

平成 23 年 3 月期第 4 四半期 マイルストーン開示
(当社事業計画の進捗状況等について)

平成 23 年 5 月 13 日

上場会社名 株式会社ユビキタス
(URL <http://www.ubiquitous.co.jp/>)

(コード番号 : 3858)

問 合 せ 先 代表取締役社長 三原寛司
経理財務部長 榎木玲子

TEL : (03) 5908 — 3451

平成 22 年 5 月 21 日発表、平成 23 年 2 月 4 日修正のマイルストーン開示に係る事業計画の年度末時点における進捗状況について、以下のとおりお知らせします。

1. 年度末時点における今期事業計画の達成状況

[今期事業計画の達成状況]

・通期業績予想と実績の比較表 (百万円)

区 分	通期業績予想	実 績	達成率 (%)
売 上 高	1,320	1,422	107.8
営 業 利 益	560	653	116.7
経 常 利 益	560	653	116.8
当 期 純 利 益	336	382	113.8

・形態別売上高の予想と実績 (百万円)

区 分	通期業績予想	実 績	達成率 (%)
使 用 許 諾	1,084	1,158	106.9
サ ポ ー ト	57	56	99.6
受 託 開 発	179	207	115.8
合 計	1,320	1,422	107.8

・分野別売上高の予想と実績 (百万円)

区 分	通期業績予想	実 績	達成率 (%)
ゲ ー ム 分 野	850	833	98.0
ネットワーク分野	270	393	145.8
データベース関連	150	140	93.8
高速起動関連	50	55	110.0
合 計	1,320	1,422	107.8

[今期事業計画の達成状況に関する定性的情報等]

(1) 総括

平成 23 年 3 月期につきましては、期初の予想を上回るペースで業績が進捗し、堅調な業績が見込めたため、平成 23 年 2 月 4 日に「通期業績予想の修正」を行いました。これを受けて、平成 23 年 2 月 4 日「平成 22 年 3 月期～平成 24 年 3 月期 マイルストーン開示に係る事業計画の修正について」において、平成 23 年 3 月期の事業計画を修正しております。

修正後の通期業績予想に対する達成率は、売上高で 107.8%、経常利益で 116.8%、当期純利益で 113.8%となりました。ネットワーク関連のゲーム分野及びネットワーク分野の売上高が堅調に推移しました。

(2) 年度末時点における研究開発及び事業開発の進捗状況について

① ワイヤレス・ネットワーク

ユビキタスネットワークにおいて重要な要素技術であるワイヤレス接続において、「小さく、軽く、速い」ソリューションを提供することを目標に研究開発活動を行っております。センサーなど通常ではワイヤレスの機能を付加するのが難しい機器を対象として

「Ubiquitous Network Framework AIR NOE Solution」の機能強化や改良を実施し、センサー分野におけるネットワークのニーズを取り込みました。さらに、当製品を搭載した無線LANモジュールを電源タップに内蔵した、節電状況の「見える化」を実現する製品の研究開発及び試作開発を行いました。なお、当製品は本年 5 月に開催予定のESEC2011において展示を予定しています。また、802.11n 規格などの更に広帯域無線LAN技術への対応も継続して進めております。

量産製品への搭載を目指し、半導体メーカーやモジュールメーカーと共同での取り組みを推進します。

② AV機器のネットワーク対応

昨年度完了した基本的な研究開発に基づく成果として、国内大手電機メーカーのレコーダーに搭載された「Ubiquitous Network Framework AV NOE Solution」及び国内大手電機メーカーのデジタルテレビに搭載された「Ubiquitous DTCP-IP」が引き続き好調に量産ロイヤルティを獲得しておりますが、第 4 四半期においては、昨年末に比べてエコポイント効果の軽減や 3 月に発生した東日本大震災の影響により伸び悩みが見られました。また、既にご採用いただいた案件において、次年度以降モデルでの継続採用に向けた性能改善・機能拡張を引き続き行いました。

応用的な研究開発として、既存規格の改訂や新機能追加等に対応すべく開発を継続し、対応プラットフォームの拡充などにより、他の機器への採用拡大と売上高増大を目指します。

③ ネットワーク対応ゲーム

ニンテンドーDS用Wi-Fi対応ゲームの人気タイトルなどにより、ロイヤルティ収益が順調に推移しました。また、第 3 四半期において携帯型ゲーム機の新機種「ニンテンドー3DS」向けに従来機種との互換機能にかかるロイヤルティ収益を一括計上しました。当期以降につきましても、現行のニンテンドーDS向けWi-Fi対応ゲームに関しては、従来どおり継続してロイヤルティ収益を見込みますが、新機種に関する継続したロイヤルティ収益などの追加収

益の予定はありません。本年2月の「ニンテンドー3DS」の発売によりニンテンドーDS向けのゲームタイトルが相対的に減少することにより、当該分野は今後売上の漸減を見込みます。

④ 組込みデータベース

DeviceSQLは、組込み機器向けに特化した、データベース機能とデータ処理機能を提供する製品で、世界最小のデータベースエンジン（最小メモリフットプリント24KB）に加え、組込みシステムに最適化したデータ管理機能を実現するフレームワークを提供しております。

平成22年5月、基本性能及び処理速度の向上、機能強化を図った「Ubiquitous DeviceSQL R4.3」の発売を開始し、パナソニック株式会社やオリンパスイメージング株式会社の最新デジタルカメラに採用され、量産ロイヤルティを獲得しておりますが、当初計画に比べて新規案件獲得に遅れがみられます。

また、11月には、空間検索・全文検索機能をサポートした最新版である「Ubiquitous DeviceSQL R5.0」を発表しました。この機能強化により、GPS機能を搭載したアプリケーション、地図、地点情報を取り扱うアプリケーション、複数の文書から目的の文字列を高速に検索したいアプリケーションなど、「Ubiquitous DeviceSQL」の適用範囲はますます拡大しております。

来期以降も、引き続き性能改善・機能強化を継続して行きます。潜在顧客向けの技術セミナーも継続して開催し、採用拡大に向けた営業活動にも注力しております。

⑤ デバイス高速起動

「Ubiquitous QuickBoot（以下 QuickBoot）」については、数件のソフトウェア開発キット販売によるソフトウェア使用許諾料とソフトウェア受託開発料の売上高を計上しており、量産予定数量は小規模であるものの製品での採用が決定しました。平成22年11月には、組込みプラットフォームであるAndroidに対応した「Android Pack」の提供を開始し、エンジニアリングサービスでの協業体制を構築しました。この協業体制をさらに強化し、ビジネス展開を加速させ、国内外の顧客からの多様なニーズに応えてまいります。

QuickBootには、引き続き国内外より高い関心を頂き、数社との間で大・中規模案件の評価実装を継続中です。評価実装案件の拡大に伴い、対応すべき実装上の技術課題などが新たに発生し、収益化の進捗には遅れが見えますが、平成24年3月期後半よりロイヤルティ収益の獲得を見込んでおります。

（3） 当社ソフトウェアの強化や周辺アプリケーション拡充のための資本提携等

当期中には新たな資本提携は締結しておりませんが、継続的に当社ソフトウェアの強化、周辺アプリケーションの拡充、また、事業拡大につながる協業を模索しており、案件の検索、評価を継続して実施しております。

（4） 計画達成のための前提条件について

① 研究開発計画達成のための前提条件

正社員としては、エンジニア22名の体制から変更ありません。都度発生する技術要員ニーズに対しては、契約社員、派遣社員等により臨機応変に対応しております。

② 研究開発成果に対する評価・判断のポイント

当期中に4件の新製品リリースを行う計画でしたが、計画通り研究開発の成果として、次の4製品をリリースしました。

- Ubiquitous Network Framework Trial Pack
- Ubiquitous DeviceSQL R4.3
- Ubiquitous DeviceSQL R5.0
- Ubiquitous QuickBoot 「Android Pack」

③ 研究開発計画達成に重要な影響のあるライセンス契約など

当期において新規のライセンス契約締結はありません。

[業績目標に関する定性的情報等]

本年3月に発生した東日本大震災が我が国経済に与える影響は、現在も予想がつかない状況であり、今後の消費動向や企業活動に与える影響は楽観できる状況にはないと判断しております。

顧客企業に対して当社製品のベネフィットを訴え、ご採用いただけるように努力を続ける所存ですが、見込み通りにソフトウェア使用許諾契約を締結していただけなかったり、予定していたプロジェクトが延期または中止になった場合には、当社業績に影響が出る可能性があります。

また、当社が挑むユビキタス・ネットワーク市場は、未だ形成段階あり、その成長に予測困難性が伴います。当社は、現出しつつあるこの市場で他社に先駆けて優れた技術や製品を投入し、先行してシェアを獲得する考えですが、市場の形成そのものに不確実性が伴うことは避けられません。

携帯ゲーム分野への依存度が依然高いこともリスク要因です。当社は、携帯ゲーム以外の事業を早急に立ち上げるべく努力しておりますが、携帯ゲーム分野への依存度が高いまま当該事業が不調になると会社業績に大きな影響を与えます。ゲームは不景気に強いとされておりますが、失業率が上昇すれば消費を控える傾向が進み、期待したとおりに売上高が伸びない可能性があります。

当社では事業拡大を行ううえで、当社独自の技術やノウハウを活かした新規事業や製品を提供することが必要であると認識しております。このため、新規事業や製品への投資については、その市場性などについて十分な検証を行ったうえで投資の意思決定を行っておりますが、市場環境の変化や不測の事態により、当初予定していた投資回収を実現できない可能性があります。また、新規事業や新規サービス・製品の立ち上げには、一時的に追加の人材採用、研究開発等が発生し、当社の財政状態及び経営成績に影響を与える可能性があります。

【参考資料】「平成23年3月期～平成25年3月期 マイルストーン開示に係る事業計画の修正について」は、平成23年2月4日開示の文書をご参照下さい。

以 上

本開示資料は、投資者に対する情報提供を目的として将来の事業計画等を記載したものであって、投資勧誘を目的としたものではありません。当社の事業計画に対する評価及び投資に関する決定は投資者ご自身の判断において行われるようお願いいたします。

また、当社は、事業計画に関する業績目標その他の事項の実現・達成等に関しその蓋然性を如何なる意味においても保証するものではなく、その実現・達成等に関して一切責任を負うものではありません。

本開示資料に記載されている将来に係わる一切の記述内容（事業計画に関する業績目標も含まれますがそれに限られません。）は、現時点で入手可能な情報から得られた当社の判断に基づくものであり、将来の経済環境の変化等を含む事業計画の前提条件に変動が生じた場合その他様々な要因の変化により、実際の事業の状態・業績等は影響を受けることが予想され、本開示資料の記載内容と大きく異なる可能性があります。