



平成25年8月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕（連結）

平成25年4月15日

上場会社名 株式会社インデックス 上場取引所 大
 コード番号 4835 URL http://indexweb.jp
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 落合 善美
 問合せ先責任者 (役職名) 常務取締役 (氏名) 村上 幸正 TEL 03-5779-5080
 四半期報告書提出予定日 平成25年4月16日 配当支払開始予定日 ー
 四半期決算補足説明資料作成の有無： 無
 四半期決算説明会開催の有無： 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成25年8月期第2四半期の連結業績（平成24年9月1日～平成25年2月28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	%
25年8月期第2四半期	5,656	△28.0	△99	ー	△1,372	ー	△2,263	ー
24年8月期第2四半期	7,859	△39.1	108	△86.7	105	△84.8	△487	ー

(注) 包括利益 25年8月期第2四半期 △1,844百万円 (ー%) 24年8月期第2四半期 △531百万円 (ー%)

	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
25年8月期第2四半期	△576.02	ー
24年8月期第2四半期	△124.04	ー

(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
25年8月期第2四半期	20,990	△1,435	△7.9	△423.55
24年8月期	23,133	398	0.8	48.14

(参考) 自己資本 25年8月期第2四半期 △1,664百万円 24年8月期 189百万円

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
24年8月期	ー	0.00	ー	0.00	0.00
25年8月期	ー	0.00	ー	0.00	0.00
25年8月期(予想)			ー	0.00	0.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無： 無

3. 平成25年8月期の連結業績予想（平成24年9月1日～平成25年8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	15,668	△14.5	1,068	△22.4	△603	ー	△1,677	ー	△426.71

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無： 有

連結業績予想の修正については、本日（平成25年4月15日）公表いたしました「通期業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照ください。

※ 注記事項

(1) 当四半期連結累計期間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）

（注）詳細は【添付資料】「2. サマリー情報（注記事項）に関する情報」をご覧ください。

(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用： 無

（注）詳細は【添付資料】「2. サマリー情報（注記事項）に関する情報」をご覧ください。

(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更 : 無

② ①以外の会計方針の変更 : 無

③ 会計上の見積りの変更 : 無

④ 修正再表示 : 無

（注）詳細は【添付資料】「2. サマリー情報（注記事項）に関する情報」をご覧ください。

(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）

25年8月期2Q	3,930,004株	24年8月期	3,930,004株
25年8月期2Q	一株	24年8月期	一株
25年8月期2Q	3,930,004株	24年8月期2Q	3,930,004株

② 期末自己株式数

③ 期中平均株式数（四半期累計）

※ 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、四半期財務諸表に関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

本資料に記載されている業績の見通しなど将来に関する記述は、当社が入手している情報および合理的と判断する一定の前提に基づいており、実際の業績などは様々な原因により大きく異なる可能性があります。

○添付資料の目次

1. 当四半期決算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	4
(3) 連結業績予想に関する定性的情報	4
2. サマリー情報（注記事項）に関する事項	5
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	5
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	5
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	5
3. 継続企業の前提に関する重要事象等	5
4. 四半期連結財務諸表	6
(1) 四半期連結貸借対照表	6
(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書	8
四半期連結損益計算書	
第2四半期連結累計期間	8
四半期連結包括利益計算書	
第2四半期連結累計期間	10
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	11
(4) 継続企業の前提に関する注記	13
(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記	13
(6) セグメント情報等	14

1. 当四半期決算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2四半期連結累計期間の我が国の経済状況は、平成24年12月の総選挙の結果、安倍政権発足により、通称「アベノミクス」が発動され、目標インフレ率2%の設定と、日銀の大幅金融緩和実施による円安進行で、輸出産業を中心に先行きに明るい期待が持てるものとなりつつあります。

このような経済状況の中で、当社がサービスを展開する市場の動向に着目しますと、パッケージゲーム分野では、3D技術やネットワーク技術を駆使した新型携帯機の登場により各社が新規ゲームタイトルを提供していくことで、国内外で市場の盛り上がりが見込まれております。

次に、スマートフォン端末対応が進むソーシャルゲーム分野においては、各SNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）プラットフォームが拡大を続け、ソーシャルゲームのユーザーが増加し、ソーシャルゲーム市場は全世界的に益々拡大傾向にあります。

モバイルの分野では、スマートフォン（iPhone、Android）端末に代表される多種多様な機能を持つ携帯電話端末の普及が加速を続けるなかで、スマートフォン搭載OSの機能拡充やスマートフォン端末を取り巻くネットワーク環境の充実から様々なサービスが展開され、引き続き市場成長が見込めます。

このような状況の中、当第2四半期連結累計期間の売上高は5,656百万円（前年同期7,859百万円）となり、営業損失は99百万円（前年同期108百万円の営業利益）となりました。経常損失は、1,372百万円（前年同期105百万円の経常利益）となり、最終損益は、2,263百万円（前年同期487百万円の四半期純損失）の四半期純損失となりました。

セグメント別の業績は次のとおりであります。

①デジタルゲーム事業

当セグメントにつきましては、以下のとおりです。

（株式会社インデックス）

コンシューマーゲーム分野に関しては、新規タイトルの発売が翌第3四半期連結会計期間以降に予定されているため、その発売こそ無かったものの、前第1四半期連結会計期間に引き続き、「デビルサマナー ソウルハッカーズ3DS」「ペルソナ4 ザ・ゴールデン」「ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ」「世界樹の迷宮IV」を中心に追加注文が予想を上回る水準で推移したこと、また、ペルソナシリーズを中心にライセンス販売が好調に推移したこともあり、売上高および営業利益ともに期初予想を大きく上回り、当社業績に貢献いたしました。また、アトラスブランドの「ペルソナ4 ザ・ゴールデン」のサウンドトラック「ペルソナ4 ザ・ゴールデン オリジナル・サウンドトラック」が、「第27回 日本ゴールドディスク大賞」の「サウンドトラック・アルバム・オブ・ザ・イヤー」部門にて受賞し、さらに同タイトルのメジャー化が進んでおります。新規タイトルとしては、「真・女神転生IV」が平成25年5月に発売されるのを皮切りに、「新・世界樹の迷宮 ミレニアムの少女」が同年6月に、「ドラゴンズクラウン」が同年7月になど、計4本の発売が予定されており、翌第3四半期連結会計期間以降の売上および営業利益に寄与することとなります。

ソーシャルゲーム分野においては、平成24年9月にサービスインした、当社アトラスブランドの人気RPGタイトルである「ペルソナ4 ザ・カードバトル」が好調に推移し、前期から引き続き好調な「GANTZ」に加え、これら2タイトルが牽引となり、当社のソーシャルゲームの売上を確実に拡大しつつあります。なお、当社は、翌第3四半期連結会計期間以降につきましては、平成25年3月に「To Heart ハートフル パーティ」、同年4月に「デビル サバイバー2 The Extra World」をサービス開始したのを皮切りに、複数の新規タイトル投入を行ってまいります。

（Index Digital Media, Inc）

「Persona 4 Golden」の米国版が平成24年11月発売となり、当第2四半期連結会計期間の売上および営業利益に寄与し、当社グループへ業績貢献することが出来ました。

これらの結果、当第2四半期連結累計期間におけるデジタルゲーム事業セグメントについては、売上高2,843百万円となり、営業利益は507百万円となりました。

②コンテンツ&ソリューション事業

当セグメントにつきましては、以下のとおりです。

(株式会社インデックス)

世界的なスマートフォン市場の成長に伴い、国内では各キャリアから続々と新機能を搭載したスマートフォン端末が発売されております。平成24年11月の国内携帯電話端末販売台数で、スマートフォン端末は全体の80.9%に達しており、フィーチャーフォン端末からスマートフォン端末への切り替えがますます加速しております。

このようなスマートフォン端末の加速度を増す普及により、同端末へのソリューション需要も高まりを見せ、当社においても引き続き、金融機関向けを中心にシステム開発の受注が増加し、売上高および営業利益ともに当社業績に貢献しております。

他方で、携帯電話端末向けの課金サイトビジネスは、従来の課金方式である「月額課金」モデルの会員総数が、ユーザーが従来型のフィーチャーフォン端末からスマートフォン端末に急速に移行したことにより徐々に減少していましたが、前第1四半期連結会計期間中にフィーチャーフォン端末およびスマートフォン端末の会員数合計が増加に転じるサイトも見受けられ、当第2四半期連結会計期間中にその兆候が明確となり、長期的減少傾向から脱し、底打ちまたは反転増加の傾向が見られております。また、NTTドコモが提供する「dメニュー」など、携帯通信会社が運営するスマートフォン端末の新しいサービスメニューへの対応および「LINE」など携帯通信会社以外の事業者が運営するプラットフォームへの展開も進め、収益獲得のチャンスを広げております。これらの新しいモバイルサイトの構築において、当社のモバイルサイトCMS製品「Mobile Site Pro」を積極的に活用することにより、サイト構築やサイト運用にかかる費用と時間を大幅に短縮することが可能となっております。

さらに、スマートフォン端末向けの、いわゆる「アプリ」への需要は期を追うごとに拡大の基調にあります。そうした状況下、当社は、コンテンツホルダーとの協業モデルにより、KDDIが運営する「auスマートパス」などのスマートフォン端末向け「アプリ」の配信プラットフォームへ続々と「アプリ」を展開し、協業パートナーとの良好な関係を背景に収益基盤の拡充を図っております。

(Index Corp (Thailand) Ltd.)

Index Corp (Thailand) Ltd. は、前期においてタイ国第2位の携帯電話会社DTACより、同社モバイルゲームポータルサイト「Game Room」の複数年にわたる運用業務を受託し、平成24年7月より同業務の提供を開始しており、同業務の売上高および営業利益が当第2四半期連結会計期間において当社決算に寄与しております。

これらの結果、当第2四半期連結累計期間におけるコンテンツ&ソリューション事業セグメントについては、売上高は2,519百万円となり、営業利益は94百万円となりました。

③その他事業

当セグメントにつきましては、以下のとおりです。

(株式会社インデックス)

筐体型カード販売機によるカード販売事業が当社の当セグメントの主たる事業であります。当第2四半期連結会計期間においては、新規タイトルおよび既存タイトルの新シリーズの投入が無かったため、翌第3四半期連結会計期間以降の新規タイトルおよび既存タイトルの新シリーズの投入のための企画および調整が主たる営業活動となり、売上高および営業利益ともに低調に推移いたしました。

(株式会社インデックス・アミューズメント)

株式会社インデックス・アミューズメントでは、冬のイベント閑散期にあたり、当第2四半期連結会計期間においては、売上高および営業利益ともに低調に推移しました。

これらの結果、当第2四半期連結累計期間におけるその他事業セグメントについては、売上高は326百万円となり、営業利益は△159百万円となりました。

(2) 連結財政状態に関する定性的情報

①財政状態の分析

(資産)

当第2四半期連結会計期間末における総資産は、前連結会計年度末に対し、2,143百万円減少の20,990百万円となりました。その主な要因は、受取手形及び売掛金、繰延税金資産などの減少の影響によるものです。

(負債)

当第2四半期連結会計期間末における負債は、前連結会計年度末に対し、309百万円減少の22,425百万円となりました。その主な要因は、短期借入金、未払金などの減少の影響によるものです。

(純資産)

当第2四半期連結会計期間末における純資産は、前連結会計年度末に対し、1,833百万円減少の△1,435百万円となりました。その主な要因は、その他有価証券評価差額金の増加があったものの、利益剰余金の減少の影響によるものです。また、自己資本比率は△7.9%となりました。

②キャッシュ・フローの分析

当第2四半期連結累計期間における現金及び現金同等物の期末残高は、前連結会計年度末と比較して153百万円減少し768百万円となりました。なお、各キャッシュ・フローの状況等につきましては以下のとおりとなっております。

(営業活動によるキャッシュ・フロー)

当第2四半期連結累計期間における営業活動によるキャッシュ・フローは、511百万円の現金及び現金同等物の増加となりました。主な要因としましては税金等調整前四半期純損失1,347百万円を計上したものの、売上債権の増減額(△は増加)1,474百万円、貸倒引当金の増減額(△は減少)1,170百万円等があ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)

当第2四半期連結累計期間における投資活動によるキャッシュ・フローは、424百万円の現金及び現金同等物の減少となりました。主な要因としましては、投資有価証券の売却による収入262百万円、貸付金の回収による収入216百万円があったものの、ソフトウェアの取得による支出1,065百万円があったこと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)

当第2四半期連結累計期間における財務活動によるキャッシュ・フローは、342百万円の現金及び現金同等物の減少となりました。主な要因としましては、短期借入金の純増減額(△は減少)△254百万円があったこと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

平成24年10月19日に公表しました平成25年8月期の連結業績予想につきましては、平成25年4月15日に修正を行っております。詳細については、平成25年4月15日発表の「通期連結業績予想の修正に関するお知らせ」をご参照下さい。

2. サマリー情報（注記事項）に関する事項

（1）当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動
該当事項はありません。

（2）四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用
該当事項はありません。

（3）会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示
該当事項はありません。

3. 継続企業の前提に関する重要事象等

当社は、平成25年8月期第2四半期連結会計期間末において、1,435百万円の債務超過となっております。このことから継続企業の前提に関する重要な疑義を生じさせるような状況が存在しております。「継続企業の前提に関する注記」に記載しておりますとおり、当該状況の解消を図るべく当社として対策を講じてまいります。

4. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年8月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成25年2月28日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	875	799
受取手形及び売掛金	3,737	2,249
有価証券	47	2
商品及び製品	317	322
仕掛品	1,631	2,369
原材料及び貯蔵品	8	11
短期貸付金	186	—
繰延税金資産	399	95
その他	1,062	1,249
貸倒引当金	△552	△405
流動資産合計	7,713	6,694
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物（純額）	73	66
機械装置及び運搬具（純額）	0	1
土地	0	0
その他（純額）	230	189
有形固定資産合計	305	257
無形固定資産		
のれん	1,200	1,091
ソフトウェア	1,225	1,485
ソフトウェア仮勘定	813	1,206
その他	47	48
無形固定資産合計	3,287	3,831
投資その他の資産		
投資有価証券	7,851	8,190
長期貸付金	6,164	5,813
繰延税金資産	582	17
敷金及び保証金	275	276
その他	1,408	1,681
貸倒引当金	△4,457	△5,774
投資その他の資産合計	11,826	10,206
固定資産合計	15,419	14,295
資産合計	23,133	20,990

(単位：百万円)

	前連結会計年度 (平成24年 8月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成25年 2月28日)
負債の部		
流動負債		
支払手形及び買掛金	1,010	1,267
短期借入金	19,592	19,338
未払金	861	713
未払法人税等	82	54
賞与引当金	161	83
返品調整引当金	23	27
係争引当金	15	13
その他	617	551
流動負債合計	22,365	22,049
固定負債		
退職給付引当金	29	39
係争引当金	203	197
製品保証引当金	7	1
繰延税金負債	5	6
その他	123	131
固定負債合計	369	376
負債合計	22,735	22,425
純資産の部		
株主資本		
資本金	39,379	39,379
資本剰余金	37,048	37,048
利益剰余金	△79,641	△81,912
株主資本合計	△3,213	△5,483
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	321	671
為替換算調整勘定	3,081	3,148
その他の包括利益累計額合計	3,402	3,819
新株予約権	203	220
少数株主持分	5	8
純資産合計	398	△1,435
負債純資産合計	23,133	20,990

(2) 四半期連結損益計算書及び四半期連結包括利益計算書
(四半期連結損益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成23年9月1日 至 平成24年2月29日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年9月1日 至 平成25年2月28日)
売上高	7,859	5,656
売上原価	5,611	3,533
売上総利益	2,248	2,123
返品調整引当金繰入額	5	14
返品調整引当金戻入額	10	—
差引売上総利益	2,253	2,108
販売費及び一般管理費		
給料手当	448	259
貸倒引当金繰入額	△79	120
賞与引当金繰入額	34	115
販売促進費	379	489
退職給付費用	3	—
その他	1,359	1,224
販売費及び一般管理費合計	2,145	2,208
営業利益又は営業損失(△)	108	△99
営業外収益		
受取利息	22	13
受取配当金	36	38
負ののれん償却額	20	17
貸倒引当金戻入額	294	—
為替差益	—	70
持分法による投資利益	66	89
その他	81	10
営業外収益合計	521	239
営業外費用		
支払利息	390	199
為替差損	43	—
貸倒引当金繰入額	—	1,139
その他	90	173
営業外費用合計	524	1,512
経常利益又は経常損失(△)	105	△1,372
特別利益		
持分変動利益	—	82
関係会社株式売却益	3	—
投資有価証券売却益	—	232
事業譲渡益	105	—
債務免除益	37	—
その他	11	52
特別利益合計	158	366

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成23年9月1日 至 平成24年2月29日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年9月1日 至 平成25年2月28日)
特別損失		
貸倒引当金繰入額	582	—
事業撤退損	—	84
その他	171	257
特別損失合計	753	342
税金等調整前四半期純損失 (△)	△489	△1,347
法人税、住民税及び事業税	1	32
過年度法人税等戻入額	△64	—
法人税等調整額	31	881
法人税等合計	△30	913
少数株主損益調整前四半期純損失 (△)	△459	△2,261
少数株主利益	28	2
四半期純損失 (△)	△487	△2,263

(四半期連結包括利益計算書)
(第2四半期連結累計期間)

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成23年9月1日 至 平成24年2月29日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年9月1日 至 平成25年2月28日)
少数株主損益調整前四半期純利益又は少数株主損益 調整前四半期純損失(△)	△459	△2,261
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△118	348
為替換算調整勘定	46	66
持分法適用会社に対する持分相当額	—	1
その他の包括利益合計	△71	416
四半期包括利益	△531	△1,844
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	△558	△1,847
少数株主に係る四半期包括利益	27	2

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成23年9月1日 至 平成24年2月29日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年9月1日 至 平成25年2月28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(△)	△489	△1,347
減価償却費	525	435
貸倒引当金の増減額(△は減少)	264	1,170
返品調整引当金の増減額(△は減少)	△13	4
退職給付引当金の増減額(△は減少)	△0	9
賞与引当金の増減額(△は減少)	△49	△77
係争引当金の増減額(△は減少)	△45	△7
製品保証引当金の増減額(△は減少)	△30	△6
のれん及び負ののれん償却額	137	109
受取利息及び受取配当金	△58	△51
支払利息	390	199
債務免除益	△37	—
事業撤退損失	—	84
事業譲渡損益(△は益)	△105	—
為替差損益(△は益)	60	△11
投資有価証券売却損益(△は益)	△1	△232
持分法による投資損益(△は益)	△66	△89
持分変動損益(△は益)	—	△82
売上債権の増減額(△は増加)	930	1,474
たな卸資産の増減額(△は増加)	△1,067	△679
未収入金の増減額(△は増加)	56	△246
仕入債務の増減額(△は減少)	△12	341
未払消費税等の増減額(△は減少)	△22	97
未払金及び未払費用の増減額(△は減少)	243	△376
その他	△231	27
小計	375	745
利息及び配当金の受取額	86	41
利息の支払額	△355	△258
法人税等の支払額	△83	△17
営業活動によるキャッシュ・フロー	23	511

(単位：百万円)

	前第2四半期連結累計期間 (自 平成23年9月1日 至 平成24年2月29日)	当第2四半期連結累計期間 (自 平成24年9月1日 至 平成25年2月28日)
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	△36	△5
有形固定資産の売却による収入	—	15
ソフトウェアの取得による支出	△581	△1,065
投資有価証券の取得による支出	△0	—
投資有価証券の売却による収入	78	262
関係会社株式の売却による収入	81	—
貸付金の回収による収入	113	216
定期預金の預入による支出	△163	△33
定期預金の払戻による収入	340	—
事業譲渡による収入	153	—
その他	95	185
投資活動によるキャッシュ・フロー	82	△424
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)	△282	△254
長期借入れによる収入	80	—
長期借入金の返済による支出	△4	—
リース債務の返済による支出	△9	—
配当金の支払額	△0	△0
その他	—	△87
財務活動によるキャッシュ・フロー	△216	△342
現金及び現金同等物に係る換算差額	△8	99
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	△118	△155
現金及び現金同等物の期首残高	739	922
合併に伴う現金及び現金同等物の増加額	—	2
現金及び現金同等物の四半期末残高	621	768

(4) 継続企業の前提に関する注記

当社グループは、経営基盤の強化で平成24年8月期は6期ぶりに最終黒字に転換したものの、当第2四半期連結累計期間において、その他事業の低調や欧州連結子会社の大幅な予算未達などによる営業損失99百万円、加えて金銭債権に対する引当処理に伴い経常損失1,372百万円、さらに繰延税金資産の取崩しによって四半期純損失2,263百万円を計上しております。

その結果、当第2四半期連結会計期間末において、1,435百万円の債務超過となっております。

当該状況により、継続企業の前提に重要な疑義を生じさせる状況が存在しております。

当社グループは、当該状況を解消すべく、以下のとおり対応策を講じて、取り組んでまいります。

①事業収益の拡大

当社グループは当第2四半期連結会計期間末において、債務超過となりましたが、安定的な収益基盤、合併効果（繰越欠損金の利用による納税軽減）、有価証券の売却などが寄与して、平成23年8月期から継続して営業キャッシュフローならびにフリーキャッシュフローの黒字を達成し、安定したキャッシュフロー経営の実現を目指しております。

更に事業収益を拡大するにあたり、当社グループの主力事業であるデジタル事業（コンシューマーゲーム分野・ソーシャルゲーム分野）、コンテンツ&ソリューション事業を中心として、企業価値の最大化を図るべく、事業活動を進めております。

コンシューマーゲーム分野においては、クオリティにこだわった作品を提供し、ファン層の拡大を、ソーシャルゲーム分野においては、引き続き新規タイトルを投入し、登録ユーザーと課金収入の拡大を、コンテンツ&ソリューション事業においては、長年培ってきたノウハウを活かし、パートナー企業とのアライアンス強化と、さらなるビジネスの拡大に取り組んでまいります。

また、主力事業に経営資源を集中するため、全社的に不採算事業の見直しおよび改善を実施してまいります。

②コスト削減

前連結会計年度から設立準備を進めておりました「バンコク開発センター（タイ）」が本格稼働し、ポーティング、ソーシャルゲームやスマートフォンアプリの開発に対応したオフショア拠点として、開発リソースの拡充並びに開発コスト効率の向上を図り、コスト削減の効果を見込んでおります。

また、従前から引き続き、管理部門の経費削減並びに各事業部門の人員配置を見直すなど、さらなる固定費用の圧縮を図ってまいります。

③財務体質の強化

当社グループの事業戦略や今後の成長性に興味を示す関係者との協議を進め、抜本的な財務改善の具現化を図りたいと考えております。

上記の施策を着実に実行することにより、早期に債務超過を解消し、経営基盤の安定化を図ってまいりる所存でございますが、財務体質の強化における具体的な計画について、関係者との協議を行いながら進めている途上であり、関係者との正式合意が得られている状況ではないため、現時点では継続企業の前提に関する重要な不確実性が認められません。

なお、連結財務諸表は継続企業を前提として作成されており、継続企業の前提に関する重要な不確実性の影響を連結財務諸表に反映しておりません。

(5) 株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記

当第2四半期連結累計期間において、2,263百万円の四半期純損失を計上したため、株主資本が前連結会計年度末に比べて2,270百万円減少し、△5,483百万円となりました。

(6) セグメント情報等

I 前第2四半期連結累計期間（自平成23年9月1日 至平成24年2月29日）

1. 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

(単位：百万円)

	ネット& ゲーム事業	モバイル デバイス事業	映像事業	計
売上高				
外部顧客への売上高	5,427	2,260	171	7,859
セグメント間の内部売上高又は 振替高	26	—	31	57
計	5,454	2,260	202	7,917
セグメント利益又は損失（△）	555	△19	12	548

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容（差異調整に関する事項）

(単位：百万円)

利益	金額
報告セグメント計	548
セグメント間取引消去	4
全社費用（注）	△444
四半期連結損益計算書の営業利益	108

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

II 当第2四半期連結累計期間（自平成24年9月1日 至平成25年2月28日）

1. 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

(単位：百万円)

	デジタル ゲーム事業	コンテンツ& ソリューション事業	その他 事業	計
売上高				
外部顧客への売上高	2,843	2,519	293	5,656
セグメント間の内部売上高又は 振替高	—	—	32	32
計	2,843	2,519	326	5,688
セグメント利益又は損失（△）	507	94	△159	442

2. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容（差異調整に関する事項）

(単位：百万円)

利益	金額
報告セグメント計	442
セグメント間取引消去	2
全社費用（注）	△545
四半期連結損益計算書の営業利益	△99

(注) 全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。

3. 報告セグメントの変更等に関する事項

当第1四半期連結会計期間より、㈱ネクス（旧㈱ネットインデックス）が連結子会社より除外となる組織改定に伴い、取締役会に報告する区分の見直しを行い、報告セグメントを下記のように変更いたしました。

報告セグメント	サービスの種類
デジタルゲーム事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ コンシューマゲームコンテンツの著作権の取得 ならびに企画、開発および流通 ・ ソーシャルゲームコンテンツの著作権の取得 ならびに企画、開発および配信
コンテンツ&ソリューション事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ インターネットへの接続可能な携帯通信端末などへの コンテンツの企画、開発および配信 ・ 法人企業向けのシステム受託開発
その他事業	<ul style="list-style-type: none"> ・ 筐体型カード販売機向けのカードおよび付帯ゲームの企画、開発 および流通 ・ アニメおよび映画などの映像コンテンツの著作権の取得 ならびに企画、制作および流通 ・ 展示映像、立体映像および大型映像の企画、制作および販売ならびに アトラクションおよびイベントの企画、設計および施工または制作

なお、前連結会計年度では売上原価と販売費及び一般管理費の金額を変更後の報告セグメント区分により収集していないため、これによる前第2四半期連結累計期間のセグメント利益の算出は実務上困難であります。

よって当第2四半期連結累計期間の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を、変更前の区分により表示すると次のようになります。

当第2四半期連結累計期間（自平成24年9月1日 至平成25年2月28日）

（単位：百万円）

	ネット& ゲーム事業	モバイル デバイス事業	映像事業	計
売上高				
外部顧客への売上高	5,454	—	201	5,656
セグメント間の内部売上高又は 振替高	13	—	—	13
計	5,468	—	201	5,670
セグメント利益又は損失（△）	450	—	△19	431

4. 報告セグメントの利益又は損失の金額の合計額と四半期連結損益計算書計上額との差額及び当該差額の主な内容（差異調整に関する事項）

（単位：百万円）

利益	金額
報告セグメント計	431
セグメント間取引消去	5
全社費用（注）	△536
四半期連結損益計算書の営業利益	△99

（注）全社費用は、主に報告セグメントに帰属しない管理部門に係る費用であります。