



FY05 H1



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

株式会社フェイス

Nov 24, 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

業績



連結		(百万円)	
	FY05 H1	FY04 H1	
売上高 (下段は対前年同期増減率)	13,249 +25.9%	10,521 +113.9%	
サービス事業	5,376 +23.9%	4,339 +0.5%	
ライセンス事業	997 -5.2%	1,051 +92.9%	
電子決済事業	6,854 +33.7%	5,128 —	
その他事業	22 +543.5%	3 -94.3%	
経常利益 (下段は対前年同期増減率)	2,027 +4.5%	1,939 -20.6%	
中間純利益 (下段は対前年同期増減率)	889 -12.3%	1,014 -21.5%	

単体		(百万円)	
	FY05 H1	FY04 H1	
売上高 (下段は対前年同期増減比)	4,558 -2.8%	4,687 +9.6%	
サービス事業	3,582 -2.6%	3,678 -1.9%	
ライセンス事業	955 -5.1%	1,006 +116.2%	
電子決済事業	— —	— —	
その他事業	21 +543.5%	3 -94.3%	
経常利益 (下段は対前年同期増減率)	2,109 -1.2%	2,134 -18.0%	
中間純利益 (下段は対前年同期増減率)	1,233 +0.7%	1,224 -15.8%	

- FY05H1の連結調整勘定の償却は、307百万円 (TakeNET 266百万円、WebMoney 41百万円)
- FY04H1の連結調整勘定の償却は、151百万円 (Digiplug 110百万円、WebMoney41百万円)



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

トピックス



- 国内モバイルコンテンツ利用者数、800万人規模で推移
- ローズオンライン、成長の第二ステージへ
- ウェブマネー、オンラインゲームや音楽配信での利用が順調に拡大
- 音楽、映像配信に向けた新しいビジネスモデルへの布石
- ワンセグ、3セグ放送を含めたデジタルコンテンツ市場への取り組み
- 技術ライセンス事業の成長拡大(CDMAの拡大、GSM市場も視野へ)
- 世界中の海外モバイルコンテンツ市場への浸透
- MVNO事業、成長第一ステージへのテイクオフ
- メディカル市場をターゲットにしたソリューション事業を創造
- ユニバーサルに続きワーナーともデジタルコンテンツ配信でグローバル契約



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ローズオンラインの進捗



8月より課金サービスを開始、オンラインコミュニティビジネスの創造

- 2004年9月～2005年8月の無料オープンβサービスで、30万人の会員登録を達成
- 有料会員は、2005年11月末で1万人達成見込み、レアアイテム投入などで会員倍増を計画
- 全国の有力ネットカフェと提携。2005年10月末で400店舗、2006年3月末で500店舗が目標
- 手作りPCショップ93店舗を展開する国内最大手のアロシステムと、店舗連動プロモーション
- 東京キャラクターショー、コミックマーケット、WPCエキスポなど大型イベントへの出展
- ニッポン放送とゲームと生放送を連動させた世界初のラジオ番組を放送中(10-12月)
- ローズオンライン イメージキャラクター 小倉優子さんを、プロモーションに全面活用
- 注目のガールズポップバンド ハレンチ☆パンチの新曲を、テーマソングとしてタイアップ
- 今冬、新バージョン「ローズオンライン エボリューション」のサービス開始で、有料会員を倍増計画



Mobile



Game



Internet

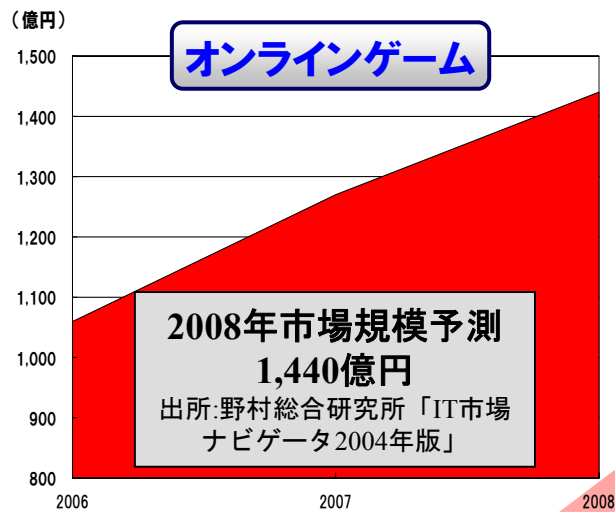


Computer

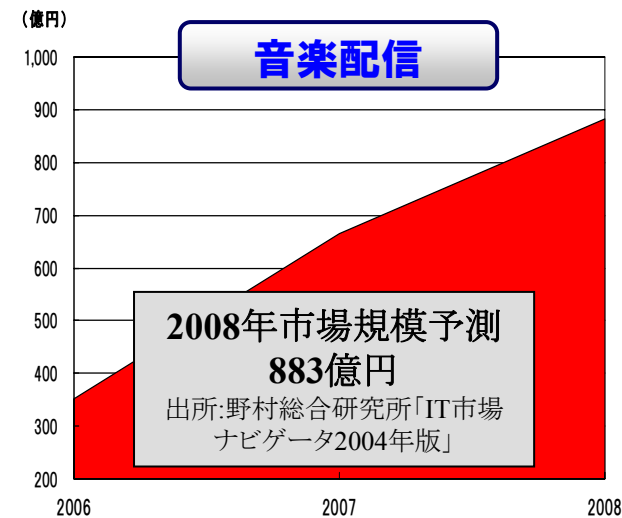


Technology

WebMoney



**ウェブマネー加盟サービス数が順調に推移
なかでもオンラインゲームの決済高が大幅に躍進**



Mobile



Game



Internet

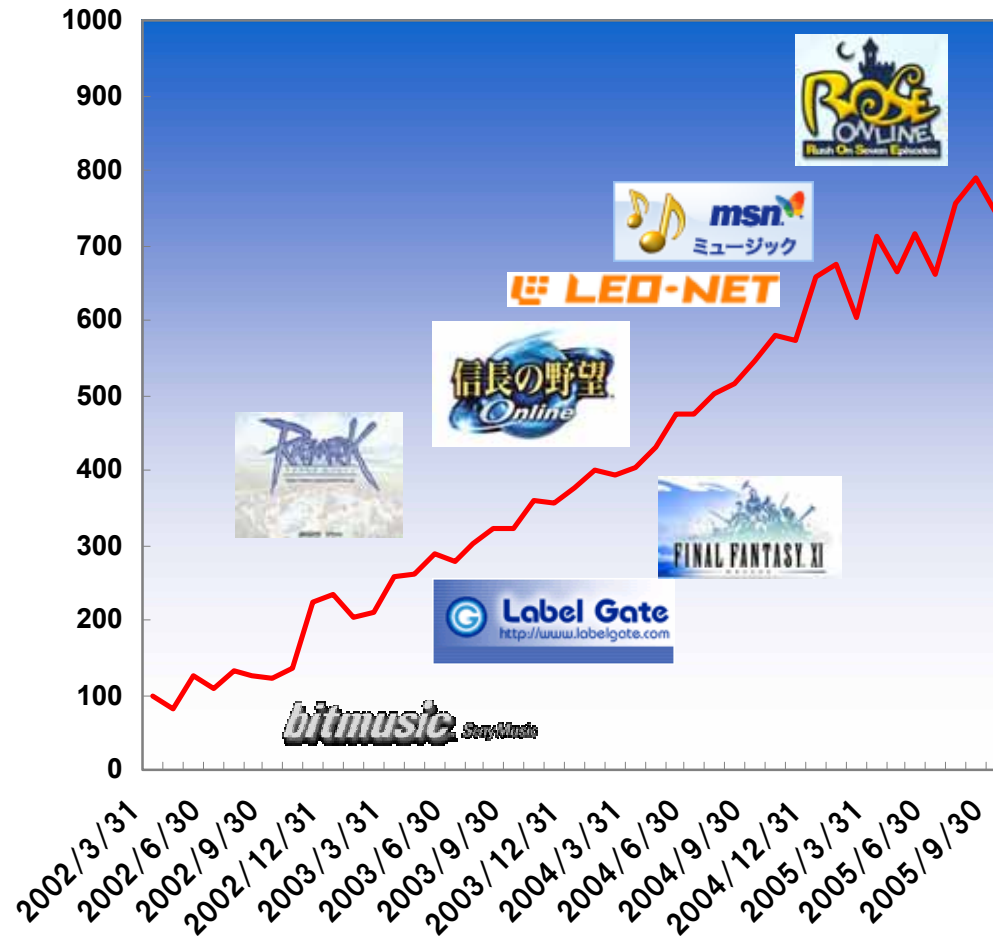


Computer



Technology

月間決済高（指数）の推移



(注) 2002年3月を100とした場合の指数



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

リングバックトーン

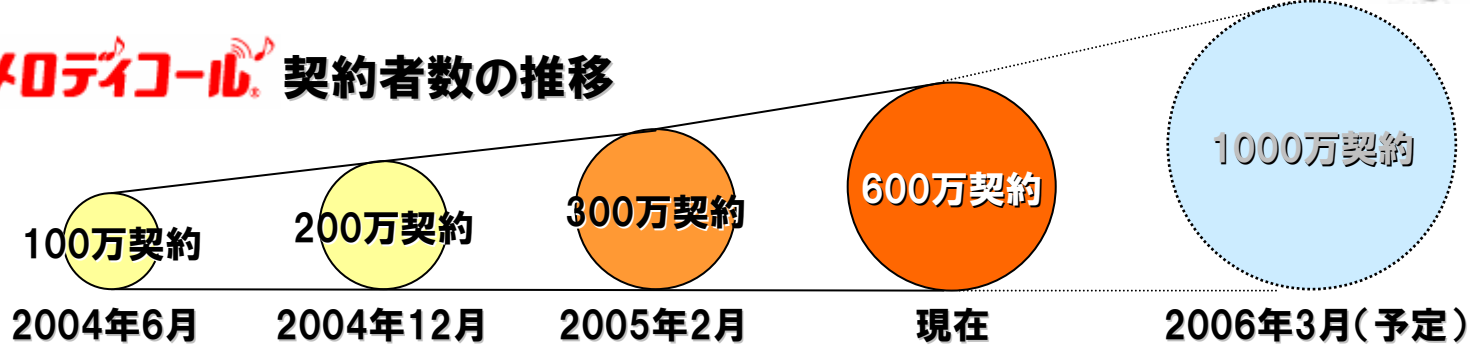


ドコモに続きauにもコンテンツ提供

- 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9ヶ月で2倍の契約数600万以上



