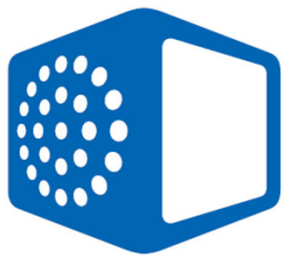


2021年9月期 **決算補足説明資料**

---

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2021年11月11日



**CRIWARE**<sup>®</sup>

<b>1. 2021年9月期 決算概要</b>	<b>・ ・ ・ 2</b>
2. 2022年9月期 業績予想	・ ・ ・ 11
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・ 16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 28

# 通期決算のポイント（連結）

増収

売上高 2,892百万円（前期比+542百万円）

- ・ゲーム事業は海外が前期比倍増（+148百万円）。アールフォースが通年で寄与（+321百万円）。
- ・エンタープライズ事業は、COVID-19の影響が大きかった組込みの減少を新規でカバーし増加。

減益

営業利益 284百万円（前期比△172百万円）

- ・ゲーム事業は、子会社のウェブテクノロジー、アールフォースが利益押し下げ。
- ・エンタープライズ事業は、COVID-19の影響が大きかった組込みが減益。新規も黒字化できず利益押し下げ。

# 通期決算概要（連結/前期比）

（単位：百万円）

	2020年9月期	2021年9月期	増減額	増減率
売上高	2,349	2,892	+ 542	+ 23.1%
売上原価	947	1,430	+ 482	+ 50.9%
売上総利益	1,401	1,462	+ 60	+ 4.3%
(売上総利益率)	59.7%	50.6%	△ 9.1pt	—
販売費及び一般管理費	944	1,178	+ 233	+ 24.7%
営業利益	457	284	△ 172	△ 37.8%
(営業利益率)	19.5%	9.8%	△ 9.6pt	—
経常利益	457	335*	△ 122	△ 26.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	373*	199*	△ 174	△ 46.6%
従業員数（人）	188	213	—	—

※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。

\* 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。

# 通期決算概要（連結/公表予想値比）

概ね10/14に修正した公表予想値どおりに着地。

（単位：百万円）

	2021年9月期 予想	2021年9月期 実績	増減額	増減率
売上高	2,900	2,892	△ 7	△ 0.3%
営業利益	280	284	+ 4	+ 1.6%
(営業利益率)	9.7%	9.8%	+ 0.2pt	—
経常利益	330	335	+ 5	+ 1.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	205	199	△ 5	△ 2.6%

# 通期セグメント別業績（連結/前期比）

## ■ゲーム事業

- ・CRI国内は、スマホF2P向けは堅調。4Qに見込んでいた大手顧客からの一括ライセンス契約が、次期に先送りとなったことで減収。(△37百万円)
- ・CRI海外は、中国でCRIWAREの認知度が向上し、CRIWAREのライセンス売上が増加。サウンド制作や音声収録などのコンテンツ制作案件も大幅増。(＋148百万円)
- ・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。(＋24百万円)
- ・アールフォースは、前期4QよりPL連結。当期は通年で寄与し大幅増。(＋321百万円)

(単位：百万円)

		2020年9月期		2021年9月期		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	1,708	72.7%	2,155	74.5%	+ 447	+ 26.2%
	CRI	1,077	45.8%	1,188	41.1%	+ 110	+ 10.3%
	(内、海外)	134	5.7%	282	9.8%	+ 148	+ 110.2%
	ウェブテクノロジー	189	8.1%	179	6.2%	△ 9	△ 5.2%
	ツーフাইブ	227	9.7%	251	8.7%	+ 24	+ 10.7%
	アールフォース	213	9.1%	535	18.5%	+ 321	+ 150.7%
セグメント利益	ゲーム事業	432	—	324	—	△ 107	△ 24.9%

※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



# 通期セグメント別業績（連結/前期比）

## ■エンタープライズ事業

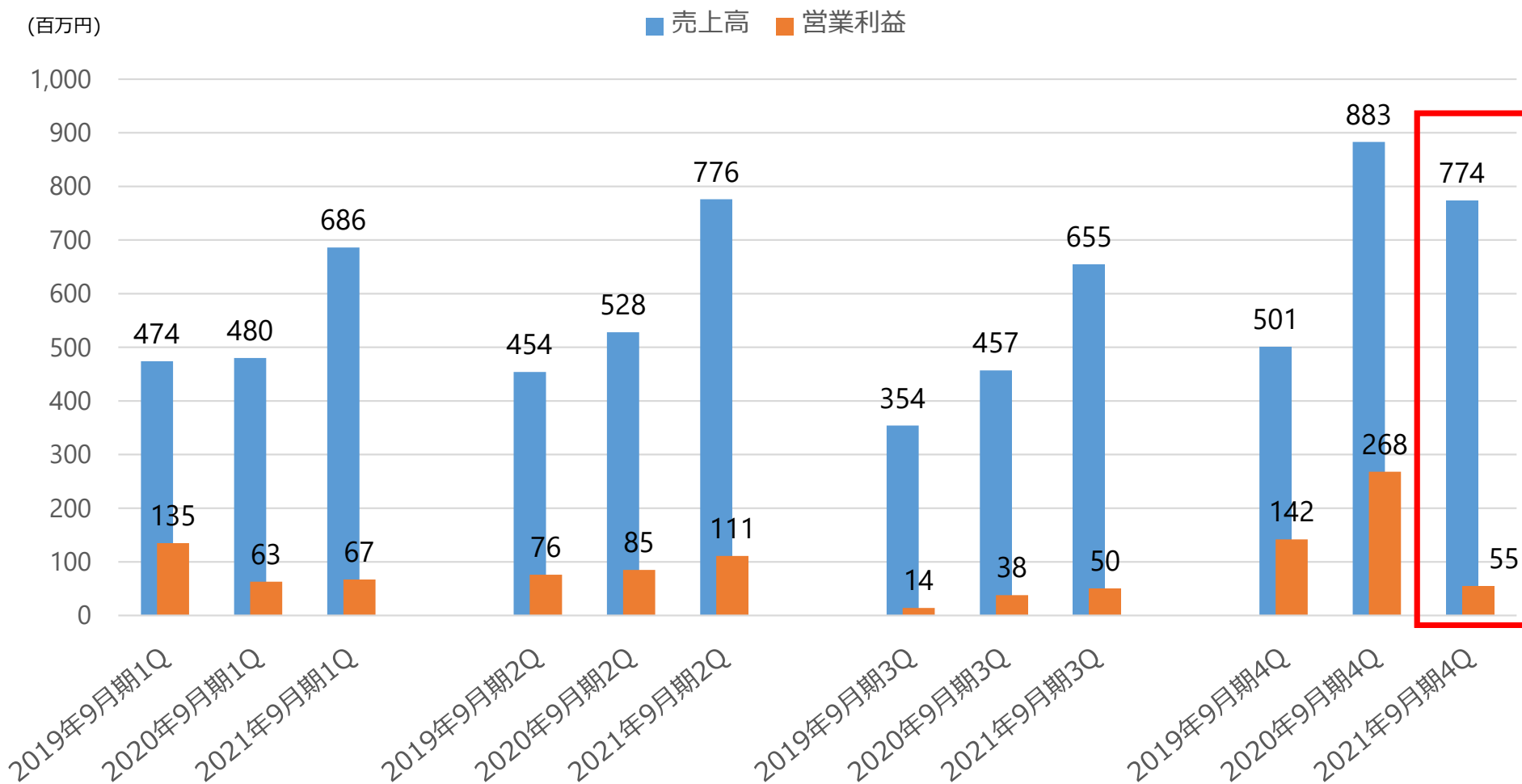
- ・組込みは、カラオケ不振の影響をカバーしきれず減収。(△60百万円)
  - ✓ モビリティは、メーターサウンド分野以外の開発案件が増加。
  - ✓ カラオケは、COVID-19の影響で開発予定案件が軒並み延伸。前期にあった一括ライセンス売上がなくなった影響も大きく減収。
- ・新規は、デジタル展示会プラットフォーム収入等で増収。(＋155百万円)
  - ✓ デジタル展示会プラットフォームは2案件受注し、売上を計上。
  - ✓ 動画向けソリューションは、特定顧客からの受注好調で増加。
  - ✓ クリニック向け大型開発プロジェクトは検収完了。ただし、コストは想定を大きく上回り、利益面を押し下げ。

(単位：百万円)

		2020年9月期		2021年9月期		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	641	27.3%	737	25.5%	+ 95	+ 14.9%
	組込み	441	18.8%	380	13.2%	△ 60	△ 13.7%
	新規	200	8.5%	356	12.3%	+ 155	+ 77.8%
セグメント利益	エンタープライズ事業	24	—	△ 40	—	△ 64	—

# 直近3年四半期業績推移（連結）

4Qはアールフォースが前年同期比で売上半減し、赤字転落。CRI国内ゲームで見込んでいた大手顧客からの一括ライセンス契約も次期に先送りで、前4Q比は減収減益。





# 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295百万円の増加。

（単位：百万円）

	2020年9月期末	2021年9月期末	増減額	増減率
<b>流動資産</b>	<b>4,205</b>	<b>4,527</b>	<b>+ 322</b>	<b>+ 7.7%</b>
現金及び預金	3,343	3,891	+ 548	+ 16.4%
売掛金	590	518	△ 71	△ 12.2%
その他流動資産	271	117	△ 154	△ 56.7%
<b>固定資産</b>	<b>1,031</b>	<b>1,004</b>	<b>△ 26</b>	<b>△ 2.6%</b>
有形固定資産	56	85	+ 28	+ 50.2%
無形固定資産	298	282	△ 15	△ 5.1%
投資その他の資産	676	636	△ 39	△ 5.9%
<b>資産合計</b>	<b>5,236</b>	<b>5,532</b>	<b>+ 295</b>	<b>+ 5.6%</b>

# 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15百万円の増加。  
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280百万円の増加。

(単位：百万円)

	2020年9月期末	2021年9月期末	増減額	増減率
流動負債	1,375	384	△ 991	△ 72.1%
固定負債	180	1,186	+ 1,006	+ 558.4%
<b>負債合計</b>	<b>1,555</b>	<b>1,570</b>	<b>+ 15</b>	<b>+ 1.0%</b>
株主資本	3,672	3,924	+ 252	+ 6.9%
その他の包括利益累計額	△ 11	7	+ 18	△ 164.2%
新株予約権	12	11	△ 1	△ 9.1%
非支配株主持分	8	18	+ 10	+ 122.8%
<b>純資産合計</b>	<b>3,681</b>	<b>3,961</b>	<b>+ 280</b>	<b>+ 7.6%</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>5,236</b>	<b>5,532</b>	<b>+ 295</b>	<b>+ 5.6%</b>
自己資本比率	69.9%	71.1%	+ 1.2pt	—
ROE(自己資本利益率)	11.8%	6.0%	△ 5.8pt	—
ROA(総資本利益率)	7.1%	3.6%	△ 3.5pt	—

1. 2021年9月期 決算概要	・ ・ ・	2
<b>2. 2022年9月期 業績予想</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>11</b>
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	28

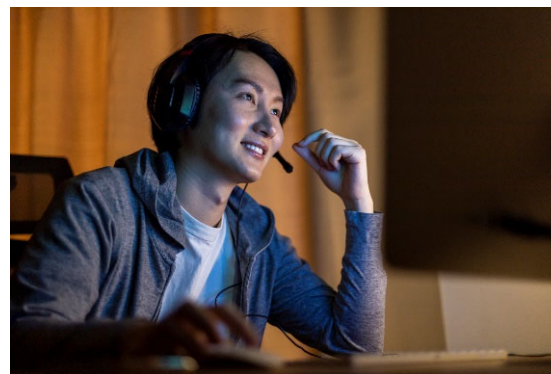
# 22年9月期業績予想のポイント（連結）

売上高3,150百万円、営業利益317百万円

## 次期主力製品「CRI TeleXus」の 技術開発に2億円(\*)以上を投資予定

「CRI TeleXus」はメタバースやオンラインゲームを実現するためのリアルタイムコミュニケーションプラットフォーム。

(\*) 研究開発費とソフトウェア投資額の合計。



株式会社 CRI・ミドルウェア



# 22年9月期業績予想（連結）

（単位：百万円）

	2021年9月期	2022年9月期 予想	増減額	増減率
売上高	2,892	3,150	+ 257	+ 8.9%
営業利益	284	317	+ 32	+ 11.4%
(営業利益率)	9.8%	10.1%	+ 0.2pt	—
経常利益	335	317	△ 18	△ 5.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	199	228	+ 28	+ 14.4%

# 22年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

## ■ゲーム事業

### CRI国内、海外（特に中国）が業績を牽引。

- ・CRI国内は、リアルタイムコミュニケーションミドルウェアなど新製品の投入効果による売上増を見込む。家庭用ゲーム機向けの売上も上昇に転じると想定。
- ・CRI海外は、引き続き中国市場での大幅な売上増を見込む。
- ・ツーファイブは、引き続きCRI Chinaとの連携効果により、海外案件が増加する想定。
- ・アールフォースは、大型アプリの運用継続に加え、新規ラインの立上げを目論む。

（単位：百万円）

	2021年9月期	2022年9月期	増減額	増減率
	実績	予想		
ゲーム事業	2,155	2,350	+ 194	+ 9.0%
CRI	1,368	1,650	+ 281	+ 20.6%
(内、海外)	282	390	+ 107	+ 37.9%
ツーファイブ	251	300	+ 48	+ 19.1%
アールフォース	535	400	△ 135	△ 25.3%

# 22年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

## ■エンタープライズ事業

**組込みはモビリティが業績を牽引。新規はWeb動画にリソース集中。**

- ・組込み/モビリティは、メーターサウンド分野はライセンス売上増を見込む。メーターサウンド分野以外は顧客と一体となり開発業務を実施予定。
- ・新規/Web動画ソリューションは、営業体制の再編により社内リソースの配分を厚くし、新規顧客の増加を目論む。特に、バニッシュ・スタンダード社(\*)との協業による成果が出始めているアパレルEC分野へ注力。
- ・新規/デジタル展示会プラットフォームは、展示会以外の用途への利用を進める。

(\*) 企業・販売員・顧客のエンゲージメントを向上させるアプリケーションサービス「STAFF START（スタッフスタート）」を展開する企業。

(単位：百万円)

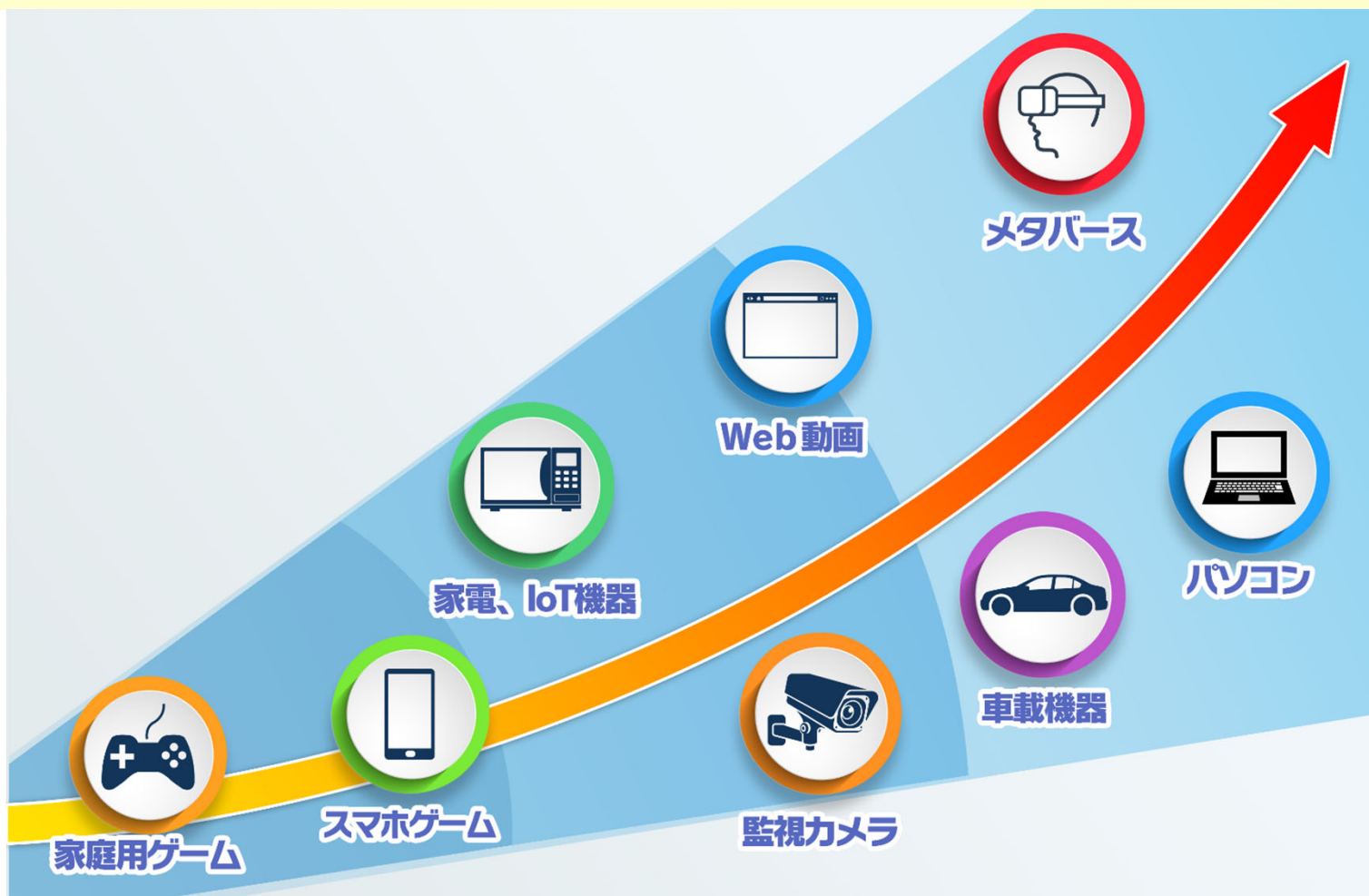
	2021年9月期	2022年9月期	増減額	増減率
	実績	予想		
エンタープライズ事業	737	800	+ 62	+ 8.5%
組込み	380	420	+ 39	+ 10.3%
新規	356	380	+ 23	+ 6.7%

1. 2021年9月期 決算概要	・ ・ ・	2
2. 2022年9月期 業績予想	・ ・ ・	11
<b>3. 今後の成長戦略と次期の方針</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>16</b>
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	28



# 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、事業領域を広げ、CRIグループ全体で飛躍的な成長をめざします。

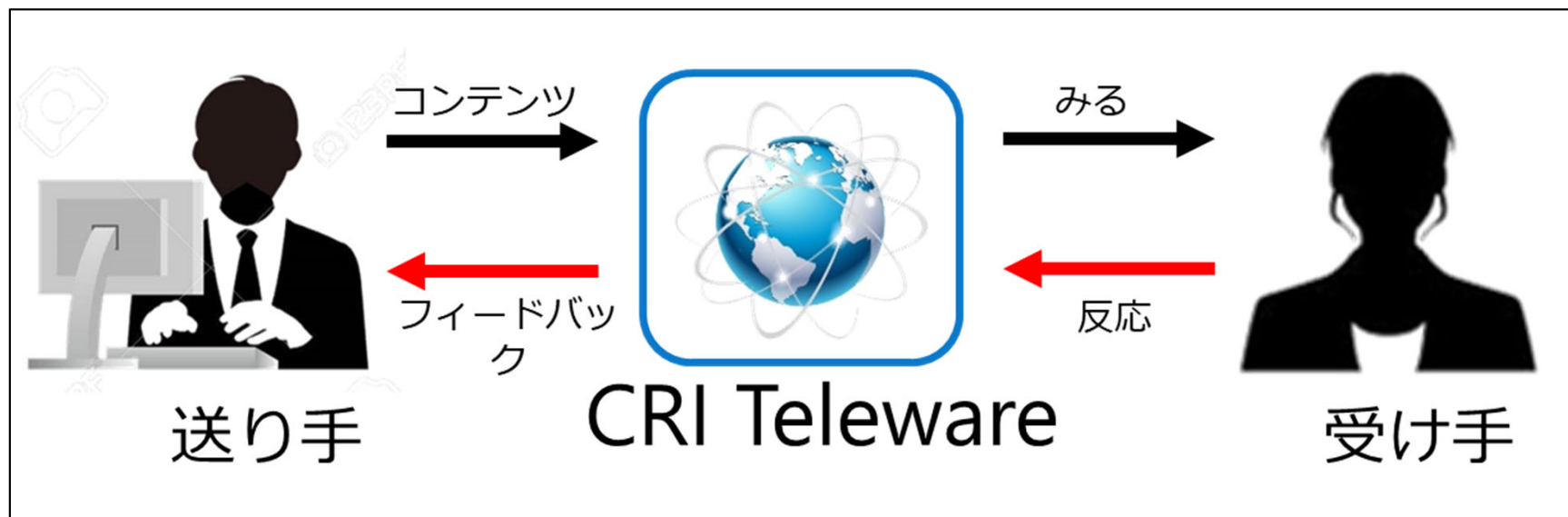


# 今後の成長戦略 ～テレウェア構想について～

## テレウェア構想

### コミュニケーションサイクルの加速による価値創造力の向上

送り手が提供するコンテンツ（情報や製品など）に、受け手が反応。  
⇒ 送り手側にフィードバックがかかり、コンテンツが改善。



# 今後の成長戦略 ～次期主力製品の技術開発への投資について～

## オンラインコミュニケーションプラットフォーム 「CRI TeleXus」 (テレクス)

### ✓ リアルタイムコミュニケーション技術

映像や音声、情報をリアルタイムに送受信するプラットフォーム。

### ✓ メタバース実現のための映像と音声の高度な伝達技術

大規模な人数の会話を実現し、仮想空間内で自然な会話を実現。3Dサウンド技術によって、臨場感の豊かな音響空間をサポート。動画配信機能によって映画などを鑑賞しながら会話できる。

### ✓ 永続的なコミュニケーション空間 (場所) を提供

会話する場所を常に存在させ、「待ち合わせ」によって簡単に会話できる。



株式会社 CRI・ミドルウェア



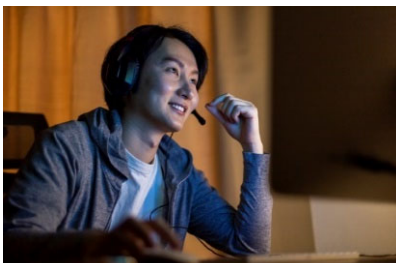
# 今後の成長戦略 ～CRI TeleXus (テレクス)～

アフターコロナで急速に普及が進むオンライン  
コミュニケーションのための基盤技術を提供

## ゲーム、メタバース、イベント、ライブコマースなどを実現

仮想空間(インターネット空間)での高度なリアルタイムコミュニケーションを実現。

ゲーム



メタバース



ライブコマース



イベント



コネクテッドカー



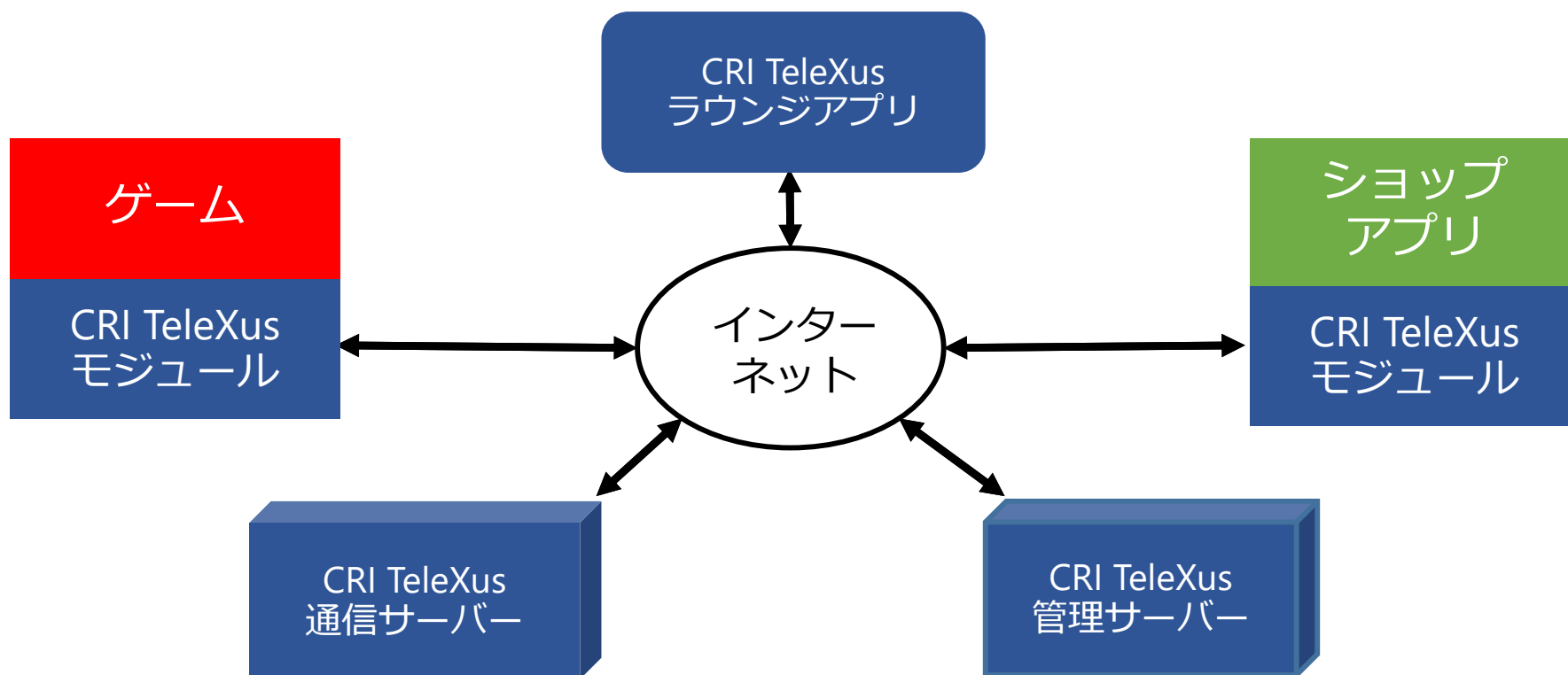
# CRI TeleXus

# 今後の成長戦略 ～CRI TeleXus（テレクス）～

## CRIWAREのビジネス構造の転進

ミドルウェアビジネスからプラットフォームビジネスへ。

ラウンジアプリによってゲーム中の友達や買い物中の友達と会話。



# 今後の成長戦略 ~CRI TeleXus (テレクサス) ~

## 現状のオンラインコミュニケーションツールの問題点

- ✓ 同時に2人以上が発言できない。 ⇒ 盛り上がりにくい。
- ✓ 音声モノラル。 ⇒ 発言者の位置の分離度が悪く、複数話者での認識が困難。
- ✓ 動画をスムーズに再生できない。 ⇒ 映画などの映像コンテンツを一緒に楽しめない。



3人目は発言できない



誰が何を話しているか不明



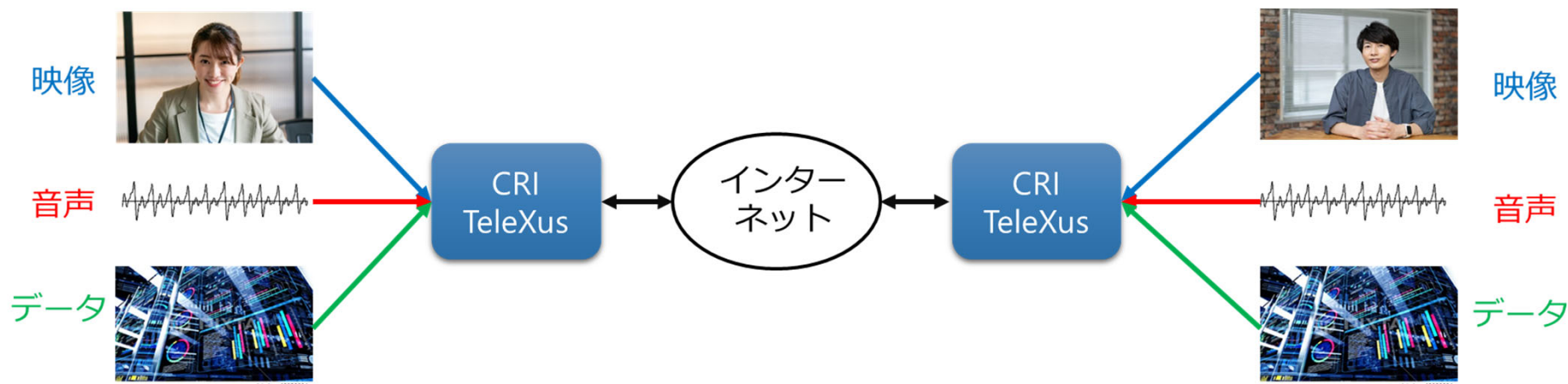
動画がスムーズに再生されない

# 今後の成長戦略 ～CRI TeleXus（テレクス）～

## CRI TeleXusのリアルタイムコミュニケーション技術

### より進化したリモートコミュニケーションを実現

- ✓ 数千人レベルの同時発音が可能。
- ✓ マルチチャンネル（ステレオ）に対応し、リッチな音響空間を実現。
- ✓ 音声や映像以外のデータ（**ネタ**）の送受信機能をサポート。



コミュニケーションには「ネタ」データが必要

# 今後の成長戦略 ～CRI TeleXus (テレクス)～

## CRI TeleXus Loungeで コミュニケーションのための「場所」を提供

### より簡単に繋がるための新しいスタイル

従来のビデオチャットアプリは、会話のためのURLを送ることが必要。  
CRI TeleXus では、常に存在するコミュニケーションの場所を提供し。  
「場所 (ラウンジ) 」に行くだけで会話できる。



インターネット空間上の「部室」

株式会社 CRI・ミドルウェア





# 今後の成長戦略 ～CRI TeleXus (テレクス)～

## CRI TeleXusは様々な分野で活用可能な基盤技術

- ✓ メタバース実現のための臨場感の高い映像音声コミュニケーション技術。
- ✓ コミュニケーションに必要なデータ「ネタ」も伝送。
- ✓ コミュニケーションを始めるための永続的な「場所」を提供。

ゲーム



メタバース



ライブコマース



イベント



コネクテッドカー



# CRI TeleXus

# 22年9月期方針：ゲーム事業

## 2022年9月期方針

Diarkis社(\*1)との事業提携により、ネットワークを利用した、リアルタイムコミュニケーションミドルウェアなどの新しい事業分野の開拓を行います。また、「SonicSYNC (ソニックシンク)」や「LipSync (リップシンク)」などの新製品や新機能をアピールし、シェアの拡大を狙います。

中国市場は、現地法人のマーケティングおよびサポート体制を拡充し、一層の事業拡大をめざします。

(\*1) 大規模リアルタイム通信エンジン「Diarkis」を提供するスタートアップ企業。

## 最新TOPICS

### ■ 業務提携（2021/7/28発表）

「CRI TeleXus」のためにDiarkis社と業務提携。

- ✓ 「フォートナイト」のようなネットワークゲームが急速に普及し、ゲーム内でのボイスチャットの需要は大きく伸びている。「Diarkis(\*2)」とのボイスチャット連携を皮切りに、「CRI TeleXus」の機能強化と事業拡大を予定。
- ✓ 将来的には**組込みやIoT分野**など幅広い分野での協業・協力体制をとっていく見込み。



(\*2) 「Diarkis」は、ユーザー間通信を分散して仲介することで数百万の大規模ユーザーを安定して接続することができる、大規模リアルタイム通信エンジンです。同時接続数が増えてくると、自動的に複数のサーバーを起動し分散させ、接続を確保します。このオートスケーリングの仕組みによって、数百万人規模の大規模ネットワークでも安定した接続を実現します。

株式会社 CRI・ミドルウェア



# 22年9月期方針：エンタープライズ事業

## 2022年9月期方針

組込み分野につきましては、モビリティ向けにおいて、サウンドミドルウェアの搭載実績を梃に、他のOEMやサプライメーカーでの採用に繋がります。また、メーターGUIミドルウェアの製品化を行い、他社への横展開を実施します。

新規分野につきましては、Web動画ソリューションは、適用分野の特性に合ったプロモーションを展開し、事業拡大を実現します。また、デジタル展示会ビジネスで実現したタイムライン動画機能をアピールし、競合製品との差別化を図ります。

## 最新TOPICS

### ■ 事例紹介（2021/7/13発表）

「CRI TeleXus」の活用事例として、第一興商様が提供する「カラオケ@DAM forスマホ」のリモートカラオケにボイスチャットシステムを提供。

- ✓ CRI TeleXusの高機能ボイスチャットシステムによって、グループでオンラインカラオケを楽しめる機能を実現。参加者にリアルタイムで**歌唱と伴奏を高音質ステレオで配信**。
- ✓ **複数話者の分離度が高く**、多人数ボイスチャットを臨場感豊かに実現。



1. 2021年9月期 決算概要	・ ・ ・	2
2. 2022年9月期 業績予想	・ ・ ・	11
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	16
4. <b>参考資料：企業概要</b>	・ ・ ・	<b>28</b>

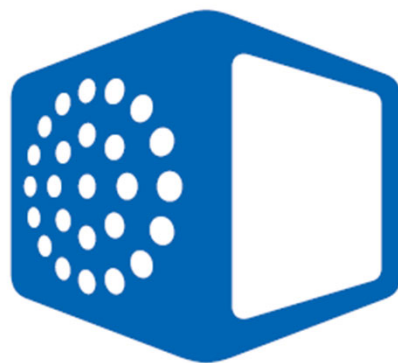
# 企業概要

# 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 東京都渋谷区桜丘町20-1 渋谷インフォスタワー11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 7億84百万円 (2021年9月30日現在)
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結213名 単体109名 (2021年9月30日現在)
- 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10月4日現在)

# 企業理念



**CRIWARE**<sup>®</sup>

**「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



モビリティ



家電、IoT機器



遊技機



Web動画



監視カメラ

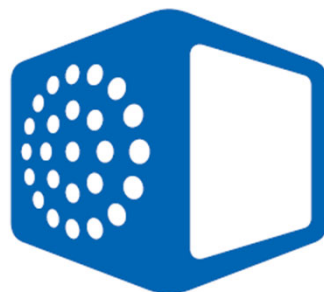


# 独自技術（圧縮技術）

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>	<b>◎</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>	<b>◎</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	◎

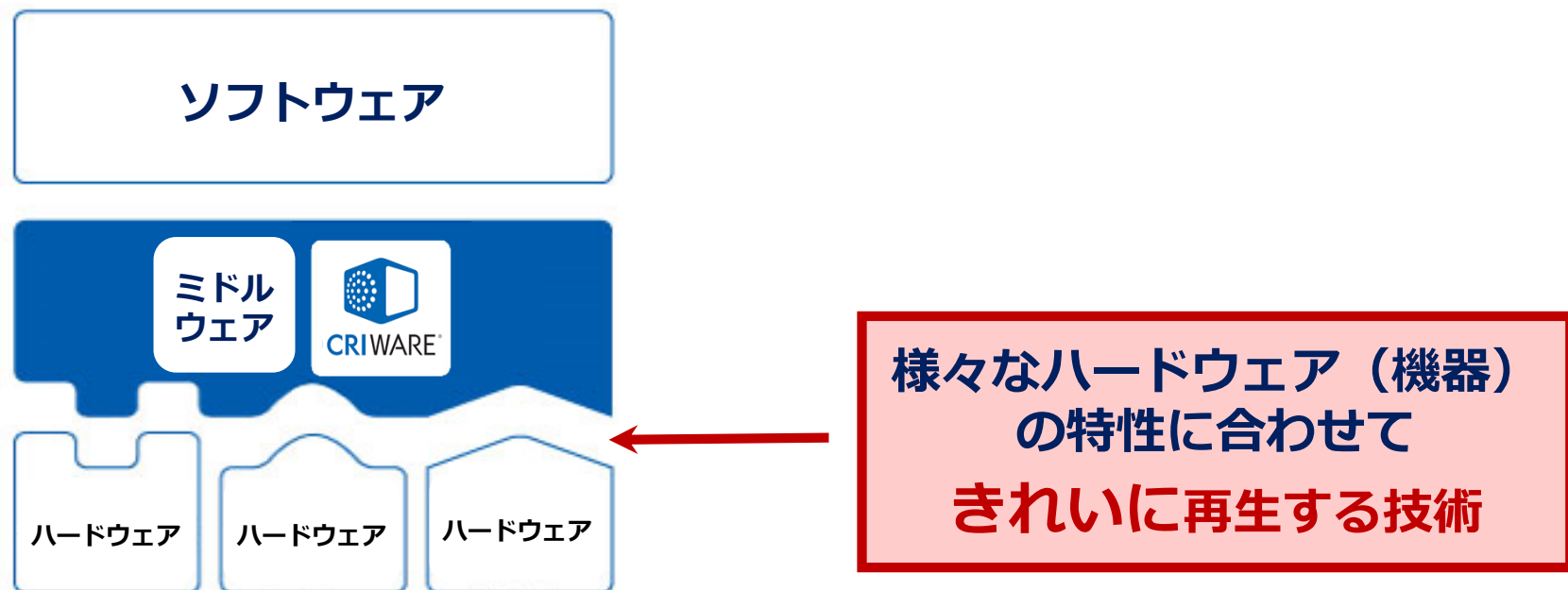
株式会社 CRI・ミドルウェア



CRIWARE

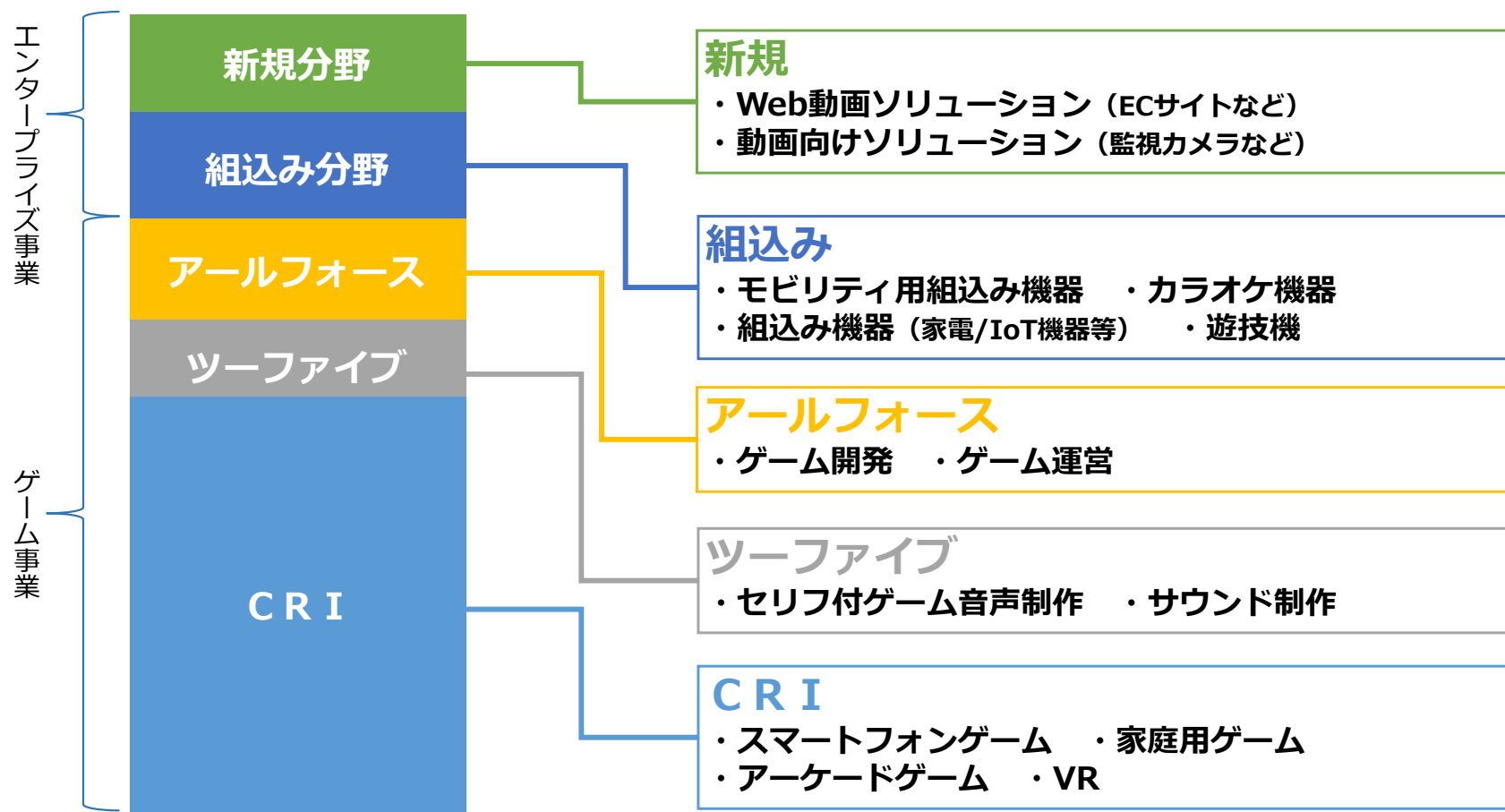
# 独自技術（再生技術）

「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。



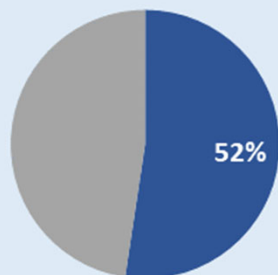
# ゲーム事業／CRI

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®」
- ・画像最適化ツール「OPTiX ImageStudio」

売上構成比  
(2021年9月期)



売上推移 (百万円)



## 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

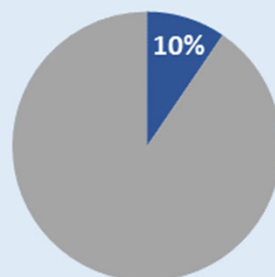
色々な機種・OS向けに  
ゲームを展開したい

ハイクオリティな  
ゲームを開発したい

# ゲーム事業／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  
(2021年9月期)



※ツーフাইブは、2020年9月期1QからPL連結いたしました。

売上推移 (百万円)



## 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



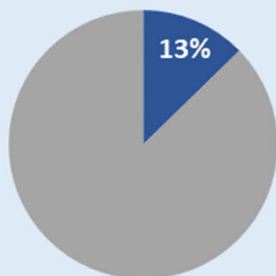
〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

# ゲーム事業／アールフォース

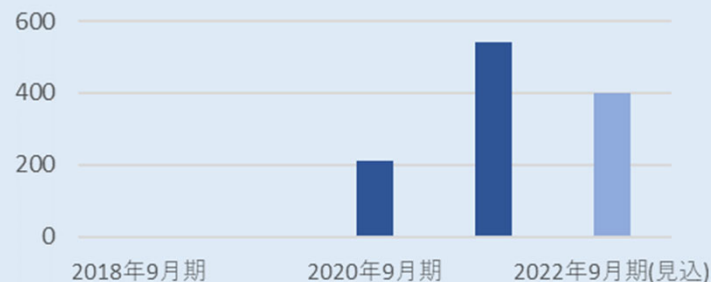
※アールフォースは、2020年9月期4QからPL連結いたしました。

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  
(2021年9月期)



売上推移 (百万円)



## 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いたい

企画提案から運営まで全てお任せしたい

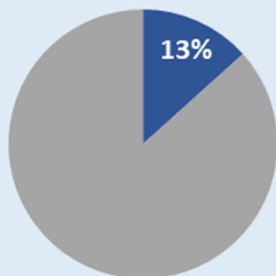
# エンタープライズ事業／組み込み分野

家電、IoT機器、遊技機、モビリティ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 高出カサウンドミドルウェア「CRI D-Amp Driver®」
- ・モビリティ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  
(2021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／



## 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

# エンタープライズ事業／新規分野 (Web動画ソリューション)

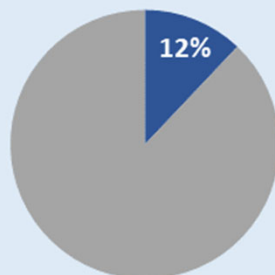
※新規分野全体 (Web動画、動画向けSOL等) の売上構成比、売上推移になります。

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」
- ・デジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo®」

売上構成比  
(2021年9月期)



売上推移 (百万円)



## 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



# 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)

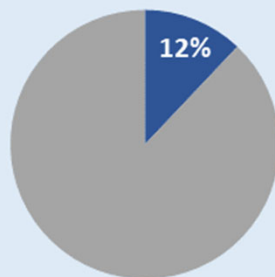
※新規分野全体 (Web動画、動画向けSOL等) の売上構成比、売上推移になります。

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  
(2021年9月期)



売上推移 (百万円)



## 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



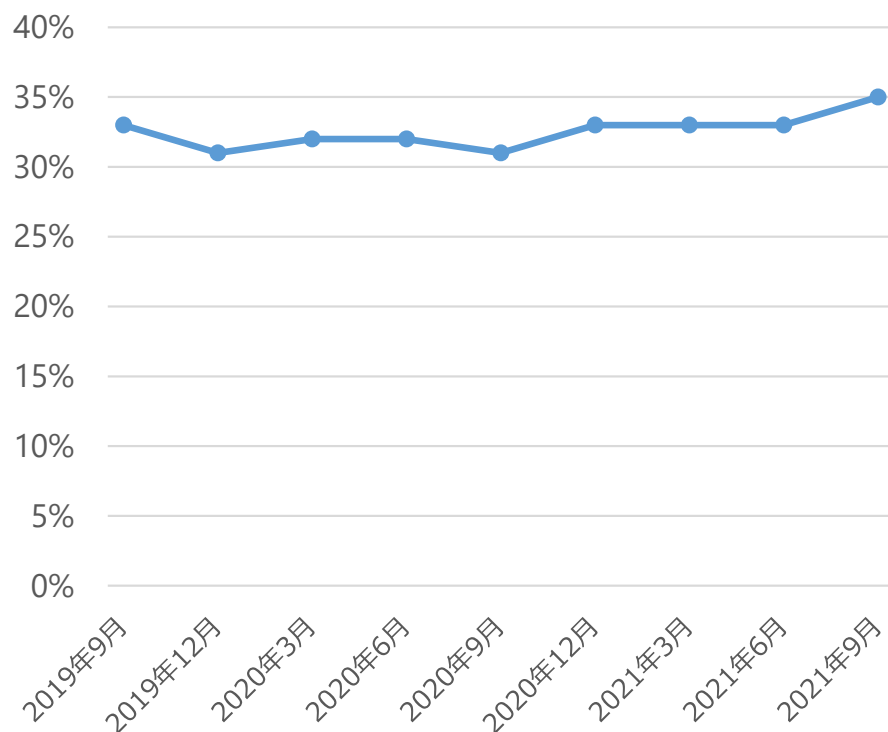
## 市場・顧客のニーズ

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

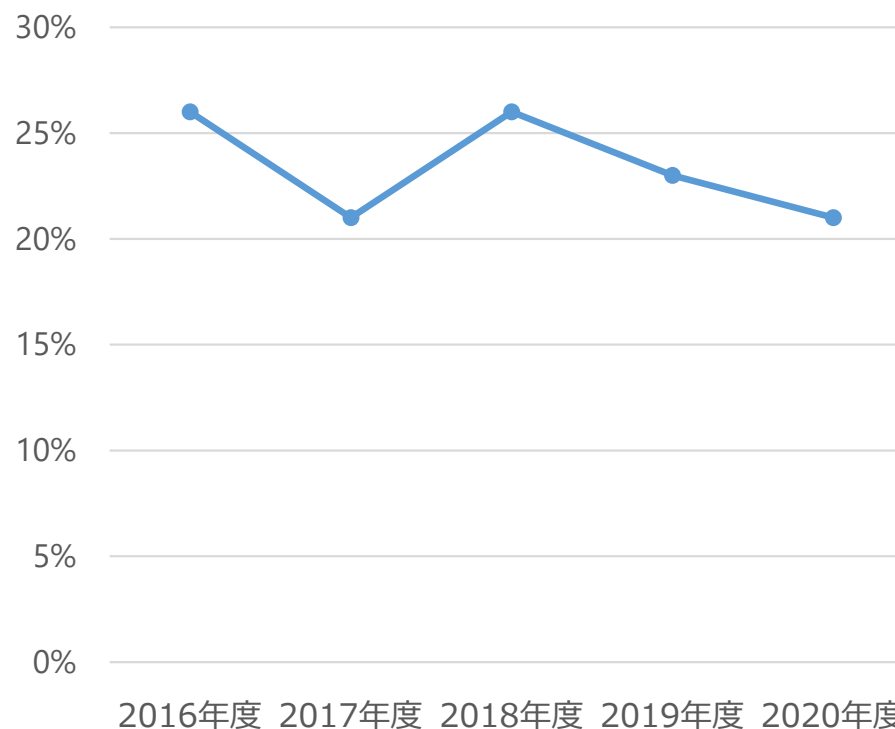


**CRIWARE採用率：35% ※**

(2021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：21% ※**

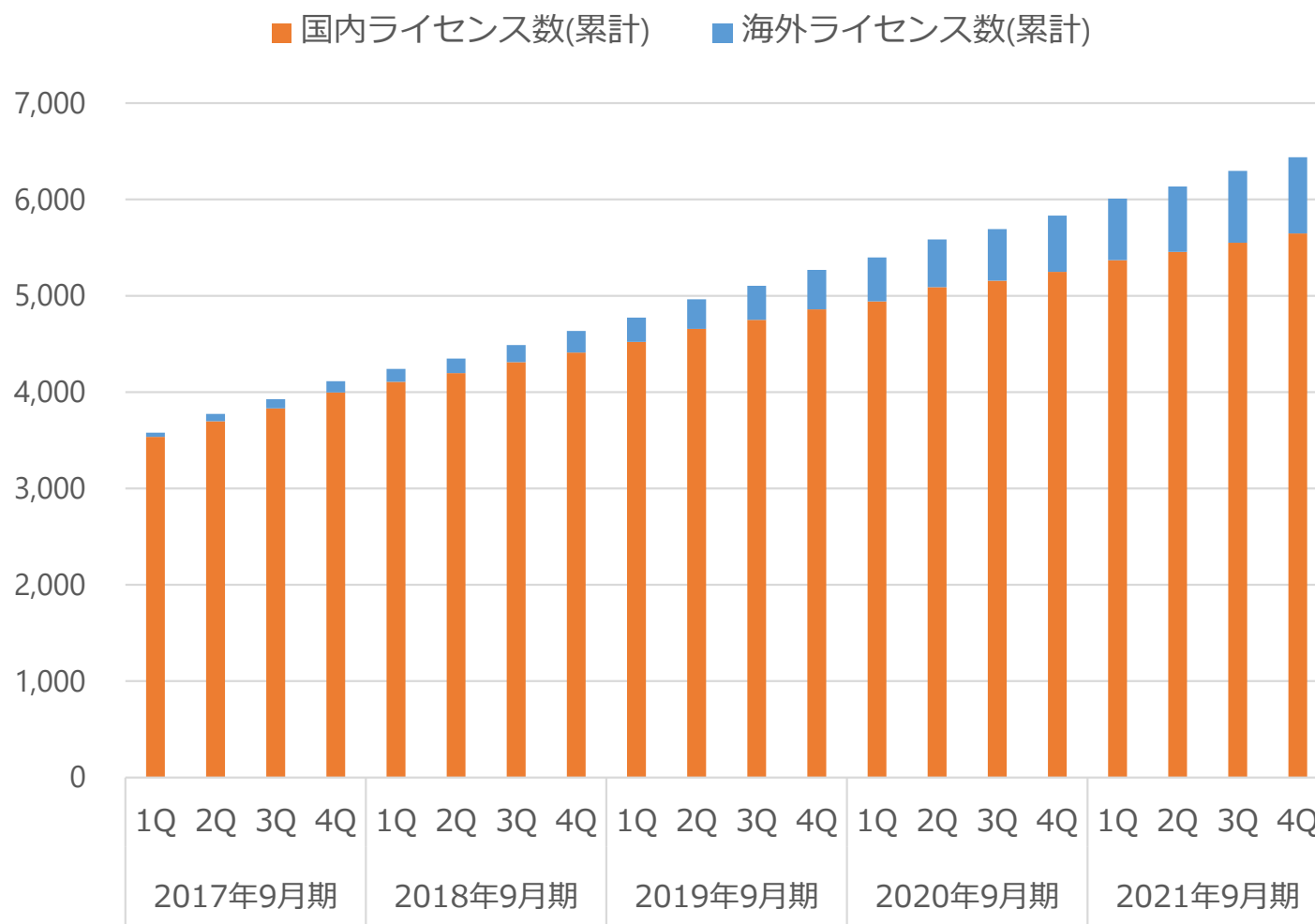
(2019/12/30~2020/12/27 集計)

※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



CRIWARE採用

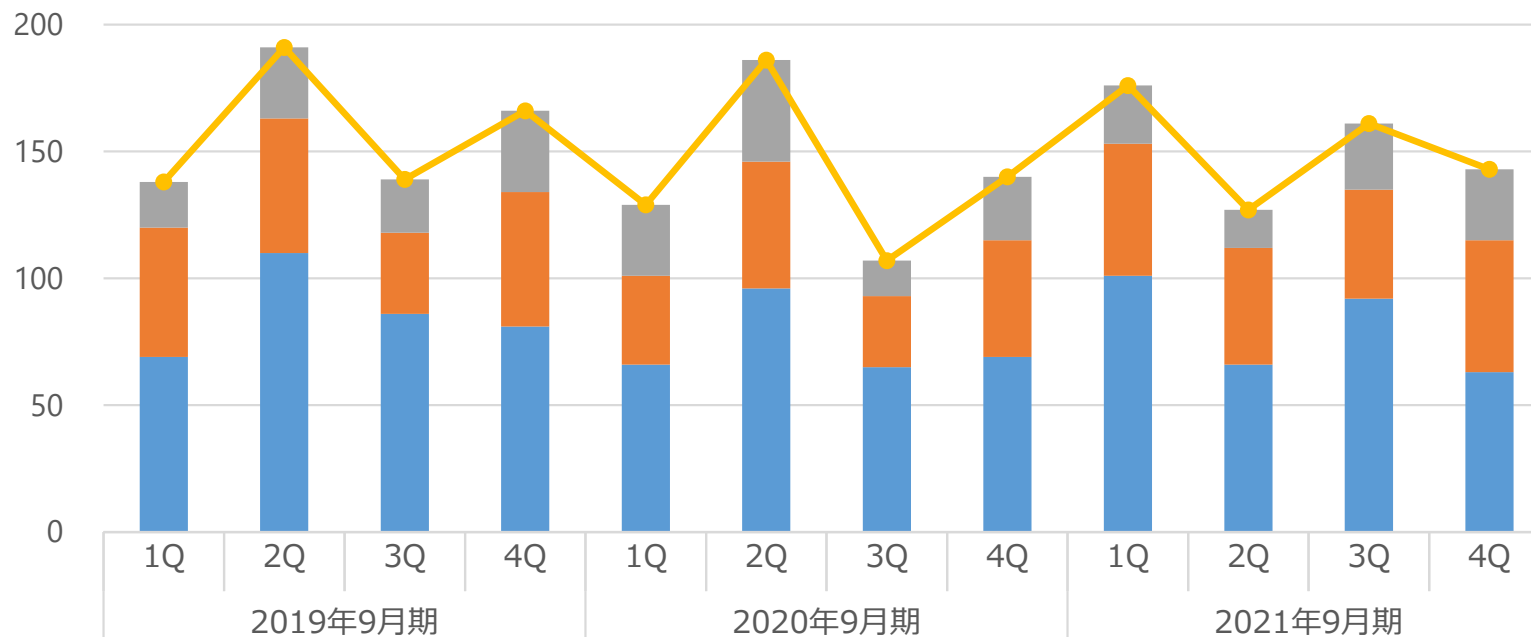
**6,439**  
ライセンス

(2021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。

# 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	28
■ 家庭用ゲーム	51	53	32	53	35	50	28	46	52	46	43	52
■ スマートフォンゲーム	69	110	86	81	66	96	65	69	101	66	92	63
● 合計ライセンス数	138	191	139	166	129	186	107	140	176	127	161	143

※「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、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。**