



FY08(09年3月期) 決算短信補足説明資料

株式会社フェイス

May 13, 2009



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet



Computer



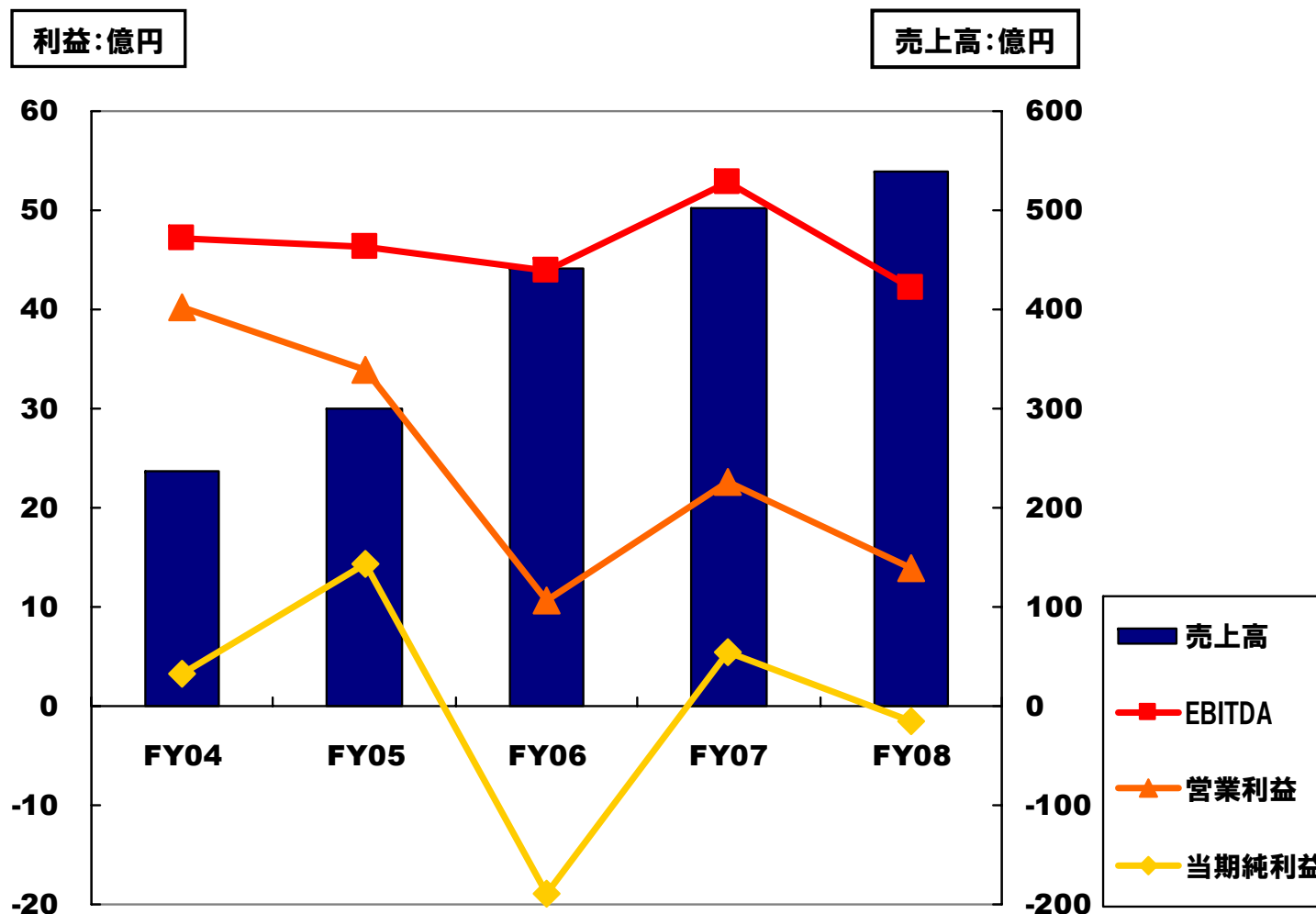
Technology

FY08 通期決算

連結業績ハイライト



電子マネー事業の拡大により、引続き売上高の成長を達成。利益面では、新たなコンテンツ配信プラットフォームの開発やコンテンツ調達費用の増加により減益。



Mobile



Game



Internet



Computer

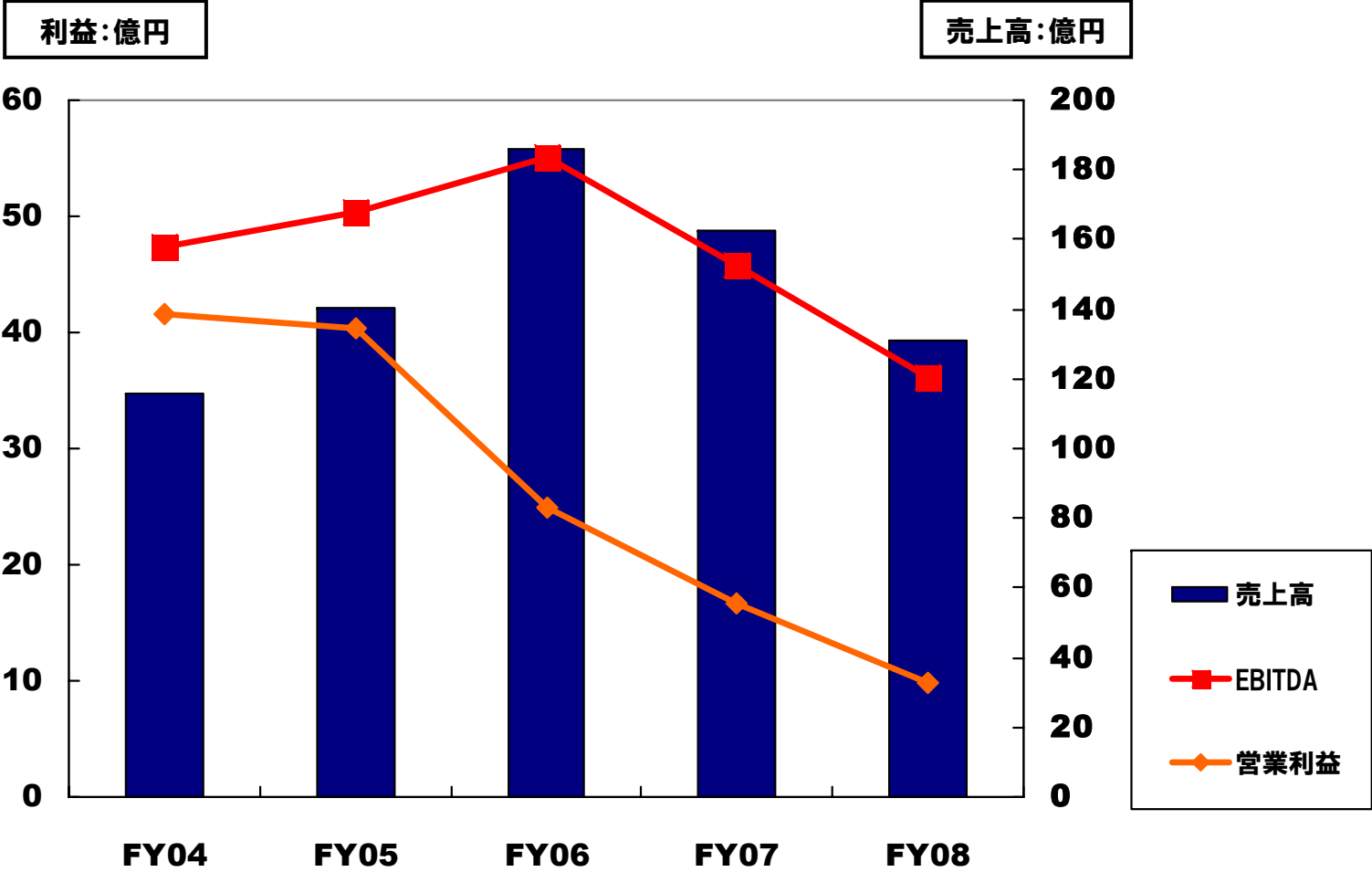


Technology

FY08 コンテンツ事業の業績



売上高は、着信メロディ事業の減収、海外事業再編等により、減収。利益面では、新たなプラットフォームの開発、コンテンツ制作プロデュース・調達コストの増加等により減益。



