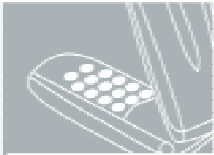


FY06 中間決算(06年9月期)説明会



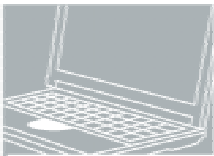
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

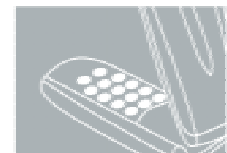
株式会社フェイス

November 22, 2006

アジェンダ



1. FY06中間決算
2. 成長戦略
 - 事業環境
 - FY06事業展開ハイライト
 - 成長にむけた課題
3. 事業別の取り組み
4. FY06通期業績予想



Mobile



Game



Internet

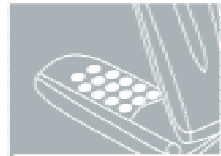


Computer

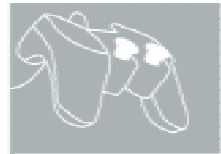


Technology

FY06中間決算



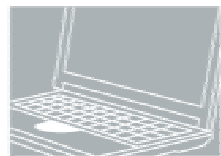
Mobile



Game



Internet



Computer

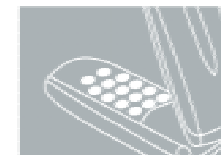
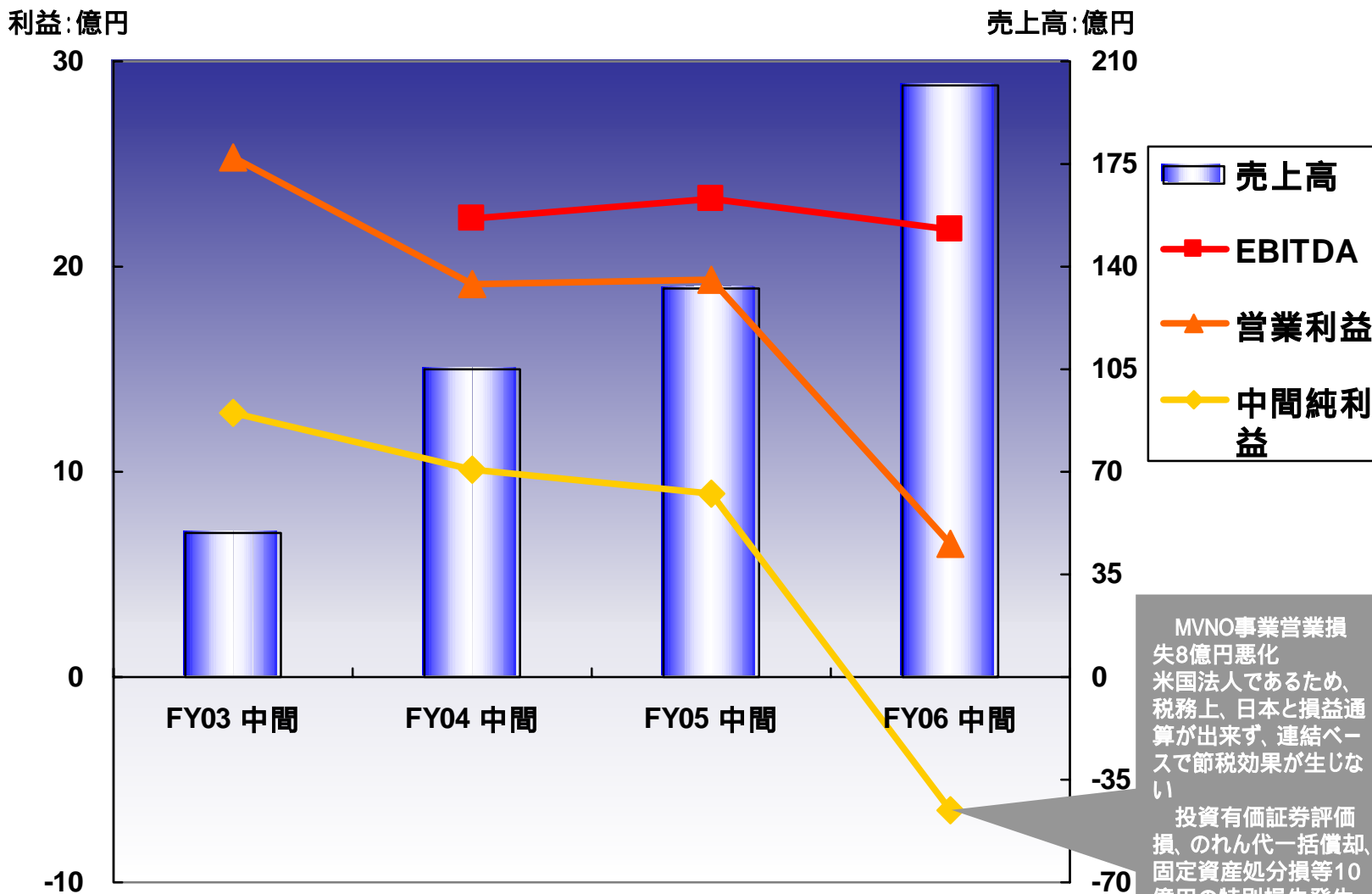


Technology

連結業績ハイライト



フェイス・グループ連携強化による事業拡大により、引続き高い売上高成長を達成
 利益面では、単体着信メロディ配信サービスの減収、新サービス創造のための
 先行投資により、減益



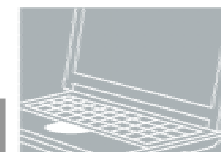
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY06中間 連結セグメント別実績

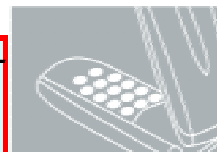


ギガネットワークス*の買収などによりコンテンツ配信事業は実質増益
電子決済事業(ウェブマネー)が売上、利益ともグループ成長に貢献

*売上高18.9億円、EBITDA10.1億円、営業利益2.8億円(6~9月の4ヶ月分)

(百万円)

	FY03 中間	FY04 中間	対前期 増減額	同左 増減率	FY05 中間	対前期 増減額	同左 増減率	FY06 中間	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	4,919	10,521	5,602	113.8%	13,249	2,728	25.9%	20,193	6,944	52.4%
コンテンツ配信事業	4,860	5,390	530	10.9%	6,373	983	18.2%	8,502	2,129	33.4%
サービス事業	4,315	4,338	23	0.5%	5,376	1,038	23.9%	7,563	2,187	40.6%
ライセンス事業	545	1,051	506	92.8%	997	54	-5.1%	939	58	-5.8%
電子決済事業	-	5,127	-	-	6,854	1,727	33.6%	9,890	3,036	44.2%
MVNO事業	-	-	-	-	-	-	-	1	-	-
EBITDA	-	2,230	-	-	2,330	100	4.4%	2,185	145	-6.2%
コンテンツ配信事業	-	2,279	-	-	2,263	16	-0.7%	2,644	381	16.8%
電子決済事業	-	50	-	-	53	103	-	267	214	403.7%
MVNO事業	-	-	-	-	-	-	-	723	-	-
営業利益	2,529	1,909	620	-24.5%	1,940	31	1.6%	644	1,296	-66.8%
コンテンツ配信事業	-	2,016	-	-	1,931	85	-4.2%	1,305	626	-32.4%
電子決済事業	-	106	-	-	5	101	-	210	215	-
MVNO事業	-	-	-	-	-	-	-	825	-	-
経常利益	2,441	1,939	502	-20.5%	2,027	88	4.5%	563	1,464	-72.2%
中間純利益	1,291	1,014	277	-21.4%	889	125	-12.3%	653	1,542	-



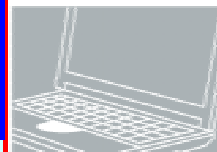
Mobile



Game



Internet



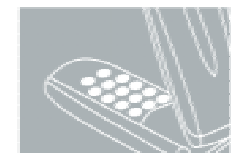
Computer



Technology

FY06中間 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サービスの減少により減益
売上高、EBITDAはギガネットワークスの買収による事業拡大により増加



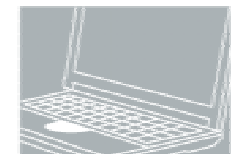
Mobile



Game



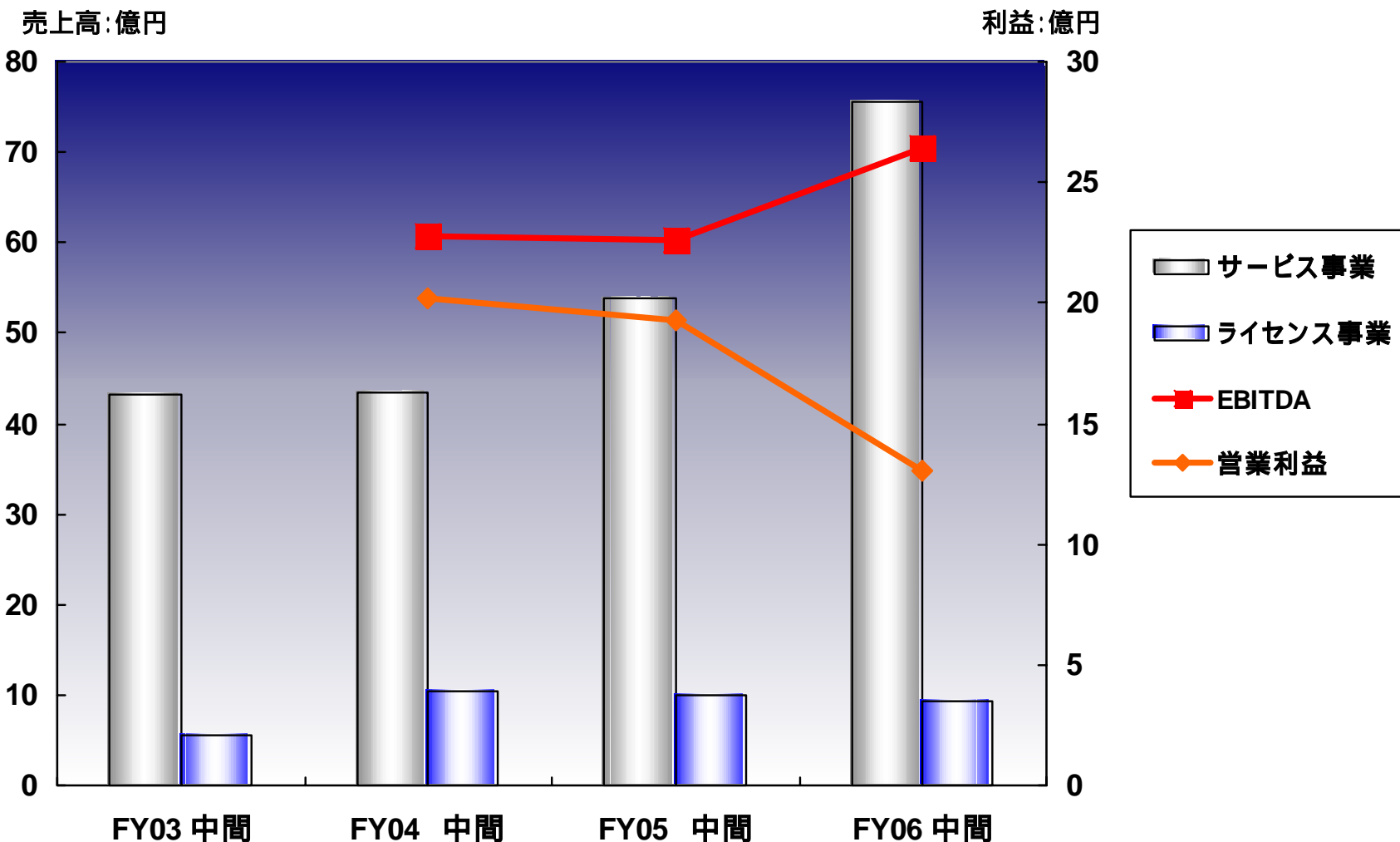
Internet



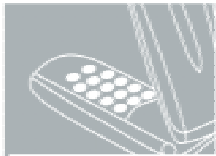
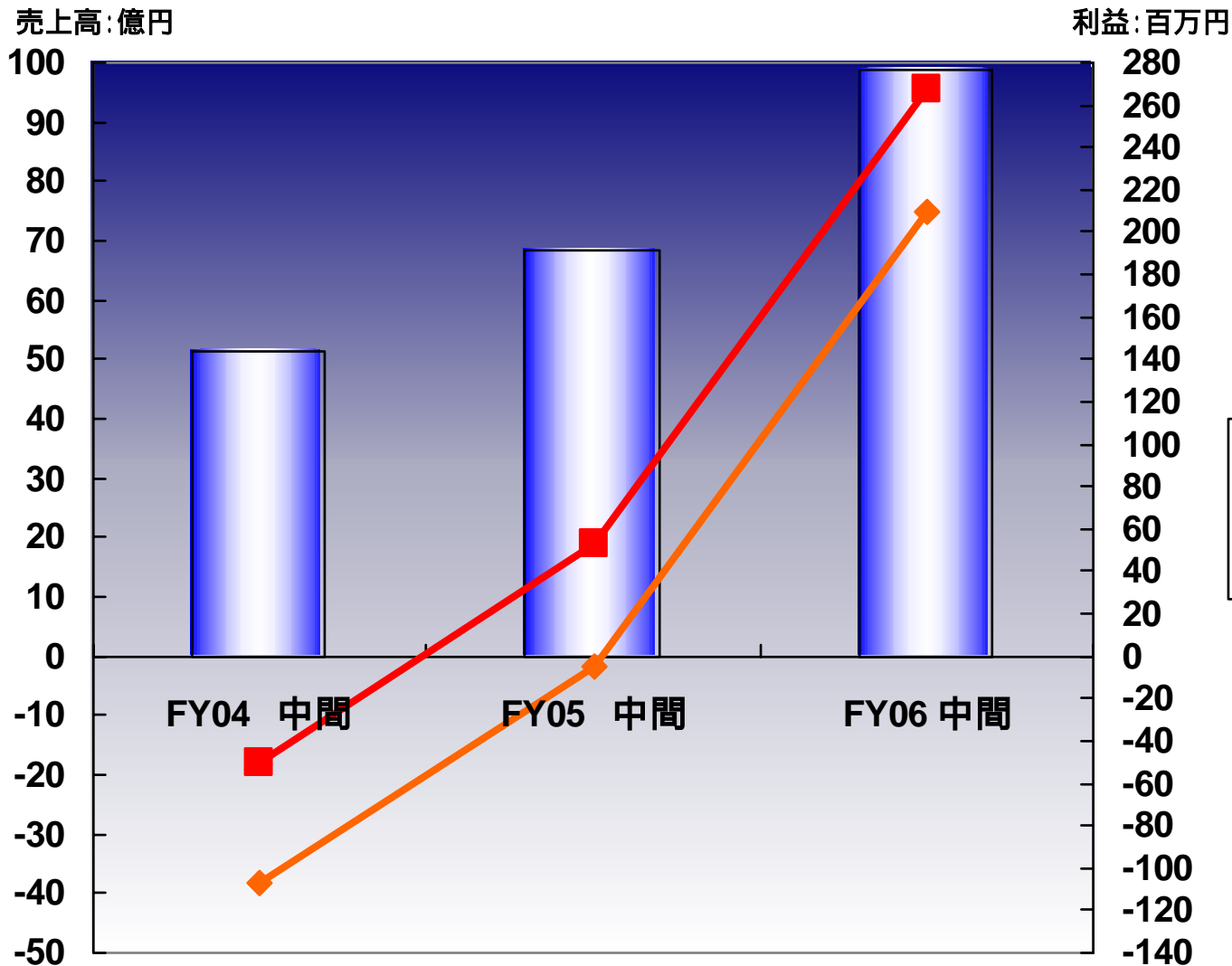
Computer



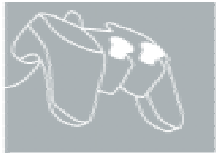
Technology



FY06 中間 電子決済事業の業績



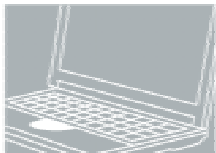
Mobile



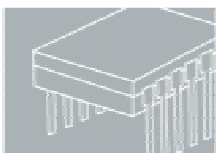
Game



Internet

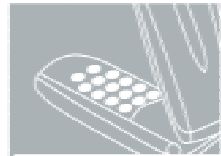


Computer



Technology

成長戦略



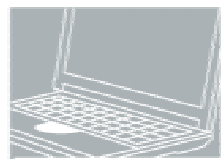
Mobile



Game



Internet



Computer



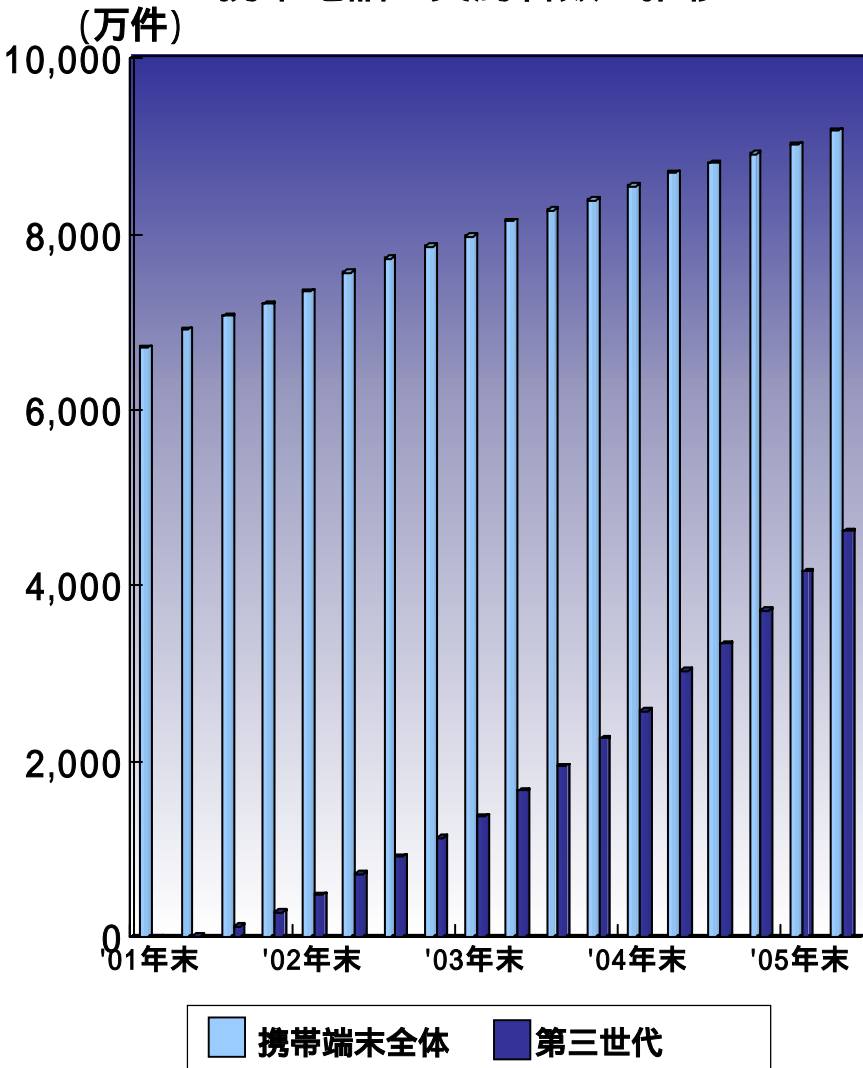
Technology

国内における環境変化

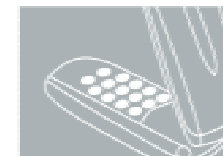
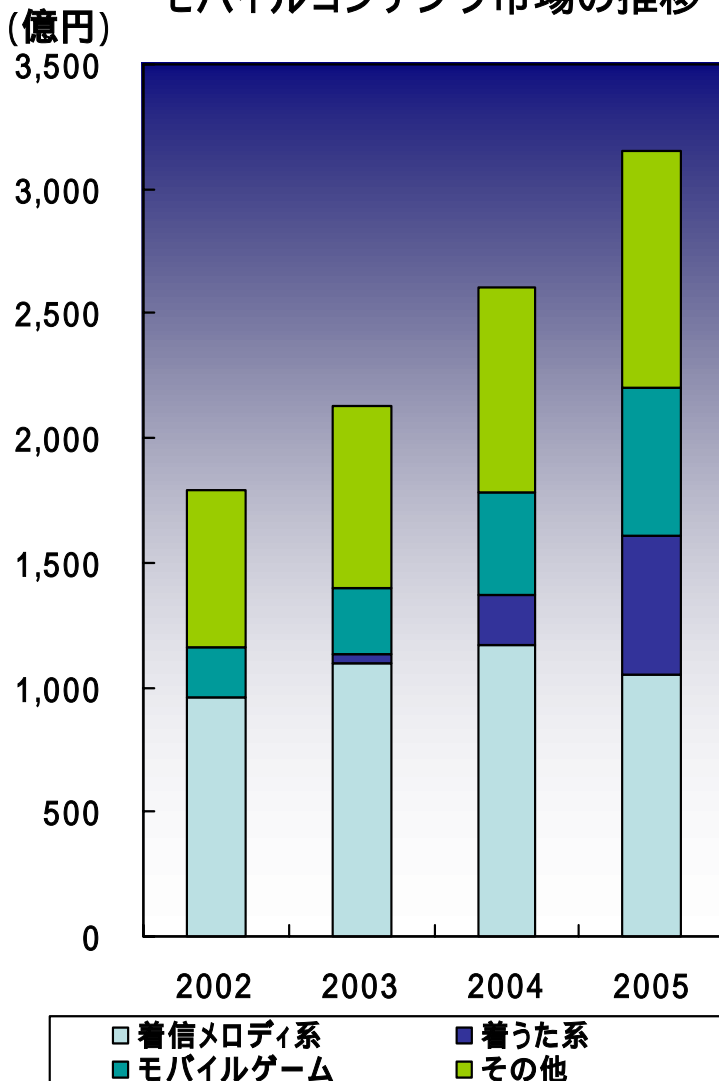
第三代移动通信方式の普及に伴いコンテンツ市場は順調に拡大
フェイスの収益源である着信メロディ市場は成熟化が進む



携帯電話の契約者数の推移



モバイルコンテンツ市場の推移



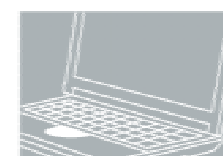
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

成長戦略「川上川下戦略」と「シフトアップ」



重点戦略
 “ライセンス(コンテンツの著作権)の創出”と“ユーザーリーチの拡大”の加速

ライセンスホルダー

映像



アミューズ
グループ
との共同出資

音楽



タイトー
スクウェア・
エニックス
との提携

情報



吉本興業
との提携

ゲーム

流通インフラ
(プラットフォーム)

TV
Internet
携帯電話

・
・

ユーザーリーチ
(1000万人超)



ユーザー



配信技術

プラットフォーム技術



FY06 事業展開ハイライト



サービス

i-mode着信メロディ第2位、約300万人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%)。

タイター、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

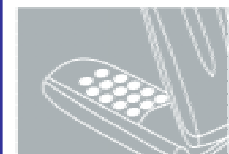
ブレイブ、設立後半年で営業黒字達成

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

着信メロディ配信サービスの減少により単体減収減益
中国AnyMusic、中国で開催された”Bravo for BREW2006”において”新秀賞“を受賞

仏Digiplug、営業黒字化を達成



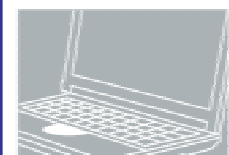
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY06 事業展開ハイライト



ライセンス

インテル® Viiv™ テクノロジー対応の権利認証技術
(デジタルライツマネジメント技術)を発表(現在特許出
願中)

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

電子決済

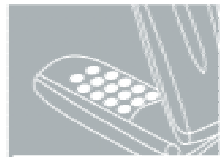
セブン-イレブン(コンビニ代金収納)でWebMoney販売
開始

「電子マネー」の技術・ノウハウを活用し、インターネット・
サービス企業ブランドでの個別電子マネー発行などの
支援の積極展開に着手

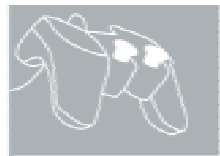
MVNO

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



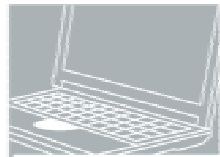
Mobile



Game



Internet



Computer



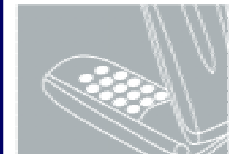
Technology

成長にむけた課題

サービス

- **有力企業との連携等によるライツの創出**
～ 提携のみならず必要に応じライツを製作・取得・制作
- **ユーザーリーチの拡大**
- **広告収入による無償コンテンツ配信サービスへの取り組みの強化**

- **着信メロディ配信サービスの事業基盤を活用したシフトアップの実現**
～ 国内最大級1000万人超のユーザーリーチを活かした付加価値の高い次世代サービスの開拓
～ スケールメリットを生かしたランニングコスト(制作、サーバー運用など)の低減



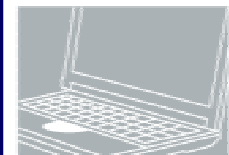
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

成長にむけた課題

ライセンス

- 権利認証技術の早期事業化
インテル等有力企業との提携を通じた事業スキームの構築と普及促進
- 海外携帯端末メーカーへの音源技術ライセンスの強化

電子決済

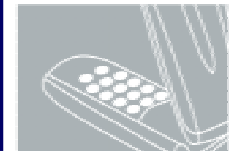
- 他の決済手段と連携などによる有力デジタル加盟店との関係強化
- 他社ブランドでの電子マネー発行支援などによるインターネット・サービス企業との協業の強化

MVNO

- 早期の本格展開、加入者数の増大

経営全般

- グループ経営の推進による事業拡大とグループトータルでの経営効率化



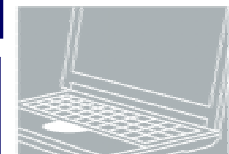
Mobile



Game



Internet

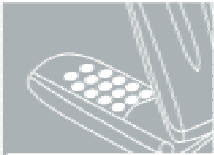


Computer



Technology

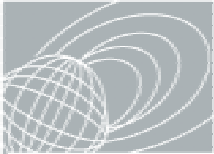
国内コンテンツ配信サービスにおける 新たな取り組み



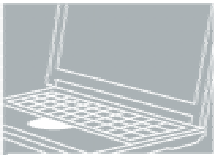
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

吉本興業グループとの提携の強化



新たな映像・音楽配信市場の創造

吉本興業の持つブランド力、マーケティング力、コンテンツ企画制作力
 ギガネットワークス有料会員約300万人を含む1000万人超のフェイス・グループユーザーリーチ
 インテル®のデジタルホーム構想の中核となるテクノロジー ViiV™ テクノロジー
 フェイスの権利認証技術とサーバー運用ノウハウ

GIGA NETWORKS

吉本興業との資本提携を機に事業提携を拡大

携帯電話サービス「GIGAレインボー」にお笑い
 ムービー「おでかけ笑ROOM」を新設(2006年9月)

携帯電話サービス「吉本笑ルーム」の充実
 ワンセグなどのデジタル放送と携帯電話
 配信サービスの連動企画

タレントのライブイベントと携帯電話配信
 サービスの連動

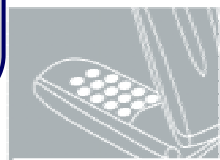
フェイスの権利認証技術を利用した、携帯
 電話、パソコン、テレビなどに対する一括
 配信サービスの共同企画

など



フェイス、吉本興業、インテルの共同出資によるエンタテインメント配信・流通会社ベルロックがZZZ.TVにおいてViiV™ 向け無料コンテンツ配信を実施

ZZZ.TV ハイティフィニションは
 インテル®ViiV™ テクノロジーで！
 大画面&5.1chサラウンドの迫力を体験しよう。



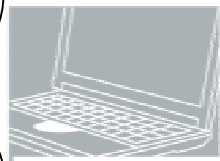
Mobile



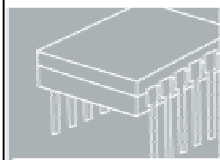
Game



Internet



Computer

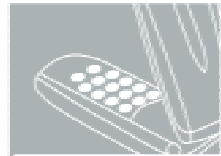
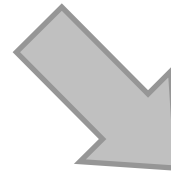
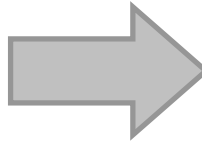
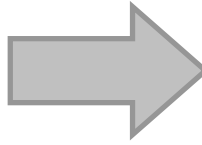
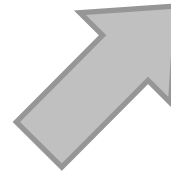
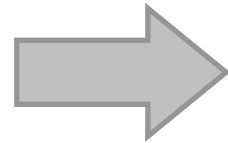


Technology

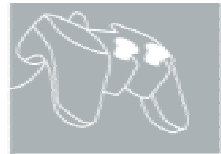
新たな音楽流通の創出

デジタルレーベルの創出

デジタルチャネルの拡大



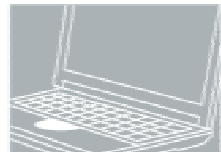
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

映画の製作 & デジタル配信に進出

映像コンテンツの流通を変える新しいムーブメント創りをめざし
デスペラードを設立

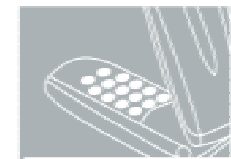


- 人材(ソフト)と企画(ノウハウ)重視

社員と外部のクリエイターが果たす貢献に対して、それぞれに適正なインセンティブを与え、コンテンツのクオリティを向上させるとともに、優れたクリエイターを育成・確保していく環境を築き上げる

- 流通経路を問わない映像作品の新しい流通のしくみを構築

- 映画中心にTV番組、CM、音楽など映像・音楽の良質のコンテンツを量産し、最大限権利行使が出来る映像ビジネスを展開



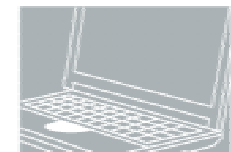
Mobile



Game



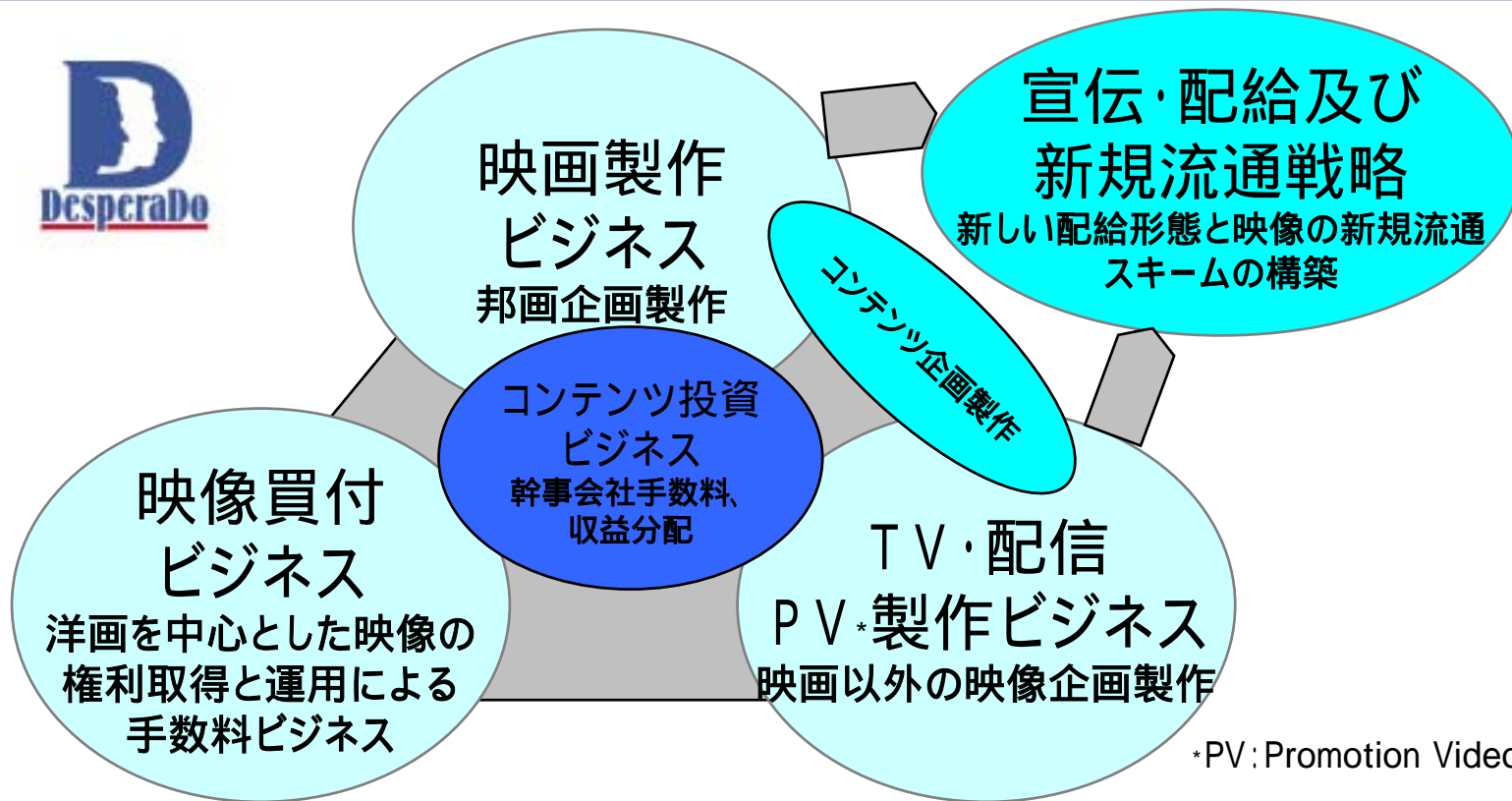
Internet



Computer



Technology



*PV: Promotion Video

映画の製作 & デジタル配信に進出

デスペラード映像作品リスト

宣 伝 「めぐみー引き裂かれた家族の30年」(11月25日公開)

製作出資 「ヒートアイランド」「鳳凰」「Little DJ」～小さな恋の物語」
(すべて2007年公開)

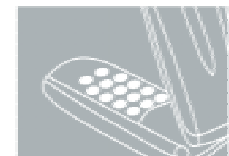
買 付 「デート・ウィズ・ドリュー」(12月16日公開)



「めぐみー引き裂かれた家族の30年」

(C) Safari Media LLC 2006

「デート・ウィズ・ドリュー」



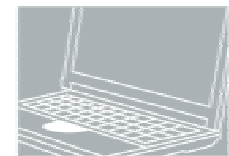
Mobile



Game



Internet



Computer



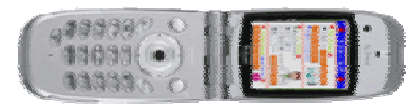
Technology

「いつでも」「どこでも」 救急時に「すぐに」
医療サポートをおこなう携帯電話サービス

手元から・24時間・簡単な方法で・素早く



携帯電話のGPS機能を利用



▼病院情報

病院名称: 鈴木病院
TEL: 03-1234-5678
住所: 東京都港区浜松町
〒1-1-1
診療科目:
内科 外科 小児科 婦人科

★: 病院の位置 ☆: 現在地



Copyright© 2006
Medical Communication, Inc.

▼マイカルテ

2008年10月10日12時00分
登録

○血圧
120 (上) 115 (下)
○視力
2.0 (右) 2.0 (左)
○聴力
異常なし (右)
異常なし (左)
○尿検査
+ (糖) - (蛋白)
○心電図
異常なし
▼血液生化学
○総蛋白

▼病気チェックサービス

熱はいかがですか?

最近、微熱がある。
ずっと微熱が続いている。
寒熱がでている。
ずっと寒熱が続いている。
熱はない。

次へ進む

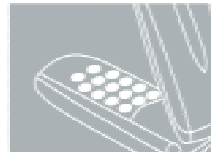
Copyright© 2006
Medical Communication, Inc.

