

FY06 (07年3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

May 11, 2007

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

FY06実績



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

連結業績ハイライト

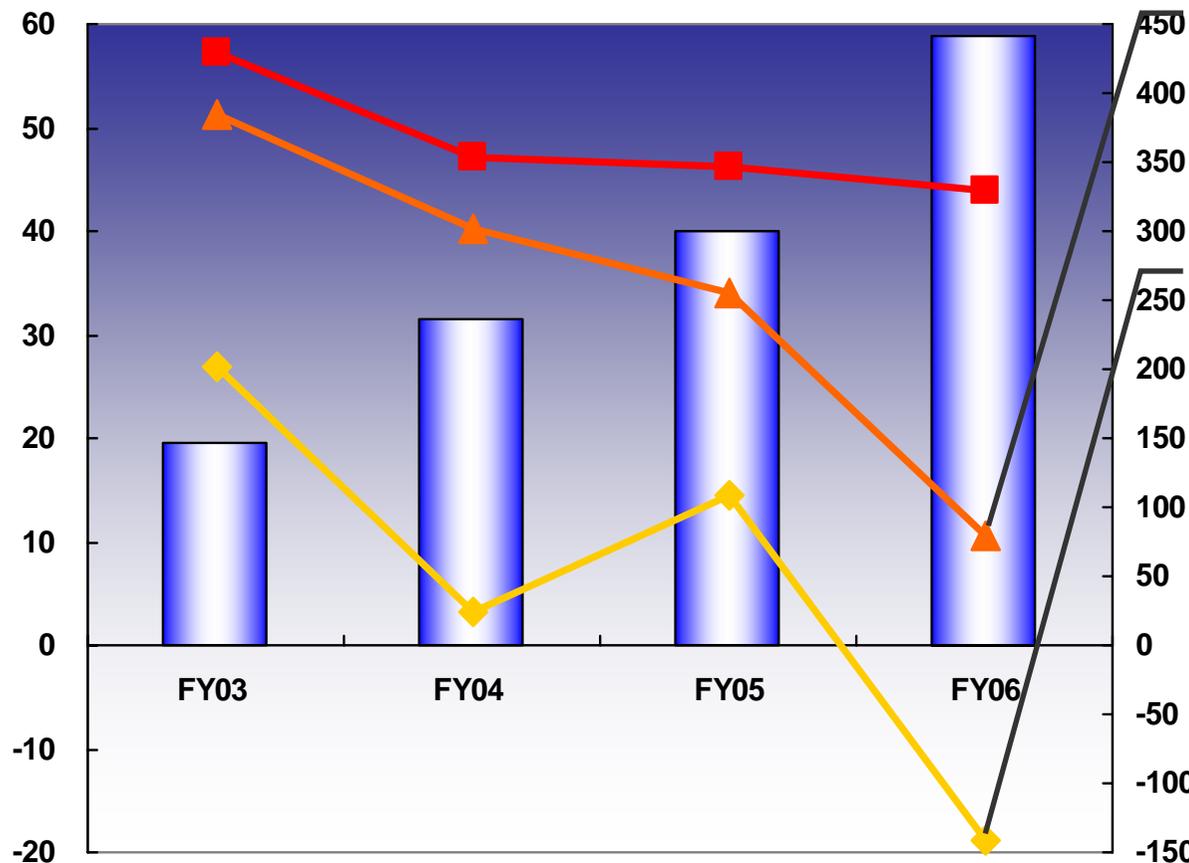


- 買収・提携を通じたグループ展開により事業を拡大し、売上高の高い成長を継続
- EBITDA、営業利益とも、MVNO事業への費用先行投入、単体着信メロディ配信ソリューションの減収を事業拡大ではカバーしきれず、減少
- 海外事業の再編に伴う減損・のれん一括償却、投資有価証券評価損等利益成長軌道にむけた特別損失の計上により、当期純損益は赤字

利益: 億円

売上高: 億円

金額単位: 百万円



■ 売上高 ■ EBITDA ▲ 営業利益 ◆ 当期純利益

金額単位: 百万円

のれん償却額	
2,626 (対前期1,911増)	
ギガネットワークス	1,771
TakeNet	424
サイバープラス	217
その他	215

金額単位: 百万円

特別利益	3,713
Digiplug	2,337
Faith Communications	1,044
役員退職慰労金返上に伴う引当金取崩益	151

特別損失	6,277
MVNO分離	1,760
TakeNet再評価	2,641
投資有価証券評価損	449
グッディポイント減損	308
固定資産処分損	363

MVNO 営業利益
△1,832(対前期1,126悪化)

