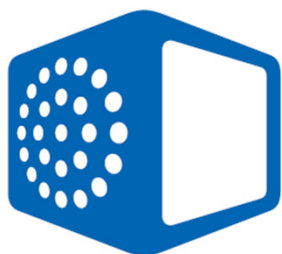


2022年9月期第2四半期

# 決算補足説明資料

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2022年 5月 12日



CRIWARE®

<b>1. 2022年9月期 上期決算概要</b>	<b>・ ・ ・ 2</b>
2. 2022年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 10
3. 参考資料：今後の成長戦略と当期の方針	・ ・ ・ 21
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 34

# 上期決算のポイント（連結）

減収減益

売上高 1,312百万円（前年同期比△150百万円）

営業利益 44百万円（前年同期比△135百万円）

- ・ゲーム事業は、ゲーム開発/運営の売上減および赤字の影響が大きく、減収減益。
- ・エンタープライズ事業は、組込み/モビリティが好調に推移したものの、前期にあった新規/デジタル展示会プラットフォームの大口売上がなくなったこと等により、減収減益。

# 上期決算概要（連結/前年同期比）

（単位：百万円）

	2021年9月期上期	2022年9月期上期	増減額	増減率
売上高	1,462	1,312	△ 150	△ 10.3%
売上原価	711	642	△ 68	△ 9.6%
売上総利益	750	669	△ 81	△ 10.9%
(売上総利益率)	51.3%	51.0%	△ 0.3pt	—
販売費及び一般管理費	571	625	+ 53	+ 9.4%
営業利益	179	44	△ 135	△ 75.4%
(営業利益率)	12.3%	3.4%	△ 8.9pt	—
経常利益	179	56	△ 123	△ 68.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	114	11	△ 102	△ 89.7%
従業員数（人）	194	216	—	—

# 上期セグメント別業績（連結/前年同期比）

## ■ゲーム事業

- ・ミドルウェア/ツール(CRI)は、1Qで大手顧客からの一括ライセンス契約を受注したものの、中国におけるゲーム規制の影響で中国ビジネスが2Qから減少に転じたことにより、減収。(△8百万円)
- ・音響制作(ツーファイブ)は、予定していた案件が下期へスライドしたことに加え、中国からの受注が減少したことにより減収。(△32百万円)
- ・ゲーム開発/運営(アールフォース)は、運営中のアプリ売上が想定を下回ったことに加え、新規案件を受注できなかったことにより減収。(△97百万円)

(単位：百万円)

		2021年9月期上期		2022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	1,136	77.7%	997	76.1%	△ 138	△ 12.2%
	ミドルウェア/ツール*	678	46.4%	670	51.1%	△ 8	△ 1.2%
	(内、海外)	112	7.7%	98	7.5%	△ 14	△ 12.5%
	音響制作	147	10.1%	114	8.8%	△ 32	△ 22.2%
	ゲーム開発/運営	310	21.2%	212	16.2%	△ 97	△ 31.4%
セグメント利益	ゲーム事業	194	108.6%	85	193.5%	△ 109	△ 56.2%

\*海外でのコンテンツ制作を含む。

# 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

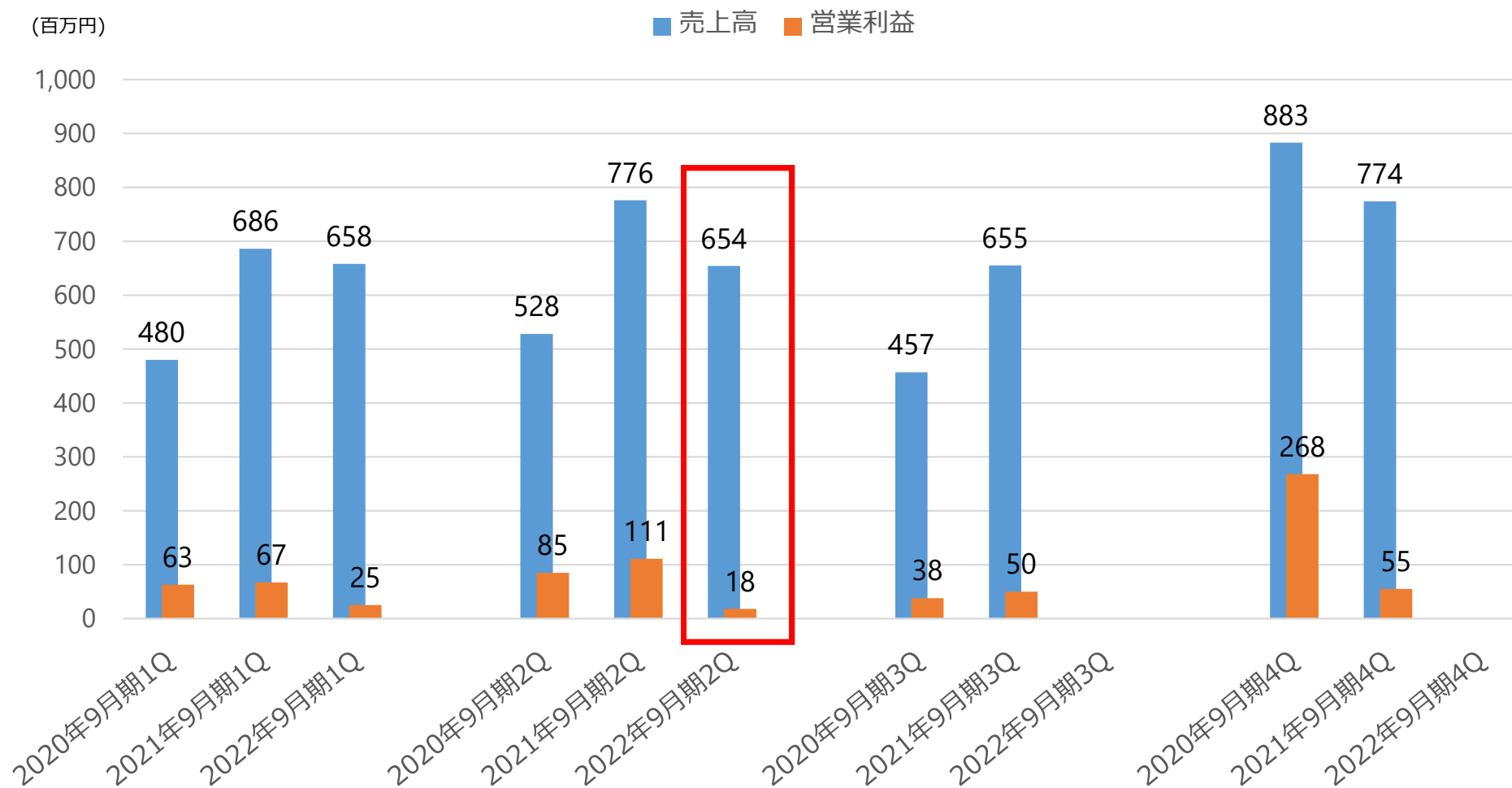
- ・ 組込みは、ネットワーク組込みシステムの売上がピークアウトし減収。(△4百万円)
  - ✓ モビリティは、メーターサウンド関連の許諾売上が増加してきたことや、メーターGUI関連の開発案件好調で増収。
  - ✓ 遊技機は、ネットワーク組込みシステム開発の大規模フェーズが終了。
- ・ 新規は、前期1Qにあった展示会関連売上がなくなったことで減収。(△7百万円)
  - ✓ 前期1Qにあったデジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo」の大口売上がなくなったこと等により減収。

(単位：百万円)

		2021年9月期上期		2022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	326	22.3%	314	23.9%	△ 11	△ 3.7%
	組込み	181	12.4%	176	13.4%	△ 4	△ 2.7%
	新規	144	9.9%	137	10.5%	△ 7	△ 4.9%
セグメント利益	エンタープライズ事業	△ 15	△ 8.6%	△ 41	△ 87.2%	△ 25	—

