

平成 16 年 3 月期 第 3 四半期業績概況(連結)

平成 16 年 2 月 12 日

上場会社名 株式会社フェイス

(コード番号：4295 東証第 1 部)

(URL <http://www.faith.co.jp/>)

問合せ先 代表者役職・氏名 代表取締役社長 平澤 創

責任者役職・氏名 取締役経営管理部長 佐伯 浩二

(TEL : (075) - 213 - 3933)

1. 四半期業績の概況の作成等に係る事項

会計処理の方法の最近連結会計年度における有

る認識の方法との相違の有無

・影響額が僅少なものにつき、一部簡便的な手続きを用いております。

連結及び持分法の適用範囲の異動の状況

：有 (新規連結 2 社 (Faith West Inc.、(株)ウェブマネー))

2. 平成 16 年 3 月期第 3 四半期の業績概況 (平成 15 年 4 月 1 日～平成 15 年 12 月 31 日)

(1) 経営成績 (連結) の進捗状況

(単位：百万円未満切捨)

	売上高		営業利益		経常利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
16 年 3 月期第 3 四半期	9,483	(-)	3,721	(-)	3,620	(-)
15 年 3 月期第 3 四半期	-	(-)	-	(-)	-	(-)
(参考) 15 年 3 月期	-	(-)	-	(-)	-	(-)

(注) 1. 売上高、営業利益等におけるパーセント表示は、前年同四半期比増減率を示しております。

2. 16 年 3 月期より四半期業績の開示を行っているため、前年同四半期実績及び増減率については記載しておりません。

3. 15 年 3 月期は、期末日が連結子会社の支配獲得日となり、財務諸表のうち貸借対照表のみが連結対象であるため記載しておりません。

[経営成績 (連結) の進捗状況に関する定性的情報等]

当第 3 四半期の連結売上高は、国内サービス事業の成長に若干の鈍化傾向がみられたものの、海外サービス事業および電子決済ソリューション事業の加速的な成長によって 9,483 百万円となりました。

なお、当中間連結会計期間末に(株)ウェブマネーを連結子会社とし、同社事業を電子決済ソリューション事業としております。

営業利益については、一部の新規国内サービスや海外サービスが目標売上高を下回ったことによる採算の低下、販売促進およびブランド強化のための費用負担、新規国内サービスのコンテンツ開発に伴う費用の先行投資負担などにより、3,721 百万円となりました。

経常利益については、当初予測を上回る円高の進行で為替差損が発生し、3,620 百万円となりました。

事業の種類別セグメントの状況は、次のとおりであります。

《ネットワークを利用したコンテンツ配信事業》

ネットワークを利用したコンテンツ配信事業におけるサービス事業は国内市場の成長鈍化の影響を受け微増収で推移しました。

国内サービス事業については、協業するコンテンツプロバイダとともに、サービス内容の充実、高付加価値コンテンツによる差別化、マスメディアでの販売促進およびブランド強化を推進しました。

海外サービス事業については、中長期の収益拡大をにらんだ事業投資であるとの認識の下、戦略的かつ積極的に展開いたしました。

北米市場では、CDMA 方式の携帯通信キャリア各社のモバイルコンテンツサービスにおいて他社に先駆けて市場を切り開いてきた着信メロディサービス「Modtones」の収益が一層の拡大を達成いたしました。2003 年 12 月には GSM 方式の米 AT&T Wireless 社のサービスにも進出し、有力ブランド企業との提携によってさ

らなる成長を目指しております。

欧州市場では、グローバルにエンターテインメント事業を展開する大手メディア企業、仏 Vivendi Universal 社との協業により、欧州全域をにらんだサービス展開を推進しました。

アジア市場では、合併会社による中国市場での展開に加え、Singapore Telecom Mobile 社へのコンテンツ供給を開始するなど、東南アジア諸国への展開も推進いたしました。

その結果、サービス事業の売上高は 6,549 百万円となりました。

ネットワークを利用したコンテンツ配信事業におけるライセンス事業は、国内売上が堅調に推移する一方で、北米、その他海外需要の拡大により、売上は順調に拡大しました。

その結果、ライセンス事業の売上高は 837 百万円となりました。

営業利益は、積極的に推進してきた新規国内サービスや海外サービスの一部において目標売上高を下回ったことによる採算の低下、既存サービスのマスメディアを利用した販売促進およびブランド強化のための費用負担、新規国内サービスのコンテンツ開発に伴う費用の先行投資負担などにより、3,777 百万円となりました。

《電子決済ソリューション事業》

電子決済ソリューション事業は、ブロードバンドネットワークの普及を背景として、「WebMoney」でのオンライン決済が可能な PC オンラインゲームの利用が拡大、プレイステーション 2 などの人気ゲームのオンライン対応ゲームのリリースもあり、オンラインゲーム需要が拡大しました。

その結果、電子決済ソリューション事業の売上高は 2,027 百万円となりました。しかしながら、販売チャネル網の拡大や積極的な加盟店開発営業に伴う販売促進などの費用負担によって、営業利益は 52 百万円となりました。

(2) 当該四半期において企業集団の財政状態及び経営成績に重要な影響を与えた事象

[概要]

平成 15 年 7 月に(株)ウェブマネーの株式を取得し、当中間連結会計期間末日をみなし取得日としております。したがって当第 3 四半期より同社の下期期首から当第 3 四半期末までの業績が経営成績に反映しております。

(参考 1) 四半期個別経営成績等の概況 (平成 15 年 4 月 1 日～平成 15 年 12 月 31 日)

	売上高	営業利益	経常利益
	百万円	百万円	百万円
16 年 3 月期第 3 四半期	6,453	3,914	3,817
(参考) 15 年 3 月期	8,208	5,641	5,361

3. 平成 16 年 3 月期の連結業績予想数値の修正 (平成 15 年 4 月 1 日～平成 16 年 3 月 31 日)

	売上高	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円
前回発表予想 (A)	14,585	6,304	3,270
今回修正予想 (B)	14,282	4,895	2,526
増減額 (B-A)	303	1,409	744
増減率 (%)	2.1	22.4	22.8

[業績予想に関する定性的情報等]

北米市場は好調でしたが、国内市場での伸びが予想していたほどではなかったこと、また想定以上の円高及び積極的な人員確保による人件費やブランド力強化のための販売促進費用が予想以上に増加しました。以上の状況を踏まえ、業績予想を上記のとおり修正いたします。

(参考2) 平成16年3月期の個別業績予想数値の修正(平成15年4月1日~平成16年3月31日)

	売上高	経常利益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円
前回発表予想(A)	9,400	6,241	3,245
今回修正予想(B)	8,951	5,230	2,900
増減額(B-A)	449	1,011	345
増減率(%)	4.8	16.2	10.6

[業績予想に関する定性的情報等]

期初に予定しておりました新規国内サービスの立ち遅れやアジア圏におけるサービス開始時期の遅れ、また想定以上の円高やブランド力強化のための販売促進などにより費用が予想以上に増加しました。以上の状況を踏まえ、業績予想を上記のとおり修正いたします。

以 上