

# 平成20年3月期 決算説明会

平成20年 5 月

株式会社ユビキタス

© 2008 Ubiquitous Corporation. All rights reserved.

This presentation is for informational purposes only. Ubiquitous makes no warranties, express or implied, in this summary.



Ubiquitous

# Agenda

## ■ 第7期の総括

## ■ 業績の概要

- 第4-7期の成長推移
- 損益計算書
- 貸借対照表
- キャッシュフロー

## ■ 分野別動向

- ゲーム
- デジタル家電
- ワイヤレス
- その他

## ■ 製品ラインナップ

## ■ 中長期的成長に向けた取組

- 市場動向
- 中期計画:売上高と経常利益
- 中期計画:分野別売上高

## ■ 分野別事業見通し

- ゲーム
- デジタル家電
- ワイヤレス

# 第7期の総括

## 第7期の課題

- 継続して成長、増収増益
- ゲーム依存の低減
- 次の収益分野を育てる

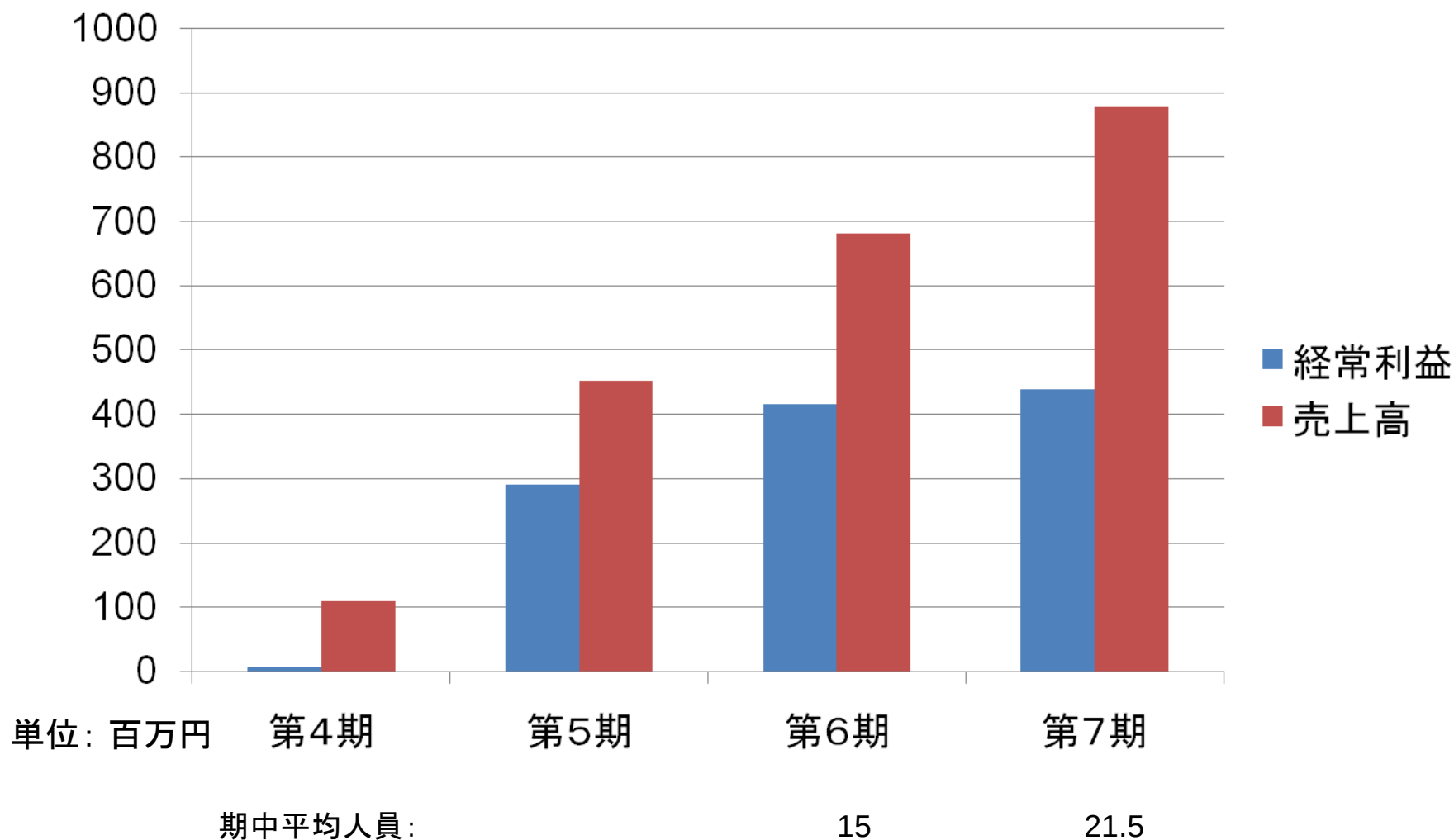
## 第7期の結果

- UbiquitousTCP/IP出荷本数: 45百万本超(累計85百万本超)
- 売上高: 680百万円(第6期)→878百万円(第7期) 前期比129%
- ゲーム比率: 87.8%(第6期)→78%(第7期)
- デジタル家電、およびワイヤレス分野での開発進捗

平成20年3月期

# 業績の概要

# 第4－7期の業績推移



# 売上高

(単位:百万円)

| 形態         | 業績予想 | 実績  | 差異  |        |
|------------|------|-----|-----|--------|
|            |      |     | 金額  | 率      |
| ソフトウェア使用許諾 | 767  | 737 | -30 | -3.9%  |
| サポート       | 31   | 31  | -   | 0.0%   |
| 受託開発       | 132  | 109 | -23 | -17.4% |
| 合計         | 931  | 878 | -53 | -5.7%  |

| 分野      | 業績予想 | 実績  | 差異  |        |
|---------|------|-----|-----|--------|
|         |      |     | 金額  | 率      |
| ゲーム関連   | 725  | 686 | -39 | -5.4%  |
| デジタル家電  | 150  | 122 | -28 | -18.7% |
| ワイヤレス関連 | 16   | 33  | 17  | 106.3% |
| その他     | 40   | 36  | -4  | -10.0% |
| 合計      | 931  | 878 | -53 | -5.7%  |

ゲーム関連のソフトウェア使用許諾売上高が上半期に好調であったことから、下半期はさらにこれを上回ると予想していた。しかし、大型ゲームタイトルの発売遅延等により販売数量が伸びず、結果的に予想を40百万円下回った。

