

株式会社AQインタラクティブ

2010年3月期 決算説明会



2010年5月19日

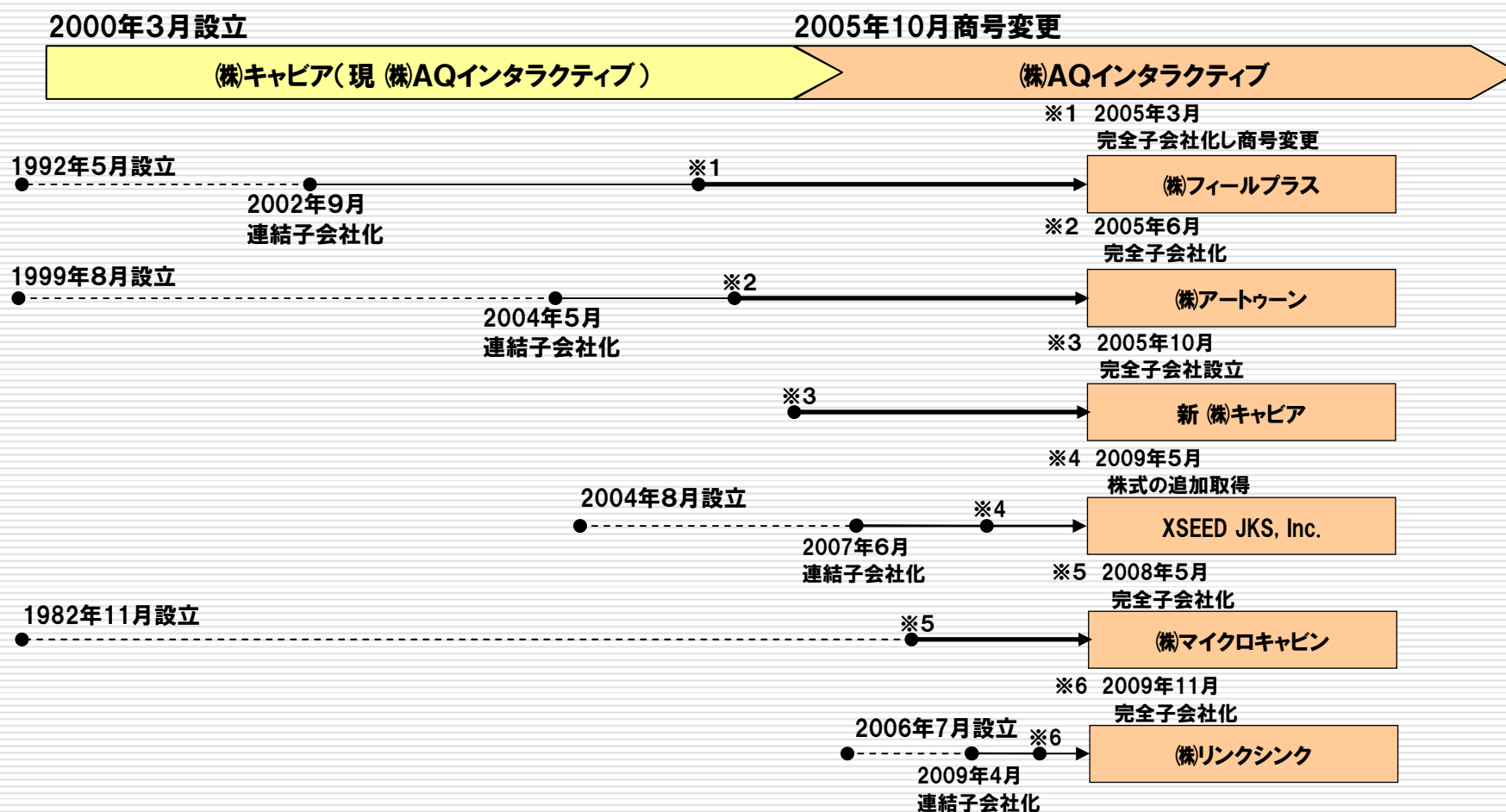


会社概要 (2010年3月末現在)

- 商号 : 株式会社AQインタラクティブ
- 所在地 : 東京都品川区東品川4丁目12番6号
日立ソフトタワーB
- 設立 : 2000年3月
- 資本金 : 3,196百万円
- 代表者 : 代表取締役 執行役員社長 小松清志
- 決算期 : 3月
- 株式の状況 : 発行済株式 : 54,356株
- 従業員 : 393名(連結)
- 事業内容 : ゲームソフトの企画・開発・販売
- URL : <http://www.aqi.co.jp>
- 連結子会社(6社) : (株)アートゥーン、(株)キャビア、(株)フィールプラス、
XSEED JKS, Inc.、(株)マイクロキャビン、
(株)リンクシンク



AQグループ沿革





新代表者略歴(2010年6月23日就任予定)

- **氏名** 許田 周一(もとだ しゅういち)
- **生年月日** 1953年9月8日
- **最終学歴** 1978年3月 東洋大学経営学部 卒業
- **経歴**
 - 1978年 4月 株式会社野村トイ 入社
 - 1987年 9月 株式会社セガ・エンタープライゼス 入社
 - 2000年 8月 同社CS販売部長
 - 2001年 1月 株式会社カプコン 入社
同社CS国内副事業部長
 - 2003年 4月 同社常務執行役員CS国内事業統括
 - 2005年10月 株式会社QUIN LAND 入社
同社娯楽事業部長
 - 2006年 7月 株式会社NESTAGE 入社
同社取締役
 - 2007年 7月 当社 執行役員(現任)



AQインタラクティブグループ事業内容

コンシューマー事業自社販売13.9%
オリジナルゲームの企画開発販売

アミューズメント事業自社販売22.4%
アーケード向け機器の開発販売

コンシューマー事業受託開発42.5%
ゲームソフトの受託開発

ネットワークコンテンツ事業12.2%
PCブラウザゲーム
携帯電話向けゲームの企画開発販売

アミューズメント事業受託開発9.1%
遊技機向けソフトの受託開発

- エンターテインメントコンテンツの幅広い出口に対して独自に企画開発し商品供給しているコンテンツプロバイダーがAQインタラクティブ
- 各事業分野に専門的に精通しており、自社IPを即座に水平展開可能



2010年3月期 実績(BS)

現預金は、上半期の赤字、事務所移転に関する支出、子会社株式の取得、ソフトウェアの取得等により減少、4Qの売上増加に伴い売掛金・受取手形が増加、たな卸資産が減少、固定資産は、新本社設備、ソフトウェアの取得等により増加。

| | 2009年3月31日現在 | | 2010年3月31日現在 | | 前期末対比 (千円) | 2009年12月31日現在 | |
|----------|--------------|--------|--------------|--------|---------------|---------------|--------|
| | (千円) | 構成比 | (千円) | 構成比 | | (千円) | 構成比 |
| 現預金 | 3,187,648 | 41.0% | 2,582,332 | 33.2% | ▲605,316 | 2,445,233 | 35.4% |
| 売掛金・受取手形 | 1,154,508 | 14.8% | 2,141,764 | 27.5% | 987,256 | 1,249,968 | 18.1% |
| たな卸資産 | 1,417,262 | 18.2% | 1,058,864 | 13.6% | ▲358,398 | 1,264,932 | 18.3% |
| 流動資産 | 6,364,894 | 81.8% | 6,339,667 | 81.5% | ▲25,227 | 5,531,045 | 80.1% |
| 固定資産 | 1,414,544 | 18.2% | 1,441,143 | 18.5% | 26,599 | 1,369,837 | 19.9% |
| 資産合計 | 7,779,439 | 100.0% | 7,780,810 | 100.0% | 1,371 | 6,900,883 | 100.0% |
| 流動負債 | 1,272,898 | 16.4% | 1,186,449 | 15.2% | ▲86,449 | 1,141,847 | 16.5% |
| 固定負債 | 90,000 | 1.2% | 169,770 | 2.2% | 79,770 | 173,340 | 2.5% |
| 負債合計 | 1,362,898 | 17.5% | 1,356,219 | 17.4% | ▲6,679 | 1,315,187 | 19.1% |
| 純資産合計 | 6,416,540 | 82.5% | 6,424,591 | 82.6% | 8,051 | 5,585,695 | 80.9% |
| 負債・純資産合計 | 7,779,439 | 100.0% | 7,780,810 | 100.0% | 1,371 | 6,900,883 | 100.0% |



2010年3月期 実績(PL)

