



# 2024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>

2024年 8月 8日

© CRI Middleware Co., Ltd.

<b>1. 2024年9月期 3Q累計決算概要</b>	<b>・ ・ ・ 2</b>
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	・ ・ ・ 39

# 3Q累計決算のポイント（連結）



**売上高** 2,237百万円 (前年同期比+75百万円)

※ 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+347百万円

**営業利益** 189百万円 (前年同期比△64百万円)

※ 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 △60百万円

- ・売上高  
エンタープライズ事業がクラウドソリューション分野を中心に大きく増加。前期末に譲渡した子会社の売上剥落の影響を吸収し増収。
- ・営業利益  
前期3Qにあった予定外の国内ゲーム事業の一括ライセンス売上がなかったため、減益。  
※ 当期の予算進捗としては予定どおり。

# 3Q累計決算概要（連結/前年同期比）



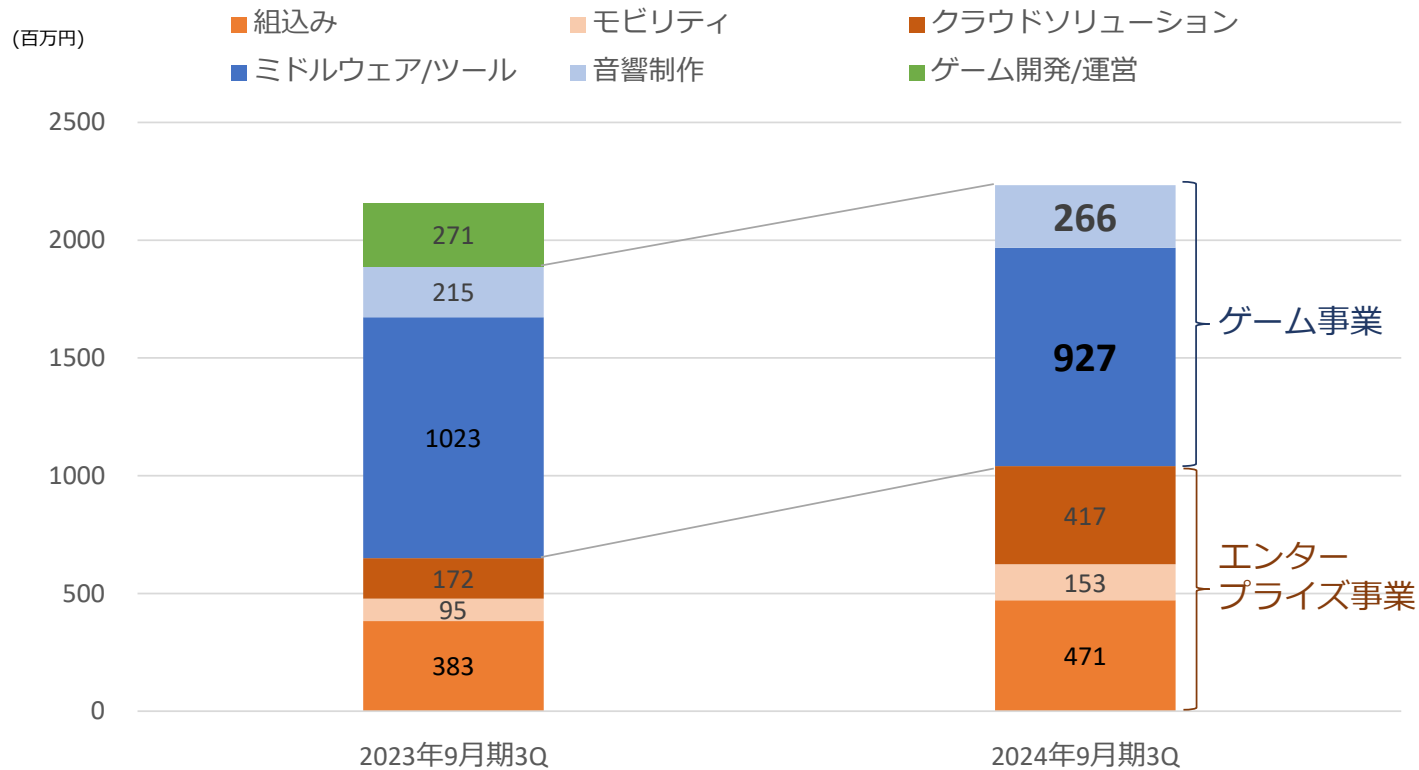
（単位：百万円）

	2023年9月期3Q	2024年9月期3Q	増減額	増減率
売上高	2,161	2,237	+ 75	+ 3.5%
売上原価	906	1,067	+ 160	+ 17.7%
売上総利益	1,254	1,169	△ 84	△ 6.8%
(売上総利益率)	58.0%	52.3%	△ 5.8pt	—
販売費及び一般管理費	1,000	980	△ 20	△ 2.0%
営業利益	253	189	△ 64	△ 25.4%
(営業利益率)	11.7%	8.5%	△ 3.3pt	—
経常利益	284	207	△ 76	△ 26.9%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	195	167	△ 27	△ 14.2%
従業員数（人）	213	167		

# 3Q累計セグメント別業績（分野別売上高推移）



エンタープライズ事業が大幅増。前期末に譲渡したゲーム開発/運営子会社売上剥落の影響を上回った。



# 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、前期3Qにあった一括ライセンス売上が当3Qはなかったため、国内減収。(△32百万円) 海外は、中国でのライセンスビジネスは復調しつつも、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減収。(△63百万円)
- ・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加え、当3Qに大型の音声収録業務を受注し増収。(+51百万円)
- ・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。(△271百万円)

(単位：百万円)

		2023年9月期3Q		2024年9月期3Q		増減額	増減率
		実績	(構成比)	実績	(構成比)		
売上高	ゲーム事業	1,510	69.9%	1,194	53.4%	△ 315	△ 20.9%
	ミドルウェア/ツール *	1,023	47.3%	927	41.5%	△ 95	△ 9.3%
	(内、海外)	160	7.4%	97	4.4%	△ 63	△ 39.4%
	音響制作	215	10.0%	266	11.9%	+ 51	+ 23.6%
	ゲーム開発/運営	271	12.6%	0	0.0%	△ 271	△ 100.0%
セグメント利益	ゲーム事業	182	72.1%	71	37.9%	△ 111	△ 60.7%

\* 海外でのコンテンツ制作を含む。

# 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

- ・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等により増収。（+87百万円）
- ・モビリティは、ADX-ATのライセンス収入増により増収。（+58百万円）  
※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。（+245百万円）

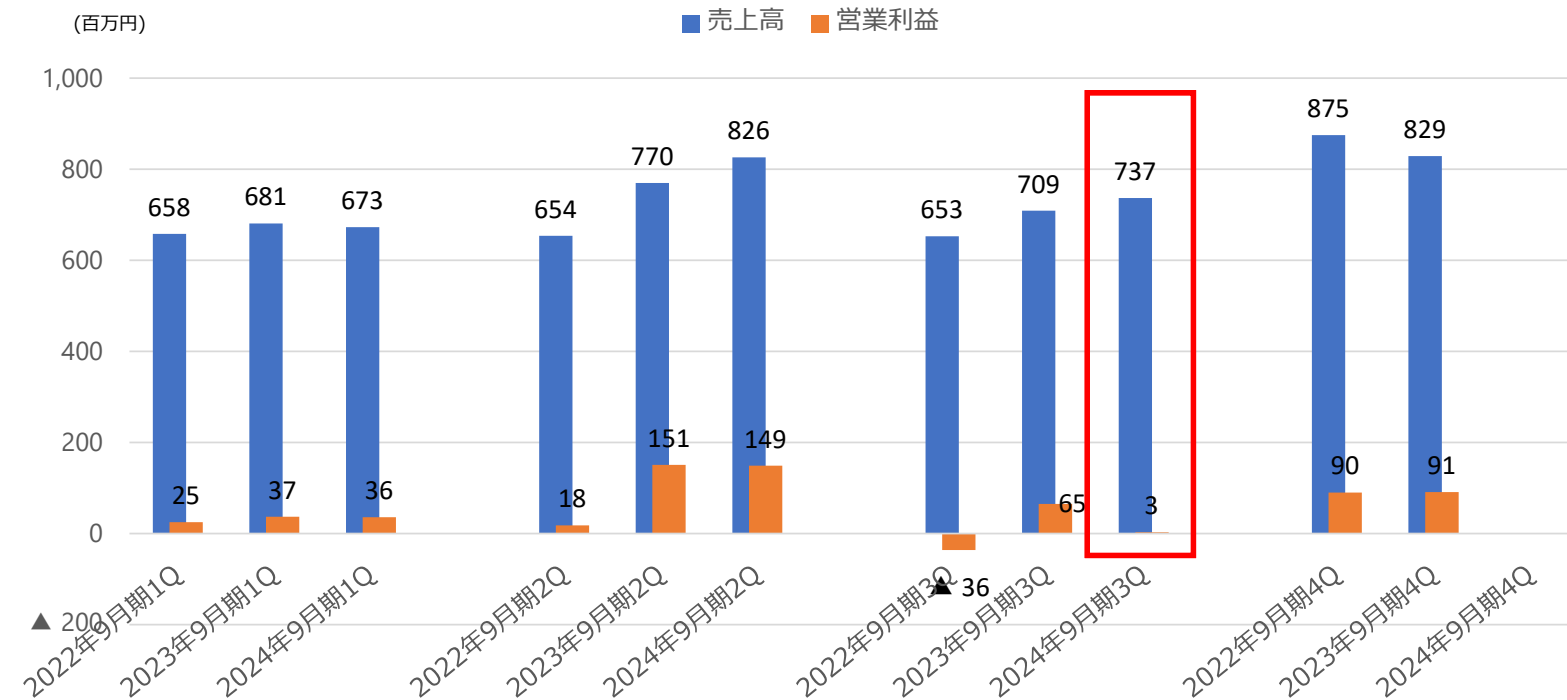
（単位：百万円）

		2023年9月期3Q		2024年9月期3Q		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	651	30.1%	1,042	46.6%	+ 391	+ 60.2%
	組込み	383	17.7%	471	21.1%	+ 87	+ 22.9%
	モビリティ	95	4.4%	153	6.9%	+ 58	+ 61.1%
	クラウドソリューション	172	8.0%	417	18.6%	+ 245	+ 142.5%
セグメント利益	エンタープライズ事業	70	27.9%	117	62.1%	+ 46	+ 65.8%

# 直近3年四半期業績推移（連結）

3Qは、ゲーム事業の減収をエンタープライズ事業がカバーし増収。一方、利益面は高利益率のゲーム事業の減収影響をカバーしきれず減益。

※モビリティにおけるライセンス収入の増加に伴い、四半期ごとの営業利益の変動幅が拡大。





# 3Q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151百万円の増加。

(単位：百万円)

	2023年9月期末	2024年9月期3Q末	増減額	増減率
<b>流動資産</b>	<b>4,223</b>	<b>4,403</b>	<b>+ 179</b>	<b>+ 4.3%</b>
現金及び預金	3,390	3,682	+ 291	+ 8.6%
売掛金及び契約資産	677	574	△ 102	△ 15.1%
その他流動資産	155	146	△ 9	△ 5.8%
<b>固定資産</b>	<b>935</b>	<b>907</b>	<b>△ 28</b>	<b>△ 3.0%</b>
有形固定資産	144	145	+ 1	+ 0.9%
無形固定資産	427	411	△ 15	△ 3.7%
投資その他の資産	363	349	△ 13	△ 3.8%
<b>資産合計</b>	<b>5,159</b>	<b>5,310</b>	<b>+ 151</b>	<b>+ 2.9%</b>

# 3Q貸借対照表／負債純資産の部（連結）



負債は、前受金の増加等により、前期末比61百万円の増加。  
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90百万円の増加。

(単位：百万円)

	2023年9月期末	2024年9月期3Q末	増減額	増減率
流動負債	422	473	+ 50	+ 12.0%
固定負債	1,185	1,196	+ 10	+ 0.9%
負債合計	1,608	1,669	+ 61	+ 3.8%
株主資本	3,493	3,582	+ 89	+ 2.6%
その他の包括利益累計額	20	23	+ 3	+ 17.6%
新株予約権	7	7	0	0.0%
非支配株主持分	29	26	△ 2	△ 9.1%
純資産合計	3,550	3,640	+ 90	+ 2.5%
負債純資産合計	5,159	5,310	+ 151	+ 2.9%
自己資本比率	68.1%	67.9%	△ 0.2pt	—

# 最新TOPICS

## ■ 新規展開（2024/7/16発表）

モビリティにおけるSDVで重要となるAPI標準化に向けたミドルウェア開発の取り組みを開始。

- ✓ SDVとは、搭載されたソフトウェアを変更・更新することで、機能を向上させられる次世代の車。
- ✓ ゲーム領域でCRIが培ってきた、多種多様なプラットフォームの差異を埋める技術と知見をSDV領域にも導入することで、官民一体となって目指す「SDVのグローバル販売台数における日系シェア3割」の実現に貢献。



「人とくるまのテクノロジー展 2024 NAGOYA」に展示したSDV対応メータークラスターデモ機

## ■ 事例紹介（2024/4/19発表）

ゲーム業界で磨かれたリアルタイム処理技術を応用し、ポルトウウインのプロジェクト管理ツール「FAQT」の開発に参画。

- ✓ ゲームテストの現場で扱う大量の動画や画像データの軽量化のため、当社ミドルウェア「CRI LiveAct®」と「SmartJPEG®」を組み込み。
- ✓ 複数のテスト技術者が同時に作業できる「コラボレーション機能」には、ゲーム業界で磨かれたリアルタイム処理技術を応用。



# 最新TOPICS

## ■ グローバル対応（2024/7/18発表）

世界中のインディーゲーム開発者応援のため、サウンドミドルウェア「CRI ADX LE」の全世界提供を開始。

- ✓ ADX LEは、ADXの全てのサウンド演出を無償で利用できるバージョン。
- ✓ これまでADX LEは日本国内での利用に限定されてきたが、海外の開発者からも多くの利用希望がありました。今回、拡大しているインディーゲーム開発コミュニティを支援するべく、ADX LEを全世界で利用可能に。



## ■ 新機能発表（2024/6/25発表）

海外版ゲームで求められるテキスト・トゥ・スピーチ（音声読み上げ）拡張機能の提供を開始。

- ✓ テキスト・トゥ・スピーチとはテキスト情報を音声に変換して読み上げる機能。視覚に障害のある方がゲームを楽しむためのアクセシビリティ支援をする技術。
- ✓ 2019年、米国においてゲームもCVAA法の対象となったことで、ゲームでもアクセシビリティ対応の需要が拡大。

テキストチャットを音声読み上げへ変換する  
テキスト・トゥ・スピーチ拡張機能を提供開始



1. 2024年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	2
<b>2. 2024年9月期 通期業績予想</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>13</b>
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・	19
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	39

# 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）



(単位：百万円)

変更なし

	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）



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、効果音や楽曲などの制作業務を増加させ、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	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	△ 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。



# 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	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

変更あり

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。

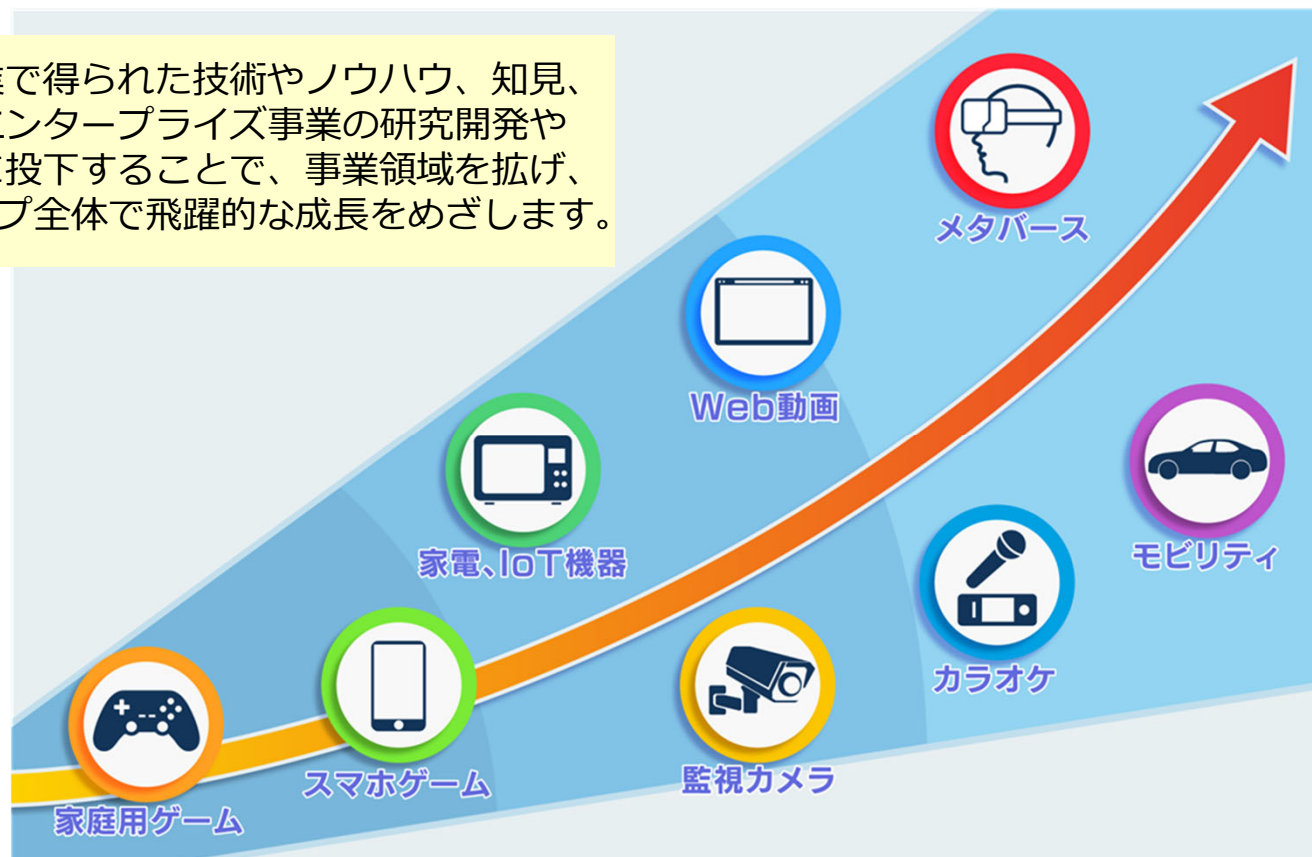
	1株あたり 年間配当金	配当性向
2024年9月期(予想)	15円	27.5%
2023年9月期	15円	33.7%

1. 2024年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	2
2. 2024年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	13
<b>3. 今後の成長戦略と事業の方針</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>19</b>
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	39

# 基本方針

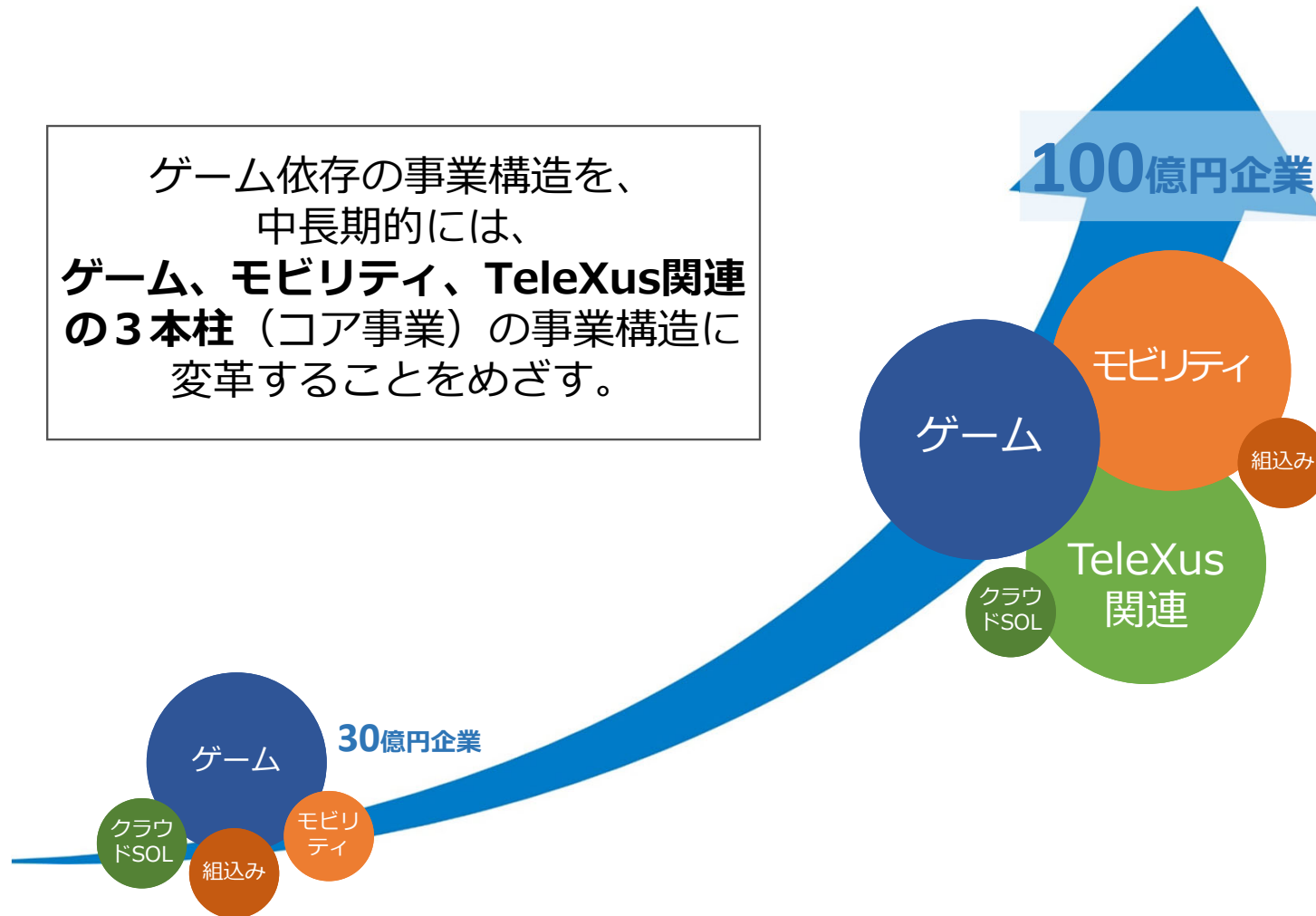
## ゲーム技術をエンタープライズへ

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～

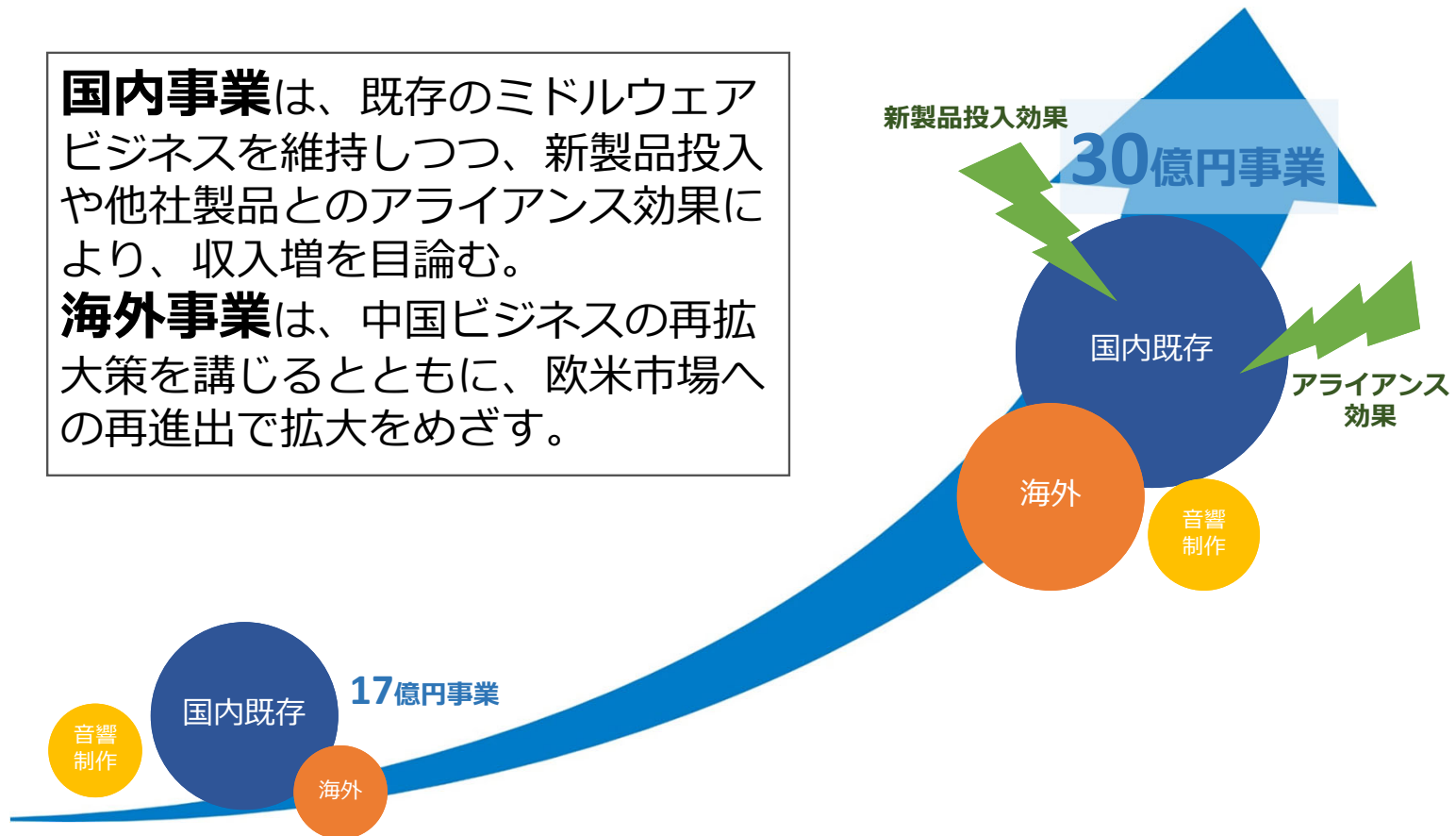
ゲーム依存の事業構造を、  
中長期的には、  
**ゲーム、モビリティ、TeleXus関連  
の3本柱**（コア事業）の事業構造に  
変革することをめざす。



# 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。

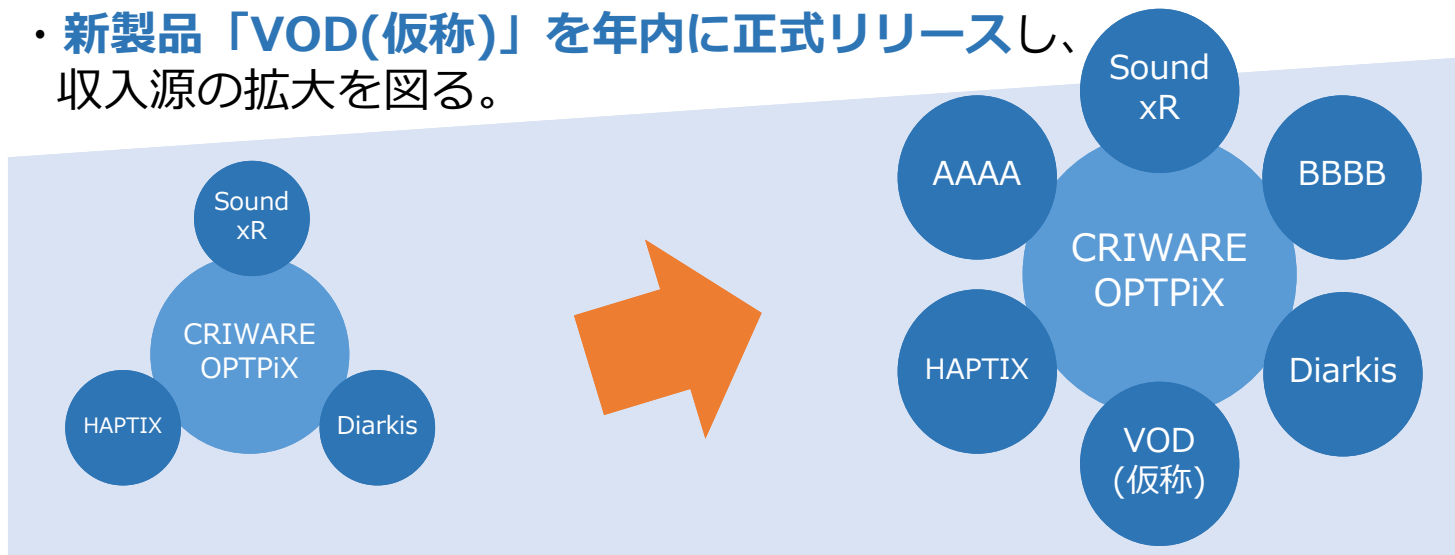
**海外事業**は、中国ビジネスの再拡大策を講じるとともに、欧米市場への再進出で拡大をめざす。



# 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

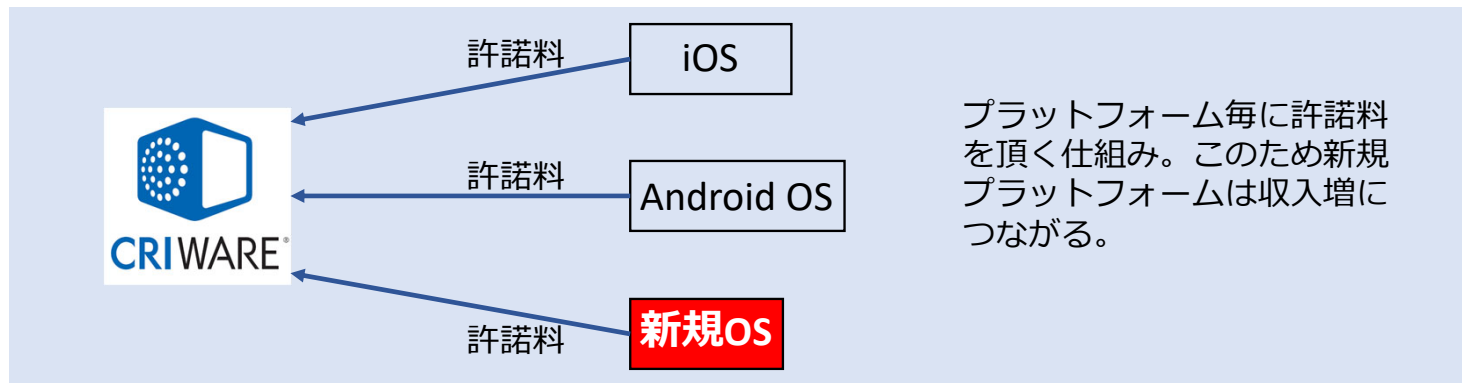
- ・ 既存のミドルウェアビジネスは、**自社の新製品/新機能や他社製品との連携**による機能強化や製品ラインナップ拡充により、シェア拡大を目論む。ゲームタイトルに**当社技術や当社製品の何か1つでも関与している状態**をめざす。
- ・ **新製品「VOD(仮称)」**を年内に正式リリースし、収入源の拡大を図る。



# 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）

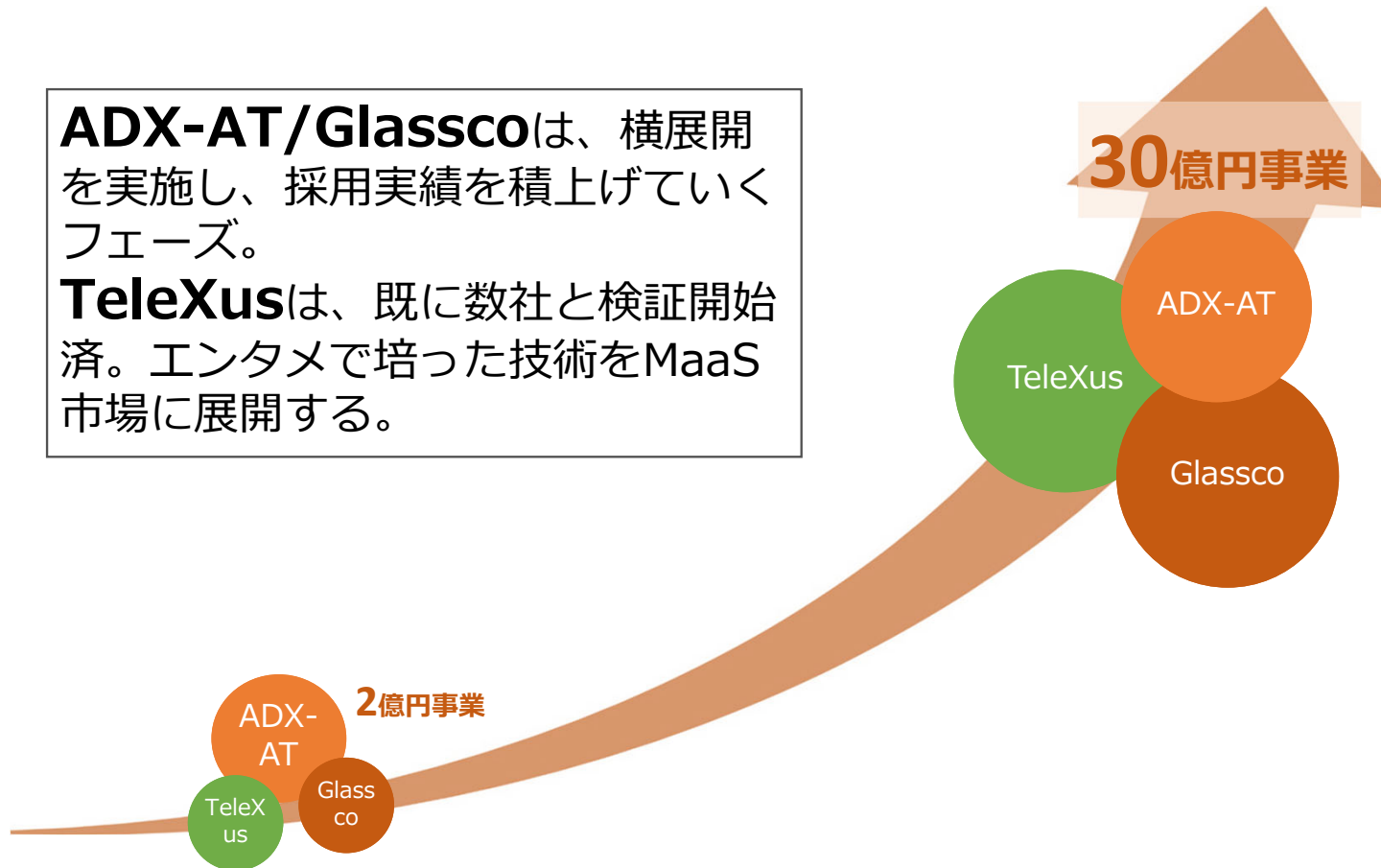
- ・ 欧米ビジネスは、GDC出展などを皮切りに、欧米への再進出機会を探り、**現地販売機能の設置（現地子会社立上げもしくは現地企業との業務提携）**を目論む。
- ・ 欧米は、既にDestinyやHitmanシリーズなどビッグタイトルへの導入実績があり、顧客が導入しやすい**映像関連ミドルウェア（CRI SofdecやVODなど）**を皮切りに、拡販を進める。



# 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 ～

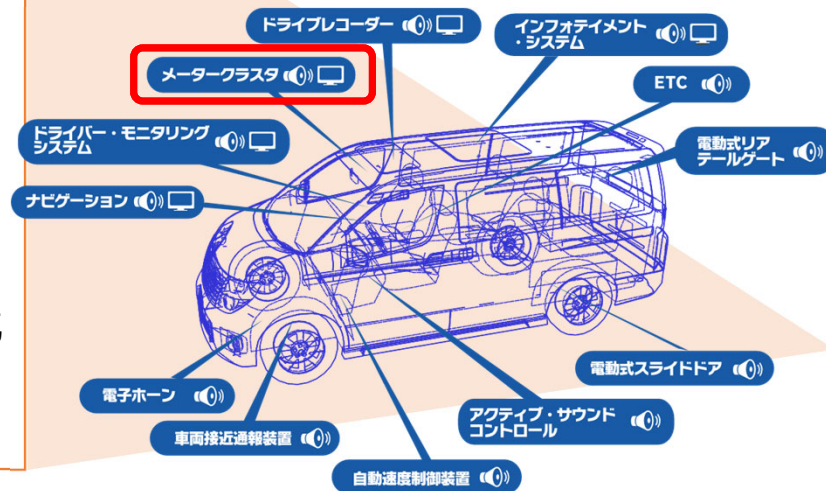
## CRI ADX Automotive (略称：ADX-AT)

- ・ 情報提示音（ウインカーやリバース使用時の音）やETC音声など**車室内外のさまざまな音を制御**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3月までで**累計663万台**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。

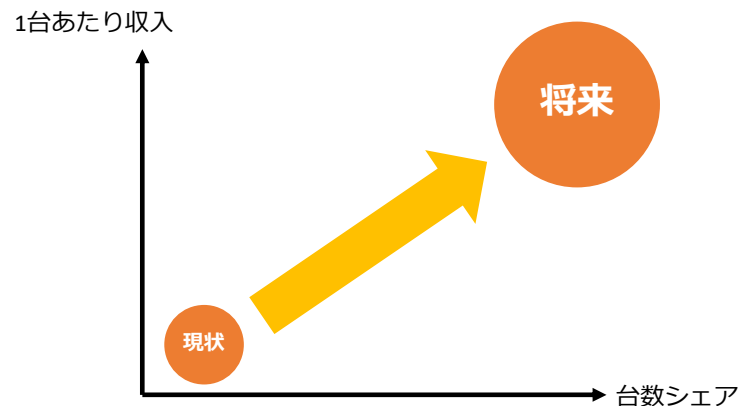


# 今後の成長戦略② ～ モビリティ／音声製品 ～



## 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**。



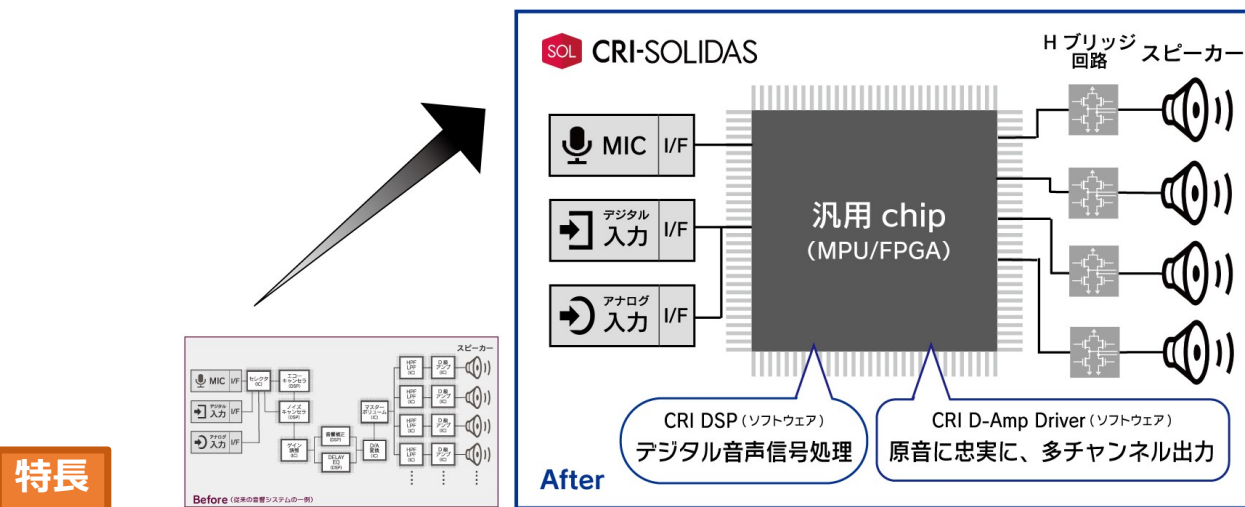
※8297万台は2022年の世界の四輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

# 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。



# 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)

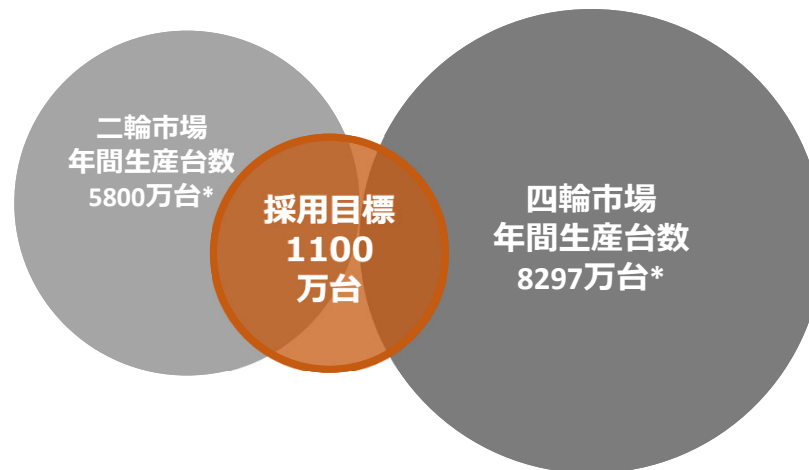
- 車載メーターの**デザイン制作から実装まで**を簡単に行うことができる車載メーターグラフィックソリューション。
- 従来行われていた自動車メーカーと部品メーカーとのデザイン確認から修正までの**工数を大幅削減**。
- **直観的に扱えるUI**により、学習コストの削減にも貢献。
- 対象市場は四輪にとどまらず、二輪市場も。1st事例は二輪から。

# 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。**



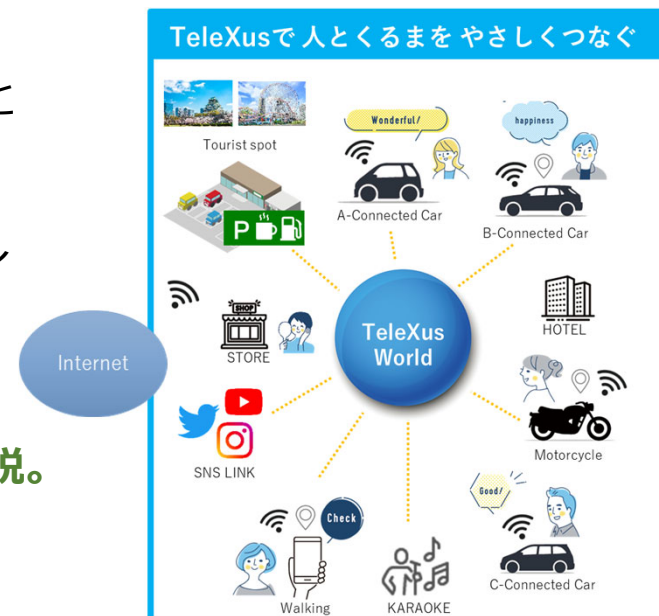
2030年には車載メーターの大半がTFT液晶になると言われている。

※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)

## 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。

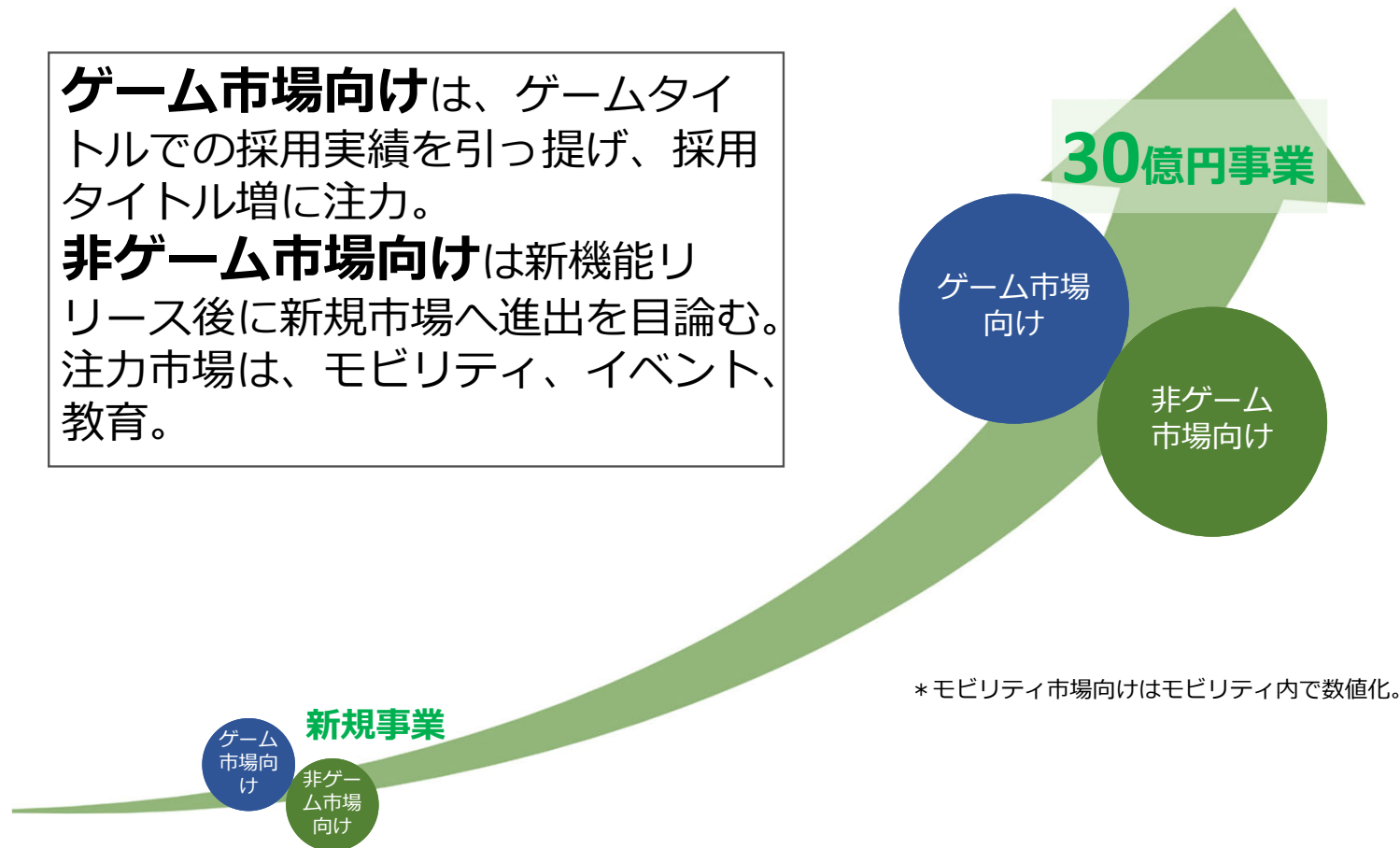
TeleXusの詳細は次ページ以降で解説。





# 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

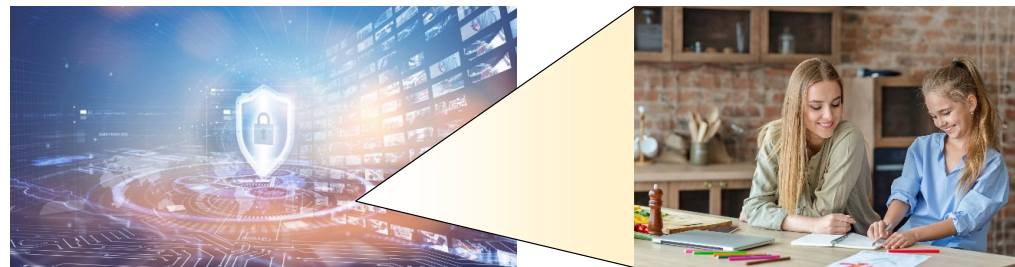
映像や音声、情報をリアルタイムに送受信するプラットフォーム。

### ✓ 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。

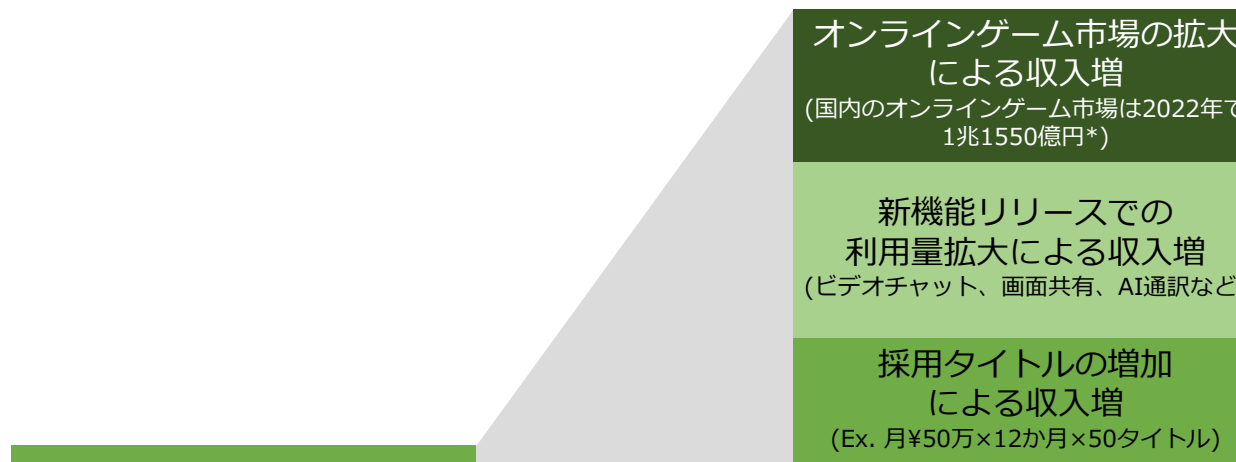


# 今後の成長戦略③ ～ TeleXus関連／ゲーム市場向け ～



## 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izenブレイズ』に「TeleXus」が採用。

**『ブレizen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。

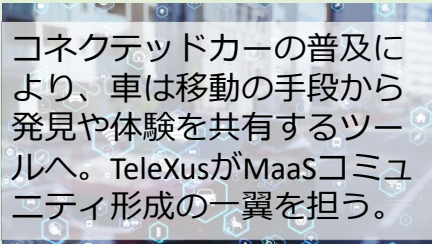


# 今後の成長戦略③ ～ TeleXus関連／非ゲーム市場向け ～

## 非ゲーム市場向け成長戦略

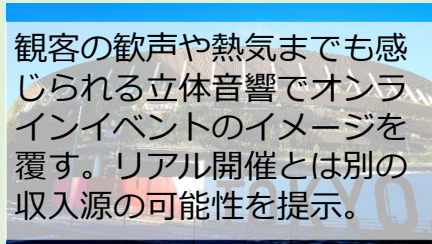
- TeleXusの主な優位性は以下のとおり。  
①**大人数同時会話**、②**立体音響・空間演出**、③**AI通訳**
- あらゆる市場がターゲットになりうるが、その中でも特に、**利用者が多く、現状抱える制限や問題がTeleXusによって解消される**と思われる以下3市場向けに注力。

### モビリティ



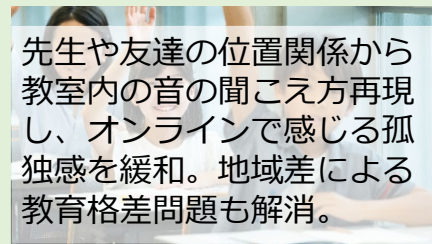
コネクテッドカーの普及により、車は移動の手段から発見や体験を共有するツールへ。TeleXusがMaaSコミュニティ形成の一翼を担う。

### 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 ～

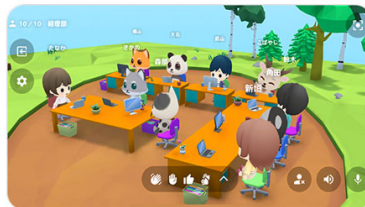
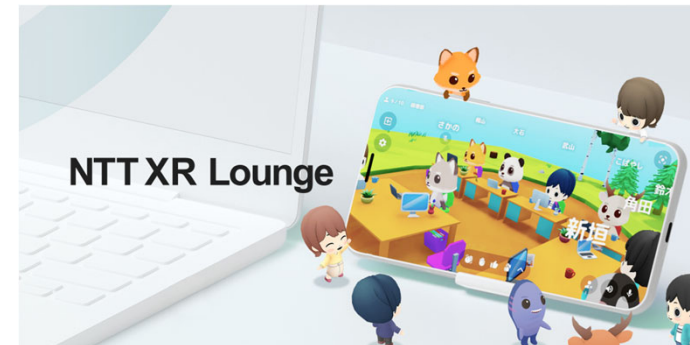


## 事例紹介(バーチャルオフィス)

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. 2024年9月期 3Q累計決算概要	・ ・ ・	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
<b>4. 参考資料：企業概要</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>39</b>

# 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167名 単体148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

(2024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

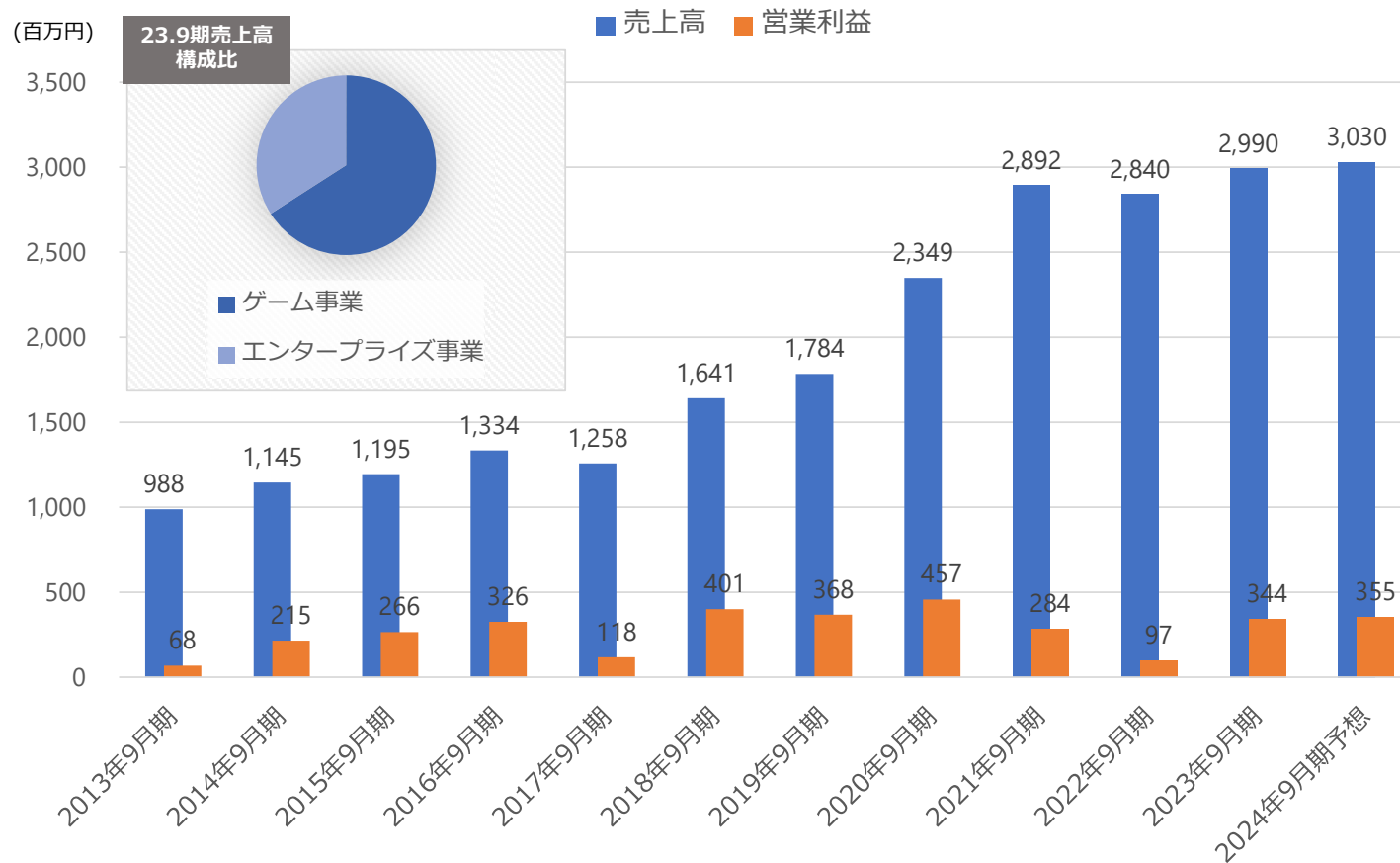
### 2001年 CRI・ミドルウェアを設立

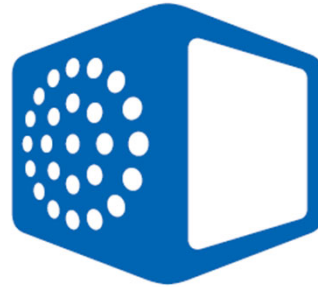
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

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

## 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

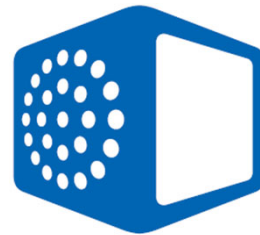


監視カメラ

# 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)



圧倒的な  
**映像圧縮技術**

CRIWARE®

高音質で  
**1/24**  
音声データ圧縮率

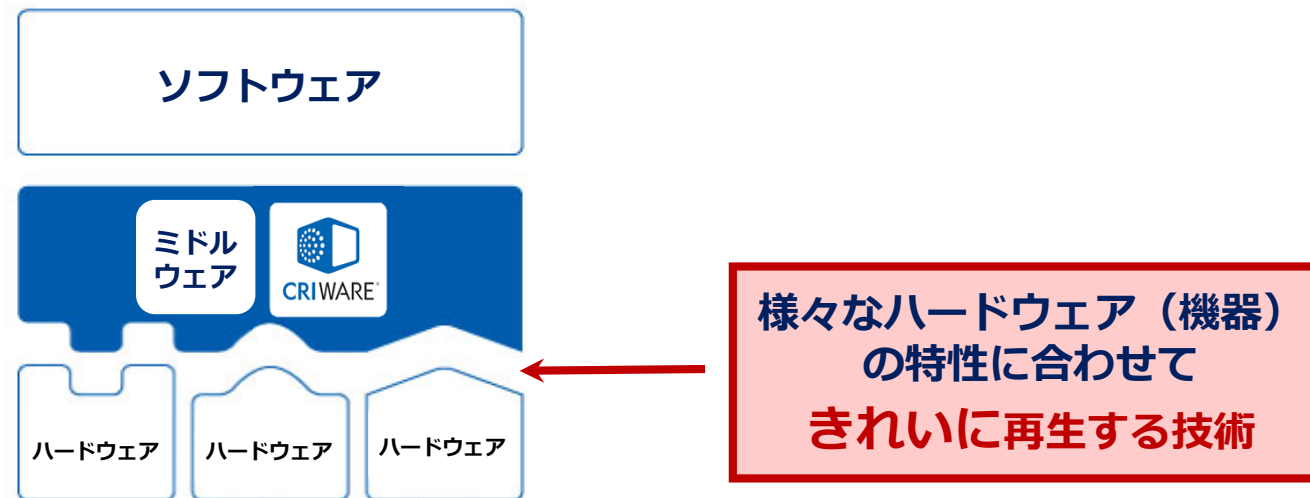
	圧縮率	音質
<b>CRI</b>	<b>1/10~1/24</b>	◎
コーデックA	1/10~1/12	△
コーデックB	1/10~1/20	○
コーデックC	1/10~1/20	◎

高画質で  
**1/1000**  
映像データ圧縮率

	圧縮率	画質
<b>CRI</b>	<b>1/200~1/1,000</b>	◎
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

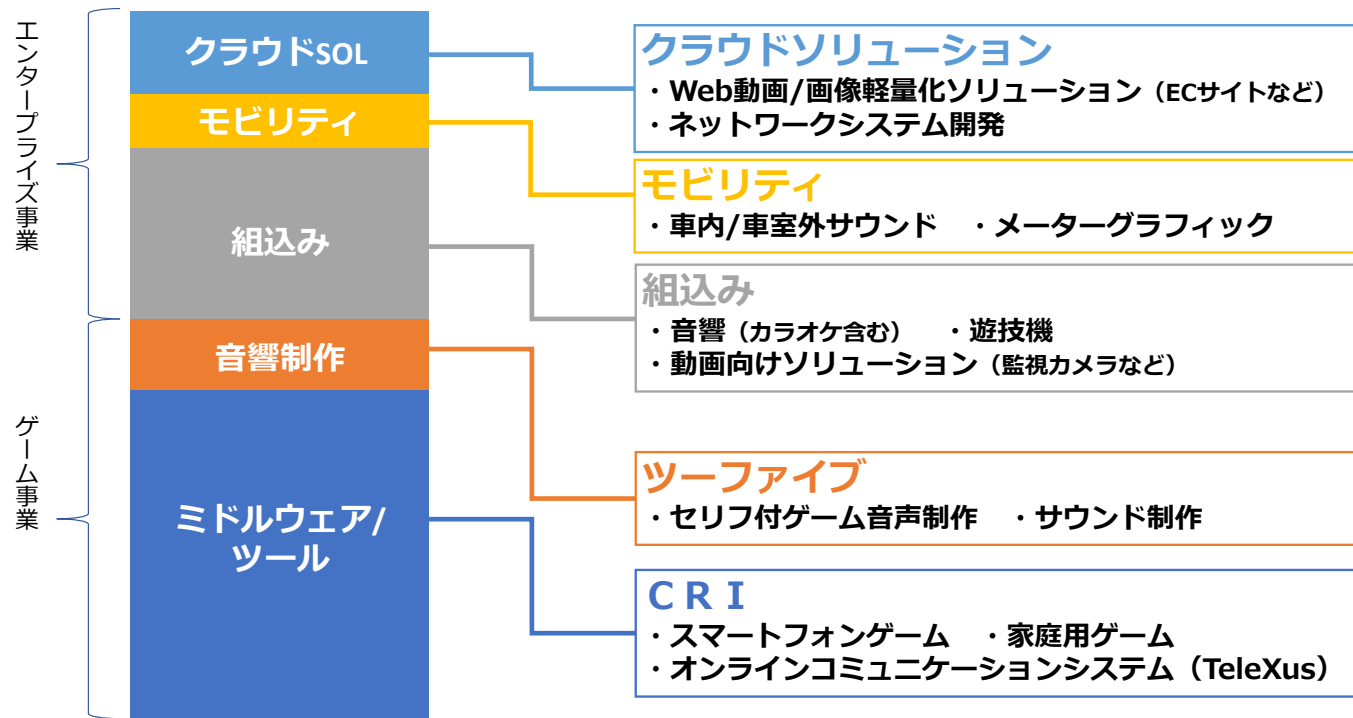
# 独自技術（再生技術）

「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



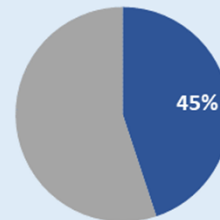
※海外のコンテンツ制作を含む。

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

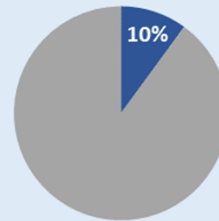
ハイクオリティな  
ゲームを開発したい

# 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

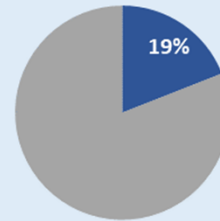
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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。

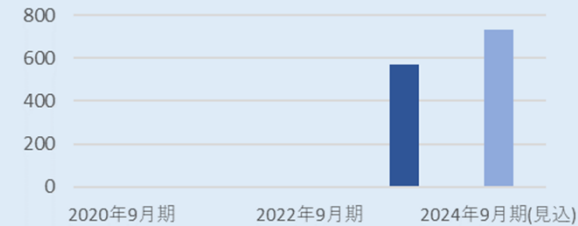
### 主要製品

- ・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

＼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

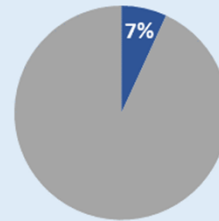
移動手段となるモビリティ業界向けに、CRIがこれまで培ってきた音声・映像などのあらゆる技術をアレンジし提供。モビリティ業界に新たな価値と体験を提供し続ける。

### 主要製品

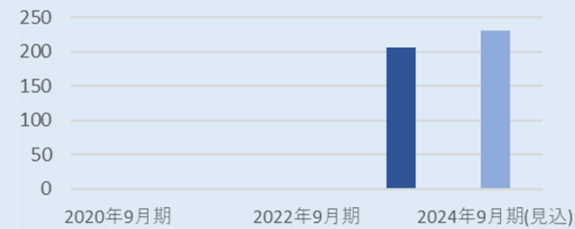
- ・サウンド開発ソリューション「CRI ADX® Automotive」
- ・グラフィック開発ソリューション「CRI Glassco®」
- ・オンラインコミュニケーションプラットフォーム「CRI TeleXus®」

※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。

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

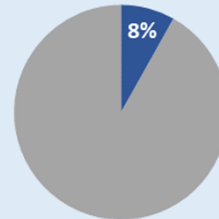
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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。

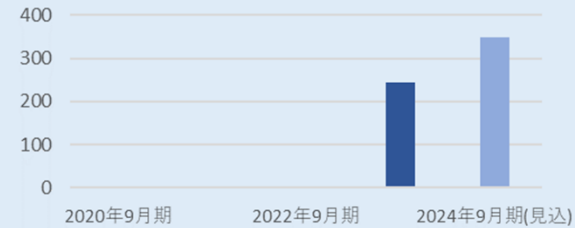
### 主要製品

- ・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

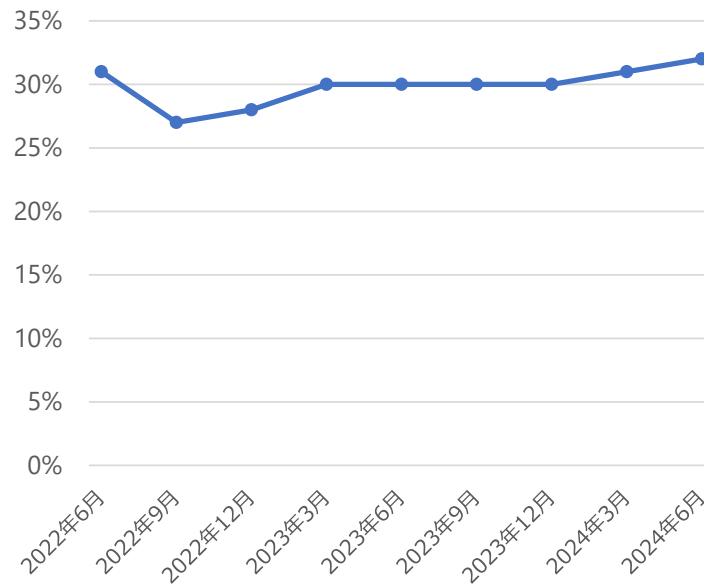


ECのコンバージョン率  
(成約率)を上げたい

# ゲーム事業：CRIWARE採用率（国内）



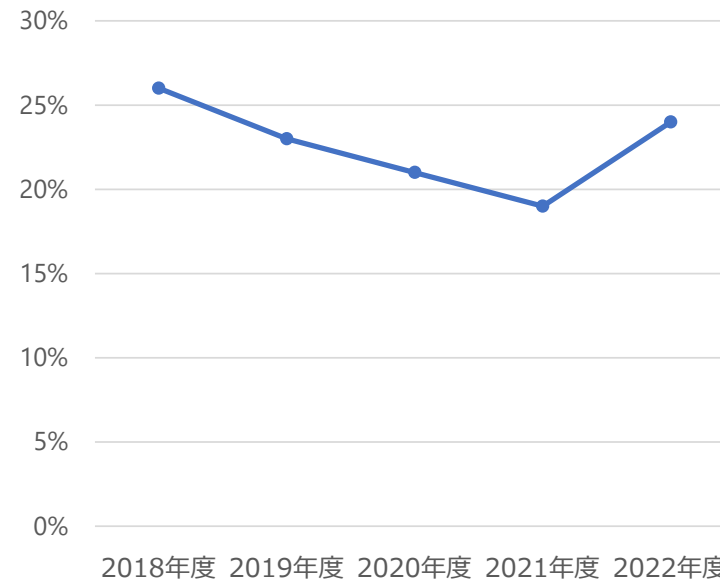
## スマートフォンゲーム



**CRIWARE採用率：32% ※**  
(2024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

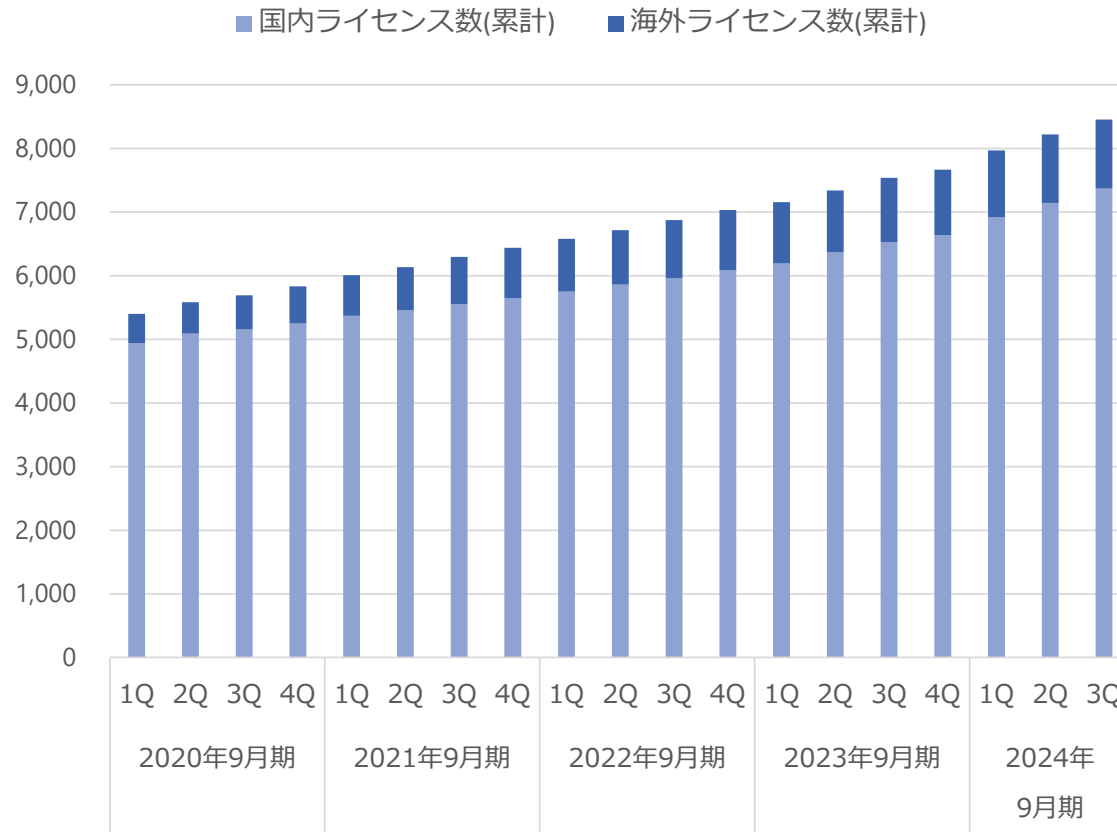
## 家庭用ゲーム



**CRIWARE採用率：24% ※**  
(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

# ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移



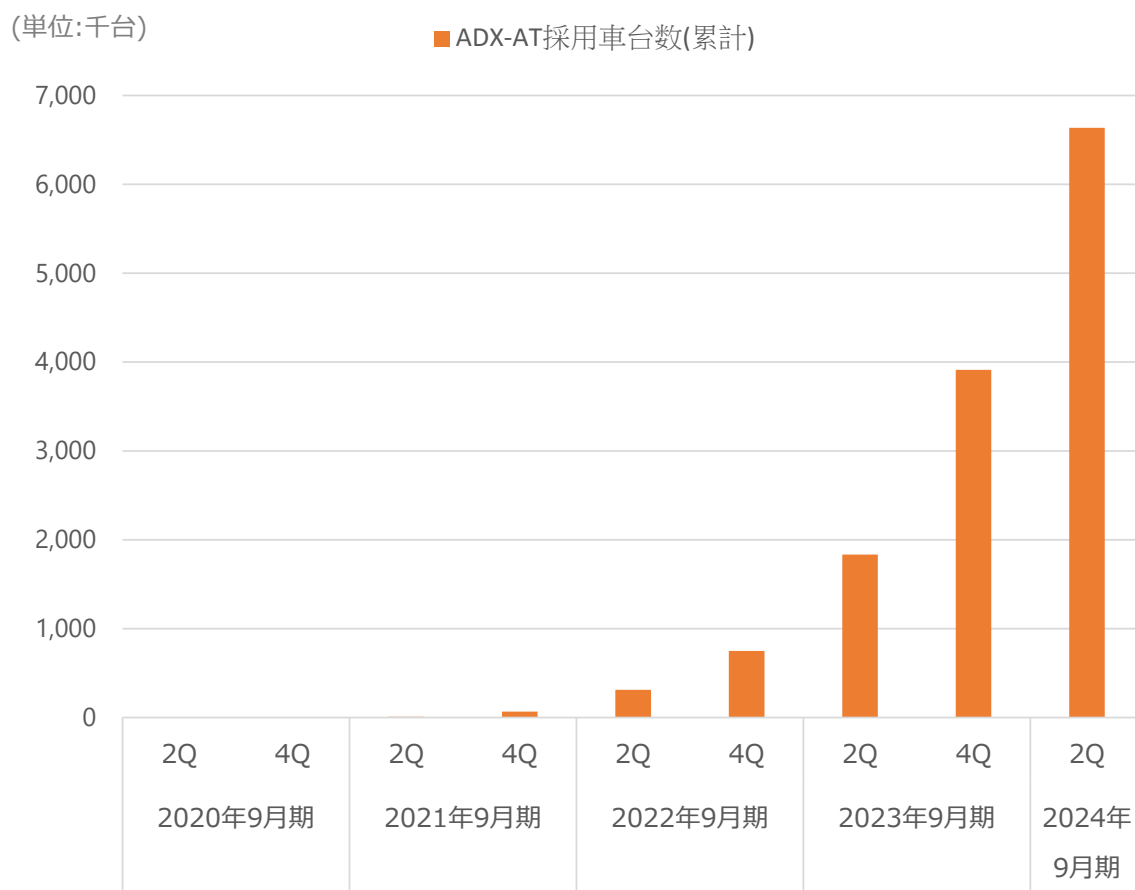
CRIWARE採用

**8,455**  
ライセンス

(2024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。

# 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。**