



2025年9月期第3四半期 決算補足説明資料

株式会社C R I ・ ミドルウェア

<東証グロース市場：3698>

2025年 8月 7日

© CRI Middleware Co., Ltd.

1. 2025年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2025年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 16
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・ 24
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 64

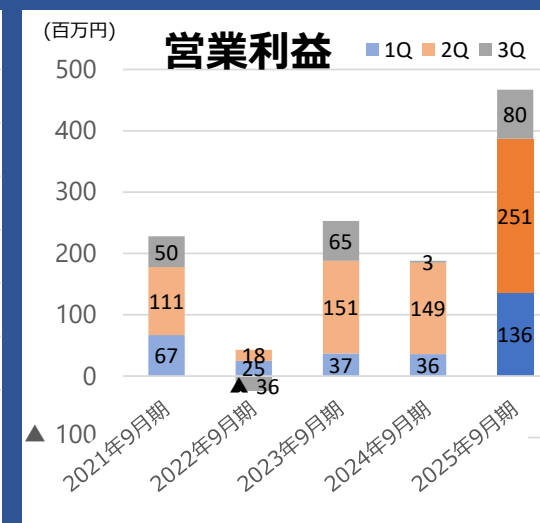
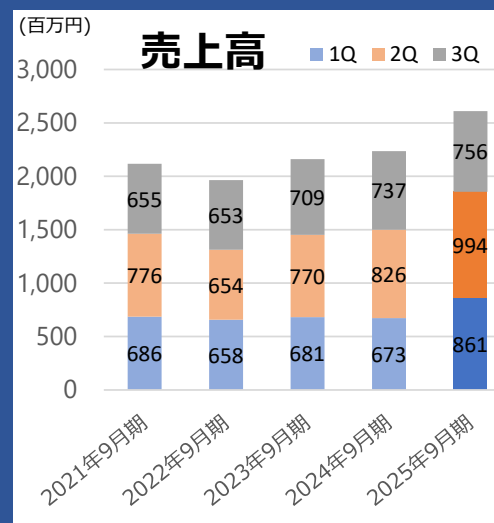
3Q累計決算のポイント

3Q会計で増収増益、通期予想利益(5/8上方修正)の進捗率は85%

- モビリティ許諾売上が引き続き二輪への採用増により伸長
- ゲーム許諾は新規顧客への浸透が進み、売上・利益積上げ

売上高 2,611百万円
(前年同期比 +16.7%)

営業利益 467百万円
(前年同期比 +147.2%)



3Q累計決算概要（連結）



* 5/8に発表・上方修正した通期予想

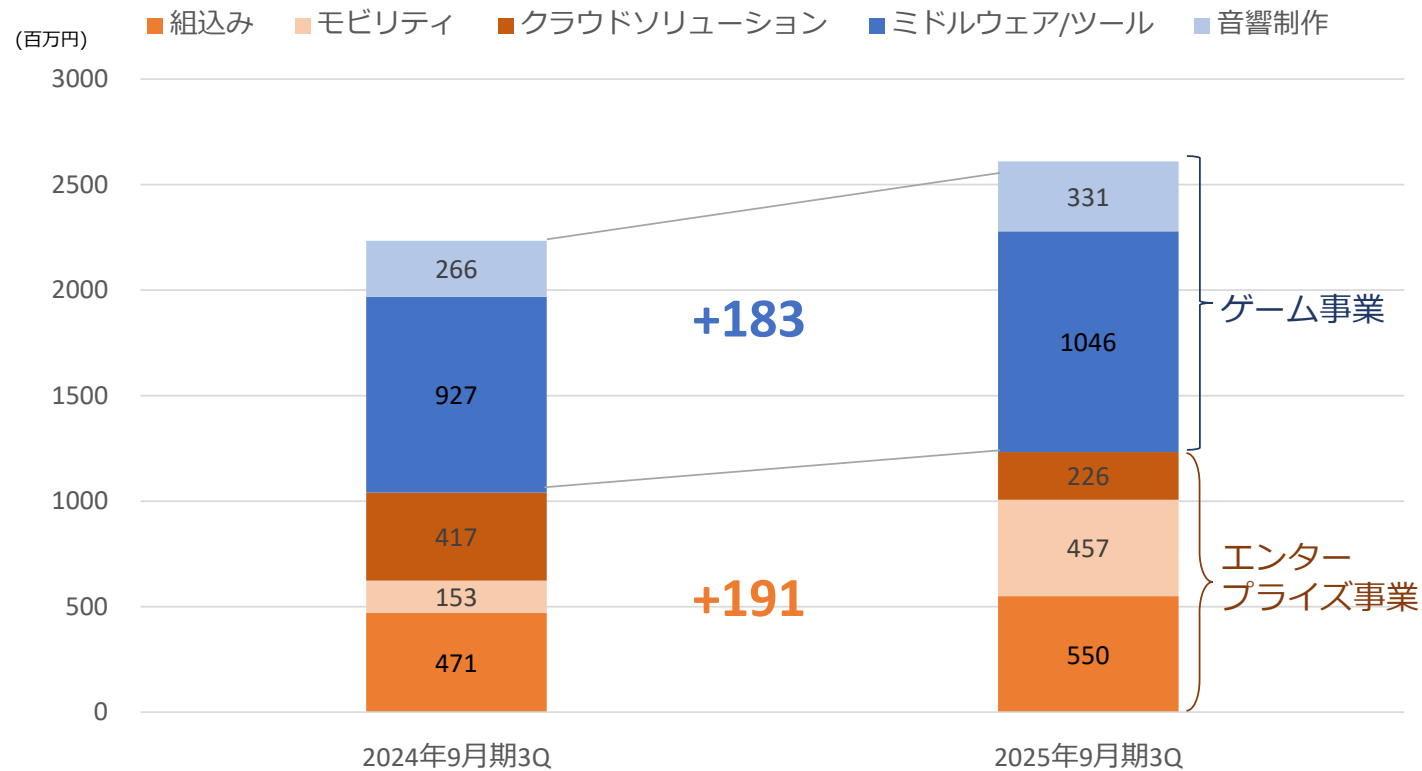
(単位：百万円)

	当期実績 25年9月期3Q累計	前年同期実績 24年9月期3Q累計	前年同期比 増減額	前年同期比 増減率	通期修正予想 25年9月期	通期予想 進捗率
売上高	2,611	2,237	+ 374	+ 16.7%	3,530	74.0%
売上原価	1,019	1,067	△ 47	△ 4.5%		
売上総利益	1,592	1,169	+ 422	+ 36.1%		
(売上総利益率)	61.0%	52.3%	+ 8.7pt	—		
販売費及び一般管理費	1,124	980	+ 143	+ 14.7%		
営業利益	467	189	+ 278	+ 147.2%	550	85.1%
(営業利益率)	17.9%	8.5%	+ 9.5pt	—	15.6%	—
経常利益	476	207	+ 269	+ 129.7%	556	85.8%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	327	167	+ 160	+ 95.5%	411	79.7%
従業員数（人）	175	167				

3Q累計セグメント別業績（分野別売上高推移）



ゲーム、エンタープライズの両事業がともに増収。
特に期待のモビリティが大きく成長。



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、新規顧客開拓が功を奏し、中規模の一括許諾売上を複数獲得したことにより、国内増収。(＋49百万円)海外は、中国において第3のOSがローンチされた効果と、欧米展開が着実に進み、増収。(＋69百万円)
- ・音響制作(ツーフアイブ)は、中国企業にとって日本市場は2ndターゲット市場となっているため、日本人声優起用のボイス収録業務が堅調に推移し、増収。(＋64百万円)

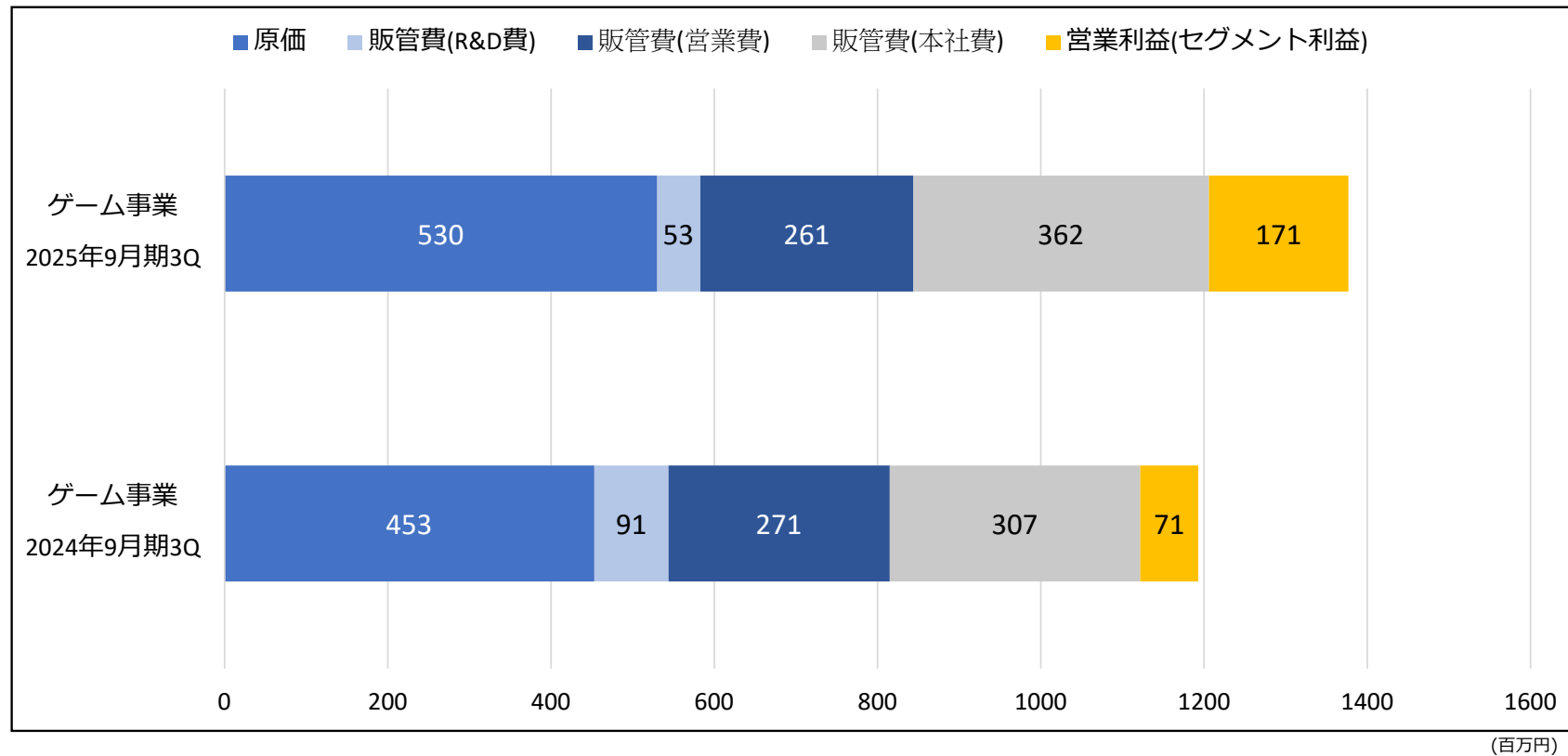
(単位：百万円)

		24年9月期3Q累計		25年9月期3Q累計		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	1,194	53.4%	1,378	52.8%	＋ 183	＋ 15.4%
	ミドルウェア/ツール [*]	927	41.5%	1,046	40.1%	＋ 118	＋ 12.8%
	(内、海外)	97	4.4%	167	6.4%	＋ 69	＋ 71.5%
	音響制作	266	11.9%	331	12.7%	＋ 64	＋ 24.2%
セグメント利益	ゲーム事業	71	37.9%	171	36.6%	＋ 99	＋ 138.8%

^{*} 海外でのコンテンツ制作を含む。

3Q累計利益増減分析（ゲーム事業/前年同期比）

海外の許諾売上と子会社ツーフাইブが行う音響制作が前期に比し好調だったことにより利益増。なお、原価増はツーフাইブの受託売上増、販管費(本社費)増は賞与引当金の増加が主な理由。



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

- ・モビリティは、新製品Glasscoが上期に引き続き、3Qも見通しを上回ったことにより大幅増収。(+ 303百万円)
※モビリティのADX-ATライセンス収入の大半は、2Q・4Qでの計上となります。
- ・組込みは、カラオケの一括許諾売上やリアルカジノ向けの年間許諾売上が上期に計上されたことにより増収。(+ 78百万円)
- ・クラウドソリューションは、R&Dフェーズへのシフトのため、受託業務量を計画的に減らしたことにより予定どおり減収。(△ 191百万円)

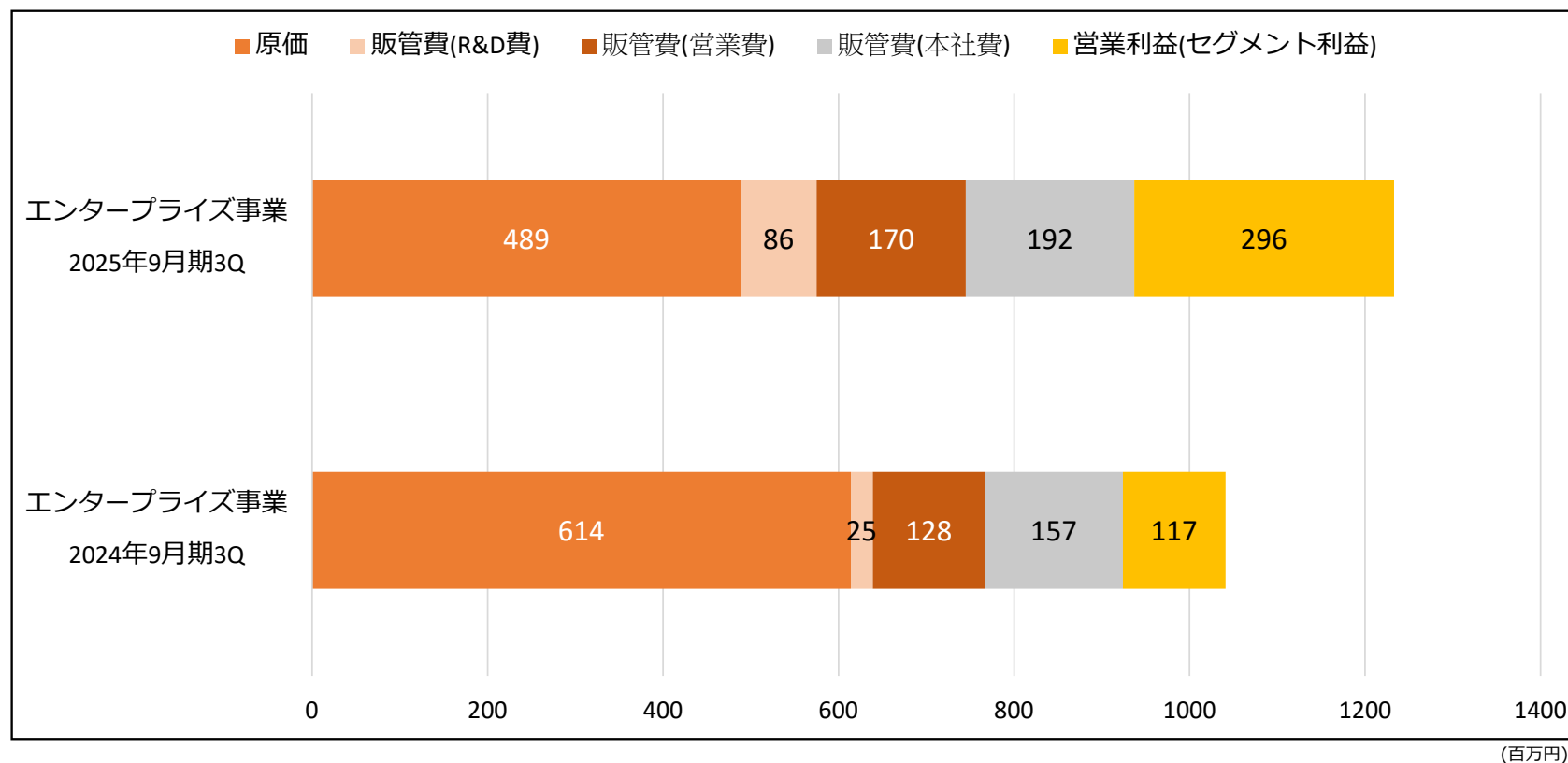
(単位：百万円)

		24年9月期3Q累計		25年9月期3Q累計		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	1,042	46.6%	1,233	47.2%	+ 191	+ 18.3%
	組込み	471	21.0%	550	21.1%	+ 78	+ 16.8%
	モビリティ	153	6.9%	457	17.5%	+ 303	+ 197.3%
	クラウドソリューション	417	18.7%	226	8.6%	△ 191	△ 45.9%
セグメント利益	エンタープライズ事業	117	62.1%	296	63.4%	+ 179	+ 152.4%

3Q累計利益増減分析（エンタープライズ事業/前年同期比）

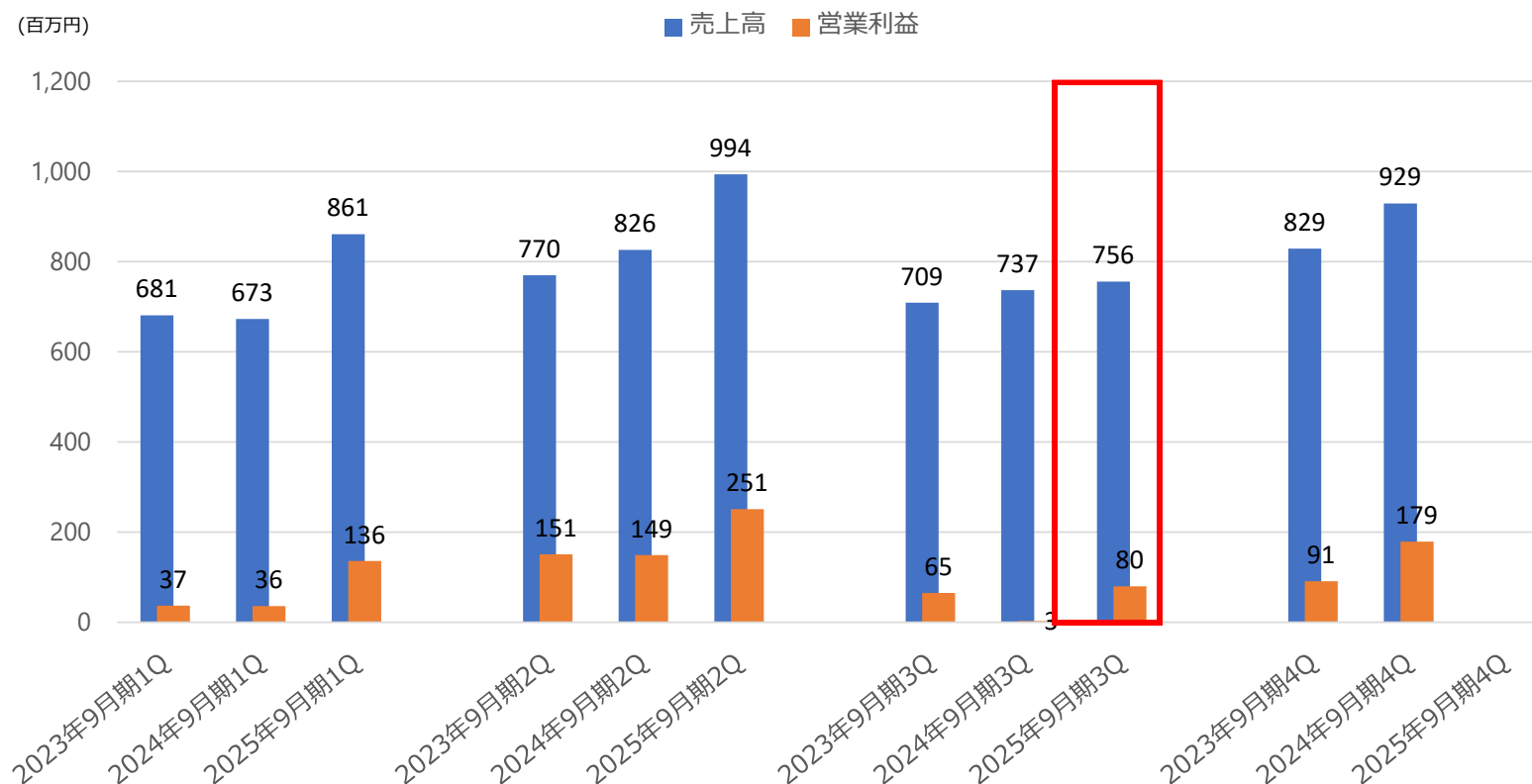


モビリティ・組込みで許諾売上が増加したことにより増益。なお、原価減はクラウドソリューション・組込みの受託業務量減による外注費の減少、販管費(営業費)増はモビリティに係る代理店手数料の増加、販管費(本社費)増は賞与引当金の増加が主な理由。



直近3年四半期業績推移（連結）

3Qは、エンタープライズ事業/モビリティの許諾売上が大きく増加したことに加え、ゲーム事業/ミドルウェア・ツールの許諾売上が好調だったことにより、売上・利益が拡大。



3Q貸借対照表（連結）

資 産：売上債権の回収や前受金の計上で現預金等が増加し、前期末比413百万円増。
 負 債：前受金の増加等により、前期末比183百万円増。（※流動と固定の増減はCBの償還時期による振替。）
 純資産：配当金の支払があったものの、四半期純利益の計上等で、前期末比229百万円増。

（単位：百万円）

	2024年9月期末	2025年9月期 3Q末	増減額
流動資産	4,484	4,863	+ 379
現金及び預金	3,626	4,193	+ 566
売掛金及び契約資産	766	524	△ 242
その他流動資産	91	146	+ 55
固定資産	875	909	+ 33
有形固定資産	149	144	△ 5
無形固定資産	376	297	△ 79
投資その他の資産	348	467	+ 118
資産合計	5,360	5,773	+ 413

（単位：百万円）

	2024年9月期末	2025年9月期 3Q末	増減額
流動負債	391	1,595	+ 1,204
固定負債	1,201	180	△ 1,020
負債合計	1,592	1,776	+ 183
株主資本	3,719	3,943	+ 224
その他の包括利益累計額	12	7	△ 4
新株予約権	7	7	0
非支配株主持分	28	38	+ 9
純資産合計	3,768	3,997	+ 229
負債純資産合計	5,360	5,773	+ 413

最新TOPICS

■ 世界三大ゲームショウ「ChinaJoy」に子会社ツーフାଇブと共同出展（2025/6/30発表）

日本人声優を起用した中国発のタイトルが日本市場で存在感を強めている中、音声収録とミドルウェアの両面をアピール。

- ✓ 上海で毎年開催される世界最大級のゲームの祭典「ChinaJoy」に5回連続で出展（2022年は開催中止）。
- ✓ 日時：2025年8月1日～2025年8月4日
場所：Shanghai New International Expo Center



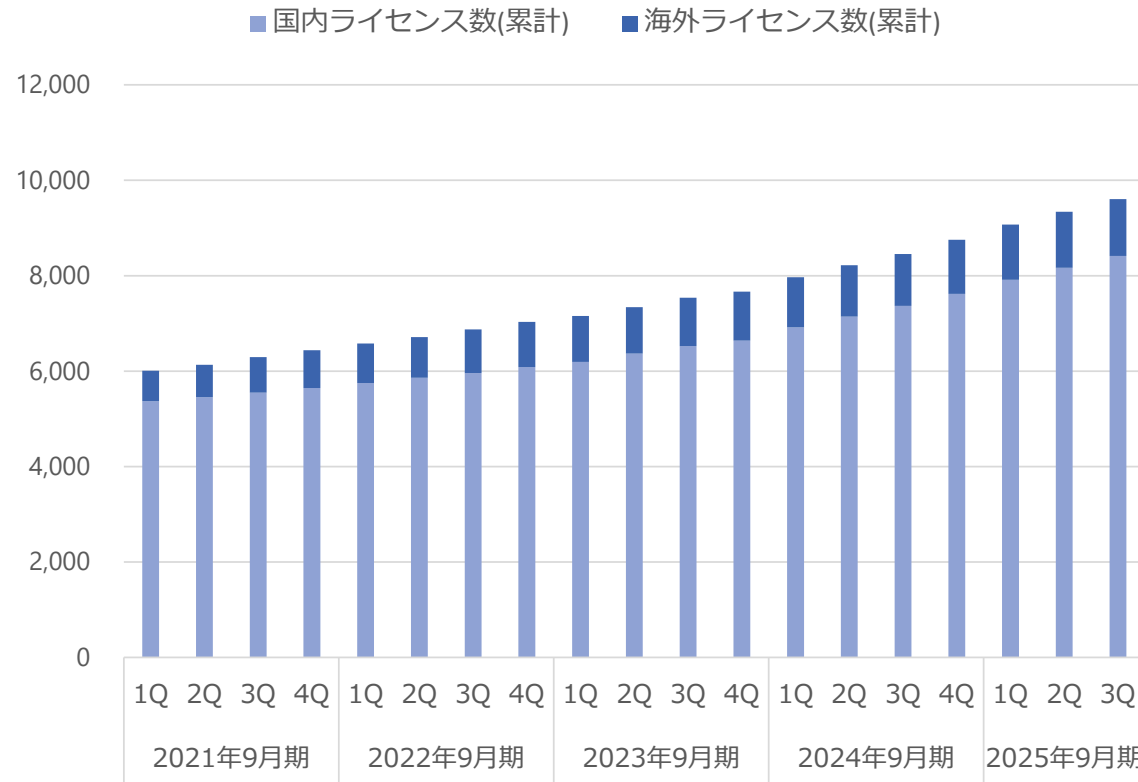
■ リアルカジノ市場へCRIWARE提供開始（2025/5/8発表）

セガサミークリエイション制作のリアルカジノ向けビデオスロットゲームにCRIWAREを提供。

- ✓ 「低負荷・低遅延・高圧縮」な技術が、55インチ4Kモニターという大型モニターでもカクつきのない、高品質な画面描画を実現。
- ✓ CRIWAREが採用されたビデオスロットゲーム「Railroad Riches™」はカジノゲーム業界のアワード「2025 EKG Slot Awards」を2部門で受賞。



参考：ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移



CRIWARE採用

9,604
ライセンス

(2025年6月集計)

