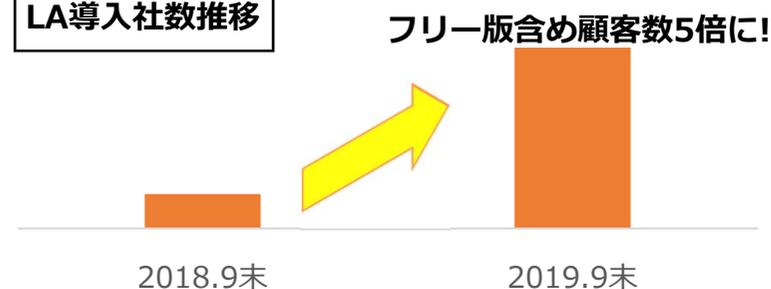
2020年9月期～

- 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目指す。
- 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。

【19.9期TOPICS】

- Web動画ソリューション「LiveAct PRO <SaaS>」フリー版リリース！
- 株式会社ecbeingの動画制作ツールのコア技術にWeb動画ソリューション「LiveAct PRO」が採用

LA導入社数推移



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

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。

2019年9月期

- 監視カメラ向け案件を複数継続受注。
- 動画のオンラインストレージサービス分野から初受注し、対象領域を拡大。
- 9月に予定していたVsecureの国内正式リリースは、11月に遅延。

2020年9月期～

- 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、垂直立ち上げを目指す。
- DietCoderは、監視/車載領域での許諾ビジネス拡大を目指す。

【19.9期TOPICS】

- 重要インフラレベルのセキュリティをIoTデバイス向けに実現する世界初のソリューション「Vsecure」（CRI DietCoder搭載）をリリース、Terafence社より北米市場へ出荷開始



株式会社 CRI・ミドルウェア



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

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。

2019年9月期

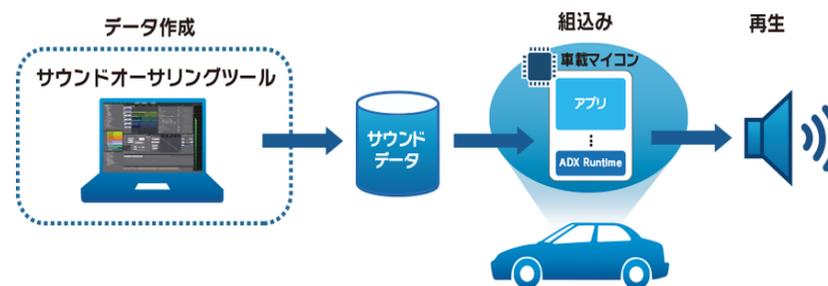
- ・ 国内外の他の自動車メーカーや、同一メーカーの他の車種へ横展開を推進。検討予定車種が着実に増加。
- ・ 自動車向けにおいて、当社技術が活かせる新たな分野や新製品の可能性をリサーチ。

2020年9月期～

- ・ 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目指し、マーケティング活動を本格化させる。

【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。



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野⑤：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。

2019年9月期

- 「D-Amp Driver」「音響補正アプリケーション」等CRIの製品/技術が搭載された製品が続々商品化。

【19.9期TOPICS】

- 音響補正アプリケーションが富士通パソコン「FMV」のデスクトップモデルに採用
- 「D-Amp Driver」が富士ゼロックスの複合機「ApeosPort-VII C / DocuCentre-VII C」シリーズに採用
- 圧電素子音声出力技術が京セラとライオンが共同開発したハブラシ「Possi」に採用
- 音声・映像に関する独自のAI技術が第一興商の業務用通信カラオケシステム「LIVEDAM Ai」に採用

2020年9月期～

- 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。



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野⑥：画像最適化技術（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。

2019年9月期

- CRIとの一層のシナジー効果を追求するべく、CRIと本社オフィスを統合。営業および開発部隊の連携を強化。
- 製品のバージョンアップ、機能追加を着々と実施。

2020年9月期～

- 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。

【19.9期TOPICS】

- 「OPTPiX SpriteStudio」 Ver. 6.3.0をリリース
- 個人クリエイター向けアニメーション作成ツール「OPTPiX SpriteStudio Personal」をリリース
- 画像最適化ツール「OPTPiX ImageStudio 8」を発売

OPTPIX
ImageStudio.8

OPTPIX OPTPIX
SpriteStudio SmartJPEG

株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野⑦：音響制作（ツーファイブ）

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。

2019年9月期

【19.9期TOPICS】

- ゲームサウンドの制作を行うツーファイブ社の株式取得（完全子会社化）に関するお知らせ ～CRIグループ、サウンドソリューション事業を開始～

2020年9月期～

- CRIの音響テクノロジーとツーファ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。



株式会社 CRI・ミドルウェア



| | | |
|-----------------------|--------------|-----------|
| 1. 2019年9月期 決算概要 | ・ ・ ・ | 3 |
| 2. 2020年9月期 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 | ・ ・ ・ | 27 |

会社プロフィール

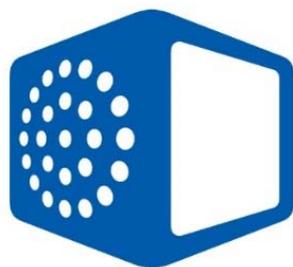
- 社 名 株式会社C R I ・ミドルウェア
- 代 表 者 代表取締役社長 押見 正雄
- 本 社 東京都渋谷区渋谷1-7-7 住友不動産青山通ビル9階
- 設 立 2001年 8月 1日
- 市 場 東京証券取引所マザーズ (3698)
- 資 本 金 4億80百万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結109名 単体87名
- 事 業 内 容 音声・映像分野に特化したミドルウェアに関する許諾事業等
- グループ会社 株式会社ウェブテクノロジー
株式会社ツーフアイブ (2019年11月7日現在)
上海希艾維信息科技有限公司

(2019年9月末日現在)

株式会社 CRI・ミドルウェア



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)

ゲーム分野

ゲーム

バーチャルリアリティ

組込み分野

家電・IoT機器

車載

医療ヘルス分野

クリニック向け
システム開発

研究開発支援
(大学病院、医療機関)

新規分野

Web動画

監視カメラ
セキュリティ

ウェブテクノロジー

画像最適化・軽量化

2Dアニメーション

株式会社 CRI・ミドルウェア



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

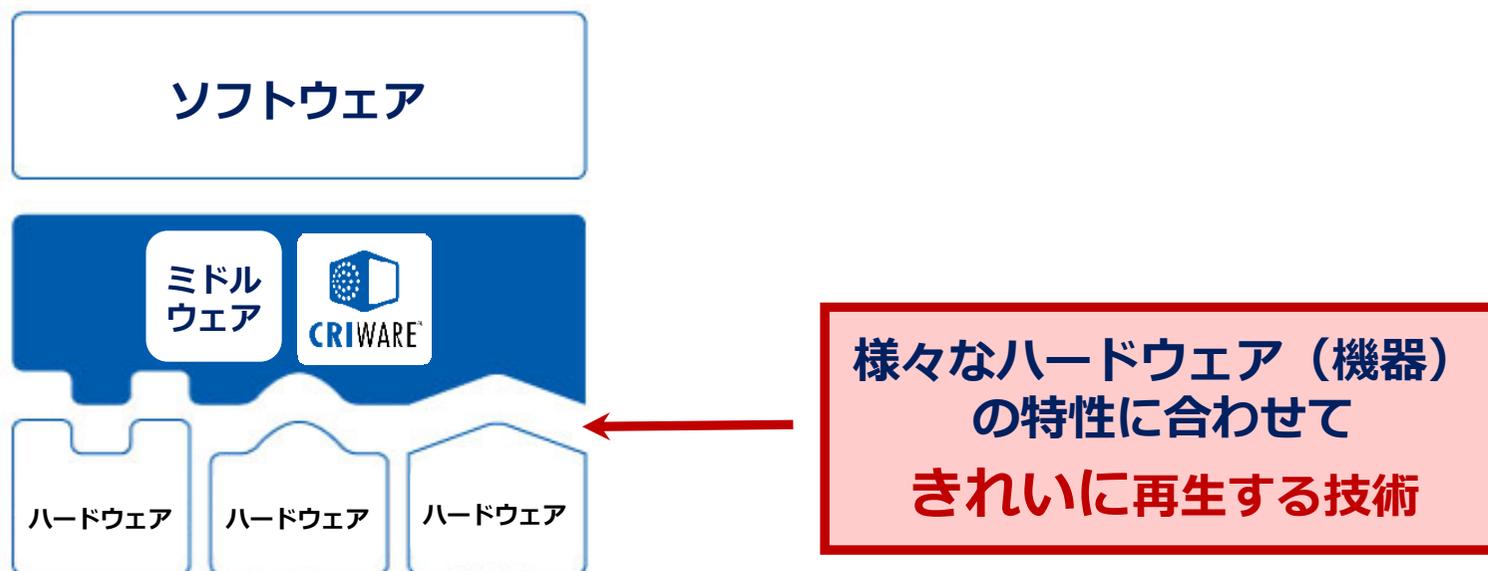
| | 圧縮率 | 画質 |
|--------|---------------|----|
| CRI | 1/200~1/1,000 | ◎ |
| コーデックA | 1/100 | ○ |
| コーデックB | 1/100 | ○ |
| コーデックC | 1/100 | ◎ |

