

株式会社AQインタラクティブ

会社説明会資料

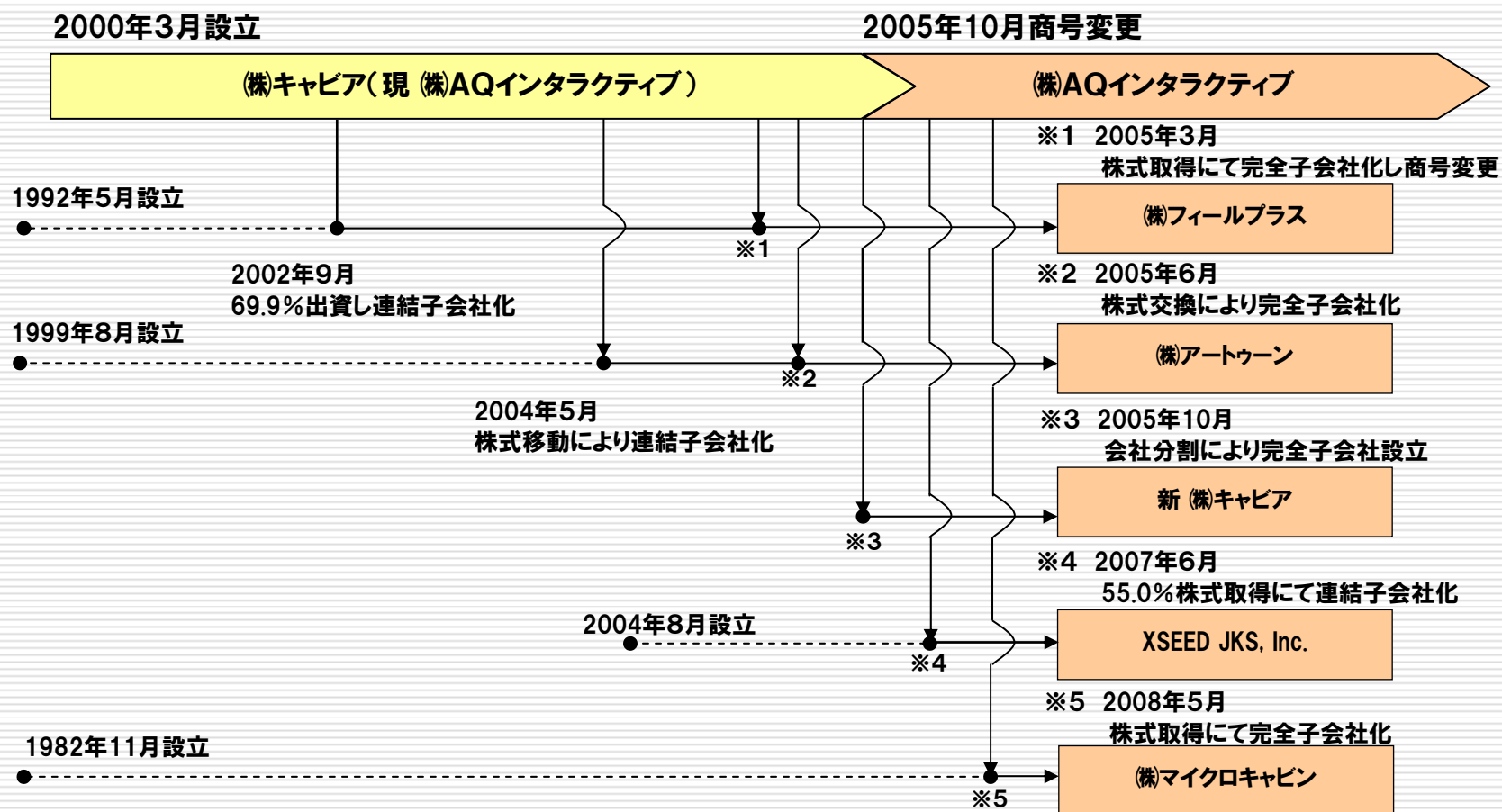


2009年5月19日

会社概要

- 商号 : 株式会社AQインタラクティブ
- 所在地 : 東京都港区六本木1丁目4番30号
- 設立 : 2000年3月
- 資本金 : 3,195百万円
- 代表者 : 代表取締役 執行役員社長 武市智行
- 決算期 : 3月
- 証券コード : 3838(東証二部)
- 発行済株式数 : 54,346株
- 従業員 : (単体)41名、(連結)363名
- 事業内容 : ゲームソフトの企画・開発・販売
- URL : <http://www.aqi.co.jp>
- 連結子会社(5社) : (株)アートゥーン、(株)キャビア、(株)フィールプラス、XSEED JKS, Inc.、(株)マイクロキャビン

AQグループ沿革





AQグループの主な販売実績



代表取締役 武市 智行
所在地: 東京都港区六本木1-4-30
従業員数: 41名

- 2007年3月期 ■ ラブ★コン ～パンチDEコント～
■ ドライバー パラレルラインズ
■ ヴァンパイアレイン
- 2008年3月期 ■ バレットウィッチ
■ はじめの一步 Revolution
■ アルカナハート
- 2009年3月期 ■ ザ・ワールド・オブ・ゴールデンエッグス ノリノリズム系
■ KORG DS-10
■ ヴァンパイアレイン アルタードスピーシーズ
■ ブルードラゴン プラス
■ AWAY シャッフルダンジョン
■ ザ・ワールド・オブ・ゴールデン・エッグス ノリノ歌できちゃって系
■ すっごい! アルカナハート2



President 岩崎 順
所在地: 21515 Hawthorne Blvd., Suite 1020
Torrance, CA 90503
従業員数: 9名

AQインタラクティブのタイトルの他、
他社タイトルの北米地域におけるパブリッシング業務を行う
マーケティングも手がける

2008年5月9日付にて
Marvelous Entertainment USA, Inc.と
流通販促に関する業務提携を締結

AQIグループの主な開発実績

ARTOON™

代表取締役 大島 直人
所在地:横浜市港北区新横浜3-17-6
従業員数:82名

- BLINX1/2 (Microsoft)
- ヨッシーの万有引力(任天堂)
- ヨッシーアイランドDS(任天堂)
- ブルードラゴン (Microsoft)
- ヴァンパイアレイン(自社)
- AWAY シャツフルダンジョン(自社)

cavia

代表取締役 内野 権
所在地:東京都港区六本木1-4-30
従業員数:118名

- ドラゴンクエスト 少年ヤングスと不思議のダンジョン(スクウェア・エニックス)
- L the prologue to DEATH NOTE 螺旋の罠(コナミ デジタルエンタテインメント)
- バイオハザード/アンブレラ・クロニクルズ(カプコン)
- 相棒DS(テクモ)

feel^{plus}

代表取締役 中里 英一郎
所在地:東京都港区六本木4-1-4
従業員数:78名

- ロストオデッセイ (Microsoft)
- BLUE DRAGON PLUS(自社)
- N3 II(仮称)(キューエンタテインメント)

MICRO CABIN®

代表取締役 田中 秀司
所在地:三重県四日市市芝田1丁目11番13号
従業員数:32名

- 鋼鉄の咆哮 シリーズ(コーエー)
- 花の慶次(ニューギン)
- おさかなアイランド(ニューギン)

セグメント別事業内容

コンシューマーゲーム事業

自社販売部門

- ・家庭用ゲームソフトの企画・開発・販売事業
- ・国内の自社商品売上高と自社商品を海外パブリッシャーへ販売許諾契約したロイヤリティ収入
- ・PCネットワークゲーム、携帯電話向けコンテンツの企画・開発・販売事業

受託開発部門

- ・主に家庭用ゲームソフトメーカーからの受託開発事業
- ・受託開発契約に基づく開発売上高及びインセンティブ契約に基づく販売実績に応じたロイヤリティ収入

アミューズメント事業

自社販売部門

- ・アミューズメント施設用機器、商品等の企画開発・販売及びゲームの提供、周辺アイテムの販売

受託開発部門

- ・アミューズメント施設用機器メーカーからの受託開発業務及び販売実績に応じたロイヤリティ収入

自社販売部門 実績(2006年3月期～2009年3月期)

2007年3月期



ラブ★コン
～パンチDEコント～
(PS2)

© 2001 中原アヤ/集英社・別冊マーガレット
© 2006『ラブ★コン』製作委員会
© AQ INTERACTIVE 2006



ドライバー パラレルラインズ
(PS2)

DriverR:c2006 Ubisoft Entertainment.
Driver,Ubisoft and the Ubisoft logo
are trademarks of Ubisoft Entertainment
in the US and/or other country.



ヴァンパイアレイン
(Xbox360)
© AQ INTERACTIVE



バレットウィッチ
(Xbox360)
©AQ INTERACTIVE 2006

2008年3月期

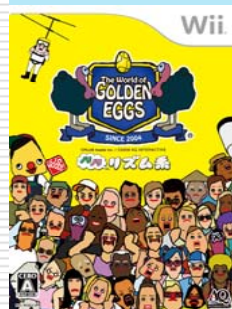


はじめての一步 Revolution(Wii)
©森川ジョージ / 講談社・VAP・NTV
©2007 AQI / 講談社



アルカナハート
(PS2)
©EXAMU Inc. / AQI

2009年3月期



ザ・ワールド・オブ・ゴールデン
エッグス ノリノリズム系
(PS2)

© PLUS heads inc./ (c) 2008 AQ INTERACTIVE



KORG DS-10
(ニンテンドーDS)

© 2008 KORG Inc. All rights reserved.
© 2008 PROCYON STUDIO CO., LTD. All rights reserved.
© 2008 AQ INTERACTIVE INC.Game Design, Game
System and Game Engine by cavia inc.
Synthesizer Design and Sound Engine by KORG Inc.



BLUE DRAGON PLUS
(ニンテンドーDS)

© 2008 BIRD STUDIO/ MISTWALKER
/ AQI
© 2008 Microsoft Corporation.
All Rights Reserved.



AWAYシャッフルダンジョン
(ニンテンドーDS)

© 2008 MISTWALKER
/ AQ INTERACTIVE



すっごい！アルカナハート2
(PS2)

©EXAMU Inc. / AQI

自社販売部門 予定(2010年3月期・海外)

2010年3月期



ザ☆歌謡ジェネレーション
(ニンテンドーDS)
2009年6月18日予定
©2009 AQ INTERACTIVE



恐怖体感 呪怨
(Wii)
2009年7月30日予定
©東映ビデオ/「呪怨」製作委員会/「呪怨2」製作委員会
©2009 AQ INTERACTIVE

海外(XSEED販売)



Drill Sergeant Mindstrong
(WiiWare (Wii))
発売日未定
© 2009 HI CORPORATION
ALL Rights Reserved

Now
Printing

Valhalla Knights: Eldar Saga
(Wii)
発売日未定
© 2009 Marvelous Entertainment Inc.

受託開発部門について(主な開発実績)

主な受託開発実績



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

「バイオハザード/ダークサイド・クロニクルズ」

(Wii)

発売元: (株)カプコン

発売日未定



©2009 テレビ朝日・東映
©TECMO,LTD.2009

「相棒DS」
(ニンテンドーDS)
発売元: テクモ(株)

2009年3月 国内発売

アミューズメント事業 実績

「ポケモンバトリオ」 2007年7月稼動開始

タカラトミーとの共同事業にて展開

□筐体設置台数 3,343台(2009年3月末時点)

□定期的に新規パックコレクションを投入



公式サイト「<http://battorio.com>」にて最新の稼動店舗情報などを公開中



Cha11enge

Change & Challenge for 2011

経営理念

「驚き」と「感動」を世界に

私たちは

世界の人々に「驚き」と「感動」を届ける

エンターテインメント企業として、

人と人が「遊び」を通じて繋がるコミュニティを創造し、

誰もが夢見る楽しい未来の創造に貢献します。

行動指針

AQインタラクティブグループの全ての役員・社員は、
法令・社会規範・業界規約及び会社規定を遵守し、
良き企業市民として社会と調和した事業活動を展開します

お客様との関係

満足度の高い商品・サービスを提供し、お客様の声には誠実にお応えします

取引先との関係

公正・透明な取引関係を維持し、共存共栄を目指します

社員との関係

社員一人ひとりの人権を尊重し、誇りを持って働くことができる職場を作ります

株主・投資家との関係

継続的な企業価値向上と適時適切な情報開示、コミュニケーションに努めます

経営方針

①世界

世界の人々に愛され喜ばれる
商品・サービスの提供を目指し
ます

②ブランド(信頼と付加価値)

遊んで楽しいにプラスアルファの
価値創造を目指します

③コミュニケーション

新たな「遊び」を中心とする
ユーザーコミュニティの創造を
目指します

④機会(時間と場所)

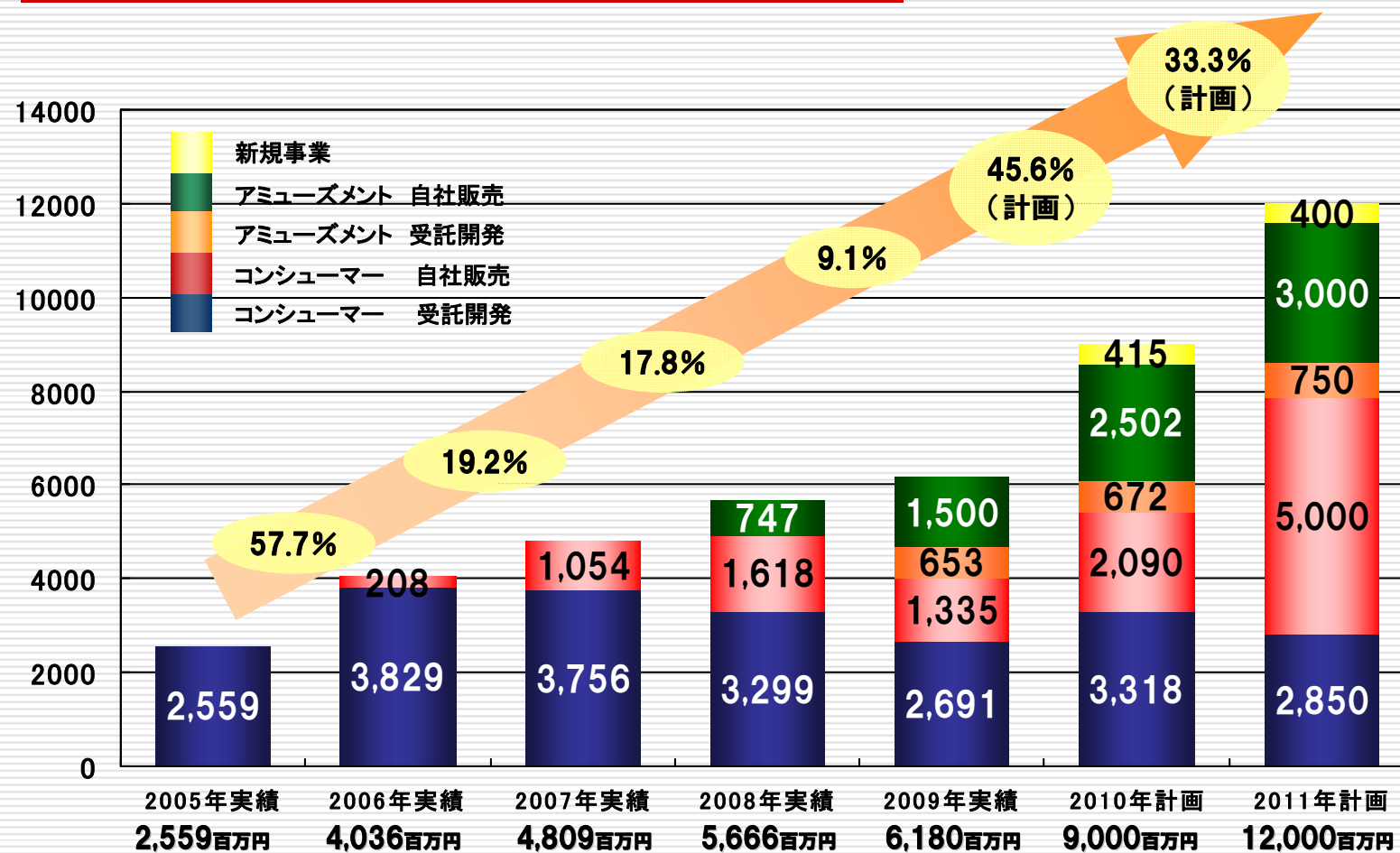
様々なライフスタイルへの
対応を目指します

中期事業計画(計数計画)

(単位:百万円)

	2007/3期 (実績)	2008/3期 (実績)	2009/3期 (実績)	2010/3期 (中期計画)	2010/3期 (年度計画)	2011/3期 (中期計画)
CS自社販売	1,053	1,618	1,335	3,700	2,506	5,000
(内 新規事業)	—	—	—	200	415	400
CS受託開発	3,756	3,299	2,691	3,000	3,318	2,850
CS合計	4,809	4,918	4,026	6,700	5,825	7,850
AM自社販売	—	747	1,500	1,700	2,502	3,000
AM受託開発	—	—	653	600	672	750
AM合計	—	747	2,153	2,300	3,174	3,750
売上合計	4,809	5,666	6,180	9,000	9,000	12,000
営業利益	527	766	△7	710	710	1,200
経常利益	543	759	13	720	720	1,210
当期純利益	319	517	△468	390	390	710

業績推移表



中期経営計画における全体戦略

①事業ポートフォリオ

- ✓ 企画力・開発力をコアにCS事業およびAM事業を展開する
- ✓ 新規事業については、各事業が持つノウハウを活用
 - ➡ 携帯電話向けコンテンツの提供
 - ➡ オンラインゲームサービスを展開

②各事業の地域展開

- ✓ CS事業は日本及び北米・欧州地域へ展開
- ✓ AM事業は日本及びアジア地域へ展開
- ✓ 新規事業は世界展開できるコンテンツの提供を目指す

CS事業(自社販売部門)

(単位:百万円)

	2007/3期 (実績)	2008/3期 (実績)	2009/3期 (実績)	2010/3期 (中期計画)	2010/3期 (年度計画)	2011/3期 (中期計画)
CS自社販売	1,053	1,618	1,335	3,500	2,090	5,000

2011年3月期：全世界200万本超※の販売本数を目指す

※販売本数はXSEED JKS, Inc.が販売する他社タイトル販売本数及び当社がライセンスアウトしたタイトルの販売ロイヤリティ相当の販売本数を含んでおります

体制強化

- ・企画承認プロセス及びタイトル進捗管理機能の強化
- ・外部調査機関を利用したマーケティング機能の強化

販売地域戦略

- ・北米地域はXSEED JKS, Inc.(米国子会社)を通じて自社販売を拡大
- ・欧州地域はライセンスアウトによる販売を中心に展開

CS事業(新規事業部門)

						(単位:百万円)
	2007/3期 (実績)	2008/3期 (実績)	2009/3期 (実績)	2010/3期 (中期計画)	2010/3期 (年度計画)	2011/3期 (中期計画)
新規事業	—	—	—	200	415	400

- 当期よりネットワークコンテンツ事業として立ち上げ
- iPhone/iPod touch向けソフト
株式会社ユビキタスエンターテインメントとの業務提携(3月26日)
共同ブランド「出雲芸神」にて年6~7タイトルをリリース予定
「グランドリウス ウイングストライク」発売(4月16日)
- ブラウザゲームの展開
株式会社ベクターとの業務提携(2月26日)「ブラウザ三国志」6月より課金開始予定 株式会社リンクシンクを子会社化(4月16日)「ウェブカレ」を2008年12月より展開
SNSやブログパーツなどコミュニケーションツールの開発力強化
- サーバクライアント型MMORPGの展開
株式会社ヘッドロックとの業務資本提携(3月12日)
サーバクライアント型MMORPGの共同制作

CS事業(受託開発部門)

(単位:百万円)

	2007/3期 (実績)	2008/3期 (実績)	2009/3期 (実績)	2010/3期 (中期計画)	2010/3期 (年度計画)	2011/3期 (中期計画)
CS受託開発	3,756	3,299	2,691	3,000	3,318	2,850

**30億円の事業規模を継続し、
新たなハードの発売時期に飛躍を目指せる体制を構築する**

体制強化

- ・国内大手パブリッシャーとの強固な関係維持
- ・海外大手パブリッシャーとの取引に対応した営業体制の整備
- ・ハードメーカーへの企画提案を強化

AM事業(自社販売部門)

	2007/3期 (実績)	2008/3期 (実績)	2009/3期 (実績)	2010/3期 (中期計画)	2010/3期 (年度計画)	2011/3期 (中期計画)
AM自社販売	—	747	1,500	1,700	2,502	3,000

(単位:百万円)

ポケモンバトリオ

・「ポケモンバトリオ」の継続的な展開

定期的な新規パック投入

ゲーム内容の更新で高稼働率維持

・稼働筐体数3,343台(2009年3月末)

・アミューズメント施設向けパック流通を開始



新展開

・アミューズメント施設向け業務用機器の販売開始

2009年3月期:2機種 「キューブモール」発売

2010年3月期:4機種 メダルゲームなど市場ニーズにあった製品開発

2011年3月期:4機種 CS事業と連携した新しい遊びの提案

・プライズ事業の開始

プライズ(キャラクターグッズなどの景品)を企画販売する事業

2010年3月期より事業開始し、「キューブモール」との相乗効果をはかる

AM事業(受託開発部門)

(単位:百万円)

	2007/3期 (実績)	2008/3期 (実績)	2009/3期 (実績)	2010/3期 (中期計画)	2010/3期 (年度計画)	2011/3期 (中期計画)
AM受託開発	—	—	653	600	672	750

- アミューズメント事業の領域拡大を目指し、自社開発体制を構築
- 開発体制強化に伴い東京開発部を設置予定
- グループ会社全体で開発ノウハウを共有化し、既存事業へのシナジー効果

注意事項

- 本書には、当社及び当社の子会社に関連する見通し、将来に関する計画、経営目標などが記載されています。これらの将来の見通しに関する記述は、将来の事象や動向に関する現時点での仮定に基づくものであり、当該仮定が必ずしも正確であるという保証はありません。様々な要因により、実際の業績が本書の記載と著しく異なる可能性があります。
- 別段の記載がない限り、本書に記載されている財務データは日本において一般に認められている会計原則に従って表示されています。なお、特別な注記がない場合は財務データは連結ベースで表示しております。
当社は、将来の事象などの発生にかかわらず、既に行っております今後の見通しに関する発表等につき、開示規則により求められる場合を除き、必ずしも修正するとは限りません。
- 本プレゼンテーションおよび引き続き行われる質疑応答の回答には、将来に関する見通しや期待、戦略上の仮定が含まれております。プレゼンテーション時点での入手可能な情報に基づいて判断しておりますが、この発言等が将来の実績を保証するものではありません。
- 本書は、いかなる有価証券の取得の申込みの勧誘、売付けの申込み又は買付けの申込みの勧誘(以下「勧誘行為」という。)を構成するものでも、勧誘行為を行うためのものでもなく、いかなる契約、義務の根拠となり得るものでもありません。

ご清聴誠にありがとうございました。

～IRに関するお問い合わせ先～

取締役執行役員 経営企画部 染野 正道

TEL :03-3586-8808

FAX :03-5575-2174