



## 平成24年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年8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23年8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24年3月期第1四半期の連結業績(平成23年4月1日～平成23年6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	%
24年3月期第1四半期	1,738	8.9	276	13.0	271	22.6	151	78.2
23年3月期第1四半期	1,596	108.9	244	—	221	—	84	—

(注) 包括利益 24年3月期第1四半期 156百万円 (98.0%) 23年3月期第1四半期 78百万円 (—%)

	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
24年3月期第1四半期	2,777.06	2,776.45
23年3月期第1四半期	1,561.25	1,558.61

#### (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
24年3月期第1四半期	7,692	6,833	88.8	125,351.32
23年3月期	8,235	6,878	83.5	126,194.64

(参考) 自己資本 24年3月期第1四半期 6,833百万円 23年3月期 6,878百万円

### 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
23年3月期	—	0.00	—	3,700.00	3,700.00
24年3月期	—	—	—	—	—
24年3月期(予想)	—	1,200.00	—	—	—

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

### 3. 平成24年3月期の連結業績予想(平成23年4月1日～平成24年3月31日)

(%表示は、通期は対前期、第2四半期(累計)は対前年同四半期増減率)

	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
第2四半期(累計)	3,080	△14.4	350	△52.7	350	△49.8	200	△15.8	3,669.39
通期	7,800	7.7	1,000	△6.6	1,000	△3.9	580	7.9	10,641.23

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

(注) 平成23年5月10日にプレス発表しました、当社と株式会社マーベラスエンターテイメント及び株式会社ライブウェアとの合併及び合併に関する施策につきましては、本業績予想に織り込んでおりません。本合併が与える影響及び業績見通し等につきましては、詳細が確定次第お知らせします。

#### 4. その他

(1) 当四半期連結累計期間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 — 社 (社名) 、 除外 — 社 (社名)

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 : 有

詳細につきましては、3頁 2. サマリー情報(その他)に関する事項(2)「四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用」に記載しておりますのでご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

- ① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無
- ② ①以外の会計方針の変更 : 無
- ③ 会計上の見積りの変更 : 無
- ④ 修正再表示 : 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)

24年3月期1Q	54,515 株	23年3月期	54,505 株
24年3月期1Q	— 株	23年3月期	— 株
24年3月期1Q	54,514 株	23年3月期1Q	54,405 株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数(四半期累計)

#### ※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. 当四半期決算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. サマリー情報（その他）に関する事項 .....	3
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 .....	3
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 .....	3
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 .....	3
(4) 追加情報 .....	3
3. 四半期連結財務諸表 .....	4
(1) 四半期連結貸借対照表 .....	4
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書 .....	6
四半期連結損益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	6
四半期連結包括利益計算書	
第1四半期連結累計期間 .....	7
(3) 継続企業の前提に関する注記 .....	8
(4) セグメント情報等 .....	8
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	8

## 1. 当四半期決算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1四半期連結累計期間の国内経済は、東日本大震災の影響は依然として残るものの、サプライチェーンの立て直しが進み生産活動は回復しました。また、個人消費の一部には持ち直しの動きもあり、緩やかな回復基調で推移いたしました。しかし一方で、円高の進行、電力供給の制約などを背景に先行き不透明感拭えず、依然として予断を許さない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、ソーシャル・ネットワークキング・サービス(SNS)を通じたオンラインゲーム市場が拡大を続けております。一方で家庭用ゲーム市場では、2011年末にソニー・コンピュータエンタテインメントから発売の「Play Station Vita」に加え、任天堂より発表されましたWiiの次世代機「Wii U (ウィー・ユー)」が2012年に発売予定等、期待が高まっております。

このような状況の中、当社グループの当第1四半期連結累計期間の経営成績は以下の通りです。

#### ① 売上高

当第1四半期連結累計期間の売上高は、アミューズメント事業においては、受託開発を行ってございました株式会社マイクロキャビンが平成23年1月14日付で連結対象から外れたこと等により減収要因があったものの、コンシューマーゲーム事業の回復およびネットワークコンテンツ事業が最大の収益事業に成長し全体を押し上げたこともあり前年同四半期に対し売上高141百万円増加（前年同四半期比8.9%増）の1,738百万円となりました。

#### ② 営業利益

当第1四半期連結累計期間の営業利益は、ネットワークコンテンツ事業において収益構造の変化から減収になったもののコンシューマーゲーム事業の収益が回復したことから、前年同四半期に比べ31百万円増加（前年同四半期比13.0%増）の276百万円となりました。

#### ③ 経常利益

当第1四半期連結累計期間の経常利益は、資金運用による利息収益の計上等により前年同四半期に比べ50百万円増加（前年同四半期比22.6%増）の271百万円となりました。

#### ④ 四半期純利益

当第1四半期連結累計期間の四半期純利益は、上記の経常利益から法人税等を差し引き前年同四半期に比べ66百万円増加（前年同四半期比78.2%増）の151百万円となりました。

また、セグメントの業績は、次のとおりであります。

#### <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、平成21年7月よりサービスを開始しましたブラウザゲーム「ブラウザ三国志」が、オンラインゲームにおいて長期のヒットとなっており、引き続き収益に大きく寄与しました。また、平成22年9月よりサービスを開始しましたブラウザゲーム「ブラウザプロ野球」につきましても、ゲーム要素の追加に注力しました結果、4月12日のプロ野球開幕以降、売上高および会員ID数が順調に伸張し収益に寄与しました。

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1,113百万円（前年同四半期比43.4%増）、セグメント利益396百万円（前年同四半期比16.1%減）となりました。

#### <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、4月7日に任天堂3DS専用ソフト「Cubic Ninja」（キュービックニンジャ）を、5月19日に株式会社マーベラスエンターテインメントとの共同事業により任天堂3DS専用ソフト「アニマルリゾート動物園をつくろう！！」を発売いたしました。これらにより売上高は86百万円（前年同四半期比72.6%増）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、売上高は439百万円（前年同四半期比24.1%増）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526百万円（前年同四半期比30.2%増）、セグメント利益51百万円（前年同四半期は121百万円の損失）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につきましては、前期に続きキッズアミューズメントマシン「ポケモンパトリオ」事業に注力しましたが、前述の通り受託開発部門であった株式会社マイクロキャビンが連結除外になったこともあり、前年同期に比べ減収となりました。

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98百万円（前年同四半期比76.3%減）、セグメント損失0百万円（前年同四半期は47百万円の利益）となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第1四半期連結累計期間における資産につきましては、前連結会計年度末に比べ542百万円減の7,692百万円となりました。主な要因は、法人税等の支払い、配当の支払いによるものです。負債につきましては、前連結会計年度末に比べ498百万円減の858百万円となりました。主な要因は、未払法人税等の減少によるものです。純資産につきましては、前連結会計年度末と比べ44百万円減少し、6,833百万円となりました。主な要因は、配当金支払いによる利益剰余金の減少によるものです。

(3) 連結業績予想に関する定性的情報

連結業績予想につきましては、平成23年5月10日の決算短信で公表いたしました第2四半期連結累計期間及び通期の連結業績予想に変更はありません。また、同日プレス発表しました、当社と株式会社マーベラスエンターテイメント及び株式会社ライブウェアの合併及び合併に関する施策につきましては、本業績予想に織り込んでおりません。本合併が与える影響及び業績見直し等につきましては、詳細が確定次第お知らせいたします。

2. サマリー情報（その他）に関する事項

(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動

該当事項はありません。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用

税金費用については、当第1四半期連結会計期間を含む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。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

該当事項はありません。

(4) 追加情報

当第1四半期連結会計期間の期首以後に行われる会計上の変更及び過去の誤謬の訂正より、「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準」（企業会計基準第24号 平成21年12月4日）及び「会計上の変更及び誤謬の訂正に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第24号 平成21年12月4日）を適用しております。

2. 四半期連結財務諸表  
 (1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成23年6月30日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	3,401,475	2,689,762
受取手形及び売掛金	1,133,640	1,103,381
有価証券	1,831,058	1,934,545
商品及び製品	42,131	30,098
仕掛品	506,501	468,435
原材料及び貯蔵品	1,628	913
繰延税金資産	204,241	203,001
その他	193,126	218,102
貸倒引当金	△81,953	△78,976
流動資産合計	7,231,851	6,569,264
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	118,047	113,372
工具、器具及び備品（純額）	98,779	84,196
有形固定資産合計	216,826	197,569
無形固定資産		
ソフトウェア	94,252	126,427
ソフトウェア仮勘定	71,848	80,872
その他	458	458
無形固定資産合計	166,559	207,758
投資その他の資産		
投資有価証券	461,346	560,362
敷金及び保証金	153,873	153,866
繰延税金資産	4,498	2,903
破産更生債権等	17,004	16,723
その他	73	584
貸倒引当金	△17,004	△16,723
投資その他の資産合計	619,791	717,717
固定資産合計	1,003,178	1,123,045
資産合計	8,235,029	7,692,310

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成23年3月31日)	当第1四半期連結会計期間 (平成23年6月30日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	245,630	210,852
短期借入金	74,835	72,657
未払法人税等	457,862	125,395
繰延税金負債	3	—
引当金	35,963	10,613
その他	506,614	403,308
流動負債合計	1,320,909	822,827
固定負債		
繰延税金負債	267	199
資産除去債務	35,613	35,755
固定負債合計	35,881	35,955
負債合計	1,356,790	858,782
<b>純資産の部</b>		
株主資本		
資本金	3,200,571	3,200,871
資本剰余金	2,874,426	2,874,726
利益剰余金	832,621	782,341
株主資本合計	6,907,618	6,857,938
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	△1,420	1,184
為替換算調整勘定	△27,958	△25,595
その他の包括利益累計額合計	△29,379	△24,411
純資産合計	6,878,239	6,833,527
負債純資産合計	8,235,029	7,692,310

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書  
 (四半期連結損益計算書)  
 (第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)
売上高	1,596,990	1,738,617
売上原価	698,367	752,347
売上総利益	898,622	986,269
販売費及び一般管理費	654,299	710,186
営業利益	244,322	276,082
営業外収益		
受取利息	1,401	5,740
受取配当金	91	—
その他	1,366	2,221
営業外収益合計	2,860	7,962
営業外費用		
支払利息	1,120	274
為替差損	19,651	8,790
リース解約損	4,952	2,116
その他	—	1,396
営業外費用合計	25,724	12,577
経常利益	221,458	271,467
特別利益		
固定資産売却益	3,131	—
貸倒引当金戻入額	200	—
特別利益合計	3,331	—
特別損失		
固定資産売却損	541	—
固定資産除却損	444	—
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	71,290	—
税金等調整前四半期純利益	153,500	271,467
法人税、住民税及び事業税	69,929	120,078
法人税等合計	69,929	120,078
少数株主損益調整前四半期純利益	83,570	151,388
少数株主損失(△)	△1,368	—
四半期純利益	84,939	151,388

(四半期連結包括利益計算書)  
(第1四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)	当第1四半期連結累計期間 (自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)
少数株主損益調整前四半期純利益	83,570	151,388
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△1,456	2,605
為替換算調整勘定	△3,165	2,363
その他の包括利益合計	△4,621	4,968
四半期包括利益	78,949	156,356
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	80,635	156,356
少数株主に係る四半期包括利益	△1,685	—

(3) 継続企業の前提に関する注記

該当事項はありません。

(4) セグメント情報等

(セグメント情報)

前第1四半期連結累計期間(自平成22年4月1日 至平成22年6月30日)

1. 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

(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.
	ネットワー クコンテン ツ事業	コンシューマ ーゲーム事業	アミューズメ ント事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	776,270	404,200	416,519	1,596,990	—	1,596,990
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	776,270	404,200	416,519	1,596,990	—	1,596,990
セグメント利益又は損 失(△)	473,404	△121,271	47,491	399,624	△155,301	244,322

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△155,301千円には、のれんの償却額△16,426千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△138,874千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。

2. セグメント利益又は損失は、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。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

当第1四半期連結累計期間(自平成23年4月1日 至平成23年6月30日)

1. 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

(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.
	ネットワー クコンテン ツ事業	コンシューマ ーゲーム事業	アミューズメ ント事業	計		
売上高						
外部顧客への売上高	1,113,846	526,256	98,513	1,738,617	—	1,738,617
セグメント間の内部 売上高又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,113,846	526,256	98,513	1,738,617	—	1,738,617
セグメント利益又は損 失(△)	396,692	51,763	△670	447,785	△171,702	276,082

(注) 1. セグメント利益又は損失の調整額△171,702千円は、主に報告セグメントに属しない一般管理費です。

2. セグメント利益又は損失は、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。

2. 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

該当事項はありません。

(5) 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。