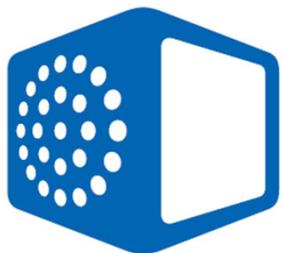


2022年9月期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2022年11月10日



CRIWARE[®]

1. 2022年9月期 決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2023年9月期 業績予想	・ ・ ・ 13
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・ 19
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 33

決算のポイント（連結）

減収減益

売上高 2,840百万円 (前期比△ 51百万円)

営業利益 97百万円 (前期比△187百万円)

- ・売上高は、エンタープライズ事業における、ネットワーク組込みシステム開発の大規模フェーズ終了の影響が大きく減収。
- ・営業利益は、アールフォース社の赤字幅拡大と、ロックダウン等による中国ゲームビジネス停滞の影響により減益。

決算のポイント（連結）

特別損失453百万円を計上

- 投資有価証券評価損（215百万円）

Terafence社(IoTサイバーセキュリティ分野での資本・業務提携先)株式を、コロナ禍の要因で事業の進捗が芳しくないため、当初見込んだ超過収益力が減少していると判断し減損。

- 減損損失（217百万円）

アールフォース社の現在のゲーム業界における事業収益性を厳しく評価し、保有する固定資産を減損。また、CRIのインターネットビジネス関連について、サーバーコストの負担増などの要因による収益性の低下を鑑み、保有する無形固定資産の一部を減損。

常勤取締役の報酬の減額を実施

社長30%、常務15%の3ヶ月分を減給

決算のポイント（連結）

V字回復に向け経営体制を強化

- 取締役会長 鈴木正彦 が代表取締役会長として就任。SCSK社の副社長を務めた同氏の経営者としての幅広い経験や知見を活かし、経営強化を図る。
- 営業本部長を新任取締役として選任予定。20年に亘る豊富な営業実績と子会社代表取締役社長としての幅広い経験を活かし、営業強化を図る。

決算概要（連結/前期比）

（単位：百万円）

	2021年9月期	2022年9月期	増減額	増減率
売上高	2,892	2,840	△ 51	△ 1.8%
売上原価	1,430	1,493	+ 63	+ 4.4%
売上総利益	1,462	1,347	△ 114	△ 7.9%
(売上総利益率)	50.6%	47.4%	△ 3.1pt	—
販売費及び一般管理費	1,178	1,250	+ 72	+ 6.1%
営業利益	284	97	△ 187	△ 65.8%
(営業利益率)	9.8%	3.4%	△ 6.4pt	—
経常利益	335	138	△ 197	△ 58.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	199	△ 339	△ 539	—
従業員数（人）	213	214	—	—

決算概要（連結/公表予想比）

- ゲーム事業を中心に想定以上の売上収入があったため、売上高、営業利益、経常利益は上振れ着地。
- 特別損失の計上により、親会社株主に帰属する当期純利益は大きく下振れ。

（単位：百万円）

	2022年9月期 予想	2022年9月期 実績	増減額	増減率
売上高	2,750	2,840	+ 90	+ 3.3%
営業利益	75	97	+ 22	+ 29.9%
(営業利益率)	2.7%	3.4%	+ 0.7pt	—
経常利益	100	138	+ 38	+ 38.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	30	△ 339	△ 369	—

* 2022年8月4日発表の通期修正予想。

セグメント別業績（連結/前期比）

■ゲーム事業

- ・ミドルウェア/ツール(CRI)は、1Qに大手顧客からの一括ライセンス契約の受注があったものの、スマホ向けF2P売上減により減収。(△10百万円) また、海外は、中国ロックダウンの影響等によるコンテンツ制作の受注減が響き、減収。(△54百万円)
- ・音響制作(ツーファイブ)は、3Qで大型案件を受注したことにより増収。(＋34百万円)
- ・ゲーム開発/運営(アールフォース)は、4Qに新規案件の売上が計上されたものの、既存アプリ運営の赤字幅増加により増収減益。(＋38百万円)

(単位：百万円)

		2021年9月期		2022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	2,155	74.5%	2,164	76.2%	+ 8	+ 0.4%
	ミドルウェア/ツール*	1,368	47.3%	1,304	45.9%	△ 64	△ 4.7%
	(内、海外)	282	9.8%	228	8.1%	△ 54	△ 19.1%
	音響制作	251	8.7%	286	10.1%	+ 34	+ 13.7%
	ゲーム開発/運営	535	18.5%	573	20.2%	+ 38	+ 7.1%
セグメント利益	ゲーム事業	324	114.1%	153	157.8%	△ 170	△ 52.6%

*海外でのコンテンツ制作を含む。

セグメント別業績（連結/前期比）

■エンタープライズ事業

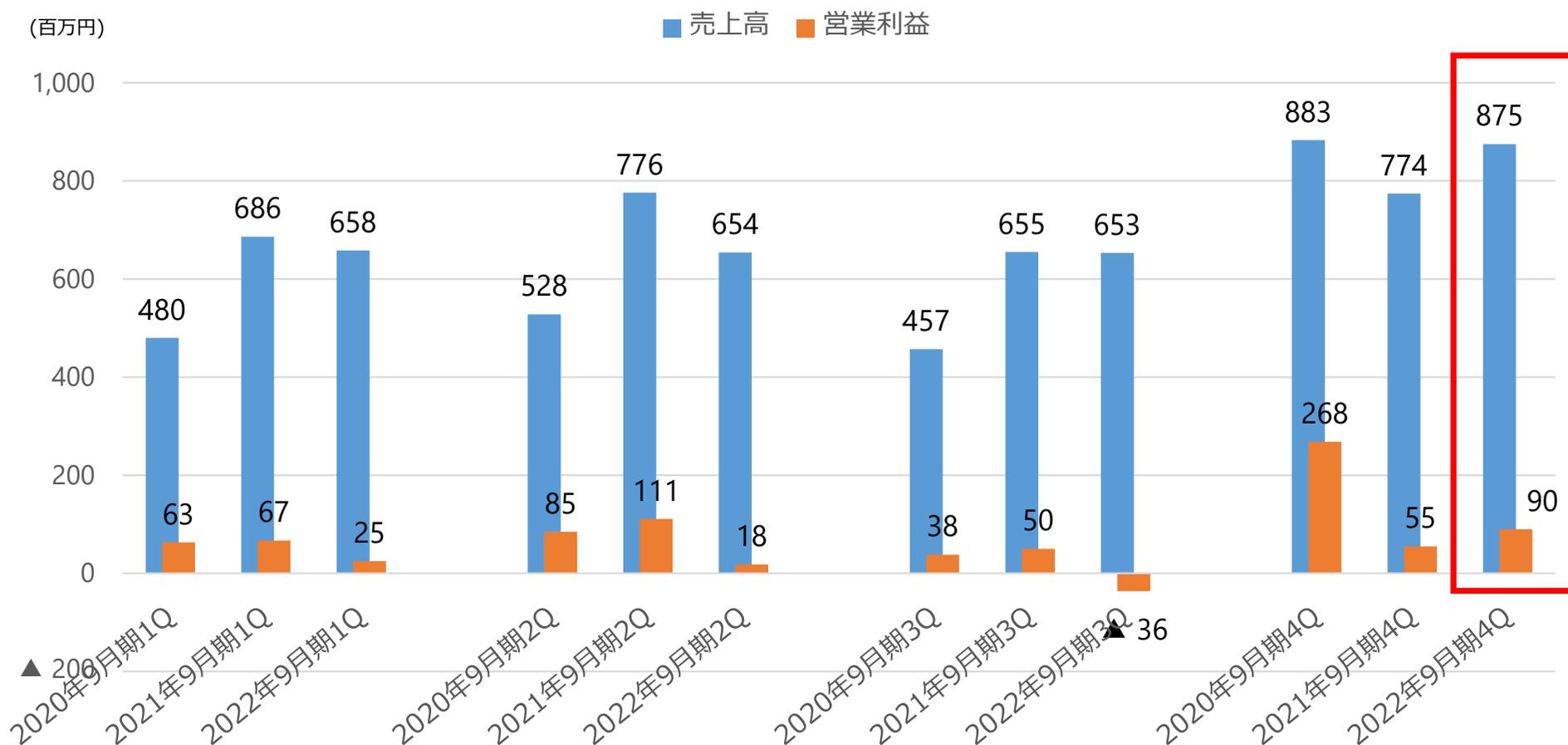
- ・組込みは、ネットワーク組込みシステム開発の大規模フェーズ終了の影響が大きく減収。一方、モビリティはライセンス売上・開発案件ともに引き続き好調に推移し増収。カラオケもコロナ禍で止まっていた案件が始動し増収。(△26百万円)
- ・新規は、前期1Qにあったデジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo」の大口売上がなくなった影響が大きく減収。一方、CEDECなどのオンライン展示会システムやファンエンゲージメント向上システムなど、オンライン上でコミュニケーションを行うイベントシステムを複数構築し、新たな可能性を開拓。(△33百万円)

(単位：百万円)

		2021年9月期		2022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	737	25.5%	676	23.8%	△ 60	△ 8.2%
	組込み	380	13.2%	354	12.5%	△ 26	△ 7.0%
	新規	356	12.3%	322	11.3%	△ 33	△ 9.4%
セグメント利益	エンタープライズ事業	△ 40	△ 14.1%	△ 56	△ 57.8%	△ 16	—

直近3年四半期業績推移（連結）

4Qは、アールフォース社が新規案件の売上計上などにより大幅増収・黒字転換したことや、組込みのカラオケ案件始動などにより増収増益。



貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、売掛金及び契約資産や固定資産の増加があったものの、配当金や移転関連の支払、投資有価証券の購入、アールフォース社の赤字等による現金及び預金等の減少等により、前期末比515百万円の減少。

（単位：百万円）

	2021年9月期末	2022年9月期末	増減額	増減率
流動資産	4,527	4,004	△ 523	△ 11.6%
現金及び預金	3,891	3,316	△ 575	△ 14.8%
売掛金及び契約資産	518	630	+ 112	+ 21.6%
その他流動資産	117	57	△ 60	△ 51.5%
固定資産	1,004	1,012	+ 8	+ 0.8%
有形固定資産	85	160	+ 75	+ 88.4%
無形固定資産	282	382	+ 99	+ 35.3%
投資その他の資産	636	469	△ 167	△ 26.2%
資産合計	5,532	5,016	△ 515	△ 9.3%

貸借対照表／負債純資産の部（連結）

負債は、未払法人税等の減少等により、前期末比90百万円の減少。
純資産は、親会社株主に帰属する当期純損失の計上と配当金の支払により、株主資本が減少したこと等により、前期末比425百万円の減少。

(単位：百万円)

	2021年9月期末	2022年9月期末	増減額	増減率
流動負債	384	297	△ 87	△ 22.7%
固定負債	1,186	1,183	△ 2	△ 0.2%
負債合計	1,570	1,480	△ 90	△ 5.7%
株主資本	3,924	3,475	△ 448	△ 11.4%
その他の包括利益累計額	7	22	+ 15	+ 210.2%
新株予約権	11	10	0	△ 1.9%
非支配株主持分	18	26	+ 8	+ 43.7%
純資産合計	3,961	3,536	△ 425	△ 10.7%
負債純資産合計	5,532	5,016	△ 515	△ 9.3%
自己資本比率	71.1%	69.7%	△ 1.3pt	—
ROE(自己資本利益率)	5.3%	—	—	—
ROA(総資本利益率)	3.6%	—	—	—

1. 2022年9月期 決算概要	・ ・ ・	2
2. 2023年9月期 業績予想	・ ・ ・	13
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	19
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	33

23年9月期業績予想のポイント（連結）

売上高3,200百万円、営業利益300百万円

事業損益管理体制を一新し、業績のV字回復を期す。
一方、将来の当社グループの中核となるべき事業および製品への技術開発投資は継続実施。
注力事業であるTeleXus、モビリティへの次期投資予定額は以下のとおり。

- TeleXus（ゲームミドルウェア/ツール含む）
 - 計画：R&D **2**億円（前期はR&D0.5億円、ソフト投資1.2億円）
- モビリティ
 - 計画：ソフト投資 **1.2**億円（前期はソフト投資1.3億円）

23年9月期業績予想（連結）

（単位：百万円）

	2022年9月期	2023年9月期 予想	増減額	増減率
売上高	2,840	3,200	+ 359	+ 12.6%
営業利益	97	300	+ 202	+ 207.9%
(営業利益率)	3.4%	9.4%	+ 5.9pt	—
経常利益	138	300	+ 161	+ 116.6%
親会社株主に帰属する 当期純利益	△ 339	216	+ 555	—

23年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

■ゲーム事業

ミドルウェア/ツールが海外中心に拡大。TeleXusの売上貢献は下期から。

- ・ミドルウェア/ツール(CRI)は、版号停止やロックダウンの影響が払拭されつつある中国ビジネスの拡大を目論見ます。国内は、TeleXusへの開発投資を継続。下期以降の実績獲得に注力します。
- ・音響制作(ツーファイブ)は、CRICChinaからの案件を含めた海外からの受注増と、自社IP関連イベントの再開により拡大。
- ・ゲーム開発/運営(アールフォース)は、新規案件の更なる獲得と赤字脱却に注力。

(単位：百万円)

	2022年9月期	2023年9月期	増減額	増減率
	実績	予想		
ゲーム事業	2,164	2,270	+ 105	+ 4.9%
ミドルウェア/ツール*	1,304	1,410	+ 105	+ 8.1%
(内、海外)	228	300	+ 71	+ 31.2%
音響制作	286	300	+ 13	+ 4.7%
ゲーム開発/運営	573	560	△ 13	△ 2.3%

*海外でのコンテンツ制作を含む。

23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

モビリティ、音響、遊技機など組込み分野が大幅増収計画。

- ・組込み/モビリティは、ADX-ATの採用車種増加により増収を見込む。Glasscoへは開発投資継続。自動車メーカーと組んでTeleXusのPoCを予定。
- ・組込み/遊技機は、スマート遊技機への入れ替え需要による許諾収入増を見込む。
- ・組込み/音響は、コロナ禍で止まっていたカラオケ案件が本格始動。
- ・新規は、ファンエンゲージメント向上支援や採用関連など、従来とは異なる分野に技術提供を行い、拡大を目論む。また、他企業との協業ビジネスにも注力。

（単位：百万円）

	2022年9月期	2023年9月期	増減額	増減率
	実績	予想		
エンタープライズ事業	676	930	+ 253	+ 37.4%
組込み	354	620	+ 265	+ 75.0%
新規	322	310	△ 12	△ 3.9%

最新TOPICS

ゲーム事業

■ 新製品紹介（2022/8/19発表）

空間オーディオ対応ボイスチャット機能など複数の新機能を搭載した「CRI TeleXus」正式版の提供を開始。

- ✓ 空間オーディオ対応ボイスチャット機能により、前後左右さまざまな方向から話しかけられる感覚を再現。
- ✓ AI通訳などコミュニケーションを進化させる機能拡充のロードマップ公開。

2022年12月

- ・ビデオチャット対応（スマホ先行版）
- ・Speech to Text（先行版）
- ・空間オーディオ機能強化

2023年3月

- ・ビデオチャット対応（スマホ）
- ・Speech to Text
- ・海外リージョン対応（中国以外）

2023年6月

- ・AI通訳
- ・P2P+SFU通信対応

2023年9月

- ・ブラウザ対応
- ・海外リージョン対応（中国）
- ・ゲーム内ストリーミング動画再生
- ・ラウンジアプリ

エンタープライズ（新規）事業

■ 事例紹介（2022/8/22発表）

ゲーム開発者向け技術カンファレンス「CEDEC2022」のオンライン開催システムを構築。

- ✓ スマートタイムライン動画を活用したオンラインブースシステムの構築。
- ✓ セッション動画の視聴データ解析による技術トレンドの把握。
- ✓ 決済システムの利便性向上による受講者数の増加 など