デジタル家電関連の受託開発売上高についても予想を若干下回った。

# 損益計算書

(単位: 百万円)

|            |             |  | 当期実績 |        | 当期業績予想 |        |        | 前期実績 |        |        |
|------------|-------------|--|------|--------|--------|--------|--------|------|--------|--------|
|            |             |  | 金額   | 売上高比   | 金額     | 売上高比   | 予実比    | 金額   | 売上高比   | 前期比    |
| 売上         | 高           |  | 878  | 100.0% | 931    | 100.0% | 94.3%  | 680  | 100.0% | 129.1% |
| 売上         | 原価          |  | 69   | 8.0%   | 56     | 6.0%   | 123.2% | 52   | 7.7%   | 132.7% |
|            | 人件費         |  | 117  | 13.3%  | 138    | 14.9%  | 84.8%  | 87   | 12.8%  | 134.5% |
|            | 経費          |  | 29   | 3.3%   | 22     | 2.4%   | 131.8% | 20   | 3.0%   | 145.0% |
|            | 販売ソフトウェア償却費 |  | 7    | 0.8%   | -      | 0.0%   |        | 12   | 1.8%   | 58.3%  |
|            | 販売ソフトウェア振替  |  | -4   | -0.5%  | -      | 0.0%   |        | -10  | -1.5%  | 40.0%  |
|            | 研究開発費振替     |  | -82  | -9.4%  | -104   | -11.3% | 78.8%  | -56  | -8.3%  | 146.4% |
|            | 仕掛品振替       |  | 2    | 0.3%   | -      | 0.0%   |        | -    | -0.1%  |        |
| 売上         | 総利益         |  | 808  | 92.0%  | 875    | 94.0%  | 92.3%  | 627  | 92.3%  | 128.9% |
| 販売費及び一般管理費 |             |  | 347  | 39.5%  | 405    | 43.5%  | 85.7%  | 212  | 31.3%  | 163.7% |
|            | 人件費         |  | 166  | 18.9%  | 169    | 18.2%  | 98.2%  | 114  | 16.9%  | 145.6% |
|            | 研究開発費       |  | 82   | 9.4%   | 104    | 11.3%  | 78.8%  | 56   | 8.3%   | 146.4% |
|            | 経費          |  | 98   | 11.2%  | 131    | 14.1%  | 74.8%  | 41   | 6.1%   | 239.0% |
| 営業         | 利益          |  | 461  | 52.5%  | 470    | 50.5%  | 98.1%  | 415  | 61.0%  | 111.1% |
| 営業         | 外収益         |  | 5    | 0.6%   | 4      | 0.5%   | 125.0% | -    | 0.0%   |        |
| 営業         | 外費用         |  | 27   | 3.1%   | 36     | 3.9%   | 75.0%  | -    | 0.0%   |        |
| 経常         | 利益          |  | 439  | 50.0%  | 438    | 47.1%  | 100.2% | 415  | 61.0%  | 105.8% |
| 税引前当期      | 純利益         |  | 439  | 50.0%  | 438    | 47.1%  | 100.2% | 414  | 60.9%  | 106.0% |
| 法人         | 税等          |  | 180  | 20.5%  | 179    | 19.2%  | 100.6% | 169  | 25.0%  | 106.5% |
| 当期         | 純利益         |  | 259  | 29.5%  | 259    | 27.9%  | 100.0% | 244  | 35.9%  | 106.1% |

## 期中平均人数

|           |      |      |        |      |        |
|-----------|------|------|--------|------|--------|
| 研究開発部門    | 10.4 | 12.0 | 86.8%  | 6.2  | 168.1% |
| マーケティング部門 | 4.1  | 3.9  | 103.5% | 3.4  | 121.2% |
| 管理部門      | 1.1  | 2.5  | 44.1%  | 1.0  | 108.5% |
| 役員        | 6.9  | 6.8  | 102.1% | 5.4  | 128.2% |
| 合計        | 22.5 | 25.2 | 89.3%  | 16.0 | 141.0% |

●人件費: 人員の採用遅れにより24百万円節減(但し、期末時点では採用はほぼキャッチアップ)

●経費: 保守的に見込んでいた予備費35百万円を消化せず

# 貸借対照表：資産の部

|             | 19年3月31日     | 20年3月31日     | (百万円) |
|-------------|--------------|--------------|-------|
| <b>流動資産</b> | <b>1,003</b> | <b>550</b>   |       |
| 現金及び預金      | 852          | 224          |       |
| 売掛金         | 138          | 198          |       |
| その他         | 12           | 128          |       |
| <b>固定資産</b> | <b>62</b>    | <b>1,268</b> |       |
| 長期性預金       | -            | 600          |       |
| 投資有価証券      | -            | 565          |       |
| その他         | 26           | 103          |       |
| <b>資産合計</b> | <b>1,065</b> | <b>1,819</b> |       |



# 貸借対照表：負債・純資産の部

|                | 19年3月31日     | 20年3月31日     | (百万円) |
|----------------|--------------|--------------|-------|
| (負債の部)         |              |              |       |
| 流動負債           | 150          | 136          |       |
| <b>負債合計</b>    | <b>150</b>   | <b>136</b>   |       |
| (純資産の部)        |              |              |       |
| 資本金            | 255          | 509          |       |
| 資本剰余金          | 225          | 479          |       |
| 利益剰余金          | 435          | 694          |       |
| <b>純資産合計</b>   | <b>915</b>   | <b>1,682</b> |       |
| <b>負債純資産合計</b> | <b>1,065</b> | <b>1,819</b> |       |

# キャッシュフロー計算書

(百万円)

|       | 営業CF | 投資CF   | 財務CF | 期中<br>増減 | 期末<br>残高 |
|-------|------|--------|------|----------|----------|
| 20年3月 | 209  | △1,320 | 482  | △628     | 224      |
| 19年3月 | 221  | △34    | -    | 186      | 852      |

平成20年3月期

# 分野別動向

# ゲーム

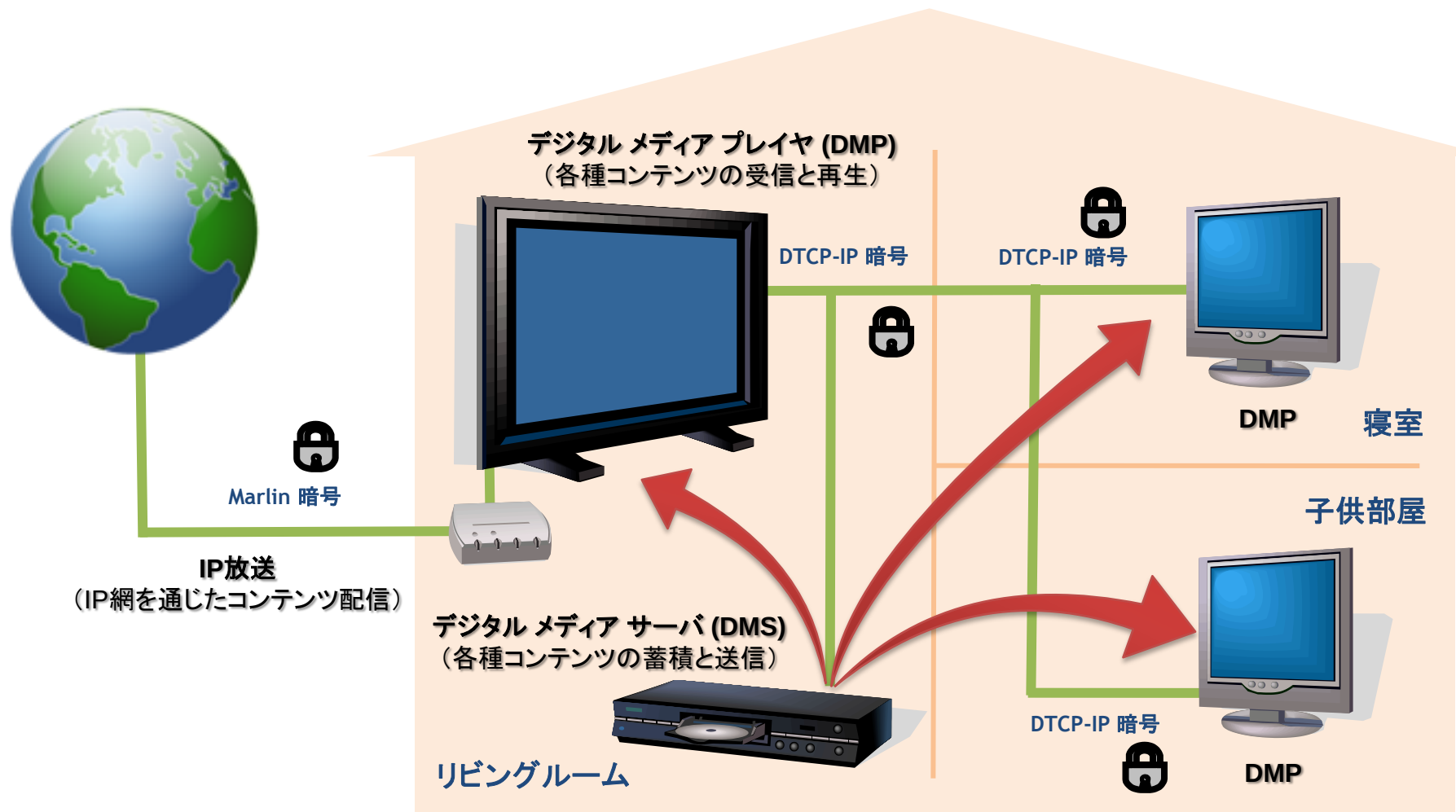
- 全般的には、前期より40%超の伸びを示し好調
- 大型タイトルの発売遅延等により、予想を約40百万円下回る
  - 上半期に好調であったことから、下半期はさらにこれを上回るものと予想していた

# デジタル家電

- 種蒔き： AV NOE開発は順調に進捗して山を超える
  - DTCP-IP v1.2リリース(所謂ムーブに対応)
- 刈取り： 当分野の立上がりは遅れ気味に推移
  - デジタル・コンテンツを送り出す側の機器(サーバ)については、採用前提に進捗中(ex. レコーダ)
  - デジタル・コンテンツを受ける側の機器(プレイヤー)については、価格競争の影響により採用遅延気味(ex. テレビ)
- DTCP-IPやMarlinなどのコンテンツ保護に使用されるソフトウェア部品単体への引き合いあり
  - 今期、通信機器メーカーに開発ライセンスを供与した
- 今後は、イメージング分野(ex. デジカメ)にも注力

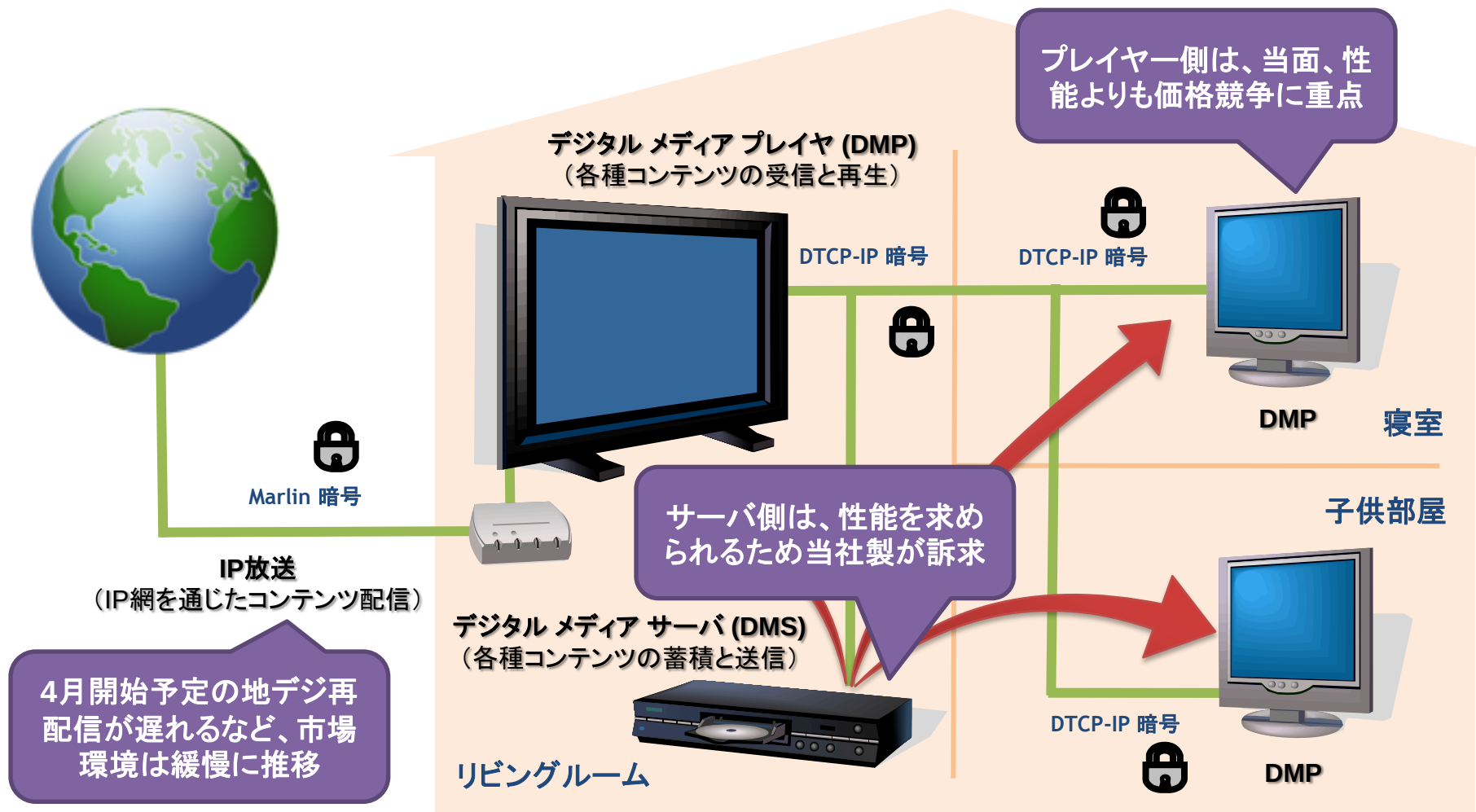
# デジタル家電

## 目指すカタチ - IP放送と宅内コンテンツ共有



# デジタル家電

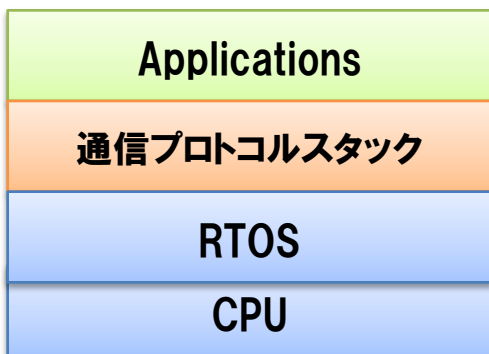
## 現在の動向と課題



# デジタル家電

## Network Offload Engine (NOE)

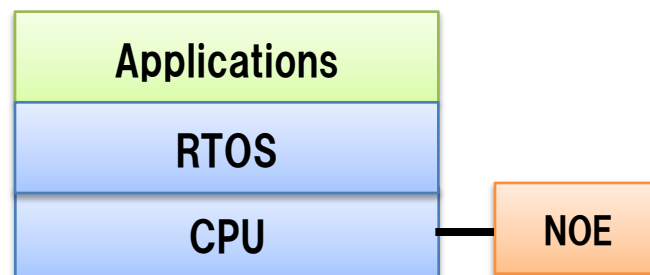
PCのようにモノリシックなアプローチ



課題

TCP/IP通信はCPUに高負荷  
上がらないスループット  
開発規模増大でコストの高騰  
クラッキングに脆弱  
消費電力と発熱

オフロード・エンジンによる  
ハイブリッドなアプローチ



解答

高スループット達成可能  
ホスト側CPUの負荷軽減  
ネットワーク部の標準化  
ホストを隠蔽しクラッキングに堅牢  
WakeOnLanにも対応可能

- ・ネットワーク処理をメインCPU外で行い、メインCPUの負荷軽減
- ・ネットワーク機能をオフロードしてアダプタ化を実現
- ・低コストで高性能なネットワーク機能を実装可能



# ワイヤレス

2006.9 WPAサブリカント提供開始

2007.3 DLNA対応WLANモジュールをKenwood社と共同開発  
■Wi-Fi認定取得



2007.7 WPSクライアント提供開始  
Ubiquitous **AIR**



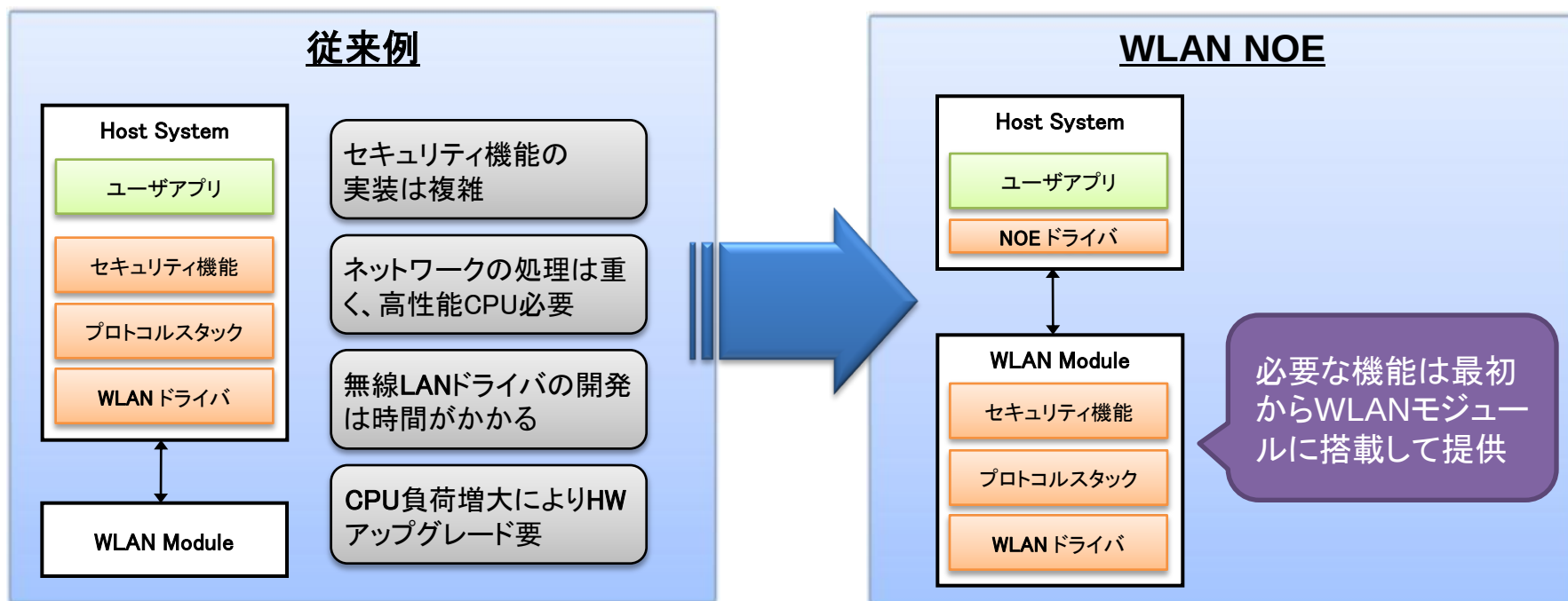
2007.11 NOE提供開始  
■ルネサス社、キーストリーム社との協業を発表  
■Embedded Technology 2007でNOEを展示



# ワイヤレス

## WLAN NOE (Network Offload Engine)

- 負荷の低減により、低価格なホストCPUでも動作
- 開発工数の削減
  - 機種対応したドライバ開発が不要
  - ネットワーク部の標準化が可能
- 高いスループット性能



# ワイヤレス

## WLAN NOEで狙う市場

- ホストCPUの負荷を低減
  - ・ 白物家電/健康機器などのネットワーク対応
  - ・ センサ・ネットワーク
- 開発工数の削減
  - ・ コンシューマ製品のネットワーク対応
    - ・ デジタルカメラ、ポータブル ミュージック プレイヤー
- サポート手間の低減
  - ・ 産業用機器などの小ロット製品のネットワーク対応（ロングテール）
- 高いスループット
  - ・ 将来的には、デジタル家電のネットワーク対応

- 大手半導体社向けUSB製品のロイヤルティが収益として寄与し始めた
- 上場によりブランド認知が進んだ



# 製品ラインナップ

(平成20年3月末現在)

Ubiquitous TCP/IP

- ・基本の通信ソフトウェア

Ubiquitous AV

- ・DLNA規約に基づくデジタル メディアネットワークを実現するソフトウェア

Ubiquitous CAST

- ・IP放送を実現するソフトウェア

Ubiquitous SAFE

- ・暗号、認証やコンテンツ保護のためのソフトウェア群

Ubiquitous CONNECT

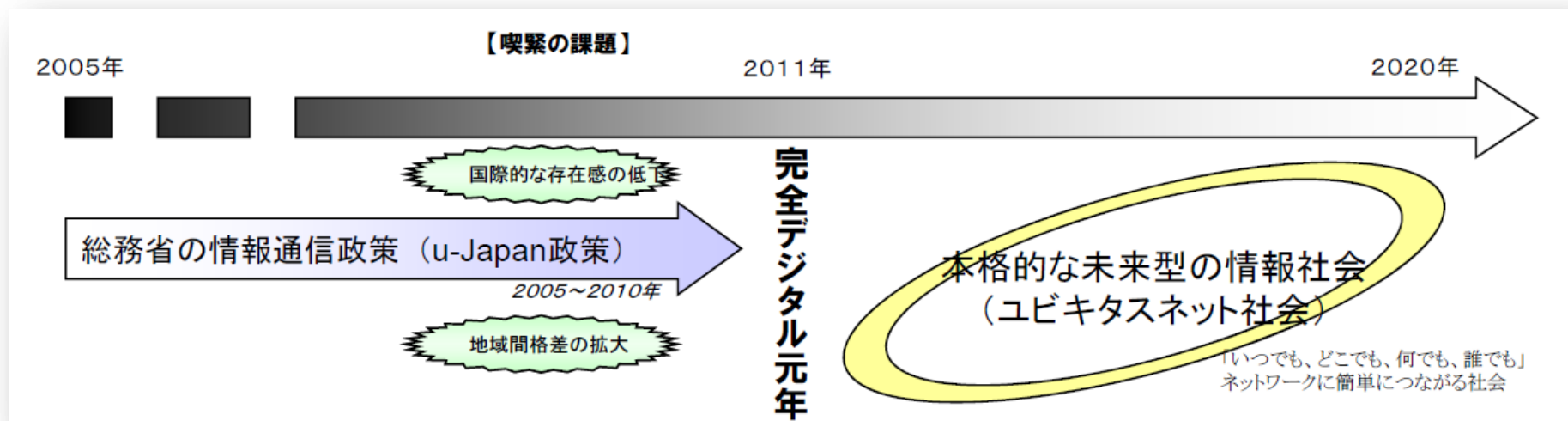
- ・USB接続を実現するソフトウェア群やファイルシステムなど

Ubiquitous AIR

- ・ワイヤレス通信を実現するためのソフトウェア群

# 中長期的成長に向けた取組

# 市場動向



出典：総務省「ICT成長力懇談会 中間取りまとめ」

弊社の考える展開

エンターテインメント シナリオ

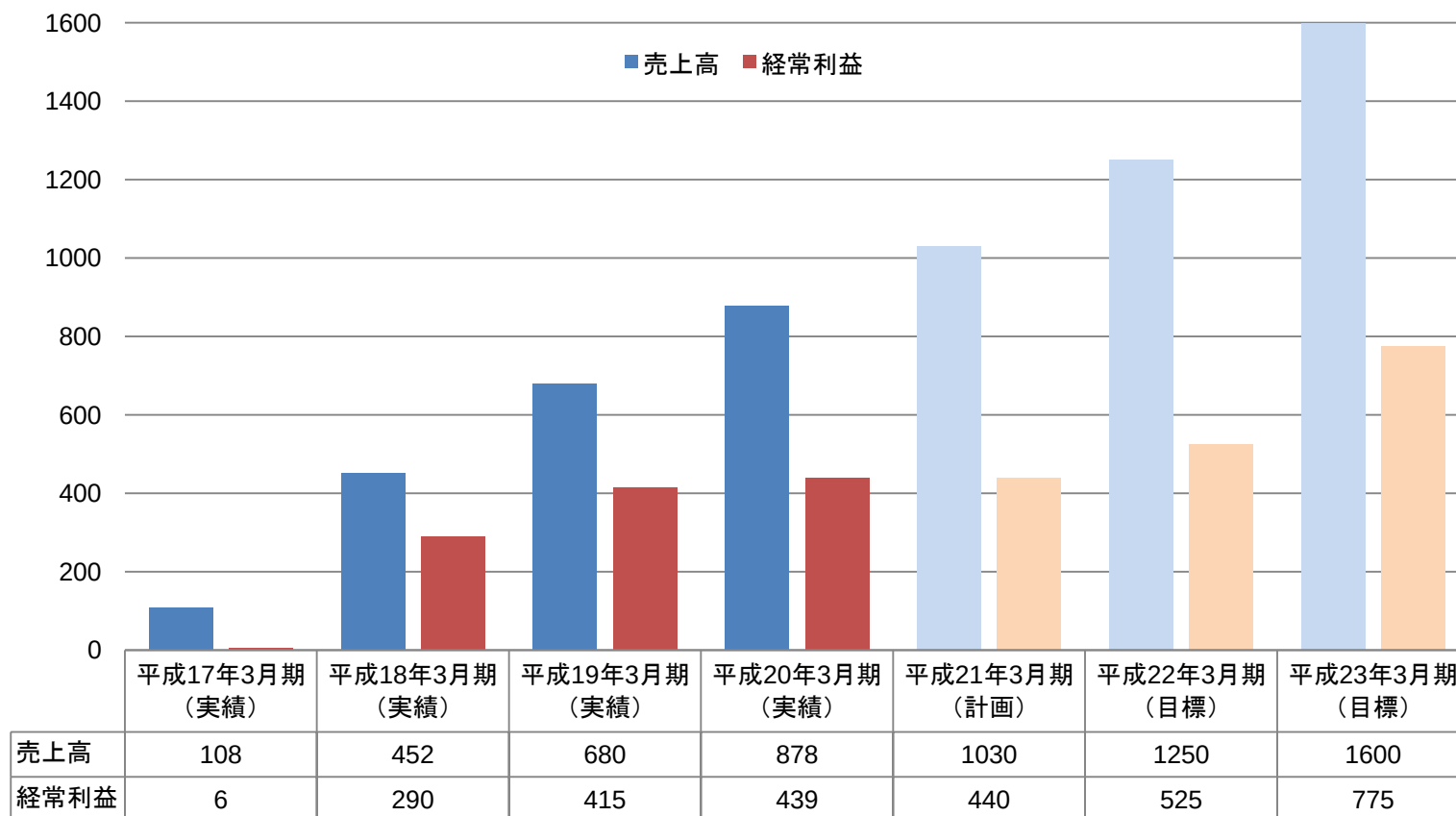
ホームコントロール シナリオ

ユビキタス ネットワーク

# 中期計画：売上高と経常利益

(百万円)

## 売上高・経常利益の実績・計画・目標



期中平均人員：

15

21.5

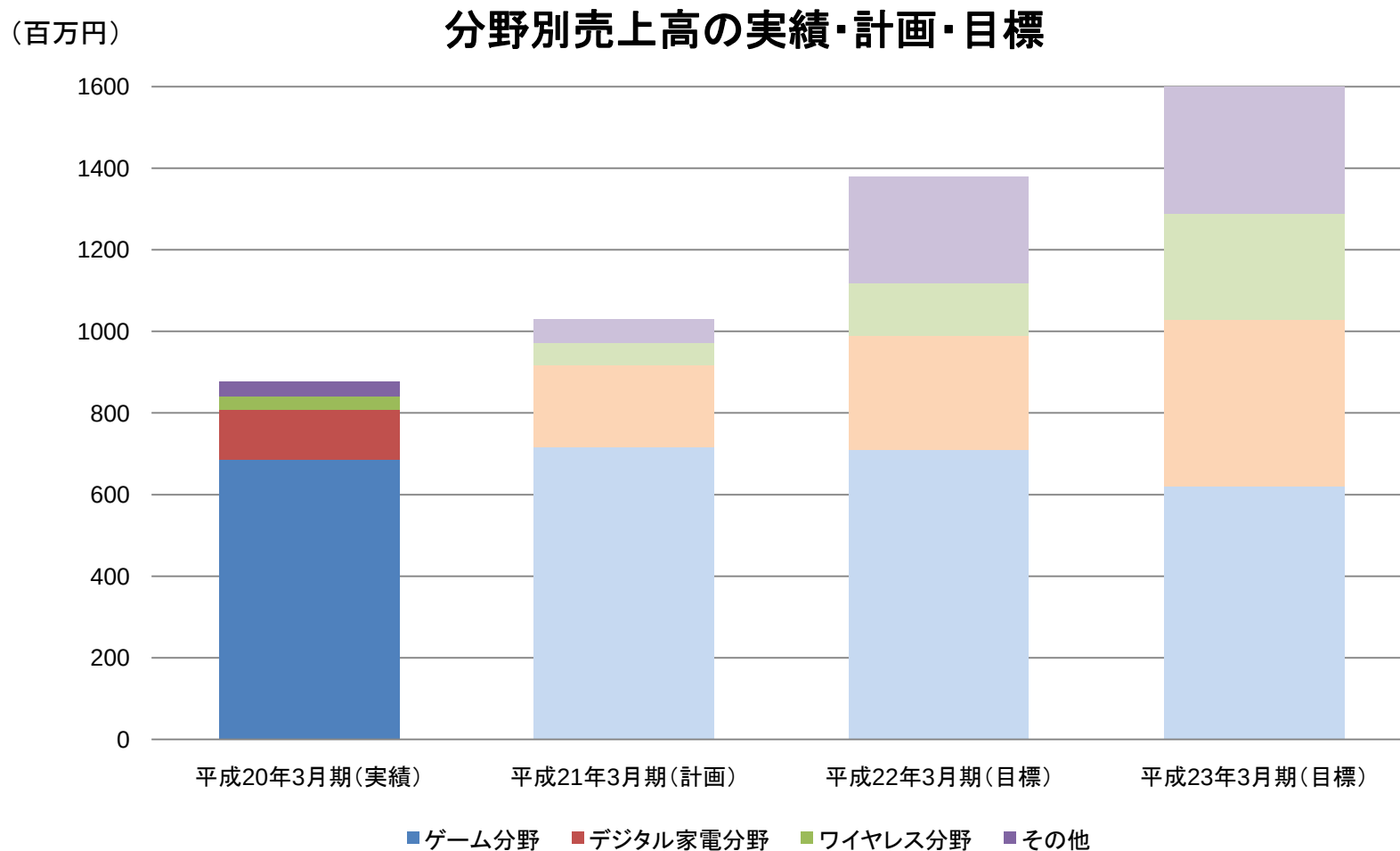
30

37

40



# 中期計画：分野別売上高



# 分野別事業見通し: ゲーム

- 売上高に占める割合は低下するが、依然として収益の柱
  - 平成23年3月期には売上高に占める割合が4割を切る見込み
- 平成21年3月期まで増収、その後減収に転じると想定
  - ニンテンドーDSが、発売から5年経過する平成22年3月期をプラットフォームとしての一つの区切りと想定
  - ニンテンドーDSのプラットフォーム寿命が従来機より長い可能性もあり
  - 海外向けが国内の1-2年遅れで拡大しているので、平成22年3月期以降も収益を期待

# 分野別事業見通し: デジタル家電

- 平成21年3月期は、平成20年3月期から継続しているレコーダー案件及びセットトップボックス案件を確実に刈り取る
  - 平成22年3月期以降のランニング・ロイヤルティへ繋げる
- デジタルテレビ以外のデジタル家電での拡販
  - レコーダなどのデジタル メディア サーバ
  - イメージングなどのネットワーク・ソリューション
- ワイヤレスとの組み合わせによる差別化訴求

# 分野別事業見通し: ワイヤレス

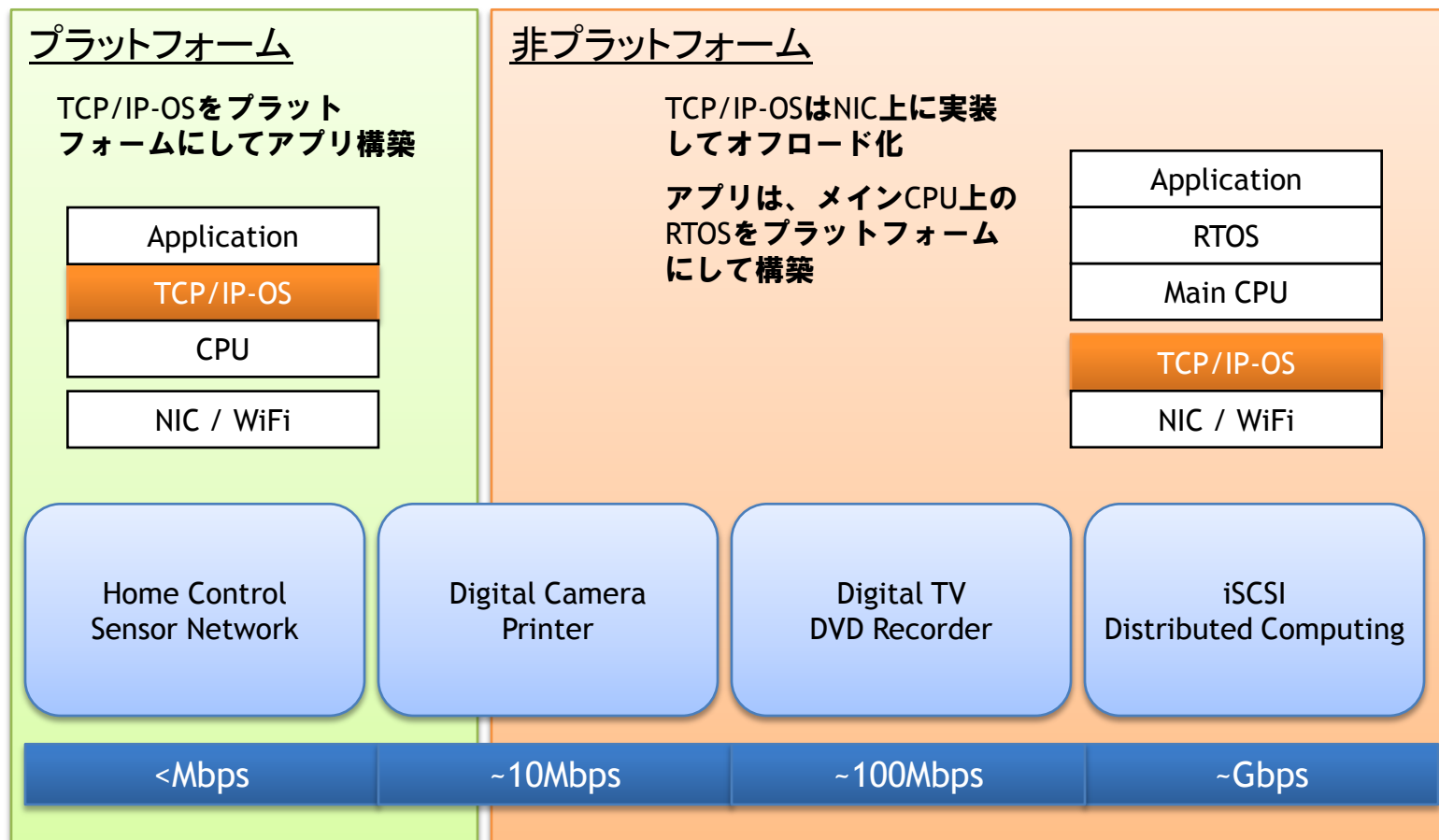
- 平成21年3月期は、WLAN NOEのコンセプト浸透を図るとともに、協業してモジュール化する
- 並行して、前々期および前期に開発したWPAサブリカントとWPSエンローリーのソフトウェア部品としての拡販を図る
- WLAN NOEコンセプトの有線版としてLAN NOEを開発する
- ZigbeeやUWBなど、他ワイヤレス技術へのIP実装を目指して市場調査を進める



Ubiquitous

つ な ぐ の は ユ ビ キ タ ス

# ユビキタスの市場ポジション

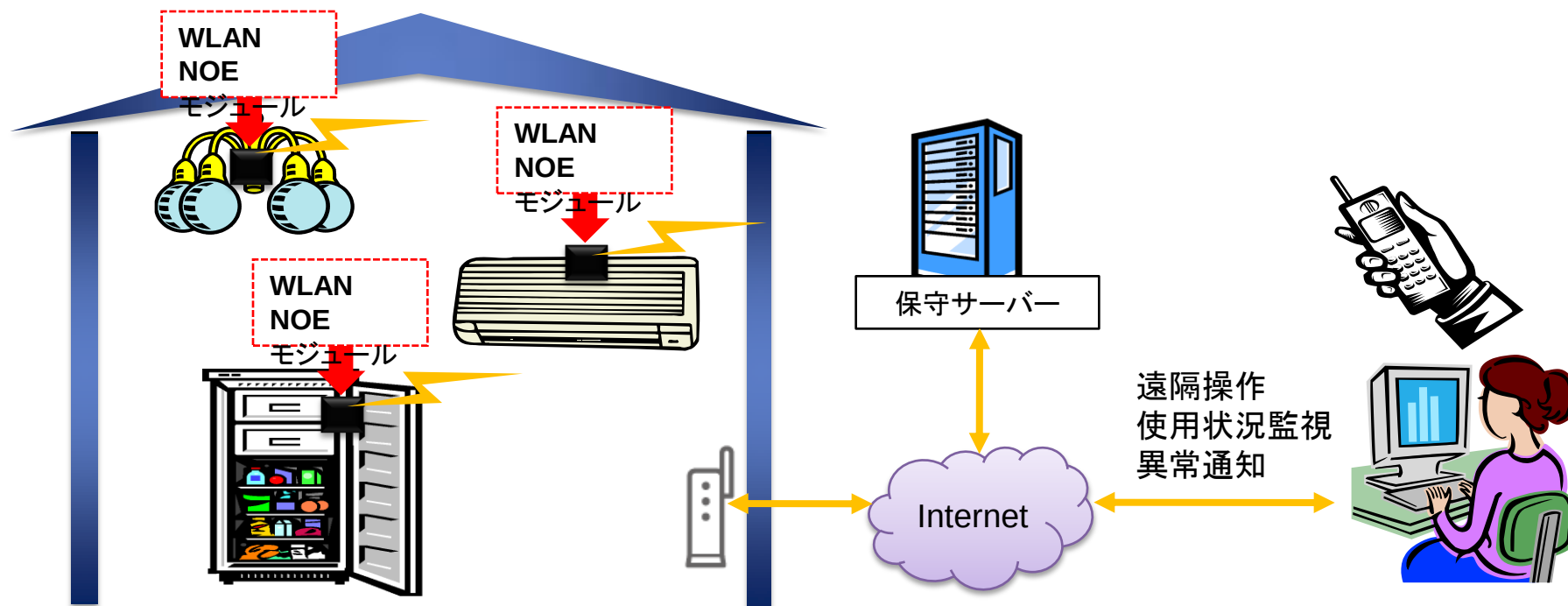


# WLAN NOE 応用シナリオ(1)

## ～白物家電・設備機器～

### ■ 家電製品の遠隔操作・モニタリング

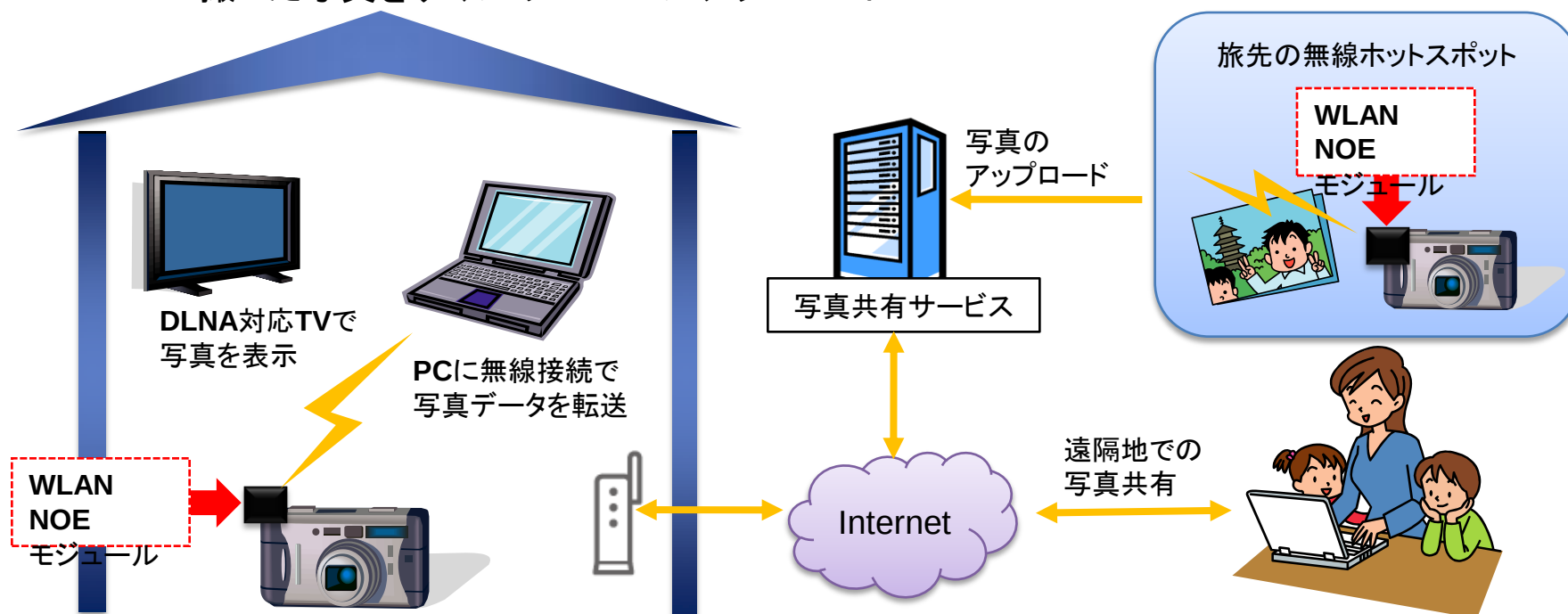
- ・ 携帯やPCから消し忘れチェック、オン・オフ操作
- ・ 遠隔保守サーバー経由で、電気消費量・動作状態監視
- ・ 無線LAN接続でケーブル配線不要



# WLAN NOE 応用シナリオ(2)

## ～デジタルカメラ～

- ホームネットワーク内のデジタル機器にケーブルレスで接続
  - ・ PCに無線で写真データ転送
  - ・ DLNA対応TVで写真を大画面表示
- 外出先の無線ホットスポットからインターネット接続
  - ・ 撮った写真をすぐにサーバーにアップロード





# WLAN NOE 応用シナリオ(3)

## ～健康機器～

- 健康・運動機器をネットワークに接続し、遠隔サービスと連携することにより、健康管理の向上、病気の未然防止

- ・ 収集したデータに基づいた、医療・健康アドバイス
- ・ 遠隔介護、見守り

