

|| 企業調査レポート ||

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

[企業情報はこちら >>>](#)

2025年6月4日(水)

執筆：客員アナリスト

宮田仁光

FISCO Ltd. Analyst **Kimiteru Miyata**



FISCO Ltd.

<https://www.fisco.co.jp>

目次

■ 要約	01
1. 「CRIWARE」ブランドでゲーム事業とエンタープライズ事業を展開	01
2. 高音質・高画質を維持し圧縮するデジタル信号処理技術に強み	01
3. 通期は大幅増益見込みだが、「CRI Glassco」の勢いを考えるとやや保守的	01
4. 事業構造を変革し、5～10年後に売上高100億円の達成を目指す	02
■ 会社概要	03
1. 会社概要	03
2. 沿革	04
3. 業界環境	06
■ 事業概要	06
1. 事業内容	06
2. 同社の製品とサービス	08
3. 同社の強み	09
■ 業績動向	09
1. 2025年9月期中間期の業績動向	09
2. セグメントの動向	10
3. トピックス	14
4. 2025年9月期の業績見通し	14
■ 成長戦略	16
1. 基本方針	16
2. コア事業の成長戦略	17
■ 株主還元策	19

■ 要約

ゲーム事業もエンタープライズ事業も急拡大

1. 「CRIWARE」ブランドでゲーム事業とエンタープライズ事業を展開

CRI・ミドルウェア<3698>は、主に「CRIWARE（シーアールアイウェア）」及び「OPTPIX（オプトピクス）」というブランドで、ソフトウェア製品の許諾ビジネスや受託開発、音響制作を行っている。セグメントはゲーム事業とエンタープライズ事業に分けられ、ゲーム事業では、ゲーム開発をスムーズかつ効率的に行うための音声・映像関連ミドルウェアや画像最適化ソリューションの提供、音響制作などを行っている。エンタープライズ事業では、ゲーム事業で培った音声・映像関連の技術を活かし、ゲーム以外の業界、特にモビリティ分野、組込み分野、クラウドソリューション分野をターゲットに、音声・映像関連ミドルウェアやソリューションの提供、関連する受託開発などを行っている。

2. 高音質・高画質を維持し圧縮するデジタル信号処理技術に強み

同社には技術的な強みとマーケティング上の強みがある。技術面では、高音質ながら24分の1という圧縮率である音声圧縮技術や、高画質ながら1,000分の1という圧縮率である映像圧縮技術といったデジタル信号処理技術に強みがある。このため、きれいに響かせたりリアルタイムで映像とシンクロさせたりするなどハイレベルな処理が可能である。マーケティング面では、こうした高度な技術を、市場や顧客のニーズにマーケット・インして活用している点が強みである。このためゲーム事業では、20以上の機種に対応することができ、子会社（株）ツーフাইブは声優のキャスティングや演出をワンストップで実施している。エンタープライズ事業では、低負荷・高音質の音声を再生したり、アプリによる動画表現をスマートフォン（以下、スマホ）ブラウザで実現したりすることができる。

3. 通期は大幅増益見込みだが、「CRI Glassco」の勢いを考えるとやや保守的

2025年9月期中間期（第2四半期）の業績は、売上高1,855百万円（前年同期比23.8%増）、営業利益387百万円（同108.8%増）と好調だった。音響制作で大型の音声収録業務を受注したこと、組込み分野でカラオケや海外リアルカジノ向けに新規許諾売上が計上されたこと、「CRI Glassco」の二輪車での採用が想定以上に急速に立ち上がったことなどが好業績の要因である。同社は2025年9月期の業績見通しについて、売上高3,530百万円（前期比11.5%増）、営業利益550百万円（同49.3%増）と大幅な増収増益を見込んでいる。中間期の好調から通期予想を上方修正したが、下期については、「CRI Glassco」の勢いを考えるとやや保守的な印象と言える。

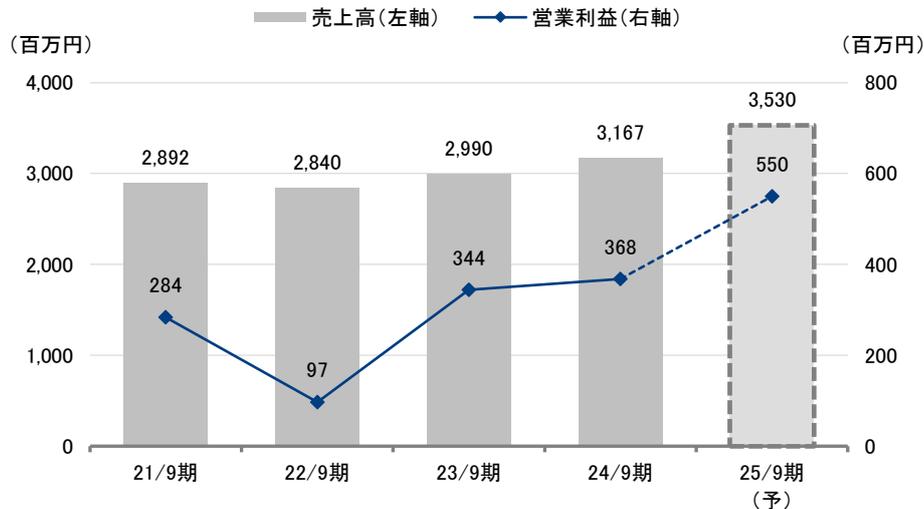
要約

4. 事業構造を変革し、5～10年後に売上高100億円の達成を目指す

同社は基本方針として、ゲーム依存の事業構造を、中長期的にゲーム、モビリティ、TeleXus 関連の3本柱の構造へと変革する計画である。そのうえで、5～10年後に100億円企業を目指すとともに、現在低下している利益率を大幅に引き上げる方針である。ゲーム事業の成長戦略は、国内はアライアンス、海外は進出加速に重点を置き、売上高を17億円から5～10年後には30億円に安定的に拡大する方針だ。モビリティは、日系だけでなく海外メーカーへの新製品導入を図り、売上高を3億円から5～10年後には30億円に拡大する考えだ。TeleXus 関連は、大人数同時会話やAI通話といった機能の優位性を活かすことで、売上高を5～10年後には30億円に拡大する方針である。

Key Points

- ・「CRIWARE」ブランドで許諾ビジネスを展開、デジタル信号処理技術に強み
- ・事業構造を変革して3本柱を育成、中長期的に売上高100億円を目指す
- ・2025年9月期は大幅増益見込みだが、「CRI Glassco」の勢いを考えるとやや保守的な印象

業績推移


出所：決算短信よりフィスコ作成

■ 会社概要

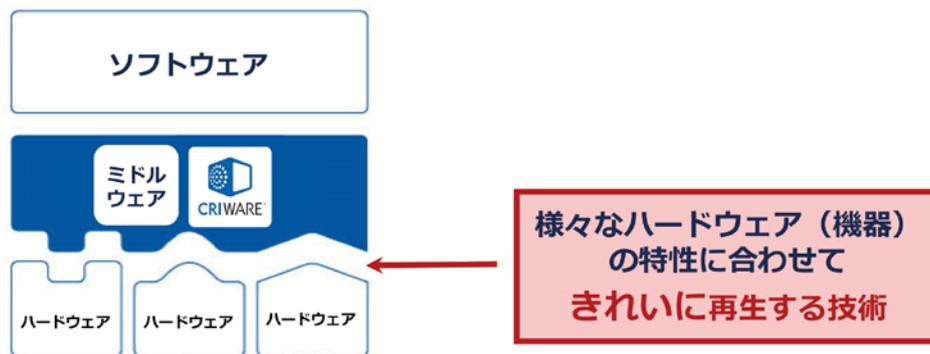
「CRIWARE」ブランドのミドルウェアを提供

1. 会社概要

同社は、主に「CRIWARE」及び「OPTPIX」というブランドで、音声・映像に特化したミドルウェア※の許諾ビジネスや技術サポートを行っている。音声・映像のデジタル信号処理技術に強みを持ち、ゲーム事業とエンタープライズ事業を展開、ゲーム事業ではミドルウェアや画像最適化ソリューションなどを提供、子会社では音響制作を手掛けており、特に音声ミドルウェアは国内ゲーム市場でのシェアが高い。エンタープライズ事業ではゲーム事業で培った技術を活かし、車載などのモビリティ分野や家電・IoT 機器などの組込み分野、Web 動画や静止画などの技術を取り扱うクラウドソリューション分野をターゲットに製品展開をしている。ゲーム向けミドルウェアで創業した同社だが、ゲームから遊技機などのエンターテインメント業界へ、さらにはモビリティや組込みなどのエンタープライズ業界へと領域を拡大し、海外への再進出も果たした。中長期的に国内のゲーム依存の事業構造を変革し、ゲーム、モビリティ、TeleXus 関連の3本柱をコア事業に成長していく計画で、5～10年後には100億円企業となることを目指している。

※ミドルウェア:ハードウェアやOS(オペレーティングシステム)と、アプリケーションソフトウェアとの中間(ミドル)に位置するソフトウェア。様々なハードウェアやOSの特性を押さえることで、アプリケーションの動作や開発をスムーズに行う。クオリティの向上、開発工数の削減、開発期間の短縮、開発難易度の低減などの効果があり、また、アプリケーションを異なる様々なプラットフォームで展開することも容易になる。

ミドルウェアの役割



出所：決算補足説明資料より掲載

家庭用ゲーム機から大きく領域を拡大

2. 沿革

同社の前身は、(株)CSK(現 SCSK<9719>)の子会社で、1983年にソフトウェア技術の研究所として設立された(株)CSK 総合研究所である。設立当初はAIなどの研究を行っていたが、音声・映像関連の研究を進める過程で、当時、CSKのグループ会社であった(株)セガ・エンタープライゼス(現(株)セガ)との関係が深まり、セガの家庭用ゲーム機向け基本ソフト(ミドルウェア)やアプリケーションソフト(ゲーム)の開発を手掛けるようになった。その後セガの子会社となったが、2001年1月にセガが家庭用ゲーム機のハードウェア事業から撤退することになったため、同社前身であるCSK 総合研究所のミドルウェア事業は、セガ以外の家庭用ゲーム機向けにマルチプラットフォーム展開する必要が生じた。このため、2001年8月にCSK 総合研究所からミドルウェア部門が独立する形で同社が設立されることとなった。現在でも同社株式を12.25%所有するセガのゲームの多くに同社のミドルウェアが使われているが、経営自体は独立性が高く、マルチプラットフォームとしてスクウェア・エニックス・ホールディングス<9684>や(株)バンダイナムコエンターテインメントなどゲーム業界で顧客を増やしていった。2011年にはスマートデバイス向け営業プレゼンテーションシステムでゲーム業界以外に進出、2017年には車載組込み用サウンドミドルウェアによってモビリティ業界にも進出、ゲームで培った技術力を背景にゲーム業界以外での顧客数も拡大している。なお、海外事業については2006年に米国に進出したが、ゲーム機の世代が変わり、タイトルが大型化するタイミングで一旦撤退することになった。しかし2019年に海外進出を再開、ミドルウェア活用がまだブルーオーシャンだった中国から始めたことが奏功して着実に成長、欧米への再進出も開始したところである。

CRI・ミドルウェア | 2025年6月4日(水)
 3698 東証グロース市場 | <https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

会社概要

沿革

年	事項
1983	10月、CSK(現SCSK)が人工知能や音声・映像技術、CD-ROMメディアの研究開発を目的にCSK総合研究所(CRI)を設立
1996	家庭用ゲーム機「セガサターン™」向けにミドルウェアを提供開始(CRI ADX、CRI Sofdec、CRI Clipper等)
2001	ミドルウェアの開発・販売を目的に、CRIの100%子会社として(株)シーアールアイ・ミドルウェア(現CRI・ミドルウェア)を設立 ミドルウェアのマルチプラットフォーム化(市場多角化)を推進するためCSK・セガグループから独立 家庭用ゲーム機「PlayStation®2」「NINTENDO GAMECUBE®」「Xbox®」向けミドルウェアを提供開始
2002	事業所を東京都港区南青山に設置(研究開発及び営業拠点) 各種業務用ゲーム機向け及びPC(Windows)向けミドルウェアを提供開始
2004	同社役員・従業員のEBOにより、親会社から独立
2005	本社を東京都港区南青山に移転。商号を(株)CRI・ミドルウェアに変更
2006	米国カリフォルニア州に100%出資の連結子会社CRI Middleware, Inc.(現連結子会社)を設立
2009	本社を東京都渋谷区渋谷に移転 iPhone/iPod touch向けサウンドミドルウェア「i救声主」を発表。スマートフォン事業に参入
2010	組込み機器向け音声ミドルウェア「CRI ADX7」を提供開始
2011	CSKと共同開発したスマートデバイス向け営業プレゼンテーションシステムを製薬業界向けに提供開始しゲーム業界以外に進出 組込みマイコン向けサウンド/ムービーミドルウェア「D-Amp Driver」「かるイイ音」「かるエエ像」を提供開始
2012	「CRIWARE」をゲームエンジンUnityに対応
2013	「CRIWARE」をゲームエンジンCocos2d-x、Unreal Engine 4に対応
2014	東京証券取引所マザーズに株式を上場
2017	車載組込み用サウンドミドルウェア「CRI ADX Automotive」を提供開始
2018	(株)ウェブテクノロジーの全株式を取得し子会社化
2019	中国上海市に70%出資の連結子会社上海希艾維信息科技有限公司(現連結子会社)を設立 (株)ツーフアィブ(現連結子会社)の全株式を取得し子会社化
2020	(株)アールフォース・エンターテインメント(現連結除外)の全株式を取得し子会社化
2021	100%子会社である(株)ウェブテクノロジーを吸収合併 本社を東京都渋谷区桜丘町に移転
2022	東京証券取引所グロース市場に移行 メタバースやゲームなど仮想空間で新たなコミュニケーションを実現する「CRI TeleXus」の正式提供を開始
2023	アールフォース・エンターテインメントの全株式を売却し子会社から連結除外

出所：有価証券報告書等よりフィスコ作成

エンタープライズ事業の成長余地は大きい

3. 業界環境

ゲーム業界では、スマホゲームのブームが落ち着き、スマホからコンソール、PCへと揺り戻しが起きている。タイトルとしては、近年様々な理由で大規模タイトルの低迷が相次いでいるなか、小規模チームによるインディータイトルが活性化している。もちろんマルチプラットフォーム対応を強みとする会社として国内も大規模タイトルもターゲットだが、会社にとってはタイトル規模の大小以上に導入するタイトル数が重要なため、インディーにも照準を合わせ、インディーを育成するため無料製品※の投入を進めている。ゲーム業界以外では、特にモビリティ分野が伸びている。音声を必要とする場所は1台の自動車の中に多数あるが、価格と品質のバランスがとれている点や、汎用マイコンを使っているため調達リスクを回避しやすい点で優位性があるため、自動車メーカーが音声ICから会社ミドルウェアへとシフトしていることも要因の1つである。また、新製品の車載メーターグラフィックソリューション「CRI Glassco」も本格的に立ち上がってきており、モビリティの成長戦略のけん引役としても、期待は大きい。

※ インディーゲームメーカーを支援する仕組み。売上規模などが一定以上になると料金が発生する。

ミドルウェアでライバルと目されるのは、音声に特化したカナダの Audiokinetic, Inc. の「Wwise」、映像を得意とする RAD Game Tools である。なお、米国 Unity Technologies (Unity Software Inc.) の「Unity」と米国 Epic Games の「Unreal Engine」については、ゲーム全体を作成しやすくするゲームエンジンなので、その機能をさらに高めたい場合に会社のミドルウェアと連携することが多く、会社と共存しているといえる。なお、RAD Game Tools は Epic Games に買収されて以来、Epic Games 向けの開発が中心となっている。現在、国内では会社がトップシェアと言われるが、海外は撤退していた時期もあり、「Wwise」が欧米で地歩を固めているようだ。このため海外ゲーム市場でシェアを奪取することも戦略目標となるが、エンタープライズ事業で強まるニーズやウォンツを取り込んでいくことで、会社の成長に弾みがつくと思われる。

■ 事業概要

ミドルウェアの許諾や受託開発のビジネスを展開

1. 事業内容

会社グループは、会社及び音響制作のツーフアイブと中国事業の上海希艾維信息科技有限公司 (CRI China) の子会社2社で構成されており、「CRIWARE」などのブランドで、ソフトウェア製品の許諾ビジネスや許諾ビジネスに関連する受託開発、音響制作などを行っている。会社の事業内容は、以下のように様々な角度から見る事ができる。

事業概要

(1) 事業セグメント

事業セグメントはゲーム事業とエンタープライズ事業に分けられる。ゲーム事業では、同社及び子会社2社が、ゲーム業界向けに、ゲーム開発をスムーズかつ効率的に行うための音声・映像関連ミドルウェアの提供や、画像最適化ソリューションの提供、音響制作などを行っている。「CRIWARE」のロゴは多くのゲームのパッケージやスマホゲームの起動画面に描かれており、ゲーマーの間では有名なミドルウェアである。エンタープライズ事業では同社が、ゲーム事業で培った音声・映像関連の技術を活かし、ゲーム以外の業界向けに、音声・映像関連ミドルウェアやソリューションの提供、関連する受託開発などを行っている。なかでもターゲットとしているのは、モビリティ分野、家電・IoT機器などの組み込み分野、Web動画や静止画等に関わる技術を取り扱うクラウドソリューション分野の3分野である。

(2) ゲームで培った要素技術

同社は長年にわたり、音声や映像など多くのデジタル信号処理技術を独自で研究開発し、顧客とともに技術検証を繰り返してきた。こうして蓄積された経験やノウハウ、またこうした実績に基づく顧客からの信頼が、同社の技術評価や企業価値、ひいては「CRIWARE」ブランドを向上させてきた。特に音声に関しては、デジタルフィルタ処理などを用い、音に対して様々なエフェクトをリアルタイムに適用する音声信号処理、独自開発した音声圧縮技術により異なるプラットフォーム上で展開できる音声コーデック(CODEC)※のほか、音声分析やサウンドオーサリングなど多くの技術を有している。映像/グラフィックスについては、ゲーム機やデバイスの特徴を考慮したうえで描画やデコード(解凍)のタイミングを調整する動画再生、単純な圧縮ツールでなくエンコード(圧縮)ライブラリとしてリアルタイム処理する動画圧縮のほか、映像解析や動画ストリーミングなど様々な技術を持っている。このほか、Web API開発や先読み/遅延ロード、機械学習などのネットワーク技術、Webアプリケーション開発やUI/UX設計・開発などのアプリケーション開発、マイコン制御やOS/ドライバー開発、電断対応などの組み込み技術なども開発している。

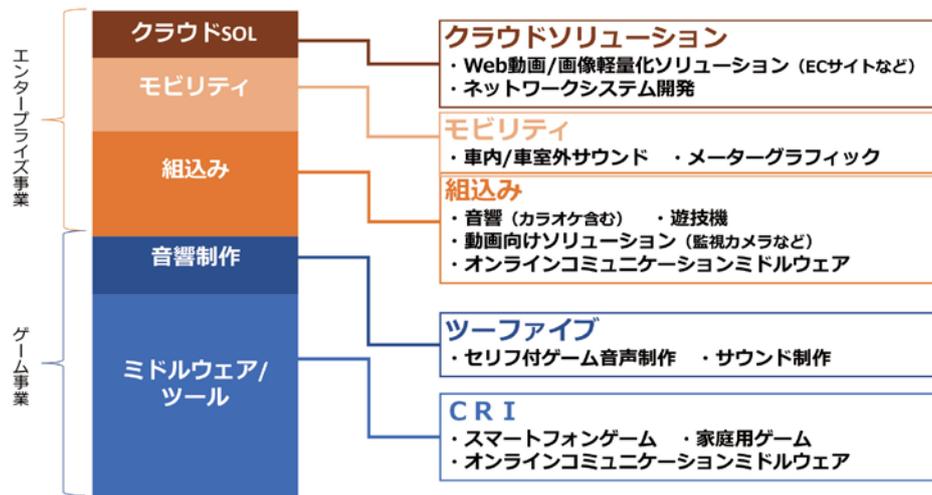
※ 音声や映像などのデジタルデータを圧縮・復元する技術、またはそのためのプログラム。

(3) 製品サービスとソリューション

こうした要素技術を製品サービスやソリューションとして顧客に提供することで、同社はマネタイズしている。製品サービスとしては、エンターテインメント分野で、ゲームで培ってきた音声や映像などの高度な技術を遊技機やカラオケ、バーチャルキャラクター、VR/ARなどに利用している。また、組み込み分野では家電やPC、サイネージなど、モビリティ分野では車載メーターやAVAS、DMSなど、クラウドソリューション分野ではECサイトやオンライン展示会などに応用している。ソリューションとしては、VR機器や有名ゲームタイトル向けアニメーションオーサリングツール、カラオケ会社向けキャラクターコンテンツ、自動車会社向けメータークラスター用サウンドミドルウェア、自動車メーカー向け画質最適化システム、アパレルのビデオプロダクションシステム、オンライン展示会のシステムなどの開発に活用している。

事業概要

事業分野



出所：決算補足説明資料より掲載

音声や映像などから様々な OS、機器を支援

2. 同社の製品とサービス

ゲーム事業では、20以上の機種に対応するなど、様々な機種やOSに対応するハイクオリティなゲーム制作を支援している。主な製品は、主力の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」などである。また、子会社ツーフାଇブは、著名な声優を使った音声やイメージに合ったサウンドを作りたいというニーズに対し、声優のキャスティングから演出、収録、加工、編集、データ化までのサービスをワンストップで提供している。エンタープライズ事業では、クリアな音声、ブザー音から音声ガイドへの変更、部材点数の減少、状況に応じた音声の組み替えなどのニーズに対し、ワンチップマイコンで低負荷・高音質な音声の再生を実現している。主な製品は、組込み分野の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」、CRI TeleXus、モビリティ分野のサウンド開発ソリューション「CRI ADX Automotive (CRI ADX-AT)」、グラフィック開発ソリューション「CRI Glassco」、クラウドソリューション分野のWeb動画ソリューション「CRI LiveAct」、画像軽量化ソリューション「OPTPiX SmartJPEG」などである。

デジタル信号処理技術に本質的な強み

3. 同社の強み

同社には技術的な強みとマーケティング上の強みがある。技術面では、高音質で24分の1という圧縮率である音声コーデックや高画質で1,000分の1という圧縮率である映像圧縮技術といったデジタル信号処理技術に強みがある。圧縮技術のツールや方式を自前で持っているため、性能に限られる(ローコストで製作する)なかでも、きれいに響かせたりリアルタイムで映像とシンクロさせたりと高音質や高画質にこだわっている。こうした技術力により価格と品質の面で優位性が生じ、ゲームのほかカラオケやモビリティ、IoT 機器など幅広い分野で利用されるようになった。マーケティング面では、こうした高度な技術を、市場や顧客のニーズにマーケット・インして活用している点に強みがある。

業績動向

2025年9月期の業績好調。中間期で通期予想の各利益をほぼ達成

1. 2025年9月期中間期の業績動向

2025年9月期中間期の業績は、売上高1,855百万円(前年同期比23.8%増)、営業利益387百万円(同108.8%増)、経常利益390百万円(同104.8%増)、親会社株主に帰属する中間純利益271百万円(同78.2%増)と好調だった。期初予想に対しても、進捗率が売上高で55.2%、営業利益で100.8%、経常利益で99.0%、親会社株主に帰属する中間純利益で86.9%となり、各利益においては期初の通期予想をほぼ達成した状況となった。このため、通期の業績予想を上方修正した(詳細後述)。

2025年9月期中間期業績

(単位：百万円)

	24/9 期中間期		25/9 期中間期		
	実績	売上比	実績	売上比	増減率
売上高	1,499	100.0%	1,855	100.0%	23.8%
売上総利益	817	54.5%	1,137	61.3%	39.2%
販管費	631	42.1%	750	40.4%	18.8%
営業利益	185	12.4%	387	20.9%	108.8%
経常利益	190	12.7%	390	21.1%	104.8%
親会社株主に帰属する 中間純利益	152	10.2%	271	14.6%	78.2%

出所：決算短信よりフィスコ作成

業績動向

日本経済は、各国の通商政策などの影響を受けて一部に弱めの動きも見られるが、企業収益は改善傾向にあり、業況感は良好な水準を維持しており、景気は緩やかに回復している。同社を取り巻く事業環境については、コロナ禍を契機として普及したテレワークが新たな働き方として定着し、ボイスチャットやWeb会議ツールなどオンラインコミュニケーションツールの活用は常態化した。また、モビリティ業界において、ゲーム業界で培ってきたミドルウェアに関する同社の技術と知見が、SDV (Software Defined Vehicle) ※の開発に貢献できるものと期待されている。こうした環境下で、同社は重点施策として、オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus」の開発を行うとともに、モビリティなど今後成長が見込める事業や市場を見据えた研究開発体制を整備し、事業基盤の拡大、グループシナジーの創出に注力した。この結果、売上高、各利益ともに前年同期比で大幅な増加となり、期初予想に対しても、特にエンタープライズ事業のモビリティ分野と組み込み分野、ゲーム事業の音響制作分野が想定を大きく上回って好調に推移した。

※ 外部の双方向通信機能を使って車を制御するソフトウェアを随時更新し、販売後も機能や性能を高めることができる自動車。

ゲーム事業、エンタープライズ事業ともに大幅増益

2. セグメントの動向

セグメント別の業績は、ゲーム事業の売上高が948百万円（前年同期比20.8%増）、セグメント利益が128百万円（同90.2%増）、エンタープライズ事業の売上高が907百万円（同27.0%増）、セグメント利益が258百万円（同119.4%増）となった。いずれの事業も好調で、セグメント利益は倍増した。

2025年9月期中間期セグメント業績

(単位：百万円)

売上高	24/9 期中間期		25/9 期中間期		
	実績	売上比	実績	売上比	増減率
ゲーム事業	785	52.4%	948	51.1%	20.8%
ミドルウェア / ツール	641	42.8%	708	38.2%	10.5%
海外	66	4.4%	124	6.7%	88.1%
音響制作	144	9.6%	240	12.9%	66.8%
エンタープライズ事業	714	47.6%	907	48.9%	27.0%
組み込み	330	22.0%	434	23.4%	31.5%
モビリティ	137	9.2%	314	17.0%	129.0%
クラウドソリューション	246	16.4%	157	8.5%	-35.9%

セグメント利益	24/9 期中間期		25/9 期中間期		
	実績	利益率	実績	利益率	増減率
ゲーム事業	67	8.6%	128	13.6%	90.2%
エンタープライズ事業	117	16.5%	258	28.5%	119.4%

出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

CRI・ミドルウェア

3698 東証グロース市場

2025年6月4日(水)

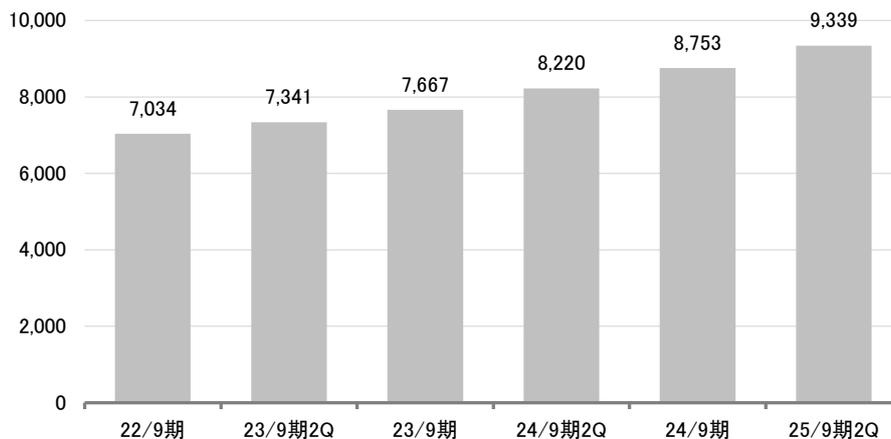
<https://www.cri-mw.co.jp/ir/>

業績動向

ゲーム事業において、ミドルウェア/ツールの売上高は前年同期比 10.5% 増と順調に伸びた。「CRIWARE」などの国内許諾売上は、第 2 四半期が好調に推移したことにより増加を確保した。海外向けは、主力の中国で、華為技術有限公司 (Huawei) の「HarmonyOS NEXT」が第 3 の OS としてローンチされたことに対応したため新規の許諾売上の獲得が進んだ。なお、今後は iOS とアンドロイドに HarmonyOS を加えた 3 つのプラットフォームに対応することになるため、単純計算だが、1 タイトルの許諾売上が 1.5 倍になると計算される。また、改めて力を入れ始めた欧米圏では、新規の許諾売上を複数獲得した。音響制作の売上高は、同 66.8% 増と大きく伸びた。ツーフাইブの音響制作では、第 1 四半期に引き続き、第 2 四半期も大型の音声収録業務を受注したことが要因である。また、期待の「CRI TeleXus」への研究開発投資も継続して行った。以上のことから、ゲーム事業のライセンス数は 9,339 ライセンス (前年同期末比 13.6% 増)、採用率も中国企業の進出タイトルが多かったスマホゲームが 35% (同 4 ポイント上昇) といずれも増加した (家庭用ゲームは同横ばい)。このように、海外の許諾売上とツーフাইブの音響制作が売上高をけん引した結果、ツーフাইブの受託売上増や賞与引当金増により原価や販管費 (本社費) が増加したが、ゲーム事業のセグメント利益は前年同期比 90.2% 増と大きく伸びた。同社製品の品質の高さからリピートが多く、下期も期待のできる動きと言えよう。

ゲーム事業の「CRIWARE」採用数

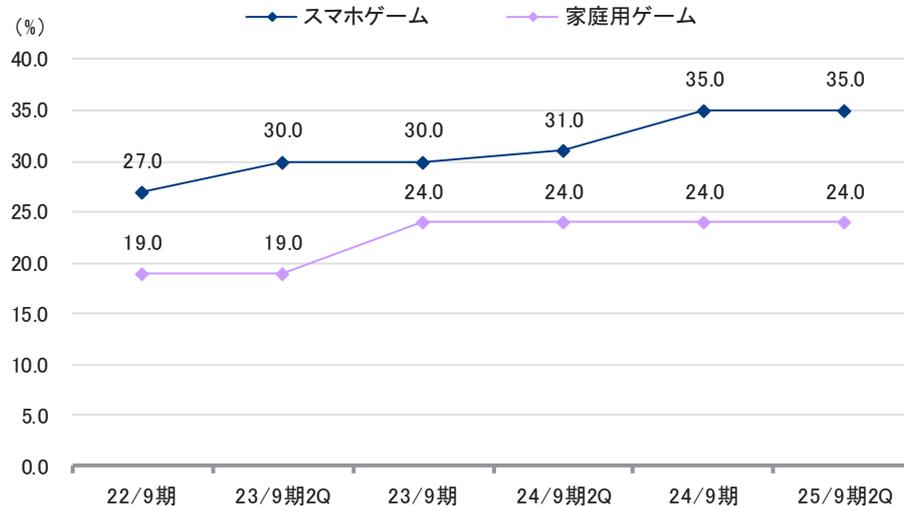
(ライセンス)



出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

業績動向

「CRIWARE」採用率



出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

エンタープライズ事業において、組込み分野の売上高は前年同期比 31.5% 増となった。第 1 四半期に第一興商 <7458> の新しい業務用通信カラオケ「LIVE DAM WAO!」が市場投入されたため一括でライセンス許諾売上が立ったこと、第 2 四半期に海外リアルカジノ向けに新規許諾売上が計上されたことが増収要因である。モビリティ分野の売上高は、車載サウンドソリューション「CRI ADX-AT」の採用が想定通り順調に増加したことに加え、新製品の車載メーターグラフィックソリューション「CRI Glassco」が本格的に立ち上がったことで、同 2.3 倍の大幅増加となった。特に「CRI Glassco」は、メーターのデジタル化が遅れていた二輪車での採用が想定以上に急速に立ち上がった。中間期の売上予算にほとんど織り込んでいなかったため、業績上振れへの貢献は大きいものになった。また、コア事業の 1 つであるモビリティの成長戦略のけん引役としても、期待が一層高まることになったと思われる。クラウドソリューション分野の売上高は同 35.9% 減となった。急増した受託業務を計画的に減らしていることが減収要因で、本来のメインビジネスである許諾製品の開発に注力するための平常化プロセスといえる。以上のことから、エンタープライズ事業の「CRIWARE」採用数は、「CRI ADX-AT」が 1,289 万ライセンス、一気に立ち上がった「CRI Glassco」が 106 万ライセンスとなった。こうした売上高の好調に加え、クラウドソリューション分野での受託業務量減による外注費の減少もあり、賞与引当金増やモビリティ関連の代理店手数料増などをカバーして、エンタープライズ事業のセグメント利益も同 119.4% 増と大幅な増加となった。

業績動向

モビリティ分野の「CRIWARE」採用数



出所：決算補足説明資料より掲載

欧米ゲーム市場への参入、インドでの二輪車向け展開に期待

3. トピックス

2025年9月期中間期のトピックスとしては、ゲーム事業での欧米市場の開拓加速、エンタープライズ事業でのインドの二輪車市場への展開開始が挙げられる。ゲーム事業では、同社を高く評価するDICOドイツ社と、欧州及び米国向けの販売代理店契約を締結した。DICOドイツ社はゲーム開発のほか、世界中のゲーム会社に対して開発支援やローカライズ、品質保証、パブリッシング支援など多岐にわたるサービスを提供しているため、同社はDICOドイツ社の持つ幅広いネットワークを利用して「CRIWARE」の導入を進めていくことが可能となる。同社の海外事業の再構築への本気度がうかがえ、今後、他の販売代理店とも契約締結を検討していく可能性があると考えられる。エンタープライズ事業のモビリティ分野では、萩原電気ホールディングス<7467>の子会社である(株)萩原エレクトロニクスと協業し、新市場となるインドでの「CRI Glassco」展開を目指し、萩原エレクトロニクスのインド海外子会社とサポート体制を構築する計画である。ノーコード開発で開発コストが削減できるため、「CRI Glassco」のインドでの普及・拡大が期待される。

中間期好調を受け、2025年9月期の業績予想を上方修正

4. 2025年9月期の業績見通し

2025年9月期の業績については、売上高 3,530 百万円（前期比 11.5% 増）、営業利益 550 百万円（同 49.3% 増）、経常利益 556 百万円（同 45.0% 増）、親会社株主に帰属する当期純利益 411 百万円（同 35.0% 増）と大幅な増収増益を見込んでいる。また、中間期が好業績だったことから、通期業績予想を売上高で 170 百万円、営業利益で 166 百万円、経常利益で 162 百万円、親会社株主に帰属する当期純利益で 99 百万円、それぞれ上方修正している。

2025年9月期業績見通し

（単位：百万円）

	24/9 期		25/9 期				
	実績	売上比	予想	売上比	増減率	修正前予想	修正差額
売上高	3,167	100.0%	3,530	100.0%	11.5%	3,360	170
売上総利益	1,717	54.2%	-	-	-	-	-
販管費	1,348	42.6%	-	-	-	-	-
営業利益	368	11.6%	550	15.6%	49.3%	384	166
経常利益	383	12.1%	556	15.8%	45.0%	394	162
親会社株主に帰属する 当期純利益	304	9.6%	411	11.6%	35.0%	312	99

出所：決算短信よりフィスコ作成

日本経済は、海外経済が緩やかな成長を続けるもとの、緩和的な金融環境などを背景に、所得から支出への前向きな循環メカニズムが徐々に強まることから、潜在成長率を上回る成長を続けると考えられている。また、企業収益は、内外需要が緩やかに増加していくもとの、改善傾向をたどると見られている。一方設備投資は、緩和的な金融環境が下支えとなるなか、人手不足対応やデジタル関連の投資、成長分野・脱炭素化関連の研究開発投資、サプライチェーンの強靱化に向けた投資を含め、増加傾向を続けると考えられている。このような環境下で、同社は引き続き、今後成長が見込める事業と市場を見据えた研究開発体制を整備し、事業基盤の拡大、グループシナジーの創出に注力する方針である。特に下期においては、中国の再拡大、欧米の再立ち上げなど海外ゲーム市場への展開を加速するとともに、「CRI Glassco」ほか「CRI SOLIDAS」、「CRI Clovis」など新製品の売上高拡大を図る。加えて、オンラインコミュニケーションミドルウェア「CRI TeleXus」をはじめ、リアルタイム処理技術、動画・静止画に関わる技術を集約した新製品の研究開発を引き続き実施する計画だ。なお、下期は、「CRI Glassco」については立ち上がったばかりで不透明、リアルカジノもカラオケも下期の許諾売上を見込めないという前提に立っているため、修正後の通期業績予想は、中間期の上げれ分のみをオン、下期は概ね期初予想のままとなっているようだ。したがって、「CRI Glassco」の中間期の勢いが下期に反映されていない点で、やや保守的な印象である。

業績動向

2025年9月期セグメント別売上高見通し

(単位：百万円)

	24/9期		25/9期				
	実績	売上比	予想	売上比	増減率	修正前予想	修正差額
ゲーム事業	1,676	52.9%	1,900	53.8%	13.3%	1,840	60
ミドルウェア / ツール	1,268	40.0%	1,480	41.9%	16.7%	1,460	20
海外	157	5.0%	280	7.9%	77.6%	280	0
音響制作	408	12.9%	420	11.9%	2.9%	380	40
エンタープライズ事業	1,490	47.1%	1,630	46.2%	9.4%	1,520	110
組込み	745	23.5%	760	21.5%	2.0%	800	-40
モビリティ	256	8.1%	530	15.0%	106.7%	380	150
クラウドソリューション	489	15.5%	340	9.6%	-30.5%	340	0

出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

セグメント別では、ゲーム事業の売上高予想を60百万円増額した。下期の施策は期初から変更していないが、国内のミドルウェア / ツールで、新製品「CRI Clovis」の拡販、ヤマハ<7951>の立体音響「Sound xR」とのアライアンス効果による「CRIWARE」の採用増、ゲーム向け「CRI TeleXus」の採用タイトル増に向けた営業強化に注力する計画だ。海外では、中国、欧米ともに、ドアノック商材として映像製品を前面に攻勢をかける一方、複数の販売代理店と契約することで販売代理店網を構築して直販力・営業力を強化する。当面は、中国と北米は直販と販売代理店、欧州は販売代理店 DICO ドイツ社を通じて拡販する。音響制作については、コロナ禍で中断していた主催イベントの開催を予定しており、ツーファイブの企業としての知名度向上も狙う。また、日本の声優需要が高い中国においては、グループ会社が中国にあるという地の利と現地コネクションを最大限に活かして受注を拡大する方針である。上方修正は、中間期に上振れた分だけ寄せたと考えられるが、ミドルウェア / ツールで20百万円、音響制作で40百万円の修正となっている。

エンタープライズ事業については、売上高予想を110百万円増額した。ゲーム事業同様に下期の施策は期初と変わらない。組込み分野で、遊技機のサンド事業を終了し経営資源を成長分野にシフトするなか、新製品「CRI SOLIDAS」の拡販に注力するほか、非ゲーム向けに「CRI TeleXus」の大型案件を予定している。一方、カラオケの一括許諾とリアルカジノの年間許諾の売上は、下期はないことがわかっているため織り込んでいない。モビリティ分野では、「CRI ADX-AT」と「CRI Glassco」のソフトウェア投資が完了したことで回収フェーズに入るが、中間期に急増した「CRI Glassco」については、採用車種拡大を期待するものの、中間期に立ち上がったばかりのうえ下期の販売環境が読めないことから、下期は期初のまま多くを織り込んでいないようだ。クラウドソリューション分野では、引き続き受託から許諾へのシフトを進める方針で、新製品は2026年9月期に投入される見込みである。以上のことから、組込み分野が40百万円の下修正、モビリティ分野が150百万円の上修正、クラウドソリューション分野が期初予想のままとなった。

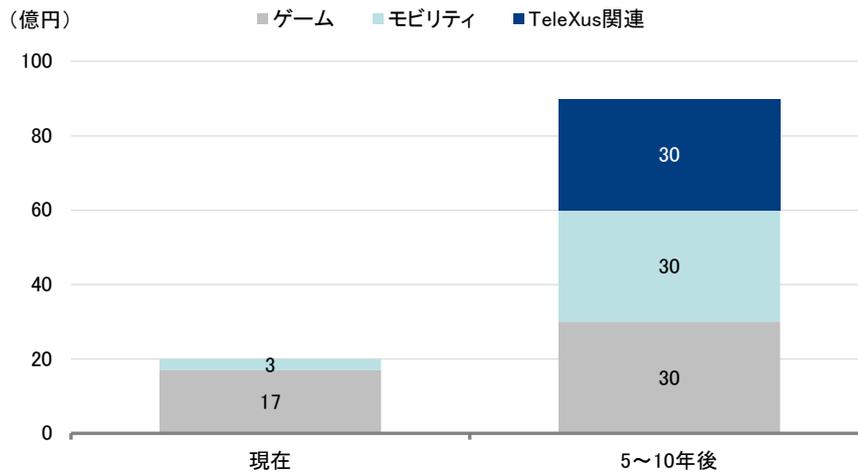
■ 成長戦略

ゲーム、モビリティ、TeleXus 関連を 3 本柱に

1. 基本方針

成長戦略における基本方針として、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目指すこととしている。そのなかで、ゲーム依存の事業構造を、中長期的にゲーム、モビリティ、TeleXus 関連の 3 本柱をコア事業とする事業構造へと変革させる。そのうえで、5～10年後に 100 億円企業となることを目指す。併せて、現在「CRI TeleXus」の投資フェーズで低下している利益率を、許諾ビジネスの拡大などによって大幅に引き上げる方針だ。

コア事業の売上成長イメージ



出所：決算補足説明資料よりフィスコ作成

モビリティでは「CRI Glassco」がけん引役に

2. コア事業の成長戦略

(1) ゲーム

国内はアライアンス、海外は進出加速に重点を置く。国内は、既存のミドルウェアビジネスを維持しつつ、新製品投入やヤマハなど他社製品とのアライアンスによって機能強化や製品ラインナップの拡充を推進してシェアを拡大し、同社の技術や製品が多くのゲームタイトルに関与することを目指す。特に新製品の「CRI Clovis」はリアルな情報とゲーム内をリンクできるため、スポーツゲームや推し活、コミュニケーションゲームでの採用拡大が期待される。海外は、中国ビジネスの再拡大と欧米市場への再進出を目指す。中国ではコロナ禍などで停滞していたゲーム市場が回復基調に入ったことから勢いを増す。また、第3のOSと言われる「HarmonyOS NEXT」をターゲットにすることで、iOSとAndroidと合わせて3つのプラットフォームにおいて「CRIWARE」ブランドの許諾ビジネスの拡大を目指す。このため営業力を強化し、再度成長軌道へと戻す方針である。欧米ではGDC（Game Developers Conference：ゲーム開発者会議）への出展を機に再進出を図り、子会社設立や販売代理店との提携によって現地での販売機能を強化する。既に「Destiny」や「Hitman」など大規模タイトルへのミドルウェア導入実績があること、現地で「CRI Sofdec」など映像関連ミドルウェアの評価が高いこと、早くもDICOドイツ社と販売代理契約を締結したこと、インディーゲームが増えていることなどから、欧米での拡販は意外とスムーズに進む可能性がある。この結果、売上高を17億円から5～10年後には30億円に拡大する。

(2) モビリティ

「CRI ADX-AT」と「CRI Glassco」のモビリティへの導入が順調で、日系のみならず海外メーカーへの導入も進めることから、成長可能性を強く感じられる。ドライバーに重要な情報を整理して伝える技術はゲームで使われている技術と同様であるため、同社は優位性を発揮しやすい状況にあると言える。このため当面は、「CRI ADX-AT」と「CRI Glassco」で車種・メーカーの横展開を進め、採用実績を積み上げていく。同社は成長ドライバーとなる製品を多く抱えているが、なかでも「CRI ADX-AT」は車室内外の様々な音を制御できるうえ、音質・音量を損なわずコストや部品点数、実装面積、電力消費を大幅に削減できる点が好評で、四輪車の世界生産台数の20%弱（1,500万台）への採用を目指すとともに、メーターからETCなど他の機能へと広げることで車両1台当たりの収入増加も目指す。また、新ソリューションの「CRI SOLIDAS」は調達・在庫リスクの小さい少量の汎用部品で構成されるうえ、最小のシステム構成であらゆる製品に対応できる強みを活かし、モビリティへの採用を目指す。「CRI Glassco」はゲームで培ったUI技術で直観的に操作できるという強みを背景に、二輪車市場での実績を四輪車市場へと広げ、二輪車と四輪車を合わせた世界生産台数の10%弱（1,100万台）のシェアを目指す。この結果、売上高を現在の3億円から5～10年後には30億円へと拡大する方針だ。特に「CRI Glassco」が足元で急速に立ち上がっており、売上高30億円達成へのけん引役が期待される。

成長戦略

「CRI Glassco」の成長戦略



※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)

出所：決算補足説明資料より掲載

(3) TeleXus 関連

「CRI TeleXus」は、大人数同時会話、立体音響・空間演出、AI 通訳といった機能に強みを持っている。このため、リアルタイムコミュニケーション技術や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などによって、オンラインコミュニケーションプラットフォームを構築できる。特に開発中の新機能であるAI 通訳機能は、実用的な翻訳精度や翻訳速度、多言語対応という強みにより、外国人と会話する場面で容易に言語の壁を取り払うことができる。こうした強みを背景に、ゲーム市場で採用タイトルの増加に注力し、非ゲーム市場ではモビリティ、イベント、教育などの新規市場への進出を目指す。具体的な戦略としては、ゲーム市場で採用実績を積み上げることで、低遅延で低負荷という他のボイスチャットに対する優位性を認知してもらい、ユーザーの利用を増やす戦略で、既に VR 対戦アクションゲーム「プレイゼンプレイズ」へ採用されている。モビリティ分野では、コネクテッドカー（Connected Car）※¹の普及によって形成が予測される MaaS（Mobility as a Service）※² コミュニティをサポートする計画だ。また、観客の歓声や熱気までも感じられる立体音響を活用したオンラインイベントを実現することでリアル開催とは別の収入源とすることや、先生やクラスメートの位置関係から教室内の音場を再現することでオンライン学習のときに感じる孤独感を緩和することなども想定している。TeleXus 関連の売上高は現状微々たる数字だが、非ゲーム市場への展開を強めることで、5～10年後には30億円に拡大する方針だ。

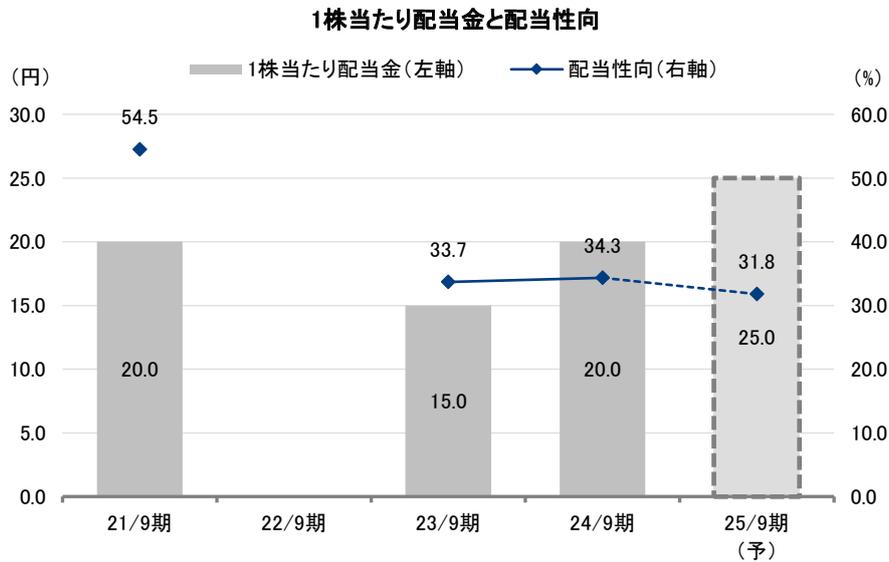
※¹ インターネットに常時接続している自動車。

※² 旅行者など移動ニーズに個別に対応できる、複数の公共交通や様々な移動サービスを最適に組み合わせる検索・予約・決済などを一括で行うサービス。

株主還元策

2025年9月期配当は、期初予想から5.0円増配し25.0円を予定

同社は、事業拡大と企業価値の向上こそが株主に対する最大の利益還元であると考えている。剰余金の配当については、成長投資と株主還元のバランスを総合的に勘案のうえ、連結配当性向30%を目安に決定する方針である。また、会社法第459条第1項の規定に基づき、法令に別段の定めのある場合を除き、取締役会の決議をもって剰余金の配当を行うことができる旨及び期末配当の基準日を毎年9月30日、中間配当の基準日を毎年3月31日とする旨を定款で定めている。以上の方針及び業績を踏まえ、2025年9月期の1株当たり配当金を、期初予想から5.0円増配し25.0円の予定とした。



出所：決算短信よりフィスコ作成

重要事項（ディスクレマー）

株式会社フィスコ（以下「フィスコ」という）は株価情報および指数情報の利用について東京証券取引所・大阪取引所・日本経済新聞社の承諾のもと提供しています。

本レポートは、あくまで情報提供を目的としたものであり、投資その他の行為および行動を勧誘するものではありません。

本レポートはフィスコが信頼できると判断した情報をもとにフィスコが作成・表示したのですが、フィスコは本レポートの内容および当該情報の正確性、完全性、的確性、信頼性等について、いかなる保証をするものではありません。

本レポートに掲載されている発行体の有価証券、通貨、商品、有価証券その他の金融商品は、企業の活動内容、経済政策や世界情勢などの影響により、その価値を増大または減少することもあり、価値を失う場合があります。本レポートは将来のいかなる結果をお約束するものでもありません。お客様が本レポートおよび本レポートに記載の情報をいかなる目的で使用する場合においても、お客様の判断と責任において使用するものであり、使用の結果として、お客様になんらかの損害が発生した場合でも、フィスコは、理由のいかんを問わず、いかなる責任も負いません。

本レポートは、対象となる企業の依頼に基づき、企業への電話取材等を通じて当該企業より情報提供を受けて作成されていますが、本レポートに含まれる仮説や結論その他全ての内容はフィスコの分析によるものです。本レポートに記載された内容は、本レポート作成時点におけるものであり、予告なく変更される場合があります。フィスコは本レポートを更新する義務を負いません。

本文およびデータ等の著作権を含む知的所有権はフィスコに帰属し、フィスコに無断で本レポートおよびその複製物を修正・加工、複製、送信、配布等することは堅く禁じられています。

フィスコおよび関連会社ならびにそれらの取締役、役員、従業員は、本レポートに掲載されている金融商品または発行体の証券について、売買等の取引、保有を行っているまたは行う場合があります。

以上の点をご了承の上、ご利用ください。

■お問い合わせ■

〒107-0062 東京都港区南青山 5-13-3

株式会社フィスコ

電話：03-5774-2443（IR コンサルティング事業本部）

メールアドレス：support@fisco.co.jp