



FY06 決算(07年3月期)説明会



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

株式会社フェイス

May 15, 2007

注意事項

本説明および参考資料の内容には、将来の当社業績に関する見通しが含まれていますが、これらは現在入手可能な情報から得られたフェイスの経営者の判断にもとづくものであり、その実現には潜在的リスクや不確実性を含んでいます。実際の業績は、これら業績に関する見通しとは大きく異なる結果となる可能性があることをご承知おきください。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

アジェンダ



1. FY06(07年3月期)通期実績

- ◆ 連結業績ハイライト
- ◆ FY06事業展開ハイライト
- ◆ FY06コンテンツ配信事業の業績
- ◆ FY06電子マネー事業の業績
- ◆ 連結セグメント別実績
- ◆ 成長にむけた課題

2. フェイス・グループの成長戦略

- ◆ グループ経営の推進
- ◆ グループ経営のための成長分野への経営資源の集約・最適配分
 - ◇ 海外事業の再編
 - ◇ グループ内テクノロジーリソースの集約による配信プラットフォーム構築機能の強化
- ◆ 新たな映像配信マーケットの創造
～NFRMによるPC携帯融合の配信プラットフォーム提供～
- ◆ 新たなコンテンツ配信のマーケット創造の加速
 - ◇ 有力パートナーとの協業によるマーケット創造の加速
 - ◇ グループ経営によるグループ・シナジーの実現
 - 次世代の音楽事業をプロデュース
 - 映像コンテンツ流通市場の開拓
 - ユーザーリーチの拡大によるマーケット創造の加速
 - 決済プラットフォーム提供によるPC有料サービス市場の拡大と加速

3. FY07(08年3月期)通期業績予想

- ◆ 業績予想ハイライト
- ◆ セグメント別業績予想
- ◆ グループ・シナジーによる売上・利益のバランスとれた持続的高成長を目指す
- ◆ ビジネス・パートナーとの連携による成長の加速



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY06実績



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

連結業績ハイライト

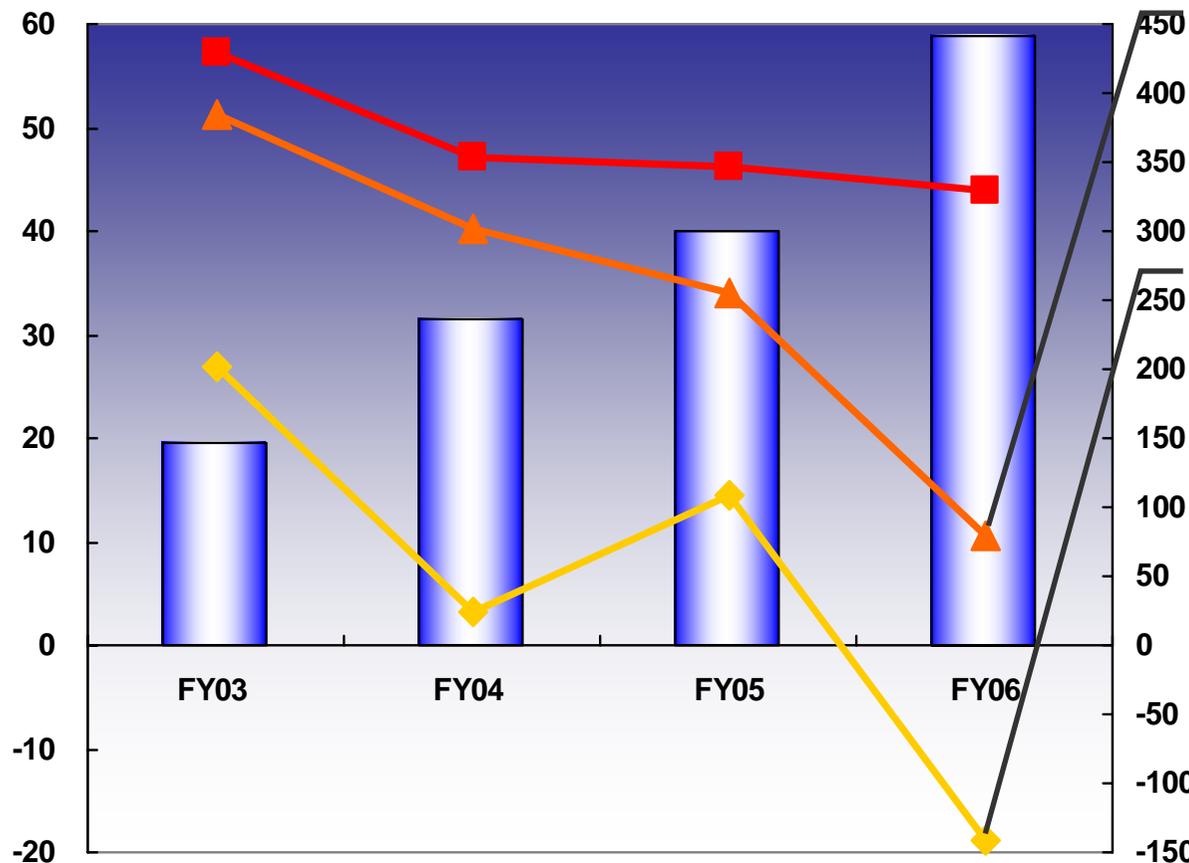


- 買収・提携を通じたグループ展開により事業を拡大し、売上高の高い成長を継続
- EBITDA、営業利益とも、MVNO事業への費用先行投入、単体着信メロディ配信ソリューションの減収などにより減少
- 海外事業の再編に伴う減損・のれん一括償却、投資有価証券評価損等利益成長軌道にむけた特別損失の計上により、当期純損益は赤字

利益: 億円

売上高: 億円

金額単位: 百万円



■ 売上高 ■ EBITDA ▲ 営業利益 ◆ 当期純利益

金額単位: 百万円

のれん償却額	
2,626 (対前期1,911増)	
ギガネットワークス	1,771
TakeNet	424
その他	432

金額単位: 百万円

特別利益	3,713
Digiplug	2,337
Faith Communications	1,044
役員退職慰労金返上に伴う引当金取崩益	151

特別損失	6,277
MVNO分離	1,760
TakeNet再評価	2,641
投資有価証券評価損	449
グッディポイント減損	308
固定資産処分損	363

MVNO 営業利益
 △1,832(対前期1,126悪化)

米国法人であるため、税務上日本と損益通算が出来ず、連結ベースで節税効果が生じない



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY06 事業展開ハイライト①

コンテンツ
配信サービス
(国内)

- i-mode着信メロディ第2位、300万人超の有料会員を有するギガネットワークスの営業権を120億円で取得
- 吉本興業との提携関係を強化。ギガネットワークスの増資割当(増資後フェイス95.4% 吉本興業4.6%)
- タイトー、スクウェア・エニックスと音楽・映像ソフトのプロデュース&デジタル配信事業の合併会社ブレイブを設立
- ブレイブ、iTunes等PC携帯コンテンツプロバイダ向け音楽配信会社ライツスケールを買収
- アミューズグループ等と共同出資により映画作品等映像作品のプロデュース&デジタル配信事業のデスペラードを設立
- クロスワープと業務提携し、オンラインゲーム市場で成功報酬型(アフェリエイト)広告事業へ進出
- 音声ブログトップのボイスバンクと、伸長著しいゲーム&ブログ分野で提携
- 単体着信メロディ配信ソリューションの減少により単体が減収減益



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY06 事業展開ハイライト②



コンテンツ
配信サービス
(海外)

- 米国Moderatiのコンテンツ配信サービス事業をBellrock Mediaグループに売却
- 仏Digiplugを売却
- 南米TakeNetのれん代を一括償却
- ROJAMと資本・業務提携により、吉本興業グループと中国コンテンツ配信サービスの協業を推進

配信プラット
フォーム技術
・ライセンス

- 日本音響学会より“技術開発賞”を受賞
- 米国InterVideo社と業務提携し、日本、欧州におけるライセンスおよび関連ソリューション提供協業開始
- シャープとの協業により、欧米で携帯端末向け電子書籍事業eKartoonを展開。モバイル・コミック市場を開拓
- 新たな配信プラットフォーム構築によるマーケット開拓と事業拡大を目指しフェイス・ビズを設立(5月1日)
- インテル、吉本興業との協業により、権利認証技術NFRM*を利用したPCと携帯電話を融合させた新しい映像配信プラットフォームの実証実験を開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

*NFRM:フェイスが開発した新しいタイプの権利認証技術Near Field Rights Management™の略

FY06 事業展開ハイライト③



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

電子マネー

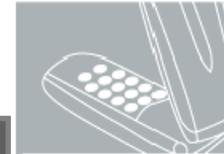
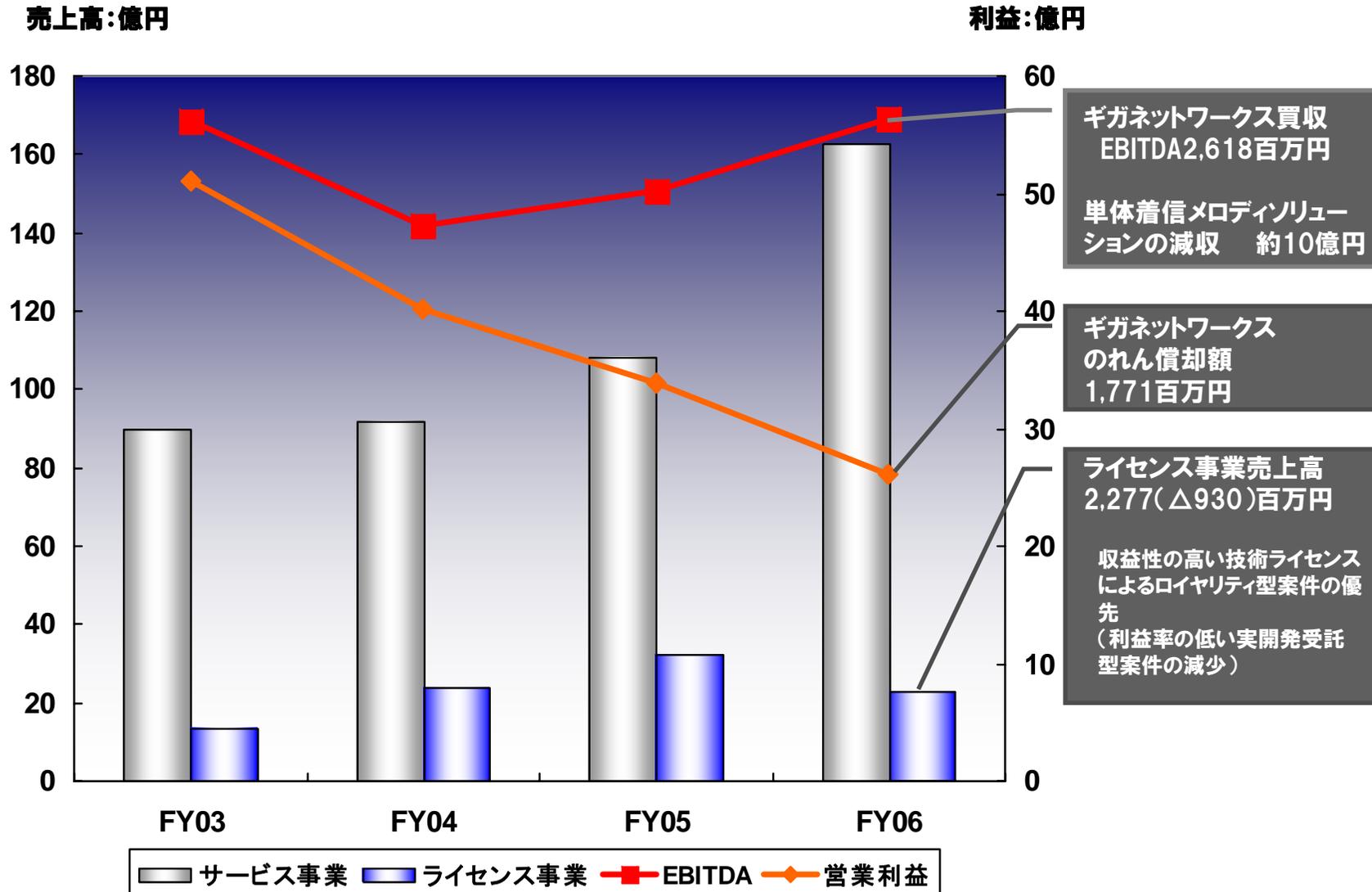
- セブン-イレブンでWebMoney販売開始
- 楽天スーパーポイントとの交換サービスを開始
- HMVジャパンに電子マネー発行・決済システムを提供
- ファミリーマート、ファミマドットコム、レーベルゲートと提携し、音楽DLサービス『mora』決済専用のプレペイド型電子マネー『WebMoney for mora』の販売開始

