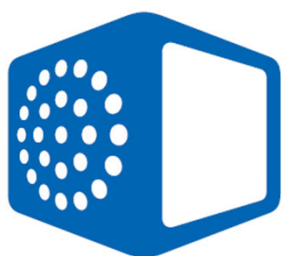


2022年9月期第3四半期

決算補足説明資料

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2022年 8月 4日



CRIWARE®

1. 2022年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・ 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	・ ・ ・ 16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 29

3Q累計決算のポイント（連結）

減収減益

売上高 1,965百万円（前年同期比△152百万円）

営業利益 7百万円（前年同期比△221百万円）

- ・ゲーム事業は、ゲーム開発/運営の売上減および赤字継続の影響が大きく、減収減益。
- ・エンタープライズ事業は、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に代わる受注獲得ができず、減収減益。

3Q累計決算概要（連結/前年同期比）

（単位：百万円）

	2021年9月期3Q	2022年9月期3Q	増減額	増減率
売上高	2,118	1,965	△ 152	△ 7.2%
売上原価	1,016	1,027	+ 11	+ 1.2%
売上総利益	1,102	937	△ 164	△ 14.9%
(売上総利益率)	52.0%	47.7%	△ 4.3pt	—
販売費及び一般管理費	872	930	+ 57	+ 6.6%
営業利益	229	7	△ 221	△ 96.8%
(営業利益率)	10.8%	0.4%	△ 10.5pt	—
経常利益	276	37	△ 238	△ 86.3%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	160	△ 17	△ 177	—
従業員数（人）	211	220	—	—

3Q累計セグメント別業績（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、国内スマホ向けF2P売上減により、全体としては横ばい。また、海外向けは、逆風のなか、中国で一括ライセンス契約を受注し、横ばいで着地。(△5百万円)
- ・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。(＋16百万円)
- ・ゲーム開発/運営(アールフォース)は、運営中の大型アプリの収入減が継続し減収。(△106百万円)

(単位：百万円)

		2021年9月期3Q		2022年9月期3Q		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	1,620	76.5%	1,525	77.6%	△ 94	△ 5.9%
	ミドルウェア/ツール*	989	46.7%	984	50.1%	△ 5	△ 0.5%
	(内、海外)	172	8.1%	174	8.9%	+ 2	+ 1.3%
	音響制作	201	9.5%	217	11.1%	+ 16	+ 8.2%
	ゲーム開発/運営	429	20.3%	323	16.5%	△ 106	△ 24.7%
セグメント利益	ゲーム事業	243	106.1%	97	1334.9%	△ 145	△ 59.9%

*海外でのコンテンツ制作を含む。

3Q累計セグメント別業績（連結/前年同期比）

■エンタープライズ事業

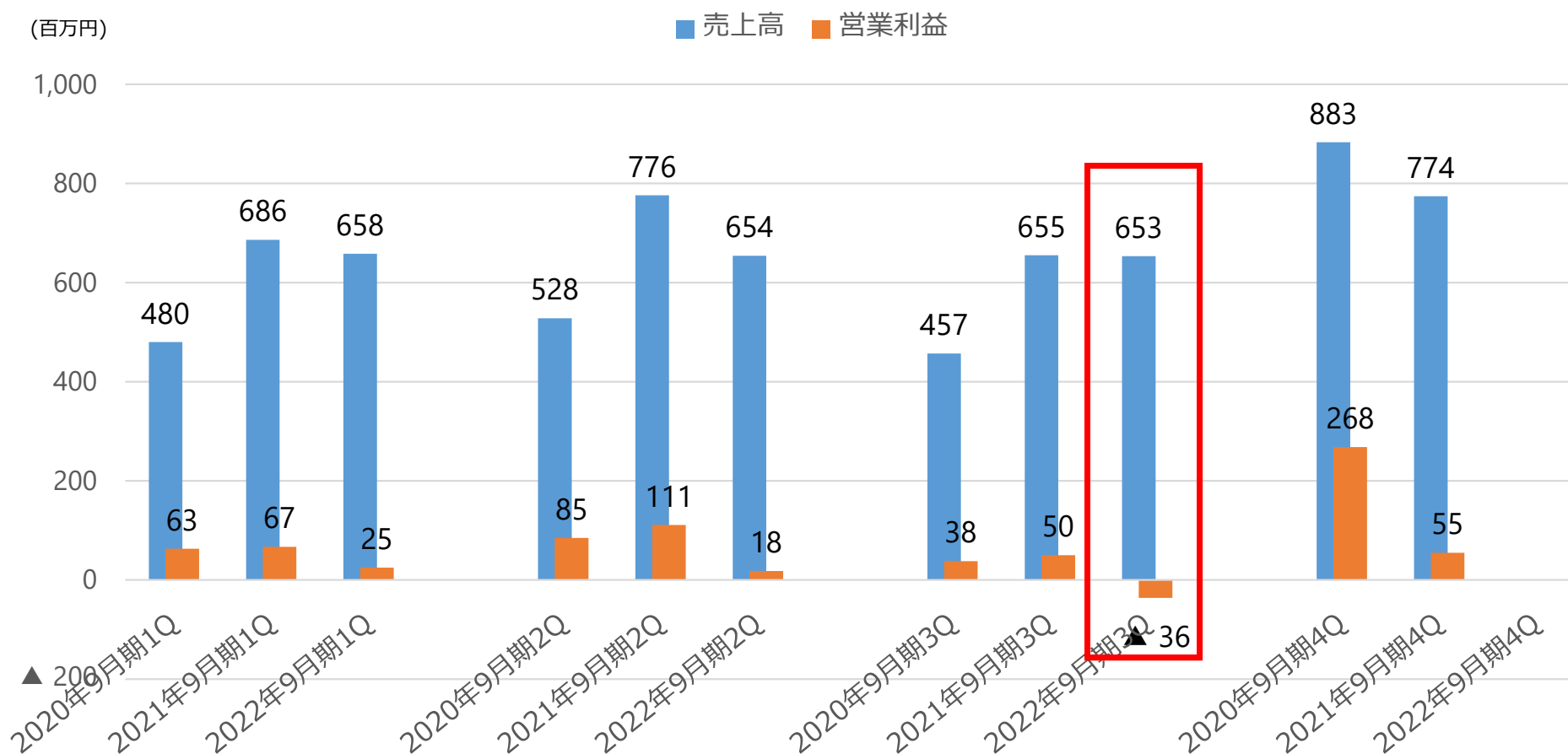
- ・組込みは、ネットワーク組込みシステム開発の大規模フェーズ終了で減収。(△53百万円)
 - ✓ モビリティは、メーターサウンド関連のライセンス売上や、メーターGUI関連の開発案件が好調に推移し増収。
 - ✓ 遊技機は、ネットワーク組込みシステム開発の大規模フェーズ終了に代わる受注獲得ができず減収。
- ・新規は、前期1Qにあった展示会関連の売上減を他でカバーし横ばいで着地。(△3百万円)
 - ✓ Web画像軽量化ソリューションが堅調に推移したものの、前期1Qにあったデジタル展示会プラットフォーム「CRI DXExpo」の大口売上がなくなった影響が大きく横ばい。

(単位：百万円)

		2021年9月期3Q		2022年9月期3Q		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	497	23.5%	440	22.4%	△ 57	△ 11.5%
	組込み	282	13.3%	228	11.6%	△ 53	△ 18.9%
	新規	215	10.2%	211	10.8%	△ 3	△ 1.8%
セグメント利益	エンタープライズ事業	△ 14	△ 6.1%	△ 90	△ 1234.9%	△ 76	—

直近3年四半期業績推移（連結）

3Q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による影響と、ゲーム開発/運営の赤字が響き、減収減益。



3Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、CRI TeleXusやモビリティ向けの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145百万円の減少。

（単位：百万円）

	2021年9月期末	2022年9月期 3Q末	増減額	増減率
流動資産	4,527	3,942	△ 585	△ 12.9%
現金及び預金	3,891	3,339	△ 552	△ 14.2%
売掛金及び契約資産	518	408	△ 110	△ 21.2%
その他流動資産	117	194	+ 76	+ 65.5%
固定資産	1,004	1,444	+ 439	+ 43.8%
有形固定資産	85	179	+ 94	+ 110.3%
無形固定資産	282	482	+ 199	+ 70.5%
投資その他の資産	636	782	+ 146	+ 23.0%
資産合計	5,532	5,386	△ 145	△ 2.6%

3Q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94百万円の減少。
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51百万円の減少。

（単位：百万円）

	2021年9月期末	2022年9月期 3Q末	増減額	増減率
流動負債	384	294	△ 89	△ 23.4%
固定負債	1,186	1,181	△ 4	△ 0.4%
負債合計	1,570	1,476	△ 94	△ 6.0%
株主資本	3,924	3,798	△ 126	△ 3.2%
その他の包括利益累計額	7	76	+ 68	+ 940.6%
新株予約権	11	10	0	△ 1.9%
非支配株主持分	18	25	+ 6	+ 36.7%
純資産合計	3,961	3,910	△ 51	△ 1.3%
負債純資産合計	5,532	5,386	△ 145	△ 2.6%
自己資本比率	71.1%	71.9%	+ 0.8pt	—

1. 2022年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	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	・ ・ ・	16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	29

22年9月期業績予想のポイント（連結）

変更あり

売上高2,750百万円、営業利益75百万円

通期予想を下方修正。

- ゲーム開発/運営は、下期以降のアプリ運営収入増・黒字化計画が想定通りに進まず、赤字継続。
- ゲームミドルウェア/ツールは、新製品の販売遅延やCRIWAREの大口売上獲得が成らなかったことにより、売上計上が想定通りに進まず。

(期初予想比：売上高 △400百万円)

(期初予想比：営業利益△242百万円)

22年9月期業績予想（連結）

変更あり

(単位：百万円)

	2021年9月期	2022年9月期 修正予想	増減額	増減率
売上高	2,892	2,750	△ 142	△ 4.9%
営業利益	284	75	△ 209	△ 73.6%
(営業利益率)	9.8%	2.7%	△ 7.1pt	—
経常利益	335	100	△ 235	△ 70.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	199	30	△ 169	△ 85.0%

22年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

変更あり

■ゲーム事業

ミドルウェア/ツール、ゲーム開発/運営が想定通りに進捗せず、計画を修正。

- ・ミドルウェア/ツールは、新製品となる「CRI TeleXus」や「Diarkis」の営業活動に注力するも、当期売上へのインパクトは軽微。海外は、中国ゲーム規制や上海ロックダウンなど逆風が吹く中、ライセンス売上は前期以上を確保できる見込み。
- ・音響制作は、中国からの受注減以外は、概ね堅調に推移する見込み。
- ・ゲーム開発/運営は、大型アプリの運営収入増は予定通りにっていないものの、新規案件獲得により売上は前期を上回る見込み。

(単位：百万円)

	2021年9月期	2022年9月期	増減額	増減率
	実績	修正予想		
ゲーム事業	2,155	2,099	△ 56	△ 2.6%
ミドルウェア/ツール*	1,368	1,284	△ 84	△ 6.1%
(内、海外)	282	256	△ 26	△ 9.5%
音響制作	251	272	+ 20	+ 8.0%
ゲーム開発/運営	535	543	+ 7	+ 1.4%

*海外でのコンテンツ制作を含む。

株式会社 CRI・ミドルウェア



22年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

変更あり

■エンタープライズ事業

組込み、新規ともに想定通りに案件獲得や顧客獲得が進まず、計画を修正。

・組込み/モビリティは、ライセンス売上、開発案件ともに好調に推移する見込み。組込み/カラオケは、コロナ禍で止まっていた案件の始動開始。

・新規/Web動画ソリューションは、中古車や賃貸住宅、ECなど業界を絞った営業展開を開始。新規/展示会ソリューションは、受託売上から許諾売上へと繋げるべく、新規の開発受託案件を複数受注。

(単位：百万円)

	2021年9月期	2022年9月期	増減額	増減率
	実績	修正予想		
エンタープライズ事業	737	651	△ 86	△ 11.7%
組込み	380	345	△ 35	△ 9.4%
新規	356	306	△ 50	△ 14.1%

最新TOPICS

ゲーム事業

■ 新製品紹介（2022/5/24発表）

低通信量で多人数ボイスチャットを実現する新製品「CRI TeleXus」のアーリーアクセス版の提供を開始。

- ✓ 競合製品に比し、通信量を大幅に削減。音声データ10Kbps（有声率80%）、パケットヘッダを含む総データ通信量で13Kbpsを実現。
- ✓ 多人数（100人規模）での同時会話に対応。立体音響による話者のポジショニングが可能に。



エンタープライズ（モビリティ）事業

■ 新コンテンツ紹介（2022/5/18発表）

「CRIWARE for Mobility」のWebページを公開。高品質・小さく軽く・省電力・低遅延で、人とくるまをやさしくつなぎます。

- ✓ モビリティ分野でのさらなる事業拡大とCRIWAREブランドの確立をめざしてWebページ公開。
<https://www.cri-mw.co.jp/business/product/auto/mobile/criwareformobility/>
- ✓ 「CRI TeleXus for Mobility」のコンセプトムービーも同時公開。



