



FY08 第2四半期(08年9月期) 決算短信補足説明資料



Mobile



Game



Internet



Computer



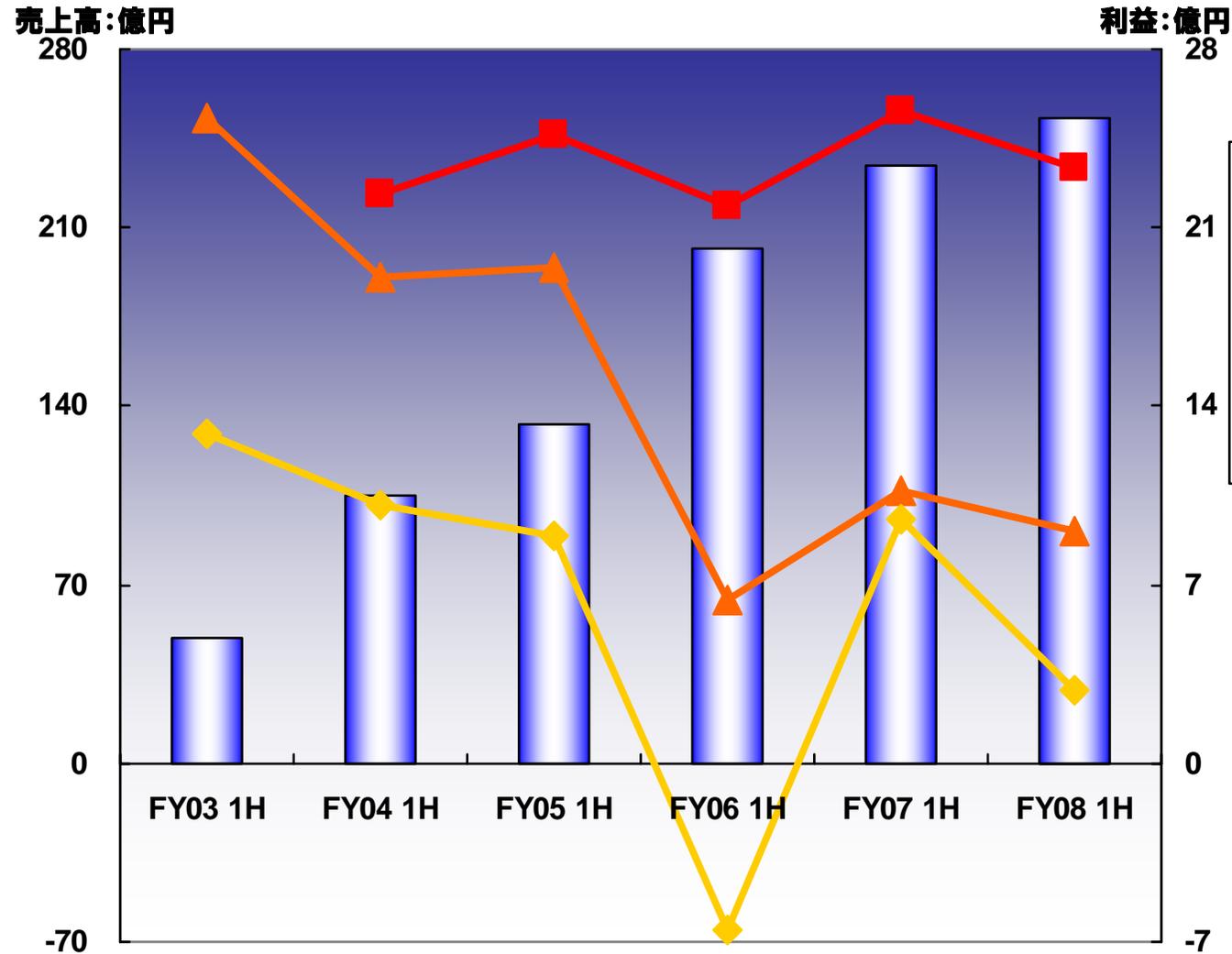
Technology

株式会社フェイス

November14, 2008

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 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



