



平成 21 年 8 月 7 日

各 位

東京都品川区東品川 4-12-6
株式会社AQインタラクティブ
代表取締役 小松 清志
(コード番号 3838 東証第二部)
問い合わせ先
取締役 経営企画部長 染野 正道
電話番号 03-5769-7270 (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 5 月 12 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 22 年 3 月期 第 2 四半期連結累計期間及び通期の連結業績予想の修正

(1) 第 2 四半期連結累計期間 (平成 21 年 4 月 1 日～平成 21 年 9 月 30 日) の連結業績予想の修正

(単位：百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
前回予想 (A)	3,500	△120	△115	△135
今回修正 (B)	2,900	△530	△525	△580
増減額 (B-A)	△600	△410	△410	△445
増減率 (%)	△17.1	-	-	-
(ご参考)前期第 2 四半期実績 (平成 21 年 3 月期第 2 四半期)	2,471	△480	△464	△769

(2) 通期 (平成 21 年 4 月 1 日～平成 22 年 3 月 31 日) の連結業績予想の修正

(単位：百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
前回予想 (A)	9,000	710	720	390
今回修正 (B)	8,200	510	520	300
増減額 (B-A)	△800	△200	△200	△90
増減率 (%)	△8.9	△28.2	△27.8	△23.1
(ご参考)前期実績 (平成 21 年 3 月期)	6,180	△7	13	△468

(3) 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、6月に発売いたしましたニンテンドーDS向けソフト「ザ★歌謡ジェネレーション」、及び7月に発売いたしましたWii向けソフト「呪怨」がともに計画を下回ることとなりました。また直近のゲームソフト市場の動向は、一部の話題性のある大型タイトルは好調ながら、それ以外のタイトルはユーザーの選別志向が強く、総じて厳しい状況にあることから、第2四半期以降の販売計画を保守的に見直すことといたしました。しかしながらその中で新たなジャンルとして7月よりサービスを開始したPCブラウザゲーム「ブラウザ三国志」は好調に推移し下期以降の計画を上方修正したことから、自社販売部門全体の減少幅を低減することができました。受託開発部門におきましては、一部のタイトルの検収時期が遅延し収益が悪化したことと、下期の計画の一部を保守的に見直しました。

<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「ポケモンバトル」関連の売上が堅調に推移しているものの、第2四半期に発売したビデオゲーム「ひぐらしの哭く頃に 雀」が計画を下回りました。またアミューズメント事業における市場環境は景気の動向を反映し、厳しさが増していることから、一部の計画を保守的に見直すことといたしました。

以上の結果、当事業年度における売上高は中間計画 3,500 百万円に対し 2,900 百万円 ($\Delta 17.1\%$)、通期計画 9,000 百万円に対し 8,200 百万円 ($\Delta 8.9\%$) 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、上期のゲームソフト売上高が減少したものの、これに対する経費縮小とPCブラウザゲームの収入が当初計画を上回ることから計画対比増益となる見通しです。受託開発部門においては、売上高の減少とともに、一部タイトルの検収時期が遅延し収益率が低下したことにより、計画対比減益となる見通しです。

<アミューズメント事業>

自社販売部門において、「ポケモンバトル」関連の収益は堅調に推移しておりますが、上期のオリジナルタイトルの売上高が計画を下回ったことと、市場環境の悪化から今後の新機種を導入を保守的に見直したことから計画対比減益となる見通しです。受託開発部門においては売上高の減少により計画対比減益となる見通しです。

以上の結果全事業部門合計の部門営業利益は中間計画 100 百万円に対し $\Delta 320$ 百万円 (420 百万円減)、通期計画 1,178 百万円に対し 915 百万円 ($\Delta 22.3\%$) 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中間計画 $\Delta 120$ 百万円から $\Delta 530$ 百万円 (410 百万円減)、通期計画 710 百万円から 510 百万円 ($\Delta 28.2\%$) となる見通しです。

③ 経常利益について

上記の営業利益の減少を受け、中間計画 $\Delta 115$ 百万円に対し $\Delta 525$ 百万円 (410 百万円減)、通期計画 720 百万円に対し 520 百万円 ($\Delta 27.8\%$) となる見通しです。

④ 当期利益について

上記の経常利益の減少のほか、繰延税金資産の計上額を見直したことから、中間計画 $\Delta 135$

百万円に対し△580百万円(445百万円減)、通期計画390百万円に対し300百万円(△23.1%)となる見通しです。

2. 今後の見通しについて

直近のゲームソフト市場の動向は、世界的景気低迷の影響を受け、ユーザーの選別志向が強くなっており、一部の話題性のある大型タイトルは好調ながら、それ以外のタイトルは総じて厳しい状況にあります。そのような状況の中、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、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体質改善を進めます。さらにタイトル投資の基準を厳しくし、タイトル収支の改善を図って参ります。また新たなジャンルとして、ネットワークコンテンツ領域を強化することで収益化していく所存です。受託開発部門は引き続き収益基盤として積極的に展開していく所存です。

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、新規のアミューズメントマシンによる収益増強をめざし、商品開発を続けていく所存です。

今後、新たな中期経営計画の策定をはじめ、企業価値向上に向けた様々な取り組みに努めて参る所存です。

(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