2024年9月期第2四半期　決算補足説明資料

株式会社ＣＲＩ・ミドルウェア<3698>

2024年 5月 9日

１．2024年9月期 上期決算概要 ・・・ 2

２．2024年9月期 通期業績予想 ・・・ 13

３．今後の成長戦略と事業の方針 ・・・ 19

４．参考資料：企業概要 ・・・ 35

上期決算のポイント（連結）

売上高 1,499百万円 (前年同期比+47百万円)

※ 前期末に譲渡した子会社の影響分を除外した場合、前年同期比+284百万円

営業利益 185百万円 (前年同期比△2百万円)

※ 前期末に譲渡した子会社の影響分を除外した場合、前年同期比+34百万円

・売上高

海外ゲーム事業を除く全分野が軒並み増加。特にエンタープライズ事業のクラウドソリューション分野が受注好調で大きく増加。前期末に譲渡した子会社の売上剥落の影響を吸収。

・営業利益

利益率の高い国内ゲーム事業と売上好調のクラウドソリューション分野が利益を押し上げた。前期末に譲渡した子会社の利益剥落の影響を概ね吸収。

上期決算概要（連結/前年同期比）

（単位：百万円）

	2023年9月期上期	2024年9月期上期	増減額	増減率
売上高	1,452	1,499	＋47	＋3.3%
売上原価	638	682	＋43	＋6.9%
売上総利益	813	817	＋3	＋0.4%
（売上総利益率）	*56.0%*	*54.5%*	*△1.5pt*	－
販売費及び一般管理費	625	631	＋6	＋1.0%
営業利益	188	185	△2	△1.5%
（営業利益率）	*13.0%*	*12.4%*	*△0.6pt*	－
経常利益	202	190	△12	△5.9%
親会社株主に帰属する四半期純利益	147	152	＋5	＋3.4%