# 直近3年四半期業績推移（連結）

2Qは、ゲーム事業において、中国ゲーム規制の影響で中国ビジネスが減少に転じたことに加え、ゲーム開発/運営が赤字だったことが響き、減収減益。



## 2Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、オフィス移転やソフトウェア投資による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、子会社の赤字等により現金及び預金等が減少し、前期末比170百万円の減少。

（単位：百万円）

	2021年9月期末	2022年9月期 2Q末	増減額	増減率
<b>流動資産</b>	<b>4,527</b>	<b>4,126</b>	<b>△ 401</b>	<b>△ 8.9%</b>
現金及び預金	3,891	3,578	△ 312	△ 8.0%
売掛金及び契約資産	518	418	△ 100	△ 19.4%
その他流動資産	117	129	+ 12	+ 10.2%
<b>固定資産</b>	<b>1,004</b>	<b>1,235</b>	<b>+ 231</b>	<b>+ 23.0%</b>
有形固定資産	85	183	+ 98	+ 115.4%
無形固定資産	282	389	+ 106	+ 37.8%
投資その他の資産	636	662	+ 26	+ 4.1%
<b>資産合計</b>	<b>5,532</b>	<b>5,362</b>	<b>△ 170</b>	<b>△ 3.1%</b>



## 2Q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103百万円の減少。  
純資産は、配当金の支払等に伴う株主資本の減少等により、前期末比66百万円の減少。

（単位：百万円）

	2021年9月期末	2022年9月期 2Q末	増減額	増減率
流動負債	384	291	△ 92	△ 24.2%
固定負債	1,186	1,175	△ 10	△ 0.9%
<b>負債合計</b>	<b>1,570</b>	<b>1,467</b>	<b>△ 103</b>	<b>△ 6.6%</b>
株主資本	3,924	3,827	△ 97	△ 2.5%
その他の包括利益累計額	7	36	+ 29	+ 403.5%
新株予約権	11	11	0	+ 0.0%
非支配株主持分	18	19	+ 1	+ 6.7%
<b>純資産合計</b>	<b>3,961</b>	<b>3,895</b>	<b>△ 66</b>	<b>△ 1.7%</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>5,532</b>	<b>5,362</b>	<b>△ 170</b>	<b>△ 3.1%</b>
自己資本比率	71.1%	72.1%	+ 1.0pt	—

1. 2022年9月期 上期決算概要	・ ・ ・	2
<b>2. 2022年9月期 通期業績予想</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>10</b>
3. 参考資料：今後の成長戦略と当期の方針	・ ・ ・	21
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	34

# 22年9月期業績予想のポイント（連結）

変更なし

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



# CRI TeleXusとは

## “コミュニケーション空間”の拡大を実現

### ✓ **メタバース** = 常設された“コミュニケーション空間”

- ネット空間における「常に存在する場所」

- 経済価値の創造にはコミュニティの拡大が不可避。



### ✓ **コミュニティを拡大させるには**

- 共創力（人を巻き込む力） → 共通ネタ、コンテンツ

- オンライン対戦中のプレイヤーを**応援する観客**を巻き込む。

- ストレスがないこと、心地よさ → CRIの技術で解消

- 物理的ストレスを極小化。多人数チャットでも、立体音響などの技術によって心地よい空間を実現。“**常にそこに居たい**”と思わせる仕組みを提供。

- コミュニケーションの支援

- コミュニケーションの間に介在し、コミュニティの活性化を支援。通訳機能、攻略法アドバイス、音声コマンドなど（**AIスピーカー**）。

株式会社 CRI・ミドルウェア



# CRI TeleXusの技術的特徴

## “コミュニケーション空間”活性化技術

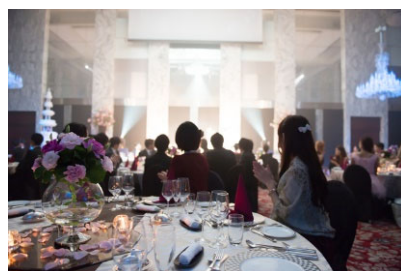
### ✓ リアルタイムコミュニケーション技術

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。

### ✓ 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。映画を同じ空間で一緒に見ているように、映像に加えて、周囲の人が感動したり、興奮しているような空気感も共有できる。

パーティーや教室など大人数が参加し、  
周囲の人と話ができる空間を再現



ライブイベントや講演会など、  
講演者が観客に対し行うイベント  
の臨場感を再現



車と車、車と目的地や店舗など、  
モノとモノの繋がりを実現

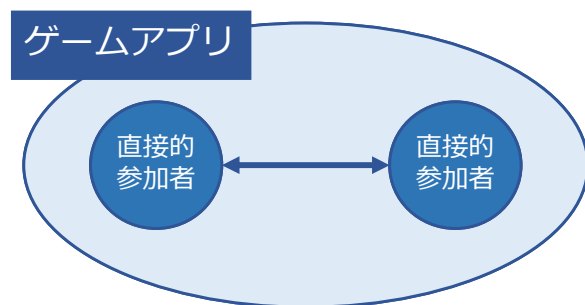


# CRI TeleXusの技術的特徴

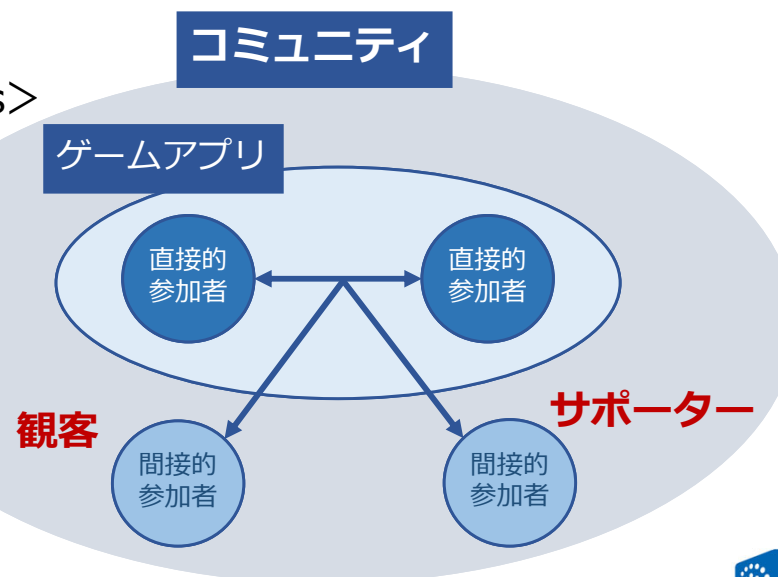
## “コミュニティ”の拡大による経済価値の向上

- ✓ 友達やファンなどが観客やサポーターとして間接的に参加。
  - 参加者が増えることでコミュニティが拡大し、**経済価値が向上。**
- ✓ アプリ外のユーザーとのコミュニケーションが可能。
  - たとえば、ゲームプレイヤーが、コミュニティ内の観客にアドバイスを求めたり、ゲームへの加勢を乞うことができる。

