



平成23年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成23年2月10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2月14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23年3月期第3四半期の連結業績(平成22年4月1日～平成22年12月31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3四半期	5,460	24.9	862	—	820	—	316	—
22年3月期第3四半期	4,369	0.2	△652	—	△659	—	△767	—

	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3四半期	5,806.72	5,801.07
22年3月期第3四半期	△14,113.46	—

(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
23年3月期第3四半期	7,951	6,649	83.6	121,993.69
22年3月期	7,780	6,424	82.5	118,061.49

(参考) 自己資本 23年3月期第3四半期 6,648百万円 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	円 銭	円 銭
22年3月期	—	0.00	—	1,500.00	1,500.00
23年3月期	—	0.00	—	—	—
23年3月期 (予想)	—	—	—	2,200.00	2,200.00

(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、対前期増減率)

	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
通期	6,900	△4.1	1,050	—	1,000	—	500	754.7	9,176.84

(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 一社（社名 ）、除外 一社（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3Q 54,495株 22年3月期 54,356株

② 期末自己株式数 23年3月期3Q 一株 22年3月期 一株

③ 期中平均株式数（四半期累計） 23年3月期3Q 54,459株 22年3月期3Q 54,346株

※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
(第3四半期連結累計期間)	7
(第3四半期連結会計期間)	8
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	9
(4) 継続企業の前提に関する注記	10
(5) セグメント情報	10
(6) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	11

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3四半期連結累計期間におけるわが国経済は、企業収益は改善し、景気についても一部に持ち直しの動きが見られるものの、海外経済や円高進行により景気がさらに下押しされるリスクがあることから、先行きは不透明であり、依然として予断を許さない状況が続いております。

当社グループが所属するエンターテインメント業界におきましては、家庭用ゲーム市場では、裸眼で3D画像が楽しめる新型ハード「ニンテンドー3DS」への期待や、プラットフォームの楽しさを広げることができる「プレイステーション3」向けの体感システム「プレイステーション ムーブ」、'Xbox360'向けの体感型システム「Kinect（キネクト）」などの登場により、市場拡大への期待は高まるものの、少子高齢化や娯楽の多様化に加え、けん引ソフトの不足などにより事業環境は依然として厳しい状況にあります。一方で、オンラインゲーム市場につきましては、携帯電話向けを中心に交流サイト内で他の利用者と競い合い、また協力して一緒に楽しめるSNSを介したソーシャルゲームが人気を集め急速に拡大しており、また安価で手軽に楽しめる次世代型の多機能携帯電話スマートフォン向けのゲームにも期待が集まっております。アミューズメント市場につきましては、若者を中心とした巣ごもり消費や車離れの影響に加え、家庭内で楽しめる娯楽が増えたことから依然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3四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、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引き続き取り組みました。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」の活性化に取り組んだ結果好調を維持し、全体収益の大きな柱となりました。アミューズメント事業においては、引き続き主力商品である「ポケモンバトル」の稼働率維持と「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を行なうとともに、遊戯機向けソフトの受託開発に取り組みました。

その結果、当第3四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グループ収益に大きく寄与したこともあり、前年同四半期に対し1,090百万円増加（前年同四半期比24.9%増）の5,460百万円となりました。

利益面につきましては、当第3四半期連結累計期間の営業利益は、コンシューマーゲーム事業において開発中のタイトル毎の将来の収益見込みを勘案し、開発費用の一部を費用化したこと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こと等がありましたが、自社販売部門において赤字額が大きく減少したことに加え、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より、前年同四半期に対し1,514百万円増加（前年同四半期は652百万円の営業損失）の862百万円、経常利益は1,480百万円増加（前年同四半期は659百万円の経常損失）の820百万円となりました。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及びコンシューマーゲーム事業において2タイトルについて開発を中止したこと等により229百万円の特別損失を計上しましたが、前年同四半期に対し1,083百万円増加（前年同四半期は767百万円の四半期純損失）の316百万円となりました。

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、子会社であるXSEED JKS, Incが北米において3タイトルの販売を行ったものの、国内においては新規タイトルの発売がなかったことから、売上高は前年同四半期を下回り346百万円となりました。

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、引き続き国内大手パブリッシャーからの新規契約の獲得に取り組み、売上高1,362百万円となりました。

また、セグメント利益につきましては、上述の開発中タイトルにおける評価損の計上およびXSEED JKS, Incの回収遅延債権について40百万円の貸倒引当金計上があったものの、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ことに加え、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が見え始めてきたため、損失額は減少いたしました。

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1,709百万円、セグメント損失102百万円となりました。

<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PCブラウザゲーム「ブラウザ三国志」が、販売アイテムの追加やゲーム要素の追加による活性化に努めたこと等が奏功し、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。

またPCブラウザゲーム「ブラウザ三国志」について更なるユーザー層の拡大と新たな会員の獲得を目的として新規チャネリング展開を推進したほか、収益機会の拡大を図るため「ブラウザプロ野球」といった新たなPCブラウザゲームのサービスを開始しました。しかしながら前四半期にサービスを開始した「ダービーマスター」の開発費およびiPhone向けタイトルの開発費については将来の収益見込みを勘案し、ソフトウェア償却費を追加計上いたしました。

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2,430百万円、セグメント利益1,263百万円となりました。

<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、引き続きキッズアミューズメントマシン「ポケモンバトルオ」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」の販売を行なった結果、売上高850百万円となりました。

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戯機向けソフトウェアの開発・納品により、売上高470百万円となりました。

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1,320百万円、セグメント利益153百万円、となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

当第3四半期連結会計期間末の資産につきましては、売上債権の減少や棚卸資産の減少および現預金や有価証券の増加等により、前連結会計年度末に比べ170百万円増の7,951百万円となりました。負債につきましては、未払法人税等や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54百万円減の1,301百万円となりました。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224百万円増加し、6,649百万円となりました。

<キャッシュ・フローの状況>

当第3四半期連結累計期間末における現金及び現金同等物（以下、「資金」という）は、前年同四半期連結累計期間末に比べ757百万円減少し、1,587百万円（前年同四半期比32.3%減）となりました。

当第3四半期連結累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1,975百万円（前年同四半期は528百万円の支出）となりました。これは主に税金等調整前四半期純利益595百万円や売上債権の減少612百万円、法人税等の還付額128百万円等の計上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2,646百万円（前年同四半期比621.3%増）となりました。これは主に余裕資金の運用による定期預金の預入による支出1,500百万円や投資有価証券の取得による支出1,277百万円等の計上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216百万円（前年同四半期は67百万円の収入）となりました。これは主に短期借入金の純減133百万円や配当金の支払80百万円等の計上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

当社連結子会社であった株式会社マイクロキャビンの株式85.0%をフィールズ株式会社に譲渡したことにより、平成23年3月期の通期業績予想を修正しております。詳細につきましては、平成23年1月14日開示の「子会社の異動（株式譲渡）及びこれに伴う特別損益の計上並びに業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

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

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出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、見積実効税率が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

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、当第3四半期連結累計期間の営業利益及び経常利益は4,383千円、税金等調整前四半期純利益は7,797千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、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3四半期連結累計期間の法人税等は35,007千円減少し、四半期純利益が同額増加しております。

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3四半期連結会計期間末 (平成22年12月31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)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,789,045	2,582,332
受取手形及び売掛金	1,492,714	2,141,764
有価証券	1,293,254	38,241
商品及び製品	45,334	96,278
仕掛品	646,688	948,320
原材料及び貯蔵品	1,985	14,265
繰延税金資産	226,828	242,852
その他	194,390	314,006
貸倒引当金	△39,752	△844
流動資産合計	6,650,490	6,377,218
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	263,830	254,337
工具、器具及び備品（純額）	121,692	183,502
土地	136,953	136,953
その他（純額）	958	8,349
有形固定資産合計	523,434	583,143
無形固定資産		
のれん	133,353	175,032
ソフトウェア	124,675	119,108
ソフトウェア仮勘定	49,115	217,874
その他	1,021	1,021
無形固定資産合計	308,165	513,035
投資その他の資産		
投資有価証券	277,061	121,857
敷金及び保証金	173,453	173,825
繰延税金資産	14,960	7,380
破産更生債権等	16,071	18,497
その他	3,600	4,348
貸倒引当金	△16,071	△18,497
投資その他の資産合計	469,076	307,412
固定資産合計	1,300,676	1,403,592
資産合計	7,951,166	7,780,810

(単位：千円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成22年12月31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)
負債の部		
流動負債		
買掛金	239,593	388,541
短期借入金	158,296	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	252,706	37,689
引当金	23,463	84,972
その他	418,858	357,192
流動負債合計	1,107,197	1,186,449
固定負債		
社債	50,000	50,000
長期借入金	69,060	79,770
資産除去債務	35,473	—
その他	40,000	40,000
固定負債合計	194,533	169,770
負債合計	1,301,730	1,356,219
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,200,271	3,196,101
資本剰余金	2,874,126	2,869,956
利益剰余金	606,788	372,094
株主資本合計	6,681,185	6,438,151
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△9,051	△2,612
為替換算調整勘定	△24,087	△18,188
評価・換算差額等合計	△33,139	△20,801
少数株主持分	1,390	7,241
純資産合計	6,649,436	6,424,591
負債純資産合計	7,951,166	7,780,810

(2) 四半期連結損益計算書
(第3四半期連結累計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成22年4月1日 至平成22年12月31日)
売上高	4,369,850	5,460,100
売上原価	3,165,919	2,791,707
売上総利益	1,203,930	2,668,393
販売費及び一般管理費	1,855,963	1,805,588
営業利益又は営業損失(△)	△652,032	862,804
営業外収益		
受取利息	3,435	10,637
受取配当金	182	182
受取開発負担金	2,679	—
その他	6,383	8,827
営業外収益合計	12,679	19,647
営業外費用		
支払利息	3,249	2,935
為替差損	17,076	50,969
投資有価証券評価損	—	2,885
リース解約損	—	4,952
その他	170	—
営業外費用合計	20,496	61,742
経常利益又は経常損失(△)	△659,849	820,709
特別利益		
固定資産売却益	—	3,131
貸倒引当金戻入額	—	600
特別利益合計	—	3,731
特別損失		
固定資産売却損	—	541
固定資産除却損	8,532	444
開発中止損	16,960	157,892
本社移転費用	31,161	—
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	56,654	229,182
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(△)	△716,504	595,259
法人税、住民税及び事業税	9,346	284,226
法人税等調整額	59,679	—
法人税等合計	69,025	284,226
少数株主損益調整前四半期純利益	—	311,032
少数株主損失(△)	△18,519	△5,195
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△767,010	316,228

(第3四半期連結会計期間)

(単位：千円)

	前第3四半期連結会計期間 (自平成21年10月1日 至平成21年12月31日)	当第3四半期連結会計期間 (自平成22年10月1日 至平成22年12月31日)
売上高	1,461,822	1,861,356
売上原価	996,474	1,199,100
売上総利益	465,347	662,255
販売費及び一般管理費	597,859	538,890
営業利益又は営業損失(△)	△132,512	123,364
営業外収益		
受取利息	850	5,177
受取配当金	91	91
為替差益	5,518	—
その他	2,734	4,534
営業外収益合計	9,195	9,803
営業外費用		
支払利息	1,206	870
為替差損	—	8,536
営業外費用合計	1,206	9,407
経常利益又は経常損失(△)	△124,523	123,760
特別利益		
貸倒引当金戻入額	18,042	200
特別利益合計	18,042	200
特別損失		
本社移転費用	3,943	—
特別損失合計	3,943	—
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(△)	△110,425	123,960
法人税、住民税及び事業税	△5,702	45,360
法人税等調整額	245,370	—
法人税等合計	239,667	45,360
少数株主損益調整前四半期純利益	—	78,600
少数株主利益	3,704	24
四半期純利益又は四半期純損失(△)	△353,797	78,576