CEDEC2022
Computer Entertainment Developers Conference



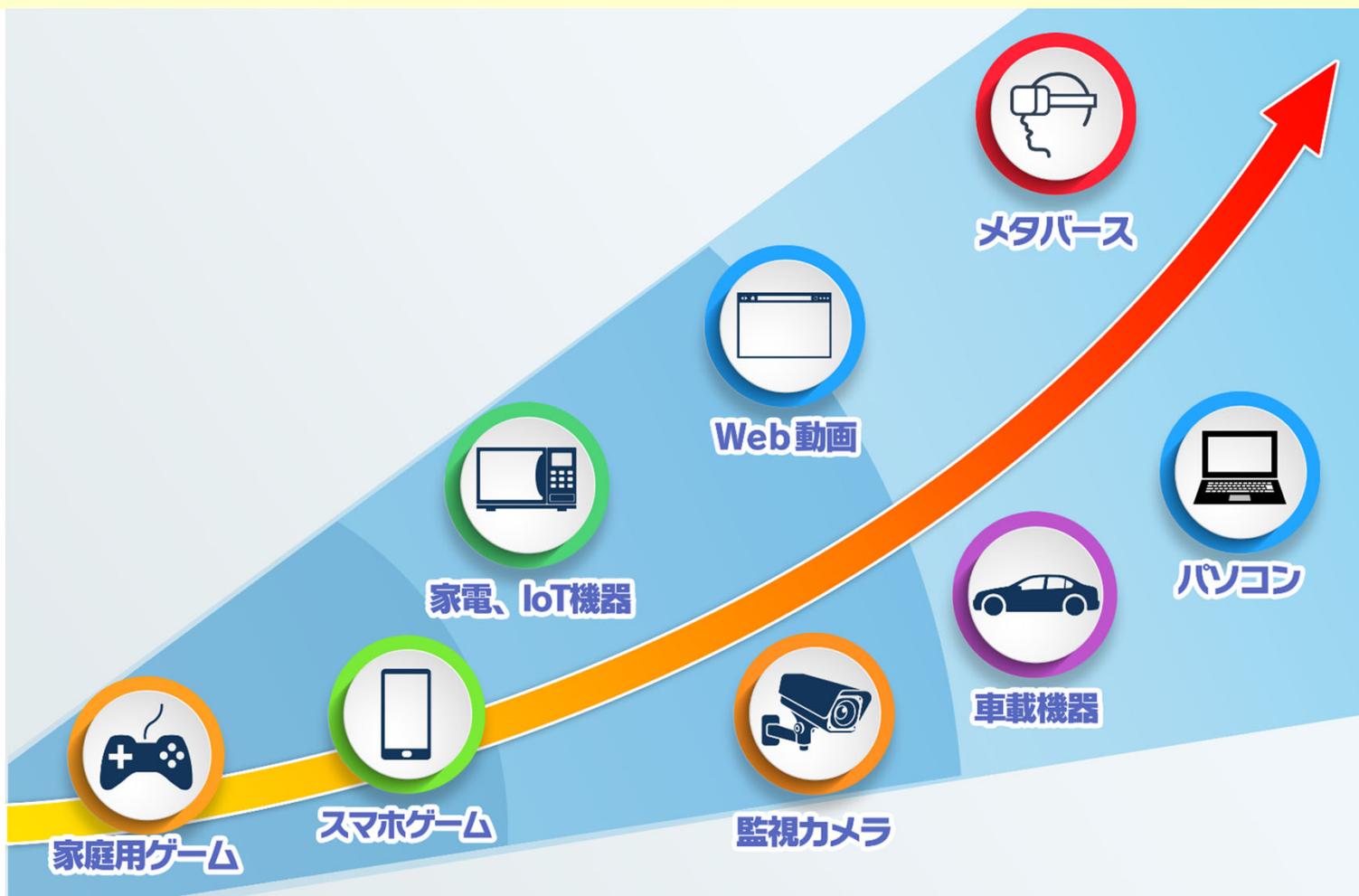
株式会社 CRI・ミドルウェア



1. 2022年9月期 決算概要	・ ・ ・	2
2. 2023年9月期 業績予想	・ ・ ・	13
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	19
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	33

