

2020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>

2020年2月13日



CRIWARE[®]

1. 2020年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・ 3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 12
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・ 16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 28

1Q決算のポイント（連結）

売上高 480百万円

海外ゲーム向けライセンス売上、カラオケ向け一括ライセンス売上に加え、ツーファイブの連結効果等により、前期比増収

営業利益 63百万円

前期四半期毎に計上された医療・ヘルスケアの売上が、当期は2Q一括計上予定のため前期比減益

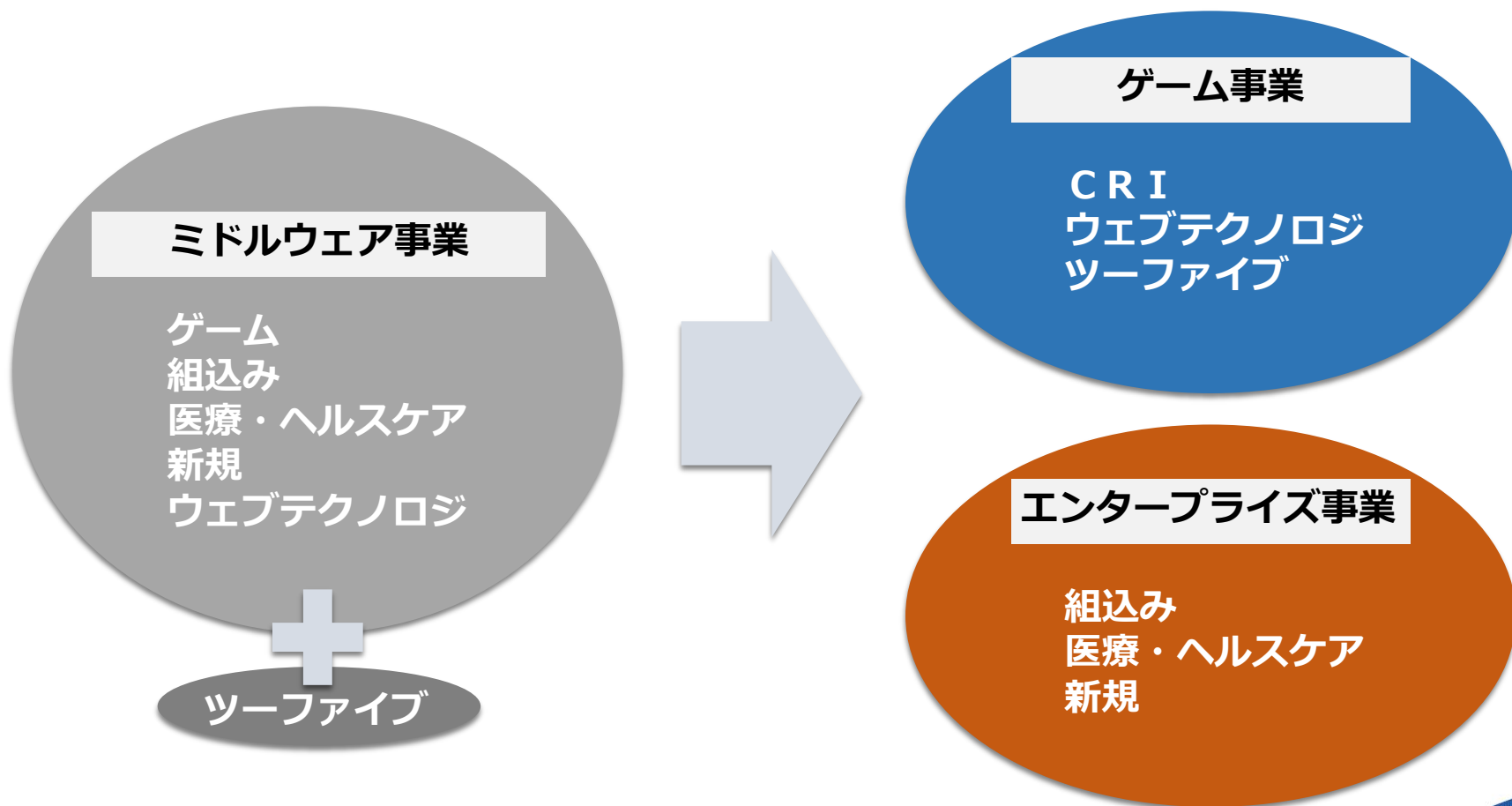
1Q決算概要（連結/前期比）

（単位：百万円）

	2019年9月期1Q	2020年9月期1Q	増減額	増減率
売上高	474	480	+ 5	+ 1.2%
売上原価	161	184	+ 22	+ 14.0%
売上総利益	312	295	△ 16	△ 5.4%
(売上総利益率)	65.9%	61.6%	△ 4.3pt	—
販売費及び一般管理費	177	231	+ 54	+ 31.0%
営業利益	135	63	△ 71	△ 52.9%
(営業利益率)	28.6%	13.3%	△ 15.3pt	—
経常利益	138	65	△ 72	△ 52.6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	95	52	△ 43	△ 45.6%
従業員数（人）	100	124	—	—

※セグメント区分について

従来、ミドルウェア単一事業としてセグメント区分を行っていなかったが、ツーフाइブのグループ入りを契機としてセグメントを2つに区分。



1Qセグメント別業績（連結/前期比）

■ゲーム事業

海外向けが好調だったことに加え、ツーファイブの連結効果等もあり前期比増収。前期に更新した大手顧客向け一括契約が減少したこと等により、前期比減益。

■エンタープライズ事業

組込みでカラオケ向け一括ライセンス売上があったものの、医療・ヘルスケアの売上が当期は2Q一括計上予定のため、前期比減収減益。

(単位：百万円)

		2019年9月期1Q		2020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	271	57.2%	323	67.5%	+ 52	+ 19.5%
	エンタープライズ事業	203	42.8%	156	32.5%	△ 47	△ 23.2%
	合計	474	100.0%	480	100.0%	+ 5	+ 1.2%
セグメント利益	ゲーム事業	86	64.1%	58	91.6%	△ 28	△ 32.8%
	エンタープライズ事業	48	35.9%	5	8.4%	△ 43	△ 89.0%
	合計	135	100.0%	63	100.0%	△ 71	△ 52.9%

