2021年5月14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	2021年5月13日（木）　17：15～18：15
開催方法	対面による実開催およびインターネットを利用したライブ配信
開催場所	東京都中央区日本橋兜町3-3 日本証券アナリスト協会　兜町平和ビル３Ｆ　第３セミナールーム
説明会資料名	2021年9月期第2四半期　決算説明会資料

【添付資料】

・2021年9月期第2四半期 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。

2021年9月期第2四半期

決算説明会資料

株式会社ＣＲＩ・ミドルウェア<3698>

2021年 5月 13日

CRIWARE®

１．2021年9月期 上期決算概要　・・・ 2

２．2021年9月期 通期業績予想　・・・ 10

３．注力分野の最新TOPICS　・・・ 16

４．参考資料：今後の成長戦略と企業概要　・・・ 23

上期決算のポイント（連結）

売上高 1,462百万円 (前期比+453百万円)　**増収**

・ゲーム事業は国内・海外ともに好調。
　アールフォース連結分が純増 (+310百万円)。
・エンタープライズ事業は、COVID-19の影響で、
　案件先送りや案件縮小が発生。前期比微増。

営業利益 179百万円 (前期比+29百万円)　**増益**

・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。

上期決算概要（連結/前年同期比）

（単位：百万円）

	2020年9月期上期	2021年9月期上期	増減額	増減率
売上高	1,008	1,462	＋453	＋44.9%
売上原価	401	711	＋310	＋77.2%
売上総利益	607	750	＋143	＋23.6%
（売上総利益率）	*60.2%*	*51.3%*	*△ 8.9pt*	―
販売費及び一般管理費	457	571	＋113	＋24.8%
営業利益	149	179	＋29	＋19.7%
（営業利益率）	*14.8%*	*12.3%*	*△ 2.6pt*	―
経常利益	151	179	＋28	＋18.9%
親会社株主に帰属する四半期純利益	108	114	＋5	＋5.4%

従業員数（人）	123	194	―	―

※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

上期セグメント別業績（連結/前年同期比）

■ゲーム事業

・CRI国内は、『ウマ娘 プリティーダービー』に採用されるなど、スマホF2P向けが増加。
1Qで締結した一括契約も全体を押し上げ。(+43百万円)

・CRI海外は、中国でCRIWAREの認知度が向上し、『原神』など大型タイトルにも採用。
コンテンツ受託案件も好調。(+63百万円)

・ツーファイブは、CRI Chinaとの連携案件等、海外からの受注が増加。
顧客がオンライン上で収録内容を監修する「リモート収録」も業界へ浸透。(+34百万円)

・アールフォースは、前期4QよりPL連結し売上純増。計画どおり推移。(+310百万円)

（単位：百万円）

		2020年9月期上期		2021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	690	68.4%	1,136	77.7%	＋ 445	＋ 64.6%
	ＣＲＩ	484	48.0%	590	40.4%	＋ 106	＋ 21.9%
	（内、海外）	*49*	*4.9%*	*112*	*7.7%*	*＋ 63*	*＋ 128.1%*
	ウェブテクノロジ	92	9.2%	87	6.0%	△ 5	△ 5.5%
	ツーファイブ	112	11.2%	147	10.1%	＋ 34	＋ 30.5%
	アールフォース	ー	ー	310	21.2%	＋ 310	ー
セグメント利益	ゲーム事業	138	92.7%	194	108.6%	＋ 55	＋ 40.4%

※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

上期セグメント別業績（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。(△26百万円)
- ✓ 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。
- ✓ 音響補正ソリューションは、テレワークが追い風となり追加ライセンス受注。
- ✓ 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。

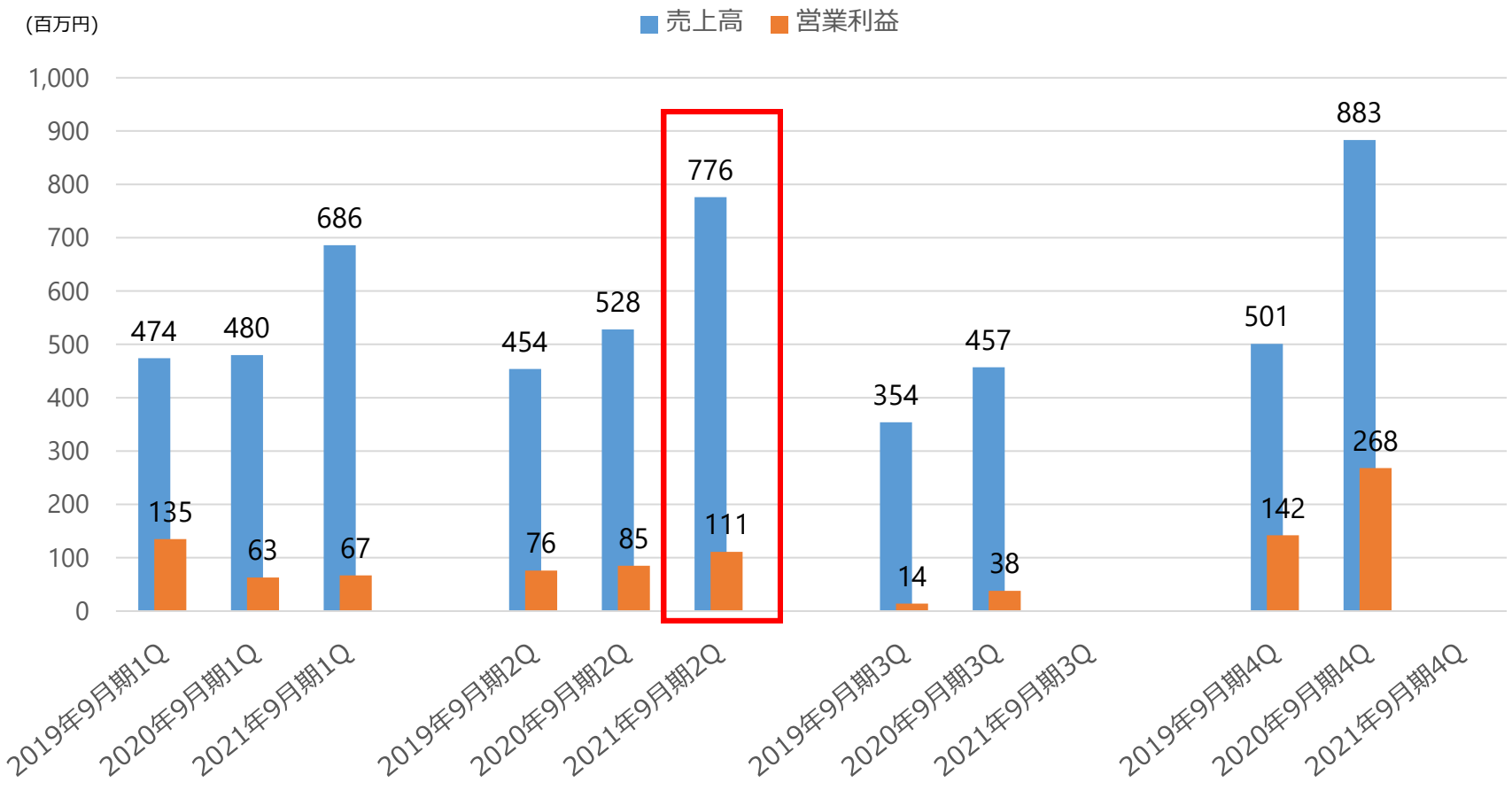
・新規は、デジタル展示会プラットフォーム収入で増収。(+34百万円)
- ✓ Web動画ソリューションが微減。ただし、無料アカウント数は大きく伸張。
- ✓ 動画向けソリューションは、商流が回り始め増加。
- ✓ デジタル展示会プラットフォームの売上を1Qに初計上。2Qは機能強化に傾注。

(単位：百万円)

		2020年9月期上期		2021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	エンタープライズ事業	318	31.6%	326	22.3%	＋7	＋2.3%
	組込み	208	20.7%	181	12.4%	△26	△13.0%
	新規	110	10.9%	144	9.9%	＋34	＋31.2%
セグメント利益	エンタープライズ事業	10	7.3%	△15	△8.6%	△26	ー

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。概ね計画どおり推移。



株式会社 CRI・ミドルウェア

2Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、有価証券の償還による収入や、営業活動による現金及び預金の増加等により、前期末比157百万円の増加。

（単位：百万円）

	2020年9月期末	2021年9月期 2Q末	増減額	増減率
流動資産	**4,205**	**4,368**	**＋162**	**＋3.9%**
現金及び預金	3,343	3,701	＋358	＋10.7%
売掛金	590	538	△52	△8.9%
その他流動資産	271	129	△142	△52.5%
固定資産	**1,031**	**1,025**	**△5**	**△0.5%**
有形固定資産	56	50	△6	△11.5%
無形固定資産	298	307	＋9	＋3.0%
投資その他の資産	676	668	△7	△1.1%
資産合計	**5,236**	**5,394**	**＋157**	**＋3.0%**

2Q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7百万円の減少。
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165百万円の増加。

（単位：百万円）

	2020年9月期末	2021年9月期 2Q末	増減額	増減率
流動負債	1,375	377	△ 998	△ 72.6%
固定負債	180	1,170	＋ 990	＋ 549.6%
負債合計	1,555	1,547	△ 7	△ 0.5%
株主資本	3,672	3,819	＋ 147	＋ 4.0%
その他の包括利益累計額	△ 11	3	＋ 14	△ 127.2%
新株予約権	12	11	△ 0	△ 4.5%
非支配株主持分	8	12	＋ 4	＋ 49.6%
純資産合計	3,681	3,846	＋ 165	＋ 4.5%
負債純資産合計	5,236	5,394	＋ 157	＋ 3.0%
自己資本比率	*69.9%*	*70.9%*	*＋ 1.0pt*	―

株式会社 CRI・ミドルウェア

１．2021年9月期 上期決算概要　・・・ 2

２．2021年9月期 通期業績予想　・・・ 10

３．注力分野の最新TOPICS　・・・ 16

４．参考資料：今後の成長戦略と企業概要　・・・ 23

通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

- 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。

通期業績予想（連結）

現時点では
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。

通期セグメント別売上予想（連結/前期比）

プラス
変更あり

■ゲーム事業

COVID-19下においても、CRI国内・海外ともに好調。

・CRI国内は、スマホF2Pを中心に好調を継続。新製品投入で更なるシェア拡大へ。

・CRI海外は、ACG(*)マーケットの活性化でCRI Chinaの認知度が上昇。
技術とコンテンツをソリューションとして提供するスタイルで好調を継続。

(*) 中国語圏において主に用いられる日本のアニメ、漫画、コンピュータゲームの文化を反映した「2次元」コンテンツの総称。

・ツーファイブは、グループシナジーにより海外案件が引き続き増加。

・アールフォースは、大手ゲーム顧客の大型スマホアプリが運用フェーズに移行。

（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	2,210~ 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	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。

トピックス　～ゲーム事業～

下期、UX向上に向けて新製品をリリース予定。
CRIWAREのシェア拡大を推進。

◆計画概要を少しだけ披露◆

- **スマホ向け機能強化　⇒　ユーザー体験の劇的向上**
- **リアルタイムコミュニケーション　⇒　コロナ下における**
  のための新製品の投入　ゲームの新スタイルを提示

通期セグメント別売上予想（連結/前期比）

マイナス
変更あり

■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事例目を受注。
今後増加が期待されるハイブリッド開催（リアルとオンラインの併催）事例。
・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との協業を強化し、アパレルEC分野の拡大目論む。
・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も拡大を目論む。
・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開発。

（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%

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

１．2021年9月期 上期決算概要 ・・・ 2

２．2021年9月期 通期業績予想 ・・・ 10

３．注力分野の最新TOPICS ・・・ 16

４．参考資料：今後の成長戦略と企業概要 ・・・ 23

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

CRIWARE®

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

■ 事例紹介

- ✓ スクウェア・エニックスの新タイトル『バランワンダーワールド』に技術協力。ユーザーが選択したキャラクターが主人公となるような動画を小容量で再生。
- ✓ CRI海外の成長が加速。TencentやNetEaseなど大手顧客との契約増。『原神』など大型タイトルへの採用も進展。ACG(*)マーケットでCRI Chinaの存在感が上昇。日本のアーティストを中国企業へと紹介するコンテンツ受託事業も拡大中。





© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

(*) 中国語圏において主に用いられる日本のアニメ、漫画、コンピュータゲームの文化を反映した「2次元」コンテンツの総称。

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

- ■ ウェブテクノロジ
  - ✓ テレワークの浸透にあわせ、クラウドタイプのライセンス形態をリリース。
- ■ ツーファイブ
  - ✓ CRI Chinaと連携したコンテンツ受託案件や海外IPの日本向けローカライズ案件等、海外案件が増加。
- ■ アールフォース
  - ✓ 1月下旬にリリースした大手ゲーム顧客から受託開発していた大型スマホアプリは運用フェーズに移行。



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

■ 事例紹介
- ✓ 一般社団法人電子認証システム協議会より受注開発していたサンド（玉やメダルを貸し出す機械）が実稼働開始。今後は、将来の管理遊技機/メダルレス遊技機に向けた開発を実施予定。

■ 契約締結
- ✓ 先進的な音響最適化技術を有するDiracと国内代理店契約を締結。コロナ下で伸びているPC需要とともにDiracビジネスも伸張。オンライン会議などに最適な高度な音響技術の提供を加速させる。

サンドイメージ画像



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

■ 事例紹介

- ✓ コロナ下でアパレル業界はEC化が加速。より顧客に訴求しやすいスタイルとして動画投稿に商機。1,200を超えるブランドに導入されている「STAFF START」を運営するバニッシュ・スタンダードと提携。「LiveAct PRO」が「STAFF START」の動画投稿機能「PLAY」の基盤技術に採用。6月リリースに向け準備中。
- ✓ デジタル展示会プラットフォームは2事例目を受注。（→詳細は次ページ）



株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

トピックス　～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）で開催予定の「Super City / Smart City OSAKA 2021」での採用が決定。



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



※画面、機能は開発中です。仕様は変更になる場合があります。

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

１．2021年9月期 上期決算概要　・・・ 2

２．2021年9月期 通期業績予想　・・・ 10

３．注力分野の最新TOPICS　・・・ 16

４．参考資料：今後の成長戦略と企業概要　・・・ 23

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

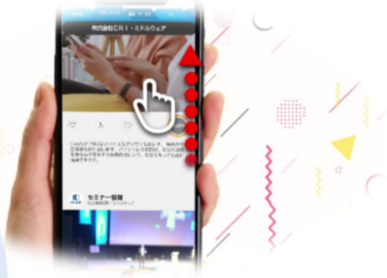
CRIグループは、
テレウェア構想を基軸に製品やサービスを進化させ、
新しいビジネスの創造を行い、
これからのDXを実現するソリューションプロバイダーをめざします。



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。**



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®
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

