



平成 29 年 9 月 25 日

各 位

会 社 名 株式会社 C R I ・ ミドルウェア
代 表 者 名 代表取締役社長 押 見 正 雄
(コード番号：3698 東証マザーズ)
問 合 せ 先 常務取締役コーポレート本部長 田中 克己
(TEL. 03-6418-7083)

業績予想の修正に関するお知らせ

当社は、平成 29 年 9 月 25 日開催の取締役会において、最近の業績の動向等を踏まえ、平成 29 年 3 月 31 日に公表しました平成 29 年 9 月期（平成 28 年 10 月 1 日～平成 29 年 9 月 30 日）の業績予想を下記のとおり修正しましたので、お知らせいたします。

記

1. 平成 29 年 9 月期通期連結業績予想値の修正 (平成 28 年 10 月 1 日～平成 29 年 9 月 30 日)

	売 上 高 百万円	営 業 利 益 百万円	経 常 利 益 百万円	親会社株主に 帰属する 当期純利益 百万円	1 株 当 たり 当期純利益 円 銭
前回発表予想(A)	1,500	270	265	186	37.75
今回修正予想(B)	1,250	100	100	69	14.64
増減額(B-A)	△250	△170	△165	△117	—
増減率(%)	△16.7	△63.0	△62.3	△62.8	—
(ご参考) 前期実績 (平成 28 年 9 月期)	1,334	326	314	203	45.55

2. 修正の理由

通期業績予想につきまして、新製品の強化および新規分野・海外向けの営業体制強化を図り、売上拡大を見込んでおりましたが、売上、利益ともに前回発表予想（平成 29 年 3 月 31 日公表）を下回る見込みとなりました。前回発表予想との主な差異要因は以下のとおりです。

- ① 新規分野における約 90 百万円の未達
主な要因は、VOD 向け大型案件が失注したこと。
- ② 組込み分野における約 110 百万円の未達
主な要因は、遊技機向け受注獲得が計画どおりに進まなかったこと、および業務用機器向けエンターテインメント開発案件の受注が来期に時期ずれしたこと。
- ③ 上記以外における約 50 百万円の未達
主な要因は、ゲーム分野海外展開（中国・北米）において、受注獲得が計画どおりに進まなかったこと。

なお、期末配当予想の修正はございません。

3. 当社事業の成長に向けた今後の取り組みについて

(1) 背景

当社は、平成29年9月期において「従来の延長線上にない事業拡大への取り組み」を成長戦略に掲げ、体制強化を図りながら、海外ゲーム市場、およびエンターテインメント以外の新規市場への事業拡大に積極的に取り組んでまいりました。また、事業基盤をより強固にするべく、従来のメイン市場である国内ゲーム分野では、近年のスマホアプリ市場拡大や新型ゲーム機販売などの環境の変化に柔軟に対応した展開で、事業の安定化を図ってまいりました。

しかしながら、当年度の業績は、平成29年3月の業績予想修正で想定した売上、利益をさらに下回る見込みとなりました。主な要因は、新規分野において受注を見込んでいた動画圧縮ソリューション「CRI DietCoder® (シーアールアイ ダイエットコーダー)」のVOD向け大型案件の失注です。また、組込み分野において、遊技機向け受注獲得が計画どおりに進まず、業務用エンターテインメント機器向け大型案件の受注が来期に時期ずれしたことも大きく影響しました。また、ゲーム事業の海外展開は、採用が増加傾向にあり兆しは見えているものの、計画どおりの収益化に至りませんでした。

(2) 今後の取り組み

上述の背景から、今後の当社事業の成長のためには、成長性が見込める事業や市場の選択と収益化への注力、意思決定の迅速化が当面の重要課題であると捉え、以下のとおり対処してまいります。

