

F Y 0 3 H 1 決算説明会



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

株式会社フェイス

Nov. 19th, 2003

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

FY03H1 財務ハイライト



国内は安定成長、海外は収益貢献めざす

- 連結売上高49億円
単体売上高42億円（前年同期比+7.7%）
- 連結営業利益率51.4%
連結経常利益24億円
単体経常利益26億円（前年同期比+7.7%）
- 連結 一株当たり利益10,800円06銭
単体 一株当たり利益12,160円29銭（前年同期比+20.9%）

- Faith West 北米のユーザー拡大、上期で黒字転換
- Digiplug 欧州市場は成長、増収効果で下期黒字化めざす
- Digiplug、Faith Westを連結（売上高連単倍率1.15倍）



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

海外の躍進、国内は新ソリューションへ

- 米ベライゾンワイヤレス社の「Get It Now」でトップ(全米トップ)
- 中国Any Music社、和音着信メロディサービス開始
- オーストラリアTelstra社でサービス開始
- 米Virgin Mobile社にコンテンツ供給開始
- シンガポールSingTel Mobile社にコンテンツ供給開始

- CDMA端末需要が北米、中国市場向けに拡大
音源ライセンス事業が躍進(前年同期比+70.3%)

- 国内 サービス事業で競争力強化に注力
(配信チャンネル拡大、新コンテンツ、プロモーション)

- 株式会社ウェブマネーをグループ化
(電子決済ソリューション事業に進出)



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

コンテンツビジネスは世界的なムーブメント

- ベライゾンワイヤレス 「Get It Now」好調
携帯加入者 31.5百万人^(2003.6) 36百万人^(2003.9)
コンテンツ月間DL 2百万件^(2003.3) 4百万件^(2003.9)
BREW対応端末 3.2百万台^(2003.3) 8百万台^(2003.12目標)
- BREW対応アプリケーションのDL件数、5,000万件を突破
- 「Vodafone Live！」加入者数が開始1年で300万人を突破
- 海外iモード利用者が100万人突破



Mobile



Game



Internet

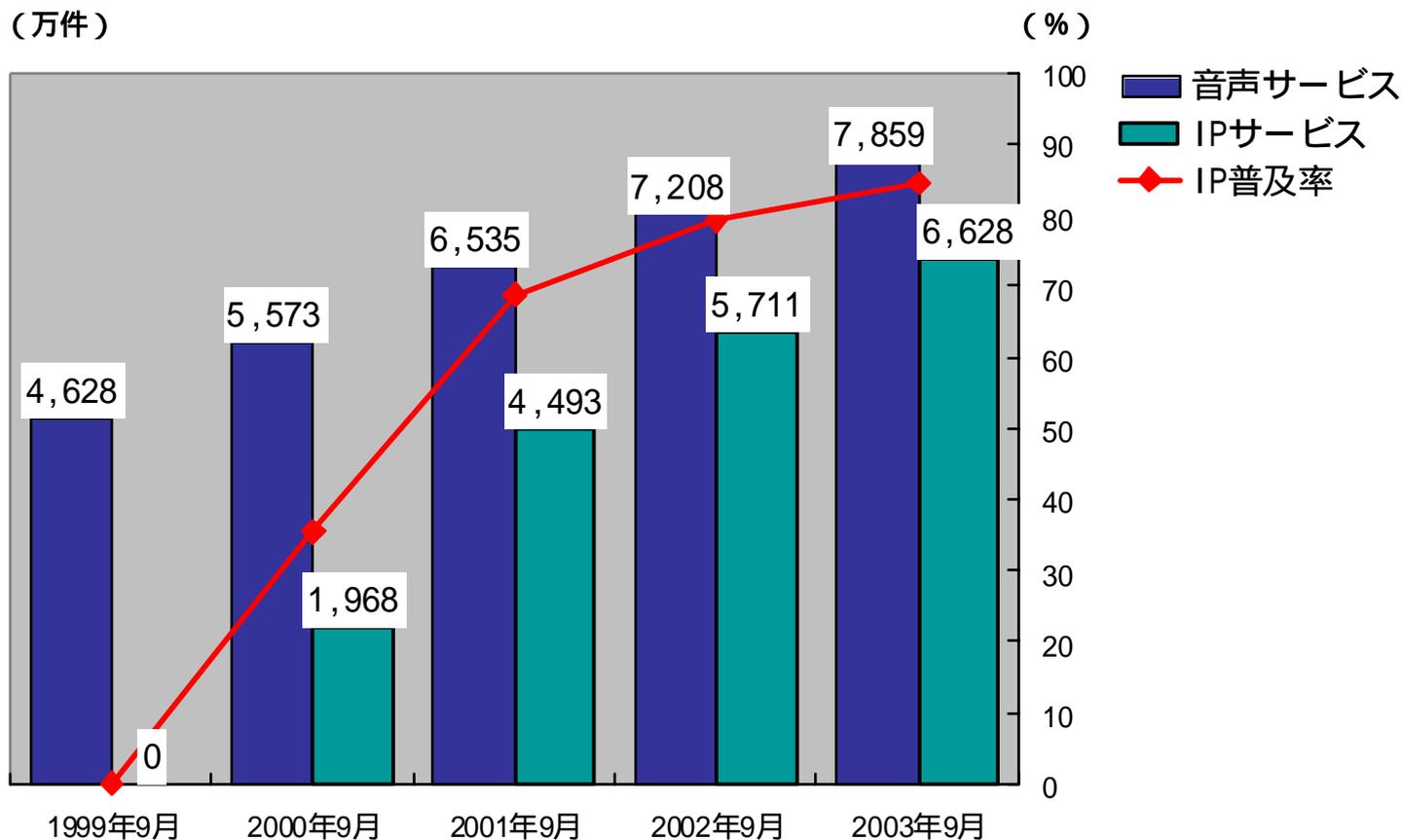


Computer



Technology

日本の携帯電話市場の普及率



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY03H1 連結グループ各社の業績

単位：百万円

	Faith		Faith		Faith West		Digiplug	
	連結	%	単体	%		%		%
売上高	4,919	100.0	4,275	100.0	305	100.0	391	100.0
サービス	4,315	87.7	3,751	87.7	288	94.4	275	70.3
ライセンス	545	11.1	465	10.9	16	5.2	115	29.4
その他	59	1.2	59	1.4	-	-	-	-
営業利益	2,529	51.4	2,691	62.9	56	18.4	109	27.9
経常利益	2,441	49.6	2,603	60.9	-	-	-	-
税引前利益	2,441	49.6	2,603	60.9	-	-	-	-
当期純利益	1,291	26.3	1,454	34.0	-	-	-	-

ポイント：

当期より、Faith West、DigiplugをPL連結
北米、欧州子会社が増収に寄与

人員拡大 Faith Group 129名(+12名)
Faith 65名(+7名)
Faith West 16名(+1名)
Digiplug 48名(+4名)

販管費 広告宣伝費 227百万円
営業外 為替差損 99百万円



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

業績のポイント 単体



単位：百万円

	FY02H1		FY03H1		前年同期比	
	単体	%	単体	%		%
売上高	3,970	100.0	4,275	100.0	+305	+7.7
営業利益	2,690	67.8	2,691	62.9	+1	0.0
経常利益	2,417	60.9	2,603	60.9	+186	+7.7
税引前利益	2,295	57.8	2,603	60.9	+308	+13.4
当期純利益	1,202	30.2	1,454	34.0	+252	+20.9

ポイント：

国内 サービス事業

新規サービス立ち上げ

新付加価値サービスの開発

配信チャンネルの拡大

ライセンス事業

国内 新規端末の投入による伸び

海外 北米、中国向けなど伸び

ウェブマネー買収

販管費

広告宣伝費 227百万円

営業外

為替差損 99百万円

社員数 65名(2003.3 58名)

前年同期比

売上高 +305百万円(+7.7%)

経常利益 +186百万円(+7.7%)



Mobile



Game



Internet

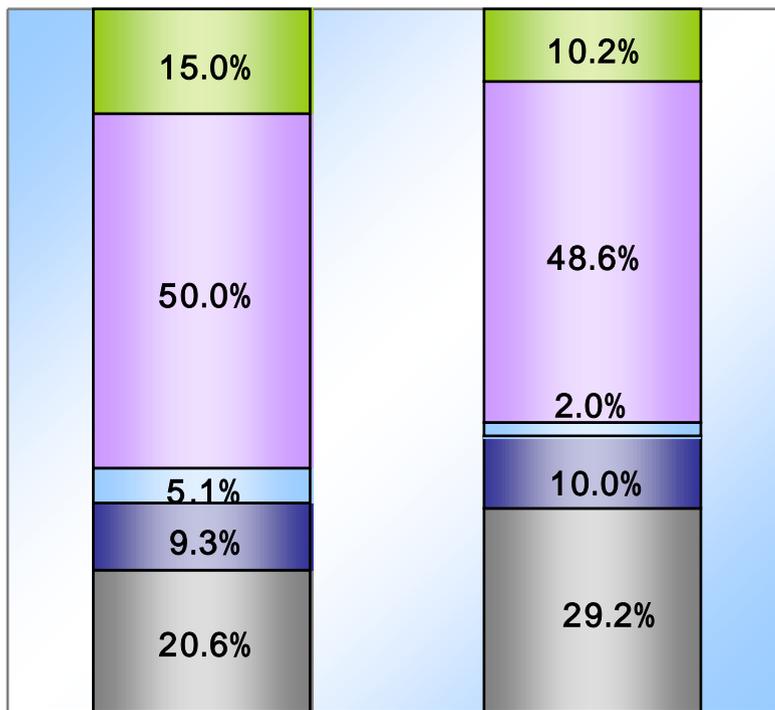


Computer



Technology

売上原価構成 単体



- 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



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

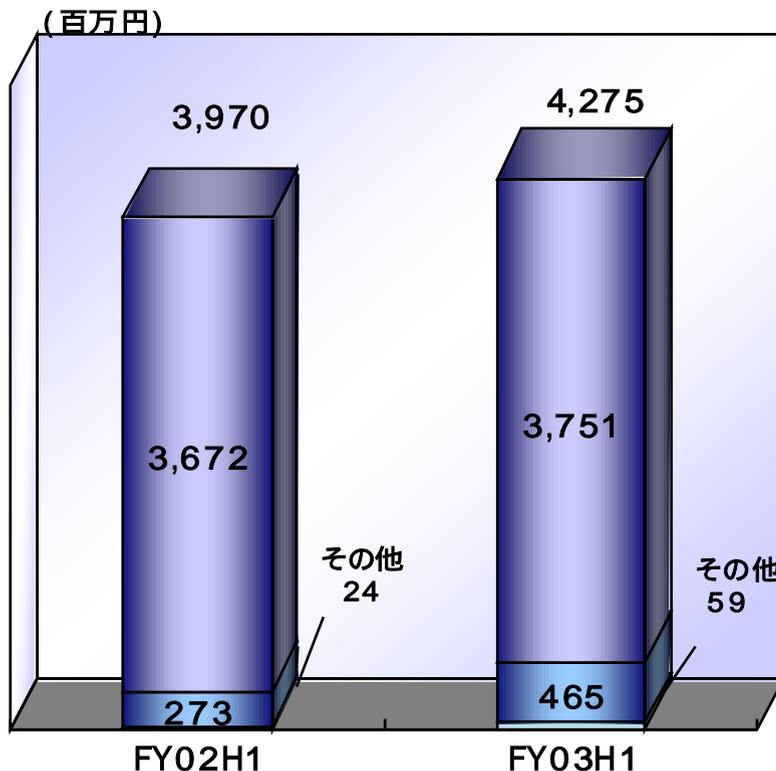
原価率低下

- 新サービスの先行投資負担
- 開発・配信ソリューション強化のため人員増加

売上原価 802百万円
 売上原価率 (20.2%)

978百万円
 (22.9%)

売上高構成 単体



- サービス事業
- ライセンス事業
- その他



Mobile



Game



Internet



Computer



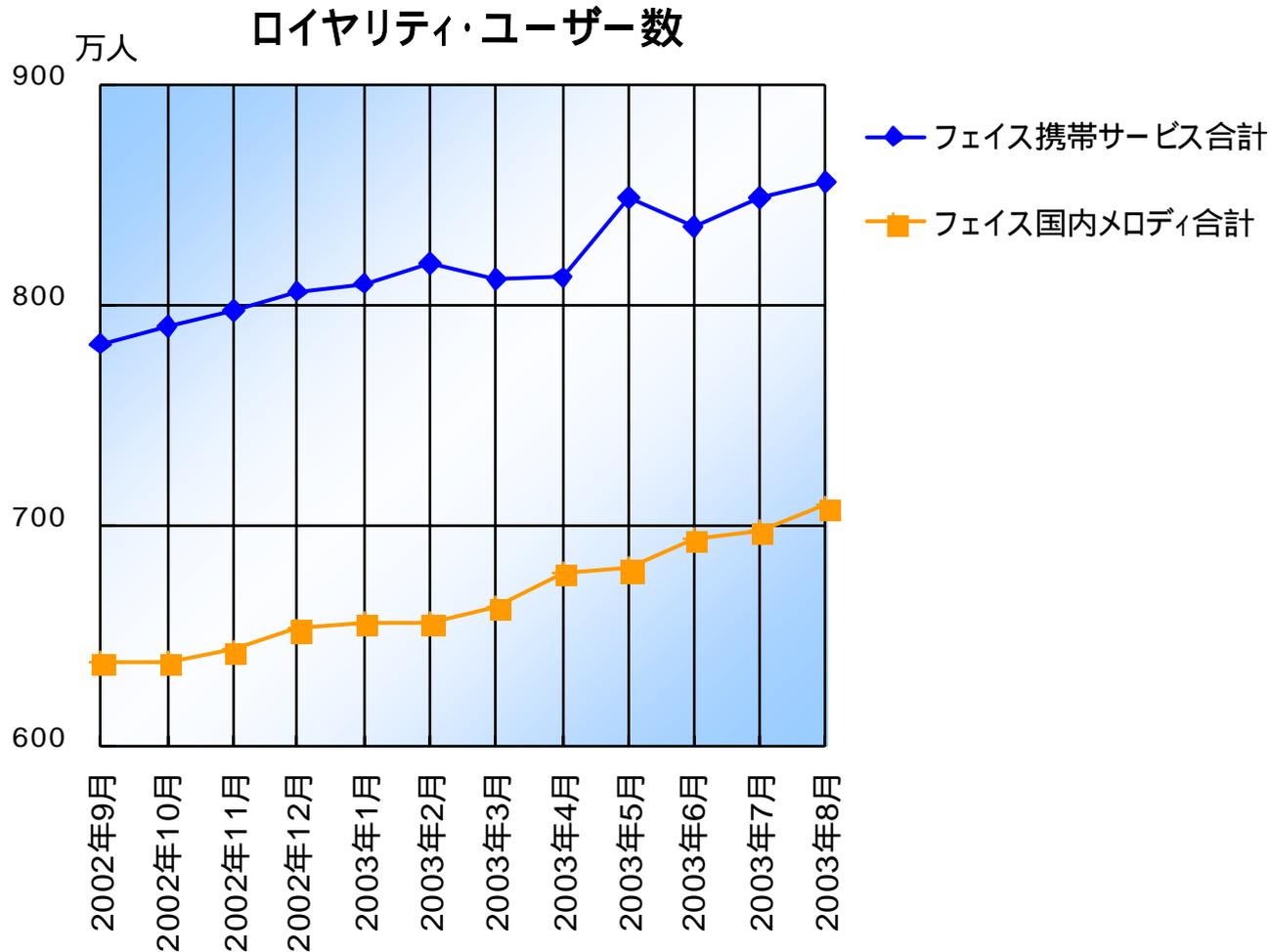
Technology

サービス事業
 -配信チャンネルの拡大
 -CM等のプロモーション
 -新サービス立ち上げ
 以上3点により競争力を強化

ライセンス事業
 -国内は新端末投入で増収
 -海外はBREWサービス市場が台頭
 (北米・中国向けの需要拡大)

	FY02H1	FY03H1
サービス事業	92.5%	88.7%
ライセンス事業	6.9%	10.9%
その他	0.6%	1.4%

ユーザー動向分析(携帯サービス全体)



Mobile



Game



Internet



Computer

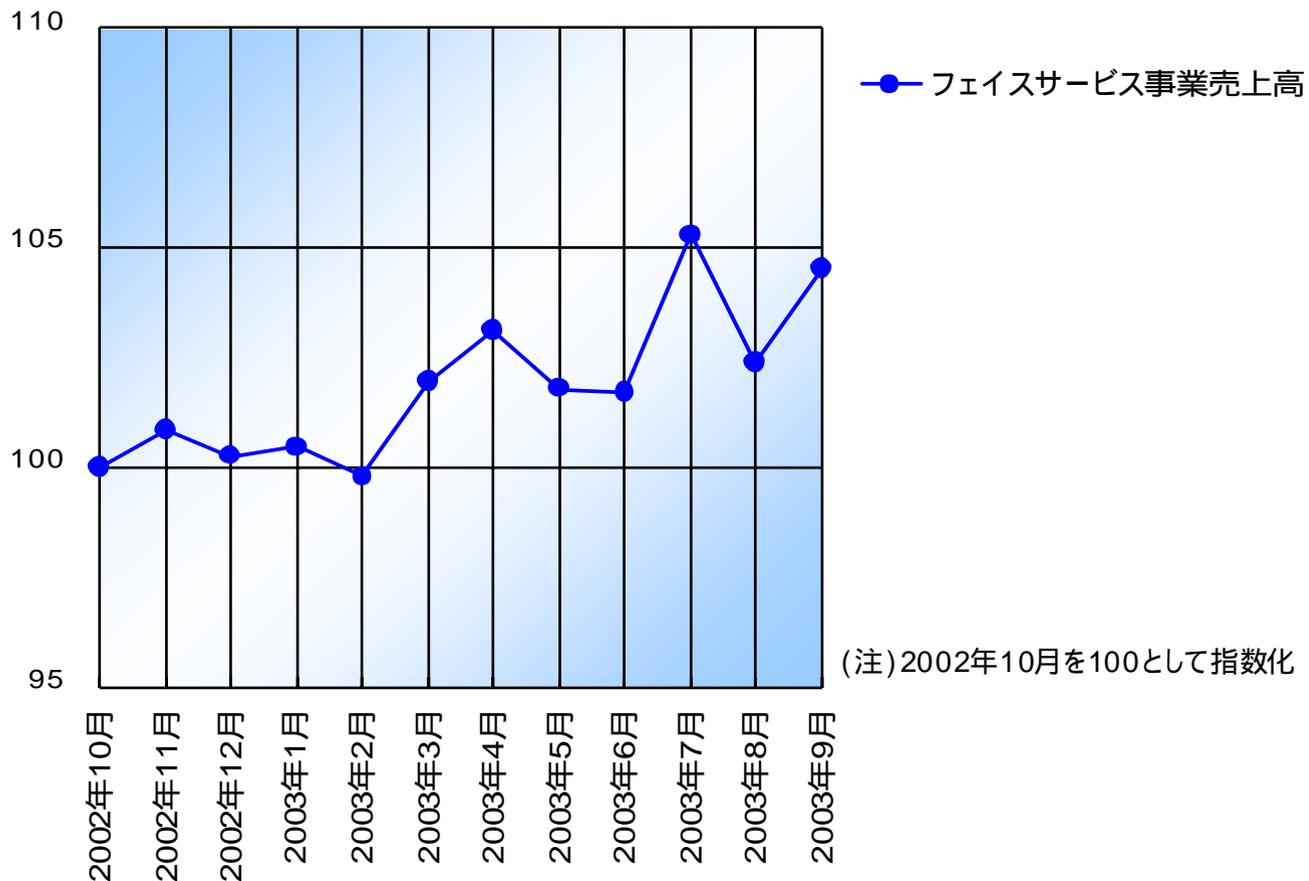


Technology

ユーザー動向分析(携帯サービス全体)



月次売上高推移



Mobile



Game



Internet



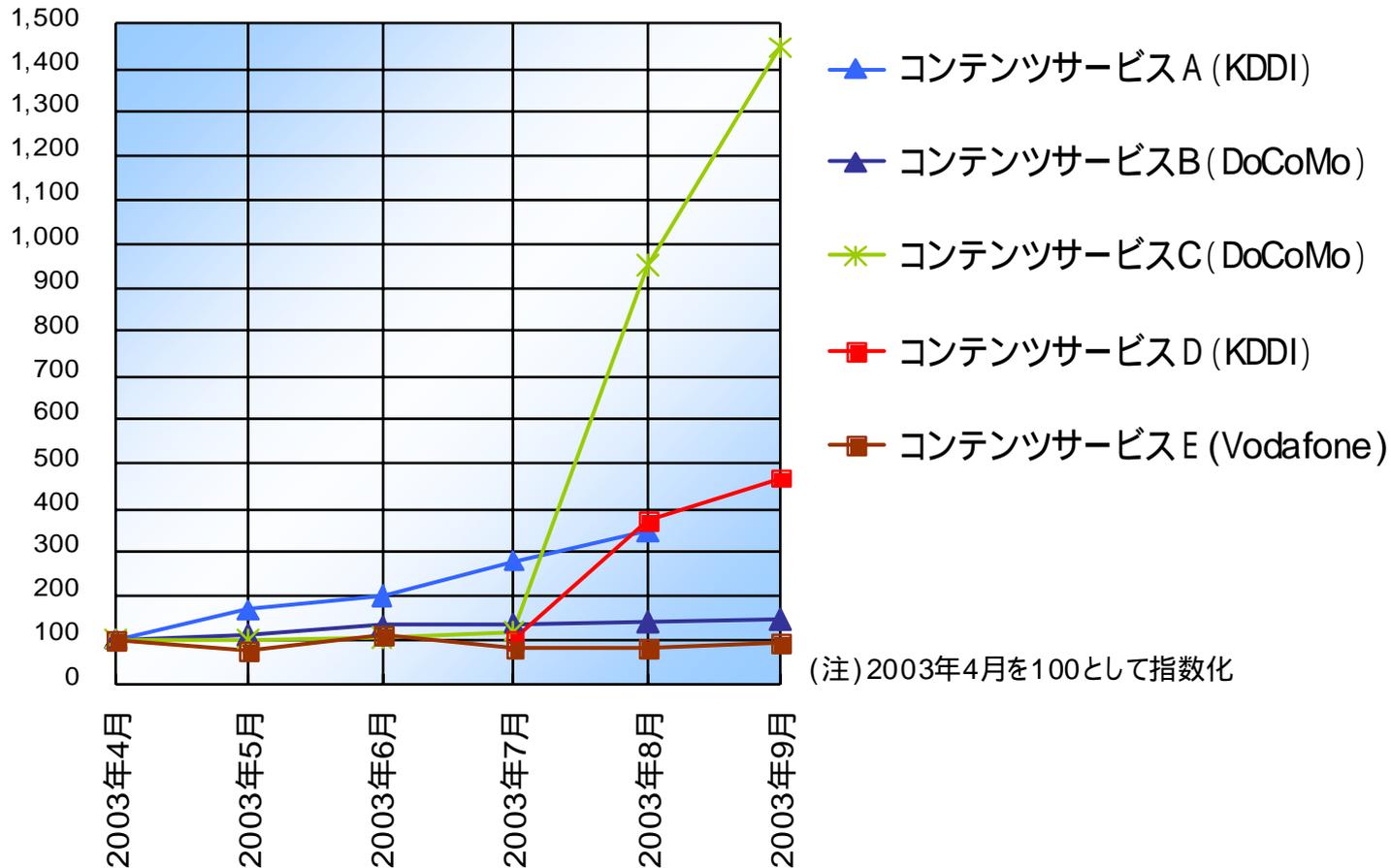
Computer



Technology

ユーザー動向分析(携帯新サービス)

ロイヤリティ・ユーザー数



(注) 2003年4月を100として指数化



Mobile



Game



Internet



Computer

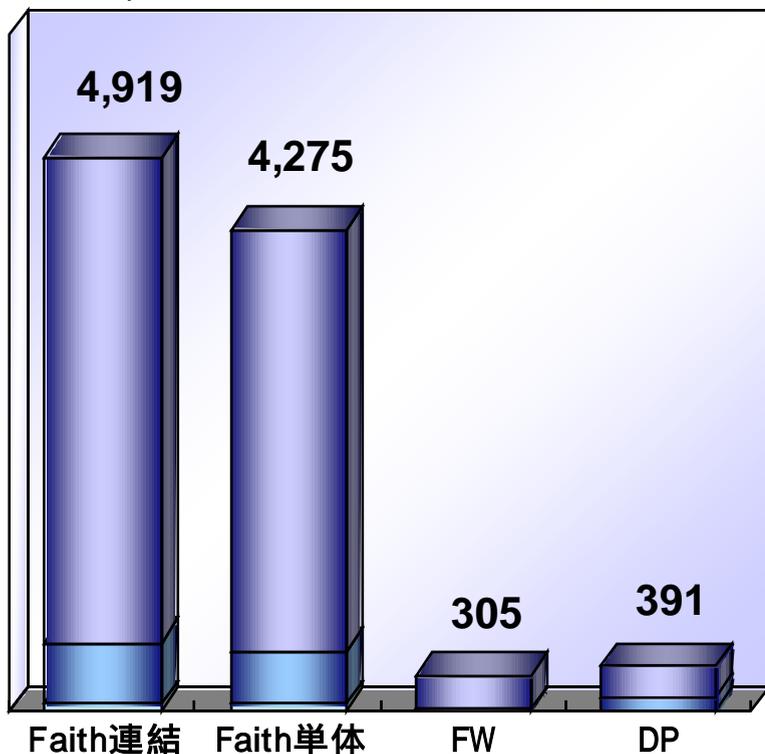


Technology

売上高



(百万円)



- サービス事業
- ライセンス事業
- その他

FW...Faith West
DP...Digiplug

サービス事業
 - 配信チャンネルの拡大
 - CM等のプロモーション
 - 新サービス立ち上げ
 以上3点により競争力を強化
ライセンス事業
 - 国内は新端末投入で増収
 - 海外はBREWサービス市場が台頭
 (北米・中国向けの需要拡大)



Mobile



Game



Internet



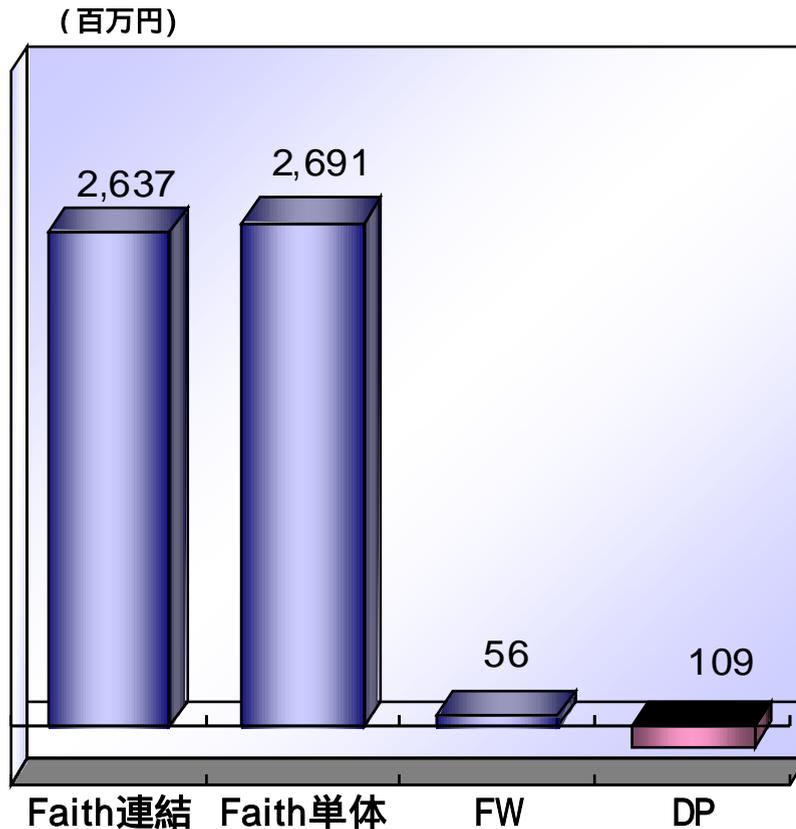
Computer



Technology

	Faith連結	Faith単体	Faith West	Digiplug
サービス事業	4,315	3,751	288	275
ライセンス事業	545	465	16	115
その他	59	59	0	0

営業利益



FW...Faith West
DP...Digiplug

国内

- 新付加価値サービス
 - スケールメリット
 - 積極的な新サービス立ち上げ
- 以上3点により
将来の利益増につなげる

海外

- 新市場への先行投資の期間
- FW マーケットリーダー
配信チャネル拡大
- DP SMSからWAPへの転換期
下期はライセンスが増収



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

売上原価構成 連結



Mobile



Game



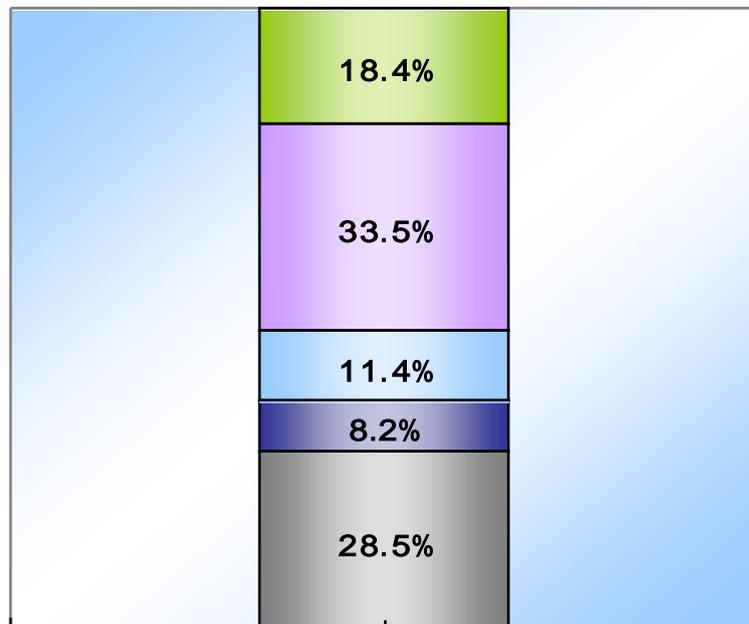
Internet



Computer



Technology



FY03H1

売上原価 1,434百万円

売上原価率 (29.1%)

- 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

単体比原価率低下
 -海外展開に伴う人員増加
 -新サービス立ち上げによる初期コスト増加
 -成長初期にあるFaith West、Digiplugを連結

収益性 単体



	連結
売上総利益率	70.9%
営業利益率	51.4%
経常利益率	49.6%
中間純利益率	26.3%



Mobile



Game



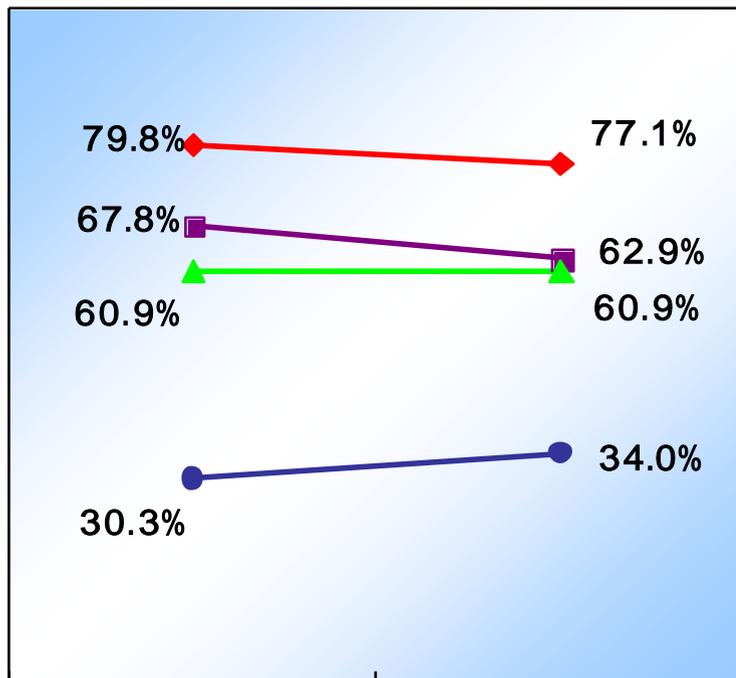
Internet



Computer



Technology



- ◆ 売上総利益率
- 営業利益率
- ▲ 経常利益率
- 中間純利益率

高収益体質を持続
 -新サービス立ち上げ
 -企業買収、海外投資費用
 -プロモーション投資
 以上3点を消化し
 高水準の利益率を確保

FY02H1

FY03H1



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

第2部 成長戦略と今後の見通し

FY03 連結グループ会社の業績予想



単位：百万円

	Faith		Faith		Faith West		Digiplug		WebMoney	
	連結	%	単体	%		%		%	下期	%
売上高	14,585	100.0	9,400	100.0	803	100.0	1,100	100.0	3,500	100.0
営業利益	6,221	42.4	6,204	66.0	111	13.9	114	10.4	40	1.1
当期純利益	3,270	22.3	3,245	34.5	98	12.3	97	8.8	40	1.1

Faith (日本)

- 国内の積極展開
- 新付加価値サービス
- 中国・アジア地域

Faith West (米国)

- パートナーの拡大
- ユーザーはポジティブ
- GSMにも展開

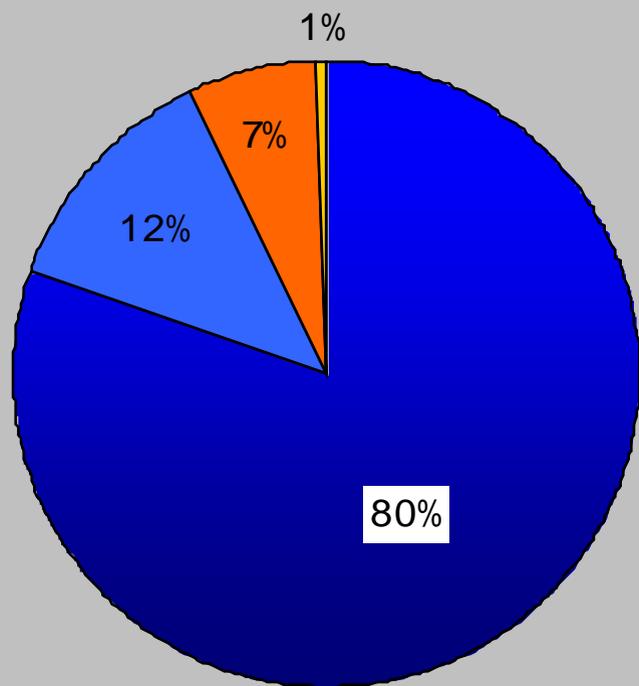
Digiplug(フランス)

- SMSとWAP
- GPRSが普及
- 和音対応端末が標準

WebMoney (日本)

- ブロードバンド
- オンラインゲーム
- 電子マネーの普及

FY03H1 地域別売上高



- 日本
- 北米
- 欧州
- アジア



Mobile



Game



Internet



Computer

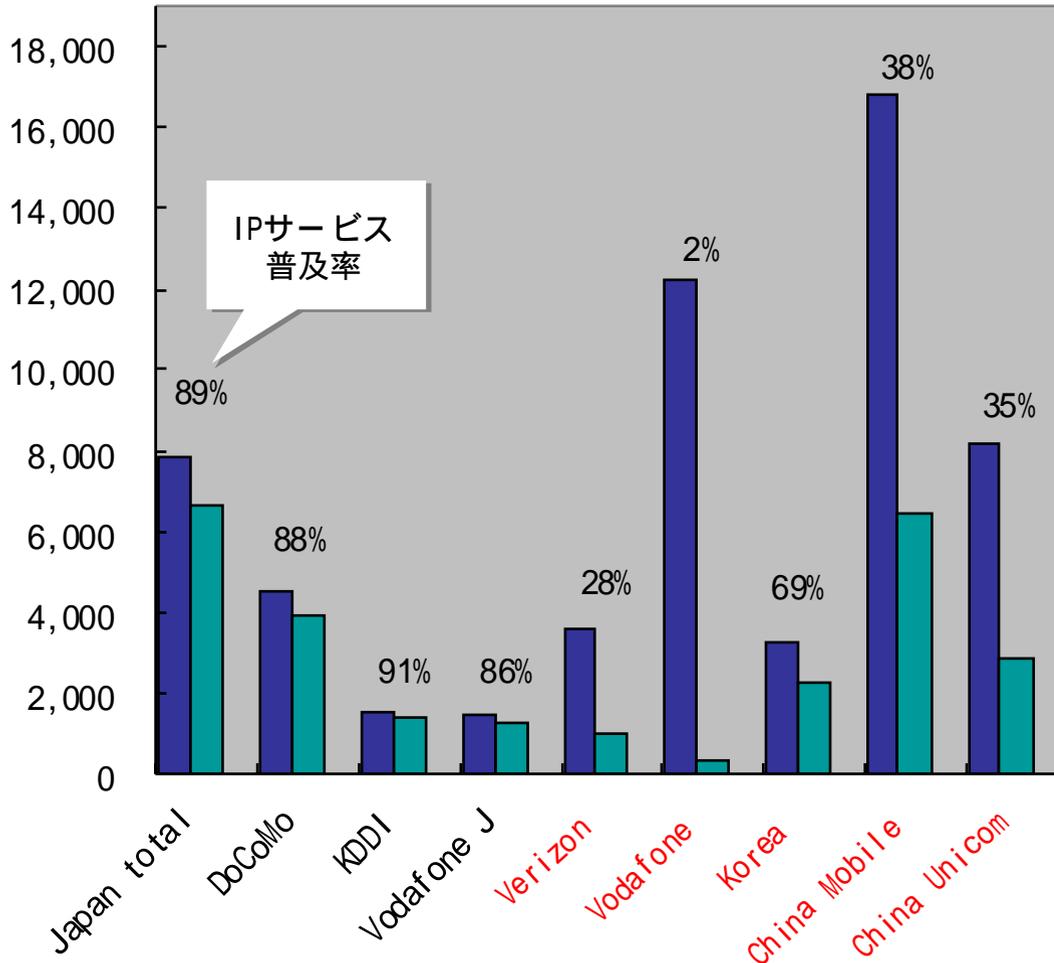


Technology

世界の携帯電話市場のポテンシャル



(万件)



■ 音声サービス
■ IPサービス



Mobile



Game



Internet

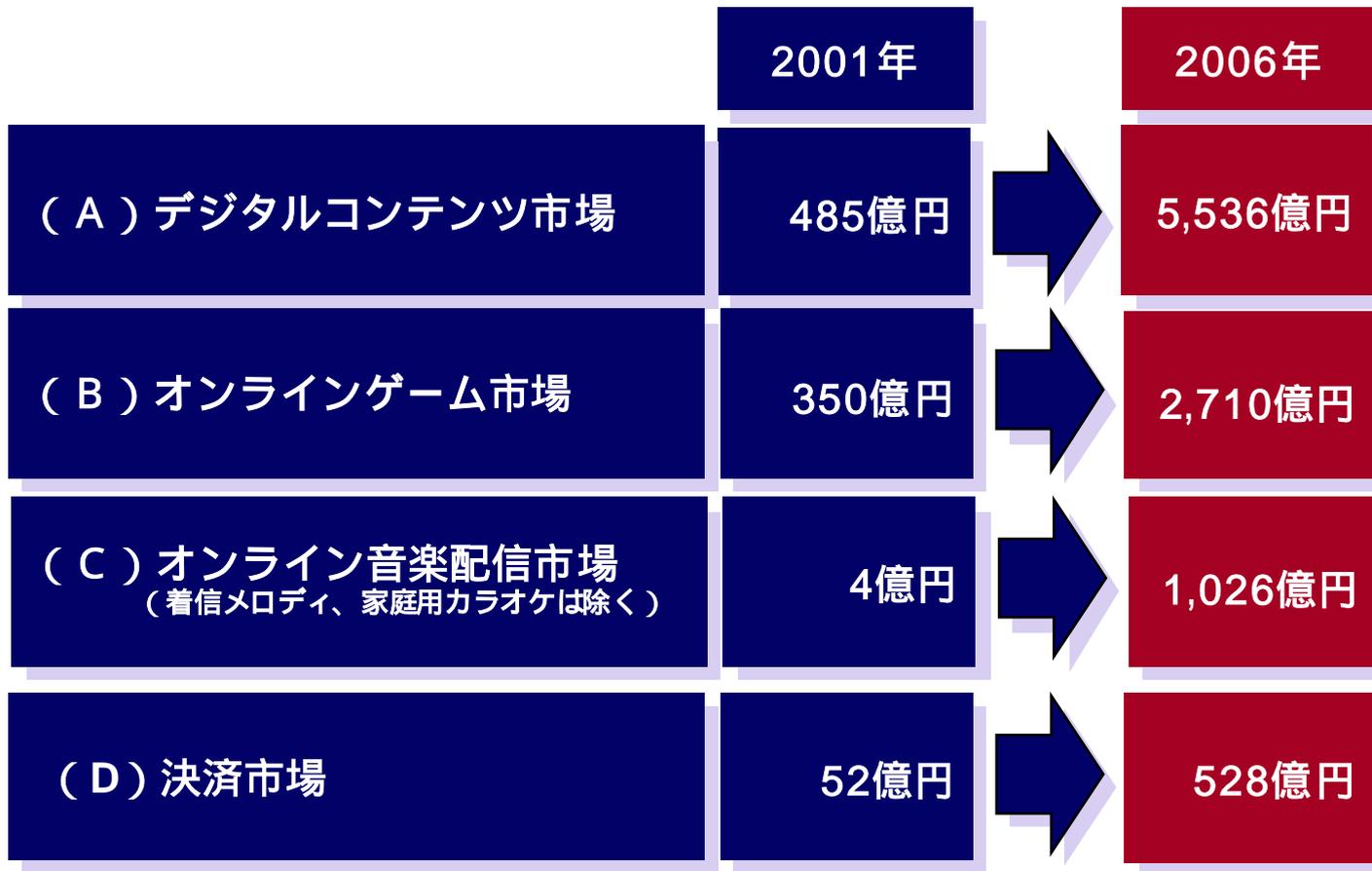


Computer



Technology

デジタルコンテンツ市場予測



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

業界環境の変化と今後(デジタルコンテンツ)

決済手段が未整備

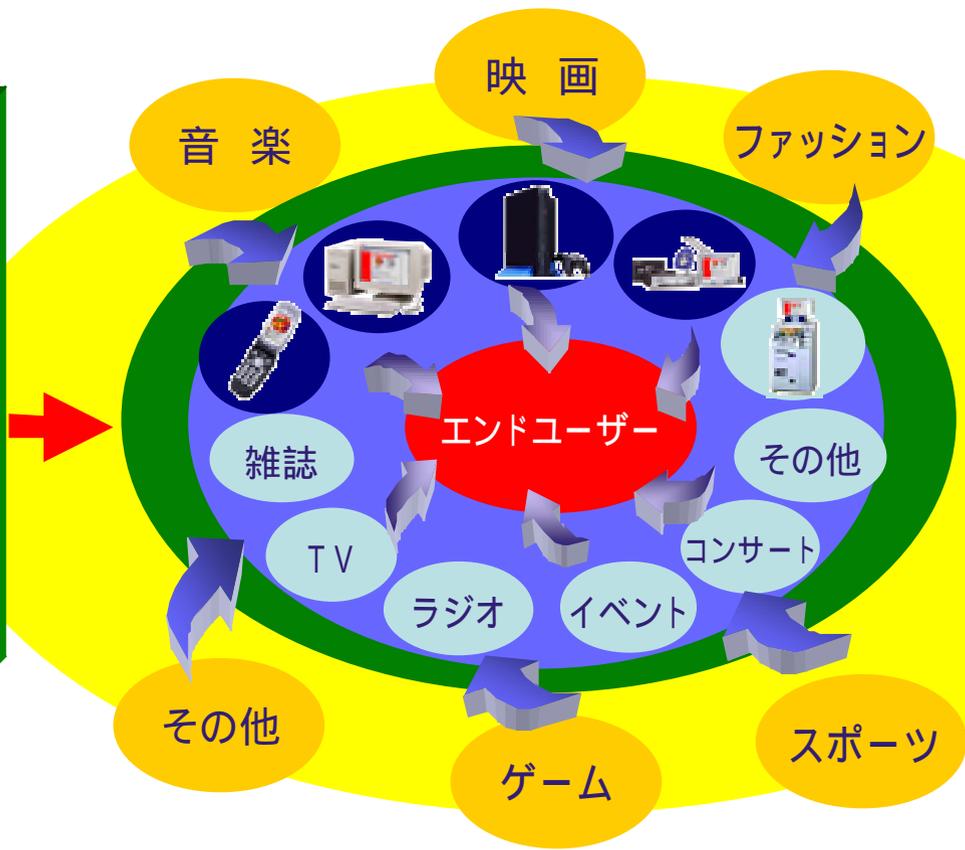


オンライン決済

電子決済
ソリューション
事業



WebMoney™
FOR INTERNET SHOPPING



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

Faith Group Next Challenge



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology