2020年11月13日

各　位

会　　社　　名　株式会社ＣＲＩ・ミドルウェア
（コード番号：3698　東証マザーズ）
代　表　者　名　代表取締役社長　　押　見　　正　雄
問　合　せ　先　常　務　取　締　役　　田　中　　克　己
（ TEL. 03-6418-7083 ）

＜マザーズ＞投資に関する説明会開催状況について

以下のとおり、投資に関する説明会を開催いたしましたので、お知らせいたします。

記

○開催状況

開催日時	2020年11月12日（木）　17：15～18：15
開催方法	対面による実開催
開催場所	東京都中央区日本橋茅場町２－６－１ 日本証券アナリスト協会 （新）第１セミナールーム（日経茅場町別館Ｂ１Ｆカンファレンスルーム）
説明会資料名	2020年9月期　決算説明会資料

【添付資料】

・2020年9月期 決算説明会資料

以上

※この書面（添付資料を含む）は、有価証券上場規程施行規則第427条に基づき、公衆縦覧に供されます。

2020年9月期 **決算説明会資料**

株式会社ＣＲＩ・ミドルウェア<3698>

2020年 11月 12日

CRIWARE®

１．2020年9月期 決算概要 ・・・ 2

２．2021年9月期 業績予想 ・・・ 11

３．2021年9月期 注力分野と成長戦略 ・・・ 16

４．参考資料：企業概要 ・・・ 29

通期決算のポイント（連結）

売上高 2,349百万円 (前期比+565百万円)
- **エンタープライズ事業/組込み分野が好調**
  (ネットワーク組込みシステムの大型開発)
- **新規子会社2社連結** (+441百万円)

営業利益 457百万円 (前期比+88百万円)
- **エンタープライズ事業/組込み分野が好調**
- **アールフォースの連結効果** (当期は4Qに利益集中)

通期決算概要（連結/前期比）

（単位：百万円）

	2019年9月期	2020年9月期	増減額	増減率
売上高	1,784	2,349	＋565	＋31.7%
売上原価	636	947	＋311	＋48.9%
売上総利益	1,147	1,401	＋254	＋22.2%
（売上総利益率）	*64.3%*	*59.7%*	*△ 4.7pt*	－
販売費及び一般管理費	778	944	＋165	＋21.3%
営業利益	368	457	＋88	＋24.0%
（営業利益率）	*20.7%*	*19.5%*	*△ 1.2pt*	－
経常利益	371	457	＋86	＋23.2%
親会社株主に帰属する当期純利益	259	373	＋114	＋44.1%
従業員数（人）	109	188	ー	ー

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

通期決算概要（連結/公表予想値比）

3Qで修正した公表予想値に対し、ゲーム事業は売上・利益ともに予想を上回る着地も、エンタープライズ事業がCOVID-19の影響等で売上・利益ともに予想を下回って着地。

（単位：百万円）

	2020年9月期 予想	2020年9月期 実績	増減額	増減率
売上高	2,405	2,349	△ 55	△ 2.3%
営業利益	455	457	＋ 2	＋ 0.5%
（営業利益率）	*18.9%*	*19.5%*	*＋ 0.5pt*	－
経常利益	455	457	＋ 2	＋ 0.6%
親会社株主に帰属する当期純利益	315	373	＋ 58	＋ 18.4%

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）

■ゲーム事業

CRIが国内・海外とも4Qに売上を大きく積み上げたことに加え、ツーファイブおよびアールフォースの連結効果等により前期比増収。利益面は、CRI国内が売上を伸ばしたこと、4Qに利益が集中していたアールフォースの連結化等により前期比増益。

■エンタープライズ事業

医療・ヘルスケア分野が前期比落ち込んたものの、ネットワーク組込みシステムの大型案件やPC向け音響補正ソリューションが好調だった組込み分野がそれをカバーし、前期比増収増益。

（単位：百万円）

		2019年9月期		2020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	1,156	64.8%	1,708	72.7%	＋ 551	＋ 47.7%
	エンタープライズ事業	627	35.2%	641	27.3%	＋ 13	＋ 2.2%
	合　計	1,784	100.0%	2,349	100.0%	＋ 565	＋ 31.7%
セグメント利益	ゲーム事業	346	93.9%	432	94.6%	＋ 86	＋ 24.9%
	エンタープライズ事業	22	6.1%	24	5.4%	＋ 2	＋ 11.4%
	合　計	368	100.0%	457	100.0%	＋ 88	＋ 24.0%

※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。

通期セグメント別売上詳細（連結/前期比）

■ゲーム事業

CRI	巣ごもり需要もありスマホ向けが伸びを牽引。海外向けはCRIWAREの許諾ビジネスに加え、旺盛なコンテンツ受託ニーズを取り込み増収。
ウェブテクノロジ	主力の画像最適化ソリューションが堅調に推移し増収。
ツーファイブ	11月よりPL連結し売上純増。COVID-19の影響を最も強く受け予想比減。
アールフォース	7月よりPL連結し売上純増。大型PJの進捗状況により当期は4Qに損益集中。

■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好調に推移したことや、音響補正ソリューションが国内向け富士通PCにほぼ全面採用され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COVID-19の影響を吸収しきれず、売上の大半は次期へスライド。
新規	Web動画ソリューション、動画向けソリューションは好調推移。アプリ受託はCOVID-19の影響で案件の大半が次期へスライドしたため売上横ばい。

（単位：百万円）

	2019年9月期		2020年9月期		増減額	増減率
	実績	（構成比）	実績	（構成比）		
ゲーム事業	1,156	64.8%	1,708	72.7%	＋ 551	＋ 47.7%
ＣＲＩ	974	54.6%	1,077	45.8%	＋ 103	＋ 10.6%
（内、海外）	*78*	*4.4%*	*134*	*5.7%*	*＋ 55*	*＋ 70.9%*
ウェブテクノロジ	182	10.2%	189	8.1%	＋ 7	＋ 4.0%
ツーファイブ	―	―	227	9.7%	＋ 227	―
アールフォース	―	―	213	9.1%	＋ 213	―
エンタープライズ事業	627	35.2%	641	27.3%	＋ 13	＋ 2.2%
組込み	300	16.9%	441	18.8%	＋ 140	＋ 46.7%
医療・ヘルスケア	143	8.0%	16	0.7%	△ 126	△ 88.6%
新規	183	10.3%	184	7.8%	＋ 0	＋ 0.2%
合　計	1,784	100.0%	2,349	100.0%	＋ 565	＋ 31.7%

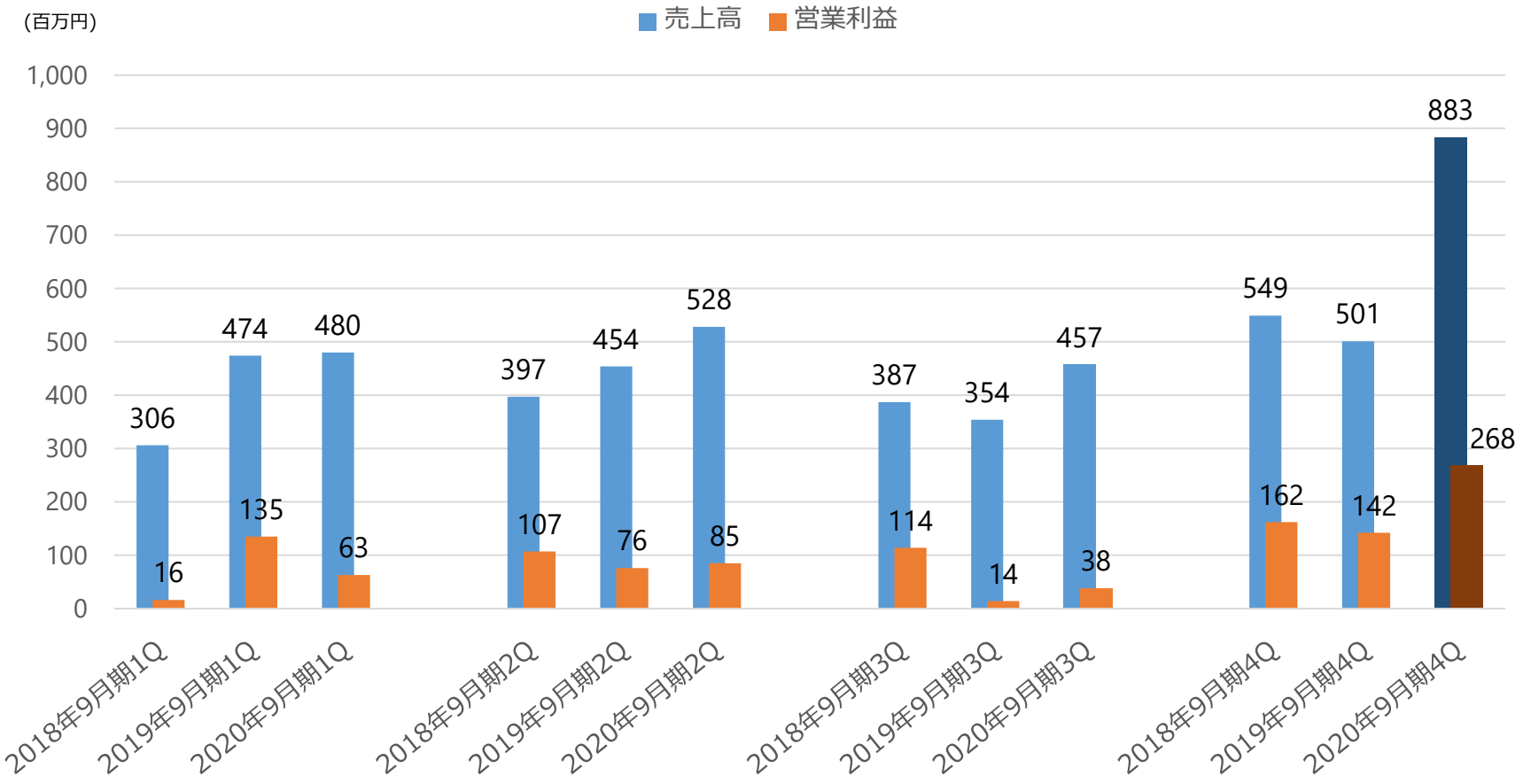
※2019年10月に連結子会社となったツーファイブの業績が、2020年9月期1Qより含まれています。
※2020年6月に連結子会社となったアールフォース・エンターテインメントの業績が、2020年9月期4Qより含まれています。

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE®

直近3年四半期業績推移（連結）

4Q会計期間は、過去最高の売上・利益を達成。新規子会社2社の連結効果に加え、ゲーム事業/CRIがスマホ向け、海外向けを中心に売上・利益を積み上げ。



株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、営業活動等による現金及び預金の増加や、DXExpoの開発に伴う無形固定資産の増加等により、前期末比839百万円の増加。

（単位：百万円）

	2019年9月期末	2020年9月期末	増減額	増減率
流動資産	**3,475**	**4,205**	**＋729**	**＋21.0%**
現金及び預金	2,887	3,343	＋455	＋15.8%
売掛金	526	590	＋63	＋12.1%
その他流動資産	61	271	＋210	＋342.9%
固定資産	**921**	**1,031**	**＋109**	**＋11.9%**
有形固定資産	27	56	＋29	＋104.5%
無形固定資産	207	298	＋90	＋43.9%
投資その他の資産	686	676	△10	△1.5%
資産合計	**4,397**	**5,236**	**＋839**	**＋19.1%**

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144百万円の減少。
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983百万円の増加。

（単位：百万円）

	2019年9月期末	2020年9月期末	増減額	増減率
流動負債	518	1,375	＋ 856	＋ 165.0%
固定負債	1,180	180	△ 1,000	△ 84.7%
負債合計	1,699	1,555	△ 144	△ 8.5%
株主資本	2,681	3,672	＋ 990	＋ 37.0%
その他の包括利益累計額	△ 6	△ 11	△ 4	＋ 67.8%
新株予約権	15	12	△ 2	△ 19.1%
非支配株主持分	8	8	＋ 0	△ 0.6%
純資産合計	2,697	3,681	＋ 983	＋ 36.5%
負債純資産合計	4,397	5,236	＋ 839	＋ 19.1%

自己資本比率	*60.8%*	*69.9%*	*＋ 9.1pt*	―
ROE（自己資本利益率）	*10.4%*	*11.8%*	*＋ 1.4pt*	―
ROA（総資本利益率）	*5.9%*	*7.1%*	*＋ 1.2pt*	―

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

１．2020年9月期 決算概要 ・・・ 2

２．2021年9月期 業績予想 ・・・ 11

３．2021年9月期 注力分野と成長戦略 ・・・ 16

４．参考資料：企業概要 ・・・ 29

次期業績予想のポイント（連結）

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

- ゲーム事業は、CRIのスマホ向け・海外向けの拡大、ツーファイブの復調、アールフォースの通期連結貢献で成長を見込む。

- エンタープライズ事業/組込み分野はネットワーク組込みシステムの継続受注で、新規分野はWeb動画ソリューション、動画向けソリューションの拡大で成長を見込む。

- ツーファイブの連結月数が11ヶ月から12ヶ月に、
アールフォースの連結月数が3ヶ月から12ヶ月に拡大。

次期業績予想（連結）

（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%

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

次期セグメント別売上予想（連結/前期比）

■ゲーム事業

CRI	新ゲームプラットフォーム向けサポートを拡充し、既存顧客の継続使用を促進する。CRIWARE未採用の開発チームに対し個別提案を実施し、採用率を向上させる。 海外は、CRI Chinaの人員体制・製品ラインアップを拡充する。
ウェブテクノロジ	料金体系の変更や、顧客ニーズに応えて製品強化を行い、ユーザー数の増加を図る。
ツーファイブ	コロナ下において三密を回避する新しい収録スタイルとして「リモート収録」をアピールすることで、新規案件や遠方顧客を獲得する。
アールフォース	受託開発中の大型案件を完了させ、新規案件を獲得する。

（単位：百万円）

	2020年9月期 実績	2021年9月期予想 予想	増減率
ゲーム事業	1,708	2,110～ 2,310	＋ 23.5%～ ＋ 35.2%
ＣＲＩ	1,077	1,190	＋ 10.4%
（内、海外）	*134*	*160*	*＋ 18.9%*
ウェブテクノロジ	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。

次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	ネットワーク組込みシステムの継続開発を見込む。家電・IoT等向けは、家電業界や医療機器業界内で他社への横展開に注力。車載向けは、自動車メーカーに対しCRIの音声技術の高さを認知させ、メーカー推奨製品として拡販を図る。また、メーターグラフィックスの開発効率改善支援業務を行い、将来的には、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む。
新規	Web動画ソリューション「LiveAct PRO」は既存顧客の成功モデルを横展開し、新規顧客開拓を進める。動画向けソリューションは公共向け中心に拡大を図る。クリニック向けシステム開発案件を完了させ、保守受注を見込む。 ※次期より医療・ヘルスケア分野は新規分野に統合。

（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	790~ 890	＋23.1%~＋38.7%
組込み	441	500	＋13.3%
新規	200	290~ 390	＋44.7%~＋94.6%

※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

１．2020年9月期 決算概要　・・・ 2

２．2021年9月期 業績予想　・・・ 11

３．2021年9月期 注力分野と成長戦略　・・・ 16

４．参考資料：企業概要　・・・ 29

2021年9月期 注力分野

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。



株式会社 CRI・ミドルウェア

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

- コンシューマーゲーム、PCゲームのパッケージ販売向けの料金体系を改定。初期費用の廃止や利用可能ミドルウェアの拡充により、従来導入しにくかった中小規模のタイトル開発でも導入しやすい料金体系に。
- 中国企業からの楽曲やイラストなどジャパンコンテンツの制作ニーズが旺盛。
- 7/31～8/2、CRI Chinaがアジア最大のゲームイベント「China Joy」に出展。

ツーファイブと協力して声優ボイス収録や楽曲制作を受注！



China Joy 2020

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

注力分野1-2：ゲーム事業／ウェブテクノロジ、ツーファイブ、アールフォース

2021年9月期方針

ウェブテクノロジは、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。
ツーファイブは、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見ます。

最新TOPICS

- 11/5 、Dirac Panorama Soundを搭載した世界初のゲームをアールフォースより配信開始。音質の向上とともに迫力溢れるパノラマサウンドを実現。
- ウェブテクノロジ、OPTPiX各製品でクラウドタイプのライセンスを提供開始。
- ウェブテクノロジ、画像最適化ツール「OPTPiX ImageStudio 8」シリーズ初のmacOS対応版をリリース。



株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

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見ます。
　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

- CRI、パイオニア、Diracが開発した音響補正アプリケーションが10/19に発表された富士通パソコンFMVの7シリーズ全17機種に採用

- ルネサスエレクトロニクス主催でグラフィカルUIミドルウェア「Aeropoint GUI for RX」のオンラインセミナーを開催

OPTPiX ImageStudio

ウェブテクノロジの画像最適化技術を搭載！



株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

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

- 展示会のDXを支援するデジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo by LiveAct PRO」の提供を開始。11/16から開催される「ET&IoT　Digital 2020」に採用決定。
  ⇒　詳しくは今後の成長戦略で説明
- 日刊工業新聞にDXExpoに関する記事が掲載されました。「日常に溶け込む展示会　バーチャルで加速（下）SNS感覚、隙間時間に参加」



株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE®

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

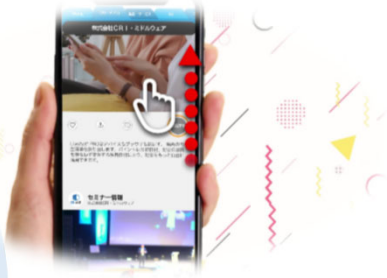
CRIグループは、
テレウェア構想を基軸に製品やサービスを進化させ、
新しいビジネスの創造を行い、
これからのDXを実現するソリューションプロバイダーをめざします。



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

CRIWARE

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」で採用決定。**



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、「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™
SMART-TIMELINE® TECHNOLOGY 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

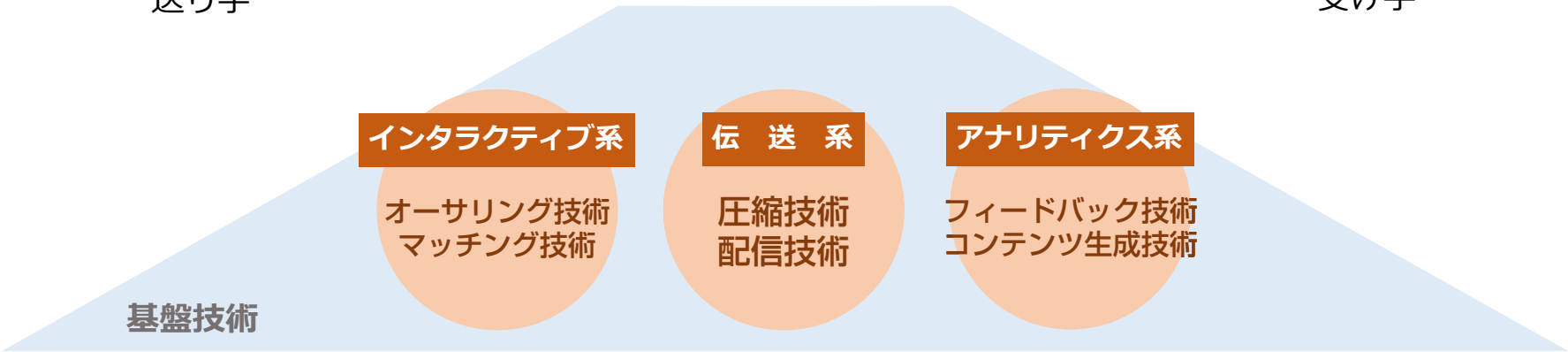
株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

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。これを推し進めることでCRIの製品・サービスをDXソリューションへと進化させる。





１．2020年9月期 決算概要 ・・・ 2

２．2021年9月期 業績予想 ・・・ 11

３．2021年9月期 注力分野と成長戦略 ・・・ 16

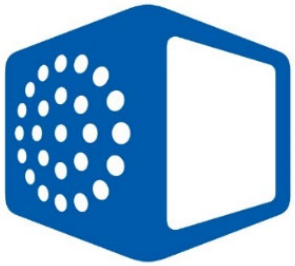
４．参考資料：企業概要 ・・・ 29

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	7億58百万円
■ 決 算 期	9月30日
■ 社 員 数	連結188名　単体96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 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

（2020年9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）

CRIWARE®

圧倒的な

映像圧縮技術

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	◎

高画質で

1/1000

映像データ圧縮率

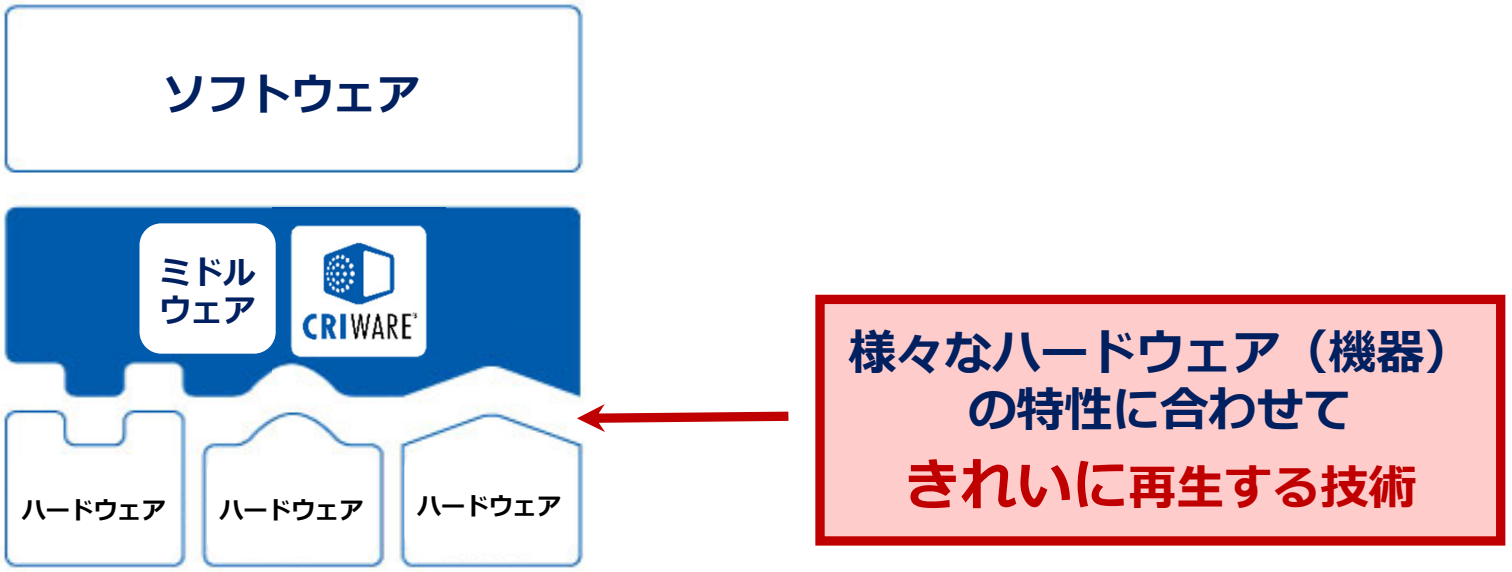
	圧縮率	画質
CRI	**1/200～1/1,000**	◎
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE®

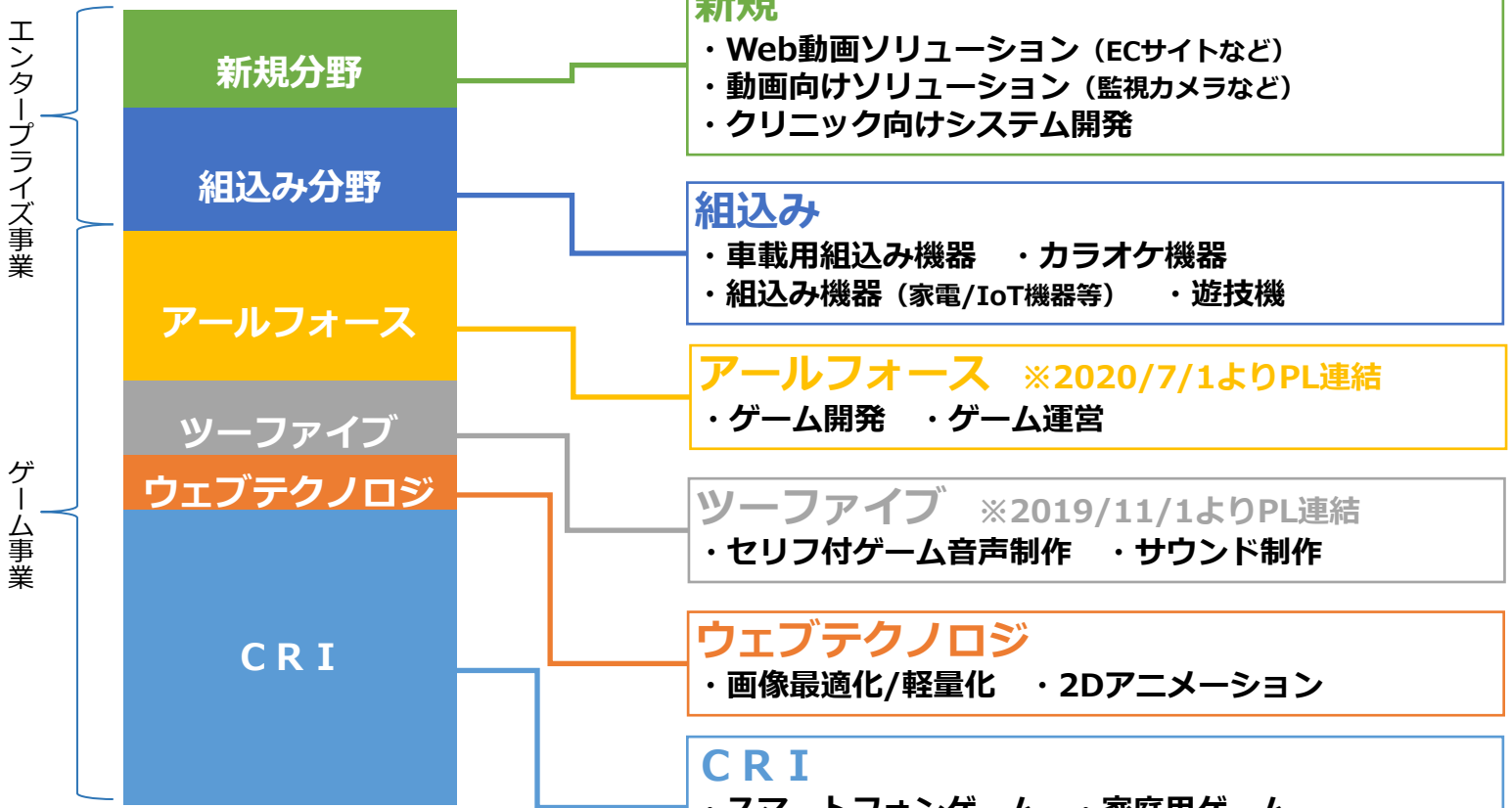
独自技術（再生技術）

「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。



株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

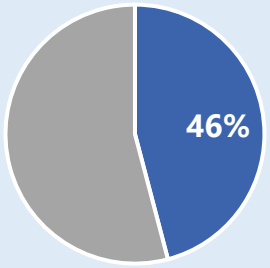
ゲーム事業／CRI

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。

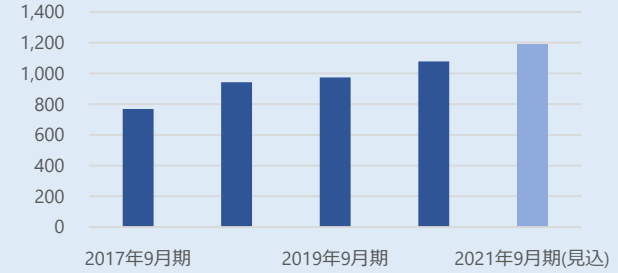
主要製品

・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
（2020年9月期）



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

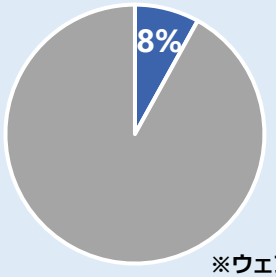
株式会社 CRI・ミドルウェア

ゲーム事業／ウェブテクノロジ

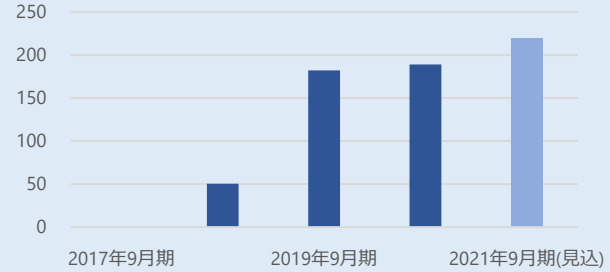
画質を落とさずに画像データを軽量化する技術を軸に、Webサイトの転送量削減や、リッチなビジュアルのゲーム制作を実現。

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

売上構成比
（2020年9月期）



売上推移



※ウェブテクノロジは、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

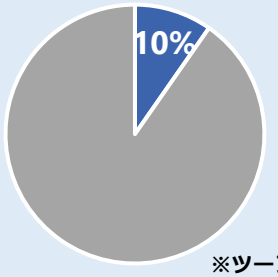
ダウンロードサイズを抑えたまま高画質なスマホゲームを配信したい

株式会社 CRI・ミドルウェア

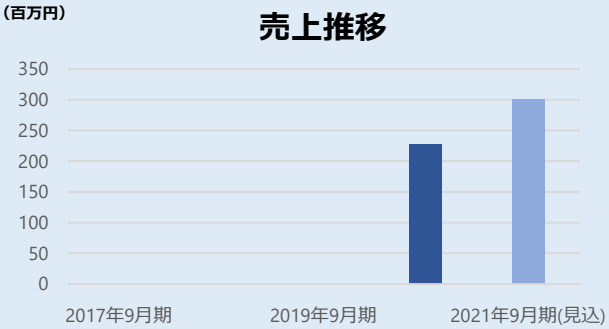
ゲーム事業／ツーファイブ

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。

売上構成比
（2020年9月期）



売上推移



※ツーファイブは、2020年9月期1QからPL連結いたしました。

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

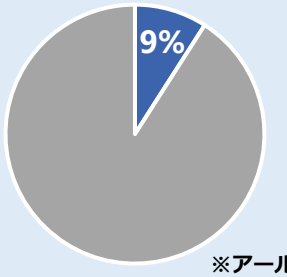
株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

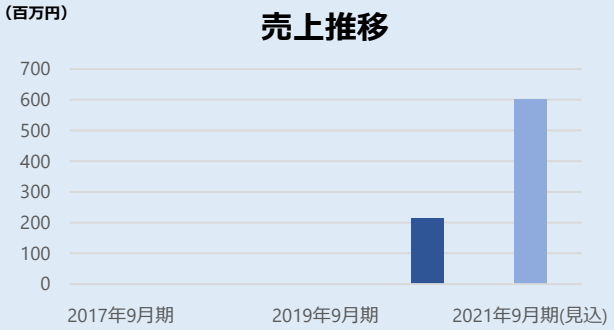
ゲーム事業／アールフォース

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）



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いしたい

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

CRIWARE

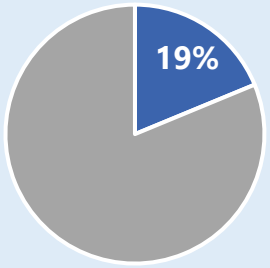
エンタープライズ事業／組込み分野

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。

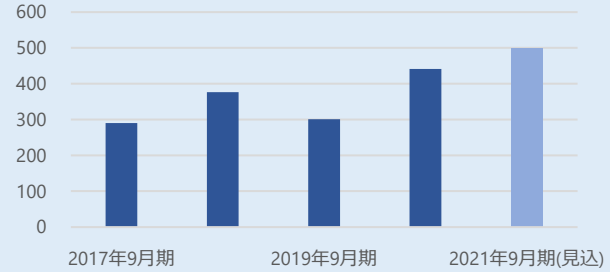
主要製品

・省回路型 高出力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／Signage」

売上構成比
（2020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



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

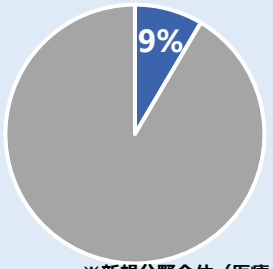
株式会社 CRI・ミドルウェア

エンタープライズ事業／新規分野（Web動画ソリューション）

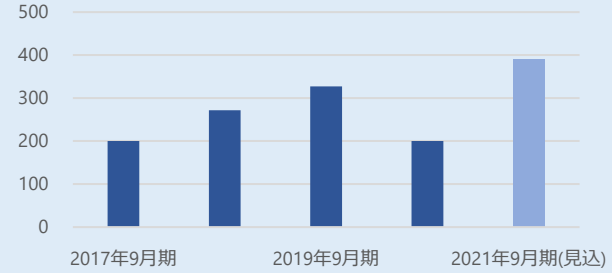
動画を活用して、ブランドイメージ向上やユーザーのWeb体験向上を実現するWeb動画ミドルウェアを提供。自動車、アパレル、旅行、不動産などジャンルを問わずWebでの動画活用を支援。

主要製品
・ブラウザ向けWeb動画ミドルウェア「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）



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

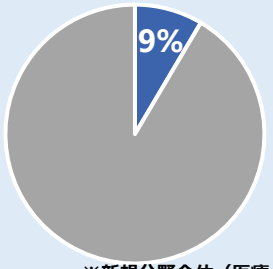
エンタープライズ事業／新規分野（動画向けソリューション）

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。

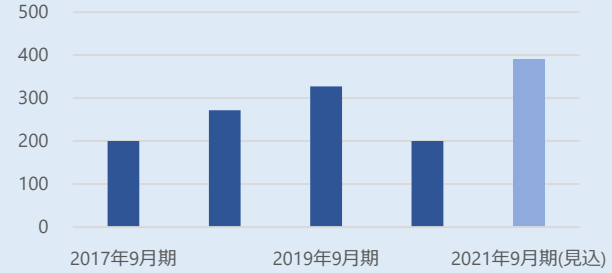
主要製品

・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）



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

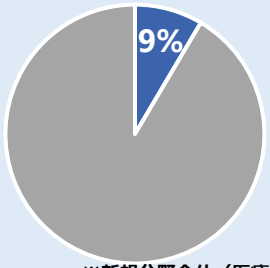
画質を上げて
高度な画像認識に活用したい

株式会社 CRI・ミドルウェア

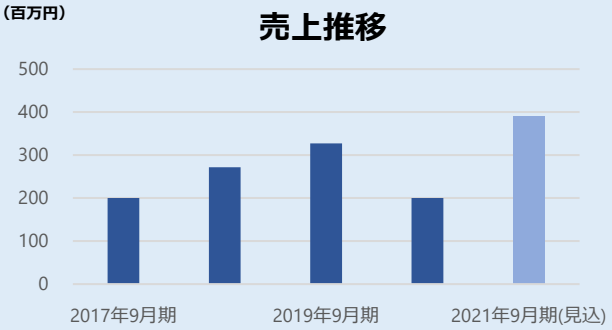
エンタープライズ事業／新規分野（クリニック向けシステム開発）

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）



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

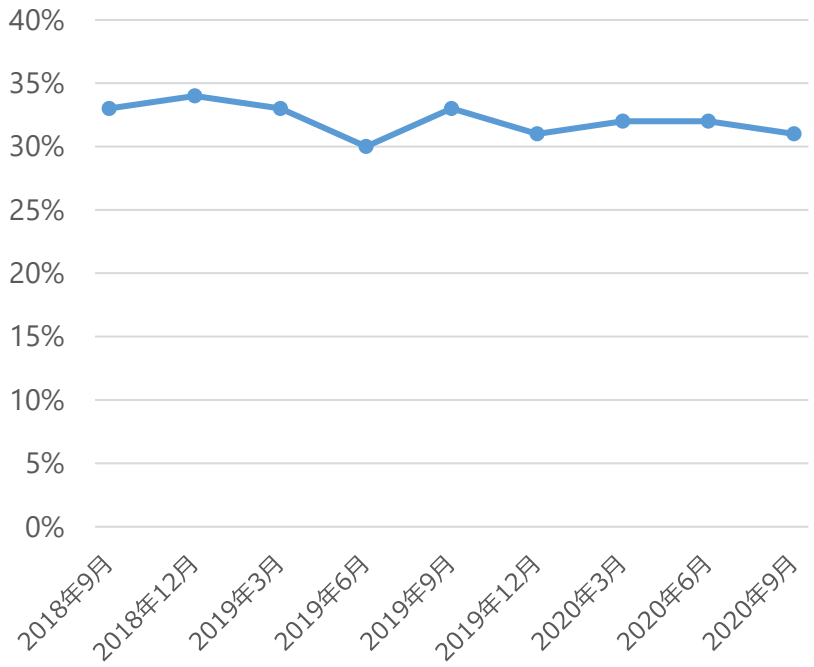
操作が分かりやすい
システムを導入したい

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）

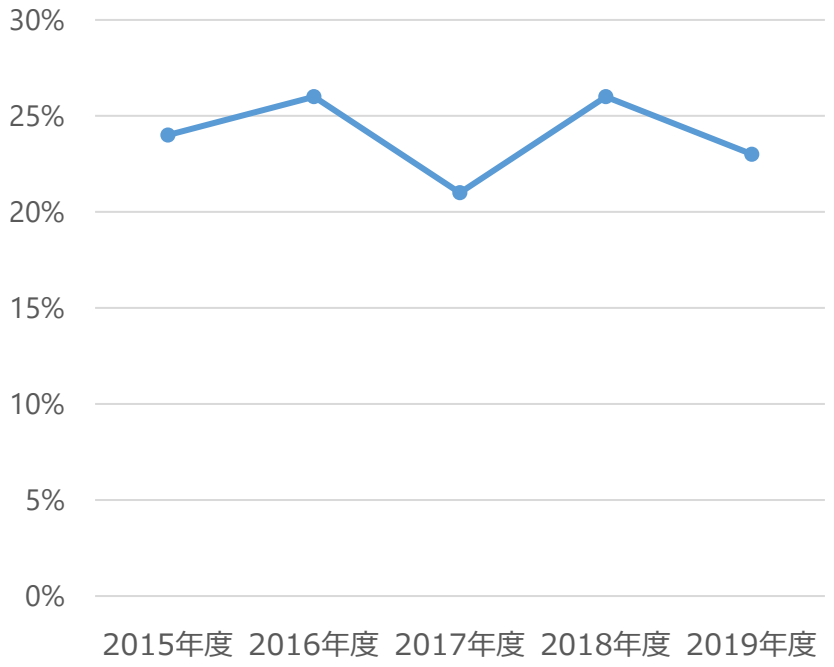
スマートフォンゲーム



CRIWARE採用率：31% ※
（2020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



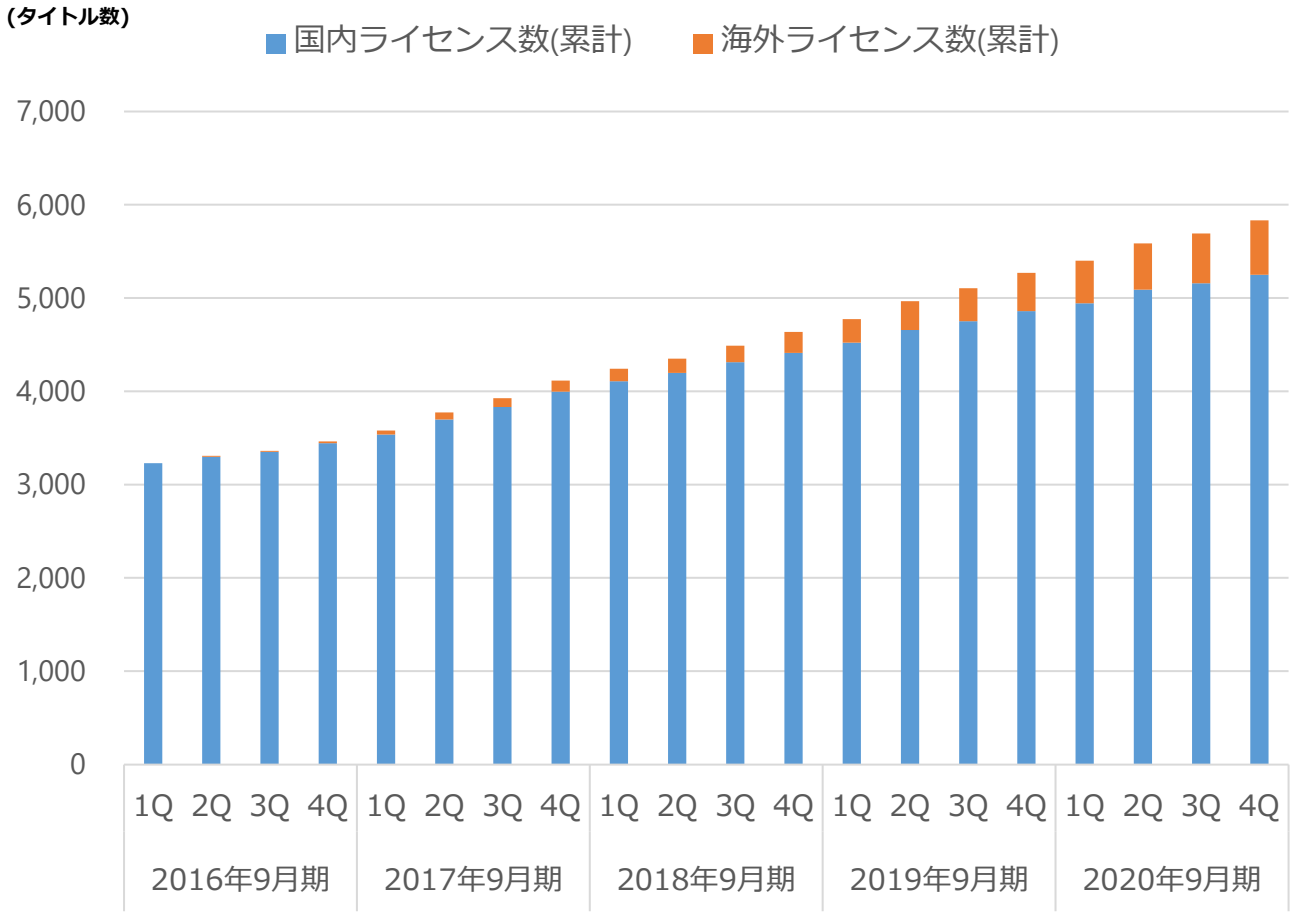
CRIWARE採用率：23% ※
（2018/12/31～2019/12/29 集計）

※ファミ通ゲーム白書2020
「2019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

CRIWARE

ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移



CRIWARE採用

5,832

ライセンス

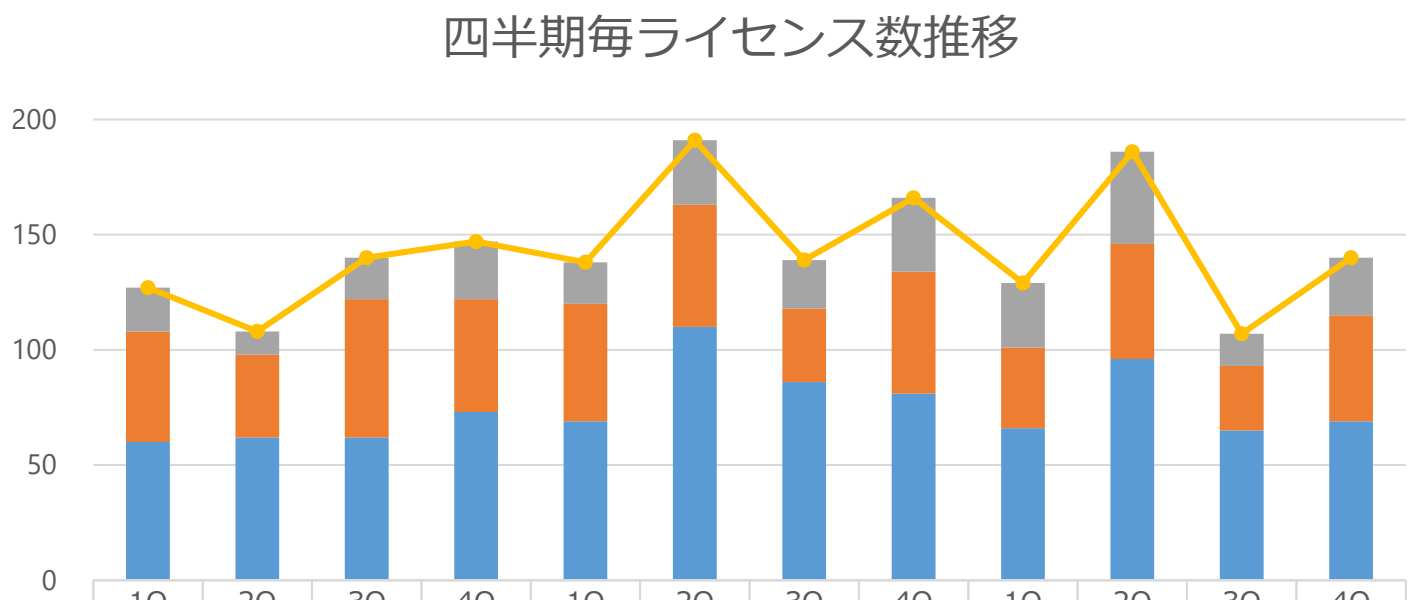
（2020年9月集計）

※ 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

CRIWARE

ゲーム事業：CRIWARE採用数



	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
	2018年9月期				2019年9月期				2020年9月期			
その他	19	10	18	25	18	28	21	32	28	40	14	25
家庭用ゲーム	48	36	60	49	51	53	32	53	35	50	28	46
スマートフォンゲーム	60	62	62	73	69	110	86	81	66	96	65	69
合計ライセンス数	127	108	140	147	138	191	139	166	129	186	107	140

※「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。

株式会社 CRI・ミドルウェア

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。