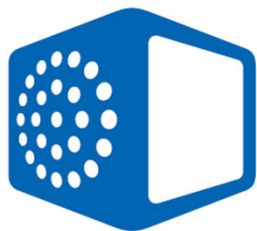


2021年9月期第3四半期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2021年 8月 5日



**CRIWARE**<sup>®</sup>

<b>1. 2021年9月期 3Q累計決算概要</b>	<b>・ ・ ・ 2</b>
2. 2021年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 10
3. 注力分野の最新TOPICS	・ ・ ・ 16
4. 参考資料：今後の成長戦略と企業概要	・ ・ ・ 22

## 3Q累計決算のポイント（連結）

増収

売上高 2,118百万円（前年同期比+651百万円）

- ・ゲーム事業は海外が前年同期比151%増と絶好調。アールフォース連結分が純増（+429百万円）。
- ・エンタープライズ事業は、COVID-19の影響大きい組込みの減少を新規でカバーし増加。

増益

営業利益 229百万円（前年同期比+40百万円）

- ・売上好調なゲーム事業が全体利益を押し上げ。
- ・エンタープライズ事業は、COVID-19の影響で売上が不足し利益減少。

# 3Q累計決算概要（連結/前年同期比）

（単位：百万円）

	2020年9月期3Q	2021年9月期3Q	増減額	増減率
売上高	1,466	2,118	+ 651	+ 44.4%
売上原価	599	1,016	+ 416	+ 69.6%
売上総利益	867	1,102	+ 234	+ 27.0%
(売上総利益率)	59.2%	52.0%	△ 7.1pt	—
販売費及び一般管理費	679	872	+ 193	+ 28.5%
営業利益	188	229	+ 40	+ 21.7%
(営業利益率)	12.8%	10.8%	△ 2.0pt	—
経常利益	195	276*	+ 80	+ 41.2%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	191*	160*	△ 30	△ 16.2%
従業員数（人）	189	211	—	—

※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。

\* 当期はDXExpo関連の補助金収入(営業外収益)と固定資産圧縮損(特別損失)が発生。前期は負ののれん(特別利益)が発生。

株式会社 CRI・ミドルウェア



# 3Q累計セグメント別業績（連結/前年同期比）

## ■ゲーム事業

- ・ CRI国内は、スマホF2P向けが好調。前年同期に比べスマホF2P売上は14%増加。1Qで締結した一括契約も全体を押し上げ。(＋51百万円)
- ・ CRI海外は、中国でCRIWAREの認知度が向上。ライセンス数/単価ともに上昇。コンテンツ受託案件も絶好調。(＋103百万円)
- ・ ツーフাইブは、CRI Chinaとの連携案件等、海外からの受注が増加。(＋45百万円)
- ・ アールフォースは、前期4QよりPL連結し売上純増。(＋429百万円)

(単位：百万円)

		2020年9月期3Q		2021年9月期3Q		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	996	67.9%	1,620	76.5%	＋ 623	＋ 62.6%
	CRI	702	47.9%	856	40.5%	＋ 154	＋ 22.0%
	(内、海外)	68	4.7%	172	8.1%	＋ 103	＋ 150.8%
	ウェブテクノロジー	138	9.4%	132	6.2%	△ 6	△ 4.7%
	ツーフাইブ	155	10.6%	201	9.5%	＋ 45	＋ 29.6%
	アールフォース	—	—	429	20.3%	＋ 429	—
セグメント利益	ゲーム事業	185	98.4%	243	106.1%	＋ 58	＋ 31.3%

※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



# 3Q累計セグメント別業績（連結/前年同期比）

## ■エンタープライズ事業

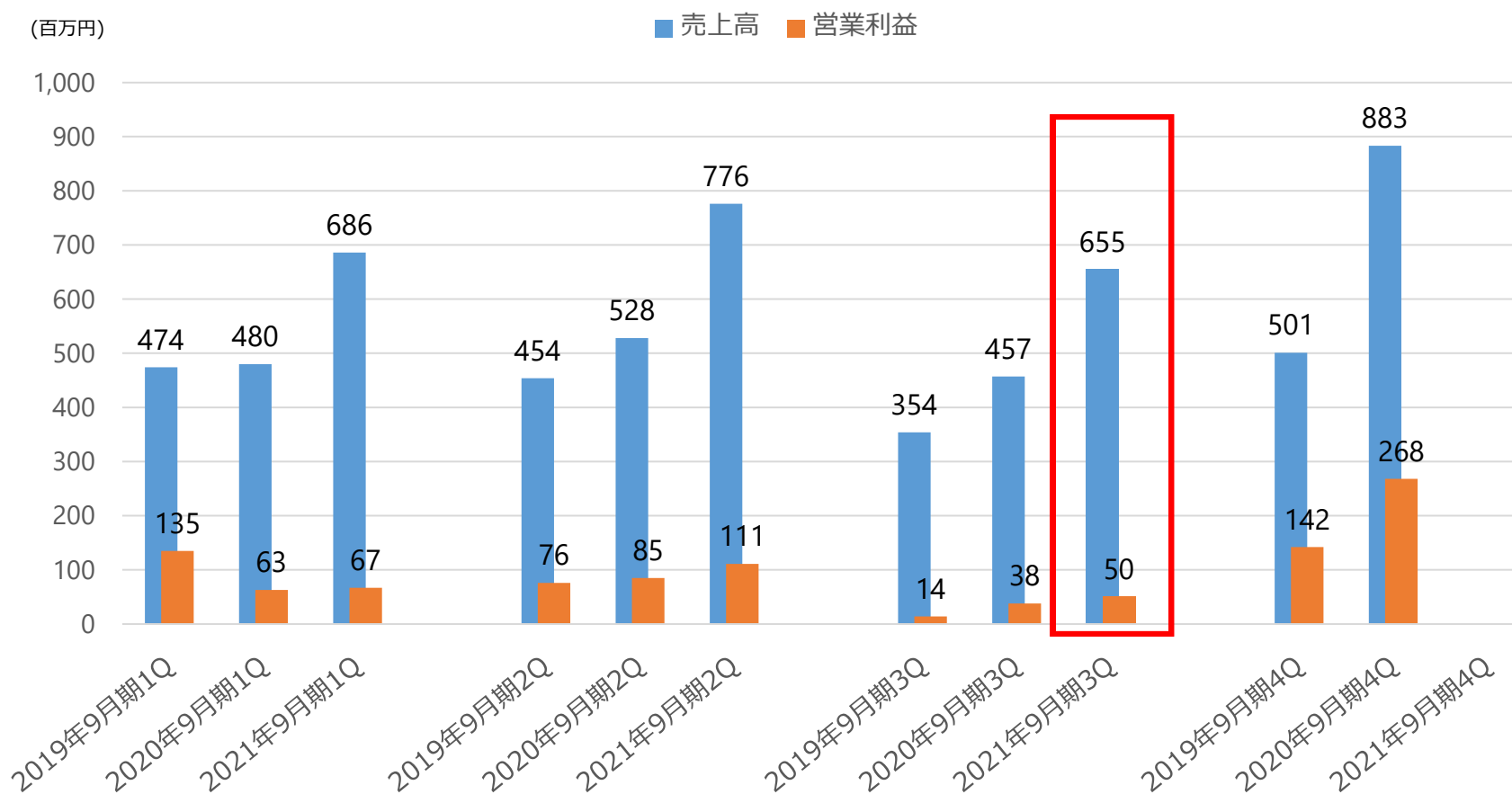
- ・組込みは、カラオケ不振の影響をカバーしきれず減収。(△43百万円)
  - ✓ 車載向けは、メーターサウンド分野以外の開発案件や検証案件を受注。
  - ✓ 電子認証システム協議会よりネットワーク組込みシステムを継続受注。
  - ✓ カラオケは、前年同期にあった一括ライセンス売上がなくなった影響大。COVID-19の影響で受託予定案件も延伸。
- ・新規は、デジタル展示会プラットフォーム収入等で増収。(＋71百万円)
  - ✓ 動画向けソリューションは、特定顧客からの受注好調で増加。
  - ✓ デジタル展示会プラットフォームの売上を1Qに初計上。4Qに売上計上予定の2事例目に向け、2～3Qは機能強化に傾注。

(単位：百万円)

		2020年9月期3Q		2021年9月期3Q		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	470	32.1%	497	23.5%	+ 27	+ 5.9%
	組込み	325	22.2%	282	13.3%	△ 43	△ 13.4%
	新規	144	9.9%	215	10.2%	+ 71	+ 49.4%
セグメント利益	エンタープライズ事業	3	1.6%	△ 14	△ 6.1%	△ 17	—

# 直近3年四半期業績推移（連結）

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。COVID-19の影響もあり、対計画若干のビハインド。



## 3Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、売掛債権の回収や、有価証券の償還による現金及び預金の増加等により、前期末比182百万円の増加。

(単位：百万円)

	2020年9月期末	2021年9月期 3Q末	増減額	増減率
<b>流動資産</b>	4,205	4,527	+ 321	+ 7.7%
現金及び預金	3,343	3,773	+ 430	+ 12.9%
売掛金	590	461	△ 129	△ 21.9%
その他流動資産	271	292	+ 20	+ 7.6%
<b>固定資産</b>	1,031	891	△ 139	△ 13.5%
有形固定資産	56	48	△ 7	△ 13.7%
無形固定資産	298	270	△ 27	△ 9.2%
投資その他の資産	676	572	△ 103	△ 15.4%
<b>資産合計</b>	<b>5,236</b>	<b>5,419</b>	<b>+ 182</b>	<b>+ 3.5%</b>



## 3Q貸借対照表／負債純資産の部（連結）

負債は、社債の入れ替え等により、前期末比40百万円の減少。  
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222百万円の増加。

（単位：百万円）

	2020年9月期末	2021年9月期 3Q末	増減額	増減率
流動負債	1,375	338	△ 1,036	△ 75.4%
固定負債	180	1,176	+ 996	+ 553.0%
<b>負債合計</b>	<b>1,555</b>	<b>1,515</b>	<b>△ 40</b>	<b>△ 2.6%</b>
株主資本	3,672	3,873	+ 201	+ 5.5%
その他の包括利益累計額	△ 11	3	+ 14	△ 130.7%
新株予約権	12	11	△ 0	△ 6.9%
非支配株主持分	8	16	+ 7	+ 94.3%
<b>純資産合計</b>	<b>3,681</b>	<b>3,904</b>	<b>+ 222</b>	<b>+ 6.1%</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>5,236</b>	<b>5,419</b>	<b>+ 182</b>	<b>+ 3.5%</b>
自己資本比率	69.9%	71.5%	+ 1.6pt	—

1. 2021年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	2
<b>2. 2021年9月期 通期業績予想</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>10</b>
3. 注力分野の最新TOPICS	・ ・ ・	16
4. 参考資料：今後の成長戦略と企業概要	・ ・ ・	22

# 通期業績予想のポイント（連結）

変更なし

**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**

- 現時点で通期業績予想の変更はなし。
- 上期実績および下期展望を踏まえ、各事業の売上高およびセグメント利益を修正。エンタープライズ事業/組込みの不振を、好調なゲーム事業/CRI国内・海外がカバー。

# トピックス ～CRI設立20周年～

20周年を節目に、CRIグループが1つに。  
C・R・Iを「挑戦・信頼・革新」と再定義。

- 株主還元の実施（1株あたり20円の記念配当）。
- 専門性の相乗効果による新たな価値創造を期待し、グループ4社のオフィスを集約。
- 「挑戦・信頼・革新」をコンセプトとして、ブランドロゴや製品ロゴを一新。



株式会社 CRI・ミドルウェア



# 通期業績予想（連結）

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%

※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）

数値  
変更なし

## ■ゲーム事業

### 中国市場におけるCRIWAREのシェア拡大が業績を牽引。

- ・ CRI国内は、好調なスマホF2Pを中心に、前期に比べ売上が拡大。
- ・ CRI海外は、中国市場におけるシェア拡大に伴い、大幅な売上増を見込む。
- ・ ツーファイブは、引き続きグループシナジー発揮し海外案件が増加。
- ・ アールフォースは、大型アプリの運用が継続。

(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	2,210~ 2,410	+ 29.4%~ + 41.1%
CRI	1,077	1,290	+ 19.7%
(内、海外)	134	220	+ 63.5%
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）

数値  
変更なし

## ■エンタープライズ事業

**顧客側がCOVID-19の影響大。Web系/DX系商材に注力。**

- ・新規/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2事例目が稼働。
- ・新規/Web動画ソリューションは、COVID-19の影響でアパレルのEC化が加速。バニッシュ・スタンダードやecbeingとの協業により、アパレルEC分野が拡大。
- ・組込み/車載は、メーターサウンド分野が安定拡大。メーターGUIなどメーターサウンド分野以外への事業を開始。
- ・組込み/遊技機は、電子認証システム協議会のネットワーク組込みシステムを継続受注。

(単位：百万円)

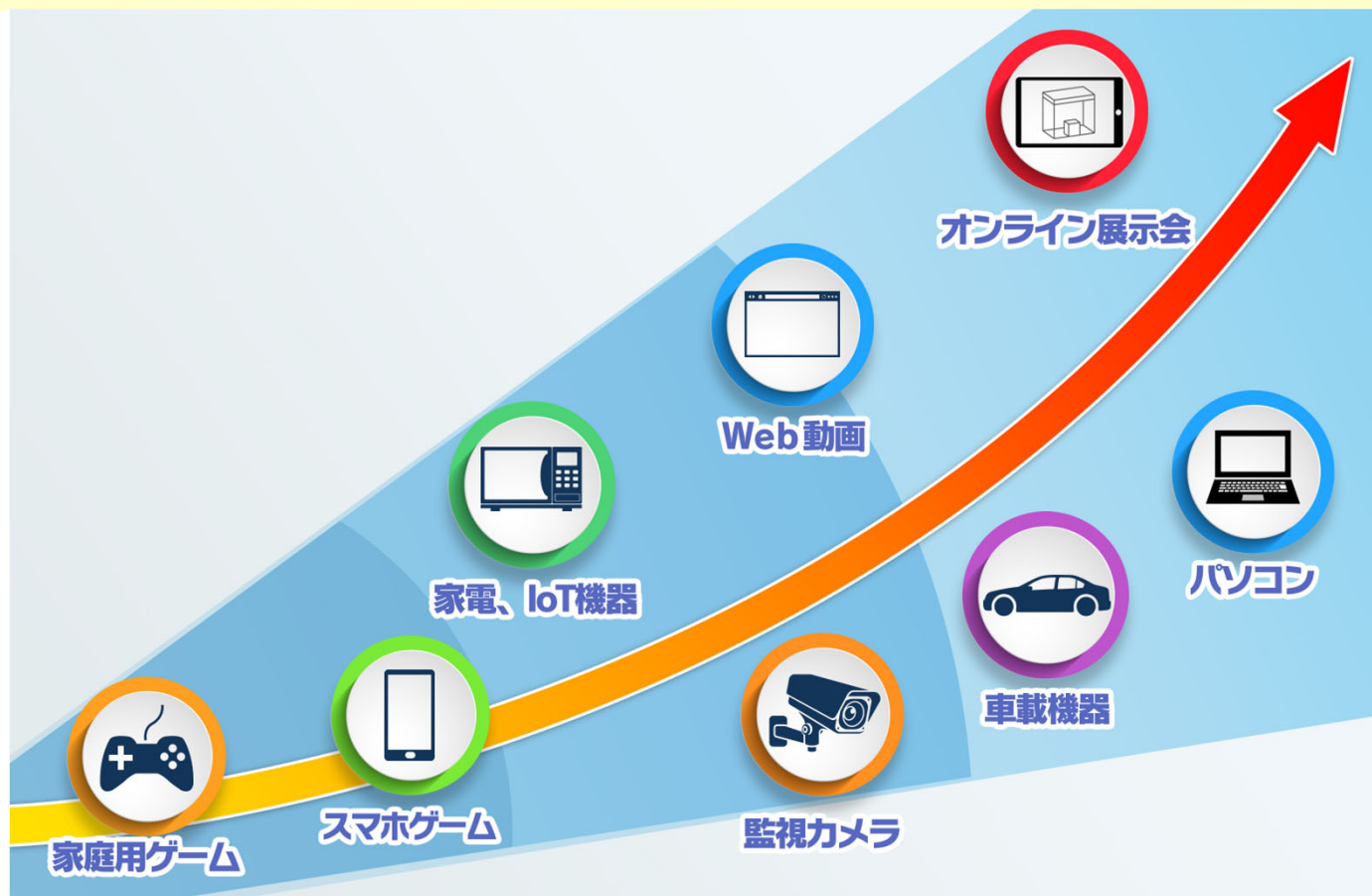
	2020年9月期	2021年9月期予想	増減率
	実績	予想	
エンタープライズ事業	641	690~ 790	+ 7.6%~ + 23.1%
組込み	441	400	△ 9.3%
新規	200	290~ 390	+ 44.7%~ + 94.6%

1. 2021年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	2
2. 2021年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	10
<b>3. 注力分野の最新TOPICS</b>	・ ・ ・	<b>16</b>
4. 参考資料：今後の成長戦略と企業概要	・ ・ ・	22



# 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

### ■ 新技術&事例紹介

- ✓ スマートフォンにおける音声再生時の遅延を限りなくゼロにする新技術「SonicSYNC (ソニックシンク)」を発表。スマホアプリのUXを大幅に改善させる本技術を広く訴求し、CRIWAREのシェア拡大を目論む。

### ■ 海外マーケット

- ✓ CRIWAREの中国市場での採用数が累計500ライセンスを突破。CRIWAREのシェアが急速に拡大。



SonicSYNCは、スマートフォンをタップしてから音が鳴るまでのレスポンスを、グランドピアノと同等レベルに引き上げる技術です。

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

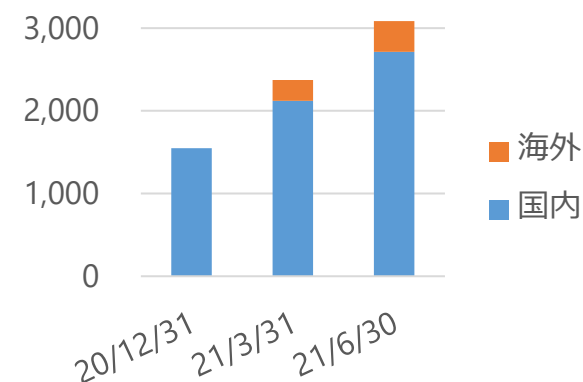
### ■ ウェブテクノロジー

- ✓ 2020年9月に新設した2Dアニメーション作成ツールの無料ライセンスユーザーが着実に増加。ユーザーを増やすことで業界におけるデファクトスタンダードを狙う。

### ■ ツーフାଇブ

- ✓ 渋谷新オフィスへのCRIグループ移転・集約に伴い、新収録スタジオをOPEN予定。最新鋭の設備を国内外にアピールし受注増をめざす。

SpriteStudio Startarユーザー数の推移



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／組込み分野

## 2021年9月期方針

ネットワーク組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

### ■ 研究開発

- ✓ 車載向けは、拡大しているメーターサウンド分野以外へも進出を開始。メーターGUIなどのメーターグラフィックス分野へ本格参入し、車載ビジネスの拡大を図る。
- ✓ メーター警告音などの車内サウンドから、車両接近通報装置（AVAS）などの車外サウンドへ領域を拡大。車載サウンドは“CRI”という地位を築く。

### 車載向け新分野に進出

メーター  
グラフィックス



車載サウンド

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

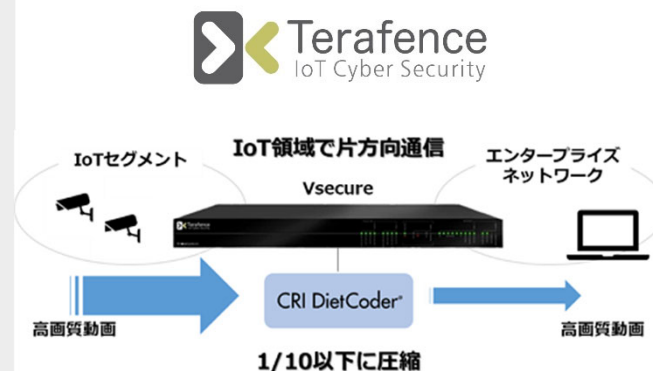
Web動画ソリューションは、DXExpoのコア技術として位置づけるとともに、DXExpoを採用しているET&IoT展を成功させ、デジタル展示会プラットフォームでNo.1をめざします。

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

- ✓ イスラエルのIoTサイバーセキュリティ専門企業 Terafenceと共同開発した「Vsecure」が沖縄の防衛施設に採用。最も高度なセキュリティが求められる防衛施設への導入を機に、業界標準としての地位を築く。
- ✓ 7月に開催の「Super City / Smart City OSAKA 2021」にデジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo」が採用。実績の積み上げと、呼びかけ機能など機能面の充実により、デジタル展示会プラットフォームでNo.1をめざす。



株式会社 CRI・ミドルウェア  CRIWARE

1. 2021年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	2
2. 2021年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	10
3. 注力分野の最新TOPICS	・ ・ ・	16
<b>4. 参考資料：今後の成長戦略と企業概要</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>22</b>

# 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 採用実績

2021年7月にハイブリッド（リアルとオンライン）で開催の「Super City / Smart City OSAKA 2021」で採用。

～未来都市のスマート化EXPO&カンファレンス～

## SUPER CITY / SMART CITY OSAKA 2021

出展のご案内

オンライン開催 “オンラインでの顧客獲得・分析を目的とした展示会”  
潜在顧客との商談機会の創造

2021年 7/8・9 木 金

リアル展示会 “本格商談のための展示会”  
製品、ソリューションの体感の場

2021年 7/15・16 木 金

会場  
グランフロント大阪  
コングレコンベンションセンター

出展者から来場者への「呼びかけ機能」を新機能として追加

来場者画面



株式会社 CRI・ミドルウェア



# CRI DXExpo (デジタル展示会プラットフォーム)

「CRI DXExpo」は、「CRI 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 DXExpo®

LiveAct PRO

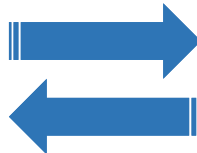


CRIテレウェア



出展者

展示パネル

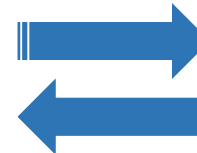


商談

分析データ



見る



問合せ

行動データ



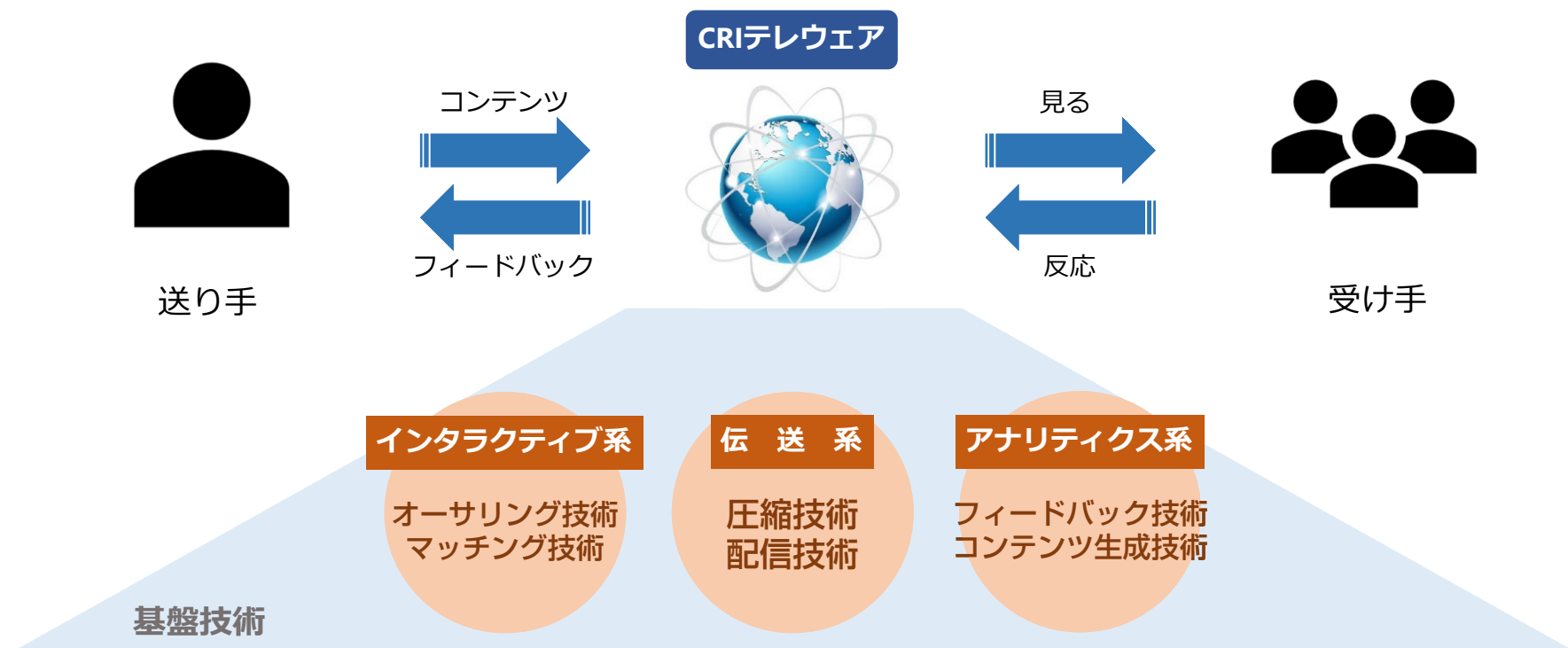
来場者

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。





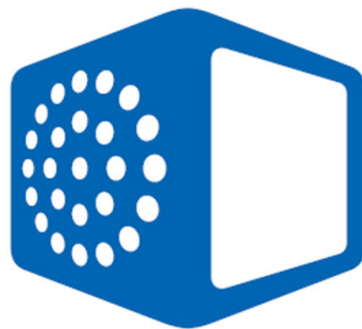
# 企業概要

# 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 7億78百万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結211名 単体108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

(2021年6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



CRIWARE®



# 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



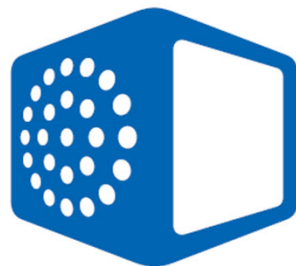
監視カメラ

# 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
<b>CRI</b>	<b>1/10~1/24</b>	◎
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
<b>CRI</b>	<b>1/200~1/1,000</b>	◎
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

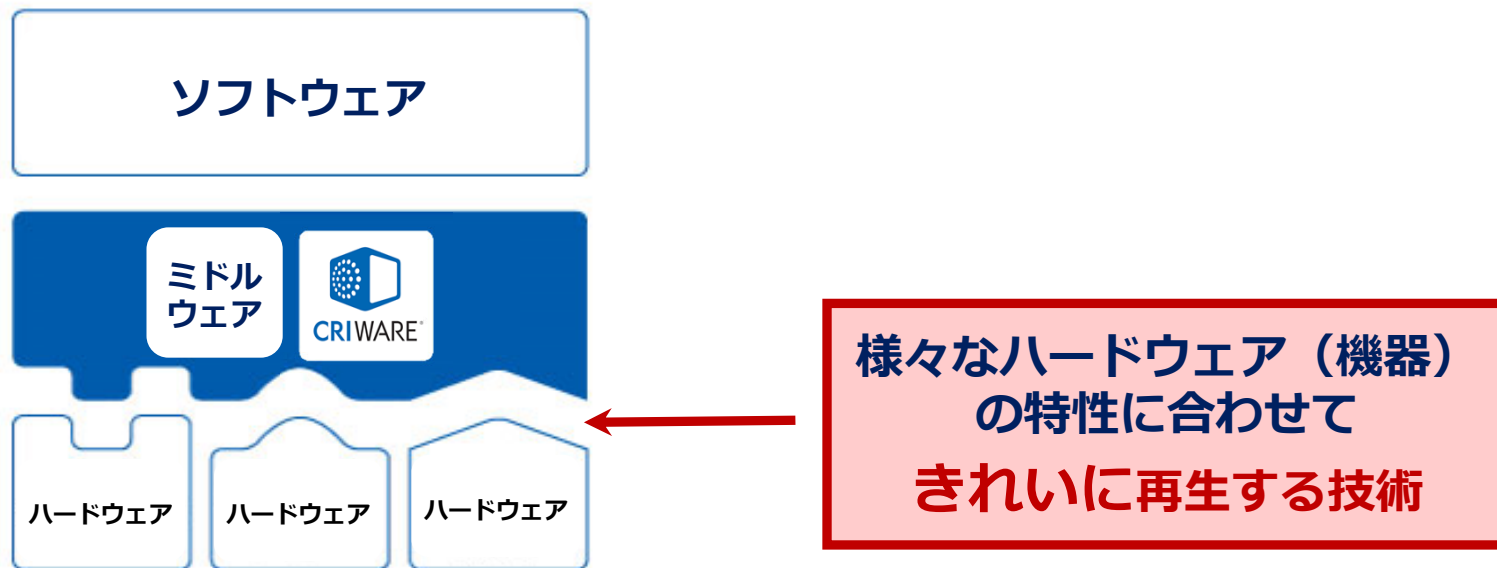
株式会社 CRI・ミドルウェア



CRIWARE®

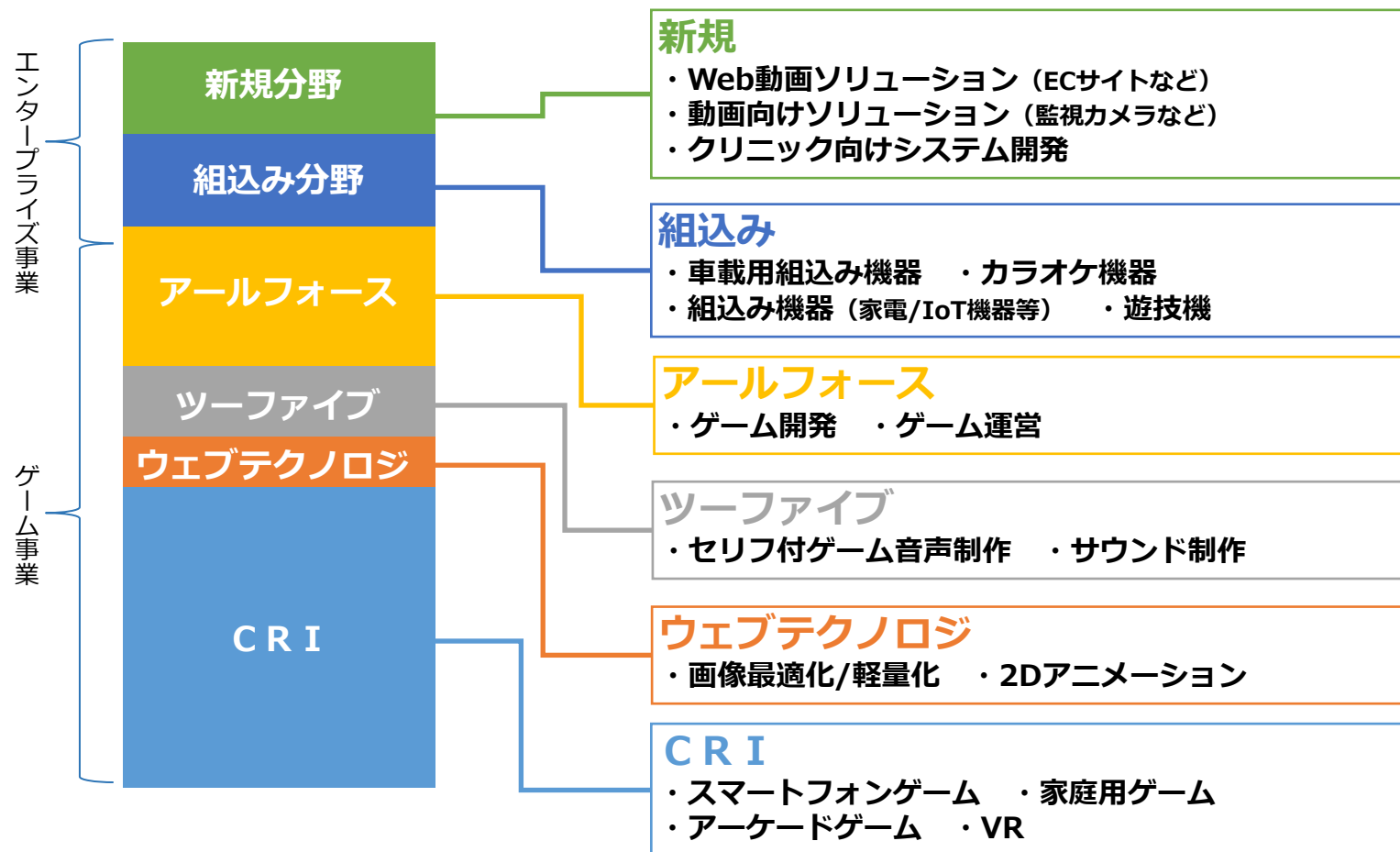
# 独自技術（再生技術）

「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。



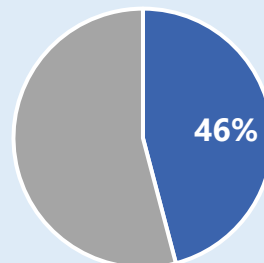
# ゲーム事業／CRI

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

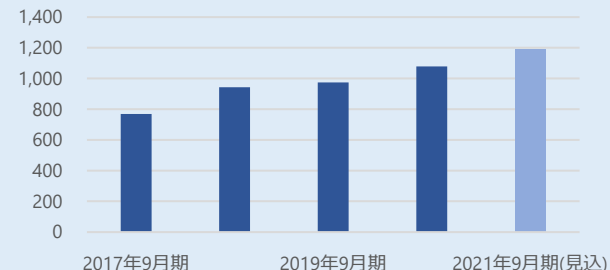
- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®」
- ・高画質・高機能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®」
- ・音声解析ミドルウェア「CRI LipSync™」

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



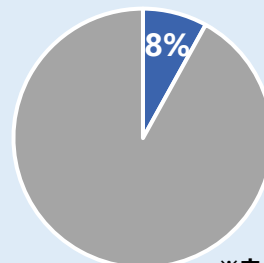
# ゲーム事業／ウェブテクノロジー

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

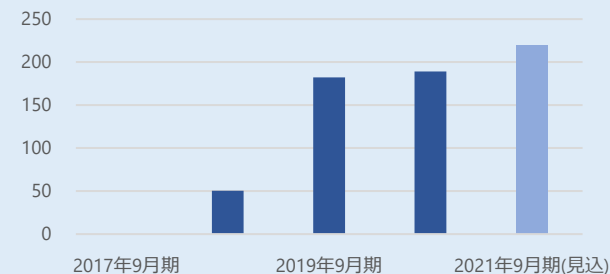
- ・画像最適化ツール「OPTiX ImageStudio」
- ・アニメーション作成ツール「OPTiX SpriteStudio」
- ・Web画像軽量化ソリューション「OPTiX SmartJPEG」

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

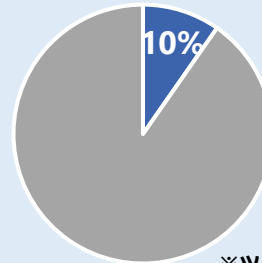
株式会社 CRI・ミドルウェア



# ゲーム事業／ツーフাইブ

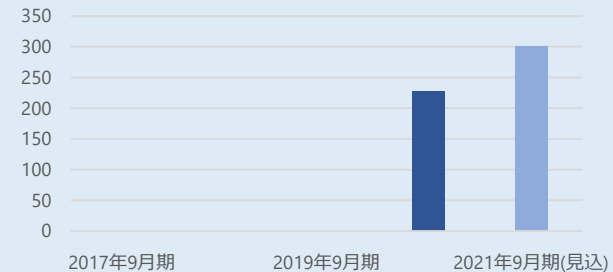
2020年9月期1QよりPL連結。主にスマホアプリや家庭用ゲームソフトの音声制作を実施。近年は、需要の高まりとともに、セリフ付ゲーム音声の制作が中心。

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

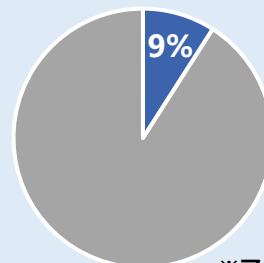


〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

# ゲーム事業／アールフォース

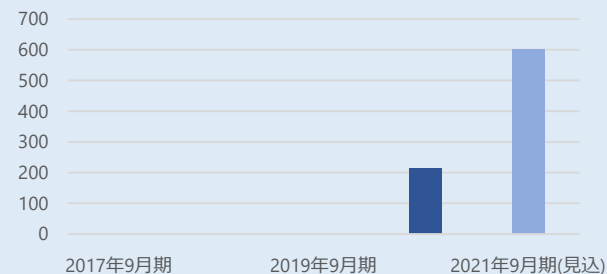
2020年9月期4QよりPL連結。主に日本国内大手のパブリッシャーからの受託制作を中心に、数多くのオリジナルゲーム、及び有名IPタイトルの開発を実施。

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にお願ひしたい

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





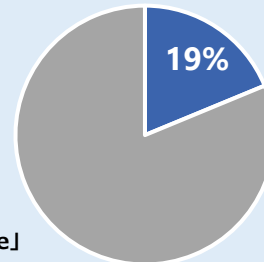
# エンタープライズ事業／組込み分野

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

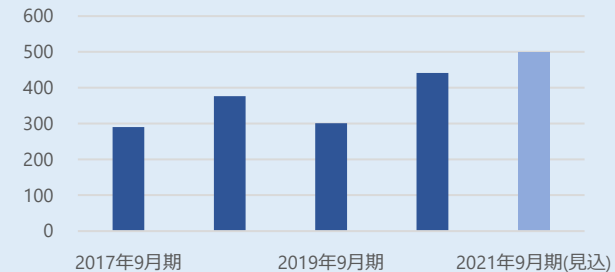
- ・省回路型 高出カサウンドミドルウェア「CRI D-Amp Driver®」
- ・車載組込み用サウンドミドルウェア「CRI ADX® Automotive」
- ・クリエイティブUIミドルウェア「CRI Aeropoint® GUI/Signage」

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

＼温めが完了しました／



## 市場・顧客のニーズ

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



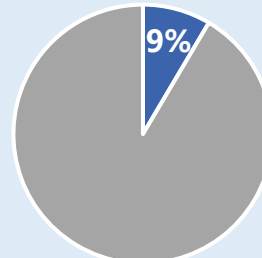
# エンタープライズ事業／新規分野 (Web動画ソリューション)

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

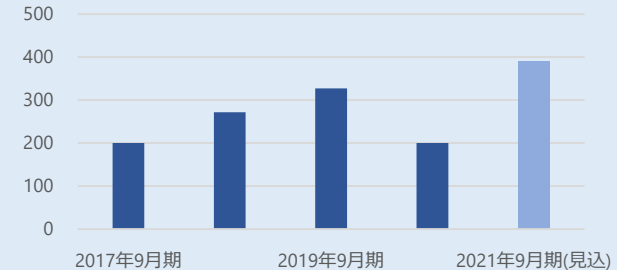
- ・ブラウザ向けWeb動画ミドルウェア「CRI LiveAct® PRO」
- ・オンライン展示会プラットフォーム「CRI DXExpo®」

売上構成比  
(2020年9月期)



(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

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



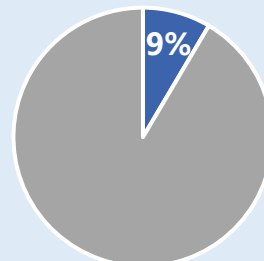
# エンタープライズ事業／新規分野 (動画向けソリューション)

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

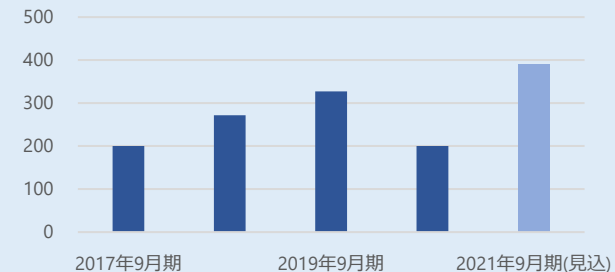
- ・高圧縮トランスコードシステム「CRI DietCoder®」
- ・IoTサイバーセキュリティソリューション「Terafence Vsecure™」

売上構成比  
(2020年9月期)



(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

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

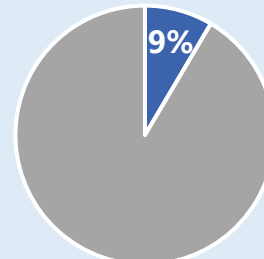
株式会社 CRI・ミドルウェア



# エンタープライズ事業／新規分野 (クリニック向けシステム開発)

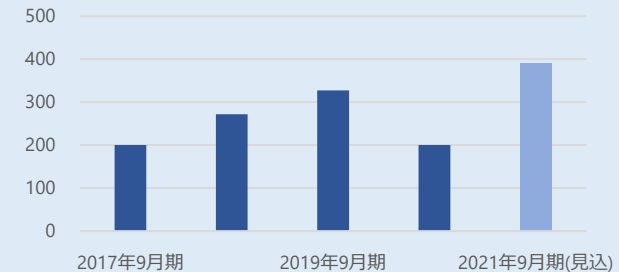
ゲーム発の先進テクノロジーを医療向けに展開し、クリニック向けシステム開発などで、医療分野の業務効率化を支援。大学病院と提携した試験的研究開発なども実施。

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



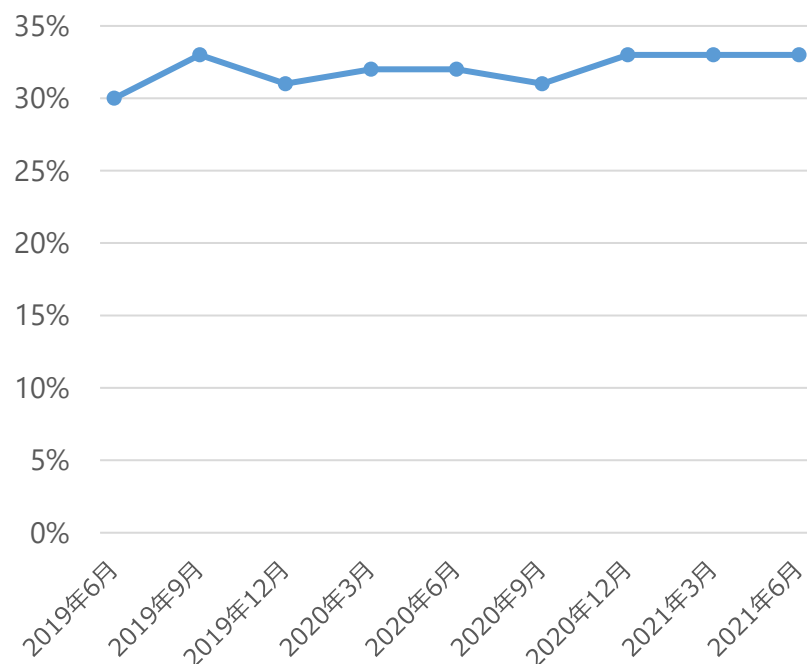
ネットワークを利用して  
データ管理を円滑化したい

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

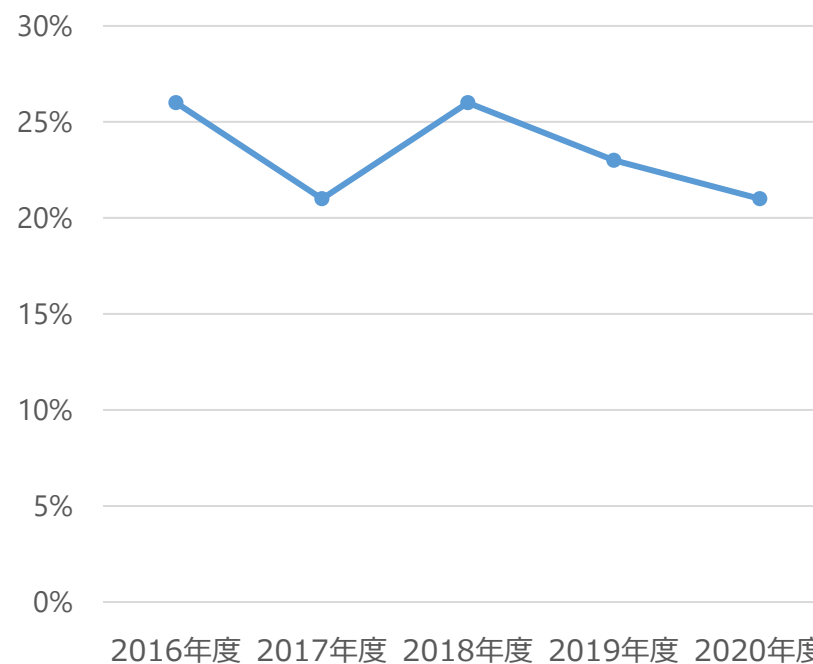


**CRIWARE採用率：33% ※**

(2021年6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：21% ※**

(2019/12/30~2020/12/27 集計)

※ファミ通ゲーム白書2021  
「2020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

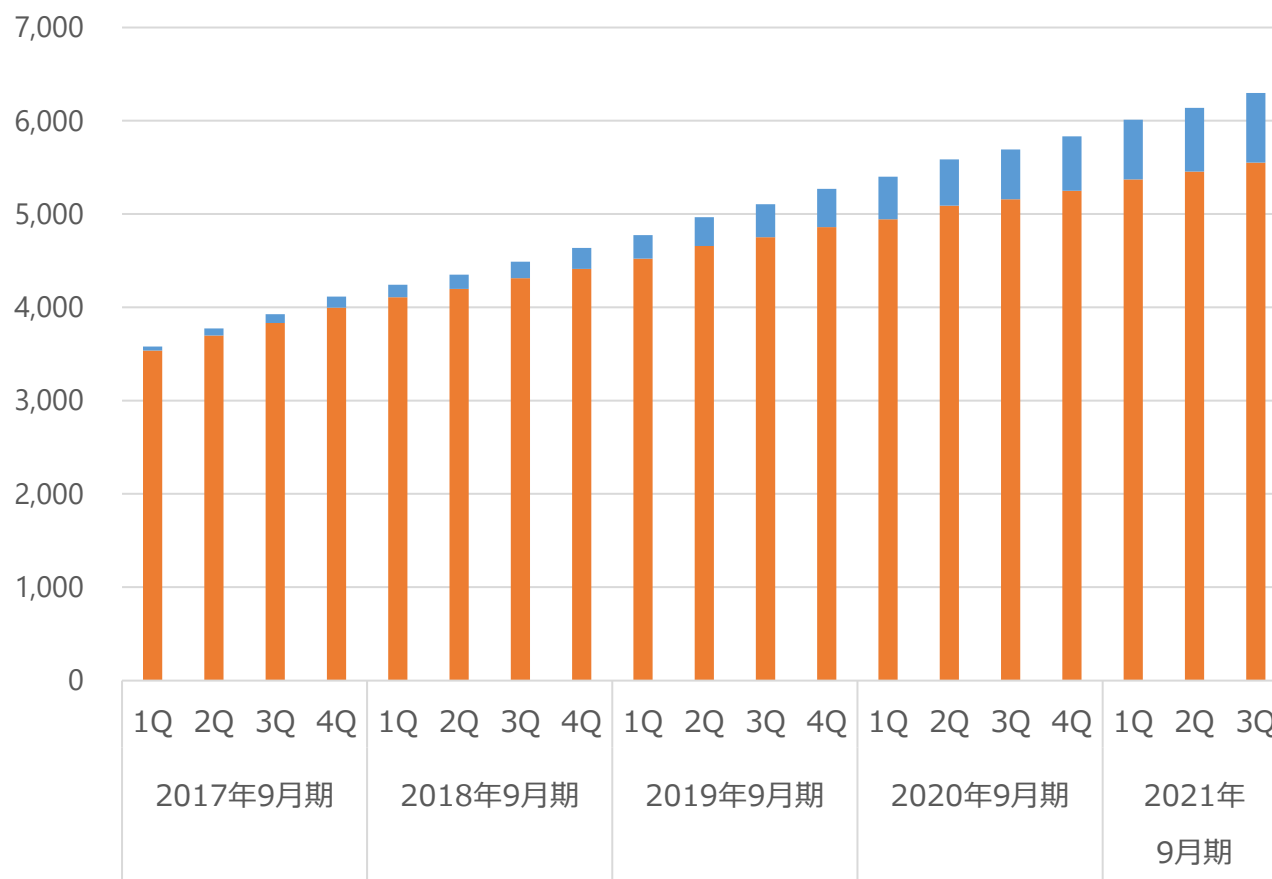
株式会社 CRI・ミドルウェア



# 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

**6,298**  
ライセンス

(2021年6月集計)

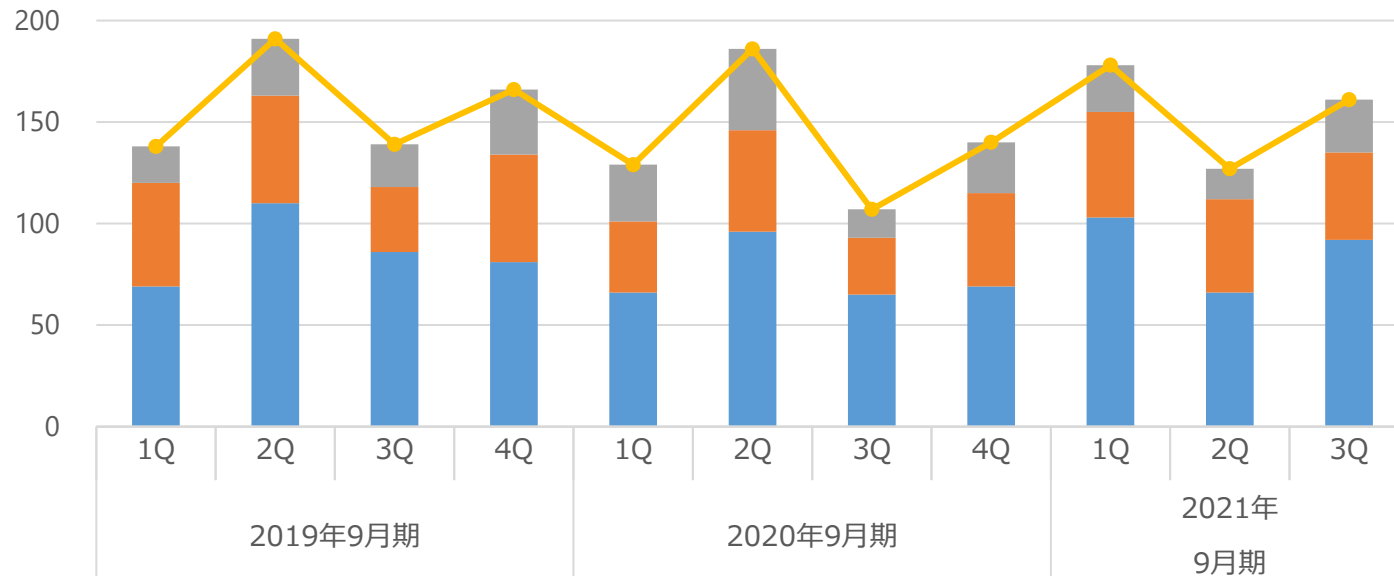
※ 国内ライセンス数は、主契約が国内の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別数をカウントしております。  
 ※ 海外ライセンス数は、主契約が海外の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別(日本を除く)数をカウントしております。

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	23	15	26
■ 家庭用ゲーム	51	53	32	53	35	50	28	46	52	46	43
■ スマートフォンゲーム	69	110	86	81	66	96	65	69	103	66	92
● 合計ライセンス数	138	191	139	166	129	186	107	140	178	127	161

※「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。