



FY08(09年3月期) 第2四半期決算説明会

株式会社フェイス

Nov 18, 2008



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

アジェンダ

1. FY08(09年3月期)第2四半期決算

- 連結業績ハイライト
- 上期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

2. FY08(09年3月期)通期業績予想

3. 事業戦略

- ビジネス・コンセプト
- フェイスの捉えるデジタルコンテンツビジネス領域
- マルチコンテンツ・マルチプラットフォーム戦略



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



FY08(09年3月期) 第2四半期決算



Mobile



Game



Internet



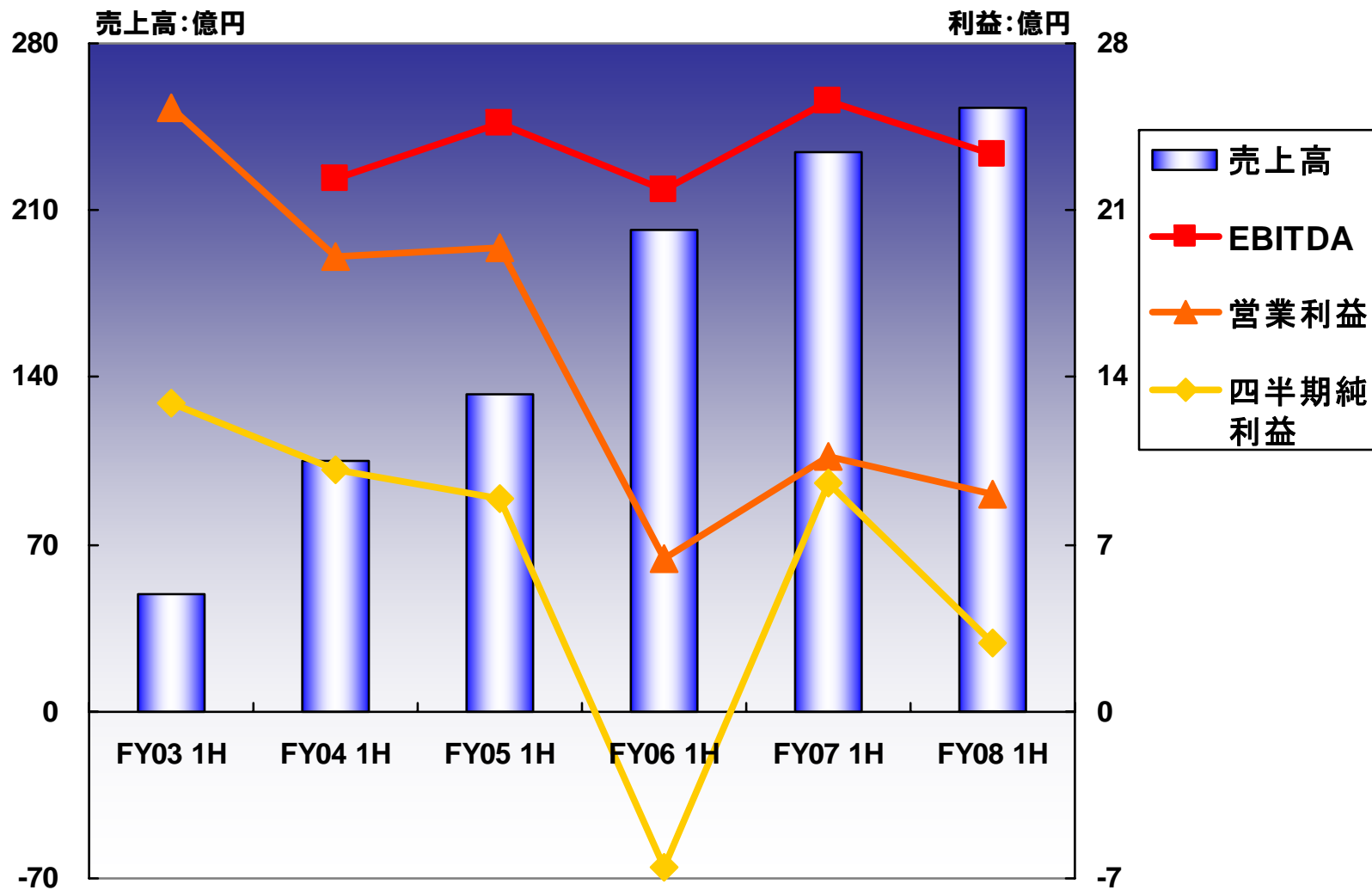
Computer



Technology

連結業績ハイライト

海外再編による減収等を、
電子マネー事業の拡大でカバーし、引続き高い売上高成長を達成。
利益面では、新規ビジネス立上のための先行投資等により減益。



Mobile



Game



Internet



Computer

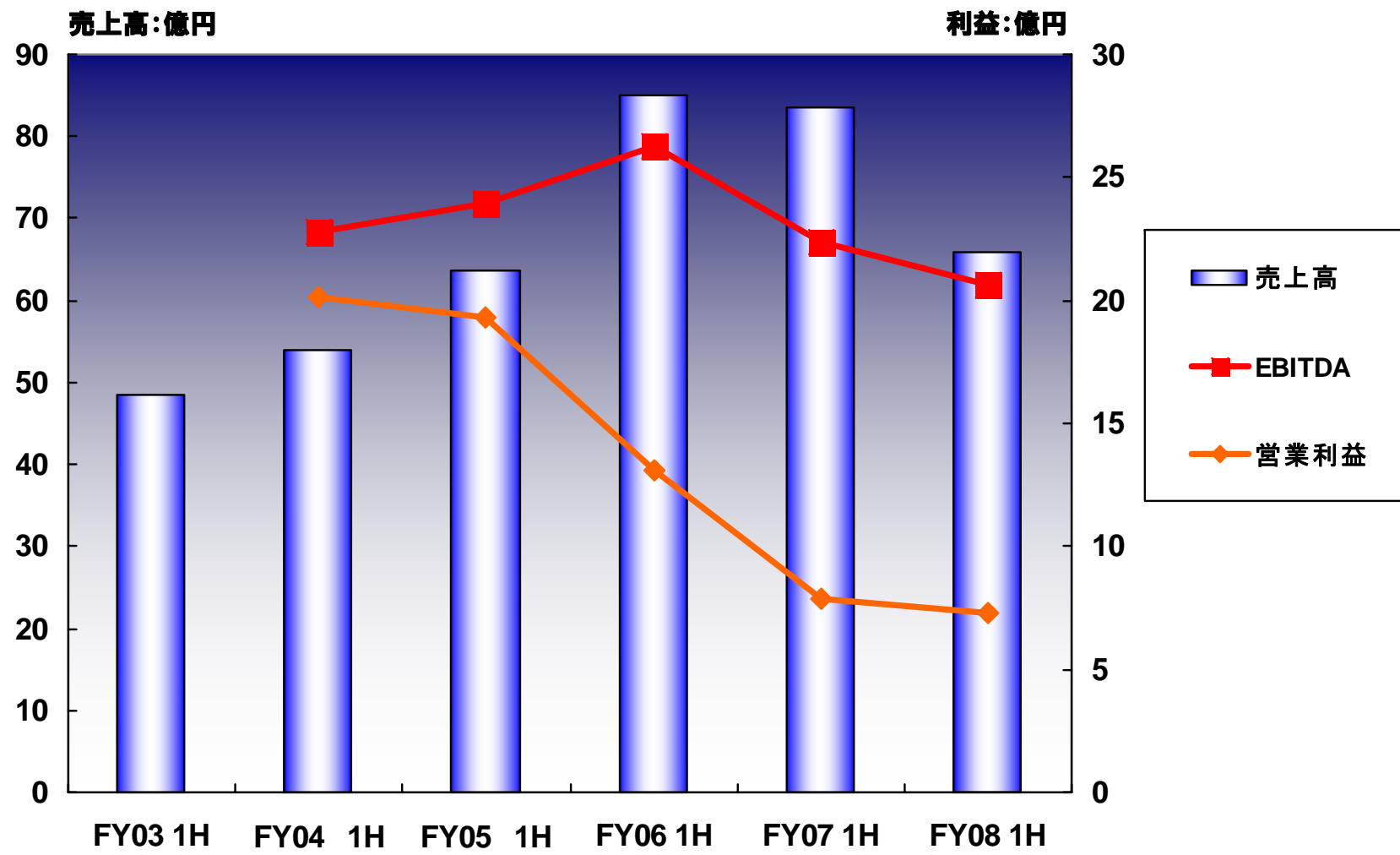


Technology

FY08第2四半期累計期間 コンテンツ事業の業績



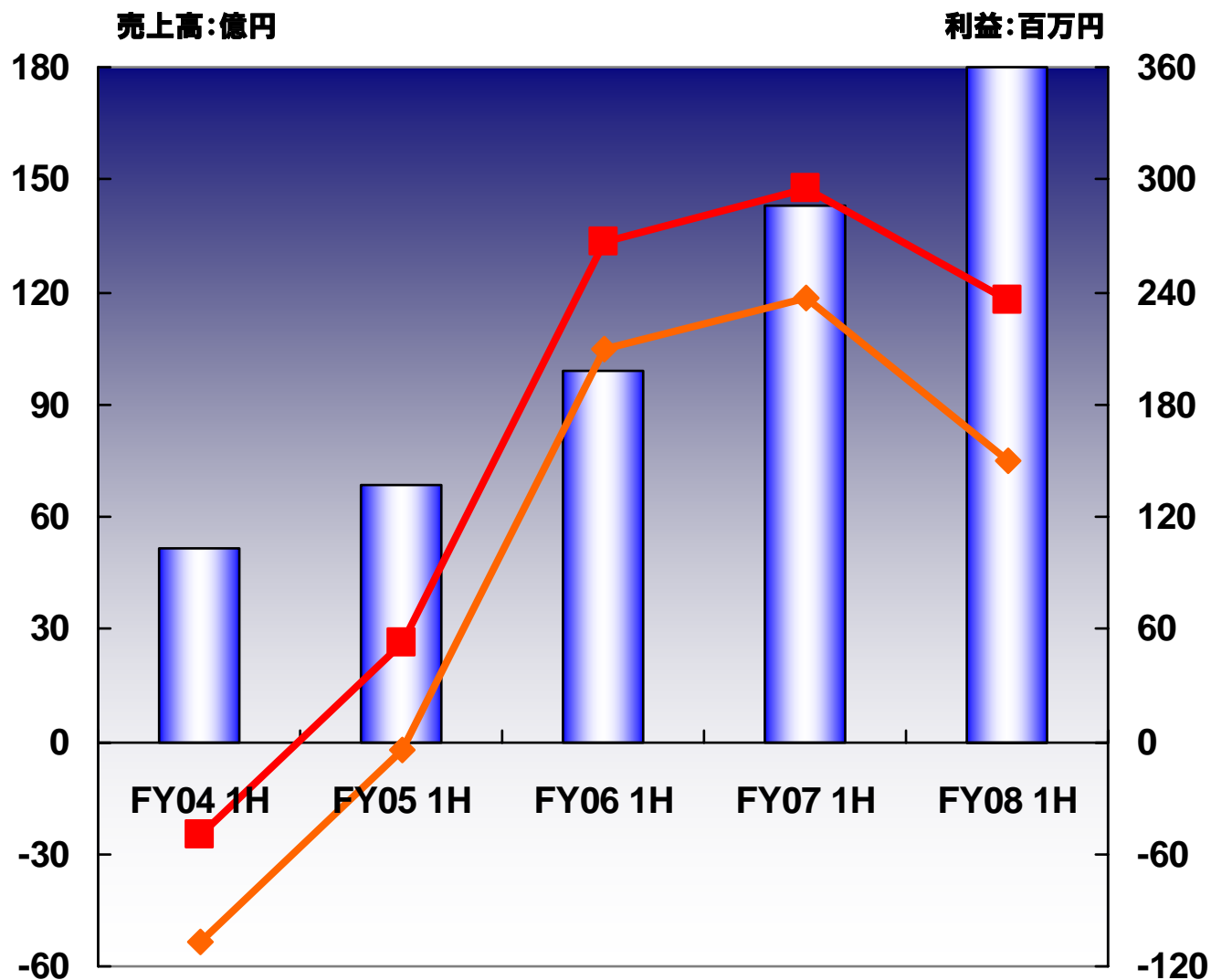
売上高は、国内は堅調に推移したものの、再編による海外の売上減から減収。
利益面でも、新マーケット創造のための先行投資、リッチコンテンツの調達費用増等から減益。



FY08第2四半期累計期間 電子マネー事業の業績



売上高は、オンラインゲームを中心とした決済額高伸により、引き続き高い成長を達成。
利益面では、新サービス開発・運用費用増等から減益。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08 上期事業展開ハイライト①



コンテンツ事業①

- ▶ ギガネットワークス、携帯・パソコンでの視聴が可能なNFRM™対応動画サイト「ギガミランカ」を開始
- ▶ ギガネットワークス、大手映画配給等と携帯向けに撮影編集した血液型別ショートドラマ「恋する血液型」を開始
- ▶ ギガネットワークス、米アカデミー賞公認「ショートショート フィルム フェスティバル & アジア」参加作品を「ギガミランカ」で配信開始
- ▶ パソコンでNFRM™対応動画を楽しむためのアプリケーション「NFRM™ PC Viewer」が、国内大手三社にプリインストール
- ▶ フェイス、NFRM™対応動画の総合ポータルをTV・インターネットが統合した地デジチューナー「ROBRO」に標準搭載
- ▶ フェイス、TV・インターネットが統合した地デジチューナーにて、NFRM™サービスが赤外線通信機能に対応
- ▶ ワンタイムURLを利用した新しい権利認証サービス「メールでGO!」の開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