※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。

1Qセグメント別売上詳細（連結/前期比）

■ゲーム事業

CRI

前期に更新した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

画像最適化ソリューションが堅調に推移し増収。

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

カラオケ向け一括ライセンス売上があったこと等により増収。

医療・ヘルスケア

クリニック向け大型開発案件は一括受注のためほぼ売上なし。

新規

アプリ受託が減少したものの、Web動画ミドルウェアおよび動画向けソリューションは好調に推移。

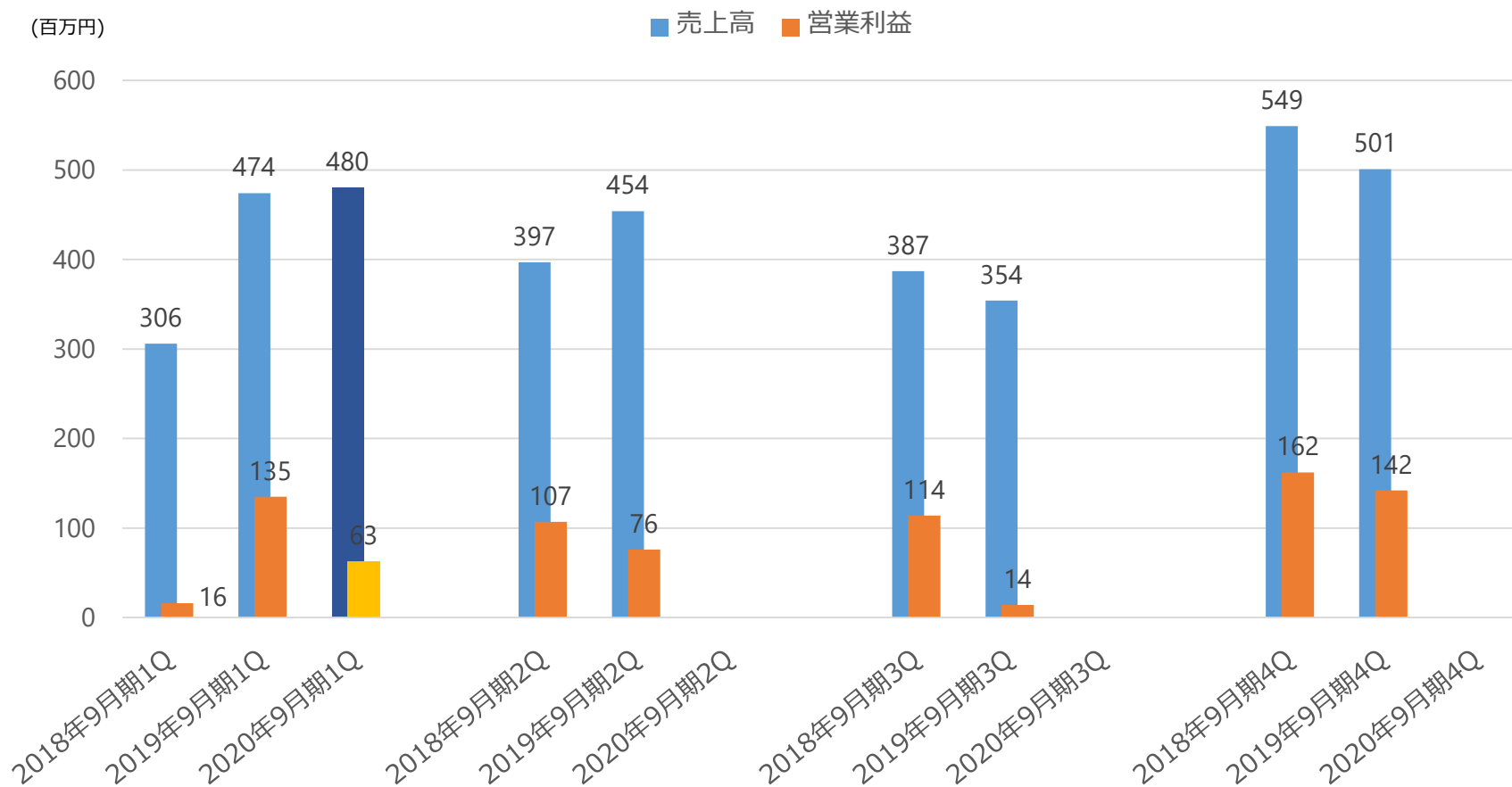
(単位：百万円)

	2019年9月期1Q		2020年9月期1Q		増減額	増減率
	実績	(構成比)	実績	(構成比)		
ゲーム事業	271	57.2%	323	67.5%	+ 52	+ 19.5%
CRI	231	48.8%	234	48.8%	+ 2	+ 1.2%
(内、海外)	10	2.2%	26	5.5%	+ 15	+ 149.3%
ウェブテクノロジー	39	8.4%	43	9.0%	+ 3	+ 8.6%
ツーフाइブ	—	—	46	9.7%	+ 46	—
エンタープライズ事業	203	42.8%	156	32.5%	△ 47	△ 23.2%
組込み	85	18.0%	99	20.8%	+ 14	+ 16.9%
医療・ヘルスケア	67	14.2%	5	1.1%	△ 62	△ 91.8%
新規	50	10.6%	50	10.6%	+ 0	+ 1.1%
合計	474	100.0%	480	100.0%	+ 5	+ 1.2%

※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）

全分野好調だった前期1Qに比べると営業利益は減少したものの、当期1Qは概ね計画どおりの滑り出し。



1Q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311百万円の増加。

(単位：百万円)

	2019年9月期末	2020年9月期 1Q末	増減額	増減率
流動資産	3,475	3,732	+ 256	+ 7.4%
現金及び預金	2,887	3,174	+ 287	+ 9.9%
売掛金	526	354	△ 172	△ 32.8%
その他流動資産	61	203	+ 141	+ 231.1%
固定資産	921	976	+ 55	+ 6.0%
有形固定資産	27	33	+ 5	+ 20.3%
無形固定資産	207	248	+ 40	+ 19.8%
投資その他の資産	686	695	+ 9	+ 1.3%
資産合計	4,397	4,709	+ 311	+ 7.1%

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286百万円の減少。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資本金および資本準備金の増加等により、前期末比598百万円の増加。

（単位：百万円）

	2019年9月期末	2020年9月期 1Q末	増減額	増減率
流動負債	518	228	△ 290	△ 56.0%
固定負債	1,180	1,184	+ 3	+ 0.3%
負債合計	1,699	1,412	△ 286	△ 16.9%
株主資本	2,681	3,278	+ 596	+ 22.3%
その他の包括利益累計額	△ 6	△ 1	+ 5	△ 73.6%
新株予約権	15	12	△ 2	△ 18.3%
非支配株主持分	8	7	+ 0	△ 9.2%
純資産合計	2,697	3,296	+ 598	+ 22.2%
負債純資産合計	4,397	4,709	+ 311	+ 7.1%
自己資本比率	60.8%	69.6%	+ 8.8pt	—

1. 2020年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	12
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・	16
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

- 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。

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、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。海外は中国市場に継続注力。

ウェブテクノロジー
ツーフाइブ

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。CRI Chinaとの連携も進め、中国事業での協業をめざす。

■エンタープライズ事業

組込み

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めざす。家電・IoT等向けは販路拡大のため商社連携を強化。クリニック向け案件は上期中のクローリングをめざす。

医療・ヘルスケア
新規

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めざす。

(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%	1,570	65.3%	+ 413	+ 35.8%
C R I	974	54.6%	1,085	45.1%	+ 110	+ 11.4%
(内、海外)	78	4.4%	127	5.3%	+ 48	+ 61.3%
ウェブテクノロジー	182	10.2%	210	8.7%	+ 27	+ 15.3%
ツーフाइブ	0	0.0%	275	11.4%	+ 275	—
エンタープライズ事業	627	35.2%	835	34.7%	+ 207	+ 33.0%
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%
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フाइブの業績が、2020年9月期1Qより含まれています。

株式会社 CRI・ミドルウェア

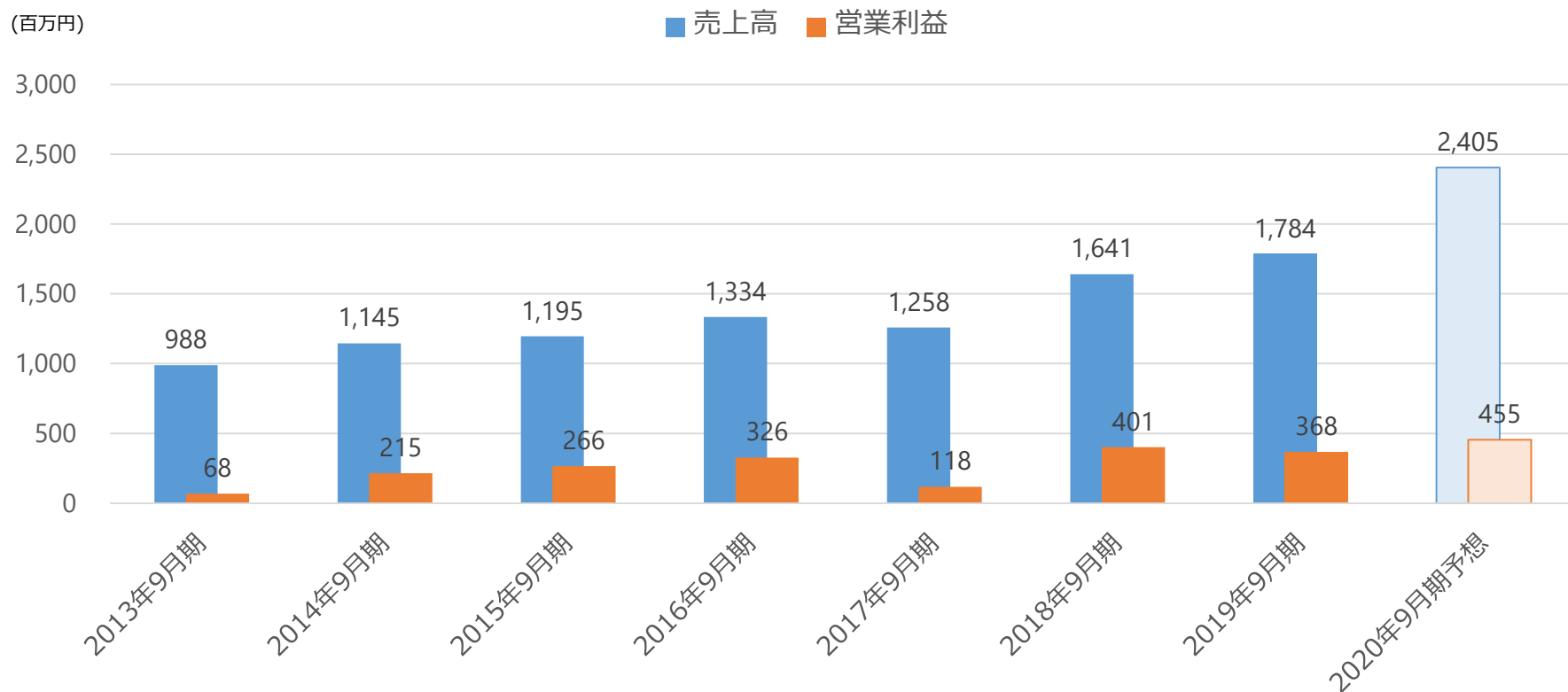


1. 2020年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	12
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・	16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	28