<現状>



<TeleXus>



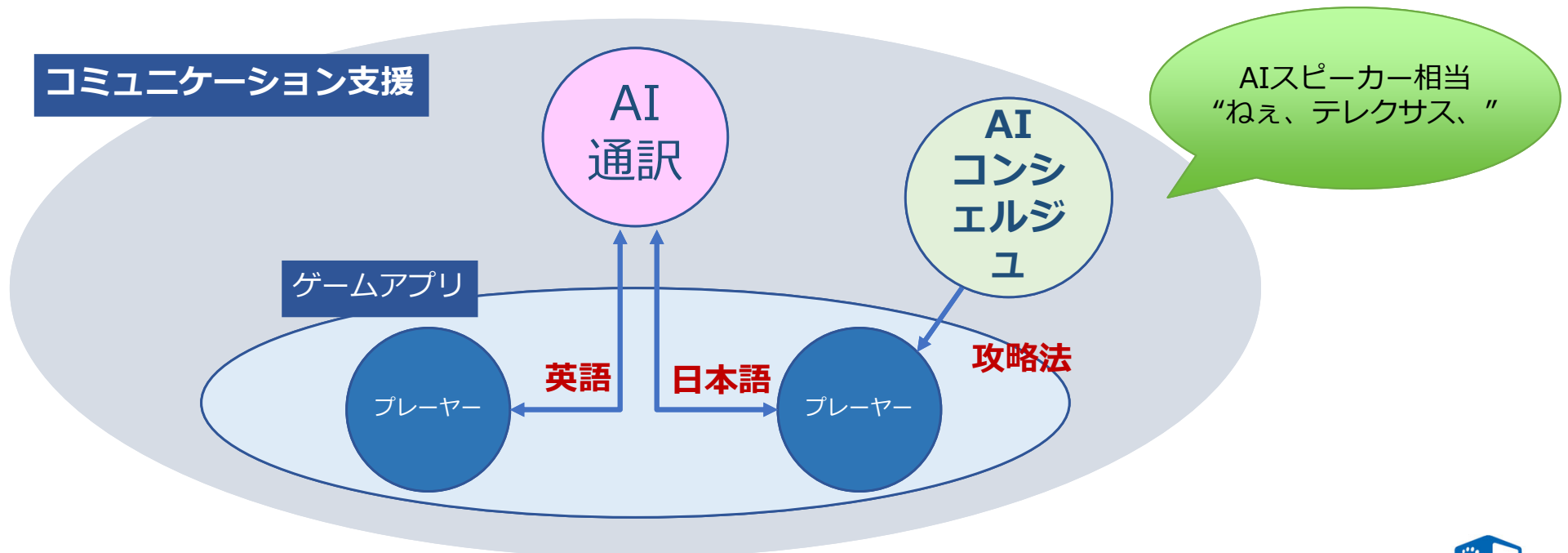
株式会社 CRI・ミドルウェア



# CRI TeleXusの技術的特徴

## AI連携で“コミュニケーション”を支援

- ✓ 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**。



# CRI TeleXusに関する進捗と構想について

2023年  
目標

## Phase3 :

- ・ 大規模会場やイベントでの臨場感の再現  
(空間や音の拡がり、方向などを感じられる)
- ・ 一方的な視聴ではない、コミュニケーションの実現
- ・ 人と人以外の繋がりの実現

## Phase2 :

- ・ アプリ内外の連携を実現
- ・ 異なるプラットフォーム間の連携を可能に

車載やライブイベントなど、  
エンタメ発の技術を  
全方位に展開

**Phase1 :**  
**2022年9月期3Q予定**

アプリ外ユーザーとの  
コミュニケーションを実現

マルチプラットフォーム用  
ボイスチャットシステムを公開  
(主にゲーム業界向け)



# 22年9月期業績予想（連結）

変更なし

（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）

施策・数字  
変更

## ■ゲーム事業

### ミドルウェア/ツールの新製品効果は限定的、ゲーム開発/運営は復調見込む。

- ・ミドルウェア/ツールは、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は限定的となる見込み。海外は、中国におけるゲーム規制の影響で、当初予想していたほどの大幅売上増は期待できず前期並みを見込む。(期初予想比△1.9億円)
- ・音響制作は、中国ゲーム規制の影響により、CRI Chinaとの連携による大きな成果は期待しにくくなったものの、下期にスライドした大型案件の受注により増加を見込む。
- ・ゲーム開発/運営は、大型アプリの運営収入増に加え、新規ラインの立上げを見込む。(期初予想比+2.5億円)

(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	2,410	+ 254	+ 11.8%
ミドルウェア/ツール*	1,368	1,460	+ 91	+ 6.7%
(内、海外)	282	290	+ 7	+ 2.5%
音響制作	251	300	+ 48	+ 19.1%
ゲーム開発/運営	535	650	+ 114	+ 21.4%

\*海外でのコンテンツ制作を含む。

# 22年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

施策・数字  
変更

## ■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。
- ・組込み/遊技機は、認証協向けのサーバー構築案件や、新規のネットワーク組込みシステム開発案件の受注を目論む。
- ・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。また、製販の距離を近くし、顧客の声を直に開発に反映させられる体制とすることで、顧客満足度の向上に繋げる。(期初予想比△0.6億円)

(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	740	+ 2	+ 0.4%
組込み	380	420	+ 39	+ 10.3%
新規	356	320	△ 36	△ 10.2%

# 最新TOPICS

ゲーム事業

- 事例紹介（2022/1/13発表）  
Nintendo Switch™版「ABEMA」アプリにネットワーク動画再生技術「CRI VOD Player」が採用。
  - ✓ 「VOD Player」は、サーバー上にある動画データをサーバーからストリーム再生するネットワーク動画再生ミドルウェア。頻繁に更新する動画や、期間限定公開の動画などに最適。
  - ✓ 「VOD Player」はゲーム機を含むマルチプラットフォームフォームに対応。OSの違いを気にすることなく開発を行える点が強み。



ゲーム（海外）事業

- イベント紹介（2022/3/25~3/26開催）  
中国子会社CRI Chinaが「TechSummit2022 春の部」をオンラインにて開催。
  - ✓ 新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、全面オンライン開催で実施。
  - ✓ 全面オンライン開催に伴い、平日開催予定を週末の金土開催に変更。日中の著名な作曲家やサウンドディレクター/エンジニアによる基調講演（計14講演）を予想を大幅に上回る約1700名が視聴。



CRI China/朱総経理による基調講演

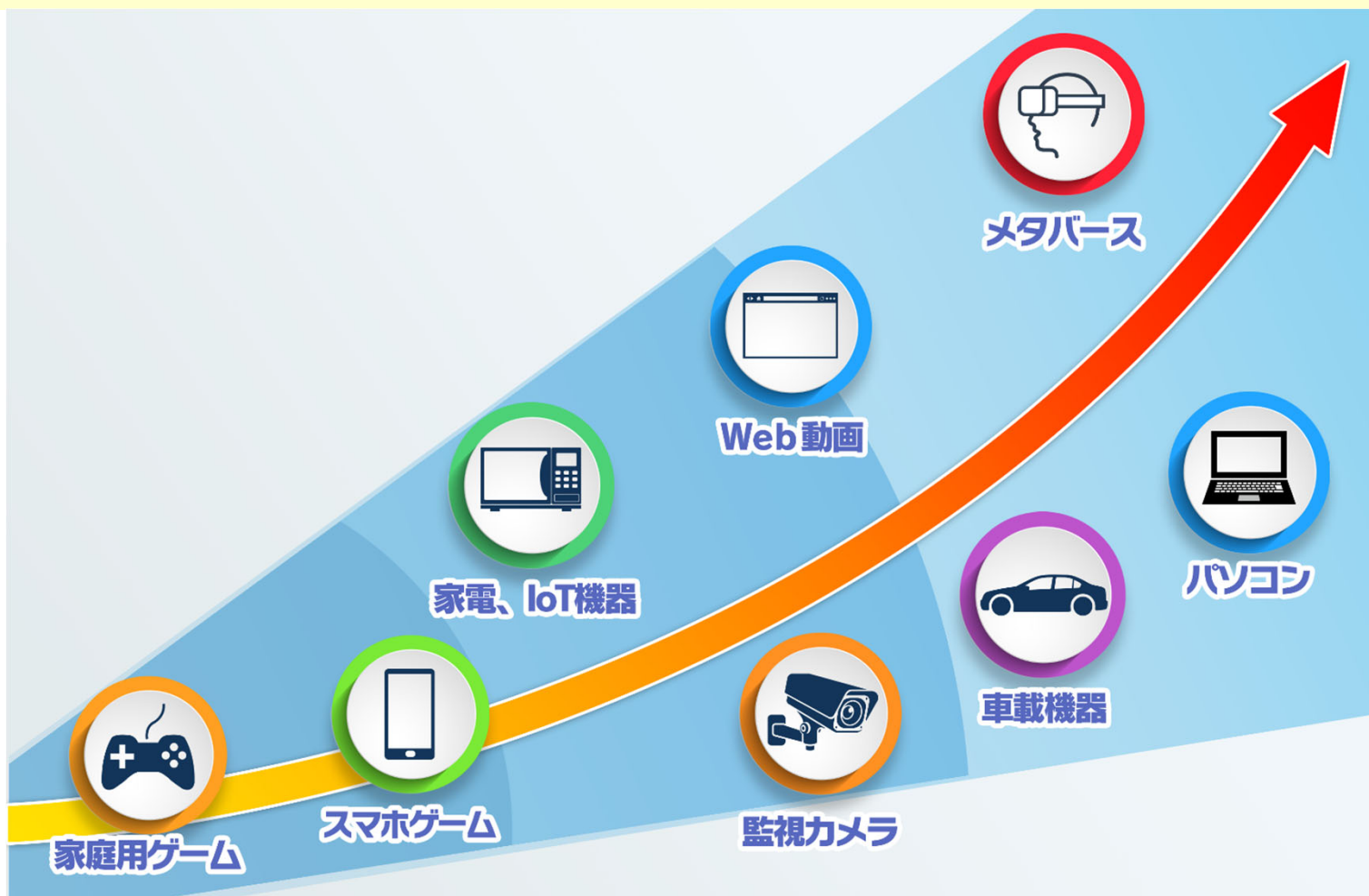
株式会社 CRI・ミドルウェア



1. 2022年9月期 上期決算概要	・ ・ ・	2
2. 2022年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	10
<b>3. 参考資料：今後の成長戦略と当期の方針</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>21</b>
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	34

# 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。

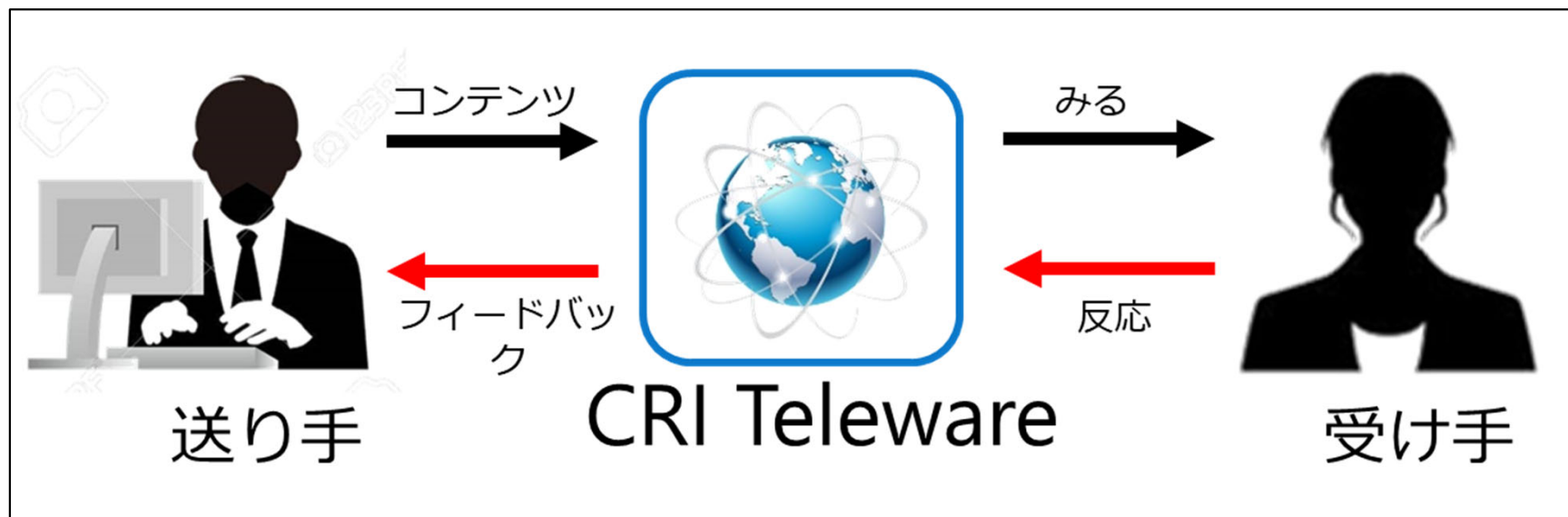


# 今後の成長戦略 ～テレウェア構想について～

## 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。



# 世の中の動向

## コロナ禍によるライフスタイルの変化、 ビデオチャットの爆発的普及

**TOPIC** 2018年、フォートナイトにボイスチャットが搭載

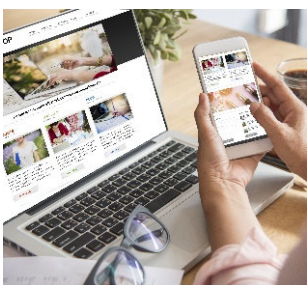
2020～2021年 オンラインコミュニケーションツールが一気に普及



オンライン会議ツールの  
爆発的普及  
(Zoom, Teams etc.)



ゲームの遊び方に変化  
→オンラインゲームが  
主流に



ネットショッピングの  
利用拡大



オンラインイベントや  
ライブ配信の増加



# 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



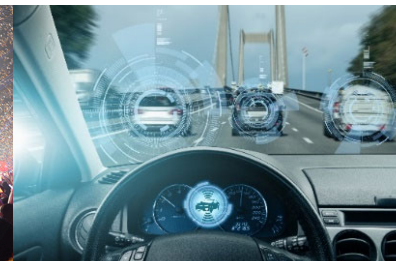
ライブコマース



イベント



コネクテッドカー



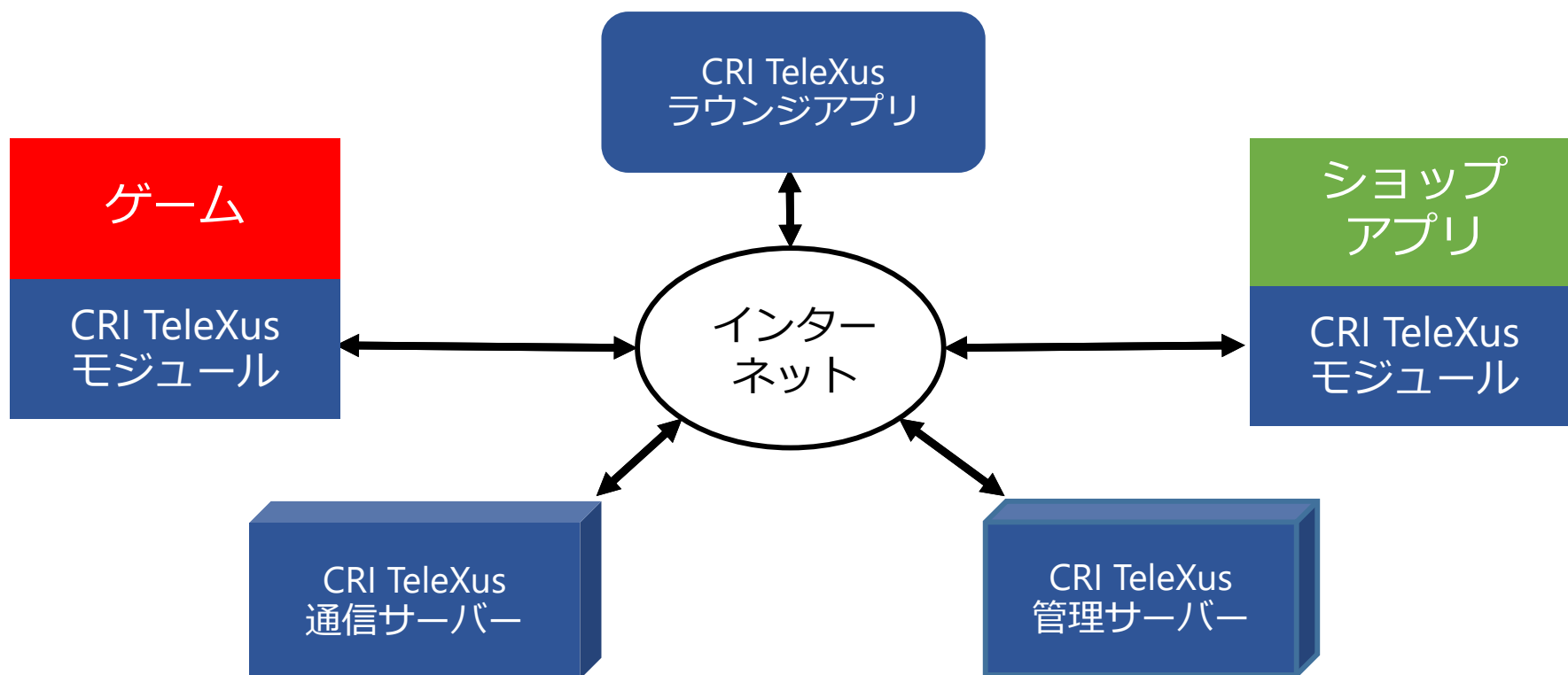
## CRI TeleXus

# 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 (テレクス)～

## CRI TeleXusを構成する要素技術・機能群

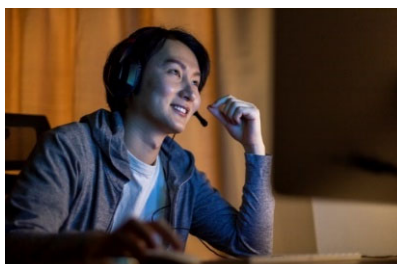
ゲーム

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 ~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。
- ✓ 音声がモノラル。 ⇒ 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