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。

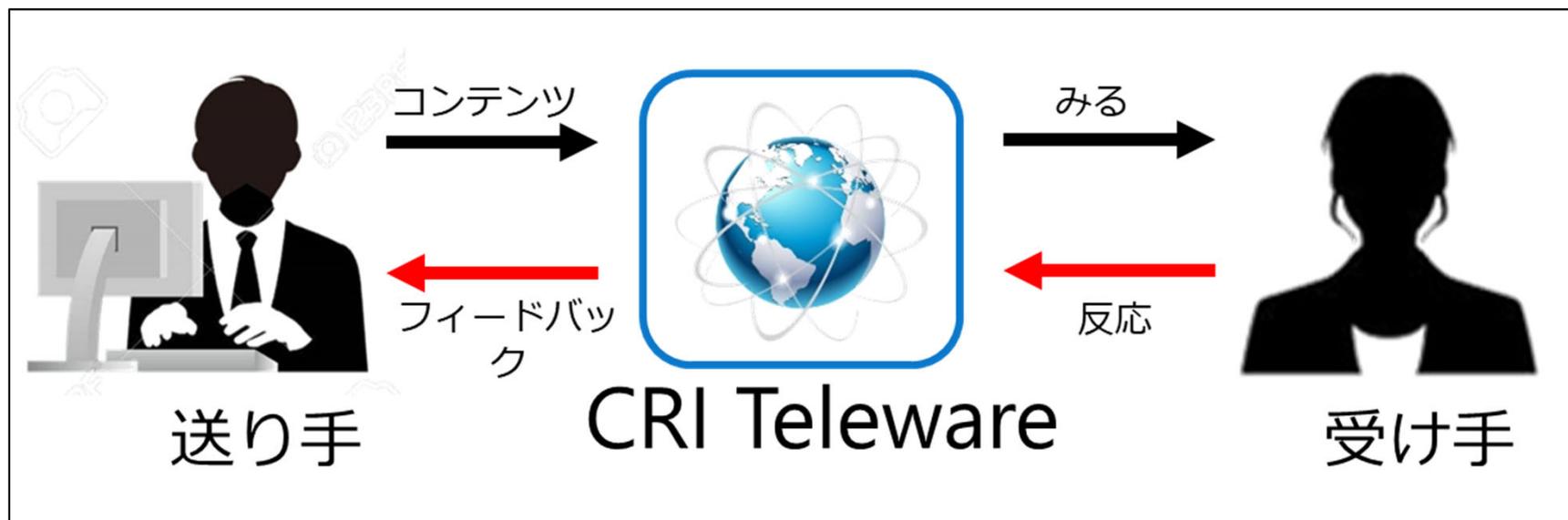


今後の成長戦略 ～基本思想：テレウェア構想について～

テレウェア構想

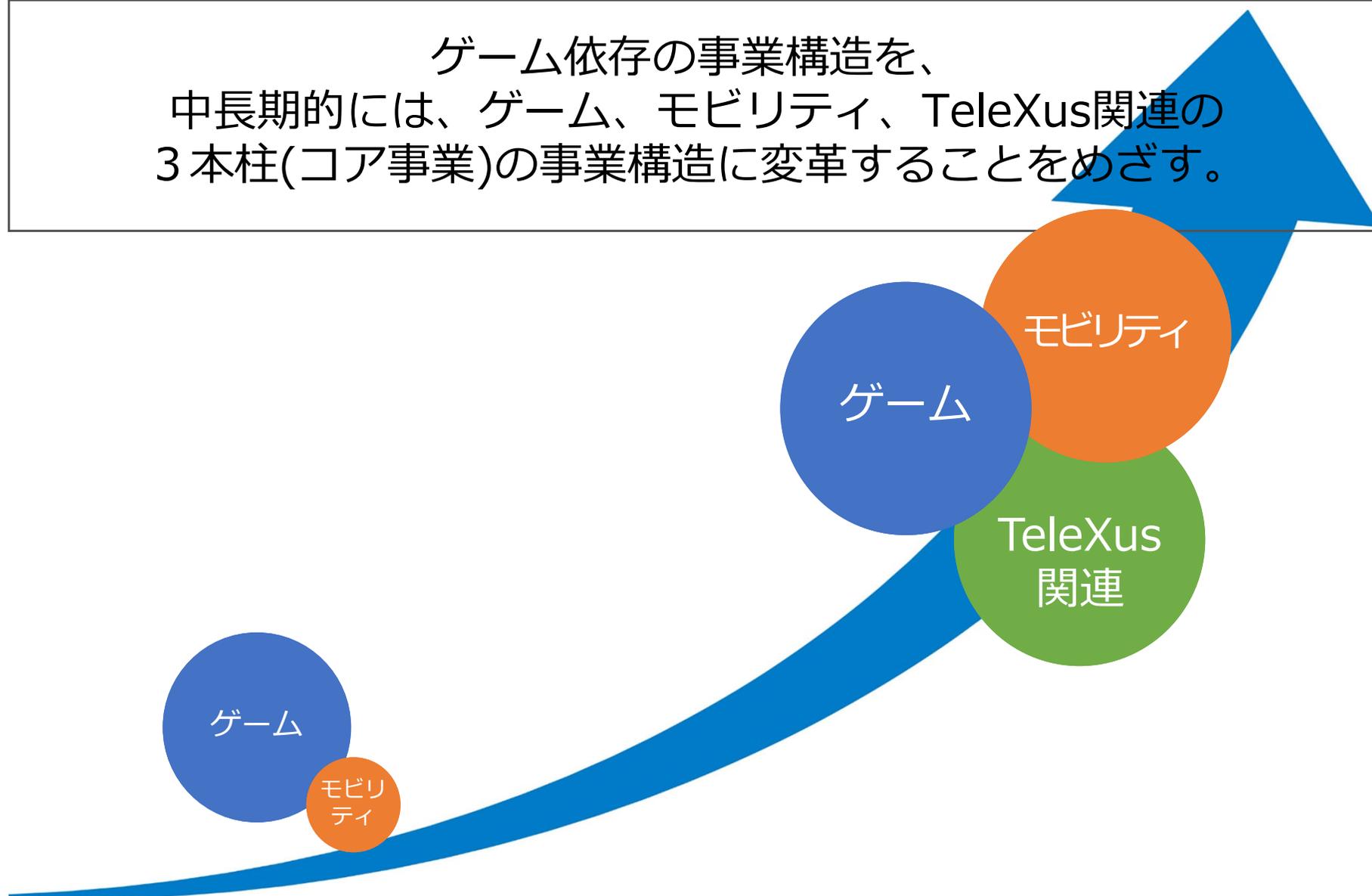
コミュニケーションサイクルの加速による価値創造力の向上

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 ～めざす姿～

ゲーム依存の事業構造を、
中長期的には、ゲーム、モビリティ、TeleXus関連の
3本柱(コア事業)の事業構造に変革することをめざす。



今後の成長戦略① ~ CRI TeleXus ~

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。

✓ コミュニティを活性化させるラウンジアプリの提供

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① ~ CRI TeleXus ~

CRI TeleXusを構成する要素技術・機能群

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

ボイスチャット

ビデオチャット

ビデオ配信

3Dオーディオ

ライブイベント

IOT

今後の成長戦略① ~ CRI TeleXus ~

2022/8/22、空間オーディオ対応ボイスチャットなど
複数の機能強化を行った正式版をリリース

■ 現在搭載中の主な機能

空間オーディオ対応

前後左右様々な方向から話しかけられる感覚を再現。仮想空間であっても実在感のある会話を実現。

クロスプラットフォーム

異なるプラットフォームを利用しているユーザーであってもボイスチャットをつなぐことが可能に。

多人数ボイスチャット

100名規模の多人数のボイスチャットに対応。コミュニケーションを盛り上げます。

低通信量

音声データ10Kbps(有聲率80%)、パケットヘッダを含む総データ通信量13Kbpsといった低通信量でボイスチャットを実現。

ADX連携

CRIWAREの中核である音声ミドルウェアADXと連携することでボイスエフェクトや音量の調整が容易に行えます。



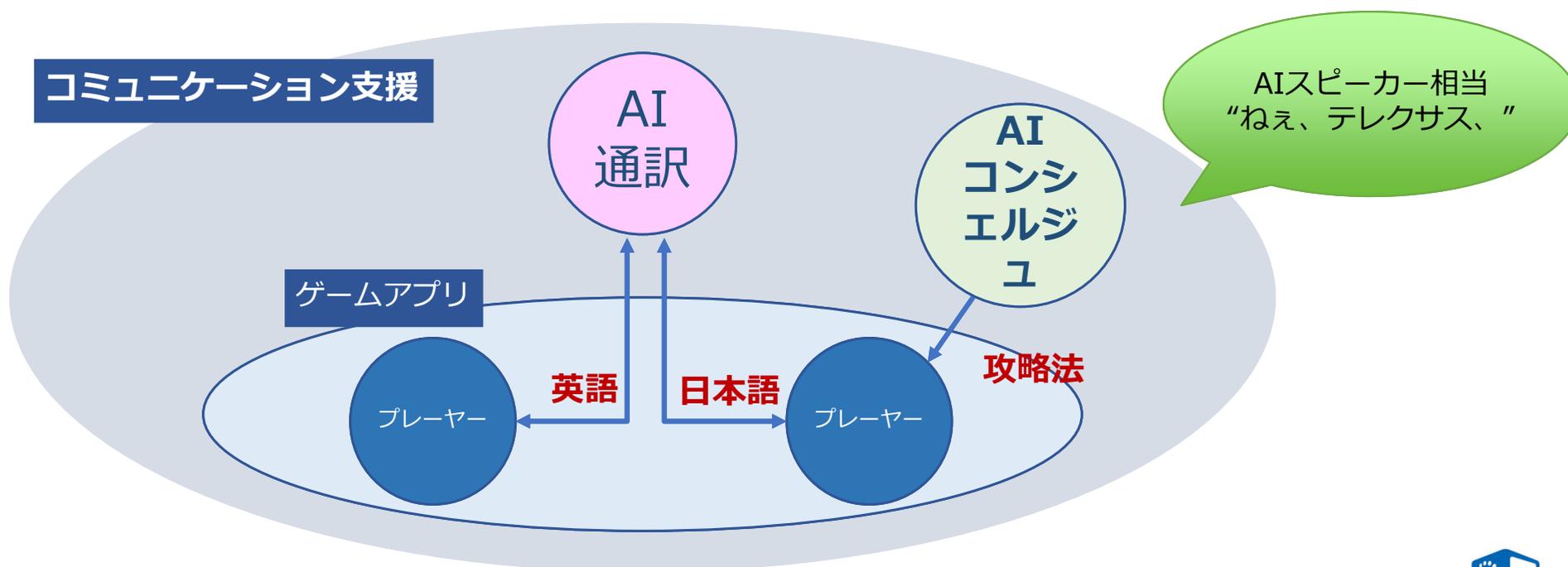
今後の成長戦略① ~ CRI TeleXus ~

追加予定機能

AI通訳が“コミュニケーション”をボーダーレスに

✓ ユーザー間の会話に介入し、円滑なコミュニケーションをサポート

- **AI通訳**が言語の垣根を超えた**ワールドワイドなコミュニティ**の形成を支援。
- **AIコンシェルジュ**が攻略法を教えることで、ゲームバランスが整い、**継続率が向上**。



今後の成長戦略① ~ CRI TeleXus ~

機能拡充 ロードマップ

2023年
目標

Phase3 :
2023年9月予定

● ブラウザ対応
海外リージョン対応(中国)
ゲーム内ストリーミング動画再生
ラウンジアプリ

Phase2 :
2023年6月予定

● AI通訳
P2P+SFU通信対応

Phase1 :
2023年3月予定

● ビデオチャット対応(スマホ)
Speech to Text
海外リージョン対応(中国以外)

今後の成長戦略② ～ モビリティ ～

CRIグループが取り組む“モビリティ事業”

- ✓ **移動目的 / 移動ルート / 移動手段 / 移動体験**に関わるビジネス
- ✓ 理想は“**CRI TeleXus**”を介した**プラットフォーム型サービス**の提供
- ✓ 当面は“**CRIWARE for Mobility**”(許諾ビジネス)で実績の積上げ

今後の成長戦略② ～ モビリティ ～

モビリティ事業が提供する 4つの製品・ソリューション

ADX CRI-ADX[®] AT

サウンド開発ソリューション

世界新車販売の約5%に搭載中

メータークラスター：量産4車種、
開発多数

ETC2/DSRC車載器：開発1車種
車両接近通報装置：開発1車種

GC CRI-GLASSCO[™]

グラフィック開発ソリューション

量産決定済み

メータークラスター：開発4車種

Tagdroid Automotive(仮)

AI動作検証用CG自動生成ツール

量産対応決定済み

DMS検証：開発2車種

TXU CRI-TELEXUS[™] for Mobility

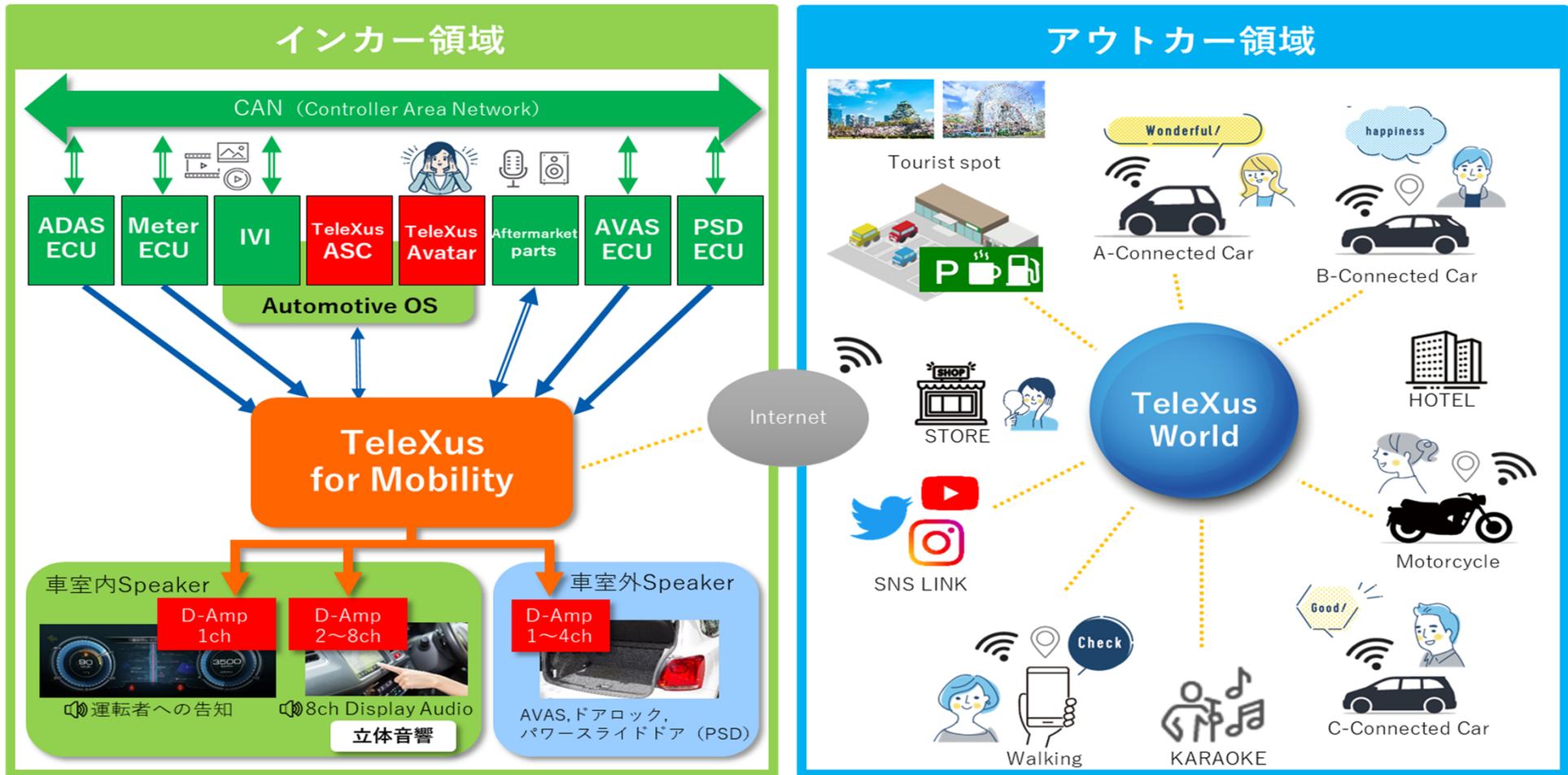
オンラインコミュニケーション
プラットフォーム

**OEMメーカーやサプライヤーの
次世代コネクテッドカー企画に参画**



今後の成長戦略② ～ モビリティ ～

MaaS(Mobility as a Service)向け構想 オンラインコミュニケーションプラットフォーム“TeleXus World”



今後の成長戦略② ～ モビリティ ～

【Case1:TeleXus World】 高速道路5時間耐久カラオケ採点バトル

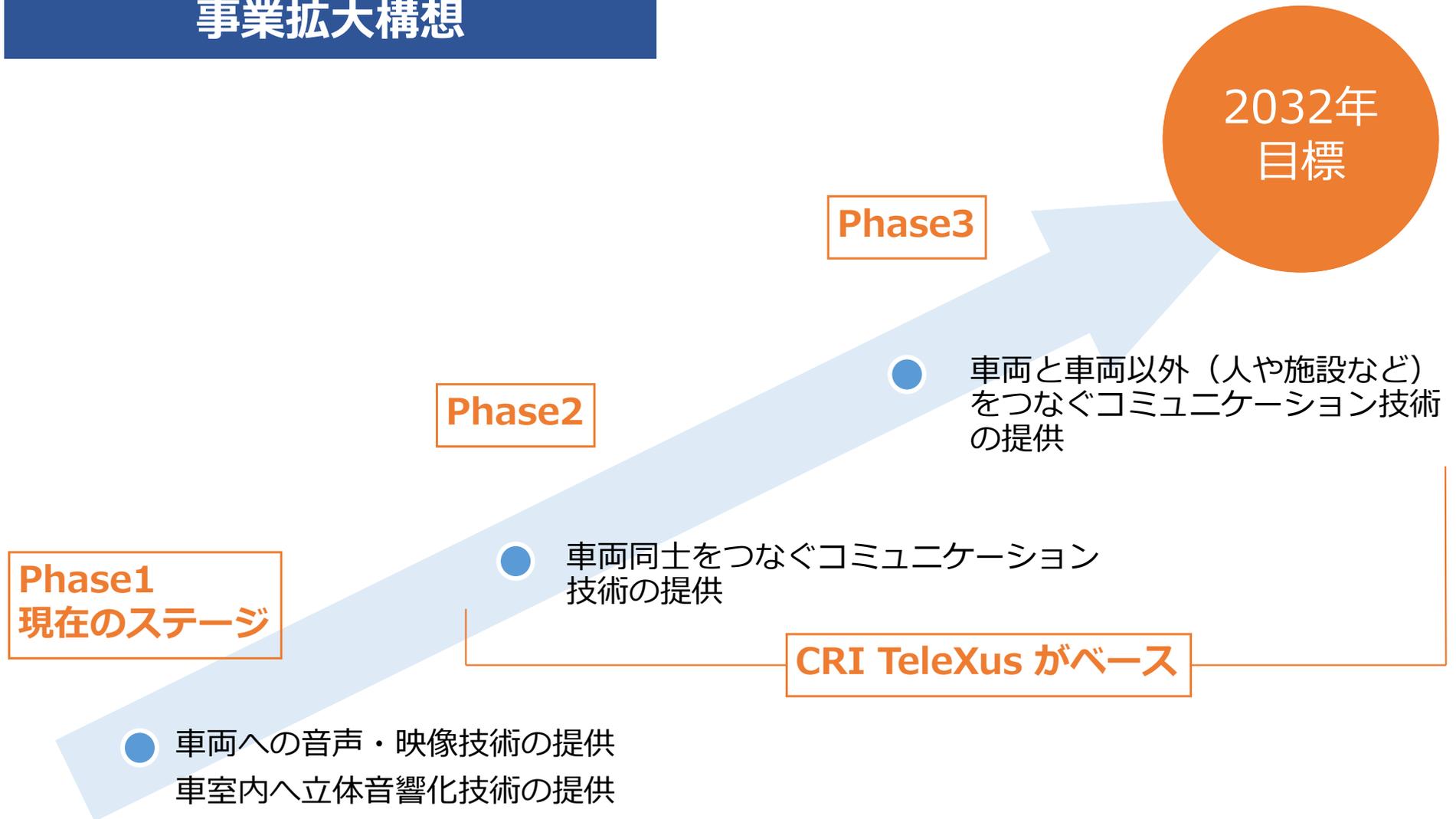
想定シチュエーション

- ✓ 従妹同士2家族が車2台(赤と青)に分乗し、東名高速(東京ICから名古屋ICまでの5時間)をドライブしながらカラオケ採点バトルを楽しむ。
 - ✓ TeleXus World上の同じカラオケルームに入ることによって、2台の乗員や祖父母が同じ空間内で雑談や採点バトルができる。
 - ✓ 乗員の雑談音声は、お互いの車両の位置を反映し立体音響で聞こえる。(※)
- 相手の車(青)が自分(赤)の右前に居れば、右前から聞こえる。
 - 東京在住の祖父母の声は東の方向から聞こえる。
 - 歌唱はモノラル音声で車内の中心から聞こえる。



今後の成長戦略② ～ モビリティ ～

事業拡大構想



1. 2022年9月期 決算概要	・ ・ ・	2
2. 2023年9月期 業績予想	・ ・ ・	13
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	19
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	33

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 東京証券取引所グロース (3698)
- 資 本 金 7億84百万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結214名 単体135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 株式会社ツーフाइ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

(2022年9月30日現在)

沿革

CSK総合研究所時代

1983年

CSK総合研究所として設立

人工知能や音声・映像技術、CD-ROMメディアの研究開発を行う。

1996年～2000年

家庭用ゲーム機「セガサターン™」、
「Dreamcast®」向けにミドルウェアを提供

CRI・ミドルウェア時代

2001年

CRI・ミドルウェアを設立

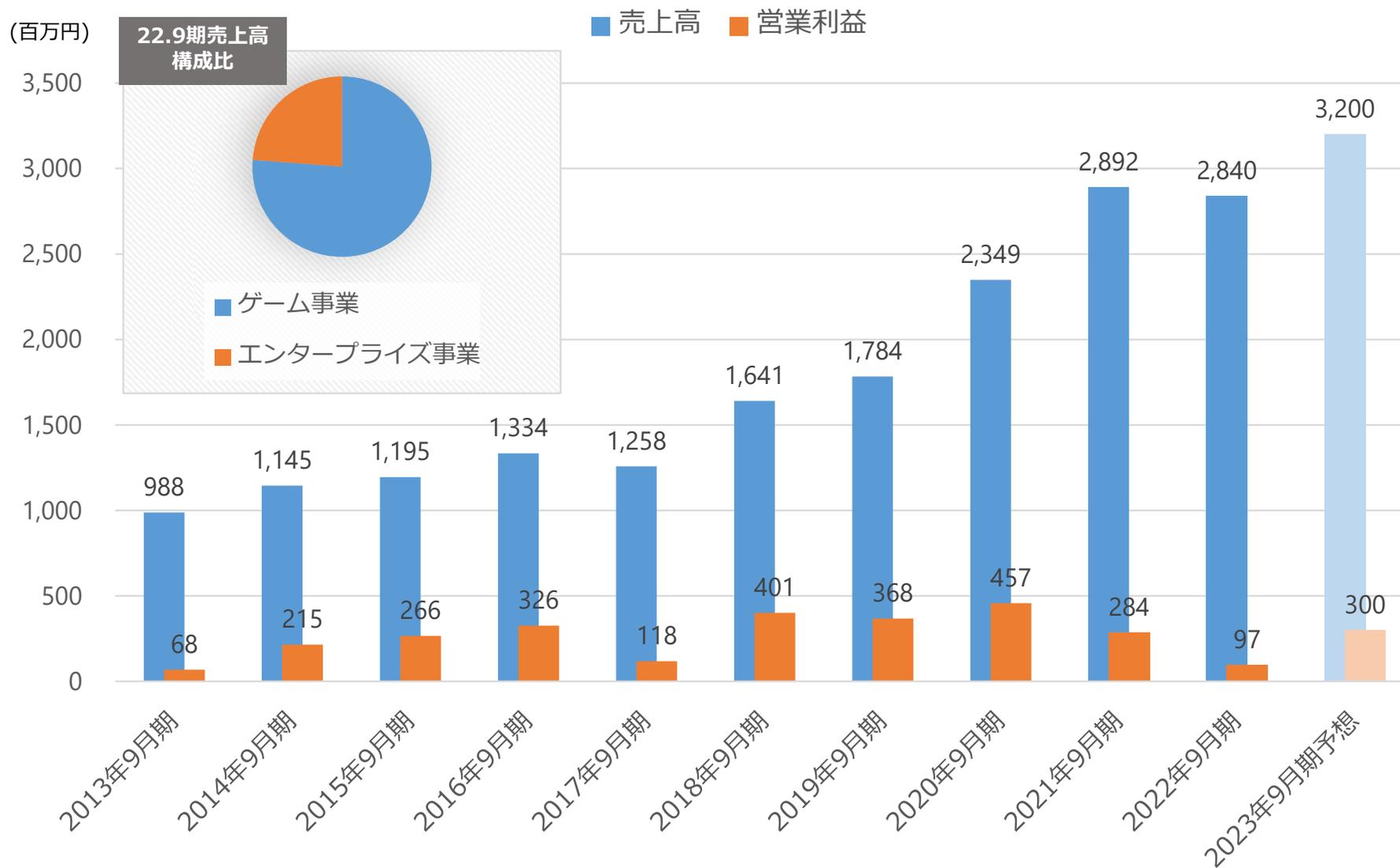
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

2014年

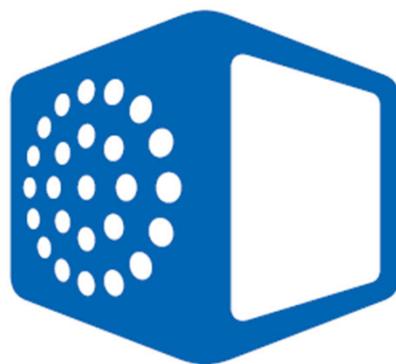
東京証券取引所マザーズ
(現グロース)市場に上場

現在に至る

業績推移



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



モビリティ



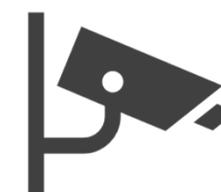
家電、IoT機器



遊技機



Web動画



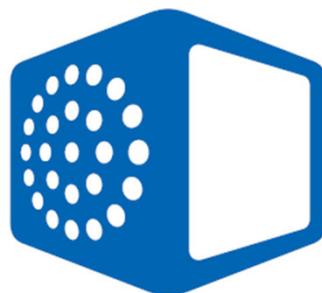
監視カメラ

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
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	◎