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自 平成21年4月1日 至 平成21年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自 平成22年4月1日 至 平成22年12月31日)
営業活動によるキャッシュ・フロー		
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(△)	△716,504	595,259
減価償却費	232,152	243,444
開発中止損	16,960	157,892
売上債権の増減額(△は増加)	△117,645	612,899
たな卸資産の増減額(△は増加)	166,506	202,287
仕入債務の増減額(△は減少)	△99,405	△146,692
その他	54,311	227,065
小計	△463,624	1,892,156
利息及び配当金の受取額	3,759	9,093
利息の支払額	△3,142	△2,722
法人税等の支払額	△127,168	△51,266
法人税等の還付額	61,785	128,541
営業活動によるキャッシュ・フロー	△528,390	1,975,802
投資活動によるキャッシュ・フロー		
有形固定資産の取得による支出	△144,436	△15,947
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	△183,966	△96,342
子会社株式の取得による支出	△77,537	—
投資有価証券の取得による支出	—	△1,277,941
投資有価証券の売却による収入	—	2,000
投資有価証券の償還による収入	—	33,536
定期預金の預入による支出	△100,000	△1,500,960
定期預金の払戻による収入	—	200,000
敷金の差入による支出	△80,013	△270
敷金の回収による収入	251,112	580
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	△366,875	△2,646,164
財務活動によるキャッシュ・フロー		
短期借入金の純増減額(△は減少)	169,964	△133,287
長期借入れによる収入	100,000	—
長期借入金の返済による支出	△2,380	△10,710
社債の償還による支出	△200,000	—
新株予約権の行使による株式の発行による収入	—	8,340
配当金の支払額	△112	△80,986
財務活動によるキャッシュ・フロー	67,472	△216,644
現金及び現金同等物に係る換算差額	△14,622	△8,102
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△842,415	△895,108
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	2,345,233	1,587,914

- (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3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日 至平成21年12月31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	2,732,240	1,637,609	4,369,850	—	4,369,850
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	2,732,240	1,637,609	4,369,850	—	4,369,850
営業利益又は営業損失 (△)	△500,175	225,917	△274,258	△377,774	△652,032

[所在地別セグメント情報]

前第3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日 至平成21年12月31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	4,016,158	353,691	4,369,850	—	4,369,850
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	25,362	—	25,362	△25,362	—
計	4,041,521	353,691	4,395,212	△25,362	4,369,850
営業損失(△)	△220,633	△53,624	△274,258	△377,774	△652,032

[海外売上高]

前第3四半期連結累計期間(自平成21年4月1日 至平成21年12月31日)

	米国	欧州	計
I 海外売上高 (千円)	944,157	—	944,157
II 連結売上高 (千円)			4,369,850
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	21.6	—	21.6

[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3四半期連結累計期間（自平成22年4月1日 至平成22年12月31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	1,709,213	2,430,219	1,320,667	5,460,100	—	5,460,100
セグメント間の内部売上高 又は振替高	—	—	—	—	—	—
計	1,709,213	2,430,219	1,320,667	5,460,100	—	5,460,100
セグメント利益又は損失 (△)	△102,035	1,263,661	153,926	1,315,551	△452,746	862,804

(注) 1. セグメント利益の調整額△452,746千円には、のれんの償却額△41,679千円、各報告セグメントに配分していない全社費用△411,067千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。

(注) 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。

(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。