画像クリックでムービー再生

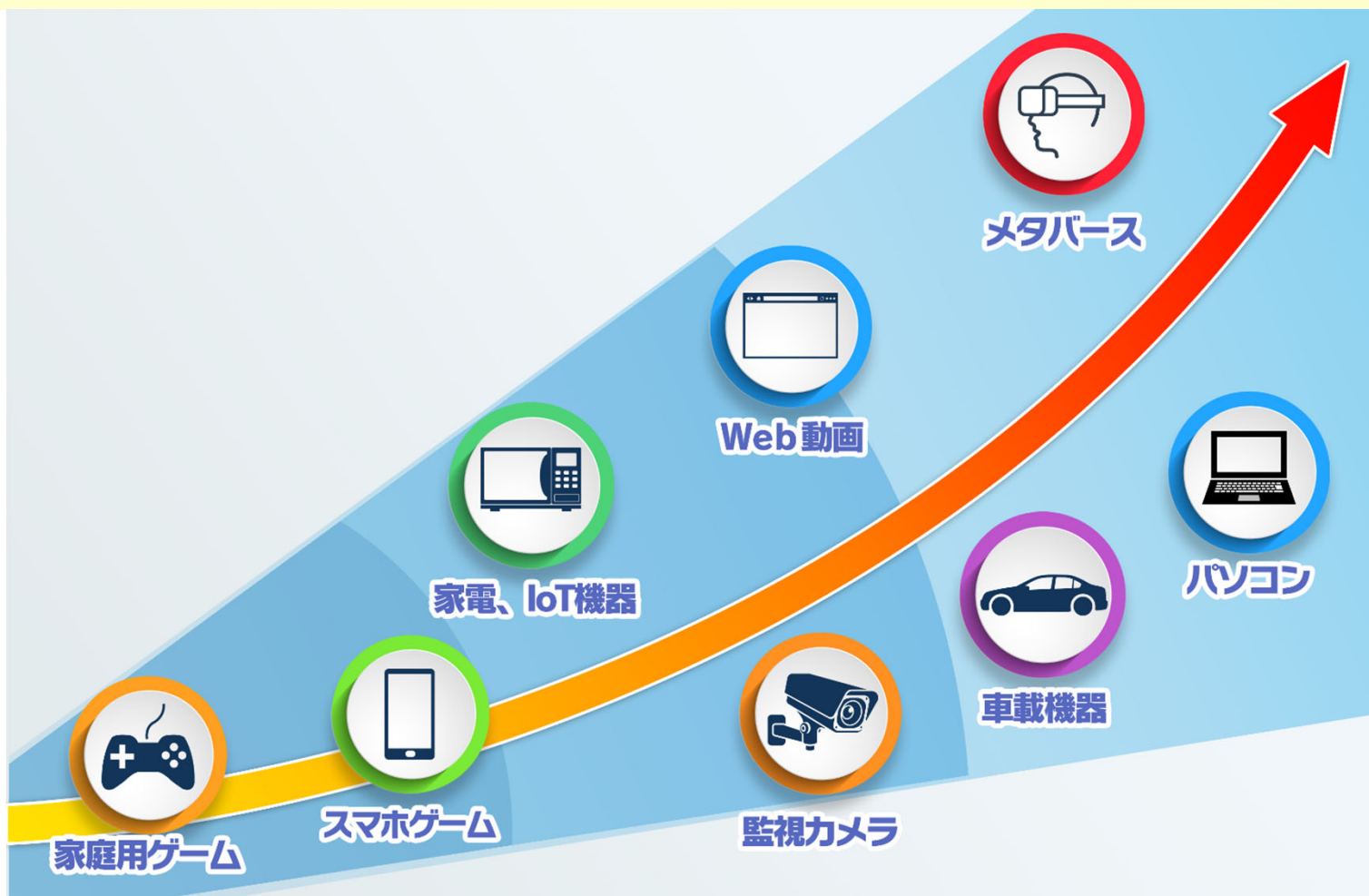
株式会社 CRI・ミドルウェア



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
3. 参考資料：今後の成長戦略と当期の方針	・ ・ ・	16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	29

