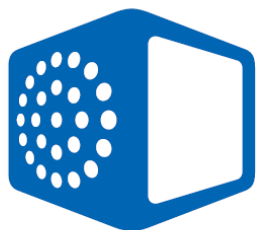


2023年9月期 決算補足説明資料

株式会社C R I ・ ミドルウェア<3698>

2023年 11月 9日



CRIWARE[®]

1. 2023年9月期 決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2024年9月期 業績予想	・ ・ ・ 12
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・ 19
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 34

決算のポイント（連結）

増収増益

売上高 2,990百万円 (前年同期比+150百万円)

営業利益 344百万円 (前年同期比+247百万円)

- ・「V字回復」を達成。

- ・ゲーム事業

子会社のゲーム開発/運営ビジネスが下期案件不足となったことにより減収。CRIWAREのライセンスビジネスは好調で増益。

- ・エンタープライズ事業

モビリティ分野でのライセンス収入が大きく伸びたことに加え、顧客の信頼のもと、カラオケやインターネットビジネスにおいて大型開発案件を複数受注したことにより増収増益。

決算概要（連結/前年同期比）

（単位：百万円）

	2022年9月期	2023年9月期	増減額	増減率
売上高	2,840	2,990	+ 150	+ 5.3%
売上原価	1,493	1,258	△ 234	△ 15.7%
売上総利益	1,347	1,732	+ 385	+ 28.6%
(売上総利益率)	47.4%	57.9%	+ 10.5pt	—
販売費及び一般管理費	1,250	1,387	+ 137	+ 11.0%
営業利益	97	344	+ 247	+ 254.0%
(営業利益率)	3.4%	11.5%	+ 8.1pt	—
経常利益	138	379	+ 240	+ 173.8%
親会社株主に帰属する 当期純利益	△ 339	232	+ 572	—
従業員数（人）	214	161		

決算概要（連結/公表予想比）

- モビリティのライセンス収入が予想を上回ったことと、エンタープライズ事業で新規のシステム開発を受託したことにより売上、営業利益、経常利益は上振れ着地。
- 9月末のグループ再編による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が減少。

（単位：百万円）

	2023年9月期 予想*	2023年9月期 実績	増減額	増減率
売上高	2,785	2,990	+ 205	+ 7.4%
営業利益	330	344	+ 14	+ 4.5%
(営業利益率)	11.8%	11.5%	△ 0.3pt	—
経常利益	330	379	+ 49	+ 14.9%
親会社株主に帰属する 当期純利益	268	232	△ 35	△ 13.2%

* 2023年5月11日発表の通期修正予想。

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。(＋60百万円) 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。(△22百万円)
- ・音響制作(ツーファイブ)は、音声収録業務が堅調に推移。(＋13百万円)
- ・ゲーム開発/運営(アールフォース)は、2Qで終了した開発案件に代わる大型の新規案件を下期で獲得できず減収。(△245百万円)

(単位：百万円)

		2022年9月期		2023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	2,164	76.2%	1,971	65.9%	△ 192	△ 8.9%
	ミドルウェア/ツール*	1,304	45.9%	1,342	44.9%	+ 38	+ 3.0%
	(内、海外)	228	8.1%	206	6.9%	△ 22	△ 9.9%
	音響制作	286	10.1%	300	10.0%	+ 13	+ 4.9%
	ゲーム開発/運営	573	20.2%	328	11.0%	△ 245	△ 42.7%
セグメント利益	ゲーム事業	153	157.8%	184	53.6%	+ 31	+ 20.3%

*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

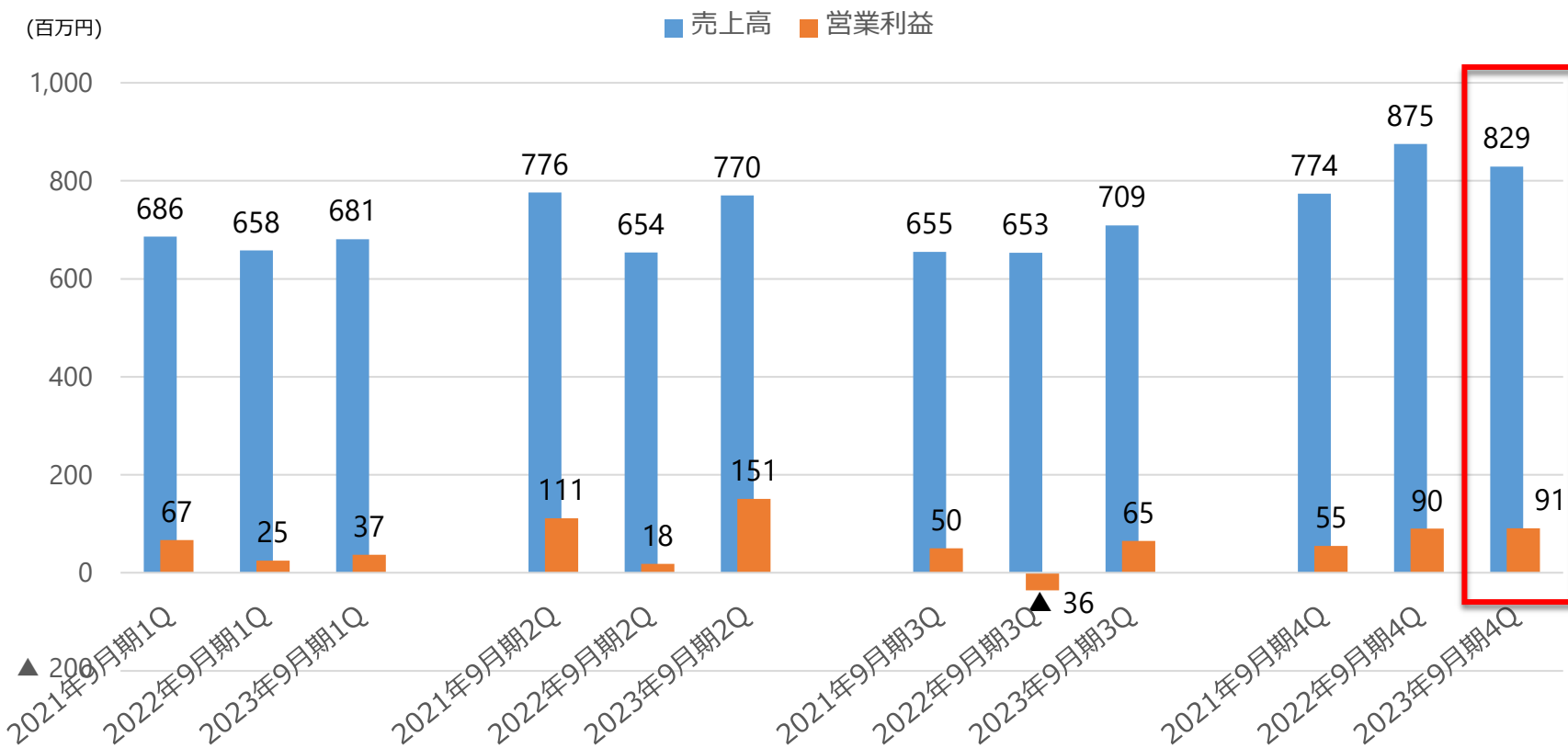
- ・組込みは、カラオケ案件の受注好調に加え、モビリティのADX-AT(サウンド開発ソリューション)の採用台数が大幅に増加したことによるライセンス収入増があり、増収。(+ 246百万円)
- ・新規は、CEDECなどのシステム開発案件を複数受注。また、特定顧客からの公共系システム開発案件が堅調に推移したことに加え、3Qで新たに電子玩具向けシステム開発案件を受注したことにより増収。(+ 96百万円)

(単位：百万円)

		2022年9月期		2023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	676	23.8%	1,019	34.1%	+ 342	+ 50.6%
	組込み	354	12.5%	600	20.1%	+ 246	+ 69.5%
	新規	322	11.3%	418	14.0%	+ 96	+ 29.9%
セグメント利益	エンタープライズ事業	△ 56	△ 57.8%	159	46.4%	+ 216	—

直近3年四半期業績推移（連結）

4Qはゲーム開発/運営の大型案件がなく減収となったが、モビリティのライセンス収入増があり増益となった。



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142百万円の増加。

（単位：百万円）

	2022年9月期末	2023年9月期末	増減額	増減率
流動資産	4,004	4,223	+ 219	+ 5.5%
現金及び預金	3,316	3,390	+ 74	+ 2.2%
売掛金及び契約資産	630	677	+ 46	+ 7.3%
その他流動資産	57	155	+ 98	+ 172.7%
固定資産	1,012	935	△ 76	△ 7.6%
有形固定資産	160	144	△ 16	△ 10.1%
無形固定資産	382	427	+ 45	+ 11.8%
投資その他の資産	469	363	△ 105	△ 22.5%
資産合計	5,016	5,159	+ 142	+ 2.8%

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128百万円の増加。
純資産は、自己株式の増加があったものの、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上等が上回り、前期末比14百万円の増加。

(単位：百万円)

