

C R I W A R E

ゲーム向け料金体系



株式会社C R I ・ ミドルウェア

はじめに

本書は、貴社と締結した基本契約に定めるに従い、本ソフトウェアの許諾料に関する事項を定めるものです。

1. 本書で使用する用語

本書で使用する主な用語の定義は、本書に別段の定めがある場合を除き、基本契約の定めるところによるものとします。

本書で使用する用語の定義は、次表のとおりとします。

(1) 本書	この「CRIWAREゲーム向け料金体系」をいいます。データ、印刷物およびそれらの複製を含みます。
(2) NDA	貴社とCRIの間で締結された「機密保持契約」、「秘密保持契約」その他の表題の契約であって両者間で授受される機密事項の保護を目的するものの総称をいいます。
(3) 機密情報	NDAにより機密として保護される対象となる情報および貴社との基本契約に定める「機密情報」の総称をいいます。
(4) 四半期	次のアからエまでのいずれかに該当する期間をいいます。 ア 1月1日から3月31日まで イ 4月1日から6月30日まで ウ 7月1日から9月30日まで エ 10月1日から12月31日まで
(5) 営業日	CRIの営業日をいいます。
(6) M. G.	ミニマムギャランティの略称をいいます。
(7) 対象海外版	対象アプリの海外移植版をいいます。

2. 本書の構成

本書は、次の5部から構成されています。

(1) 個別料金体系	個別料金体系ごとに、次の事項を定めています。 ア 適用条件 イ 採用通知書 ウ 本ソフトウェア エ 対象機種 オ 販売（提供）地域 カ 許諾料 また、対象アプリがインターネット上での販売（提供）を前提とする場合には、さらに次の事項も定めております。 キ 対象ストア
(2) 本ソフトウェア	本ソフトウェアの内容を定めています。
(3) 対象機種一覧表	本ソフトウェアの対象機種となるものの一覧を掲げています。
(4) 販売（提供）地域区分表	個別料金体系に定める販売（提供）地域が日本以外の場合に、それぞれの地域に含まれる国を定めています。

(5) 円換算の基準	貴社が対象アプリを日本以外の地域で販売（提供）する場合であって、貴社がC R Iに対象アプリの販売額を報告しなければならないときの円換算の基準を定めています。
------------	---

3. 許諾料について

(1) 許諾料に関しては、それぞれの個別料金体系において、許諾料発生の単位と許諾料の種別に関する定めを設けています。

ア 許諾料発生単位とは、本ソフトウェアの許諾料がどの単位で発生するかに関する定めです。本書では次の3つの単位があります。ただし、特定の本ソフトウェアに関して、これと異なる単位が定められる場合があります。

(a) 販売（提供）地域単位の場合

この場合には、許諾料は、一つの販売（提供）地域において本ソフトウェアを使用することの対価となります。

(b) 対象機種および販売（提供）地域単位の場合

この場合には、許諾料は、一つの対象地域において、一つの対象機種に本ソフトウェアを使用することの対価となります。

(c) 許諾料発生単位の定めがない場合

この場合には、許諾料は、全ての対象機種および全ての販売（提供）地域において本ソフトウェアを使用することの対価となります。

イ 許諾料の種別とは、許諾料の支払方式としてどのような類型があるかに関する定めです。本書では、次の4つの類型があります。ただし、特定の本ソフトウェアに関して、これと異なる種類の許諾料が定められる場合があります。

(a) ロイヤルティ方式

これは、許諾料として当四半期分ロイヤルティが発生する類型です。なお、ロイヤルティ方式には、当四半期分ロイヤルティに加えてM. G. の支払いが必要となるものとM. G. の支払いを要しないものがありますので、各個別料金表をご確認ください。この類型の場合には、貴社は、四半期ごとに、対象アプリの製造本数、および1ダウンロードあたりの貴社の売上金額とダウンロード販売本数を製造本数・DL 販売本数報告書によって提出する必要があります。

(b) 一括ライセンス方式

これは、許諾料として一括許諾料が発生する類型です。

(c) レベニューシェア方式

これは、許諾料として、当四半期分レベニューシェア許諾料が発生する類型です。この類型の場合には、貴社は、四半期ごとに、各料金体系の定めるところにより、対象アプリの販売額の総額およびダウンロード数の総数を販売報告書によって提出する必要があります。

(d) 月額ライセンス方式

これは、許諾料として毎月月額許諾料が発生する類型です。月額許諾料には、毎月の金額が同一の場合と、対象アプリの販売額によって変動する場合があります。対象アプリの販売額によって変動する場合には、貴社は、毎月、対象アプリの販売額を販売報告書によって提出する必要があります。

上記(a)から(d)までの4つの類型には、初期費や基本料金などの支払いが必

要な場合があります。詳細は、個別料金体系において定めます。

- (2) 貴社より C R I に支払われた許諾料は、事由のいかんを問わず、返金しないものとします（C R I に帰責事由がある場合はこの限りではありません。）。

以上

目次

はじめに	i
1. 本書で使用する用語	i
2. 本書の構成	i
3. 許諾料について	ii
第1部 個別料金体系	1
個別料金体系：家庭用ゲーム機	1
個別料金体系：スマホ F2P	5
個別料金体系：スマホ売切り	9
個別料金体系：CRI HAPTIX	12
個別料金体系：CRI Clipper	16
第2部 本ソフトウェア	18
本ソフトウェア：CRI ADX（家庭用ゲーム機）	18
本ソフトウェア：CRI Sofdec（家庭用ゲーム機）	19
本ソフトウェア：CRI ADX（PC）	20
本ソフトウェア：CRI Sofdec（PC）	21
本ソフトウェア：CRI ADX（スマホ）	22
本ソフトウェア：CRI Sofdec（スマホ）	23
本ソフトウェア：CRI HAPTIX	24
本ソフトウェア：CRI LipSync	25
本ソフトウェア：CRI Clipper	26
第3部 対象機種一覧表	27
第4部 販売（提供）地域区分表	29
第5部 円換算の基準	31

第1部 個別料金体系

2018年4月1日 施行
2024年1月1日 改定

個別料金体系：家庭用ゲーム機

【1】概 要

本個別料金体系は、貴社が本ソフトウェアを【5】に規定する対象機種上で動作する対象アプリに使用する場合の許諾料を定めるものです。

【2】適用条件

本個別料金体系は、次の条件をすべて満たす場合に適用されます。

- (1) 貴社とCRIとの間で、有効な基本契約が締結されていること。
- (2) 貴社が、採用通知書をCRIに提出したこと。
- (3) 貴社の提出した採用通知書が、【3】に掲げる要件を満たす内容であること。
- (4) 対象アプリに使用される本ソフトウェアが、【4】に掲げるものであること。
- (5) 対象機種が、【5】に掲げるものであること。
- (6) 販売（提供）地域が、【6】に掲げるものであること。

【3】採用通知書

- (1) 本個別料金体系の適用を受けるためには、貴社は、採用通知書において本個別料金体系によることを明示する必要があります。
- (2) 貴社は、採用通知書を、【7】(1)に規定する許諾料発生単位で別々に提出するものとします。
- (3) 【7】(2)に規定する許諾料の種別の選択の結果が明示されていない採用通知書は、無効とします。

【4】本ソフトウェア

- (1) [CRI ADX（家庭用ゲーム機）](#)
- (2) [CRI Sofdec（家庭用ゲーム機）](#)
- (3) [CRI LipSync（※）](#)

（※）なお、「CRI LipSync」の使用にあたっては、別途「CRI LipSync」の使用規約に同意していただく必要があります。

また、「CRI LipSync」を利用する場合、採用通知書とは別に、CRI所定の「CRI LipSync アカウント発行依頼書」にて利用開始日を通知し、ライセンスファイルを受領する必要があります。

【5】対象機種

- (1) PS5
- (2) PS4
- (3) PS3
- (4) PSVita

- (5) Switch
- (6) WiiU
- (7) Xbox Series XおよびXbox Series S
- (8) XboxOne
- (9) PC

【6】販売（提供）地域

- (1) 日本
- (2) 海外

【7】許諾料

- (1) 許諾料発生単位

許諾料は、【5】および【6】に規定する対象機種および販売（提供）地域の単位で発生するものとします。

- (2) 許諾料の種別

許諾料の種別は次のいずれかとします。貴社は、選択の結果を採用通知書に明示するものとします。

ア ロイヤルティ方式（詳細は、【8】に定めます。）

イ 一括ライセンス方式（詳細は、【9】に定めます。）

- (3) 対象海外版の許諾料

対象海外版の許諾料については、原則として貴社が負担するものとし、デベロッパーまたはサブライセンシーに対してその一部または全部を明示的に転嫁することはできないものとします。

【8】ロイヤルティ方式

- (1) 概 要

貴社が許諾料の種別としてロイヤルティ方式を選択した場合には、貴社は、CRIに対しパッケージ製造分とダウンロード販売分をそれぞれ報告し、当四半期分ロイヤルティ許諾料を支払うものとします。

- (2) 金 額

当四半期分ロイヤルティ許諾料

当四半期分ロイヤルティ許諾料は、下記ア、イに規定する許諾料の合計金額とします。

ア パッケージ製造分

パッケージ製造分のロイヤルティ許諾料（税別）は、次表に規定する許諾料単価に製造本数を乗じた金額とします（※1）。

本ソフトウェア名	許諾料単価の金額
CRIWARE（家庭用ゲーム機） （パッケージ製造分）	1本あたり 30円（税別）（※1）

（※1）貴社がCRIの商標を表示した場合には、次表左欄に規定する表示方法の区分に応じて、同表右欄の金額を変更します。

CRIの商標の表示方法	許諾料単価の変更額
画面（アドバタイズループ）	1本あたり ▲4円

印刷物(パッケージ裏)	1本あたり ▲ 1円
-------------	------------

イ ダウンロード販売分

ダウンロード販売分のロイヤルティ許諾料（税別）は、計算式①に規定する許諾料単価の金額を元に下記計算式②によって算出された金額とします。

計算式①：許諾料単価の金額

$$\boxed{\text{許諾料単価の金額（税別）（※1）}} = \left(\boxed{\text{対象アプリ 1本あたりのストア販売価格（※2）}} - \boxed{\text{ストア手数料}} \right) \times \boxed{1\% \text{（※3）}}$$

（※1）許諾料単価の金額は、(2)ア(a)に定めるパッケージ製造分の許諾料単価の金額を超えないものとします。計算式①により算出された許諾料単価の金額がパッケージ製造分の許諾料単価の金額を超える場合には、パッケージ製造分の許諾料単価の金額を許諾料単価の金額とします。

（※2）日本以外の地域における対象アプリ 1本あたりのストア販売価格に関しては、「[円換算の基準](#)」によって円換算するものとします。なお、円換算に用いる為替レートについては、「[円換算の基準](#)」【2】

(2)(b) 当四半期における販売額の総額に関する定めを準用するものとします。

（※3）貴社がC R Iの商標を表示した場合には、次表左欄に規定する表示方法の区分に応じて、同表右欄の金額を変更します。

C R Iの商標の表示方法	許諾料単価の変更額
画面(アドバタイズループ)	1本あたり ▲ 0.05%

計算式②：当四半期ダウンロード販売分許諾料

$$\boxed{\text{当四半期ダウンロード販売分許諾料（税別）}} = \boxed{\text{対象アプリの許諾料単価の金額}} \times \boxed{\text{当四半期における対象アプリの販売本数}}$$

(3) 支払期日

当四半期分ロイヤルティ許諾料の支払期日は、当該四半期の末日の属する翌々月末日とします。

貴社は、パッケージ販売分については【6】に規定する販売（提供）地域別に算出した当四半期分の製造本数の総数を、ダウンロード販売分については1ダウンロードあたりの貴社の売上金額および【6】に規定する販売（提供）地域別に算出した当四半期分の販売本数を、当該四半期の末日の属する翌月第5営業日までC R Iに書面（製造本数・DL販売本数報告書）により提出するものとします。

【9】一括ライセンス方式

(1) 概要

貴社が許諾料の種別として一括ライセンス方式を選択した場合には、貴社はC R Iに対し一括許諾料を支払うものとします。

(2) 金額

一括許諾料は、許諾料単価（上記【8】(2)アに準じます。）と規定の本数によっ

て算出されます。

規定の本数は次表のとおりとします。

機種	日本	海外
1 機種目	12 万本	8 万本
2 機種目	9.6 万本	6.4 万本
3 機種目	7.2 万本	4.8 万本
4 機種目	4.8 万本	3.2 万本
5 機種目以降	4.8 万本	3.2 万本

(3) 支払期日

一括許諾料の支払期日は、採用通知書提出日の属する翌月末日とします。

以上

2018年4月1日 施行
2024年1月1日 改定

個別料金体系：スマホ F2P

【1】概 要

本個別料金体系は、貴社が対象アプリを F2P 方式（基本無料＋アイテム課金）またはハイブリッド課金形式（初回有料 DL＋アイテム課金／初回有料 DL＋定額課金）で最終顧客に販売（提供）する場合における本ソフトウェアの許諾料を定めるものです。

【2】適用条件

本個別料金体系は、次の条件をすべて満たす場合に適用されます。

- (1) 貴社と C R I との間で、有効な基本契約が締結されていること。
- (2) 貴社が、採用通知書を C R I に提出したこと。
- (3) 貴社の提出した採用通知書が、【3】に掲げる要件を満たす内容であること。
- (4) 対象アプリに使用される本ソフトウェアが、【4】に掲げるものであること。
- (5) 対象機種が、【5】に掲げるものであること。
- (6) 対象ストアが、【6】に掲げるものであること。
- (7) 販売（提供）地域が、【7】に掲げるものであること。

【3】採用通知書

- (1) 本個別料金体系の適用を受けるためには、貴社は、採用通知書において本個別料金体系によることを明示する必要があります。
- (2) 貴社は、採用通知書を、原則として【7】に規定する販売（提供）地域単位で別々に提出するものとします。ただし、【8】(2)に規定する許諾料の種別の選択が共通する場合には、1通にまとめて提出することができるものとします
- (3) 次のいずれかに該当する採用通知書は、無効とします。
 - ア 【8】(2)に規定する許諾料の種別の選択の結果が明示されていないもの。
 - イ 販売（提供）地域として「日本」を選択しながら、【8】(2)に規定する許諾料の種別として一括ライセンス方式を選択したもの。

【4】本ソフトウェア

- (1) [CRI ADX（スマホ）](#)
- (2) [CRI Sofdec（スマホ）](#)
- (3) [CRI ADX（PC）](#)
- (4) [CRI Sofdec（PC）](#)
- (5) [CRI LipSync（※）](#)

（※）なお、「CRI LipSync」の使用にあたっては、別途「CRI LipSync」の使用規約に同意していただく必要があります。

また、「CRI LipSync」を利用する場合、採用通知書とは別に、C R I 所定の「CRI LipSync アカウント発行依頼書」にて利用開始日を通知し、ライセンスファイルを受領する必要があります。

【5】対象機種

- (1) iOS 端末
- (2) Android 端末
- (3) PC

【6】対象ストア (※)

- (1) App Store
- (2) Google Play
- (3) 採用通知書に明示されたもの。

(※) 貴社は、本ソフトウェアを使用した対象アプリの販売（提供）を開始する場合には、それぞれの対象ストアによる登録の承認が得られた後、すみやかに、C R I 所定の「配信通知書」によりC R Iに通知するものとします。

【7】販売（提供）地域 (※)

- (1) 日本
- (2) 北米
- (3) 欧州
- (4) 中国
- (5) 上記以外の地域

(※) (2)～(4)に属する国・地域に関しては、「[販売（提供）地域区分表](#)」によるものとします。

【8】許諾料

- (1) 許諾料発生単位

【7】に規定する地域単位で発生するものとします。

- (2) 許諾料の種別

許諾料の種別は次のいずれかとします。貴社は、選択の結果を採用通知書に明示するものとします。

ア 月額ライセンス方式（詳細は、【9】に定めます。）

イ 一括ライセンス方式（詳細は、【10】に定めます。）

- (3) 対象海外版の許諾料

対象海外版の許諾料については、原則として貴社が負担するものとし、デベロッパーまたはサブライセンシーに対してその一部または全部を明示的に転嫁することはできないものとします。

【9】月額ライセンス方式

- (1) 概要

貴社が許諾料の種別として月額ライセンス方式を選択した場合には、貴社は、C R I に対し初期費と月額許諾料を支払うものとします。

- (2) 金額

ア 初期費

初期費は、次表のとおりとします。

本ソフトウェア名	初期費の金額
CRI ADX (スマホ) CRI Sofdec (スマホ) CRI ADX (PC) CRI Sofdec (PC) CRI LipSync	1 地域あたり 350,000円 (税別)

イ 月額許諾料

- (a) 初月の月額許諾料は、次表のとおりとします。なお、初月とは、実際に対象アプリの販売（提供）を開始する日の属する月を意味するものとします。

本ソフトウェア名	初月の月額許諾料
CRI ADX (スマホ) CRI Sofdec (スマホ) CRI ADX (PC) CRI Sofdec (PC) CRI LipSync	1 地域あたり 450,000円 (税別)

- (b) 2か月目以降の当月分の月額許諾料は、次表左欄に規定する前月の対象アプリの販売額の総額（※1）（※2）の区分に応じて、同表右欄に規定するとおりとします。

前月の対象アプリの販売額の総額	当月分の月額許諾料（2か月目以降）
1 地域における販売額の総額 10 億円以上	当該地域の許諾料 1,800,000円 (税別)
7000 万円以上、10 億円未満	900,000円 (税別)
5000 万円以上、7000 万円未満	700,000円 (税別)
3000 万円以上、5000 万円未満	450,000円 (税別)
2000 万円以上、3000 万円未満	200,000円 (税別)
1000 万円以上、2000 万円未満	100,000円 (税別)
250 万円以上、1000 万円未満	50,000円 (税別)
250 万円未満	0円

- （※1）前月の対象アプリの販売額の総額は、次の計算式によって算出された金額とします。

$$\boxed{\text{前月の対象アプリの販売額の総額}} = \boxed{\text{許諾された販売（提供）地域内の全対象ストアの前月分販売額の合計額}} - \boxed{\text{対象ストアの手数料}}$$

- （※2）【7】販売（提供）地域(2)～(5)における前月の対象アプリの販売額に関しては、「[円換算の基準](#)」によって円換算するものとします。

(3) 支払期日

ア 初期費

初期費の支払期日は、採用通知書提出日の属する翌月末日とします。

イ 月額許諾料

当月分の月額許諾料の支払期日は、翌月末日とします。

貴社は、【7】に規定する販売（提供）地域別に算出した前月（初月は除きます。）の対象アプリの販売額の総額（※）を、当月15日（15日が土日祝日の場合は前営業日）までにCRIに書面（販売報告書）により提出するものとします。何らかの事情により前月の対象アプリの販売額の総額が確定

していない場合には、販売報告書には概算した値を記載し、その旨を明記するものとします。

なお、販売報告書の提出が当月 15 日までに行われなかった場合には、前月の対象アプリの販売額の総額は 10 億円以上だったものとみなします。

(※)【7】販売（提供）地域(2)～(5)における前月の対象アプリの販売額に関しては、「[円換算の基準](#)」によって円換算するものとします。

【10】一括ライセンス方式

(1) 概要

貴社が許諾料の種別として一括ライセンス方式を選択した場合には、貴社は、CRI に対し一括許諾料を支払うものとします。

なお、貴社が許諾料の種別として一括ライセンス方式を選択することができるのは、【7】に規定する販売（提供）地域の(2)から(5)までのいずれかの地域が選択されている場合に限られます。

(2) 金額

一括許諾料は、次表のとおりとします。

本ソフトウェア名	一括許諾料
CRI ADX（スマホ） CRI Sofdec（スマホ） CRI LipSync	1 地域あたり 3, 300, 000 円（税別）

本ソフトウェア名	一括許諾料
CRI ADX（PC） CRI Sofdec（PC） CRI LipSync	1 地域あたり 1, 650, 000 円（税別）

(3) 支払期日

一括許諾料の支払期日は、採用通知書提出日の属する翌月末日とします。

以上

2018年4月1日 施行
2024年1月1日 改 定

個別料金体系：スマホ売切り

【1】概 要

本個別料金体系は、貴社が本ソフトウェアをスマートフォン売切りアプリに使用する
場合の許諾料を定めるものです。

【2】適用条件

本個別料金体系は、次の条件をすべて満たす場合に適用されます。

- (1) 貴社とC R I との間で、有効な基本契約が締結されていること。
- (2) 貴社が、採用通知書をC R I に提出したこと。
- (3) 貴社の提出した採用通知書が、【3】に掲げる要件を満たす内容であること。
- (4) 対象アプリに使用される本ソフトウェアが、【4】に掲げるものであること。
- (5) 対象機種が、【5】に掲げるものであること。
- (6) 対象ストアが、【6】に掲げるものであること。

【3】採用通知書

本個別料金体系の適用を受けるためには、貴社は、採用通知書において本個別料金体系によることを明示する必要があります。

【4】本ソフトウェア

- (1) [CRI ADX \(スマホ\)](#)
- (2) [CRI Sofdec \(スマホ\)](#)
- (3) [CRI LipSync \(※\)](#)

(※) なお、「CRI LipSync」の使用にあたっては、別途「CRI LipSync」の使用規約に
同意していただく必要があります。

また、「CRI LipSync」を利用する場合、採用通知書とは別に、C R I 所定の
「CRI LipSync アカウント発行依頼書」にて利用開始日を通知し、ライセンス
ファイルを受領する必要があります。

【5】対象機種

- (1) iOS 端末
- (2) Android 端末

【6】対象ストア

- (1) App Store
- (2) Google Play
- (3) 採用通知書に明示されたもの。

【7】許諾料

- (1) 許諾料発生単位

許諾料は、【6】に規定する対象ストア単位で発生するものとします。

(2) 許諾料の種別

ア 許諾料の種別はレベニューシェア方式1種とします。貴社は、CRIに対しM. G. および当四半期分レベニューシェア許諾料を支払うものとします。

(3) 対象海外版の許諾料

対象海外版の許諾料については、原則として貴社が負担するものとし、デベロッパーまたはサブライセンシーに対してその一部または全部を明示的に転嫁することはできないものとします。

(4) 金 額

ア M. G.

M. G. の金額は、次表のとおりとします。

本ソフトウェア名	M. G. の金額
CRI ADX (スマホ)	全世界
CRI Sofdec (スマホ)	750,000円 (税別)
CRI LipSync	

イ 当四半期分レベニューシェア許諾料

当四半期分レベニューシェア許諾料は、次の計算式によって算出された金額とします。(※1)

当四半期分レベニュー シェア許諾料 (税別)	=	当四半期における対象アプリの 販売額の総額 (※2) (※3)	×	4%
---------------------------	---	------------------------------------	---	----

(※1) 当四半期分レベニューシェア許諾料は、個別契約の締結から当四半期分レベニューシェア許諾料相当額が累計で750,000円(M. G.) に達するまでの間は発生せず、当四半期分レベニューシェア許諾料相当額の累計額が750,000円を超過してから、当該超過分について発生するものとします。

(※2) 当四半期における対象アプリの販売額の総額は、次の計算式によって計算された金額とします。

当四半期における対象 アプリの販売額の総額	=	全世界の対象ストアの当四半期 分販売額の合計額	-	対象ストア の手数料
--------------------------	---	----------------------------	---	---------------

(※3) 日本以外の地域における当四半期における対象アプリの販売額に関しては、「[円換算の基準](#)」によって円換算するものとします。

(5) 支払期日

ア M. G.

M. G. の支払期日は、採用通知書提出日の属する翌月末日とします。

イ レベニューシェア許諾料

当四半期分レベニューシェア許諾料の支払期日は、当該四半期の末日の属する翌々月末日とします。

貴社は、当四半期分の対象アプリの販売額の総額(※)およびダウンロード数の総数を、当該四半期の末日の属する翌月第5営業日(第5営業日が土日祝日の場合は前営業日)までにCRIに書面(ダウンロード販売報告書)に

より提出するものとします。

(※) 日本以外の地域における当四半期における対象アプリの販売額に関しては、「[円換算の基準](#)」によって円換算するものとします。

以上

2018年4月1日 施行
2021年9月21日 改定

個別料金体系：CRI HAPTIX

【1】概 要

本個別料金体系は、貴社が本ソフトウェアを iOS 端末および Android 端末 OS 向け対象アプリに使用する場合の許諾料を定めるものです。

本ソフトウェアを対象アプリに使用するに際しては、当該対象アプリに CRI ADX（スマホ）をあわせてご使用いただく必要があります。

【2】適用条件

本個別料金体系は、次の条件をすべて満たす場合に適用されます。

- (1) 貴社とCRIとの間で、有効な基本契約が締結されていること。
- (2) 貴社とCRIとの間で、「CRI HAPTIX（iOS/Android版）の使用許諾に関する覚書」（以下「原覚書」といいます。）が締結されていること。なお、原覚書は、2018年4月1日以降に締結されたものに限りします。
- (3) 貴社が、採用通知書をCRIに提出したこと。
- (4) 貴社の提出した採用通知書が、【3】に掲げる要件を満たす内容であること。
- (5) 対象アプリに使用される本ソフトウェアが、【4】に掲げるものであること。
- (6) 対象機種が、【5】に掲げるものであること。
- (7) 対象ストアが、【6】に掲げるものであること。
- (8) 販売（提供）地域が、【7】に掲げるものであること。

【3】採用通知書

- (1) 本個別料金体系の適用を受けるためには、貴社は、採用通知書において本個別料金体系によることを明示する必要があります。
- (2) 貴社は、採用通知書を、原則として【7】に規定する販売（提供）地域単位で別々に提出するものとします。ただし、【8】(2)に規定する許諾料の種別の選択が共通する場合には、1通にまとめて提出することができるものとします。
- (3) 次のいずれかに該当する採用通知書は、無効とします。
 - ア 対象アプリにCRI ADX（スマホ）を使用する予定がないもの。
 - イ 【8】(2)に規定する許諾料の種別の選択の結果が明示されていないもの。
 - ウ 【11】に規定する手続きを踏んでいないにもかかわらず、【8】(2)に規定する許諾料の種別として一括ライセンス方式（A／Bテスト参加型）を選択したもの。
 - エ 【8】(2)に規定する許諾料の種別として一括ライセンス方式（A／Bテスト参加型）を選択した場合において、【11】(6)に規定する免責条項の全部または一部に同意しない旨を記載したもの。

【4】本ソフトウェア

[CRI HAPTIX](#)

【5】対象機種

- (1) iOS 端末
- (2) Android 端末

【6】対象ストア (※)

- (1) App Store
- (2) Google Play
- (3) 採用通知書に明示されたもの。

(※) 貴社は、本ソフトウェアを使用した対象アプリの販売（提供）を開始する場合には、最初の対象ストアによる登録の承認が得られた後、すみやかに、C R I 所定の「配信通知書」により C R I に通知するものとします。

【7】販売（提供）地域 (※)

- (1) 日本
- (2) 北米
- (3) 欧州
- (4) 中国
- (5) 上記以外の地域

(※) (2)～(4)に属する国・地域に関しては、「[販売（提供）地域区分表](#)」によるものとします。

【8】許諾料

- (1) 許諾料発生単位

許諾料は、【7】に規定する地域単位で発生するものとします。

- (2) 許諾料の種別

許諾料の種別は次のいずれかとします。貴社は、選択の結果を採用通知書に明示するものとします。

ア 月額ライセンス方式（詳細は、【9】に定めます。）

イ 一括ライセンス方式（詳細は、【10】に定めます。）

ウ 一括ライセンス方式（A／Bテスト参加型）（詳細は、【11】に定めます。）

- (3) 対象海外版の許諾料

対象海外版の許諾料については、原則として貴社が負担するものとし、デベロッパーまたはサブライセンシーに対してその一部または全部を明示的に転嫁することはできないものとします。

【9】月額ライセンス方式

- (1) 概 要

貴社が許諾料の種別として月額ライセンス方式を選択した場合には、貴社は、C R I に対し月額許諾料を支払うものとします。

- (2) 金 額

月額許諾料は、次表に規定するとおりとします。

本ソフトウェア名	月額許諾料の金額
CRI HAPTIX	1 地域あたり 毎月 300,000円（税別）

- (3) 支払期日
当月分の月額許諾料の支払期日は、翌月末日とします。

【10】一括ライセンス方式

- (1) 概要
貴社が許諾料の種別として一括ライセンス方式を選択した場合には、貴社は、C R I に対し一括許諾料を支払うものとします。
- (2) 金額
一括許諾料は、次表に規定するとおりとします。

本ソフトウェア名	一括許諾料の金額
CRI HAPTIX	1 地域あたり 8, 000, 000 円 (税別)

- (3) 支払期日
一括許諾料の支払期日は、採用通知書提出日の属する翌月末日とします。

【11】一括ライセンス方式（A／Bテスト参加型）

- (1) 概要
この許諾料の種別は一括ライセンス方式の特別版です。貴社が許諾料の種別としてこの種別を選択するためには、Immersion 社による事前の承認を受ける必要があります。

ア 申込み手続き

この一括ライセンス方式（A／Bテスト参加型）を許諾料の種別として選択するには、貴社は、採用通知書を提出する前に【11】(4)に規定する手続きを踏む必要があります。

イ A／Bテストへのご協力

採用通知書の提出後、貴社は、【11】(5)に規定するテストにご協力いただき、Immersion 社の承認を受ける必要があります。

- (2) 金額

ア 原則

特別一括許諾料は、次表に規定するとおりとします。

本ソフトウェア名	特別一括許諾料の金額
CRI HAPTIX	1 地域あたり 1, 500, 000 円 (税別)

イ Immersion が承認しない場合

Immersion がA／Bテストの実施結果に対して、不十分である等の理由により承認をしない場合には、C R I は速やかに Immersion の通知内容を貴社に送付します。その場合、対象アプリに適用される許諾料の種別は【10】になるものとします。

- (3) 支払期日

特別一括許諾料の支払期日は、採用通知書提出日の属する翌月末日とします。

なお【11】(2)イに該当する場合、貴社は【10】に定める許諾料との差額を支払うものとし、その支払期日はC R I が貴社に Immersion による不承認の結果を通知した日の属する翌月末日とします。

(4) 申込み手続き

貴社が許諾料の種別として一括ライセンス方式（A／Bテスト参加型）を選択するためには、貴社はその旨を記載した採用通知書をC R Iに提出する必要があります。また、A／Bテストに関して貴社ご担当者様とC R Iの担当者との間で打ち合わせをさせていただきます。

詳細はお問い合わせください。

(5) A／Bテストへのご協力

A／Bテストは、おおむね次の流れで実施いたします。

ア 事前確認1：A／Bテストの実施方法の確認

イ 事前確認2：結果報告書の書式の確認

ウ A／Bテストの実施

エ 結果報告書の提出、Immersion社による承認

詳細はお問い合わせください。

(6) 免 責

Immersion社がA／Bテストの実施方法、実施結果、その他何らかの事項を承認するか否かについて、C R Iはなんら責任を負わないものとします。

【1 2】技術サポートの制限

基本契約の定めにかかわらず、Touch Senseに関する技術サポートに関しては、有償で提供することがあるものとします。

以上

個別料金体系：CRI Clipper

【1】概 要

本個別料金体系は、貴社が【4】に定める本ソフトウェアを使用する場合の許諾料を定めるものです。

【2】適用条件

本個別料金体系は、次の条件をすべて満たす場合に適用されます。

- (1) 貴社とCRIとの間で、有効な基本契約が締結されていること。
- (2) 貴社が、CRI Clipper 採用通知書をCRIに提出したこと。
- (3) 貴社の提出したCRI Clipper 採用通知書が、【3】に掲げる要件を満たす内容であること。
- (4) 対象アプリに使用される本ソフトウェアが、【4】に掲げるものであること。

【3】採用通知書

- (1) 本個別料金体系の適用を受けるためには、貴社は、CRI Clipper 採用通知書において本個別料金体系によることを明示する必要があります。
- (2) 貴社は、採用通知書を、原則として言語単位で別々に提出するものとします。ただし、【5】(3)アに定めるアカウント種別の選択が共通する場合には、1通にまとめて提出することができるものとします。
- (3) 次のいずれかに該当する採用通知書は、無効とします。
 - ア 言語が明示されていないもの
 - イ 【5】(3)アに定めるアカウント種別の選択の結果が明示されていないもの。
 - ウ 本使用期間の開始日が明示されていないもの

【4】本ソフトウェア

- (1) CRI Clipper

【5】許諾料

- (1) 許諾料発生単位
許諾料は、言語単位で発生するものとします。
- (2) 許諾料の種別

ア 概要

許諾料の種別は1種とし、アカウント種別に応じて一括許諾料が発生します。一括許諾料を支払うことにより、アカウント種別に応じて一定の期間中（以下「本使用期間」という）、本ソフトウェアを使用することができます。

イ 本使用期間の追加

アカウント種別として短期使用を選択した場合には、CRI 所定の「CRI Clipper 使用期間追加届」を提出することにより、本使用期間を2週間追加することができるものとします（追加される期間を「追加期間」という。）。

本使用期間を追加する場合には、追加許諾料が発生します。

ウ 短期使用から長期使用への変更

本使用期間の追加を繰り返して本使用期間が通算して12週間に達した場合には、本使用期間の種別は自動的に短期使用から長期使用に変更されます。
この場合における本使用期間の計算にあたっては、最初の短期使用の開始日から長期使用を開始したものとして取り扱うものとします。

(3) 金額

ア アカウント種別

アカウント種別およびこれに対応する本使用期間は次表のとおりとします。

アカウント種別 (※1)	本使用期間 (※2)
ア 長期使用	1年間
イ 短期使用	2週間

※1 アカウント種別にかかわらず、原則として1通の採用通知書に対して1アカウントが発行されます。1本の対象アプリ開発のために複数の作業者が同時に作業する等の理由で複数のアカウント発行を希望する場合は、事前にCRIにお問い合わせください。

※2 評価試用期間と本使用期間が連続する場合には、採用通知書に記載した本使用期間の開始日に、評価試用期間から本使用期間に自動的に切り替わります。本ソフトウェアを起動させた際に特別のメッセージが表示されるものではありません。

イ 金額

アカウント種別	許諾料の金額 (税別)
長期使用	1対象アプリかつ1言語あたり 1,200,000円 (税別) / 1年間
短期使用	1対象アプリかつ1言語あたり 200,000円 (税別) / 2週間

ウ 追加許諾料

本使用期間を追加する場合における追加許諾料の金額は、次表のとおりとします。

許諾料の種別	許諾料の金額 (税別)
追加許諾料	1対象アプリかつ1言語あたり 200,000円 (税別) / 2週間

(4) 支払期日

許諾料の支払期日は、採用通知書提出日（追加許諾料については、CRI Clipper使用期間追加届提出日）の属する月の翌月末日とします。

以上

第2部 本ソフトウェア

2018年4月1日 施行

2021年9月21日 改定

本ソフトウェア：CRI ADX（家庭用ゲーム機）

■ 概要

高度なサウンド演出から細かい音の調整までツール上で直感的に行える統合型サウンドミドルウェア

項 目	内 容
本開発ツール	<ul style="list-style-type: none">・ CRI Atom Craft : 音声データのオーサリング、圧縮設定等を行う GUI ツール。ゲーム状況に合わせて変化する音楽、音声の設定も可能。・ CRI Atom Encoder : 音声圧縮、パッキング機能を持つコマンドラインツール。・ CPK File Builder (ファイルマジック PRO) : ゲームデータ全般を圧縮、パッキングするツール。
本ライブラリ	<ul style="list-style-type: none">・ CRI Atom Craft でオーサリングした音声データを再生する。・ 音量、エフェクト等の設定済みパラメータを再生時に制御可能。

貴社は、素材の特性によっては、本ソフトウェアの効果を発揮できない場合があることを、あらかじめ承諾するものとします。

以上

2018年4月1日施行
2021年9月21日改定

本ソフトウェア：CRI Sofdec（家庭用ゲーム機）

■ 概要

特定のコーデックによって圧縮されたムービーを再生するミドルウェア。
特殊演出向けの再生にも対応。

項 目	内 容
本開発ツール	<ul style="list-style-type: none">・ Sofdec Craft：対象機種上で再生可能な映像データを作成する。・ Sofdec Viewer：Sofdec Craft で作成したデータを PC 上でプレビューする。
本ライブラリ	<ul style="list-style-type: none">・ 対象機種上で Sofdec 形式、及び一部汎用形式の映像データを再生する。・ 複数の映像データの同時再生が可能。・ 透過度を持った映像データの再生が可能。

貴社は、素材の特性によっては、本ソフトウェアの効果を発揮できない場合があることを、あらかじめ承諾するものとします。

以上

2018年4月1日 施行
2021年9月21日 改定

本ソフトウェア：CRI ADX（PC）

■ 概要

高度なサウンド演出から細かい音の調整までをツール上で直感的に行える統合型サウンドミドルウェア

項 目	内 容
本開発ツール	<ul style="list-style-type: none">・ CRI Atom Craft : 音声データのオーサリング、圧縮設定等を行う GUI ツール。ゲーム状況に合わせて変化する音楽、音声の設定も可能。・ CRI Atom Encoder : 音声圧縮、パッキング機能を持つコマンドラインツール。・ CPK File Builder (ファイルマジック PRO) : ゲームデータ全般を圧縮、パッキングするツール。
本ライブラリ	<ul style="list-style-type: none">・ CRI Atom Craft でオーサリングした音声データを再生する。・ 音量、エフェクト等の設定済みパラメータを再生時に制御可能。

貴社は、素材の特性によっては、本ソフトウェアの効果を発揮できない場合があることを、あらかじめ承諾するものとします。

以上

2018年4月1日 施行
2021年9月21日 改定

本ソフトウェア：CRI Sofdec (PC)

■ 概要

特定のコーデックによって圧縮されたムービーを再生するミドルウェア。
特殊演出向けの再生にも対応。

項 目	内 容
本開発ツール	<ul style="list-style-type: none">・ Sofdec Craft：対象機種上で再生可能な映像データを作成する。・ Sofdec Viewer：Sofdec Craft で作成したデータを PC 上でプレビューする。
本ライブラリ	<ul style="list-style-type: none">・ 対象機種上で Sofdec 形式、及び一部汎用形式の映像データを再生する。・ 複数の映像データの同時再生が可能。・ 透過度を持った映像データの再生が可能。

貴社は、素材の特性によっては、本ソフトウェアの効果を発揮できない場合があることを、あらかじめ承諾するものとします。

以上

2018年4月1日 施行
2021年9月21日 改定

本ソフトウェア：CRI ADX（スマホ）

■ 概要

高度なサウンド演出から細かい音の調整までツール上で直感的に行える統合型サウンドミドルウェア

項 目	内 容
本開発ツール	<ul style="list-style-type: none">・ CRI Atom Craft : 音声データのオーサリング、圧縮設定等を行う GUI ツール。ゲーム状況に合わせて変化する音楽、音声の設定も可能。・ CRI Atom Encoder : 音声圧縮、パッキング機能を持つコマンドラインツール。・ CPK File Builder (ファイルマジック PRO) : ゲームデータ全般を圧縮、パッキングするツール。
本ライブラリ	<ul style="list-style-type: none">・ CRI Atom Craft でオーサリングした音声データを再生する。・ 音量、エフェクト等の設定済みパラメータを再生時に制御可能。・ Android OS 固有の音声遅延を推測、改善補助を行う。

貴社は、素材の特性によっては、本ソフトウェアの効果を発揮できない場合があることを、あらかじめ承諾するものとします。

以上

2018年4月1日 施行
2021年9月21日 改定

本ソフトウェア：CRI Sofdec（スマホ）

■ 概要

特定のコーデックによって圧縮されたムービーを再生するミドルウェア。
特殊演出向けの再生にも対応。

項 目	内 容
本開発ツール	<ul style="list-style-type: none">・ Sofdec Craft：対象機種上で再生可能な映像データを作成する。・ Sofdec Viewer：Sofdec Craft で作成したデータを PC 上でプレビューする。
本ライブラリ	<ul style="list-style-type: none">・ 対象機種上で Sofdec 形式、及び一部汎用形式の映像データを再生する。・ 複数の映像データの同時再生が可能。・ 透過度を持った映像データの再生が可能。

貴社は、素材の特性によっては、本ソフトウェアの効果を発揮できない場合があることを、あらかじめ承諾するものとします。

以上

2018年4月1日 施行
2019年9月3日 誤記訂正

本ソフトウェア：CRI HAPTIX

■ 概要

直感的な操作で振動パターンを活用した触覚演出の作成・調節・管理を一括で実現するミドルウェア

項 目	内 容
本開発ツール	<ul style="list-style-type: none">・CRI Atom Craft と連携。拡張機能として提供。・サウンドデータに振動再生のトリガーを設定可能。・対象機種と通信して振動再生のプレビューが可能。
本ライブラリ	ツールで設定した振動を、対象機種上で再生する。

貴社は、対象機種にバイブアクチュエーター（振動モーター）が搭載されていない場合には本ソフトウェアは機能しないこと、および素材の特性によっては、本ソフトウェアの効果を発揮できない場合があることを、あらかじめ承諾するものとします。

以上

2019年12月2日 施行
2021年9月21日 改定

本ソフトウェア：CRI LipSync

■ 概要

音声データを解析し口パク（口の形状）情報をテキストデータとして出力するミドルウェア

項 目	内 容
機能	<ul style="list-style-type: none">▪ 不特定話者対応により音声分析用辞書の準備が不要。▪ マルチリンガル対応により日本語以外の言語でも利用可能。▪ 事前解析のための Windows 版コマンドラインツールとリアルタイム解析用ライブラリの利用が可能。

貴社は、素材の特性によっては、本ソフトウェアの効果を発揮できない場合があることを、あらかじめ承諾するものとします。

なお、貴社は、本ソフトウェアのうち「CRI LipSync」を利用する場合には、別途「CRI LipSync」の使用規約に同意していただく必要があります。

以上

本ソフトウェア：CRI Clipper

■ 概 要

音声データを解析し、時系列の口の形状変化を算出するロパターンデータ作成システム

項 目	内 容
CRI Clipper 調整ツール	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音声解析に必要となる各種パラメータを作成するためのツール。 ・ パターン辞書データの作成に使用する。
音声データ分析プログラム	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音声の解析を行うツール。音声特徴データの抽出を行う。
ロパターンデータ作成ツール	<ul style="list-style-type: none"> ・ 音声特徴データとパターン辞書を使用し、ロパターンデータの解析出力を行うツール。
その他のツール群	<ul style="list-style-type: none"> ・ ビューア、各種デモ等、音声辞書の作成／確認に使用する各種ツール。

貴社は、素材の特性によっては、本ソフトウェアの効果を発揮できない場合があることを、あらかじめ承諾するものとする。

以上

第3部 対象機種一覧表

2018年4月1日施行
2024年1月24日改定

対象機種一覧表

第1部における表記	メーカー、正式名称等
PS5	(1) メーカー 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント (2) 正式名称 PlayStation 5
PS4	(1) メーカー 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント (2) 正式名称 PlayStation 4
PS3	(1) メーカー 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント (2) 正式名称 PlayStation 3
PSVita	(1) メーカー 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント (2) 正式名称 PlayStation Vita
Switch	(1) メーカー 任天堂株式会社 (2) 正式名称 Nintendo Switch
WiiU	(1) メーカー 任天堂株式会社 (2) 正式名称 Wii U
Xbox Series X	(1) メーカー Microsoft Corporation (2) 正式名称 Xbox Series X
Xbox Series S	(1) メーカー Microsoft Corporation (2) 正式名称 Xbox Series S

XboxOne	<p>(1) メーカー Microsoft Corporation</p> <p>(2) 正式名称 Xbox One</p>
PC	<p>次の OS を搭載した家庭用 PC（当該家庭用 PC に搭載されている Web ページ閲覧用のソフトウェアを含みます。）</p> <p>(1) メーカー Microsoft Corporation Apple Inc.</p> <p>(2) 正式名称 Windows Mac</p> <p>(3) その他 本書において対象機種が「PC」となっている場合には、Microsoft Corporation が提供する Windows を OS として搭載された PC 端末、また Apple Inc. が提供する Mac を OS として搭載された PC 端末を意味するものとします。</p>
iOS 端末	<p>(1) メーカー Apple Inc.</p> <p>(2) 正式名称 iOS</p> <p>(3) その他 本書において対象機種が「iOS 端末」となっている場合には、「OS として iOS が搭載された端末」を意味するものとします。</p>
Android 端末	<p>(1) メーカー Google LLC</p> <p>(2) 正式名称 Android</p> <p>(3) その他 本書において対象機種が「Android 端末」となっている場合には、「OS として Android が搭載された端末」を意味するものとします。</p>

第4部 販売（提供）地域区分表

2018年4月1日施行

販売（提供）地域区分表

地域区分名	国名・地域
北米	アメリカ カナダ
欧州	アイスランド アイルランド アゼルバイジャン アルバニア アルメニア アンドラ イギリス イタリア ウクライナ ウズベキスタン エストニア オーストリア オランダ カザフスタン キプロス ギリシャ キルギス クロアチア コソボ サンマリノ ジョージア スイス スウェーデン スペイン スロバキア スロベニア セルビア タジキスタン チェコ デンマーク ドイツ トルクメニスタン ノルウェー

	バチカン ハンガリー フィンランド フランス ブルガリア ベラルーシ ベルギー ポーランド ボスニア・ヘルツェゴビナ ポルトガル マケドニア旧ユーゴスラビア共和国 マルタ モナコ モルドバ モンテネグロ ラトビア リヒテンシュタイン リトアニア ルーマニア ルクセンブルク ロシア
中国	中華人民共和国（※） （※）ただし、次の地域は「その他の地域」とする。 台湾 香港 マカオ

第5部 円換算の基準

2018年4月1日施行
2020年6月11日改定

円換算の基準

【1】概 要

この「円換算の基準」（以下、「本基準」といいます。）は、対象アプリに適用される個別料金体系において、対象アプリの販売額を本基準に基づいて円換算して行うことが明示されている場合に適用されるものとします。

【2】円換算

(1) 円換算が必要となる場合

円換算が必要となるのは、対象アプリの販売額に外貨が含まれる場合です。この場合には、(2)に掲げる為替レートに基づいて外貨による販売額を円換算し、(3)に掲げる事項を報告するものとします。

(2) 為替レート

為替レートは、基準日における外貨と日本円の公示相場における中値とします。為替レートの基準日は、許諾料の種別に関する次表左欄の区分に応じて、当該右欄に規定するとおりとします。

報告対象となる対象アプリの販売額	基準日
(a) 月額ライセンス方式	翌月1日
(b) ロイヤルティ方式 レベニューシェア方式	当四半期末日の属する翌月1日

(3) 報告の方式

対象アプリの販売額に外貨が含まれている場合には、当該外貨による販売額に関する事項を、CRI所定の書式に従って報告するものとします。

以上

CRIWARE ゲーム向け料金体系

2018年4月1日発行

2024年1月24日改定

株式会社CRI・ミドルウェア

東京都渋谷区桜丘町20番1号 渋谷インフォスタワー11階

(電話) 03-6823-6853 (FAX) 03-6823-6854

(URL) <https://www.cri-mw.co.jp/>