株式会社 CRI・ミドルウェア



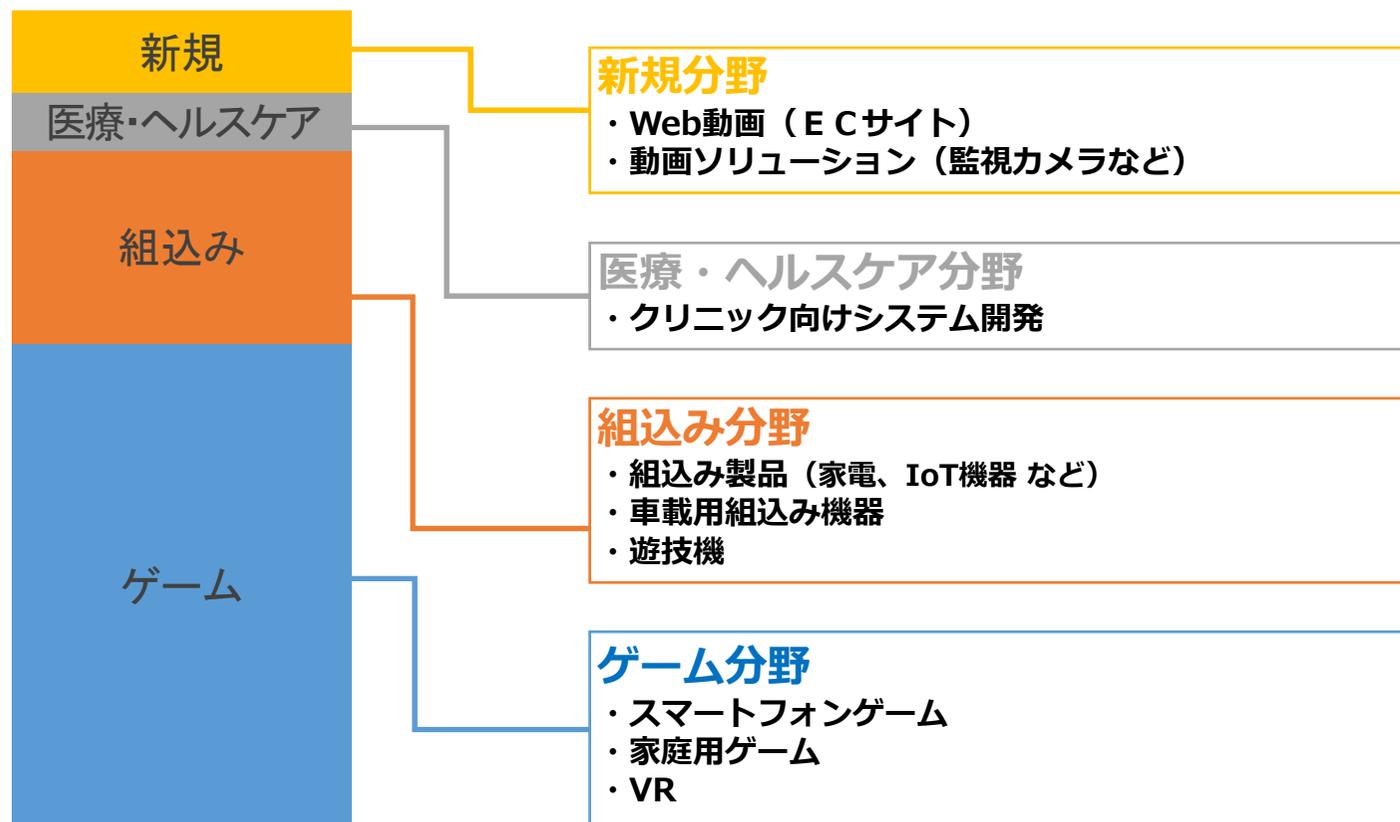
独自技術（再生技術）

「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（CRI China含む）は、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、製品の連携が可能。