	2022年9月期末	2023年9月期末	増減額	増減率
流動負債	297	422	+ 125	+ 42.4%
固定負債	1,183	1,185	+ 2	+ 0.2%
負債合計	1,480	1,608	+ 128	+ 8.7%
株主資本	3,475	3,493	+ 17	+ 0.5%
その他の包括利益累計額	22	20	△ 2	△ 11.7%
新株予約権	10	7	△ 3	△ 30.4%
非支配株主持分	26	29	+ 2	+ 11.2%
純資産合計	3,536	3,550	+ 14	+ 0.4%
負債純資産合計	5,016	5,159	+ 142	+ 2.8%
自己資本比率	69.7%	68.1%	△ 1.6pt	—
ROE(自己資本利益率)	△ 9.1%	6.6%	+ 15.7pt	—
ROA(総資本利益率)	△ 6.8%	4.5%	+ 11.3pt	—

配当政策について

当社は、事業拡大が最大の利益還元につながると考え、内部留保の充実を図る方針とし、これまでは配当は実施しておりませんでした。

当期においては、昨年度に掲げたV字回復を実現でき、今後も中長期視点での事業拡大を図る方針に対して、株主の理解を深めていただくための利益還元として、1株あたり15円の期末配当を実施することといたしました。

来期以降の配当につきましては、経営成績等を勘案しながら、業績拡大に応じて株主の皆様へ利益還元を行っていく所存です。

	2021年9月期 (実績)	2022年9月期 (実績)	2023年9月期 (実績)	2024年9月期 (予想)
年間配当額	20.00円 (20周年記念配当)	-	15.00円	15.00円
配当性向	54.5%	-	33.7%	27.5%

1. 2023年9月期 決算概要	・ ・ ・	2
2. 2024年9月期 業績予想	・ ・ ・	12
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	19
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	34

24年9月期業績予想のポイント（連結）

売上高3,030百万円、営業利益355百万円

エンタープライズ向けの事業体制を強化し、迅速な事業推進で業績上昇を狙います。

また、将来の中核事業を育てるための技術開発投資を継続実施します。注力事業であるTeleXus、モビリティへの24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 **2.4**億円（23期実績はR&D 1.5億円）
- モビリティ
 - 計画：ソフト投資 **0.8**億円（23期実績はソフト投資1.3億円）

24年9月期業績予想（連結）

（単位：百万円）

	2023年9月期	2024年9月期 予想	増減額	増減率
売上高	2,990	3,030	+ 39	+ 1.3%
営業利益	344	355	+ 10	+ 2.9%
(営業利益率)	11.5%	11.7%	+ 0.2pt	—
経常利益	379	380	+ 0	+ 0.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	232	285	+ 52	+ 22.5%

24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/ツールは海外復調。グループ再編によりゲーム事業全体は減収。

- ・ミドルウェア/ツールの国内では2024年2Qに料金体系を現在の市場に合わせて更新予定であり、立体音響強化などとあわせて堅調な推移を見込みます。海外ではコロナ影響が落ち着いたことから営業販促を強化し、再拡大を狙います。TeleXusは着実な実績獲得をしつつ開発投資を継続します。
- ・音響制作(ツーファイブ)は、自社IPを仕込み、将来の売上拡大を目指します。
- ・グループ再編により「ゲーム開発/運営」が無くなり、全体としては減収予定です。

(単位：百万円)

	2023年9月期	2024年9月期	増減額	増減率
	実績	予想		
ゲーム事業	1,971	1,720	△ 251	△ 12.8%
ミドルウェア/ツール*	1,342	1,420	+ 77	+ 5.7%
(内、海外)	206	250	+ 43	+ 21.3%
音響制作	300	300	+ 0	—
ゲーム開発/運営	328	0	△ 328	△ 100.0%

*海外でのコンテンツ制作を含む。

24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

クラウドソリューション／遊技機が大幅増収計画。モビリティは新製品投入。

- ・組込みは、カラオケ案件の受注が落ち着くものの、スマート遊技機への入れ替えにより増収の計画。
- ・モビリティは、ADX-ATの堅調な推移を見込みつつ、メーターグラフィックスエンジンGlasscoの業績貢献が始まる。
- ・クラウドソリューションは、大型のシステム開発案件を複数予定しており増収見込み。

（単位：百万円）

	2023年9月期	2024年9月期	増減額	増減率
	実績	予想		
エンタープライズ事業	1,019	1,310	+ 290	+ 28.5%
組込み	569*	730	+ 160	+ 28.2%
モビリティ	205*	230	+ 24	+ 11.9%
クラウドソリューション	244*	350	+ 105	+ 43.3%

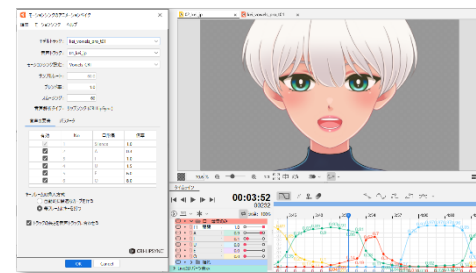
* 23期実績は、24期の新しい分類に合わせて実績を振り分けなおしたものです。

最新TOPICS 1

- グループ再編（2023/9/29発表）
アールフォースの全株式をNextNinjaへ譲渡。
 - ✓ 経営資源の選択と集中という観点から、事業ポートフォリオの見直しを行い、アールフォースの全株式を9/29付でNextNinjaに譲渡。
 - ✓ ゲーム開発/運営事業については、当社グループから分離し、同事業の拡大に注力する他社に譲渡することが双方にとって最適であると判断。



- 事例紹介（2023/10/13発表）
2Dイラストを立体的に動かすソフトウェア「Live2D Cubism（ライブトゥーディー キュビズム）」にCRIの音声解析リップシンクミドルウェア「CRI LipSync」が標準搭載されました。
 - ✓ Live2DはVtuberやアバターキャラクターを生き生きと動かすためによく利用されるツール・ミドルウェアです。



最新TOPICS 2

■ 実績紹介 (2023/11/6発表)

車載メータークラスター向けに提供している CRI AD X Automotive を搭載した車の生産台数が2023年度通期(*)で300万台を突破しました。

- ✓ フルデジタルで直接スピーカーを駆動するCRI D-Amp Driver®と連携し、コストや部品点数・実装面積・電力消費を抑えつつ、高音質で大音量な再生が可能です。

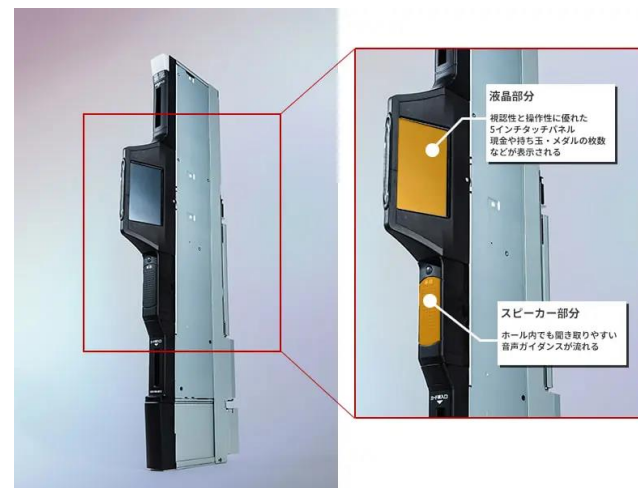
*2022年10月～2023年9月



■ 事例紹介 (2023/9/15発表)

