

FY03決算説明会



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

株式会社フェイス

May 21, 2004

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

FY03 連結グループ各社の業績



(百万円)

	Faith 連結	Faith		Faith West	Digiplug	WebMoney
			前期比	(注1)	(注1)(注2)	(注1)(注2)(注3)
売上高	14,671	9,123	+11.1%	723	851	4,084
サービス事業	8,951	7,754	+4.6%	694	503	-
ライセンス事業	1,348	1,081	+43.3%	28	348	-
電子決済 ソリューション事業	4,084	-	-	-	-	4,084
その他事業	287	287	+567.4%	-	-	-
営業利益	5,115	5,328	5.6%	156	122	21
人員数 (人)	168	70	+5	17	49	32



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

(注1) Faith West、Digiplug、WebMoney (下期のみ) はFY03よりPL連結。

(注2) Digiplug、WebMoneyは販売管理費において計271百万円の連結調整勘定償却を計上。

(注3) WebMoneyは通期では売上高71億円、営業損失1億円。

FY03 事業展開ハイライト



グローバル展開が加速



Faith

中国、アジア展開拡大。ライセンス事業も北米向け中心に躍進。
高付加価値コンテンツを開発。（超リアルサウンドなど）
新サービス開始。（着うた、メロディコールなど）
「連動」サービス開拓。（放送、雑誌、リアル店舗など）



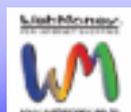
Faith West

設立2期目で黒字化達成。
全米トップブランド「Modtones」の躍進。
全米キャリアの半数以上をカバー。
「BREW」世界展開。豪州、タイ、中国、南米。



Digiplug

仏Universal Mobile社と欧州各国をカバー。
順調に売上拡大。
Vodafone live!



WebMoney

ブロードバンド・ネットワークの本格普及で決済高は倍増ペース。
オンライン版メジャータイトル好調。（FF、みんなゴル、信長の野望など）
現在主流の韓国系オンラインゲームをカバー。（ラグナロク、リネージュなど）



Mobile



Game



Internet



Computer

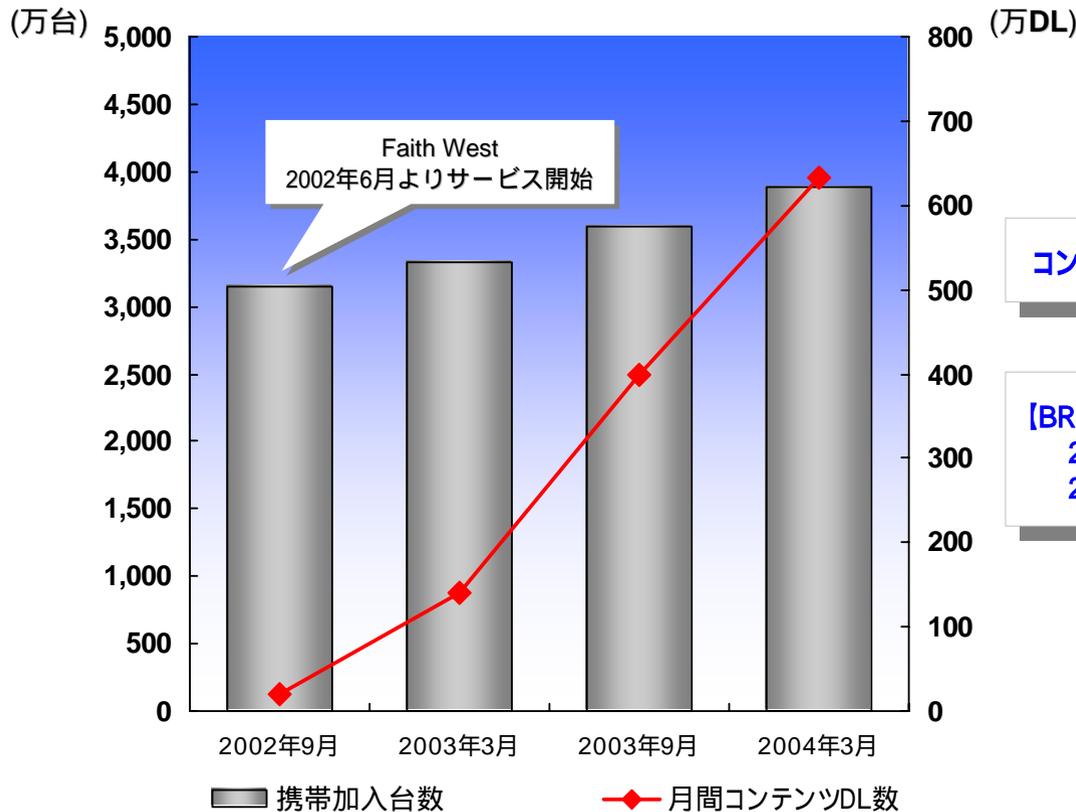


Technology

北米トップキャリア、Verizon Wireless社



北米市場が本格成長



コンテンツサービスが成長を牽引

[BREWユーザー数]
2003年 3月 300万台
2003年12月 800万台超



Mobile



Game



Internet



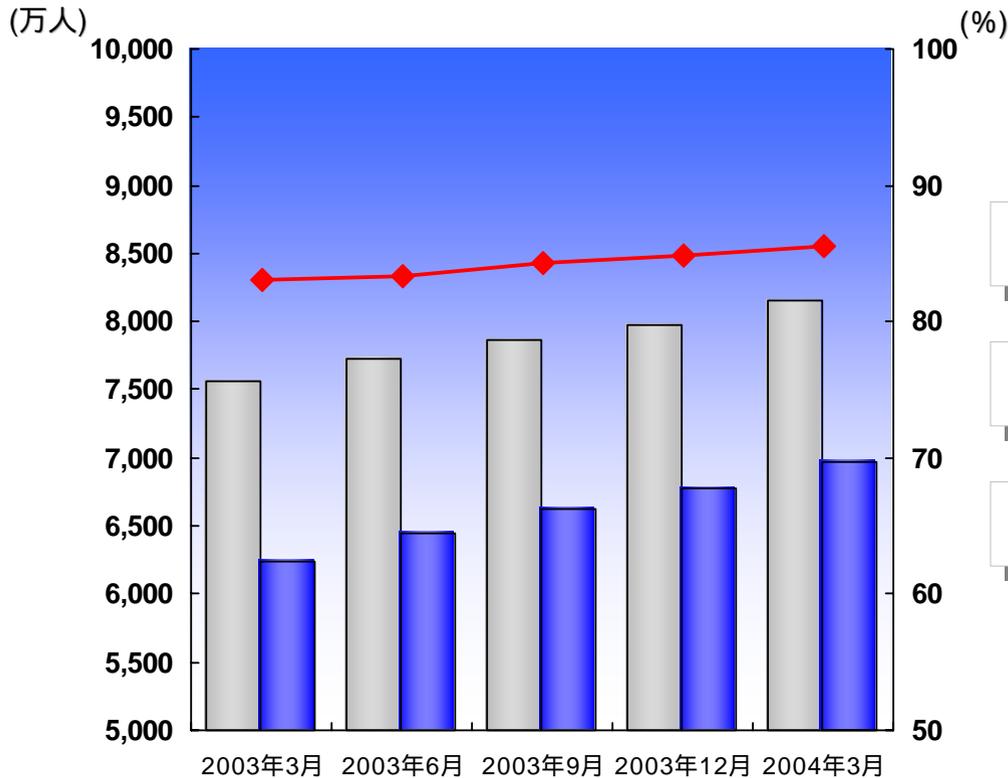
Computer



Technology

日本の携帯電話市場の普及率

