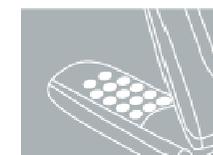


# FY07 3Q短信 補足説明資料



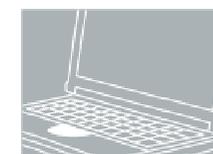
Mobile



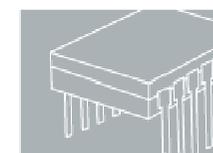
Game



Internet



Computer



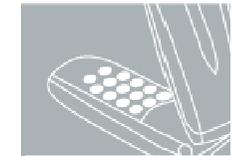
Technology

株式会社フェイス

February 14, 2008

# 連結業績ハイライト

海外再編による減収等を、国内コンテンツ事業グループ企業、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、海外再編等により全ての利益指標が増益。



Mobile



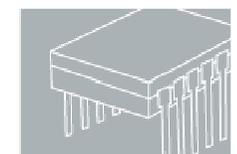
Game



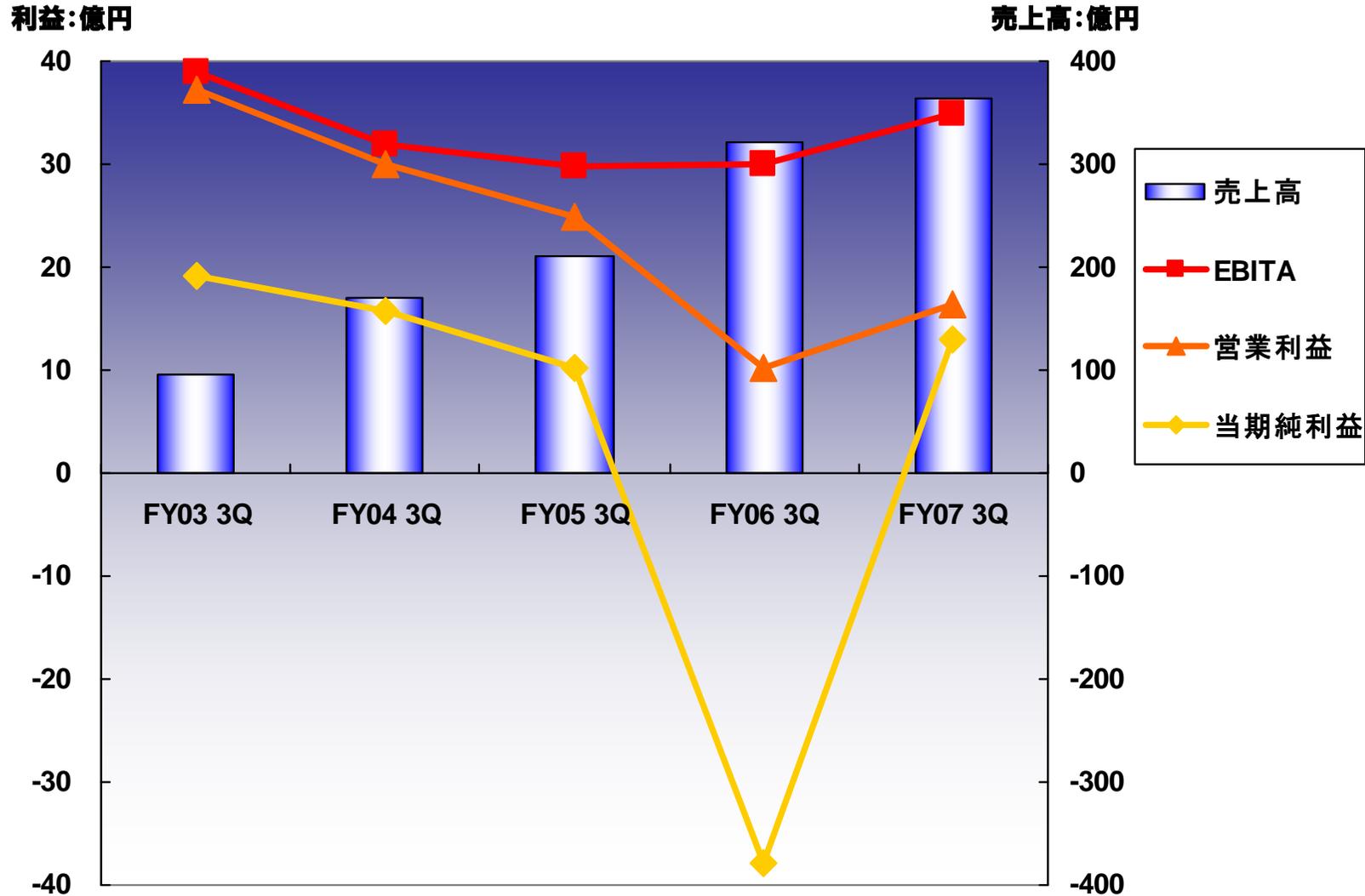
Internet



Computer



Technology



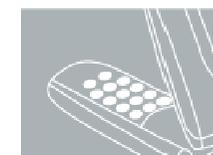
\* EBITA(のれん償却前営業利益) = 営業利益 + のれん償却費

# FY07 3Q セグメント別連結業績 (前年同期との比較)

(単位:百万円)



	FY06 3Q	FY07 3Q	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
<b>売上高</b>	32,109	36,320	4,211	13.1%		50,000	72.6%
コンテンツ	13,682	11,934	▲ 1,748	-12.8%	ギガネットワークスの9ヶ月フル寄与(前年同期7ヶ月) +約5億円 国内コンテンツ事業子会社の寄与+約9億円 うたフルの増収+約1億円 オンラインゲームの増収+約1億円 単体着信メロディ配信ソリューションの減収△約7億円 着信音再生(音源)技術ライセンスの減収△約2億円 海外△約22億円(再編等による減収)	17,400	68.6%
電子マネー	16,122	23,227	7,105	44.1%	オンラインゲーム中心に決済金額が引続き高伸	31,030	74.9%
MVNO	6	—	▲ 6	—	MVNO事業売却	—	—
<b>営業利益</b>	1,027	1,647	620	60.3%		2,100	78.4%
コンテンツ	2,035	1,168	▲ 867	-42.6%	単体着信メロディ配信ソリューションの減収△約7億円 着信音再生(音源)技術ライセンスの減収△約2億円 着うた・着うたフル増加に伴う曲データ使用料の増加 △約1億円	1,400	83.4%
電子マネー	343	417	74	21.8%	増収効果	571	73.0%
MVNO	▲ 1,279	—	1,279	—	MVNO事業売却	—	—
<b>経常利益</b>	903	1,479	576	63.7%		1,700	87.0%
<b>当期純利益</b>	▲ 3,785	1,306	5,091	—		1,300	100.5%



Mobile



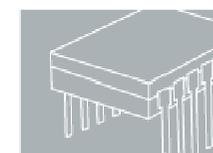
Game



Internet



Computer



Technology

\*3Q決算発表にあたり、通期見込み(売上高、営業利益、経常利益、当期純利益)は変更していません。

# 連結貸借対照表(前期末との比較)

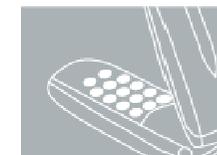
現預金45億円増加、有利子負債29億円減少により、ネットキャッシュ化  
 (△31→+44 億円)  
 自己資本比率も1.8ポイント改善(38.6%→40.4%)



2007年3月末

2007年12月末

2007年3月末		2007年12月末	
現預金82億円	短期借入金52億円	現預金127億円	短期借入金30億円
受取手形 ・売掛金69億円	支払手形 ・買掛金46億円	受取手形 ・売掛金83億円	支払手形 ・買掛金56億円
流動資産200億円	流動負債154億円	流動資産241億円	流動負債145億円
有形固定資産10億円 無形固定資産111億円	長期借入金61億円	有形固定資産8億円 無形固定資産94億円	長期借入金53億円
投資有価証券52億円	固定負債80億円	投資有価証券40億円	固定負債77億円
固定資産194億円	資本金32億円	固定資産154億円	資本金32億円
	資本剰余金37億円		資本剰余金37億円
	利益剰余金72億円		利益剰余金84億円
	純資産159億円		純資産172億円
	負債合計235億円 うち有利子負債113億円		負債合計223億円 うち有利子負債84億円
総資産394億円		総資産396億円	



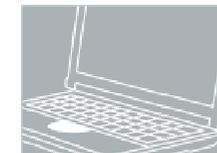
Mobile



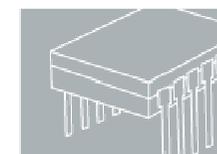
Game



Internet

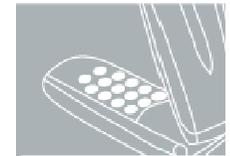
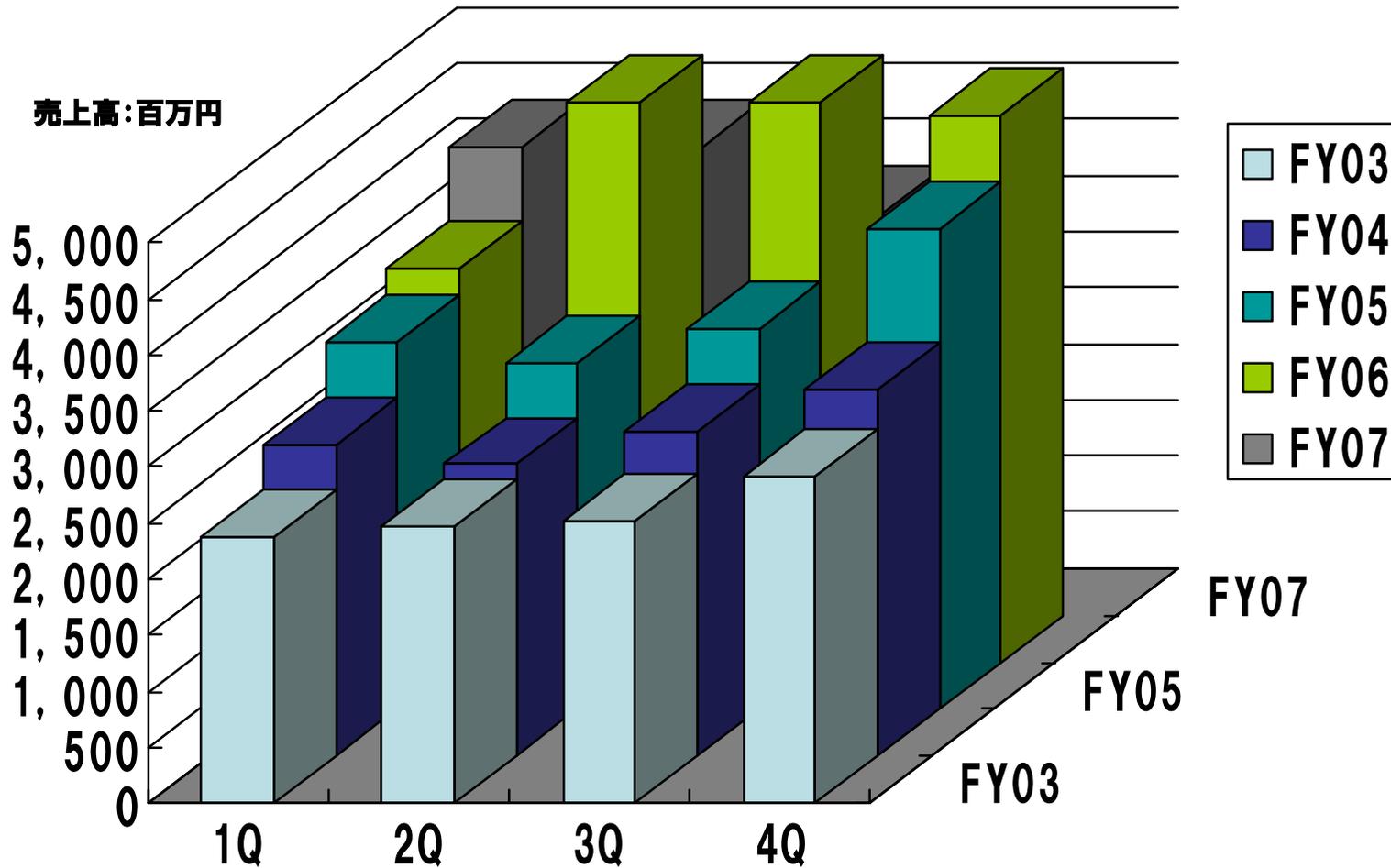


Computer

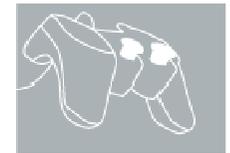


Technology

# コンテンツ事業の四半期別売上高推移



Mobile



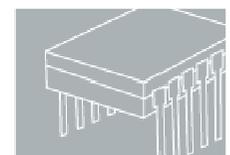
Game



Internet



Computer

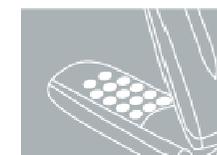
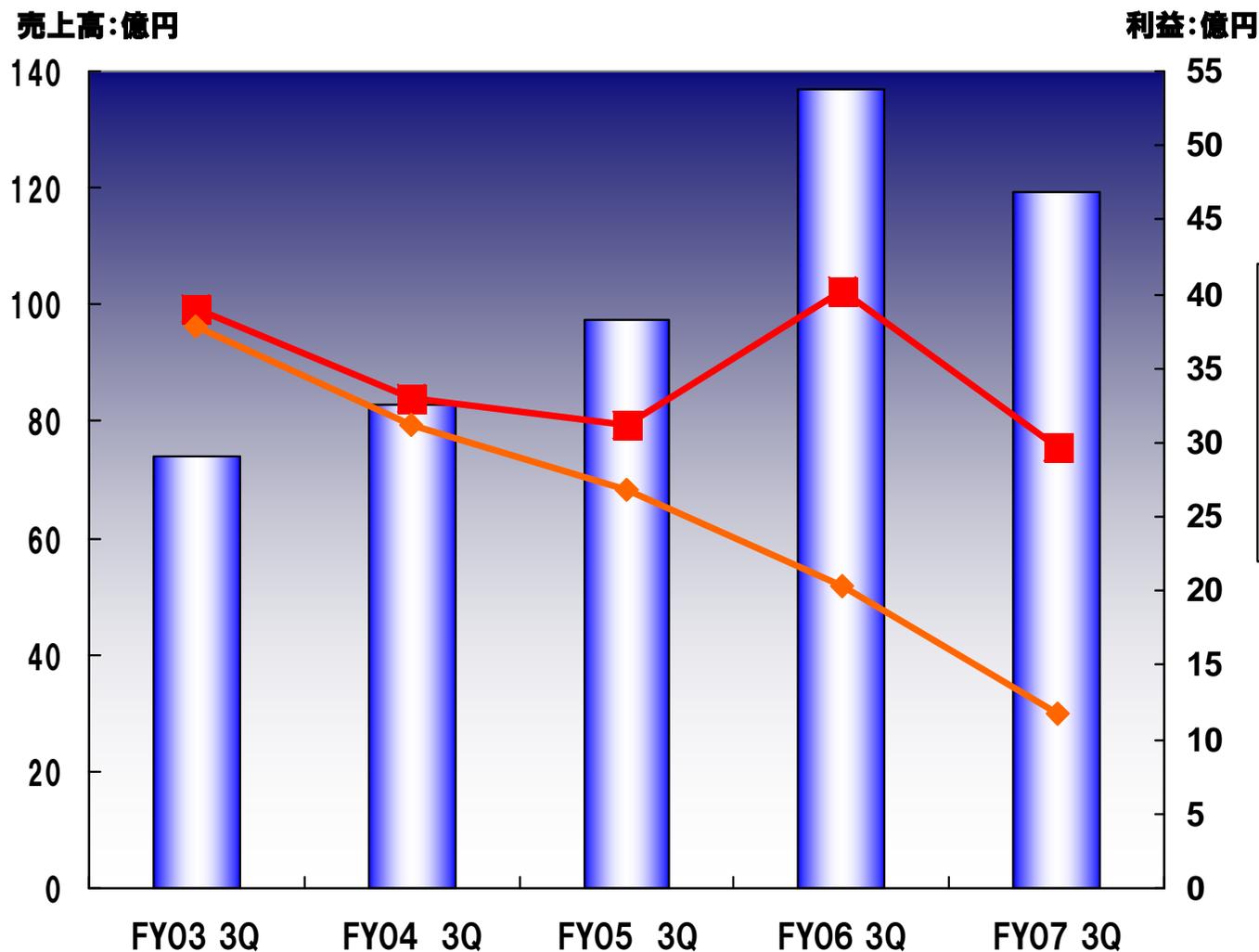


Technology

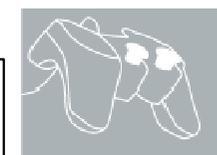
(注)四半期計数については、累積数字のみ管理・開示しておりますが、傾向を把握していただくために、累積数字の差額を2Q、3Q、4Qの数字としてグラフ化しております。

