

Mobile



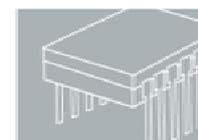
Game



Internet



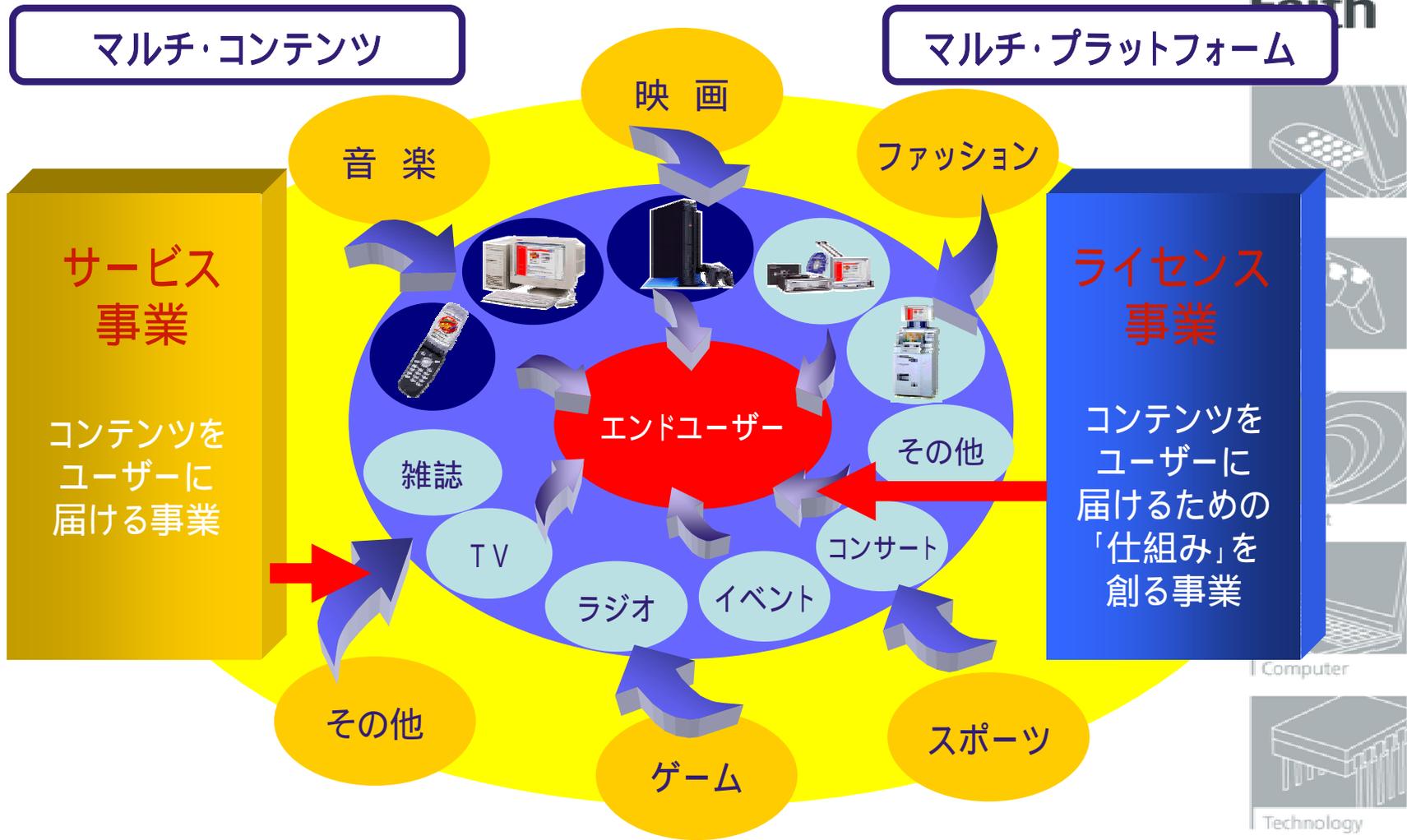
Computer



Technology

## 第2部 成長戦略と今後の見通し

# ビジネス & マーケット



# FY03 連結グループ会社の業績予想



単位：百万円

|       | FY02  |       | FY03E     |       |
|-------|-------|-------|-----------|-------|
|       | 単体    | %     | 連結        | %     |
| 売上高   | 8,208 | 100.0 | 11,085    | 100.0 |
| 売上総利益 | 6,546 | 79.7  | 8,340     | 75.2  |
| 販売管理費 | 905   | 11.0  | (注) 2,084 | 18.8  |
| 営業利益  | 5,641 | 68.7  | 6,256     | 56.4  |
| 経常利益  | 5,361 | 65.3  | 6,294     | 56.8  |
| 税引前利益 | 5,096 | 62.1  | 6,269     | 56.6  |
| 当期純利益 | 2,620 | 31.9  | 3,260     | 29.4  |
| 減価償却費 | 189   | 2.3   | 274       | 2.5   |
| 設備投資  | 312   | 3.8   | 374       | 3.4   |

## 当期のポイント：

海外事業の積極投資と売上貢献  
-米国、欧州、中国、アジア太平洋

新サービス事業の積極投資

組織運用体制の進化と積極経営

-プロデューサー制

-プロジェクト別月次採算体制

(注) 販管費には、Digiplug買収に伴う  
