

株式会社AQインタラクティブ

2011年3月期
第3四半期決算説明会



2011年2月17日

会社概要(2010年12月末現在)



- 商号 :株式会社AQインタラクティブ
- 所在地 :東京都品川区東品川4丁目12番6号
日立ソリューションズタワーB
- 設立 :2000年3月
- 資本金 :3,200百万円
- 代表者 :代表取締役 執行役員社長 許田 周一
- 決算期 :3月
- 株式の状況 :発行済株式 :54,495株
- 従業員 :329名(連結)
- 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(6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[※]、(株)リンクシンク**

※ 現在、(株)マイクロキャビンは、2011年1月14日の株式譲渡により、4Qより連結対象から除外となっております。

当社グループの沿革

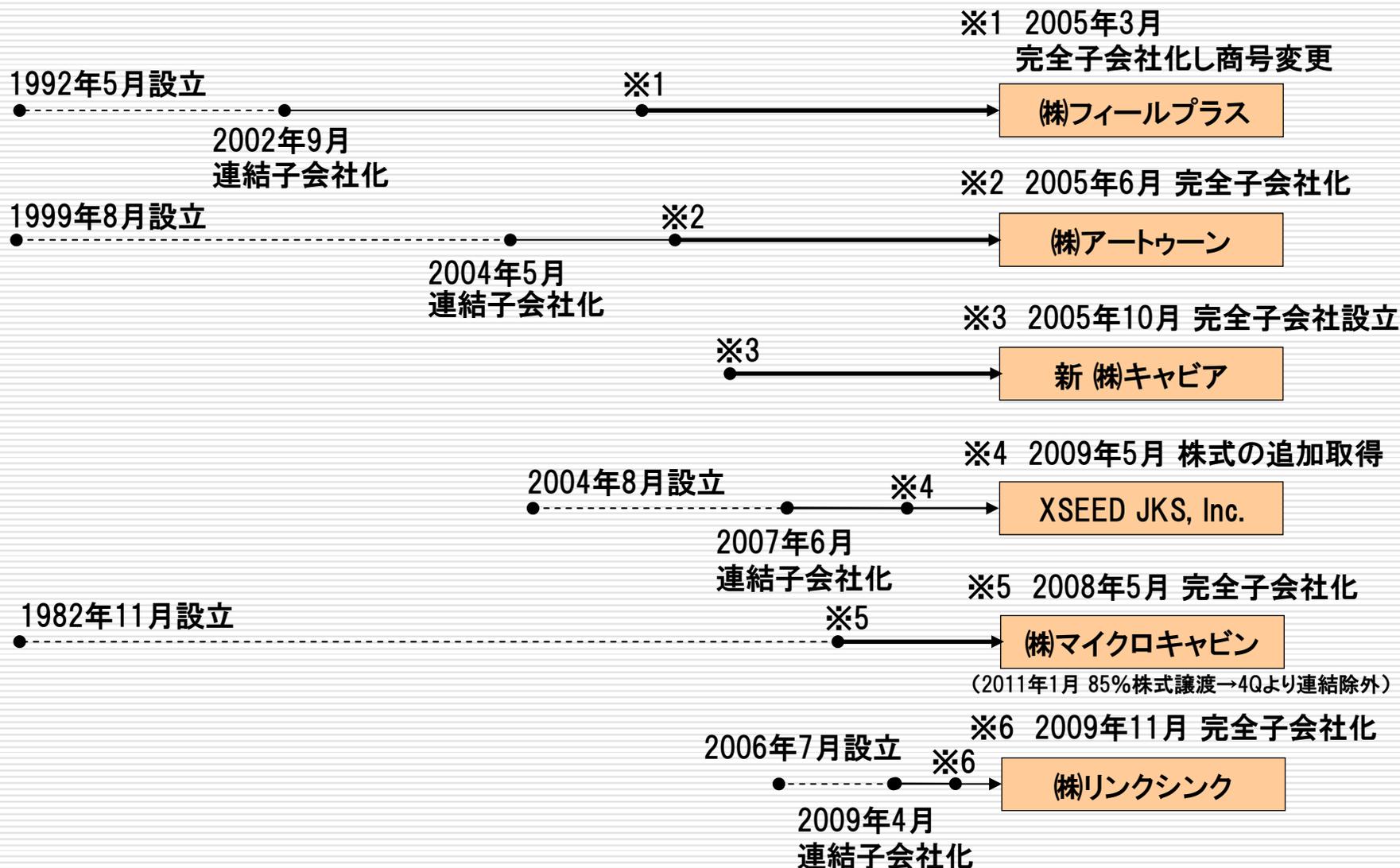


2000年3月設立

2005年10月商号変更

(株)キャビア(現 (株)AQインタラクティブ)

(株)AQインタラクティブ



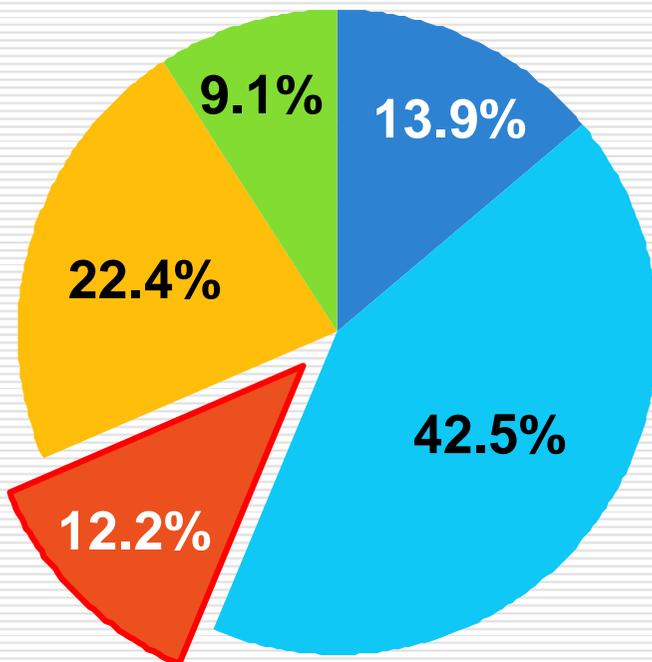
当社グループの事業内容



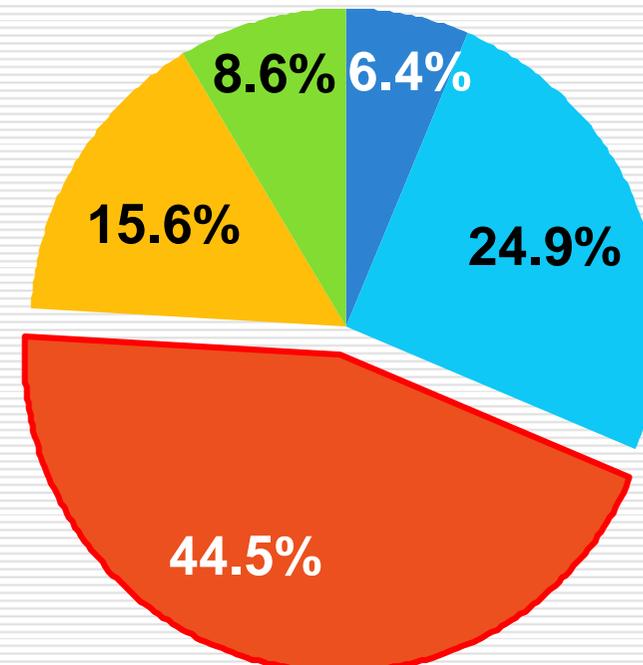
＜売上高構成比＞ 2010年3月期通期実績

2011年3月期第3四半期実績

- コンシューマーゲーム事業 自社販売
- コンシューマーゲーム事業 受託開発
- ネットワークコンテンツ事業
- アミューズメント事業 自社販売
- アミューズメント事業 受託開発



売上高 7,197百万円



売上高 5,460百万円

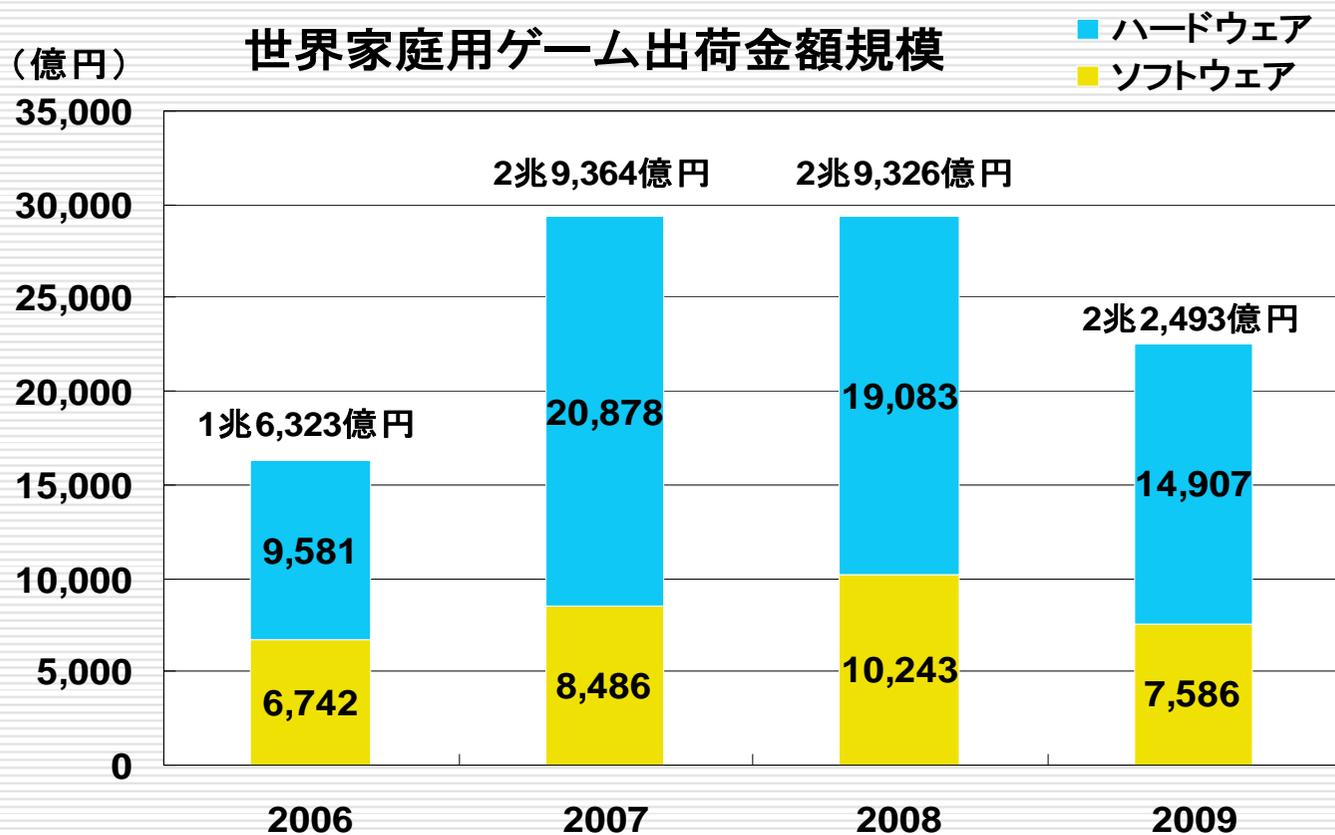
- **コンシューマーゲーム開発の技術力をブランドに、エンターテインメントコンテンツを幅広い出口に水平展開**
- **次期成長領域として、ネットワークコンテンツ開発に経営資源を集中、同領域でのトップランナーを目指す**

2011年3月期 第3四半期の実績

家庭用ゲーム市場の動向(グローバル)



家庭用ゲーム市場は縮小傾向にあるものの、2月26日発売の「NINTENDO 3DS」や年末発売予定のPSP次世代機「NGP」により市場拡大へ期待大



出典:CESAゲーム白書

オンラインゲーム市場の動向



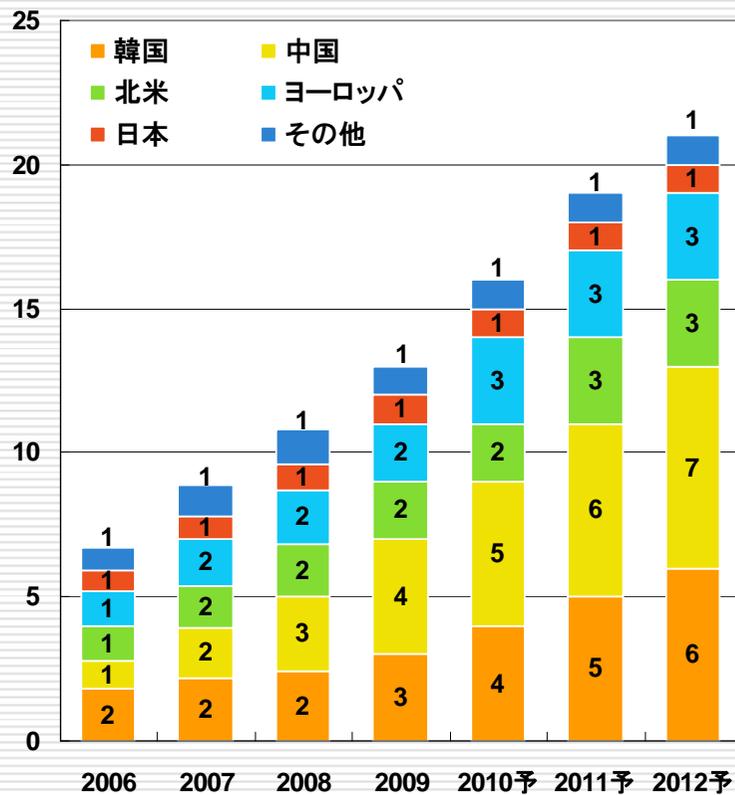
(グローバル)

アジアを中心に広がる
オンラインゲーム市場

(国内)

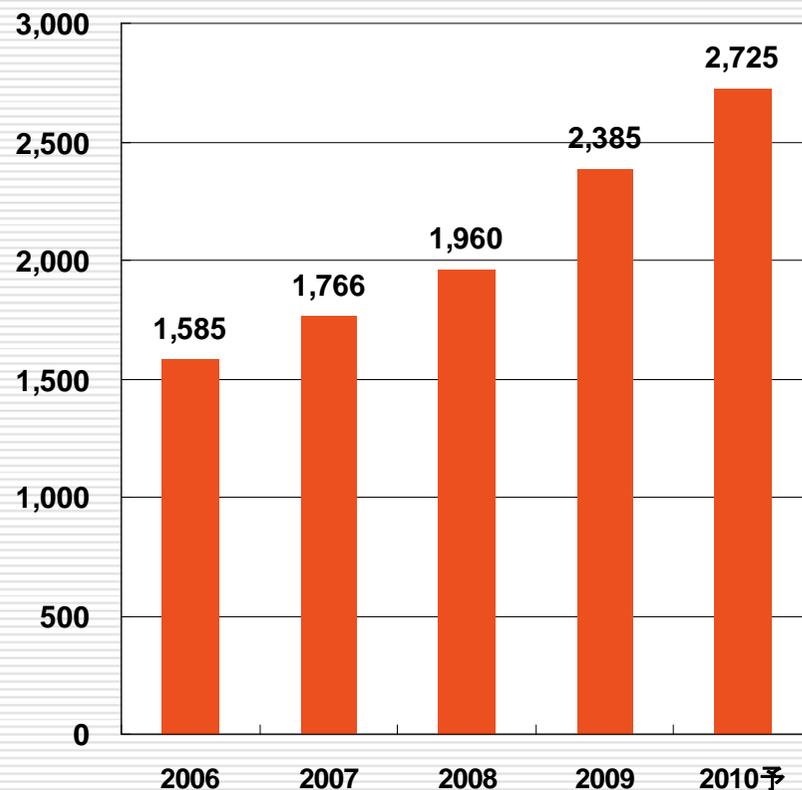
SNSを介したソーシャルゲームや
次世代型多機能携帯電話
スマートフォン向けゲームに期待が高まる

グローバル
オンラインゲーム市場規模の推移
(US10億ドル)



出典: Game White Paper 2010, Ministry of Culture, Korea

国内
オンラインゲーム市場規模の推移
(億円)



出典: ファミ通ゲーム白書

2011年3月期 第3四半期累計 実績(P/L)



売上高

- ネットワークコンテンツ事業の好調な推移により全体を牽引

営業利益

- ネットワークコンテンツ事業が大きく寄与
- 開発中タイトルの一部を費用化し、売上原価に計上(△482)
- 北米子会社の回収遅延債権に対する貸倒引当金を計上(△40)

当期 純利益

- 一部開発タイトルの開発中止損を計上(△157)
- 特別退職金(△66)

(単位:百万円)

	2010年3月期 3Q累計実績		2011年3月期 3Q累計実績		前年 同期比	2011年3月期 予想		通期予想 進捗率
売上高	4,369	100%	5,460	100%	1,091	6,959	100%	78.5%
売上総利益	1,203	27.5%	2,668	48.9%	1,465	3,500	50.3%	76.2%
販売管理費	1,855	42.5%	1,805	33.1%	△ 50	2,450	35.2%	73.7%
営業利益	△ 652	-	862	15.8%	1,514	1,050	15.1%	82.1%
経常利益	△ 659	-	820	15.0%	1,479	1,000	14.4%	82.0%
税引前利益	△ 716	-	595	10.9%	1,311	1,000	14.4%	59.5%
当期純利益	△ 767	-	316	5.8%	1,083	500	7.2%	63.2%

※税引前利益につきましては、2011年2月23日に修正しております。

2011年3月期 第3四半期累計実績(セグメント別P/L)



(単位:百万円)

	2010年3月期 3Q累計実績		2011年3月期 3Q累計実績		前年 同期比	2011年3月期 予想		通期予想 進捗率
コンシューマーゲーム事業	2,508	57.4%	1,709	39.1%	△ 799	2,359	30.4%	72.4%
ネットワークコンテンツ事業	223	5.1%	2,430	55.6%	2,207	3,130	42.0%	77.6%
アミューズメント事業	1,637	37.5%	1,320	30.2%	△ 317	1,470	27.5%	89.8%
売上高	4,369	100.0%	5,460	124.9%	1,091	6,959	100.0%	78.5%
コンシューマーゲーム事業	△ 441	-	△ 102	-	339	△ 142	1.6%	71.8%
ネットワークコンテンツ事業	△ 58	-	1,263	-	1,321	1,643	19.7%	76.9%
アミューズメント事業	225	-	153	-55.8%	△ 72	153	2.0%	100.0%
部門利益	△ 274	-	1,315	-55.8%	1,589	1,654	23.3%	79.5%
共通販管費	377	-	452	-	75	604	8.1%	74.8%
営業利益	△ 652	-	862	-	1,514	1,050	15.2%	82.1%
経常利益	△ 659	-	820	-	1,479	1,000	14.5%	82.0%
当期純利益	△ 767	-	316	-	1,083	500	7.2%	63.2%

セグメント別業績四半期推移表



<ご参考> (単位:百万円)

	2010年3月期 1Q実績		2010年3月期 2Q実績		2010年3月期 3Q実績		2010年3月期 4Q実績		2011年3月期 1Q実績		2011年3月期 2Q実績		2011年3月期 3Q実績		2011年3月期 4Q予想		2011年3月期 1Q-3Q実績		2011年3月期 通期予想	
コンシューマー ゲーム事業	366	47.9%	1,382	64.5%	760	52.0%	1,548	54.7%	404	25.3%	659	32.9%	645	34.7%	650	43.3%	1,709	31.3%	2,359	33.9%
ネットワーク コンテンツ事業	4	0.5%	33	1.5%	185	12.7%	652	23.1%	776	48.6%	818	40.9%	835	44.9%	700	46.7%	2,430	44.5%	3,130	45.0%
アミューズメント 事業	393	51.4%	727	33.9%	516	35.3%	627	22.2%	416	26.1%	523	26.1%	380	20.4%	150	10.0%	1,320	24.2%	1,470	21.1%
売上高	764	100%	2,143	100%	1,461	100%	2,828	100%	1,596	100%	2,001	100%	1,861	100.0%	1,500	100.0%	5,460	100.0%	6,959	100.0%
コンシューマー ゲーム事業	△ 344	-	△ 56	-	△ 40	-	308	10.9%	△ 120	-	85	4.2%	△ 67	-3.6%	△ 40	-2.7%	△ 102	-1.9%	△ 142	-2.0%
ネットワーク コンテンツ事業	△ 37	-	△ 39	-	18	1.2%	383	13.5%	473	29.6%	449	22.4%	341	18.3%	380	25.3%	1,263	23.1%	1,643	23.6%
アミューズメント 事業	△ 88	-	263	12.3%	50	3.4%	148	5.2%	47	2.9%	106	5.3%	0	0.0%	0	0.0%	153	2.8%	153	2.2%
部門利益	△ 471	-	167	7.8%	29	2.0%	840	29.7%	400	25.1%	640	32.0%	273	14.7%	340	22.7%	1,315	24.1%	1,654	23.8%
共通販管費	122	16.0%	111	5.2%	161	11.0%	130	4.6%	156	9.8%	145	7.2%	151	8.1%	152	10.1%	452	8.3%	604	8.7%
営業利益	△ 593	-	55	2.6%	△ 132	-	728	25.7%	244	15.3%	495	24.7%	123	6.6%	188	12.5%	862	15.8%	1,050	15.1%
経常利益	△ 594	-	41	1.9%	△ 124	-	740	26.2%	221	13.8%	475	23.7%	123	6.6%	180	12.0%	820	15.0%	1,000	14.4%
当期純利益	△ 555	-	141	6.6%	△ 353	-	825	29.2%	84	5.3%	152	7.6%	78	4.2%	185	12.3%	316	5.8%	500	7.2%

2011年3月期 第3四半期実績(B/S)



- 流動資産：余資運用のための有価証券増、ならびに開発中タイトルの一部費用化によるたな卸資産の減少

(単位:百万円)

		2010年3月末現在		2010年12月末現在		前期末対比	2009年12月末現在	
流動資産	現預金	2,582	33.2%	2,789	35.1%	344	2,445	35.4%
	売掛金・受取手形	2,141	27.5%	1,492	18.8%	243	1,249	18.1%
	有価証券	38	0.5%	1,293	16.3%	1,293	0	0.0%
	たな卸資産	1,058	13.6%	694	8.7%	△ 569	1,263	18.3%
	流動資産	6,377	82.0%	6,650	83.6%	1,119	5,531	80.2%
	固定資産	1,403	18.0%	1,300	16.4%	△ 69	1,369	19.8%
資産合計		7,780	100.0%	7,951	100.0%	1,051	6,900	100.0%
負債	流動負債	1,186	15.2%	1,107	13.9%	△ 34	1,141	16.5%
	固定負債	169	2.2%	194	2.4%	21	173	2.5%
	負債合計	1,356	17.4%	1,301	16.4%	△ 14	1,315	19.1%
純資産合計		6,424	82.6%	6,649	83.6%	1,064	5,585	80.9%
負債・純資産合計		7,780	100.0%	7,951	100.0%	1,051	6,900	100.0%

2011年3月期 第3四半期実績(C/F)



- 営業活動によるCF： 税金等調整前純利益(1,975)、売上債権の減少(612)、法人税等の還付(128)などによる増加
- 投資活動によるCF： 余裕資金の運用による定期預金預け入れ(Δ 1,500)、投資有価証券の取得(Δ 1,277)などによる減少
- 財務活動によるCF： 短期借入金の減少(Δ 133)、配当金の支払(Δ 80)による減少

(単位:百万円)

	2010年3月期 3Q累計実績	2011年3月期 3Q累計実績	対前年同期 増減額
営業活動によるキャッシュフロー	Δ 528	1,975	2,503
投資活動によるキャッシュフロー	Δ 366	Δ 2,646	Δ 2,280
フリーキャッシュフロー	Δ 894	Δ 671	223
財務活動によるキャッシュフロー	67	Δ 216	Δ 283
現金及び現金同等物の期末残高	2,345	1,587	Δ 758

2011年3月期 第3四半期累計実績(コンシューマーゲーム事業)



売上高

- 自社販売： 北米3タイトル
- 受託開発： 国内大手パブリッシャーからの新規契約獲得により、順調な進捗

部門利益

開発中タイトルの一部費用化(△288)、XSEED JKS, Inc.の回収遅延債権への貸倒引当金計上(△40)があったが、構造改革を通じたコスト削減効果により、前年同期比で赤字幅が大幅に縮小

(単位:百万円)

	2010年3月期 3Q累計実績		2011年3月期 3Q累計実績		前年 同期比	2011年3月期 予想		通期予想 進捗率
	金額	比率	金額	比率		金額	比率	
自社販売部門	605	24.1%	346	20.2%	△ 259	535	22.7%	64.7%
受託開発部門	1,903	75.9%	1,362	79.7%	△ 541	1,824	77.3%	74.7%
コンシューマーゲーム事業 売上高	2,508	100%	1,709	100%	△ 799	2,359	100%	72.4%
部門利益	△ 441	-17.6%	△ 102	-6.0%	339	△ 142	-6.0%	71.8%

部門戦略【コンシューマーゲーム事業】



市場環境に合わせた事業展開と将来飛躍に向けての準備

- 構造改革により黒字体質を実現
将来タイトルの開発費を積極的に費用化(△288)
- 市場環境を考慮し、当面は大手パブリッシャーからの受託案件獲得に注力
信頼と実績を得つつ体力を蓄積
- 受託案件の中でも、大型案件獲得をめざし企画
提案力を強化
- ニューハード(Nintendo 3DS)については、
自社販売タイトルの開発を実施

『Cubic Ninja』 2011年4月7日 発売決定！

『アニマルリゾート』 2011年春 発売予定

※アニマルリゾートは、株式会社マーベラスエンターテイメントとの共同事業です。



©2011 Marvelous Entertainment Inc. /AQ INTERACTIVE INC.

2011年3月期 第3四半期累計実績(ネットワークコンテンツ事業)



売上高

- 販売アイテム・ゲーム要素の追加による活性化策が奏功し、「ブラウザ三国志」が売上好調のまま推移
- ユーザー層の更なる拡大、新会員獲得を目指し、新規チャネリング展開を推進

部門利益

「ダービーマスター」、iPhone向けタイトル等の開発費について、将来収益の見込み減少を勘案し、ソフトウェア償却費を計上(△139)

(単位:百万円)

	2010年3月期 3Q累計実績		2011年3月期 3Q累計実績		前年 同期比	2011年3月期 予想		通期予想 進捗率
ネットワークコンテンツ事業 売上高	223	100%	2,430	100%	2,207	3,130	100%	77.6%
部門利益	△ 58	-	1,263	52.0%	-	1,643	52.5%	76.9%

注力事業【ネットワークコンテンツ事業】



既存タイトル戦略

【ブラウザ三国志】

アイテム追加、イベント実施により売上堅持

【ブラウザ野球】

積極的なプロモーション展開で新規会員獲得

PC ブラウザ三国志



ジャンル: マルチプレイヤー
シミュレーション

『ブラウザ三国志』のチャネリング展開の状況

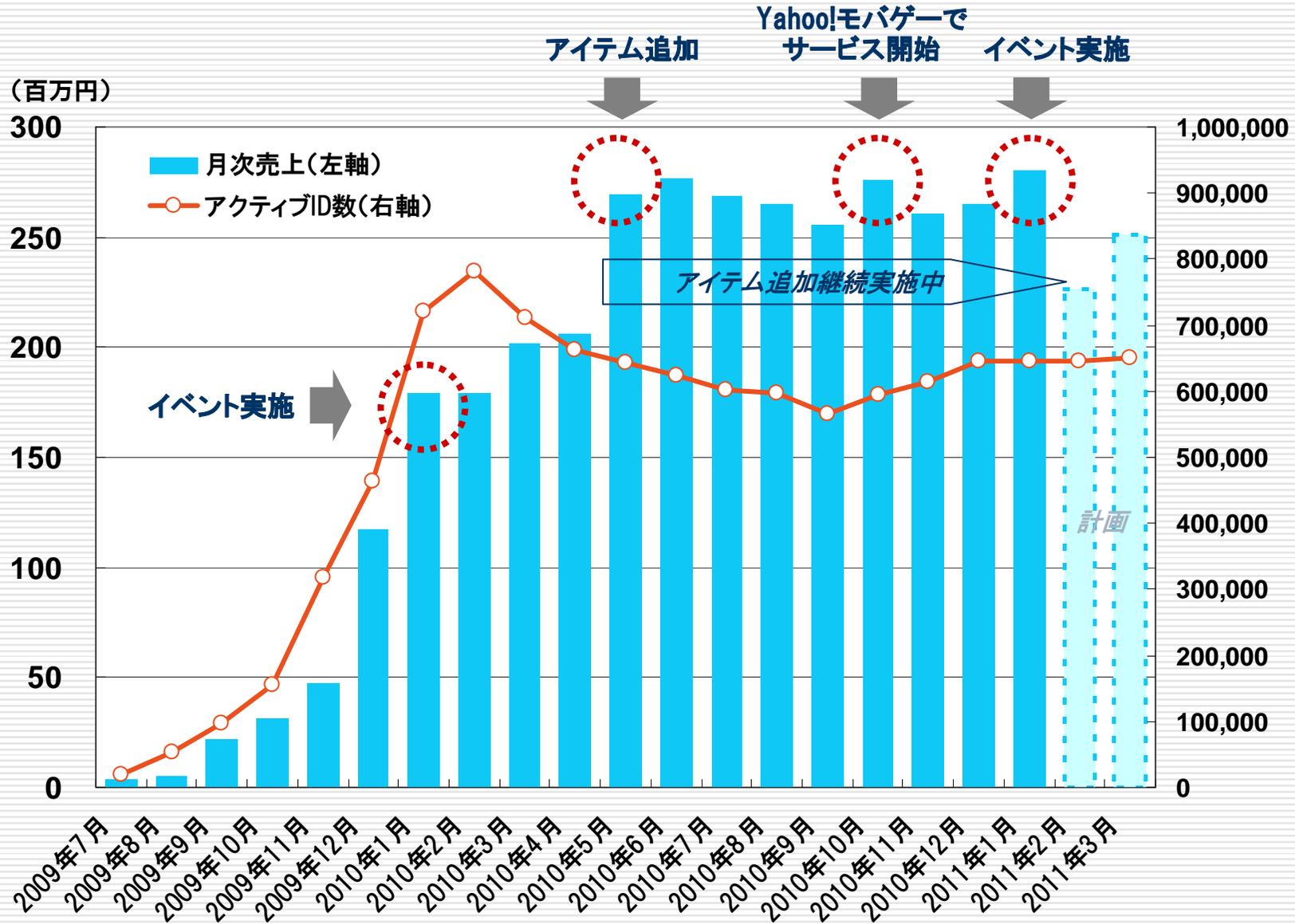
サイト名	サービス開始月	サイト名	サービス開始月
Vector	2009年7月	ハンゲーム	2010年1月
mixi	2009年8月	ガンホーゲーム	2010年2月
@games	2009年10月	@niftyゲーム	2010年5月
ゲームチュー	2009年10月	So-netゲーム	2010年5月
gooゲーム	2009年12月	Yahoo!モバゲー	2010年10月
OCNゲーム	2009年12月	ニコニコアプリ	2010年12月

新規タイトル戦略

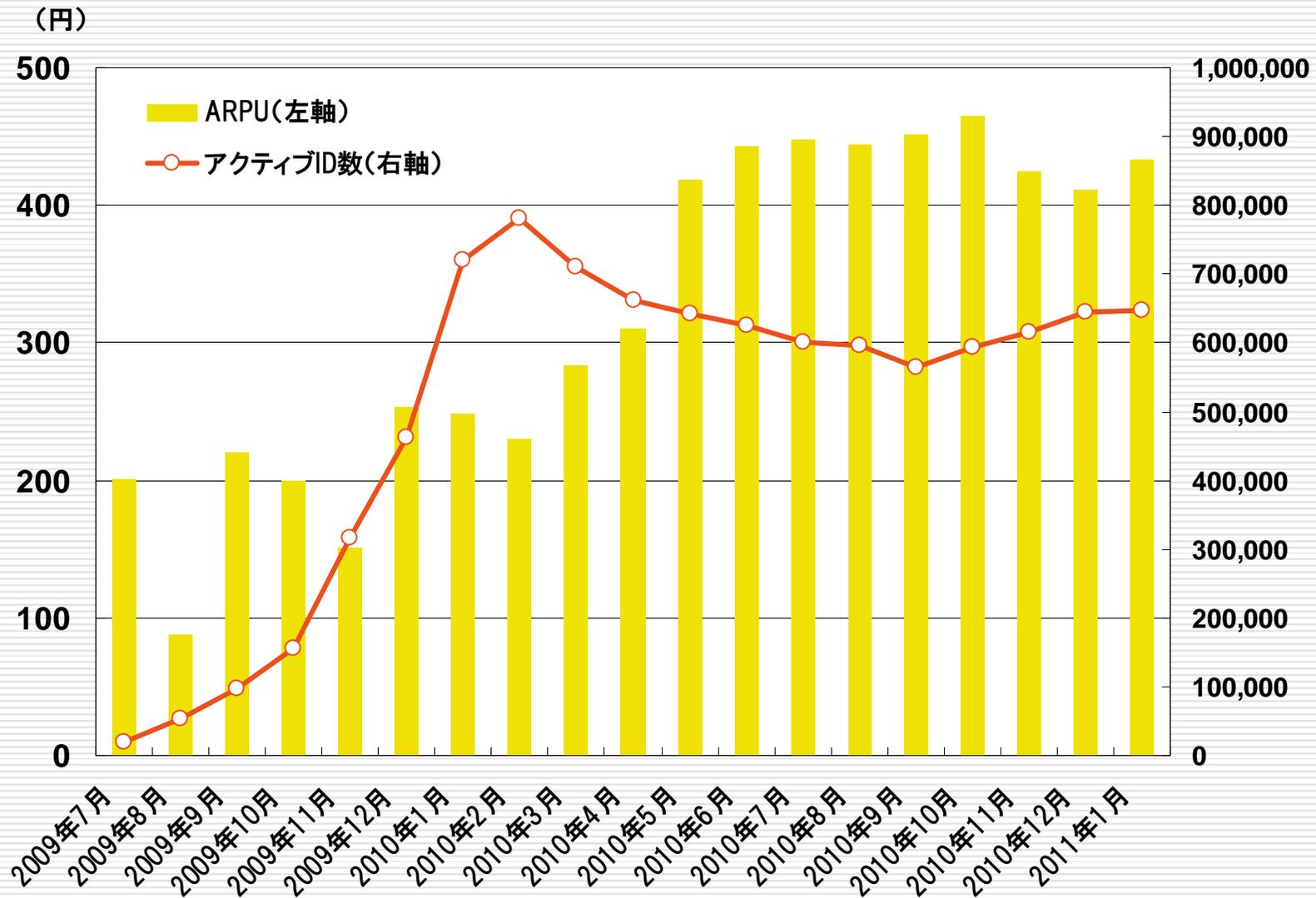
市場環境好調な携帯向けタイトルを強化

4月以降、毎月新タイトルをリリースできる開発体制を構築中

【ご参考】『ブラウザ三国志』売上高推移



【ご参考】『ブラウザ三国志』 ARPUの推移



2011年3月期 第3四半期累計実績(アミューズメント事業)



売上高

キッズアミューズメントマシン「ポケモンバトル」、オリジナル機種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」を中心に展開

※ 4Qからの(株)マイクロキャビン連結除外により、売上高は減少見込み

部門利益

一部開発タイトルの費用化や商品在庫評価を見直し(△55)

(単位:百万円)

	2010年3月期 3Q累計実績		2011年3月期 3Q累計実績		前年 同期比	2011年3月期 予想		通期予想 進捗率
自社販売部門	1,131	69.1%	850	64.4%	△ 281	1,000	68.0%	85.0%
受託開発部門	506	30.9%	470	35.6%	△ 36	470	32.0%	100.0%
アミューズメント事業 売上高	1,637	100%	1,320	100%	△ 317	1,470	100%	89.8%
部門利益	225	13.7%	153	11.6%	△ 72	153	10.4%	100.0%

ご清聴、誠にありがとうございました

お問い合わせ先

経営企画部

TEL : 03-5769-7271

FAX: 03-5769-7274

URL: <http://www.aqi.co.jp>

本資料に含まれる将来の見通しに関する記述は、現時点における情報に基づき判断したものであり、マクロ環境や当社の関連する業界動向等により変動することがあります。従いまして、実際の業績等が、本資料に記載されている将来の見通しに関する記述と異なるリスクや不確実性がありますことをご了承ください