



平成 22 年 10 月 21 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 許田 周一
(コード番号 3838 東証第二部)
問い合わせ先
取締役 財務部長 染野 正道
電話番号 03-5769-7270 (代)

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

当社は、平成 22 年 5 月 12 日に公表しました平成 23 年 3 月期第 2 四半期累計期間及び通期の業績予想(連結・個別)を修正することといたしましたので、お知らせいたします。

また、平成 23 年 3 月期第 2 四半期会計期間(連結、個別)において下記の通り特別損失を計上する見込みとなりましたので、併せてお知らせいたします。

記

1. 平成 23 年 3 月期第 2 四半期累計期間 業績予想の修正

(1) 平成 23 年 3 月期第 2 四半期連結累計期間 連結業績予想の修正(平成 22 年 4 月 1 日～平成 22 年 9 月 30 日)

(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)	3,230	430	430	220
今回修正(B)	3,590	730	690	220
増減額(B-A)	360	300	260	0
増減率(%)	11.1%	69.8%	60.5%	0%
(ご参考)前期第 2 四半期実績 (平成 22 年 3 月期第 2 四半期)	2,908	△537	△553	△413

(2) 平成 23 年 3 月期第 2 四半期累計期間 個別業績予想の修正(平成 22 年 4 月 1 日～平成 22 年 9 月 30 日)

(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)	2,590	440	450	230
今回修正(B)	2,980	750	860	390
増減額(B-A)	390	310	410	160
増減率(%)	15.1%	70.5%	91.1%	69.6%

2. 業績予想修正の理由

(1) 連結

売上高については、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において、引き続き PC ブラウザゲーム「ブラウザ三国志」が好調に推移したため、コンシューマーゲーム事業において受託開発タイトルの新規契約が下期にずれ込んだものの、当初予想を 360 百万円上回る見通しであります。また、利益面については、上述のコンシューマーゲーム事業における新規契約の期ずれ及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、上述の、利益率の高いネットワークコンテンツ事業の利益貢献により、営業利益、経常利益ともに当初予想を上回る見通しであります。なお、コンシューマーゲーム事業において、開発途中のタイトルのうち 2 タイトルの開発を中止し特別損失として 157 百万円を計上したことにより、四半期純利益は当初予想と同額の 220 百万円となる見通しであります。

(2) 個別

売上高については、(1)の修正理由により当初予想を 390 百万円上回る見通しであります。また、利益面については、(1)の修正理由により営業利益、経常利益ともに当初予想を上回る見通しですが、営業外収益に子会社からの配当収入等を計上することにより当初予想に対する経常利益の増加率が高くなっております。四半期純利益については、(1)の修正理由に記載の特別損失を見込んでいるものの、上記の理由から当初予想を 160 百万円上回る見通しであります。

3. 平成 23 年 3 月期通期 業績予想の修正

(1) 平成 23 年 3 月期通期 連結業績予想の修正(平成 22 年 4 月 1 日～平成 23 年 3 月 31 日)

(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)	6,700	510	510	280
今回修正(B)	6,900	1,050	1,000	390
増減額(B-A)	200	540	490	110
増減率(%)	3.0%	105.9%	96.1%	39.3%
(ご参考)前期実績 (平成 22 年 3 月期)	7,197	58	63	58

(2) 平成 23 年 3 月期通期 個別業績予想の修正(平成 22 年 4 月 1 日～平成 23 年 3 月 31 日)

(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)	5,440	450	470	230
今回修正(B)	6,000	1,050	1,250	650
増減額(B-A)	560	600	780	420
増減率(%)	10.3%	133.3%	166.0%	182.6%
(ご参考)前期実績 (平成 22 年 3 月期)	4,052	125	515	542

4. 業績予想修正の理由

(1) 連結

売上高については、引き続きネットワークコンテンツ事業にリソースを傾注していく予定であり、当初予想を大きく上回る見込みであること及びコンシューマーゲーム事業において足下の進捗及び今後の市況が不透明であることを勘案し保守的に算定をし直したものの、上期まで進捗が遅れていた受託開発タイトルの契約が堅調に推移していることなどから、当初予想を 200 百万円上回る見通しであります。また、利益面については、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により経営課題であったコンシューマーゲーム事業の収益性の向上が見込まれることから、営業利益、経常利益とも当初予想を上回る見通しであります。なお、コンシューマーゲーム事業において、開発途中のタイトルのうち 2 タイトルの開発を中止し特別損失として 157 百万円を計上するものの、上述の通り各事業部の収益性が向上することを見込んでいるため、当期純利益は当初予想を 110 百万円上回る見通しであります。

(2) 個別

売上高については、(1)の修正理由により当初予想を 560 百万円上回る見通しであります。利益面については、(1)の修正理由により営業利益、経常利益ともに当初予想を上回る見通しですが、営業外収益に子会社からの配当収入等を計上することにより当初予想に対する経常利益の増加率が高くなっております。四半期純利益については、(1)の修正理由に記載の特別損失を見込んでいるものの、上記の理由から当初予想を 420 百万円上回る見通しであります。

5. 特別損失発生について

(1) タイトル開発中止損(連結、個別)

当社グループを取り巻く市場環境は急速に変化をしており、厳しい環境を勝ち抜くためには各事業においてタイトル展開の選択と集中を推進し、より収益性の高いタイトルに経営資源を傾注し効率的な事業展開を行うことが重要であると認識しております。この認識のもと、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 157 百万円の特別損失を計上することといたしました。

(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