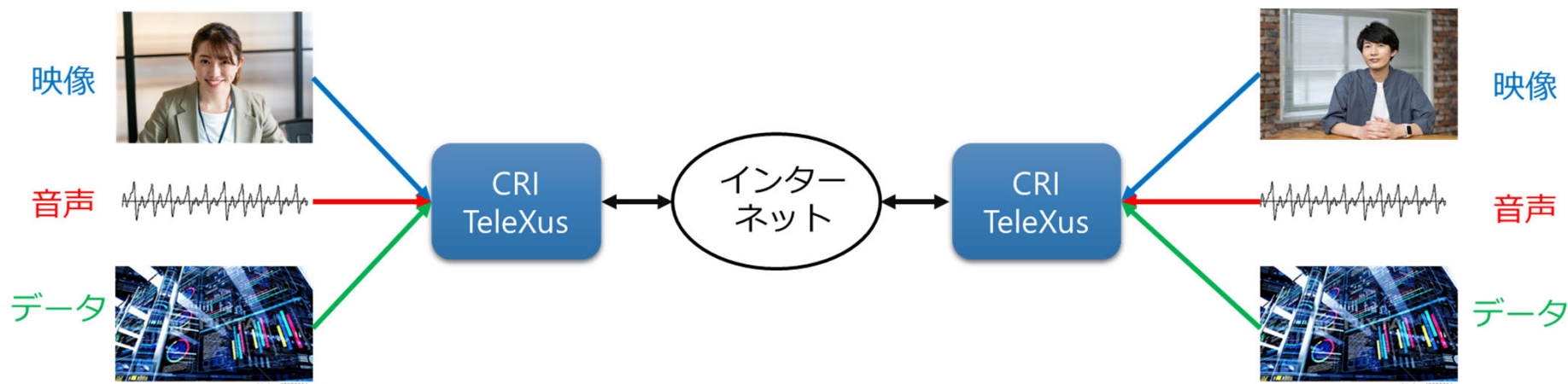
動画がスムーズに再生されない

# 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：各事業

## 2022年9月期方針：ゲーム事業

Diarkis社(\*)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。

(\*) 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。

## 2022年9月期方針：エンタープライズ事業

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。

1. 2022年9月期 上期決算概要	・ ・ ・	2
2. 2022年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	10
3. 参考資料：今後の成長戦略と当期の方針	・ ・ ・	21
4. <b>参考資料：企業概要</b>	・ ・ ・	<b>34</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216名 単体133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

(2022年3月31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

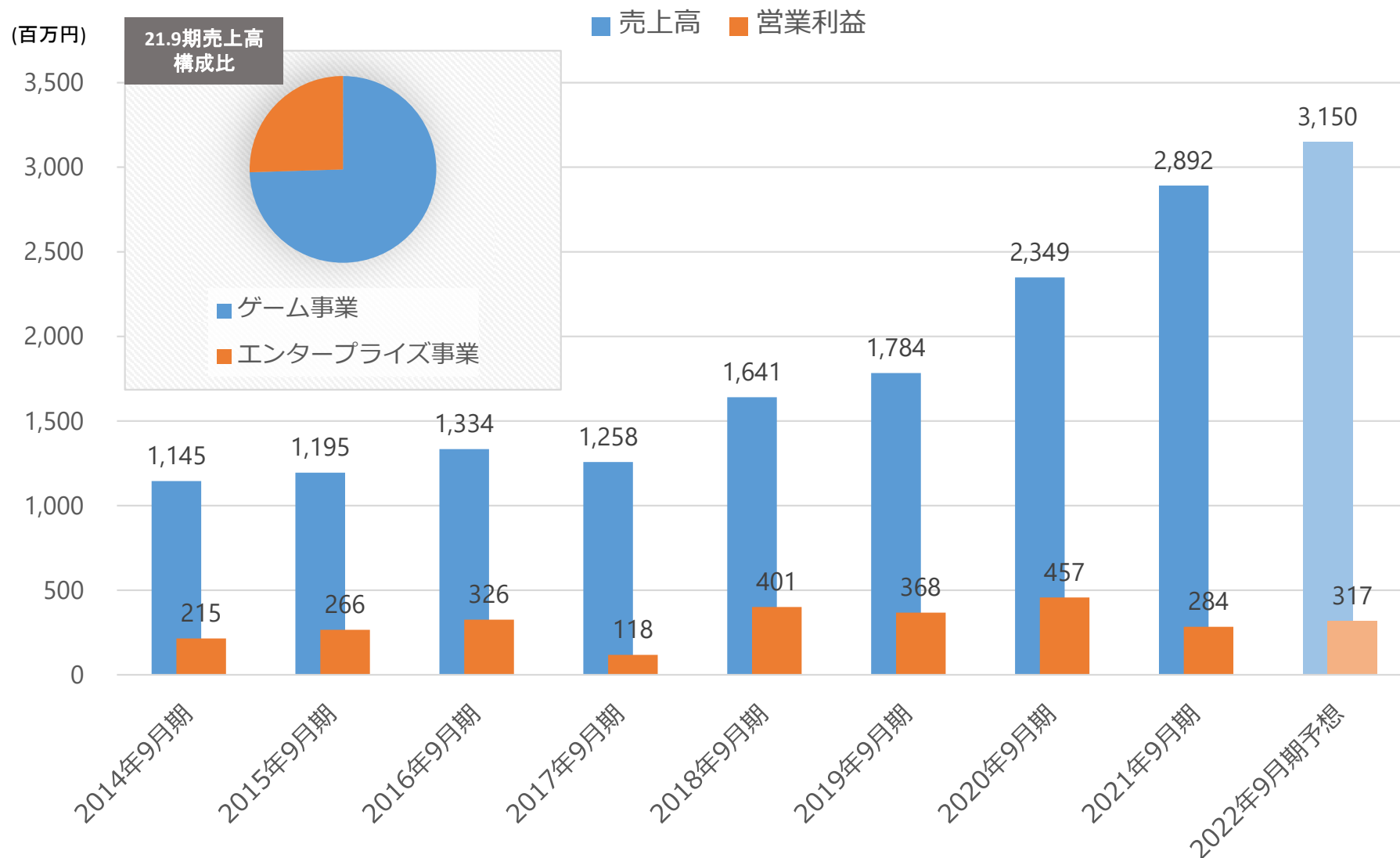
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

2014年

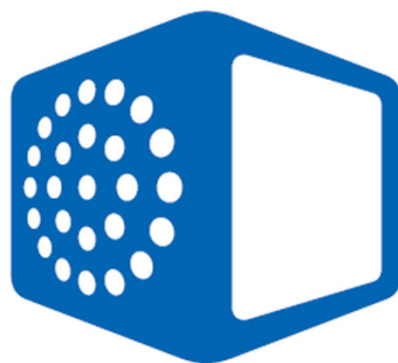
東京証券取引所マザーズ  
(現グロース)市場に上場

現在に至る

# 業績推移



# 企業理念



**CRIWARE**<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

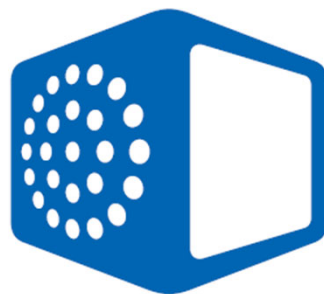


# 独自技術（圧縮技術）

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>	◎
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	◎