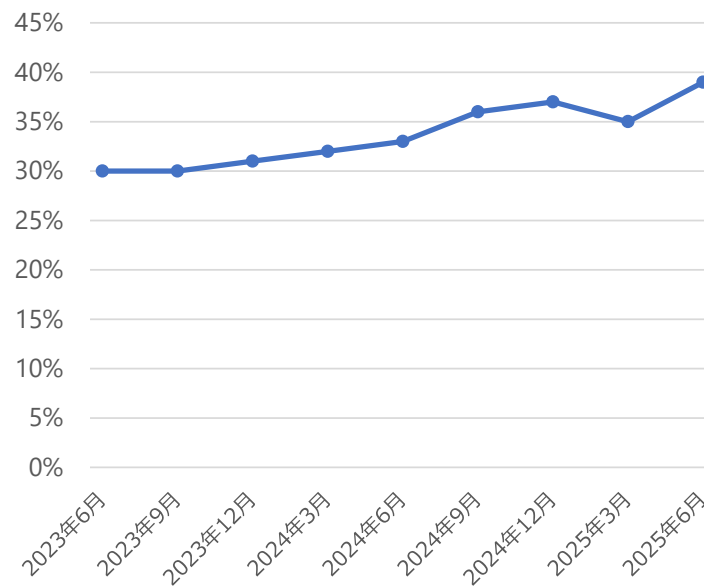
※ 国内ライセンス数は、主契約が国内の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別数をカウントしております。

※ 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。

参考：ゲーム事業：CRIWARE採用率（国内）



スマートフォンゲーム

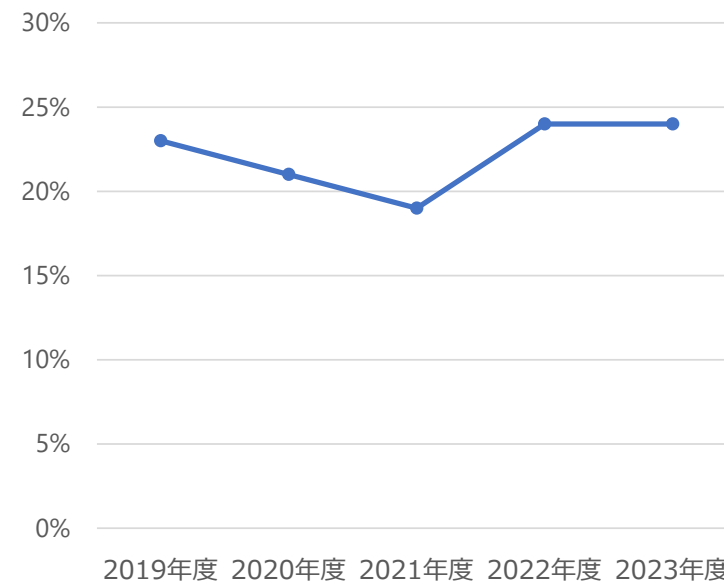


CRIWARE採用率：39% ※

(2025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：24% ※

(2022/12/26～2023/12/31 集計)

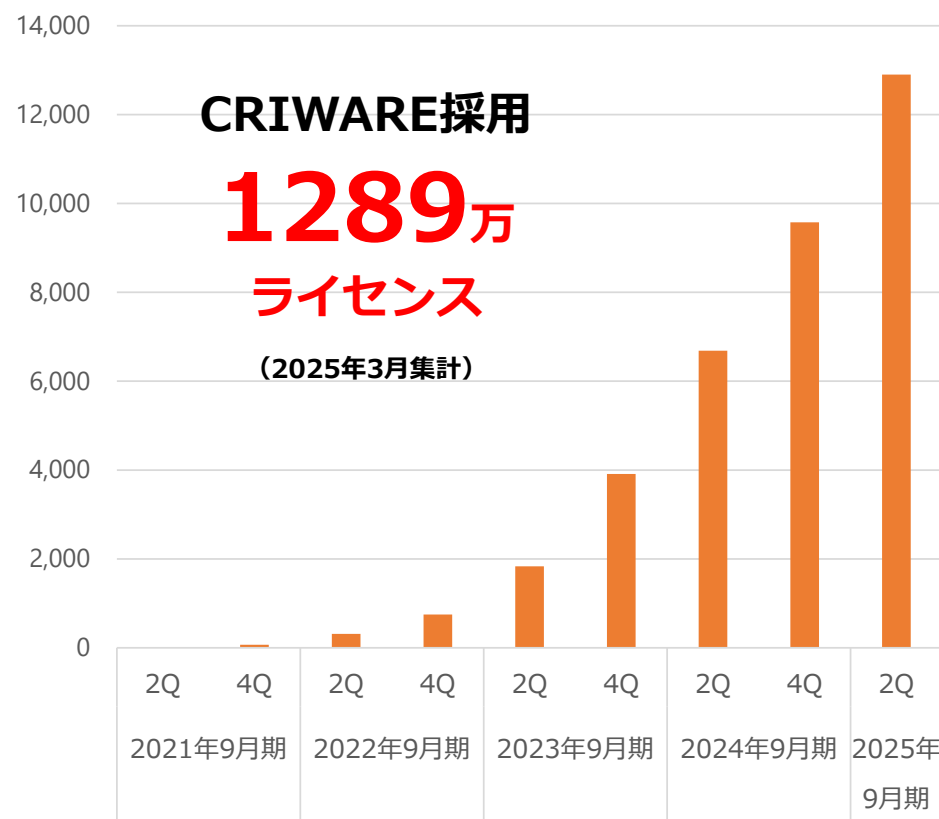
※ファミ通ゲーム白書2024
「2023年ゲームソフト推定販売本数TOP1000」における
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

参考：モビリティ：CRIWARE採用数の推移



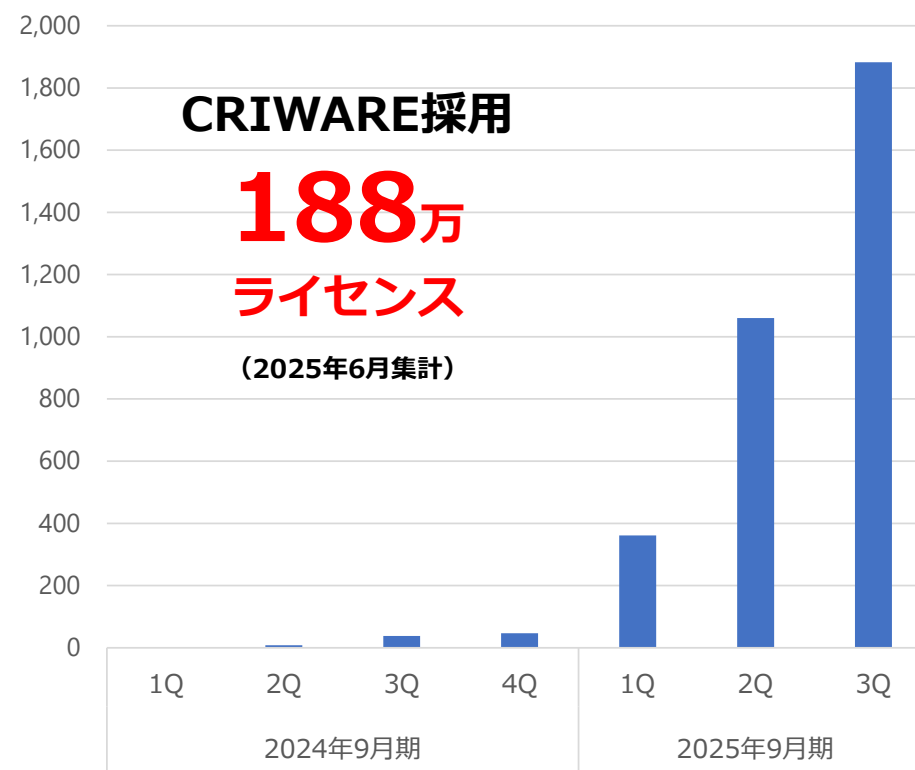
(単位:千台)

■ ADX-ATライセンス数(累計)



(単位:千台)

■ Glasscoライセンス数(累計)



1. 2025年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2025年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 16
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・ 24
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 64

25年9月期施策サマリ



* 5/8に発表・上方修正した通期予想

売上高3,530百万円、営業利益550百万円

中長期で100億円企業をめざし、25年9月期は以下の施策を実施。

- ・ 海外ゲーム市場への展開加速（中国の復活、欧米の立上げ）
- ・ 新製品/新ビジネスの売上拡大（Glassco、SOLIDAS、Clovisなど）
- ・ 技術開発投資の継続

25年9月期研究開発投資予定： **2億円**（前期比0.4億円増）

上記の内、TeleXus関連： **1.1億円**（前期比0.1億円減）

※ モビリティのソフトウェア投資は前期で終了。前期実績0.7億円。

※ クラウドソリューションは26年9月期での新製品立上げに向け、研究開発投資を新たに開始。

25年9月期通期予想（連結）

3Qまでの進捗率は売上高74%、営業利益85%と順調

* 5/8に発表・上方修正した通期予想

（単位：百万円）

	2024年9月期 実績	2025年9月期 修正予想	前期比 増減額	前期比 増減率
売上高	3,167	3,530	+ 362	+ 11.5%
営業利益	368	550	+ 181	+ 49.3%
（営業利益率）	11.6%	15.6%	+ 4.0pt	—
経常利益	383	556	+ 172	+ 45.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	304	411	+ 106	+ 35.0%
技術開発投資	232	206	△ 25	△ 11.1%
（内、R&D投資）	159	206	+ 47	+ 29.6%
（内、ソフト投資）	73	0	△ 73	△ 100.0%

25年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）



* 5/8に発表・上方修正した通期予想

（単位：百万円）

	2024年9月期	2025年9月期	前期比	前期比
	実績	修正予想	増減額	増減率
ゲーム事業	1,676	1,900	+ 223	+ 13.3%
ミドルウェア/ツール [*]	1,268	1,480	+ 211	+ 16.7%
（内、海外）	157	280	+ 122	+ 77.6%
音響制作	408	420	+ 11	+ 2.9%

* 海外でのコンテンツ制作を含む。

25年9月期 ゲーム事業施策

下線部分
変更あり

■ ゲーム事業

ミドルウェア/ツールは新製品投入効果や他社製品連携効果で拡大。音響制作は好調を継続。

■ 国内ミドルウェア/ツール分野

1. 新製品の拡販



- 新製品「Clovis」の拡販に注力。

2. 他社製品連携で採用増

- ヤマハ社の「Sound xR」との連携効果により、CRIWAREの採用増を目論む。

3. ゲーム向けTeleXus

- 採用タイトルの増加に向け営業を強化。

■ 海外ミドルウェア/ツール分野

1. 映像製品中心に拡販強化

- 中国市場、欧米市場ともにドアノック商材として、映像製品を前面に押し出し攻勢をかける。

2. 販売代理店網の構築

- 営業力は、複数社と販売代理店契約を締結することで直販力を補い強化。
- 当面は中国・北米は直販+代理店、欧州は代理店中心での拡大をめざす。

■ 音響制作分野（ツーフাইブ社）

1. 中国ビジネスの拡大

- グループ会社が中国にある地の利や現地コネクションを最大限に活かし、日本の声優需要が高い中国企業からの受注増に注力。

2. イベント中止

- 受注好調につき、売上利益を優先。イベントコスト増もあり、今後の開催についても再検討。

25年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）



* 5/8に発表・上方修正した通期予想

（単位：百万円）

	2024年9月期	2025年9月期	前期比	前期比
	実績	修正予想	増減額	増減率
エンタープライズ事業	1,490	1,630	+ 139	+ 9.4%
組込み	745	760	+ 14	+ 2.0%
モビリティ	256	530	+ 273	+ 106.7%
クラウドソリューション	489	340	△ 149	△ 30.5%

25年9月期 エンタープライズ事業施策

変更なし

■エンタープライズ事業

モビリティはライセンス収入が伸長。組込みはカラオケおよび非ゲーム向けTeleXusにより売上拡大。

■組込み分野



1. 選択と集中

- 新製品「SOLIDAS」の拡販に注力。
- カラオケは業務分野を拡大し受注増をめざす。
- 遊技機のサンド*事業を終了し、経営資源を成長分野へシフト。

2. 非ゲーム向けTeleXus

- 3～4Qで大型案件の売上計上。

*サンドとは、パチンコ・パチスロ用の玉やメダルの貸出機のこと。

■モビリティ分野

1. 事業フェーズが投資から回収へ

- 音声製品（ADX-AT）とグラフィック製品（Glassco）は共にソフトウェア投資を完了し、回収フェーズに入る。

2. 高単価製品の売上伸長

- 高単価なグラフィック製品の採用車種の拡大による売上増を見込む。

■クラウドソリューション分野

1. 受託業務量を戦略的に調整

- 複数社から受託していた大型システム開発案件の一部が完了。これを機に戦略的な許諾シフトを行うべく、受託業務の受注量を調整。

2. 許諾シフトのためのR&D投資

- 26年9月期でのリリースをめざし、リアルタイム処理技術、動画・静止画に係る技術を集約した新製品の研究開発投資を開始。

株主還元について

配当予想は5/8に上方修正

当社は、事業拡大と企業価値の向上が株主の皆様に対する最大の利益還元につながると考えております。配当につきましては、成長投資と株主還元のバランスを総合的に勘案の上、連結配当性向30%を目安に決定いたします。

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。

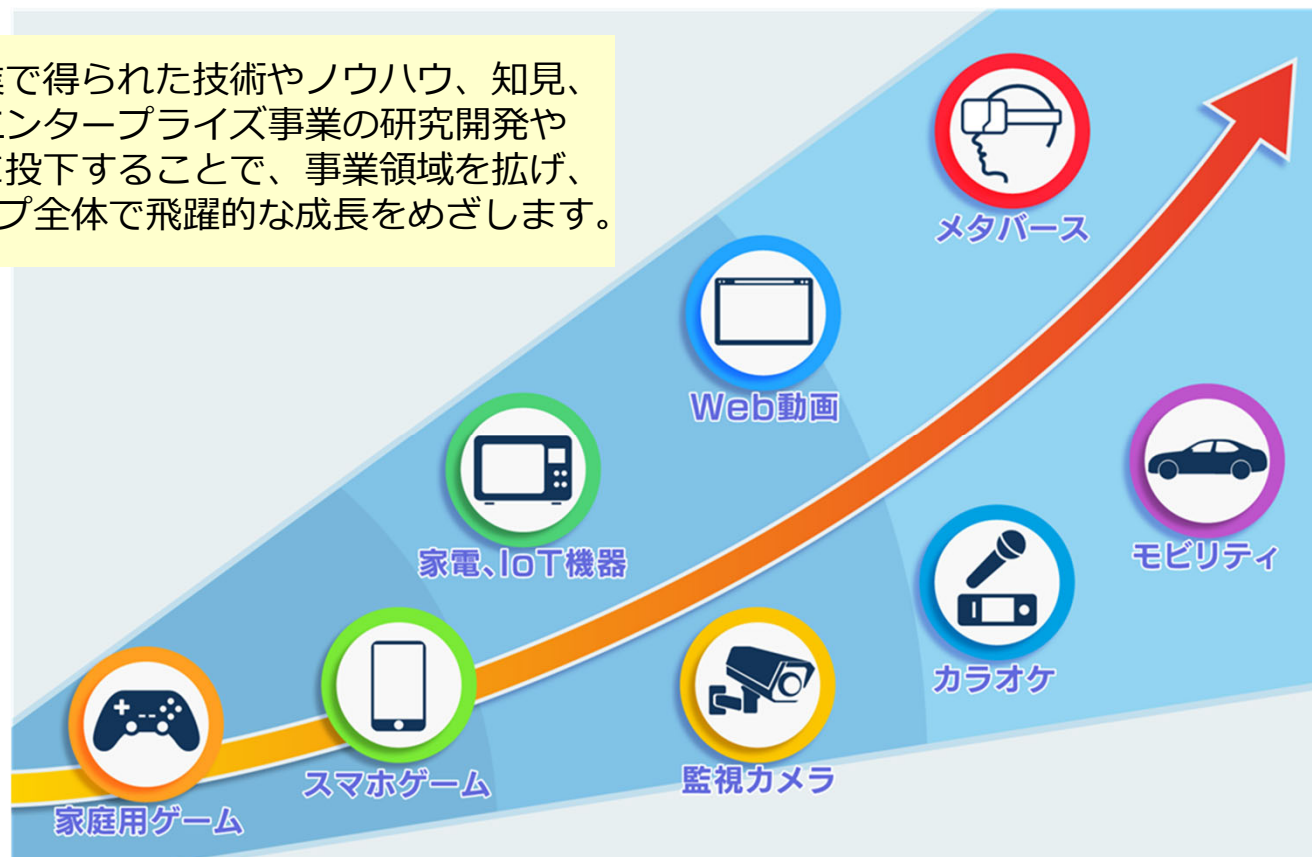
	1株あたり 年間配当金	配当性向
2025年9月期(増配)	20円 → 25円	33.5% → 31.8%
2024年9月期	20円	34.3%
2023年9月期	15円	33.7%

1. 2025年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2025年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 16
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・ 24
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 64

基本方針

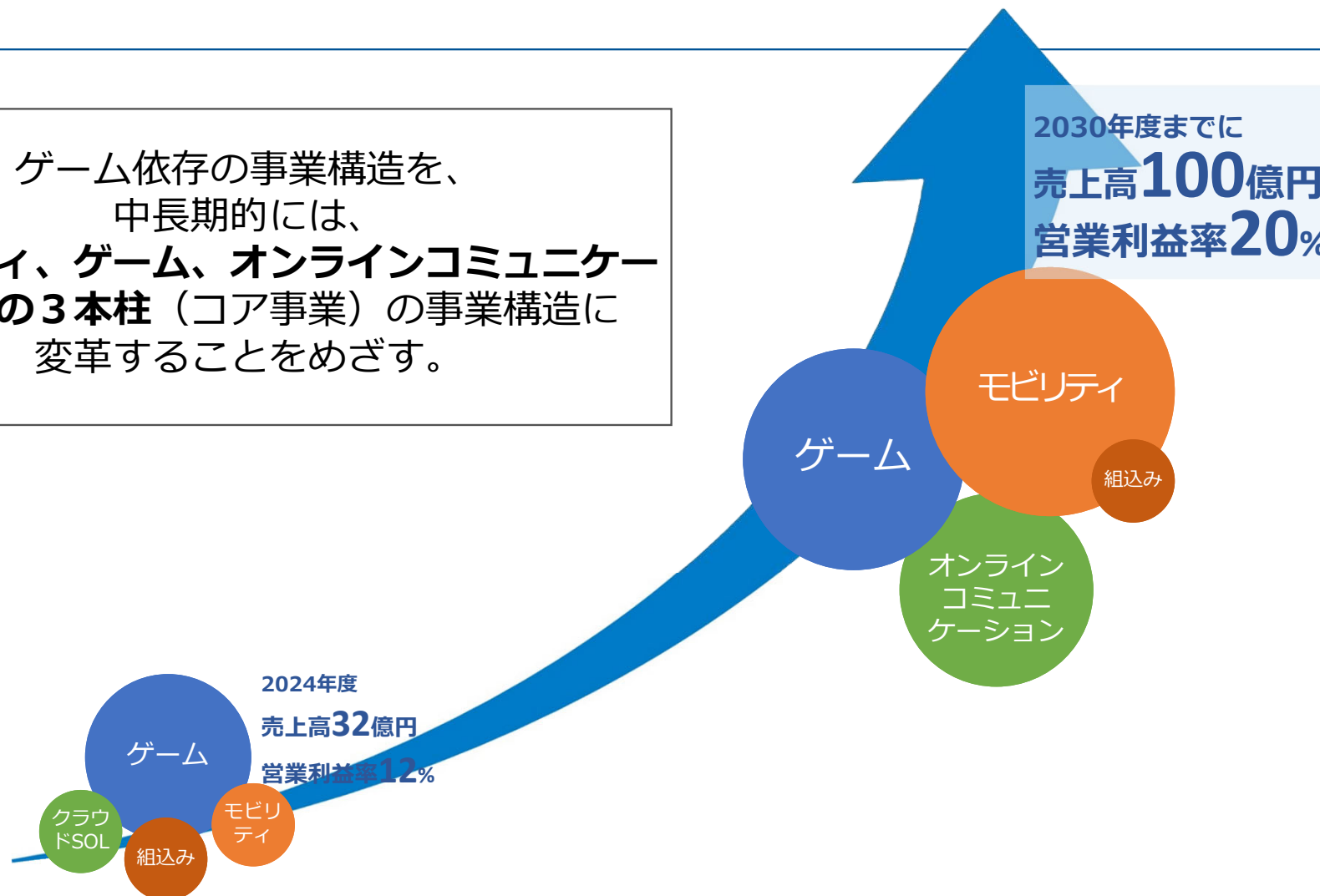
ゲーム技術をエンタープライズへ

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。



(1) 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、
モビリティ、ゲーム、オンラインコミュニケーションの3本柱（コア事業）の事業構造に
変革することをめざす。



(1) 成長戦略 ～2030年度数値目標～

	2024年度	2030年度	CAGR (年平均成長率)
モビリティ事業	3億円	40億円	58.7%
ゲーム事業	17億円	30億円	10.3%
国内ミドルウェア事業	11億円	15億円	5.3%
海外ミドルウェア事業	2億円	10億円	35.7%
音響制作事業	4億円	5億円	3.4%
オンラインコミュニケーション事業	5億円	20億円	26.0%
ゲーム向けTeleXus	0億円	3億円	—
非ゲーム向けTeleXus	—	7億円	—
クラウドソリューション事業	5億円	10億円	12.6%
その他事業	7億円	10億円	4.9%
合計	32億円	100億円	21.1%

この後の説明では、
事業を中心に説明
今後の成長ドライバーとなる

(2) 成長戦略3本柱 ～①モビリティ事業～

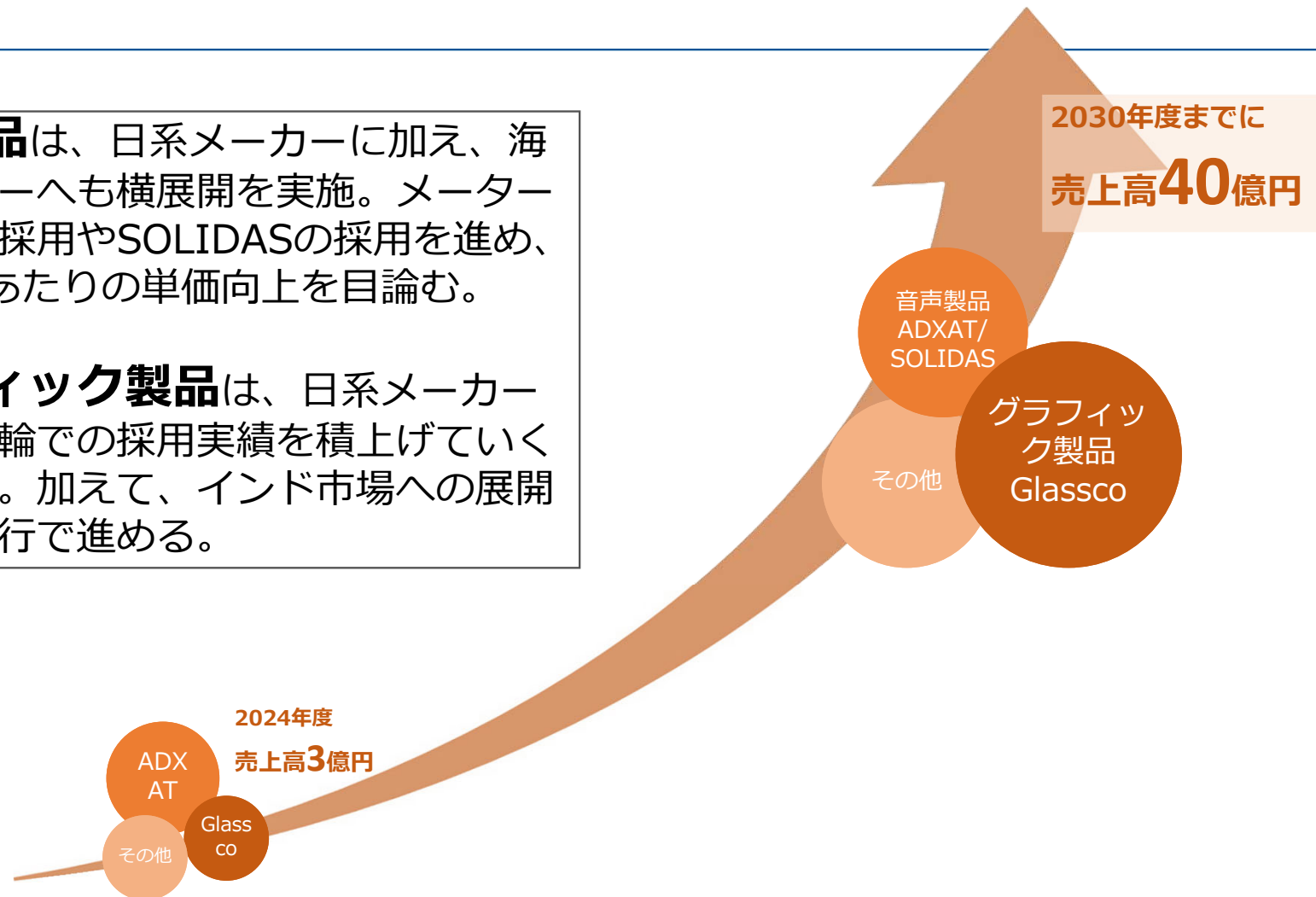


①モビリティ事業

①モビリティ事業 ～成長戦略～

音声製品は、日系メーカーに加え、海外メーカーへも横展開を実施。メーター以外への採用やSOLIDASの採用を進め、車両1台あたりの単価向上を目論む。

グラフィック製品は、日系メーカー中心に二輪での採用実績を積上げていくフェーズ。加えて、インド市場への展開も同時並行で進める。



①モビリティ事業 ～音声製品～

音声製品

- ADXAT（車載サウンドソリューション）
- SOLIDAS（フルデジタルオーディオソリューション）



グラフィック製品

- Glassco（車載メーターグラフィックソリューション）



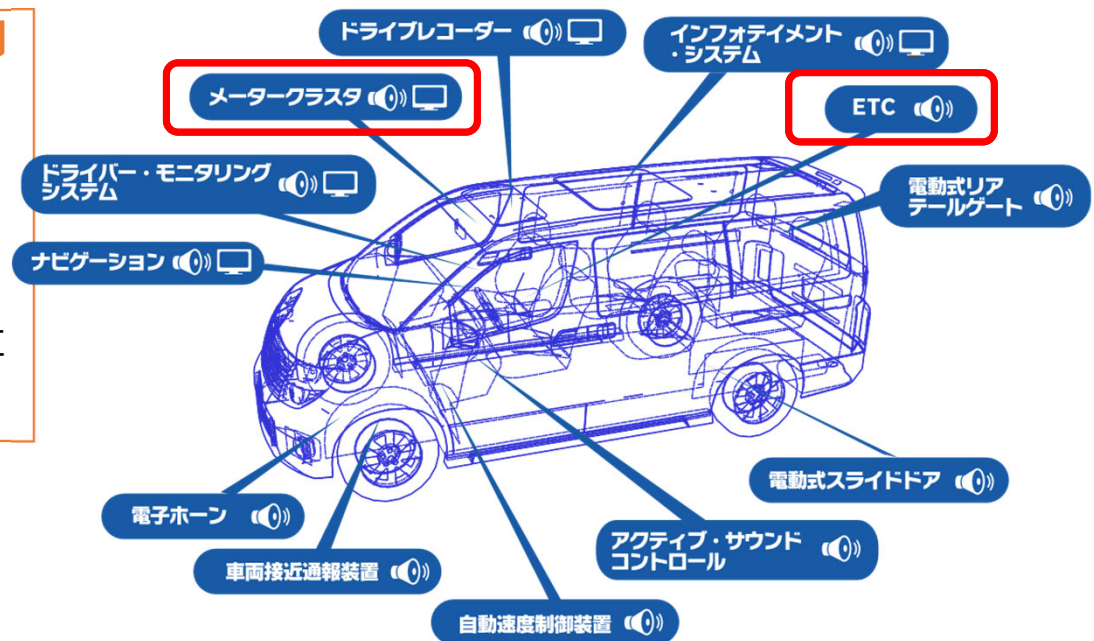
その他

- TeleXus（オンラインコミュニケーションミドルウェア）
- M&Aなど

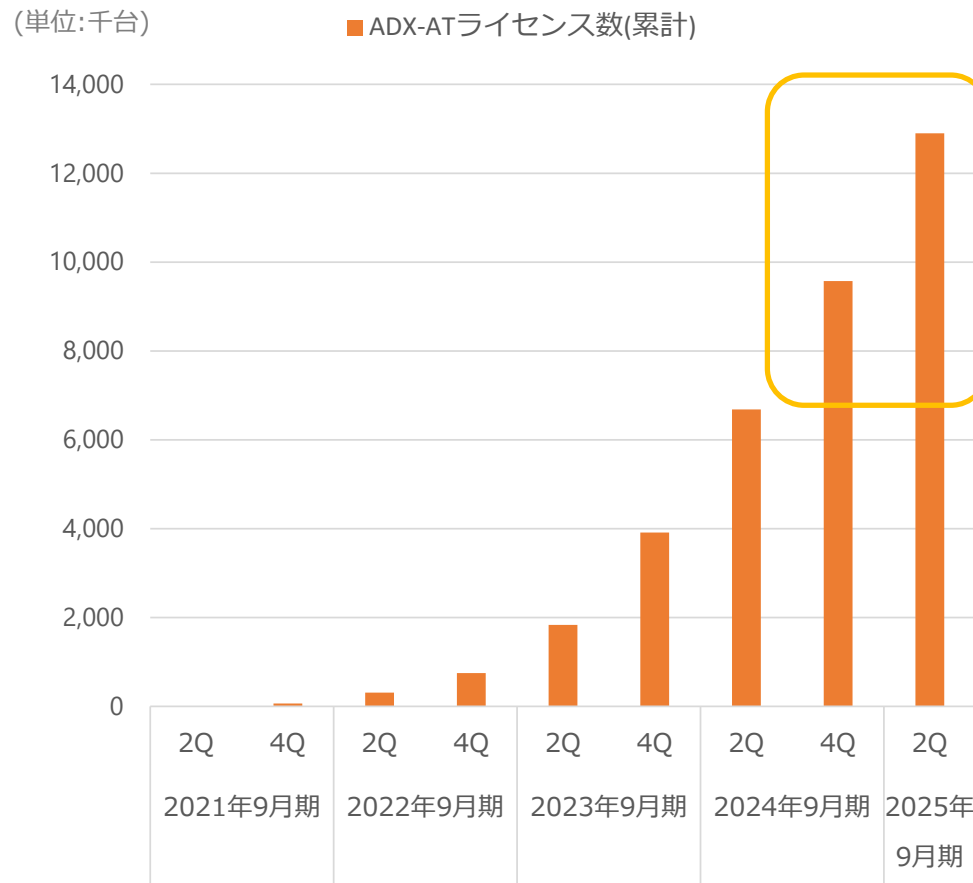
①モビリティ事業 ～音声製品／ADXAT～

CRI ADX Automotive(略称 : ADXAT) 車載サウンドソリューション

- ・ **情報提示音（ウinkerやリバーズ使用時の音）** やETC音声など車室内外のさまざまな音を制御。
- ・ 現状はほぼ**メータークラスタ**での実績。
- ・ コスト/部品点数/実装面積/電力消費を大幅に削減。音質も損なわれず大音量再生が可能。



①モビリティ事業 ～音声製品／ADXAT実績～



直近1年間で
約600万台に採用

CRIWARE採用

**1289万
ライセンス**

(2025年3月集計)

①モビリティ事業 ～音声製品／SOLIDAS～

ソフトウェアで創る新時代の音響システム 「CRI SOLIDAS」

様々なアナログ部品で構成される信号処理をソフトウェアで行い**1チップ化**を実現。

独自のPWM信号でスピーカーを駆動するため、デジタル回路のみで音響システムを構成。

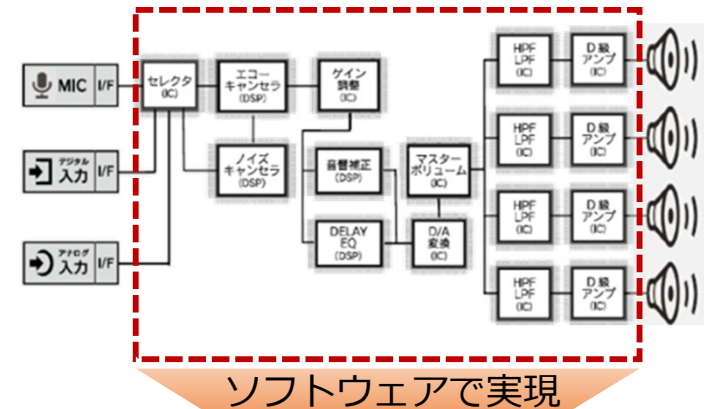
SOLIDASの特長

デジタル技術のみの音響システム

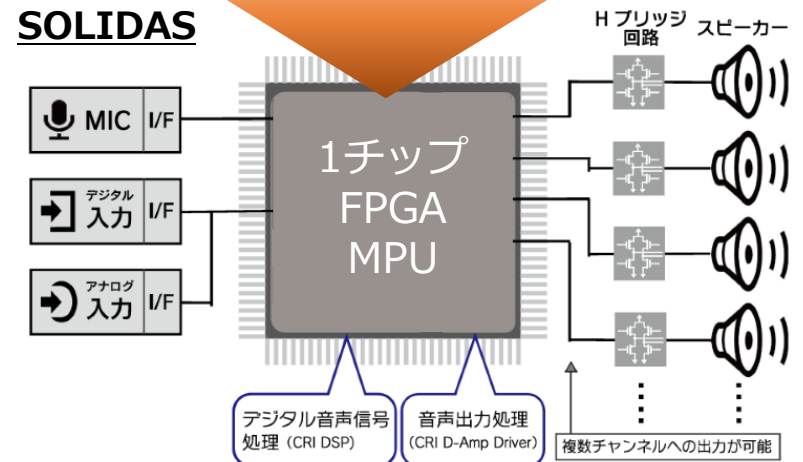
1チップ化による小型化・コストダウン

大幅な電力削減を実現する独自のPWM技術

従来のアナログ回路



SOLIDAS



①モビリティ事業 ～音声製品／SOLIDAS～

「CRI SOLIDAS」のモビリティでの可能性

統合コックピット化の進展により、車室内サウンドはハイスペックなサウンドが求められると同時に、情報を整理し、ドライバーに重要性の高い情報を確実に伝えるサウンド制御技術が求められている。

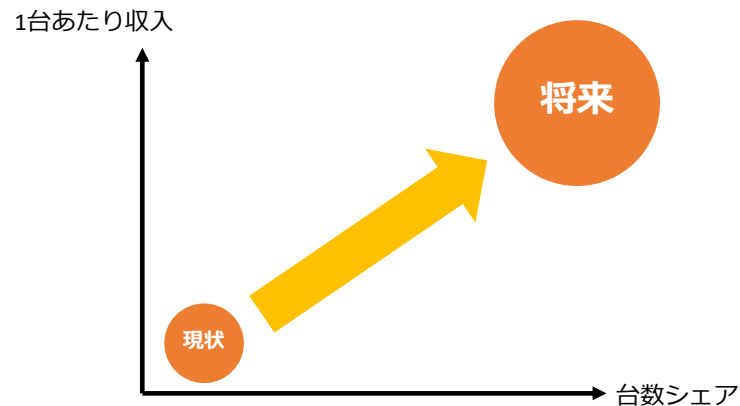
⇒これらの要求をSOLIDASで解決。車の中にいながら、まるで**コンサートホール**のような**臨場感**を提供するとともに、その時必要な大事な情報を確実にドライバーへ伝達。



①モビリティ事業 ～音声製品／成長戦略～

音声製品の成長戦略

- ADXAT/SOLIDASは、日系メーカーだけでなく、海外メーカーとも関係を構築し、2030年までに**四輪車の世界生産台数*の20%強（2000万台）**への採用をめざす。（年間採用台数3倍強目標）
- 現在メータークラスタ中心に進めている機能展開先を、今後は車両接近通報装置やETCなど他の機能へ広げることや、カーオーディオや統合コックピットへのSOLIDASの採用を推進することで、**車両1台あたりから得られる収入増**を目論む。（台当たり収入1.5倍増目標）



* 9043万台は2023年の世界の四輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

①モビリティ事業 ～グラフィック製品～



音声製品

- ADXAT（車載サウンドソリューション）
- SOLIDAS（フルデジタルオーディオソリューション）



グラフィック製品

- **Glassco（車載メーターグラフィックソリューション）**

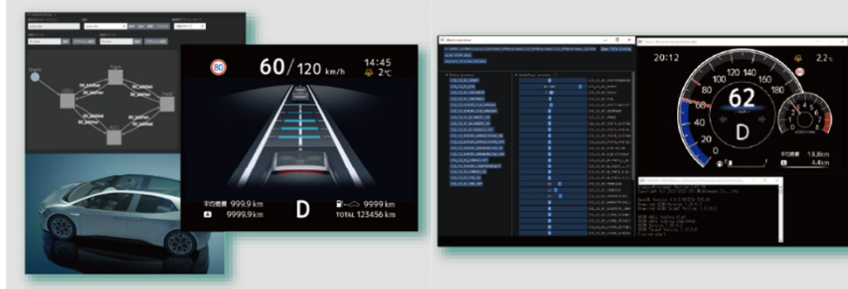


その他

- TeleXus（オンラインコミュニケーションミドルウェア）
- M&Aなど

①モビリティ事業 ～グラフィック製品／Glassco～

CRI Glassco(略称：Glassco) 車載メーターグラフィックソリューション

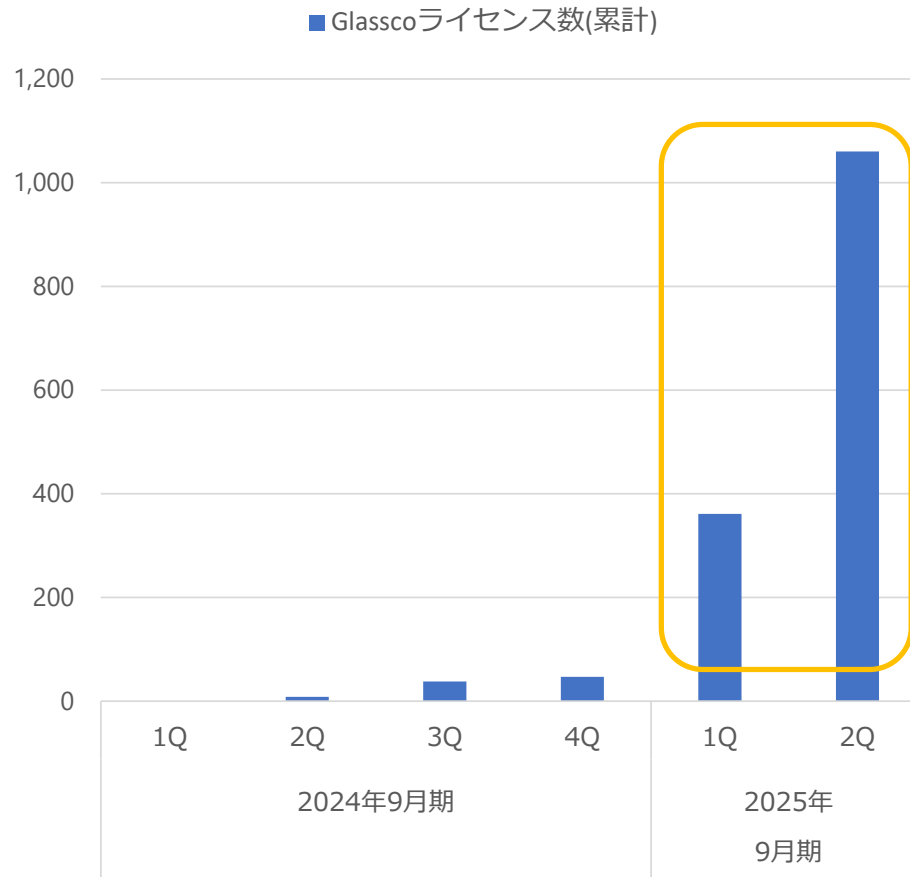


- **車載メーターのデザイン制作から実装**までを簡単に行うことができる車載メーターグラフィックソリューション。
- 従来行われていた自動車メーカーと部品メーカーとのデザイン確認から修正までの工数を大幅削減。
- 対象市場は**四輪**にとどまらず、**二輪**市場も。1st事例は二輪から導入開始。

①モビリティ事業 ～グラフィック製品／Glassco実績～



(単位:千台)



CRIWARE採用

106万
ライセンス

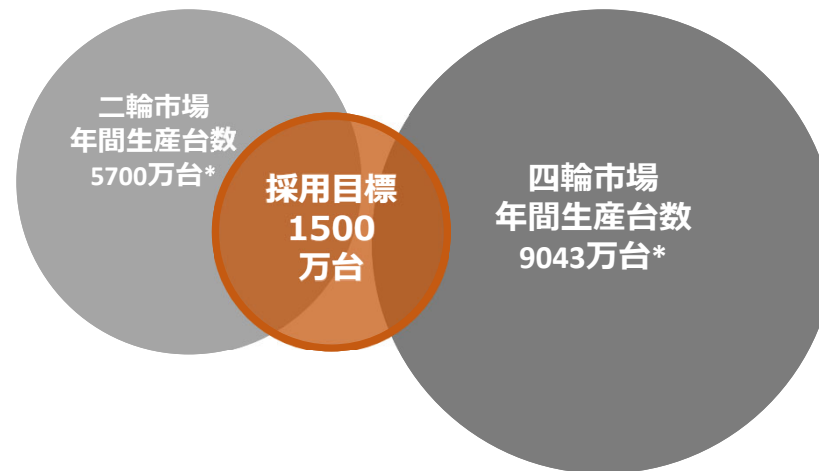
(2025年3月集計)

①モビリティ事業 ～グラフィック製品／成長戦略～

グラフィック製品の成長戦略

Glasscoは、ADXATで構築してきたTier1との関係を糸口に、メーターグラフィック分野へ進出。

低スペックなマイコンでも高品質なグラフィック提供ができる強みを活かし、まずは**二輪市場**を中心に展開。2030年までに、**二輪・四輪車の世界生産台数*の10%（1500万台）**への採用をめざす。特に、世界最大の二輪市場である**インド二輪市場で1000万台**（市場シェア約50%）の採用を目論む。

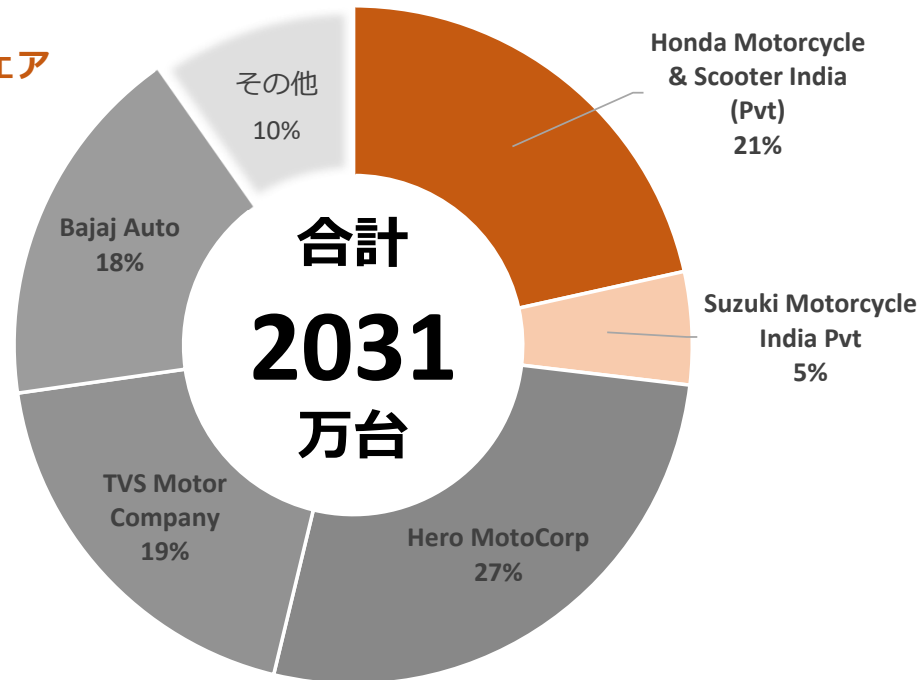


* 9043万台は2023年の世界の四輪車生産台数、5700万台は2023年の世界主要国の二輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

①モビリティ事業 ～グラフィック製品／注力市場～

インド二輪車市場規模感（2023年のインド二輪車生産台数上位5社）

上位5社のうち日系メーカー
が26%のシェア
インドメーカーが64%のシェア



* 出典：マークライNZ

①モビリティ事業 ～グラフィック製品／注力市場～



萩原エレクトロニクスと協業し、 インドの二輪市場へ展開を開始 (2025/4/24発表)

「CRI Glassco」、萩原エレクトロニクスと協業し、世界最大の二輪市場へ展開を開始。

- ✓ 萩原エレクトロニクスのインド海外子会社と連携し、現地でのサポート体制を構築。
- ✓ ノーコード開発による開発コスト削減で、インド向け市場への普及拡大。

NEWS RELEASE



2025年4月24日
株式会社CRI・ミドルウェア
(コード番号: 3698、東証グロース)

CRI、萩原エレクトロニクスとの協業により インドの二輪車市場向け展開を開始 ～ノーコード開発のデジタルメーターが世界最大の成長市場を牽引～

株式会社CRI・ミドルウェア（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：押見 正雄、以下「CRI」）は、萩原エレクトロニクス株式会社（本社：名古屋市東区、代表取締役社長執行役員：副島 剛、以下「萩原エレクトロニクス」）との協業により、車両向けデジタルメーター映像ソリューション「CRI Glassco®」をインド市場に向け展開開始いたします。ノーコードで簡単にデジタルメーターの開発が可能なCRI Glasscoが、世界最大のバイク市場であるインドのメーターを彩ります。



(2) 成長戦略3本柱 ～②ゲーム事業～



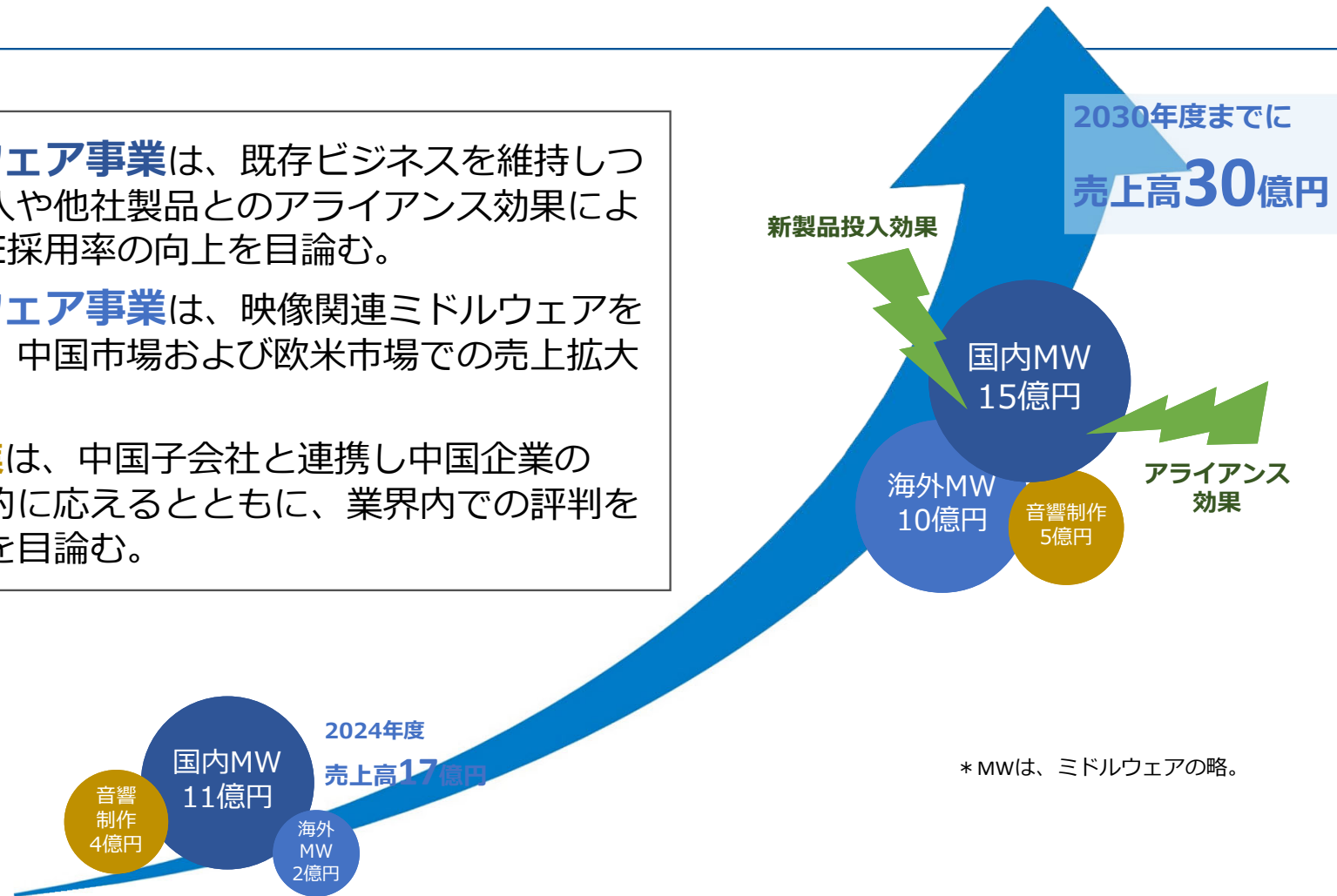
②ゲーム事業

②ゲーム事業 ～成長戦略～

国内ミドルウェア事業は、既存ビジネスを維持しつつ、新製品投入や他社製品とのアライアンス効果により、CRIWARE採用率の向上を目論む。

海外ミドルウェア事業は、映像関連ミドルウェアをドアノックに、中国市場および欧米市場での売上拡大をめざす。

音響制作事業は、中国子会社と連携し中国企業のニーズに積極的に応えとともに、業界内での評判を高め、受注増を目論む。



* MWは、ミドルウェアの略。

②ゲーム事業 ～国内MW事業～



国内ミドルウェア事業

- CRIWAREの強化

海外ミドルウェア事業

- 中国事業
- 欧米事業

音響制作事業

- 音声収録
- 楽曲制作 など

②ゲーム事業 ～国内MW事業／成長戦略～



国内ミドルウェア事業成長戦略

既存のミドルウェアビジネスは、自社の新製品/新機能や他社製品との連携による**機能強化や製品ラインナップ拡充**により、シェア拡大を目論む。

また、市場に対し新製品の投入を継続して行い、CRIWARE**ブランドの市場浸透**を推進する。



Diarkis



CRI-CLOVIS

②ゲーム事業 ～海外MW事業～



国内ミドルウェア事業

- CRIWAREの強化

海外ミドルウェア事業

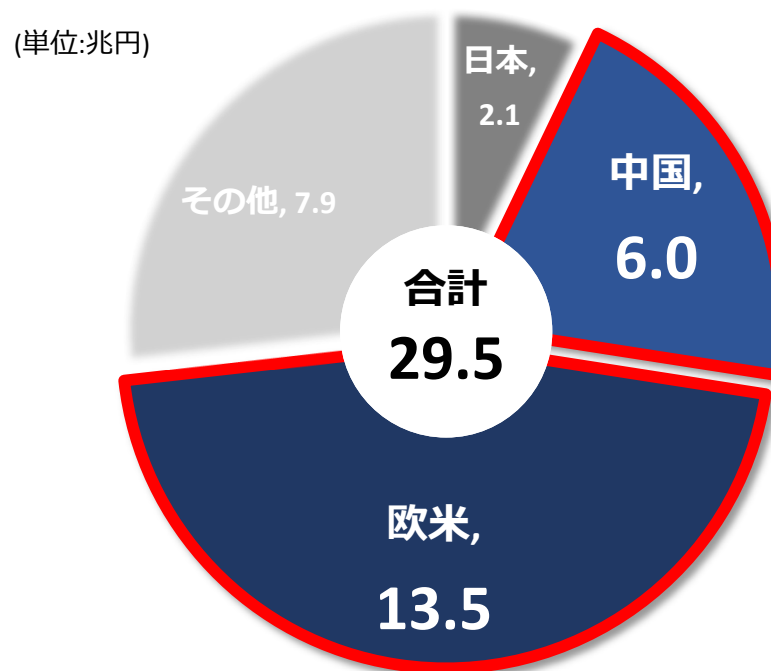
- 中国事業
- 欧米事業

音響制作事業

- 音声収録
- 楽曲制作 など

②ゲーム事業 ～海外MW事業／市場データ～

世界ゲームコンテンツ市場（2023年）



日本の10倍ある
中国・欧米市場に注力

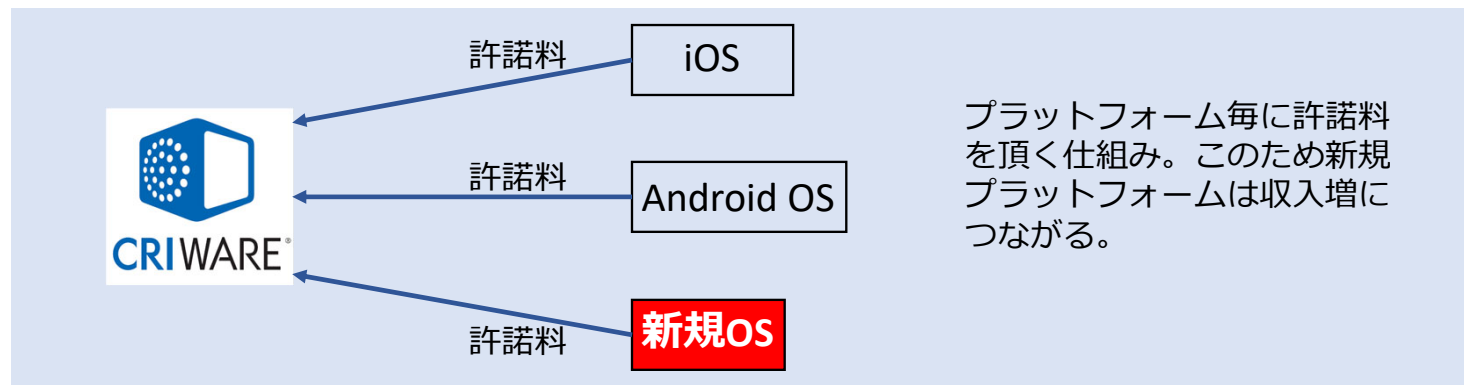
* 出典：ファミ通ゲーム白書2024

②ゲーム事業 ～海外MW事業／中国成長戦略～

海外ミドルウェア事業成長戦略（中国）

中国目標
6億円

- ・顧客との繋がりをタイトル単位から会社単位に昇華させるべく、顧客のニーズに寄り添う**アカウント営業体制を強化**。CRIの技術力を再認識させることで、売上拡大を目論む。（売上2倍目標）
- ・中国ビジネスは、既にスマートフォン市場に拡がりつつある**iOS・Androidに続く第3のOSへ対応**。中国市場でのCRIWARE許諾ビジネスの拡大を図る。（売上1.5倍効果）



②ゲーム事業 ～海外MW事業／欧米成長戦略～



海外ミドルウェア事業成長戦略（欧米）

欧米目標
4億円

- ・ 欧米ビジネスは、GDCなど世界的なゲームイベントへの出展により、CRIWAREの認知度向上を目論む。**現地販売代理店を2～3社へと増加**させ、市場への影響力を加速させる。また、**2028年までに米国子会社の立上げを視野**に入れる。

DICO Deutschland GmbH.



- ・ 欧米は、既にDestinyやHitmanシリーズなどビッグタイトルへの導入実績があり、顧客が導入しやすい**映像関連ミドルウェア（CRI SofdecやCRI Clovisなど）をドアノックに拡販**を進める。



CRI-SOFDEC®



CRI-CLOVIS

②ゲーム事業 ～音響制作事業～



国内ミドルウェア事業

- CRIWAREの強化

海外ミドルウェア事業

- 中国事業
- 欧米事業

音響制作事業

- **音声収録**
- **楽曲制作 など**

②ゲーム事業 ～音響制作事業／成長戦略～

音響制作事業成長戦略

ゲームキャラクターの音声収録や楽曲制作を実施。

業界内での評判を高め、**既存顧客からのリピートオーダー**を確実に取り込むとともに、新規顧客の取り込みを図る。

また、CRIChinaと緊密に連携し、需要旺盛な中国現地企業の「**日本人声優によるボイス収録需要**」の取り込みを強化する。

目標
5億円



(2) 成長戦略3本柱 ～③オンラインコミュニケーション事業～



③オンライン コミュニケーション事業

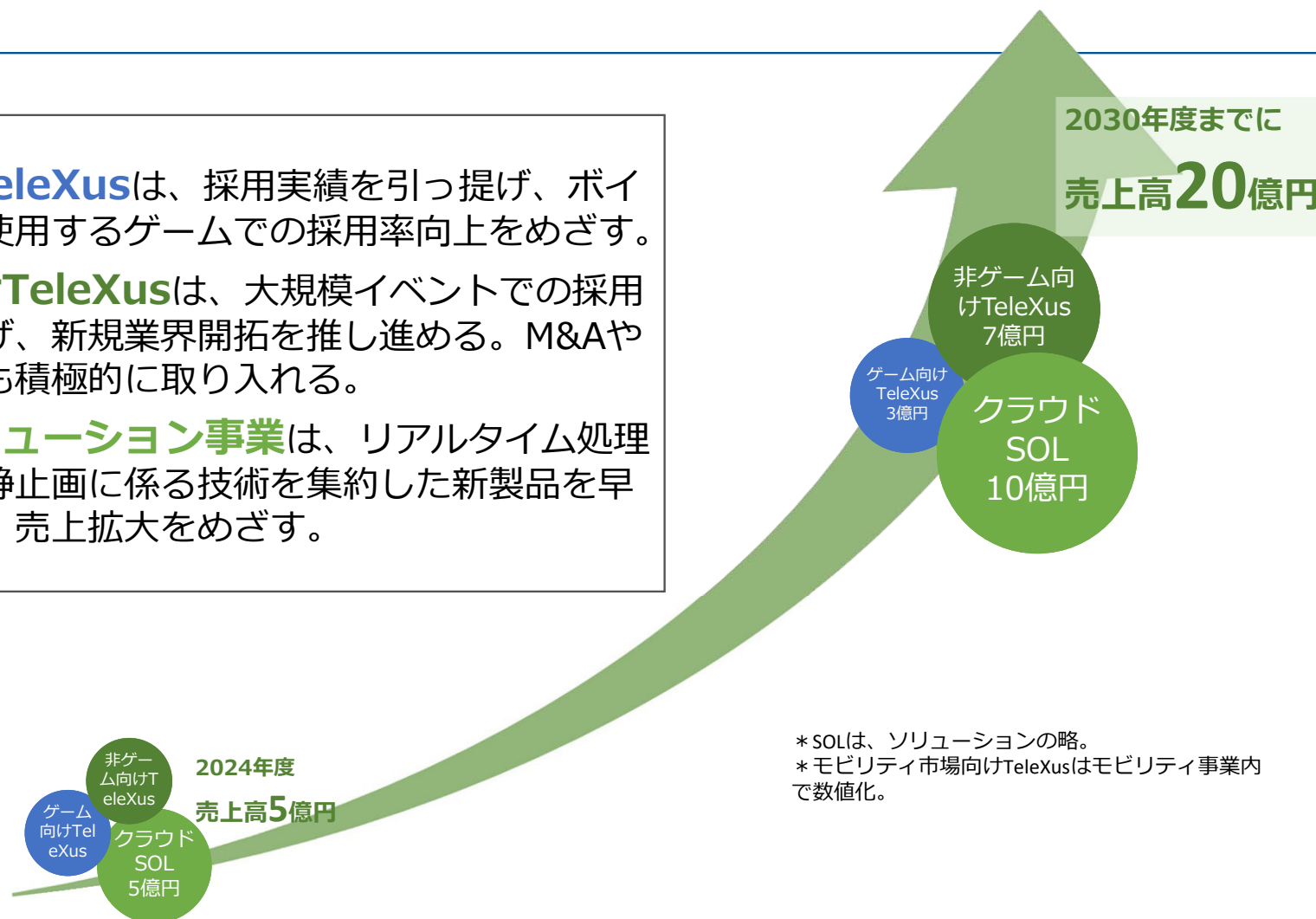
* 次ページ以降、OLC事業と記載。

③OLC事業 ～成長戦略～

ゲーム向けTeleXusは、採用実績を引っ提げ、ボイスチャットを使用するゲームでの採用率向上をめざす。

非ゲーム向けTeleXusは、大規模イベントでの採用実績を引っ提げ、新規業界開拓を推し進める。M&Aやアライアンスも積極的に取り入れる。

クラウドソリューション事業は、リアルタイム処理技術、動画・静止画に係る技術を集約した新製品を早期に立ち上げ、売上拡大をめざす。



* SOLは、ソリューションの略。
* モビリティ市場向けTeleXusはモビリティ事業内で数値化。

③OLC事業 ～TeleXus～

TeleXusとは

ゲーム事業で培った音声・映像関連の技術を活かし、これまで実現できていない、まるでそこにいるかのような没入感や臨場感を再現するオンラインコミュニケーションミドルウェア。

TeleXusで実現したい未来をまとめたイメージムービーをご覧ください。

<https://www.cri-mw.co.jp/ir/feature/2024-08-20/>



③OLC事業 ～TeleXus～

TeleXusの特長

✓ 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。

3つの優位性

大人数
同時会話

立体的音響
空間演出

AI通訳

③OLC事業 ～TeleXus～

TeleXusの機能

CRI TeleXus

ボイスチャット

済

ビデオチャット

ライブ配信

空間音響表現

済

文字⇕音声変換

済

AI通訳

β

③OLC事業 ～TeleXus／新機能(AI通訳)～

AI通訳を使った会話型ゲームのデモを開発

世界中がネットワークで繋がり、世界がボーダーレスに繋がる中、
最大の壁が言語の壁。TeleXusのAI通訳機能が言語の壁を取り除きます！

AI通訳つきゲーム体験デモ紹介動画 <https://youtu.be/n-czHCYhcM>



新機能「AI通訳」の特長

- ✓ 実用的な翻訳精度
- ✓ 翻訳速度が早い
- ✓ 多言語に対応

③OLC事業 ～ゲーム向けTeleXus～



ゲーム向けTeleXus

- ボイスチャット など

非ゲーム向けTeleXus

- ボイスチャット
- AI通訳 など

クラウドソリューション 事業

- リアルタイム処理技術
- 動画/静止画処理技術 など

③OLC事業 ～ゲーム向けTeleXus／成長戦略～



ゲーム向けTeleXus成長戦略

ゲーム向
け目標
3億円

- ・ CRIWAREで培った音声や映像技術に対する実績をベースに、**ボイスチャットの採用実績を積み上げる。**
- ・ また、新機能リリースにより他のボイスチャットとの差別化を図り、ユーザーの利用量を増加させることで、収入増を目論む。

採用事例1

MyDearest が2024年7月にリリースのVR対戦アクションゲーム『ブレイゼンブレイズ』に「TeleXus」が採用。低遅延、低負荷で、アプリケーションの動作を阻害しないところが評価。

採用事例2

バンダイナムコエンターテインメントの『ドラゴンボール ゼノバース2』にも「TeleXus」が採用。

<https://www.cri-mw.co.jp/business/casestudy/9736/>



③OLC事業 ～非ゲーム向けTeleXus～

ゲーム向けTeleXus

- ボイスチャット など

非ゲーム向けTeleXus

- **ボイスチャット**
- **AI通訳 など**

クラウドソリューション
事業

- リアルタイム処理技術
- 動画/静止画処理技術 など

③OLC事業 ～非ゲーム向けTeleXus／成長戦略～



非ゲーム向けTeleXus成長戦略

非ゲーム
向け目標
7億円

- ・あらゆる市場がターゲットになりうるが、中でも特に**利用者が多く、現状抱える制限や問題がTeleXusによって解消される**と思われる「モビリティ」「イベント」「教育」の3市場向けに注力。
- ・**M&Aやアライアンス**も活用し、新市場開拓を推し進める。

採用事例1

NTTコノキューが提供していた3Dバーチャルオフィスサービス「NTT XR Lounge」に「TeleXus」が採用。
低遅延、空間オーディオ、多人数ボイスチャットが評価。

採用事例2

韓国ロッテグループのメタバース「Caliverse」への導入準備が開始。開催中の大規模イベントのバーチャル会場にも「TeleXus」が採用。



③OLC事業 ～クラウドソリューション事業～



ゲーム向けTeleXus

- ボイスチャット など

非ゲーム向けTeleXus

- ボイスチャット
- AI通訳 など

**クラウドソリューション
事業**

- リアルタイム処理技術
- 動画/静止画処理技術 など

③OLC事業 ～クラウドソリューション事業／成長戦略～



クラウドSOL事業成長戦略

クラウド
SOL目標
10億円

- ・ オンライン上での**リアルタイム処理技術**を中核に、**動画や画像の軽量化技術**などを組み合わせ、お客様に最適なソリューションを提供。
- ・ 2025年9月期は研究開発期間と定め、**新製品の開発に注力**。今後の新たな収益源として期待。

中核技術1：リアルタイム処理技術

オンライン上でユーザーの待ち時間を極力なくするための技術に優位性。オンライン展示会やネットオークションなどで活用されている実用的な技術。

中核技術2：動画及び静止画の処理技術

オンライン上でサーバーやパケットに対する負荷の高い、動画や静止画を早く、軽く、綺麗に再生する技術に優位性。



1. 2025年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2025年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 16
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・ 24
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 64

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175名 単体156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	株式会社ツーフアイブ 上海希艾維信息科技有限公司

(2025年6月30日現在)

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

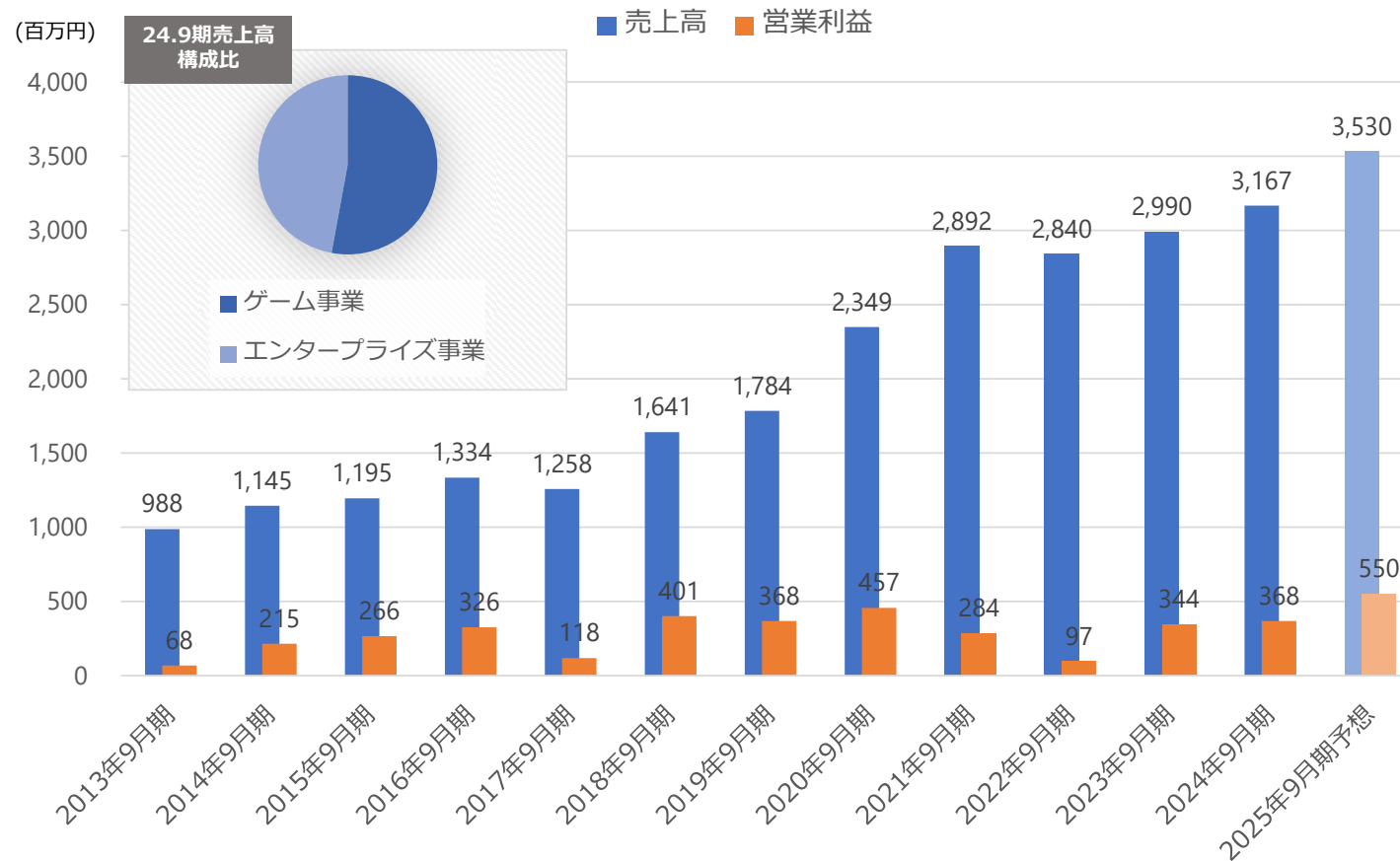
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

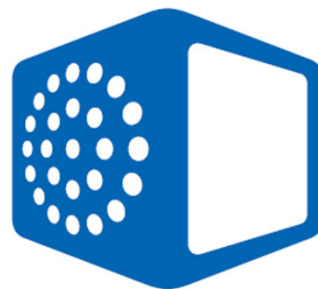
2014年

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





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

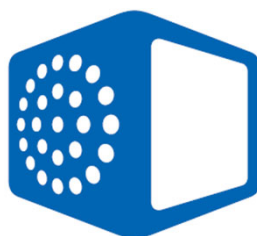


監視カメラ

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)



CRIWARE®

圧倒的な
映像圧縮技術

高音質で
1/24
音声データ圧縮率

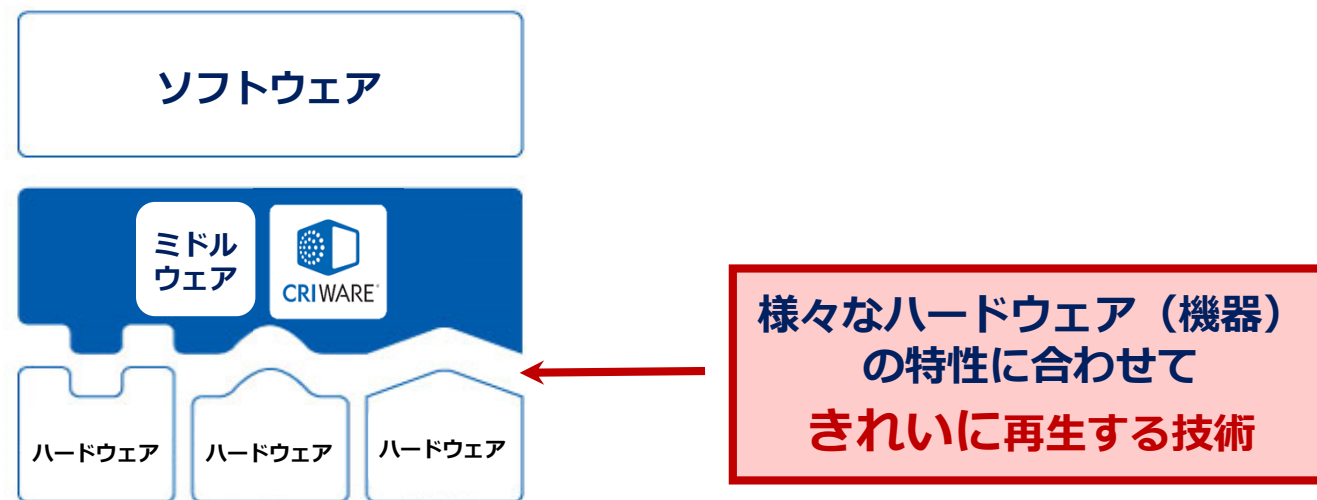
	圧縮率	音質
CRI	1/10~1/24	◎
コーデックA	1/10~1/12	△
コーデックB	1/10~1/20	○
コーデックC	1/10~1/20	◎

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	◎

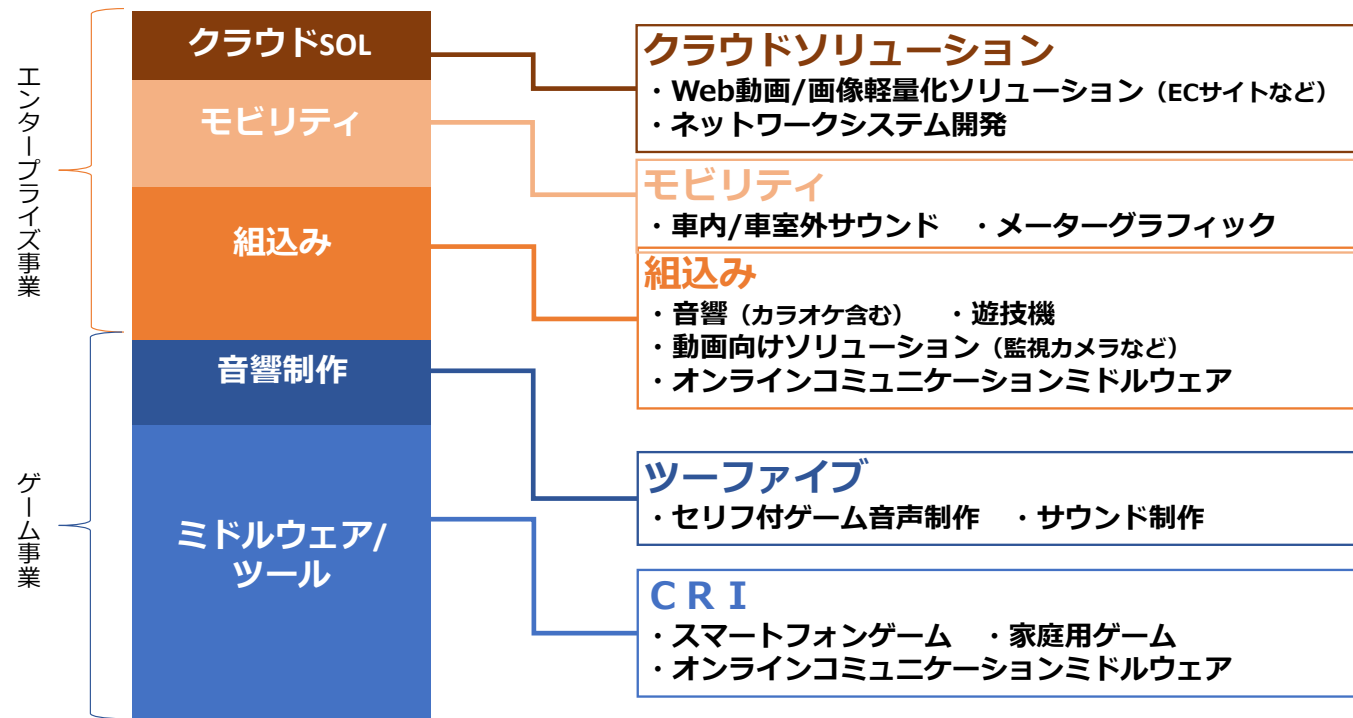
独自技術（再生技術）

「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。
音声・映像等に関する研究開発、ミドルウェア製品の販売・サポート、および関連する受託開発を行っています。



ゲーム事業：ミドルウェア/ツール



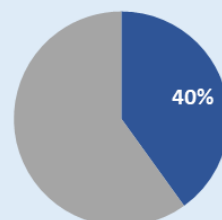
※海外のコンテンツ制作を含む。

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。

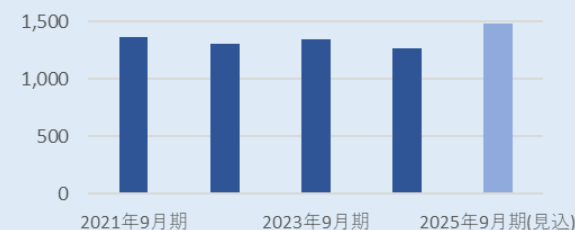
主要製品

- ・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ミドルウェア「CRI TeleXus®」

売上構成比
(2024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

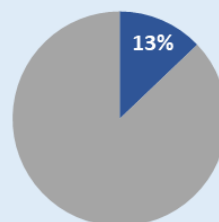
色々な機種・OS向けに
ゲームを展開したい

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
(2024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

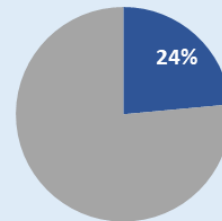
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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。

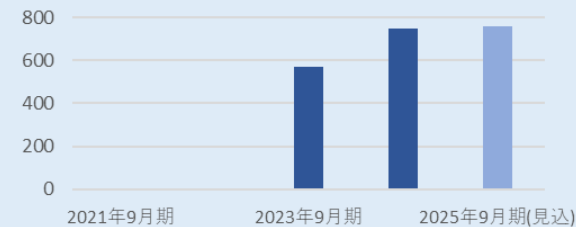
主要製品

- ・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®」
- ・オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus®」

売上構成比
(2024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



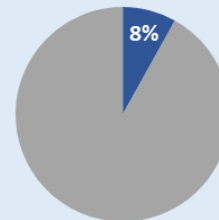
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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をアレンジし提供。モビリティ業界に新たな価値と体験を提供し続ける。

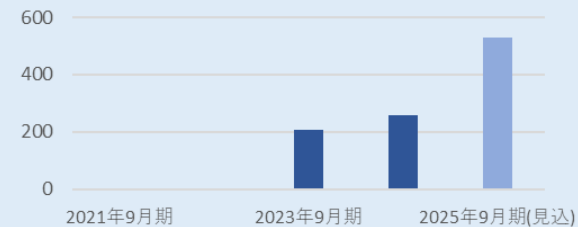
主要製品

- ・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ミドルウェア「CRI TeleXus®」

売上構成比
(2024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



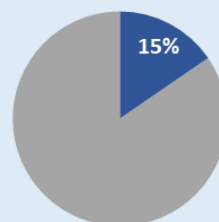
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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。

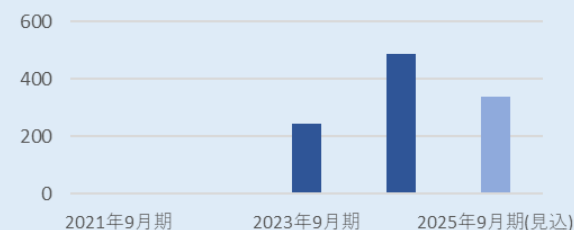
主要製品

- ・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
(2024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

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。