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

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



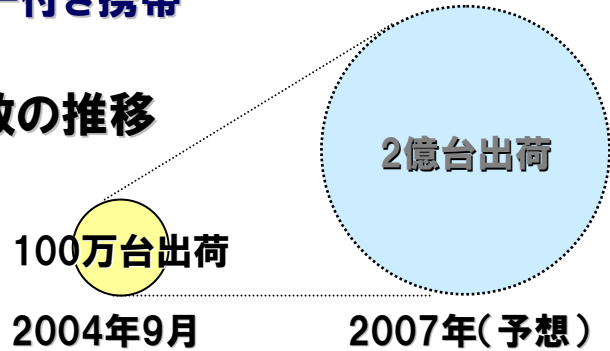
FMチューナー付き携帯

2004年9月の時点で
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

FMケータイ出荷数の推移



Mobile



Game



Internet

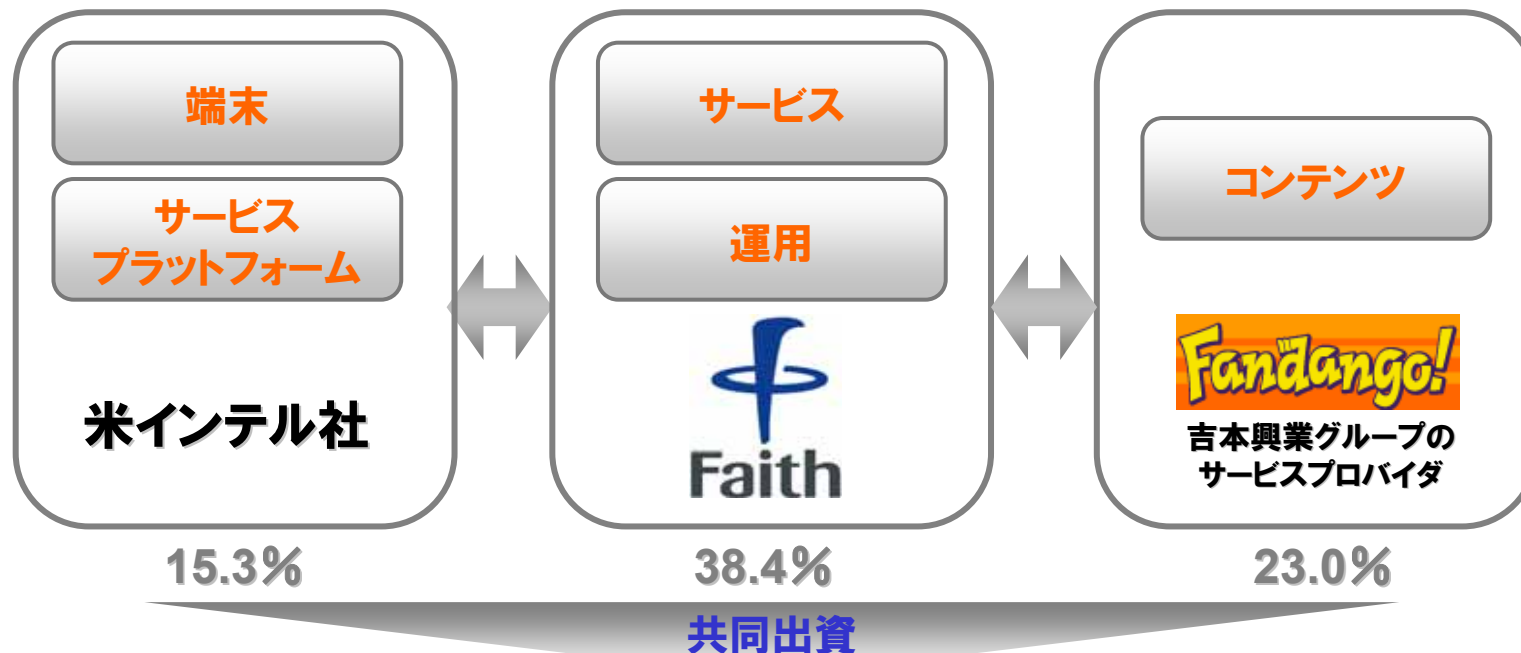


Computer



Technology

ベルロックメディア



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

ホーム
ネットワーク



CS放送など
放送メディア

ネット配信
携帯電話配信

ワンセグ・
3セグ対応

DVD・CD
販売

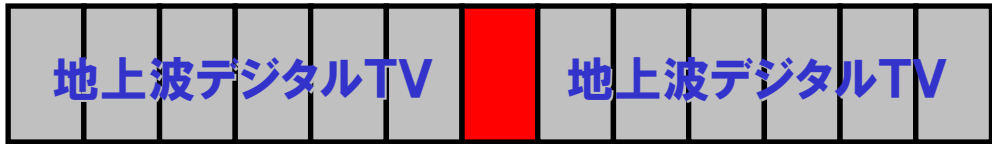
吉本興業やハリウッドなどのジャンルを問わないコンテンツを中心にあらゆるディストリビューションを行う戦略会社

国内デジタルコンテンツ - ワンセグとは

地上デジタルテレビ放送を携帯電話やPDAで楽しむ



電波の割り当て



テレビ放送とデータ放送を同時に受信可能



視聴者が番組に参加／物販



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

国内デジタルコンテンツ – ワンセグへの取り組み



TV局、番組制作会社とデータ放送を利用した番組を企画



サービス

データ放送と連動した番組企画・運営

番組と連動したコンテンツ配信サービス・物販サービスの企画・運営

プラットフォーム

データ放送を利用した番組制作システムの仕様開発

番組制作システムのソリューション提案



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

サービス展開イメージ - ワンセグ



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

国内デジタルコンテンツ - 3セグとは

CD並みの音質で画像も見ることができるデジタルラジオ放送



地上波デジタルラジオ

音楽、スポーツなど、
20~30チャンネル提供

ラジオ放送と
データ放送を
同時に受信可能



カーナビ



携帯電話



専用チューナー

データ情報の閲覧
/コンテンツ購入



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

国内デジタルコンテンツ – 3セグへの取り組み



データ放送に関する技術、番組、サービスの提案



サービス

音楽、動画配信

その他のコンテンツ（カラオケ、ニュース等）

プラットフォーム

配信・端末システム

送信フォーマット



Mobile



Game



Internet



Computer



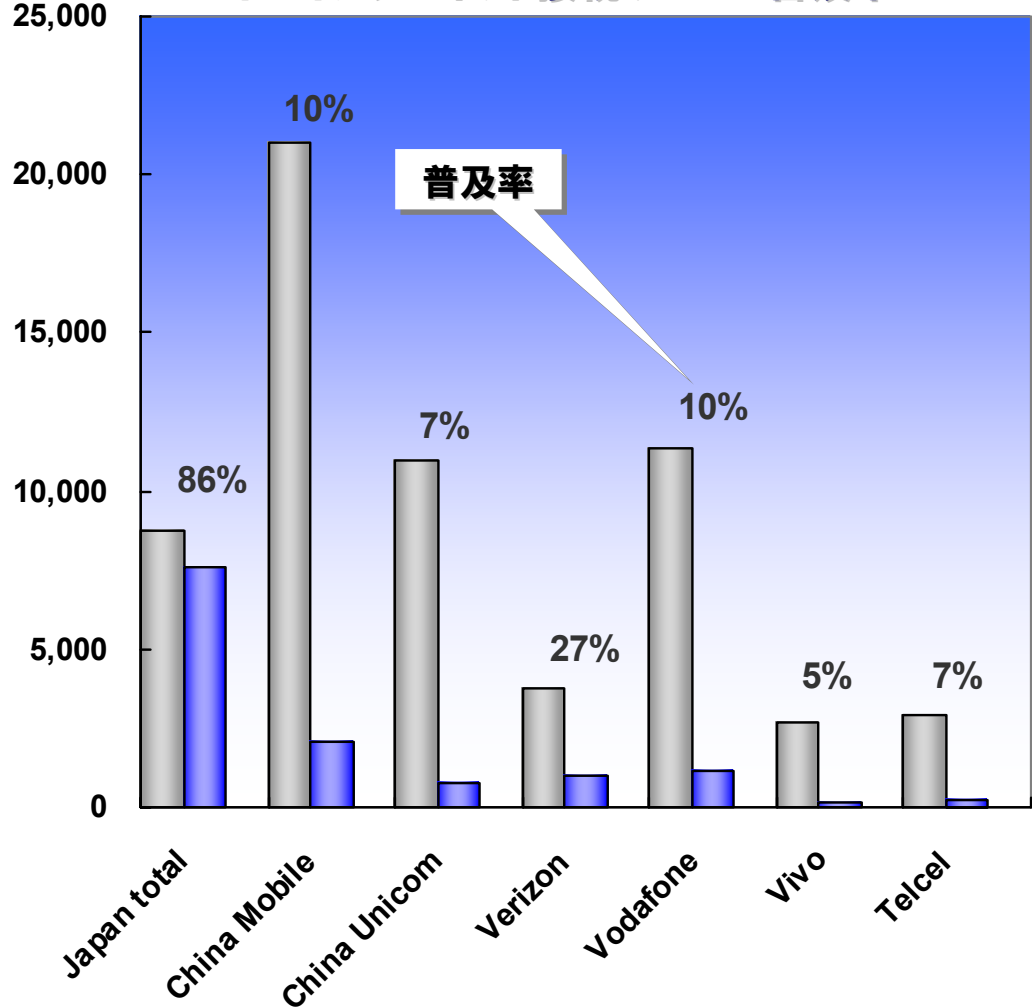
Technology

海外市場のポテンシャル



海外市場のポテンシャル

(万人) モバイルインターネット接続サービス普及率(当社調べ)



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

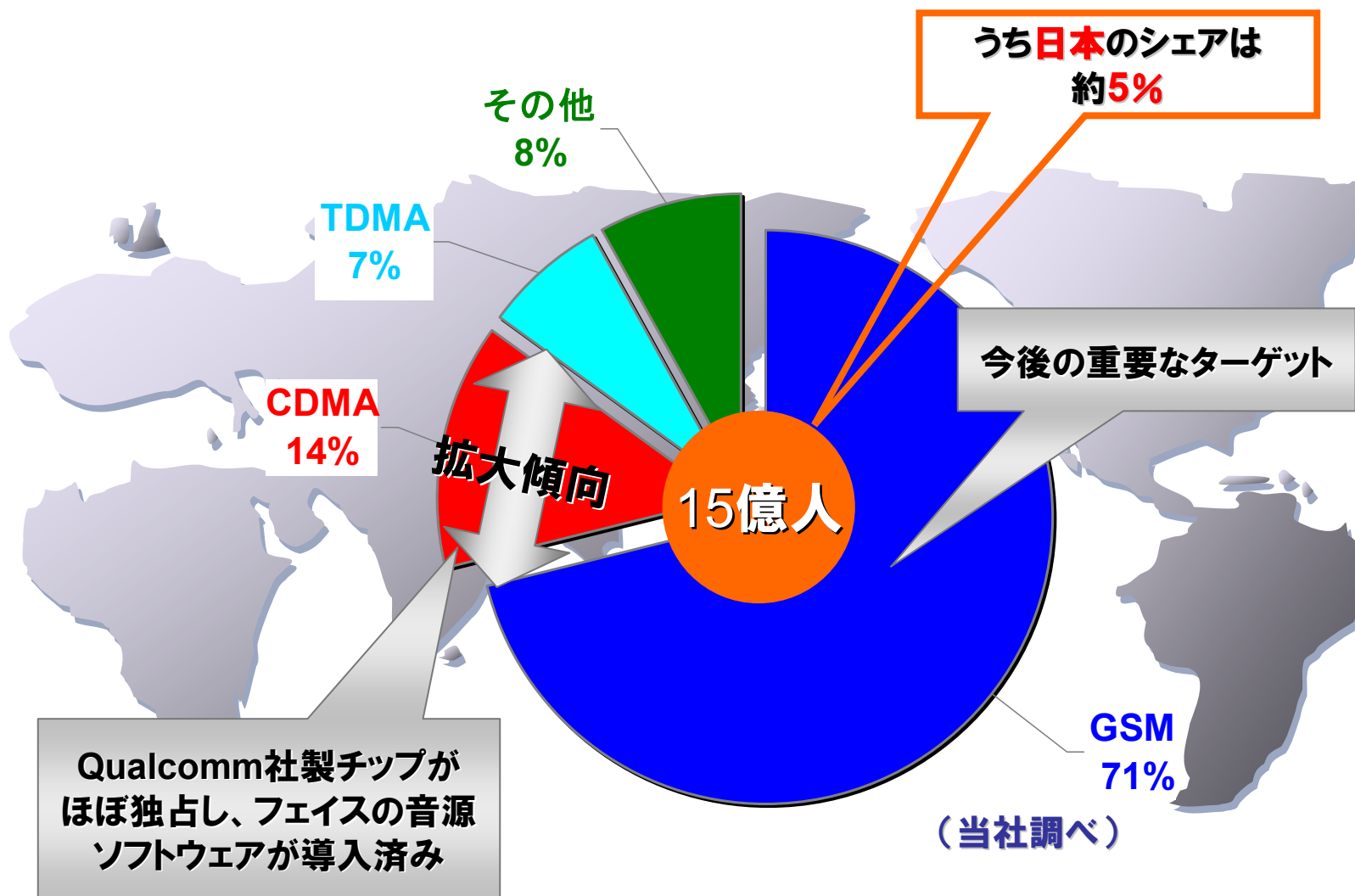


Technology

海外ライセンス事業



携帯ユーザー 約 15 億人



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



中期経営計画



Mobile



Game



Internet

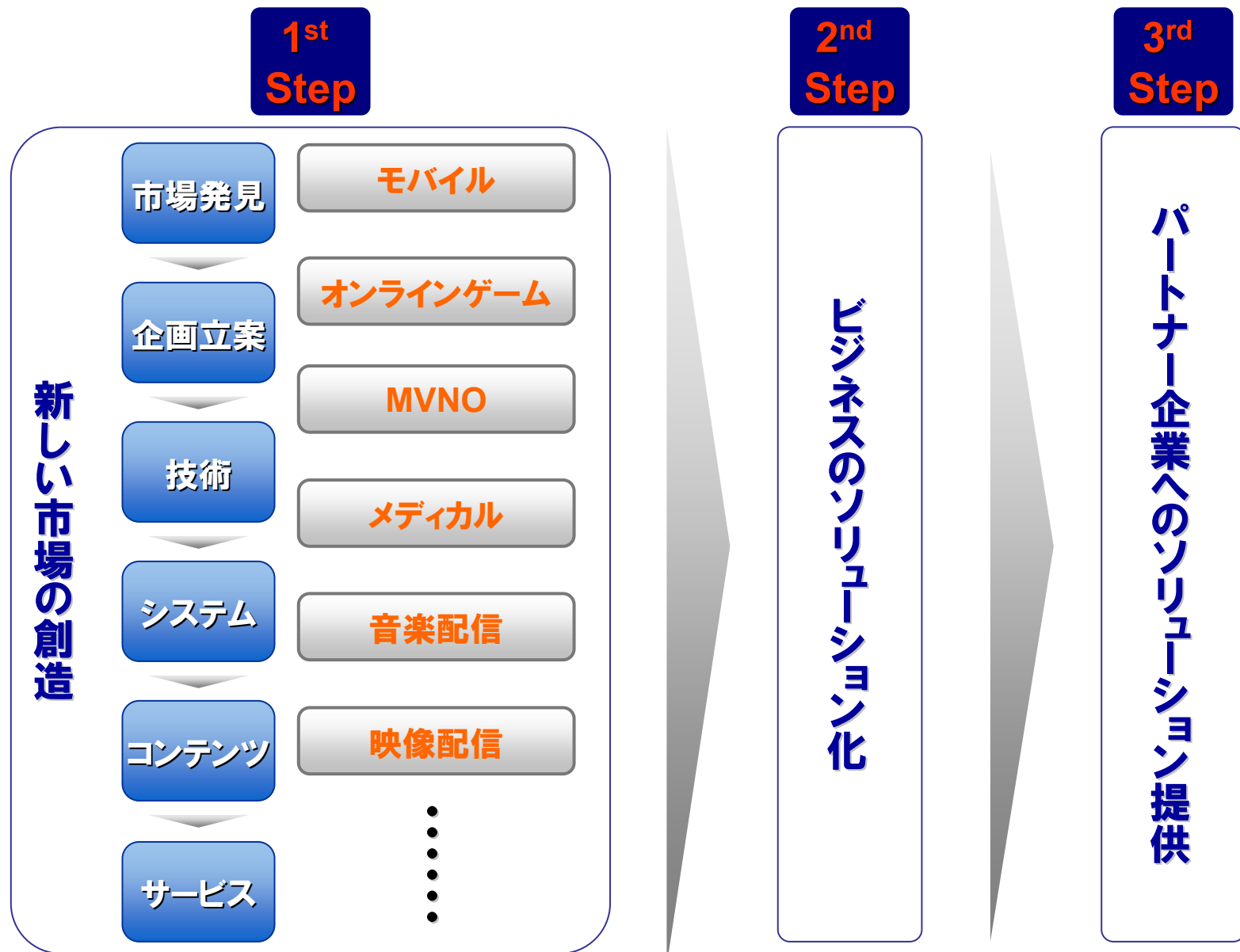


Computer



Technology

ビジネスのソリューション化モデル



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

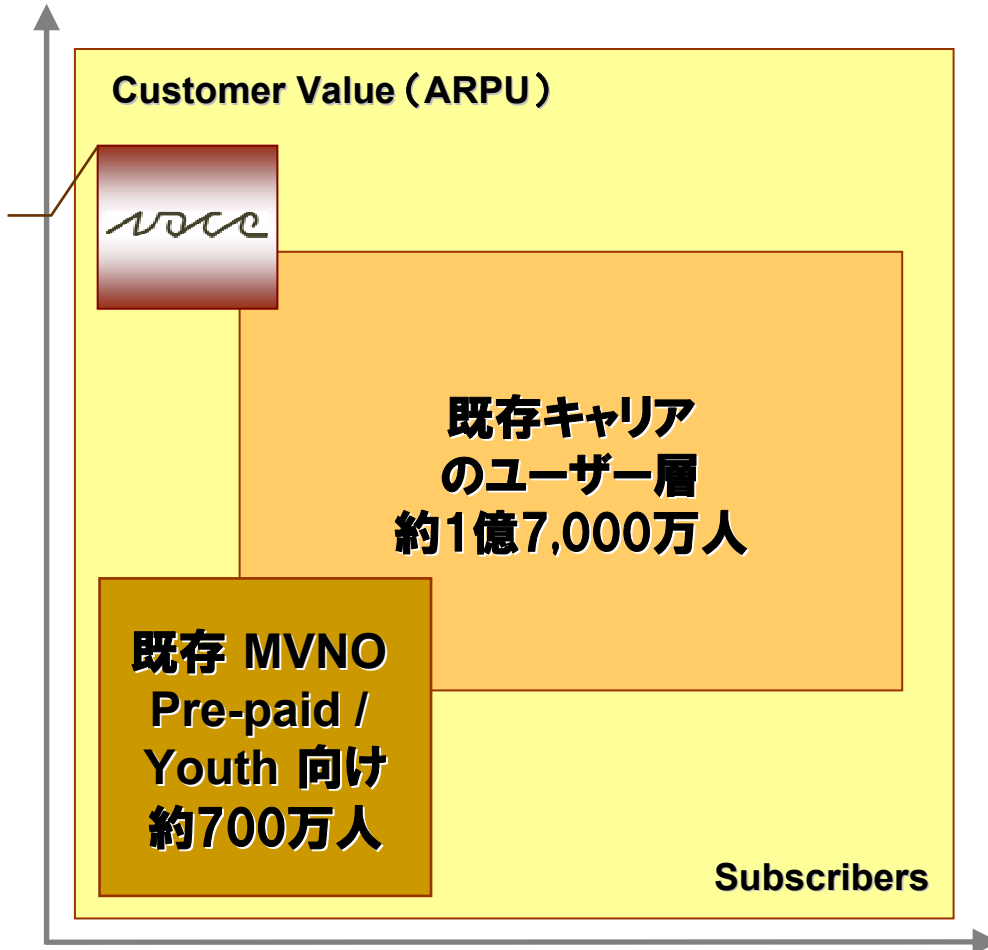
モデルケース (A) :



VOCE の位置付け



- VOCE の顧客の特徴**
- 年収 \$ 200,000 以上所得
 - 常に携帯電話を必要とする
 - サービス度に敏感
 - 最新機種を求める
 - 長いモバイルユーザー暦
- VOCE のコンセプト**
- 既存の市場にないターゲティング
 - 高付加価値サービス
 - ブランドイメージ重視
 - 少数の High Value 顧客対象



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

サービスの戦略



- ハイエンド向けの洗練されたコンシューマ・サービス
- 入会金\$1500／月会費\$500を予定
- Motorola/Nokia社等のハイエンド機提供、端末の無料取替
- 無制限国内(通話、データ)・国際ローミング提供
- トラベルサービスなどのコンシェルジュサービス



- 今年第4四半期には、ロサンゼルスの高級ショッピング地域に店舗を開設予定
- 2006年第1四半期に本サービス開始予定
- NY、サンフランシスコ、シカゴ、マイアミ、ボストンなどに順次サービス拡大予定



Mobile



Game



Internet

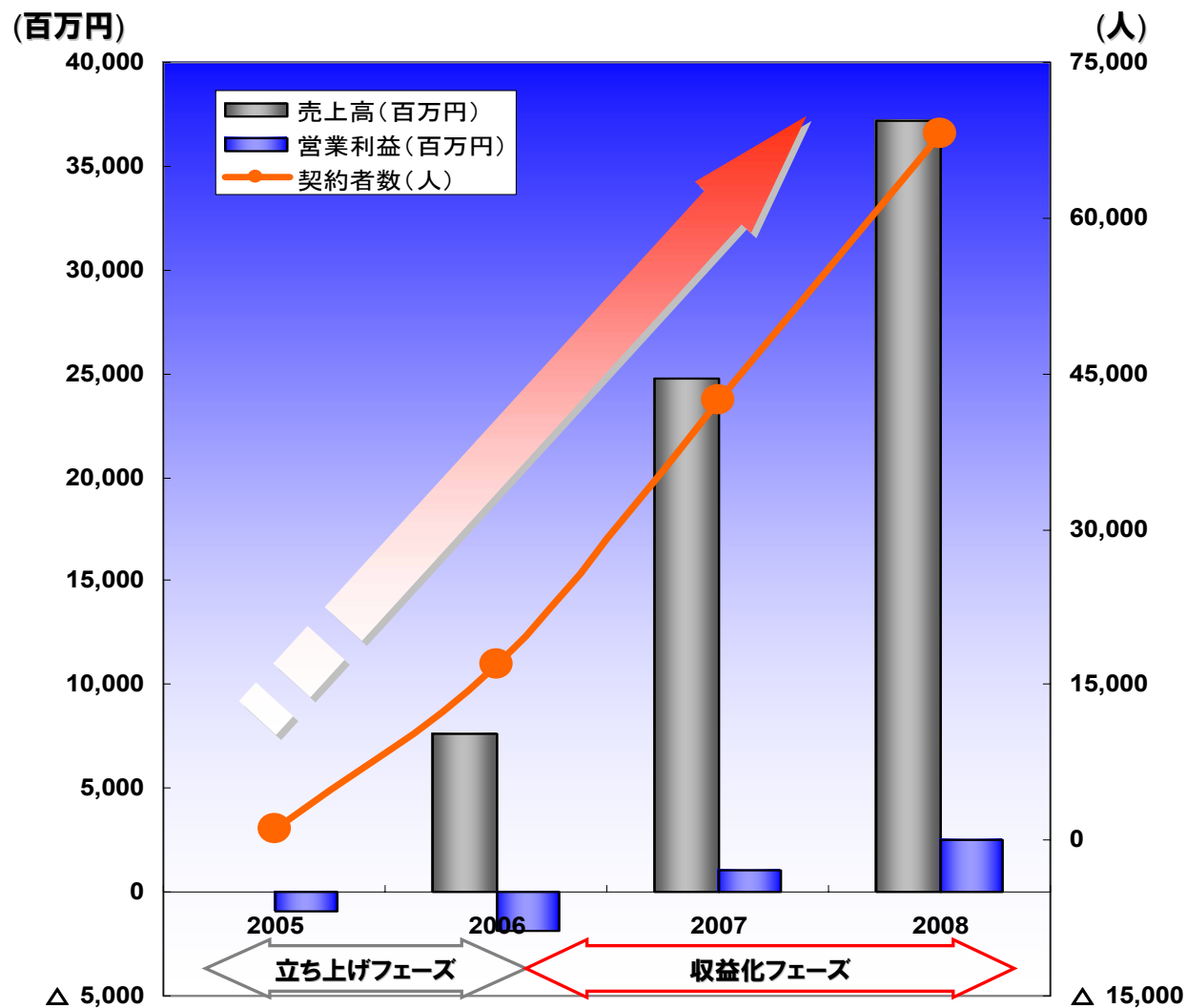


Computer



Technology

Faith Communications 業績推移予想



契約者数(人)	0	17,025	42,509	68,015
売上高(百万円)	0	7,617	24,770	37,174
EBIT(百万円)	△ 954	△ 1,901	1,034	2,503



Mobile



Game



Internet

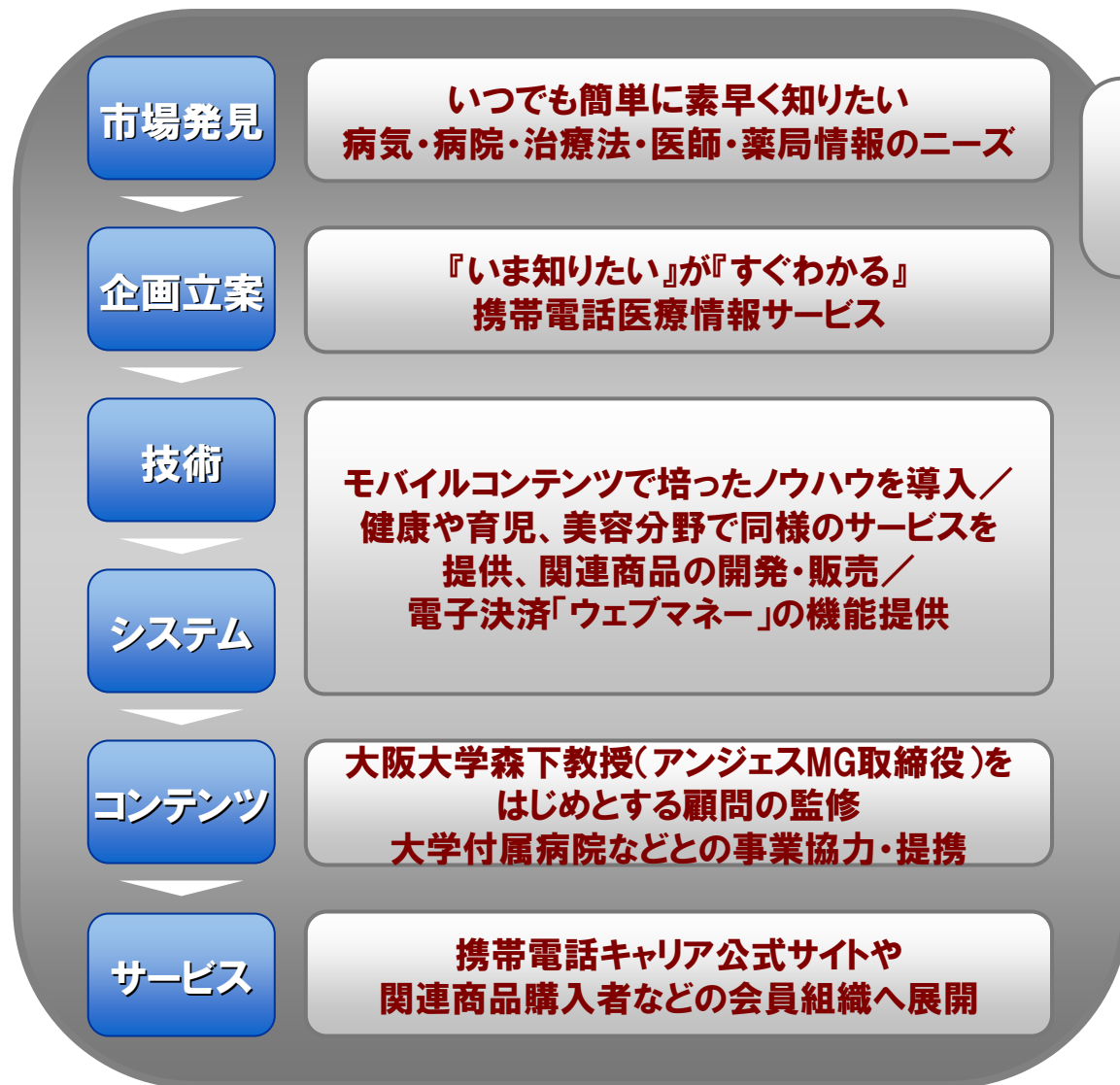


Computer



Technology

モデルケース (B) : メディカルコミュニケーション



1st Step
マーケットの創造

2nd Step
マーケットの
リーダーとして
自らマーケット
拡大を図る

3rd Step
パートナー企業へ
ソリューションを
提供

収益化

収益化



Mobile



Game



Internet



Computer

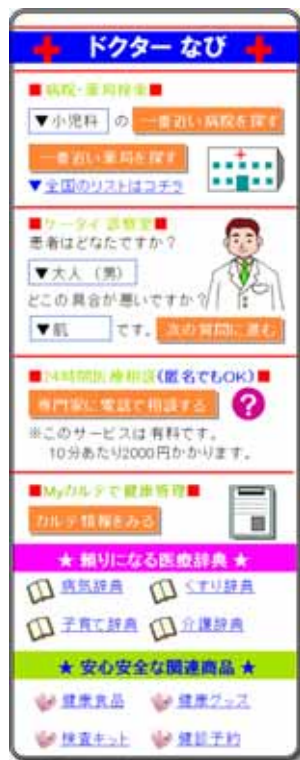


Technology

ケータイ向け医療情報サービスの提供



『いま知りたい』が『すぐわかる』医療情報サービス



手元から・24時間・簡単な方法で・素早く

病気を調べる

治療法を調べる

病院を調べる

薬局を探す

医師に相談する

⋮

利用者に優しい医療情報サービス



Mobile



Game



Internet

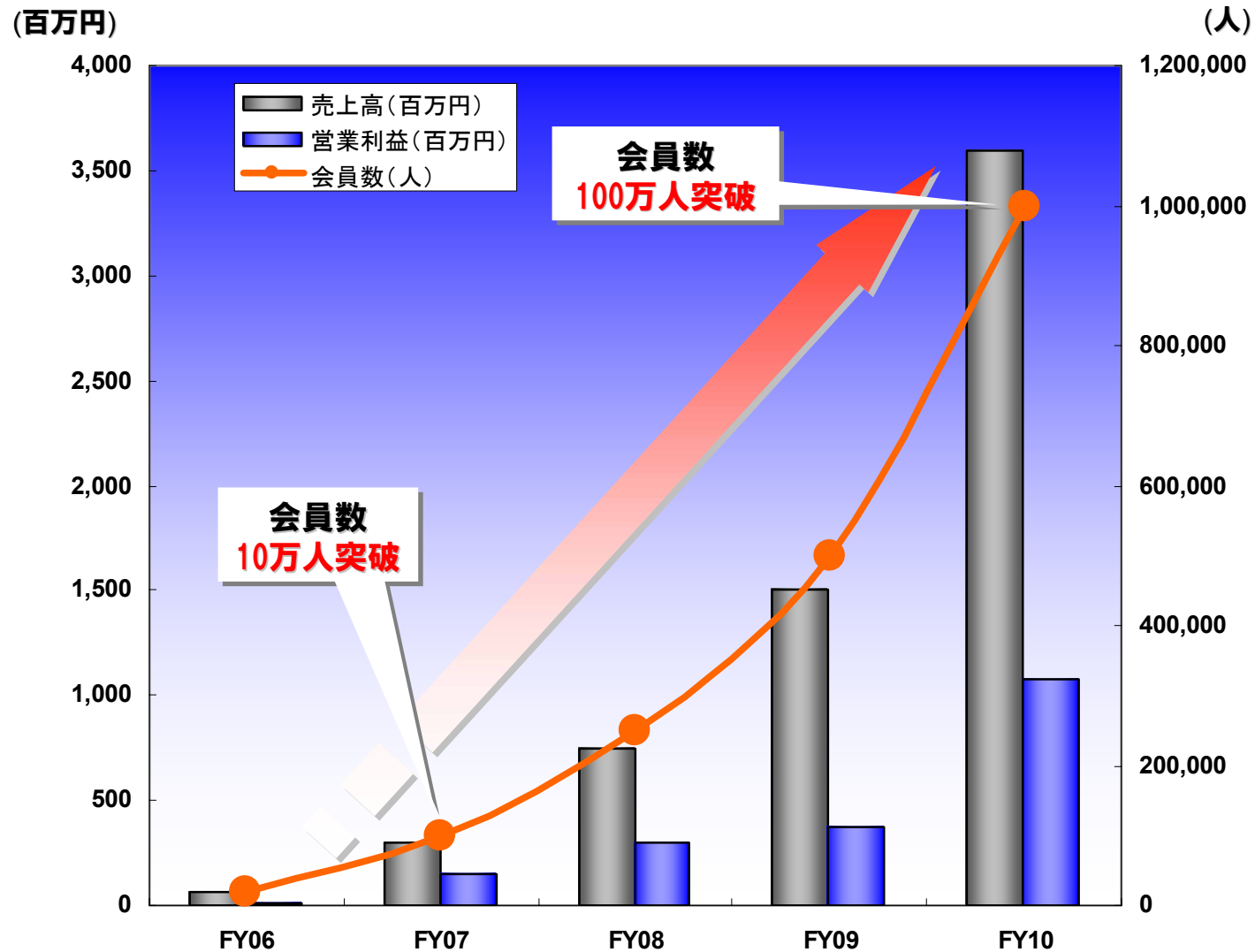


Computer



Technology

メディカルコミュニケーション 業績推移予想



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

モデルケース (C) : Digiplug & Warner Music



Warner Music International



世界4大音楽レーベルの1社

デジタルビジネスを急速に強化
多様な携帯電話端末、複雑化した配信ネットワークへの的確な対応が必要



digiplug

パートナーとして提携

各種デジタル音源の制作・コンテンツ配信システムの提供



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

5年後の数値目標



連結売上高
(億円)

連結営業利益
(億円)



FY10
 売上高・・・2,000億円
 営業利益・・・300億円

- ECマース
- モバイル
メディカル
- 映像配信
- 音楽配信
- 電子決済
- オンライン
ゲーム
- モバイル
音楽
- 端末技術
- モバイル
音楽(海外)
- MVNO
- 国内
ビジネス
- 海外
ビジネス



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology



Thank you very much.



Mobile



Game



Internet



Computer



Technology