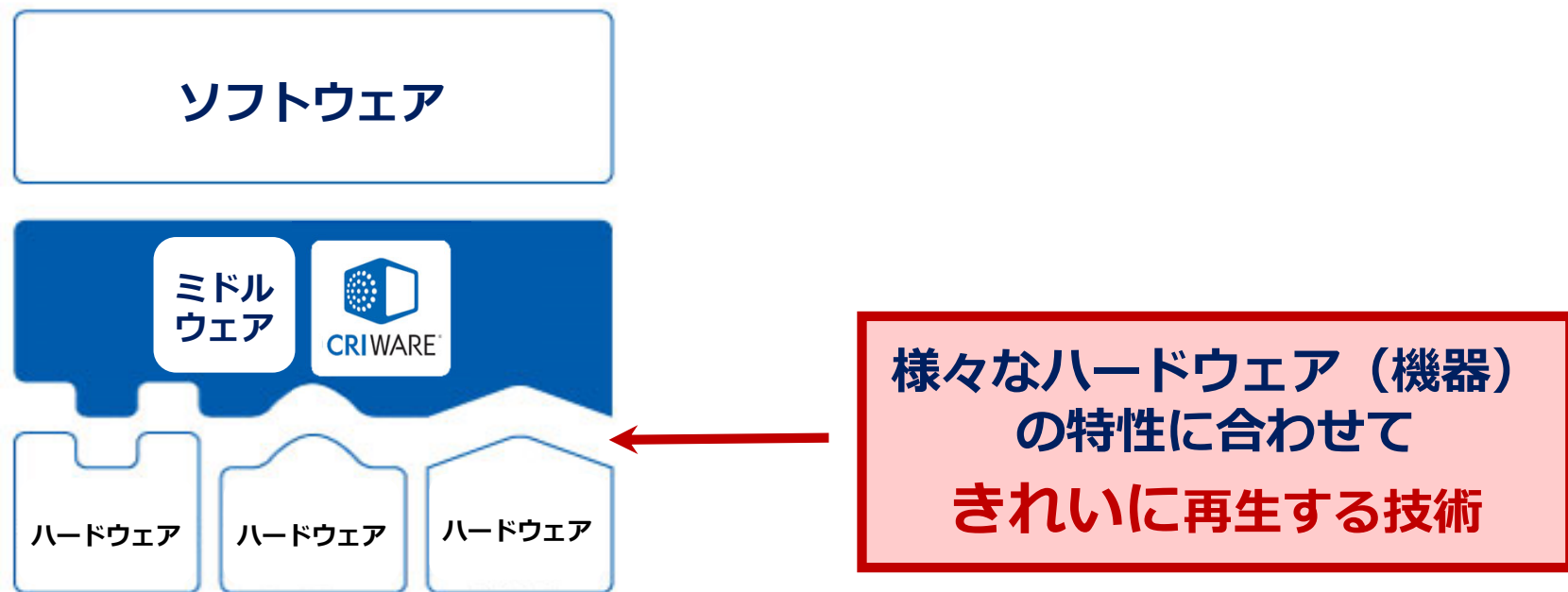
株式会社 CRI・ミドルウェア



CRIWARE

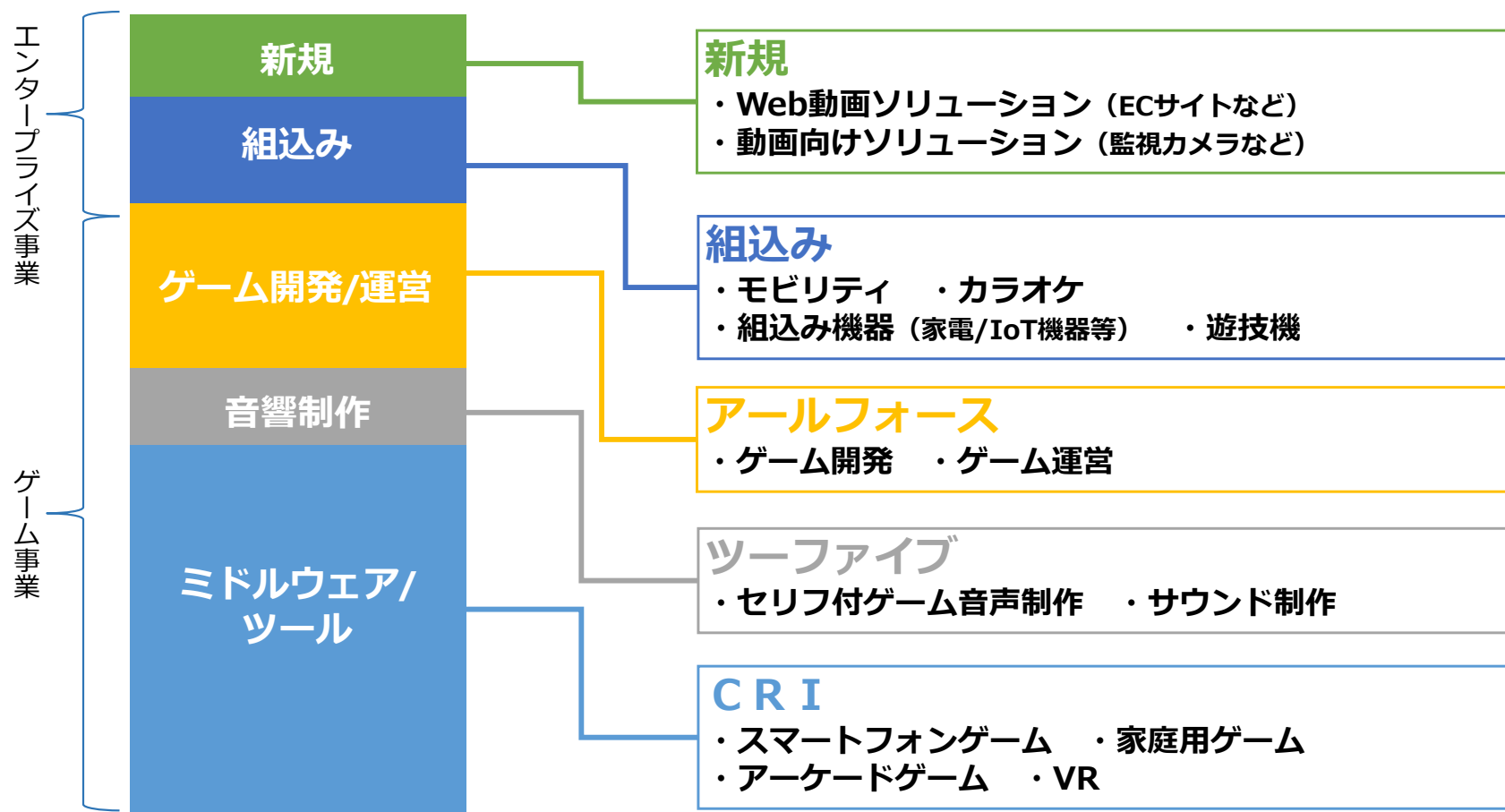
# 独自技術（再生技術）

「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：ミドルウェア/ツール (CRI)

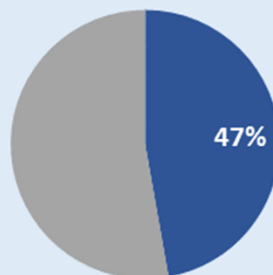
※海外のコンテンツ制作を含む。

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。

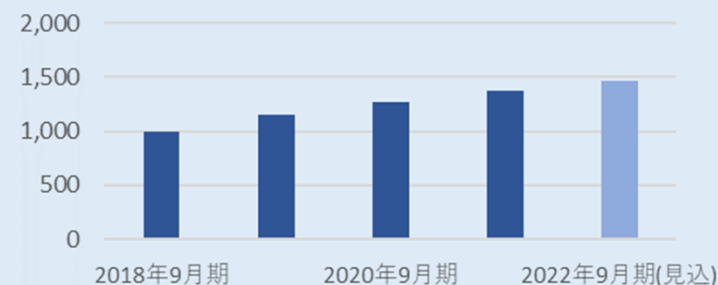
## 主要製品

- ・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  
(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

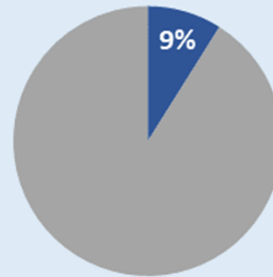
ハイクオリティな  
ゲームを開発したい

# ゲーム事業：音響制作（ツーファイブ）

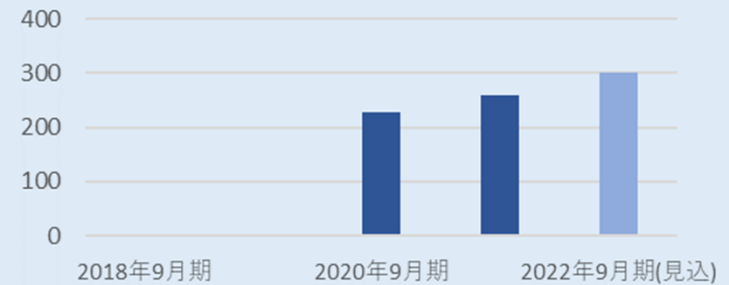
※ツーファイブは、2020年9月期1QからPL連結いたしました。

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)



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



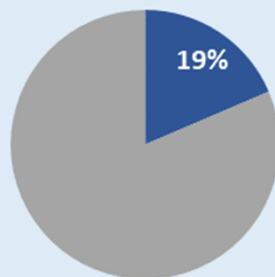
〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

# ゲーム事業：ゲーム開発/運営 (アールフォース)

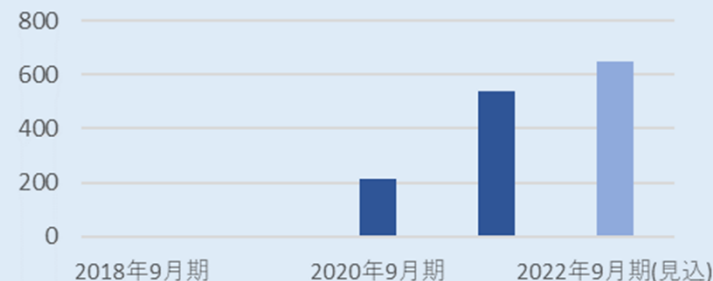
※アールフォースは、2020年9月期4QからPL連結いたしました。

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  
(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をお願いしたい

企画提案から運営まで全てお任せしたい

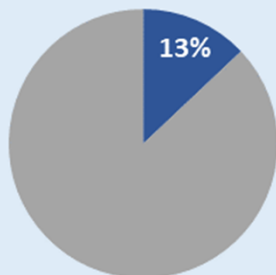
# エンタープライズ事業：組込み分野

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  
(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

## 市場・顧客のニーズ

＼温めが完了しました／



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)

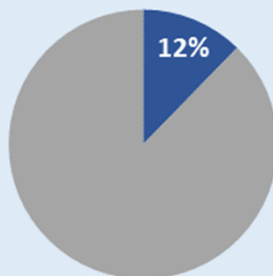
※新規分野全体 (Web動画、動画向けSOL等) の売上構成比、売上推移になります。

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  
(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）

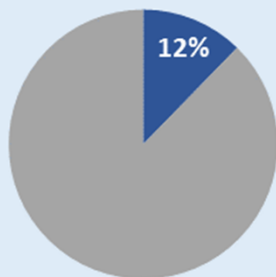
※新規分野全体（Web動画、動画向けSOL等）の売上構成比、売上推移になります。

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



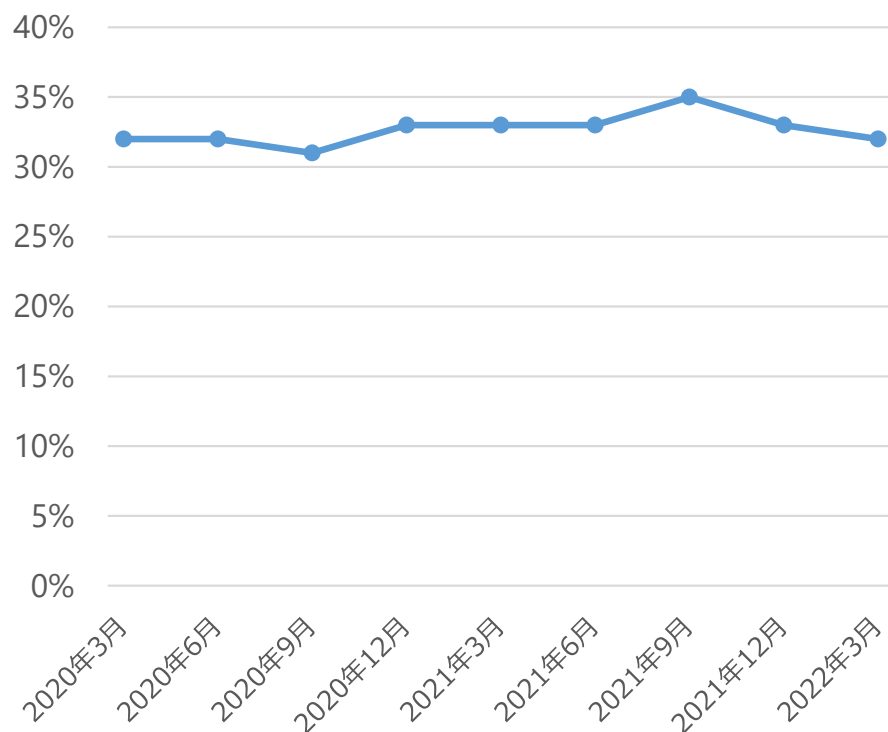
## 市場・顧客のニーズ

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

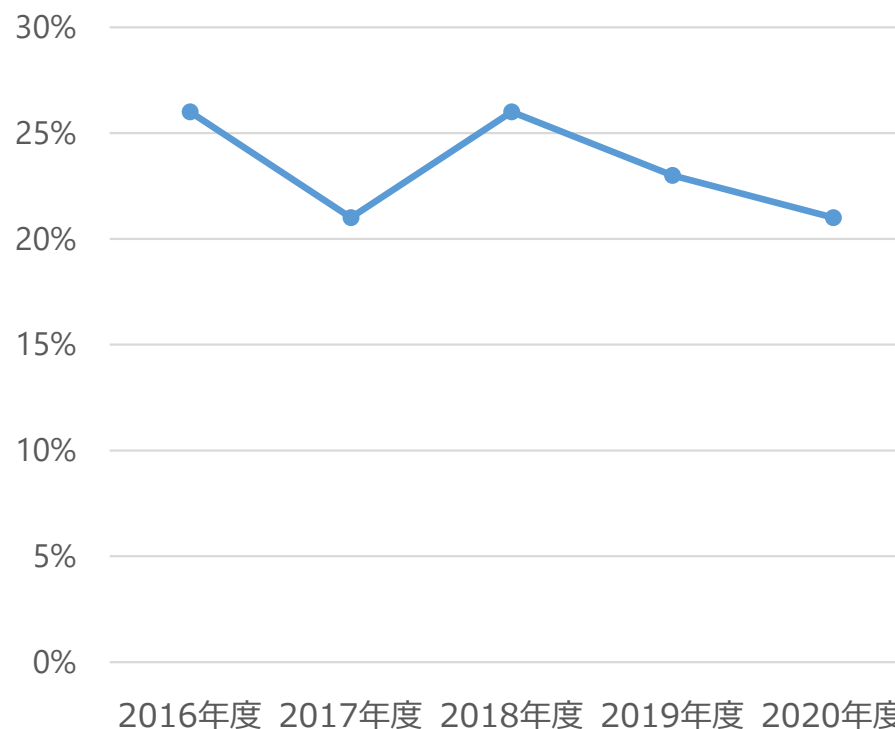


**CRIWARE採用率：32% ※**

(2022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：21% ※**

(2019/12/30~2020/12/27 集計)