連結調整勘定220百万円を計上(10年間で償却)

## 通期連結予想(対前年比)

売上高 +2,877百万円(+35.1%)

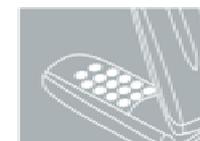
経常利益 + 933百万円(+17.4%)

一株当たり予想当期純利益

26,928円80銭

発行済株式総数

119,600株



Mobile



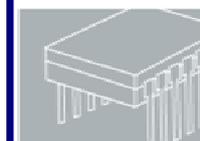
Game



Internet



Computer



Technology

# FY03 連結グループ会社の業績予想



単位：百万円

|       | Faith Group |       | Faith |       | Faith West |       | Digiplug |       |
|-------|-------------|-------|-------|-------|------------|-------|----------|-------|
|       | 連結          | %     | 単体    | %     | US\$=120円  | %     | 1-0=128円 | %     |
| 売上高   | 11,085      | 100.0 | 9,400 | 100.0 | 803        | 100.0 | 1,100    | 100.0 |
| 経常利益  | (注) 6,294   | 56.8  | 6,241 | 66.4  | 111        | 13.9  | 114      | 10.4  |
| 当期純利益 | 3,260       | 29.4  | 3,245 | 34.5  | 98         | 12.3  | 97       | 8.8   |

(注) 販管費には、Digiplug買収に伴う連結調整勘定220百万円を計上(10年間で償却)