今4Qは過去最高益計上。第3四半期までの営業赤字を一気に解消。
CS自社販売の赤字縮小傾向、NC事業が立ち上がり収益環境改善。

| | 2009年3月期 通期累計 | | 2010年3月期 通期累計 | | 前年同期 比較 (千円) | 2010年3月期 4Q(1~3月実績) | | 前年同期 比較 (千円) |
|-------|------------------|--------|------------------|--------|--------------------|------------------------|--------|--------------------|
| | (千円) | 構成比 | (千円) | 構成比 | | (千円) | 構成比 | |
| 売上高 | 6,180,306 | 100.0% | 7,197,867 | 100.0% | 1,017,561 | 2,828,017 | 100.0% | 1,007,477 |
| 売上総利益 | 2,032,446 | 32.9% | 2,586,224 | 35.9% | 553,778 | 1,382,293 | 48.9% | 665,778 |
| 人件費 | 656,445 | 10.6% | 728,371 | 10.1% | 71,926 | 180,551 | 6.4% | 7,432 |
| 広告宣伝費 | 305,901 | 4.9% | 336,167 | 4.7% | 30,266 | 83,761 | 3.0% | 12,911 |
| 研究開発費 | 517,166 | 8.4% | 611,240 | 8.5% | 94,074 | 127,161 | 4.5% | ▲1,354 |
| 販売管理費 | 2,040,227 | 33.0% | 2,527,992 | 35.1% | 487,765 | 653,987 | 23.1% | 121,893 |
| 営業利益 | ▲7,780 | ▲0.1% | 58,231 | 0.8% | 66,011 | 710,263 | 25.1% | 525,841 |
| 経常利益 | 13,597 | 0.2% | 63,453 | 0.9% | 49,856 | 723,302 | 25.6% | 521,946 |
| 当期純利益 | ▲468,736 | ▲7.6% | 58,503 | 0.8% | 527,239 | 825,513 | 29.2% | 773,454 |



2010年3月期 実績(セグメント別業績推移)

ネットワークコンテンツ事業が急速に立ち上がり収益寄与。
 CS事業は自社販売の赤字縮小傾向、受託開発は研究開発費の増加で収益率が低下した。
 AM自社はポケモンバトルが経年のため前年対比縮小した。

| | 2010年3月期 | | | | | | | | 2009年3月期 | |
|---------------|------------------|---------------|------------------|---------------|------------------|---------------|-----------------|---------------|------------------|---------------|
| | 4Q | | 3Q | | 2Q | | 1Q | | 4Q | |
| | (千円) | 構成比 | (千円) | 構成比 | (千円) | 構成比 | (千円) | 構成比 | (千円) | 構成比 |
| コンシューマーゲーム事業 | 1,569,281 | 55.5% | 739,527 | 50.6% | 1,382,042 | 64.5% | 366,354 | 47.9% | 1,298,529 | 71.3% |
| ネットワークコンテンツ事業 | 631,283 | 22.3% | 205,937 | 14.1% | 33,828 | 1.6% | 4,552 | 0.6% | | 0.0% |
| アミューズメント事業 | 627,453 | 22.2% | 516,358 | 35.3% | 727,558 | 33.9% | 393,693 | 51.5% | 522,012 | 28.7% |
| 売上高 | 2,828,017 | 100.0% | 1,461,822 | 100.0% | 2,143,428 | 100.0% | 764,599 | 100.0% | 1,820,541 | 100.0% |
| コンシューマーゲーム事業 | 308,392 | 10.9% | ▲40,161 | ▲2.7% | ▲56,523 | ▲2.6% | ▲344,553 | ▲45.1% | 229,572 | 12.6% |
| ネットワークコンテンツ事業 | 383,866 | 13.6% | 18,665 | 1.3% | ▲39,694 | ▲1.9% | ▲37,909 | ▲5.0% | | 0.0% |
| アミューズメント事業 | 148,267 | 5.2% | 50,702 | 3.5% | 263,797 | 12.3% | ▲88,582 | ▲11.6% | 89,343 | 4.9% |
| 部門利益 | 840,525 | 29.7% | 29,206 | 2.0% | 167,580 | 7.8% | ▲471,044 | ▲61.6% | 318,915 | 17.5% |
| 共通販管費 | 130,262 | 4.6% | 143,676 | 9.8% | 111,865 | 5.2% | 122,233 | 16.0% | 134,493 | 7.4% |
| 営業利益 | 710,263 | 25.1% | ▲114,470 | ▲7.8% | 55,715 | 2.6% | ▲593,277 | ▲77.6% | 184,422 | 10.1% |
| 経常利益 | 723,302 | 25.6% | ▲106,482 | ▲7.3% | 41,218 | 1.9% | ▲594,585 | ▲77.8% | 201,356 | 11.1% |
| 四半期純利益 | 825,513 | 29.2% | ▲353,798 | ▲24.2% | 141,830 | 6.6% | ▲555,042 | ▲72.6% | 52,059 | 2.9% |



2010年3月期 実績(コンシューマーゲーム事業)

CS自社:4Q以降自社タイトル基本凍結、体制縮小。北米販売のみの対応により収益改善。
CS受託:国内大手ゲーム会社を中心に契約獲得が順調に進行。

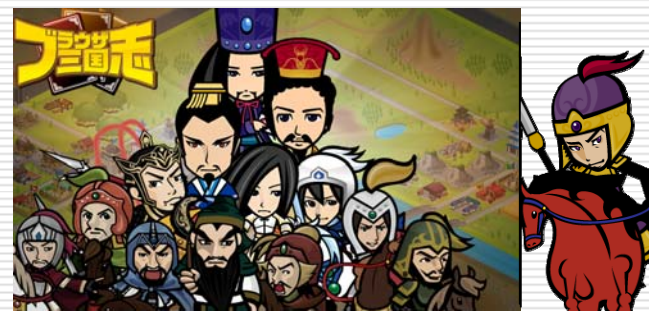
| | 2009年3月期 通期累計 | | 2010年3月期 通期累計 | | 前年同期 比較 (千円) | 2010年3月期 4Q(1~3月実績) | | 前年同期 比較 (千円) |
|---------------------|------------------|--------|------------------|--------|--------------------|------------------------|--------|--------------------|
| | (千円) | 構成比 | (千円) | 構成比 | | (千円) | 構成比 | |
| 自社販売部門 | 1,335,211 | 33.2% | 997,888 | 24.6% | ▲337,323 | 413,378 | 26.3% | 119,900 |
| 受託開発部門 | 2,691,219 | 66.8% | 3,059,316 | 75.4% | 368,097 | 1,155,903 | 73.7% | 150,851 |
| コンシューマーゲーム事業 売上高 | 4,026,430 | 100.0% | 4,057,204 | 100.0% | 30,774 | 1,569,281 | 100.0% | 270,751 |
| 部門利益 | ▲226,371 | ▲5.6% | ▲132,845 | ▲3.3% | 93,526 | 308,392 | 19.7% | 78,820 |



2010年3月期 実績(ネットワークコンテンツ事業)

NC事業:2009年7月リリースした『ブラウザ三国志』がmixiアプリで急速に伸び収益寄与。

| | 2009年3月期 通期累計 | | 2010年3月期 通期累計 | | 前年同期 比較 (千円) | 2010年3月期 4Q(1~3月実績) | | 前年同期 比較 (千円) |
|----------------------|------------------|------|------------------|-------|--------------------|------------------------|--------|--------------------|
| | (千円) | 構成比 | (千円) | 構成比 | | (千円) | 構成比 | |
| ネットワークコンテンツ事業 売上高 | 0 | 0.0% | 875,600 | 38.7% | 875,600 | 631,283 | 100.6% | 631,283 |
| 部門利益 | 0 | 0.0% | 324,928 | 14.3% | 324,928 | 383,866 | 61.2% | 383,866 |





2010年3月期 実績(アミューズメント事業)

AM自社: ポケモンバトリオは経年により売上減少が響いた。当社オリジナル機器を1機種投入した。
AM受託: 遊技機向けソフトウェアの開発、納品が堅調に推移した。

| | 2009年3月期 通期累計 | | 2010年3月期 通期累計 | | 前年同期 比較 (千円) | 2010年3月期 4Q(1~3月実績) | | 前年同期 比較 (千円) |
|-------------------|------------------|--------|------------------|--------|--------------------|------------------------|--------|--------------------|
| | (千円) | 構成比 | (千円) | 構成比 | | (千円) | 構成比 | |
| 自社販売部門 | 1,500,829 | 69.7% | 1,611,611 | 71.2% | 110,782 | 480,219 | 76.5% | 117,912 |
| 受託開発部門 | 653,047 | 30.3% | 653,451 | 28.8% | 404 | 147,233 | 23.5% | ▲12,472 |
| アミューズメント事業 売上高 | 2,153,876 | 100.0% | 2,265,062 | 100.0% | 111,186 | 627,452 | 100.0% | 105,440 |
| 部門利益 | 674,352 | 31.3% | 374,184 | 16.5% | ▲300,168 | 148,266 | 23.6% | 58,923 |



2011年3月期事業計画のポイント

- ☆ ネットワークコンテンツ事業を最大の成長分野と位置付け、有力商品の開発・投入を行ない第2、第3の自社IPを育成する
- ☆ コンシューマーゲーム事業自社販売部門は厳しい市場環境を勘案し運営体制を縮小、投資姿勢を慎重にし、赤字体質を脱却
- ☆ コンシューマーゲーム事業受託開発部門は現状規模を維持する
- ☆ アミューズメント事業自社販売部門は無理な投資は行わず、2012/3期での回復を目指す
- ☆ 業務用遊技機向けソフト開発部門でのシェア拡大を行う



2011年3月期 計画(セグメント別PL)

中期計画策定時に対して全セグメントの事業環境をより厳しく捉えた計画とした。
投資家からの信頼回復を行なう。

| | 2010年3月期 | | | | 2011年3月期 | | | |
|---------------|------------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|-------------|
| | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) |
| コンシューマーゲーム事業 | 1,748,396 | 2,308,808 | 4,057,204 | 0.8%増 | 1,098,000 | 1,467,000 | 2,565,000 | 36.8%減 |
| ネットワークコンテンツ事業 | 38,380 | 837,220 | 875,600 | - | 1,143,000 | 1,047,000 | 2,190,000 | 150.1%増 |
| アミューズメント事業 | 1,121,251 | 1,143,811 | 2,265,062 | 5.2%増 | 989,000 | 956,000 | 1,945,000 | 14.1%減 |
| 売上高 | 2,908,027 | 4,289,839 | 7,197,866 | 16.5%増 | 3,230,000 | 3,470,000 | 6,700,000 | 6.9%減 |
| コンシューマーゲーム事業 | ▲401,076 | 268,231 | ▲132,845 | - | 161,000 | ▲38,000 | 123,000 | - |
| ネットワークコンテンツ事業 | ▲77,603 | 402,531 | 324,928 | - | 485,000 | 215,000 | 700,000 | 115.4%増 |
| アミューズメント事業 | 175,215 | 198,969 | 374,184 | 44.5%減 | 60,000 | 149,000 | 209,000 | 44.1%減 |
| 部門利益 | ▲303,464 | 869,731 | 566,267 | 26.4%増 | 706,000 | 326,000 | 1,032,000 | 82.2%増 |
| 共通販管費 | 234,098 | 273,938 | 508,036 | 11.5%増 | 276,000 | 246,000 | 522,000 | 2.7%増 |
| 営業利益 | ▲537,562 | 595,793 | 58,231 | - | 430,000 | 80,000 | 510,000 | 775.8%増 |
| 経常利益 | ▲553,367 | 616,820 | 63,453 | 366.7%増 | 430,000 | 80,000 | 510,000 | 703.7%増 |
| 四半期純利益 | ▲413,212 | 471,715 | 58,503 | - | 220,000 | 60,000 | 280,000 | 378.6%増 |



自社販売部門 事業戦略

| | 2010年3月期 | | | | 2011年3月期 | | | |
|--------|------------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|-------------|
| | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) |
| 自社販売部門 | 393,394 | 604,494 | 997,888 | 25.3%減 | 244,000 | 223,000 | 467,000 | 53.2%減 |

自社販売用タイトル制作ビジネスの再構築

- 市場動向と当社の事業進捗を勘案し、短期的にはCS自社販売部門を縮小しリスクの発生をミニマイズする(北米7タイトル)
 - 新規タイトルについては基本的に凍結中
 - 進行中のタイトルについては進捗管理強化、受託タイトルへの変更等対応
 - タイトル毎の収益管理の徹底
 - 開発リソースはCS受託開発、ネットワークコンテンツ事業、AM自社販売・受託開発に配分



受託開発部門 事業戦略

| | 2010年3月期 | | | | 2011年3月期 | | | |
|--------|------------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|-------------|
| | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) |
| 受託開発部門 | 1,355,002 | 1,704,314 | 3,059,316 | 13.7%増 | 854,000 | 1,244,000 | 2,098,000 | 31.4%減 |