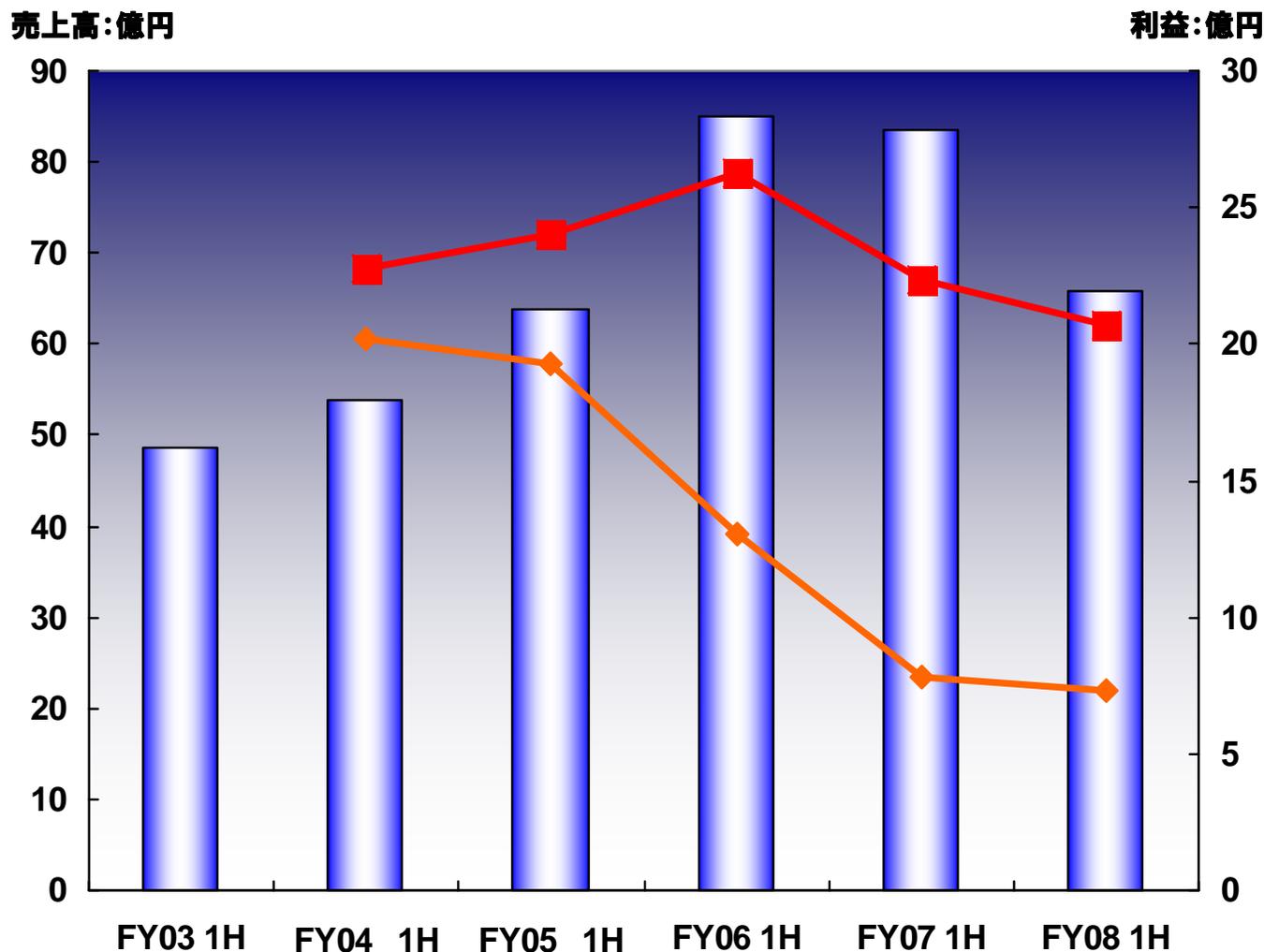
Computer



Technology

FY08第2四半期累計期間 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。



Mobile



Game



Internet



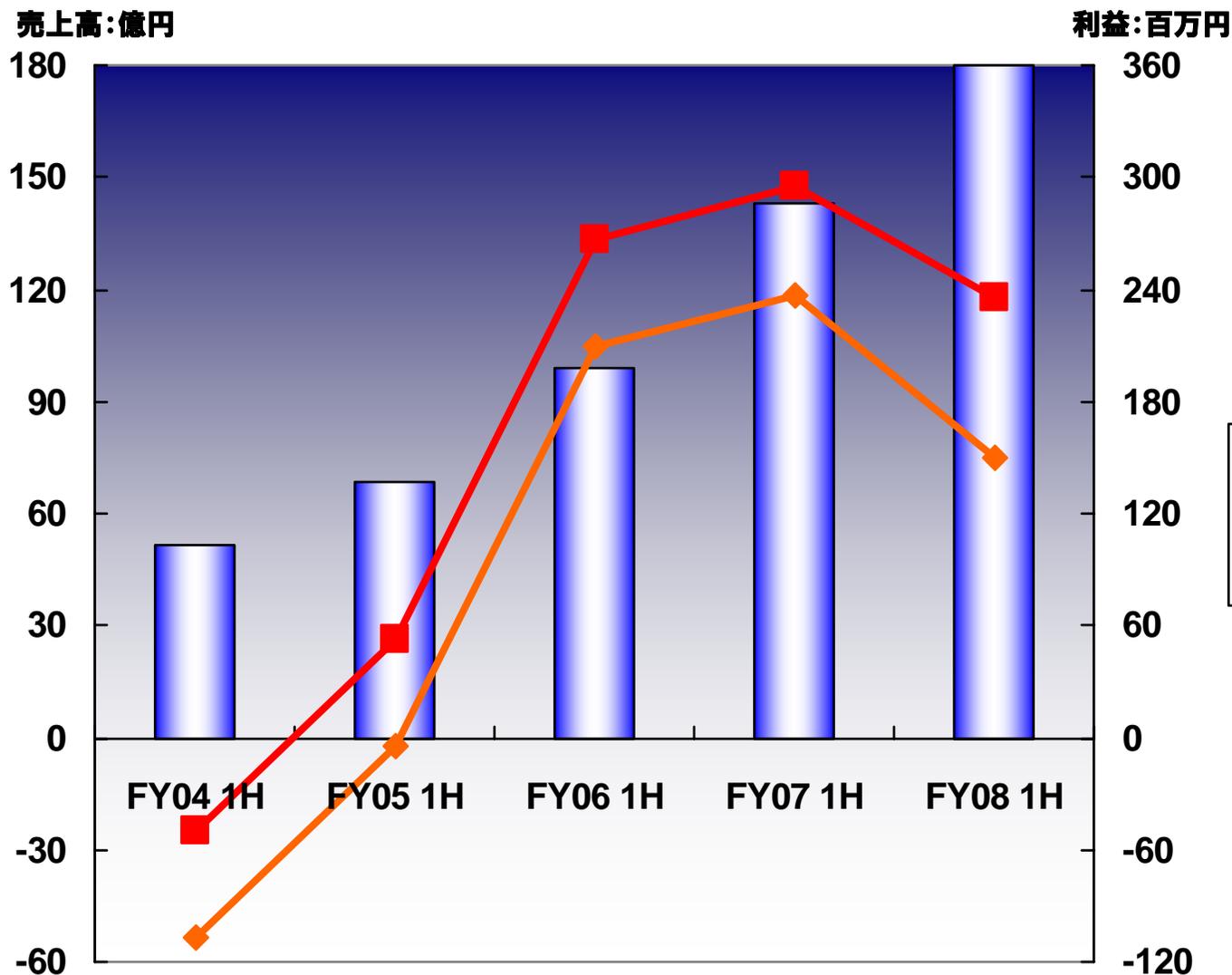
Computer



Technology

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)

(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

參考資料



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08第2四半期累計期間 連結実績推移



(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



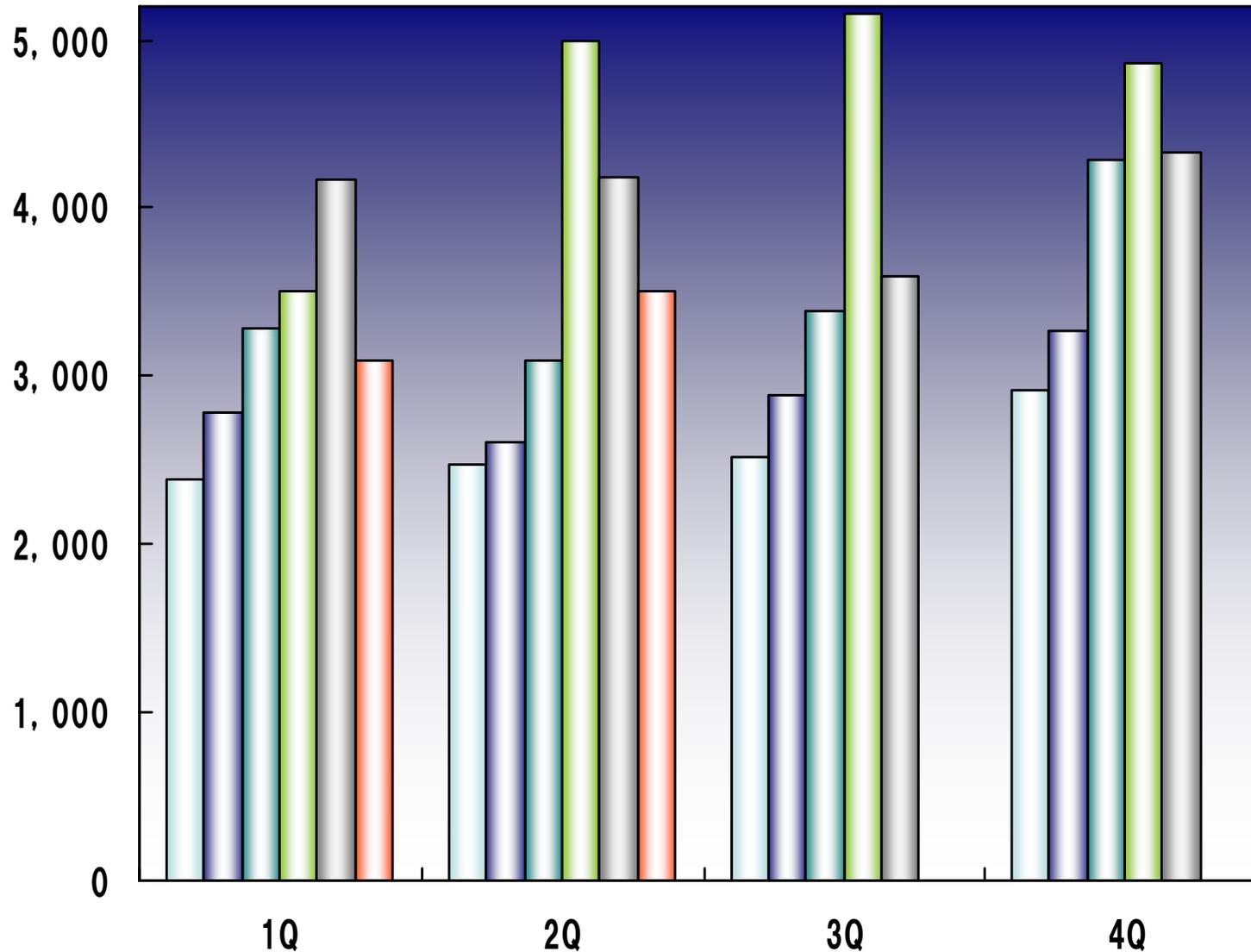
Computer



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



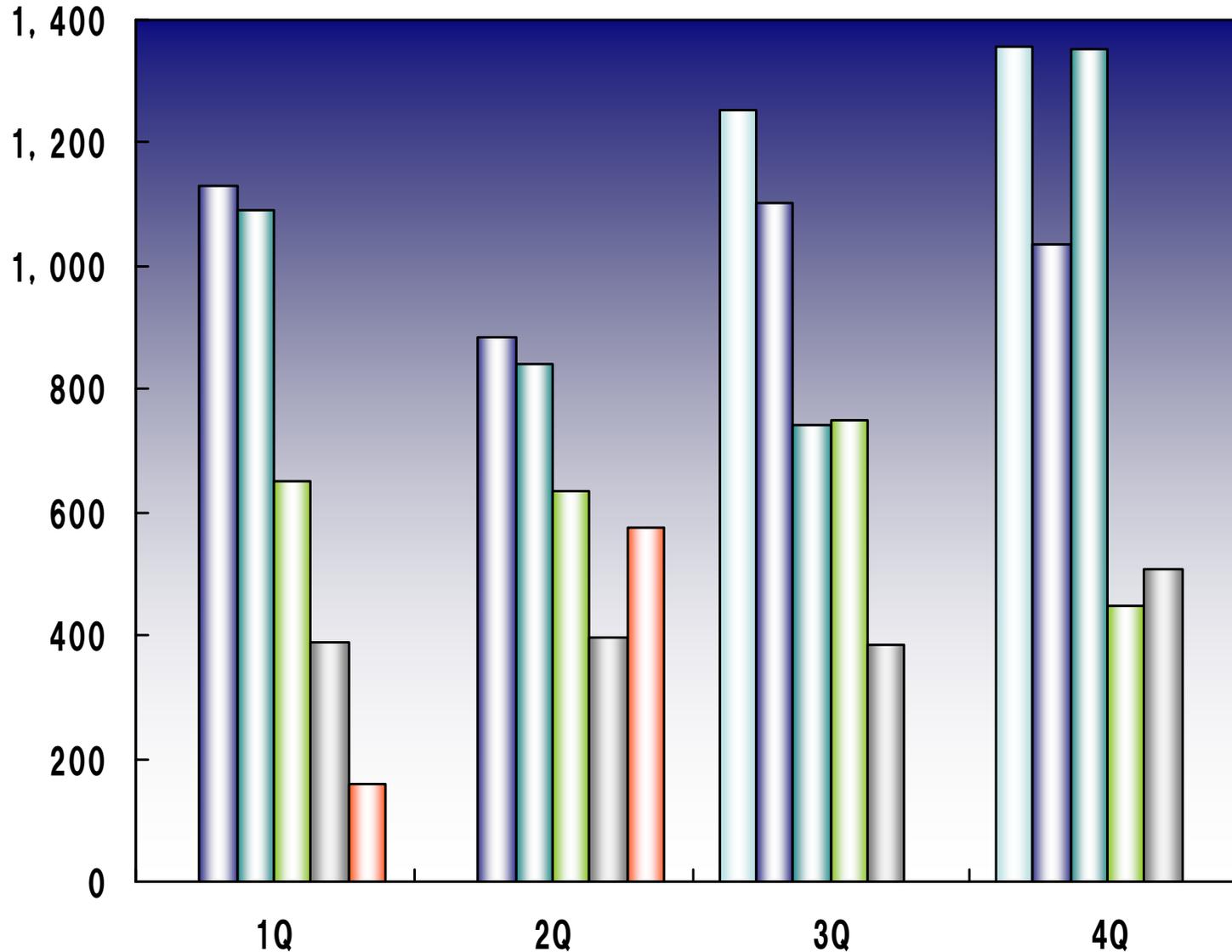
Technology

(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



単位:百万円



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



Mobile



Game



Internet



Computer

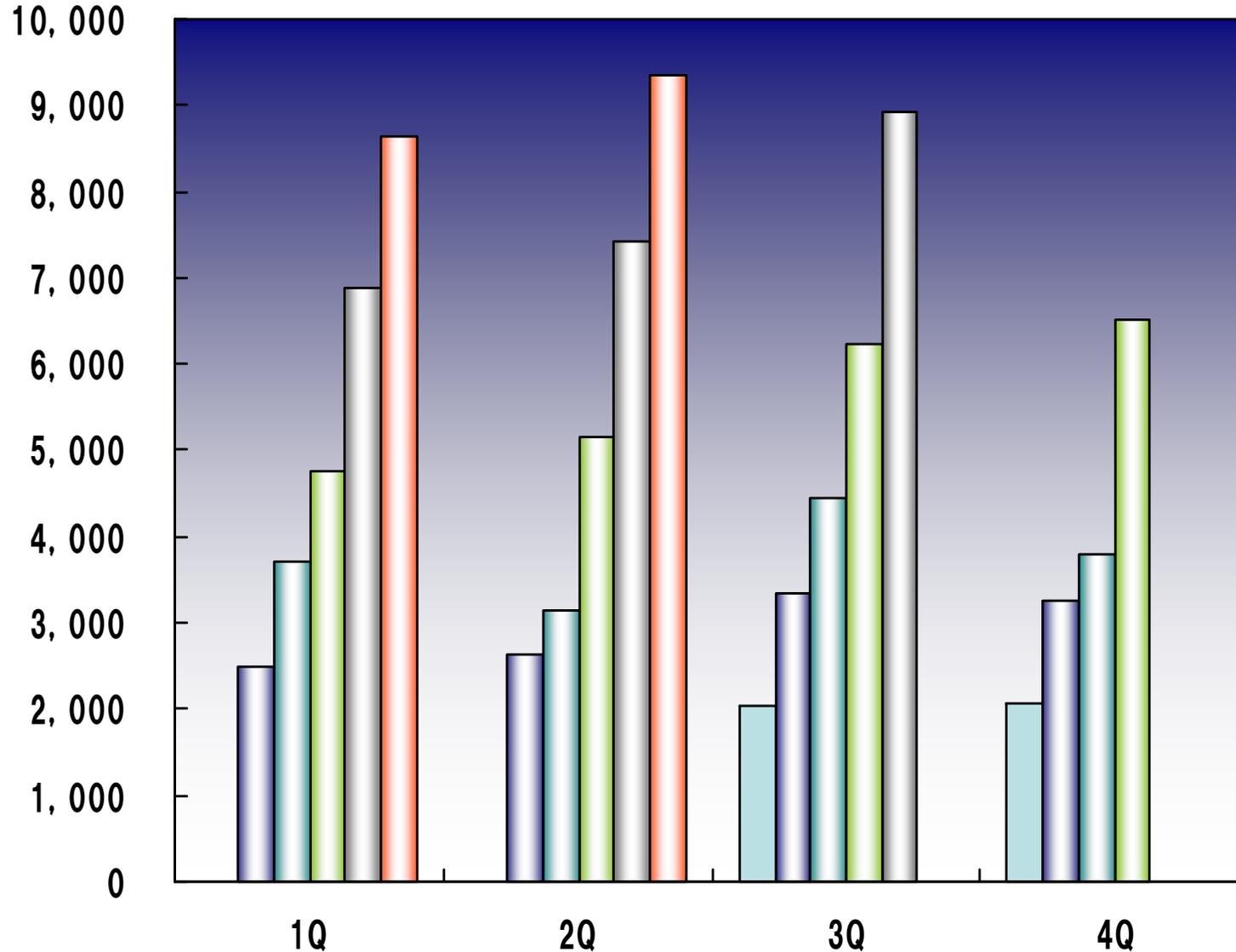


Technology

(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。

電子マネー事業の四半期別売上高推移

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。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

電子マネー事業の四半期別営業利益推移

単位:百万円



Mobile



Game



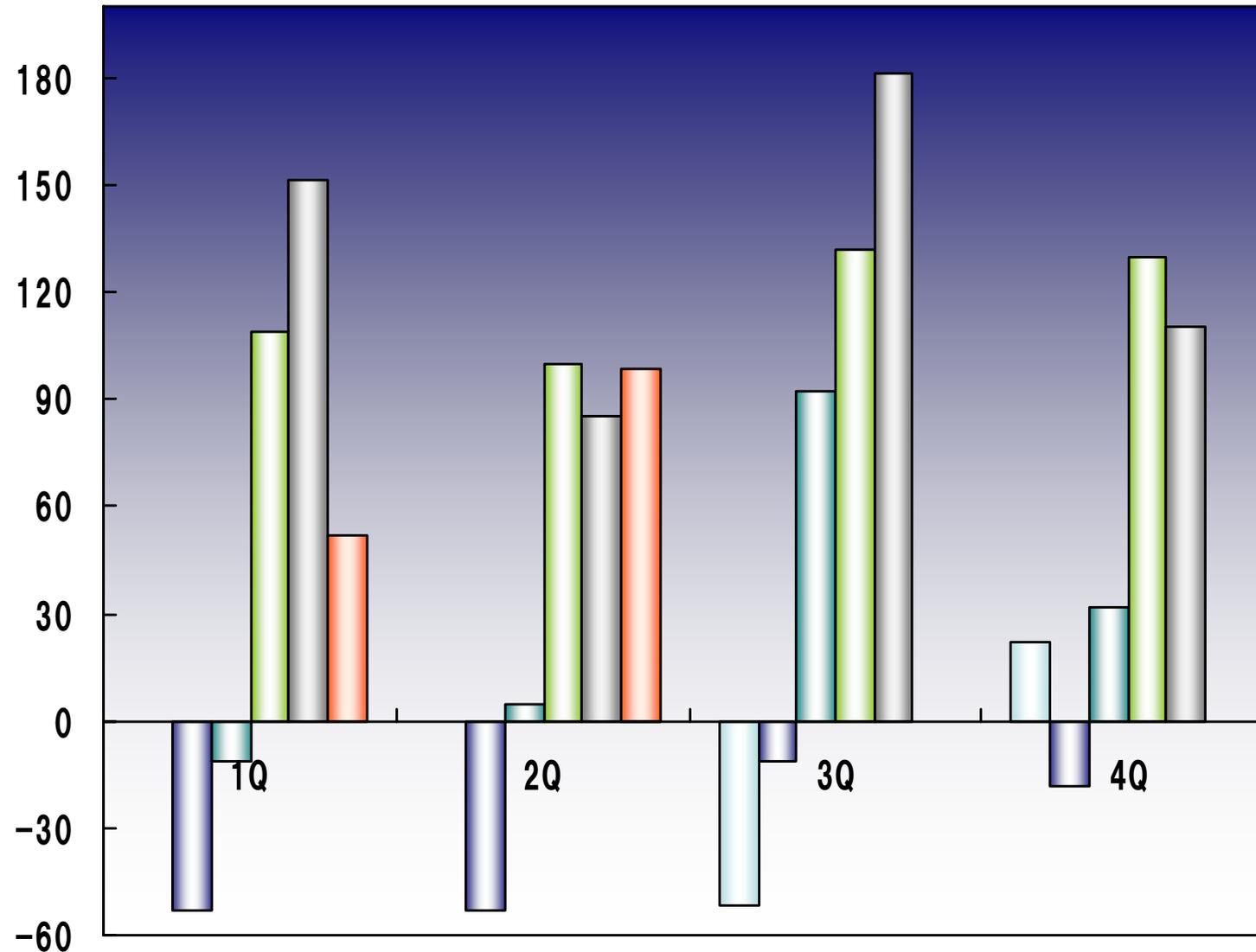
Internet



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	—	—	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

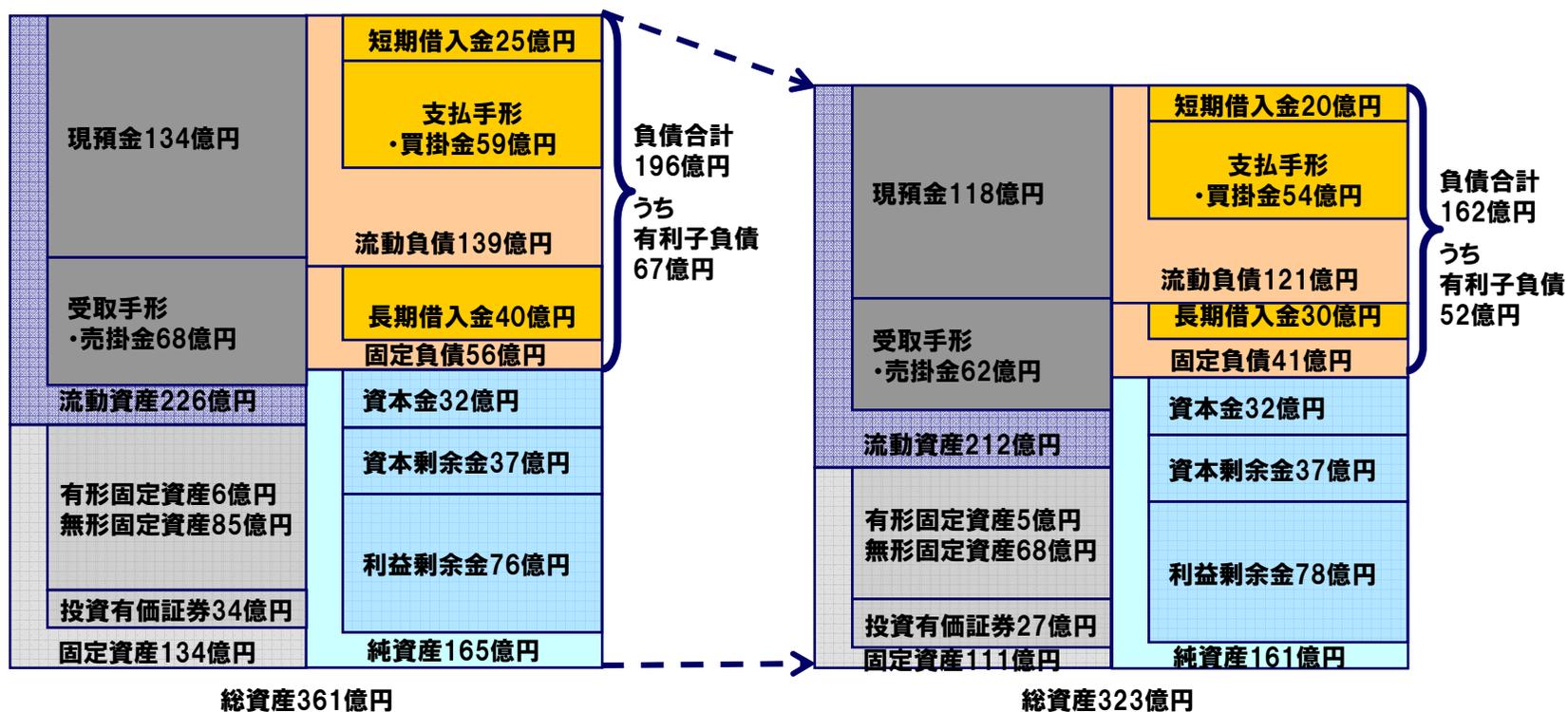
- DigiplugについてはFY04に未償却残額1,936百万円を一括償却(特別損失に計上)
- グッディポイントについてFY06中間期に未償却残額308百万円を一括償却(特別損失に計上)
- TakeNETについてはFY06第三四半期に未償却残額2,218百万円を一括償却(特別損失に計上)
- Faith CommunicationsについてはFY06第三四半期に未償却残額462百万円を一括償却(特別損失に計上)

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

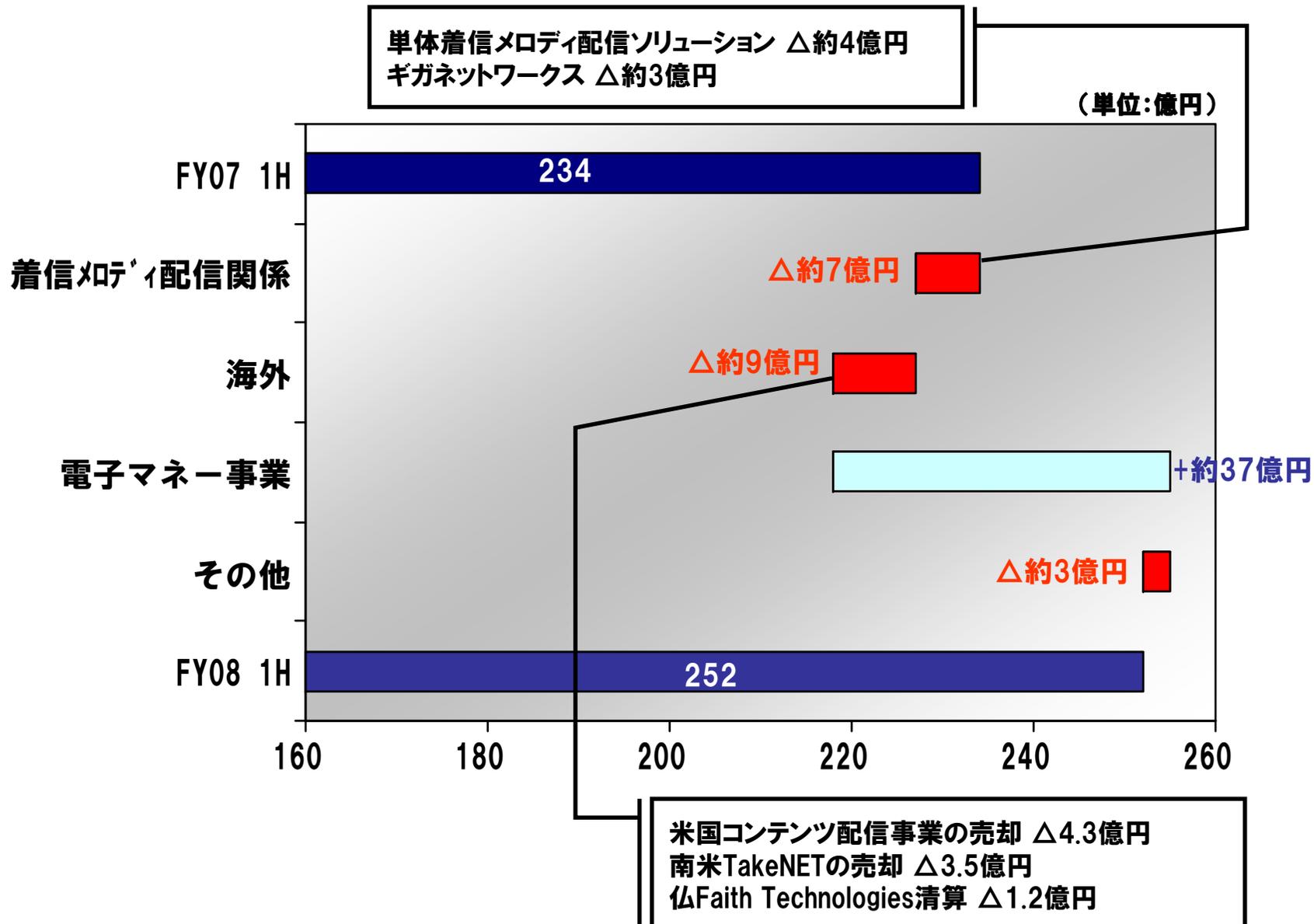


Computer



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

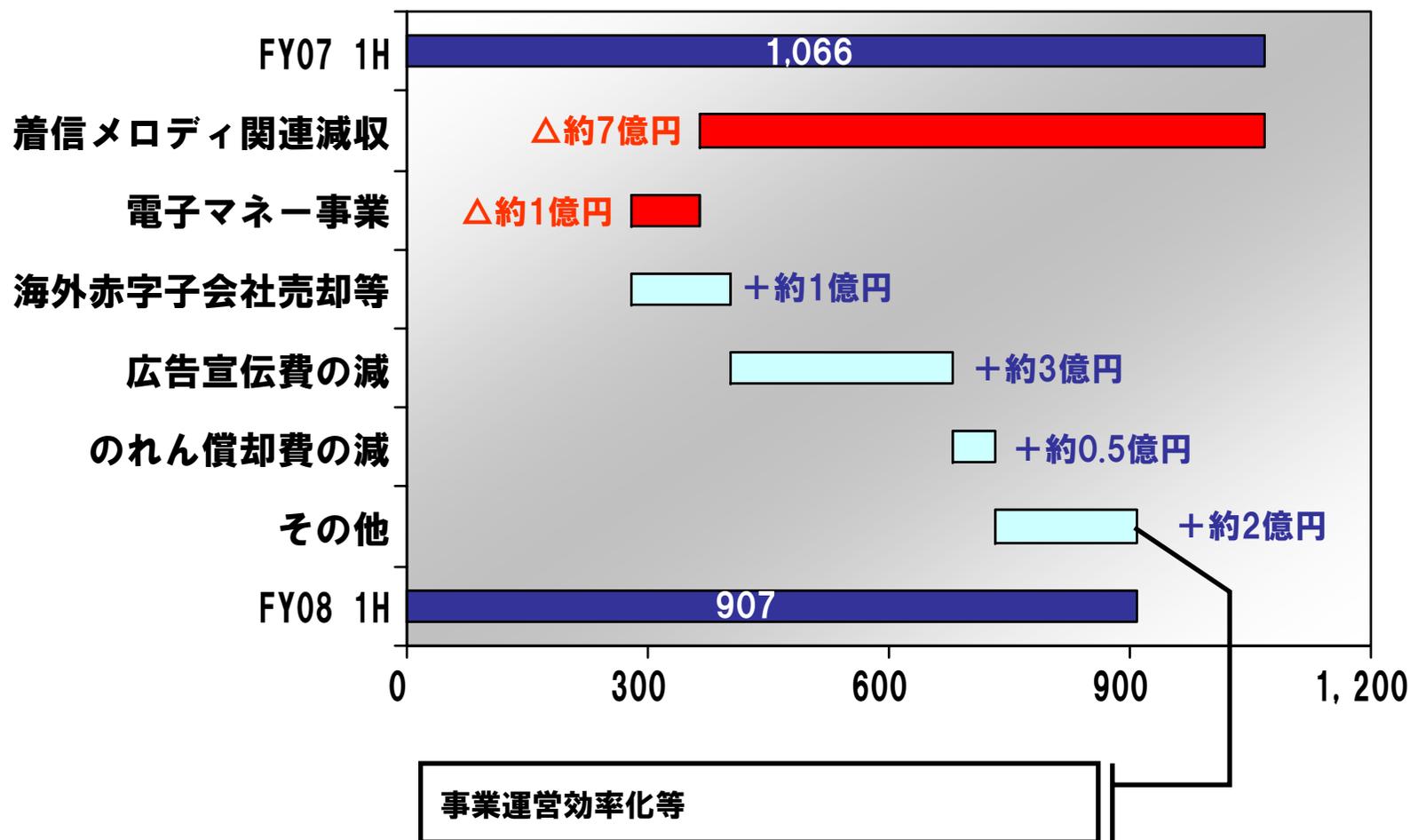


Technology

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

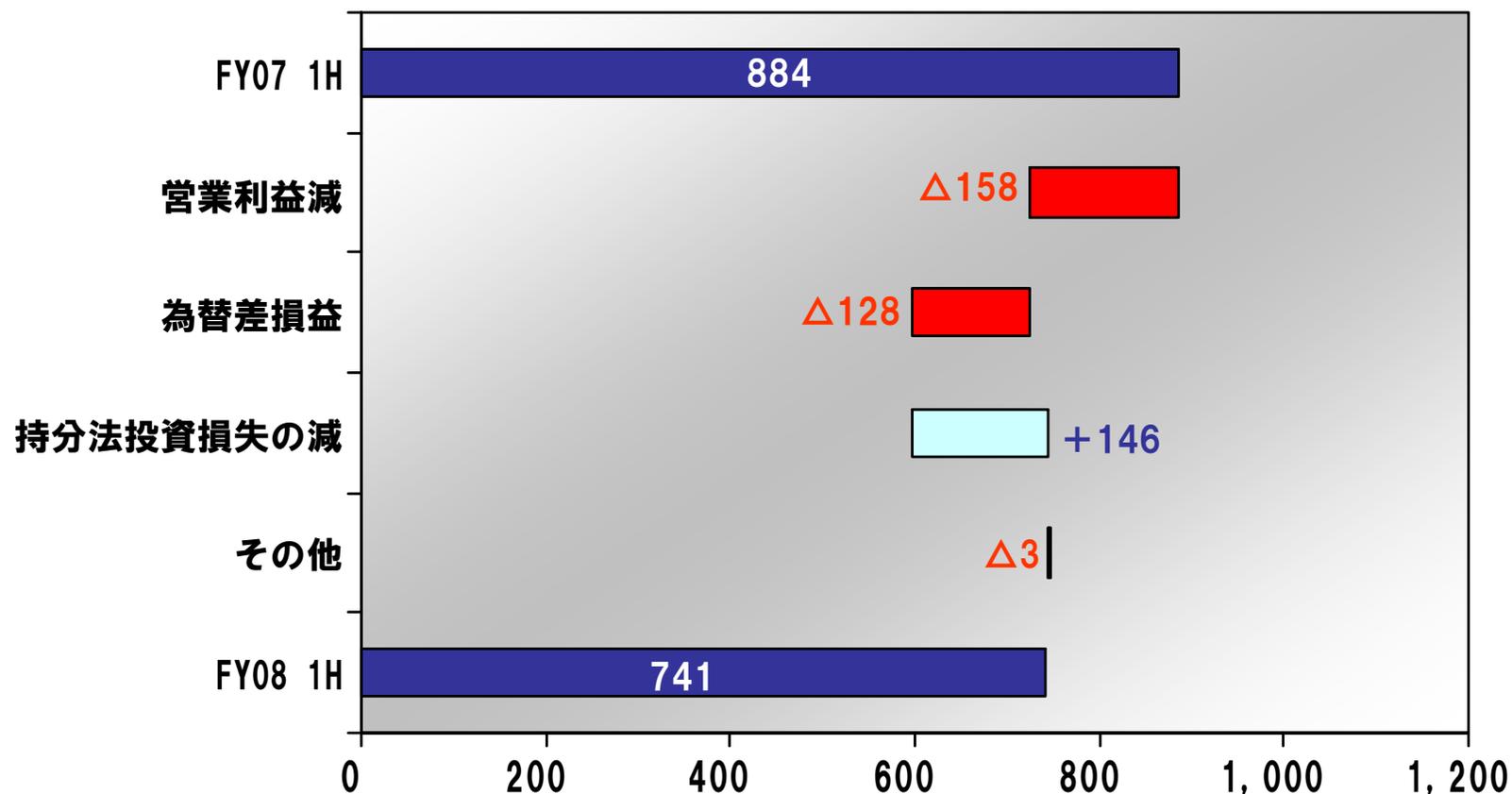


Technology

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



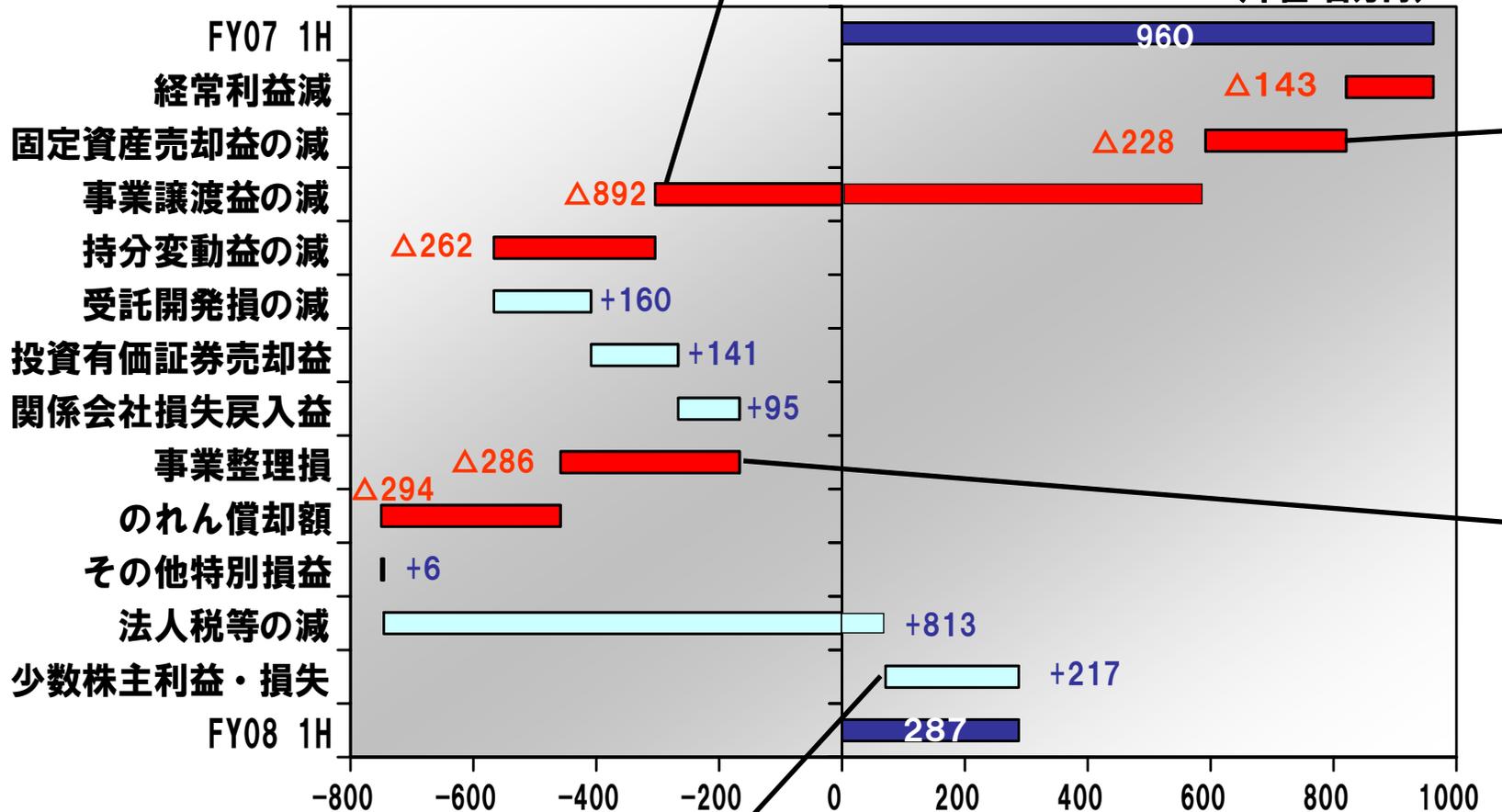
Technology

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

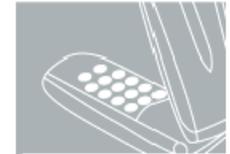
前期:現Faith Westの
米国コンテンツ配信事業の売却益

(単位:百万円)

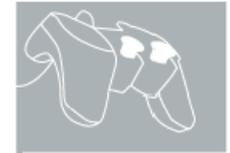


前期:少数株主利益98
当期:少数株主損失119

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

当資料取扱上の注意事項

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