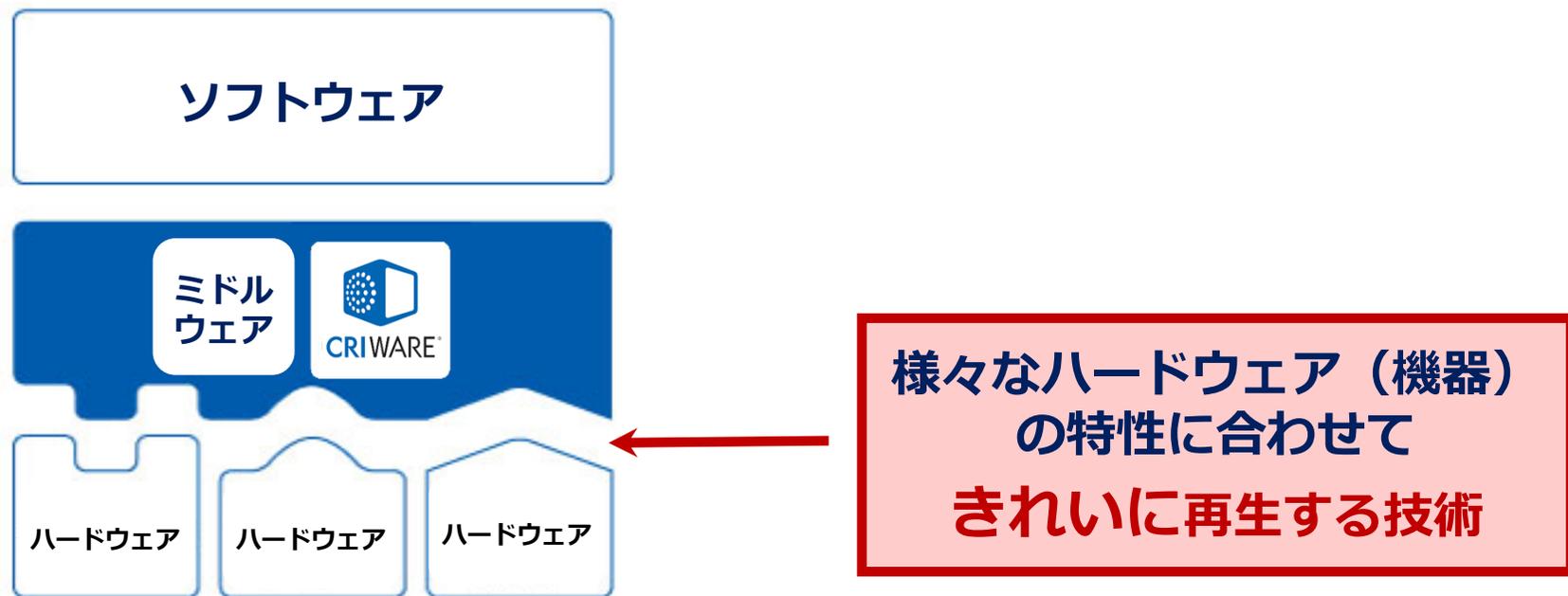
株式会社 CRI・ミドルウェア



CRIWARE

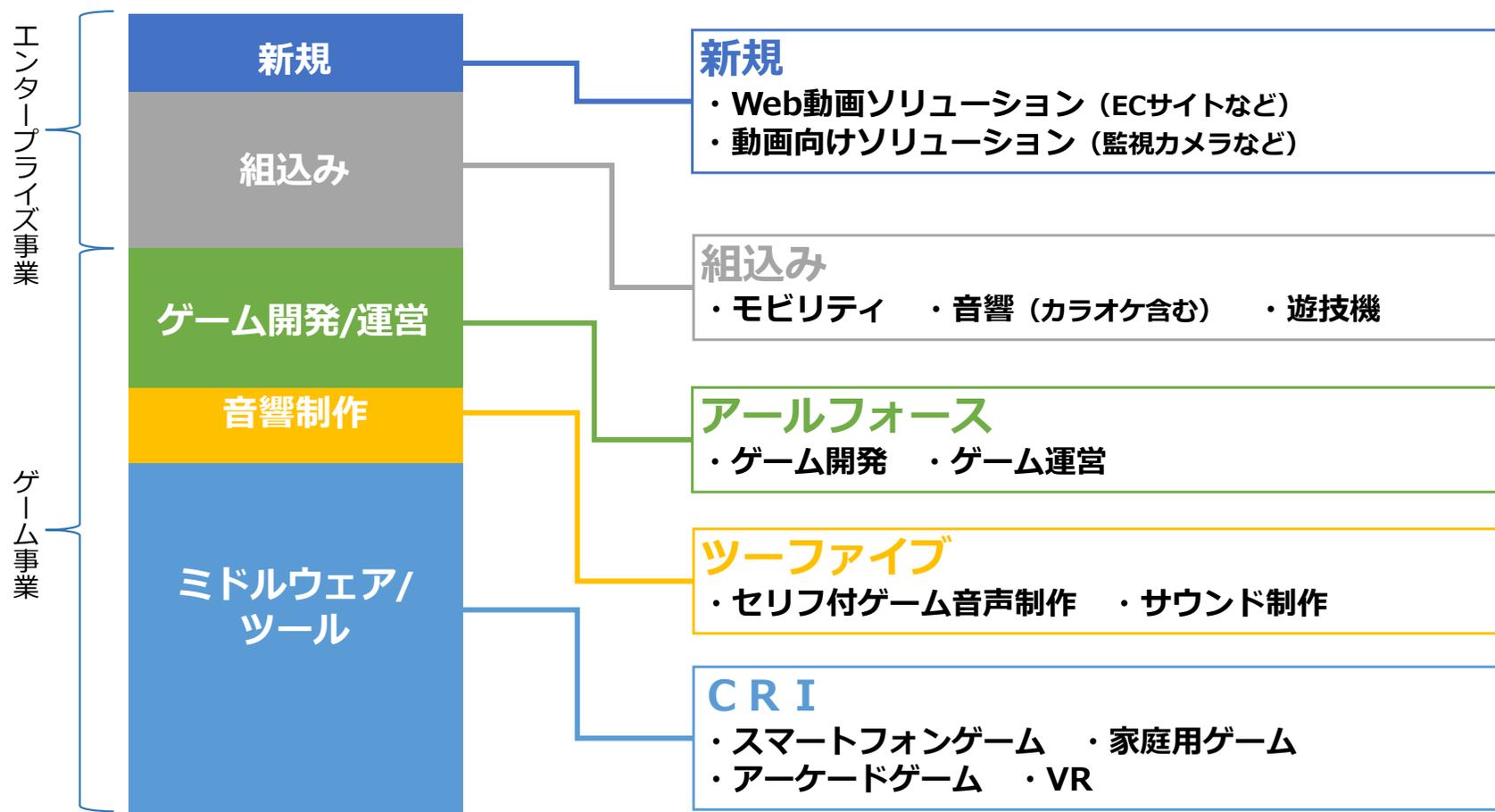
独自技術（再生技術）

「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：ミドルウェア/ツール (CRI)

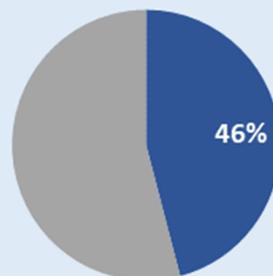
※海外のコンテンツ制作を含む。

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
(2022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

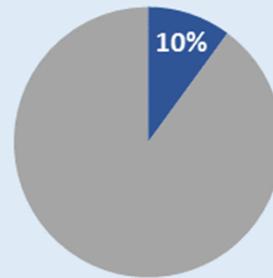
色々な機種・OS向けに
ゲームを展開したい

ハイクオリティな
ゲームを開発したい

ゲーム事業：音響制作（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
(2022年9月期)



※ツーファイブは、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



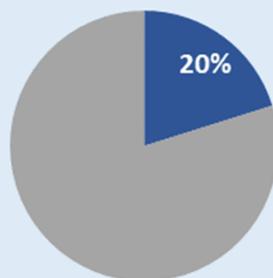
〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

ゲーム事業：ゲーム開発/運営 (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
(2022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ひしたい

企画提案から運営まで全てお任せしたい

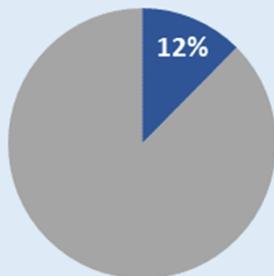
エンタープライズ事業：組込み分野

家電、IoT機器、遊技機、モビリティ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®」
- ・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
(2022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)

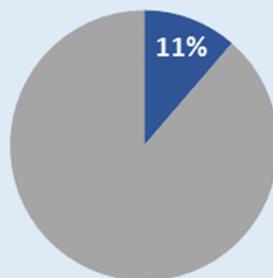
※新規分野全体 (Web動画、動画向けSOL等) の売上構成比、売上推移になります。

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®」
- ・デジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo®」

売上構成比
(2022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）

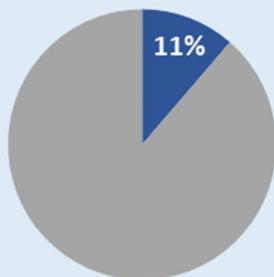
※新規分野全体（Web動画、動画向けSOL等）の売上構成比、売上推移になります。

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
(2022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



