



平成29年3月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成28年11月7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28年11月11日 配当支払開始予定日 平成28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)

(百万円未満切捨て)

1. 平成29年3月期第2四半期の連結業績 (平成28年4月1日～平成28年9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		親会社株主に帰属する四半期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
29年3月期第2四半期	7,592	2.7	877	10.4	935	17.0	557	107.7
28年3月期第2四半期	7,392	19.2	795	10.0	799	11.2	268	△21.3

(注) 包括利益 29年3月期第2四半期 531百万円 (100.2%) 28年3月期第2四半期 265百万円 (△26.3%)

	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
29年3月期第2四半期	24.94	24.37
28年3月期第2四半期	11.56	11.56

(注) 平成28年10月1日付けで普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり四半期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり四半期純利益金額を算定しております。

(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	%
29年3月期第2四半期	7,958	3,378	39.5
28年3月期	6,533	3,089	43.1

(参考) 自己資本 29年3月期第2四半期 3,143百万円 28年3月期 2,814百万円

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
28年3月期	—	9.00	—	10.00	19.00
29年3月期	—	11.00	—	—	—
29年3月期(予想)	—	—	—	5.00	—

(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28年10月1日付けで普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、平成29年3月期(予想)の期末の1株当たり配当金については、株式分割を考慮した金額で記載しております。なお、株式分割を考慮しない場合の平成29年3月期(予想)の期末の1株当たり配当金は10円00銭、合計では21円00銭となり、実質的には2円の増配となります。

3. 平成29年3月期の連結業績予想 (平成28年4月1日～平成29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		親会社株主に帰属する当期純利益		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	16,705	11.3	2,572	31.0	2,579	31.7	1,608	344.5	71.88

(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) 当社は、平成28年10月1日付けで普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、平成29年3月期の連結業績予想における1株当たり当期純利益については、株式分割を考慮した金額を記載しております。

※ 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 : 有
 (連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動)
 新規 3 社(社名) DIGITAL Hearts (Shanghai) Co., Ltd. 、除外 1社(社名)
 EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合
 株式会社PGユニバース

- (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 : 有
 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)	29年3月期2Q	23,890,800株	28年3月期	23,890,800株
② 期末自己株式数	29年3月期2Q	1,515,404株	28年3月期	1,515,404株
③ 期中平均株式数(四半期累計)	29年3月期2Q	22,375,396株	28年3月期2Q	23,238,196株

(注) 当社は、平成28年10月1日付けで普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。これに伴い、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して株式数を算定しております。

※ 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6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28年11月8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	5
(3) 連結業績予想などの将来予測情報に関する説明	6
2. サマリー情報(注記事項)に関する事項	7
(1) 当四半期連結累計期間における重要な子会社の異動	7
(2) 四半期連結財務諸表の作成に特有の会計処理の適用	7
(3) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示	7
(4) 追加情報	7
3. 四半期連結財務諸表	8
(1) 四半期連結貸借対照表	8
(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	10
(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書	12
(4) 四半期連結財務諸表に関する注記事項	14
(継続企業の前提に関する注記)	14
(株主資本の金額に著しい変動があった場合の注記)	14
(セグメント情報等)	15
(企業結合等関係)	16
(重要な後発事象)	16
4. 補足情報	18
(1) 生産、受注及び販売の状況	18

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

	平成28年3月期 第2四半期 (千円)	平成29年3月期 第2四半期 (千円)	前年同四半期 増減率 (%)
売上高	7,392,369	7,592,519	2.7
営業利益	795,041	877,673	10.4
経常利益	799,779	935,682	17.0
親会社株主に帰属する 四半期純利益	268,638	557,947	107.7

当第2四半期連結累計期間におけるわが国経済は、各種金融政策等の効果により、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、新興国経済の減速や英国のEU離脱問題に起因する世界経済への影響等により、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、当社グループの主力事業である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ことから、開発会社では、高品質かつ迅速な製品の開発に経営資源を集中させることを目的として、デバッグ工程をアウトソーシングする傾向が強くなっております。

