

平成22年3月期 第3四半期決算短信

平成22年2月10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

(氏名) 小松 清志

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 経営企画部長

(氏名) 染野 正道

四半期報告書提出予定日 平成22年2月15日

TEL 03-5769-7270

配当支払開始予定日 —

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第3四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21年12月31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3四半期	4,369	0.2	△652	—	△659	—	△767	—
21年3月期第3四半期	4,359	—	△192	—	△187	—	△520	—

	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3四半期	△14,113.46	—
21年3月期第3四半期	△9,582.96	—

(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3四半期	6,900	5,585	80.9	102,730.70
21年3月期	779	6,416	81.8	117,115.79

(参考) 自己資本 22年3月期第3四半期 5,583百万円 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	7,200	16.5	100	—	100	636.0	90	—	1,656.05

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 有

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3四半期	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3四半期	一株	21年3月期	一株
③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	22年3月期第3四半期	54,346株	21年3月期第3四半期	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

上記数値はいずれも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予想数値と異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3四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、昨秋「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3四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3四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事業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事業化に取り組み、アミューズメント事業においては「ポケモンバトル」の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4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月から課金を開始したブラウザゲーム「ブラウザ三国志」が好調に推移いたしました。またアミューズメント事業でポケモンバトルのパック販売も継続して行なったほか、12月より当社初のメダルゲーム機器となる「みんなでダービー」の販売を開始いたしました。これにより前年同四半期に比べ10百万円増加（前年同四半期比0.2%増）の4,369百万円となりました。

当第3四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、当四半期までに国内で発売した4タイトルのうち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、ネットワークコンテンツ販売の立ち上げコストの負担が大きかったこと、コンシューマーゲーム受託開発部門においては、新規獲得した受託開発売上の収益計上が第4四半期以降にずれ込んだこと、アミューズメント事業においては受託開発部門においては堅調に推移したものの自社販売部門における「みんなでダービー」の開発初期コストの負担が大きかったことなどにより、前年同四半期に比べ459百万円増加し652百万円（前年同四半期比239.2%増）となりました。

当第3四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472百万円増加し659百万円（前年同四半期比251.4%増）となりました。

当第3四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246百万円増加の767百万円（前年同四半期比47.3%増）となりました。

当第3四半期連結累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」、11月にPSP向けソフト「ひぐらしの哭く頃に雀」の新作4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」、10月に「THE WIZARD OF OZ: BEYOND THE YELLOW BRICK ROAD」、10月に「HALF MINUTE HERO」、11月に「JU-ON」の新作6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ター販売を行いました。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。以上により、売上高828百万円となりました。

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1,903百万円となりました。

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2,732百万円（前年同四半期比0.2%増）、営業損失500百万円（前年同四半期比9.7%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「ポケモンバトリオ」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月に第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」、11月に第11弾パックコレクション「決戦!カイオーガ・グラードン編」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「ポケモンバトリオ 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。この他にポケモンバトリオ関連商品、「キューブモール」の継続販売等に加え12月からメダルゲーム「みんなでダービー」の販売を開始したことにより、売上高1,131百万円となりました。

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、506百万円となりました。

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1,637百万円（前年同四半期比0.4%増）となり、営業利益につきましては、ポケモンバトリオや遊技機向けソフトウェアの収益が寄与し、225百万円（前年同四半期比61.4%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3四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預金の減少等により、前連結会計年度末に比べ878百万円減少の6,900百万円となりました。負債は買掛金の減少やその他の流動負債の減少等により、前連結会計年度末に比べ47百万円減少の1,315百万円となりました。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830百万円減少し5,585百万円となりました。

<キャッシュ・フローの状況>

当第3四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899百万円減少し、2,345百万円（前年同四半期比27.7%減）となりました。

当第3四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、528百万円（前年同四半期比115.2%増）となりました。これは主に、減価償却費232百万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117百万円や仕入債務の減少99百万円、法人税等の支払額127百万円、税金等調整前四半期純損失の計上716百万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、366百万円（前年同四半期は173百万円の収入）となりました。これは主に、敷金の回収による収入251百万円となったものの、有形固定資産の取得144百万円、無形固定資産の取得183百万円、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、67百万円（前年同四半期は61百万円の支出）となりました。これは社債の償還による支出が200百万円あったものの、短期借入金の増加169百万円、長期借入金の増加100百万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

当期のゲーム業界は、特定大型タイトルに販売が集中し、中小規模のソフト売上が低迷し市場全体の規模は縮小いたしました。そういった厳しい環境の中で、当社グループが収益事業化を目指してきた家庭用ゲームソフト事業自社販売部門につきましては販売数が伸び悩み、想定を大幅に下回って推移いたしました。そのような状況を踏まえ、下期に発売を予定していた5タイトルの販売見込みを見直し、当社では収益化することが難しいと判断したタイトルの販売を中止や受託開発用への変更、更に品質向上のため来期以降に発売延期する等の対策を行いました。

また家庭用ゲームソフト事業受託開発部門におきましては、新規契約の獲得が進んでいるものの、厳しい市況を鑑みゲームソフトメーカー全体の取り組みが慎重になっており、当初の想定よりも受注に至るまでの期間が長くなったことから、研究開発費が計画以上に必要となったタイトルや、検収時期が想定よりも伸びたことから計画よりも開発費が増加するタイトルが発生しました。

一方当期より積極的に取り組んでいるネットワークコンテンツ販売部門においては「ブラウザ三国志」の登録ユーザー数が好調に推移し、課金収入が当初予測を大幅に上回ることとなりましたが、収益面で家庭用ゲームソフト事業全体の落ち込みを補うまでには至りませんでした。

アミューズメント事業自社販売部門につきましては、引き続き厳しい市場環境が続いており、下期中に見込んでいた自社販売機器の販売台数等が当初見込みを下回ることとなりました。アミューズメント事業受託開発部門につきましては当初計画通りに推移いたしました。

以上の結果、通期の業績予想は当初予想を下回る見込みとなりました。なお配当予想につきましては据え置くことといたしました。詳細につきましては、本日公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照願います。

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おりませんが、平成21年4月16日付けで、株式会社リンクシンクの株式を66.8%取得し、その後、平成21年11月6日に残りの33.2%を取得し完全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

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3四半期連結累計期間の売上高は85,639千円増加し、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25,817千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3四半期連結会計期間末 (平成21年12月31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)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,445,233	3,187,648
受取手形及び売掛金	1,249,968	1,154,508
商品及び製品	57,284	48,594
仕掛品	1,205,909	1,401,717
原材料及び貯蔵品	1,739	810
繰延税金資産	193,141	254,083
その他	378,613	327,915
貸倒引当金	△844	△10,386
流動資産合計	5,531,045	6,364,894
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	261,385	160,326
工具、器具及び備品（純額）	228,305	348,675
土地	136,953	136,953
その他（純額）	9,964	7,019
有形固定資産合計	636,608	652,974
無形固定資産		
のれん	191,459	188,154
ソフトウェア	163,282	57,474
ソフトウェア仮勘定	110,036	86,100
その他	1,021	1,021
無形固定資産合計	465,799	332,751
投資その他の資産		
投資有価証券	85,281	87,725
敷金及び保証金	173,521	332,086
破産更生債権等	18,970	8,983
その他	8,627	9,006
貸倒引当金	△18,970	△8,983
投資その他の資産合計	267,429	428,818
固定資産合計	1,369,837	1,414,544
資産合計	6,900,883	7,779,439

(単位：千円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成21年12月31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)
負債の部		
流動負債		
買掛金	284,153	383,939
短期借入金	265,726	102,779
1年内償還予定の社債	—	200,000
1年内返済予定の長期借入金	14,280	—
未払法人税等	14,343	82,858
引当金	30,227	64,832
その他	533,118	438,485
流動負債合計	1,141,847	1,272,898
固定負債		
社債	50,000	50,000
長期借入金	83,340	—
その他	40,000	40,000
固定負債合計	173,340	90,000
負債合計	1,315,187	1,362,898
純資産の部		
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	△453,419	313,590
株主資本合計	5,612,037	6,379,047
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△3,366	△922
為替換算調整勘定	△25,668	△13,350
評価・換算差額等合計	△29,035	△14,273
少数株主持分	2,693	51,766
純資産合計	5,585,695	6,416,540
負債純資産合計	6,900,883	7,779,439

(2) 四半期連結損益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
売上高	4,359,767	4,369,850
売上原価	3,043,835	3,165,919
売上総利益	1,315,931	1,203,930
販売費及び一般管理費	1,508,133	1,855,963
営業損失(△)	△192,202	△652,032
営業外収益		
受取利息	11,972	3,435
受取配当金	346	182
受取開発負担金	—	2,679
その他	8,716	6,383
営業外収益合計	21,035	12,679
営業外費用		
支払利息	1,630	3,249
為替差損	14,961	17,076
その他	—	170
営業外費用合計	16,592	20,496
経常損失(△)	△187,758	△659,849
特別損失		
投資有価証券評価損	7,987	—
固定資産除却損	—	8,532
開発中止損	328,907	16,960
本社移転費用	—	31,161
特別損失合計	336,895	56,654
税金等調整前四半期純損失(△)	△524,654	△716,504
法人税、住民税及び事業税	139,538	9,346
法人税等調整額	△111,370	59,679
法人税等合計	28,167	69,025
少数株主損失(△)	△32,026	△18,519
四半期純損失(△)	△520,795	△767,010

(第3四半期連結会計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結会計期間 (自平成20年10月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (自平成21年10月1日 至平成21年12月31日)
売上高	1,887,890	1,461,822
売上原価	1,119,885	996,474
売上総利益	768,005	465,347
販売費及び一般管理費	479,365	597,859
営業利益又は営業損失(△)	288,640	△132,512
営業外収益		
受取利息	3,288	850
受取配当金	346	91
為替差益	—	5,518
その他	2,471	2,734
営業外収益合計	6,105	9,195
営業外費用		
支払利息	1,623	1,206
為替差損	16,552	—
営業外費用合計	18,175	1,206
経常利益又は経常損失(△)	276,570	△124,523
特別利益		
貸倒引当金戻入額	—	18,042
特別利益合計	—	18,042
特別損失		
投資有価証券評価損	7,987	—
本社移転費用	—	3,943
特別損失合計	7,987	3,943
税金等調整前四半期純利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	268,582	△110,425
法人税、住民税及び事業税	86,755	△5,702
法人税等調整額	△46,638	245,370
法人税等合計	40,116	239,667
少数株主利益又は少数株主損失(△)	△20,467	3,704
四半期純利益又は四半期純損失(△)	248,933	△353,797

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
税金等調整前四半期純損失(△)	△524,654	△716,504
減価償却費	241,887	232,152
開発中止損	328,907	16,960
投資有価証券評価損益(△は益)	7,987	—
売上債権の増減額(△は増加)	△106,351	△117,645
たな卸資産の増減額(△は増加)	△22,647	166,506
仕入債務の増減額(△は減少)	291,870	△99,405
その他	△109,794	54,311
小計	107,205	△463,624
利息及び配当金の受取額	12,321	3,759
利息の支払額	△1,630	△3,142
法人税等の支払額	△363,445	△127,168
法人税等の還付額	—	61,785
営業活動によるキャッシュ・フロー	△245,549	△528,390
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△141,911	△144,436
無形固定資産の取得による支出	—	△183,966
子会社株式の取得による支出	—	△77,537
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	△80,013
敷金の回収による収入	—	251,112
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	792	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	173,130	△366,875
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	46,644	169,964
長期借入れによる収入	—	100,000
長期借入金の返済による支出	—	△2,380
社債の償還による支出	—	△200,000
配当金の支払額	△107,693	△112
財務活動によるキャッシュ・フロー	△61,048	67,472
現金及び現金同等物に係る換算差額	3,751	△14,622
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△129,716	△842,415
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	3,244,679	2,345,233

(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3四半期連結会計期間（自平成20年10月1日 至平成20年12月31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	934,172	953,718	1,887,890	—	1,887,890
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	934,172	953,718	1,887,890	—	1,887,890
営業利益又は営業損失(△)	12,610	382,270	394,881	△106,241	288,640

当第3四半期連結会計期間（自平成21年10月1日 至平成21年12月31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	945,463	516,358	1,461,822	—	1,461,822
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	945,463	516,358	1,416,822	—	1,416,822
営業利益又は営業損失(△)	△39,537	50,701	11,163	△143,676	△132,512

前第3四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20年12月31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	2,727,902	1,631,864	4,359,767	—	4,359,767
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	2,727,902	1,631,864	4,359,767	—	4,359,767
営業利益又は営業損失(△)	△455,942	585,010	129,068	△321,270	△192,202

当第3四半期連結累計期間（自平成21年4月1日 至平成21年12月31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	2,732,240	1,637,609	4,369,850	—	4,369,850
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	2,732,240	1,637,609	4,369,850	—	4,369,850
営業利益又は営業損失(△)	△500,175	225,917	△274,258	△377,774	△652,032

(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に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更」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3四半期連結累計期間における「コンシューマーゲーム事業」の売上高が85,639千円増加し営業損失が25,817千円減少しております。

〔所在地別セグメント情報〕

前第3四半期連結会計期間（自平成20年10月1日 至平成20年12月31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	1,786,037	101,852	1,887,890	—	1,887,890
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	8,311	—	8,311	△8,311	—
計	1,794,349	101,852	1,896,201	△8,311	1,877,890
営業利益又は営業損失(△)	415,014	△20,132	394,881	△106,241	288,640

当第3四半期連結会計期間（自平成21年10月1日 至平成21年12月31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	1,353,473	108,349	1,461,822	—	1,461,822
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	21,649	—	21,649	△21,649	—
計	1,375,122	108,349	1,483,471	△21,649	1,461,822
営業利益又は営業損失(△)	10,054	1,109	11,163	△143,676	△132,512

前第3四半期連結累計期間(自平成20年4月1日 至平成20年12月31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	4,203,180	156,586	4,359,767	—	4,359,767
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	8,814	8,161	16,976	△16,976	—
計	4,211,995	164,748	4,376,743	△16,976	4,359,767
営業利益又は営業損失(△)	195,328	△66,259	129,068	△321,270	△192,202

当第3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日 至平成21年12月31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	4,016,158	353,691	4,369,850	—	4,369,850
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	25,362	—	25,362	△25,362	—
計	4,041,521	353,691	4,395,212	△25,362	4,369,850
営業利益又は営業損失(△)	△220,633	△53,624	△274,258	△377,774	△652,032

- (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に係る会計処理の原則・手続、表示方法等の変更」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3四半期連結累計期間の売上高が85,639千円増加し営業損失が25,817千円減少しております。

〔海外売上高〕

前第3四半期連結会計期間（自平成20年10月1日 至平成20年12月31日）

	米国	欧州	計
I 海外売上高（千円）	186,543	55,759	242,303
II 連結売上高（千円）			1,887,890
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	9.9	2.9	12.8

当第3四半期連結会計期間（自平成21年10月1日 至平成21年12月31日）

	米国	欧州	計
I 海外売上高（千円）	283,302	—	283,302
II 連結売上高（千円）			1,461,822
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	19.4	—	19.4

前第3四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20年12月31日）

	米国	欧州	計
I 海外売上高（千円）	518,856	279,720	798,577
II 連結売上高（千円）			4,359,767
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	11.9	6.4	18.3

当第3四半期連結累計期間（自平成21年4月1日 至平成21年12月31日）

	米国	欧州	計
I 海外売上高（千円）	944,157	—	944,157
II 連結売上高（千円）			4,369,850
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	21.6	—	21.6

(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。