ＣＲＩグループ事業方針説明会 2025

株式会社ＣＲＩ・ミドルウェア

<東証グロース市場：3698>

2025年 6月 25日

© CRI Middleware Co., Ltd.

目次

1．事業分野と業績推移

2．ビジネスモデルと現在の収益構造

3．中長期の成長方針（全体）

（モビリティ）

（ゲーム）

（オンラインコミュニケーション）

4．M&A/アライアンス方針

5．株主還元方針

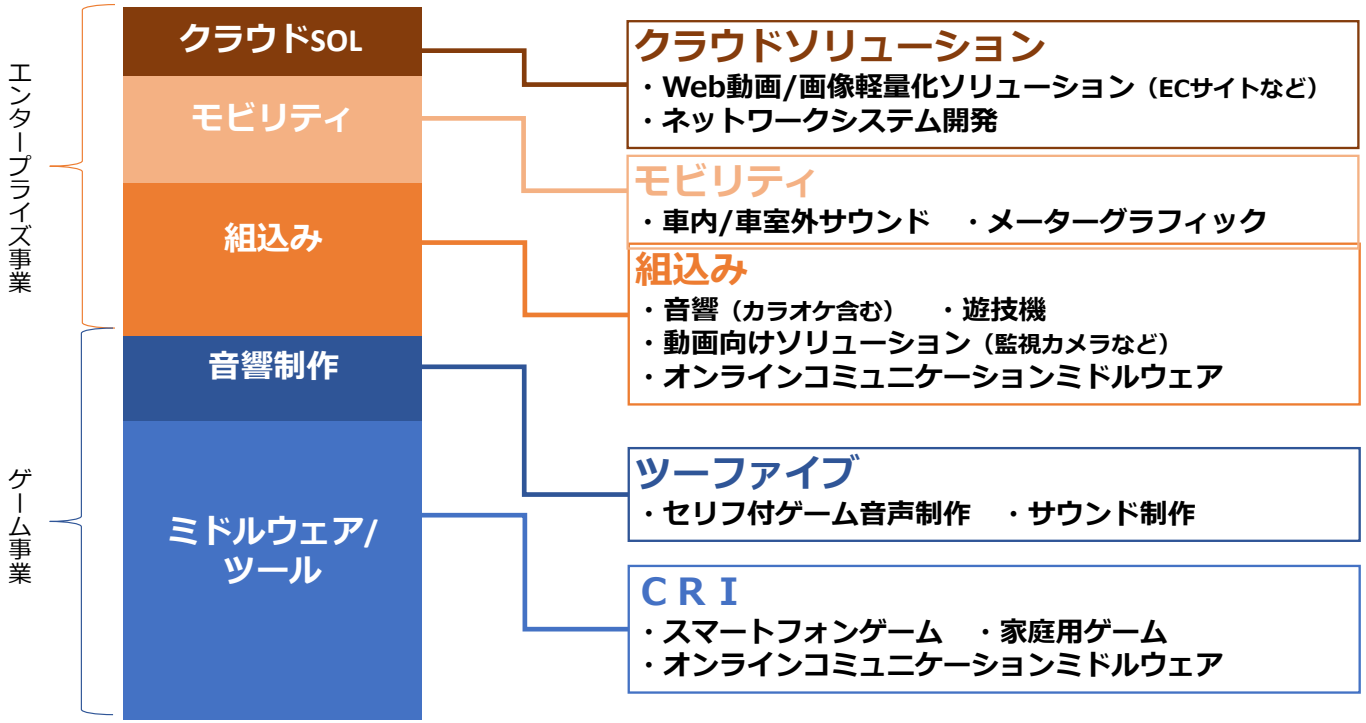
© CRI Middleware Co., Ltd.

1. 事業分野と業績推移

© CRI Middleware Co., Ltd.

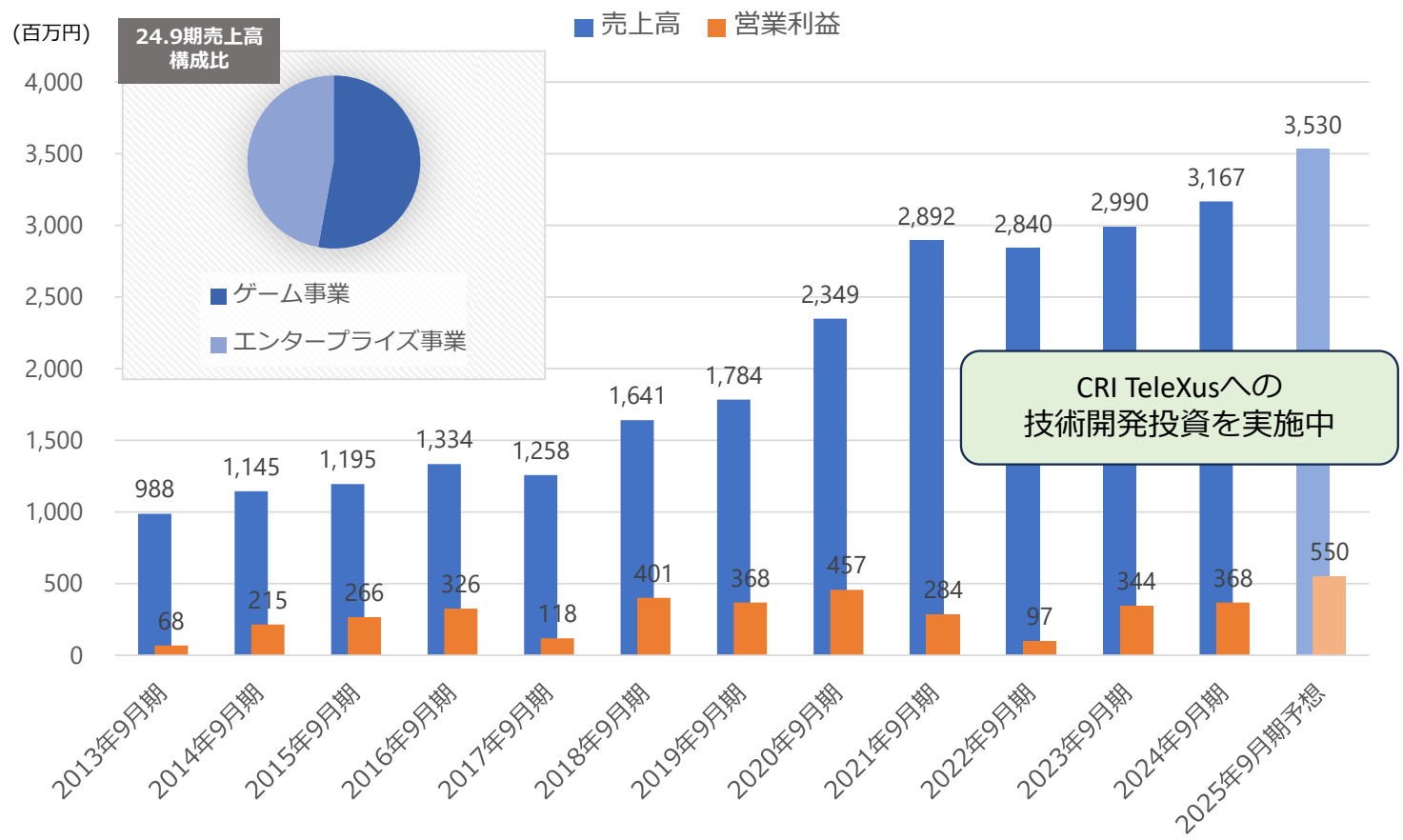
(1) 事業分野

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。



© CRI Middleware Co., Ltd.

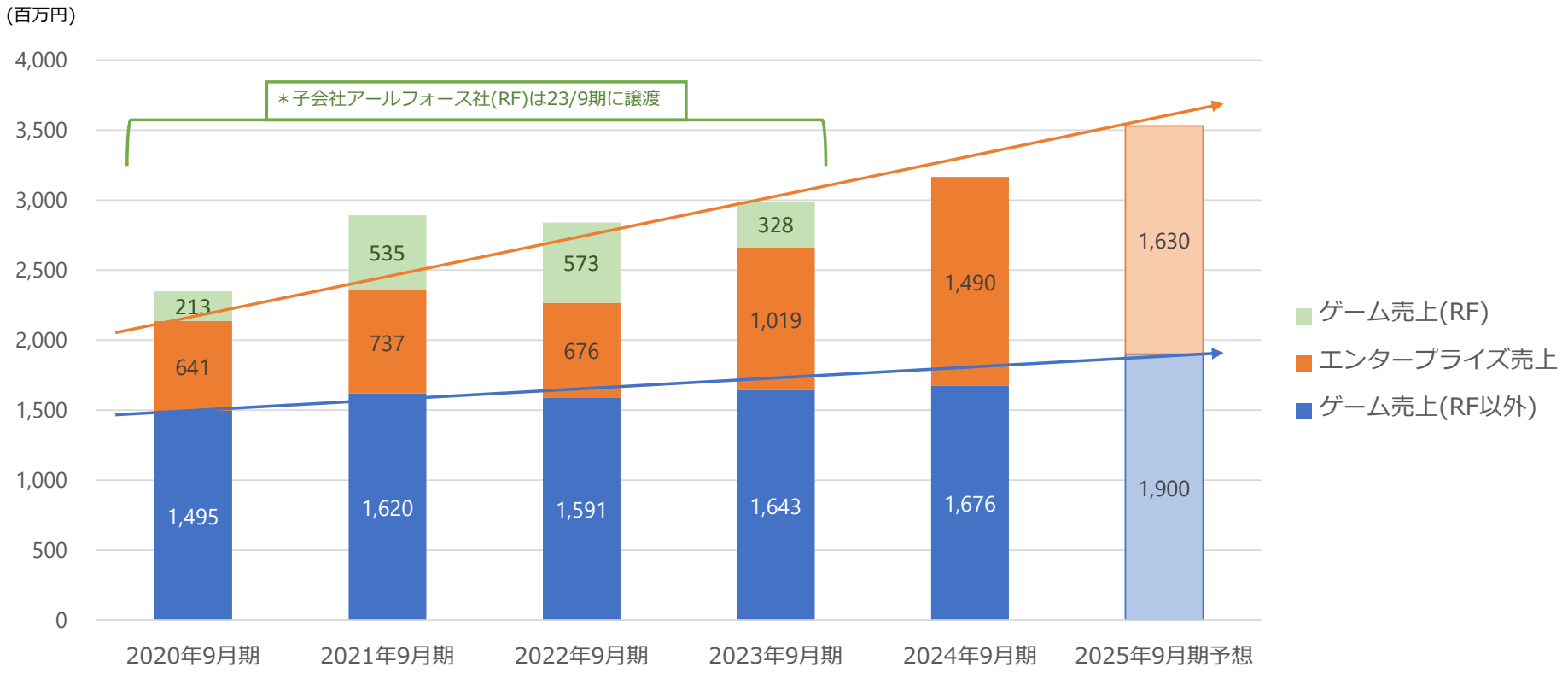
(2) 連結業績推移



© CRI Middleware Co., Ltd.

(2) 売上高推移（過去5年実績＋今期予想）

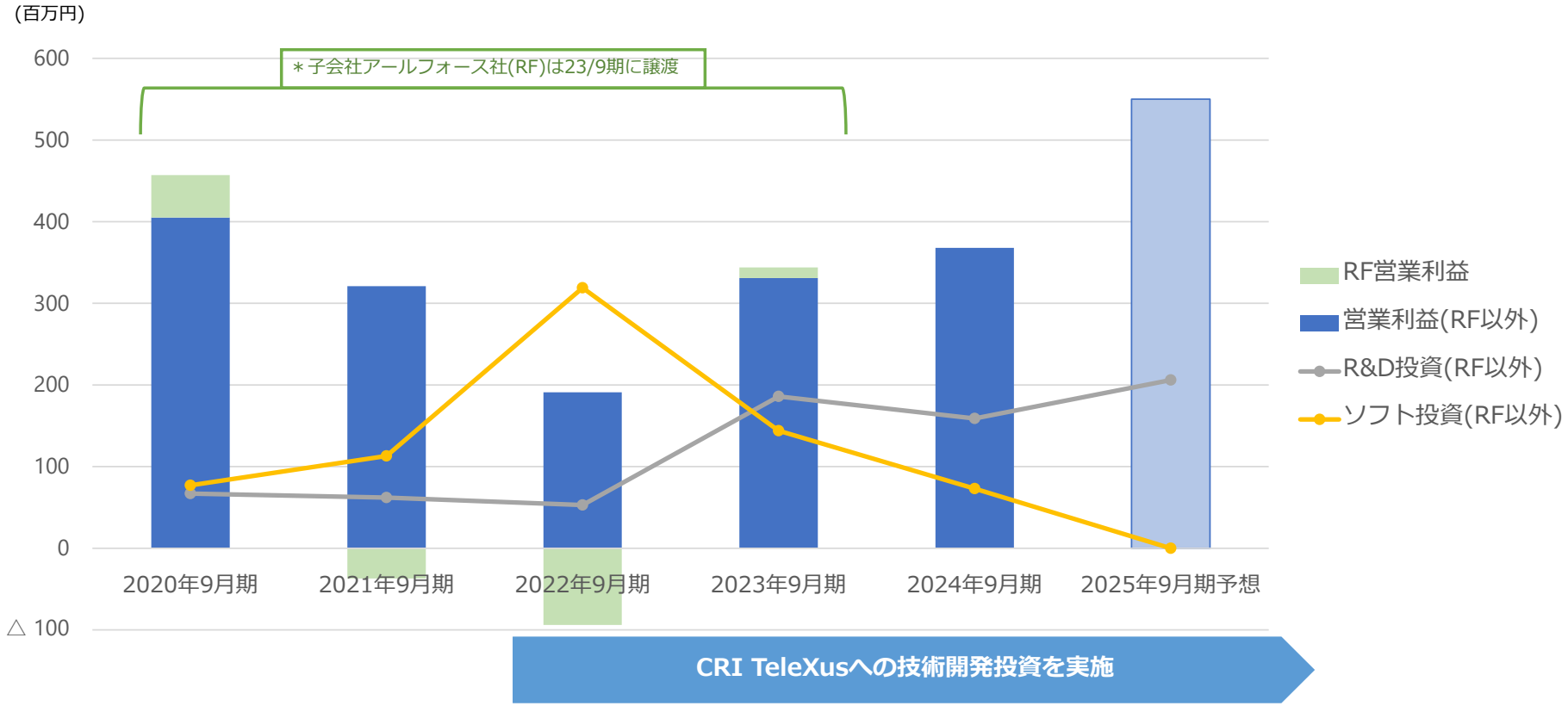
ゲーム事業は安定成長、エンタープライズ事業が急拡大



© CRI Middleware Co., Ltd.

(2) 営業利益推移（過去5年実績＋今期予想）

ソフト投資は2022年9月期をピークに減少、PLに直接インパクトを与えるR&D投資は年々増加。将来へ向けたR&D投資を増やしつつ、着実に営業利益を増加させてきている。



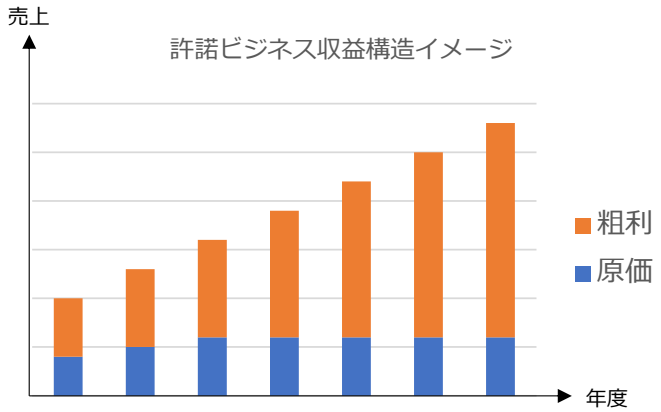
© CRI Middleware Co., Ltd.

2. ビジネスモデルと現在の収益構造

© CRI Middleware Co., Ltd.

(1) ビジネスモデル

技術の許諾ビジネス



当社の事業は、音声・映像のデジタル信号処理技術をミドルウェア化・拡販し、許諾料をいただくビジネスモデルです。

「×(かける) n」を実現できるため、高い利益率を実現可能です。

受託ビジネスは、許諾製品を利用していただくために行っています。特にエンタープライズ事業では、将来の許諾収益への布石として受託ビジネスが多くなっています。

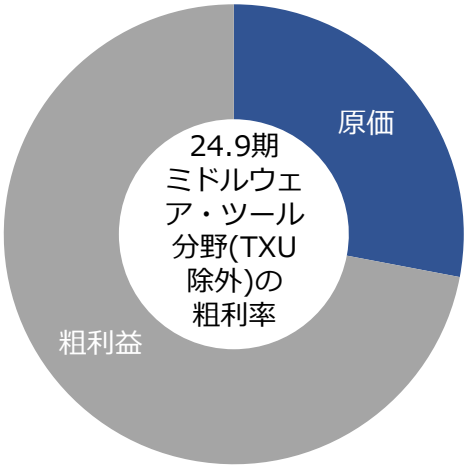
© CRI Middleware Co., Ltd.

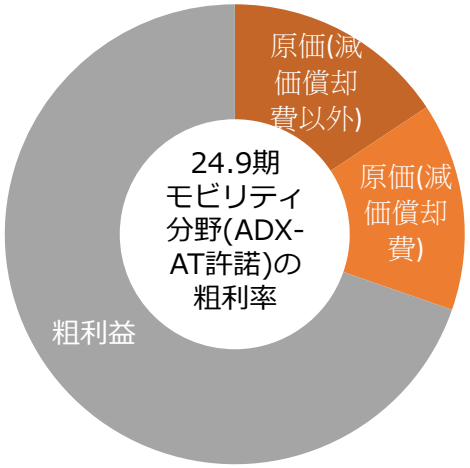
(1) ビジネスモデル ～許諾ビジネスの高い利益率～

許諾ビジネスの収益構造は、売上が固定費を上回ると、粗利率が飛躍的に高くなります。

通常の受託中心のソフトウェア事業に比べ、**高い利益率**を実現できます。

ゲーム事業／ミドルウェア・ツール分野（CRI TeleXusに関する損益を除外）及び
エンタープライズ事業／モビリティ分野のADX-AT許諾の粗利率は、以下のとおりです。





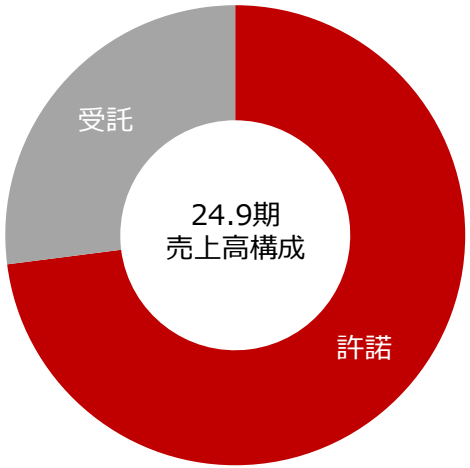
© CRI Middleware Co., Ltd.

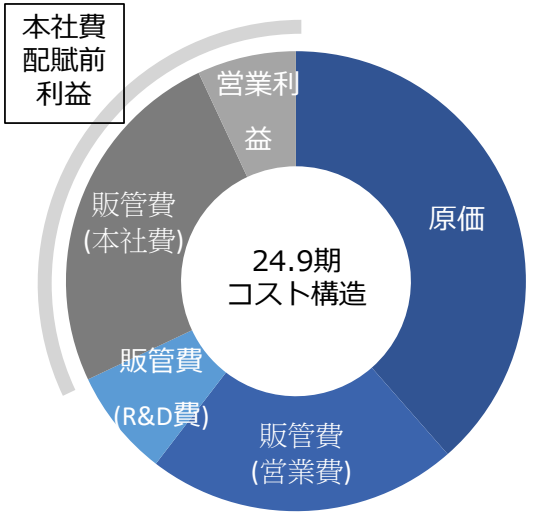
(2) 事業の収益構造 ～ゲーム事業の高い収益率～

ゲーム事業は、創業以来長きに亘り築き上げてきた当社グループの中核事業です。本事業には、当社及びCRIChinaが行うミドルウェア・ツール分野（ほぼ許諾売上）と、ツーファイブが行う音響制作分野（受託売上）が含まれます。

現在、ミドルウェア・ツール分野でCRI TeleXusへの研究開発投資（R&D費）をここ数年、毎年1～2億円規模で行っていることから、営業利益率が7%と低下しています。今後、CRI TeleXusの製品リリース、許諾売上の拡大に伴い、利益率は改善していく見込です。

また、本社費について、全体の60～70%をゲーム事業で負担しています。本社費の配賦率は、予算時の本社費配賦前利益額で決定しています。





© CRI Middleware Co., Ltd.

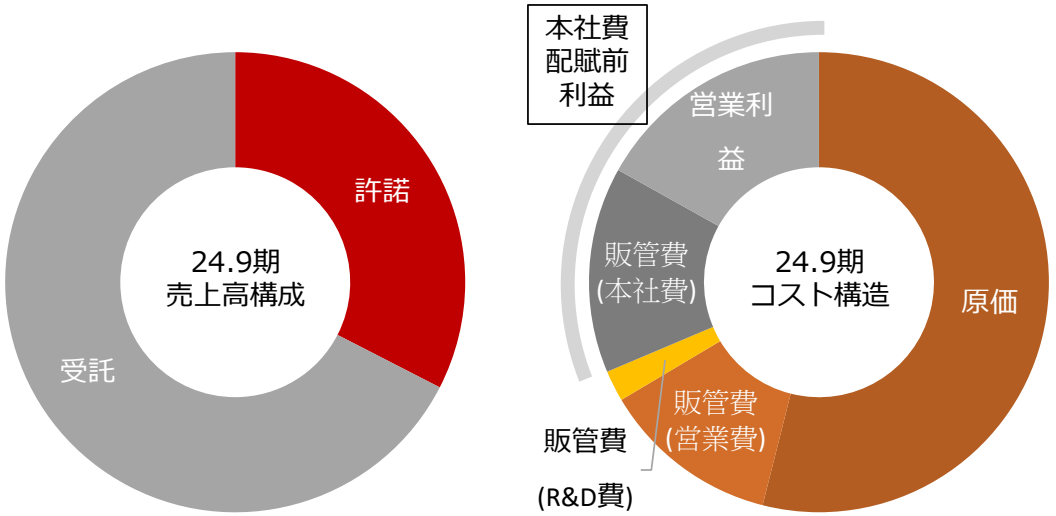
(2) 事業の収益構造 ～投資段階のエンタープライズ事業～

エンタープライズ事業は、ゲーム事業で培った技術やノウハウを他産業へ展開している事業です。

組込み、モビリティ、クラウドソリューションの3分野で構成されています。

現在、コロナの影響も払拭され、各ビジネスとも損益分岐点を超えたことから、営業利益率は17%と大きく改善しています。今後、モビリティ分野の飛躍的な成長に加え、 CRI TeleXusの非ゲーム分野への展開加速により、売上の拡大を目論見ます。

モビリティ分野はソフトウェア投資が完了し、2～3年後に減価償却費（原価）が軽くなり、営業利益率は上昇する見込です。



© CRI Middleware Co., Ltd.

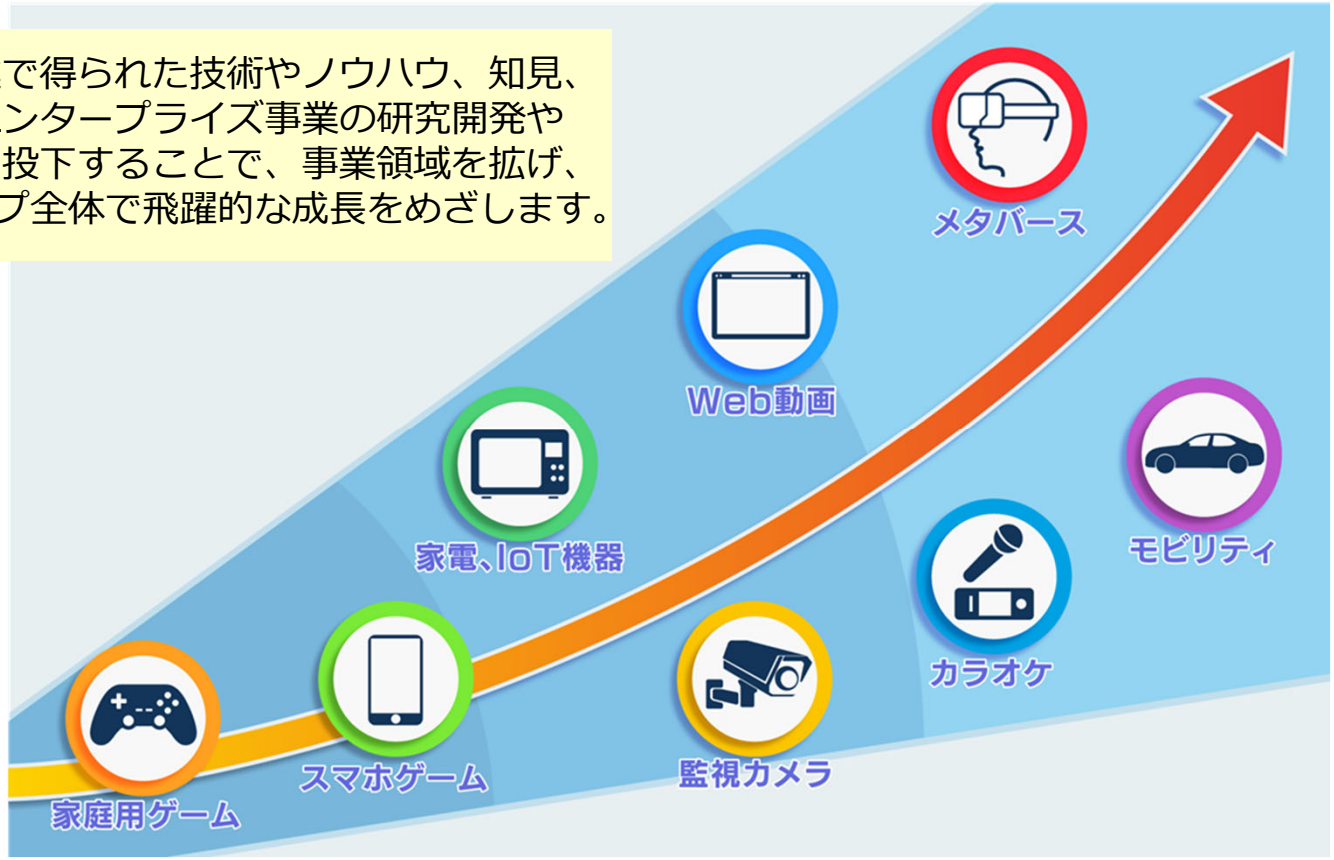
3. 中長期の成長方針

© CRI Middleware Co., Ltd.

(1) 成長戦略 ～基本方針～

ゲーム技術をエンタープライズへ

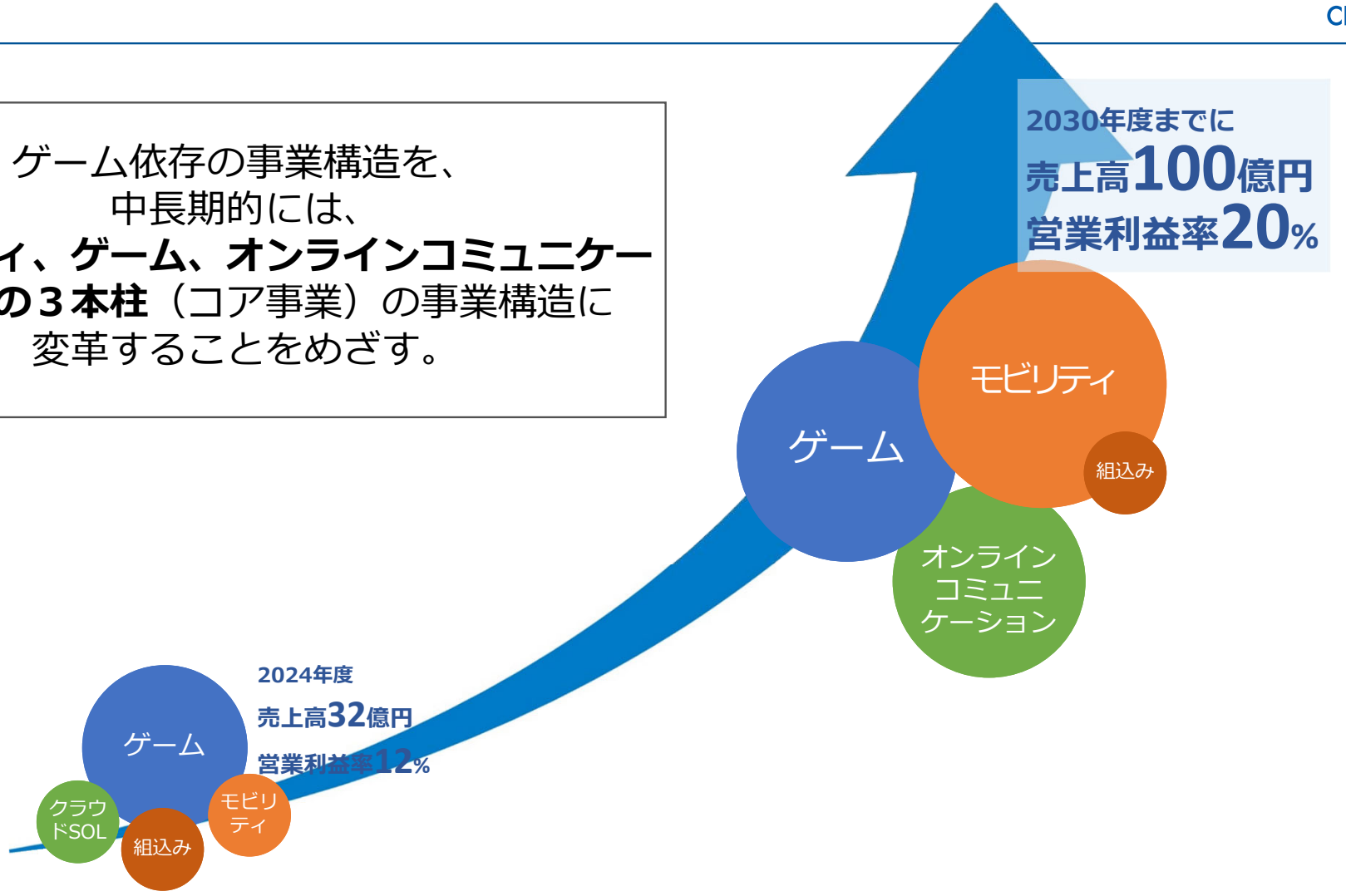
ゲーム事業で得られた技術やノウハウ、知見、
資金を、エンタープライズ事業の研究開発や
営業強化に投下することで、事業領域を拡げ、
CRIグループ全体で飛躍的な成長をめざします。



© CRI Middleware Co., Ltd.

(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。



© CRI Middleware Co., Ltd.

(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

© CRI Middleware Co., Ltd.

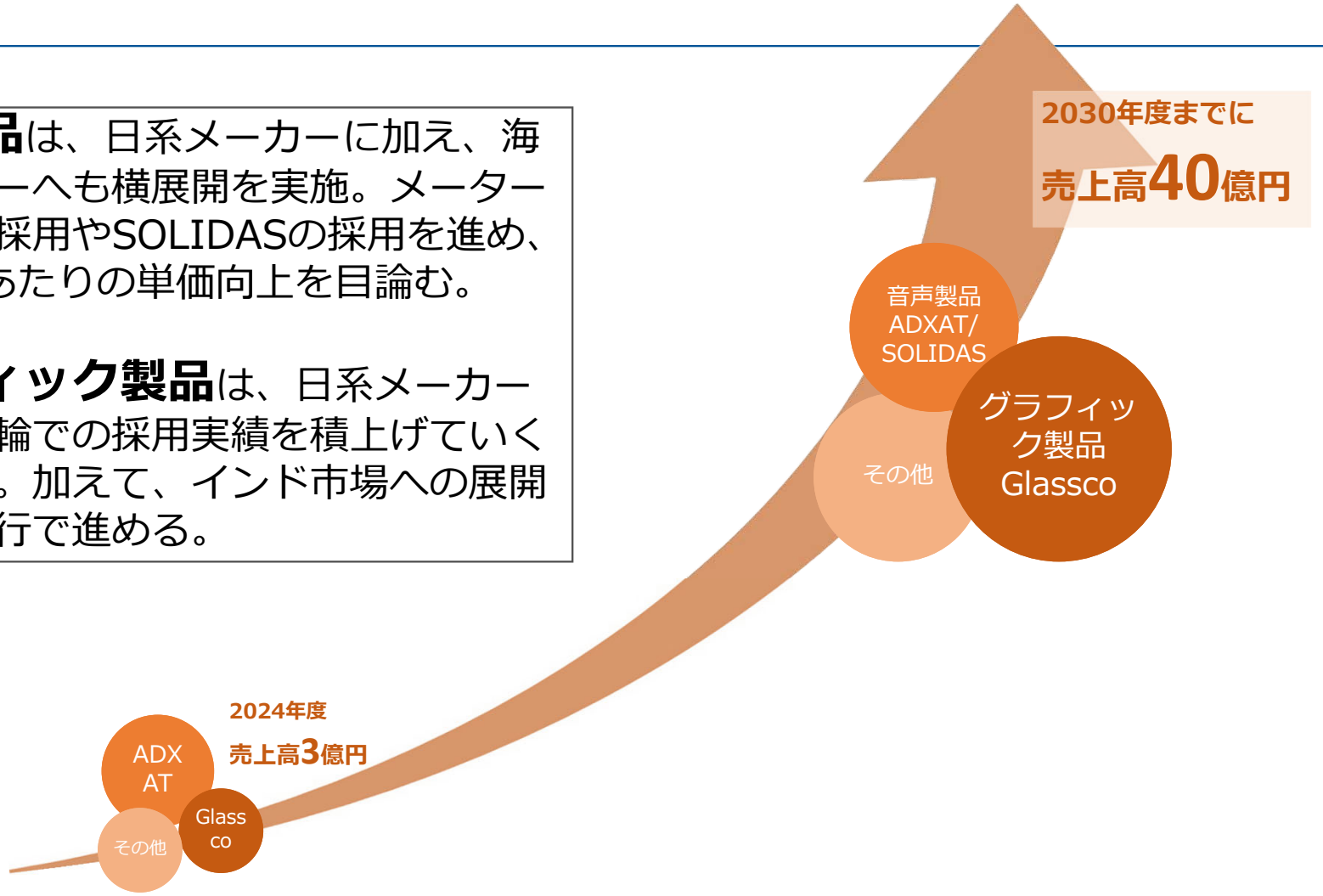
①モビリティ事業

© CRI Middleware Co., Ltd.

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。



© CRI Middleware Co., Ltd.

①モビリティ事業 ～振り返り～

1年間の進捗状況

- 音声製品（ADXAT）
  - 順調に右肩上がりの成長を継続。
- グラフィック製品（Glassco）
  - 当初想定より早い立ち上がり。今後の成長曲線は現在見定め中。
- その他（コミュニケーション製品／TeleXusなど）
  - 新規ビジネスの創出を目論み、SDV関連に注力。

※SDVのAPI 策定を目指す産学共創プロジェクト「Open SDV Initiative」へ参画し、ミドルウェア企業という立場からさまざまな提言を実施中。

© CRI Middleware Co., Ltd.

①モビリティ事業 ～SDVについて～

SDVとは

Software Defined Vehicle

ソフトウェアで定義される車

イーロンマスク氏の**テスラ**から始まった**新潮流**

自動車のスマホ化

© CRI Middleware Co., Ltd.

①モビリティ事業 ～SDVについて～

国策としてのSDV「モビリティDX戦略」

経済産業省

「モビリティDX戦略」の概要

「モビリティDX戦略」（2024年５月24日公表）

＜戦略の目標＞

- 複数の市場・ユーザーに対応するため、パワトレ・機能・価格の幅を持たせた**「多様なSDV化」**を推進。
- 戦略の目標として、**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（2030年及び2035年）**を設定。
  ※SDV（Software Defined Vehicle）：クラウドとの通信により、自動車の機能を継続的にアップデートすることで、運転機能の高度化など従来車にない新たな価値が実現可能な次世代の自動車

＜具体的な取組＞

- モビリティDX競争が特に生じている領域として、**「SDV」「モビリティサービス（自動運転等）」「データ利活用」の３領域**を特定し、各領域での**官民連携、業種を超えた協調的な取組**を推進。

領域横断

- **「モビリティDXプラットフォーム」の立ち上げ**
  ⇒スタートアップ・異業種などの様々なプレイヤーが参画し、企業間連携の促進、ソフトウェア人材確保、新規取組の検討を進める「コミュニティ」

SDV領域

- **専用半導体(SoC)の開発**
  ⇒ 新たな技組「ASRA」で、28年までの要素技術開発、30年以降の量産を目指す
- **シミュレーション活用の推進**
  ⇒ 各社が使いやすいシミュレーション環境構築と、将来的な型式認証等への活用検討
- **APIの標準化**
  ⇒ JASPER等で議論を進め、24年夏までに結論を得る

モビリティサービス領域

- **自動運転バス・トラックの早期実装**
  ⇒ 24年度中に、自動運転バスは日立市で実装、自動運転トラックは新東名で実証開始
- **ロボットタクシーの開発支援**
  ⇒ 新たな開発支援で24年度中にサービス実証開始
- **関係法令の運用円滑化**
  ⇒ L4ｺﾐｯﾃｨにて、事業者・関係省庁間で許認可に係る情報共有を円滑化、26年の有償サービス開始を目指す

データ利活用領域

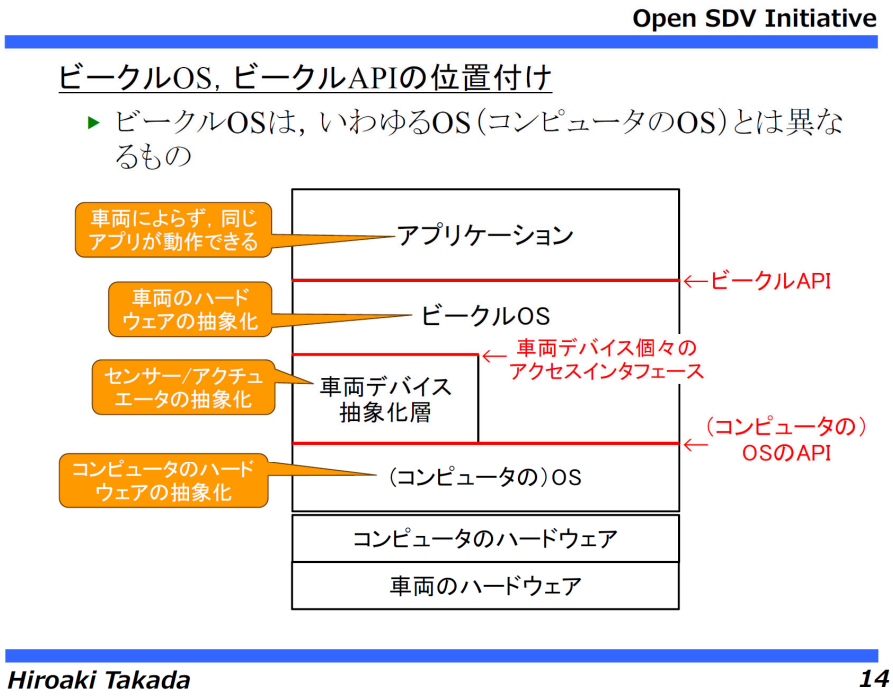
- **「ウラノスエコシステム」の活用促進**
  ⇒ ウラノスと、カテナX等の海外データ連携基盤を接続
  ⇒ ユースケース拡張として、自動車LCAについて、24年度に実証、25年度以降実装

© CRI Middleware Co., Ltd.

①モビリティ事業 ～SDVについて～

SDVの考え方とミドルウェアの好相性

ハードを抽象化するAPI ≒ CRIのミドルウェア



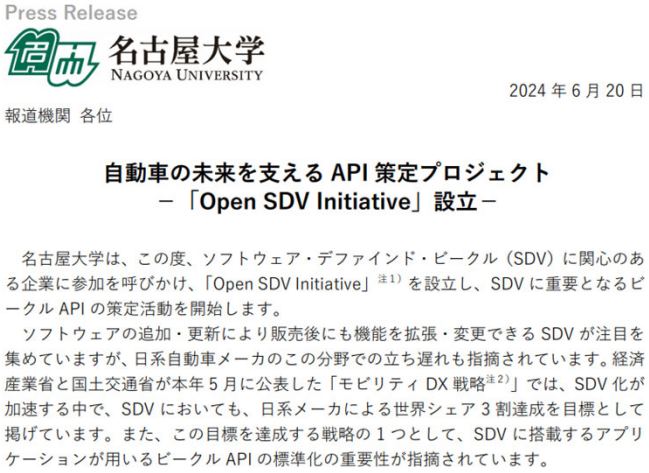
- 30以上のプラットフォームをサポート

①モビリティ事業 ～SDVについて～

■ **モビリティ新規展開（2024/8/7発表）**

SDVのAPI策定をめざす「**Open SDV Initiative**」に参画。

- ✓ 「Open SDV Initiative」は、自動車のソフトウェアとハードウェアをつなぐ「ビークルAPI」の国内標準化を目指して設立されたプロジェクト。
- ✓ 名古屋大学大学院情報学研究科教授で、経産省・国交省モビリティDX検討会の座長も務める高田広章氏と意見交換を実施。当社技術と知見でSDV領域に貢献できると考え、参画を決定。



Press Release

名古屋大学
NAGOYA UNIVERSITY

2024 年 6 月 20 日

報道機関 各位

自動車の未来を支える API 策定プロジェクト
－「Open SDV Initiative」設立－

名古屋大学は、この度、ソフトウェア・デファインド・ビークル（SDV）に関心のある企業に参加を呼びかけ、「Open SDV Initiative」[注1)]を設立し、SDV に重要となるビークル API の策定活動を開始します。

ソフトウェアの追加・更新により販売後にも機能を拡張・変更できる SDV が注目を集めていますが、日系自動車メーカのこの分野での立ち遅れも指摘されています。経済産業省と国土交通省が本年 5 月に公表した「モビリティ DX 戦略[注2)]」では、SDV 化が加速する中で、SDV においても、日系メーカによる世界シェア 3 割達成を目標として掲げています。また、この目標を達成する戦略の 1 つとして、SDV に搭載するアプリケーションが用いるビークル API の標準化の重要性が指摘されています。

Open SDV Initiative

名古屋大学 オンライン記者会見

自動車の未来を支えるAPI策定プロジェクト
－「Open SDV Initiative」設立－

2024年6月20日

高田 広章

名古屋大学 大学院情報学研究科 教授
附属組込みシステム研究センター長
名古屋大学 未来社会創造機構 モビリティ社会研究所 所長・教授
Email: hiro@ertl.jp URL: http://www.ertl.jp/~hiro/

Hiroaki Takada *1*

© CRI Middleware Co., Ltd.

①モビリティ事業 ～音声製品～

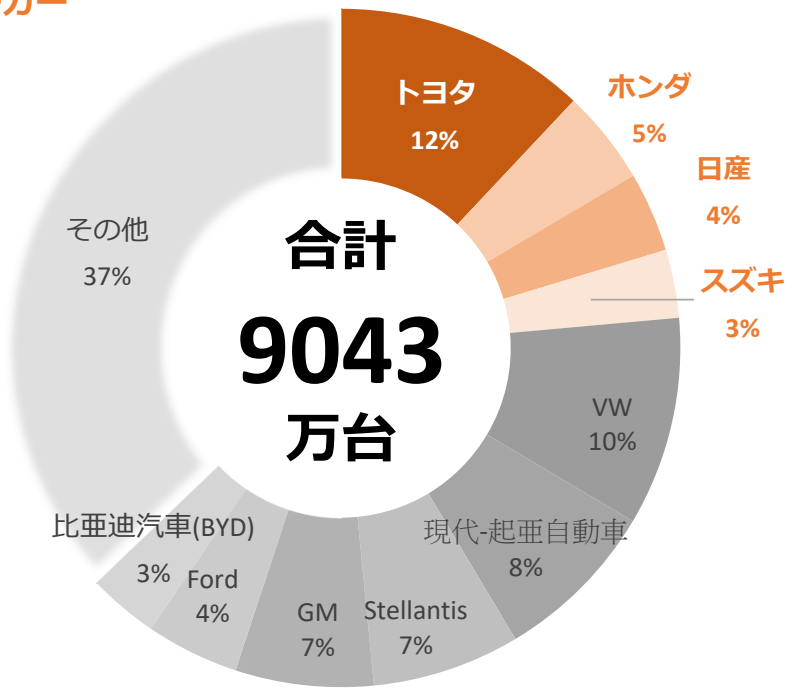
音声製品	• **ADXAT（車載サウンドソリューション）** • **SOLIDAS（フルデジタルオーディオソリューション）**
グラフィック製品	• Glassco（車載メーターグラフィックソリューション）
その他	• TeleXus（オンラインコミュニケーションミドルウェア） • M&Aなど

© CRI Middleware Co., Ltd.

①モビリティ事業 ～音声製品／市場データ～

市場規模感（2023年の世界の四輪車生産台数上位10社）

上位10社のうち日系メーカーだけで24%のシェア



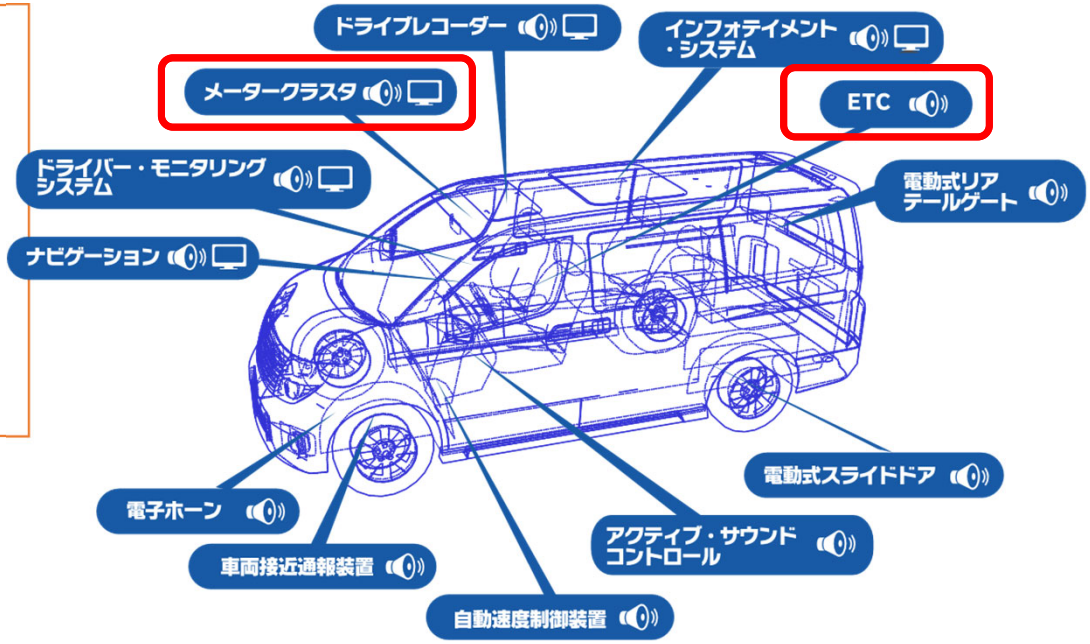
＊出典：マークラインズ

© CRI Middleware Co., Ltd.

①モビリティ事業 ～音声製品／ADXAT～

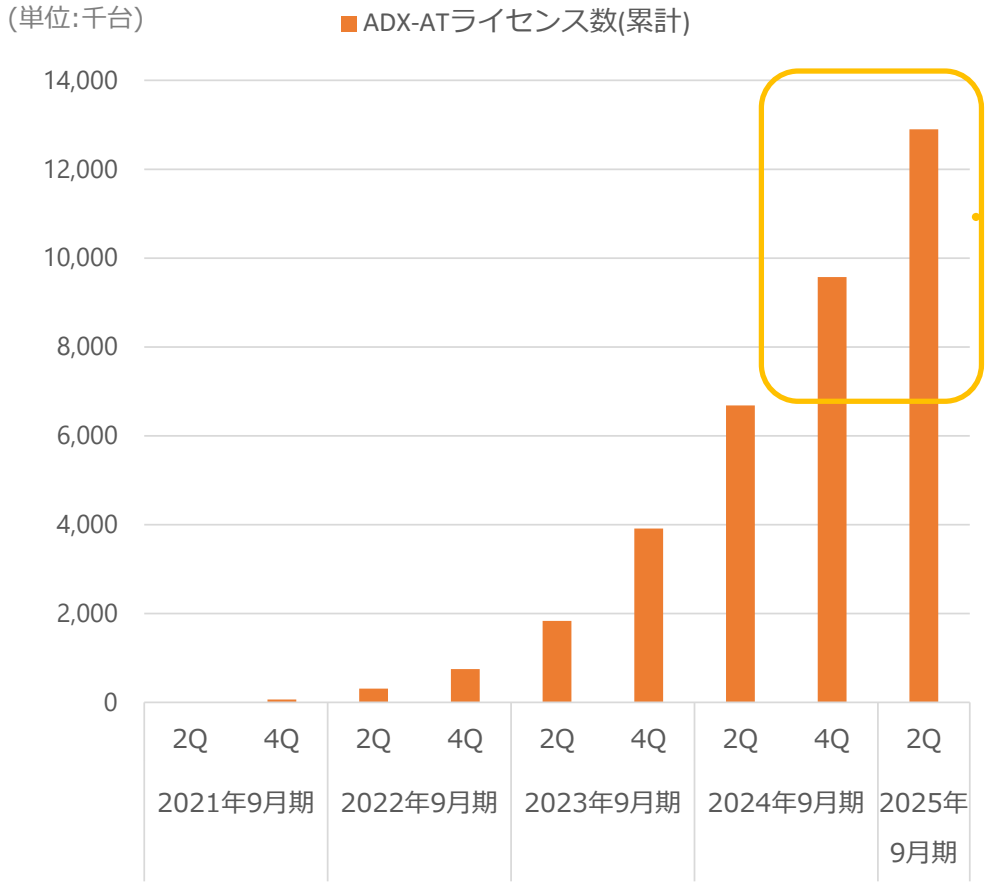
CRI ADX Automotive(略称：ADXAT)
車載サウンドソリューション

- **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。
- 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。



© CRI Middleware Co., Ltd.

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）

© CRI Middleware Co., Ltd.

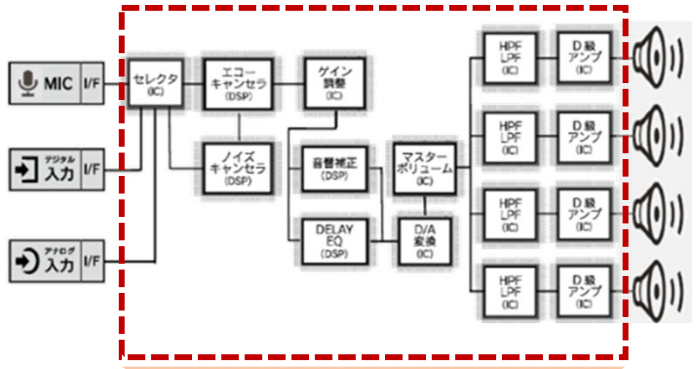
①モビリティ事業 ～音声製品／SOLIDAS～

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。

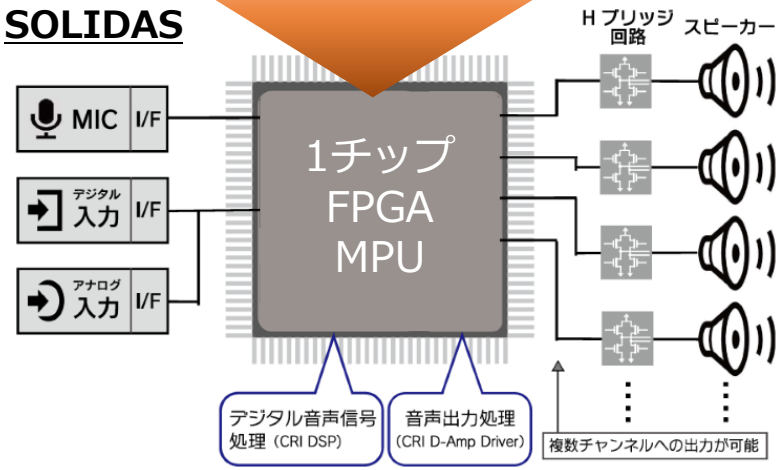
独自のPWM信号でスピーカーを駆動するため、
デジタル回路のみで音響システムを構成。

従来のアナログ回路



ソフトウェアで実現

SOLIDAS



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

© CRI Middleware Co., Ltd.

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。

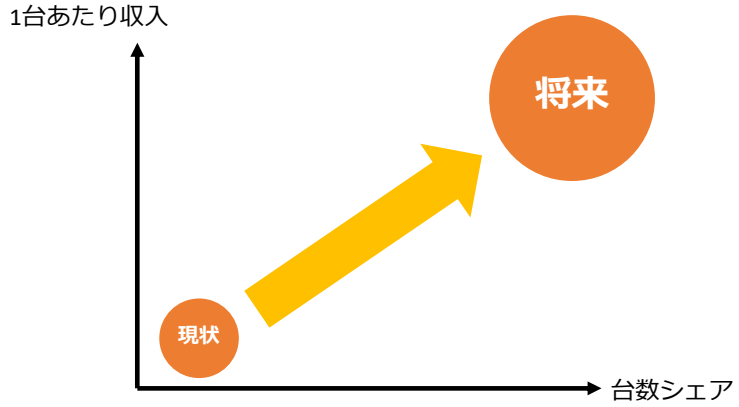
⇒これらの要求をSOLIDASで解決。車の中にいながら、まるで**コンサートホールのような臨場感**を提供するとともに、その時必要な大事な情報を確実にドライバーへ伝達。

© CRI Middleware Co., Ltd.

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など他の機能へ拡げることや、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)

© CRI Middleware Co., Ltd.

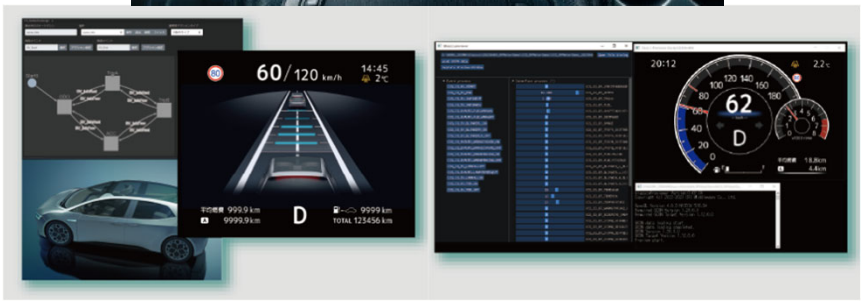
①モビリティ事業 ～グラフィック製品～

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

© CRI Middleware Co., Ltd.

①モビリティ事業 ～グラフィック製品／Glassco～

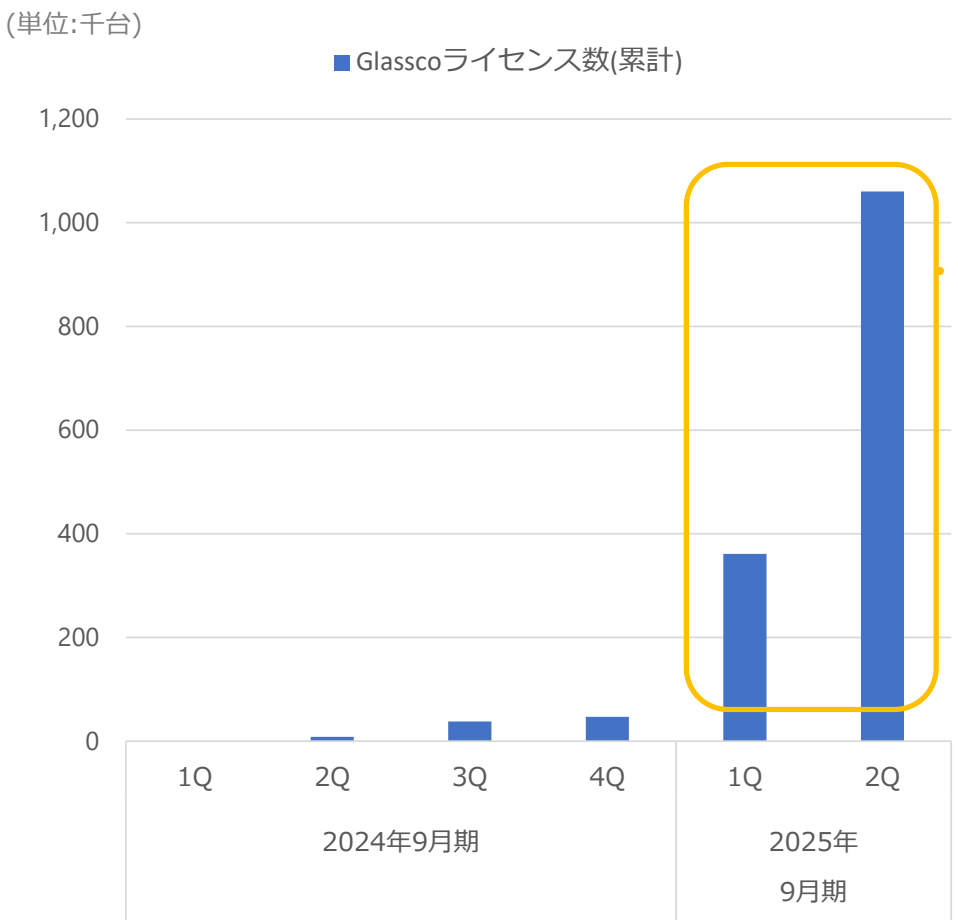
CRI Glassco(略称：Glassco)
車載メーターグラフィックソリューション



- **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。

© CRI Middleware Co., Ltd.

①モビリティ事業 ～グラフィック製品／Glassco実績～



直近半年間で
約100万台に採用

CRIWARE採用

106万

ライセンス

（2025年3月集計）

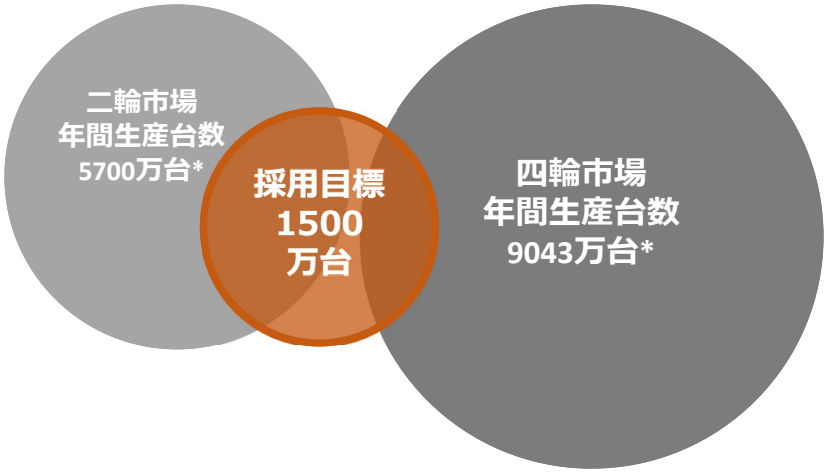
© CRI Middleware Co., Ltd.

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。



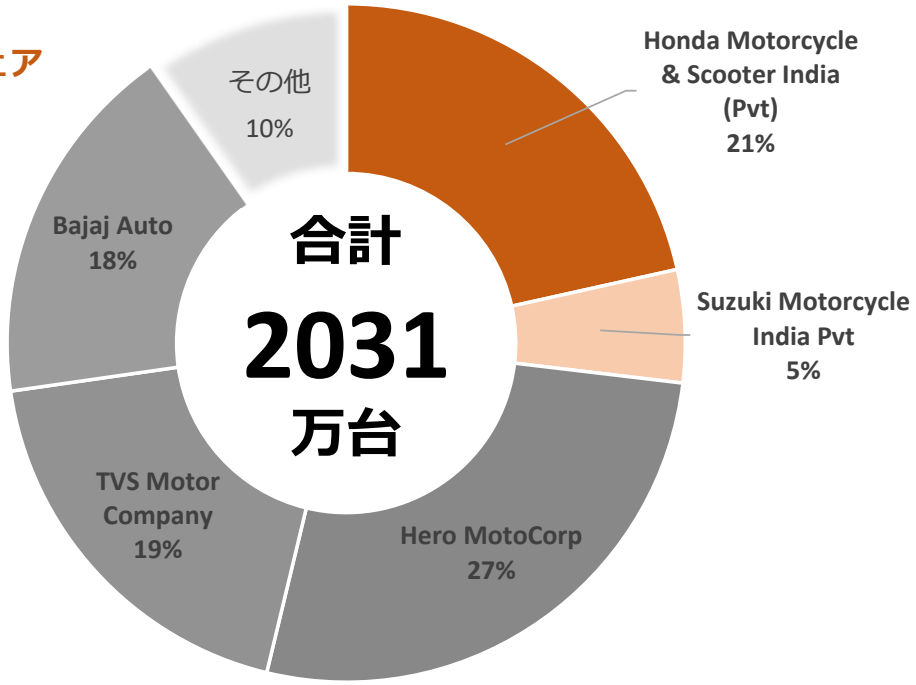
＊9043万台は2023年の世界の四輪車生産台数、5700万台は2023年の世界主要国の二輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

© CRI Middleware Co., Ltd.

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：マークラインズ

© CRI Middleware Co., Ltd.

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。

© CRI Middleware Co., Ltd.

②ゲーム事業

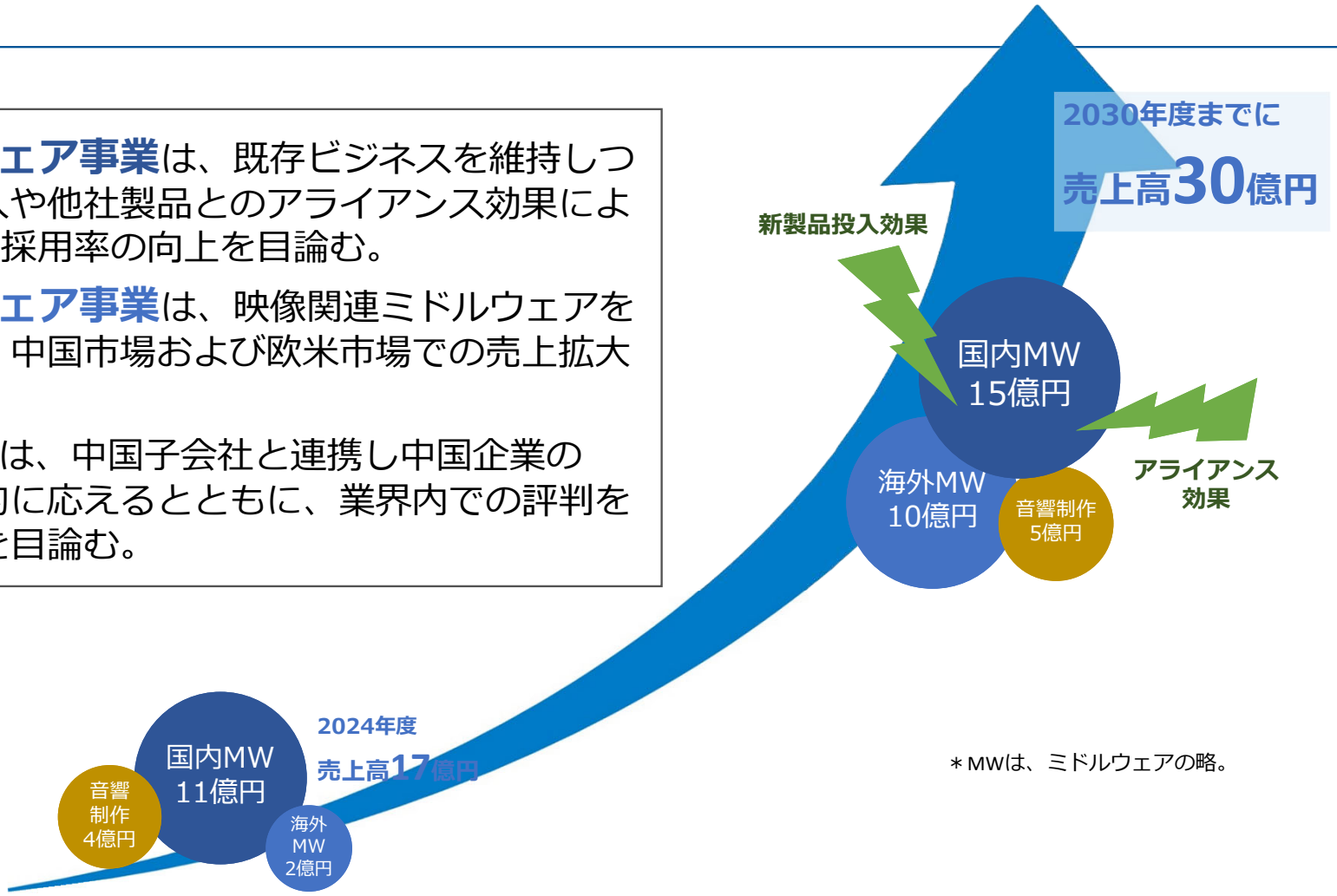
© CRI Middleware Co., Ltd.

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るとともに、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。

© CRI Middleware Co., Ltd.

②ゲーム事業 ～振り返り～

1年間の進捗状況

■ 国内ミドルウェア事業
- 既存ミドルウェアは安定成長。
- 新製品Clovis、他社製品Sound xRの活用は、想定より時間を要している。ただし、採用に向け検証中のタイトルは複数あり。

■ 海外ミドルウェア事業
- 中国事業は、第3のOSを搭載した端末の普及拡大に伴い、対応するゲームは増加しており、CRIChinaの許諾売上も着実に増加。
- 欧米事業は代理店1社（DICOドイツ）と契約を締結し、欧米市場への足掛かりを構築。海外ゲームイベントへの視察も一巡し、出展フェーズへ。

■ 音響制作事業
- 年間売上4億円を突破し順調に成長軌道へ。中国の開発会社による日本人声優のボイス収録需要を確実に取り込んでいる。

© CRI Middleware Co., Ltd.

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

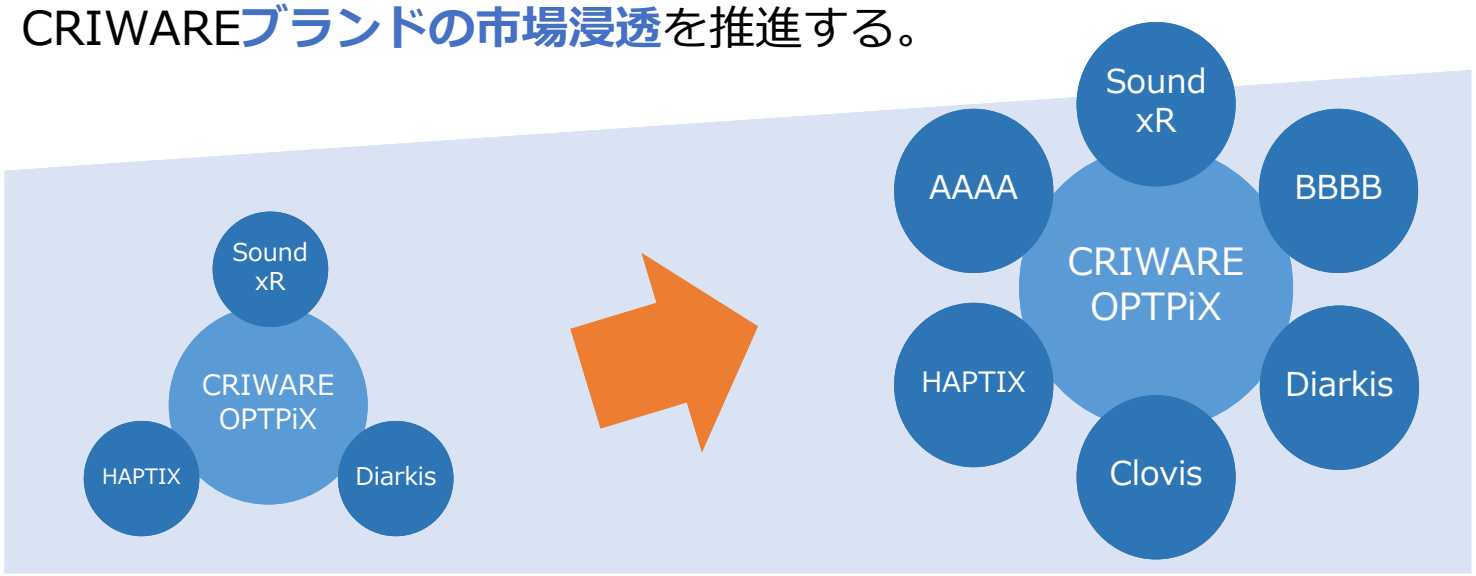
© CRI Middleware Co., Ltd.

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。



sound xR

Diarkis

CLV CRI-CLOVIS

© CRI Middleware Co., Ltd.

②ゲーム事業 ～海外MW事業～

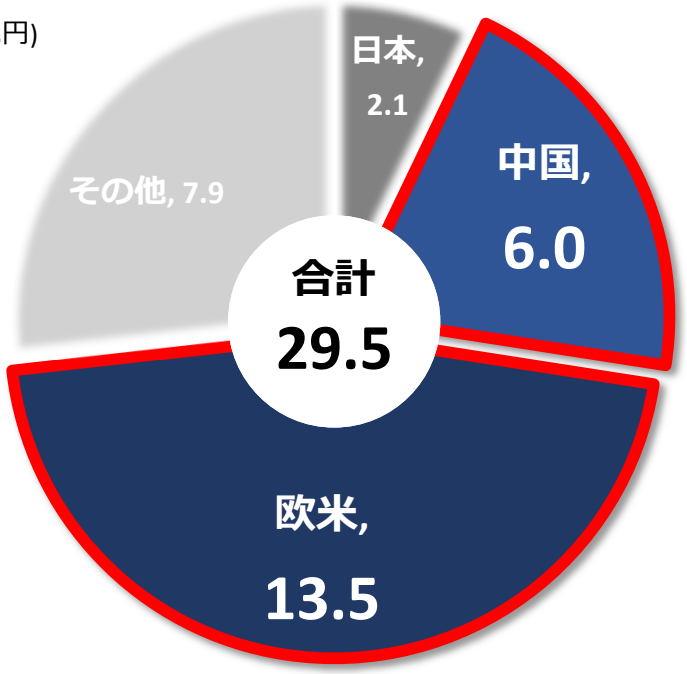
国内ミドルウェア事業	• CRIWAREの強化
海外ミドルウェア事業	• **中国事業** • **欧米事業**
音響制作事業	• 音声収録 • 楽曲制作 など

© CRI Middleware Co., Ltd.

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）

(単位:兆円)



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

© CRI Middleware Co., Ltd.

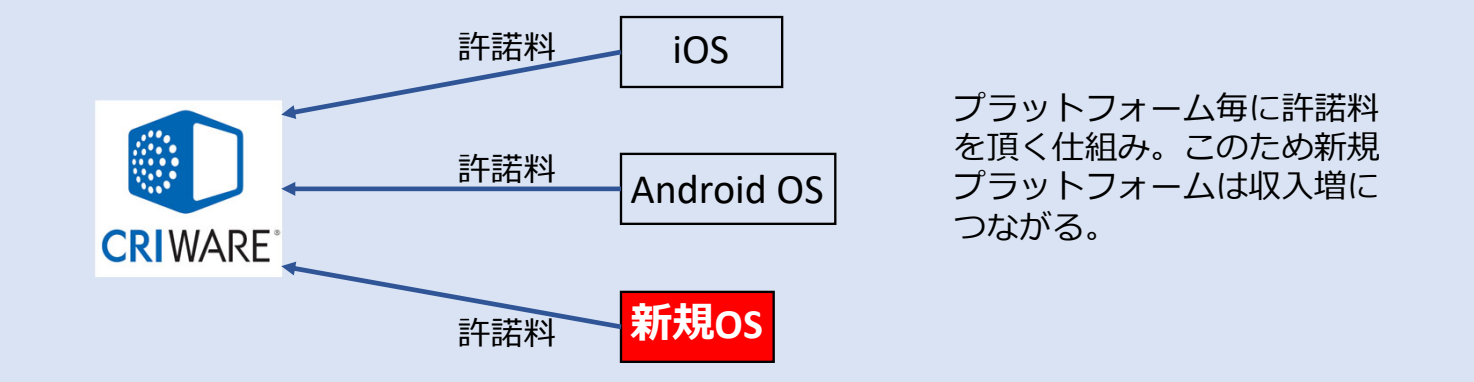
②ゲーム事業 ～海外MW事業／中国成長戦略～

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）

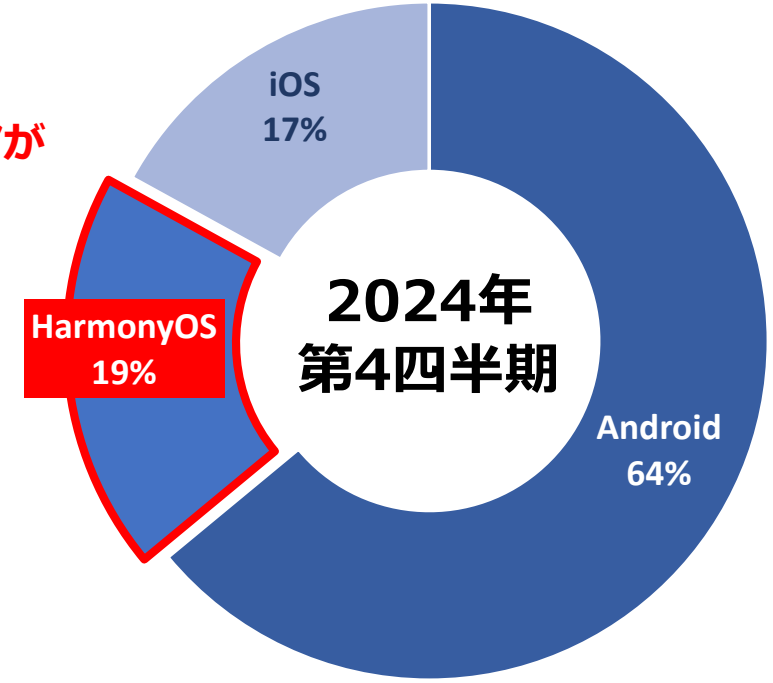


© CRI Middleware Co., Ltd.

②ゲーム事業 ～海外MW事業／中国市場データ～

中国スマートフォン市場 OS別の販売シェア（2024年）

HarmonyOSのシェアが
iOSを抜き2位に浮上



＊出典：Counterpoint

© CRI Middleware Co., Ltd.

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

© CRI Middleware Co., Ltd.

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**

© CRI Middleware Co., Ltd.

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

目標
5億円

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。

© CRI Middleware Co., Ltd.

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。

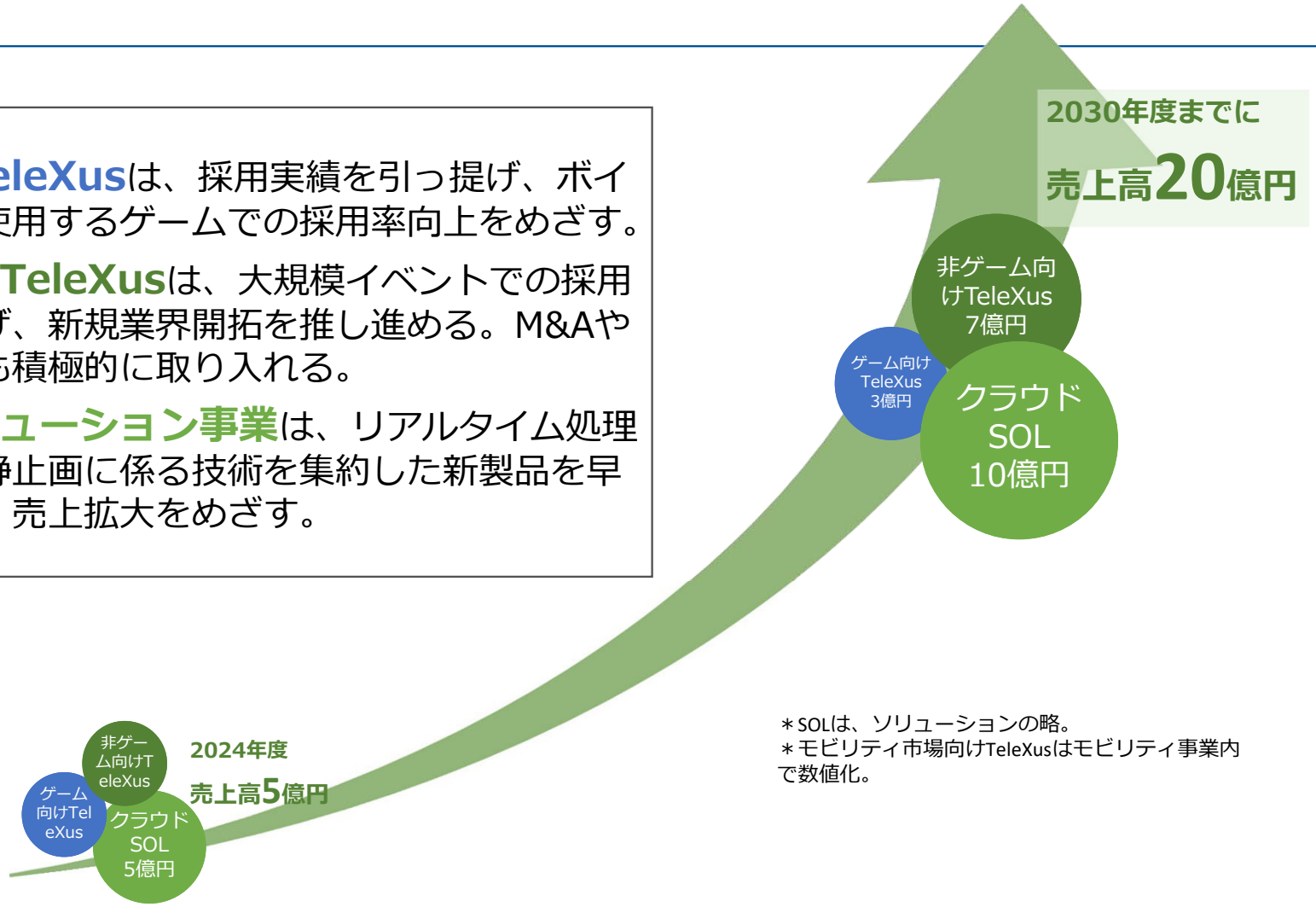
© CRI Middleware Co., Ltd.

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。

© CRI Middleware Co., Ltd.

③OLC事業 ～振り返り～

1年間の進捗状況

- ゲーム向けTeleXus
  - 日本におけるボイスチャットを使用したゲームの拡がりが低調ななか、Worldwideタイトルへも採用。
- 非ゲーム向けTeleXus
  - メタバースの普及が低調なこともあり、採用事例が思うように伸びず。その中にあって大規模メタバースでの稼働が始まった。
- クラウドソリューション事業
  - 受託から許諾への業務シフトを実施中。新製品開発はやや遅れ気味も、下期でキャッチアップ予定。

© CRI Middleware Co., Ltd.

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/

© CRI Middleware Co., Ltd.

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。

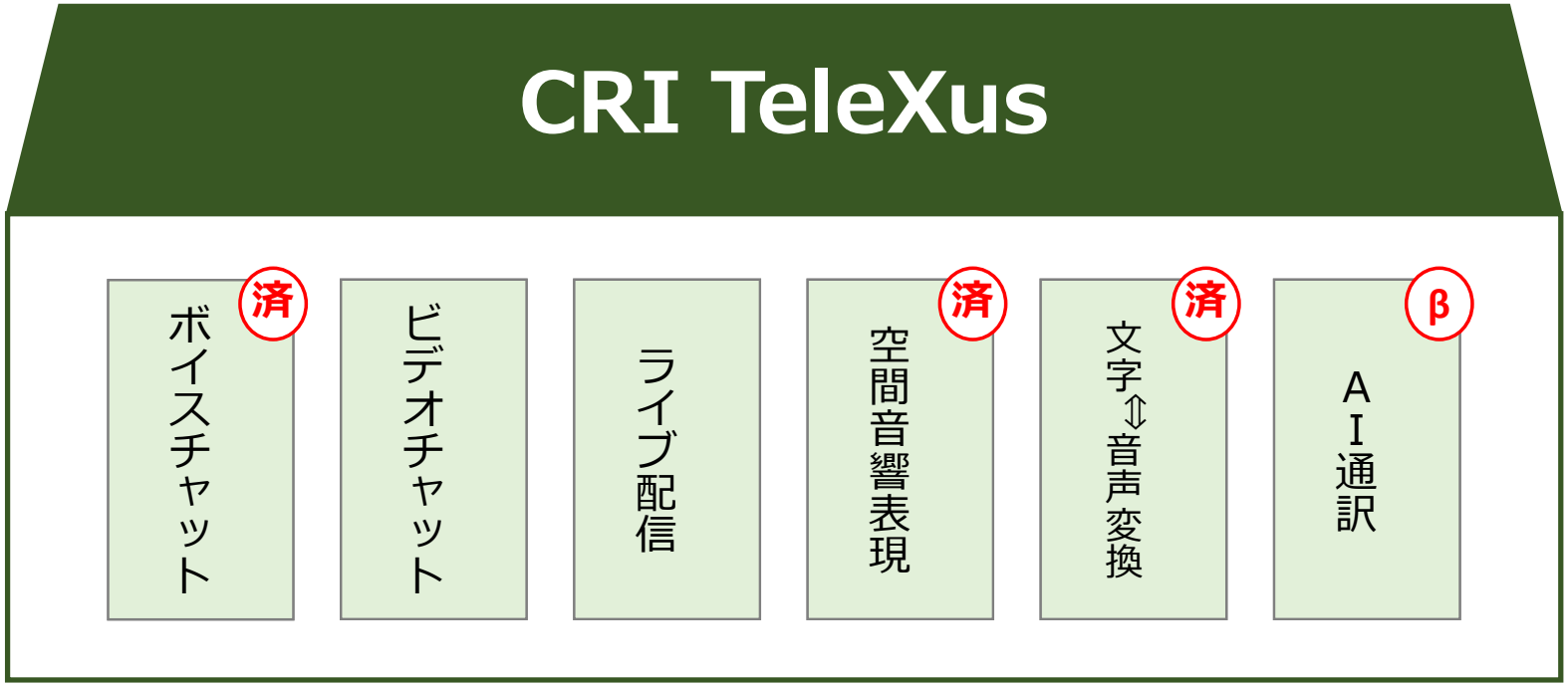
３つの優位性

- 大人数 同時会話
- 立体音響 空間演出
- AI通訳

© CRI Middleware Co., Ltd.

③OLC事業 ～TeleXus～

TeleXusの機能



© CRI Middleware Co., Ltd.

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

© CRI Middleware Co., Ltd.

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

© CRI Middleware Co., Ltd.

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つくりが評価。

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/

© CRI Middleware Co., Ltd.

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

© CRI Middleware Co., Ltd.

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、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「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。

© CRI Middleware Co., Ltd.

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**

© CRI Middleware Co., Ltd.

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。

© CRI Middleware Co., Ltd.

4. M&A/アライアンス方針

© CRI Middleware Co., Ltd.

M&A/アライアンス方針

当社は、新技術や新製品の内製化にかかる時間や、それを実現するための社内リソース不足を補うべく、M&A及びアライアンスを積極的に活用します。
目下、モビリティ事業やオンラインコミュニケーション事業を中心にリサーチを開始。

1．事業拡大戦略	2．技術補完戦略	3．販路拡大戦略
①製品拡張	①音声・映像技術	①顧客獲得
②競合買収	②音声・映像周辺技術	②海外企業連携
③サプライチェーン統合	③オンラインコミュニケーション関連技術	

© CRI Middleware Co., Ltd.

5. 株主還元方針

© CRI Middleware Co., Ltd.

株主還元方針

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。

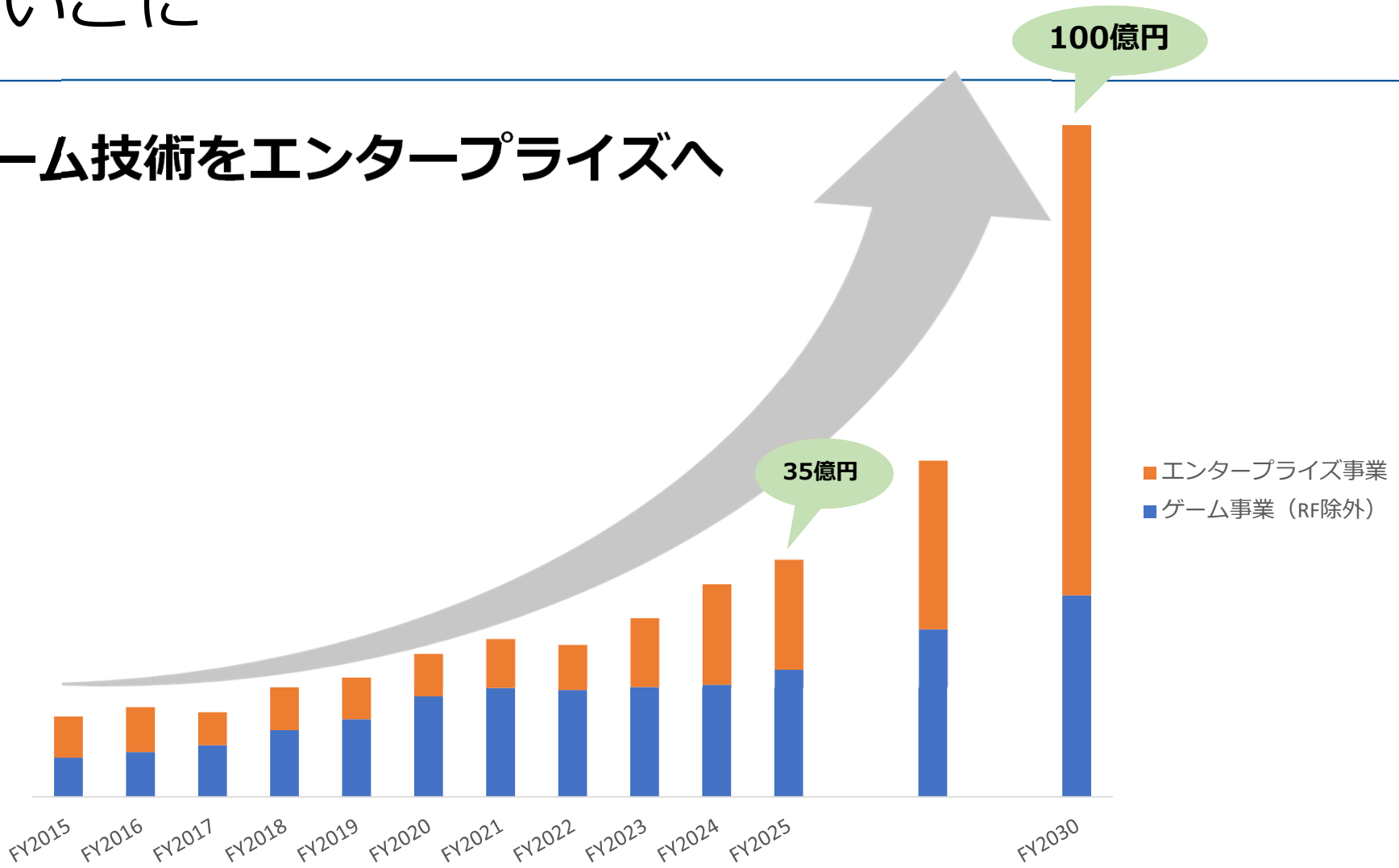
なお、剰余金の配当を行う場合、期末配当の年１回を基本的な方針としております。

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

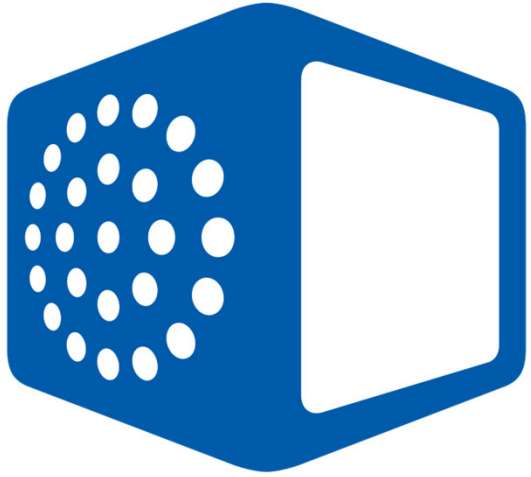
© CRI Middleware Co., Ltd.

さいごに

ゲーム技術をエンタープライズへ



© CRI Middleware Co., Ltd.



CRIWARE®

© CRI Middleware Co., Ltd.

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。**

© CRI Middleware Co., Ltd.