## Faith

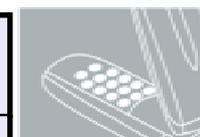
- 国内の積極展開
- 新サービス開拓
- 中国・アジア地域

## Faith West

- 積極的なキャリア
- ユーザーはポジティブ
- 米国市場の初期成長

## Digiplug

- SMSからWAPへ
- 2.5Gの普及がカギ
- 和音対応端末の普及



Mobile



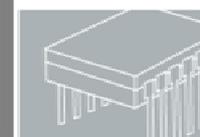
Game



Internet



Computer



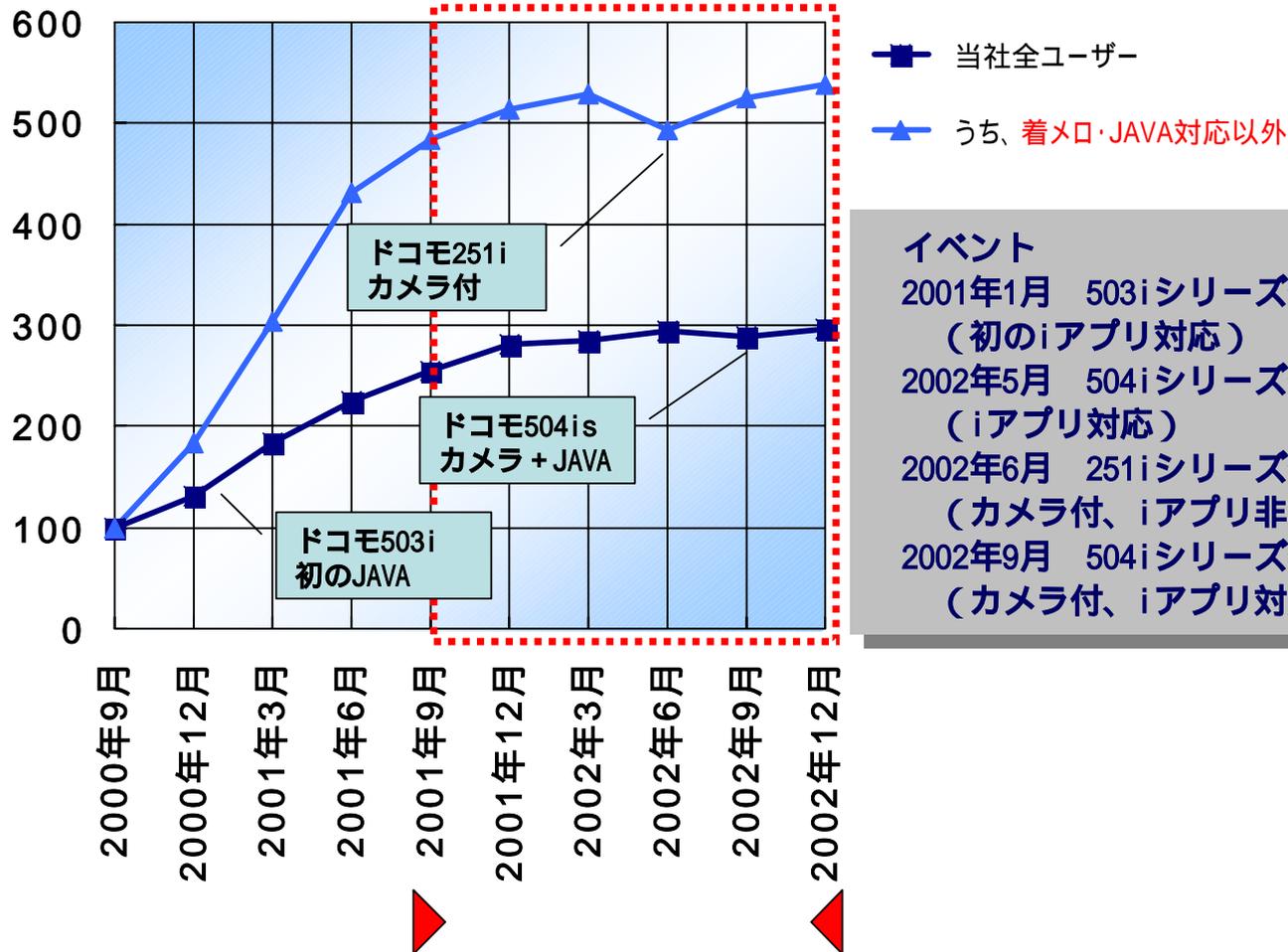
Technology

# 業界環境と当社の収益源泉 (2000年9月～2002年12月)



ratio (%)

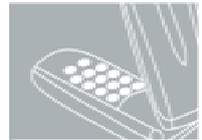
## 当社サービスユーザー数



■ 当社全ユーザー  
▲ うち、着メロ・JAVA対応以外

### イベント

- 2001年1月 503iシリーズ発売開始 (初のiアプリ対応)
- 2002年5月 504iシリーズ発売開始 (iアプリ対応)
- 2002年6月 251iシリーズ発売開始 (カメラ付、iアプリ非対応)
- 2002年9月 504iシリーズ発売開始 (カメラ付、iアプリ対応)



