

ユビキタス

(3858・JASDAQ スタダード)

2013 年 7 月 12 日

ネットワーク分野や高速起動分野が主力に

ベーシックレポート

モーニングスター(株)
藤井 知明

会社概要

所在地	東京都新宿区
代表者	三原 寛司
設立年月	2001/05
資本金	570 百万円
(2013/3/31 現在)	

上場日 2007/11/13

URL

<http://www.ubiquitous.co.jp/>

業種 情報・通信業

主要指標 2013/07/09 現在

株 価	226,400 円
年初来高値	394,000 円 (5/13)
年初来安値	60,100 円 (1/4)
発行済株式数	88,679 株
売買単位	1 株
時価総額	20,076 百万円
予想配当 (会社)	0.0 円
予想EPS (アナリスト)	-915.06 円
実績PBR	9.23 倍

村田製作所との協業に注目

ネットワークに接続される様々な機器に搭載される組込みソフトウェア製品の開発及び販売を行っている。創業以来、ネットワーク分野に経営資源を集中し、様々な機器のネットワーク化に寄与。ネットワーク製品以外では、データ管理の効率化に寄与するデータベース製品や、OS の高速起動を実現するソフトウェアを独自開発している。

上場時には、任天堂の携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」向けのソフト提供で注目を集めたが、現在はゲーム分野の売上高は減少傾向。代わって足下ではネットワーク分野や高速起動分野が主力となっており、特に村田製作所との協業による需要拡大が期待されている。



ゲーム分野に依存した収益構造から脱却

会社側では、14 年 3 月期の非連結業績は、売上高 930 百万円、営業損益 80 百万円の赤字と予想。ゲーム分野の売上高の減少をサービス関連の増収でカバーする見通しだが、損益面では、収益性の高いゲーム分野の売上高減少と、サービス関連での投資継続が響き、営業赤字が続くと予想している。ただ、ゲーム分野に依存した収益構造から脱却し、ネットワーク関連や高速起動関連、サービス関連で当社の技術力を活かした展開が進捗しており、中期的には収益改善が期待できそうだ。

業績動向	売上高 百万円	前期比 %	営業利益 百万円	前期比 %	経常利益 百万円	前期比 %	当期純利益 百万円	前期比 %	EPS 円
2013/03 実績	892	-2.5	-52	赤転	-43	赤転	-97	赤転	-1,134.71
2014/03 会社予想 (2013 年 5 月発表)	930	4.2	-80	赤転	-80	赤転	-80	赤転	-915.06
アナリスト予想	930	4.2	-80	赤転	-80	赤転	-80	赤転	-915.06
2015/03 アナリスト予想	1,230	32.3	50	黒転	50	黒転	30	黒転	338.30

会 社 概 要

会 社 概 要

● 会社概要

いつでも、どこでも、何でも、誰でもネットワークにつながるユビキタス・ネットワーク社会実現に向け、ネットワーク・ソフトウェアの提供を目的として設立された技術開発型企業。07 年 11 月、技術企業の IPO をコンセプトとした旧ジャスダック NEO 市場に第 1 号案件として上場した。

ユビキタス・ネットワーク社会ではパソコンや携帯端末だけでなく、家電など身の回りのあらゆる機器が無線・有線を介してインターネットに接続される。しかし、これらの機器はパソコンや携帯端末と異なり、CPU やメモリなどハードウェアの情報処理能力は低く、既存の通信ソフトウェアを作動させることが難しい。これに対し、当社は貧弱なハードウェアでも作動する「小さく、軽く、速い」ネットワーク・ソフトウェアを提供することで様々な機器をネットワークに接続し、ユビキタス・ネットワーク社会の実現に貢献している。

経 営 者

● 経営者

上場時の川内雅彦代表取締役社長に代わり、10 年 4 月より家高朋之氏が代表取締役社長となったが、11 年 3 月からは三原寛司氏が代表取締役社長となった。三原氏の経歴としては、1987 年 4 月にソニーに入社。当初は研究所からスタートしており、技術系の業務を行っていた。特に、デジタル放送の黎明期に、スカパーや NHK のデジタル放送の送出システムなどに関与しており、放送関連の技術に造詣がある。その後 2004 年 9 月にマイクロソフトに入社し、デジタルメディアチームマネージャを経て、2007 年 2 月に当社に入社。取締役最高マーケティング責任者、取締役事業本部長、取締役営業本部長を経て代表取締役社長に就任した。

また、当社の取締役 4 名は全員マイクロソフト日本法人の勤務経験があるのも特徴。なかでも、著名プログラマである鈴木仁志取締役（創業者フェロー）は 80 年代初め、難題とされたソフトウェア・プログラムの開発でマイクロソフト創業者ビル・ゲイツと競い合い、ビル・ゲイツに勝利。これをきっかけにビル・ゲイツは現場のプログラマの仕事から引退したとされる逸話を持つ。このとき鈴木氏が成功させた開発は、わずか 32kb という限られたメモリ容量にマイクロソフト BASIC の全機能を収めるというもの。誰もが何らかの機能を削ることなく、プログラムを収容することは不可能と考えていたが、鈴木氏は見事に全機能を収容させた。こうした技術は、貧弱なハードウェアでも機能する「小さく、軽く、速い」ソフトウェアを開発するという当社の強みとして生きている。

会社概要

企業理念

● 企業理念

社名の元となった「Ubiquitous (ユビキタス)」とはラテン語で「同時にいたるところに存在する」ことを意味する。「Ubiquitous」にちなんだ当社の企業理念は「アプライアンスがサーバーを介して繋がり、なんらかのソリューションを提供するような時代が来る。そのための基礎技術をサーバー側、アプライアンス側双方に提供する」というもの。ユビキタス・ネットワーク社会実現に向けたソリューションの提供が当社の設立目的である。

沿革

● 沿革

2001 年	5 月	株式会社ユビキタスを設立
	11 月	主力製品となる「Ubiquitous TCP/IP」の開発に成功
2003 年	5 月	株式会社東芝 デジタルメディアネットワーク社との間でソフトウェア使用許諾契約を締結、「Ubiquitous TCP/IP」がセキュリティ用 Web カメラに採用
2004 年	3 月	株式会社ルネサステクノロジ（現 ルネサスエレクトロニクス株式会社）との間で「Ubiquitous TCP/IP」、「Ubiquitous Media Connect」、「Ubiquitous Rendezvous」に関する包括使用許諾契約を締結
	12 月	第三者割当増資を行い、4 億 5 千万円を調達
2005 年	8 月	任天堂株式会社との間でソフトウェア使用許諾契約を締結、「Ubiquitous TCP/IP」と「Ubiquitous SSL」を基に開発された通信プロトコルスタックが、「ニンテンドーDS」用の通信ライブラリに採用
2007 年	4 月	松下電器産業株式会社 半導体社（現パナソニック株式会社 デバイス社）との間で、USB 関連ソフトウェアの使用許諾契約を締結
	11 月	ジャスダック証券取引所 N E O に株式を上場（N E O の第一号銘柄）
2008 年	8 月	「Ubiquitous TCP/IP」の累計出荷ライセンス数が一億本を突破
	9 月	エンサーク株式会社より組込みソフトウェア製品 DeviceSQL を取得し、組込みデータベース事業を開始
2009 年	11 月	「Ubiquitous QuickBoot」の開発に成功
2010 年	3 月	「Ubiquitous QuickBoot」を販売開始
	4 月	ジャスダック証券取引所と大阪証券取引所の合併に伴い、大阪証券取引所（N E O 市場）に上場

会 社 概 要

2010 年	9 月	ネットワーク プラットフォームソフトウェア「Ubiquitous Network Framework」累計出荷数 2 億本を突破
	10 月	大阪証券取引所内に J A S D A Q 市場が開設され、市場区分を J A S D A Q スタンダードへ移行
	12 月	「J A S D A Q - T O P 20 上場投信」組入銘柄に選定
2011 年	3 月	組込みデータベース「Ubiquitous DeviceSQL」累計出荷ライセンス数が全世界で 1,000 万本を突破
2011 年	3 月	組込みデータベース「Ubiquitous DeviceSQL」累計出荷ライセンス数が全世界で 1,000 万本を突破
2012 年	11 月	株式会社日立ソリューションズへ世界最小クラス、超高速データベース技術を供与
	12 月	株式会社村田製作所と資本業務提携

大 株 主

● 大株主(13 年 3 月 31 日現在)

	株主	所有株式数 (株)	所有比率 (%)
1	鈴木仁志	9,409	10.76
2	末松亜斗夢	4,210	4.82
3	川内雅彦	3,000	3.43
4	村田製作所	2,020	2.31
5	ユビキタス従業員持株会	1,628	1.86
6	黒田賢	1,550	1.77
7	金城秀次	1,350	1.54
8	SBI 証券	1,346	1.54
9	マネックス証券	1,181	1.35
10	大阪証券金融	1,017	1.16

(有価証券報告書よりモーニングスター作成)

事業概要

事業の内容

● 事業の内容

当社は、ネットワークに接続される様々な機器に搭載される組込みソフトウェア製品の開発及び販売を主たる事業としている。ユビキタス・ネットワーク社会の実現には、「小さく（メモリ・サイズ）、軽く（CPU 負荷）、速く（通信速度）」かつ、低価格のネットワーク・ソフトウェアが必須。当社は、創業以来、ネットワーク分野に経営資源を集中しており、当社のネットワーク・ソフトウェア製品は、様々な機器のネットワーク化に寄与している。また、ネットワーク製品以外では、様々な機器の中でのデータの増大という課題に対処するため、データ管理の効率化に寄与する軽量で高速なデータベース製品も提供。さらに、近年 Linux や Android の採用でますます複雑化する機器を「いつでも」使えるように OS の高速起動を実現するソフトウェアを独自開発し、販売している。

形態別事業内容

● 形態別事業内容

当社の売上高を形態別に分類すると、ソフトウェア使用許諾、サポート、ソフトウェア受託開発に区分される。各事業の内容は以下の通り。

ソフトウェア使用許諾

ソフトウェア使用許諾は、当社の開発したソフトウェアを顧客に使用許諾して対価を得るもので、契約時一時金とランニングロイヤリティに区分される。契約時一時金とは、当社ソフトウェア製品のソースコード又はオブジェクトコードを顧客に使用許諾する対価として収受するもので、その性質上、売上高は各ビジネスの初期に発生する。新規にソフトウェアを開発した場合などは、各社にライセンスすることにより、この項目の売上高が伸びる傾向がある。

一方、ランニングロイヤリティとは、顧客が当社ソフトウェア製品を複製してデバイスに組み込んで販売する際に、複製本数に応じて収受する対価。継続的に発生する売上高であり、基本的に対応する支出がないため、複製本数が伸びれば利益率の向上に寄与する。この代表的な事例が任天堂の携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」向けに提供した Wi-Fi 通信機能に係わるソフトウェア。Wi-Fi 通信対応のハード・ソフトの販売数量が増えると、それに伴ってランニングロイヤリティが計上される格好で、当社の収益を牽引してきた。ただ、任天堂が 11 年 2 月に発売した「ニンテンドー3DS」では当社のソフトウェアが採用されなかったため、このゲーム関連の売上高は減少傾向にある。

事業概要

サポート

当社製ソフトウェアを使用許諾した顧客に対する技術サポートへの対価として収受するもの。納品後一定期間に限って提供する初期サポートや年単位で開発工数を提供する年間サポートなどがある。

ソフトウェア受託開発

顧客の求めに応じて、当社ソフトウェア製品を特定のプラットフォームに移植したり、カスタム対応する対価として収受するもの。投入した開発工数にほぼ比例した売上高となるため、高利益率は見込みづらいが、その後のソフトウェア使用許諾などの売上高に繋げるべく、当社製品の評価版提供といった面もある。

一方、売上の分野別では、ネットワーク関連、データベース関連、高速起動関連の3分野に区分され、ネットワーク関連はさらにゲーム分野とネットワーク(家電)分野に分けられる。ゲーム分野は任天堂の携帯ゲーム機「ニンテンドーDS」のゲームソフトのうち通信対応タイトルにTCP/IP及び通信セキュリティのためのSSL機能を提供。「ニンテンドーDSi」では本体ハードにも当社のネットワーク・ソフトウェアが採用された。ネットワーク分野は大手家電メーカーのブルーレイレコーダにTCP/IP機能、デジタルテレビにホームネットワーク機能などを提供している。ゲーム分野及びネットワーク分野の主な製品は創業来当社の基幹製品である「Ubiquitous Network Framework」やホームネットワーク向けの「Ubiquitous DTCP-IP」。

データベース関連は、08年9月に米国Encirq(エンサーク)社から取得した組込みデータベース・ソフトウェア「Ubiquitous DeviceSQL」を大手メーカーのデジタルカメラなどに提供。組込み機器のデータ容量増大に伴い、今後は家電、車載製品、医療・産業機器など様々な用途での採用が期待されている。

高速起動関連は、LinuxやAndroidなどのOSを瞬時に起動させるソフトウェア「Ubiquitous QuickBoot」を展開。足下では車載機器向けの対応に注力している。

分野別の売上高構成比率(13年3月期実績)はネットワーク関連のゲーム分野が22.2%(前年は28.1%)、ネットワーク分野が37.4%(同44.6%)、データベース関連が16.9%(同18.5%)、高速起動関連が21.5%(同8.9%)となっている。

事業概要

事業の内容

● 主要製品の特徴

「Ubiquitous Network Framework」

無線 LAN チップやマイコンの限られた内蔵メモリ上でも動作する「小さく、軽く、速い」ネットワーク対応ソフトウェア。創業以来、当社の基幹製品として「ニンテンドーDSi」本体及び「ニンテンドーDS」の通信機能「ニンテンドーWiFi コネクション」に対応したゲームソフトで採用されている。TCP/IP 通信と SSL 暗号化の機能を備えていることが他社製品・技術との差別化要因とされる。このほか、暗号・復号処理など複雑な情報を高速で伝送できることが評価され、大手家電メーカーのハードディスクレコーダなどでも採用されている。

「Ubiquitous DTCP-IP」

DTCP-IP とは、Link Protection と呼ばれる、伝送路を保護し、著作権保護されたコンテンツをセキュアに配信する技術。ホームネットワーク（IP ベースの家庭内 LAN）において、例えば HDD ビデオレコーダーで録画した地上デジタル放送の著作権保護されたビデオ映像を、搭載された DMS の機能を利用して、ホームネットワーク内で、デジタル TV や STB に搭載された DMP の機能を利用して再生する際に必要となる技術。「Ubiquitous DTCP-IP」の特長は、コードサイズが非常に小さいこと（最小時 50KB）で、携帯電話やポータブル TV などのモバイル AV 機器にも DTCP-IP の機能を実装することが可能となっている。

「Ubiquitous DeviceSQL」

組込み専用開発されたデータベース管理ソフト。通常のデータベース管理ソフトは、元々パソコンなどで利用する業務ソフトウェアであるため、OS 上で動作させることを前提としている。しかし、組込み機器は OS を搭載できないような低スペックの CPU・メモリのものが多く、これらの組込み機器で通常のデータベース管理ソフトを作動させることは難しい。これに対し、「Ubiquitous DeviceSQL」は「Ubiquitous Network Framework」と同様、最初から OS の無い環境でも動作するように開発された「小さく、軽く、速い」ソフトウェアであるため、CPU・メモリのスペックが低い組込み機器でも高速に動作させることができる。採用事例は、パナソニック、オリンパス、他 1 社（計 3 社）のデジタルカメラなど。組込み機器におけるデータ管理の需要は拡大しており、今後はデジタル家電だけでなく医療機器や産業機器などでも同製品のニーズが広がるとみられる。

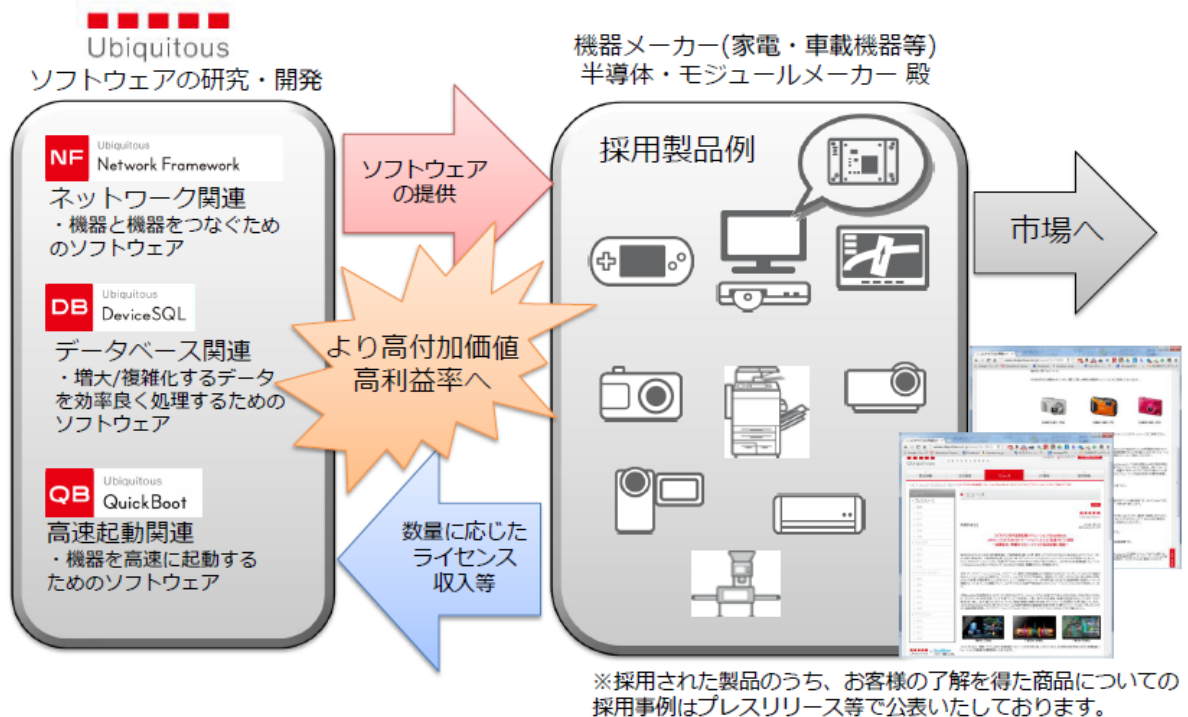
事業概要

「Ubiquitous QuickBoot」

携帯電話やデジタル家電などの OS として Linux や Android を搭載するケースが増えている。これらの OS は大型のプログラムでありシステムサイズが拡大するため、電源を入れてから起動するまでに 1 分以上の時間がかかることも珍しくない。この起動時間を短縮するため、RAM (パソコンなどのメインメモリとなる記憶装置で、フラッシュメモリと異なり電源を切ると内容は消失する) にある動作時の状態を、電源切断後も記録が残るフラッシュメモリに保存し、起動時にこれを RAM に再びコピーするハイバネーション方式と呼ばれる技術が一般的には利用されている。しかし、この方法では電源投入後に動作時の状態をすべてフラッシュメモリから RAM にコピーするため、起動時間の短縮には限界がある。これに対し「Ubiquitous QuickBoot」はシステム起動に必要な機能を優先的にフラッシュメモリから RAM へコピーするため、Android を使用した事例では起動時間がわずか 1 秒台と世界最速を記録した。

なお、足元ではカーナビなど車載分野での採用が増えており、会社側でも車載分野を中心に拡販を図る方針である。

組み込みソフトウェアのビジネスモデル



(会社資料より)

分野別売上分析

ゲーム分野は
大半が任天堂向け

● 分野別売上分析

ネットワーク関連（ゲーム分野）

ゲーム分野の売上高は大半が任天堂向け。任天堂製品で当社ソフトウェアが搭載されているのは、「ニンテンドーDS（DS）」ソフトのうち WiFi 通信機能「ニンテンドーWiFi コネクション」に対応したタイトル、「ニンテンドーDSi（DSi）」本体ハード。任天堂の決算資料によれば、「DS」ソフトの全世界における販売本数は下表のように 09 年 3 月期をピークに減少傾向。このうち、「ニンテンドーWiFi コネクション」搭載ソフトのみの販売本数は不明だが、当然減少しているとみられる。

一方、「DSi」ハードの販売台数は、10 年 3 月期に 1,480 万台まで増加したものの、その後は減少。これらに対応する当社のゲーム分野の売上高は、11 年 3 月期の 833 百万円がピークとなっているが、この期には「3DS」と「DS」との互換機能にかかるソフトウェア使用許諾料が一括で計上されており、この影響を除くと 10 年 3 月期がピークだったと思われる。

		08/3期	09/3期	10/3期	11/3期	12/3期	13/3期
「DS」ソフト販売本数	(万本)	18,562	19,731	15,159	12,098	6,082	3,338
「DS」ハード販売台数	(万台)	3,031	3,118	2,711	1,752	510	235
(うち「DSi」の販売台数)	(万台)	-	302	1,480	667	229	-
「DS」ハード累計（期末）	(万台)	7,060	10,178	12,889	14,642	15,152	15,387
当社のゲーム分野の売上高	(百万円)	686	710	796	833	256	198

（任天堂及びユビキタスの会社決算資料よりモーニングスター作成）

13 年 3 月期についても、DS ソフト・ハードとも販売数はさらに減少しているが、当期の DS 向け発売タイトルとしては「ポケットモンスター ブラック 2・ホワイト 2」があり、合計 781 万本（国内 299 万本、海外 482 万本）を販売。このため、当社のゲーム分野の売上高も 198 百万円を計上した。

ゲーム分野の売上
高は減少傾向に

ただ、今後は任天堂から有力タイトルが DS 向けで発売されることは期待しづらい。このため、当社の 14 年 3 月期以降の業績予想では、ゲーム分野のみの開示はせず、ネットワーク関連（ネットワーク分野）に含まれる形での開示とする方針だ。

分野別売上分析

ネットワーク関連（ネットワーク分野）

ネットワーク分野は上場以来、ゲーム分野の次なる収益源として期待されていたものの、メーカー都合で開発案件が中止になるなど苦戦が続いていた。しかし、10 年 3 月期以降はライセンス収入が本格的に寄与。これによりネットワーク分野の売上高は、146 百万円（09 年 3 月期）→217 百万円（10 年 3 月期）→393 百万円（11 年 3 月期）と増加した。特に 11 年 3 月期は、エコポイント効果により、国内大手電機メーカーのレコーダーやテレビ向けの量産ロイヤルティが伸長した。

デジタル家電向け
が低調に推移

ただ、12 年 3 月期の売上高は 407 百万円と伸び悩み。無線ネットワーク関連を中心とした受託開発や新規ロイヤルティ案件は順調だったものの、デジタル家電向けのロイヤルティは低調に推移した。続く 13 年 3 月期の売上高は 333 百万円（前年比 18.2%減）。デジタルカメラの無線対応に関わるロイヤルティ売上は堅調に推移したものの、デジタル家電向けのロイヤルティが引き続き低調だったほか、国内家電メーカーからの新規受託開発案件も不調だった。なお、無線ネットワーク分野に関連して、12 年 12 月 11 日に村田製作所（6981）との資本業務提携を発表している。

14 年 3 月期のネットワーク分野の売上高については 430 百万円と、会社側では予想している。この数字にはゲーム分野も含まれており、前年の両分野の合計との比較では 19.2%減となる。もっとも、大半はネットワーク分野の売上高であり、同分野では増収を予想。デジタルカメラ向け Wi-Fi ソリューションの販売拡大が期待されるほか、白物家電向け ECHONET Lite の開発や各種モジュールでの採用を見込んでいる。注目されるのは村田製作所との協業効果で、車載機器、スマートホームを始め、多様な分野での展開が期待される。なお、デジタル家電向けのロイヤルティ収益は継続すると思われるが、会社側では大きな寄与は見込んでいないようだ。

データベース関連

08 年 9 月に米国エンサーク社からソフトを取得したデータベース関連は、09 年 3 月期より業績寄与を開始。売上高は、88 百万円（09 年 3 月期）→145 百万円（10 年 3 月期）と、取得直後は会社予想以上のペースで急拡大。11 年 3 月期は売上高 140 百万円にとどまったが、続く 12 年 3 月期は売上高 169 百万円（前年比 20.7%増）を計上。デジタルカメラやカーオーディオ向けなどでロイヤルティ収益が堅調に推移したほか、OA 機器、産業機器などの分野で採用、量産がスタートし、ロイヤルティ収益が新規に計上された。

分野別売上分析

コンパクトデジタル
カメラ向けが減速

一方、13年3月期は、売上高 150 百万円（前年比 11.2%減）となった。引き続きデジタルカメラ、カーオーディオやモバイル機器からのロイヤルティ収益を獲得したが、コンパクトデジタルカメラがスマートフォン普及の影響を受けており、ロイヤルティ収益が減速傾向となった。なお、この分野では、日立ソリューションズと協業し、同社が展開する組込みデータベース製品に当社のデータベース技術を供与すると 12 年 11 月 13 日に発表した。

14 年 3 月期のデータベース関連については、売上高 120 百万円（前年比 20.3%減）と、会社側では予想している。デジタルカメラ向けを中心としたロイヤルティ収入は減少傾向が続く見通し。OA、産業機器などでの新規採用の動きも見られるようだが、当面は低調な推移が見込まれている。なお、中期的には日立ソリューションズとの協業による寄与も期待できそうだ。

高速起動関連

デジタル家電や携帯機器の OS に、Linux や Android を使用するケースが増加しているが、電源断からの起動時間が数十秒から 1 分前後もかかり、機器メーカーにとって改善すべき課題となっている。当社のソフトウェア「Ubiquitous QuickBoot」はこうした課題を根本から解決するために、独自開発した新技術を採用したソリューション。11 年 3 月期より収益寄与を開始しているが、売上高は 55 百万円（11 年 3 月期）→81 百万円（12 年 3 月期）と低調。当初はスマートフォンやテレビなどのデジタル家電向けの需要を想定していたが、それほどニーズは強くなかった。

車載機器向けの需
要が本格化してき
た高速起動関連

一方、カーナビなどの車載機器に関しては、降車時に必ず電源が切られるが、乗車時には早く起動する必要がある。この面で「Ubiquitous QuickBoot」へのニーズは強く、足下では車載機器向けに注力。この結果、13 年 3 月期の高速起動関連は、車載関連案件を中心に、売上高 191 百万円（前年比 2.4 倍）となった。3Q に大規模案件での車載機器関連量産製品への搭載が実現し、まとまった数量のロイヤルティー一括販売による収益を獲得した。加えて、JVC ケンウッドの AV ナビゲーションシステム“彩速ナビ”シリーズにも搭載され、量産ロイヤルティ収益の計上が始動。このほかにも、複数社との間で大・中規模案件の研究開発・商品化に向けた実装を継続している。

ただ、14 年 3 月期については売上高 200 百万円（前年比 4.4%増）と会社側では予想している。既に採用された製品からの継続したロイヤルティ収益が期待されるものの、前年はロイヤルティー一括販売による収益があっただけに、緩やかな伸びを想定している。

分野別売上分析

新事業では電力見える化ソリューションを展開

サービスプラットフォーム事業

同事業の13年3月期の売上高は18百万円だった。「電力見える化ソリューション」の一環として開発を進めていた、無線LAN内蔵電源タップ「Navi-Ene Tap」の出荷を12年9月より開始。またクラウドサービス「Navi-Ene」も12年9月27日よりサービスを開始した。

なお、14年3月期については、「Navi-Ene」をはじめとした「電力見える化」関連事業などの収益拡大により、売上高は130百万円を会社側では予想している。新築マンションなどで採用する動きが増えているようで、見通しは順調なようだ。このほか、インヴェンティット社との協業で、IoT(Internet of Things) Service Platform の共同開発も進めたい考え。「モノ」と「モノ」をつなぐサービス、いわゆる M2M (Machine to Machine) により、ネットワークにつながれた機器・装置同士が相互に情報交換したり、機器・装置から集めた各種データをさまざまなサービスに活用することが可能となる。インヴェンティット社は携帯電話の遠隔デバイス管理技術を有しており、当社の Device/Net 接続技術と組み合わせることで、利用しやすい M2M サービスが提供できると思われる。携帯電話キャリアとしても、こうしたサービスを提案することで新たな通信料金の獲得が期待できることから、中期的には注目される動きとなりそうだ。

13 年 3 月期業績 は減収・営業赤字

● 業績解説

13 年 3 月期の非連結業績は、売上高 892 百万円（前年比 2.5% 減）、営業損益が 52 百万円の赤字（前年は 63 百万円の黒字）となった。期初予想では売上高 1,000 百万円、営業利益 100 百万円としていたが、2Q 決算時に売上高 900 百万円、営業損益は 55 百万円の赤字と下方修正。最終的にはこれに近い水準で着地した。

分野別の売上高では、ネットワーク分野が修正計画を下回ったが、ゲーム分野や高速起動関連、データベースが修正計画を上回りカバーした。

● 業績予想

14 年 3 月期も営 業赤字の見通し

14 年 3 月期の非連結業績は、売上高 930 百万円（前年比 4.2% 増）、営業損益 80 百万円の赤字（前年は 52 百万円の赤字）と予想している。分野別ではゲーム分野の売上高が減少するため、ネットワーク関連で減収を想定しているが、サービス関連の増収でカバーする見通し。損益面では、収益性の高いゲーム分野の売上高減少と、サービス関連での投資（主に人件費）継続が響き、営業損益は赤字継続を見込んでいる。黒字化には、15 年 3 月期目標程度の売上高が必要となりそうだ。ただ、ゲーム分野に依存した収益構造から脱却し、ネットワーク関連や高速起動関連、サービス関連で当社の技術力を活かした展開が進捗しており、中期的には収益改善が期待できそうだ。もっとも、現時点では判断材料が少ないため、モーニングスターでも 14 年 3 月期以降の非連結業績予想については会社計画を踏襲する。

業績推移

（単位：百万円）

	13/3期実績	14/3期計画	15/3期目標	16/3期目標
売上高	892	930	1,230	1,900
営業利益	-52	-80	50	430
経常利益	-43	-80	50	430
純利益	-97	-80	30	260

分野別売上高推移

（単位：百万円）

	13/3期実績	14/3期計画	15/3期目標	16/3期目標
ネットワーク関連	531	430	500	700
データベース関連	150	120	140	150
高速起動関連	191	200	300	450
その他組み込み	-	50	50	50
サービス	18	130	240	550
合計	892	930	1,230	1,900

ネットワーク関連にはゲーム分野を含む

（会社資料よりモーニングスター作成）

北*キタ [3858/JQ] 通足 2013/07/12



(出所) 株QUICK

上記チャート図の一部又は全部を、方法の如何を問わず、また、有償・無償に関わらず第三者に配布してはいけません。

上記チャート図に過誤等がある場合でも株QUICK 社及び大阪証券取引所は一切責任を負いません。

上記チャート図の複製、改変、第三者への再配布を一切行なってはいけません。

			2011/03	2012/03	2013/03	2014/03 予 (アナリスト)
株 価 推 移	株価 (年間高値)	円	394,000	214,400	188,500	-
	株価 (年間安値)	円	110,100	63,100	38,300	-
	月間平均出来高	株	108,418	33,793	45,798	-
業 績 推 移	売 上 高	百万円	1,422	915	892	930
	営 業 利 益	百万円	653	63	-52	-80
	経 常 利 益	百万円	653	64	-43	-80
	当 期 純 利 益	百万円	382	-18	-97	-80
	E P S	円	4,505.16	-217.68	-1,134.71	-915.06
	R O E	%	19.1	-0.9	-4.6	-3.7
貸借対照表 主 要 項 目	流 動 資 産 合 計	百万円	2,249	1,600	1,536	-
	固 定 資 産 合 計	百万円	340	718	744	-
	資 産 合 計	百万円	2,590	2,319	2,280	-
	流 動 負 債 合 計	百万円	350	152	81	-
	固 定 負 債 合 計	百万円	8	24	32	-
	負 債 合 計	百万円	358	176	114	-
	株 主 資 本 合 計	百万円	2,221	2,129	2,143	-
	純 資 産 合 計	百万円	2,232	2,142	2,166	-
キャッシュフ ロー計算書 主 要 項 目	営業活動による CF	百万円	457	-49	214	-
	投資活動による CF	百万円	558	-393	-829	-
	財務活動による CF	百万円	57	-76	110	-
	現金及び現金同等 物の期末残高	百万円	1,492	972	467	-

リスク分析

事業に関するリスク

● 事業に関するリスク

技術開発型企業としての技術・製品開発におけるリスク

当社は技術開発型企業として、開発した技術・製品に基づくライセンス収入による収益モデルをとっている。仮に当社の技術を上回る製品が出現した場合、メーカーにおいて当社製品の採用が見送られる可能性があり、技術開発がライセンス収入につながらないことになる。

技術開発からライセンス収入までの期間が長いことについて

当社の製品は組込みソフトウェアであり、収入の大半をライセンス収入が占める。新製品の開発からライセンス収入による収益化まで一定期間を要するため、製品ミックスの状況次第で一時的に収益が悪化する可能性がある。当社は、ネットワーク関連→データベース関連→高速起動関連とその時々でメーカーのニーズに合致した製品を提供してきたが、これらはいずれも数年間の開発期間を要している。今後、仮に量産品にライセンスするフェーズの製品が途切れた場合、一時的に業績が低迷するリスクがある。

研究開発体制・優れた人材の確保について

当社のコアコンピタンスは技術にあり、優れた技術者を安定確保できるかが成長の鍵となる。優秀なソフトウェア・エンジニアの確保のため、人材採用を積極的にすすめているが、今後従業員が大量に退職した場合、または計画通りに当社が必要とする優秀な人材を確保できなかった場合には、当社業務に支障をきたす可能性がある。優秀な人材を確保・維持し、育成するための費用が増加する可能性もある。

特定取引先への依存度

当社は上場来、任天堂への依存度が高い点がリスクとして指摘されていた。ただ、13年3月期の売上高に任天堂向けが占める割合は22.2%まで低下しており、今後はさらに低下が見込まれている。

業界に関するリスク

● 業界に関するリスク

顧客メーカーの経営状況・製品開発方針

当社は組込みソフトウェアをソフトウェア部品としてゲーム、家電などのハードウェアメーカーに提供している。そのため、顧客メーカーの経営状況に応じて当社製品の開発・採用・量産化などの進捗が中断・遅延する可能性がある。

ディスクレーマー

- 1．本レポートは、株式会社大阪証券取引所（以下「大証」といいます。）が実施する「JASDAQアナリストレポート・プラットフォーム」を利用して作成されたものであり、大証が作成したものではありません。
- 2．本レポートは、本レポートの対象となる企業が、その作成費用を支払うことを約束することにより作成されたものであり、その作成費用は、当該企業が大証に支払った金額に大証からの助成金を加えたうえでモーニングスター株式会社（以下「レポート作成会社」といいます。）に支払われています。
- 3．本レポートは、大証によるレビューや承認を受けておりません（ただし、大証が文面上から明らかに誤りがある場合や適当でない場合にレポート作成会社に対して指摘を行うことを妨げるものではありません）。
- 4．レポート作成会社及び担当アナリストには、この資料に記載された企業との間に本レポートに表示される重大な利益相反以外の重大な利益相反の関係はありません。
- 5．本レポートは、投資判断の参考となる情報の提供を唯一の目的として作成されたもので、有価証券の取引及びその他の取引の勧誘又は誘引を目的とするものではありません。有価証券の取引には、相場変動その他の要因により、損失が生じるおそれがあります。また、本レポートの対象となる企業は、投資の知識・経験、財産の状況及び投資目的が異なるすべての投資者の方々に、投資対象として、一律に適合するとは限りません。銘柄の選択、投資判断の最終決定は、投資者ご自身の判断でなされるようお願いいたします。
- 6．本レポート作成にあたり、レポート作成会社は本レポートの対象となる企業との面会等を通じて、当該企業より情報提供を受けておりますが、本レポートに含まれる仮説や結論は当該企業によるものではなく、レポート作成会社の分析及び評価によるものです。また、本レポートの内容はすべて作成時点のものであり、今後予告なく変更されることがあります。
- 7．本レポートは、レポート作成会社が信頼できると判断した情報に基づき記載されていますが、大証及びレポート作成会社は、本レポートの記載内容が真実かつ正確であり、そのうちに重要な事項の記載が欠けていないことやこの資料に記載された企業の発行する有価証券の価値を保証又は承認するものではありません。本レポート及び本レポートに含まれる情報は、いかなる目的で使用される場合におきましても、投資者の判断と責任において使用されるべきものであり、本レポート及び本レポートに含まれる情報の使用による結果について、大証及びレポート作成会社は何ら責任を負うものではありません。
- 8．本レポートの著作権は、レポート作成会社に帰属しますが、レポート作成会社は、本レポートの著作権を大証に独占的に利用許諾しております。そのため本レポートの情報について、大証の承諾を得ずに複製、販売、使用、公表及び配布を行うことは法律で禁じられています。

< 指標の説明について >

本レポートに記載の指標に関する説明は、大阪証券取引所ウェブサイトに掲載されております。

参照 URL <http://www.ose.or.jp/jasdaq/5578>