

平成22年3月期 第1四半期決算短信

平成21年8月7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
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役 経営企画部長
 四半期報告書提出予定日 平成21年8月14日
 配当支払開始予定日 —

(氏名) 小松 清志
 (氏名) 染野 正道

TEL 03-5769-7270

(百万円未満切捨て)

1. 平成22年3月期第1四半期の連結業績(平成21年4月1日～平成21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	%
22年3月期第1四半期	764	△26.1	△593	—	△594	—	△555	—
21年3月期第1四半期	1,034	—	△33	—	△26	—	△36	—

	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
22年3月期第1四半期	△10,213.12	—
21年3月期第1四半期	△670.50	—

(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
22年3月期第1四半期	7,014	5,818	82.7	106,803.26
21年3月期	7,779	6,416	81.8	117,115.79

(参考) 自己資本 22年3月期第1四半期 5,804百万円 21年3月期 6,364百万円

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
	円銭	円銭	円銭	円銭	円銭
21年3月期	—	0.00	—	0.00	0.00
22年3月期	—	—	—	—	—
22年3月期(予想)	—	0.00	—	1,500.00	1,500.00

(注) 配当予想の当四半期における修正の有無 無

3. 平成22年3月期の連結業績予想(平成21年4月1日～平成22年3月31日)

(%表示は通期は対前期、第2四半期連結累計期間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2四半期連結累計期間	2,900	17.4	△530	—	△525	—	△580	—	△10,672.36
通期	8,200	32.7	510	—	520	—	300	—	5,520.19

(注) 連結業績予想数値の当四半期における修正の有無 有

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 一社 (社名) 除外 一社 (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)	22年3月期第1四半期	54,346株	21年3月期	54,346株
② 期末自己株式数	22年3月期第1四半期	0株	21年3月期	0株
③ 期中平均株式数(四半期連結累計期間)	22年3月期第1四半期	54,346株	21年3月期第1四半期	54,346株

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1四半期連結会計期間におけるわが国経済は、世界的な金融危機による大幅な景気後退局面から、輸出が上向きつつあるほか、定額給付金やエコポイントなどの経済政策の効果もあり、個人消費が持ち直すなど、一部に下げ止まりの兆しがみられるものの、企業の設備投資計画が過去最大の落ち込みとなり、雇用情勢は引き続き悪化しており、景気全体としては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、「巣ごもり消費」などで他業界に比較し不況の影響が少ないものの、新ハードの普及が一巡したこともあり、総じて厳しい状況となっております。

こうした状況の下、当社グループの四半期連結会計期間の経営成績は、以下のとおりであります。

当第1四半期連結会計期間の売上高は、コンシューマーゲーム事業において自社販売部門の収益化と海外販売の強化、受託開発部門の収益強化、およびネットワークコンテンツ販売を開始し、アミューズメント事業において「ポケモンバトル」の高稼働率維持とオリジナル機器の開発に注力いたしました。その結果、コンシューマーゲーム事業において自社タイトルを国内で1タイトル、北米販売子会社XSEED JKS, Inc. から1タイトルを新規で発売したほか、アミューズメント事業でポケモンバトルのパック販売を行っております。しかしながら、前年同四半期には海外への当社コンシューマータイトルのライセンス販売があったものの当四半期ではその実績がなかったこと、コンシューマーゲーム事業受託開発部門で、検収の遅れもあり前年同四半期に比べ269百万円減収（前年同四半期比26.1%減）の764百万円となりました。

当第1四半期連結会計期間の営業損失は、コンシューマーゲーム事業自社販売部門の売上減少と仕掛品評価損を計上したこと及び受託開発部門での検収が遅れたこと、およびアミューズメント事業において新商品を開発するための研究開発費等の計上により販売費及び一般管理費が205百万円増加（前年同四半期比47.2%増）し、その結果、前年同四半期に比べ559百万円（前年同四半期比1,670.9%増）増加し593百万円となりました。

当第1四半期連結会計期間の経常損失は、為替差損等の計上や上記の営業損失の増加により前年同四半期に比べ568百万円（前年同四半期比2,177.2%増）増加し594百万円となりました。

当第1四半期連結会計期間の四半期純損失は、上記の経常損失の計上により、前年同四半期に比べ518百万円（前年同四半期比1,423.2%増）増加の555百万円となりました。

当第1四半期連結会計期間の事業の種類別セグメントは次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、国内において6月にニンテンドーDS向けソフト「ザ★歌謡ジェネレーション」を発売いたしました。その他過去に発売済みタイトルのリピート販売やXSEED JKS, Inc.による「Flower, Sun, and Rain」の北米地域における販売などにより売上高63百万円となりました。しかしながら平成21年7月30日発売のWii向けタイトル「恐怖体感 呪怨」の初回受注が計画を下回ったため、仕掛品評価損を当第1四半期に計上したことから営業利益が減少いたしました。その他、当第1四半期からネットワークコンテンツ販売を開始しました。結果、売上高67百万円となりました。

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、プロジェクトの一部で取引先の検収遅れ及び契約締結遅延があり、売上高は302百万円となりました。

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370百万円（前年同期比53.6%減）、営業損失382百万円（前年同期比833.0%増）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、過去に発売したパックシリーズの中から評判の高かったパックを集めた「ベストセレクション」を5月に発売した他、前期より販売している「キューブモール」の追加受注を行ない、売上高301百万円となりました。しかしながら、下期以降に発売する商品の研究開発費を計上したことから営業利益が計画対比で減少いたしました。

アミューズメント事業受託開発部門につきましては、遊技機向けソフト開発の一部で検収が7月以降にずれたものがあり、売上高92百万円となりました。

以上の結果、アミューズメント事業につきましては、売上高393百万円（前年同期比67.8%増）、営業損失88百万円（前年同期は営業利益118百万円）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減少により、前連結会計年度末に比べ764百万円減の7,014百万円となりました。負債につきましては買掛金の減少および未払法人税等の減少等により前連結会計年度末に比べ166百万円減の1,196百万円となりました。純資産は利益剰余金の減少により前連結会計年度末と比べ598百万円減少し、5,818百万円となりました。

<キャッシュ・フローの状況>

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861百万円減少し、2,326百万円（前年同期比21.3%減）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）

営業活動の結果支出した資金は648百万円（前年同四半期は38百万円の収入）となりました。これは主に売上債権の減少287百万円があったものの、税金等調整前四半期純損失602百万円、たな卸資産の増加171百万円、仕入債務の減少169百万円、法人税等の支出76百万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216百万円（前年同四半期比43.3%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58百万円、新社屋の敷金の差入れによる支出79百万円、子会社株式の取得による支出52百万円、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）

財務活動の結果得られた資金は4百万円（前年同期は76百万円の支出）となりました。これは主に短期借入金の増加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

コンシューマーゲーム事業自社販売部門において当第1四半期に発売したタイトルの販売実績、および第2四半期に発売となったタイトルの販売見込が計画を下回ること、アミューズメント事業で第2四半期に発売となったタイトルの販売見込みが計画を下回ること等が見込まれます。従いまして平成21年5月12日に公表いたしました業績予想のうち第2四半期累計会計期間における見通しを達成することは困難であると判断し、今般第2四半期累計期間の予想数値を修正することといたしました。

また通期業績予想につきましても、直近の景気動向やゲームソフト市場の低迷を勘案し、各事業部門の事業計画を見直し、販売計画を修正したことより、連結業績予想数値を修正することといたしました。なお配当予想につきましては据え置くことといたしました。詳細につきましては、本日公表いたしました「業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照願います。

なお業績予想数値につきましては、本資料の発表日現在において当社が入手可能な情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づき作成したものであり、実際の業績が記載の見通しとは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。

なお、特定子会社には該当していませんが、平成21年4月16日付けで、株式会社リンクシンクの株式を66.8%取得し、子会社化いたしました。

(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

(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。

(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

受注ソフトウェア開発に係る収益及び費用の計上基準等の変更

受注ソフトウェア開発に係る収益及び費用の計上基準については、従来、工事完成基準を適用しておりましたが、「工事契約に関する会計基準」（企業会計基準第15号 平成19年12月27日）及び「工事契約に関する会計基準の適用指針」（企業会計基準適用指針第18号 平成19年12月27日）を当第1四半期連結会計期間より適用し、当第1四半期連結会計期間に着手した開発契約から、当第1四半期連結会計期間末までの進捗部分について成果の確実性が認められる開発については工事進行基準（工事の進捗率の見積もりは原価比例法）を、その他の開発については工事完成基準を適用しております。

これによる損益への影響はありません。

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1四半期連結会計期間末 (平成21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21年3月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,326,219	3,187,648
受取手形及び売掛金	866,245	1,154,508
商品及び製品	61,083	48,594
仕掛品	1,559,887	1,401,717
原材料及び貯蔵品	800	810
繰延税金資産	289,266	254,083
その他	387,759	327,915
貸倒引当金	△10,840	△10,386
流動資産合計	5,480,421	6,364,894
固定資産		
有形固定資産		
建物（純額）	154,107	160,326
工具、器具及び備品（純額）	312,016	348,675
土地	136,953	136,953
その他（純額）	5,647	7,019
有形固定資産合計	608,724	652,974
無形固定資産		
のれん	203,037	188,154
ソフトウェア	85,056	57,474
ソフトウェア仮勘定	128,155	86,100
その他	1,021	1,021
無形固定資産合計	417,271	332,751
投資その他の資産		
投資有価証券	87,023	87,725
敷金及び保証金	411,640	332,086
破産更生債権等	8,778	8,983
その他	9,547	9,006
貸倒引当金	△8,778	△8,983
投資その他の資産合計	508,211	428,818
固定資産合計	1,534,206	1,414,544
資産合計	7,014,628	7,779,439

(単位：千円)

	当第1四半期連結会計期間末 (平成21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21年3月31日)
負債の部		
流動負債		
買掛金	213,968	383,939
短期借入金	105,237	102,779
1年内償還予定の社債	200,000	200,000
未払法人税等	5,167	82,858
引当金	38,429	64,832
その他	543,802	438,485
流動負債合計	1,106,606	1,272,898
固定負債		
社債	50,000	50,000
その他	40,000	40,000
固定負債合計	90,000	90,000
負債合計	1,196,606	1,362,898
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	△241,451	313,590
株主資本合計	5,824,005	6,379,047
評価・換算差額等		
その他有価証券評価差額金	△1,624	△922
為替換算調整勘定	△18,050	△13,350
評価・換算差額等合計	△19,675	△14,273
少数株主持分	13,691	51,766
純資産合計	5,818,022	6,416,540
負債純資産合計	7,014,628	7,779,439

(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20年4月1日 至平成20年6月30日)	当第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)
売上高	1,034,114	764,599
売上原価	632,254	717,020
売上総利益	401,859	47,578
販売費及び一般管理費	435,361	640,856
営業損失(△)	△33,502	△593,277
営業外収益		
受取利息	3,440	1,216
受取配当金	—	91
為替差益	3,486	—
受取開発負担金	—	2,679
その他	465	1,595
営業外収益合計	7,391	5,581
営業外費用		
支払利息	—	1,024
為替差損	—	5,683
その他	—	181
営業外費用合計	—	6,889
経常損失(△)	△26,110	△594,585
特別損失		
固定資産除却損	—	5,497
本社移転費用	—	2,600
特別損失合計	—	8,097
税金等調整前四半期純損失(△)	△26,110	△602,683
法人税、住民税及び事業税	37,053	1,591
法人税等調整額	△23,804	△35,626
法人税等合計	13,248	△34,035
少数株主損失(△)	△2,919	△13,606
四半期純損失(△)	△36,438	△555,042

(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20年4月1日 至平成20年6月30日)	当第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)
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(△)	△26,110	△602,683
減価償却費	70,942	66,572
売上債権の増減額(△は増加)	395,311	287,989
たな卸資産の増減額(△は増加)	△90,384	△171,417
仕入債務の増減額(△は減少)	72,423	△169,850
その他	△63,932	17,647
小計	358,250	△571,742
利息及び配当金の受取額	2,431	1,684
利息の支払額	—	△1,336
法人税等の支払額	△322,444	△76,627
営業活動によるキャッシュ・フロー	38,237	△648,021
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	△97,437	△6,919
無形固定資産の取得による支出	△37,499	△58,912
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	△14,894	△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	△232,987	△32,034
投資活動によるキャッシュ・フロー	△382,818	△216,906
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)	—	4,918
配当金の支払額	△76,702	△40
財務活動によるキャッシュ・フロー	△76,702	4,878
現金及び現金同等物に係る換算差額	3,336	△1,379
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△417,947	△861,429
現金及び現金同等物の期首残高	3,374,396	3,187,648
現金及び現金同等物の四半期末残高	2,956,449	2,326,219

(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1四半期連結会計期間（自平成20年4月1日 至平成20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	799,553	234,560	1,034,114	—	1,034,114
(2) セグメント間の内部売上高又は振替高	—	—	—	—	—
計	799,553	234,560	1,034,114	—	1,034,114
営業利益又は営業損失 (△)	△40,993	118,144	77,150	△110,652	△33,502

当第1四半期連結会計期間（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

(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〕

前第1四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20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	992,458	41,655	1,034,114	—	1,034,114
(2) セグメント間の内部売上高 又は振替高	249	—	249	△249	—
計	992,708	41,655	1,034,363	△249	1,034,114
営業利益又は営業損失 (△)	88,848	△11,698	77,150	△110,652	△33,502

当第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

- (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、カナダ

〔海外売上高〕

前第1四半期連結累計期間（自平成20年4月1日 至平成20年6月30日）

	米国	欧州	計
I 海外売上高 (千円)	194,959	113,615	308,574
II 連結売上高 (千円)			1,034,114
III 連結売上高に占める海外 売上高の割合(%)	18.8	11.0	29.8

当第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

(注) 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。

- (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。

6. その他の情報

該当事項はありません。