

F Y 0 2 H 1 決算説明会



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

株式会社フェイス

Nov. 27th, 2002

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



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

第 1 部 決算説明

経営環境

	01年9月		02年9月
(A) 携帯電話契約 国内通信キャリア合計	6,536万人	➔	7,208万人 (+10%)
(B) うちIP接続サービス契約 国内通信キャリア合計	4,494万人	➔	5,711万人 (+27%)
(C) IP接続サービス普及率 (B) / (A)	68.8%	➔	79.2%

出所：(社)電気通信事業者協会 発表資料より当社が作成



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

業界環境の変化(着信メロディ)

国内は普及率が高水準

急成長から安定成長へ

目新しさ、おもしろさ、話題性



日常的な機能に

着信メロディ市場の急成長



市場規模700～1000億円に

着メロ、待受、占い、ゲーム…



着メロが圧倒的な首位に

参入企業の増加



ブランド、質的な競争
価格競争による淘汰

国内で一般的に普及



海外キャリアの急速な採用へ



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

業績のポイント

単位：百万円

	FY01H1		FY02H1	
		構成比		構成比
売上高	3,028	100.0	3,970	100.0
売上総利益	2,430	80.3	3,167	79.8
販売管理費	209	7.0	476	12.0
営業利益	2,220	73.3	2,690	67.8
営業外収益	3	0.1	25	0.6
営業外費用	64	2.1	298	7.5
経常利益	2,159	71.3	2,417	60.9
特別利益	-	-	0	0.0
特別損失	-	-	121	3.1
中間純利益	1,099	36.3	1,202	30.2

百万円未満は切り捨て

上期のポイント：

海外展開の先行事業投資
北米、ドイツ、オランダ
イギリス、フランス、台湾、
韓国、中国、他

新サービス事業投資
人員拡大 Faith 57名(+11
名)

Digiplug 39名(+39名)
Faith West 8名(+ 8名)

上期実績（対前年比）

売上高 +942百万円 (+31.1%)

経常利益 +257百万円 (+11.9%)

同（対計画比）

売上高 +232百万円 (+ 6.2%)

経常利益 + 38百万円 (+ 1.6%)

販管費

広告宣伝費 101百万円

営業外

買収費用 117百万円

株式公開費用 33百万円

為替差損 143百万円



Mobile



Game



Internet

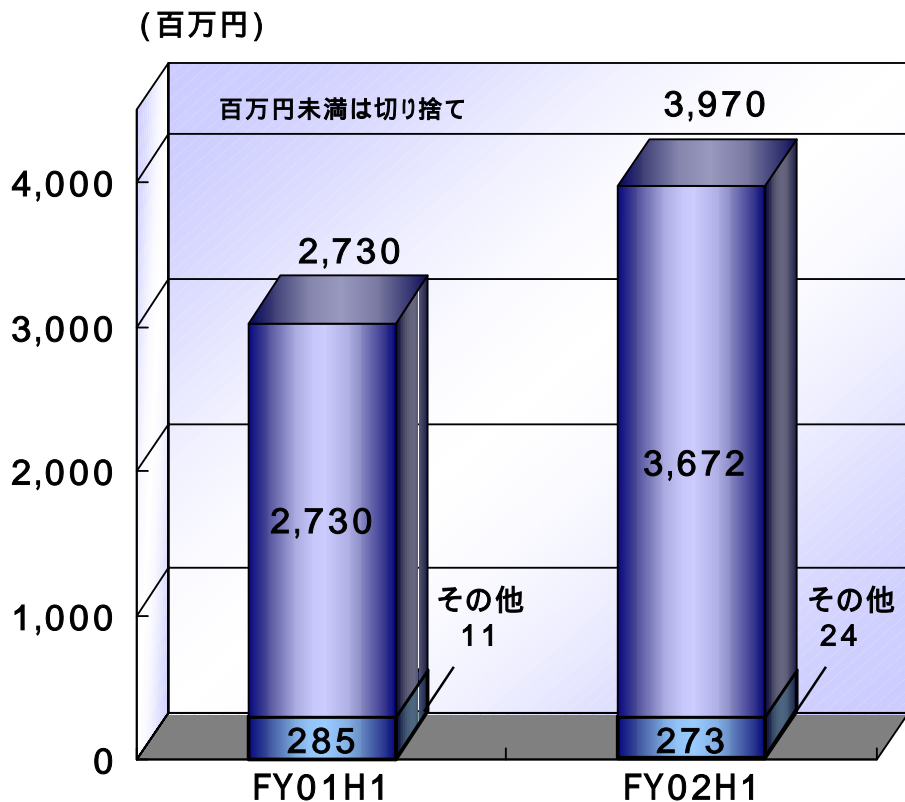


Computer



Technology

売上高構成



- サービス事業
- ライセンス事業
- その他

サービス事業
 -サービスの多様化
 -プロモーション企画
 -新サービス立ち上げ
 などの実施で、質的競争力の向上を図った結果、売上は順調に拡大

ライセンス事業
 在庫調整、新端末の出荷時期などの影響で横ばい

売上高比率	FY01H1	FY02H1
サービス事業	90.2%	92.5%
ライセンス事業	9.4%	6.9%
その他	0.4%	0.6%



Mobile



Game



Internet

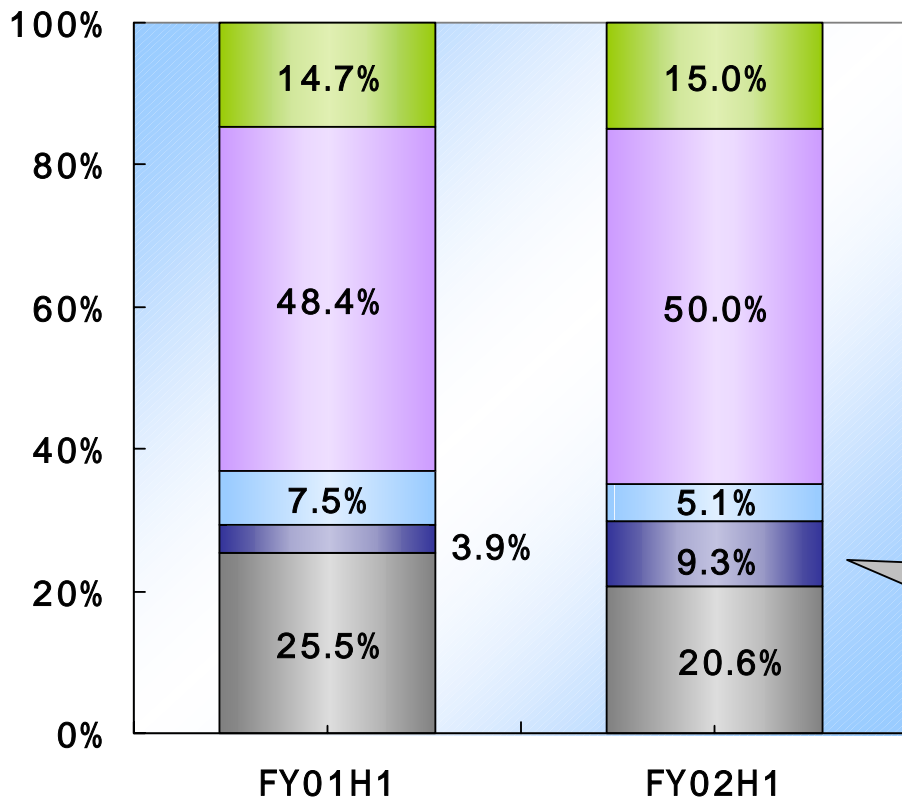


Computer



Technology

売上原価構成



- 労務費
- サーバー管理料
- 曲データ使用料
- 減価償却費
- その他経費

**減価償却費 74百万円(+51百万円)
-サーバー能力の増強**

売上原価	2,430百万円	3,167百万円
売上原価率	(19.7%)	(20.2%)



Mobile



Game



Internet

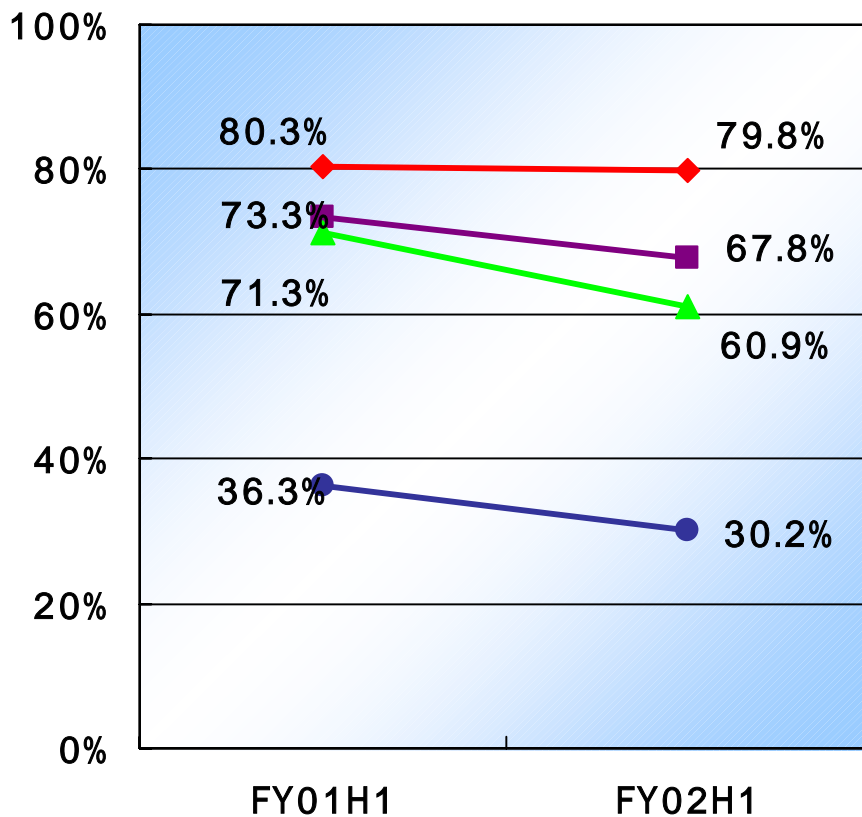


Computer



Technology

収益率



- ◆ 売上総利益率
- 営業利益率
- ▲ 経常利益率
- 中間純利益率

積極展開
 - プロモーション投資
 - 国内外の新サービス立ち上げ
 - 買収・提携など海外展開投資
 などを消化し、**計画を上回る水準**
 営業利益 +255百万円 (+ 10.5%)
 経常利益 + 38百万円 (+ 1.6%)
参考
 広告宣伝費 (販管費) 101百万円
 買収費用 (営業外) 118百万円



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

B / S : 資産の部

単位：百万円

	FY01H1		FY02H1	
		構成比		構成比
現金預金	4,615		3,793	
受取手形	6		6	
売掛金	602		751	
有価証券	4,150		2,554	
棚卸資産	4		15	
その他	263		512	
貸倒引当金	2		3	
流動資産合計	9,640	95.9	7,629	59.9
有形固定資産	264		379	
無形固定資産	9		118	
関係会社株式	15		2,960	
その他投資	124		1,654	
固定資産合計	412	4.1	5,113	40.1
資産合計	10,052	100.0	12,742	100.0

百万円未満は切り捨て

流動資産	
繰延税金資産	477百万円
固定資産	
工具器具備品	336百万円
関係会社株式	2,960百万円
(網楽設立	58百万円)
(Faith West設立	239百万円)
(digiplug買収	2,553百万円)
その他投資	
(投資有価証券	641百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

B / S : 負債・資本の部

単位：百万円

	FY01H1		FY02H1	
		構成比		構成比
買掛金	69		100	
未払法人税等	1,026		1,080	
その他	160		411	
流動負債合計	1,256	12.5	1,592	12.5
退職給付引当金	3		8	
役員退職慰労引当金	42		63	
固定負債合計	45	0.5	71	0.6
負債合計	1,302	13.0	1,664	13.1
資本金	3,218		3,218	
資本剰余金	3,708		3,708	
利益剰余金	1,824		4,152	
資本合計	8,750	87.0	11,079	86.9
負債資本合計	10,052	100.0	12,742	100.0

百万円未満は切り捨て

財務健全性を維持しつつ
将来への展開を推進
- 利益の内部留保
- 株主配当



Mobile



Game



Internet

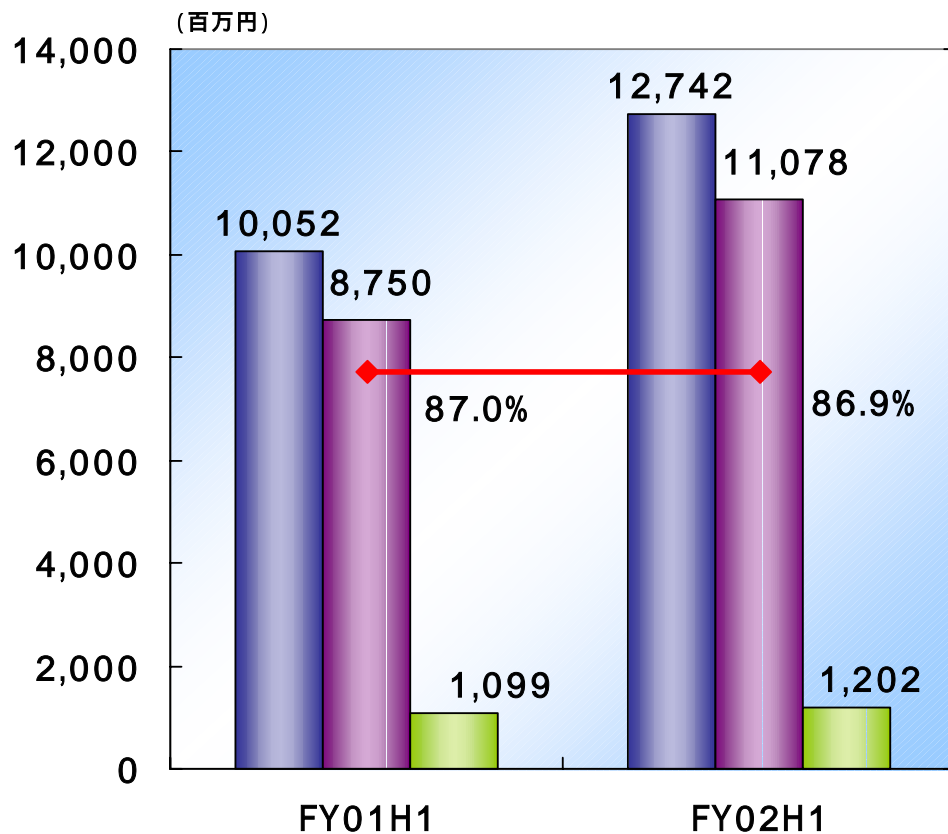


Computer



Technology

財務体質



- 総資産
- 自己資本
- 中間純利益
- 自己資本比率

利益拡大と内部留保
積極展開と同時に高い財務
健全性を維持
上場市場のステップアップ
2001年9月4日 JASDAQ上場
6,338百万円調達
2002年9月10日 東証一部上場
売出しのみ



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

C / F

単位：百万円

	FY01H1	FY02H1
営業活動によるC F	1,069	588
税引前中間純利益	2,159	2,295
減価償却費	27	87
株式公開費用等	49	-
売上債権の増加額	132	134
法人税等の支払	963	1,983
その他	72	54
投資活動によるC F	1,265	3,439
定期預金の預入	1,141	442
有形固定資産の取得	101	210
関係会社株式の取得	-	2,937
その他	22	734
財務活動によるC F	6,345	118
株式の発行による収入	6,345	-
配当金支払額	-	118
現金及び現金同等物に係る換算差額	12	103
現金及び現金同等物の期首残高	1,487	8,320
中間期末残高	7,624	5,247

百万円未満は切り捨て



Mobile



Game



Internet



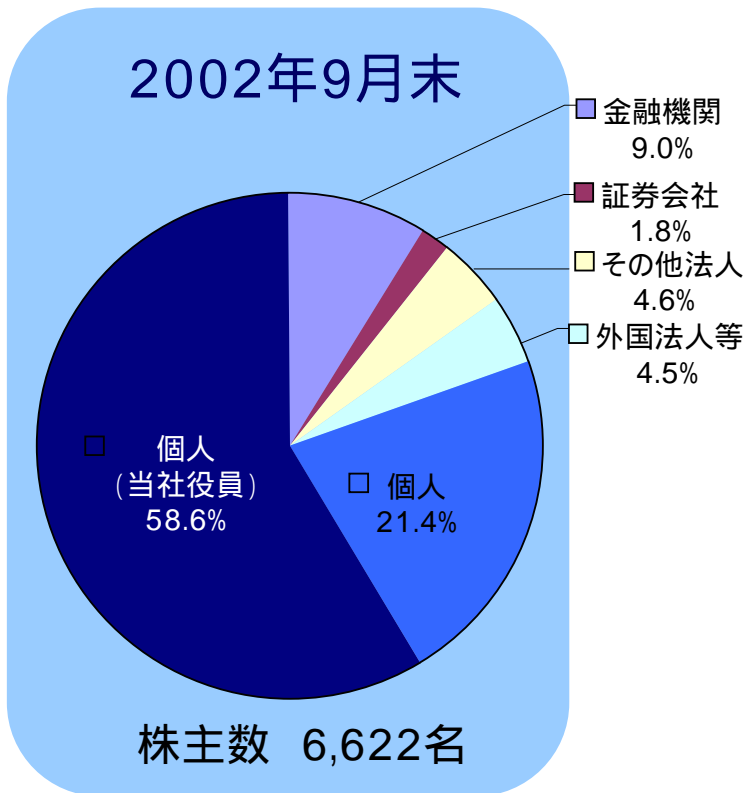
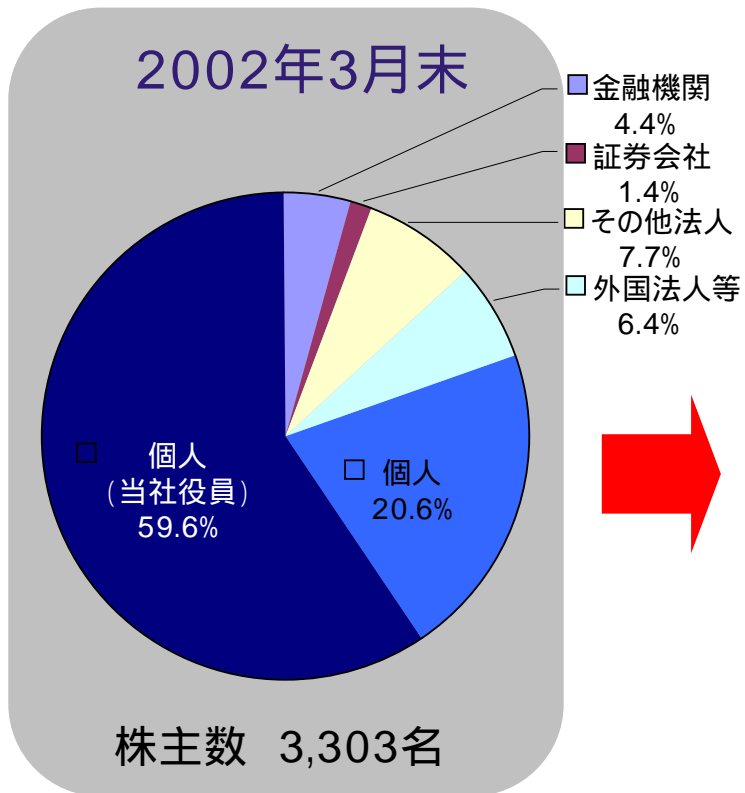
Computer



Technology

投資活動によるC F
- 網楽、Faith West設立
- Digiplug買収

株主の状況



東証一部上場によって
 - 機関投資家・個人の比率向上
 - 株主数が増加



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology