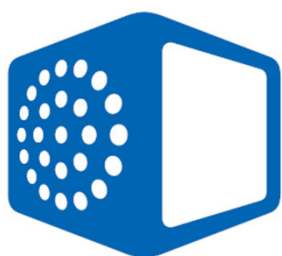


2024年9月期第1四半期

決算補足説明資料

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2024年 2月 8日



CRIWARE®

1. 2024年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2024年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 11
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・ 17
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 32

1Q決算のポイント（連結）

売上高 673百万円（前年同期比△8百万円）

※ 前期1Qのアールフォース社影響分を除外した場合、前年同期比+136百万円

営業利益 36百万円（前年同期比△1百万円）

※ 前期1Qのアールフォース社影響分を除外した場合、前年同期比+28百万円

- ・ 売上高
国内ゲーム事業、エンタープライズ事業の組込み分野およびクラウドソリューション分野が大きく増加。ただし、アールフォース社の売上剥落の影響により前年同期比微減。
- ・ 営業利益
利益率の高い国内ゲーム事業の売上増が全体利益を押し上げた。ただし、アールフォース社の利益剥落の影響により前年同期比微減。

1Q決算概要（連結/前年同期比）

（単位：百万円）

	2023年9月期1Q	2024年9月期1Q	増減額	増減率
売上高	681	673	△ 8	△ 1.2%
売上原価	321	316	△ 4	△ 1.3%
売上総利益	360	356	△ 4	△ 1.2%
(売上総利益率)	52.9%	52.9%	+ 0.0pt	—
販売費及び一般管理費	323	319	△ 3	△ 1.0%
営業利益	37	36	△ 1	△ 3.3%
(営業利益率)	5.5%	5.4%	△ 0.1pt	—
経常利益	42	37	△ 5	△ 12.6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	37	24	△ 12	△ 34.1%
従業員数（人）	215	166		

1Q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、国内ゲームタイトルの海外展開が増加したことにより国内増収。(＋57百万円) 海外は、中国でのコンテンツ受託ビジネス、欧米でのライセンスビジネスが低迷し減収。(△15百万円)
- ・音響制作(ツーファイブ)は、効果音や楽曲などの制作業務が好調だったことにより増収。(＋18百万円)
- ・ゲーム開発/運営は、子会社株式を前期末に譲渡したことにより売上0。(△145百万円)

(単位：百万円)

		2023年9月期1Q		2024年9月期1Q		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	486	71.4%	401	59.6%	△ 85	△ 17.6%
	ミドルウェア/ツール*	284	41.7%	325	48.4%	＋ 41	＋ 14.6%
	(内、海外)	35	5.2%	18	2.8%	△ 16	△ 46.7%
	音響制作	57	8.4%	75	11.2%	＋ 18	＋ 31.4%
	ゲーム開発/運営	145	21.3%	0	0.0%	△ 145	△ 100.0%
セグメント利益	ゲーム事業	32	87.1%	38	106.9%	＋ 6	＋ 18.7%

*海外でのコンテンツ制作を含む。

1Q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

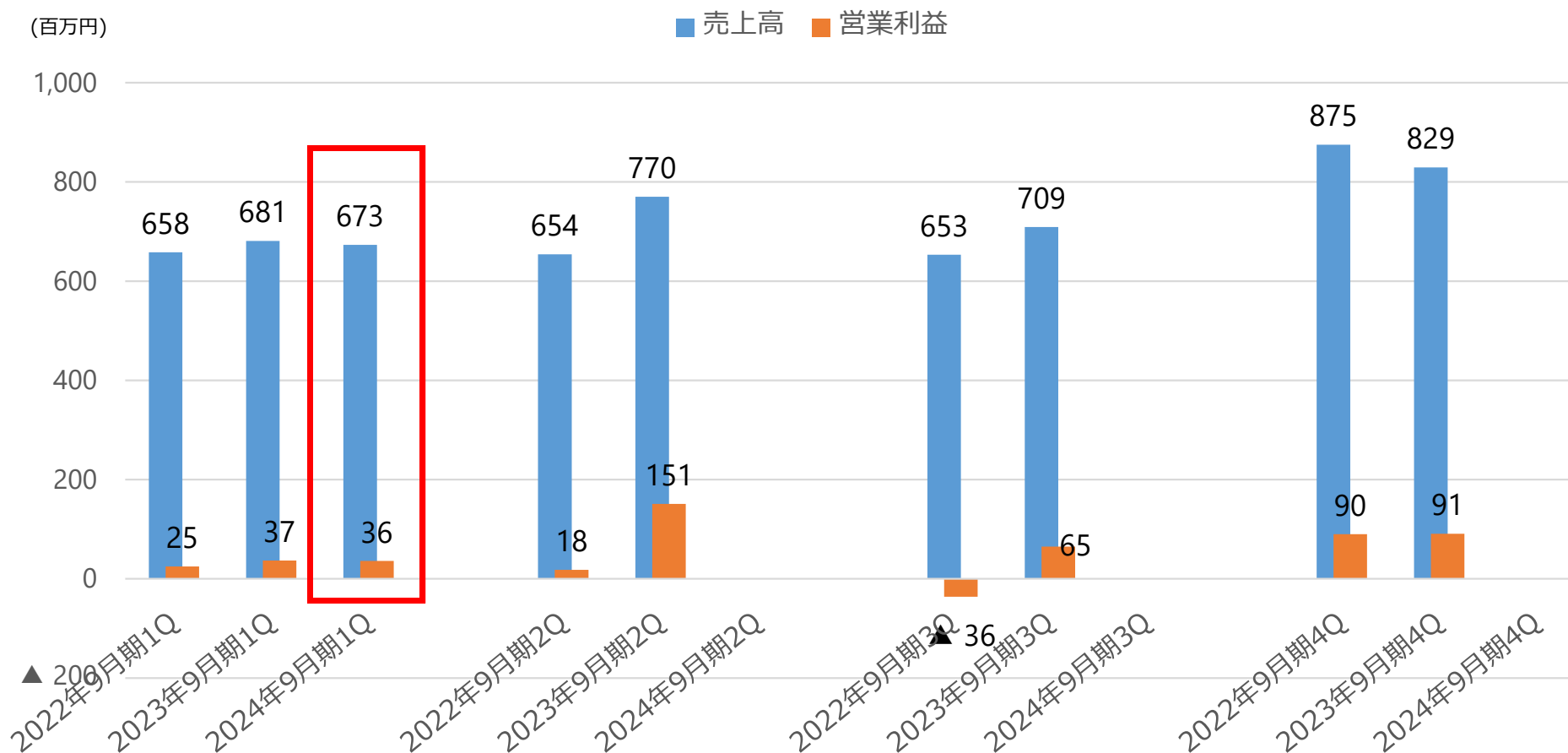
- ・組込みは、カラオケ案件を継続して受注したことに加え、電子玩具向けシステム開発案件が予定どおり進捗したことにより増収。（+34百万円）
- ・モビリティは、ADX-ATのライセンス収入増により増収。（+8百万円）
※モビリティのライセンス収入の大半は、2Q・4Qでの計上となります。
- ・クラウドソリューションは、複数の顧客より受注した大型のシステム開発案件が堅調に推移したことにより増収。（+34百万円）

（単位：百万円）

		2023年9月期1Q		2024年9月期1Q		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	194	28.6%	271	40.4%	+ 77	+ 39.7%
	組込み	104	15.3%	138	20.6%	+ 34	+ 33.0%
	モビリティ	17	2.6%	25	3.8%	+ 8	+ 45.4%
	クラウドソリューション	72	10.7%	107	16.0%	+ 34	+ 48.1%
セグメント利益	エンタープライズ事業	4	12.9%	△ 2	△ 6.9%	△ 7	△ 151.7%