このため、当社グループでは、デバッグの国内拠点である大阪Lab.(ラボ)を拡大するなど、引き続きテスター人員の確保・育成に注力し、受注体制のさらなる強化に努めるとともに、これらのテスターの知見・ノウハウを活かし、VR(仮想現実)コンテンツに特化した新サービスの開発や、人工知能を活用したデバッグサービスの実用化に向けた研究を進めるなど、サービスの付加価値向上に向けた取り組みを積極的に行うことで、競争力の強化を図って参りました。

また、海外におけるデバッグ需要の取り込みに向けた戦略の一環として、著しい成長を継続する中国ゲーム市場への参入を決定し、株式会社ウイズ・パートナーズとの資本業務提携を締結するとともに、平成28年7月には新たに中国(上海)に子会社を設立し、営業活動を開始するなど、中国におけるデバッグ事業の展開を推進して参りました。

さらに、メディア事業、クリエイティブ事業及びその他の事業においても、独自性を追求したサービスを提供すべく、新たな施策に積極的に取り組むことで、収益機会の拡大を図って参りました。

以上の結果、当第2四半期連結累計期間の売上高は、主にデバッグ事業が堅調に推移したことにより7,592,519千円(前年同四半期比2.7%増)、営業利益は877,673千円(前年同四半期比10.4%増)、経常利益は935,682千円(前年同四半期比17.0%増)となりました。親会社株主に帰属する四半期純利益は、前年同四半期に計上した特別損失が当期は発生しなかったことにより、557,947千円(前年同四半期比107.7%増)となりました。

セグメント別の状況は、以下のとおりであります。

	平成28年3月期 第2四半期 (千円)	平成29年3月期 第2四半期 (千円)	前年同四半期 増減率 (%)
売上高	7,392,369	7,592,519	2.7
デバッグ事業	5,409,077	6,003,336	11.0
メディア事業	256,598	269,550	5.0
クリエイティブ事業	983,648	635,645	△35.4
その他	780,452	708,628	△9.2
調整額	△37,408	△24,640	-
営業利益又は営業損失	795,041	877,673	10.4
デバッグ事業	1,164,480	1,361,379	16.9
メディア事業	18,490	△17,574	-
クリエイティブ事業	△192,969	△154,976	-
その他	26,774	31,564	17.9
調整額	△221,733	△342,718	-

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

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を行う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。

デバッグ事業におけるリレーション別の売上高は以下のとおりであります。

	平成28年3月期 第2四半期 (千円)	平成29年3月期 第2四半期 (千円)	前年同四半期 増減率 (%)
コンシューマゲームリレーション	1,648,571	1,695,404	2.8
デジタルソリューションリレーション	2,663,400	3,344,701	25.6
アミューズメントリレーション	1,097,104	963,230	△12.2
デバッグ事業 合計	5,409,077	6,003,336	11.0

(i) コンシューマゲームリレーション

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」に向けた大型タイトルの開発が本格化するとともに、新型ハードである「Nintendo Switch™」が平成29年3月に、「Project Scorpio(開発コード名)」が平成29年の年末商戦期に発売予定であることが発表されるなど、今後の市場のさらなる盛り上がりが見込まれております。

このような状況のもと、当第2四半期連結累計期間においては、平成28年10月に発売された「PlayStation® VR」に対応したVR(仮想現実)コンテンツの開発が進んでいることを受け、当社グループではいち早くVRコンテンツ専属デバッグチームを結成し、今後増加が見込まれるVRコンテンツに特化した付加価値の高いサービスの開発・提供を開始するなど、競争力の強化を図って参りました。

また、新規参入した中国ゲーム市場においては、ソニー・インタラクティブエンタテインメントジャパンアジアが主導する中国のゲーム開発サポートプロジェクト「China Hero Project」に品質管理パートナーとして参画するなど、デバッグの重要性の啓蒙及びアウトソーシングの促進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1,695,404千円(前年同四半期比2.8%増)となりました。

(ii) デジタルソリューションリレーション

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、特にネイティブアプリゲームをはじめとするソーシャルゲーム市場を中心に、引き続き市場の成長が見込まれております。

このような状況のもと、ソーシャルゲームの開発においては、コンシューマゲームメーカーの本格参入等を背景に、高品質なコンテンツの開発に注力する傾向が高まっており、ゲームのリリース前におけるデバッグの重要性が増しております。また、昨今では、リリース後の運営段階においても、人気タイトル同士のコラボレーションやゲーム内容の刷新等、ユーザーを魅了し続けるための大規模なアップデートが継続的に実施されることから、運営段階におけるデバッグの工数も増加しております。

このため、当社グループでは、前期より導入した独自の正社員登用制度である「業務正社員制度」等を活用した中長期的な視点に基づく人材育成に注力することで、サービス品質の向上を図るとともに、ユーザー視点を活かしたマーケティング支援サービス等付加価値の高いサービスを提供することで、増加するデバッグ需要を確実に受注へとつなげて参りました。

また、業務システムやECサイト等を対象としたシステム検証分野においては、グループ連携を強化し、提案力の向上及び積極的な営業活動に注力することで、新規案件や継続案件の獲得に努めて参りました。

さらに、自動車業界向けデバッグサービスにおいては、自動車の走行テストにおいて稼働したテスター数が、サービス提供開始から約1年半で早くも延べ500名を超えるなど着実な実績を積みとともに、電気自動車の開発・販売を行う企業との協業等を通じ、自動運転車をはじめとする多種多様な自動車のデバッグに対応できる体制を構築するなど、新分

野における事業成長に向けた取り組みを積極的に推進致しました。

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うちデジタルソリューションリレーションの売上高は3,344,701千円(前年同四半期比25.6%増)となり、デバッグ事業の成長を牽引する中核リレーションとして力強い成長を継続致しました。

(iii) アミューズメントリレーション

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市場では、パチンコ・パチスロともに射幸性を抑制するための規制等が段階的に実施されていることから、業界を取り巻く環境が大きく変化しており、顧客企業の開発スケジュールも依然として流動的な状態が継続しております。

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、受注拡大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アミューズメントリレーションの売上高は963,230千円(前年同四半期比12.2%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6,003,336千円(前年同四半期比11.0%増)、セグメント利益は1,361,379千円(前年同四半期比16.9%増)となりました。

② メディア事業

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」等の運営を通じ、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、ゲームメディアの枠を越えた新しいサービスの創造に注力しており、当社グループと相互補完的な事業領域を有している松竹ブロードキャスティング株式会社との資本業務提携を通じ、両社事業のさらなる拡大及び企業価値向上に向け、積極的に取り組んで参りました。

その一環として、世界最大級の格闘ゲーム大会「Evolution Championship Series」の日本誘致や、ゲーム音楽コンサートの開催等に向けた取り組みを推進するなど、新たな分野への事業展開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メディア事業の売上高は269,550千円(前年同四半期比5.0%増)、セグメント損失は、新規事業において先行投資を実施したことにより、△17,574千円となりました。

③ クリエイティブ事業

当セグメントでは、ゲーム開発やCG映像制作等、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ます。

当第2四半期連結累計期間においては、これまで培ってきた技術力を活かし、位置情報やSNSと連動するAR(拡張現実)アプリを開発するなど、着実な実績を積み重ねるとともに、前期に引き続き効率的な事業運営に努めて参りました。また、より一層の利益拡大を図るべく、新たな施策にも積極的に取り組んでおり、その一環として、メーカーとの協業運営を軸としたレベニューシェアモデル案件を受注した一方、その開発スケジュールが遅延した影響を受け、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635,645千円(前年同四半期比35.4%減)、セグメント損失は△154,976千円となりました。

