

ユビキタス (3858・JASDAQ スタンダード)

2012年7月11日

ユビキタス・ネットワーク社会の実現に貢献

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	566 百万円 (2012/3/31 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 2012/07/06 現在

株 価	64,000 円
年初来高値	88,900 円 (2/10)
年初来安値	38,300 円 (6/4)
発行済株式数	87,239 株
売買単位	1 株
時価総額	5,583 百万円
予想配当 (会社)	0.0 円
予想EPS (アナリスト)	704.07 円
実績PBR	2.56 倍

ネットワーク分野が業績のけん引役に

ネットワークに接続される様々な機器に搭載される組み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」向けに Wi-Fi 通信機能に係わるソフトウェアを提供していることで、注目を集めたが、「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、ゲーム分野の売上高が減少。代わって足下ではネットワーク分野が業績のけん引役となっている。同分野では、スマートフォン市場の拡大に伴って、デジタルカメラ、カーナビゲーションシステムとい

ったスマートフォンと接続される機器が増大すると予想。ユビキタス・ネットワーク社会の実現は現実味を帯びてきており、当社はこうした動きに貢献する企業の一社となっている。



13年3月期は増収増益を予想

12年3月期の非連結業績は、ゲーム分野の減少を主因として大幅な減収減益となった。一方、13年3月期の非連結業績は、売上高 1,000 百万円(前年比 9.3%増)、営業利益 100 百万円(同 58.7%増)と予想。ゲーム分野で引き続き減収を見込むものの、ネットワーク分野と高速起動関連の増収でカバーする見通し。新しい事業であるサービスプラットフォーム事業でも 50 百万円の売上高を見込んでいる。なお、6月19日に発表した中期計画では、15年3月期には売上高 2,000 百万円、経常利益 520 百万円を目指している。

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
2012/03 実績	915	-35.7	63	-90.4	64	-90.1	-18	赤転	-217.68
2013/03 会社予想 (2012年05月発表)	1,000	9.3	100	58.7	100	54.6	60	黒転	704.07
アナリスト予想	1,000	9.3	100	58.7	100	54.6	60	黒転	704.07
2014/03 アナリスト予想	1,320	32.0	160	60.0	160	60.0	100	66.7	1,173.45

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

大 株 主

● 大株主(12 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	10.78
2	末松亜斗夢	4,323	4.95
3	川内雅彦	3,180	3.64
4	ユビキタス	2,020	2.31
5	ユビキタス従業員持株会	1,619	1.85
6	黒田賢	1,550	1.77
7	松井証券	1,069	1.22
8	長谷川和宏	977	1.11
9	SBI 証券	676	0.77
10	大阪証券金融	639	0.73

(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が減少。ソフトウェア使用許諾全体の売上高は 12 年 3 月期で 569 百万円（前年比 50.9% 減）となり、売上高構成比率も 62.2%（前年は 81.4%）に低下している。

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。景気の動向に左右されにくい安定した収益源であるが、売上高は12年3月期で58百万円（前年比3.6%増）で、売上高構成比率も6.3%（前年は4.0%）にとどまっている。

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。売上高は12年3月期で287百万円（前年比38.6%増）で、売上高構成比率も31.4%（前年は14.6%）と、拡大傾向にある。

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（12年3月期実績）はネットワーク関連のゲーム分野が28.1%（前年は58.6%）、ネットワーク分野が44.6%（同27.7%）、データベース関連が18.5%（同9.9%）、高速起動関連が8.9%（同3.9%）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」

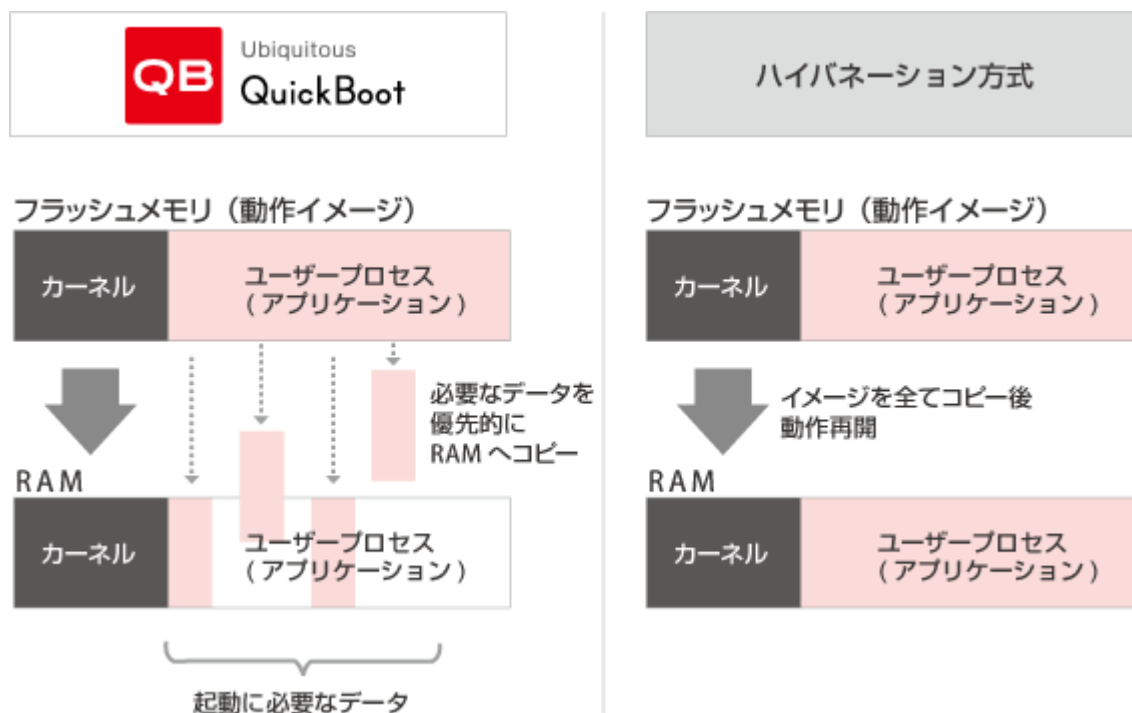
組込み専用開発されたデータベース管理ソフト。通常のデータベース管理ソフトは、元々パソコンなどで利用する業務ソフトウェアであるため、OS 上で動作させることを前提としている。しかし、組込み機器は OS を搭載できないような低スペックの CPU・メモリのものが多く、これらの組込み機器で通常のデータベース管理ソフトを作動させることは難しい。これに対し、「Ubiquitous DeviceSQL」は「Ubiquitous Network Framework」と同様、最初から OS の無い環境でも動作するように開発された「小さく、軽く、速い」ソフトウェアであるため、CPU・メモリのスペックが低い組込み機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。

「Ubiquitous QuickBoot」概念図



(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期予想
「DS」ソフト販売本数	(万本)	18,562	19,731	15,159	12,098	6,082	3,700
「DS」ハード販売台数	(万台)	3,031	3,118	2,711	1,752	510	250
(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	15,402
当社のゲーム分野の売上高	(百万円)	686	710	796	833	256	150

（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）

ゲーム分野の売上 高は減少傾向に

一方、13 年 3 月期は、任天堂の会社計画では DS ソフト・ハードとも販売数はさらに減少する見通しだが、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」がある。同タイトルの前作である「ポケットモンスター ブラック・ホワイト」は、11 年 3 月期に 1,151 万本、12 年 3 月期に 320 万本、合計で 1,471 万本（国内 550 万本、海外 921 万本）の販売実績があり、今回の新作も堅調な販売本数が見込まれる。同タイトルは「ニンテンドーWiFi コネクション」対応であり、当社でもこのタイトルの寄与が見込める 13 年 3 月期のゲーム分野の売上高を 150 百万円と予想しているが、妥当な水準と思われる。

ただ、任天堂としては、有力タイトルは新機種である「3DS」向けに発売するケースが多く、今回のように人気タイトルを DS 向けで発売するのはレアケースだろう。当社の中期計画でも、ゲーム分野の売上高は 14 年 3 月期が 50 百万円で、15 年 3 月期は売上を見込んでいない。

分野別売上分析

ネットワーク分野の 売上高は増加傾向

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に搭載された「Ubiquitous Network Framework」や、テレビに搭載された「Ubiquitous DTCP-IP」が当初見込みを超えて量産ロイヤルティを獲得した。

続く 12 年 3 月期は、デジタル家電向けの既存ロイヤルティは低調に推移したものの、無線ネットワーク関連を中心として受託開発や新規ロイヤルティ案件が順調で、同分野の売上高は 407 百万円と前年をやや上回った。無線ネットワーク関係では、11 年 7 月よりワイヤレス・ネットワーク環境を簡単に構築可能とする当社製品「Ubiquitous WPS」を最新規格「WPS2.0」に対応した製品として出荷開始。国内電機メーカーのネットワークオーディオ製品や、大手デジタルカメラメーカー等に採用された。さらに 11 月からは新機能を追加し、村田製作所の無線 LAN モジュールとともに拡販を開始した。

無線ネットワーク 関連の案件が増加

13 年 3 月期のネットワーク分野の売上高については 470 百万円（前年比 15.5%増）と、会社側では予想している。引き続きデジタル家電向けのソフトウェアが収益に寄与すると共に、スマートフォン市場の拡大に伴って、デジタルカメラ、カーナビゲーションシステムといったスマートフォンと接続される機器が増大すると予想。これにより、引き続き無線ネットワーク関連、ホーム AV ネットワーク関連での案件が増加し、前期からのロイヤルティの拡大や受託開発の増加を見込んでいる。



ネットワーク分野のイメージ図（会社資料より）

分野別売上分析

新しいネットワーク 技術に注目

ネットワーク分野の今後の展開としては、HAN（ホーム・エリア・ネットワーク）分野への取り組みや、DTCP+など新しいホームネットワーク技術への対応が注目される。前者はスマートエナジーサービスなど新しいサービスにも関連するが、さまざまな機器を無線でつなぎ、データを収集・分析・表示するといったサービスが想定されており、効率的なエネルギー消費などに役立つと見られている。

また、後者については、ホームネットワークにおいて、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技術（DTCP-IP）をさらに発展させて、外出先や移動中에서도、そのコンテンツを楽しめるようにするもの。こうしたサービスで課題となるのが著作権保護だが、DTCP+という新しい Link Protection の規格で対応している。



DTCP+想定されるユースケース （会社資料より）

分野別売上分析

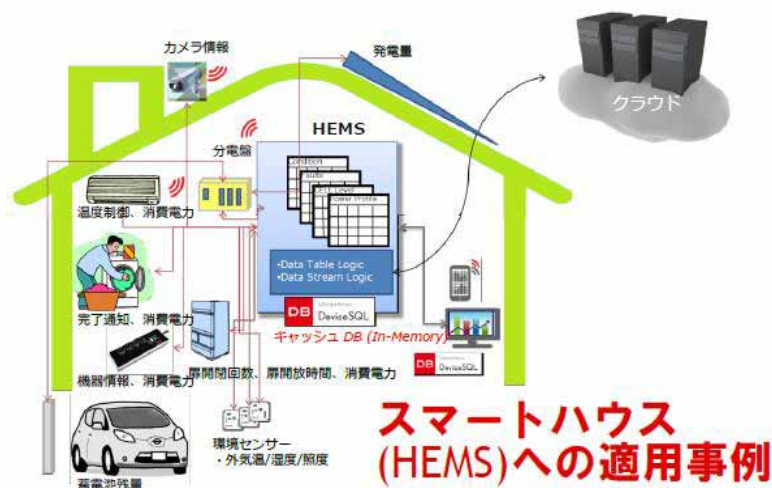
データベース関連 は堅調に推移

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した。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 月期も堅調な推移を見込んでいたものの、当初計画に比べて新規案件獲得が遅れ、売上高は 140 百万円にとどまった。続く 12 年 3 月期は、ソフトウェア使用許諾売上高を中心に売上を計上。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結果、売上高は 169 百万円（前年比 20.7%増）となった。

一方、13 年 3 月期のデータベース関連については、引き続き既存顧客案件を中心に堅調に推移すると見ており、売上高 180 百万円（前年比 6.5%増）と、会社側では予想している。ただ、家電・産業・医療など様々な機器において取り扱うデータ量は急速に増加しており、データベースがこれらの機器において重要な機能として認識される可能性もある。もっとも、現状の営業体制ではニーズを十分に掘り起こせていないため、会社側では、今後は代理店営業などパートナーシップを強化し、新たな需要を獲得したい考えである。

また、データベース関連で注目される新しい動きとしては、スマートハウスへの適用がある。家庭内の多様なデータをクラウドで処理するとしても、その量は多く、中間で処理する必要がある。ネットワーク分野と連動した格好で請け負う格好となりそうだが、新たな需要が期待される分野であり、引き合いもきているようだ。



スマートハウスのイメージ図（会社資料より）

分野別売上分析

車載機器向けの
需要が期待される
高速起動関連

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。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している。

このため、13 年 3 月期の高速起動関連においても、車載関連案件を中心に、売上高 150 百万円（前年比 84.9% 増）と会社側では予想している。車載機器向けでは、高速起動が可能である点が高く評価され、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中だが、他の製品群と比べて市場投入まで相当程度の時間を要することもあり、金額的には堅実な予想となっているようだ。ただ、車載機器メーカーと自動車メーカーのいずれからも高速起動に対するニーズは強いようで、関連市場は大きいだけに、中期的には収益拡大が期待される。なお、開発面では外部の技術パートナーの活用も検討している。

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

13 年 3 月期より本格的にビジネスを展開するサービスプラットフォーム事業では、すでに相手先ブランドにより発売が決定している「iRemoTap」と、クラウドサービスの「Navi-Ene」をはじめとした「電力見える化」関連事業で 50 百万円の売上を見込んでいる。無線 LAN 対応の電源タップとクラウドサービスを組み合わせることで、電力見える化ソリューションを展開。そのビジネスモデルとしては、エンドユーザーに直接 WEB サービスとして提供する、事業者向けにシステムを OEM 提供し、事業者が運営する WEB サービスとして提供する、社内システムや法人向けシステムソリューションとして提供する、といった方法が検討されている。一定の顧客数と安定した需要を確保するといった面では、やがて有望だろう。スマートエネルギー関連は需要が大きいだけに、有力企業とアライアンスを組んで、当社の技術を活かす展開が図れれば、成長期待は大きい。

分野別売上分析

iREMOTAP

無線LAN搭載電源タップ

PC不要で導入容易
ボタン一つで簡単接続

コンセント単位で測定
遠隔オフ機能提供

NAVI-ENE

電力見える化クラウドサービス

ライフスタイルの見える化
楽しく日常性格の気づきを

電力見える化ソリューションのイメージ図 (会社資料より)

● 売上形態別分析

形態別の売上高の推移は下表のように推移している。ソフトウェア使用許諾の多くはゲーム分野であり、その売上高が落ち込んだ12年3月期は大幅に減少。収益性の面でも、その影響が大きく出ている。一方、サポートについては安定的に推移しているが、ソフトウェア受託開発は11年3月期以降拡大傾向にある。分野別で多様な展開を図っており、開発案件が増えている。将来的にはロイヤルティ収益に繋がることが見込める部分でもあり、13年3月期以降の収益回復を期待したい。

形態別売上高推移

(単位:百万円)

	08/3期	09/3期	10/3期	11/3期	12/3期
ソフトウェア使用許諾	737	802	944	1,158	569
サポート	31	64	92	56	58
ソフトウェア受託開発	109	78	122	207	287
売上高合計	878	945	1,159	1,422	915
営業利益	461	373	463	653	63
売上高営業利益率	52.5%	39.5%	39.9%	45.9%	6.9%

(会社資料よりモーニングスター作成)

12年3月期の 業績は減収減益

● 業績解説

12年3月期の非連結業績は、売上高 915 百万円（前年比 35.7%減）、営業利益 63 百万円（同 90.4%減）となった。通期予想については、12年2月に会社側が下方修正しており、修正計画（売上高 920 百万円、営業利益 43 百万円）に近い水準で着地した。売上高は、ゲーム分野の減少が主因であり、利益面では、高利益率であるゲーム分野のロイヤルティ収益が減少したことが響いた。

13年3月期は 増収増益を予想

● 業績予想

13年3月期の非連結業績は、売上高 1,000 百万円（前年比 9.3%増）、営業利益 100 百万円（同 58.7%増）と予想している。分野別ではゲーム分野で引き続き減収を見込むものの、ネットワーク分野と高速起動関連の増収でカバーする見通し。新しい事業であるサービスプラットフォーム事業でも 50 百万円の売上高を見込んでいる。今後の進捗次第では、会社計画を上回る可能性もありそうだが、現時点ではモーニングスターでも 13年3月期の非連結業績予想については会社計画を踏襲する。

分野別売上高推移

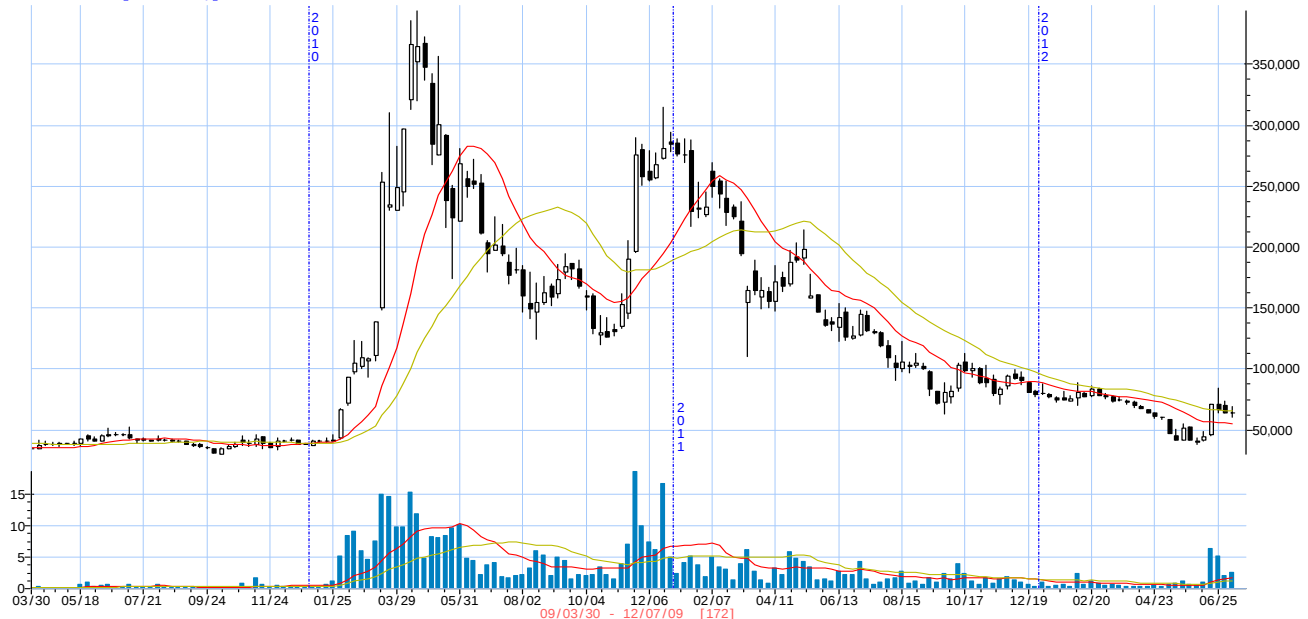
（単位：百万円）

	12/3期実績	13/3期会社計画	増減
ゲーム	256	150	-106
ネットワーク	407	470	63
データベース	169	180	11
高速起動	81	150	69
サービスプラットフォーム事業	-	50	50
合計	915	1,000	85

（会社資料よりモーニングスター作成）

一方、会社側では6月19日に中期計画を発表。既存の3つの製品分野（ネットワーク・データベース・高速起動）からなる「組込みソフトウェア事業」に加え、「サービスプラットフォーム事業」における収益化を図る事により、15年3月期には売上高 2,000 百万円、経常利益 520 百万円を目指すとしている。なお、15年3月期の分野別売上高は、ネットワーク分野 750 百万円、データベース関連 250 百万円、高速起動関連 350 百万円、サービスプラットフォーム関連 650 百万円としており、サービスプラットフォーム関連の進捗に注目しておきたい。

北*株 [3858/JQ] 週足 2012/07/11



(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ってはいけません。

			2010/03	2011/03	2012/03	2013/03 予 (アナリスト)
株 価 推 移	株価 (年間高値)	円	310,000	394,000	214,400	-
	株価 (年間安値)	円	30,150	110,100	63,100	-
	月間平均出来高	株	37,157	108,418	33,793	-
業 績 推 移	売 上 高	百万円	1,159	1,422	915	1,000
	営 業 利 益	百万円	463	653	63	100
	経 常 利 益	百万円	470	653	64	100
	当 期 純 利 益	百万円	183	382	-18	60
	E P S	円	2,195.18	4,505.16	-217.68	704.07
	R O E	%	10.7	19.1	-0.9	2.8
貸借対照表 主 要 項 目	流 動 資 産 合 計	百万円	1,417	2,249	1,600	-
	固 定 資 産 合 計	百万円	657	340	718	-
	資 産 合 計	百万円	2,074	2,590	2,319	-
	流 動 負 債 合 計	百万円	287	350	152	-
	固 定 負 債 合 計	百万円	0	8	24	-
	負 債 合 計	百万円	287	358	176	-
	株 主 資 本 合 計	百万円	1,781	2,221	2,129	-
	純 資 産 合 計	百万円	1,787	2,232	2,142	-
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	469	457	-49	-
	投資活動による CF	百万円	-430	558	-393	-
	財務活動による CF	百万円	-60	57	-76	-
	現金及び現金同等 物の 期 末 残 高	百万円	418	1,492	972	-

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。現在、当社のエンジニアは 27 名(12 年 3 月期末時点)。今後、業容拡大に伴い技術者を増強する必要がある場合、技術者確保の問題が浮上する可能性がある。

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、12 年 3 月期の売上高に任天堂向けが占める割合は 28.1%まで低下している。もっとも、13 年 3 月期も同社の新ゲームソフト発売等の動向が当社の業績に影響を与える点には注意しておきたい。

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>