米国法人であるため、税務上日本と損益通算が出来ず、連結ベースで節税効果が生じない



Mobile



Game



Internet



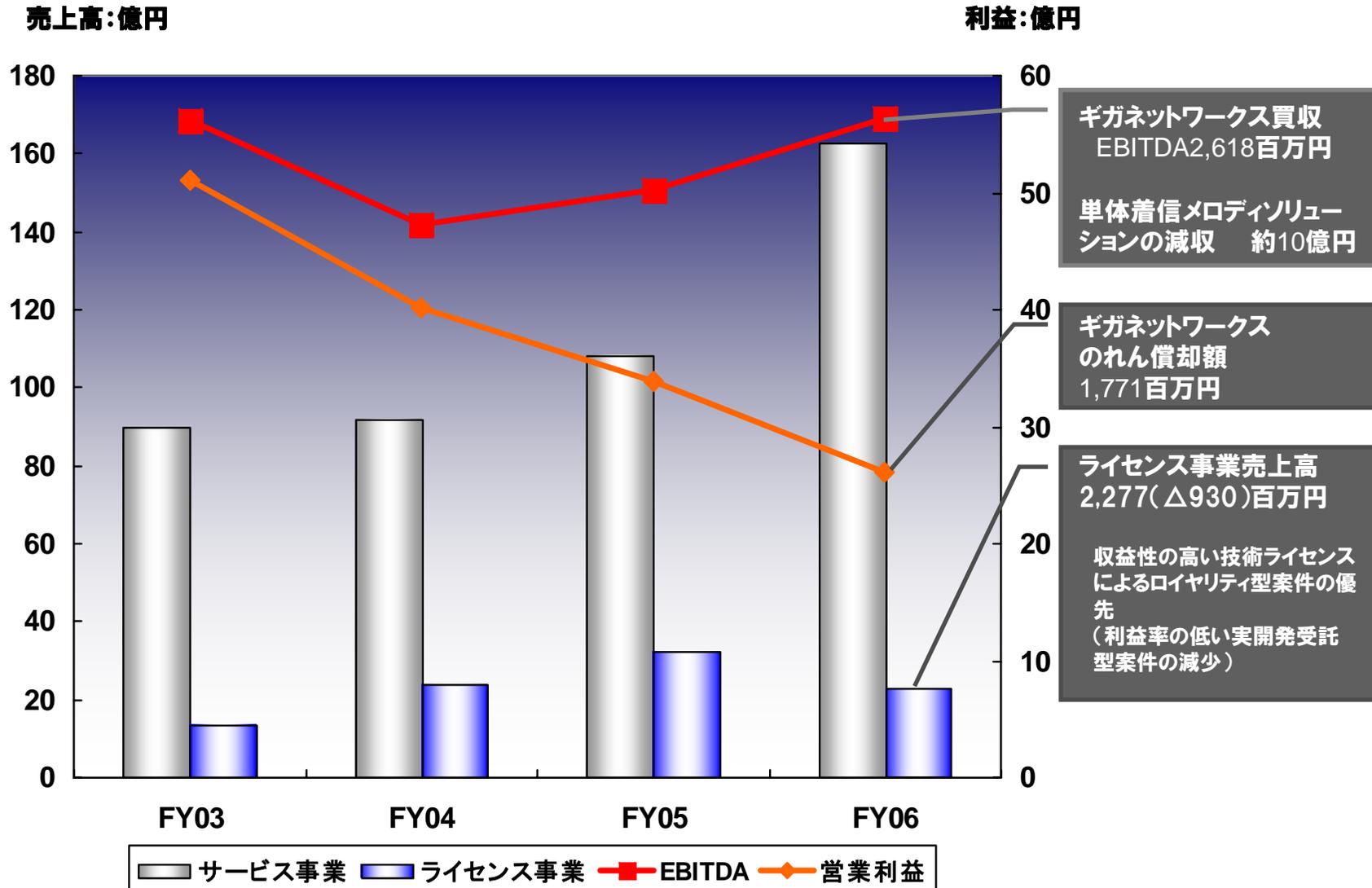
Computer



Technology

FY06 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ソリューションの減少等により減益
 売上高、EBITDAはギガネットワークスの営業権取得等事業拡大により増加
 実質2期連続の増益



FY06 電子マネー事業の業績

オンラインゲーム市場の拡大と高い決済シェアの維持等による決済高の伸長により、売上高、利益とも大幅増
 売上のみならず利益面でもグループ成長の牽引役に



Mobile



Game



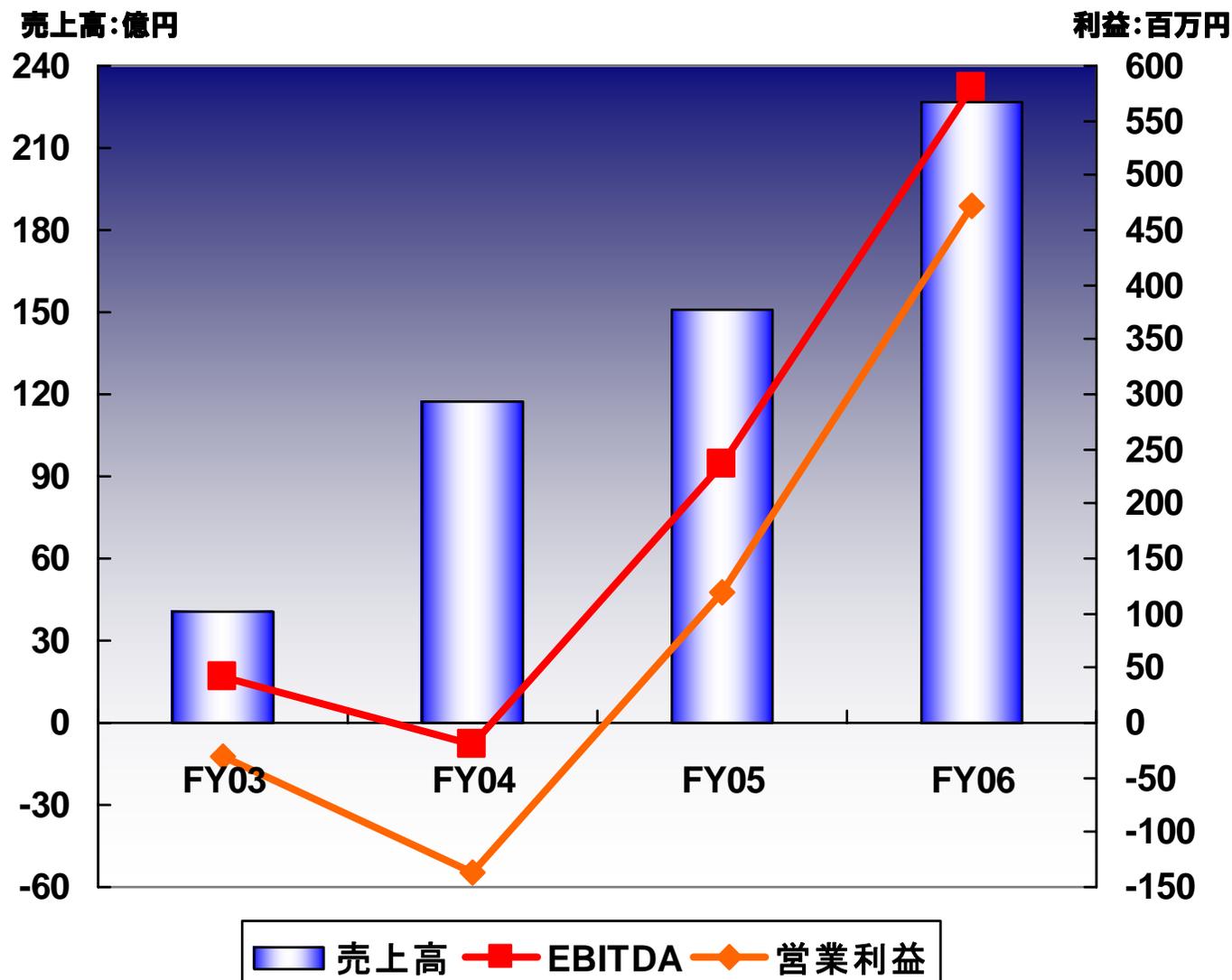
Internet



Computer



Technology



FY06 連結セグメント別実績

ライセンスを除く全てのセグメントが売上高増加に貢献
売却したMVNO事業を除けばEBITDAは2期連続の増加



(百万円)

	FY03	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
売上高	14,671	23,628	8,957	61.0%	30,040	6,412	27.1%	44,152	14,112	46.9%
コンテンツ配信事業	10,299	11,550	1,251	12.1%	14,040	2,490	21.5%	18,521	4,481	31.9%
サービス事業	8,951	9,166	215	2.4%	10,832	1,666	18.1%	16,243	5,411	49.9%
ライセンス事業	1,348	2,384	1,036	76.8%	3,207	823	34.5%	2,277	▲ 930	-29.0%
電子マネー事業	4,084	11,724	7,640	187.0%	15,106	3,382	28.8%	22,650	7,544	49.9%
MVNO事業	—	—	—	—	0	—	—	24	24	—
EBITDA	5,728	4,712	▲ 1,015	-17.8%	4,630	▲ 82	-1.8%	4,395	▲ 235	-5.1%
コンテンツ配信事業	5,628	4,729	▲ 899	-16.0%	5,033	304	6.4%	5,630	597	11.8%
電子マネー事業	42	▲ 19	▲ 62	-145.6%	235	254	—	581	345	147.0%
MVNO事業	—	—	—	—	▲ 622	—	—	▲ 1,687	▲ 1,065	—
営業利益	5,115	4,017	▲ 1,098	-21.5%	3,391	▲ 626	-15.6%	1,060	▲ 2,331	-68.8%
コンテンツ配信事業	5,133	4,152	▲ 981	-19.2%	4,029	▲ 123	-3.0%	2,609	▲ 1,420	-35.3%
電子マネー事業	▲ 30	▲ 136	▲ 106	—	119	255	—	473	354	295.3%
MVNO事業	—	—	—	—	▲ 706	—	—	▲ 1,832	▲ 1,126	—
経常利益	5,013	4,047	▲ 966	-19.3%	3,455	▲ 592	-14.7%	853	▲ 2,602	-75.3%
当期純利益	2,700	316	▲ 2,384	-88.3%	1,438	1,122	355.1%	▲ 1,883	▲ 3,321	—



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY07通期 業績予想



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

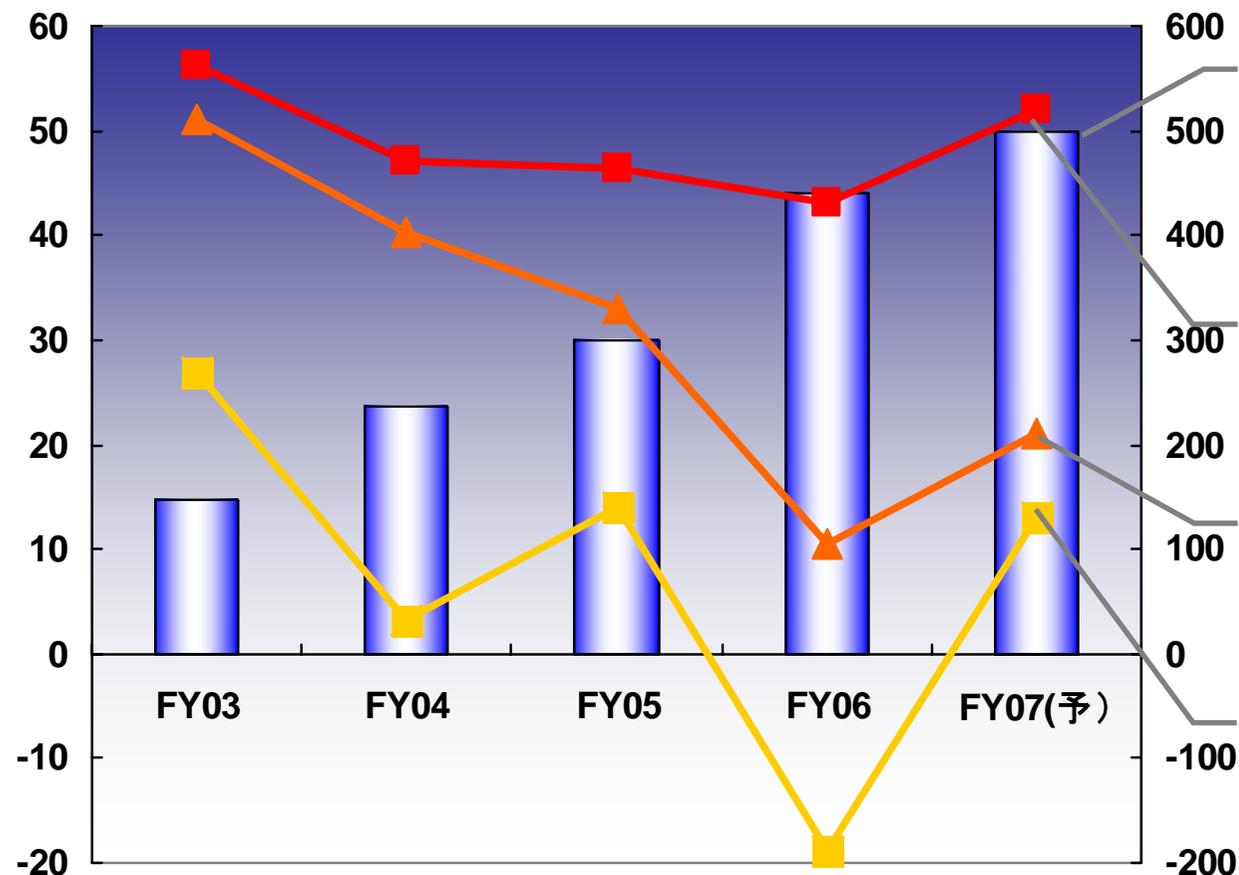
業績予想ハイライト



着信メロディの縮小や海外再編による減収を、電子マネー事業等グループ企業の事業拡大でカバーし、引続き大幅な売上高は増加
利益面でも、MVNO事業の分離やグループ企業の事業拡大により大幅増益

利益: 億円

売上高: 億円



■ 売上高 ■ EBITDA ▲ 営業利益 ■ 当期純損益

金額単位: 億円

売上高500(対前期+58)
電子マネー事業 +82
デスペラード +10
ギガネットワークス +4
海外再編 Δ 36
着信メロディ関連 Δ 10

EBITDA52(対前期+8)
MVNO事業分離 +16
電子マネー事業 +1
着信メロディ関連 Δ 10

営業利益21(対前期+10)
MVNO事業分離 +18
電子マネー事業 +1
着信メロディ関連 Δ 10

当期純利益13(対前期+31)
米国コンテンツ配信事業譲渡益 +10
前期海外再編特別損失 +35
前期Digiplug売却益 Δ 23



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY07 連結セグメント別業績予想

コンテンツ配信事業は、着信メロディの縮小、新マーケット創造のための先行投資等により減収減益
 電子マネー事業は売上のみならず、利益面でもグループ成長に貢献
 MVNO事業分離がグループの増益に大きく寄与



(百万円)

	FY03	FY04	FY05	FY06	FY07	対前期 増減額	同左 増減率
売上高	14,671	23,628	30,040	44,152	50,000	5,847	13.2%
コンテンツ配信事業	10,299	11,550	14,040	18,521	16,100	▲ 2,421	-13.1%
サービス事業	8,951	9,166	10,832	16,243	14,100	▲ 2,143	-13.2%
ライセンス事業	1,348	2,384	3,207	2,277	2,000	▲ 277	-12.2%
電子マネー事業	4,084	11,724	15,106	22,650	30,900	8,249	36.4%
MVNO事業	—	—	0	24	—	▲ 24	—
EBITDA	5,728	4,712	4,630	4,395	5,200	805	18.3%
コンテンツ配信事業	5,628	4,729	5,033	5,630	4,400	▲ 1,230	-21.9%
電子マネー事業	42	▲ 19	235	581	700	119	20.4%
MVNO事業	—	—	▲ 622	▲ 1,687	—	1,687	—
営業利益	5,115	4,017	3,391	1,060	2,100	1,039	98.0%
コンテンツ配信事業	5,133	4,152	4,029	2,609	1,400	▲ 1,209	-46.4%
電子マネー事業	▲ 30	▲ 136	119	473	600	126	26.7%
MVNO事業	—	—	▲ 706	▲ 1,832	—	1,832	—
経常利益	5,013	4,047	3,455	853	1,700	846	99.1%
当期純利益	2,700	316	1,438	▲ 1,883	1,300	3,183	—



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

參考資料



Mobile



Game



Internet

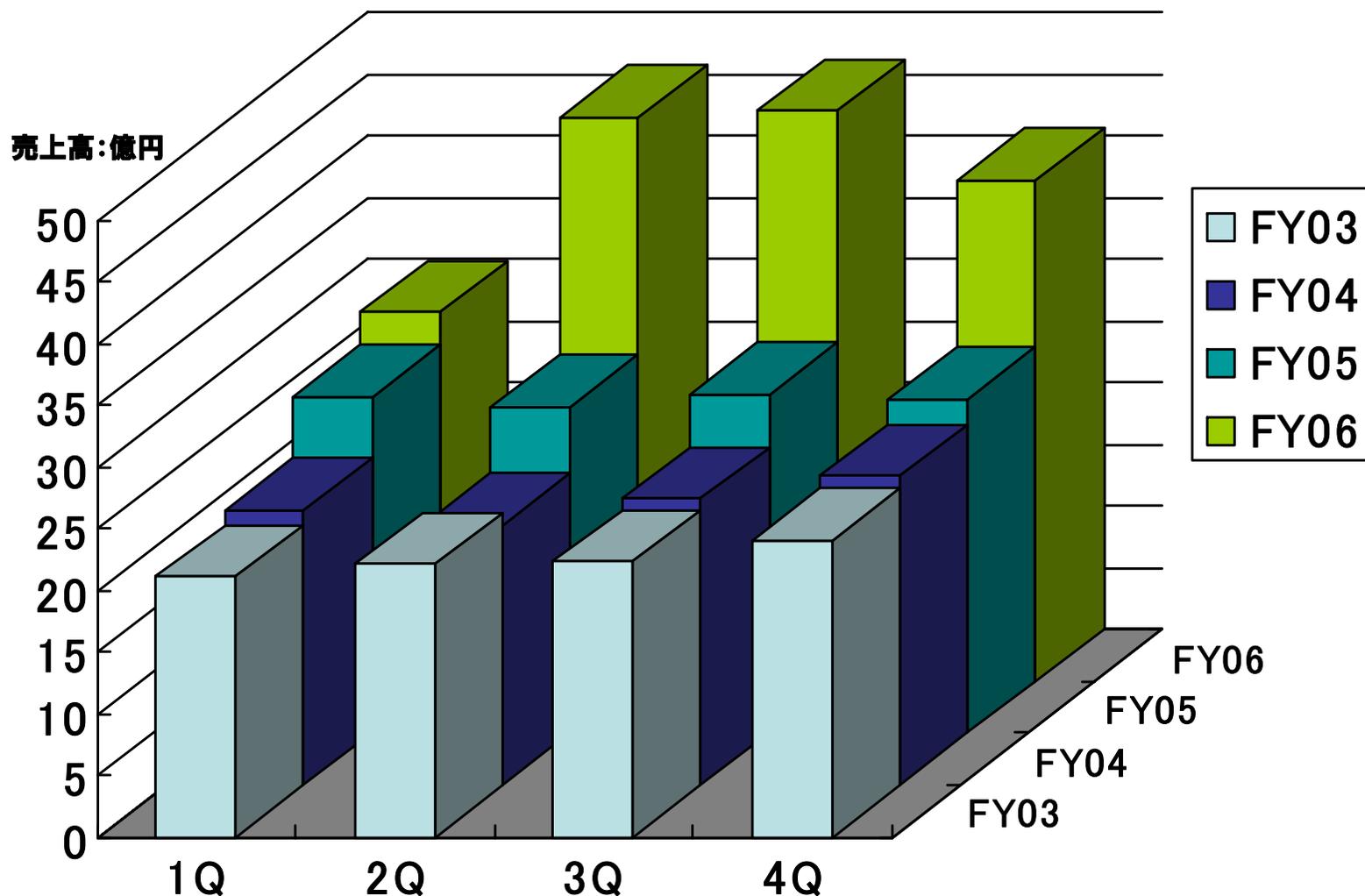


Computer



Technology

コンテンツ配信サービス事業の 四半期別売上高推移



Mobile



Game



Internet



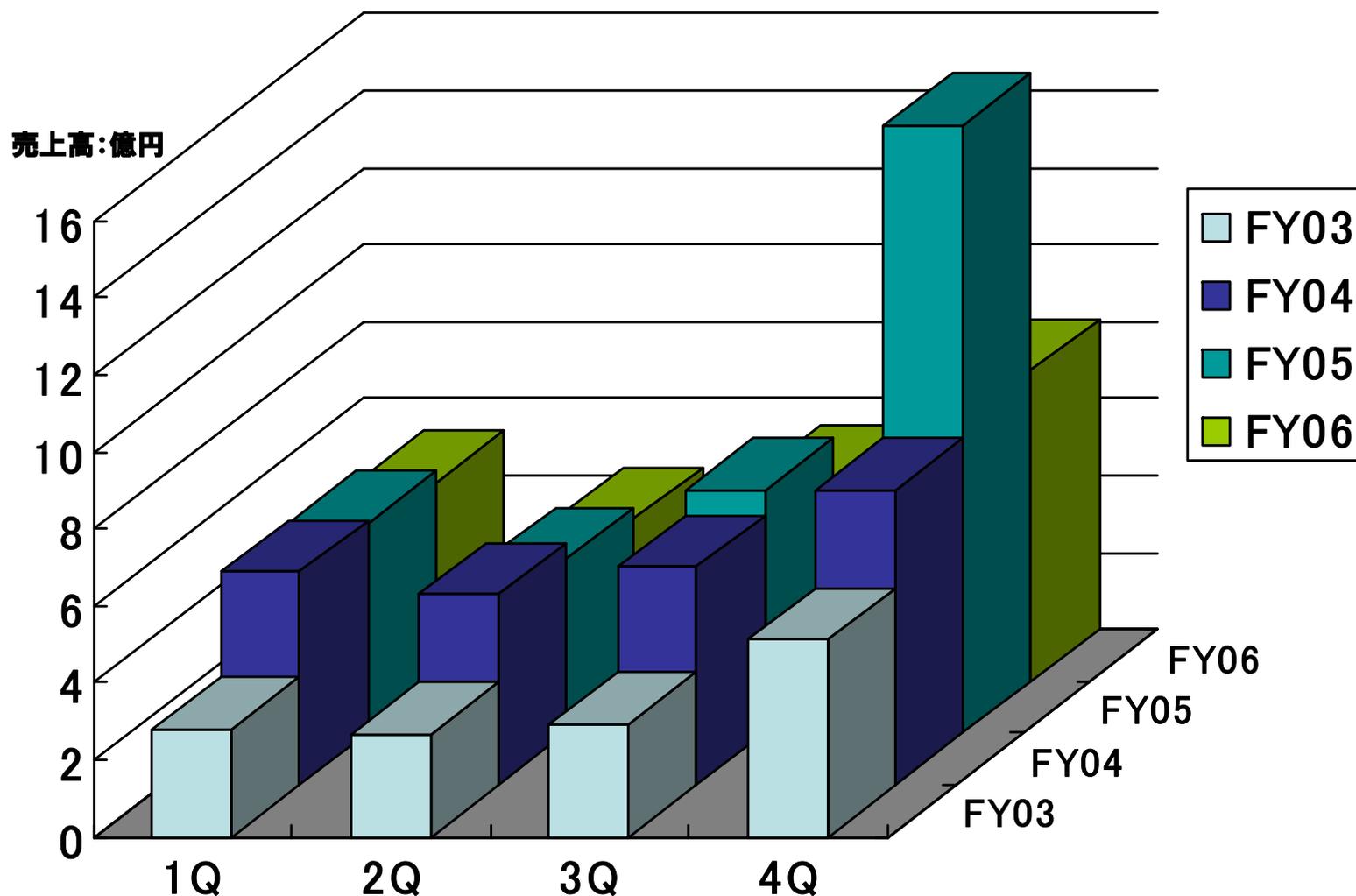
Computer



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。

配信プラットフォーム技術ライセンス事業の 四半期別売上高推移



Mobile



Game



Internet



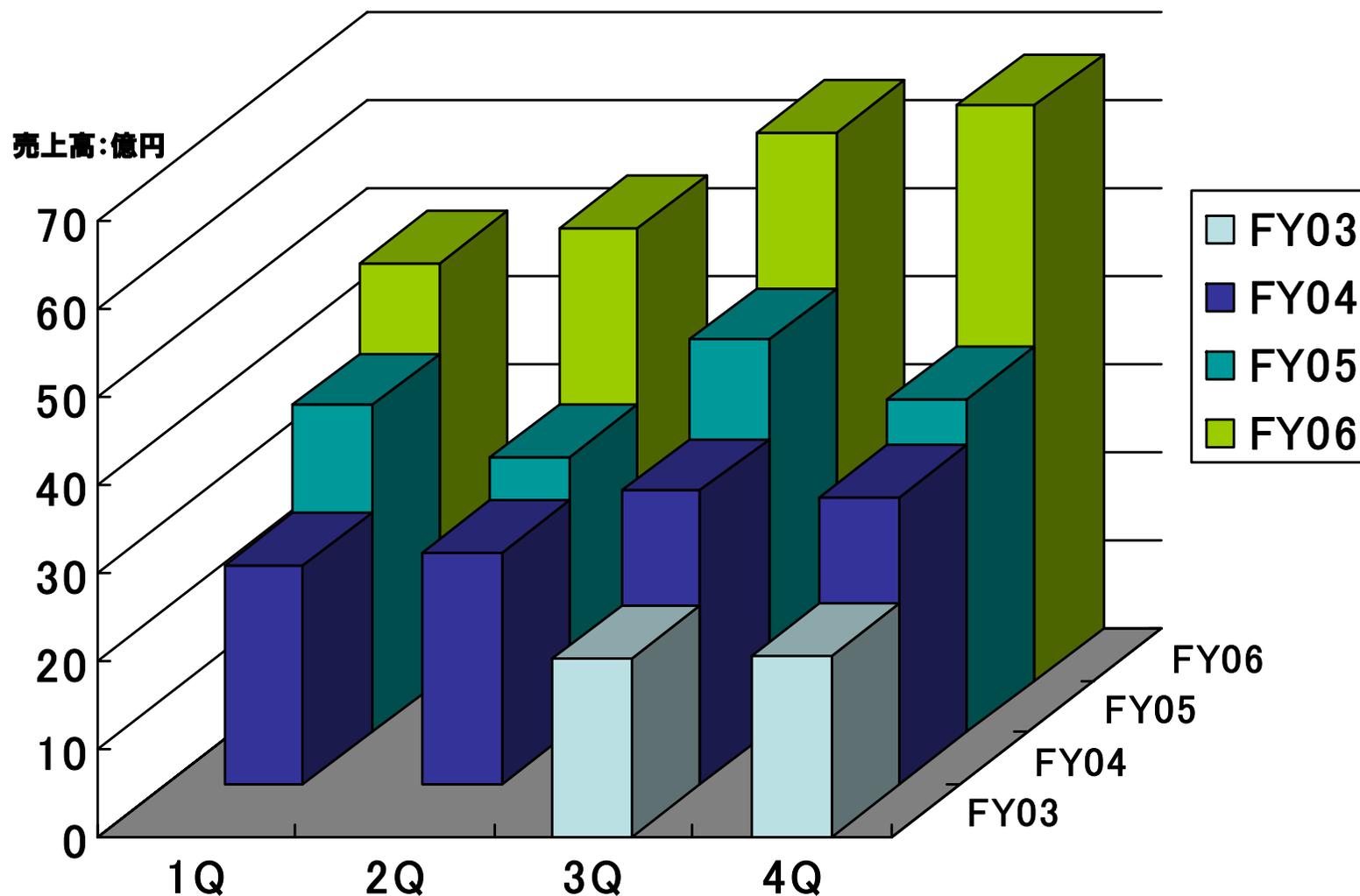
Computer



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。

電子マネー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。

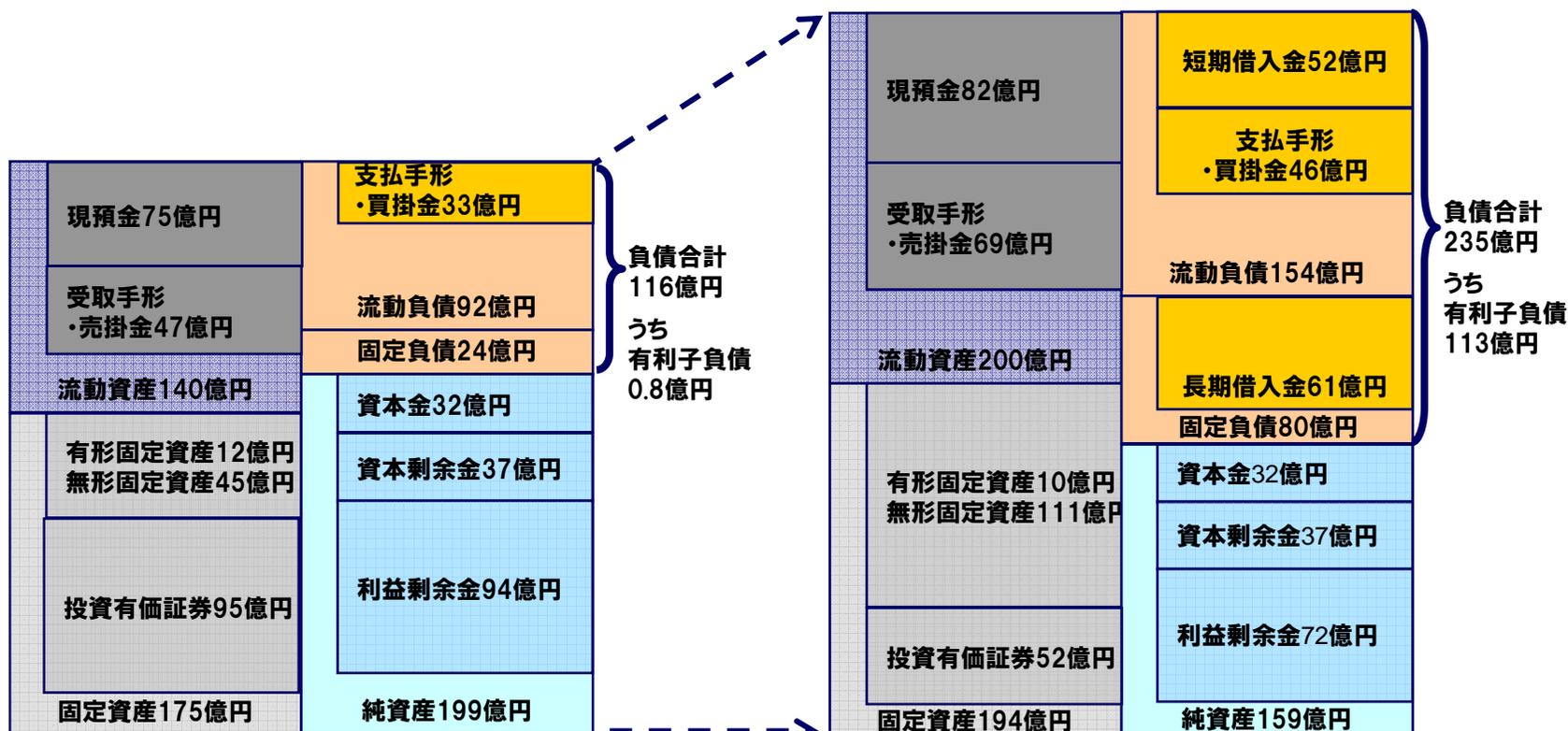
連結貸借対照表

ギガネットワークスの営業権を120億円で取得し、買収資金を借入で調達したことから、売上債権・買入債務、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

2007年3月末



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

のれん代の償却額推移



(百万円)

	FY03	FY04	FY05	FY06	FY07(予)	償却期間	償却期限
ウェブマネー	51	82	82	82	89	10年	2013/9
Digiplug	221	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	2,125	5年	2011/5
サイバープラス	—	—	—	217	217	5年	2011/3
計	272	322	715	2,627	2,432	—	—



Mobile



Game



Internet



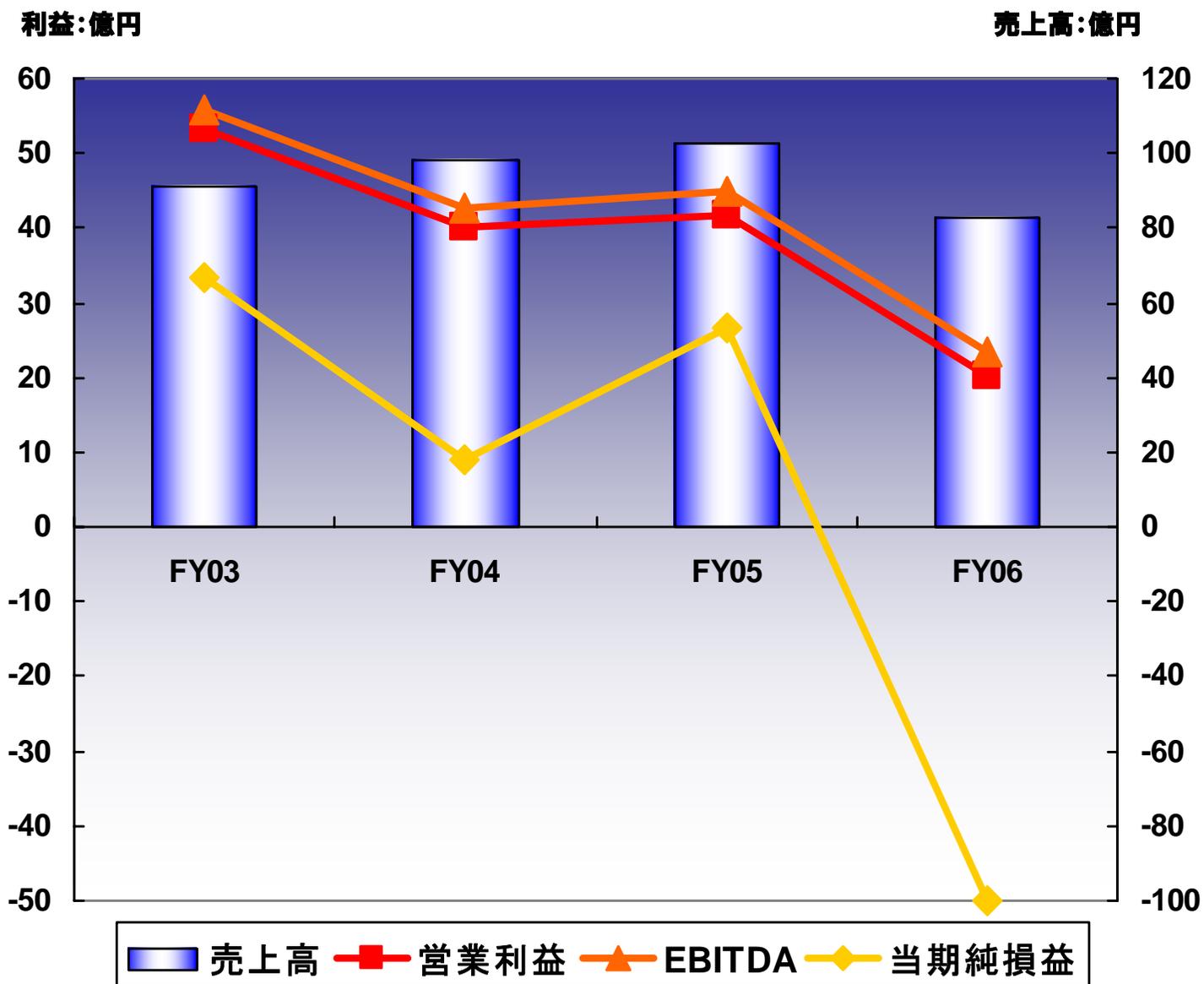
Computer



Technology

- Digiplug社についてはFY04に未償却残額1,936百万円を一括償却(特別損失に計上)
- グッディポイント社について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社については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社については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)

単体業績ハイライト



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY06 単体セグメント別実績



(百万円)

	FY03	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
売上高	9,123	9,801	678	7.4%	10,294	492	5.0%	8,307	▲ 1,986	-19.4%
サービス事業	7,754	7,335	▲ 419	-5.5%	7,024	▲ 310	-4.2%	5,854	▲ 1,169	-16.7%
ライセンス事業	1,081	2,113	1,032	95.4%	3,101	987	46.7%	2,195	▲ 905	-29.3%
EBITDA	5,578	4,273	66	22.9%	4,496	223	5.2%	2,332	▲ 2,164	-48.2%
営業利益	5,328	4,000	▲ 1,328	-25.0%	4,177	177	4.4%	2,019	▲ 2,158	-51.7%
経常利益	5,235	4,023	▲ 1,212	-23.2%	4,338	315	7.8%	1,952	▲ 2,386	-55.1%
当期純利益	3,345	903	▲ 2,441	-73.0%	2,659	1,756	194.4%	▲ 5,144	▲ 7,803	-



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology