



Mobile



Game



Internet



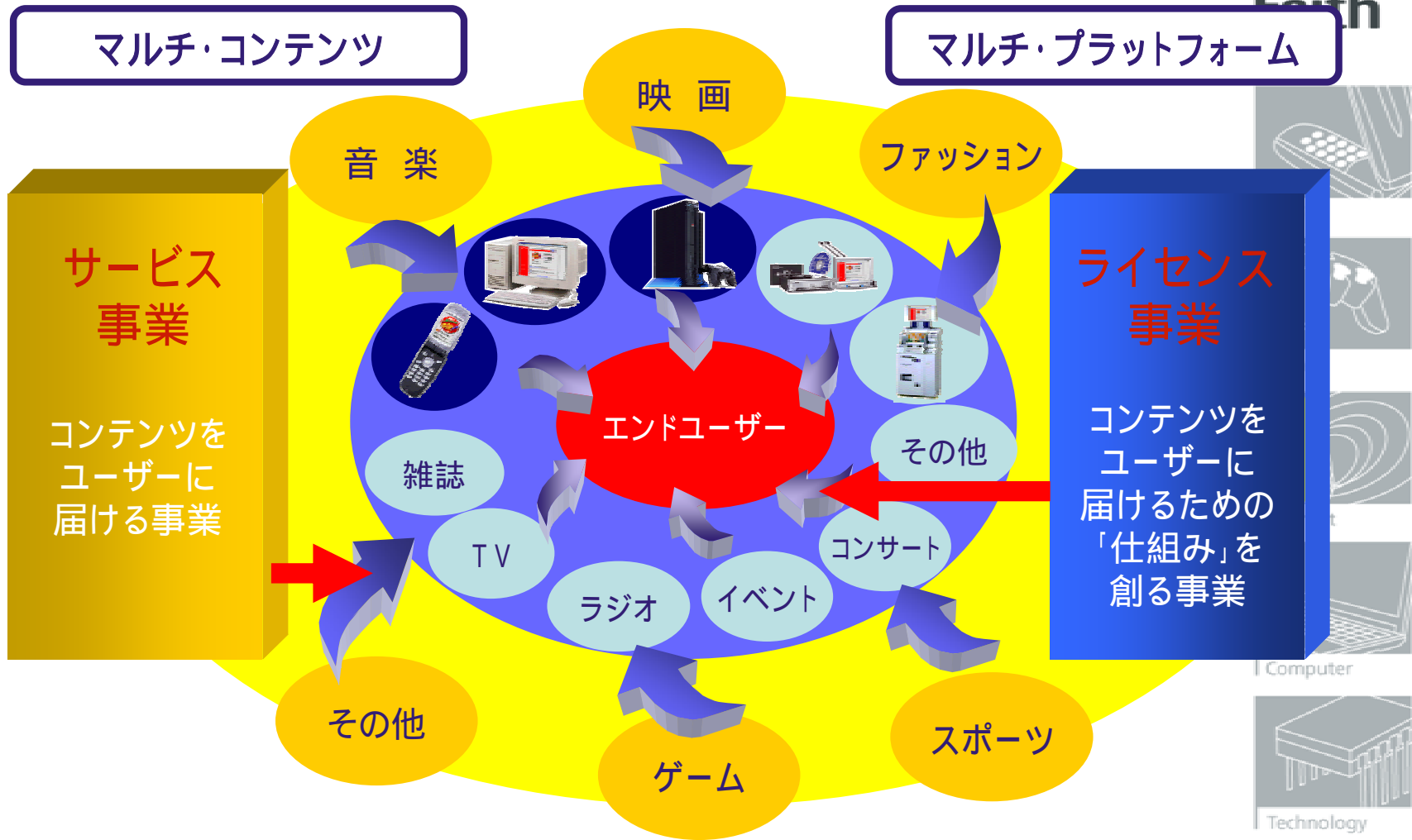
Computer



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



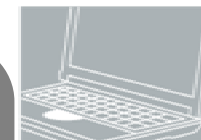
