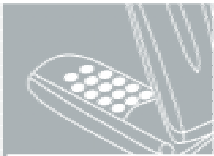


FY07(08年3月期)決算説明会



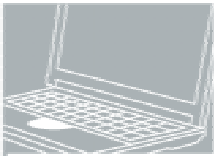
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

株式会社フェイス

May 16, 2008

アジェンダ

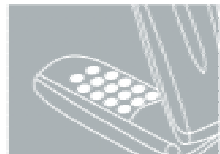
1. FY07通期決算

- 連結業績ハイライト
- 事業展開ハイライト
- コンテンツ事業の業績
- 電子マネー事業の業績
- 連結貸借対照表

2. 成長戦略

- ネットワーク／コンテンツ視聴環境／コンテンツの多様化
- マルチプラットフォーム＆マルチコンテンツ戦略
 - NFRMサービス(視聴権利認証プラットフォーム)
 - GPASS(個人認証プラットフォーム)
 - ポケットQQ&ポケットカルテ(医療健康情報配信プラットフォーム)
 - 電子決済プラットフォーム
 - 有力企業とのアライアンス等による事業拡大
 - 映像／音楽の新しい流通モデルの創造
 - マルチプラットフォーム＆マルチコンテンツ戦略による新たな市場の創造

3. FY08(09年3月期)通期業績予想



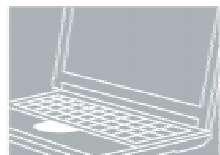
Mobile



Game



Internet

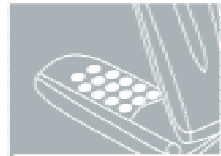


Computer

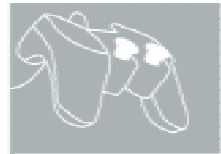


Technology

FY07 通期決算



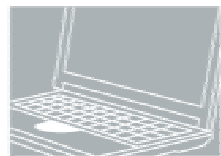
Mobile



Game



Internet



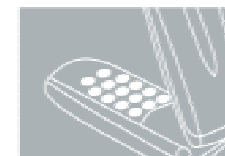
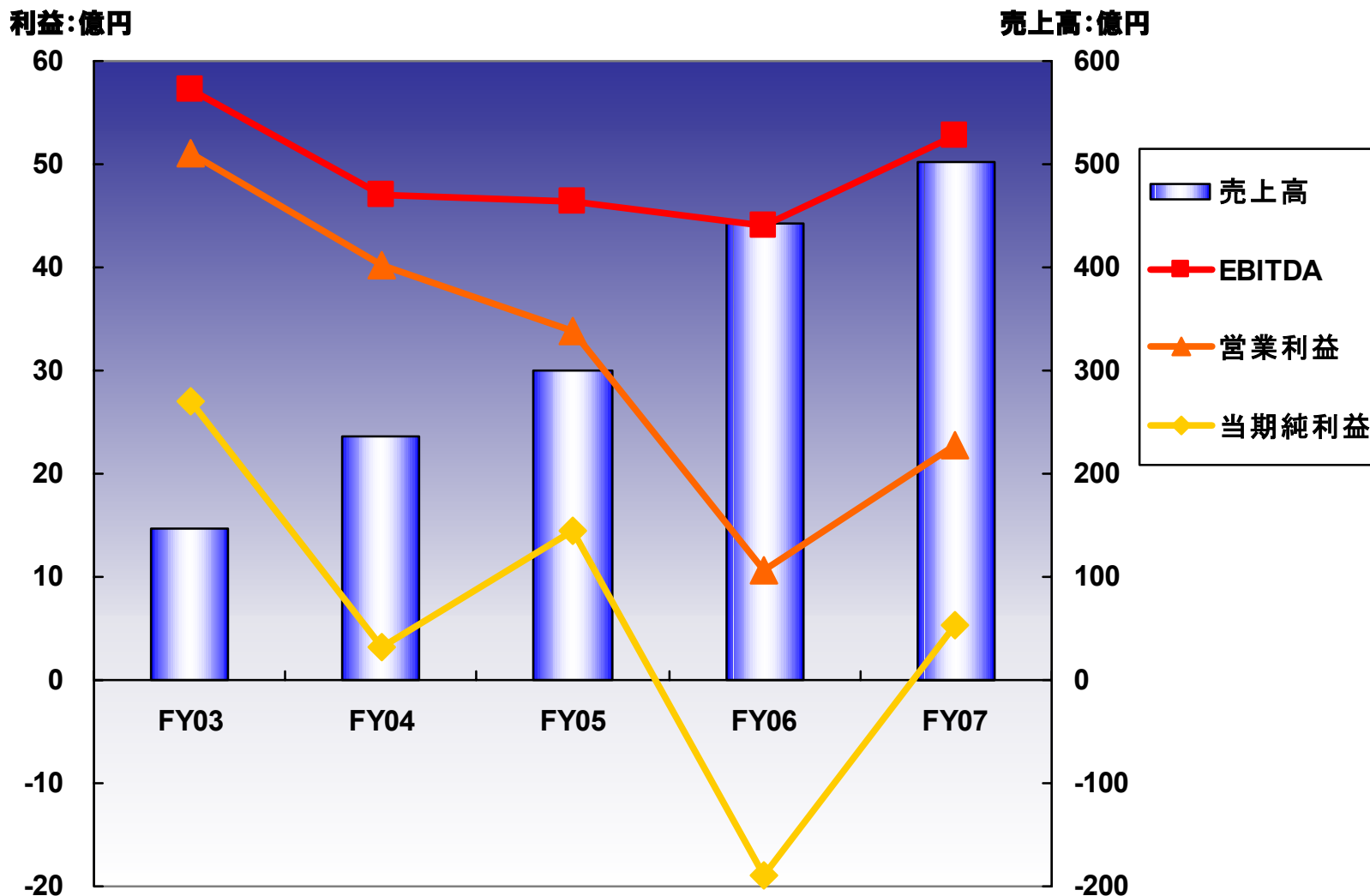
Computer



Technology

連結業績ハイライト

国内コンテンツ事業のグループ企業、電子マネー事業の拡大により、海外コンテンツ配信子会社売却による減収等をカバーし、引続き高い売上高成長を達成。利益面では、海外再編等により全ての利益指標が大幅増益。



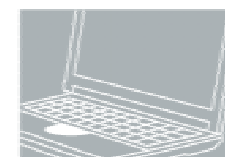
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

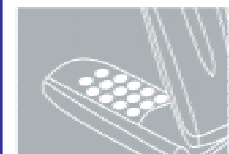
FY07 事業展開ハイライト①

コンテンツ事業(国内)

- ローズオンラインエボリューションの日本における全権利取得
- 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
- ギガネットワークス*、携帯を使ったフェイスの権利認証技術NFRM**を利用したiモード公式サービス開始
- メディカルコミュニケーション*が「ポケットQQ™健診サービス」開始
- デスペラード*が自社作品を携帯・パソコンへ配信開始
- ブレイブ*が「MusicDoor」取得、有力企業との提携などにより、フェイス・ビズ* と連携しEC事業を強化
- ソニー製VAIOの2007年秋モデルに「NFRM**PC Viewer」をプリインストール
- NFRM**、シャープのインターネットAQUOSに対応
- iモードのおサイフケータイメニュー内に、NFRM**のポータルサイト「カザスチャンネル」を立ち上げ
- フェイス・ビズ*、携帯向動画プレーヤーを開発、ギガネットワークスとBIGLOBEの動画配信サービスに提供開始

* グループ会社各社の概要はp.37～40を参照

**NFRMについてはp.15～16を参照



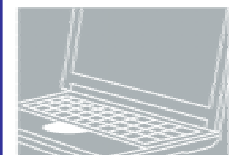
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY07 事業展開ハイライト②



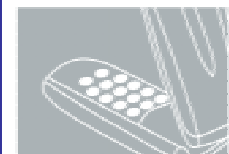
コンテンツ事業(国内)

- ブレイブ*、サイバーレーベルviBirthを提供開始
- メディカルコミュニケーション*、流通業界向け労務管理新サービス「まかせて労務」提供開始
- クレディセゾンとコンテンツ配信サービス分野で提携
- インテル、クイックサン、ドリームポートと協業し、テレビ等あらゆる情報端末でNFRMサービスを利用可能とする開発に着手
- フェリカネットワークスと提携。NTTドコモに加え、au、ソフトバンクの3キャリアでNFRM**サービスが利用可能に（'08年夏サービス開始予定）
- 日本テレビ、NTTスマートコネクと共同でNFRM**関連公開実験。ワンセグと連動し、携帯とパソコンで特典コンテンツの視聴を可能に
- ギガネットワークス*、千本以上のコンテンツを携帯とパソコンで楽しめる携帯サイト「ハリウッド・ギガミランカ」のサービス開始
- どこカル.ネット、ウイルコム等と連携し、メディカルコミュニケーション*が、携帯・パソコンで参照可能な電子カルテ管理サービス「ポケットカルテ」の運用試験開始
- 国内主要パソコンメーカー(ソニー、NEC、東芝、富士通)の2008年春モデルに『NFRM**PC Viewer』をプリインストール

* グループ会社各社の概要はp.37～40を参照

**NFRMについてはp.15～16を参照

■は2008年4月以降の事業展開



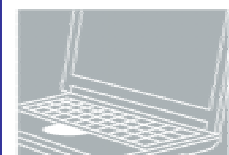
Mobile



Game



Internet



Computer



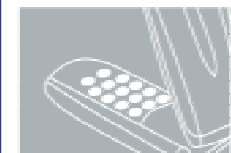
Technology

FY07 事業展開ハイライト③



コンテンツ
事業(海外)

- 中国コンテンツ配信事業再編(AnyMusicを売却)
- 南米コンテンツ配信サービス子会社TakeNET社を売却
- 仏配信プラットフォーム技術開発・ランセンス子会社Faith Technologies社の清算を決定



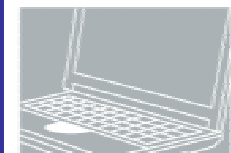
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

電子マネー事業

- 「ウェブマネーウォレット」のオンラインチャージ機能リニューアル
1,300以上の金融機関および携帯からチャージが可能。
- 音楽配信サービス「morawin」に「morawin専用ウェブマネーウォレット」を提供
- 電子マネー事業子会社ウェブマネー*、ジャスダック証券取引所NEOに上場
- ウェブマネー*とスルガ銀行との提携サービス、即時払い型(デビット)新決済サービス「Debit@(デビタ)」開始
- 全国のセブン-イレブンにて「WebMoney」の販売を開始、マルチコピー機「プリペイドサービス」にて取り扱い

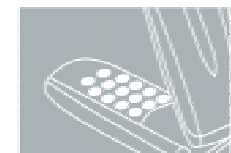
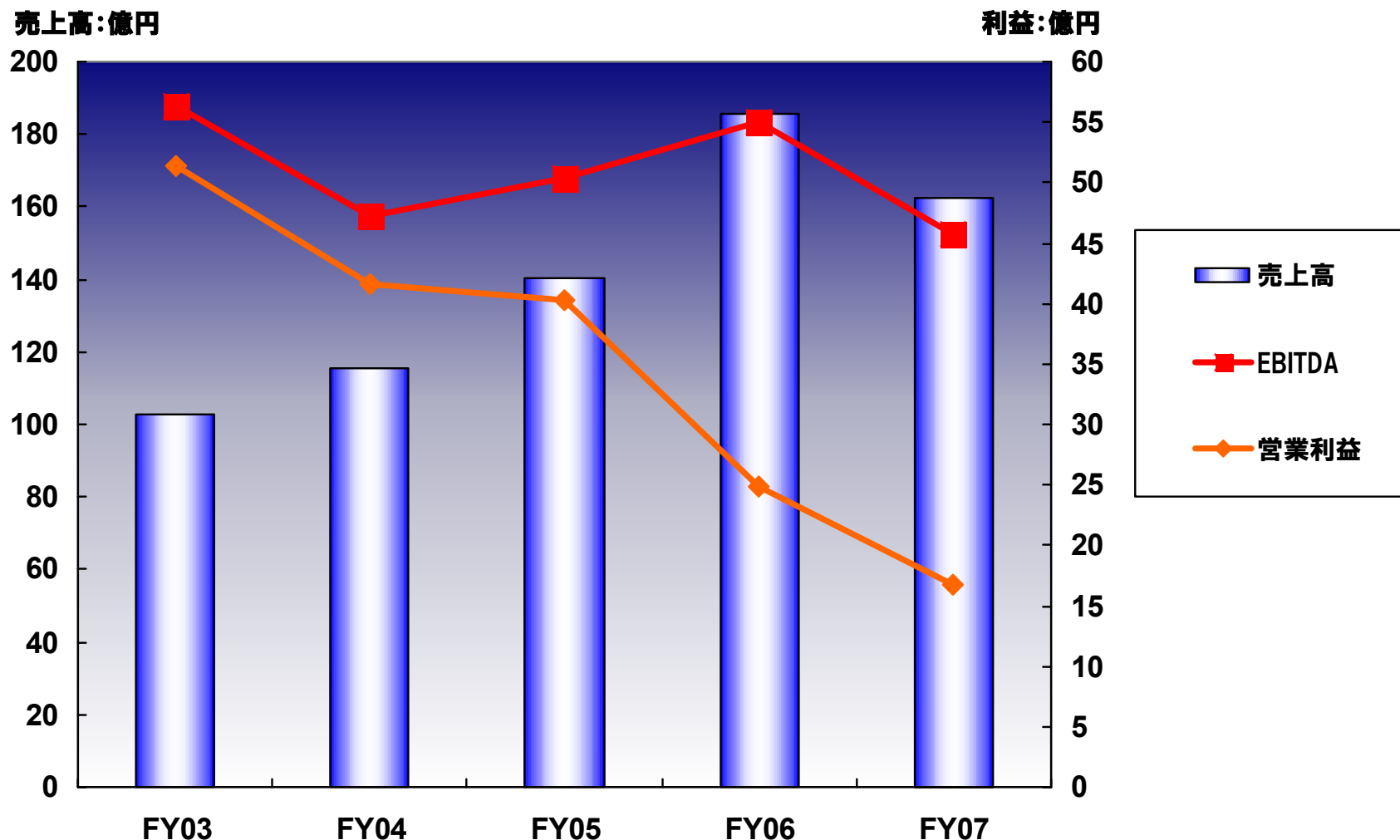
* グループ会社各社の概要はp.37～40を参照

**NFRMについてはp.15～16を参照

■は2008年4月以降の事業展開

FY07 コンテンツ事業の業績

売上高は、国内は順調に拡大したものの、海外コンテンツ配信子会社売却による売上減から、減収。
利益面でも、新規事業への先行投資負担、リッチコンテンツの調達費用増等から減益。



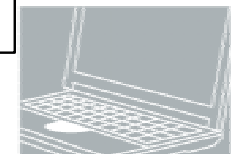
Mobile



Game



Internet



Computer

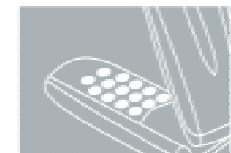
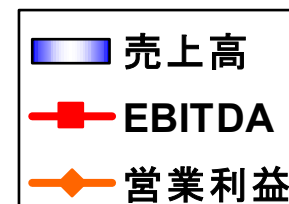
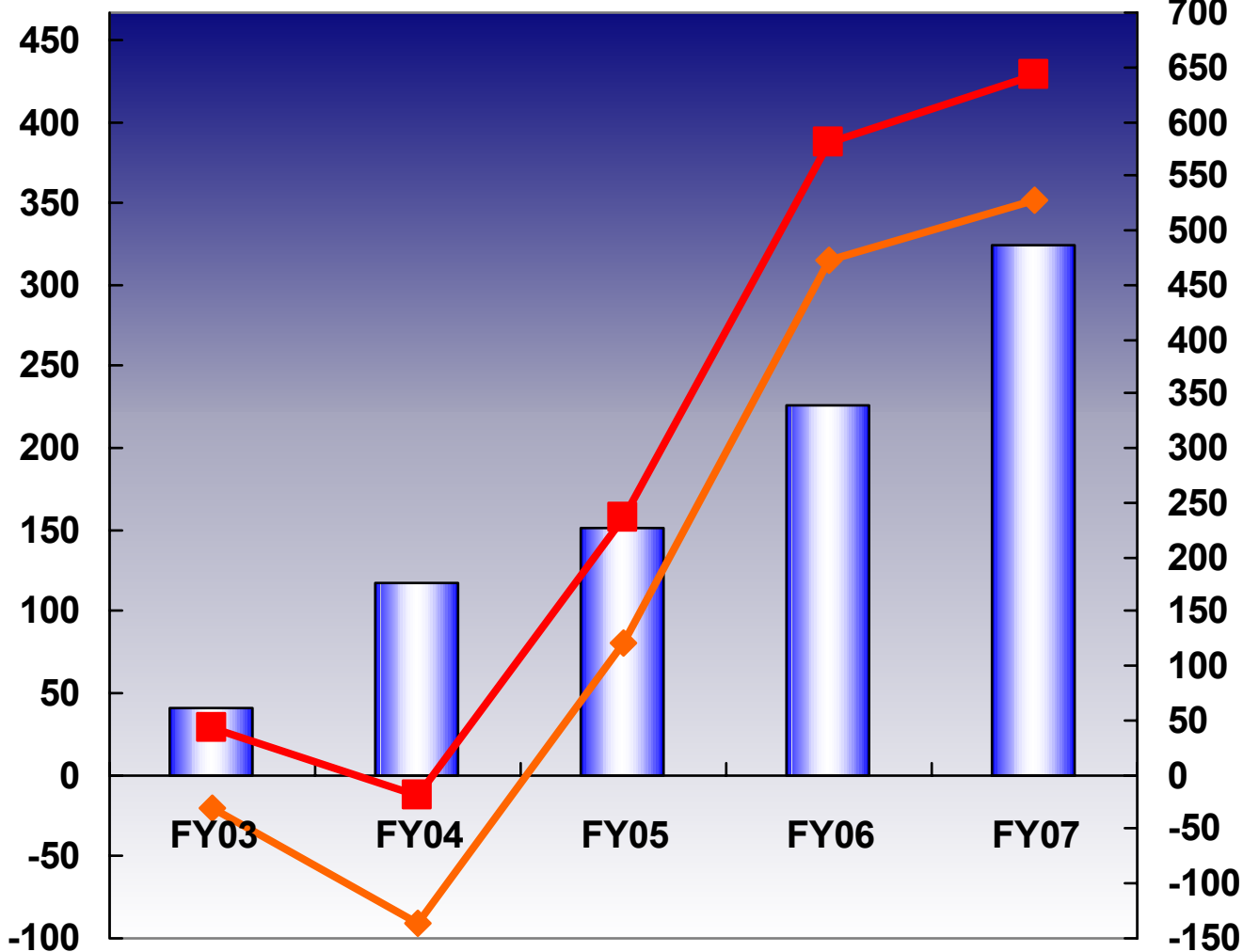


Technology

FY07 電子マネー事業の業績

売上高:億円

利益:百万円



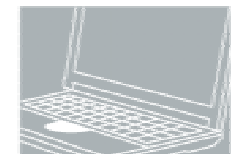
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

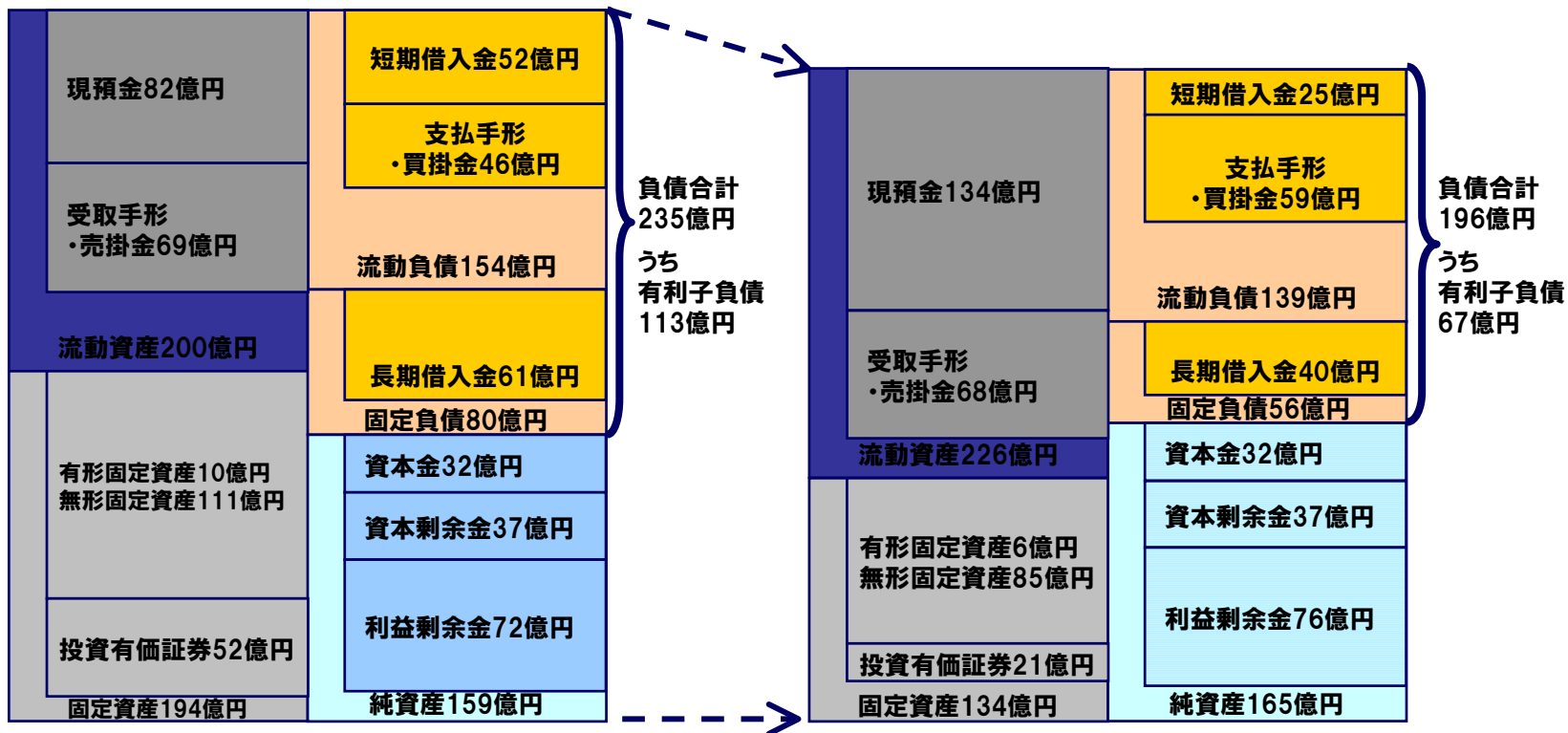
連結貸借対照表(前期末との比較)

現預金52億円増加、有利子負債45億円削減により、ネットキャッシュ化
 (△31→+66億円)
 自己資本比率も2.9ポイント改善(38.6%→41.5%)



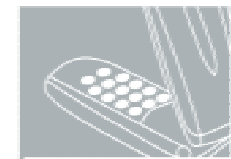
2007年3月末

2008年3月末



総資産394億円

総資産361億円



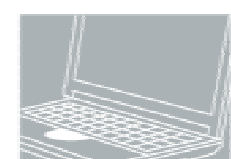
Mobile



Game



Internet

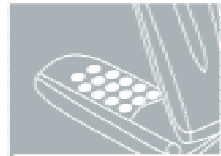


Computer

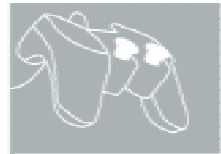


Technology

成長戦略



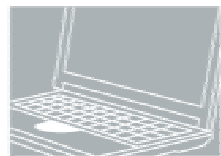
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ネットワーク／コンテンツ視聴環境／コンテンツの多様化①

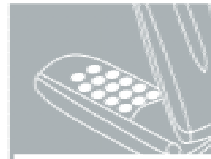
リッチコンテンツ流通の時代へ

■ネットワーク環境

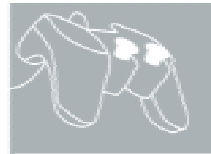
	2006年度	2007年度	2008年度	2009年度	2010年度	2011年度
・有線通信	超高速ネットワーク (~100Mbps)		光ギガネットワーク(~1Gbps)			
	▲100M光サービス 本格化 ▲1G光サービス始動		▲NGN始動		▲NTT次世代ネットワーク 携帯サービスとの連携	▲更なる高速化
・無線通信	携帯電話のブロードバンド化 (~数Mbps)		携帯電話の (数十Mbps)			100Mbps ブロード バンド化
	▲3.5G携帯電話始動			▲3.9G携帯電話始動		▲4G携帯始動
	新しい無線通信			新しい無線技術と携帯電話との融合		
	▲UWB始動 ▲WiMax固定系始動		▲モバイルWiMax始動		▲ソフトウェア無線 の実現	
・IP電話 ・IPコミュニ ケーション	IP電話普及期 (音声サービス)		IP電話の本格化電源を超えるIP電話 (マルチメディア、アプリケーションとの連携)			
			▲家電連携始動			
	▲ブロードバンド対応TV会議/PC会議始動		▲コンテキストウェアサービス			

■コンテンツ視聴環境

- ・プロセッサの向上
動画視聴環境の向上
- ・デジタルハイビジョン
動画視聴環境の向上
- ・インターネットテレビ
放送と通信の融合
- ・FeliCa
携帯とパソコンの連動



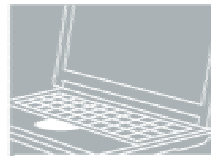
Mobile



Game



Internet



Computer



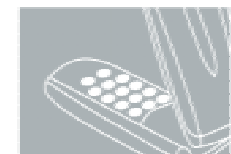
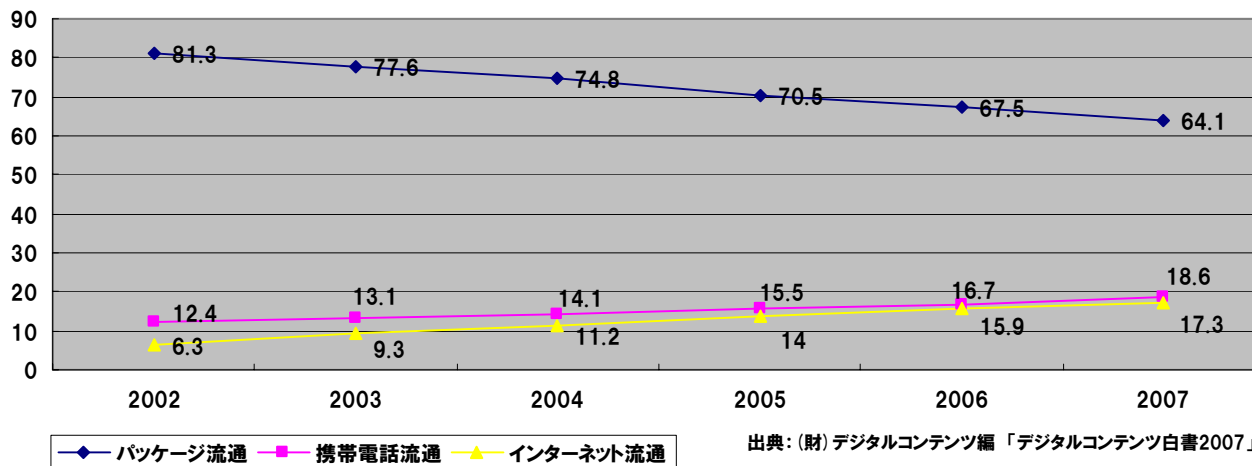
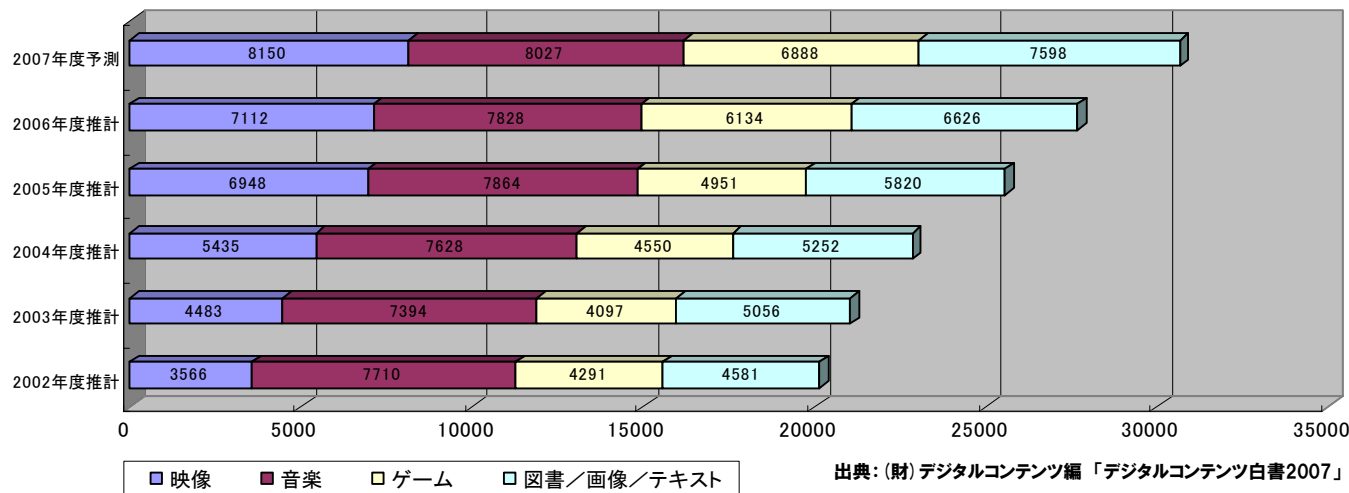
Technology

ネットワーク環境 × コンテンツ視聴環境 = 複雑化・多様化

ネットワーク／コンテンツ視聴環境／コンテンツの多様化②

コンテンツ流通量は年々増加

特にゲーム、図書／画像／テキストが増加



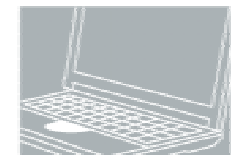
Mobile



Game



Internet



Computer



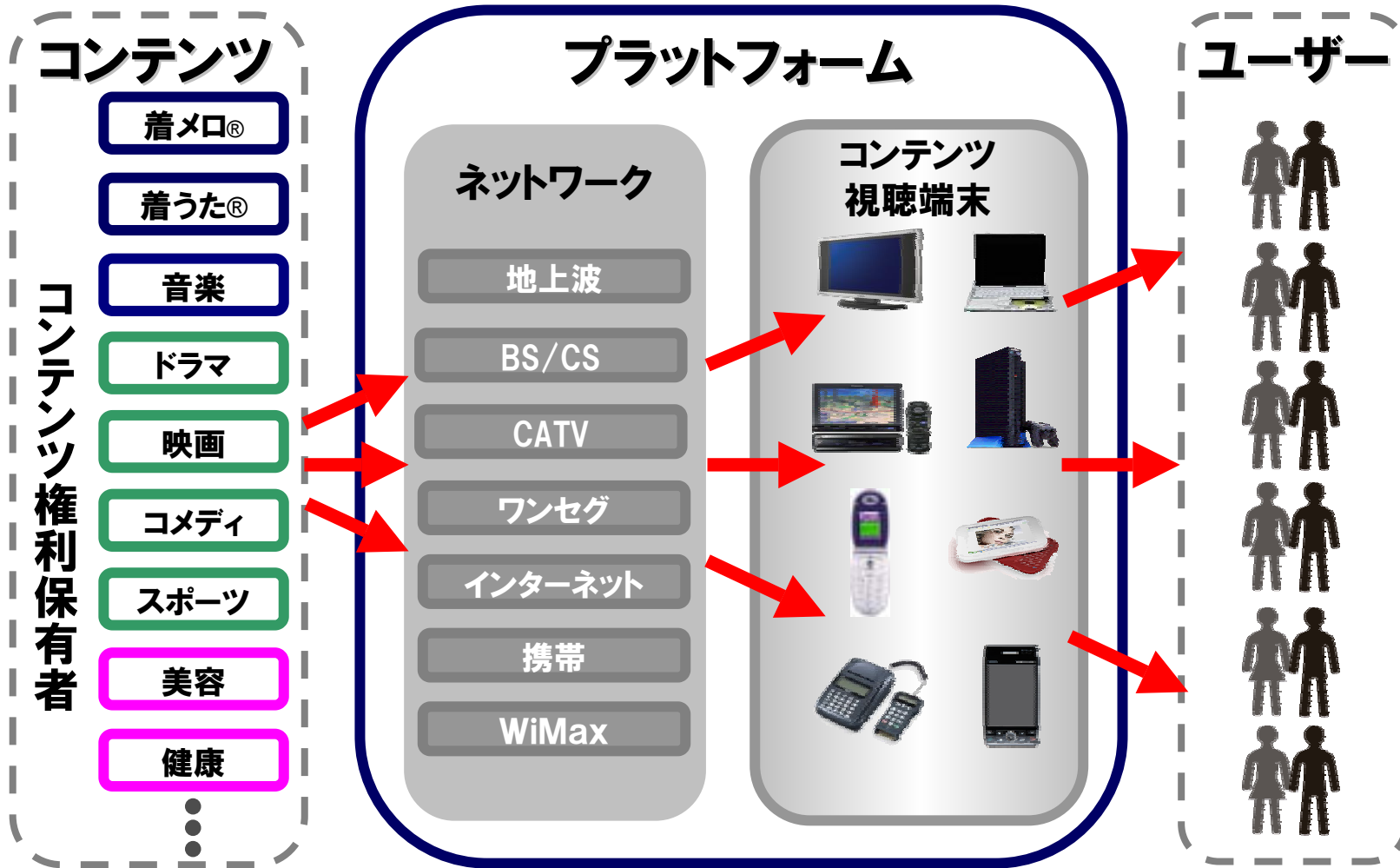
Technology

ネットワーク環境 × コンテンツ視聴環境 × コンテンツ
 = 利用環境に捉われ無い多様なコンテンツのシームレスな流通のニーズが拡大

ネットワーク／コンテンツ視聴環境／コンテンツの多様化③

マルチプラットフォーム＆マルチコンテンツ戦略

多種多様なコンテンツを各種インフラ・端末に依存せずユーザーへ配信



マルチコンテンツ＆マルチプラットフォーム戦略を実現する
フェイス・グループによるワンストップソリューション

NFRMサービス①

映像配信のマルチプラットフォームの創造

好きな映像を検索



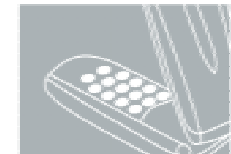
視聴権利を購入



大画面で見る



パソコン/テレビにかざす



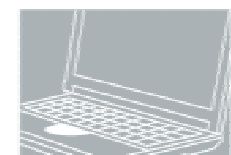
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

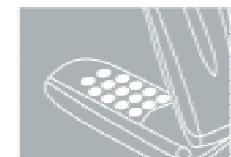
NFRMサービス②

迅速な事業展開により、普及環境の促進



■視聴環境の整備

- | | | |
|---|---|--------------------------|
| ■国内の主要パソコンメーカー(ソニー、NEC、東芝、富士通)による「NFRM PC Viewer」プリインストール | → | ■パソコンへの動画再生アプリのインストールが不要 |
| ■国内の主要パソコンメーカー(ソニー、NEC、東芝、富士通)がFeliCaポート搭載モデルを続々投入 | → | ■おサイフケータイとフェリカポートの普及 |
| ■”ピットモット”に対応。2008年夏、NTTドコモ、au、ソフトバンクの3キャリアで利用可能に | → | ■3キャリア対応 |
| ■シャープのインターネットAQUOSとの赤外線通信のデモンストレーションを実施 | → | ■赤外線対応 |
| ■インテル、クイックサン、ドリームポートと協業し、テレビ等あらゆる情報端末での利用を可能とする開発に着手 | → | ■パソコン以外での視聴を展開 |
| ■携帯向け高画質、フルスクリーン対応の動画プレイヤーを開発/フェイス・ビズ | | |



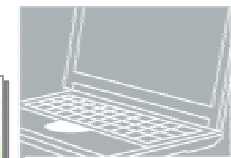
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

■コンテンツの拡充

- | | | |
|--|---|-------------------|
| ■1000以上のNFRM対応優良コンテンツを持つ「ハリウッド・ギガミランカ」オープン/ギガネットワークス | → | ■様々な分野のキラコンテンツが充実 |
| ■NFRMコンテンツポータルサイトKazasチャンネル」オープン | | |



GPass (GamePass) – 認証技術NFRMの応用 –

新たな個人認証プラットフォームの創造



■ GPass (GamePass) とは

NFRMの認証機能を利用した『ログイン認証テクノロジー』

● ユーザーメリット

- かざすだけでゲームにログイン(ログイン自動化で手間要らず)
- ゲーム毎に登録した、ID、パスワードの管理
- 海外からの不正アクセス、なりすましの防止
- ワンタッチ決済

おサイフケータイで
ゲームを選ぶ

FeliCa対応パソコン
にかざす

ゲームに
自動ログイン

キャリア課金
WebMoneyなど
サービス会社を選択

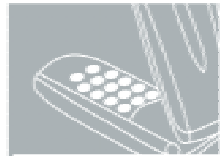
GPass
対象アカウントを
選んでください

ローズオンライン
・YZPRO1

ゲームタイトルA
・1234xyz
・0934ust



人気オンラインゲームサイト「ローズオンライン」で試験サービス開始



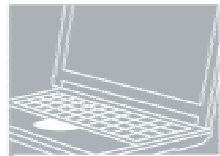
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ポケットQQ & ポケットカルテ

医療健康情報配信プラットフォームの創造



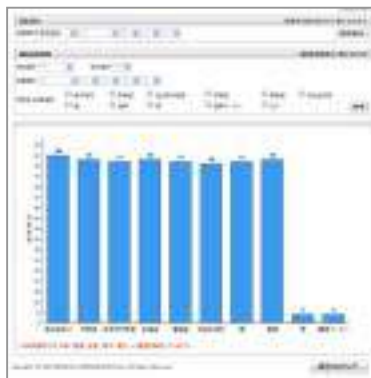
■ポケットQQ



法人様向けに従業員の健診サービスをASPパッケージにて提供。
携帯からパソコンから、自身の医療健康情報にアクセス可能なサービス

<ユーザーメリット>

- ①全国の病院／薬局の検索
- ②病気チェック
- ③市販薬の選び方等の情報検索
- ④健康診断の経年変化の把握



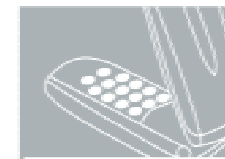
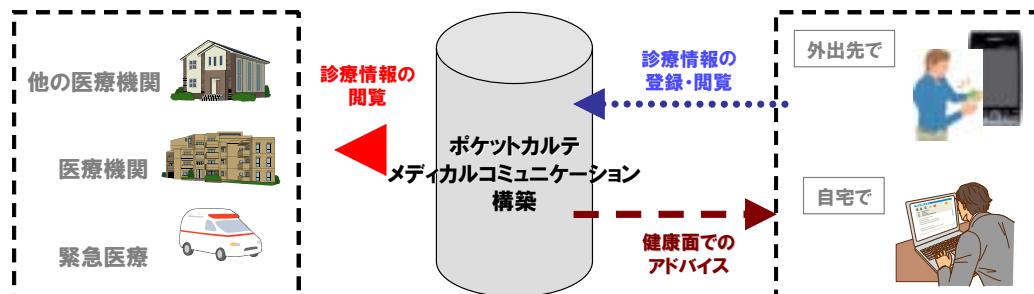
■ポケットカルテ

ウィルコム等とのアライアンス事業。
携帯／パソコンから、いつでも、どこでも簡単に自身の過去の医療健康情報(カルテ)の管理、閲覧が可能なサービス

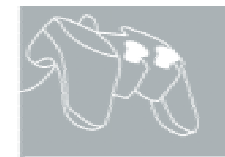
<ユーザーメリット>

- ①過去の医療履歴を管理・閲覧が可能
- ②転院などの際にも再検査などの煩わしさが無い
- ③診療についてセカンドオピニオンを求めることが容易

▼ポケットカルテのサービススキーム



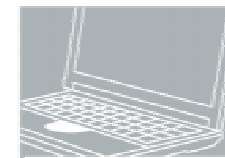
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

電子決済プラットフォーム

新しい決済プラットフォームの創造・拡大



■ WebMoney

● Debita (デビタ)

スルガ銀行と共同開発
の新決済サービス

「WebMoney」加盟店での
お支払いが即時払い(デビット)
で可能

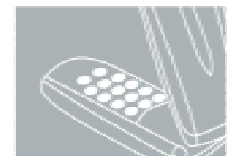


● ウェブマネー ウォレット

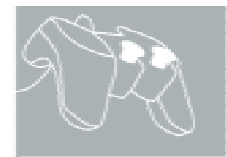
機能を大幅にリニューアル
オンラインチャージが
さらに便利に

・全国1,300以上の金融機関から
・携帯から
チャージが可能に

ウェブマネー
ウォレット  はお持ちですか?



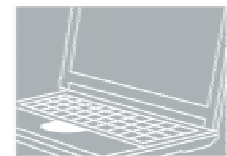
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

有力企業とのアライアンス拡大・強化、 グループ企業とのシナジー実現による事業の拡大 ECプラットフォーム等の提供による新マーケットの創造



■有力企業とのアライアンス

●クレディセゾン



永久不滅.com

●クレディセゾン



永久不滅コンテンツ

●ローソン



LAWSON
ネットショッピング

●ウィルコム／メディカルコミュニケーション他

ポケットカルテ

ポケットカルテ

●エクシング

うたスキ

うたスキ

●ネオ／ギガネットワークス



ハリウッド・ギガミランカ

■グループ企業とのシナジー

●ギガネットワークス

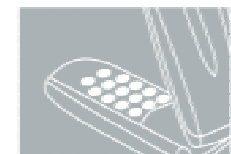


着信メロディギガ

●ブレイブ



MUSICDOOR



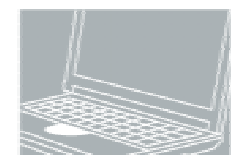
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

映像／音楽の新しい流通モデルの創造

映像の新しい流通

■視聴環境に合わせたコンテンツ

視聴環境に合わせたコンテンツの制作・プロデュース、マルチプラットフォーム配信

●携帯向けドラマ「恋する血液型」

- ①携帯向けに撮影・編集
- ②1話あたり約2分のiモーション形式
- ③サービスに登録した日から1日1話を配信

※ギガネットワークス出資、配信
※ギガネットワークス先行配信



恋する血液型

●ドラマ「紺野さんと遊ぼう」

- ①WOWOWでの放送
- ②携帯向け配信

※ギガネットワークス、デスペラード出資
※ギガネットワークス先行配信



音楽の新しい流通

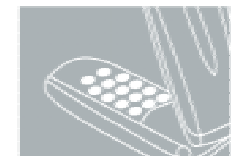
■viBirth



アーティストが作品や情報を自ら世界に発信する仕組みを提供

自宅パソコンから

- ①「iTunesStore」や「着信メロディGIGA」など世界20ヶ国以上へパソコン配信
- ②携帯音楽配信サイトへの販売登録／申請
- ③CD、DVDの販売
- ④viBirth主催イベントやライブブッキング
- ⑤「viBirth.com」でのプロモーション
- ⑥「CD制作」等のサポートサービス



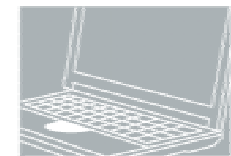
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

マルチプラットフォーム & マルチコンテンツ戦略 による新たな市場の創造

多様化するコンテンツ市場に向け、新たなプラットフォームを提供

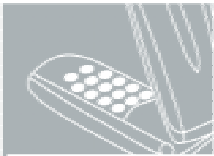


ビジネスパートナー

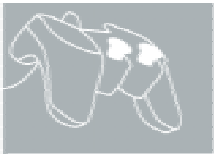
ビジネスパートナー



FY08通期 業績予想



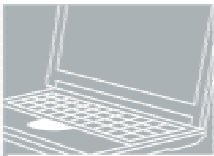
Mobile



Game



Internet



Computer

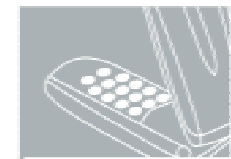
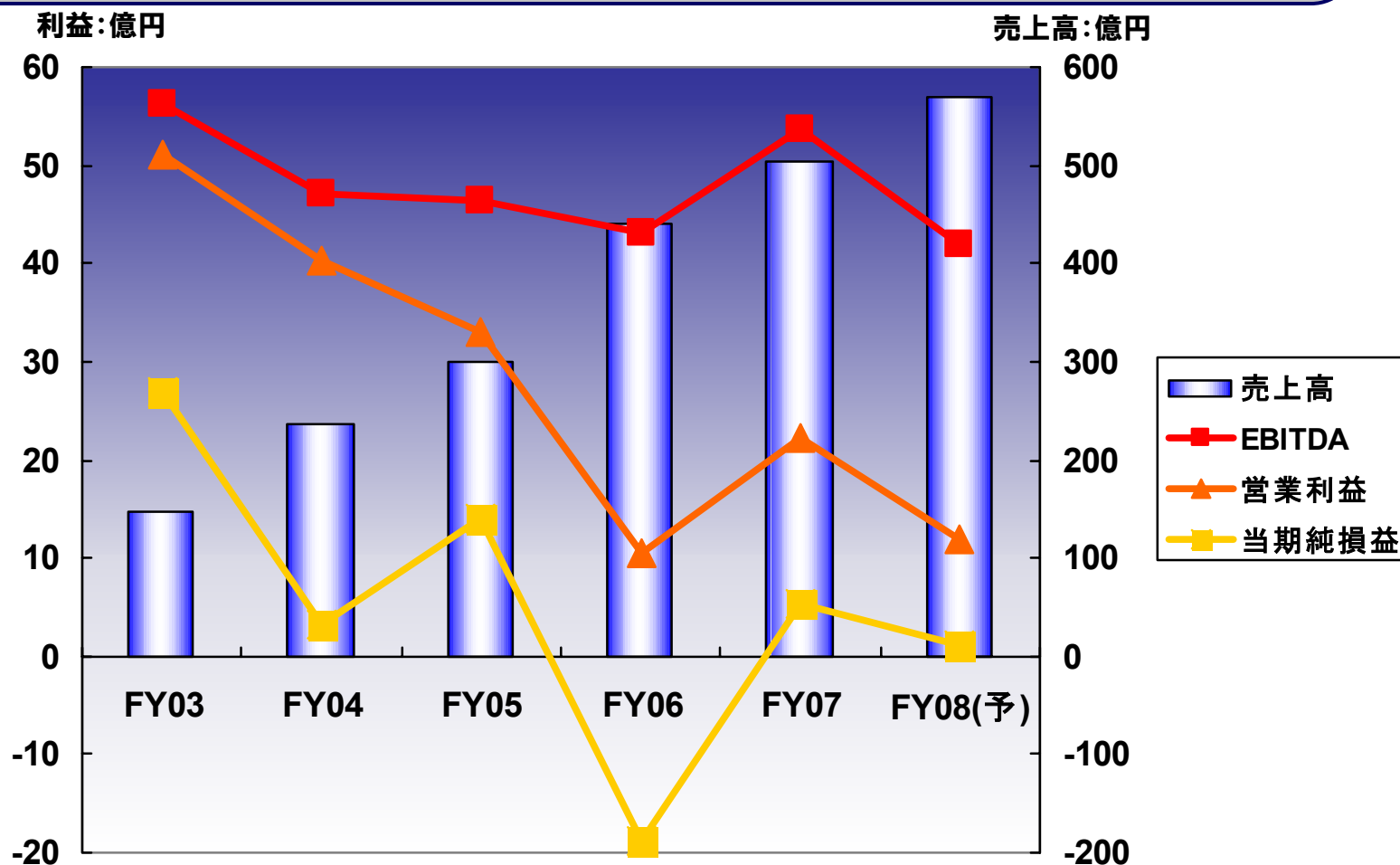


Technology

FY08通期 業績予想

国内コンテンツ事業のグループ企業、電子マネー事業の拡大等により
売上高は引き続き2桁の伸びを見込む。

利益面では、現在取り組んでいる新たなマルチプラットフォームでのマルチコンテンツ配
信サービスの企画開発・構築の先行投資負担、多様な情報端末向けのリッチコンテン
ツの制作プロデュース・調達を引き続き推進することから減益を見込む。



Mobile



Game



Internet



Computer



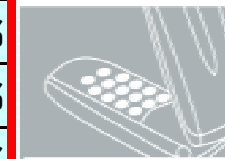
Technology

FY08 連結セグメント別業績予想

(百万円)



	FY06	対前期 増減額	同左 増減率	FY07	対前期 増減額	同左 増減率	FY08 予想	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	44,152	14,112	47.0%	50,192	6,039	13.7%	57,000	6,808	13.6%
コンテンツ配信事業	18,572	4,532	32.3%	16,264	▲ 2,307	-12.4%	14,700	▲ 1,564	-9.6%
電子マネー事業	22,650	7,544	49.9%	32,389	9,739	43.0%	40,700	8,311	25.7%
MVNO事業	24	24	—	0	▲ 24	—	—	—	—
その他	2,905	2,011	225.0%	1,538	▲ 1,366	-47.1%	1,600	62	4.0%
EBITDA	4,395	▲ 235	-5.1%	5,285	890	20.3%	4,200	▲ 1,085	-20.5%
コンテンツ配信事業	5,503	470	9.3%	4,579	▲ 924	-16.8%	3,300	▲ 1,279	-27.9%
電子マネー事業	581	345	147.1%	643	62	10.7%	800	157	24.4%
MVNO事業	▲ 1,687	▲ 1,065	—	—	1,687	—	—	—	—
その他	▲ 1	14	—	64	65	—	100	36	56.3%
営業利益	1,060	▲ 2,330	-68.7%	2,266	1,206	113.7%	1,200	▲ 1,066	-47.0%
コンテンツ配信事業	2,484	▲ 1,544	-38.3%	1,674	▲ 810	-32.6%	500	▲ 1,174	-70.1%
電子マネー事業	473	353	295.4%	527	54	11.5%	600	73	13.9%
MVNO事業	▲ 1,832	▲ 1,126	—	0	1,832	—	—	—	—
その他	▲ 64	▲ 13	—	63	128	—	100	37	58.7%
経常利益	853	▲ 2,601	-75.3%	1,909	1,055	123.7%	1,000	▲ 909	-47.6%
当期純利益	▲ 1,883	▲ 3,321	—	537	2,420	—	100	▲ 437	-81.4%



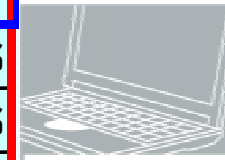
Mobile



Game



Internet

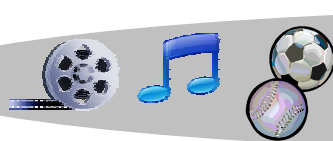


Computer



Technology

グループシナジー実現とアライアンス強化による 持続的高成長の実現



コンテンツ権利保有者

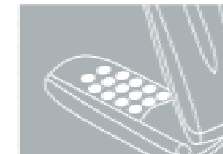


ビジネスパートナー

ビジネスパートナー



ユーザー



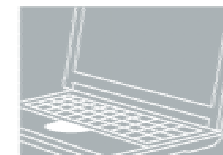
Mobile



Game



Internet



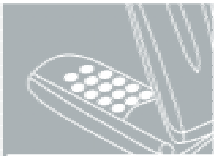
Computer



Technology

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。



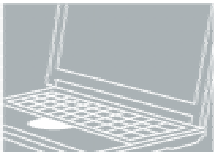
Mobile



Game



Internet

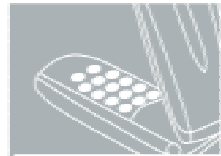


Computer



Technology

參考資料



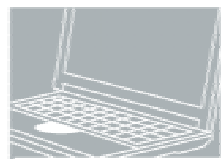
Mobile



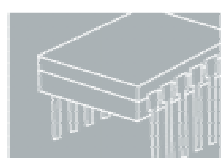
Game



Internet



Computer



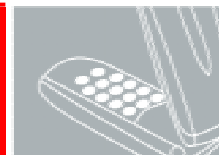
Technology

FY07 連結セグメント別実績



(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	FY07	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	14,671	23,628	8,957	61.1%	30,040	6,411	27.1%	44,152	14,112	47.0%	50,192	6,039	13.7%
コンテンツ配信事業	10,299	11,550	1,251	12.2%	14,040	2,489	21.6%	18,572	4,532	32.3%	16,264	▲ 2,307	-12.4%
電子マネー事業	4,084	11,724	7,640	187.1%	15,106	3,381	28.8%	22,650	7,544	49.9%	32,389	9,739	43.0%
MVNO事業	—	—	—	—	0	—	—	24	24	—	0	▲ 24	—
その他	288	353	65	22.8%	893	540	152.8%	2,905	2,011	225.0%	1,538	▲ 1,366	-47.1%
EBITDA	5,728	4,712	▲ 1,015	-17.7%	4,630	▲ 82	-1.7%	4,395	▲ 235	-5.1%	5,285	890	20.3%
コンテンツ配信事業	5,628	4,729	▲ 899	-16.0%	5,033	304	6.4%	5,503	470	9.3%	4,579	▲ 924	-16.8%
電子マネー事業	42	▲ 19	▲ 62	-145.7%	235	254	—	581	345	147.1%	643	62	10.7%
MVNO事業	—	—	—	—	▲ 622	▲ 622	—	▲ 1,687	▲ 1,065	—	—	1,687	—
その他	57	2	▲ 54	-95.6%	▲ 15	▲ 18	-718.2%	▲ 1	14	—	64	65	—
営業利益	5,115	4,017	▲ 1,097	-21.4%	3,391	▲ 626	-15.6%	1,060	▲ 2,330	-68.7%	2,266	1,206	113.7%
コンテンツ配信事業	5,133	4,152	▲ 980	-19.1%	4,029	▲ 122	-3.0%	2,484	▲ 1,544	-38.3%	1,674	▲ 810	-32.6%
電子マネー事業	▲ 30	▲ 136	▲ 106	355.2%	119	256	—	473	353	295.4%	527	54	11.5%
MVNO事業	—	—	—	—	▲ 706	▲ 706	—	▲ 1,832	▲ 1,126	—	0	1,832	—
その他	12	2	-900.0%	-82%	▲ 51	▲ 53	-2479%	▲ 64	▲ 13	—	63	128	—
経常利益	5,013	4,047	▲ 965	-19.3%	3,455	▲ 592	-14.6%	853	▲ 2,601	-75.3%	1,909	1,055	123.7%
当期純利益	2,700	316	▲ 2,383	-88.3%	1,438	1,122	355.1%	▲ 1,883	▲ 3,321	—	537	2,420	—



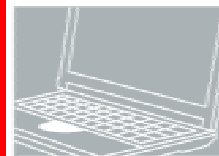
Mobile



Game



Internet



Computer

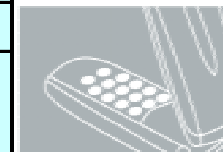


Technology

FY07 セグメント別連結業績 (前年同期との比較)

(単位:百万円)

	FY06	FY07	対前期 増減額	同左 増減率	同左 増減要因
売上高	44,152	50,192	6,039	13.7%	
コンテンツ事業	18,572	16,264	▲ 2,307	-12.4%	国内コンテンツ事業子会社+約23億円 ギガネットワークスの増収+約3億円 単体着信メロディソリューションの減△約8億円 着信音再生技術ライセンスの減△約5億円 海外コンテンツ配信サービス子会社の売却による減収△約36億円
電子マネー事業	22,650	32,389	9,739	43.0%	主力のオンラインゲーム、携帯コンテンツ、映像配信等のデジタルコンテンツ需要増に伴う決済額の増加
MVNO事業	24	—	▲ 24	—	FY06_4Qに売却
その他	2,905	1,538	▲ 1,366	-47.1%	
EBITDA	4,395	5,285	890	20.3%	MVNO事業の売却+1,687百万円
コンテンツ事業	5,503	4,579	▲ 924	-16.8%	営業費用等の減+約5億円 単体着信メロディソリューションの減△約8億円 着信音再生技術ライセンスの減△約5億円
電子マネー事業	581	643	62	10.7%	
MVNO事業	▲ 1,687	—	1,687	—	FY06_4Qに売却
その他	▲ 1	64	65	—	
営業利益	1,060	2,266	1,206	113.7%	MVNO事業の売却+1,832百万円
コンテンツ事業	2,484	1,674	▲ 810	-32.6%	営業費用等の減+約5億円 単体着信メロディソリューションの減△約8億円 着信音再生技術ライセンスの減△約5億円
電子マネー事業	473	527	54	11.5%	
MVNO事業	▲ 1,832	—	1,832	—	FY06_4Qに売却
その他	▲ 64	63	128	—	
経常利益	853	1,909	1,055	123.7%	受取利息配当金の増+128百万円 為替差益の増+113百万円 持分法投資損失の増△374百万円
当期純利益	▲ 1,883	537	2,420	—	のれん償却額の減+2,691百万円 (FY06TakeNET2, 218百万円 Faith Communications462百万円等) 引当金繰入額の減+1,491百万円 (FY06Faith Communications債務保証引当金繰入1,298百万円等) 旧Moderati事業譲渡益+826百万円 関係会社売却益の減△3,110百万円 (FY06Digiplug約23億円 Faith Communications約10億円) 法人税調整額の増△1,488百万円 (FY07繰延税金資産取崩717百万円)



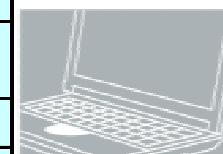
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

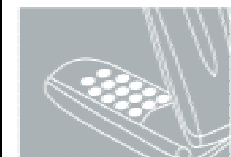
*詳細はp15~p18参照

FY07 連結業績 (当初見込みとの比較)

(単位:百万円)



	FY07 当初予想	FY07 実績	対前期 増減額	同左 増減率	同左 増減要因
売上高	50,000	50,192	192	0.4%	
コンテンツ事業	17,400	16,264	▲ 1,135	-6.5%	新規事業の開始時期の後ずれ 映画製作プロデュース関連事業の計画未達成
電子マネー事業	31,030	32,389	1,359	4.4%	
その他	1,570	1,538	▲ 31	-2.0%	
EBITDA	5,200	5,285	85	1.6%	
コンテンツ事業	4,400	4,579	179	4.1%	効果的、効率的経費執行 新規事業開始時期の後ずれに伴う開発費用の時期ずれ
電子マネー事業	708	643	▲ 65	-9.2%	
その他	92	64	▲ 28	-30.4%	
営業利益	2,100	2,266	166	7.9%	
コンテンツ事業	1,400	1,674	274	19.6%	効果的、効率的経費執行 新規事業開始時期の後ずれに伴う開発費用の時期ずれ
電子マネー事業	571	527	▲ 43	-7.5%	
その他	129	63	▲ 65	-50.4%	
経常利益	1,700	1,909	209	12.3%	
当期純利益	1,300	537	▲ 762	-58.7%	固定資産売却益+2.3億円 持分変動益+4.2億円 関係会社売却益+2.7億円 関係会社損失引当金繰入△3億円 のれん償却△2.9億円 現存損失△2.7億円 固定資産処分損△1.7億円 受託開発損△1.6億円 投資有価証券評価損△1.3億円 貸倒引当金繰入△1.2億円



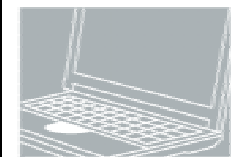
Mobile



Game



Internet



Computer



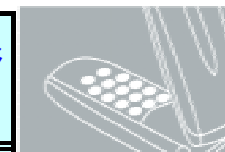
Technology

のれん代の償却額推移

(単位:百万円)

	FY04	FY05	FY06	FY07	FY08(予)	償却期間	償却期限
ウェブマネー	82	82	82	84	74	10年	2013/9
Digiplug	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	2,125	5年	2011/5
ブレイブ	—	—	—	3	3	5年	2012/3
MVP	—	—	—	4	4	5年	2012/3
メディアコンプレックス	—	—	—	11	11	5年	2012/6
その他	—	—	217	217	118	5年	2011/3
計	322	715	2,627	2,444	2,334	—	—

- Digiplug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)



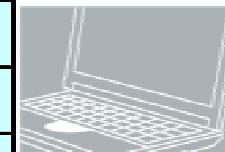
Mobile



Game



Internet



Computer

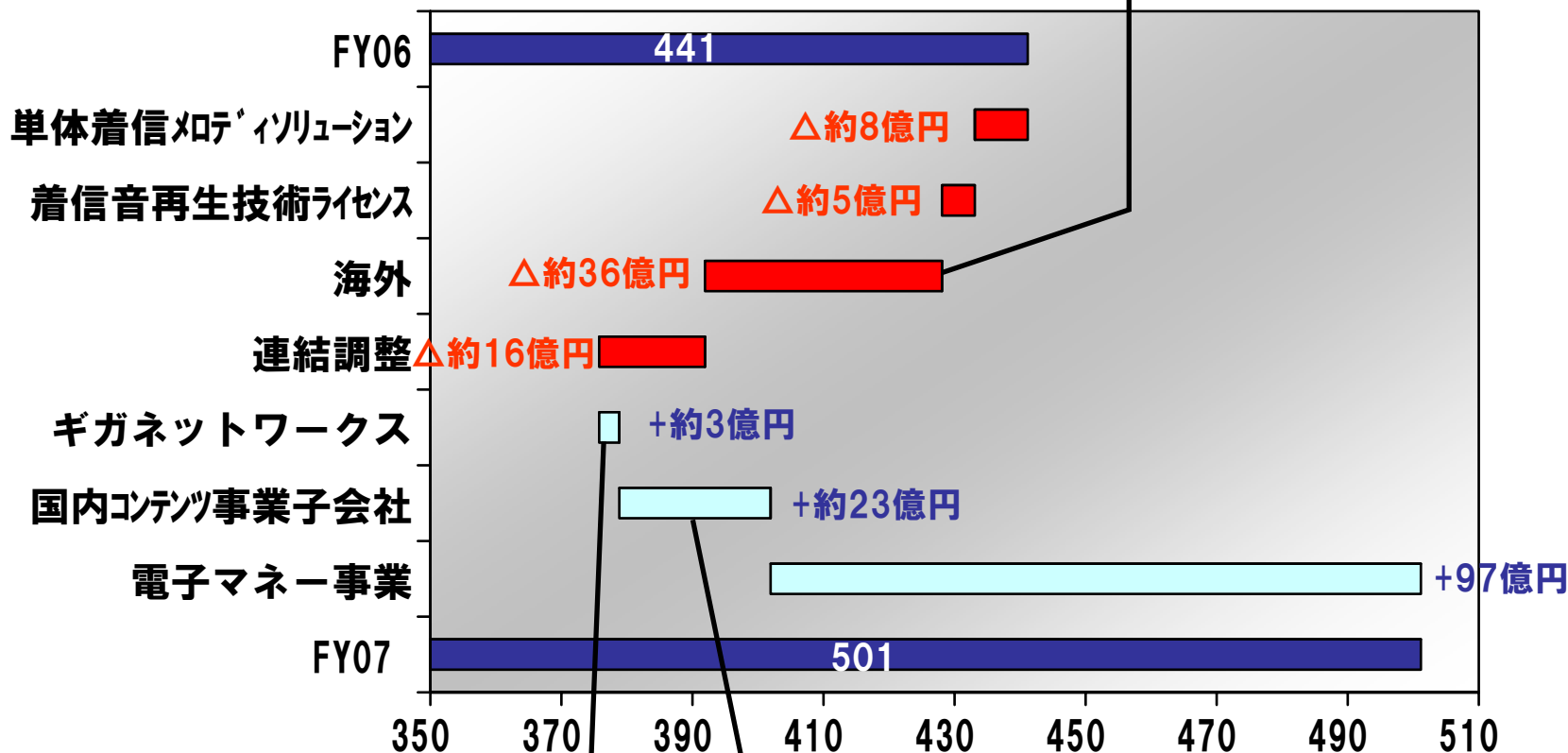


Technology

FY07 連結売上高(前期との比較)

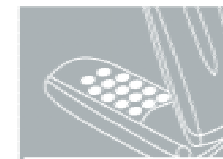
欧州コンテンツ子会社Digiplugの売却
米国コンテンツ配信事業の売却

(単位:億円)



06/5末に買収し06/6より連結
FY06 10ヶ月→FY07 12ヶ月

フェイス・ビズ、デスペラード、MVP、メディアコンプレックス、ライセンススケール他



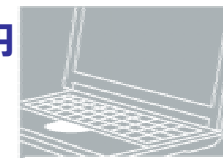
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

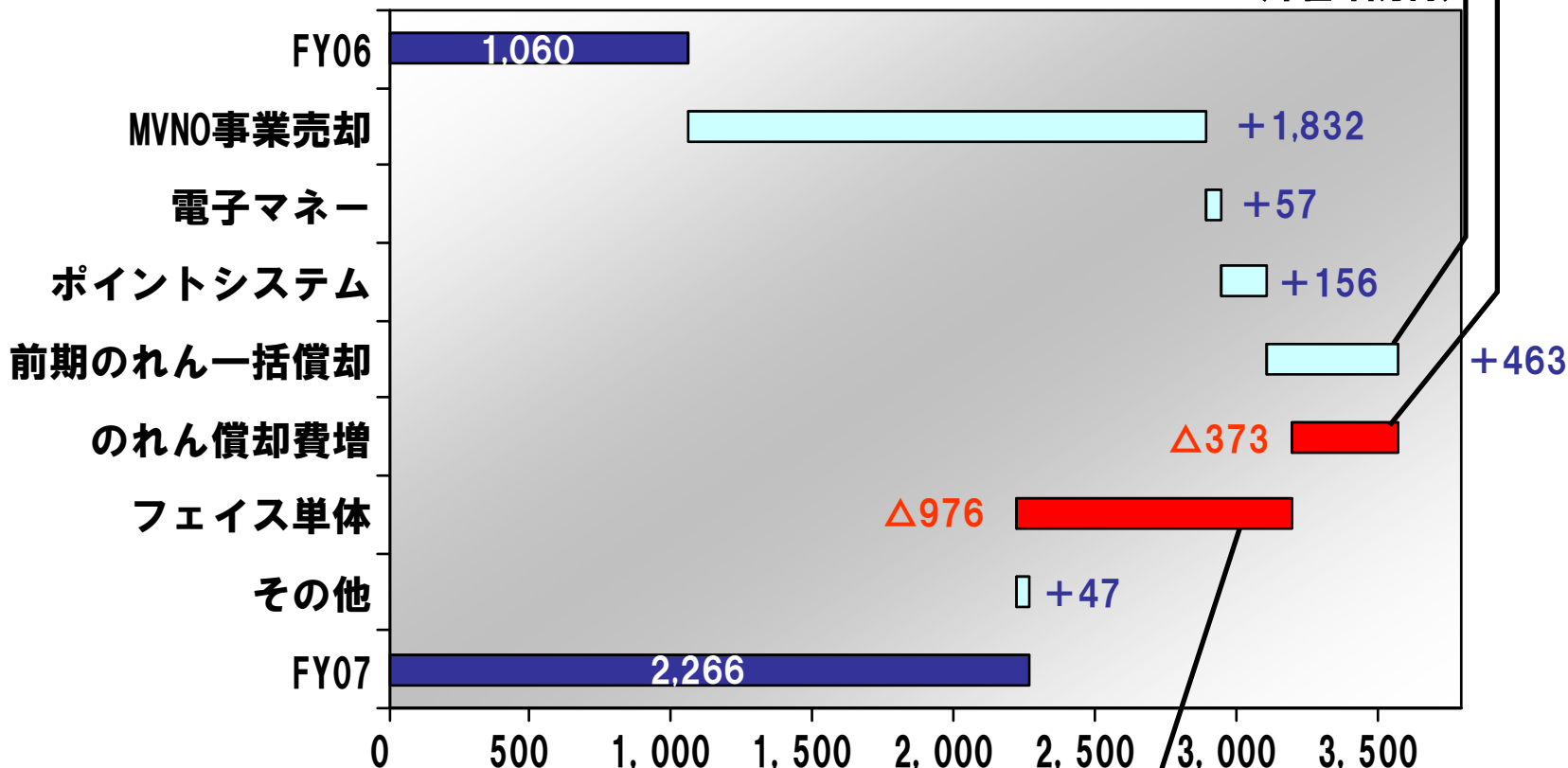
FY07 連結営業利益(前期との比較)



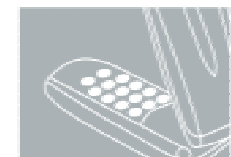
ギガネットワークス 355 メディアコンプレックス 11
MVP 4 プレイブ 3

FY06のれん償却費 Take Net424、グッディポイント39
前期一括償却によりFY07には発生せず

(単位:百万円)



システム構築委託費の減 +約2億円
ライセンス使用料の減 +約3億円
着信メロディ配信ソリューションの減収 △約8億円
着信音再生技術ライセンスの減収 △約5億円
配信許諾料の増加 △約2億円



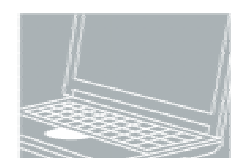
Mobile



Game



Internet



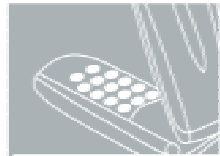
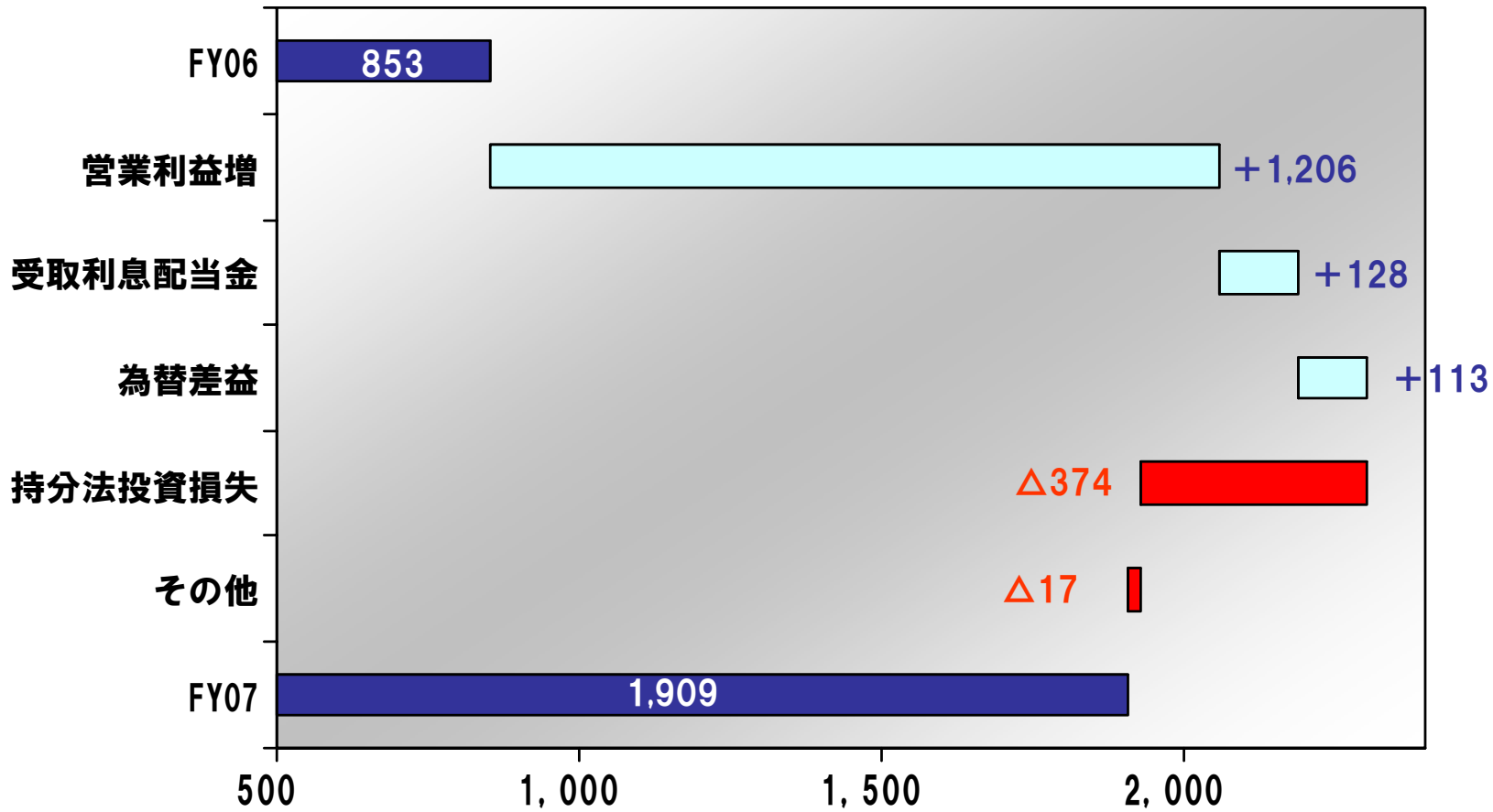
Computer



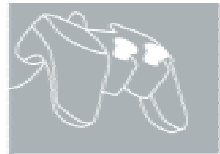
Technology

FY07 連結経常利益(前期との比較)

(単位:百万円)



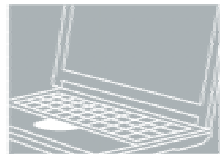
Mobile



Game



Internet



Computer

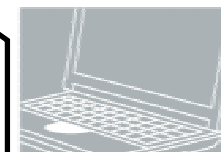
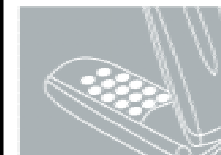


Technology

FY07 連結純利益(前期との比較)

子会社・関連会社の増資に伴う利益の増加

旧Moderati(現Faith West)の
米国コンテンツ配信事業の売却益

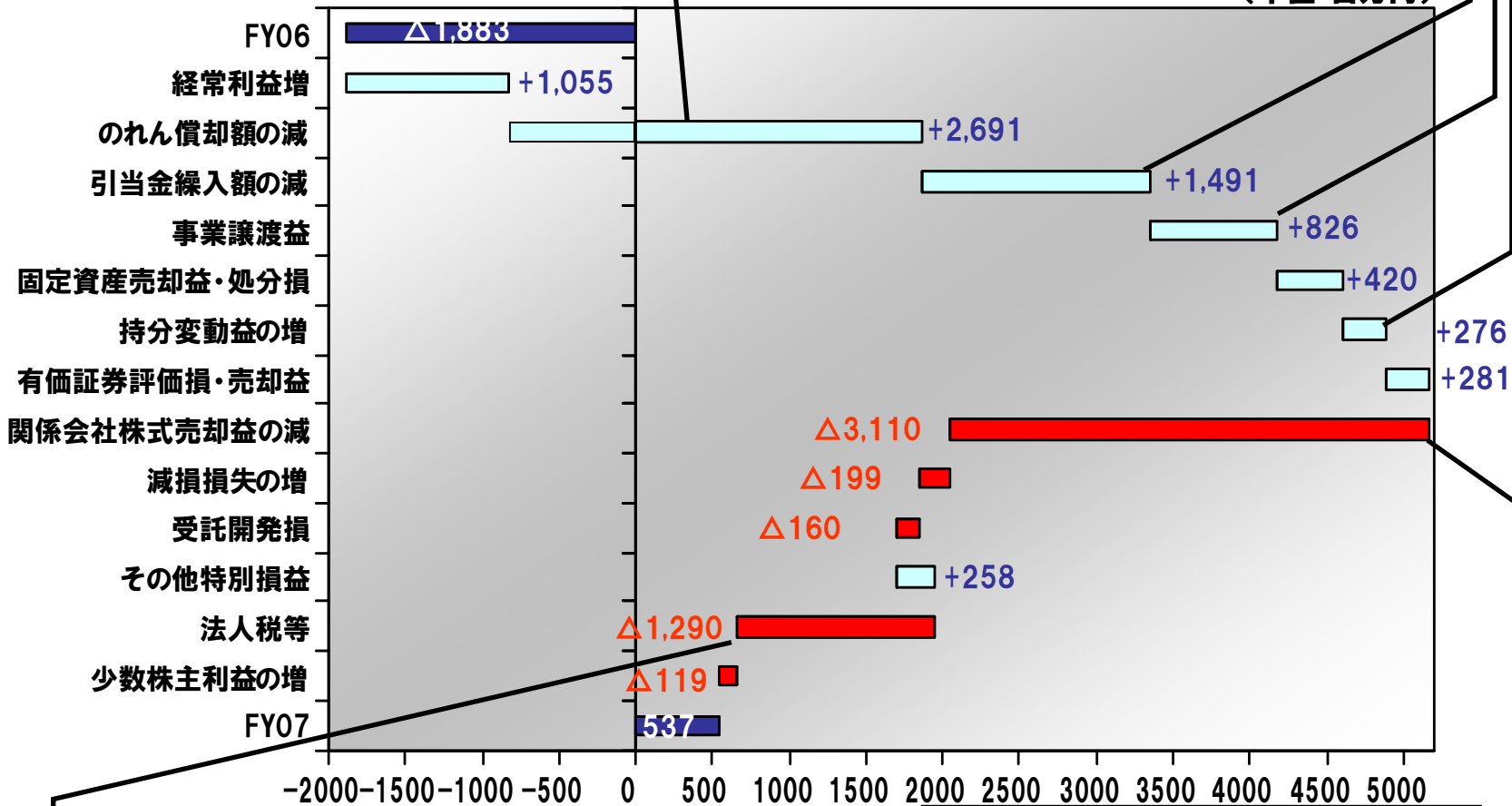


Technology

FY06:TakeNET22億円 グッディポイント3億円
Faith Communications(FC)約5億円
FY07:サイバープラス約3億円

債務保証引当金(FY06FC約13億円)
関係会社損失引当金(FY07Faith Technologies3億円)
貸倒引当金繰入の減約5億円

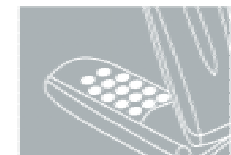
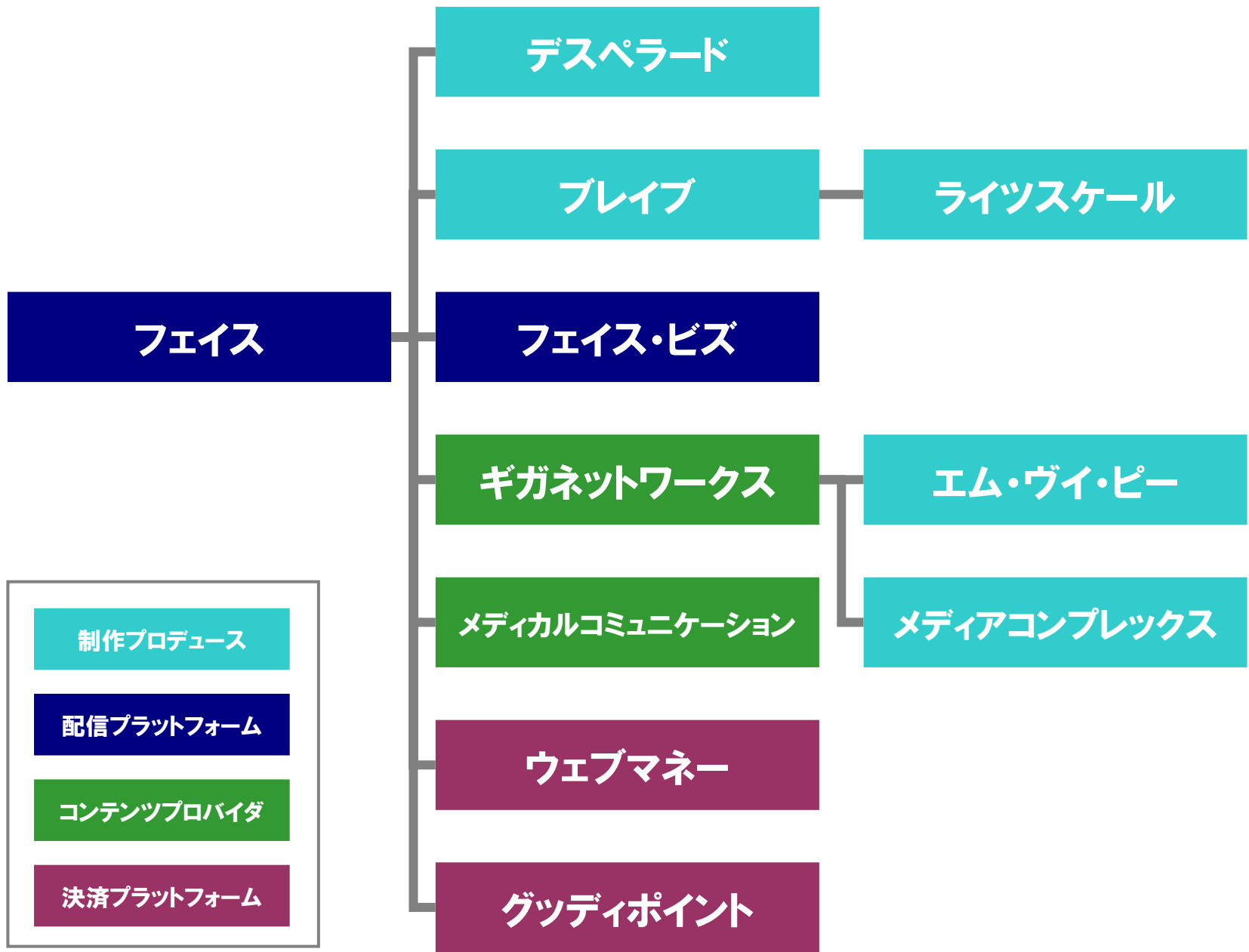
(単位:百万円)



法人税・住民税・事業税の減約2億円
法人税調整額の増約15億円(FY07繰延税金資産取崩7億円)

FY06:デジプラグ約23億円 FC約10億円
FY07:TakaNET1億円 AnyMusic 他

主要国内グループ会社一覧



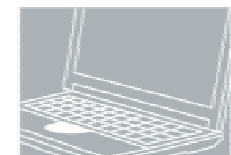
Mobile



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などパソコン・携帯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



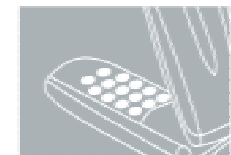
エム・ヴィ・ピー(MVP)

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、パソコン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パソコン向け無料動画サイト「よしもと笑うシニア.com」を提供



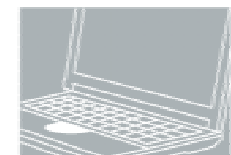
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

フェイス・グループ概要②



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

決済プラットフォーム



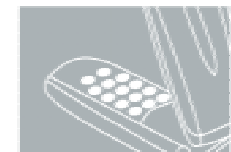
ウェブマネー

オンラインゲーム、デジタルコンテンツ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

フェイス・グループ概要③



国内コンテンツプロバイダ



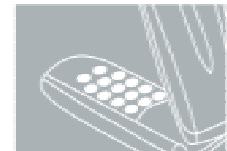
ギガネットワークス

約300万人の有料会員を擁するi-mode着メロ第2位の携帯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)



メディカルコミュニケーション

携帯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

デスペラードによる主要な映像作品

- 連続ドラマ『占い師 天尽』、『戦場のガールズライフ』
映画「紺野さんと遊ぼう」をNFRM対応コンテンツとして、
TV放送・携帯・パソコン向けに配信開始
- 出資作品『アヒルと鴨のコインロッカー』が
恵比寿ガーデンシネマにおける邦画劇場興収
新記録を樹立
- 第20回東京国際映画祭に三作を出品
＜コンペティション＞
『鳳凰 わが愛』（社長坂上プロデュース作品）
＜特別招待作品＞
『自虐の詩』（副社長石田プロデュース作品）
『Little DJ～小さな恋の物語～』（配給）
- 『アイム・ノット・ゼア』（配給）
豪華ハリウッド・スター6人が演じる、
生ける伝説“ボブ・ディラン”



© 『アヒルと鴨のコインロッカー』製作委員会



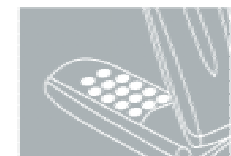
© 2007『鳳凰』製作委員会



© 2007 Little DJ film partners



第20回東京国際映画祭



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology