



2025年9月期上期 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 5月 8日

© CRI Middleware Co., Ltd.

1. 2025年9月期 上期決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2025年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 17
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・ 26
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 47

上期決算のポイント

モビリティが想定以上に伸長、通期上方修正＋増配

- 許諾売上が1Qに続き、2Qも増加（モビリティ、組込み）
- 音響制作（ツーフアイブ）が2Qも好調に推移

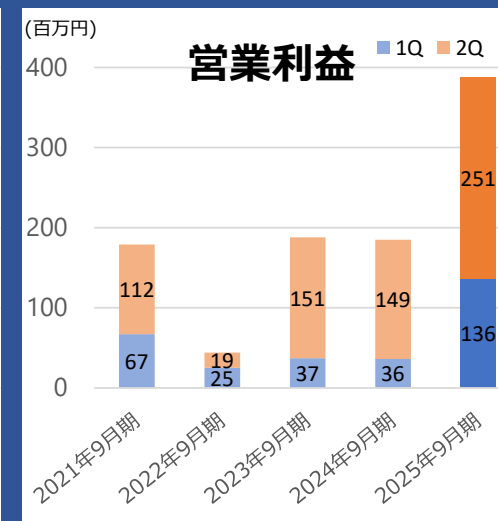
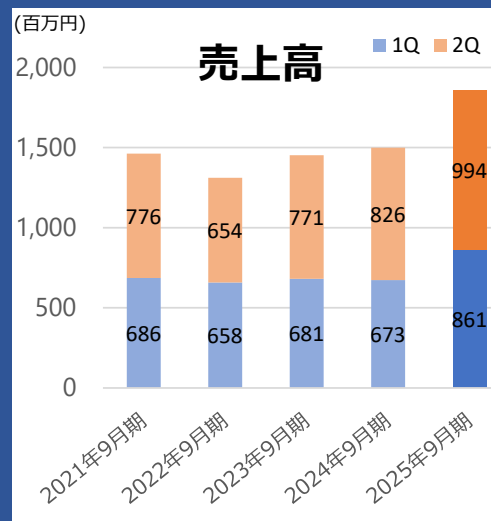
売上高 1,855百万円

（前年同期比+24%）

営業利益 387百万円

（前年同期比+109%）

期初予想
クリア



上期決算のポイント

詳細は
P17

通期営業利益予想を43%上方修正

(単位：百万円)

	2025年9月期 期初予想	2025年9月期 修正予想	増減額	増減率
売上高	3,360	3,530	+ 170	+ 5.1%
営業利益	384	550	+ 166	+ 43.2%
(営業利益率)	11.4%	15.6%	+ 4.2pt	—
経常利益	394	556	+ 162	+ 41.1%
親会社株主に帰属する 当期純利益	312	411	+ 99	+ 31.7%

上期決算概要（連結）

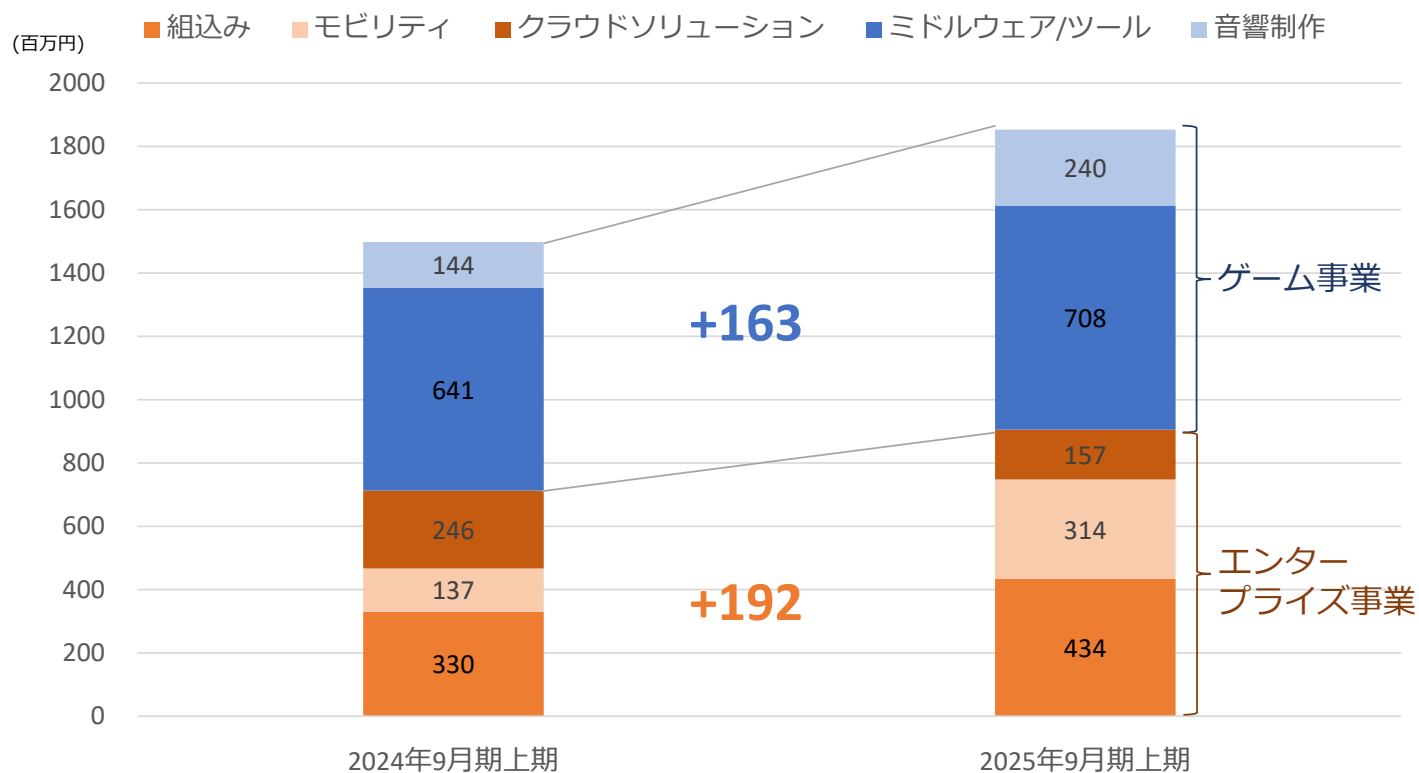


（単位：百万円）

	当期実績 2025年9月期上期	前年同期実績 24年9月期上期	前年同期比 増減額	前年同期比 増減率	通期修正予想 2025年9月期	通期修正予想 進捗率
売上高	1,855	1,499	+ 356	+ 23.8%	3,530	52.6%
売上原価	717	682	+ 35	+ 5.2%		
売上総利益	1,137	817	+ 320	+ 39.2%		
（売上総利益率）	61.3%	54.5%	+ 6.8pt	—		
販売費及び一般管理費	750	631	+ 118	+ 18.8%		
営業利益	387	185	+ 201	+ 108.8%	550	70.5%
（営業利益率）	20.9%	12.4%	+ 8.5pt	—	15.6%	—
経常利益	390	190	+ 199	+ 104.8%	556	70.3%
親会社株主に帰属する 中間純利益	271	152	+ 119	+ 78.2%	411	66.0%
従業員数（人）	171	161				

上期セグメント別業績（分野別売上高推移）

ほぼ全ての分野で前年同期比増収となった。なお、クラウドソリューションはR&Dシフトによる予定通りの減収。



上期セグメント別業績（連結/前年同期比）



■ゲーム事業

- ・ミドルウェア/ツール(CRI)は、2Qが好調に推移したことにより、国内増収。(＋9百万円) 海外は、中国において第3のOSがローンチされた効果と、欧米圏で引き続き新規の許諾売上を複数獲得したことにより増収。(＋58百万円)
- ・音響制作(ツーフアイブ)は、1Qに引き続き、2Qでも大型の音声収録業務を受注したことにより、大幅増収。(＋96百万円)

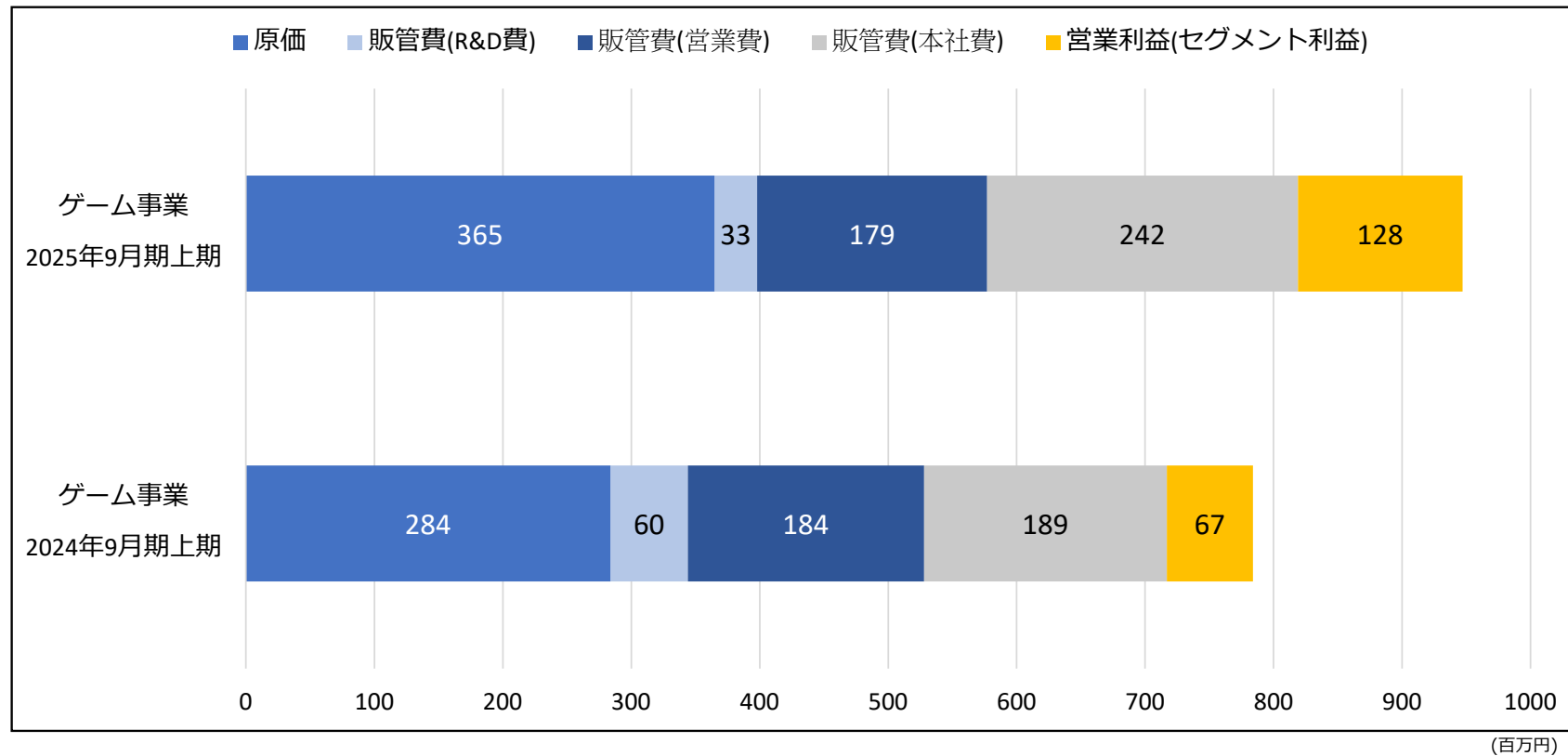
(単位：百万円)

		2024年9月期上期		2025年9月期上期		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	785	52.4%	948	51.1%	＋ 163	＋ 20.8%
	ミドルウェア/ツール [*]	641	42.8%	708	38.2%	＋ 67	＋ 10.5%
	(内、海外)	66	4.4%	124	6.7%	＋ 58	＋ 88.1%
	音響制作	144	9.6%	240	12.9%	＋ 96	＋ 66.8%
セグメント利益	ゲーム事業	67	36.5%	128	33.2%	＋ 61	＋ 90.2%

^{*} 海外でのコンテンツ制作を含む。

上期利益増減分析（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。



上期セグメント別業績（連結/前年同期比）

■エンタープライズ事業

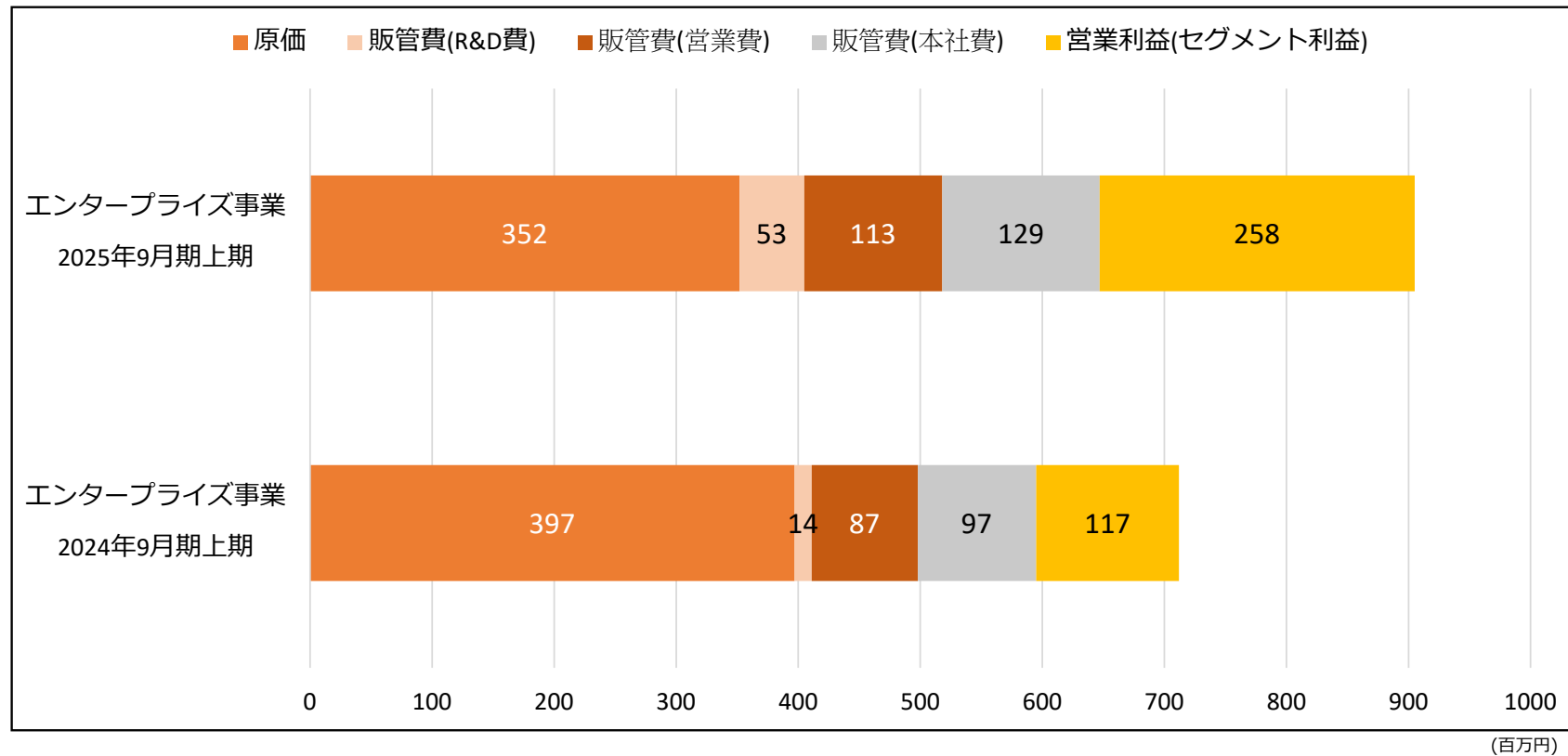
- ・組込みは、カラオケ案件で1Qに大型の許諾売上があったことに加え、2Qでリアルカジノ向けの新規許諾売上が計上されたことにより大幅増収。(+ 104百万円)
- ・モビリティは、新製品Glasscoが本格的に立ち上がったことに加え、ADXATの採用も順調に増加したことにより大幅増収。(+ 177百万円)
※モビリティのADX-ATライセンス収入の大半は、2Q・4Qでの計上となります。
- ・クラウドソリューションは、R&Dフェーズへのシフトのため、受託業務量を計画的に減らしたことにより減収。(△88百万円)

(単位：百万円)

		2024年9月期上期		2025年9月期上期		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	714	47.6%	907	48.9%	+ 192	+ 27.0%
	組込み	330	22.0%	434	23.4%	+ 104	+ 31.5%
	モビリティ	137	9.2%	314	17.0%	+ 177	+ 129.0%
	クラウドソリューション	246	16.4%	157	8.5%	△ 88	△ 35.9%
セグメント利益	エンタープライズ事業	117	63.5%	258	66.8%	+ 140	+ 119.4%

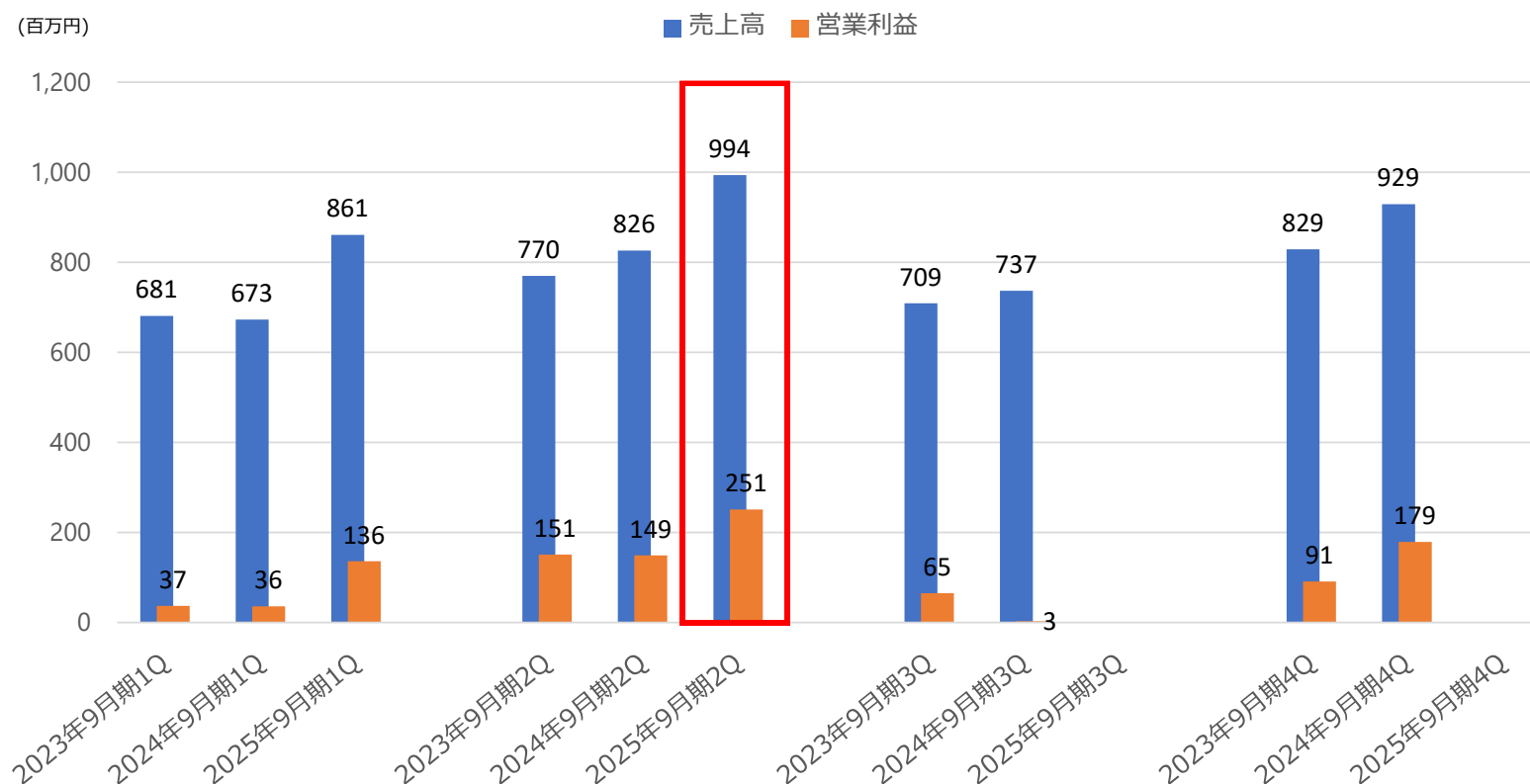
上期利益増減分析（エンタープライズ事業/前年同期比）

モビリティおよび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）

2Qは、エンタープライズ事業/組込みで大型の許諾売上があったことに加え、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より、売上・利益が拡大。



2Q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386百万円増。
 負 債：前受金の増加等により、前期末比211百万円増。（※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、中間純利益の計上等で、前期末比174百万円増。

（単位：百万円）

	2024年9月期末	2025年9月期 2Q末	増減額
流動資産	4,484	4,904	+ 420
現金及び預金	3,626	3,926	+ 300
売掛金及び契約資産	766	875	+ 108
その他流動資産	91	102	+ 11
固定資産	875	841	△ 33
有形固定資産	149	145	△ 4
無形固定資産	376	323	△ 53
投資その他の資産	348	372	+ 23
資産合計	5,360	5,746	+ 386

（単位：百万円）

	2024年9月期末	2025年9月期 2Q末	増減額
流動負債	391	1,597	+ 1,206
固定負債	1,201	206	△ 994
負債合計	1,592	1,804	+ 211
株主資本	3,719	3,886	+ 166
その他の包括利益累計額	12	10	△ 1
新株予約権	7	7	0
非支配株主持分	28	37	+ 9
純資産合計	3,768	3,942	+ 174
負債純資産合計	5,360	5,746	+ 386

最新TOPICS



ゲーム事業

■ 欧米市場開拓加速 (2025/3/27発表)

DICOドイツと欧州・米国向けの販売代理店契約を締結。

- ✓ DICOドイツは、ゲーム開発のほか、世界中のゲーム会社に向けて開発支援・ローカライズ・品質保証・パブリッシング支援など多岐にわたるサービスを提供。
- ✓ DICOドイツの持つ幅広いネットワークに向けてCRIWAREの導入を進めていく。

DICO Deutschland GmbH CEO :
Matias Sanchez Elsner コメント



「日本で確かな実績のあるCRIの音声・映像技術を世界のゲーム市場に拡大していく、その第一歩に関われることを大変光栄に思います。このパートナーシップにより、世界中のゲーム開発がまた一つレベルアップすることは間違いないでしょう」

エンタープライズ事業

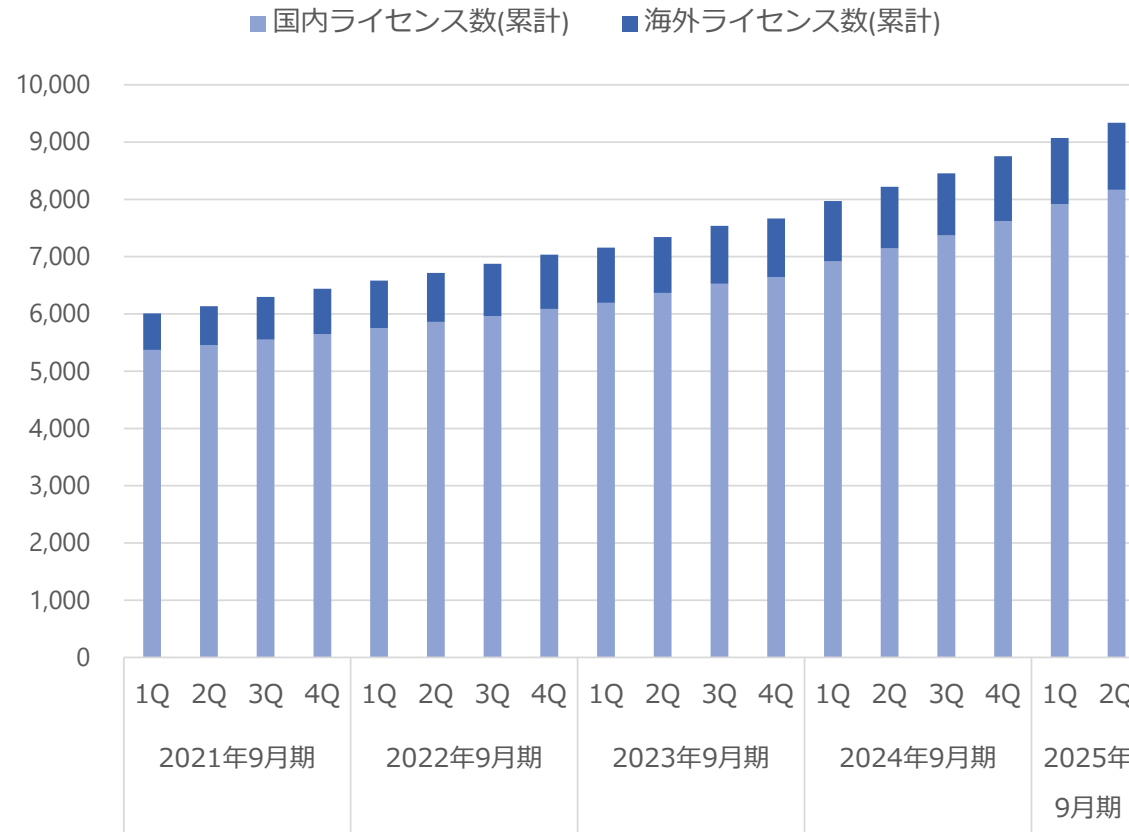
■ モビリティ事業、インドの二輪市場へ展開開始 (2025/4/24発表)

「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。



参考：ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移



CRIWARE採用

9,339
ライセンス

(2025年3月集計)

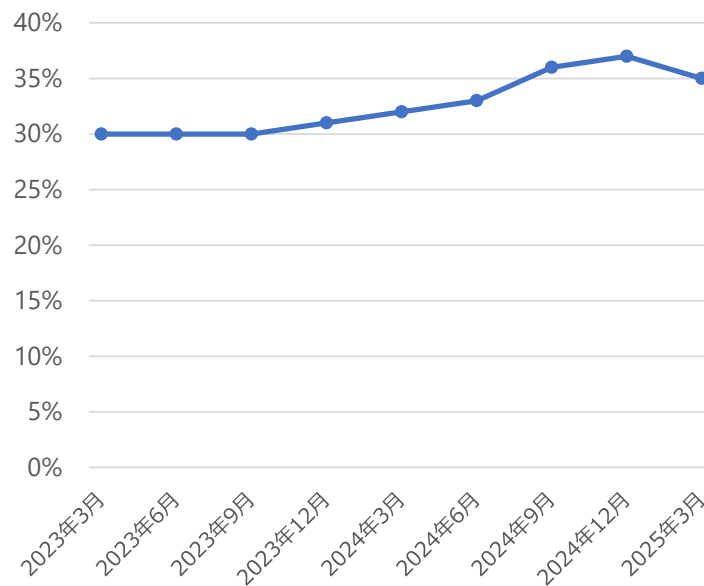
※ 国内ライセンス数は、主契約が国内の契約時点のプラットフォーム別、契約地域別数をカウントしております。

※ 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）



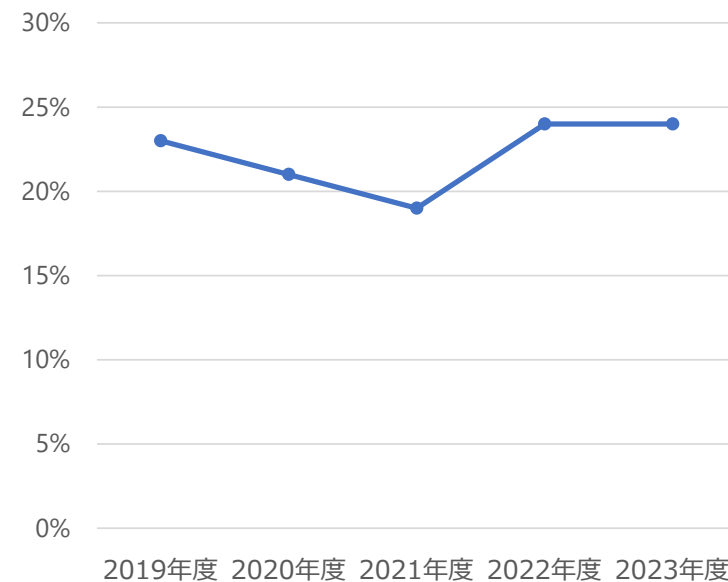
スマートフォンゲーム



CRIWARE採用率：35% ※
(2025年3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)

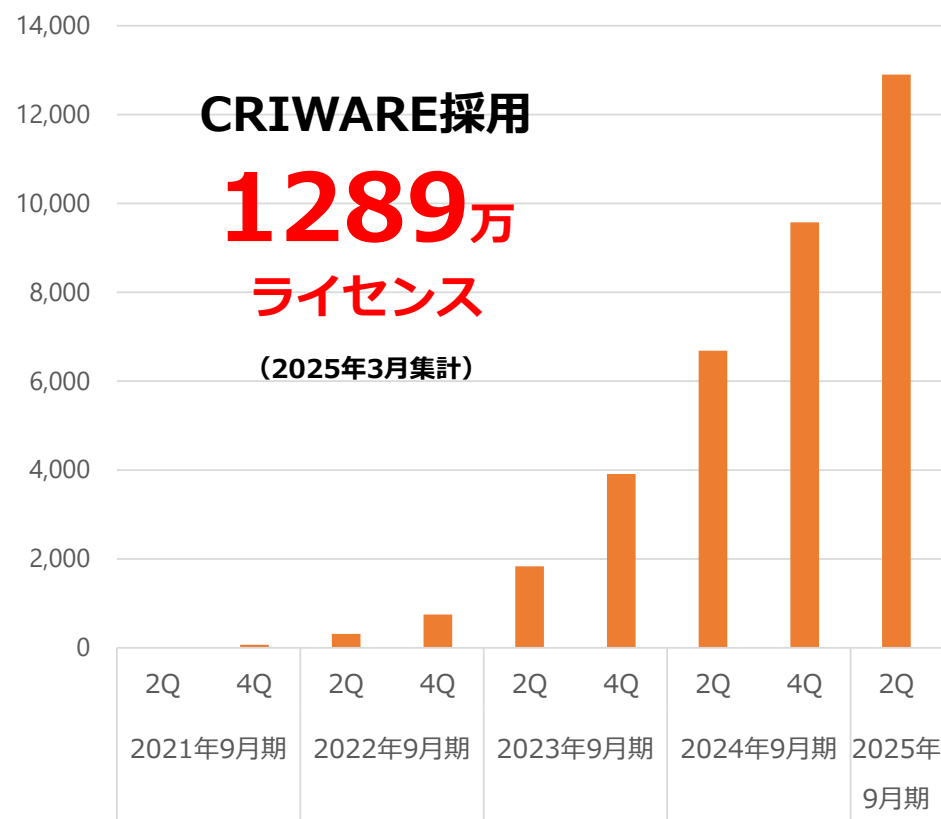
※ファミ通ゲーム白書2024
「2023年ゲームソフト推定販売本数TOP1000」における
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

参考：モビリティ：CRIWARE採用数の推移



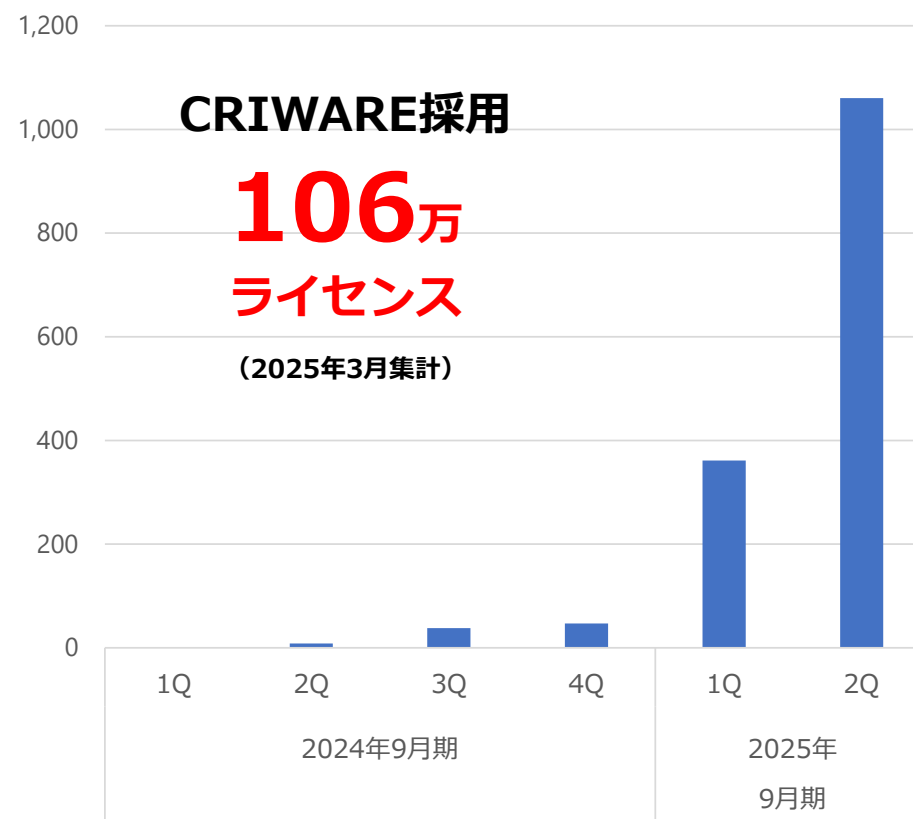
(単位:千台)

■ 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 上期決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2025年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 17
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・ 26
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 47

25年9月期修正予想のポイント（連結）

詳細は
P20,22

通期営業利益予想を前期比1.5倍に修正

（単位：百万円）

	2024年9月期 実績	2025年9月期 期初予想	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	3,360	3,530	+ 362	+ 11.5%
営業利益	368	384	550	+ 181	+ 49.3%
（営業利益率）	11.6%	11.4%	15.6%	+ 4.0pt	—
経常利益	383	394	556	+ 172	+ 45.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	304	312	411	+ 106	+ 35.0%
技術開発投資	232	206	206	△ 25	△ 11.1%
（内、R&D投資）	159	206	206	+ 47	+ 29.6%
（内、ソフト投資）	73	0	0	△ 73	△ 100.0%

25年9月期修正予想のポイント（連結）

通期業績予想の根拠

- エンタープライズ事業／組込みにおいて、カラオケの一括許諾、およびリアルカジノ向けの年間許諾が上期に計上されたため。
- エンタープライズ事業／モビリティにおいて、想定を上回るGlasscoの許諾売上があったものの、下期は市場環境が不透明で強気に見通せないため。

（単位：百万円）

		2025年9月期上期		2025年9月期下期		2025年9月期通期	
		実績	(割合)	見通し	(割合)	修正予想	(割合)
売上高	ゲーム事業	948	49.9%	952	50.1%	1,900	100.0%
	エンタープライズ事業	907	55.6%	723	44.4%	1,630	100.0%
	合 計	1,855	52.5%	1,675	47.5%	3,530	100.0%
セグメント利益		387	70.4%	163	29.6%	550	100.0%

25年9月期施策サマリ

予想達成のための施策については軌道修正なし

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月期セグメント別売上予想（連結/前期比）



主な変更点として、音響制作を期初予想から40百万円上方修正。これにより音響制作は前年を上回る売上を見込む。

（単位：百万円）

	2024年9月期	2025年9月期	2025年9月期	前期比	前期比
	実績	期初予想	修正予想	増減額	増減率
ゲーム事業	* 1,676	1,840	1,900	+ 223	+ 13.3%
ミドルウェア/ツール	1,268	1,460	1,480	+ 211	+ 16.7%
(内、海外)	157	280	280	+ 122	+ 77.6%
音響制作	408	380	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

施策面は
変更なし

■ 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（ソーファイブ社）

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. イベントの再開

- コロナ禍で中断していた主催イベントの開催を予定。ソーファイブ社の知名度向上を目論む。

25年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）



主な変更点として、モビリティを期初予想から150百万円上方修正。これによりモビリティは前年の2倍の売上を見込む。

（単位：百万円）

	2024年9月期	2025年9月期	2025年9月期	前期比	前期比
	実績	期初予想	修正予想	増減額	増減率
エンタープライズ事業	1,490	1,520	1,630	+ 139	+ 9.4%
組込み	745	800	760	+ 14	+ 2.0%
モビリティ	256	380	530	+ 273	+ 106.7%
クラウドソリューション	489	340	340	△ 149	△ 30.5%

25年9月期 エンタープライズ事業施策



施策面は
大きな
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

配当予想を上方修正

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。

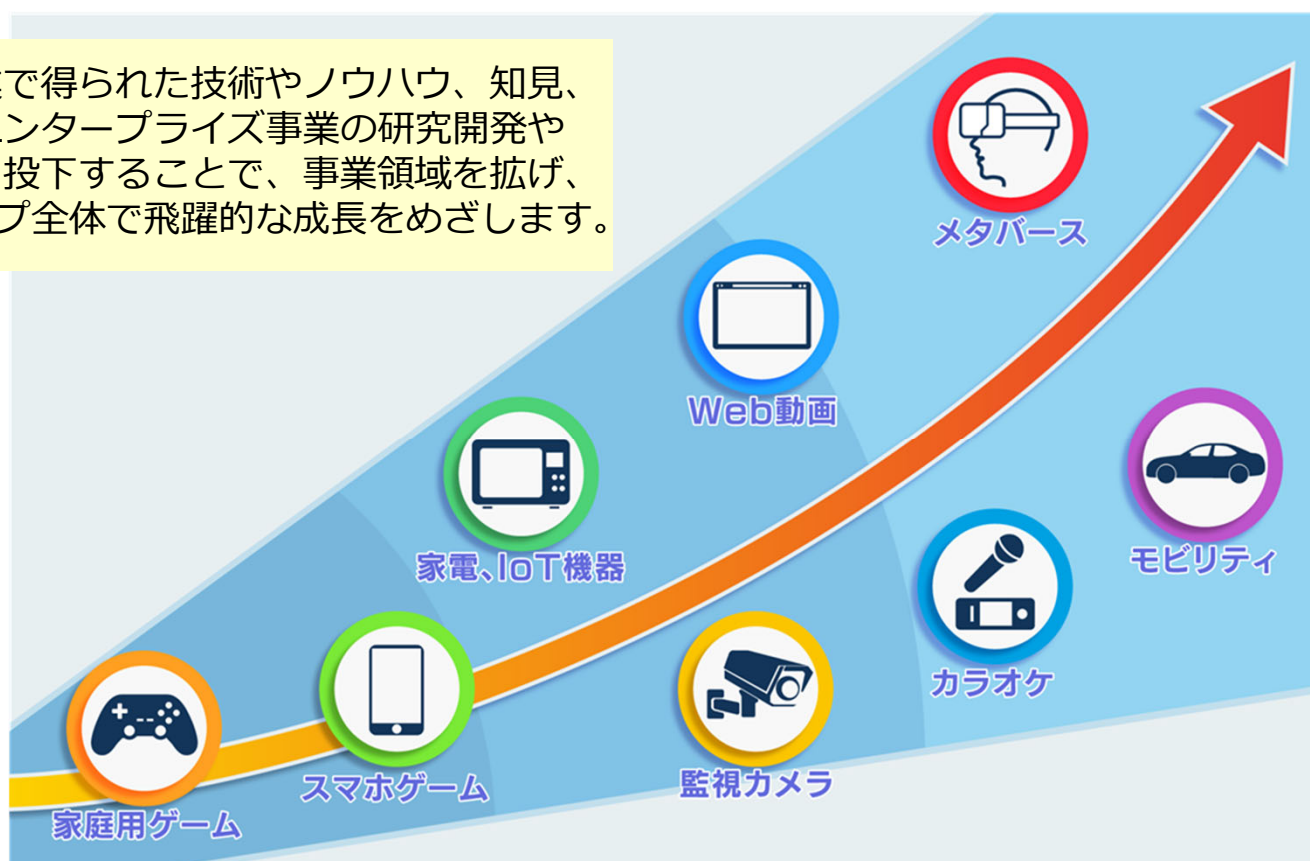
	1株あたり 年間配当金	配当性向
2025年9月期(増配)	20円 → 25円	33.5% → 31.8%
2024年9月期	20円	34.3%
2023年9月期	15円	33.7%

1. 2025年9月期 上期決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2025年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 17
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・ 26
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 47

基本方針

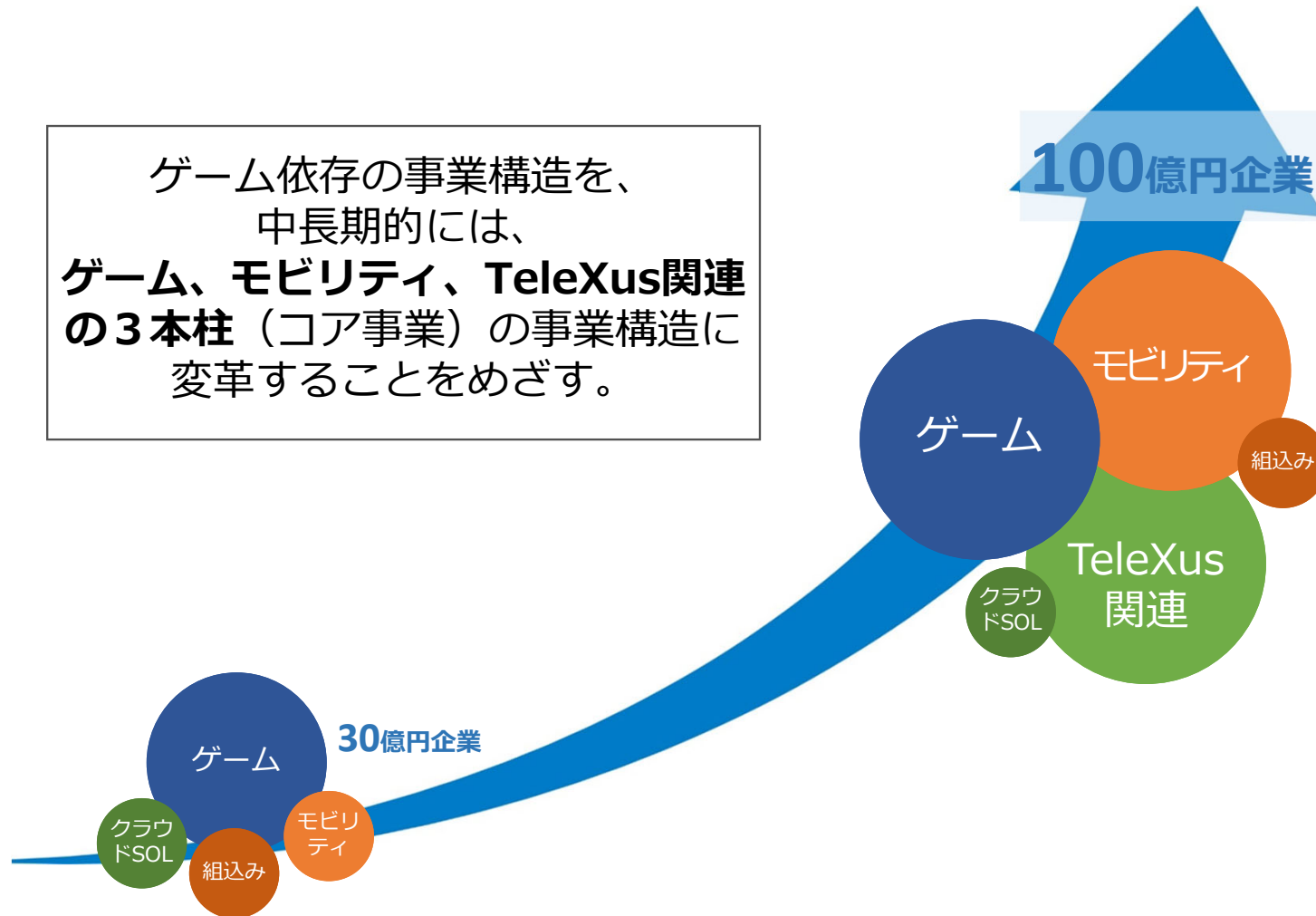
ゲーム技術をエンタープライズへ

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。



今後の成長戦略 ～ めざす姿 ～

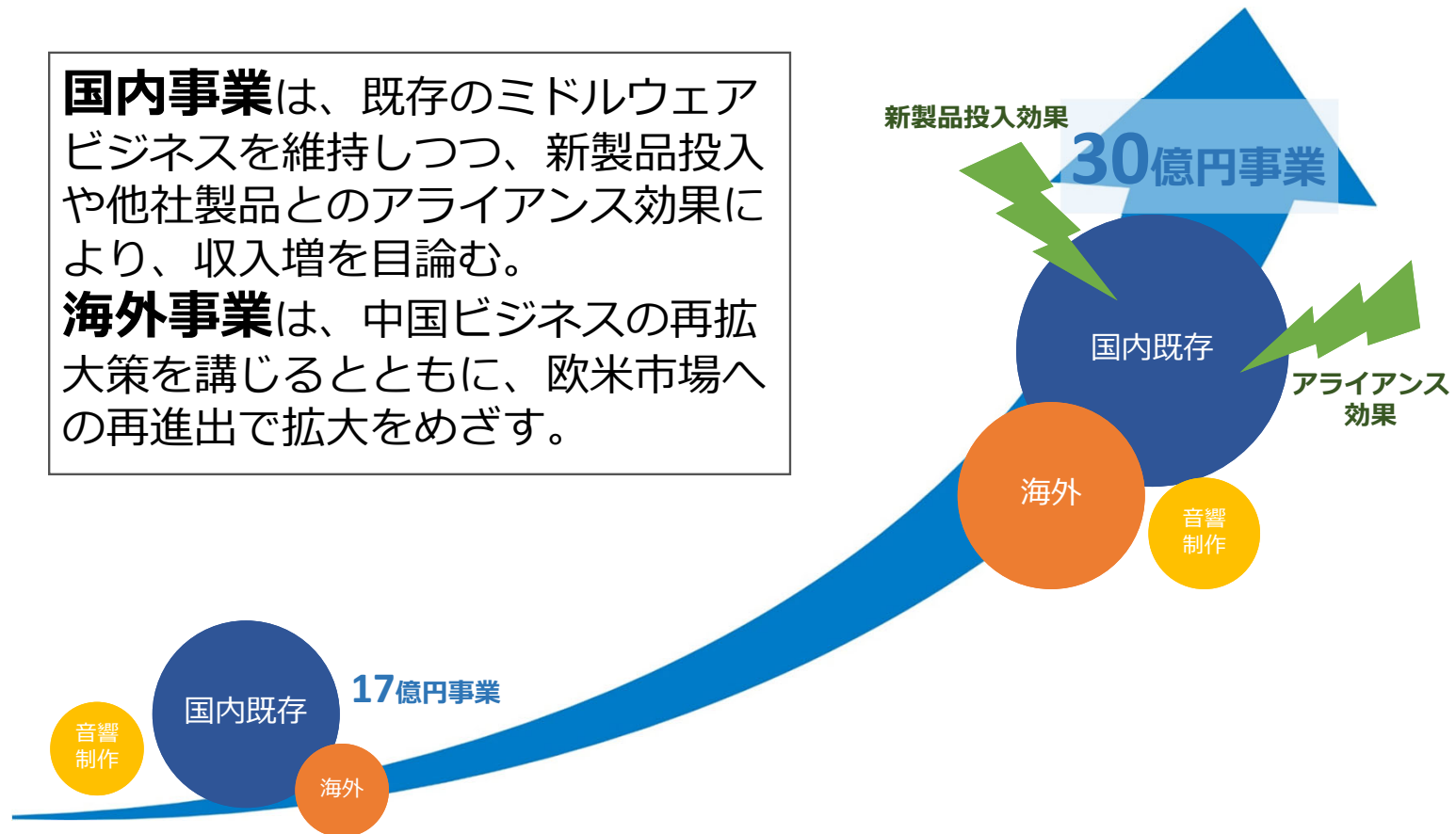
ゲーム依存の事業構造を、
中長期的には、
**ゲーム、モビリティ、TeleXus関連
の3本柱（コア事業）**の事業構造に
変革することをめざす。



今後の成長戦略① ～ ゲーム事業 ～

国内事業は、既存のミドルウェア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、収入増を目論む。

海外事業は、中国ビジネスの再拡大策を講じるとともに、欧米市場への再進出で拡大をめざす。



今後の成長戦略① ～ ゲーム事業／国内事業 ～

国内事業成長戦略

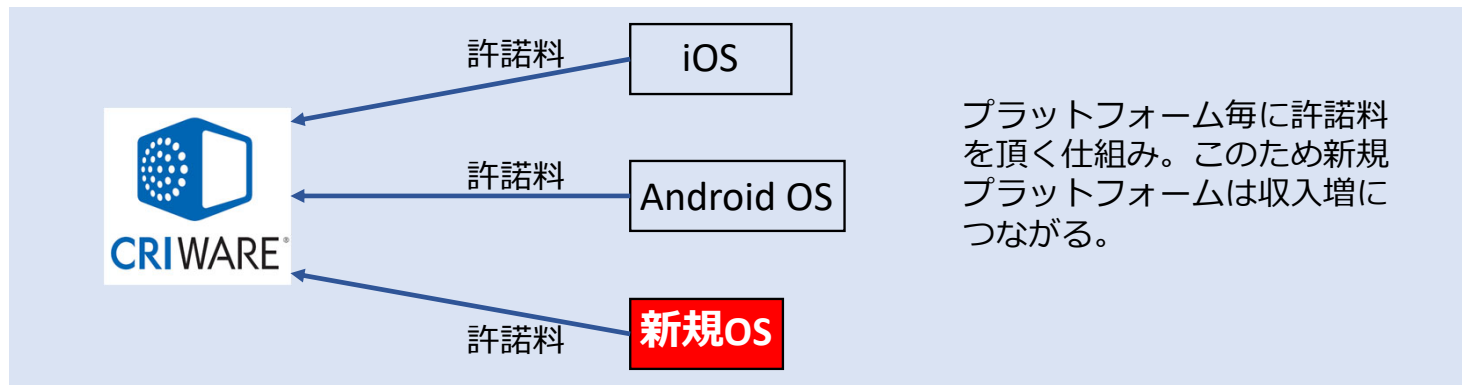
- ・ 既存のミドルウェアビジネスは、**自社の新製品/新機能や他社製品との連携**による機能強化や製品ラインナップ拡充により、シェア拡大を目論む。ゲームタイトルに**当社技術や当社製品の何か1つでも関与している状態**をめざす。
- ・ **新製品「CRI Clovis」**を前期に正式リリース。売上拡大を図る。



今後の成長戦略① ～ ゲーム事業／海外事業 ～

海外事業成長戦略（中国）

- 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に続く新規OS**へ対応し、中国市場でのCRIWARE許諾ビジネスの拡大を目論む。



- コロナ禍で停滞していた中国ゲーム**市場については回復基調**にあることから、当社中国ビジネスも再度**成長軌道への回帰**を果たすべく、不足している**営業力の強化**に取り組む。

今後の成長戦略① ～ ゲーム事業／海外事業 ～

海外事業成長戦略（欧米）

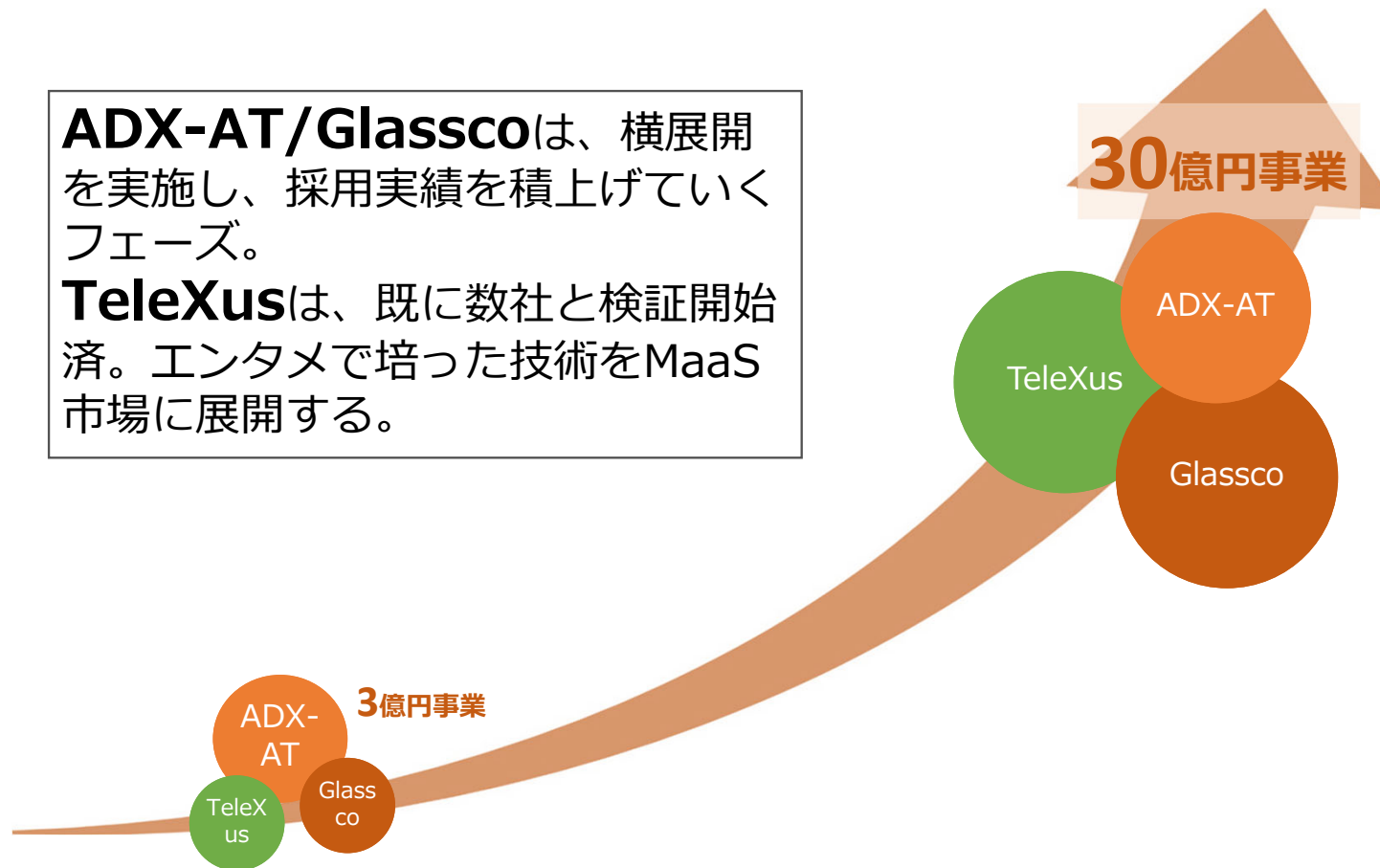
- ・ 欧米ビジネスは、GDC出展などを皮切りに、欧米への再進出機会を探り、**現地販売機能の設置（現地子会社立上げもしくは現地企業との業務提携）**を目論む。
- ・ 欧米は、既にDestinyやHitmanシリーズなどビッグタイトルへの導入実績があり、顧客が導入しやすい**映像関連ミドルウェア（CRI SofdecやCRI Clovisなど）**を皮切りに、拡販を進める。



今後の成長戦略② ～ モビリティ ～

ADX-AT/Glasscoは、横展開を実施し、採用実績を積上げていくフェーズ。

TeleXusは、既に数社と検証開始済。エンタメで培った技術をMaaS市場に展開する。



今後の成長戦略② ～ モビリティ／音声製品 ～

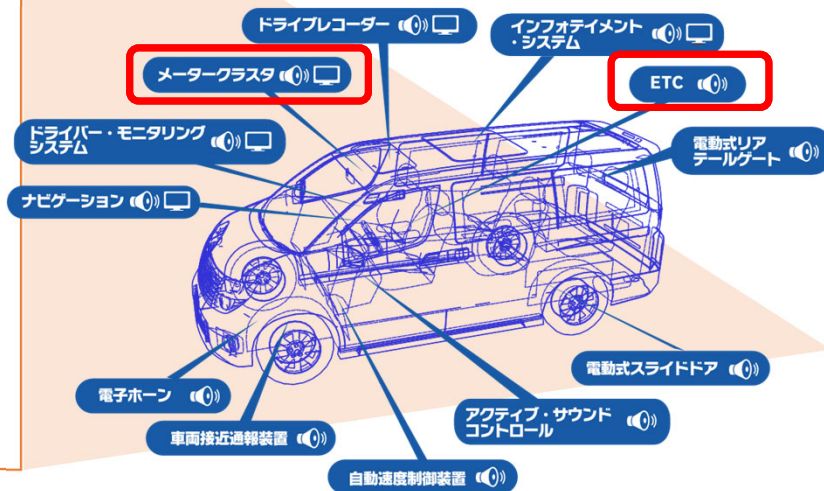
CRI ADX Automotive (略称：ADX-AT)

- ・ 情報提示音（ウinkerやリバース使用時の音）やETC音声など**車室内のさまざまな音を制御**する車載サウンドソリューション。現状は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。
- ・ 2020年9月期より実用車への搭載が始まり、2024年9月までで**累計950万台超**に採用実績。



なぜ音を制御？

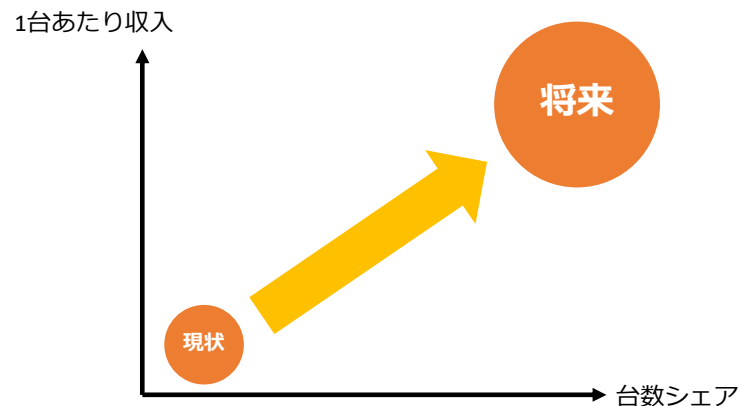
Ans：ドライバーに重要な情報を整理して伝える必要から。ゲームでは同じような技術が昔から使われている。



今後の成長戦略② ～ モビリティ／音声製品 ～

ADX-AT成長戦略

- ・ ADX-ATは、日系メーカー中心に取引を拡大するとともに、海外メーカーとも関係を構築し、四輪車の**世界生産台数*の20%弱（1500万台）への採用をめざす**。
- ・ 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など他の機能へ拡げることで、**車両1台あたりから得られる収入増を目論む**。



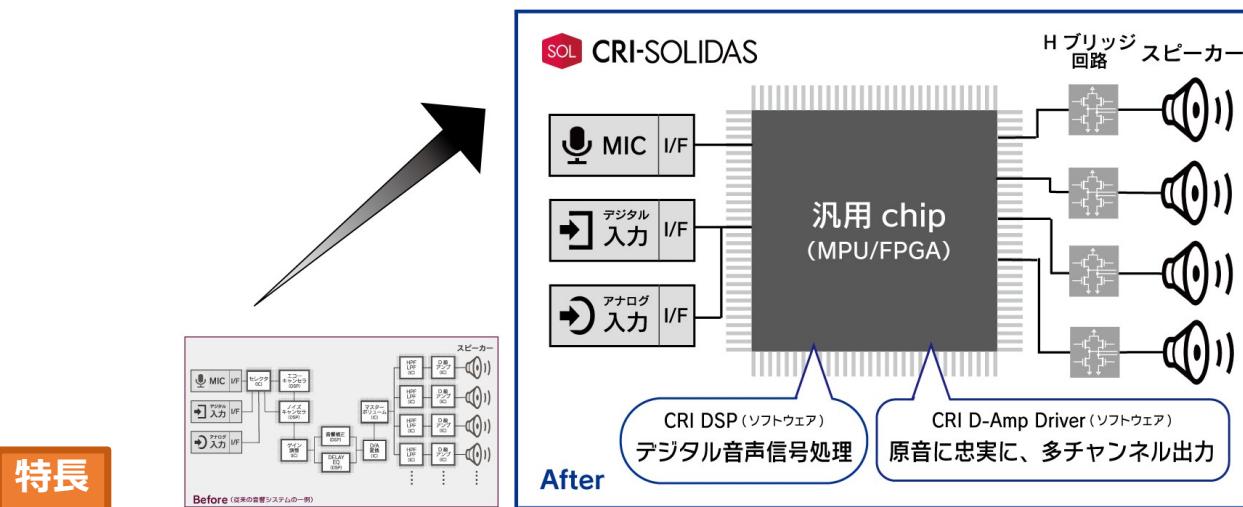
※8297万台は2022年の世界の四輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

今後の成長戦略② ～ モビリティ／音声製品 ～

新ソリューション「CRI SOLIDAS」



汎用のマイコン1個とHブリッジ回路だけで構成されたフルデジタルオーディオソリューション。



特長

- ①コスト適正化：最小のシステム構成で、最高の音質を獲得。
- ②高柔軟性：あらゆる製品の仕様を、ソフトウェアで実現。
- ③リスク軽減：少量の汎用部品だけなので、調達・在庫リスクが減少。

今後の成長戦略② ～ モビリティ／グラフィック製品 ～

なぜ当社が参入できた？

Ans：車載メーターのデジタル化により、直観的に操作できるゲームのUI技術が大いに活用できた。

CRI Glassco (略称：Glassco)

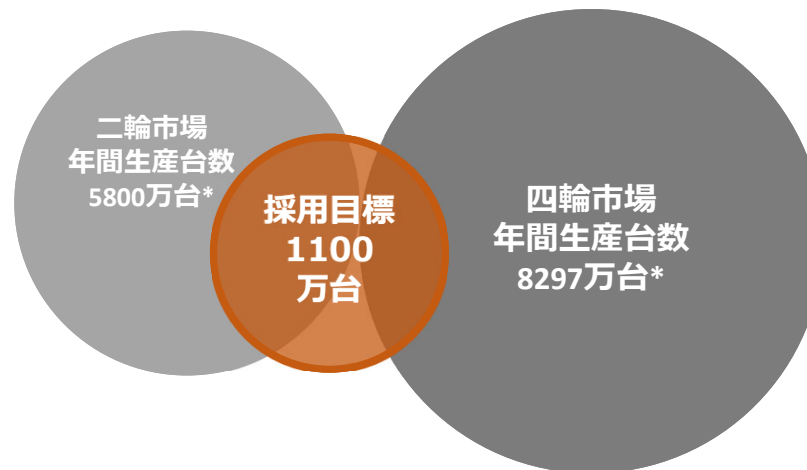
- 車載メーターの**デザイン制作から実装まで**を簡単に行うことができる車載メーターグラフィックソリューション。
- 従来行われていた自動車メーカーと部品メーカーとのデザイン確認から修正までの**工数を大幅削減**。
- **直観的に扱えるUI**により、学習コストの削減にも貢献。
- 対象市場は四輪にとどまらず、二輪市場も。1st事例は二輪から。



今後の成長戦略② ～ モビリティ／グラフィック製品 ～

Glassco成長戦略

- Glasscoは、ADX-AT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。四輪のハイクラス車両に集中している競合製品とは異なり、**二輪市場から参入**して実績を積み上げ、四輪市場への拡大を目論む。まずは、**二輪および四輪車の世界生産台数*の10%弱（1100万台）への採用をめざす。**



2030年には車載メーターの大半がTFT液晶になると言われている。

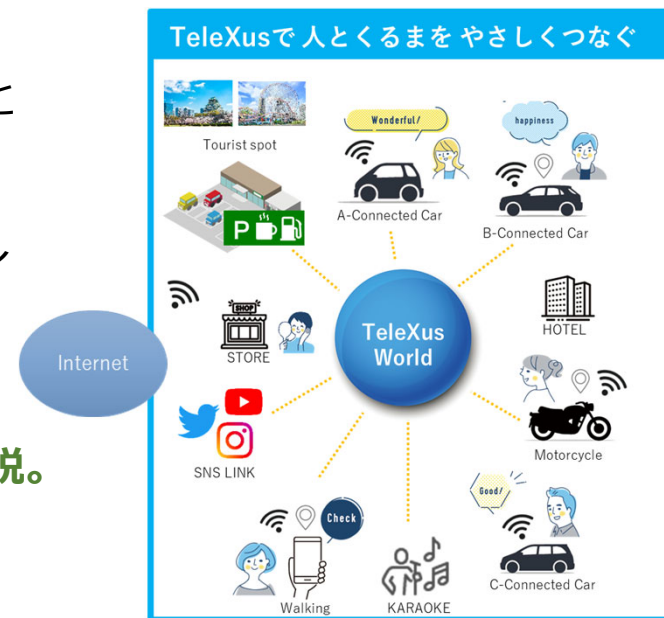
※8297万台は2022年の世界の四輪車生産台数、5800万台は2022年の世界主要国の二輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

今後の成長戦略② ～ モビリティ／コミュニケーション製品 ～

TeleXus for Mobility 成長戦略

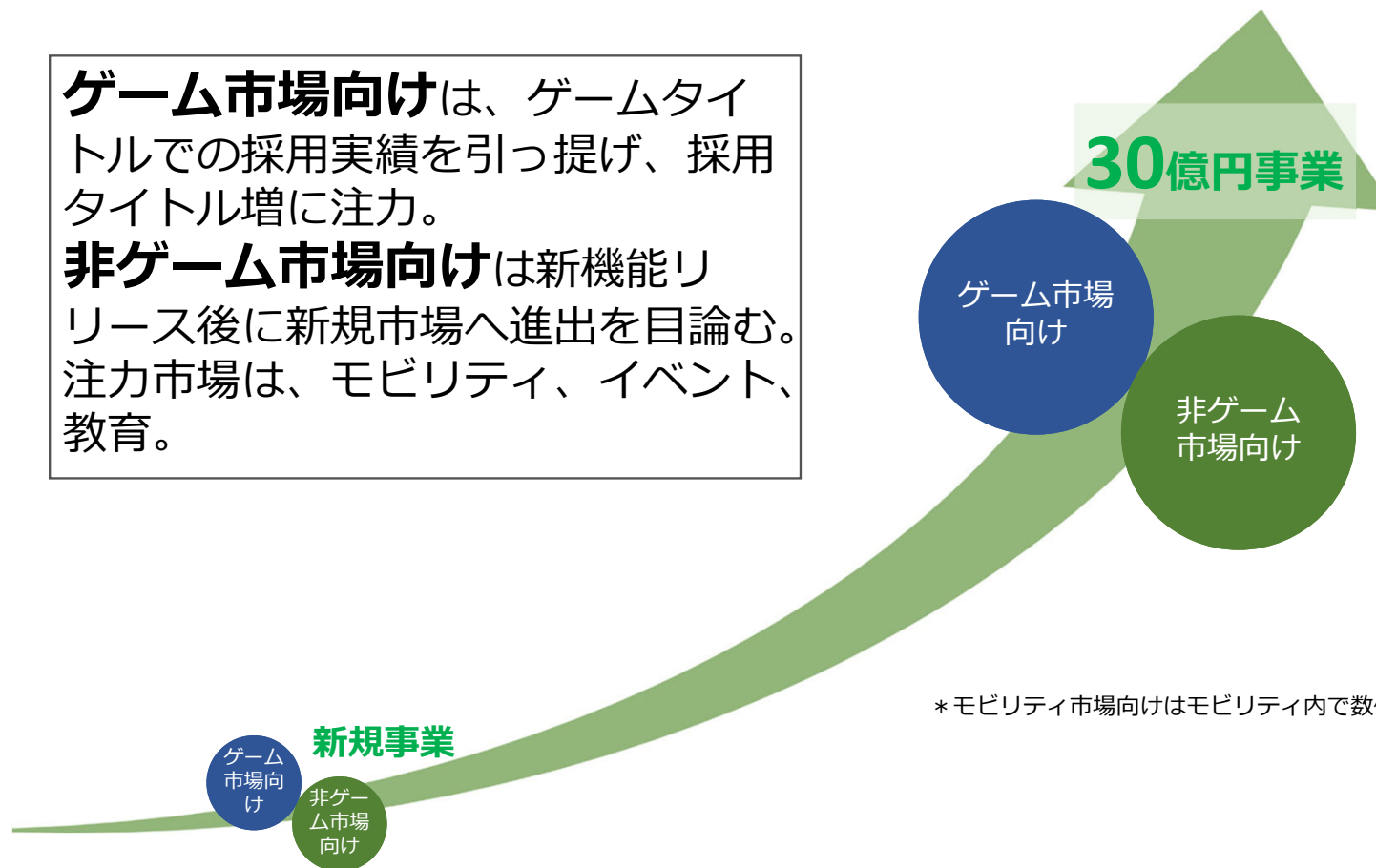
- ・ インターネットを通じて外部と情報をやりとりするコネクテッドカーが急速に普及し、日本では既に乗用車の新車販売台数におけるコネクテッドカー比率7割を超えている。
- ・ こうした状況下、モビリティを移動手段から、1つのサービスと捉えるMaaS（Mobility as a Service）が登場。TeleXusが架け橋となり、MaaSコミュニティの活性化に繋げたい。

TeleXusの詳細は次ページ以降で解説。



今後の成長戦略③ ～ TeleXus関連 ～

ゲーム市場向けは、ゲームタイトルでの採用実績を引っ提げ、採用タイトル増に注力。
非ゲーム市場向けは新機能リリース後に新規市場へ進出を目論む。注力市場は、モビリティ、イベント、教育。



* モビリティ市場向けはモビリティ内で数値化。

今後の成長戦略③ ～ TeleXus関連 ～

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

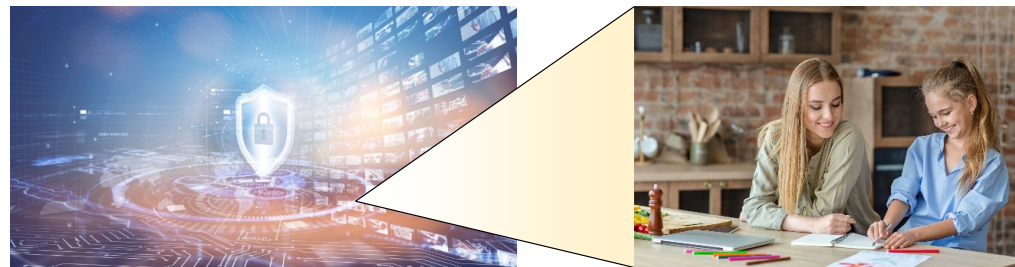
映像や音声、情報をリアルタイムに送受信するプラットフォーム。

✓ 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③ ～ TeleXus関連／AI通訳機能 ～

新機能(開発中)紹介(AI通訳)

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！

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

AI通訳つきゲーム体験デモ動画

https://youtu.be/n-_czHCYhcM

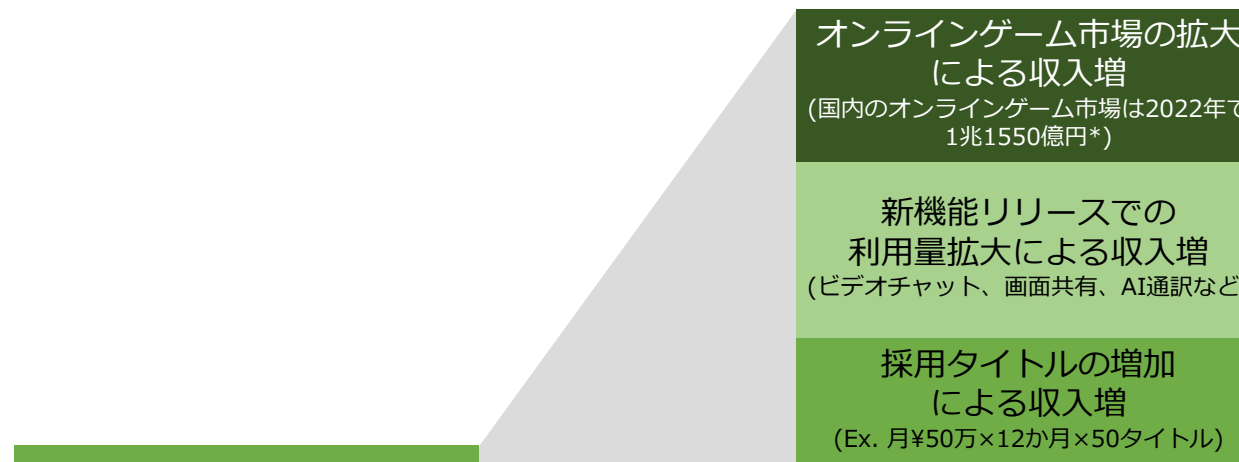


今後の成長戦略③ ～ TeleXus関連／ゲーム市場向け ～



ゲーム市場向け成長戦略

- ・ 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。



* 出典：JOGAオンラインゲーム市場調査レポート2023

今後の成長戦略③ ～ TeleXus関連／ゲーム市場向け ～

事例紹介(ゲームタイトル)

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。

『ブレイゼンブレイズ』の紹介

日本のVR界を牽引するゲーム会社であるMyDearestが開発・販売を手掛ける3対3のVR対戦アクションゲーム。「実際に体を動かして」プレイできる没入感の高いゲーム。

TeleXus採用理由

低遅延、低負荷で、アプリケーションの動作を阻害しないづくりが評価。

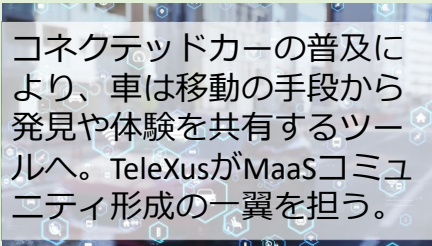


今後の成長戦略③ ～ TeleXus関連／非ゲーム市場向け ～

非ゲーム市場向け成長戦略

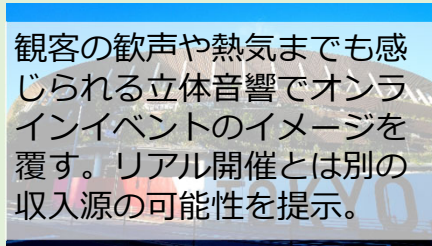
- TeleXusの主な優位性は以下のとおり。
①**大人数同時会話**、②**立体音響・空間演出**、③**AI通訳**
- あらゆる市場がターゲットになりうるが、その中でも特に、**利用者が多く、現状抱える制限や問題がTeleXusによって解消される**と思われる以下3市場向けに注力。

モビリティ



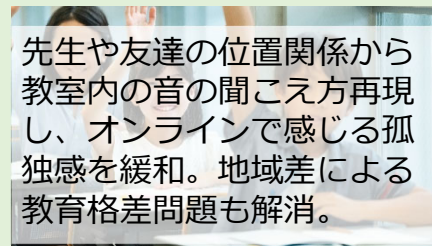
コネクテッドカーの普及により、車は移動の手段から発見や体験を共有するツールへ。TeleXusがMaaSコミュニティ形成の一翼を担う。

イベント



観客の歓声や熱気までも感じられる立体音響でオンラインイベントのイメージを覆す。リアル開催とは別の収入源の可能性を提示。

教育



先生や友達の位置関係から教室内の音の聞こえ方再現し、オンラインで感じる孤独感を緩和。地域差による教育格差問題も解消。

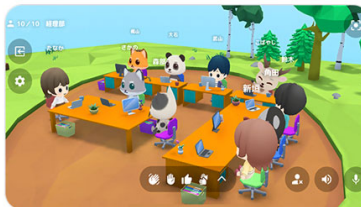
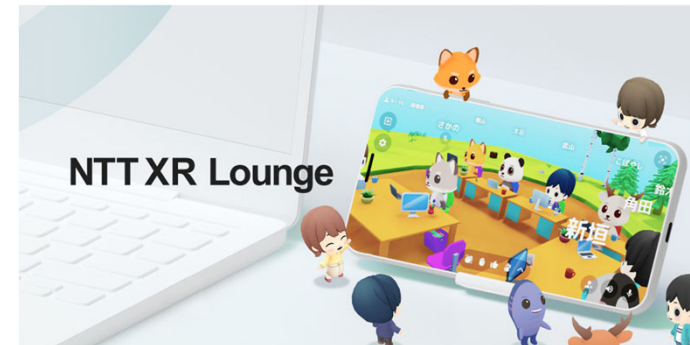
今後の成長戦略③ ～ TeleXus関連／非ゲーム市場向け ～

事例紹介(バーチャルオフィス)

NTTコノキューが提供している3Dバーチャルオフィスサービス「NTT XR Lounge」に「TeleXus」を提供。

「NTT XR Lounge」で活用されている「TeleXus」の機能

- ✓ 会話の遅延を最小化
- ✓ 空間オーディオ
- ✓ 多人数ボイスチャット



業務中に入室するチームワークルーム



リフレッシュと交流を促進するコラボレーションルーム



1. 2025年9月期 上期決算概要	・ ・ ・ 2
2. 2025年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 17
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・ 26
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 47

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171名 単体152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3月31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

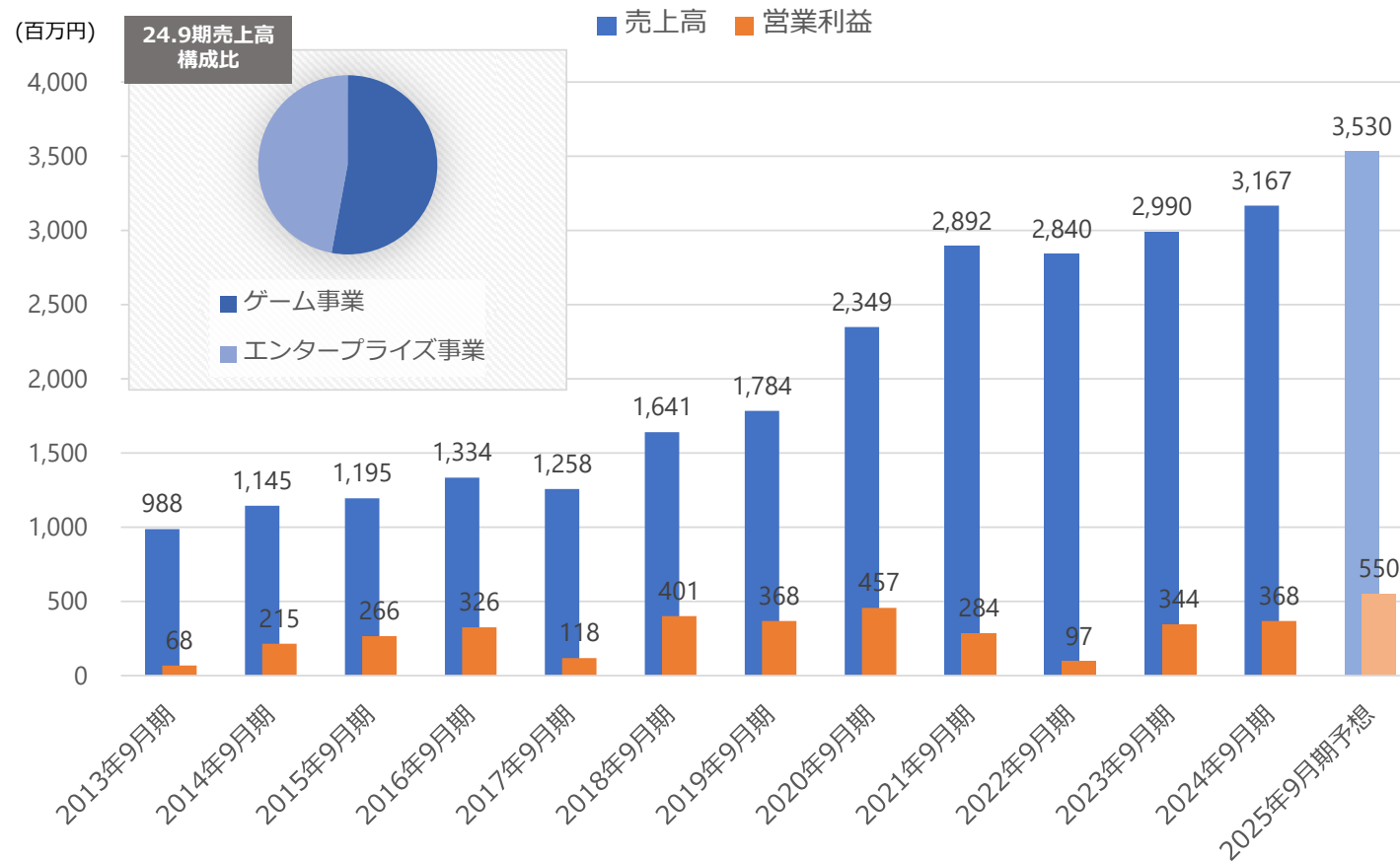
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

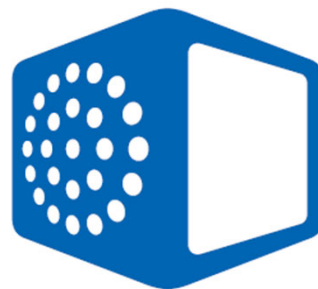
2014年

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

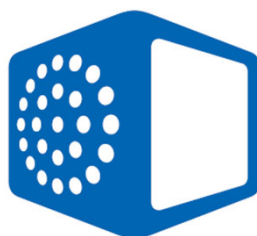


監視カメラ

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

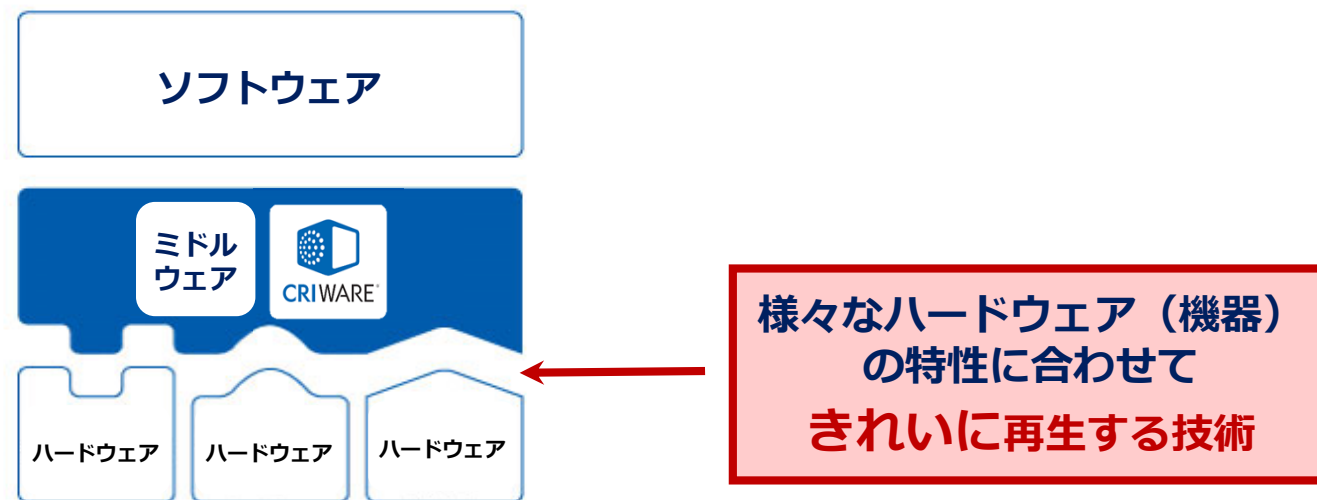
	圧縮率	音質
CRI	1/10~1/24	◎
コーデックA	1/10~1/12	△
コーデックB	1/10~1/20	○
コーデックC	1/10~1/20	◎

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	◎

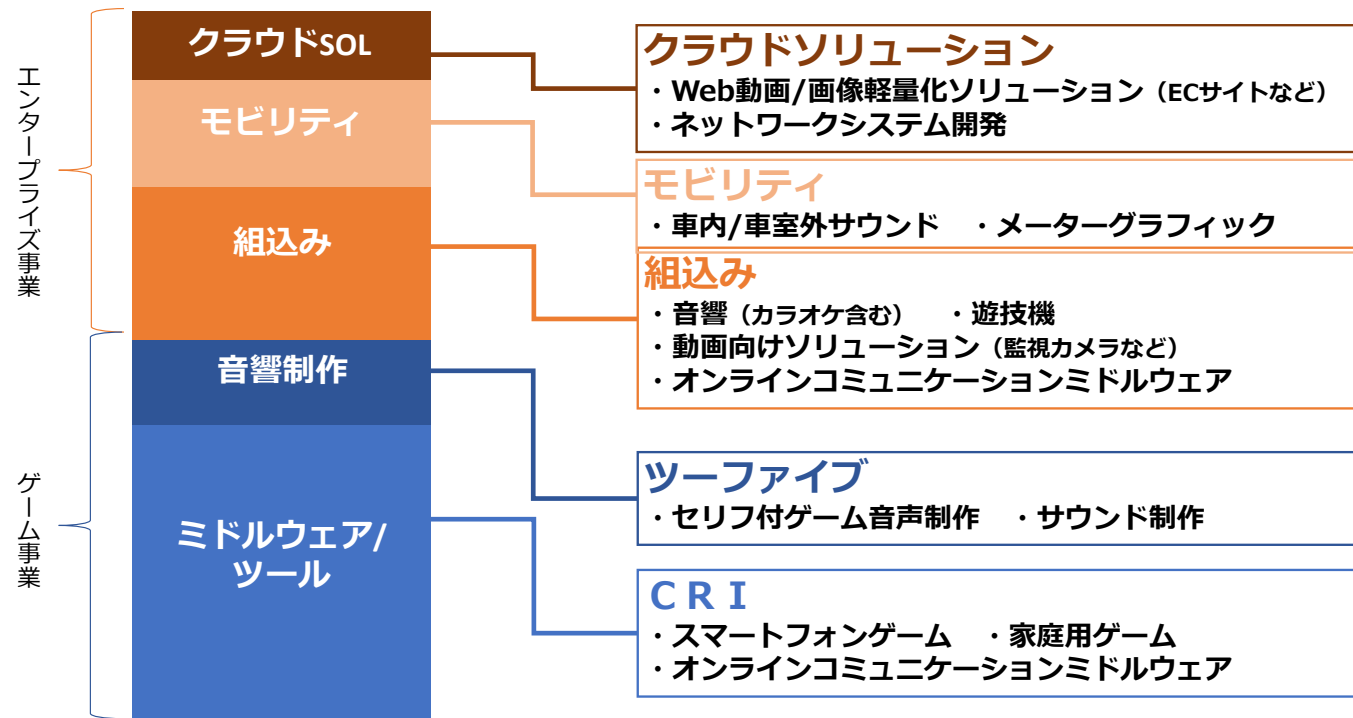
独自技術（再生技術）

「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



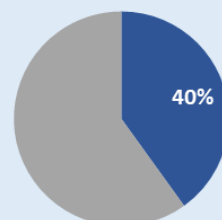
※海外のコンテンツ制作を含む。

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。

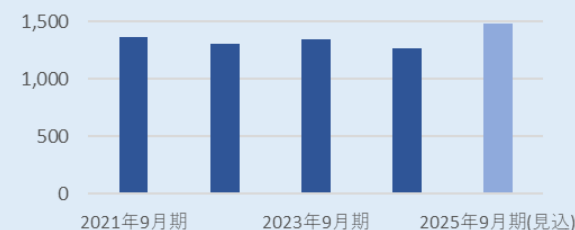
主要製品

- ・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

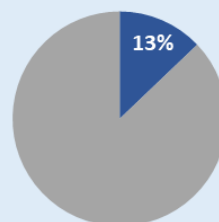
色々な機種・OS向けに
ゲームを展開したい

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

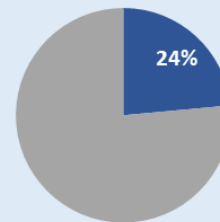
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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。

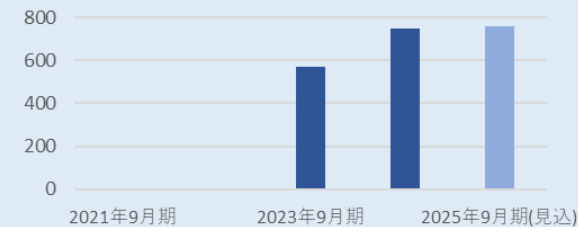
主要製品

- ・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



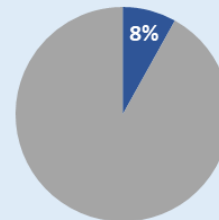
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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。

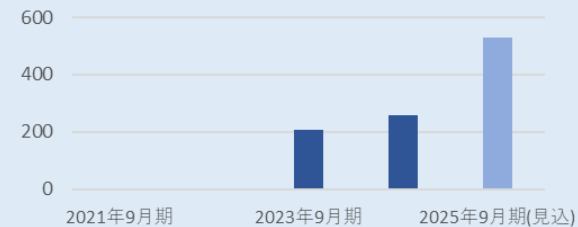
主要製品

- ・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



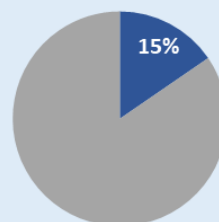
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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。

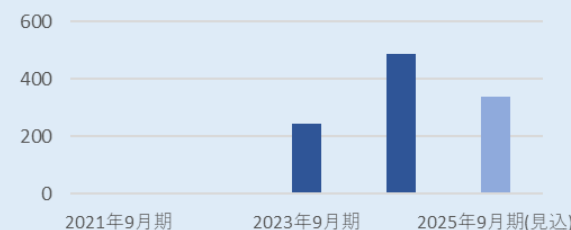
主要製品

- ・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。