Mobile



Game



Internet



Computer



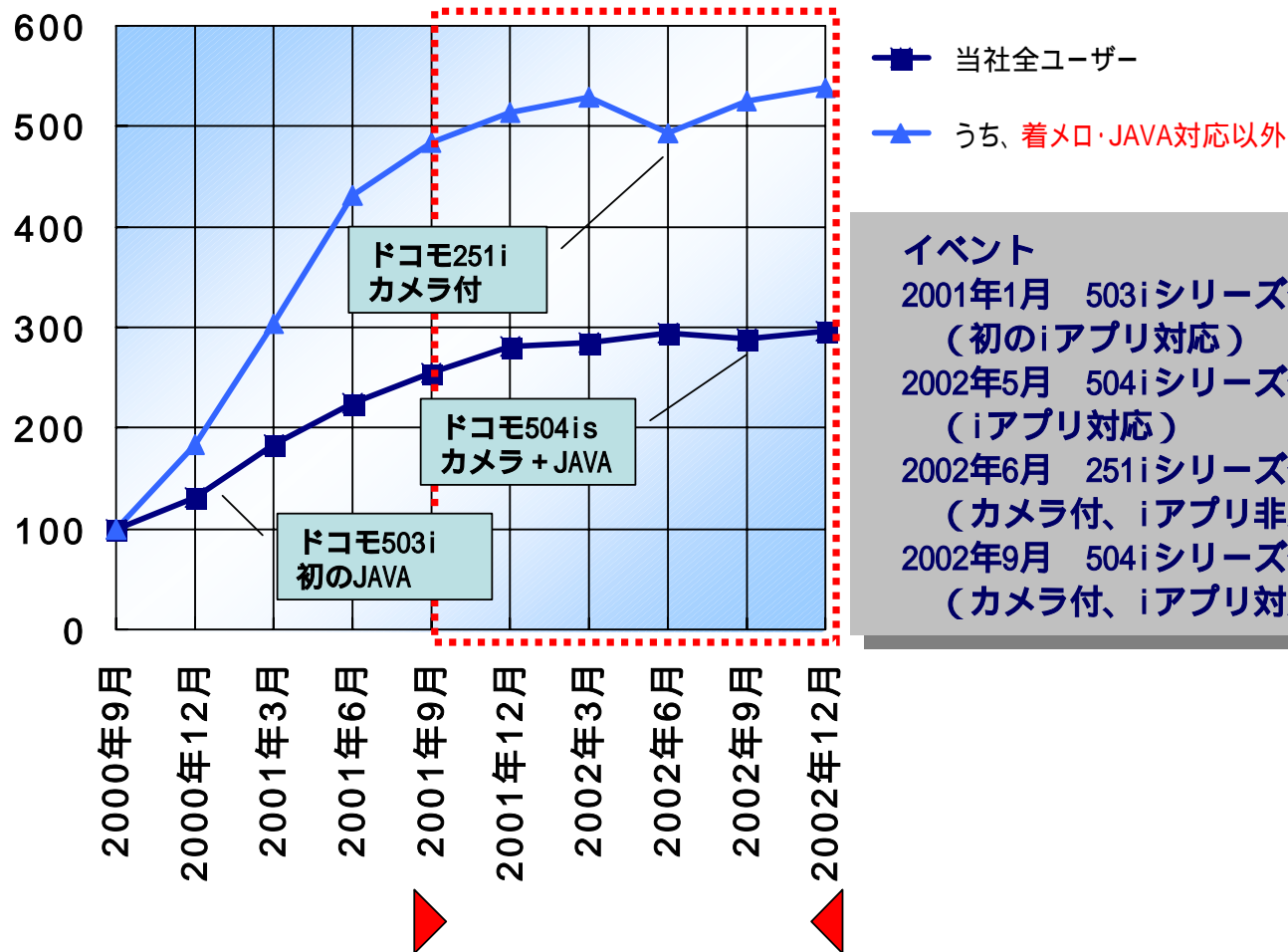
Technology

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)



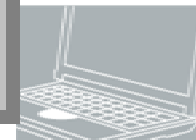
Mobile



Game



Internet



Computer

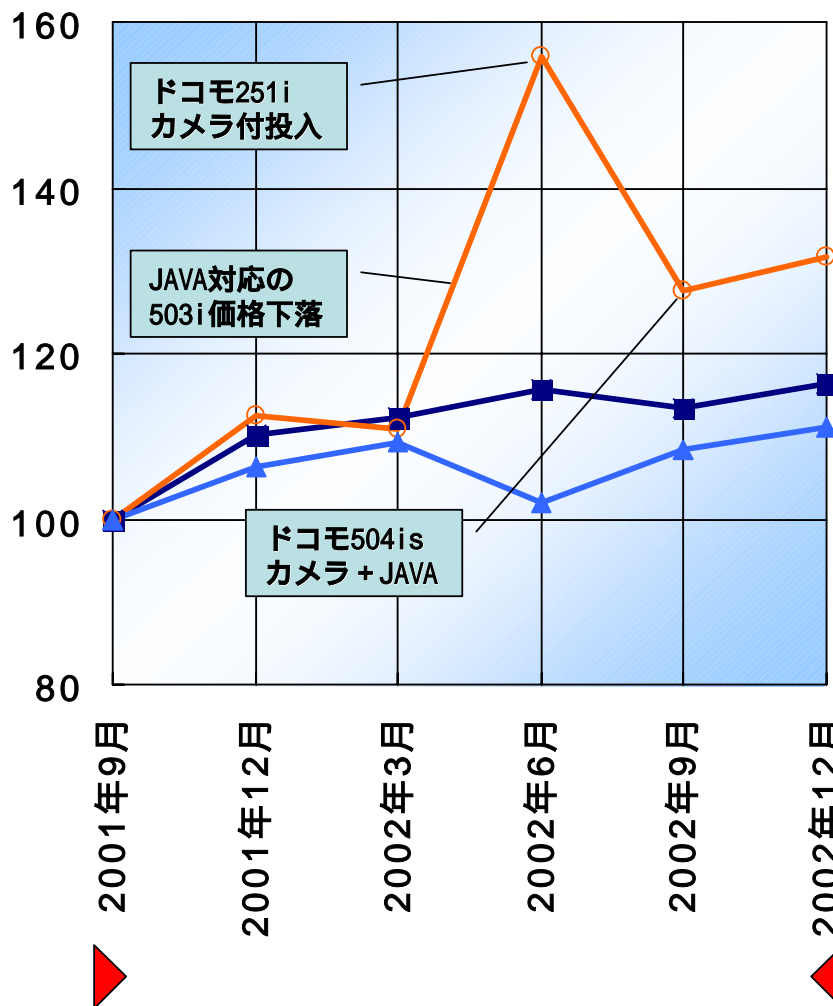


Technology

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

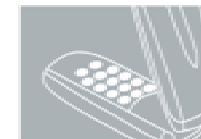


Computer



Technology

成長戦略と競争力の源泉(携帯トレンド)