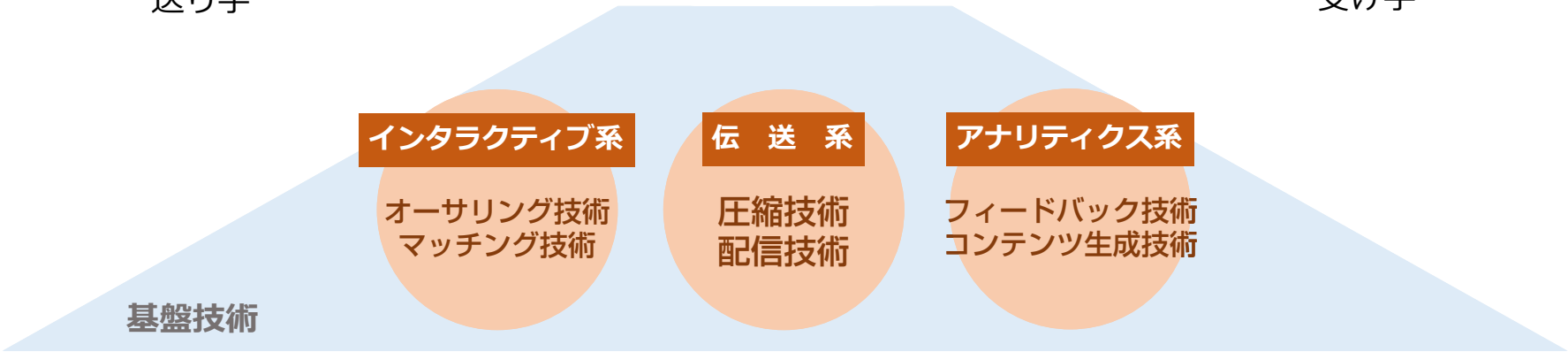
株式会社 CRI・ミドルウェア

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。





株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

企業概要

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	7億74百万円
■ 決 算 期	9月30日
■ 社 員 数	連結194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

（2021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

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

株式会社 CRI・ミドルウェア

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	◎

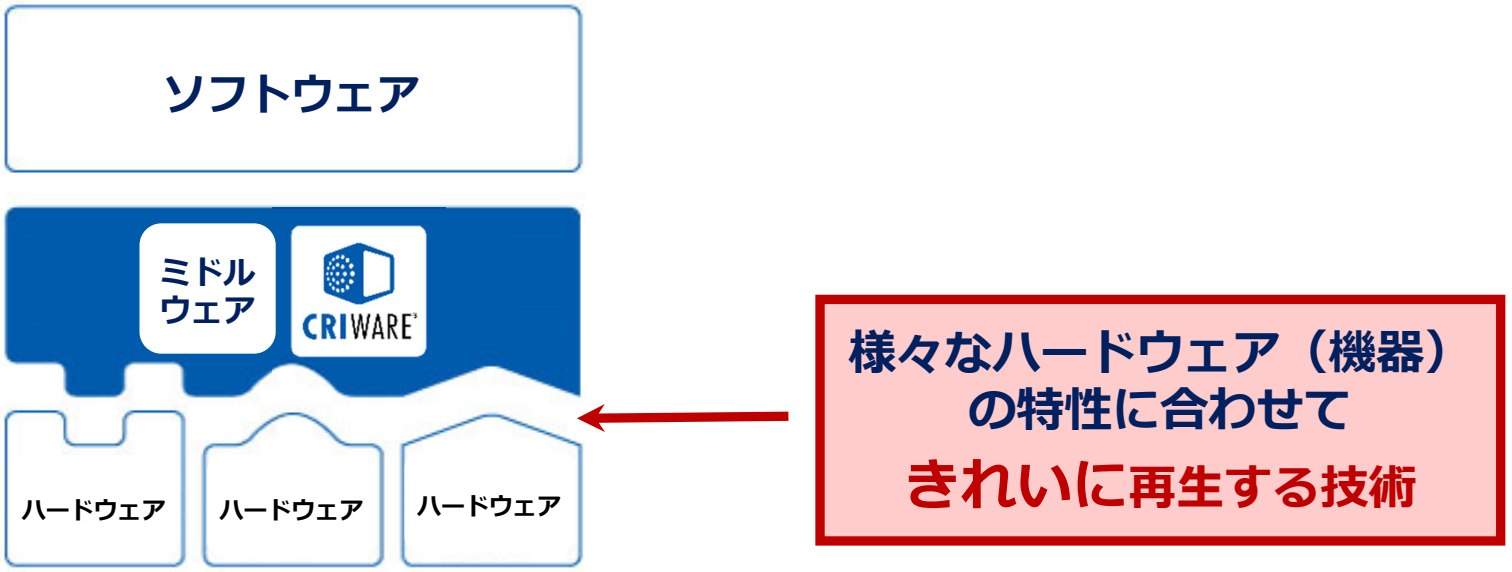
高画質で
1/1000
映像データ圧縮率

	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

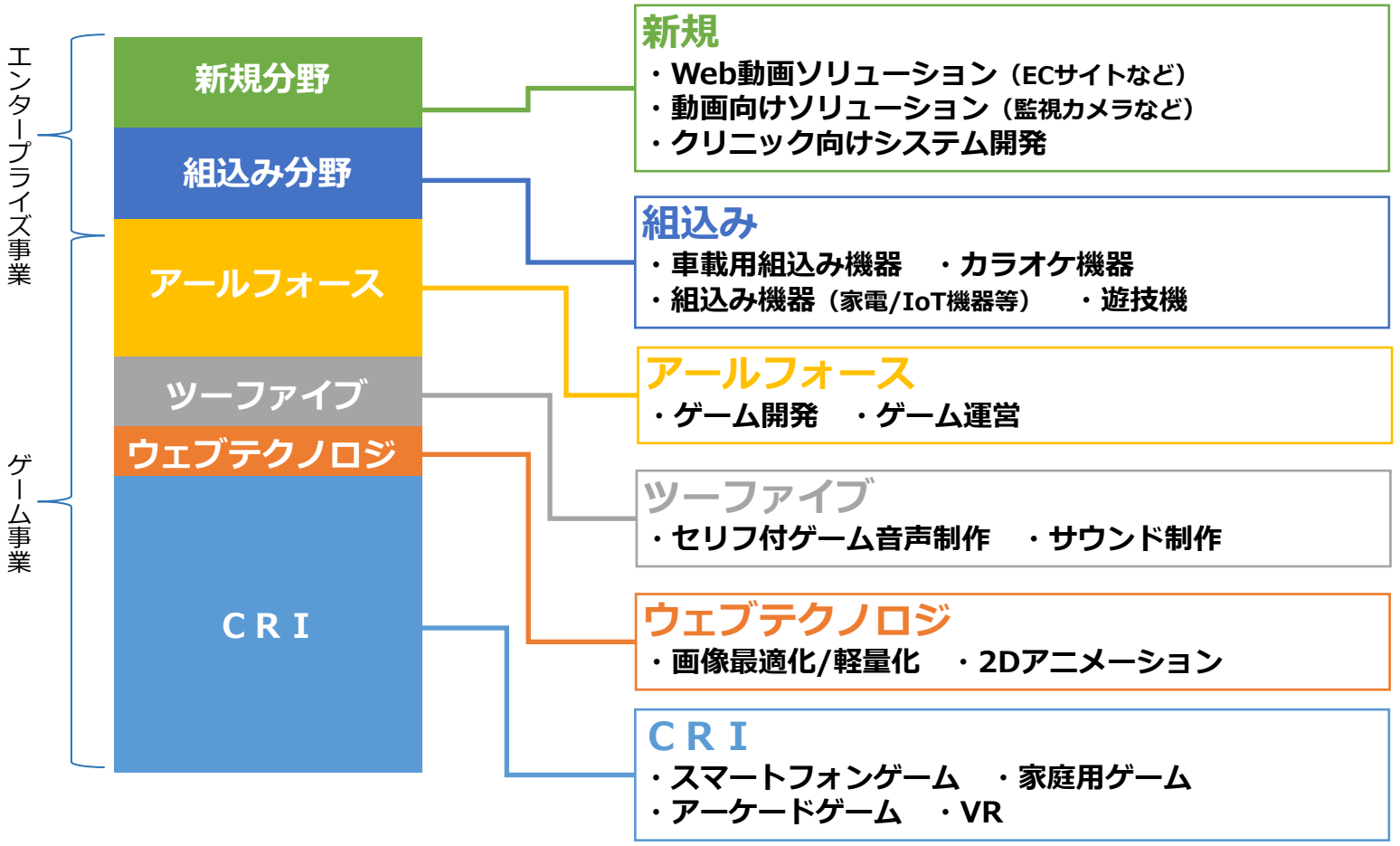
独自技術（再生技術）

「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

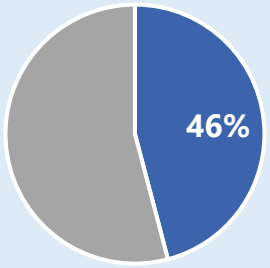
CRIWARE

ゲーム事業／CRI

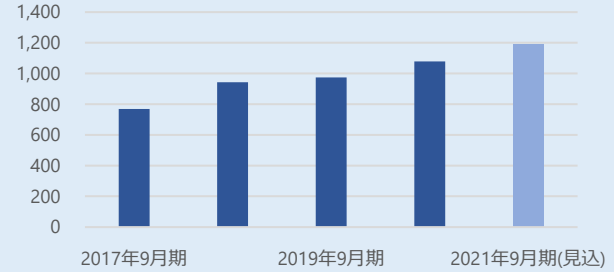
スマートフォンゲーム、家庭用ゲーム、アーケードゲーム開発向けに、音声・映像技術を提供。中国・北米を中心に海外展開を推進中。

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

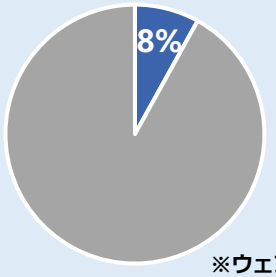
株式会社 CRI・ミドルウェア

ゲーム事業／ウェブテクノロジ

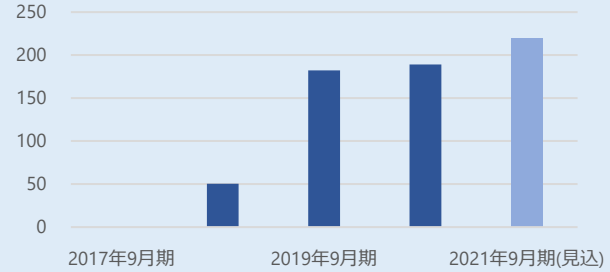
画質を落とさずに画像データを軽量化する技術を軸に、Webサイトの転送量削減や、リッチなビジュアルのゲーム制作を実現。