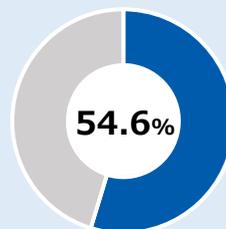
ゲーム分野

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。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」
- ・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」
- ・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

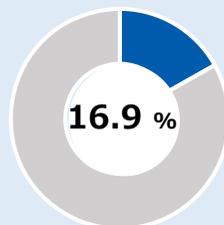
組込み分野

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」「Aeropoint Signage」

売上構成比
(2019年9月期)



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

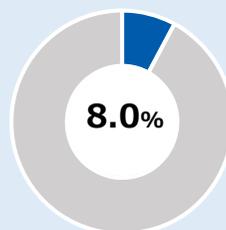


状況に応じて音声を
組み替えて再生したい

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。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

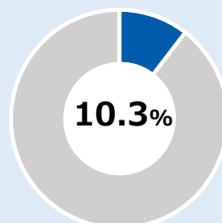
新規分野（Web動画）

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。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

株式会社 CRI・ミドルウェア



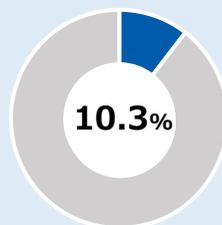
新規分野（動画向けソリューション）

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
(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

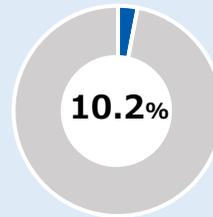
ウェブテクノロジー

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

ツーファイブ

2020年9月期1QよりPL連結予定。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。

TWO
FIVE

MUSIC × DRAMA × VOICE × RECORD



※ツーファイブは、2020年9月期1QからPL連結の予定。

ツーファイブのつよみ

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



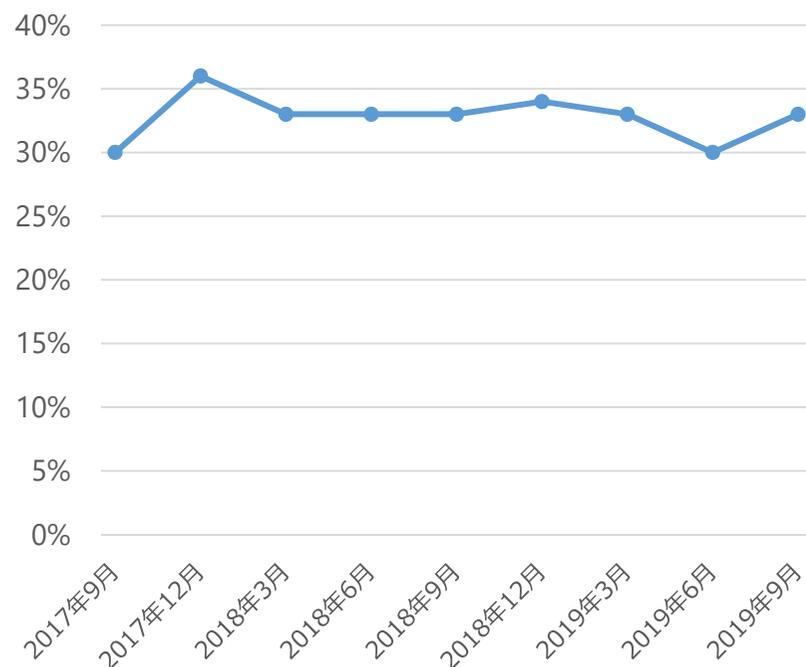
〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム分野：CRIWARE採用率（国内）

スマートフォンゲーム

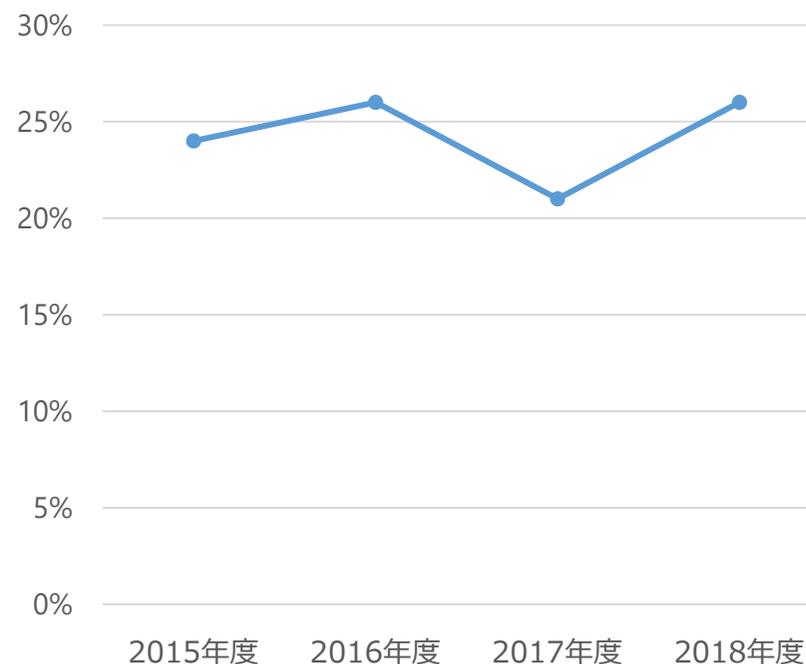


CRIWARE採用率：33% ※

(2019年9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：26% ※

(2018年1月～2018年12月集計)

※ファミ通ゲーム白書2018
「2018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

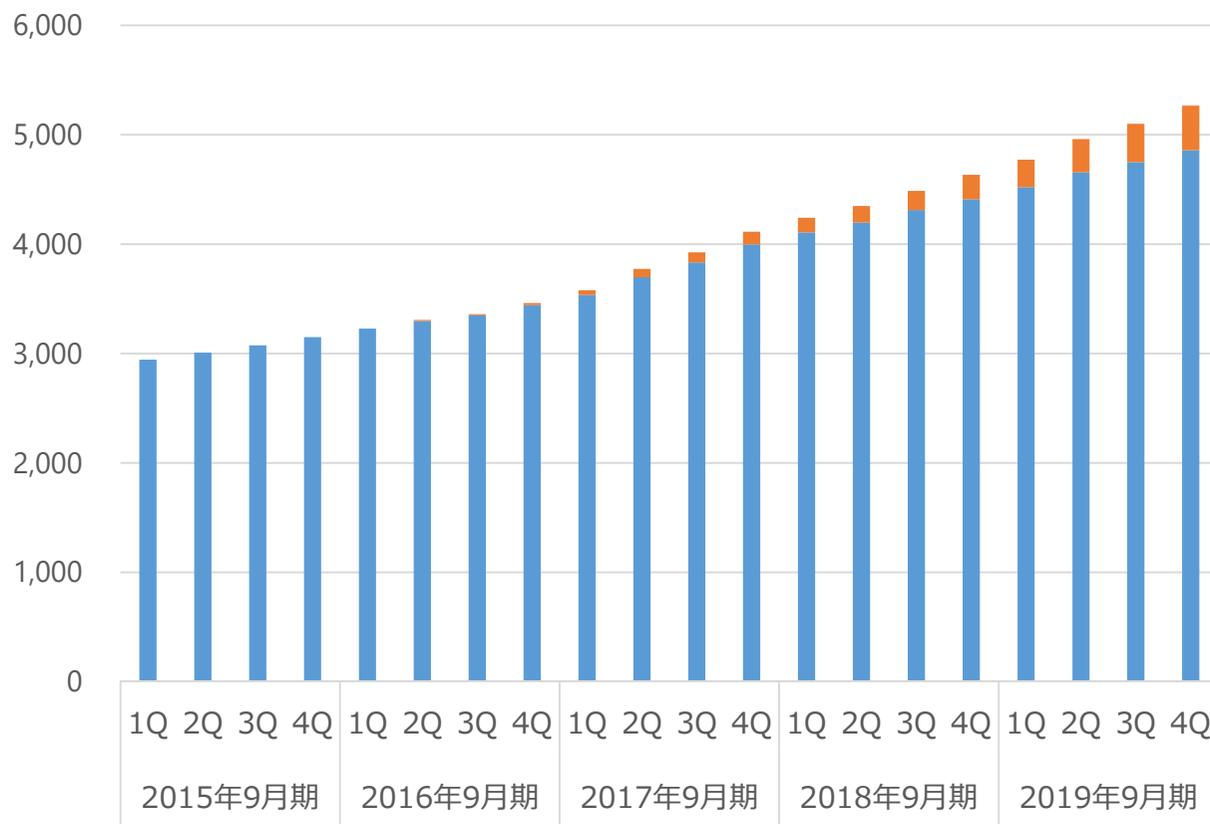
株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム分野：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

5,266
ライセンス

(2019年9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

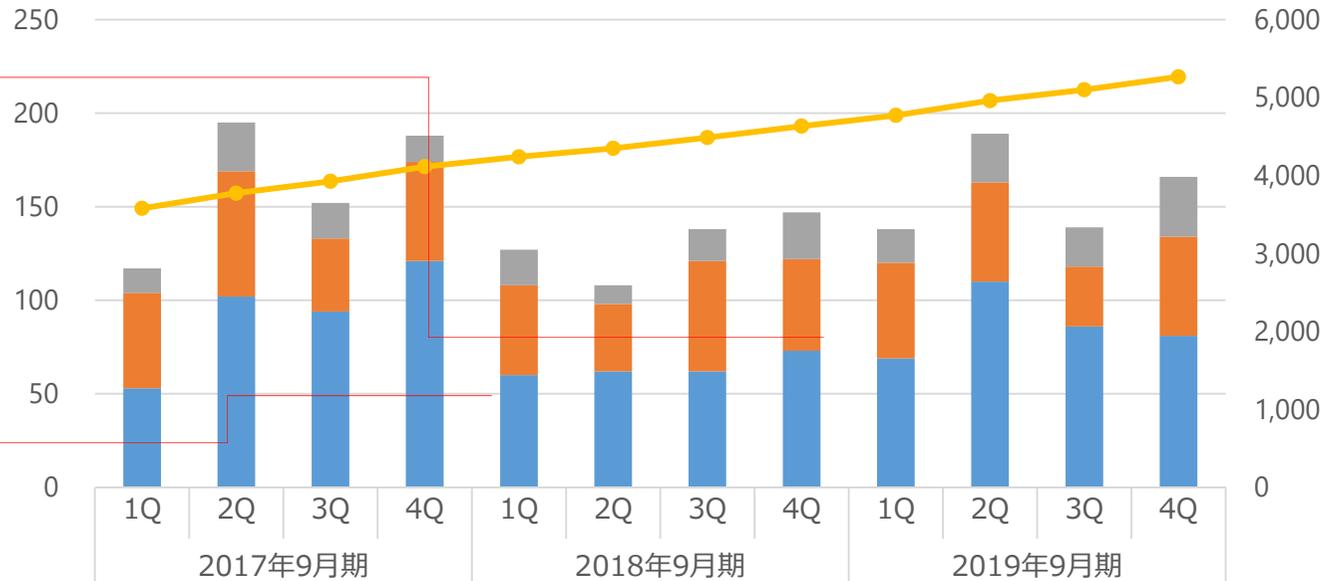


ゲーム分野：CRIWARE採用数

ライセンス数推移

2018年9月期3Qから家庭用ゲームのSwitch向けタイトルが増加傾向

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



| | | | | | | | | | | | | |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| ■ その他 | 13 | 26 | 19 | 14 | 19 | 10 | 17 | 25 | 18 | 26 | 21 | 32 |
| ■ 家庭用ゲーム | 51 | 67 | 39 | 53 | 48 | 36 | 59 | 49 | 51 | 53 | 32 | 53 |
| ■ スマートフォンゲーム | 53 | 102 | 94 | 121 | 60 | 62 | 62 | 73 | 69 | 110 | 86 | 81 |
| ● 累計ライセンス数 | 3,579 | 3,774 | 3,926 | 4,114 | 4,241 | 4,349 | 4,487 | 4,634 | 4,772 | 4,961 | 5,100 | 5,266 |

※「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。