▼病気辞典サービス

はしか(麻疹)
<小児科>

予防

はしかは、感染者のせきやくしゃみに触って飛び散る麻疹ウイルスが、免疫のない人の鼻や喉などに付着して発病します。予防のためには、はしかにかかった子供に接触し



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

今秋サービス開始

映像とブログによりオンラインゲームをプロモーション 成功報酬型(アフィリエイト)広告市場を創造



ゲームユーザーにゲーム会社各社の公式映像、ニュース、ブログ、攻略情報、オリジナルグッズプレゼントなどを無料で提供し、新規会員登録に誘導するプロモーションサイト

2006-11-02 大人気スタイリッシュMMORPG - CABAL ONLINEムービー配信!
2006-10-27 メルマガ登録でウェブマネープレゼントキャンペーン開催中!
2006-10-27 東京ゲームショー2006レポートコーナー開設しました
2006-09-26 JUGEMブログと共同キャンペーン! ゲームブログ応援プロジェクト

ゲームのコンビニ
映像とブログのパラダイス

Game Movie
Title: コルムオンライン プロモーションムービー

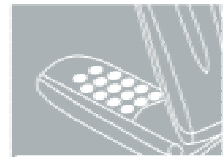
無料
できる!
本格ファンタジー
RPG
ローズオンライン

ShowGAME LINKはこちら(ブログタグ&会員登録)

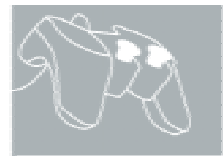
4Gamernet
4Gamer.net
GameWatch
Gpara.com
SlashGames
ファミ通.com

Google
検索

ブログ検索



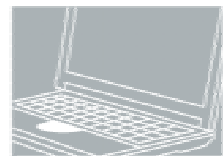
Mobile



Game



Internet

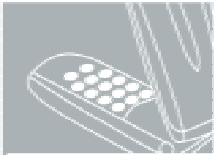


Computer

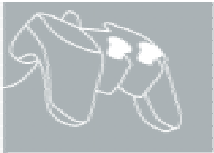


Technology

海外サービス事業



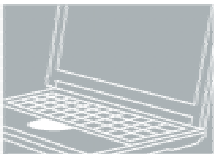
Mobile



Game



Internet



Computer

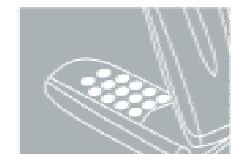
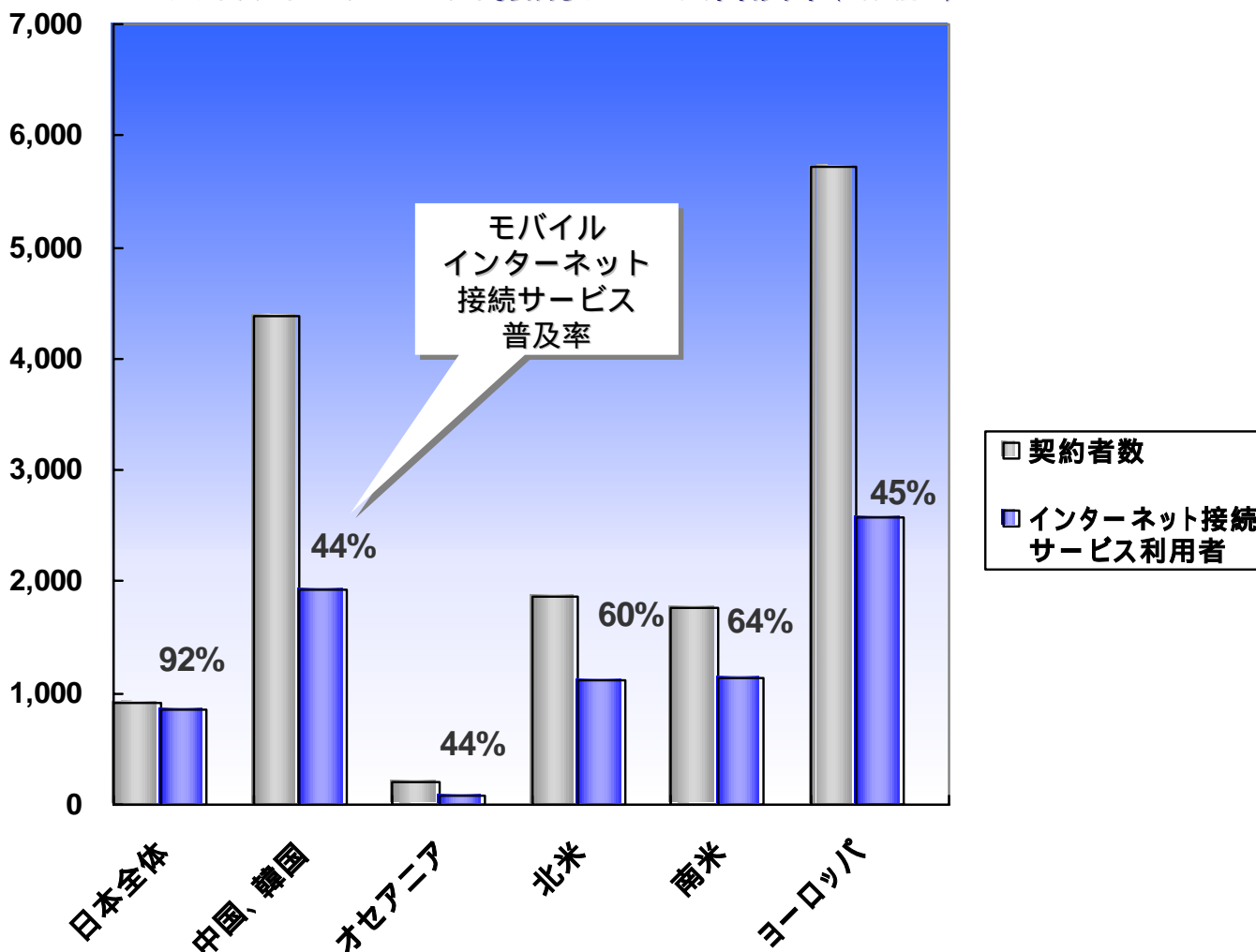


Technology

海外市場のポテンシャル

モバイルインターネット普及は更なる成長フェーズへ

(億人) モバイルインターネット接続サービス普及率(当社調べ)



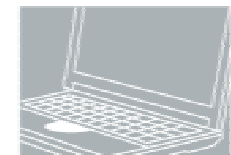
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

コンテンツサービスのグローバル展開



海外コンテンツ配信サービスは着実に事業を拡大
 仏Digiplugが上期営業黒字化
 中国AnyMusic、“Bravo for BREW2006”において「新秀賞」を受賞

- 欧州
- アジア
- 日本
- 北米
- 南米

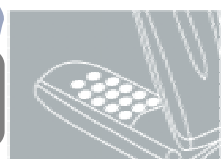
Digiplug

AnyMusic

Faith

Moderati

TakeNet



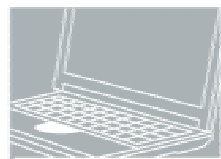
Mobile



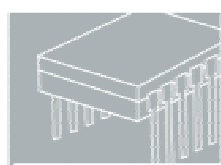
Game



Internet

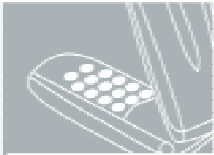


Computer



Technology

ライセンス事業



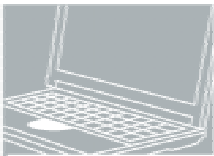
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

権利認証技術による映像・音楽配信規格の創造

～音源技術に加えプラットフォーム技術の第2の柱へ～



インテル® ViiV™ テクノロジーに対応した権利認証技術



インテルが推進するデジタルホーム構想の中核となるテクノロジー "ViiV" との事業展開を推進



モバイルサービスから視聴する「権利」を購入



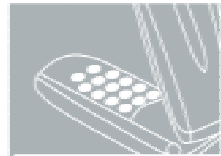
自宅



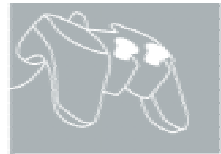
友人宅



FeliCa、無線LAN等の近距離無線で、「権利者」であることを証明



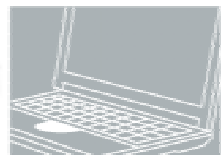
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



レストランなど



車内

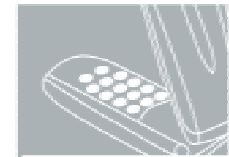
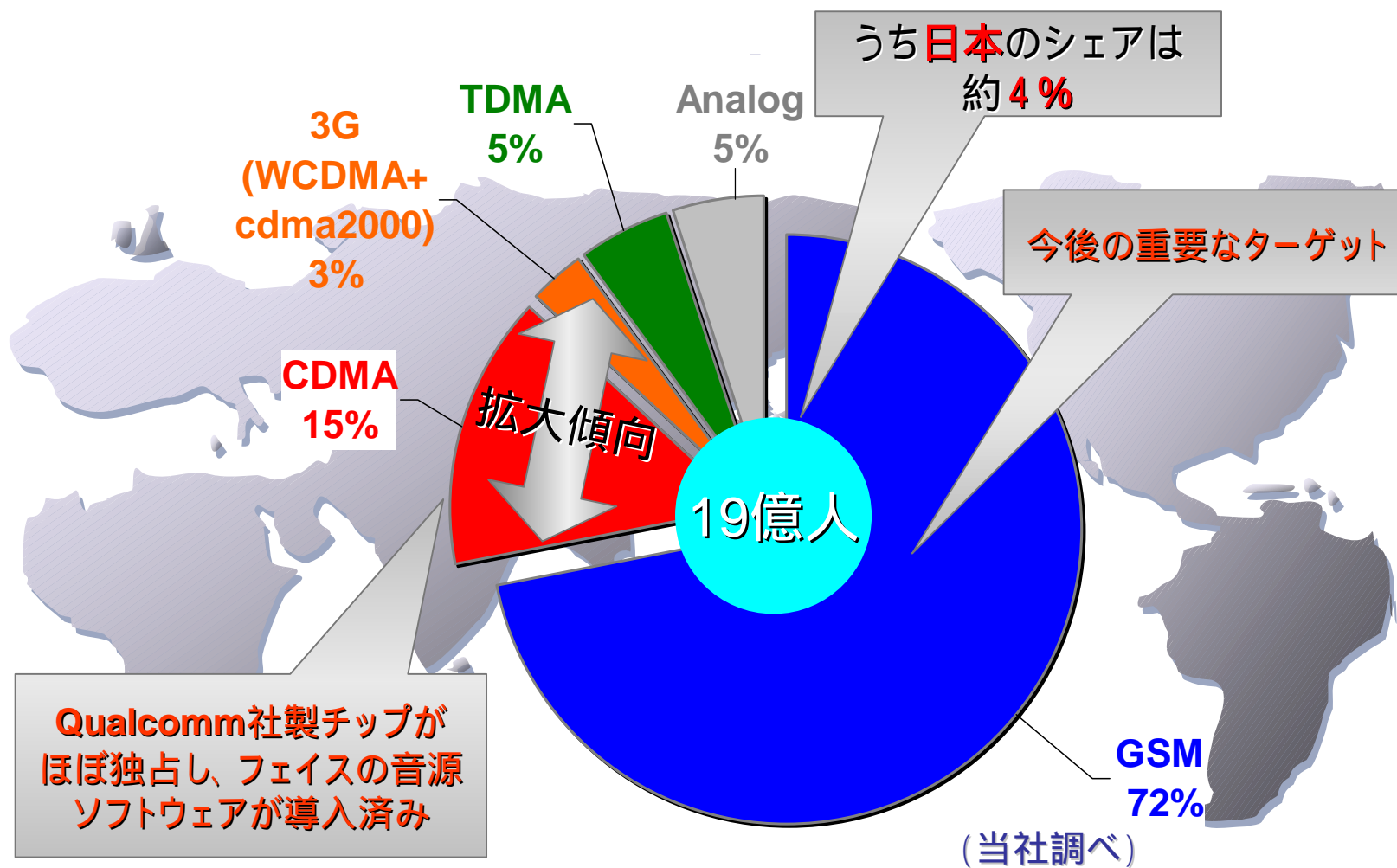


