



平成27年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成27年2月2日

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 東
 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27年2月9日 配当支払開始予定日 —
 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 : 無

(百万円未満切捨て)

1. 平成27年3月期第3四半期の連結業績(平成26年4月1日～平成26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	%
27年3月期第3四半期	9,756	29.0	1,227	△16.0	1,220	△16.4	597	△30.2
26年3月期第3四半期	7,560	—	1,461	—	1,460	—	855	—

(注) 包括利益 27年3月期第3四半期 636百万円(△26.4%) 26年3月期第3四半期 865百万円(—%)

	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3四半期	50.03	50.02
26年3月期第3四半期	72.46	71.64

(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、平成26年3月期第3四半期の対前年同四半期増減率については記載していません。

(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3四半期	7,916	4,227	52.4
26年3月期	7,160	3,766	51.9

(参考) 自己資本 27年3月期第3四半期 4,145百万円 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)	—	—	—	9.00	17.00

(注) 直近に公表されている配当予想からの修正の有無 : 有

(注)1. 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。
 2. 平成27年3月期(予想)の期末配当につきましては、本日公表の「配当方針の変更及び配当予想の修正(増配)に関するお知らせ」をご覧ください。

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	13,500	33.2	1,785	0.2	1,762	△1.5	944	△13.2	79.04

(注) 直近に公表されている業績予想からの修正の有無 : 有

(注) 連結業績予想の修正につきましては、本日公表の「平成27年3月期 通期業績予想の修正に関するお知らせ」をご覧ください。

※ 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) : 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3Q	11,945,400株	26年3月期	11,944,200株
27年3月期3Q	2株	26年3月期	2株
27年3月期3Q	11,944,665株	26年3月期3Q	11,809,245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。
- ・四半期決算補足説明資料については、四半期決算短信開示後速やかにTDnet及び当社ホームページに掲載致します。

○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) 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	9
四半期連結損益計算書	
第3四半期連結累計期間	9
四半期連結包括利益計算書	
第3四半期連結累計期間	10
(3) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	11
(継続企業の前提に関する注記)	11
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	11
(セグメント情報等)	11
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

(1) 経営成績に関する説明

当第3四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の影響が残る中、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、資源国及び欧州における債務問題等に起因する世界経済の下振れリスクは依然として存在しており、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、開発会社の高品質かつスピーディな開発需要を背景に、限られた期間において十分に不具合を検出することが必要不可欠となっており、デバッグ工程のアウトソーシングが拡大する傾向にあります。このため、当社グループでは、デバッグの作業拠点であるLab. (ラボ)の増床・新設等を通じた人材確保及びデバッグに必要である実機端末や検証環境の整備等、顧客ニーズに柔軟に対応できる体制を構築することで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、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活用した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、付加価値の高い新サービスの開発に注力するとともに、デバッグ事業とは異なる事業領域においても、それらのノウハウやグループの経営資源を共有し、企画立案からリリースまでを手がけたネイティブアプリゲーム「モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～」を開発するなど、新たな取り組みも積極的に推進して参りました。

また、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し、さらに、平成26年11月には株式会社ZMPとの連携により、自動車業界向けのデバッグ及びデータ収集等実験代行に関する事業の開始に向け準備を進めるなど、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3四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、9,756,262千円(前年同四半期比29.0%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及び育成等の積極的な投資を実施した結果、1,227,492千円(前年同四半期比16.0%減)、経常利益は1,220,549千円(前年同四半期比16.4%減)、四半期純利益は597,536千円(前年同四半期比30.2%減)となりました。

■連結業績

	平成26年3月期 第3四半期	平成27年3月期 第3四半期	増減率
売上高	7,560,509千円	9,756,262千円	29.0%
営業利益	1,461,744千円	1,227,492千円	△16.0%
経常利益	1,460,411千円	1,220,549千円	△16.4%
四半期純利益	855,720千円	597,536千円	△30.2%

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3四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3四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 7,151,501千円、セグメント利益 1,730,413千円

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 2,672,829千円

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」等の高性能な新型ハードの登場とともに、マルチプラットフォーム対応のゲーム展開が本格化しており、年末商戦においては、シリーズものの新作タイトルやそれらの新型ハードに向けたタイトルの開発が活発化致しました。

このような状況のもと、当社グループでは、顧客ニーズに対応するため、テスト用の新型ハードの整備等を通じ磐石な受注体制を構築することで、マルチプラットフォーム対応や新型ハード向けの大型タイトル案件の受注を獲得して参りました。

また、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3四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2,672,829千円(前年同四半期比2.0%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 2,759,242千円

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化が進んでおります。特に成長著しいソーシャルゲーム市場では、ユーザー嗜好の多様化に対応した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が増大し、開発期間が長期化する傾向にあります。

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、デバッグ工程のアウトソーシングが加速し、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。

また、ユーザー視点を活かしたマーケティング支援サービスの提供開始や、アディッシュ株式会社との協力体制のもと、デバッグとカスタマーサポートをワンストップで提供するサービスを開始するなど、サービス範囲の拡充を図るとともに、付加価値の高いサービス提供に努めて参りました。

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営む株式会社ネットワークニーと連携し、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の取り組みとして、平成26年11月に「仙台技術センター」を開設するなど、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3四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2,759,242千円(前年同四半期比25.0%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 1,719,429千円

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む一方、パチスロにおける型式試験方法が平成26年9月16日より変更されたことに伴い、顧客企業においては開発段階であった機種仕様の変更及び見直し等が実施され、開発スケジュールの大幅な変更を余儀なくされました。

このような市場環境のもと、当社グループでは、引き続き、顧客企業との関係強化に取り組むとともに、効率的

なデバッグ体制を提案することで、受注獲得増加に努めて参りました。

その結果、当第3四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1,719,429千円(前年同四半期比9.2%減)となりました。

以上の結果、当第3四半期連結累計期間のデバッグ事業の売上高は7,151,501千円(前年同四半期比6.4%増)、セグメント利益は1,730,413千円(前年同四半期比2.2%減)となりました。

② メディア事業 売上高 372,429千円、セグメント利益 20,904千円

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3四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3四半期連結累計期間のメディア事業の売上高は372,429千円(前年同四半期比3.1%減)、セグメント利益は20,904千円(前年同四半期比46.8%減)となりました。

③ クリエイティブ事業 売上高 1,263,366千円、セグメント損失 △243,394千円

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3四半期連結累計期間においては、「開発アウトソーシング事業」を行っている株式会社G&Dにおいて、グループ事業の連携を通じネイティブアプリゲーム「モグモグとパクパク～不思議なタマゴ～」を開発するなど、グループシナジーの創出に注力して参りました。

一方、平成26年4月より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は、業務プロセスの見直しや販売費及び一般管理費の圧縮等の施策による利益改善により、上期に発生した損失の吸収に努めて参りました。

その結果、当第3四半期連結累計期間のクリエイティブ事業の売上高は1,263,366千円、セグメント損失は△243,394千円となりました。

④ その他 売上高 995,248千円、セグメント利益 40,354千円

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3四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995,248千円、セグメント利益は40,354千円となりました。

(2) 財政状態に関する説明

(資産)

流動資産の残高は5,193,389千円となり、前連結会計年度末における流動資産5,549,319千円に対し、355,930千円の減少(前期比6.4%減)となりました。

これは、主として受取手形及び売掛金が679,787千円増加した一方で、現金及び預金が939,200千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2,722,916千円となり、前連結会計年度末における固定資産1,611,223千円に対し、1,111,692千円の増加(前期比69.0%増)となりました。

これは、主としてのれんが587,902千円増加したこと及び投資その他の資産が200,506千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3,434,566千円となり、前連結会計年度末における流動負債3,372,863千円に対し、61,703千円の増加(前期比1.8%増)となりました。

固定負債の残高は254,686千円となり、前連結会計年度末における固定負債20,830千円に対し、233,856千円の増加となりました。

これは、主として長期借入金が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4,227,052千円となり、前連結会計年度末における純資産3,766,848千円に対し、460,203千円の増加(前期比12.2%増)となりました。

これは、主として期末配当及び中間配当の実施に伴い利益剰余金が191,116千円減少した一方で、四半期純利益の計上により利益剰余金が597,536千円、さらに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。

(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明

当第3四半期連結累計期間の受注動向等の業績を踏まえ、平成26年5月9日に公表致しました通期の連結業績予想を修正致しました。なお、当該予想数値の修正に関する事項は、本日(平成27年2月2日)公表の「平成27年3月期 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。

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3四半期連結会計期間 (平成26年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	3,693,276	2,754,076
受取手形及び売掛金	1,483,727	2,163,514
たな卸資産	16,254	7,274
その他	359,446	316,602
貸倒引当金	△3,384	△48,079
流動資産合計	5,549,319	5,193,389
固定資産		
有形固定資産	323,470	390,404
無形固定資産		
のれん	595,594	1,183,497
その他	99,954	356,304
無形固定資産合計	695,549	1,539,801
投資その他の資産		
その他	600,284	793,169
貸倒引当金	△8,081	△460
投資その他の資産合計	592,203	792,709
固定資産合計	1,611,223	2,722,916
資産合計	7,160,543	7,916,305
負債の部		
流動負債		
短期借入金	1,610,200	1,626,976
未払費用	524,235	697,752
未払法人税等	518,120	216,103
賞与引当金	49,612	40,676
その他	670,695	853,058
流動負債合計	3,372,863	3,434,566
固定負債		
長期借入金	12,150	191,502
その他	8,680	63,184
固定負債合計	20,830	254,686
負債合計	3,393,694	3,689,253

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成26年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成26年12月31日)
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	3,493,079
自己株式	△4	△4
株主資本合計	3,687,797	4,094,448
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	5,542
為替換算調整勘定	25,995	45,600
その他の包括利益累計額合計	29,984	51,143
新株予約権	-	14,548
少数株主持分	49,066	66,911
純資産合計	3,766,848	4,227,052
負債純資産合計	7,160,543	7,916,305

(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3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)
売上高	7,560,509	9,756,262
売上原価	4,851,471	6,748,024
売上総利益	2,709,037	3,008,238
販売費及び一般管理費	1,247,293	1,780,746
営業利益	1,461,744	1,227,492
営業外収益		
受取利息	765	945
受取配当金	191	-
投資事業組合運用益	3,077	6,919
補助金収入	-	10,000
その他	5,365	15,460
営業外収益合計	9,399	33,325
営業外費用		
支払利息	4,787	21,138
持分法による投資損失	-	13,385
為替差損	2,255	1,804
その他	3,689	3,940
営業外費用合計	10,732	40,268
経常利益	1,460,411	1,220,549
特別利益		
固定資産売却益	760	-
負ののれん発生益	3,294	-
特別利益合計	4,055	-
特別損失		
固定資産売却損	1,023	-
事務所移転費用	13,329	-
特別損失合計	14,353	-
税金等調整前四半期純利益	1,450,113	1,220,549
法人税、住民税及び事業税	610,245	551,955
法人税等調整額	△16,449	55,243
法人税等合計	593,795	607,199
少数株主損益調整前四半期純利益	856,317	613,350
少数株主利益	597	15,813
四半期純利益	855,720	597,536

四半期連結包括利益計算書
第3四半期連結累計期間

(単位：千円)

	前第3四半期連結累計期間 (自平成25年4月1日 至平成25年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成26年4月1日 至平成26年12月31日)
少数株主損益調整前四半期純利益	856,317	613,350
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△2,638	1,553
為替換算調整勘定	11,648	21,636
その他の包括利益合計	9,009	23,190
四半期包括利益	865,327	636,540
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	864,742	618,695
少数株主に係る四半期包括利益	584	17,845

(3) 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3四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年12月31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3四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年12月31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】

前第3四半期連結累計期間(自 平成25年4月1日 至 平成25年12月31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 イブ事業	計				
売上高								
外部顧客への売上高	6,699,299	384,492	355,431	7,439,224	121,284	7,560,509	—	7,560,509
セグメント間の内部売上高又は振替高	22,079	—	420	22,499	—	22,499	△22,499	—
計	6,721,379	384,492	355,851	7,461,724	121,284	7,583,009	△22,499	7,560,509
セグメント利益又は損失(△)	1,769,524	39,283	△23,300	1,785,507	△26,217	1,759,290	△297,546	1,461,744

(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△297,546千円は、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)

「その他」において、株式会社ネットワーク二一の株式取得により、同社を連結子会社としたことに伴い、のれんが発生しております。当該事象によるのれんの増加額は、当第3四半期連結累計期間において164,278千円であります。

当第3四半期連結累計期間(自 平成26年4月1日 至 平成26年12月31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	7,142,129	372,429	1,256,812	8,771,371	984,891	9,756,262	—	9,756,262
セグメント間の内部売上高又は振替高	9,371	—	6,554	15,925	10,357	26,282	△26,282	—
計	7,151,501	372,429	1,263,366	8,787,297	995,248	9,782,545	△26,282	9,756,262
セグメント利益又は損失(△)	1,730,413	20,904	△243,394	1,507,923	40,354	1,548,277	△320,785	1,227,492

(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△320,785千円は、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1,597,425千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。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の区分方法により作成したものを記載しております。

(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、従来の方によった場合に比べ、当第3四半期連結累計期間のデバッグ事業のセグメント利益が412,153千円減少しております。

なお、前第3四半期連結累計期間のセグメント情報については、変更後の利益又は損失の測定方法により作成したものを記載しております。

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3四半期連結累計期間に

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3四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	790,689	—	260,346	—

(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. 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、「クリエイティブ事業」を新たに報告セグメントに加えているため、前年同四半期比は記載しておりません。

4. 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3四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3四半期連結累計期間 (自 平成26年4月1日 至 平成26年12月31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リース	2,672,873	2.6
	デジタルソリューションリリース	2,754,686	25.2
	アミューズメントリリース	1,714,569	△9.5
	小計	7,142,129	6.6
メディア事業		372,429	△3.1
クリエイティブ事業		1,256,812	253.6
その他		984,891	712.0
合計		9,756,262	29.0

(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. 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、「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。

4. 当第3四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。