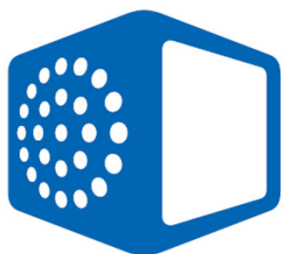


2023年9月期第3四半期

# 決算補足説明資料

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2023年8月3日



CRIWARE®

<b>1. 2023年9月期 3Q累計決算概要</b>	<b>・ ・ ・ 2</b>
2. 2023年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 10
3. 今後の成長戦略と当期の方針	・ ・ ・ 16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 30

# 3Q累計決算のポイント（連結）

増収増益

売上高 2,161百万円（前年同期比+195百万円）

営業利益 253百万円（前年同期比+246百万円）

- ・ **「V字回復」**に向け順調に業績が推移。
- ・ **ゲーム事業**では、ゲーム会社の複数ラインへのミドルウェアの浸透が進み、**一括ライセンス**が増加。売上を押し上げると同時に利益率が向上。
- ・ **エンタープライズ事業**は、**カラオケの大型案件**の受注や**モビリティ**が順調に成長していることで、売上が増加。インターネット関連事業のビジネス構造の改革も寄与し**利益が大幅に改善**。

# 3Q累計決算概要（連結/前年同期比）

（単位：百万円）

	2022年9月期3Q	2023年9月期3Q	増減額	増減率
売上高	1,965	2,161	+ 195	+ 10.0%
売上原価	1,027	906	△ 120	△ 11.8%
売上総利益	937	1,254	+ 316	+ 33.8%
（売上総利益率）	47.7%	58.0%	+ 10.3pt	—
販売費及び一般管理費	930	1,000	+ 70	+ 7.6%
営業利益	7	253	+ 246	+ 3370.6%
（営業利益率）	0.4%	11.7%	+ 11.4pt	—
経常利益	37	284	+ 246	+ 647.7%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△ 17	195	+ 212	—
従業員数（人）	220	213		

# 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、3Qにおいて複数の一括ライセンス契約を受注したことにより、国内増収。(＋51百万円) 海外は、中国において、新型コロナウイルス感染症の影響で停滞していたライセンス売上が3Qより回復に転じたものの、これまでのマイナス分を補うまでには至らず減収。(△13百万円)
- ・音響制作(ツーファイブ)は、音声収録業務が堅調に推移。(△1百万円)
- ・ゲーム開発/運営(アールフォース)は、2Qで完了した開発案件に代わる大型の新規案件を獲得できず減収。(△52百万円)

(単位：百万円)

		2022年9月期3Q		2023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	1,525	77.6%	1,510	69.9%	△ 14	△ 1.0%
	ミドルウェア/ツール*	984	50.1%	1,023	47.3%	+ 38	+ 4.0%
	(内、海外)	174	8.9%	160	7.4%	△ 13	△ 7.8%
	音響制作	217	11.1%	215	10.0%	△ 1	△ 0.8%
	ゲーム開発/運営	323	16.4%	271	12.6%	△ 52	△ 16.1%
セグメント利益	ゲーム事業	97	1334.9%	182	72.1%	+ 85	+ 87.4%

\*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

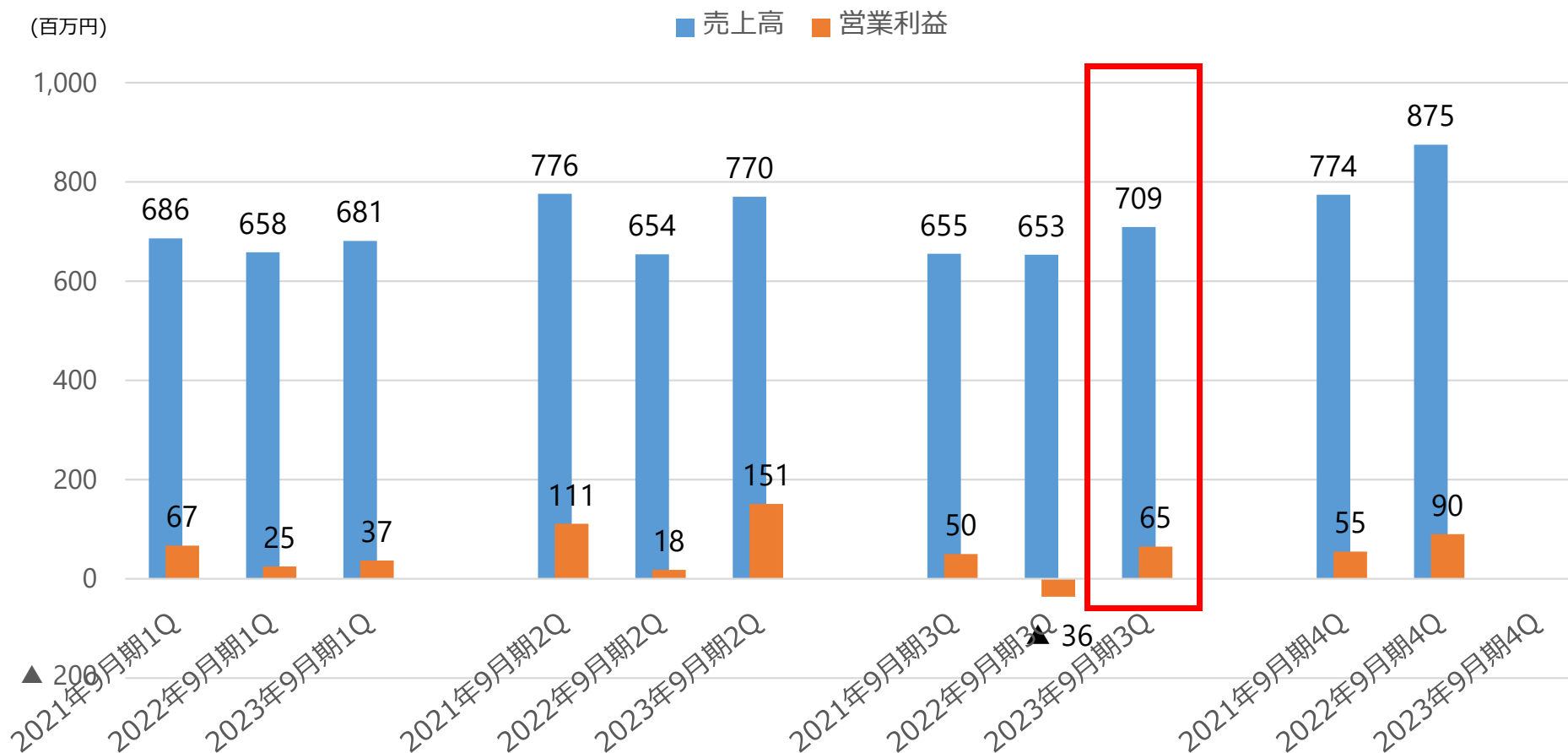
- ・組込みは、カラオケ案件の受注が好調に推移。また、モビリティは、ADX-AT(サウンド開発ソリューション)の採用台数の増加に伴い、ライセンス収入が伸張したことにより増収。( + 155百万円)
- ・新規は、CEDECなどのカンファレンスシステム開発案件を複数受注。また、特定顧客からの公共系システム開発案件が堅調に推移したことに加え、3Qで新たに電子玩具向けシステム開発案件を受注したことにより増収。( + 54百万円)

(単位：百万円)

		2022年9月期3Q		2023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	440	22.4%	651	30.1%	+ 210	+ 47.8%
	組込み	228	11.6%	384	17.8%	+ 155	+ 68.1%
	新規	211	10.8%	266	12.3%	+ 54	+ 25.9%
セグメント利益	エンタープライズ事業	△ 90	△ 1234.9%	70	27.9%	+ 161	—

# 直近3年四半期業績推移（連結）

3Qは、ゲーム事業で複数の一括ライセンス契約を受注したことに加え、エンタープライズ事業のカラオケ案件が好調に推移したことにより増収増益。



# 3Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、投資有価証券から有価証券への振替があったほか、現金及び預金や無形固定資産（ソフトウェア）の増加等により、前期末比72百万円の増加。