モバイル

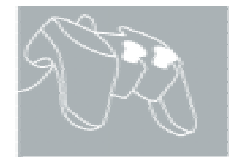


世界の携帯ユーザー状況

携帯ユーザー 約 19 億人



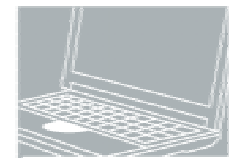
Mobile



Game



Internet

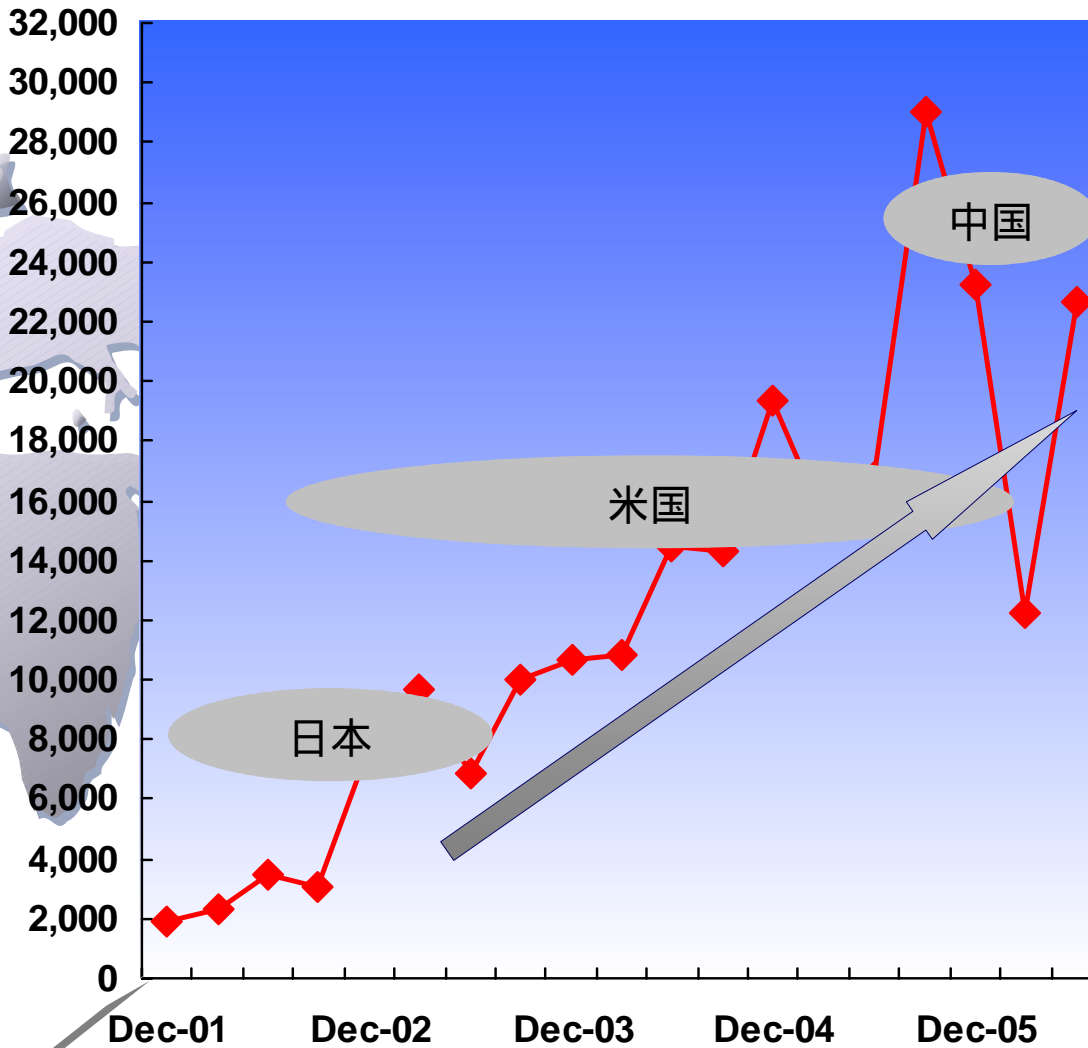


Computer



Technology

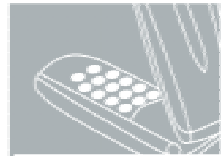
CMX搭載Mobile用半導体出荷台数



Moderati
Launched
Modtones

U.S. Mobile
Content
Market Growth

◆ CMX



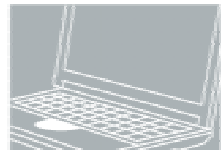
Mobile



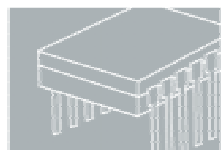
Game



Internet



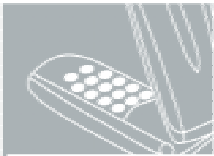
Computer



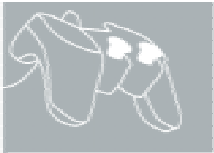
Technology

電子決済事業

～ ネットワーク上のプリペイド型電子マネーの WebMoney ～



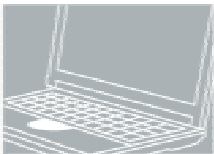
Mobile



Game



Internet



Computer

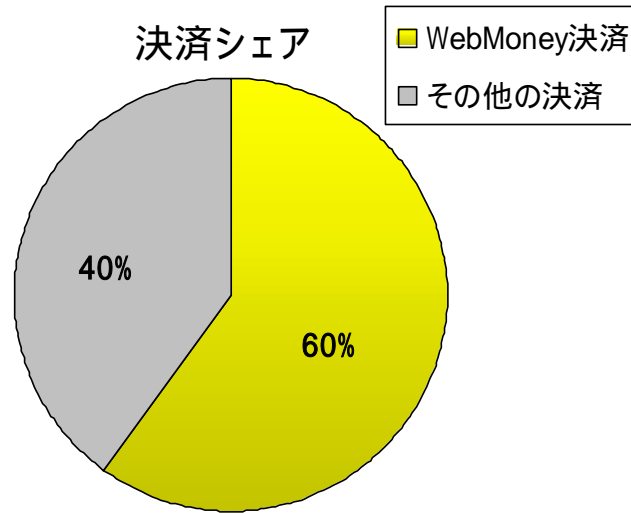


Technology

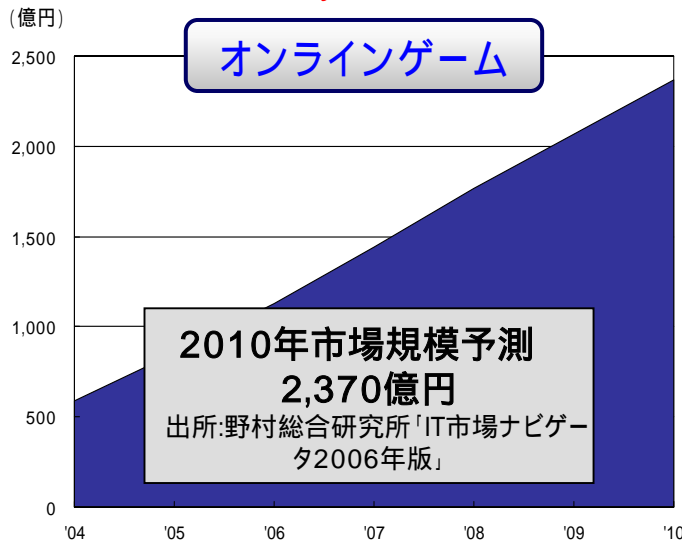
WebMoneyのターゲット市場

オンラインゲーム

国内の有料ゲームサイト導入率90%以上

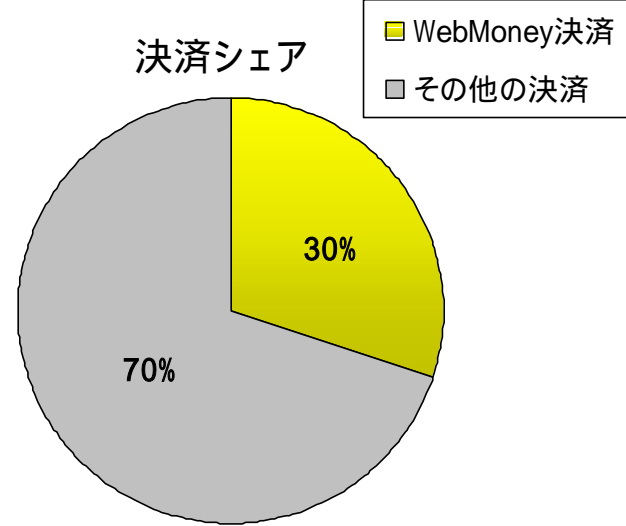


WebMoney決済60%

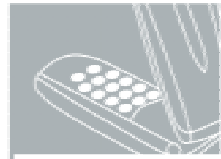
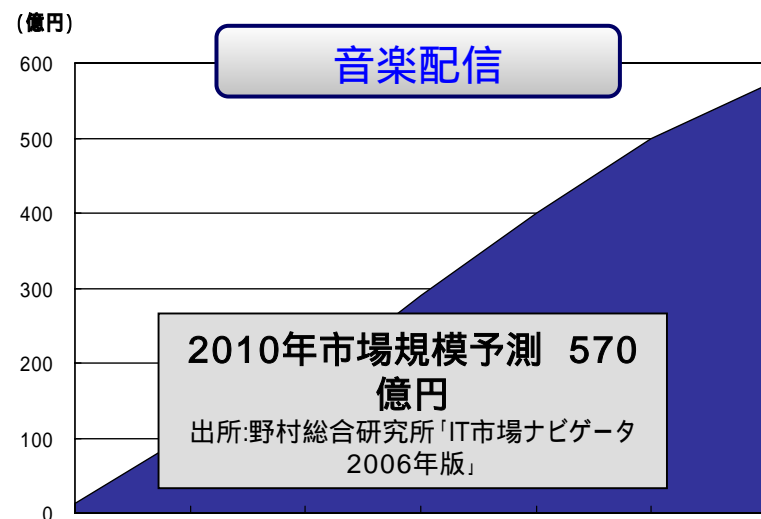


音楽配信

国内の音楽配信サイト導入率90%以上



WebMoney決済30%



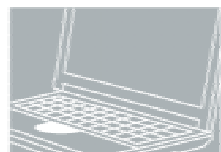
Mobile



Game



Internet



Computer



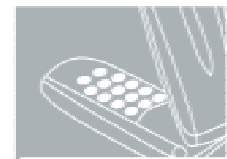
Technology

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引続き高い成長を達成
 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



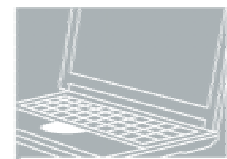
Mobile



Game



Internet

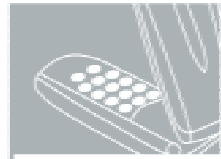


Computer



Technology

MVNO事業



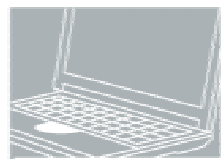
Mobile



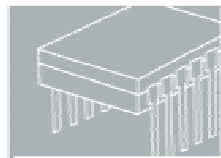
Game



Internet



Computer



Technology

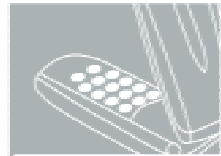
24時間体制のコールセンターサービス

アシスタントによる訪問サービス(含む故障、紛失、盗難時の緊急即時対応)

Motorola/Nokia社等のハイエンド機提供、端末の無料取替

国内無制限通話、魅力的な国際通話料金

トラベルサービスなどのコンシェルジュサービス



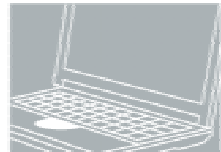
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

MVNO事業 VOICE の事業展開



本格展開、早期立ち上げにむけた取り組み

データ通信サービス (Voce Pocket) の拡充

ーVoceユーザがコミュニケーション、情報収集、娯楽等を楽しめるポータルサイト

「Voce Pocket」を新設

効率的かつ効果的なマーケティング体制の確立

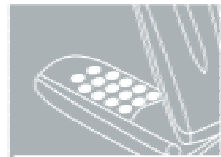
- ニーマンマーカスやキットソンなど富裕層を顧客とする小売店と販売代理店契約

ーサービス対象地域の富裕者層に絞ったダイレクト・マーケティング

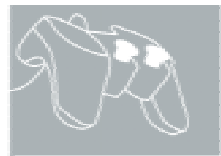
ー年末までを期限とする新規加入キャンペーン

(入会金1000ドル 500ドル、月利用料400ドル 200ドル)

Neiman Marcus



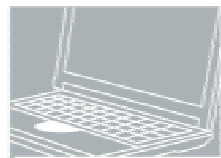
Mobile



Game



Internet



Computer

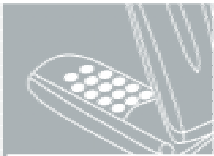


Technology

事業展開スケジュール

2006年 5月	ロサンゼルス地区限定で試験サービスを開始
2006年11月	サンフランシスコとラスベガスに試験サービス地域を拡大
2006年末前後	データサービスの拡充と同時に本格展開開始 以降順次全米主要都市にサービス地域を拡大
2008年	損益分岐点に達する加入者数を獲得
2009年	営業黒字化

FY06通期 業績予想



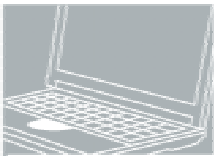
Mobile



Game



Internet



Computer



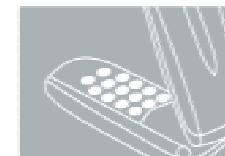
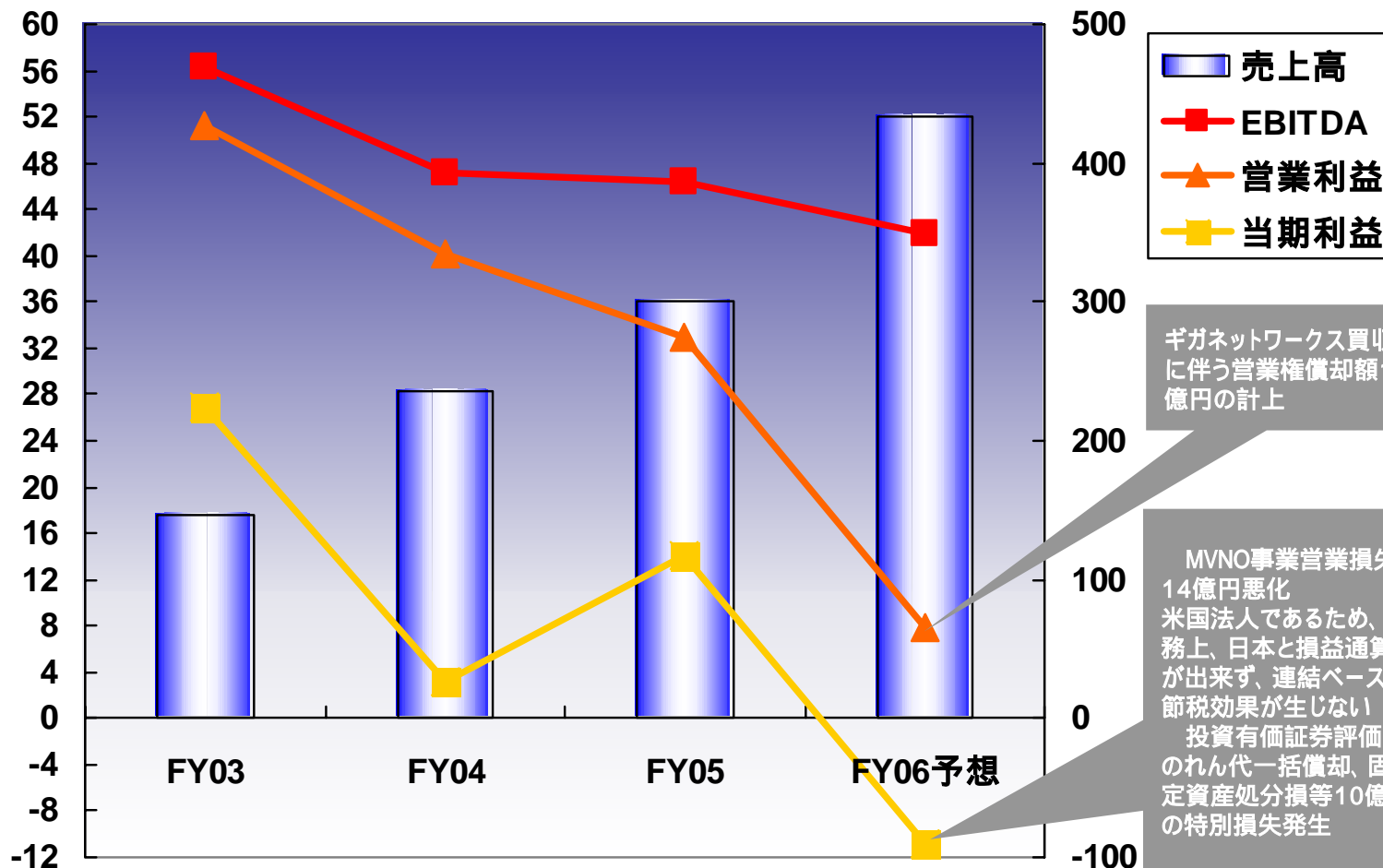
Technology

業績予想

ギガネットワークス買収、電子決済事業拡大や事業提携の推進強化等により、売上高は大幅に増加。
 利益面では単体の国内着信メロディ配信サービスの減収、MVNO事業の本格事業展開前の費用先行投入を事業拡大で吸収しきれず、減益。

利益: 億円

売上高: 億円



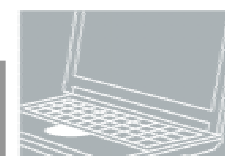
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

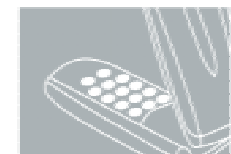
FY06 連結のセグメント別業績予想

ギガネットワークス*の買収、ブレーブの順調の立ち上げなどによりコンテンツ配信事業は実質増収増益。電子決済事業もグループの成長に大きく貢献。

*売上高46.3億円、EBITDA23.4億円、営業利益5.3億円(10ヶ月分)

(百万円)

	FY03	FY04	FY05	FY06	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	14,671	23,628	30,040	43,325	13,285	44.2%
コンテンツ配信事業	10,299	11,550	14,040	18,687	4,647	33.1%
サービス事業	8,951	9,166	10,832	16,952	6,120	56.5%
ライセンス事業	1,348	2,384	3,207	1,735	1,472	-45.9%
電子決済事業	4,084	11,724	15,106	21,070	5,964	39.5%
MVNO事業	-	-	-	91	-	-
EBITDA	5,728	4,712	4,630	4,182	448	-9.7%
コンテンツ配信事業	5,628	4,729	5,033	5,499	466	9.3%
電子決済事業	43	19	235	573	338	143.7%
MVNO事業	-	-	622	1,924	1,302	-
営業利益	5,115	4,017	3,391	784	2,607	-76.9%
コンテンツ配信事業	5,133	4,152	4,029	2,468	1,561	-38.7%
電子決済事業	30	136	119	460	341	286.6%
MVNO事業	-	-	706	2,129	1,423	-
経常利益	5,013	4,047	3,455	453	3,002	-86.9%
当期純利益	2,700	316	1,438	1,083	2,521	-



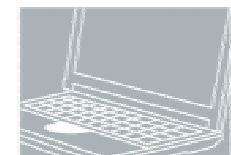
Mobile



Game



Internet

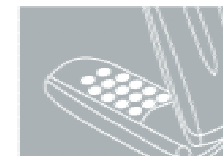
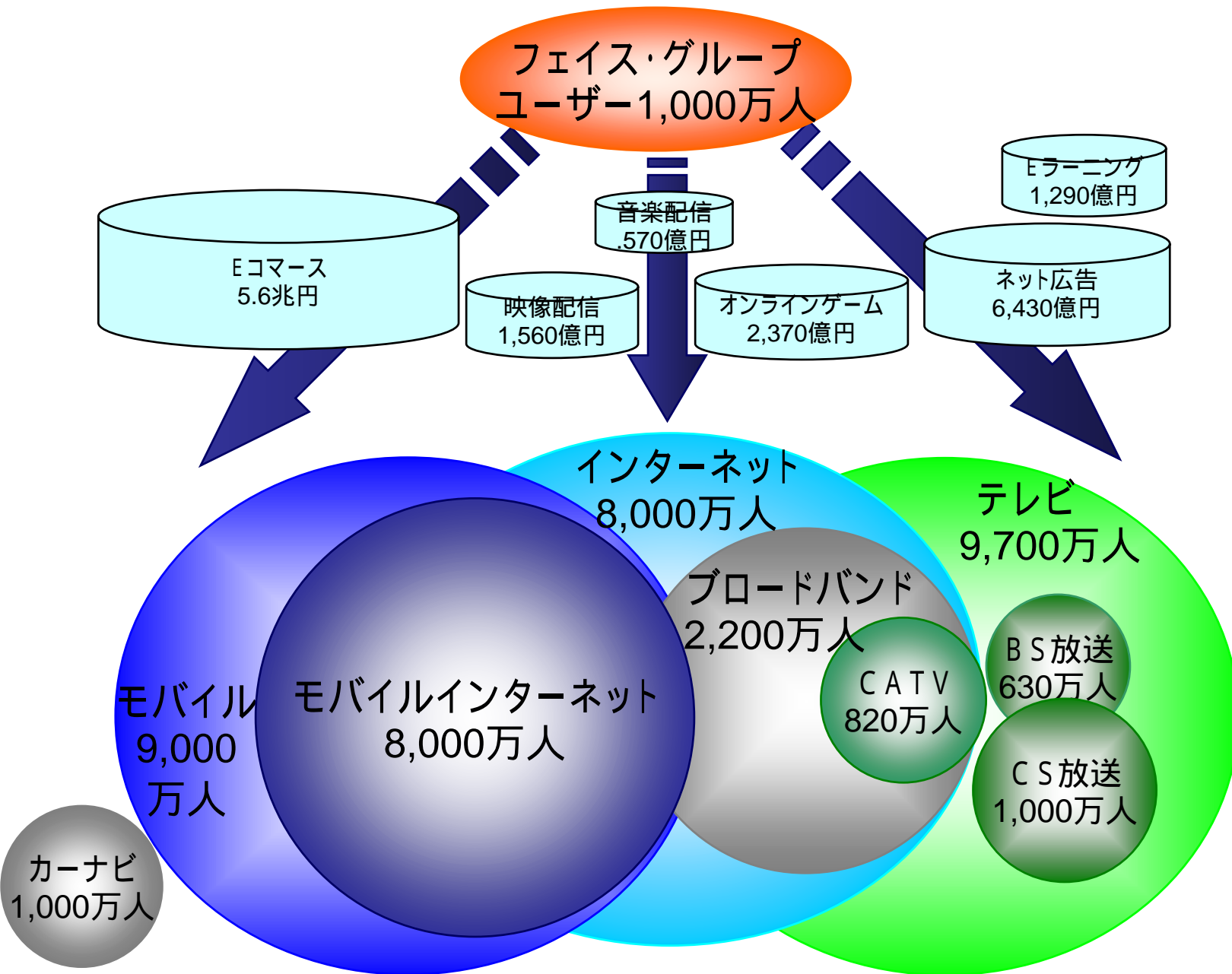


Computer



Technology

フェイス・グループの成長ターゲット



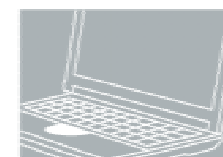
Mobile



Game



Internet

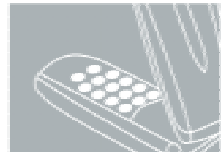


Computer



Technology

グループ経営推進によりグループトータルで成長



Mobile



Game



Internet



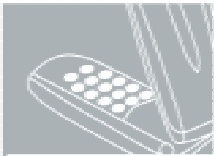
Computer



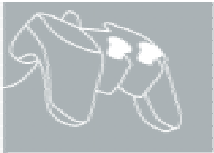
Technology

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。



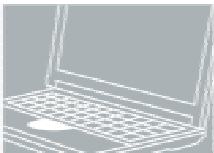
Mobile



Game



Internet

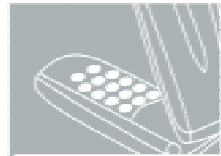


Computer

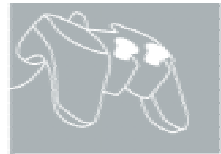


Technology

參考資料



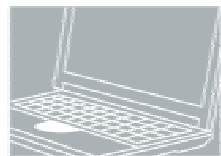
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY06連結業績予想(当初予想との比較)

(百万円)

	当初計画	修正後 予想	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	45,443	43,325	2,118	-4.7%
コンテンツ配信事業	21,158	18,687	2,471	-11.7%
サービス事業	17,935	16,952	983	-5.5%
ライセンス事業	3,223	1,735	1,488	-46.2%
電子決済事業	21,017	21,070	53	0.3%
MVNO事業	1,067	92	975	-91.4%
EBITDA	5,997	4,182	1,815	-30.3%
コンテンツ配信事業	7,494	5,499	1,995	-26.6%
電子決済事業	614	573	41	-6.7%
MVNO事業	2,252	1,924	328	-14.6%
営業利益	2,556	784	1,772	-69.3%
コンテンツ配信事業	4,550	2,468	2,082	-45.8%
電子決済事業	492	460	32	-6.5%
MVNO事業	2,482	2,129	353	-14.2%
経常利益	2,227	453	1,774	-79.7%
当期純利益	268	1,083	1,351	-

主な修正理由

着信メロディ以外の新たな国内コンテンツ配信のサービス開始の時期ずれなど事業の立ち上がりが遅延しているため

新規案件の時期ずれなど

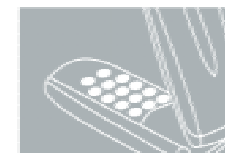
本格展開時期が当初計画の本年秋から期末前後にずれるため

売上高の下方修正

本格展開時期ずれに伴う販促費の減少

EBITDAの減少

投資有価証券評価損、のれん代一括償却、固定資産処分損等



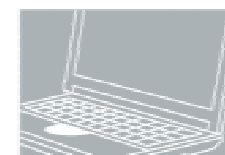
Mobile



Game



Internet

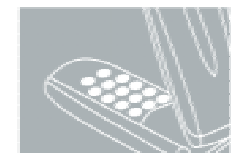
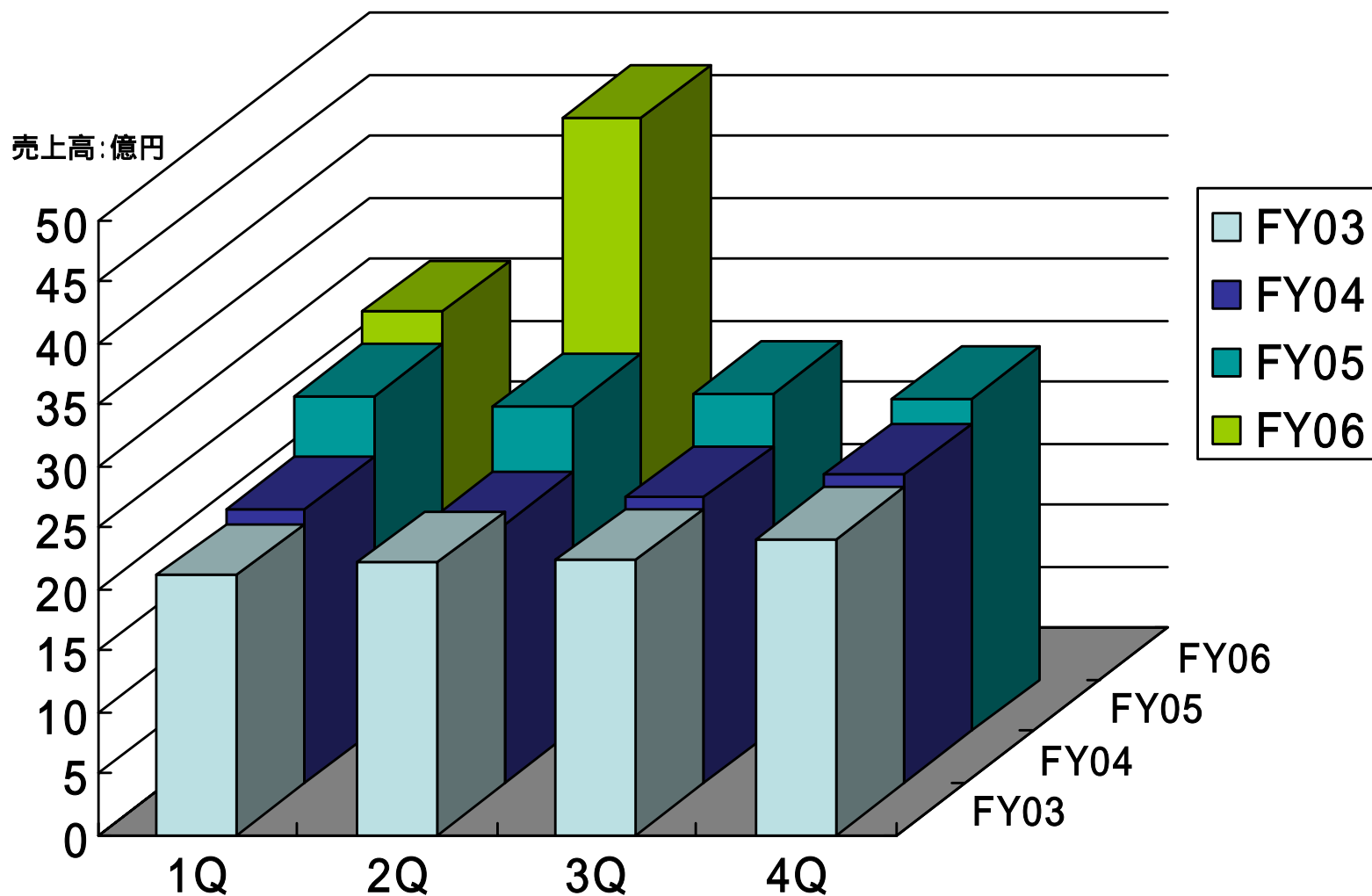


Computer



Technology

サービス事業の四半期別売上高推移



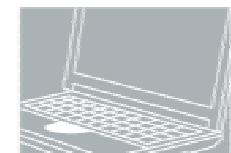
Mobile



Game



Internet



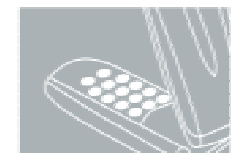
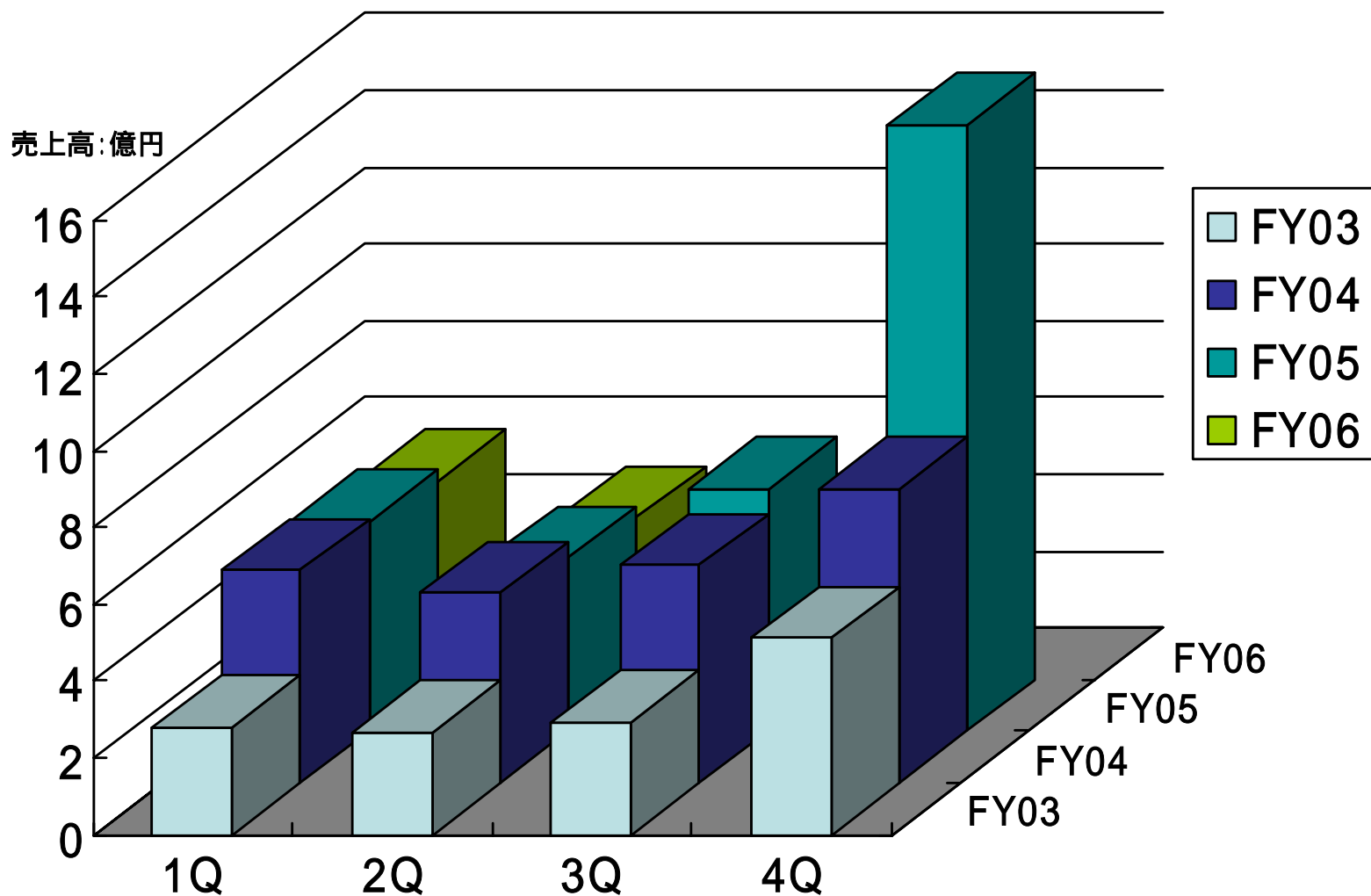
Computer



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。

ライセンス事業の四半期別売上高推移



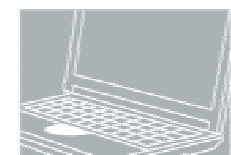
Mobile



Game



Internet



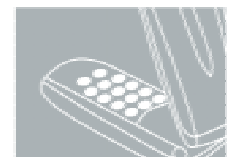
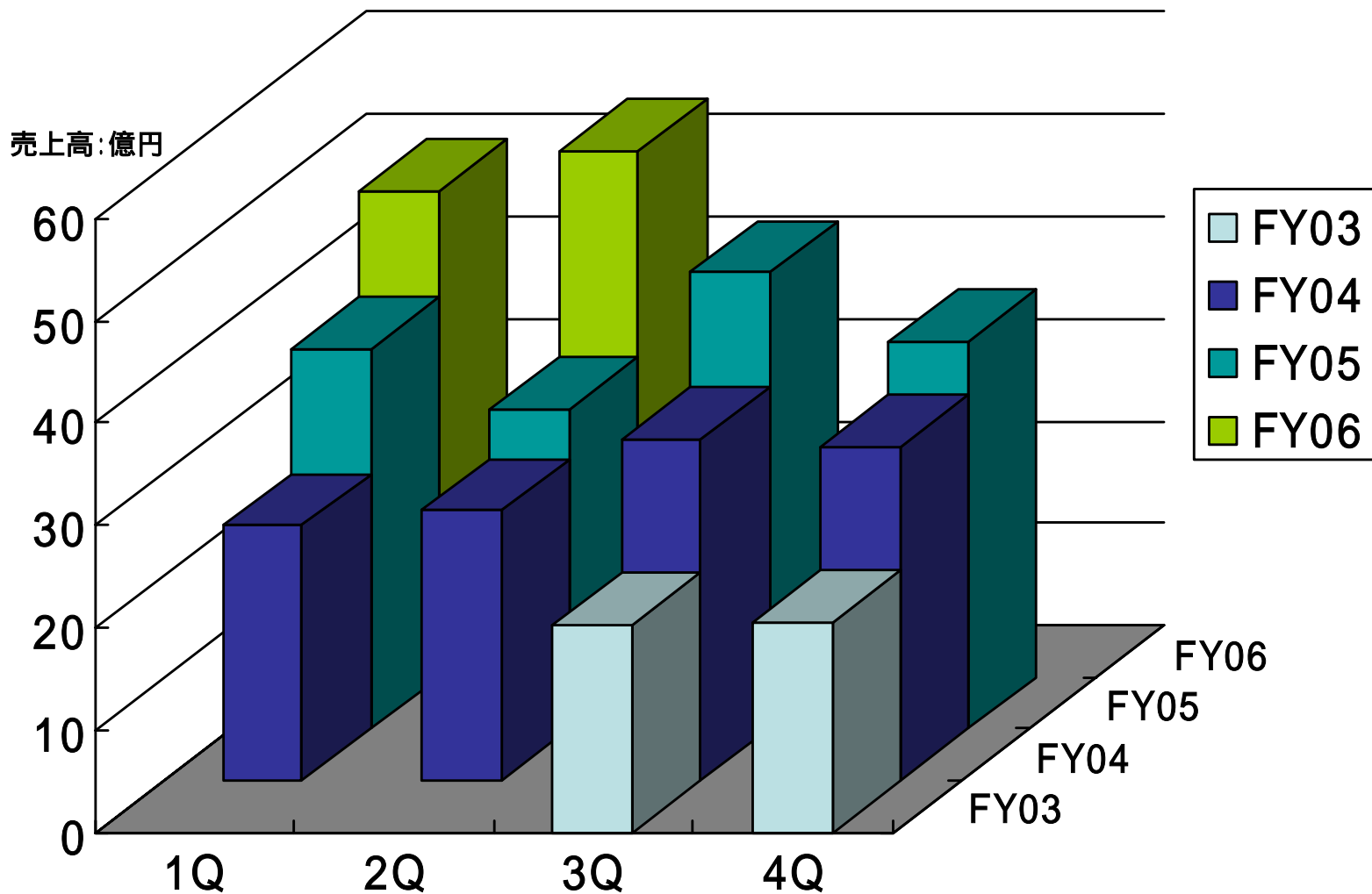
Computer



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。

電子決済事業の四半期別売上高推移



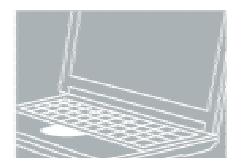
Mobile



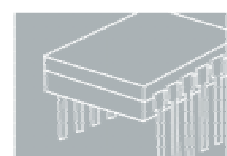
Game



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。

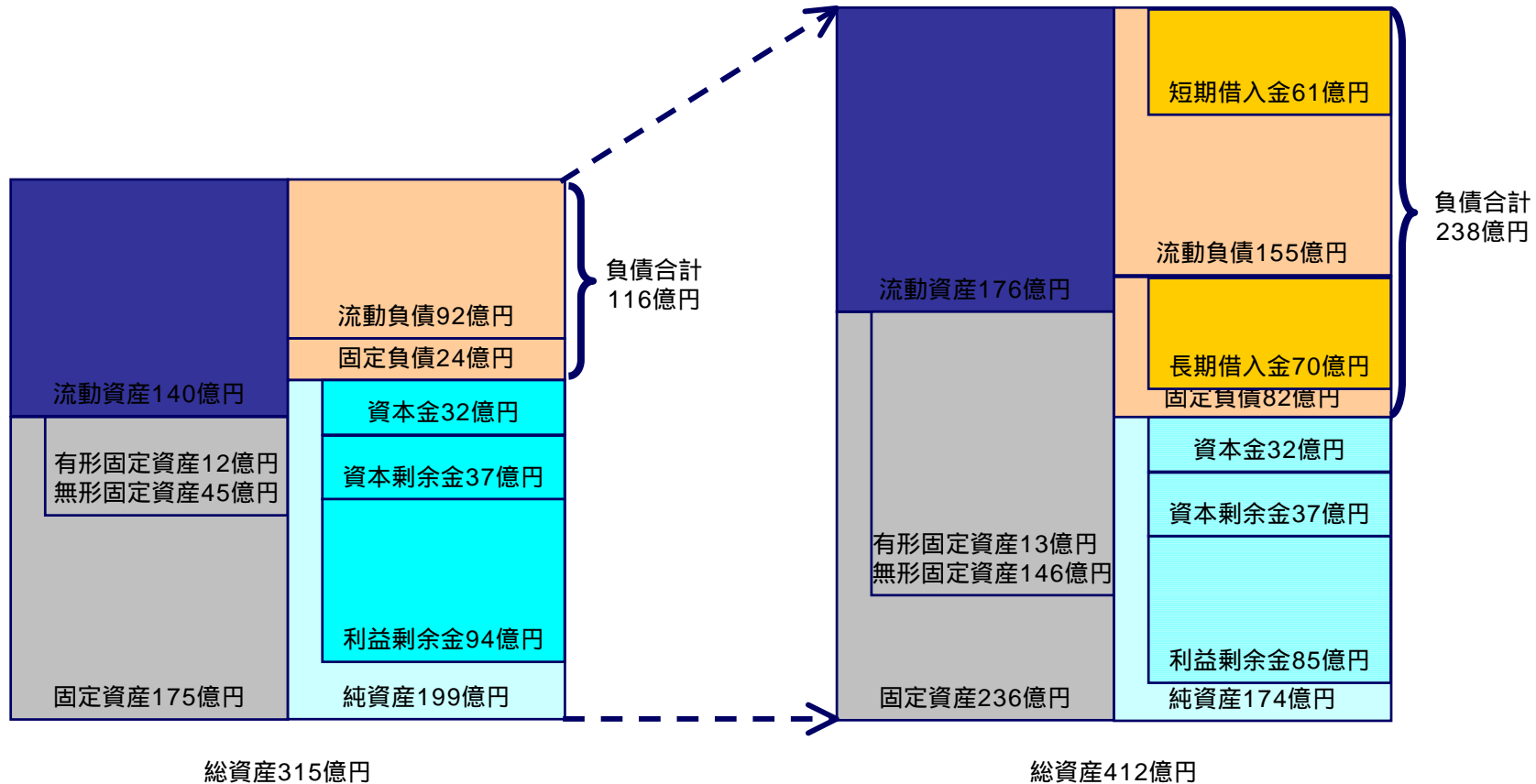
連結貸借対照表

ギガネットワークスを120億円で買収し、買収資金を外部借入で調達したことから、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

2006年9月末

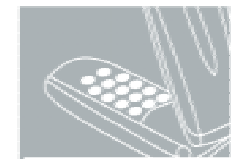
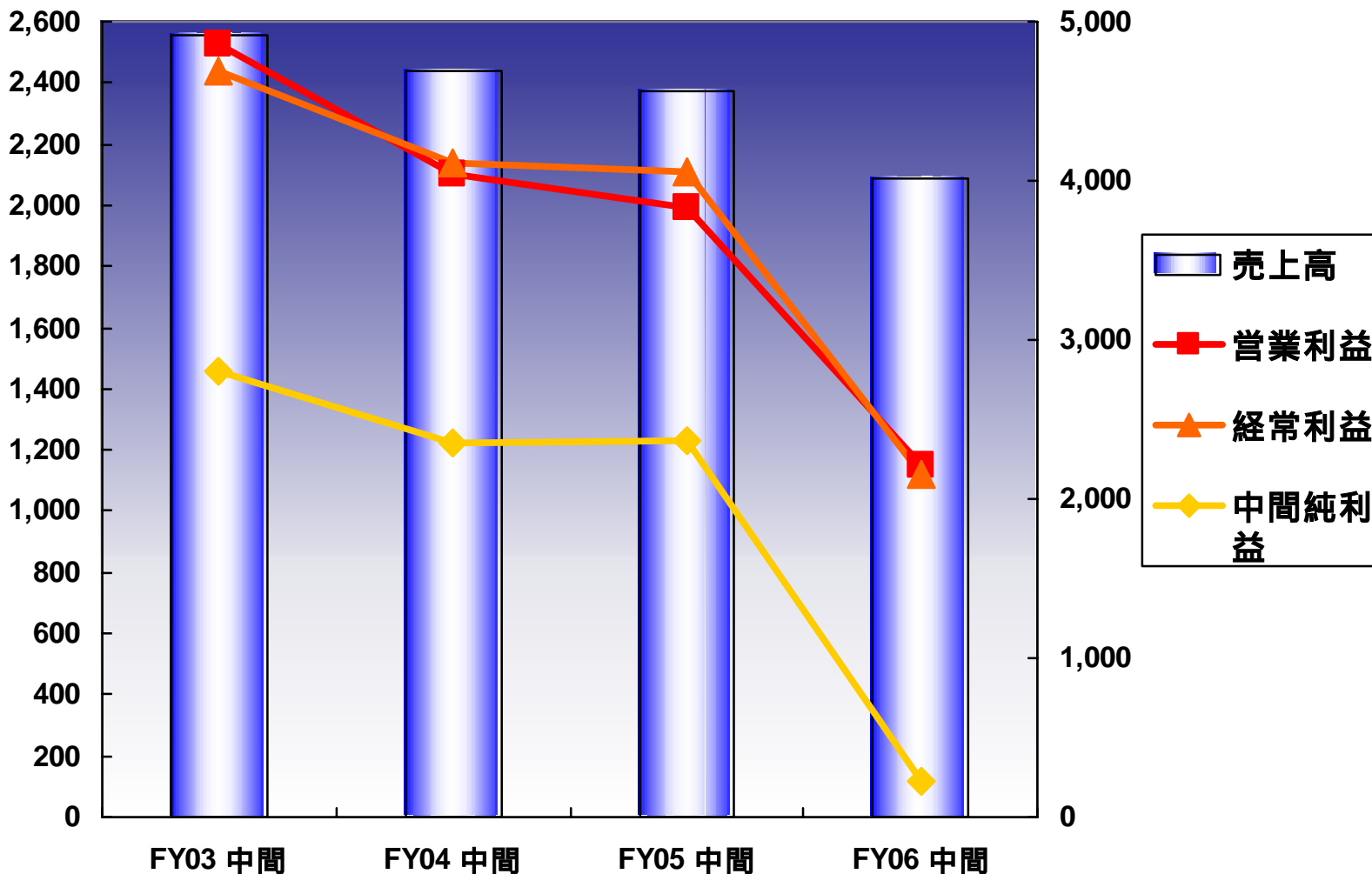


単体業績ハイライト



利益:百万円

売上高:百万円



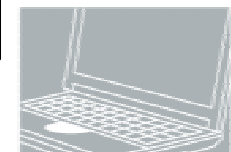
Mobile



Game



Internet



Computer



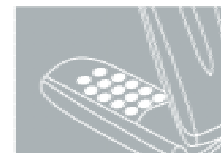
Technology

FY06中間 単体実績



(百万円)

	FY03 中間	FY04 中間	対前期 増減額	同左 増減率	FY05 中間	対前期 増減額	同左 増減率	FY06 中間	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	4,917	4,687	230	-4.6%	4,558	129	-2.7%	4,014	544	-11.9%
EBITDA	—	2,224	—	—	2,143	81	-3.6%	1,307	836	-39.0%
営業利益	2,529	2,100	429	-16.9%	1,993	107	-5.0%	1,147	846	-42.4%
経常利益	2,441	2,134	307	-12.5%	2,109	25	-1.1%	1,119	990	-46.9%
当期純利益	1,454	1,224	230	-15.8%	1,233	9	0.7%	114	1,119	-90.7%



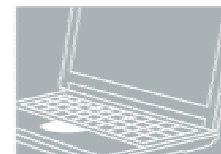
Mobile



Game



Internet



Computer



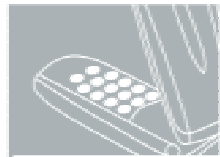
Technology

のれん代の償却額推移

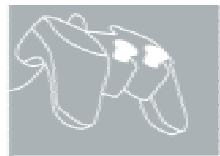
(百万円)

	FY03	FY04	FY05	FY06中間	FY06(予)
ウェブマネー	51	82	82	41	82
Digiplug	221	239	-	-	-
TakeNet	-	-	531	266	531
Faith Communications	-	-	63	63	126
グッディポイント	-	-	39	39	39
ギガネットワークス	-	-	-	708	1,771
サイバープラス	-	-	-	109	217
計	272	322	715	1,226	2,766

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は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)



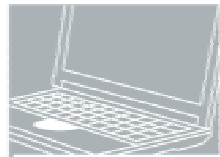
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

プリペイド型電子マネー-WebMoneyのビジネスモデル



ウェブマネー

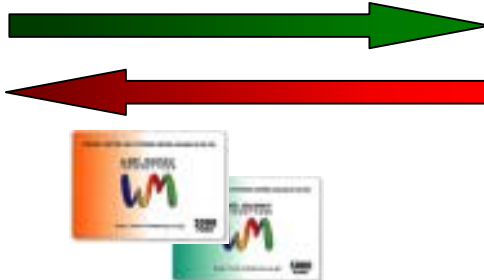


加盟店契約
↑
↓
決済代金を振込



加盟店サイト

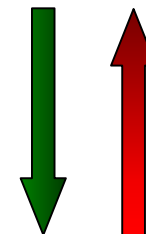
WebMoneyを販売



販売店



WebMoneyを購入



WebMoneyでショッピング

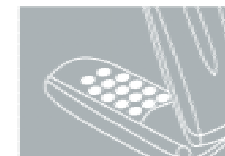
サービス・商品の提供/ダウンロード等



WebMoneyで支払い



ユーザー



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

MVNO事業－MVNO市場の現状

2005年携帯電話加入者数			
		うちMVNO 加入者数	MVNO 市場規模
世界	19億人	63百万人 (前期比 + 25%)	—
米国	1.9億人 (普及率60%)	14百万人	19億米ドル

2010年における全世界のMVNO加入者数は1億人超と予測

(出典: Pyramid Research, Diamondcluster)

2010年米国MVNO市場予測

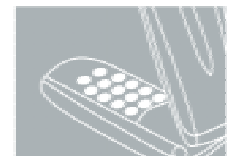
加入者数3,000～3,500万人、市場規模110億米ドル
うち、大規模なMVNOが2,500～2,900万人を、
中・小規模のMVNOがそれぞれ250～300万人を占有
する見込み

大規模
MVNO
2,900万人

中規模
MVNO
300万人

小規模
MVNO
300万人

(出典: Diamondcluster)



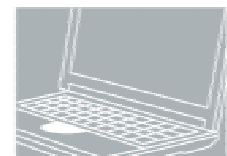
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology