



平成22年3月期 第2四半期 マイルストーン開示
(当事業計画の進捗状況等について)

平成21年11月6日

上場会社名 株式会社ユビキタス

(コード番号: 3858 NEO)

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

問合せ先 代表取締役社長・川内雅彦

取締役最高財務責任者・家高朋之

TEL: (03) 5908 - 3451

平成21年5月22日発表のマイルストーン開示に係る事業計画の第2四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2四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	980	535	54.6
営業利益	260	237	91.5
経常利益	270	242	89.9
当期純利益	140	54	38.8

・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	870	461	53.0
サポート	60	51	86.4
受託開発	50	22	44.0
合 計	980	535	54.6

なお、分野別売上高については、顧客企業との守秘義務の関係で、顧客数及びプロジェクト数の少ない四半期においては開示を差し控えております。そういった障害がなくなった時点で分野別売上高を開示する予定ですが、第4四半期終了後には通期の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。今期は上半期に大型ゲームソフトの発売が集中したため、通常よりも第2四半期末時点で通期業績予想に対する進捗率が大きくなっております。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

第2四半期末時点で通期業績予想に対して売上高で54.6%、経常利益で89.9%、純利益で38.8%と高い進捗率となりました。売上高の進捗率の高さは、ゲーム関連で人気タイトルの発売が続いた他、その他の事業も堅調であった結果です。経常利益が他の指標と比べて特に高い進捗率になりましたが、これは当初上半期に予定されていた本社移転が下半期に変更されたほか、広告宣伝活動、一部外部に委託して行う開発活動などの実施が下半期に変更されたことによって費用が当初計画よりも少なかったことが主な要因です。売上高の形態別内訳ですが、使用許諾、サポートについては当初計画よりも順調に進捗していますが、経済環境悪化に伴い受託開発プロジェクトについては当初計画よりも緩やかに進捗しております。

(2) 第2四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 ネットワークの高速化

第1四半期において、国内大手メーカーより携帯端末向けのTCP/IP高速化に関する評価試作を受注、納品しました。当第2四半期においては、第1四半期に納品したプロジェクトに関するサポートを行いました。

② AV機器のネットワーク対応

本テーマにつきましては、引き続きセットトップボックス※関連のプロジェクトを中心に取り組んでおります。また、以前より取り組んできた大手家電メーカー向けレコーダ案件が量産に移行し、使用許諾料収入に寄与し始めました。

※セットトップボックスとは、デジタル放送の受信機能に加え、テレビを利用したインターネットの利用など、一般家庭向け統合サービス端末としての機能を持つ機器のこと。

③ ワイヤレス・ネットワーク

引き続き UbiquitousAIR NOE の改良を続けつつ、農林水産省の「官民連携新技術研究開発事業」に認定された農地モニタリング・システムの共同開発を推進しました。当該事業では、愛知と孺恋の農地に当社製作の無線センサーを設置し、試験運用を継続しています。また、新しい高速近接無線技術である TransferJet コンソーシアムに加盟しました。

④ ネットワーク対応ゲーム

ゲーム分野においては、人気タイトルが複数発売され、ニンテンドーDS向けWi-Fi対応ゲームソフトウェアからのロイヤルティ収入が当初計画を上回って推移しました。

⑤ 組込みデータベース

組込みデータベース分野では新たなソフトウェア使用許諾契約を獲得し、当初計画通りの進捗となりました。

⑥ 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

当第2四半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。

(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

正社員としては、当初計画通りエンジニア 20 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

平成 22 年 3 月期中に 3 件の新製品リリースを行う計画でしたが、第 2 四半期末までにその計画を達成しました。具体的には、第 1 四半期中に株式会社ルネサス テクノロジ製の Ethernet コントローラ内蔵 16bit マイコン H8S/2472, 2463, 2462 グループ向けの UbiquitousTCP/IP ソフトウェア開発キット、及び組み込みデータベース製品 Ubiquitous DeviceSQL Release 4.1 の 2 製品を、当第 2 四半期には iPhone/iPod touch 向け星座エンターテイメント アプリ「NIGHT SKETCH」をリリースしました。

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 2 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。

【業績目標に関する定性的情報等】

2008 年のいわゆるリーマンショック以来、金融危機と景気後退は深刻化しており、当社主要顧客である半導体メーカーや電機メーカーは厳しい経営環境に置かれています。一部の経済指標には最悪期を脱したかのようなデータも散見されますが、当社は決して楽観できる状況にないと考えております。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はありますが、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、未だ形成の初期にあり、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。

【参考資料】 「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について」は、平成 21 年 5 月 22 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つて、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。