直近3年四半期業績推移（連結）

1Qは、アールフォース社の売上剥落の影響が大きく減収。利益面は、国内ゲーム事業の増収が全体利益を押し上げたが、同社の利益剥落の影響により微減。



1Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、売上債権の回収が進み、売掛金及び契約資産が減少したこと等により、前期末比121百万円の減少。

(単位：百万円)

	2023年9月期末	2024年9月期1Q末	増減額	増減率
流動資産	4,223	4,118	△ 104	△ 2.5%
現金及び預金	3,390	3,408	+ 17	+ 0.5%
売掛金及び契約資産	677	497	△ 179	△ 26.5%
その他流動資産	155	212	+ 56	+ 36.3%
固定資産	935	918	△ 16	△ 1.8%
有形固定資産	144	143	△ 1	△ 0.8%
無形固定資産	427	422	△ 5	△ 1.3%
投資その他の資産	363	353	△ 10	△ 2.8%
資産合計	5,159	5,037	△ 121	△ 2.4%

1Q貸借対照表／負債純資産の部（連結）

負債は、その他流動負債の減少等により、前期末比55百万円の減少。
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、配当金の支払等により、前期末比66百万円の減少。

(単位：百万円)

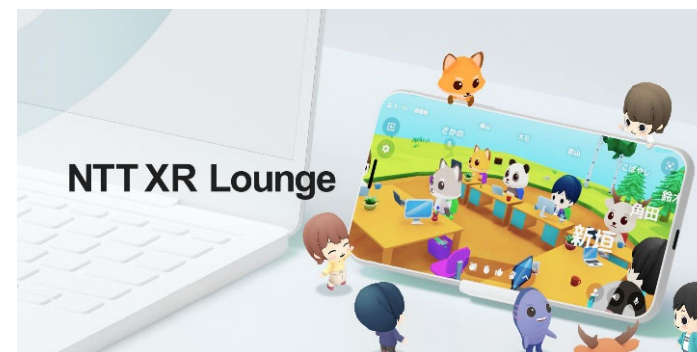
	2023年9月期末	2024年9月期1Q末	増減額	増減率
流動負債	422	365	△ 57	△ 13.6%
固定負債	1,185	1,187	+ 2	+ 0.2%
負債合計	1,608	1,553	△ 55	△ 3.4%
株主資本	3,493	3,439	△ 53	△ 1.5%
その他の包括利益累計額	20	10	△ 9	△ 48.0%
新株予約権	7	7	0	0.0%
非支配株主持分	29	26	△ 3	△ 10.4%
純資産合計	3,550	3,483	△ 66	△ 1.9%
負債純資産合計	5,159	5,037	△ 121	△ 2.4%
自己資本比率	68.1%	68.5%	+ 0.4pt	—

最新TOPICS

ゲーム事業(ミドルウェア/ツール)

- 導入事例 (2023/11/21発表)
NTTコノキューが提供する3Dバーチャルオフィスサービス「NTT XR Lounge」の空間オーディオを「CRI TeleXus®」で実現。
 - ✓ 「コラボレーションルーム」内での各メンバーの話を立体的かつ自然な遠近感をもって再現。
 - ✓ ゼロ遅延で音声信号を再生する「SonicSYNC」技術を使用することで、音声遅延を最小化。
 - ✓ 独自の分散型ルーティング技術により、空間全体の人数規模に関係なく安定した会話を実現。

NTT
QONOO



両事業共通

- 展示会出展 (2023/10/17~20出展)
ゲームの技術を他業種の課題解決に積極的に役立て、事業を展開している会社であることの認知獲得のため、国際展示会「CEATEC 2023」に初出展。
 - ✓ モビリティ・カラオケ・家電・Eコマースなど、社会を支える当社技術を紹介。
 - ✓ 音響分野の「CRI SOLIDAS」や、モビリティ分野の「CRI Glassco」など最新技術を展示。



株式会社 CRI・ミドルウェア



1. 2024年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	2
2. 2024年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	11
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	17
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	32

24年9月期業績予想のポイント（連結）

変更なし

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）

変更なし

（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）

変更なし

■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）

変更なし

■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。

株主還元について

変更なし

当社は、配当につきましては、財務状況、収益動向、配当性向、また、将来の事業投資に備えての内部留保等を総合的に勘案の上、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あります。

なお、剰余金の配当を行う場合、期末配当の年1回を基本的な方針としております。

	1株あたり 年間配当金	配当性向
2024年9月期(予想)	15円	27.5%
2023年9月期	15円	33.7%

1. 2024年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	2
2. 2024年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	11
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	17
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	32

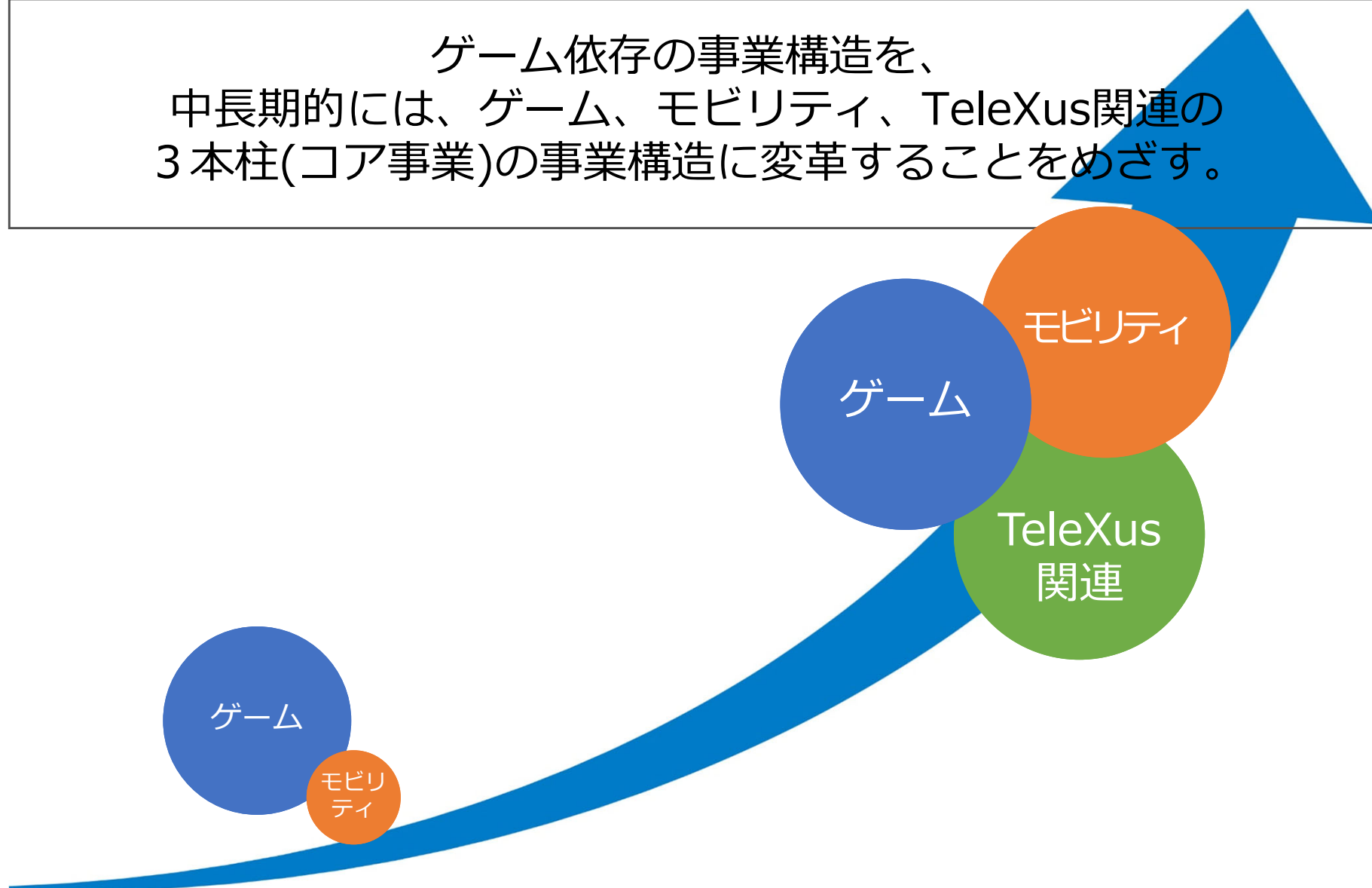
基本方針

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 ～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。

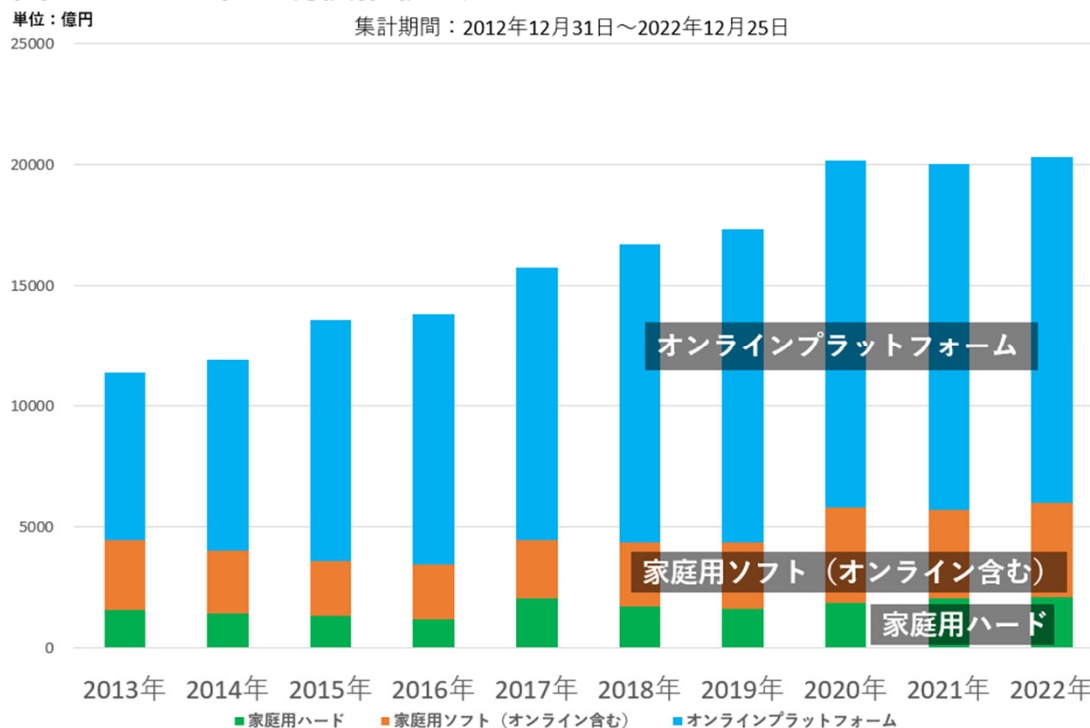
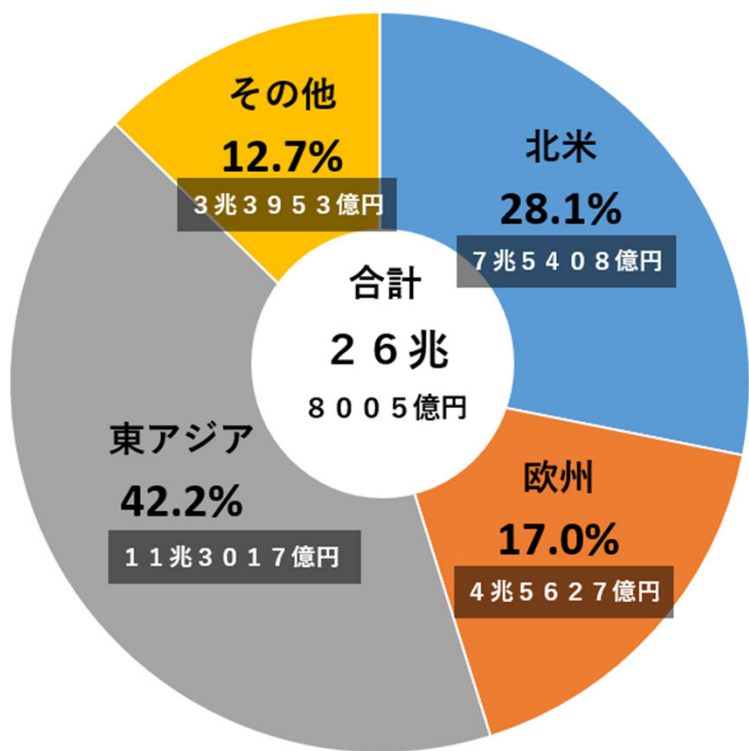


今後の成長戦略① ～ ゲーム用ミドルウェア/ツール ～

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）



※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。



株式会社 CRI・ミドルウェア



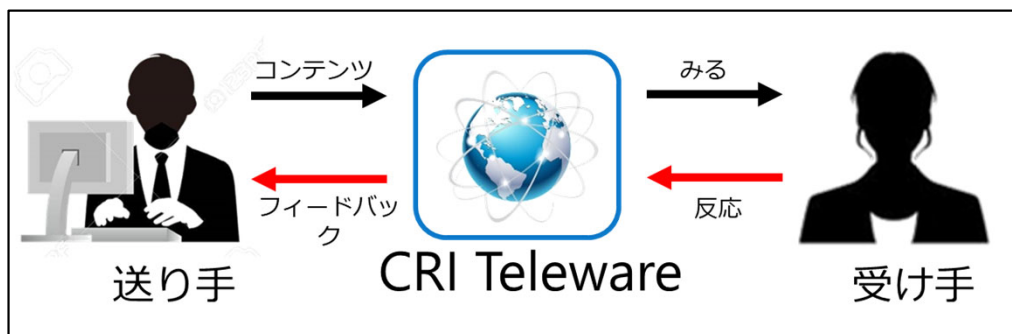
今後の成長戦略② ～基本思想：テレウェア構想について～

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**

コミュニケーション
(エンタープライズ)

コンテンツ
(ゲーム)

今後の成長戦略② ~ CRI TeleXus ~

CRI TeleXusを構成する要素技術・機能群

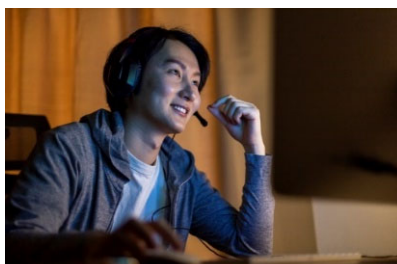
ゲーム

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

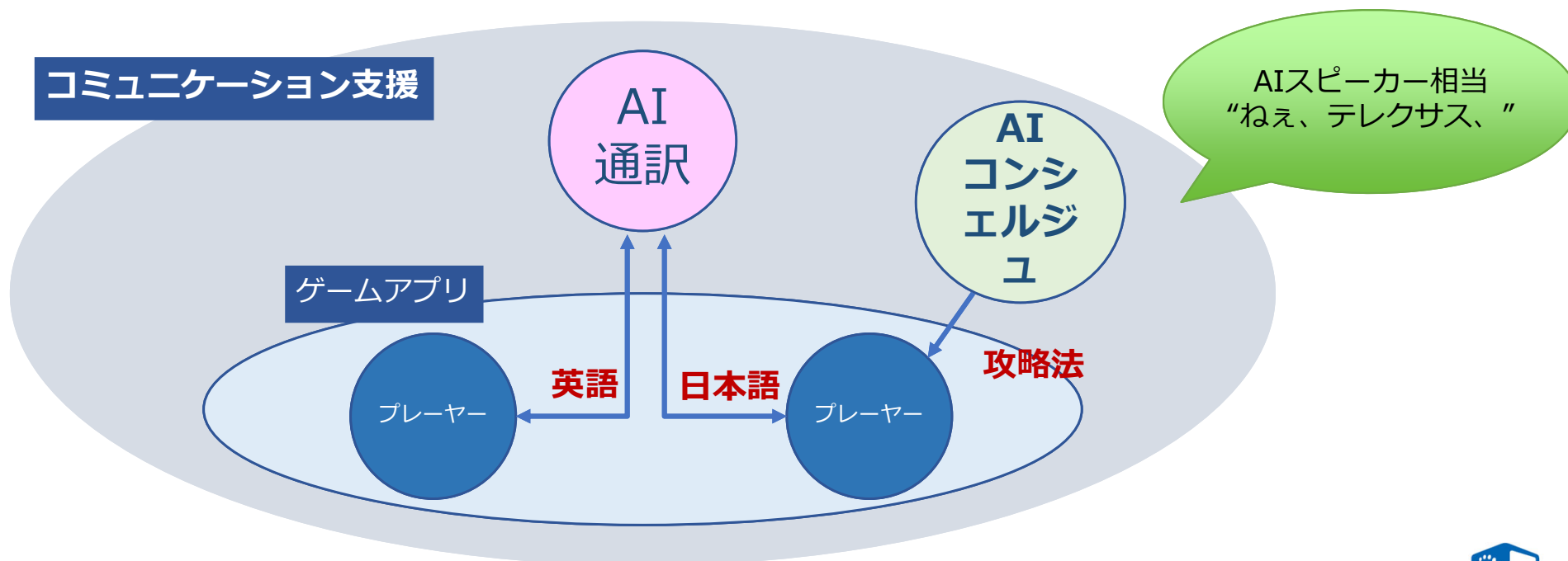
今後の成長戦略② ～ CRI TeleXus ～

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

2023年9月時点

- ゲーム機対応
海外リージョン対応

2024年3月予定

- マルチメディア強化
 - ビデオチャット
 - 画面共有

2024年9月予定

- AI通訳
 - 音声テキスト変換
 - ブラウザ対応

2024年
目標

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

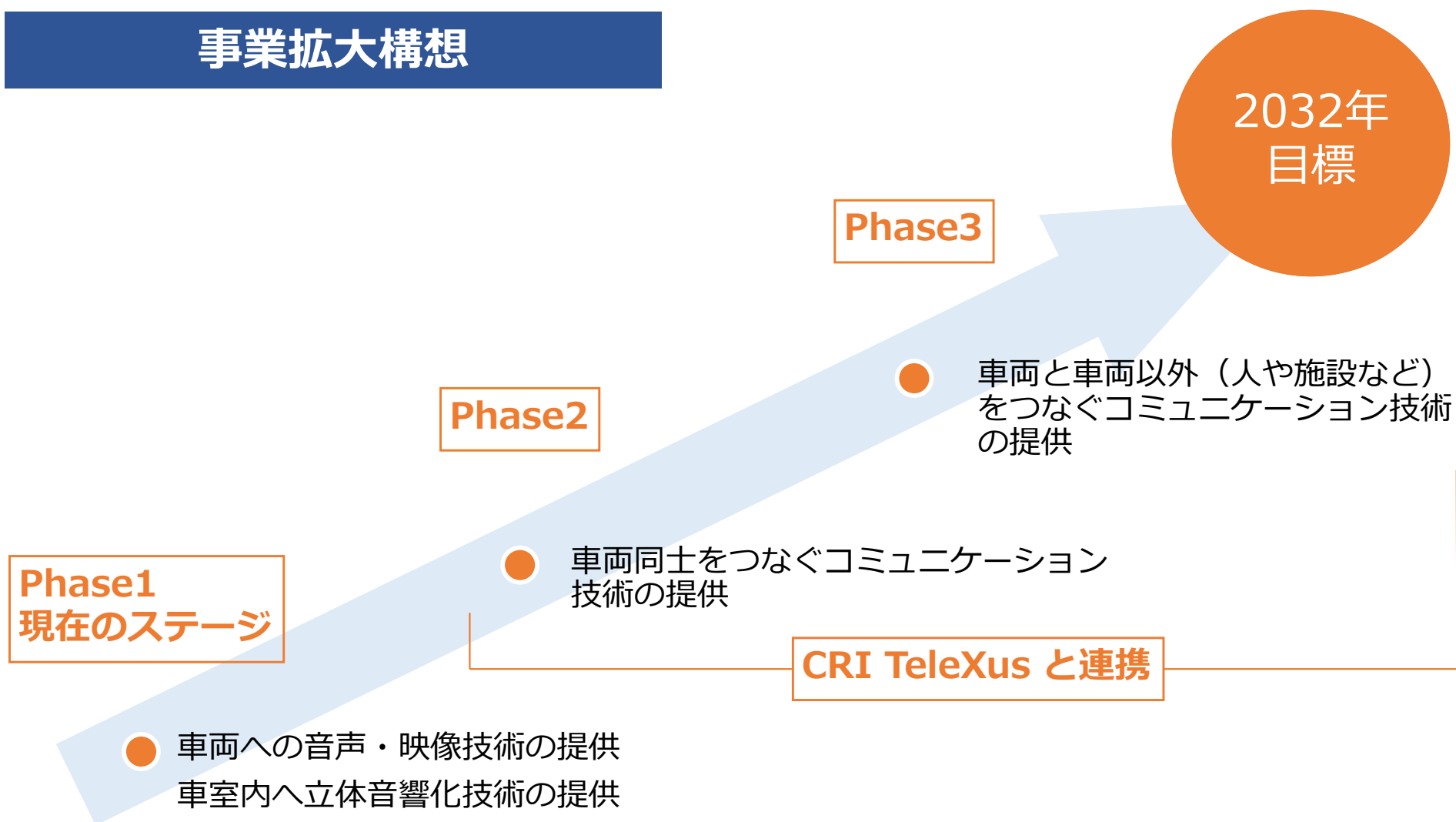
サウンド専用chipと比べて部材入手がしやすく、部品点数を減らし省電力化にもつながります。

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。



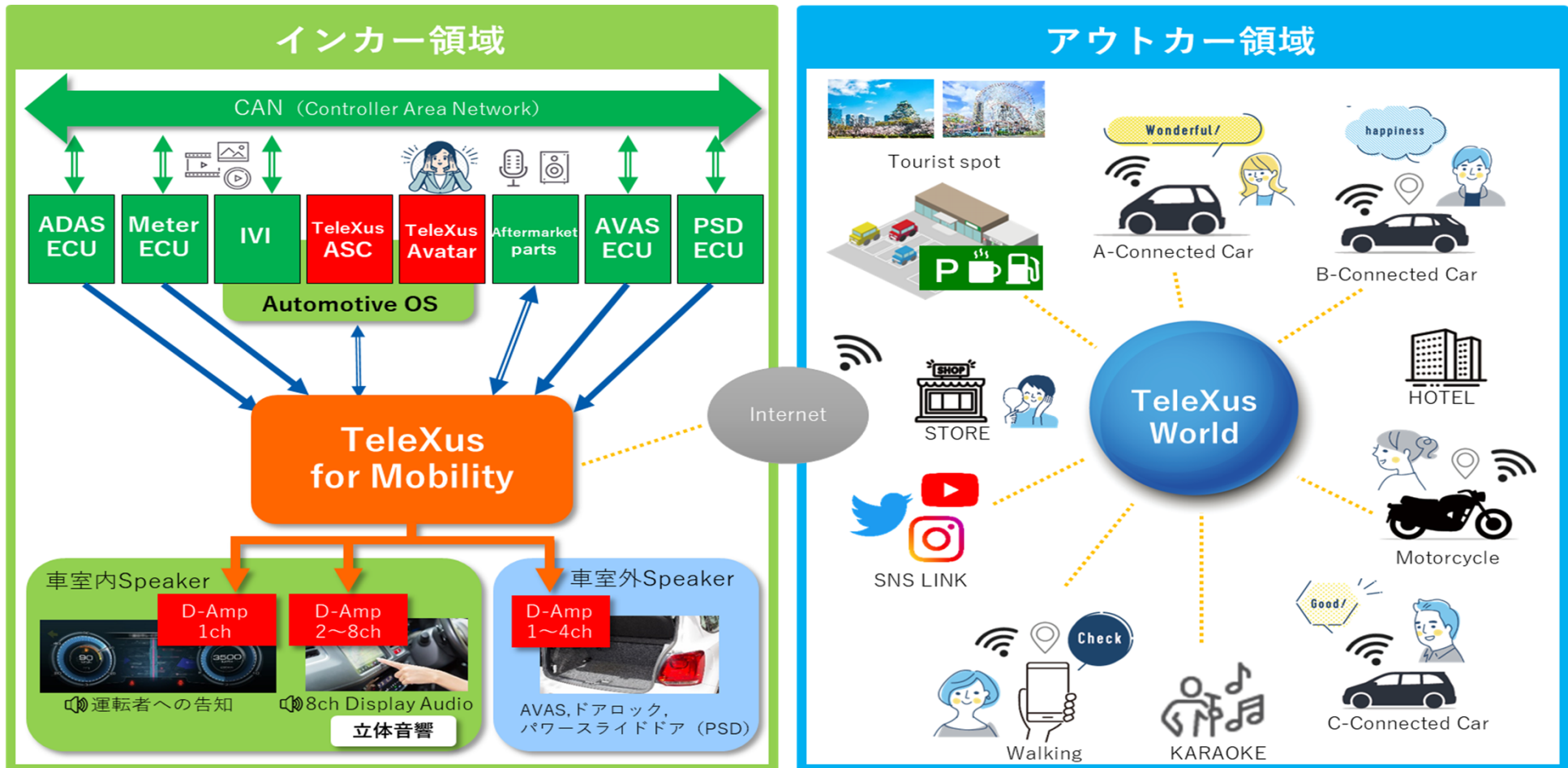
今後の成長戦略③ ～ モビリティ ～

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. 2024年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	2
2. 2024年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	11
3. 今後の成長戦略と次期の方針	・ ・ ・	17
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	32

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166名 単体143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
上海希艾維信息科技有限公司

(2023年12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

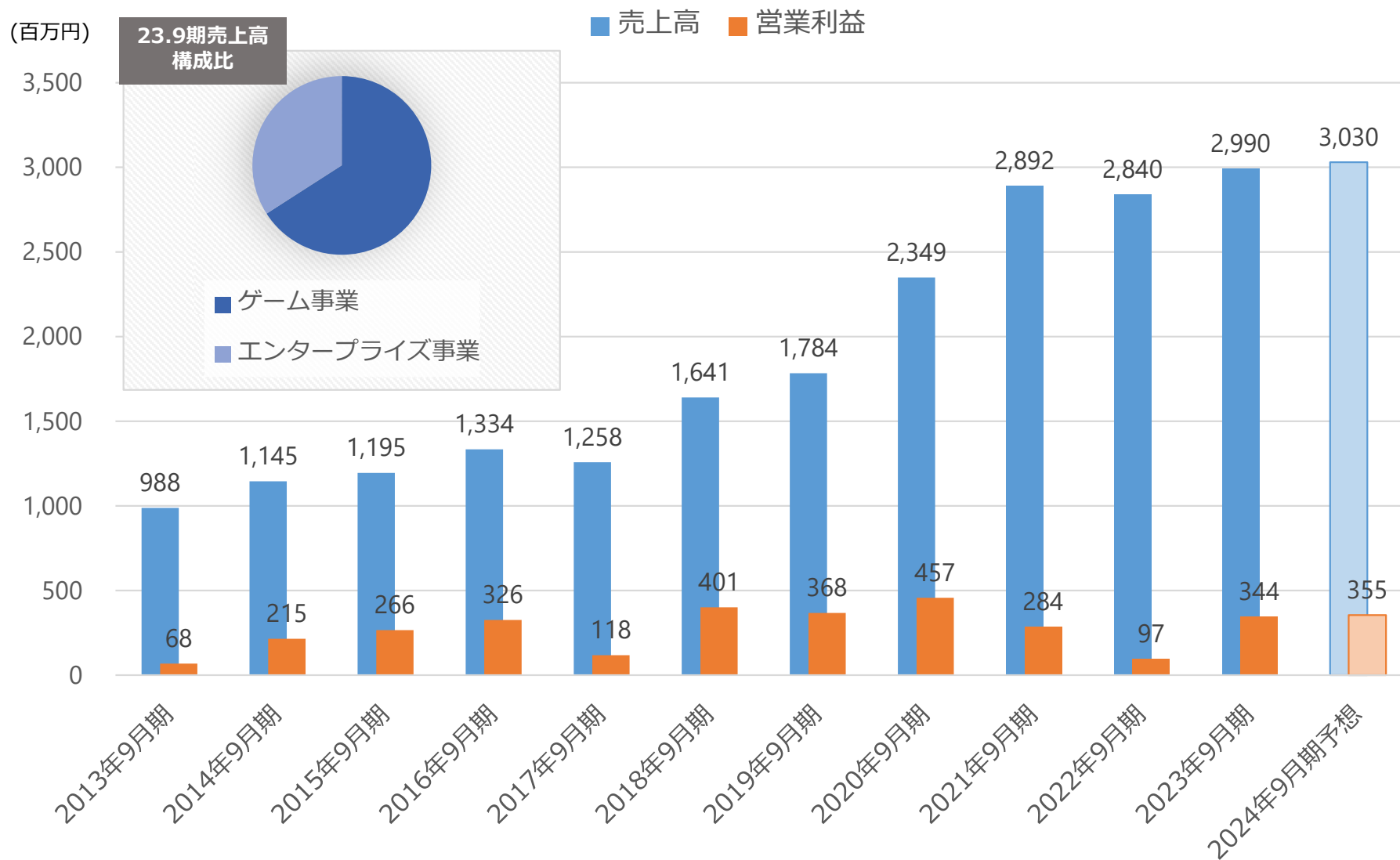
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

2014年

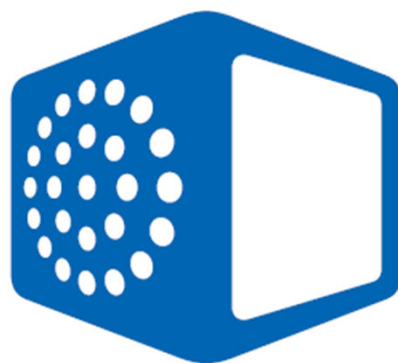
東京証券取引所マザーズ
(現グロース)市場に上場

現在に至る

業績推移



企業理念



CRIWARE[®]

「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



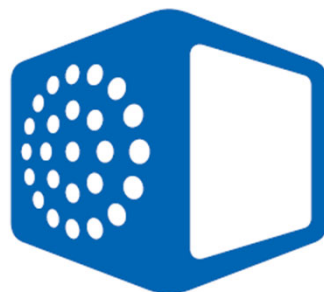
監視カメラ

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®

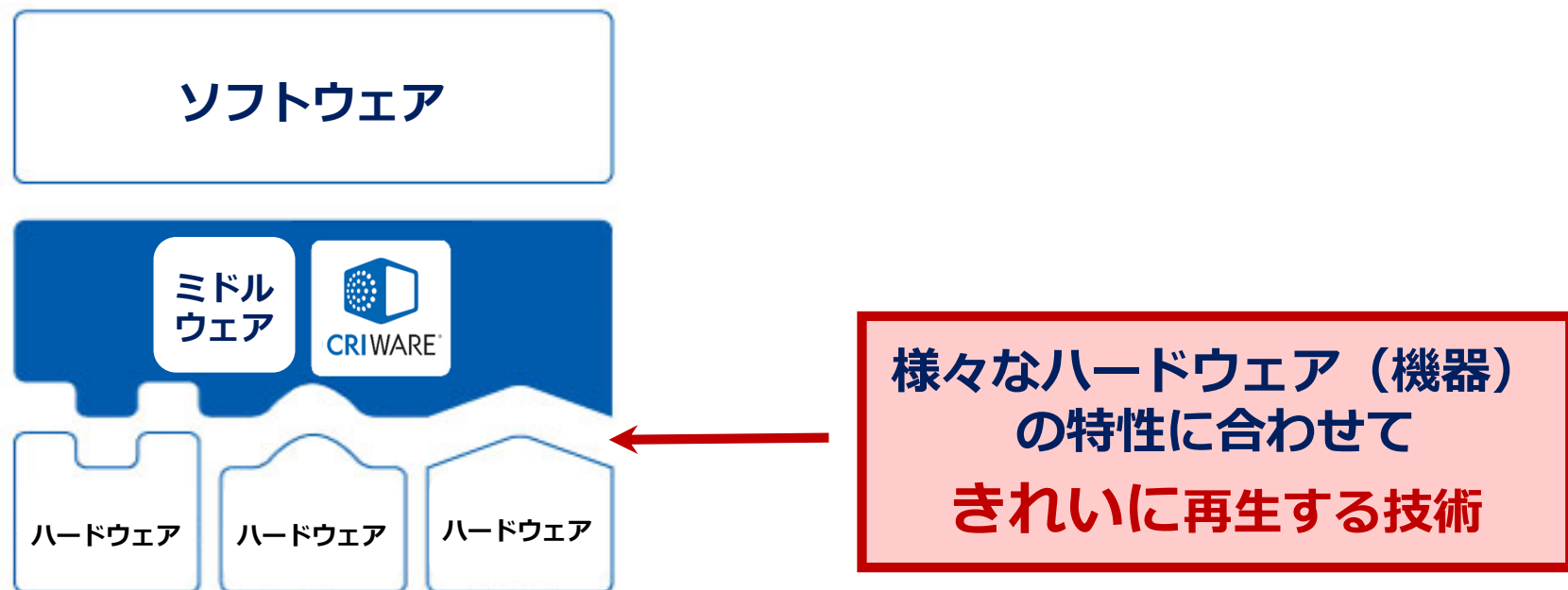
圧倒的な
映像圧縮技術

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	◎

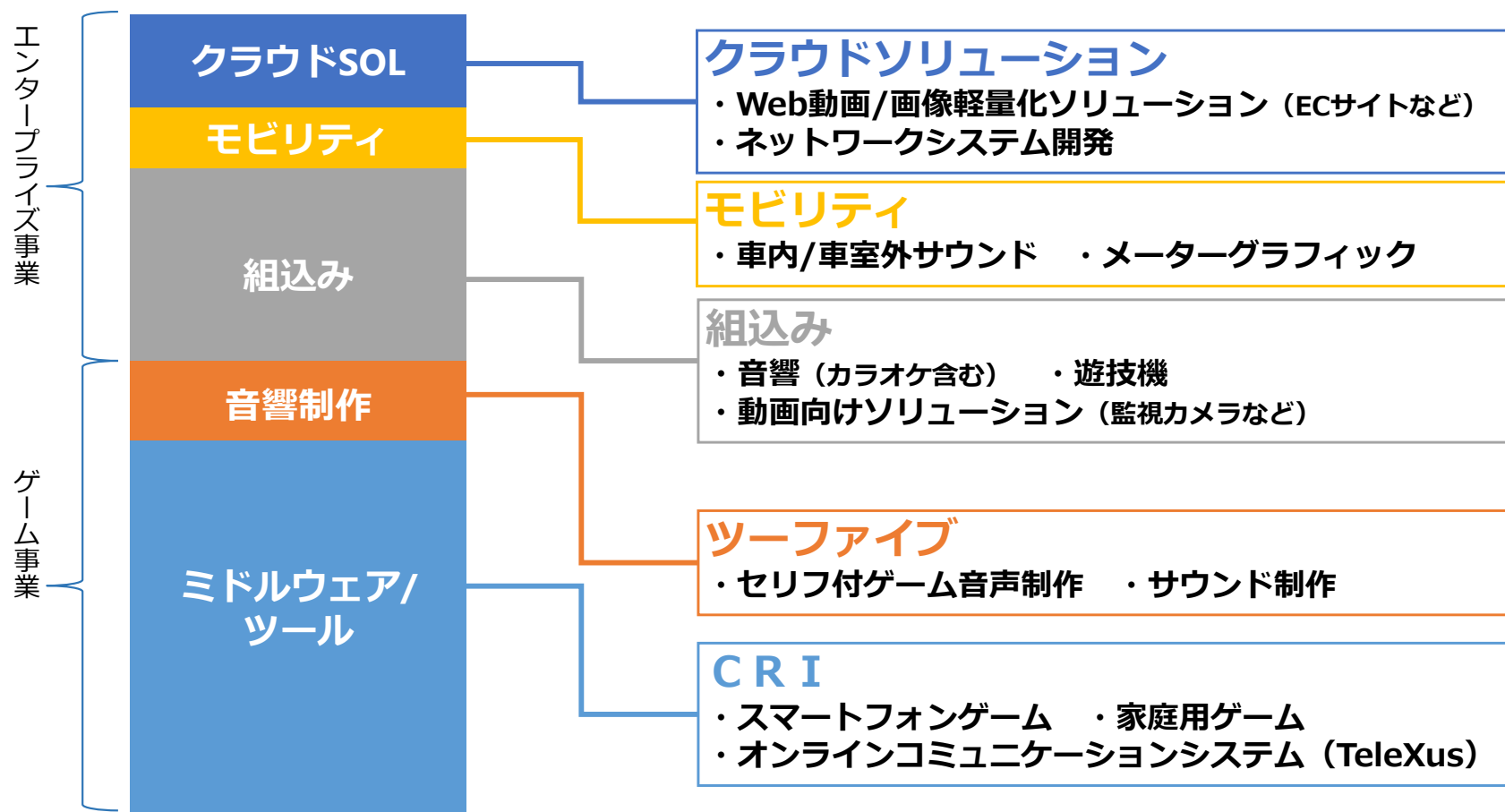
独自技術（再生技術）

「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

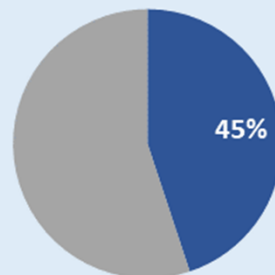
※海外のコンテンツ制作を含む。

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。2022年より次世代製品TeleXusの提供を開始。

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®」
- ・オンラインコミュニケーションプラットフォーム「CRI TeleXus®」

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

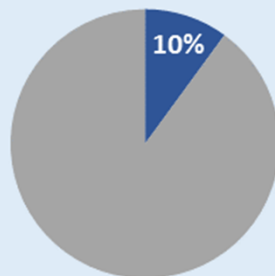
ハイクオリティな
ゲームを開発したい

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
(2023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

エンタープライズ事業：組み込み分野

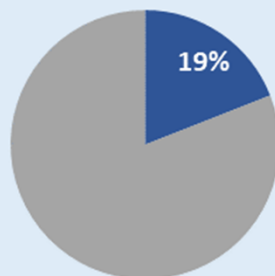
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

家電、IoT機器、電子玩具、遊技機などの組み込み機器向けに、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。

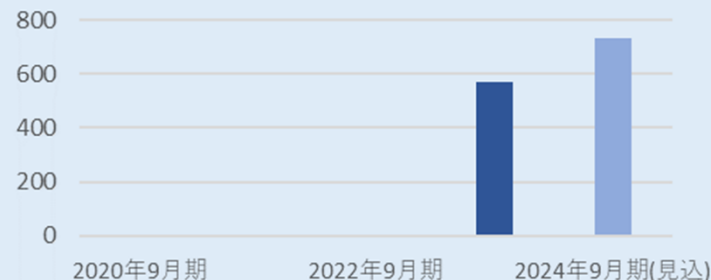
主要製品

- ・省回路型 高出力サウンドミドルウェア「CRI D-Amp Driver®」
- ・フルデジタルオーディオソリューション「CRI SOLIDAS™」
- ・高圧縮トランスコードシステム「CRI DietCoder®」

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

部材点数を減らしたい

エンタープライズ事業：モビリティ分野

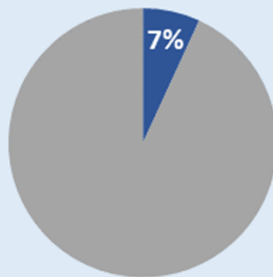
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

移動手段となるモビリティ業界向けに、CRIがこれまで培ってきた音声・映像などのあらゆる技術のアレンジし提供。モビリティ業界に新たな価値と体験を提供し続ける。

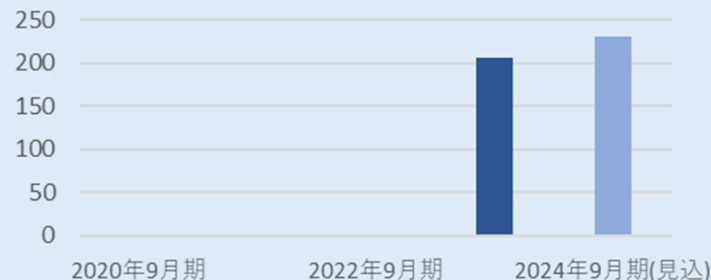
主要製品

- ・サウンド開発ソリューション「CRI ADX® Automotive」
- ・グラフィック開発ソリューション「CRI Glassco®」
- ・オンラインコミュニケーションプラットフォーム「CRI TeleXus®」

売上構成比
(2023年9月期)



売上推移 (百万円)



CRIのつよみ

エンターテインメント分野
で培った確固たる実績

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

部材点数を減らしたい

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：クラウドSOL分野

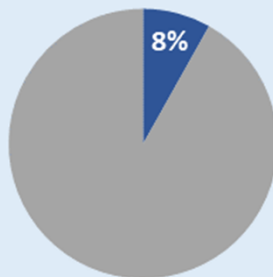
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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。またこれらの開発や提供で培った経験や技術を駆使し、ネットワークシステム開発分野へも参入。

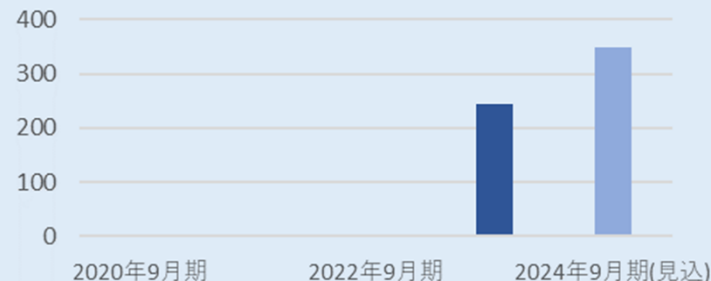
主要製品

- ・ Web動画ソリューション「CRI LiveAct®」
- ・ 画像軽量化ソリューション「OPTiX SmartJPEG」

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



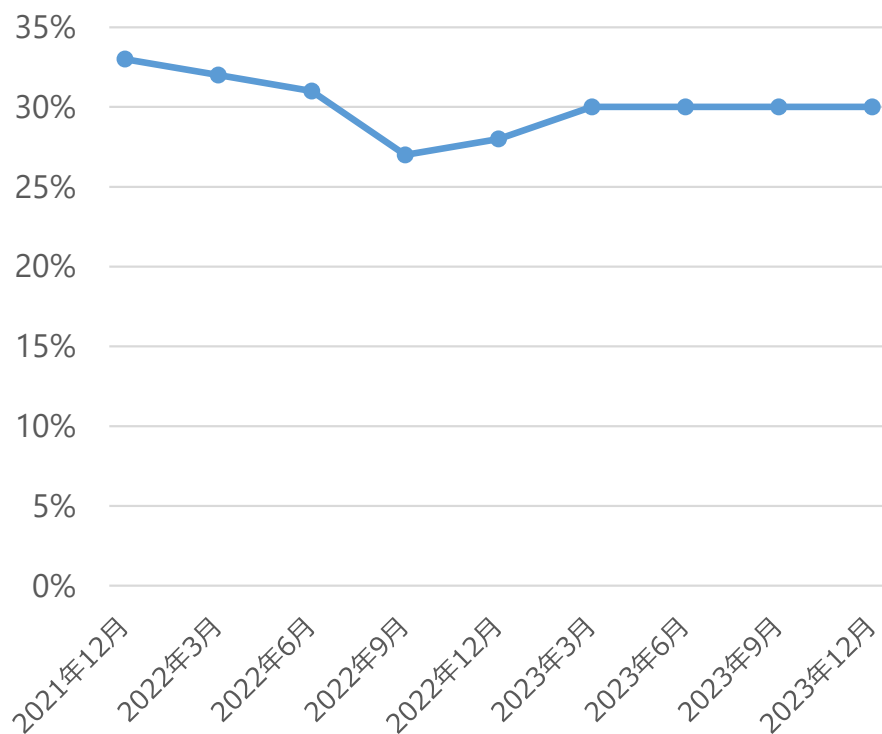
スマホ向けWebサイトで
動画を手軽に活用したい



ECのコンバージョン率
(成約率) を上げたい

ゲーム事業：CRIWARE採用率（国内）

スマートフォンゲーム

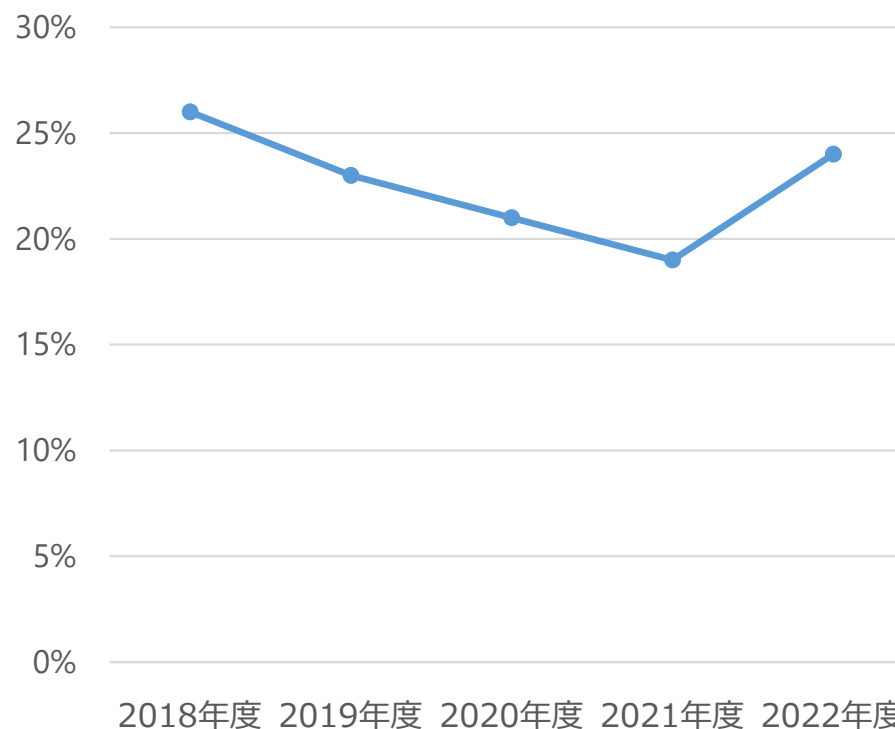


CRIWARE採用率：30% ※

(2023年12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% ※

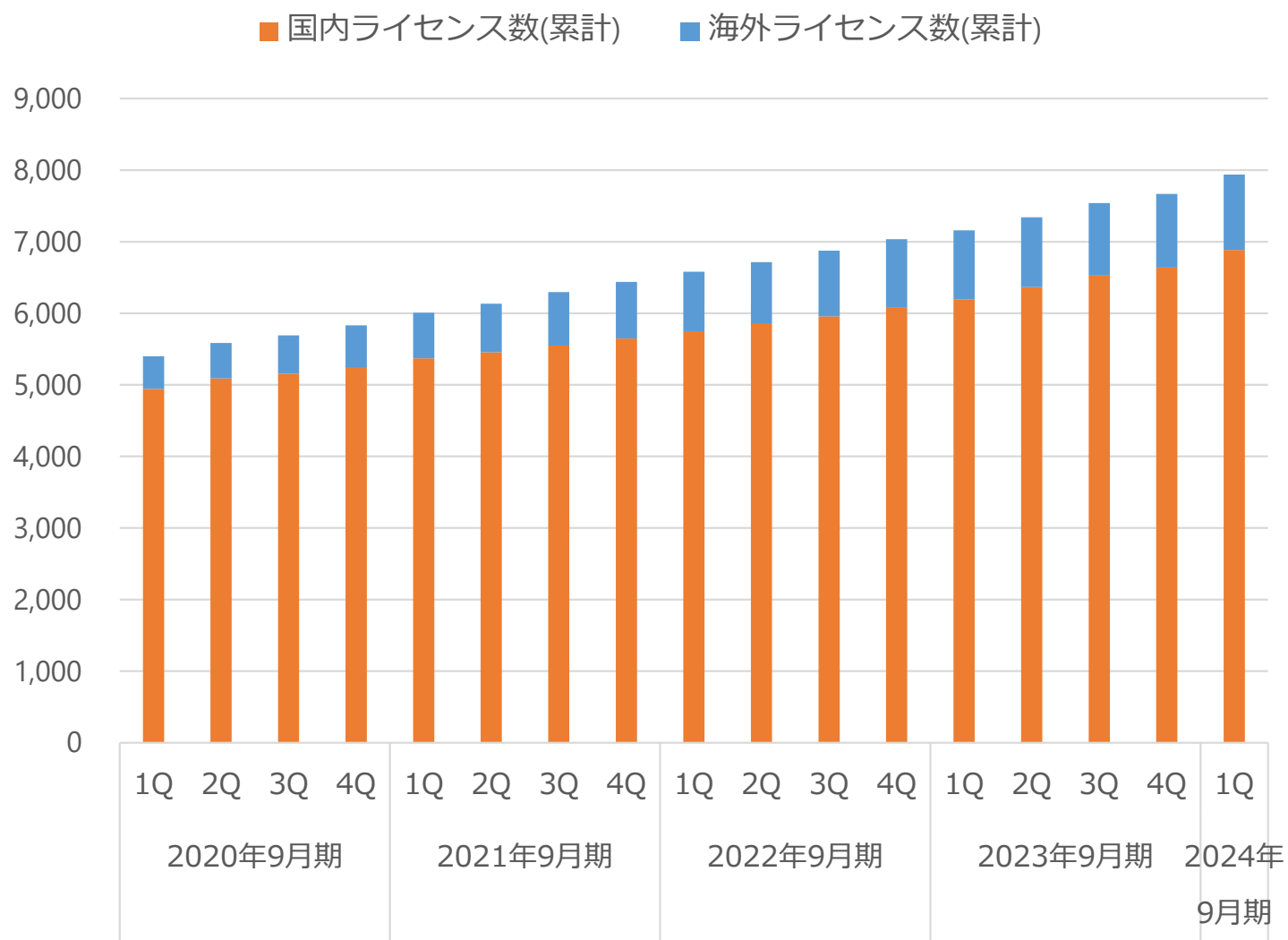
(2021/12/27~2022/12/25 集計)

※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



CRIWARE採用

7,938
ライセンス

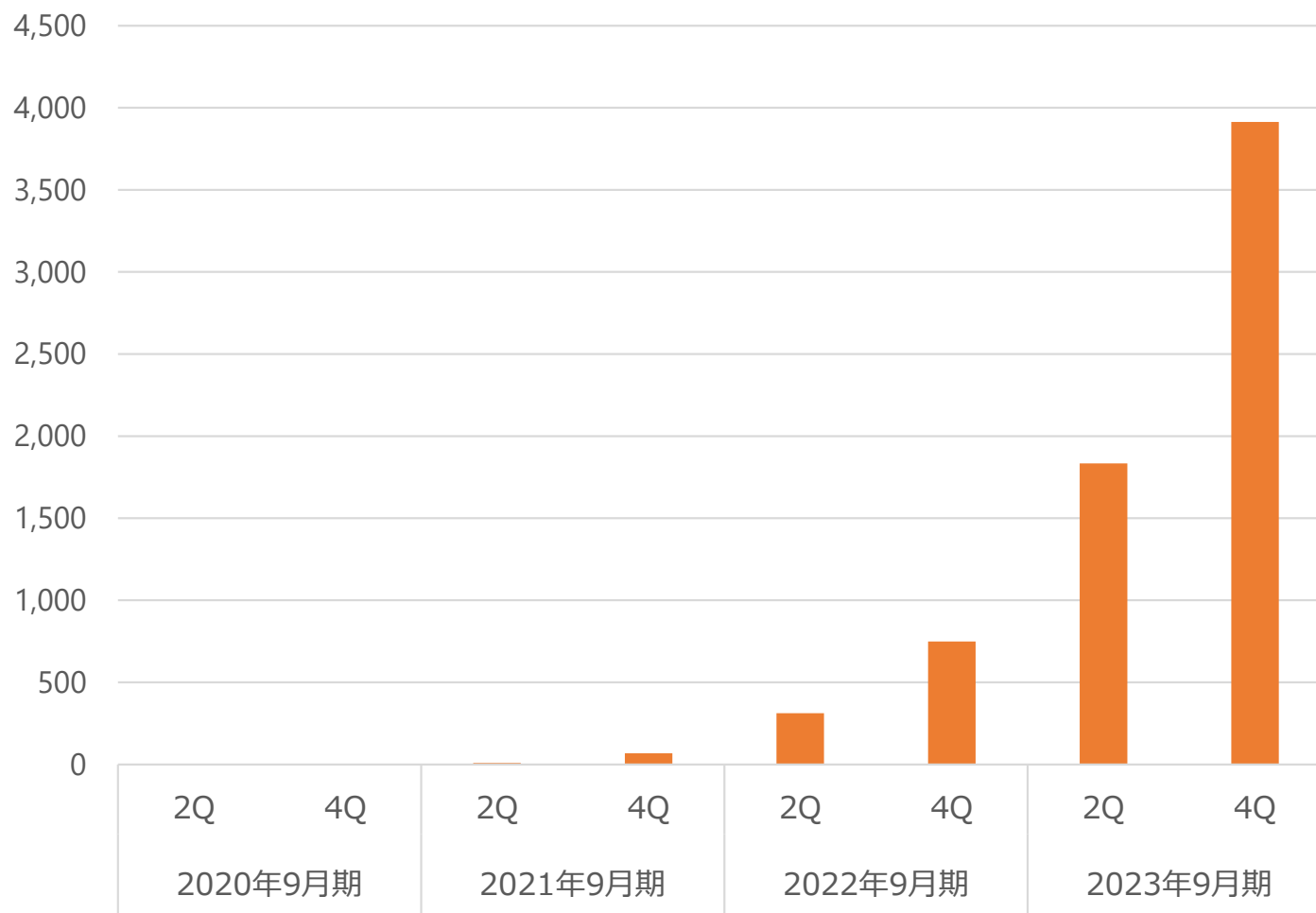
(2023年12月集計)

※ 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。

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。