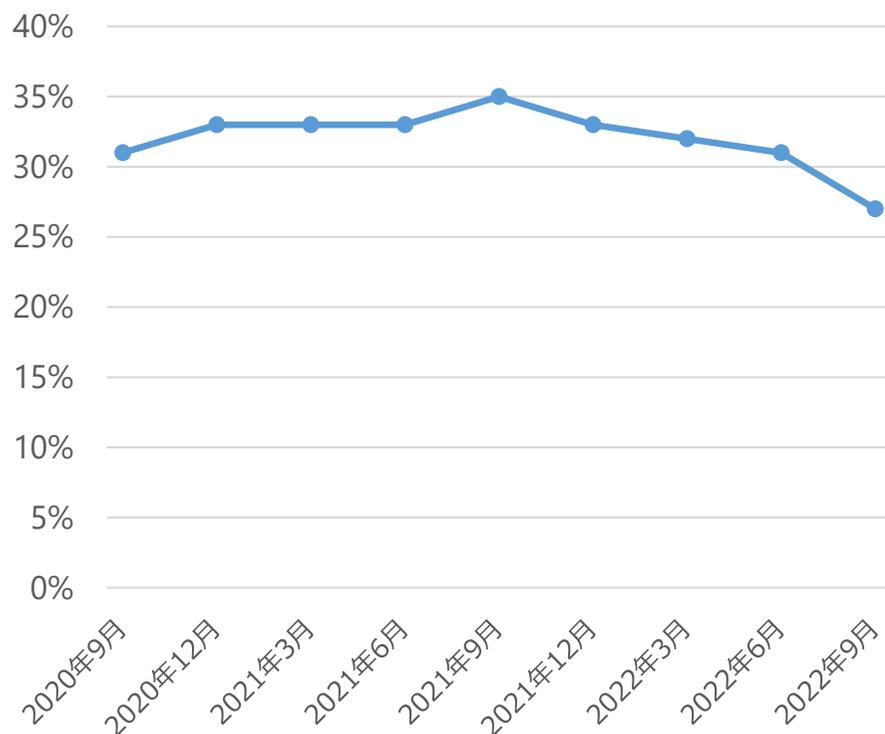
市場・顧客のニーズ

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

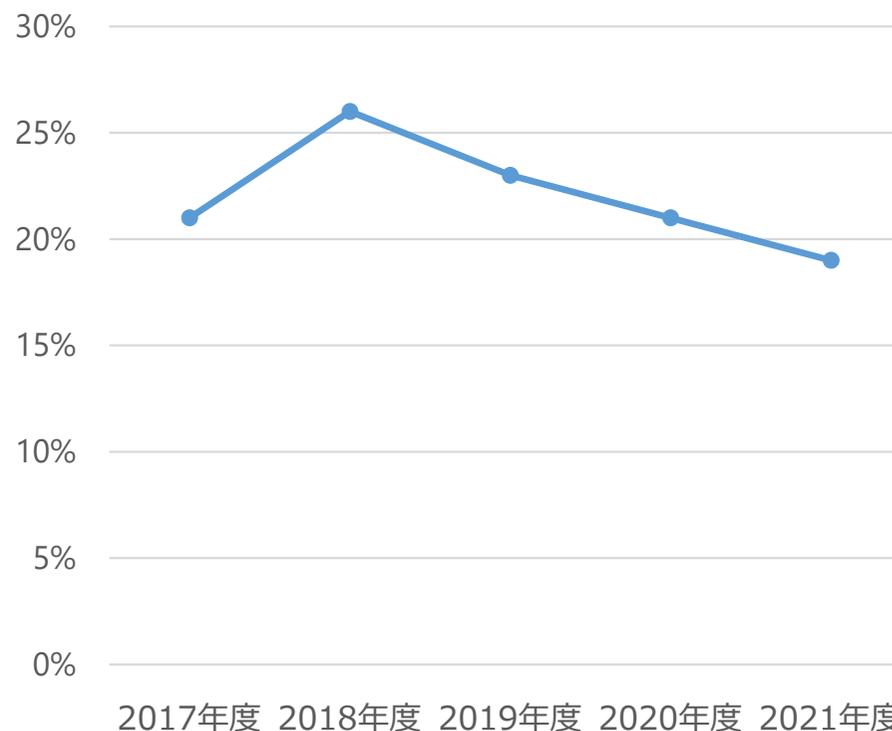


CRIWARE採用率：27% ※

(2022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：19% ※

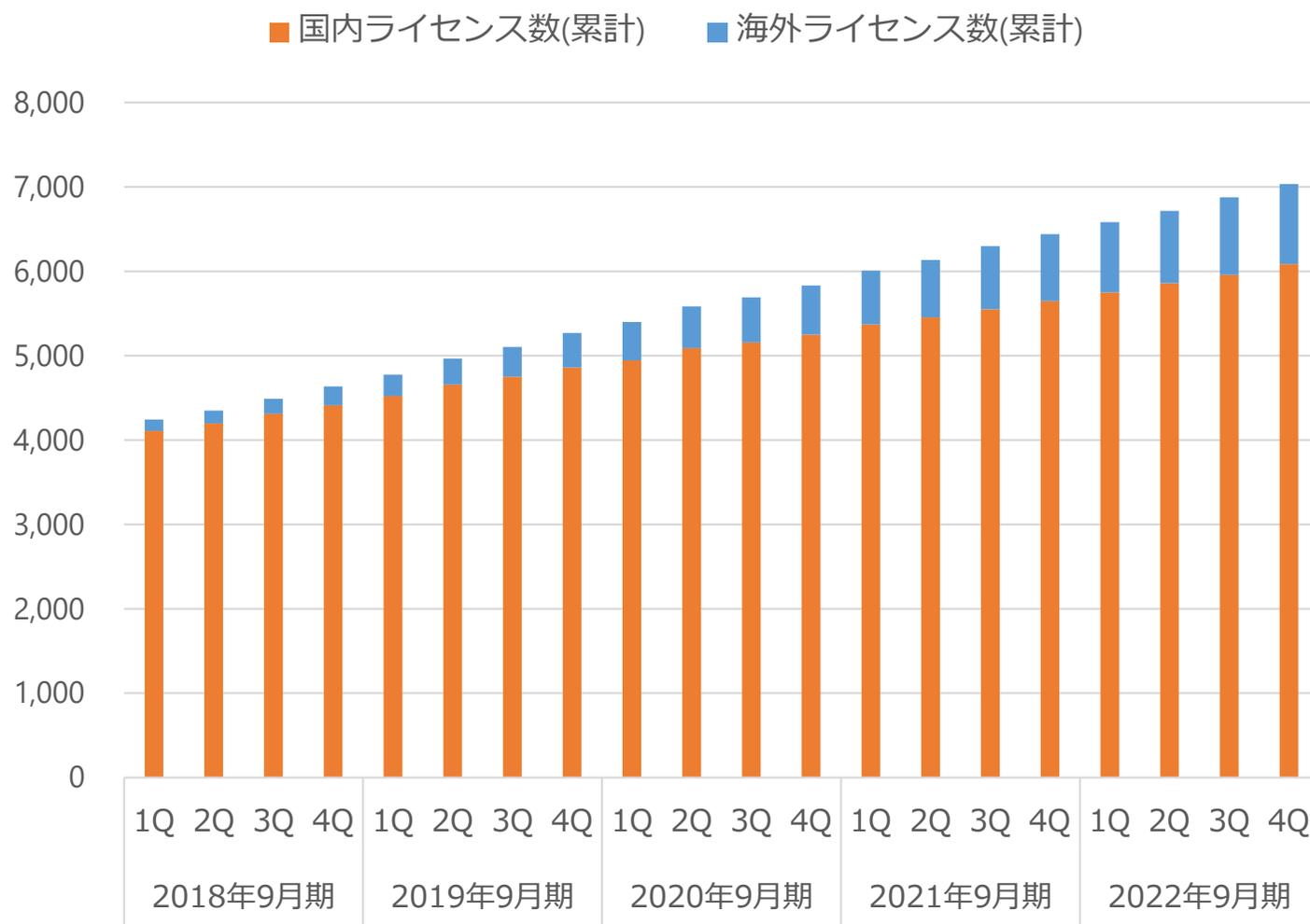
(2020/12/28~2021/12/26 集計)

※ファミ通ゲーム白書2022
「2021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

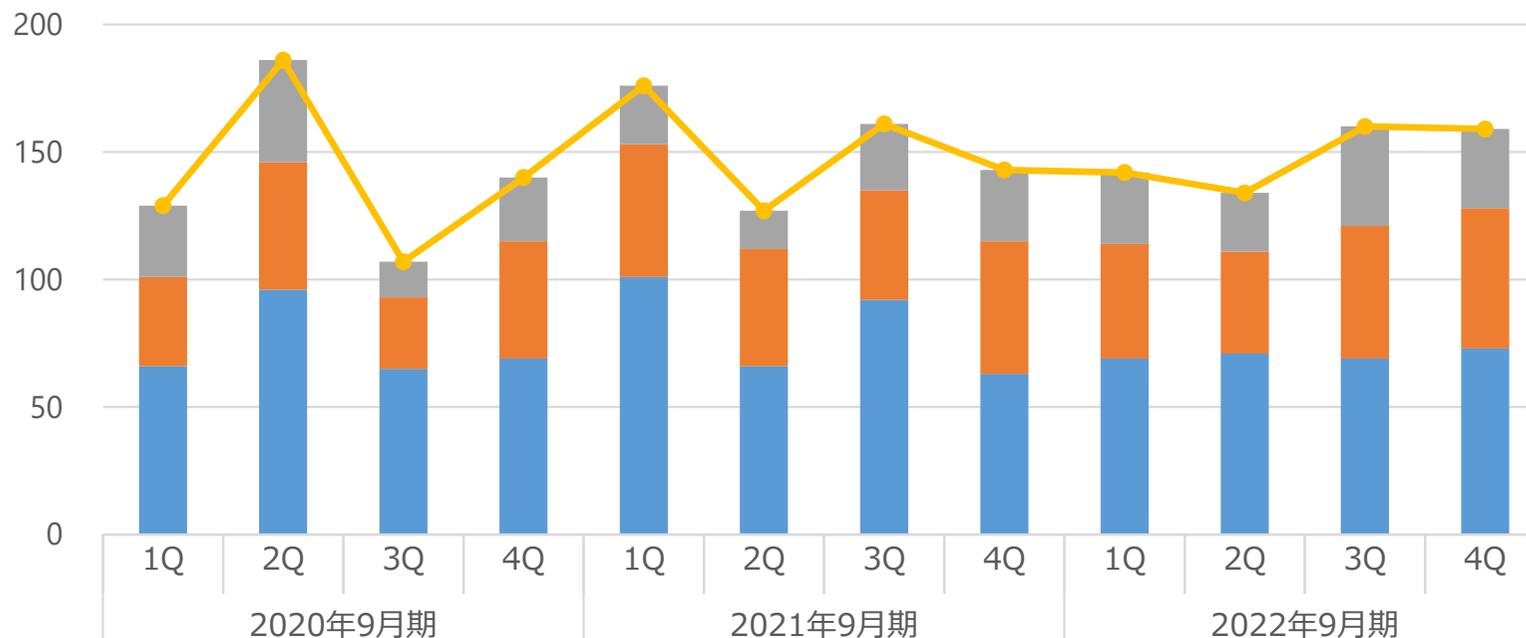
7,034
ライセンス

(2022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	28	40	14	25	23	15	26	28	28	23	39	31
■ 家庭用ゲーム	35	50	28	46	52	46	43	52	45	40	52	55
■ スマートフォンゲーム	66	96	65	69	101	66	92	63	69	71	69	73
● 合計ライセンス数	129	186	107	140	176	127	161	143	142	134	160	159

※「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。