

**JASDAQ**

平成 24 年 3 月期 第 1 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 8 月 12 日

上場会社名 株式会社ユビキタス

(コード番号 : 3858)

(URL <http://www.ubiquitous.co.jp/>)

問合せ先 代表取締役社長 三原 寛司
経理財務部長 榑木 玲子

TEL : (03) 5908 — 3451

平成 23 年 5 月 13 日発表のマイルストーン開示に係る事業計画の第 1 四半期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. 第 1 四半期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 | 1,120 | 153 | 13.7 |
| 営業利益 | 170 | △25 | — |
| 経常利益 | 170 | △25 | — |
| 当期純利益 | 110 | △12 | — |

- ・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 | 831 | 120 | 14.5 |
| サポート | 41 | 12 | 29.4 |
| 受託開発 | 248 | 21 | 8.5 |
| 合計 | 1,120 | 153 | 13.7 |

※ 分野別売上高は、第 2 四半期及び第 4 四半期マイルストーン開示にて開示する予定です。

(季節性について)

当社事業の特徴として、ゲーム分野の比重が高いために業績に季節性が存在します。

通常、第 1 四半期は売上高が少なく、第 3 四半期の年末商戦に向けて漸増する傾向があります。但し、大型ゲームソフトの発売時期によって季節のピークは変動する場合があります。また、受託開発については、顧客であるメーカー各社の予算サイクルに従っているため、上期末である第 2 四半期及び下期末である第 4 四半期に売上高が集中する傾向があります。

[今期事業計画の達成状況に関する定性的情報等]

(1) 総括

毎期第 1 四半期累計期間は低めの進捗率となる傾向にありますが、当第 1 四半期累計期間における売上高合計は 153,303 千円、通期業績予想に対して 13.7% の達成率となり、当初の見込みより低調に推移しております。これは、ネットワーク関連のゲーム分野での売上高が予想よりも低調に推移したこと、また期初の想定通り、震災による消費の冷え込みや弊社ソフトウェアが搭載される半導体製品の出荷に影響が出たことによります。

形態別の内訳では、ソフトウェア使用許諾売上高 120,132 千円、サポート売上高 12,070 千円、及び受託開発売上高 21,099 千円にとどまりました。また、ネットワーク関連のうちゲーム分野における売上高 66,180 千円 (前年同四半期累計期間 135,683 千円 51.2% 減)、その他の分野における売上高累計は 87,123 千円 (同 62,536 千円 39.3% 増) となりました。

(2) 第1四半期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. ネットワーク分野における Web サービス関連の研究開発及び事業開発

① 研究開発目標

当社が強みとして持つ端末側の組込みソフトウェアの提供に加え、サーバー側のウェブサービスの開発の検討を進めております。具体的には、端末側で集めたデータをサーバー側で収集し、ユーザーに分かりやすく表示することが、容易に可能となるようなサービスプラットフォーム構築を検討しております。

② 技術の現状

平成23年4月、電力使用量を計測し、無線LAN経由でサーバーにデータを蓄積、表示を行う節電の見える化ソリューション「iRemoTap (アイリモタップ)」の試作開発したことを発表し、5月に開催された ESEC2011 組込みシステム開発技術展においてデモ展示を行いました。

今後、実証実験などを重ね、より多くのデータを扱った場合などに生じる課題を抽出し、更に研究開発を重ねる予定です。

③ 事業開発の現状

節電の見える化ソリューション「iRemoTap」は、今後の10年に向けた弊社の新ビジョンである、「価値を結ぶ」サービスプラットフォームの提供”を具現化する第一弾のピロットプロジェクトと位置付けております。6月には、この分野の事業進捗、業務拡大に向けて、電力見える化サービス分野で特にユーザーインターフェースに強みを持つ株式会社 Sassor との業務提携を発表しました。

Internet of Things (モノのインターネット) のグローバルリーダーを目指して、新市場を切り開き、イノベーションへの挑戦を続けます。

2. AV 機器のネットワーク対応に関する研究開発及び事業開発

① 研究開発目標及び事業開発目標

デジタル家電機器のネットワーク対応について研究開発と事業開発を続けてきましたが、テレビやレコーダー機器向けの基本的な研究開発については完了し、引き続き次年度モデルでの継続採用に向けた性能改善を行うとともに、他社展開による売上高増大を目指します。

② 技術の現状

当社は、DLNA (注1) 規格に準拠したネットワーク・ソリューションの開発を完了しており、「Ubiquitous Network Framework」が国内大手電機メーカーのレコーダーへ継続して搭載され、コンテンツ保護ソリューション「Ubiquitous DTCP-IP」(注2) が国内大手電機メーカーのテレビにて継続して採用されております。

3. ワイヤレス・ネットワークに関する研究開発及び事業開発

① 研究開発目標及び事業開発目標

「Ubiquitous Network Framework AIR NOE Solution」の技術改良・強化を継続して進め、量産製品への搭載を目指します。

② 技術の現状

当社は平成18年3月期より本分野の研究を開始し、平成20年3月期には AIR NOE を完成しました。引き続きワイヤレス・ネットワークに係る案件は多く、DLNA などのアプリケーションも含めた形で、ソリューションとしての提供をすべく技術開発を継続しております。

平成23年5月、ワイヤレス・ネットワーク環境を簡単に構築可能とするための製品である、「Ubiquitous WPS」(注3) について、最新規格である「WPS2.0」に対応した評価版の提供を開始し、7月より製品として出荷を開始しました。現在、株式会社村田製作所の無線LANモジュールや BridgeCo Inc. のネットワークオーディオ SDK へ提供しております。

4. 組込データベースに関する研究開発及び事業開発

① 研究開発目標及び事業開発目標

平成21年8月にエンサーク株式会社から組込データベース製品 DeviceSQL の知的財産権を取得し、その後社内での開発体制を整えて機能改良を行ってきました。データベース製品としての基本機能を継続的に向上させるほか、アプリケーションにより踏み込んだソリューションの展開やクラウドサービスとの連携など、次世代の組込み機器に必要なデータ管理を実現する製品へと進化を続けていく計画です。

平成 23 年 5 月、3 月末時点（弊社が販売を開始してから約 2 年半の期間）で、累計出荷ライセンス数が全世界で 1,000 万本を突破したことを発表しました。また、6 月には法人を対象として SDK 評価版の無償提供を開始し、さまざまなデバイスに DeviceSQL を搭載していただけるように拡販活動を継続しております。

② 技術の現状

平成 23 年 3 月期中に、空間検索や全文検索のサポートを強化した「Ubiquitous DeviceSQL R5.0」を発売しました。今期も継続して、技術開発を行います。

5. デバイス高速起動分野での研究開発及び事業開発

① 研究開発目標及び事業開発目標

「Ubiquitous QuickBoot」につきましては、既に基礎研究開発は終了しておりますが、対応する CPU や OS の拡充、ご採用頂く各メーカーの周辺デバイス・ドライバなどへの対応など、量産に向けた細部の開発作業を継続しております。

② 技術の現状

CPU を ARM、OS を Linux としたソフトウェア開発キットを提供中で、複数の顧客との間で採用に向けた評価開発が継続中ですが、一部の搭載予定製品においては当社担当作業が完了し、本年度下半期に製品出荷される予定です。

現在、対応する CPU（マルチコアの CPU を含む）の拡充を含む新機能、ご採用頂く各メーカーの周辺デバイス・ドライバなどへの対応など、量産採用の拡大に向けた細部の開発作業を継続しております。

QuickBoot に関してはその仕組み自体が技術的優位を持つものと考えられますが、将来競争技術が現れ競争力が減じる可能性があります。また、対象とする市場は形成されつつある新市場であり、その成長に予測困難性が伴います。当社は QuickBoot の将来性に期待しておりますが、市場動向によりましては、各社各案件対応により市場浸透が遅れる可能性や、QuickBoot がユーザー体験改善または待機電力削減に資する製品として広く受け入れられない可能性があります。

(3) 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

当初の計画通り、エンジニア 27 名の体制から変更ありません。

② 研究開発成果に対する評価・判断のポイント

平成 24 年 3 月期中に 5 件の新製品リリースを行う計画ですが、当第 1 四半期においては 2 件の新製品をリリースしました。4 月には無線 LAN モジュールを電源タップに内蔵し、節電の見える化を実現した「iRemoTap」の試作開発を発表し、5 月には、ワイヤレス・ネットワーク環境を簡単に構築可能とするための製品である、「Ubiquitous WPS」（注 3）について、最新規格である「WPS2.0」に対応した評価版の提供を開始し、7 月より製品として出荷を開始しました。

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

当第 1 四半期において新規のライセンス契約締結はありません。

(注 1) DLNA は、Digital Living Network Alliance の略称であり、パソコンやデジタル家電機器をネットワークでつなぐ際の約束事のことです。

(注 2) DTCP-IP は、IP ネットワーク上を流れるコンテンツ保護を実現する認証と暗号化の技術です。

(注 3) WPS は、Wi-Fi Protected Setup の略称であり、複雑な無線 LAN の設定を容易にするための技術規格です。

〔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場合や、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。

上記のような様々なリスクが存在しますが、現時点では平成23年5月13日発表の当期事業計画については達成可能と考えております。

【参考資料】

「平成24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について」は、平成23年5月13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。