

事業計画及び成長可能性 に関する事項

2023年12月22日

株式会社C R I ・ ミドルウェア

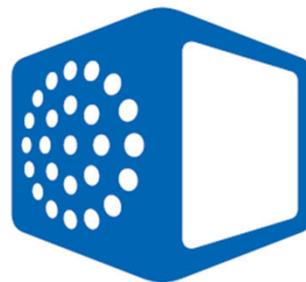
【1】会社概要

(1) 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161名 単体138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 株式会社ツーファイブ
上海希艾維信息科技有限公司

(2023年9月30日現在)

(2) 企業理念



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



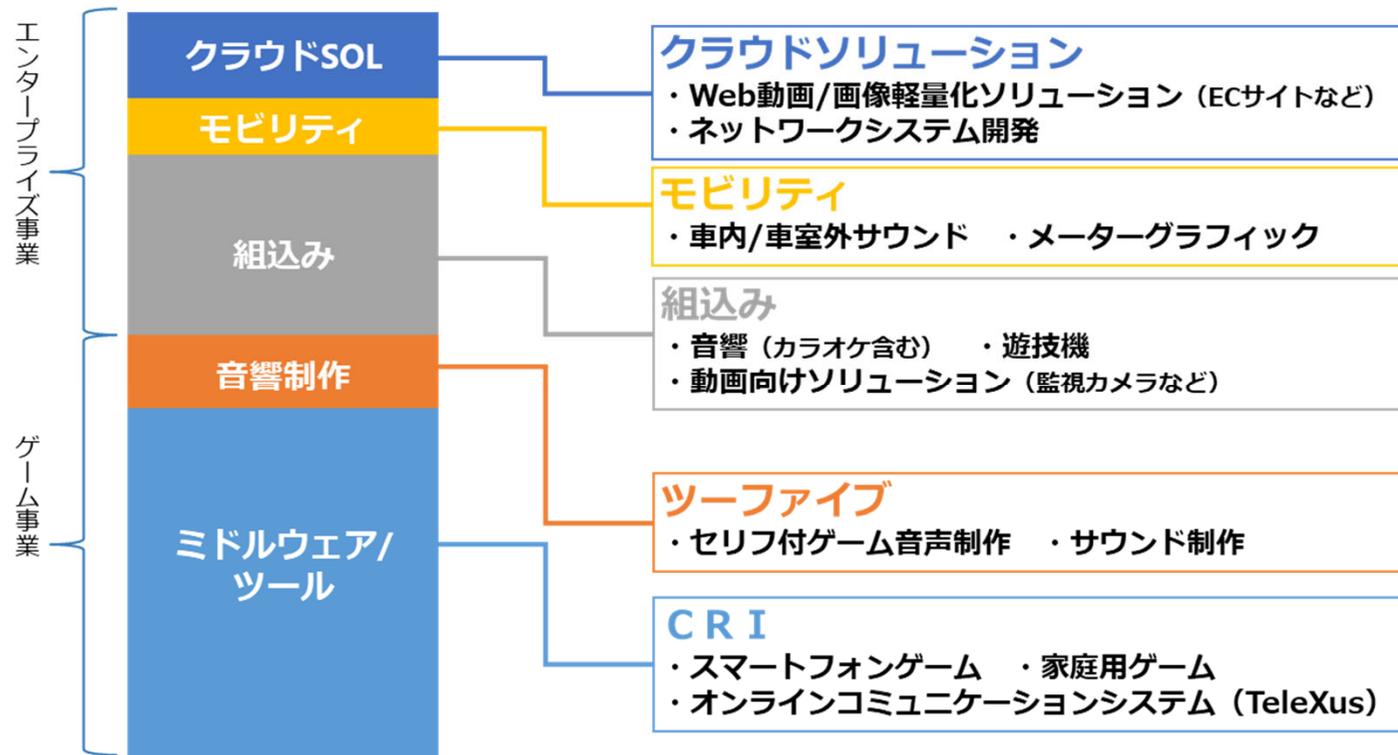
CRIWARE®

【2】 ビジネスモデル



(1) 事業の内容

- ゲーム事業、エンタープライズ事業の2事業で、事業展開しております。



(1) 事業の内容 ~ゲーム事業~

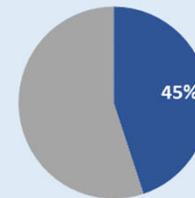


スマートフォンゲーム、家庭用ゲーム開発向けに、音声・映像技術を提供。中国・北米を中心に海外展開を推進中。2022年より次世代製品TeleXusの提供を開始。

主要製品

- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®」
- ・高画質・高性能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®」
- ・オンラインコミュニケーションプラットフォーム「CRI TeleXus®」

売上構成比
(2023年9月期)



売上推移 (百万円)



2020年9月期1QよりPL連結。主にスマホアプリや家庭用ゲームソフトの音声制作を実施。近年は、需要の高まりとともに、セリフ付ゲーム音声の制作が中心。

売上構成比
(2023年9月期)



売上推移 (百万円)



※ 2023年9月29日付開示「連結子会社の異動（株式譲渡）に関するお知らせ」のとおり、連結子会社でありました株式会社アールフォース・エンターテインメントは、同日付で保有する全株式を譲渡いたしました。

(1) 事業の内容

～エンタープライズ事業～

※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。

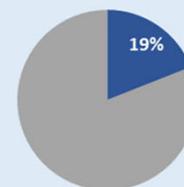
組込み分野

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™」
- ・高音圧トランスコードシステム「CRI DietCoder®」

売上構成比
(2022年9月期)



売上推移 (百万円)



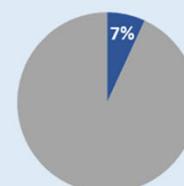
モビリティ分野

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

主要製品

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

売上構成比
(2023年9月期)



売上推移 (百万円)



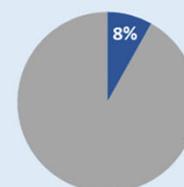
クラウドソリューション分野

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「OPTPiX SmartJPEG」

売上構成比
(2023年9月期)

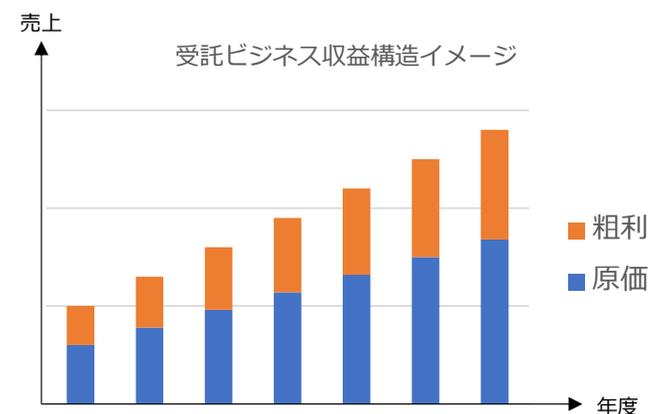
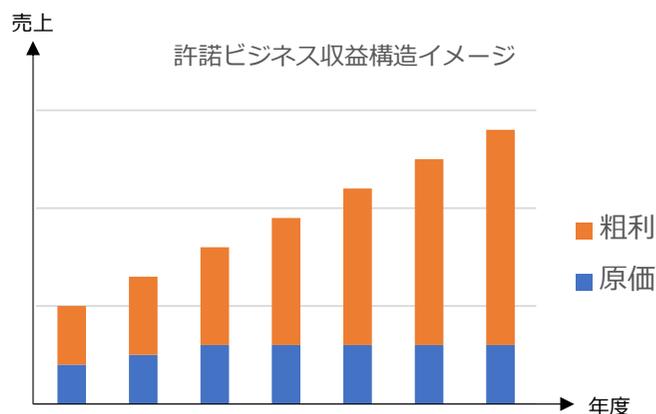


売上推移 (百万円)



(2) 事業の収益構造

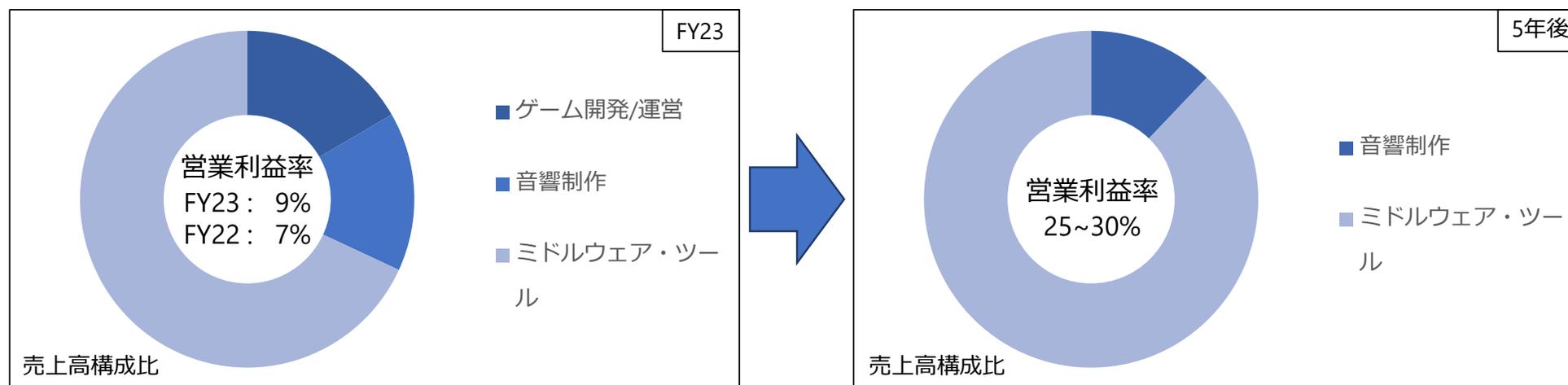
- 主に、ミドルウェアの提供などを行う許諾ビジネスと、関連する受託開発や音響制作等を行う受託ビジネスに大別されます。なお、許諾ビジネスと受託ビジネスの比率は概ね3:2です。
- 受託ビジネスは売上が増加する分、原価も増加するため利益率は基本一定ですが、許諾ビジネスは売上と原価の増加率が異なるため、売上が増加すればするほど利益率が上昇する傾向があります。なお、原価の主な内容は両ビジネスともに労務費及び外注費です。



(2) 事業の収益構造 ～ゲーム事業～

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・ツールと、ツーフアイブが行う音響制作、アールフォースが行うゲーム開発/運営（FY22末に譲渡）が含まれます。

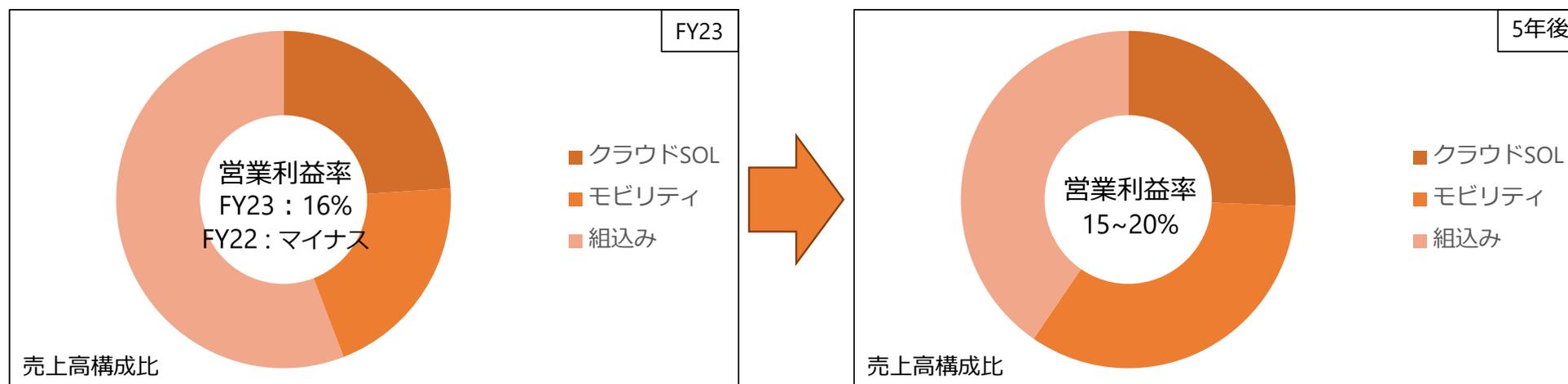
現在、ミドルウェア・ツールでCRI TeleXusへの先行投資を行っていることから営業利益率が低下しています。今後、CRI TeleXusの事業化を推し進め、売上を積み上げ、採算性を高めていくことで、利益率の改善を図ります。



(2) 事業の収益構造 ～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。本事業は当社のみが行う事業であり、組込み、モビリティ、クラウドソリューションで構成されています。

現時点では、FY23より、コロナの影響も払拭され、各ビジネスとも損益分岐点を上回りだしたことから、営業利益率は大きく改善しています。今後、モビリティ分野の躍進期待に加え、組込み及びクラウドソリューション分野の更なる成長により、売上・利益の拡大を図ります。

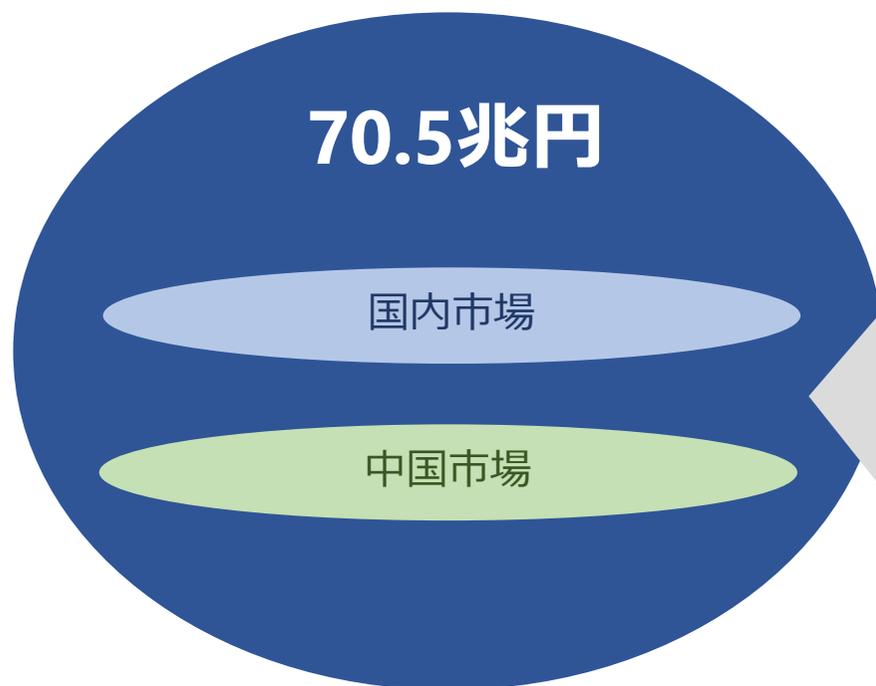


【3】市場環境

※ 全事業の市場・競合環境を網羅しているわけではありません。

(1) 市場規模 ～ゲーム事業～

世界のゲーム市場 (2030年予測)



市場に対する当社グループの認識

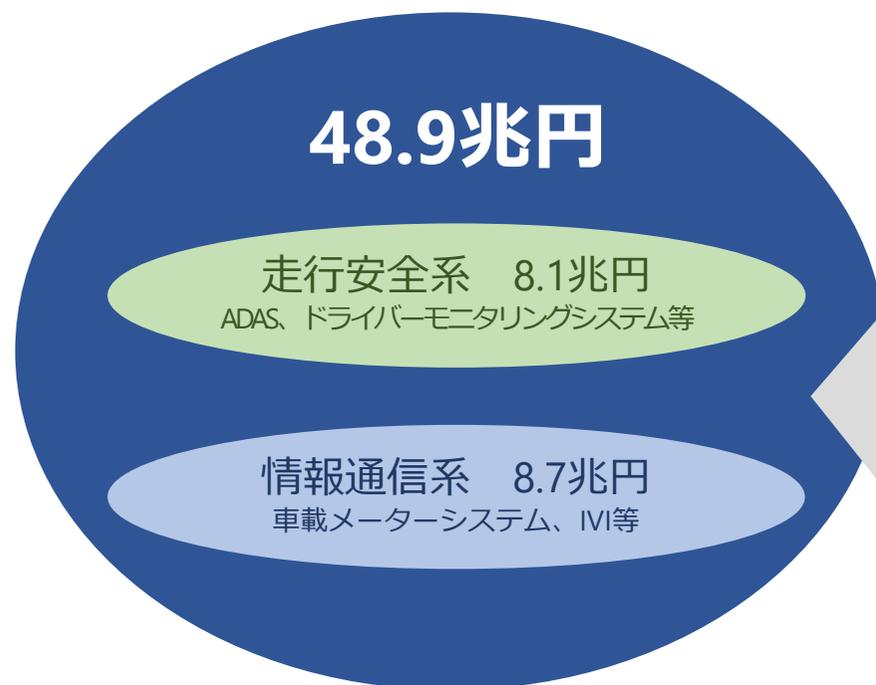
- ・ 国内市場：2022年は前年比減となった世界市場を横目に前年比増を記録。今後益々、ゲームを中心としたオンライン上でのコミュニケーションが増加すると見ており、CRI TeleXusに対する需要は高まると予測。
- ・ 中国市場：2022年は大幅な政策転換の翌年にあたり、その影響もあって2000年以降初の前年比減を記録。しかしながら中国モバイルゲームは依然世界を席卷しており、中国ゲームの成長性は依然高いと見ている。

※出典：GlobalData「Gaming software revenue by type, 2021-2030」

(1) 市場規模 ~エンタープライズ(モビリティ)事業~

車載電装システム市場 (2030年予測)

市場に対する当社グループの認識



・自動運転やEVなど、自動車を取り巻く環境は大きく変化。警告音やAVASなどの音声技術、ディスプレイやDMSなどの映像/グラフィック技術など、当社グループの持つデジタル処理技術に対する需要は高まると見ている。

※出典：富士キメラ総研「車載電装デバイス&コンポーネンツ総調査2020」



(1) 市場規模 ～両事業共通(CRI TeleXus)事業～

※ CRI TeleXus の詳細についてはP22～P26をご参照ください。

世界のメタバース市場 (2030年予測)

市場に対する当社グループの認識

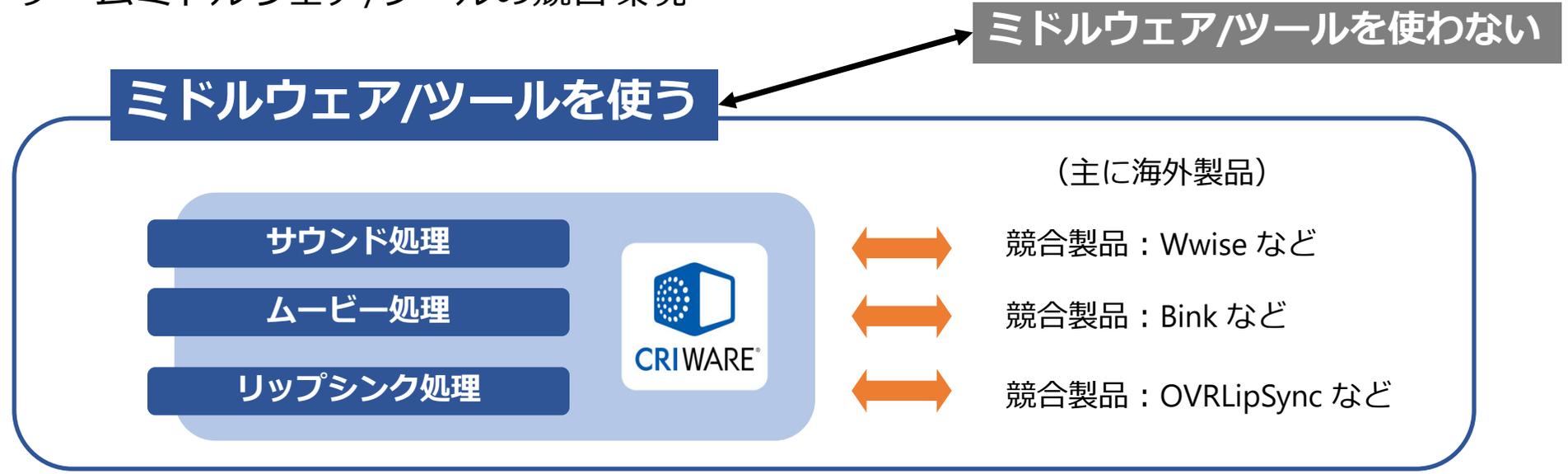


- ・ 新型コロナウイルス感染症を契機に、オンライン上でのコミュニケーションが常態化。
- ・ 法人向けの仮想空間を利用したバーチャル展示会、社内イベント等のオンラインイベントや教育・トレーニング、インターネット通販での接客やショッピング体験などの用途で、ファンエンゲージメント向上の施策として利用が拡大すると予測。

※ 出典：総務省「令和5年版情報通信白書」

(2) 競合環境 ～ゲーム事業～

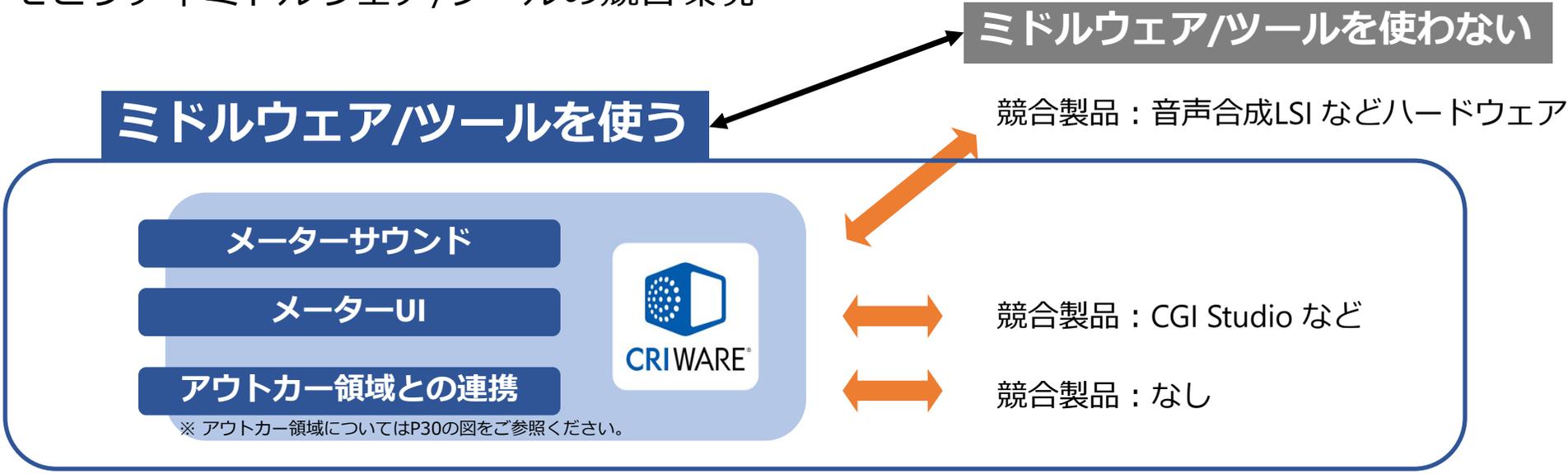
- ゲームミドルウェア/ツールの競合環境



- 差別化
- ゲーム開発に必要なさまざまな機能が揃ったオールインワンパッケージ
 - ゲーム会社からのフィードバックにより長年磨かれた技術と信用力
 - 業界浸透度が高く、ゲームシステムに組み込まれている故の高い参入障壁

(2) 競合環境 ~エンタープライズ(モビリティ)事業~

- モビリティミドルウェア/ツールの競合環境



- 差別化**
- HMI開発に必要なさまざまな機能が揃ったオールインワンパッケージ
 - ゲーム由来の高度な音声技術、インタラクティブ性の高いUI技術
 - メータサウンド向け機能は世界の年間新車販売台数の約5%に採用

【4】競争力の源泉

経営資源・競争優位性

経営資源		競争優位性
1. 人財	音声と映像に特化したプロ技術者集団	当社は、音声・映像の最先端分野であるゲーム業界から信頼感を得ている技術者が100名弱集まる、世界最大規模の音声と映像の技術者集団です。
2. 技術・知的財産、ノウハウ	音声・映像のデジタル信号処理技術	高度かつ難解なデジタル信号処理技術を研究開発に留まらずに、実装する技術を保有しています。カラオケや遊技機、家電製品、自動車など、実社会において使われ、機能している技術であることが当社の強みです。
3. ブランド	CRIWARE	音声・映像のデジタル信号処理技術をミドルウェア化し、「CRIWARE」として許諾販売しています。「CRIWARE」のライセンス数は全世界で7,600ライセンスを超えており、これまでの歴史やユーザー数の多さも相まって、ワールドワイドに認知されている信頼の証（＝ブランド）です。
4. ビジネスモデル	許諾中心のビジネスモデル	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が当社事業の中心です。「×(かける)n」を実現できるが故に、高い利益率を弾き出すことが可能なビジネスモデルとなっています。

【5】事業計画

(1) 成長戦略 ～基本方針～

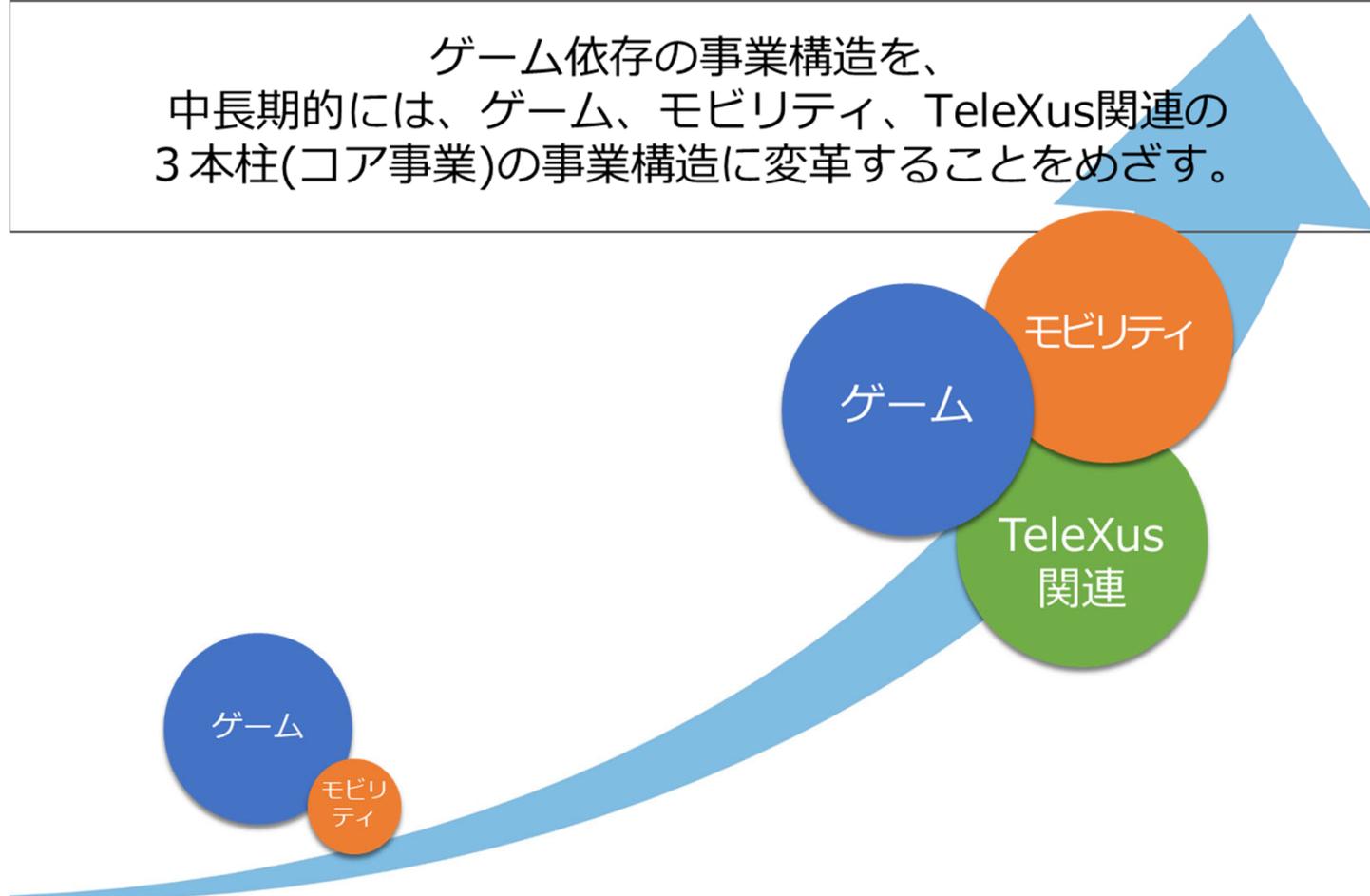
ゲーム事業で得られた技術やノウハウ、知見、資金を、エンタープライズ事業の研究開発や営業強化に投下することで、事業領域を拡げ、CRIグループ全体で飛躍的な成長をめざします。





(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、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。



(1) 成長戦略① ～CRI TeleXus～

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**

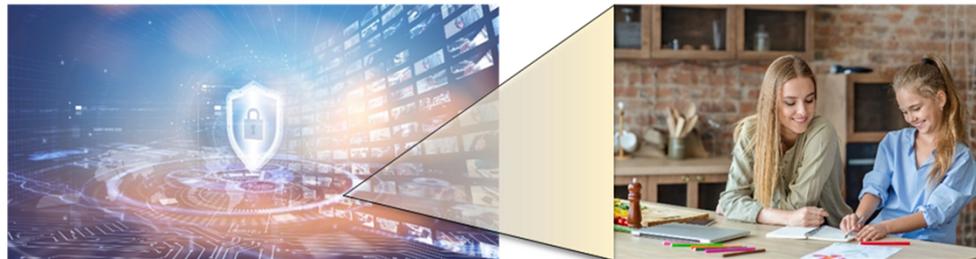
映像や音声、情報をリアルタイムに送受信するプラットフォーム。

✓ **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。



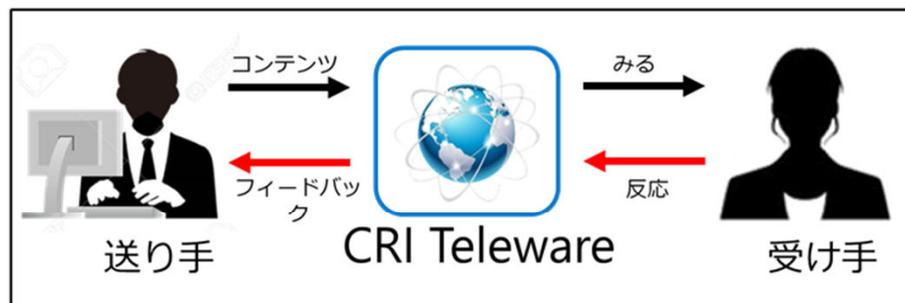


(1) 成長戦略① ～基本思想：テレウェア構想について～

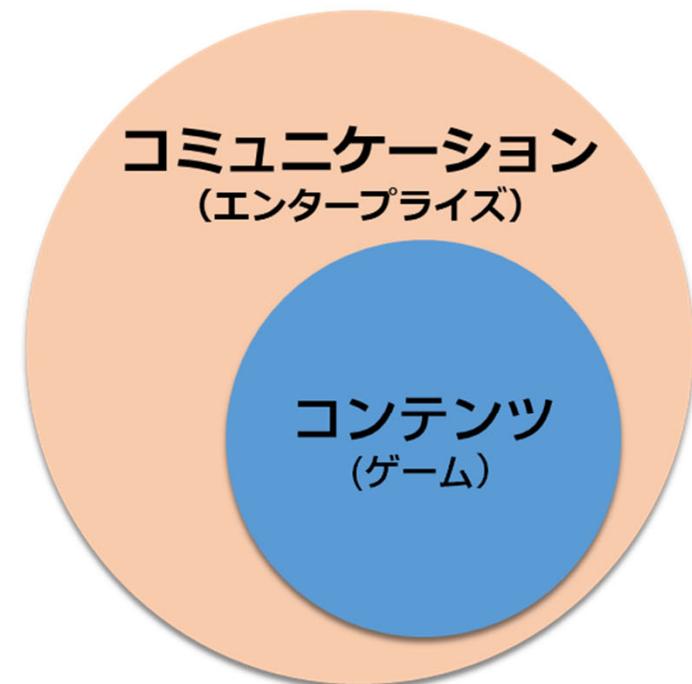
コミュニケーションサイクルの加速による価値創造力の向上

送り手が提供するコンテンツ（情報や製品など）に、受け手が反応。
⇒ 送り手側にフィードバックがかかり、コンテンツが改善。

**コミュニティ形成（共創）は
これからのビジネスの要諦**



**コミュニケーション市場は
音と映像技術のもう一つの対象領域**



(1) 成長戦略① ~CRI TeleXus~

CRI TeleXusを構成する要素技術・機能群



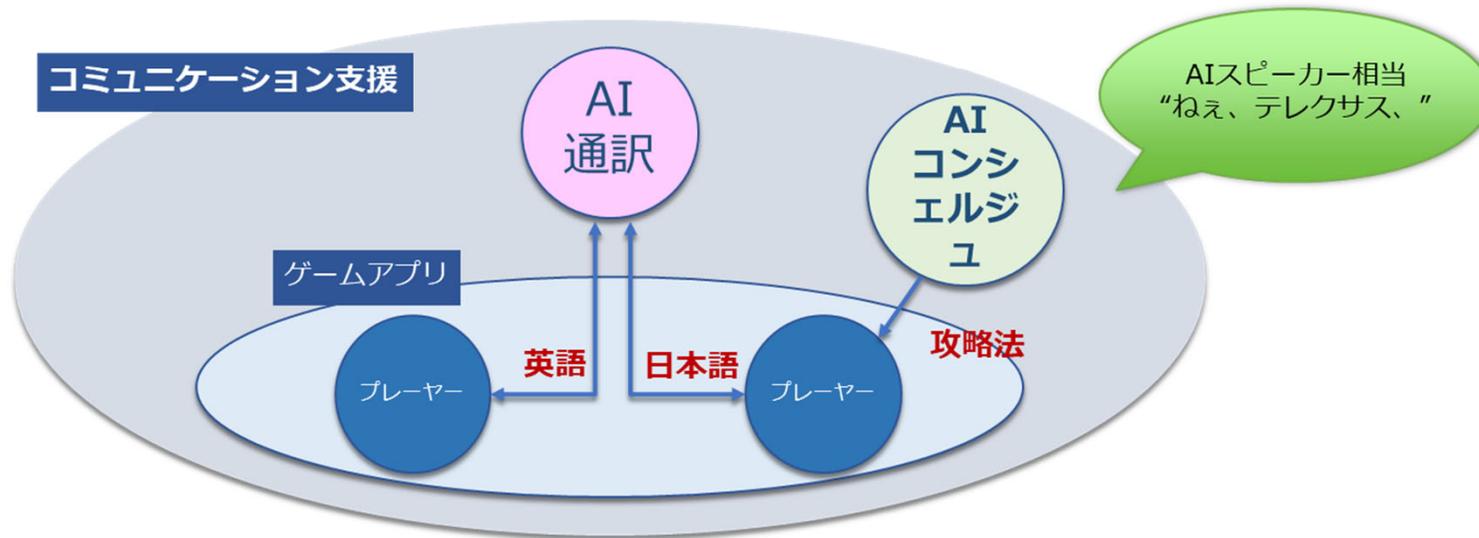
CRI TeleXus

- ボイスチャット
- ビデオチャット
- ビデオ配信
- 3Dオーディオ
- ライブイベント
- IOT

(1) 成長戦略① ~CRI TeleXus~

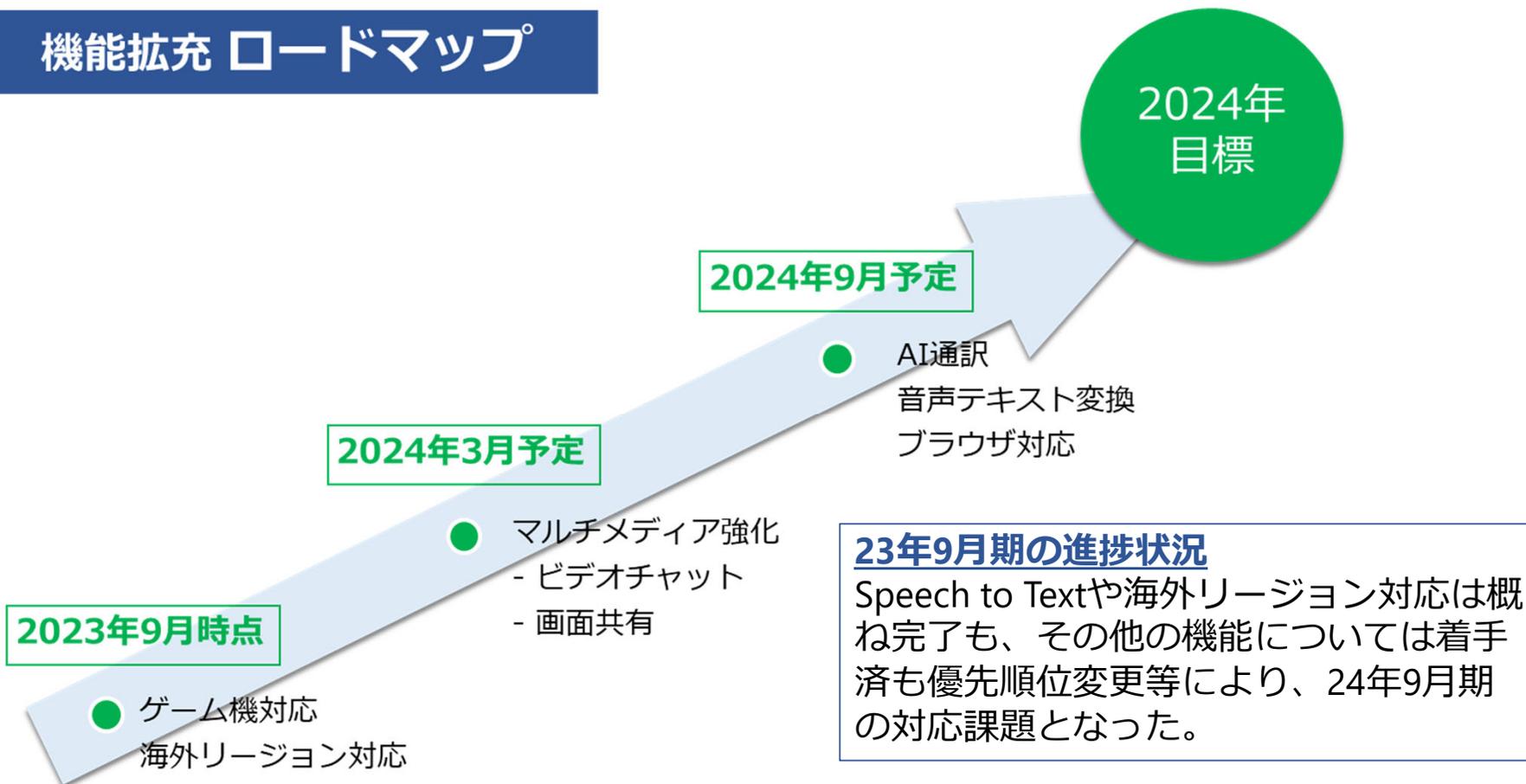
追加予定機能 AI通訳が“コミュニケーション”をボーダーレスに

- ✓ ユーザー間の会話に介入し、円滑なコミュニケーションをサポート
 - AI通訳が言語の垣根を超えた**ワールドワイドなコミュニティ**の形成を支援。
 - AIコンシェルジュが攻略法を教えることで、ゲームバランスが整い、**継続率が向上**。



(1) 成長戦略① ~CRI TeleXus~

機能拡充 ロードマップ





(1) 成長戦略② ～モビリティ～

CRIグループが取り組む“モビリティ事業”

- ✓ **移動目的 / 移動ルート / 移動手段 / 移動体験**に関わるビジネス
- ✓ 理想は“**CRI TeleXus**”を介した**プラットフォーム型サービス**の提供
- ✓ 当面は“**CRIWARE for Mobility**”(許諾ビジネス)で実績の積上げ

(1) 成長戦略② ～モビリティ～

モビリティ×CRI SOLIDAS

SOL CRI-SOLIDAS™
フルデジタルオーディオソリューション

汎用マイコンとソフトウェア音声信号処理で実現する1chipオーディオモジュール

- ・シンプルで高品質な音声再生
- ・多チャンネル音声出力を1chipで実現
- ・各種音声処理を揃えたCRI DSP

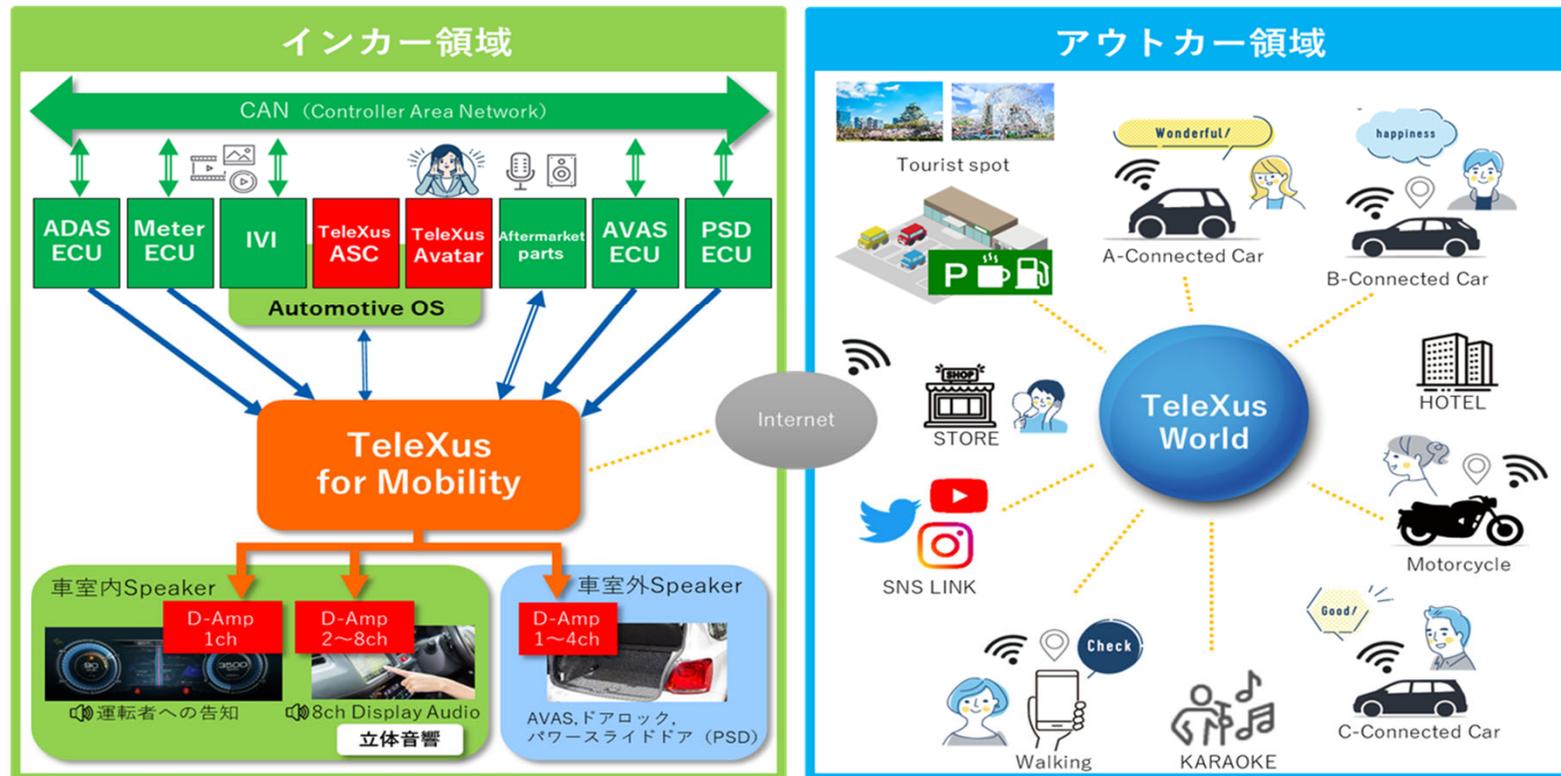
サウンド専用chipと比べて部材入手がしやすく、部品点数を減らし省電力化にもつながります。

車内に設置された複数のスピーカーで空間オーディオを演出するなど車載分野にも適応を検討中。



(1) 成長戦略② ~モビリティ~

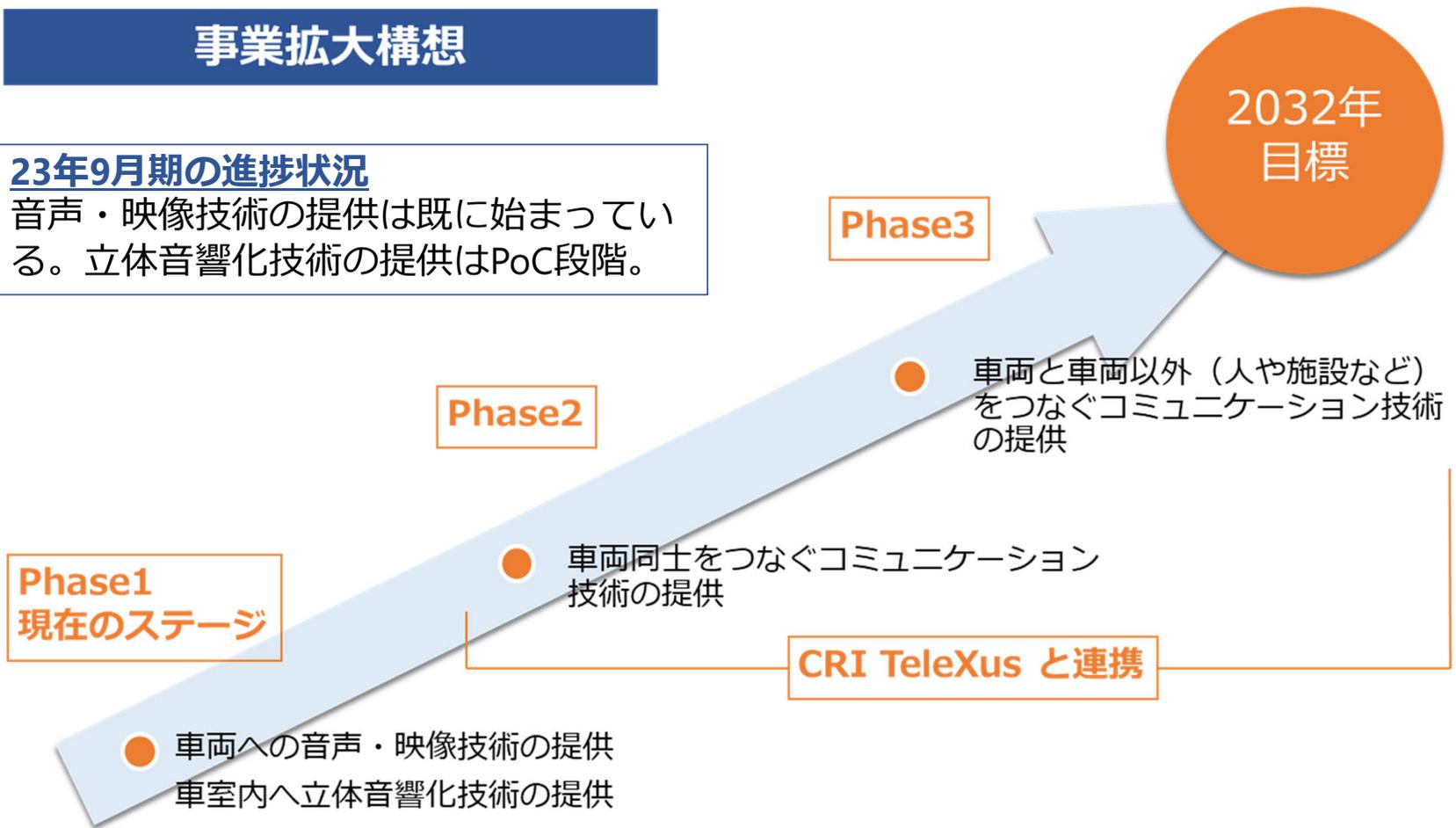
MaaS(Mobility as a Service)向け構想 オンラインコミュニケーションプラットフォーム“TeleXus World”



(1) 成長戦略② ～モビリティ～

事業拡大構想

23年9月期の進捗状況
音声・映像技術の提供は既に始まっている。立体音響化技術の提供はPoC段階。



(2) FY24 成長戦略 ～全社方針～

売上高3,030百万円、営業利益355百万円

エンタープライズ向けの事業体制を強化し、迅速な事業推進で業績上昇を狙います。

また、将来の中核事業を育てるための技術開発投資を継続実施します。注力事業であるTeleXus、モビリティへの24期投資予定額は以下のとおり。

- TeleXus (ゲームミドルウェア/ツール含む)
 - ・ 計画：R&D **2.4**億円 (23期実績はR&D 1.5億円)
- モビリティ
 - ・ 計画：ソフト投資 **0.8**億円 (23期実績はソフト投資1.3億円)

(2) FY24 成長戦略 ～各事業方針～

■ゲーム事業

ミドルウェア/ツールは海外復調。グループ再編によりゲーム事業全体は減収。

- ・ミドルウェア/ツールの国内では2024年2Qに料金体系を現在の市場に合わせて更新予定であり、立体音響強化などとあわせて堅調な推移を見込みます。海外ではコロナ影響が落ち着いたことから営業販促を強化し、再拡大を狙います。TeleXusは着実な実績獲得をしつつ開発投資を継続します。
- ・音響制作(ツーファイブ)は、自社IPを仕込み、将来の売上拡大を目指します。
- ・グループ再編により「ゲーム開発/運営」が無くなり、全体としては減収予定です。

■エンタープライズ事業

クラウドソリューション/遊技機が大幅増収計画。モビリティは新製品投入。

- ・組込みは、カラオケ案件の受注が落ち着くものの、スマート遊技機への入れ替えにより増収の計画。
- ・モビリティは、ADX-ATの堅調な推移を見込みつつ、メーターグラフィックスエンジンGlasscoの業績貢献が始まる。
- ・クラウドソリューションは、大型のシステム開発案件を複数予定しており増収見込み。

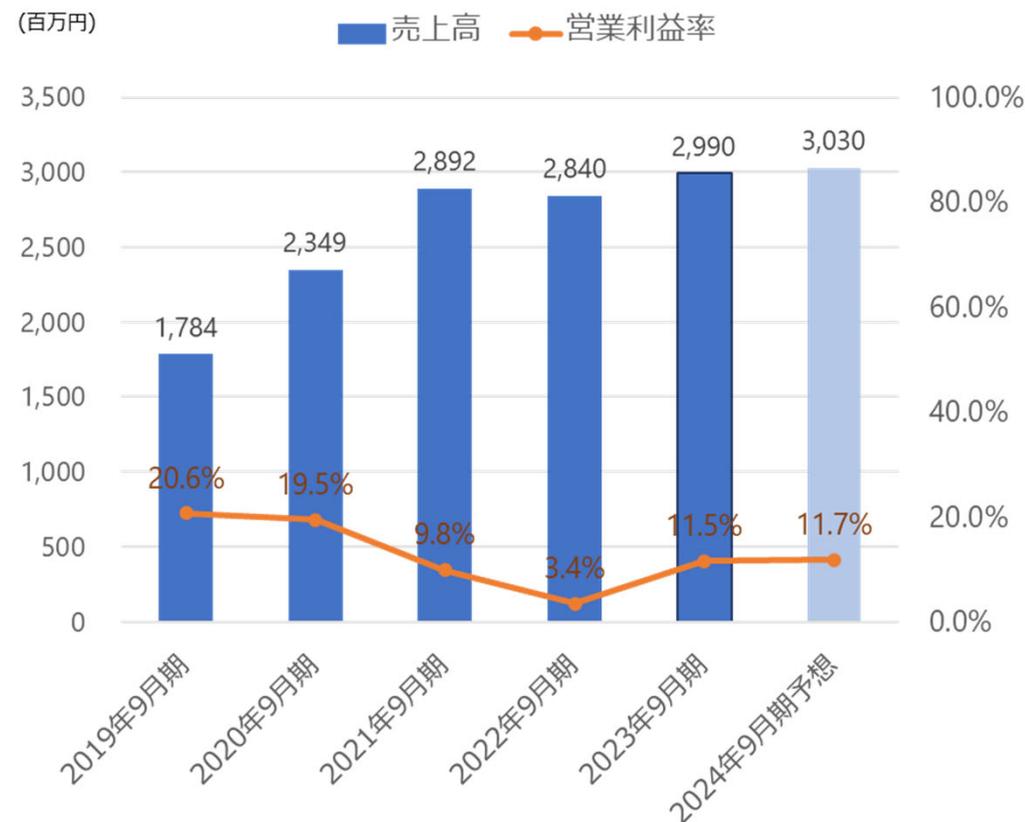
(3) 経営指標

- 当社グループは、中長期的な事業拡大と企業価値向上をめざしており、売上高の持続的な成長と20%程度の営業利益率を重要な経営指標としております。
- ただし、当面はCRI TeleXusへの研究開発投資や、モビリティへのソフトウェア投資を優先して行うため、営業利益率は一時的に低下する見込みです。

営業利益率

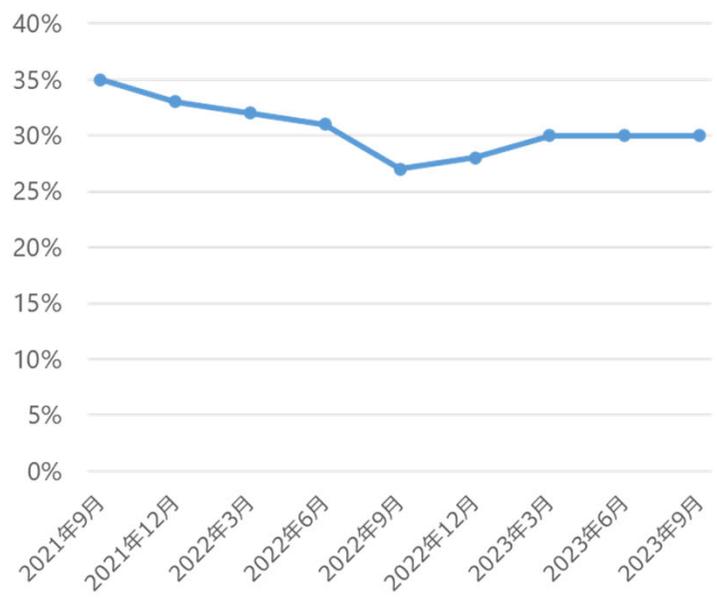
直前年度実績 : 11.5%

過去5年平均 : 13.0%



(3) 参考指標① ~ゲーム：CRIWARE国内採用率~

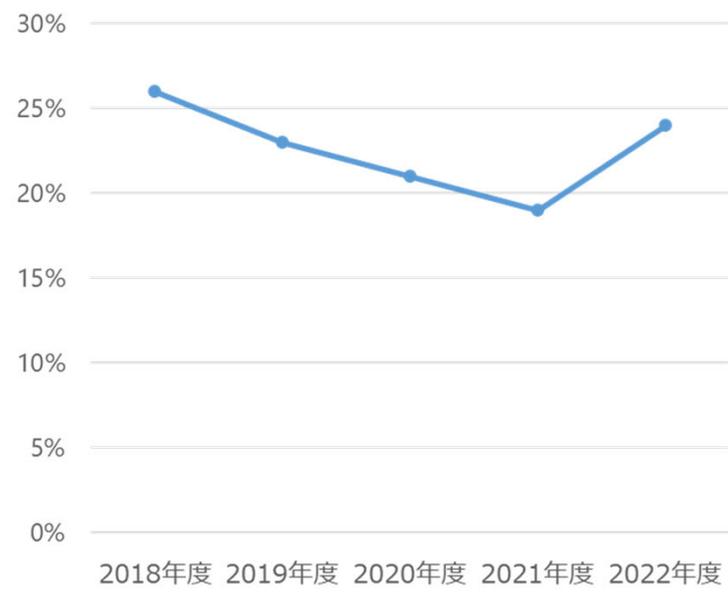
スマートフォンゲーム



CRIWARE採用率：30% ※
(2023年9月時点)

※App StoreおよびGoogle Play のアプリランキング 上位100位におけるCRIWARE採用アプリ数の割合

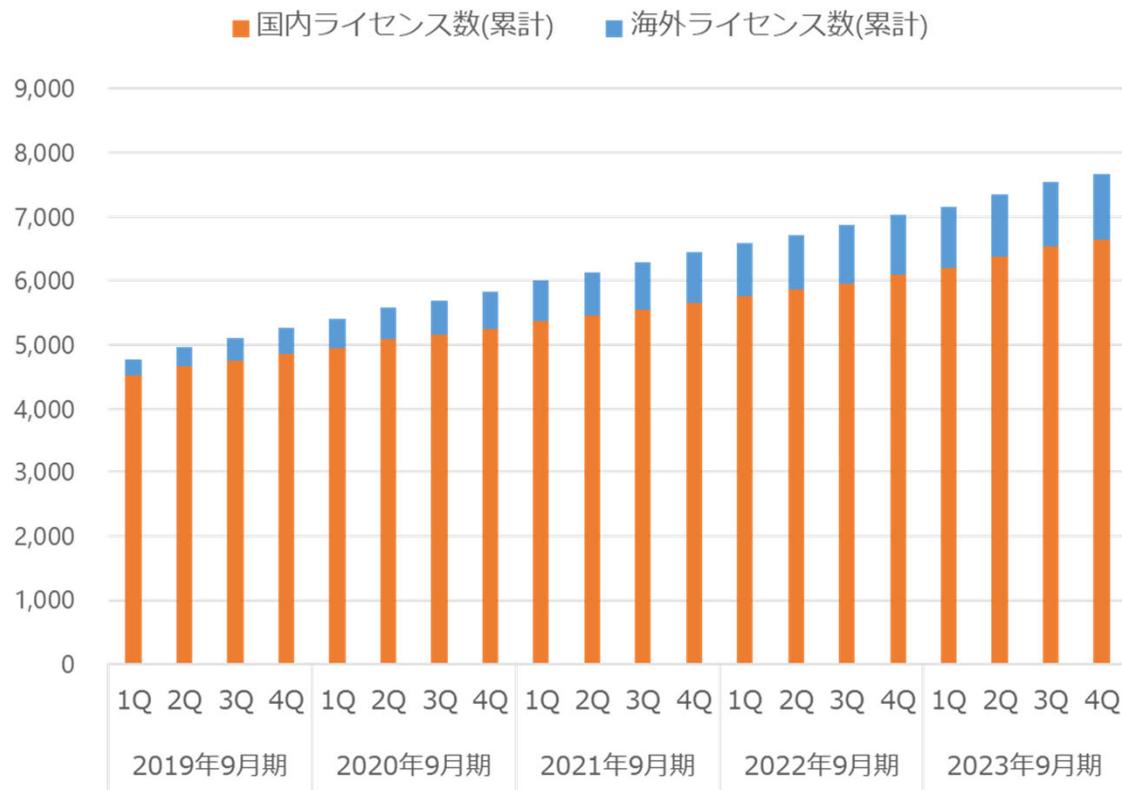
家庭用ゲーム



CRIWARE採用率：24% ※
(2021/12/27~2022/12/25 集計)

※ファミ通ゲーム白書2023 「2022年ゲームソフト推定販売本数TOP1000」における 上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

(3) 参考指標① ～ゲーム：CRIWARE採用数～



CRIWARE採用

7,667
ライセンス

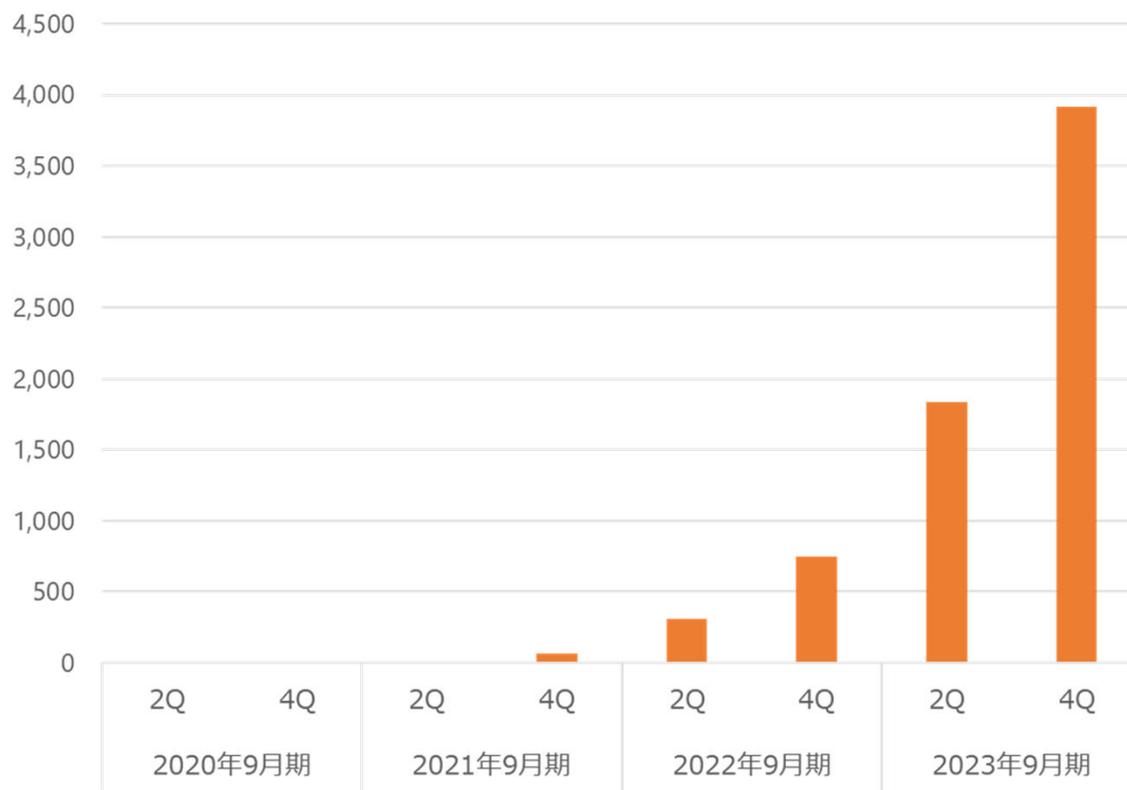
(2023年9月集計)

※ 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。

(3) 参考指標② ～モビリティ：CRIWARE採用数～

(単位:千台)

■ ADX-AT採用車台数(累計)



CRIWARE採用

391万台

(2023年9月集計)

(4) 進捗状況 ～2023年9月期 全社振り返り～

(単位：百万円)

	2023年9月期 期初計画	2023年9月期 実績	増減額	増減率
売上高	3,200	2,990	△ 209	△ 6.5%
営業利益	300	344	+ 44	+ 15.0%
(営業利益率)	9.4%	11.5%	+ 2.2pt	-

<差異分析>

【ゲーム事業】

アールフォース社のゲーム開発/運営ビジネスが、当初予定どおりに案件獲得できず、売上を大きく下押し結果となった。また、中国ビジネスも市場回復が遅れ、売上は下振れした。

【エンタープライズ事業】

組込み分野のカラオケやモビリティが好調に推移したことに加え、新規分野で新たな開発案件を複数受注したことにより売上・利益を押し上げた。

(単位：百万円)

	2023年9月期 期初計画	2023年9月期 実績	増減額	増減率
CRI TeleXusへの 技術開発投資	200	158	△ 42	△ 21.0%
モビリティへの技 術開発投資	120	133	+ 13	+ 10.8%

<差異分析>

TeleXusの開発は、具体的な案件対応に人手を割いた影響もあり、若干の遅れが生じた。

モビリティの開発は、予定どおりに進捗。

(4) 進捗状況 ～2023年9月期 各事業振り返り～

※ 連結子会社でありました株式会社アールフォース・エンターテインメントは、2023年9月29日付で保有する全株式を譲渡いたしました。

■ゲーム事業

ミドルウェア/ツールが海外中心に拡大。TeleXusの売上貢献は下期から。

- ・ミドルウェア/ツール(CRI)は、版号停止やロックダウンの影響が払拭されつつある中国ビジネスの拡大を目論みます。国内は、TeleXusへの開発投資を継続。下期以降の実績獲得に注力します。
- ・音響制作(ツーフାଇブ)は、CRIChinaからの案件を含めた海外からの受注増と、自社IP関連イベントの再開により拡大。
- ・ゲーム開発/運営(アールフォース)は、新規案件の更なる獲得と赤字脱却に注力。

<進捗状況>

【ゲーム事業】

- ・中国ビジネスは、当局のゲーム規制やロックダウン等の影響が尾を引き、市場の回復が遅れたことで、売上が伸び悩んだ。
- ・アールフォース社のゲーム開発/運営ビジネスは、下期案件不足に陥り、売上を大きく下押す結果となった。
- ・TeleXusは下期に1stユーザーを獲得。

■エンタープライズ事業

モビリティ、音響、遊技機など組込み分野が大幅増収計画。

- ・組込み/モビリティは、ADX-ATの採用車種増加により増収を見込む。Glasscoへは開発投資継続。自動車メーカーと組んでTeleXusのPoCを予定。
- ・組込み/遊技機は、スマート遊技機への入れ替え需要による許諾収入増を見込む。
- ・組込み/音響は、コロナ禍で止まっていたカラオケ案件が本格始動。
- ・新規は、ファンエンゲージメント向上支援や採用関連など、従来とは異なる分野に技術提供を行い、拡大を目論む。また、他企業との協業ビジネスにも注力。

<進捗状況>

【エンタープライズ事業】

- ・組込み/モビリティは、ADX-ATの採用数が前期比4倍増となり、売上を大きく底上げした。
- ・組込み/音響は、カラオケ案件の受注が好調に推移し、当事業の売上増に大きく貢献した。
- ・新規は、新たな開発案件を複数受注したことに加え、既存の開発案件も好調に推移した。



(4) 進捗状況

- 次回「事業計画及び成長可能性に関する事項」の開示予定日
 - 2024年12月を予定しております。なお、事業計画を変更した場合など、記載内容に重要な変更が生じた場合は、開示を予定しております。

【6】 リスク情報

認識するリスク及び対応策

成長の実現や事業計画の遂行に重要な影響を与える可能性があるとして認識する主要なリスク及びその対応策は以下のとおりです。

内容	発生可能性の程度及び影響	対応策
<p>■ 株式会社セガとの関係について</p> <p>セガサミーホールディングス株式会社の子会社である株式会社セガは、ゲーム関連コンテンツの企画・開発・販売事業等で世界展開しており、当社グループの重要な顧客の1社であります。また、当社設立時の親会社であり、役員の派遣等の人的関係はありませんが、現在も大株主であります。今後、株式会社セガが何らかの理由によって当社製品の採用方針を変更した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。</p>	<p>当社はCSK・セガグループの1社であった過去から、セガサターンやDreamcastの開発にも関与してきました。また、現在に至るまで筆頭株主として当社を支えて頂いております。また、当社ミドルウェアは開発環境に常駐するタイプの製品であり、また国内に競合製品がないことから、当社ミドルウェアの採用が中止される可能性は低いものと考えます。なお、採用中止となった場合、当社業績への影響は相応にあるものと考えます。</p>	<p>重要な顧客の1社と認識し、緊密なコミュニケーションに努めます。また、競争優位性の高い製品開発を行い、当社ミドルウェアを採用するメリットを提供し続けます。</p>

認識するリスク及び対応策

内容	発生可能性の程度及び影響	対応策
<p>■ 事業内容に関するリスクについて</p> <p>a. 当社のゲーム向け音声・映像関連製品は、国内市場においては、これまでの導入実績やサポートノウハウ、顧客との信頼関係が構築されていることから、他社の競合製品より優位性があると考えており、安定的な収益基盤となっております。また、他社が優位性の高い製品や当社製品の代替となり得る技術を市場投入した場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。</p>	<p>全てのゲームプラットフォームへ対応する必要性に加え、乗り換え困難なミドルウェアの特性が大きな参入障壁となっていると考えます。したがって、強力な競合製品が現れる可能性は低いと考えます。なお、優れた競合製品が現れた場合、当社業績への影響は相応にあるものと考えます。</p>	<p>機能面やサポート面で常に他社の一歩先を行くように努めます。これにより、逆に当社製品への乗り換えに繋がります。</p>
<p>b. 当社のモビリティ市場向け事業は、体制を強化し、将来の中核事業として育てるための開発投資を継続実施しております。今後、主要顧客との取引関係や自動車業界の動向に変化が生じた場合や当社技術、製品が組み込まれた部品やシステム等において当社起因による不具合が生じた場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。</p>	<p>モビリティ市場向けへ製品やシステムを提供することは人の生命の一端を担う重要な責任を負うこととなります。そのため、その製品やシステムに不具合が生じた場合、当社業績への影響は相応にあるものと考えます。</p>	<p>当社と直接的な取引のある部品メーカーと緊密に連携し、幾重もの検証体制を構築することで、当社起因による不具合発生を防ぐよう努めます。</p>

認識するリスク及び対応策

内容	発生可能性の程度及び影響	対応策
<p>c. 当社のCRI TeleXusは、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として、技術開発投資を継続実施しております。今後、予期できない各国の法令・規制等の制定、強化によって、製品仕様に多大な変更を行う必要が生じた場合には、当社グループの業績に影響を及ぼす可能性があります。</p>	<p>CRI TeleXusは、当社が次世代の主力製品と位置づけ、相応の時間とコストをかけ、技術開発投資を行っている製品です。その製品仕様を大きく変更せざるを得ない事態が発生した場合、当社の成長戦略に相応の影響を及ぼすものと考えます。</p>	<p>展開が予想される主要各国の法規制を事前に収集・認識することで、製品の仕様に大きな影響を及ぼさない手法を考え、対応するように努めます。</p>

※ その他のリスクについては、有価証券報告書の「事業等のリスク」をご参照ください。

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C R I ・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。