④ その他

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では、主にシステム開発事業が堅調に推移した結果、当第2四半期連結累計期間のその他の事業の売上高は708,628千円(前年同四半期比9.2%減)、セグメント利益は31,564千円(前年同四半期比17.9%増)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6,091,407千円となり、前連結会計年度末における流動資産5,064,709千円に対し、1,026,698千円の増加(前期比20.3%増)となりました。

これは、主として現金及び預金が1,587,213千円増加したことによるものであります。

固定資産の残高は1,867,163千円となり、前連結会計年度末における固定資産1,469,139千円に対し、398,024千円の増加(前期比27.1%増)となりました。

これは、主として、無形固定資産が194,372千円増加したこと及び投資その他の資産が183,912千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3,526,562千円となり、前連結会計年度末における流動負債3,374,484千円に対し、152,078千円の増加(前期比4.5%増)となりました。

これは、主として短期借入金が331,276千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1,053,824千円となり、前連結会計年度末における固定負債69,792千円に対し、984,032千円の増加となりました。

これは、主として転換社債型新株予約権付社債が1,017,200千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3,378,183千円となり、前連結会計年度末における純資産3,089,572千円に対し、288,611千円の増加(前期比9.3%増)となりました。

これは、主として子会社株式の追加取得により資本剰余金が90,498千円減少したこと及び期末配当の実施に伴い利益剰余金が111,876千円減少した一方で、親会社株主に帰属する四半期純利益の計上により利益剰余金が557,947千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、3,785,069千円となり、前連結会計年度末における資金2,197,856千円に対し、1,587,213千円の増加となりました。

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932,664千円(前年同四半期は182,270千円の収入)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938,778千円及び法人税等の還付額415,754千円等の資金増加項目が、法人税等の支払額411,789千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413,705千円(前年同四半期は14,502千円の収入)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200,136千円及び敷金及び保証金の差入による支出101,462千円等の資金減少項目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1,080,008千円(前年同四半期は1,119,817千円の支出)となりました。

これは、主として短期借入れによる収入1,700,000千円及び社債の発行による収入1,015,398千円等の資金増加項目が短期借入金の返済による支出1,384,144千円及び連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の取得による支出155,945千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。

(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28年5月25日付で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

当第2四半期連結会計期間において、新たに設立した DIGITAL Hearts (Shanghai) Co., Ltd.、EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合及び全株式を取得し子会社化した株式会社PGユニバース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

(会計方針の変更)

法人税法の改正に伴い、「平成28年度税制改正に係る減価償却方法の変更に関する実務上の取扱い」(実務対応報告第32号 平成28年6月17日)を第1四半期連結会計期間に適用し、平成28年4月1日以後に取得した建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法に変更しております。

なお、当第2四半期連結累計期間において、四半期連結財務諸表に与える影響は軽微であります。

(4) 追加情報

(繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針の適用)

「繰延税金資産の回収可能性に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第26号 平成28年3月28日)を第1四半期連結会計期間から適用しております。

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28年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成28年9月30日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,197,856	3,785,069
受取手形及び売掛金	2,230,323	1,986,244
たな卸資産	25,016	42,806
その他	661,421	281,604
貸倒引当金	△49,908	△4,317
流動資産合計	5,064,709	6,091,407
固定資産		
有形固定資産	299,238	318,977
無形固定資産		
のれん	437,767	608,284
その他	142,328	166,184
無形固定資産合計	580,096	774,468
投資その他の資産		
その他	589,805	834,466
貸倒引当金	-	△60,749
投資その他の資産合計	589,805	773,717
固定資産合計	1,469,139	1,867,163
資産合計	6,533,848	7,958,571
負債の部		
流動負債		
短期借入金	1,299,564	1,630,840
未払費用	736,086	768,367
未払法人税等	429,966	418,739
賞与引当金	73,779	71,563
受注損失引当金	-	1,848
その他	835,088	635,203
流動負債合計	3,374,484	3,526,562
固定負債		
転換社債型新株予約権付社債	-	1,017,200
長期借入金	46,460	18,040
その他	23,332	18,584
固定負債合計	69,792	1,053,824
負債合計	3,444,276	4,580,387

