



平成29年3月期 第3四半期決算短信〔日本基準〕(連結)

平成29年2月6日

上場会社名 株式会社ハーツユナイテッドグループ 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29年2月10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29年3月期第3四半期の連結業績(平成28年4月1日~平成28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		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3四半期	11,616	4.2	1,400	5.8	1,458	9.8	831	46.6
28年3月期第3四半期	11,151	14.3	1,323	7.8	1,329	8.9	567	△5.1

(注) 包括利益 29年3月期第3四半期 830百万円(42.9%) 28年3月期第3四半期 581百万円(△8.7%)

	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3四半期	37.17	36.17
28年3月期第3四半期	24.54	24.54

(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3四半期	8,105	3,553	41.0
28年3月期	6,533	3,089	43.1

(参考) 自己資本 29年3月期第3四半期 3,322百万円 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)				6.00	—

(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. 本日公表致しました「平成29年3月期期末配当予想の修正(増配)に関するお知らせ」のとおり、平成29年3月期期末の配当予想を修正しております。

2. 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12円00銭、合計で23円00銭となり、実質的には4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) 直近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 2 社 (社名) DIGITAL Hearts (Shanghai) Co., Ltd. 、除外 一社 (社名)  
EVO Japan 実行委員会有限責任事業組合

- (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)  
② 期末自己株式数  
③ 期中平均株式数 (四半期累計)

29年3月期3Q	23,890,800株	28年3月期	23,890,800株
29年3月期3Q	1,515,404株	28年3月期	1,515,404株
29年3月期3Q	22,375,396株	28年3月期3Q	23,112,742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	5
(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
(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)	12
(重要な後発事象)	14
4. 補足情報	15
(1) 生産、受注及び販売の状況	15

## 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3四半期 (千円)	平成29年3月期 第3四半期 (千円)	前年同四半期 増減率 (%)
売上高	11,151,384	11,616,253	4.2
営業利益	1,323,730	1,400,611	5.8
経常利益	1,329,196	1,458,892	9.8
親会社株主に帰属する 四半期純利益	567,247	831,753	46.6

当第3四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離脱問題及び米国の政権交代等に起因する新たな地政学的リスクによる世界経済への不安等により、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)の拡充等を通じて、引き続きテスター人員の確保・育成に注力し、受注体制の強化に努めるとともに、本年度より参入したゲーム開発が旺盛な中国ゲーム市場においては、平成28年7月に子会社を設立し営業活動に注力するなど、デバッグ事業の海外展開を推進して参りました。

また、新技術の進展に伴い多様化する顧客ニーズに対応するため、新サービスの開発や外部パートナーとの共同研究を推進して参りました。その取り組みの一環として、開発の活発化が見込まれるVR (仮想現実) 分野においては、VRコンテンツに特化した独自のデバッグサービスの提供を行うとともに、VRの安全性について国立研究開発法人産業技術総合研究所との共同研究を開始し、さらに、幅広い分野で実用化が進む人工知能分野においては、デバッグサービスと人工知能技術の融合を進め、その研究及び有用性の検証に積極的に取り組んで参りました。

加えて、メディア事業及びクリエイティブ事業等においても、独自性を追求したサービスを提供すべく、積極的なチャレンジを行うことで、収益機会の拡大を図って参りました。

以上の結果、当第3四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11,616,253千円(前年同四半期比4.2%増)、営業利益は1,400,611千円(前年同四半期比5.8%増)、経常利益は1,458,892千円(前年同四半期比9.8%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、831,753千円(前年同四半期比46.6%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3四半期 (千円)	平成29年3月期 第3四半期 (千円)	前年同四半期 増減率 (%)
<b>売上高</b>	<b>11,151,384</b>	<b>11,616,253</b>	<b>4.2</b>
デバッグ事業	8,217,826	9,246,439	12.5
メディア事業	389,362	388,457	△0.2
クリエイティブ事業	1,360,966	1,053,160	△22.6
その他	1,237,075	961,809	△22.3
調整額	△53,844	△33,612	—

	平成28年3月期 第3四半期 (千円)	平成29年3月期 第3四半期 (千円)	前年同四半期 増減率 (%)
<b>営業利益又は営業損失</b>	<b>1,323,730</b>	<b>1,400,611</b>	<b>5.8</b>
デバッグ事業	1,808,973	2,097,471	15.9
メディア事業	32,334	△44,689	—
クリエイティブ事業	△227,911	△158,146	—
その他	51,991	47,514	△8.6
調整額	△341,657	△541,538	—

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3四半期 (千円)	平成29年3月期 第3四半期 (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	2,531,721	2,653,106	4.8
デジタルソリューション リレーション	4,065,175	5,213,227	28.2
アミューズメント リレーション	1,620,929	1,380,105	△14.9
デバッグ事業 合計	8,217,826	9,246,439	12.5

##### (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、人気シリーズタイトルがリリースされるとともに、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が予定されるなど、次世代機に関する新たな動きも見られ、今後の市場のさらなる盛り上がりが見込まれています。

このような状況のもと、当第3四半期連結累計期間においては、「PlayStation® 4」に向けた大型タイトルのデバッグ案件を受注したほか、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背景に、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、競争優位性の確立に努めて参りました。

さらに、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、中国におけるデバッグの重要性の啓発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2,653,106千円(前年同四半期比4.8%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います。

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、

品質に優れたコンテンツの開発に注力する傾向が高まり、デバッグの重要性が増しております。また、昨今では、運営フェーズにおいても、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、ユーザーを継続的に魅了するための大規模なアップデートに係る開発の活発化により、運営フェーズ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、前期より導入した正社員登用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、付加価値の高いサービスの提供を通じ、顧客企業とより強固な関係を構築することで、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も、北米での走行テストを実施するなど、ビジネスのグローバル化を図り、平成28年11月には、自動車走行テストにおける走行距離の累計が10万Kmを突破するなど、そのノウハウを蓄積するとともに、新分野における事業成長に向けた取り組みを確実に推進して参りました。

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うちデジタルソリューションリレーションの売上高は、5,213,227千円(前年同四半期比28.2%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強化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1,380,105千円(前年同四半期比14.9%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9,246,439千円(前年同四半期比12.5%増)、セグメント利益は2,097,471千円(前年同四半期比15.9%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3四半期連結累計期間においては、ニュース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両社の企業価値向上に向けた取り組みを積極的に推進して参りました。

その一環として、次年度に予定している世界最大級の格闘ゲーム大会「Evolution Championship Series」の日本開催に向けた準備を進めるとともに、ゲーム音楽コンサートの開催等の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。

当第3四半期連結累計期間のメディア事業の売上高は388,457千円(前年同四半期比0.2%減)、セグメント損失は△44,689千円となりました。

## 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3四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、着実な実績を積むとともに、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、他社との協業運営を軸としたレバ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大幅に遅延した影響を受け、営業損失となりました。

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1,053,160千円(前年同四半期比22.6%減)、セグメント損

失は△158,146千円となりました。

#### 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3四半期連結累計期間では、システム開発事業において、主要顧客の開発需要の減少の影響を受け、当第3四半期連結累計期間のその他の事業の売上高は961,809千円(前年同四半期比22.3%減)、セグメント利益は47,514千円(前年同四半期比8.6%減)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6,288,861千円となり、前連結会計年度末における流動資産5,064,709千円に対し、1,224,152千円の増加(前期比24.2%増)となりました。

これは、主として受取手形及び売掛金が290,285千円減少した一方で、現金及び預金が1,849,558千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1,816,245千円となり、前連結会計年度末における固定資産1,469,139千円に対し、347,106千円の増加(前期比23.6%増)となりました。

これは、主として、無形固定資産が164,450千円増加したこと及び投資その他の資産が153,318千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3,507,454千円となり、前連結会計年度末における流動負債3,374,484千円に対し、132,970千円の増加(前期比3.9%増)となりました。

これは、主として短期借入金が332,452千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1,043,733千円となり、前連結会計年度末における固定負債69,792千円に対し、973,941千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3,553,919千円となり、前連結会計年度末における純資産3,089,572千円に対し、464,346千円の増加(前期比15.0%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及び中間配当の実施に伴い利益剰余金が234,941千円減少した一方で、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831,753千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

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. 及びEVO Japan 実行委員会有限責任事業組合の2社と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

(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3四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3四半期連結会計期間 (平成28年12月31日)
<b>資産の部</b>		
流動資産		
現金及び預金	2,197,856	4,047,415
受取手形及び売掛金	2,230,323	1,940,038
たな卸資産	25,016	31,093
その他	661,421	274,520
貸倒引当金	△49,908	△4,205
流動資産合計	5,064,709	6,288,861
固定資産		
有形固定資産	299,238	328,575
無形固定資産		
のれん	437,767	577,969
その他	142,328	166,577
無形固定資産合計	580,096	744,547
投資その他の資産		
その他	589,805	814,365
貸倒引当金	-	△71,242
投資その他の資産合計	589,805	743,123
固定資産合計	1,469,139	1,816,245
資産合計	6,533,848	8,105,107
<b>負債の部</b>		
流動負債		
短期借入金	1,299,564	1,632,016
未払費用	736,086	867,624
未払法人税等	429,966	262,023
賞与引当金	73,779	45,364
その他	835,088	700,426
流動負債合計	3,374,484	3,507,454
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	10,330
その他	23,332	16,203
固定負債合計	69,792	1,043,733
負債合計	3,444,276	4,551,188

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成28年3月31日)	当第3四半期連結会計期間 (平成28年12月31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	4,201,584
自己株式	△1,499,654	△1,499,654
株主資本合計	2,773,814	3,280,127
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	1,217
為替換算調整勘定	36,957	40,759
その他の包括利益累計額合計	41,042	41,976
新株予約権	14,548	14,548
非支配株主持分	260,167	217,266
純資産合計	3,089,572	3,553,919
負債純資産合計	6,533,848	8,105,107

## (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27年4月1日 至平成27年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)
売上高	11,151,384	11,616,253
売上原価	8,023,131	8,252,670
売上総利益	3,128,253	3,363,583
販売費及び一般管理費	1,804,522	1,962,971
営業利益	1,323,730	1,400,611
営業外収益		
受取利息	776	513
受取配当金	3	15
投資事業組合運用益	16,700	-
助成金収入	3,947	66,750
その他	14,692	27,547
営業外収益合計	36,119	94,826
営業外費用		
支払利息	9,473	3,049
持分法による投資損失	64	1,391
為替差損	1,290	3,869
自己株式取得費用	9,997	-
支払手数料	-	8,485
社債発行費	-	1,801
社会保険料追加負担金	-	8,317
その他	9,826	9,631
営業外費用合計	30,653	36,545
経常利益	1,329,196	1,458,892
特別利益		
固定資産売却益	-	3,354
持分変動利益	9,576	-
特別利益合計	9,576	3,354
特別損失		
固定資産売却損	-	175
固定資産除却損	28,993	3,604
事務所移転費用	-	44,539
事業構造改善費用	177,970	-
特別損失合計	206,963	48,318
税金等調整前四半期純利益	1,131,809	1,413,928
法人税、住民税及び事業税	475,174	549,389
法人税等調整額	65,858	35,976
法人税等合計	541,032	585,365
四半期純利益	590,776	828,562
非支配株主に帰属する四半期純利益又は非支配株主に帰属する四半期純損失(△)	23,529	△3,190
親会社株主に帰属する四半期純利益	567,247	831,753

## 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27年4月1日 至平成27年12月31日)	当第3四半期連結累計期間 (自平成28年4月1日 至平成28年12月31日)
四半期純利益	590,776	828,562
その他の包括利益		
その他有価証券評価差額金	△7,412	△2,866
為替換算調整勘定	△2,329	4,571
その他の包括利益合計	△9,742	1,704
四半期包括利益	581,034	830,267
(内訳)		
親会社株主に係る四半期包括利益	558,477	832,687
非支配株主に係る四半期包括利益	22,557	△2,420

(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28年4月1日 至 平成28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28年4月1日 至 平成28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27年4月1日 至 平成27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	8,201,216	388,962	1,360,358	9,950,537	1,200,847	11,151,384	—	11,151,384
セグメント間の内部売上高又は振替高	16,609	400	608	17,617	36,227	53,844	△53,844	—
計	8,217,826	389,362	1,360,966	9,968,154	1,237,075	11,205,229	△53,844	11,151,384
セグメント利益又は損失(△)	1,808,973	32,334	△227,911	1,613,396	51,991	1,665,388	△341,657	1,323,730

(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△341,657千円は、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3四半期連結累計期間(自 平成28年4月1日 至 平成28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	9,242,552	388,457	1,052,223	10,683,233	933,020	11,616,253	—	11,616,253
セグメント間の内部売上高又は振替高	3,887	—	937	4,824	28,788	33,612	△33,612	—
計	9,246,439	388,457	1,053,160	10,688,057	961,809	11,649,866	△33,612	11,616,253
セグメント利益又は損失(△)	2,097,471	△44,689	△158,146	1,894,635	47,514	1,942,149	△541,538	1,400,611

(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△541,538千円は、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227,257千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、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3四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に変更したため、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3四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。

(重要な後発事象)

共通支配下の取引等

(連結子会社間の吸収合併)

当社は、平成28年12月16日開催の取締役会において、当社の連結子会社である株式会社フレймハーツ及び株式会社PGユニバースの2社間による合併を行うことを決議し、平成29年2月1日に合併を実施致しました。

(1)取引の概要

①結合当事企業の名称及びその事業の内容

(i)結合企業

名称	株式会社フレймハーツ(当社の100%子会社)
事業の内容	ゲーム開発及びCG映像制作等

(ii)被結合企業

名称	株式会社PGユニバース(当社の100%子会社)
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企業結合日

平成29年2月1日

③企業結合の法的形式

株式会社フレймハーツを吸収合併存続会社、株式会社PGユニバースを吸収合併消滅会社とする吸収合併

④結合後企業の名称

株式会社フレймハーツ

⑤その他取引の概要に関する事項

類似事業を営む連結子会社間の合併により、効率的な組織体制の構築を図るものであります。

(2)実施した会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準第21号 平成25年9月13日)及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」(企業会計基準適用指針第10号 平成25年9月13日)に基づき、共通支配下の取引として処理しております。

## 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	1,298,131	92.6	461,355	147.8

- (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28年4月1日 至 平成28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レーション	2,653,106	105.0
	デジタルソリューションリレーション	5,209,339	128.4
	アミューズメントリレーション	1,380,105	85.4
	小 計	9,242,552	112.7
メディア事業		388,457	99.9
クリエイティブ事業		1,052,223	77.3
その他		933,020	77.7
合 計		11,616,253	104.2

- (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3四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3四半期連結累計期間 (自 平成27年4月1日 至 平成27年12月31日)		当第3四半期連結累計期間 (自 平成28年4月1日 至 平成28年12月31日)	
	金額(千円)	割合(%)	金額(千円)	割合(%)
株式会社ディー・エヌ・エー	—	—	1,486,197	12.8
株式会社スクウェア・エニックス	—	—	1,448,791	12.5

3. 前第3四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。