# FY073Q コンテンツ事業の業績

売上高は、国内は順調に拡大したものの、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。



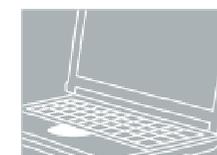
Mobile



Game



Internet

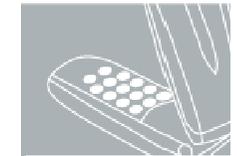
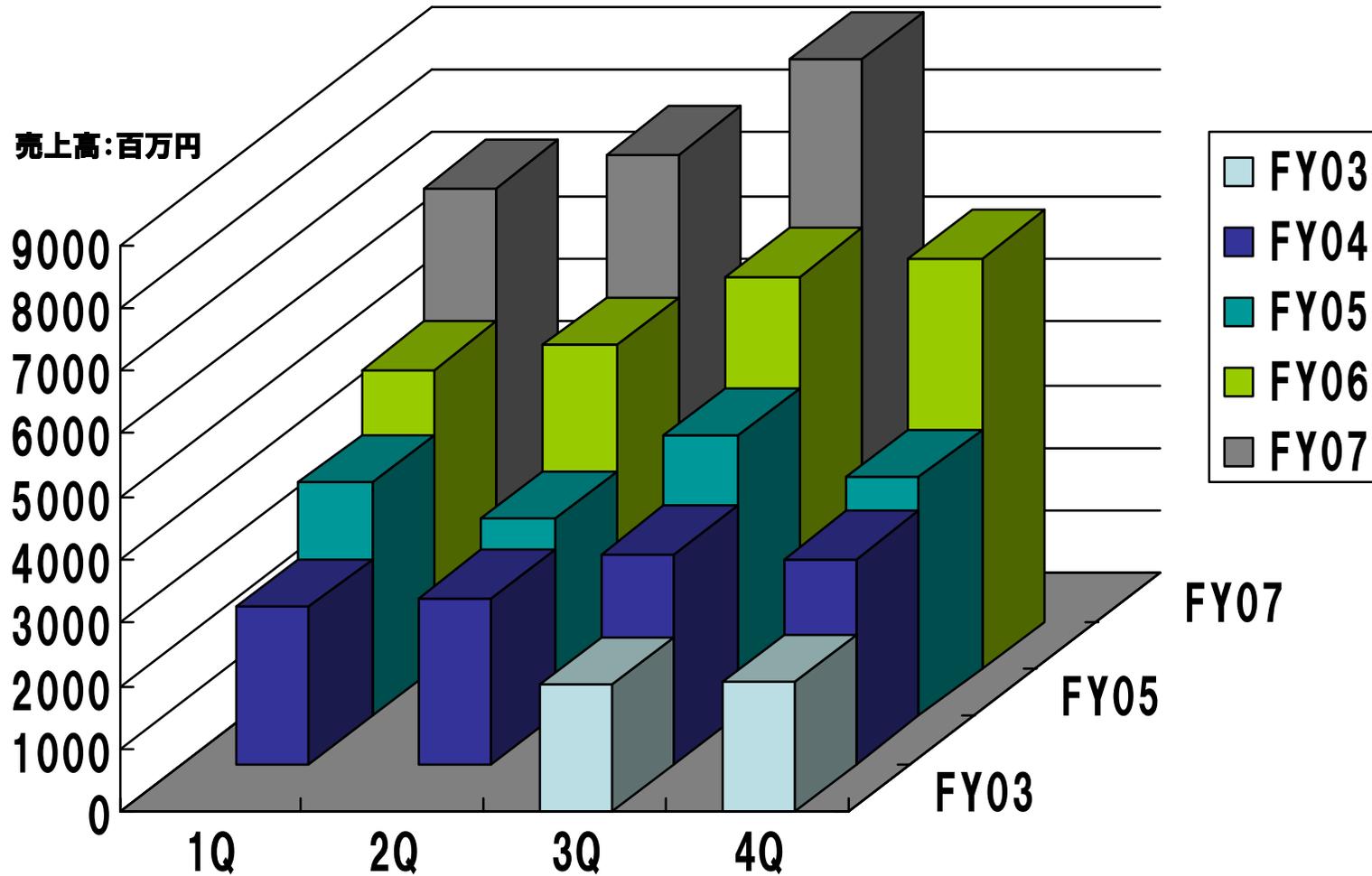


Computer

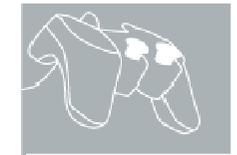


Technology

# 電子マネー事業の四半期別売上高推移



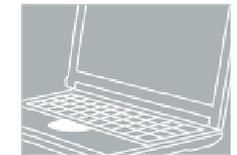
Mobile



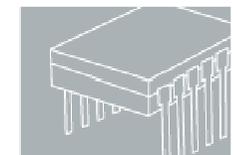
Game



Internet



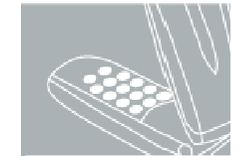
Computer



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。

# FY07 3Q 電子マネー事業の業績



Mobile



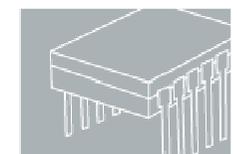
Game



Internet



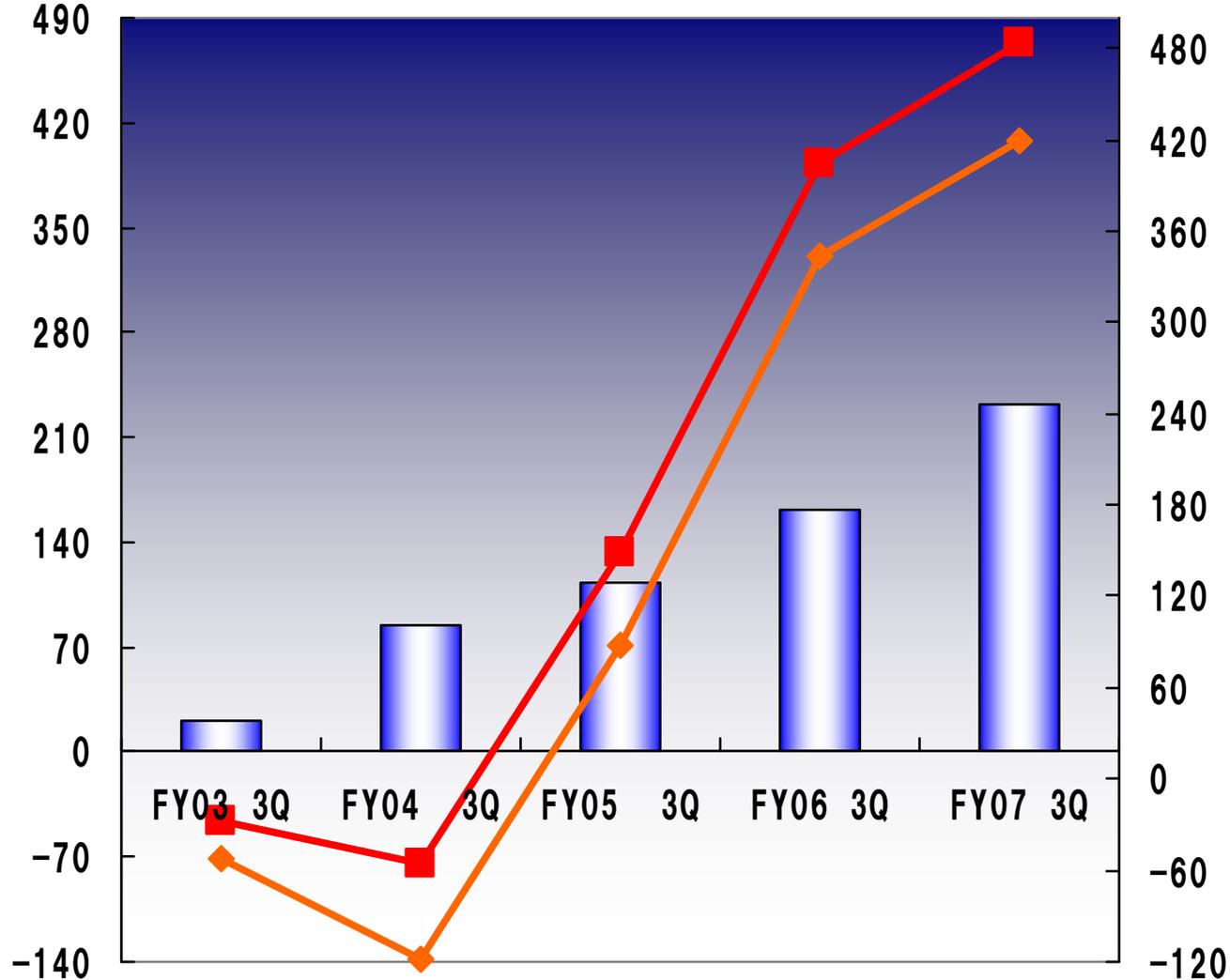
Computer



Technology

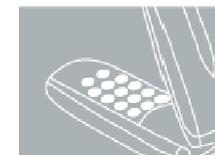
売上高: 億円

利益: 百万円



\*EBITA(のれん償却前営業利益) = 営業利益 + のれん償却費

# 參考資料



Mobile



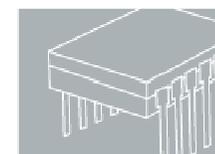
Game



Internet



Computer



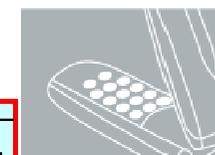
Technology

# FY07 3Q 連結セグメント別実績



(百万円)

	FY03 3Q	FY04 3Q	対前期 増減額	同左 増減率	FY05 3Q	対前期 増減額	同左 増減率	FY06 3Q	対前期 増減額	同左 増減率	FY07 3Q	対前期 増減額	同左 増減率
<b>売上高</b>	9,483	17,091	7,608	80.2%	21,111	4,020	23.5%	32,109	10,998	52.0%	36,320	4,211	13.1%
コンテンツ事業	7,386	8,280	894	12.1%	9,758	1,478	17.8%	13,682	3,924	40.2%	11,934	▲ 1,748	-12.8%
電子マネー事業	—	8,465	—	—	11,312	2,847	33.6%	16,122	4,810	42.5%	23,227	7,105	44.1%
MVNO事業	—	—	—	—	0	—	—	6	6	—	—	▲ 6	—
<b>営業利益</b>	3,721	3,000	▲ 721	-19.3%	2,487	▲ 513	-17.1%	1,027	▲ 1,460	-58.7%	1,647	620	60.3%
コンテンツ事業	3,777	3,118	▲ 659	-17.4%	2,675	▲ 443	-14.2%	2,035	▲ 640	-23.9%	1,168	▲ 867	-42.6%
電子マネー事業	▲ 52	▲ 118	▲ 66	—	87	205	—	343	256	294.2%	417	74	21.8%
MVNO事業	—	—	—	—	▲ 297	—	—	▲ 1,279	▲ 982	—	—	1,279	—
<b>経常利益</b>	3,620	3,000	▲ 620	-17.1%	2,603	▲ 397	-13.2%	903	▲ 1,700	-65.3%	1,479	576	63.7%
<b>当期純利益</b>	1,921	1,569	▲ 352	-18.3%	1,028	▲ 541	-34.4%	▲ 3,785	▲ 4,813	-468.1%	1,306	5,091	—



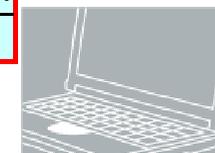
Mobile



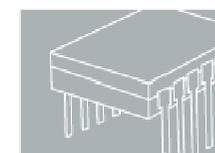
Game



Internet



Computer



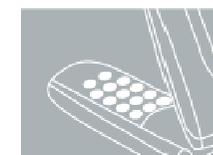
Technology

# FY07 連結のセグメント別業績予想

(百万円)



	FY06	FY07	対前期 増減額	同左 増減率	同左 増減要因
<b>売上高</b>	44,152	50,000	5,847	13.2%	
<b>コンテンツ事業</b>	18,572	17,400	▲ 1,172	-6.4%	単体着信メロディ配信ソリューションの減収△10 海外再編△36、国内コンテンツ事業子会社等+35
<b>電子マネー事業</b>	22,650	31,030	8,379	36.9%	オンラインゲームを中心とした決済件数の増加
<b>MVNO事業</b>	24	—	▲ 24	—	
<b>EBITDA</b>	4,395	5,200	805	18.3%	
<b>コンテンツ事業</b>	5,503	4,400	▲ 1,103	-20.1%	単体着信メロディ配信ソリューションの減収△10 NFRMを中心に新マーケット創造のための先行費用投入
<b>電子マネー事業</b>	581	708	127	21.8%	増収効果
<b>MVNO事業</b>	▲ 1,687	—	1,687	—	MVNO事業の売却
<b>営業利益</b>	1,060	2,100	1,039	98.0%	
<b>コンテンツ事業</b>	2,484	1,400	▲ 1,084	-43.7%	単体着信メロディ配信ソリューションの減収△10 NFRMを中心に新マーケット創造のための先行費用投入
<b>電子マネー事業</b>	473	571	97	20.6%	増収効果
<b>MVNO事業</b>	▲ 1,832	—	1,832	—	MVNO事業の売却
<b>経常利益</b>	853	1,700	846	99.1%	
<b>当期純利益</b>	▲ 1,883	1,300	3,183	—	米国コンテンツ配信事業譲渡益+9、固定資産売却益+2、持 分変動益+1 前期：海外再編特別損失+33、Digplug売却益△23、グッディポ イントのれん一括償却+3、固定資産処分損+3



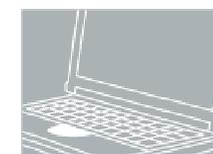
Mobile



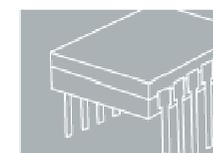
Game



Internet



Computer



Technology

\*3Q決算発表にあたり、通期見込み(売上高、営業利益、経常利益、当期純利益)は変更しておりません。

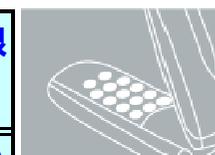
# のれん代の償却額推移



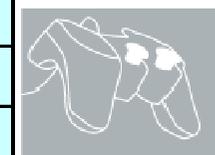
(単位:百万円)

	FY04	FY05	FY06		FY07		償却期間	償却期限
			3Q	通期	3Q	通期(予)		
ウェブマネー	82	82	62	82	64	84	10年	2013/9
Digiplug	239	—	—	—	—	—	—	—
TakeNet	—	531	424	424	—	—	—	—
Faith Communications	—	63	94	94	—	—	—	—
グッディポイント	—	39	39	39	—	—	—	—
ギガネットワークス	—	—	1,239	1,771	1,594	2,125	5年	2011/5
MVP	—	—	—	—	3	4	5年	2012/3
メディアコンプレックス	—	—	—	—	7	11	5年	2012/6
その他	—	—	163	217	165	217	5年	2011/3
計	322	715	2,021	2,627	1,833	2,446	—	—

- 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)



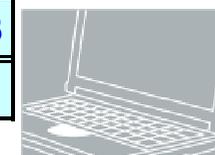
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

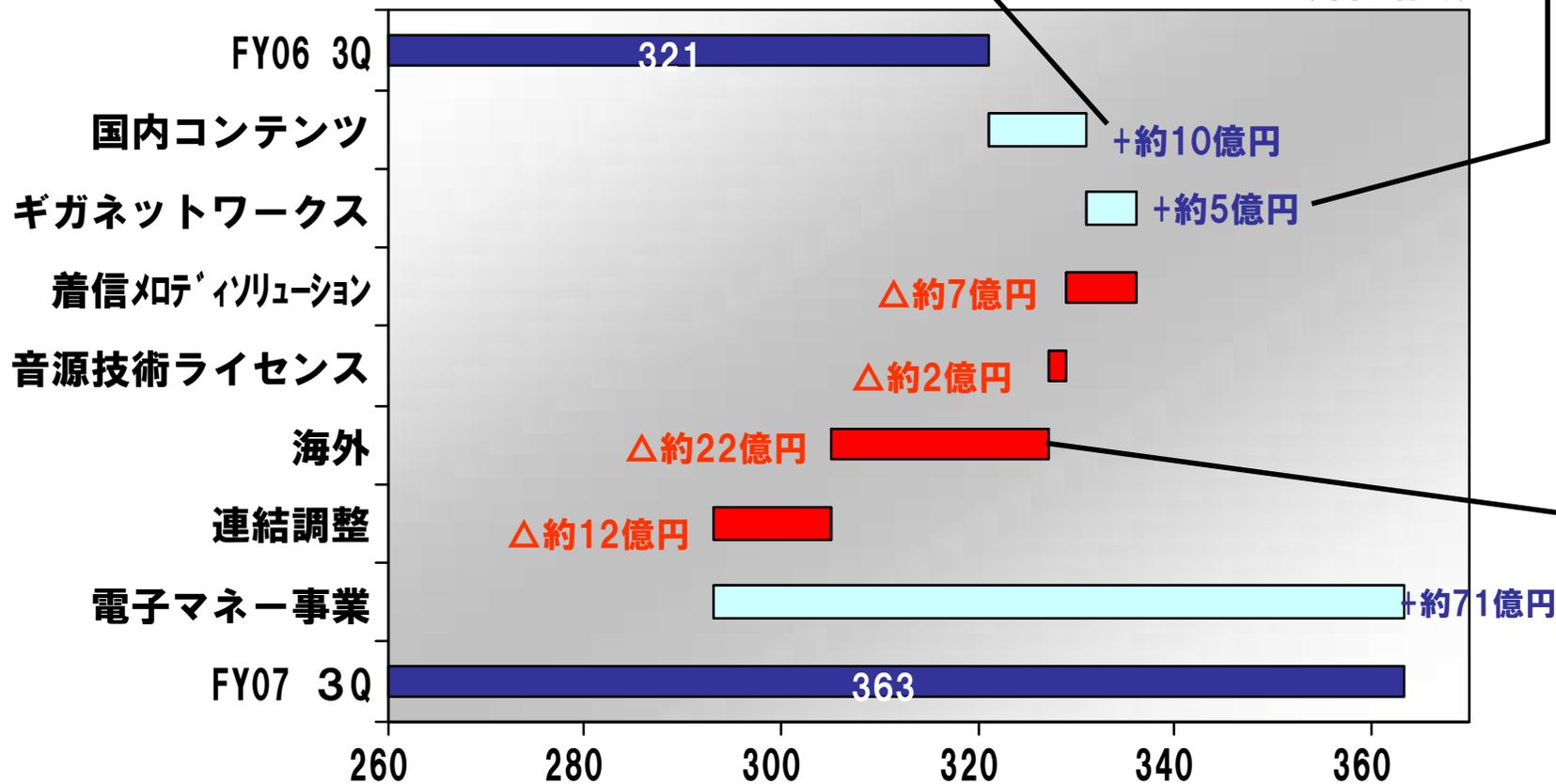
# FY07 3Q 連結売上高(前年同期との比較)



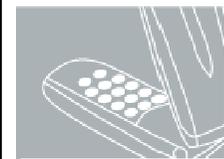
フェイス・ビズ、デスペラードの増収  
うたフル増加 他

06/5末に買収し  
06/6より連結  
FY06 3Q 7ヶ月  
→FY07 3Q9ヶ月

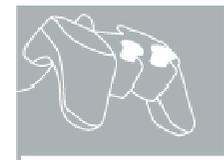
(単位:億円)



欧州コンテンツ子会社Digiplugの売却  
米国コンテンツ配信事業の売却



Mobile



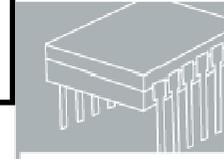
Game



Internet



Computer

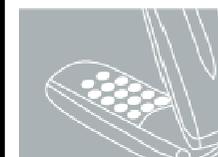


Technology

# FY07 3Q 営業利益(前年同期との比較)



FY06 3Qのれん償却費 Take Net424、グッディポイント38  
前期一括償却によりFY07 3Qには発生せず



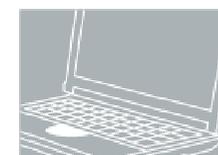
Mobile



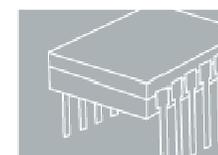
Game



Internet

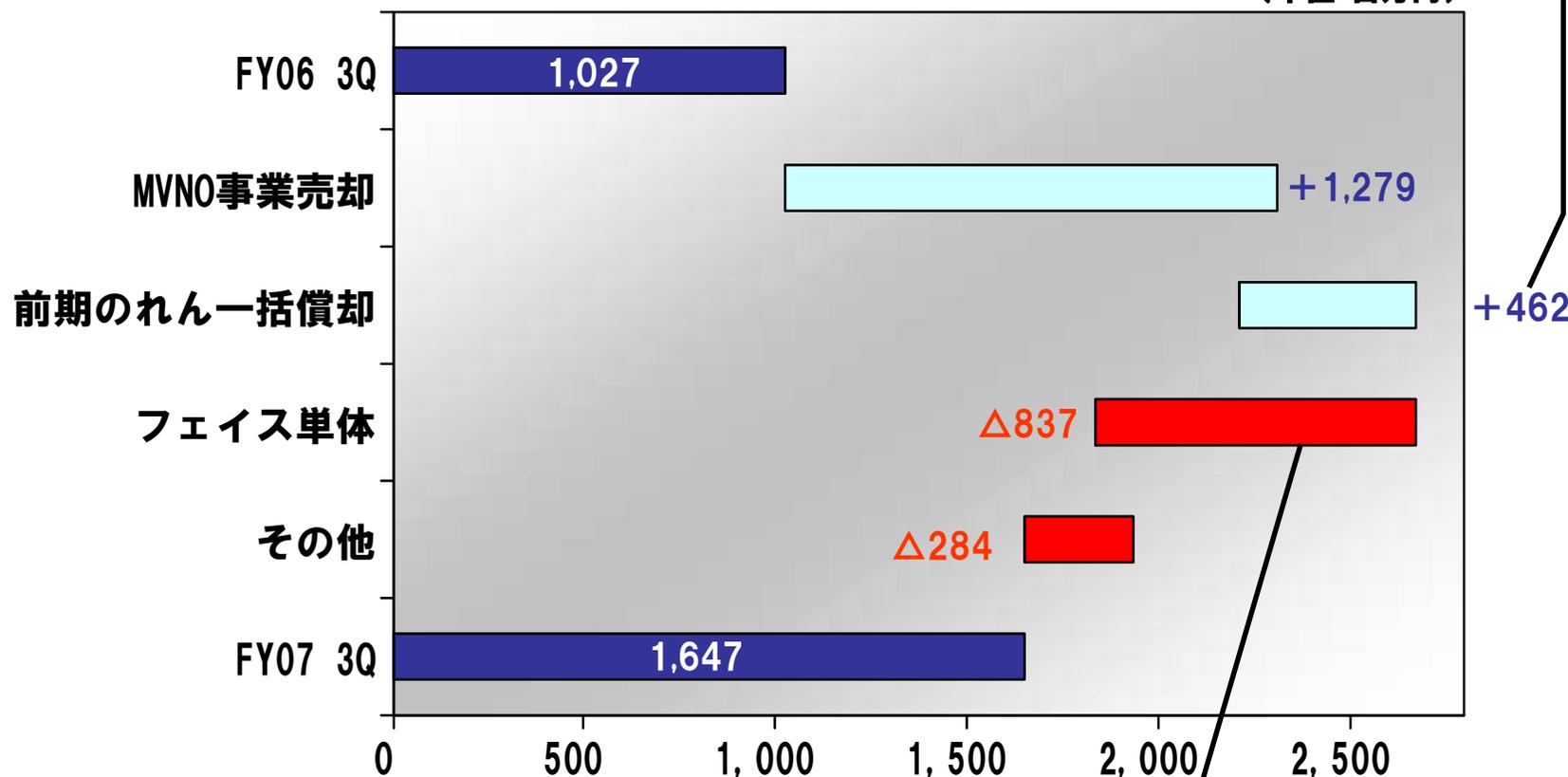


Computer



Technology

(単位:百万円)

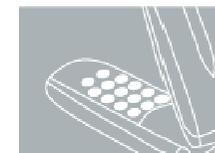
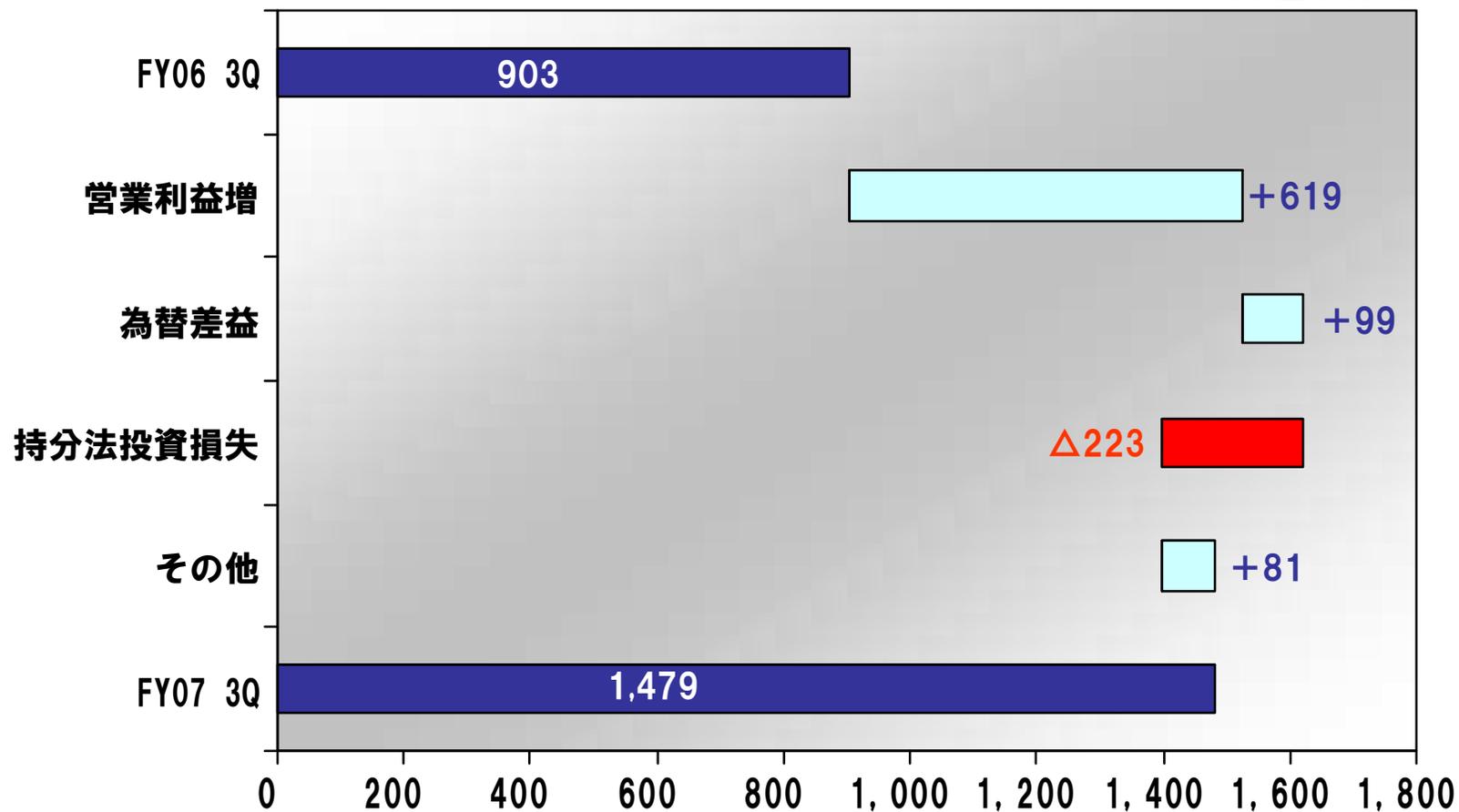


・着信メロディ配信ソリューションの減収 約7億円  
 ・着信音再生(音源)技術ライセンスの減収 約1億円  
 ・オンラインゲームの増収 約1億円

# FY07 3Q 経常利益(前年同期との比較)



(単位:百万円)



Mobile



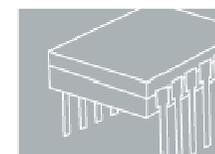
Game



Internet



Computer



Technology

# FY07 3Q 純利益(前年同期との比較)

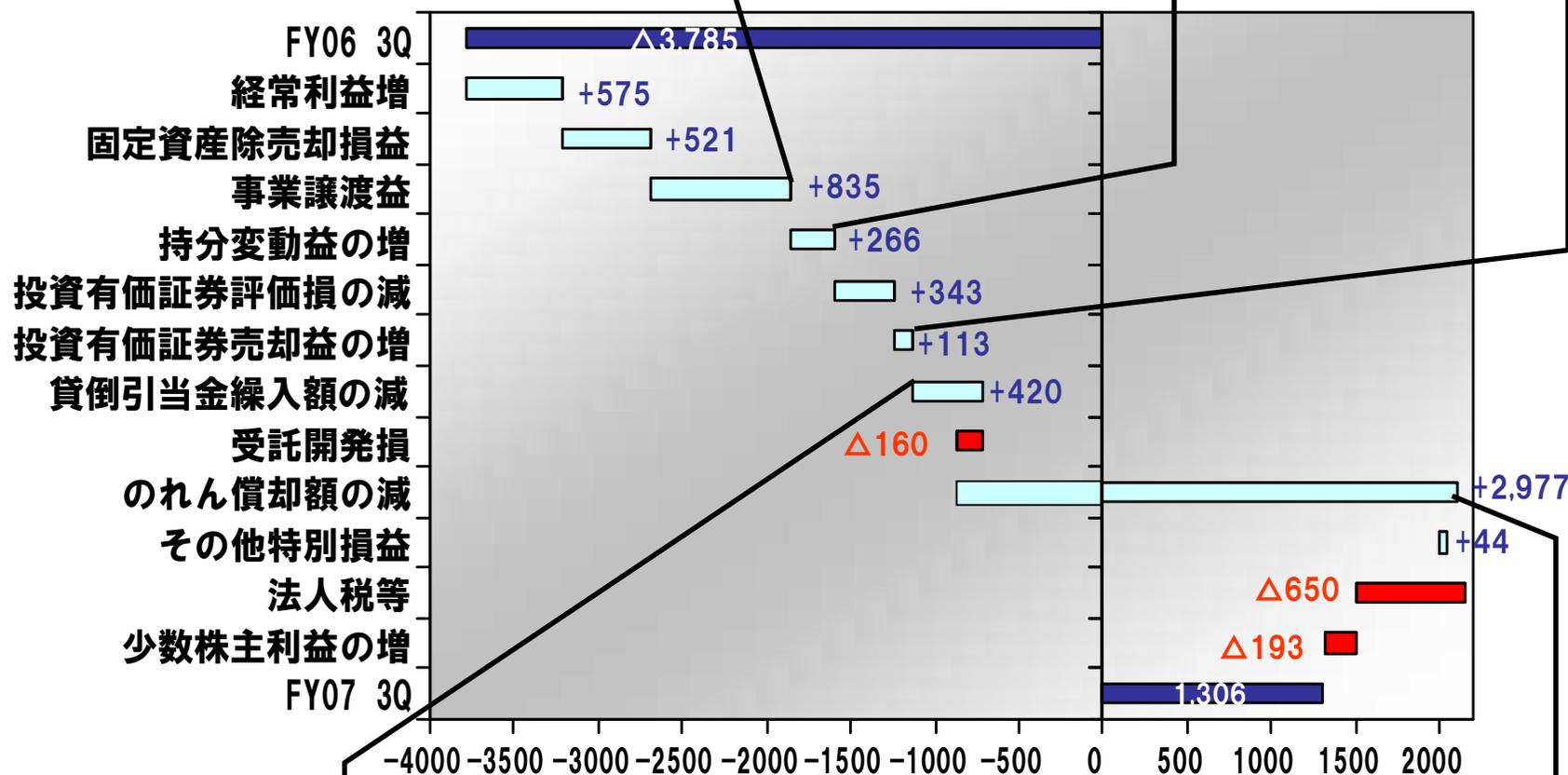


旧Moderati(現Faith West)の  
米国コンテンツ配信事業の売却益

連結子会社・関連会社の  
増資にともなう利益の増加

AnyMusic、ウェブマネー  
株式等の売却益

(単位:百万円)



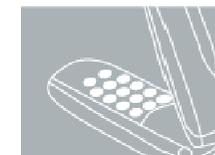
前期:  
TakeNET関連貸倒引当

前期:のれん未償却残額一括償却  
 TakeNET 2,206  
 Faith Communications 462  
 グッディポイント 308

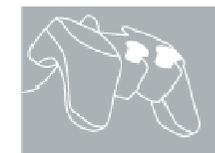


## 当資料取扱上の注意事項

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。



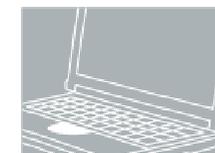
Mobile



Game



Internet



Computer



Technology