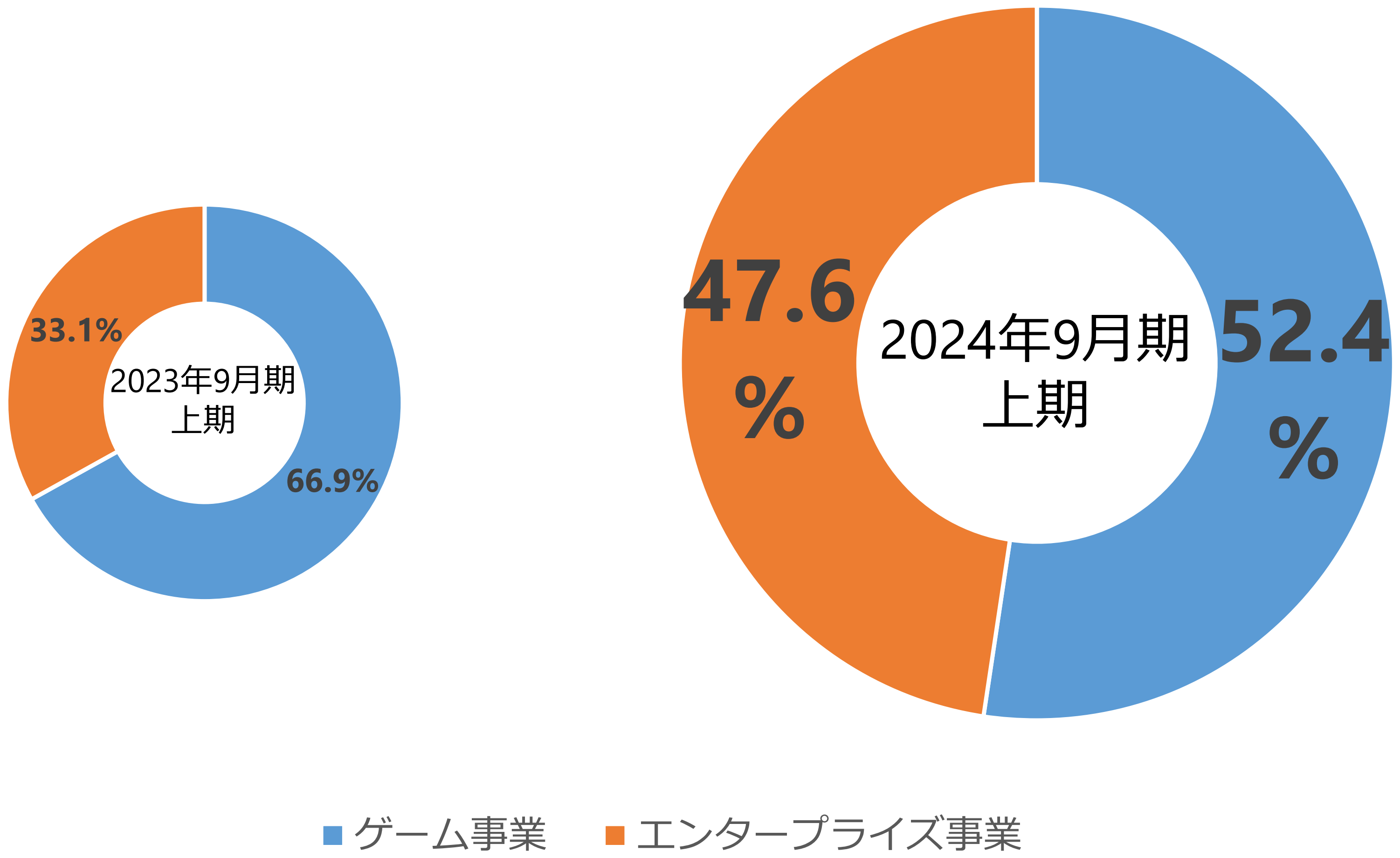
従業員数（人）	207	161		

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

上期セグメント業績（売上高構成比）

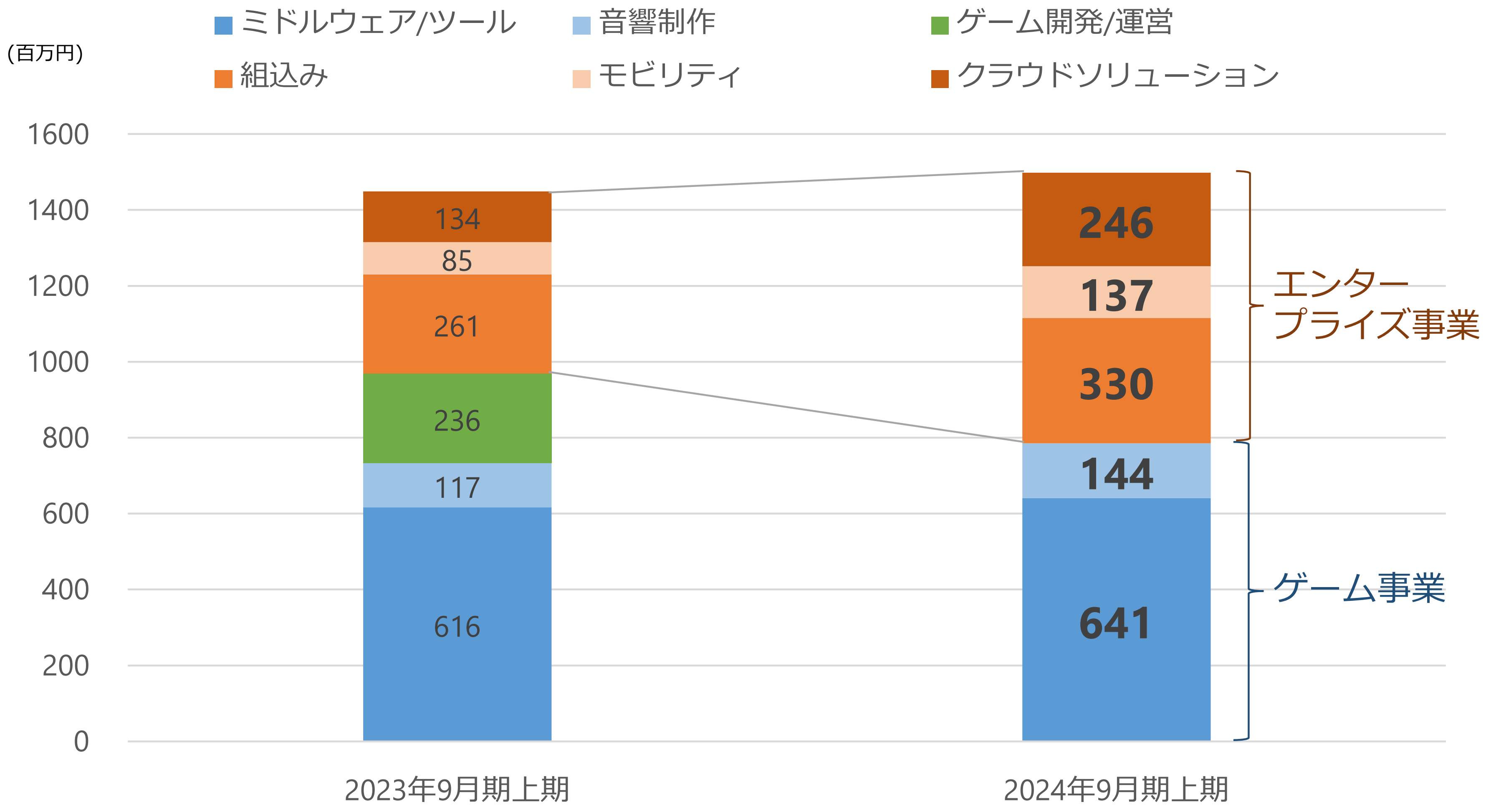
エンタープライズ事業が成長し、その割合が上昇



株式会社 CRI・ミドルウェア CRIWARE

上期セグメント別業績（分野別売上高推移）

ゲーム開発/運営（前期末に譲渡した子会社分）を除く全分野が増収



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、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。(+43百万円)　海外は、中国でのライセンスビジネスは復調したものの、コンテンツ受託ビジネスおよび欧米でのライセンスビジネスが低迷し減収。(△19百万円)

・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1Qに引き続き好調だったことにより増収。(+26百万円)

・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。 (△236百万円)

（単位：百万円）

		2023年9月期上期		2024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	971	66.9%	785	52.4%	△ 185	△ 19.1%
	ミドルウェア/ツール*	616	42.5%	641	42.8%	＋ 24	＋ 4.0%
	(内、海外)	*86*	*5.9%*	*66*	*4.4%*	*△ 19*	*△ 23.2%*
	音響制作	117	8.1%	144	9.6%	＋ 26	＋ 22.3%
	ゲーム開発/運営	236	16.3%	0	0.0%	△ 236	△ 100.0%
セグメント利益	ゲーム事業	102	54.6%	67	36.5%	△ 35	△ 34.2%

*海外でのコンテンツ制作を含む。

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堅調に推移したことや、遊技機向けのライセンス収入増により増収。(＋69百万円)

・モビリティは、ADX-ATのライセンス収入が大きく伸びたことにより増収。(＋51百万円)
※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。

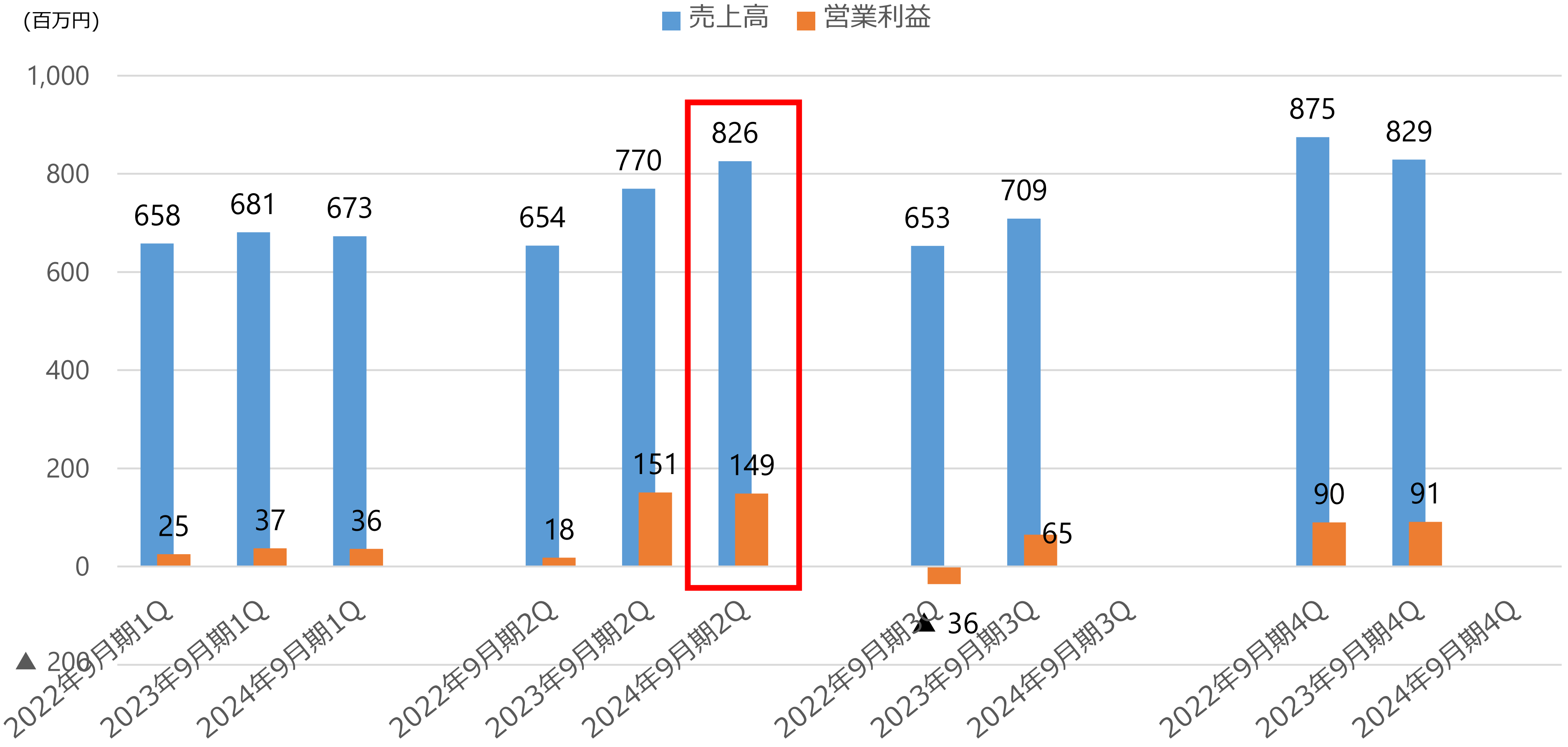
・クラウドソリューションは、ポールトゥウィン社など複数の顧客より受注した大型のシステム開発案件が好調に推移したことにより大幅増収。(＋111百万円)

(単位：百万円)

		2023年9月期上期		2024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	481	33.1%	714	47.6%	＋233	＋48.5%
	組込み	261	18.0%	330	22.0%	＋69	＋26.6%
	モビリティ	85	5.9%	137	9.2%	＋51	＋60.6%
	クラウドソリューション	134	9.3%	246	16.4%	＋111	＋83.2%
セグメント利益	エンタープライズ事業	85	45.4%	117	63.5%	＋32	＋37.8%

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のクラウドソリューション分野、モビリティ分野が好調に推移し売上・利益を大きく底上げ。利益面も前期末に譲渡した子会社分の利益を吸収。



株式会社 CRI・ミドルウェア

2Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、社債の償還や売上債権の回収で、現金及び預金が増加したこと等により、前期末比79百万円の増加。

（単位：百万円）

	2023年9月期末	2024年9月期2Q末	増減額	増減率
流動資産	**4,223**	**4,309**	**＋ 86**	**＋ 2.0%**
現金及び預金	3,390	3,610	＋ 219	＋ 6.5%
売掛金及び契約資産	677	618	△ 58	△ 8.6%
その他流動資産	155	80	△ 75	△ 48.4%
固定資産	**935**	**929**	**△ 6**	**△ 0.7%**
有形固定資産	144	149	＋ 5	＋ 3.6%
無形固定資産	427	421	△ 6	△ 1.4%
投資その他の資産	363	357	△ 5	△ 1.6%
資産合計	**5,159**	**5,238**	**＋ 79**	**＋ 1.5%**

2Q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12百万円の増加。
純資産は、配当金の支払等があったものの、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上等により、前期末比67百万円の増加。

（単位：百万円）

	2023年9月期末	2024年9月期2Q末	増減額	増減率
流動負債	422	429	＋ 6	＋ 1.5%
固定負債	1,185	1,191	＋ 5	＋ 0.5%
負債合計	1,608	1,620	＋ 12	＋ 0.7%
株主資本	3,493	3,567	＋ 73	＋ 2.1%
その他の包括利益累計額	20	16	△ 3	△ 17.0%
新株予約権	7	7	0	0.0%
非支配株主持分	29	26	△ 3	△ 10.7%
純資産合計	3,550	3,617	＋ 67	＋ 1.9%
負債純資産合計	5,159	5,238	＋ 79	＋ 1.5%

自己資本比率	*68.1%*	*68.4%*	*＋ 0.3pt*	－

株式会社 CRI・ミドルウェア CRIWARE

最新TOPICS

ゲーム事業

■ 導入事例（2024/2/7発表）

2024年にリリース予定のVR対戦アクションゲーム『ブレイゼンブレイズ』のボイスチャットに「CRI TeleXus®」が採用。

- ✓ 性能に制約があるヘッドマウントディスプレイ型のVR機というプラットフォームにおいて低遅延・低負荷な音声コミュニケーションを実現。
- ✓ TeleXusの特徴である「アプリケーションの動作を阻害しないように最適化されたつくり」が評価。

『ブレイゼンブレイズ』は、MyDearestが開発中の3対3 VR対戦アクションゲーム。

エンタープライズ事業

■ システム連携（2024/4/2発表）

Web動画ソリューション「CRI LiveAct®」が、データXが提供する業界シェアNo.1のデータマーケティングクラウドシステム「b→dash」と連携を開始。

- ✓ b→dashを利用したメールやLINEの送信、ブラウザーでのWeb接客ポップアップ画面の表示にて、軽量な動画による演出が可能に。
- ✓ CRI独自の動画圧縮技術により、高画質な動画の変換・再生を実現。ユーザーが視聴するデバイスごとに動画を出し分けて表示可能。

CRI-LIVEACT® × b→dash

株式会社 CRI・ミドルウェア

１．2024年9月期 上期決算概要 ・・・ 2

２．2024年9月期 通期業績予想 ・・・ 13

３．今後の成長戦略と事業の方針 ・・・ 19

４．参考資料：企業概要 ・・・ 35

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%

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

24年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

数値変更なし

■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改定。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、将来の売上拡大をめざします。

・グループ再編により「ゲーム開発/運営」がなくなり、全体としては減収予定です。

（単位：百万円）

	2023年9月期 実績	2024年9月期 予想	増減額	増減率
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	△ 0.2%
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。

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

24年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）

数値変更なし

■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が業績貢献を開始。

・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 実績	2024年9月期 予想	増減額	増減率
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に利益還元を行っていく所存であります。

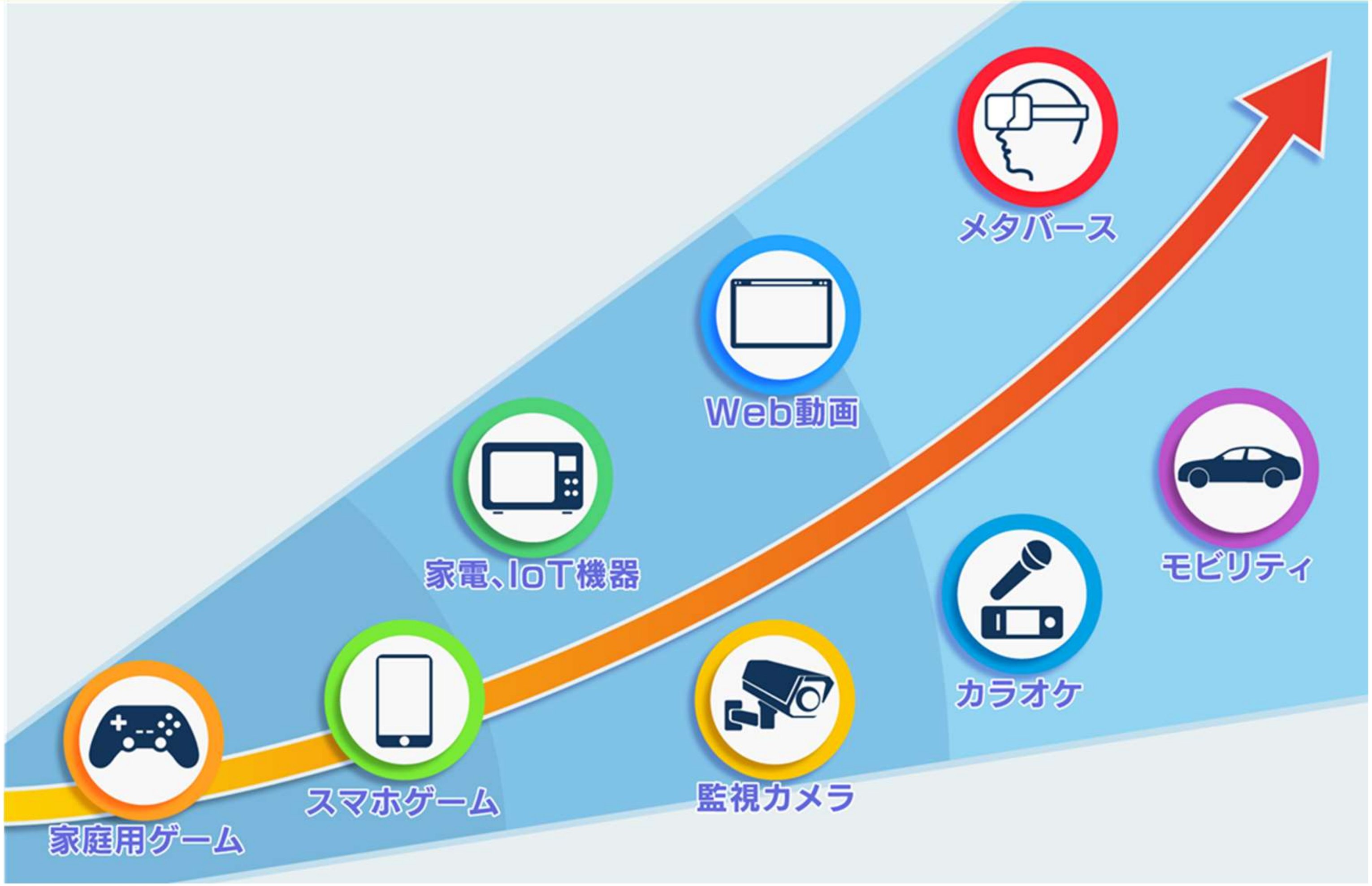
なお、剰余金の配当を行う場合、期末配当の年１回を基本的な方針としております。

	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 上期決算概要 ・・・ 2
２．2024年9月期 通期業績予想 ・・・ 13
３．今後の成長戦略と事業の方針 ・・・ 19
４．参考資料：企業概要 ・・・ 35

基本方針

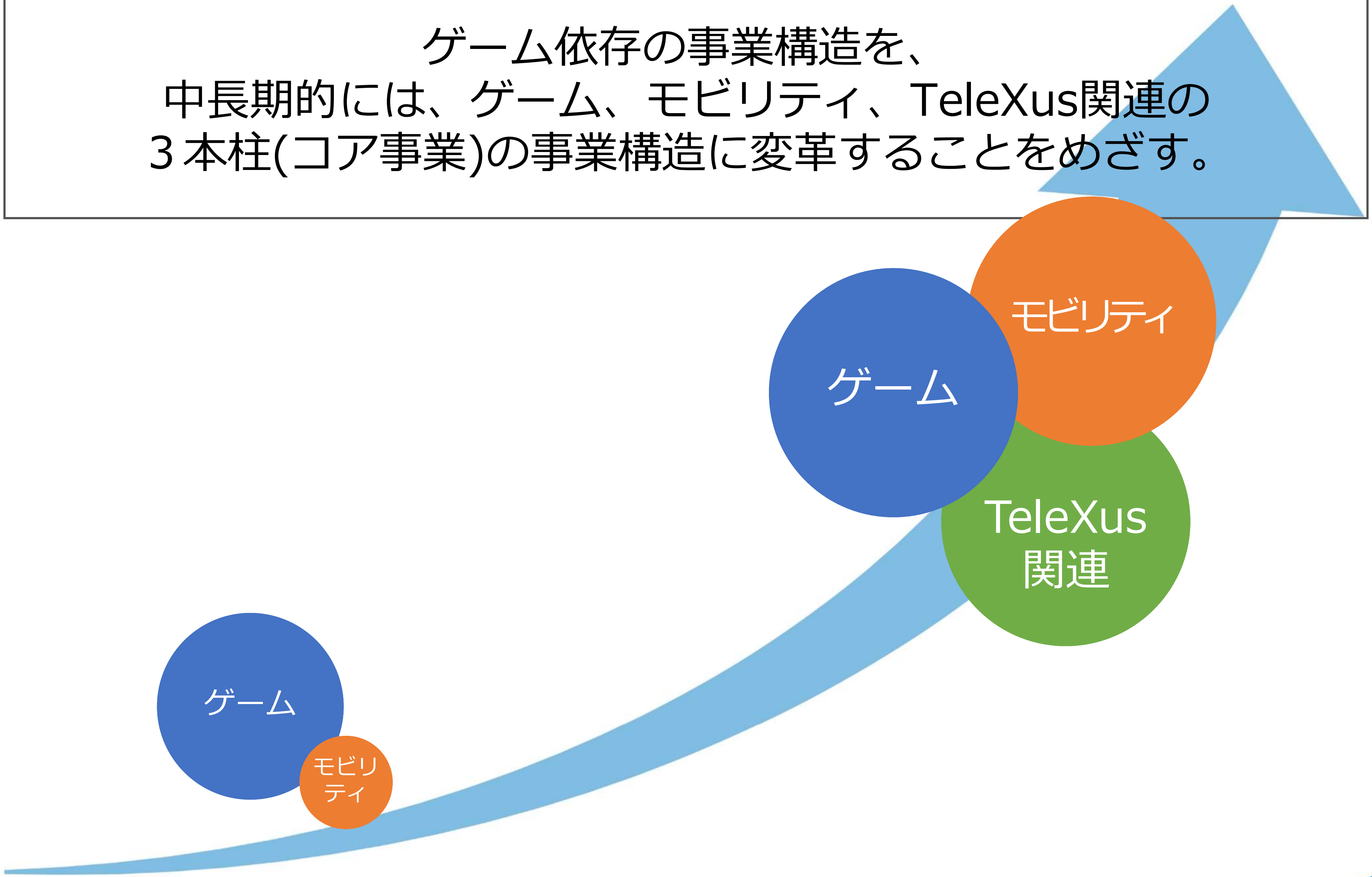
ゲーム事業で得られた技術やノウハウ、知見、資金を、
エンタープライズ事業の研究開発や営業強化に投下することで、
事業領域を拡げ、CRIグループ全体で飛躍的な成長をめざします。



株式会社 CRI・ミドルウェア
CRIWARE

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。

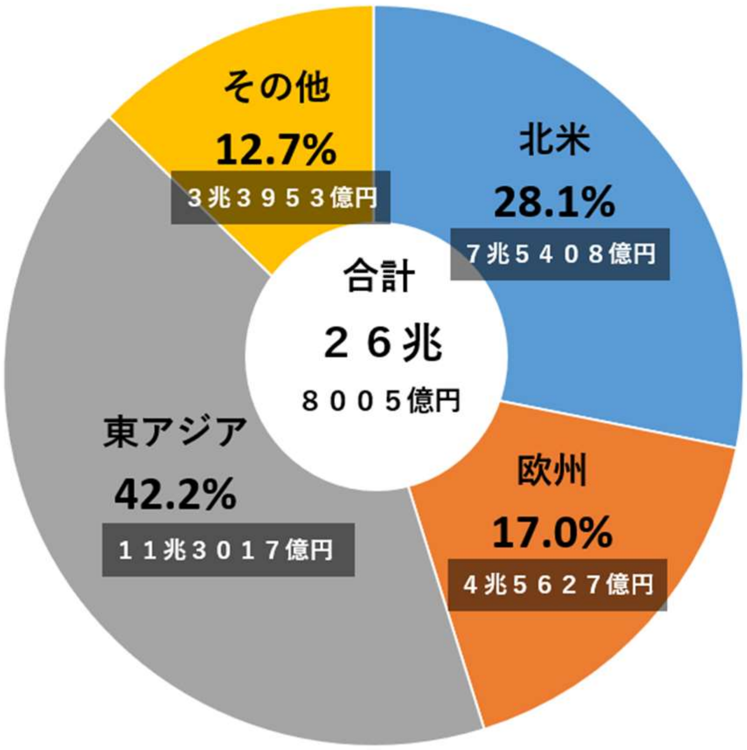


今後の成長戦略① ～ ゲーム用ミドルウェア/ツール ～

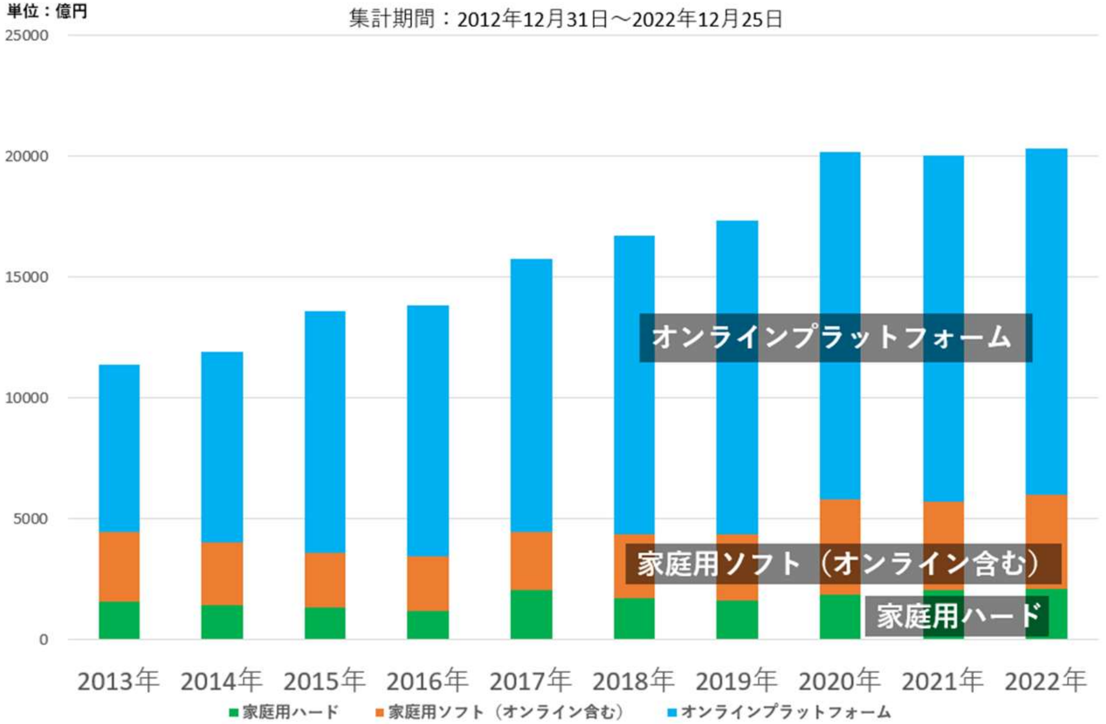
グローバル市場へのミドルウェア事業の展開

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

株式会社 CRI・ミドルウェア

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」（テレクサス）

✓ **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。

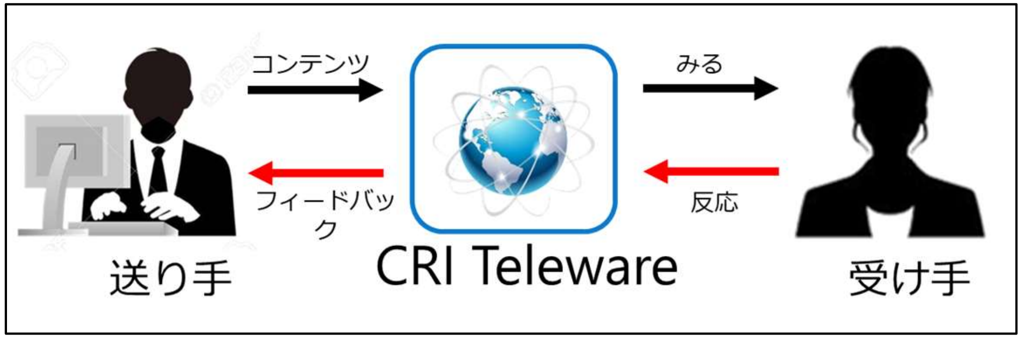
今後の成長戦略② ～基本思想：テレウェア構想について～

テレウェア構想

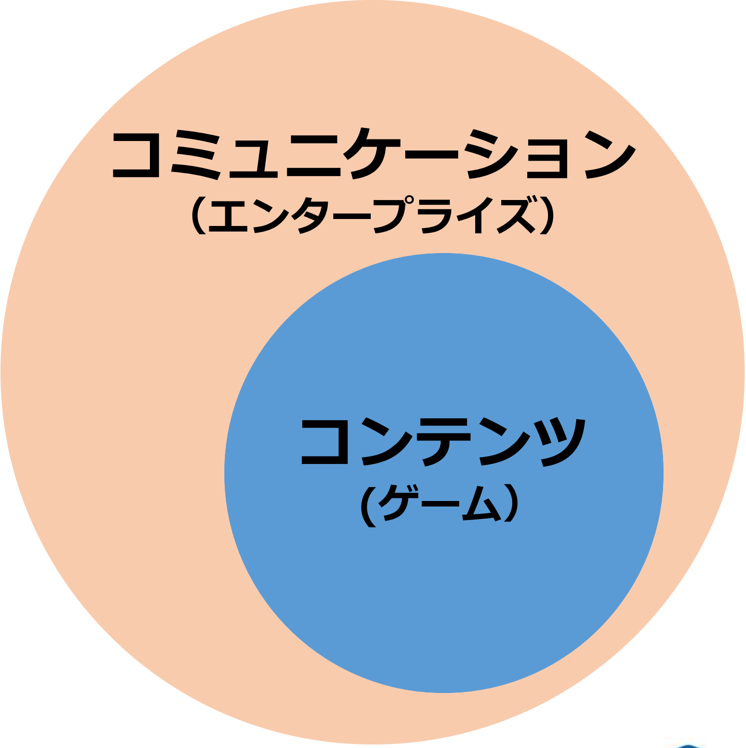
<u>コミュニケーションサイクルの加速による価値創造力の向上</u>

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

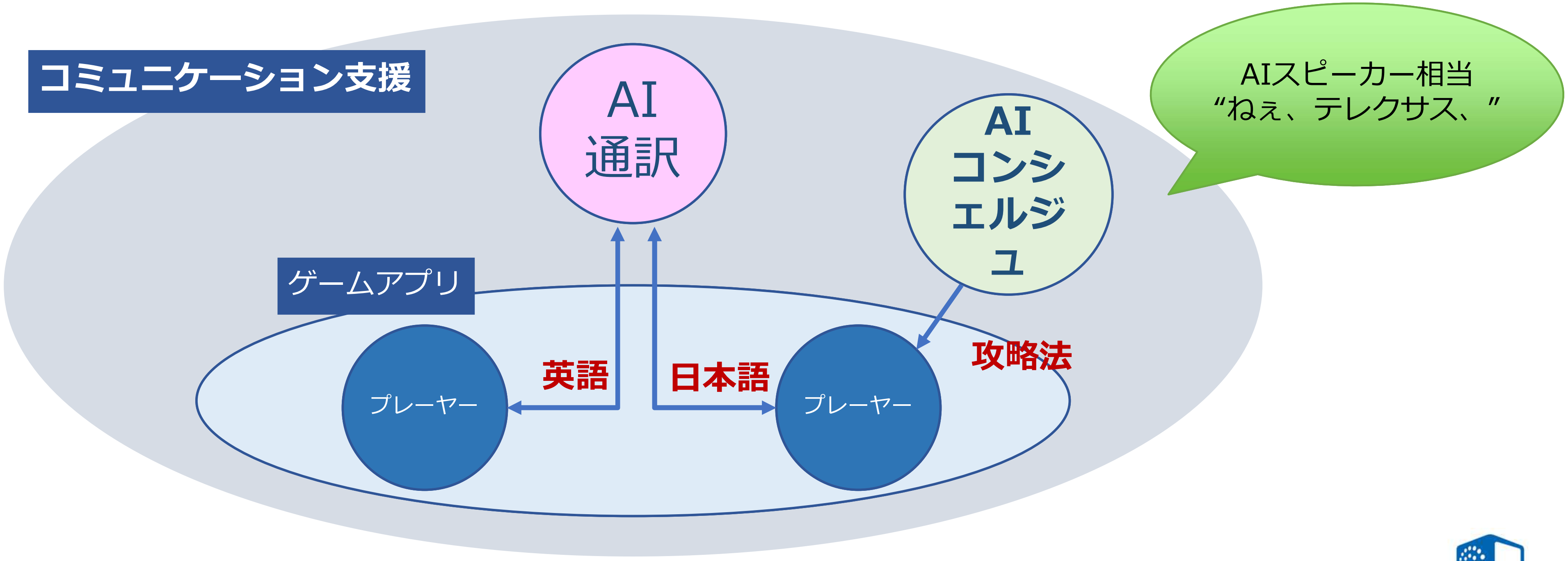
株式会社 CRI・ミドルウェア
CRIWARE

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

株式会社 CRI・ミドルウェア
CRIWARE

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

株式会社 CRI・ミドルウェア
CRIWARE

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

株式会社 CRI・ミドルウェア

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 ～

事業活動を通じたサステナビリティへの取組み

モビリティ分野において、当社製品を他社製品に採用していただくことを通じて、持続可能な社会の実現に資する製品の提供を進めております。

戦略概要

「ADX-AT」や「SOLIDAS」を使うことで、製品の小型化やハードウェア部品の削減を実現し、限られた地球資源の有効的な活用に貢献しております。

また、「SOLIDAS」はこれまで複数の専用chipを必要としていた音響製品を、1個の汎用chipとソフトウェアで再現。持続可能なサプライチェーンを実現します。

CRI-ADX® AT

CRI-SOLIDAS™

今後の成長戦略③ ～ モビリティ ～

事業拡大構想

2032年
目標

Phase3

- 車両と車両以外（人や施設など）をつなぐコミュニケーション技術の提供

Phase2

- 車両同士をつなぐコミュニケーション技術の提供

CRI TeleXus と連携

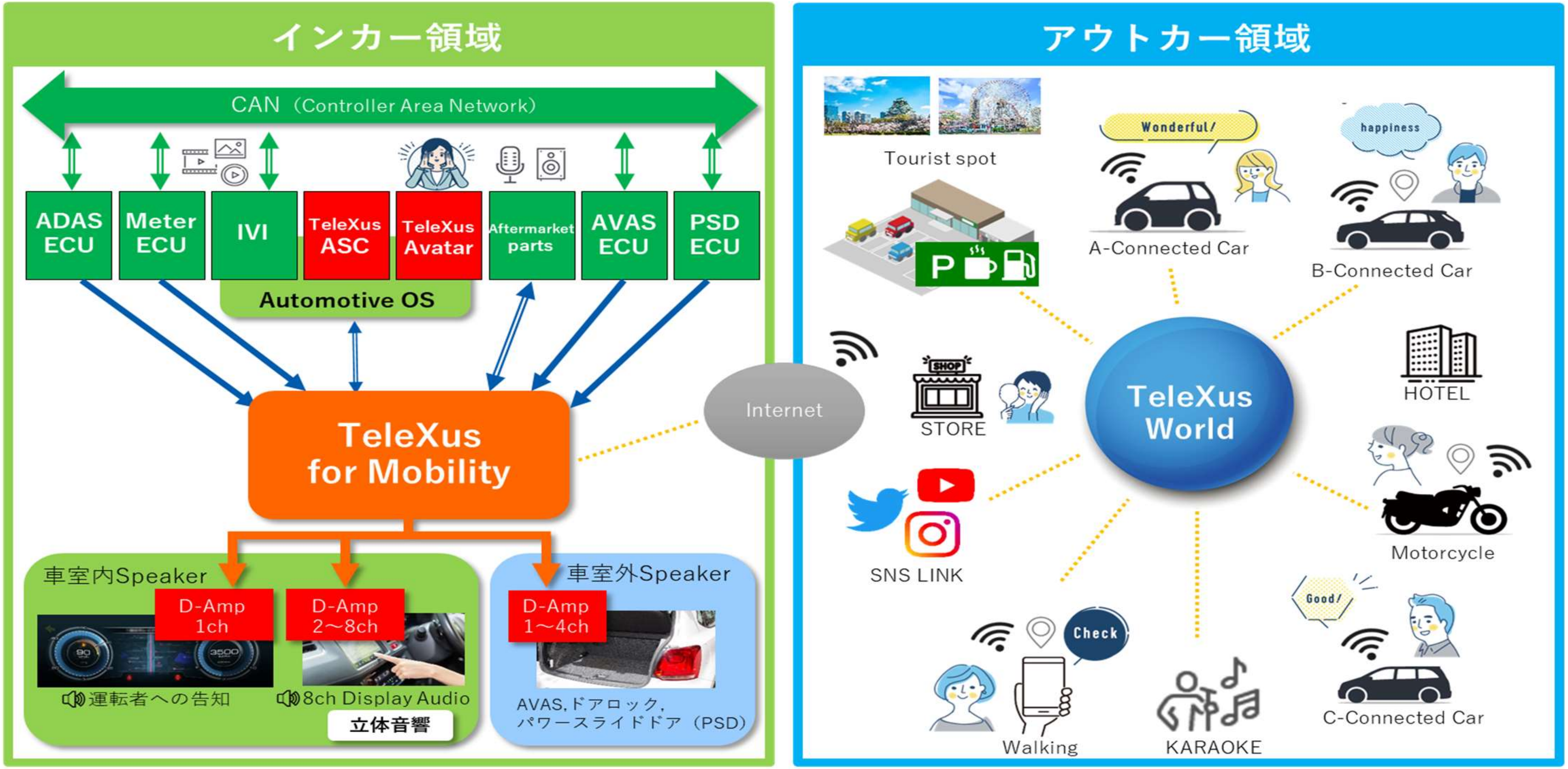
Phase1
現在のステージ

- 車両への音声・映像技術の提供
  車室内へ立体音響化技術の提供

株式会社 CRI・ミドルウェア
CRIWARE

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 上期決算概要 ・・・ 2
2．2024年9月期 通期業績予想 ・・・ 13
3．今後の成長戦略と事業の方針 ・・・ 19
4．参考資料：企業概要 ・・・ 35

企業概要

会社プロフィール

■ 社　　　　名	株式会社ＣＲＩ・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141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

（2024年3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

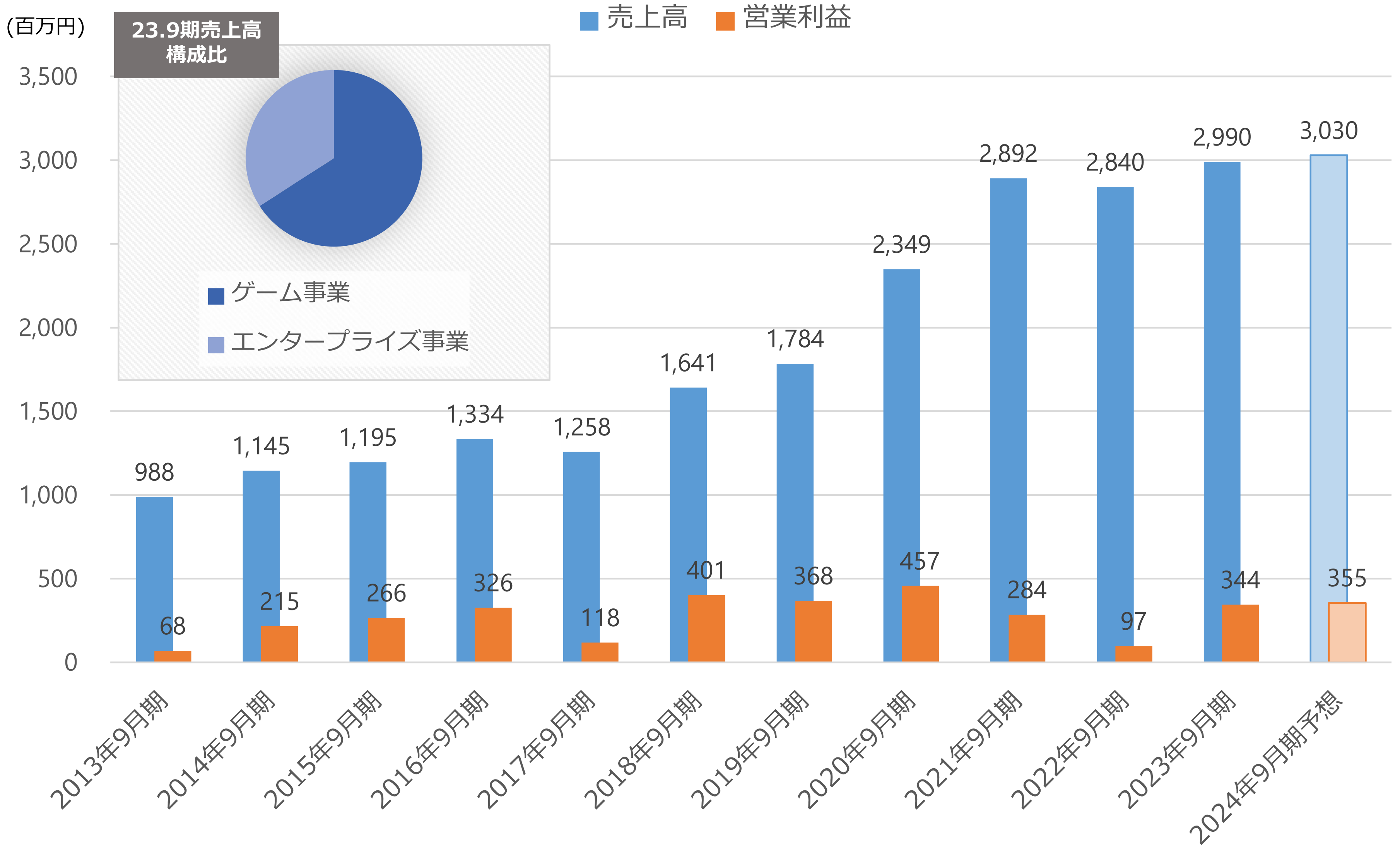
2001年
ＣＲＩ·ミドルウェアを設立

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



株式会社 CRI・ミドルウェア

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

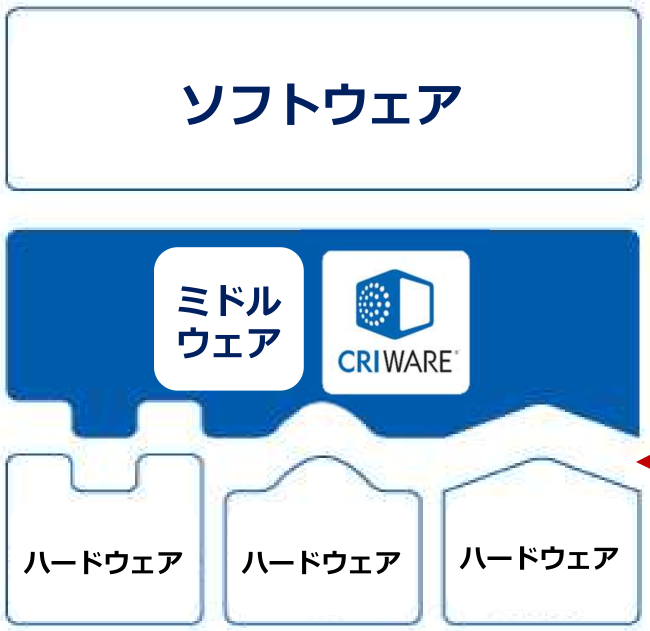
1/1000

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



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。

エンタープライズ事業
- クラウドSOL
- モビリティ
- 組込み

ゲーム事業
- 音響制作
- ミドルウェア/ツール

クラウドソリューション
・Web動画/画像軽量化ソリューション（ECサイトなど）
・ネットワークシステム開発

モビリティ
・車内/車室外サウンド　・メーターグラフィック

組込み
・音響（カラオケ含む）　・遊技機
・動画向けソリューション（監視カメラなど）

ツーファイブ
・セリフ付ゲーム音声制作　・サウンド制作

CRI
・スマートフォンゲーム　・家庭用ゲーム
・オンラインコミュニケーションシステム（TeleXus）

ゲーム事業：ミドルウェア/ツール

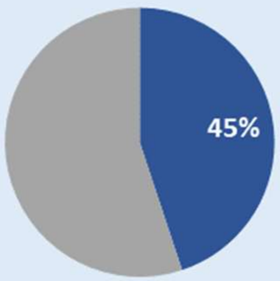
※海外のコンテンツ制作を含む。

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。

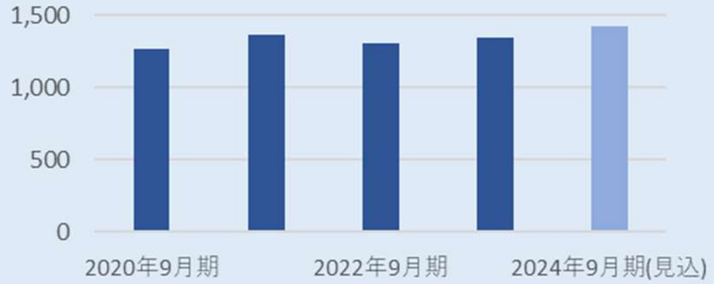
主要製品

- 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

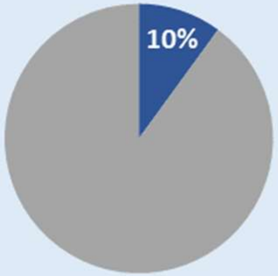
株式会社 CRI・ミドルウェア

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

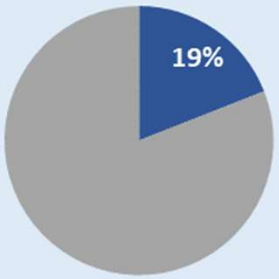
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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®」

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

部材点数を減らしたい

株式会社 CRI・ミドルウェア

CRIWARE

エンタープライズ事業：モビリティ分野

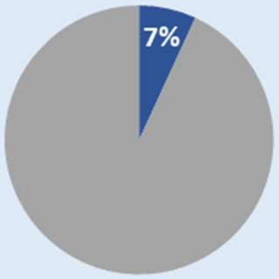
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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

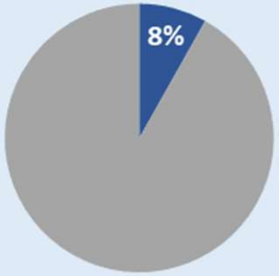
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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「OPTPiX 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

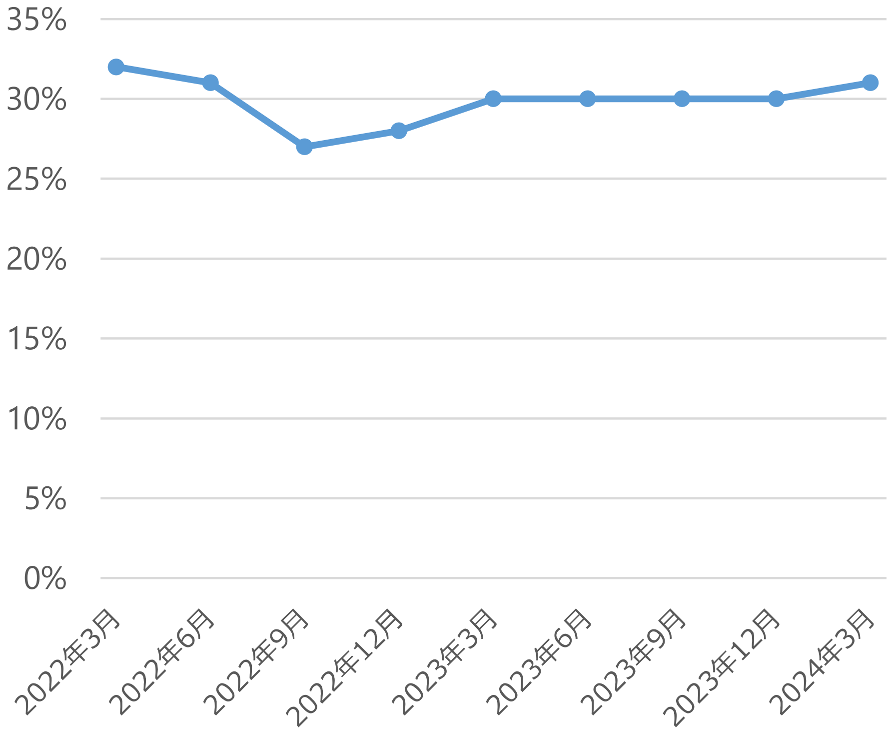
スマホ向けWebサイトで
動画を手軽に活用したい

ECのコンバージョン率
（成約率）を上げたい

株式会社 CRI・ミドルウェア

ゲーム事業：CRIWARE採用率（国内）

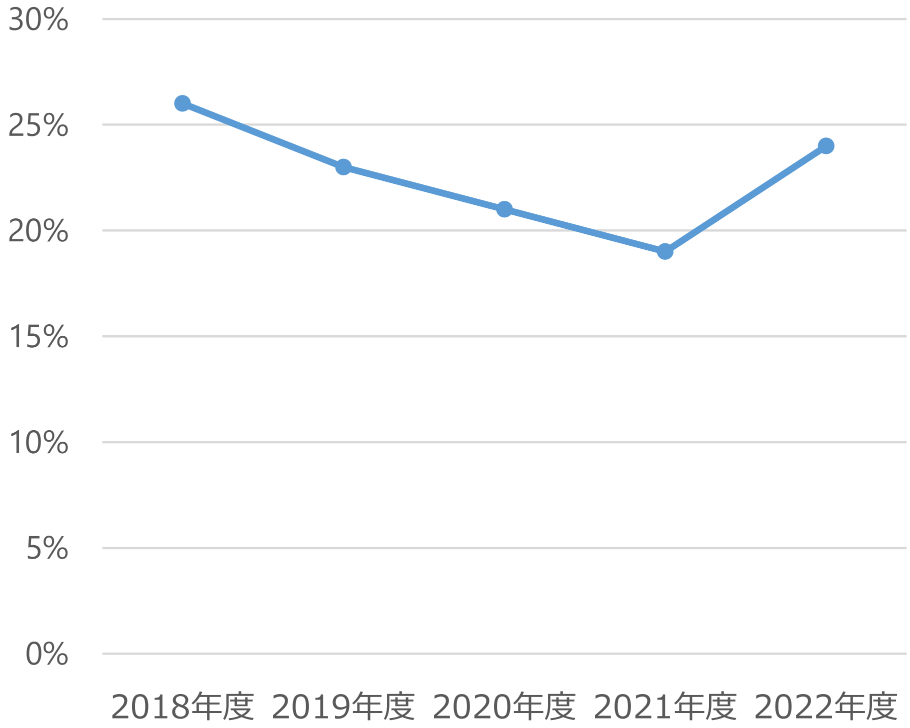
スマートフォンゲーム



CRIWARE採用率：31% ※
（2024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

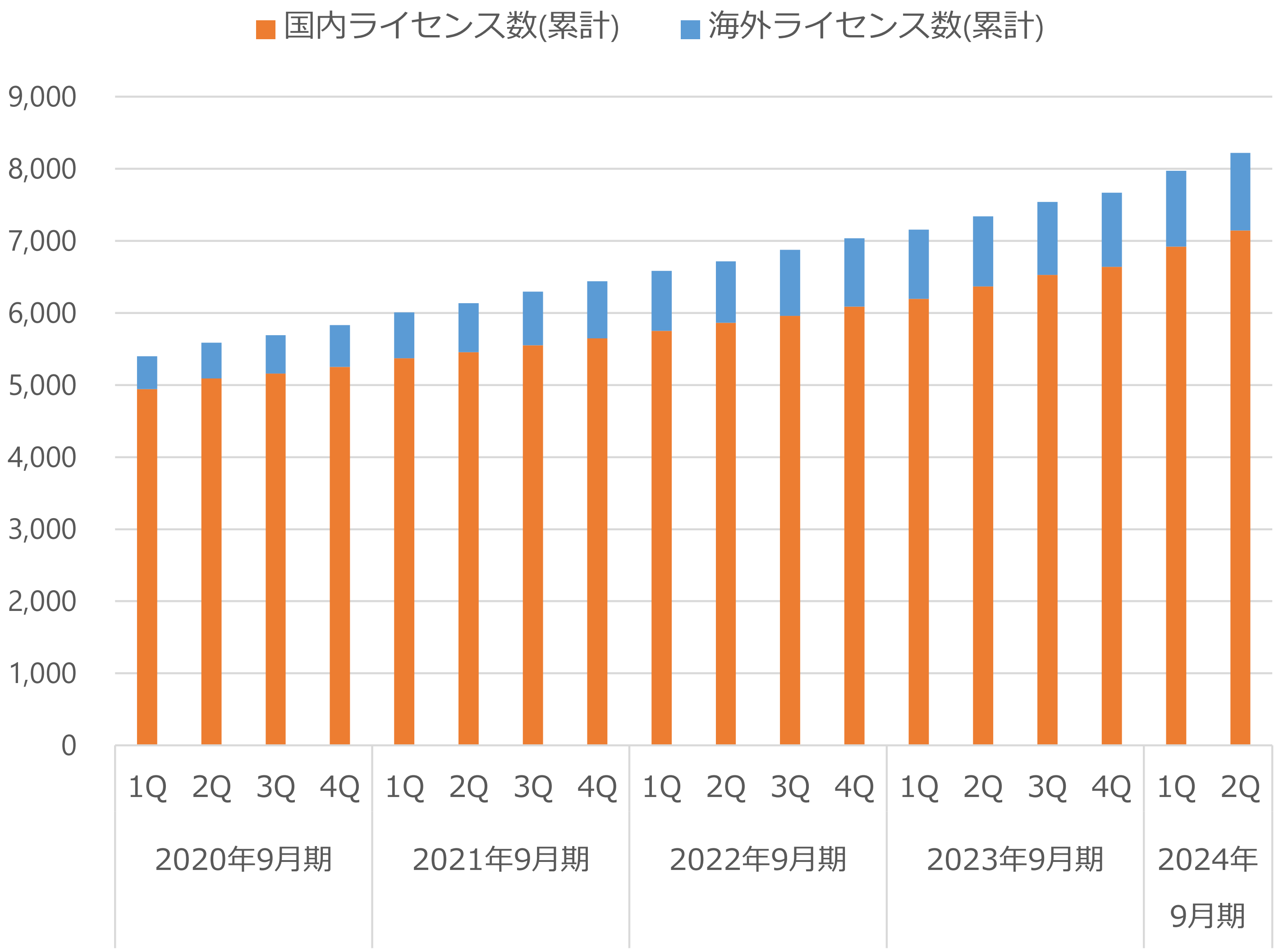


CRIWARE採用率：24% ※
（2021/12/27～2022/12/25 集計）

※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
CRIWARE

ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移



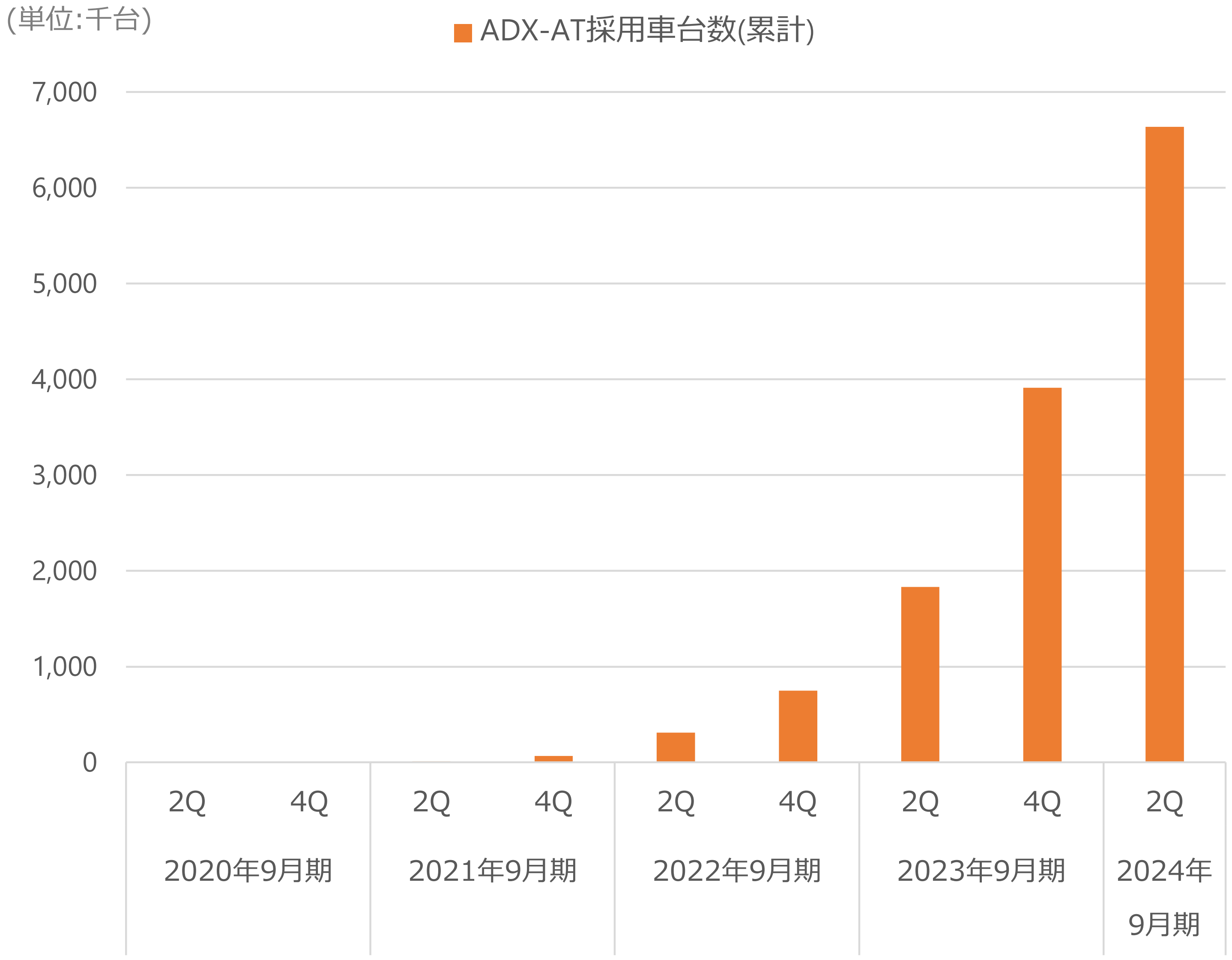
CRIWARE採用
8,220
ライセンス

（2024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。

株式会社 CRI・ミドルウェア

モビリティ：CRIWARE採用車台数(累計)の推移



CRIWARE採用

663万台

（2024年3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。

株式会社 CRI・ミドルウェア
CRIWARE