* グループ会社各社の概要はP.57～59を参照 **NFRMについてはP.28～30を参照

映像の配信

「NFRM™サービス」 視聴環境の整備



- 国内主要PCメーカーによる『NFRM™ PC Viewer』プリインストール
- 地上デジタル・インターネット統合ブラウザ「ROBRO」と「カザスチャンネル」の連携
- NFRM™の赤外線通信対応の商用サービス開始
- ワンタイムURL「メールでGO!」を利用した権利認証サービスの開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

▼赤外線通信対応



▼カザスチャンネル on ROBRO



映像の配信

「NFRM™サービス」 視聴環境の整備



- 国内主要PCメーカーによる『NFRM™ PC Viewer』プリインストール
- 地上デジタル・インターネット統合ブラウザ「ROBRO」と「カザスチャンネル」の連携
- NFRM™の赤外線通信対応の商用サービス開始
- ワンタイムURL「メールでGO!」を利用した権利認証サービスの開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

▼赤外線通信対応



▼カザスチャンネル on ROBRO

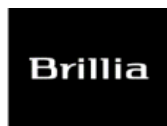


映像の配信

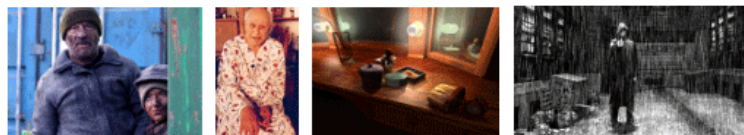
「NFRM™サービス」コンテンツの拡充



- ギガネットワークス運営の「ギガミランカ」オープン(現在1,500コンテンツ)
- 「ショートショート フィルムフェスティバル&アジア」168作品を配信
- 携帯向けコンテンツの制作プロデュース+配信「恋する血液型」
(デスペラード・ギガネットワークス製作投資)



◀ ショートショート
フィルムフェスティバル
&アジア



恋する血液型



(c) 恋する血液型制作委員会

◀ 恋する血液型

ギガミランカ ▶



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08 上期事業展開ハイライト②

コンテンツ事業②

- ▶ **メディカルコミュニケーション、ウィルコム等と携帯・パソコンで自身の電子カルテ情報を管理できる「ポケットカルテ」テストサービス開始**
- ▶ **フェイス、クレディセゾンと提携し、パソコン向けコンテンツ配信サイト「永久不滅コンテンツ」を開始**
- ▶ **ブレイブ、アーティストストア「viBirth」において、世界最大のSNS「MySpace」と音楽事業で提携**
- ▶ **ブレイブ、「iTunes」で再生中の楽曲歌詞を自動表示するサービス「KASIMO(カシモ)」を開始**
- ▶ **フェイス、ローズオンラインにて、「アドウェイズ」と提携、無料でポイントが貯まる「ROSE POINT ISLAND」を開始**
- ▶ **デスペラード プロデュース作品「パコと魔法の絵本」の大ヒット**



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

医療・健康情報の配信

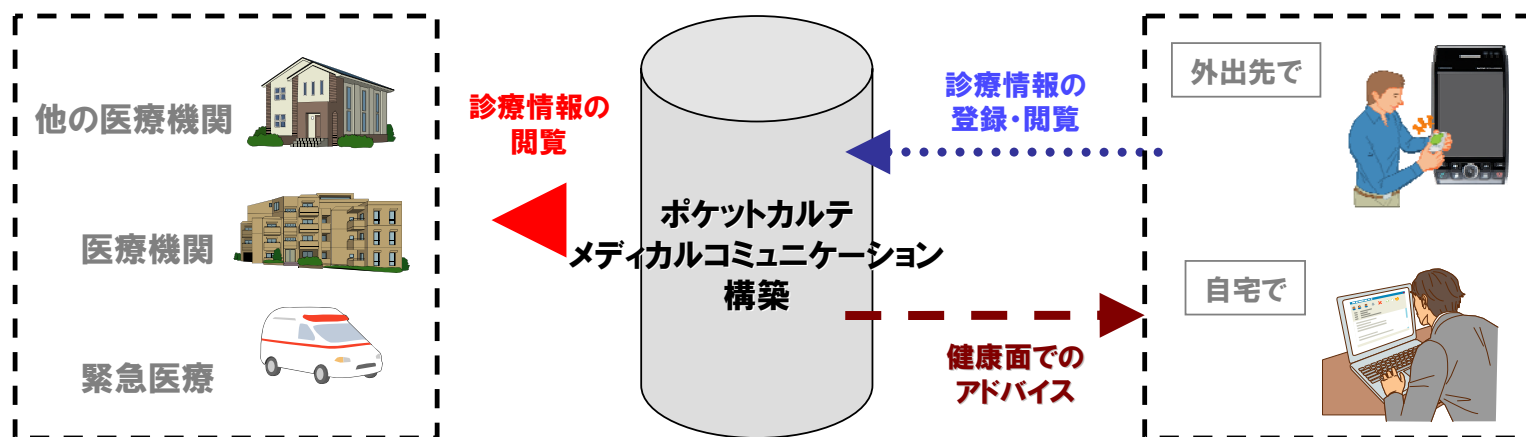


■ポケットカルテ 無料正式サービス開始(10月1日)

ウィルコム等とのアライアンスにより、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。

<ユーザーメリット>

- ①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
- ④PHSの為、病院内での使用も可能



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

音楽関連の配信



■ viBirth × MySpace

ブレイブ、世界最大級のSNS
「MySpace」とアーティストストア
「viBirth」が音楽事業で提携

myspace.com BETA Japan
MySpaceトップ | MySpaceアーティスト登録はこちらから

アーティスト支援サービス

アーティスト活動をサポートする
各種サービスをご紹介！
ラインナップも今後追加予定です！

viBirth

ROBBO

新着のお知らせ

viBirthサービススタート！
永らくお待ちいたしました！「viBirth」サービスがスタートしました。MySpaceのプロフィール上で楽曲の販売が出来て、そのうえ、iTunesやモバイルでも販売も出来ます！「viBirth」は様々な機能があなたのアーティスト活動をサポートしてくれるサービスです。

フレンドになってサービス新着情報をゲット

フレンドになる

「お知らせ」などでアーティスト向けサービス情報をお伝えします。

■ KASIMO

ブレイブ、「iTunes」で再生中の
楽曲歌詞を自動表示する新サー
ビス「KASIMO(カシモ)」を開始

KASIMO Viewer

iTunesで歌詞を
読む。見る。楽しむ。

FREE

KASIMO Viewer プラグインはiTunesで再生中の音楽に歌詞を表示することができます。

あなたのiTunesに KASIMO Viewer プラグインをインストールすると5万曲の歌詞データベースから歌詞を自動的に検索し表示する事が可能になります。
iTunes Storeで3000曲以上のJ-POP BGMカラオケを配信中のアーティスト「BGManJ」の全曲対応オフィシャル歌詞プラグインとしてご利用頂けます。

幾千も重なった幾月は
星たちの深い夢さえ消した
読みかけのお便箋をよじて
夕暮れにランプアップ
西向きの扉をあけたら
忍び込む朽ち果てた夜影
暗闇に昇る真紅の月
終わりになき始まりを信じるよ

PLUG-IN
ダウンロード

■ About KASIMO



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

映像コンテンツのプロデュース

デスペラード プロデュース 「パコと魔法の絵本」の大ヒット



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08 上期事業展開ハイライト③

電子マネー事業

- ▶ 全国のセブン-イレブンにて「WebMoney」の販売を開始、
- ▶ ウェブマネー、無料でWebMoneyが貯まる「ウェブマネーポイントパーク」サービス開始
- ▶ ウェブマネー、「じぶん銀行決済」でWebMoneyの販売を開始
- ▶ ウェブマネー、イーモバイルのモバイル通信料プリペイドサービス「EMチャージ」WebMoneyの利用が可能に
- ▶ ウェブマネー、クレジットでの購入によりポイントが貯まる「ウェブマネー ウォレット+(プラス)」が誕生

•グループ会社各社の概要はP.57～59を参照



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

広告ソリューション



■ポイントパーク

①ポイントパークで、ショッピング、会員登録等する



②「WebMoney」を獲得、ウォレットへ自動的にチャージ



③加盟店で利用



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ポイント提供の開始

■ウェブマネー ウォレット+(プラス)

クレジットカードによる「WebMoney」の購入で、
専用ポイント「ゴールド(G)」を付与。

<特典>

- ①「ゴールド(G)」を限定アイテムへ交換
- ②「ゴールド(G)」を「WebMoney」へ交換
- ③購入額に応じたステータス特典

お得なWebMoneyございます。
「ウェブマネー ウォレット+」誕生



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08通期 業績予想



Mobile



Game



Internet



Computer

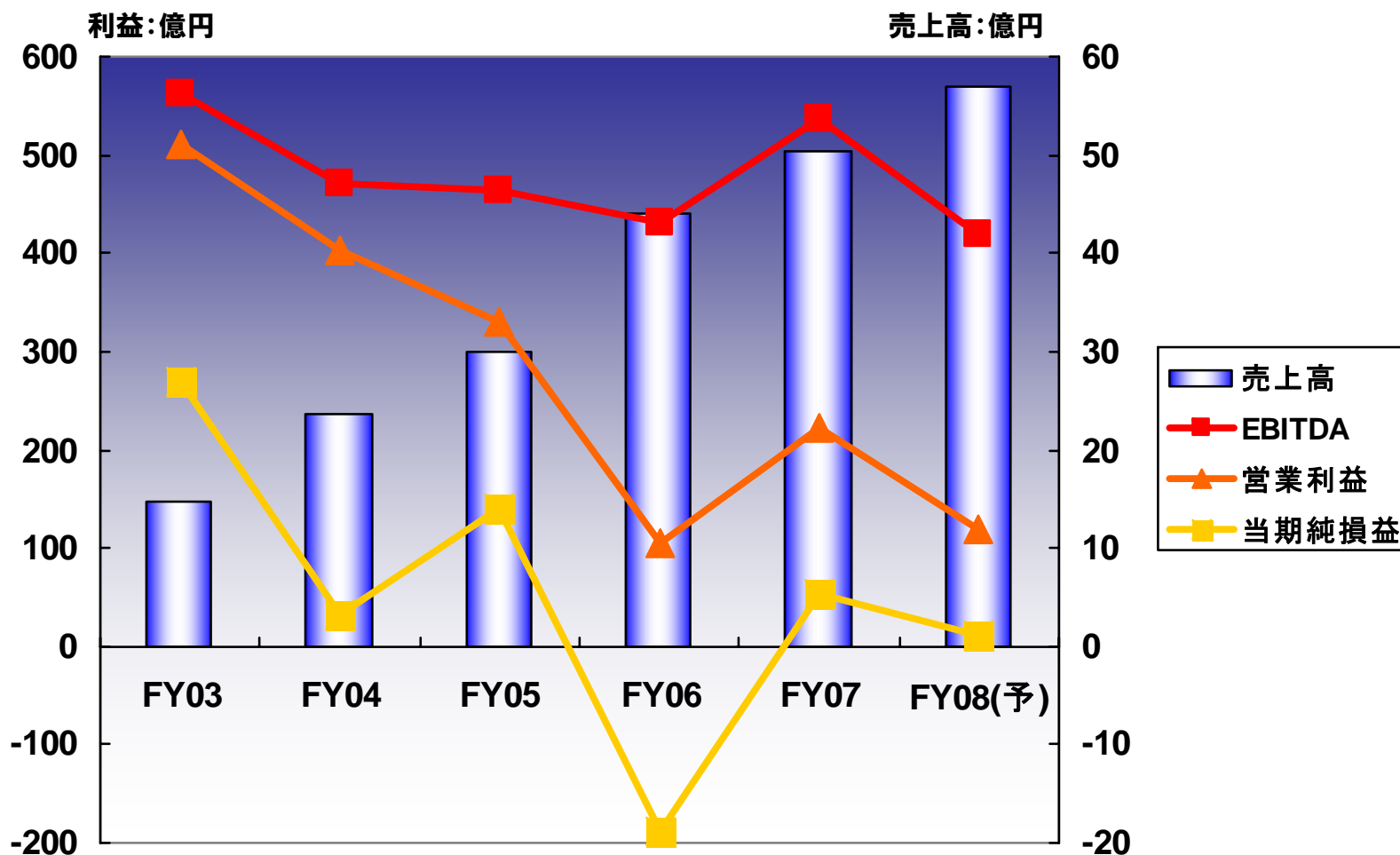


Technology

FY08 業績予想



電子マネー事業の拡大等により、売上高は引き続き高い伸びを見込む。
 利益面では、現在取り組んでいる新マーケット創造のための企画開発・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

事業戰略



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ビジネス・コンセプト



送り手 = 伝えたい

受け手 =
見 / 聴き / 知りたい

広義の
コンテンツ
例えば映像・音楽

フェイス



Faith

ユーザー



Mobile



Game



Internet



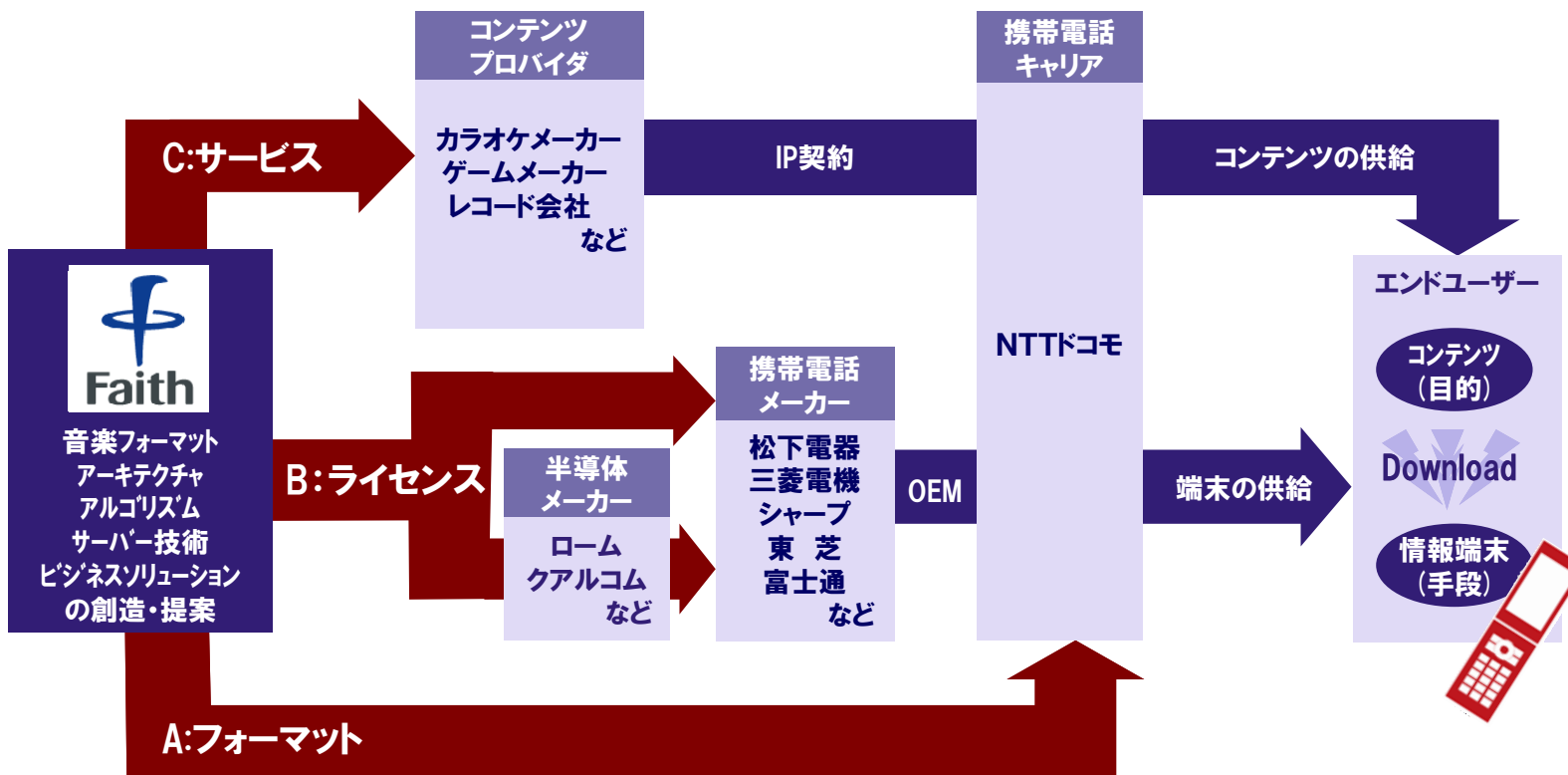
Computer



Technology

ユーザーの価値観の進化をいち早く捉え
その時代に最も適した
情報伝達手段でコンテンツを届ける

ビジネスモデル



着信メロディのビジネスモデル

ネットワークの進化



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



Mobile



Game



Internet



Computer



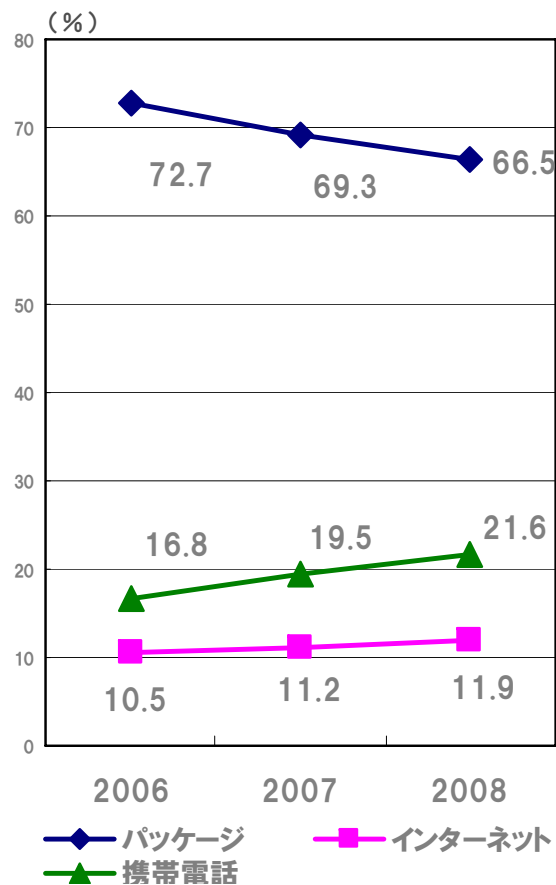
Technology

進化するユーザーニーズを実現するネットワーク

デジタルコンテンツ市場の伸張

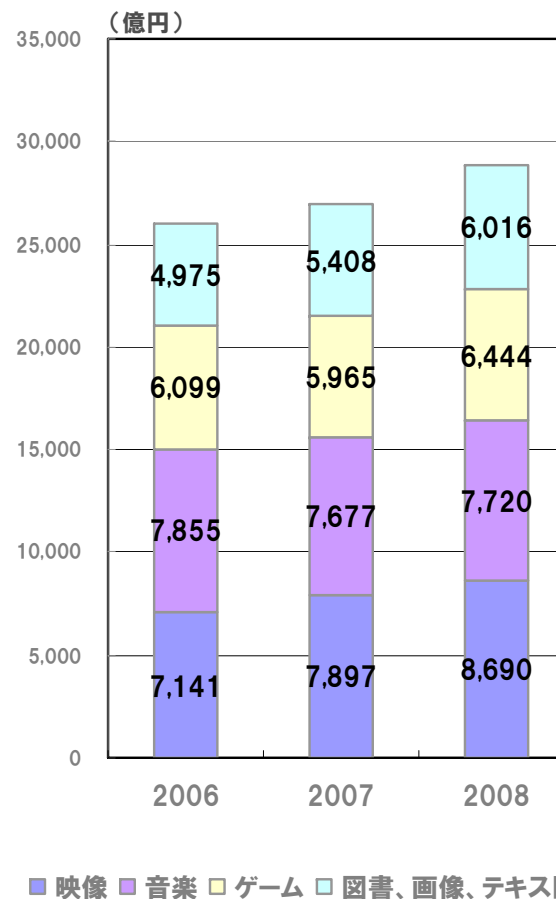


■ デジタルコンテンツの
流通メディア別割合の経年変化

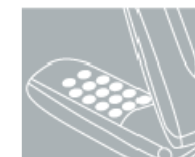


出典：(財) デジタルコンテンツ編「デジタルコンテンツ白書2008」

■ デジタルコンテンツの
分野別規模の経年変化



出典：(財) デジタルコンテンツ編「デジタルコンテンツ白書2008」



Mobile



Game



Internet



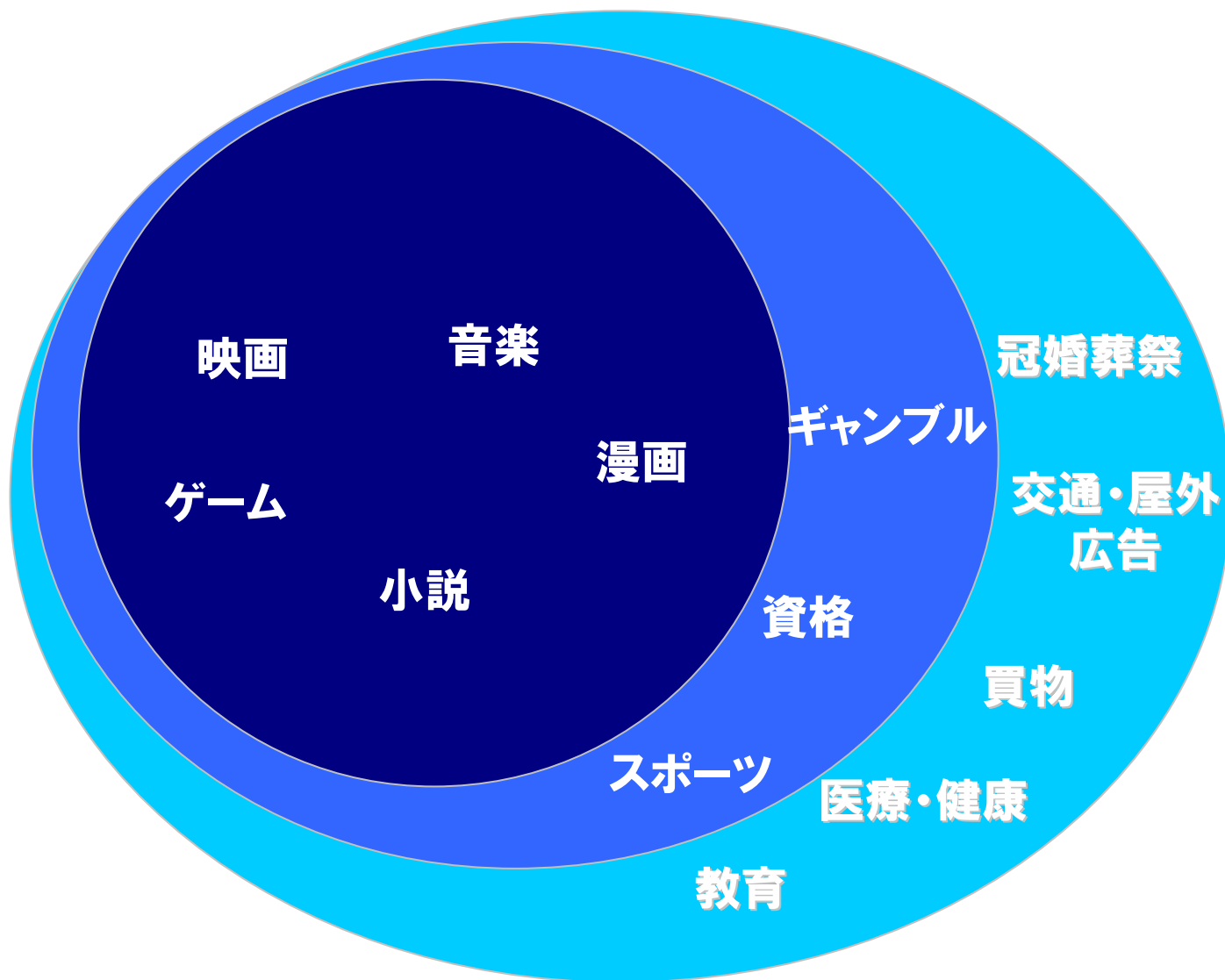
Computer



Technology

多様化するデジタルコンテンツ

デジタルコンテンツビジネス領域の拡大



Mobile



Game



Internet

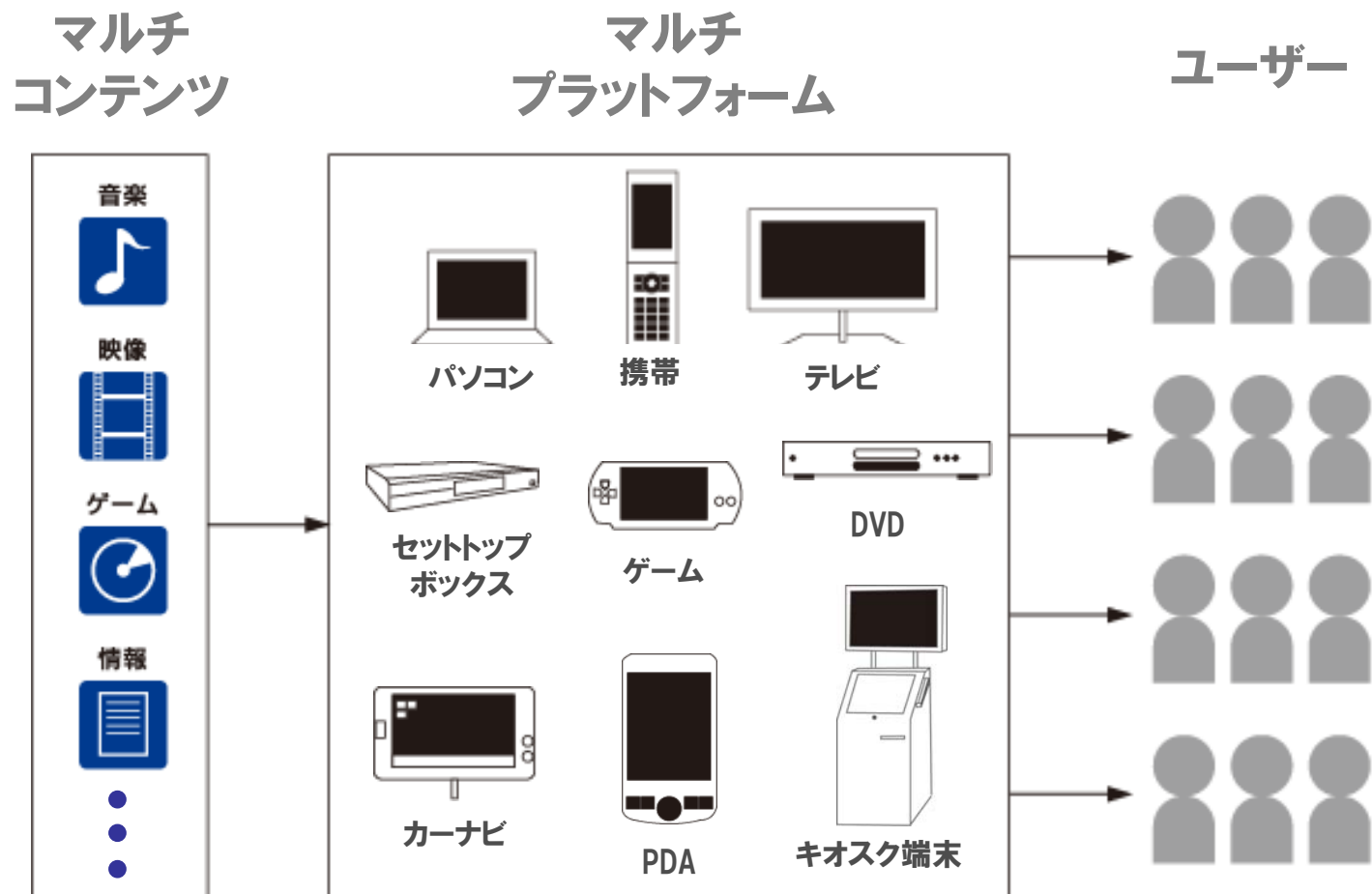


Computer



Technology

マルチコンテンツ・マルチプラットフォーム戦略



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

市場のニーズに即座に対応し、
ネットワーク・端末を問わずユーザーへ届ける



マルチコンテンツ・マルチプラットフォーム戦略

Case Study



Mobile



Game



Internet

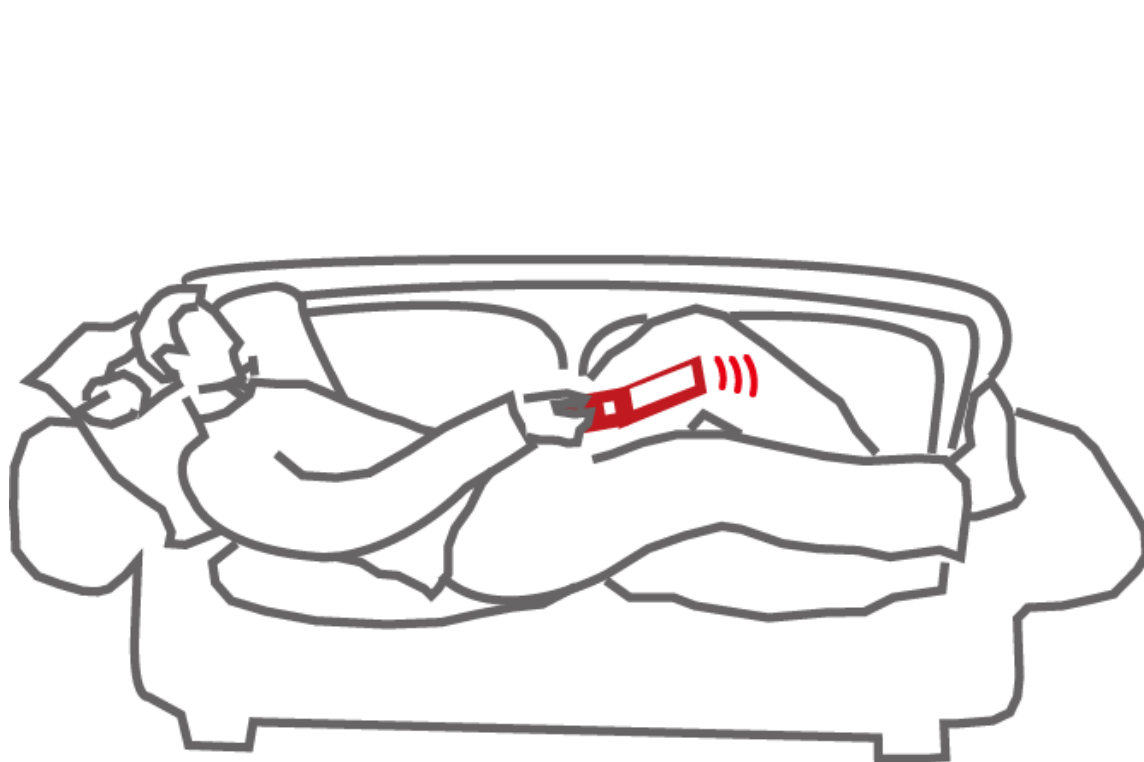


Computer



Technology

NFRM™ ～カザスチャンネル～ ①



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

自宅リビング／大画面で視聴

NFRM™ ～カザスチャンネル～ ②



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

外出先／検索・購入・視聴

NFRM™ ～カザスチャンネル～ ③



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

出張先／パソコンで視聴

携帯端末にカルテデータ

MEDICAL INFORMATION SERVICE
POCKET 

MEDICAL INFORMATION SERVICE
POCKET **Karte**



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

病院で、過去の診療記録を照会

携帯で個人認証



GPASS



Mobile



Game



Internet



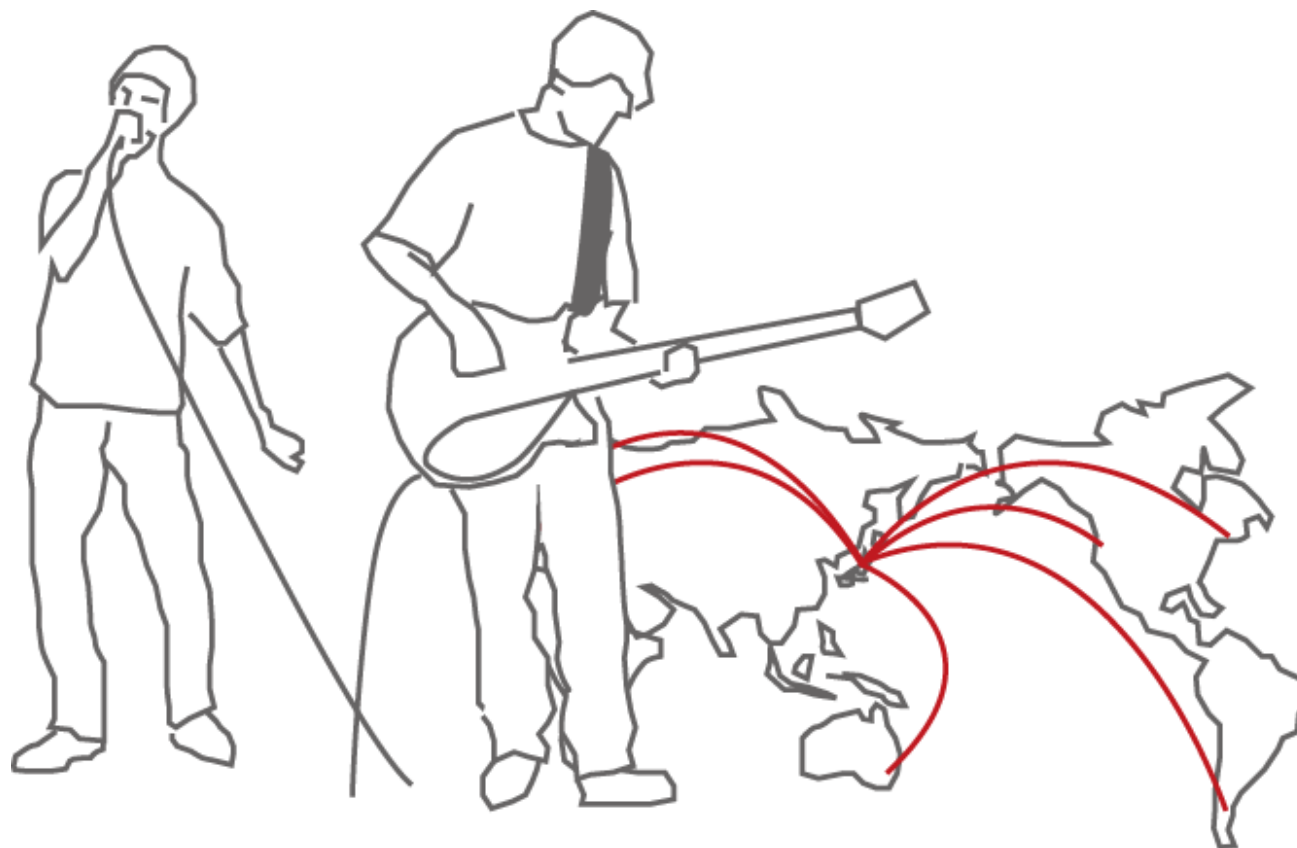
Computer



Technology

インターネットカフェで、マイページにログイン

世界中で音楽を販売



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

自宅から音楽を世界に発信

マルチコンテンツ・マルチプラットフォーム戦略



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

フェイス・グループ企業理念

あるものを追うな。ないものを創れ。

私たちが見ているのは、「いま」ではなく「これから」。
現在の社会に既にあるものを追わず、
将来の社会にとって価値があるものをゼロから創る。
笑顔あふれる心豊かなライフスタイルを全てのひとへ。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

グループ・シナジー



ユーザーニーズをいち早く捉え、
グループが有機的に連動し、
具現化。
新たな市場を創造する。


Faith



Mobile



Game



Internet

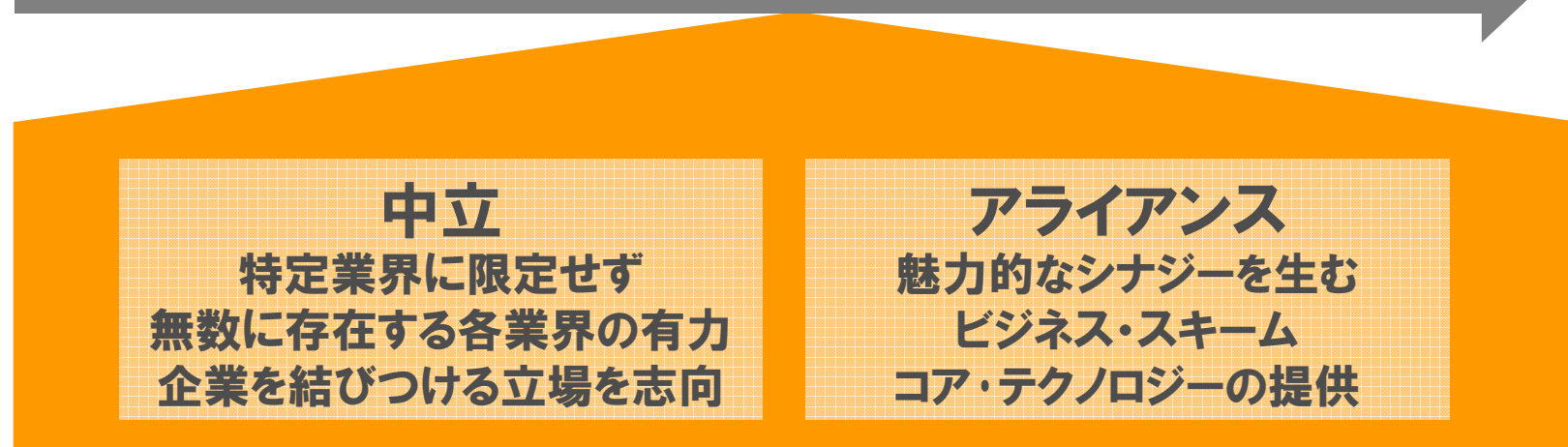
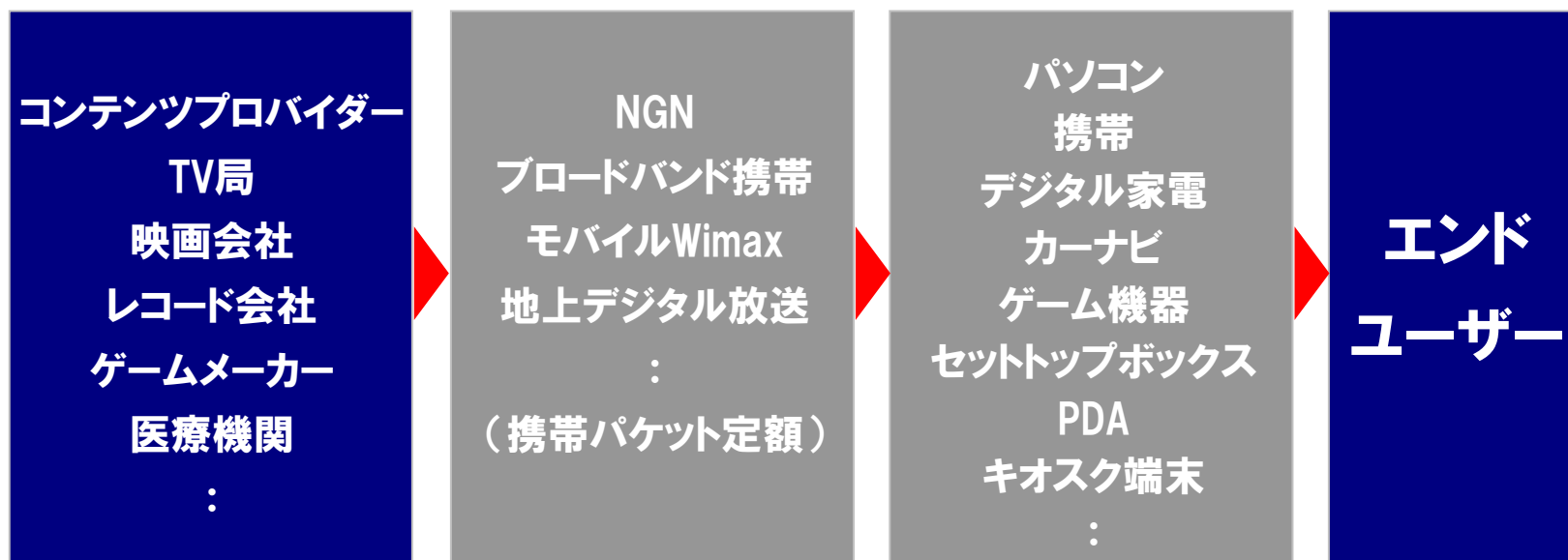


Computer

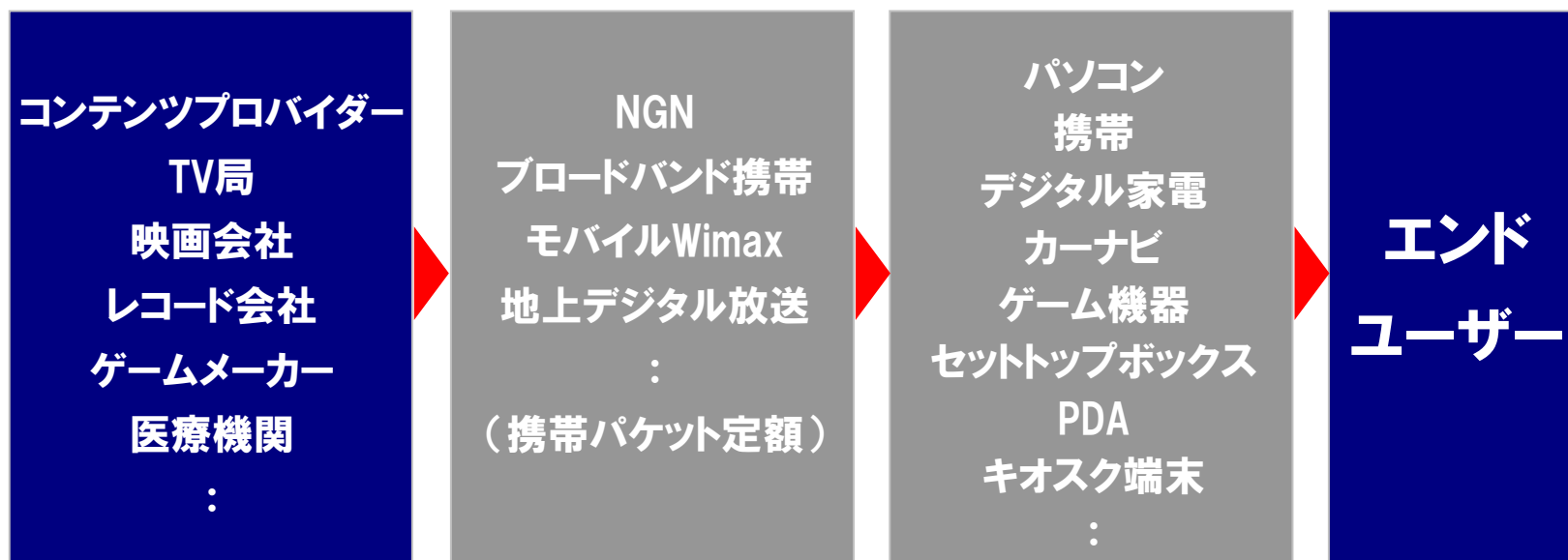


Technology

アライアンス戦略



アライアンス戦略





ご清聴ありがとうございました



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

FY08第2四半期累計期間 セグメント別連結業績 (前年同期との比較)

(単位:百万円)



	FY07 1H	FY08 1H	対前期 増減額	同左 増減率	同左 増減要因	通期 見込み	進捗率
売上高	23,452	25,291	1,838	7.8%		54,600	46.3%
コンテンツ	8,345	6,592	▲ 1,752	-21.0%	着信メロディ配信関係の減収約7億円(単体約4億円、ギガネットワークス約3億円) 海外再編に伴う減収約9億円(米国コンテンツ配信事業売却4.3億円、南米TakeNET社売却3.5億円、Faith Technologies清算1.2億円)	14,700	44.9%
電子マネー	14,300	17,998	3,697	25.9%	オンラインゲーム中心に決済金額が引続き高伸	38,300	47.0%
その他	805	700	▲ 105	-13.1%		1,600	228.6%
営業利益	1,066	907	▲ 158	-14.9%		1,000	90.8%
コンテンツ	785	732	▲ 52	-6.7%	着信メロディ配信関連減収 △約7億円 広告宣伝費の減少 +約3億円 海外赤字子会社の売却等 +約1億円のれん償却費の減 +約0.5億円 事業運営効率化	580	126.3%
電子マネー	236	150	▲ 86	-36.5%	新サービス開発・運用費用 管理部門の体制強化による費用増	320	46.9%
その他	45	25	▲ 19	-43.5%		100	25.5%
経常利益	884	741	▲ 143	-16.2%		800	92.7%
四半期純利益	960	287	▲ 673	-70.1%		100	287.5%



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08第2四半期累計期間 連結業績 (当初見込みとの比較)



(単位:百万円)

	FY08 1H 当初 見込み	FY08 1H 実績	対当初 予想 増減額	同左 増減率	同左 増減要因	通期 見込み	進捗率
売上高	25,700	25,291	▲ 409	-1.6%	国内コンテンツ事業の新サービス、新ソリューションの開始の一部が下期にずれこむため	54,600	46.3%
営業利益	400	907	507	126.8%	国内コンテンツ事業の新サービス・新ソリューションの開発費、広告宣伝費、コンテンツ調達費等が経費執行が一部下期にずれこむため	1,000	90.7%
経常利益	300	741	441	147.0%	営業利益の増等	800	92.6%
四半期純利益	40	287	247	617.5%	経常利益の増等	100	287.0%



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08 セグメント別通期連結業績予想 (前期実績および当初見込みとの比較)

(単位:百万円)



	FY07	FY08 当初予想	FY08 修正予想	対前期 増減額	同左 増減率	対前期 増減要因
売上高	50,192	57,000	54,600	4,408	8.8%	
コンテンツ事業	16,264	14,700	14,700	▲ 1,564	-9.6%	海外の減 (TakeNET売却、Faith Technologies清算) △約11億円 単体着信メロディソリューションの減収△約7億円 国内コンテンツ事業子会社の増収等
電子マネー事業	32,389	40,700	38,300	5,911	18.3%	需要増に伴う決済額の増加 *【対当初】 足元の加盟店の決済状況を踏まえた見直し
その他	1,538	1,600	1,600	62	4.0%	
EBITDA	5,285	4,200	4,000	▲ 1,285	-24.3%	
コンテンツ事業	4,579	3,300	3,380	▲ 1,199	-26.2%	NFRMサービス等新規配信プラットフォーム企画開発、構築に伴う先行投資負担 リッチコンテンツの制作プロデュース、調達の推進に伴う先行投資負担
電子マネー事業	643	800	520	▲ 123	-19.1%	新サービス開発・運用費用の増 管理部門の体制強化に伴う費用増 *【対当初】 新規サービスと既存販売チャネル低減施策の遅れ
その他	64	100	100	36	56.3%	
営業利益	2,266	1,200	1,000	▲ 1,266	-55.9%	
コンテンツ事業	1,674	500	580	▲ 1,094	-65.4%	NFRMサービス等新規配信プラットフォーム企画開発、構築に伴う先行投資負担 リッチコンテンツの制作プロデュース、調達の推進に伴う先行投資負担
電子マネー事業	527	600	320	▲ 207	-39.3%	新サービス開発・運用費用の増 管理部門の体制強化に伴う費用増 *【対当初】 新規サービスと既存販売チャネル低減施策の遅れ
その他	63	100	100	37	58.7%	
経常利益	1,909	1,000	800	▲ 1,109	-58.1%	営業利益の減
当期純利益	537	100	100	▲ 437	-81.4%	経常利益の減



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08第2四半期累計期間 連結実績推移



(単位:百万円)

	FY04 1H	対前期 増減額	同左 増減率	FY05 1H	対前期 増減額	同左 増減率	FY06 1H	対前期 増減額	同左 増減率	FY07 1H	対前期 増減額	同左 増減率	FY08 1H	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	10,521	5,602	113.8%	13,249	2,727	25.9%	20,193	6,944	52.4%	23,452	3,258	16.1%	25,291	1,838	7.8%
コンテンツ事業	5,390	530	10.9%	6,373	983	18.2%	8,542	2,169	34.0%	8,345	▲ 196	-2.3%	6,592	▲ 1,752	-21.0%
電子マネー事業	5,127	5,127	—	6,854	1,726	33.6%	9,891	3,037	44.3%	14,300	4,409	44.6%	17,998	3,697	25.9%
MVNO事業	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—	▲ 1	—	—	—	—
その他	3	—	—	21	18	544.10%	1,758	1,736	8055.5%	805	▲ 952	-54.2%	700	▲ 105	-13.1%
EBITDA	2,230	—	—	2,466	236	10.5%	2,185	▲ 281	-11.3%	2,569	384	17.6%	2,331	▲ 238	-9.3%
コンテンツ事業	2,279	—	—	2,399	120	5.2%	2,624	225	9.3%	2,234	▲ 390	-14.9%	2,067	▲ 167	-7.5%
電子マネー事業	▲ 50	—	—	53	103	—	267	214	403.7%	295	28	10.5%	236	▲ 59	-20.0%
MVNO事業	0	—	—	—	—	—	▲ 723	—	—	—	723	—	—	—	—
その他	1	—	—	14	13	1300.0%	17	3	0	40	23	135.3%	28	▲ 12	-30.0%
営業利益	1,909	▲ 619	-24.4%	1,940	30	1.6%	644	▲ 1,296	-66.7%	1,066	422	65.6%	907	▲ 158	-14.9%
コンテンツ事業	2,016	—	—	1,931	▲ 85	-4.2%	1,285	▲ 646	-33.4%	785	▲ 500	-38.9%	732	▲ 52	-6.7%
電子マネー事業	▲ 106	—	—	▲ 5	101	—	210	215	—	236	26	12.4%	150	▲ 86	-36.5%
MVNO事業	—	—	—	—	—	—	▲ 825	—	—	—	825	—	—	—	—
その他	0	—	—	14	—	—	▲ 26	▲ 40	—	45	71	-268.1%	25	▲ 19	-43.5%
経常利益	1,939	▲ 501	-20.5%	2,027	88	4.5%	563	▲ 1,464	-72.2%	884	321	57.0%	741	▲ 143	-16.2%
四半期純利益	1,014	▲ 276	-21.4%	889	▲ 124	-12.2%	▲ 653	▲ 1,542	—	960	1,613	—	287	▲ 673	-70.1%



Mobile



Game



Internet



Computer

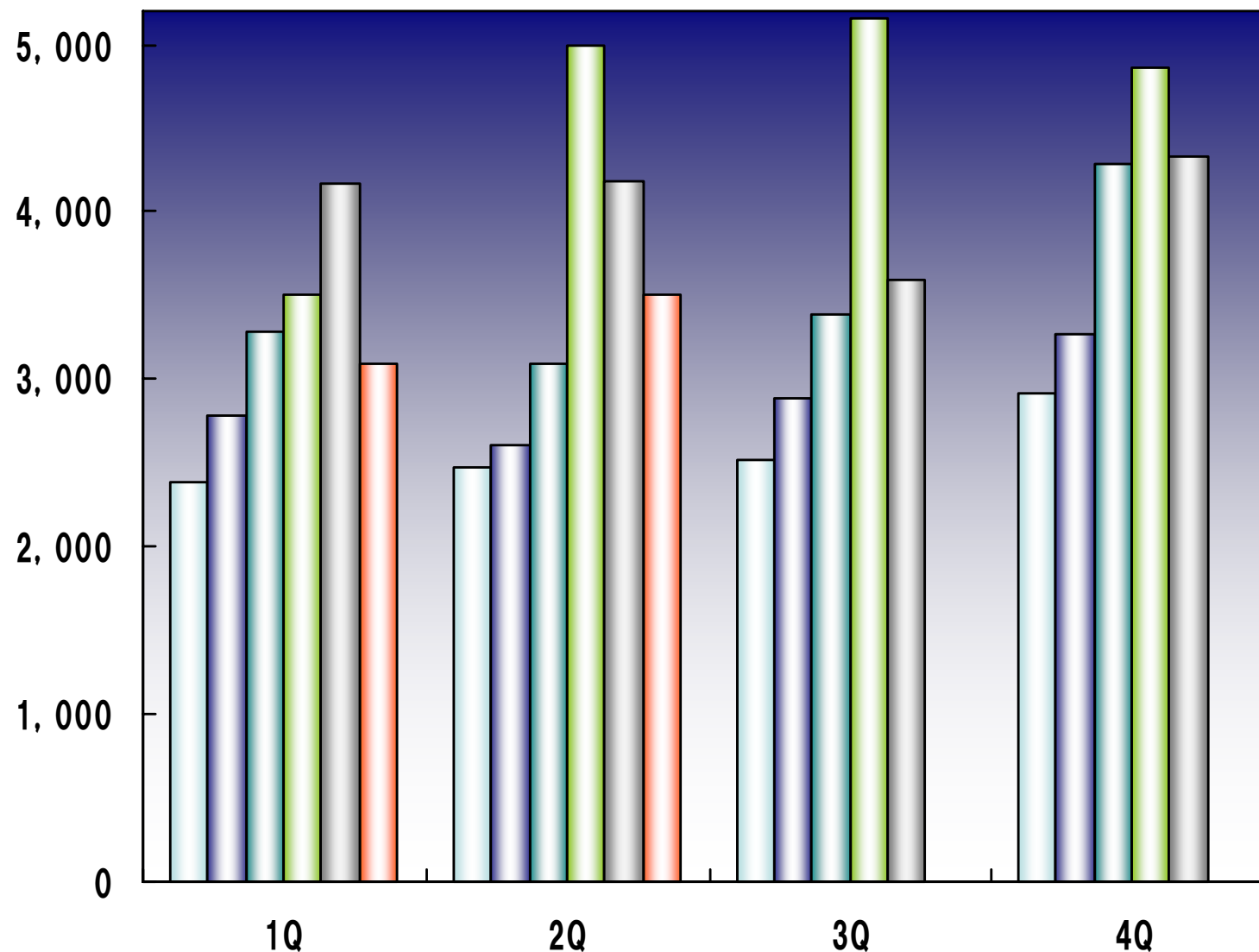


Technology

コンテンツ事業の四半期別売上高推移



(単位:百万円)



- FY03
- FY04
- FY05
- FY06
- FY07
- FY08



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

(注)四半期計数については、FY07までは累積数字のみ管理・開示しておりましたが、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。

コンテンツ事業の四半期別営業利益推移



Mobile



Game



Internet

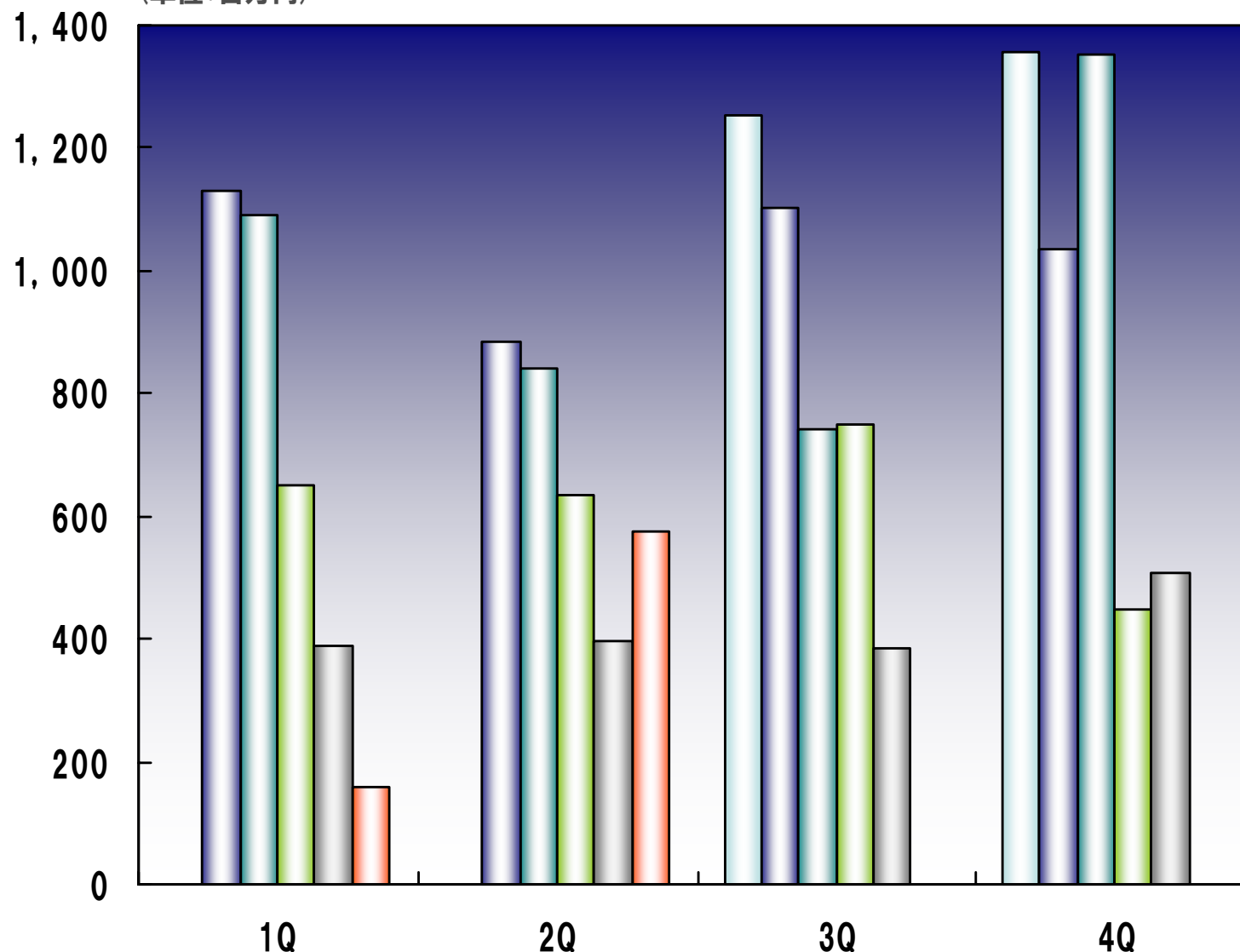


Computer



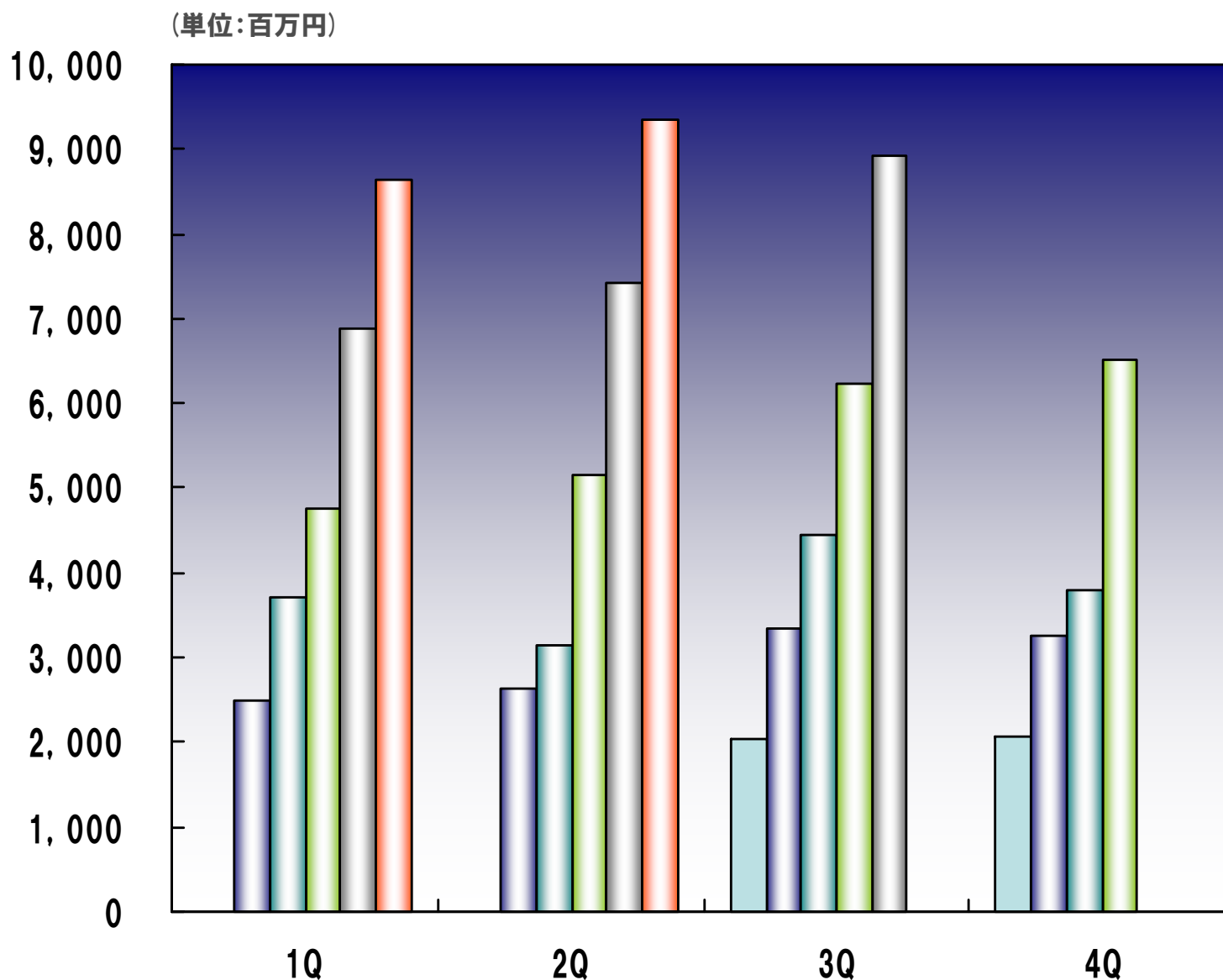
Technology

(単位:百万円)



(注)四半期計数については、FY07までは累積数字のみ管理・開示しておりましたが、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



- FY03
- FY04
- FY05
- FY06
- FY07
- FY08



Mobile



Game



Internet



Computer



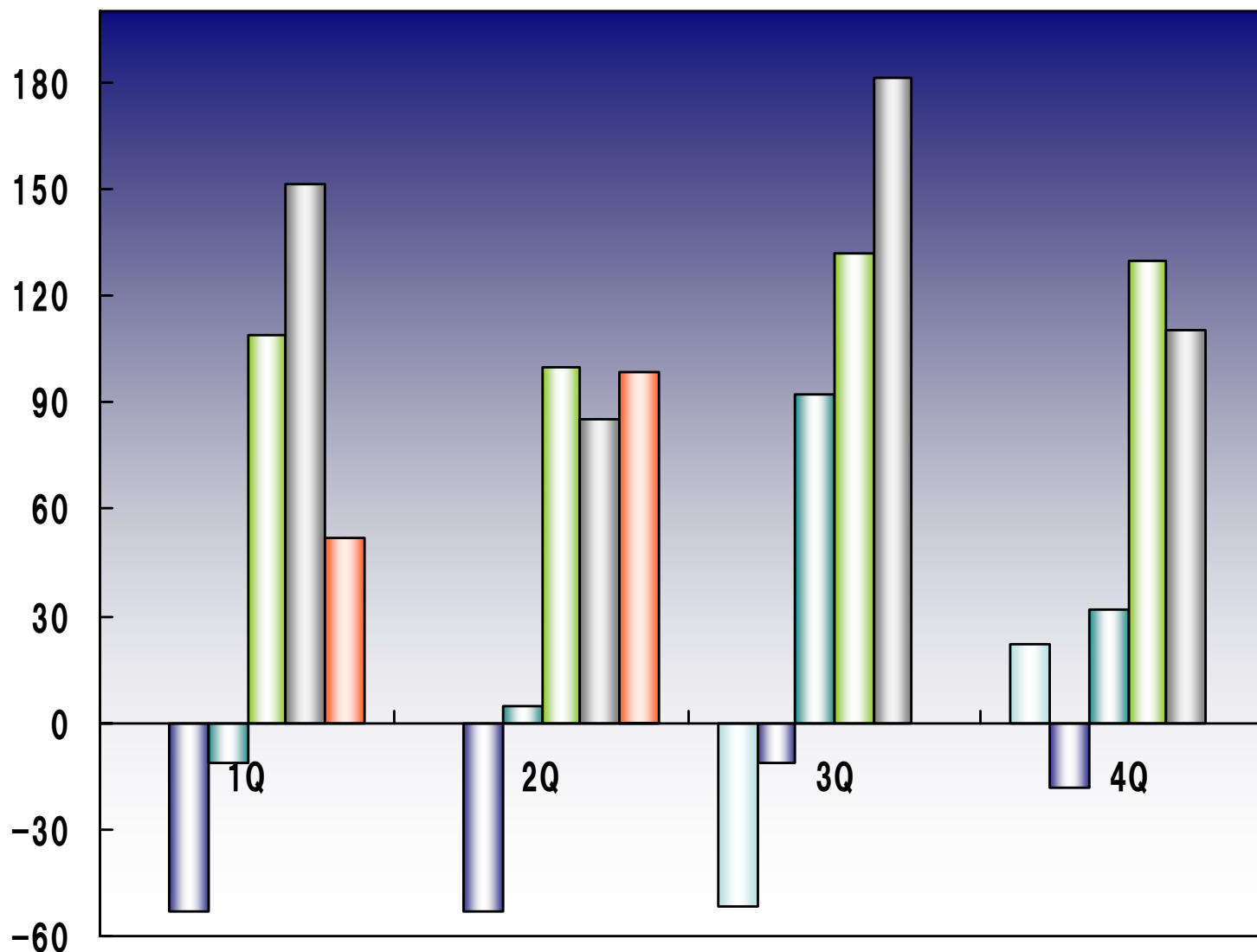
Technology

(注)四半期計数については、FY07までは累積数字のみ管理・開示しておりましたが、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営業利益推移



(単位:百万円)



- FY03
- FY04
- FY05
- FY06
- FY07
- FY08



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

(注)四半期計数については、FY07までは累積数字のみ管理・開示しておりましたが、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。

連結セグメント別四半期実績推移



(単位:百万円)

	FY03				FY04				FY05			
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
売上高	2,416	2,503	4,564	5,188	5,281	5,240	6,569	6,537	7,007	6,242	7,861	8,929
コンテンツ配信事業	2,385	2,475	2,526	2,913	2,786	2,604	2,889	3,270	3,278	3,095	3,384	4,282
電子マネー事業	—	—	2,027	2,057	2,491	2,636	3,337	3,259	3,721	3,133	4,457	3,794
MVNO事業	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	0	0
その他	31	28	11	218	4	0	342	7	8	13	19	852
営業利益	1,196	1,333	1,192	1,394	1,077	832	1,090	1,017	1,086	854	546	904
コンテンツ配信事業	—	2,523	1,254	1,356	1,131	885	1,101	1,034	1,092	839	743	1,354
電子マネー事業	—	—	▲ 52	22	▲ 53	▲ 53	▲ 11	▲ 18	▲ 11	5	92	32
MVNO事業	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	▲ 297	▲ 409
その他	—	6	▲ 10	16	▲ 1	1	0	2	5	9	7	▲ 73
経常利益	1,206	1,235	1,179	1,393	1,090	849	1,060	1,047	1,145	882	575	852
四半期純利益	613	678	630	779	623	391	554	▲ 1,252	513	376	138	410



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

	FY06				FY07				FY08	
	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q
売上高	8,636	11,557	11,916	12,042	11,469	11,982	12,867	13,872	12,070	13,220
コンテンツ配信事業	3,506	5,035	5,139	4,890	4,165	4,180	3,588	4,330	3,090	3,502
電子マネー事業	4,747	5,144	6,231	6,528	6,882	7,418	8,926	9,162	8,637	9,360
MVNO事業	0	1	4	18	—	—	—	—	—	—
その他	382	1,375	540	606	421	384	352	380	342	357
営業利益	350	294	383	32	561	505	580	619	210	697
コンテンツ配信事業	650	635	749	449	389	396	383	506	157	574
電子マネー事業	109	100	132	130	151	85	181	110	51	98
MVNO事業	▲ 361	▲ 463	▲ 454	▲ 553	—	—	—	—	—	—
その他	▲ 49	22	▲ 45	7	20	24	15	3	1	24
経常利益	254	308	340	▲ 50	406	477	594	429	148	593
四半期純利益	▲ 102	▲ 550	▲ 3,132	1,902	971	▲ 10	345	▲ 768	146	140

(注)四半期計数については、FY07までは累積数字のみ管理・開示しておりましたが、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の数字として表示しております。

のれん代の償却額推移



(単位:百万円)

	FY04	FY05	FY06	FY07		FY08		償却期間	償却期限
				2Q累計	通期	2Q累計	通期(予)		
ウェブマネー	82	82	82	45	84	36	73	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	1,062	2,125	1,062	2,125	5年	2011/5
ブレイブ	—	—	—	—	3	1	3	5年	2012/3
MVP	—	—	—	2	4	2	4	5年	2012/3
メディアコンプレックス	—	—	—	4	11	7	15	5年	2012/6
その他	—	—	217	109	217	59	59	—	—
計	322	715	2,627	1,221	2,444	1,168	2,278	—	—



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

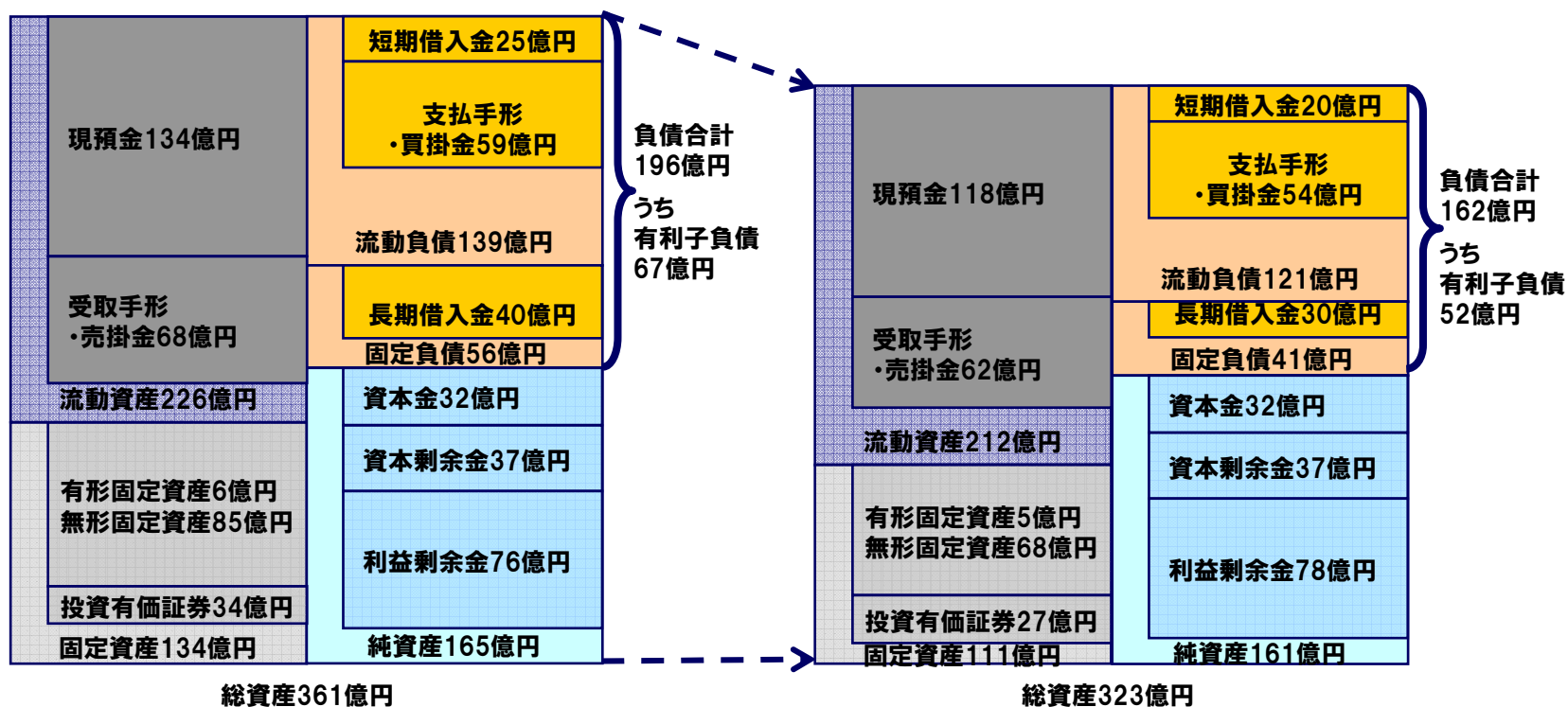
- DigiplugについてはFY04に未償却残額1,936百万円を一括償却(特別損失に計上)
- グッディポイントについてFY06中間期に未償却残額308百万円を一括償却(特別損失に計上)
- TakeNETについてはFY06第三四半期に未償却残額2,218百万円を一括償却(特別損失に計上)
- Faith CommunicationsについてはFY06第三四半期に未償却残額462百万円を一括償却(特別損失に計上)

連結貸借対照表(前期末との比較)



2008年3月末

2008年9月末



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08第2四半期累計期間 連結売上高 (前年同期との比較)



Mobile



Game



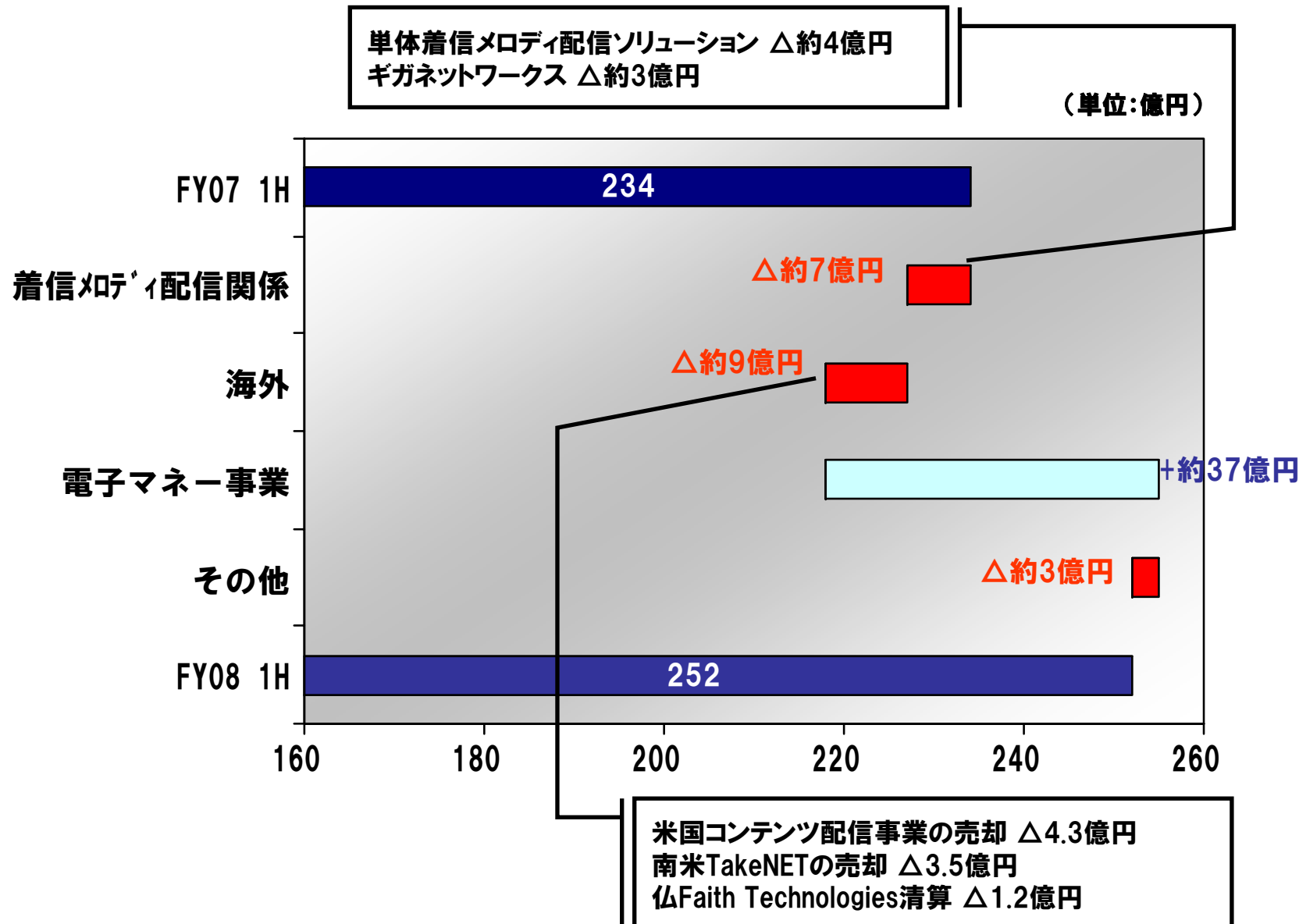
Internet



Computer



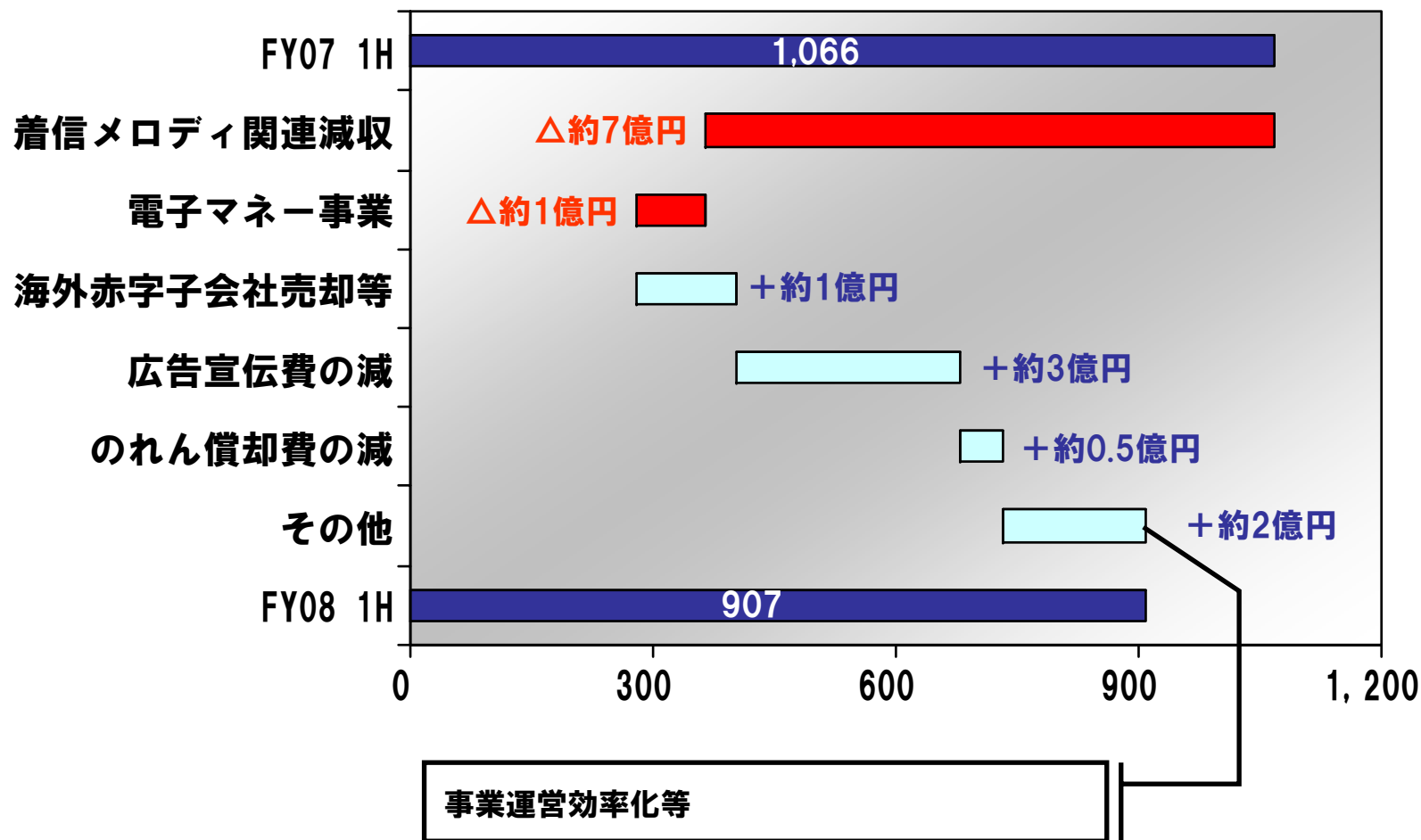
Technology



FY08第2四半期累計期間 営業利益 (前年同期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer

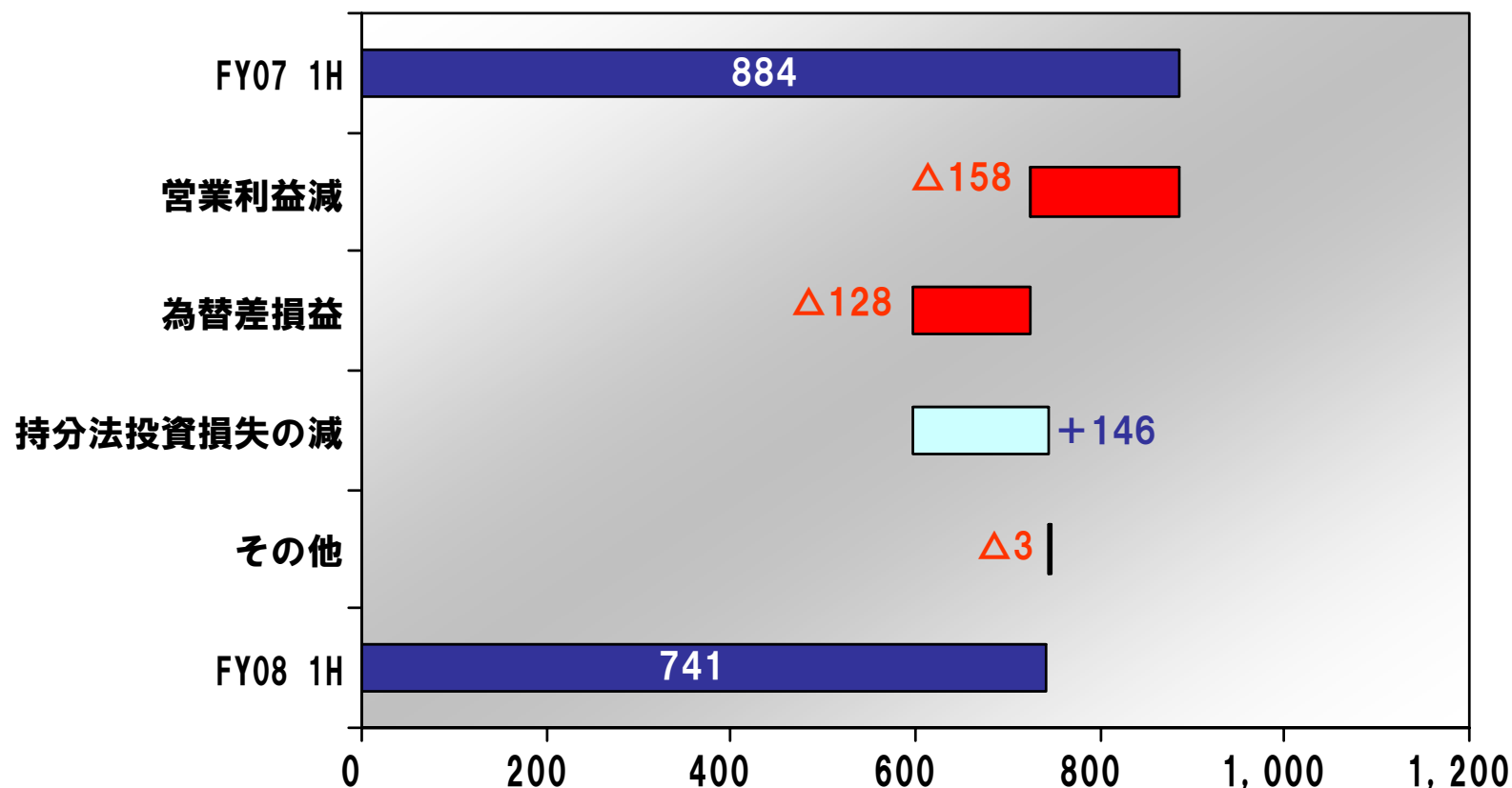


Technology

FY08第2四半期累計期間 経常利益 (前年同期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer



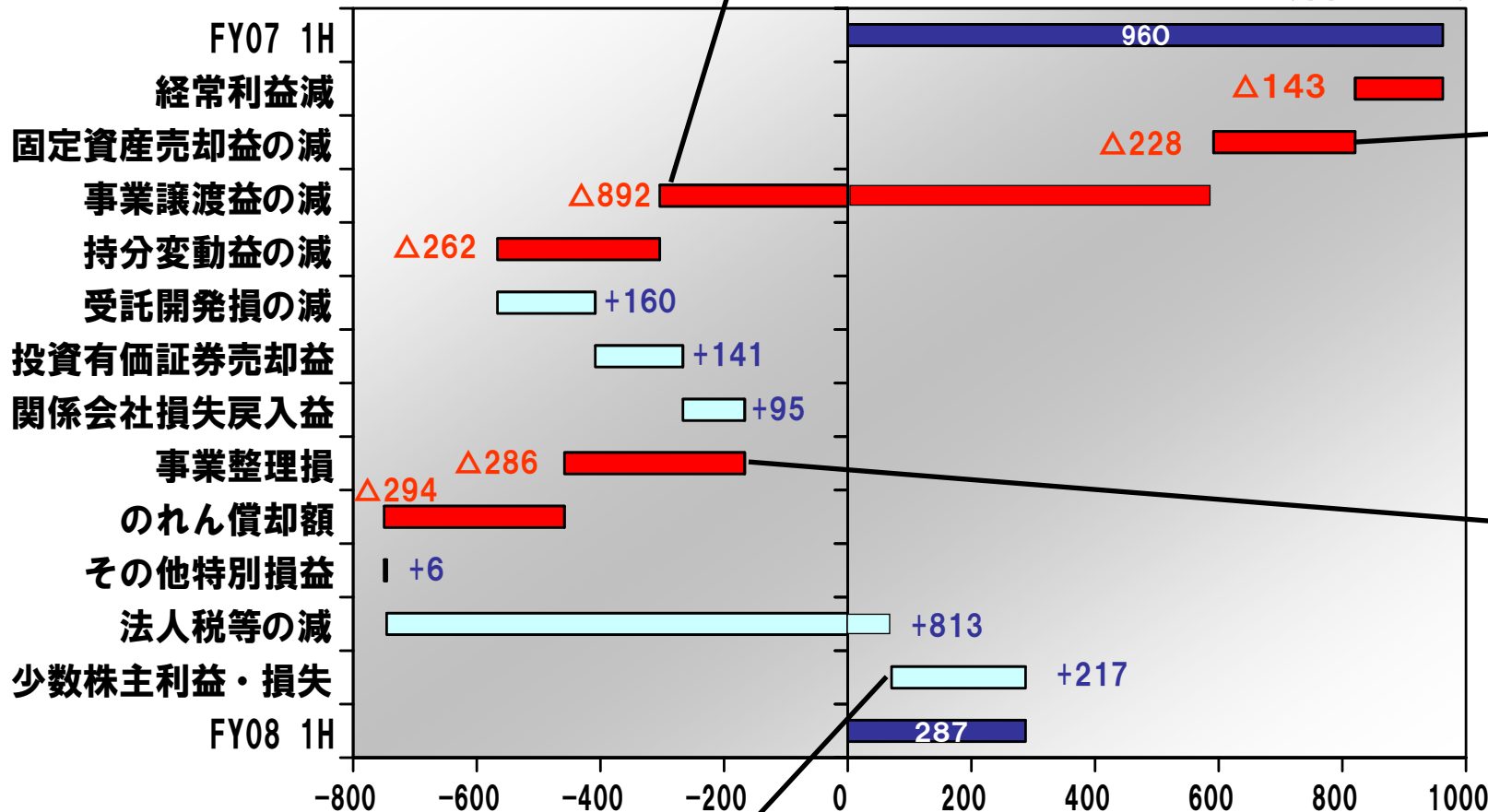
Technology

FY08第2四半期累計期間 純利益 (前年同期との比較)

前期:不動産売却益

前期:現Faith Westの
米国コンテンツ配信事業の売却益

(単位:百万円)



前期:少数株主利益98
当期:少数株主損失119

当期:子会社ウェブマネーにおける新
サービス停止に伴う事業整理損286



Mobile



Game



Internet

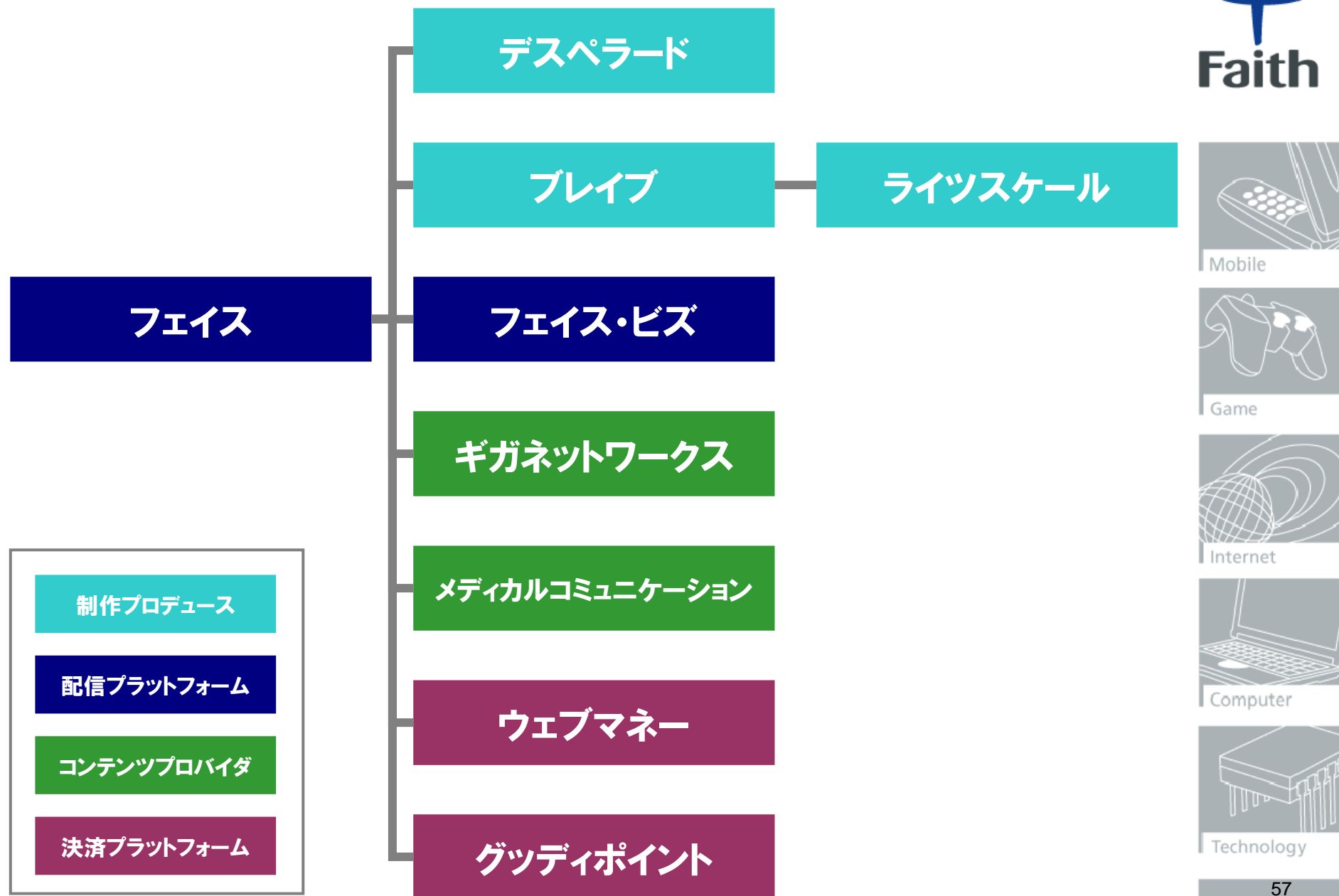


Computer



Technology

主要国内グループ会社一覧



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

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 West

北米において開発・技術ライセンス事業を展開



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

フェイス・グループ概要②



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

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