



FY08(09年3月期)決算説明会

株式会社フェイス

May 15, 2009



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

アジェンダ

1. FY08(09年3月期)通期決算

- 連結業績ハイライト
- コンテンツ事業の業績
- 電子マネー事業の業績

2. FY09(10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・グループの創造する明日
- マルチコンテンツ・マルチプラットフォーム戦略
とグループシナジー



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



FY08(09年3月期)通期決算



Mobile



Game



Internet



Computer

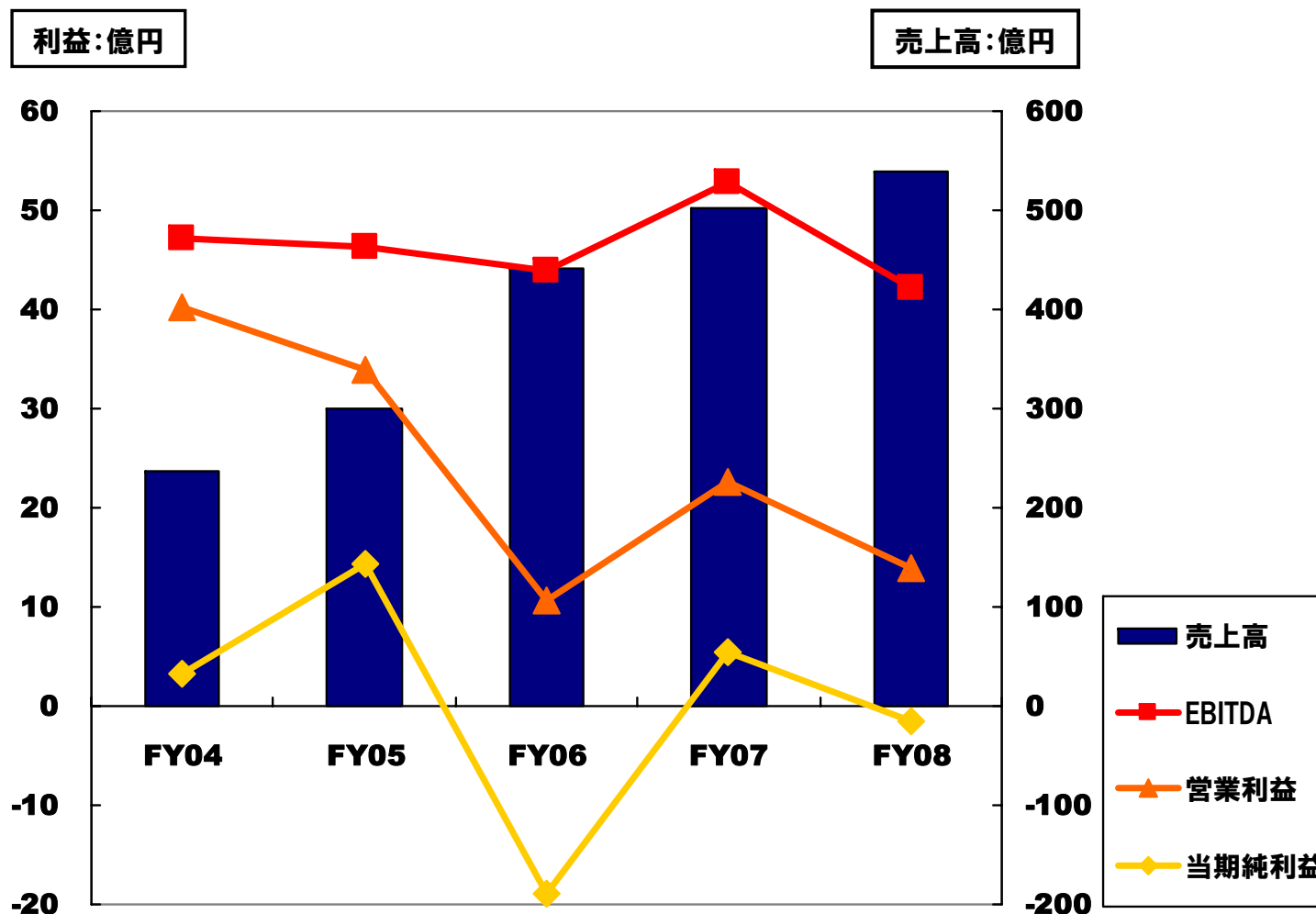


Technology

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

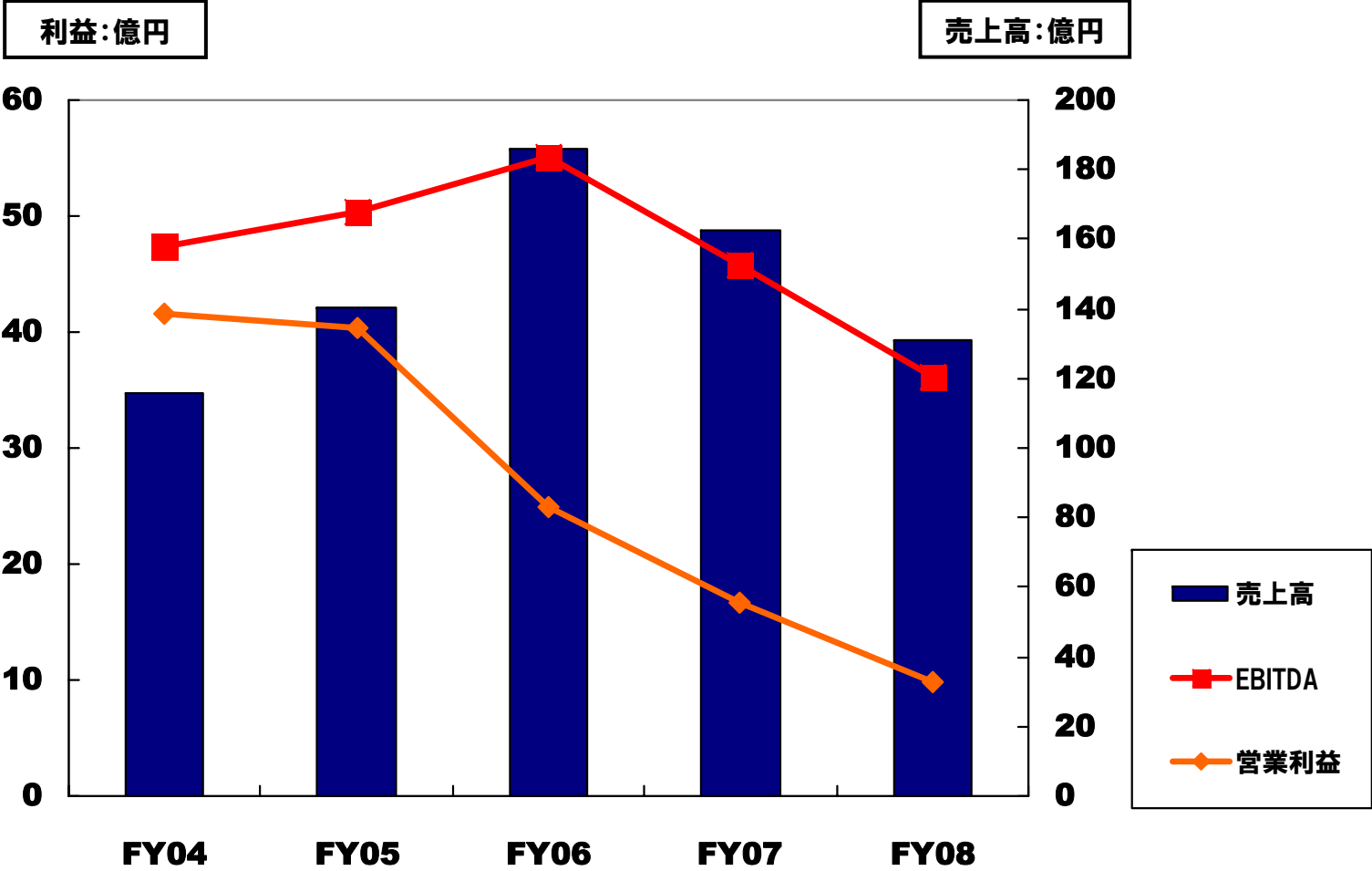


Technology

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

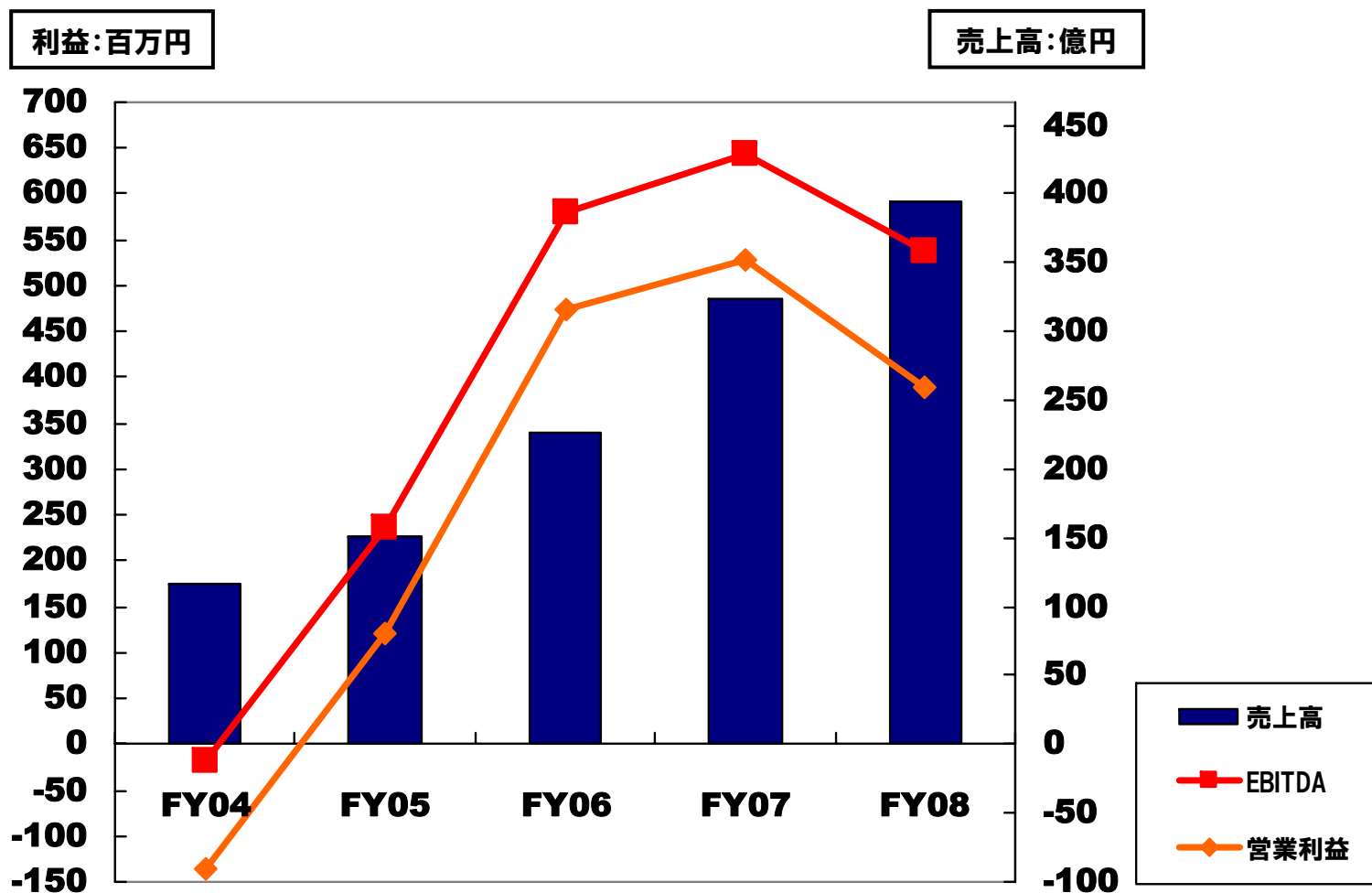


Technology

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

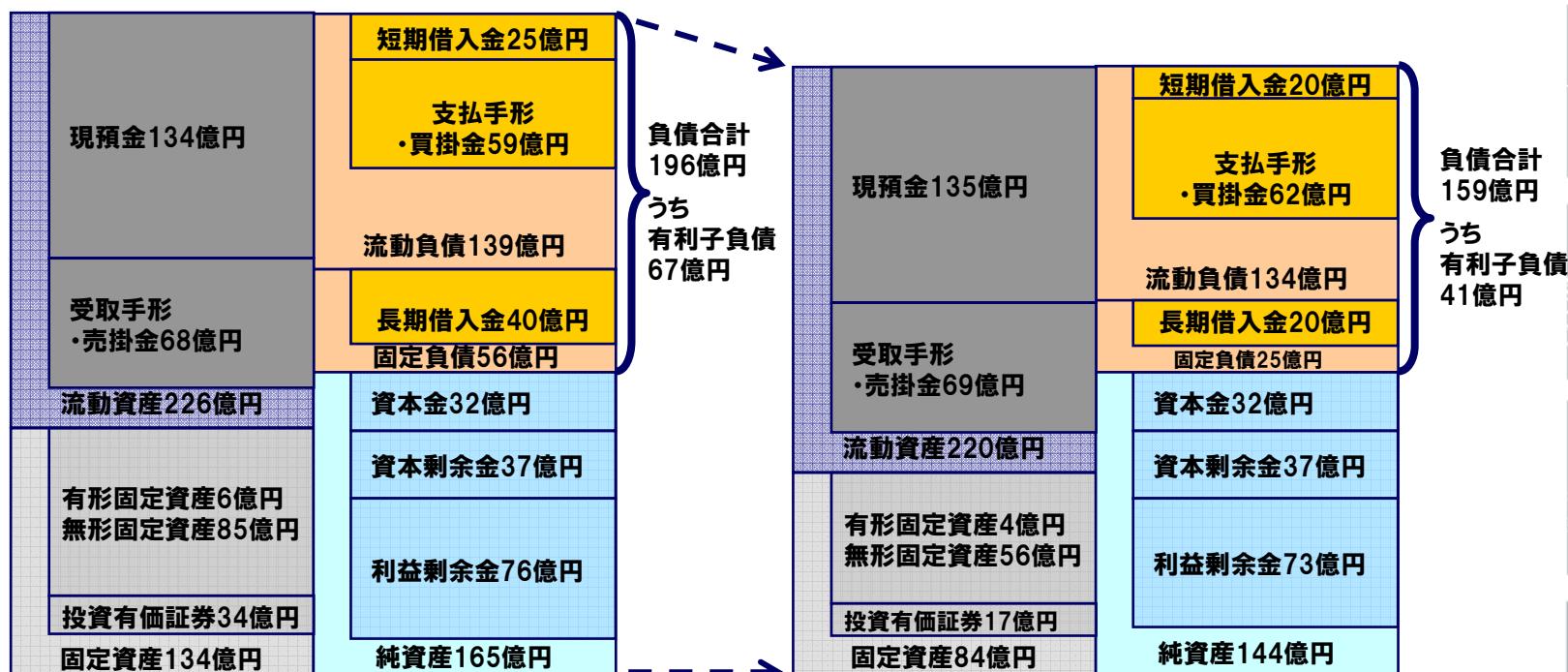
連結貸借対照表(前期末との比較)



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



FY08 事業展開ハイライト



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY08 事業展開ハイライト



コンテンツ事業（プラットフォーム関連）

- ギガネットワークス、携帯・パソコン等、様々な環境での視聴が可能な動画配信サイト「ギガミランカ」を開始
(Near Field Rights Management®)
- 携帯・パソコンで動画を楽しむためのアプリケーションが、国内大手パソコンメーカー4社にプリインストール
- 携帯・パソコンで視聴可能な動画配信サービスを、パソコン用 地上デジタル放送チューナー向けに展開。赤外線通信にも対応
- 地上デジタル放送とインターネットをシームレスに繋ぐブロードバンドテレビに、動画配信総合ポータルサイト「カザスチャンネル」を標準開設



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

グループ会社各社の概要はP.44を参照

FY08 事業展開ハイライト



コンテンツ事業(動画コンテンツ関連)

- 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、TBSディグネット、講談社と共同でドラマ「精霊少女隊」を「ギガミランカ」で配信
- ギガネットワークス、人気コミック「極楽町一丁目」を実写化し、WOWOWと連動展開
- ギガネットワークス、東宝、ソニー・ミュージックエンタテインメント、電通等と共同で「東京ゴースト・トリップ」を製作、「ギガミランカ」にて配信開始
- フェイス、総合格闘技「THE OUTSIDER」の動画コンテンツのライセンスを獲得、ギガネットワークスの「ギガミランカ」にて配信開始
- ギガネットワークス、ISA0が連携、動画配信上位2社によるユーザーの相互乗り入れを開始。
- ギガネットワークス、手塚治虫アニメ代表6作品を「ギガミランカ」にて配信開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

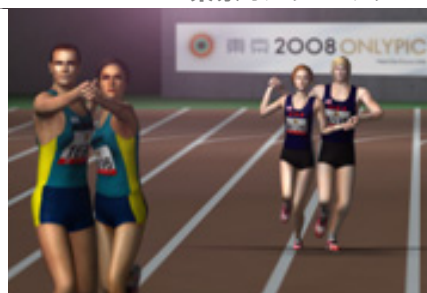
動画コンテンツの拡充

— 積極的なコンテンツ制作

— 有力な企業とのアライアンス

— 魅力的なコンテンツの獲得

23回デジタルコンテンツグランプリ審査員特別賞
東京オンリーピック▼



▶ 幼獣マメシバ



▶ 東京ゴーストトリップ



▶ 極楽町一丁目

▼ 恋する血液型



© 恋する血液型制作委員会

▼ 精霊少女隊



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

コンテンツの拡充

- 積極的なコンテンツ制作
- **有力な企業とのアライアンス**
- 魅力的なコンテンツの獲得



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

コンテンツの拡充

- 積極的なコンテンツ制作
- 有力な企業とのアライアンス
- 魅力的なコンテンツの獲得



Mobile



Game



Internet



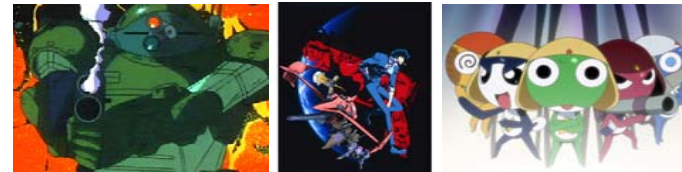
Computer



Technology



▲ジ アウトサイダー



▲バンダイチャンネル



▲手塚治虫アニメ

▼ショート映画



FY08 事業展開ハイライト



コンテンツ事業

- 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サービス「ポケットカルテ」を開始。また、「MCPCアワード 2009」モバイルコンシューマー賞を受賞
- フェイス、クレディセゾンと提携し、携帯・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
- フェイス、クレディセゾンとDeNAと提携し、携帯向け「永久不滅コンテンツ」をリニューアル
- 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。ローズオンラインにて、キャラクターをアイテム化
- フェイス、「ローズオンライン」や「パコと魔法の絵本」の3Dキャラクターを、iコンシェル™対応のDocomo携帯向けコンテンツ「マチキャラ」として、配信開始



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

医療・健康情報の配信

■ポケットカルテ

- 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。
統計データに基づいた診察で、より確度の高い治療が可能。

- ①サービス開始より6ヶ月で
10,000ユーザーを突破
- ②「MCPCアワード2009」でモバイルコンシューマー賞を受賞

*1通信キャリア、コンピュータハードメーカ・ソフトメーカ、システムインテグレータ等が一体となってモバイルコンピューティングシステムの環境整備を推進していくことを目標として設立されたモバイルコンピューティング推進コンソーシアムが、主催するアワード。



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します！
ラインナップも今後追加予定です！

新着のお知らせ

viBirthサービススタート！
からくお待ちでした！「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」は様々な機能で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。

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

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「BGM Man」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。

幾千も重なった鳥月は
星たちの姿いささ曇した
読みかけのお話をとじて
夕暮れに ランプつぼもろ
西向きに 障戸をあけたら
忍び込む朽ち果てた夜の影
暗闇に昇る真紅の月
終わりになき始まりを告げるよ

PLUG-IN
ダウンロード

■ About KASIMO



Mobile



Game



Internet



Computer



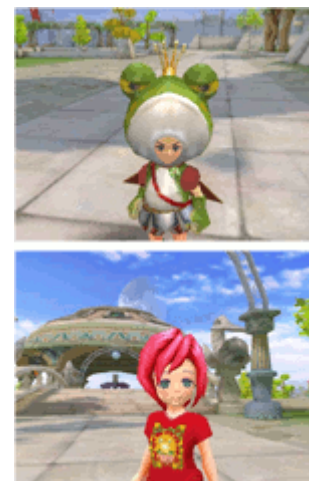
Technology

映像コンテンツの新たな展開

■デスペラード プロデュース「パコと魔法の絵本」大ヒット



→
ゲーム内キャラクター
として展開



→
携帯向け3D待ち受け
キャラクターとして展開



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

(C) 2008「パコと魔法の絵本」製作委員会

FY08 事業展開ハイライト



電子マネー事業

- 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
- 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、ニフティと共同で「@niftyウェブマネーパーク」を開始
- ウェブマネー、アドミラルシステムと提携し、同社の決済代行を利用した全てのECサイトでWebMoney決済が可能に
- ウェブマネー、ECサイト構築オープンソース「EC-CUBE」における決済手段として「WebMoney」の提供を開始



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

広告ソリューション



パソコン・携帯で、ショッピングや会員登録、キャンペーン応募などを行うことで、「WebMoney」の獲得が可能。「ウェブマネー ウォレット」または「ウェブマネー ウォレット+」へ自動的にチャージされ、加盟店で利用可能。



ニフティ、アドウェイズと共同で、ショッピングや会員登録などを通じ、「WebMoney」を貯められるサービス「@nifty ウェブマネーパーク」を開始。



■サービスの流れ

①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

利用環境の拡大



■「EC-CUBE」との連携

ECサイト構築のオープンソース

※(累積稼働サイト 約3,000サイト)

「EC-CUBE」※にて、「WebMoney」を提供



■アドミラルシステム

アドミラルシステムの決済代行サービスを利用したすべてのECサイトで、「WebMoney」を利用した決済が可能に



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



FY09通期 業績予想



Mobile



Game



Internet



Computer

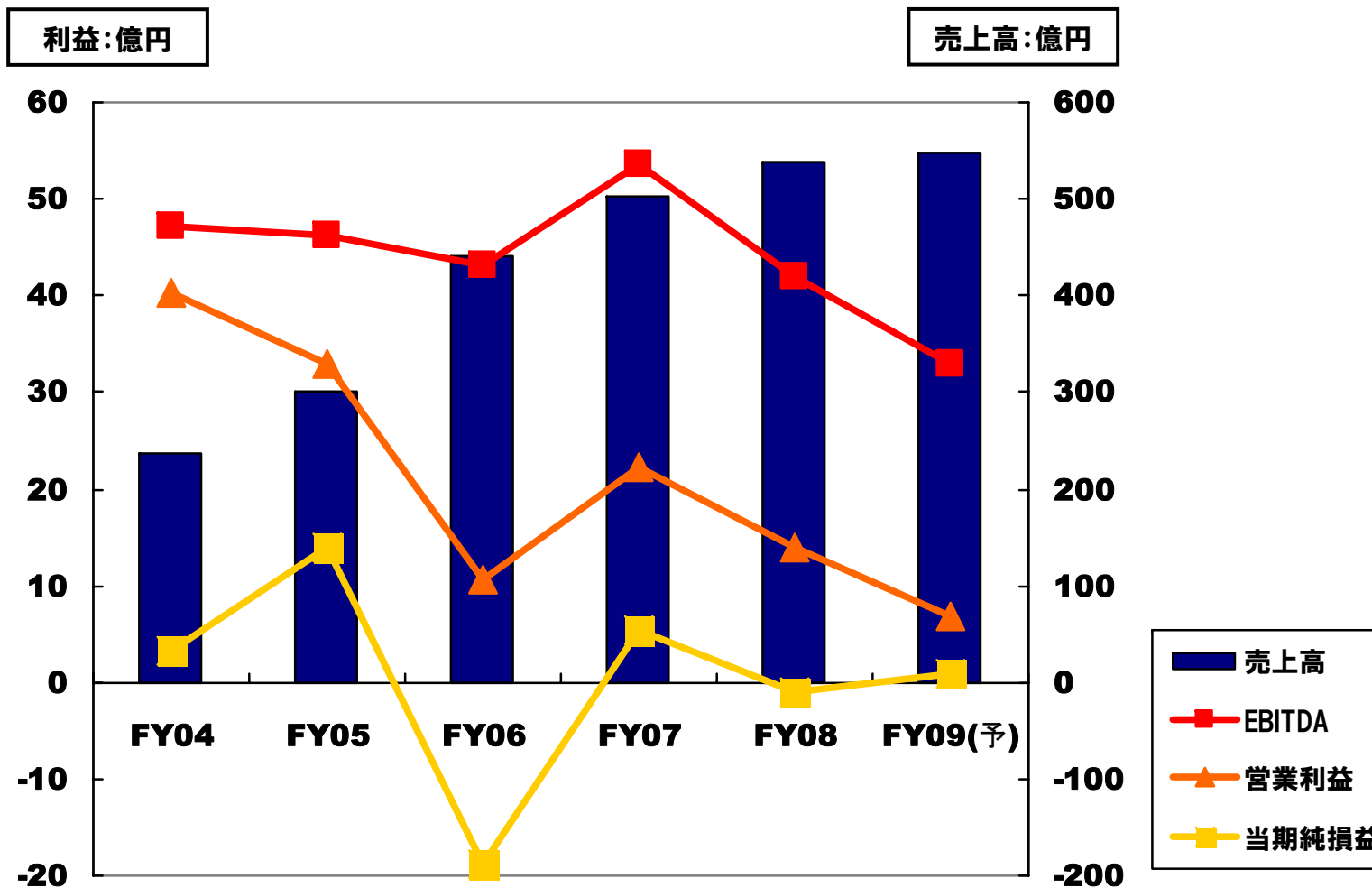


Technology

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



事業戦略



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



フェイスのビジネスコンセプト



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



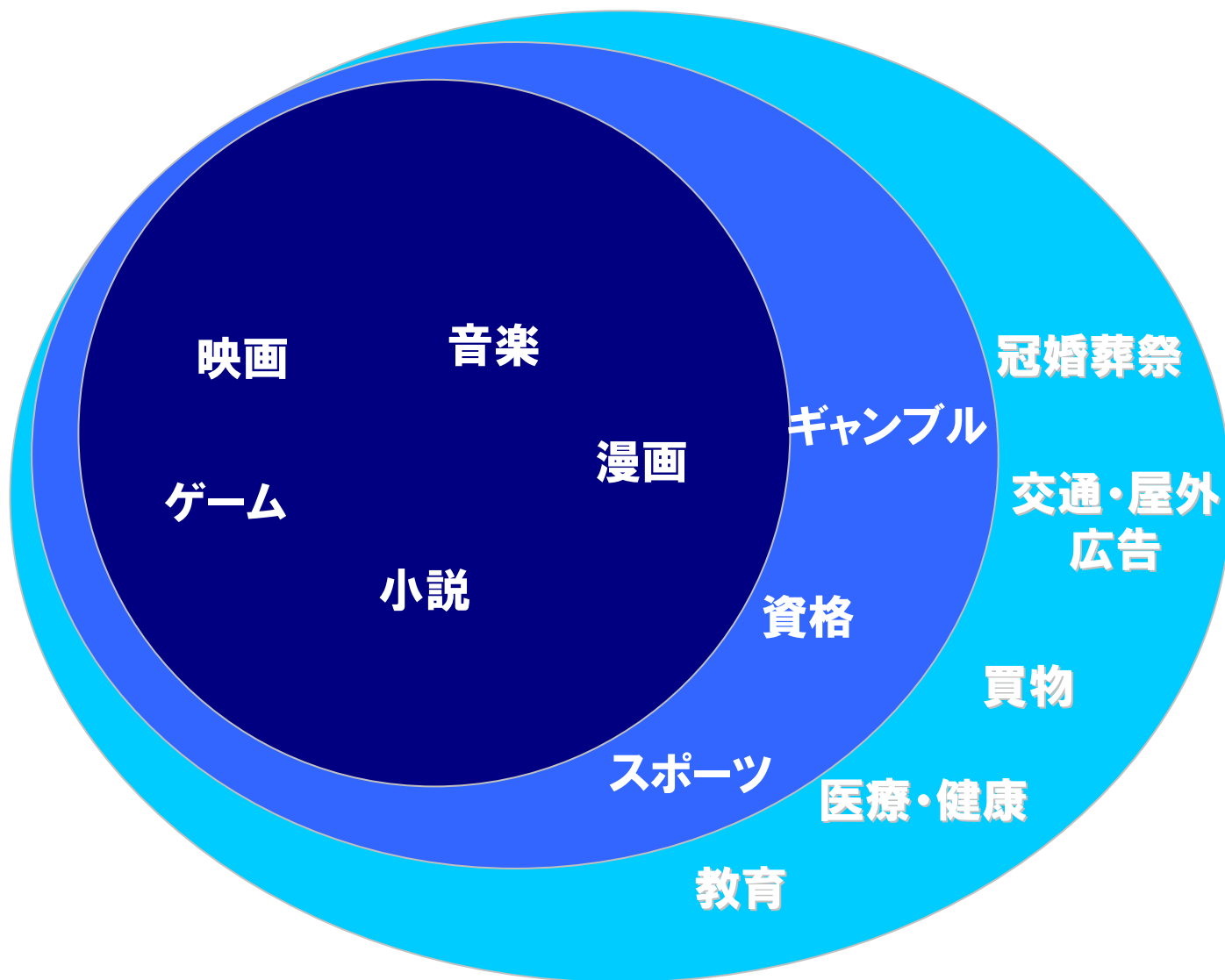
Computer



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

デジタルコンテンツビジネス領域の拡大



Mobile



Game



Internet

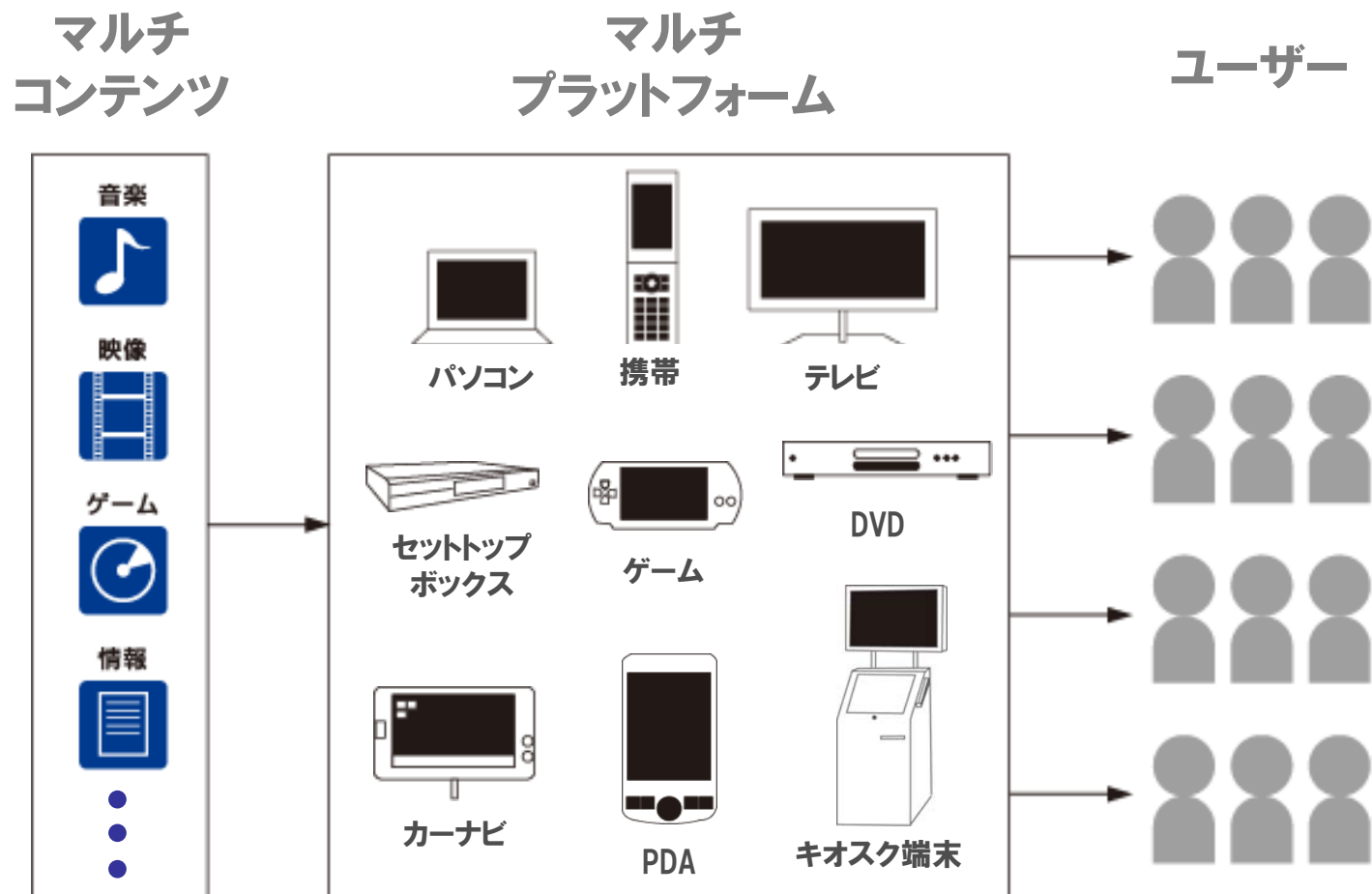


Computer



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



フェイス・グループの創造する明日



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



動画コンテンツ



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet

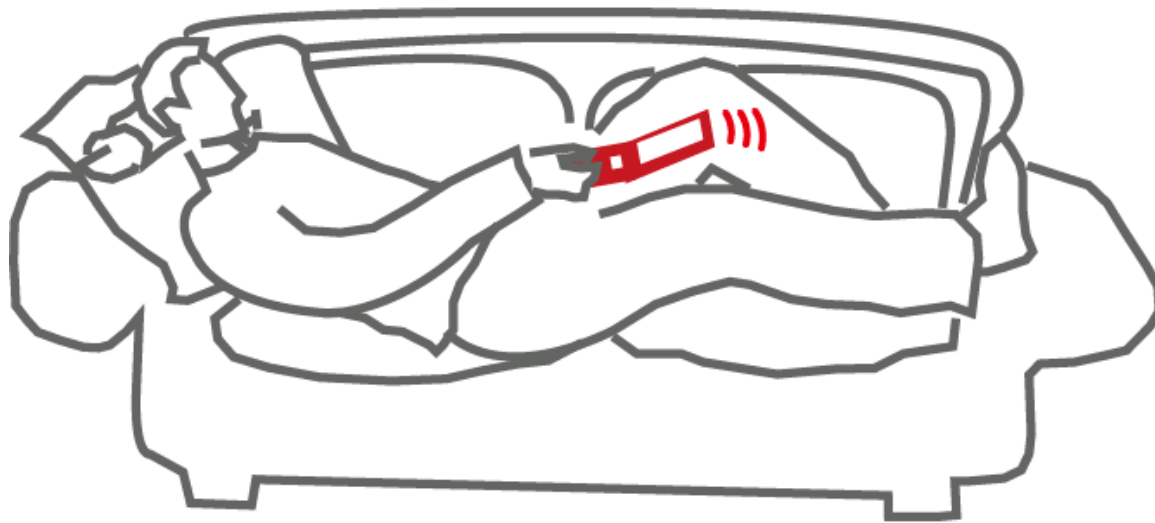


Computer



Technology

コンテンツを選択し、ドラマの1話目を視聴



obile



ame



ternet



Computer



Technology

自宅で2話目を視聴



Mobile



Game



Internet

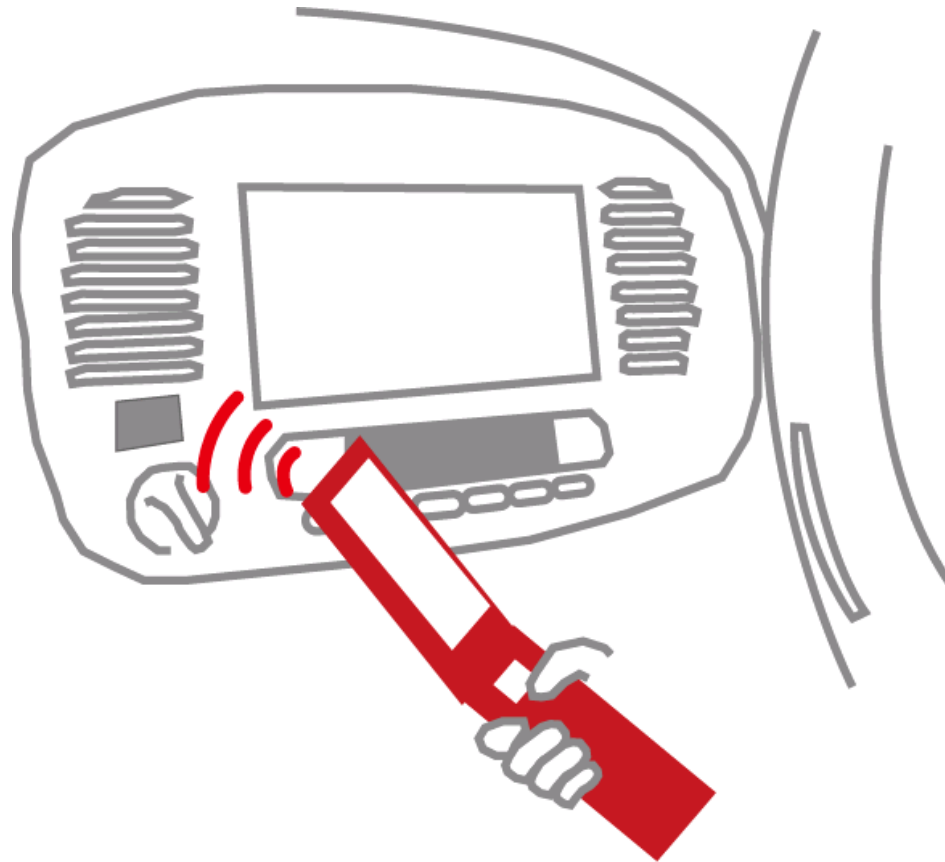


Computer



Technology

出張先のホテルで3話目を視聴



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

友人とドライブで4話目を視聴



音楽コンテンツ



Mobile



Game



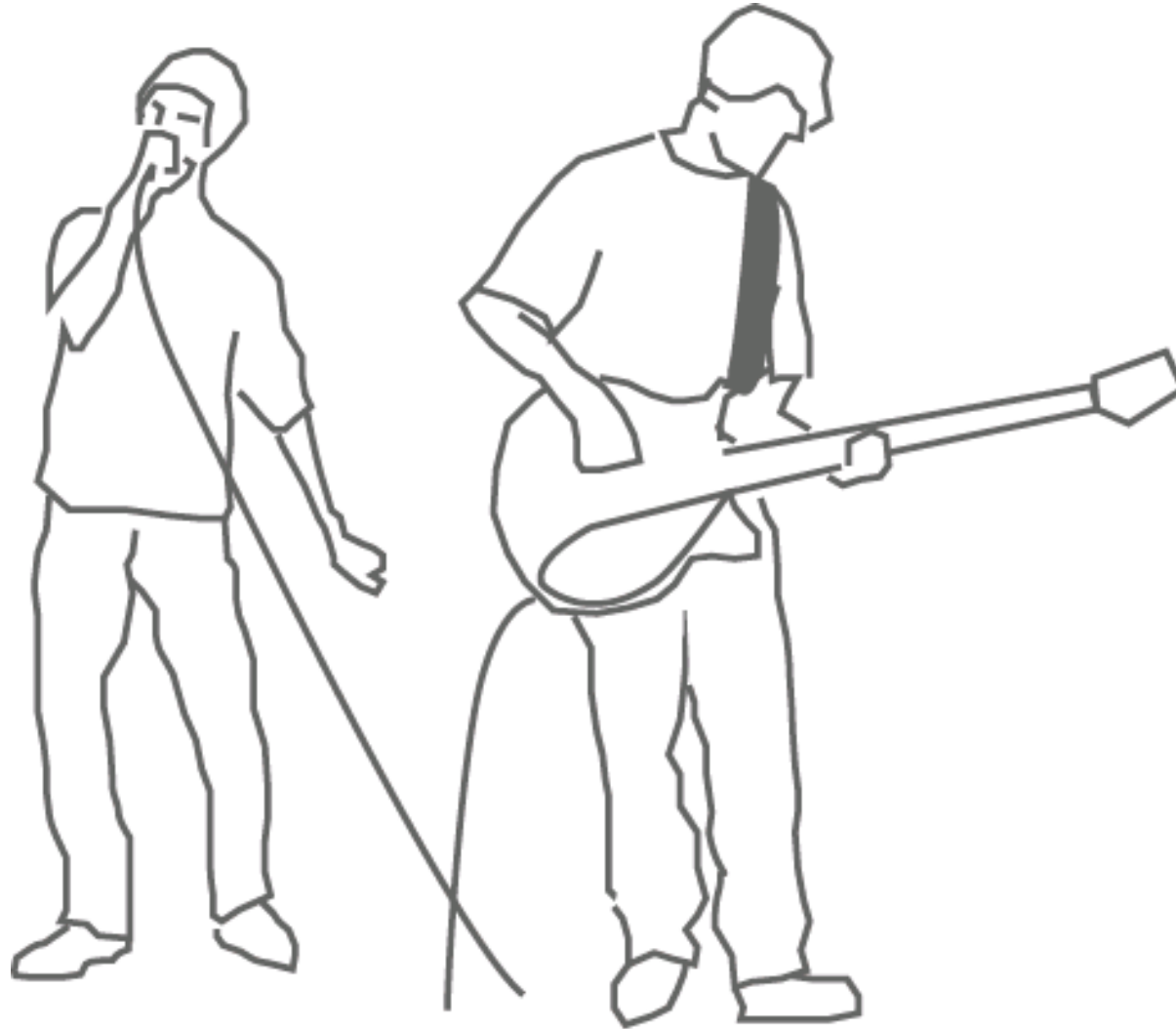
Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet

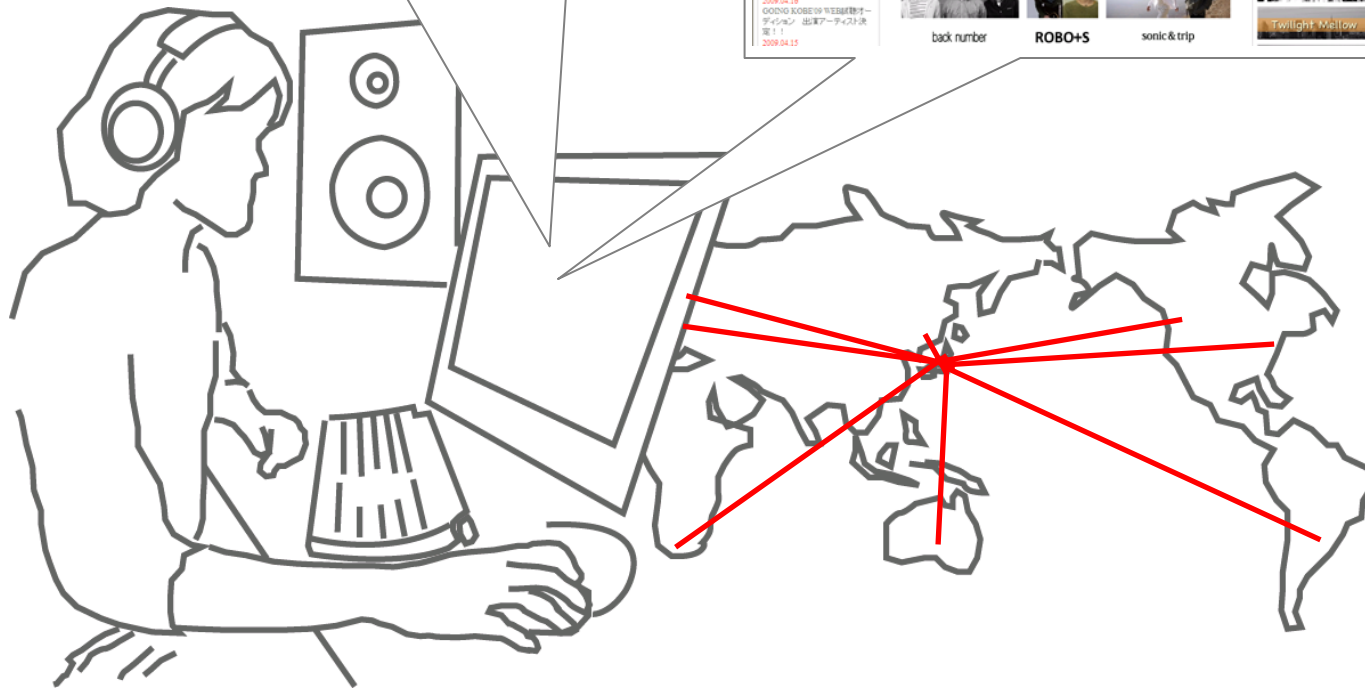


Computer



Technology

ライブ音源を録音



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

自宅から音楽を世界に発信



医療健康情報



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

病院で、過去の診療記録を照会



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

個人認証

携帯で個人認証



GPASS



Mobile



Game



Internet



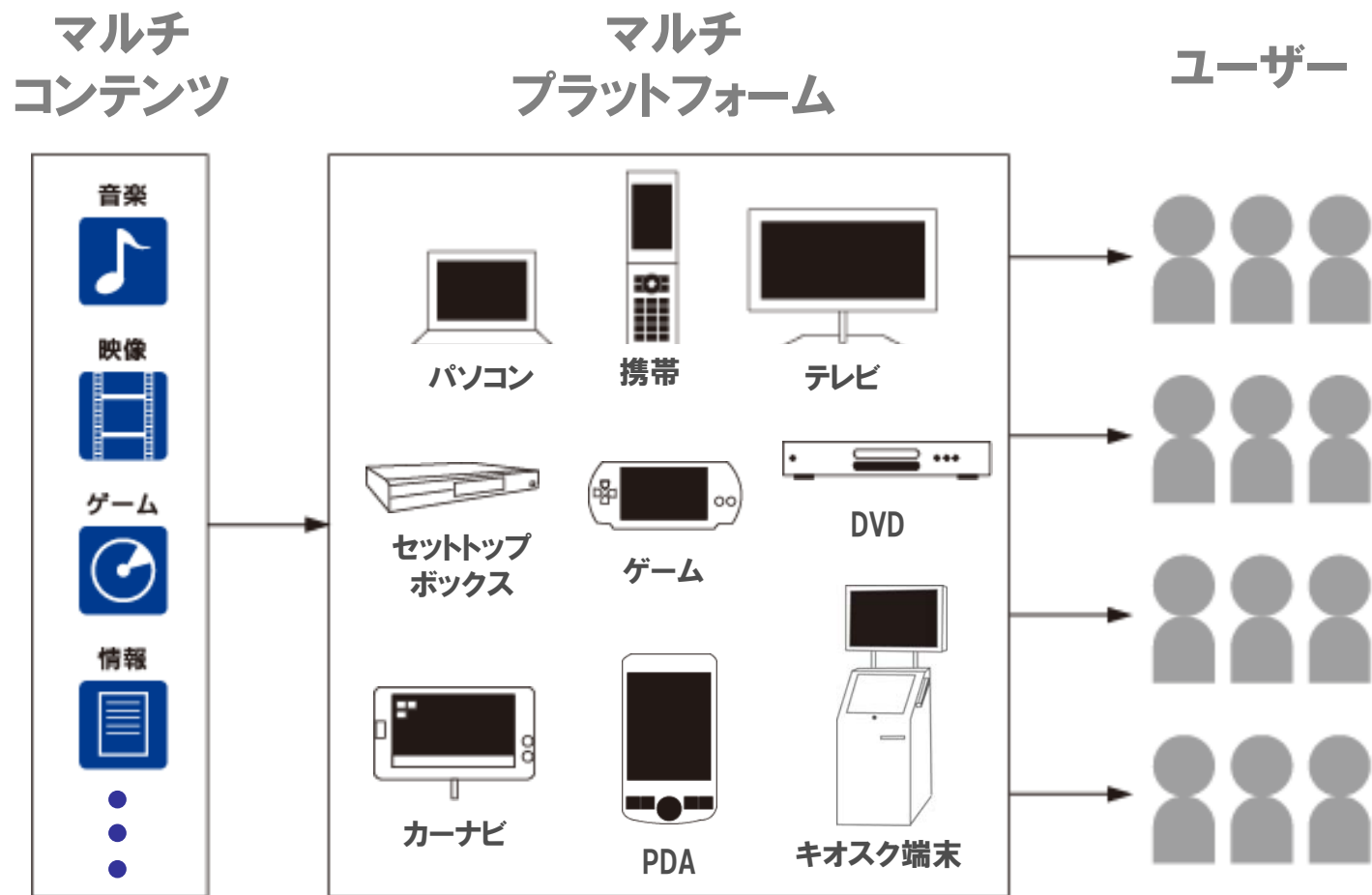
Computer



Technology

インターネットカフェで、マイページにログイン

マルチコンテンツ・マルチプラットフォーム戦略



Mobile



Game



Internet

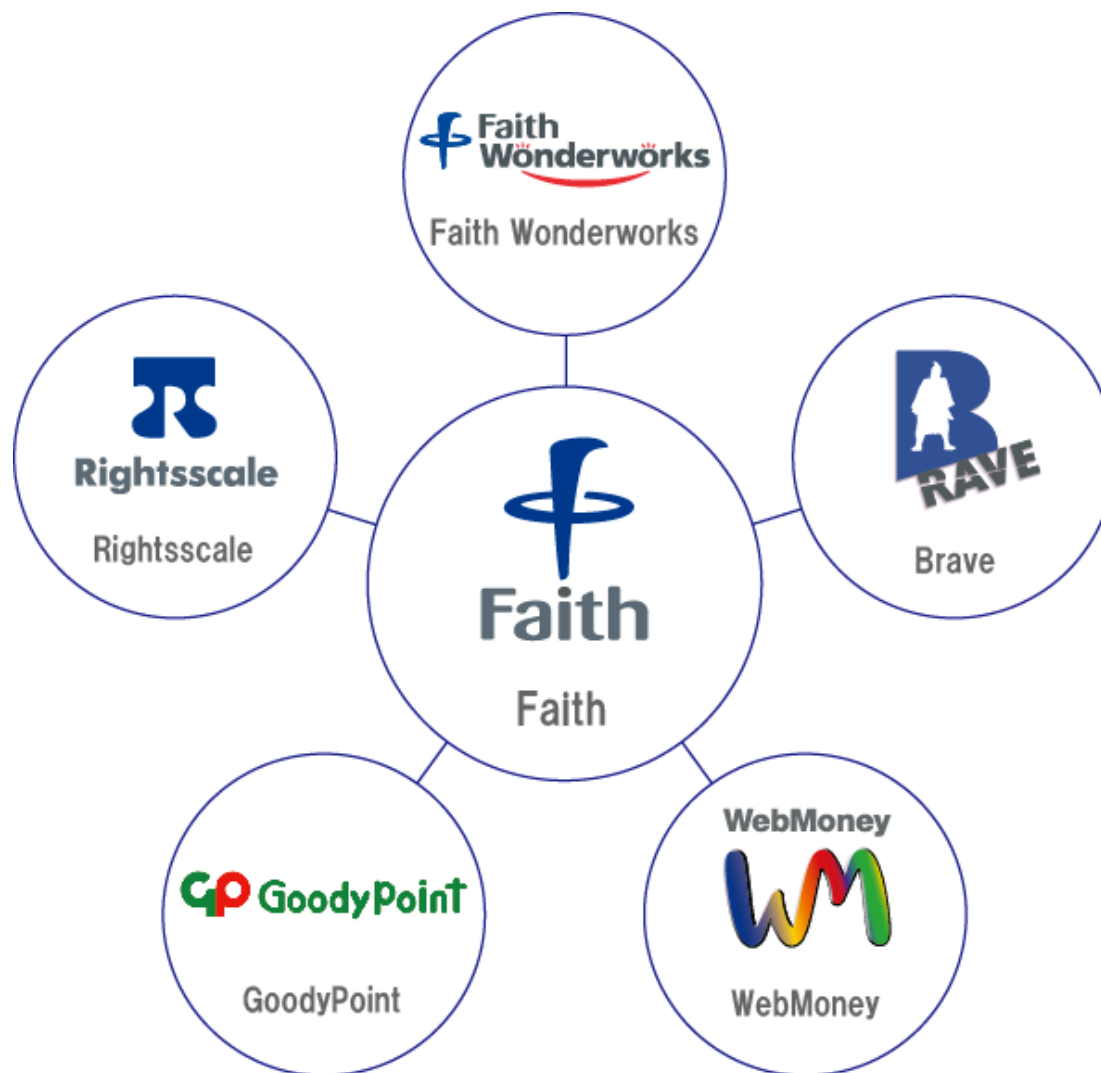


Computer



Technology

再編によるグループシナジー



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

「笑顔あふれるライフスタイルを全てのひとへ」





ご清聴、ありがとうございました。



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



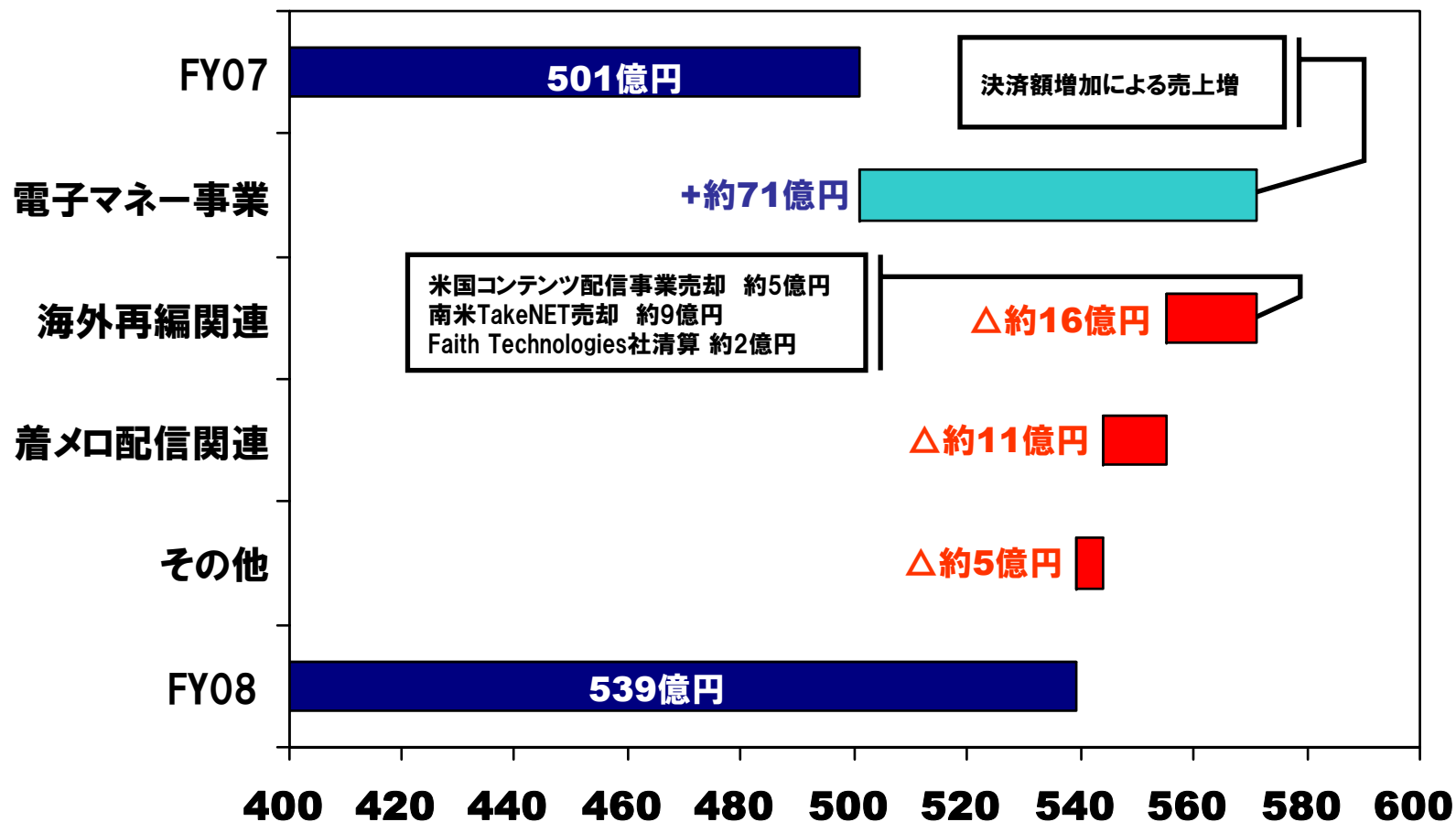
Technology

- 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

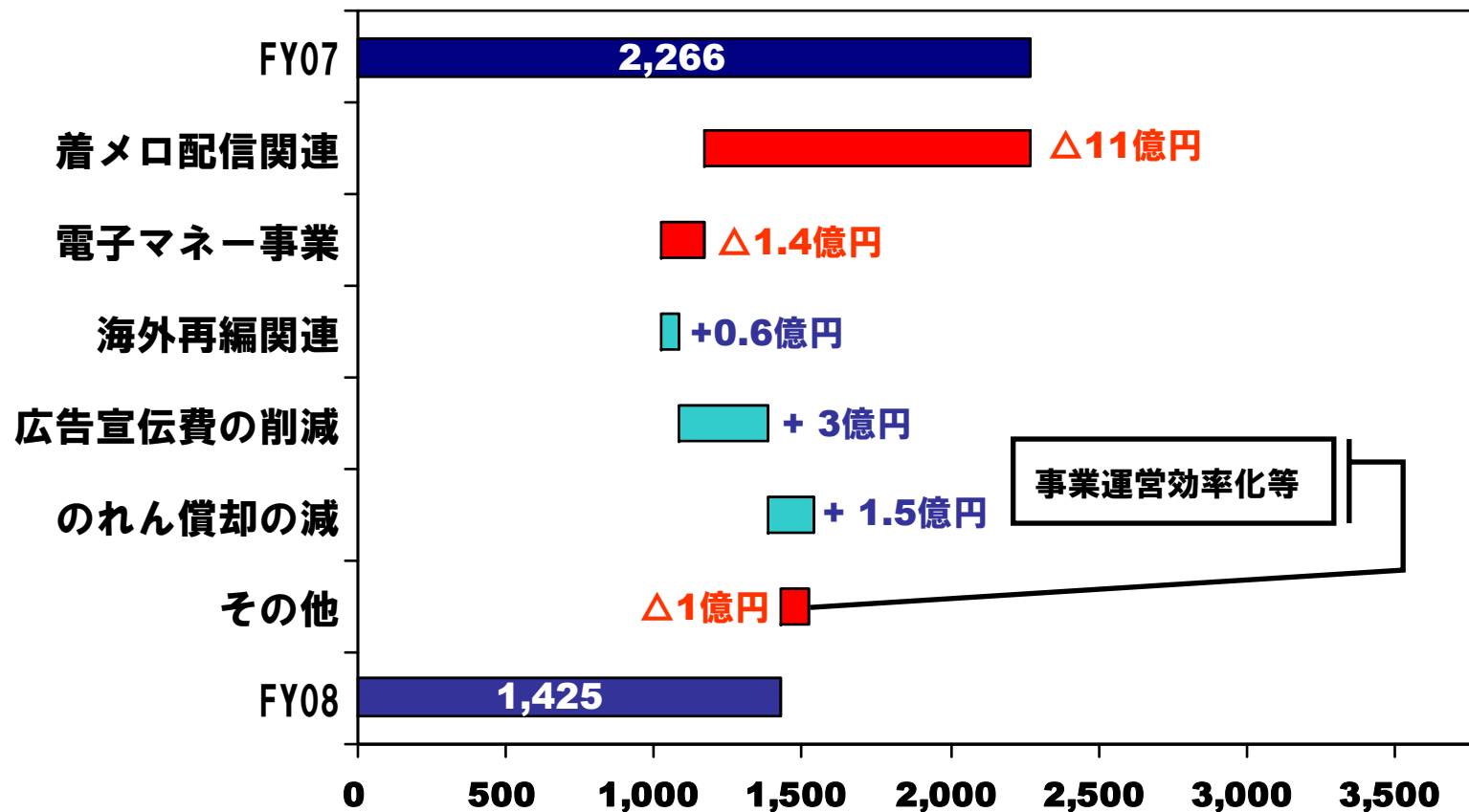


Technology

FY08 連結営業利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer

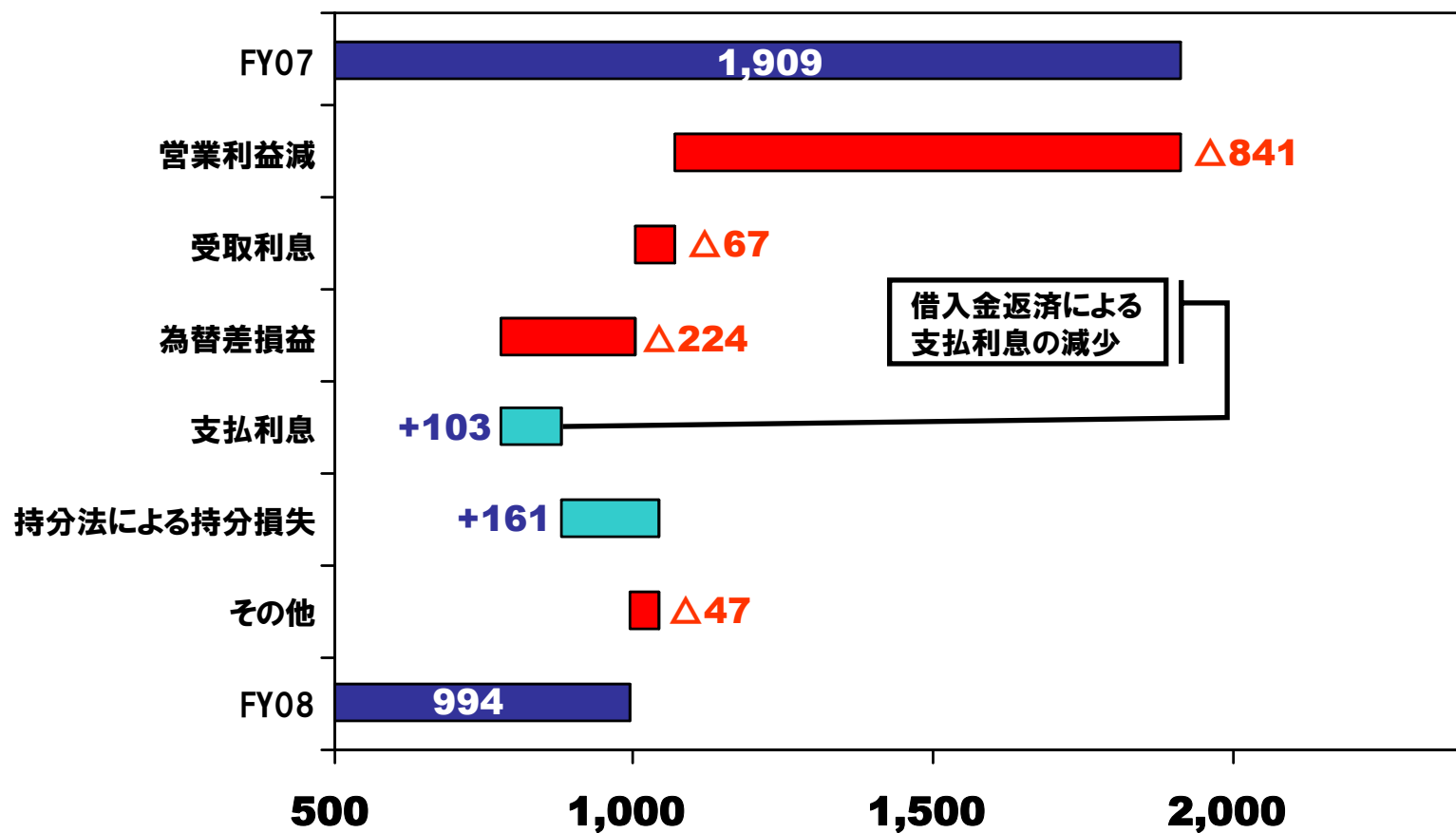


Technology

FY08 連結経常利益(前期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



Game



Internet

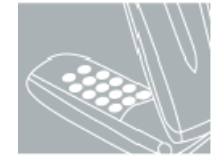


Computer



Technology

FY08 連結純利益(前期との比較)



Mobile



Game



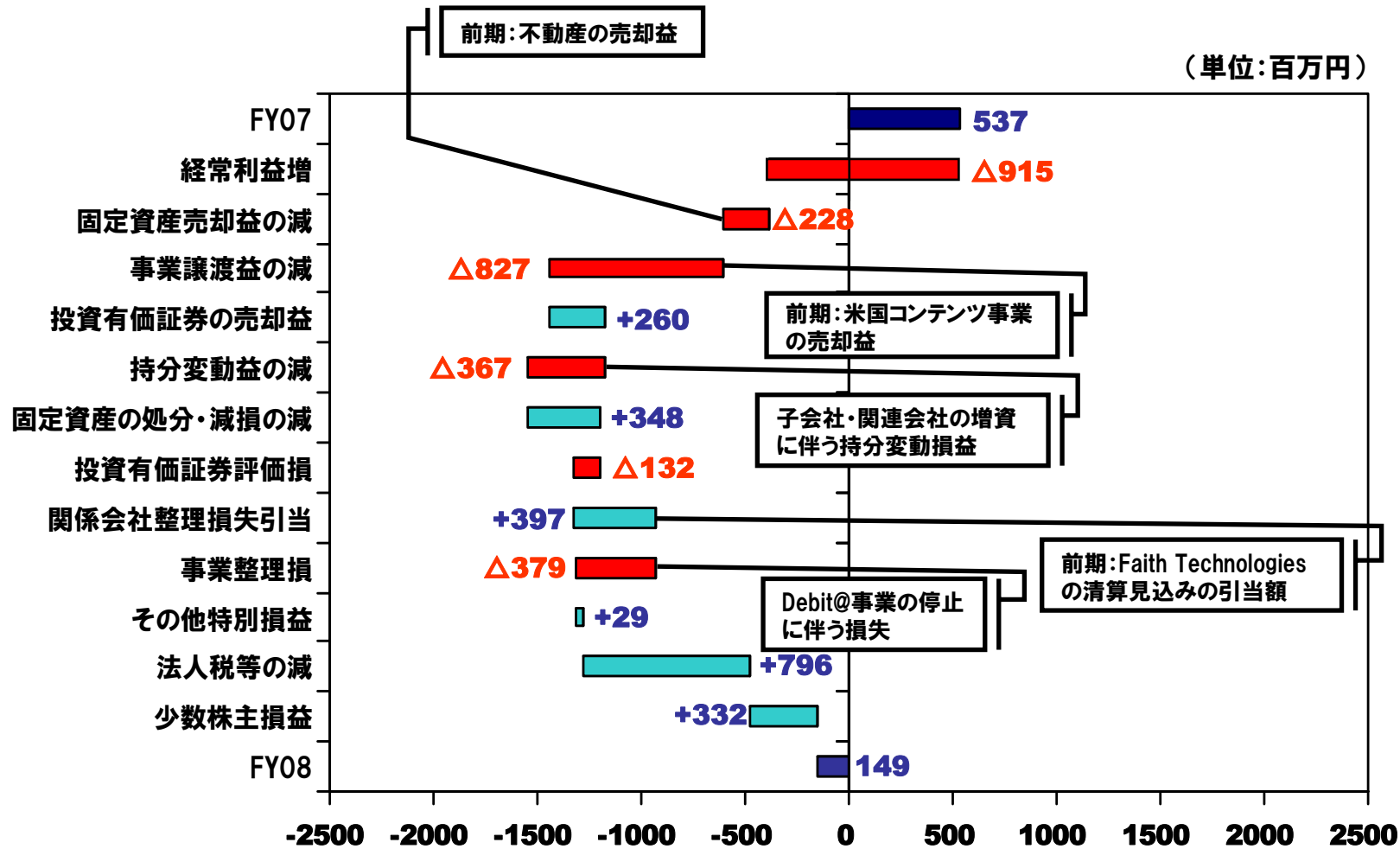
Internet



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