認証協、SUNTACと協力しスマート遊技機の玉やメダルを貸し出す専用ユニットのソフトウェアを開発。

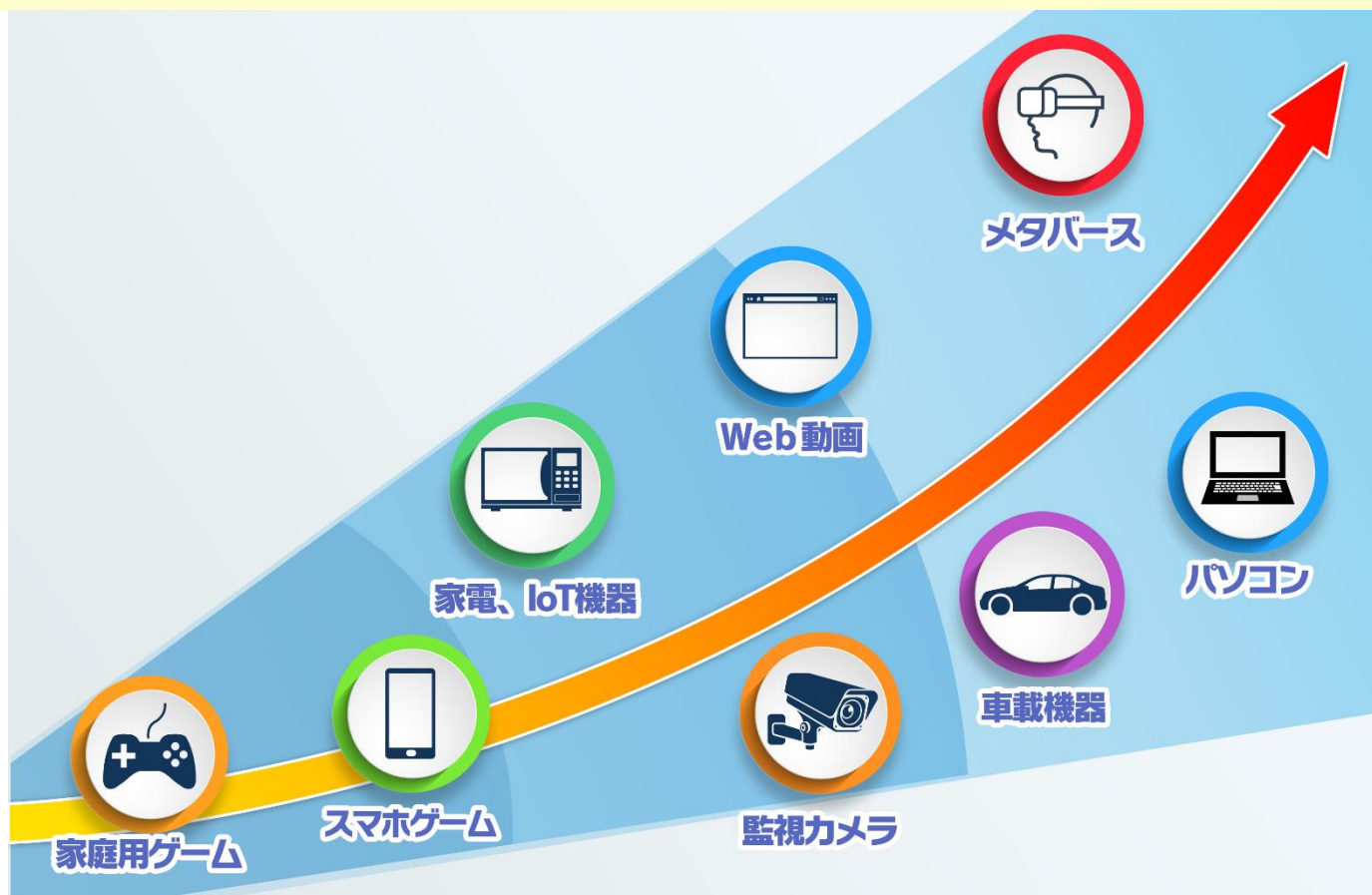
- ✓ 今回ソフトウェア開発を行った専用ユニットは、SUNTACの製品「PRINAGE-Rs」として全国で順次稼働を開始。
- ✓ 「PRINAGE-Rs」はスマートパチンコ・スマートパチスロの両方に対応が可能。直接音声ガイダンスを流すことができるのが特長。



1. 2023年9月期 決算概要	・ ・ ・	2
2. 2024年9月期 業績予想	・ ・ ・	12
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	19
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	34

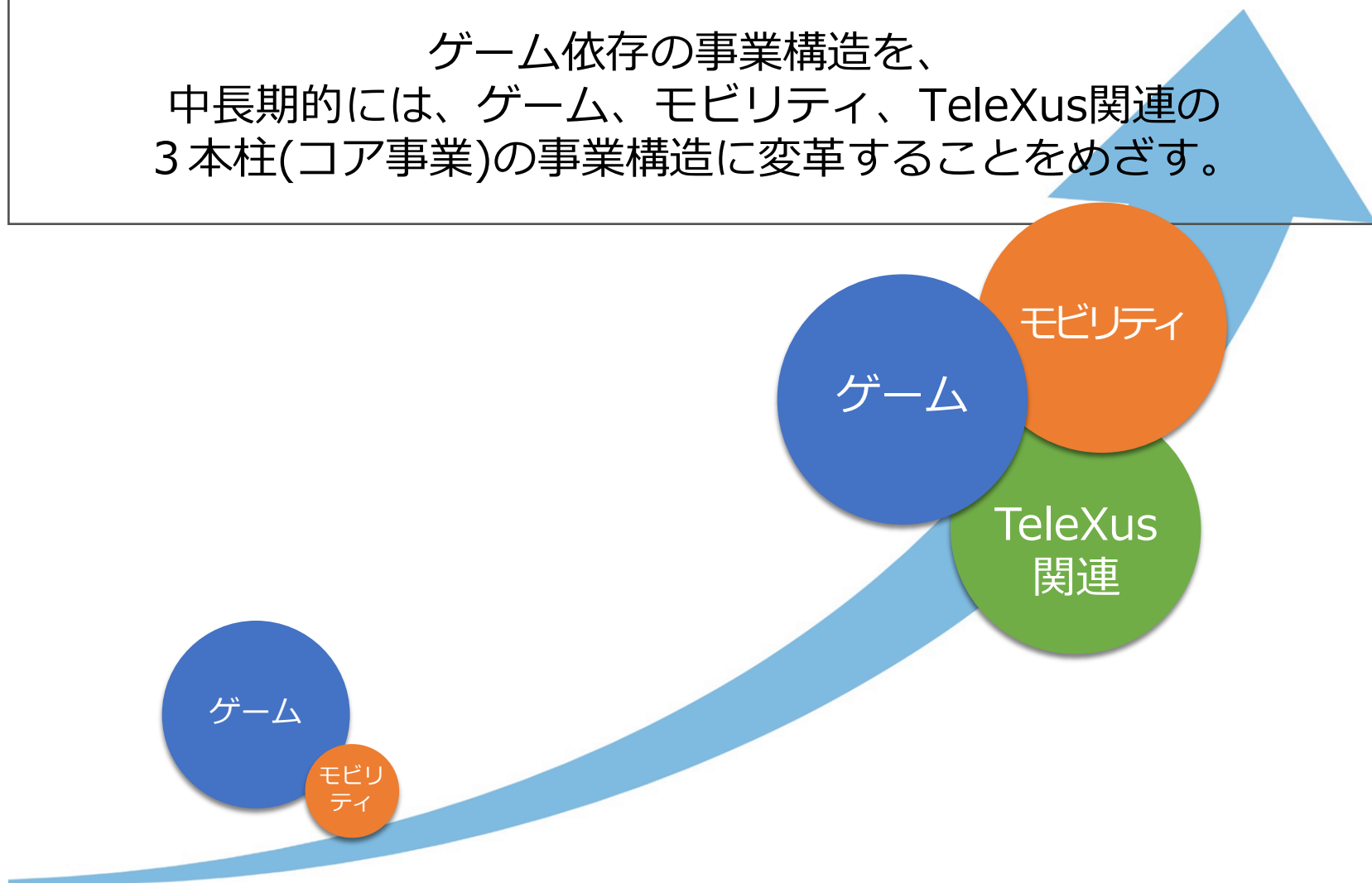
基本方針

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 ～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 ～ ゲーム用ミドルウェア/ツール ～

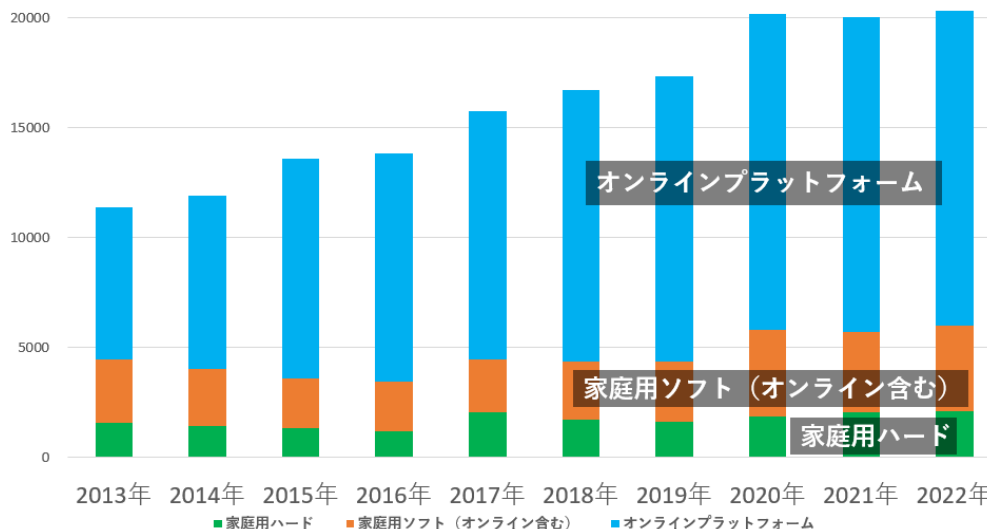
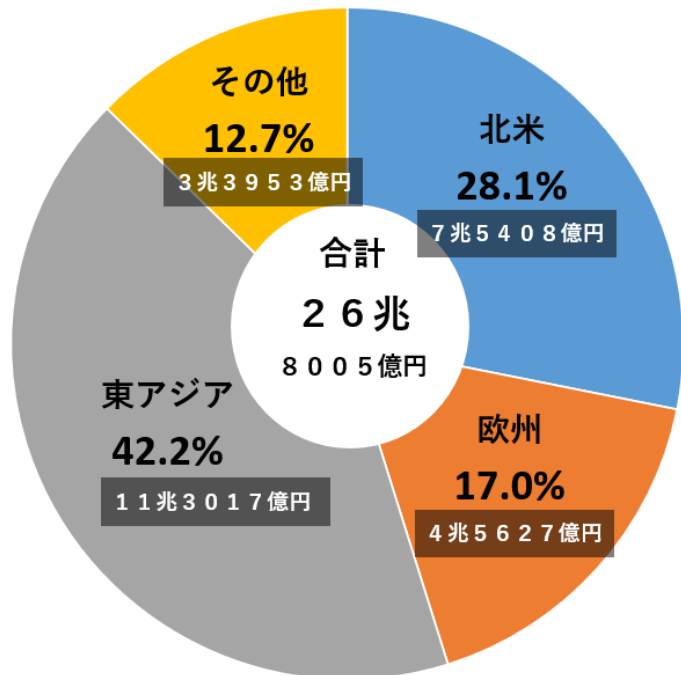
グローバル市場へのミドルウェア事業の展開

グローバル市場は日本市場の13倍

世界の地域別ゲームコンテンツ市場規模（2022年） 国内 ゲーム市場規模推移（家庭用&オンラインプラットフォーム）

単位：億円
25000

集計期間：2012年12月31日～2022年12月25日



※グラフはファミ通ゲーム白書2023の数値情報から作成

今後の成長戦略① ～ ゲーム用ミドルウェア/ツール ～

開発者コミュニティの形成によるゲーム業界への深耕

✓ 学生や業界若手向けの活動により、ゲーム開発文化を支える

近年は使いやすい開発環境の普及により、学生や個人による独創的なゲーム開発が増え、ゲーム機向けにも個人開発のソフトが多くリリースされています。

多くのゲーム開発者と交流を続けてきたCRIWAREとして、ゲーム開発のノウハウを学生や業界の若手メンバーに発信し、広くゲーム業界を深耕します。

CRIWAREを知ってもらい、ファンになって貰える関係作りを進めます。

✓ 新機能提供による進化し続けるミドルウェアのアピール

立体音響の強化や、TeleXus連携、ネットワーク動画再生など、新機能や新製品を継続開発し、進化し続けるCRIWAREとして開発者に驚きと喜びを届けます。

✓ 料金体系のアップデート

CRIWAREの料金体系を2024年2Qに更新予定。市況にあわせた料金体系を適用し、経費増対策と同時にタイトル規模に合わせたバランス調整を行います。

今後の成長戦略② ～ 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。

✓ コミュニケーション空間で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、コミュニケーション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。

✓ 非常に簡単にコミュニティを作れるアカウントレス・ルーム機能

場所の名前（ルーム名）だけで、コミュニケーション空間を作成できる。



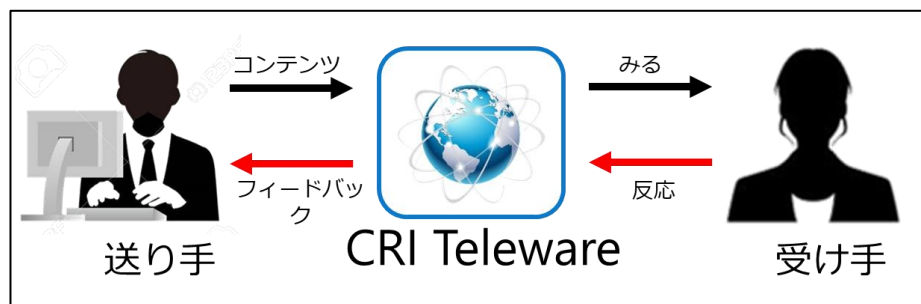
今後の成長戦略② ～基本思想：テレウェア構想について～

テレウェア構想

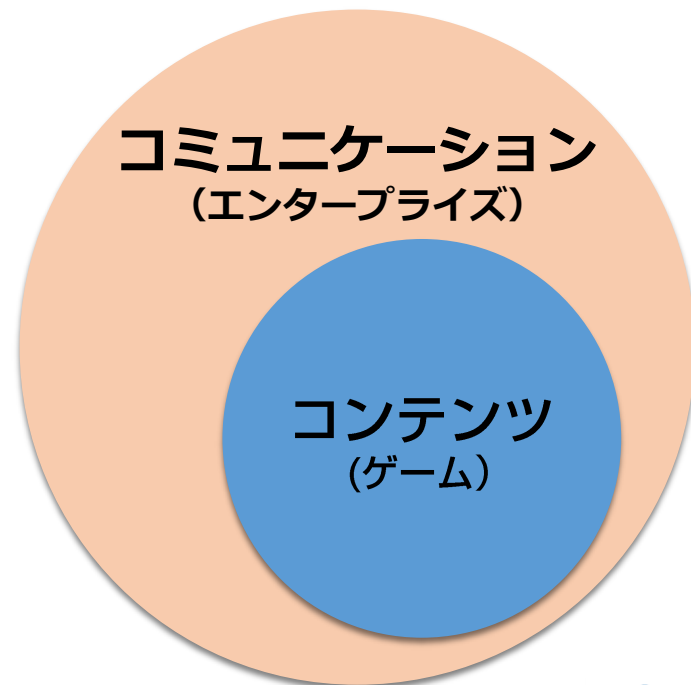
コミュニケーションサイクルの加速による価値創造力の向上

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。

**コミュニティ形成（共創）は
これからのビジネスの要諦**



**コミュニケーション市場は
音と映像技術のもう一つの対象領域**



今後の成長戦略② ~ 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

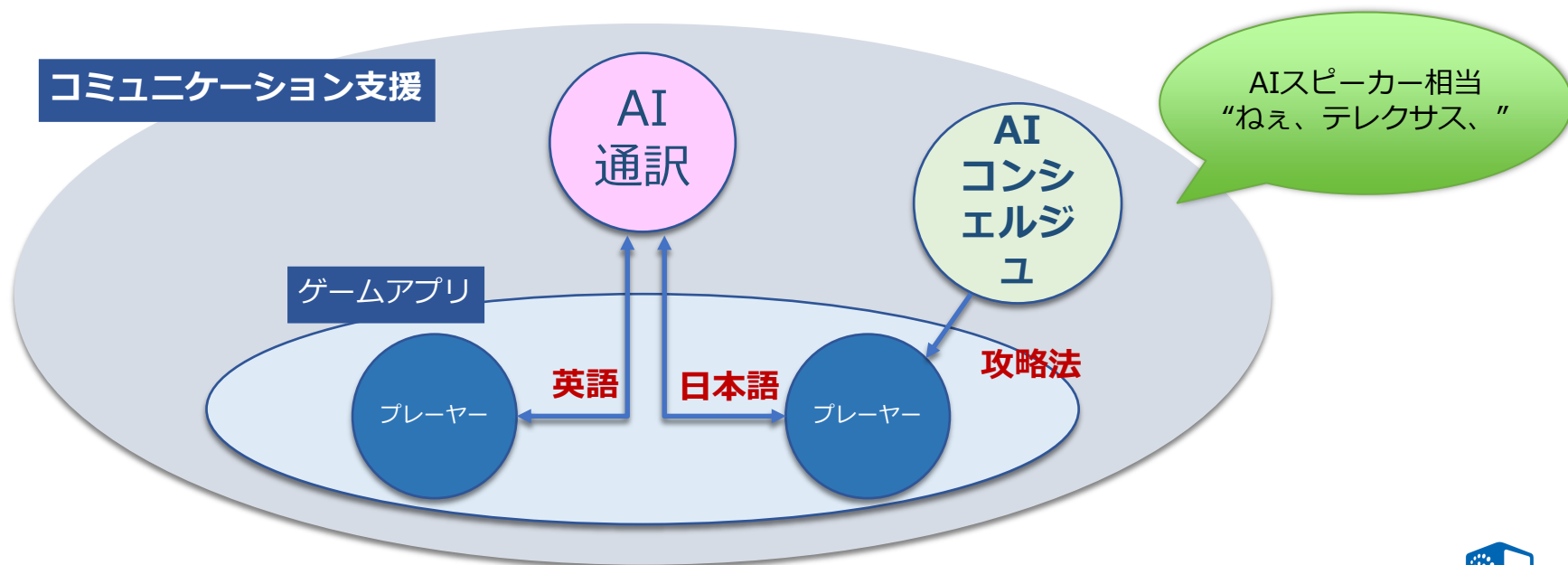
今後の成長戦略② ～ CRI TeleXus ～

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

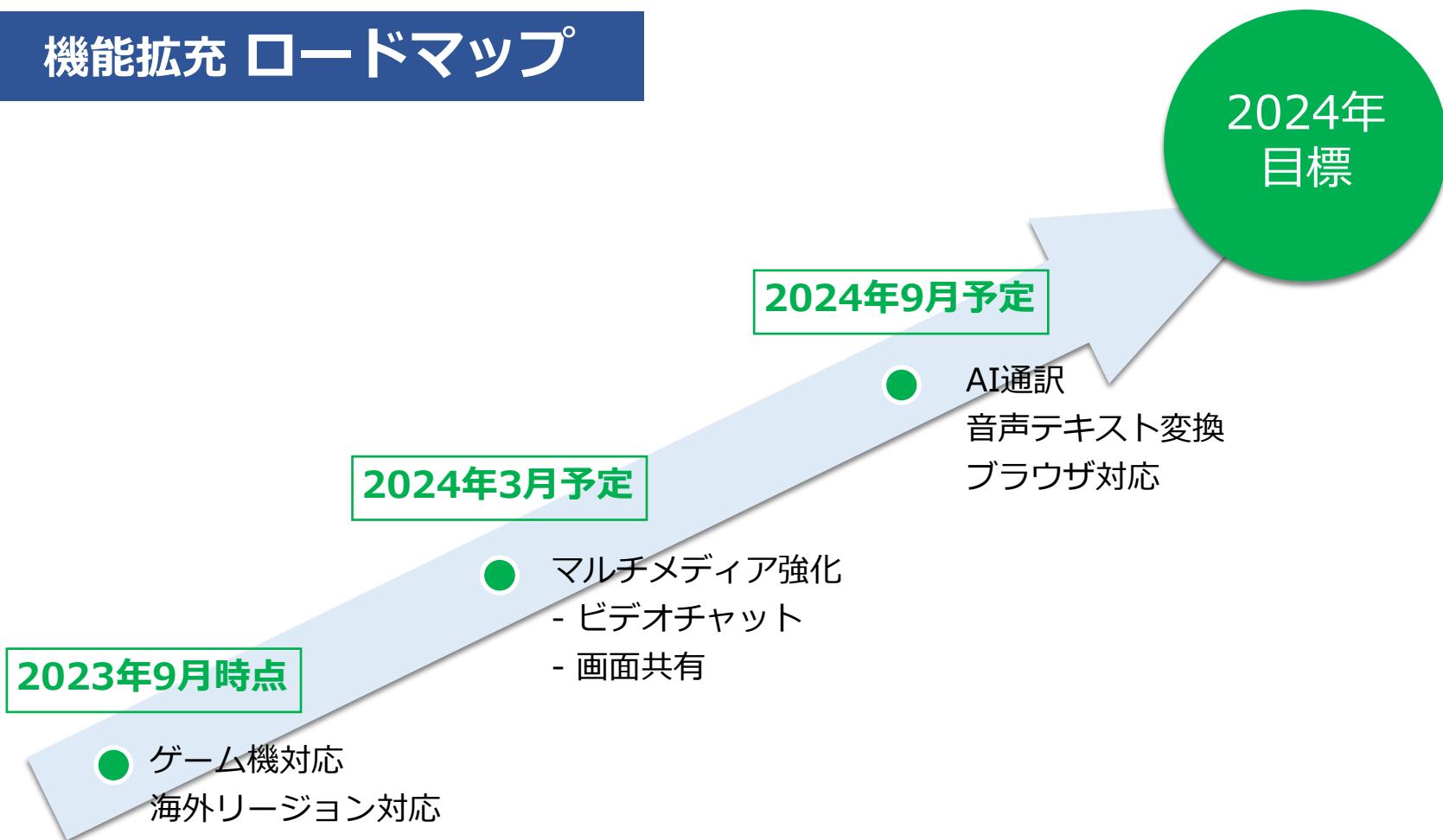
✓ ユーザー間の会話に介入し、円滑なコミュニケーションをサポート

- **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② ~ CRI TeleXus ~

機能拡充 ロードマップ



今後の成長戦略③ ～ 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③ ～ 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® 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™

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™ 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③ ～ モビリティ ～

モビリティ×CRI SOLIDAS



CRI-SOLIDAS™

フルデジタルオーディオソリューション

汎用マイコンとソフトウェア音声信号処理で実現する1chipオーディオモジュール

- ・ シンプルで高品質な音声再生
- ・ 多チャンネル音声出力を1chipで実現
- ・ 各種音声処理を揃えたCRI DSP

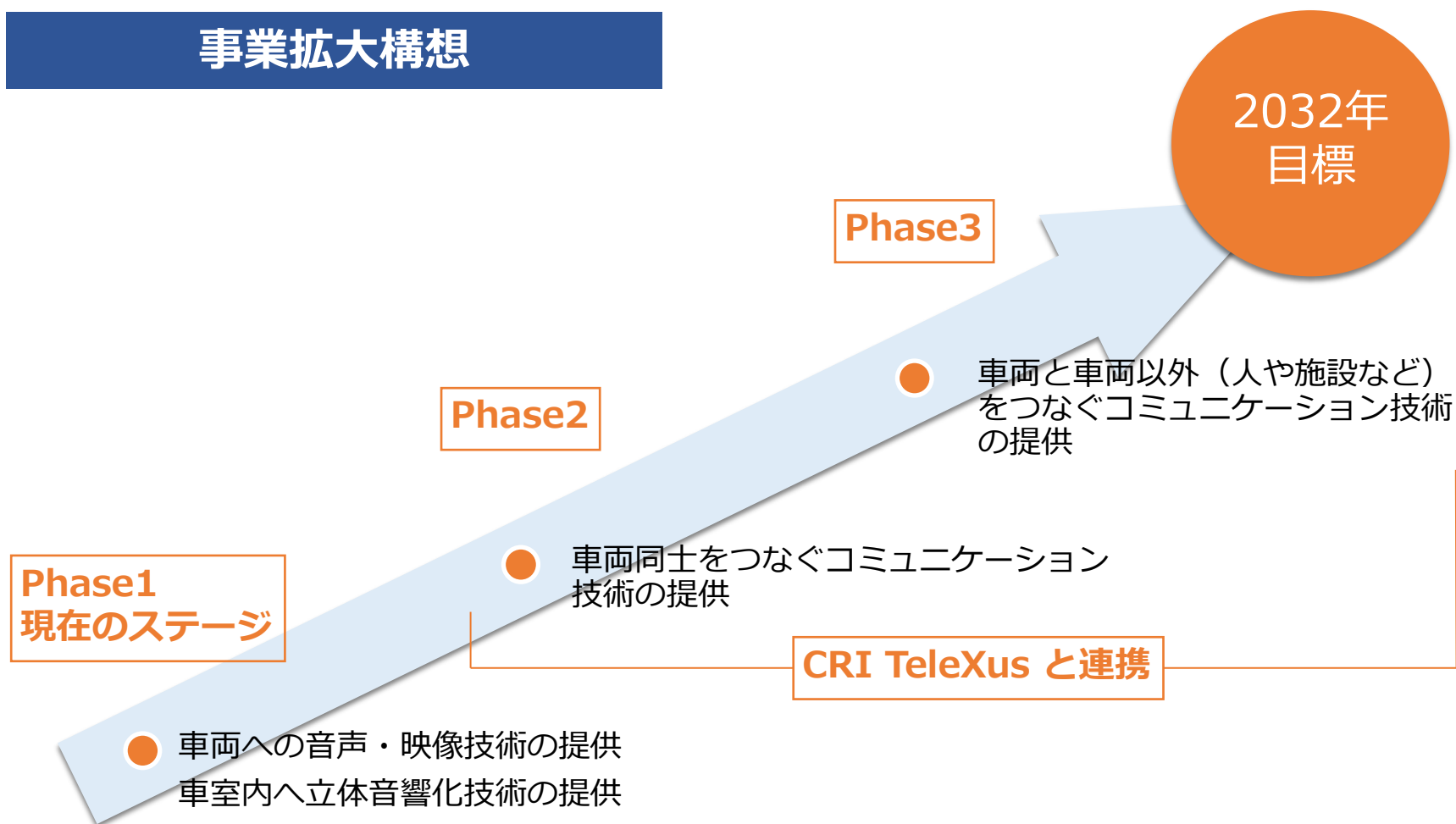
サウンド専用chipと比べて部材入手がしやすく、部品点数を減らし省電力化にもつながります。

車内に設置された複数のスピーカーで空間オーディオを演出するなど車載分野にも適応を検討中。



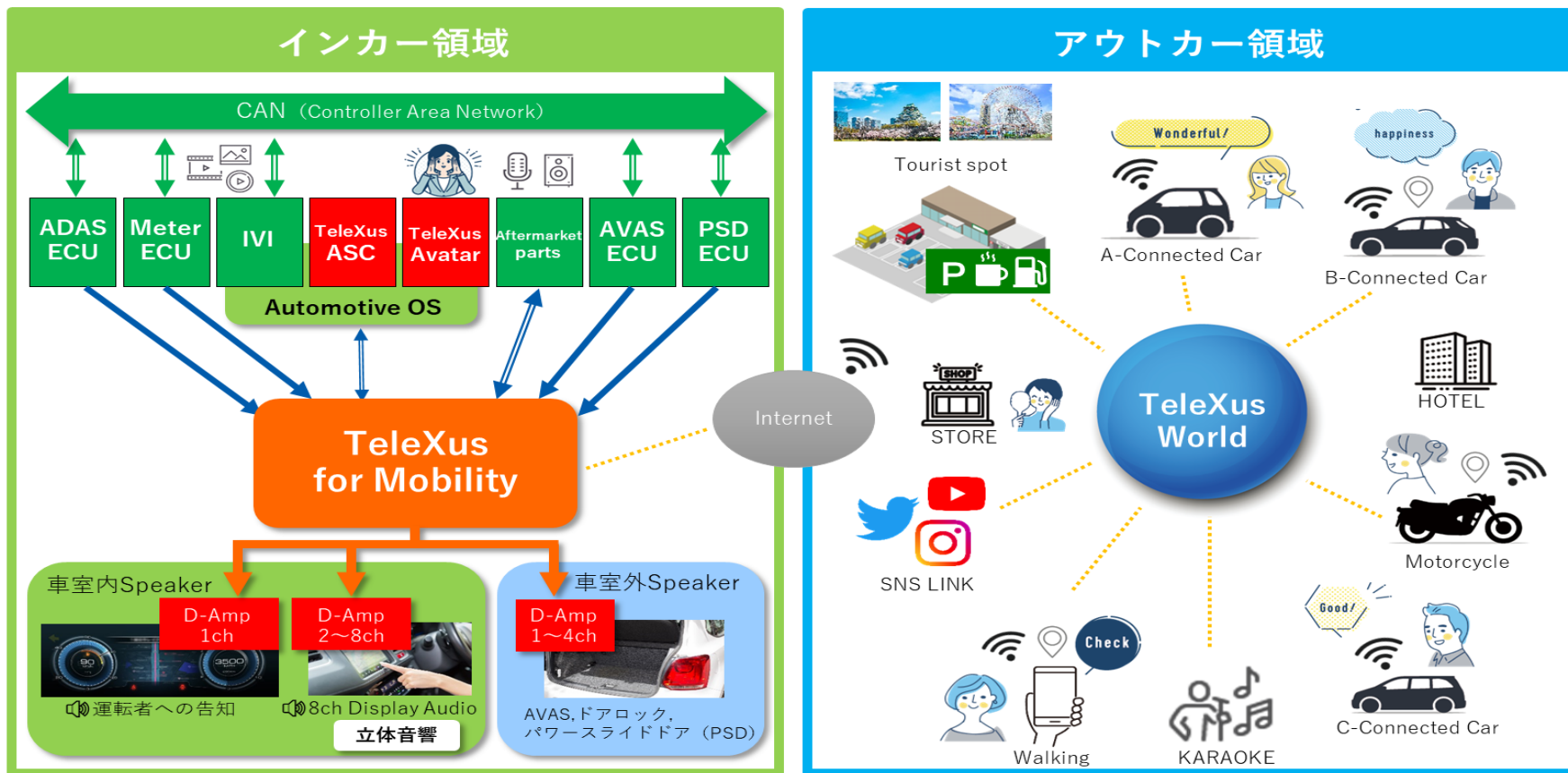
今後の成長戦略③ ～ モビリティ ～

事業拡大構想



今後の成長戦略③ ～ モビリティ×TeleXus ～

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”



1. 2023年9月期 決算概要	・ ・ ・	2
2. 2024年9月期 業績予想	・ ・ ・	12
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	19
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	34

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161名 単体138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 株式会社ツーフアィブ
上海希艾維信息科技有限公司

(2023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

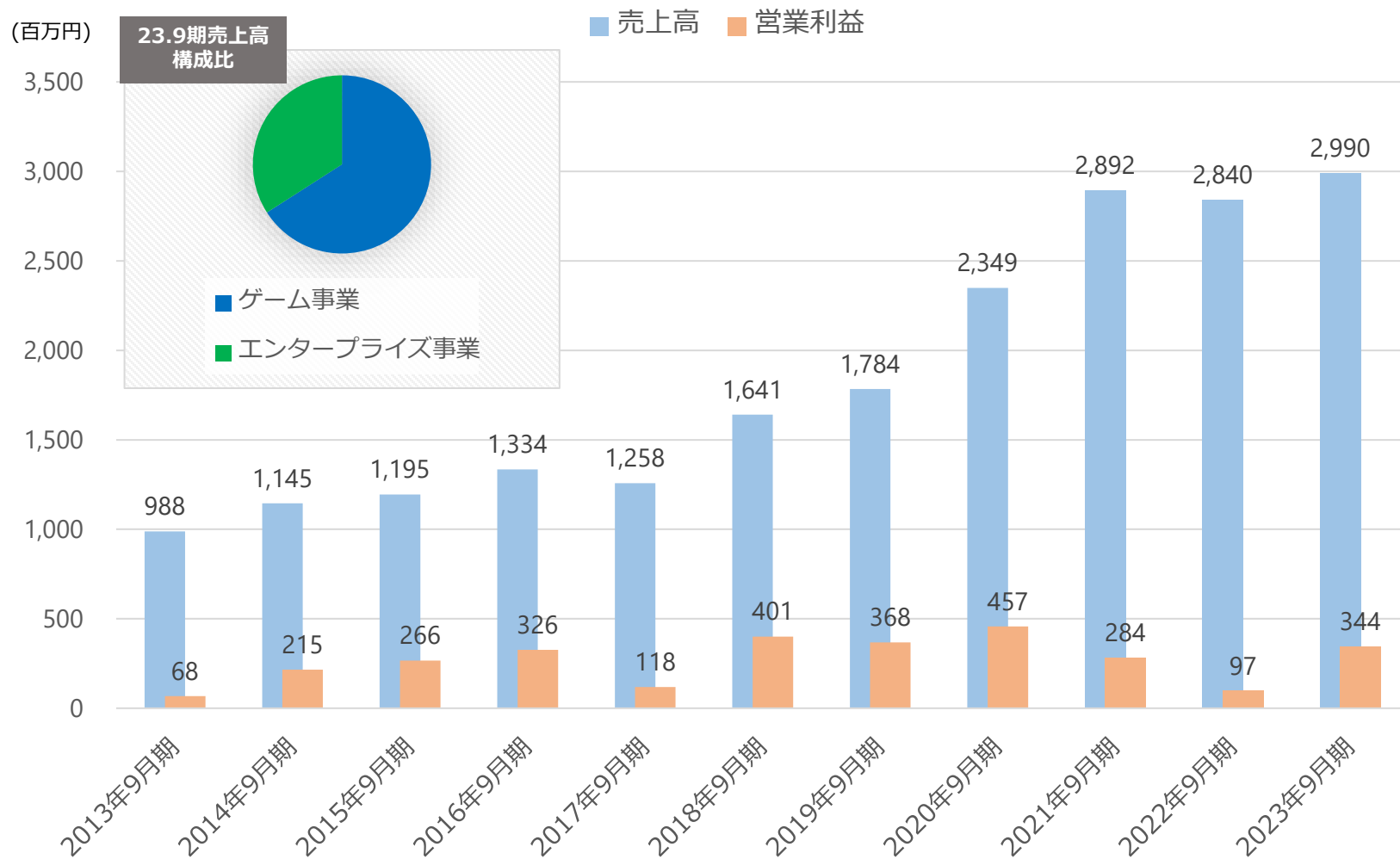
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

2014年

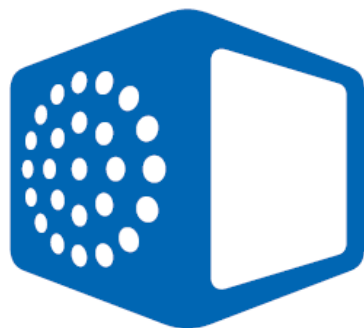
東京証券取引所マザーズ
(現グロース)市場に上場

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～

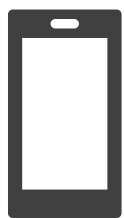
高品質で

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



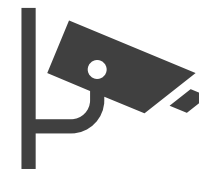
家電、IoT機器



遊技機



Web動画



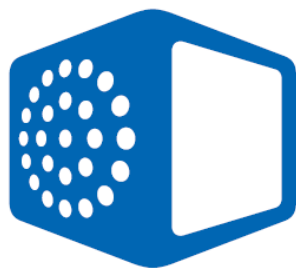
監視カメラ

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



独自技術（再生技術）

「ミドルウェア」は、

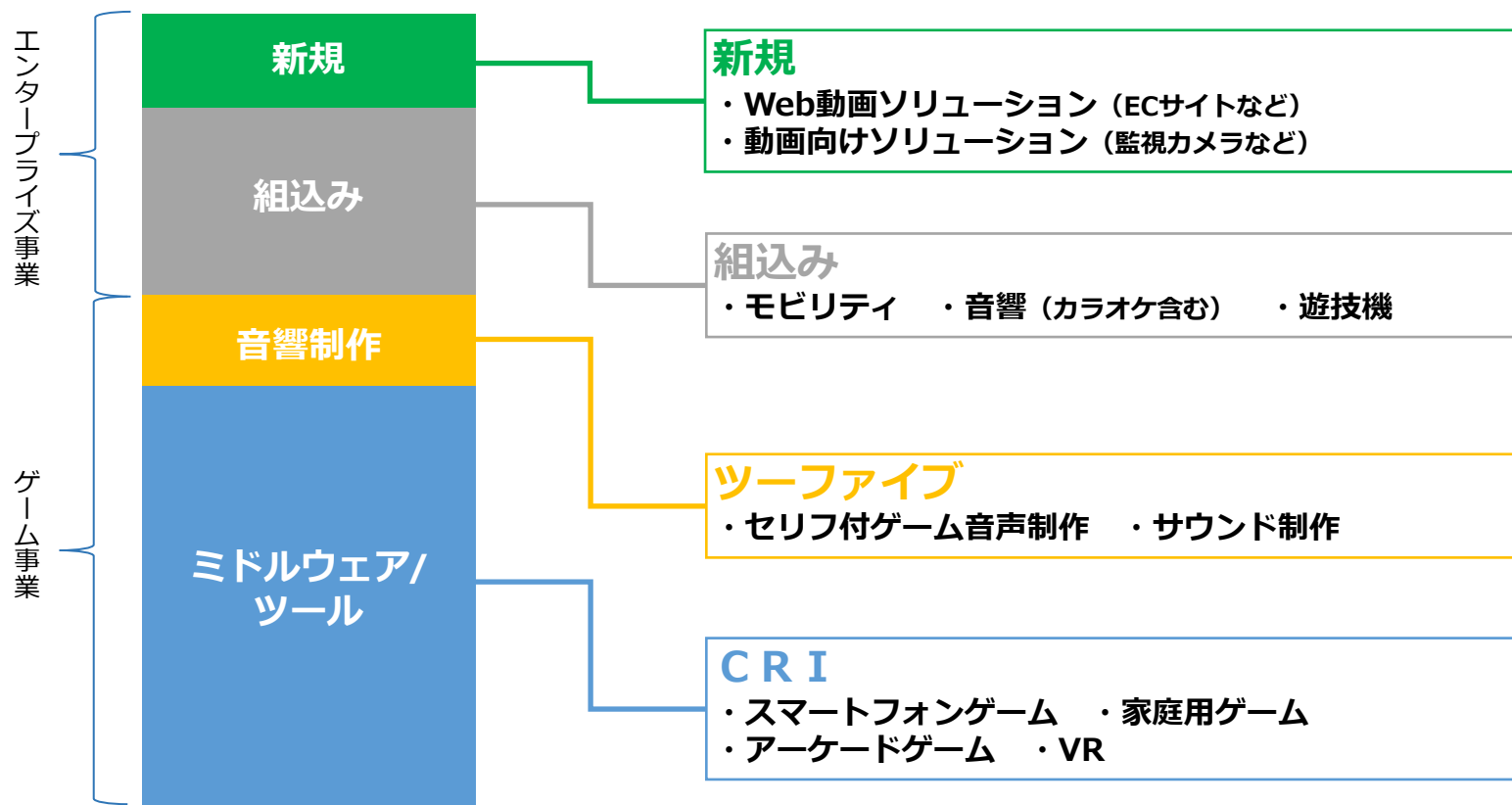
ソフトウェアとハードウェアを繋ぐ「部品」の役割



様々なハードウェア（機器）
の特性に合わせて
きれいに再生する技術

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

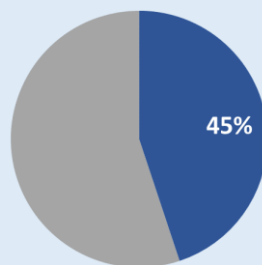
※海外のコンテンツ制作を含む。

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・高性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
(2023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

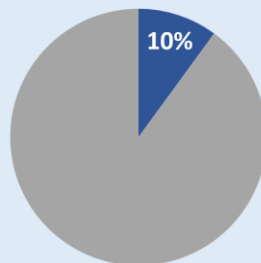
ハイクオリティな
ゲームを開発したい

ゲーム事業：音響制作（ツーフアイブ）

※ツーフアイブは、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
(2023年9月期)



売上推移 (百万円)



ツーフアイブのつよみ

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

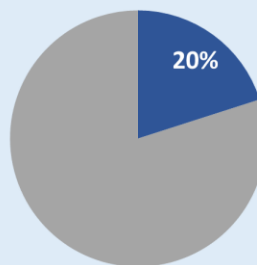
エンタープライズ事業：組込み分野

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 高出力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)

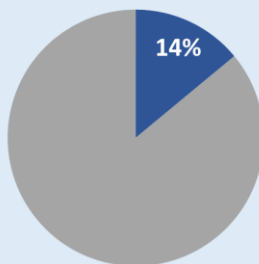
※新規分野全体 (Web動画、動画向けSOL等) の売上構成比、売上推移になります。

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
(2023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）

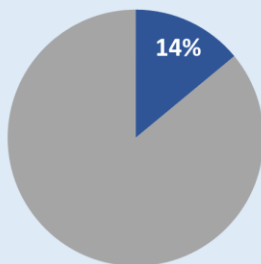
※新規分野全体（Web動画、動画向けSOL等）の売上構成比、売上推移になります。

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
(2023年9月期)



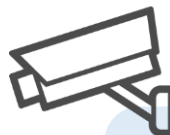
売上推移 (百万円)



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

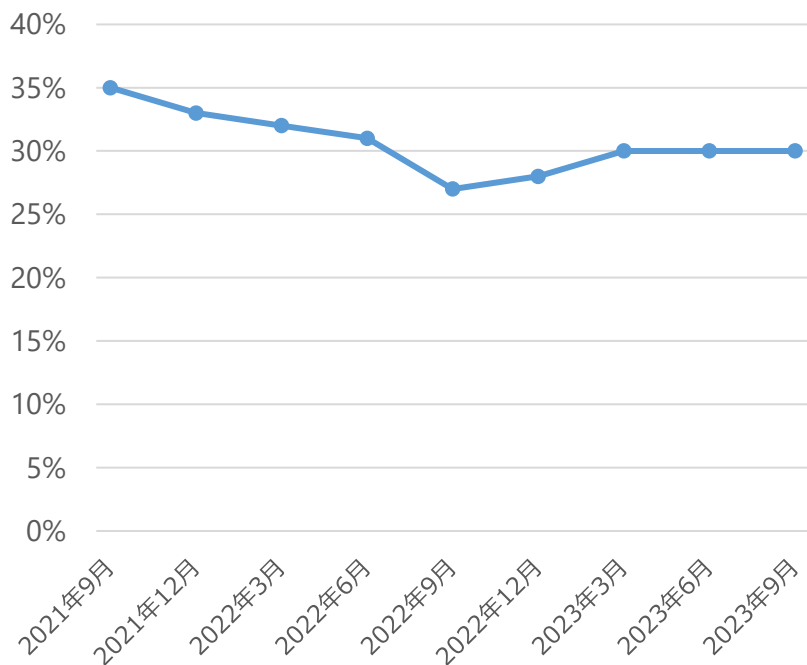


高画質な監視映像を
LTE回線（携帯通信用回線）で
リアルタイムに送信したい

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

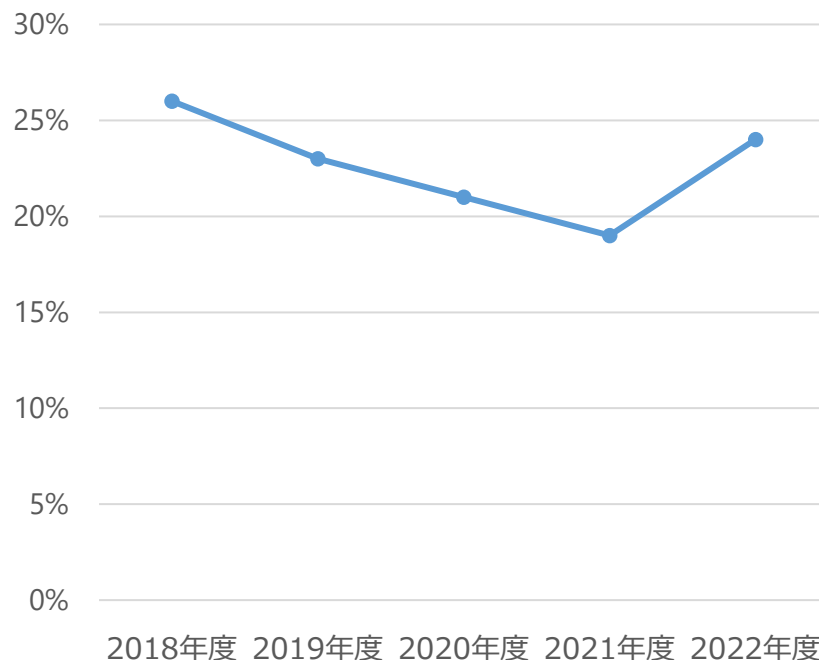


CRIWARE採用率：30% ※

(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：24% ※

(2021/12/27~2022/12/25 集計)

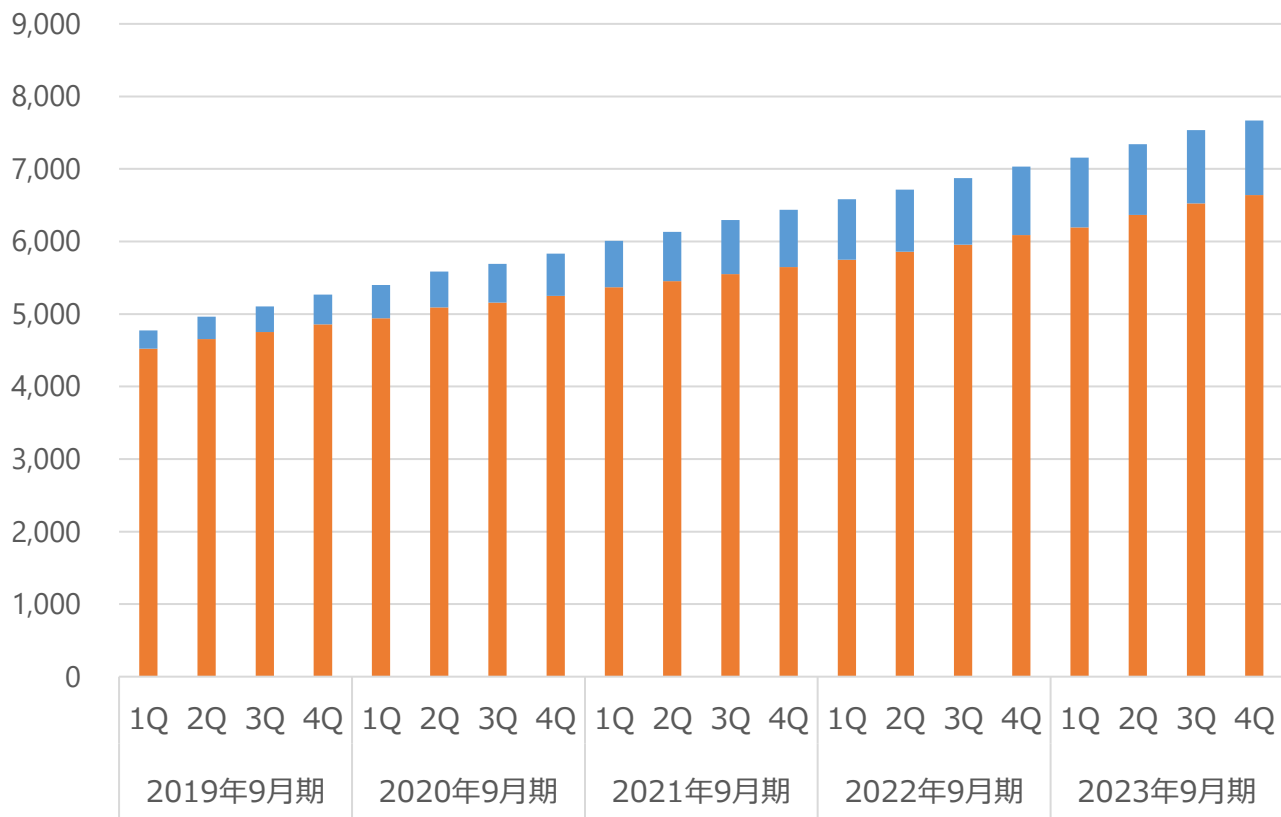
※ファミ通ゲーム白書2023
「2022年ゲームソフト推定販売本数TOP1000」における
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

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

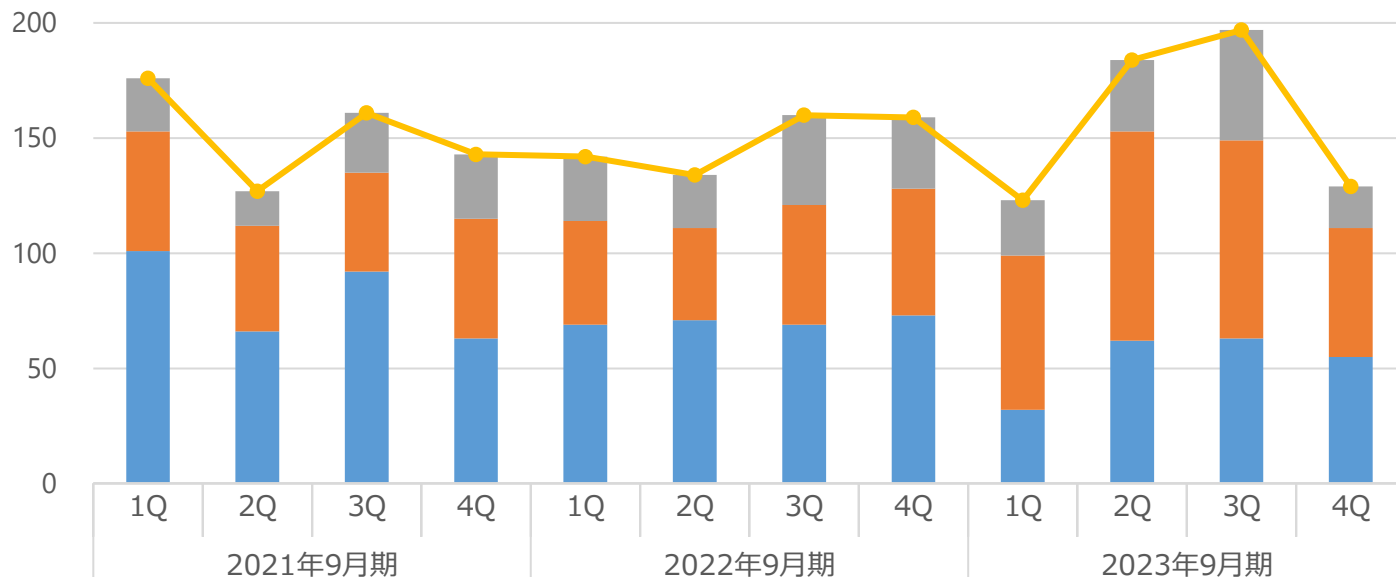
7,667
ライセンス

(2023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	23	15	26	28	28	23	39	31	24	31	48	18
■ 家庭用ゲーム	52	46	43	52	45	40	52	55	67	91	86	56
■ スマートフォンゲーム	101	66	92	63	69	71	69	73	32	62	63	55
● 合計ライセンス数	176	127	161	143	142	134	160	159	123	184	197	129

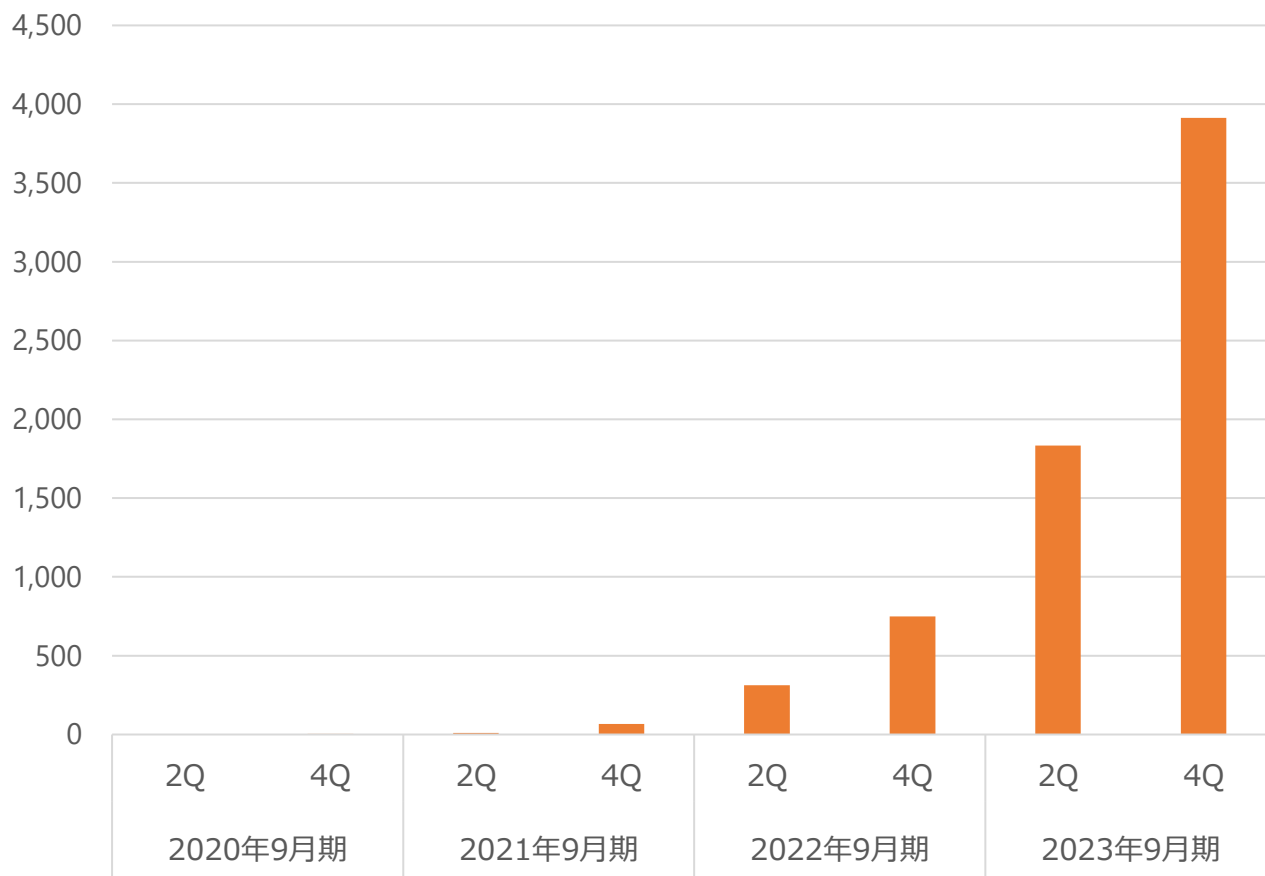
※「その他」は、アーケードゲーム機、PC等の採用数です。
 ※OS、プラットフォームごとにカウントしています。(例：iOS/Android採用=2カウント)
 ※主契約が国内の場合は、契約地域ごとにカウントしています。
 (例：日本/北米版採用=2カウント)

※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(累計)の推移

(単位:千台)

■ ADX-AT採用車台数(累計)



CRIWARE採用

391万台

(2023年9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。