

2010年3月期 第2四半期 決算説明資料

ngi group株式会社
(東証マザーズ:2497)

2009年11月6日

本資料に記載されたすべての意見や予測、見通しなどは資料作成時点における入手可能な情報に基づいた弊社の判断であり、その情報の正確性を保証するものではありません。また様々な要因の変化により、実際の業績や結果とは大きく異なる可能性があることを御承知おき下さい。

1 2010年3月期 第2四半期 連結決算概要

2 各事業の状況

3 次世代インターネットでの新規事業の進捗

2010年3月期 第2四半期
連結決算概要

◆ 2010年3月期第2四半期 トピック & 業績ハイライト

業績予想の修正

※詳細次頁

- ・(株)フラクタリスト、(株)RSS広告社をはじめグループ各社の業績堅調
- ・新株予約権の一部消滅による特別利益を計上
- ・連結VCファンドの減損により少数株主損失を控除

連結グループの動向

- ・(株)富士山マガジンサービスを連結子会社から持分法適用関連会社へ変更
- ・(株)フラクタリストの株式を追加取得
- ・3Di(株)において既存株主向けの増資実施

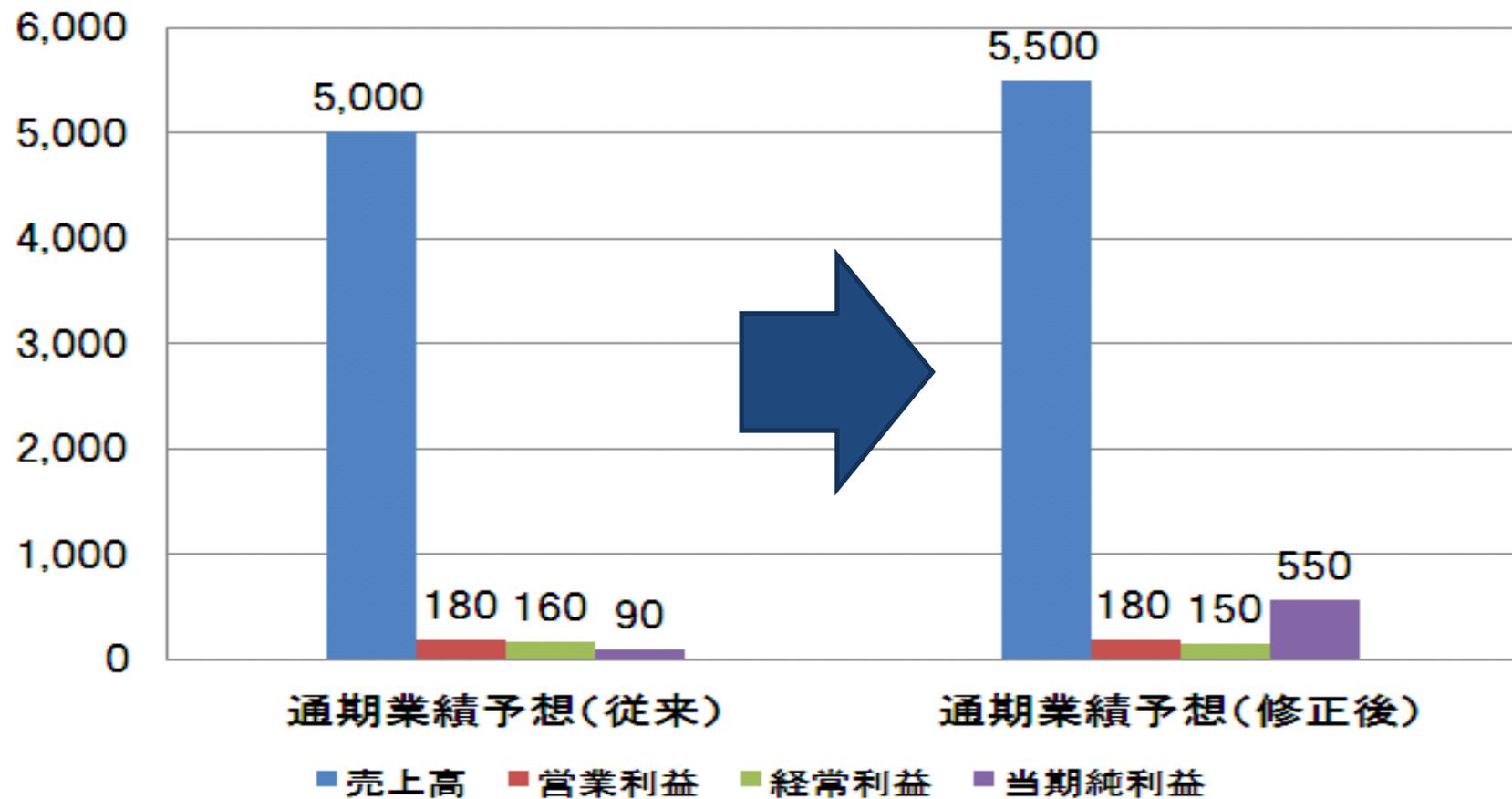
第2四半期累計期間
連結業績ハイライト
(当初業績予想比)

- ・売上高: 2,677百万円 (達成率111.5%)
- ・経常利益: 74百万円 (達成率149.0%)
- ・当期純損益: 339百万円 (達成率848.0%)

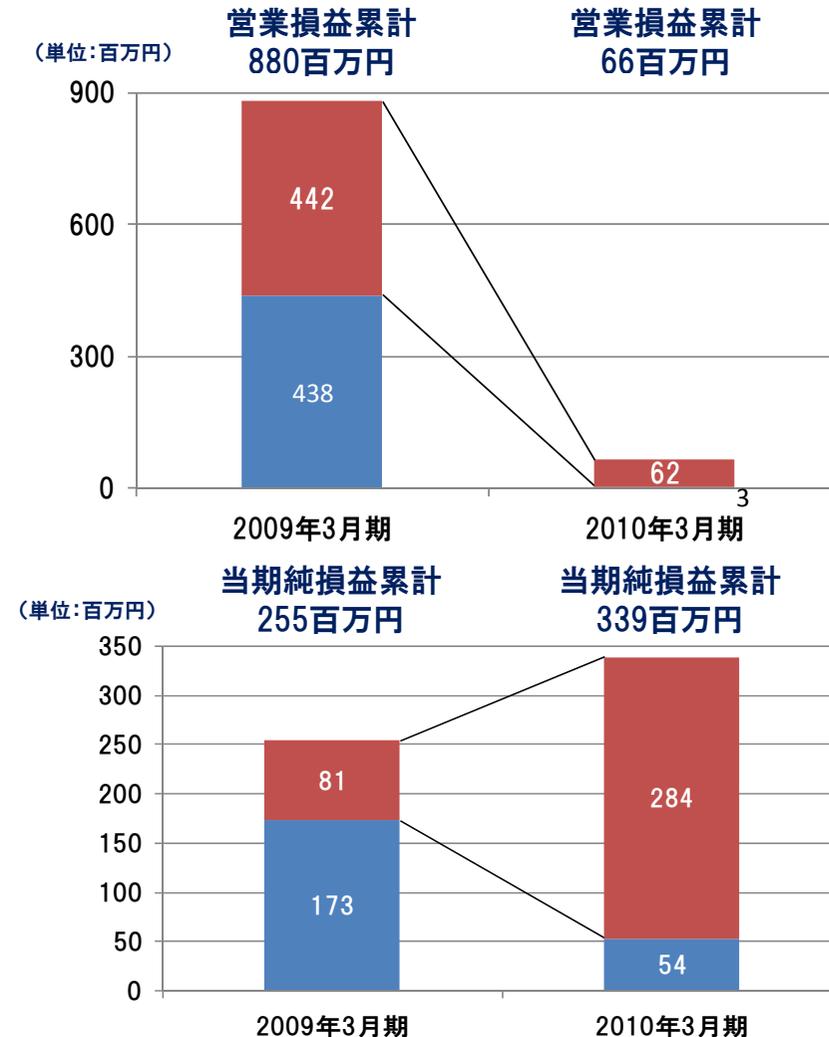
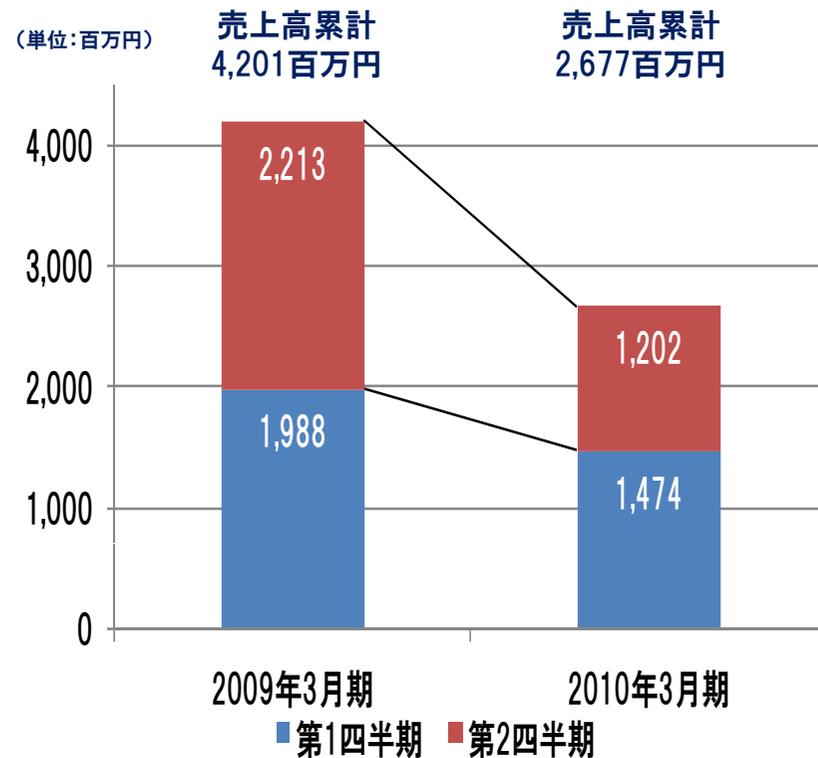
◆ 2010年3月期 通期業績予想の修正

第2四半期累計期間までの業績が好調に推移したことから、通期業績予想修正

(単位:百万円)



◆ 2010年3月期第2四半期 四半期業績推移(前期比較)



◆ 2010年3月期第2四半期累計期間 連結損益計算書(前年同期比)

(単位:百万円)	2010年3月期 第2四半期累計期間	2009年3月期 第2四半期累計期間	増減率
売上高	2,677	4,201	▲36.29%
売上総利益	982	2,474	▲60.28%
販管費	915	1,593	▲42.52%
営業損益	66	880	▲92.41%
経常損益	74	768	▲90.31%
当期純損益	339	255	32.92%

- ・特別利益として新株予約権戻入益95百万円が発生
- ・連結ファンドの減損により、少数株主損失の控除167百万円が発生

◆ 2010年3月期第2四半期末:連結貸借対照表(直前四半期末比、前期末比)

(単位:百万円)	2009年9月末	2009年6月末	増減額	2009年3月末	増減額
流動資産	7,764	8,487	▲722	8,474	▲709
(現 預 金)	3,904	3,811	92	3,903	0
(営業投資有価証券等)	2,909	3,111	▲202	2,559	349
固定資産	1,261	1,383	▲122	1,298	▲36
総 資 産	9,026	9,871	▲844	9,773	▲746
流動負債	1,783	2,631	▲847	2,738	▲955
固定負債	249	275	▲25	282	▲33
少数株主持分	1,712	1,785	▲72	1,854	▲141
純 資 産 (除く少数株主持分)	5,281	5,179	101	4,897	383

●(株)富士山マガジンサービス
連結変更により減少が主

◆ 2010年3月期第2四半期累計 連結キャッシュフロー計算書

(単位:百万円)	2010年3月期 第2四半期累計期間	2009年3月期 第2四半期累計期間(参考)
営業活動による キャッシュフロー	669	▲134
投資活動による キャッシュフロー	▲381	▲807
財務活動による キャッシュフロー	▲147	▲524
現金及び現金同等物の増減	138	▲1,460
現金及び現金同等物の期末 残高	3,904	3,009

(株)富士山マガジンサービスの
連結変更 $\Delta 343$ 百万円

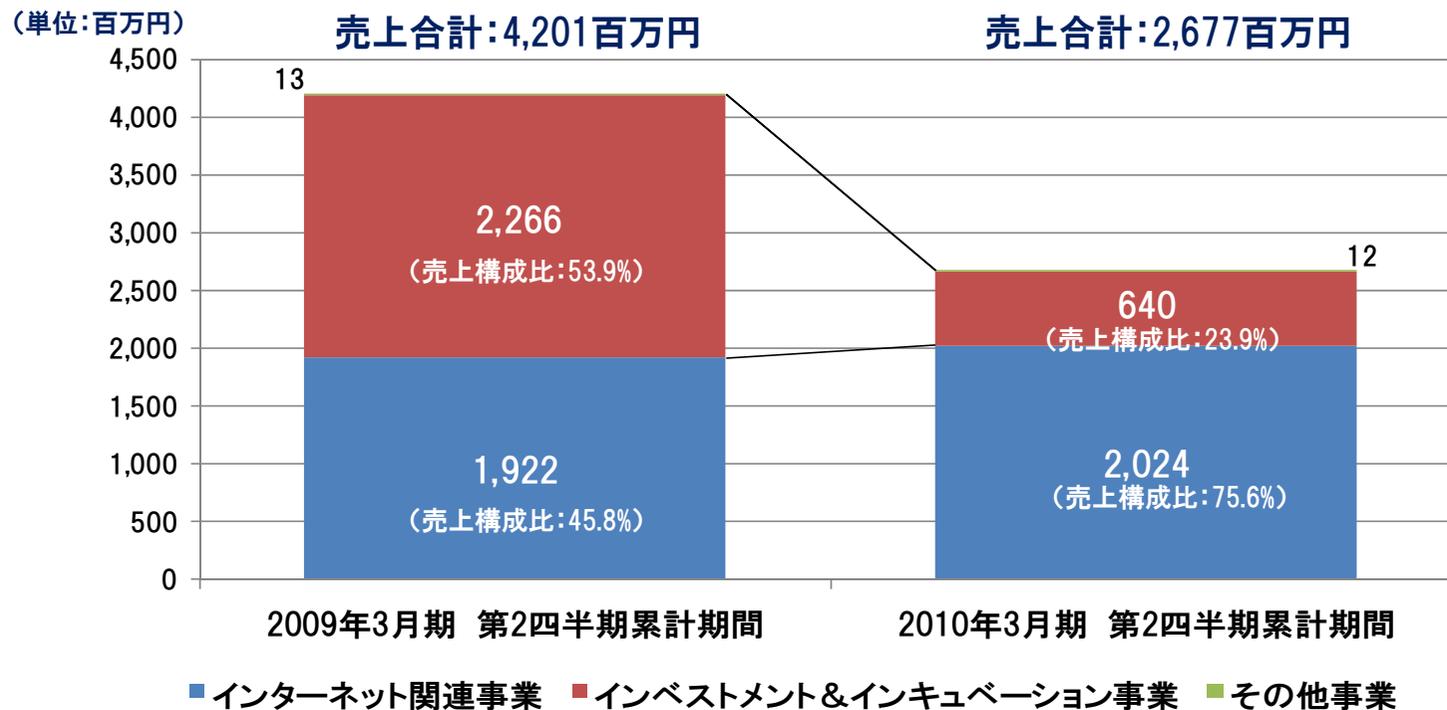
借入金圧縮 $\Delta 336$ 百万円
3Di社の増資 $+199$ 百万円

法人税等還付 $+303$ 百万円含む

◆ 2010年3月期第2四半期累計期間 セグメント別連結売上(前年同期間比)

インターネット関連事業は(株)富士山マガジンサービスが連結子会社から持分法適用関連会社となるも売上高が増加

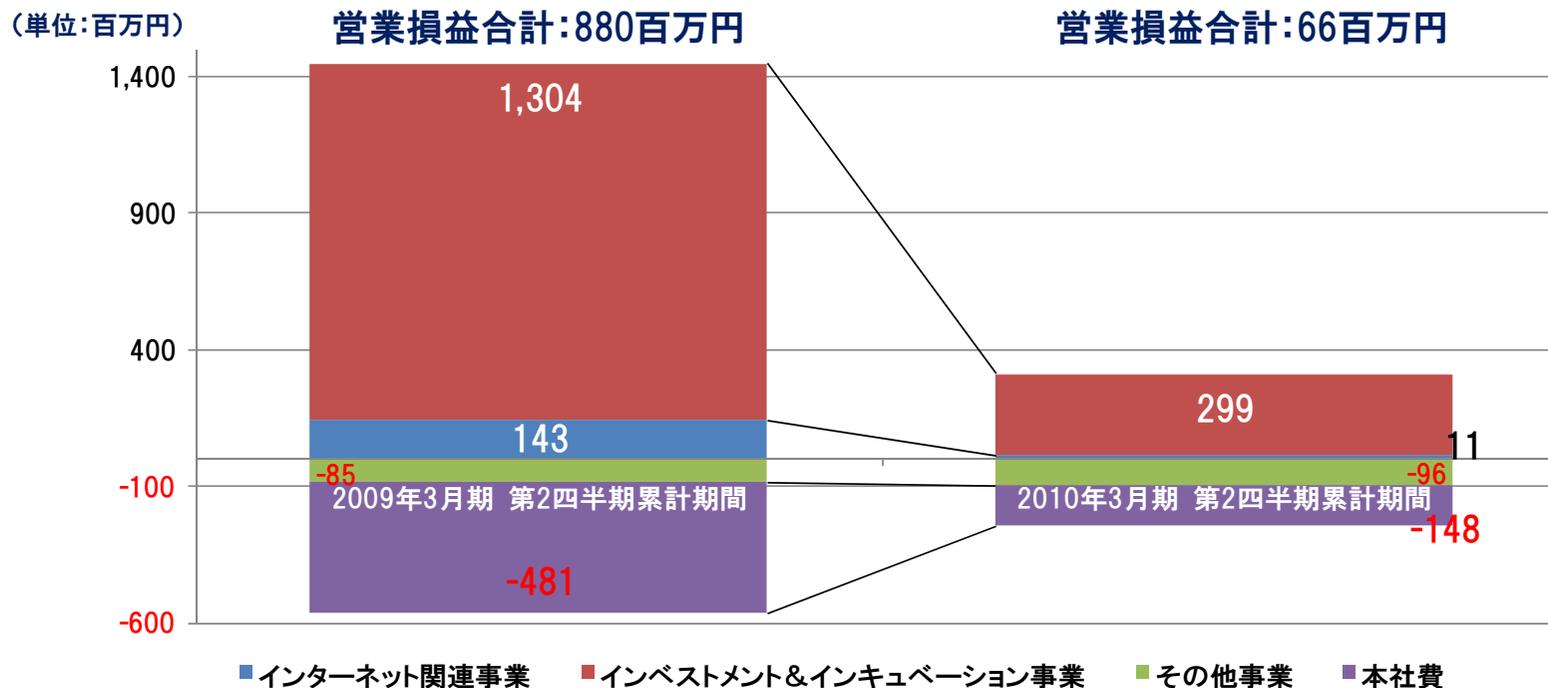
上場営業投資有価証券の売却抑制を継続し、インベストメント&インキュベーション事業の売上構成比が大幅低下



◆ 2010年3月期第2四半期累計期間 セグメント別連結営業損益(前年同期間比)

本社費は経営合理化等の効果から前年同期間に比べ約333百万円圧縮

上場営業投資有価証券の売却抑制とともに投資資産の厳格評価により一部で減損を実施し、インベストメント&インキュベーション事業の利益は大幅に縮小



◆ インターネット関連事業 トピック

RSS advertising

CGMマーケティング社とTwitter連携バナー広告「Tweetbanner」を共同開発

- ▶ 「Tweetbanner」  **Tweetbanner**
(<http://www.rssad.jp/service/tweetbanner.html>)は
企業のTwitterによる情報発信を、バナー広告を通じてTwitter以外のサイトへ配信
することで、「消費者(見込み顧客)との長期的な関係構築が可能となる。

ALTOVISION
Providing the best solutions for e-communications次世代型マーケティングプラットフォーム第1弾として
SaaS/ASP型メール配信サービス「AltoMarketing email」の提供開始

- ▶ 「AltoMarketing email」  **AltoMarketing** email
(<http://www.altovision.co.jp/service/altomarketing/email/index.html>)は
既にネスレ日本(株)、キャタピラージャパン(株)、(株)リコーなど複数社で導入決定

◆ インベストメント&インキュベーション事業 トピック



プレスリリース配信代行サービス「@Press(<http://www.atpress.ne.jp/>)」を拡大

- ▶ (株)エヌシーネットワークと中小製造業の広報・PR支援で業務提携したほか、「Yahoo!オンビジネス」と提携し、プレスリリースのコンテンツ提供を開始

◆ その他事業(3Dインターネット事業) トピック



本年9月に約5億円の株主割当増資を実施し、資本増強を図る

- ▶ 既存株主であるNTTインベストメント・パートナーズ(株)及び当社が増資を引き受け、関係のより一層の強化も図る。

サンワサプライ(株)のネット通販サイトが「3Di OpenSim Enterprise」を採用

- ▶ 「3Di OpenSim Enterprise」(<http://3di-opensim.com/>)を利用しサンワサプライ(株)がOA用品通販サイト・サンワダイレクトにて「SANWA 3D INTERNET LAB」(<http://direct.sanwa.co.jp/3dlab/>)の提供開始

次世代インターネットでの新規事業の進捗

◆ 今後の事業展開方針

次世代インターネットにおけるNo.1グループを目指す

◆ 次世代インターネットとは

オープン化、マルチデバイス化、リッチ化という変革により、
インターネットは新たな成長段階を迎えており、事業拡大の好機

新モバイル
インターネットオープン
ソーシャル

3Dインターネット



◆ 成長する次世代インターネット市場 トピック

FACEBOOK
ユーザー数が3億人超

- ・2009年9月にユーザー数が全世界で3億人を達成
- 2009年7月に全世界で2.5億人を達成しており、その後の2か月間で5,000万人増加

mixiアプリの開始と
モバイル対応

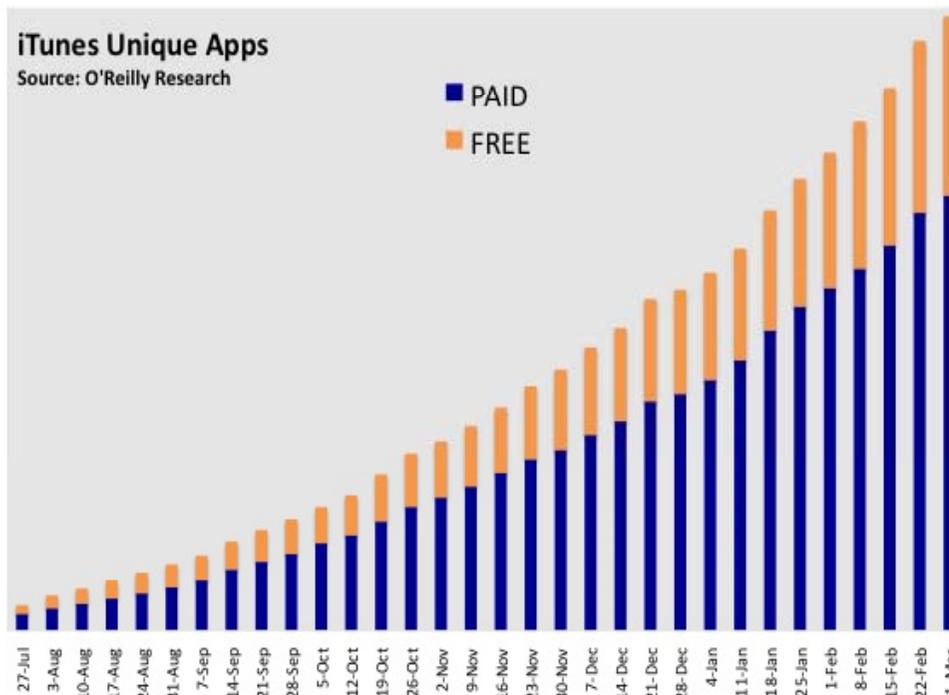
- ・2009年8月 PC版mixiアプリがスタート
- ・2009年10月 モバイル版mixiアプリがスタート
- ユーザー数が数十万人を超えるアプリが続出

モバゲーオープン
プラットフォーム

- DeNAが運営する「モバゲーTOWN」がプラットフォームをオープン化し、外部事業者がゲーム提供可能
- mixiアプリのモバイル対応に続き、モバイルにおけるオープンソーシャル市場が拡大

◆ 成長する次世代インターネット市場 — iPhone

iPhone



(出典:『O'Reilly Research』: <http://radar.oreilly.com/research/>)

■ 2009年11月時点で**100,000アプリ**が流通している

■ 2008年7月にiPhone App Storeが開設されて以来、2009年6月に**10億**ダウンロード、2009年9月に**20億**ダウンロードを達成した



アプリの数、およびダウンロード数はこれからも増え続け、マーケットが拡大していくことが予想される

◆ 成長する次世代インターネット市場 — Facebook

facebook

人気アプリのMAU*数(09/11/2nd W)

	Name	MAU
1.	 FarmVille	63,127,411
2.	 Causes	35,191,622
3.	 Café World	28,336,239
4.	 Mafia Wars	25,741,767
5.	 Happy Aquarium	23,110,940
6.	 Pet Society	21,587,461
7.	 FamilyLink.com (formerly We're Related)	20,416,342
8.	 YoVille	19,804,446
9.	 Texas HoldEm Poker	18,765,028
10.	 Farm Town	18,483,253

DeveloperのMAU数(09/11/2nd W)

1.	 Zynga	182,816,250
2.	 Playfish	60,196,067
3.	 RockYou!	41,961,157
4.	 Causes	35,191,622
5.	 Slide, Inc.	27,068,319

■ 100万人のアクティブユーザーを持つアプリは**140個以上**、**1,000万人以上**のユーザーを持つアプリは**25個以上**存在する

■ アプリにおいては会員費、広告収入、課金アイテム収入により収益を上げることが可能で、人気アプリになると**数千万円～3億円/月**の収益を上げている

■ FacebookのNo.1 DeveloperのZynga社のMAU数は35アプリの総計で**1億8千万人**を超えるユーザーを獲得している

(出典:『App Data』:<http://www.appdata.com/>)

*MAU: 月間アクティブユーザーの略

◆ 成長する次世代インターネット市場 — mixi

mixi 

人気アプリのユーザー数

	Name	Developer	ユーザー数	カテゴリ
1	 サンシャイン牧場	Rekoo	2,346,165	エンターテインメント
2	 マイミク通信簿	空飛ぶ	1,730,724	エンターテインメント
3	 脳力大学-漢字テスト	株式会社リコム	1,650,581	知識・学習
4	 みんなの農園	RAKOO	1,226,147	エンターテインメント
5	 記憶スケッチ	株式会社REAL	825,376	つくる・表現する
6	 みんなの動物広場&版	RAKOO	749,437	ゲーム
7	 RockYou! スピード★レーシング	ロックユーアジア	640,541	ゲーム
8	 動物パラダイス	Rekoo	554,020	ゲーム
9	 マイミクテトリス	テトリスオンライン	472,529	ゲーム
10	 カイブツライフ	ハイファイブ	418,039	ゲーム
11	 英単語演習	HEROZ(株)	478,173	知識・学習
12	 当たれ! Honda マイミク	Honda	401,576	エンターテインメント
13	 漢字演習	HEROZ(株)	388,850	知識・学習
14	 そうしてあなたは去ってゆくのね	株式会社アドウェイズ	354,515	便利ツール
15	 みんな顔!	株式会社サイバード	283,962	エンターテインメント

(出典: mixiアプリ_09/10/27付)

■ サンシャイン牧場は**200万人**のユーザーを獲得。現在もユーザー数を伸ばし続けている

■ **10万人**以上のユーザーを獲得しているアプリが**約30個**。さらにmixiモバイルが展開され、開始1週間で**100万**ユーザーを獲得するアプリも登場し、さらに活況増すプラットフォームへ

次世代インターネットにおける当社の新規事業



Applie
あっぷりい



Applie ファンド
あっぷりい

◆ 次世代インターネットにおける新規事業のValue Chain



次世代インターネットのアプリ創出プラットフォーム





クチコミ関連の機能を向上させた大幅リニューアル実施、機能追加も断続的実施

▶ Applie(あっぷりい)(<http://www.applie.net/>)は、世界最大アプリクチコミサイトを
目指し、「iPhoneのアプリをクチコミとレビューで探せるサイト」へ大幅リニューアル



<画面イメージ:リニューアル前>



<画面イメージ:リニューアル後>



世界最大のアプリクチコミサイトを目指す

世界中のアプリ情報が集積されるサイトへ

世界中のレビュワーやユーザーがアプリに関するクチコミ投稿を可能に

気になるアプリ、欲しいアプリがもっとも探しやすいユーザビリティの実現へ

- 
- mixiアプリもクチコミ・レビューで探せるサイトへ機能拡充
 - より探しやすく、より投稿しやすく、より見やすいサイトへ機能追加を継続して実施





アプリ開発のための課題となる資金調達を支援

アプリ開発を通じて、日本のエンジニアを世界へ

ユーザーが投資家としてアプリ開発プロジェクトに参画可能

「Applie(あっぶりい)ファンド」(<http://fund.applie.net/>)

アプリ開発者



ngigroup 



ユーザー、ファン層(投資家)





「Applie(あっぷりい)ファンド」(<http://fund.applie.net/>) 第1弾



mixiアプリ「ミクモン」(http://mixi.jp/run_appli.pl?id=6769)

- ▶ 10月末にファンド募集が完了し、調達した資金を活用して開発を本格化
- ▶ 8月下旬のmixiアプリの開始とともにアプリ提供スタートし、バトルなどの継続的な機能追加を実施。ユーザー数は約1.5万人(11月5日現在)となり、日々増加中



<画面イメージ:マイモンスター>



<画面イメージ:バトル>

今後も適宜機能追加を行い、ミクモンを通じたマイミクとのコミュニケーションなどより楽しめるアプリへ進化させることによりユーザー数の拡大を図る。



「Applie(あっぶりい)ファンド」(<http://fund.applie.net/>) 第2弾



7つのゲームアプリ制作「ミクゲーセブン」

● 第1作目「お宝ハンター」



お宝ハンター



※画面イメージ: 開発中のため変更となる場合がございます

「ミクゲーセブン」のゲームアプリは
友達と楽しむソーシャルゲームを

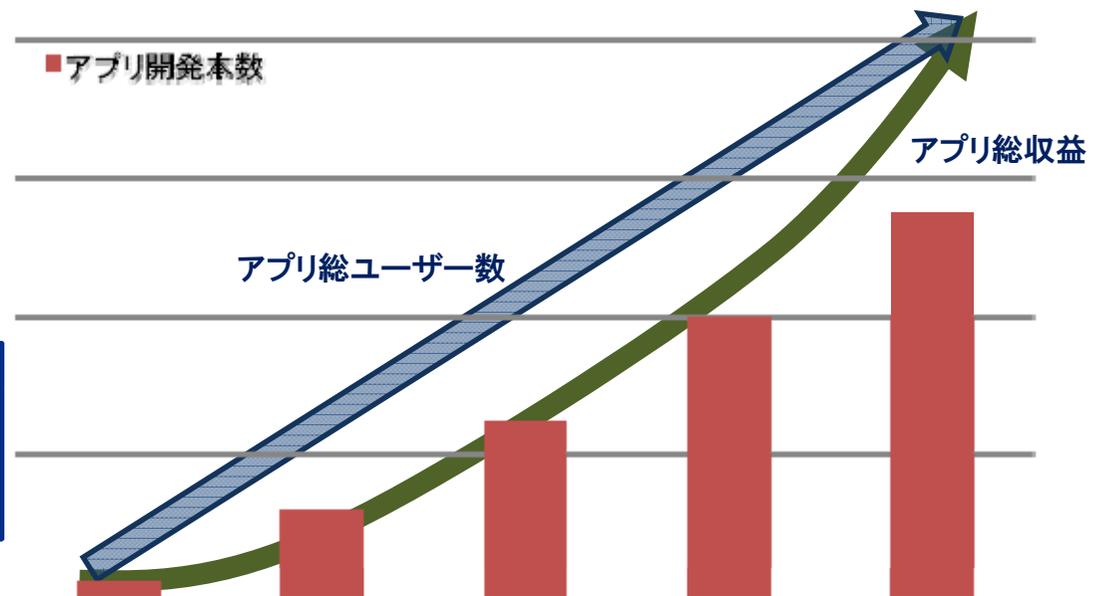
- ・mixiアプリ
- ・モバゲーオープンプラットフォーム
- ・モバイル一般サイト

などマルチプラットフォームへ展開予定

11月中にファンド募集開始と第1作目リリース予定



Applieファンドを通じて
当期(2010年3月期):20本程度
のアプリ開発を目指す



<イメージ図: Applieファンドを通じたアプリ開発数、アプリ総ユーザー数、アプリ総収益>

開発アプリを増加させApplieファンド経済圏の確立へ

開発アプリの増加により、ユーザー数、収益は積み上がり、Applieファンドを通じたアプリの総ユーザー数、総収益は飛躍的に増加

開発アプリの増加によりアプリ間連携などが可能となり、ユーザー数、収益、Applieファンドへの投資家(ファン)のより一層の増加を図る

インターネットの未来を創る企業集団

ngi group



RSS advertising

ALTOVISION
Providing the best solutions for e-communications

MIRAI
Mirai Yosoo Co.,Ltd.

