



## 平成23年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成22年11月11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) 許田 周一

問合せ先責任者 (役職名) 取締役 財務部長 (氏名) 染野 正道

TEL 03-5769-7270

四半期報告書提出予定日 平成22年11月15日

配当支払開始予定日 —

四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有

四半期決算説明会開催の有無 : 有 (アナリスト・機関投資家向け)

(百万円未満切捨て)

### 1. 平成23年3月期第2四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22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	%
23年3月期第2四半期	3,598	23.8	739	—	696	—	237	—
22年3月期第2四半期	2,908	17.6	△537	—	△553	—	△413	—

	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
23年3月期第2四半期	4,364.99	4,359.86
22年3月期第2四半期	△7,603.37	—

#### (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	円銭	百万円	円銭		
23年3月期第2四半期	7,806	—	6,574	—	84.2	120,645.55
22年3月期	7,780	—	6,424	—	82.5	118,061.49

(参考) 自己資本 23年3月期第2四半期 6,573百万円 22年3月期 6,417百万円

### 2. 配当の状況

	年間配当金				
	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
22年3月期	—	0.00	—	1,500.00	1,500.00
23年3月期	—	0.00	—	—	—
23年3月期 (予想)	—	—	—	2,200.00	2,200.00

(注) 当四半期における配当予想の修正有無 無

### 3. 平成23年3月期の連結業績予想(平成22年4月1日～平成23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	6,900	△4.1	1,050	1,803.2	1,000	1,576.0	390	666.6	7,157.93

(注) 当四半期における業績予想の修正有無 無

4. その他 (詳細は、【添付資料】P. 4「その他」をご覧ください。)

(1) 当四半期中における重要な子会社の異動 無

新規 一社 (社名 )、除外 一社 (社名 )  
(注)当四半期会計期間における連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動の有無となります。

(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の適用 有

(注)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の有無となります。

(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更

① 会計基準等の改正に伴う変更 有

② ①以外の変更 有

(注)「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、表示方法等の変更の有無となります。

(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) 23年3月期2Q 54,485株 22年3月期 54,356株

② 期末自己株式数 23年3月期2Q 一株 22年3月期 一株

③ 期中平均株式数(四半期累計) 23年3月期2Q 54,445株 22年3月期2Q 54,346株

※四半期レビュー手続の実施状況に関する表示

この四半期決算短信は、金融商品取引法に基づく四半期レビュー手続の対象外であり、この四半期決算短信の開示時点において、四半期連結財務諸表に対する四半期レビュー手続が実施中です。

※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。

○添付資料の目次

1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報 .....	2
(1) 連結経営成績に関する定性的情報 .....	2
(2) 連結財政状態に関する定性的情報 .....	3
(3) 連結業績予想に関する定性的情報 .....	3
2. その他の情報 .....	4
(1) 重要な子会社の異動の概要 .....	4
(2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要 .....	4
(3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要 .....	4
3. 四半期連結財務諸表 .....	5
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	5
(2) 四半期連結損益計算書 .....	7
(第2四半期連結累計期間) .....	7
(第2四半期連結会計期間) .....	8
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	9
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	10
(5) セグメント情報 .....	10
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	12

## 1. 当四半期の連結業績等に関する定性的情報

### (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、新興国の需要増加による輸出産業の業績好転や政府による各種経済対策等の効果に支えられ、個人消費回復の兆しが見られました。しかしながら雇用情勢は引き続き厳しい状況にあり、設備投資をはじめとした国内需要や所得が伸び悩み、急激な円高やデフレ傾向が続くなど先行きは依然として不透明な状況が続いております。

当社グループが属するエンターテインメント業界におきましては、家庭用ゲーム市場については、平成21年後半に行われた各ハードメーカーによる既存ゲーム機器の値下げの影響でハード市場規模は伸び悩んでいるものの、大手メーカーによる主力有力タイトルの投入があったことからソフト市場規模は前年並みを確保しました。また、平成22年9月に開催された「東京ゲームショウ2010」では、ゲーム機の多様化とネットワークとの融合などのほか、海外市場の最新動向の紹介等、様々な情報発信がなされ高い注目を集めました。オンラインゲーム市場につきましては、無料や安価で気軽に楽しめるソーシャルネットワークゲームやスマートフォン向けのゲームが引き続き多くのユーザーの支持を獲得したため、ゲーム人口は増加傾向を辿っております。アミューズメント市場につきましては、依然として個人消費が抑制されており、また新規機材に対する投資環境も冷えてきていることから、引き続き厳しい状況にあります。このような状況の中、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。

コンシューマーゲーム事業においては、自社販売部門の市場環境が依然として不透明であることを考慮し、受託開発部門における大手パブリッシャーからの新規契約の獲得に引き続き取り組みました。ネットワークコンテンツ事業においては、PCブラウザゲーム「ブラウザ三国志」が引き続き好調に推移したほか、新たに2つのPCブラウザゲームのサービスを開始しました。アミューズメント事業においては市場環境が厳しい中、引き続き主力商品である「ポケモンバトル」の稼働率維持と「キューブモール」や「みんなでダービー」といったオリジナル機器の販売に注力するとともに、遊戯機向けソフトの受託開発に積極的に取り組みました。

その結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は、最大の成長分野と位置づけ開発リソースを傾注してきたネットワークコンテンツ事業が前年同四半期から大きく伸長したこともあり、前年同四半期に対し690百万円増加（前年同四半期比23.8%増）の3,598百万円となりました。

利益面につきましては、当第2四半期連結累計期間の営業利益は、コンシューマーゲーム事業受託開発部門において当初見込んでいた新規契約の一部が下期にずれ込んだことおよび当社連結子会社であるXSEED JKS, Incの回収遅延債権に対し、将来の損失に備え販売費及び一般管理費に40百万円の貸倒引当金を計上したものの、自社販売部門において赤字額が大きく減少したことに加え、上述のネットワークコンテンツ事業において売上高が大きく増加したことにより、前年同四半期に対し1,277百万円増加（前年同四半期は537百万円の営業損失）の739百万円、経常利益は1,250百万円増加（前年同四半期は553百万円の経常損失）の696百万円となりました。また、四半期純利益は希望退職者の募集に伴う特別退職金の発生等及びコンシューマーゲーム事業において開発中のタイトルの収益性を再度検証した結果、2タイトルについて開発を中止したことにより229百万円の特別損失を計上したことから、前年同四半期に対し650百万円増加（前年同四半期は413百万円の四半期純損失）の237百万円となりました。

また、セグメントの業績は以下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、子会社であるXSEED JKS, Incが北米において2タイトルの販売を行ったものの、国内においては新規タイトルの発売がなかったことから、売上高は前年同四半期を下回り255百万円となりました。

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、引き続き国内大手パブリッシャーからの新規契約の獲得に取り組んだものの、当初見込んでいた契約の一部が下期にずれ込んだことから、売上高807百万円となりました。

また、営業利益につきましては、上述の自社販売部門における新規タイトルの発売がなかったため売上高が減少したことおよびXSEED JKS, Incの回収遅延債権について40百万円の貸倒引当金を計上したものの、前連結会計年度に見られた自社販売部門における販売不振に伴う損失が発生しなかったことに加え、希望退職者の募集等といった構造改革に伴うコスト削減効果が徐々に見え始めてきたため、損失額は大きく減少いたしました。

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1,063百万円、セグメント損失34百万円となりました。

<ネットワークコンテンツ事業>

ネットワークコンテンツ事業につきましては、前連結会計年度よりサービスを開始しましたPCブラウザゲーム「ブラウザ三国志」が、ゲーム要素の追加に注力したこと等が奏功し、アクティブID数は落ち着きを見せたものの一会員当たりの課金単価が大きく上昇し収益に寄与しました。

またPCブラウザゲーム「ブラウザ三国志」について更なるユーザー層の拡大と新たな会員の獲得を目的として新規チャネリング展開を推進したほか、収益機会の拡大を図るため「ダービーマスター」、「ブラウザプロ野球」といった新たなPCブラウザゲームのサービスを開始しました。

上記の結果、ネットワークコンテンツ事業につきましては、売上高1,594百万円、セグメント利益922百万円となりました。

<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、引き続きキッズアミューズメントマシン「ポケモンパトリオ」および当社オリジナル機種であります小型クレーンゲーム「キューブモール」、メダルゲーム「みんなでダービー」の販売に注力した結果、売上高573百万円となりました。

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戯機向けソフトウェアの開発に係る新規契約の一部が遅れたことから、売上高366百万円となりました。

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939百万円、セグメント利益154百万円となりました。

(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、売上債権の回収による減少や固定資産の減価償却による減少および現預金の増加等により、前連結会計年度末に比べ25百万円減の7,806百万円となりました。負債につきましては、資産除去債務の増加があったものの買掛金の減少、短期借入金の減少等により前連結会計年度末に比べ124百万円減の1,231百万円となりました。純資産は利益剰余金の増加により前連結会計年度末と比べ150百万円増加し、6,574百万円となりました。

<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360百万円減少し、1,943百万円（前年同四半期比5.6%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）

営業活動の結果得られた資金は1,484百万円（前年同四半期は607百万円の支出）となりました。これは主に税金等調整前四半期純利益471百万円や売掛金の減少716百万円、法人税等の還付額128百万円等の計上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1,829百万円（前年同四半期比503.1%増）となりました。これは主に余裕資金の運用による定期預金の預入による支出1,300百万円や投資有価証券の取得による支出479百万円等の計上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）

財務活動の結果支出した資金は186百万円（前年同四半期は28百万円の収入）となりました。これは主に短期借入金の純減105百万円や配当金の支払80百万円等への計上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

当第2四半期連結累計期間における業績の進捗状況や、エンターテインメント業界における経営環境等を踏まえ業績予想の見直しを行った結果、平成23年3月期の通期業績予想を修正しております。詳細につきましては、平成22年10月21日開示の「業績予想(連結・個別)の修正及び特別損失の計上に関するお知らせ」をご参照ください。

## 2. その他の情報

### (1) 重要な子会社の異動の概要

該当事項はありません。

### (2) 簡便な会計処理及び特有の会計処理の概要

#### 1. 簡便な会計処理

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。

#### 2. 特有の会計処理

##### 税金費用の計算

当連結会計年度の税引前当期純利益に対する税効果会計適用後の実効税率を合理的に見積り、税引前四半期純利益に当該見積実効税率を乗じて計算しております。

ただし、見積実効税率が当該見積実効税率を用いて税金費用を計算すると著しく合理性を欠く結果となる場合には、法定実効税率を使用する方法によっております。

なお、法人税等調整額は法人税、住民税及び事業税に含めて表示しております。

### (3) 会計処理の原則・手続、表示方法等の変更の概要

#### 1. 資産除去債務に関する会計基準の適用

第1四半期連結会計期間より、「資産除去債務に関する会計基準」企業会計基準第18号（平成20年3月31日）及び「資産除去債務に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第21号（平成20年3月31日））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営業利益及び経常利益は2,922千円、税金等調整前四半期純利益は6,336千円それぞれ減少しております。また、当会計基準等の適用開始による資産除去債務の変動額は35,052千円であります。

#### 2. 税金費用の計算方法の変更

従来、税金費用については、四半期連結会計期間を含む事業年度の法人税等の計算に適用される税率に基づき、年度決算と同様の方法により計算をしておりましたが、四半期連結会計期間の税引前当期純利益に対する税金費用を平準化させること及び四半期決算における迅速性に対応するため、第1四半期連結会計期間から税引前四半期純利益に見積実効税率を乗じて計算する方法に変更しております。

この結果、従来の方法によった場合と比べ、当第2四半期連結累計期間の法人税等は10,184千円増加し、四半期純利益が同額減少しております。

### (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） | 23年3月期第2四半期 | 54,485株 | 22年3月期 | 54,356株 |     |
| 2. 期末自己株式数           | 23年3月期第2四半期 | ---     | 株      | 22年3月期  | --- |
| 3. 期平均株式数（四半期連結累計期間） |             |         |        |         |     |

3. 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22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22年3月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	3,044,438	2,582,332
受取手形及び売掛金	1,396,427	2,141,764
有価証券	399,884	38,241
商品及び製品	86,981	96,278
仕掛品	858,497	948,320
原材料及び貯蔵品	4,235	14,265
繰延税金資産	231,660	242,852
その他	455,140	314,006
貸倒引当金	△41,106	△844
流動資産合計	6,436,160	6,377,218
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	270,668	254,337
工具、器具及び備品（純額）	142,986	183,502
土地	136,953	136,953
その他（純額）	1,128	8,349
有形固定資産合計	551,737	583,143
無形固定資産		
のれん	145,979	175,032
ソフトウェア	195,863	119,108
ソフトウェア仮勘定	114,046	217,874
その他	1,021	1,021
無形固定資産合計	456,909	513,035
投資その他の資産		
投資有価証券	180,959	121,857
敷金及び保証金	173,471	173,825
繰延税金資産	2,906	7,380
破産更生債権等	16,799	18,497
その他	4,236	4,348
貸倒引当金	△16,799	△18,497
投資その他の資産合計	361,574	307,412
固定資産合計	1,370,221	1,403,592
資産合計	7,806,382	7,780,810

(単位：千円)

	当第2四半期連結会計期間末 (平成22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22年3月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	279,098	388,541
短期借入金	188,011	303,770
1年内返済予定の長期借入金	14,280	14,280
未払法人税等	214,081	37,689
引当金	32,471	84,972
その他	305,721	357,192
流動負債合計	1,033,664	1,186,449
固定負債		
社債	50,000	50,000
長期借入金	72,630	79,770
資産除去債務	35,332	—
その他	40,000	40,000
固定負債合計	197,962	169,770
負債合計	1,231,626	1,356,219
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	3,199,971	3,196,101
資本剰余金	2,873,826	2,869,956
利益剰余金	528,212	372,094
株主資本合計	6,602,009	6,438,151
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△4,692	△2,612
為替換算調整勘定	△23,943	△18,188
評価・換算差額等合計	△28,636	△20,801
少数株主持分	1,382	7,241
純資産合計	6,574,755	6,424,591
負債純資産合計	7,806,382	7,780,810

(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21年4月1日 至平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年9月30日)
売上高	2,908,027	3,598,744
売上原価	2,169,444	1,592,606
売上総利益	738,583	2,006,137
販売費及び一般管理費	1,276,145	1,266,697
営業利益又は営業損失(△)	△537,562	739,440
営業外収益		
受取利息	2,584	5,460
受取配当金	91	91
受取開発負担金	2,679	—
その他	3,648	4,292
営業外収益合計	9,002	9,844
営業外費用		
支払利息	2,042	2,064
為替差損	22,595	42,432
投資有価証券評価損	—	2,885
リース解約損	—	4,952
その他	170	—
営業外費用合計	24,808	52,335
経常利益又は経常損失(△)	△553,367	696,948
特別利益		
固定資産売却益	—	3,131
貸倒引当金戻入額	—	400
特別利益合計	—	3,531
特別損失		
固定資産売却損	—	541
固定資産除却損	8,532	444
開発中止損	16,960	157,892
本社移転費用	27,217	—
特別退職金	—	66,889
資産除去債務会計基準の適用に伴う影響額	—	3,414
特別損失合計	52,711	229,182
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(△)	△606,078	471,298
法人税、住民税及び事業税	15,049	238,866
法人税等調整額	△185,690	—
法人税等合計	△170,641	238,866
少数株主損益調整前四半期純利益	—	232,432
少数株主損失(△)	△22,224	△5,219
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△413,212	237,651

(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21年7月1日 至 平成21年9月30日)	当第2四半期連結会計期間 (自 平成22年7月1日 至 平成22年9月30日)
売上高	2,143,428	2,001,753
売上原価	1,452,423	894,238
売上総利益	691,004	1,107,515
販売費及び一般管理費	635,289	612,398
営業利益	55,715	495,117
営業外収益		
受取利息	1,368	4,058
その他	2,063	2,925
営業外収益合計	3,432	6,984
営業外費用		
支払利息	1,017	943
為替差損	16,911	22,781
投資有価証券評価損	—	2,885
営業外費用合計	17,929	26,610
経常利益	41,218	475,490
特別利益		
貸倒引当金戻入額	—	200
特別利益合計	—	200
特別損失		
固定資産除却損	3,035	—
開発中止損	16,960	157,892
本社移転費用	24,617	—
特別損失合計	44,613	157,892
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(△)	△3,395	317,798
法人税、住民税及び事業税	13,457	168,936
法人税等調整額	△150,064	—
法人税等合計	△136,606	168,936
少数株主損益調整前四半期純利益	—	148,861
少数株主損失(△)	△8,618	△3,850
四半期純利益	141,829	152,712

(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21年4月1日 至 平成21年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22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利益又は税金等調整前四半期純損失(△)	△606,078	471,298
減価償却費	150,381	135,454
開発中止損	16,960	157,892
売上債権の増減額(△は増加)	△259,310	716,119
たな卸資産の増減額(△は増加)	51,347	△52,448
仕入債務の増減額(△は減少)	△123,010	△107,491
その他	176,286	52,899
小計	△593,425	1,373,724
利息及び配当金の受取額	2,824	5,511
利息の支払額	△2,043	△2,057
法人税等の支払額	△76,583	△21,603
法人税等の還付額	61,422	128,541
営業活動によるキャッシュ・フロー	△607,804	1,484,116
<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	△58,999	△8,583
有形固定資産の売却による収入	—	9,180
無形固定資産の取得による支出	△151,690	△83,219
子会社株式の取得による支出	△52,037	—
投資有価証券の取得による支出	—	△479,876
投資有価証券の償還による収入	—	33,536
定期預金の預入による支出	△100,000	△1,300,960
敷金の差入による支出	△80,094	△270
敷金の回収による収入	171,461	580
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△32,034	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△303,393	△1,829,612
<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)	28,646	△105,998
長期借入金の返済による支出	—	△7,140
新株予約権の行使による株式の発行による収入	—	7,740
配当金の支払額	△106	△80,912
財務活動によるキャッシュ・フロー	28,539	△186,310
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,294	△7,737
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△883,953	△539,544
現金及び現金同等物の期首残高	3,187,648	2,483,022
現金及び現金同等物の四半期末残高	2,303,695	1,943,478

- (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

[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
営業損失(△)	△248,729	△54,734	△303,464	△234,098	△537,562

[海外売上高]

前第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

[セグメント情報]

1. 報告セグメントの概要

当社グループの報告セグメントは、当社グループの構成単位のうち分離された財務情報が入手可能であり、取締役会及び経営会議において、経営資源の配分の決定及び業績を評価するために、定期的に検討を行なう対象となっているものであります。

当社グループは、製品・サービス別の事業本部を置き、各事業本部は、取り扱う製品・サービスについて、国内及び海外の包括的な戦略を立案し、事業活動を展開しております。

したがって、当社グループは、事業本部を基礎とした製品・サービス別のセグメントから構成されており、「コンシューマーゲーム事業」、「ネットワークコンテンツ事業」及び「アミューズメント事業」の3つを報告セグメントとしております。

「コンシューマーゲーム事業」はコンシューマーゲーム販売店やコンシューマーゲーム開発企業に販売するコンシューマーゲームの開発・製造を行っており、「ネットワークコンテンツ事業」は、一般消費者やネットワークゲーム開発企業が利用するネットワークゲームの開発・運営を行っており、「アミューズメント事業」は、施設運営企業や施設機器販売企業が販売するための施設機器及びソフトウェアの開発・製造・販売を行っております。

2. 報告セグメントごとの売上高及び利益又は損失の金額に関する情報

当第2四半期連結累計期間（自平成22年4月1日 至平成22年9月30日）

(単位：千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1.	四半期連結損 益計算書計上 額 (注) 2.
	コンシューマ ーゲーム事業	ネットワ ークコンテ ンツ事業	アミューズメ ント事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,063,875	1,594,878	939,989	3,598,744	—	3,598,744
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,063,875	1,594,878	939,989	3,598,744	—	3,598,744
セグメント利益又は損失 (△)	△34,803	922,506	154,065	1,041,768	△302,328	739,440

(注) 1. セグメント利益の調整額△302,328千円には、のれんの償却額△29,052千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△273,275千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに属しない一般管理費です。

(注) 2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

当第2四半期連結会計期間（自平成22年7月1日 至平成22年9月30日）

(単位：千円)

	報告セグメント				調整額 (注) 1.	四半期連結損 益計算書計上 額 (注) 2.
	コンシューマ ーゲーム事業	ネットワ ークコンテ ンツ事業	アミューズメ ント事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	659,675	818,608	523,470	2,001,753	—	2,001,753
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	659,675	818,608	523,470	2,001,753	—	2,001,753
セグメント利益	86,468	449,101	106,574	642,144	△147,027	495,117

(注) 1. セグメント利益の調整額△147,027千円には、のれんの償却額△12,626千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△134,401千円が含まれております。全社費用は、主に報告セグメントに属しない一般管理費です。

(注) 2. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

(追加情報)

当第1四半期連結会計期間より「セグメント情報等の開示に関する会計基準」(企業会計基準第17号 平成21年3月27日)及び「セグメント情報等の開示に関する会計基準の適用指針」(企業会計基準適用指針第20号 平成20年3月21日)を適用しております。

- (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。