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。

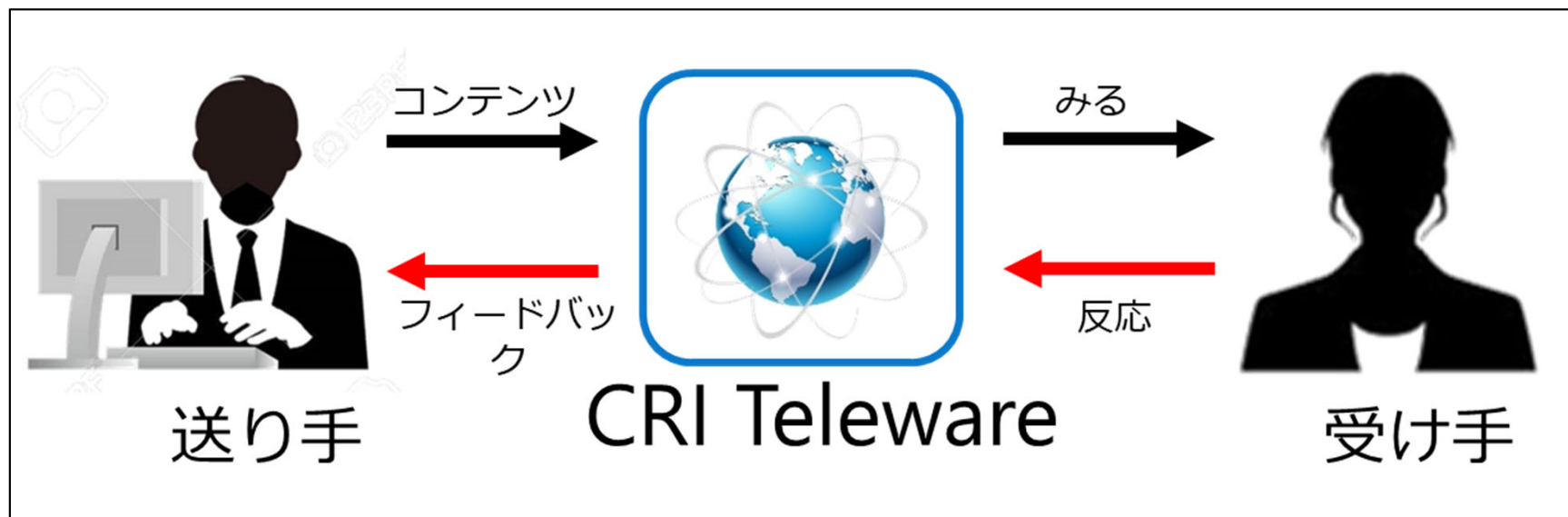


今後の成長戦略 ～テレウェア構想について～

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。



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

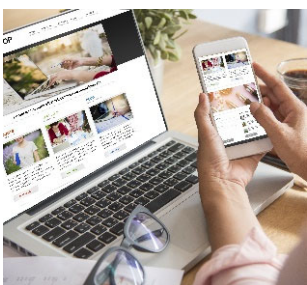
2020～2021年 オンラインコミュニケーションツールが一気に普及



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



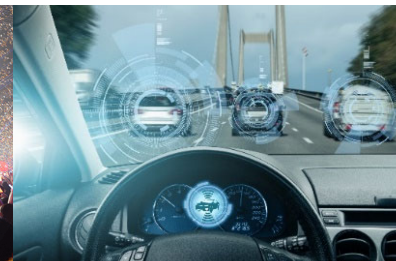
ライブコマース



イベント



コネクテッドカー



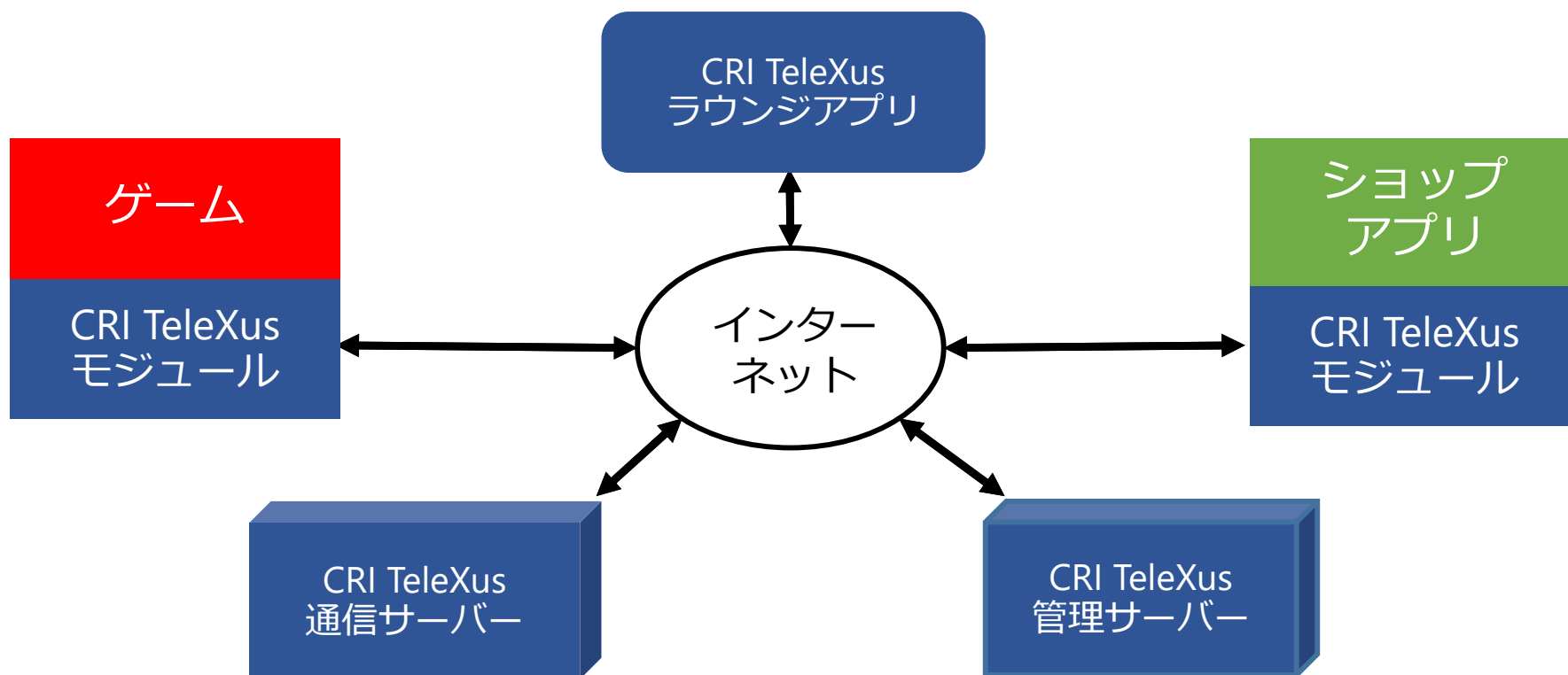
CRI TeleXus

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

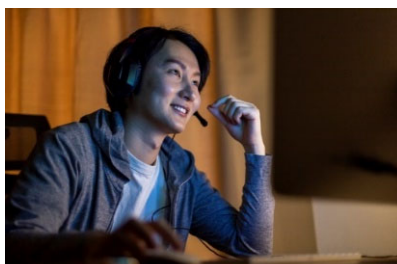
ゲーム

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

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

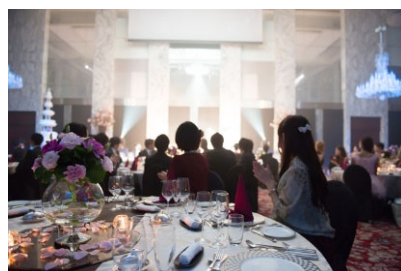
✓ リアルタイムコミュニケーション技術

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

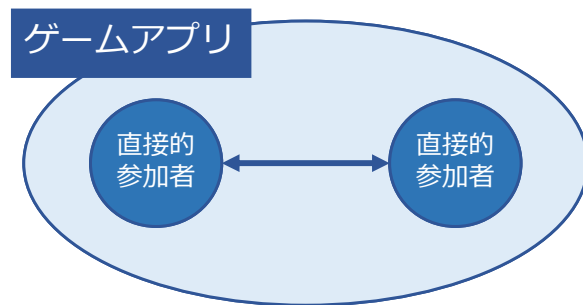


CRI TeleXusの技術的特徴

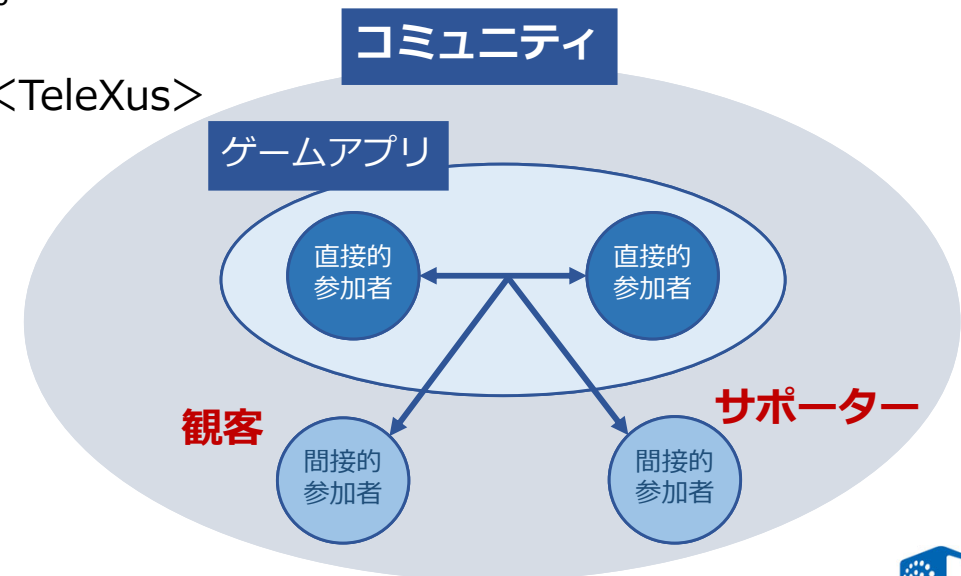
“コミュニティ”の拡大による経済価値の向上

- ✓ 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>



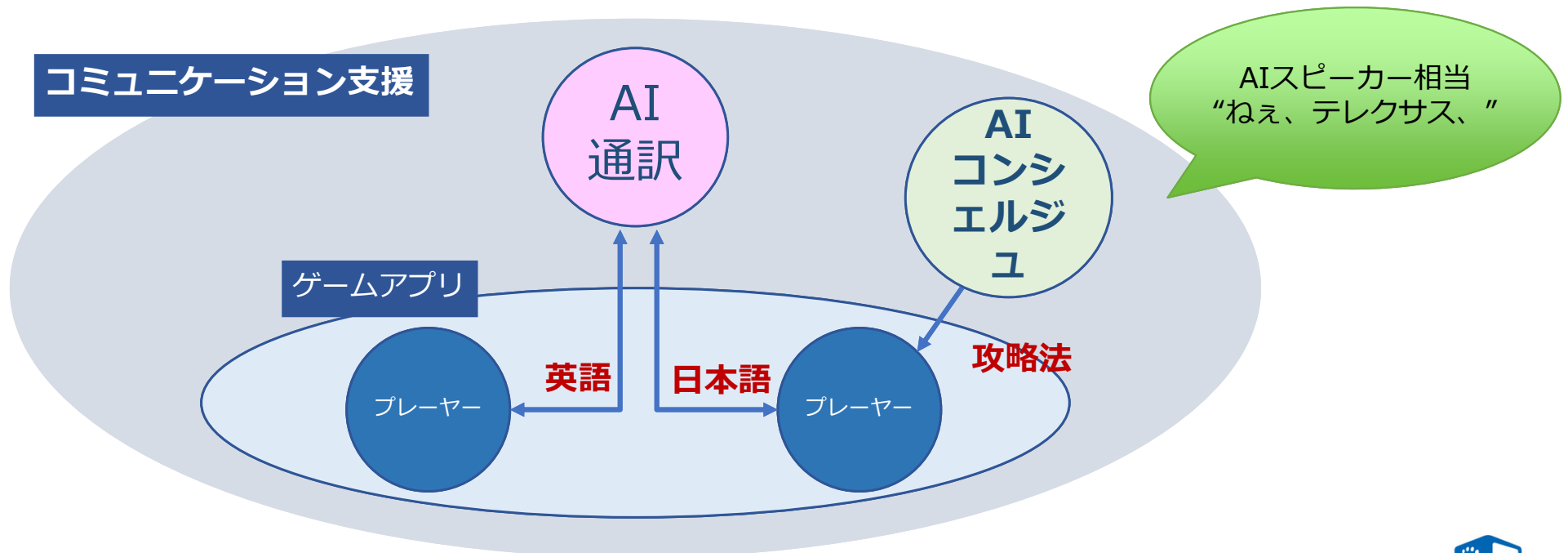
株式会社 CRI・ミドルウェア



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

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)

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	・ ・ ・	16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	29

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220名 単体139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6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

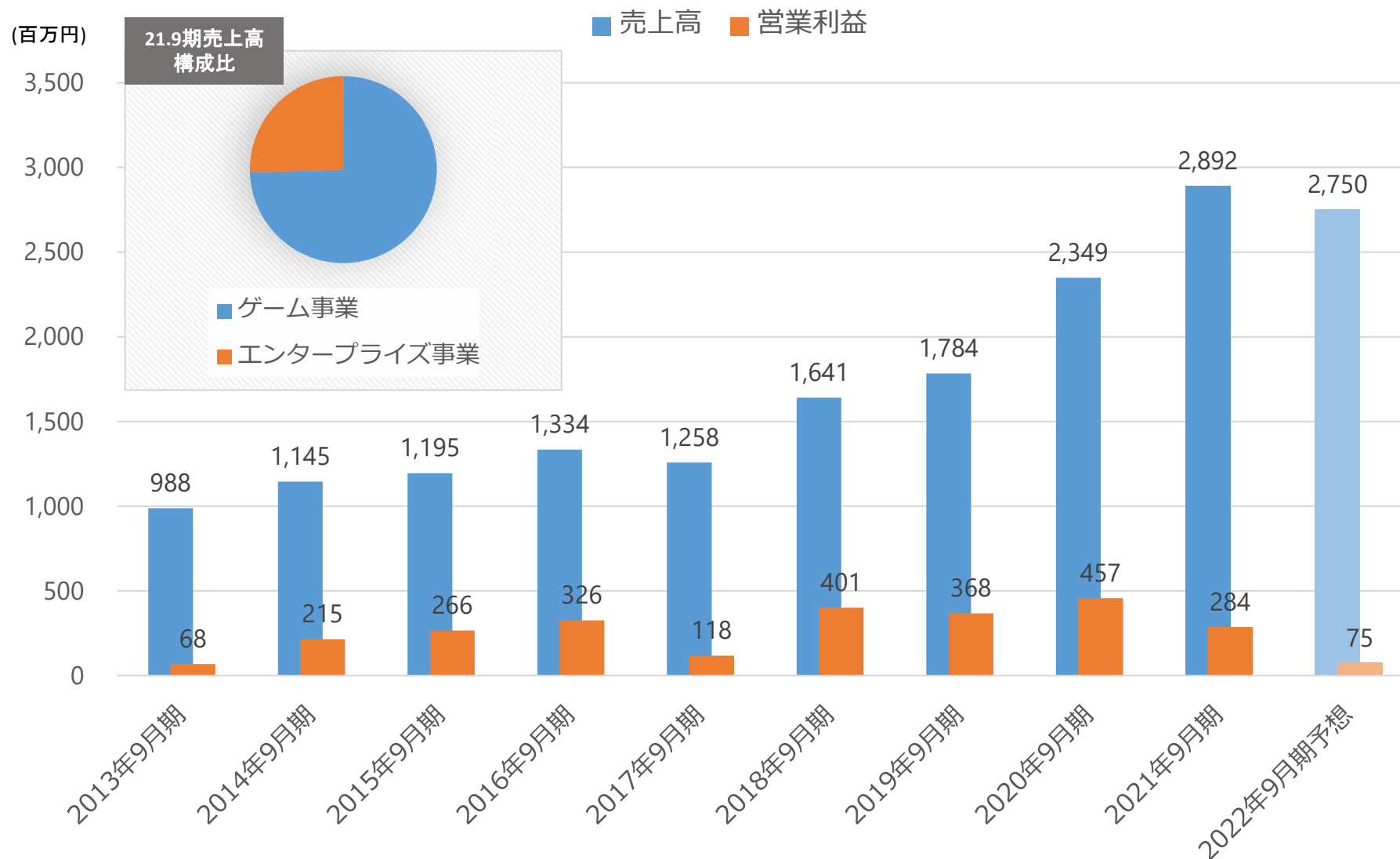
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

2014年

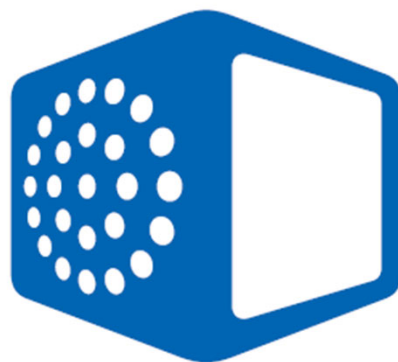
東京証券取引所マザーズ
(現グロース)市場に上場

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



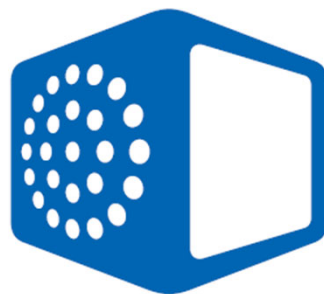
監視カメラ

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®

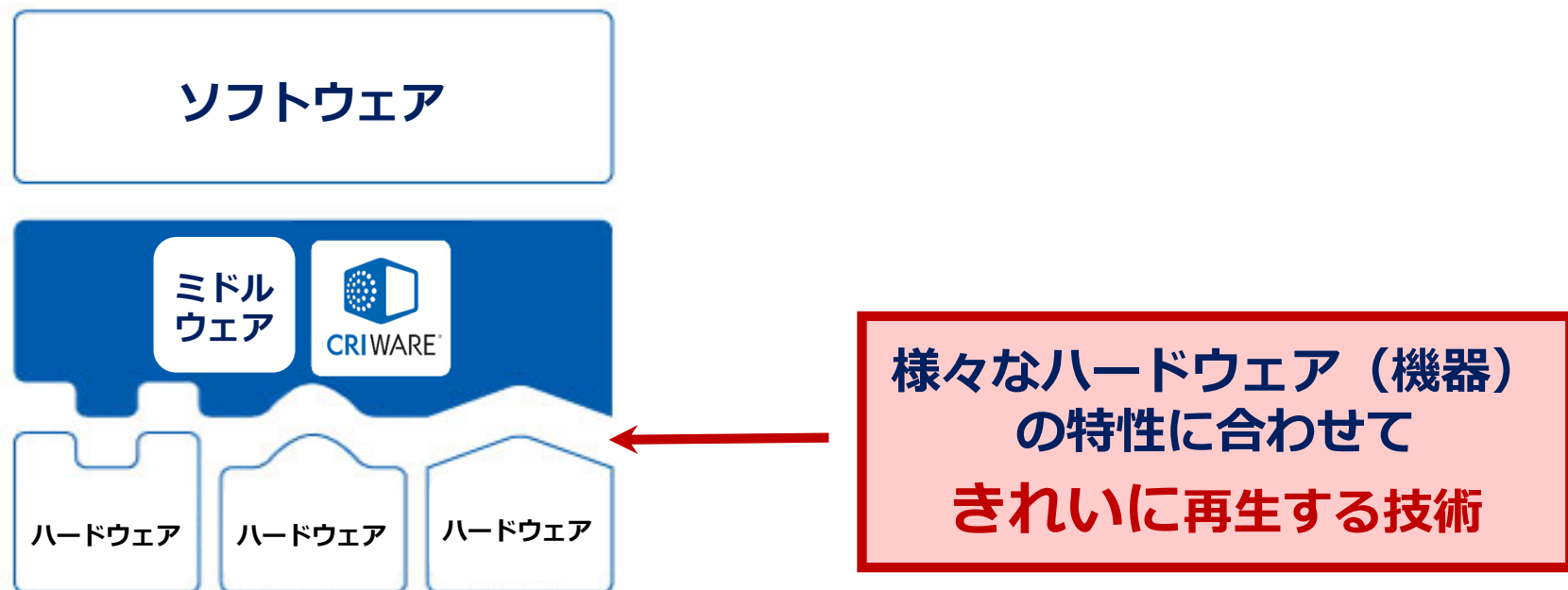
圧倒的な
映像圧縮技術

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	◎

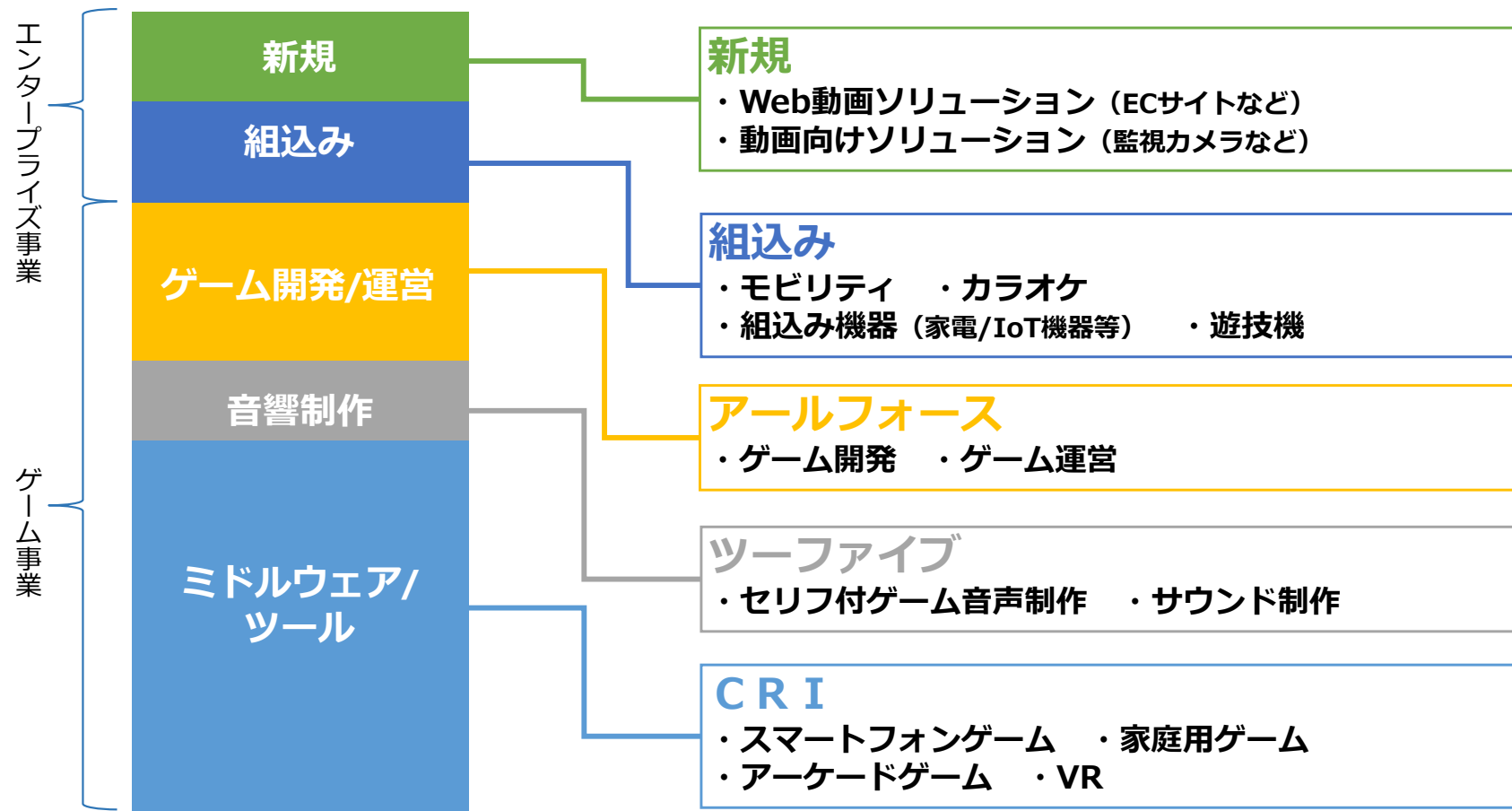
独自技術（再生技術）

「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)