MVNO

- 米国ロサンゼルス地区限定で、“Voce”の試験サービス開始
- サンフランシスコ、ラスベガスまで試験サービス地域を拡大
- MVNO事業をMBOにより分離独立

FY06 コンテンツ配信事業の業績

営業利益は単体着信メロディ配信ソリューションの減少等により減益
 売上高、EBITDAはギガネットワークスの営業権取得等事業拡大により増加
 実質2期連続の増益



Mobile



Game



Internet



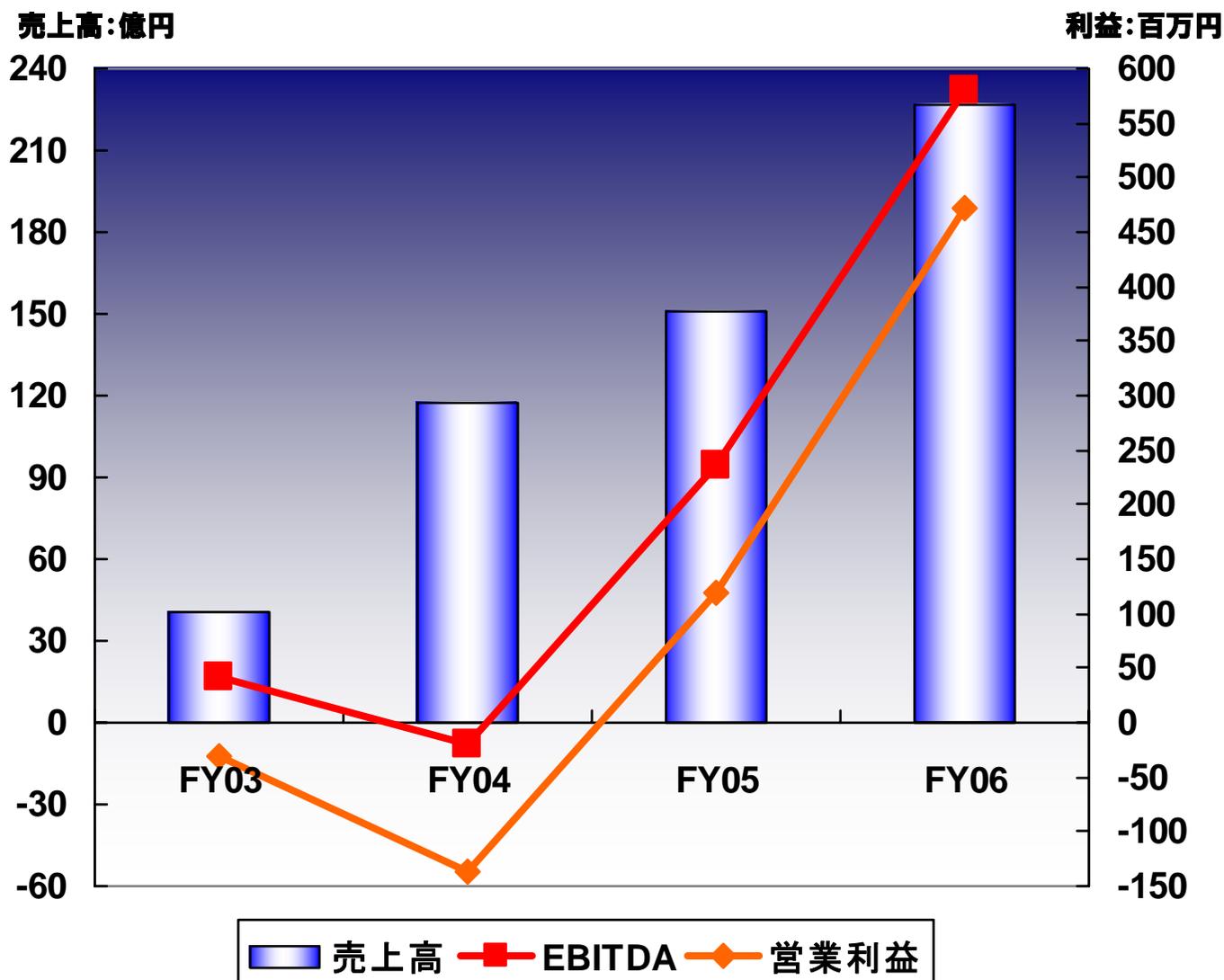
Computer



Technology

FY06 電子マネー事業の業績

オンラインゲーム市場の拡大と高い決済シェアの維持等による決済高の伸長により、売上高、利益とも大幅増



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

【WebMoneyについては、P43、P44も併せてご参照ください】

FY06 連結セグメント別実績

ライセンスを除く全てのセグメントが売上高増加に貢献
売却したMVNO事業を除けばEBITDAは2期連続の増加



(百万円)

	FY03	FY04	対前期 増減額	同左 増減率	FY05	対前期 増減額	同左 増減率	FY06	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	14,671	23,628	8,957	61.0%	30,040	6,412	27.1%	44,152	14,112	46.9%
コンテンツ配信事業	10,299	11,550	1,251	12.1%	14,040	2,490	21.5%	18,521	4,481	31.9%
サービス事業	8,951	9,166	215	2.4%	10,832	1,666	18.1%	16,243	5,411	49.9%
ライセンス事業	1,348	2,384	1,036	76.8%	3,207	823	34.5%	2,277	▲ 930	-29.0%
電子マネー事業	4,084	11,724	7,640	187.0%	15,106	3,382	28.8%	22,650	7,544	49.9%
MVNO事業	—	—	—	—	0	—	—	24	24	—
EBITDA	5,728	4,712	▲ 1,015	-17.8%	4,630	▲ 82	-1.8%	4,395	▲ 235	-5.1%
コンテンツ配信事業	5,628	4,729	▲ 899	-16.0%	5,033	304	6.4%	5,630	597	11.8%
電子マネー事業	42	▲ 19	▲ 62	-145.6%	235	254	—	581	345	147.0%
MVNO事業	—	—	—	—	▲ 622	—	—	▲ 1,687	▲ 1,065	—
営業利益	5,115	4,017	▲ 1,098	-21.5%	3,391	▲ 626	-15.6%	1,060	▲ 2,331	-68.8%
コンテンツ配信事業	5,133	4,152	▲ 981	-19.2%	4,029	▲ 123	-3.0%	2,609	▲ 1,420	-35.3%
電子マネー事業	▲ 30	▲ 136	▲ 106	—	119	255	—	473	354	295.3%
MVNO事業	—	—	—	—	▲ 706	—	—	▲ 1,832	▲ 1,126	—
経常利益	5,013	4,047	▲ 966	-19.3%	3,455	▲ 592	-14.7%	853	▲ 2,602	-75.3%
当期純利益	2,700	316	▲ 2,384	-88.3%	1,438	1,122	355.1%	▲ 1,883	▲ 3,321	—



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

成長にむけた課題



- **グループ経営の推進によるグループ・シナジー効果の創出と増大**
- **売上に加え、利益面における持続的高成長軌道の実現**
縮小傾向が続く着信メロディ関連ビジネスから、
音声・動画像を始めとする次世代コンテンツへの移行の加速
- **配信プラットフォーム技術の次代の柱の育成**
着信音再生(音源)技術の利益成長への貢献は鈍化
- **財務の柔軟性向上を活かしたリターンの高い事業投資の実行**
 - 各界の有力なパートナーとの協業の推進・強化
 - フェイス・グループの強みを活かせる成長分野へ焦点を絞った投資



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

フェイス・グループの成長戦略



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

グループ経営の推進

新しい仕組みを作るフェイスを軸に、
コンテンツ制作とコンシューマサービスまでをグループで実現
新規ビジネスを自社グループで実証し、戦略パートナーとの協業へ投入



コンテンツの創造
自社・共同制作・プロデュースを通じた自社コンテンツの拡充

配信プラットフォーム

新しい配信技術や仕組みの開発・提供



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ユーザーリーチの拡大
(直接・間接のエンドユーザー数:現在1000万人超)

コンテンツ制作

配信プラットフォーム

電子決済

コンテンツ配信

WEBサイト

グループ経営のための 成長分野への経営資源の集約・最適配分



Mobile



Game



Internet



Computer

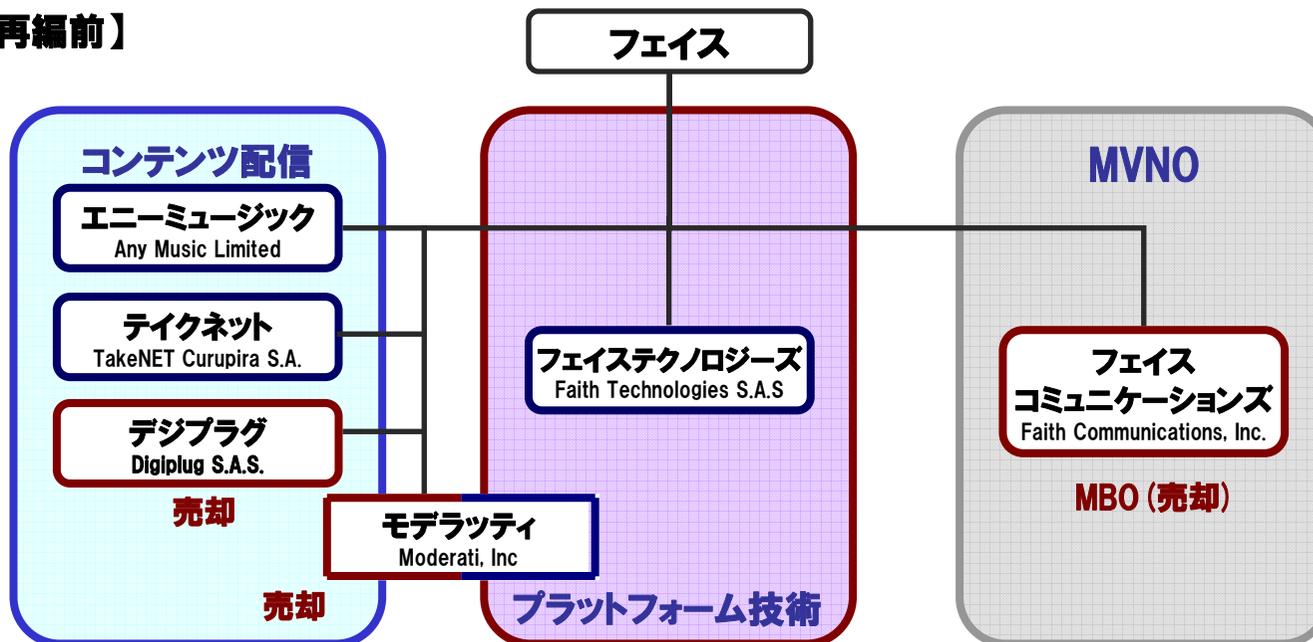


Technology

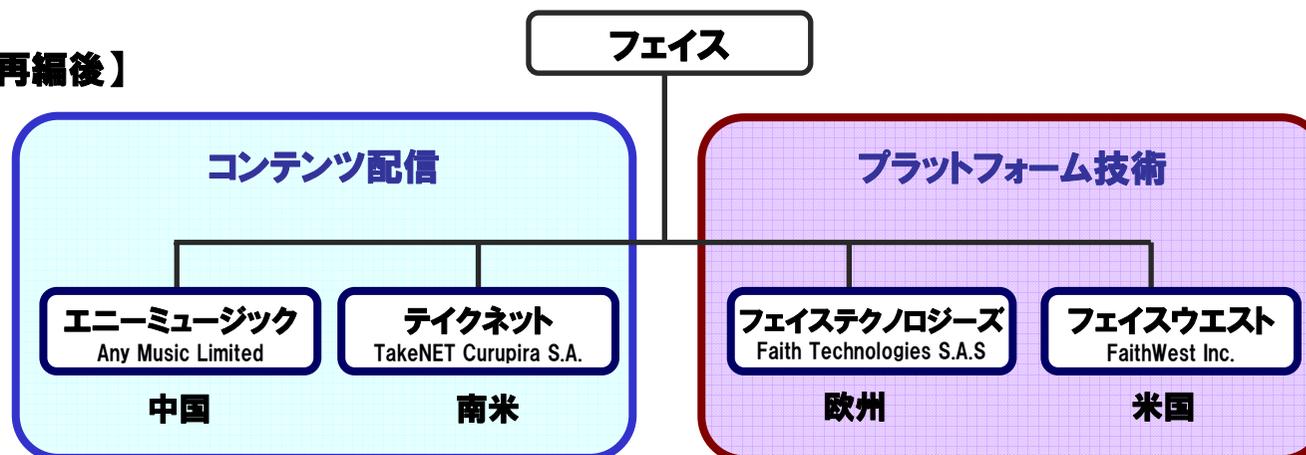
海外事業の再編①



【再編前】



【再編後】



・配信プラットフォーム技術の開発・提供を中心に展開



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

海外事業の再編②

海外事業再編による財務インパクト



金額単位:億円

米国・欧州コンテンツ配信事業の売却

●米国コンテンツ配信事業のBellrock Mediaグループへの事業譲渡
米国子会社Moderati社からコンテンツ配信サービス事業を
米国Bellrock Media社傘下企業へ事業譲渡



08/3期
売上 $\Delta 25$
特別利益 $+10$

●欧州コンテンツ配信ソリューション事業のグループ外への売却
欧州コンテンツ配信ソリューション事業子会社フランスDigiplug
のグループ外への売却



07/3期
特別利益 $+23$
08/3期
売上 $\Delta 11$



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

金額単位:億円

MVNO事業のMBOによる分離独立

***07年3月期18億円の営業損失**

MVNO子会社Faith CommunicationsのCEOでフェイス前専務
取締役である中西正人によるFaith CommunicationsのMBO
(保有全株式の売却・非連結化)



07/3期
特別損益 $\Delta 7$
08/3期
営業利益 $+18$

注:南米コンテンツ配信子会社TakeNET社の事業再評価により07/3期に**特別損益 $\Delta 26$ 億円**、
08/3期にのれん代の償却がなくなり**営業利益 $+4$ 億円改善**

グループ内テクノロジーリソースの集約による 配信プラットフォーム構築機能の強化

～フェイス・ビズを設立しマーケット開拓を加速～



Faith.biz

新会社設立目的

- ・配信プラットフォーム開発の促進とその事業化
- ・テクノロジーリソースの集約によるグループ経営効率化

技術開発からビジネスの企画・事業化まで

フェイスビズの主な事業

- ・新規配信プラットフォーム技術の開発
- ・NFRM等権利認証システム
- ・動画配信システム
- ・ECシステム
- ・画像・音声認識システム
- ・グループおよび他社へ上記ソリューションを提供

事業拡大の方向性

- ・グループシナジーの創出
- ・各商品、ビジネスの企画提案
- ・配信プラットフォームビジネスの事業化

株式会社フェイス・ビズ
フェイスの開発テクノロジーに関する
ビジネスとリソースを分社化

NFRM



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



新たな映像配信マーケットの創造

～NFRMによるPC携帯融合の配信プラットフォーム提供～



Mobile



Game



Internet



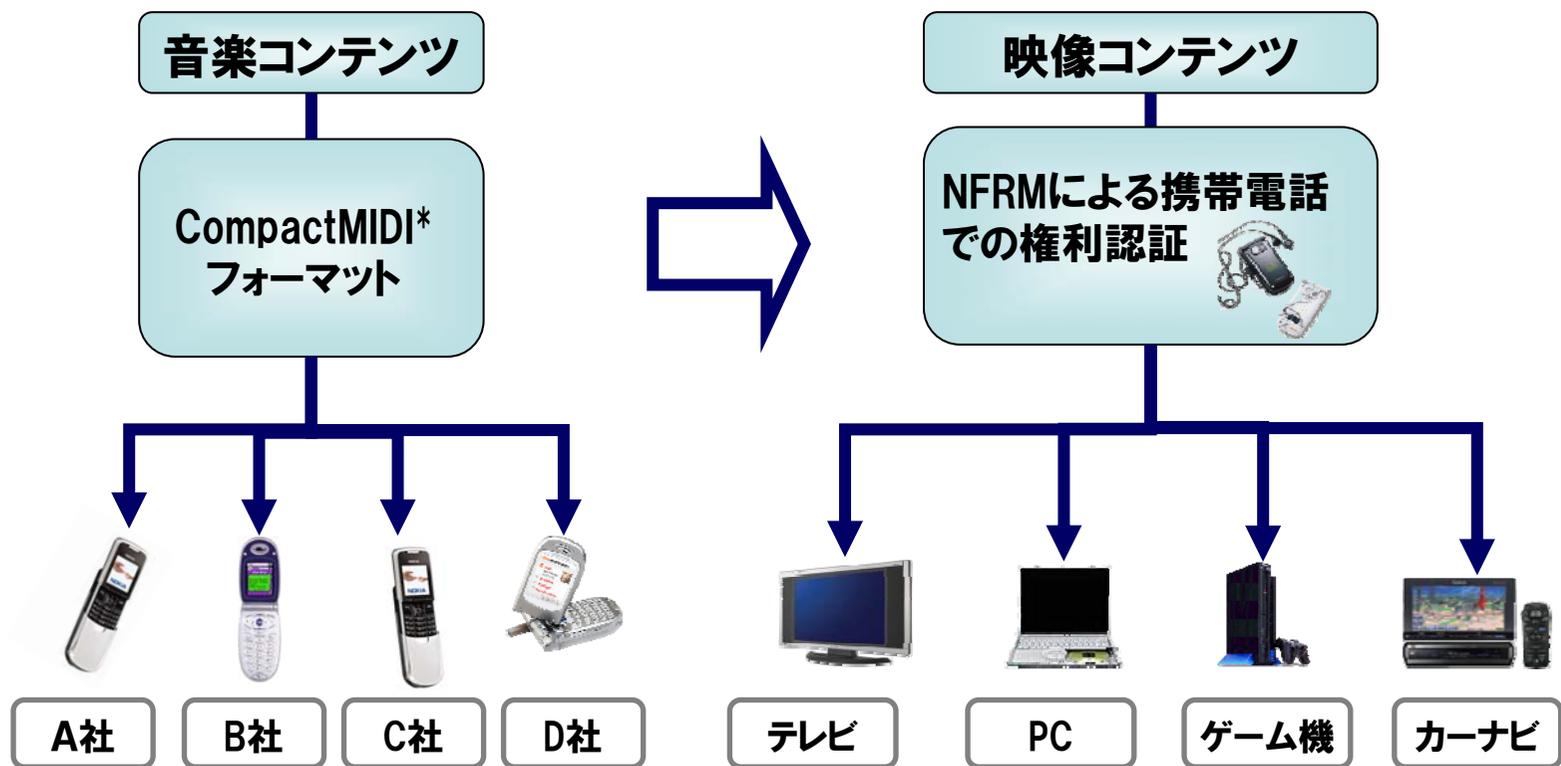
Computer



Technology

新たな映像配信のしくみの創造

～インフラ、情報端末機器を問わない配信サービスが可能に～



着メロ配信の統一ルールを創造

動画配信の新たな規格・仕組みを創造

フェイス考案の着信メロディ配信と同様、端末ソフトウェア、配信サーバーに加え、最も重要なコンテンツの著作権保護、権利ビジネスモデルを踏まえた配信プラットフォーム

*CompactMIDI:フェイスが開発した携帯電話等ネットワーク配信用の音楽データ(MIDI)フォーマット



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

新たな映像配信のしくみ、NFRMとは



ケータイで好きな映像を検索



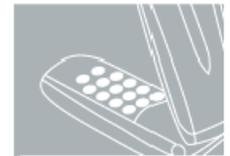
ケータイで視聴権利を購入



大画面で見る



PC/TV等にかざす



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

デジタル・コンテンツとユーザーを結ぶ 動画配信の統一ルール



コンテンツの流れ



*UMD:ウルトラモバイルデバイス

実証実験の参加企業一覧(2007年3月時点)



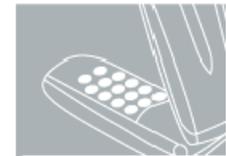
NFRM配信
プラットフォーム提供

PCプラットフォーム
提供

動画配信
バックボーン提供

携帯サイト運営

コンテンツの提供



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

現在も増加中

新たなコンテンツ配信の マーケット創造の加速

- 有力パートナーとの協業
- グループ経営によるグループ・シナジーの実現



Mobile



Game



Internet

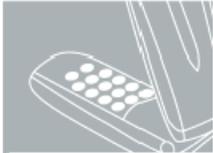
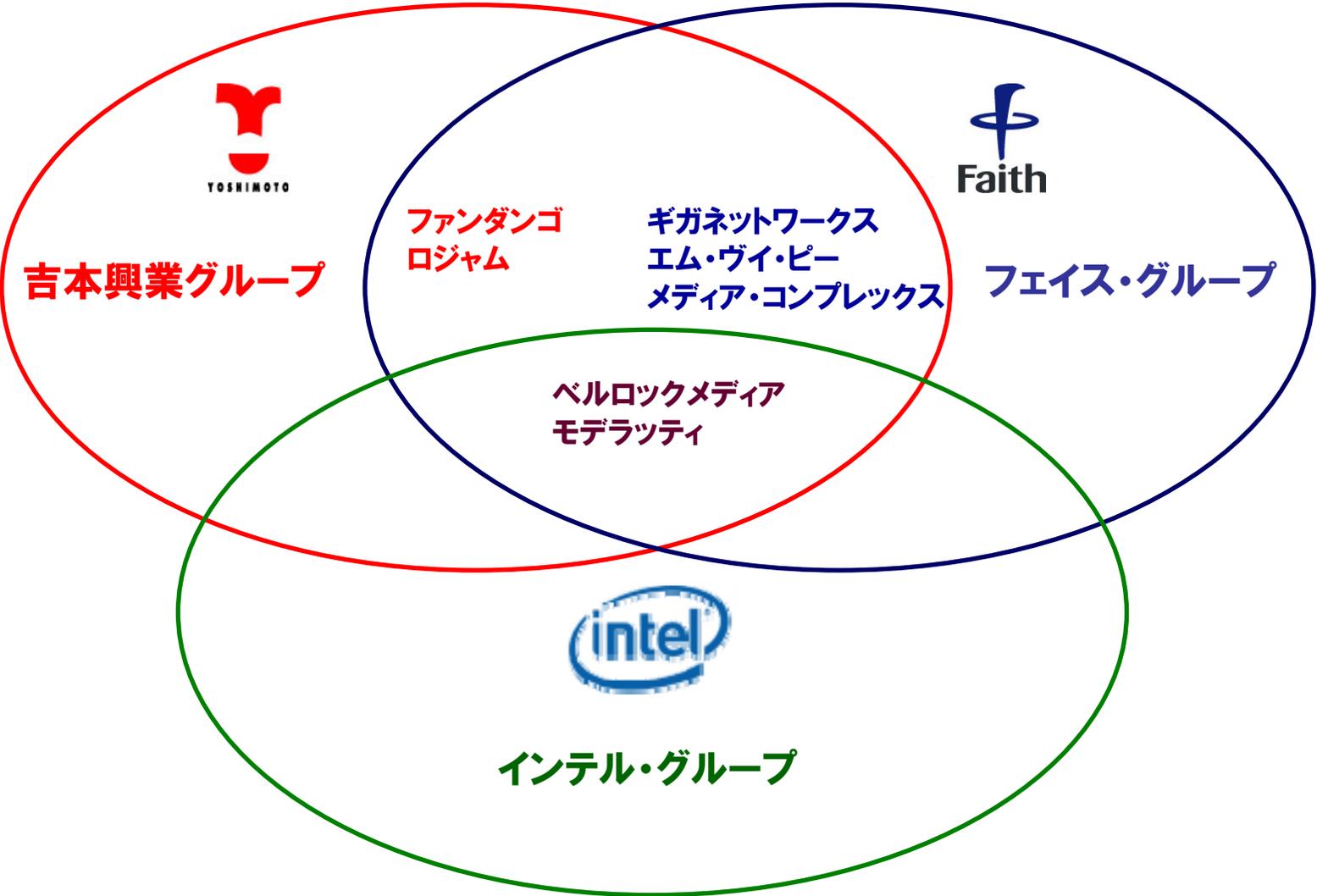


Computer



Technology

有力パートナーとの協業によるマーケット創造の加速 ～インテル、吉本興業との資本提携を通じた関係強化～



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

次世代の音楽事業をプロデュース ～ブレイブ設立およびライツスケールの買収～



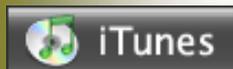
音楽コンテンツ
制作・プロデュース



音楽制作・プロデュースから配信まで

デジタル配信

PC向け
・270レーベル
・15,000曲



携帯向け



新たな配信戦略の企画、推進

- ・携帯を活用したプロモーション
- ・ECなど他のサービスとの連動
- ・NFRM等新たな配信モデル

株式会社ブレイブ:

タイトー、スクウェア・エニックスとの合併

株式会社ライツスケール:

有力アグリゲータの子会社化



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

映像コンテンツの流通市場の開拓

～デスペラードによる映像作品の製作・デジタル流通～



映像制作・プロデュースから配信まで

映画、映像事業

- ・映画製作
- ・映画の宣伝・配給
- ・新規流通戦略
- ・TV配信
- ・PV制作

コンテンツ投資事業

- ・幹事会社手数料
- ・収益分配

新たな映像流通戦略の企画、推進

- ・携帯配信やプロモーション
- ・ECなど他のサービスとの連動
- ・NFRMを活用した配信モデル構築

映像作品リスト

宣 伝:「めぐみー引き裂かれた家族の30年ー」
 「ラストキング・オブ・スコットランド」
 配給宣伝:「北斗の拳 ラオウ伝 激闘の章」
 「LOVEDEATH」『私たちの幸せな時間』
 製作出資:「ヒートアイランド」『鳳凰』
 「Little DJ～小さな恋の物語～」
 買 付:「デート・ウイズ・ドリュウ」
 ド ラ マ:「戦場のガールズライフ」『占い師天尽』

デスペラード:
 アミューズグループとの共同出資

Faith.biz

NFRM

Faith



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ユーザーリーチ*の拡大によるマーケット創造の加速 ～ギガネットワークスの買収～



買収目的

- ・ 有料会員300万人の獲得と同会員に対する新規展開
- ・ スケールメリットの拡大・競争力強化

着メロ配信から映像配信まで

事業、資本戦略

- ・ 吉本興業との提携関係の強化(出資比率4.6%)
- ・ グループや有力企業との提携による映像配信強化
- ・ MVP社、MC社の子会社化
- ・ SNS系企業との提携により会員を相互に囲い込み



MVP社: 株式会社エム・ヴィ・ピー
放送、配信などクロスメディア向けの映像制作と配信権調達

MC社: 株式会社メディア・コンプレックス
シニア層を対象とした、PC向け映像配信サービス

事業拡大の方向性

- ・ エンタメ総合コンテンツのメガサイトへ
- ・ 有料映像配信分野の徹底強化
- ・ NFRMを活用したPC、家電への配信展開



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

*ユーザーリーチ: 直接、間接的にアクセス可能なエンドユーザー

決済プラットフォーム提供による PC有料サービス市場の拡大と加速



WebMoneyの特徴

- ・簡易性
- ・匿名性
- ・小額決済可能
- ・プリペイドで
代金未回収の
リスクなし

独自ブランド電子マネー発行から
決済プラットフォームのB2B提供まで

シェア、利便性の向上

- ・オンラインゲームの高い
決済シェアを背景に
決済高は高伸
- ・販売店舗と利用可能な
加盟店の大幅な増加



事業拡大の方向性

- ・WebMoneyの決済シェア
をオンラインゲーム
以外の市場へ拡大
- ・決済プラットフォーム
のB2B提供の加速



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

株式会社ウェブマネー：
お客様支持率No1*

*電子マネー(インターネット専用)認知度No1 [2006マイボスコム(株)調べ]

【WebMoneyについては、P43、P44も併せてご参照ください】

FY07通期 業績予想



Mobile



Game



Internet



Computer

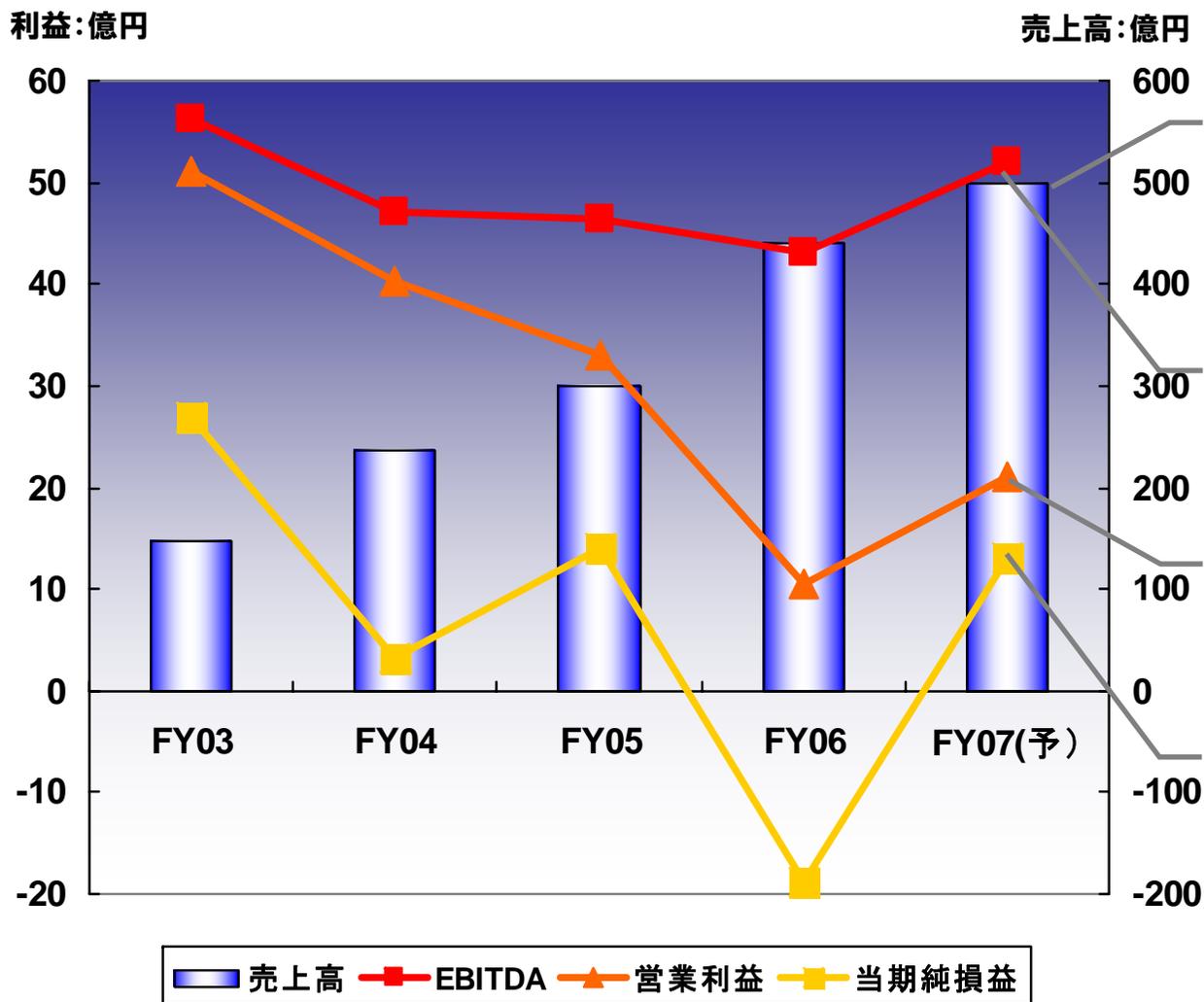


Technology

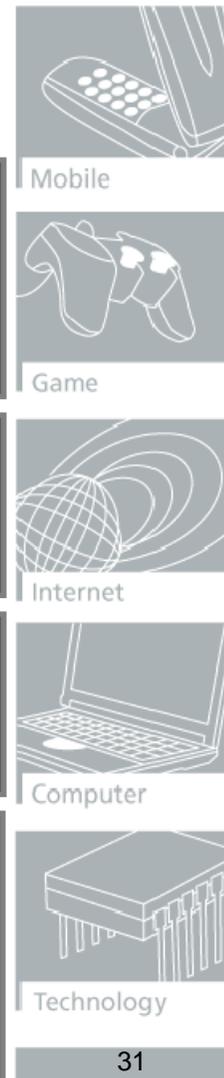
業績予想ハイライト



着信メロディの縮小や海外再編による減収を、電子マネー事業等グループ企業の事業拡大でカバーし、売上高は引続き大幅に増加
利益面でも、MVNO事業の分離やグループ企業の事業拡大により大幅増益



金額単位: 億円	
売上高	500 (対前期+58)
電子マネー事業	+82
デスペラード	+10
ギガネットワークス	+4
海外再編	△36
着信メロディ関連	△10
EBITDA 52 (対前期+8)	
MVNO事業分離	+16
電子マネー事業	+1
着信メロディ関連	△10
営業利益 21 (対前期+10)	
MVNO事業分離	+18
電子マネー事業	+1
着信メロディ関連	△10
当期利益 13 (対前期+31)	
米国コンテンツ配信事業譲渡益	+10
前期海外再編特別損失	+33
前期Digiplug売却益	△23



FY07 連結セグメント別業績予想

コンテンツ配信事業は、音楽・映像配信やNFRM等次世代デジタル配信
 マーケット創出の布石を着実に打っていくものの、着信メロディの縮小、
 新マーケット創造のための先行投資等により減収減益
 電子マネー事業は引続き大幅増収増益
 MVNO事業分離がグループの増益に大きく寄与



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

(百万円)

	FY03	FY04	FY05	FY06	FY07	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	14,671	23,628	30,040	44,152	50,000	5,847	13.2%
コンテンツ配信事業	10,299	11,550	14,040	18,521	16,100	▲ 2,421	-13.1%
サービス事業	8,951	9,166	10,832	16,243	14,100	▲ 2,143	-13.2%
ライセンス事業	1,348	2,384	3,207	2,277	2,000	▲ 277	-12.2%
電子マネー事業	4,084	11,724	15,106	22,650	30,900	8,249	36.4%
MVNO事業	—	—	0	24	—	▲ 24	—
EBITDA	5,728	4,712	4,630	4,395	5,200	805	18.3%
コンテンツ配信事業	5,628	4,729	5,033	5,630	4,400	▲ 1,230	-21.9%
電子マネー事業	42	▲ 19	235	581	700	119	20.4%
MVNO事業	—	—	▲ 622	▲ 1,687	—	1,687	—
営業利益	5,115	4,017	3,391	1,060	2,100	1,039	98.0%
コンテンツ配信事業	5,133	4,152	4,029	2,609	1,400	▲ 1,209	-46.4%
電子マネー事業	▲ 30	▲ 136	119	473	600	126	26.7%
MVNO事業	—	—	▲ 706	▲ 1,832	—	1,832	—
経常利益	5,013	4,047	3,455	853	1,700	846	99.1%
当期純利益	2,700	316	1,438	▲ 1,883	1,300	3,183	—

グループ・シナジーによる 売上・利益のバランスとれた持続的高成長を目指す



**重点投資分野： 配信プラットフォームのビジネス創造
国内コンテンツ制作プロデュース・配信サービス**

音楽、映像制作プロデュースによる
コンテンツとユーザーニーズ創出

配信プラットフォーム強化による
ユーザー & コンテンツホルダーの利便性の向上

ユーザー & サービスプロバイダ両者に支持される課金システム

配信チャネル強化、ユーザーリーチの拡大

各グループ会社の拡大
グループシナジーの増大 = **グループ全体の成長**



Mobile



Game



Internet



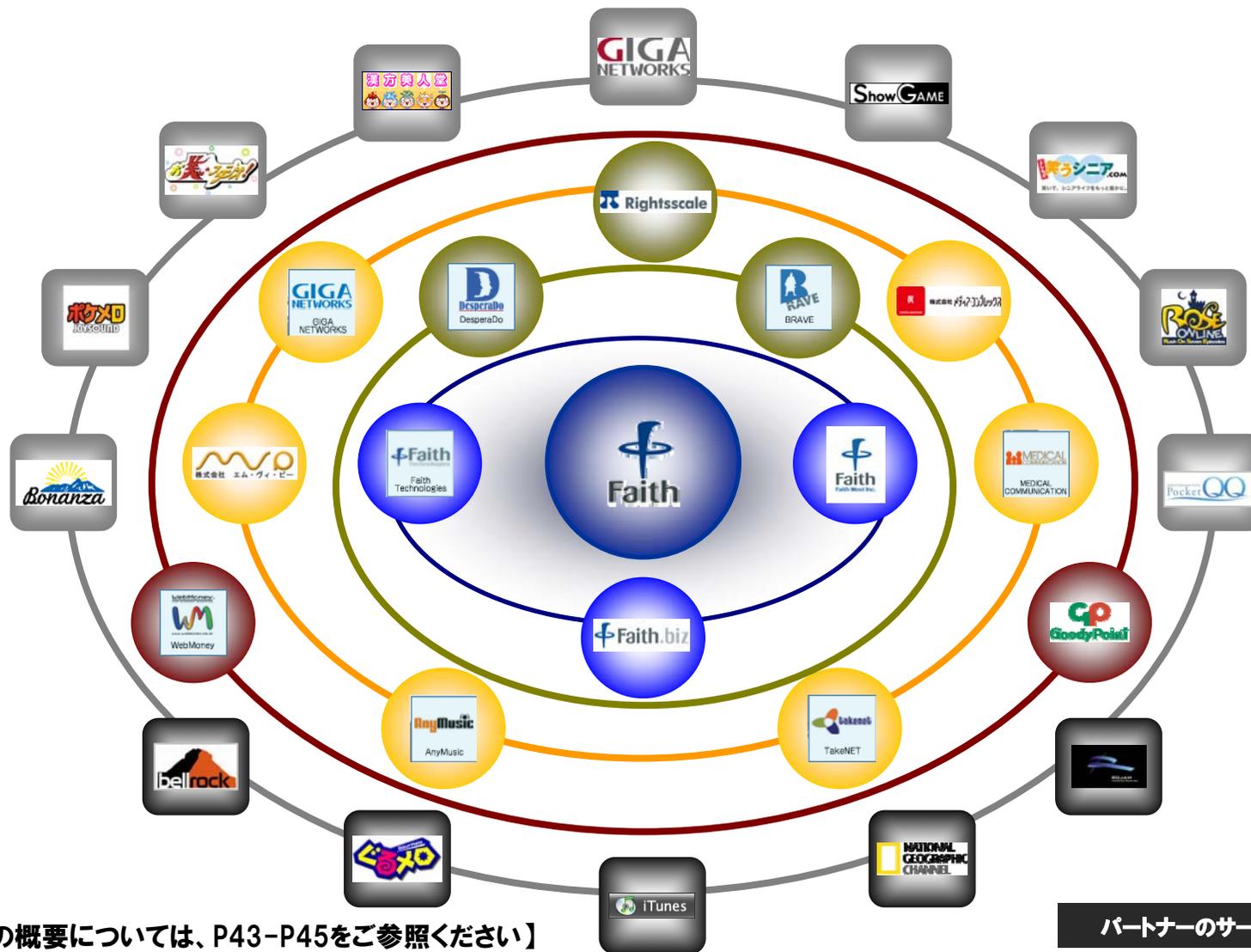
Computer



Technology

ビジネスパートナーとの連携強化による成長加速

フェイス・グループの配信プラットフォームをコアに、
コンテンツ制作およびコンテンツ配信分野での連携を軸に事業拡大・利益成長を加速



- Mobile
- Game
- Internet
- Computer
- Technology

【各社の概要については、P43-P45をご参照ください】

コンテンツ制作	配信プラットフォーム	コンテンツ配信	電子決済	パートナーのサービス	自社運営WEBサイト
---------	------------	---------	------	------------	------------

參考資料



Mobile



Game



Internet

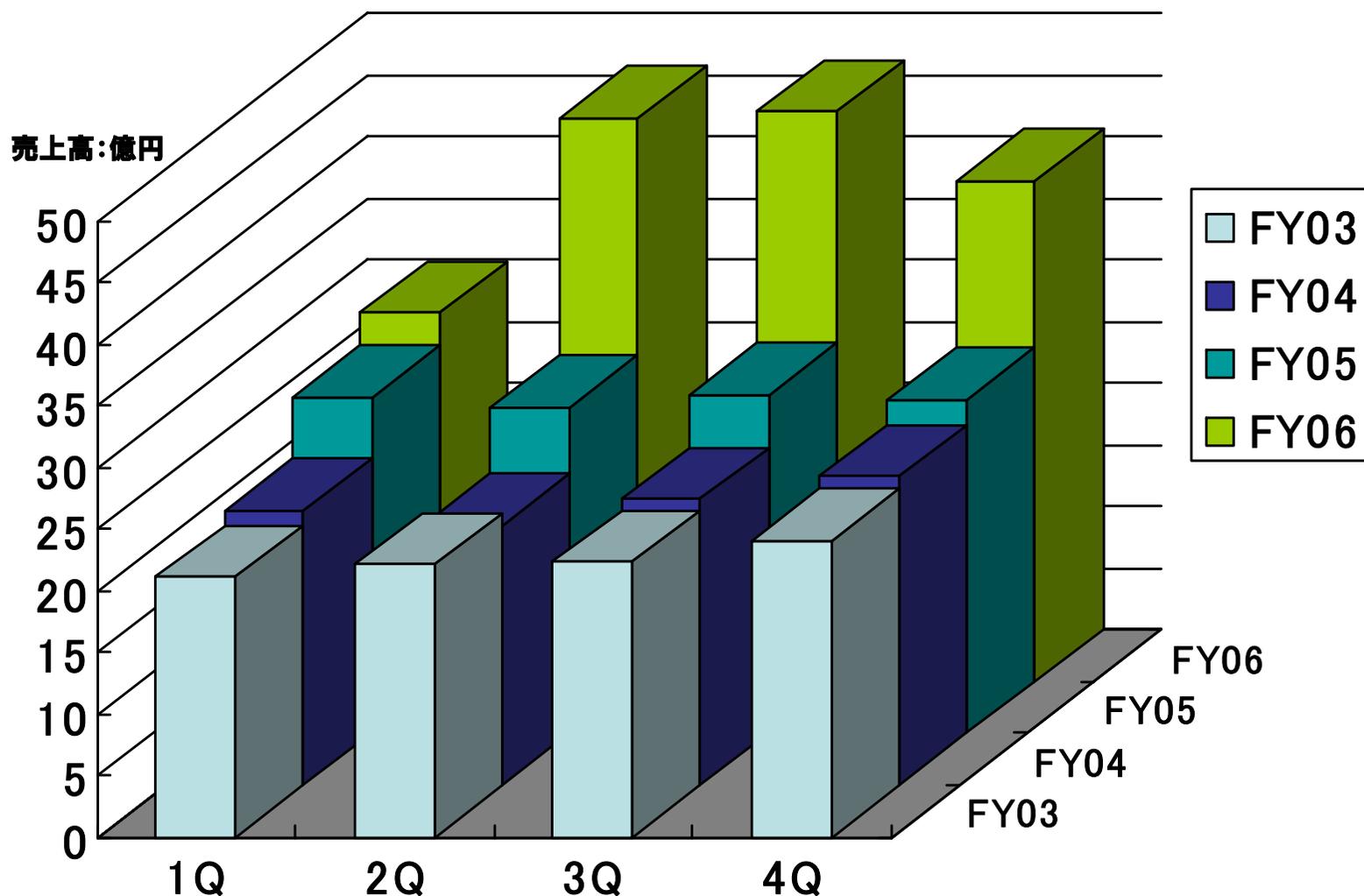


Computer



Technology

コンテンツ配信サービス事業の 四半期別売上高推移



Mobile



Game



Internet



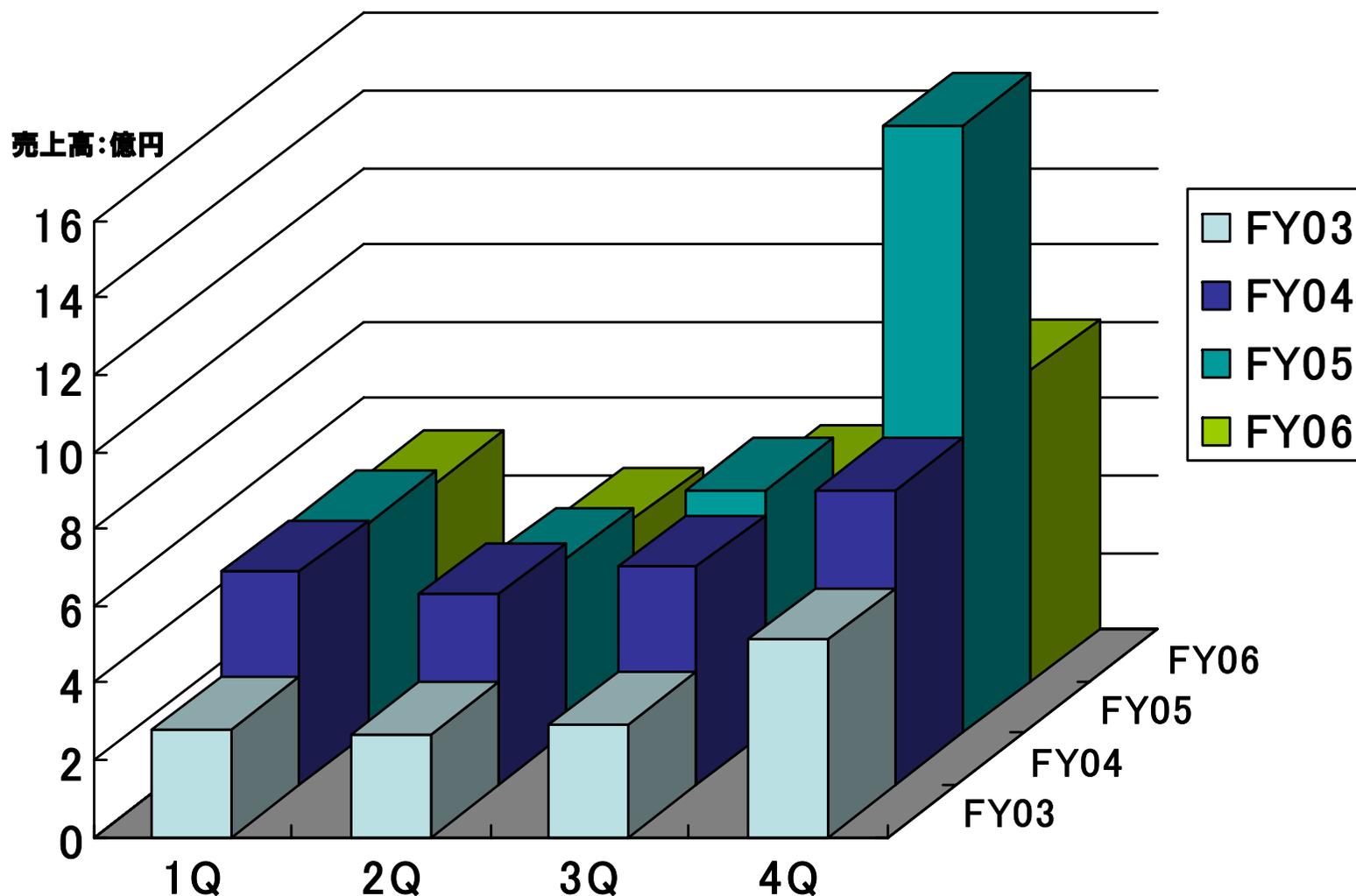
Computer



Technology

(注) 四半期計数については、累積数字のみ管理・開示しておりますが、傾向を把握していただくために、累積数字の差額を2Q、3Q、4Qの数字としてグラフ化しております。

配信プラットフォーム技術ライセンス事業の 四半期別売上高推移



Mobile



Game



Internet



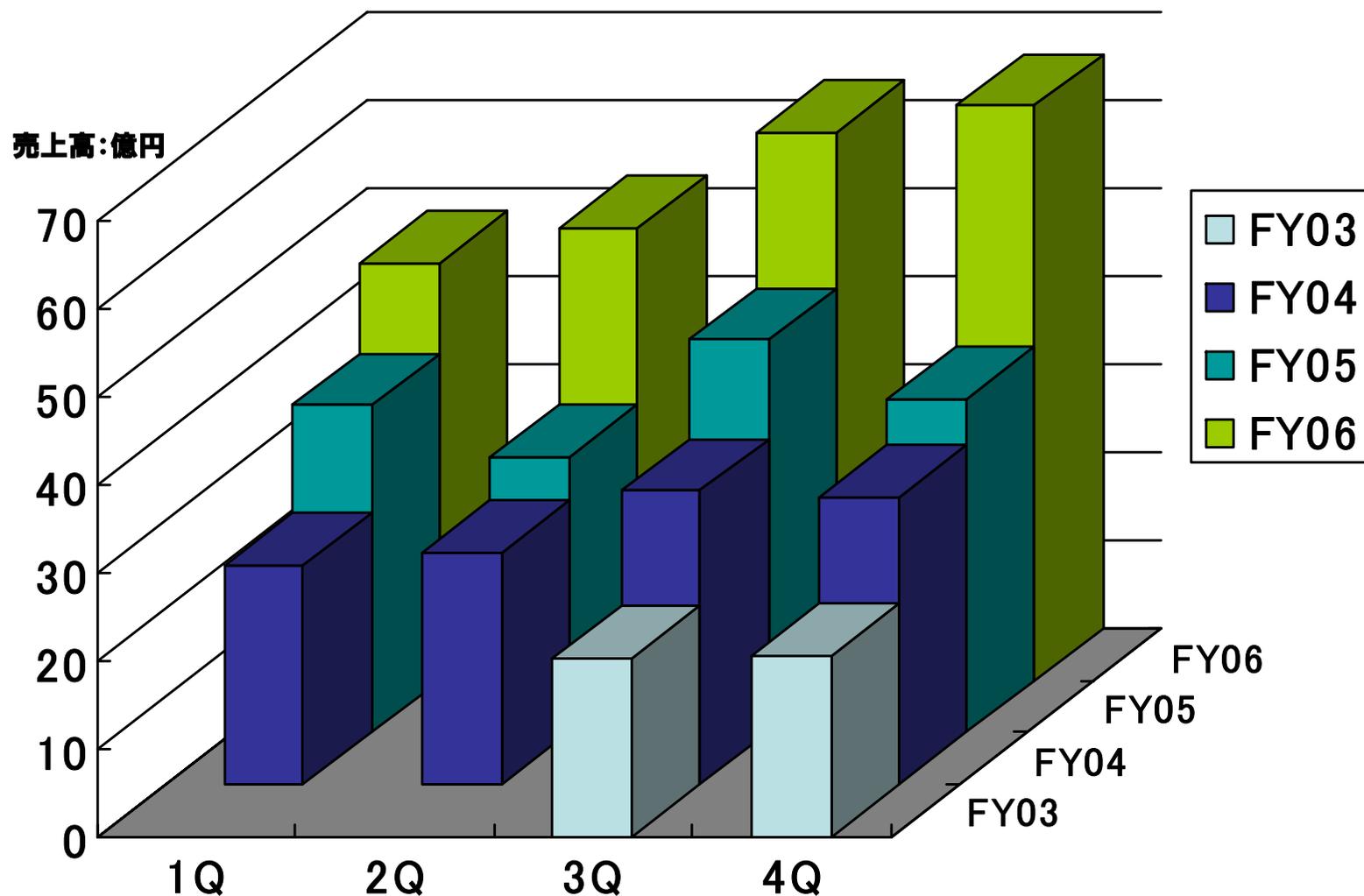
Computer



Technology

(注)四半期計数については、累積数字のみ管理・開示しておりますが、傾向を把握していただくために、累積数字の差額を2Q、3Q、4Qの数字としてグラフ化しております。

電子マネー事業の四半期別売上高推移



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

(注) 四半期計数については、累積数字のみ管理・開示しておりますが、傾向を把握していただくために、累積数字の差額を2Q、3Q、4Qの数字としてグラフ化しております。

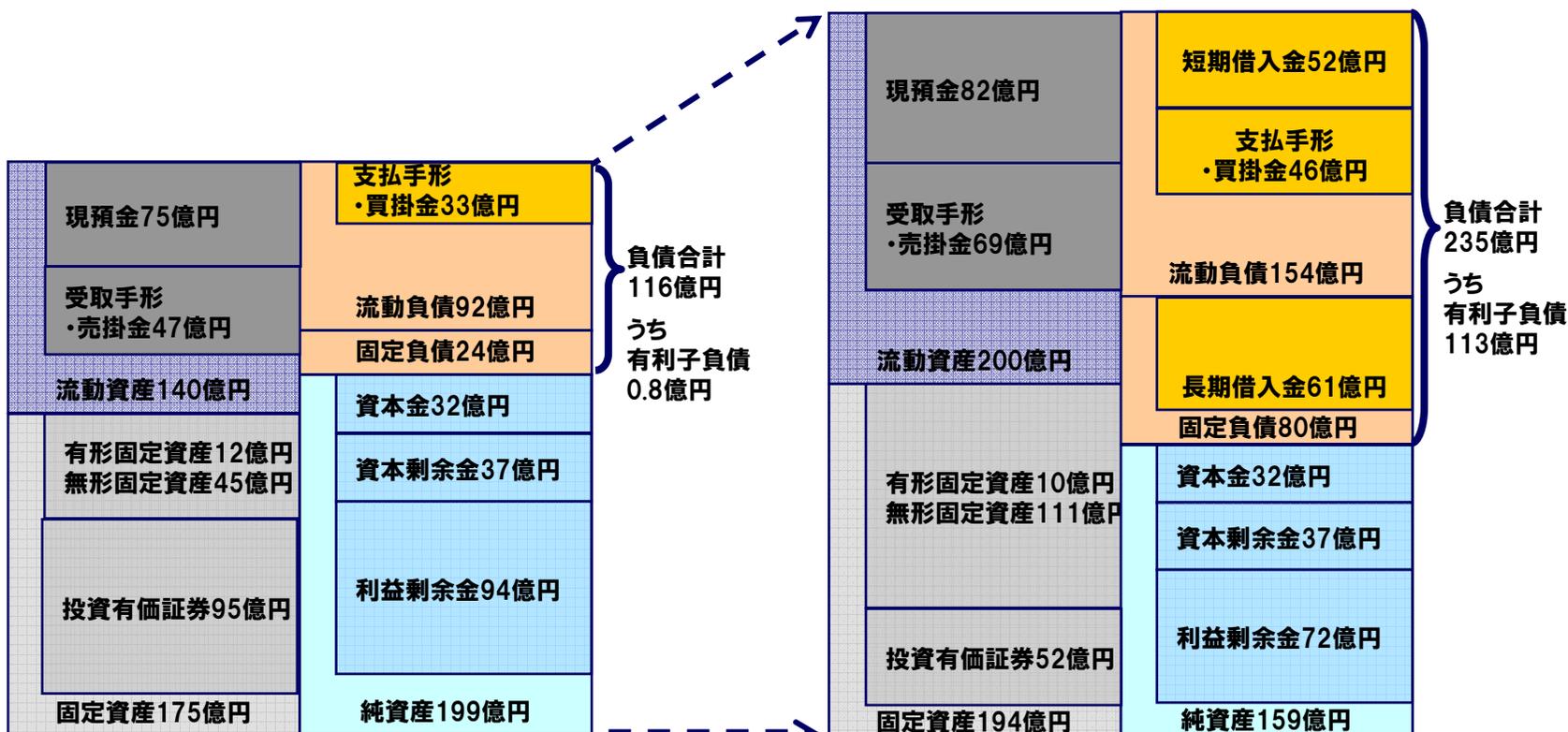
連結貸借対照表

ギガネットワークスの営業権を120億円で取得し、買収資金を借入で調達したことから、売上債権・買入債務、無形固定資産、有利子負債、総資産とも大幅増加。



2006年3月末

2007年3月末



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

のれん代の償却額推移



(百万円)

	FY03	FY04	FY05	FY06	FY07(予)	償却期間	償却期限
ウェブマネー	51	82	82	82	89	10年	2013/9
Digiplug	221	239	—	—	—	—	—
TakeNet	—	—	531	424	—	—	—
Faith Communications	—	—	63	94	—	—	—
グッディポイント	—	—	39	39	—	—	—
ギガネットワークス	—	—	—	1,771	2,125	5年	2011/5
サイバープラス	—	—	—	217	217	5年	2011/3
計	272	322	715	2,627	2,432	—	—



Mobile



Game



Internet



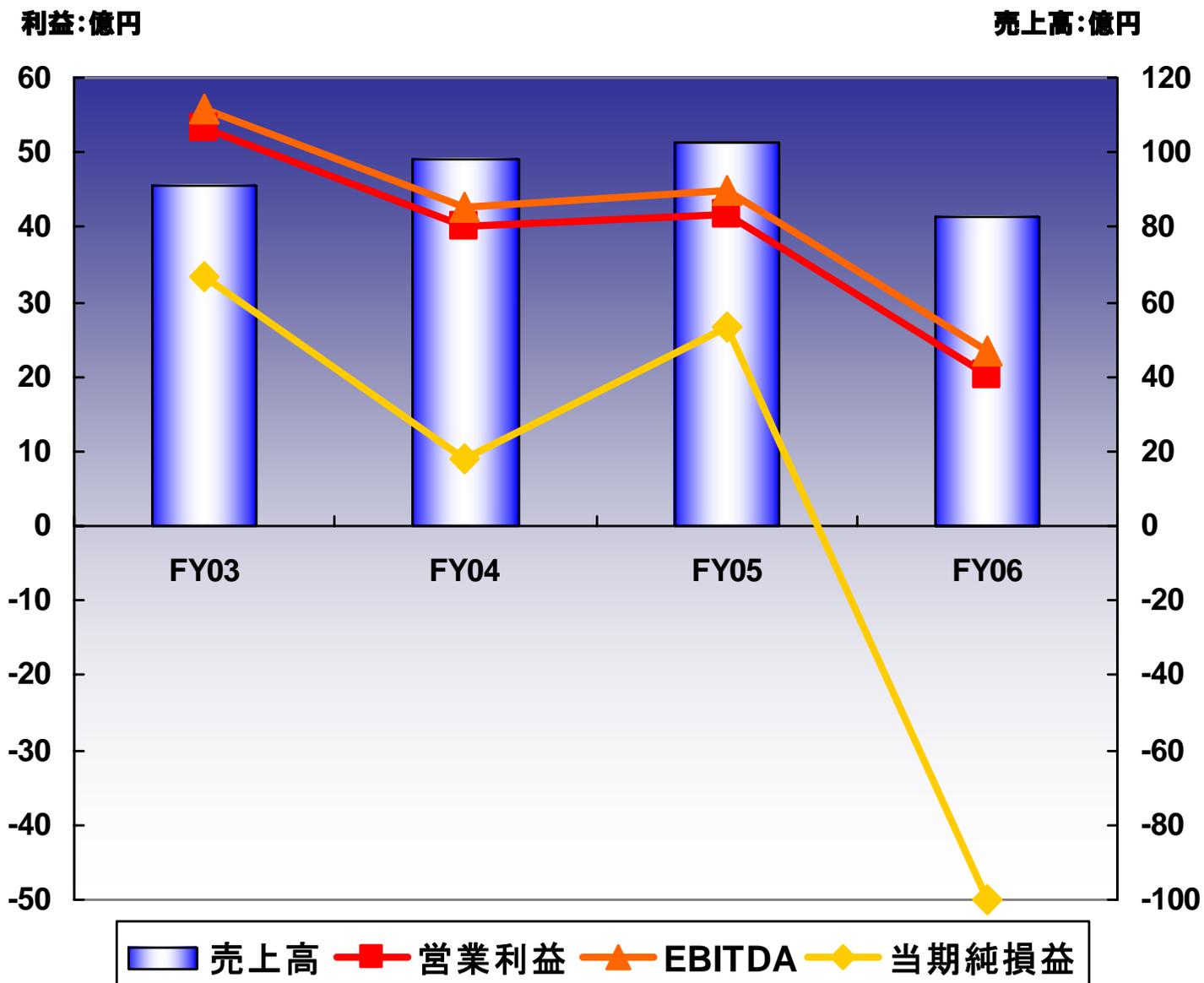
Computer



Technology

- Digiplug社についてはFY04に未償却残額1,936百万円を一括償却(特別損失に計上)
- グッディポイント社についてFY06中間期に未償却残額308百万円を一括償却(特別損失に計上)
- TakeNET社についてはFY06第三四半期に未償却残額2,218百万円を一括償却(特別損失に計上)
- Faith Communications社についてはFY06第三四半期に未償却残額462百万円を一括償却(特別損失に計上)

単体業績ハイライト



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY06 単体セグメント別実績



(百万円)

	FY03	FY04	対前期 増減額	同左 増減率	FY05	対前期 増減額	同左 増減率	FY06	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	9,123	9,801	678	7.4%	10,294	492	5.0%	8,307	▲ 1,986	-19.4%
サービス事業	7,754	7,335	▲ 419	-5.5%	7,024	▲ 310	-4.2%	5,854	▲ 1,169	-16.7%
ライセンス事業	1,081	2,113	1,032	95.4%	3,101	987	46.7%	2,195	▲ 905	-29.3%
EBITDA	5,578	4,273	66	22.9%	4,496	223	5.2%	2,332	▲ 2,164	-48.2%
営業利益	5,328	4,000	▲ 1,328	-25.0%	4,177	177	4.4%	2,019	▲ 2,158	-51.7%
経常利益	5,235	4,023	▲ 1,212	-23.2%	4,338	315	7.8%	1,952	▲ 2,386	-55.1%
当期純利益	3,345	903	▲ 2,441	-73.0%	2,659	1,756	194.4%	▲ 5,144	▲ 7,803	-



Mobile



Game



Internet

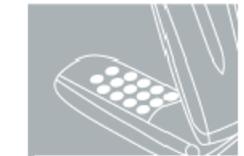


Computer



Technology

電子マネーサービスの提供



Mobile



Game



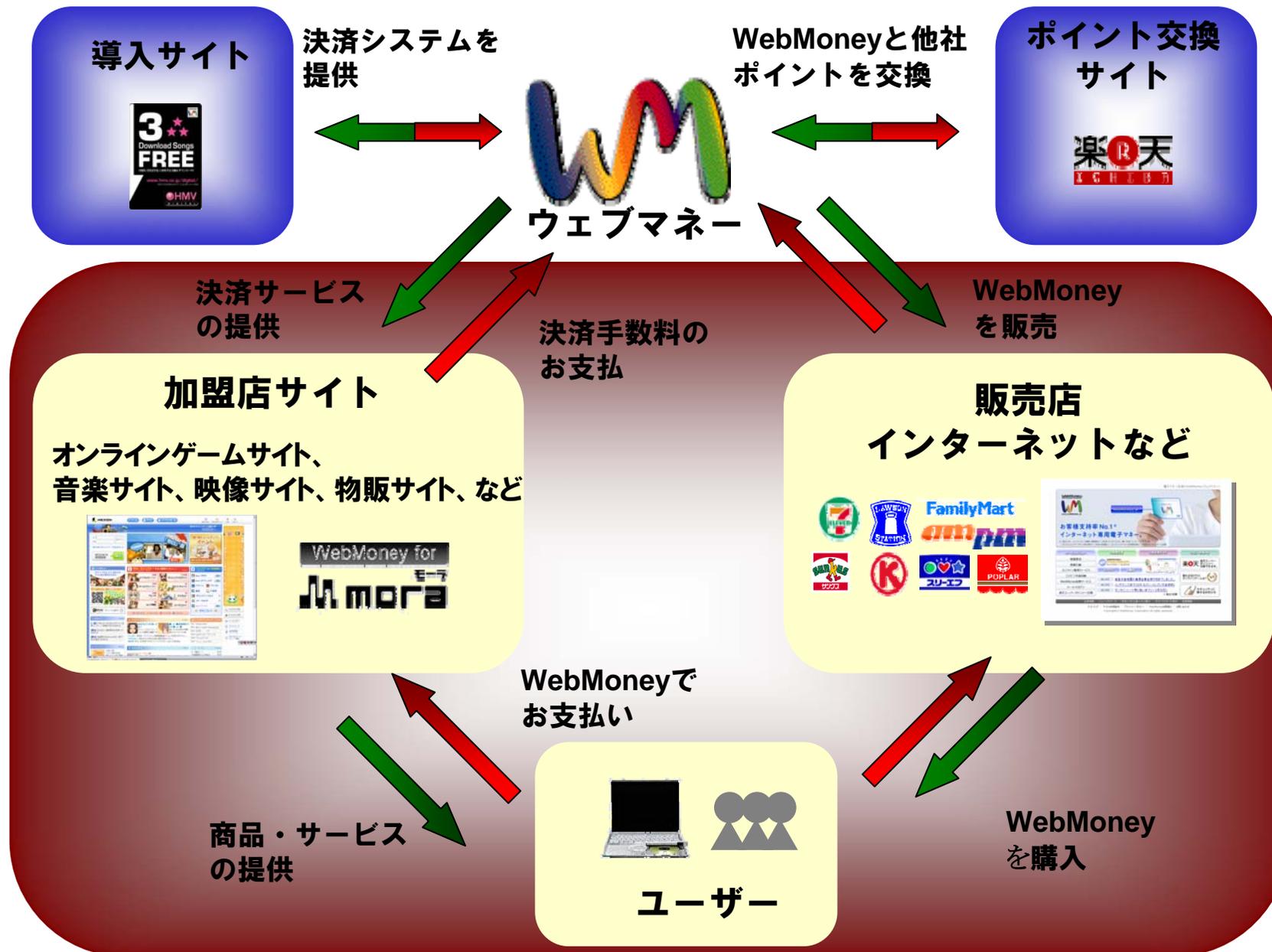
Internet



Computer

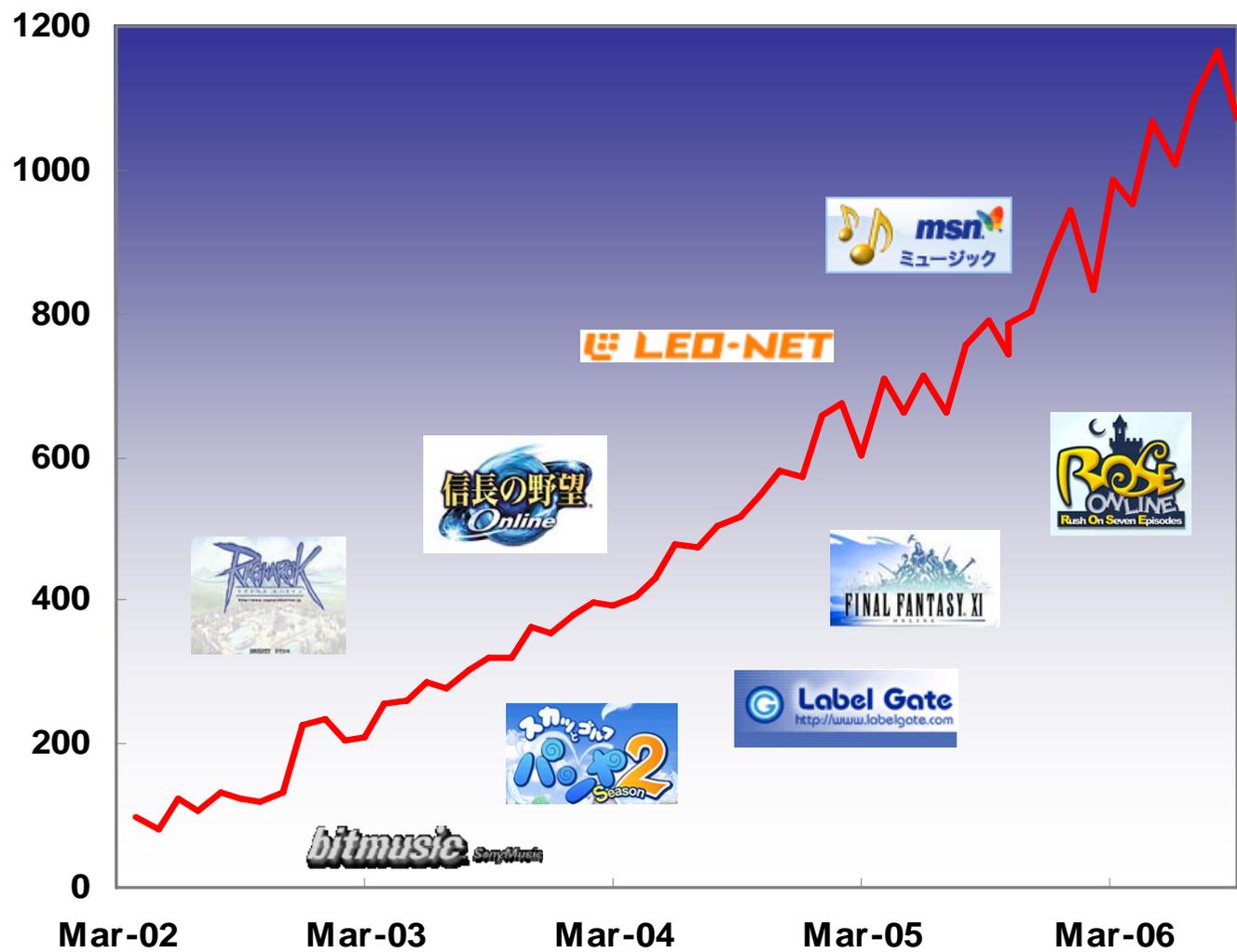


Technology



WebMoneyの月間決済高の推移

- オンラインゲーム、音楽配信などの需要拡大により高い成長を維持
- 今後、「電子マネー」の技術・ノウハウを活用した他社との協業を積極推進



(注) 2002年3月を100とした場合の指数

Mobile

Game

Internet

Computer

Technology

フェイス・グループ概要①



コンテンツ制作・プロデュース

デスペラード

製作投資・買付・配給宣伝といった従来からの流通手法に加え、映画以外の映像の製作と配信を手がけることにより、流通経路を問わない映像の新しいしくみを構築。

アミューズグループとの共同出資会社(フェイス出資比率60%)

ブレイブ

フェイス、タイトーのアプローチ可能な約1千万人の音楽系会員を軸に音楽の制作・プロモーションや等 次世代の音楽事業をプロデュース

(出資比率:フェイス60%、タイトー30%、スクウェア・エニックス10%)

ライツスケール

iTunes StoreなどPC・携帯電話向け音楽配信サービスに対し、コンテンツの納品からロイヤリティの支払いまでのソリューションを提供

海外コンテンツプロバイダ

TakeNet

ブラジルを拠点とした南米No.1コンテンツサービスプロバイダ。ブラジルの着メロ市場シェア75%

Any Music

中国におけるコンテンツ配信子会社。中国全土をカバーする大手携帯通信キャリアChina

Mobile、China Unicomにてサービス提供。着メロ上位にランキング



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

フェイス・グループ概要②



国内コンテンツプロバイダ

ギガネットワークス

300万人超の有料会員を擁するi-mode着メロ第2位の携帯電話向けコンテンツ配信サービスを提供(フェイス出資比率95.4%、吉本興業4.6%出資)

エム・ヴィ・ピー(MVP)

各種タレントを起用した携帯コンテンツの制作配信、映像コンテンツの配信権調達およびオンラインゲーム、ラジオ番組、PC動画が連動したクロスメディアコンテンツの制作プロデュース

メディア・コンプレックス

シニア層を対象に往年の落語、漫才コンテンツ等を配信するPC向け無料動画サイト「よしもと笑うシニア.com」を提供

メディカルコミュニケーション

携帯電話による各種医療サービスの提供、医療情報の配信(フェイス出資比率60%)



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

フェイス・グループ概要③



配信プラットフォーム

フェイス・ビズ

フェイス・グループのコンテンツ配信サービス提供・配信プラットフォーム技術提供等に関わるソフトウェア、システム、ネットワーク等の開発、構築、運用および外部企業からの当該業務受託。フェイスより分社

Faith Technologies

欧州において開発・技術ライセンス事業を展開。仏モンペリエに次世代携帯マルチメディア研究開発センターを有する

Faith West

北米において開発・技術ライセンス事業を展開

電子決済

ウェブマネー

オンラインゲーム、音楽配信で使用される電子マネーの発行や電子決済プラットフォームを提供

グッディポイント

ポイントカードシステムの提供



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology