



# 2026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  
<東証スタンダード市場：3698>

2026年 2月 12日

© CRI Middleware Co., Ltd.

<b>1. 2026年9月期 1Q決算概要</b>	<b>・ ・ ・ 2</b>
2. 2026年9月期 通期業績予想	・ ・ ・ 16
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・ 24
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・ 63

※ 当資料で使用している当社製品名についてはP72～P76をご参照ください。

# 1Q決算のポイント



## モビリティが2.5倍増収の大躍進、減収減益も利益水準は想定通り

- モビリティは、Glasscoがインド市場向け二輪車での採用増で増収増益。
- 組込みは、カラオケが開発サイクルの谷間にあたり減収減益。
- ゲームは、海外展開強化のため営業スタッフ増員で投資先行となり減益。

売上高 **803百万円** (前期比  $\Delta$  6.8%)  
(通期予想進捗率 20.5%) ※想定やや下回る

営業利益 **31百万円** (前期比  $\Delta$  77.0%)  
(通期予想進捗率 5.2%) ※想定通り

# 1Q決算概要（連結）

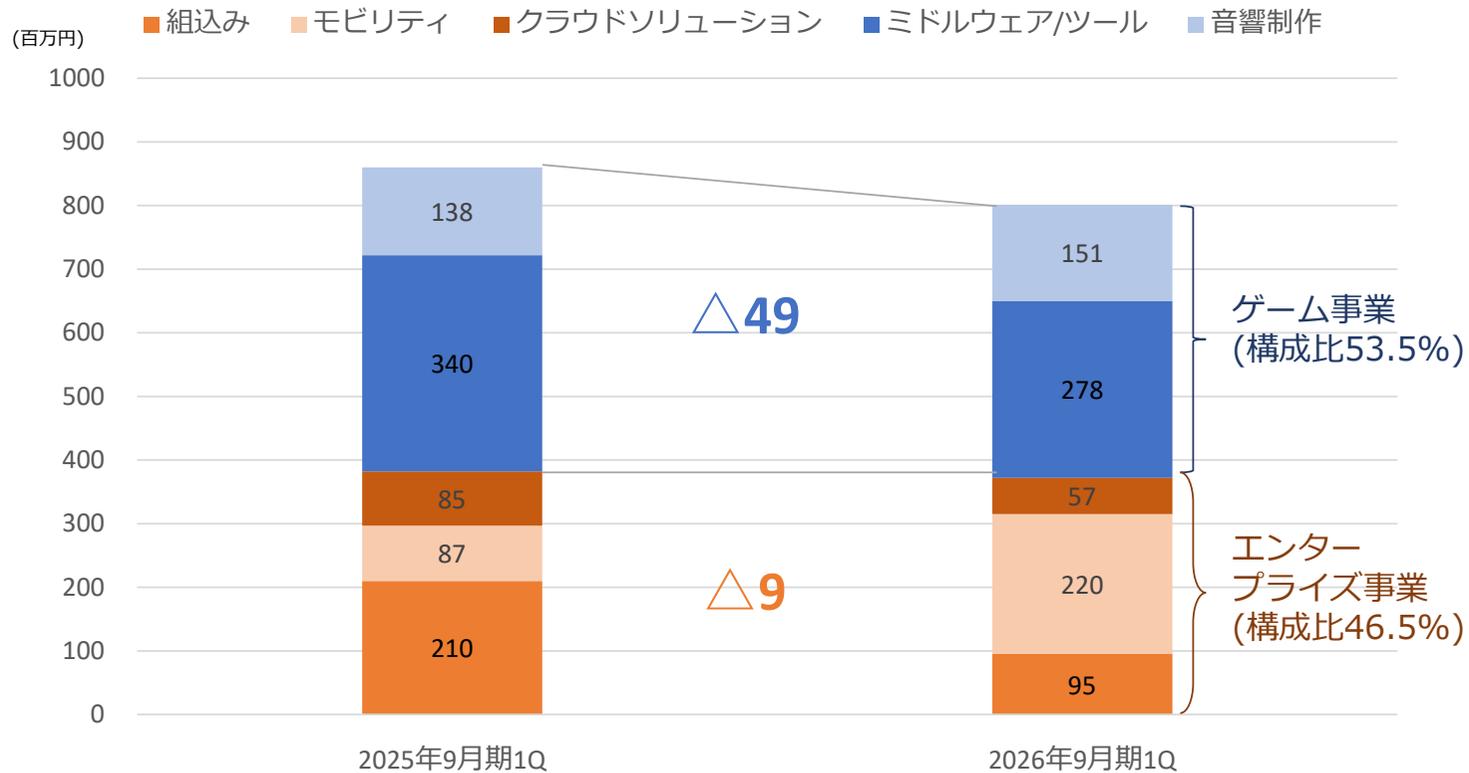


(単位：百万円)

	当期実績 26年9月期1Q	前年同期実績 25年9月期1Q	前年同期比 増減額	前年同期比 増減率	通期予想 26年9月期	通期予想 進捗率
売上高	803	861	△ 58	△ 6.8%	3,910	20.5%
売上原価	334	370	△ 36	△ 9.8%		
売上総利益	468	491	△ 22	△ 4.6%		
(売上総利益率)	58.3%	57.0%	+ 1.4pt	—		
販売費及び一般管理費	437	355	+ 82	+ 23.1%		
営業利益	31	136	△ 104	△ 77.0%	600	5.2%
(営業利益率)	3.9%	15.8%	△ 11.9pt	—	15.3%	—
経常利益	38	146	△ 107	△ 73.5%	616	6.3%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	26	101	△ 75	△ 74.3%	462	5.7%
従業員数（人）	171	171				

# 1Q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は、モビリティが躍進し、前年同期比横ばい。  
ゲーム事業は、音響制作好調も、国内外の許諾収入減が響き、減収。



# 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、契約が大型化する傾向にあるワールドワイドタイトルが少なかったことにより、国内減収。(△39百万円) 海外は、中国において第3のOSの既出タイトルへの採用が一巡したこと、および欧米での採用が低調だったことにより、減収。(△22百万円)

利益面は、海外展開強化のため営業スタッフを増員したことにより、投資先行となり減益。

・音響制作(ツーファイブ)は、中国企業を中心とした大型のボイス収録業務を着実に獲得したことに加え、既存顧客からのリピートオーダーが堅調に推移し、増収。(＋12百万円)

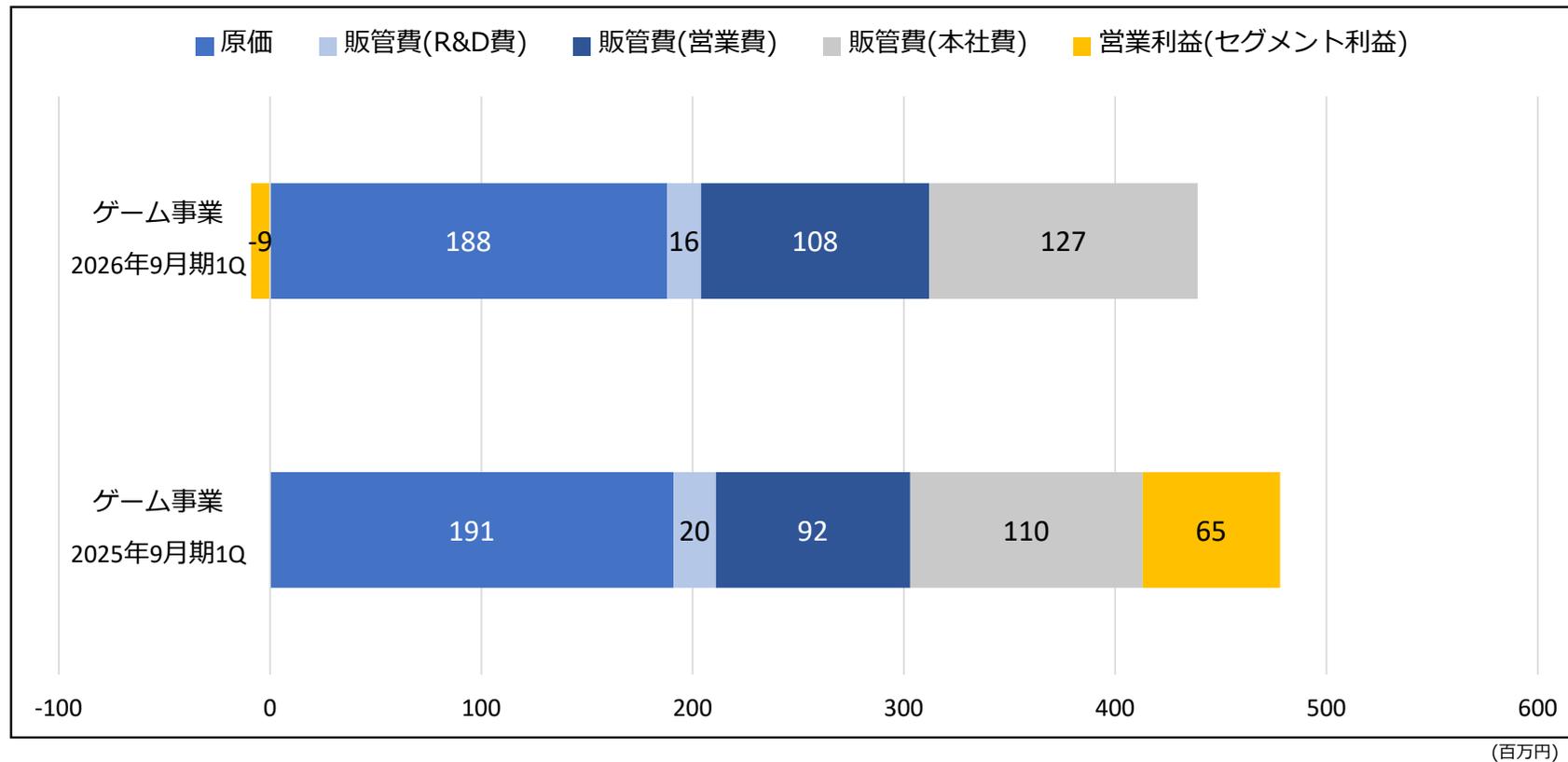
(単位：百万円)

		25年9月期1Q		26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	479	55.6%	430	53.5%	△ 49	△ 10.3%
	ミドルウェア/ツール*	340	39.5%	278	34.7%	△ 61	△ 18.1%
	(内、海外)	70	8.1%	47	6.0%	△ 22	△ 31.7%
	音響制作	138	16.1%	151	18.8%	+ 12	+ 9.1%
セグメント利益	ゲーム事業	65	48.1%	△ 9	△ 31.4%	△ 75	△ 115.1%

\* 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)

子会社が行う音響制作は好調も、国内外ミドルウェア・ツールの売上減が響き減益。  
なお、販管費(営業費)増は海外展開強化のための営業スタッフの増員、販管費(本社費)増はコーポレート部門の増員が主な理由。



# 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

- ・モビリティは、採用車種拡大に加え、インド市場向け二輪車において車載メーターグラフィックソリューション「CRI Glassco」の採用増が進み、大幅増収。( +133百万円)  
※モビリティのADXATライセンス収入の大半は、2Q・4Qでの計上となります。
- ・組込みは、前年同期にあったカラオケの一括許諾売上がなかったことに加え、カラオケの受託業務も開発サイクルの谷間となったことにより、減収。(△114百万円)
- ・クラウドソリューション(クラウドSOL)は、前期3QよりR&Dフェーズへシフトしていることにより、減収。(△28百万円)

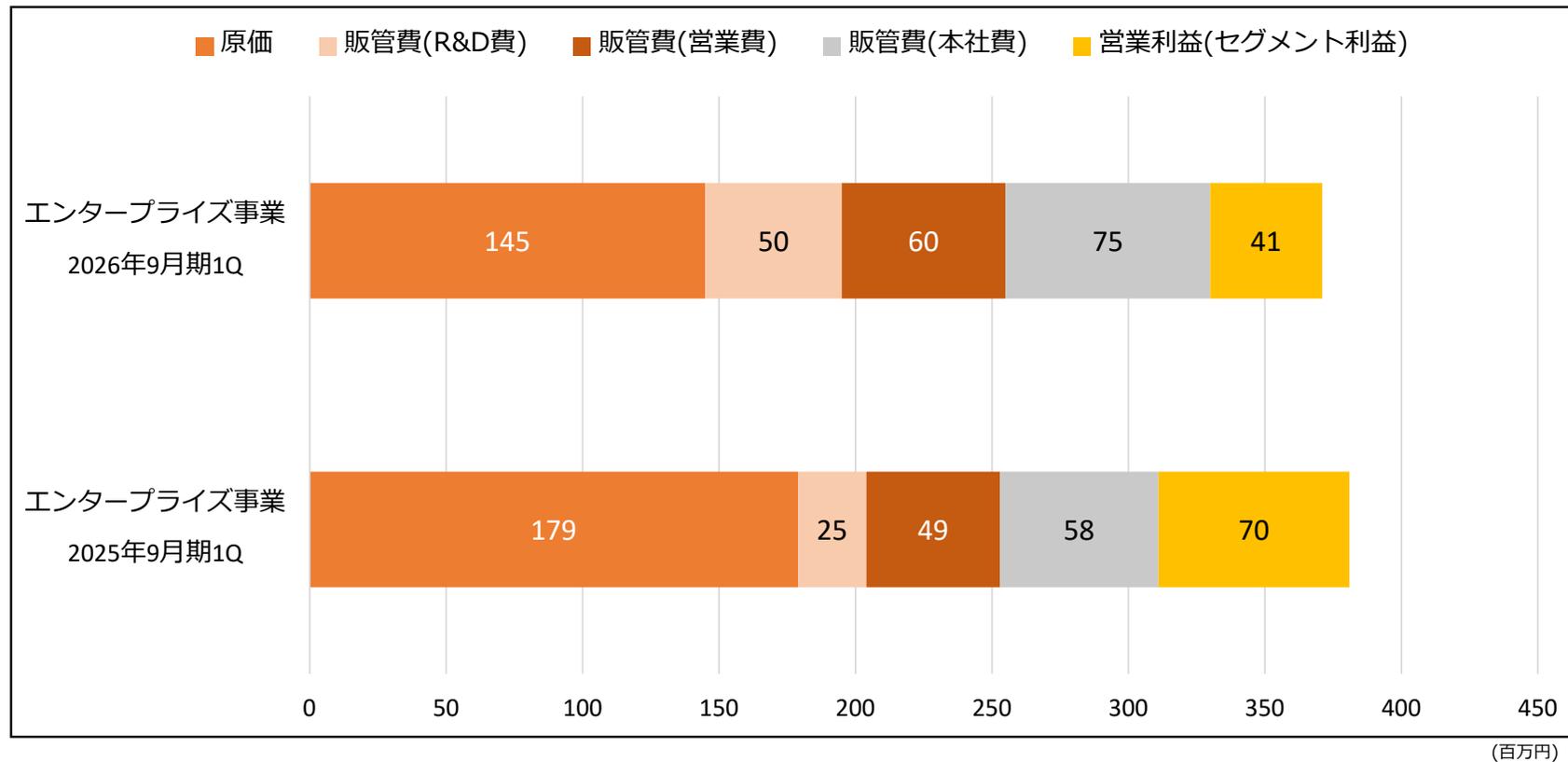
(単位：百万円)

		25年9月期1Q		26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	382	44.4%	373	46.5%	△ 9	△ 2.5%
	組込み	210	24.4%	95	11.9%	△ 114	△ 54.6%
	モビリティ	87	10.1%	220	27.4%	+ 133	+ 152.7%
	クラウドソリューション	85	9.9%	57	7.1%	△ 28	△ 33.1%
セグメント利益	エンタープライズ事業	70	51.9%	41	131.4%	△ 29	△ 41.7%

# 1Q利益増減分析 (エンタープライズ事業/前年同期比)

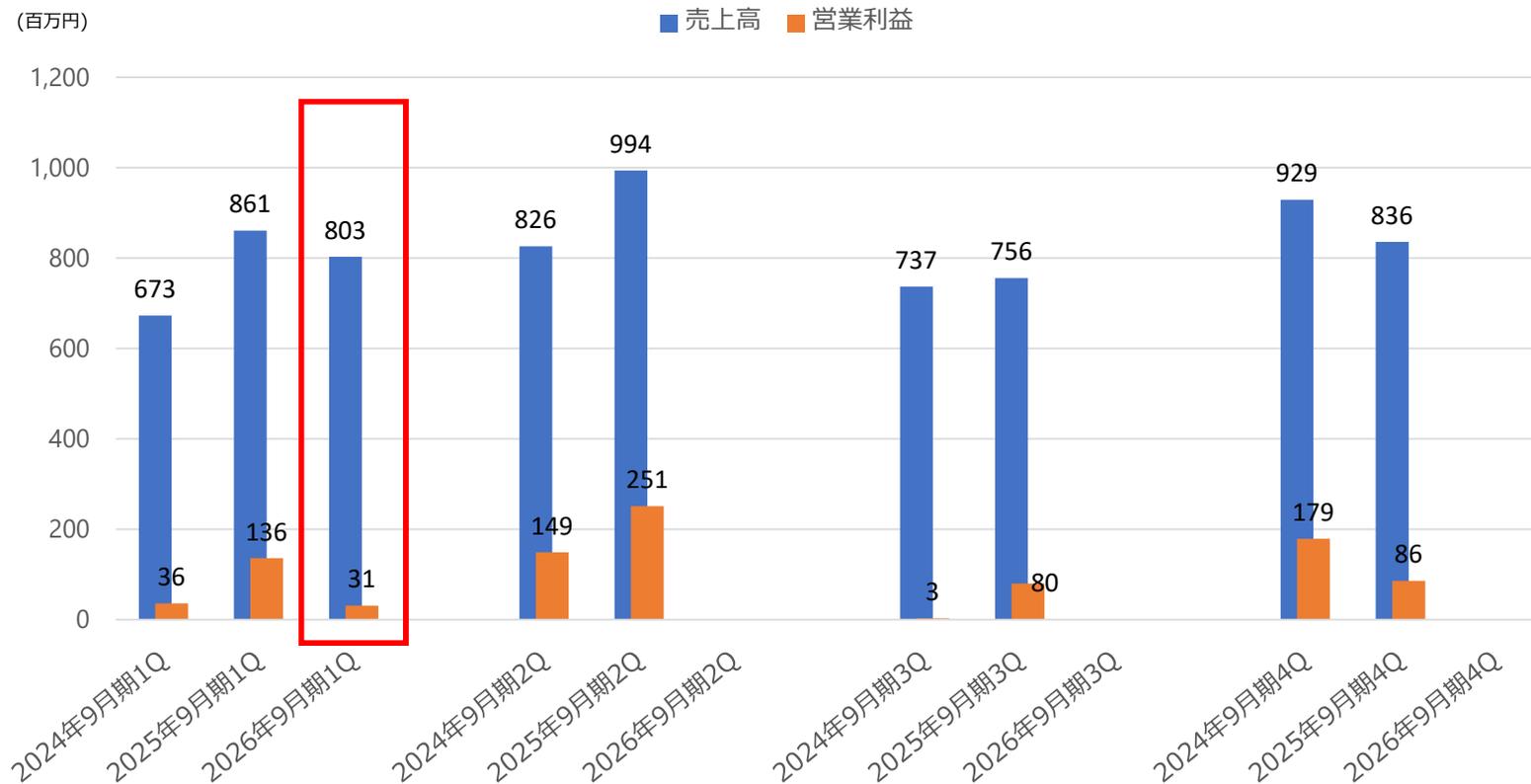


モビリティの許諾売上が増加したものの、カラオケが開発サイクルの谷間にあたり減益。なお、原価減は受託業務量減による外注費の減少、販管費(R&D費)増はクラウドSOLでの増加、販管費(営業費)増はモビリティの代理店手数料増や営業強化が主な理由。



# 直近3年四半期業績推移（連結）

1Qは、モビリティが大躍進となったものの、カラオケが開発サイクルの谷間となったことや、ゲームが海外展開強化のため営業スタッフを増員したこと等により、前年同期比減収減益。



# 1Q貸借対照表（連結）

資 産：CBの償還や配当金の支払、社債の購入等により現預金等が減少し、前期末比1,210百万円減。  
 負 債：CBの償還等により流動負債が減少し、前期末比1,116百万円減。  
 純資産：四半期純利益の計上があったものの、配当金の支払等により、前期末比94百万円減。

(単位：百万円)

	2025年9月期末	2026年9月期 1Q末	増減額
<b>流動資産</b>	<b>4,957</b>	<b>3,662</b>	<b>△ 1,295</b>
現金及び預金	4,242	2,869	△ 1,372
売掛金及び契約資産	616	633	+ 16
その他流動資産	98	159	+ 60
<b>固定資産</b>	<b>882</b>	<b>967</b>	<b>+ 84</b>
有形固定資産	142	140	△ 2
無形固定資産	276	259	△ 16
投資その他の資産	464	567	+ 103
<b>資産合計</b>	<b>5,839</b>	<b>4,629</b>	<b>△ 1,210</b>

(単位：百万円)

	2025年9月期末	2026年9月期 1Q末	増減額
<b>流動負債</b>	<b>1,569</b>	<b>470</b>	<b>△ 1,098</b>
<b>固定負債</b>	<b>172</b>	<b>154</b>	<b>△ 17</b>
<b>負債合計</b>	<b>1,741</b>	<b>625</b>	<b>△ 1,116</b>
<b>株主資本</b>	<b>4,036</b>	<b>3,932</b>	<b>△ 104</b>
その他の包括利益累計額	11	34	+ 23
新株予約権	7	7	0
非支配株主持分	42	29	△ 13
<b>純資産合計</b>	<b>4,098</b>	<b>4,003</b>	<b>△ 94</b>
<b>負債純資産合計</b>	<b>5,839</b>	<b>4,629</b>	<b>△ 1,210</b>

## ■ 「CRI LipSync Alive」グローバル市場向けに提供開始 (2025/11/12発表)

- ✓ CRI LipSync Alive は音声解析により口の動きを生成する音声解析リップシンクミドルウェア。
- ✓ 英語やフランス語など多言語に対応し、声の抑揚や口の開き具合を補正して、3D作品から2Dキャラクターまで自然な会話を可能に。
- ✓ ChatGPTなどで使われるTransformerを基にした独自の機械学習モデルを用い、高精度な音声解析を実現。



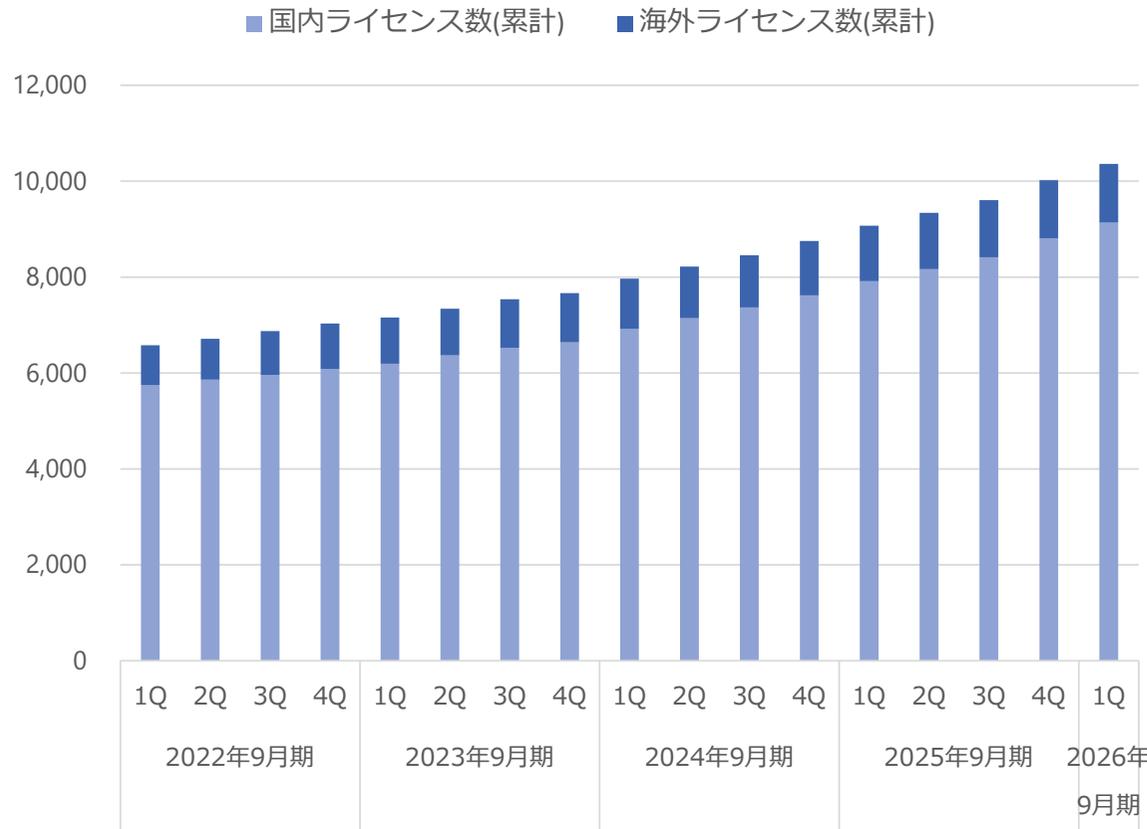
## ■ 米国ラスベガスで開催の世界最大級のテクノロジー展示会「CES 2026」に初出展 (2026/1/6 ~ 1/9)

- ✓ スピーカーを制御し音声出力するミドルウェア「CRI D-Amp Driver」と窒化ガリウムパワー半導体「GaN半導体」を組み合わせた新方式の超小型フルデジタルアンプを展示。これからの車に求められる低発熱・省電力・高音質という3つの特長を訴求。
- ✓ 来場者からは高評価をいただき、数社との新規商談も獲得。複数のメディアで記事化もされた。

<https://www.phileweb.com/news/audio/202601/14/27237.html>



# 参考：ゲーム事業：CRIWARE採用数の推移



CRIWARE採用

**10,361**  
ライセンス

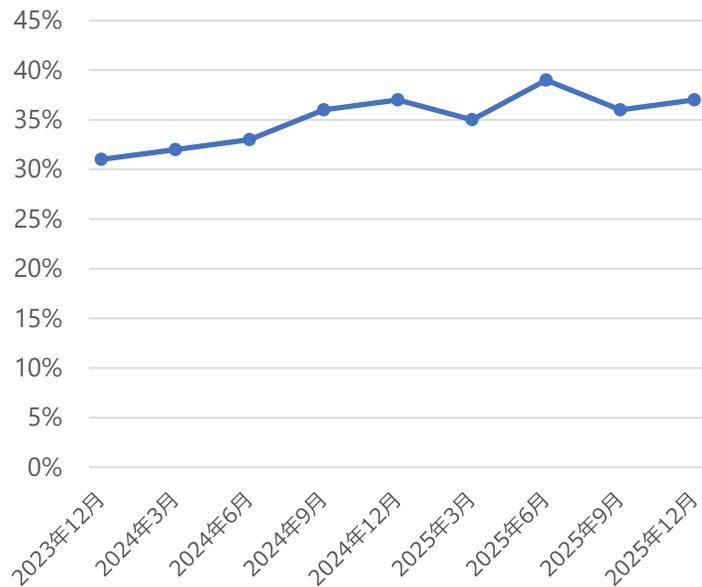
(2025年12月集計)

※ 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

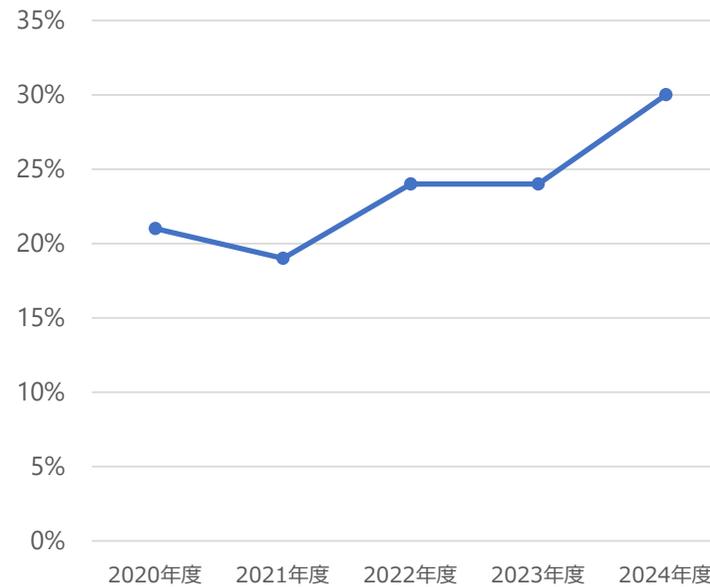


**CRIWARE採用率：37% ※**

(2025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：30% ※**

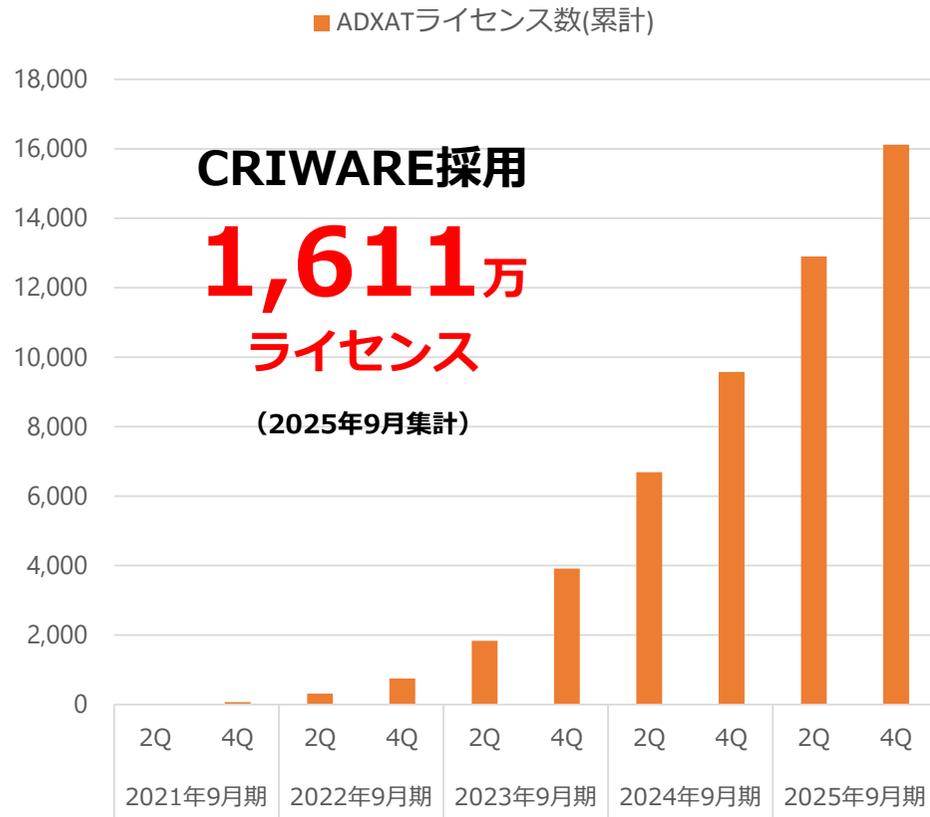
(2024/1/1~2024/12/29 集計)

※ファミ通ゲーム白書2025  
「2024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

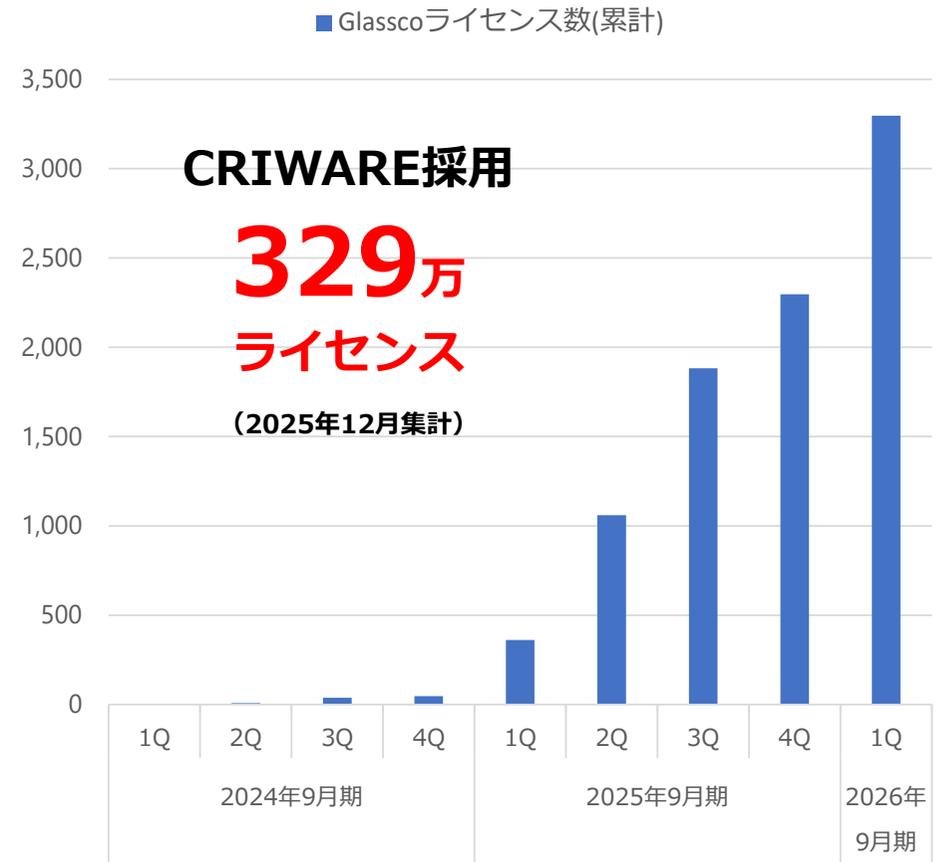
# 参考：モビリティ：CRIWARE採用数の推移



(単位:千台)



(単位:千台)



1. 2026年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	2
<b>2. 2026年9月期 通期業績予想</b>	・ ・ ・	<b>16</b>
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・	24
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	63

※ 当資料で使用している当社製品名についてはP72～P76をご参照ください。

# 26年9月期施策サマリ



**売上高3,910百万円、営業利益600百万円**

**中長期で100億円企業をめざし、26年9月期は以下の施策を実施。**

- ・モビリティは全世界展開を見据え、技術開発投資やグローバル対応を強化。
- ・新たな収益源として新製品開発への投資は継続。
- ・主な技術開発投資内容は以下のとおり。

26年9月期研究開発投資予定額：	<b>2.5</b> 億円（前期比0.6億円増）
➢ 上記の内、ゲーム/TeleXus関連：	<b>0.9</b> 億円（前期比0.2億円増）
➢ 上記の内、モビリティ関連：	<b>0.7</b> 億円（前期比0.2億円増）
➢ 上記の内、組込み関連：	<b>0.5</b> 億円（前期比0.2億円増）
➢ 上記の内、クラウドソリューション関連：	<b>0.3</b> 億円（前期比同水準）

# 26年9月期通期予想（連結）



## R&D投資増により利益率は微減計画

（単位：百万円）

	2025年9月期 実績	2026年9月期 予想	増減額	増減率
売上高	3,448	3,910	+ 461	+ 13.4%
営業利益	554	600	+ 45	+ 8.2%
(営業利益率)	16.1%	15.3%	△ 0.7pt	—
経常利益	566	616	+ 49	+ 8.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	420	462	+ 41	+ 9.8%
技術開発投資	187	250	+ 62	+ 33.1%
(内、R&D投資)	187	250	+ 62	+ 33.1%
(内、ソフト投資)	0	0	+ 0	—

# 26年9月期 ゲーム事業施策



## ■ ゲーム事業

ミドルウェア/ツールは次世代「LipSync」を市場投入。海外は欧米、中国ともに今後の飛躍に向けた足場固めを行うシーズン。音響制作は中国ビジネス拡大に注力。

### ■ 国内ミドルウェア/ツール分野

#### 1. 新製品の投入

- ▶ 去年の「Clovis」に続き、新製品となる次世代「LipSync」を市場投入。新たな収益源として期待。

#### 2. 一括契約の拡大

- ▶ 多くのタイトルでCRIWAREが採用されている状況を作りだすべく、一括契約の獲得に注力。シェア拡大を目論む。

### ■ 海外ミドルウェア/ツール分野

#### 1. 中国は大手顧客との関係強化

- ▶ 大手ゲーム各社との関係を強化し、当社技術のソリューション提供を目論む。

#### 2. 欧米は直販+代理店展開

- ▶ 既存顧客を抱える北米は、直販中心の戦略で顧客との関係を深化させる。
- ▶ 欧州は代理店中心に展開し、新規顧客の獲得に注力。

### ■ 音響制作分野（ツーファイブ社）

#### 1. 中国ビジネスの拡大

- ▶ 中国企業からの旺盛な需要を着実に取り込むべく、CRI Chinaとの連携を強化。
- ▶ ツーファイブ社長自らの中国訪問を増やし、顧客との関係構築に努める。

#### 2. リピーター顧客の拡大

- ▶ サービス品質を評価していただき、増加しているリピーター顧客の更なる拡大に努める。

# 26年9月期セグメント別売上高予想（連結/前期比）



（単位：百万円）

	2025年9月期	2026年9月期	増減額	増減率
	実績	予想		
ゲーム事業	1,807	2,050	+ 242	+ 13.4%
ミドルウェア/ツール <sup>*</sup>	1,353	1,600	+ 246	+ 18.2%
（内、海外）	233	300	+ 66	+ 28.7%
音響制作	453	450	△ 3	△ 0.7%

<sup>\*</sup> 海外でのコンテンツ制作を含む。

# 26年9月期 エンタープライズ事業施策



## ■ エンタープライズ事業

モビリティ分野は将来の全世界展開に向け製品のグローバル化を推進。クラウドソリューション分野は前期から続く新製品開発を上期に完了し、下期での市場投入を目論む。

### ■ モビリティ分野

#### 1. 既存2製品を中心に拡大継続

- 「ADXAT」は採用メーカー、車種を国内外に拡大。採用実績を積み上げる。
- 「Glassco」は国内メーカーに加え、インド市場での実績作りに注力。採用実績を積み上げる。

#### 2. 自動車メーカーとの関係構築

- SDVを切り口に、また品質の均一化を図れることを強みに、自動車メーカーとの関係構築に努める。

### ■ 組込み分野

#### 1. 次世代製品の開発に着手

- 省電力かつ低発熱を強みとした「D-Amp Driver × GaN」を開発。26年1月のCESに出展。
- 事業領域の拡大を図るべく、次世代の映像ソリューションの開発に着手。

#### 2. 継続ビジネスの拡大

- 許諾売上を包含した継続性のある受託案件の獲得に注力。

### ■ クラウドソリューション分野

#### 1. 次世代Web動画製品を市場投入

- 従来の「LiveAct/SmartJPEG」の次世代製品として前期より継続している新製品開発を上期に完了予定。下期に市場投入を計画。

#### 2. 継続ビジネスの拡大

- 許諾売上や保守運用を包含した継続性のある受託案件の獲得に注力。

# 26年9月期セグメント別売上高予想（連結/前期比）



（単位：百万円）

	2025年9月期	2026年9月期	増減額	増減率
	実績	予想		
エンタープライズ事業	1,641	1,860	+ 218	+ 13.3%
組込み	724	720	△ 4	△ 0.6%
モビリティ	633	800	+ 166	+ 26.2%
クラウドソリューション	283	340	+ 56	+ 19.9%

# 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
<b>2026年9月期(予想)</b>	<b>27円</b>	<b>30.5%</b>
2025年9月期	25円	31.1%
2024年9月期	20円	34.3%

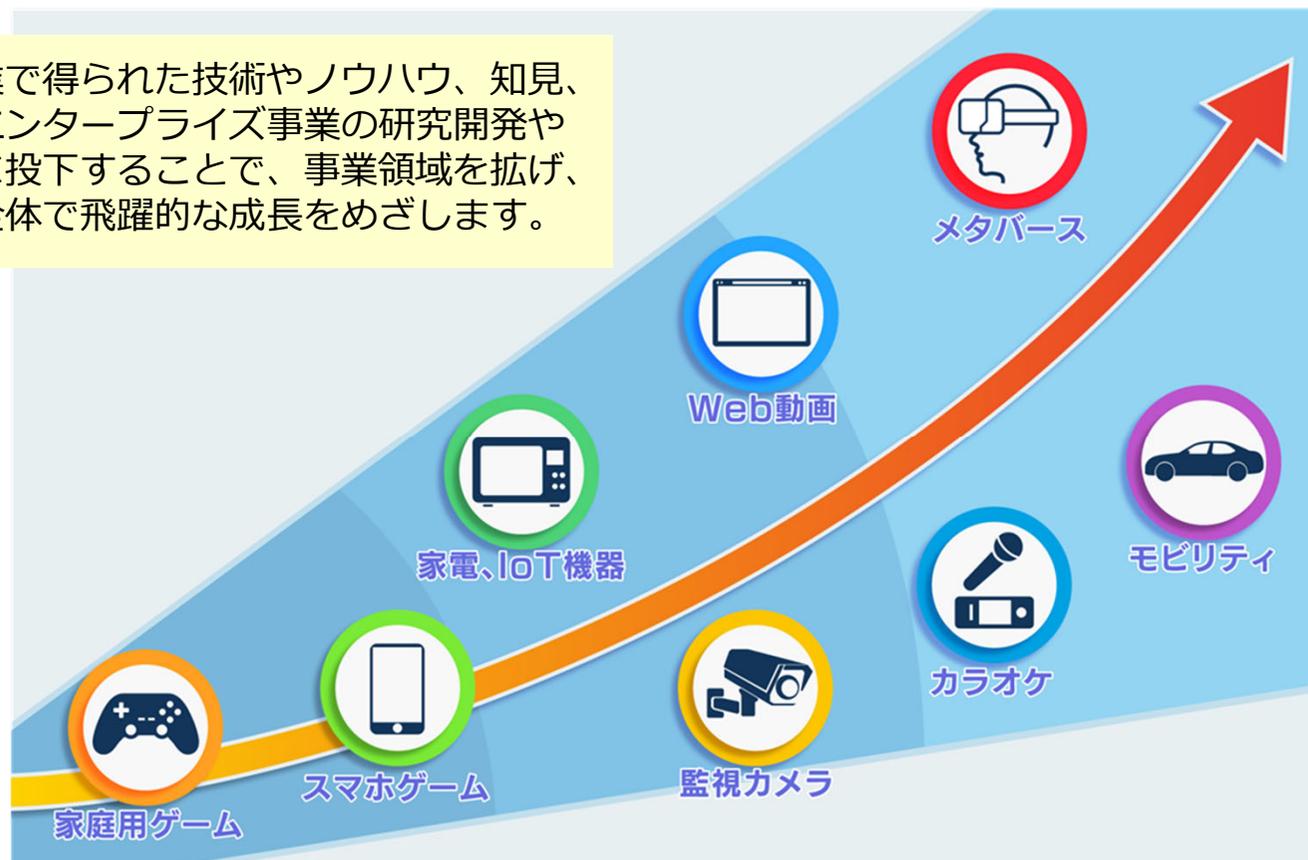
1. 2026年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	2
2. 2026年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	16
<b>3. 今後の成長戦略と事業の方針</b>	・ ・ ・	<b>24</b>
4. 参考資料：企業概要	・ ・ ・	63

※ 当資料で使用している当社製品名についてはP72～P76をご参照ください。

# 基本方針

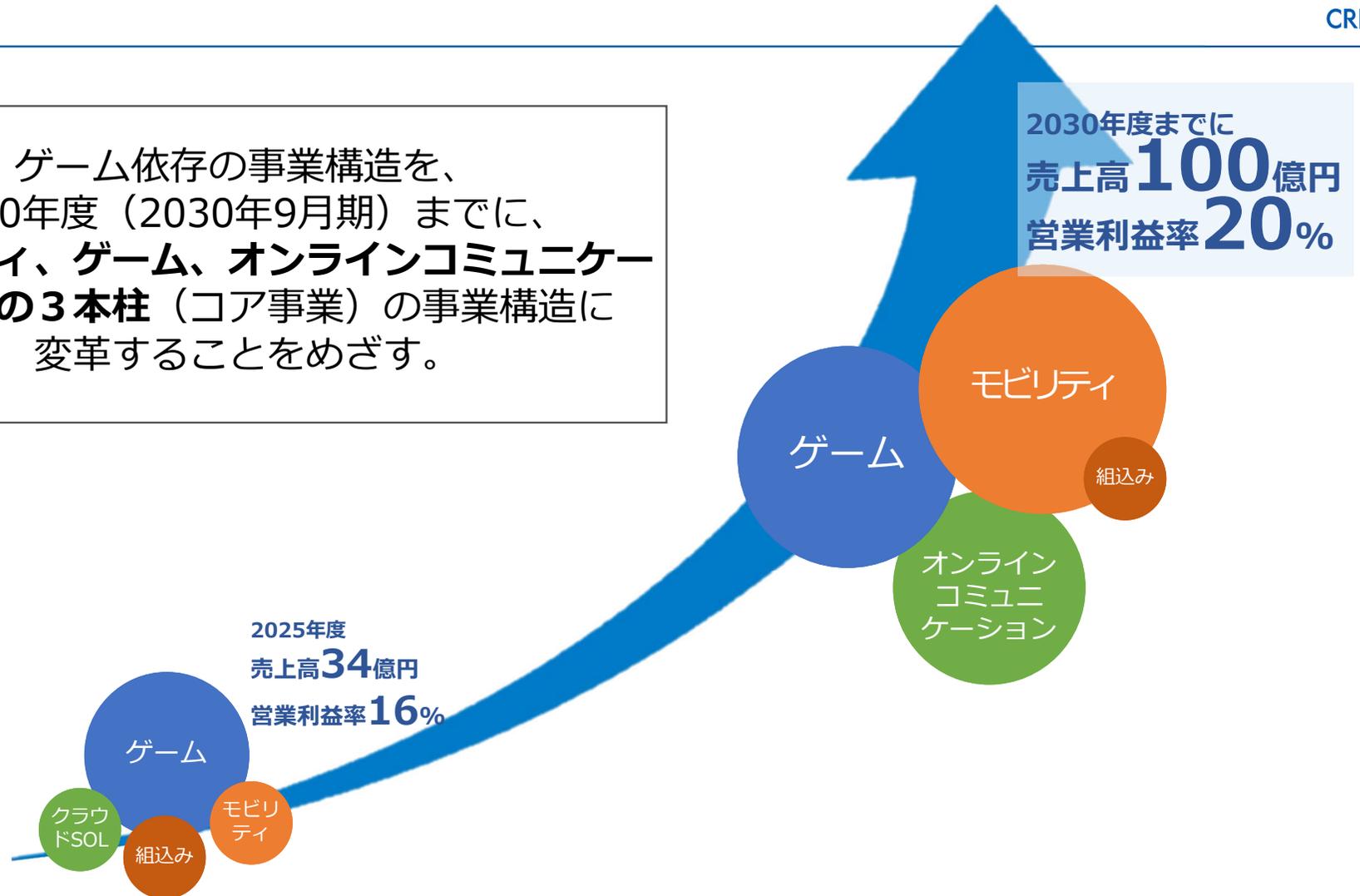
## ゲーム技術をエンタープライズへ

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、グループ全体で飛躍的な成長をめざします。



# (1) 成長戦略 ~めざす姿~

ゲーム依存の事業構造を、  
2030年度（2030年9月期）までに、  
**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。



# (1) 成長戦略 ~2030年度数値目標~

	2025年度	2030年度	CAGR (年平均成長率)
<b>モビリティ事業</b>	<b>6億円</b>	<b>40億円</b>	<b>44.3%</b>
<b>ゲーム事業</b>	<b>18億円</b>	<b>30億円</b>	<b>10.9%</b>
国内ミドルウェア事業	11億円	14億円	4.8%
海外ミドルウェア事業	2億円	10億円	34.2%
音響制作事業	4億円	6億円	5.9%
<b>オンラインコミュニケーション事業</b>	<b>3億円</b>	<b>20億円</b>	<b>46.0%</b>
ゲーム向けTeleXus	0.1億円	3億円	—
非ゲーム向けTeleXus	0.2億円	7億円	—
クラウドソリューション事業	3億円	10億円	29.0%
<b>組込み事業</b>	<b>7億円</b>	<b>10億円</b>	<b>7.1%</b>
<b>合計</b>	<b>34億円</b>	<b>100億円</b>	<b>23.8%</b>

## (2) 成長戦略3本柱 ～①モビリティ事業～

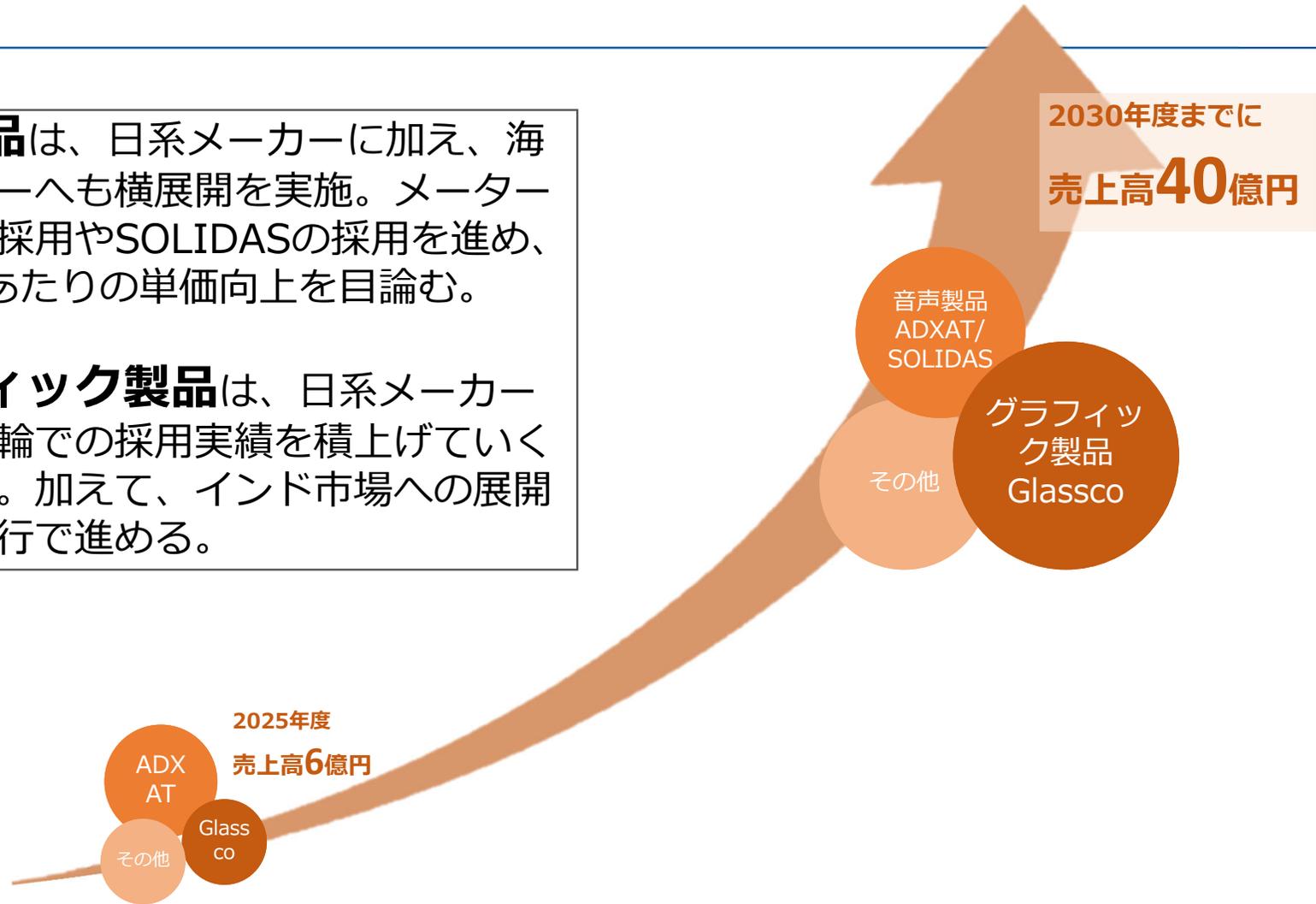


# ①モビリティ事業

# 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。



# 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)



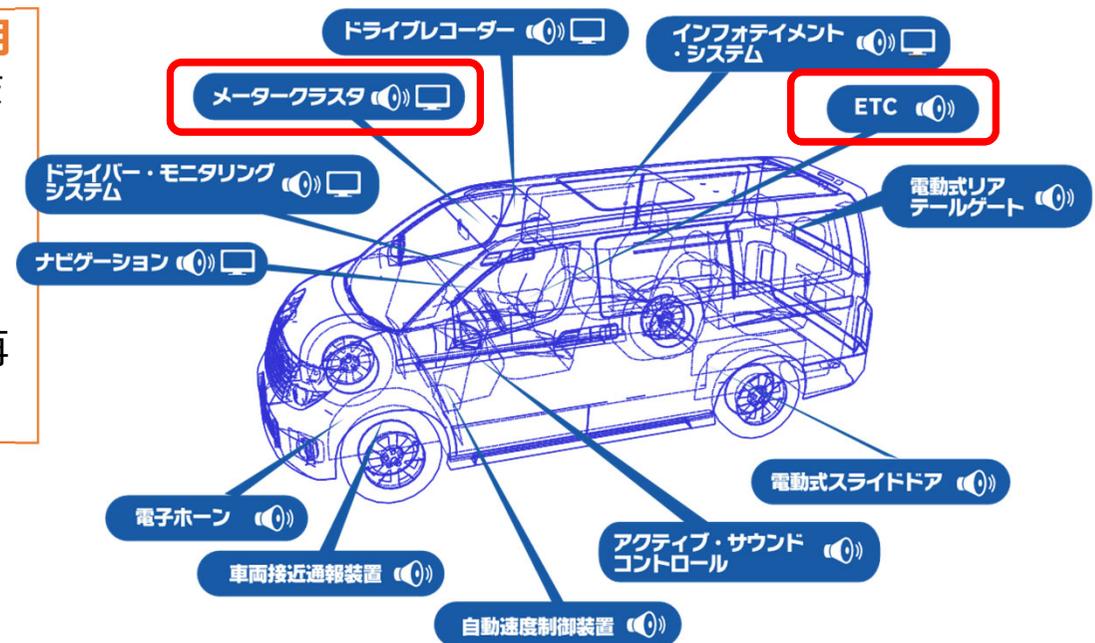
## その他

- 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

# 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

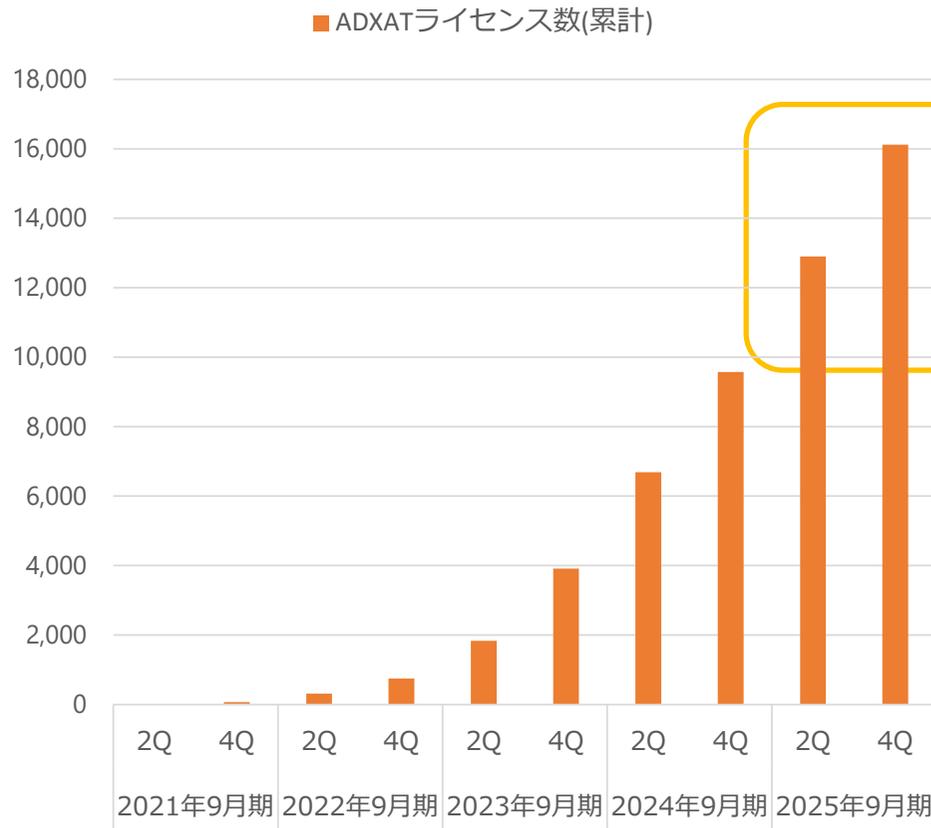
- ・ **情報提示音（ウインカーやリバーズ使用時の音）** やETC音声など車室内外のさまざまな音を制御。
- ・ 現状はほぼ**メータークラスタ**での実績。
- ・ コスト/部品点数/実装面積/電力消費を大幅に削減。音質も損なわれず大音量再生が可能。



# ①モビリティ事業 ～音声製品／ADXAT実績～



(単位:千台)



直近1年間で  
約650万台に採用

**CRIWARE採用**  
**1,611万**  
**ライセンス**  
(2025年9月集計)

# 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。

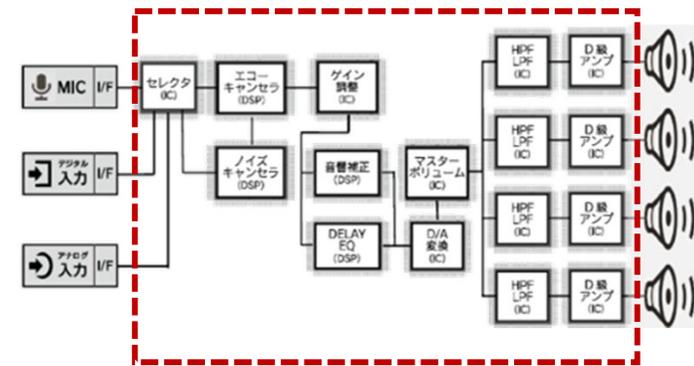
### SOLIDASの特長

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

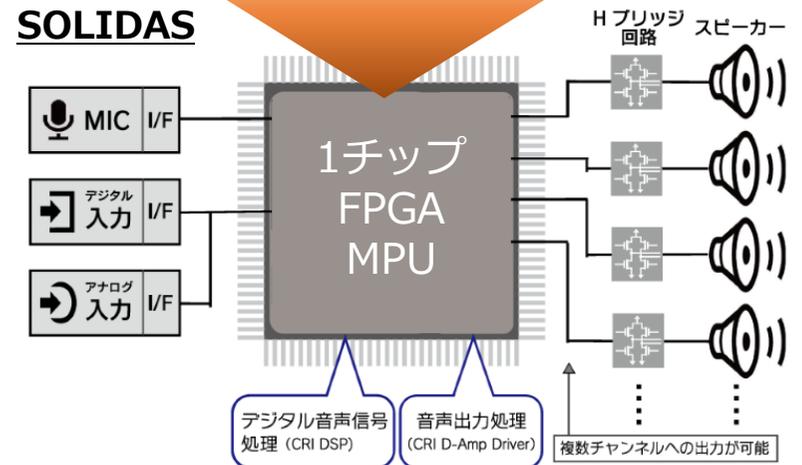
大幅な電力削減を実現する独自のPWM技術

### 従来のアナログ回路



ソフトウェアで実現

### SOLIDAS



# 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。

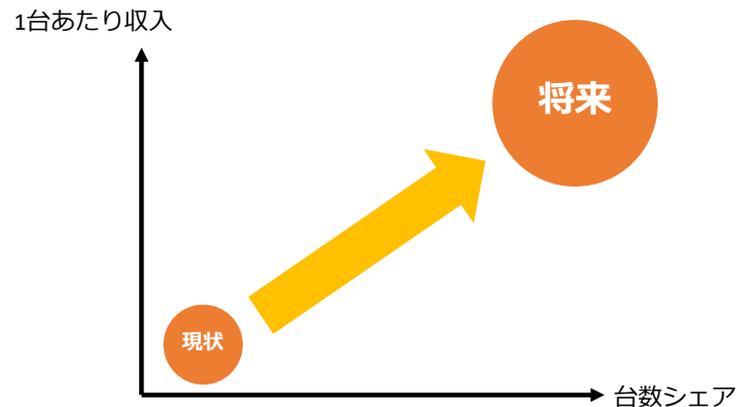
⇒これらの要求をSOLIDASで解決。車の中にいながら、まるで**コンサートホール**のような**臨場感**を提供するとともに、その時必要な大事な情報を確実にドライバーへ伝達。



# 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。（台あたり収入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)

# 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

# ①モビリティ事業 ～グラフィック製品/Glassco～

## CRI Glassco 車載メーターグラフィックソリューション

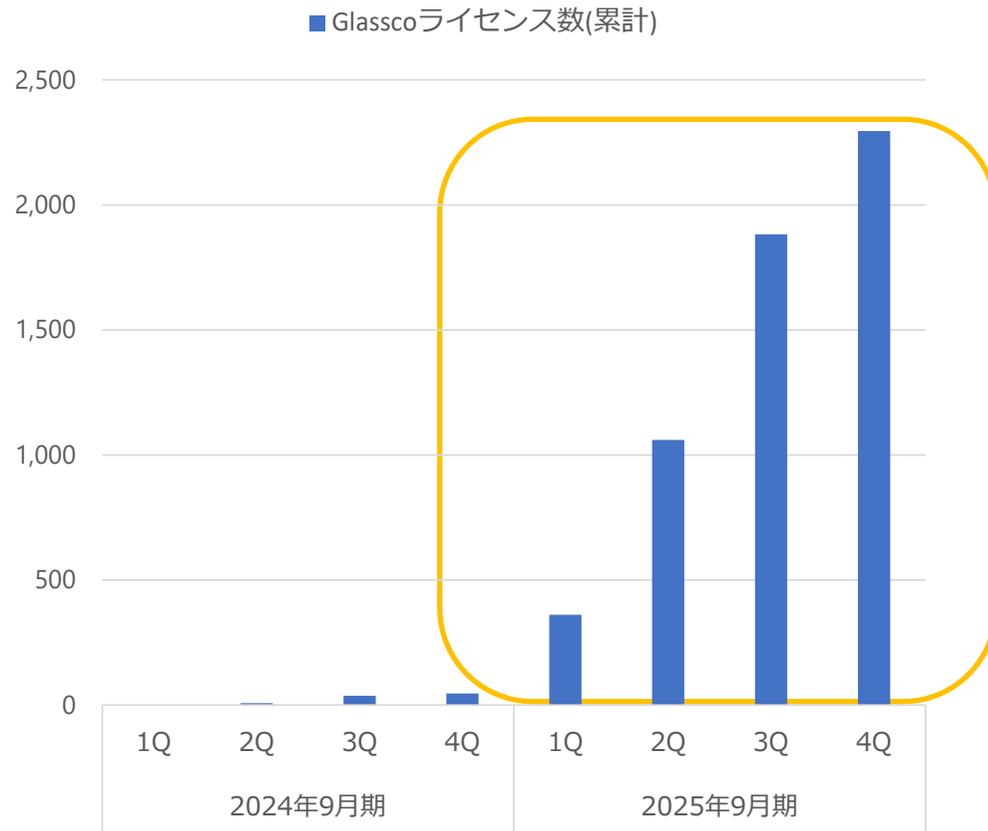


- **車載メーターのデザイン制作から実装まで**を簡単に行うことができる車載メーターグラフィックソリューション。
- 従来行われていた自動車メーカーと部品メーカーとのデザイン確認から修正までの工数を大幅削減。
- 対象市場は**四輪**にとどまらず、**二輪**市場も。1st事例は二輪から導入開始。

# ①モビリティ事業 ～グラフィック製品/Glassco実績～



(単位:千台)



直近1年間で  
約220万台に採用

**CRIWARE採用**

**229万  
ライセンス**

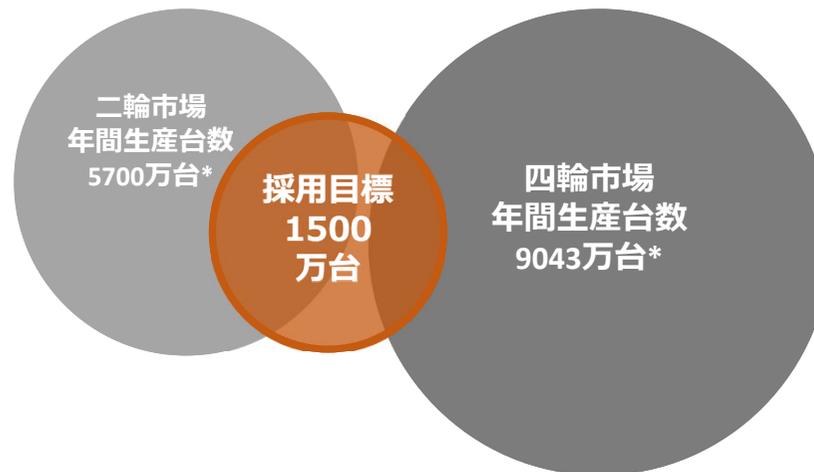
(2025年9月集計)

# 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。



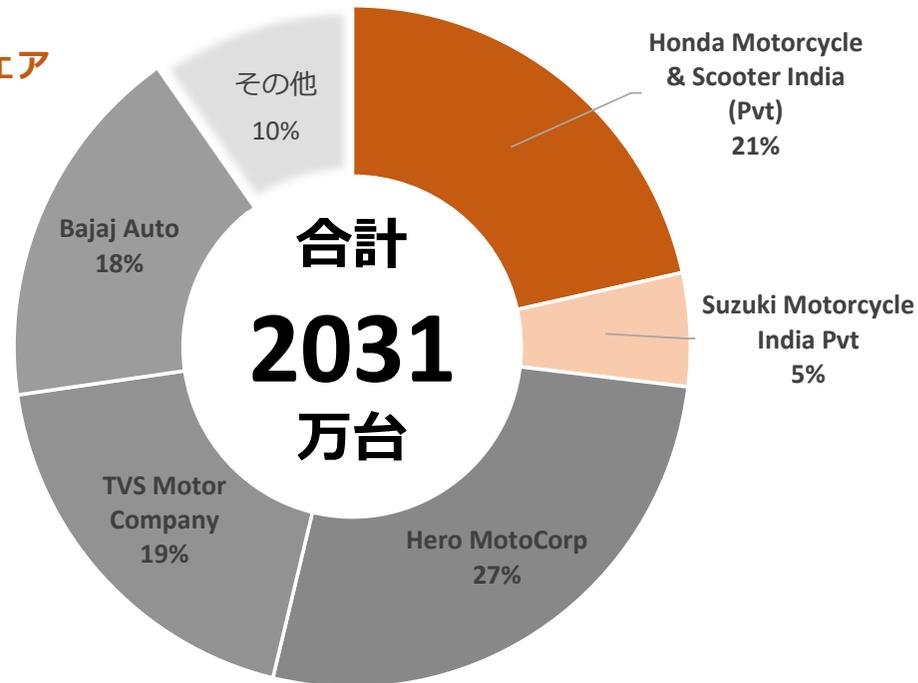
\*9043万台は2023年の世界の四輪車生産台数、5700万台は2023年の世界主要国の二輪車生産台数 (出典:マークラインズ)

# 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نز

# 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



CRIWARE®

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。



## (2) 成長戦略3本柱 ～②ゲーム事業～



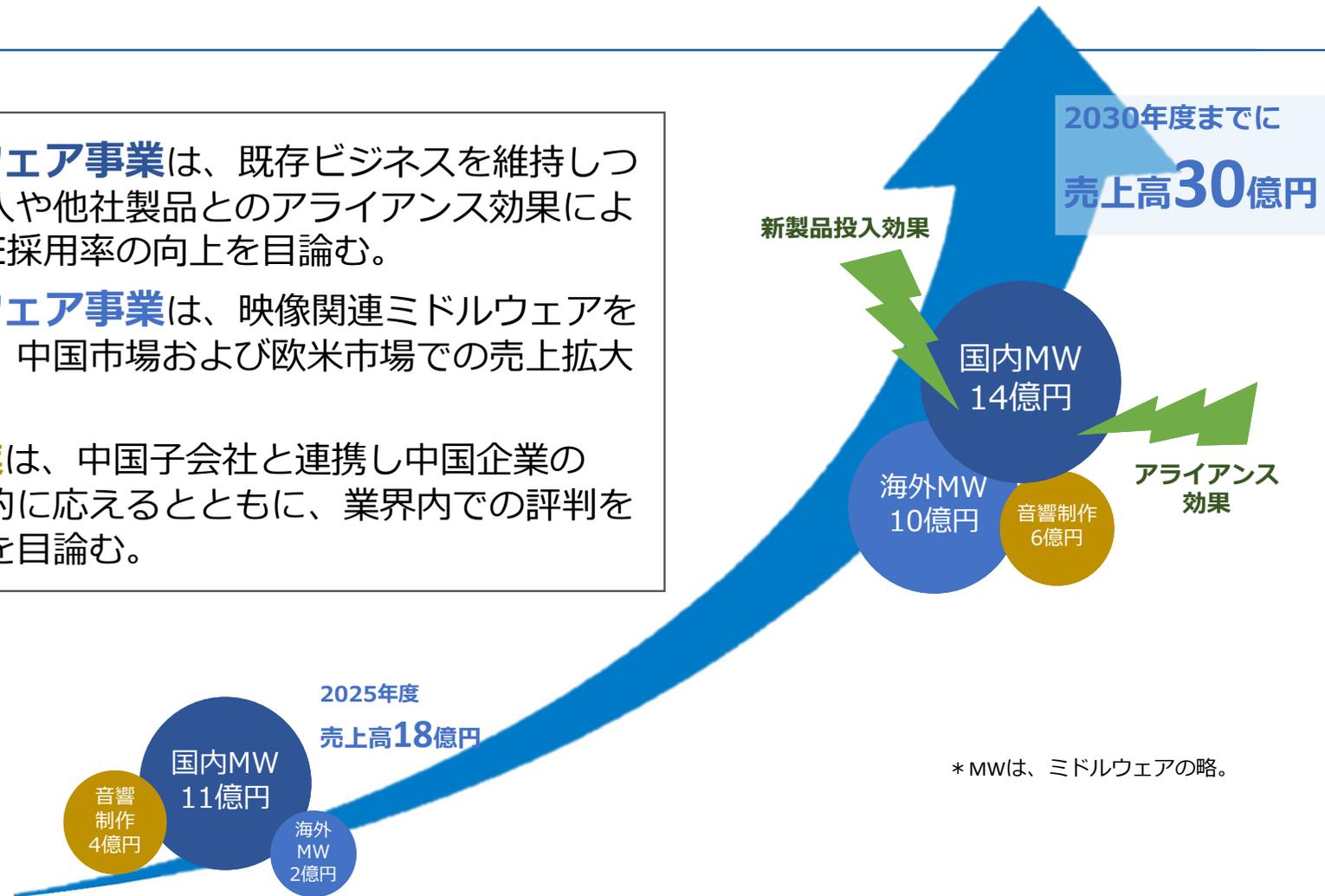
# ②ゲーム事業

## 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。

## 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

## 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。



Diarkis



CRI-CLOVIS

## 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

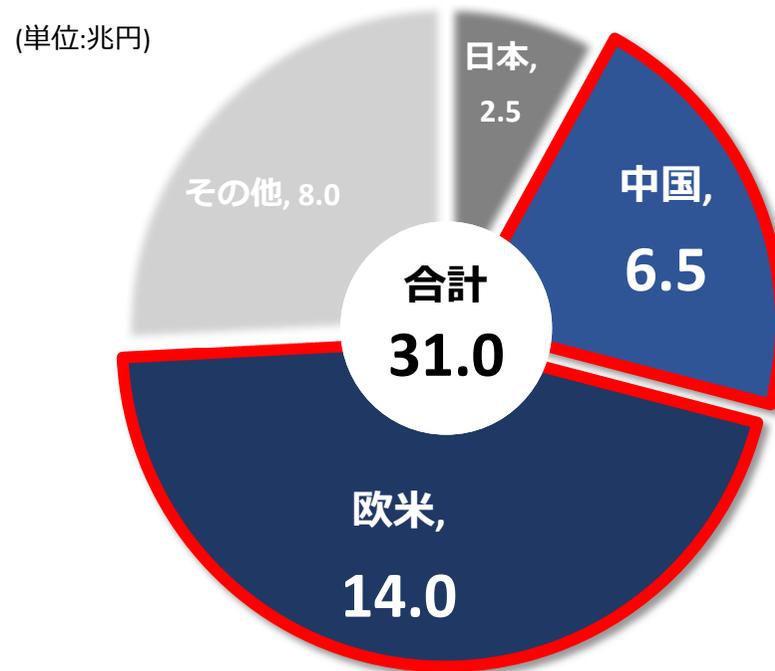
- **中国事業**
- **欧米事業**

音響制作事業

- 音声収録
- 楽曲制作 など

## 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 (2024年)



海外は日本の10倍近くある  
中国・欧米市場に注力

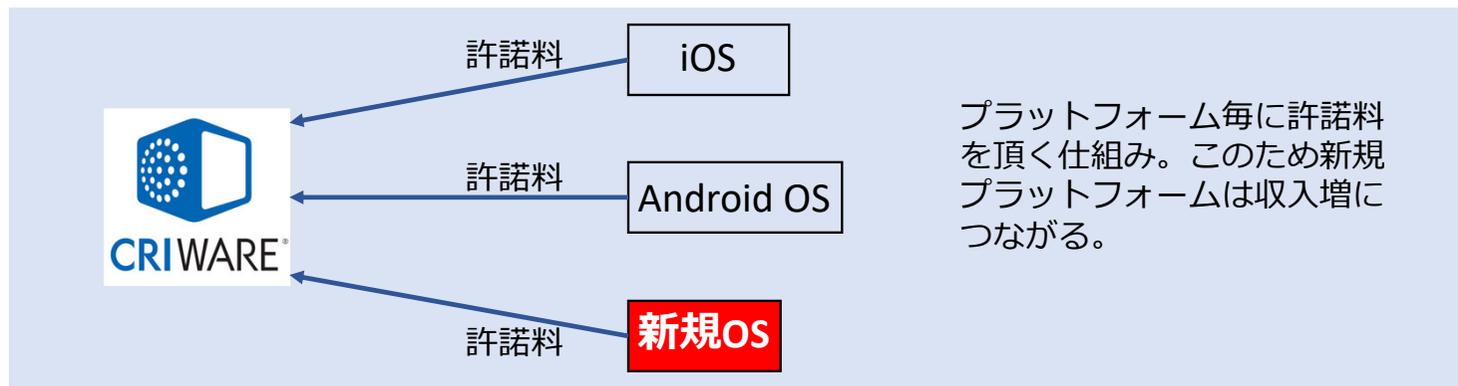
\* 出典：ファミ通ゲーム白書2025

## 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**。当社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）



## 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

## 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**

## 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

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、CRI China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。

目標  
6億円



25  
TWO FIVE



## (2) 成長戦略3本柱 ～③オンラインコミュニケーション事業～



# ③オンライン コミュニケーション事業

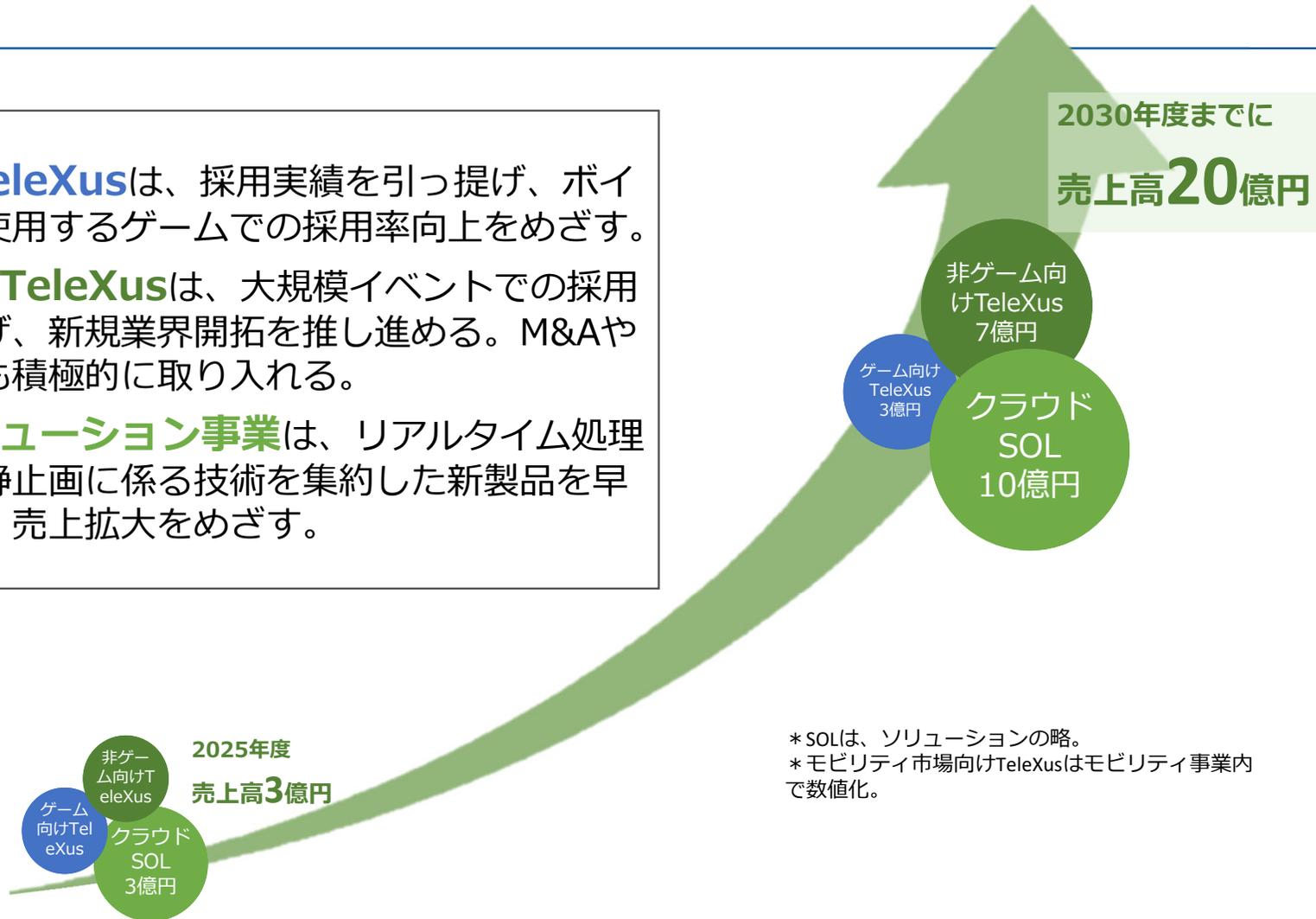
\* 次ページ以降、OLC事業と記載。

### 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。

### 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/>



## 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

### 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

### 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

## 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ところが評価。

#### 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/cases/17925/>



### 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

### 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。世界的な大規模イベントのバーチャル会場にも「TeleXus」が採用。



### 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**

# 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。
- ・2026年3月まで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る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。



1. 2026年9月期 1Q決算概要	・ ・ ・	2
2. 2026年9月期 通期業績予想	・ ・ ・	16
3. 今後の成長戦略と事業の方針	・ ・ ・	24
<b>4. 参考資料：企業概要</b>	<b>・ ・ ・</b>	<b>63</b>

※ 当資料で使用している当社製品名についてはP72～P76をご参照ください。

# 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	東京証券取引所スタンダード (3698) ※2026年2月6日に市場区分変更
■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**

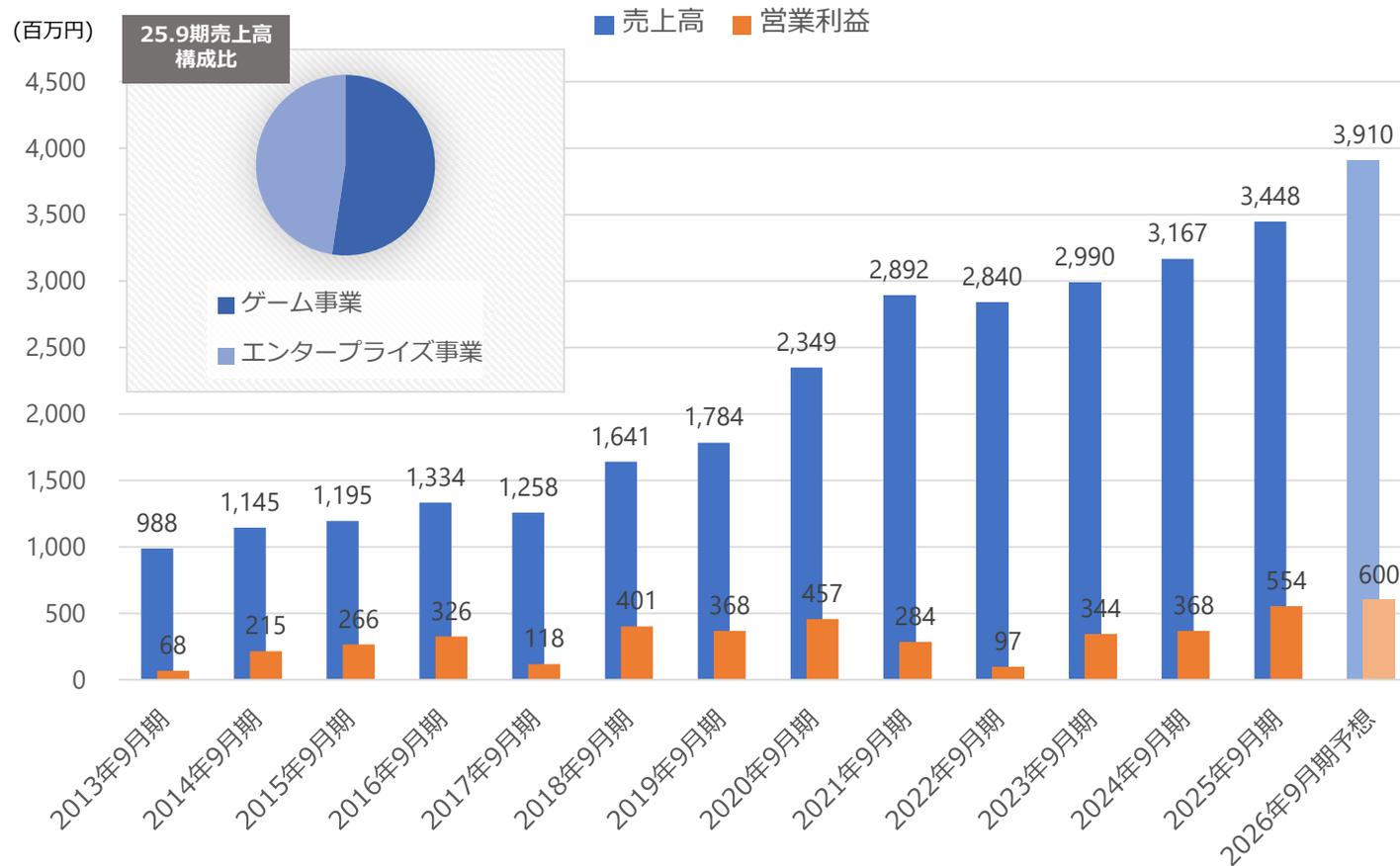
CSK、セガグループから独立。家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAME CUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始

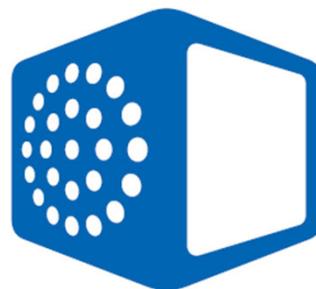
**2014年**  
東京証券取引所マ  
ザーズ(現グロース)  
市場に上場

現在に至る

**2026年**  
東京証券取引所スタ  
ンダード市場に市場  
区分変更

# 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

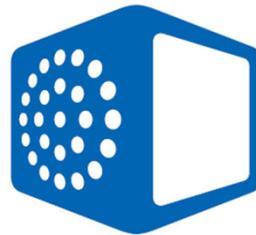


監視カメラ

# 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

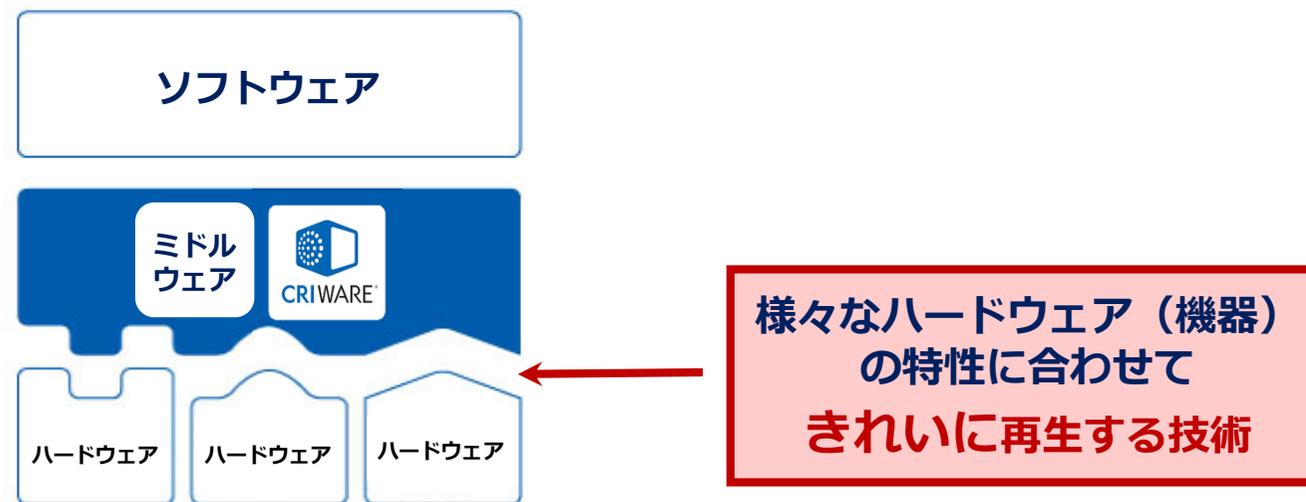
	圧縮率	音質
<b>CRI</b>	<b>1/10~1/24</b>	◎
コーデックA	1/10~1/12	△
コーデックB	1/10~1/20	○
コーデックC	1/10~1/20	◎

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	◎

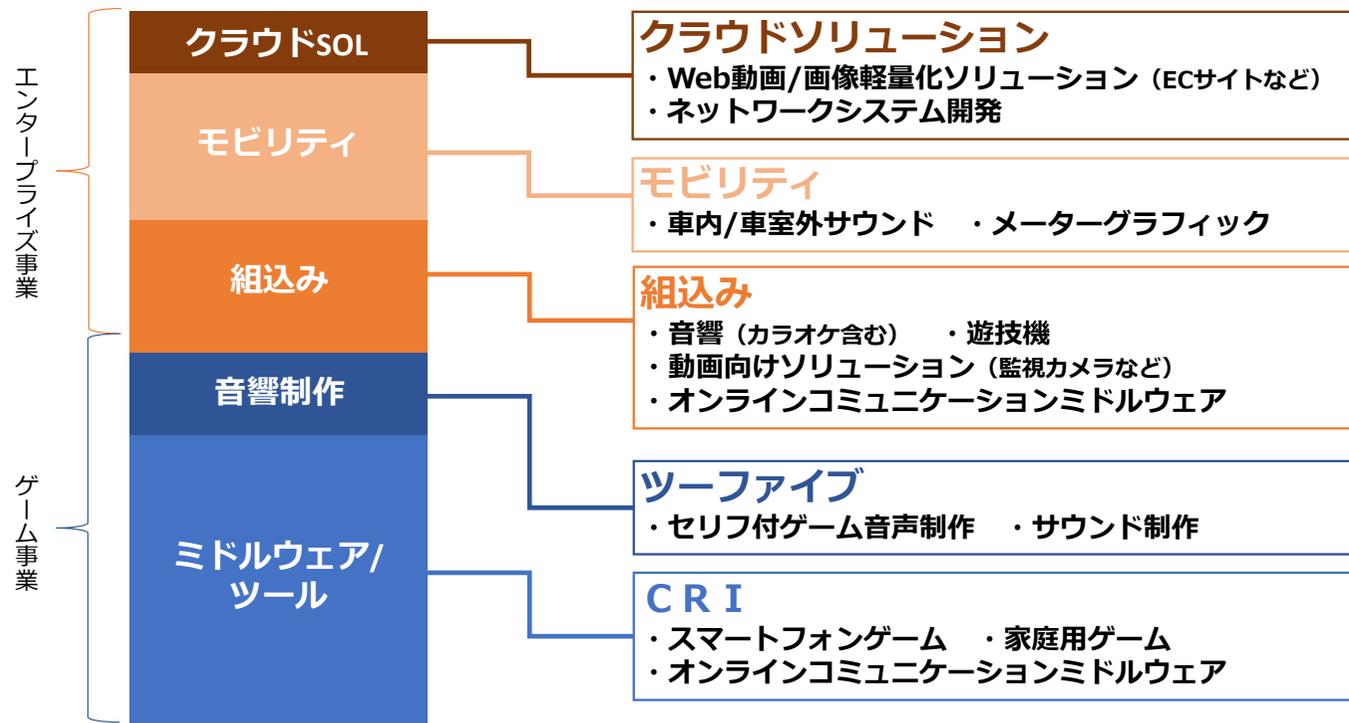
# 独自技術（再生技術）

「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。  
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



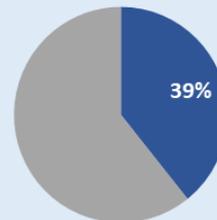
※海外のコンテンツ制作を含む。

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・欧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®」
- ・音声解析リップシンクミドルウェア「CRI LipSync™」
- ・ネットワーク動画再生ミドルウェア「CRI Clovis™」

売上構成比  
(2025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

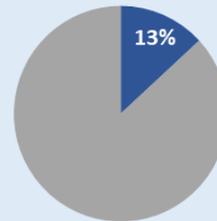
色々な機種・OS向けに  
ゲームを展開したい

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  
(2025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：モビリティ分野

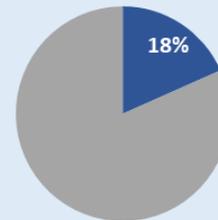
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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

- ・車載サウンドソリューション「CRI ADX® Automotive」
- ・車載メーターグラフィックソリューション「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 (2025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：組込み分野

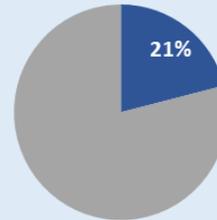
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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

- ・組込みマイコン用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 (2025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：クラウドSOL分野



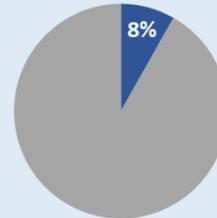
※24年9月期より分野区分の見直しを行ったため、22年9月期以前の数値は非公表となります。

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 (2025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。**