

# FY04 H1 決算説明会

~ The Growth Potential of Faith Group ~



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

株式会社フェイス

Nov. 24, 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 事業展開ハイライト



## 次世代音楽配信インフラの構築



Faith

国内最大のユーザーを確保、月間800万人規模。  
『メロディコール』のコンテンツソリューション、『FMラジオ付き携帯』での放送連動サービス。  
次世代のデジタルインフラの構築を推進。



Faith West

「BREW」世界展開。  
着うたを全米展開、「Modtones DJ」。  
「Modtones」ブランドで、米McDonald's社と全米キャンペーン。



Digiplug

ライセンス部門を仏Faith Technologies社に分社化。  
欧州10カ国で40以上のサービスを展開。  
仏Universal社、英Vodafone社。



AnyMusic

世界最大の中国市場を本格開拓。  
51%の株式を取得し子会社化。  
China Unicom社の『着うた』サービスでトップ。



WebMoney

ブロードバンド契約数1,700万件、韓国オンラインゲーム人気拡大。  
音楽配信、急成長。MSNミュージック、Listenジャパンに採用。  
ケータイにも完全対応。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# FY04 H1 連結グループ各社の業績



	Faith 連結	Faith	Faith West	Digiplug	Faith Technologies	WebMoney
<b>売上高</b> (下段は前年同期比)	<b>10,521</b> +113.9%	<b>4,687</b> +9.6%	<b>545</b> +78.5%	<b>360</b> -	<b>75</b> -	<b>5,127</b> -
サービス 事業	4,338 +0.5%	3,678 -1.9%	458 +58.8%	188 -	14 -	- -
ライセンス 事業	1,051 +92.9%	1,006 +116.2%	86 +412.9%	171 -	61 -	- -
電子決済 ソリューション事業	5,127 -	- -	- -	- -	- -	5,127 -
その他事業	3 -94.3%	3 -94.3%	- -	- -	- -	- -
<b>営業利益</b> (下段は前年同期比)	<b>1,909</b> -24.5%	<b>2,100</b> -22.0%	<b>68</b> +23.0%	<b>84</b> -	<b>41</b> -	<b>65</b> -
<b>人員数 (人)</b>	<b>188</b>	<b>72</b>	<b>27</b>	<b>40</b>	<b>15</b>	<b>34</b>



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

Faith Technologiesは2004年5月設立のため、会計期間は2ヶ月。

# 注記



新サービスのため、システム構築委託費が前期比383百万円増。  
主力サービスのデータセンターの再構築を実施。サーバー合理化投資に伴い、サーバー管理費が前期比250百万円増。  
ライセンス事業は、CDMA世界展開に伴い北米続伸とその他開発案件によるもの。半導体向け技術ライセンスに伴う費用、支払手数料が前期比128百万円増。  
下期に繰り延べ、広告宣伝費が前期比41百万円減。



会計処理変更。売上高および原価をユーザーが曲をダウンロードした際に計上。  
従前の方法と比較して、売上高で207百万円、営業利益で167百万円が減少。  
GSMキャリア、米国外への展開により引続き増収増益を確保。



ライセンス部門をFaith Technologiesとして2004年5月に分社化。  
分社化前の想定で売上サービス事業202百万円、ライセンス事業233百万円。  
サービス事業の売上が26%の減収。  
連結調整勘定償却、110百万円。



オンラインゲーム市場拡大によって電子決済サービスは計画を上回る。  
増収を期待していたプロバイダー部門の売上が想定より低かった。  
売掛金貸倒、57百万円。  
新サービス導入に伴う広告宣伝費の増加。  
連結調整勘定償却、41百万円。



Mobile



Game



Internet



Computer



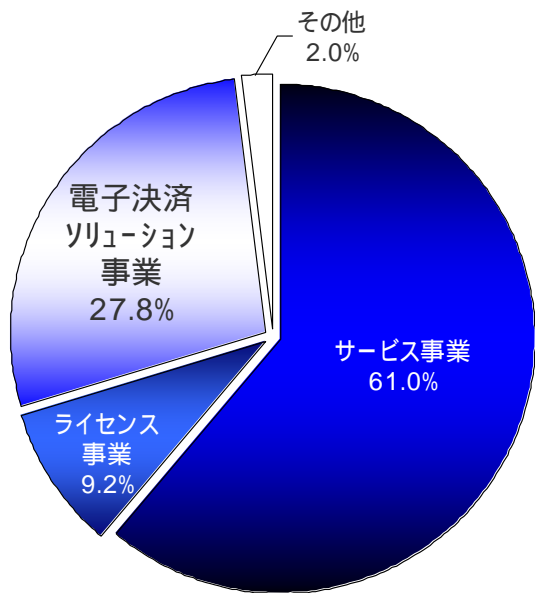
Technology

# セグメント別連結売上高

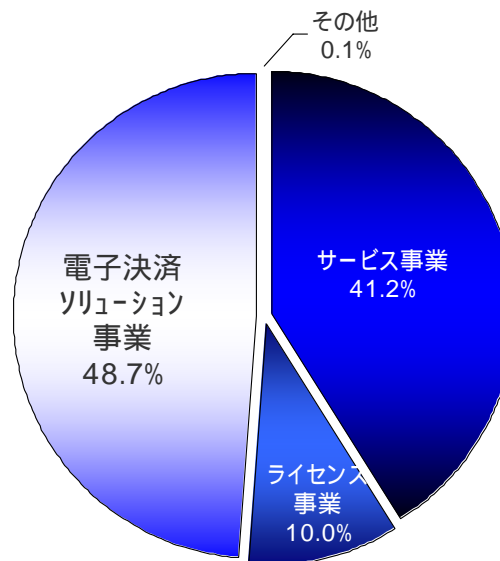


収益源の多様化  
海外向けライセンス事業拡大  
PCプラットフォームでの電子決済事業拡大

## FY03



## FY04 H1



Mobile



Game



Internet

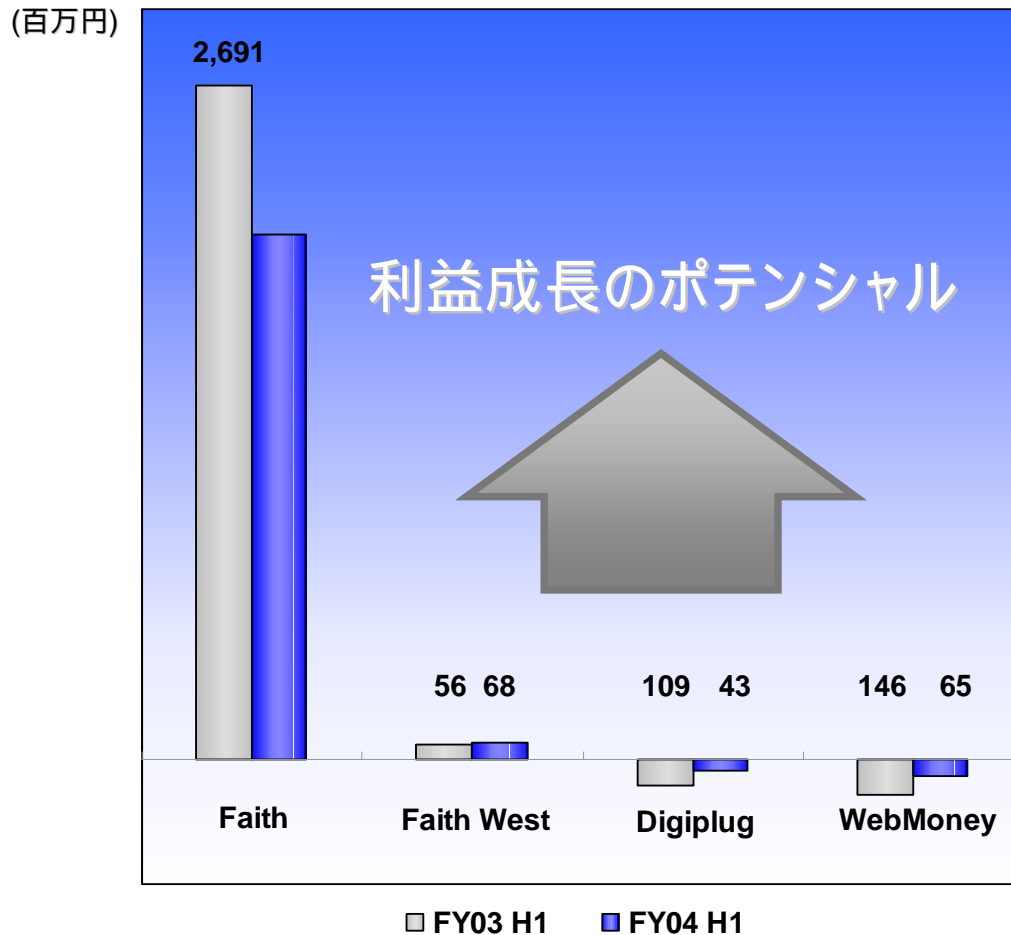


Computer



Technology

# 各社別営業利益



DigiplugのFY04H1は、Faith Technologiesとの合算数値で比較。



Mobile



Game



Internet



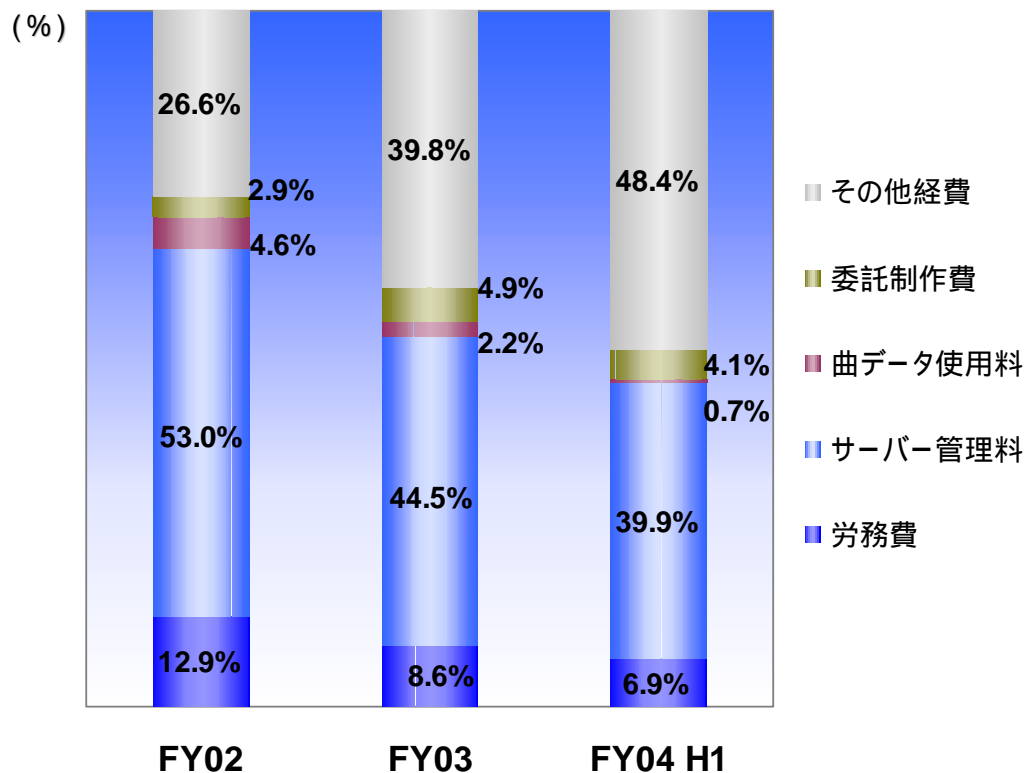
Computer



Technology



# 売上原価構成（単体）



売上原価	1,662 百万円	2,504 百万円	1,822 百万円
売上原価比率	(20.3 %)	(27.5 %)	(38.9 %)



Mobile



Game



Internet

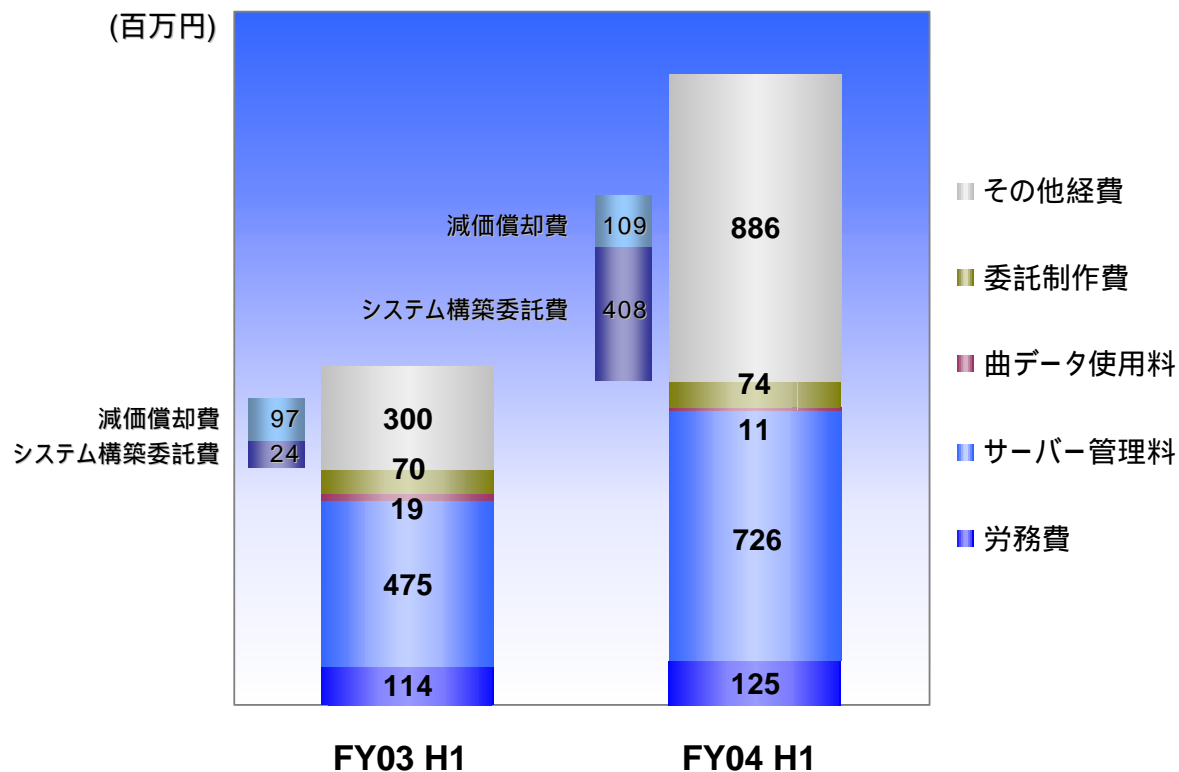


Computer



Technology

# 売上原価実数構成 (単体)



売上原価	978 百万円	1,822 百万円
売上原価比率	(22.9 %)	(38.9 %)



Mobile



Game



Internet

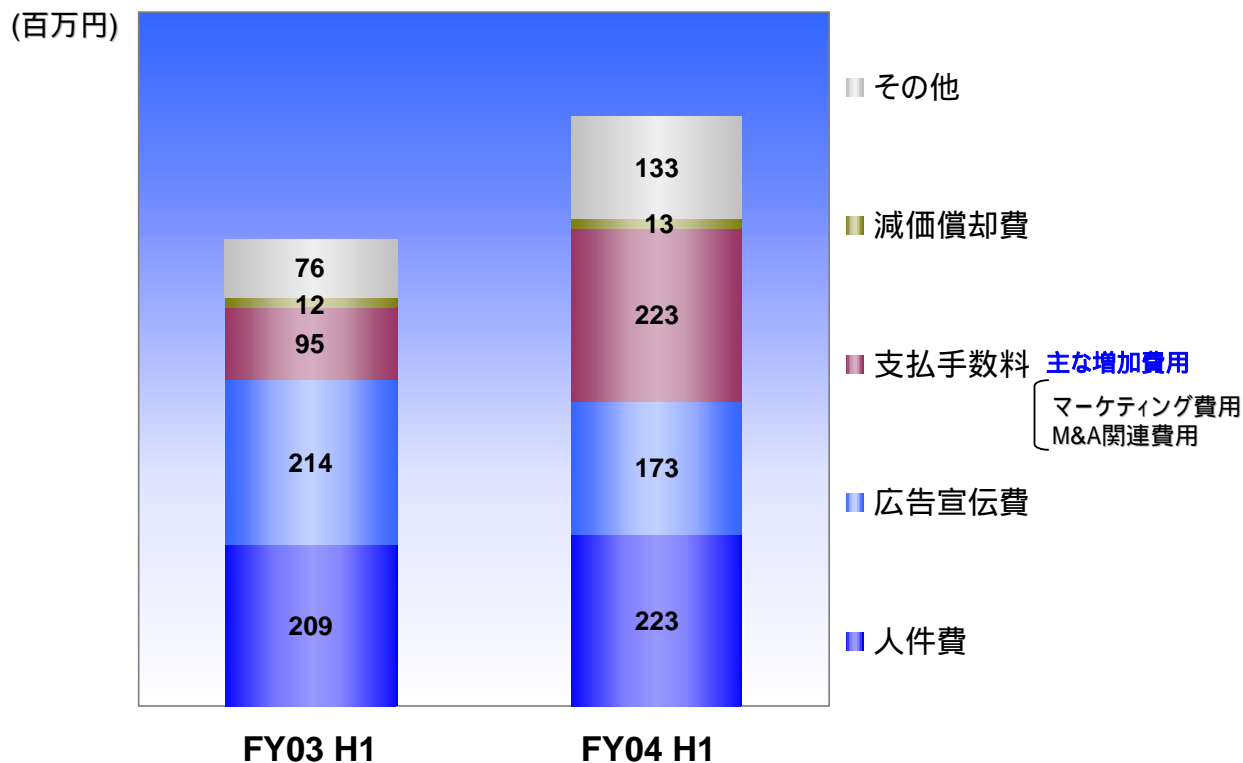


Computer



Technology

# 販売管理費構成 (単体)



Mobile



Game



Internet



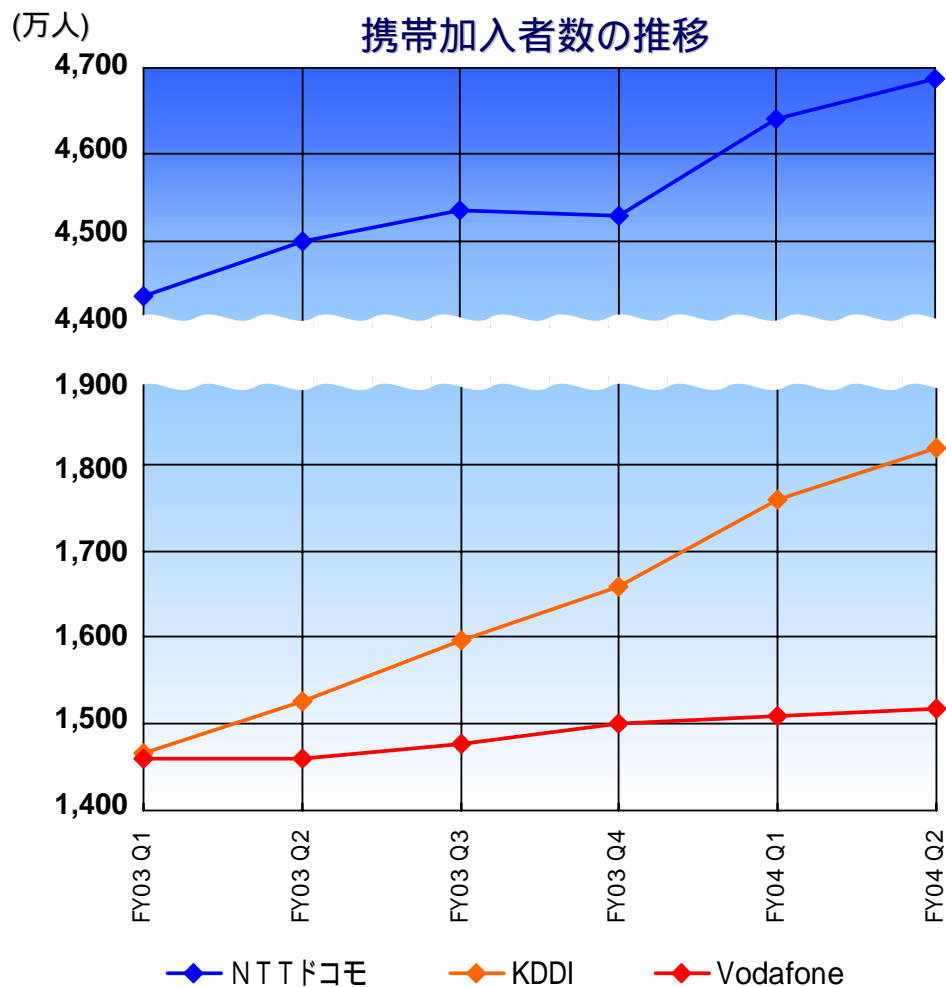
Computer



Technology

販売管理費	606 百万円	765 百万円
売上販管費比率	(14.2 %)	(16.3 %)

# ユーザー動向分析(携帯加入者数)



ドコモ 1.0%増  
(FY04 Q1 Q2)

KDDI 3.3%増  
(FY04 Q1 Q2)



Mobile



Game



Internet



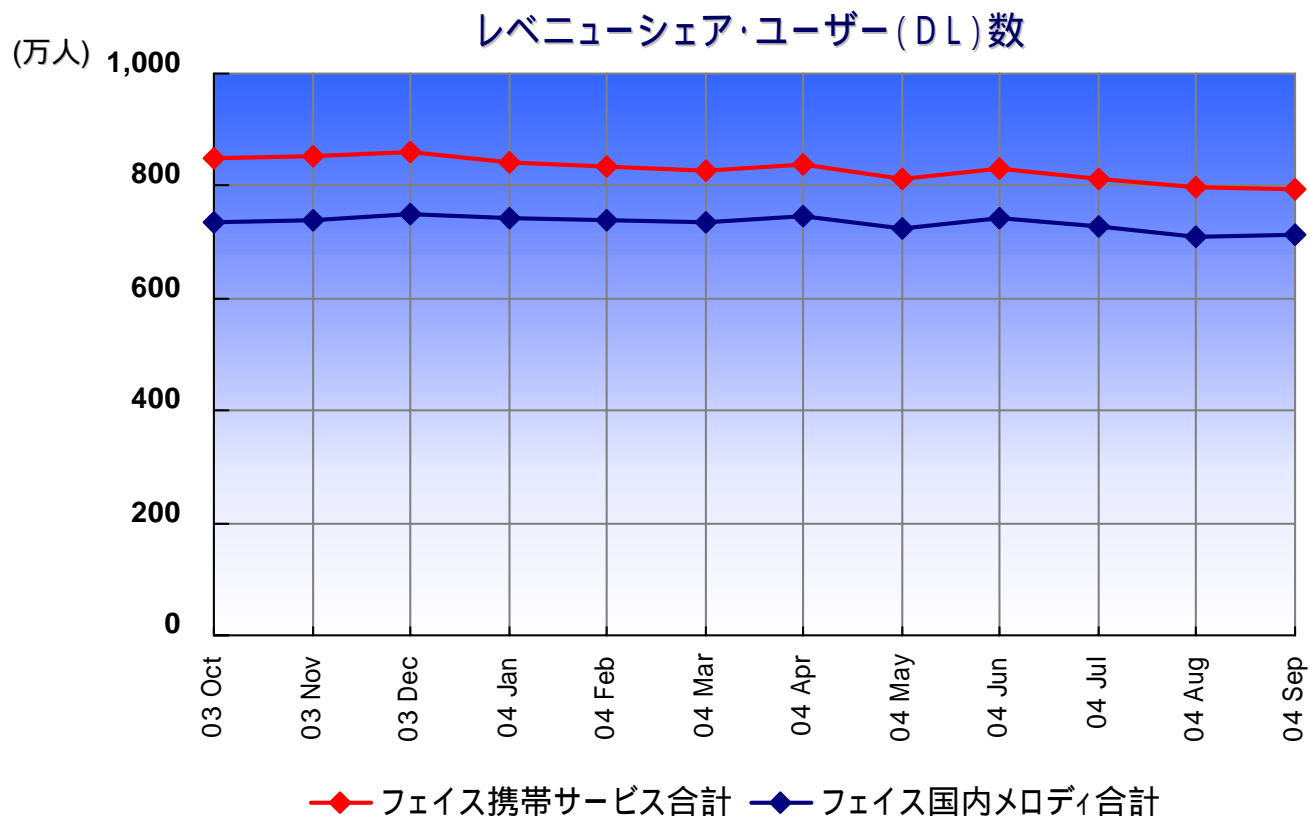
Computer



Technology

# ユーザー動向分析(携帯サービス)

国内トップシェア、ユーザー利用金額市場シェアは約3割



Mobile



Game



Internet



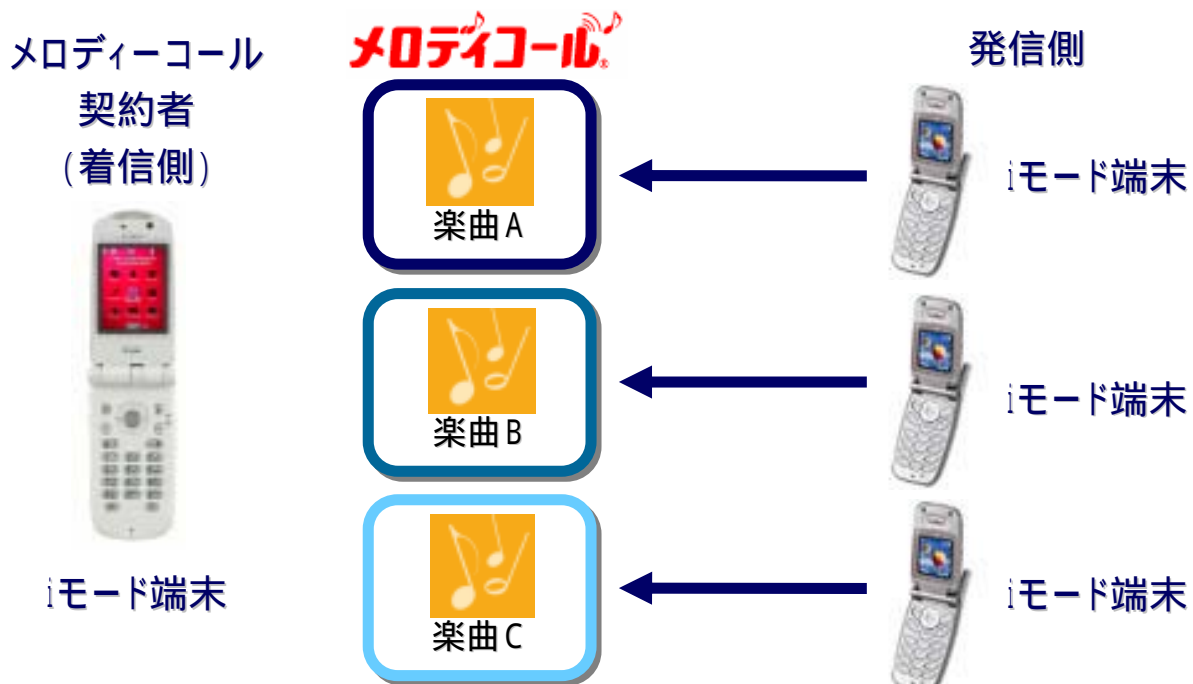
Computer



Technology

# メロディコール (iモード専用サービス)

電話をかけてくる相手に聞こえる呼出音を設定するサービス



2003年9月から開始。曲数バリエーションの違いにより100円と200円コースがある。

韓国SK Telecom社では加入者の約40%にあたる600万人が利用。



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# FMケータイ



## FM放送とモバイルコンテンツの連動



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology