



2025年9月期第1四半期 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 2月 13日

© CRI Middleware Co., Ltd.

| | |
|---------------------------|----------------|
| 1. 2025年9月期 1Q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 | ・ ・ ・ 25 |
| 4. 参考資料：企業概要 | ・ ・ ・ 46 |

1Q決算のポイント（連結）



1Qとしては過去最大級の営業利益（前期比3.7倍）

- 許諾売上が大幅増（海外ゲーム、モビリティ、組込み）
- 音響制作（ツーフアイブ）も四半期最大の売上・利益

売上高 861百万円

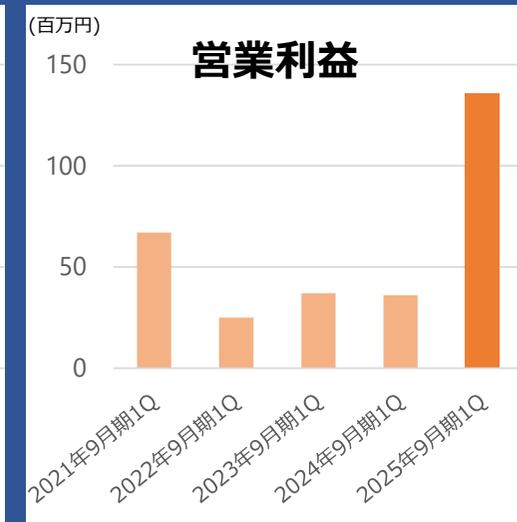
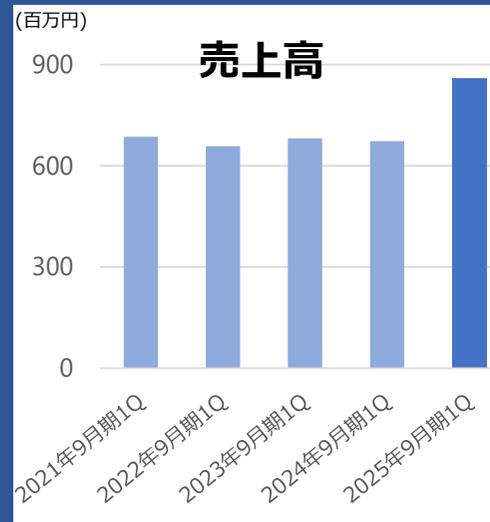
（前年同期比+28%）

（通期公表予想進捗率26%）

営業利益 136百万円

（前年同期比+278%）

（通期公表予想進捗率35%）



1Q決算概要（連結）

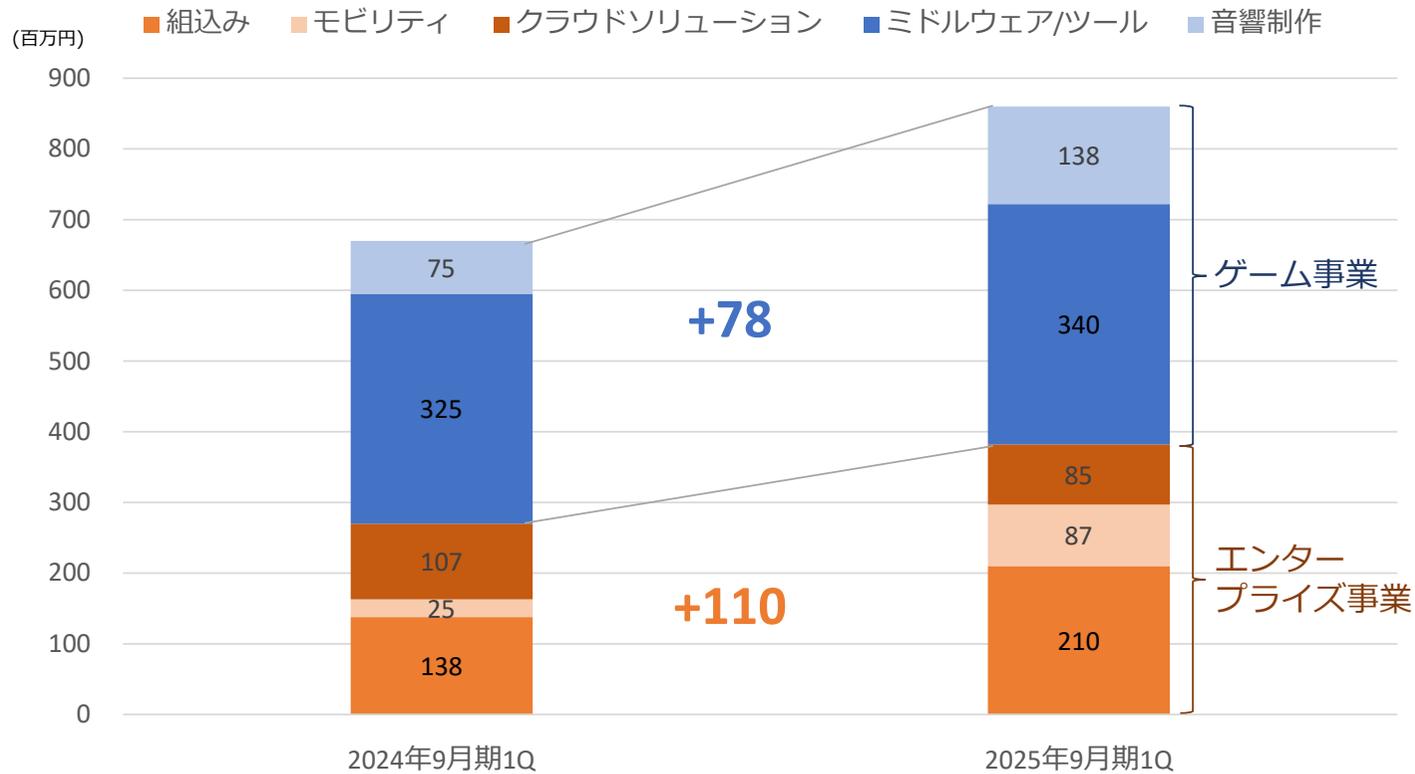


（単位：百万円）

| | 当期実績 2025年9月期1Q | 前年同期実績 2024年9月期1Q | 前年同期比 増減額 | 前年同期比 増減率 | 通期公表予想 2025年9月期 | 通期公表予想 進捗率 |
|----------------------|--------------------|----------------------|--------------|--------------|--------------------|---------------|
| 売上高 | 861 | 673 | + 188 | + 28.1% | 3,360 | 25.7% |
| 売上原価 | 370 | 316 | + 53 | + 16.9% | | |
| 売上総利益 | 491 | 356 | + 135 | + 38.0% | | |
| (売上総利益率) | 57.0% | 52.9% | + 4.1pt | — | | |
| 販売費及び一般管理費 | 355 | 319 | + 35 | + 11.0% | | |
| 営業利益 | 136 | 36 | + 100 | + 277.8% | 384 | 35.5% |
| (営業利益率) | 15.8% | 5.4% | + 10.4pt | — | 11.4% | — |
| 経常利益 | 146 | 37 | + 109 | + 295.2% | 394 | 37.1% |
| 親会社株主に帰属する 四半期純利益 | 101 | 24 | + 77 | + 313.3% | 312 | 32.6% |
| 従業員数（人） | 171 | 166 | | | | |

1Qセグメント別業績（分野別売上高推移）

ゲーム事業、エンタープライズ事業ともに、売上が前年同期比大幅増。



1Q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、予定どおり進捗したものの、前年同期は料金体系変更による駆け込み需要があったため、国内減収。(△36百万円) 海外は、中国において第3のOSがローンチされた効果と、欧米圏で新規の許諾売上を複数獲得したこと等により増収。(＋51百万円)
- ・音響制作(ツーファイブ)は、新規顧客を含めた大型の音声収録業務を複数受注したことにより、四半期最大の売上・利益を達成。(＋62百万円)

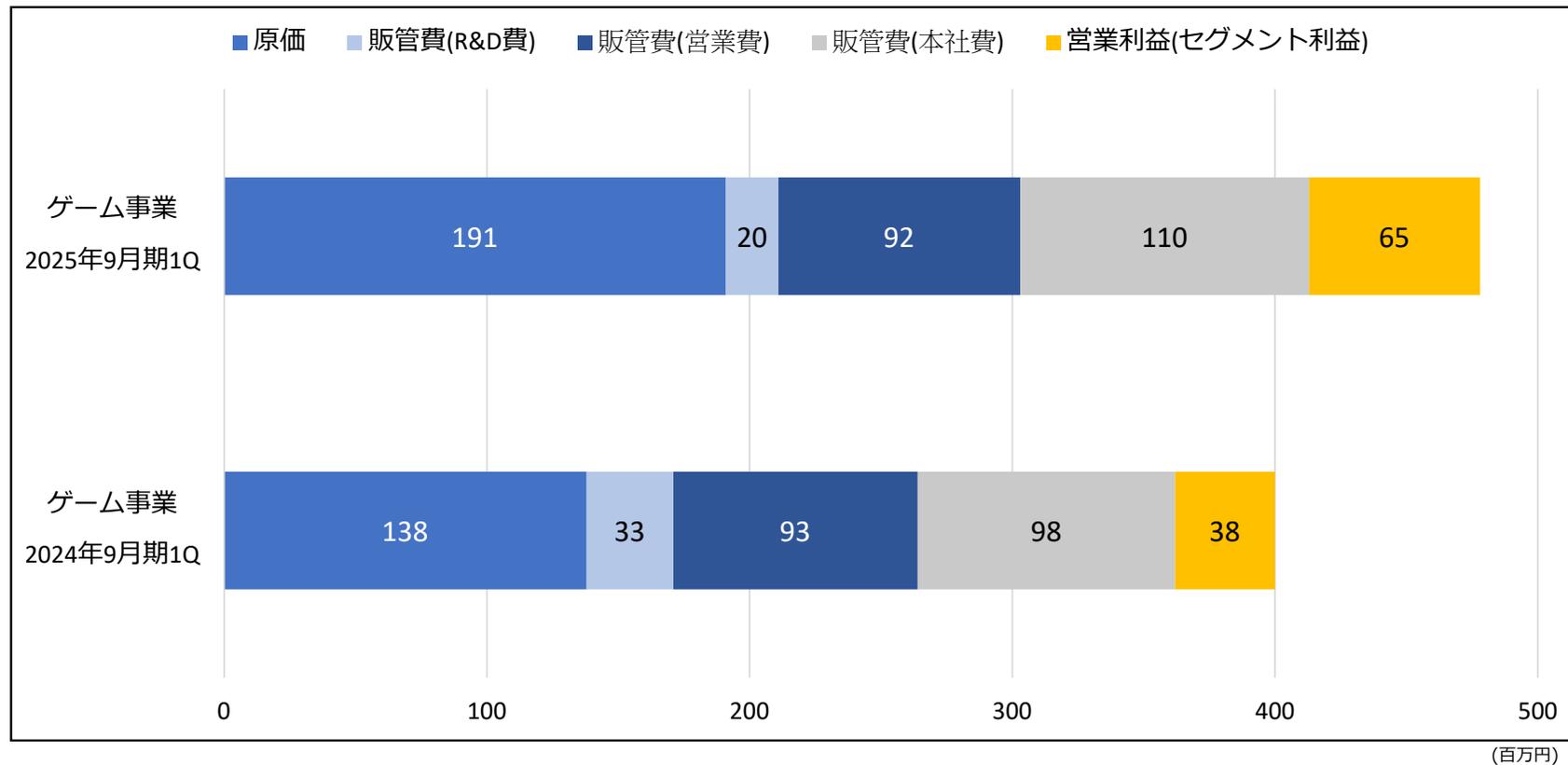
(単位：百万円)

| | | 2024年9月期1Q | | 2025年9月期1Q | | 増減額 | 増減率 |
|---------|-------------|------------|--------|------------|-------|------|----------|
| | | 実績 | (構成比) | 実績 | (構成比) | | |
| 売上高 | ゲーム事業 | 401 | 59.6% | 479 | 55.6% | + 78 | + 19.5% |
| | ミドルウェア/ツール* | 325 | 48.4% | 340 | 39.5% | + 15 | + 4.6% |
| | (内、海外) | 18 | 2.8% | 70 | 8.1% | + 51 | + 272.4% |
| | 音響制作 | 75 | 11.2% | 138 | 16.1% | + 62 | + 83.4% |
| セグメント利益 | ゲーム事業 | 38 | 106.9% | 65 | 48.1% | + 26 | + 69.9% |

* 海外でのコンテンツ制作を含む。

1Q利益増減分析 (ゲーム事業/前年同期比)

海外ゲームの許諾売上と子会社ツーフアイブが行う音響制作が好調だったことにより利益増。なお、原価増はツーフアイブの受託売上増に伴うもの。



1Q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、カラオケ案件で大型の許諾売上があったこと等により増収。(+71百万円)
- ・モビリティは、新製品Glasscoが本格的に立ち上がり、許諾売上が増加したこと等により増収。(+61百万円)
※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、受託業務量を減らしたことにより減収。(△22百万円)

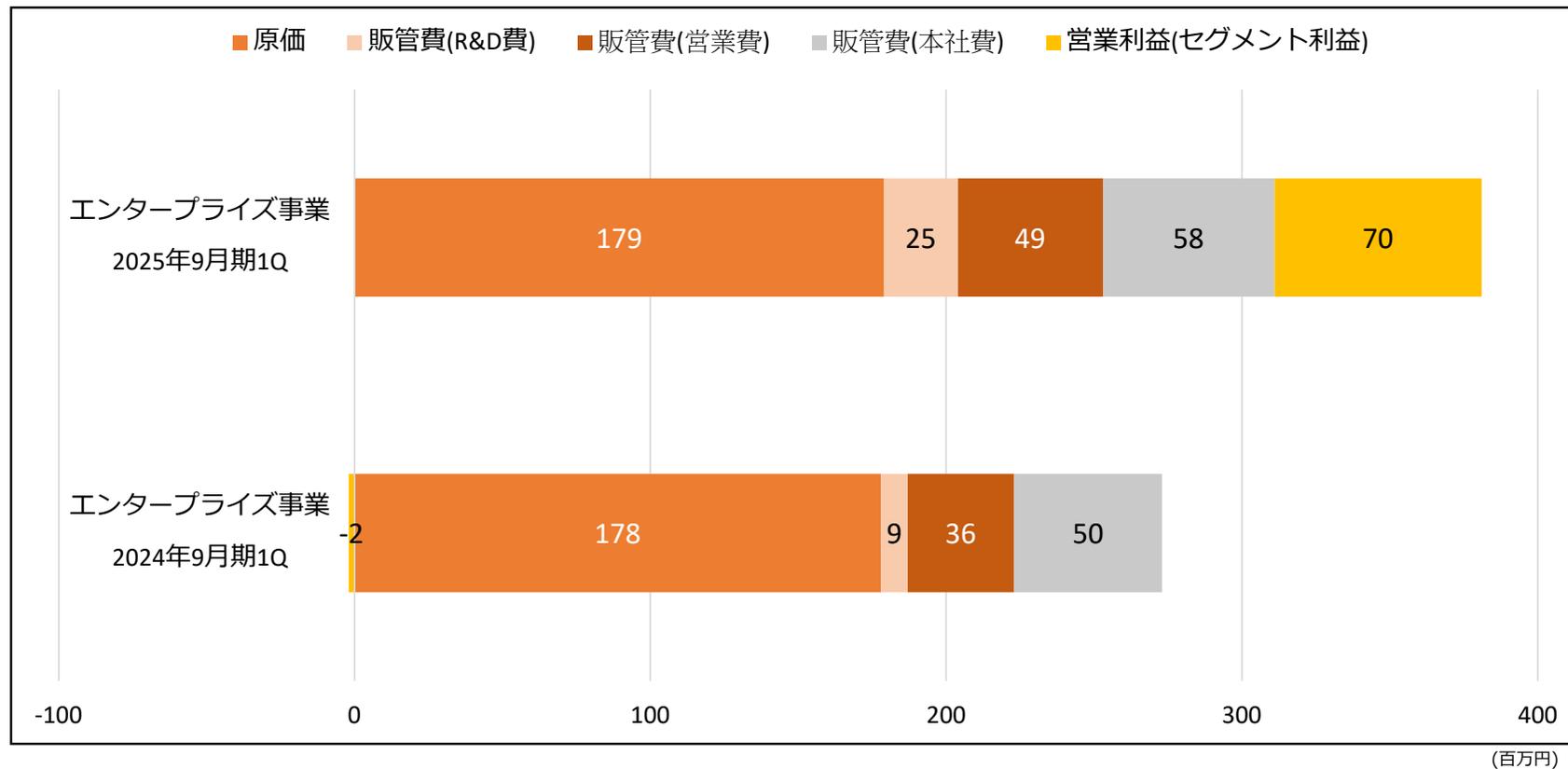
(単位：百万円)

| | | 2024年9月期1Q | | 2025年9月期1Q | | 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 | 271 | 40.4% | 382 | 44.4% | + 110 | + 40.7% |
| | 組込み | 138 | 20.6% | 210 | 24.4% | + 71 | + 51.7% |
| | モビリティ | 25 | 3.8% | 87 | 10.1% | + 61 | + 238.1% |
| | クラウドソリューション | 107 | 16.0% | 85 | 9.9% | △ 22 | △ 20.6% |
| セグメント利益 | エンタープライズ事業 | △ 2 | △ 6.9% | 70 | 51.9% | + 73 | — |

1Q利益増減分析（エンタープライズ事業/前年同期比）

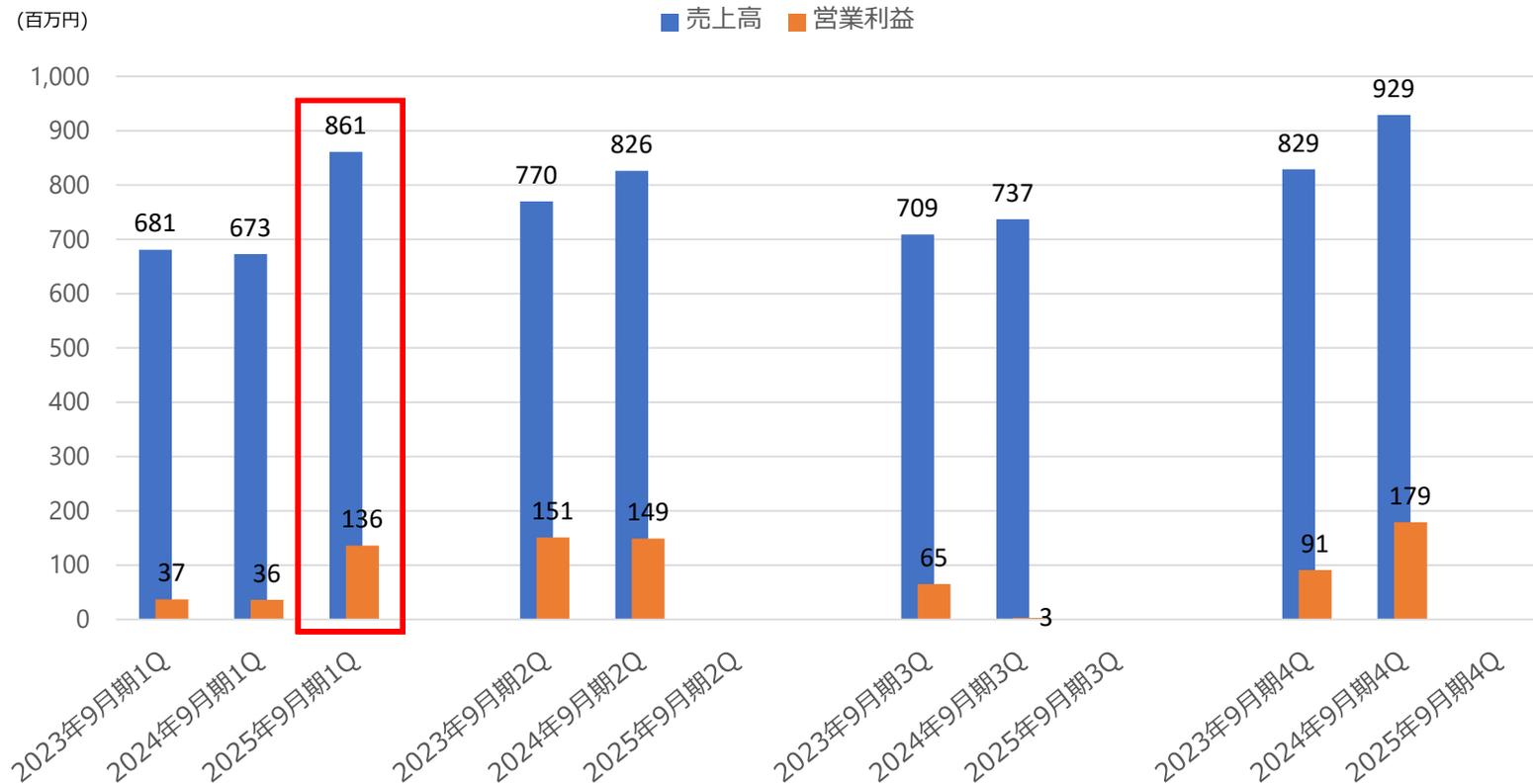


モビリティの新製品Glasscoの許諾売上が本格的に立ち上がったこと、および組込みで大型の許諾売上があったことにより増益。



直近3年四半期業績推移（連結）

1Q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/モビリティの新製品Glasscoが本格的に立ち上がったことにより、売上・利益が拡大。



1Q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157百万円増。
 負 債：前受金の増加等により、前期末比146百万円増。（※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11百万円増。

（単位：百万円）

| | 2024年9月期末 | 2025年9月期 1Q末 | 増減額 |
|-------------|--------------|-----------------|--------------|
| 流動資産 | 4,484 | 4,663 | + 179 |
| 現金及び預金 | 3,626 | 3,962 | + 336 |
| 売掛金及び契約資産 | 766 | 567 | △ 199 |
| その他流動資産 | 91 | 133 | + 42 |
| 固定資産 | 875 | 854 | △ 21 |
| 有形固定資産 | 149 | 147 | △ 2 |
| 無形固定資産 | 376 | 349 | △ 27 |
| 投資その他の資産 | 348 | 358 | + 9 |
| 資産合計 | 5,360 | 5,518 | + 157 |

（単位：百万円）

| | 2024年9月期末 | 2025年9月期 1Q末 | 増減額 |
|----------------|--------------|-----------------|----------------|
| 流動負債 | 391 | 1,536 | + 1,145 |
| 固定負債 | 1,201 | 202 | △ 998 |
| 負債合計 | 1,592 | 1,738 | + 146 |
| 株主資本 | 3,719 | 3,716 | △ 2 |
| その他の包括利益累計額 | 12 | 16 | + 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 | 3,779 | + 11 |
| 負債純資産合計 | 5,360 | 5,518 | + 157 |

最新TOPICS

ゲーム事業

■ TeleXus導入事案（2025/1/14発表）

CRI TeleXusの新機能「AI通訳ボイスチャット」が韓国ロッテグループのメタバース「CALIVERSE」へ導入準備中。

- ✓ 2025/1に米国ラスベガスにて開催されたテクノロジーの祭典「CES2025」において、会場と当社日本オフィスをオンラインで接続。日本語話者と韓国語話者のスムーズな会話を実現。

※CALIVERSE Inc.によるメタバースプラットフォーム「CALIVERSE（カリバース）」は2024年8月にオープン。超高画質なことが特長のCALIVERSEは「ハイパーリアル」とも称され、まるで現実のようなリアリティあるメタバース空間にてショッピングやエンターテインメントを楽しむことが可能。



最新TOPICS



ゲーム事業

■ 北米展開第一弾 (2024/12/18発表)

ゲーム開発者向けの国際カンファレンス「Game Developers Conference(GDC) 2025」に登壇予定。

- ✓ CRIWARE の世界展開の一環として、米国サンフランシスコにて行われるゲーム開発者向けの国際カンファレンスGDC2025に当社フェローが登壇予定。

日時：2025/3/17～2025/3/21

場所：モスコーニ・センター（米国・カリフォルニア州サンフランシスコ）



エンタープライズ事業

■ アワード受賞 (2024/11/14発表)

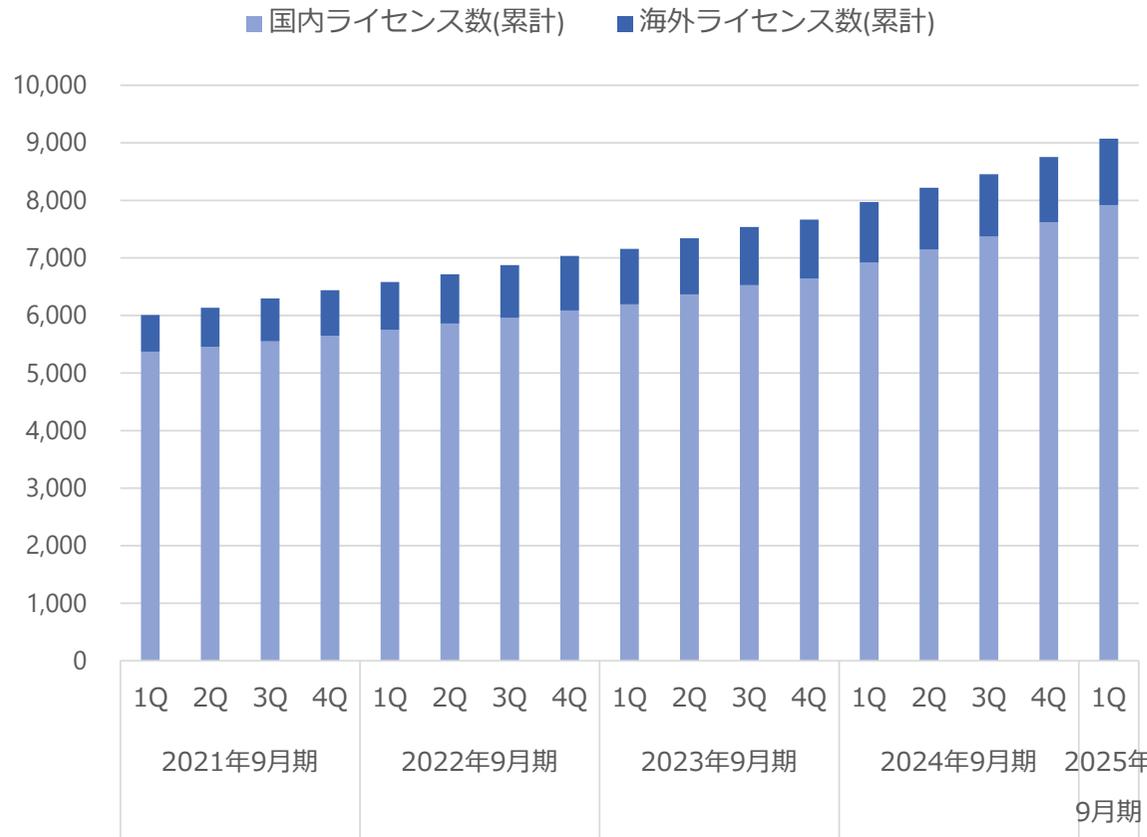
フルデジタルオーディオソリューション「CRI SOLIDAS」が「EdgeTech+ AWARD 2024」にて「JASA 特別賞」を受賞。

- ✓ 音響信号処理を汎用のマイコンやFPGAチップに集約させることで大幅な部品点数減を実現。
- ✓ 小型化、省エネ、コスト低減はもちろん、マルチメディアで重要な音に関するソリューションを広げることができた点が評価された。



<https://www.jasa.or.jp/expo/event/award.html>

参考：ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移



CRIWARE採用

9,071
ライセンス

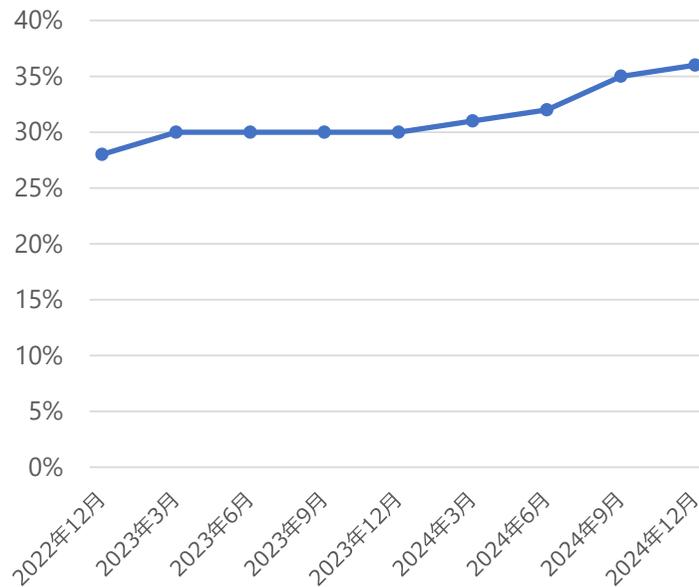
(2024年12月集計)

※ 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）



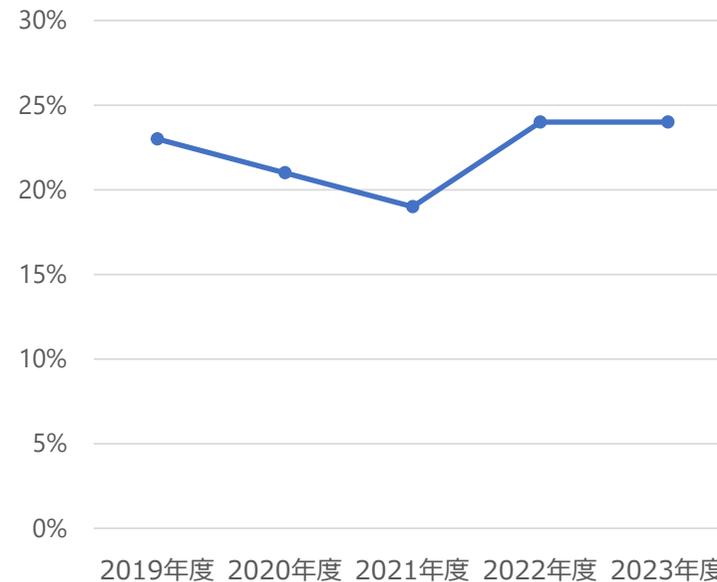
スマートフォンゲーム



CRIWARE採用率：36% ※
(2024年12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

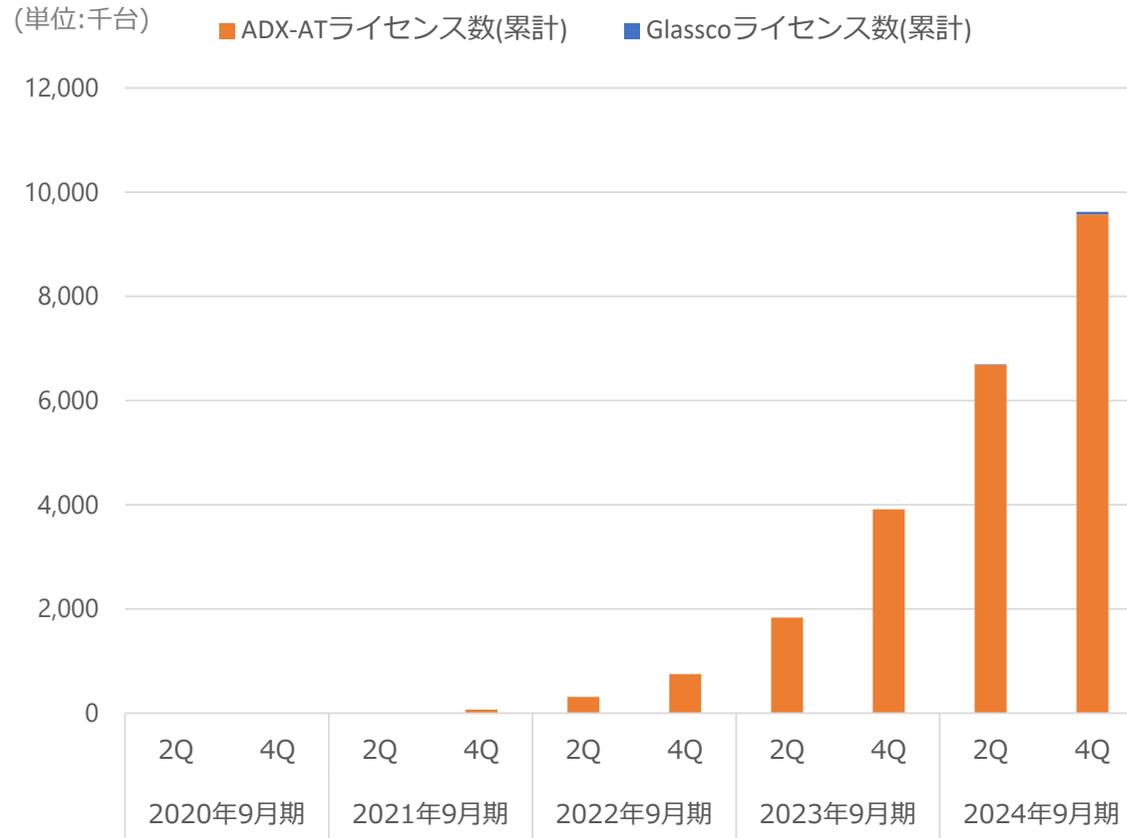
家庭用ゲーム



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



CRIWARE採用

962万
ライセンス

(2024年9月集計)

| | |
|---------------------------|-----------------|
| 1. 2025年9月期 1Q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 | ・ ・ ・ 25 |
| 4. 参考資料：企業概要 | ・ ・ ・ 46 |

25年9月期業績予想のポイント（連結）



売上高3,360百万円、営業利益384百万円

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月期業績予想（連結）



（単位：百万円）

| | 2024年9月期 | 2025年9月期 予想 | 増減額 | 増減率 |
|---------------------|----------|----------------|---------|--------|
| 売上高 | 3,167 | 3,360 | + 192 | + 6.1% |
| 営業利益 | 368 | 384 | + 15 | + 4.2% |
| (営業利益率) | 11.6% | 11.4% | △ 0.2pt | — |
| 経常利益 | 383 | 394 | + 10 | + 2.8% |
| 親会社株主に帰属する 当期純利益 | 304 | 312 | + 7 | + 2.5% |

| | | | | |
|-----------|-----|-----|------|----------|
| 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月期の四半期売上・利益のバランスは、売上・利益ともに下期偏重の予定

25年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）



（単位：百万円）

| | 2024年9月期 | 2025年9月期 | 増減額 | 増減率 |
|-------------|----------|----------|-------|---------|
| | 実績 | 予想 | | |
| ゲーム事業 | 1,676 | 1,840 | + 163 | + 9.7% |
| ミドルウェア/ツール* | 1,268 | 1,460 | + 191 | + 15.1% |
| （内、海外） | 157 | 280 | + 122 | + 77.6% |
| 音響制作 | 408 | 380 | △ 28 | △ 6.9% |

*海外でのコンテンツ制作を含む。

25年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）



■ 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。ツ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）



（単位：百万円）

| | 2024年9月期 | 2025年9月期 | 増減額 | 増減率 |
|-------------|----------|----------|-------|---------|
| | 実績 | 予想 | | |
| エンタープライズ事業 | 1,490 | 1,520 | + 29 | + 2.0% |
| 組込み | 745 | 800 | + 54 | + 7.4% |
| モビリティ | 256 | 380 | + 123 | + 48.2% |
| クラウドソリューション | 489 | 340 | △ 149 | △ 30.5% |

25年9月期セグメント別売上予想（連結/前期比）



■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

- ▶ 3Qで大型案件を契約予定。

*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

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。

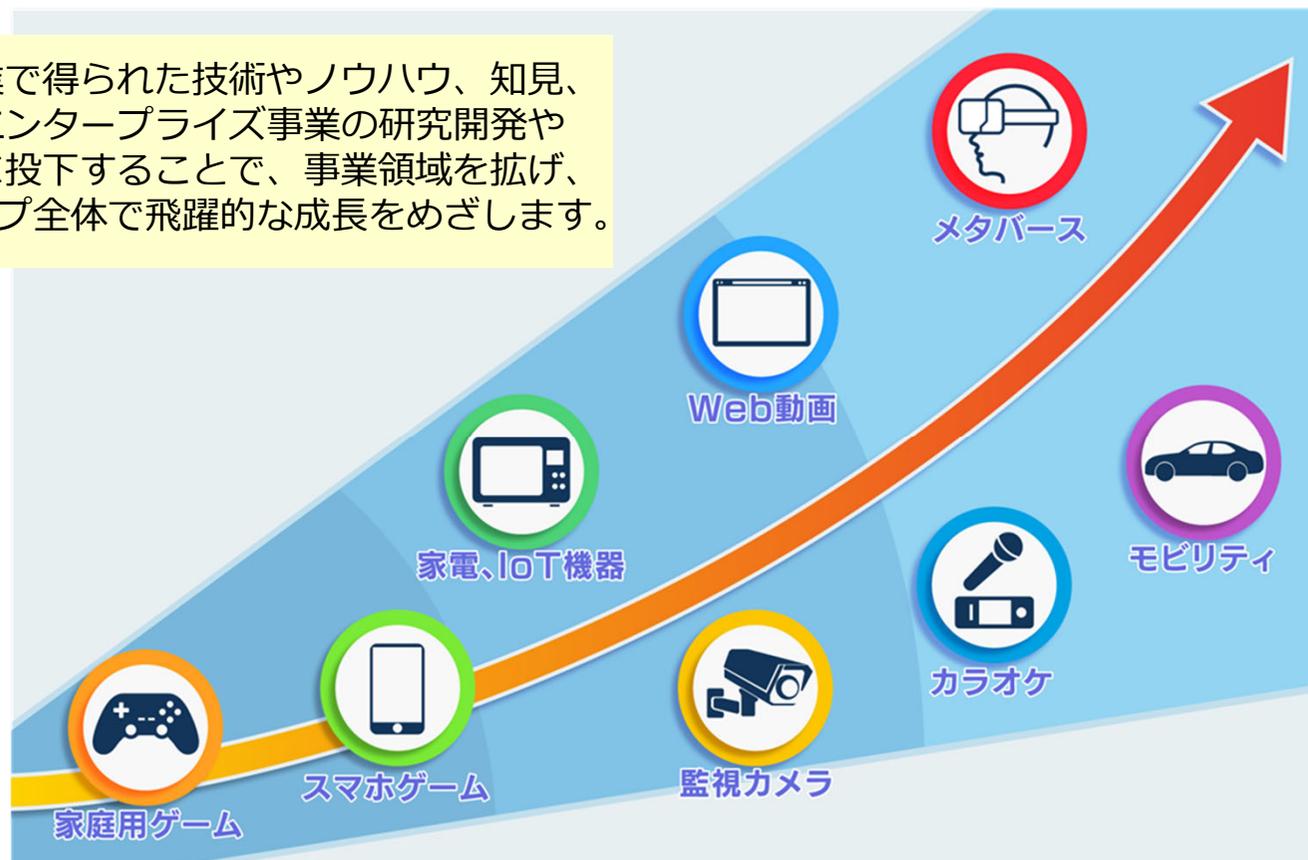
| | 1株あたり 年間配当金 | 配当性向 |
|--------------|----------------|-------|
| 2025年9月期(予想) | 20円 | 33.5% |
| 2024年9月期 | 20円 | 34.3% |
| 2023年9月期 | 15円 | 33.7% |

| | | |
|-------------------------|-------|-----------|
| 1. 2025年9月期 1Q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 | ・ ・ ・ | 25 |
| 4. 参考資料：企業概要 | ・ ・ ・ | 46 |

基本方針

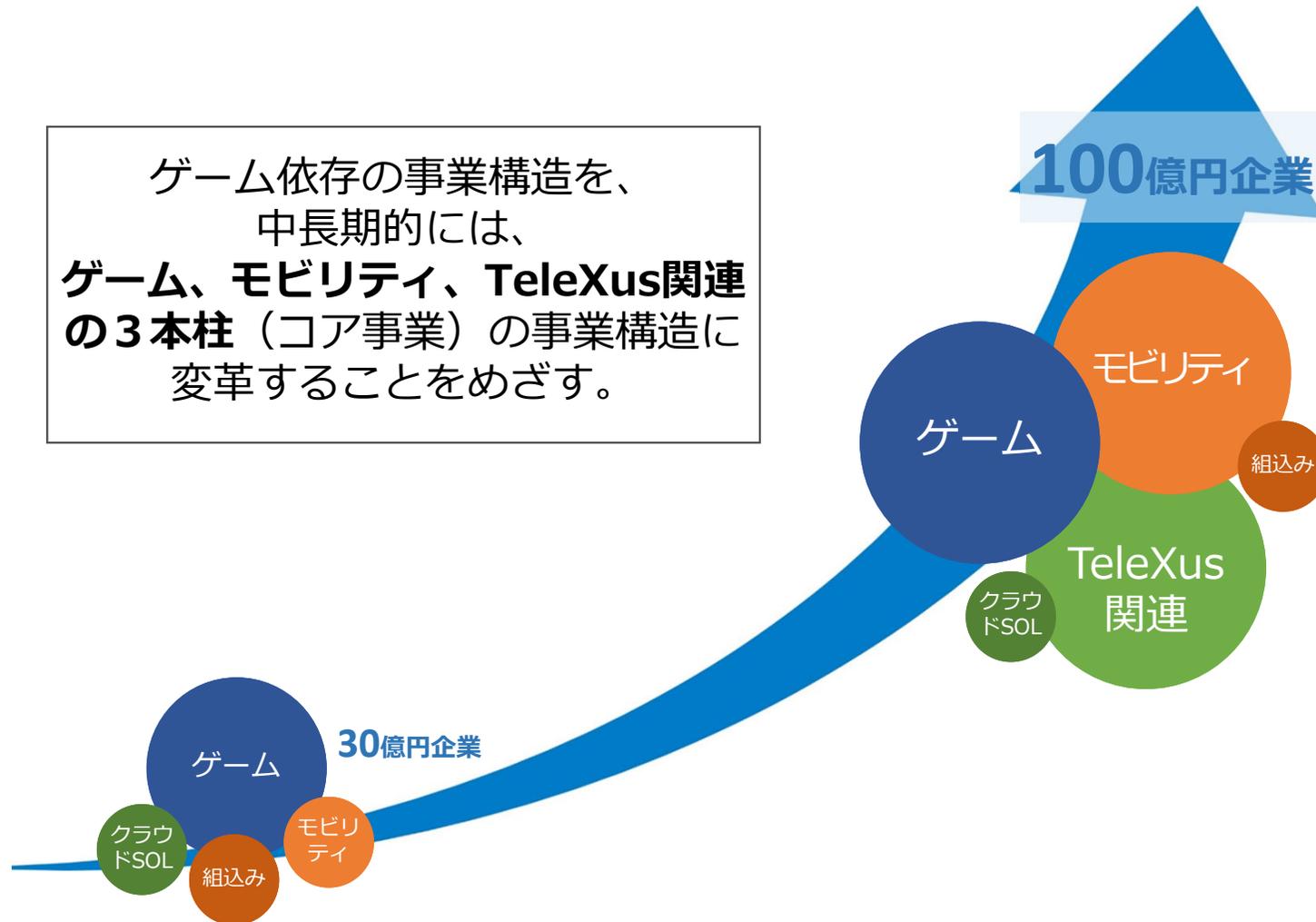
ゲーム技術をエンタープライズへ

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～

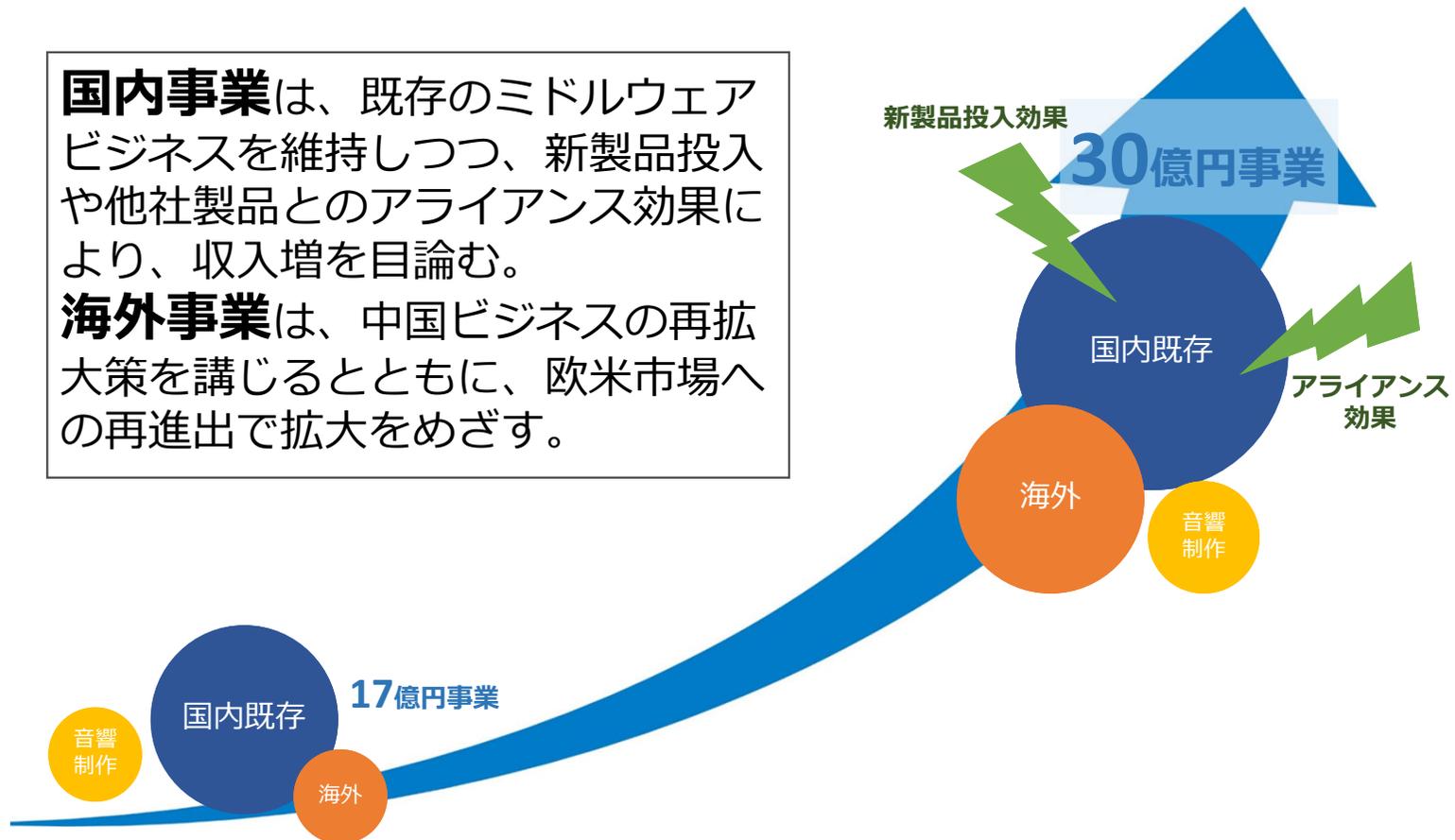
ゲーム依存の事業構造を、
中長期的には、
**ゲーム、モビリティ、TeleXus関連
の3本柱**（コア事業）の事業構造に
変革することをめざす。



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

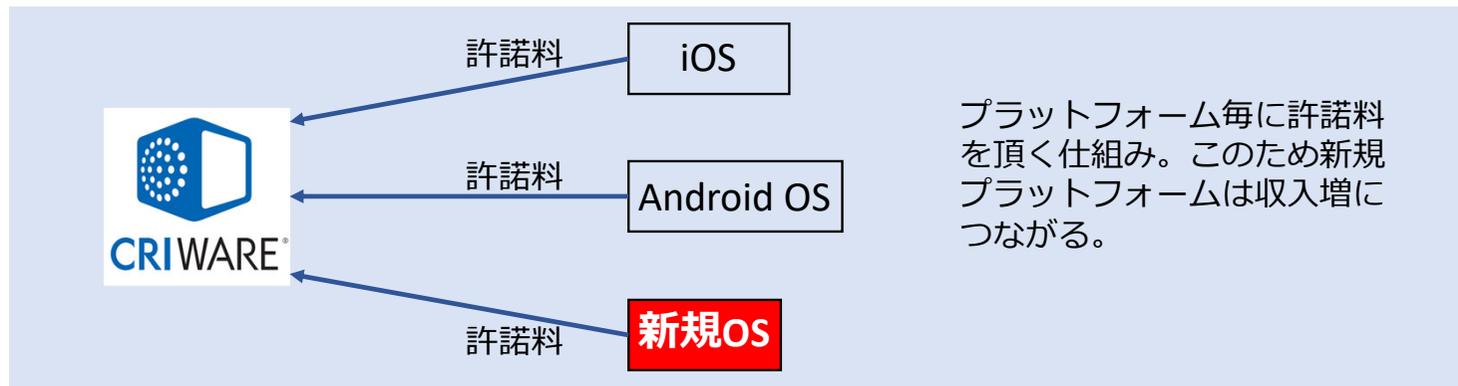
- ・既存のミドルウェアビジネスは、**自社の新製品/新機能や他社製品との連携**による機能強化や製品ラインナップ拡充により、シェア拡大を目論む。ゲームタイトルに**当社技術や当社製品の何か1つでも関与している状態**をめざす。
- ・**新製品「CRI Clovis」**を前期に正式リリース。売上拡大を図る。



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）

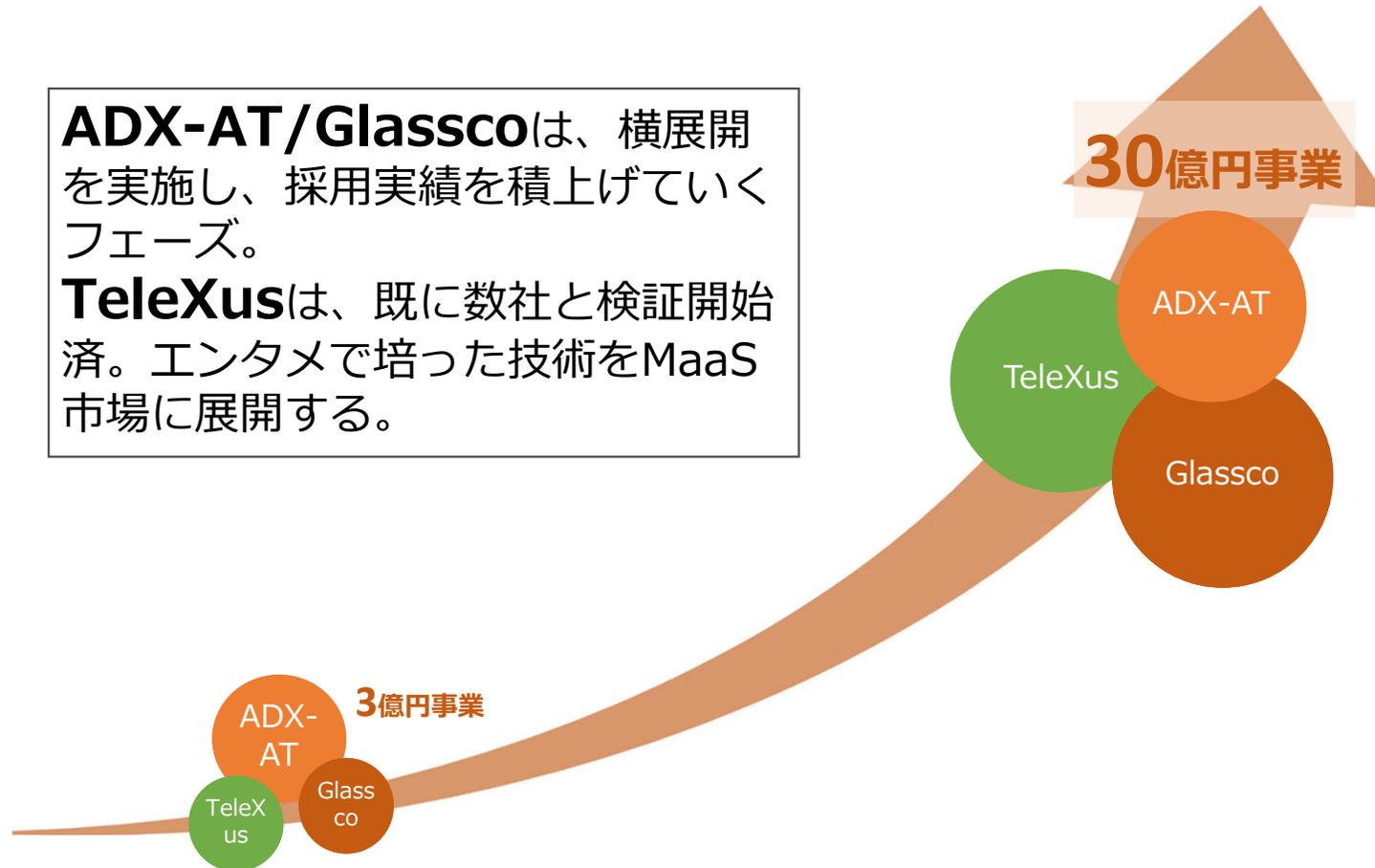
- ・ 欧米ビジネスは、GDC出展などを皮切りに、欧米への再進出機会を探り、**現地販売機能の設置（現地子会社立上げもしくは現地企業との業務提携）**を目論む。
- ・ 欧米は、既にDestinyやHitmanシリーズなどビッグタイトルへの導入実績があり、顧客が導入しやすい**映像関連ミドルウェア（CRI SofdecやCRI Clovisなど）**を皮切りに、拡販を進める。



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 ～

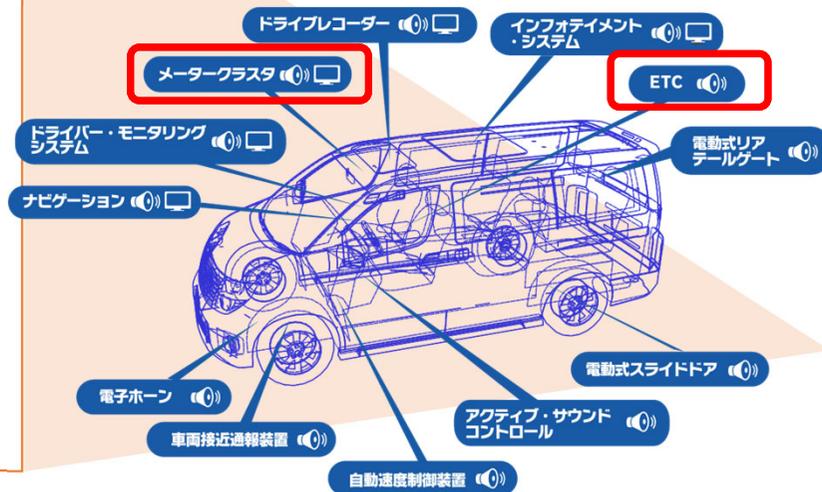
CRI ADX Automotive (略称：ADX-AT)

- 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。

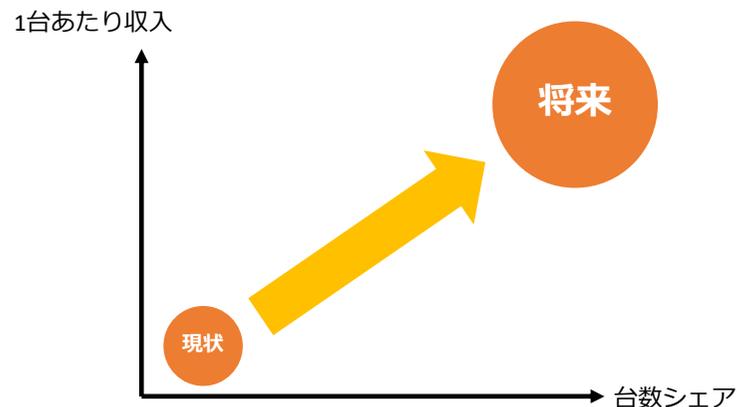


今後の成長戦略② ～ モビリティ／音声製品 ～



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**。



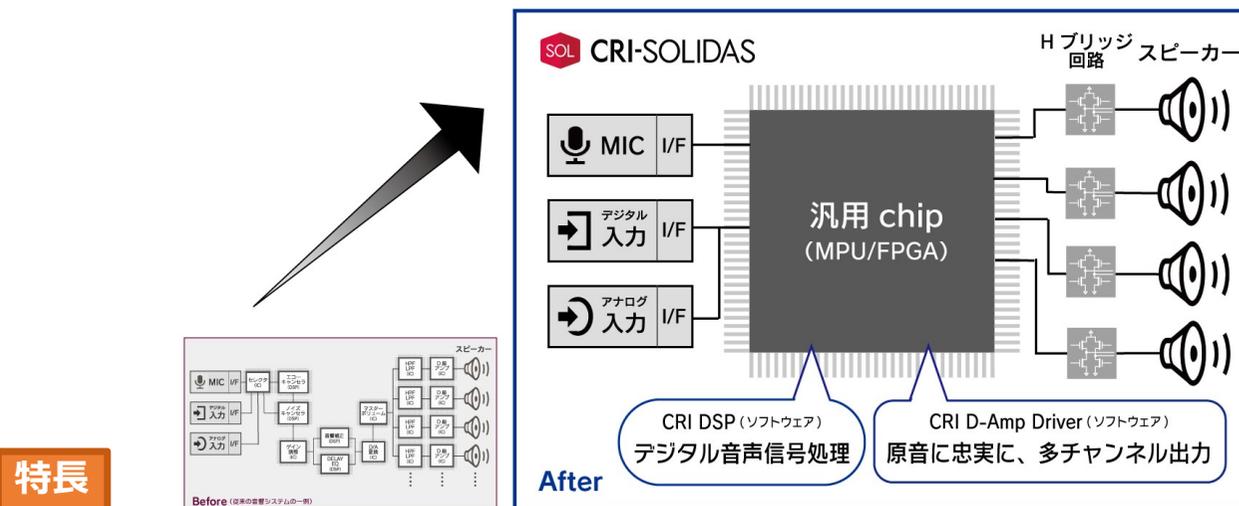
※8297万台は2022年の世界の四輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

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)

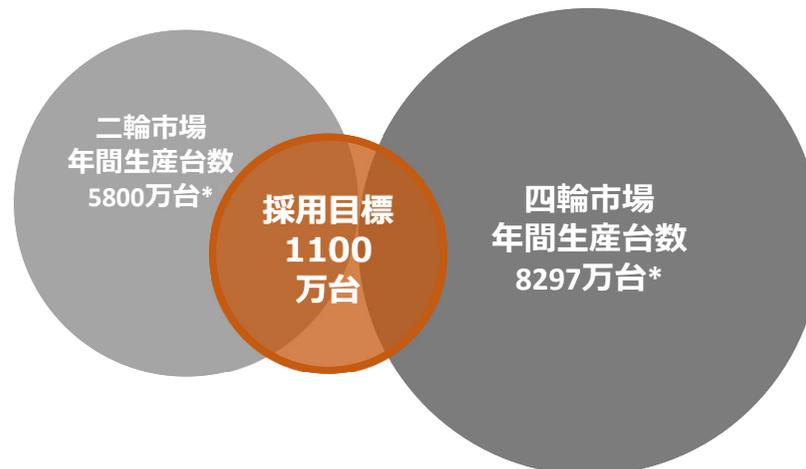
- 車載メーターの**デザイン制作から実装まで**を簡単に行うことができる車載メーターグラフィックソリューション。
- 従来行われていた自動車メーカーと部品メーカーとのデザイン確認から修正までの**工数を大幅削減**。
- **直観的に扱えるUI**により、学習コストの削減にも貢献。
- 対象市場は四輪にとどまらず、二輪市場も。1st事例は二輪から。

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。**



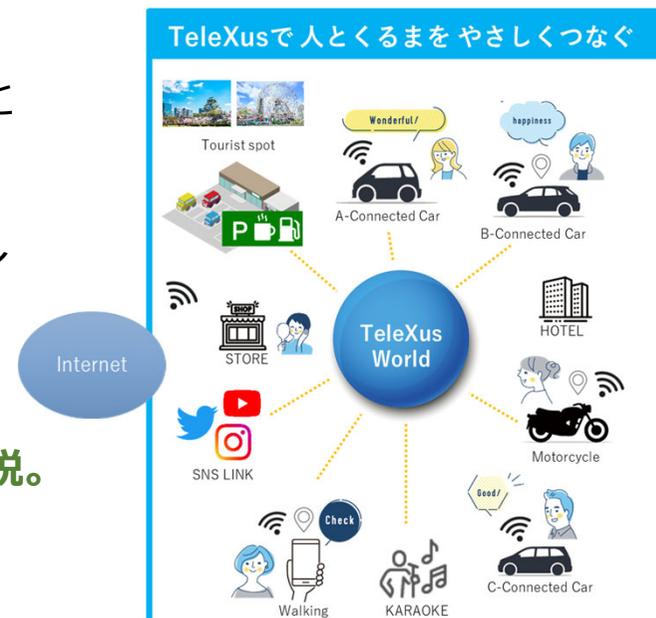
2030年には車載メーターの大半がTFT液晶になると言われている。

※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)

TeleXus for Mobility 成長戦略

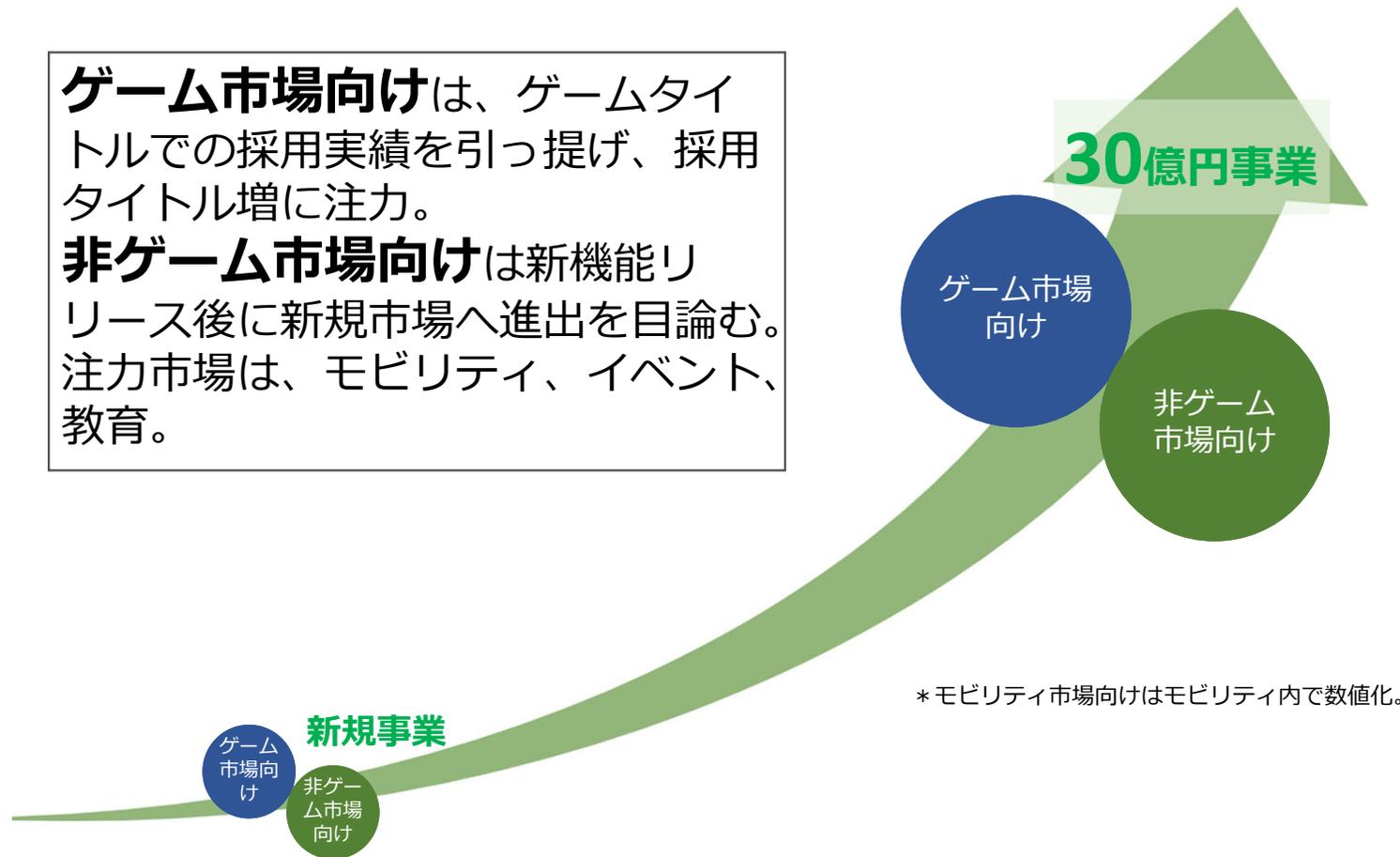
- ・ インターネットを通じて外部と情報をやりとりするコネクテッドカーが急速に普及し、日本では既に乗用車の新車販売台数におけるコネクテッドカー比率7割を超えている。
- ・ こうした状況下、モビリティを移動手段から、1つのサービスと捉えるMaaS（Mobility as a Service）が登場。TeleXusが架け橋となり、MaaSコミュニティの活性化に繋げたい。

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

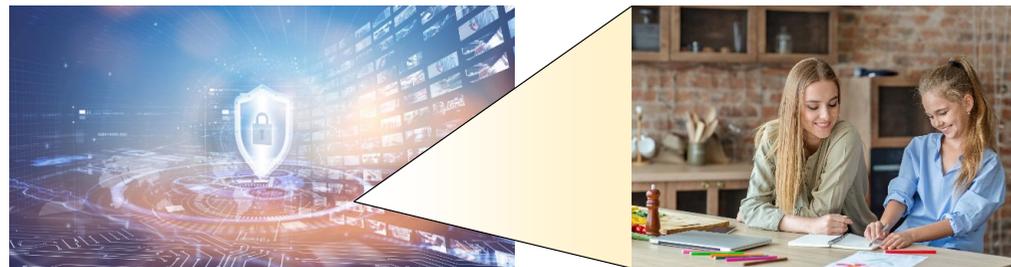
映像や音声、情報をリアルタイムに送受信するプラットフォーム。

✓ 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 ～

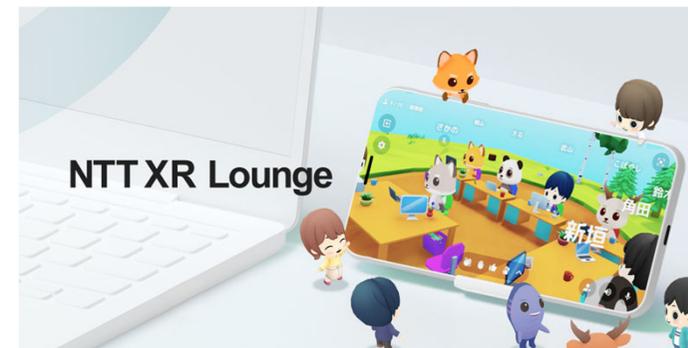


事例紹介(バーチャルオフィス)

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. 2025年9月期 1Q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 | ・ ・ ・ | 25 |
| 4. 参考資料：企業概要 | ・ ・ ・ | 46 |

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 |

(2024年12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

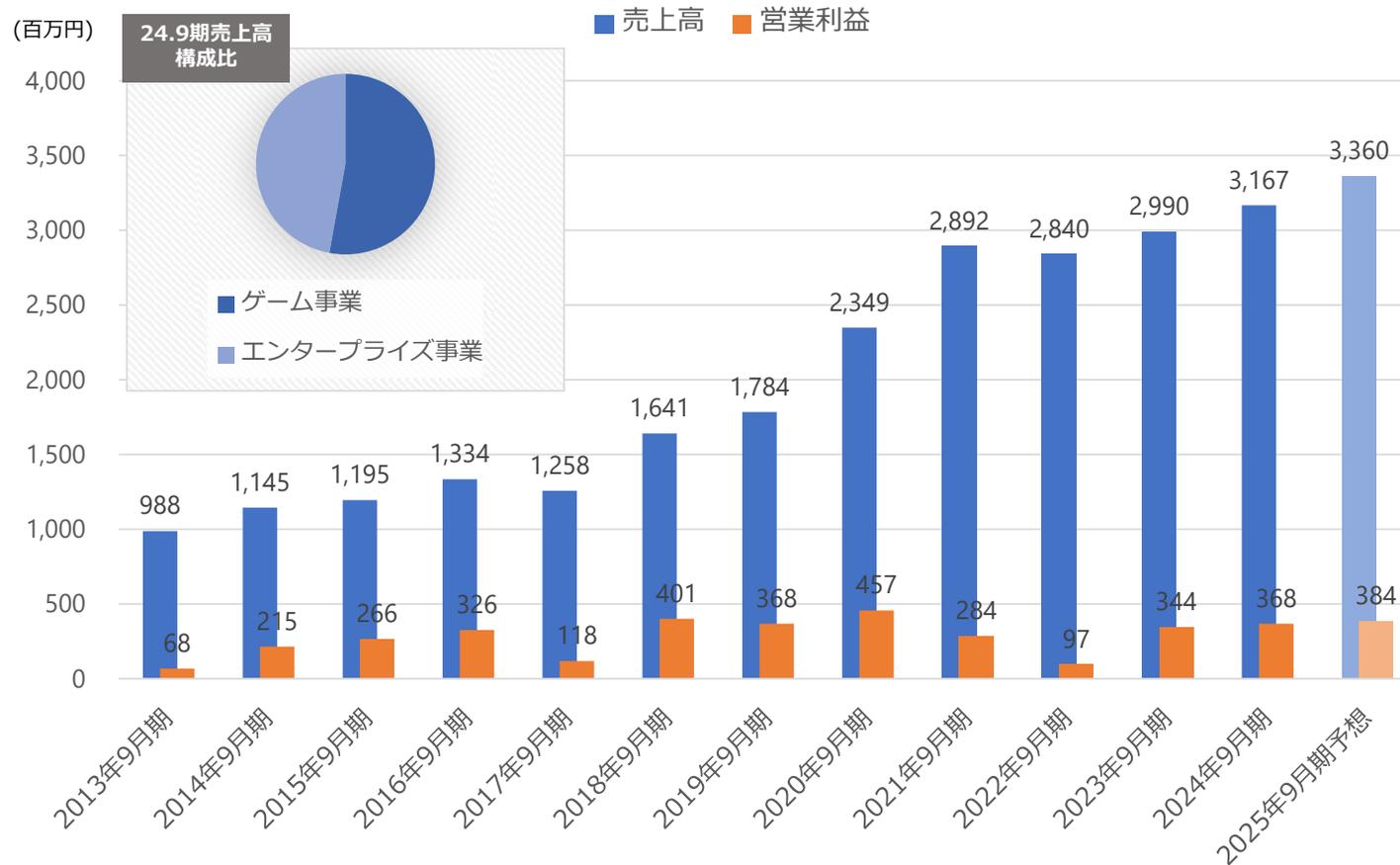
2001年 CRI・ミドルウェアを設立

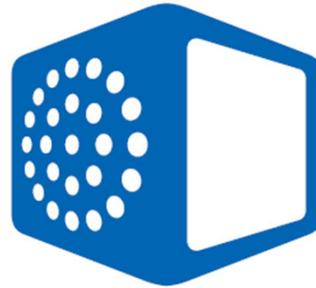
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

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

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

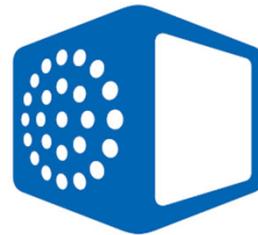


監視カメラ

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

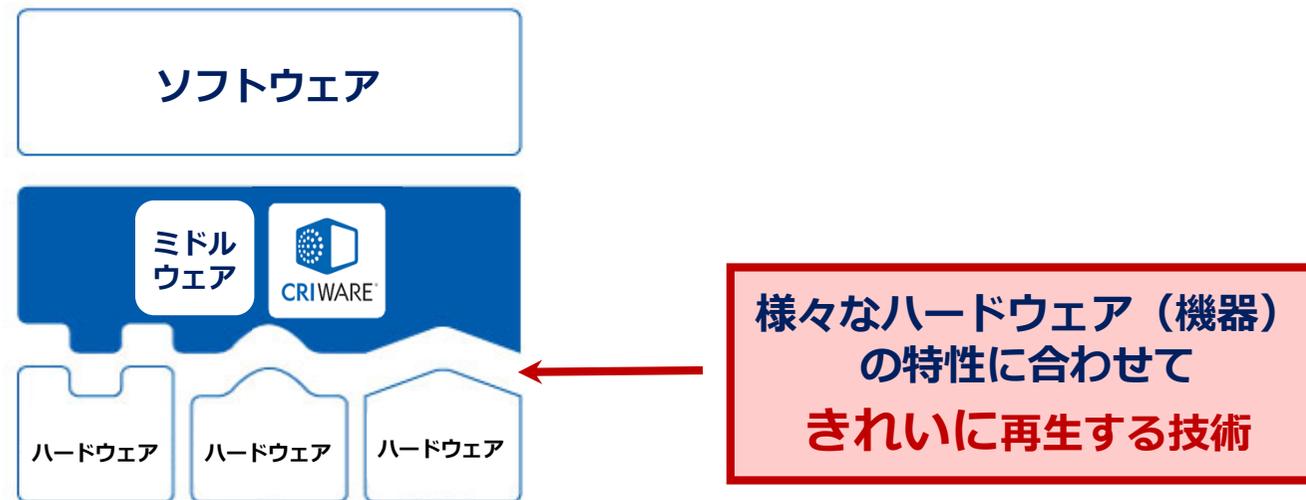
| | 圧縮率 | 音質 |
|------------|------------------|----|
| CRI | 1/10~1/24 | ◎ |
| コーデックA | 1/10~1/12 | △ |
| コーデックB | 1/10~1/20 | ○ |
| コーデックC | 1/10~1/20 | ◎ |

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 | ◎ |

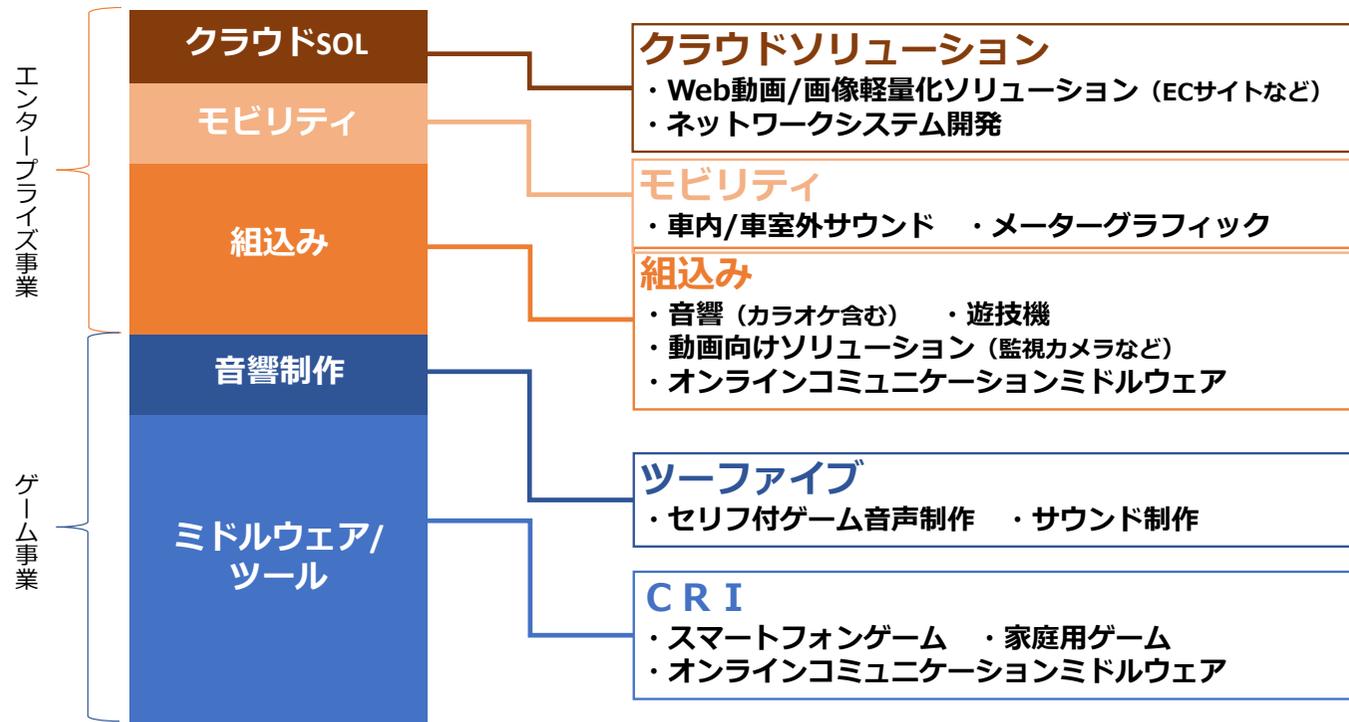
独自技術（再生技術）

「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

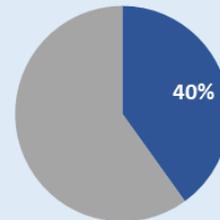
※海外のコンテンツ制作を含む。

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

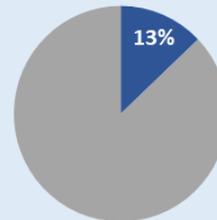
色々な機種・OS向けに
ゲームを展開したい

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：組み込み分野

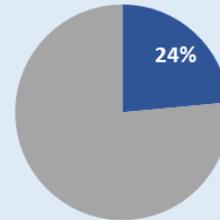
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

家電、IoT機器、電子玩具、遊技機などの組み込み機器向けに、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

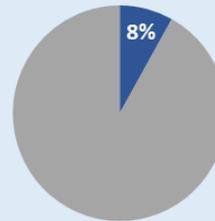
移動手段となるモビリティ業界向けに、CRIがこれまで培ってきた音声・映像などのあらゆる技術のアレンジし提供。モビリティ業界に新たな価値と体験を提供し続ける。

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®」

※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
(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

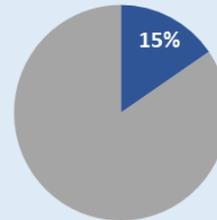
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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。**