



平成22年3月期 第3四半期 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22年2月12日

上場会社名 株式会社ユビキタス
(URL <http://www.ubiquitous.co.jp/>)

(コード番号: 3858 NEO)

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22年2月5日発表のマイルストーン開示に係る事業計画の第3四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3四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	1,080	824	76.3
営業利益	400	357	89.5
経常利益	408	364	89.2
当期純利益	150	122	81.8

・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	910	705	77.6
サポート	96	72	75.2
受託開発	74	46	62.4
合 計	1,080	824	76.3

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、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

平成22年3月期の第3四半期累計期間においては、期初の予想を上回るペースで業績が進捗し、また、第4四半期会計期間においても堅調な業績が見込めるため、平成22年1月26日に「通期業績予想の修正」を行いました。これを受けて、平成22年2月5日「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の修正について」において、平成22年3月期の事業計画を修正しております。

修正後の通期業績予想に対する進捗率は、売上高で76.3%、経常利益で89.2%、純利益で81.8%となりました。ゲーム関連売上高が堅調に推移したことに加え、ネットワーク関連、及びデータベース関連においても売上高が順調に推移しました。

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当第4四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、且つ、費用が当初計画よりも圧縮できたことが主な要因です。

(2) 第3四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。第3四半期には、株式会社ルネサステクノロジとの協業による開発成果として、車載ネットワーク向けに600Mbpsを超える高速通信の実証に成功したことを発表いたしました。

上記は、当社の組込み機器向け高速TCP/IPプロトコルスタック「UbiquitousTCP/IP」を、ルネサスの次世代車載情報端末向けデュアルコアSoC「SH7776」(SH-Navi3)のうちの1つのコアに実装したものです。車載組込みCPUとしては世界で初めて最高クラスの通信速度を安定的に実現し、車載情報端末でのTCP/IP通信の実用化に目処をつけました。サーバ、インターネット、ネットワークシステム処理に必要な世界最高速クラスのブロードバンド環境の構築が、カーナビゲーションシステム向けとして可能となりました。具体的には、リアシートエンターテインメントにおいて、ハイビジョンクラスの映像の複数同時視聴、車外に複数取り付けられた高精細なカメラ画像の同時伝送による360°表示、車内に持ち込んだポータブルAV機器とカーナビゲーションシステム連携など、新たな車内情報環境の構築が可能となります。

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。第2四半期に続いて、第3四半期においてもソフトウェア使用許諾売上高を計上しております。

[※]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

引き続き研究開発を続け、以下のような開発成果を2009年11月のET2009（組込み総合技術展）で展示しました。

- ・無線 LAN モジュールだけで twitter のつぶやきを表示するシステム
- ・カメラで撮った画像を twitter にアップロードするシステム
- ・DLNA 対応のネットワークスピーカー
- ・低価格センサーネットワークシステム
- ・かんたん無線 LAN ソリューション

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

引き続いて開発を行い、2009年10月に新バージョンDeviceSQL Release 4.2と新製品DeviceSQL DataSyncを発売しました。新バージョンにおいては、下記のような機能強化を行いました。

- ・データベース機能として重要な検索、ソート等の基本性能の向上
- ・DeviceSQL コンパイラのコンパイル時間の短縮
- ・SELECT 文における LIMIT/OFFSET 句を追加サポートし、問い合わせの実行で生成された行の一部のみを取り出すことが可能

新製品 DataSync は、DeviceSQL4.2 のオプション製品として提供され、TCP/IP ネットワークを介して、エンタープライズ系 RDBMS と DeviceSQL との間でのデータ同期機能をサポートします。企業内データの組込み機器での活用や組込み機器のデータを企業内データへ反映させることなどが容易に行えるようになります。

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3四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、及び組込みデータベース製品 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。第3四半期には、DeviceSQL Release 4.2 及び DataSync をリリースし、計画を上回る推移となっております。

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3四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の修正について」は、平成 22 年 2 月 5 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。