

FY04決算説明会



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

株式会社フェイス

May 23, 2005

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

フェイスグループの成長シナリオ



売上高	
FY05	309億円(連結計画)
FY04	236億円(連結)
FY03	146億円(連結)
FY02	82億円
FY01	66億円



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



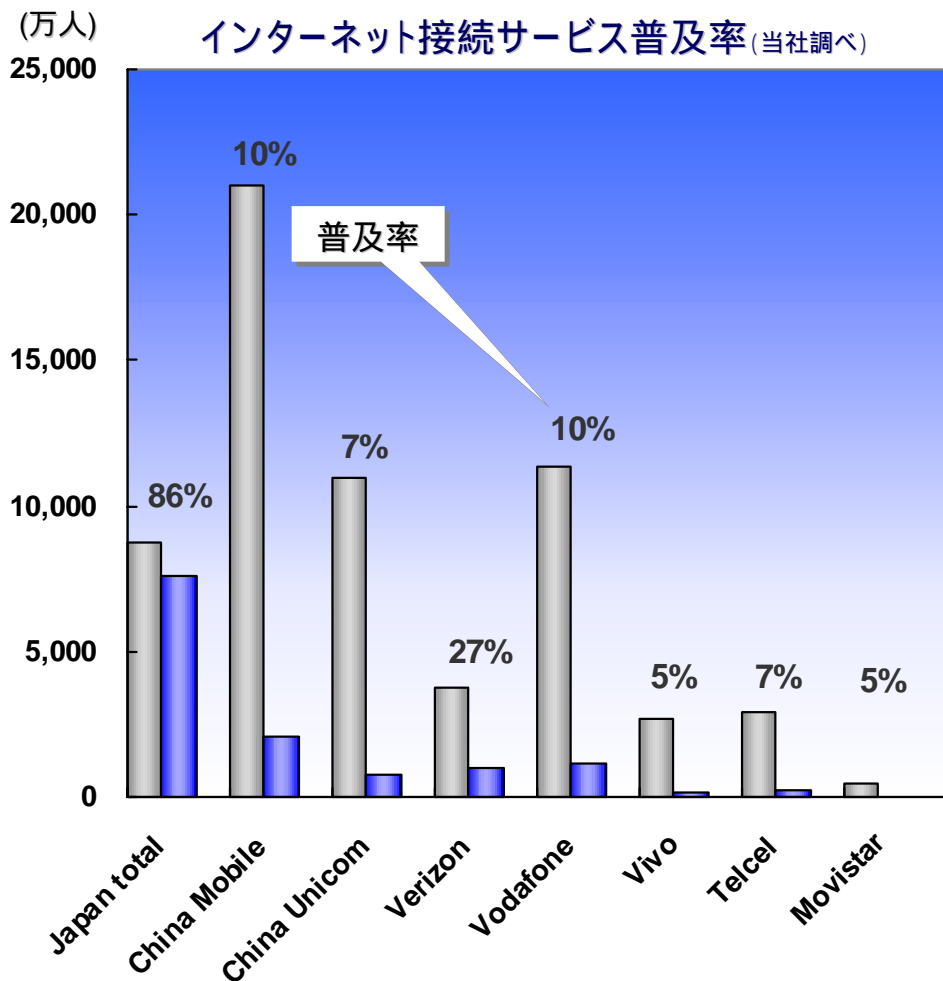
グローバル戦略



Faith Group 385名 世界21カ国で事業展開



世界の携帯電話市場のポテンシャル



海外のポテンシャルは非常に高い

コンテンツサービス拡大期に突入

- 契約者数
- インターネット接続サービス

(注) Vodafoneは、日本と米国を除く加入者の中のVodafone live!のユーザー数の割合。



Mobile



Game



Internet



Computer



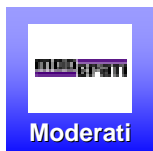
Technology

市場規模は当社調べ

FY04 事業展開ハイライト



音楽配信でジャパン・ライツ・クリアランス社と提携。
デジタルディストリビューション事業で吉本興業グループと提携。
世界トップのオンラインゲームメーカー、韓国グラヴィティ社と提携。



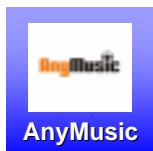
北米の全キャリアを通じて、コンテンツ配信。
米提携先のeMbiance社が、インドTATA社にコンテンツを提供。
米McDonald's社とモバイルコンテンツを使った全米キャンペーン。



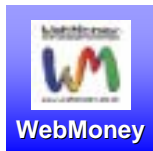
仏Faith Technologies社を分社化し、ライセンス事業を強化。
欧州での市場活発化に先駆けて、次世代マルチメディア研究開発
センターを仏モンペリエに設立。



南米 1サービスプロバイダ、テイクネットを買収。(100%子会社化)
ブラジルの着信メロディ市場の75%のシェアを獲得。(2004年)
2007年には2億5,000万米ドルの市場に。



AnyMusicを子会社化し、中国市場からの収益確保を推進。
BREW向け着信メロディサービスが、米QUALCOMM社主催の
2005“BEST BREW Ringtone Service”にノミネート。



オンラインゲーム市場が本格成長期に突入。
音楽配信の利用が端末の普及に伴い大幅に拡大。
ウェブマネープレミアムで4ケタ決済、ケータイ対応が完了。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY04 連結グループ各社の業績



(百万円)

	Faith 連結	Faith	Moderati	Digiplug	Faith Technologies	WebMoney
売上高 (下段は前年同期比)	23,628 +61.0%	9,801 +7.4%	1,720 +137.9%	664 -21.9%	299 -	11,724 -
サービス事業	9,166 +2.4%	7,335 -5.4%	1,320 +90.1%	511 +1.6%	-	-
ライセンス事業	2,384 +76.9%	2,113 +95.4%	400 +1,298.8%	153 -55.9%	299	-
電子決済 ソリューション事業	11,724 +187.0%	-	-	-	-	11,724
その他事業	353 +22.9%	353 +22.9%	-	-	-	-
営業利益 (下段は前年同期比)	4,017 -21.5%	4,000 -24.9%	552 +253.6%	280 -128.9%	122 -	54 -



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

Faith Technologiesは、2004年5月にDigiplugより分社化。会計期間は8ヶ月間。

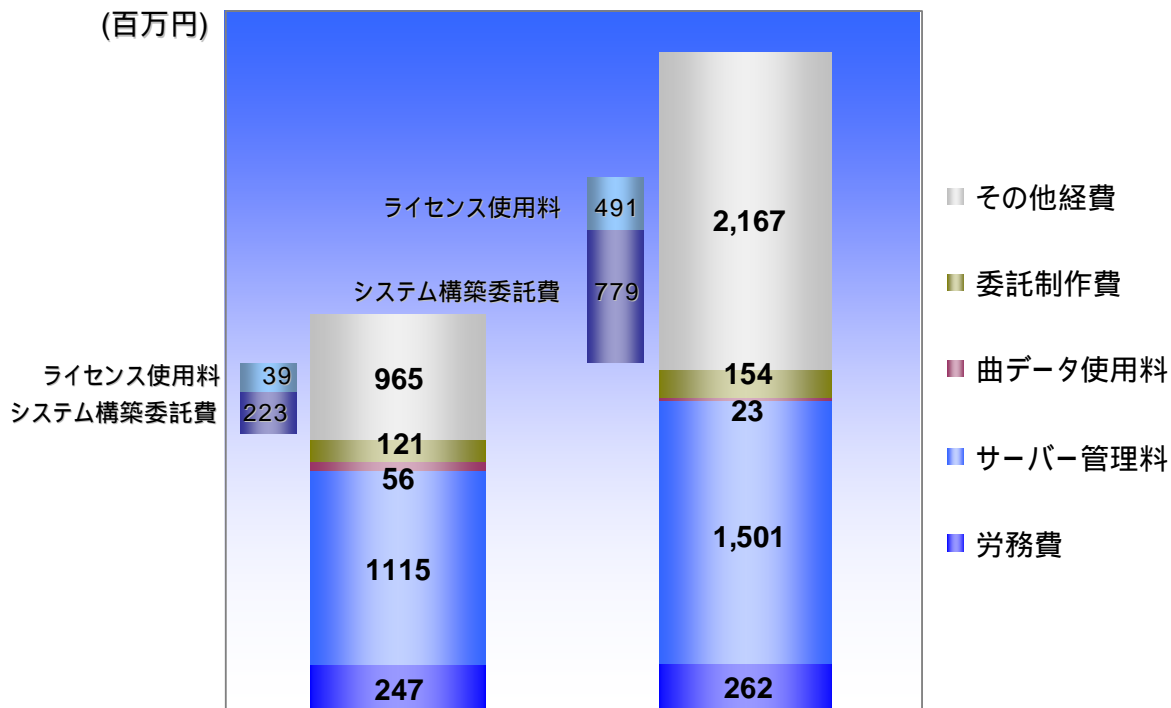
Moderatiは、2005年3月にFaith Westより商号変更。

WebMoneyの前期は、下期のみ連結のため、前年同期比は省略。

連結調整勘定の償却は、322百万円。(Digiplug240百万円、WebMoney82百万円)

売上原価実数構成 (単体)

新規サービスのための積極投資



	FY03	FY04
売上原価	2,504 百万円	4,107 百万円
売上原価比率	(27.5 %)	(41.9 %)



Mobile



Game



Internet



Computer

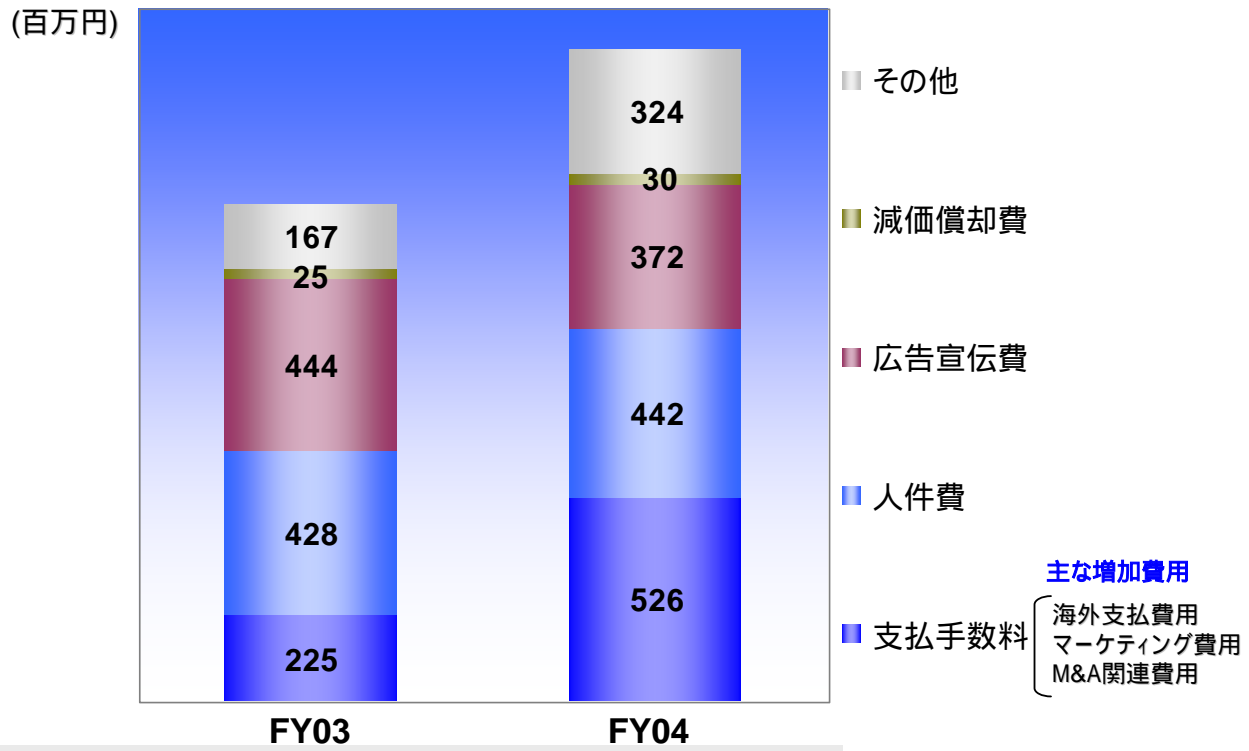


Technology

販売管理費・営業利益・営業利益率（単体）



海外市場の売上拡大に伴い連結子会社への支払が増加

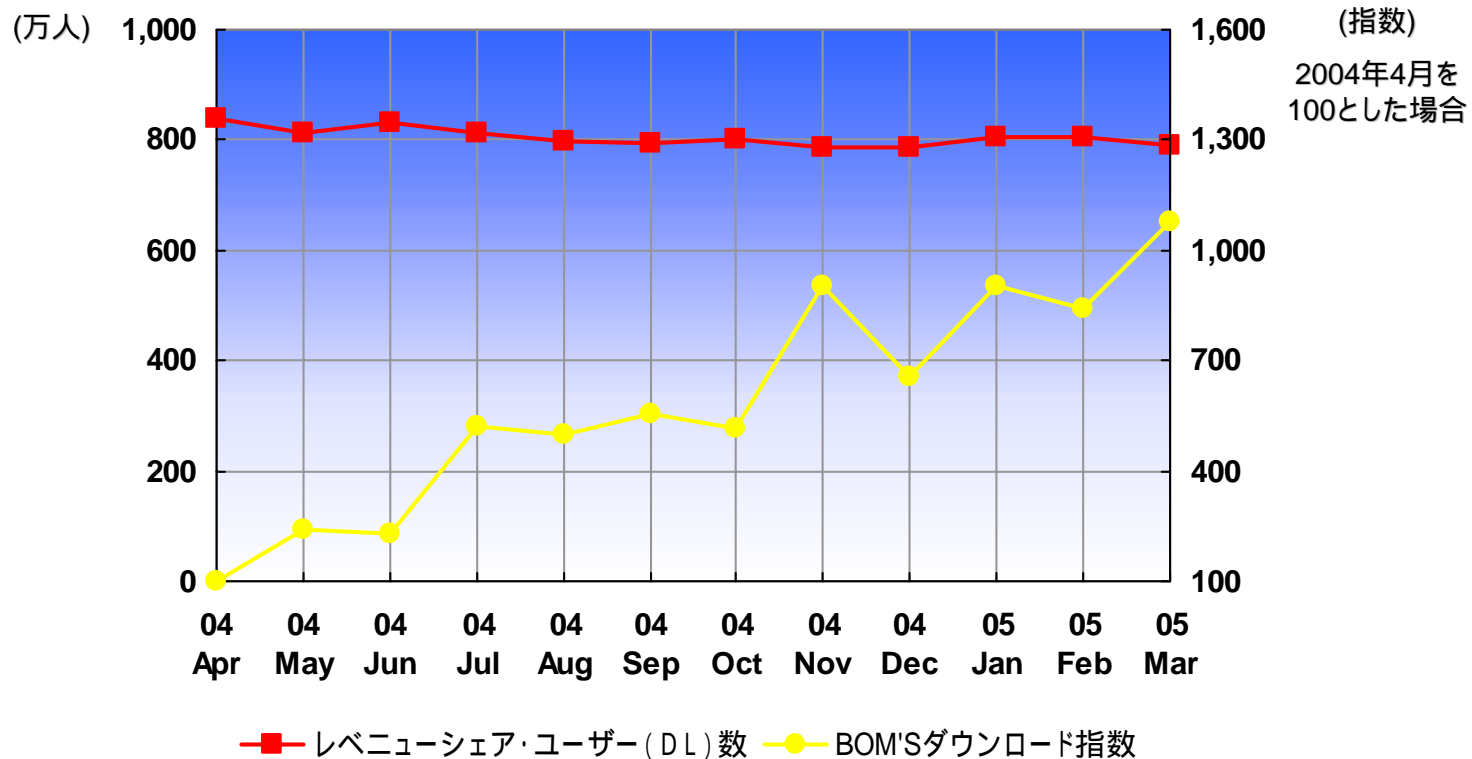


	FY03	FY04
販売管理費	1,289 百万円	1,694 百万円
売上販管費比率	(14.1 %)	(17.3 %)
営業利益	5,328 百万円	4,000 百万円
営業利益率	(58.4 %)	(40.8 %)



ユーザー動向分析(携帯サービス)

音楽配信関連コンテンツサービスの立ち上がり



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

FY05 連結グループ各社の業績予想



(百万円)

	Faith 連結	Faith	Moderati	Digiplug	TakeNET	Faith Technologies	WebMoney
売上高 (下段はFY04実績比)	30,994 +31.2%	10,601 +8.2%	2,748 +59.7%	850 +27.9%	1,487 -	457 +52.8%	16,000 +36.5%
サービス事業	13,385 +46.0%	9,184 +25.2%	2,373 +79.8%	850 +66.3%	1,487 -	-	-
ライセンス事業	1,654 -30.6%	1,416 -32.9%	374 -6.4%	-	-	457 +52.8%	-
電子決済 ソリューション事業	15,954 +36.1%	-	-	-	-	-	16,000 +36.5%
その他事業	-	-	-	-	-	-	-
営業利益 (下段は前年同期比)	4,633 +15.3%	4,282 +7.1%	258 -53.2%	123 +56.1%	477 -	130 +7.3%	220 -



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

連結調整勘定の償却は、613百万円。(TakeNET531百万円、WebMoney82百万円)

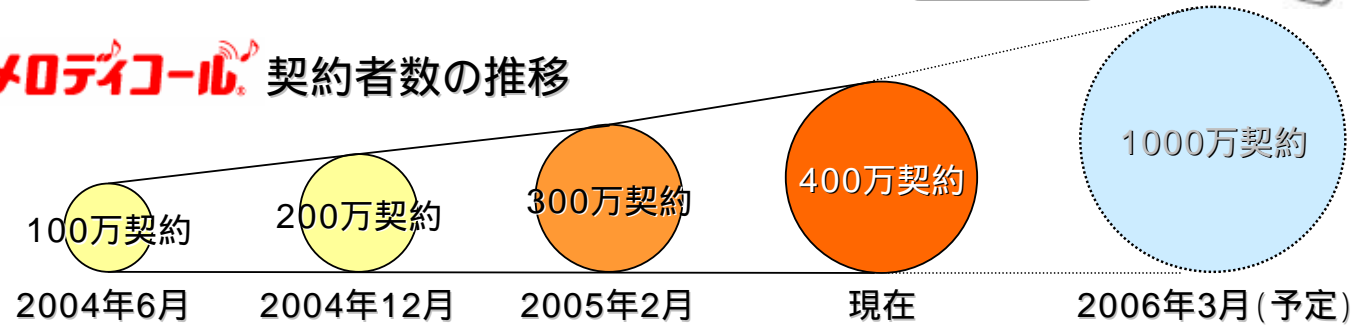
リングバックトーン

フェイスがドコモに続きauにもコンテンツ提供

- auが参入(2005年2月)
キャリア相互での利用可能に。
- 韓国SK Telecom社、
加入者の約40%、毎月600万人が利用。
- メロディコール契約者数、
ここ半年で2倍の契約数400万以上。



メロディコール 契約者数の推移



- Mobile
- Game
- Internet
- Computer
- Technology

「FMケータイ」ソリューション

フェイスのソリューションが使えるFMケータイ、100万台突破

FM放送の受信
&
Now ON AIR情報

番組表のチェック
番組へのメッセージや
リクエスト送信

オンエアされた楽曲の
「着メロ」「着うた」を
ダウンロード



FMチューナー付き携帯

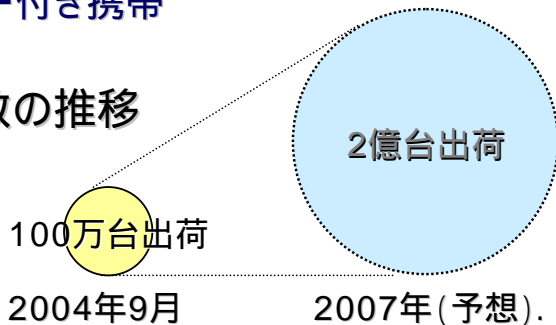
2004年9月、
FMチューナー付携帯出荷数100万台を突破

「FMケータイ」ユーザーの4割以上が
「着メロ」「着うた」ダウンロードを利用

将来、世界の年間生産6億台の携帯のうち、
3割がラジオを搭載する可能性

2004年8月2日 三洋電機 説明会より抜粋
<http://ascii24.com/news/i/tech/article/2004/08/02/650902-000.html?geta>

FMケータイ出荷数の推移



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

オンラインゲーム



フェイスがオンラインゲーム市場を開拓

黎明期 (1 G)



2002年12月
ラグナロク
オンライン



2002年2月
リネージュ



2002年5月
ファイナルファンタジー
オンライン



2003年5月
信長の野望
オンライン

現在 (2 G)

日本市場 (2004年末現在)
参加企業 : 68社187タイトル
市場規模 : 578億9,440万円
(パッケージ販売も含む)
登録数 : 1,942万1,076人
(無料ユーザー含む)

GRAVITY

KOEI

KONAMI

NCSoft

NEXON

SQUARE ENIX

(アルファベット順)

次世代 (3 G)

スーパーハイクオリティ
グラフィック

3Dサウンド

モバイルMMORPG



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

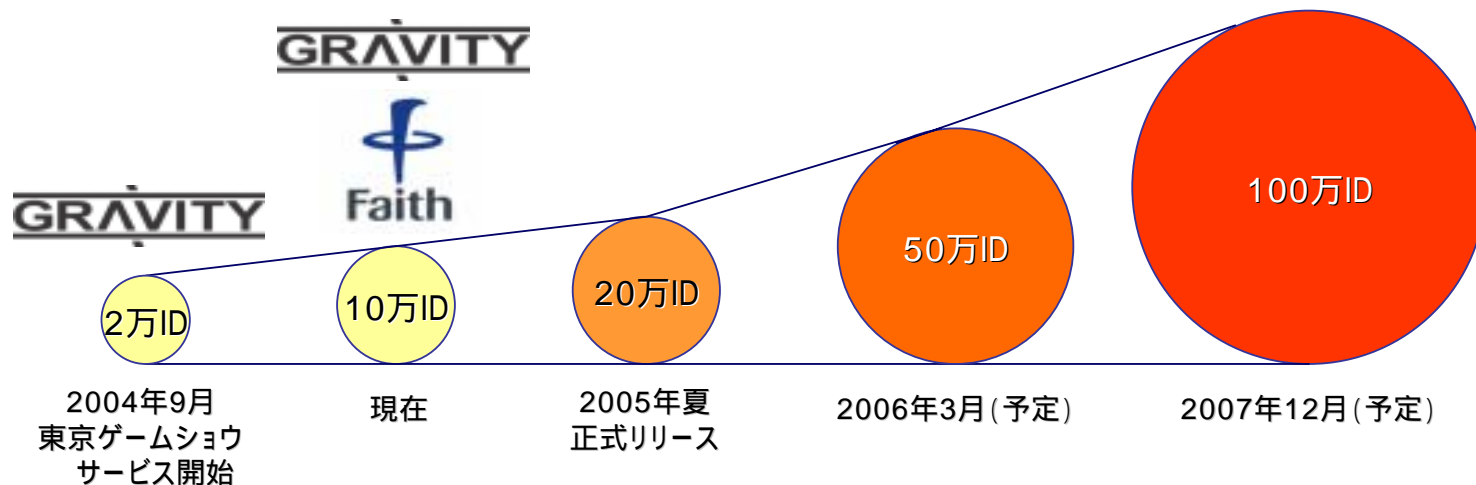
ローズオンライン



フェイスがディストリビューションパートナーに決定



- 韓国グラヴィティ社が、韓国を始め台湾、日本などグローバルに展開
- 惑星間MMORPGという斬新な世界観
- 充実のサポート体制（初心者でもプレイしやすい）
- 豊富なゲーム内イベント（ヘビーユーザーも大満足）
- 全国の有力ネットカフェと提携（プレミアム店舗はゲームと連動）



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ローズオンライン

ゲーム業界が注目するメジャータイトル(掲載記事)



フェイス, Gravityと提携 「ローズオンライン」を国内サービス



フェイス、韓国グラヴィティ社と提携！
新作『ローズオンライン』日本展開をサポート



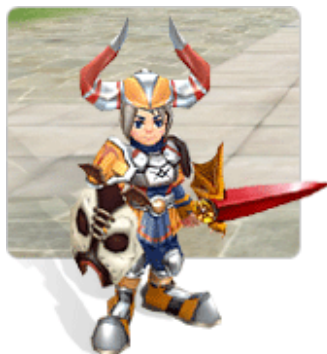
『ローズオンライン』公式サイトがリニューアル！
期間限定イベントやキャンペーンも



韓国産MMORPGのトレンドをたっぷり取り入れた快適さ、
楽しさを追求したファンタジーMMORPGローズオンライン



新作「ローズオンライン」のベータテスト始まる！
- 東京ゲームショウ2004



Mobile



Game



Internet



Computer

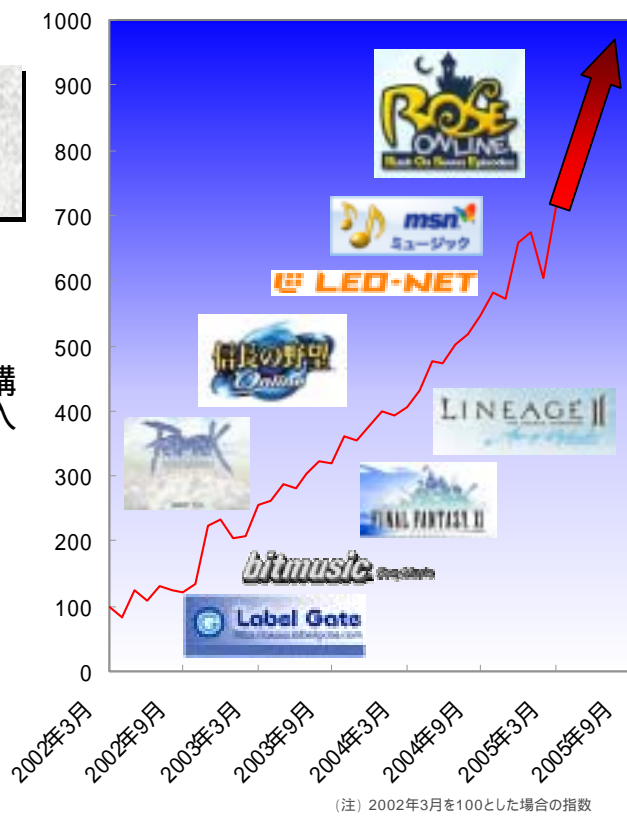
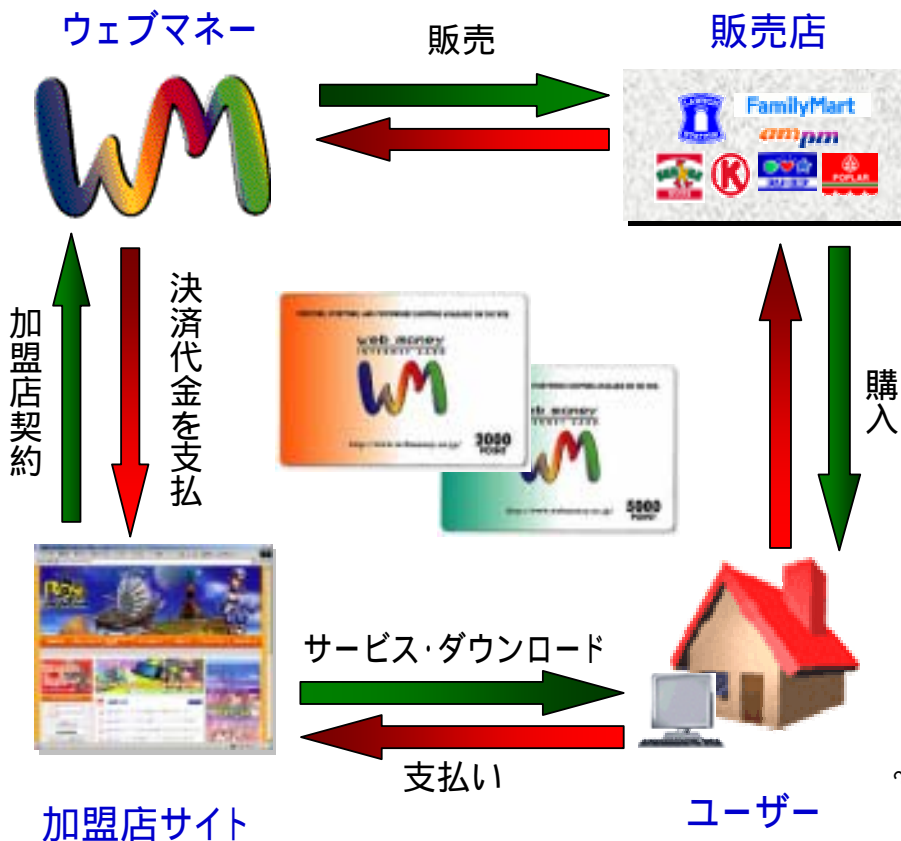


Technology

WebMoney



ゲーム・音楽・映像配信サービスが本格成長



(注) 2002年3月を100とした場合の指数



デジタルディストリビューション

デジタルコンテンツ(音楽・映像・ゲーム)

ライツ保有者

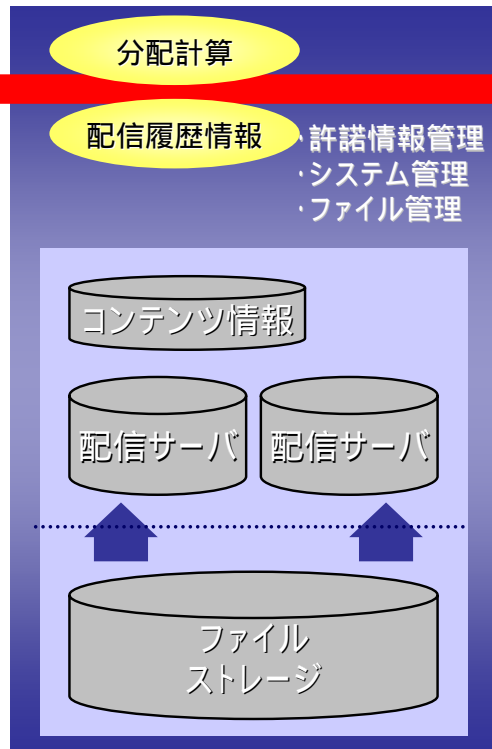


配信事業者

ユーザー



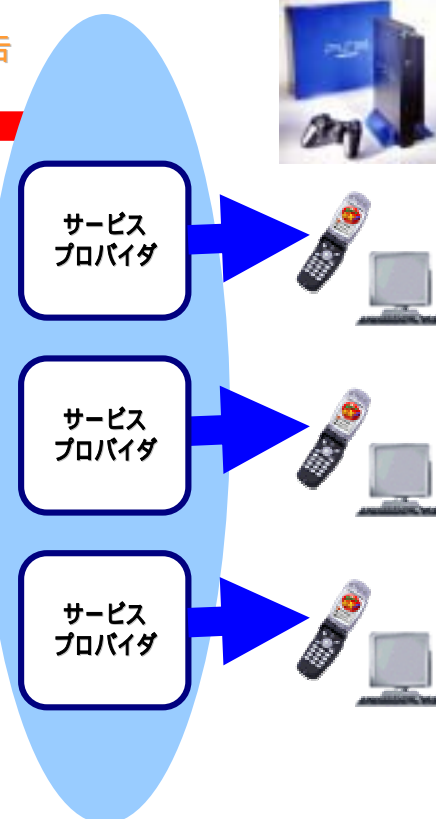
マスターコンテンツ



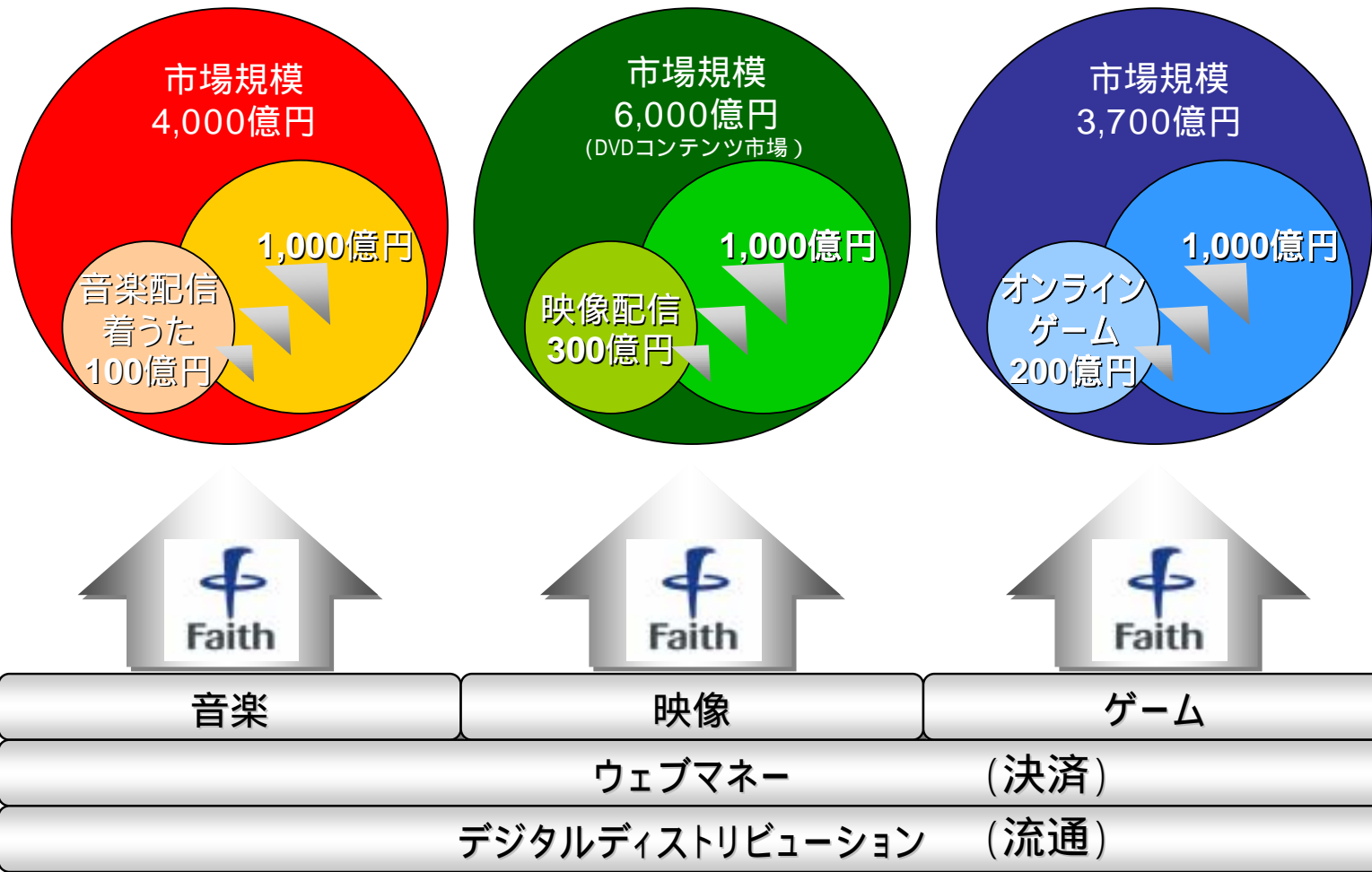
配信履歴報告
使用料支払



ダウンロード



ネットワークサービスの市場を拡大



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

市場規模は当社調べ