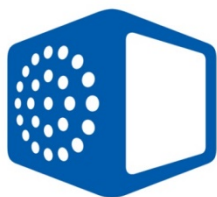


2020年9月期第2四半期

決算補足説明資料

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2020年5月14日



CRIWARE[®]

1. 2020年9月期 上期決算概要	・ ・ ・ 3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 13
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・ 17
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 29

上期決算のポイント（連結）

売上高 1,008百万円

ゲーム事業における海外向けが堅調に伸長、
ツーファイブの連結効果等もあり前期比増収

営業利益 149百万円

ゲーム事業における先行投資拡大による利益率
低下やエンタープライズ事業における医療・ヘル
スケア分野の売上スリップにより前期比減益

上期決算概要（連結/前期比）

（単位：百万円）

	2019年9月期上期	2020年9月期上期	増減額	増減率
売上高	928	1,008	+ 80	+ 8.7%
売上原価	346	401	+ 54	+ 15.8%
売上総利益	581	607	+ 25	+ 4.4%
(売上総利益率)	62.7%	60.2%	△ 2.5pt	—
販売費及び一般管理費	369	457	+ 88	+ 23.8%
営業利益	212	149	△ 62	△ 29.5%
(営業利益率)	22.8%	14.8%	△ 8.0pt	—
経常利益	213	151	△ 62	△ 29.4%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	146	108	△ 37	△ 25.5%
従業員数（人）	99	123	—	—

上期決算概要（連結/公表予想値比）

- 医療・ヘルスケア分野やゲーム事業国内大型案件が下期にスリップ、他案件でカバーできず、売上・利益とも予想を下回って着地。

（単位：百万円）

	2020年9月期 上期予想	2020年9月期 上期実績	増減額	増減率
売上高	1,098	1,008	△ 89	△ 8.1%
営業利益	168	149	△ 18	△ 10.9%
(営業利益率)	15.3%	14.8%	△ 0.5pt	—
経常利益	168	151	△ 16	△ 10.1%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	116	108	△ 7	△ 6.5%

上期セグメント別業績（連結/前期比）

■ゲーム事業

海外向け売上が好調だったことに加え、ツーフाइブの連結効果等もあり前期比増収。国内向け大型案件のスリップと先行投資拡大により前期比減益。

■エンタープライズ事業

組込み分野、新規分野では堅調に売上計上ができたものの、前期に大きく業績貢献した医療・ヘルスケア分野の売上が当期に計上できず、前期比減収減益。

(単位：百万円)

		2019年9月期上期		2020年9月期上期		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	559	60.3%	690	68.4%	+ 130	+ 23.3%
	エンタープライズ事業	368	39.7%	318	31.6%	△ 49	△ 13.6%
	合計	928	100.0%	1008	100.0%	+ 80	+ 8.7%
セグメント利益	ゲーム事業	176	83.4%	138	92.7%	△ 38	△ 21.6%
	エンタープライズ事業	35	16.6%	10	7.3%	△ 24	△ 68.9%
	合計	212	100.0%	149	100.0%	△ 62	△ 29.5%

※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。

上期セグメント別売上詳細（連結/前期比）

■ゲーム事業

CRI

スマホF2P向けおよび海外向け売上は好調ながら、国内大型案件の受注スリップ等の影響により前期比で微増収。

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受注があったことや、PC向け音響補正ソリューションの採用PCが着実に増えたこと等により増収。

医療・ヘルスケア
新規

クリニック向け大型開発案件はカスタマイズ対応が多岐にわたり遅延。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。

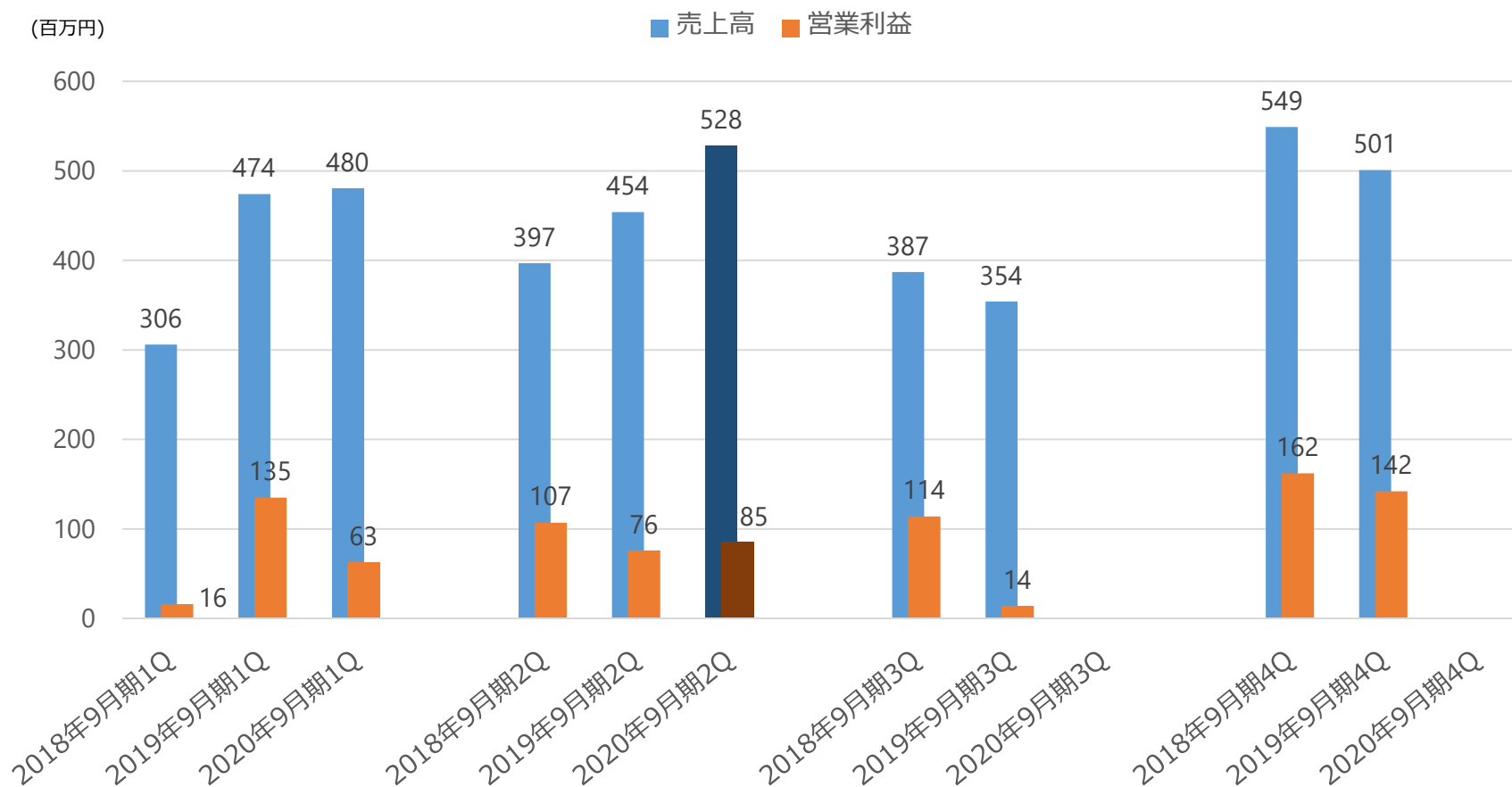
（単位：百万円）

	2019年9月 期上期		2020年9月 期上期		増減額	増減率
	実績	(構成比)	実績	(構成比)		
ゲーム事業	559	60.3%	690	68.4%	+ 130	+ 23.3%
CRI	475	51.2%	484	48.0%	+ 8	+ 1.9%
(内、海外)	26	2.9%	49	4.9%	+ 22	+ 85.9%
ウェブテクノロジー	84	9.1%	92	9.2%	+ 8	+ 10.2%
ツーフाइブ	—	—	112	11.2%	+ 112	—
エンタープライズ事業	368	39.7%	318	31.6%	△ 49	△ 13.6%
組込み	146	15.8%	208	20.6%	+ 61	+ 42.2%
医療・ヘルスケア	136	14.7%	6	0.7%	△ 129	△ 94.9%
新規	85	9.2%	103	10.3%	+ 17	+ 20.3%
合計	928	100.0%	1,008	100.0%	+ 80	+ 8.7%

※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2四半期連結会計期間は、前期比増収増益となったが、第2四半期累計で見ると利益面では前期比減の結果。



2Q貸借対照表／資産の部（連結）

売掛債権の回収と新株予約権行使による現預金の増加により、資産合計が前期末比382百万円の増加。

(単位：百万円)

	2019年9月期末	2020年9月期 2Q末	増減額	増減率
流動資産	3,475	3,809	+ 333	+ 9.6%
現金及び預金	2,887	3,272	+ 384	+ 13.3%
売掛金	526	427	△ 99	△ 18.8%
その他流動資産	61	109	+ 48	+ 78.5%
固定資産	921	970	+ 49	+ 5.3%
有形固定資産	27	32	+ 4	+ 16.4%
無形固定資産	207	239	+ 32	+ 15.7%
投資その他の資産	686	698	+ 11	+ 1.7%
資産合計	4,397	4,779	+ 382	+ 8.7%

2Q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269百万円の減少。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652百万円の増加。

（単位：百万円）

	2019年9月期末	2020年9月期 2Q末	増減額	増減率
流動負債	518	240	△ 278	△ 53.6%
固定負債	1,180	1,189	+ 8	+ 0.7%
負債合計	1,699	1,429	△ 269	△ 15.9%
株主資本	2,681	3,335	+ 654	+ 24.4%
その他の包括利益累計額	△ 6	△ 4	+ 2	△ 40.8%
新株予約権	15	12	△ 2	△ 18.3%
非支配株主持分	8	6	△ 1	△ 23.2%
純資産合計	2,697	3,349	+ 652	+ 24.2%
負債純資産合計	4,397	4,779	+ 382	+ 8.7%
自己資本比率	60.8%	69.7%	+ 8.9pt	—

【TOPICS】株式会社アールフォース・エンターテインメント 完全子会社化について

2020年5月14日取締役会にて、アールフォース社の全株式を取得し完全子会社化することについて決議しました。

アールフォース社が当社グループに加わることで、これまで当社が蓄積してきた音声・映像関連技術とアールフォース社が持つネットワーク技術や独自フレームワークによる高い生産性、開発管理ノウハウが融合され、より付加価値の高い製品・サービスの提供やサポートを行えるようになります。

将来的には、両社が強みを持つネットワーク、インタラクティブ、データアナリティクス等の処理技術を応用した**新しい次世代コンテンツプラットフォーム（CRIテレウェア構想）**の構築、提供をめざしていきたいと考えております。



- 名称：株式会社アールフォース・エンターテインメント
- 所在地：東京都渋谷区
- 代表者：代表取締役社長 横山 裕一
- 資本金：8,000万円
- 設立：1999年8月12日
- 事業内容：ネットワークを活用したゲーム用ソフトウェアの企画、制作、販売、運営

本株式取得による、2020年9月期の当社連結業績に与える影響につきましては精査中であり、開示すべき事項が生じた際には速やかに開示いたします。

1. 2020年9月期 上期決算概要	・ ・ ・	3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	13
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・	17
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	29

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、営業利益ともに期初予想から変更なし。
- COVID-19が今期業績に与える影響は軽微。
- ゲーム事業は、概ね堅調に推移する見込み。
- エンタープライズ事業は、組込み分野が引き続き好調に推移。
医療・ヘルスケア分野の大型案件の早期完成を目指す。
新規分野は売上構成の見直しはあるが、全体では達成見込み。

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。家庭用ゲーム機向けは下期大口見込みあり。海外は中国市場に引き続き注力。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との連携を強化し、中国事業での協業を進める。

ウェブテクノロジー
ツーフाइブ

■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、3Qでの完成をめざす。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引き合い好調なDietCoder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%	1,570	65.3%	+ 413	+ 35.8%
CRI	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%

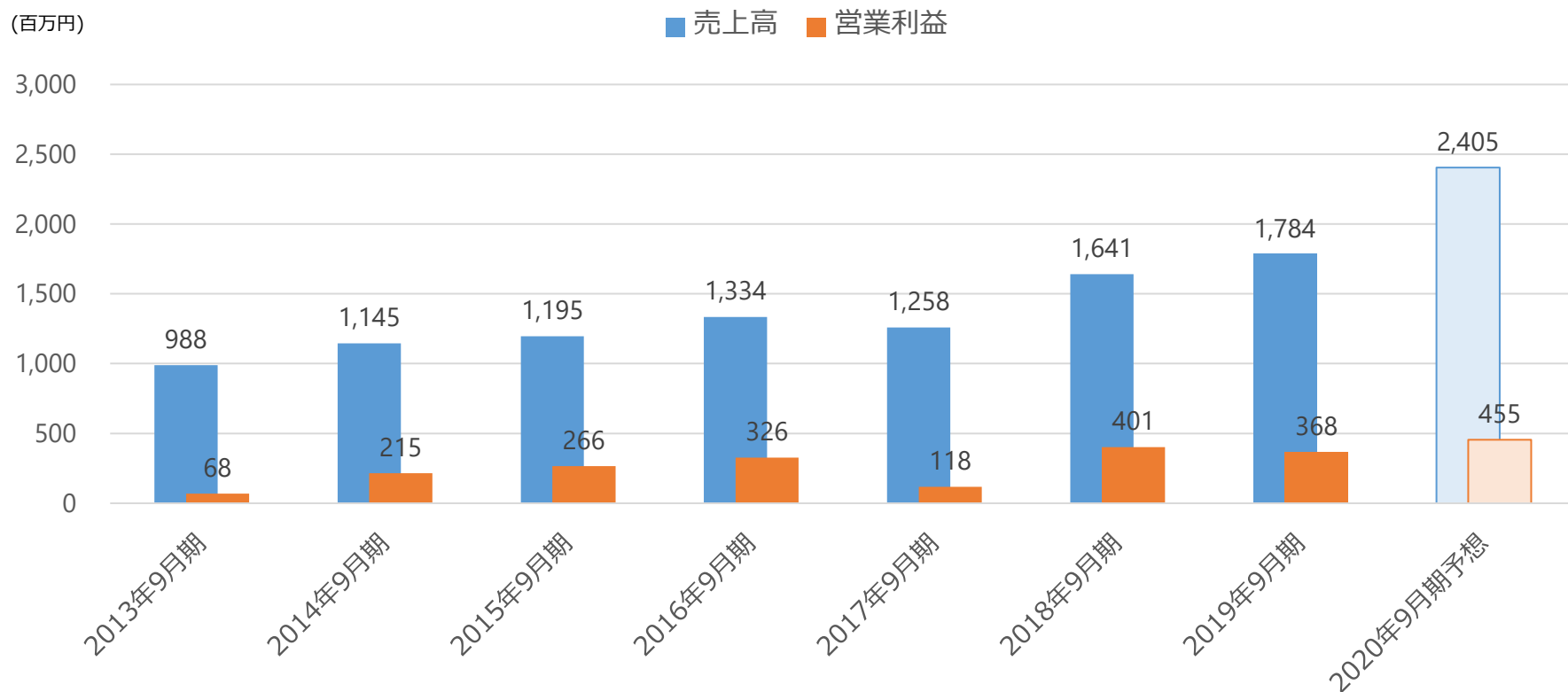
※2019年10月に連結子会社となったツーフाइブの業績が、2020年9月期1Qより含まれています。

1. 2020年9月期 上期決算概要	・ ・ ・	3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	13
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・	17
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	29

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）

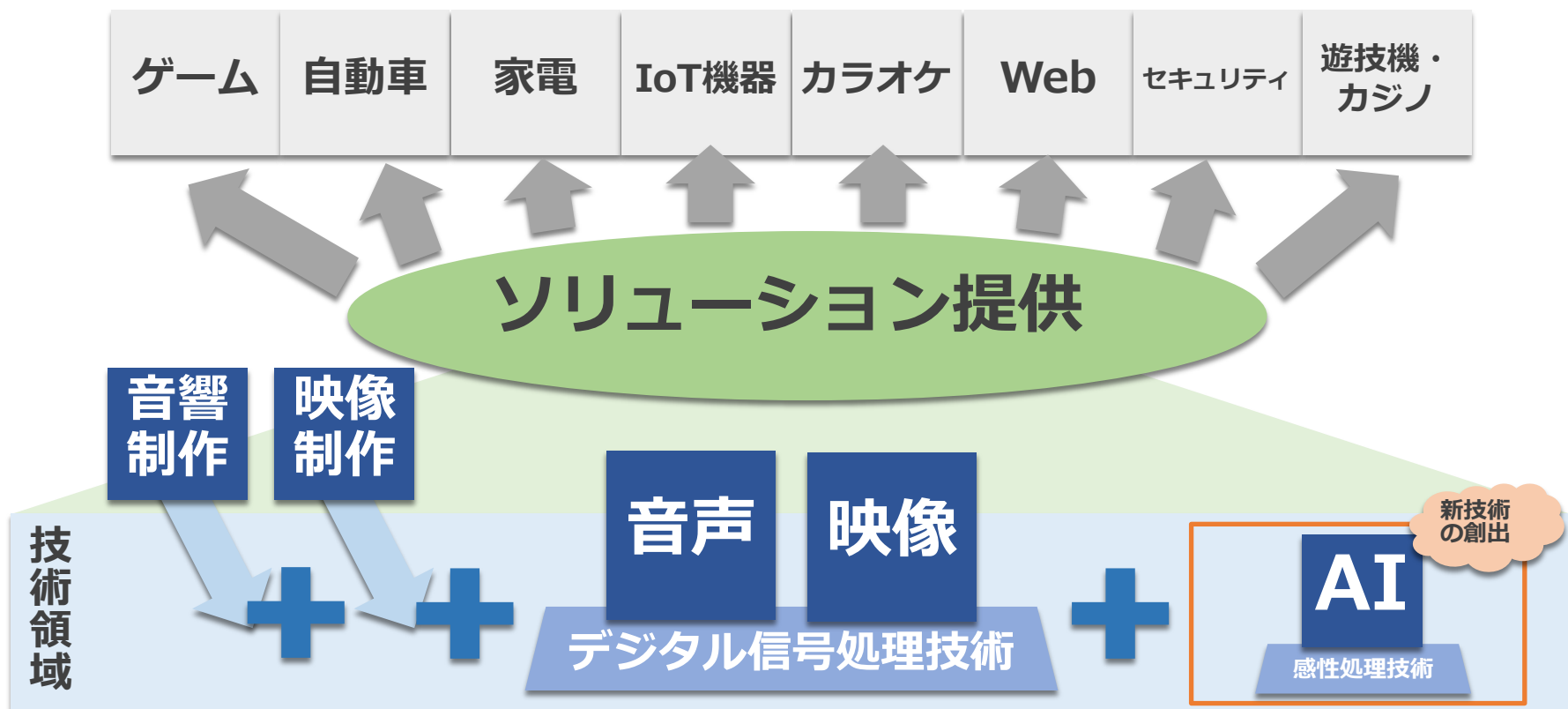


株式会社 CRI・ミドルウェア



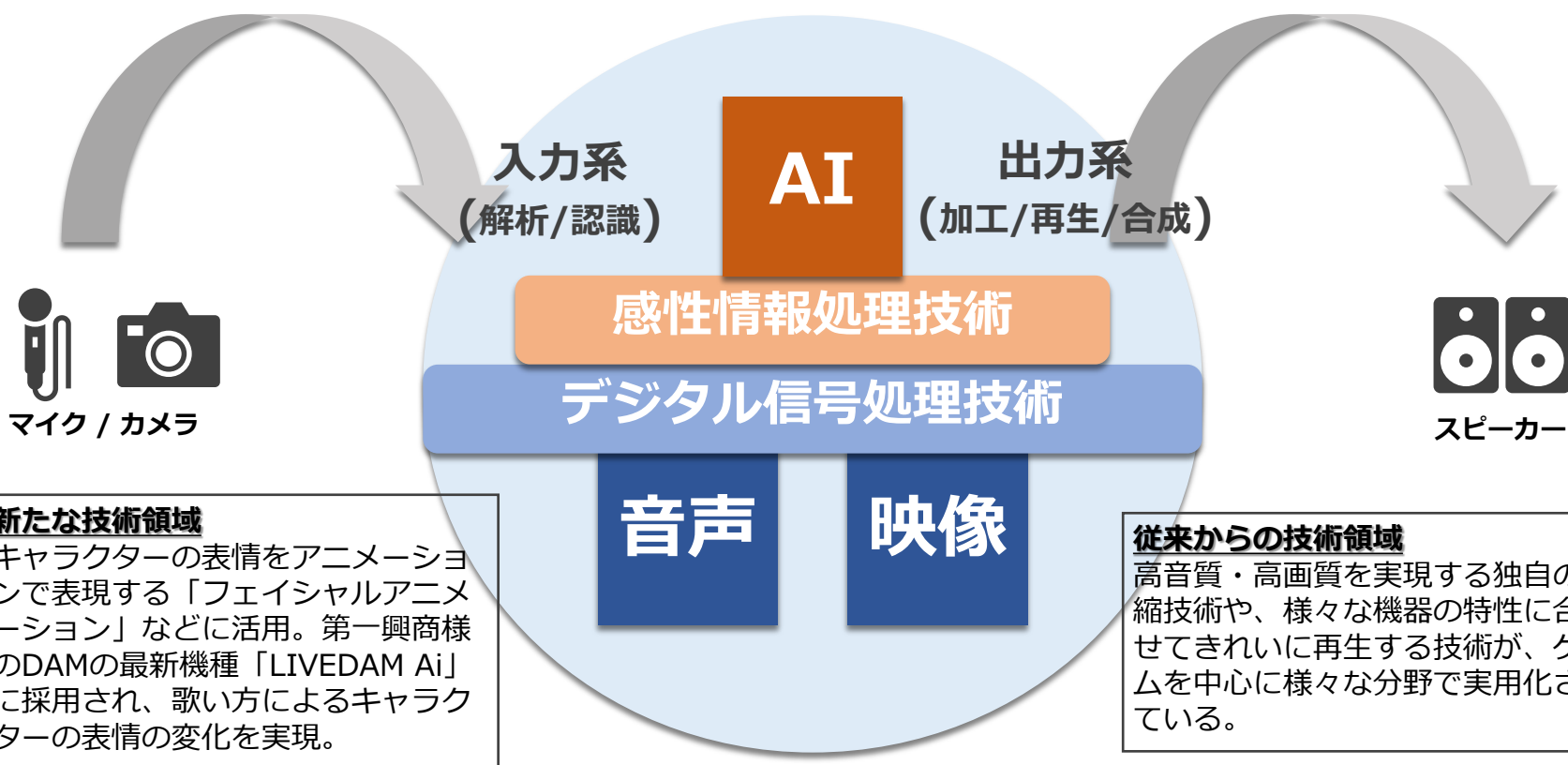
成長戦略②

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向けが引き続き堅調に推移予定。家庭用ゲーム機向けは下期に料金体系変更を行い、ユーザー層拡大をめざす。
- 海外は、中国向けがCOVID-19の影響で契約締結等で遅延が発生。ツーファイブと連携し受注拡大をめざす。

【20.9期2Q TOPICS】

- 「龍が如く7 光と闇の行方」のCRIWARE採用事例インタビューを公開
- リップシンクミドルウェア「CRI ADX LipSync」が「アイドルマスター シンデレラガールズ スターライトスポット」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、SpriteStudioともに、新Ver.を初夏リリースに向け準備中。
- SpriteStudioは中国版ライセンスを上期にリリース。中国市場投入を記念してアニメーションコンテストも実施。
- SmartJPEGは導入企業が着実に増加。Web広告等活用し新規増加をめざす。

【20.9期2Q TOPICS】

- 賞金総額100万円！「OPTPiX SpriteStudio」クリエイター創作活動支援プロジェクトを日中で開催
- 画像変換・加工の在宅業務を支援、「OPTPiX ImageStudio 8」テレワーク用ライセンスの無償提供を開始



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。
- COVID-19の影響により、声優の収録等が一部遅延。顧客がスタジオ収録に立ち会わずにすむ、遠隔モニタリング環境を構築するなど、時節にあったサービスを提供していく。

【ツーファイブ会社概要】

■2018年度実績

- サウンド制作案件受注数 300件超
 > 昨年度取引先 30社以上
- ドラマCD制作（フルサイズ、自社タイトル含む）
- その他：Web、CMなどの音響、声優関連受託業務多数



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

- 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数の増加により引き続き堅調に推移予定。
- 大口顧客より「D-Amp Driver」の追加ライセンス受注を見込む。

【20.9期2Q TOPICS】

- サウンドミドルウェア「ADX7」が新メダルゲーム機「海物語 ラッキーマリンツアーズ」に採用
- 音声再生ミドルウェア「D-Amp Driver」がホームイオンの介護トレーニング用EMS機器「パルスケア」に採用



HAYABUSA

©SANYO BUSSAN CO.,LTD
©BANDAI NAMCO Amusement Inc.
「海物語」は株式会社三洋物産の登録商標です。

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

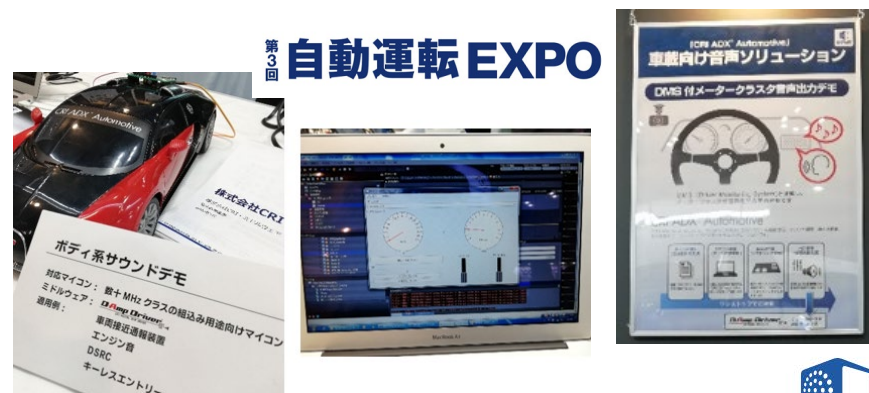
- ・ 国内外の他の自動車メーカーや、同一メーカーの他の車種への横展開を前進させるべく、サポート体制拡充を進める。
- ・ 車両接近通報装置向け新製品の立上げ等をめざし、マーケティング活動を本格化させる。

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上期に初計上。今期中にもう1～2車種を予定。
- ・ Tire1メーカーの新規開拓やTire1メーカー内での自動車メーカーや車種の横展開に注力。

【20.9期2Q TOPICS】

- ・ クルマの最先端技術展「第3回自動運転EXPO」に出展 ～自動運転を支える車載サウンドのワンストップソリューションとCRI独自AI技術をご紹介～



株式会社 CRI・ミドルウェア



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

- 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。
- 教育業界向け新規ソリューション「スマート授業」をリリース。顧客基盤の拡大をめざす。
- 各社テレワークへの移行が進む中、Webセミナーでの販促活動にも注力。

【20.9期2Q TOPICS】

- C R I、中止が相次ぐ入社式や入学式向けに動画配信プラットフォーム「LiveAct PRO」を無償提供
- 上記が、日経電子版、日経産業新聞、NHK総合テレビ「ニュースウオッチ9」など、各種メディアで次々に取り上げられ問い合わせが殺到

スマート入社式/入学式

by LiveAct PRO

■スマートフォンだけで 撮影～配信～視聴 ができる！



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

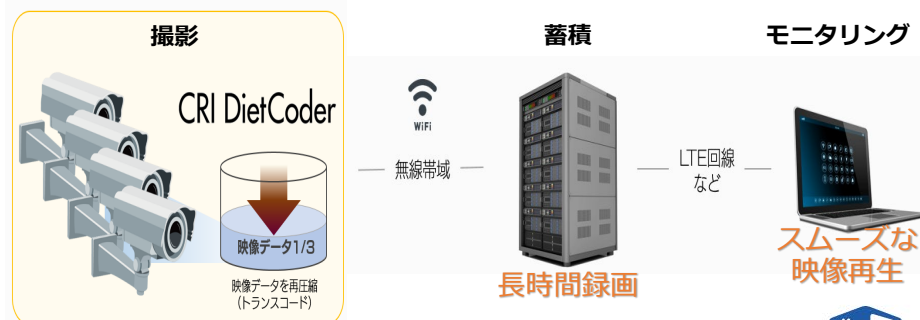
- Vsecureの11月販売開始により、IoTセキュリティ市場の開拓を推進する。
- Vsecureは販売パートナーと連携し、垂直立ち上げをめざす。
- DietCoderは、監視/車載領域での許諾ビジネス拡大をめざす。

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やオンラインストレージサービス領域にも拡大中。
- Vsecureは、潜在ニーズ高いが正式導入までに時間を要している。モデルケース確立に注力中。

【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。



株式会社 CRI・ミドルウェア



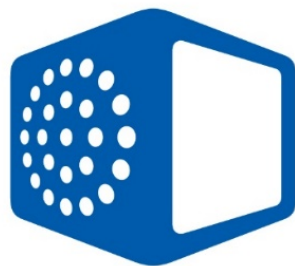
1. 2020年9月期 上期決算概要	・ ・ ・	3
2. 2020年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	13
3. 2020年9月期 成長戦略・注力分野	・ ・ ・	17
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	29

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123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

(2020年3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～

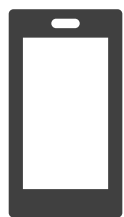
高品質で

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



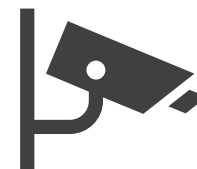
家電、IoT機器



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

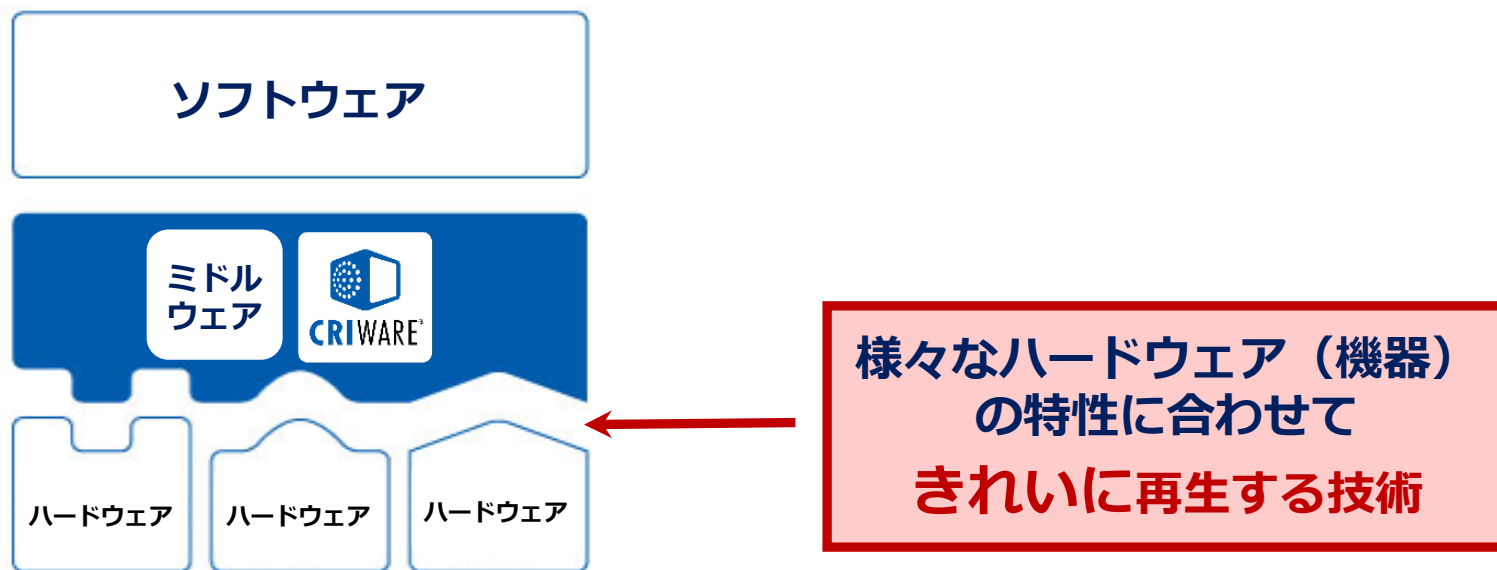
	圧縮率	画質
CRI	1/200~1/1,000	◎
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

株式会社 CRI・ミドルウェア



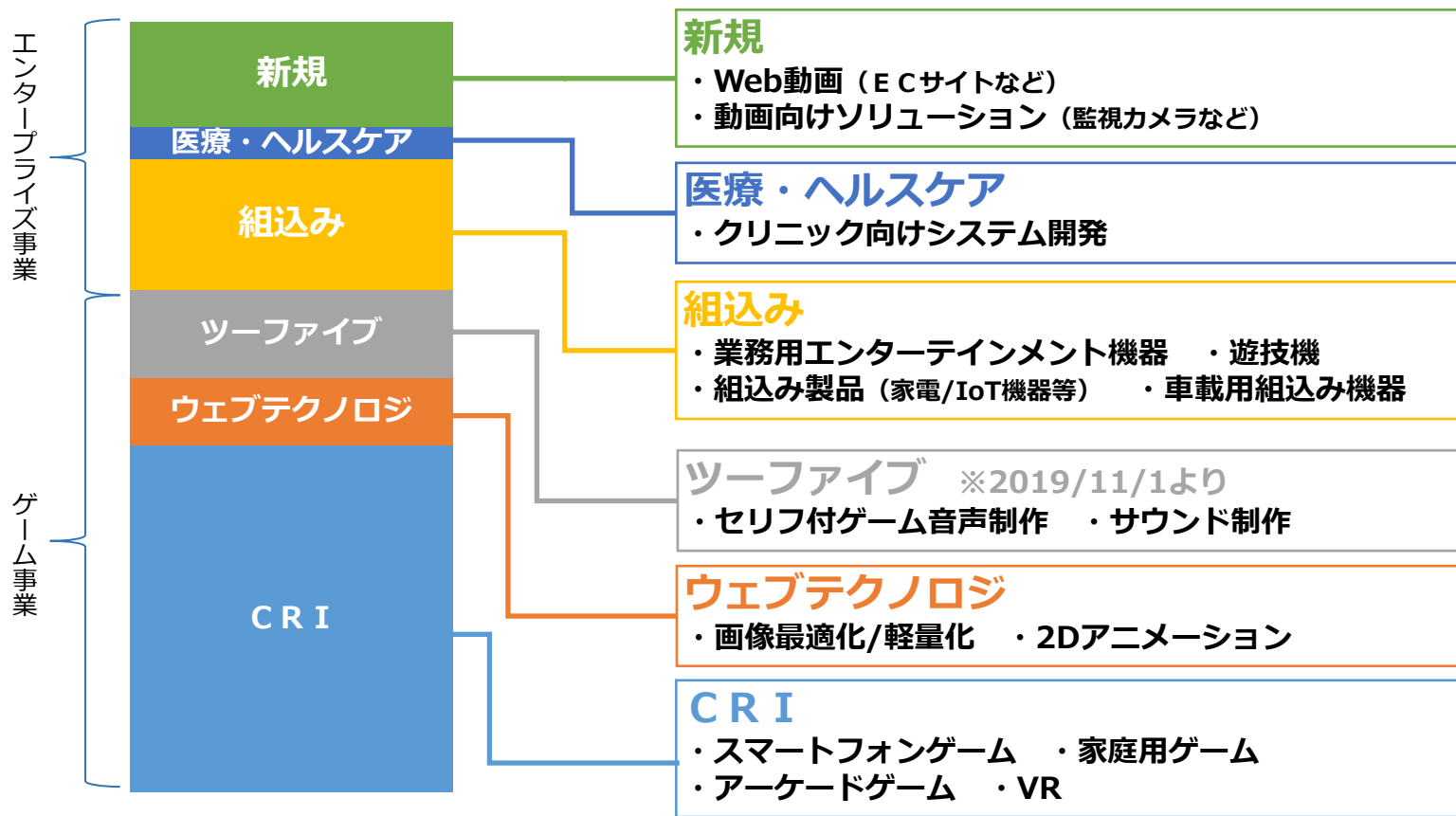
独自技術（再生技術）

「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。



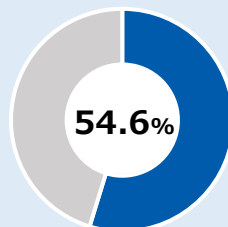
ゲーム事業／CRI

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

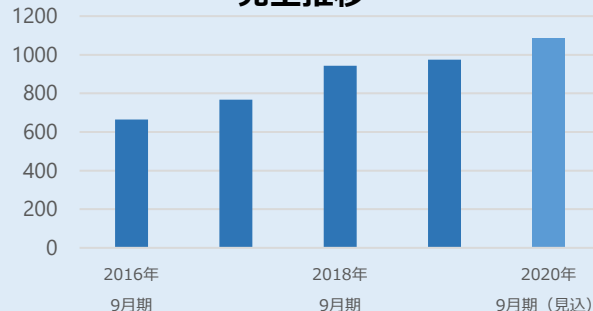
- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®2」
- ・高画質・高機能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®2」
- ・音声解析ミドルウェア「CRI ADX® LipSync」

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

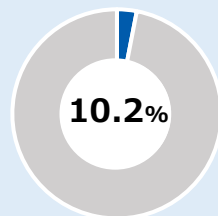
ゲーム事業／ウェブテクノロジー

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

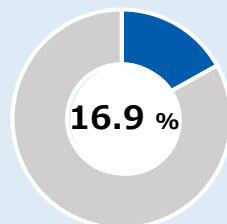
EP事業／組み込み

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。

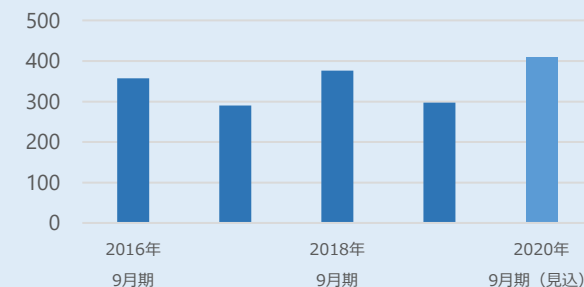
主要製品

- ・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

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

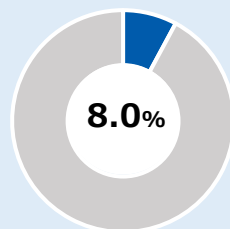


状況に応じて音声を
組み替えて再生したい

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

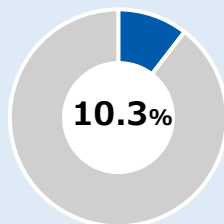
EP事業／新規（Web動画）

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

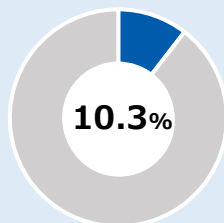
EP事業／新規（動画向けソリューション）

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

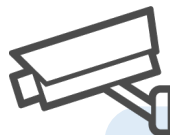


※新規分野全体（Web動画、映像圧縮、アプリ開発など）の売上構成比、売上推移になります。

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

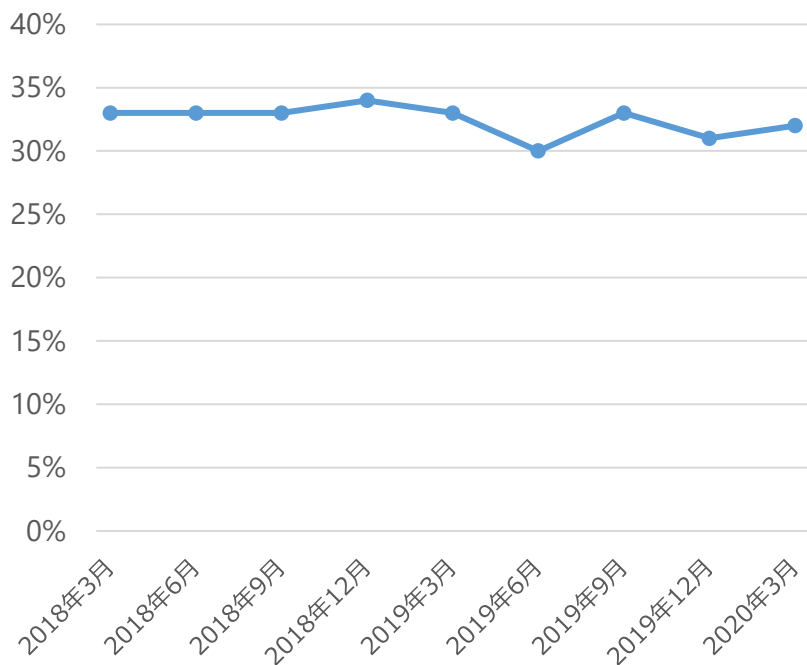


高画質な監視映像を
LTE回線（携帯通信用回線）で
リアルタイムに送信したい

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

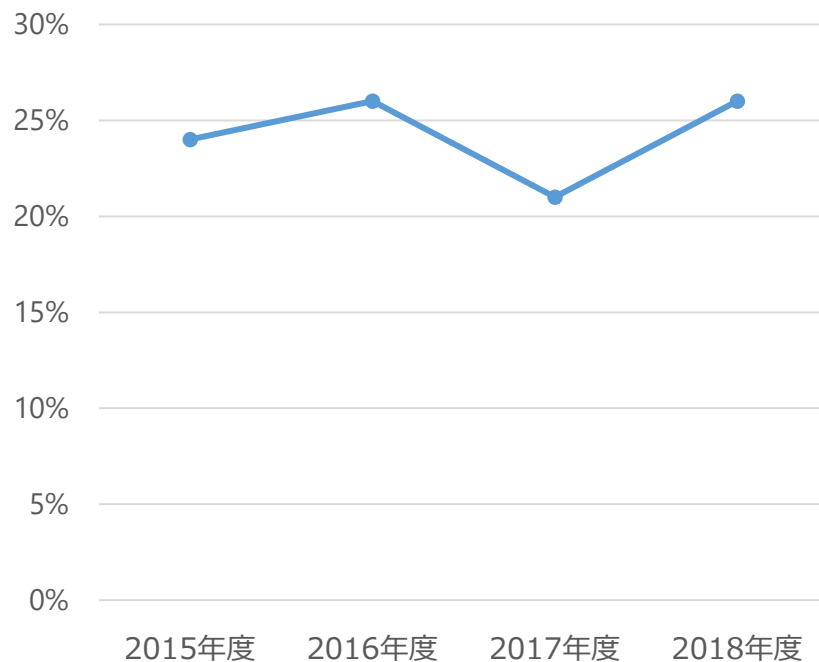


CRIWARE採用率：32% ※

(2020年3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% ※

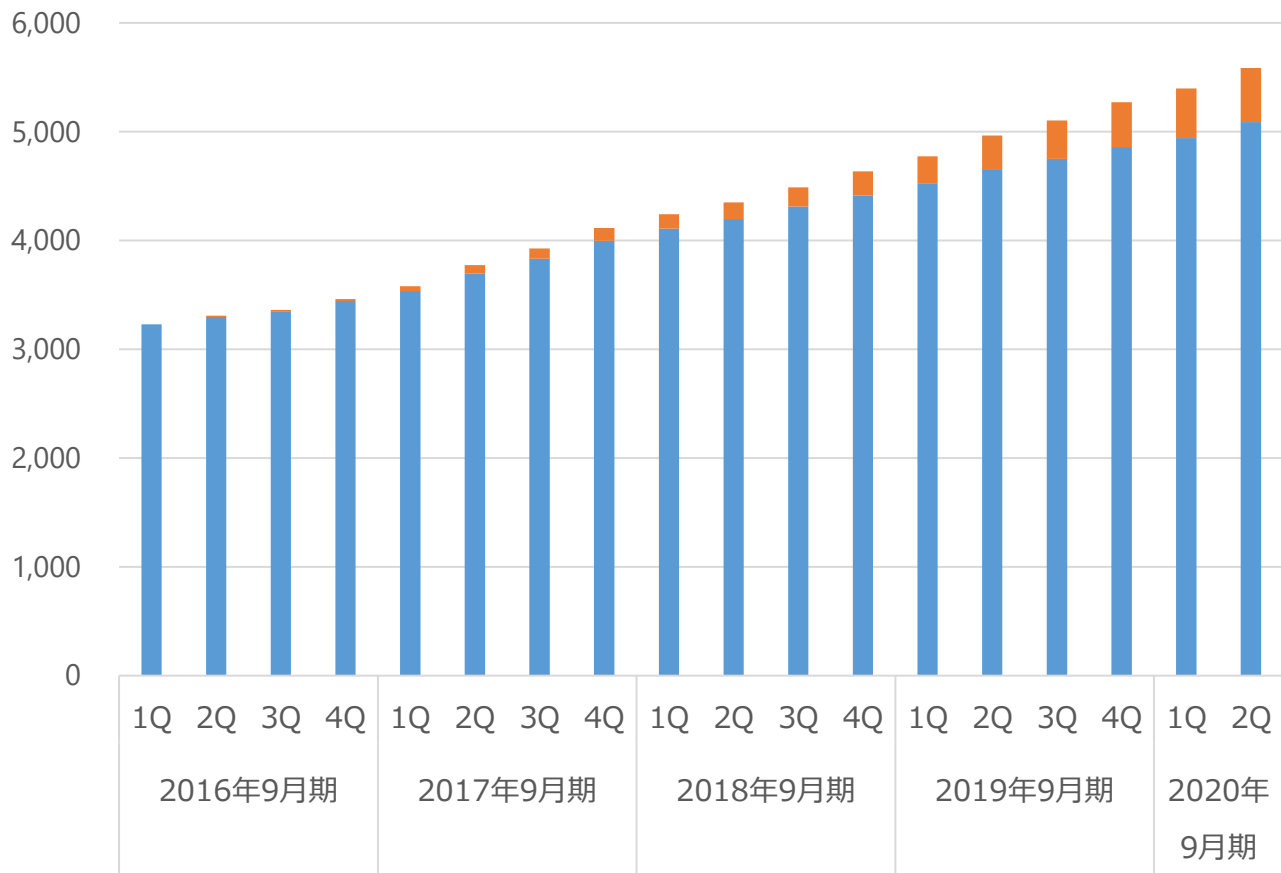
(2018年1月～2018年12月集計)

※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

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

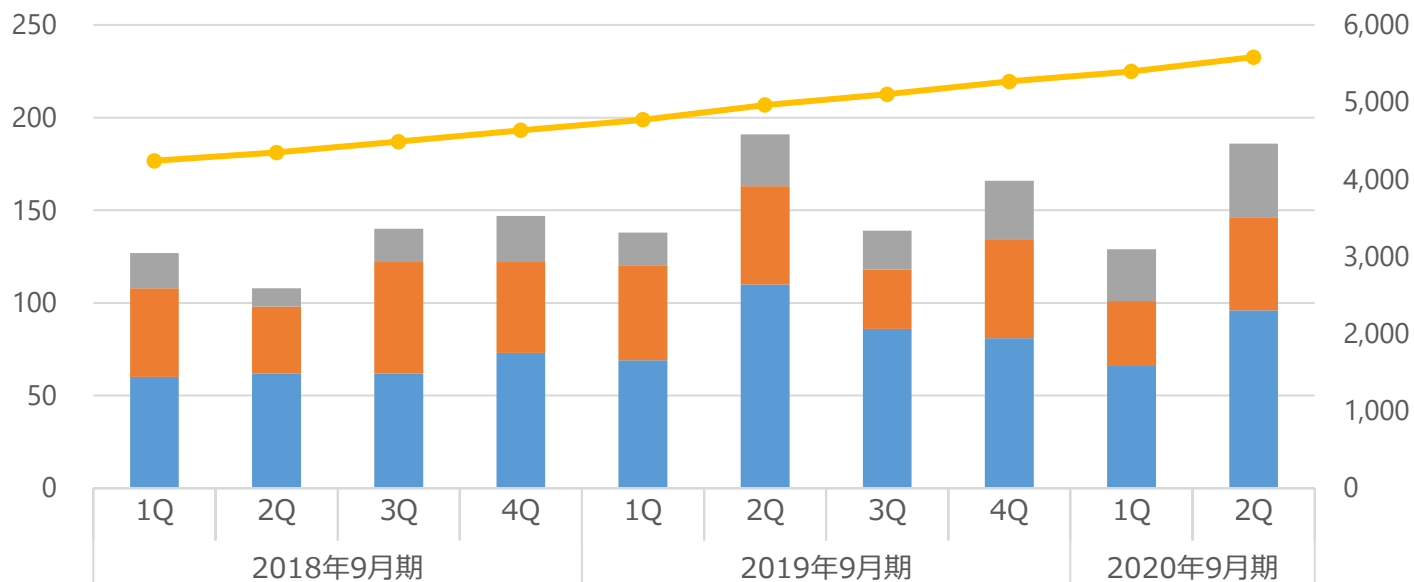
5,585
ライセンス

(2020年3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。

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
■ 家庭用ゲーム	48	36	60	49	51	53	32	53	35	50
■ スマートフォンゲーム	60	62	62	73	69	110	86	81	66	96
● 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

※「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。