

1. 財務成績

- FY2000（第3期）決算報告（連結）： 通期/四半期ベース
- 売上高の推移と構成比率
- 原価と販管費
- 損益分岐点分析
- 資産の状況
- キャッシュフローの推移

2. セグメント情報

- コンテンツビジネス
- モバイルビジネスソリューション他
- ケイ・ラボラトリー

3. 今後の見通し

- 市場の見通し
- 基本方針
- 事業戦略
- R&Dへの取り組み
- 成長戦略
- 財務戦略

お問い合わせ先：株式会社サイバード財務部(IR)
〒105-0001 東京都 港区 虎ノ門 4-3-20 神谷町森ビル
TEL: 03-3431-0111 FAX: 03-5408-1200
ホームページ：<http://www.cybird.co.jp/>
E-mail: ir@cybird.co.jp



財務成績

C  B I R D

FY2000 (第3期)決算報告(連結)



	第3期	第2期	増減	
			増減額	増減率
売上高	2,900 百万円	421 百万円	2,479 百万円	588.7%
売上総利益	844 百万円	206 百万円	637 百万円	308.6%
営業損失	-1,219 百万円	-131 百万円	-1,087 百万円	824.3%
経常損失	-1,379 百万円	-147 百万円	-1,232 百万円	838.2%
当期純損失	-1,379 百万円	-133 百万円	-1,245 百万円	929.8%
一株当り純損失	-98,803 円	-82,699 円	-16,104 円	19.5%
発行済株式数	15,340 株	4,380 株	10,960 株	250.2%
(期中平均株式数)	13,965 株	1,620 株	12,345 株	762.0%

百万円未満切捨

FY2000 (第3期)決算報告(連結)(四半期ベース)



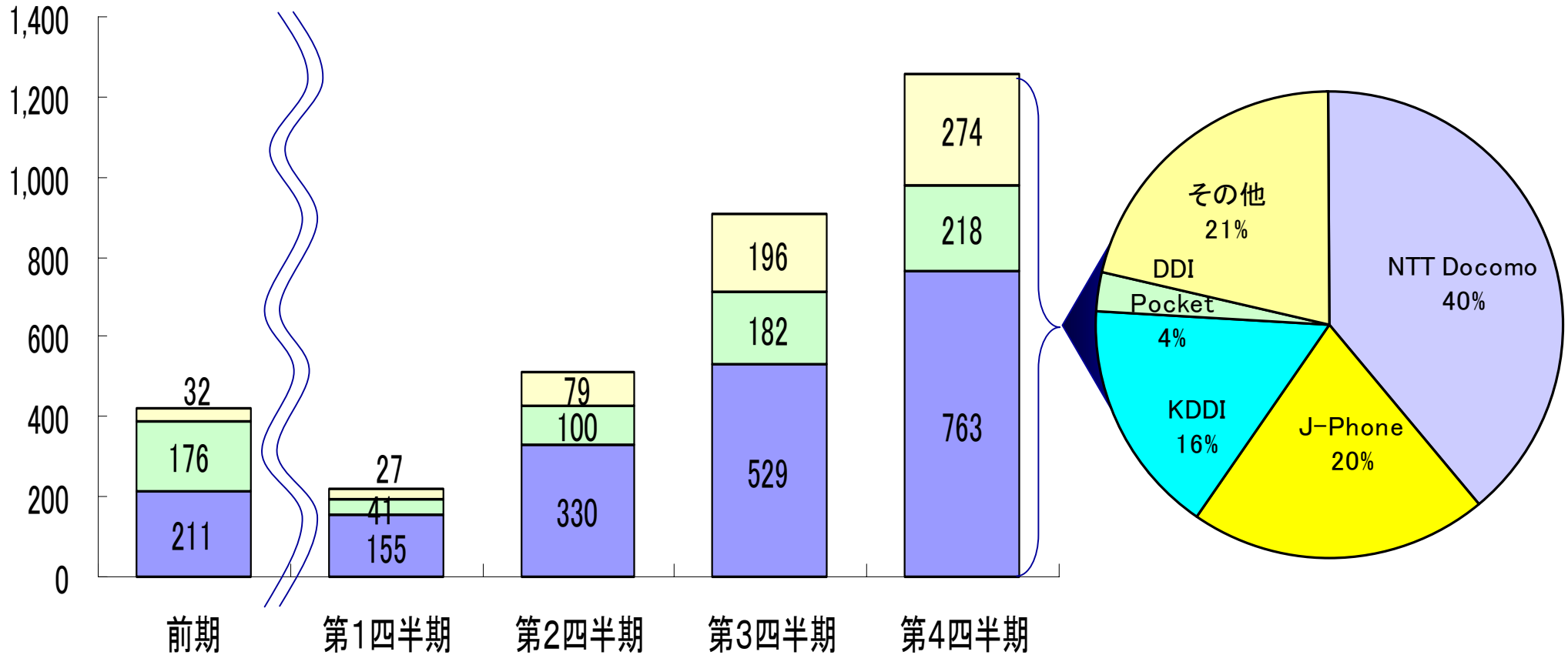
	第4四半期	第3四半期	増減	
			増減額	増減率
売上高	1,255 百万円	908 百万円	346 百万円	38.2%
売上総利益	478 百万円	259 百万円	219 百万円	84.5%
営業損失	-111 百万円	-334 百万円	222 百万円	-66.6%
経常損失	-195 百万円	-407 百万円	211 百万円	-52.0%
当期純損失	-194 百万円	-404 百万円	209 百万円	-51.8%

百万円未満切捨

売上高の推移と構成比率の変化

★ 第3期を通じての各カテゴリーの順調な成長

(百万円・単位未満切捨)

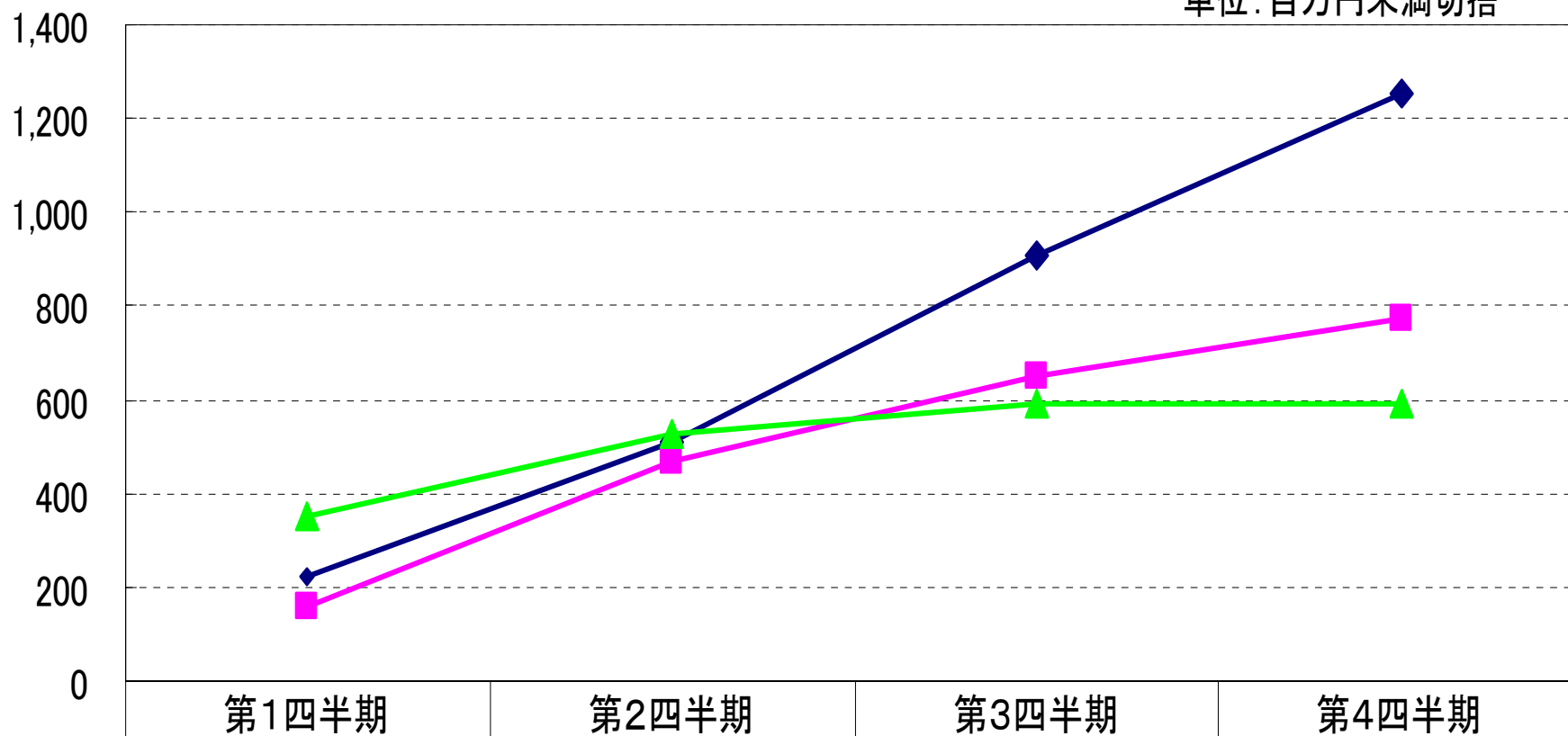


- モバイル・ビジネス・ソリューション他
- コミュニケーション系コンテンツ
- インフォメーション系コンテンツ

売上と原価/販売管理費



単位：百万円未満切捨



◆ 売上高	225	510	908	1,255
■ 売上原価	160	468	649	776
▲ 販売管理費	351	528	594	590

販管費の内訳と変化



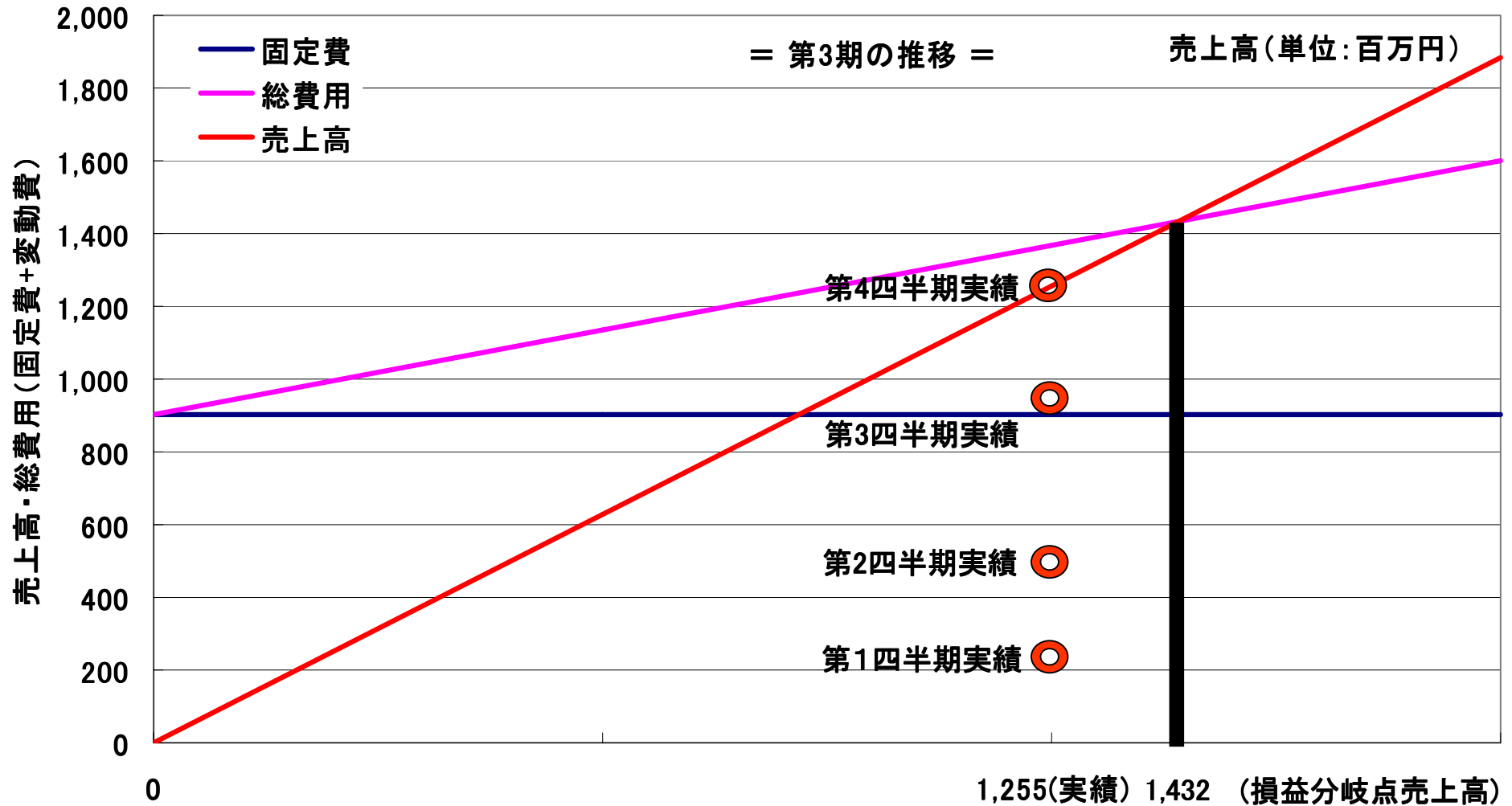
単位：百万円未満切捨

	上半期		第3四半期		第4四半期	
役員報酬	86	9.8%	47	7.9%	45	7.6%
給与手当	93	10.6%	81	13.6%	78	13.2%
福利厚生費	26	3.0%	12	2.0%	15	2.5%
賞与引当金繰入額	7	0.8%		0.0%	9	1.5%
人件費計	214	24.3%	142	23.9%	149	25.3%
広告宣伝費	81	9.2%	122	20.5%	49	8.3%
研究開発費	259	29.5%	143	24.1%	136	23.1%
支払手数料	159	18.1%	104	17.5%	155	26.3%
減価償却費	3	0.3%	4	0.7%	4	0.7%
賃借料	34	3.9%	26	4.4%	28	4.7%
その他	126	14.3%	51	8.6%	66	11.2%
合計	879	100.0%	594	100.0%	590	100.0%

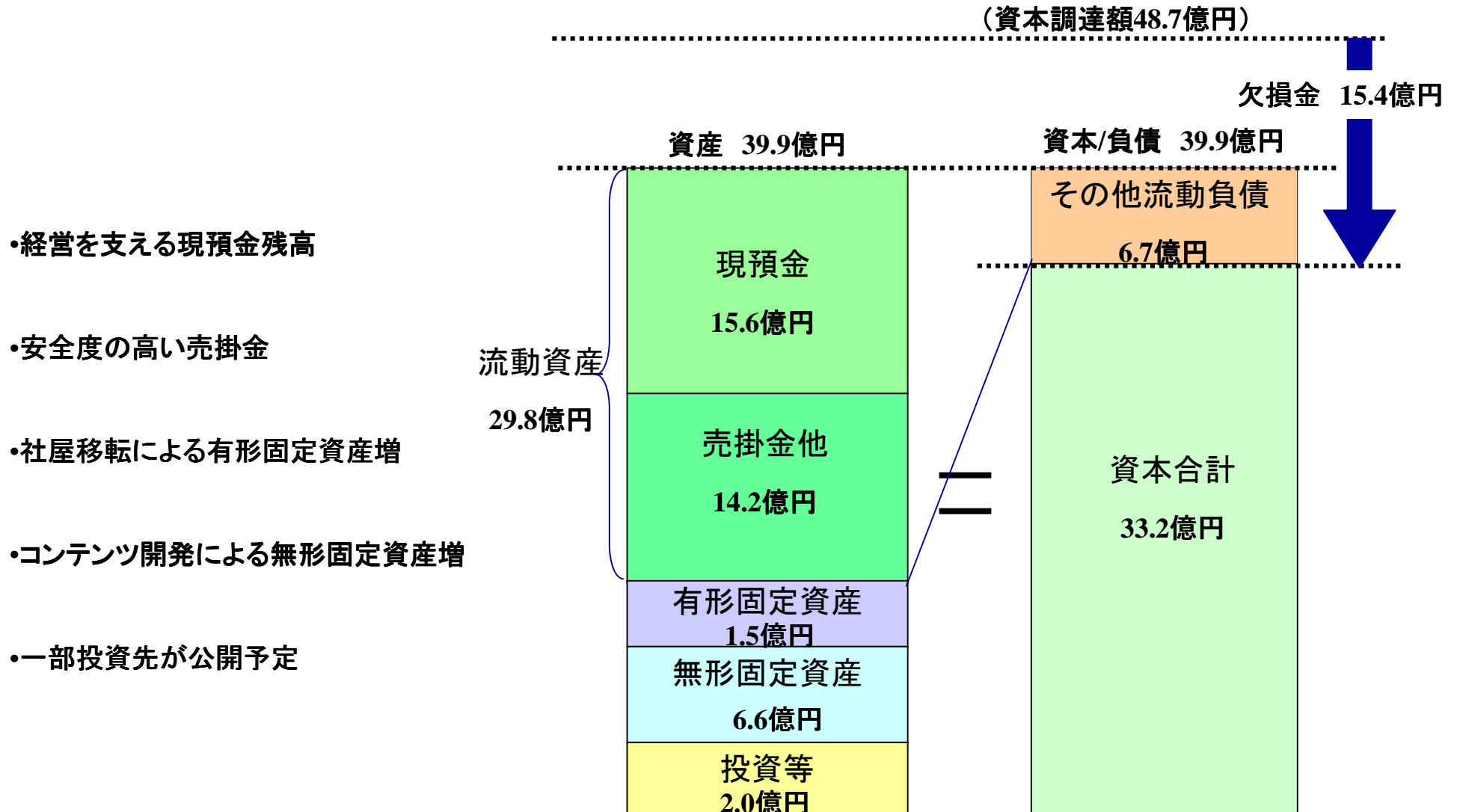
固定費/変動費と損益分岐点



★ 第3四半期に固定費をカバーし、第4四半期には損益分岐点に近づく

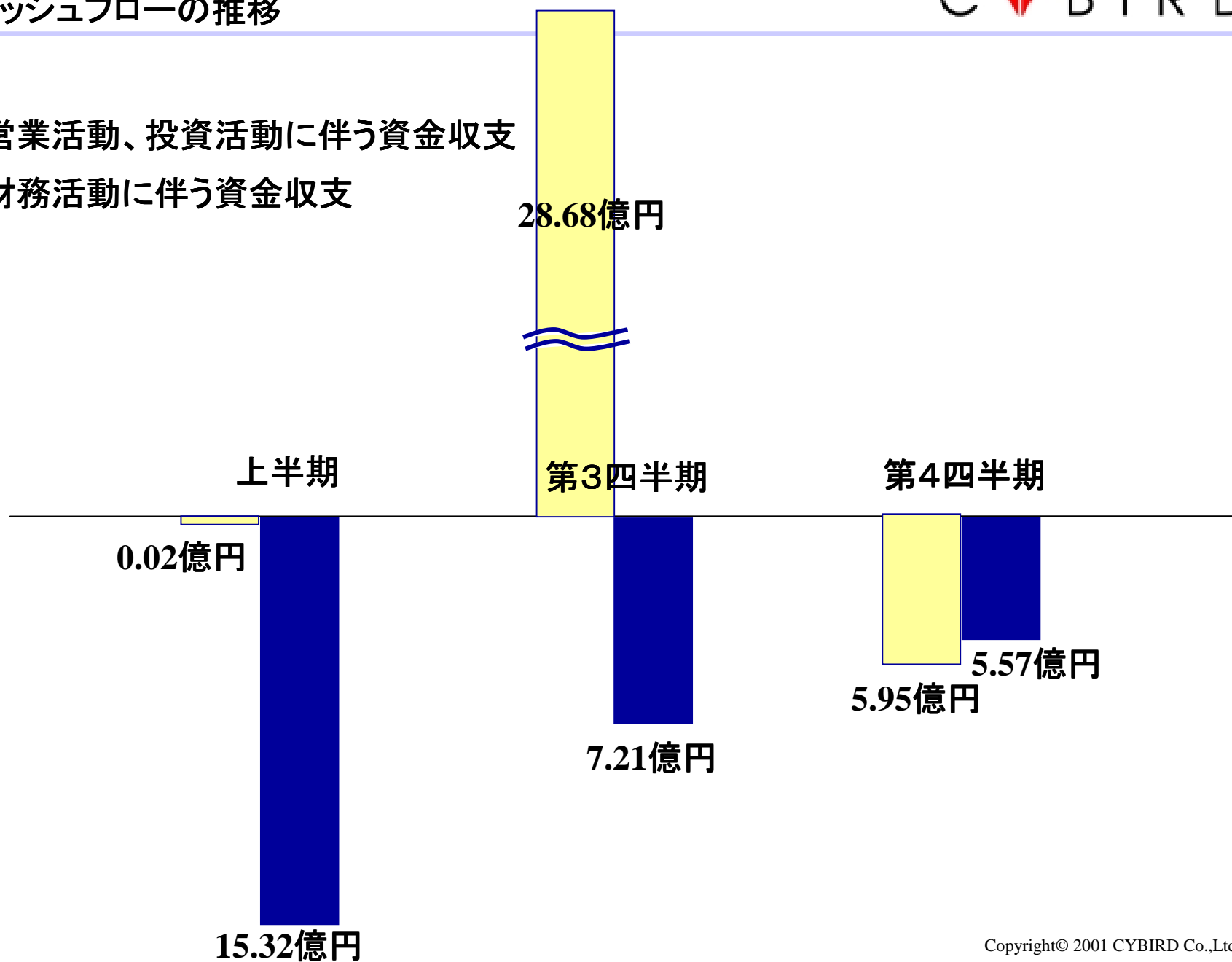


資産と資本/負債の状況 (2001年3月31日現在)



キャッシュフローの推移

- 営業活動、投資活動に伴う資金収支
- 財務活動に伴う資金収支



セグメント情報



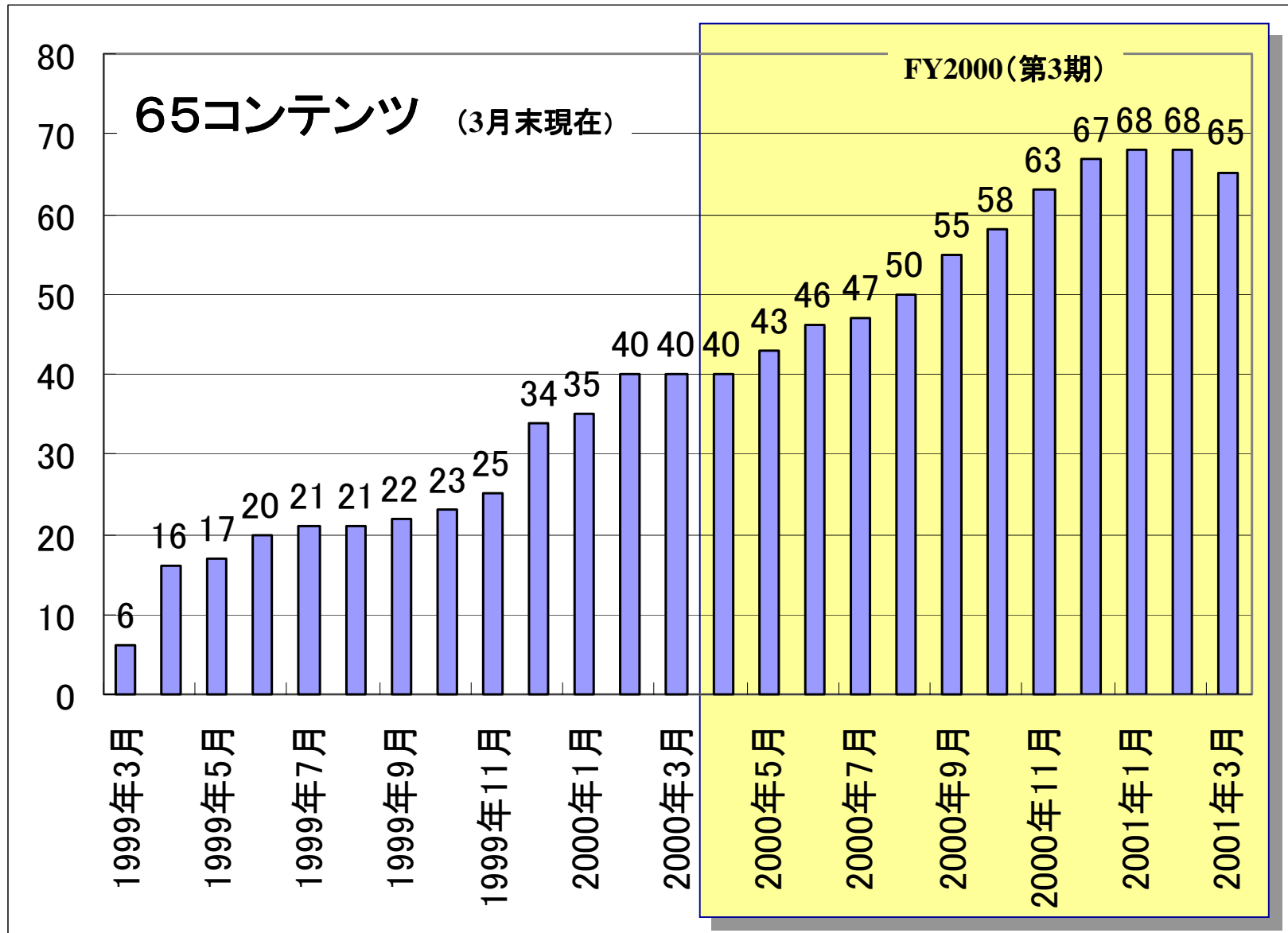
- コンテンツ事業の堅調（前期比約500%増）
- モバイル・ビジネス・ソリューション事業が急拡大（前期比1,593%増）

	当期		前期		増減	
	金額	構成比	金額	構成比	金額	増減率
コンテンツ事業	2,322	80.1%	388	92.2%	1,933	497.9%
モバイル・ ビジネス・ ソリューション事業他	553	19.1%	32	7.8%	521	1,593.4%
ケイ・ラボラトリー	23	0.8%			23	-
合計	2,900	100.0%	421	100.0%	2,479	588.7%
別掲)ケイ・ラボラトリー 単体売上	78				78	-

単位：百万円・単位未満切捨

別掲ケイ・ラボ単体売上は、内部相殺分を含む

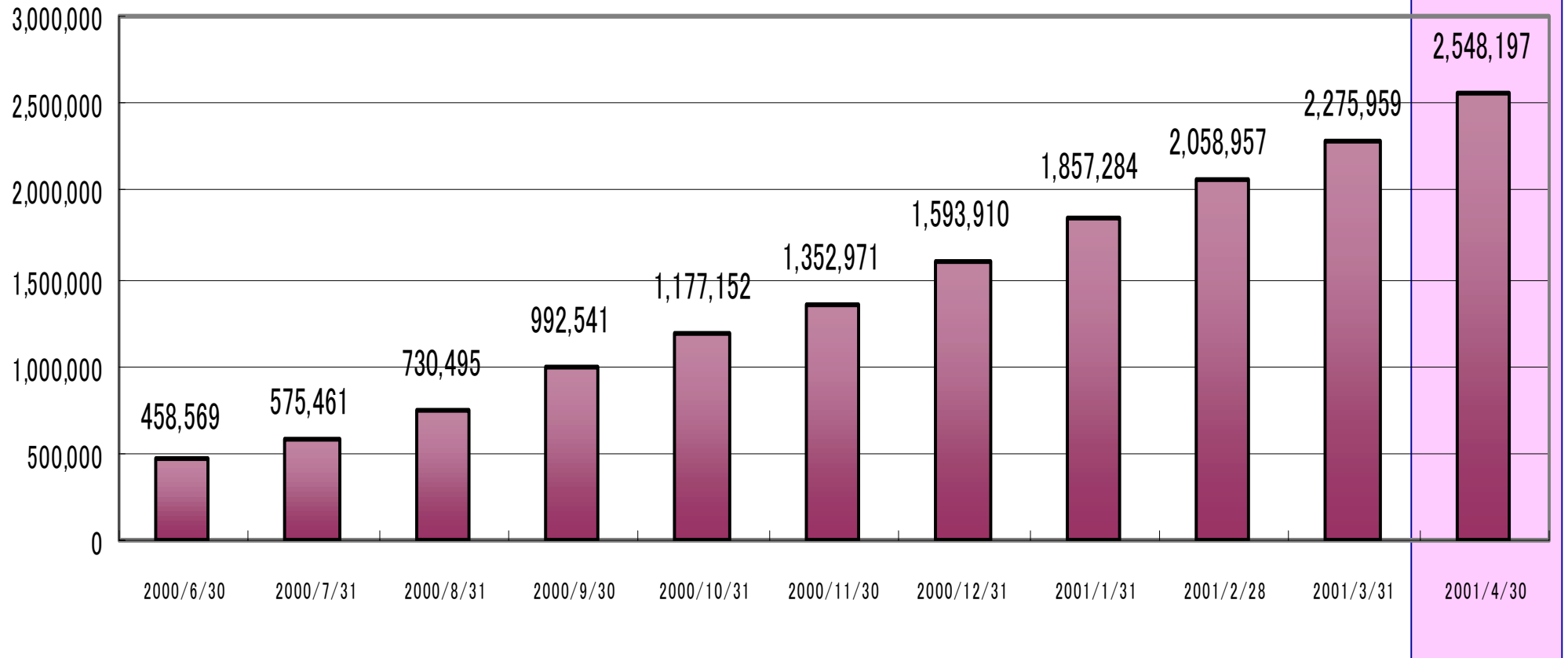
当社提供コンテンツ数推移

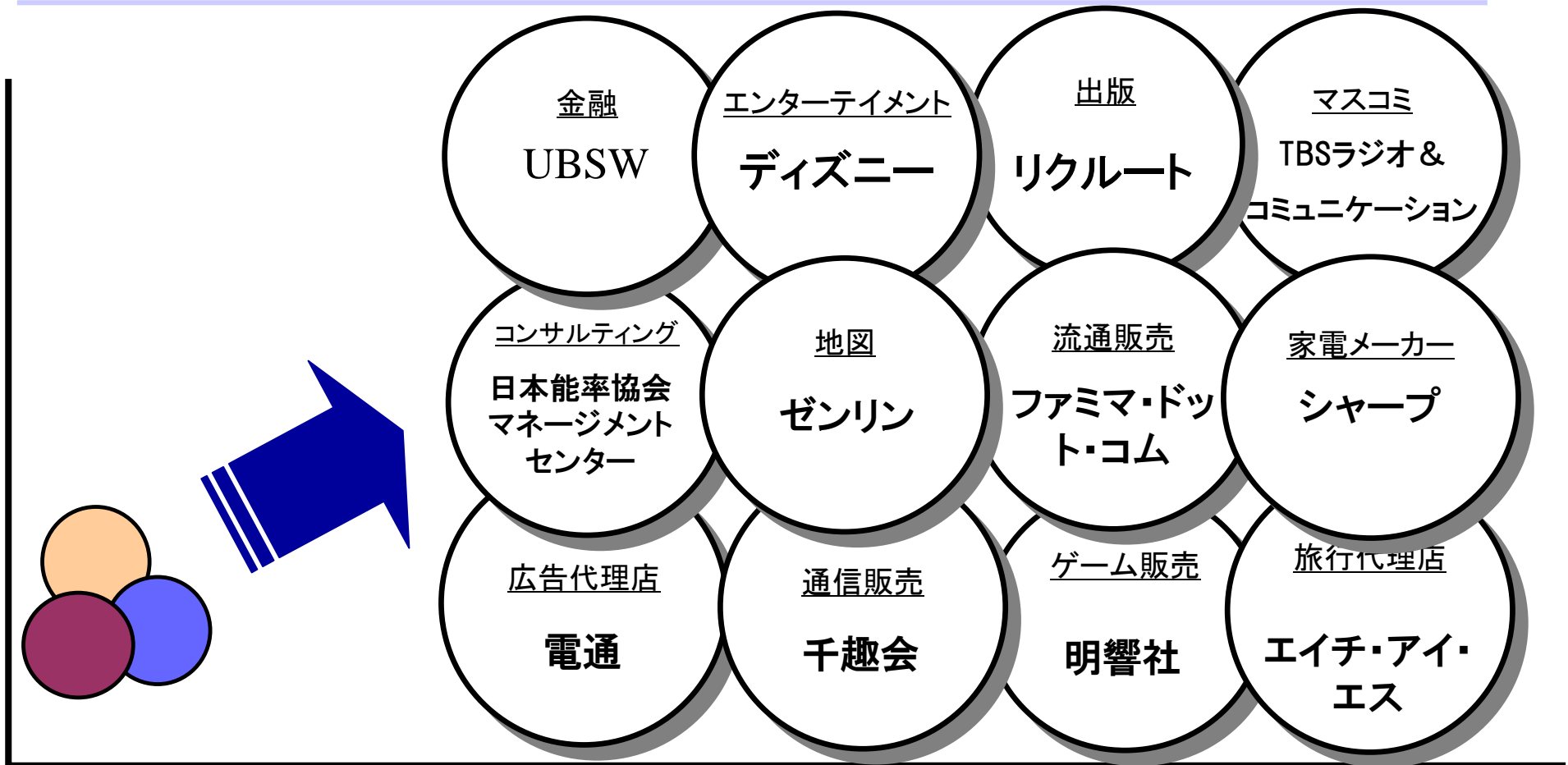


228万人

(2001年3月31日現在)

会員数(人)





前期

当会計年度

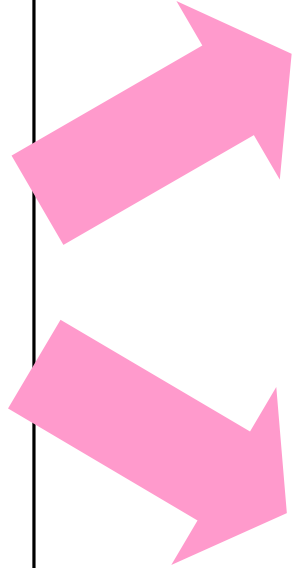
(契約形態)

- | | | |
|------|------------|------------|
| • 運用 | • コンサルティング | • ハードウェア販売 |
| • 企画 | • 受託開発 | • レベニューシェア |

業務提携



ウォルトディズニーインターナショナル・ジャパン株式会社



2コンテンツをDisney-i に供給

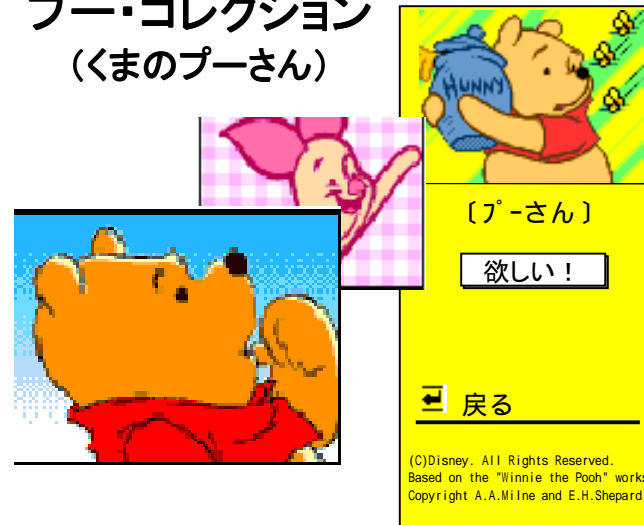


トゥーン・タイム



JAVA時計
プログラム
をライセンス
供与

プー・コレクション (くまのプーさん)



企画・運営:
共同
プロジェクト

開発:
サイバード

携帯電話のような厳しいハードウェア環境(低速CPU、少ないメモリー、小さな画面)向けソフトウェア開発

(事業内容)

アプリケーション事業

- 国内外JAVA端末メーカー向けアプリケーション開発及びライセンス
- 携帯電話向けネイティブ・アプリケーションの開発及びライセンス

単体売上78百万円

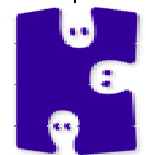
(内サイバード54百万円)

コンサルティング事業

- 通信キャリア、端末メーカー、ソフトウェア開発会社向けコンサルティング

プラットフォーム事業

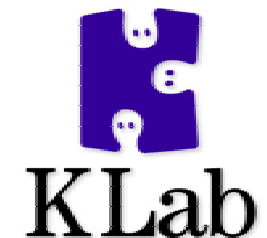
- 携帯電話向けVM(Virtual Machine)、ミドルウェア、ライブラリ、開発環境の開発



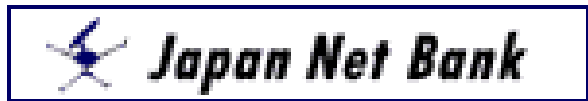
KLab

アプリケーションのみならず、その開発環境及び実行環境を研究開発

- **Instant Messenger**
BREW上で動作するインスタントメッセージングソフト
- **Kamiya**
携帯電話向けVirtual Machine
- **Kare-B**
ベクトル・グラフィックス・データ(Bezier:ベジエ曲線)を描画する汎用ランタイムエンジン
- **HMML Architecture**
ブラウザ・ビルトイン型アプリケーション・アーキテクチャ
- **FML Architecture**
アニメテッド・ブラウジング・アプリケーション構築用アーキテクチャ
- **KLOCK**
Java時計開発キット



日本初のインターネット専門銀行



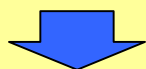
会社概要

名称 : 株式会社ジャパンネット銀行
資本金 : 200億円
設立 : 平成12年9月19日
従業員数 : 52名 (役員8名 従業員44名)
(他にカスタマーセンター人等50名程度 計100名程度)

Javaクライアントソフトウェアの開発提供

ジャパンネット銀行「振込iアプリ」
(3月5日スタート)

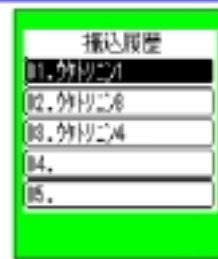
携帯電話iモードでの銀行口座振込および振込履歴参照をiアプリ対応化



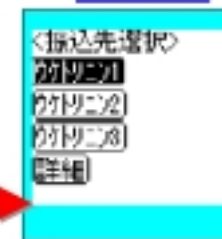
- 1) ジャパンネット銀行様の振込を即起動することができる
- 2) 通信頻度を少なくし、快適に振込操作することができる
- 3) 振込操作履歴を端末で保存、迅速に参照することができる



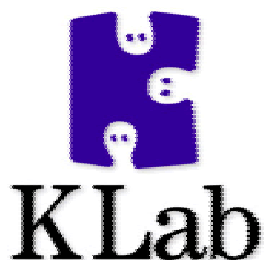
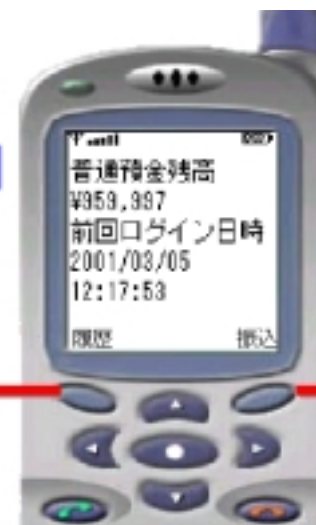
振込操作履歴参照機能



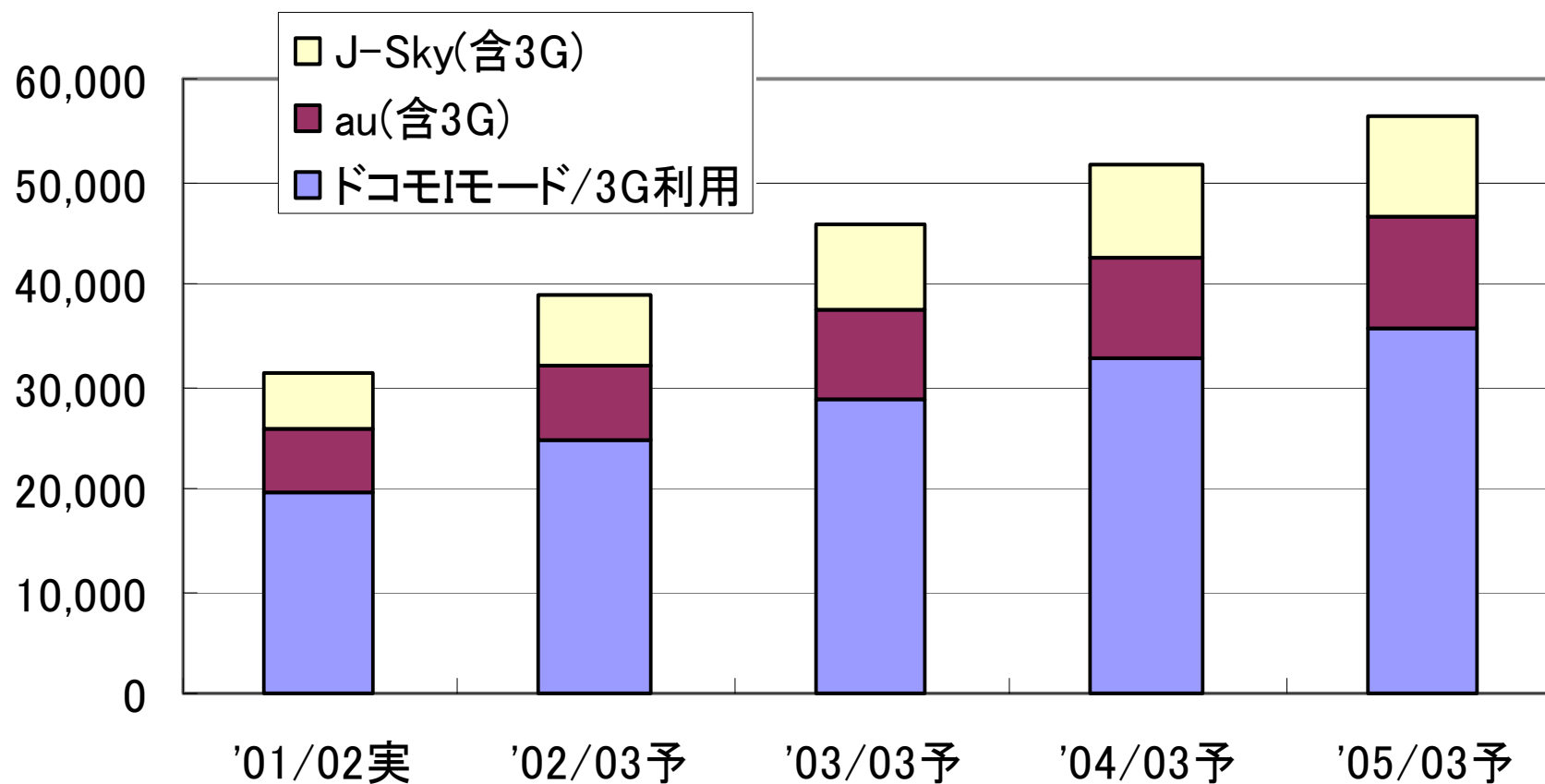
振込機能



振込機能と振込操作履歴参照機能



携帯インターネット利用者数予測(単位:千人)



“The Best Partner for Mobile Internet”

サイバードグループは
モバイルインターネットを通じて
社会に新しい価値を創造していきます

モバイルユーザー ⇒ コンテンツ/サービスを提供

企業/産業 ⇒ モバイルビジネスソリューションを提供

「4つの柱」

コンテンツ

- 既存のメディア/IPとのアライアンス
- 既存ユーザーをベースとしたマーケティングソリューション

モバイルビジネス ソリューション

- 既存クライアントからの継続受注
- 収益性の高いパッケージ商品
- 価値提案のコンサルティング

海外ビジネス

- 事業基盤の確立
- モバイルビジネスソリューションを中心に展開

技術ベース

- 高負荷装置などの“ノウハウ”利用
- Brewなど新技術への継続対応



- Kーラボラトリー
- クライアントサイド/プラットフォームでのビジネス

「仕組みを作る会社」へ

4つの柱を支えるR&Dへの取り組み

- MPEG4
- ストリーミング
- Bluetooth(ローカルなネットワークでの新サービスの検証)
- GUI(アバターやエージェントによるユーザーのレベルや嗜好に合わせたインターフェース)
- 認証技術(指紋、音声、顔型) を応用した新サービスの研究
- 複数言語(HTML/C-HTML/HDML/WML/XML/XHTML)での開発手法
- インテル社Xscaleチップ開発への協力

コンテンツプロバイダー

- コンテンツ数増大
- 認知度のUP
- 先行者メリット
- アライアンス／パートナーシップ

10億円企業 (FY2000-29億円)

コンテンツ事業
コンテンツ

現在

携帯インターネットのベストパートナー

- 4つの柱の確立
- 業界リーダーとのアライアンス／
パートナーシップ
- 技術的優位性の確立
- 新事業への取り組み

4つの柱の確立

- 1.コンテンツ
- 2.ビジネスソリューション
/Mコマース
- 3.海外進出
- 4.技術ベース

100億円企業

中期

重視する経営指標

- ROE
- EVA
- 売上
- 2001年度中の黒字化

“株主利益を重視した経営”