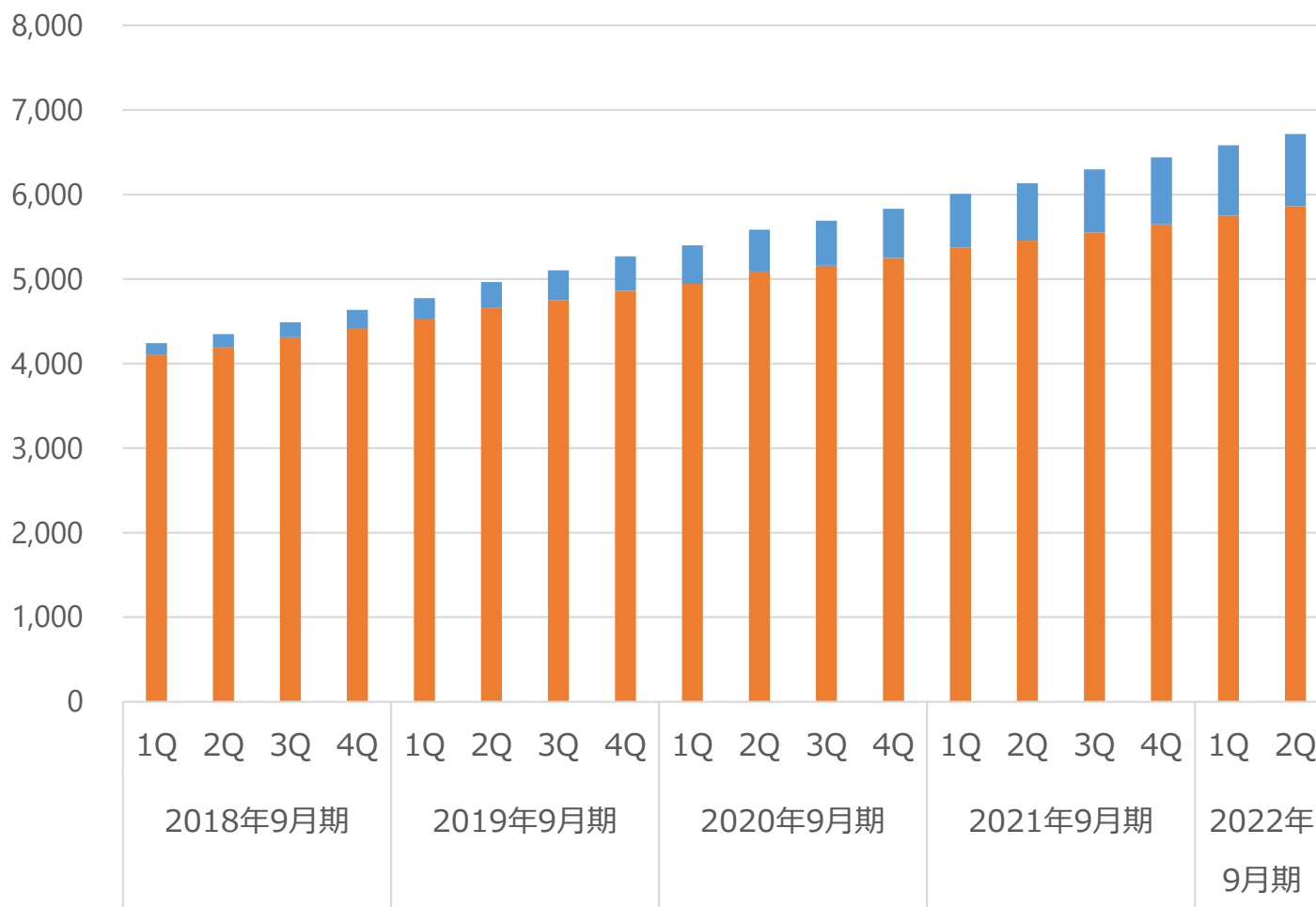
※ファミ通ゲーム白書2021  
「2020年ゲームソフト推定販売本数TOP1000」における  
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

株式会社 CRI・ミドルウェア



# ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移

■ 国内ライセンス数(累計) ■ 海外ライセンス数(累計)



**CRIWARE採用**

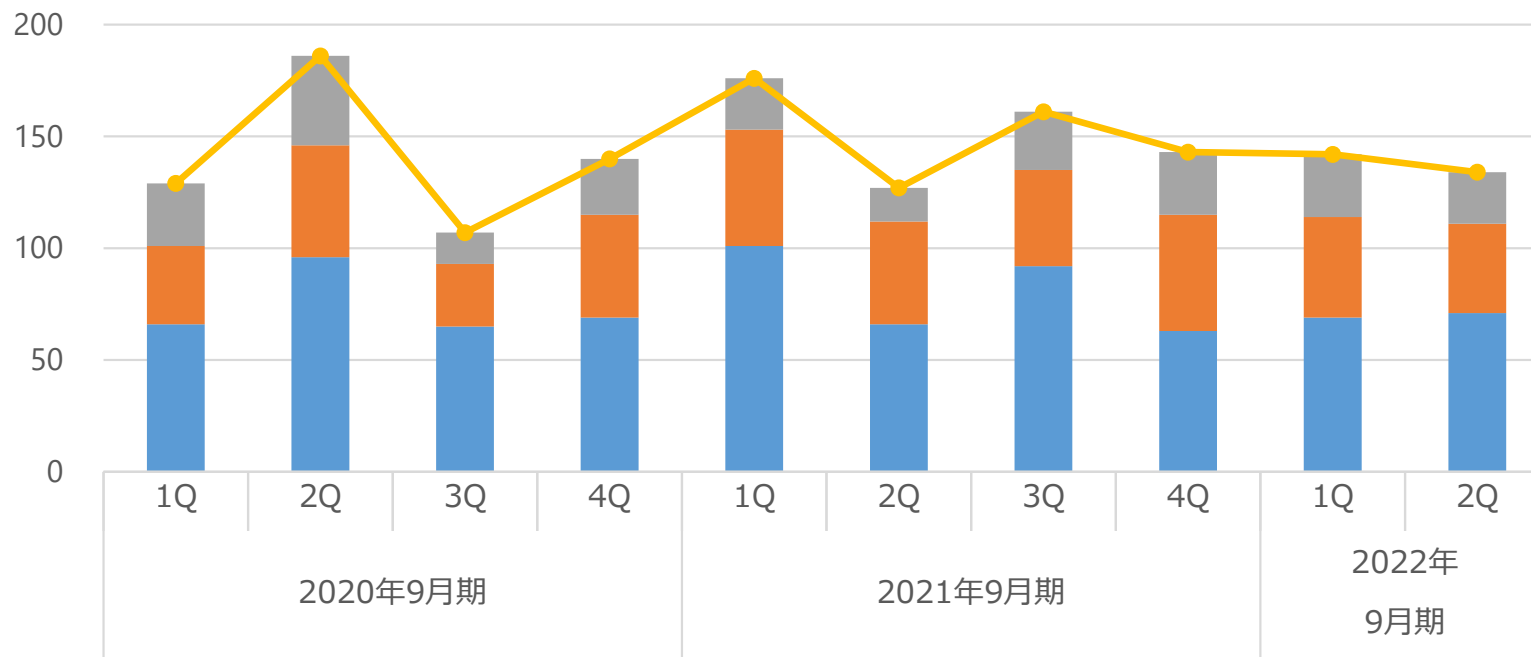
**6,715**  
ライセンス

(2022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

## 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
■ 家庭用ゲーム	35	50	28	46	52	46	43	52	45	40
■ スマートフォンゲーム	66	96	65	69	101	66	92	63	69	71
● 合計ライセンス数	129	186	107	140	176	127	161	143	142	134

※「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。