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

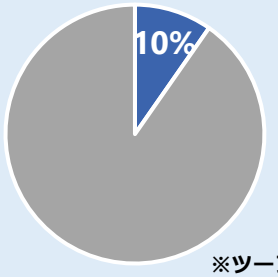
ダウンロードサイズを抑えたまま高画質なスマホゲームを配信したい

株式会社 CRI・ミドルウェア

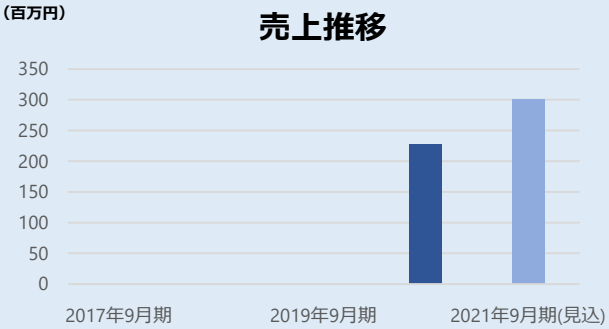
ゲーム事業／ツーファイブ

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



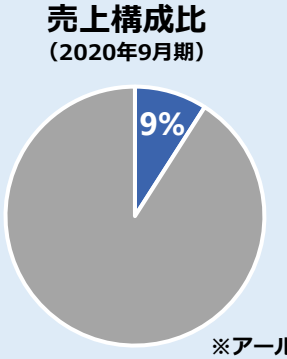
〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

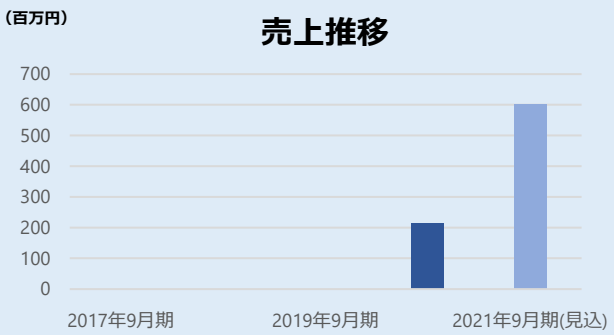
株式会社 CRI・ミドルウェア

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。





※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

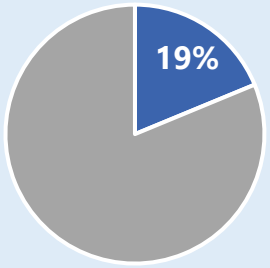
エンタープライズ事業／組込み分野

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。

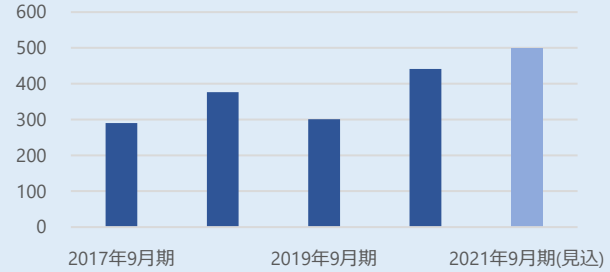
主要製品

・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

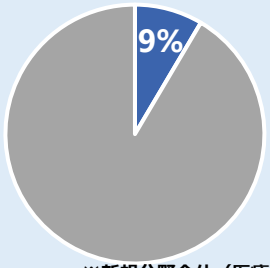
株式会社 CRI・ミドルウェア

エンタープライズ事業／新規分野（Web動画ソリューション）

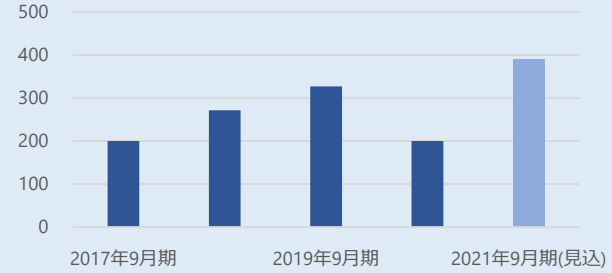
動画を活用して、ブランドイメージ向上やユーザーのWeb体験向上を実現するWeb動画ミドルウェアを提供。自動車、アパレル、旅行、不動産などジャンルを問わずWebでの動画活用を支援。

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

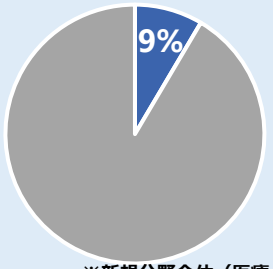
エンタープライズ事業／新規分野（動画向けソリューション）

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。

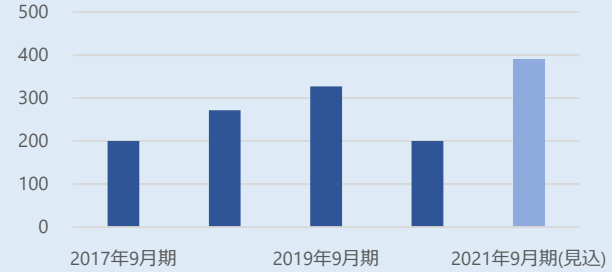
主要製品

・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

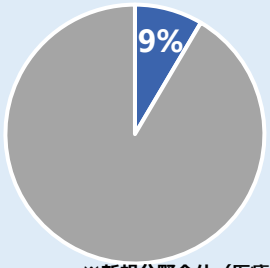
画質を上げて
高度な画像認識に活用したい

株式会社 CRI・ミドルウェア

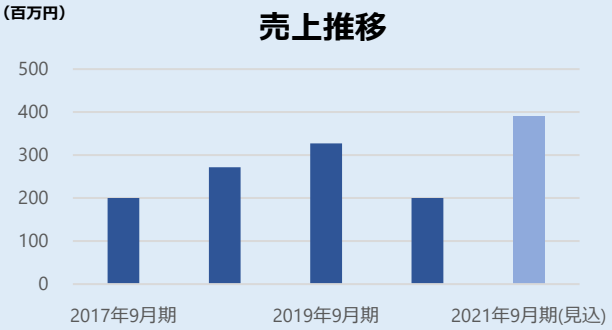
エンタープライズ事業／新規分野（クリニック向けシステム開発）

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

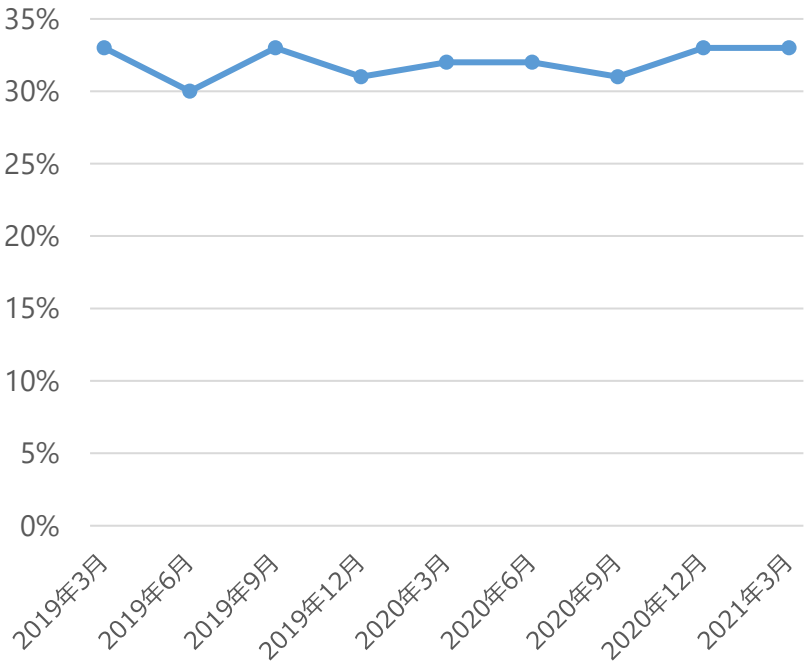
操作が分かりやすい
システムを導入したい

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）

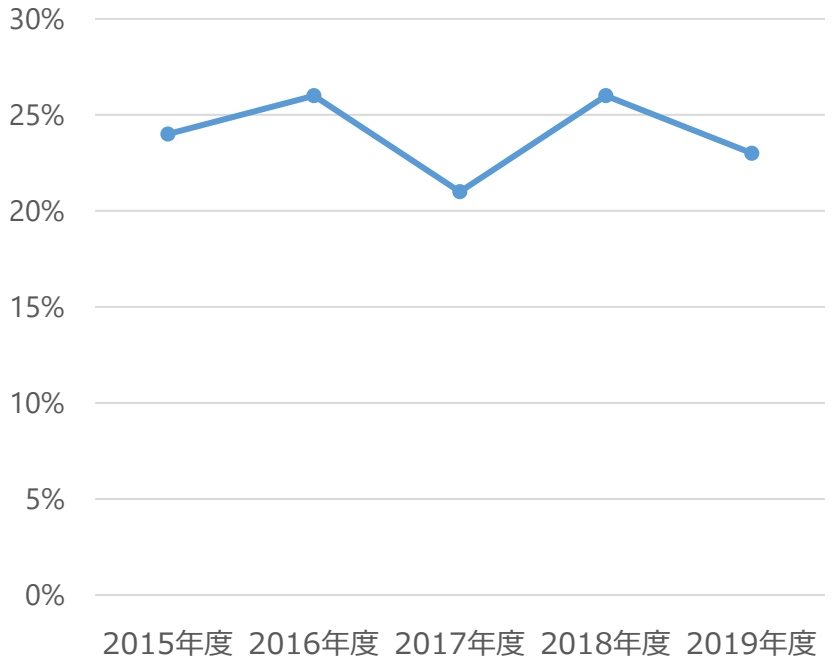
スマートフォンゲーム



CRIWARE採用率：33% ※
（2021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



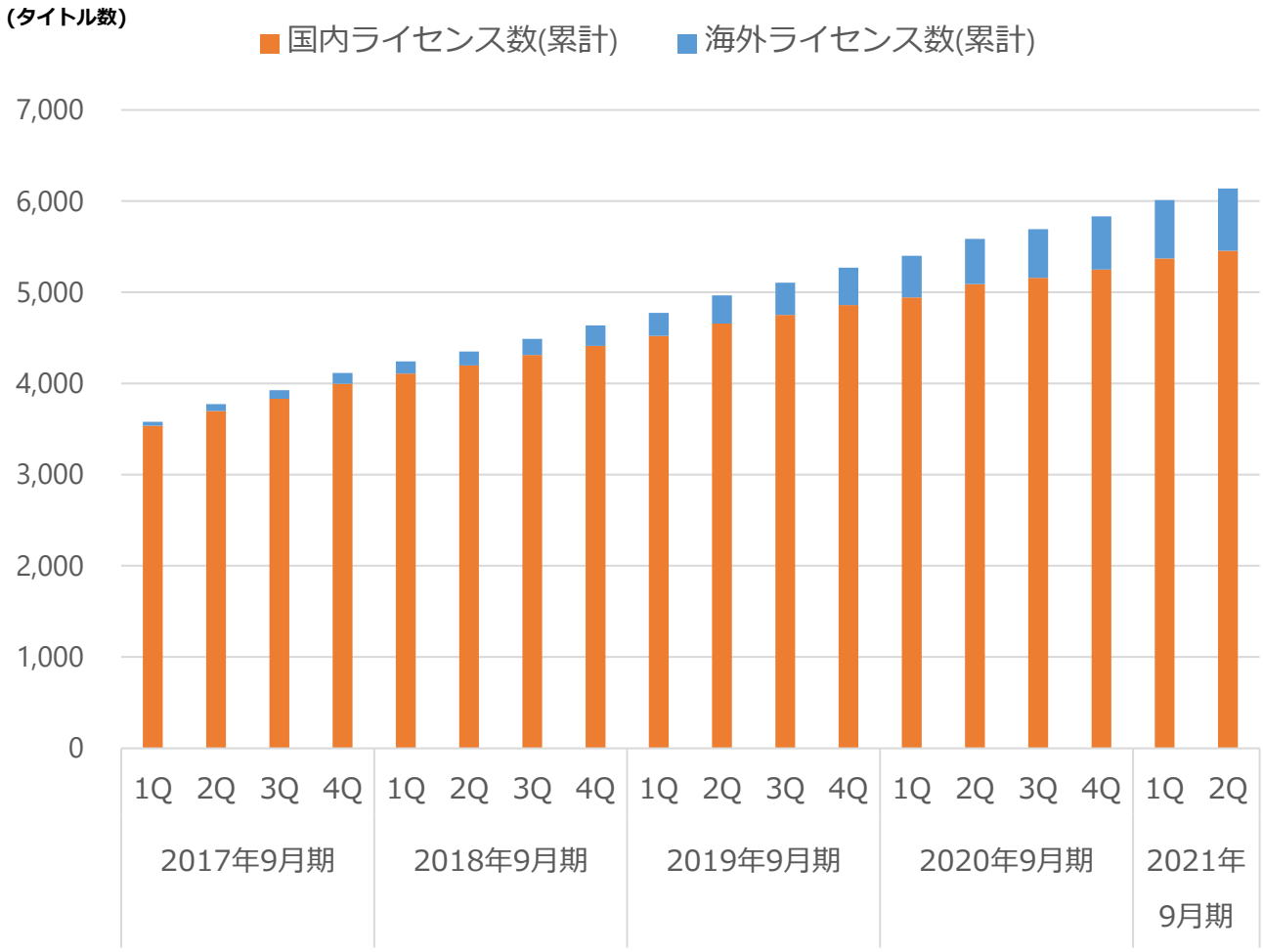
CRIWARE採用率：23% ※
（2018/12/31～2019/12/29 集計）

※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

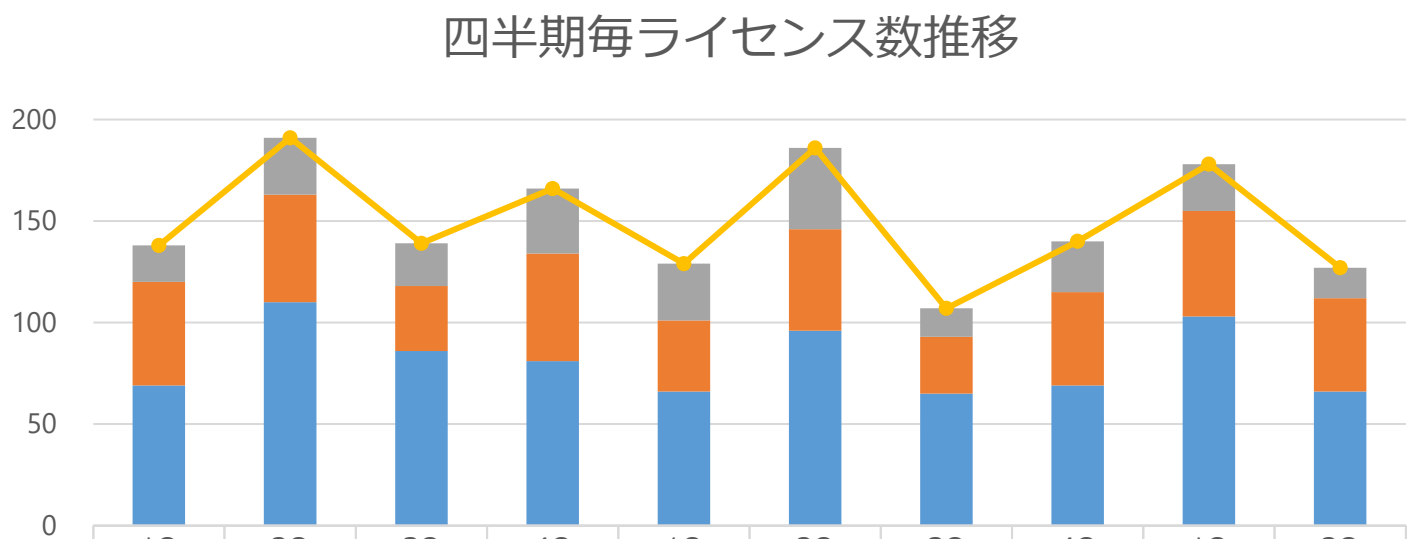
6,137

ライセンス

（2021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



	2019年9月期				2020年9月期				2021年9月期	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
その他	18	28	21	32	28	40	14	25	23	15
家庭用ゲーム	51	53	32	53	35	50	28	46	52	46
スマートフォンゲーム	69	110	86	81	66	96	65	69	103	66
合計ライセンス数	138	191	139	166	129	186	107	140	178	127

※「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。