（単位：百万円）

	2022年9月期末	2023年9月期 3Q末	増減額	増減率
<b>流動資産</b>	<b>4,004</b>	<b>4,140</b>	<b>+ 135</b>	<b>+ 3.4%</b>
現金及び預金	3,316	3,414	+ 97	+ 3.0%
売掛金及び契約資産	630	506	△ 124	△ 19.7%
その他流動資産	57	219	+ 162	+ 284.0%
<b>固定資産</b>	<b>1,012</b>	<b>949</b>	<b>△ 63</b>	<b>△ 6.2%</b>
有形固定資産	160	150	△ 9	△ 6.1%
無形固定資産	382	440	+ 58	+ 15.2%
投資その他の資産	469	357	△ 111	△ 23.7%
<b>資産合計</b>	<b>5,016</b>	<b>5,089</b>	<b>+ 72</b>	<b>+ 1.5%</b>



# 3Q貸借対照表／負債純資産の部（連結）

負債は、未払法人税等の増加等により、前期末比99百万円の増加。  
純資産は、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上があったものの、自己株式の増加等により、前期末比26百万円の減少。

(単位：百万円)

	2022年9月期末	2023年9月期 3Q末	増減額	増減率
流動負債	297	398	+ 101	+ 34.1%
固定負債	1,183	1,181	△ 1	△ 0.1%
<b>負債合計</b>	<b>1,480</b>	<b>1,580</b>	<b>+ 99</b>	<b>+ 6.7%</b>
株主資本	3,475	3,455	△ 20	△ 0.6%
その他の包括利益累計額	22	17	△ 5	△ 24.2%
新株予約権	10	7	△ 3	△ 30.4%
非支配株主持分	26	28	+ 2	+ 7.9%
<b>純資産合計</b>	<b>3,536</b>	<b>3,509</b>	<b>△ 26</b>	<b>△ 0.8%</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>5,016</b>	<b>5,089</b>	<b>+ 72</b>	<b>+ 1.5%</b>
自己資本比率	69.7%	68.2%	△ 1.5pt	—

1. 2023年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	2
<b>2. 2023年9月期 通期業績予想</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>10</b>
3. 今後の成長戦略と当期の方針	・ ・ ・	16
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	30

# 23年9月期業績予想のポイント（連結）

5/11公表予想から通期予想に変更なし

**売上高2,785百万円、営業利益330百万円**

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 修正予想	増減額	増減率
売上高	2,840	2,785	△ 55	△ 2.0%
営業利益	97	330	+ 232	+ 238.7%
(営業利益率)	3.4%	11.8%	+ 8.4pt	—
経常利益	138	330	+ 191	+ 138.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	△ 339	268	+ 607	—

# 23年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

2/15公表予想からセグメント売上予想は+35百万円

## ■ゲーム事業

ミドルウェア/ツールは国内堅調。アールフォースの4Q見込は織り込まず。

- ・ミドルウェア/ツール(CRI)は、国内が好調に推移。海外（中国）は、ライセンス売上が3Qより回復に転じたものの、これまでのマイナス分を補うまでには至らず、前期並みの見込み。なお、TeleXusは下期でファーストユーザーによる実利用が開始された。
- ・音響制作(ツーファイブ)は、さまざまな施策展開を試みるも、前期並みの見込み。
- ・ゲーム開発/運営(アールフォース)は、テンダ社への株式譲渡実行は中止になったものの、譲渡方針は変わらないため、4Q見込は通期予想に織り込まず。

(単位：百万円)

	2022年9月期	2023年9月期修正予想	増減額	増減率
	実績	予想		
ゲーム事業	2,164	1,890	△ 274	△ 12.7%
ミドルウェア/ツール*	1,304	1,338	+ 33	+ 2.6%
(内、海外)	228	230	+ 1	+ 0.6%
音響制作	286	280	△ 6	△ 2.3%
ゲーム開発/運営	573	272	△ 301	△ 52.6%

\*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



# 23年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

2/15公表予想からセグメント売上予想は△35百万円

## ■エンタープライズ事業

### モビリティ、音響など組込み分野が大幅増収計画。

- ・組込み/音響は、カラオケ案件の受注が好調に推移し、計画を上回って着地予定。
- ・組込み/モビリティは、ADX-ATの採用やTeleXusのPoCなど含め、全体的に好調に推移予定。
- ・組込み/遊技機は、スマート遊技機への入れ替えが業界全体で遅延しており、計画を下回る見込み。
- ・新規は、カンファレンスシステム開発が引き続き好調に推移予定。また、新たに電子玩具向けシステム開発を受注。

（単位：百万円）

	2022年9月期	2023年9月期修正予想	増減額	増減率
	実績	予想		
エンタープライズ事業	676	895	+ 218	+ 32.2%
組込み	354	560	+ 205	+ 58.1%
新規	322	335	+ 12	+ 3.8%

# 最新TOPICS

ゲーム事業

## ■ 業務提携／協業（2023/6/28発表）

CRIとヤマハ、ゲームへの立体音響技術の普及を目指し協業。

- ✓ 2023年中に「CRI ADX」へ「Sound xR」を標準搭載、およびサービスリリースを行い、「CRI ADX」を用いることで「Sound xR」の技術も開発に活用できる環境を目指す。
- ✓ CRI、ヤマハの両社はGTMF2023に出展。



## 人とくるまのテクノロジー展 2023

Automotive Engineering Exposition 2023



株式会社 CRI・ミドルウェア



エンタープライズ事業(モビリティ)

## ■ イベント出展

「人とくるまのテクノロジー展2023」、5月の横浜に続き、7月の名古屋へも出展。

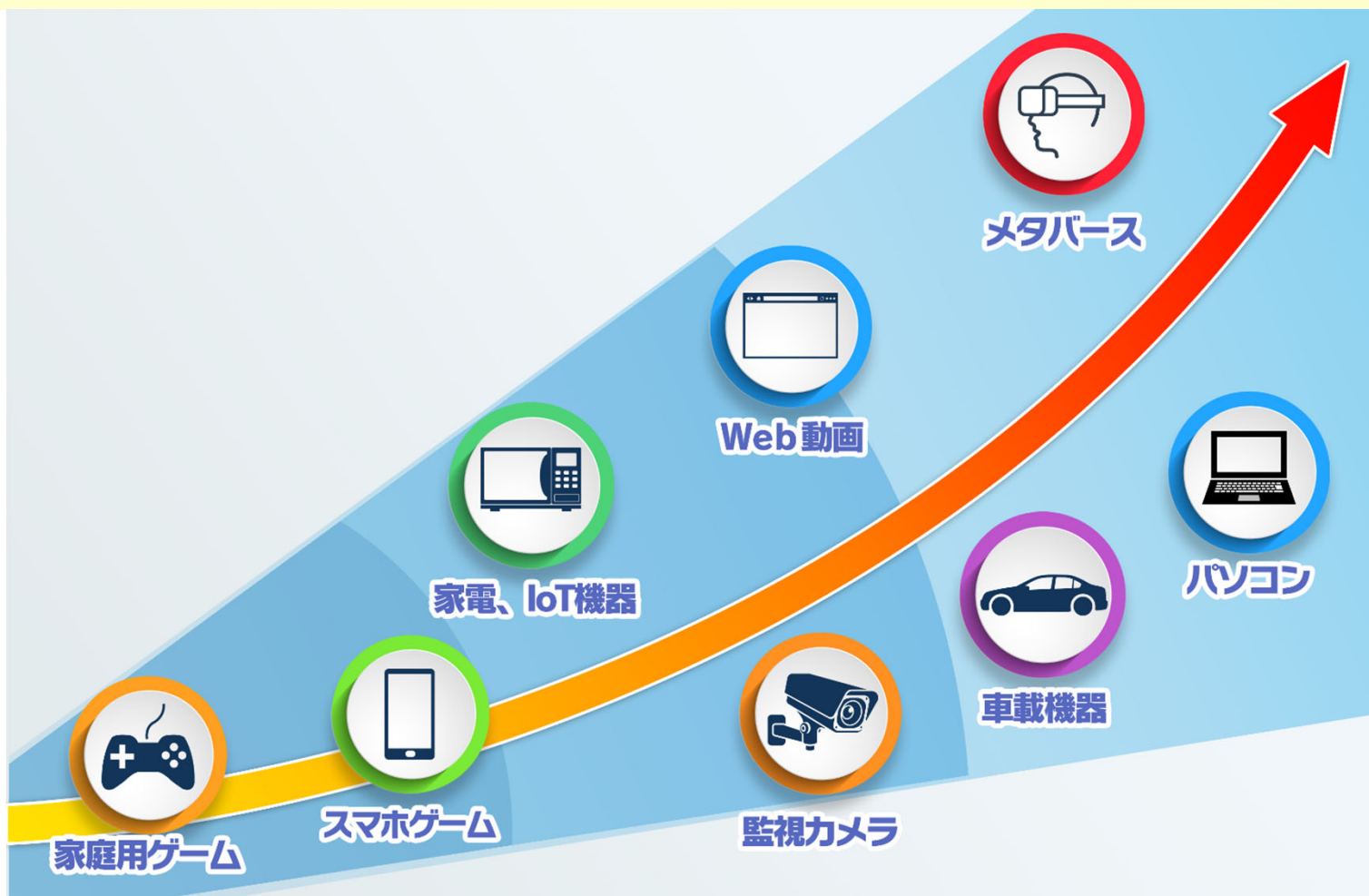
- ✓ CRIの音声・映像の技術ブランド「CRIWARE」のモビリティ分野における導入実績は、今期上半期で100万台（累計180万台）を突破。
- ✓ ゲーム業界において、累計7,500ライセンスの導入実績のあるCRIWAREをモビリティ業界へ積極的にアピール。

1. 2023年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	2
2. 2023年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	10
<b>3. 今後の成長戦略と当期の方針</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>16</b>
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	30



# 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。

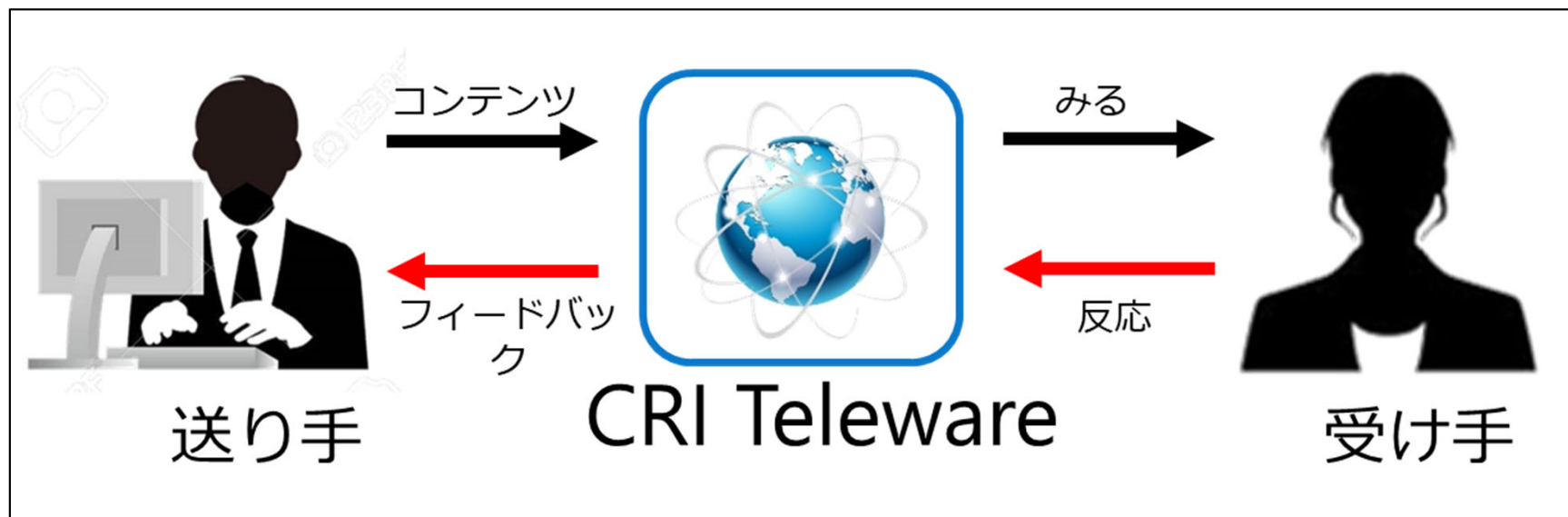


# 今後の成長戦略 ～基本思想：テレウェア構想について～

## テレウェア構想

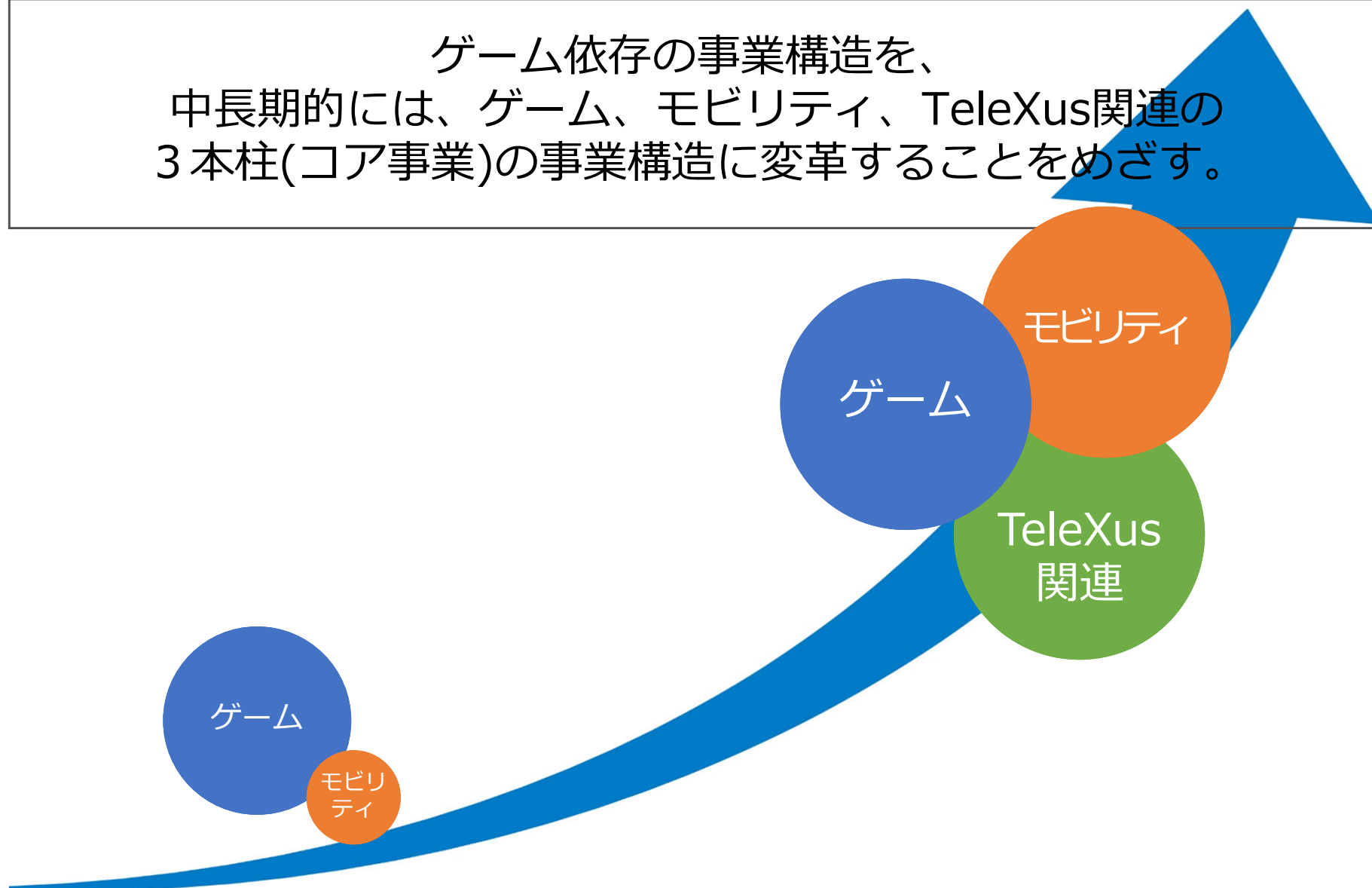
### コミュニケーションサイクルの加速による価値創造力の向上

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。

### ✓ メタバーズ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

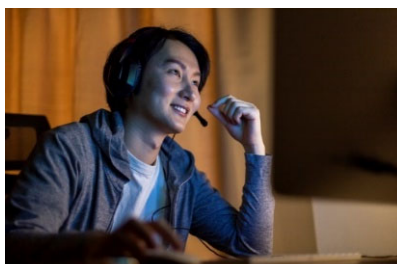
ゲーム

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

\* 2023/1/12に機能追加・機能アップデート!!

### 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

数千人\*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(有声率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。

### Speech to Text\*

ボイスチャット内の会話をリアルタイムでテキスト化。β版の提供を開始。

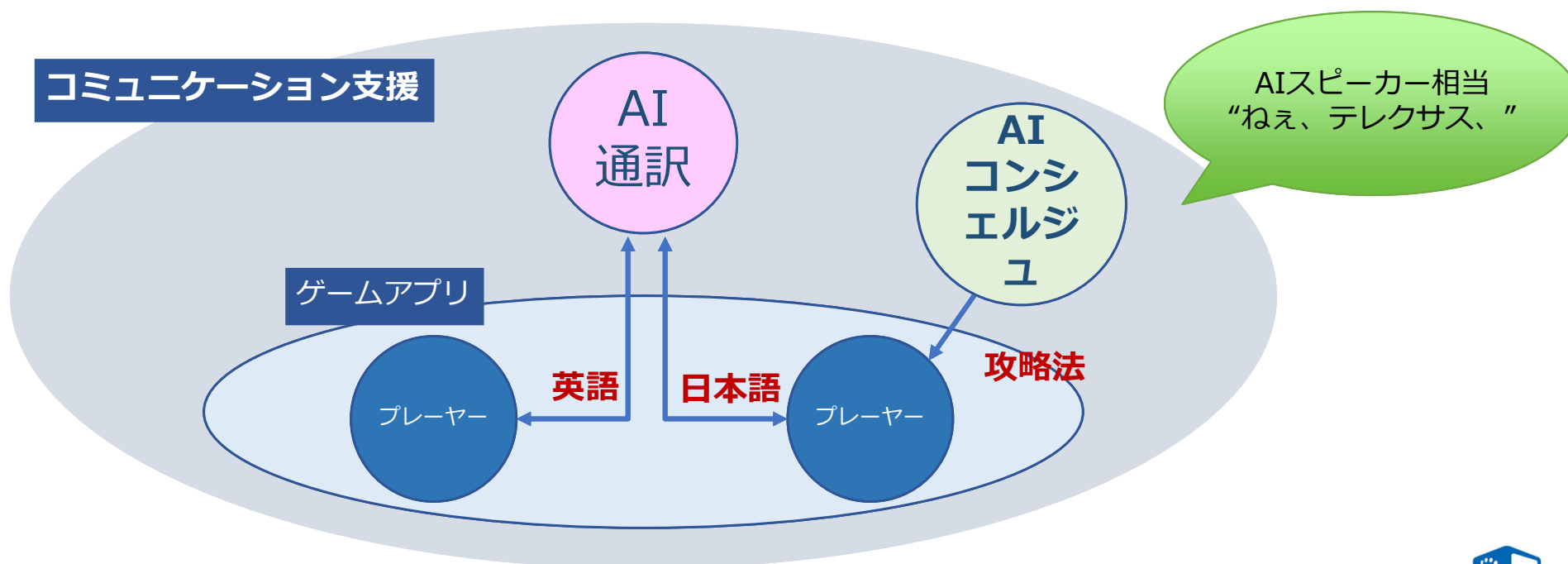
# 今後の成長戦略① ~ CRI TeleXus ~

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

個別案件の要望に対応するため、  
機能拡充の順序を修正中。

Phase2 :  
2023年6月予定

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)

● AI通訳  
P2P+SFU通信対応

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

2023年  
目標



## 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



### CRI-ADX<sup>®</sup> 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



### CRI-GLASSCO<sup>™</sup>

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



### CRI-TELEXUS<sup>™</sup> for Mobility

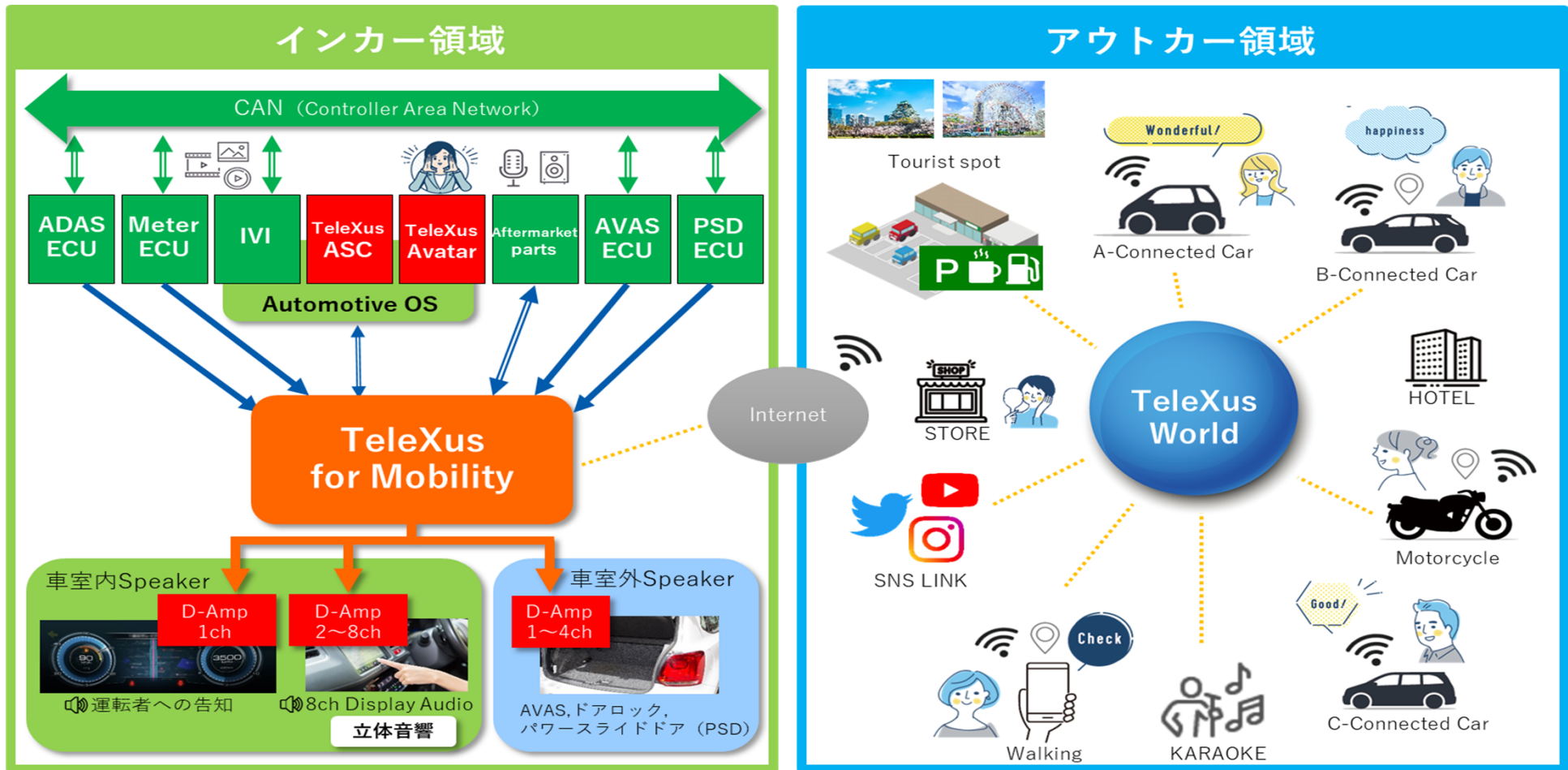
オンラインコミュニケーション  
プラットフォーム

**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

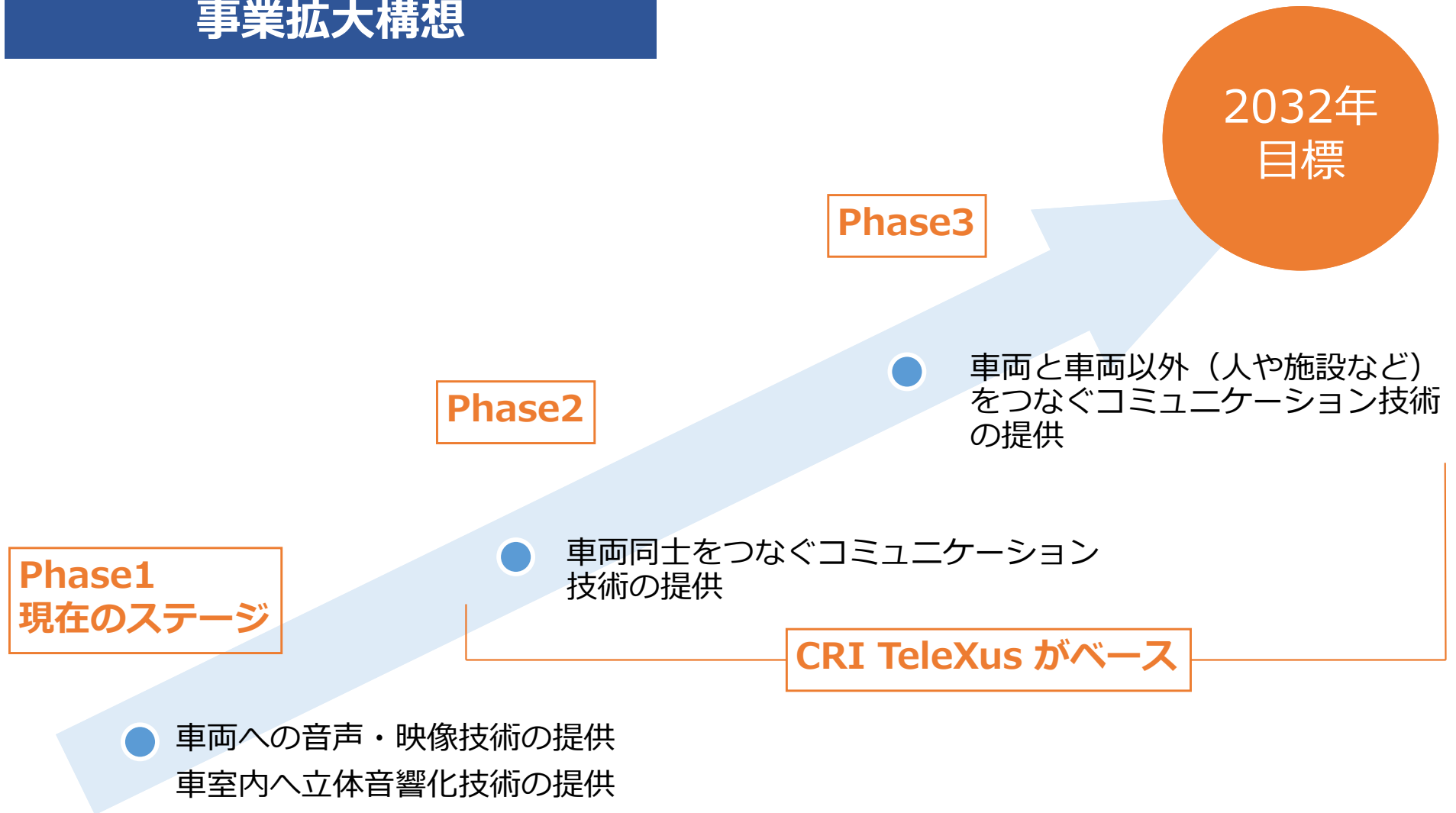
### 想定シチュエーション

- ✓ 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. 2023年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	2
2. 2023年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	10
3. 今後の成長戦略と当期の方針	・ ・ ・	16
4. <b>参考資料：企業概要</b>	・ ・ ・	<b>30</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213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 株式会社ツーフा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

(2023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

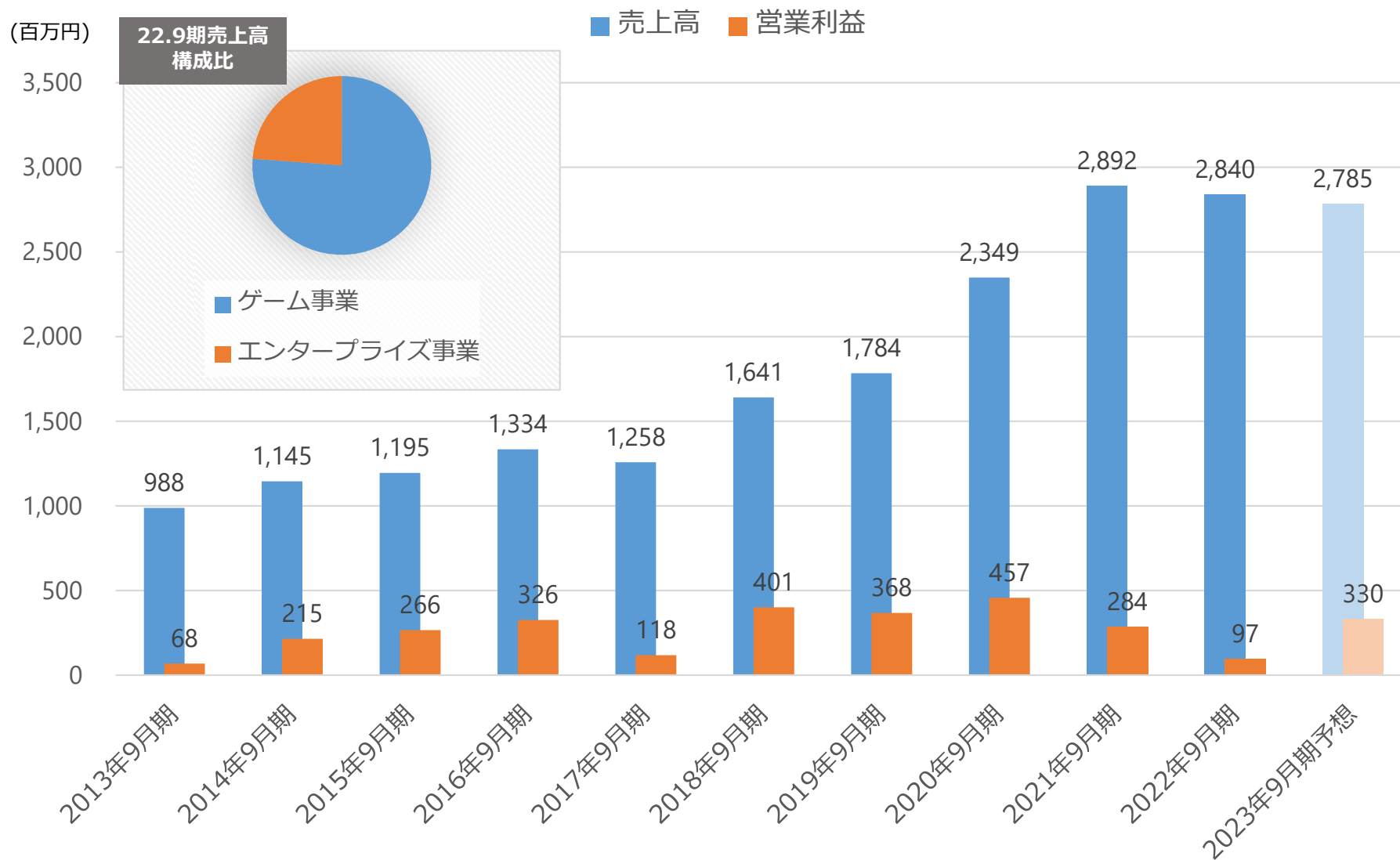
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

2014年

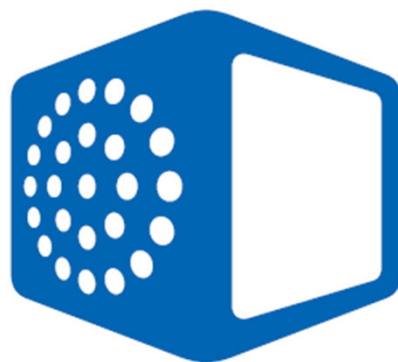
東京証券取引所マザーズ  
(現グロース)市場に上場

現在に至る

# 業績推移



# 企業理念



**CRIWARE**<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



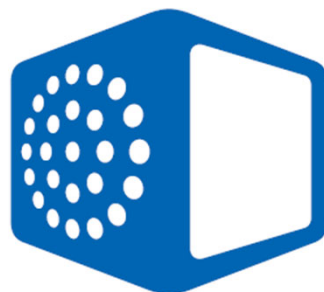
監視カメラ

# 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**®

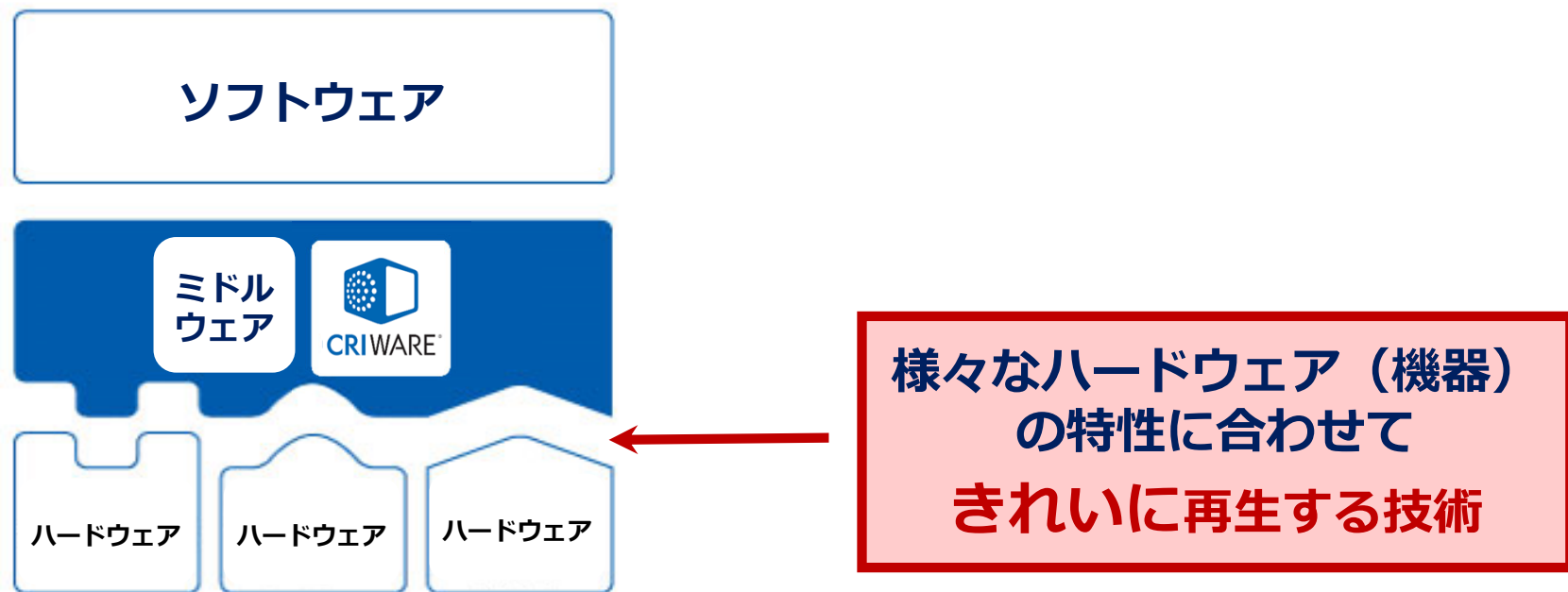
圧倒的な  
**映像圧縮技術**

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	◎

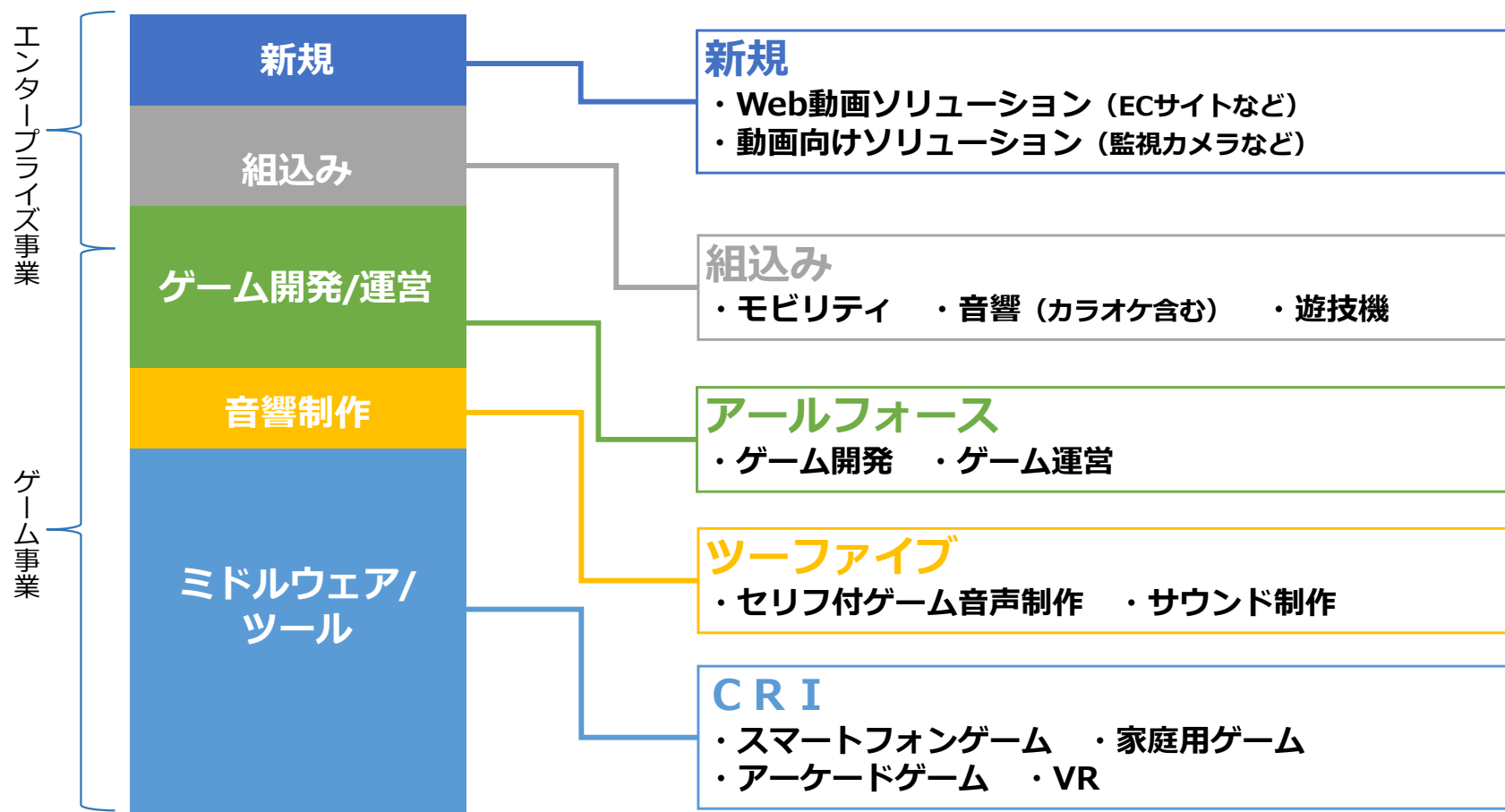
# 独自技術（再生技術）

「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)

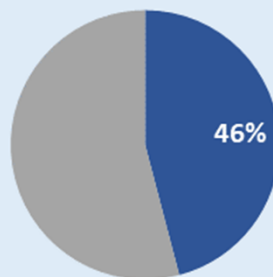
※海外のコンテンツ制作を含む。

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

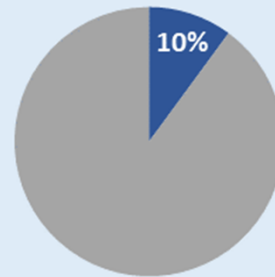
ハイクオリティな  
ゲームを開発したい



# 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



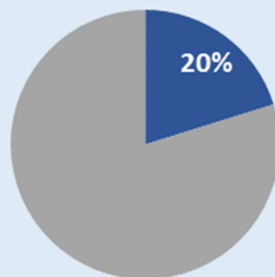
〇〇なイメージのゲームサウンドを作りたい

# 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

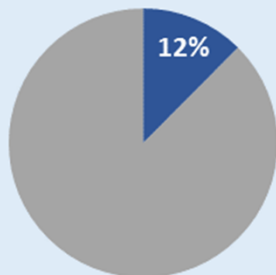
# エンタープライズ事業：組込み分野

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」

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

## 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)

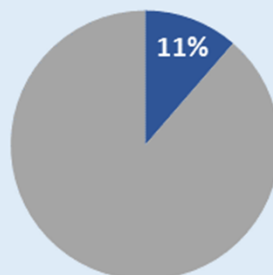
※新規分野全体 (Web動画、動画向けSOL等) の売上構成比、売上推移になります。

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  
(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）

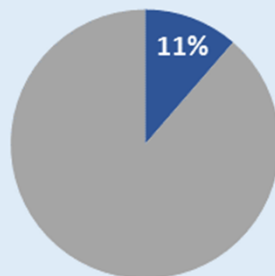
※新規分野全体（Web動画、動画向けSOL等）の売上構成比、売上推移になります。

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



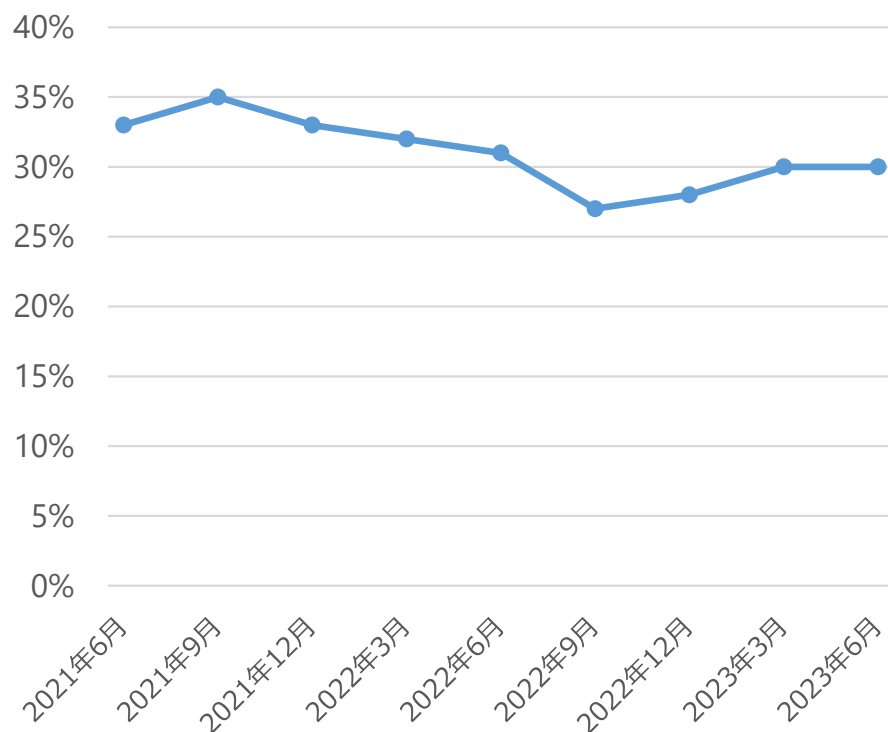
## 市場・顧客のニーズ

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

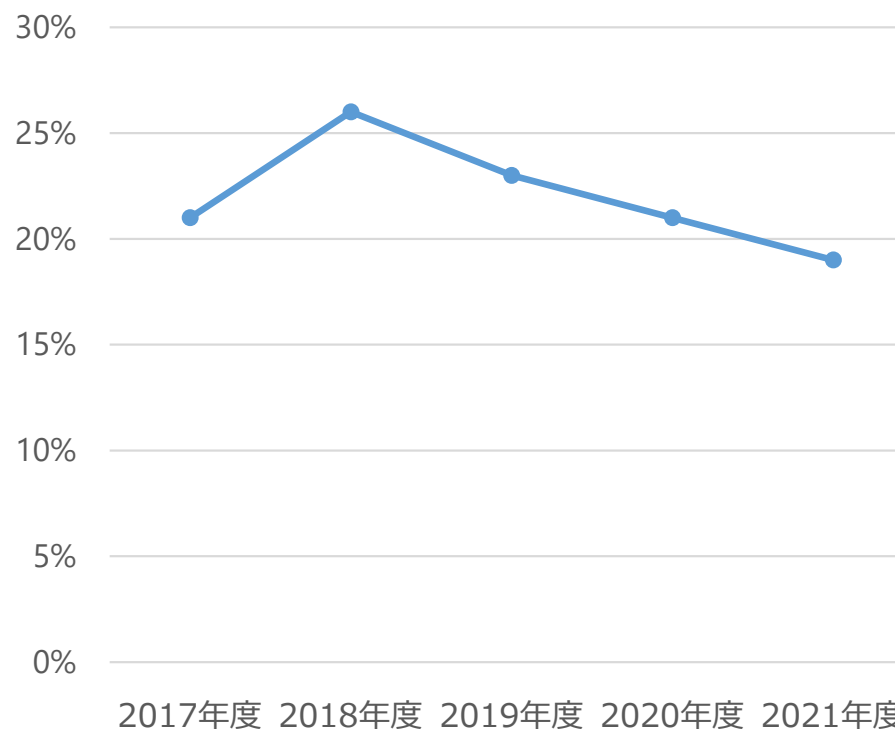


**CRIWARE採用率：30% ※**

(2023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：19% ※**

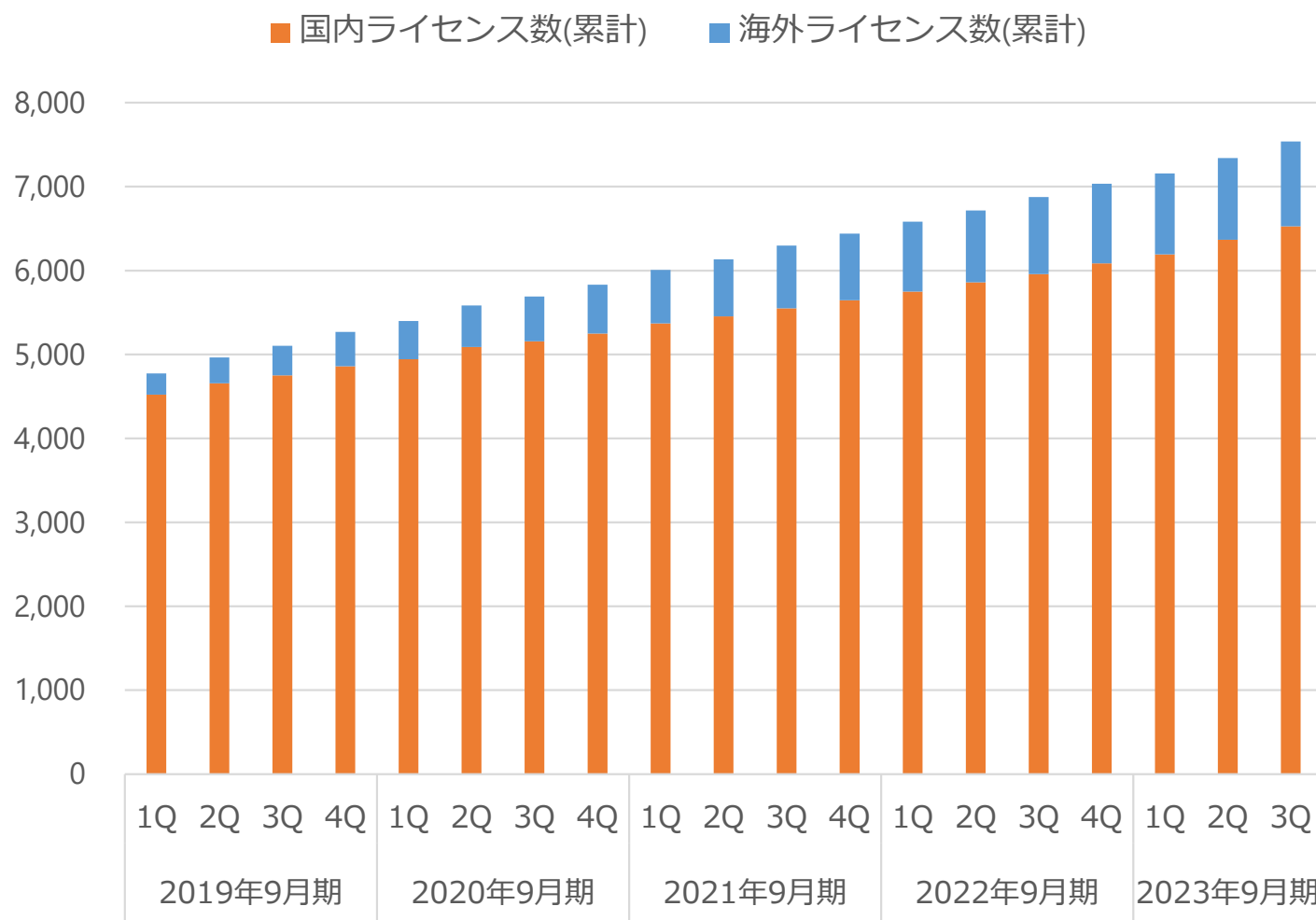
(2020/12/28~2021/12/26 集計)

※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

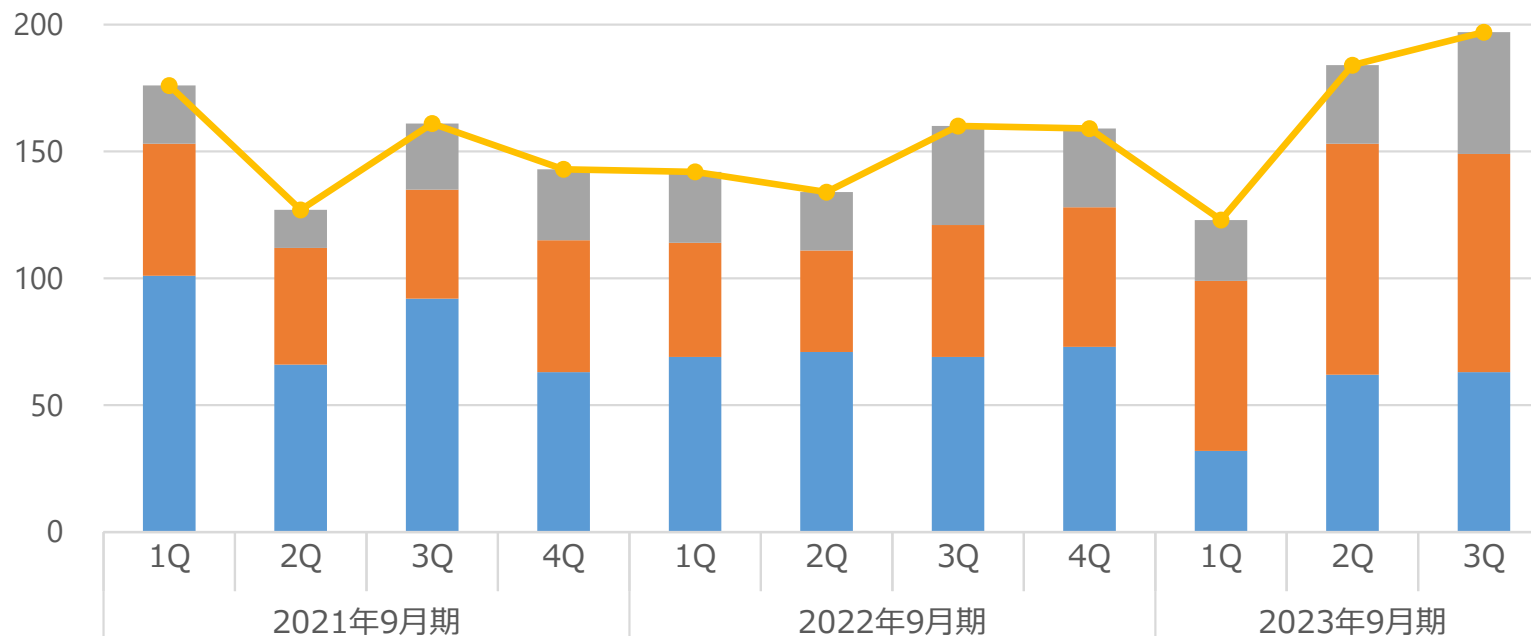
**7,538**  
ライセンス

(2023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	23	15	26	28	28	23	39	31	24	31	48
■ 家庭用ゲーム	52	46	43	52	45	40	52	55	67	91	86
■ スマートフォンゲーム	101	66	92	63	69	71	69	73	32	62	63
● 合計ライセンス数	176	127	161	143	142	134	160	159	123	184	197

※「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)

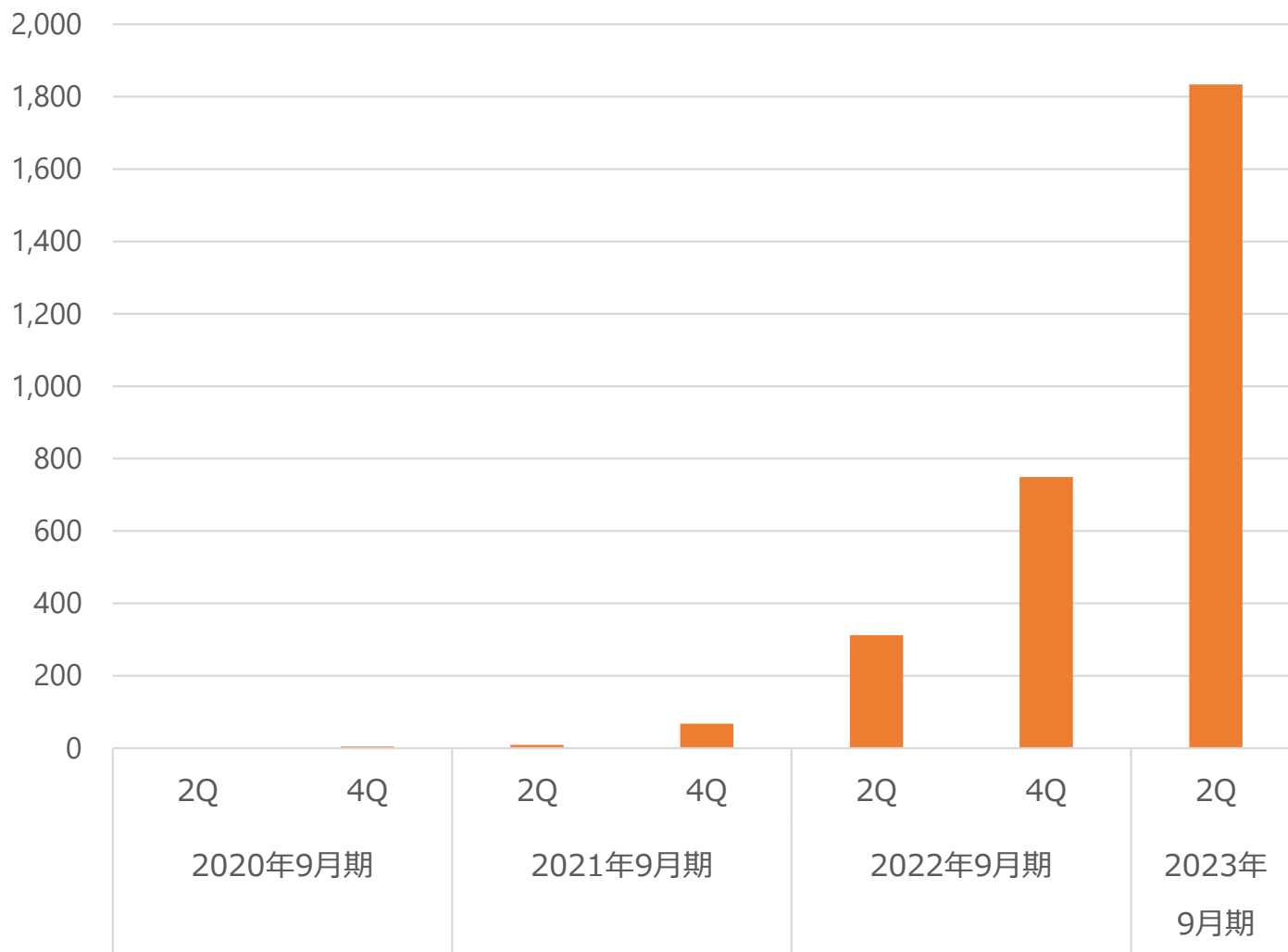
※カウント対象は、国内契約/海外契約タイトルです。  
 ※スマートフォンアプリはストアごとにカウントしています。  
 ※売上計上時期は契約時期と連動しない場合があります。



# モビリティ：CRIWARE採用車台数の推移

(単位:千台)

■ ADX-AT採用車台数(累計)



CRIWARE採用

**183**万台

(2023年3月集計)

# 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。**