Mobile



Game



Internet



Computer

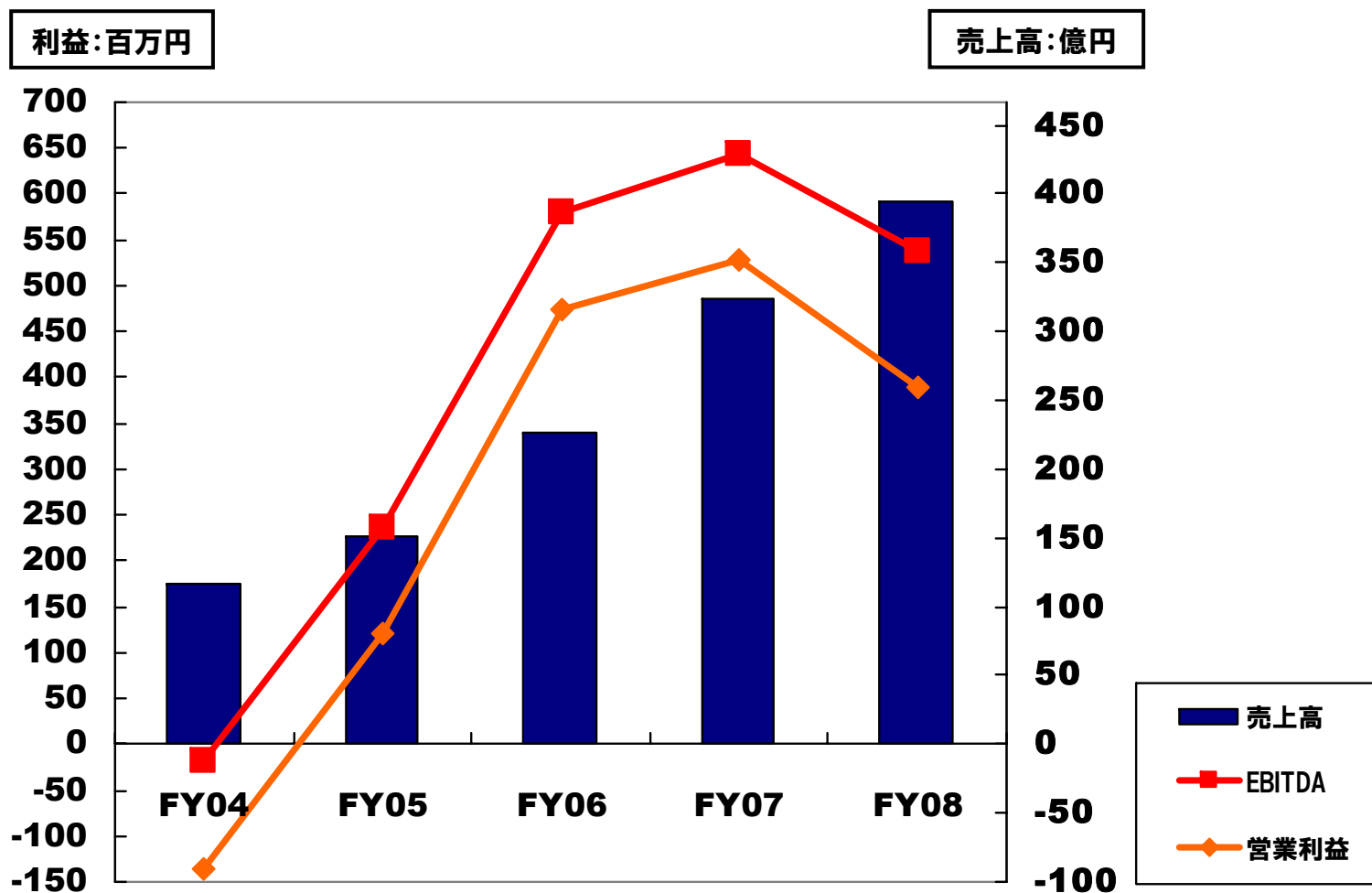


Technology

FY08 電子マネー事業の業績



売上高は、オンラインゲーム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・運用費用の増加等から減益。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08 セグメント別連結業績 (前年同期との比較)



(単位:百万円)

	FY07	FY08	対前期 増減額	同左 増減率	増減要因
売上高	50,192	53,957	3,765	7.5%	
コンテンツ事業	16,264	13,105	▲ 3,159	-19.4%	着信メロディソリューションの減等
電子マネー事業	32,389	39,472	7,083	21.9%	需要拡大による決済額の増加
その他	1,538	1,378	▲ 160	-10.4%	
EBITDA	5,285	4,208	▲ 1,077	-20.4%	
コンテンツ事業	4,579	3,608	▲ 971	-21.2%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	643	537	▲ 106	-16.5%	新サービスの開発/運用費用や管理部門の体制強化による費用増
その他	64	63	▲ 1	-1.6%	
営業利益	2,266	1,425	▲ 841	-37.1%	
コンテンツ事業	1,674	990	▲ 684	-40.9%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	527	388	▲ 139	-26.4%	新サービスの開発/運用費用や管理部門の体制強化による費用増
その他	63	46	▲ 17	-27.0%	
経常利益	1,909	994	▲ 915	-47.9%	営業利益の減
当期純利益	537	▲ 149	▲ 686	-	投資有価証券の評価損、事業見直しに伴う資産の処分、グループ再編に伴う損失等



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

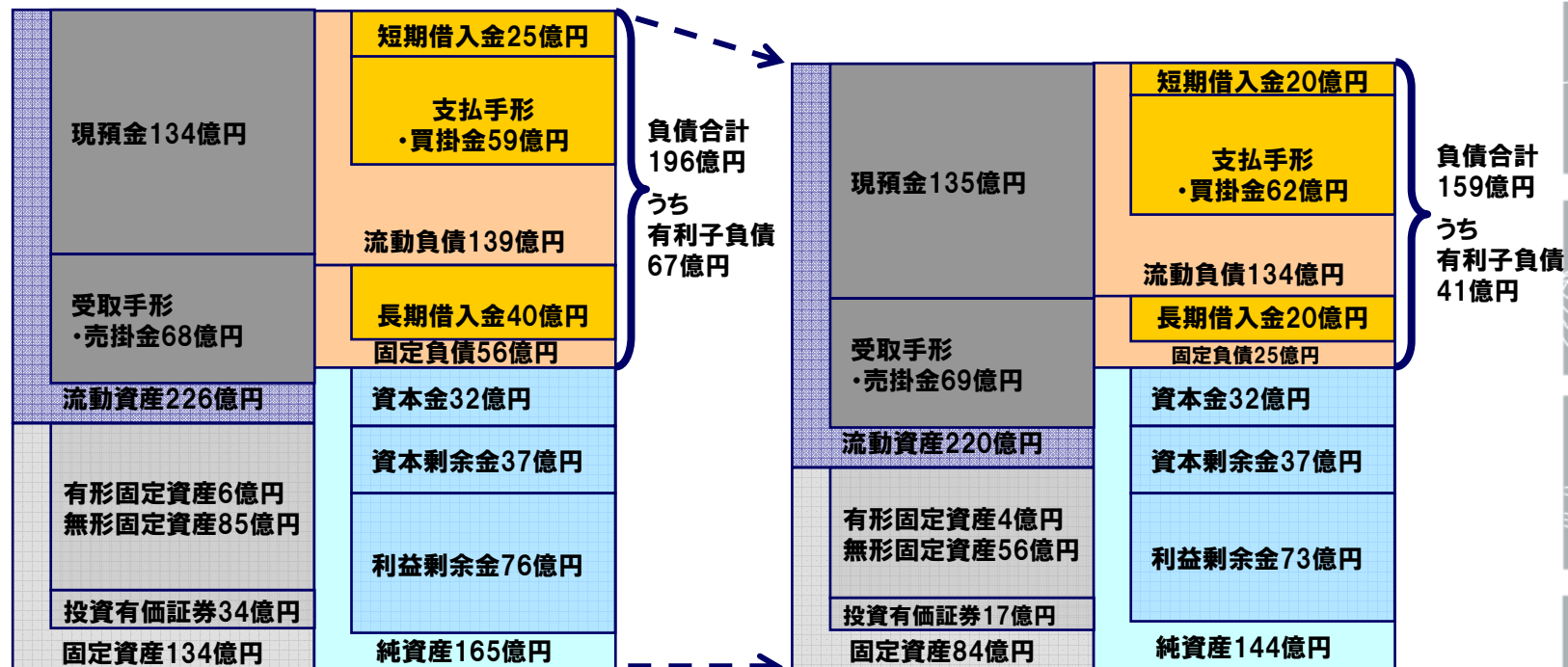
連結貸借対照表(前期末との比較)



有利子負債26億円削減。自己資本比率も2.3ポイント改善(41.5%→43.8%)

■2008年3月末

■2009年3月末



総資産361億円

総資産305億円



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



FY09通期 業績予想



Mobile



Game



Internet



Computer

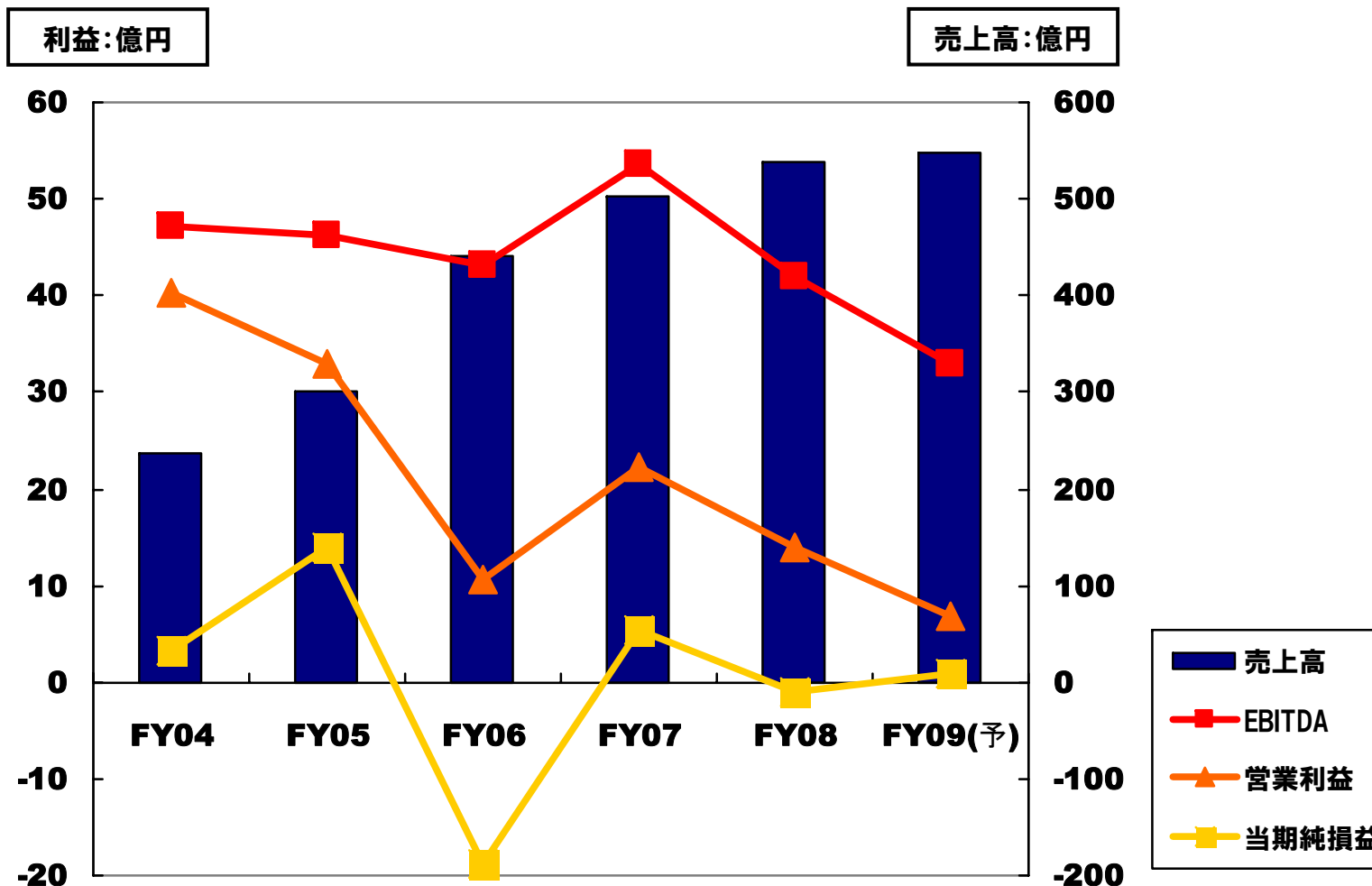


Technology

FY09 通期 業績予想



着信メロディ配信ソリューションは、引き続き減収を見込むも、電子マネー事業の拡大等により、売上高は微増を見込む。利益面では、着信メロディの減収、新たなコンテンツ配信サービスの開発、システム構築、制作プロデュース、プロモーション、コンテンツ調達等を引き続き推進することから、減益を見込む。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY09 連結セグメント別業績予想



(百万円)

	FY08	FY09 (予想)	対前期 増減額	同左 増減率	同左 増減要因
売上高	53,957	54,730	773	1.4%	
コンテンツ事業	13,105	10,360	▲ 2,745	-20.9%	単体着信メロディソリューションの減 着信音再生技術ライセンスの減
電子マネー事業	39,472	43,000	3,528	8.9%	主力のオンラインゲームをはじめとしたデジタルコンテンツ需要増に伴う決済額の増加
その他	1,378	1,370	▲ 8	-0.6%	
EBITDA	4,208	3,323	▲ 885	-21.0%	
コンテンツ事業	3,608	2,584	▲ 1,024	-28.4%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	537	629	92	17.1%	増収効果
その他	77	110	33	42.9%	
営業利益	1,425	680	▲ 745	-52.3%	
コンテンツ事業	990	165	▲ 825	-83.3%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	388	425	37	9.5%	増収効果
その他	60	90	30	50.0%	
経常利益	994	510	▲ 484	-48.7%	営業利益の減
当期純利益	▲ 149	100	249	-	



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

參考資料

FY08 連結セグメント別実績



(単位:百万円)

	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	FY08	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	23,628	▲8,957	61.10%	30,040	▲6,411	27.10%	44,152	▲14,112	47.00%	50,192	▲6,039	13.70%	53,957	▲3,765	7.5%
コンテンツ事業	11,550	▲1,251	12.20%	14,040	▲2,489	21.60%	18,572	▲4,532	32.30%	16,264	▲2,307	-12.40%	13,105	▲3,159	-19.4%
電子マネー事業	11,724	▲7,640	187.10%	15,106	▲3,381	28.80%	22,650	▲7,544	49.90%	32,389	▲9,739	43.00%	39,472	▲7,083	21.9%
その他	353	▲65	22.80%	893	▲540	152.80%	2,905	▲2,011	225.00%	1,538	▲1,366	-47.10%	1,378	▲160	-10.4%
EBITDA	4,712	▲1,015	-17.70%	4,630	▲82	-1.70%	4,395	▲235	-5.10%	5,285	▲890	20.30%	4,208	▲1,077	-20.4%
コンテンツ事業	4,729	▲899	-16.00%	5,033	▲304	6.40%	5,503	▲470	9.30%	4,579	▲924	-16.80%	3,608	▲971	-21.2%
電子マネー事業	▲19	▲62	-145.70%	235	▲254	-	581	▲345	147.10%	643	▲62	10.70%	537	▲106	-16.5%
その他	2	▲54	-95.60%	▲15	▲18	-718.20%	▲1	14	-	64	▲65	-	63	▲1	-1.6%
営業利益	4,017	▲1,097	-21.40%	3,391	▲626	-15.60%	1,060	▲2,330	-68.70%	2,266	▲1,206	113.70%	1,425	▲841	-37.1%
コンテンツ事業	4,152	▲980	-19.10%	4,029	▲122	-3.00%	2,484	▲1,544	-38.30%	1,674	▲810	-32.60%	990	▲684	-40.9%
電子マネー事業	▲136	▲106	355.20%	119	▲256	-	473	▲353	295.40%	527	▲54	11.50%	388	▲139	-26.3%
その他	2	-900.00%	-82%	▲51	▲53	-2479%	▲64	▲13	-	63	▲128	-	46	▲17	-27.0%
経常利益	4,047	▲965	-19.30%	3,455	▲592	-14.60%	853	▲2,601	-75.30%	1,909	▲1,055	123.70%	994	▲915	-27.0%
当期純利益	316	▲2,383	-88.30%	1,438	▲1,122	355.10%	▲1,883	▲3,321	-	537	▲2,420	-	▲149	▲686	-



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08 連結業績 (見込みとの比較)



(単位:百万円)

	FY07	FY08予想	FY08	対見込 増減額	同左 増減率	増減要因
売上高	50,192	54,600	53,957	▲ 643	-1.2%	
コンテンツ事業	16,264	14,700	13,105	▲ 1,595	-10.9%	着信メロディソリューションの減等
電子マネー事業	32,389	38,300	39,472	1,172	3.1%	
その他	1,538	1,600	1,378	▲ 222	-13.9%	
EBITDA	5,285	4,000	4,208	208	5.2%	
コンテンツ事業	4,579	3,380	3,608	228	6.7%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	643	520	537	17	3.3%	新サービスの開発/運用費用や管理部門の体制強化による費用増
その他	64	100	63	▲ 37	-37.0%	
営業利益	2,266	1,000	1,425	425	42.5%	
コンテンツ事業	1,674	580	990	410	70.7%	配信プラットフォームの開発、コンテンツ制作/プロデュース/調達コストの増加等
電子マネー事業	527	320	388	68	21.3%	新サービスの開発/運用費用や管理部門の体制強化による費用増
その他	63	100	46	▲ 54	-54.0%	
経常利益	1,909	800	994	194	-24.3%	
当期純利益	537	100	▲ 149	▲ 249	-	有価証券売却益+約2.6億、関係会社整理損失引当金戻入額+約1億、投資有価証券評価損△2.7億、事業整理損△3.7億、のれん償却△約2.9億



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

のれん代の償却額推移



(単位:百万円)

	FY03	FY04	FY05	FY06	FY07	FY08	FY09(予)	償却期間	償却期限
ウェブマネー	51	82	82	82	84	73	73	10年	2013/9
Digiplug	221	239	—	—	—	—	—	—	—
TakeNet	—	—	531	424	—	—	—	—	—
Faith Communications	—	—	63	94	—	—	—	—	—
グッディポイント	—	—	39	39	—	11	—	—	—
ギガネットワークス	—	—	—	1,771	2,125	2,125	2,125	5年	2011/5
ブレイブ	—	—	—	—	3	3	3	5年	2012/3
MVP	—	—	—	—	4	4	—	5年	—
メディアコンプレックス	—	—	—	—	11	11	—	5年	—
その他	—	—	—	217	217	64	25	5年	—
計	272	322	715	2,627	2,444	2,291	2,226	—	—



Mobile



Game



Internet



Computer



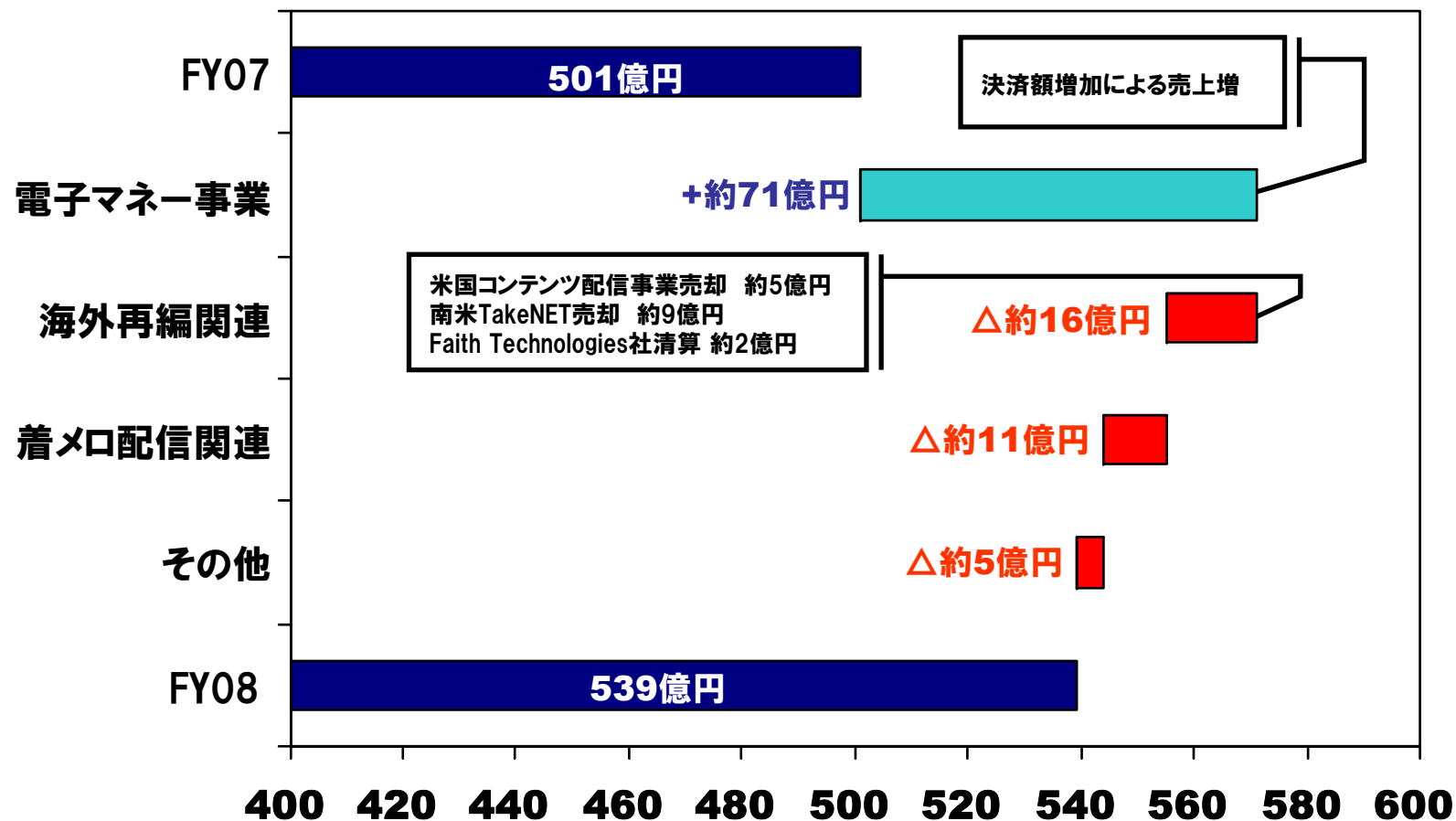
Technology

- 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)

FY08 連結売上高(前期との比較)



(単位:億円)



Mobile



Game



Internet



Computer

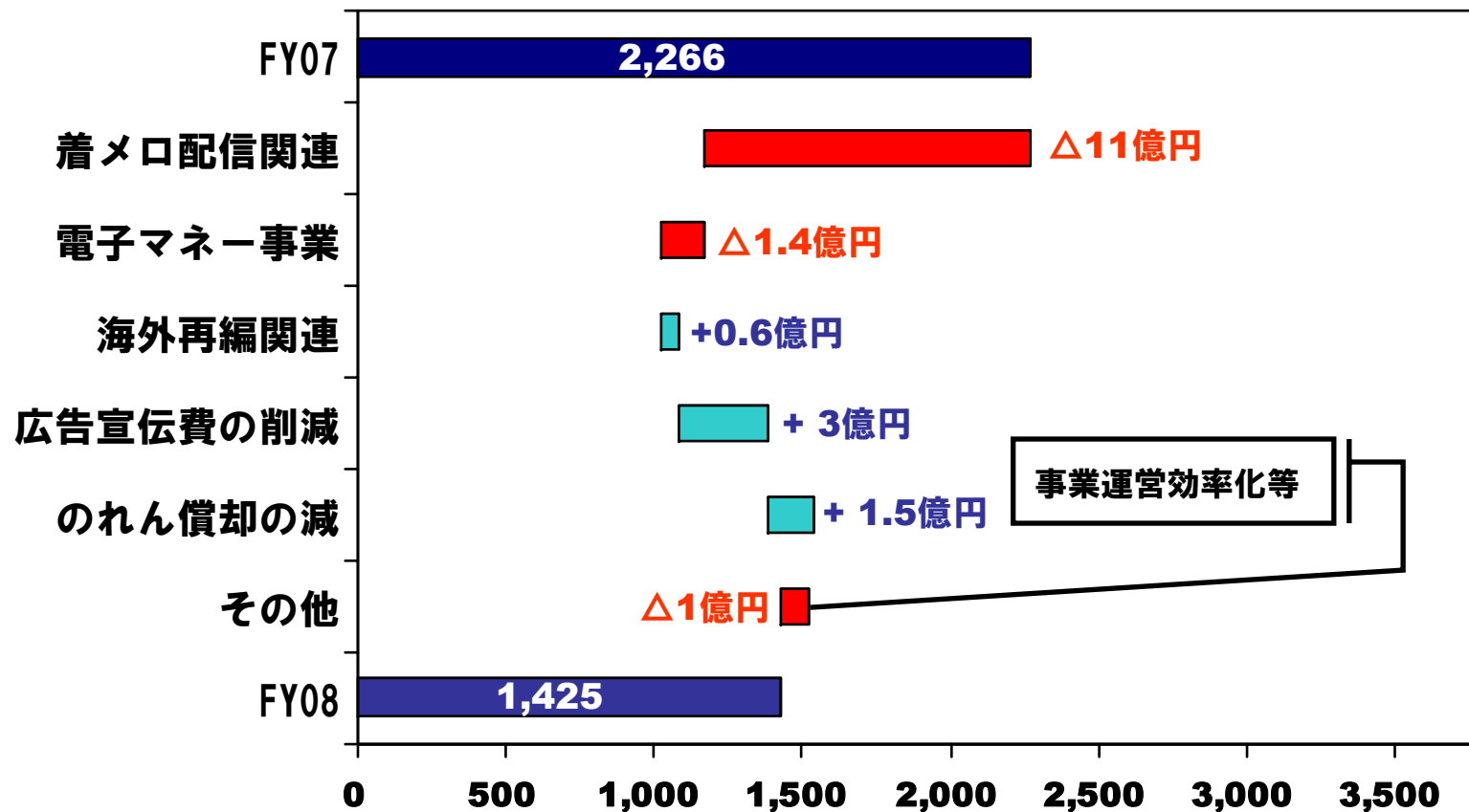


Technology

FY08 連結営業利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer

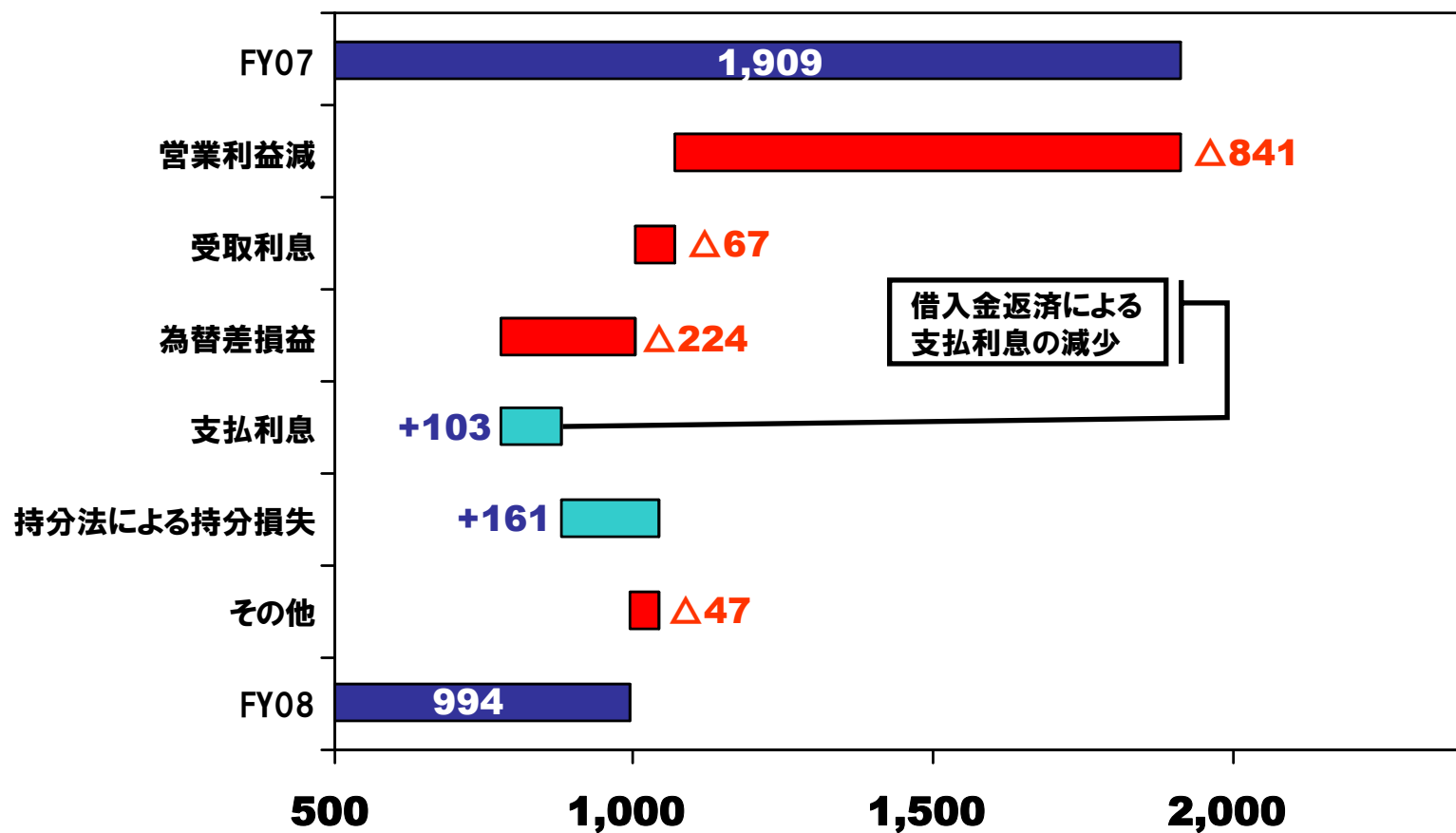


Technology

FY08 連結経常利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08 連結純利益(前期との比較)



Mobile



Game



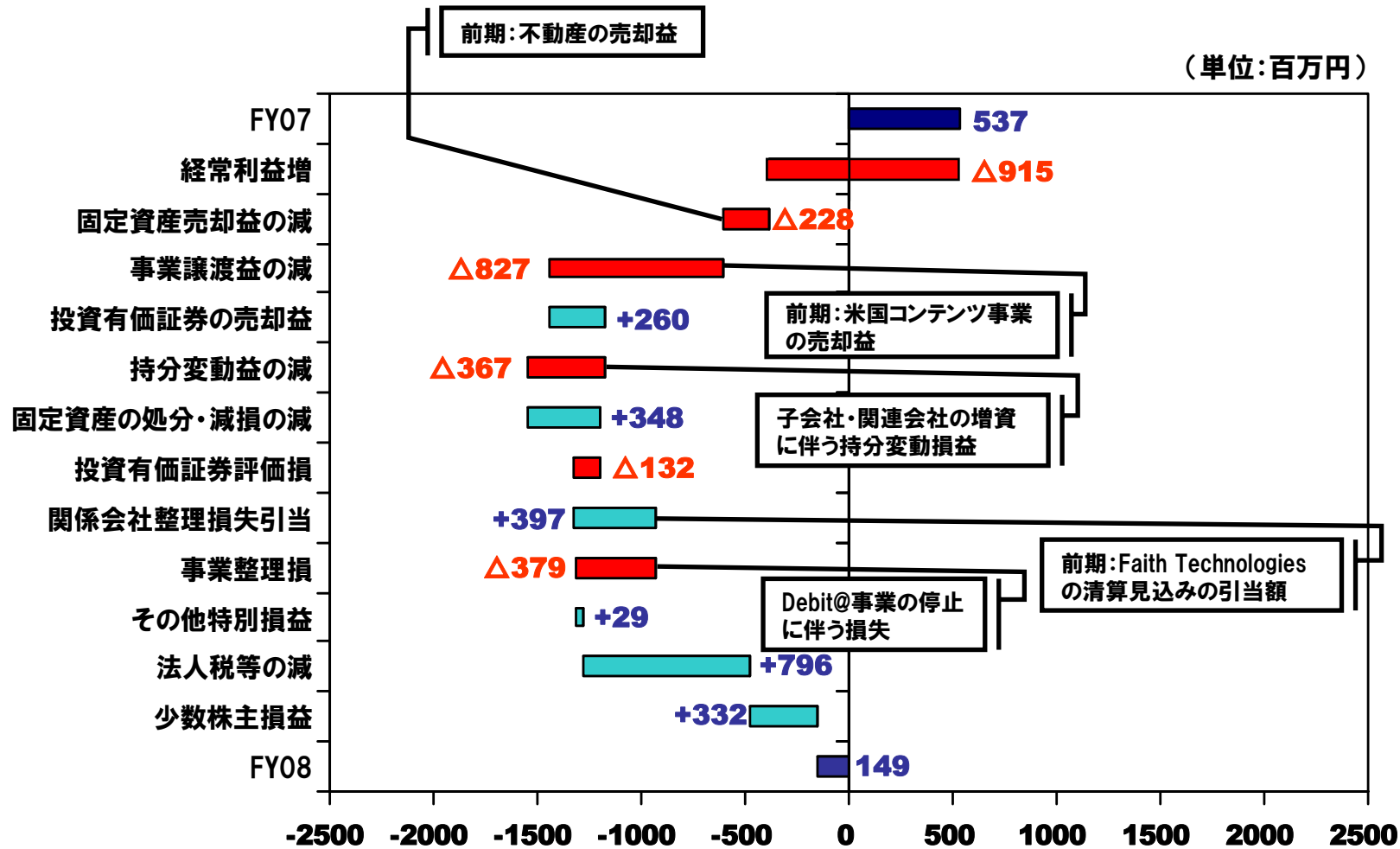
Internet



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