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）

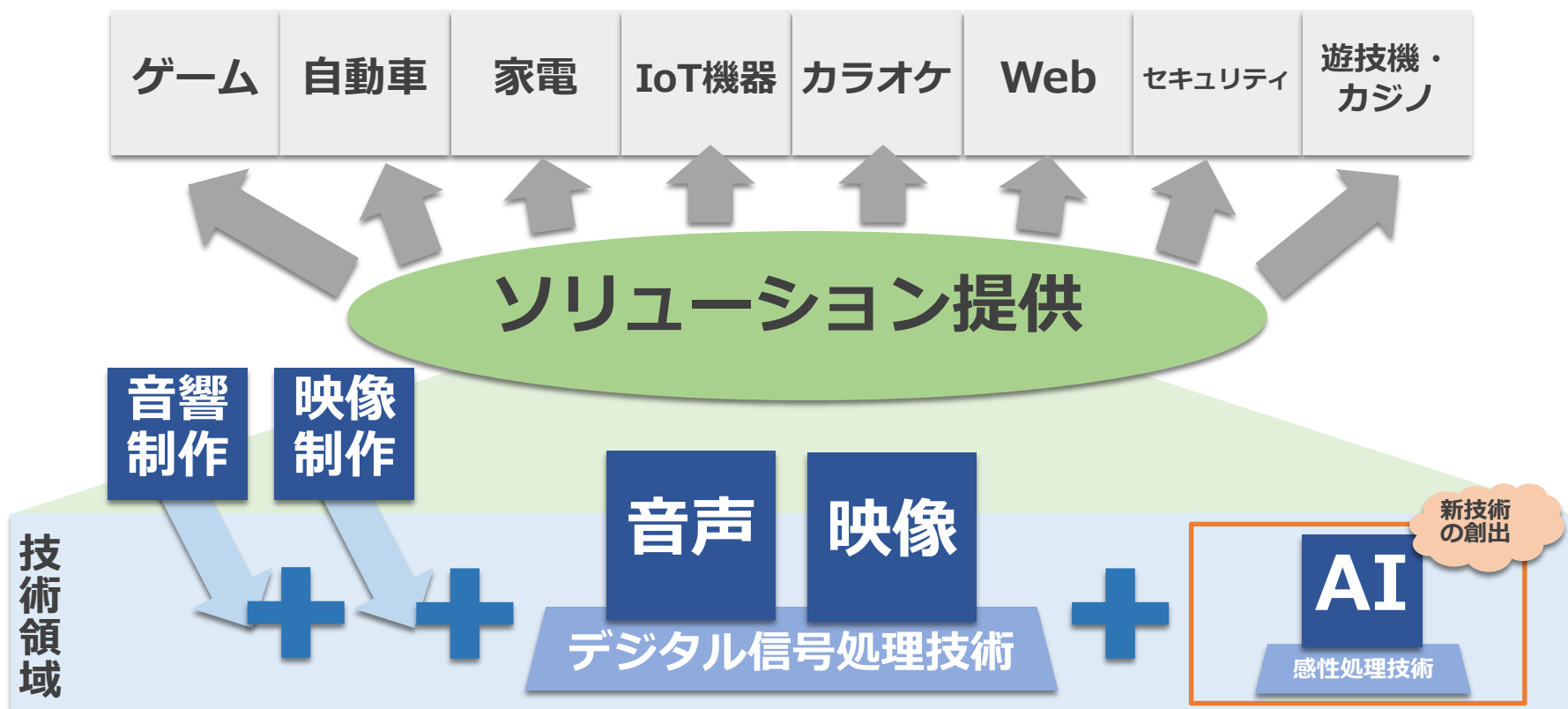


株式会社 CRI・ミドルウェア



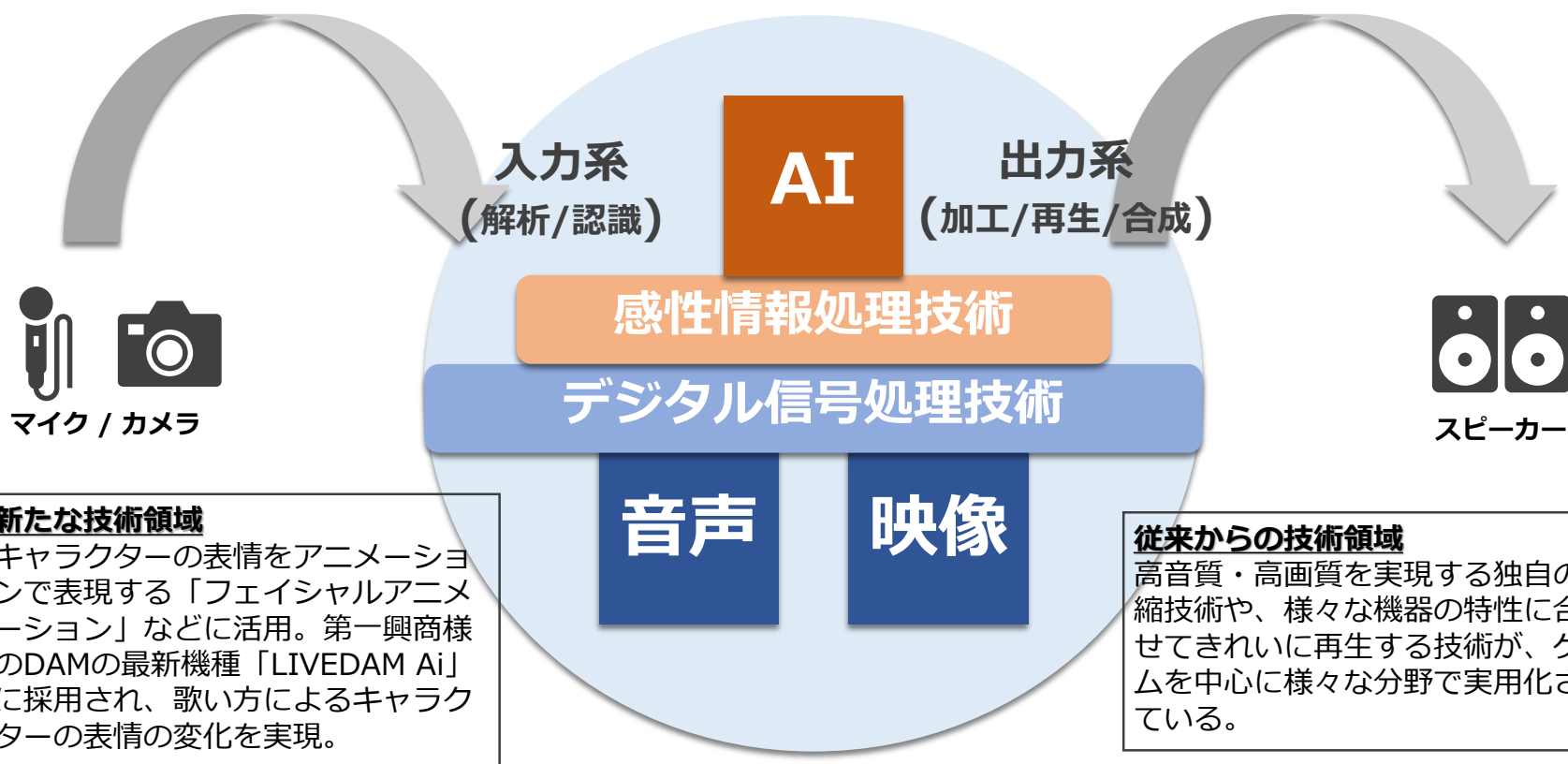
成長戦略②

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。家庭用ゲーム機向けは復調の兆し。Lip Syncはゲーム以外の各種エンタメ分野からも引き合いあり順調な滑り出し。
- 海外は、中国企業からミドルウェア以外のコンテンツ制作依頼が複数あり。中国での感染症の拡大が懸念事項。

【20.9期1Q TOPICS】

- 「CRIWARE」がGoogle「Stadia」のローンチから大型2タイトルで採用～「FINAL FANTASY XV」および「Destiny 2」に採用～
- リップシンクミドルウェア「ADX LipSync」が2.5Dアーティスト「THE BINARY」のVRライブに採用



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、よりゲーム業界に適した製品へ新機能追加を計画中。
- SpriteStudioは、中国市場への製品展開に向けローカライズ完了。
- SmartJPEGは、CRIとの連携進み、BEAMS社へ導入完了。イーコマースフェアへも共同出展。

【20.9期1Q TOPICS】

- より多彩な表現が可能になったOPTiX SpriteStudio Professional Ver. 6.4を公開
- 画像軽量化ソリューション「SmartJPEG for Windows Server」の提供を開始～BEAMS 公式サイト・オンラインショップに導入～

SpriteStudio中国語版



产品名称: OPTiX Sprite Studio
功能简介: 支持网格, 骨骼功能! 使用SpriteStudio制作2D动画的所有工序, 角色动画, 特效, UI
类别: 2D骨骼动画制作软件
支持引擎: Unity / Unreal Engine 4 / Cocos2d-x
操作环境: Windows7 以上 / macOS 10.11以上

試用申請 价格列表

注力分野③：ゲーム事業／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。

2020年9月期計画

- 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。

進捗および見通し

- CRIのゲーム営業と連携。製品・サービスの相互営業を実施。
- 中国企業との取引に際し、CRIおよびCRI Chinaで培ったノウハウを活用すべく、グループでの取引体制を構築。

【20.9期1Q TOPICS】

- 12/7~8、中国の「WePlay Game Expo 2019」にて、ツーファイブ所属の作曲家 岩垂氏のライブイベントをCRI China主導で開催。



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野④：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

- CRIとウェブテクノロジーの技術を結集することで従来実現不可能とされていたルネサス製RXマイコン上での動画再生を実現。ルネサス社の協力を活かし拡販中。
- 音響補正アプリケーションは、デスクトップPCからノートPCまで適用範囲拡大中。

【20.9期1Q TOPICS】

- ルネサス製RXマイコンで動画再生も実現、PowerPointで組込み機器のグラフィカルUIが作成できる「Aeropoint GUI」をリリース
- 「ET & IoT Technology 2019」に出展



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野⑤：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

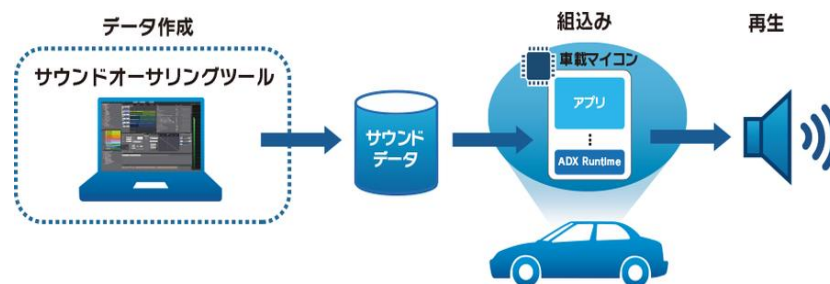
- ・ 国内外の他の自動車メーカーや、同一メーカーの他の車種への横展開を前進させるべく、サポート体制拡充を進める。
- ・ 車両接近通報装置向け新製品の立上げ等をめざし、マーケティング活動を本格化させる。

進捗および見通し

- ・ 量産車に搭載されたADX Automotiveのライセンス売上が今期より計上開始予定。
- ・ 車両接近通報装置向けミドルウェアの試作を開始。

【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⑥：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

- LiveAct PROの導入業界がアパレルや物販系から不動産業界等へも拡大中。
- 販売パートナー網は徐々に拡大中。
- 無料トライアルから有料顧客への転換が進行中。

【20.9期1Q TOPICS】

- AWSと共催、売れてる企業のオウンドメディアから学ぶ『動画マーケティング最前戦』LiveAct PRO活用セミナーを開催
- イーコマースフェア東京2020にて、BEAMS 矢嶋氏が「ファンが自然と集まるECサイトの動画・画像コンテンツ活用セミナー」に登壇



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野⑦：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。新たにドライブレコーダー領域にも拡大中。
- Vsecureは、潜在ニーズ高いが正式導入までに時間を要する見込み。販売パートナーと連携し、モデルケースの確立をめざす。

【20.9期1Q TOPICS】

- サイバーセキュリティ先進国イスラエル Terafence社と共同開発した世界初IoT向けサイバーセキュリティソリューション「Terafence Vsecure (CRI DietCoder搭載)」販売開始～日立ハイテクノロジーズ、JBTVと提携し販売網を構築～

独自開発のイスラエル製「ミラージュ技術™」搭載（世界初）

ミラージュ技術™・・・ Side-Aに接続されているデバイスを、Side-B側が模倣し、あたかもネットワーク上に存在しているように見せる技術



株式会社 CRI・ミドルウェア



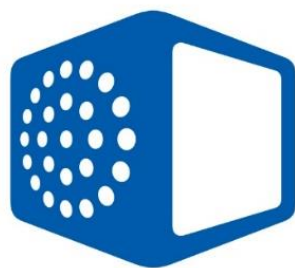
1. 2020年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	12
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・	16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	28

会社プロフィール

- 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
- 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124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
株式会社ツーファイブ
上海希艾維信息科技有限公司

