

2019年9月期第3四半期 **決算補足説明資料**

株式会社CRI・ミドルウェア<3698>

2019年8月8日



1. 2019年9月期 3Q決算概要	• • • 3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • • 9
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • • 14
4. 参考資料：企業概要	• • • 23

3Q累計決算のポイント（連結）

3Q累計は、売上高1,282百万円、営業利益226百万円、前年同期比は増収減益

売上高は、主にウェブテクノロジーの連結効果と医療・ヘルスケア分野や新規分野の伸びで増収

営業利益は、ゲーム分野の大手顧客向け一括契約が4Qにズレ込んだ影響等により減益

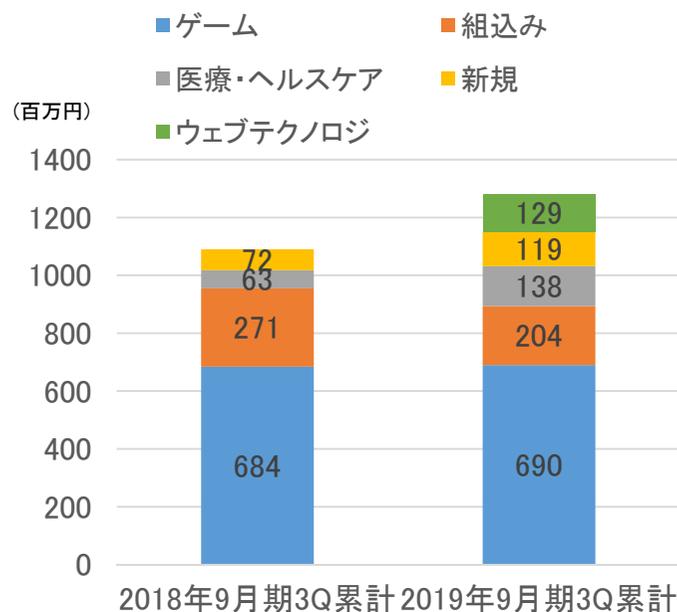
3Q累計決算概要（連結/前年同期比）

（単位：百万円）

	2018年9月期 3Q累計	2019年9月期 3Q累計	増減額	増減率
売上高	1,091	1,282	+ 190	+ 17.5%
売上原価	356	481	+ 125	+ 35.2%
売上総利益	735	800	+ 65	+ 8.9%
(売上総利益率)	67.4%	62.4%	△ 4.9pt	—
販売費及び一般管理費	496	574	+ 77	+ 15.6%
営業利益	238	226	△ 12	△ 5.1%
(営業利益率)	21.9%	17.7%	△ 4.2pt	—
経常利益	246	231	△ 15	△ 6.2%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	169	157	△ 11	△ 7.0%
従業員数（人）	105	106	—	—

3Q累計分野別売上高（連結/前年同期比）

- [ゲーム分野] (国内) 「CRIWARE」のスマホ向けライセンス売上は、F2P（Free to Play）売上が引き続き堅調に推移したものの、予定していた大手顧客向け一括契約が4Qにずれ込んだ影響等により減収。「CRIWARE」採用数が5,000ライセンス突破！
- (海外) 中国子会社の設立効果等により、ライセンス数・売上ともに着実に増加。
- [組込み分野] 3Q(3ヶ月)はほぼ計画通りの着地も、2Q決算が影響し、3Q累計も全カテゴリで減収。
- [医療・ヘルスケア分野] クリニック向け大型開発案件は2Qを境にピークアウトするも、本案件は継続進行中。
- [新規分野] Web動画ミドルウェアのライセンス売上は前年同期に比し採用顧客数がほぼ倍増するなど好調に推移。動画向けソリューションも引き続き堅調に推移。
- [ウェブテクノロジー] 前期4QよりPL連結。主力製品「imésta」を中心に底堅く推移。



(単位：百万円)

	2018年9月期3Q累計		2019年9月期3Q累計		増減額	増減率
	売上高	(構成比)	売上高	(構成比)		
ゲーム	684	62.7%	690	53.8%	+ 5	+ 0.8%
(内、海外)	26	2.4%	51	4.0%	+ 25	+ 96.5%
組込み	271	24.9%	204	16.0%	△ 66	△ 24.6%
医療・ヘルスケア	63	5.8%	138	10.8%	+ 75	+ 119.2%
新規	72	6.6%	119	9.3%	+ 47	+ 66.2%
ウェブテクノロジー	—	—	129	10.1%	+ 129	—
合計	1,091	100.0%	1,282	100.0%	+ 190	+ 17.5%

※2018年5月に連結子会社となったウェブテクノロジーの業績が、2018年9月期4Qより含まれています。

3Q貸借対照表／資産の部（連結）

資産は、売掛金が減少したものの、現金及び預金が増加したこと等により、前期末比33百万円の増加。

(単位：百万円)

	2018年9月期末	2019年9月期 3Q末	増減額	増減率
流動資産	3,384	3,400	+ 15	+ 0.5%
現金及び預金	2,741	2,831	+ 90	+ 3.3%
売掛金	501	356	△ 144	△ 28.9%
その他流動資産	142	212	+ 70	+ 49.4%
固定資産	875	893	+ 18	+ 2.1%
有形固定資産	22	28	+ 6	+ 31.1%
無形固定資産	149	178	+ 29	+ 19.7%
投資その他の資産	703	685	△ 18	△ 2.6%
資産合計	4,259	4,293	+ 33	+ 0.8%

1Qから適用となった税効果会計に係る会計基準の一部改正に伴い、過年度のBSにつき組替えを行っております。

3Q貸借対照表／負債純資産の部（連結）

負債は、未払い法人税等の減少等により、前期末比2億20百万円の減少。
純資産は、利益剰余金の増加等により、前期末比2億54百万円の増加。

(単位：百万円)

	2018年9月期末	2019年9月期 3Q末	増減額	増減率
流動負債	437	521	+ 83	+ 19.1%
固定負債	1,481	1,177	△ 304	△ 20.5%
負債合計	1,919	1,699	△ 220	△ 11.5%
株主資本	2,314	2,576	+ 262	+ 11.3%
その他の包括利益累計額	8	△ 6	△ 14	△ 179.6%
新株予約権	17	15	△ 2	△ 12.8%
非支配株主持分	—	9	+ 9	—
純資産合計	2,340	2,594	+ 254	+ 10.9%
負債純資産合計	4,259	4,293	+ 33	+ 0.8%
自己資本比率	54.5%	59.9%	+ 5.3pt	—

1Qから適用となった税効果会計に係る会計基準の一部改正に伴い、過年度のBSにつき組替えを行っております。

1. 2019年9月期 3Q決算概要	• • •	3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • •	9
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • •	14
4. 参考資料：企業概要	• • •	23

通期業績予想のポイント（連結）

売上高1,900百万円、営業利益410百万円

- 全体の通期売上・利益予想に変更なし。
- 3Q(3ヶ月)業績が踊り場となった理由は、組込み分野や新規分野が元来4Q偏重の計画だったことに加え、国内ゲーム分野で予定していた大手顧客向け一括契約が4Qにズレ込んだこと等によるもの。4Qでのキャッチアップは可能と判断。

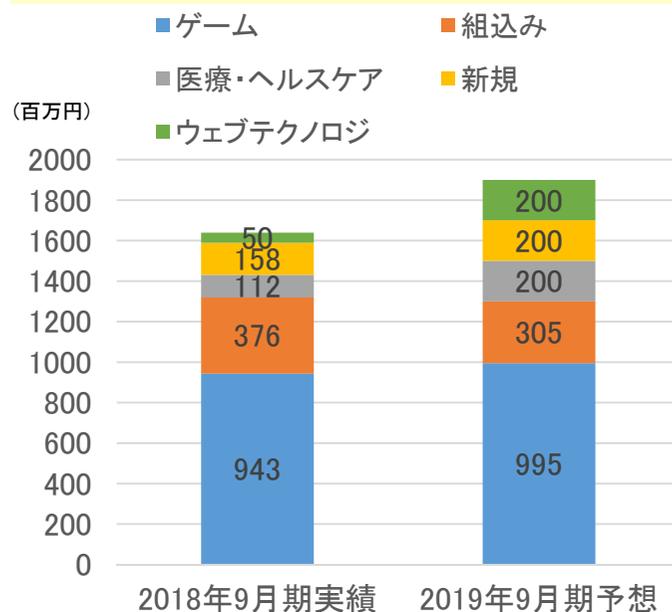
通期業績予想（連結）

（単位：百万円）

	2018年9月期	2019年9月期 予想	増減額	増減率
売上高	1,641	1,900	+ 258	+ 15.8%
営業利益	401	410	+ 8	+ 2.1%
（営業利益率）	24.5%	21.6%	△ 2.9pt	-
経常利益	413	420	+ 6	+ 1.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	284	291	+ 6	+ 2.4%

通期分野別売上高予想（連結）

- [ゲーム分野] (国内) 特定顧客向けに大型提案を行うなど大手顧客向け一括提案を強化する。また、スマホ向けも引き続き販売を強化し、ミドルウェア採用の更なる拡大に注力。
 (海外) 中国子会社を起点に営業活動を強化。製品の中国語化、サービスの現地化を推し進め、中国市場における「CRIWARE」ファンの拡大を目指す。
- [組込み分野] 業務用エンターテインメント機器向けが堅調に推移。車載向けも新たに検討予定車種が増加するなど好調に推移。下期計画達成に引き続き注力。
- [医療・ヘルスケア分野] クリニック向け大型開発案件は峠は越えたものの継続進行中。今後は培ったノウハウを専用部分と汎用部分に切り分け、横展開を模索。
- [新規分野] Web動画ミドルウェアは、価格据え置きで配信可能な動画量を倍増するなど、サービス品質向上で顧客数の積み上げを狙う。新規アプリ開発案件も受注済。
- [ウェブテクノロジー] 既存契約の確実な更新とアップセル提案で、売上の積み上げを狙うとともに、新製品を発表したSpriteStudioは特別キャンペーンを実施し追い込みを図る。



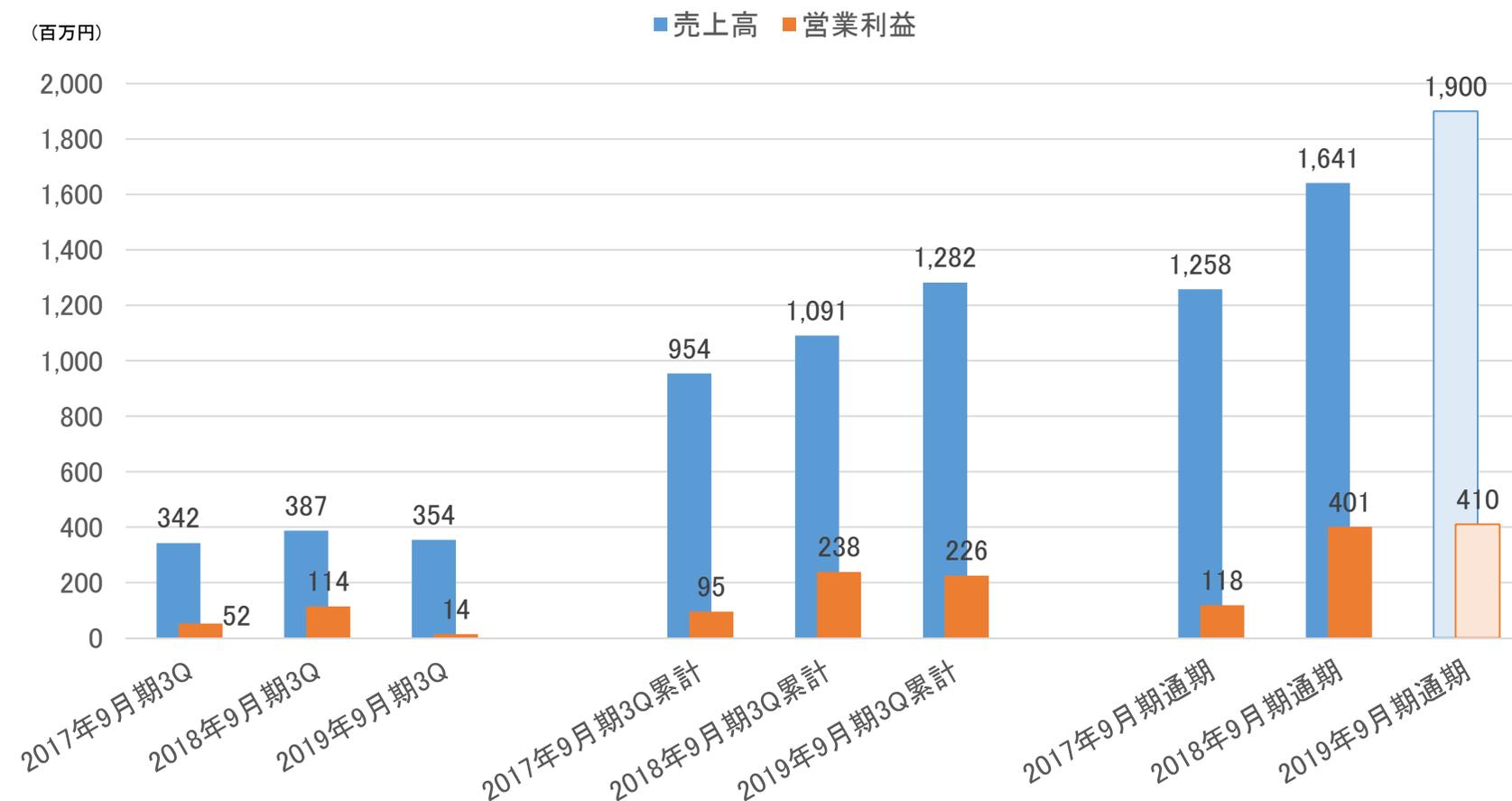
(単位：百万円)

	2018年9月期		2019年9月期予想		増減額	増減率
	売上高	(構成比)	売上高	(構成比)		
ゲーム	943	57.5%	995	52.4%	+ 51	+ 5.5%
(内、海外)	48	2.9%	70	3.7%	+ 21	+ 44.4%
組込み	376	22.9%	305	16.1%	△ 71	△ 19.0%
医療・ヘルスケア	112	6.9%	200	10.5%	+ 87	+ 77.5%
新規	158	9.7%	200	10.5%	+ 41	+ 25.9%
ウェブテクノロジー	50	3.0%	200	10.5%	+ 149	+ 298.3%
合計	1,641	100.0%	1,900	100.0%	+ 258	+ 15.8%

※2018年5月に連結子会社となったウェブテクノロジーの業績が、2018年9月期4Qより含まれています。

直近3年四半期業績推移（連結）

4Qにズレ込んだ分や4Q予定案件を着実に売り上げることで、4Qでのキャッチアップを目指す。

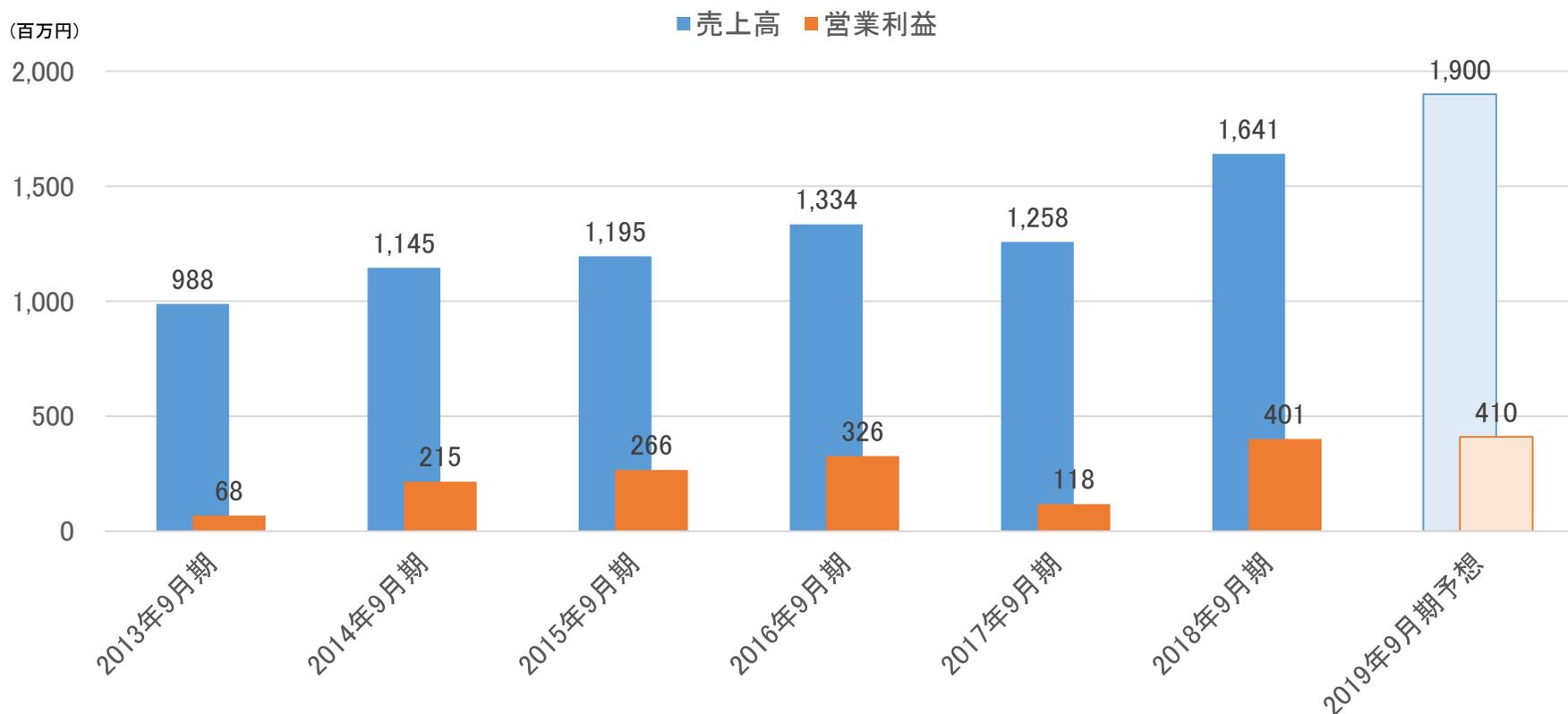


1. 2019年9月期 3Q決算概要	• • •	3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • •	9
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • •	14
4. 参考資料：企業概要	• • •	23

成長戦略①

売上高1,900百万円、営業利益410百万円

成長が見込める製品や事業に注力。成長加速のための「仕組み」を構築。
営業・開発両面においてグループシナジーを創出。



成長戦略②

音声・映像技術を活かし、中長期的に成長が見込める分野・市場に展開。

- ゲーム（国内 ⇒ 海外【中国市場注力】へ）
- 事業領域を拡大（Web動画、監視カメラ、車載、家電など）



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野①：ゲーム

国内ではスマートフォン向けビジネスの安定的な成長継続を目指す。
海外では中国に注力し、中長期的なシェア獲得に向けた基盤づくりを実施。

2019.9期下期

◆ 国内

- 特定顧客向けに大型提案を行うなど大手顧客向け一括提案を強化。
- スマホ向けも引き続き販売を強化。
- 当社製品群の拡充・機能強化のための研究開発に注力。特に、ロパターン作成ミドルウェアは次世代版リリースに向け準備中。

◆ 海外

- 中国子会社を起点に引き続き営業活動を強化。
- 製品の中国語化、サービスの現地化を推進し、引き続きCRIWAREファンの拡大を目指す。

【TOPICS】

- CRIWARE採用数が5,000ライセンスを突破。国内のみならず海外での採用数も増加。
- 東京工科大学でCRIWAREの授業を開講。社員が講師となり実践演習を講義。

各種イベントに出展



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野②：Web動画



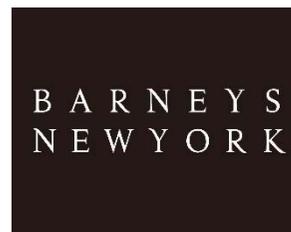
Webを活用して集客・販売を行うサイトでの動画活用が増加。

2019.9期下期

- ◆ 販売パートナー数を増加させ、代理店販売網を構築する。
- ◆ 価格据え置きで配信可能な動画量を倍増するなど、サービス品質向上で顧客数の積み上げを狙う。
- ◆ 商用利用可能なフリー版の認知度を向上させ、顧客層の裾野拡大を目指す。
- ◆ クレカ決済や動画視聴状況の解析など、販売効率向上のための機能を追加した次期SaaS版をリリース予定。

【TOPICS】

- Web動画ミドルウェア「LiveAct PRO」は、モデルケースとなる大手顧客からの受注が増加。



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野③：動画向けソリューション

CRI DietCoder®
for セキュリティカメラ

セキュリティカメラやIoTデバイス向けにソリューションを提供。

2019.9期下期

- ◆ 「Vsecure」の9月国内正式リリースに向け、着々と準備進行中。販売パートナーと製品・サービスの最終レビューを開始。
- ◆ 監視カメラ向けは複数案件を継続実施中。
- ◆ 動画のストレージサービス分野や、自動運転支援／運行管理システムなどの車載分野へも新たに展開中。
- ◆ 動画の圧縮率を飛躍的に高めるべく、技術のブラッシュアップも継続して実施。

【Terafence Vsecure (CRI DietCoder搭載)】

重要インフラと同等のセキュリティ環境を物理層で実現するIoTサイバーセキュリティソリューション。従来は重要インフラでしか用いることができなかった「片方向通信」による強固なセキュリティを物理層で実現。



株式会社 CRI・ミドルウェア



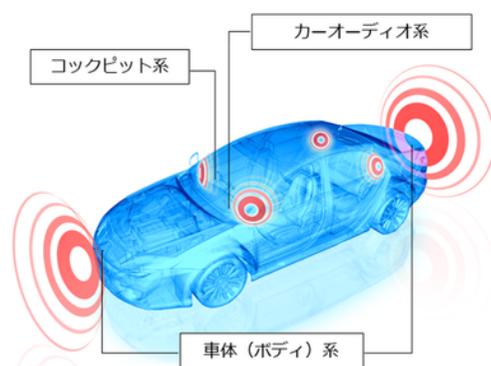
注力分野④：組込み（車載）

車載組込み用サウンドミドルウェア
CRI ADX® Automotive

EV、つながる車(コネクテッドカー)など、進む自動車のデジタル化にゲーム業界で培った高度なインタラクティブサウンド技術を活かす。

2019.9期下期

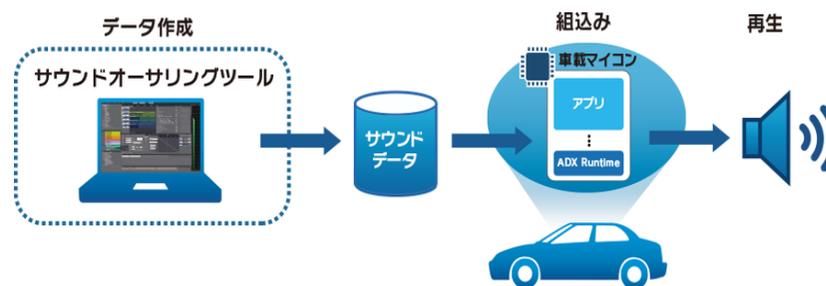
- ◆ 国内外の他の自動車メーカーや、同一メーカーの他の車種へ横展開を推進。新たに検討予定車種が増加するなど好調に推移。
- ◆ 2020年以後の飛躍的な拡大に向け、引き続き営業活動に注力。



CRI ADX Automotiveの対象領域

【車載組込み用サウンドミドルウェア】

CRI ADX Automotiveは、CRI ADXを車載用組込みマイコン向けに最適化したサウンドシステム。通知音、警告音、音声ガイドなどを、車の状況に合わせた優先順位で即時に最適な音を生成して再生する、高度なインタラクティブサウンドを実現。



株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野④：組込み（家電・IoT）

組込みマイコン向けサウンド再生ミドルウェア「D-Amp Driver」など、国内外メーカーのIoT家電、ホームセキュリティ機器等、各種機器に採用。

2019.9期下期

- ◆ 販路拡大に向け商社ルート of 構築に注力。
商社ルートを介した海外市場への展開も進展中。
- ◆ 各社のマイコンに対応した「D-Amp Driver」
デモ機を作成し、拡販のため営業活動中。



【TOPICS】

- 「D-Amp Driver」
 - ✓ 京セラ様とライオン様が共同開発した子ども向け仕上げ磨き専用ハブラシ「Possi」の圧電素子制御アンプに採用。
 - ✓ 「第5回 先端デジタルテクノロジー展」にパイオニア様と共同で出展。
- 「CRI 音響補正ソリューション」
 - ✓ 富士通様のデスクトップパソコンに引き続きノートパソコンにも採用。

株式会社 CRI・ミドルウェア



注力分野⑤：画像最適化技術（ウェブテクノロジー）

2018年5月からCRIグループ会社に。研究開発、営業両面で連携。
ゲーム発の先端技術を統合し、シナジーの最大化を図る。

2019.9期下期

- ◆ 既存契約の確実な更新とアップセル提案で、売上の積み上げを狙う。
- ◆ 「OPTPIX SpriteStudio」のVer.6.3.0リリース記念として特別キャンペーンを実施し、追い込みを図る。
- ◆ 8月に両社のオフィスを統合し、シナジー効果の最大化を追求する。



【TOPICS】

- 「OPTPIX SpriteStudio」 Ver.6.3.0をリリース。メッシュ・ボーン機能の操作性と利便性が大幅に向上。
- 個人クリエイター向けアニメーション作成ツール「OPTPIX SpriteStudio Personal」をリリース。
- 『なめこシリーズ』でのSpriteStudio利用事例をGameBusiness.jpにて掲載中。
<https://www.gamebusiness.jp/artide/2019/06/27/15902.html>

株式会社 CRI・ミドルウェア



1. 2019年9月期 3Q決算概要	• • •	3
2. 2019年9月期 通期業績予想	• • •	9
3. 2019年9月期 成長戦略・注力分野	• • •	14
4. 参考資料：企業概要	• • •	23

会社プロフィール

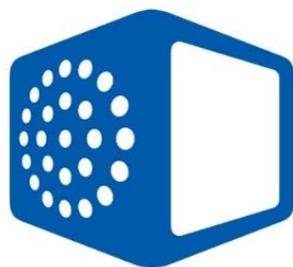
- 社 名 株式会社CRI・ミドルウェア
- 代 表 者 代表取締役社長 押見 正雄
- 本 社 東京都渋谷区渋谷1-7-7 住友不動産青山通ビル9階
- 設 立 2001年 8月 1日
- 市 場 東京証券取引所マザーズ (3698)
- 資 本 金 4億79百万円
- 決 算 期 9月30日
- 社 員 数 連結106名 単体87名
- 事 業 内 容 音声・映像分野に特化したミドルウェアに関する許諾事業
- グループ会社 株式会社ウェブテクノロジー
上海希艾維信息科技有限公司

(2019年6月末日現在)

株式会社 CRI・ミドルウェア



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

株式会社 CRI・ミドルウェア



独自技術

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)

ゲーム分野

ゲーム

バーチャルリアリティ

組み込み分野

家電・IoT機器

車載

医療ヘルス分野

クリニック向け
システム開発

研究開発支援
(大学病院、医療機関)

新規分野

Web動画

監視カメラ
セキュリティ

ウェブテクノロジー

画像最適化・軽量化

2Dアニメーション

株式会社 CRI・ミドルウェア



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)

高音質で**1/24**
音声データ圧縮率

	圧縮率	音質
CRI	1/10~1/24	◎
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	◎



圧倒的な
映像圧縮技術

高画質で**1/1000**
映像データ圧縮率

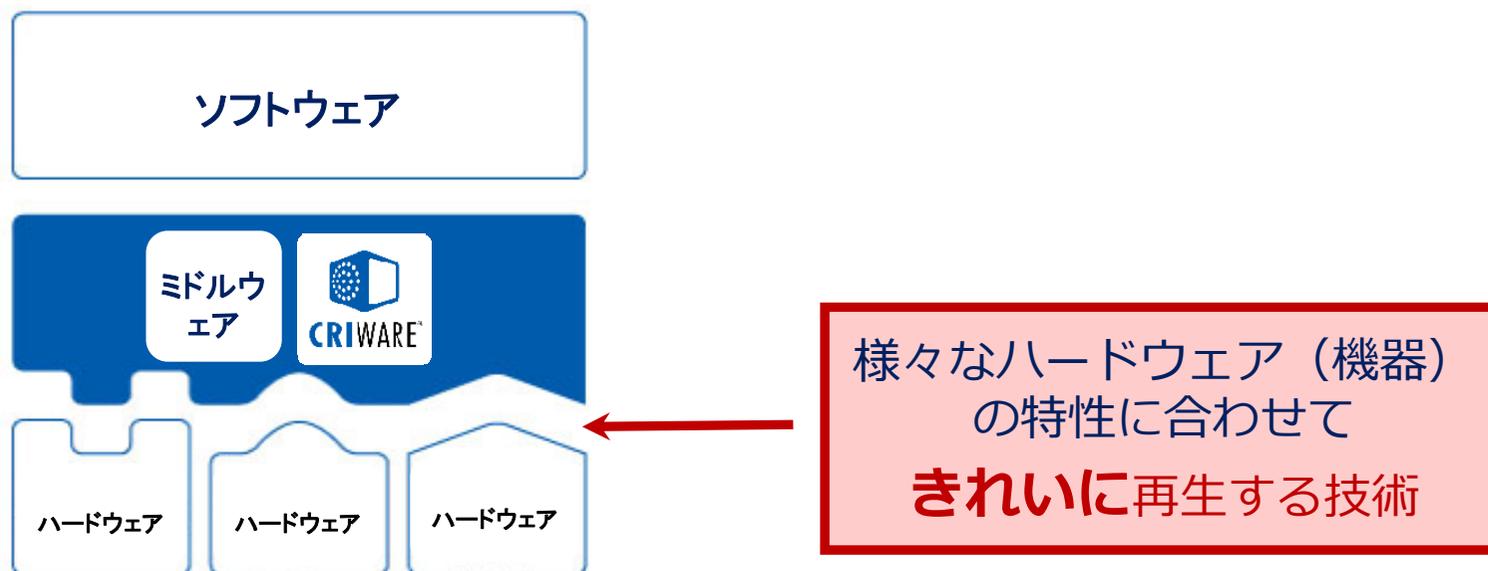
	圧縮率	画質
CRI	1/200~1/1,000	◎
コーデックA	1/100	○
コーデックB	1/100	○
コーデックC	1/100	◎

株式会社 CRI・ミドルウェア



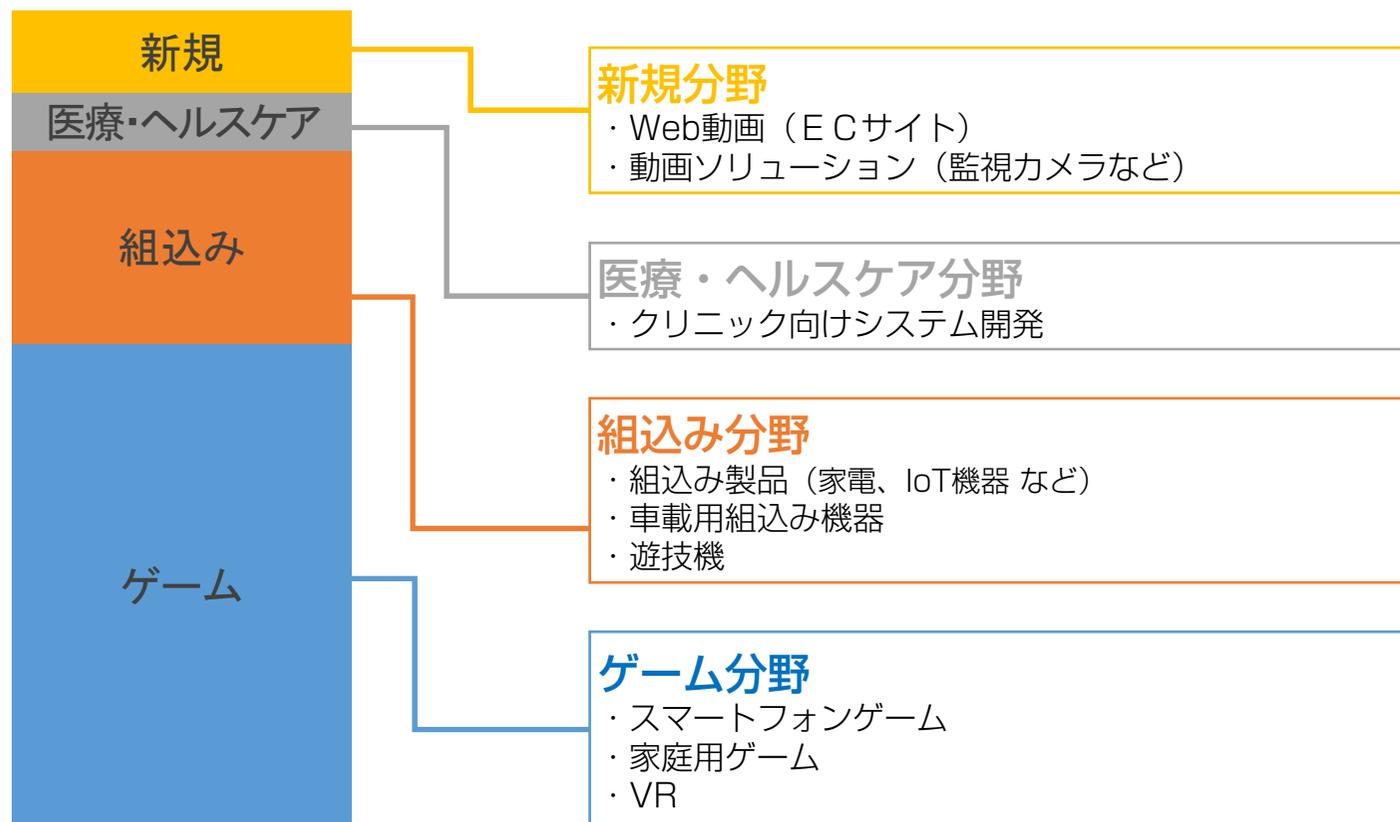
独自技術（再生技術）

「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

ゲーム、組込み、医療・ヘルスケア、新規の4分野で事業展開。
各事業分野でウェブテクノロジーの技術、製品の展開が可能。



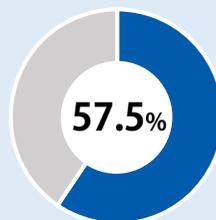
ゲーム分野

スマートフォンゲーム、家庭用ゲーム、アーケードゲーム開発向けに、音声・映像技術を提供しています。中国・北米を中心に海外展開も進めています。

主要製品

- ・統合型サウンドミドルウェア「CRI ADX®2」
- ・高画質・高性能ムービーミドルウェア「CRI Sofdec®2」
- ・ファイル圧縮・パッキングミドルウェア「ファイルマジック®PRO」
- ・口パターン作成ミドルウェア「CRI Clipper™」

売上構成比
(2018年9月期)



(百万円)

売上推移



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

いろんな機種・OS向けに
ゲームを展開したい

リッチなゲームを
開発したい

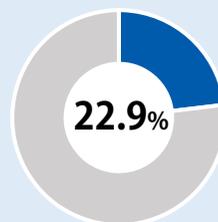
組込み分野

家電、IoT機器、遊技機などの組込み機器向けに、音声・映像技術を提供しています。2017年より車載向けにも音声ミドルウェアの提供を開始しました。

主要製品

- ・省回路型 高出力サウンドミドルウェア「D-Amp Driver®」
- ・車載組込み用サウンドミドルウェア「CRI ADX® Automotive」
- ・クリエイティブUIミドルウェア「Aeropoint® GUI」「Aeropoint Signage」

売上構成比
(2018年9月期)



売上推移



CRIのつよみ

低価格な
ワンチップマイコンで
低負荷・高音質な音声再生

市場・顧客のニーズ

＼温めが完了しました／



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

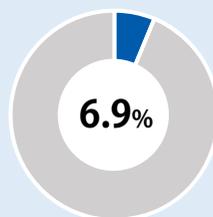


状況に応じて音声を
組み替えて再生したい

医療・ヘルスケア分野

ゲーム発の先進テクノロジーを医療向けに展開し、クリニック向けシステム開発などで、医療分野の業務効率化を支援しています。大学病院と提携した試験的研究開発なども行っています。

売上構成比
(2018年9月期)



売上推移



CRIのつよみ

ゲーム発の先進技術を
応用した
医療ICT支援

市場・顧客のニーズ



操作が分かりやすい
システムを導入したい



ネットワークを利用して
データ管理を円滑化したい

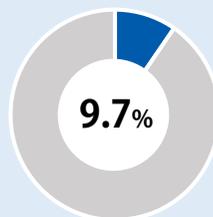
新規分野（Web動画）

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しています。自動車、アパレル、旅行、不動産などジャンルを問わずWebでの動画活用を支援します。

主要製品

・ブラウザ向け Web動画ミドルウェア「LiveAct® PRO」

売上構成比
(2018年9月期)



売上推移



※新規分野全体（Web動画、映像圧縮、アプリ開発など）の売上構成比、売上推移になります。

CRIのつよみ

アプリでしか
できなかった動画表現を
スマートフォン
ブラウザで実現

市場・顧客のニーズ



スマートフォン向け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

株式会社 CRI・ミドルウェア



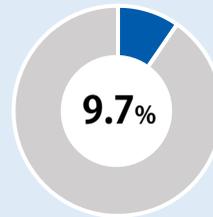
新規分野（動画向けソリューション）

画質をきれいに維持したまま、データサイズを1/2以下に再圧縮する動画圧縮技術を、監視カメラや映像配信など大量の映像データを扱う分野向けに提案・提供しています。

主要製品

・高圧縮トランスコードシステム「CRI DietCoder®」

売上構成比
(2018年9月期)



売上推移



※新規分野全体（Web動画、映像圧縮、アプリ開発など）の売上構成比、売上推移になります。

CRIのつよみ

圧縮済み動画を
データサイズ
1/2～1/12に再圧縮

市場・顧客のニーズ



高画質な監視映像を
LTE回線（携帯通信用回線）で
リアルタイムに送信したい

画質を上げて
高度な画像認識に活用したい

株式会社 CRI・ミドルウェア



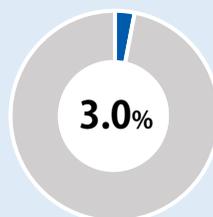
ウェブテクノロジー

画質を落とさずに画像データを軽量化する技術を軸に、Webサイトの転送量削減や、リッチなビジュアルのゲーム制作を実現します。

主要製品

- ・画像最適化ツール「OPTPiX imésta」
- ・アニメーション作成ツール「OPTPiX SpriteStudio」
- ・Web画像軽量化ソリューション「SmartJPEG」

売上構成比
(2018年9月期)



売上推移



※ウェブテクノロジーは、2018年9月期4QからPL連結いたしました。

ウェブテクノロジーのつよみ

高度な画像最適化技術により、様々な画像のデータサイズを削減



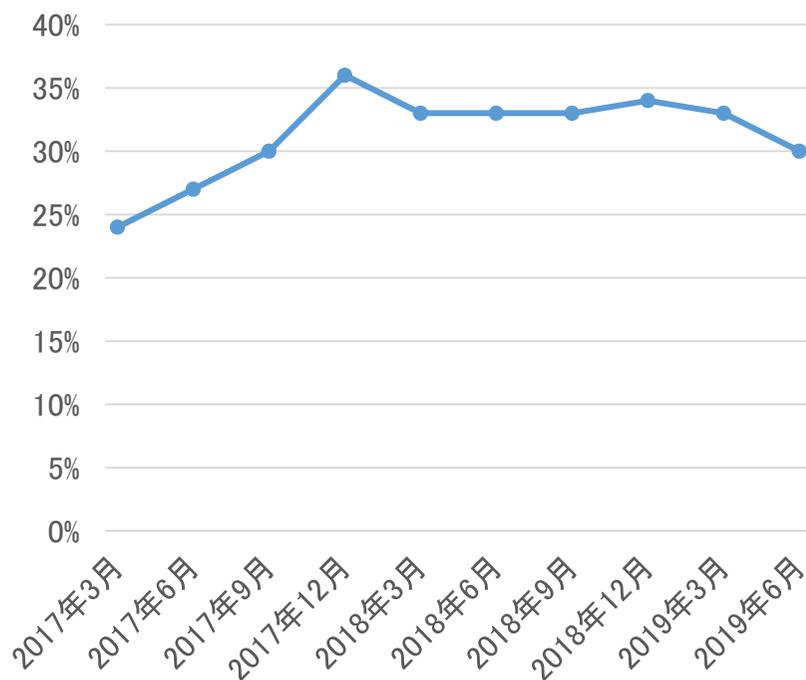
市場・顧客のニーズ

Webサイトのデータ転送量を削減し運用コストを下げたい

ダウンロードサイズを抑えたまま高画質なスマホゲームを配信したい

ゲーム分野：CRIWARE採用率（国内）

スマートフォンゲーム

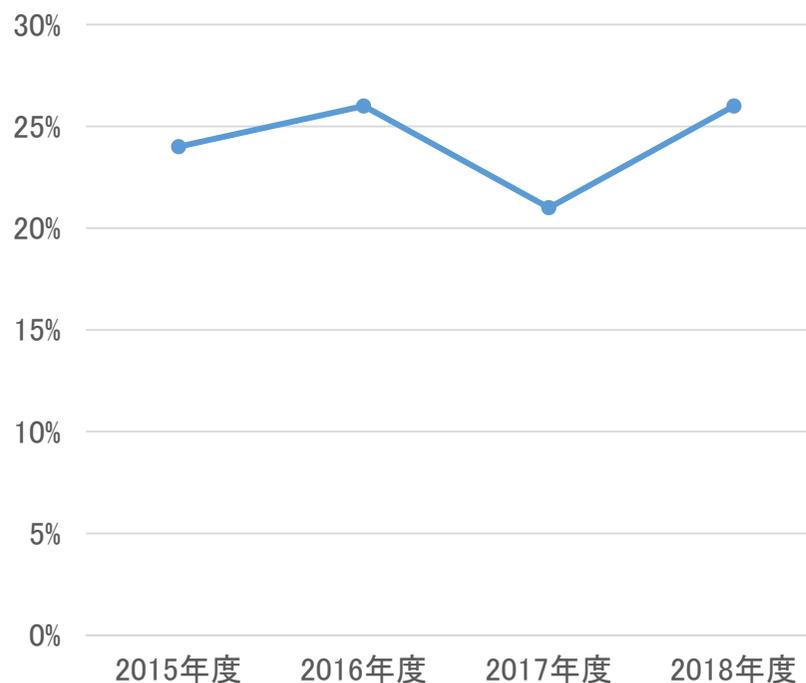


CRIWARE採用率：30% ※

(2019年6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：26% ※

(2018年1月～2018年12月集計)

※ファミ通ゲーム白書2018
「2018年ゲームソフト推定販売数TOP1000」における
上位300位のうちCRIWARE採用数の割合

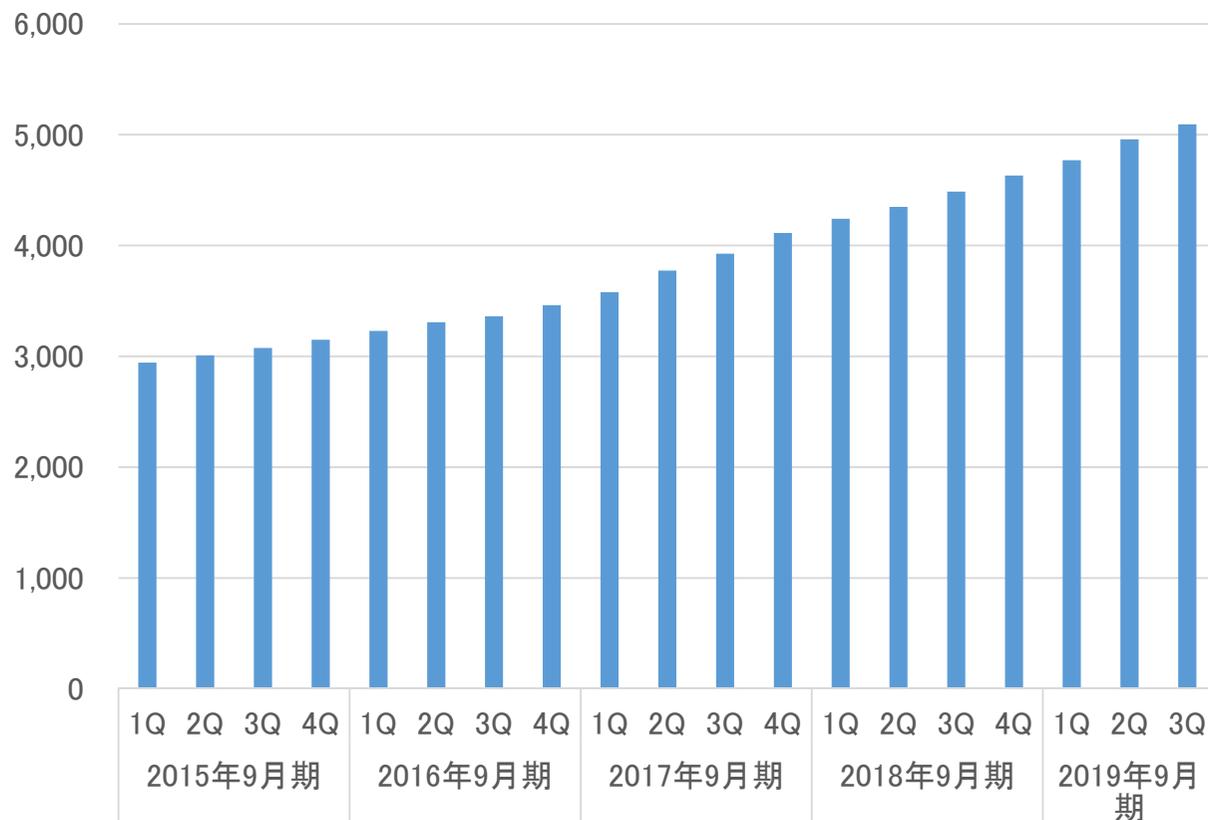
株式会社 CRI・ミドルウェア



ゲーム分野：CRIWARE採用数の推移

(タイトル数)

ライセンス数(累計)



CRIWARE採用

5,094
ライセンス

(2019年6月集計)

※ ライセンス数は、契約時点のプラットフォーム別、契約地域別(主契約が海外の場合を除く)をカウントしております。

株式会社 CRI・ミドルウェア

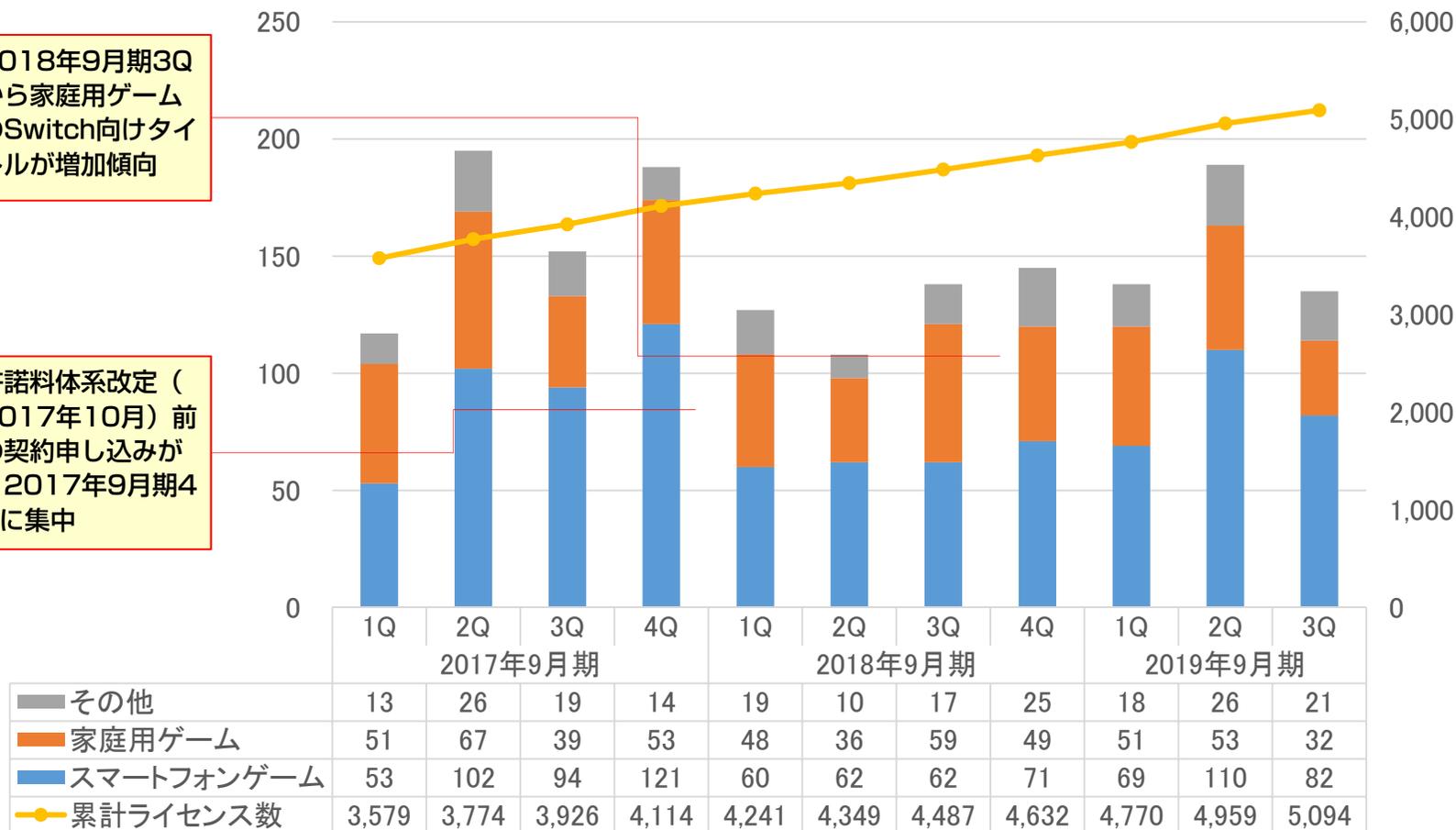


ゲーム分野：CRIWARE採用数

ライセンス数推移

2018年9月期3Q
から家庭用ゲーム
のSwitch向けタイ
トルが増加傾向

許諾料体系改定（
2017年10月）前
の契約申し込みが
、2017年9月期4
Qに集中



※「その他」は、アーケードゲーム機、PC等の採用数です。
 ※OS、プラットフォームごとにカウントしています。（例：iOS/Android採用=2カウント）
 ※主契約が国内の場合は、契約地域ごとにカウントしています。
 （例：日本/北米版採用=2カウント）

※カウント対象は、国内契約/海外契約タイトルです。
 ※スマートフォンアプリはストアごとにカウントしています。
 ※売上計上時期は契約時期と連動しない場合があります。

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ますが、内容についていかなる表明・保証を行うものではありません。また、本資料は、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。
- 本資料に掲載している情報に関して、当社グループは細心の注意を払っておりますが、掲載した情報に誤りがあった場合や、第三者によるデータの改ざん、データダウンロード等によって生じた障害等に関し、事由の如何を問わず一切責任を負うものではありません。
- 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。