日本市場は緩やかに増加



■ 音声サービス ■ インターネット接続サービス ◆ インターネット接続サービス普及率

- コンテンツサービスの高い普及率
- 高付加価値サービスの模索
- 3G携帯への転換期



Mobile



Game



Internet

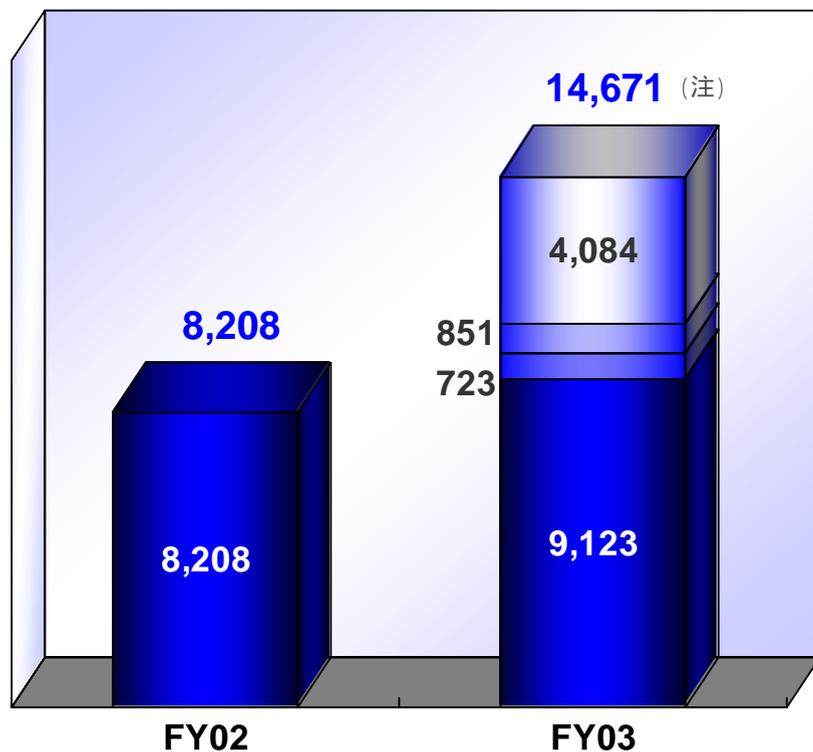


Computer



Technology

フェイスグループ売上高（連結）



海外の売上が貢献

電子決済ソリューション事業に進出

「デジタルディストリビューション」で国内トップ



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

■ Faith, Inc. ■ Faith West ■ Digiplug ■ WebMoney

(注) 各社売上高の合計と連結売上高との差異は、グループ会社間取引によるもの。

売上高構成（連結）



電子決済ソリューション事業に進出



Mobile



Game



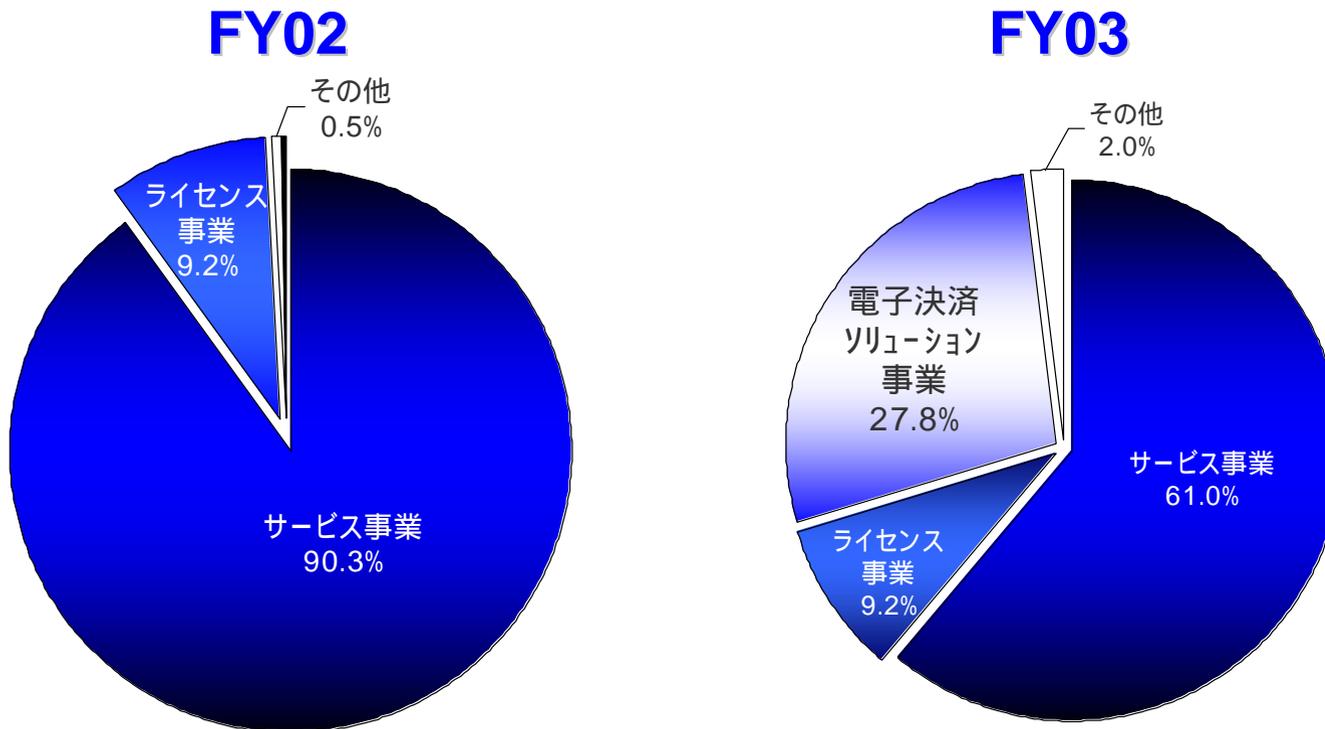
Internet



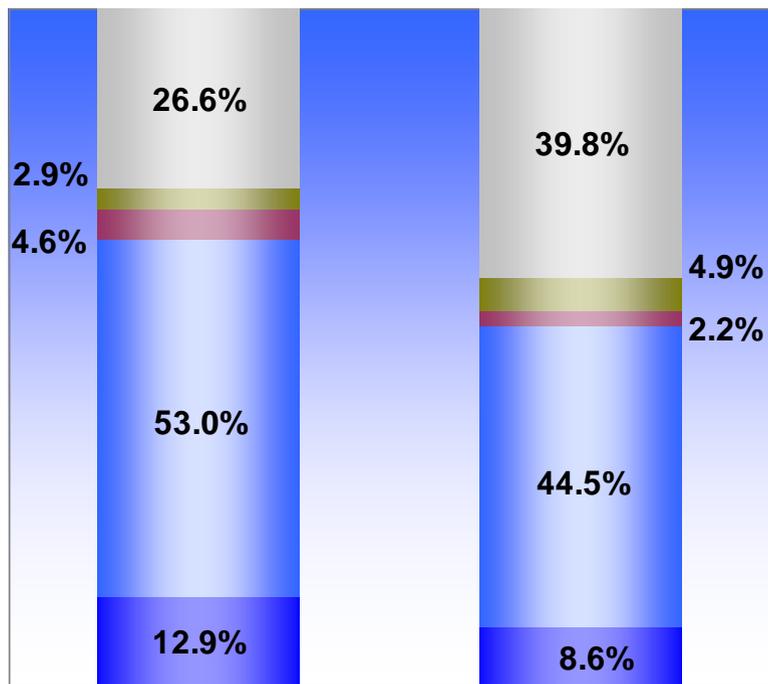
Computer



Technology



売上原価構成 (単体)



マルチキャリアへの展開投資

新コンテンツの開発投資

海外サービスの開発投資



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

■ 労務費 ■ サーバー管理料 ■ 曲データ使用料 ■ 委託加工費 ■ その他経費

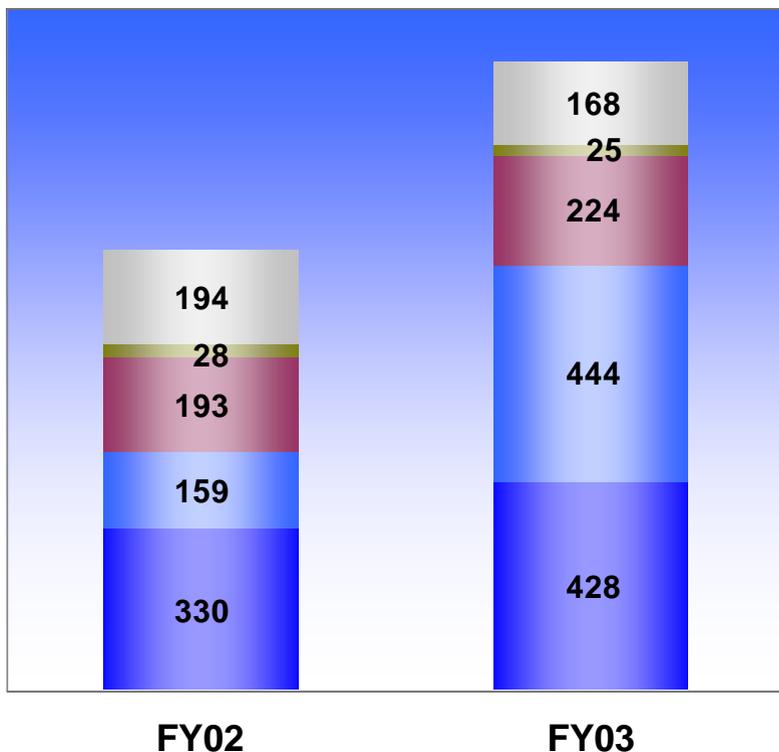
売上原価 1,662 百万円 2,504 百万円

売上原価比率 (20.3%) (27.5%)

販売管理費構成 (単体)



(百万円)



ブランド構築のため販促を強化

新規サービス開発のため人員を増強

■ 人件費 ■ 広告宣伝費 ■ 支払手数料 ■ 減価償却費 ■ その他

販売管理費 904 百万円

1,289 百万円

売上販管比率 (11.0 %)

(14.1 %)



Mobile



Game



Internet

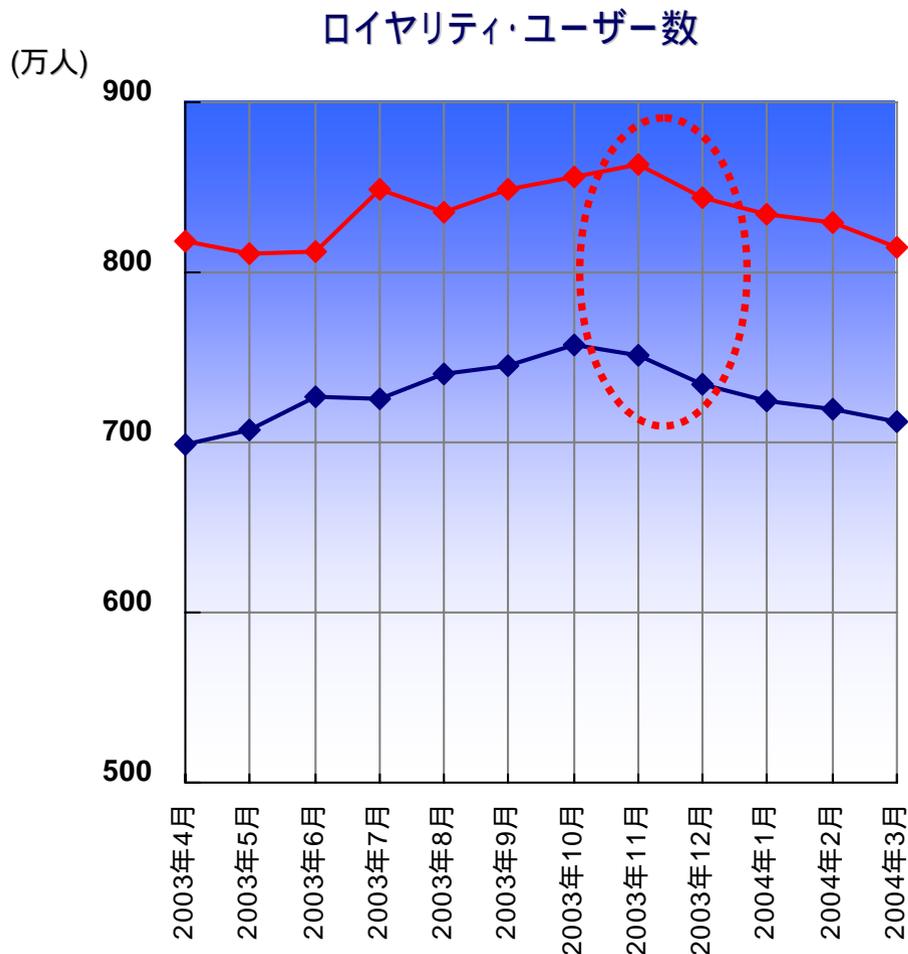


Computer



Technology

ユーザー動向分析(携帯サービス)



国内トップのユーザー数を確保

◆ フェイス携帯サービス合計 ◆ フェイス国内メロディ合計

(注) ユーザー数のカウントは、売上計上時期を基準としており、実際の利用月から2~3ヶ月のずれがある。



Mobile



Game



Internet

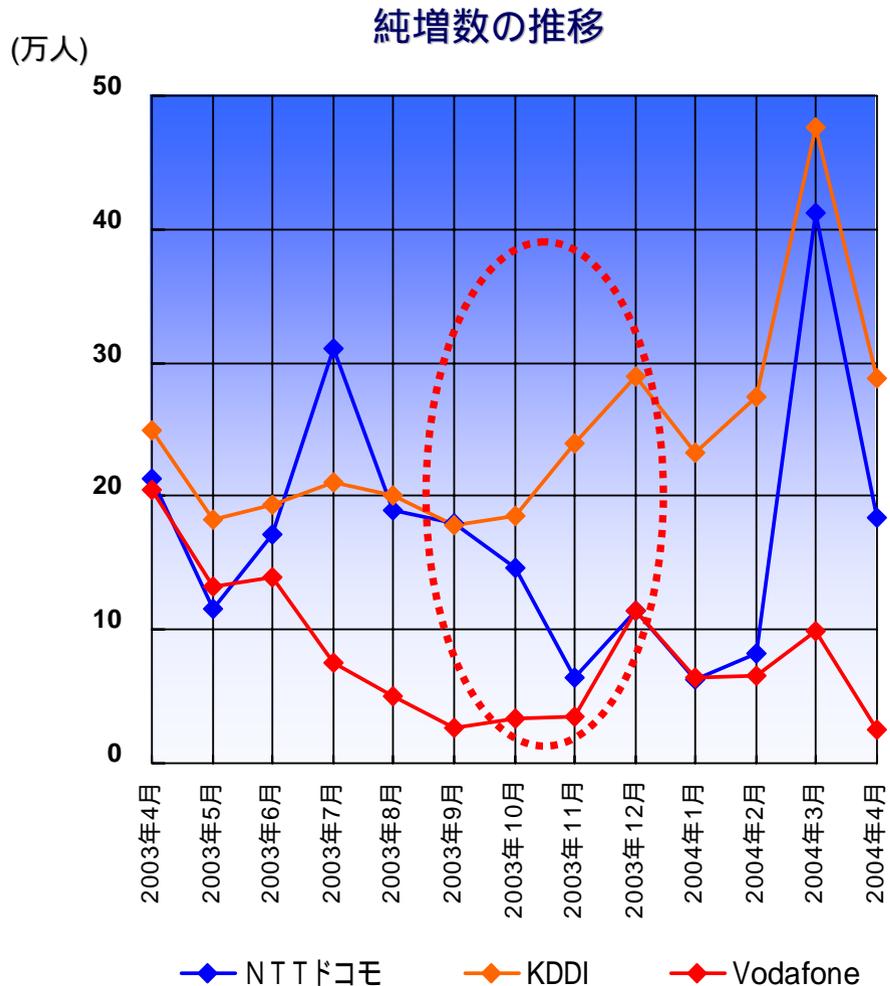


Computer



Technology

ユーザー動向分析(携帯加入者数)



ドコモ、KDDI の逆転

3G携帯への転換期



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology