



## 平成23年3月期 第1四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成22年8月11日

上場会社名 株式会社AQインタラクティブ 上場取引所 東  
 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 (TEL) 03-5769-7270  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 財務部長 (氏名) 染野 正道 配当支払開始予定日 -  
 四半期報告書提出予定日 平成22年8月13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1四半期の連結業績（平成22年4月1日～平成22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	%
23年3月期第1四半期	1,596	108.9	244	—	221	—	84	—
22年3月期第1四半期	764	△26.1	△593	—	△594	—	△555	—

	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1四半期	1,561	25	1,558	61
22年3月期第1四半期	△10,213	12	—	—

(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	百万円	百万円	%	円	銭	
23年3月期第1四半期	7,371	6,429	6,429	6,424	87.2	117,907	52	
22年3月期	7,780	6,424	6,424	6,417	82.5	118,061	49	

(参考) 自己資本 23年3月期第1四半期 6,424百万円 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
22年3月期	—	0	00	—	1,500	00
23年3月期	—	—	—	—	—	—
23年3月期(予想)	—	0	00	—	1,500	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、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）	3,230	11.1	430	—	430	—	220	—	4,194	57
通期	6,700	△6.9	510	779.3	510	709.5	280	328.8	5,151	23

(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 ー社（社名 ） 除外 ー社（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1Q	54,485株	22年3月期	54,356株
23年3月期1Q	ー株	22年3月期	ー株
23年3月期1Q	54,405株	22年3月期1Q	54,346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
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 .....	8
(4) 継続企業の前提に関する注記 .....	9
(5) セグメント情報 .....	9
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記 .....	10

## 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1四半期連結累計期間におけるわが国経済は、アジアを中心とした海外経済の回復に伴う輸出と生産の増加、企業収益の改善や設備投資の下げ止まり、また経済対策の効果などから耐久消費財を中心に個人消費に好転の兆しが見られるなど、景気を持ち直しが見られました。一方で、欧州を中心とした海外景気の下振れ懸念、金融資本市場の変動やデフレの影響など、景気を下押しするリスクが存在し、また回復傾向にある雇用情勢についても悪化懸念が残っており、依然として厳しい状況にあります。

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、家庭用ゲームソフト市場については、昨年末に見られた各ハードメーカーによる既存ゲーム機器の値下げにより市場が活性化したことなどが影響し、主力有力タイトルの販売は堅調に推移しました。しかしながら、世界的不況と市場の飽和感から、各ソフトメーカーとも新タイトルの投入には消極的な姿勢を見せたことから、市場全体としては前期と同様に伸び悩みました。一方オンラインゲーム市場につきましては、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、無料や安価で気軽に楽しめることから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見せております。アミューズメント市場につきましては、景気低迷の影響から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込んでいることから、引き続き厳しい状況が続いております。

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厳しいことを考慮し、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積極的に取り組みました。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全体の収益を牽引しました。また、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「ポケモンバトリオ」の高稼働率維持と「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、遊技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1四半期連結累計期間の売上高は、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張し最大の収益事業へと成長したこともあり、前年同四半期に対し832百万円増加(前年同四半期比108.9%増)の1,596百万円となりました。

利益面につきましては、当第1四半期連結累計期間の営業利益は、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加え、コンシューマーゲーム事業自社販売部門において赤字額が大きく減少したことから、前年同四半期に対し837百万円増加(前年同四半期は593百万円の営業損失)の244百万円、経常利益は816百万円増加(前年同四半期は594百万円の経常損失)の221百万円となりました。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により71百万円の特別損失を計上したものの、前年同四半期に対し639百万円増加(前年同四半期は555百万円の四半期純損失)の84百万円となりました。

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、過去発売タイトルのリピート販売を、国内において10タイトル、北米販売子会社XSEED JKS, Incにおいて8タイトル行いました。しかしながら、新規タイトルの発売がなかったことから、売上高は前年同期を下回り50百万円となりました。

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、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353百万円となりました。

また、営業損失につきましては、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、部門管理費や受託開発部門における研究開発費をカバーするに至らなかったものの、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ため、損失額は大きく減少しました。

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404百万円、セグメント損失121百万円となりました。

#### <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。

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776百万円、セグメント利益473百万円となりました。

#### <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、前期に引き続きキッズアミューズメントマシン「ポケモンバトリオ」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228百万円となりました。

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技機向けソフトウェアの開発・納品が順調に進捗したことにより、売上高は188百万円となりました。

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416百万円、セグメント利益47百万円となりました。

### (2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第1四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409百万円減の7,371百万円となりました。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414百万円減の941百万円となりました。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5百万円増加し、6,429百万円となりました。

なお、当第1四半期連結会計期間におけるキャッシュ・フローの状況に関しては、以下のとおりであります。

当第1四半期連結会計期間における現金及び現金同等物（以下、「資金」という）は、前連結会計年度末に比べ516百万円増加し、2,999百万円（前年同四半期比29.0%増）となりました。

当第1四半期連結会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779百万円（前年同四半期は648百万円の支出）となりました。これは主に仕入債務の減少218百万円の計上があったものの売上債権の減少837百万円や、税金等調整前四半期純利益153百万円となったこと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80百万円（前年同四半期比62.7%減）となりました。これは主に無形固定資産の取得による支出33百万円や余裕資金の運用による投資有価証券の取得による支出54百万円等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178百万円（前年同四半期は4百万円の収入）となりました。これは主に短期借入金の減少118百万円や配当金の支払63百万円等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1四半期連結会計期間の業績は概ね予定通りに推移しており、平成22年5月12日に公表いたしました業績予想の見直しは行っておりません。

なお、業績予想は本資料の発表日現在において入手可能な情報に基づいておりますため、実際の業績は今後様々な要因により記載の予想数値と異なる可能性があります。

## 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

固定資産の減価償却費の算定方法

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、見積実効税率を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

当第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、営業利益及び経常利益は1,461千円減少し、税引前四半期純利益は4,875千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、当第1四半期連結会計期間から税引前四半期純利益に見積り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1四半期連結会計期間の法人税等は19,595千円増加し、四半期純利益が同額減少しております。

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1四半期連結会計期間末 (平成22年6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	3,099,829	2,582,332
受取手形及び売掛金	1,291,573	2,141,764
有価証券	116,538	38,241
商品及び製品	105,346	96,278
仕掛品	942,883	948,320
原材料及び貯蔵品	21,014	14,265
繰延税金資産	248,277	242,852
その他	184,393	314,006
貸倒引当金	△644	△844
流動資産合計	6,009,212	6,377,218
固定資産		
有形固定資産		
建物(純額)	278,321	254,337
工具、器具及び備品(純額)	161,512	183,502
土地	136,953	136,953
その他(純額)	1,299	8,349
有形固定資産合計	578,087	583,143
無形固定資産		
のれん	158,605	175,032
ソフトウェア	108,841	119,108
ソフトウェア仮勘定	246,049	217,874
その他	1,021	1,021
無形固定資産合計	514,517	513,035
投資その他の資産		
投資有価証券	87,375	121,857
敷金及び保証金	173,806	173,825
繰延税金資産	3,917	7,380
破産更生債権等	16,714	18,497
その他	4,112	4,348
貸倒引当金	△16,714	△18,497
投資その他の資産合計	269,212	307,412
固定資産合計	1,361,817	1,403,592
資産合計	7,371,030	7,780,810

(単位：千円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成22年6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	169,700	388,541
短期借入金	179,659	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	4,534	37,689
引当金	32,058	84,972
その他	339,657	357,192
流動負債合計	739,890	1,186,449
固定負債		
社債	50,000	50,000
長期借入金	76,200	79,770
資産除去債務	35,192	—
その他	40,000	40,000
固定負債合計	201,392	169,770
負債合計	941,283	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	375,499	372,094
株主資本合計	6,449,296	6,438,151
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△4,068	△2,612
為替換算調整勘定	△21,037	△18,188
評価・換算差額等合計	△25,105	△20,801
少数株主持分	5,555	7,241
純資産合計	6,429,747	6,424,591
負債純資産合計	7,371,030	7,780,810



(2) 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21年4月1日 至平成21年6月30日)	当第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)
売上高	764,599	1,596,990
売上原価	717,020	698,367
売上総利益	47,578	898,622
販売費及び一般管理費	640,856	654,299
営業利益又は営業損失(△)	△593,277	244,322
営業外収益		
受取利息	1,216	1,401
受取配当金	91	91
受取開発負担金	2,679	—
その他	1,595	1,366
営業外収益合計	5,581	2,860
営業外費用		
支払利息	1,024	1,120
為替差損	5,683	19,651
リース解約損	—	4,952
その他	181	—
営業外費用合計	6,889	25,724
経常利益又は経常損失(△)	△594,585	221,458
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	5,497	444
本社移転費用	2,600	—
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	8,097	71,290
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(△)	△602,683	153,500
法人税、住民税及び事業税	1,591	69,929
法人税等調整額	△35,626	—
法人税等合計	△34,035	69,929
少数株主損益調整前四半期純利益	—	83,570
少数株主損失(△)	△13,606	△1,368
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△555,042	84,939

## (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第1四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)	当第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)
<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(△)	△602,683	153,500
減価償却費	66,572	71,404
売上債権の増減額(△は増加)	287,989	837,534
たな卸資産の増減額(△は増加)	△171,417	△12,491
仕入債務の増減額(△は減少)	△169,850	△218,167
その他	17,647	△32,240
小計	△571,742	799,539
利息及び配当金の受取額	1,684	1,749
利息の支払額	△1,336	△925
法人税等の支払額	△76,627	△20,912
営業活動によるキャッシュ・フロー	△648,021	779,452
<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	△6,919	△2,080
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	△58,912	△33,219
投資有価証券の取得による支出	—	△54,696
子会社株式の取得による支出	△52,037	—
敷金の差入による支出	△79,644	—
敷金の回収による収入	12,641	—
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	△216,906	△80,815
<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)	4,918	△118,824
長期借入金の返済による支出	—	△3,570
株式の発行による収入	—	7,740
配当金の支払額	△40	△63,403
財務活動によるキャッシュ・フロー	4,878	△178,057
現金及び現金同等物に係る換算差額	△1,379	△3,771
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△861,429	516,806
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	2,326,219	2,999,829

- (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1四半期連結累計期間(自平成21年4月1日 至平成21年6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	370,906	393,692	764,599	—	764,599
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	370,906	393,692	764,599	—	764,599
営業損失(△)	△382,462	△88,581	△471,043	△122,234	△593,277

[所在地別セグメント情報]

前第1四半期連結累計期間(自平成21年4月1日 至平成21年6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	734,411	30,188	764,599	—	764,599
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	3,310	—	3,310	△3,310	—
計	737,721	30,188	767,910	△3,310	764,599
営業損失(△)	△435,346	△35,696	△471,043	△122,234	△593,277

[海外売上高]

前第1四半期連結累計期間(自平成21年4月1日 至平成21年6月30日)

	米国	欧州	計
I 海外売上高(千円)	118,518	—	118,518
II 連結売上高(千円)			764,599
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	15.5	—	15.5

## 〔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）

（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	404,200	776,270	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	404,200	776,270	416,519	1,596,990	—	1,596,990
セグメント利益又はセグメン ト損失(△)	△121,271	473,404	47,491	399,624	△155,301	244,322

(注) 1. セグメント利益の調整額△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。

## 3. 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。

## (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。