(2019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～

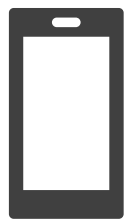
高品質で

小さく軽く

きれいに再生

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



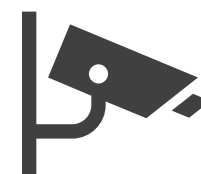
家電、IoT機器



医療・ヘルスケア



Web動画



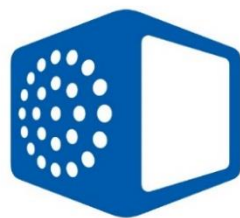
監視カメラ

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	◎

独自技術（再生技術）

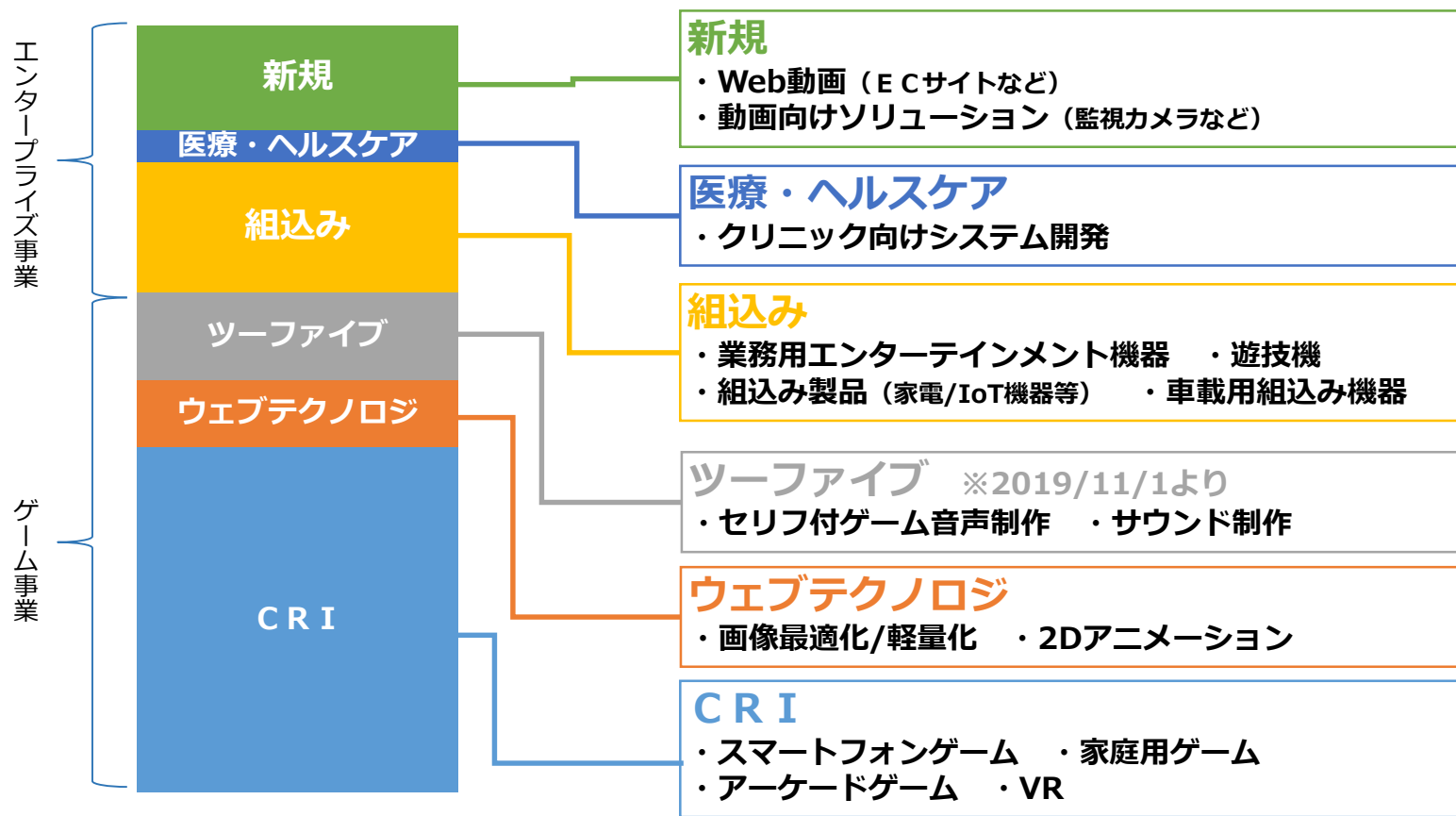
「ミドルウェア」は、
ソフトウェアとハードウェアを繋ぐ「部品」の役割



様々なハードウェア（機器）
の特性に合わせて
きれいに再生する技術

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。



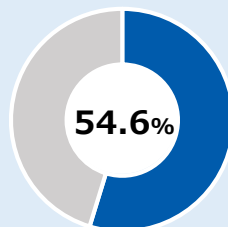
ゲーム事業／CRI

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

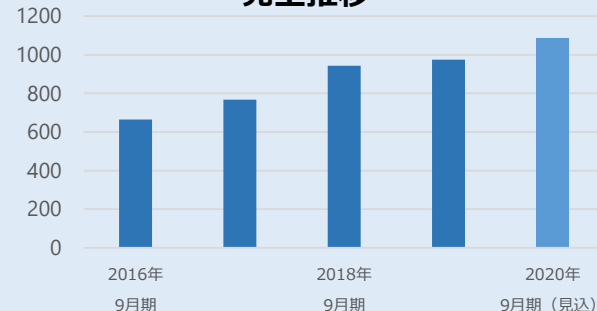
- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®2」
- ・高画質・高性能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®2」
- ・音声解析ミドルウェア「CRI ADX® LipSync」

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

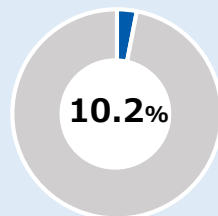
ゲーム事業／ウェブテクノロジー

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

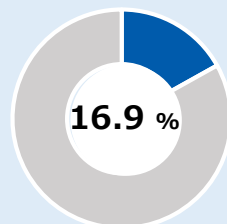
EP事業／組み込み

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。

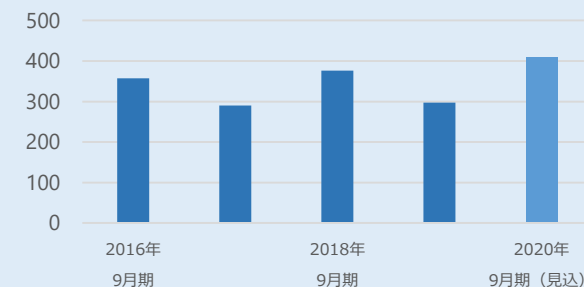
主要製品

- ・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)



売上推移
(百万円)



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

＼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



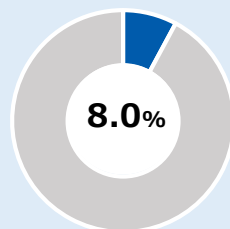
状況に応じて音声を
組み替えて再生したい

市場・顧客のニーズ

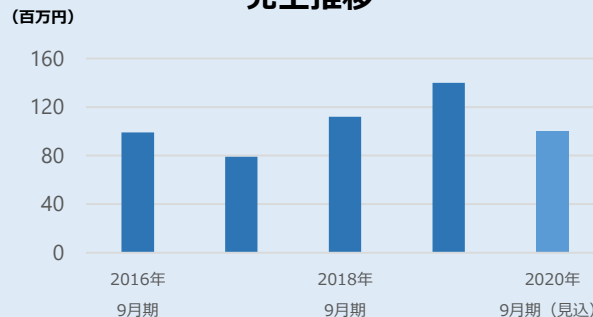
EP事業／医療・ヘルスケア

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

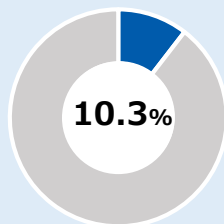
EP事業／新規（Web動画）

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

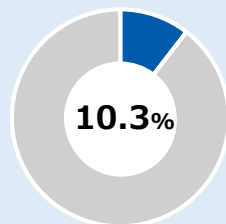
EP事業／新規（動画向けソリューション）

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。

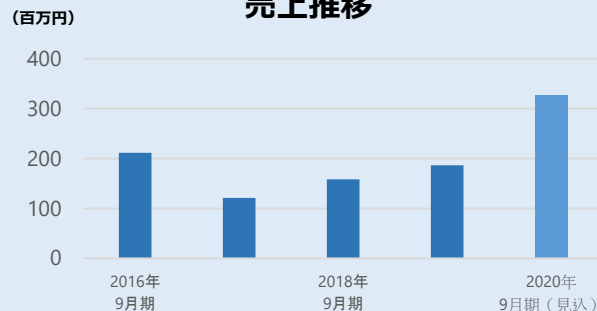
主要製品

- ・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

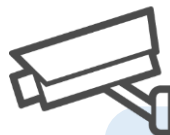


※新規分野全体（Web動画、映像圧縮、アプリ開発など）の売上構成比、売上推移になります。

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

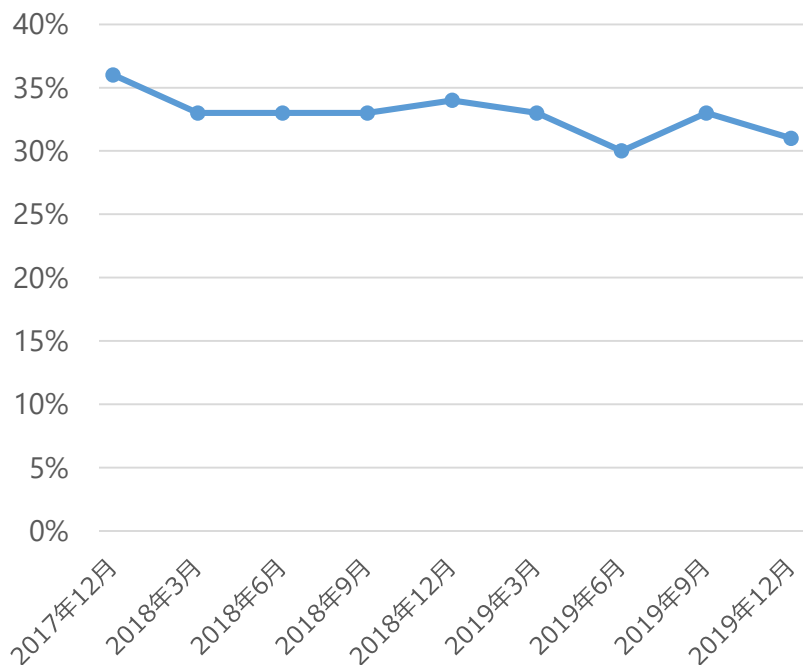


高画質な監視映像を
LTE回線（携帯通信用回線）で
リアルタイムに送信したい

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

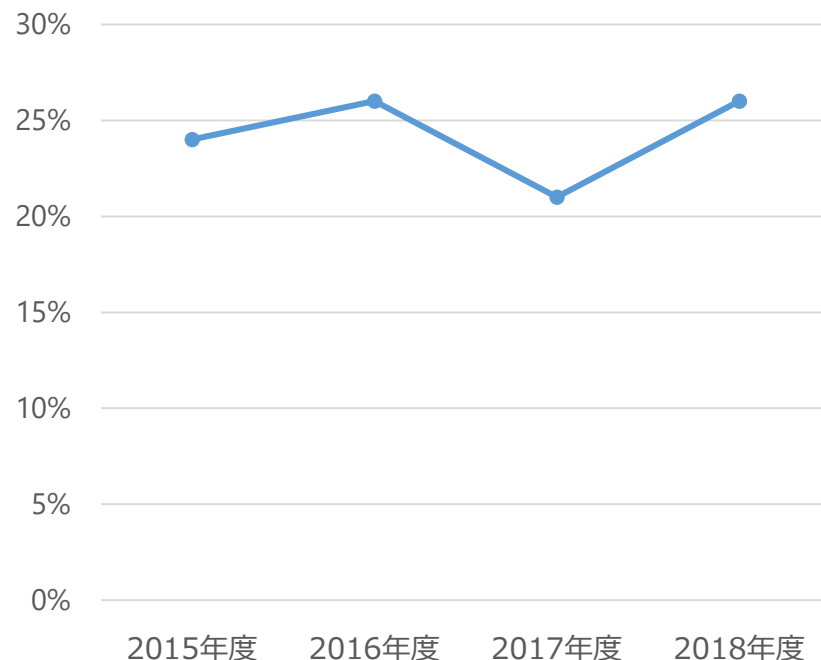


CRIWARE採用率：31% ※

(2019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：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

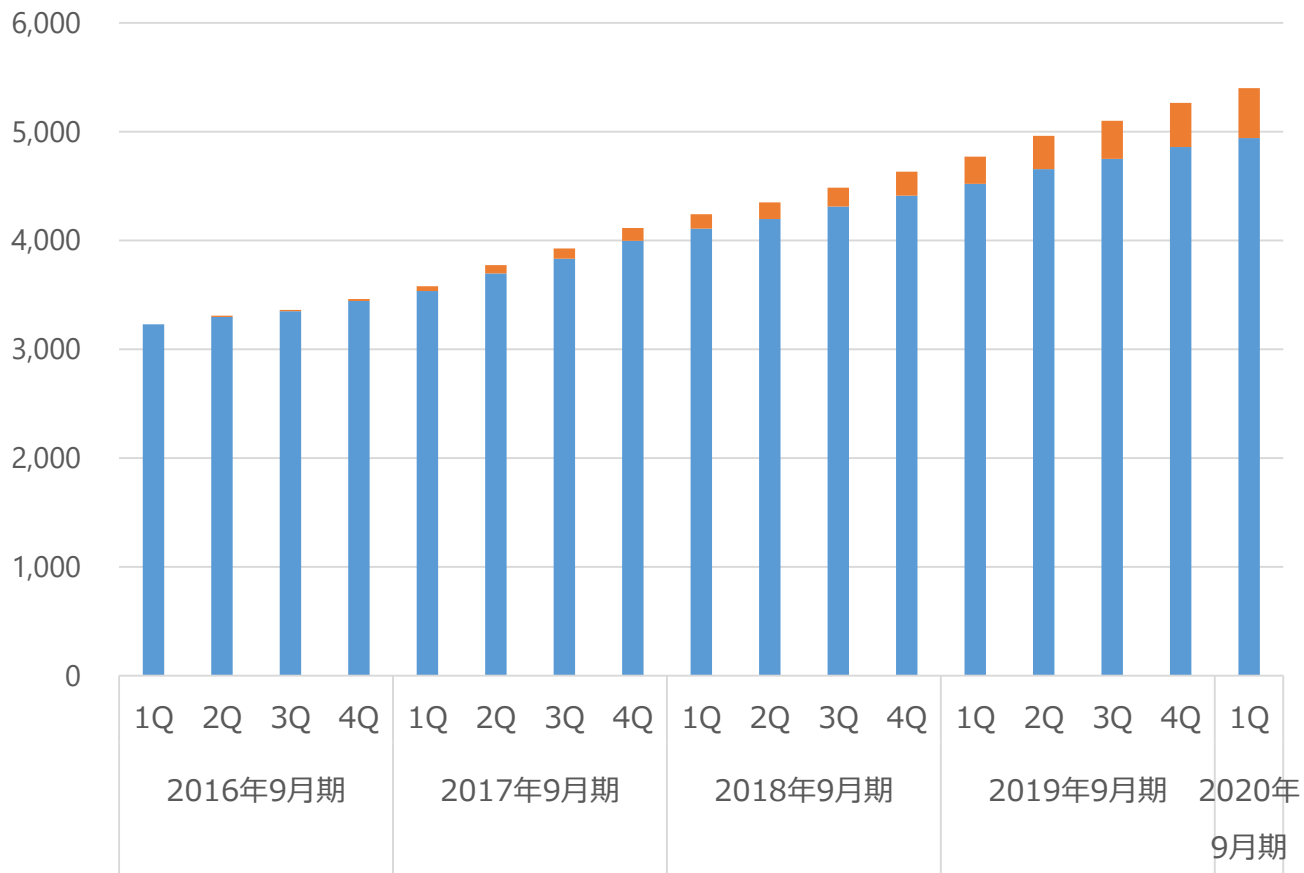
株式会社 CRI・ミドルウェア



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

5,400
ライセンス

(2019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。

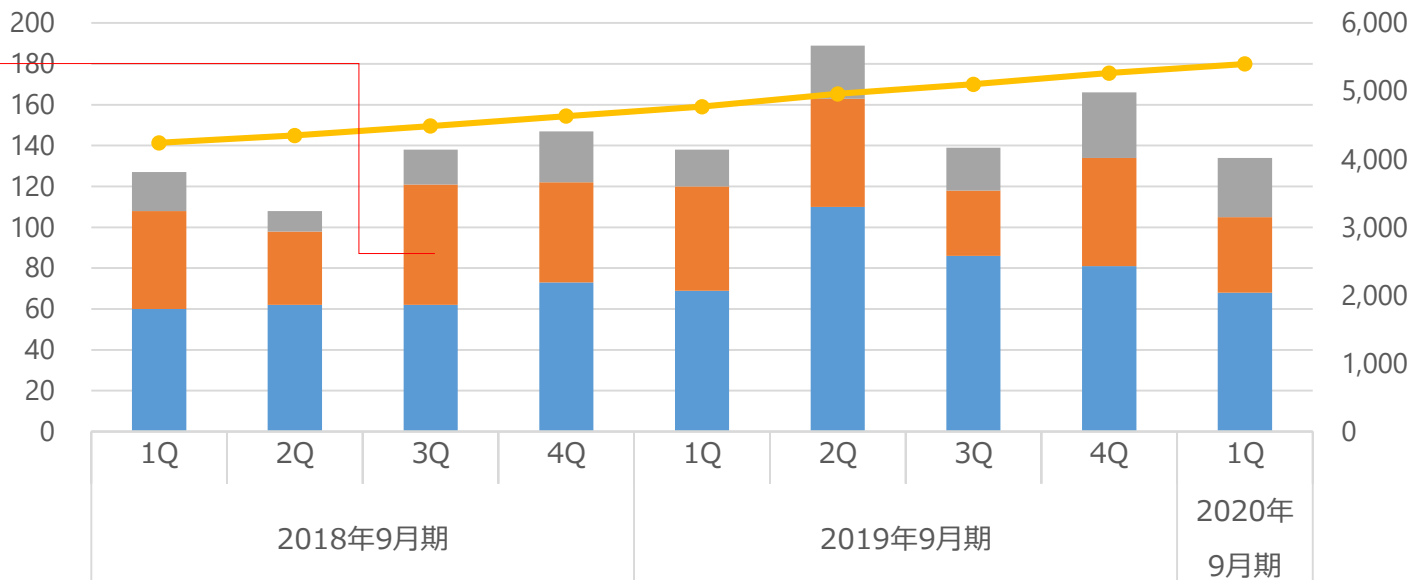
株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム事業：CRIWARE採用数

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



■ その他	19	10	17	25	18	26	21	32	29
■ 家庭用ゲーム	48	36	59	49	51	53	32	53	37
■ スマートフォンゲーム	60	62	62	73	69	110	86	81	68
● 累計ライセンス数	4,241	4,349	4,487	4,634	4,772	4,961	5,100	5,266	5,400

※「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。