



平成 21 年 5 月 1 日

各 位

東京都港区六本木一丁目 4 番 30 号
株式会社 A Q インタラクティブ
代表取締役 武市 智行
(コード番号 3838 東証第二部)
問合せ先 取締役経営企画部長
染野 正道
電話番号 03-3586-8808 (代)

業績予想の修正に関するお知らせ

最近の業績動向等を踏まえ、平成 21 年 2 月 6 日に公表した業績予想を下記のとおり修正いたしましたのでお知らせいたします。

記

1. 平成 21 年 3 月期 通期の連結業績予想の修正等

(1) 通期 (平成 20 年 4 月 1 日～平成 21 年 3 月 31 日) の修正

(単位：百万円)

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
前回予想 (A)	6, 7 3 6	7 0	8 0	△ 2 9 3
今回修正 (B)	6, 1 3 9	△ 8	0	△ 3 9 3
増減額 (B－A)	△ 5 9 7	△ 7 8	△ 8 0	△ 1 0 0
増 減 率 (%)	△ 8. 9	—	—	—
(ご参考) 前期実績(平成 20 年 3 月期)	5, 6 6 6	7 6 6	7 5 9	5 1 7

(2) 修正理由

① 売上高について

<コンシューマーゲーム事業>

自社販売部門において、10 月に発売いたしましたニンテンドーDS 向けソフト「AWAY シャッフルダンジョン」、4 月発売の PS 2 向けソフト「すっごいアルカナハート 2」がともに計画を下回ったこと、米国販売会社 XSEED において予定していたタイトルの発売が翌期に延期となったこと等により減収となる見通しです。受託開発部門において、計画していた新規タイトルの契約金額が縮小したことにより減収となる見通しです。

<アミューズメント事業>

自社販売部門においては前期に引き続き「ポケモンバトリオ」関連の売上が好調に推移し、受託開発部門においても受注が好調に推移したことにより増収となる見通しです。

以上の結果、当事業年度における売上高は計画 6,736 百万円に対し 6,139 百万円 (△8.9%) となる見通しです。

② 営業利益について

<コンシューマーゲーム事業>

自社販売部門において、売上高減少の影響を経費縮小等で補うことが出来なかったことから計画対比減収となる見通しです。受託開発部門においては、売上高が減少したものの、外注費の圧縮などのコスト削減に努めたことにより、概ね計画通りに推移していましたが、取引先の1社の経営状況が急速に悪化したとの情報を決算期間中に入手したことから、売上債権に対する貸倒引当金を計上することとし、また受託開発中の1タイトルで3月末付けのマイルストンの検収が翌期にずれたことにより結果計画対比減収となる見通しです。

<アミューズメント事業>

自社販売部門において、市場環境の悪化から新機種の導入が遅れたものの、「ポケモンバトル」関連の収益が好調に推移したことにより計画を上回る見通しです。受託開発部門においても売上高の増加に加え外注費圧縮等のコスト削減に努めたことより計画対比増収となる見通しです。

以上の結果全事業部門合計の部門営業利益は計画 556 百万円から 426 百万円（△23.2%）となる見通しであり、本社経費等販売管理費を圧縮するも営業利益は計画 70 百万円から△8 百万円（78 百万円減）となる見通しです。

③ 経常利益について

上記の営業損失の影響を受け、計画 80 百万円に対し 0 百万円（80 百万円減）となる見通しです。

④ 当期利益について

コンシューマーゲーム事業自社販売部門において上期に特別損失として開発中止損を 327 百万円計上したことに加え、以上の結果から繰延税金資産の計上額を保守的に見直したこと等により、修正計画△293 百万円から△393 百万円（100 百万円減）となる見通しです。

2. 平成 21 年 3 月期 通期の個別業績予想数値の修正等

（1） 通期（平成 20 年 4 月 1 日～平成 21 年 3 月 31 日）の見通し

（単位：百万円）

	売 上 高	営 業 利 益	経 常 利 益	当期純利益
	百万円	百万円	百万円	百万円
前回予想（A）	3, 0 3 0	△ 1 6 6	5 6	△ 2 8 9
今回修正（B）	3, 1 3 1	△ 2 4 6	△ 2 2	△ 3 5 0
増減額（B－A）	1 0 1	△ 8 0	△ 7 8	△ 6 1
増 減 率（%）	3. 3	—	—	—
（ご参考） 前期実績（平成 20 年 3 月期）	2, 2 5 9	1 5 0	2 7 0	2 8 6

（2） 修正理由

① 売上高について

<コンシューマーゲーム事業>

下半期の自社販売部門において、10 月に発売いたしましたニンテンドーDS 向けソフト「AWA Y シャッフルダンジョン」、4 月発売の PS 2 向けソフト「すごいアルカナハート 2」、がともに計画を下回ったことから減収となりました。

<アミューズメント事業>

下半期の自社販売部門において、「ポケモンバトル」関連の売上高は計画に対し上回る結果となっております。また、下半期より販売を開始しました新規のアミューズメントマシンの発売を開始しております。

以上の結果、当事業年度における売上高は計画 3,030 百万円に対し 3,131 百万円（3.3%増）となる見通しです。

② 営業利益について

＜コンシューマーゲーム事業＞

下半期の自社販売部門において、「AWAY シャッフルダンジョン」、「すごいアルカナハート2」の売上高がともに計画を下回った減収の影響から販売管理費等の費用を抑えるも計画比減益となる見通しです。

＜アミューズメント事業＞

下半期の自社販売部門において、「ポケモンバトリオ」関連の売上高が計画を上回る結果となっており計画比増益の見通しです。

以上の結果、アミューズメント事業の増益となったもののコンシューマー事業の減益が大きく当事業年度における営業利益は計画△166 百万円に対し△246 百万円（80 百万円減）となる見通しです。

③ 経常利益について

上記の営業損失となったことにより、当事業年度における経常利益は計画 56 百万円に対し経常損失 22 百万円（78 百万円減）となる見通しです。

④ 当期利益について

上記の経常損失に加えて、上半期にコンシューマーゲーム事業自社販売部門において開発中止損を 323 百万円計上していることもあり、当事業年度における当期利益は計画△289 百万円に対し△350 百万円（61 百万円減）となる見通しです。

3. 今後の見通しについて

当期におきましては、コンシューマー事業自社販売部門において米国販売子会社 XSEED で販売を予定していたタイトルが翌期に延期となった影響や受託販売部門でのマイルストーン承認の翌期へのズレが発生いたしました。

このような状況を踏まえ当社は、エンターテインメント業界の急激な環境変化に対応できるよう販売・開発体制を中心とした更なる経営体質の強化を進めて参ります。

コンシューマーゲーム事業につきましては、既に企画承認プロセスから制作途中のタイトル評価制度までを見直しておりますが、今後さらに世界のユーザーに受け入れられるブランドタイトルの創造に向けて、プロダクトマーケティングの強化、海外販売体制の強化、これに伴う社内の人材育成・技術力の向上はもとより、パートナー企業とのコラボレーション等を進めて参ります。

アミューズメント事業につきましては、「ポケモンバトリオ」の好調な稼動を維持するとともに、市場環境を注視しながら新規のアミューズメントマシンを順次発売して参ります。

また既に開始したネットワークコンテンツ事業を急速に立ち上げることで収益力の強化を目指してまいります。

これらの事業進捗を勘案した中期経営計画の精査を進め、企業価値向上に向けた様々な取り組みに努めて参ります。

（注）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。

以 上