



平成27年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成26年11月4日 東

上場会社名 株式会社ハーツユニテッドグループ 上場取引所
 コード番号 3676 URL <http://www.heartsunitedgroup.co.jp/>
 代表者 (役職名)代表取締役社長 CEO (氏名)宮澤 栄一
 問合せ先責任者 (役職名)取締役 CFO (氏名)風間 啓哉 (TEL)03(6406)0081
 四半期報告書提出予定日 平成26年11月10日 配当支払開始予定日 平成26年12月5日
 四半期決算補足説明資料作成の有無 : 有
 四半期決算説明会開催の有無 : 有(機関投資家及びアナリスト向け)

1. 平成27年3月期第2四半期の連結業績(平成26年4月1日～平成26年9月30日) (百万円未満切捨て)

(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 | % |
| 27年3月期第2四半期 | 6,199 | — | 723 | — | 719 | — | 341 | — |
| 26年3月期第2四半期 | — | — | — | — | — | — | — | — |

(注) 包括利益 27年3月期第2四半期 360百万円 (—%) 26年3月期第2四半期 ー百万円 (—%)

| | 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 |
| 27年3月期第2四半期 | 28.59 | 28.59 |
| 26年3月期第2四半期 | — | — |

(注) 当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により設立されたため、前年同四半期実績はありません。

(2) 連結財政状態

| | 総資産 | 純資産 | 自己資本比率 |
|-------------|-------|-------|--------|
| | 百万円 | 百万円 | % |
| 27年3月期第2四半期 | 7,974 | 4,046 | 49.8 |
| 26年3月期 | 7,160 | 3,766 | 51.9 |

(参考) 自己資本 27年3月期第2四半期 3,972百万円 26年3月期 3,717百万円

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 |
| 26年3月期 | — | — | — | 8.00 | 8.00 |
| 27年3月期 | — | 8.00 | — | — | — |
| 27年3月期(予想) | — | — | — | 8.00 | 16.00 |

(注) 直前に公表されている配当予想からの修正の有無 : 無

(注) 当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により設立されたため、前年第2四半期までの実績はありません。

3. 平成27年3月期の連結業績予想(平成26年4月1日～平成27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 | 15,002 | 48.0 | 2,223 | 24.9 | 2,201 | 23.1 | 1,210 | 11.3 | 101.35 |

(注) 直前に公表されている業績予想からの修正の有無 : 無

※ 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) : 有
 新規 1社 (社名) 株式会社プレミアムエージェンシー、除外 1社 (社名)
 (注) 詳細は、四半期決算短信 (添付資料) の6ページ「当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動」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
 (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

- (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)
 ② 期末自己株式数
 ③ 期中平均株式数 (四半期累計)

| | | | |
|----------|-------------|----------|-------------|
| 27年3月期2Q | 11,945,400株 | 26年3月期 | 11,944,200株 |
| 27年3月期2Q | 2株 | 26年3月期 | 2株 |
| 27年3月期2Q | 11,944,296株 | 26年3月期2Q | 1株 |

※ 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、金融商品取引法に基づく四半期連結財務諸表のレビュー手続は終了していません。

※ 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見通し等の将来に関する記述は、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大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、四半期決算短信 (添付資料) の5ページ「連結業績予想などの将来予測情報に関する説明」をご覧ください。
- ・当社は、平成26年11月5日に機関投資家及びアナリスト向けの四半期決算説明会を開催する予定です。この説明会で配布する四半期決算説明資料については、開催後速やかに当社ホームページに掲載する予定です。

○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) 経営成績に関する説明 | 2 |
| (2) 財政状態に関する説明 | 4 |
| (3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明 | 5 |
| 2. サマリー情報(注記事項)に関する事項 | 6 |
| (1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動 | 6 |
| (2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用 | 6 |
| (3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示 | 6 |
| (4) 追加情報 | 6 |
| 3. 四半期連結財務諸表 | 7 |
| (1) 四半期連結貸借対照表 | 7 |
| (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 | 9 |
| (3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書 | 10 |
| (4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項 | 12 |
| (継続企業の前提に関する注記) | 12 |
| (株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記) | 12 |
| (セグメント情報等) | 12 |
| 4. 補足情報 | 14 |
| (1) 生産、受注及び販売の状況 | 14 |

1. 当四半期決算に関する定性的情報

当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により株式会社デジタルハーツの完全親会社として設立されており、連結の範囲に実質的な変更はありません。

このため、前年同四半期と比較を行っている項目については、株式会社デジタルハーツの平成26年3月期第2四半期連結累計期間(平成25年4月1日から平成25年9月30日まで)と比較しております。

(1) 経営成績に関する説明

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、消費税率引き上げに伴う駆け込み需要の反動などの影響がある中、企業収益並びに雇用・所得環境は緩やかに回復しつつあるものの、新興国及び欧州等に起因する世界経済の下振れリスクが存在しており、依然として先行き不透明な状況が続いております。

当社グループを取り巻くデジタル関連市場においては、スマートフォンやタブレット端末の普及によるデバイスの複雑化並びにインターネット環境の飛躍的な進歩により、コンテンツ及びサービス等の変化に伴うビジネスモデルの多様化が急速に進んでおり、この流れを受け、当社グループの収益機会も増加するものと見込んでおります。

特に、デバッグ事業と関連するソフトウェア・コンテンツ市場においては、高品質な製品開発に対する社会的ニーズが高まっているため、当社グループでは、デバッグ需要のさらなる取り込みに注力し、製品の品質向上を支えるパートナーとして顧客企業からの高い信頼を獲得して参りました。

また、ユーザー動向のリサーチやレビュー等に関する顧客企業のニーズが増加していることを受け、これまでデバッグ事業で培ってきた「ユーザー目線」による独自のテストノウハウを最大限に活用し、ユーザーの意見を取り入れた訴求力の高い製品開発を支援するリサーチ及びコンサルティングサービス「DH-EYE」の提供を開始するなど、付加価値の高いサービス提供に注力して参りました。

さらに、多様化する顧客ニーズに対応した最適な検証環境を構築するため、特殊な電波環境を再現する「シールドルーム」を設置するなど、デバッグ設備の充実化を図るとともに、事業の垣根を越えた多角的な業容拡大を目的として、平成26年4月1日付けで「3DCGコンテンツ開発事業」等を行う株式会社プレミアムエージェンシーを子会社化するなど、中期経営計画の初年度としてその達成を実現する戦略投資を重点施策として取り組んで参りました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は、引き続きデバッグ事業が伸長するとともに、連結子会社化した株式会社ネットワークニー及び株式会社プレミアムエージェンシーの影響により、6,199,178千円(前年同四半期比33.1%増)となりました。

営業利益は、事業モデルの異なる子会社の連結に伴い営業費用が増加したことに加え、デバッグ事業を中心に将来を見据えた人材確保等の積極的な投資を実施した結果、723,044千円(前年同四半期比15.8%減)、経常利益は719,220千円(前年同四半期比16.3%減)、四半期純利益は341,456千円(前年同四半期比32.0%減)となりました。

■連結業績

| | 平成26年3月期 第2四半期 | 平成27年3月期 第2四半期 | 増減率 |
|--------|-------------------|-------------------|--------|
| 売上高 | 4,659,121千円 | 6,199,178千円 | 33.1% |
| 営業利益 | 858,817千円 | 723,044千円 | △15.8% |
| 経常利益 | 859,122千円 | 719,220千円 | △16.3% |
| 四半期純利益 | 502,500千円 | 341,456千円 | △32.0% |

セグメント別の状況は、以下のとおりであります。

第1四半期連結会計期間より、株式会社プレミアムエージェンシーを連結子会社化したことに伴い、同社の「3DCGコンテンツ開発事業」を「クリエイティブ事業」とし、新たな報告セグメントとして記載するとともに、前連結会計年度まで「その他」として区分していた「開発アウトソーシング事業」及び「映像制作事業」を当該セグメントに含めております。

これに伴い、当社グループの報告セグメントは、従来までの「デバッグ事業」及び「メディア事業」に、新たに「クリエイティブ事業」を加えた3つへ変更しております。

また、第1四半期連結会計期間より、セグメントの業績をより適切に評価するために費用の配分方法等を変更し

ております。

このため、前第2四半期連結累計期間の各セグメントの利益又は損失については、変更後の算定方法により組み替えるとともに、前年同四半期比については、前第2四半期連結累計期間の数値をセグメント変更後の数値に組み替えて比較を行っております。

なお、各セグメントの売上高については、セグメント間の内部売上高又は振替高を含めて記載しており、セグメント利益又は損失は営業利益ベースとなっております。

① デバッグ事業 売上高 4,530,036千円、セグメント利益 1,116,972千円

当セグメントにおいては、顧客企業が求める不具合のない高品質な製品開発に貢献すべく、製品の品質保持及び品質向上に必要な不可欠な最終チェックであるデバッグ工程のアウトソーシングサービスを提供しております。

(i) デバッグ事業：コンシューマゲームリレーション 売上高 1,690,455千円

主に、コンシューマゲームソフト向けのデバッグサービスを提供している当該リレーションの関連市場であるコンシューマゲーム市場では、「PlayStation®4」や「Xbox One」等の新型ハードの登場により、今後のゲーム市場の盛り上がりが見込まれています。

このような状況のもと、家庭用ゲーム開発においては、マルチプラットフォーム対応のゲーム展開が本格化するとともに、ダウンロード販売やフリートゥプレイ課金など、オンライン機能を活用した新たなビジネスモデルも増加しております。

このため、当社グループでは、引き続き、既存顧客との関係強化に取り組み、大型タイトル案件の受注拡大を図るとともに、多様化する顧客ニーズに応じた提案力の向上及び営業活動に注力し、開発の早期段階から品質管理工程に関する総合的なサービス提供に努めて参りました。

その結果、当第2四半期連結累計期間のデバッグ事業のうちコンシューマゲームリレーションの売上高は1,690,455千円(前年同四半期比4.6%増)となりました。

(ii) デバッグ事業：デジタルソリューションリレーション 売上高 1,696,839千円

主に、モバイルコンテンツ向けのデバッグサービスを提供している当該リレーションの関連市場であるモバイルコンテンツ市場では、多種多様なスマートフォンアプリの充実が進んでおり、特にネイティブアプリゲームを中心としたソーシャルゲーム市場は急速に拡大しております。

このような状況のもと、ソーシャルゲームの開発市場では、ユーザー嗜好の多様化に対応した新規のネイティブアプリゲームの開発が進み、タイトル数が増加していることに加え、モバイル端末の高性能化等に伴い1タイトルの開発規模は増大し、開発期間が長期化しております。

このため、顧客企業である開発会社においては、開発に経営資源を集中することを目的に、デバッグ工程をアウトソーシングする傾向が強いため、当社グループでは、継続的な案件の受注確保に加え、新規のネイティブアプリゲーム案件の獲得に向けた営業活動に注力して参りました。

さらに、システム検証分野において、平成25年11月29日付けで子会社化したシステム開発事業を行う株式会社ネットワーク二と連携し、組織横断的な営業活動の推進体制を構築するとともに、事業基盤の相互活用を推進し、平成26年11月に開設予定の「仙台技術センター」の準備を進めるなど、これまで以上に顧客ニーズに応じた提案力の強化に取り組んで参りました。

その結果、当第2四半期連結累計期間のデバッグ事業のうちデジタルソリューションリレーションの売上高は1,696,839千円(前年同四半期比22.4%増)となりました。

(iii) デバッグ事業：アミューズメントリレーション 売上高 1,142,741千円

主に、パチンコ及びパチスロ向けのデバッグサービスを提供している当該リレーションの関連市場である遊技機業界では、ユーザーの拡大につながるゲーム性が豊かな遊技機の開発が進んでおります。

このような状況のもと、当社グループの顧客企業においては、プログラムの複雑化及び映像面での演出ボリュームの増大等により、デバッグに要する作業工数も増加しております。

このため、当社グループでは、増加するデバッグ工数に対応した効率的なデバッグ体制を提案することで、主要顧客からの受注の拡大に努めるとともに、積極的な営業活動に注力したことが奏功し、より一層のシェアの拡大を図って参りました。

その結果、当第2四半期連結累計期間のデバッグ事業のうちアミューズメントリレーションの売上高は1,142,741千円(前年同四半期比1.6%減)となりました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間のデバッグ事業の売上高は4,530,036千円(前年同四半期比8.8%増)、セグメント利益は1,116,972千円(前年同四半期比3.2%増)となりました。

② メディア事業 売上高 235,580千円、セグメント利益 117千円

当セグメントにおいては、日本最大級の総合ゲーム情報サイト「4Gamer.net」の運営を通じ、サイト上でゲームメーカーをはじめとする顧客企業に広告サービスの提供を行い、プロモーション活動を支援しております。

当第2四半期連結累計期間においては、スマートフォン向けゲームに関するコンテンツを拡充するなど、ユーザーのニーズに対応した情報配信に努めるとともに、独自取材による付加価値の高い情報をスピーディに配信することで、メディアとしての信頼性の確保に努めブランド価値の向上に取り組んで参りました。

その結果、当第2四半期連結累計期間のメディア事業の売上高は235,580千円(前年同四半期比9.3%減)、セグメント利益は117千円(前年同四半期比99.6%減)となりました。

③ クリエイティブ事業 売上高 810,830千円、セグメント損失 △206,453千円

当セグメントにおいては、コンテンツ制作におけるクリエイティブ領域全般にわたる制作サポートサービスを提供しており、ゲーム開発のサポートを行う「開発アウトソーシング事業」、映像加工技術全般に関するサービスを提供している「映像制作事業」及び第1四半期連結会計期間に連結子会社化した株式会社プレミアムエージェンシーが行う「3DCGコンテンツ開発事業」等の事業を展開しております。

当第2四半期連結累計期間においては、連結子会社化した株式会社プレミアムエージェンシーにおいて、受注案件の縮小及び遅延の影響による一時的な損失の発生を受け、開発オペレーション体制の向上や販売費及び一般管理費の圧縮を推進することで利益改善に取り組んで参りました。

また、同社の事業及び既存事業で培ってきた技術力等を融合させることで、相乗効果の創出に努め、さらなる競争力の強化と収益基盤の拡大に注力して参りました。

当第2四半期連結累計期間のクリエイティブ事業の売上高は810,830千円、セグメント損失は△206,453千円となりました。

④ その他 売上高 639,825千円、セグメント利益 24,485千円

当社グループでは、中期経営計画を達成すること及び多様な収益源を確保することにより安定的な事業の成長を図ることを目的として、新しいマーケットへの参入や事業ノウハウを活用した新規事業の開発に積極的に取り組んでおります。

その他の事業では、コンテンツプログラムから基幹システムまで幅広い開発を行う「システム開発事業」、不具合情報のポータルサイトを運営する「Fuguai.com事業」及びクリエイターの育成支援を行う「デジタルハーツ・クリエイターズ・ネットワーク事業」等の事業を展開しております。

当第2四半期連結累計期間においては、主にシステム開発事業が堅調に推移し、その他の事業の売上高は639,825千円、セグメント利益は24,485千円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

流動資産の残高は5,281,384千円となり、前連結会計年度末における流動資産5,549,319千円に対し、267,935千円の減少(前期比4.8%減)となりました。

これは、主として受取手形及び売掛金が469,860千円増加した一方で、現金及び預金が633,778千円減少したことによるものであります。

固定資産の残高は2,692,644千円となり、前連結会計年度末における固定資産1,611,223千円に対し、1,081,421千円の増加(前期比67.1%増)となりました。

これは、主としてのれんが628,459千円増加したことによるものであります。

(負債)

流動負債の残高は3,636,489千円となり、前連結会計年度末における流動負債3,372,863千円に対し、263,625千円の増加(前期比7.8%増)となりました。

これは、主として未払法人税等が153,875千円減少した一方で、短期借入金が378,011千円増加したことによるものであります。

固定負債の残高は291,418千円となり、前連結会計年度末における固定負債20,830千円に対し、270,588千円の増加となりました。

これは、主として長期借入金が208,378千円増加したことによるものであります。

(純資産)

純資産の残高は4,046,121千円となり、前連結会計年度末における純資産3,766,848千円に対し、279,272千円の増加(前期比7.4%増)となりました。

これは、主として期末配当の実施に伴い利益剰余金が95,553千円減少した一方で、四半期純利益の計上により利益剰余金が341,456千円増加したことに加え、新株予約権の新規発行により新株予約権が14,548千円増加したことによるものであります。

(キャッシュ・フローの状況の分析)

当第2四半期連結累計期間末における現金及び現金同等物(以下、「資金」という。)は、3,059,498千円となり、前連結会計年度末における資金3,693,276千円に対し、633,778千円の減少となりました。

当第2四半期連結累計期間における各キャッシュ・フロー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)

営業活動の結果得られた資金は85,309千円(前年同四半期は478,615千円の収入)となりました。

これは、主として税金等調整前四半期純利益719,220千円及び法人税等の還付額152,360千円等の資金増加項目が、法人税等の支払額513,021千円及び未払金の減少額206,493千円等の資金減少項目を上回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362,742千円(前年同四半期は90,365千円の支出)となりました。

これは、主として連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出214,649千円、無形固定資産の取得による支出63,972千円及び有形固定資産の取得による支出44,150千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)

財務活動の結果支出した資金は362,858千円(前年同四半期は57,623千円の支出)となりました。

これは、主として短期借入金の返済による支出1,645,700千円等の資金減少項目が、短期借入れによる収入1,410,000千円等の資金増加項目を上回ったことによるものであります。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当第2四半期連結累計期間におきましては、概ね計画どおり推移しており、現時点において平成26年5月9日付けで「平成26年3月期 決算短信」にて公表しました業績予想からの変更はございません。

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

(特定子会社の異動)

平成26年4月1日付けで株式会社プレミアムエージェンシーの株式取得及び第三者割当増資引受を実施したことにより同社を子会社化したため、第1四半期連結会計期間より同社を連結の範囲に含めております。

(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。

(4) 追加情報

第1四半期連結会計期間より、株式会社プレミアムエージェンシーを連結の範囲に含めたことに伴い、以下の新たな会計処理を採用しております。

(重要な収益及び費用の計上基準)

当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プロジェクトについては工事進行基準(進捗率の見積りは原価比例法)を適用しております。

3. 四半期連結財務諸表

(1) 四半期連結貸借対照表

(単位：千円)

| | 前連結会計年度 (平成26年3月31日) | 当第2四半期連結会計期間 (平成26年9月30日) |
|---------------|-------------------------|------------------------------|
| 資産の部 | | |
| 流動資産 | | |
| 現金及び預金 | 3,693,276 | 3,059,498 |
| 受取手形及び売掛金 | 1,483,727 | 1,953,587 |
| たな卸資産 | 16,254 | 29,736 |
| その他 | 359,446 | 286,608 |
| 貸倒引当金 | △3,384 | △48,046 |
| 流動資産合計 | 5,549,319 | 5,281,384 |
| 固定資産 | | |
| 有形固定資産 | 323,470 | 365,075 |
| 無形固定資産 | | |
| のれん | 595,594 | 1,224,054 |
| その他 | 99,954 | 354,362 |
| 無形固定資産合計 | 695,549 | 1,578,417 |
| 投資その他の資産 | | |
| その他 | 600,284 | 749,165 |
| 貸倒引当金 | △8,081 | △13 |
| 投資その他の資産合計 | 592,203 | 749,151 |
| 固定資産合計 | 1,611,223 | 2,692,644 |
| 資産合計 | 7,160,543 | 7,974,029 |
| 負債の部 | | |
| 流動負債 | | |
| 短期借入金 | 1,610,200 | 1,988,211 |
| 未払費用 | 524,235 | 575,341 |
| 未払法人税等 | 518,120 | 364,245 |
| 賞与引当金 | 49,612 | 55,599 |
| その他 | 670,695 | 653,091 |
| 流動負債合計 | 3,372,863 | 3,636,489 |
| 固定負債 | | |
| 長期借入金 | 12,150 | 220,528 |
| その他 | 8,680 | 70,890 |
| 固定負債合計 | 20,830 | 291,418 |
| 負債合計 | 3,393,694 | 3,927,908 |
| 純資産の部 | | |
| 株主資本 | | |
| 資本金 | 300,571 | 300,686 |
| 資本剰余金 | 300,571 | 300,686 |
| 利益剰余金 | 3,086,659 | 3,332,563 |
| 自己株式 | △4 | △4 |
| 株主資本合計 | 3,687,797 | 3,933,931 |
| その他の包括利益累計額 | | |
| その他有価証券評価差額金 | 3,989 | 5,565 |
| 為替換算調整勘定 | 25,995 | 32,826 |
| その他の包括利益累計額合計 | 29,984 | 38,391 |
| 新株予約権 | - | 14,548 |
| 少数株主持分 | 49,066 | 59,249 |
| 純資産合計 | 3,766,848 | 4,046,121 |
| 負債純資産合計 | 7,160,543 | 7,974,029 |

(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：千円)

| | 当第2四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9月30日) |
|-----------------|---|
| 売上高 | 6,199,178 |
| 売上原価 | 4,306,955 |
| 売上総利益 | 1,892,222 |
| 販売費及び一般管理費 | 1,169,178 |
| 営業利益 | 723,044 |
| 営業外収益 | |
| 受取利息 | 728 |
| 投資事業組合運用益 | 6,919 |
| その他 | 9,459 |
| 営業外収益合計 | 17,107 |
| 営業外費用 | |
| 支払利息 | 15,716 |
| 持分法による投資損失 | 3,547 |
| 為替差損 | 1,155 |
| その他 | 512 |
| 営業外費用合計 | 20,931 |
| 経常利益 | 719,220 |
| 税金等調整前四半期純利益 | 719,220 |
| 法人税、住民税及び事業税 | 352,374 |
| 法人税等調整額 | 15,986 |
| 法人税等合計 | 368,360 |
| 少数株主損益調整前四半期純利益 | 350,859 |
| 少数株主利益 | 9,402 |
| 四半期純利益 | 341,456 |

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：千円) | |
|---|---------|
| 当第2四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年9月30日) | |
| 少数株主損益調整前四半期純利益 | 350,859 |
| その他の包括利益 | |
| その他有価証券評価差額金 | 1,576 |
| 為替換算調整勘定 | 7,610 |
| その他の包括利益合計 | 9,186 |
| 四半期包括利益 | 360,046 |
| (内訳) | |
| 親会社株主に係る四半期包括利益 | 349,863 |
| 少数株主に係る四半期包括利益 | 10,182 |

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

当第2四半期連結累計期間
(自平成26年4月1日
至平成26年9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利益 | 719,220 |
| 減価償却費 | 126,232 |
| のれん償却額 | 81,115 |
| 貸倒引当金の増減額(△は減少) | △8,418 |
| 賞与引当金の増減額(△は減少) | 5,729 |
| 受取利息及び受取配当金 | △728 |
| 支払利息 | 15,716 |
| 為替差損益(△は益) | △1,278 |
| 持分法による投資損益(△は益) | 3,547 |
| 投資事業組合運用損益(△は益) | △6,919 |
| 売上債権の増減額(△は増加) | △39,210 |
| たな卸資産の増減額(△は増加) | △13,218 |
| 未払金の増減額(△は減少) | △206,493 |
| 未払費用の増減額(△は減少) | 10,045 |
| 未払消費税等の増減額(△は減少) | 77,787 |
| その他の流動資産の増減額(△は増加) | △37,107 |
| その他の流動負債の増減額(△は減少) | △279,414 |
| その他 | 14,360 |
| 小計 | 460,964 |
| 利息及び配当金の受取額 | 726 |
| 利息の支払額 | △15,720 |
| 法人税等の支払額 | △513,021 |
| 法人税等の還付額 | 152,360 |
| 営業活動によるキャッシュ・フロー | 85,309 |
| 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 | △44,150 |
| 有形固定資産の売却による収入 | 47 |
| 無形固定資産の取得による支出 | △63,972 |
| 投資有価証券の取得による支出 | △25,000 |
| 連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出 | △214,649 |
| 投資事業組合からの分配による収入 | 13,500 |
| 敷金及び保証金の差入による支出 | △32,784 |
| 敷金及び保証金の回収による収入 | 2,351 |
| その他 | 1,916 |
| 投資活動によるキャッシュ・フロー | △362,742 |

(単位：千円)

当第2四半期連結累計期間
(自平成26年4月1日
至平成26年9月30日)

| | |
|---------------------|------------|
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | |
| 短期借入れによる収入 | 1,410,000 |
| 短期借入金の返済による支出 | △1,645,700 |
| 長期借入れによる収入 | 100,000 |
| 長期借入金の返済による支出 | △120,914 |
| 株式の発行による収入 | 230 |
| 配当金の支払額 | △95,499 |
| リース債務の返済による支出 | △12,563 |
| 新株予約権の発行による収入 | 14,548 |
| その他 | △12,960 |
| 財務活動によるキャッシュ・フロー | △362,858 |
| 現金及び現金同等物に係る換算差額 | 6,513 |
| 現金及び現金同等物の増減額(△は減少) | △633,778 |
| 現金及び現金同等物の期首残高 | 3,693,276 |
| 現金及び現金同等物の四半期末残高 | 3,059,498 |

(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

当第2四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年9月30日)

該当事項はありません。

(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(自 平成26年4月1日 至 平成26年9月30日)

該当事項はありません。

(セグメント情報等)

【セグメント情報】

当第2四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年9月30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：千円)

| | 報告セグメント | | | | その他 (注)1 | 合計 | 調整額 (注)2 | 四半期連結 損益計算書 計上額 (注)3 |
|-------------------|------------|------------|---------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-------------------------------|
| | デバッグ 事業 | メディア 事業 | クリエイテ ィブ事業 | 計 | | | | |
| 売上高 | | | | | | | | |
| 外部顧客への売上高 | 4,523,772 | 235,580 | 807,822 | 5,567,176 | 632,002 | 6,199,178 | — | 6,199,178 |
| セグメント間の内部売上高又は振替高 | 6,264 | — | 3,008 | 9,272 | 7,823 | 17,095 | △17,095 | — |
| 計 | 4,530,036 | 235,580 | 810,830 | 5,576,448 | 639,825 | 6,216,273 | △17,095 | 6,199,178 |
| セグメント利益又は損失(△) | 1,116,972 | 117 | △206,453 | 910,635 | 24,485 | 935,121 | △212,076 | 723,044 |

(注) 1. 「その他」の区分は報告セグメントに含まれない事業セグメントであり、システム開発事業及びFuguai.com事業等を含んでおります。

2. セグメント利益の調整額△212,076千円は、主に報告セグメントに帰属していない一般管理費等の全社費用であります。

3. セグメント利益は、四半期連結損益計算書の営業利益と調整を行っております。

② 報告セグメントごとの資産に関する情報

(子会社の取得による資産の著しい増加)

第1四半期連結会計期間において、株式取得及び第三者割当増資引受により株式会社プレミアムエージェンシーを子会社化したため、同社を連結の範囲に含めております。これにより前連結会計年度の末日に比べ、「クリエイティブ事業」のセグメント資産が1,617,690千円増加しております。

③ 報告セグメントの変更等に関する事項

(報告セグメントの区分方法の変更)

第1四半期連結会計期間より、株式会社プレミアムエージェンシーを連結子会社化したことに伴い、重要性が増したため、同社の事業を「クリエイティブ事業」とし、新たな報告セグメントとして記載するとともに、前連結会計年度まで「その他」として区分していた「開発アウトソーシング事業」及び「映像制作事業」を当該セグメントに含めております。

これに伴い、当社グループの報告セグメントは、従来までの「デバッグ事業」及び「メディア事業」に、新たに「クリエイティブ事業」を加え、報告セグメントに含まれない事業を「その他」として区分しております。

(事業セグメントの利益又は損失の測定方法の変更)

第1四半期連結会計期間より、セグメントの業績をより適切に評価するために費用の配分方法等を変更しております。

これにより、従来の方法によった場合に比べ、当第2四半期連結累計期間のデバッグ事業のセグメント利益が271,312千円減少しております。

④ 報告セグメントごとの固定資産の減損損失又はのれん等に関する情報

(のれんの金額の重要な変動)

「クリエイティブ事業」において、第1四半期連結会計期間に株式会社プレミアムエージェンシーの株式取得及び第三者割当増資引受により同社を子会社化したことに伴い発生したのれんの額は、当第2四半期連結累計期間において709,575千円であります。

4. 補足情報

(1) 生産、受注及び販売の状況

① 生産実績

事業の特性上、該当事項はありません。

② 受注実績

当第2四半期連結累計期間における受注実績をセグメントごとに示すと、次のとおりであります。

| セグメントの名称 | 受注高 (千円) | 前年同四半期比 (%) | 受注残高 (千円) | 前年同四半期比 (%) |
|-----------|-------------|----------------|--------------|----------------|
| クリエイティブ事業 | 473,301 | — | 226,290 | — |

- (注) 1. セグメント間の取引については相殺消去しております。
 2. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。
 3. 当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により設立されたため、前年同四半期比は記載しておりません。
 4. 第1四半期連結会計期間より、株式会社プレミアムエージェンシーを連結子会社としたことに伴い、「クリエイティブ事業」を新たに報告セグメントに加えております。
 5. 当社グループの「デバッグ事業」及び「メディア事業」は、受注から役務提供までの所要日数が短く、期中の受注高と販売実績とがほぼ対応するため、記載を省略しています。

③ 販売実績

当第2四半期連結累計期間における販売実績をセグメントごとに示すと、次のとおりであります。

| 区分 | | 当第2四半期連結累計期間 (自 平成26年4月1日 至 平成26年9月30日) | |
|------------|-------------------|---|------------|
| | | 金額(千円) | 前年同四半期比(%) |
| デバッグ 事業 | コンシューマゲームリレーション | 1,690,515 | — |
| | デジタルソリューションリレーション | 1,694,841 | — |
| | アミューズメントリレーション | 1,138,415 | — |
| | 小 計 | 4,523,772 | — |
| メディア事業 | | 235,580 | — |
| クリエイティブ事業 | | 807,822 | — |
| その他 | | 632,002 | — |
| 合 計 | | 6,199,178 | — |

- (注) 1. セグメント間の取引については相殺消去しております。
 2. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。
 3. 当社は、平成25年10月1日に単独株式移転の方法により設立されたため、前年同四半期比は記載しておりません。
 4. 第1四半期連結会計期間より、株式会社プレミアムエージェンシーを連結子会社としたことに伴い、「クリエイティブ事業」を新たに報告セグメントに加えております。
 5. 当第2四半期連結累計期間の主な相手先別の販売実績及び当該販売実績の総販売実績に対する割合については、当該割合が100分の10以上である相手先がないため記載を省略しております。