Mobile



Game



Internet



Computer

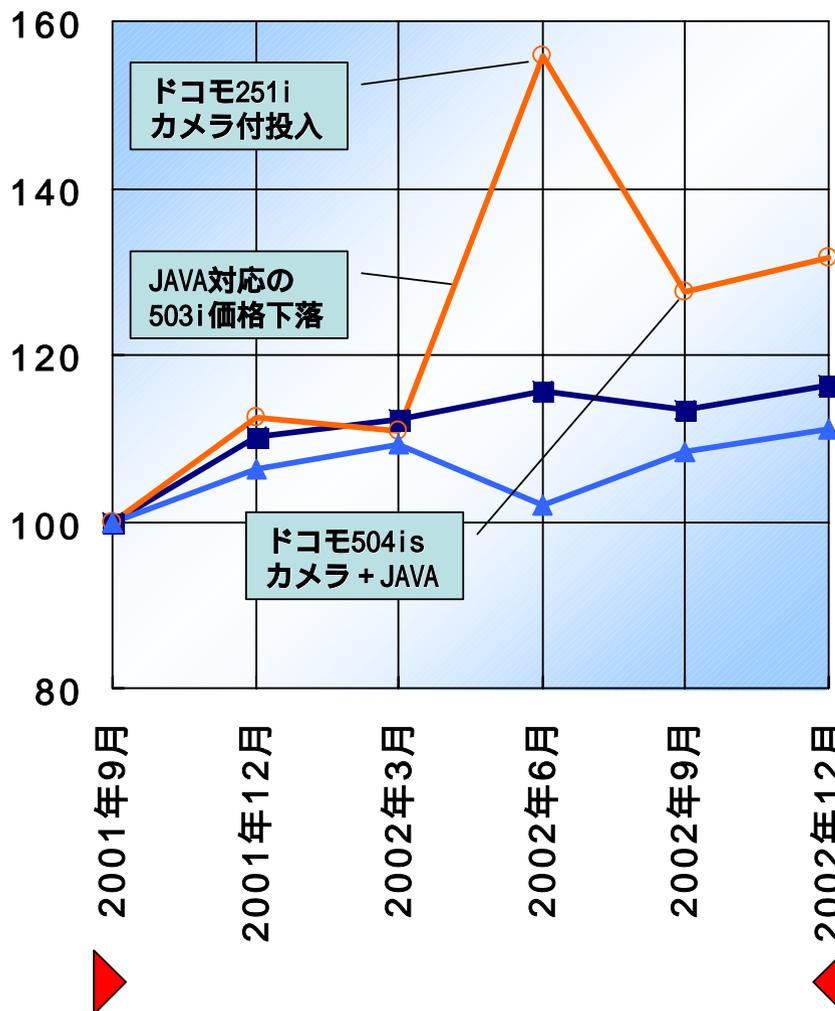


Technology

# 業界環境と当社の収益源泉 (2001年9月～2002年12月)



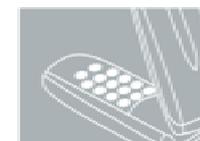
ratio (%) 当社サービスユーザー数



- 当社全ユーザー
- うち、JAVA対応
- ▲ うち、着メロ・JAVA対応以外

## 端末の進化

- サービスの多様化
    - ・ 携帯カラオケ
    - ・ 画像付メール
    - ・ 待ち受け画像
  - メモリ容量の拡大
- カメラ付き端末投入の効果
- 高機能端末への注目
  - 高機能端末の価格下落
  - 買い換え需要の喚起



Mobile



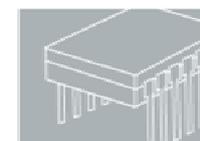
Game



Internet



Computer



Technology

# 成長戦略と競争力の源泉(携帯トレンド)



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



新たな  
サービス市場の創造  
= 目的

目利き

感性

技術力

携帯電話



サービス

新たな市場の創造

和音着信メロディ  
サービス市場  
(付加価値創造)

市場規模

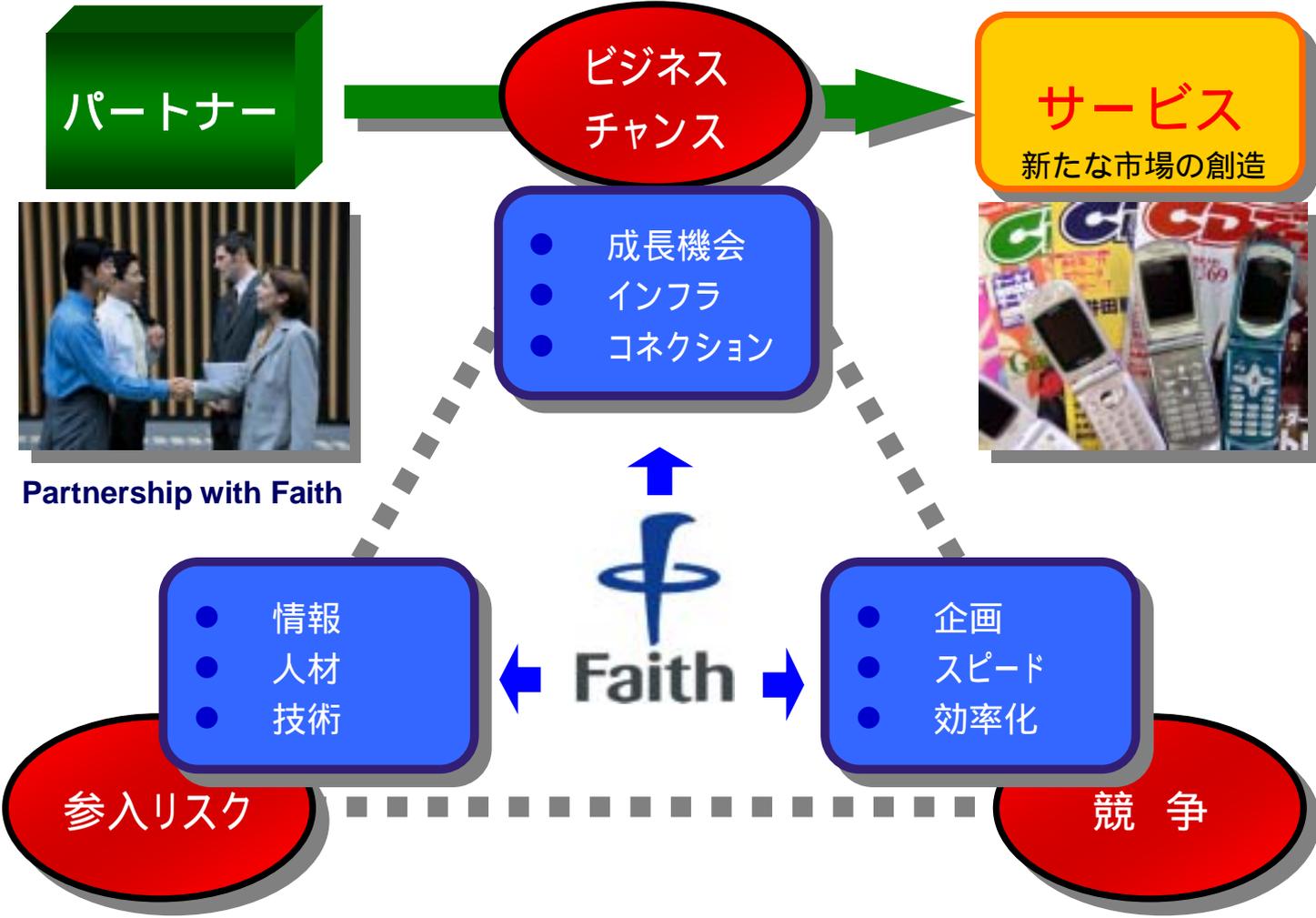
||

1000億円

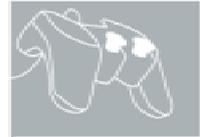


携帯コンテンツフォーマット 国内シェア約80%

# ビジネスソリューション・プロバイダ



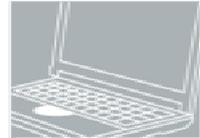
Mobile



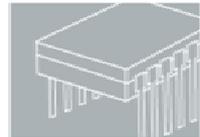
Game



Internet

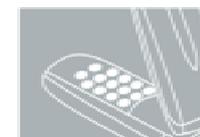
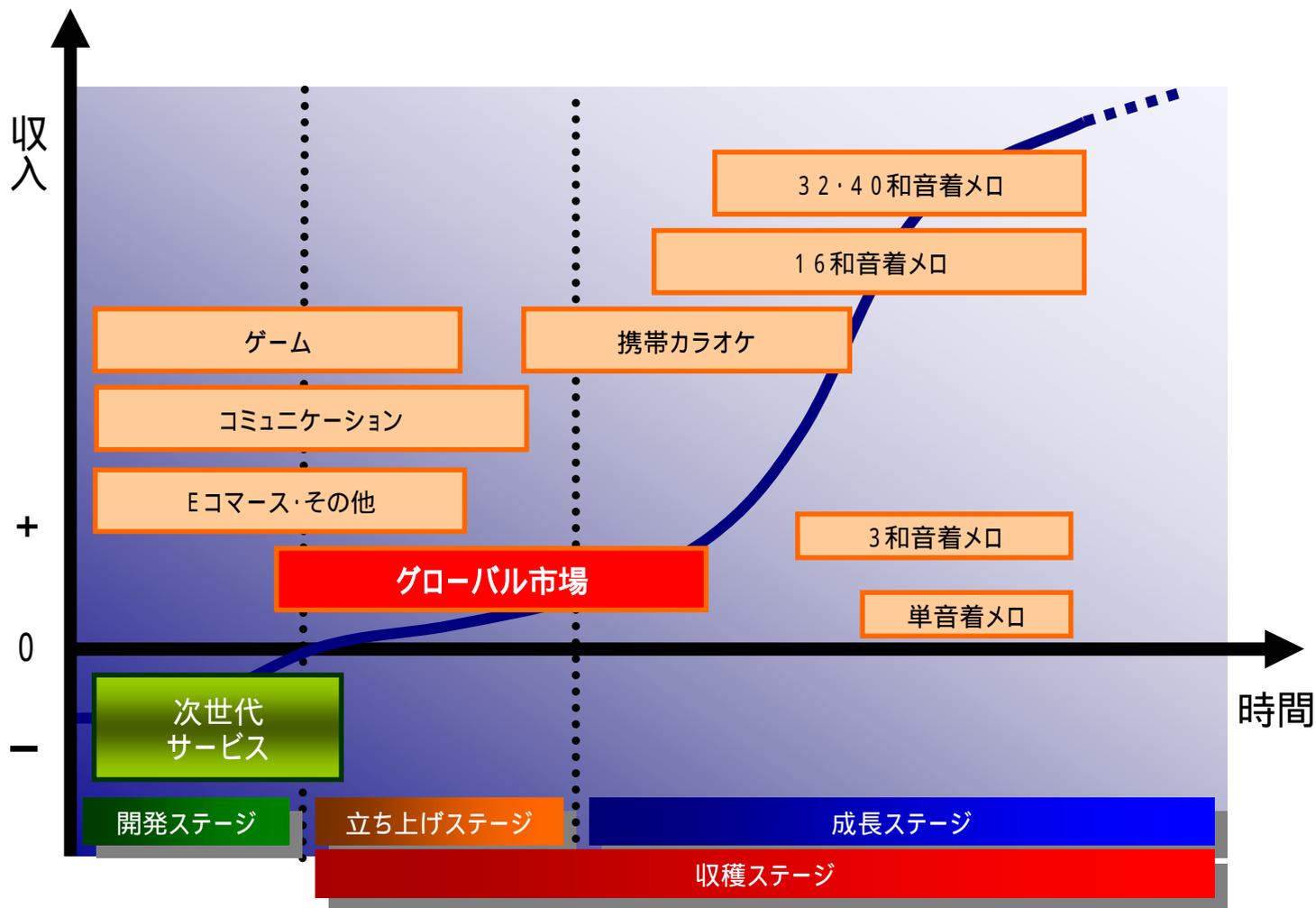