① 成長性が見込める事業への集中

当社が提供する音声・映像関連技術は、様々な市場、様々な分野に展開の可能性を持っています。しかしながら、新たな市場でミドルウェア製品が安定するまでには、市場ニーズに合わせた製品強化や改良、認知拡大への投資が必要となります。市場開拓への投資対効果を高めるため、当年度で取り組んだ様々な製品や事業から成長性が見込める事業分野を選択し、収益性の改善を図ります。

ゲーム分野は、国内では認知が浸透し採用が伸びているスマホ向けで許諾料を見直し、売上拡大の加速を図ります。海外は世界最大のゲーム市場となった中国での受注拡大に注力します。新規分野は、引き合いが増加し需要が見込める監視カメラ市場向け動画圧縮ソリューションの展開に重点を置き、収益化を目指します。また、組込み分野においては、中長期での事業拡大を視野に、車載向け製品の強化を進めてまいります。

② 意思決定の迅速化および管理の効率化

各事業を掌管取締役直下の部門として再編します。事業における戦略や施策への意思決定を迅速にし、管理の効率化を図ります。

(3) 来期業績の見通しについて

	売上高 百万円	営業利益 百万円	経常利益 百万円	親会社株主に 帰属する 当期純利益 百万円	1株当たり 当期純利益 円 銭
通期	1,500	300	300	210	42.58

平成30年9月期におきましては、前述のとおり課題解決に取り組みながら、既存分野で安定的な売上拡大を図るとともに、新規市場においては確実な事業化と堅実な収益化を優先事項とし、今後の事業拡大に繋がる基盤づくりに注力してまいります。

分野ごとの内訳は次のとおりです。

国内ゲーム分野は、スマホ向けビジネスの伸長で、820百万円を見込んでおります。国内では認知が浸透し採用が伸びているスマホ向けの許諾料を見直し、売上拡大の加速を図ります。

海外ゲーム分野は、70百万円を見込んでおります。世界最大のゲーム市場となった中国での受注拡大に注力してまいります。

組込み分野は、約350百万円を見込んでおります。遊技機向けは、規制変更等の影響やメーカー間の競争激化により、依然として厳しい市場環境ではありますが、対応を進めてきた新規チップの普及による売上を見込んでおります。遊技機以外においては、業務用機器向けエンターテインメント開発案件等による許諾・受託売上を見込んでおります。また、中長期での事業拡大を視野に、車載向け製品の強化を進めてまいります。

医療・ヘルスケア分野は、約90百万円を見込んでおります。病院との受託開発案件は前年どおりの推移を見込んでおりますが、モバイルデバイス向け年間契約による売上について、サービスの多様化による影響を勘案しております。大学や医療機関との試験的開発は継続してまいります。

新規分野は、上記4分野に該当しない案件を区分しており、新規市場、新製品の売上を中心に、約170百万円を見込んでおります。動画圧縮ソリューションは、引き合いが増加し需要が見込める監視カメラ市場向け展開に重点を置き、収益化を目指します。また、ゲーム機向けエンターテインメント開発案件等の売上を見込んでおります。

以上の見込みを基に、通期の売上予想を算出しており、平成30年9月期は1,500百万円を見込んでおります。

営業利益につきましては、上記の売上予想を前提とした売上原価、販売管理費を算出した金額を基に予測しております。当年度で強化した市場開拓体制のもと、従来どおりの新卒採用、および必要に応じた社外人員（外注、業務委託等）の活用を見込み、平成30年9月期の営業利益は300百万円を見込んでおります。

また、経常利益につきましては、特に大きな営業外収益、営業外費用は発生しない見込みでありますので、営業利益と同額の300百万円を見込んでおります。

親会社株主に帰属する当期純利益につきましては、経常利益に、税金費用等の見込額を算出した結果として210百万円と見込んでおります。

なお、平成 30 年 9 月期におきまして、特別損益は発生しない見込みであります。

※上記の予想は、本資料の日付時点において入手可能な情報による判断および仮定を前提としており、実際の業績は今後様々な要因により当該予想値と異なる結果となる可能性があります。

以上