

## 平成22年3月期 第2四半期決算短信

平成21年11月6日

上場取引所 東

上場会社名 株式会社 AQインタラクティブ  
 コード番号 3838 URL <http://www.aqi.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 経営企画部長  
 四半期報告書提出予定日 平成21年11月13日  
 配当支払開始予定日 —

(氏名) 小松 清志  
 (氏名) 染野 正道

TEL 03-5769-7270

(百万円未満切捨て)

## 1. 平成22年3月期第2四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年9月30日)

## (1) 連結経営成績(累計)

(%表示は対前年同四半期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
22年3月期第2四半期	2,908	17.6	△537	—	△553	—	△413	—
21年3月期第2四半期	2,471	—	△480	—	△464	—	△769	—

	1株当たり四半期純利益	潜在株式調整後1株当たり四半期純利益
	円 銭	円 銭
22年3月期第2四半期	△7,603.37	—
21年3月期第2四半期	△14,163.49	—

## (2) 連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
22年3月期第2四半期	7,339	5,939	80.9	109,217.52
21年3月期	7,779	6,416	81.8	117,115.79

(参考) 自己資本 22年3月期第2四半期 5,935百万円 21年3月期 6,364百万円

## 2. 配当の状況

	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭
21年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
22年3月期	—	0.00	—	—	—
22年3月期 (予想)	—	—	—	1,500.00	1,500.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

## 3. 平成22年3月期の連結業績予想(平成21年4月1日～平成22年3月31日)

(%表示は対前期増減率)

	売上高		営業利益		経常利益		当期純利益		1株当たり当期純利益
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%	円 銭
通期	8,200	32.7	510	—	520	—	300	—	5,520.19

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) 無  
新規 一社 (社名 ) 除外 一社 (社名 )

(2) 簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 有

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更(四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更に記載されるもの)

- ① 会計基準等の改正に伴う変更 有
- ② ①以外の変更 無

(4) 発行済株式数(普通株式)

① 期末発行済株式数(自己株式を含む)	22年3月期第2四半期	54,346株	21年3月期	54,346株
② 期末自己株式数	22年3月期第2四半期	—株	21年3月期	—株
③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	22年3月期第2四半期	54,346株	21年3月期第2四半期	54,346株

※業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

上記の業績予想につきましては、本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後様々な要因によって大きく異なる結果となる可能性があります。

## 定性的情報・財務諸表等

### 1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、世界的な景気後退局面から厳しいながらも下げ止まりの傾向を示しているものの、円高や株安の影響もあり、雇用環境が引き続き悪化傾向で推移しており、企業経営に対する環境は引き続き厳しい情勢が続いております。

当社グループが所属するエンターテインメント業界におきましては、家庭用ゲームソフト市場では、昨年以降国内の市場規模が伸び悩んでいるものの、今秋「東京ゲームショー 2009」が開催され、ゲーム機の多様化とネットワークとの融合などにより、高い注目を集めました。アミューズメント事業におきましては、昨年来の厳しい市場環境による投資環境の冷え込みの影響が続いております。

こうした状況の下、当社グループの当第2四半期連結累計期間の経営成績は、以下のとおりであります。

当第2四半期連結累計期間の売上高は、コンシューマーゲーム事業においては自社販売部門の収益化と受託開発部門の新規契約獲得活動、およびネットワークコンテンツ販売の収益化に取り組み、アミューズメント事業において、「ポケモンバトル」の高稼働率維持とオリジナル機器の開発、および遊技機向けソフトの受託開発に取り組みました。その結果コンシューマーゲーム事業において自社タイトルを国内3タイトル、北米販売子会社XSEED JKS, Inc. から4タイトルを発売したほか、ネットワークコンテンツ販売として7月よりブラウザゲーム「ブラウザ三国志」の課金サービスを開始いたしました。またアミューズメント事業でポケモンバトルのチップ販売を行ないました。これにより前年同四半期に比べ436百万円増加（前年同四半期比17.6%増）の2,908百万円となりました。

当第2四半期連結累計期間の営業損失は、コンシューマーゲーム事業自社販売部門において、当四半期までに発売した2タイトルが当初計画を下回る販売状況から期待収益を確保できなかったことや、新規獲得した受託開発売上の収益計上第3四半期以降にずれ込んだこと、新規事業であるネットワークコンテンツ販売の立ち上げコスト負担があり、アミューズメント事業においては自社販売、受託開発とも堅調に推移したものの前年同四半期に比べ56百万円増加し537百万円（前年同期比11.8%増）となりました。

当第2四半期連結累計期間の経常損失は、為替差損等の計上と上記の営業損失により前年同四半期に比べ89百万円増加し553百万円（前年同期比19.2%増）となりました。

当第2四半期連結累計期間の四半期純損失は、税効果会計における繰延税金資産において見直しを行い評価性引当額の計上金額が減少したこともあり前年同四半期に比べ356百万円減少の413百万円（前年同期比46.3%減）となりました。

当第2四半期連結会計期間の事業の種類別セグメントは次のとおりであります。

#### <コンシューマーゲーム事業>

コンシューマーゲーム事業自社販売部門につきましては、国内において6月にニンテンドーDS向けソフト「ザ★歌謡ジェネレーション」、7月にWii向けソフト「恐怖体感 呪怨」、9月にニンテンドーDS向けソフト「KORG DS-10 PLUS」の新作3タイトルを発売し、北米販売子会社XSEED JKS, Inc. から6月に「Flower, Sun, and Rain」、7月に「LITTLE KING'S STORY」、9月に「VALHALLA KNIGHTS: ELDAR SAGA」、「THE WIZARD OF OZ: BEYOND THE YELLOW BRICK ROAD」の新作4タイトルを発売いたしました。その他、過去発売タイトルのリピート販売を行いました。しかしながら国内において発売した「ザ★歌謡ジェネレーション」、「恐怖体感 呪怨」が計画販売数を下回ったことから営業損失の要因となりました。その他、ネットワークコンテンツ販売につきましては、ブラウザゲーム「ブラウザ三国志」の課金サービスを7月から開始したものの、立ち上げコスト負担があったことから営業利益に寄与するには至りませんでした。その結果、売上高431百万円となりました。

コンシューマーゲーム事業受託開発部門につきましては、国内大手パブリッシャーからの受託契約を獲得し、順調に開発が進行したことから売上高1,355百万円となりました。

上記の結果、コンシューマーゲーム事業につきましては、売上高1,786百万円（前年同期比0.4%減）、営業損失478百万円（前年同期比2.2%増）となりました。

#### <アミューズメント事業>

アミューズメント事業自社販売部門につきましては、キッズアミューズメントマシン「ポケモンパトリオ」において、過去に発売したパックシリーズの中から評判の高かったパックを集めた「ベストセレクション」を5月に発売、7月より第9弾パックコレクション「アルセウス光臨編」、9月に第10弾パックコレクション「ホウオウ・ルギア飛翔編」を投入、パックデザインを変更しコレクション性を高めたものとなっています。また7月の夏休み商戦にはゲームシステムを一新した「ポケモンパトリオ ゼロ」をリリースし、遊び方のバリエーションを増やすことで高稼働率維持に努めております。この他にポケモンパトリオ関連商品、「キューブモール」の継続販売等とあわせ、売上高809百万円となりました。

アミューズメント事業受託開発部門につきましては、株式会社マイクロキャビンによる遊技機向けソフトウェアの開発、納品が順調に進捗したことにより、311百万円となりました。

上記の結果、アミューズメント事業につきましては、売上高1,121百万円（前年同期比65.3%増）となり、営業利益につきましては、ポケモンパトリオや遊技機向けソフトウェアの収益が寄与し、175百万円（前年同期比13.6%減）となりました。

## 2. 連結財政状態に関する定性的情報

当第2四半期連結会計期間末の資産につきましては、市場販売目的のソフトウェア開発や本社事務所移転に伴う事務所設備の増加等があったものの、旧事務所の敷金の返還や現金の減少等により、前連結会計年度末に比べ439百万円減少の7,339百万円となりました。負債は買掛金の減少やその他の流動負債の増加等により、前連結会計年度末に比べ37百万円増加の1,400百万円となりました。純資産は四半期純損失の計上等により、前連結会計年度末に比べ477百万円減少し5,939百万円となりました。

#### <キャッシュ・フローの状況>

当第2四半期連結累計期間末における現金及び現金同等物（以下、「資金」という）は、前年同四半期連結累計期間末に比べ1,252百万円減少し、2,303百万円（前年同期比35.2%減）となりました。

当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

#### （営業活動によるキャッシュ・フロー）

営業活動の結果支出した資金は、607百万円（前年同四半期は154百万円の収入）となりました。これは主に、減価償却費150百万円等の支出を伴わない費用計上があったものの、売上債権の増加259百万円や支払債務の減少123百万円、税金等調整前四半期純損失の計上606百万円等の資金の支出によるものであります。

#### （投資活動によるキャッシュ・フロー）

投資活動の結果支出した資金は、303百万円（前年同四半期は160百万円の収入）となりました。これは主に、敷金の回収による収入171百万円となったものの、有形固定資産の取得58百万円、無形固定資産の取得151百万円、定期預金の預入100百万円等の資金の支出によるものであります。

#### （財務活動によるキャッシュ・フロー）

財務活動の結果得られた資金は、28百万円（前年同四半期は137百万円の支出）となりました。これは短期借入金の増加28百万円の収入によるものであります。

## 3. 連結業績予想に関する定性的情報

平成22年3月期の連結業績予想につきましては、平成21年8月7日に発表した予想数値のとおり、売上高8,200百万円（前年同期比32.7%増）、営業利益510百万円（前年同期は7百万円の営業損失）、経常利益520百万円（前年同期比3,724.4%増）、当期純利益300百万円（前年同期は468百万円の当期純損失）の見込みとなっております。

## 4. その他

### （1）期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）

該当事項はありません。

なお、特定子会社には該当していませんが、平成21年4月16日付けで、株式会社リンクシンの株式を66.8%取得し、子会社化いたしました。

### （2）簡便な会計処理及び四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

#### （簡便な会計処理）

#### 固定資産の減価償却費の算定方法

定率法を採用している資産については、連結会計年度に係る減価償却費の額を期間按分して算定する方法によっております。

(3) 四半期連結財務諸表作成に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

受注ソフトウェア開発に係る収益及び費用の計上基準等の変更

受注ソフトウェア開発に係る収益及び費用の計上基準については、従来、工事完成基準を適用しておりましたが、「工事契約に関する会計基準」（企業会計基準第15号 平成19年12月27日）及び「工事契約に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第18号 平成19年12月27日）を当第1四半期連結会計期間より適用し、当第1四半期連結会計期間に着手した開発契約から、当第1四半期連結会計期間末までの進捗部分について成果の確実性が認められる開発については工事進行基準（工事の進捗率の見積もりは原価比例法）を、その他の開発については工事完成基準を適用しております。

これにより、当第2四半期連結累計期間の売上高は56,983千円増加し、営業損失、経常損失、税金等調整前四半期純損失は、それぞれ12,822千円減少しております。

5. 四半期連結財務諸表  
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成21年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	2,403,695	3,187,648
受取手形及び売掛金	1,399,204	1,154,508
商品及び製品	73,173	48,594
仕掛品	1,305,385	1,401,717
原材料及び貯蔵品	879	810
繰延税金資産	375,194	254,083
その他	340,735	327,915
貸倒引当金	△28,576	△10,386
流動資産合計	5,869,691	6,364,894
固定資産		
有形固定資産		
建物(純額)	268,440	160,326
工具、器具及び備品(純額)	267,888	348,675
土地	136,953	136,953
その他(純額)	4,266	7,019
有形固定資産合計	677,549	652,974
無形固定資産		
のれん	187,624	188,154
ソフトウェア	136,720	57,474
ソフトウェア仮勘定	54,645	86,100
その他	1,021	1,021
無形固定資産合計	380,011	332,751
投資その他の資産		
投資有価証券	86,633	87,725
敷金及び保証金	253,246	332,086
破産更生債権等	8,247	8,983
繰延税金資産	63,420	—
その他	8,986	9,006
貸倒引当金	△8,247	△8,983
投資その他の資産合計	412,286	428,818
固定資産合計	1,469,846	1,414,544
資産合計	7,339,538	7,779,439

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成21年9月30日)	前連結会計年度末に係る 要約連結貸借対照表 (平成21年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	260,070	383,939
短期借入金	121,422	102,779
1年内償還予定の社債	200,000	200,000
未払法人税等	22,779	82,858
引当金	82,171	64,832
その他	623,621	438,485
流動負債合計	1,310,066	1,272,898
固定負債		
社債	50,000	50,000
その他	40,000	40,000
固定負債合計	90,000	90,000
負債合計	1,400,066	1,362,898
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	3,195,801	3,195,801
資本剰余金	2,869,656	2,869,656
利益剰余金	△99,621	313,590
株主資本合計	5,965,835	6,379,047
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△2,014	△922
為替換算調整勘定	△28,285	△13,350
評価・換算差額等合計	△30,299	△14,273
少数株主持分	3,936	51,766
純資産合計	5,939,471	6,416,540
負債純資産合計	7,339,538	7,779,439

(2) 四半期連結損益計算書  
(第2四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)
売上高	2,471,876	2,908,027
売上原価	1,923,950	2,169,444
売上総利益	547,926	738,583
販売費及び一般管理費	1,028,768	1,276,145
営業損失(△)	△480,842	△537,562
営業外収益		
受取利息	8,684	2,584
受取配当金	—	91
為替差益	1,590	—
受取開発負担金	—	2,679
その他	6,245	3,648
営業外収益合計	16,520	9,002
営業外費用		
支払利息	7	2,042
為替差損	—	22,595
その他	—	170
営業外費用合計	7	24,808
経常損失(△)	△464,329	△553,367
特別損失		
固定資産除却損	—	8,532
開発中止損	328,907	16,960
本社移転費用	—	27,217
特別損失合計	328,907	52,711
税金等調整前四半期純損失(△)	△793,236	△606,078
法人税、住民税及び事業税	52,782	15,049
法人税等調整額	△64,731	△185,690
法人税等合計	△11,949	△170,641
少数株主損失(△)	△11,558	△22,224
四半期純損失(△)	△769,728	△413,212



(第2四半期連結会計期間)

(単位：千円)

	前第2四半期連結会計期間 (自平成20年7月1日 至平成20年9月30日)	当第2四半期連結会計期間 (自平成21年7月1日 至平成21年9月30日)
売上高	1,437,762	2,143,428
売上原価	1,291,695	1,452,423
売上総利益	146,067	691,004
販売費及び一般管理費	593,407	635,289
営業利益又は営業損失(△)	△447,340	55,715
営業外収益		
受取利息	5,244	1,368
その他	5,780	2,063
営業外収益合計	11,024	3,432
営業外費用		
支払利息	7	1,017
為替差損	1,895	16,911
営業外費用合計	1,903	17,929
経常利益又は経常損失(△)	△438,218	41,218
特別損失		
固定資産除却損	—	3,035
開発中止損	328,907	16,960
本社移転費用	—	24,617
特別損失合計	328,907	44,613
税金等調整前四半期純損失(△)	△767,126	△3,395
法人税、住民税及び事業税	15,729	13,457
法人税等調整額	△40,926	△150,064
法人税等合計	△25,197	△136,606
少数株主損失(△)	△8,638	△8,618
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△733,290	141,829

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成20年4月1日 至 平成20年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年9月30日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前四半期純損失(△)	△793,236	△606,078
減価償却費	147,625	150,381
開発中止損	328,907	16,960
売上債権の増減額(△は増加)	563,844	△259,310
たな卸資産の増減額(△は増加)	131,576	51,347
仕入債務の増減額(△は減少)	202,632	△123,010
その他	△81,704	176,286
小計	499,645	△593,425
利息及び配当金の受取額	8,664	2,824
利息の支払額	—	△2,043
法人税等の支払額	△353,536	△76,583
法人税等の還付額	—	61,422
営業活動によるキャッシュ・フロー	154,772	△607,804
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
有形固定資産の取得による支出	△110,110	△58,999
無形固定資産の取得による支出	△43,849	△151,690
子会社株式の取得による支出	—	△52,037
定期預金の預入による支出	—	△100,000
定期預金の払戻による収入	600,000	—
敷金の差入による支出	△52,762	△80,094
敷金の回収による収入	—	171,461
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△232,987	△32,034
その他	△77	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	160,211	△303,393
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額(△は減少)	△30,000	28,646
配当金の支払額	△107,144	△106
財務活動によるキャッシュ・フロー	△137,144	28,539
現金及び現金同等物に係る換算差額	4,163	△1,294
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	182,003	△883,953
現金及び現金同等物の期首残高	3,374,396	3,187,648
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,556,399	2,303,695

(4) 継続企業の前提に関する注記  
該当事項はありません。

(5) セグメント情報

[事業の種類別セグメント情報]

前第2四半期連結累計期間(自平成20年4月1日 至平成20年9月30日)

	コンシューマー ゲーム事業 (千円)	アミューズメン ト事業 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高					
(1) 外部顧客に対する売 上高	1,793,729	678,146	2,471,876	—	2,471,876
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,793,729	678,146	2,471,876	—	2,471,876
営業利益又は営業損失(△)	△468,553	202,739	△265,813	△215,028	△480,842

当第2四半期連結累計期間(自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)

	コンシューマー ゲーム事業 (千円)	アミューズメン ト事業 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高					
(1) 外部顧客に対する売 上高	1,786,776	1,121,251	2,908,027	—	2,908,027
(2) セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	1,786,776	1,121,251	2,908,027	—	2,908,027
営業利益又は営業損失(△)	△478,679	175,215	△303,464	△234,098	△537,562

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な製品

事業区分	主要製品
コンシューマーゲー ム事業	家庭用ゲーム機向けゲームソフト、携帯型ゲーム機向けゲームソフト
アミューズメント事 業	アミューズメント施設向けゲーム機器及び周辺グッズ

3. 会計方針の変更

「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」2. (1)に記載のとおり、第1四半期連結会計期間より、受注ソフトウェア開発に係る収益及び費用の計上基準については、従来の工事完成基準から成果の確実性が認められる開発については工事進行基準(工事の進捗率の見積もりは原価比例法)に変更しております。この変更に伴い当第2四半期連結会計期間における「コンシューマーゲーム事業」の売上高が37,026千円増加し営業損失が8,747千円減少、「アミューズメント事業」の売上高が19,956千円、営業利益が4,075千円それぞれ増加しております。

〔所在地別セグメント情報〕

前第2四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20年9月30日）

	日本 (千円)	北米 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高					
(1) 外部顧客に対する売上高	2,417,142	54,733	2,471,876	—	2,471,876
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	503	8,161	8,665	△8,665	—
計	2,417,646	62,895	2,480,541	△8,665	2,471,876
営業利益又は営業損失(△)	△219,686	△46,127	△265,813	△215,028	△480,842

当第2四半期連結累計期間（自平成21年4月1日 至平成21年9月30日）

	日本 (千円)	北米 (千円)	計 (千円)	消去又は全社 (千円)	連結 (千円)
売上高					
(1) 外部顧客に対する売上高	2,662,685	245,342	2,908,027	—	2,908,027
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	3,713	—	3,713	△3,713	—
計	2,666,399	245,342	2,911,741	△3,713	2,908,027
営業利益又は営業損失(△)	△248,729	△54,734	△303,464	△234,098	△537,562

- (注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。  
 2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。  
 北米・・・米国、カナダ  
 3. 会計方針の変更

「四半期連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項等の変更」2. (1)に記載のとおり、第1四半期連結会計期間より、受注ソフトウェア開発に係る収益及び費用の計上基準については、従来の工事完成基準から成果の確実性が認められる開発については工事進行基準（工事の進捗率の見積もりは原価比例法）に変更しております。この変更に伴い所在地別セグメント「日本」における当第2四半期連結累計期間の売上高が56,983千円増加し営業損失が12,822千円減少しております。

[海外売上高]

前第2四半期連結累計期間(自平成20年4月1日 至平成20年9月30日)

	米国	欧州	計
I 海外売上高 (千円)	332,312	223,961	556,274
II 連結売上高 (千円)			2,471,876
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	13.4	9.1	22.5

当第2四半期連結累計期間(自平成21年4月1日 至平成21年9月30日)

	米国	欧州	計
I 海外売上高 (千円)	660,854	—	660,854
II 連結売上高 (千円)			2,908,027
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	22.7	—	22.7

- (注) 1. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高であります。  
 2. 各区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。  
 欧州：イギリス、スペイン

- (6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記  
 該当事項はありません。