Computer



Technology

# モバイルサービスの成長ステージ



Mobile



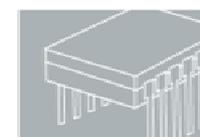
Game



Internet

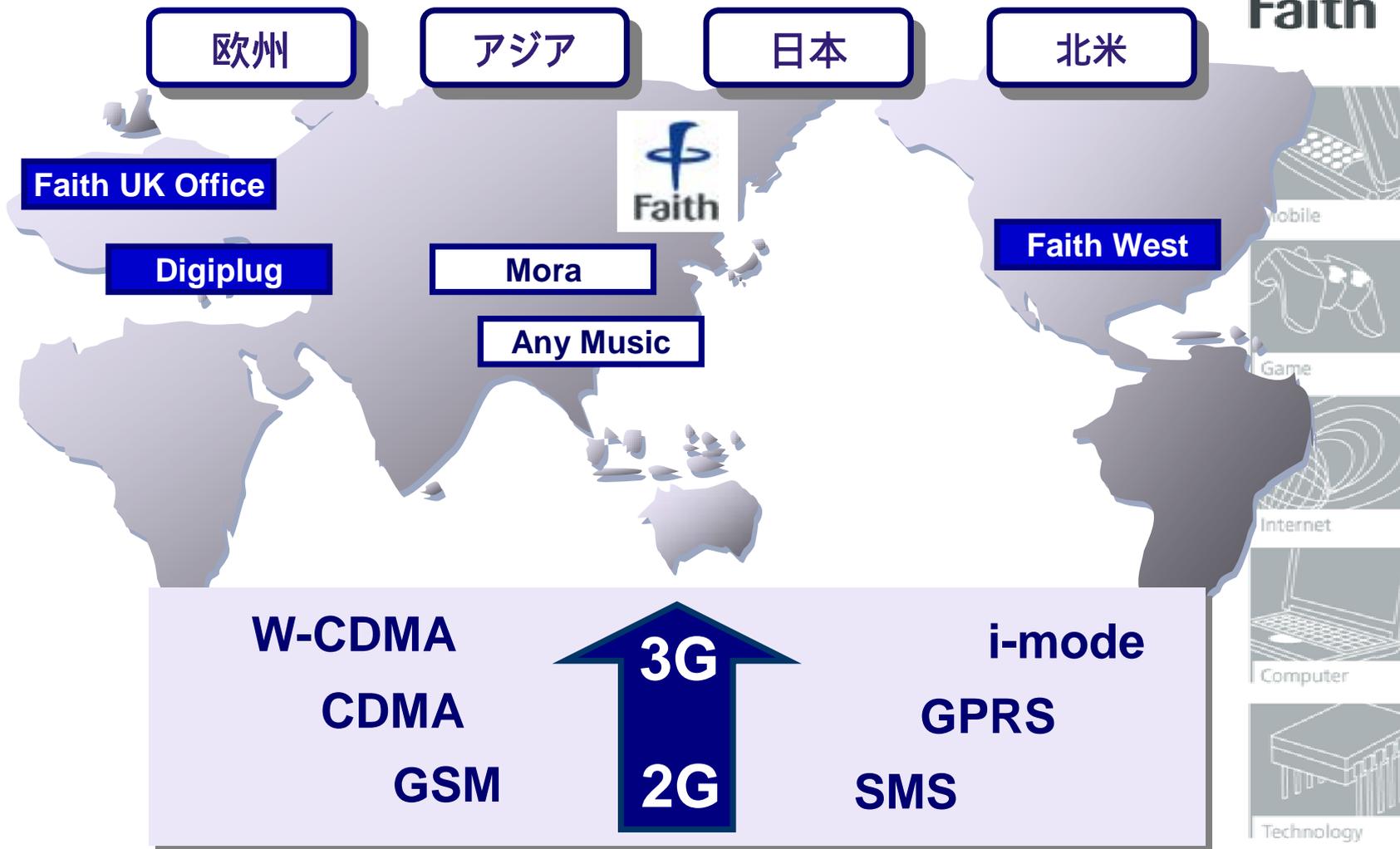


Computer



Technology

# グローバル戦略



# グループ戦略 (欧州・北米市場)



欧州

アジア

日本

北米

Faith UK Office

Digiplug



Faith West

A collage of logos for various companies in the European and North American markets. The logos include Vodafone, SFR, Orange, t f1.fr, Vivendi Universal Net for Mobile, Wanadoo, and Optimus.

A collage of logos for various companies in the North American market. The logos include Sprint, Verizon Wireless, AT&T, and Virgin mobile.



# グループ戦略 (中国市場)



## 戦術事例

- NTTデータとの合併会社 Moraによるプラットフォーム構築
- Any8との合併会社 Any Musicとのコンテンツサービス
- QualcommとのCMX 技術とCDMA 2000 1Xの普及
- NOKIAとの次世代コンテンツ開発(SP-MIDI)での提携
- 欧州系端末メーカーとの展開
- 日系企業のGSM、CDMA端末の展開

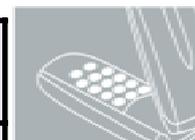


# 携帯市場の変遷(日本)



## フェイス

|            | フェーズ1<br>(立ち上げ) | フェーズ2<br>(初期成長) | フェーズ3<br>(本格成長) | フェーズ4<br>(安定成長) |
|------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 決算期        | FY99            | FY00            | FY01            | FY02            |
| 暦年月        | 99.9-00.3       | 00.4-01.3       | 01.4-02.3       | 02.4-03.3       |
| 売上高        | ➡ 2億円           | ➡ 25億円          | ↗ 66億円          | ↗ 82億円          |
| ユーザー数 (注1) | 0~50万人/月        | ~400万人/月        | ~700万人/月        | ~800万人          |



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

## 日本の携帯市場

|                                 |         |           |           |           |
|---------------------------------|---------|-----------|-----------|-----------|
| 携帯契約ユーザー数 (注2)                  | 5,114万人 | 6,094万人   | 6,912万人   | 7,565万人   |
| 携帯IP接続ユーザー (注2)                 | ➡ N/A   | ➡ 3,456万人 | ↗ 5,192万人 | ↗ 6,246万人 |
| 携帯IP接続普及率                       | N/A     | 57%       | 75%       | 82%       |
| iモード <sup>®</sup> 有料サイト市場規模(注3) | 8億円/月   | 48億円/月    | 86億円/月    | 101億円/月   |

(注1)ユーザー数は、当社サービス事業売上に対応するユーザー数(月次会員数とダウンロード数の両方を含む)

(注2)社団法人電気通信事業者協会による3月末の公表値

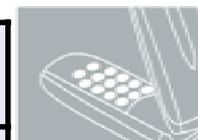
(注3)NTTドコモの公表値

# 携帯市場の予測 (米国)



## Faith West

|     | フェーズ1<br>(立ち上げ) | フェーズ2<br>(初期成長) | フェーズ3<br>(本格成長) | フェーズ4<br>(安定成長) |
|-----|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|
| 決算期 | FY02            | FY03            | N/A             | N/A             |
| 暦年月 | 02.5 - 02.12    | 03.1 - 03.12    | N/A             | N/A             |
| 売上高 | ➡ 実績1億円         | ➡ 予想8億円         | ➡ N/A           | ↑ N/A           |



Mobile



Game

## 米国の携帯市場 (Verizon Wireless)

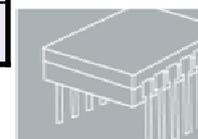
|                  |           |       |       |       |
|------------------|-----------|-------|-------|-------|
| 米国携帯契約1-サ-数      | 1億3,400万人 | N/A   | N/A   | N/A   |
| VZW(注1)携帯契約1-サ-数 | 3,330万人   | N/A   | N/A   | N/A   |
| VWZ BREW端末台数(注2) | ➡ 320万台   | ➡ N/A | ➡ N/A | ↑ N/A |
| ダウンロード実績(注3)     | 6ヶ月で850万件 | N/A   | N/A   | N/A   |



Internet



Computer



Technology

(注1) 米国トップの携帯電話事業者米Verizon Wirelessの公表値

(注2) 2003年までの同社BREWサービス対応の端末の累計販売台数(ただし、和音着信メロディ非対応端末を含む)

(注3) 2002年9月から6ヶ月間

# グローバル市場のポテンシャル



NTT DoCoMo i-mode



欧州・アジア・北米  
日本の約2倍

Qualcomm CDMA  
Faith West



北米・アジア・中国・南米  
日本の約10倍

GSMコンテンツ配信ビジネス  
Digiplug



欧州・アジア  
日本の約10倍

NTT DATA Mora  
Any Music

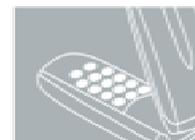


中国携帯加入者数  
2億人

音源ソリューション  
マルチフォーマットプレーヤー



全世界携帯電話販売  
年間約4億台



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

# Faith Group Next Challenge