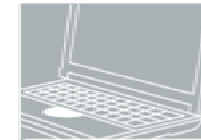
Mobile



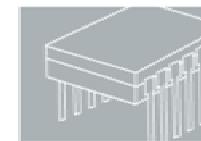
Game



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

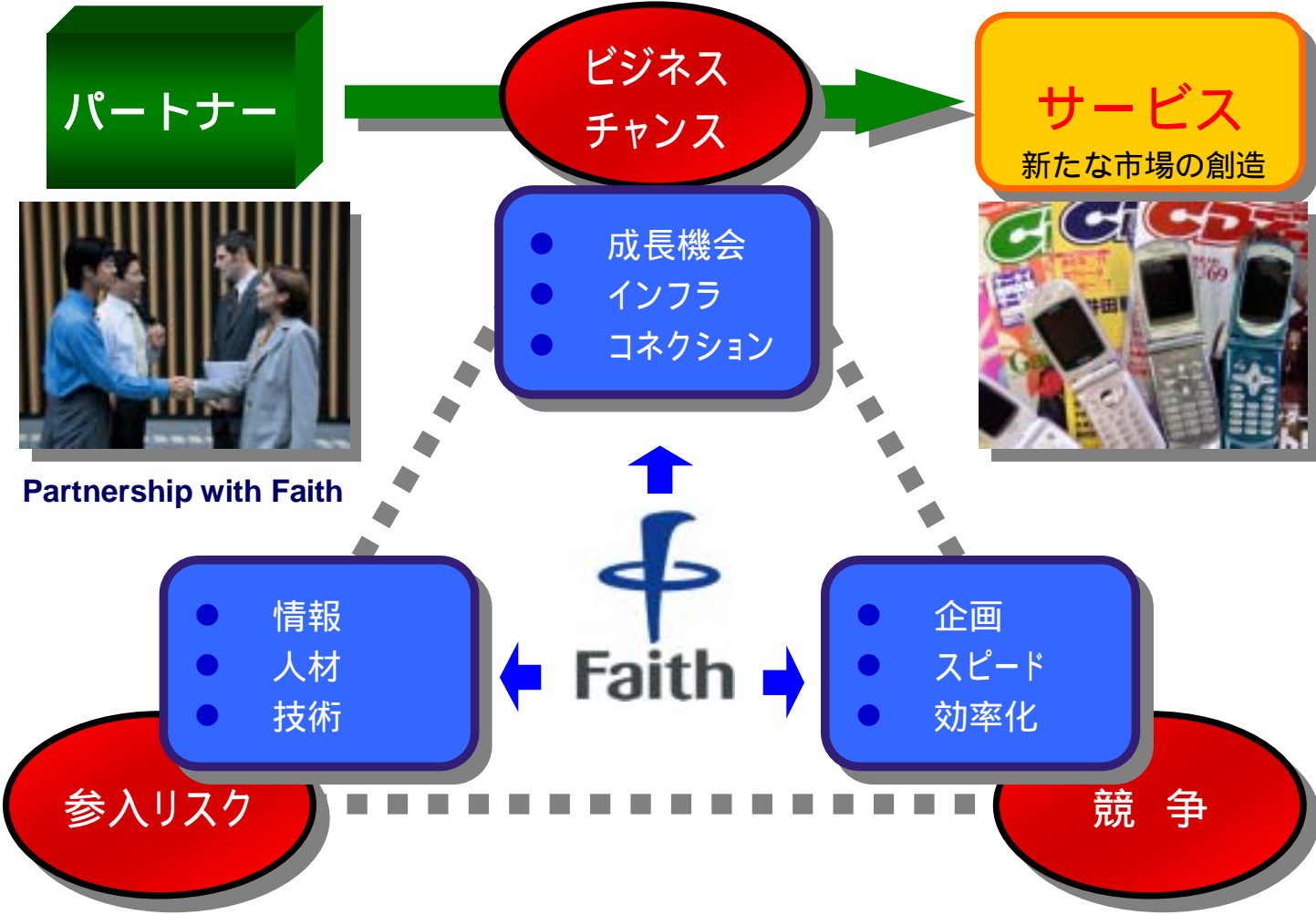
||

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



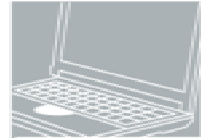
Mobile



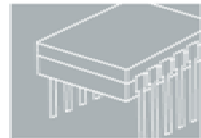
Game



Internet

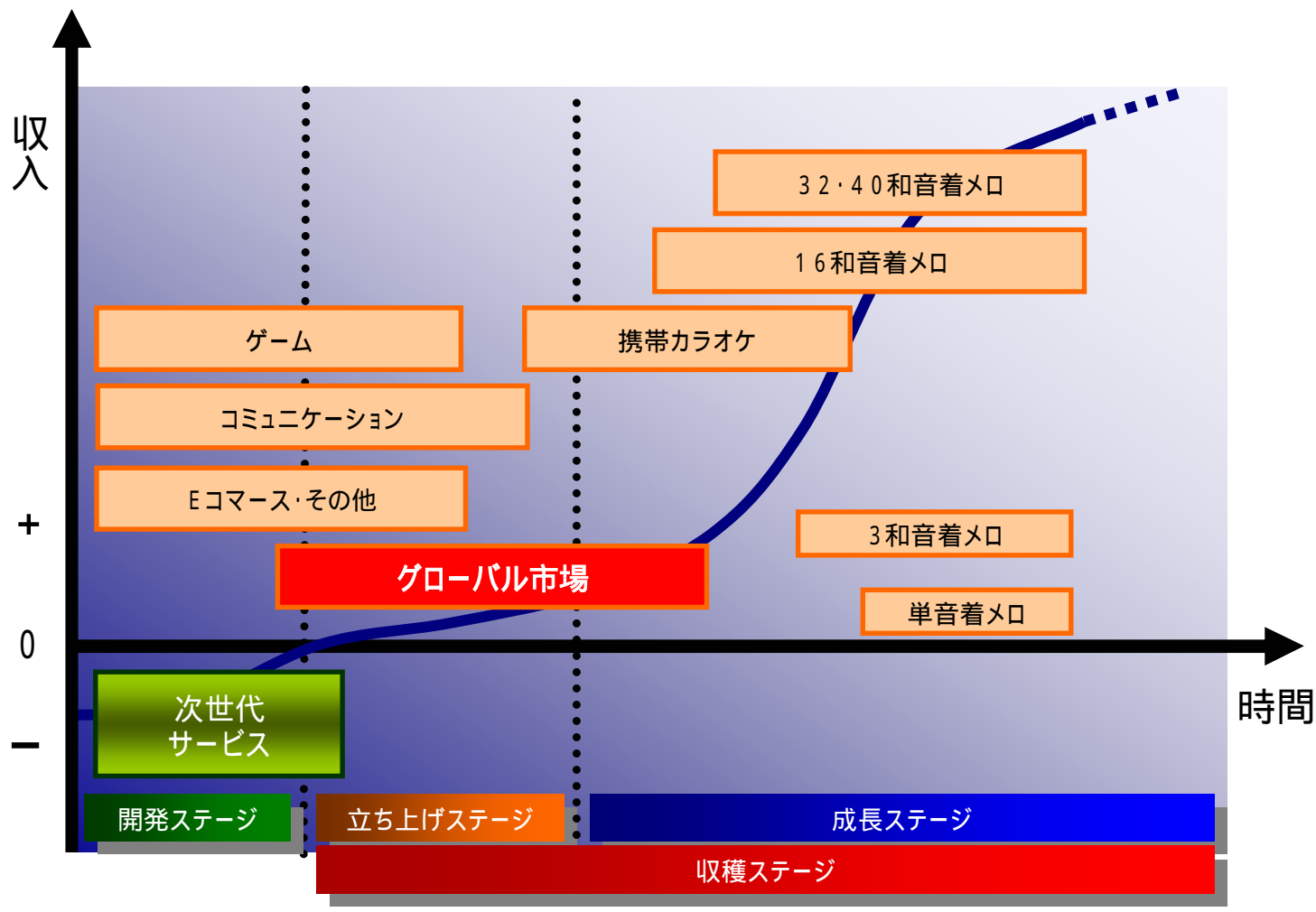


Computer

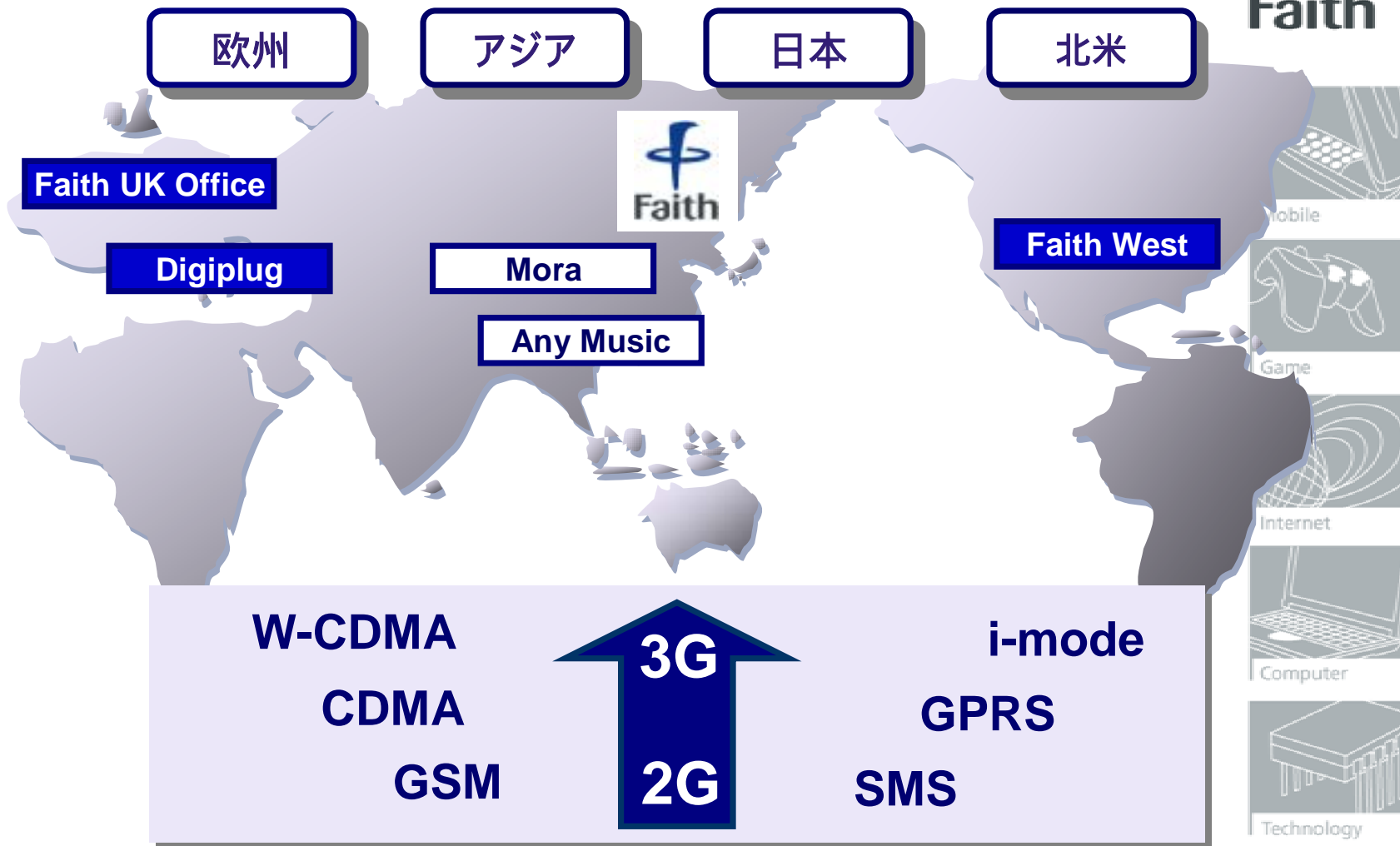


Technology

モバイルサービスの成長ステージ



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 mobile operators and companies in Europe and North America. The logos include: Vodafone, O2, SFR, Mobistar, t f1.fr, Vivendi Universal Net for Mobile, Orange, Wanadoo, Universal Mobile, Yahoo! Mobile Service, and Optimus.

A collage of logos for various mobile operators and companies in North America. The logos include: Sprint, Verizon Wireless, Altel, U.S. Cellular, 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 (立ち上げ)	フェーズ2 (初期成長)	フェーズ3 (本格成長)	フェーズ4 (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 [®] 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 (立ち上げ)	フェーズ2 (初期成長)	フェーズ3 (本格成長)	フェーズ4 (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



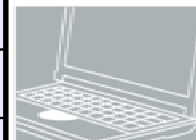
Game

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

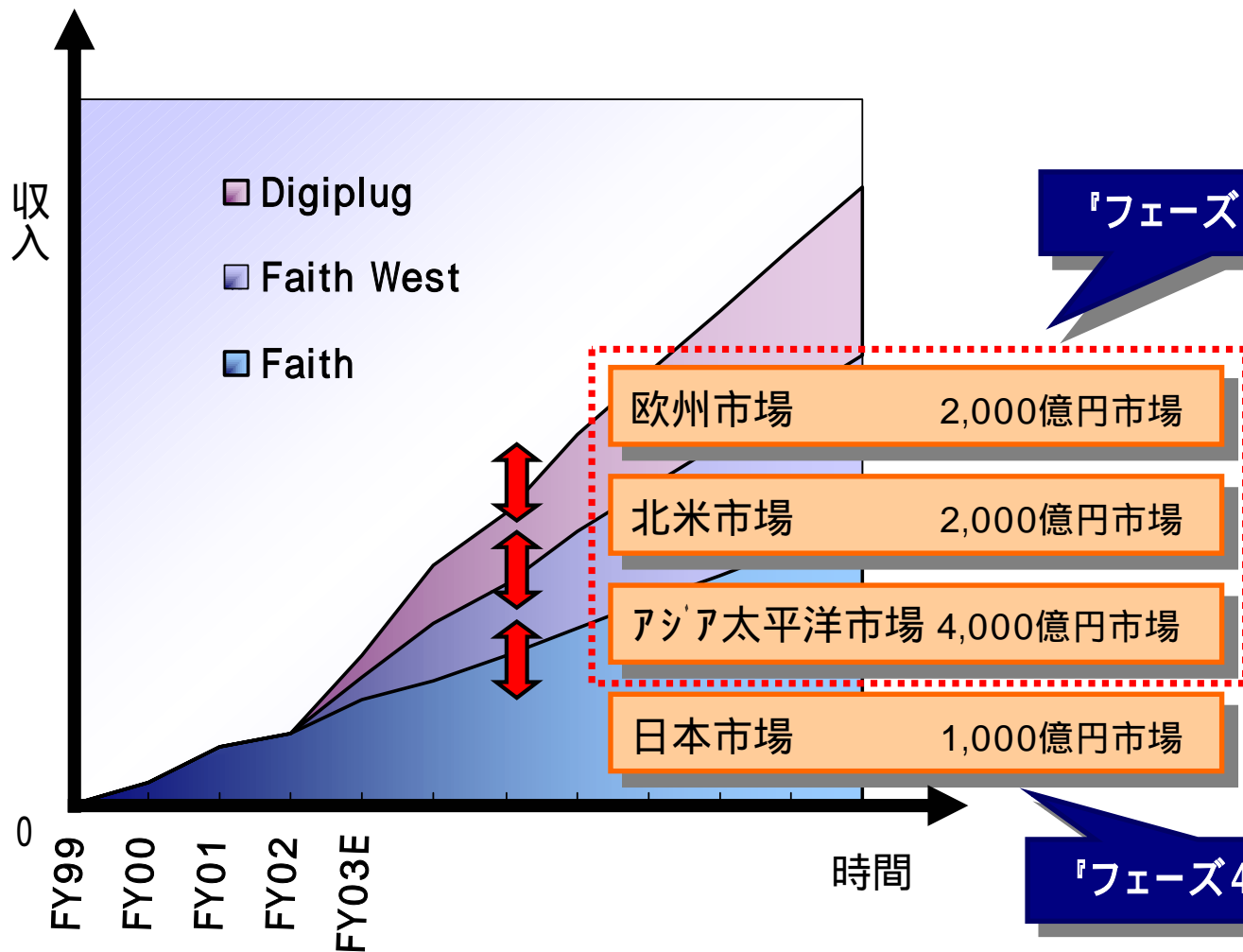


Computer



Technology

Faith Group Next Challenge



『フェーズ4』の予測

『フェーズ4』の実績

