

平成21年3月期 第3四半期決算短信

平成21年1月29日

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
 問合せ先責任者 (役職名) 執行役員 経営企画部 IR担当部長
 四半期報告書提出予定日 平成21年2月13日

上場取引所 東

(氏名) 武市 智行
 (氏名) 石井 武

TEL 03-3586-8808

(百万円未満切捨て)

1. 平成21年3月期第3四半期の連結業績(平成20年4月1日～平成20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	%
21年3月期第3四半期	4,359	9.1	△192	—	△187	—	△520	—
20年3月期第3四半期	3,997	—	429	—	416	—	196	—

	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	円 銭	円 銭
21年3月期第3四半期	△9,582.96	—	—	—
20年3月期第3四半期	3,923.71	—	3,859.28	—

(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	円 銭	
21年3月期第3四半期	7,597	6,340	6,340	83.0	83.0	116,038.54	116,038.54	
20年3月期	7,748	7,011	7,011	89.6	89.6	127,737.45	127,737.45	

(参考) 自己資本 21年3月期第3四半期 6,306百万円 20年3月期 6,942百万円

2. 配当の状況

(基準日)	1株当たり配当金				
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	年間
20年3月期	—	—	—	2,000.00	2,000.00
21年3月期	—	—	—	—	—
21年3月期(予想)	—	—	—	—	—

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

3. 平成21年3月期の連結業績予想(平成20年4月1日～平成21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	6,736	18.9	70	△90.9	80	△89.5	△293	—	△5,391.38

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 無

4. その他

- (1) 期中における重要な子会社の異動(連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動) 無
 新規 — 社(社名)) 除外 — 社(社名))
- (2) 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 有
- (3) 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(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)に記載されるもの
 ① 会計基準等の改正に伴う変更 有
 ② ①以外の変更 無
- (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) 21年3月期第3四半期 54,346株 20年3月期 54,346株
 ② 期末自己株式数 21年3月期第3四半期 1株 20年3月期 1株
 ③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間) 21年3月期第3四半期 54,346株 20年3月期第3四半期 50,132株

※業績予想の適切な利用に関する説明

- (1) 当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、実際の業績等は様々な要因により異なる可能性があります。
 (2) 当連結会計年度より「四半期連結財務諸表に関する会計基準(企業会計基準第12号)及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適正指針」(企業会計基準適用指針第14号)を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

定性的情報・財務諸表等

1. 連結経営成績に関する定性的情報

当第3四半期連結会計期間における当社グループの属するエンターテインメント業界におきましては、家庭用ゲーム機の普及が一巡し、ゲームソフトの販売も個人消費低迷の影響を受けたことなどから、市場全体は縮小傾向となっております。また、アミューズメント市場も同様に個人消費低迷の影響を受け、厳しい環境が続く中、キッズアミューズメント分野につきましては、堅調に推移いたしました。

このような状況の中、当社グループにつきましては、エンターテインメント業界の急激な市場環境の変化に対応できる事業基盤の確立と今後の成長に向けた経営体質の強化策を検討し、中期経営計画を平成20年10月に策定いたしました。「世界」「機会（時間と場所）」「コミュニケーション」「ブランド（信頼と付加価値）」をキーワードとした経営方針のもと、中期経営目標として、世界に通用するブランドタイトルの創造、成長性と高収益率を併せ持つ事業基盤の確立、持続可能な成長を支える人材の育成を掲げ、社内体制の整備・強化を行って参りました。

特に上半期において費用先行しておりましたコンシューマーゲーム事業受託開発部門における新規受託案件及びアミューズメント事業自社販売部門における新機種開発が共に実績となったことなどにより、当第3四半期は計画を上回る進捗となっております。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間における業績は、売上高4,359百万円（前年同期比9.1%増）、営業損失192百万円（前年同期は429百万円の営業利益）、経常損失187百万円（前年同期は416百万円の経常利益）、四半期純損失520百万円（前年同期は196百万円の四半期純利益）となりました。

当第3四半期連結累計期間の事業の種類別セグメントの業績は次の通りであります。

〈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、国内において10月にニンテンドーDS向けソフト「AWAY シャッフルダンジョン」を発売しております。また、国内において7月に発売いたしました「KORG DS-10」が北米地域においてはXSEED JKS, Inc.より、欧州地域においては、欧州任天堂よりともに10月に発売されております。更に北米地域では、XSEED JKS, Inc.による他社2タイトルの販売実績も加わっております。その他、過去発売タイトルのリピート販売や海外パブリッシャーへの販売許諾による収入などにより、売上高1,041百万円となりました。

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開発が順調に進行しております。また海外パブリッシャーからの新規受託案件につきましても、当第3四半期より受託開発売上が計上されております。その他、過去に受託したタイトルのロイヤリティ収入などにより、売上高1,686百万円となりました。

結果、コンシューマーゲーム事業につきましては、売上高2,727百万円となりました。営業損失につきましては、当第3四半期で収益状況は改善しておりますが、上半期までに計上した自社販売タイトルの販売低迷による損失を挽回するまでには至らず、営業損失455百万円となりました。

〈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、キッズアミューズメントマシン「ポケモンバトル」において、10月より「シェイミとの出会い編」、12月より「デオキス強襲編」を投入しており、上半期に引き続き高稼働率を維持しております。また、上半期より開発を進めておりました新感覚デザインの小型クレーンゲーム機「キューブモール」を12月より販売開始しております。結果、売上高1,138百万円となりました。

アミューズメント事業受託開発部門につきましては、国内大手メーカーからの受託開発が順調に推移したことから、売上高493百万円となりました。

結果、アミューズメント事業につきましては、売上高1,631百万円、営業利益585百万円となりました。

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総資産は、株式会社マイクロキャビンを子会社化したことにより土地や建物等が増加したものの、自社販売用ソフトの販売及び開発中止による仕掛品の減少や固定資産の減価償却による減少等により、前連結会計年度末に比べ150百万円減少し7,597百万円となりました。負債は未払法人税等の減少があったものの株式会社マイクロキャビンを子会社化したことによる社債等の固定負債が増加したことにより前連結会計年度末に比べ520百万円増加し1,257百万円となりました。純資産は配当金の支払いや四半期純損失の計上等により、前連結会計年度末に比べ670百万円減少し6,340百万円となりました。

3. 連結業績予想に関する定性的情報

当第3四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20年10月30日に公表しました業績予想の見直しは行なっておりません。

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くため、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。

4. その他

(1) 期中における重要な子会社の異動（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）

該当事項はありません。

(2) 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

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。

(3) 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

①当連結会計年度に係る第1四半期連結会計期間より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準委員会 平成19年3月14日 企業会計基準第12号）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準委員会 平成19年3月14日 業会計基準適用指針第14号）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

②当連結会計年度に係る第1四半期連結会計期間より「棚卸資産の評価に関する会計基準」（企業会計基準委員会 平成18年7月5日 企業会計基準第9号）を適用し、評価基準については、原価法から原価法（収益性の低下による簿価切り下げの方法）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較して、当第3四半期連結累計期間の売上総利益は5,000千円減少し、営業損失及び経常損失、税金等調整前四半期純損失はそれぞれ5,000千円増加しております。

③当連結会計年度に係る第1四半期連結会計期間より「連結財務諸表作成における在外子会社の会計処理に関する当面の取扱い」（企業会計基準委員会 平成18年5月17日 実務対応報告第18号）」を適用しております。これによる損益に与える影響はありません。

なお、平成21年3月期第1四半期及び平成21年3月期第2四半期にかかる連結経営成績に関する定性的情報については、それぞれ、平成21年3月期第1四半期決算短信（平成20年7月31日開示）、平成21年3月期第2四半期決算短信（平成20年10月30日開示）をご参照ください。

5. 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20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20年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,244,679	3,974,396
受取手形及び売掛金	1,217,449	1,067,648
商品及び製品	53,379	—
仕掛品	1,177,700	1,448,661
原材料及び貯蔵品	800	777
繰延税金資産	361,345	255,041
その他	277,052	139,339
貸倒引当金	△4,214	—
流動資産合計	6,328,192	6,885,865
固定資産		
有形固定資産		
建物(純額)	173,868	35,975
工具、器具及び備品(純額)	351,273	490,912
土地	136,953	—
その他(純額)	9,623	3,569
有形固定資産合計	671,718	530,457
無形固定資産		
のれん	202,053	42,263
ソフトウェア	66,853	61,762
ソフトウェア仮勘定	2,015	35,784
その他	1,021	458
無形固定資産合計	271,944	140,269
投資その他の資産		
投資有価証券	38,516	—
敷金及び保証金	255,519	183,560
繰延税金資産	20,882	—
その他	11,081	8,389
投資その他の資産合計	326,000	191,950
固定資産合計	1,269,663	862,678
資産合計	7,597,855	7,748,543

(単位：千円)

	当第3四半期連結会計期間末 (平成20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20年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	449,691	147,132
短期借入金	68,348	—
未払法人税等	98,071	275,517
引当金	50,021	44,964
その他	300,572	269,298
流動負債合計	966,706	736,913
固定負債		
社債	250,000	—
その他	40,473	—
固定負債合計	290,473	—
負債合計	1,257,180	736,913
純資産の部		
株主資本		
資本金	3,195,801	3,195,801
資本剰余金	2,869,656	2,869,656
利益剰余金	261,531	891,019
株主資本合計	6,326,988	6,956,476
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△2,463	—
為替換算調整勘定	△18,294	△14,457
評価・換算差額等合計	△20,758	△14,457
少数株主持分	34,444	69,610
純資産合計	6,340,675	7,011,630
負債純資産合計	7,597,855	7,748,543

(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)

	当第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20年12月31日)
売上高	4,359,767
売上原価	3,043,835
売上総利益	1,315,931
販売費及び一般管理費	1,508,133
営業損失(△)	△192,202
営業外収益	
受取利息	11,972
受取配当金	346
その他	8,716
営業外収益合計	21,035
営業外費用	
支払利息	1,630
為替差損	14,961
営業外費用合計	16,592
経常損失(△)	△187,758
特別損失	
投資有価証券評価損	7,987
開発中止損	328,907
特別損失合計	336,895
税金等調整前四半期純損失(△)	△524,654
法人税、住民税及び事業税	139,538
法人税等調整額	△111,370
法人税等合計	28,167
少数株主損失(△)	△32,026
四半期純損失(△)	△520,795

(第3四半期連結会計期間)

(単位：千円)

	当第3四半期連結会計期間 (自平成20年10月1日 至平成20年12月31日)
売上高	1,887,890
売上原価	1,119,885
売上総利益	768,005
販売費及び一般管理費	479,365
営業利益	288,640
営業外収益	
受取利息	3,288
受取配当金	346
その他	2,471
営業外収益合計	6,105
営業外費用	
支払利息	1,623
為替差損	16,552
営業外費用合計	18,175
経常利益	276,570
特別損失	
投資有価証券評価損	7,987
特別損失合計	7,987
税金等調整前四半期純利益	268,582
法人税、住民税及び事業税	86,755
法人税等調整額	△46,638
法人税等合計	40,116
少数株主損失(△)	△20,467
四半期純利益	248,933

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	当第3四半期連結累計期間 (自平成20年4月1日 至平成20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損失(△)	△524,654
減価償却費	241,887
開発中止損	328,907
投資有価証券評価損益(△は益)	7,987
売上債権の増減額(△は増加)	△106,351
たな卸資産の増減額(△は増加)	△22,647
仕入債務の増減額(△は減少)	291,870
その他	△109,794
小計	107,205
利息及び配当金の受取額	12,321
利息の支払額	△1,630
法人税等の支払額	△363,445
営業活動によるキャッシュ・フロー	△245,549
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	△141,911
定期預金の払戻による収入	600,000
敷金の差入による支出	△52,762
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△232,987
その他	792
投資活動によるキャッシュ・フロー	173,130
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)	46,644
配当金の支払額	△107,693
財務活動によるキャッシュ・フロー	△61,048
現金及び現金同等物に係る換算差額	3,751
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△129,716
現金及び現金同等物の期首残高	3,374,396
現金及び現金同等物の四半期末残高	3,244,679

当連結会計年度より「四半期財務諸表に関する会計基準」（企業会計基準第12号）及び「四半期財務諸表に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第14号）を適用しております。また、「四半期連結財務諸表規則」に従い四半期連結財務諸表を作成しております。

(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〕

当第3四半期連結会計期間（自平成20年10月1日 至平成20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	934,172	953,718	1,887,890	—	1,887,890
(2) セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	934,172	953,718	1,887,890	—	1,887,890
営業利益	12,610	382,270	394,881	△106,241	288,640

当第3四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20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	2,727,902	1,631,864	4,359,767	—	4,359,767
(2) セグメント間の内部売 上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	2,727,902	1,631,864	4,359,767	—	4,359,767
営業利益	△455,942	585,010	129,068	△321,270	△192,202

(注) 1. 事業区分の方法

事業は、製品の系列及び市場の類似性を考慮して区分しております。

2. 各区分に属する主要な製品

事業区分	主要製品
コンシューマーゲー ム事業	家庭用ゲーム機向けゲームソフト、携帯型ゲーム機向けゲームソフト
アミューズメント事 業	アミューズメント施設向けゲーム機器及び周辺グッズ

〔所在地別セグメント情報〕

当第3四半期連結会計期間（自平成20年10月1日 至平成20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	1,786,037	101,852	1,887,890	—	1,887,890
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	8,311	—	8,311	△8,311	—
計	1,794,349	101,852	1,896,201	△8,311	1,887,890
営業利益	415,014	△20,132	394,881	△106,241	288,640

当第3四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20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	4,203,180	156,586	4,359,767	—	4,359,767
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	8,814	8,161	16,976	△16,976	—
計	4,211,995	164,748	4,376,743	△16,976	4,359,767
営業利益	195,328	△66,259	129,068	△321,270	△192,202

- (注) 1. 国又は地域は、地理的近接度により区分しております。
 2. 本邦以外の区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。
 北米・・・米国

〔海外売上高〕

当第3四半期連結会計期間（自平成20年10月1日 至平成20年12月31日）

	米国	欧州	計
I 海外売上高 (千円)	186,543	55,759	242,303
II 連結売上高 (千円)			1,887,890
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	9.9	2.9	12.8

当第3四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20年12月31日）

	米国	欧州	計
I 海外売上高 (千円)	518,856	279,720	798,577
II 連結売上高 (千円)			4,359,767
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	11.9	6.4	18.3

- (注) 1. 海外売上高は、当社及び連結子会社の本邦以外の国または地域における売上高であります。
 2. 各区分に属する国又は地域の内訳は次のとおりであります。
 欧州：イギリス、スペイン

- (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。

「参考資料」

前四半期に係る財務諸表等

(1) (要約) 四半期連結損益計算書

科目	前年同四半期連結累計期間 (平成20年3月期 第3四半期)
	金額 (千円)
I 売上高	3,997,571
II 売上原価	2,403,756
売上総利益	1,593,814
III 販売費及び一般管理費	1,164,430
営業利益	429,383
IV 営業外収益	6,194
V 営業外費用	19,020
経常利益	416,557
VI 特別利益	—
VII 特別損失	—
税金等調整前四半期純利益	416,557
税金費用	232,334
少数株主損失	12,480
四半期純利益	196,703

(2) (要約) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

	前年同四半期連結累計期間 (平成20年3月期 第3四半期)
区分	金額(千円)
I 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	416,557
減価償却費	123,567
のれん償却額	12,912
賞与引当金の増加額	20,033
受取利息	△1,974
支払利息	1,291
売上債権の増加額	△200,571
たな卸資産の増加額	△761,038
仕入債務の減少額	△13,410
未払金の増加額	54,740
前受金の減少額	△65,184
その他	127,407
小計	△285,668
利息の受取額	1,974
利息の支払額	△1,291
法人税等の支払額	△366,131
営業活動によるキャッシュ・フロー	△651,117
II 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	△267,828
無形固定資産の取得による支出	△35,864
敷金の差入れによる支出	△27,842
敷金の返還による収入	2,375
新規連結に伴う子会社株式取得による支出	△35,870
投資活動によるキャッシュ・フロー	△365,031
III 財務活動によるキャッシュ・フロー	
短期借入金の増加額(純額)	37,770
株式の発行による収入	3,255,810
財務活動によるキャッシュ・フロー	3,293,580
IV 現金及び現金同等物に係る換算差額	1,794
V 現金及び現金同等物の増減額(△減少)	2,279,224
VI 現金及び現金同等物の期首残高	1,806,096
VII 現金及び現金同等物の四半期末残高	4,085,320

(3) セグメント情報

〔事業の種類別セグメント情報〕

前年同四半期累計期間（平成20年3月期第3四半期）

	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	3,592,569	405,002	3,997,571	—	3,997,571
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	3,592,569	405,002	3,997,571	—	3,997,571
営業利益	530,863	229,297	760,160	△330,776	429,383

〔所在地別セグメント情報〕

前年同四半期累計期間（平成20年3月期第3四半期）

	日本 (千円)	米国 (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	3,449,827	547,743	3,997,571	—	3,997,571
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	22,188	—	22,188	△22,188	—
計	3,472,016	547,743	4,019,760	△22,188	3,997,571
営業利益	780,045	△19,885	760,160	△330,776	429,383

〔海外売上高〕

前年同四半期累計期間（平成20年3月期第3四半期）

	米国	欧州	計
I 海外売上高 (千円)	1,365,883	22,188	1,388,072
II 連結売上高 (千円)			3,997,571
III 連結売上高に占める海外売上高の割合(%)	34.2	0.6	34.8