事業環境をより厳しく捉え、開発体制の最適化を図る
新規契約の獲得目指し、CS自社向けから開発リソース傾斜
得意のハイエンド機向け技術力を武器に差別化を図る

- 国内外大手パブリッシャー向け企画提案強化
- プラットフォーマーとの連携強化
- 希望退職を実施することで売上に見合った開発体制に

ネットワークコンテンツ事業 事業戦略

| | 2010年3月期 | | | | 2011年3月期 | | | |
|---------------|------------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|-------------|
| | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) |
| ネットワークコンテンツ事業 | 38,380 | 837,220 | 875,600 | - | 1,143,000 | 1,047,000 | 2,190,000 | 150.1%増 |

**ネットワークコンテンツ事業を最大の成長分野と位置付け、
有力商品を投入していく**

■ 引き続き『ブラウザ三国志』を強化

- 現在会員数80万人だが当期2年目となるため、計画上は利用状況縮小の見込としている。
- ユーザー離れを抑制するための追加開発、システム追加、アイテム追加等で売上維持に努める。

■ ブラウザゲームの新タイトル投入し成長狙う。期中4タイトル予定。

■ モバイル対応

- 携帯電話向けだけでなくiPhoneもラインナップに計画

自社販売部門 事業戦略

| | 2010年3月期 | | | | 2011年3月期 | | | |
|--------|------------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|-------------|
| | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) |
| 自社販売部門 | 809,873 | 801,738 | 1,611,611 | 7.4%増 | 561,000 | 424,000 | 985,000 | 38.9%減 |

**ポケモンバトルは経年により稼働率は低下する
既発売オリジナル機器の販売により収益支える**

- **ポケモンバトルの新弾投入は継続し、次世代ポケモンを検討**
 - ポケモンバトルでは継続的に新規パックコレクションを投入し、システムアップデートを行う
 - ポケモン事業は当社の重要なビジネスと捉え、来期以降も積極的に継続していく。次世代ポケモンも検討していく。
- **当社オリジナル商品の展開**
 - 「キューブモール」、「みんなでダービー」の販売を強化する
- **海外展開**
 - 数機種展開予定

受託開発部門 事業戦略

| | 2010年3月期 | | | | 2011年3月期 | | | |
|--------|------------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|-------------|
| | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) | 上期 (千円) | 下期 (千円) | 通期 (千円) | 前期対比 (%) |
| 受託開発部門 | 311,377 | 342,074 | 653,451 | 0.1%増 | 428,000 | 532,000 | 960,000 | 46.9%増 |

遊技機向け受託開発体制の強化

- **アミューズメント事業の領域拡大を目指し、遊技機向け開発体制を拡大**
 - 技術力の優位性があり受注活動も順調なため開発体制を強化することで受注拡大を狙う
- **当社グループ内で開発技術を共有し既存事業とのシナジー効果を図る**
 - コンシューマー部門より開発者を異動し、開発体制を強化

注意事項

- 本書には、当社及び当社の子会社に関連する見通し、将来に関する計画、経営目標などが記載されています。これらの将来の見通しに関する記述は、将来の事象や動向に関する現時点での仮定に基づくものであり、当該仮定が必ずしも正確であるという保証はありません。様々な要因により、実際の業績が本書の記載と著しく異なる可能性があります。
- 別段の記載がない限り、本書に記載されている財務データは日本において一般に認められている会計原則に従って表示されています。なお、特別な注記がない場合は財務データは連結ベースで表示しております。
当社は、将来の事象などの発生にかかわらず、既に行っております今後の見通しに関する発表等につき、開示規則により求められる場合を除き、必ずしも修正するとは限りません。
- 本プレゼンテーションおよび引き続き行われる質疑応答の回答には、将来に関する見通しや期待、戦略上の仮定が含まれております。プレゼンテーション時点での入手可能な情報に基づいて判断しておりますが、この発言等が将来の実績を保証するものではありません。
- 本書は、いかなる有価証券の取得の申込みの勧誘、売付けの申込み又は買付けの申込みの勧誘(以下「勧誘行為」という。)を構成するものでも、勧誘行為を行うためのものでもなく、いかなる契約、義務の根拠となり得るものでもありません。



ご清聴誠にありがとうございました。

～IRに関するお問い合わせ先～

取締役 経営企画部長 染野正道

TEL : 03-5769-7270

FAX : 03-5769-7274

当資料に記載された(株)AQインタラクティブグループの計画・戦略・見通し等のうち、歴史的事実がないものは、将来の業績に対する予想であります。これらの情報は、現在において入手可能な情報から得られた(株)AQインタラクティブグループの経営者の判断に基づいております。実際の業績は、様々な重要な要素により、これらの業績見通しとは大きく異なる結果となる場合があります。