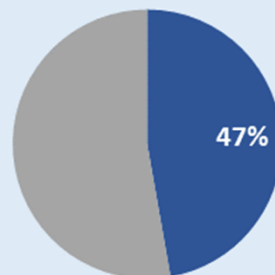
※海外のコンテンツ制作を含む。

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

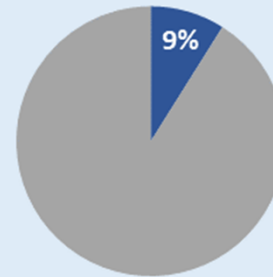
ハイクオリティな
ゲームを開発したい

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



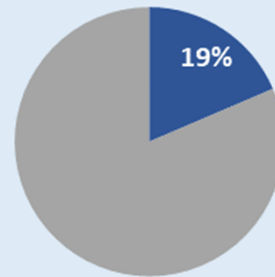
〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

ゲーム事業：ゲーム開発/運営 (アールフォース)

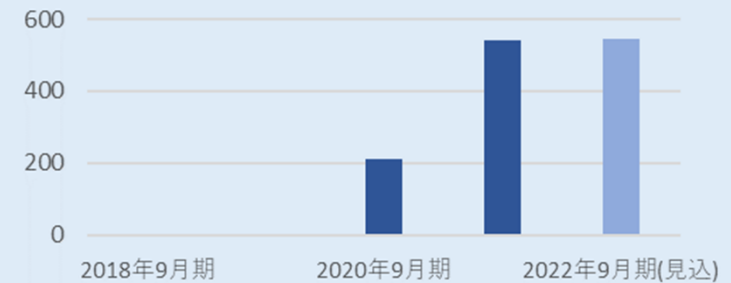
※アールフォースは、2020年9月期4QからPL連結いたしました。

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

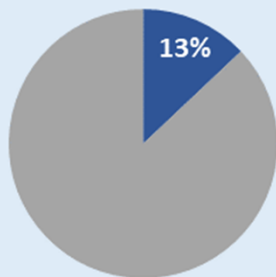
エンタープライズ事業：組込み分野

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
(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)

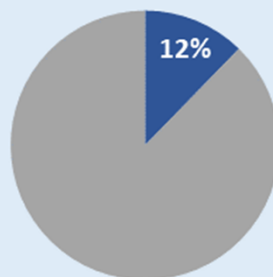
※新規分野全体 (Web動画、動画向けSOL等) の売上構成比、売上推移になります。

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）

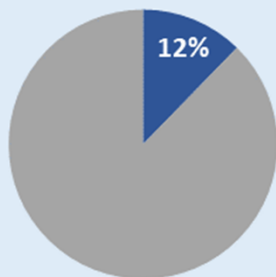
※新規分野全体（Web動画、動画向けSOL等）の売上構成比、売上推移になります。

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



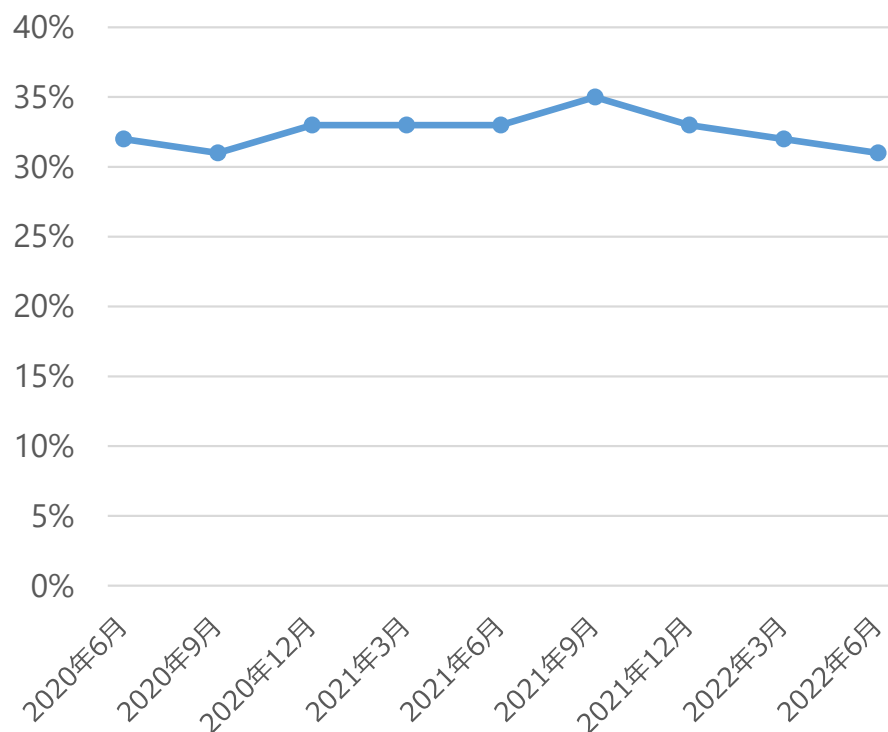
市場・顧客のニーズ

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

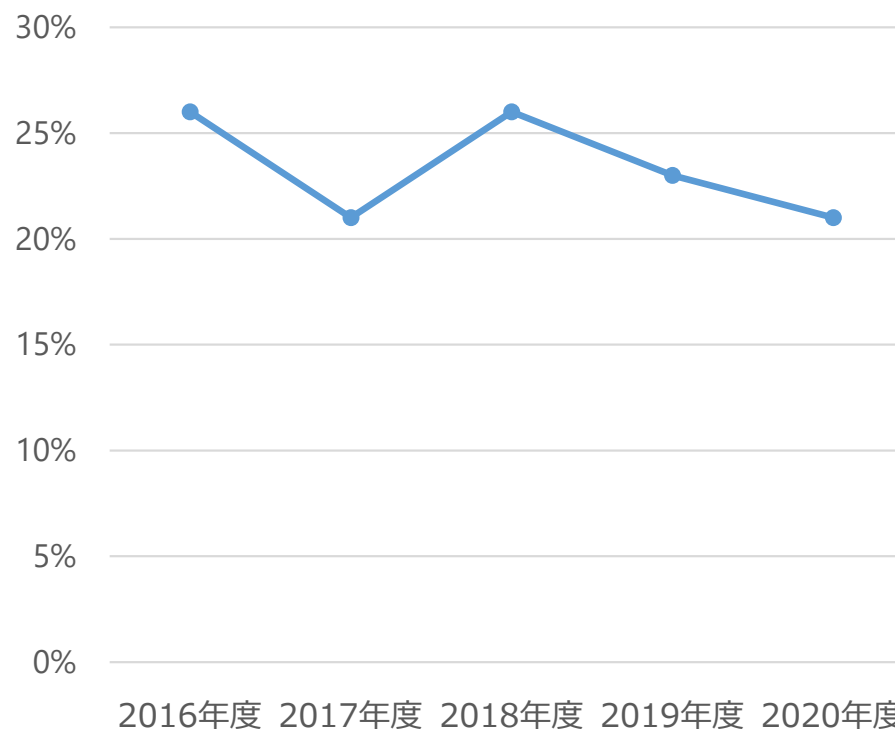


CRIWARE採用率：31% ※

(2022年6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% ※

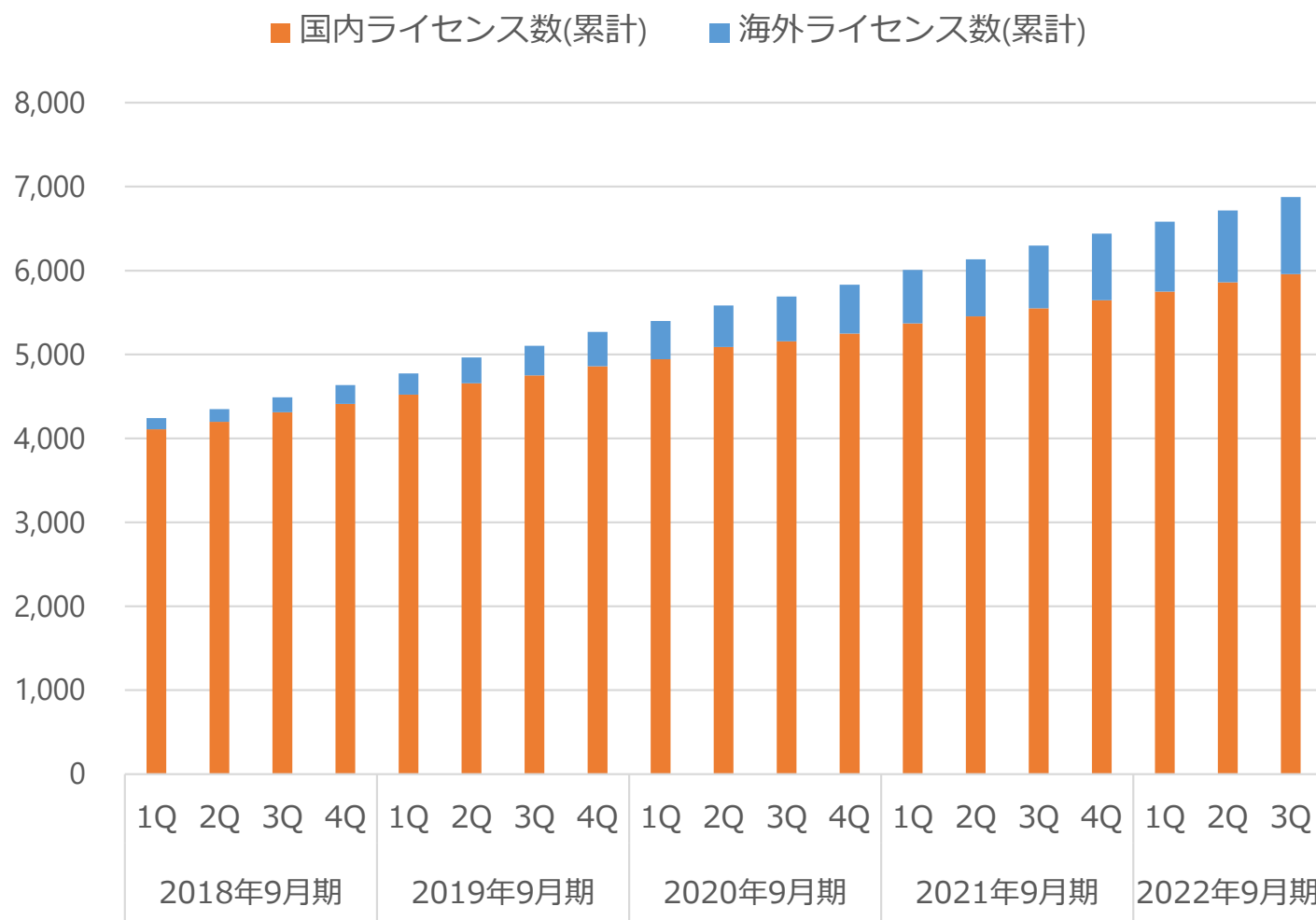
(2019/12/30~2020/12/27 集計)

※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

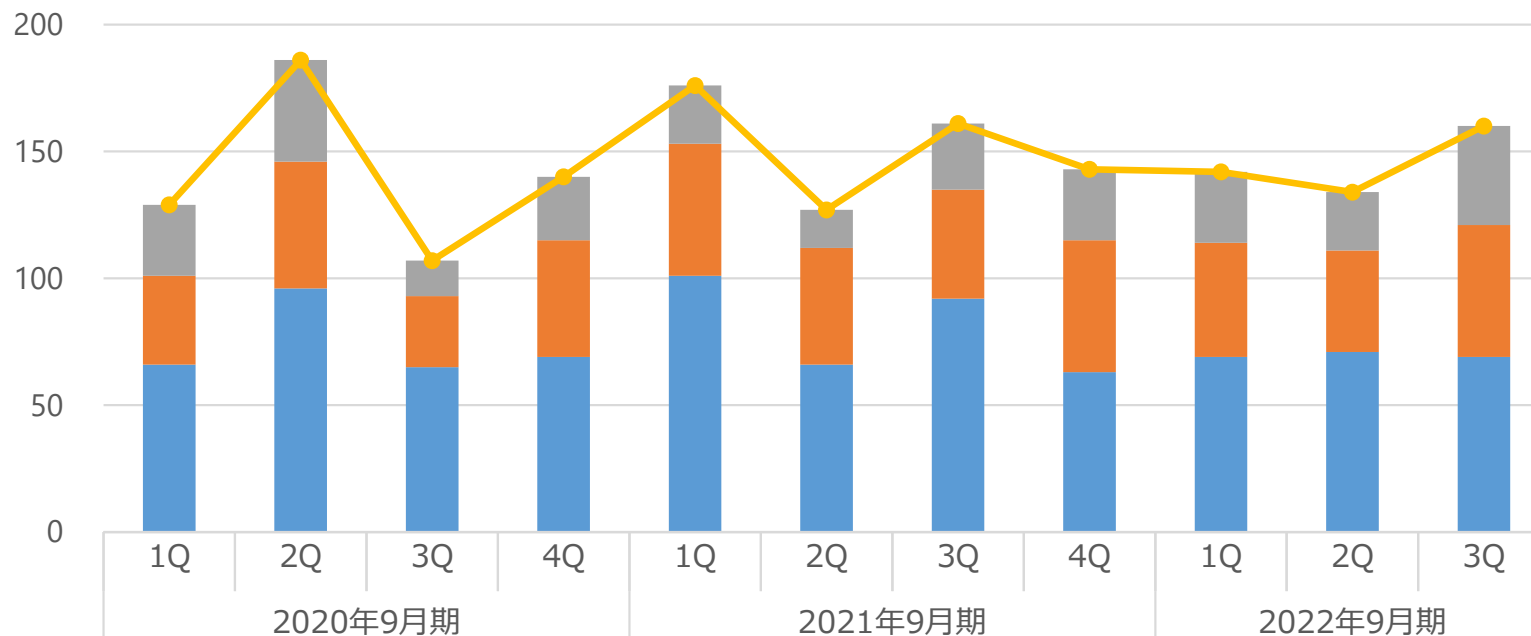
6,875
ライセンス

(2022年6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
■ 家庭用ゲーム	35	50	28	46	52	46	43	52	45	40	52
■ スマートフォンゲーム	66	96	65	69	101	66	92	63	69	71	69
● 合計ライセンス数	129	186	107	140	176	127	161	143	142	134	160

※「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。