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当第2四半期連結会計期間 (平成28年9月30日)
純資産の部		
株主資本		
資本金	300,686	300,686
資本剰余金	368,009	277,510
利益剰余金	3,604,772	4,050,843
自己株式	△1,499,654	△1,499,654
株主資本合計	2,773,814	3,129,385
その他の包括利益累計額		
その他有価証券評価差額金	4,084	1,829
為替換算調整勘定	36,957	12,136
その他の包括利益累計額合計	41,042	13,965
新株予約権	14,548	14,548
非支配株主持分	260,167	220,283
純資産合計	3,089,572	3,378,183
負債純資産合計	6,533,848	7,958,571

(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)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)
売上高	7,392,369	7,592,519
売上原価	5,354,436	5,430,668
売上総利益	2,037,932	2,161,850
販売費及び一般管理費	1,242,890	1,284,177
営業利益	795,041	877,673
営業外収益		
受取利息	473	320
受取配当金	3	-
投資事業組合運用益	16,700	-
助成金収入	3,947	50,141
その他	12,187	23,313
営業外収益合計	33,311	73,774
営業外費用		
支払利息	7,672	2,052
持分法による投資損失	233	1,474
為替差損	840	2,099
自己株式取得費用	9,997	-
社債発行費	-	1,801
その他	9,829	8,337
営業外費用合計	28,573	15,765
経常利益	799,779	935,682
特別利益		
固定資産売却益	-	3,271
持分変動利益	9,576	-
特別利益合計	9,576	3,271
特別損失		
固定資産売却損	-	175
固定資産除却損	28,993	-
事業構造改善費用	172,885	-
特別損失合計	201,879	175
税金等調整前四半期純利益	607,476	938,778
法人税、住民税及び事業税	289,169	365,276
法人税等調整額	41,488	14,991
法人税等合計	330,658	380,267
四半期純利益	276,818	558,510
非支配株主に帰属する四半期純利益	8,180	563
親会社株主に帰属する四半期純利益	268,638	557,947

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)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)
四半期純利益	276,818	558,510
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△7,321	△2,255
為替換算調整勘定	△3,997	△24,788
その他の包括利益合計	△11,319	△27,043
四半期包括利益	265,499	531,467
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	258,698	530,870
非支配株主に係る四半期包括利益	6,801	596

(3) 四半期連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28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	607,476	938,778
減価償却費	126,532	50,257
のれん償却額	82,238	51,383
貸倒引当金の増減額(△は減少)	△30,781	15,224
賞与引当金の増減額(△は減少)	32,440	△2,215
受取利息及び受取配当金	△476	△320
支払利息	7,672	2,052
為替差損益(△は益)	△595	△738
持分法による投資損益(△は益)	233	1,474
投資事業組合運用損益(△は益)	△16,700	1,039
持分変動損益(△は益)	△9,576	—
固定資産売却損益(△は益)	—	△3,096
固定資産除却損	28,993	—
事業構造改善費用	172,885	—
売上債権の増減額(△は増加)	157,614	145,775
たな卸資産の増減額(△は増加)	△15,345	9,244
未払金の増減額(△は減少)	△129,642	△87,777
未払費用の増減額(△は減少)	15,087	20,566
未払消費税等の増減額(△は減少)	△272,209	△27,072
その他の流動資産の増減額(△は増加)	△6,917	△29,620
その他の流動負債の増減額(△は減少)	△57,794	△129,337
その他	3,784	△25,287
小計	694,920	930,330
利息及び配当金の受取額	546	381
利息の支払額	△7,555	△2,013
法人税等の支払額	△602,416	△411,789
法人税等の還付額	100,075	415,754
その他	△3,300	—
営業活動によるキャッシュ・フロー	182,270	932,664
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	△68,248	△51,079
有形固定資産の売却による収入	—	4,070
無形固定資産の取得による支出	△71,656	△38,064
投資有価証券の取得による支出	—	△49,794
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	—	△200,136
投資事業組合からの分配による収入	19,150	6,537
事業譲渡による収入	132,623	—
敷金及び保証金の差入による支出	△3,907	△101,462
敷金及び保証金の回収による収入	9,562	6,742
その他	△3,020	9,481
投資活動によるキャッシュ・フロー	14,502	△413,705

(単位：千円)

	前第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28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	1,780,000	1,700,000
短期借入金の返済による支出	△1,856,224	△1,384,144
長期借入れによる収入	90,000	—
長期借入金の返済による支出	△318,436	△13,000
社債の発行による収入	—	1,015,398
非支配持分の出資による収入	—	45,000
自己株式の取得による支出	△999,788	—
配当金の支払額	△107,071	△101,073
非支配株主への配当金の支払額	—	△20,034
連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の 取得による支出	△135,986	△155,945
連結の範囲の変更を伴わない子会社株式の 売却による収入	466,995	—
リース債務の返済による支出	△32,954	△6,193
その他	△6,352	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	△1,119,817	1,080,008
現金及び現金同等物に係る換算差額	△3,414	△11,753
現金及び現金同等物の増減額(△は減少)	△926,458	1,587,213
現金及び現金同等物の期首残高	3,058,787	2,197,856
現金及び現金同等物の四半期末残高	2,132,328	3,785,069

(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28年4月1日 至 平成28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28年4月1日 至 平成28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】

前第2四半期連結累計期間(自 平成27年4月1日 至 平成27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	5,398,309	256,198	983,104	6,637,612	754,756	7,392,369	—	7,392,369
セグメント間の内部 売上高又は振替高	10,767	400	544	11,712	25,696	37,408	△37,408	—
計	5,409,077	256,598	983,648	6,649,324	780,452	7,429,777	△37,408	7,392,369
セグメント利益又は 損失(△)	1,164,480	18,490	△192,969	990,000	26,774	1,016,775	△221,733	795,041

(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△221,733千円は、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。

当第2四半期連結累計期間(自 平成28年4月1日 至 平成28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	5,999,779	269,550	634,800	6,904,130	688,388	7,592,519	—	7,592,519
セグメント間の内部 売上高又は振替高	3,556	—	844	4,400	20,240	24,640	△24,640	—
計	6,003,336	269,550	635,645	6,908,531	708,628	7,617,160	△24,640	7,592,519
セグメント利益又は 損失(△)	1,361,379	△17,574	△154,976	1,188,827	31,564	1,220,391	△342,718	877,673

(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△342,718千円は、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)

当第2四半期連結会計期間において、株式取得により株式会社PGユニバース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283,528千円増加しております。

3. 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、当第2四半期連結会計期間に株式会社PGユニバースの株式取得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221,899千円であります。

4. 報告セグメントの変更等に関する事項

会計方針の変更に記載のとおり、法人税法の改正に伴い、平成28年4月1日以後に取得する建物附属設備及び構築物に係る減価償却方法を定率法から定額法へ変更したため、事業セグメントの減価償却の方法を同様に変更しております。

なお、当第2四半期連結累計期間において、セグメント利益又は損失に与える影響は軽微であります。

(企業結合等関係)

取得による企業結合

(1) 企業結合の概要

① 被取得企業の名称及び事業の内容

被取得企業の名称 株式会社PGユニバース

事業の内容 コンシューマゲーム及びスマートフォンアプリの企画・開発

② 企業結合を行った主な理由

被取得企業が有するゲーム企画・開発等の人材を確保し、クリエイティブ事業基盤のさらなる強化を図るため。

③ 企業結合日

平成28年7月29日

④ 企業結合の法的形式

現金を対価とする株式の取得

⑤ 結合後企業の名称

変更はありません。

⑥ 取得した議決権の比率

100%

⑦ 取得企業を決定するに至った主な根拠

当社が現金を対価として株式を取得したためであります。

(2) 四半期連結累計期間に係る四半期連結損益計算書に含まれる被取得企業の業績の期間

平成28年8月1日から平成28年9月30日まで

(3) 被取得企業の取得原価及び対価の種類ごとの内訳

取得の対価 (現金)	150,000千円
取得原価	150,000千円

(4) 発生したのれんの金額、発生原因、償却方法及び償却期間

① 発生したのれん

221,899千円

② 発生原因

主として株式会社PGユニバースがクリエイティブ事業におけるサービス品質の向上、開発案件の売上拡大、事業基盤の強化を構築することによって期待される超過収益力であります。

③ 償却方法及び償却期間

8年間にわたる均等償却

(重要な後発事象)

株式の分割

当社は、平成28年8月8日開催の取締役会決議に基づき、平成28年10月1日付けで株式の分割を行っております。

(1) 株式分割の目的

株式分割を行い投資単位当たりの金額を引き下げることにより、当社株式の流動性を高めて、投資家の皆様に、より投資し易い環境を整えるとともに、投資家層の拡大を図ることを目的としております。

(2) 株式分割の概要

① 分割の方法

平成28年9月30日を基準日として同日最終の株式名簿に記載された株主の所有する当社普通株式を、1株につき2株の割合をもって分割致しました。

② 分割により増加した株式数

(i) 株式分割前の発行済株式総数	11,945,400株
(ii) 今回の分割により増加した株式数	11,945,400株
(iii) 株式分割後の発行済株式総数	23,890,800株
(iv) 株式分割後の発行可能株式総数	76,800,000株

③ 日程

(i) 基準日公告日	平成28年9月14日
(ii) 基準日	平成28年9月30日
(iii) 効力発生日	平成28年10月1日

④ 新株予約権行使価額の調整

今回の株式分割に伴い、新株予約権の1株当たりの権利行使価額を平成28年10月1日以降、以下のとおり調整致しました。

名称	調整後行使価額	調整前行使価額
第3回新株予約権	1,293円00銭	2,585円00銭
第1回無担保転換社債型新株予約権付社債	1,229円90銭	2,543円00銭

⑤ 1株当たり情報に及ぼす影響

前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定した場合における(1株当たり情報)の各数値はそれぞれ次のとおりであります。

項目	前第2四半期連結累計期間 (自平成27年4月1日 至平成27年9月30日)	当第2四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年9月30日)
1株当たり四半期純利益金額	11円56銭	24円94銭
潜在株式調整後1株当たり四半期純利益	11円56銭	24円37銭

(3) その他

今回の株式分割に際して、資本金の額の変更はございません。

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	687,320	67.1	267,967	85.9

- (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28年4月1日 至 平成28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	1,695,404	103.1
	デジタルソリューションリレーション	3,341,144	125.6
	アミューズメントリレーション	963,230	88.0
	小 計	5,999,779	111.1
メディア事業		269,550	105.2
クリエイティブ事業		634,800	64.6
その他		688,388	91.2
合 計		7,592,519	102.7

- (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. 当第2四半期連結累計期間における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は、次のとおりであります。

相手先	前第2四半期連結累計期間 (自 平成27年4月1日 至 平成27年9月30日)		当第2四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年9月30日)	
	金額(千円)	割合(%)	金額(千円)	割合(%)
株式会社ディー・エヌ・エー	—	—	889,732	11.7
株式会社スクウェア・エニックス	—	—	803,258	10.6

3. 前第2四半期連結累計期間における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。
4. 上記の金額には、消費税等は含まれておりません。